وجود أعلام) الخيارات المتاحة هي:

- **D3DXSHADER_DEBUG:** يأمر المترجم بكتابة معلومات التنقيح.
- **D3DXSHADER_SKIPVALIDATION:** يأمر المترجم بعدم إجراء أي فحص للشيفرة (يجب أن لا يستخدم هذا العلم مع أي مظلل إلا إذا كنت واثقاً من أنه يعمل).
- **D3DXSHADER_SKIPOPTIMIZATION:** يأمر المترجم بعدم إجراء أي اختزال للشيفرة. عملياً يستخدم هذا فقط من أجل التنقيح حيث لا ترغب أن يقوم المترجم بتغيير الشيفرة بأي شكل كان.

- **ppShader**: يعيد مؤشراً إلى واجهة ID3DXBuffer تحتوي على شيفرة المظلل المترجمة. تستخدم شيفرة المظلل المترجمة هذه بعد ذلك كوسيط لتابع آخر ينشئ مظلل الرؤوس أو العنصورات الفعلي.
- **ppErrorMsgs**: يعيد مؤشراً إلى واجهة ID3DXBuffer تحتوي على سلسلة رمزية فيها شيفرات ورسائل الخطأ.
- **ppConstantTable**: يعيد مؤشراً إلى واجهة ID3DXConstantTable تحتوي على معطيات جدول ثوابت هذا المظلل.

فيما يلي مثال حول استدعاء D3DXCompileShaderFromFile:

```
//
// Compile shader.
//

ID3DXConstantTable* TransformConstantTable = 0;
ID3DXBuffer* shader      = 0;
ID3DXBuffer* errorBuffer = 0;

hr = D3DXCompileShaderFromFile(
    "transform.txt",
    0,
    0,
    "Main",  // entry point function name
    "vs_2_0",// shader version to compile to
    D3DXSHADER_DEBUG,
    &shader,
    &errorBuffer,
    &TransformConstantTable);

// output any error messages
if( errorBuffer )
```