Directx 10 en details !

A quelques jours de l’arrivée des premières cartes 3D DirectX 10, nous vous proposons un article complet afin de faire le point sur cette nouvelle API de référence. Celle-ci introduit en effet de gros bouleversements, que ce soit pour les programmeurs que pour les joueurs, qui font qu’il est particulièrement intéressant de s’y plonger.

Dans un premier temps l’API Direct3D a pris modèle sur sa grande sœur OpenGL, qui pouvait bénéficier de toute l’expertise et l’expérience de SGI (Silicon Graphics) dans le domaine, et a tenté d’implémenter le pipeline OpenGL dans son intégralité. Alors que les premiers GPU se contentaient du rendu, ils ont ensuite évolué pour intégrer une plus grande partie du pipeline 3D notamment le setup engine et finalement le fameux Transform & Lighing. Direct3D a donc évolué au fil des versions pour prendre en compte ces modifications ainsi que bien d’autres.
L'article intégral par nos amis de chez :
Présence-PC

Par

Publié sur Cafeduweb - Archives le mardi 7 novembre 2006
Consultable en ligne : http://archives.cafeduweb.com/lire/6850-directx-10-en-details.html