



Darwin i czapka frygijska

Częściowo ewolucja, częściowo rewolucja – taka opinia towarzyszyła ukazaniu się wersji beta DirectX 5.0; opinia chyba uzasadniona – Microsoft zdecydował się na rozbudowanie swojego produktu o elementy pozwalające na obsługę aplikacji spoza świata gier.

Ten ostatni jest oczywiście także istotny – genezy DirectX doszukiwać należy się właśnie w chęci stworzenia z Windows czegoś więcej niż środowiska, w którym pracują edytory tekstu czy bazy danych.

O powstawaniu gatunków...

Bastion „rozrywkowy” już padł. Od momentu pojawienia się gier *Outlaws* i *Lords of the Realm II* można uczciwie przyznać, że i dla Windows 95 udało się napisać strzelanki i strategię czasu rzeczywistego, w których grafika, dźwięk czy ogólnie pojęta „grywalność” porównywalne są z tymi znanymi z *Warcraft II* bądź *Duke Nukem 3D*. A wszystko to zapewnił zespół sterowników zebranych pod nazwą DirectX. Dodajmy: zespół ciągle ewoluujący – w miarę powstawania nowego sprzętu zestaw driverów ma się nieustannie powiększać.

Piąta wersja DirectX umożliwia aplikacjom bezpośredni dostęp do karty graficznej, dźwiękowej, modemu, łącza szeregowego, karty sieciowej oraz sprzętowego akceleratora efektów trójwymiarowych. Ponadto w okienku programu DXsetup

pojawia się informacja o zainstalowaniu modułu DirectInput, odpowiedzialnego za obsługę myszy i joysticka. Wbrew pozorom, nie jest to nowość – DirectInput (oraz AutoPlay) wchodzi w skład DirectX „od zawsze”, a nie uwzględniano ich dotąd w DXsetup tylko z tego powodu, że są integralną częścią API Windows.

Zupełnie nowym elementem są dwa programy: DXinfo oraz DXtool – skarbni- ca informacji o konfiguracji systemu, powiązaniach urządzenie – sterownik i numerach wersji zainstalowanych driverów. Warto też dodać, że została dokonana polonizacja DirectX (a także lokalizacja programu na dwanaście innych języków).

Ale w sumie, gdyby bliżej się przyjrzeć – niewiele tu nowości: zestaw sterowników przydatnych dla autorów gier. I tak też ma pozostać. Microsoft mierzy dużo wyżej.

...szturmie na Bastylię...

Opisane wyżej komponenty DirectX 5.0 noszą wspólną nazwę DirectX Foundation i zajmują pozycję najbliższą sprzętowi. Bezpośrednio nad nimi znajduje się nowy element: DirectX Media.

Wypada tutaj przypomnieć o omnipotencji *Quick Time'a* firmy Apple w dziedzinie przesyłania plików multimedialnych w Internecie. Jakość przekazu oferowana przez format MOV (*Apple Quick Time*) bije na głowę to, co może zaferować *Video for Windows* (format AVI); tę właśnie pozycję postanowił zaatakować Microsoft, przedstawiając nowy typ pliku – Active Streaming Format (ASF), obsługiwany przez DirectX Media.

ASF jest formatem „kontenerowym”: oprócz dźwięku i sekwencji wideo może zawierać obrazy statyczne, strony HTML, kontrolki ActiveX oraz skrypty i aplety Javy. Już sama pojemność informacyjna predestynuje go do wykorzystania w szerszej gamie zastosowań niż zwykły pokaz multimedialny w Internecie. Jeśli zaś wierzyć szefom Microsoftu – nie muszą wpadać w kompleksy posiadacze wolnych modemów – prędkość transferu rzędu 14 kbps jest dla plików ASF zupełnie wystarczająca.

Na razie firma przygotowuje się do opracowania interaktywnych planów kilku amerykańskich miast (mają być dostępne na multimedialnym serwerze NetShow), ale w perspektywie ASF może zostać wykorzystany w videokonferencjach, wspomagać net – publishing i pracę publicznych terminali informacyjnych. Aby udostępnić te usługi, potrzebne będą miliony kopii Windows 95 – wszak bez nich DirectX nie działa.

...i o tym, co dalej

W połowie grudnia ma się ukazać wersja beta DirectX 6.0. Co nowego? „Szóstka” ma pracować z nową wersją Windows (OSR 2.1). Zapowiadana jest rozbudowa DirectX Foundation o moduł DirectMusic (praca z wavetable), a w module DirectInput pojawi się, być może, obsługa karabinka świetlnego. Ponadto – więcej sterowników do istniejącego już sprzętu; to ważne, w końcu dla wielu użytkowników Windows DirectX kojarzy się tylko z kłopotami sprzętowymi.

Adam Rudziński



Na serwerze NetShow można obejrzeć prezentacje wykorzystujące pliki ASF

Uwaga!

Biblioteki DirectX 5.0 PL oraz dodatkowe materiały znajdują się na CHIP-CD 12/97 w dziale Know-how | DirectX 5.0 PL

DirectX w Sieci

DirectX „dla opornych”:

<http://www.uu.edu/dept/matcsc/student/96-97/CSC/DOSSNICC>

DirectX 5.0 – 6.0:

<http://www.windows.com/hwdev/meltdown/DxFound/index.htm>