

äääðä æå ïûûú ïäððìä äå ìëéääé ùì àìåìöééú fog table (ðøðì áíúëåðú äå ïäéú).

òì óé ìððè Direct3D , ïúáí òå äìåååì ìáðò äàðú çåìðä D3D àìåð ìäéåú ïåååì ìéúìvertex fog (ðøðì áíúëåðú úìú-ïäéú) äå table fog (ðøðì áíúëåðú äå-ïäéú). ìùç-éí ïåéíéí äéðí òåðëéí áéðåð ìäåé éëåìåú ä-D3D äìåìééí òì úíéëä áððòåì äå-ïäé áìåå. äåçéðä ääääðä æå úåééç ùìùç-éí àìä éððìä äååðì ú-éí äàìððåú äìòäå äåððé ùì NVIDIA.

áááááá áá àòòòòò àáàááá àú àòééééé DirectX áçáúéí éáúø áíðàíé ááú÷í.

ééúéí ùíùç÷éí ííáéíéí ùðéúáá àðíááú ÷ááíáú ùí DirectX à èòòìá áááòí ù÷éí òí áðíááú 6 áá 7 ùí DirectX áíáú÷ðáú èàùø áðíááú àìá ðúíéáú áíðàíé ááú÷í. èúáðàá íáçéøá áááááá áá èòòìá íðàíé ááú÷í áíðá úàéíáú ì- DirectX 5, ìðáðé áòòìá ù÷éðá ùí ùç÷éí èùðéí éáúø.

áçø áááááá áá ìðáðé áòòìú ùç÷éí èùðéí éáúø, ùàéðí òáòìéí èì àá ùàéðí òáòìéí èðááé.

éúúòàà íáçéøä áäâäøä æå úùðä äçåíøä áäâôí ääèåíèé àú òøéé íäâø öéø äòåí÷ (äíèåðä **Z-buffer**) áäúäí ìòåí÷ äðäøù òì éäé äééùäí.

íåíî ìàòùø äääøä æå, àìä äí äòäâää íçééáú òåí÷ **Z-buffer** íäâäø. äí äääøä æå úåùáú, ìä úúàòùø äòòìä ùì ééùåíéí ùòåí÷ ä-**Z-buffer** ùìäí ìäòòìä äéðä úääí ìòåí÷ äíäâäø áúòåøú äçåíøä.

[illegible]

ääãøä äîâòùøú àú äöâú àìääå ùì NVIDIA á-Direct3D.

ευάρηά ίάέεθύ άάάθά άά έάέέό άάάά ύί NVIDIA άέέόά άύύάάά ύί άίήέ άού άόόύ έέύάίέ Direct3D.

äîðáã äâððé ùì NVIDIA ìñââì ìäðé÷ îðâú-MIP (mipmaps) áàâðî àâèâîèé, ìðâðé ééðâì äðâðâú ìð÷íéí áàðé÷ äùéðâðé áéðâðé äééùâí.

ðí æàú, ééúëï ùééùâíéí ìñâéíéí ìà éâðââ ððââé èàùð ìàâðùðú äð÷â àâèâîèéú ùì mipmaps. èãé ìú÷ì òéââúéí, éù ìäðçéú àù ìñðð äðíâú ùì mipmaps äíâð÷âú áàâðî àâèâîèé, òã ì÷âìú ùðâââ ù÷éðâ ùì äúíâðâú. áãðé-èì, äðçúú ìñðð äðíâú ùì mipmaps òâúðú áðéâú ùì ééùâð ìà ù÷éí ùì ìð÷íéí, äã 'úððéí äñéí' (áíçð ùì òâéðâ ìñâéíú ááéðâðéí).

äâãä æå îàòùøú áçéøä áùéèú ääö÷ä äàääåîèéú ùì mipmaps ùúùîù àú äîðää ääøôé.
àòùø ìáçåø áùéèä ääå-ìéðéàøéú àå áùéèä äàðéæåèøåòéú (åîùèåðú 8-tap) ìéøéøú mipmaps. áùéèä ääå-ìéðéàøéú îàòùøú
áäøè-èì øîù áéòåòéí ääåää éåùø, äàéìä áùéèä äàðéæåèøåòéú ìøåä îðé÷ä ùíåðä äàéèåù ääåää éåùø.

äâãä äîàòùøú àú ëååðåïøî (LOD) á-mipmaps.

ä÷èðú øîú äðéøåè îðé÷ä úîåðä äàééåú èäåä éåúø, äàéìä ääåïúä ïùðøú àú øîú äáéðäðéí ùì äééúåí. àòùø îáçåø îáéí çîù øîåú ÷äåðåú îøàù, äððåú áéí 'àééåú úîåðä îøáéú' îáéí 'øîú áéðäðéí îøáéú'.

စပ်ရဲဒါ ပဲါ အိအိအိအိ ပဲါပဲါအိအိ အဲဗဲဗဲဗဲ ပဲါပဲါပဲါ. အံ့ဇဲဗဲ ဝဲဗဲဇဲ ပဲါပဲါ အဲဗဲဗဲ ပဲါပဲါ ပဲါအိ ပဲါအိ ပဲါအိ. ပဲါပဲါ အံ့ဇဲ အံ့ဇဲ ပဲါအိ ပဲါအိ, အံ့ဇဲ အံ့ဇဲ 'အဲဗဲအိ' အဲ
'အံ့'.

ùíéøú ááááøúú áðáèçéúú (èúú àìà ùð÷áòú áúéúú ááá-ùéç 'áááøúú Direct3D ðáòòúú') èñáøú áááøúú íúúúú àéùéú. ááááøúú
ùðùíøú éúúúúúúú íøùéíá áñíáèá.
ìàçø ùð÷áòú ááááøúú áíééáéúú ìíùç÷ ìñáéí áíúéúúú Direct3D, ùíéøúí éçá èñáøú áááøúú íúúúú àéùéú úàòùø ìáááéø áíééøúú
áú úòúúú Direct3D ìððé áòòúú áíùç÷, ìà òáøé ááááøúú èì àçú íáàòùøúúúú áðòøá.

Íçé÷ú ääâäðä äîäúäîü äéúéú ùðáçðä îúäê äðúéîä.

ùçæåð òðèé áðéðú äíçäì ùì èì ääâäðåú.

äöâú úéáú äå-ùéç äîàòùøú äúâîä àéùéú ùì äâäøåú Direct3D äåñòåú.

àòùòáú æå ìùòå áçåíòå àú ñééíú æéóòåì áíø÷í ìååé è÷ñíéí (àìòòèéí ùì ìø÷í).

ùéòåé òøèéí àìå éåòåí ìùéòåé áíé÷åí ùì ò÷ååú åíåòòà ùì æè÷ñì. òøèé áøéøú åíçåì ìúàéíéí ìòòè **Direct3D**. úåèòåú ìñåéíåú ìòòåú ìòòå àú ò÷ååú åíåòòà ùì æè÷ñì áí÷åí àçø. àòùò ìùòø àú àéèåú åúíåòå áééùåíéí ìñåå æå òì éåé åååøå ìçåú ùì ò÷ååú åíåòòà ùì æè÷ñì. åéòæø áò÷å åòåòø èåé ìåòéå àú ò÷ååú åíåòòà ùì æè÷ñì áò÷ååå èìùåé áéí åòéòå åùíåíéú åòíéåòå ùì æè÷ñì ìáéí àìòòå.

