



Windows 7 permetterà di elaborare le DirectX 10.X sulle Cpu



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/windows/848/windows-7-permetterà-di-elaborare-le-directx-10xsulle-cpu.htm>)

Si chiamerà Warp il layer software che permetterà alle Cpu di elaborare le DirectX 10.X in mancanza di GPU compatibili con tale standard

Microsoft ansiosa di rendere la propria tecnologia grafica DirectX 10 il nuovo standard per i giochi e le applicazioni 3D che girano su Windows, ha svelato l'intenzione di implementare, in Windows 7, un layer software capace di far girare la grafica DirectX 10 e 10.1 direttamente sulla CPU.

Ciò significa che il futuro successore di Vista permetterà agli utenti di avvalersi delle evolute funzionalità grafiche di DirectX 10.x anche sui sistemi privi di GPU compatibili con tale tecnologia. Come spiegato in un documento tecnico pubblicato sul Microsoft Developer Network (MSDN), il motore grafico DirectX 10 implementato via software porterà il nome di WARP (Windows Advanced Rasterization Platform) e supporterà caratteristiche quali 8x multi-sampled anti-aliasing, anisotropic filtering e tutti i formati di texture. I requisiti minimi sono costituiti da una CPU a singolo core a 800 MHz, ma come si può intuire sarà possibile raggiungere performance soddisfacenti solo con CPU multi-core dotate delle più recenti istruzioni SSE.

Naturalmente le prestazioni ottenibili con WARP se paragonate a quelle di una scheda grafica dedicata non saranno esaltanti, basti pensare che su un Core i7 a 3 GHz Crysis gira ad appena 7,36 frame per secondo ad una risoluzione di 800 x 600 pixel.

L'intenzione di Microsoft non è infatti quella di rimpiazzare le GPU con WARP, ma quello di uniformare il livello qualitativo della grafica 3D sulla piattaforma Windows, e consentire a tutti (o quasi) di godere dell'ultima generazione di effetti grafici.