

ΈΝίίřÓÁÓÚ´òçª»ò¹Ø±Õί»¬±í·ÂÕæ¹;ÄÜ;£

Direct3D ¹æ¶í´£-Ö§³Ö Direct3D Ó²¼þ¼ÓÈÙμÄİÖÊ¾ÊÊÅäÆ±±ØĐèÄÜ¹»Ö´ĐĐ¶¶μāí»¬»ò±í,ñí»¬;£Ä³Đ©Óİİ·İ±·ÖýÈ·²éÑ¬

Direct3D Ó²¼þ¹;ÄÜ¶¶Đèè²±í,ñí»¬Ö§³Ö;£Ñ;Ôñ´ÈÑ;ίçÉÒÔÈ·±£´ÈÀàÓİİ·ÄÜ¹»Ê¹ÓÄ NVIDIA Í¼Đİ´;ÀíÆ±Öý²£ÔÈĐĐ;£

ΈΝΐΐΈΐΆύζΈò½úóΆçγΐΓΐΔò,úΔΆμΆ DirectX ΐΆÜΐ£

Ά³Đ©ŒēΐŒ DirectX ½ΐŒç°æ±¼±àĐΐ·μΆŒΐΐ·ζΈÄÜΐΐ·ΐΈΐŒΆ DirectX °æ±¼ 6 »ò 7 ŒýÈ·ŒËĐĐ£-ŒòŒª DirectX °æ±¼ 6 »ò 7

Œú²x°Έ±ŒúçγΐΓΐΔòŒĐÆòŒΆΈΐŒŒ DirectX ĐΆΐ!ΆÜμΆŒŒ³ŒŒΐ£ŒΐŒŒ ΈΝΐΐŒçζŒÆΈΐçγΐΓΐΔòŒŒ DirectX 5

¼æÈÝΆΈΈ½ΐΆŒËĐĐ£-ŒŒ±ã½ΐŒçμΆŒŒΐΐ·ζΈŒŒŒŒ³£ŒŒËĐĐΐ£

ΐŒŒŒŒ»ΆÜŒŒŒ³£ÆŒŒŒΐΓΐ»òŒËĐĐμΆ½ΐŒçμΆŒŒΐΐ·£-çēΈΐŒΆ ΈΝΐΐŒΐ£

Ç¿ÖÆÉ¹Ó²¼þ×Ô¶½« Z »³åÇøμÄÉ¶Èμ÷Õúî°Ó!ÓÁ³!ÐðÈùÐèμÄÉ¶Èj£

³ÿ·ÇÁúμÄ¹±×÷¾¼ø¶!ÔÐèÒ³!Ø¶"μÄ Z »³åÇøÉ¶È£¬·ñÔð×î°ÁÆóÓÁ´ÈÑ;ï;£ÈÇ¹ú¹úÓÁ´ÈÑ;ï;£¬ÔðÖ»ÓÐ Z

»³åÇøÉ¶ÈjÈÖèμ±Ç°Ó²¼þ!ÄÖÁÆ¥!äμÄÓ!ÓÁ³!Ðð²Á¿ÉÒÔÈÐÐj£

ÆðÓÃìæ´úmÁÉíĚ»<sup>03</sup>â¼¼Éð;£

ÖâÊ¹Ó²¼p¿ÉÒÔÔÚ 16 Ĩ»Ó|ÓÃ³ĐòÖĐÊ¹ÓÃÁíÒ»ÖÖÉíĚ»<sup>03</sup>â»úÓÆ;£ÆðÓÃ´ÉÉèÖÃ¿ÉÒÔ²úÉú,Û,ßÖÊÁ¿μÄ 3D  
¼¼ĩñäÖÊ¾Đ\$¹ú;£

