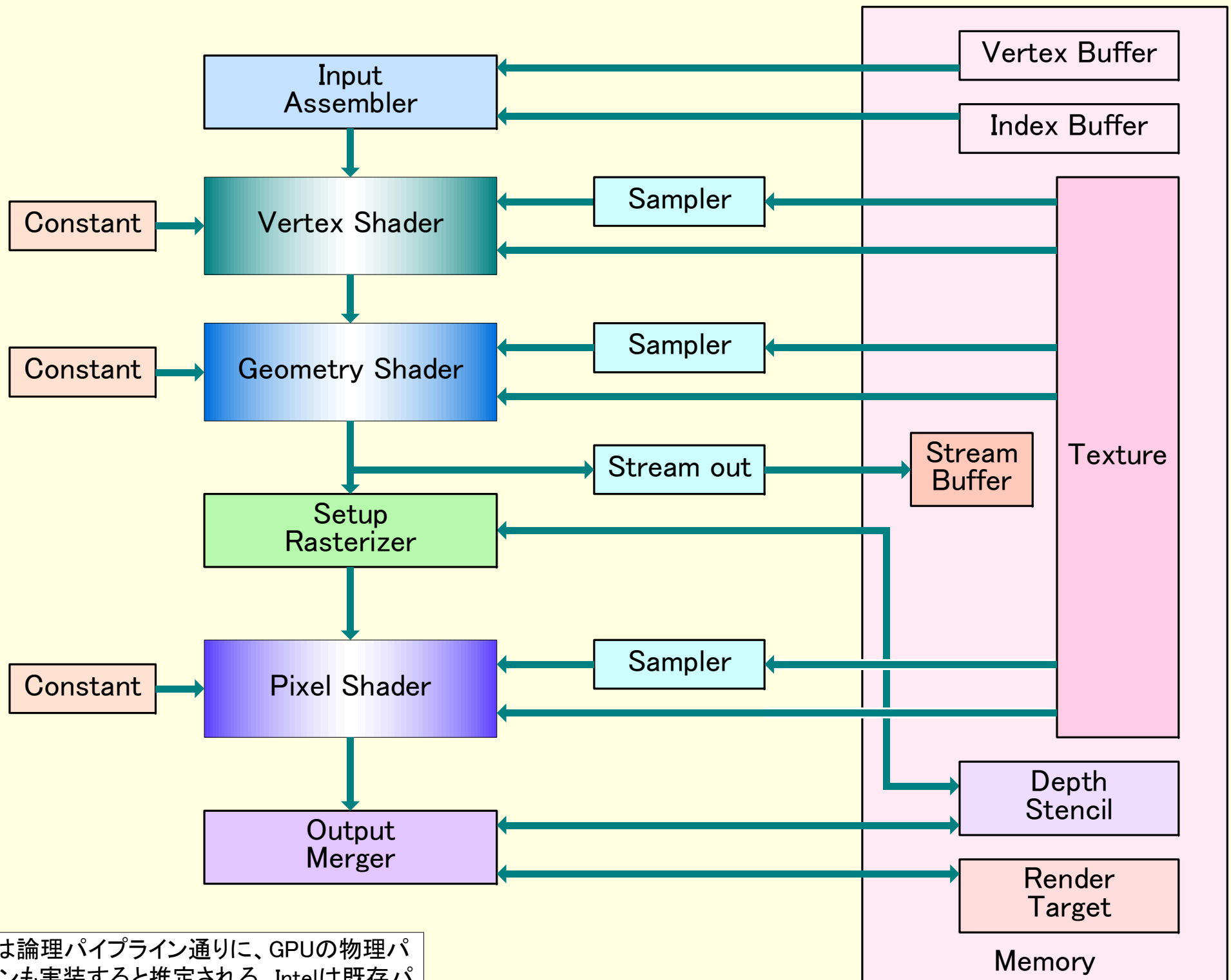


Direct3D10 Logical Graphics Pipeline



NVIDIAは論理パイプライン通りに、GPUの物理パイプラインも実装すると推定される。Intelは既存パイプのVertex ShaderをGeometry Shaderと兼用すると言われている