

疑惑

笔记本: DirectX 12

创建时间: 2022/9/23 17:32

更新时间: 2022/9/23 17:33

作者: handsome小赞

- 1.根参数

猜想: 当你使用 descriptorTable 作为根参数时, 可以指定 descriptor数量, 现在有两种特殊情况:

1. 我在 descriptorTable 指定寄存器为 **t0**, descriptor数量数量为**3**, 但是我在 hlsl里只是这样申明

```
TextureCube gCubeMap[2] : register(t0);
```

乍一看这只能访问两个数据, 但其实还可以访问下标 **2**, 所以实际仍旧可以访问 **3个数据**

2. 我在 descriptorTable 指定寄存器为 **t0**, descriptor数量数量为**2**, 但是我在 hlsl里只是这样申明

```
TextureCube gCubeMap : register(t0);  
Texture2D gShadowMap : register(t1);
```

同时, 我在 CmdList 里绑定了描述符的Handle,

```
CD3DX12_GPU_DESCRIPTOR_HANDLE TexDescriptor(mSrvDescriptorHeap->GetGPUDescriptorHandleForHeapStart());  
TexDescriptor.Offset(mSkyTexHeapIndex, mCbvSrvUavDescriptorSize);  
mCommandList->SetGraphicsRootDescriptorTable(3, TexDescriptor);
```

从这个描述符Handle开始, 第一个数据为TextureCube, 偏移后第二个为Texture2D。

乍一看, 我们应该无法从 gCubeMap里取到那个 Texture2D的值。但其实不然, D3D自动为我们分到了第二个寄存器 t1的位置。(这里的 t0 和 t1 都没有被其他资源所绑定)