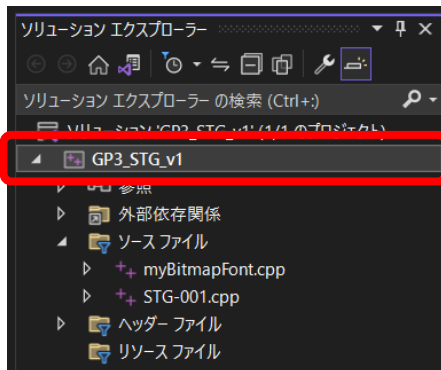


DirectX9 設定メモ

・事前準備

プロジェクトのプロパティを開く前に、あらかじめ1つ以上のソースファイルをプロジェクトに含めてください。

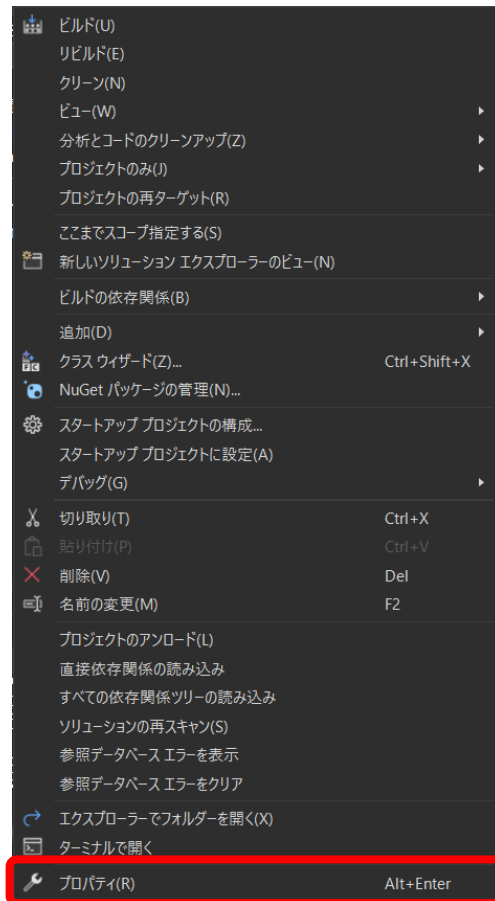
含めないと次ページのC/C++の項目が表示されません。



・プロジェクトのプロパティを開く

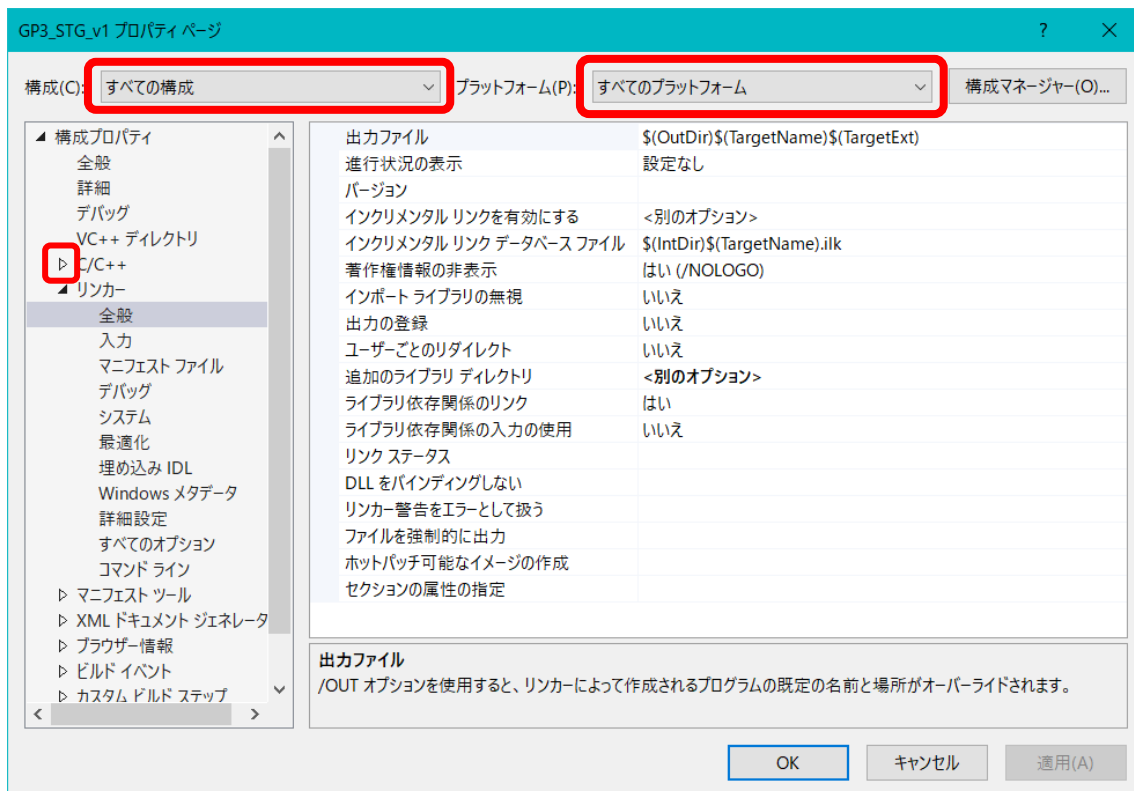
ソリューションエクスプローラウィンドウ内のプロジェクト名を右クリック→

「プロパティ」と辿ると・・・



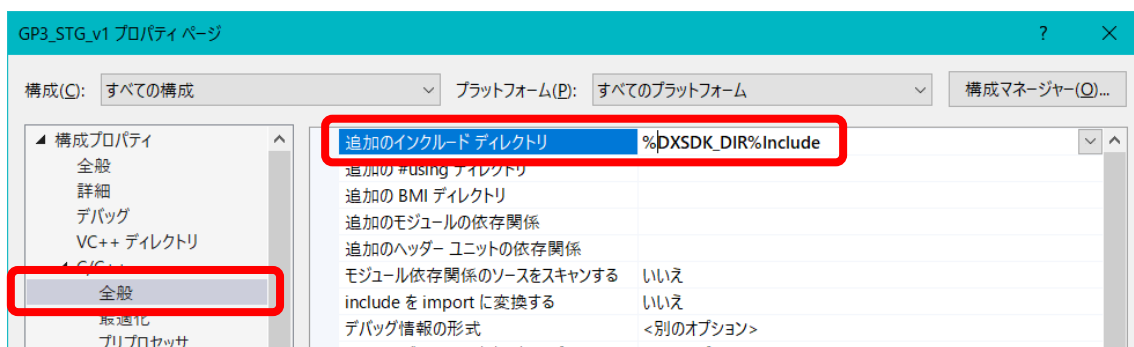
プロジェクトのプロパティが開きます。

プロパティページダイアログ画面上部の構成を
「すべての構成」 & 「すべてのプラットフォーム」にする

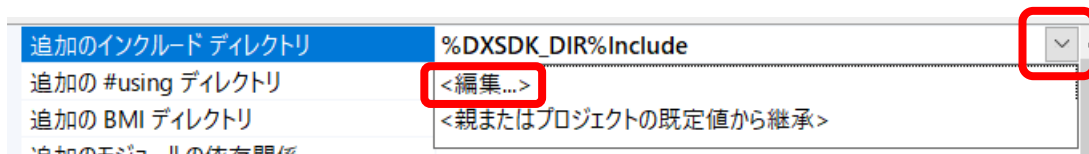