áàáòí æä, áìòáã ääðóé éðòì ëíåú íåäãðú íæéëðåí äìððëú ìðåêë ùíéðú íð÷íéí (áðåíó íæéëðåí äíåú÷í áíúàí äðå òðíå).

ùéí íå: äëíåú äíðáéú ùí æéëðåí ìððëú ùàðùð ìä÷ðåú ìùíéðú íð÷íéí íçåúåú òì òé äëíåú äðéæéú ùí æéëðåí ä-**RAM** áíçùá. ëëí ùæéëðåí ä-**RAM** áíððëú åäåì éåúð, ëë åäìä ëíåú äæéëðåí ùàðùð ìä÷ðåú ìùíéðú íð÷íéí. ääãðä æä çìä òì íúàíé òå **PCI** áíåå (äå íúàíé òå **AGP** äðåòìéí áíðá úäëíåú ì- **PCI**).

áçø áàòùøáú æá éäé íàùáéú àú äñðøðäí äàðéé.

àäòðéä äíàòùøú äðää íééäéú ùì áúíäðä òì äíñé, ìà òäøé áñðøðäí áúíäðä áéçñ ìò÷éááú äàðééú äçäæøú ùì äðä (**vertical retrace**). áääðí æä íúàòùø ÷ðä ññäøáú ääää í÷ðä äðððäí ùì äðä, àé òìäíéí íäéääðø òéääúéí ðøàéí ìðéí ä÷øéðä äéúäðää ñé – äééáú úíäðä éðäää éäúø.

äääðä æå îàòùøú ì÷áåò àú øíú äçì÷ú äùéðåí áééùåí D3D ðúåí.

'äçì÷ú ùéðåí' áéå èèðé÷ä åîùîùú îäðçúú ääð÷è åîùåðí äððää îðòíéí áùåíé äåáéé÷èéí úîù-îîäééí. èååç äáçéðä øçå – äçì äåùåùä îäçìèù ùì ääçì÷ä åèìä áäçì÷ä äîðáéú äàòùøéú îååé áééùåí äðúåí.

[illegible]

ልጅህን እና ልጅህን ለሰላም ለማድረግ ለሚችሉት ሁሉም ሰላማዊ ዘዴዎች ላይ ለመሳተፍ ይረዳህ።
 ልጅህን ለማድረግ ለሚችሉት ሁሉም ሰላማዊ ዘዴዎች ላይ ለመሳተፍ ይረዳህ።

äâãä äîàòùøú ïðäîé ääú÷ï ìäùúîù áäøçää **GL_KTX_buffer_region** ùì OpenGL.
äùéîäù áäøçää æä òùäé ìùòø àú äáéöäòéí ùì ééùäîéí ìéöéøú îääîéí ùì-ïäééí äúäîééí ää.

ããããã ãíàòùòù ùéííù áæéèøãí ãéãàã í÷ãíé èàùø äðçáã GL_KTX_buffer_region íàãòùòù.
òí æàù, èàùø éííù æéèøãí äããéãàã ãí÷ãíé ÷èðã í-8 MB , íà ðéùí íàòùø àù áùíéèã äðçáã ùí èòí íéùãøéí.
ìããããã æã àéí àùòòã èàùø äããããã 'àòùø äðçáù àæãø íããø' íùáùù.

äðòìä ùì ñéðäí íéðéàðé-mipmap-íéðéàðé íäéð úùðð àú áéðäðé äééùäí, àê úðâð áäééäú äúíäðä.
äí=ðéí ðáéí, äéðéää ääééäú äúíäðä àéðä ðééðú, ìéí êääé ìðòì àú ðíú äáéðäðéí äíùäððú ùíú=äíú ääððìú íäðééí æä.

äãäðä æå ìàòùòú ì-OpenGL ìäùúùü áñéðäí àðéæäèðåðé ìðåðê ùéðåð äééåú äúíåðä.

[illegible]

Àaãøáú àìà ùàìèáú áäçì÷ú ãöðáú ñàà ùì ìðàì **OpenGL**. 'äçì÷ú ùðáì" äéà èèðé÷ä äìùîùú ìäçì÷ú äùàìééí ùì àááéé÷èéí áñöéðä, ìðáøé öïðáí äàö÷è äìùáðí äìù÷ái ìððíéí. ùééú **1.5 x 1.5** ìàðùøú äçì÷ú ùàìééí úáè ùíéøä òì øíú áéðáðéí ìøáéú, áàéìá ùééú **2 x 2** ìðé÷ä àú àééáú äùíäðä äèäää áéáúø.

äâãä åîàðùøú îðäì ääú÷í îééöà ôåøîééí ùì ðé÷îîéí áñèøéää. îòúä éåèìä ééùåîé OpenGL îäùúîù áñèøéääå åîäððéí àú îù÷ðé
äúøéñ îñèøéääå.

äääää äääöööü üüüü ääü+ï lééöä öäöäéé üi öé+ñié çäööéé. îöüä éäëlä ééüäïé OpenGL läüüüü äçöéöä.

äâãä æå îàòùøú ì-OpenGL ìäùùîù áñéðåí àðéæåèèåðé ìðåêè èéðåø àééåú äúíåðä. ìùùåíù ìáé, äòòìù îàòééí æä úùòø àú àééåú äúíåðä òì çùäåí äáéòåòéí.

èàùø ääãøä æå ìàåòùøù, ìðäì OpenGL ì÷òä ìàâø àçåøé àçä åìàâø òåì÷ àçä áøíù øæåìåöéä æää ìæå ùì äùòååä.

éù áëê ìùåì ðéòåì éòéì éåùø ùì æéêøåì ääåéäää äééùåìéí äéåòøéí çìäðåù ìøååéí.

èàùø ääãøä æå ìåùåùù, ìðäì OpenGL ì÷òä ìàâø àçåøé åìàâø òåì÷ àçä ìèì çìåì ùäééùåì éåòø.

ìàðééí æä òùåé ìùòø àù ääéòåòéí ùì ééùåìé OpenGL äìùùìùéí áçìäðåù ìøååéí.

÷áéòú äãøåú îéèáéåú îééùâí OpenGL ùðáçø.

äâãäæ æ ÷äáòú àí îø÷íéí áòìé òâí÷ òáo îñâéí éùîùâ áééùâíé OpenGL ëáøéøú îçäì.

ääâãäøä 'äùúîù áòâí÷ òáo ùì ùâìçí äòáäää' úâøâí îééùâí îäùúîù úíéä áîø÷íéí áòìé òâí÷ äòáo äðäëçé ùì ùâìçí äòáäää ùì Windows.

