**ライブラリ仕様書**

**主なテクスチャ系関数**

* Draw\_Ready

描画するための準備関数

* End\_Scene

シーンの終わりに描画する関数

* Tex\_Load

テクスチャを読み込む関数

* Tex\_Load\_EX

テクスチャを読み込む関数　抜き色の設定が可能

* Tex\_Set\_Draw

テクスチャをセットして描画する関数

**Directinput系関数**

* Key\_Check\_Dinput

キーの状態を取得する関数

DrawReady関数

|  |  |
| --- | --- |
| **定義** | void Draw\_Ready(IDirect3DDevice9\* pD3Device); |
| **返り値** | なし |
| **引数１** | 描画処理をするためのIDirect3DDevice9ポインタ |
| **概要** | 画像を描画するための設定などが行われる関数。  Render関数のシーンの最初に毎回呼び出す。 |

End\_Scene関数

|  |  |
| --- | --- |
| **定義** | void End\_Scene(IDirect3DDevice9\* pD3Device); |
| **返り値** | なし |
| **引数１** | 描画処理をするためのIDirect3DDevice9ポインタ |
| **概要** | 描画の終了と描画処理を行う関数。  Render関数のシーンの最後に毎回呼び出すことで描画できる。 |

Tex\_Set\_Draw関数

|  |  |
| --- | --- |
| **定義** | void Tex\_Set\_Draw(IDirect3DDevice9\* pD3Device, LPDIRECT3DTEXTURE9 pTexture, CUSTOMVERTEX\* Vertex) |
| **返り値** | なし |
| **引数１** | 描画処理をするためのIDirect3DDevice9ポインタ |
| **引数２** | 描画したい画像が格納されている場所 |
| **引数３** | 描画するためのCUSTOMVERTEX　座標を含む |
| **概要** | テクスチャをセットして、セットしたテクスチャを描画する関数。 |

Tex\_Load関数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **定義** | | int Tex\_Load(const char\* name, LPDIRECT3DTEXTURE9\* pTexture, IDirect3DDevice9\* pD3Device) |
| **返り値** | | 成功なら0　失敗なら1が返ってくる。 |
| **引数１** | | 読み込むファイルの名前を渡す。 |
| **引数２** | | 読み込んだ画像データを格納する場所のアドレスを渡す。 |
| **引数3** | 描画処理をするためのIDirect3DDevice9ポインタ | |
| **概要** | 画像を読み込む関数、第二引数に画像を格納する場所を渡す。 | |

Tex\_Load\_EX関数

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **定義** | | int Tex\_Load\_EX(const char\* name, LPDIRECT3DTEXTURE9\* pTexture, IDirect3DDevice9\* pD3Device, int alpha ,int red, int grren, int blue) |
| **返り値** | | 成功なら0　失敗なら1が返ってくる。 |
| **引数1** | | 読み込むファイルの名前を渡す。 |
| **引数２** | | 読み込んだ画像データを格納する場所のアドレスを渡す。 |
| **引数３** | | 描画処理をするためのIDirect3DDevice9ポインタ |
| **引数4** | | 抜き色のアルファ値を設定する。 |
| **引数５** | | 抜き色の赤色の値を設定する。 |
| **引数６** | | 抜き色の緑色の値を設定する。 |
| **引数７** | 抜き色の青色の値を設定する。 | |
| **概要** | 画像を読み込む関数、第二引数に画像を格納する場所を渡す。  第四引数から第七引数までが抜き色の指定です。 | |

Key\_Check\_Dinput関数

|  |  |
| --- | --- |
| **定義** | void Key\_Check\_Dinput(KEYSTATE\* Key, int DIK) |
| **返り値** | なし |
| **引数１** | キーの状態を格納するアドレス。 |
| **引数２** | チェックするキーのDIK |
| **概要** | キーの状態をチェックする関数。  DIKコードを渡して、キー状態を格納するアドレスを渡すと、  キー状態を格納した変数で、キーの状態をチェックできる。 |