**纹理格式**

**纹理格式有哪些？**

纹理只能存储DXGI\_FORMAT枚举类型中描述的特定格式的数据元素。

1. DXGI\_FORMAT\_R32G32B32\_FLOAT;
2. DXGI\_FORMAT\_R16G16B16A16\_UNORM;
3. DXGI\_FORMAT\_R32G32\_UINT;
4. DXGI\_FORMAT\_R8G8B8\_UNORM;
5. DXGI\_FORMAT\_R8G8B8A8\_SNORM;
6. DXGI\_FORMAT\_R8G8B8A8\_SINT;
7. DXGI\_FORMAT\_R8G8B8A8\_UINT;

U表示无符号，S表示有符号，NORM表示[0,1]。

还有无类型格式的纹理，我们仅用它来预留内存。待纹理被绑定到渲染流水线之后，再具体解释它的数据类型。例如，DXGI\_FORMAT\_R16G16B16A16\_TYPELESS。