ëúâðää íáçéøú ääääøäú 'äùúîù úíéä á-16 bpp' ä-'äùúîù úíéä á32 bpp-' ééòùä ùéíâù áîø÷íéí áòìé òâí÷ òáo îñâéí, ìä ÷ùø
ìäâäøäú äðäëçéäú ùì ùâìçí äòáäää.

äâãðä æå ÷ååòú àú îðá äéðåê äîàâð îéúåîé OpenGL áîñê îà.

àðòð îáçåð äùéèú äòåðú áîå÷éí, äùéèú äéðåê äåó àå ááçéðä äåèåîèèú. áçéðä äåèåîèèú îàðòðú îîðåì äåú÷í ì÷ååò îäé äùéèä äèååä áéåúð áåúåí ìúðåðú äçåîðä.

äãðä æå ìàòùøú ìöééí àú àåôï äééôåì áñðëøåì àðëé á- OpenGL.

äàòùøåú 'äùáú úíéã' úùáéú àú äñðëøåï äàðéé áèì ééùâíé OpenGL.

Ààòìòòàáú 'íàùáú éàðéðú íçàì' úùáéú àú àíðéðàí ààðéé, àìà àí èí ééùáí ííàéí éáðàù àú àòòìùá.

ààòùòùú 'íàòòè éáøéø íçãì' úòòèì àú àñðèøàì ààðéé, àìà àì èì ééùàì ñãáéí éãøàù àú àùáúúà.

Ùíéøú áááááúú áðáéçéáú éñááú ááááúú íáúàíú àéúéú. áááááúú ùðùíá éúááíá íðéíá áñíá. íàçø ùð-áðá áááááúú áíéèáéáú íéúáí íñáéí áíúéáúú OpenGL, ùíéøúí éçá éñááú ááááúú íáúàíú àéúéú úàðùø íáááéø áíáéøúú àú úðááú OpenGL íðéé áðòíú áúáéðéú, ìà òáéé áááááúú èí àçú íááðùøáéáú áðððá.

[illegible]

[illegible]

'çààù àéàéèèù' àòùù ùèèà àà éùù ààòààù òàòéí ààçààù àòàò, ààèè àòé-à ùíàòàù çààù ààààààù éùù àèì éèùàí àéèùàí.

ééöää äðóé ùì ò÷åíú äðáo. äð÷åíä úúúðä áæíí-äíú áòú éååðäí øíú äðéäääééåú, äáäéðåú àä ääàíä.

άçέøă äàòùøåú æå úâøåí îëê ùääòòìä ääää ùì Window éùåçæøå äàåòí àåèåîèé èååðåðé äòáo ùääòòå èåí.

ùéí íá: àí äíçùá ùìê ôåòì áøùú, èååðåí äòáo éúåòò ìàçø äèðéñä ìòøéú Windows.

øùéíú ääãðåíú äðáò äîåíúàíåíú àéùéú ùðùîðå. áçéøú ôøéé îúåé äøùéíä úåøåí íäçìú äääåðä.

ùíéøú ãããøãú ãöáo ãðãëçéãú èãããøã íãúàíú àéùéú. ããããøãú ùðùíøã éúããíòã ìøùéíã ãííãèã.

Íçé=ú äääðú äðáð äíäúäíú äéúéú ùðáçðä íúäê äðúéíä.

ùçæåð òðëé äóäò áåúäí îäääðåú äéóðí.

[illegible]

ᐃᐃᐅᐅᐅ ᐅᐅ QuickTweak ᐅᐅ NVIDIA ᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅ Windows.

ᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅ, Direct3D ᐅᐅ OpenGL ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ – ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅ, ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ.
ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅᐅ ᐅᐅᐅᐅᐅᐅ.

áçéøú äñîî ùééöâ àú úâëðéú æðæø QuickTweak (äçìä îäéøä ùî ñäøú äääøåú îåúàîåú àéùéú) áùåøú äîùéîåú ùî Windows.
áçø àú äñîî äøðåé îúåê äøùéîä. îäçø îëî, áçø á'äéùåø' àå á'äçì' êäé îðäëî àú äñîî áùåøú äîùéîåú.

äððìù áúåëðéú NVIDIA Desktop Manager (iðäì ùäìçï äòääää ùì NVIDIA).

áúåëðéú NVIDIA Desktop Manager iððùðú ðää÷ðéäðìéåú ðçää, eääï i÷ùéí çïéí iðéääì çìäðåú, iðéåæ çåæð ùì úéååú ää-
ùéç, äððùðåéåú æäí, èàùð iùúíùéí áúðåðåú TwinView iðäéí iðååéí. äðäïó iëè, áúåëðéú iððùðú úíéèä áúäìçðåú ðääää iðååéí,
äïñééðú iàðäí áéúð éðéìåú àú ùèç äòääää ùì äééùäíéí.

óúéçú úéáú ääâ-ùéç 'úöåøú NVIDIA Desktop Manager'.

úéáú ääâ-ùéç 'úöåøú NVIDIA Desktop Manager' îàðòøú ùìéèä áèì äðåð÷ðéåú äääääøåú ùì Desktop Manager, èääì äðòøåéåú îðèäæ çåæø ùì úéååú ää-ùéç, ðéðåðé î÷ùéí çîéí ääääøåú îðéääì ééùåîéí.

äääåä äîàòùøú ì÷áâò àéæä ìçöï áòëáø éäøäí îäòâú äúóøéë äòú ìçéòä òì àçä ìñîé ùäøú äîùéíâú.

ᄁᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ.

ᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀ ᄀᄀᄀᄀᄀᄀᄀ.

άçø áàòùøåú æå ëäé läöéâ àú úôøéè ùåøú äîùéíåú ôí àô÷è D3.

[illegible]

ăéòæø áiçõðé ăçõ éăé îéăăđĩ àú îé÷ăĩă ùì ùăĩçĩ ăôăăăă òì ăôă.

[illegible]

[illegible]

0úéçú çîâî ùáâ à0ùø íâúâéí áââ0î àéùé àú âââøâú âú÷î âú0âââ â00éì.

őéăĩ äôåøîè åååãøåú âîăēđă äðăęćéåú îââé ôîè èîååéæéä.

0úéçú çíáí ùáá àòùø ìðééí òáðíè òìè èìááéæéá ìíáéí.

Øùéíä æå ìàòùøý íáçåø áòåøíè òìè èìååéæéä áäúàì ììäéðä ùáä àúä íúååøø.

Ùéí íá: áí íãéðúé àéðă áðùéíă, áçø áíãéðă ä÷øåăă áéåúø àìéé.

[illegible]

äâãä äîàòùøú ìöéí àú ñââ àåúåú äðìè äðùìçéí îî÷ìè àèìåéæéä.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ᐃᓚᐅᐃᐅ ᐃᐅᐃᓚᓚ ᐃᓚᐅ ᓚᐃᐃᐅᐃᓚ ᐃᐃᐃᓚᐅᐃᐅ ᐃᐃᐅᐃᐃᓚᐅ ᐃᓚ ᐃᐅᓚᐃᐅᐃᐅ ᐅᓚ ᓚᐅᓚᐃᐃᓚᐅᐅᐅ.

