

ÉÑîĩŎÁÓÚ´ò¿ª»ò¹Ø±Ŏĩ»¯±í·ÂŎæ¹!ÄÜ¡£

Direct3D ¹æ¶¯£-Ŏ§³Ŏ Direct3D Ó²¼þ¼ŎÉÙµÄİŎÊ¾ÊÊÅäÆ÷±ØĐêÄÜ¹»Ŏ´ĐĐ¶¥µāĩ»¯»ò±í,ñĩ»¯¡£Ä³Đ©Ŏĩ·İþ·ŎýÊ·²éÑ¯
Direct3D Ó²¼þ¹!ÄÜ¶øĐèŎª±í,ñĩ»¯Ŏ§³Ŏ¡£Ñ¡Ŏñ´ĖÑ¡ĩ¿ÉòŎÊ·±£´ÊÀàŎĩ·ÄÜ¹»Ê¹ŎÃ NVIDIA Í¼Đİ´!Ä¡Æ÷Ŏý³£ŎÊĐĐ¡£

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

¶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}â¼¼Êõ¡£

ÖâÊ¹Ó^{²¼}p¿ÉÒÖÖÚ 16 Î»Ó!ÓÃ³ĐòÖĐÊ¹ÓÃÁíÒ»ÖÖÉŋÈ»^{º³}â»úÓÆ¡£ÆôÓÃ´ÊÉèÖÃ¿ÉÒÖ²úÉú,Û,ßÖÊÃ¿μÃ 3D
Í¼¼İñäÖÊ¾¼Đ§¹ú¡£

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£-ÒÖÖð¼Óíˆý×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·İı±£”μ«ĐÖĀÜÖĐĒü½μμı£©ı£

Ê'Äú¿ÉÒÔÑ¡Ôñ¼Ðî'!Áí/Æ÷Ê'ÓÃμÄ×Ô¶ MIP ìù¼·½·"j£

Äú¿ÉÒÔÑ¡Ôñ«ïß»ð 8 ïð,÷ïðòïÐÔ MIP ìù¼·½·"j£Ô»°ã£μÀ

££-£«ïßÐÔ·½·"¾ßÓÐ,ù°ÃμÄÐÔÄÜ£-¶ø,÷ïðòïÐÔ·½·"²ú£ú,ù,ßÖÊÄ¿μÄ¼ïñj£

Ê'Ăú¿ÉÒÔµ÷Õû MIP ìùí¼µÄ LODE"ĭ,½Ú¾¶±ð£©Æ«ÒÆ¡£

Æ«ÒÆÔ½Đ¡£¬í¼¶ĩñÖÊÁ¿Ô½°Ă£»¶øÆ«ÒÆÔ½´ó£¬Ó!ÓĂĐÔĂÜÔ½°Ă¡£Ăú¿ÉÒÔ
´Ó!ă,öÔ=ÊêÆ«ÒÆÖµÖĐÑ¡Ôñ£¬ÕăĐ©Æ«ÒÆÖµ´Ó!°×í¼Ñí¼¶ĩñÖÊÁ¿±µ½¡°×í¼ÑĐÔĂÜ¡±ă»¬¡£

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

Ê'ĂúĹÉÔÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£"°ùÀ"°ÆäËü Direct3Dj±¶Ô»°ĹòÖĐμĂÉèÖÃ£©Áí æîª×Ô¶"Òâĳ°tweakĳ±ĳ£±£
´æμĂÉèÖÃ£æ°ó»âĳ¼ÔÖÁĳàÁÚÁĐ±ĳ£

Ò»μ©îªĂ³, ðĳ¶"μĂ Direct3D Óĳĳ·Öðμ½×ĳ¼ŃÉèÖÃ£¬Ôð½«ÉèÖÃÁí æîª×Ô¶"Òâĳ°tweakĳ±Ê'ĂúĹÉÔÔÔÚÆð¶"Óĳĳ·Ö®Ç°
ĹĳËÛĂäÖÃ Direct3D£¬¶ĳĳĳĐè·Ö±ðÉèÖÃĂĹ, ðŃĳĳĳ£

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-ÈïÖμ·ûï Direct3D ¹æ,ñ¡£Ä³Ð©Èí¼þ¿ÉÄÜÐèÒªÖÊËØÔμă¶"ÒâÔÚ±ð
'¡¡£ÊÇ¹ûÖØÐÂ¶"ÒâÖÊËØÔ-
μă£-ÖâÀàÓ¡ÓÃ³ÐòμÄí¼îñÖÊÄ¿½«»áà,ß¡£Ê¹ÓÃ»-¿é¿Ø¼þÔÚÖÊËØμÄ×óÉí½Ç°íÖÐÐÄÖ®¼ăμ÷½ÚÖÊËØÔμă¡£

ŌâÊ¹¼ĐÎ'ĹâĭÆ÷ĲÉÒÔ³ă·ŌĂúÓĂŎ,Ų"μĂĭμĭ³ĂÚ'æĂĲ½øĐĐĬÆÀĭ'æ'¢£"²»°űÀ"İŌÊ¾ÊÊĂăÆ÷±¾Éĭ°²×°μĂĂÚ'æ£©ĵ£

×¢£° ĲÊ×"ÓĂÓÚĬÆÀĭ'æ'¢μĂ×ĭ'óĭμĭ³ĂÚ'æĂĲÊĲ,ű¾Ų¹¼ÆÊă»úŌĐ°²×°μĂĭĬĂĭ RAM ĂĲĂ'¼ÆÊăμĂĵ£ĭμĭ³ RAM
Ō½ŲĲă£¬ĲÉÊêŌĂμĂŌμŌ½,ßĵ£

'ÊÊèŌĂ½øÊÊÊÓĂÓÚ PCI İŌÊ¾ÊÊĂăÆ÷£"»òŌÚ PCI ¼æÈŲĂ£Ê½ĬĂŌÊĐĐμĂ AGP İŌÊ¾ÊÊĂăÆ÷£©ĵ£

ÑiÔñ`ÈÑjîçÉ½ûÓÃ´¹Ö±Í¬²½j£

Ê¹¼îñçÉÒÔÁ¢¼´àÖÈ¾ÖÁÆÁÄ»£¬¶ðîððèμÈ´ýÓèîÔÊ¾Æ÷μÄ
´¹Ö±»ØÉ´´Í¬²½j£ÖâÔÊĐíÖjËÙÂÊ,ΒÓÚíÔÊ¾Æ÷μÄÊ¢ĐÂÊÙÂÊ£¬μ«ÊÇçÉÄÛ»á²úÉúÊÓ¾δ¼Ùîó°Í¼îñÊ°ÁÑ¶½μμÍ¼îñÔÊÁçj£

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

Æ½»¬¬´!ÀíÊÇÒ»ÖÖÓÃÄ´×í´ó³¶¶ÈµØ¼ðÈð¡°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´ËÑîîÔÚ²»Ö±½ÓÖ\$³Ö/Æ½»¬´|ÀíμǺÓ|ÓǺ³|ĐòÖĐÇ¿Ö/ÆÖ´ĐĐ/Æ½»¬´|Àíî£

Ê±ÓÃ´ËÑîîÊ±ÇëĐîĐǺ½÷Ê÷î£Ǻ³Đ©ÍêÈ«²»Ö\$³Ö/Æ½»¬

´|ÀíμǺÓ|ÓǺ³|Đò¿ÉǺÜî▷´´Öý³£İÖÊ¾»»ðǻÖÊ¾²»¹æÖðμǺÍ¼İñî£¶ÔÓÚ²»Ö\$³Ö/Æ½»¬

´|ÀíμǺÓİî»»ðÓ|ÓǺ³|Đò£¬ÊÇ¹ûÓöμ½İÖÊ¾İÊîâ£¬Çë¹Ø±Ö´ËÑîîî£

´ËÑîÏÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚ½ûÓÃ´¹Ö±Í¬²½Ê±£¬ÔÚÍ½ÐÎ¾¼£¬¹ÀíÖîÖ®Ç°ÍÐÖ£ CPU ¿ÉÒÔ×¼±,µÄÖîËýî£
ÔÚÃ³Ð©Çé¿ðÏÃ£¬ÔÊÐíÔªäÖË¾µÄÖîËýÔ½¶¶à£¬ìîÓ¹²Ù×Ý,Ëî£ÓÏî·½ûÃì»ð½ûÃìµÈË±,µÄî°ËäËëÑÓ³Ùî±»áÔ½³ªî£
Ëç¹ûÔÚÍæÓÏî·Ê±£¬Á¬½ÓÖÁ¼¼££Ëä»úµÄËäËëË±,µÄìîÓ¹Ã÷ÏÑÓ³Ù£¬Çë½µµÍ´ËÖµî£