ÆóÃ Direct3D ÖµÄ NVIDIA »Ö±ê;£

Èç:ûÆóÃ'ÈÈèÖÄ£-ÔòÓÚÔÈÐÐ Direct3D Ó!ÓÃ³ìÐòÈ±£-NVIDIA »Ö±ê»áíÖÈ¾ÓÚÆÄÄ»Ã·½;£

NVIDIA 1/4 D7; AíÆ÷: ÉÒÔ×Ô||Éú³É MIP ìù1/4É-ÒÔÔð¼Óí³ý×Üİİ' «Èİ/ÆÀίμΔSÁÊ²Φìά, ΒÓ!ÓÃΔÔÄÜ;É  
μ«ÉÇΕ-ÆδÓÃ×Ô||Éú³ÉμÄ MIP ìù1/4É±£-Ã³D©Ó!ÓÃ³!Dò; ÉÄÜİP· "ÖýÈ·İÔÊ¼;ÉÒ³¼â¼δîÊ!âΕ-Çε½μμί×Ô||Éú³ÉμÄ MIP  
ìù1/4¼||±δΕ-Ò±ÖÄÄÜ³»ÖýÈ·İÔÊ¼¼îñÊ±İªÖ¼;É½μμί MIP ìù1/4¼||±δİ³Ε»άİü³ýİ/ÆΑİİ' ||Ô×¼»δ;¼²Ó·İ;±£"μ«DÔÄÜÓDÈù½μμίΕ©;É

É·Äú¿ÉÒÔÑîÔñ¼ΔÍ·!ÁíÆ÷É·ÓÃμ×ÔΠ MIP ìù¼·½·îjÉ

Äú¿ÉÒÔÑîÔñÈ«İΒ»ð 8 İð,÷İðÒİΘÔ MIP ìù¼·½·îjÉÒ»°ãÈμÀ

É-È«İΒΘÔ·½·î¼ΒÓΘ,üÖμÄΘÔÄÜÈ-ηø,÷İðÒİΘÔ·½·î²úÉú,ü,ΒÖÈÄ¿μÄ¼İñjÉ

É:ÁúçÉÒÔμ+Õù MIP ìùí¼μÄ LODE"í,½Ú¼¶±ðÉ©Æ«ÒÆjÉ

Æ«ÒÆÔ½ÐjÉ-í¼íñÖÉÁçÔ½°ÄÉ»¶øÆ«ÒÆÔ½'óÉ-Ó!ÓÄÐÖÄÜÔ½°ÄjÉÁúçÉÒÔ

'Ó!â,ðÔ=ÉèÆ«ÒÆÖμÖÐÑjÔñÉ-ÕâÐ©Æ«ÒÆÖμ'Ój°×í¼Ñí¼íñÖÉÁçj±μ½j°×í¼ÑÐÖÄÜj±±â»¯jÉ

ÒÑ±É´æµÄ×Ô¶"ÔâÉèÖÃÉ"»ð¡°tweaks¡±É©ÁÐ±í¡É  
´ÓÁÐ±íÓÐÑ¡ÔñíÄ¿»á¼¼»í,ÃÉèÖÃ¡ÉÔ°Ó!ÓÃ,ÃÉèÖÃÉ-Çèµ¥»±¡°É·¶"¡±»ð¡°Ó!ÓÃ¡±¡É

É:Áú¿ÉÒ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£°üÀ°ÆäËü Direct3D±¶Ô»°¿ðÖÐμÄÉèÖÃ£©Áí æí×Ô¶°Òâ¿°tweak±¿£±£  
´æμÄÉèÖÃ£æ°ó»áí¼ÖÖÁàÁÚÄ±¿£

Ò»μ©î³Ä³, ðìØ¶μÄ Direct3D Ó¶:Öðμ½×î¼ÑÉèÖÃ£-Ôð½«ÉèÖÃÁí æí×Ô¶°Òâ¿°tweak±É:Áú¿ÉÒÖÔÚÆδ¶Ó¶·Ö@Ç°  
¿ìËÜÄäÖÃ Direct3D£-¶ØîÐÈ·Ö±ðÉèÖÃ¿, ðÑ¿¿¿

É%³ýμ±Ç°ÓÚÁÐ±íÖÐÑ;¶"μÄ×Ô¶"ÒâÉèÖÃ;£

½«ËùÓΘÉëÖÃ»Ö, íªÄ-ÈÏμιΕ

ïÖË¾Ò»,ð¶Ô»°¿ò£-Ê¹Áú¿ÉÒ×Ô¶"Òâ,½¾ÓμÄ Direct3D ÈèÖÃ;£

ΈΝί|ñ»á,ü,ÄÖÊËØℰ´ÍÆÀíÔªÈØℰ©μΆÓ²¼þÍÆÀíÑ°·½°,jℰ

,ü,ÄÖâð©Öμ»á,ü,Ä¶"ÒâÖÊËØÔμãμÄÎ»ÖÃ;ℰÄ-ÈÍÖμ·ûí Direct3D ¹æ,ñ;ℰÄ³Ð©Èí¼þζÉÄÜðèÒªÖÊËØÔμã¶"ÒâÔÚ±ð  
´í;ℰËç¹úÖØÐÄ¶"ÒâÖÊËØÔ-

