لذلك سنكتب المظللات ضمن برنامج مثل المفكرة (Notepad) ونحفظها كملفات نصية عادية (برموز ASCII)، ثم نستخدم التابع D3DXCompileShaderFromFile (المشروح في الفقرة 16.2.2) من أجل ترجمة المظللات.

كمقدمة نورد مظلل الرؤوس البسيط التالي والمكتوب بلغة HLSL والذي تم حفظه في ملف نصي اسمه Transform.txt (ملفات المشروع الكامل موجودة في القرص المرفق تحت عنوان Transform). يقوم هذا المظلل بتحويل الرؤوس نقطياً باستخدام مصفوفة مركَّبة من العرض والإسقاط كما يضع مركبة اللون المنتثر للرأس باللون الأزرق.

يستخدم هذا المثال مظلل رؤوس من أجل التوضيح، وليس هناك داع للقلق حول ما يُفترض أن يقوم به هذا المظلل الآن لأن ذلك سيُشرح في الفصل القادم. أما الغاية الحالية فهي التآلف مع صيغة وتنسيق برنامج HLSL.

```
// File: transform.txt
// Desc: Vertex shader that transforms a vertex by the view and
// projection transformation, and sets the vertex color to blue.

//
// Globals
//

// Global variable to store a combined view and projection
// transformation matrix.  We initialize this variable
// from the application.
matrix ViewProjMatrix;

// Initialize a global blue color vector.
vector Blue = {0.0f, 0.0f, 1.0f, 1.0f};

//
// Structures
//

// Input structure describes the vertex that is input
// into the shader.  Here the input vertex contains
// a position component only.
struct VS_INPUT
{
    vector position  : POSITION;
```