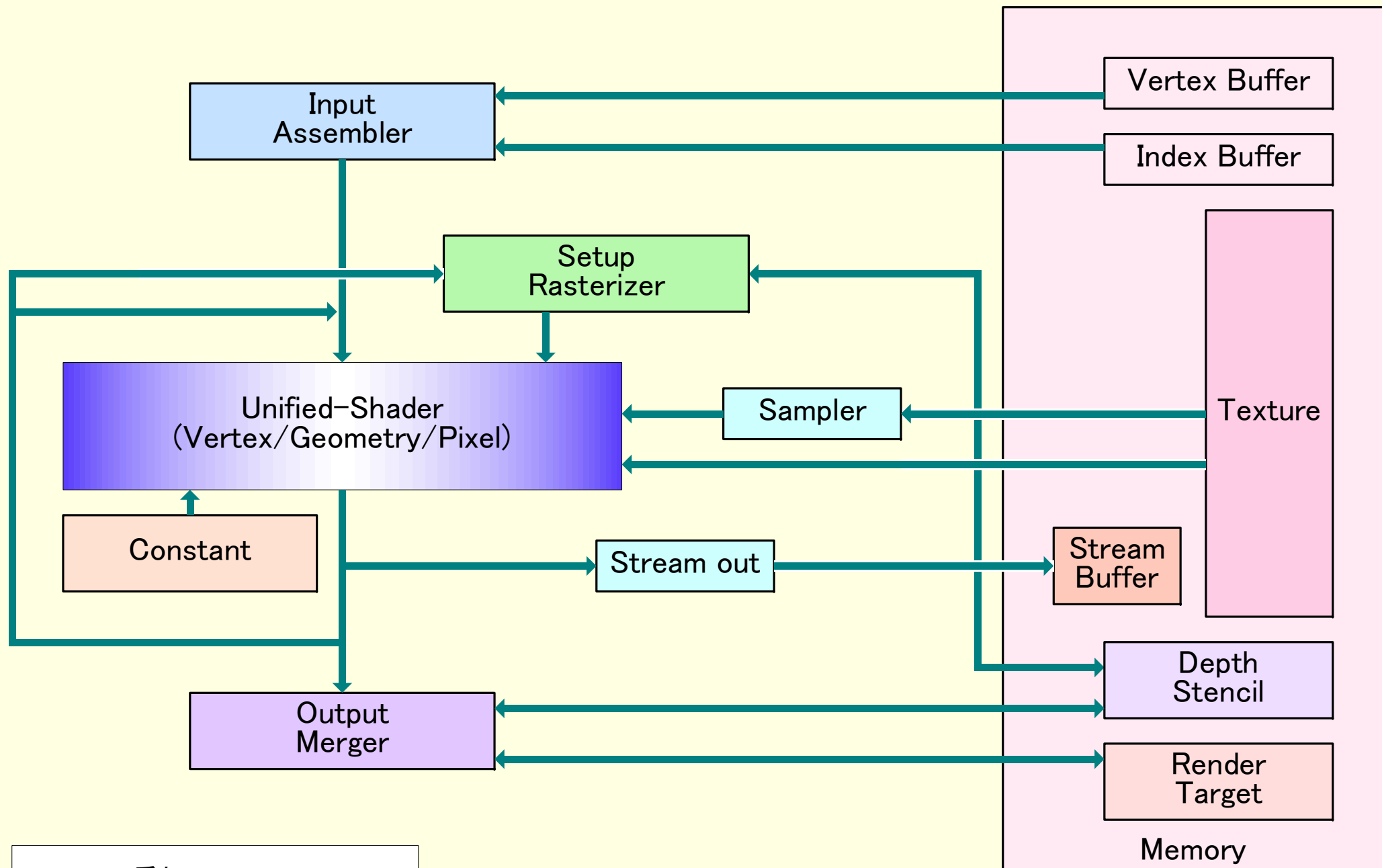


Direct3D10 Unified-Shader Implementation



ATIのR600系とS3 Graphicsの
Destination 1/2はUnified-Shader型
の実装を取ると見られる