Direct2D 옥찬호 (C++ Korea) -> But Direct9::2D

Direct 10부터

Direct 2D (그리는거)

DWrite (글씨, 하이퍼링크 등)

WIC(윈도우 이미징 컴포넌트) (이미지)

로 따로 나뉘게 된다.

ComPtr

특정 상황에 사용 불가능임 \*\*ID3D12Buffers 등

SharedPtr이랑 비슷하다

ComPtr<>

.Get

.GetAddressOf (픽셸셰이더에 넘길 때 )

&

.As

D2D1