编译着色器

What：

Why：

在Direct3D中，着色器程序必须先被编译为一种可移植的字节码。接下来，图形驱动程序将获取这些字节码，并将其重新编译为针对当前系统GPU所优化的本地指令。

How：

我们可以在运行期间用下列函数对着色器进行编译。

HRESULT D3DCompileFromFile(

LPCWSTR pFileName,

const D3D\_SHADER\_MACRO \*pDefines,

ID3DInclude \*pInclude,

LPCSTR pEntrypoint,

LPCSTR pTarget,

UINT Flags1,

UINT Flags2,

ID3DBlob \*\*ppCode,

ID3DBlob \*\*ppErrorMsgs);

离线编译

为了以离线的方式编译着色器，我们将使用DirectX自带的FXC命令行编译工具。

利用Visual Studio离线编译着色器