

ˆËÑjîîÓÃÓÚ´òç^a»ò¹Ø±Õîí»⁻±í·ÂÕæ¹!ÄÜj£

Direct3D 1æ¶£-Ö§Õ Direct3D Ö¼½¼þ¼ÖÈÙµÄÏÊ¾ÆÊÅäÆ+±ØÐèÀÜ»Ö´Ð¶¥µáí¬ ¯ »ð±¡,ñí|~ ¡Æ³Ð©Óî!·b~ÖýÈ·²éÑ¬
Direct3D Ö¼½¼þ¼ÄÜ¶ØÐèÒª±¡,ñí|¬ ¯Ö§Õ¡ÖÑ¡ÑöÑÉÑ¿ìÇÖÔÊ·±£´ÆàÒí!·ÀÜ»Ê¹ÒÁ NVIDIA !¼½Í!Á!Æ+Öý³ÈÖÊÐ¡£

$$\tilde{E} \tilde{N}_i \tilde{I} \tilde{E}^1 \tilde{A} \tilde{U} \tilde{E} \tilde{O} \tilde{O}^{1/2} \tilde{U} \tilde{O} \tilde{A} \tilde{C} \tilde{Y} \tilde{I}^{-3} \tilde{I} \tilde{D} \tilde{O}, \tilde{U} \tilde{D} \tilde{A} \tilde{\mu} \tilde{A} \text{ DirectX } \tilde{I} \tilde{A} \tilde{U}_i \tilde{E}$$
[illegible]
$$\frac{1}{4}ae^{\dot{Y}}\ddot{A}\dot{E}\dot{E}^{\frac{1}{2}}\ddot{I}\ddot{A}\ddot{O}\ddot{E}\ddot{D}\ddot{D}\dot{E}-\ddot{O}\ddot{O}\pm\tilde{a}^{\frac{1}{2}}\ddot{I}\ddot{O}\zeta\mu\ddot{A}\ddot{O}\ddot{I}\cdot\zeta\dot{E}\ddot{O}\ddot{O}\ddot{y}^3\dot{E}\ddot{O}\ddot{E}\ddot{D}\ddot{D}_i\dot{E}$$

¶ÔÓÚ²»ÄÜÕÕ³£Æê¶¶»ðÊÐÐµ½½ÎçµÄÕï·£¬çêÊ¹ÓÃ'Êñîî;£

Ç¿ÖÆÊ¹Ó²¼þ×Ô¶½« Z »³åÇøμÄÉ¶Èμ÷ÕûîªÓ!ÓÃ³ĐòÈùĐèμÄÉ¶ÈÈ¿£

³ŷ·ÇÄúμÄ¹¤×÷¾ø¶ŒĐèÒ³\Ø¶"μÄ Z »³åÇøÉ¶È£¬.ñÔò×îªÆòÓÃ´ÈÑ¿¶¿EÇ¹û½ûÓÃ´ÈÑ¿¶£¬ÔòÖ»ÓĐ Z
»³åÇøÉ¶ÈÈÖèμ±Ç°Ó²¼þÄäÖÃÆ¥ÄäμÄÓ!ÓÃ³Đò²Ä¿ÉÒÔÖÈĐĐ¿£

ÆôÓÃìæ´úμÃÉŋÈ»^{º³}â¼¼Êõì£

ÖâÊ¹Ó²¼þ¿ÉÒÖÖÚ 16 Î»Ó|ÓÃ³ĐòÖĐÊ¹ÓÃÁíÒ»ÖÖÉŋÈ»^{º³}â»úÓÆì£ÆôÓÃ´ÊÉèÖÃ¿ÉÒÖ²úÉú,Û,ßÖÊÃ¿μÃ 3D
Í¼¼İñäÖÊ¾¼Đ§¹úì£

ÆôÓÃ Direct3D ÖĐµÄ NVIDIA »Ö±ê;£

Èç¹ûÆôÓÃ´ËËèÖÃ£-ÔòÔÚÔËÐÐ Direct3D Ó!ÓÃ³iÐòÊ±£-NVIDIA »Ö±ê»á!ÖÊ¾ÔÚÆÁÃ»!Ã·½;£

NVIDIA ί¼ĐĩĴĀíÆ÷ζÉÒÖ×ÔĴĴÉú³É MIP ìùí¼£-ÒÒÖð¼Óíˆý×Üİßˆ«ĒİĴÆĀíμĀĐ\$ĀĒ²ϕĀ,ΒÓıÓĀĐÖĀÜı£
μ«ĒÇ£-ÆôÓĀ×ÔĴĴÉú³ÉμĀ MIP ìùí¼£±£-Ā³Đ©ÓıÓĀ³İĐòζÉÄÜİƁˆ“ÖýĒ·İÖĒ¾ı£Öª¼â¾ôİēĀ£-Çē½μμı×ÔĴĴÉú³ÉμĀ MIP
ìùí¼¼Ĵ±ð£-Ö±ÖĀĀÜı»ÖýĒ·İÖĒ¾ıİñĒ±İªÖı£½μμı MIP ìùí¼¼Ĵ±đı³£»áİü¾ıĴÆĀİĴĴÖ×¼»òıªÖ·ıı±£”μ«ĐÖĀÜÖĐĒü½μμı£©ı£

Ê'Äú¿ÉÒÔÑ¡Ôñ¼Ðî'!Áí/Æ÷Ê'ÓÃμÄ×Ô¶ MIP ìù¼·½·"j£
Äú¿ÉÒÔÑ¡Ôñ«ïß»ð 8 ìð,÷ìðÒìÐÔ MIP ìù¼·½·"j£Ô»°ãÊμÀ
´£¬Ê«ïßÐÔ·½·"¾ßÓÐ,ù°ÃμÄÐÔÄÜ£¬¶ìðÒìÐÔ·½·"²úÉú,ù,ßÖÊÄ¿μÄ¼¼ñj£

Ê'Ăú¿ÉÒÔµ÷Õû MIP ìùí¼µÄ LODE"ĩ,½Ú¼¶±ð£©Æ«ÒÆ¡£

Æ«ÒÆÔ½Ð¡£¬í¼ĩñÖÊÁ¿Ô½°Ă£»¶øÆ«ÒÆÔ½´ó£¬Ó!ÓĂÐÔĂÜÔ½°Ă¡£Ăú¿ÉÒÔ
´Ó!ă,öÔ=ÊêÆ«ÒÆÖµÖÐÑ¡Ôñ£¬ÕăÐ©Æ«ÒÆÖµ´Ó°×í¼Ñí¼ĩñÖÊÁ¿±µ½¡°×í¼ÑÐÔĂÜ¡±ă»¯¡£

ÒÑ±£´æµÃ×Ô¶"ÔâÉèÖÃ£"»ð¡°tweaks¡±£©ÁÐ±í¡£
´ÓÁÐ±íÖÐÑ¡Ôñ¶Ã¿»á¼»î,ÃÉèÖÃ¡£ÖªÓ!ÓÃ,ÃÉèÖÃ£¬Çëµ¥»÷¡°£·¶"¡±»ð¡°Ó!ÓÃ¡±¡£

Ê'ĂúĹÉÔÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£"°ùÀ"i°ÆäËü Direct3Dj±¶ŒÔ»°ĹòÖĐμĂÉèÖÃ£©Ăí æîª×Ô¶"Òâj°tweakj±j£±£
´æμĂÉèÖÃ£æ°ó»âî¼ÔÖÁîàÁÚÁĐ±íj£

Ò»μ©îªĂ³, ðlŒ¶"μĂ Direct3D ÓŦŦ·ŒŒμ½×Ŧ¼ŦŦÉèÖÃ£-Ôð½«ÉèÖÃĂí æîª×Ô¶"Òâj°tweakj±Ê'ĂúĹÉÔÔÔÚÆð¶"ÓŦŦ·ŒŒÇ°
ĹlËÛĂäÖĂ Direct3D£-¶ŒŦŦĐè·Œ±ðÉèÖÃĂĹ, ðŦjŦj£

É¾³ýµ±Ç°ÔÚÁÐ±íÖÐÑí¶µÃ×Ô¶°àÉèÖÃî£

½«ËùÓΘÉëÖÃ»Ö,†ªÄ-ÈïÖμι£

ïÔÊ¾Ò»,ö¶Ô»°¿ò£¬Ê¹ÄúÉÒÔ×Ô¶¬Òå,½¾ÔµÄ Direct3D ÉèÖÃ£

ÉÑjî»á,ü,ÄÖÊËØ£·îÆÀíÔªÊØ£©µÄÓ²¼þîÆÀíÑ°Ö·½°,j£

,ü,ÄÖâÐ©Öµ»á,ü,Ä¶"ÒâÖÊËØÔµăµÄî»ÖÃ¡£Ä-ÈİÖµ·ûİ Direct3D ¹æ,ñ¡£Ä³Ð©Èí¼þ£ÉÄÜÐèÒªÖÊËØÔµă¶"ÒâÔÚ±ð
'¡¡£ÈÇ¹ûÖØÐÂ¶"ÒâÖÊËØÔ-
µă£-ÖâÀàÓ!ÓÃ³İÐòµÄ¼¼İÖÊÄ£½«»áà,ß¡£È¹ÓÃ»-£é£Ø¼þÔÚÖÊËØµÄ×óÉİ½Ç°İÖÐÐÄÖ®¼ăµ÷½ÚÖÊËØÔµă¡£

ÖâÊ¹¼ÐÎ´ÁíÆ÷¿ÉÒÔ³ä·ÖÀúÓÃÖ,¶µÄİµİ³ÄÚ´æÁ¿½ØÐÐİÆÀİ´æ´££²»°úÀ´İÔÊ¾ÊÊÃäÆ÷±¾Éİ°²×°µÄÄÚ´æ£©İ£

×££° ¿Ê×´´ÓÃÓÚİÆÀİ´æ´£µÄ×İ´óİµİ³ÄÚ´æÁ¿Ê¿,ù¾¼Ý¼¼ÆÊã»úÖÐ°²×°µÄİİÀİ RAM Á¿À´¼¼ÆÊãµÄİ£İµİ³ RAM
Ô½¶¶â£¬¿ÊÊêÖÃµÃÖµÔ½,İİ£

´ÊÊèÖÃ½ðÊÊÔÃÓÚ PCI İÔÊ¾ÊÊÃäÆ÷£´»ðÔÚ PCI ¼æÈÝÄ£Ê½İÃÔÊÐµÃ AGP İÔÊ¾ÊÊÃäÆ÷£©İ£

ÑiÔñ'ĒÑjñĈÉ½úÓÃ´¹Ö±Í¬²½j£

Ê¹¼ĩñĈÉÒÔÁ¢¼' ¢ÖÈ¾ÖÁÆÁÄ»£¬ŋðîððèμÈ´ýÓèĩÔÊ¾Æ÷μÄ
´¹Ö±»ØÉ´Í¬²½j£ÖâÔÊĐíÖjËÙÂÊ,ßÓÚĩÔÊ¾Æ÷μÄÊ¢ĐÂÊÙÂÊ£¬μ«ÊÇĈÉÄÜ»á²úÉúÊÓ¾δ¼Ùĩó°Í¼ĩñÊ°ÁÑŋð½μμÍ¼ĩñÔÊÁĈj£

´ËÑîĩÊ±Äú¿ÉÒÔÈ·¶"ìØ¶" Direct3D Ó!ÓÃ³!ÐòÖÐÊ±ÓÃµÄÆ½»¬´!ÀíÁ¿¡£

Æ½»¬¬´!ÀíÊÇÒ»ÖÖÓÃÄ´×í´ó³¶¶ËµØ¼ðÈð¡°½×ìÝ¡±Ð§±ûµÄ¼¼Êð£¬3D îîâ±ßÔµÓÐÊ±»á³ð!ÖÖãÖÖÐ§±û¡£ÄúµÄÑ¡Ôñ·¶î§¿ÉÒÔ´ÓíêÈ«±Ø±ÖÆ½»¬¬´!Àíµ½!â!ìØ¶"Ó!ÓÃ³!ÐòÑ¡Ôñ¿ÉÄÜµÄ×í´óÆ½»¬¬´!ÀíÁ¿¡£