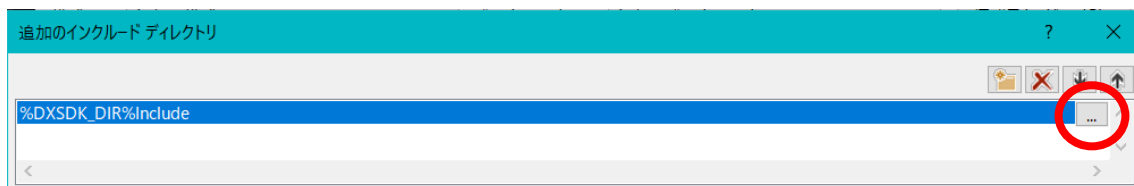
C/C++の左側の小さな▷をクリックしてサブ項目を展開

C/C++→全般と辿って右側の項目「追加のインクルードディレクトリ」を設定



右端 ▼ →<編集...>と辿ります。





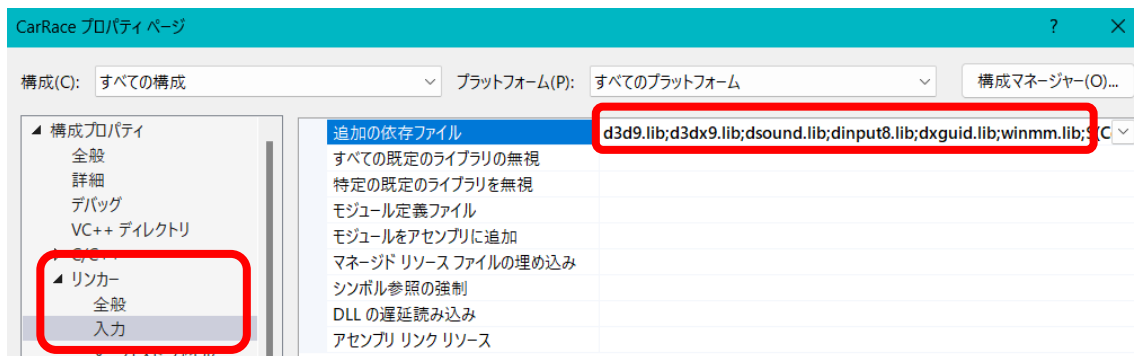
「新しい行」を選び青い帯を表示させてから、右端でマウスをクリックすると「...」が出現するので、これをクリックする。

DirectX9SDK のインストール先の include フォルダを選ぶ。

(大抵は C:\Program Files (x86)\Microsoft DirectX SDK (June 2010)\Include)

もしこのデフォルトフォルダ以外のところにインストールした場合は適宜変更してください。何処にインストールしたかわからなくなった場合はコマンドプロンプトを起動して set と入力すると、環境変数「DXSDK_DIR」にインストールした先が記録されています。