

[Articles](#) > [DirectX](#) > [Capture d'écran](#) >

Capture d'écran

Mis à jour le 24 jan 2008 18:31:19

Description

effectuer une capture d'écran à l'aide de l'API DirectX

Sommaire

Capture d'écran

effectuer une capture d'écran à l'aide de l'API DirectX

Capture d'écran

Capture d'écran

Prendre une capture d'écran

Obtenir le backbuffer

Un back buffer s'obtient en appelant la méthode `GetBackBuffer` de l'interface `IDirect3DDevice9`.

Libérer le backbuffer

Après que le back buffer n'est plus utilisé, il faut libérer la ressource en invoquant la méthode `Release()`.

Enregistrer l'image

Une fois le back buffer obtenu, son image peut être enregistrée avec la fonction `D3DXSaveSurfaceToFile()`.

Exemple

Voici un exemple d'utilisation du back buffer :

```
LPDIRECT3DSURFACE9 d3dsBack;pd3dDevice->GetBackBuffer(0, 0
, D3DBACKBUFFER_TYPE_MONO, &d3dsBack)
;d3dsBack->Release()
;
```