Ê±ÓÃ´ËÑîîŎÚ²»Ö±½ÓÖ\$³Ö/Æ½₂»¬´|ÀíμǺÓ|ÓǺ³|ĐòÖĐÇ¿Ö/ÆÖ´ĐĐ/Æ½₂»¬´|Àíî£

Ê±ÓÃ´ËÑîîŎÊ±ÇëĐîĐǺ½÷É÷|£Ǻ³Đ©ÍêÈ«²»Ö\$³Ö/Æ½₂»¬

´|ÀíμǺÓ|ÓǺ³|Đò¿ÉǺŬİ▷´´ŎŸ³£İŎÊ³¼»ðǻŎÊ³¼²»¹æŎðμǺÍ¼/Ǻİŋî£ŦŎŎÚ²»Ö\$³Ö/Æ½₂»¬

´|ÀíμǺŎİ·»ðÓ|ÓǺ³|Đð£¬ÈÇ¹ŭŎðμ½İŎÊ³¼İÊîâ£¬Çë¹Ø±Ŏ´ËÑîîî£

´ËÑîĩÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚ½ûÓÃ´¹Ö±Í-²½Ê±£-ÔÚÍ½ÐÎÐ¾¼£-´¹ÀíÖîÖ®Ç°İÞÖ£ CPU ¿ÉÒÔ×¼±,µÄÖîÊýî£
ÔÚÄ³Ð©Çé¿ðİÂ£-ÔÊÐíÔªäÖÊ¾µÄÖîÊýÔ½¶¶à£-îîÓ¹²Ù×Ý,ËîϕÓİİ·¼ûÄì»ð¼ûÄìµÈÊ±,µÄî°ÊäÊèÑÓ³Ùî±»áÔ½³ªî£
Èç¹ûÔÚÍæÓİİ·Ê±£-Á-½ÓÖÁ¼¼£Êä»úµÄÊäÊèÊ±,µÄîîÓîÄ÷İÖÑÓ³Ù£-Çè½µµÍ´ËÖµî£

Ê¹Çý¶³|Đò¿ÉÒÔÊ¹ÓÃ OpenGL À©Õ¹ **GL_KTX_buffer_region**¿

ÔÚÖ§³Ö´ÊÀ©Õ¹µÄ 3D ½"ÄÉÓ|ÓÃ³|ĐòÖĐ£¬ ĒÑ¿¿ÉÒÔìá, ßÓ|ÓÃĐÔÄÜ¿

ÔÊĐİÔÚÆðÓÃ GL_KTX_buffer_region À©Õ¹Ê±Ê¹ÓÃ±¾μØÊÓÆμ´æ´¢Æ÷j£
μ«ÊÇ£¬¬ÊÇ¹û±¾μØ¿ÉÓÃÊÓÆμ´æ´¢Æ÷ÉÙÓÚ 8 MB£¬¬Ôð²»ÆðÓÃÊ«ÃæÀ©Õ¹Ö§³Öj£
ÊÇ¹û½ûÓÃÊİÊðj°ÆðÓÃ»³ăÇøÀ©Õ¹j±Ñjİ£¬¬Ôð´ÊÊèÖÃİþĐ§j£

ÔÊĐİçİËÛİßĐÔ-MIP İúİ¼-İßĐÔ¹ýÂËçÉİáßÓİÓÃĐÔÄÛË-μ«İ¼İİÖÊÁçÓĐËÛ¼μμİçË

ÔÚ°ÛİİaÇéçöİÂË-İ¼İİÖÊÁçËðÊßçÉÄÛ²«»Ã÷İÔË-Òð´ËÄúçÉÄÛİËİúÀúÓÃİ¹ýÆðÓÃ´Ë¹ÄÛİø»İμÃμÃİİİâĐÔÄÛİË

Έπίπλο OpenGL Έξοφ, ÷ìòìðÔ¹ýÂËÒÔlá,ßí¼ĩñÖÊÁ¿i£

Ñ¡Ôñ´ËÑ¡Ï¿É½ûÓÃ¶ÔÄ³Ð© CPU Ê¹ÓÃµÄÔöÇ¿,ÁµÄÇý¶³ìÐòÖ§³Ö¡£

Ä3Ð© CPU ÖŠ3Ö, ½¼¼ÖµÄ 3Ð Ö, Ä1Æ-ÖðæÐ©, Ä7213Ä NVIDIA 1¼Ä1¼Ä1Æ-±¼Ä, 3Ð Ö1¼-»ðÖ1¼ÖÄ1¼ÖðµÄÖÄÜ1¼
 ¹Æ1¼1¼ÄÄü: EÖÖ½ÖÖÄÄý1¼1¼ÖðÖ1¼ÖðæÐ©, ½¼¼Ö 3Ð Ö, Ä1¼ÄÖŠ3Ö1¼ÖÄ1¼ÖÖÜÖÄÜ±¼½¼»ð¹ÆÖ1¼ÄÄýÖÜÖðæ1¼

ÖâÐ©ÑîĩçØÖÆ OpenGL ÇýŒ³İĐòµÄÈ«¾°Æ½»¬´İİİÆÆ½»¬´İİİÊÇÒ»ÖÖÓÃÀ
´Æ½»¬³İ¾°ÖĐİİİâ±İÖµµÄ¼¼¼ÊðÆ¬ÒÔ¼ðÈðÓĐÊ±³İÖµ¾â³Ý×´İ½×İÝİ±ĐŞ¹Ûİ£1.5 x 1.5 ·½·İâ¹©ĐÔÄÜ×İ°ÃµÄÆ½»¬´İİİÆ¬Œø
2 x 2 ·½·İâ¹©×İİµÄİ¼İİİÖÊÄçİ£

ÔÊĐÍÇýΠ³ìĐòμ¼³ôÁϕìăĩóËØ,ñÊ½îĚÔâÊ¹ OpenGL Ó|ÓÃ³ìĐò¿ÉÒÔÊ¹ÓÃÁϕìă²ϕÆôÓÃÁϕìăŎÚ¹ă¾μÆ¬ĭĚ

ÔÊĐÍÇýΠ³İĐòμ¼³öÖøμİóĖø,ñÊ½;£ÖâÊ¹ OpenGL Ó!ÓÃ³İĐòζÉÒÔÊ¹ÓÃÖøμİ£

ΈΝιττ OpenGL ζέοοέοά, ÷òòìðò¹ýÄëòòìά, ßí¼ĩñÖÊÁζ;εÇë×ϕÒâε¬/ÆδóÃ
Έ¹ÄÜζέìά, ßí¼ĩñÖÊÁε-μ«Í-Ê±ò²»ά½μμÍðÖÄÜ;ε

ÆóÓÃ°ó£¬OpenGL Çý¶³ìðò½«ÒÔìáí¬μÄïÔÊ¾¼·Ö±æÃÊ·ÖÃäÒ»,ð°ó»³åÇø°íÒ»,ðÉ¶¶È»³åÇøì£

ÖâÑù´´½´´ðí¶ã´°¿ÚμÃÓ!ÓÃ³ìðò¿ÉÒÖ,üÓðð§μðÊ¹ÓÃÊÓÆμ´æ´£Æ÷ì£

½ûÓÃ°ó£¬OpenGL Çý¶³ìðò½«¶°Ó!ÓÃ³ìðò´´½´´μÃ,÷,ð´°¿Ú·ÖÃäÒ»,ð°ó»³åÇø°íÉ¶¶È»³åÇøì£

´Ê¹!ÄÜ¿ÉÒÔá,ßÊ¹ÓÃ¶à,ð´°¿ÚμÃ OpenGL Ó!ÓÃ³ìðòμÄðÖÄÜì£

ΓεΝίπμΆ OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐòÉèπ"×î¼ÑÉèÖÃ;£

´ËÑîîÈ·¶"Ä-ÈİÇé¿öİÂÊÇ·ñÓ!ÔÚ OpenGL Ó!ÓÃ³İĐòÖĐÊ¹ÓÃİØ¶"ÑŎÉ«É¶İÈμÃÎÆÀîj£

Ê¹ÓÃ×ÃÃæÑŎÉ«É¶İÈÊ¼ÖÖÊ¹ÓÃ Windows ×ÃÃæμ±Ç°ŎyÔÚÔÊĐĐμÃÑŎÉ«É¶İÈμÃÎÆÀîj£

î°Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃ 16 bppi±°İî°Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃ 32 bppi±Ñîî¼½«Ç¿ÖÆÊ¹ÓÃŎ,¶"ÑŎÉ«É¶İÈμÃÎÆÀîj£-¶İØ²»¿¼ÂÇÄúμÃ×ÃÃæÉèŎÃîj£

ΈΝΙΪΈ·ΨΈ«ÆÁ OpenGL Ó!ÓÃ!ĐòμÃ»^{ο3}ǎ·x^aÄÉ½¡£

Äú¿ÉÒÔ´Ó¿é´«Ě!·½·"¡ϕ·Ô³·½·"»ò×ÔΨÑ¡Ôñ·½·"ÖĐÑ¡Ôñ¡£×ÔΨÑ¡Ôñ·½·"ÔÊĐ!ÇýΨ³!Đò, ù¾4ÝÓ²³¼pÄäÖÄÀ´É·Ψ×!¾4Ñ·½·"¡£

‘ĒÑĩĩĒ¹ĀúĹÉÒÔÖ,Ŧ” OpenGL ÖĐĒç°Ŧ’ĴĀí¹Ö±Í¬²½ĵE

Ē¼ÖÖ¹Ø±ÖĵE ÔÚ OpenGL ÓĴÓĀ³ĴĐòÖĐĒ¼ÖÖ½ûÓĀ¹Ö±Í¬²½ĵE

Ā¬ĒĬĒĒĒÖĀĬ¹ª¹Ø±ÖĵE Ē¼ÖÖ½ûÓĀ¹Ö±Í¬²½Ĺ¬³Ÿ·ÇÓĴÓĀ³ĴĐòĴ±ðÖªÇóÆðÓĀĵE

Ā¬ĒĬĒĒÖĀĬ¹ª¹δĹªĵE Ē¼ÖÖÆðÓĀ¹Ö±Í¬²½Ĺ¬³Ÿ·ÇÓĴÓĀ³ĴĐòĴ±ðÖªÇó½ûÓĀĵE

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃÁí'æîª×Ô¶''ÒâμÄî°tweakî±£¬È»°ó½«Æäî¹¼ÓÖÃîàÁÚÁÐ±î£

Ò»μ©ÄúîªÄ³,ðìØ¶'' OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐðÕÒμ½×î¹¼ÑÉèÖÃ£¬½«ÖâÐ©ÉèÖÃÁí
'æîª×Ô¶''Òâî°tweakî±¾îÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆð¶''³ìÐðÔ®Ç°¿ìËÜÃäÖÃ OpenGL£¬¶øîþÐè·Ö±ðÉèÖÃ¿,ðÑîîî£

¼ÓËÙÓÏ·¿ÉÄÜ»áíÔÊ¾¼«°µ¶ø¡·"Ê¹ÓÃ;£ÔÚËùÓÐí"µÀÖ®¼¼äí-µÈÔö¼¼ÓÁÁ¶È°í/»òÙòÃíÖµ»áÊ¹ÔâÐ©ÓÏí,üÁÁ£-,ü-½±±ãÊ¹ÓÃ;£

Ê'Äú¿ÉÒÔÑ¡Ôñ»~¿é¿ØÖÆµÄ°ÊÉ«í"µÀ¡£Äú¿ÉÒÔ·Ö±ðµ÷Õû°¡É«¡£À¡É«»ðÀ¶É«í"µÀ£~Ò²¿ÉÒÔÒ»¹ÐÔµ÷Õû£ûÓÐí"µÀ¡£

Digital VibranceÊËý×ÖÖñ¶£©¼¼ÊðÊ¹ÄúÊÖÒÔÔÚÊùÓÐÓ!ÓÃððÖÐ,üºÃμØ¿ØÖÆ·ÖÉ«ºÇ¿ÊÊ-μÃμ½,üÁÁ,üÇâîúμÃí¼îñjÊ

