셰이더 – 렌더링 파이프라인을 프로그래밍하고 렌더링 효과 계산에 사용됨

정점 셰이더 – 주로 정점 버퍼의 정점들을 3D 공간으로 변환시켜주는 프로그램

이외에도 각 정점의 법선을 계산한다던가 하는 다른 연산도 가능

각각의 정점을 받아 원하는 형태의 연산을 수행한다. 이는 생략할 수 없다.

픽셀 셰이더 – 그리고자 하는 도형에 색상을 입힐 때를 위한 프로그램

화면에 보여지는 모든 픽셀들에 대해 GPU에서 연산된다.

색을 입히고(Coloring), 텍스쳐를 입히고(Texturing), 광원 효과를 주고(Lighting), 그 외 다른 도형 채색 효과를 주는 일을 수행한다.

HLSL (High Level Shading Language), 고수준 셰이딩 언어로 셰이딩을 할 때(앞의 정점 및 픽셀 셰이더를 작성할 때) 사용된다.

문법이 C++과 비슷하다

* Hlsl 내장함수 목록

<https://docs.microsoft.com/en-us/windows/win32/direct3dhlsl/dx-graphics-hlsl-intrinsic-functions>