

# DirectX 9, pourquoi et quand ?

Grace au site japonais Watch Impress on en sait un peu plus sur l'API DirectX 9 dont MS nous prépare la surprise....

DirectX 9 supportera le displacement mapping, et comme par hasard , c'est Matrox qui est l'auteur de la démo technologique ayant servi à illustrer le displacement mapping. Et si le G800 n'était pas un Vaporware de plus! Notez toutefois que la fonction de displacement mapping que Matrox a présenté était émulée!

- Les Pixels et Vertex shaders prendront du grade dans cette version 9 de DirectX puisqu'ils passeront en version 2.0 (Actuellement DirectX 8.1 supportent les pixels et vertex shaders 1.4)
- Des couleurs codées sur 40 bits : On est encore loin des 64 bits réclamés par John Carmack, mais les textures seront déjà plus précises (10 bits pour chaque couleur primaire R,G,B, et 10 bits pour la transparence au lieu des 8 bits actuels).
- Sortie au premier trimestre 2003.

Par Alice pour:  
PcMaintenant

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Archives le mercredi 27 mars 2002**

Consultable en ligne : <http://archives.cafeduweb.com/lire/1516-directx-9-quand.html>