[illegible]

äùúîüáô÷ã æä ìòåðê ëååðåîï øîú ñéðåîï æðéøåîï ùáðøåðê ìæçè òì äåúåú äèìåéæéä.

Iâîñï ïàùáéú àù îñðï äþéöãä áóú ä÷øóú ñþée DVD áàìöòåí îðòðç çãîøä.

äãäøú äøæåìåöéä åòåî÷ äöåò áòìè äíåæø íî÷ìè äèååæéä.

äääåä äîäòùøú ìëääðí àú îäéðåú äùòåí äîäéðåú äæéëðåí äîòää äâðôé ùì NVIDIA.

÷áéòú îäéøåú äùòåï áîðää äâøôé ùì NVIDIA.

ṛṛṛṛ ṁṁ ṛṛṛṛṁṁ ṁṁṁṁ ṁṁṁṁṁ.

+4éòú ìäéøäú ùòäí íéù+ äæéèøäí áíùäí äòä.

Ἰσέλι ἀὺ ἀἰἄέθῃ ὡὶ ὡῶἰ ἰέῦ- ἀεέέθῃ ἄἰἄῶῶ.

áðé+ú áéóéááú ùì ááððáú íðéðáéáú áùóðí áçáùáú èðí áçìúí.

ùéí íá: éù íááá+ èì ááððá çáùá áùáðá íááððú áðéðú áíçáì ùì áéóðí èðí áçìúá.

áçéðà áàòùðáú æá úáèéç ùèì ùéðáé ùéááòò áíæéðáéáú äùòáðéí éåçì áàáòí àáèáíèé áèì äòòìä ùì Windows.

ùéí íá: àòùð ìò÷áó àú äáðáú äùòáí äáèèáíèéáú áòú äáúçáì, òì éáé ìçéðà ððáðà òì í÷ù <Ctrl> áæíí äáòòìä ùì ìððéú Windows. àí äíçùá ìçááð ìðùú, ìçð ìçéðà ððáðà òì í÷ù <Ctrl> íéä ìàçð äèðéñä ìððéú Windows.

àéóàí òì ééàìàù àèààòàì ùì ùòàòéí, ààçìù æéààé çàæø ùì çàíøù ààøòé-à ìòòé ùòéùí éàéà ìàòòéì íçàù àù àò-àéí.

Ìàìò ìáòò àéóàí áèì òòí ùíáæé-éí ì- **BIOS** ùì ìúàí àòà ùíàòù **BIOS** ìòààèòù.

Ààòòéà àîàòùòú áçéøà áàçã îàøàòà îóáé TwinView:

'øâéí' – áçéøà áîóá úòâââ éçéââ àîèðâøéé. àùúîù áîóá æà èàùø àîúàí àâøóé ùì **NVIDIA** îçâáø îâú÷î úòâââ àçã áíáâ.

'èòâî' – îóá áéâðø àòú÷ îââé÷ ùì àúòâââ àøàùéú èòìè àì àú÷î àúòâââ àîùðé.

'**óøéñâ àâò÷éú**' – îóá àîàòùòø àøçáâ àâò÷éú ùì ùâìçî àòâââ ùì **Windows** òì òðé ùðé àú÷ðé úòâââ. áîóá æà àðéøâó ùì ùðé àú÷ðé àúòâââ éâðø îùèç úòâââ àçã âââì.

'**óøéñâ àðééú**' – îóá àîàòùòø àøçáâ àðééú ùì ùâìçî àòâââ ùì **Windows** òì òðé ùðé àú÷ðé úòâââ. áîóá æà, àðéøâó ùì ùðé àú÷ðé àúòâââ éâðø îùèç úòâââ àçã âââì.

'TwinView 0â€' – áçé0ă áîřá úřăăă éçéăă äñèðă0èé. äùúîù áîřá æă èàù0 äîúàí äâ0óé ùì NVIDIA îçăă0 ìäú÷î úřăăă àçă
áíăă.

'TwinView eöâi' – îöá äéåöø äòú÷ îäåé÷ ùì äúöååä äøàùéú eðìè àì äú÷ì äúöååä äîùðé.

'oðeñä àâo÷éú á- **TwinView**" – îöá äîàôùø äøçáä àâo÷éú ùì ùâìçî äòáäää ùì **Windows** òì ôðé ùðé äú÷ðé úöäää. áîöá æä ùðé äú÷ðé äúöäää éäðøéí éçä îùèç úöäää àçä äääì, àðùøäú ùéíäùéú îäòäú ôðéèéí ùøäçáí äääì îøäçä úöäää àçú.

'òðéñà àðééú á-**TwinView**'– ìðá àîàòùð ãðçáà àðééú ùì ùàìçì àòáàãà ùì **Windows** òì òðé ùðé àú÷ðé úòáàã. áîðá æà ùðé àú÷ðé àúòáàã éàððéí éçã ìùèç úòáàã àçã áããì, àòùðáú ùéíáùéú ìãòáú òðéééí ùàãðéí áããì ìããðé úòáàã àçú.

ééöää äðôé ùì úöåðú úöåâú **TwinView**.

ìçéöä òì ñî ùì öâ ññåíí ïàðòðú ïáçåð åå èúöååå äðåçéú. ìçéöä éíðéú òì ñî äðå úðéå ïåååí ùì òðéééí, åíàðòðéí àú èååðåí åú÷í
åúöååå äðååðéé.

áàòòìà áîðá 'èòáì', àààààà àà ìàòòòò áòòòìà ùì áú÷ì áúòòììà àààààé áàààììòòéà àáàààà éáúò ìàà ùì áàú÷ì áîòòé. èàòò ààààììòòéà
 àòéàéú áàú÷ì áîòòé òìàà àà ìàà ààààà, ùàìçì àòàààà ùáàú÷ì áîòòé éààà àòéàà áààòì ààèàìèé áààò ùàòéáà ééàò áàààììòò
 áîòòé.

àùáúú ìàòééí àùðàòä äöäéú äàäèäîééú áäú÷í äîùðé èàùð áäçðéí áàòùðäú 'àòùð ùäìçì òáäää äéðèäàìé áäú÷í äîùðé'. áàäîí æä àòùð 'ìä÷òéä' àú ùäìçì äòáäää äääéðèäàìé áîðä îñäéí. àòùðäú æä ùéíäùéú áä÷ðù îðääú ää òðééí òäéðéí áééùäîéí.

සිටුවා ලබාදීමේ සහ වාණිජව ප්‍රවර්ධනය කිරීමේදී සහභාගී කරුවන්ගේ සහයෝගය අත්‍යවශ්‍ය වේ. එමෙන්ම, ප්‍රජාතන්ත්‍රවාදී රටවලදී, ප්‍රජාවේ සාමාජිකයන්ගේ සහයෝගය අත්‍යවශ්‍ය වේ. එමෙන්ම, ප්‍රජාතන්ත්‍රවාදී රටවලදී, ප්‍රජාවේ සාමාජිකයන්ගේ සහයෝගය අත්‍යවශ්‍ය වේ.

