

Obsah

Úvod	7
Předpoklady ke studiu této knihy	8
Koncepce knihy	8
Zdrojové kódy knihy	9
Co budeme potřebovat	9
Poděkování a podpora.....	10
1. Bližší seznámení s DirectX	11
1.1 Součásti DirectX	12
1.2 Pohled do historie DirectX	13
2. Základní aplikace	15
2.1 Nastavení DirectX pro naše aplikace	15
2.2 Vytvoření základní Win32 aplikace	18
2.3 Zjištění verze DirectX	25
3. DirectDraw	29
3.1 Jednoduchá aplikace s DirectDraw	31
3.2 Triple buffering	43
3.3 DirectDraw v okně	48
3.4 Off-screen surfaces	52
3.5 Barevná paleta	58
3.6 Barevný klíč	62
4. Direct3D	73
4.1 Základní pojmy a transformace	76
4.1.1 Souřadnicový systém.....	77
4.1.2 Vertexy, hrany a plochy.....	77
4.1.3 Transformace a matice	78
4.2 Jednoduchá Direct3D aplikace v okně	80

4.3	Direct3D v celoobrazovkovém režimu	90
4.4	Surfaces v Direct3D	94
4.5	Vykreslování jednoduchých objektů	104
4.6	Práce s index bufferem	113
4.7	Transformace	118
4.8	Práce se složitějšími objekty a formát .x.....	124
4.9	Materiály.....	131
4.10	Světla.....	134
4.11	Textury	140
4.12	Další využití textur a transformace objektů	147
4.13	Práce s texty	154
4.14	Práce s kamerou a okolí scény.....	163
5.	DirectInput.....	179
5.1	Práce s klávesnicí	180
5.2	Práce s myší.....	189
6.	DirectSound a DirectMusic.....	195
6.1	DirectSound.....	197
6.2	DirectMusic	201
7.	DirectPlay.....	207
7.1	Komunikace peer-to-peer	209
7.2	Komunikace klient/server	215
8.	Co dál?	217
8.1	Použité zdroje	218
	Rejstřík	221