この環境変数を使って、「%DXSDK_DIR%Include」と指定してもよいです。

変更を「適用」したら、次はライブラリを追加します。



リンカー → 入力 と辿って右側の「追加の依存ファイル」に 6 つのライブラリ d3d9.lib;d3dx9.lib;dsound.lib;dinput8.lib;dxguid.lib;winmm.lib; を追加してください。既に何か記入されている場合はそれを消さずに、先頭に挿入してください。

変更を「適用」したら、次は今追加したライブラリの場所を設定します。

ライブラリは 32bit バージョンと 64bit バージョンがありそれぞれのパスを設定します。


まず、32bit 環境から設定します。

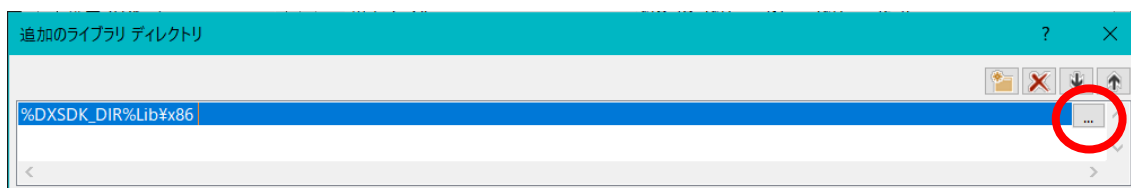
プロパティページのダイアログ画面上部の構成を「すべての構成」と「Win32」にする。



