

索引

索引

記号数字

!, ~, +, \$, &&, , ?;, (type), ..., [i], +, -, *, /, %, ++, --, <, >, ==, !=, <=, >=, =, +=, -=, *=, /=	209
#pragma ディレクティブ	36,104,283
.bmp .dds .dib .hdr .jpg .pfm .png .ppm .tga	77
:FOG	251
:register	206,227
:セマンティック	203
[Alt] + [Enter]キー/[ESC]キー/[PAUSE]キー	106
[Windows]キー	356
_T("文字列") / _TEXT("文字列")	37
_tWinMain 関数	37
/ 1/	101
10進数 / 16進数 / 8進数	201
16ビットのインデックス	166,167
16ビット浮動小数点数値	202
2Dグラフィックス	77
32ビットのインデックス	166,167
32ビット浮動小数点数値	202
3Dオブジェクトの描画	176
3Dグラフィックスの数学	149
3Dサウンド	285,317,324,338,342
3D音源	285
64ビット浮動小数点数値	202

アルファベット順

A	
abs()	220
acos() / all()	221
AddressU ~ W	228,230
AlphaBlendEnable	218,253
AlphaFunc	218
AlphaRef	218
AlphaTestEnable	218
ANISOTROPIC	232
any() / asin() / atan() / atan2()	221
A値	252
B	
BINORMAL[n]	213
BLENDINDICES[n]	212
BlendOp	218
BLENDWEIGHT[n]	212
BOOL	202
BORDER	230
BorderColor	228,230

C	
c_dfDIJoystick / c_dfDIJoystick2	356,360,368,369
c_dfDIKeyboard	356,360,365
c_dfDIMouse / c_dfDIMouse2	356,360,363
CD3DSettingsDlg クラス	142
::Init メンバ関数	142
::IsActive メンバ関数	143
::MsgProc メンバ関数	143
::OnD3D9CreateDevice メンバ関数	143
::OnD3D9DestroyDevice メンバ関数	144
::OnD3D9LostDevice メンバ関数	144
::OnD3D9ResetDevice メンバ関数	144
::OnRender メンバ関数	144
::SetActive メンバ関数	143
CDXUTButton クラス	136
::GetText メンバ関数	136
::SetText メンバ関数	136
CDXUTCheckBox クラス	136
::GetChecked メンバ関数	136
::SetChecked メンバ関数	136
CDXUTComboBox クラス	137
::AddItem メンバ関数	137
::GetNumItems メンバ関数	137
::GetSelectedItem メンバ関数	137
::RemoveAllItems メンバ関数	137
::RemoveItem メンバ関数	137
::SetSelectedItemByIndex メンバ関数	137
CDXUTDialog クラス	129,137
::Add...系メンバ関	132,135
::AddButton メンバ関数	135
::AddCheckBox メンバ関数	135
::AddComboBox メンバ関数	135
::AddEditBox メンバ関数	136
::AddListBox メンバ関数	135
::AddRadioButton メンバ関数	135
::AddSlider メンバ関数	135
::AddStatic メンバ関数	135
::EnableCaption メンバ関数	132
::Get...系メンバ関数	134,136
::GetHeigh メンバ関数	130
::GetLocation メンバ関数	130
::GetMinimized メンバ関数	132
::GetVisible メンバ関数	131
::GetWidth メンバ関数	130
::InitDefaultElements メンバ関数	138
::Init メンバ関数	130,139
::MsgProc メンバ関数	130

::OnRender メンバ関数	134
::SetBackgroundColors メンバ関数	132
::SetCallback メンバ関数	133
::SetCaptionText メンバ関数	132
::SetControlEnabled メンバ関数	134
::SetFont メンバ関数	138
::SetLocation メンバ関数	130
::SetMinimized メンバ関数	132
::SetSize メンバ関数	130
::SetVisible メンバ関数	131
CDXUTDialogResourceManager クラス	128,130,137,241
::AddTexture メンバ関数	241
::GetTextureNode メンバ関数	241,242
::MsgProc メンバ関数	129
::OnD3D9CreateDevice メンバ関数	128
::OnD3D9DestroyDevice メンバ関数	129
::OnD3D9LostDevice メンバ関数	128
::OnD3D9ResetDevice メンバ関数	128
CDXUTEditBox クラス	137
::ClearText メンバ関数	137
::GetTextLength メンバ関数	137
::GetText メンバ関数	137
::SetCaretColor メンバ関数	137
::SetSelectedBackColor メンバ関数	137
::SetSelectedTextColor メンバ関数	137
::SetTextColor メンバ関数	137
::SetText メンバ関数	137
CDXUTIMEEditBox クラス	132
CDXUTListBox クラス	137
::AddItem メンバ関数	137
::GetSelectedItem メンバ関数	137
::InsertItem メンバ関数	137
::RemoveAllItems メンバ関数	137
::RemoveItem メンバ関数	137
::SelectItem メンバ関数	137
CDXUTMesh クラス	196
::InvalidateDeviceObjects メンバ関数	197
::Render メンバ関数	197
::RestoreDeviceObjects メンバ関数	197
::UseMeshMaterials メンバ関数	196
CDXUTRadioButton クラス	136
::GetButtonGroup メンバ関数	136
::GetChecked メンバ関数	136
::SetButtonGroup メンバ関数	136
::SetChecked メンバ関数	136
CDXUTSlider クラス	137
::GetRange メンバ関数	137
::GetValue メンバ関数	137
::SetRange メンバ関数	137
::SetValue メンバ関数	137
CDXUTStatic クラス	136

::GetText メンバ関数	136
::SetText メンバ関数	136
CDXUTXFileMesh クラス	194
::Create メンバ関数	194
::GetMesh メンバ関数	196
::Render メンバ関数	196
::SetVertexDecl メンバ関数	195
ceil()	221
CHAR 型	37
CLAMP	230
clamp()	221
CleanupD3DObject 関数	53
clip()	224
Clipping	218
ClipPlaneEnable	218
CoInitialize 関数	328
col_major	207
COLOR[n]	213,215
ColorWriteEnable	218
COM	27,37,55,328,386
comctl32.lib	104
const	203,207
COORD0 ~ 3	219,235
cos() / cosh()	221
CoUninitialize 関数	328
CreateEvent 関数	311
CreateThread 関数	313
CreateWindow 関数	41
cross()	222
CSound クラス	335,338,340
::CSound デストラクタ	340
::CSound コンストラクタ	340
::FillBufferWithSound メンバ関数	340
::Get3DBufferInterface メンバ関数	340,342,343
::GetBuffer メンバ関数	340,341
::GetFreeBuffer メンバ関数	340,341
::IsSoundPlaying メンバ関数	341,343,344
::Play3D メンバ関数	340,342
::Play メンバ関数	340,341,342
::Reset メンバ関数	341,343
::Stop メンバ関数	341,343
CSoundManager クラス	335,336
::CSoundManager デストラクタ	336
::CreateFromMemory メンバ関数	337
::CreateStreaming メンバ関数	337,339,340
::Create メンバ関数	337,338,339
::CSoundManager メンバ関数	336
::Get3DListenerInterface メンバ関数	337,338
::GetDirectSound メンバ関数	337,337
::Initialize メンバ関数	336,337
::SetPrimaryBufferFormat メンバ関数	337,337