ŃŎÉ«ÇúíßμÄí¼Đî±íÊ%¼εμ±Äúμ÷Ŏú¶Ŏ±È¶ÈıçÁÁ¶È»òÙϖÂíŎμÊ±£¬´ĚÇúíßÊμÊ±±ä»¯ı£

Ñ¡Ôñ´ĚÑ¡řĭ»âµ¼ÖÂ Windows ÖØÐÂÆô¶Ě±×Ô¶»Ö,´ĂúĚù×÷µĂÑŎĚ«µ÷Ŏû¡Ě
×Φ£° Ěç¹û¼ÆĚă»úÔÚÍøÂçÖÐÔĚÐĚ-ĂúĲÉÒÔÔÚµÇÂ¼ÖÁ Windows Ö®óµ÷ŎûÑŎĚ«¡Ě

ÒÑ±£´æ×Ô¶¨ÒàÑÕÉ«ÉèÖÃÁÐ±í£´ÓÁÐ±íÖÐÑíÔñíÃç»á¼¼»î,ÃÉèÖÃ£

Ê'Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÑŒÉ«ÉèÖÃÁí æîª×Ô¶"ÒâÉèÖÃî£±£´æμÄÉèÖÃËæºó»áîî¼ÔÖÃîàÁÚÁÐ±î£

É¾ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶μÄ×Ô¶`ÒâÑÕÉ«ÉëÖÃ¡£

½«ËùÓΘÑÕÉ«Öμ»Ö, îªÓ²¼þ³ö³§ÉèÖÃ¡£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑîÔñİÔÊ¼Æ÷¼ÆÊ±ÄÊÊ½£º

×Ô¶¼âîÊ Ê¹ Windows ¿ÉÒÔÖ±½Ó´ÓİÔÊ¼Æ÷±¼Êí½ÓÊÕÛýÈ·μÄ¼ÆÊ±ĐÄİ¢
îÊÖâÊÇÄ-ÈİÊèÖÄîÊÇ×¢ÒâÊ-Ä³Đ©½İÖçμÄİÔÊ¼Æ÷¿ÉÄÜ²»Ö§³Ö´Ê¹ÄÜîÊ

General Timing FormulaÊ´ÓÄ¼ÆÊ±¹«Ê½£©»ò **GTF** ÊÇ´ó¶àÊýĐÄİÔÊ¼Æ÷Ê¹ÓÄμÄ±ê×¼îÊ

Discrete Monitor TimingsÊ¨ÀëÊ¢İÔÊ¼Æ÷¼ÆÊ±£© »ò **DMT**

ÊÇÄ³Đ©İÔÊ¼Æ÷ÈÒÔÚÊ¹ÓÄμÄ¼Ê±ê×¼îÊÊÇ¹ÛİÔÊ¼Æ÷ĐèÒªÊ¹ÓÄ DMTÊ-ÇèÆôÓÄ´ÊÑîİîÊ

½« NVIDIA QuickTweak í¼±êìí¼ÓÖÁ Windows ÈññÀ, j£

, Āí¼±êÊ¹Äú¿ÉÒÔí¹ý·½±ãµĀµ³òÊ½²Ěµ¥¿iĚÙÓ!ÓĀĚî°î×Ô¶"Òå Direct3D¡¢OpenGL »òÑŎĚ«ÉèÖĀ¡£²Ěµ¥»¹°ű°-ÓĀÓÚ»Ö,
´Ā-ÈİÉeÖĀ°İ·ĀİĚ¡°İÔĚ¾ĚôĐÔ¡±¶Ŏ»°¿òµĀ²Ěµ¥İi¡£

Ê±Äú¿ÉÒÒÑîÔñÓÃÓÚÔÚ Windows ÈîîñÀ,ÖÐ±íÊ¾ QuickTweak ÊµÓÃ³ìÐòµÄ½±ê±£

´ÓÁÐ±íÖÐÑîÔñÒàîÔÊ¾µÄ½±ê±£-È»°óµ¥»÷î°È·îî±»òî°Ó!ÓÃî±ÒÒ,ÛÐÂÈîîñÀ,ÖÐµÄ½±ê±£

ÆðÓÃ NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷j£

Ê¹ÓÃ nView ¶àĭÔÊ¾Æ÷ÃäÖÃÊ±£¬NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷ÆðÓÃ½¼ÓĭÄÜ£¬Èç´°Ú¹ÜÀíÈÈ¼ü¶¶Ô»°
¿ðÖØÐÂ¾ÓÖÐÒÔ¼°Ëð·ÄĭÄÜ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷»¹Ôð¼Ó¶¶à×ÃæµÄÖ§³Ö£¬ÒÔ°ĭÖúÄú,ŭ°ÃµØ×éÖ´ÓĭÓÃ³ĭÐð¹¤×÷¿Ô¼äj£

´ò¸ª NVIDIA ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶Ö»°¸ò¡£

×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶Ö»°¸ò!á¹©¶ÖËüÓÐ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¹!ÄÜ°ÍÉèÖÃμ¸ØÖÆ£-ÖâÐ©¹!ÄÜ°ÍÉèÖÃ°üÀ¶¶Ö»°
¸òÖÐÐÂ¾ÓÖÐÑ¡î¡¢ÈÈ¼üÑ¡ÖñÒÒ¼°Ó!ÓÃ³!Ðò¹ÜÀíÉèÖÃ¡£

1Ø±Õ´Ê¶Ô»°¿ò²Œ±£ÁðËù×÷,ü,Ä£-ÒÔ±ãÕâÐ©,ü,ÄÕÚÄúμ¥»÷¡°,½¼¼ÓÊðÐÔ¡±¶¶Ô»°¿òÖÐμÄ¡°Ê·¶¶¡±±»ð¡°Ó¡ÓÄ¡±Ê±ÊúÐ\$¡£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÈ·¶"μ¥»÷ÈññÀ,Í¼±êÊ±´ò¿²Ëμ¥ËùÐèμÄÊó±ê¼ú¡£

´ò¸ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĬĐĀİϕ;£

Èç¹ú²»Ĭ£İúÔÚí¹ýÈĬñÀ,²Èµ×ÓØÈè 3D ÅäÖÃÊ±İÖÊ¾⁄È·ÈĬĐĀİϕ£-ÇèÑ;ıĬ˘ÈÑ;ıĬ;£

Èç¹ûÒªÔÚÍÔÊ¾ÈÏñÀ,²Êµ¥Ê±¾ßÓÐ 3D Ð§¹û£-ÇèÑ¡Ôñ´ÊÑ¡ñ¡£

Ö&Ð©ÑĩĩĒ¹Áú¿ÉÒÔÊ·¶ÕÚÊ¹ÓÃµÄ·Ö±æÂÊµíÓÚÓ§³ÖµÄ×Źó·Ö±æÂÊÊ±£-Ź¼đñÓÚÆ½²°đİÖÊ¾ÆÄÊĩµÄ²¼¾Öı£

Ê¹ÓÃ¼ŷí.º Åµ÷Õû×ÀÃæÕÚÏÔÊ¾⁄E÷ÉĭµÂÎ»ÖÃĭ£

ÔÚµ±Ç°·Ö±æÂÊ°íË¢ÐÂÂÊìð¼þíÂ½«×ÀÃæÖØÖÃÖÁÄ-ÈÏ»ÖÃ¡£

ÖâÐ©ÑĩîÉ¹Äú¿ÉÒÔ,ù¼ÝİÖÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ö§³ÖμĂÉè±,Ă´ÑĩÖñÊä³İİÖÊ¾Éè±,£İİÖÊ¾Æ÷¡£Éý×ÖÆ½°âİİÖÊ¾ÆÁ»ðμçÊÓ£©¡£

´òçªÒ»»,ð´°¿Ú£¬Äú¿ÉÒÒÔÚÆäÖĐİİÖÓÃİÔÊ¾Êè±,×Ô¶¬ÒåÉèÖÃ£

±íÊ¾¼µçÊÓÊä°ðÊ¹ÓÃµÄµ±ç°ÖÆÊ½½°í¹¼°Ò£µØÇø£©ÉèÖÃ¡£

´òçªÒ»»,ð´°¿Ú£~Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐÖ,¶"ìØ¶"µÄµçÊÓÊäºòÖÆÊ½¿£

´ĚÁĐ±íĚ¹ĂúĹÉÔÔ,ù¼¼ÝĂúĚùÔÚ¹ú¼ÔĚ¨μØÇøĚ©Ñ;ÔĥμçĚÓĚă³ôÖÆĚ½;Ě

×ΦĚ° Ěç¹ûĂúĚùÔÚ¹ú¼ÔĚ¨μØÇøĚ©²»ÔÚÁĐ±íÖĐĚ¬ÔðÓ!Ñ;Ôĥ×îĹĹ½ûĂúĚùÔÚĪ»ÖĂμĂ¹ú¼ÔĚ¨μØÇøĚ©;Ě

½«Ŋıŋ"μÄÖÆÊ½×÷ŋ¹¼ÓμçÄ¬ÈİÉèÖǺı£

Èç¹ûÆøŋ"¼ÆËă»úÊ±Ö»ÓĐÒ»İ"μçÊÓÁ¬½ÓÖÁİÔÊ¾ÊÊǺÆ÷£¬'ĖŊıŋĖ·±
£Òýμ¼ÆÚ¼ăİÔÊ¾μǺËùÓĐÆǺǺ»ĐǺİ¢¾ùÒÔμçÊÓÖ§³ÖμǺÖÆÊ½Êă³öı£

Ê¹Äú¿ÊÒÖÖ,¶¨·ΦÊÍÖÁμçÊÓμÃÊä³öĐÂ°ÂμÃÀàĐÍ;£

Èç¹ûÊ¹ÖÃÖýÊ·μÃÄ¬½ÓÆ¬μçÃÃ£¬³¬¼¶ÊÖÆμÊä³öÖ»°ã±Ê,

‘οίÊÖÆμÊä³ö¾ßÓĐ,ű,ßμÃÊä³öÖÊÄ¿;£Êç¹ûÄú²»È·¶¨ÖªÖ,¶¨ÃÄÖÖÀàĐÍμÃĐÂ°Ã£¬ÇçĤĤ;Öĥ;°×Ö¶¨Ñ;Öĥ;±ÊèÖÃ;£

Ê¹ÓÃ¼ŷí.º´Åŷµ÷Õû×ÀÃæÕÚµçÊÓÉĭµĀĬ»ÕÃĭ£

×ϕ£º Êç¹ûµçÊÓ»ÃæÓÉÓÚ¼ŷĭĒµ÷Õûĭĭø±ăµĀ»ĭĀÕ»ð³ðĭÕºÚÆÁ£¬Õ»ĐèµÊ´ŷ 10 ĀèÕÓĭ£»Ãæ½«×Õĭĭ»Õ,
´ÕÁÆăĀ¬Ēĭĭ»ÕÃ£¬Ē»ºóĀúĿÉÕÕÕŮ´ĭĿªĒ¼µ÷Õûĭ£Õ»µ©½«×ĀÃæĭĭĬ»ÕÁĒùĐèµĀĬ»ÕÃ£¬Āú±ØĐèÕŮ 10
ĀèÕÓµĀ¼ă,ðĀŮµŷ»÷ĭºĒ·ĭĭ±»ðĭºŲĭÓĀĭ±ÕÕ±£´æĒèÕÃĭ£

ÔÚµ±Ç°·Ö±æÂÊìð¼pİÂ½«×ÀÃæÖØÖÃÖÄËüÔÚµçÊÓÉİµÄ-Èİ»ÖÃİ£

Ê¹ÓÃÕâÐ©¿Ø¼µ÷ÕûµçÊÓ¼ĩñµÃÁÁ¶Êº±¥º¶¶Ê¿£

Ê±ÓÃÕâÐ©¿Ø¼µ÷ÕûµçÊÓ¼ĩñµÃÁ¶È°¶Ô±È¶È±È

Ê±ÓÃ´Ë¿¼µ÷ÕüÒªÓ|ÓÃÓÚµçÊÓÐÂ°ÂµÄÉÁË,¹ýÂËÆ÷Öµj£
Í´¹ýÓ²¼þ½âÂËÆ÷»»Ø·Â DVD Ó°Æ¬Ê±£¬½´ÒëíêË«¹Ø±ÕÉÁË,¹ýÂËÆ÷j£