リンカー → 全般 と辿り

→ 「追加のライブラリディレクトリ」を設定する

右端  から<編集...> をクリック



「新しい行」を選び、青い帯の右端でマウスをクリックすると「...」が出るのでクリック
DirectX のインストール先→lib¥x86 を指定します。

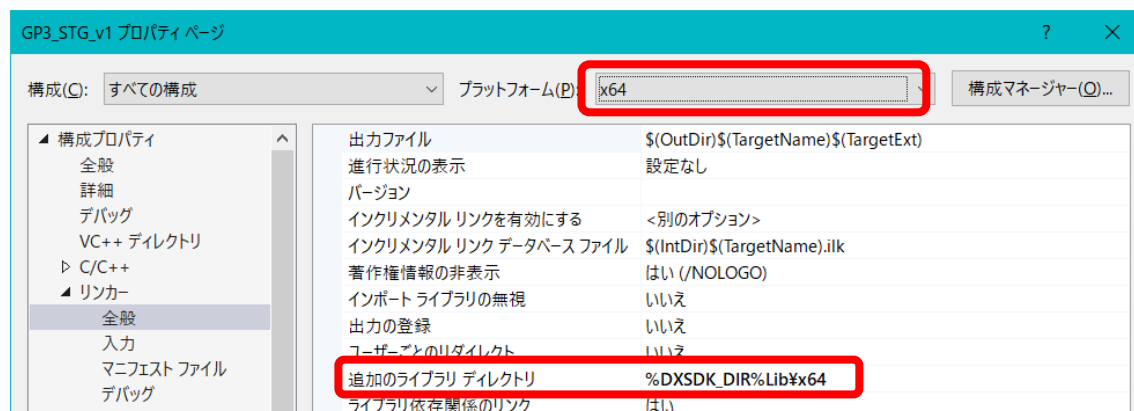
(大抵は C:¥Program Files (x86)¥Microsoft DirectX SDK (June 2010)¥Lib¥x86)


インクルードディレクトリ同様に、環境変数を使って「%DXSDK_DIR%Lib¥x86」

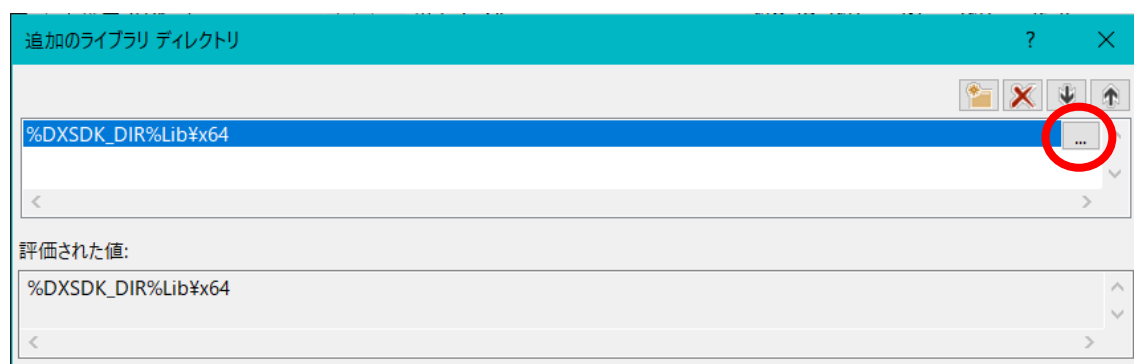
と指定しても OK。記入したら「適用」ボタンをクリックしてください。

最後に 64bit 環境のライブラリのパスを設定します。

プロパティページのダイアログ画面上部の構成を「すべての構成」と「x64」にする。



右端  から<編集...>をクリック。



「新しい行」を選び青い帯を表示させてから、右端でマウスをクリックすると「...」が出現するので、これをクリックする。

DirectX のインストール先の lib\x64 を指定します。

(大抵は C:\Program Files (x86)\Microsoft DirectX SDK (June 2010)\Lib\x64)

環境変数を使って、「%DXSDK_DIR%Lib\x64」と指定しても OK。

記入したら変更を「適用」して「OK」で閉じてください。

以上で、DirectX9 のライブラリを使う準備ができました。