

DirectX 10 – это просто

Программируем графику на C++

Использование Direct3D 10 для вывода графики

Программирование вершинных, пиксельных
и геометрических шейдеров на языке HLSL

Быстрое создание приложений с помощью
библиотеки DXUT (DirectX Utility)

Справочник функций DirectX 10 и библиотеки DXUT