ÎªÊä³ô¼¼μçÊÓμÃÊä³ôÐÂ°ÃÉèÖÃÆÁÄ»·Ö±æÂÊ°ÍÑÕÉ«É¡¶È¿£

Ê±ÓÃÕâÐ©¿Ø¼µ÷ÕíÔÊ¾Æ÷ÉİÉÓÆµ»ð DVD »Ø·ÂµÄÖÊÁ¿İ

ÔÚ¼ÆËã»úÉİ»Ø·ÂÊÓÆµ»ð DVD Ó°Æ¬Ê±£¬Äú¿ÉÒÔÀÁ¿ØÖÆÁÁİÈİ£¶Ô±ÈİÈİ£¶«µ±İ±
¥İİ£¬ÒÔ»İµÃ×İ¼ŃµÃİ¼İİÖÊÁ¿İ

Ê¹Äú¿ÉÖÖµ÷Õû NVIDIA Í¼ĐĦ!ÄíÆ÷µÄ°ËĐÄÊ±ÖÓÆµÄÊ°íÄŮ'æÊ±ÖÓÆµÄÊ;£

ÉëÖÃ NVIDIA Í¼ĐŦ'ÀíÆ÷μÄ°ĖĐÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÒÔÕ×ºÕ±íÊ¾°ËÐÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÉëÖÃïÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷ÉİÄÚæ½Ó¿ÚμĂÊ±ÖÓËÙÂÊı£

ÒÔÕ×°Õ±íÊ¾ÄÚ'æ½Ó¿ÚμÄÊ±ÖÓËÙÂÊ£

ÔÚÓ!ÓÃÐÂÊ±ÖÓÆµÂÊÊëÖÃÖ®Ç°İÈ¶ÔÆä½øÐÐ²âÊÔ£¬ÒÔ»ĥµÃİÈ¶µÃÐÔÄÜ;£

×Φ£° ¶ÔÔÚÓëÖÆÔİİÃ¬ÈİÊëÖÃ²»Í¬µÃÈĦİÐÂÊëÖÃ£¬Äú±ØÐëİÈ½øÐÐ²âÊÔ£¬È»°ó²ÄÄÜÓÀ¾ÄÃÓ!ÓÃ;£

ÑîÔñ`ĚÑîîĹÉÈ·±ŁĂĹĦ Windows ÆôŋĦ Ê±×ÔŋĦ ÓĦÓĂŋĦÔÊ±ÖÓÆμÂÊĚù×÷μĂĚî°ŋ,ű,ĂĵŁ

×ΦŁ° ĂúĹÉÒÔÔÚ Windows ÆôŋĦ Ê±°ĦĦ Ħ CTRL
¼űĹŁ-ÒÔ±ăÔÚÆôŋĦ Ê±ÈÆ¹ý×ÔŋĦ Ê±ÖÓÉèÖĂĵŁĚĚġ¹ű¼ÆĚă»úĂ-½ÓÖĦÍøĂġŁ-ĂúĹÉÒÔÔÚμġĦ¼ÖĦ Windows
Ö®°óÁΦ¼°ĦĦ Ħ CTRL ¼űĵŁ

ÖØÖÃËüÓÐÊ±ÖÓµ÷Õü¹|ÄÜ²¢Ç¿ÖÆÖÐÄ½¼î²â¼¼ÐÎÓ²¼þ£¬È»°²ÅÄÜÖÐÄÆóÓÃð©¿Ø¼þj£
½"ÒéÄúÃ¿ÎÊ¹ÓÃ,üÐÄ°óµÄ BIOS Ó³İó²ÁÐ´İÖÊ¾ÊÊÄäÆ÷µÄ BIOS Ê±£¬¾üÖ´ÐÐÖØÖÃj£

Ê¹Äú¿ÉÒÒ´ÓÒÒÎÄËÄÖÖ nView ÄÊ½ÖÐÑ¿ÔÑÒ»ÖÖ£º

±ê×¼₄£ Ñ¿ÔÑ±ê×¼₄µµ¥Ò»ÏÖ¾ÄÊ½¿ÊË¿úÄú½ðÓÐÒ»ÏÖ¾Êè±,Á-½ÓÖÁ NVIDIA Í¼ÐÎÊÊÄäÊ-£-ÇèÊ¹ÓÃ´ÊÄÊ½¿Ê

,´ÖÆ¿Ê´ÊÄÊ½½«Ö÷ÏÖ¾ÆÁ¾«È·µØ,´ÖÆÊä³ðµ½,"ÖúÏÖ¾Êè±,É¿Ê

Ê®Æ½¿ÇÖ½¿Ê´ÊÄÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÖ½« Windows ×ÃÄæÊ®Æ½À©Ö¹ÖÁ½ÏÖ¾Êè±,¿ÊÖÚ´ÊÄÊ½ÎÄÊ-Á½,ðÏÖ¾ÆÁº¿ÇÐÎ³ÉÖ»,ð¿ÍµÄ¿ÇÖ½ÏÖ¾±íÄæ¿Ê

´¹Ö±¿ÇÖ½¿Ê´ÊÄÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÖ½« Windows ×ÃÄæ´¹Ö±À©Ö¹ÖÁ½ÏÖ¾Êè±,¿ÊÖÚ´ÊÄÊ½ÎÄÊ-Á½,ðÏÖ¾ÆÁº¿ÇÐÎ³ÉÖ»,ð,ßµÄ¿ÇÖ½ÏÖ¾±íÄæ¿Ê

nView ±ê×¼i£ÑjÔñ±ê×¼μÄμ¥Ò»İÔÊ¾ÄÊ½j£ÈÇ¹ÜÄú½óÓĐÒ»İ"İÔÊ¾ÉE±,Á¬½ÓÖÁ NVIDIA Í¼ĐÎÊÊÅäÆ÷£¬ÇèÊ¹ÓÃ
´ËÄÊ½j£

nView , 'ÖÆj£'ÄÄ£Ê½½«Ö÷ÏÔÊ¾¼ÆÄ¾¼«È·μØ, 'ÖÆÊä³öμ½, "ÖúÏÔÊ¾Éè±, ÉÏj£

nView Ė®Æ½çÔ½jĚ ´ĖÄĚĖ½Ė¹ÄúĹÉÒÔ½« Windows ×ÀĂæĖ®Æ½À©Õ¹ÓÁÁ½ìĬÖĖ¾Ė±, jĚÓÚ
´ĖÄĚĖ½jĖÄĖ-Ė½j, õĬÖĖ¾¾Ä×éõĬĬ³ĖÖ», òĹĭµÄĹçÔ½jĬÖĖ¾±İĖÄæ;ĖÖÚĖÄüêĹ, µĖÄÜĖÛ+Ėµ¥, õĬÖĖ¾¾ÄĹİĖ±Ė-´Ė¹ĖÜ°ÜÓĐÓĖ;Ė

nView ´¹Ö±¿çÔ½¡£´ÈÄ£Ê½Ê½Äú¿ÉÒÔ½« Windows ×ÀÃæ´¹Ö±À©Õ¹ÖÁÁ½ì´ÏÔÊ¾Éè±, ¡£ÔÚ
´ÈÄ£Ê½ìÄ£¬Ä½, ðìÔÊ¾Ä£×é°ìð³ÉÒ», ð, ßµÄ¿çÔ½ìÔÊ¾±íÃæ¡£ÔÚÄú²é¿´µÄÄÚÈÝ±£µ¥, ðìÔÊ¾Ä£, ßÊ±£¬´È¹!ÄÜ°ÜÓÐÓÃ¡£

nView İÖÊ¾ÅäÖÃµÄİ¼Đİ±íÊ¾İ

µ¥»÷İÖÊ¾Æ÷Í¼ĐİÊ¹ÄúŒÉÖÖ½«ÆäŒİİİµ±Ç°İÖÊ¾Éè±İ£ÖÓİİÖÊ¾Æ÷Í¼ĐİÊİµ¥»÷Êó±êÖ¼üÊ±
£İİµİ½«İá¹©İà,öŒİİİ£İ¹ÄúŒÉÖÖµ÷Öû¹ØÁµÄİÖÊ¾Éè±İ£

ÔÚ,´ÖÆÄÊ½ÏÂÔËÐÐÊ±£¬
‘ËÑÿÏÔÊÐÍÔ÷ÏÔÊ¾Ê±,Ê¹ÓÃ±Ê,“ÔúÏÔÊ¾Ê±,,ßμ×ÃÃæ·Ö±æÂÊ;£ÊÇ¹û,“ÔúÊ±,μÃÏÃÍ·Ö±æÂÊ±ËÖ÷Ê±,μ£¬μ±Êó±ê
‘¥¼°ÆÃÃ»±ßÔμÊ±£¬,“ÔúÊ±,ÊÏμ×ÃÃæ½××Ô¶Æ½ÔÆ;£

Èç¹ûÑ¡¶"ÁĚ¡°ÔÊĐ¡ĐéĀâ×ĀĀæ¡±Ñ¡ĩĚ-Çë¹Ø±Ö, "ÖúÉè±,ÉĩμĀ×Ô¶┐Æ¹½ÖÆ¹¡ĀÜ¡EÖâÑùĀú¾ÍŁÉÔÔÓĐĐ\$μØ½«ĐéĀâ×ĀĀæ¶³½
áÓÚĀ³,ðĩ»ÖĀĚ-Öâ¶ÖÓ¡ÓĀ³¡ĐòÖĐμĀ±íĒ¾»ðĩ,½Ú¹▯×÷ºÜÓĐÓĀ¡E

´òçªÉ¼|ÄÜ»á½«μ±Ç°Æ½ÖÆÎ»ÖÄËø¶"ÖÚ,"Öú,
 ´ÖÆÏÖÊ¾ÆÁÉÏεÖâÑùÄú¾ÍçÉÒÓÐÐ§μØ½«ÐéÄâ×ÄÄæ¶³½áÓÚÄ³,øÎ»ÖÄ£¬Öâ¶ÖÓ|ÓÄ³ÏÐòÖÐμÄ±íÊ¾»ðÏ,½Ú¹¤×÷ºÜÓÐÓ
 ÄÏ£

ÆôÓÃ nView ¿çÔ½ÄÊÊ½μÄĐéÄâ×ÄÃæ¹ÄÜj£

´ò¿ª´Ê¹ÄÜÊ¹Äú¿ÉÒÒÉèÖÃ±Ê×éºÏÖÊ¾¼ÆÁÔÊĐíμÄÏÄí³ß´ç,ü´óμÄ×ÄÃæj£

μ±Êó±éÖÆ³ò¿ÉÊÓÇøÓðÊ±£¬×éºÏÊÓí¼¼Æ½ÖÆÖÁ,ü´óμÄ×ÄÃæÇøÓðj£

nView , "ÖúÉè±, ÅäÖÃµÁí¼ĐĬ±íÊ¾¼Ĭ

ÖÚ, 'ÖÆÄÊÊ½ĬÄÖËĐĐÊ±£-µ¥»÷í¼ĐĬÊ¹ÄúĬÉÒÖÄäÖÄÄ³Đ©Êä³òÉè±, £-ÖâĐ©Êä³òÉè±, Á-½ÖÖÁ¾ßÓĐ nView
¼ÄÜµÁí¼ĐĬĬ"ÉĬµÄ, "ÖúÊä³òĬĬĬÜĬĬ

ÆðÓÃËð·Ã¿Ø/Æ£¬Ê¹Ã¿¿ÉÒÔ·Ã´óÊÓÆμÊä³ð/ÆÁÃ»μÃìØ¶''ÇøÓð;£

Äú¿ÉÒÔÔÚ´É´!Ñ¡ÔñÒªËð·ÅµÄÊÓÆµÆÁÄ»ÇøÓð¡£Ò»µ©Ñ¡¶´ÆÁÄ»ÇøÓð£¬Äú¾Í¿ÉÒÔ´³ÏÆ¶´ÁÄæµÄ»¬¿é¿Ø¼þÄ´Ëð·ÅÆÁÄ»ÇøÓð¡£

