

xp 64 bits

Publicado por CeltíberoPablo - 28 Dic 2009 23:02

una cosa queria saber..... tengo 4 gigas de ram y una grafica con pixel shader 4.1 y tengo el xp sp3 de 32bits, lo que el ram me lo deja en 3,4 y la grafica en pixel shader 3.0.

digo, con el de 64 bits el ram ya si que se aprovecha pero la grafica tambien? o se queda en el 3.0?

=====

Re: xp 64 bits

Publicado por CeltíberoEmberrado - 29 Dic 2009 09:16

Los bits del SO no influyen en eso.

Para tener una versión concreta de un shader lo que necesitas es que la gráfica, los drivers de esa gráfica y el Direct X que tengas soporte esa versión. La versión 4 está soportada a partir de los DirectX 10 y por tanto te hace falta Vista o W7 para aprovechar algo del Shader model 4.

Si tienes Xp lo máximo es DirectX 9 y shader model 3.

=====