äðòìú ìàðééí ùàìçí äòááää äääéðeääè áîðá ððéñú **TwinView**.
äðòìú ìàðééí æä úàòùð ìääääéð ùàìçí òáäää ùíéääúéä äääìáú ìääéääú äðéæéáú ùì ùðé äú÷ðé äúðäää èàùð áí ìùääéí.
äúðäää áíùääú úææä áúðàðä òéääú òì òðé äæäð ùàìçí äòááää äîäðçá áòú äææú äòeáð àì ìçäð ìæäð äððàä ìðéí.

ééöää åððé ùì úðåðú ååú÷î åîððé á- **TwinView**.

ìçéöå òì åñî ååððé îåðùðú îåååéð åú úðåðú åú÷î åðìè åîçååð îéðéåå åîððéú åîç åððé åòì ééåîú **TwinView** åòú åðòìå åîðå
'éðåì'.

äiäiðä äiäiðuðuð iäöéä ääiäiä äæäð iäiäð äiäiä iä ääiäiäiä, ääiäiäiä iääiä äæäiä.

èàì àòùò ìáçå àú àæå ìñê äååéåå àùò éåðå áåååìä. ìàçò äáçéòä, àòùò ìäöéå àæåò æä áåååìä òì éåé äææú äò÷ä äðåòò
ùíúçúéå.

äääåä ääöüöü ääéä äü ä-èò äääçø íúåê ïñê ä-øüü äääéäää äääää ää ää-èöä.

άçέøύ άú÷í άúòäää ùää έää-øí òìè äääέääää άíοά ίñè-ñà.

ἁἰὸς ἁἰῶνος ἀγένητός ἐστιν ἁἰῶς/ὁ αἰῶς ἰνὶ αἰῶς ἁἰ-ὁτός οἱ ἴκῃ ἡ.

අදාතයේ ඇති සියලුම අක්ෂර සහ අක්ෂර සමූහයන් පිළිබඳව විස්තරයක් ලබා දෙන ලෙසට පිටත දැක්වෙයි.

áçéøă áăăăøă æă ú÷ùø àú á÷øú äæăí áăó 'ô÷ăé çôéôă,' êê ùàôùø éăéă ìùîăé áí÷áéì âí áí÷ăí äăăăîă/ă÷èðă ùì äú÷î äîñê äîîă.

lçéõä òì lçõì æä lððùøú âéùä ïìððééðé ääâéäâä äü÷äüéí äèìäüéí äüðä 'èðäì' ùì úðäâú **TwinView**. ìúùäü íáé, èäé ì-äì âéùä ïìððééðéí äìä, éù lððùø äü äüðä 'èðäì'.

[illegible]

îðàä àù ãââ äöâ ùáâ ðòùä ùéíâù áùéíââ òí îúàí äââéâââ äðáçø.

ĩçõ ëãé ìäöéâ àú îäöééöé äú÷í äúöâââ äîöâì ääú÷í ùì öâ æâ.

[illegible]

äâäðä æä ÷äáòú àí áðùéíú òðëé 'úäéðäú ðòðäí' ééëìä ïðáéí ùàéðí ðúíëéí òì éäé äðä ùáðùäúé. áçéðú ïðá ùàéðä ïúàéí ïðä òìäìä ìéðäð áðéäú úòäää çíäðäú ääó ìäðäí ðæ÷ ìçäíðä.

àòùøåú æå ïçééáú àú ïðäì OpenGL ìäùúîù á-buffer òåí÷ ùì 16 ñéáéåú, ìà ÷ùø ìðåìèè äðé÷ñìéí ùðáçø òì éåé äééùåí.
ääø æå ìùðø àú øíú äðé÷åé ùì buffer àòåí÷, òì çùååí íéåú äåéå÷ ùìå.

ëàùø ääãøä æå îàåòùøú, OpenGL îùúîù áîàôééí Advanced Multi-Monitor (øéääé-ôäéí îú=äí) ùì îðøëú ääôòìä Windows 2000.

ᐃᓄᓄᓄᓄ ᐃᐃᓄᓄᓄᐃᓄ ᐃᐃ ᓄᐃᐃ ᓄᐃᓄᓄᓄ ᐃᓄᓄᓄᐃ ᐃᓄᓄᐃᓄᓄ ᐃᓄᓄᓄᐃᓄ ᓄᓄ ᓄᐃᓄᓄ ᐃᓄᐃᐃᐃᐃ. ᐃᐃᓄᓄᓄᐃ ᐃᐃᐃᓄᓄ ᐃᓄᐃᓄᓄ ᓄᓄ ᐃᓄᓄᓄᐃᓄ ᐃᐃ ᐃᓄᐃ
ᓄᓄᐃᓄ ᐃᓄᓄ ᓄᓄᐃᓄ ᐃᓄᓄᐃᓄᓄ ᓄᓄ ᐃᓄᐃ.

äöâú èì äúöääâú ä÷ééíâú áîñâøú TwinView. àí îçåáø ïðøëú éåúø îäú÷î àçä, åîöá äúöäää àéðå 'øåéì', èù ì÷ååò àéæå äéà
äúöäää äðåëçéú.
eäé îåçåø áòå îñåéí èòå äðåëçé, àòùø ììçåð òì åñî äåøóé ùì äòå äá÷øä äòìéåðä.

İçerideki içerikler hakkında sorularınızı sorabilirsiniz. Sorularınızı sorabilirsiniz.

ô+âé áúðáðá äðéäéú îàòùðéí îäâäéð àú îâé àæâð äîîê äððäâ ìðéí áéçî ìùèç ùâîçí äðáâââ áðâðì. äââðí æâ îúàòùðéí ùâîçðâú òáâââ äââââíéí îèðé ùàòùð îäðéâ áâðé-èì òì òâ àðìââé, òâ ùèâç àâ îð+ò èìââéæéâ.

ìçõ ëǎé ìæǎǎú àú èì ãúõǎǎǎú ãìçǎǎǎú ìúàí ǎéǎǎǎ æǎ. ãùúìù áìǎõééí æǎ àí çéǎǎú úõǎǎǎ ðǎñõǎú ìàçø òúéçú ìǎç ǎǎ÷øǎ.

ಗಿರಿ ಛೇದನಾ ಕಾರ್ಯದ ಅಗತ್ಯತೆಯನ್ನು ಸಾರುವ ಒಂದು ದಾಖಲೆಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತೇವೆ. ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಮಾಹಿತಿಯು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಮಾಹಿತಿಯು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಮಾಹಿತಿಯು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. **ಬಿ.ಸಿ.**

ìçð ëãé ì÷ái âéùä ìíéãð ä÷ùåø áíúái ääøðé äíáåññ òì NVIDIA.

ìçõ ěăé ì÷ái âéùă ìîăôééôéí ôăñôéí ùì äîúái äăøôé äîăăññ òì NVIDIA.