Ê¹Äú¿ÉÒÒ·Ã´ó»ðËðĐĭÉÓÆμ»Ø·ÃÆÁÄ»μÃÑĭ¶ÇøÓðĭ£

ŃıÔñÒªÓÚÆäÖÐÒÔÊ«ÆÁÄ»Ä£Ê½»Ø·ÅÊÓÆμμÃÏÔÊ¾Éè±ı£

Ê¹Äú¿ÉÒÕŇıÔñÊ«ÆÁÄ»»Ø·ÅμÃ×Ÿºá±ÊÊ''Ê@Æ¹½³ß´çÓë´¹Ö±³ß´çμÃ±ÊÂÊÊ©ıÊ

¼␣»ĩĚÑĩĩĚ¹ĚÓÆμÇýſ³İĐðŁÉÒÔĚ.ſ"Ě«ÆÁĂ»ĚÓÆμ»Ø·ÅμĂ×ĩ¼Ñ·Ö±æÂĚĩ£

¼¤»ĩĖÑĵĩĥĖÁ¹½Ōĩ¹ŌŌµρĵŌŌÆĵ±Ō³ĖĩµÄĖõ.ÅĵŌŌÆĖ-Ė¹ÆăŌ²ĖÉŌŌĩ-Ė±ĵŌŌÆĖ«ÆÄÄ»ĖĖ±,ĖĩµÄĖõ.ÅĵĖ

μ¥»÷´Ë°´Â¥¿É·ÃÎÊ nView ,´ÖÆÄÊÊ½½á¹©μÄ,ß¼¼¶¶ÊÓÆμ¹!ÄÜ¿ÊÇè×¢Òâ£¬μ±Ç°±ØÐèÆóÓÃ¿,´ÖÆ¿±ÄÊÊ½½²ÃÄÜ·ÃÎÊÕâÐ©¹!ÄÜ¿Ê

¼«»ĩ ĚŇĩĩ»áÇŁÖÆÊ¹ÖØµþÊĩ¼þÊ¹ÓÃ×ŮĩŔŁØÖÆĩ£½ˆÖéĂú½«ĚŇĩĩ±£³ŌĩŇĩŲˆ×
ĩŁ£¬³Ÿ·ÇÊÓÆµ»Ø·Ă³đĩŌĩÊĩă£¬ÊÇĩ¼ĩŋĚđ»µ»đĩÊ«Ă»ÓĐÊÓÆµĩ¼ĩŋĩ£

İÖÊ¼Ê¹ÓÃŃıŋ"ÊÓÆμÊÊÃäÆ÷μÃİÖÊ¼Æ÷ÃàĐÍıε

μ¥»÷ÒÔİÔÊ¼' ĖİÔÊ¼/Æ÷μĂĖê±, °(Çý¶³İĐòÊôĐÔ;£

ÁÐ³õ' ËÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÓÃµÄËøÐÂÂÊ½¿, ßµÄËøÐÂµÄÊ½ðÉÙÆÁÄ»ÉÁË, ¿

Ö,Ŧ"i°Ė¢ÐÂ/£µÂÊ±İÄÃæµÄÁÐ±İÊÇ·Ŧ°ÛÀ"İÔÊ¾/£÷²»ÖŞ³ÖµÄÄÊ½İ£ŦİÔŦ²»ÊÊ°İİÔÊ¾/£÷µÄÄÊ½¿ÉÒÔ»áµ¼ÔÂÑİİÖøµÄİÔÊ¾İÊİâ£¬²¿ÉÄÜÊð»µÓ²¼Ŧİ£

ÉÑ;îÇ¿ÖÆÊ¹ OpenGL Çý¶³ðòÊ¹ÓÃ 16 Í»Éî¶È»³â£¬¶∅²»¿¼ÂÇÓ!ÓÃ³ðòÑ;¶µÃíóÊ∅,ñÊ½¿£
Öâ¿É!á,ßÉî¶È»³âÇâ³¼°ÆäÊü²Û×÷µÄÐÖÄÜ£¬µ«!¬Ê±Ö²»á½µµíÉî¶È»³âµÃ¾«Ê·¶È¿£

ÆôÓÃ´ËÑĩîÊ±£~OpenGL Ê´ÓÃ Windows 2000 ,ß¼¶¶¶ãİÔÊ¾⁄Æ÷¹ĀŬĩ£

Ê´ÓÃ´ËÑîîÑîÔñ°Û°¬×ÃÃæ×óÉî½ÇµÄîÔÊ¼ÆÁî£´ËÑîî×îÃ÷îÔµÄÐ\$¹ûÊÇ¹½»»»»ÁËîÔÊ¼Æ÷î¼îîµÄî»ÖÃî£

İÖÊ¾ËùÓĐμ±Ç° nView
İÖÊ¾ÆÁj£ËÇ¹ûÁ¬½ÓÁĚ¶à`İÖÊ¾Éè±,²ŒÇÒÒÑÇĐ»»ÖÁ·Ç±ê×¼Ä£Ê½£¬Äú¿ÉÒÒÑjÔñÒ»,òİÖÊ¾ÆÁ×÷İªμ±Ç°İÖÊ¾ÆÁj£
Äú»¹¿ÉÒÒÔÚÉİÊø¿pÖĐÖ±½Óμ¥»÷İÖÊ¾£÷İ¼ĐÎ£¬½«ÆäÑj¶İªμ±Ç°İÖÊ¾ÆÁj£

μ¥»÷´Ê°Å¥£¬Éè¶»»ò,ü,ÄÓëÓÃÓÚμ±Ç°ÏÔÊ¼ÆÁμÄÊä°öÉè±,ÿà¹ØμÄÉèÖÃ¡£

Æ½ÒÆ¿Ø¼pÊ¹ÄúÉÒÔÉèÖÃÓêÊµ¼Ê×ÃÃæÇøðìà¹ØµÄÉÉÓÆÁÄ»ÇøðµÄ³ß
´çj£Õâ»áìá¹©±ÈìÔÊ¾Æ÷j£Æ½°ãìÔÊ¾ÆÁ»ðµçÊÓÉíÕý³£ìÔÊ¾µÄ×ÃÃæ,ú´óµÄ×ÃÃæj£

μ¥»÷ÒÔ¼î²âÁ¬½ÓÖÁ´ÊÊÓ/ÆμÊÊÅä/Æ¬μÄËùÓĐİÔÊ¾/ÆÁ¡ÊÈç¹ûÄúÔÚ´ò¿¿Ö/ÆÃæ°å°óÁ¬½ÓÁÊÈİ°İİÔÊ¾/ÆÁÊ¬ÇèÊ¹ÓÃ
´Ê¹ÄÜ¡£

Èç¹ûìÔÊ¾Æ÷Á¬½ÓÖÁî¼²âµ½µÄ,¨ÖúìÔÊ¾Á¬½ÓÆ÷£¬ÇèÑ¡¶¨¨¨Ë¿ò¡£Öâ¶¨Ô½ìÔçµÄìÔÊ¾Æ÷»òí¹ý BNC
Á¬½ÓÆ÷Á¬½ÓµÄìÔÊ¾Æ÷°ÜÓÐÓÃ¡£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊÓë NVIDIA Í¼ÐÎÊÊÂäÆ÷Ìà¹ØμÄÐÃÏç;£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊ NVIDIA í¼ĐÎÊÊÅäÆ÷μÄ,½¼Ó¹|ÄÜ¡£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊ NVIDIA íðÕ%£¬ÒÔ»ñμÃ NVIDIA í¼ÐÎÊÊÃä/£¬μÃ×íÐÂÐÃí¢°íÇÿ¶³ðò¡£

ÉÐÂĩŧëĭ, ĚμÃ÷ÁĚμ±Ç°ÑĩŧμĀÍ¼ĐÎÊÊĀ÷μĀÓ²¼p·½Ãæĩ£

ÉÐÂĩŧëĭ, ĚμÃ=ÁĚčÉÄÜÓ°ĭi×Ülâĭ¼ĐĭĐÔÄÜμĂÑĩŧĩμĭ³.½Ăæĩ£

‘Ë±íÊÇ NVIDIA í¼ĐîÊÊÂäÆ=ËùÊˆÓÃµÄîÄ¼þµÄÄĐ±í£–°ùÀˆîÄ¼þµÄËµÃ÷°í°æ±¼ı£

ı°ÓıÓÃ³İĐð¹ÜÃı±ÉèÖÃÖ³ÔÊĐíÃú°´ÓıÓÃ³İĐðÀ¹ÜÃıÓıÓÃ³İĐð´°ŁÚÔÚıà,öİÔÊ¾⁄⁄ÆÁ°ı×ÃÃæÉıμÃııİ»ı£

ÖäÊÇµ±Ç°ÓÉ×ÀÃæ¹ÜÀí/Æ÷¹ÜÀíµÄÓ!ÓÃ³!ÐðµÄÁÐ±íj£
´ÓÁÐ±íÖÐÑíÔñÒ»,òÓ!ÓÃ³!Ðð£¬ÒÔ±ãÃäÖÃ/ÆäÓ!ÓÃ³!Ðð¹ÜÀíÊèÖÃj£Ê¹ÓÃÓÒ±ßµÄj°!í¼Ój±°!j°Ê¾ýj±°Á¥±à¼ÁÐ±íj£

μ¥»÷´Ë°´Â¥£¬½«ÐÂÓ|ÓÃ³|Ððì¼ÔÖÁ×ÀÃæ¹ÜÀí/£÷¹ÜÀíμÃÓ|ÓÃ³|ÐðμÃÁÐ±í£

μ¥»÷´Ë°´Â¥£¬´Ó×ÃÃæ¹ÜÀíÆ÷¹ÜÀíμÃÓ!ÓÃ³!ÐòμÃÁÐ±íÖÐÉ¾¾¾ýμ±Ç°Ñ!¶μÃÓ!ÓÃ³!Ðò!£

μ¥»÷´Ë°´Å¥£¬´ÓÓ!ÓÃ³!ĐóÁĐ±íÖĐÇâ³yËùÓĐŋ!£

¾⁄⁄⁄,æ£°Öâ½«ÖØÖÃÄúŋ°Ó!ÓÃ³!ĐóËù×÷μÄËùÓĐ×Ô¶"ÒâËêÖÃ!£

ÑiÔñ`ĚÑiñ»áÇ¿ÖÆÓ|ÓÃ³|Đò´°¿ÚÊ¼ÖÖÔÚÖ,¶μÄİÔÊ¾ÆÁÉİÆô¶i£

´Ë×ÖſſŒ,ſſˆÓŨſſſˆÁËſˆË¼ÖÖÖÚÒÖŒÁ±à°ÅµÄÆÁÄ»ÉŒÆðſſˆËÓŒŒðŒſſſŒŒ±
£¬µ±ÇˆŒſſſſµÄÓŒŒŒðŒŒŒŒ¼ÖÖÖÚÄÄ,ðŒŒŒ¼ÆÁ£ˆŒŒŒ¼Æ+£©ÉŒÆðſſſŒ

Èç¹úĂúŃĵÔñ´ĚŃĵĩĚ¬×ÀĂæ¹ÜÀí/Ě÷½«¼Ç×ĵÓ!ÓĂ³ĴĐò´°ĲÚμĂ³ß´çºĴĴ»ÖĂĵĚİĀ´İ/ĚôĴĴ´ĚÓ!ÓĂ³ĴĐòĚ±Ě¬×ÀĂæ¹ÜÀí/Ě÷Ě¹Ó!ÓĂ³ĴĐò´°ĲÚ»Ö,´ÖÁİĚÇ°±Ě´æμĂ³ß´çºĴĴ»ÖĂĵĚ

´ËÑîîÊ¹Äú¿ÉÒÔÖ,¶´£¬×î´ó»¬Ó|ÓÃ³|Ðð´°
¿ÚÊ¹Æä½òîî³äµ±Ç°ËüÔÚÆÁÄ»£¬¶¶∅²»ÊÇÕü,ò×ÀÃæ£¬¬Õü,ò×ÀÃæ¿ÉÄÜ»á¿ÇÔ½¶¶à,ò|ÔÊ¾ÆÁî£

Ñ¡Ôñ`ÈÑ¡î£-ÔÚμ¶¶ÀÃûÃûμÄÓ!ÓÃ³!Ðò×ÀÃæÉ!Æô¶~ÈÓ!ÓÃ³!Ðò¡£

ÀyÈç£-³ýÄ-È! Windows ×ÀÃæÖ®!â£-Äú»¹¿ÉÒÔ!ª Web ä¯ÀÀÆ÷°!μç×ÓÓÊ¼pÔÄ¶ÁÆ÷´´½"μ¶¶ÀμÄ×ÀÃæ¡£