μãℰ-ÖâÀàÓ;ÓÃ³ÍÐομÄí¼íñÖÊÄζ½«»áìá,β;ℰÈ¹ÓÃ»-ζέζØ¼þÔÚÖÊËØμÄ×óÉí½ç°íÖÐÐÄÖ®¼äμ+½ÚÖÊËØÔμã;ℰ

ÖâÊ¹¼ÐÍ!ÀíÆ÷¿ÉÒÔª·ÖÀúÓÃÖ, ¶"μÄîμí³ÄÚ' æÁ¿½ØÐÍ/ÆÀí' æ' ÇÈ"²»°úÀ"ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷±¾Éí°²×°μÄÄÚ' æÈ©íÈ

×ΦΞ° ¿É×"ÓÃÓÚÍ/ÆÀí' æ' ÇμÄ×í' óíμí³ÄÚ' æÁ¿ÊÇ, ù¾¼Ý¾¼ÆËã»úÖÐ°²×°μÄîíÀí RAM Á¿À'¾¼ÆËμÄíÈíμí³ RAM  
Ô¾²¶âÈ-¿ÉÊèÖÃμÄÖμÔ½, ΒíÈ

'ÊÊèÖÃ¾öÊÊÓÃÓÚ PCI ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷È" »ðÔÚ PCI ¾æÈÝÄÈÊ½ÍÂÔËÐμÄ AGP ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷È©íÈ

Ñ;Ôñ' ÈÑ;îçÉ½úÓÃ'¹Ö±Í~²½;É

È:Í½íñçÉÒÔÁç¼' äÖÈ%ÖÁÆÁÄ»£~ηîÞðèμÈ'γóëíÔÊ%Æ±μÄ

'¹Ö±»ØÉ'Í~²½;ÉÖäÔÊÐÍÖ;ËÙÂÊ,ΒÓÚÍÔÊ%Æ±μÄËΦΔÊÛÂÊ£-μ«ÊççÉÄÛ»á²úÉúÊÓ%δ¼Ùíó°Í½íñÈ°ÁÑη½μμÍ½íñÔÊç;É



Ê:ÓÃ' ÊÑîÏÔÚ²»Ö±½ÓÖ§³ÖÆ½»¬'¡ÁµÄÓ!ÓÃ³!ÐðÖÐÇζÖÆÖ' ÐÐÆ½»¬'¡Áî£

Ê:ÓÃ' ÊÑîÏÊ±ÇêÐ;ÐÄ½÷É÷£Ä³Ð©ÍêÈ«²»Ö§³ÖÆ½»¬

'¡ÁµÄÓ!ÓÃ³!ÐðζÉÄÛÎ▷.Öý³£!ÔÊ³¼»ðäÖÊ³¼²»¹æÔðµÄ!îñ;£¶ÔÓÚ²»Ö§³ÖÆ½»¬

'¡ÁµÄÓ!î.»ðÓ!ÓÃ³!Ðð£-Èç¹úÓðµ½!ÔÊ³¼!Ê!â£-Çê¹Ø±Ö' ÊÑîÏî£

ΈΝΐΐΈΐΆύζΈÒÒÔÚ½úÓΆΐÖ±Í-²½Έ±£-ÔÚÍ¼ΔΐΔ¾¼£-ΐΐΑΐÖΐÖ@Ç°ΐΐΐÖ¼£ CPU ζΈÒÔ×¼±,μΆÖΐΈΐΐ£  
ÔÚΆ³Δ@ÇέζδΐΆ£-ÔΈΔΐÔαÖÈ¾¼μΆÖΐΈΐÔ½ηά£-ΐΐÓΐ²Ù×Υ,ΈΐϕÓΐΐ·¼úΆΐ»δ¼úΆΐμΈΈè±,μΆΐ°ΈäÈèÑÓ³Ùΐ±»άÔ½³μΐ£  
Èç¹úÔÚΐæÓΐΐ·Έ±£-Ά-½ÓÖΆ¼¼£ΈΈä»úμΆΈäÈèΈΈè±,μΆΐΐÓΐΆ-ΐΐÔÑÓ³Ù£-Çέ½μμΐΐ ΈÖμΐ£