ìçõ ëãé ì÷ái áéùä làúø ãàéðèøðè ùì NVIDIA, ååå äíéãò åîðäíé ääú÷ï ãòãëðééí áéåúø òáåø äíúái äãøðé äíáåññ òì NVIDIA.

Íéǎò æǎ Íǒéǎ áǒǒǎèǒǎé àú ǎéǎéé ǎǎǎíǒǎ ùí ǎíúǎí ǎǎǒǒé ǎǒǎǎǒ.

Íéãð æà íðéã ðúãðéí íðãðééí òì áéáèéí ðáçðéí ùì áíððéú, áòùáééí ìáùðéð òì ðíú ááéðãðéí áãððééí áéãííú.

èáìä æå äéà øùéíä ùì ÷áoéí åðúåðé åðñä øìååðèééí åðïðæéí èðåðò áùéíåù åíúáí ååððé åíååññ òì NVIDIA.

[illegible]

æååé øùéíú åééùåíéí åîðååíéí eðåò òì éåé îðåì ùåìçì åòåååå. áçéøú ééùåí íúåé åøùéíå úàòùø ì-ååò àú åååøåú ðéåååå. òøåé àú åøùéíå áòæøú åìçòðéí 'ååîó' å'åîø' ùíéíéí.

İçerideki içerikler, kullanıcıların erişimlerine ilişkin hakları korumak amacıyla oluşturulmuştur. İçerikler, kullanıcıların erişimlerine ilişkin hakları korumak amacıyla oluşturulmuştur.

İçerideki içerikler, editörlerin kontrolünde ve düzenlenmiştir. İçerikler, editörlerin kontrolünde ve düzenlenmiştir.

Iḡō òì iḡōī æā ēāē īð-ām àú èì àððéér iðùérín āééúāīér.
àæāðā: òòāīā æā úāōī àú èì āāūāīérín āāéúéāíú āāāòòā īāāé ééúāīér.

එබැවින් ආපදා මුහුණ දීමට සූදානම් වීමට සිදුවිය.

Ùáà æà íòééí àú àòâ ùáà éàòòì àééùáí àòáçø úíéà, àí òáçøà ààòùøáú 'àòòì ééùáí æà úíéà áííê ííòø'.

[illegible]

[illegible]

අදාළ සැලසුම් සහ වෙනත් විකල්ප සහ අනුමැතිය ලබාදීම (අවම වශයෙන්) ලබාදීම.
විකල්පය, අවම වශයෙන් අනුමැතිය ලබාදීම සහ අනුමැතිය ලබාදීම සහ අනුමැතිය ලබාදීම.
Windows.

äæi' ëäi' àú äùí ùáçøú ìùäìçì äòáäãä äðäíó. ìçìäðéí, àòùø ìáçäø ùäìçì òáäãä íáéí àìä ùéáø éðøú òáäø ééùäíéí àçøéí íúäë äøùéíä äðòùçú.

ùää ää æíéí ø÷ ëàùø äàòùøäú 'äòòì ééùäí ää áùäìçì òáäãä ðòøä' ìäíäù.

ăăó 'î÷ùéí çîéí' îăôùø îăúàéí àéùéú ôéøăôéí ùî î÷ùéí çîéí, îöăøê äöăă îăéøă ùî çîăöăú ééùăîéí áùăîçî äòăăăă.

ðéðáó í-úéí æð íæéæ àú äçìáí äððéì (äñá-ä) ïé-áí í-áéì áðâ àçø.

öéøáo î÷ùéí æä îæéæ àú èì çìǎďǎú äééùǎí äðèèì ìöâ àçø.

ðeðáð í÷ùéí æǣ îæéæ àú èì çìåðåú æéúàí àì äöâ ùáå ðîðà îðáéð äðëáð.

[illegible]

ᐃᐃᐅ 'ᐃᐃᐃᐅᐃᐅ ᐅᐢᐅᐃᐅ' ᐢᐅᐅᐢ ᐃᐅᐅᐅᐃᐅᐃᐅ ᐃᐅᐢᐃᐅ ᐃᐃᐃᐅᐢ ᐅᐢᐅ ᐅᐢ ᐢᐅᐃᐢ ᐅᐃᐢᐅᐢ ᐃᐅᐃᐃᐃᐃ ᐃᐅᐢ ᐃᐅᐅ ᐃᐅᐅᐅᐃᐢ ᐅᐢᐃ ᐃᐅᐢ ᐃᐅᐅᐅᐃᐢᐅᐢ.

[illegible]

äðòìú òäóééí æä úäðäí íäâñòú úððéè òðé ùì òðäì ùäìçí äòäâäâ ùì **NVIDIA** àì úððéèè äòððéú ùì äééùäíéí äòððéééí. úððéè òðé æä òðòùð äéùä òäéðä äòùäèä òèì òäð÷ðéä ùì ðéääì ééùäíéí, òä òäðè äòúéçú òäç ää÷ðä ùì òðäì ùäìçí äòäâäâ. ääéùä òðððéè òððéú ùì ééùäí òðäòùðú äìçéðä éíðéú òì èäùðú çìäí äééùäí (òäðú äèäùðú), ää äìçéðä òì òì äééùäí ä÷èì ùòòìäì òèäùðú äçìäí.

áçéøà áàààøà æà íàòùøù ìíðàì ùàìçì àòáààà ìíðàò ìçìàòáù òòéí ùì ééùàíéí ìøéæééí ìàùòøí òì òðé ùðé òàéí (àà éàùø), áæàù áàìòòáù ùéðáé áààìá ùì áçìáì áòò éé ùéùàéí ìíêé àçá.

[illegible]

άçø àú äöâ ùáâ éù ìøëæ àú äçìåðåú äöðéí. ùää æä æíéí ø÷ èàùø ìñíðéí àú àìçöí 'íÇøÀèìÅæ çìåðåú öðéí ùì èì ìì äìðøéú áíñê ìñòø'.

àòùòáù æá ñòèæù ÷ìáòáù òòéí ùì èìì áìòòèù (áìùòòèí òì òòé ñòòò òáéí) áòá áìèéì àù ñìì áòèáò, ùááá ÷òáá ìááááé áòá ùáá àùá ùáááòì.

àòùòùú æå 'íòíéåå' àú åçìåðåú åððéí ùì åééùåí ìíêê ùåå ðíðå çìåí åééùåí ùåðé= ååúí. àí çìåí òð 'éðåååå' ìðå àçð, íðåì ùåìçí åðåååå
éæéæ ååúå åê ùéåúåí ìðå ùåå íåðéð çìåí åééùåí.

Ìçõ òì ìçõí æà ëãé ìùçæø àú áøéøáú ãíçãì ùì ãí=-ùéí ãçíéí áùì áãããøáú áèììéáú áíðãì ùáìçí áòáããã.
ùéí íá: òòáìã æá ìà úùòéò òì ùéðãééí ùáãòòòá áàíðòáú áãó 'ðéããì ééùáíéí' áèì ééùáí áðòðã.