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

ÔÚÖ§³Ö´ÊÀ©Õ¹µÄ 3D ½"ÄÉÓ|ÓÃ³|ĐòÖĐ£¬ ÊÑ¿¿¿ÉÒÔ¿á, 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»ÆðÓÃË«ÃæÀ©Õ¹Ö§³Öj£
ÊÇ¹û½ûÓÃËÏÊðj°ÆðÓÃ»³âÇøÀ©Õ¹j±Ñjİ£¬¬Ôð´ÊÊèÖÃİþĐ§j£

ÔÊĐİçİËÛİßĐÔ-MIP İúİ¼-İßĐÔ¹ýÂËçÉİáßÓİÓÃĐÔÄÛË-μ«İ¼İİÖÊÁçÓĐËÛ¼μμİçË

ÔÚ°ÛİİaÇéçöİÂË-İ¼İİÖÊÁçËðËßçÉÄÛ²«»Ã÷İÔË-Òð´ËÄúçÉÄÛİËİúÀúÓÃİ¹ýÆðÓÃ´Ë¹ÄÛİø»İμÃμÃİİİâĐÔÄÛİË

Έπίπλο OpenGL Έξοφ, ÷ìòìðÔ¹ýÂËÒÔlá,ßí¼ĩñÖÊÁ¿i£

Ñ¡Ôñ´ÊÑ¡Ï¿É½ûÓÃ¶ÔÄ³Ð© CPU Ê¹ÓÃµÄÔöÇ¿,ÁîµÄÇý¶³ìÐòÖ§Ö¼£

Ä3Ð© CPU ÖŠ3Ö, ½¼¼ÖµÄ 3Ð Ö, Ä1Æ-ÖðæÐ©, Ä7213ä NVIDIA 1¼Ä1¼Ä1Æ-±¼Ä, ß 3Ð Ö11-»ðÖ1ÖÄ31ðöµÄÖÄÜ1Æ
 ¹ÆN11ÆÄÄ2, ÈÖÖ½ÖÖÄÄÇ1¼¼¼ðöÖ1ÖðæÐ©, ½¼¼Ö 3Ð Ö, Ä1µÄÖŠ3Ö1ÆÖÄ1¼¼ÖÖÄÜ±½1¼¼»ð¹Ö1ÄÄ3½ÖÖÖðöæ1Æ

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,ñÊ½ıEÖâÊ¹ OpenGL Ó|ÓÃ³ìĐò¿ÉÒÔÊ¹ÓÃÁϕìă²ϕÆôÓÃÁϕìăÖÚ¹ă¼μÆ¬ıE

ÔÊĐÍÇýΠ³İĐòμ¼³öÖøμİóËø,ñÊ½;£ÖâÊ¹ OpenGL Ó!ÓÃ³İĐò¿ÉÒÔÊ¹ÓÃÖøμİ£

ΈΝἰῖῖΈἰ OpenGL ζΈÒÔÊἰÓÃ, ÷ἰòÒἰ።ÔἰḡÂĖÖÖἰḡ, ἰἰ¼ἰἰḡÖÊÁζἰEÇë×ϕÒâE¬/ÆδÓÃ
ΈἰἰÄÜζΈἰḡ, ἰἰ¼ἰἰḡÖÊÁζE¬μ«ἰ¬Ê±Ö²»á½μἰἰ።ÖÄÜἰE

ÆóÓÃ°ó£¬OpenGL Çý¶¯³ìÐò½«ÒÔìá¬µÄíÔÊ¾¼·Ö±æÃÊ·ÖÃäÒ»,ð°ó»³åÇø°íÒ»,ðÉ¶¶È»³åÇø;£

ÖâÑù´´½´´Ðí¶°¿ÚµÃÓ!ÓÃ³ìÐò¿ÉÒÔ,ÛÓÐÐ\$µØÊ¹ÓÃÊÓÆµ´æ´£Æ÷;£

½ûÓÃ°ó£¬OpenGL Çý¶¯³ìÐò½«¶°Ó!ÓÃ³ìÐò´´½´µÃ,÷,ð°¿Ú·ÖÃäÒ»,ð°ó»³åÇø°íÉ¶¶È»³åÇø;£

´Ê¶ÄÛ¿ÉÒÔá,ßÊ¹ÓÃ¶à,ð°¿ÚµÃ OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐòµÃÐÖÄÛ;£

ΓεΝίημΆ OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐðÉè×î¼ÑÉèÖÃ;£

´ËÑîîÈ·¶"Ä-ÈİÇé¿öİÂÊÇ·ñÓ!ÔÚ OpenGL Ó!ÓÃ³İĐòÖĐÊ¹ÓÃİØ¶"ÑŎÉ«É¶İÈμÃİÆÀİİ£
Ê¹ÓÃ×ÃÃæÑŎÉ«É¶İÈÊ¼ÖÖÊ¹ÓÃ Windows ×ÃÃæμ±Ç°ŎyÔÚÔÊĐĐμÃÑŎÉ«É¶İÈμÃİÆÀİİ£
İ°Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃ 16 bppi±°İİ°Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃ 32 bppi±Ñîîİ½«Ç¿ÖÆÊ¹ÓÃŎ,¶"ÑŎÉ«É¶İÈμÃİÆÀİİ-¶İØ²»¿¼ÂÇÄúμÃ×ÃÃæÉèŎÃİ£

ΈΝΙΪΈ·ΨΈ«ÆÁ OpenGL Ó!ÓÃ!ĐòμÄ»³ā·xªÄ£Έ½¡£

Äú¿ÉÒÔ´Ó¿έ«Ě!·½·"¡ϕ·Ô³·½·"»ò×ÔΨÑ¡Ôñ·½·"ÖĐÑ¡Ôñ¡£×ÔΨÑ¡Ôñ·½·"ÔÊĐ!ÇýΨ³!Đò, ù¾4ÝÓ²¼pÄäÖÄÀ´Έ·Ψ×!¾4Ñ·½·"¡£

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

Ê¼ÖÖ¹Ø±ÖĵE ÔÚ OpenGL ÓĴÓĀ³ĴĐòÖĐÊ¼ÖÖ½ûÓĀ¹Ö±Í¬²½ĵE

Ā¬ĒĴĒĒÖÖĀĴ¹ª¹Ø±ÖĵE Ê¼ÖÖ½ûÓĀ¹Ö±Í¬²½E¬³ý·ÇÓĴÓĀ³ĴĐòĴ±ðÖªÇóÆðÓĀĵE

Ā¬ĒĴĒĒÖÖĀĴ¹ª·ðĹªĵE Ê¼ÖÖÆðÓĀ¹Ö±Í¬²½E¬³ý·ÇÓĴÓĀ³ĴĐòĴ±ðÖªÇó½ûÓĀĵE

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

Ò»μ©ÄúîªÄ³,ðìØ¶'' OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐðÕÒμ½×î¼ÑÉèÖÃ£¬½«ÕâÐ©ÉèÖÃÁí
'æîª×Ô¶''Òâî°tweakî±¼îÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆð¶''³ìÐðÖ®Ç°¿ìËÜÄäÖÃ OpenGL£¬¶øîêÐè·Ö±ðÉèÖÃ¿,ðÑîîî£

»¬ζέζø¼þÊ¹ÄúζÉòÔμ÷ÕûËùŊî²ÊÉ«í´μÀμÄÄÁ¶Èᵢϯ¶Ô±È¶È»ðÙ▯ÂíÖμᵢ£

ŊÕÉ«¾ÄÄÏγζø¼þ°ïÖúÄúÄÖ²¹Ô´í¼ĩñÓð,Äí¼ĩñÔÚĩÔÊ¾Éè±,ÉíμÄÊä²ðÖ®¼ä´æÔÚμÄÄÁ¶ÈᵗÒᵢ£Ê¹ÓÄí¼ĩñ´|ÄíÓ|ÓÄ³ððÊ±
£¬ÖâÓðÖúÓÚÔÚĩÔÊ¾£÷ÉĬ,ü×¼£·μøÔÚĩÔí¼ĩñ£´Èçĩà£¬£©μÄŊÕÉ«ᵢ£

Áíâ£¬Ðí¶à 3D

¼ÓËÙÓĬ·ζÉÄÜ»äíÔÊ¾ĩ«°μ¶øĬþ·´Ê¹ÓÄᵢ£ÔÚËùÓðí´μÄÖ®¼äí¬μÈÔð¼ÓÄÁ¶È°í/»ðÙ▯ÂíÖμ»áÊ¹Öâð©ÓĬ·,üÄÁ£¬,ü·½±äÊ¹ÓÄᵢ£

