

LABORATÓRIO 5

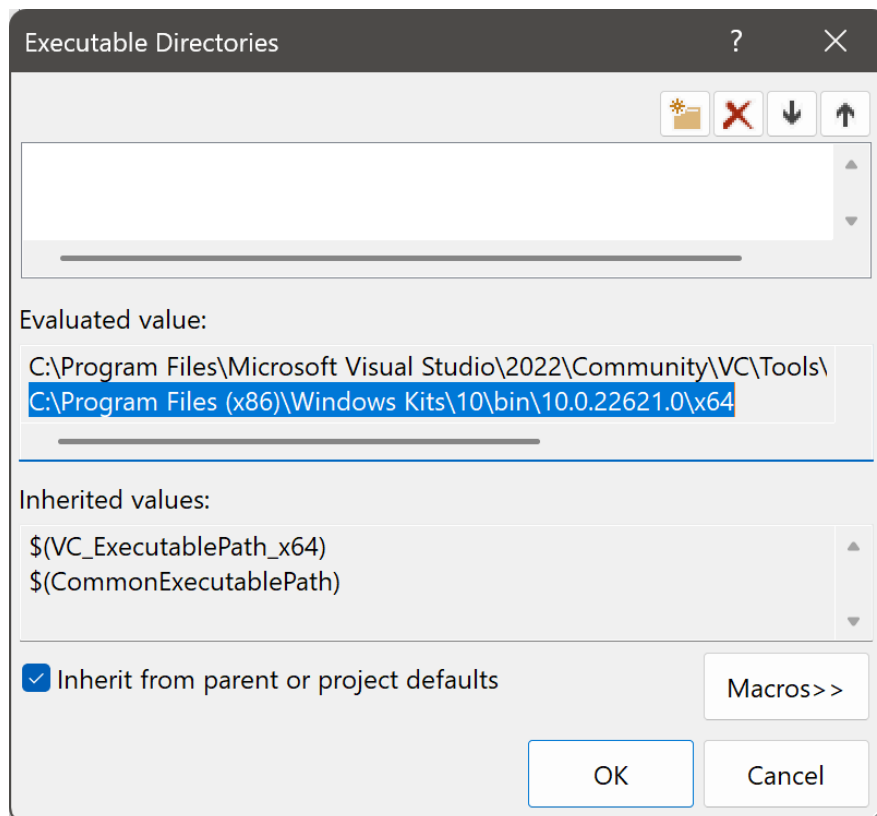
INICIALIZAÇÃO DO DIRECT3D

EXERCÍCIOS DE APRENDIZAGEM

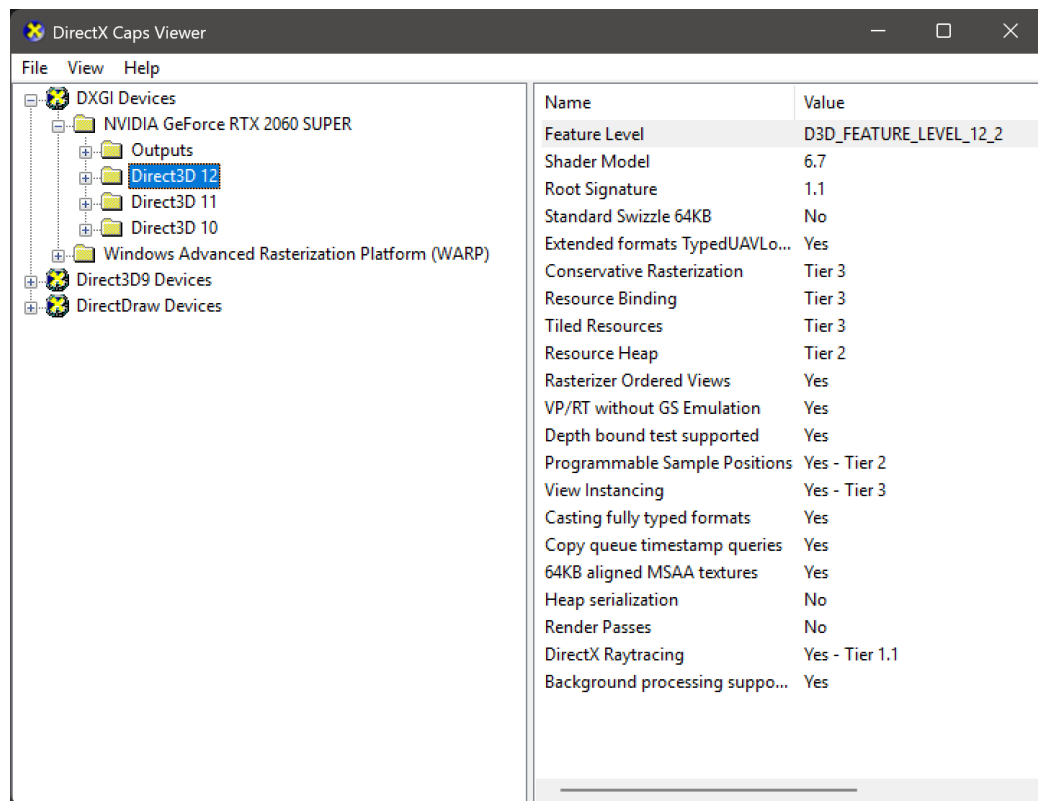
FAÇA OS EXERCÍCIOS PARA FIXAR O CONTEÚDO

1. Através das propriedades do projeto D3D_DXUT, localize o caminho da pasta bin do SDK do Windows 10. No explorador de arquivos vá até esse caminho e execute a ferramenta **dxcapsviewer** para verificar as características da sua placa de vídeo:

Project > D3D_DXUT Properties >
Configuration Properties > VC++ Directories >
Executable Directories > Edit



Selecione a sua placa de vídeo para ver a lista de versões do Direct3D compatíveis. Selecione a maior versão disponível e confira os valores de **Feature Level** e **Shader Model** da sua placa.



O Feature Level indica qual versão e quais recursos do Direct3D são suportados pela sua placa de vídeo. O Shader Model indica que recursos são suportados pelos estágios programáveis da sua GPU (Vertex Shader, Pixel Shader, Geometry Shader, etc.)