ÔÚ´Ë´İÊâÈëµ¥ŒÀÓİÓÃ³İĐò×ÀÃæµÃÃû³Æİ£ÄúÒ²¿ÉÒÔÊ¹ÓÃİÄÄÊ½°´Å¥´ÓÒŒİªÆâËüÓİÓÃ³İĐò´´½´µÄÈİŒ×ÀÃæÖĐŒİÔŒİ£
Ö»ÓĐÔÚŒİŒİ°ÔÚµ¥ŒÀ×ÀÃæÉİÆôŒİ´ËÓİÓÃ³İĐòİ±ŒİİİÊ±£¬Ë×ÖŒİ²Ä¿ÉÓÃİ£

ı°ÈÈ¼ûı±Ò³Ê¹Äú¿ÉÒÔ×Ô¶¶ÒâÈÈ¼û×é°İ£-ÒÔÓÃÀ¹ÜÀı×ÀÃæÉİÓİÓÃ³İĐð´°¿ÚμÄ²¼¾Öİ£

´Ë×é°¼üóÃóú½«μ±ζ°»†¶E°½μãε©°¿úòÆöÁíò»†ïôÊ¾Æ÷ÉïμÄïàó¶ï»öÃïε

´Ë×é°İ¼ûÓÃÓÚ½«İÔÊ¾ÆÁÉİ¾ΒÓĐμ±Ç°»İ¶¯ÓİÓÃ³ĐòμÄËùÓĐ´°¿ÚÒÆÖÁÁİÒ»,öİÔÊ¾ÆÁİ£

‘Ë×é¼ûóÃóú½«ËùóĐó!óÃ³Đó°¿ÚòÆöÁÊó±ê±â±êËùÔúμÄïÔÊ¼ÆÁj£

Èç¹ûÄú¼ßÓÐ¶à,ò»î¶μÄÓ!ÓÃ³!Ðò×ÃÃæ£¬´È×éº½ûÓÃÓÚ´ÓÒ»,ò×ÃÃæÇÐ»»ÖÁÍÒ»,ò×ÃÃæ;£ÖØ,´È¹ÓÃ
´È×éº½û£ÉÒÔÔÚ»î¶Ó!ÓÃ³!Ðò×ÃÃæÁÐ±íÖÐÑ»·;£

ı°È«¼ÖÉèÖÃı±Ò³º-×ÀÃæ¹ÜÀí/Æ÷¼°ÆäËùÓĐÓıÓÃ³ıĐò'ıÁıμĂÈ«¼ÖÑıİıE

Ñ¡Ôñ½«Ó¡ÓÃ³|Ðò×í´ó»¯ÖÁ¡°Õû,ò×ÀÃæ¡±Òâî¶×Ã½«Æä×í´ó»¯ÒÒî³ãÕû,ò×ÀÃæ£¬¼´Ê¹óÖß¿Ô½¶à`îÔÊ¾Æ÷¡£
Ñ¡Ôñ½«Ó¡ÓÃ³|Ðò×í´ó»¯ÖÁ¡°Æäµ±¿°ÆÁÄ»¡±Òâî¶×ÃÔÚÄ¬ÊÇé¿öÍÄ£¬×í´ó»¯Ó¡ÓÃ³|ÐòÊ¹Æä½öî³ä×³ðËùÔÚµÄÆÁÄ»¡£

ÆðÓÃ`ĚıÄÜčÉ½« NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷×Ó²ĚμΨ²âÈèĚùÓĐŋΨ¼ŋŋÓŋÓÃ³İĐð´°çÚμÄİμİ³²ĚμΨİĚ
´Ě×Ó²ĚμΨĚ¹ÄúčÉÒÖçİĚÜ·½±āμØ·ÃİĚĚùÓĐÓŋÓÃ³İĐð¹ÜÀıı¹ÄÜĚ-ŋŋŋİŋĐè´òçª×Ãæ¹ÜÀíÆ÷çØÖÆÃæ°âİĚ
ÔÚ´°çÚ±êİâĚ´±êİâÀ,Ě©ÉİμΨ»÷Êó±êÓÒ¼üĚ¬»ðŎİμΨ»÷´°çÚ±êİâ×óŋĚμÄÓŋÓÃ³İĐðĐİİ¼±ê¾üçÉÒÔ·ÃİĚÓŋÓÃ³İĐð´°ç
çÚμÄİμİ³²ĚμΨİĚ

ÑıÔñ`ĚÑıİĚ¹×ÃÃæ¹ÜÀıÆ÷çÉÒÔ½«¶¼¶μ⁻³ôÊ½´°çÚÖØ¶İ»ÖÁÄ³,ôÆÁÄ»£¬ÒÔ·ÀÖ¹¶¼¶μ⁻³ôÊ½´°
çÚççÔ½»ð·Ö¶İİÔÊ¾ÔÚÁ½İ`£¬»ð,ù¶İà£©İÔÊ¾Æ÷Éİj£

ŃıÔñ'ĚŃıİİ£-Ê'Ōû,öİµİµÄµ⁻³6Ê½'°¿ÚÊ¼ÖŌŌÚŃıŌñµÄ/EAÄ»Éİ¼ŌŌİŌÊ¾ı£

ÑıÔñĂúÔÚÆăÖĐ¼ÓÖĐİÔÊ¼μ^{−³}ôÊ½´°¿ÚμĂİÔÊ¼Æ÷ı£½öμ±ĂúÑı^{ı°}Ê¹Öû,ôİμı³μĂμ^{−³}ôÊ½´°
¿Ú¼ÓÖĐİÔÊ¼ÔÚÒÔİĂ±à°ĂμĂÆĂÄ»ı±´Ă¥Ê±£¬´Ê×Ö¶İ²Ă¿ÉÓĂı£

´ËÑîĭĖ¹¿çÔ½¶ā`ĭÔÊ¾Æ÷μÄŒú,ôĭμĭ³μÄμ⁻³ôÊ¹½´°
¿ÚÔÚÊó±ê¹â±êËùÔÚĭÔÊ¾ÆÁÉĭ¾ÓÓĐĭÔÊ¾£¬Òòĭª,ĀĭÔÊ¾ÆÁ×ĭ¿ÉÄÜÊÇÄúŒyÔÚ¹Ú¿´μĀĭÔÊ¾ÆÁĭ£

´ËÑĩĩÊ¹Ó!ÓÃ³Đðμ¯³ðÊ½´°¿Ú°ÍÉú³ÉÕ&Đ©μ¯³ðÊ½´°¿ÚμĂÓ!ÓÃ³Đð´°¿ÚİÖÊ¾ÔÚÍ¬Ò»ÆÁĂ»Éİ£ÊÇ¹ûμ¯³ðÊ½´°¿ÚÆ«ÀëÖÁÁíÒ»İ"İÖÊ¾Æ¬£¬×ĂĂæ¹ÜÀíÆ¬»á½«ÆăÒÆÖÁÓ!ÓÃ³Đð´°¿ÚμĂİÖÊ¾ÆÁ££

μ¥»÷´Ë°´Å¥£¬»Ö,´Ä¬Èì×ÄÃæ¹ÜÀíÆ÷È«¼ÖÉèÖÃ°íÈÈ¼üj£

×££°Öâ²»»áÓ°ììÄú¿ÉÄÜÒÑÔÚí°Ó!ÓÃ³ìÐò¹ÜÄí±Ò³ÉìÈè¶¶μÃÃ¿,öÓ!ÓÃ³ìÐò×Ô¶¶ÒâÉèÖÃj£

μ¥»÷¡°Ê·¶"¡±£¬½ÓÊÜ²¢Ó|ÓÃ¶Ô×ÀÃæ¹ÜÀí/£÷ÊèÖÃµÃÊ¶¶ü,Ã£¬²¢¹Ø±Ö¿ØÖ/£Ãæ°ã´°¿Ü¡£

μ¥»÷¡°È¡ĩû¡±£¬¹Ø±Œ×ÃÃæ¹ÛÀ¡Æ÷¿ØŒÆÃæ°ǎ´°¿Ú£¬¶Œ²»±£´æ»ðÓ¡ÓÃÈ¡¶ĩ,ü,Ã¡£
¾⁄⁄,æ£°Ãú¶ŒŒÉèŒÃÈù×÷μÃÈ¡¶ĩ,ü,Ã¾⁄⁄ù±»·ÃÆú¡£

μ¥»÷¡°Ó¡ÓÃ¡±£¬Ó¡ÓÃ²¢±£´æËùÓÐÉèÒÃ,Û,Ä£¬²¢Ê¹×ÃÃæ¹ÜÀí/£÷¿ØÖÆÃæ°ã´°¿ÚËÔ±£³Ö´ò¿ª×´Ì¬¡£

‘Ě¶Ô»°¿òÊ¹Ăú¿ÉÒÕŊıÔñÔ»„őÓÉ×ÀĂæ¹ÜĂí/Æ÷¹ÜĂíμĂĐĂÓıÓĂ³ıĐòı£

ÖâĖÇµ±Ç°ÔÚ×ÄÃæÉíŎĖĐĐµĂŎ|ÓǺ³İððµĂĀĐ±ı;ĖĂú;ĖŐŎ´Ŏ´ĖĀĐ±İŎĐÑı;ŎñŎ»,ðŎ'|ŎǺ³İððĖ-»đı'ıŸµ÷»±ıªă`ĀÀı±º
`Ā¥Ŏ,¶'ĀÍŎ»,ðŎ'|ŎǺ³İððĖ-ĖÇµ±Ç°î'ŎŬŎĖĐĐµĂĀ³,ðŎ'|ŎǺ³İððı;Ė

μ¥»÷´Ě°Å¥´òçªÒ»¸öĬÅ¼p¶Ō»°çòĚ-ÄúçÉÔÔ´ÓĚ¶Ō»°çòÖĐŇıŌňĬÉıúÓÉ×ÀÃæ¹ÜÄıÆ÷¹ÜÄıμÄĚĬ¶ Windows ÓıÓÃ³İĐòıĚ

μ¥»÷'Ě°Å¥½ÓÊÜÄúŇ¡Ôñ×÷îªÓÉ×ÃÆ¹ÜÀíÆ÷¹ÜÀíμÃĐÁÓ¡ÓÃ³İĐòμÃ³İĐóîÃ¼p¡£

Èç¹úÁú´ÊÊ±²»İēŃıŌñÓıÓÃ³İĐò£-Çëμ¥»÷´Ê°´Å¥ı£ı°ĐÂÓıÓÃ³İĐòı±¶Ō»°Łò¹Ø±Ō¶Ō²»ı,Ű,ÄÊİ°İÊëÖÃı£

‘ĚŦÔ»°¿òÊ¹Ăú¿ÉÔÔÊäÈëĐĂÓŦÓĂ³Đò×ĂĂæμĂĂŭ³Æ;£

ÓÚ´Ë´ÊäËëÐÂÓ!ÓÃ³!Ðò×ÃÃæµÃÃû³Æ;£ÄúÔ²¿ÉÔÔ´ÓÒÑ!ªÆäËüÓ!ÓÃ³!ÐòÖ,¶"µÃ×ÃÃæÃû³ÆÖÐÑ;Ôñ;£
ÄýËç£¬Äú¿ÉÄÜÔª¶ Web ä¯ÄÄÆ÷ÄüÄû;°Web;±£¬!ªµç×ÓÓÉ¼p³!ÐòÄüÄû;°ÓÉ¼p;±
;£×ÃÃæ¹ÜÄíÆ÷ËÉ¼ü¹!ÄÜË¹Äú¿ÉÔÖÇáËÉµØÓÚÖãÐ©Ó!ÓÃ³!Ðò×ÃÃæÖ@¼ä¼½øÐÐÇÐ»»»;£

