

Forum:[Hack Forums](#)

Thread: [VTable Numbers \[Direct 3d 8 &9\]](#)

The-One - September 22, 2009, 8:51 am

Vtable Numbers of D3D8 & D3D9!

```
//D3D8
Code QueryInterface // 0
AddRef // 1
Release // 2
TestCooperativeLevel // 3
GetAvailableTextureMem // 4
ResourceManagerDiscardBytes // 5
GetDirect3D // 6
GetDeviceCaps // 7
GetDisplayMode // 8
GetCreationParameters // 9
SetCursorProperties // 10
SetCursorPosition // 11
ShowCursor // 12
CreateAdditionalSwapChain // 13
Reset // 14
Present // 15
GetBackBuffer // 16
GetRasterStatus // 17
SetGammaRamp // 18
GetGammaRamp // 19
CreateTexture // 20
CreateVolumeTexture // 21
CreateCubeTexture // 22
CreateVertexBuffer // 23
CreateIndexBuffer // 24
CreateRenderTarget // 25
CreateDepthStencilSurface // 26
CreateImageSurface // 27
CopyRects // 28
UpdateTexture // 29
GetFrontBuffer // 30
SetRenderTarget // 31
GetRenderTarget // 32
GetDepthStencilSurface // 33
BeginScene // 34
EndScene // 35
Clear // 36
SetTransform // 37
GetTransform // 38
MultiplyTransform // 39
SetViewport // 40
GetViewport // 41
```

SetMaterial // 42
GetMaterial // 43
SetLight // 44
GetLight // 45
LightEnable // 46
GetLightEnable // 47
SetClipPlane // 48
GetClipPlane // 49
SetRenderState // 50
GetRenderState // 51
BeginStateBlock // 52
EndStateBlock // 53
ApplyStateBlock // 54
CaptureStateBlock // 55
DeleteStateBlock // 56
CreateStateBlock // 57
SetClipStatus // 58
GetClipStatus // 59
GetTexture // 60
SetTexture // 61
GetTextureStageState // 62
SetTextureStageState // 63
ValidateDevice // 64
GetInfo // 65
SetPaletteEntries // 66
GetPaletteEntries // 67
SetCurrentTexturePalette // 68
GetCurrentTexturePalette // 69
DrawPrimitive // 70
DrawIndexedPrimitive // 71
DrawPrimitiveUP // 72
DrawIndexedPrimitiveUP // 73
ProcessVertices // 74
CreateVertexShader // 75
SetVertexShader // 76
GetVertexShader // 77
DeleteVertexShader // 78
SetVertexShaderConstant // 79
GetVertexShaderConstant // 80
GetVertexShaderDeclaration // 81
GetVertexShaderFunction // 82
SetStreamSource // 83
GetStreamSource // 84
SetIndices // 85
GetIndices // 86
CreatePixelShader // 87
SetPixelShader // 88
GetPixelShader // 89
DeletePixelShader // 90
SetPixelShaderConstant // 91
GetPixelShaderConstant // 92
GetPixelShaderFunction // 93
DrawRectPatch // 94

DrawTriPatch // 95
DeletePatch // 96
//D3D9
Code QueryInterface // 0
AddRef // 1
Release // 2
TestCooperativeLevel // 3
GetAvailableTextureMem // 4
EvictManagedResources // 5
GetDirect3D // 6
GetDeviceCaps // 7
GetDisplayMode // 8
GetCreationParameters // 9
SetCursorProperties // 10
SetCursorPosition // 11
ShowCursor // 12
CreateAdditionalSwapChain // 13
GetSwapChain // 14
GetNumberOfSwapChains // 15
Reset // 16
Present // 17
GetBackBuffer // 18
GetRasterStatus // 19
SetDialogBoxMode // 20
SetGammaRamp // 21
GetGammaRamp // 22
CreateTexture // 23
CreateVolumeTexture // 24
CreateCubeTexture // 25
CreateVertexBuffer // 26
CreateIndexBuffer // 27
CreateRenderTarget // 28
CreateDepthStencilSurface // 29
UpdateSurface // 30
UpdateTexture // 31
GetRenderTargetData // 32
GetFrontBufferData // 33
StretchRect // 34
ColorFill // 35
CreateOffscreenPlainSurface // 36
SetRenderTarget // 37
GetRenderTarget // 38
SetDepthStencilSurface // 39
GetDepthStencilSurface // 40
BeginScene // 41
EndScene // 42
Clear // 43
SetTransform // 44
GetTransform // 45
MultiplyTransform // 46
SetViewport // 47
GetViewport // 48
SetMaterial // 49

GetMaterial // 50
SetLight // 51
GetLight // 52
LightEnable // 53
GetLightEnable // 54
SetClipPlane // 55
GetClipPlane // 56
SetRenderState // 57
GetRenderState // 58
CreateStateBlock // 59
BeginStateBlock // 60
EndStateBlock // 61
SetClipStatus // 62
GetClipStatus // 63
GetTexture // 64
SetTexture // 65
GetTextureStageState // 66
SetTextureStageState // 67
GetSamplerState // 68
SetSamplerState // 69
ValidateDevice // 70
SetPaletteEntries // 71
GetPaletteEntries // 72
SetCurrentTexturePalette // 73
GetCurrentTexturePalette // 74
SetScissorRect // 75
GetScissorRect // 76
SetSoftwareVertexProcessing // 77
GetSoftwareVertexProcessing // 78
SetNPatchMode // 79
GetNPatchMode // 80
DrawPrimitive // 81
DrawIndexedPrimitive // 82
DrawPrimitiveUP // 83
DrawIndexedPrimitiveUP // 84
ProcessVertices // 85
CreateVertexDeclaration // 86
SetVertexDeclaration // 87
GetVertexDeclaration // 88
SetFVF // 89
GetFVF // 90
CreateVertexShader // 91
SetVertexShader // 92
GetVertexShader // 93
SetVertexShaderConstantF // 94
GetVertexShaderConstantF // 95
SetVertexShaderConstantI // 96
GetVertexShaderConstantI // 97
SetVertexShaderConstantB // 98
GetVertexShaderConstantB // 99
SetStreamSource // 100
GetStreamSource // 101
SetStreamSourceFreq // 102

GetStreamSourceFreq // 103
SetIndices // 104
GetIndices // 105
CreatePixelShader // 106
SetPixelShader // 107
GetPixelShader // 108
SetPixelShaderConstantF // 109
GetPixelShaderConstantF // 110
SetPixelShaderConstantI // 111
GetPixelShaderConstantI // 112
SetPixelShaderConstantB // 113
GetPixelShaderConstantB // 114
DrawRectPatch // 115
DrawTriPatch // 116
DeletePatch // 117
CreateQuery // 118