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±£¬´ĖÇúíßÊμÊ±±ä»¯ı£

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

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

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

É¾ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñí¶μÄ×Ô¶`ÒâÑÕÉ«ÉëÖÃj£

½«ËùÓΘÑŒÉ«Öμ»Ö,ŶªÓ²¼þ³ö³§ÉèÖÃŶ

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑîÔñİÔÊ¼Æ÷¼ÆÊ±ÄÊÊ½£º

×Ô¶¼âîÊ Ê¹ Windows ¿ÉÒÔÖ±½Ó´ÓİÔÊ¼Æ÷±¼Êí½ÓÊÖÏýÈ·μÄ¼ÆÊ±ĐÄİ¢
îÊÖâÊÇÄ-ÈİÊèÖÄîÊÇ×¢ÒâÊ-Ä³Đ©½İÖçμÄİÔÊ¼Æ÷¿ÉÄÜ²»Ö§³Ö´Ê¹ÄÜîÊ

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

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

ÊÇÄ³Đ©İÔÊ¼Æ÷ÈÖÔÚÊ¹ÓÄμÄ¼Æ±ê×¼îÊÊÇ¹ÛİÔÊ¼Æ÷ĐèÖªÊ¹ÓÄ DMTÊ-ÇèÆôÓÄ´ÊÑîİîÊ

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

, Āí¼±êÊ¹Ăú¿ÉÒÔí¹ý·½±ãμĂμ³òÊ½²Ěμ¥¿iĚÙÓ!ÓĂĚî°î×Ô¶"Òå Direct3D¡¢OpenGL »òÑŎĚ«ÉèÖĀ¡£²Ěμ¥»¹°ű°-ÓĂÓÚ»Ö,
´Ă-ĚİĚēÖĀ°İ·ĀİĚ¡°İÔĚ¾ĚôĐÔ¡±¶Ŏ»°¿òμĂ²Ěμ¥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¶¶Ôà×ÃæµÄÖ§³Ö£¬ÒÔ°ĭÖúÄü,Û°Ãµ×éÖ´ÓĭÓÃ³ĭÐð¹¤÷¿Ö¼äj£

´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¡ÖñÒÔ¼°Ó!ÓÃ³Ðò¹ÜÀíÉèÖÃ¡£

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¥ËüÐèμÄÊó±ê¼ü¿

´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©ÑĩîĒ¹Áú¿ÉÒÔÊ·¶ÕÚË¹ÓÃµÄ·Ö±æÂÊµíÓÚÓS³ÖµÄ×ŕó·Ö±æÂÊÊ±£-½÷äñÓÚÆ½²°äïÔÊ¼ÆÅÊīµÄ²¼¾Öj£

Ê¹ÓÃ¼ŷí.º Åµ÷Õû×ÀÃæÕÚÏÔÊ¾⁄E÷ÉÏµÂÎ»ÖÃ¡£

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

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

´ò¿ªÒ»»,ð´°¿Ú£~Äú¿ÉÒÒÔÚÆäÖĐİİİÖÓÃİÔÊ¾Éè±,×Ô¶´ÒåÉèÖÃ£

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

´òçªÒ»»,ð´°¿Ú£~Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐÖ,¶"ìØ¶"μÄμςÊÓÊä°òÖÆÊ½ι£

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

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

½«ŒjŒ"µÄÖÆÊ½×÷Œ¼ÓµçÄ¬ÈĬÉèÖǺj£

Èç¹ûÆðŒ¼ÆËǻ»úÊ±Ö»ÓÐÒ»ŒµçÊÓÁ¬½ÓÖÁĬÔÊ¼ÊÊǻÆ÷£¬'ËŒjĬÊ·±
£Òýµ¼ÆÚ¼ǻĬÔÊ¼µǻËùÓÐÆǻǻ»ÐǻĬ¼ûÒÔµçÊÓÖ§³ÖµÄÖÆÊ½Êǻ³ðj£

Ê¹Äú¿ÉÒÖÖ,¶¨·ΦĖÍÖÁμçÊÓμĀĖă³ôĐĀ°ĀμĀĀàĐÍ¡£

Èç¹ûĖ¹ÓĀŎýĖ·μĀĀ¬½ÓÆ¬μçĀĀĖ¬³¬¼¶ĖĖÓÆμĖĖă³ôÖ»°ă±Ė,
‘oĭĖÓÆμĖĖă³ô¾ßÓĐ,ű,ßμĀĖĖă³ôÖĖĀ¿¡£ĖĖç¹ûĀú²»Ė·¶¨ÖªÖ,¶¨ĀĀÖÖĀàĐÍμĀĐĀ°ĀĖ¬çěŊ¡Ŏň¡°×Ŏ¶ĤŊ¡Ŏň¡±ĖěÖĀ¡£

Ê¹ÓÃ¼ŷí.º´Åŷµ÷Õû×ÀÃæÕÚµçÊÓÉĭµĀĬ»ÕÃĭ£

×ϕ£º Êç¹ûµçÊÓ»ÃæÓÉÓÚ¼ŷĭĒµ÷Õûĭĭø±ăµĀ»ĭĀÕ»ð³ðĭÕºÚÆÁ£¬Õ»ĐèµĒ´ŷ 10 ĀěÕÓĭ£»Ãæ½«×Õĭĭ»Õ,
´ÕÁÆăĀ¬Ēĭĭ»ÕÃ£¬Ē»ºóĀúĿÉÕÕÕŮ´ĭĿªĒ¼µ÷Õûĭ£Õ»µ©½«×ĀÃæĭĭĬ»ÕÁĒùĐèµĀĬ»ÕÃ£¬Āú±ØĐèÕŮ 10
ĀěÕÓµĀ¼ă,ðĀŮµŷ»÷ĭºĒ·ĭĭ±»ðĭºŎĭÓĀĭ±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´ÒëÍðË«¹Ø±ÕÉÁË,¹ýÂËÆ÷j£

ÎªÊä³ôμ½μçÊÓμÃÊä³ôÐÂ°ÃÉèÖÃÆÁÄ»·Ö±æÂÊ°ÍÑÕÉ«É¡¶È¡£

Ê±ÓÃÕâÐ©¿Ø¼µ÷ÕíÔÊ¾Æ÷ÉİÊÓÆµ»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 Í¼ĐĦ'ÀíÆ÷μÄ°ĚĐÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÒÔÕ×ºÕ±íÊ¾°ËÐÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÉëÖÃïÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷ÉÏÄÚæ½Ó¿ÚμÄÊ±ÖÖËÙÂÊ¡£

ÒÔÕ×°Õ±íÊ¾ÄÚ'æ½Ó¿ÚμÄÊ±ÖÓËÙÂÊ£

ÔÚÓ!ÓÃÐÂÊ±ÖÓÆµÂÊÊëÖÃÖ®Ç°İÈ¶ÔÆä½øøø²âÊÔ£-ÒÔ»ĥµÃİÈ¶µÃøÔÄÜ;£

×Φ£° ¶ÔÔÚÓëÖÆÔİİÃ-ÈİÊëÖÃ²»Í-µÃÈ¶İøÂÊÊëÖÃ£-Äú±øøøİÈ½øøø²âÊÔ£-È»°ó²ÄÄÜÓÀ¾ÄÓ!ÓÃ;£

x£°

¼üĒ-ŌŌ±ăŌŮĖ6¶Ě±ĖÆı×ŲĚ±ŌŌĔēŌĂıĖĖĈ-ŭ¼ÄĖă»Ű-½ŌŌÁİŦĂĈĒ-ĂŰĉĖŌŌŬμĈÂ¼ŌĂ Windows
Ō®º6ĂĈı´İĂ CTRL ¼üĒ

ÖØÖÃËüÓÐÊ±ÖÓµ÷Õü¹|ÄÜ²¢Ç¿ÖÆÖÐÄ½¼î²â¼¼ÐÎÓ²¼þ£¬È»°²ÅÄÜÖÐÄÆóÓÃð©¿Ø¼þj£½²"ÒéÄúÃ¿ÎÊ¹ÓÃ,üÐÄ°óµÄ BIOS Ó³İó²ÁÐ´İÖÊ¾ÊÊÃäÆ÷µÄ BIOS Ê±£¬¾üÖ´ÐÐÖØÖÃj£

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

±ê×¼₄£ Ñ¿ÔÑ±ê×¼₄µµ¥Ò»ÏÖ¾ÄÊ½¿ÊË¿ûÄú½ðÓÐÒ»ÏÖ¾Êè±,Á-½ÓÖÁ NVIDIA Í¼ÐÎÊÊÄÆ+£-ÇèÊ¹ÓÃ´ÊÄÊ½¿Ê

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

Ê®Æ½¿ÇÖ½¿Ê´ÊÄÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÖ½« Windows ×ÃÆÊ®Æ½À©Ö¹ÖÁ½ÏÖ¾Êè±,¿ÊÖÚ´ÊÄÊ½ÎÄ£-Á½,ðÏÖ¾ÆÁ°¿¢Ð¿ÉÖ»,ð¿ÎµÄ¿ÇÖ½ÏÖ¾±íÄæ¿Ê

