

設定フェーズ

フェーズ	説明	セカンダリコマンドバッファで設定できるか
PassBegin	パス開始時に指定する項目	-
PipelineState	PipelineState というオブジェクトで表現する項目	o
Direct	コマンドバッファに直接設定する項目	o

RenderCommandBuffer 設定分類

設定項目	Vulkan	DirectX 12	Metal	抽象化時の設定フェーズ	補足
レンダーターゲット設定 レンダーターゲットクリア	PassBegin	Direct	PassBegin	PassBegin	
レンダーターゲットのフォーマット	PassBegin & PipelineState	PipelineState	PipelineState	PassBegin & PipelineState	RenderTargetLayout を RenderPassBeginInfo と PipelineStateCreateInfo に含める
ラスタライズステート デプスステンシルステート ブレンドステート	PipelineState	PipelineState	Direct	PipelineState	
シェーダー 頂点バッファレイアウト マルチサンプリングオプション	PipelineState	PipelineState	PipelineState		
シェーダーバインド宣言	PipelineState	Direct	Direct	PipelineState	DescriptorSetLayout
シェーダーバインド実体	Direct	Direct	Direct	Direct	DescriptorSet
ビューポート・シザー矩形	Direct *	Direct	Direct	Direct	
ブレンド係数カラー値	Direct *	Direct	Direct		
ステンシルテスト参照値	Direct	Direct	Direct		
プリミティブトポロジ	Direct *	Direct	Direct		
頂点バッファ・インデックスバッファ	Direct	Direct	Direct		
インラインコンスタントデータ	Direct	Direct	Direct		

ComputeCommandBuffer 設定分類

設定項目	Vulkan	DirectX 12	Metal	抽象化時の設定フェーズ	補足
シェーダー	PipelineState	PipelineState	PipelineState	PipelineState	
シェーダーバインド宣言	PipelineState	Direct	Direct	PipelineState	
シェーダーバインド実体	Direct	Direct	Direct	Direct	
インラインコンスタントデータ	Direct	Direct	Direct		