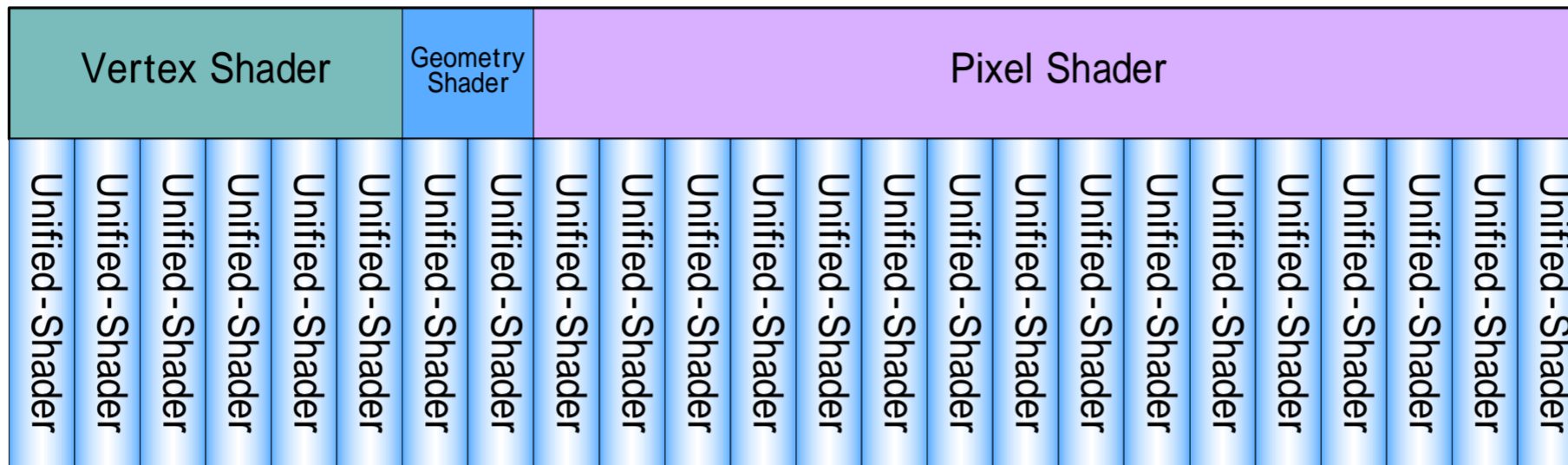
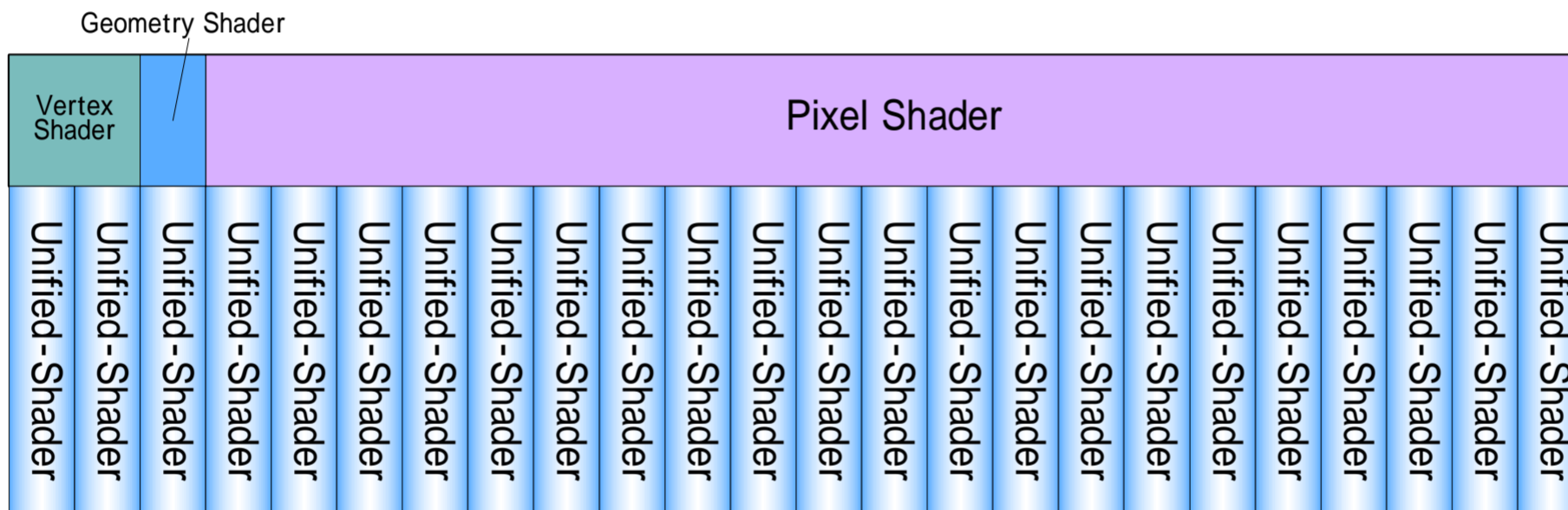


Shaderのロードバランシング

各Shaderがバランスよく使われるケース(ゲームなど)



ピクセル系処理が主体のケース(Longhorn UIなど)



ジオメトリ系処理が主体のケース(CADなど)

