MeshFlags.DoNotClip	Use the Usage.DoNotClip flag for vertex and index buffers.
MeshFlags.Dynamic	Equivalent to using both IbDynamic and VbDynamic.
MeshFlags.IbDynamic	Use Usage.Dynamic for index buffers.
MeshFlags.IbManaged	Use the Pool.Managed memory store for index buffers.
MeshFlags.IbSoftwareProcessing	Use the Usage.SoftwareProcessing flag for index buffers.
MeshFlags.IbSystemMem	Use the Pool.SystemMemory memory pool for index buffers.
MeshFlags.IbWriteOnly	Use the Usage.WriteOnly flag for index buffers.
MeshFlags.VbDynamic	Use Usage.Dynamic for vertex buffers.
MeshFlags.VbManaged	Use the Pool.Managed memory store for vertex buffers.
MeshFlags.VbSoftwareProcessing	Use the Usage.SoftwareProcessing flag for vertex buffers.
MeshFlags.VbSystemMem	Use the Pool.SystemMemory memory pool for vertex buffers.
MeshFlags.VbWriteOnly	Use the Usage.WriteOnly flag for vertex buffers.
MeshFlags.Managed	Equivalent to using both IbManaged and VbManaged.
MeshFlags.Npatches	Use the Usage.NPatches flag for both index and vertex buffers. This is required if the mesh will be rendered using N-Patch enhancement.
MeshFlags.Points	Use the Usage.Points flag for both index and vertex buffers.
MeshFlags.RtPatches	Use the Usage.RtPatches flag for both index and vertex buffers.
MeshFlags.SoftwareProcessing	Equivalent to using both IbSoftwareProcessing and VbSoftwareProcessing.
MeshFlags.SystemMemory	Equivalent to using both IbSystemMem and VbSystemMem.
MeshFlags.Use32Bit	Use 32-bit indices for the index buffer. While possible, normally not recommended.
MeshFlags.UseHardwareOnly	Use hardware processing only.

بقي لدينا الـ Parameter الأخير وهو الخاص بي الكائن object لكرت الشاشة والذي أطلقنا عليه الإسمdevice

رابعاً: بقيت الآن مرحلة الرسم, أي إرسال الملف (CAR) من الـ RAM إلى كرت الشاشة لقراءته, في الحقيقة إن عملية إرسال البيانات من الـ RAM إلى كرت الشاشة لا تتم بدفعة واحدة, وإنما تتم عن طريق تقسيم الملف CARإلى أجزاء تسمى بي ,SubSet لذلك نقوم بي إستخدام الـ For من أجل تحميل هذه الأجزاء ومن ثم قرائتها ورسمها بواسطة الدالة (function) المسمى DrawSubset.

كود:

```
for (int i=0;i < 20 ;i++)
    {
        mesh.DrawSubset (i);
    }
```

إذا أردت أن تسألني كم حجم كل subset فجوابي سيكون ... الله أعلم ولأكنه بالتأكيد سيعتمد على حجم الـ RAM وسرعة الجهاز ونوع الـ VGA

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com