´¹Ö±¿ÇÖ½¿Ê´ÊÄÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÖ½« Windows ×ÃÆ´¹Ö±À©Ö¹ÖÁ½ÏÖ¾Êè±,¿ÊÖÚ´ÊÄÊ½ÎÄ£-Á½,ðÏÖ¾ÆÁ°¿¢Ð¿ÉÖ»,ð,ßµÄ¿ÇÖ½ÏÖ¾±íÄæ¿Ê

nView ±ê×¼i£ÑjÔñ±ê×¼μÄμ¥Ò»İÔÊ¾ÄÊ½i£ÈÇ¹ûÄú½ôÓÐÒ»İ'İÔÊ¾ÉE±,Á¬½ÖÖÁ NVIDIA Í¼ĐÎÊÊÅäÆ÷£¬ÇèÊ¹ÓÃ
´ËÄÊ½i£

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

nView Ė®Æ½çÔ½jĚ ´ĖÄĚĖ½Ė¹ÄúĹÉÔÖ½« Windows ×ÀĂæĖ®Æ½À©Õ¹ÓÁÁ½İİŎĖ¾Ė±, jĚŌŮ
´ĖÄĚĖ½jĖÄ-Ė½, õİŎĖ¾¾Ä×ėİĐİĖŎ», òĹıμÄçÔ½jŎĖ¾±İĖÄ; ĖŌŮÄü²ēĴıμÄÜĖY±Ėμ¥, õİŎĖ¾¾ÄĹİĖ±Ē-´Ė¹jÄŮ°ÜŎĐŌÄjĚ

nView ´¹Ö±¿çÔ½¡£´ÈÄ£Ê½Ê½Äú¿ÉÒÔ½« Windows ×ÀÃæ´¹Ö±À©Õ¹ÖÁÁ½ì´ÏÔÊ¾Éè±, ¡£ÔÚ
´ÈÄ£Ê½ìÄ£¬Ä½, öïÔÊ¾Ä£×é°ìð³ÉÒ», ö, ßµÄ¿çÔ½ìÔÊ¾±íÃæ¡£ÔÚÄú²é¿´µÄÄÚÈÝ±£µ¥, öïÔÊ¾Ä£, ßÊ±£¬´È¹!ÄÜ°ÜÓÐÓÃ¡£

nView İÖÊ¾ÅäÖÃµÄİ¼Đİ±íÊ¾ıE

µ¥»÷İÖÊ¾Æ÷Í¼ĐİÊ¹ÄúŸÉÖÖ½«ÆäŇıŋİªµ±Ç°İÖÊ¾Éè±,ıEÓÚİÖÊ¾Æ÷Í¼ĐİÉİµ¥»÷Êó±êÓÒ¼üÊ±
E-İµÍ¾½«İá¹©ŋà,öŇıİİE-Ê¹ÄúŸÉÖÖµ÷Öú¹ØÁªµÄİÖÊ¾Éè±,ıE

ÔÚ,´ÖÆÄÊ½ÏÂÔËÐÐÊ±£¬
‘ËÑÿÏÔÊÐÍÔ÷ÏÔÊ¾Êè±,Ê¹ÓÃ±Ê,“ÔúÏÔÊ¾Êè±,,ßμ×ÃÃæ·Ö±æÂÊ;£ÊÇ¹û,“ÔúÊè±,μÃÏÃÍ·Ö±æÂÊ±ËÖ÷Êè±,μÍ£¬μ±Êó±ê
‘¥¼°ÆÃÃ»±ßÔμÊ±£¬,“ÔúÊè±,ÊÏμ×ÃÃæ½«×Ô¶Æ½ÖÆ;£

Èç¹ûÑ¡¶"ÁĚ¡°ÔÊĐİĐéĂâ×ĂĂæ¡±Ñ¡îĚ-Çë¹Ø±Ö, "ÖúÉè±,ÉĩμĂ×Ô¶┐Æ¹½ÖÆ¹¶ĀÜ¡EÖâÑùĂú¾ÍŁÉÔÔÓĐĐ\$μØ½«ĐéĂâ×ĂĂæ¶³½
áÓÚĂ³,ðĩ»ÖĂĚ-Öâ¶ÖÓ!ÓĂ³İĐòÖĐμĂ±íĚ¾»ðĩ,½Ú¹▯×÷°ÜÓĐÓĂ¡E

´òçªÉ½ÄÜ»á½«μ±Ç°Æ½ÖÆÎ»ÖÄËø¶"ÖÚ,"Öú,
´ÖÆÏÖÊ¾ÆÁÉÏεÖâÑùÄú¾ÍçÉÒÓÐÐ§μØ½«ÐéÄâ×ÄÄæ¶³½áÓÚÄ³,øÎ»ÖÄ£¬Öâ¶ÖÓ¡ÓÄ³¡ÐòÖÐμÄ±íÊ¾»ðĭ,½Ú¹¤×÷ºÜÓÐÓ
Ä¡£

ÆôÔÃ nView ¿çÔ½ÄÊÊ½μÄĐéÄâ×ÄÃæ¹ÄÜj£

´ò¿ª´Ê¹ÄÜÊ¹Äú¿ÉÔÔÊèÔÃ±Ê×éªİİÔÊ¾⁄⁄ÆÁÔÊĐíμÄİÄí³ß´ç,ü´óμÄ×ÄÃæj£

μ±Êó±êÔÆ³ð¿ÉÊÔÇøÓðÊ±£¬×éªİÊÓÍ¼⁄⁄Æ½ÔÆÖÁ,ü´óμÄ×ÄÃæÇøÓðj£

nView , "ÖúÉè±, ÅäÖÃµÁí¼Đĭ±íÊ¾¼i£

ÖÚ, 'ÖÆÄ£Ê½ĭÄÖËĐĐÊ±£-µ¥»÷í¼ĐĭÊ¹Äú¿ÉÒÖÅäÖÃÄ³Đ©Êä³òÉè±, £-ÖâĐ©Êä³òÉè±, Á-½ÖÖÁ¾ßÓĐ nView
¼ÄÜµÁí¼Đĭ¿"ÉĭµÄ, "ÖúÊä³òĭÊ¿Úi£

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

Äú¿ÉÒÔÔÚ´É´!Ñ¡ÔñÒªËð·ÅµÄÊÓÆµÆÁÄ»ÇøÓð¿EÒ»µ©Ñ¡¶´ÆÁÄ»ÇøÓð£¬Äú¾Í¿ÉÒÔ´³ÝÒÆ¶´ÍÄÄæµÄ»¬¿é¿Ø¼pÄ´Ëð·ÄÆÁÄ»ÇøÓð¿E

Ê¹Äú¿ÉÒÓ·Ã´ó»ðËðĐĲÉÓÆĲμ»Ø·ÃÆÁÄ»μÃÑĲĲÇøÓòĲ£

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

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

¼Ⓜ»ĩĚÑĩĩĚ¹ĚÓÆμÇýſ³İĐòŁÉÒÔĚ.ſ"Ě«ÆÁĂ»ĚÓÆμ»Ø·ÅμĂ×ĩ¼Ñ·Ö±æÂĚĩ£

¼¤»ĩĖÑĵĩĥĖÁ¹½Ōĩ¹ŌŌµρĵŌŌÆĵ±Ō³ĒĩµÄĖŵ.ÅĵŌŌÆĖ-Ē¹ÆăŌ²ĖĖŌŌĩ-Ē±ĵŌŌÆĖ«ÆÄÄ»Ēè±,ĒĩµÄĖŵ.ÅĵĖ

μ¥»÷´Ë°´Â¥¿É·ÃÎÊ nView ,´ÖÆÄÊÊ½½á¹©μÄ,ß¼¼¶¶ÊÓÆμ¹!ÄÜ¿ÊÇè×¢Òâ£¬μ±Ç°±ØÐèÆóÓÃ¡°,´ÖÆ¿±ÄÊÊ½²ÅÄÜ·ÃÎÊÕâÐ©¹!ÄÜ¿Ê

¼«»ĩ ĒÑĩĩ»áÇŁÖÆÊ¹ÖØµþÊĩ¼þÊ¹ÓÃ×ÜĩßŁØÖÆĩ£½¨ÒéÄú½«´ĒÑĩĩ±£³Ōĩ´Ñĩ¶¨¨×
´Ĭ-£-³Ÿ·ÇÊÓÆµ»Ø·Å³ðĩŌĩÊĩâ£¬ÊÇĩ¼ĩñĒð»µ»ðíêĒ«Ã»ÓĐÊÓÆµĩ¼ĩñĩ£

İÖÊ¼Ê¹ÓÃŃıŋ"ÊÓÆμÊÊÃäÆ÷μÃİÖÊ¼Æ÷ÃàĐÍıε

μ¥»÷ÒÔïÔÊ¼' ËïÔÊ¼/Æ÷μÄÉê±, °(Çý¶¯³|ÐðÊðÐÔ;£

ÁÐ³õ' ËÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÓÃµÄËøÐÂÂÊ½í, ßµÄËøÐÂµÄÊ½ðÉÙÆÁÄ»ÉÁË, íÊ