μ¥»÷¡°Ê·¶"¡±½ÓÊÜ×ÀÃæμÄÐÃÃû³/£¡£Ö±μ½ÊäÊëÓÐÐ§μÃ×ÀÃæÃû³/£Ê±²ÃÃÜμ¥»÷´Ê°´Ã¥¡£

Èç¹úÁú´ÊÊ±²»İēÊäÈë×ÀÃæÃû³Æ£-Çëμ¥»÷ġ°Èĭİûĭ±ĭ£

‘Ë×é°î¼ûóÃóú’¥·¢ò»ìμÁÐ¶┐»»á¼û¼øÐí£-òô°ïöúÄú¶”î»Êó±ê¹â±ê¡£

ÆôÓÃ'ĚÑĩĩĚ-ÔÔ±ăÊ¹ÓĂÊô±êĩĩŲ°¿ÚÊ±Ě¬'°¿ÚÊ«²¿ÒÆÖÁÔ»,ðÆÁĂ»»ðÆăĚüÆÁĂ»ĩĚ

Œ&Ð©Ñîï»áÓ°ì Windows ¿Í»§»ú»á»°μĂÓĂ»§½çĂæÒªE∅E-ÈçÈîñÀ, °íĚîñ×ª»»Æ÷´°¿ÚμĂ×´l-ıE

Ñ¡Ôñ`ÈÑ¡î£¬ÆðÓÃÒÑ,ù¼Ýμ±Ç° nView ÅäÖÃÖýÈ.¾ÓÖÐ²çÇÒ±ãÓÚÓÚ²»Í¬×ÀÃæÉìμÄÓ|ÓÃ³|ÐòÖ@¼äÇÐ»»μÄìæ´úÈîñ×ª»»Æ÷´°¿Ú¡£

°'íÂ ALT+TAB ×é°î¼ú¿É¼¤»îÈîñ×ª»»Æ÷´°¿Ú¡£

Ñıŋ˘ĒÑıŋ»áÇ¿ÖÆÈŋ×ª»»Æ÷˚ÚÊ¼ÖÖİÔÊ¾ÔÚÖ,ŋμÄİÔÊ¾Æ÷Éİ£

ŃıÔñÄúÒªİÔÊ¾Êİñ×ª»»Æ÷´ºÚμÄİÔÊ¾Æ÷ıŁÖ»ÄÜŃıÔñμ±Çº»İİ┘μÄİÔÊ¾Æ÷ıŁ

ŃıÔñ`ĚŃıİİŁ¬½«ÈİİĥÀ,İİÖÆÔÚÒ»İ`İÔÊ¾Æ÷ÉİŁ¬»»¾ă»°ĚμŁ¬·ÀÖİĚİİĥÀ,¿çÔ½İİàİ`İÔÊ¾Æ÷İŁ

ÖãÐ©ÑîŕÓÃÓÚË·ŕ"×ÀÃæ!ÜÀíÆ=Èçŕ!ÜÀíμ³δÊ½°¿ÚË°úÀ`ÐÃî¢¿ðŕ!Ó!ÓÃ³!Ððŕ!Ô»°¿ðË©μÃ!»ÖÃŕ!²¼¾Ö;Ë

Ñ¡Ôñ`ÈÑ¡ìÒÒÆóÃËð·Ã¹ÄÜ¡ËËð·Ã¹ÄÜÓÃÓÚÔÚÒ»ì`ïÔÊ¾Æ÷ÉïïÔÊ¾Êó±ê¹â±êËùÔÚÆÁÄ»ÇøÓðμÃ·Ã´óÊÓí¼¡ËËð·ÃÊÓí¼¡ïÔÊ¾ÔÚÓêÊó±ê¹â±êìà¶ÔμÃïÔÊ¾Æ÷ÉíË»ÔÚïÔÊ¾Æ÷Ö®¼äÒÆ¶Êó±ê¹â±ê»áμ¼ÖÃËð·ÃÊÓí¼×Ô¶ÇÐ»»ÖÁÆäËüïÔÊ¾Æ÷¡Ë

Ëð·Ã¹ÄÜ½ðÔÚÁ-½Ó¶àì`ïÔÊ¾Æ÷²ÇÇÒðÑÑ¡¶`È®Æ½»ð´¹Ö±¿çÔ½ÃËÊ½Ê±Æð×÷ÓÃ¡Ë

ÆôÓÃ`ĚŃĩŕîÒÔÊ¹ÓÃÒŃ¹ýÂĚĚ`ĂÚ²&Ł©μĂĚõ·Ă±ÈÀý½øĐĐ·Ă´óĬŁ

ÒÔÏÂÈÈ¼ûÓÃÓÚ¿ØÖÆÈð·Å¹|ÄÜ¡£ÔÚ¡°ÈÈ¼û¡±Ñ¡Ï¿´´ÖÐ£¬Í´¹µ¥»÷Ä³,ð×Ö¶¶Í£¬È»°óµ¥»÷ÈûÑ¡×é°Ï¼ûÀ´ÉèÖÃÈÈ¼û£
×Φ£°¡°Èð·Å¡±°¡¡°ÈÈ¼û¡±Ñ¡Ï¿´´ð¿ªÊ±½ûÓÃÈÈ¼û£¬ÒÔ·ÀÖ¹ÏÖÓÐÈÈ¼û,ÉÈÃÐÂÈÈ¼û¶´Òà¡£

´ËËÈ¼üÓÃÓÚ´òçºº¹∅±ÕËõ·Â¹ÄÜ;£

$$\text{´ÈÈÈ}\frac{1}{4}\text{üÓÃÓÚÔö´óËõ·ÅÊÓÍ}\frac{1}{4}\text{μÄ·Å´ó}\frac{1}{4}\text{¶±ð¡£}$$

´ËËÈ¼ûÓÃÓÚ¼δĐjËδ·ÂÊÓÍ¼μÄ·Â´ó¼¶±δj£

‘ËʒËyÖ,¶“ÔÚŸ“ÒÆ¶“Êó±êÊ±Ëõ·ÂÊÓÍ¼Ä¿Ãë,úÐÂµÄ“ÎËγiEE“Ö»ÒªÒÆ¶“Êó±êÊ±Ëõ·ÂÊÓÍ¼±ä×Ô¶““úÐÂjEE©Çë×¢ÒâÊ±Ôõ‘ó
‘ËËý×Ö¿ÉÄÜ»ä¶“ÔŸµŸ»òÓŸÓÃʒÐòµÃÐÔÄÜÔŸÉ²»ÀûÓ°Ÿi;E

´Ë²îËyÒÒ°ÁÃêî³µ¶î»£¬±íÊ¾½«Ëð·ÁÊÓ¼´ÓÒ»ì"ïÔÊ¾Æ÷ÇÐ»»ÖÁÁíÒ»ì"ïÔÊ¾Æ÷Ö®Ç°µÃÑÓ³ÛÊ±¼äî£´ËÑÓ³ÛÓÃÀ
´·ÀÖ¹ÔÚÊó±ê¹â±ê¶ìîÔÝÆ«ÀêÖÁÓÀ´ïÔÊ¾Ëð·ÁÊÓ¼µÃïÔÊ¾Æ÷Ê±£¬Ëð·ÁÊÓ¼ÔÚïÔÊ¾Æ÷Ö®¼äÇÐ»»î£
´Ë²îËý¿ÉÒÒÊèÖÃî³Áã£¬ÒÒÊîüÑÓ³Ûî£

ÑîÔñ'ĚÑîîĚ-í'¹ýÊ¹ÓÃÊó±ê¹ôÂÖ²¢º'îÂ CTRLî¢ALT °í SHIFT µÄÄ³ÖÖ×é°îÄ'¿îËÜ,ü,ÄËö·ÄÊÓí¼µÄ·Ä'ó¼¶î±ðîĚ

Ñ;ÔñÓ|°íÂµÄ CTRL;¢ALT °í SHIFT ×éñ¼û£-ÒÔ±ãÊ±ÓÃÊó±ê±öÂÖ,ü,ÄËö·ÂÊÓí¼µÄ·Â´ó¼¼¶±δ;£

j°ÈÈ¼ûj±ò³Ê¹Äú¿ÉÒÔ×Ô¶"ÒâÈÈ¼û×é°Ĳ-ÒÔ±ãÓÃÄ¹ÜÀí×ÃÃæÉĲÓÃ³Ĳðð´°¿ÚμÃ²¼¼Öj£
×Φ£°j°Ëð·Äj±°j°ÈÈ¼ûj±ŃjĲ¿"ð¿ªÊ±½ûÓÃÈÈ¼û£-ÒÔ·ÀÖ¹ĲÖÐÈÈ¼û,ÉEÅÐÂÈÈ¼û¶"Òâj£

´ËÑîİİ½ûÓÃ 3D Ó!ÓÃ³İĐòÖĐµÄÆ½»¬´!Äîİ£
Èç¹ûÄúĐèÒªÓ!ÓÃ³İĐò¾ßÓĐ×İ¼ÑĐÔÄÜ£¬ÇèÑîÔñ´ËÑîİİİ£

´ËÑ¡Ï½«ÔÊĐíÊ¹ÓÃ 2 ±¶ÄÊ½½øĐĐÆ½»¬¹Äí¡Ê

ËüÊ¹ 3D Ó!ÓÃ³!Đò¾¼ßÓĐ,üºÄµÄí¾!ñÖÊÁ¿,ü,ßµÄĐÖÄÜ¡Ê

ΈΝ;ĩ½«ÆδÓÃ¿ÉÓÃÓÚ GeForce GPU ĩμÁĐμÃ×"ÀûÆ½»¬'!Ãĩ¼¼Êö;£

Ã·»"ĐĬÆ½»¬'!Ãĩ½Ó½ü½ĩ¿ĩμÃ 2 ±¶Æ½»¬'!ÃĩÆÊ½μÃĐÓÃÜ£¬²¢¼ßÓĐ½ĩÃýμÃ 4 ±¶Æ½»¬'!ÃĩÆÊ½μÃÖÊ¿;£

´ËÑĩĩÆðÓÃÊ¹ÓÃ 4 ±¶ÄÊÊ½½øÐÐµÄÆ½»¬'ÀíÊ

ËüÔÚ 3D ÓíÓÃððÖÐà¹©,ü,ßµÄ½¼ĩñÖÊÁÊ¬µ«ÐÔÄÜ»áÓÐËü½µµíÊ

ΈΝΙΐÆóÃÊ¹ÓÃ 4 ±¶¶9 ïòΕ´,ßÊ¹ÇúßΕ©ÄÊ½½øÐÐμÄÆ½»¬|ÀίΕ
ËüÔÚ 3D Ó|ÓÃ³ÐòÖÐì¹©,ü,ßμÄí¼ĩñÖÊÁ¿Ε-μ«ÐÔÄÜ»άÓÐËü½μμίΕ

ΈΝ;ñ/ÆðÓÃÊ¹ÓÃ 6 ±¶ÃÊÊ½½øÐμÃÆ½»¬'!Ãí;£

ËüÔÚ 3D Ó!ÓÃ³ìÐðÖÐìá¹©±È 4 ±¶ÃÊÊ½,ü,ßμÃí¼ñÖÊÁ¿£¬μ«ÐÔÄÜÊÔĩϕ½μμί;£

×ϕ£°ΈÊèÖÃÖ»Ó°ñ Direct3D Ó!ÓÃ³ìÐð;£ÓÊÐÐ OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐðè±£¬OpenGL ½«Ê¹ÓÃÊĩÖ»¼¶¶Æ½»¬'!ÃíÊèÖÃ£¼´ 6
±¶ÊèÖÃÇ°Ö»¼¶¶Ñ;ñÊèÖÃ£©;£

ÉÑîïŲÔÖ§³ÖÆ½»¬´ÀíμÄ 3D Ó!ÓÃ³Đò×ÔŲÆôÓÃ×î¼ŲÑμÄÆ½»¬´ÀíÉëÖÃî£

ÉÑîÊ¹ÄúÉÒÔÔÚÔĚĐĐ 3D Ó|ÓÃ³ĐðÊ±ÈÈ¹¤ÑîÔñÒªÊ¹ÓÃμÄÆ¹⁄₂»¬|ÀÍÄÊÊ¹⁄₂îÊ

ÓÐ¹Ø¼ÆËä»úÉĭμ±Ç° AGP ÉèÖμÄÐĀĭŦj£

´ËÑîĭÊ¹Äú¿ÉÒÔÈË¹¤ÑîÔĭÍ¼ĐÎ×Óĭµí³Ê¹ÓÃµÄ AGP ËÙÂÊĭ£Èç¹ûÄú²»È·ĭ",ÃÊ¹ÓÃÄÄÖÖ AGP ËÙÂÊ£-Çð¹½«´Ë,´Ñî¿ò±£³Öĭ
´Ñîĭĭ"×´ĭ¬ĭ£ĭµí³Ëæ°ó»á×Ôĭĭ"È·ĭ"×ĭ¼ÑµÄ AGP ËÙÂÊĭ£