索引

CStreamingSound クラス	335,338,339,344
::HandleWaveStreamNotification メンバ関数	344,345
::Reset メンバ関数	344
CullMode	180,218
CWaveFile クラス	301,308,314,335,345
::CWaveFile デストラクタ	345
::Close メンバ関数	301,345
e::CWaveFile メンバ関数	345
::GetFormat メンバ関数	301,345
::GetSize メンバ関数	301,345
::OpenFromMemory メンバ関数	345
::Open メンバ関数	301,345
::Read メンバ関数	301,345
::ResetFile メンバ関数	301,345
::Write メンバ関数	345
D	
D3D_OK	53
D3D_SDK_VERSION	40
d3d9.h	37
d3d9.lib	36,104
D3DADAPTER_DEFAULT	42,66
D3DBLEND_	253
D3DCAPS9 構造体	66,67,92,108,210,231,233,240,257,265,271
D3DCLEAR フラグ	50
D3DCMPFUNC 列挙型	255,256
D3DCOLOR_ARGB マクロ	51
D3DCOLOR_COLORVALUE マクロ	51
D3DCOLOR_RGBA マクロ	51
D3DCOLOR_XRGB マクロ	51
D3DCOLORtoUBYTE4()	224
D3DCOLORVALUE 構造体	51
D3DCOLOR型	51
D3DCREATE フラグ	43
..._PUREDEVICE	43,48
D3DCUBEMAP_FACE_NEGATIVE_X ~ Z	240
D3DCUBEMAP_FACE_POSITIVE_X ~ Z	240
D3DCULL_	173
D3DCURSOR_IMMEDIATE_UPDATE	94
D3DCURSORCAPS_COLOR	92
D3DDDMAPSAMPLER	227
D3DDECL_END マクロ	161
D3DDECLMETHOD 列挙型	162
D3DDECLTYPE 列挙型	162
D3DDECLUSAGE 列挙型	163
..._BINORMAL	163,190
..._TANGENT	163,190
..._TEXCOORD	163,226,235
D3DDEVTYPE 列挙型	42
..._HAL	42,66,67
..._REF	42,48,66,67
D3DDISPLAYMODE 構造体	68,76
D3DERR_DEVICELOST	51,52,53
D3DERR_DEVICENOTRESET	53
D3DFORMAT 列挙型	46
D3DFMT_A16B16G16R16F	274
D3DFMT_A1R5G5B5	46,58,68,69
D3DFMT_A2R10G10B10	46,58,68,69,69
D3DFMT_A32B32G32R32F	274
D3DFMT_A8R8G8B8	46,58,68,69
D3DFMT_D24S8	254
D3DFMT_INDEX16 / 32	167
D3DFMT_R16F	268
D3DFMT_R5G6B5	46,58,68,69
D3DFMT_UNKNOWN	44
D3DFMT_X1R5G5B5	46,58,68,69
D3DFMT_X8R8G8B8	46,58,68,69
D3DLOCK_DISCARD	166
D3DLOCK_NO_DIRTY_UPDATE	166
D3DLOCK_NO_SYSLOCK	166
D3DLOCK_NOOVERWRITE	166
D3DLOCK_READONLY	166
D3DMULTISAMPLE_TYPE 列挙型	73,74
D3DPOOL_DEFAULT	31
D3DPOOL_MANAGED	31,32,80,116,238
D3DPOOL_SCRATCH	31
D3DPOOL_SYSTEMMEM	31,116
D3DPRESENT フラグ	45,46
D3DPRESENT_PARAMETERS 構造体	41,42,43,44,45,46,49,52,53,54,74,108
D3DPRESENTFLAG フラグ	45
D3DPS_VERSION マクロ	67
D3DPRIMITIVETYPE 列挙型	158
D3DPT_LINELIST	158
D3DPT_LINESTRIP	159
D3DPT_POINTLIST	158,286
D3DPT_TRIANGLEFAN	159
D3DPT_TRIANGLELIST	159
D3DPT_TRIANGLESTRIP	159
D3DPTADDRESSCAPS_	232
D3DPTFILTERCAPS_	234
D3DRS_	218
D3DRS_ALPHABLENDENABLE	218,253
D3DRS_CCW_	257
D3DRS_CULLMODE	173,218
D3DRS_DESTBLEND	218,253
D3DRS_FOGCOLOR	218,251
D3DRS_FOGDENSITY	65
D3DRS_FOGENABLE	218,251
D3DRS_FOGEND	65
D3DRS_FOGSTART	65
D3DRS_LASTPIXEL	218

索引

D3DRS_MULTISAMPLEANTIALIAS	74,218
D3DRS_POINTSCALE_A ~ C	218,286
D3DRS_POINTSCALEENABLE	218,265
D3DRS_POINTSIZE	218,264
D3DRS_POINTSIZE_MIN	218,286
D3DRS_POINTSPRITEENABLE	218,263,264
D3DRS_PONTSIZE_MAX	286
D3DRS_SHADEMODE	172,218
D3DRS_SRCBLEND	219,253
D3DRS_STENCILENABLE	219,255
D3DRS_STENCILFAIL	219,256,257
D3DRS_STENCILFUNC	255
D3DRS_STENCILFUNC	219,257
D3DRS_STENCILMASK	219,255
D3DRS_STENCILPASS	219,256,257
D3DRS_STENCILREF	219,255
D3DRS_STENCILWRITEMASK	219,256
D3DRS_STENCILZFAIL	219,256,257
D3DRS_TWOSIDEDSTENCILMODE	257
D3DRS_WRAP0 ~ 15	219,234
D3DRS_ZENABLE	71,173,219
D3DRS_ZFUNC	219
D3DRS_ZWRITEENABLE	219
D3DSAMP_	228,230,332
D3DSBT_	65
D3DSHADE_	172
D3DSTENCILCAPS フラグ	256,257
D3DSURFACE_DESC 構造体	108
D3DSWAPEFFECT 列挙型	45
..._DISCARD	45,74
D3DTEXTUREADDRESS 列挙型	230
D3DTEXF_	232
D3DTSS_	65
D3DUSAGE フラグ	71
..._DYNAMIC	71,79,269
..._RENDERTARGET	71,79,269
D3DVECTOR 構造体	149
D3DVERTEXELEMENT9 構造体	160,161
D3DVERTEXTEXTURESAMPLER	227
D3DVIEWPORT9 構造体	48
D3DVS_VERSION マクロ	67
D3DWRAP_U ~ W	219,235
D3DWRAPCOORD_0 ~ 3	219,235
D3DX	26,37,258,263
D3DX_PI / D3DX_1BYPI	101
d3dx9.h	37
d3dx9.lib	36,104
d3dx9d.lib	36
D3DXCompileShaderFromFile 関数	168,171
D3DXCompileShaderFromResource 関数	168
D3DXCompileShader 関数	168
D3DXComputeBoundingBox 関数	190
D3DXComputeBoundingBoxSphere 関数	190,191
D3DXComputeNormals 関数	190,195
D3DXComputeTangentFrameEx 関数	195
D3DXComputeTangent 関数	190
D3DXCreateBox 関数	263
D3DXCreateCubeTextureFromFileEx 関数	238
D3DXCreateCubeTextureFromFile 関数	238
D3DXCreateCubeTexture 関数	237,238
D3DXCreateCylinder 関数	263
D3DXCreateEffectFromFile 関数	180
D3DXCreateFontIndirect 関数	89,90
D3DXCreateFont 関数	88,89
D3DXCreateMatrixStack 関数	260,261
D3DXCreatePolygon 関数	263
D3DXCreateSphere 関数	263
D3DXCreateSprite 関数	85,86
D3DXCreateTeapot 関数	263
D3DXCreateTextureFromFileEx 関数	78
D3DXCreateTextureFromFileInMemoryEx 関数	79
D3DXCreateTextureFromFileInMemory 関数	79
D3DXCreateTextureFromFile 関数	78,225
D3DXCreateTextureFromResourceEx 関数	79
D3DXCreateTextureFromResource 関数	79
D3DXCreateTexture 関数	225,226,269
D3DXCreateText 関数	263
D3DXCreateTorus 関数	263
D3DXFileCreate 関数	186
D3DXFX_LARGEADDRESS_HANDLE マクロ	104
D3DXFX_	184
D3DXGetImageInfoFromFile 関数	80
D3DXHANDLE	104,175,181,183,184,204,207
D3DXIFF_BMP/DDS/DIB/HDR/ JPG/PFM/PNG/PPM/TGA	77
D3DXIMAGE_FILEFORMAT 列挙型	77,95
D3DXIMAGE_INFO 構造体	81
D3DXLoadMeshFromX 関数	186,187
D3DXLoadSurfaceFromFileInMemory 関数	82
D3DXLoadSurfaceFromFile 関数	82
D3DXLoadSurfaceFromMemory 関数	82
D3DXLoadSurfaceFromResource 関数	82
D3DXLoadSurfaceFromSurface 関数	82
D3DXMATERIAL 構造体	188,189
D3DXMatrixAffineTransformation 関数	156
D3DXMatrixDeterminant 関数	156
D3DXMatrixIdentity 関数	156
D3DXMatrixInverse 関数	156
D3DXMatrixLookAtLH 関数	156,174
D3DXMatrixLookAtRH 関数	156
D3DXMatrixMultiplyTranspose 関数	156
D3DXMatrixMultiply 関数	156