Ö,Ŧ°Ë¢ÐÂ/£µÂÊ±İÄÃæµÄÐ±İÊÇ·Ŧ°ÛÀ°İÔÊ¼/£÷²»Ö§³ÖµÄÄÊ½İ£ŦİÔŦ²»ÊÊ°İİÔÊ¼/£÷µÄÄÊ½İ£ÉÒÔ»áµ¼ÖÂŦİİÖøµÄİÔÊ¼İÊİâ£Ŧ²¢İÉÄÜÊð»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¶¶¶ãİÔÊ¾Æ÷¹ĀŮĩ£

Ê´ÓÃ´ËÑîîÑîÔñ°Û°¬×ÃÃæ×óÉî½ÇµÄîÔÊ¼ÆÁî£´ËÑîî×îÃ÷îÔµÄÐ\$¹ûÊÇ¹½»»»»ÁÊîÔÊ¼Æ÷î¼îîµÄî»ÖÃî£

İÖÊ¾ËùÓĐμ±Ç° nView
İÖÊ¾ÆÁj£ËÇ¹ûÁ¬½ÓÁĖ¶à`İÖÊ¾Éè±,²ŒÇÒÒÑÇĐ»»ÖÁ·Ç±ê×¼Ä£Ê½£¬Äú¿ÉÒÒÑjÔñÒ»,ðİÖÊ¾ÆÁ×÷İªμ±Ç°İÖÊ¾ÆÁj£
Äú»¹¿ÉÒÒÔÚÉİÊø¿pÖĐÖ±½Óμ¥»÷İÖÊ¾£÷İ¼ĐÎ£¬½«ÆäÑj¶İªμ±Ç°İÖÊ¾ÆÁj£

μ¥»÷´Ê°Â¥£¬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¡ÊÈç¹ùÄúÔÚ´ò¿¿Ö/ÆÃæ°å°óÁ¬½ÓÁÊÈİ°İİÔÊ¾/ÆÁÊ¬ÇèÊ¹ÓÃ
´Ê¹ÄÜ¡£

Èç¹ûìÔÊ¾Æ÷Á¬½ÓÖÁî¼²âµ½µÄ,“ÖûìÔÊ¾Æ¬½ÓÆ÷£¬ÇèÑ¡¶¶“Ë¿ò¡£Öâ¶¶Ô½ìÔçµÄìÔÊ¾Æ÷»òí¹ý BNC
Á¬½ÓÆ÷Á¬½ÓµÄìÔÊ¾Æ÷°ÜÓÐÓÃ¡£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊÓë NVIDIA Í¼ÐÎÊÊÂäÆ÷Ìà¹ØμÄÐÃÎç;£

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

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

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

ÉÐÂĩŧëĭ, ĚμÃ=ÁĚčÉÄÜÓ°İi×Ülâı¼ĐİĐÔÄÜμĂÑı¶İıμı³.½Ăæı£

‘Ë±íÊÇ NVIDIA í¼ÐÎÊÊÂäÆ=ËùÊ‘ÓÃµÄÎ¼¼þµÄÁÐ±í£¬°ùÀ`Î¼¼þµÄËµÃ÷°í°æ±¼j£

i°Ó!ÔÃ³!Ðð¹ÜÀ!¡±ÊèÖÃÒ³ÔÊÐ!Äú° Ó!ÔÃ³!ÐðÀ¹ÜÀ!Ó!ÔÃ³!Ðð° ¸ÚÔÚ!à,ö!ÔÊ¾⁄₄ÆÁ°×ÄÃæË!µÄ!™»¡jE

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|Ððì¼ÓÖÁ×ÀÃæ¹ÜÀí/£÷¹ÜÀíμÃÓ|ÓÃ³|ÐðμÃÁÐ±í£

μ¥»÷´Ë°´Â¥£¬´Ó×ÃÃæ¹ÜÀí£±¹ÜÀíμÃÓ!ÓÃ³!ÐòμÃÃÐ±íÖÐÉ¾¾¾μ±Ç°Ñ!¶μÃÓ!ÓÃ³!Ðò!£

μ¥»÷´Ë°´Å¥£¬´ÓÓ!ÓÃ³!ĐóÁĐ±íÖĐÇâ³¥ËùÓĐŋ!£

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

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

´Ë×ÖŸîÖ,Ÿ´ÔÚŸîŸ´ÁËî°Ë¼ÖÖÔÚÒÔîÁ±à°ÅµÄÆÁÄ»ÉîÆðŸ´´ËÓîÓÃ³ððî±ŸîîË±
£¬µ±Ç°ŸîŸ´µÄÓîÓÃ³ððÓîË¼ÖÖÔÚÄÄ,ðîÔË¾ÆÁ£´îÔË¾Æ+£©ÉîÆðŸ´î£

Èç¹úÄúŃîÔñ´ĚŃîĭĭE¬×ÀÃæ¹ÜÀí/Æ÷½«¼Ç×îÓ!ÓÃ³!Đò´°ĲÚμÄ³ß´çºĭĭ»ÖÄîĚİÄ´İ/Æôĭĭ´ĚÓ!ÓÃ³!ĐòĚ±E¬×ÀÃæ¹ÜÀí/Æ÷Ě¹Ó!ÓÃ³!Đò´°ĲÚ»Ö,´ÖÄİĚÇ°±E´æμÄ³ß´çºĭĭ»ÖÄîĚ

ˆEÑjîîÊ¹Äú¿ÉÒÔÖ,¶“£¬×ĩó»¬Ó|ÓÃ³ìÐò°

¿ÚÊ¹Æä½öìî³äµ±Ç°ËùÔUÆÁÄ»£-¶∅²»ÊÇÕû,ö×ÃÃæ£¬Õû,ö×ÃÃæ¿ÉÄÜ»á¿çÔ½¶à,öïÔÊ¾¼ÆÁ;£

Ñ¡Ôñ`ĚÑ¡îĚ-ÔÚμ¥ŕĀĂûĂûμĂŎ!ÓĂ³!Đò×ĂĂæÉİ/Æôŕ~ĚÓ!ÓĂ³!Đò¡Ě

ÀyÈçĚ-³ýĂ-ÈĬ Windows ×ĂĂæŎ®ÍâĚ-Ăú»¹¿ÉÒÔîª Web ä¯ÀÀÆ÷º¡μç×ÓÓÊ¼pÔĂŕÁÆ÷´´½"μ¥ŕĀμĂ×ĂĂæ¡Ě

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×ÀÄæÉİÓİÓÃ³İĐð´°¿ÚμÄ²¼¾Öİ£

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

´Ë×é°İ¼ûÓÃÓÚ½«İÔÊ¾ÆÁÉİ¾ΒÓĐμ±Ç°»ıı┐ÓİÓÃ³ĐòμÄËùÓĐ´°¿ÚÒÆÖÁÁİÒ»,öİÔÊ¾ÆÁİ£

´Ë×é¹¼ûÓÃÓÚ½«ËùÓÐÓ!ÓÃ³Ðð´ºÚÒÆÖÁÊó±ê±â±êËùÔÚμÄïÔÊ¾¼ÆÁ¡£

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¶×Å½«Æä×í´ó»¯ÒÒî³ãÕû,ò×ÀÃæ£¬¼´Ê¹ºóÖß¿Ô½¶à`îÔÊ¾Æ÷¡£

Ñ¡Ôñ½«Ó¡ÓÃ³|Ðò×í´ó»¯ÖÁ¡°Æäµ±¿°ÆÁÄ»¡±Òâî¶×ÅÔÚÄ¬ÊÇé¿öÍÄ£¬×í´ó»¯Ó¡ÓÃ³|ÐòÊ¹Æä½öî³ä×³ðËùÔÚµÄÆÁÄ»¡£

ÆðÓÃ´ĚıÄÜĚ½« NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷×Ó²ĚμΨ²âÈèĚùÓĐŋΨ¼ŋŋÓŋÓÃ³İĐð´°ĚÚμÄİμİ³²ĚμΨİĚ
´Ě×Ó²ĚμΨĚ¹ÄúĚÉÒÒĚİĚÜ·½±āμØ·ÃİĚĚùÓĐÓŋÓÃ³İĐð¹ÜÀıı¹ÄÜĚ-ŋŋŋİŋĐè´òĚª×Ãæ¹ÜÀíÆ÷ĚØÖÆÃæ°āİĚ
ÔÚ´°ĚÚ±êİâĚ´±êİâÀ,Ě©ÉİμΨ»÷Ěó±êÓÒ¼üĚ¬»ðŎİμΨ»÷´°ĚÚ±êİâ×óŋĚμÄÓŋÓÃ³İĐðĐİİ¼±ê¾üĚÉÒÒ·ÃİĚÓŋÓÃ³İĐð´°
ĚÚμÄİμİ³²ĚμΨİĚ