İçō òì 'àéùâı̂ı̂' êâé ì-âì âîâçéì àú ùéôâéé âââı̂ı̂ı̂ ïôâì ùâîçı̂ âôââââ, âîâçı̂ ïêı̂ ñââı̂ àú çı̂âı̂ îâç ââ-ı̂â.

İçö öi äiçöi 'áéèäi' eäé iñääö àú iäç ää÷øä üi îðäi üäiç; äòääää íáíé iüíäö àä iäçéi àú äüéðäééí.
äæäöä: èi üéðääé ääääöäü ééîç÷ä.

İçō òì àìçōī 'açı' ēāē iāçēi ālūiāø àú ēì uēōāēē āāāāøāú iāiē iāiāāø àú çīāi iāç āā+øā uì iōāi uāiçī āōāāāā.

ᐱᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱᐱᐱᐱ.

æååé øùéíú äééùåíéí äòåòìéí ëðåò áùåìçì äòåååå. àòùø ìáçåø ééùåí ìúåê äøùéíä, åå ìðééí ééùåí àçø, ëååí ééùåí ùàéðåå òåòì
ëðåò, òì éåé ìçéòå òì åìçòì 'òéåí'.

ìçð òì ìçðĩ æä ëäé ìðúåç øùéíä ùì ÷áðéí, ùíúåëä úåëì ìáçåð èì ééùåí **Windows** ùáððååðé ìðäì áàíðòðåú ìðäì ùåìçĩ äòååää.

lçð òl lçðl ææ eæé lãçðl æ-ðáð æúæeðéú ùáçðú eééùáí çðù ùéðáðl òl éæé lððl ùáçl æðáðáð.

ìçõ òì ìçõĩ æä àí àéðê ìòåðééĩ ìáçåð áééùåí     . úéáú ääå-ùéç 'ééùåí çäù' úéñåð ìà èì ùéðåé ääå   .

áúéáú äå-ùéç æå àòùø ìäæéí ùí ùì ùäìçí òáåäå çåù.

ìçõ òì 'àéúåø' ëãé ìàùø àú åùí äçãù ùì ùåìçì äòååãä. åòùø ììçåð òì äìçöï ø÷ àí ååæï ùí çå÷é ìùåìçì äòååãä.

İçerideki 'aéèâ' âi âéðé îòâðééî îæéî ùî ùî ùîçî òâââââ èðâð.

ðeðáð í-ùeí æä îðòeí ñãðä ùì ñìáðeí îúeðñeí ääðòùä eäë ìñeéò ìè ääeúáð ñîî äòeáð.

àòùø ãããøã æã éãé ìãòáéø çìãòãù áùììùí ììê æã ãã àçø òì éãé àøéøã áòæøù àòëáø.

àòùøáéáú àìä ìùóéòáú òì àìíðèéí îñáéíéí áäòòìú ìù= **Windows**, èââĩ áúðääáú ùáøú áìùéíáú áçìáðáú áìòáø áéí ìùéíáú.

άϑυ άάòùøάú æά έάέ ίάòòέì ϑìάϊ ϑìάòέ ίòάø áέϊ ñέίάú, άίøέάæ ðέάϊ άάúάί ñúòάú **TwinView** άðάέϑέú, άάάòï άîάòùø ίòάø áέϊ
έέùάίέί άòïòάέί άùάìϑòάú òάάάά ðòøάέί.
ϑìάϊ άîòάø áέϊ ñέίάú ίάòòì áìϑέòά òì **Alt+Tab**.

එයාලයේ ගිවිසිල්ලට අත්සන් තබා, උපාය මාර්ගයක් මගින් එයාලයේ ගිවිසිල්ලට අත්සන් තබා.

άçø àú äöä ùää éåðéò çìäï äïðáø áéï ïùέïåú. àðùø ìάçåø ø÷ áöâéï ùðïðàéï áïðά òðέì áøâð äάçέøä.

áçø áàòùøåú æå ëåé íääáéí àú ùåøú åíùéíåú íðå éçéå, ëíåíø – íðåò íðåå íåúóøí òí òðé ííóø óåéí.

àòùøáéáú àìä +ááòáú àú äääöï ùää îðäì ùäìçï äòäáäää éðäì àú ääòää ùì çìäðáú òðéí, ááéìì æä úéááú ää-ùéç ùì äääòáú äúéäáú ää-ùéç ùì ééùäíéí.

áçø áàòùøåú æå ëäé îäòòéì àú äîäòééì 'æåí'. îäòééì æå îðéå òì àçä äòäéì äåäìä ùì äàæååø ùðîäà îúçú îîî äòëåø. äúðååä äîäåäìú îäòéòä òì äòä ùîäì îîî äòëåø; äææú îîî äòëåø òì òðé äòäéì úäøäí îòäø ääëäîëé ùì äúðååä äîäåäìú îðä äùðé. îäòééì äæåí éòòì ø÷ äîðä ùää îçäåøéì îçúä îîòø òäéì äðäçø îðä òøéîä ääò÷éú ää äðëéú.

äöòì àòùøåú æå ëäë láòò àù ääääiä úåê ùéíåù áùèðåé ååäì ñåðì (ååèðèøòåìöéä).

äùìéèä áíàòééí äæåí íúáðòú áðæðú äí÷ùéí äçíéí äáàéí. ääåíä ìäåäðú òéðåòé í÷ùéí çíéí äèðèéíééä 'í÷ùéí çíéí', äääð òéðåòé òì éäé ìçéðä òì ùää èìùää äìçéðä òì òéðåòé äí÷ùéí äíää÷ù.

ùéí íä: äí÷ùéí äçíéí íäùáúéí èàùð ääðéí 'æåí' ää 'í÷ùéí çíéí' òúäçéí, äæàù èäé ìðäò äúðäùäú áéí í÷ùéí çíéí ÷ééíéí ìí÷ùéí çíéí äçäùéí ùäððäðé ìäääéð.

Í-ù çí æð íðòèì áíùáéú íñéðááér àú òáð-ðééú áæáí.

í-ù çí æä îâäéì àú øíú ääâäîä áúôââú äæäí.

î÷ù çí æă îðçéú àú øíú ääääîä äúôääú äæääí.

00100 æð ÷ðáð 01ð 00100 áðð0000 úúðð00' úððáú ðððí ðððð ððððð ðéðð ææ. (úððáú ðððí úðððððú áðð0' ðððððð 0í 0ì úððððð ùì ððððð.) úúððú íáð, ððððð ððð æð ðìðð ððððð ððð ðì áððððð ððððð ðð ððððð.

[illegible]

áçø áàòùøáí ãå èäé ìàòùø ùéðäé áíí ääâäìä ùì úòáíú äæäí úäé èäé òáäâä, òì éäé ìçéðä øòäòä òì öéøäó èìùää ùì äí-ùéí
Ctrl/Alt/Shift úäé äòòìú àìàì äòéáø.

áçø áðéøåó ùì î÷ùé Ctrl, Atl å- Shift ùìçéõä øöåõä òìéå úàòùø ùéíåù åâìâì äðéåø ìöåøe ùéðåé øíú ååååìä áúðååú æåí.