索引

D3DXMatrixOrthoLH 関数	157,174
D3DXMatrixOrthoOffCenterLH 関数	157,175
D3DXMatrixOrthoOffCenterRH 関数	157
D3DXMatrixOrthoRH 関数	157
D3DXMatrixPerspectiveFovLH 関数	157,174,175
D3DXMatrixPerspectiveFovRH 関数	157
D3DXMatrixPerspectiveLH 関数	157,175
D3DXMatrixPerspectiveOffCenterLH 関数	157,175
D3DXMatrixPerspectiveOffCenterRH 関数	157
D3DXMatrixPerspectiveRH 関数	157
D3DXMatrixReflect 関数	156,174,258,259
D3DXMatrixRotationAxis 関数	156,174
D3DXMatrixRotationQuaternion 関数	156
D3DXMatrixRotationX 関数	156,174
D3DXMatrixRotationYawPitchRoll 関数	156,174
D3DXMatrixRotationY 関数	156,174
D3DXMatrixRotationZ 関数	156,174
D3DXMatrixScaling 関数	156,174
D3DXMatrixShadow 関数	156,174
D3DXMatrixTransformation 関数	156
D3DXMatrixTranslation 関数	156,174
D3DXMatrixTranspose 関数	156
D3DXMATRIX 構造体	149,156
D3DXMESH 列挙型	187
... SYSTEMMEM	186,187
D3DXMESHOPT 列挙型	188
D3DXPlaneFromPoints 関数	258,259
D3DXPLANE 構造体	258,259
D3DXSaveSurfaceToFile 関数	95
D3DXSHADER コンパイル・オプション	171
D3DXSPRITE 列挙型	86
D3DXTECHNIQUE_DESC 構造体	182
D3DXVec3Add 関数	155
D3DXVec3Cross 関数	155
D3DXVec3Do 関数	155
D3DXVec3LengthSq 関数	155
D3DXVec3Length 関数	155
D3DXVec3Normalize 関数	155
D3DXVec3Scale 関数	155
D3DXVec3Subtrac 関数	155
D3DXVec3TransformCoord 関数	156
D3DXVec3TransformNorma 関数	156
D3DXVec3Transform 関数	156
D3DXVec4Add 関数	155
D3DXVec4Cross 関数	155
D3DXVec4Do 関数	155
D3DXVec4LengthSq 関数	155
D3DXVec4Length 関数	155
D3DXVec4Normalize 関数	155
D3DXVec4Scale 関数	155
D3DXVec4Subtrac 関数	155
D3DXVec4Transform 関数	156
D3DXVECTOR3 構造体 / 4 構造体	149,155
D3DX のマクロ	101
D3DX用ライブラリ	36
D3DZB_	72,173
DDS ファイル	78,83
ddx() / ddy()	224
degrees()	220
DEPTH[n]	215
DepthBias	218
DESTALPHA	253
DestBlend	218,253
DESTCOLOR	253
determinant()	222
DI_FFNO MINALMAX	371
DI8DEVCLASS	352
DI8DEVCLASS_GAMECTRL	352,368
DIA_	382
DIACTIONFORMAT 構造体	384,385
DIACTION 構造体	381,382
DICONDITION 構造体	375
DICONFIGUREDEVICESPARAMS 構造体	388,389
DICONSTANTFORCE 構造体	374
DICUSTOMFORCE 構造体	376
DIDATAFORMAT 構造体	355
DIDBAM_	387
DIDEVICEINSTANCE 構造体	353
DIDEVICEOBJECTDATA 構造体	361,362,364,366,370,389
DIDSAM_	387
DIEDBSFL_	386
DIEDBSFL_THISUSER	386
DIEDFL_	352
DIEDFL_FORCEFEEDBACK	352,373
DIEFF_	378
DIEFFECT 構造体	377,378
DIENUM_CONTINUE	352
DIENUM_STOP	352
DIEnumDevicesCallback 型コールバック関数	353
DIENVELOPE 構造体	378
DIERR_INPUTLOST	360
DIES_NODOWNLOAD	378
DIES_SOLO	378
DIGDD_PEEK	362
DIJOYSTATE 構造体 / ~ 2 構造体	360,369
DIK_	366,367
DIMOFBS_BUTTON0 ~ 7	364
DIMOFBS_X ~ Z	364
DIMOUSESTATE 構造体 / ~ 2 構造体	360,363,364
dinput.h	349
dinput8.lib	349
DIPERIODIC 構造体	375

索引

DIPROP_AUTOCENTER	359,374
DIPROP_AXISMODE	357,359
DIPROP_BUFFERSIZE	358,359
DIPROP_DEADZONE	359
DIPROP_FFGAIN	359
DIPROP_RANGE	357,359
DIPROPAUTOCENTER_OFF	359,374
DIPROPAUTOCENTER_ON	359,374
DIPROPAXISMODE_ABS / REL	357
DIPROPDWORD 構造体	374
DIRAMPFORCE 構造体	375
Direct3D	24,26,37
Direct3D 9 / 9Ex / 10 / 11	24
Direct3D 9 の特徴	25
Direct3DCreate9 関数	40
Direct3D の能力	63
Direct3D用ライブラリ	36
DirectDraw	25
DirectInput	348
DIRECTINPUT_VERSION	350
DirectInput8Create 関数	350
DirectInput の手順	349
DirectMusic	280
DirectSound	147,280
DIRECTSOUND_VERSION マクロ	283
DirectSound3D	317
DirectSoundCreate8 関数	287,288
DirectSoundEnumerate 関数	287
DirectSound の手順	283
DirectX 8	26
DirectX Control Panel	38
DirectX Sample Browser	103
DirectX Texture Tool	83
DirectX8 実践プログラミング	33
DirectX エンドユーザー・ランタイム	25
DirectX のページ	25
DISCL_	356,357
DISCL_EXCLUSIVE	356,373
distance()	222
DitherEnable	218
DMO(DirectX Media Object)	328,286
do while 文	209
dot()	222
double	202
DPRESENT_INTERVAL_ONE	46
DS3D_DEFAULTMAXDISTANCE	323
DS3D_DEFAULTMINDISTANCE	323
DS3D_DEFERRED	320,322
DS3D_IMMEDIATE	320,322
DS3D_MAXCONEANGLE	326
DS3D_MAXDOPPLERFACTOR	320
DS3D_MAXROLLOFFFACTOR	322
DS3D_MINCONEANGLE	326
DS3D_MINDOPPLERFACTOR	320
DS3D_MINROLLOFFFACTOR	322
DS3DALG フラグ	323
DS3DMODE_	324
DSBCAPS フラグ	295
... CTRL3D	295,318
... CTRLFREQUENCY	295,308
... CTRLFX	295,303,328
... CTRLPAN	295,307
... CTRLPOSITIONNOTIFY	295,310
... CTRLVOLUME	295,307
... GETCURRENTPOSITION2	295
... GLOBALFOCUS	295
... LOCDEFER	295,298
... LOCHARDWARE	295
... LOCSOFTWARE	295
... MUTE3DATMAXDISTANCE	296
... PRIMARYBUFFER	296,293,318
... STATIC	296,310
... STICKYFOCUS	296
... TRUEPLAYPOSITION	296
DSBLOCK_FROMWRITECURSOR	299
DSBPLAY_	305
DSBPN_OFFSESTOP	312
DSBPOSITIONNOTIFY 構造体	312,313
DSBUFFERDESC 構造体	293,295,297,307,308,310,318,323,328
DSCAPS_	290,291
DSCAPS_EMULDRIVER	288,290
DSCAPS 構造体	288,290
DSDEVID_DefaultPlayback	287,288
DSDEVID_DefaultVoicePlayback	288
DSEFFECTDESC 構造体	330
DSERR_BUFFERLOST	298,304
DSFXChorus 構造体	331
DSFXCompressor 構造体	331
DSFXDistortion 構造体	331
DSFXEcho 構造体	331
DSFXFlanger 構造体	331
DSFXGargle 構造体	331
DSFXI3DL2REVERB 構造体	331
DSFXParamEq 構造体	332
DSFXR_	330
DSFXWavesReverb 構造体	332
dsound.h	282
dsound.lib	283,335
DSSCL_NORMAL	288
DSSCL_PRIORITY	288,293
DSSCL_WRITEPRIMARY	288,293

