프레임 버퍼는 한 프레임에 출력 되어야하는 비디오 메모리의 영역에 있는 사각형 이미지

Direct3D에서 비디오 메모리로 내용을 쓰고 모니터가 읽어간다.

프레임 버퍼가 바뀌는데 렉이 없게 하기 위하여 이중 버퍼링이라는 2개 프레임 버퍼를 사용한다.

전면 버퍼 – 현재 화면에 출력되는 이미지

후면 버퍼 – Direct3D가 쓰는 다음에 출력할 이미지

Swap Chain – 순차적으로 연결된 프레임 버퍼들의 집합

기본 적으로 2개가 존재하며 보여지는 것이 전면 버퍼, 그 외가 후면 버퍼이다.

Presentation – 후면 버퍼의 내용을 전면 버퍼로 옮기는 것

COM (Component Object Model)객체

* DLL의 형태로 제공이 된다.
* 모든 Direct3D 객체는 COM객체이다.
* 외부로 노출된 인터페이스를 사용할 수만 있고 내부는 노출되어 있지 않다.
* 객체의 생성과 소멸이 일반적인 C++객체들과 다르다.

1. AddRef

인터페이스의 참조 카운터를 1 증가시킨다.

이 COM객체를 사용하고 있음을 나타낸다.

1. Release

인터페이스의 참조 카운터를 1 감소시킨다.

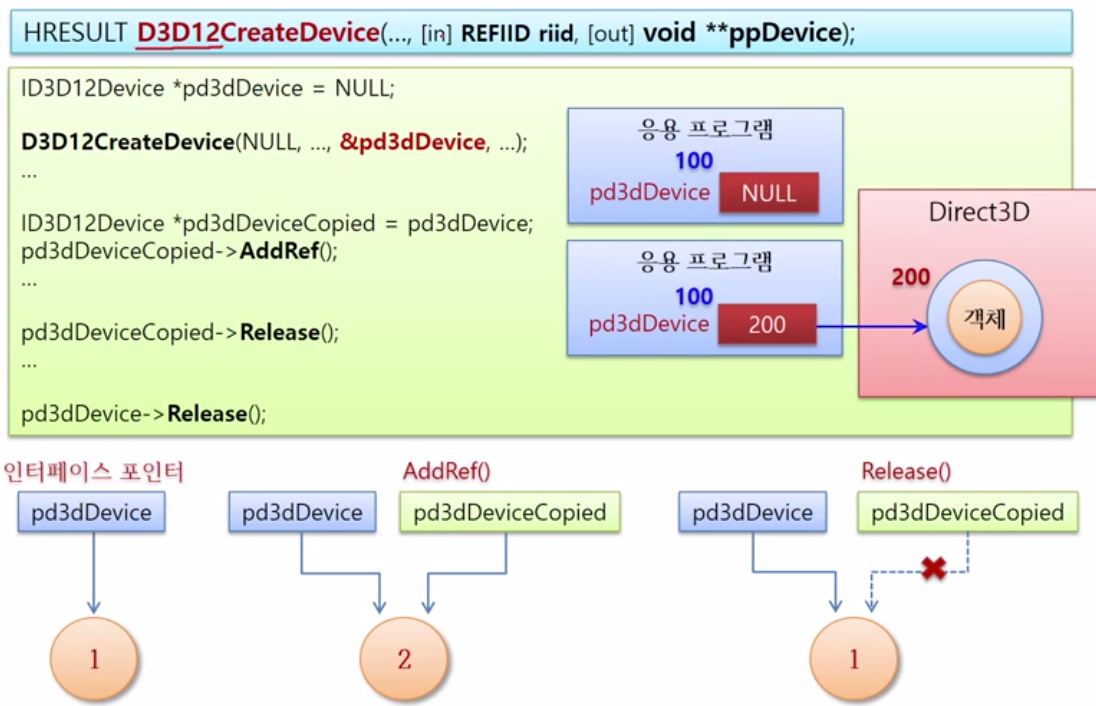
참조 카운트가 0이 되면 아무도 사용하지 않고 있는 것이다.

1. QueryInterface

이 객체가 어떤 인터페이스를 제공하는 가를 확인시켜준다.

COM객체의 생성과 소멸

* 참조 카운터가 0이되면 자동으로 소멸이 된다.
* 생성을 위한 API함수가 별도로 존재한다.
* New나 delete로 생성과 소멸을 관리하지 않는다.
* Create시 참조 카운터가 1이 되고 AddRef시 +1, Release시 -1이 된다.
* 참조 카운터가 0이되면 가비지 콜렉터가 COM객체의 메모리는 반납시킨다.



디바이스라는 COM객체를 생성하는 함수이다.

\*\*ppDevice는 디바이스의 포인터를 받기위한 포인터의 포인터 변수이다.

Pd3dDevice라는 인터페이스 디바이스 포인터 변수를 만들 후 NULL을 넣는다.

이 때 이 변수의 주소는 100이고 NULL이라는 주소를 가리키고 있는데 CreateDevice에 이 변수를 넣으면 새로 생성된 디바이스의 주소 값을 가리키게 할 수 있다.

그리고 pd3dDeviceCopied라는 새로운 인터페이스 디바이스 포인터 변수를 만들고 복사하면 AddRef를 사용하여 참조 카운터를 늘려줘야 한다.

복사본이 아닌 원본인 pd3dDevice는 가장 나중에 Release해주어야 한다.

* 즉 COM객체를 사용하기 위해선 인터페이스 포인터 변수를 선언 한 뒤 Create를 할 때 그 포인터 변수를 넘겨주어 사용해야 한다.
* GetDisplayModeList(디스플레이의 기능 [해상도, 색상 수 등..]을 가져오는 함수)는 포인터가 아니라 int변수를 선언하는 등.. COM객체가 아닌 경우 메모리 할당은 우리의 몫이다.

GUID

* COM객체들은 각각의 객체를 식별할 수 있는 식별자를 가진다. (128비트 정수 문자열)
* IID = 인터페이스를 구별하기 위한 GUID
* \_\_uuidof() = 인터페이스 자료형, 클래스 이름, 인터페이스 포인터에 대한 GUID 반환
* ComPtr = 인터페이스 포인터의 소멸자에서 release를 자동 호출해주는 스마트 포인터

그래픽스 프로그래밍 인터페이스

* DXGI