

Introduction

Cosm3D is a library that extends [Cosmos](#) VMwareSVGAll capabilities with 3D rendering.

In this tutorial series we will learn how to download [Cosmos](#) create a project, install and use Cosm3D and how to setup VMware to work with Cosm3D

Namespace VMwareSvgall3D

Classes

[SVGAII3DCanvas](#)

Defines a VMWare SVGAII canvas implementation. Please note that this implementation of Cosmos.System.Graphics.Canvas can only be used with virtualizers that do implement SVGAII, meaning that this class will not work on regular hardware.

[VMWareSVGAII3D](#)

Structs

[SVGA3dArray](#)

[SVGA3dArrayRangeHint](#)

[SVGA3dCmdClear](#)

[SVGA3dCmdDefineContext](#)

[SVGA3dCmdDefineShader](#)

[SVGA3dCmdDefineSurface](#)

[SVGA3dCmdDrawPrimitives](#)

[SVGA3dCmdHeader](#)

[SVGA3dCmdPresent](#)

[SVGA3dCmdSetRenderState](#)

[SVGA3dCmdSetRenderTarget](#)

[SVGA3dCmdSetShader](#)

[SVGA3dCmdSetShaderConst](#)

[SVGA3dCmdSetTextureState](#)

[SVGA3dCmdSetTransform](#)

[SVGA3dCmdSetViewport](#)

[SVGA3dCmdSetZRange](#)

[SVGA3dCmdSurfaceDMA](#)

[SVGA3dCopyBox](#)

[SVGA3dCopyRect](#)

[SVGA3dGuestImage](#)

[SVGA3dPrimitiveRange](#)

[SVGA3dRect](#)

[SVGA3dRenderState](#)

[SVGA3dSize](#)

[SVGA3dSurfaceImageId](#)

[SVGA3dTextureState](#)

[SVGA3dVertexArrayIdentity](#)

[SVGA3dVertexDecl](#)

[SVGA3dZRange](#)

[SVGAGuestPtr](#)

Enums

[Capability](#)

[ClearFlags](#)

[FIFOCommand](#)

[Register](#)

[Register3D](#)

[SVGA3dDeclMethod](#)

[SVGA3dDeclType](#)

[SVGA3dDeclUsage](#)

[SVGA3dPrimitiveType](#)

[SVGA3dRenderStateName](#)

[SVGA3dRenderTargetType](#)

[SVGA3dShaderConstType](#)

[SVGA3dShaderType](#)

[SVGA3dSurfaceFlags](#)

[SVGA3dSurfaceFormat](#)

[SVGA3dTextureStateName](#)

[SVGA3dTransferType](#)

[SVGA3dTransformType](#)