索引

DSSPEAKER_.....	291
DT_.....	91
DT_WORDBREAK	92
Dwarf.x	198
dxerr.h	37,39
dxerr.lib.....	36,39,104
DXGetErrorDescription 関数	39
DXGetErrorString 関数	39
dxguid.lib	36,104,283,349
DXSDK_DIR 環境変数	110
DXTRACE_ERR_MSGBOX マクロ	39
DXTRACE_ERR マクロ	39
DXTRACE_MSG マクロ	39
DXTTrace 関数	39
DXUT	26,37,97,241,271,308,314
DXUT Core	102
DXUT Optional	102
DXUT.cpp	102
DXUT.h	102,335
DXUT.lib	103,104
DXUT_AUTOLIB マクロ	104,335
DXUT_D3D10_DEVICE	115
DXUT_D3D9_DEVICE	114,115
DXUT_PlaySoundLooping マクロ	341
DXUT_PlaySound マクロ	341
DXUT_StopSound マクロ	343
DXUT11.....	27
DXUTCallbackModifyDeviceSettings コールバック関数	277
DXUTcamera.cpp	102
DXUTcamera.h	102
dxutcontrols.dds.....	140
DXUTCreateDeviceFromSettings 関数	107,115,116
DXUTCreateDevice 関数	108,112
DXUTCreateWindow 関数	106,107
DXUTD3D9DeviceSettings 構造体	115
DXUTDeviceSettings 構造体	114,115
DXUTDisplaySwitchingToREFWarning 関数	113,115
DXUTenum.cpp	102
DXUTenum.h	102
DXUTFindDXSDKMediaFileCch 関数	110
DXUTFindValidDeviceSettings 関数	116
DXUTGetD3D9BackBufferSurfaceDesc 関数.....	108
DXUTGetD3D9DeviceCaps 関数	108,114
DXUTGetD3D9Device 関数	108
DXUTGetD3D9Object 関数	108
DXUTGetD3D9PresentParameters 関数.....	108
DXUTGetDeviceStats 関数	145
DXUTGetExitCode 関数	109
DXUTGetFrameStats 関数	145
DXUTGetHWND 関数	107
DXUTGetShowMsgBoxOnError 関数.....	106
DXUTGetWindowClientRect 関数	107
DXUTGetWindowHeight 関数	107
DXUTGetWindowTitle 関数	107
DXUTGetWindowWidth 関数	107
DXUTgui.cpp	102
DXUTgui.h.....	102,127,136,138
DXUTguiME.cpp	102
DXUTguiME.h	102,127
DXUTInit 関数	105
DXUTIsActive 関数	107
DXUTIsKeyDown 関数	123
DXUTIsMouseButtonDown 関数	125
DXUTIsRenderingPaused 関数.....	146
DXUTIsTimePaused 関数	146
DXUTIsWindowed 関数	108,142
DXUTKillTimer 関数	126
DXUTMainLoop 関数.....	109
DXUTMatchOptions 構造体	116
DXUTmisc.cpp / DXUTmisc.h	102
DXUTOpt.lib	103,104
DXUTPause 関数	146
DXUTRender3DEnvironment 関数	109
DXUTres.cpp	102,130
DXUTres.h	102,130
DXUTSetCallbackD3D9DeviceAcceptable 関数	100,112
DXUTSetCallbackD3D9DeviceCreated 関数	100,116
DXUTSetCallbackD3D9DeviceDestroyed 関数	100,118
DXUTSetCallbackD3D9DeviceLost 関数	100,118
DXUTSetCallbackD3D9DeviceReset 関数	100,117
DXUTSetCallbackD3D9FrameRender 関数.....	100,120
DXUTSetCallbackDeviceChanging 関数	100,113
DXUTSetCallbackDeviceRemoved 関数	100
DXUTSetCallbackFrameMove 関数	100,120
DXUTSetCallbackKeyboard 関数	100,123
DXUTSetCallbackMouse 関数	100,124
DXUTSetCallbackMsgProc 関数	100,122
DXUTSetConstantFrameTime 関数	145,146
DXUTSetCursorSettings 関数	145
DXUTSetHotkeyHandling 関数	106
DXUTSetMediaSearchPath 関数	110
DXUTSetTimer 関数	100,125
DXUTsettingsdlg.cpp.....	102
DXUTsettingsdlg.h	102,142
DXUTSetWindow 関数	106
DXUTShapes.cpp	102
DXUTShapes.h	102
DXUTSnapD3D9Screenshot 関数	271
DXUTTextureNode 構造体	241,242
DXUTToggleFullscreen 関数	142
DXUTToggleREF 関数	142
DXUTTrace 関数	100

索引

DXUTWasKeyPressed 関数	124
DXUTのDirectSound サポート機能.....	301,335
DXUTのスタティック・ライブラリ	103
DXUTのファイル構成	102
DXUTのマクロ	100
DXUTのメッシュ・クラス	194
DXUTの終了処理	109
DXUTの初期化	105
DXUTの制限	98
DXUTの動作	99
E	
EVENT_.....	133
exp() / exp2().....	220
extern	206
F	
faceforward()	224
FAILED マクロ.....	40
FillMode	218
float	202
floor()	221
fmod()	220
FOG	213
FogColor	218,251
FogEnable	218,251
for 文.....	209
FOURCC フォーマット	31
FPS(Frame Per Second)	145
frac() / frexp()	220
FVF	160
fwidth()	224
fx ファイル	178,180,216
G	
GAUSSIANQUAD	232
GDI	24
GDI カーソル	92
GetElement(0)->SetFont メンバ関数	137
GetEnabled メンバ関数	137
GetMenu 関数	61
GetVisible メンバ関数	137
GetWindowRect 関数	60
GLUT	26
GUID	287,380
GUID_ConstantForce	374
GUID_CustomForce	376
GUID_Damper	375
GUID_.....	331,332
GUID_Friction	375
GUID_Inertia	375
GUID_RampForce	374
GUID_SawtoothDown	375
GUID_SawtoothUp	375
GUID_Sine	375
GUID_Spring	375
GUID_Square	375
GUID_SysKeyboard	365
GUID_SysMouse	363
GUID_Triangle	375
GUIDGEN.EXE	380
GUID の定義	36
GUI コントロール	134,135,136
GUI コントロール制御クラス	136
GUI テクスチャの形式	139
GUI 機能.....	98,127
GWL_STYLE.....	60
H	
half	202
HAL デバイス	42,66,142
HDR ライティング.....	273
HLSL.....	33,168,200,220
HLSL の文法	200
HRESULT 型.....	40
I	
ID3DXConstantTable インターフェイス	169,175,206,211
.....::GetConstantByName メソッド	175
.....::SetBoolArray メソッド	176
.....::SetBool メソッド	176
.....::SetDefaults メソッド	176
.....::SetFloatArray メソッド	176
.....::SetFloat メソッド.....	176
.....::SetIntArray メソッド	176
.....::SetInt メソッド.....	176
.....::SetMatrixArray メソッド.....	176
.....::SetMatrixPointerArray メソッド	176
.....::SetMatrixTransposeArray メソッド	176
.....::SetMatrixTransposePointerArray メソッド	176
.....::SetMatrixTranspose メソッド	176
.....::SetMatrix メソッド	175,176
.....::SetVectorArray メソッド.....	176
.....::SetVector メソッド	176
ID3DXEffect インターフェイス	180,207
.....::BeginPass メソッド.....	185
.....::Begin メソッド.....	184
.....::CommitChanges メソッド	185
.....::EndPass メソッド	185
.....::End メソッド	185
.....::FindNextValidTechnique メソッド	181
.....::GetAnnotationByName メソッド	204
.....::GetParameterByName メソッド.....	183,207
.....::GetParameterBySemantic メソッド	204
.....::GetTechniqueByName メソッド.....	182,184
.....::GetTechniqueDesc メソッド	181,182
.....::OnLostDevice メソッド	185

