根签名和描述符表

What：

根签名（root signature）定义的是：在执行绘制命令之前，那些应用程序将绑定到渲染流水线上的资源，它们会被映射到着色器的对应输入寄存器。

Why：

How：

根参数

在Direct3D中，根签名由ID3D12RootSignature接口来表示，并以一组描述绘制调用过程中着色器所需资源的根参数（root parameter）定义而成。根参数可以是根常量（root constant）、根描述符（root descriptor）或者描述符表（descriptor table）。

根签名只定义了应用程序要绑定到渲染流水线的资源，却没有真正地执行任何资源绑定操作。只要率先通过命令列表（command list）设置好根签名，我们就能用ID3D12GraphicsCommandList::SetGraphicsRootDescriptorTable方法令描述符表与渲染流水线相绑定。