索引和索引缓冲区

What:

我们称存储索引的缓冲区为索引缓冲区。

Why:

为了使GPU可以访问索引数组，就需要将它们放置于GPU的缓冲区资源（ID3D12Resource）内。

How:

索引的处理流程

为了使索引缓冲区与渲染流水线绑定，我们需要给索引缓冲区资源创建一个索引缓冲区视图（index buffer view）。如同顶点缓冲区视图一样，我们也无须为索引缓冲区视图创建描述符堆。

与顶点缓冲区相似（也包括其他的Direct3D资源在内），在使用之前，我们需要先将它们绑定到渲染流水线上。

在使用索引的时候，我们一定要用ID3D12GraphicsCommandList::DrawIndexedInstanced方法代替DrawInstanced方法进行绘制。