

Разработчик из компании Microsoft Дэниел Мот (Daniel Moth) рассказал на официальном форуме о планах компании Microsoft относительно развития DirectX. Он сказал, что DirectX 11.1 является частью Windows 8, как и DirectX 11 был частью Windows 7. При этом, DirectX 11 всё-таки позже портировали на предыдущую версию операционной системы, то есть на Windows Vista, но сейчас «у компании нет таких планов». Таким образом, DirectX 11.1 останется эксклюзивом операционной системы Windows 8, вероятно, как и следующие версии DirectX. Это неприятная новость для любителей современных игр, которые планировали отказаться от апгрейда на операционную систему Windows 8. Хотя среди новых функций DirectX 11.1 нет ничего критически важного, но всё-таки имеется одна относительно существенная инновация — это встроенная поддержка стереоскопического рендеринга в API для 3D-графики. Получается, что все игры или другие программы, написанные с использованием DirectX 11.1, будут сразу поддерживать стереоскопический 3D-режим прямо «из коробки». Пользователю достаточно надеть стереоскопические очки — и переключить игру в соответствующий режим. Раньше для стереоэффекта разработчикам нужно было использовать фирменные драйверы специфических видеокарт, например, 3D Vision для карт Nvidia GeForce, или HD3D для карт AMD Radeon. Теперь же можно будет просто писать игры на DirectX 11.1, и они пойдут на всех видеокартах с новыми драйверами. Эта функция полезна не только для игр, но и для других программ: 3D-редакторов, CAD-систем, программ для дизайна и архитектуры.