索引

.....OnResetDevice メソッド	185
.....SetBoolArray メソッド	183,207
.....SetBool メソッド	183,207
.....SetFloatArray メソッド	183,207
.....SetFloat メソッド	183,207
.....SetIntArray メソッド	183,207
.....SetInt メソッド	183,207
.....SetMatrixArray メソッド	183,207
.....SetMatrixPointerArray メソッド	183,207
.....SetMatrixTransposeArray メソッド	183,207
.....SetMatrixTransposePointerArray メソッド	183,207
.....SetMatrixTranspose メソッド	183,207
.....SetMatrix メソッド	183,207
.....SetTechnique メソッド	183,184
.....SetTexture メソッド	193,227,228
.....SetVertexArray メソッド	183,207
.....SetVector メソッド	183,207
.....ValidateTechniqueメソッド	182
ID3DXFile インターフェイス	186
ID3DXFont インターフェイス	88
.....DrawText メソッド	85,90,91
.....OnLostDevice メソッド	92
.....OnResetDevice メソッド	92
ID3DXMatrixStack インターフェイス	260
.....GetTop メソッド	262
.....LoadIdentity メソッド	262
.....LoadMatrix メソッド	262
.....MultMatrixLocal メソッド	261
.....MultMatrix メソッド	261
.....Pop メソッド	262
.....Push メソッド	262
.....RotateAxisLocal メソッド	262
.....RotateAxis メソッド	262
.....RotateYawPitchRollLocal メソッド	262
.....RotateYawPitchRoll メソッド	262
.....ScaleLocal メソッド	262
.....Scale メソッド	262
.....TranslateLocal メソッド	262
.....Translate メソッド	262
ID3DXMesh インターフェイス	194,196
.....CloneMesh メソッド	189,190
.....DrawSubset メッシュ	193
.....OptimizeInplace メソッド	187,188
ID3DXSprite インターフェイス	85,90
.....Begin メソッド	85,86
.....Draw メソッド	85,87
.....End メソッド	85,88
.....Flush メソッド	88
.....OnLostDevice メソッド	88
.....OnResetDevice メソッド	88
.....SetTransform メソッド	85,87
IDirect3D9 インターフェイス	40,108
.....:CheckDepthStencilMatch メソッド	71,72
.....:CheckDeviceFormat メソッド	70,72,79
.....:CheckDeviceMultiSampleType メソッド	44,73
.....:CheckDeviceType メソッド	44,69
.....:CreateDevice メソッド	41,42
.....:EnumAdapterModes メソッド	44,58,74,75
.....:GetAdapterCount メソッド	66
.....:GetAdapterDisplayMode メソッド	68
.....:GetAdapterModeCount メソッド	74,75
.....:GetDeviceCaps メソッド	66,67
IDirect3DCubeTexture9 インターフェイス	237
.....:GetCubeMapSurface メソッド	239,240
IDirect3DDevice9* と LPDIRECT3DDEVICE9	42
IDirect3DDevice9 インターフェイス	41,108
.....:BeginScene メソッド	49,50
.....:BeginStateBlock メソッド	65
.....:Clear メソッド	49
.....:CreateAdditionalSwapChain メソッド	52
.....:CreateDepthStencilSurface メソッド	268,269
.....:CreateIndexBuffer メソッド	166,167
.....:CreateOffscreenPlainSurface メソッド	81
.....:CreatePixelShader メソッド	169,172
.....:CreateStateBlock メソッド	65
.....:CreateVertexBuffer メソッド	164,165
.....:CreateVertexDeclaration メソッド	163
.....:CreateVertexShader メソッド	169,171
.....:DrawIndexedPrimitive メソッド	177
.....:DrawPrimitive メソッド	49,178
.....:EndScene メソッド	49,50
.....:EndStateBlock メソッド	65
.....:GetDepthStencilSurface メソッド	270
.....:GetDeviceCaps メソッド	64
.....:GetDisplayMode メソッド	44
.....:GetFrontBufferData メソッド	52,94,95
.....:GetRenderTarget メソッド	239,240,270
.....:GetSwapChain メソッド	52
.....:GetViewport メソッド	48
.....:LightEnable メソッド	64
.....:Present メソッド	49,50,52
.....:Reset メソッド	31,52,54,60
.....:SetCursorPosition メソッド	93,94
.....:SetCursorPropertiesメソッド	92,93
.....:SetDepthStencilSurface メソッド	270,271
.....:SetIndices メソッド	176,177
.....:SetLight メソッド	64
.....:SetNPatchMode メソッド	64,218
.....:SetPixelShader メソッド	177
.....:SetRenderState メソッド	64,65,172,173,235, 251,253,255,256, 257,263,264,265,286

索引

.....:SetRenderTarget メソッド	239,240,270,271
.....:SetSamplerState メソッド	64,65,228,230,233
.....:SetStreamSourceFreqメソッド	64
.....:SetStreamSource メソッド	176
.....:SetTextureStageStateメソッド	64,65
.....:SetTexture メソッド	193,227
.....:SetVertexDeclarationメソッド	176
.....:SetVertexShader メソッド	177
.....:SetViewport メソッド	48
.....:ShowCursor メソッド	93
.....:TestCooperativeLevelメソッド	52,54
.....:ValidateDeviceメソッド	52
IDirect3DIndexBuffer9 インターフェイス	166
.....:Lock メソッド	167,168
.....:Unlock メソッド	167,168
IDirect3DPixelShader9 インターフェイス	168
IDirect3DStateBlock9 インターフェイス	65
.....:Applyメソッド	66
IDirect3DSurface9 インターフェイス	81
IDirect3DTexture9 インターフェイス	77,241
.....:GetSurfaceLevelメソッド	269,271
IDirect3DVertexBuffer9 インターフェイス	164
.....:Lock メソッド	164,166
.....:Unlock メソッド	164,166
IDirect3DVertexDeclaration9 インターフェイス	163
IDirect3DVertexShader9 インターフェイス	168
IDirectInput8 インターフェイス	348,350
.....:ConfigureDevicesメソッド	388,389
.....:CreateDeviceメソッド	350,351
.....:EnumDevicesBySemanticsメソッド	385
.....:EnumDevicesメソッド	351,368,373
IDirectInputDevice8 インターフェイス	348,350,363,365,373,380
.....:Acquireメソッド	359,360
.....:AddRefメソッド	386
.....:BuildActionMapメソッド	386,387
.....:CreateEffectメソッド	376,377
.....:EnumObjectsメソッド	357
.....:GetDeviceDataメソッド	361,362,389
.....:GetDeviceStateメソッド	360,365,369
.....:Pollメソッド	368,389
.....:SendForceFeedbackCommandメソッド	379
.....:SetActionMapメソッド	386,387
.....:SetCooperativeLevelメソッド	356
.....:SetDataFormatメソッド	355
.....:SetPropertyメソッド	357,359,374
.....:Unacquireメソッド	360,362
IDirectInputEffect オブジェクト	348
.....:Startメソッド	378
.....:Stopメソッド	378,379
.....:Unloadメソッド	379
IDirectSound3DBuffer8 インターフェイス	282,318,323
.....:GetConeAngleメソッド	325
.....:GetConeOrientationメソッド	325
.....:GetConeOutsideVolumeメソッド	325
.....:GetMaxDistanceメソッド	323
.....:GetMinDistanceメソッド	323
.....:GetModeメソッド	324
.....:GetPositionメソッド	325
.....:GetVelocityメソッド	325
.....:SetConeAngleメソッド	325,326
.....:SetConeOrientationメソッド	325,326
.....:SetConeOutsideVolumeメソッド	325,326
.....:SetMaxDistanceメソッド	323,324
.....:SetMinDistanceメソッド	323,324
.....:SetModeメソッド	324
.....:SetPositionメソッド	325
.....:SetVelocityメソッド	325
IDirectSound3DListener インターフェイス	338
IDirectSound3DListener8 インターフェイス	282,318,319
.....:CommitDeferredSettingsメソッド	322
.....:GetDistanceFactorメソッド	319
.....:GetDopplerFactorメソッド	320
.....:GetOrientationメソッド	321
.....:GetPositionメソッド	320
.....:GetRolloffFactorメソッド	322
.....:GetVelocityメソッド	320
.....:SetDistanceFactorメソッド	319,320
.....:SetDopplerFactorメソッド	320
.....:SetOrientationメソッド	321
.....:SetPositionメソッド	320
.....:SetRolloffFactorメソッド	322
.....:SetVelocityメソッド	320,321
IDirectSound8 インターフェイス	282,287
.....:CreateSoundBufferメソッド	293,294,297
.....:DuplicateSoundBufferメソッド	303,304
.....:GetCapsメソッド	288,289,290
.....:GetSpeakerConfigメソッド	291,293
.....:Releaseメソッド	308
.....:SetCooperativeLevelメソッド	289
IDirectSoundBuffer インターフェイス	293,297,341
.....:GetFormatメソッド	293
.....:SetFormatメソッド	293,296
IDirectSoundBuffer8 インターフェイス	282,297
.....:GetCurrentPositionメソッド	305
.....:GetFrequencyメソッド	308
.....:GetObjectInPathメソッド	330,332
.....:GetPanメソッド	307
.....:GetVolumeメソッド	307
.....:Lockメソッド	298,299
.....:Playメソッド	304,326
.....:Releaseメソッド	308