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

ŃıÔñ'ĚŃıİİ£-Ê'Õû,öİµİµÄµ⁻³6Ê½'°¿ÚÊ¼ÖÖÔÚŃıÔñµÄ/EAÄ»Éİ¼ÓÖİÔÊ¾ı£

ŃıÔñĂúÔÚÆăÖĐ¼ÓÖĐİÔÊ¼μ^{−³}ôÊ½´°¿ÚμĂİÔÊ¼Æ÷ı£½öμ±ĂúŃı^{ı°}Ê¹Öû,ôİμı³μĂμ^{−³}ôÊ½´°
¿Ú¼ÓÖĐİÔÊ¼ÔÚÒÔİĂ±à°ĂμĂÆĂĂ»ı±´Ă¥Ê±£¬´Ê×Öŋİ²Ă¿ÉÓĂı£

´ËÑîĭĒ¹¿çÔ½¶ā`İÔÊ¼Æ÷μÄŒú,ôĭμí³μÄμ⁻³ôÊ½´°
¿ÚÔÚÊó±ê±â±êÛÔÚİÔÊ¼ÆÁÉİ¼ÓÓĐİÔÊ¼£¬Òòĭª,ÄİÔÊ¼ÆÁ×ĭ¿ÉÄÜÊÇÄúŒyÔÚ¹Ú¿´μÄİÔÊ¼ÆÁĭ£

´ËÑ¡îÊ¹Ó!ÓÃ³Đðμ¯³ðÊ½´°¿Ú°ÍÉú³ÉÕ&Đ©μ¯³ðÊ½´°¿ÚμĂÓ!ÓÃ³Đð´°¿ÚİÖÊ¾ÔÚÍ¬Ò»ÆÁĂ»Éİ£ÊÇ¹ûμ¯³ðÊ½´°¿ÚÆ«ÀëÖÁÁíÒ»Ì"İÖÊ¾Æ¬£¬×ÀĂæ¹ÜÀíÆ¬»á½«ÆäÒÆÖÁÓ!ÓÃ³Đð´°¿ÚμĂİÖÊ¾ÆÁ££

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

×££°Öâ²»»áÓ°ììÄú¿ÉÄÜÒÑÔÚ¡°Ó!ÓÃ³ìÐò¹ÜÄí±Ò³ÉìÈè¶¶µÄÃ¿,öÓ!ÓÃ³ìÐò×Ô¶¶ÒâÉèèÖÃj£

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

μ¥»÷¡°È¡ĩû¡±£¬¹Ø±Õ×ÃÃæ¹ÜÀíÆ÷¿ØÖÆÃæ°ã´°¿Ú£¬¶¶ø²»±£´æ»ðÓ¡ÓÃËî¶¡,ü,Ã¡£
¾⁄⁄,æ£°Ãú¶¶ÔÉèÕÃËù×÷μÃËî¶¡,ü,Ã¾⁄⁄ù±»·ÃÆú¡£

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

´Ë¶Ô»°¿òÊ¹Äú¿ÉÒÕÑ¡ÔñÔ»¸óÉ×ÀÃæ¹ÜÀí/Æ÷¹ÜÀíμÃÐÂÓ¡ÓÃ³¡Ðò¡£

ÖâÊÇµ±Ç°ÔÚ×ÃÃæÉĭÔĔĔĐĐµĂŎ!ÓÃ³İĐòµĂÁĐ±íİĖĂúŁÉÒÔ´ÓĖĖÁĐ±íŎĐŇİŎňŎ»,öŎ!ÓÃ³İĐòĖ→»òĭ´ıŷµŸ»÷İ°ăĀĀİ±°
´ĂŸŎ,ŲĀıŎ»,öŎ!ÓÃ³İĐòĖĖÇµ±Ç°ĭÔÚÔĔĔĐĐµĂĀ³,öŎ!ÓÃ³İĐòİĖ

μ¥»÷´Ě°Å¥´ò¿ªÒ»¸öĬÄ¼p¶Œ»°¿òĚ~Äú¿ÉÔÔ´ÓĚ¶Œ»°¿òÖĐŇıŒňĬÉıúÓÉ×ÀÄæ¹ÜÄıÆ÷¹ÜÄıμÄĚĬ¶ Windows ÓıÓÄ³İĐòıĚ

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

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

‘ĚŋÔ»°¿òÊ¹Ăú¿ÉÒÔÊäÈëÐÂÓŀÓĂ³İÐò×ĂĂæµĂĂŭ³Æ;£

ÓÚ´Ě´ĚăĚëĐÂÓ!ÓÃ³!Đò×ÃÃæμÃÃû³Æ;ĚÃúÓ²ζÉÔÔ´ÓÒÑíªÆăĚüÓ!ÓÃ³!ĐòÖ,¶"μÃ×ÃÃæÃû³ÆÖĐÑ;Ôñ;Ě
ÃýĚçĚ¬ÃúζÉÃÜÖªíª Web ä¬ÃÃÆ¬ÃúÃû;°Web;±Ě¬íªμç×ÓÓÉ¼p³!ĐòÃúÃû;°ÓÉ¼p;±
;Ě×ÃÃæ¹ÜÃíÆ¬ĚĚ¼ü¹!ÃÜĚ¹Ãú;ÉÔÔçáĚÉμØÓÚŒăĐ©Ó!ÓÃ³!Đò×ÃÃæÖ@¼ă¼½øĐĐçĐ»»»;Ě

μ¥»÷¡°Ê·¶"¡±½ÓÊÜ×ÃÃæμÃĐÃÃŰ³/£¡£Ö±μ½ÊăÊěÓĐĐ\$μÃ×ÃÃæÃŰ³/£Ê±²ÃÃŰμ¥»÷´Ê°Ã¥¡£

Èç¹úÁú´ÊÊ±²»İëÊäÈë×ÀÃæÃû³Æ£-Çëμ¥»÷ġ°Èġİûġ±ġ£

‘Ë×é°ĩ¼ûÓÃÓÚ’¥·¢Ò»|μÁÐ¶┐»»á%Ú%ØÐí£-ÒÔ°ĩÖúÄú¶”î»Êó±ê¹â±ê¡£

ÆôÓÃ'ĚÑĩĩĚ-ÔÔ±ăÊ¹ÓĂÊô±êĩĩ┐°¿ÚÊ±Ě¬'°¿ÚÊ«²¿ÒÆÖÁÔ»,ðÆÁĂ»»ðÆăËüÆÁĂ»ĩĚ

Œ&Ð©Ñĩĩ»áÓ°ì Windows ¿Í»§»ú»á»°μĂÓĂ»§½çĂæÒªE∅E-ÈçÈİİĦÀ, °İĒİĦ×ª»»Æ÷´°¿ÚμĂ×´İ-ıE

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

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

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

ŃıÔñÄúÒªİÔÊ¾Êİñ×ª»»Æ÷´ºÚμÄİÔÊ¾Æ÷ıŁÖ»ÄÜŃıÔñμ±Çº»İŒμÄİÔÊ¾Æ÷ıŁ

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

ÖãÐ©ÑîŕÓÃÓÚË·ŕ"×ÀÃæ!ÜÀíÆ=Èçŕ!ÜÀíμ³δÊ½°¿ÚË°úÀ`ÐÃíŧ¿ðŕÍÓ!ÓÃ³!ÐðŕŖÔ»°¿ðË©μÃ!»ÖÃŕ²¼¾Ö;Ë

Ñ¡Ôñ`ÈÑ¡ìÒÒÆóÃËð·Ã¹|ÄÜ¡ËËð·Ã¹|ÄÜÓÃÓÚÔÚÒ»ì`ïÔÊ¾Æ÷ÉïïÔÊ¾Êó±ê¹â±êËùÔÚÆÁÄ»ÇøÓðμÃ·Ã´óÊÓí¼¡ËËð·ÃÊÓí¼!ïÔÊ¾ÔÚÓêÊó±ê¹â±ê!à¶ÔμÃïÔÊ¾Æ÷ÉíË»ÔÚïÔÊ¾Æ÷Ö®¼äÒÆ¶ïÊó±ê¹â±ê»áμ¼ÖÃËð·ÃÊÓí¼×Ô¶ÇÐ»»ÖÁÆäËËùïÔÊ¾Æ÷¡Ë