Επίσης, η OpenGL παρέχει την δυνατότητα να οριστεί η περιοχή της μνήμης που θα χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση των δεδομένων των αντικειμένων. Η περιοχή αυτή ορίζεται με την συνάρτηση `glTexBufferRange`.

Η συνάρτηση `glTexBufferRange` ορίζει την περιοχή της μνήμης που θα χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση των δεδομένων των αντικειμένων. Η περιοχή αυτή ορίζεται με την συνάρτηση `glTexBufferRange`.

ÔÊĐΓÔÚÆδÓÃ GL\_KTX\_buffer\_region À©Õ¹Ê±Ê¹ÓÃ±¾μØÊÓÆμ´æ´¢Æ±jÊ  
μ«ÊÇ£-Êç¹ú±¾μØ¿ÉÓÃÊÓÆμ´æ´¢Æ±ÉÙÓÚ 8 MB£-Ôð²»ÆóÓÃË«ÃæÀ©Õ¹Ö§³ÖjÊ  
Èç¹ú½úÓÃËËËöj°ÆóÓÃ»<sup>03</sup>âÇøÀ©Õ¹j±ÑjÏ£-Ôð´ËËèÖËÏ±Ð§jÊ

ÔÊĐİçİËÛİßĐÔ-MIP ìúí¼-ïßĐÔ¹ýÂËçÉìá,ßÓ!ÓÃĐÔÄÛË-μ«í¼!ñÖÊÁçÓĐËù¼μμίç

ÔÚ°Û!aÇέçóíÂË-í¼!ñÖÊÁçËðËßçÉÄÛ²ç»Ã+İÔË-Òó ËÄúçÉÄÛİÉíúÀúÓÃí¹ýÆóóÁ'Ë¹ÄÛ!ø»ñμÃμÄ!ííáĐÔÄÛç

Έπισημόση OpenGL Έπισημόση, έπισημόση έπισημόση έπισημόση έπισημόση έπισημόση

Νἱ Ὀñ' ÈÑἱἱζÉ½úÓÃἱŌÃ³Đ© CPU È¹ÓÃμÁŌöÇζŌ,ÁἱμÃÇýἱἱ³ἱĐòŌS³ŌἱE

Ã³Đ© CPU ŌS³Ō,½¼ŌμÃ 3D Ō,ÁἱE-ŌâĐ©Ō,Áἱ²¹³â NVIDIA ἱ¼Đἱ!ÃἱE±²Çἱá,ß 3D Óἱἱ·»òÓ!ŌÃ³ἱĐòμÃĐŌÃÚἱE  
ἱÈÑἱἱÈ¹ÃúζÉŌŌ½úÓÃÇýἱἱ³ἱĐòŌĐἱŌŌâĐ©,½¼Ō 3D Ō,ÁἱμÃŌS³ŌἱEŌâἱἱŌÓÚĐŌÃÚ±È½ἱ»ò¹ÈŌἱÃ³γºŪŌĐŌæἱE

ÖãÐ©ÑîĩçØÖÆ OpenGL ÇýŒ³ìÐòμÄÈ«¼°Æ½»¬'ìÀìĒÆ½»¬'ìÀìĒÇÒ»ÖÖÓÃÀ  
´Æ½»¬³¼°ÖÐîîâ±βÔμμÄ½¼ÊδĒ¬ÒÔ¼δÈóÐĒ±³ðîÖμÄ¼â³Υ×'î½×\Ÿî±ÐS±ûî£1.5 x 1.5 ·½·îâ¹©ÐÔÄÜ×î°ÃμÄÆ½»¬'ìÀìĒ¬Œø  
2 x 2 ·½·îâ¹©×î,βμÁí¼îñÖĒÄçĒ