ÒÆ¶»¬¿é¿Ø¼ð£¬ÈÈ¹¤Ñ¡Ôñ¼ðĐî×Óĩµ³Ê¹ÓÃµÃ AGP ĖÙÂÊ¿£

Ê'Äú¿ÉÒÔÑ¡ÔñÇýΓ³ìÐò¹ÜÀí'Óĩµí³ÄÚ'æ·ÖÅäµÄÊÓÆµÄÚ'æµÄ·½·''¡£

Ê'Äú¿ÉÒÔÖ,¶Ê'ÓÃµ±Ç°Ö¡»³&Ä£Ê½Ö,¶µÄ·½·Ê±Ê'ÓÃµÄ¶µ³ÄÚ'æÄ¿¡£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÖ,¶Ê¹ÓÃ¶¹-Ö¡»³åÄ£Ê¹½Ê±µÄÖ¡»³åÄÚ´æ¹ÜÀ¹²ßÂÔ¡£

NVIDIA PowerMizer E²ÄúÉÖÔµ÷½Ú GPU µÄ¹¹°Ä;£ÄúÉÖÔÍ¹ýÉèÖÄ;×ïó½ÚÄÜ;±Ä
 ´Ñ³µµç³ØÉÜÄü£-Ö²ÉÖÔÍ¹ýÑ;Ôñ°×ï,ßÐÖÄÜ;±Ä³a.ÖÄÖÖÄ GPU µÄ¹¹ÐÊÖÄÜ;£

ÉÑîîÊ¹ Windows

¿ÉÒÔ½«¾ßÓÐ¶à,öÊä³ðµÄïÔÊ¾ÊÊÀäÆ÷ÊÓîªº²×°ÔÚ¶í³ÖÐµÄ¶¶ÀÁ¶µÄµ¥,öÊÊÀäÆ÷÷;£Ôä½«ÔÊÐíÄúîªÁ¬½ÖÖÁ¶àÊä³öÊÊÀäÆ÷µÄÄ¿,öïÔÊ¾ÊÊ±,ÑîÔñ¶¶ÀÁ¶µÄ·Ö±æÂÊ°/»ðÑÖÉ«Éî¶¶È÷£

Ê°ÓÃµŸ, õ GPU/ÁÚ´æÄäÖÃÇÿΓ´Á½, õİÖÊ¾/ÆÁ»áΓİÖİÊ¾ÊèÖÃ²úÉúÃ³Đ©İpÖ/Æj£j°Windows İÖÊ¾ÊöĐÖj±ΓİÖ»°
¿òÖĐİá°©µÄÆÊ½¿ÉÓÉµŸİÖÊ¾/ÆÄÄäÖÃÖĐµÄİÖÊ¾ÊÊÄäÆ÷½øĐĐ'İAi£ÆÁ½, õİÖÊ¾/ÆÁ¹²İİÊÊÄäÆ÷µÄ×ÊÔ´Ê±
£¬Ã³Đ©, ù, ß, Ö±æÄÊÆÊ½ÖÚÁ½, õİÖÊ¾/ÆÁÉİ¾»¿ÉÓÃ;£ÖÜÖâÖÖÇé¿İÄ£¬½"ÖéÁú³£ÊÖŊ;Öñ¿ÉÓÉİÖÊ¾ÊÊÄäÆ÷ÖýÈ.
İAiµÄİÖÊ¾ÆÊ½×é°İ£

μ¥»÷´Ë°Å¥ÒÔ×Ô¶¨`Òâ,½¼¼ÔμÄ OpenGL Á¢ìâ°íÖØμþÉèÖÃ¡£Çè×¢Òâ£¬½öμ±Äú¼«»ì
´ËÃæ°âÉïμÚÔ»,öÃÐ±í¿òÖÐμÄ¡°ÆôÓÃËÄÖØ»³âÁ¢ìâ API¡±N¡ìË±£¬´Ë°Å¥²Å¿ÉÓÃ¡£

ÆðÓÃ OpenGL ÖðμÄÖøμþ;£Ä³Ð©Ó!ÓÃ³!ðð£"ÁýÈç Softimage3D£©ðèÒªÖøμþÃæ;£³ýÖý³£ÑÖÉ« (RGB)
»³âÖ@Íâ£-ÖøμþÃæ»¹ÓÃ×÷μ÷É«±ÍÃæ;£ Öøμþ!ÖÓÚ!ÍÃÁ£ÓÚ 3D
Í¼!ñ±¼£ÍμÄÖøμþ»æÍ¼Çððð£"Èç²£μ¥ºÍ¹â±ê£©!Ø±ðÓÐÓÃ;£16 Í»ºÍ 32 Í»ÑÖÉ«Ã£Ê½Ö§³ÖÖøμþ;£
×££°OpenGL Á£!âº!Öøμþ²»ÄÜÍ-Ê±Ê¹ÓÃ;£ÖøμþðèÒª, ½²¼ÓμÃ»úÖøÍ¼ÐÍÄÜ
´æ£-²£ÇÖ¿ÉÄÜ²£·ÇÖÜÊùÓÐ·Ö±æÃ£ÍÃ³¼ù¿ÉÓÃ;££Ç¹ùÄüÓÚ·Ã!ÊÖøμþ¹!ÄÜÊ±Óðμ½!Ê!â£-Öð¿ÉÄÜÒª¼ðÉÜ·Ö±æÃ£»ðÑÖÉ«Ê!
!Ê;£

×ÇÊ°OpenGL Áçìà°ÖÖµ²»ÄÜí¬Ê±Ê±ÖÁÊÄÇìà²êç¬²DeÖ°½¼ÖµÄ»ÖÖÚí¼DíÄÜ
æÊ¬ÇÇÖçÊÄÜ²Ç·ÇÖÜÊÜÖD·Ö±æÄÊÄ¾¼çÊÖÁÊÊÇ¬ÜÄÜÖÜÁÇìà²êç¬²Ê±ÖÖµ½íÊÊæ¬ÖçÊÄÜÖ°¼dÊÜ·Ö±æÄÊ»dÑÖÊ«ÊíÊÊÊ

NVIDIA ÇY¶³ĐöÖ§³Ö¶àÖÖÁ¢\âÓ²¼p;££Ç¹ûÄúÊ¹ÓÃ·ÇÃ-ÈíÁ¢\âÓ²¼p£-Çë´ÓÁĐ±ıçòÖĐÑıÔñıÔÊ³¼Ä£½ı£

½öμ±Ê¹ÓÃ ELSA 3D REVELATOR »ð¼æÈÝÊÊÃäÆ÷Ê±²ÃÑ¡ÔŃ´ĚÑ¡Ń¡ŁÖâĐ©ÊÊÃäÆ÷»á½«İÔÊ¾Æ÷ĐÂ°Ã×ª»»³É
´óŋàÊýŁÉÓÃÁŋİâÖ²¼þÊ¹ÓÃμÃ±ê×¼»¯ 3 Öê DIN¡Ł
×Œ£°Èç¹ûÃúμÃİ¼ĐİŁ´´¾ßÓĐÄÚÖÃμÃ 3 Öê DIN Á¬½ÓÆ÷Ł¬ÔðİŲĐèÊ¹ÓÃÊÊÃäÆ÷Ł¡

Èç¹ûÄúÕÑ½«×Ô¶┐ÁϕiâÆ¹²°âĩÖÊ¾⁄EÁÁ~½ÓÖÁí¼ĐÍ¿"£-ÇëÑ¡Ôñ`ĚÑ¡ĩ¡£

Èç¹úÄú¾ßÓÐÎÐÔ´Áϕ\âÓ¼p£¬ÇêÑ;Ôñ´ĚÑjĩj£

ÒªĚ¹ÓĀ´ĚÑjĩj£¬ÄúÐèÒª½«Ĭ¶Ó°ÒÇĀ¬½ÖÖĀ»ùÓÚ NVIDIA GPU µĀĚ«Ĭ·Ĭ¼ĐĬ¿´´£¬Ěç Quadro2 MXRE´»ò GeForce2 MX /GeForce2 Go£©£¬²ç´Ó nView Āæ°ĀÖÐÆðÓĀ nView ,´ÖÆĀ£Ě½j£Ö»,ðĬ½Ĭ·ĬÖĚ¾Ĭ¼ĬĩĥµĀ×óÑÛĚÓĬ¼£¬ĀĬÖ»Ĭ½Ĭ·ĬÖĚ¾Ĭ¼ĬĩĥµĀÓÖÑÛĚÓĬ¼j£
´ĚÑjĩ½ðÔÚ¶\aĬ·Ĭ¼ĐĬ¿´ĚĬ²Ā¿ĚÓĀj£

Έξοχα μάλιστα 3/4 BODÄÜÖÄ 3 Öh DIN Ä-1/2 ÖÆ÷E-ÇëÑ;Öñ
ΈΝήλιο ÖÆðÖÄ, Ä¹ÄÜ;εΟÚÖâÖÇέζοίÄε-ÄúÍÐè¶ÍíμÄÊÊÄäÆ÷E-ÈçËæ ELSA 3D REVELATOR »ò StereoGraphics 3/4μ, 1/2
ΈμÄÊÊÄäÆ÷;εÄúζÉÖÖÊ¹ÖÄ 3 Öh DIN Ä-1/2 ÖÆ÷1/2«Èí¹ÄÇíäÖ²¹pÖ±1/2ÖÄ-1/2ÖÖÍ¹⁄⁄Δίζ"jε

Èç¹ûÄúÊ¹ÓÃËæ StereoGraphics StereoEyes »ð¼æËÝ²úÆ·½´øµÄÊÊÄäÆ÷£¬ÇèÑ¡Ôñ
´ÊÑ¡î¡£ÖâÐ©ÊÊÄäÆ÷½«ÏÖÊ¾Æ÷ÐÄ°Ä×ª»³Ë
´ó¶àËý¿ÉÓÃÄªâÓ²¼þÊ¹ÖÃµÄ±ê×¼»³ 3 Õè DIN Á¬½ÓÆ÷¡£
×¢£ºÈç¹ûÄúµÄ¡¼ÐÍ¿¾³ÓÐÄÚÖÃµÄ 3 Õè DIN Á¬½ÓÆ÷£¬ÒðÏÐèÊ¹ÓÃÊÊÄäÆ÷£¡

Èç¹ûÄúîþ·´²éç´Áϣìâð§¹û£-ÇeÑîÔñ´ËÑîîñÒÔ½»»×óÓÒí¼îñî£Ò»°ãÀ´Ëµ£¬½ðµ±Ê¹ÓÃ´¹Ö±,ôððÉ´ÃèÏÔÊ¾¼£÷°îþÔ´Ä£Ê½Ê±
£¬²ÃçÉÄÜðèÒª££ôÓÃ´ËÑîîñ£

ÉÑjîĀô³ô¼i¿ÉĀŮŋàμĀĀŮ
æÔÔ¹©ĪÆĀĪîùî¼É¹ÔĀîÉÔā¿ÉÒÔĪā,ßĪÆĀĪ°ŮĀŮ¼┐μĀÓĪÓĀ³ĪĐòμĀĐÔĀŮ£¬μ«Ī¬Ê±Ô²»áÉÔĪ£¼μμĪ·ÇĪÆĀĪÓĪÓĀ³ĪĐòμĀĐÔĀŮî£

ÉÑ;î½«Ç¿ÖÆÉ¹ÓÃËýÍßÐÓýÂË£-¶ø²»¿¼ÃÇÓ!ÓÃ³îÐðÊÇ·ñÒªÇóÉ¹ÓÃ;£Öâ¿ÉÒÒ!á,ß´ó¶âËý 3D Ó!ÓÃ³îÐðÖÐµÃ!¼îñÖËÁ¿;£