索引

.....Restore メソッド	298,300
.....SetCurrentPosition メソッド	305
.....SetFormat メソッド	297
.....SetFrequency メソッド	308
.....SetFX メソッド	329,333
.....SetPan メソッド	307
.....SetVolume メソッド	307
.....Stop メソッド	306,312
.....Unlock メソッド	298,300
IDirectSoundFullDuplex8 インターフェイス	282
IDirectSoundFXChorus8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXCompressor8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXDistortion8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXEcho8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXFlanger8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXGargle8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXI3DL2Reverb8 インターフェイス	282,331
.....SetPreset メソッド	333
IDirectSoundFXParamEq8 インターフェイス	282,331
IDirectSoundFXWavesReverb8 インターフェイス	282,332
IDirectSoundNotify8 インターフェイス	282,311
.....SetNotificationPositions メソッド	313
if 文	209
IID_IDirectSound3DBuffer8	323
IID_IDirectSound3DListener8	319
IID_IDirectSoundBuffer8	297
IID_IDirectSoundNotify8	311
lmeUi.cpp / lmeUi.h	102
in / inline / inout	211
INFINITE	377
InitD3DObject 関数	53
int	202
INVEDESTALPHA / INVDESTCOLOR	253
INVSRCALPHA / INVSRCOLOR	253
isfinite() / isinf() / isnan()	221
L	
L"文字列"	37
LastPixel	218
ldexp()	220
length()	222
lerp() / lit()	224
LINEAR	232
LobbyCube.dds	243
log() / log2() / log10()	220
LPCSTR 型 / LPCTSTR 型 / LPCWSTR 型	37
LPDIRECT3D9 型	40
LPDIRECT3DDEVICE9 型	41
LPDXUTCALLBACKD3D9DEVICECREATED 型 コールバック関数	100,116,117,128,143
LPDXUTCALLBACKD3D9DEVICEDESTROYED 型 コールバック関数	100,118,119,129,144
LPDXUTCALLBACKD3D9DEVICELOST 型 コールバック関数	100,118,128,144
LPDXUTCALLBACKD3D9DEVICERESET 型 コールバック関数	100,117,118,128,144
LPDXUTCALLBACKD3D9FRAMERENDER 型 コールバック関数	100,120,121,144
LPDXUTCALLBACKDEVICEREMOVED 型 コールバック関数	100
LPDXUTCALLBACKFRAMEMOVE 型 コールバック関数	100,120
LPDXUTCALLBACKISD3D9DEVICEACCEPTABLE 型 コールバック関数	100,112,113
LPDXUTCALLBACKISDEVICEACCEPTABLE 型 コールバック関数	114
LPDXUTCALLBACKKEYBOARD 型 コールバック関数	100,123
LPDXUTCALLBACKMODIFYDEVICESETTINGS 型 コールバック関数	100,113,114,115
LPDXUTCALLBACKMOUSE 型 コールバック関数	100,124
LPDXUTCALLBACKMSGPROC 型 コールバック関数	100,122,143
LPDXUTCALLBACKTIMER 型 コールバック関数	100,126
LPSTR 型 / LPCTSTR 型 / LPWSTR 型	37
M	
MagFilter	228,232
matrix<>	203
max() / min()	221
MaxAnisotropy	228,232
MaxMipLevel	228
MBCS文字セット	37
MinFilter / MipFilter	228,232
MipMapLodBias	228
MIRROR / MIRRORONCE	230
mmsystem.h	301
modf()	220
MRT	240
mul()	222
MultiByteToWideChar 関数	189
MultiSampleAntialias	218
MultiSampleMask	218
N	
noise()	224
NORMAL[n]	212
normalize()	222
NPatch モード・セグメント	64
Nパッチ	29,71,151
n面のポリゴン	263
O	
ONE	253
out	211

索引

P	
pass	216
PatchSegments	218
PCALLBACKDXUTGUIEVENT 型 コールバック関数	132,133
PIX for Windows	245
pixelshader ステート	217
POINT	232
PointScale_A ~ C	218,286
PointScaleEnable	218,265
PointSize	218,264
PointSize_Max / ..._Min	218,286
PointSpriteEnable	218,263
POSITION[n]	212,213
pow()	220
PSIZE[n]	212,213,265
PYRAMIDALQUAD	232
R	
radians() / round() / rsqrt()	221
Rect/Tri(RT)パッチ	29
reflect()	224
REF デバイス	142
Release メソッド	37,55
RIFF形式ファイル	301
row_major	207
S	
S_NOVIRTUALIZATION	323
SAFE_DELETE_ARRAY マクロ	101
SAFE_DELETE マクロ	100
SAFE_RELEASE マクロ	37,55,101
sampler	227
saturate()	221
SDKmesh.cpp / SDKmesh.h	102,115
SDKmisc.cpp / SDKmisc.h	102,271
SDKsound.cpp / SDKsound.h	102,335
SDKwavefile.cpp / SDKwavefile.h	102,301,335
SetCursor 関数	58
SetEnabled メンバ関数	137
SetMenu 関数	61
SetTextColor メンバ関数	137
SetVisible メンバ関数	137
SetWindowLong 関数	60
SetWindowPos 関数	61
ShadeMode	180,218
shared	206
sign() / sin() / sinh() / sincos()	221
SIZE_	55
SlopeScaleDepthBias	218
smoothstep() / sqrt()	221
SRCALPHA / SRCALPHASAT	253
SrcBlend	219,253
SRCCOLO	253
SRGBTexture	228
static	202,206
Stencil	219,255,256,257
step()	221
STRICT	37
SUCCEEDED マクロ	40
T	
T&L 固定機能	30
tan() / tanh()	221
TANGENT[n]	213
TCHAR 型	37
technique	216
TESSFACTOR[n]	213
tex1D() / ...bias() / tex1Dgrad() / tex1Dproj()	222,236
tex2D() / ...bias() / ...grad() / ...lod() / ...proj()	222,236
tex3D() / ...bias() / ...grad() / ...lod() / ...proj()	223,236
TEXCOORD[n]	213,215
texCUBE() / ...bias() / ...grad() / ...lod() / ...proj()	223,236,238
transpose()	222
U	
U	219,235
U.S.拡張キーボード	367
Unicode	36,103,189
uniform	206,209,211
Use Debug Version of Direct3D	39
V	
V	219,235
V_RETURN マクロ	100
vector<>	202
vertexshader ステート	217
VFACE	215
volatile	206
VPOS	215
vtable	27
V マクロ	100
W	
W	219,235
WAVEFORMATEXTENSIBLE 構造体	297,300
WAVEFORMATEX 構造体	296,297,300,328
Wave ファイル	300
WCHAR 型	37
while 文	209
WIN32_LEAN_AND_MEAN	37
Win32 プロジェクト	34
WinMain 関数	37
winmm.lib	104
WM_CREATE メッセージ	41
WM_MOUSEMOVE メッセージ	93
WM_SETCURSOR メッセージ	58,93

