من الأشعة فعندئذ يكون اسم المنهج SetVectorArray.

الصيغة العامة لمنهج ID3DXConstantTable::SetXXX هي على الشكل التالي:

```
HRESULT ID3DXConstantTable::SetXXX(
    LPDIRECT3DDEVICE9 pDevice,
    D3DXHANDLE hConstant,
    XXX value
);
```

- **pDevice**: مؤشر إلى الجهاز المخصص لجدول الثوابت.
- **hConstant**: مقبض يشير إلى المتحول الذي نريد تحديد قيمته.
- **value**: القيمة التي نريد وضعها في المتحول حيث أن XXX يستبدل باسم نوع المتحول الذي نريد تحديد قيمته. بالنسبة إلى بعض الأنواع (مثل: bool أو int أو float) نمرر نسخة من القيمة، وبالنسبة لبعض الأنواع الأخرى (مثل: vector أو matrix أو البنى) نمرر مؤشراً إلى القيمة.

عند تحديد قيم مصفوفات يأخذ المنهج SetXXX وسيطاً رابعاً إضافياً يحدد عدد عناصر المصفوفة. مثلاً، يكون رأس المنهج الذي يقوم بتحديد قيمة نسق من أشعة رباعية الأبعاد بالشكل التالي:

```
HRESULT ID3DXConstantTable::SetVectorArray(
    LPDIRECT3DDEVICE9 pDevice,
    D3DXHANDLE hConstant,
    CONST D3DXVECTOR4* pVector,
    UINT Count
);
```

تصف اللائحة التالية الأنواع التي يمكننا استخدامها من خلال الواجهة ID3DXConstantTable. بفرض أنه لدينا جهازاً اسمه Device ومقبض المتحول الذي نريد تحديد قيمته هو handle:

- **SetBool**: يستخدم لوضع قيمة بوليانية:

```
bool b = true;
ConstTable->SetBool(Device, handle, b);
```

- **SetBoolArray**: يستخدم لوضع نسق من القيم بوليانية:

```
bool b[3] = {true, false, true};
ConstTable->SetBoolArray(Device, handle, b, 3);
```