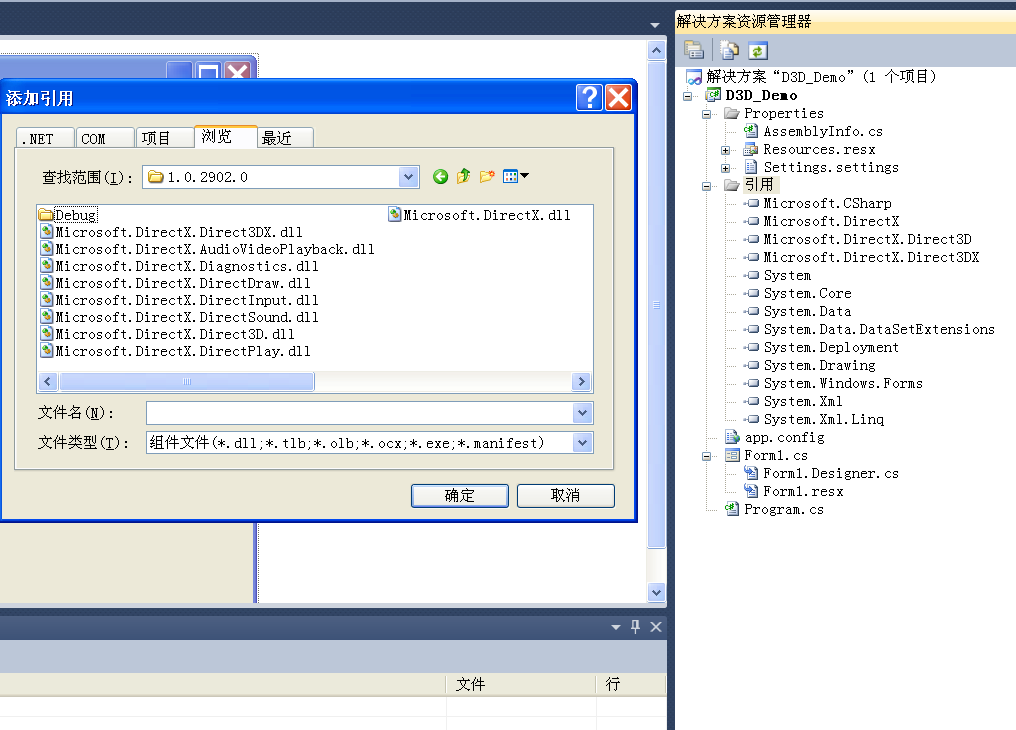
## VS2010中C#调用DirectX 9.0的方法

作者：Eric Huang

1.安装DirectX 9.0 sdk，本人安装的版本为DXSDK\_Aug09

2.建立C#工程，添加工程引用“Microsoft.DirectX”，“Microsoft.DirectX.Direct3D”和 “Microsoft.DirectX.Direct3DX”在vs2010中.com引用里面看不到directx的库文件，只有自己手动添加，库文件的位置为：C:\WINDOWS\Microsoft.NET\DirectX for Managed Code\1.0.2902.0, 如下图(在VS2008版本以前，安装DirectX的sdk后，添加引用时可以直接在com选项卡中找到)：



3.添加app.config文件，需要自己手动建立后添加到工程中，文件中的内容为（VS2008版本以前不需要这一步）：

<?xml version ="1.0"?>

<configuration>

<startup useLegacyV2RuntimeActivationPolicy ="true">

<supportedRuntime version ="v4.0"/>

</startup>

</configuration>

4.添加命名空间  
using Microsoft.DirectX;

using Microsoft.DirectX.Direct3D;

5.定义Direct3D的初始化函数，我在主窗体中添加了一个panel，名字为panel1

publicboolInitializeDirect3D**()**

**{**

try

**{**

PresentParameterspresentParams=newPresentParameters**();**

presentParams.Windowed=true**;** presentParams.SwapEffect=SwapEffect.Discard**;**

device=newDevice**(**0**,** DeviceType.Hardware**,** this.panel1**,** CreateFlags.SoftwareVertexProcessing**,** presentParams**);**

returntrue**;**

**}**

catch **(**DirectXExceptione**)**

**{**

MessageBox.Show**(**e.ToString**(),** "Error"**);**

returnfalse**;**

**}**

**}**

6.定义绘图函数Render

publicvoidRender**()**

**{**

if **(**device==null**)**

**{**

return**;**

**}**

device.Clear**(**ClearFlags.Target**,** Color.DarkSlateBlue**,** 1.0f**,** 0**);**

device.BeginScene**();**

**//在这里绘图**

device.EndScene**();**

device.Present**();**

**}**

7.在需要的地方调用Render函数，具体绘图的方式请参照sdk。