- **SetFloat**: يستخدم لوضع قيمة حقيقية:

```
float f = 3.14f;
ConstTable->SetFloat(Device, handle, f);
```

- **SetFloatArray**: يستخدم لوضع نسق من القيم الحقيقية:

```
float f[2] = {1.0f, 2.0f};
ConstTable->SetFloatArray(Device, handle, f, 2);
```

- **SetInt**: يستخدم لوضع قيمة صحيحة:

```
int x = 4;
ConstTable->SetInt(Device, handle, x);
```

- **SetIntArray**: يستخدم لوضع نسق من القيم الصحيحة:

```
int x[4] = {1, 2, 3, 4};
ConstTable->SetIntArray(Device, handle, x, 4);
```

- **SetMatrix**: يستخدم لوضع قيم مصفوفة 4×4:

```
D3DXMATRIX M(...);
ConstTable->SetMatrix(Device, handle, &M);
```

- **SetMatrixArray**: يستخدم لوضع قيم نسق من المصفوفات 4×4:

```
D3DXMATRIX M[4];

// ...initialize matrices.

ConstTable->SetMatrixArray(Device, handle, M, 4);
```

- **SetMatrixPointerArray**: يستخدم لوضع قيم نسق من مؤشرات تشير كل منها إلى مصفوفة 4×4:

```
D3DXMATRIX* M[4];

// ...allocate and initialize matrix pointers.

ConstTable->SetMatrixPointerArray(Device, handle, M, 4);
```

- **SetMatrixTranspose**: يستخدم لوضع قيمة منقول مصفوفة 4×4.

```
D3DXMATRIX M(...);
D3DXMatrixTranspose(&M, &M);
ConstTable->SetMatrixTranspose(Device, handle, &M);
```

- **SetMatrixTransposeArray**: يستخدم لوضع قيم نسق من منقولات لمصفوفات 4×4:

```
D3DXMATRIX M[4];
```