索引

WM_SIZE メッセージ	55,60
WM_TIMER メッセージ	125
WRAP	230
Wrap0 ~ 15	219,234
WS_POPUP	58
wWinMain 関数	37
W パッファ	64,70,72
X	
XACT	280
X ファイル	186,194
Z	
ZEnable	180,219
ZERO	253
ZeroMemory 関数	41
ZFunc	219
ZWriteEnable	219
Zソート法 / Zパッファ法	173
Zパッファ	70,173,180
五十音順	
あ行	
あ アクション・マッピング	348,380
アクション・マッピングUI	388
アクション・マッピング定数	381,382,383,384
アクティブ状態	107
値の範囲を調べる関数	221
値を取得/設定	137
値を制限する関数	221
アタック・レベル	372
アタック時間	372
アドレッシング・モード	229,242
アノテーション	204,206
アフィン変換行列	156
アプリケーション・ウィンドウの作成	106
アプリケーションの処理の流れ	28
アルゴリズムの選択	323
アルファ・テスト	31
アルファ・ブレンディング	252
アルファ値	252
暗所視	275
アンチエイリアシング	72
アンビエント光	153
い 一時停止	146
位置と速度の設定	320,325
一般的なプログラム	63
移動	262
イベント・オブジェクト	310,311
イベントID	133
異方性フィルタリング	232
イメージの保存	95
色順応	276
色に関する値とマクロ	51
インクルード・ディレクトリ	103
インデックス・パッファ	166,176
インデックス数の最大値	67
う ウィンドウ・スタイル	58,60
ウィンドウ・スワップ・チェーン	32
ウィンドウ・ハンドル	107
ウィンドウ・メッセージ	55,122,129,130,143
ウィンドウ・モード	27,44,60,68,142
ウィンドウ情報の取得	107
ウェーブ・リバーブ	332
え エコー	331
エディット・ボックス	127,136,137
エディット・ボックス(IME)	127,132
エフェクト	178,180,193,196,286,371,378
エフェクト・ファイル	178,216
エラー処理マクロ	39
エラー処理ユーティリティ・ライブラリ	36,37,39
エラー処理関数	39
遠近補正後同次空間	152
演算子	209
円柱	263
エンベロープ	372
お オーディオ・デバイスの性能	289
オート・センター	373
音源	317
か行	
か ガーグル	331
外積	155
回転	262
回転行列	156
開発環境の準備	34
外部コーン	317
外部コーンの外側のボリューム	325
開放用マクロ	37
ガウス・フィルタ	232
鏡	258
書き込みカーソル	298
書き込み専用頂点パッファ	71
書き込み優先協調レベル	288,293
拡散反射光	153
拡大時フィルタ	232
拡大縮小	262
拡大縮小行列	156
陰 / 影	155
加算	155
カスタム・インターフェイス	27
カスタム・フォース	375
カスタム・メイン・ループ	109
画像ファイル	77

索引

画像ファイルからサーフェスを作る	80
画像ファイルからテクスチャを作る	78
型	206
型修飾子	206,207,211
型変換演算子	209
可変入力	209
加法演算子	209
画面キャプチャ	94,271
画面更新	32
画面サイズの変更	54
画面モード	27,60,108,142
カラー・キー	82
カリング	151,173
環境光	153,154
環境リバーブ	331,333
杆状体	274
関数	208,211
関数名	211
き キーボード	348
キーボード・デバイス定数	366
キーボード入力	365
キーワード	212
キー入力	123
輝度順応	273
逆行列	156
キャレット色を設定	137
球	263
キューブ・テクスチャ	237,238,239,243
球面座標	372
境界球	190
境界色テクスチャ・アドレッシング・モード	230
境界ボックス	190
協調モード	356,373
協調レベル	288,293
鏡面反射光	153
行優先	207
行列	149
行列型	203
行列式	156
行列スタック	260
行列操作	262
行列の演算	155,156,222
行列の掛け算	150,261
極座標	372
距離	317
距離要素	317,319
< 空白文字	201
グーロー・シェーディング	159,172,215
屈折	155
組み込み関数	220
クライアント領域	107
グラフィックス・パイプライン	30
クランプ・テクスチャ・アドレッシング・モード	229
クリッピング	30,71
グループ番号	136
グローバル変数	183,201,206,207,209,211
け 傾斜フォース	371,374
現在のデバイス設定情報	145
現在のフレーム関連情報	145
減算	155
こ 光源	154
高次プリミティブ	29,30,71,151,159
構造体演算子	209
構造体を使った入出力	208
高ダイナミック・レンジ・ライティング	273
後置演算子	209
後方投影面	152
項目を追加/選択/挿入/削除	137
コーラス	331
コールバック関数の登録	99,133
コーンの向き	325
コーン角度	325
固定機能パイプライン	25,30,153
コピー処理	32,45
コマンドライン引数	106
コメント	201
コンスタント・フォース	371,374
コントロール	132,134,136
コントロール・メッセージへの応答	132
コンプレッション	331
コンボ・ボックス	127,135,136,137
コンマ演算子	209
さ行	
さ サーフェス	31,81
サーフェス・フォーマット	31
最近点サンプリング	232
再生カーソル	298,305,343
再生の停止	343
最大値・最小値を取得/設定	137
最短距離/最長距離	318,323
最適化	245
サウンド・コーン	317,325
サウンド・デバイスの列挙	287
サウンド・パッファのロスト	298
サウンド・パッファへの書き込み	298,302
サウンドの再生	304,341
座標系	151
座標系の変換行列	151,156
三角関数	221
三角形ストリップ / ファン / リスト	159
三角形の表と裏	151
三角形ポリゴン	151

索引

サンブラ・ステージ・ステート	228,231,232
サンブラ型	227,228
サンプル・プログラム	55,59,61,76,96,111,119,121,126, 140,147,178,185,194,197,219,242, 251,254,257,262,286,271,277,308, 316,327,334,344,345,364,367,370, 379,391
し シーンのカリア	49
シーンの描画	48,120,134,144
シーンの描画準備	120
シェーダ・ステートの設定	217
シェーダのコンパイル	169,199,249
シェーディング・モード	172,180
ジオメトリ・パイプライン	30
時間の一時停止	146
識別子	201
軸の値の範囲の設定	357
軸モードの設定	357,363
シザー・テスト	30
視錐台	152
自動生成ミップマップ	71
自動センタリング	359
射影空間	152
射影座標系	152
射影変換行列	152,174
シャドウ・マップ	268
周期的効果	371,375
柔軟な頂点フォーマット	160
周波数の設定	308
従法線	190
終了処理	55
縮小時フィルタ	232
出力引数	208,211
ジョイスティック	348
ジョイスティック・デバイス定数	370
ジョイスティック入力	368
上位レベル・シェーダ言語	33,168,200
条件	371,375
使用法	31
乗法演算子	209
照明	153
初期化子	206
初期化処理	40
深度ステンシル・バッファ	71
深度テスト	31
深度バッファ	70,268,270
す 錐状体	274
垂直掃線間隔	45
数値計算の関数	220
スカラー型	202
スカラー倍	155
スクリーン座標系	152
スタティック・テキスト	127,135,136
スタティック・バッファ	285
ステート・ブロック	65
ステート設定	64,180
ステート名	218,228
ステンシル・テスト	31,255
ステンシル・バッファ	70,254
ステンシル・マスク値	255
ステンシル参照値	255
ストリーミング・バッファ	285,310
ストリーミング再生	344
ストレージ・クラス修飾子	206,211
スピーカー	291
スプライト	85,86
スペキュラ光	153
スポット・ライト	154
スライダー	127,135,137
スレッド	310,313
スワップ・エフェクト	44
スワップ・チェーン	32,50
せ 正規化	155
正射影	152
正射影行列	157,175
整数	201
静的なフロー制御	210
静的リソース	31
セカンダリ・バッファ	281,285,296
接線	190
絶対値モード	357
設定を反映するタイミング	322
セマンティック	169,203,206,208,212,213,215,251
線形フィルタリング	232
前置演算子	209
前方投影面	152
そ 相互反射	155
相対値モード	357
その他の関数	224
ソフトウェア頂点処理	71
た ダイアログ	129,130,131,132
ダイアログ・リソース・マネージャ	128
タイトル文字列	107
代入演算子	209
タイマー	125
妥当性テスト	182
単位行列作成	156
単項演算子	209
ち チェック・ボックス	127,135,136,136
チェック状態	136
力(ちから)	371

