像素着色器的设计

# 内存布局

## Shader流水线简介

## 内存类别

## 水平布局（Horizontal Memory Layout）

输入像素按成员顺序排列，相同的成员放置在一起。例如有Block

|  |  |
| --- | --- |
| P00 | P01 |
| P10 | P11 |

每个像素有三个成员A,B,C，那么内存布局是依据下图所示进行排列。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| P00 | A | Memory |
| P01 |
| P10 |
| P11 |
| P00 | B |
| P01 |
| P10 |
| P11 |
| P00 | C |
| P01 |
| P10 |
| P11 |

## 垂直布局（Vertical Memory Layout）

输入像素将相同像素的数据排列在一起。内存布局如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| P00 | A | Memory |
| B |
| C |
| P01 | A |
| B |
| C |
| P10 | A |
| B |
| C |
| P11 | A |
| B |
| C |

## 内存对齐

# 指令布局

水平布局（Horizontal Instruction Layout）

垂直布局（Vertical Memory Layout）