使用ライブラリ一覧

|  |  |
| --- | --- |
| **Direct3D11** | Windows SDK |
| DirectX11ライブラリ |
| **DirectX Math** | Windows SDK |
| ベクトル、行列、レイ判定など |
| **DirectX Tool Kit** | https://github.com/microsoft/DirectXTK/ |
| ベクトル、行列、オーディオ |
| **DirectX Tex** | https://github.com/microsoft/DirectXTex/ |
| テクスチャ読み込み |

|  |  |
| --- | --- |
| **学校配布ソースコード** | Src/System内 |
| ウィンドウ作成 | Window/KdWindow.h |
| Direct3D初期化 | Direct3D/KdDirect3D.h |
| バッファ作成 | Direct3D/KdBuffer.h |
| テクスチャ管理 | Direct3D/KdTexture.h |
| 3Dモデル管理 | Direct3D/KdModel.h |
| gltf形式3Dモデル読み込み | Direct3D/KdGLTFLoader.h |
| 板ポリゴン表示用シェーダー | Shader/EffectShader |
| 3Dモデル表示用シェーダー | Shader/StandardShader |
| 2D画像表示用シェーダー | Shader/SpriteShader |
| XAudio管理 | Audio/KdAudio.h |