

DirectWrite を使って文字を描画しよう！

- ① DirectWrite.h をインクルードする(これがないとはじまらない)
- ② FontData と DirectWrite のポインタ型をそれぞれ宣言する

```
// font
FontData* data;
FontData* ItlData;
FontData* debugData;
DirectWrite* write;
```

FontData	文字の種別、デザインが格納される型
DirectWrite	実際に文字を描画するマシーン群

なんで…FontData は複数あっていいけど、DirectWrite は一つ宣言すればいいってこと

- ③ FontData と DirectWrite の初期化、設定を行う

```
// フォント設定
data = new FontData();
data->fontSize = 60;
data->fontWeight = DWRITE_FONT_WEIGHT_NORMAL;

ItlData = new FontData();
ItlData->Color = D2D1::ColorF(0.0f, 0.0f, 1.0f, 1.0f);
ItlData->fontSize = 60;
ItlData->fontWeight = DWRITE_FONT_WEIGHT_BOLD;

debugData = new FontData();
debugData->fontSize = 30;
debugData->fontWeight = DWRITE_FONT_WEIGHT_NORMAL;

write = new DirectWrite(data);
write->Init();
```

それぞれ動的確保したあとにフォントサイズの設定とかフォントの色とか指定してね

***動的確保したなら delete はしっかり行ってね(マジで)**

DirectWrite 型のコンストラクタに FontData 入れるとそれが表示されるよ。

DirectWrite の Init 関数は必ず呼び出すこと

設定できる項目は最後に書きます…

④ 文字の描画(待ってました!)

```

// フォント
write->SetFont(data);
if (isSearch)
{
    write->DrawString("オブジェクト: 検知", D3DXVECTOR2(10.0f, 10.0f), D2D1_DRAW_TEXT_OPTIONS_NONE);
}
else
{
    write->DrawString("オブジェクト: 未検知", D3DXVECTOR2(10.0f, 10.0f), D2D1_DRAW_TEXT_OPTIONS_NONE);
}

std::ostringstream oss;

// デバッグ
write->SetFont(debugData);
int x = pos.x;
oss << x;
write->DrawString("X:" + oss.str(), D3DXVECTOR2(10, 50), D2D1_DRAW_TEXT_OPTIONS_NONE);

```

DirectWrite 型の DrawString を呼び出せば文字描画。念のため引数を列挙しておきます。

第一引数	描画する文字列
第二引数	描画する位置(左上始点)
第三引数	テキストのスナップ制御やクリッピングの制御

……第三引数の使いどころは今のところないかも？

困ったら D2D1_DRAW_TEXT_OPTIONS_NONE にしておくと外れないはず

⑤ 使わなくなったら

```

// 後処理
delete data;
delete ItlData;
delete debugData;

write->Release();
delete write;

```

DirectWrite 型は Release 関数を使用した後に

delete

しましょう

⑥ 設定できるもの

本当なら DirectWrite.h を見てほしいが使いそうなものを列挙しておく

FontData 型のデータ説明

fontWeight: フォント幅

fontStyle: フォントのスタイル(イタリック文字とか太文字とか)

fontSize: フォントサイズ(そのままです)

Color: フォントの色(指定するときは色の型を D2D1 から参照しないとイケない。③の画像見て)

DirectWrite 型の内包関数説明

- DirectWrite(FontData)

コンストラクタの引数に FontData 型をいれるとフォントデータが設定されます

- DirectWrite(FontData のあれこれをここで渡す)

引数に FontData 型じゃなくて設定値を直接渡すこともできますが…デバッグ以外ではおすすめしない

- SetFont(FontData)

引数に FontData を入れるとフォントデータの設定ができます

コンストラクタで渡しても渡してなくても再設定できるってことだね

- SetFont(FontData のあれこれをここで渡す)

うん、まあコンストラクタと同じだよ

- DrawString()

④参照

- Init()

初期化処理、使う前にこれしないとエラー吐きます

- Release()

後処理、これしないとアンロードされません

以上、説明してないの多々ありますがこんなものでしょ

なんか問題発生したり、わかんないことあったら

AT12B_173_26_西窪統吉桜

のどこまで来てください、大体対応します

がんばって！