Ëð·Ã¹|ÄÜ½ðÔÚÁ-½Ó¶àì`ïÔÊ¾Æ÷²ÇÇÒðÑÑ¡¶ïÊ®Æ½»ð´¹Ö±¿çÔ½ÃËÊ½Ê±Æð×÷ÓÃ¡Ë

ÆøÓÃ`ĚŃĩŕÒÔÊ¹ÓÃÒŇ¹ýÂĚĚ`ĂÚ²&Ł©μĂĚõ·Â±ÈÀý½øĐĐ·Ă´óĲ

ÒÔÏÂÈÈ¼úÓÃÓÚ¿ØÖÆÈð·Å¹|ÄÜ¡£ÔÚ¡°ÈÈ¼ú¡±Ñ¡Ï¿´´ÖÐ£¬Í´¹µ¥»÷Ä³,ð×Ö¶¶Í£¬È»°óµ¥»÷ÈùÑ¡×é°|¼úÀ´ÉèÖÃÈÈ¼ú¡£
×Φ£°¡°Èð·Å¡±°|¡°ÈÈ¼ú¡±Ñ¡Ï¿´´ð¿ªÊ±½úÓÃÈÈ¼ú£¬ÒÔ·ÀÖ¹ÏÖÓÐÈÈ¼ú,ÉÈÃÐÂÈÈ¼ú¶´Òà¡£

´ËËË¼üÓÃÓÚ´òçºº¹∅±ÕËõ·Â¹ÄÜ;£

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

´ËËÈ¼üÓÃÓÚ¾δĐjËδ·ÂÊÓÍ¼μÄ·Â´ó¼¶±δj£

‘Ë³îËyÖ,¶“ÔÚŸ“ÒÆ¶“Êó±êÊ±Ëõ·ÂÊÓÍ¼Ä¿Ãë,ûÐÂµÄ“îËy¡££“Ö»ÒªÒÆ¶“Êó±êÊ±Ëõ·ÂÊÓÍ¼Ä±ã×Ô¶““ûÐÂ¡££©Çë×¢Òã£¬Ôõ“ó
‘ËËý×Ö¿ÉÄÜ»ã¶“ÔŸµŸ»òÓŸÓÃ³ŸÐòµÃÐÔÄÜÔŸ³Ë²»ÀûÓ°ŸŸ¡£

´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£

Ñ;Ôñ'ĚÑ;îĚ-í'¹ýÊ¹ÓÃÊó±ê¹òÂÖ²¢º'îÂ CTRL;¢ALT °í SHIFT μÄÄ³ÖÖ×é°îÄ'¿îËÛ,ü,ÄËö·ÂÊÓí¼μÄ·Â'ó¼¶î±ð;Ě

Ñ;ÔñÓ|°íÂµÄ CTRL;¢ALT °í SHIFT ×éñ¼û£-ÒÔ±ãÊ±ÓÃÊó±ê±öÂÖ,ü,ÄËö·ÄÊÓí¼µÄ·Å´ó¼¼¶±δ;£

j°ÈÈ¼ûj±ò³Ê¹Äú¿ÉÒÔ×Ô¶"ÒâÈÈ¼û×é°Ĳ-ÒÔ±āÓĀĀ¹ÜÀí×ĀĀæÉĬÓ!ÓĀ³Ĭðð´°¿ÚμĀ²¼¼Öj£
×Φ£°j°Ëð·Āj±°Ĳj°ÈÈ¼ûj±ŃjĬ¿"ð¿ªÊ±½ûÓĀÈÈ¼û£-ÒÔ·ÀÖ¹ĬÖÓĐÈÈ¼û,ÉÈĀĐĀÈÈ¼û¶"Òâj£

´ÊÑîİİ½ûÓÃ 3D Ó!ÓÃ³İĐòÖĐµÄÆ½»¬´!Äîİ£

Èç¹ûÄúĐèÒªÓ!ÓÃ³İĐò¾ßÓĐ×İ¼ÑĐÔÄÜ£¬ÇèÑîÔñ´ÊÑîİİİ£

´ËÑ¡Ï½«ÔÊĐíÊ¹ÓÃ 2 ±¶ÄÊ½½øĐĐÆ½»¬´Äí¡Ê

ËüÊ¹ 3D Ó¡ÓÃ³ìĐò¼ßÓĐ,ü°ÄμÄí¼ĩñÖÊÁ¿,ü,ßμÄĐÔÄÜ¡Ê

ΈΝ;ĩ½«ÆδÓÃ¿ÉÓÃÓÚ GeForce GPU ĩμÁĐμÃ×"ÀûÆ½»¬'!Ãĩ¼¼Êø;£

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

´ËÑĩĩÆðÓÃÊ¹ÓÃ 4 ±¶ÄÊÊ½½øÐÐµÄÆ½»¬'ÀíÊ

ËüÔÚ 3D ÓíÓÃððÖÐà¹©,ü,ßµÄ½¼ĩñÖÊÁ¿Ê¬µ«ÐÔÃÜ»áÓÐË½µµíÊ

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«ÐÔÄÜÊÔĩ¢½μμί;£

×¢£°ΈÊèÖÃÖ»Ó°ñ Direct3D Ó!ÓÃ³ìÐð;£ÓÊÐÐ OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐðÊ±£¬OpenGL ½«Ê¹ÓÃÊĩÖ»¼¶¶Æ½»¬'!ÃíÊèÖÃ£¼´ 6
±¶ÊèÖÃÇ°Ö»¼¶ñ;ñÊèÖÃ£©;£

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

ÉÑîÊ¹ÄúÉÓÔÔÚÔĚĐĐ 3D Ó|ÓÃ³ĐðÊ±ÈÈ¹¤ÑîÔñÒªÊ¹ÓÃμÄÆ¹⁄₂»¬|ÀÍÄÊÊ¹⁄₂îÊ

ÓÐ¹Ø¼ÆËä»úÉĭμ±Ç° AGP ÉèÖμÄÐĀĭŦj£

´ËÑîĭÊ¹Äú¿ÉÒÔÈË¹¤ÑîÔĭÍ¼ĐÎ×Óĭµí³Ê¹ÓÃµÄ AGP ËÙÂÊĭ£Ëÿ¹ûÄú²»È·¶´,ÃÊ¹ÓÃÄÄÖÖ AGP ËÙÂÊ£-Çð½«´Ë,´Ñî¿ò±£³Öĭ
´Ñî¶¶´×´ĭ¬ĭ£ĭµí³Ëæ°ó»á×Ô¶´È·¶´×ĭ¼ÑµÄ AGP ËÙÂÊĭ£

ÒÆ¶»¬¿é¿Ø¼ð£¬ÈÈ¹¤ŊîŊ¼Đî×ÓŊµ³Ê¹ÓÃµÃ AGP ĖÙÂÊ¿£

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

Ê'Äú¿ÉÒÔÖ,¶Ê'Ê¹ÓÃµ±Ç°Ö¡»³&Ã£Ê½Ö,¶µÄ·½·Ê±Ê¹ÓÃµÃ¶µ³ÄÚ'æÄ¿¡£

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

NVIDIA PowerMizer Ê¹Äú¿ÉÒÔµ÷½Ú GPU µÄ¹ºÄi£Äú¿ÉÒÔí¹ýÉèÖÃi°×í´ó½ÚÄÜ±À
´ÑÓ³µç³ØÊÜÄü£¬Ò²¿ÉÒÔí¹ýÑiÔñi°×i,£ÐÔÄÜ±À´³ä·ÖÀûÓÃ GPU µÄí¼ÐíÐÔÄÜ£

ÉÑîîÊ¹ Windows

¿ÉÒÔ½«¾ßÓÐ¶à,öÊä³ðµǺİÔÊ¾ÊÊĀăÆ÷ÊÓİªº²×°ÔÚİµİ³ÖÐµǺ¶ĀÁ¶µǺµ¥,öÊÊĀăÆ÷;£Öă½«ÔÊÐİĀúİªĀ¬½ÖÖÁ¶àÊä³öÊÊĀăÆ÷µǺǺ¿,öİÔÊ¾Êè±,ÑîÔñ¶ĀÁ¶µǺ·Ö±æĀÊ°İ/»ðÑŎÉ«Éİ¶İè;£

Ê°ÓÃµŸ, õ GPU/ÁÚ´æÄäÖÃÇÿΓ´Á½, õİÖÊ¾/ÆÁ»áΓİÖİÊ¾ÊèÖÃ²úÉúÃ³Đ©İpÖ/Æj£j°Windows İÖÊ¾ÊöĐÖj±ΓÖ»°
¿òÖĐİá°©µÄÆÊ½¿ÉÓÉµŸİÖÊ¾/ÆÄÄäÖÃÖĐµÄİÖÊ¾ÊÊÄäÆ÷½øĐĐ'İAi£ÆÁ½, õİÖÊ¾/ÆÁ¹²İİÊÊÄäÆ÷µÄ×ÊÔ´Ê±
£¬Ã³Đ©, ù, ß, Ö±æÄÊÆÊ½ÖÚÁ½, õİÖÊ¾/ÆÁÉİ¾ù²»¿ÉÓÃ;£ÖÜÖâÖÇé¿İÄ£¬½"ÖéÁú³£ÊÖŒ;Öñ¿ÉÓÉİÖÊ¾ÊÊÄäÆ÷ÖýÊ.
İAiµÄİÖÊ¾ÆÊ½×é°İ£

