

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