索引

チャンネル数	300
頂点サンブラ・ステート	64
頂点シェーダ	30,168,169,177,199,217
頂点シェーダ関数	212
頂点シェーダのバージョン	67
頂点ステート	64,65
頂点ストリーム	30,67,160
頂点宣言オブジェクト	163,176
頂点宣言の制限	161
頂点データ	160
頂点テクスチャ	227
頂点テクスチャ・ステート	64
頂点パイプライン	218
頂点バッファ	29,164,164,176
頂点フォーマット	159,195
頂点要素	160
頂点レンダラー・ステート	64
直接データ	360,358,363,365,369
て ティポット	263
定数型	203
定数テーブル	169,175
定数フレーム時間	145
ディストーション	331
ディスパッチ・インターフェイス	27
ディスプレイ・アダプタ	66
ディスプレイ・モード	74
ディスプレイのフォーマット	68
ディスプレイースメント・マッピング	30,71,159,227
ディフューズ光	153
データ・フォーマット	355,365
デカルト座標	373
適応型テセレーション	30
テキスト	137
テキストを含むメッシュ	263
テクスチャ	77,138,188,193,216,225,236,241
テクスチャ・アドレッシング・モード	229
テクスチャ・サンブラ	193,226,227,228
テクスチャ・シェーダ	199
テクスチャ・ステート	65
テクスチャ・フィルタリング	232,233
テクスチャ・ラッピング・モード	234
テクスチャ・リソース	139
テクスチャへのレンダリング	269
テクスチャ関数	222
テクスチャ座標	214,235
テクニク	179,181,182,183,184
テセレーション	30,159,199
テセレーション・レベル	30
テセレータ	159
デバイス・ステート	64
デバイス・タイプ	353
デバイス・リストア時の処理	117,128,130,144
デバイス	47,52,58,66,112,351,357
デバイスの消失	31,51,52,144,197
デバイスの切り替え	142
デバイス作成時の処理	116,128,143
デバイス削除時の処理	118,128,144
デバイス消失時の処理	80,83,88,92,94,118,128,185
デバイス情報の取得	108
デバイス設定ダイアログ	142
デバッグ	245
デバッグ情報	38
デバッグ版ライブラリ	36
デバッグ版ランタイム	38
デュアル・インターフェイス	27
点音源	317
点光源	154,213
転置行列	156
と 同次座標	149
動的テクスチャ	31,79,269
動的なフロー制御	210
動的なメモリを使う頂点バッファ	71
動的リソース	31,32
トーラス	263
トーン・マッピング	274
ドブラー効果	285,317,318,320
トランスフォーム行列	156
な行	
な 内積	155
内部コーン	317
長さ / 長さの2乗	155
に 日本語キーボード	367
入出力引数	208,211
入力引数	208,211
は行	
は バースベクティブ射影行列	152,157,175
パーティクル	263
背景輝度	273
排他モード	356,373
バイト・コード	168
背面カリング	30
背面カリングの設定	180
バイリニア・フィルタリング	232
配列アクセス表記法	203
配列演算子	209
薄明視	275
バスの実行	185
バック・バッファ	32,44,58
バック・バッファのフォーマット	44,68
バック・バッファの高さ / 幅 / 数	44
バックグラウンド・モード	356
バッチ	29

索引

バッファ・サイズの設定	358
バッファリング・データ	358,364,361,366,370
パラメトリック・イコライザ	331
反射	154
半透明の物体	173
ハンドル	175,181,183,184,204,207
パンプ・マッピング	30
ひ 比較演算子	209
比較関数	255
光の見え方	274
引数	208,211
引数修飾子	211
ピクセル・サンブラ・ステート	65
ピクセル・シェーダ	168,169,177,199,217,226,236
ピクセル・シェーダのバージョン	67
ピクセル・シェーダ関数	215
ピクセル・ステート	64,65
ピクセル・テクスチャ・ステート	65
ピクセル・パイプライン	30,218
ピクセル・レンダー・ステート	65
左手座標系	150
非排他モード	356
ビュー・デバイス	43
ビューポートの設定	48
ビューポート変換行列	48,152
ビュー行列	156
ビュー座標系	152
ビュー変換行列	152,174
描画先設定	270
描画パイプライン	29
表示状態の取得/設定	137
標準アノテーション	204
標準エフェクト	374
標準協調レベル	288
標準セマンティック	204,208
表面下散乱光	154
ピラミッド・フィルタ	232
ふ ファイル検索機能	110
ブール算術演算子	209
ブール値	202
フェード・レベル	372
フォアグラウンド・モード	356
フォース	371
フォース・フィードバック型ジョイスティック	371
フォード時間	372
フォーマットの互換性判定	69
フォグ	251
フォグ・ブレンディング	30
フォグの強さ/色	251
フォント	88
フォント・リソース番号	137
フォントの設定	137
複製バッファ	303
物理的な光源モデル	276
浮動小数点数	201
浮動小数点数バッファ	273
不変入力	209
プライマリ・バッファ	282,285,293,306,318
フラグメント	30,199
プラグ可能なソフトウェア・デバイス	42
フラット・シェーディング	172
フランジ	331
フリップ処理	32,45
プリミティブ	29,151,158
プリミティブ数の最大値	67
フルシーン・アンチエイリアシング	72
フルスクリーン・スワップ・チェーン	32
フルスクリーン・モード	27,44,58,60,68,142,145
フレーム・バッファ・ブレンディング	31
フレームバッファ・アルファ・ブレンディング	252
ブレンディング係数	253
フロー制御	209
プログラマブル・シェーダ	25,168,177
プログラマブルなピクセル・シェーダ	30
プログラマブルな頂点シェーダ	30
プロジェクトの作成	34
プロトタイプ宣言	212
フロント・バッファ	32
分光視感度	275
分析	245
へ 平行移動行列	156
平行光源	154,214
平面	258
ベクトル	149
ベクトルと行列の演算	156
ベクトルの演算関数	155
ベクトルの関数	222
ベクトル型	202
ヘッダ・ファイル	282,349
ヘッダ・ファイルのインクルード	37
ヘルパー・ライブラリ	26
変換行列の設定	173
変数宣言の構文	206
変数の宣言	201
変数名	206
ほ ボイス割り当てフラグ	305
ボイス管理フラグ	305
ポイント・スプライト	263,264
ポイント・リスト	286
ポイント頂点バッファ	71
方向の設定	321
法線ベクトルの計算	190

索引

保持レベル	372
ボタン	127,135,136
ボックス	263
ホット・キー	106,136
ポリウム	307
ま 実行	
マウス	348
マウス・カーソル	58,92,145
マウス・デバイス定数	364
マウス・ボタンのクリック処理	124
マウス入力	363
マグニチュード	371
マクロの定義	37
マテリアル情報	186,188,196
マルチ・サンプリング	44,72,74
マルチ・テクスチャ	153
マルチ・レンダー・ターゲット	240
マルチパス・ブレンディング	153
マルチモニタ環境	66
み 右手座標系	150
ミップマップ	79
ミップマップ・レベル	80
ミップマップ間フィルタ	232
ミラー・テクスチャ・アドレッシング・モード	229
ミラーワンス・テクスチャ・アドレッシング・モード	230
め 明所視	275
メイン・ループ	108
メッシュ	186,187,249
メッシュの大きさ	190,196
メッシュの描画	191,196
メッセージ処理	122
メディア・フォルダ	110
メニュー・バー	61
目の視覚特性	274
メモリ・クラス	31
も 文字列	37,90
文字列を設定/取得	136
モデル座標系	151
戻り値	208
戻り値の成功/エラー判定	40
や 行	
ゆ 有効無効の取得/設定	137
優先協調レベル	288,293
よ 予約語	212
ら 行	
ライブラリ	35,104
ライブラリのリンク	283,349
ラジオ・ボタン	127,135,136
ラスタライズ処理	30,199
ラッピング・モード	234,243
ラップ・テクスチャ・アドレッシング・モード	229
リアルタイム・キー入力	123
リアルタイム・マウス入力	125
リスト・ボックス	127,135,136,137
リスナー	285,317,319,338
リソース	31,72,117
リテール版ランタイム	39
リファレンス・ラスタライザ	42,48,66,142
リフレッシュ・レート	45
両面ステンシル	257
リリース版ライブラリ	36
リング・バッファ	298
る ループ・フラグ	305
ループ再生	306
れ レジスタ	206
列優先	207
レンダー・ステート	65,217,218,234
レンダー・ターゲット	269
レンダリング・ステート	71,74,172
レンダリング・ターゲット	70,71,72,79
レンダリングの一時停止	146
レンダリングの確認	247
レンダリング可能テクスチャ	268
ろ ローカル変数	201
ロール・オフの設定	322
ロックの種類	166
わ 行	
ワールド座標系	151
ワールド変換行列	151,173