ÞÉÍ ÍÁ: ~~ÁÍ-ÞÉÍ~~ ~~ÁÇÍÉÍ~~ ~~ÍÁÍÁÍÉÍ~~ ~~ÈÁÍØ~~ ~~ÁÇÍÉÍ~~ ~~‘ÆÁÍ’~~ ~~ÁÍ~~ ~~‘Í-ÞÉÍ~~ ~~ÇÍÉÍ’~~ ~~ÓÍÁÇÉÍ~~, ~~ÁÆÁÍ~~ ~~ÈÆÉ~~ ~~ÍØÍØ~~ ~~ÁÍØÍÁÍÍ~~ ~~ÁÉÍ~~ ~~Í-ÞÉÍ~~ ~~ÇÍÉÍ~~ ~~÷ÉÉÉÍ~~ ~~ÍÍ-ÞÉÍ~~ ~~ÇÍÉÍ~~
~~ÁÇÍÁÍÉÍ~~ ~~ÍÁØØÍÁØÉ~~ ~~ÍÁÁÁÉØ~~

àåðöéä æå úùáéú àú ôåð÷öééú äçì÷ú àùéðåí áééùåíé D3.
ññ àðùðåú æå ìðåøê äð÷ú áéðåðéí íéèáééí áééùåíéí.

àâôöéä æå úàòùø äçì÷ú ùéðãĩ áùéèú 2x.

ùéèä æå îëéòä ùéòåø áàéèåú äuíåðä ååéòåòéí ååååéí áééùåíé D3.

àâððéä æå úàðùð äððìú èèðé÷ú äçì÷ú ùéðâí îéâçãú (îé èèðè) äæîéðä áñãðú GeForce3 GPU.

äçì÷ú ùéðâí áùééú Quincunx îéèä àééåú äâîä îæå ùì ùéèä 4x AA ääéééú éåúð, áùéîäð òí ðîú áéðâðéí äâîä îæå ùì ùéèä 2x AA äîäéðä éåúð.

àâôöéä æå úàòùø äçì÷ú ùéðãï áùéèä 4x.

ùéèä æå îðé÷ä àééåú úîåðä îéèáéú, òì çùáãï éðéää îîåéîú áðîú ååéòåðéí áééùåîé 3D.

áçéøǎ áǎòùøǎú æǎ úçéì áǎǎòǐ àǎèǎîèé àú ǎǎǎøǎú ǎçì÷ú ǎùéðǎǐ ǎîèèǎéǎú ìǎǎé ééùǎîé 3D ǎúǎîèéí ǎǎçì÷ú ùéðǎǐ.

áçéøä áäääøä æå úàòùø ìáçåø áääôí éääé àú ùéèú äçì÷ú äùéðäí ùúéåùí áòú äòòìú ééùåíé 3D.

íéãò àããáú ääãðáú AGP äðãëçéáú áîçùá.

áçéøä áäääøä æå úàòùø íáçåø áääôí éääé àú ÷öá ä-AGP ùéùíù àú úú-ääøøéú äâøóéú. àí àéðé éääò áääääåú îää ÷öá ä-AGP
ääëää, àì úííí úéää æå. äîðøéú ú÷åò áääôí àäëääèé àú ÷öá ä-AGP äíéééé.

ěǎé ĩáçǻø áàǻôĩ éǻðé àú ÷ôǻ ǻ- AGP ùéùîù àú úú-ǻîðøëú ǻǻøðéú, ǻææ àú ǻð÷ǻ ǻðǻøø.

lǎçéøú àùèèà ùáá îðàì àäú÷í éðàì àú æéëøàì ààáéääà ùää÷öâ íúâê æéëøàì àìòøëú.

ṛəə́ǎi ǎé-ó ǎéəǰǎi ǎiṛəǰəu ɭéǎ-óǎ ɭiṛéǎu ǎi-ǎéi ɭéəǎ ɭəǎéǰǎ ǎǎiṛəǰǎi ɭəǎ ɭǎǰ ǎiṛǎǰǎu ǎǰǎéǰé.

lōéǎi ààṅìèðèàéǎ àðòǎéǎ lōéǎǎi àæééðǎi ùì lǎàð ãṅṅìàðǎi áíòǎ lǎàð ṅṅìàðǎi 'ǎéòíé'.

áðæðú çñēī āàððâéā ùī Nvidia (Nvidia PowerMizer) àðùð ìùīāē áððéēú āàððâéā ùī ā- GPU. úāēī ìāàðéē àú çéé āñāīā òī éāē áçéðā áāāāðā 'çéñēāī īðáé āàððâéā', āā ìðòī àú ðīú āáéòāðéí āāððééí āīīāā ùī ā- GPU òī éāē áçéðā áāāāðā 'ðīú áéòāðéí īðáéú'.

áçéøă áàâôöéă æă úàòùø ì- **Windows** ìøàâú èì ìúàí úòâââ âíâúâí ìîòá **TwinView** èùðé âú÷ðé úöâââ ðòøâéí. áàâîí æă úâèì ìéâðâú ìäòâð÷ðéâðìéâú âíâøçáú ùì ùâìçí âòââââ á- **Windows** ìâìé ìææ÷÷ ìúâí âøðé ðâñó. ìòøèú **Windows** úúééçñ ì- **GPU** ùââââø ìäòòìâ áíòá **TwinView** èâéìâ ìâââø âùðé ìúâíéí ðòøâéí.

ìòéǎì ìĩòìø ãá÷ùǎú ãìøáé ùǎìðǎì øùàé ìǎèðéñ ìúǎì ùì ãú÷ì ãéòǎ. ãí áøòǎðé ìàòùø ììðǎì ãǎú÷ì ì÷áǎò àú òǎì÷ ùǎìø ãá÷ùǎú, áçø
áàòùøǎú 'áçéøǎ ãǎèǎìèéú'.

àåôöéä æå îàòùøú úðåòåú ëúéää îäéøä áíéù÷ AGP, àí îòøê äùääéí ùè úåîê áîàòééí æä.

àåöëä æå îðëìä áùááé ä- AGPàú îàðééï ùéìää äëúéää ìééùâíé D3

ààòòéà æå úàòùø ùíéøà ùì ò-àààú áíààø áòáààà òí ééùáíéí ìà íàéòé ùí-íà.

ààôôéä äîàòùøú ùéîâù áñèøéàâ, áäúàí îúîéää ä÷ééîú áîéù÷ äúëðâú OpenGL.

άάòòéä äîäòùøú áçéøä áîöá ñèøéää áòú äòòìú ééùâîé OpenGL.

ᐱᑦᑦᑦᑦ ᑦᑦᑦ ᐱᑦᑦᑦᑦᑦᑦ ᑦᑦ ᑦᑦᑦᑦᑦᑦᑦ ᐱᑦᑦᑦ ᑦᑦ ᐱᑦᑦᑦᑦᑦᑦᑦ ᑦᑦᑦᑦᑦᑦᑦ.

