

Tutoriels Direct3D 10



par Romain Perruchon Cyril Doillon Arnaud Feltz

Date de publication : 19/01/2009

Dernière mise à jour : 19/01/2009

Introduction..... 3

Introduction

Les tutoriels suivant sont une démonstration des fonctionnalités de base de Direct3D 10 :

-  **Tutoriels de base**
-  **Tutoriels sur DXUT**
-  **Tutoriels sur les shaders**
-  **Tutoriels sur les états**

Les morceaux de code dans ces tutoriels de projets source dont l'adresse est donné dans chaque tutoriel. les fichiers d'exemple dans ces tutoriels sont écrit en C++. Si vous utilisez un compilateur C, vous devez faire les changements nécessaires sur les fichiers pour qu'ils compilent. Vous devez au moins ajouter le vtable et les pointeurs aux méthodes d'interface.