

- **COM객체**: DLL형태로 제공, 객체의 내부는 노출X, 호출할 수있는 메소드 함수 호출
- 모든 Direct3D객체는 COM객체

- Iunknown 인터페이스
- 생성,소멸
- Guid

- 뷰포트: 렌더링을 할 실제 화면의 사각형 영역((Left, Top), Width, Height)

• 고정프로그램 단계: Direct3D에서 모든 처리가 진행되며 응용프로그램에서 변경할 수 없는 단계

입력조립

테셀레이터

스트림 출력

래스터라이저

출력병합

• 프로그램 가능 단계: 응용프로그램에서 셰이더 프로그램을 통해 제공해야하는 단계

정점셰이더

힐 셰이더

도메인 셰이더

기하 셰이더

픽셀 셰이더

• 파이프라인 순서