μ¥»÷´Ë°Å¥ÒÔ×Ô¶¨´Òâ,½¼ÔμÄ OpenGL Á¶ìâ°íÖØμþÉèÖÃ¡£Çè×¶Òâ£¬½öμ±Äú¼«»ì
´ËÃæ°âÉïμÚÔ»,öÅÐ±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)
»º³âÖ@Íâ£-ÖøμþÃæ»¹ÓÃ×÷μ÷É«±ÍÃæ;£ Öøμþ!ÖÓÚ!ÍÃÁ£ÓÚ 3D
Í¼!ñ±¼£ÍμÄÖøμþ»æÍ¼Çððð£"Èç²Èμ¥ºÍ¹â±ê£©!Ø±ðÓÐÓÃ;£16 Í»ºÍ 32 Í»ÑÖÉ«Ã£Ê½Ö§³ÖÖøμþ;£
×Φ£ºOpenGL Á£!âº!Öøμþ²»ÄÜÍ-Ê±Ê¹ÓÃ;£ÖøμþðèÒª, ½²¼ÓμÃ»úÖøÍ¼Ð!ÄÜ
´æ£-²ΦÇÒ¿ÉÄÜ²Φ·ÇÖÜÊùÓÐ·Ö±æÃ£!Ã³ù¿ÉÓÃ;£ÈÇ¹ùÄüÓÚ·Ã!ÊÖøμþ¹!ÄÜÊ±Óðμ½!Ê!â£-Öð¿ÉÄÜÒª¼ðÉÜ·Ö±æÃ£»ðÑÖÉ«Ê!
!Ê;£

ÆðÓÃ OpenGL ÖÐμÃÁϕìå¡£ÒªÊ¹ÓÃÕÚ¹â¼μÆ¬»ðÆäËúÓ²¼þÔËÐÐÁϕìåÓ!ÓÃ³!Ðð£¬NVIDIA Çý¶¬³!Ðð±ØÐëμ¼³ð OpenGL
ÁϕìåìóËØ, ñÊ¹½²ϕ×éÖ¬ÁÚ´æÒÔ±ã!¬Ê±Ê¹ÓÃÁÁϕìåÐ\$¹ú°!μ¥!ñÐ\$¹úμÃÓ!ÓÃ³!Ðð¡£

×ϕ£º½ðÔÚ±ØÒªÊ±ÆðÓÃ´ËÑ¡ì¡£Æ³Ð©Ó!ÓÃ³!Ðð×Ô¶¬Ñ¡ÔñÁϕìå, ñÊ¹½£¬¶!øÁí!åÒ»Ð©Ó!ÓÃ³!ÐðÔÚÊ¹ÓÃÁÁϕìåìóËØ, ñÊ¹½Ê±
¿ÊÄÚ!þ¬Öý³£ÖËÐÐ¡£

×ϕ£ºOpenGL Áϕìå°!ÖØμþ²»ÄÚ!¬Ê±Ê¹ÓÃ¡£ÆÁϕìå²é¿´ÐèÒª½²¼ÔμÃ»úÔØ!¼Ð!ÄÚ
´æ£¬²ϕÇÖ¿ÊÄÜ²ϕ·ÇÔÚËúÓÐ·Ô±æÄË!Ä³¼ú¿ÊÓÃ¡£ËÇ¹úÄúÔÚÁÁϕìå²é¿´Ê±Ôðμ½!Ê!å£¬Ôð¿ÊÄÜÒª¼ðËÚ·Ô±æÂË»ðÑÕË«Ë!¶!Ë¡£

NVIDIA Çý¶³ĐöÖ§³Ö¶àÖÖÁ¢\âÓ²¼þ;££Ç¹ûĂúÊ¹ÓÃ·ÇĂ-ÈÍÁ¢\âÓ²¼þ£-Çê´ÓÁĐ±ı¿òÖĐÑıÔñİÔÊ¾Ä£½ı£

½öμ±Ê¹ÓÃ ELSA 3D REVELATOR »ð¼æÈÝÊÊÃäÆ÷Ê±²ÃÑ¡ÔŃ´ĚÑ¡Ń¡ŁÖâĐ©ÊÊÃäÆ÷»á½«İÔÊ¾Æ÷ĐÂ°Ã×ª»»³É
´óŋàÊýŁÉÓÃÁŤİâÓ²¼þÊ¹ÓÃμÃ±ê×¼»¯ 3 Öë DIN¡Ł
×ŦŁ°Èç¹ûÃúμÃİ¼ĐİŁ´´¾ßÓĐÄÚÖÃμÃ 3 Öë DIN Á¬½ÓÆ÷Ł¬ÔðİŦĐèÊ¹ÓÃÊÊÃäÆ÷Ł¡

Èç¹ûÄúÕÑ½«×Ô¶┐ÁϕiâÆ¹²°âĩÖÊ¾⁄EÁÁ~½ÓÖÁí¼ĐÍζ''£-ÇëÑ¡Ôñ'ĚÑ¡ĩ¡£

Èç¹úÄú¾ßÓÐÎÐÔ´Áϕ\âÓ¼p£-ÇëÑ;Ôñ´ĚÑjĩ;£

ÒªĚ¹ÓÃ´ĚÑjĩ£-ÄúÐèÒª½«Í¶Ó°ÒÇÁ¬½ÖÖÁ»ùÓÚ NVIDIA GPU µĀĚ«Í·Í¼ĐÎ¿´£-Ěç Quadro2 MXRE´»ò GeForce2 MX /GeForce2 Go£©£¬²ϕ´Ó nView Āæ°āÖÐÆðÓĀ nView ,´ÖÆĀ£Ě½;£Ö»,ðl½l·İÖĚ¾¼l¼ĩñµĀ×óÑÛĚÓl¼£-ĀíÖ»l½l·İÖĚ¾¼l¼ĩñµĀÓÖÑÛĚÓl¼;£

´ĚÑjĩ½ðÔÚ¶\aÍ·l¼ĐÎ¿´Ěİ²Ā¿ĚÓĀ;£

Έξοδα Αύξησης ¼ Διάρκεια 3 Όχι DIN Α-½ Όχι Ε-Χρήση Όχι
Έξοδα Αύξησης ¼ Διάρκεια 3 Όχι DIN Α-½ Όχι Ε-Χρήση Όχι
Έξοδα Αύξησης ¼ Διάρκεια 3 Όχι DIN Α-½ Όχι Ε-Χρήση Όχι

Èç¹ûÄúÊ¹ÓÃËæ StereoGraphics StereoEyes »ð¼æËÝ²úÆ·½´øµÄÊÊÄäÆ÷£¬ÇèÑ¡Ôñ
´ÊÑ¡î¡£ÖâÐ©ÊÊÄäÆ÷½«ÏÖÊ¾Æ÷ÐÄ°Ä×ª»»³Ê
´ó¶àËý¿ÉÓÃÄªàÓ²¼þÊ¹ÖÃµÄ±ê×¼»³ Öê DIN Á¬½ÓÆ÷¡£
×¢£ºÈç¹ûÄúµÄ¡¼ÐÍ¿¾³ÓÐÄÚÖÃµÄ 3 Öê DIN Á¬½ÓÆ÷£¬ÔðÌþÐèÊ¹ÓÃÊÊÄäÆ÷£¡

Èç¹ûÄúîþ·´²éç´Áϣìâð§¹û£-ÇeÑîÔñ´ĚÑîîŕÔÔ½»»×óÓÒÍ¼îñî£Ò»°ăÀ´Ěµ£¬½öµ±Ě¹ÓĂ´¹Ö±,ôððÉ´ĂèİÔĚ¾₄£÷°İîþÔ´Ă£Ě½Ě±
£¬²ĂçÉĂÜðèÔª£øÓĂ´ĚÑîîî£

ÉÑjîĀô³ô¼i¿ÉĀŨŋàμĀĀŨ
æÔÔ¹©ĪÆĀĪîùî¼É¹ÔĀîEÖâ¿ÉÒÔĪá,ßĪÆĀĪ°ÜĀŨ¼┐μĀÓĪÓĀ³ĪĐòμĀĐÔĀŨE¬μ«Ī¬Ê±Ô²»áÉÔĪ£½μμĪ·ÇĪÆĀĪÓĪÓĀ³ĪĐòμĀĐÔĀŨîE

ΈΝ;ίτ½«Ç¿ÖÆÊ¹ÓÃËýÍßÐÓýÃÊ£-¶ø²»¿¼ÃÇÓ!ÓÃ³İÐòÊÇ·ñÒªÇóÊ¹ÓÃ;£Öâ¿ÉÒÖ!á,ß´ó¶ãÊý 3D Ó!ÓÃ³İÐòÖÐμÃÍ¼İñÖÊÁ¿;£

