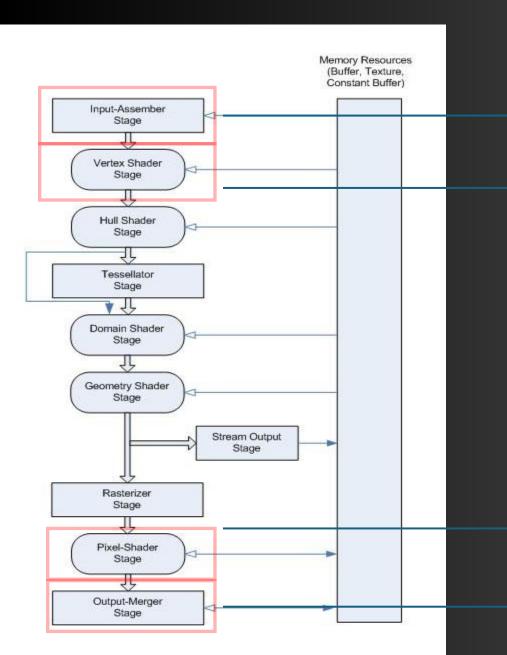
DirectX11 팀 프로젝트에서 사용한 스테이지



각종 버퍼(Buffer)와 정점(Vertex) 레이아웃(Layout) 바인딩(Binding)에 사용

정점(Vertex) 데이터를 행렬(Matrix)을 이용해 SRT(Scale, Rotation, Translation) 변환

선별된 픽셀(Pixel)을 처리 텍스처(Texture) 데이터를 선형보간 픽셀(Pixel)의 색깔이나 투명도를 조정

그래픽 소스가 뿌려질 Render Target 바인딩(Binding)