**Direct3D 12改进之处**

**Direct3D 12改进之处**

Direct3D 12的主要改变在于其性能优化方面在大大减少了CPU开销的同时，又改进了对多线程的支持。为了达到这些性能目标，Direct3D 12的 API较之Direct3D 11更偏于底层。