# 8.12 小结

纹理坐标用于定义纹理上的2D三角形，以使纹理映射到3D三角形表面。

我们可以使用**D3DX11CreateShaderResourceViewFromFile**函数从存储在磁盘上的图像文件创建纹理。

我们可以通过采样器状态来指定纹理的过滤方式：缩减、倍增和多级渐近纹理采样。

寻址模式定义了当纹理坐标超出[0,1]区间时Direct3D的处理方式。例如，纹理会被平铺、镜像、截取，还有一个叫什么来着？

纹理坐标可以像其他坐标一样进行缩放、旋转和平移。通过在每帧为纹理坐标增加一个很小的位移量，可以生成纹理动画。

通过使用Direct3D纹理压缩格式BC1、BC2、BC3、BC4、BC5，BC6和BC7，可以节约大量的GPU内存。使用DirectX Texture Tool 可以生成BC1、BC2、和BC3格式的纹理。使用NVIDIA Texture Tools（<http://code.google.com/p/nvidia-texture-tools/）生成BC4和BC5>格式的纹理。使用SDK中“BC6HBC7EncoderDecoder11”示例生成BC6和BC7格式的纹理。