ÓÊĐÍÇÿΓ³Đòμ¼³òÁçìăĩóËØ,ñÊ½₁EÖâÊ¹ OpenGL Ó|ÓĂ³ĐòζÉÒÔÊ¹ÓĂÁçìă²çÆóÓĂÁçìăŎÚ¹ă¾μÆ¬₁ε

ÓÈÐíÇýΓ³Èðμ¼³ðÖøμπίόÈø,ñÈ½;ÈÖâÈ¹ OpenGL Ó|ÓÃ³Èðð¿ÉÒÔÈ¹ÓÃÖøμπίÈ

Έπίπλο OpenGL ζέοοέοό, ÷òòìðòýáέòòìά, ßí¼íñòέάζ;εçè×φòâε-∕εδóã  
έ¼ÿüζέìά, ßí¼íñòέάζε-μ«í-έ±ò²»ά¼μμίðòÿε



Γραμμή μΑ OpenGL Ολοκλήρωση

Ένισχυμένο· Ά-ΕϊζέζοίΆΕζ·ήό;Ού OpenGL ό;όΆ³ìðòÖĐÉ¹óÀìØ¶"ÑÖÉ«Éí¶ÈμΆíÆÀí£

È¹óΆ×ΆΆæÑÖÉ«Éí¶ÈÈ¼ÖÖÈ¹óΆ Windows ×ΆΆæμ±Ç°ÖýóóÖÈĐμΆÑÖÉ«Éí¶ÈμΆíÆÀí£

í°È¼ÖÖÈ¹óΆ 16 bppsí°í°È¼ÖÖÈ¹óΆ 32 bppsÑí¶½«ÇζÖÆÈ¹óΆÖ,¶"ÑÖÉ«Éí¶ÈμΆíÆÀí£-¶θ²»ζ¼ΆÇΆύμΆ×ΆΆæÉèÖΆí£

ΈΝΙΪΈ·ΪΈ«ΑΕΑ OpenGL ÓÓÃ³İĐòμÄ»³â·x³ÄÉ½ΪÉ

Äú¿ÉÒÓÓ¿έ «ÉÍ·½·Ϊϕ·Ö³·½·Ϊ»ò×ÖΪΪÑΪÖñ·½·ΪÖĐÑΪÖñ;É×ÖΪΪÑΪÖñ·½·ΪÖÉĐÍÇΪΪ³İĐò, ù¾¼ΥÓ²¾pÄäÖÄÄ´É·ΪΪ×ñ¼Ñ·½·ΪΪÉ

“ÈÑjñÊ¹Áú¿ÉÒÖ, ¶” OpenGL ÖÐËçºí!Áí¹Ö±Í¹²½;É

Ê¼ÖÖ¹Ø±Ö;É ÖÚ OpenGL Ó!ÓÃ³!ÐðÖÐÊ¼ÖÖ½ûÓÃ¹Ö±Í¹²½;É

Ä-È!ÉèÖÃ!¹Ø±Ö;É Ê¼ÖÖ½ûÓÃ¹Ö±Í¹²½É-³ý·ÇÓ!ÓÃ³!Ðð!Ø±ðÖ°ÇóÆðÓÃ;É

Ä-È!ÉèÖÃ!¹δ¿;É Ê¼ÖÖÆðÓÃ¹Ö±Í¹²½É-³ý·ÇÓ!ÓÃ³!Ðð!Ø±ðÖ°Çó½ûÓÃ;É

Ê¹Äú¿ÉÒ½«μ±Ç°ÉèÖÄÁí æîª×Ô¶"ÒâμÄî°tweak±E-È»°ó½«Æäî¼ÖÖÁìàÁÚÁÐ±í;£

Ò»μ©Äúîª³,ðìØ¶" OpenGL Ó;ÓÄ³ìÐòÖÖμ½×î¼ÑÉèÖÄ£-½«ÖâÐ©ÉèÖÄÁí

´æîª×Ô¶"Òâî°tweak±¾íÊ¹Äú¿ÉÒÖÔÚÆô¶³ìÐòÖ©Ç°¿ìËÜÄäÖÄ OpenGL£-¶ØîÞÐè·Ö±ðÉèÖÄ¿,ðÑî;í;£

»-ζέζ0¼pÊ¹ÄúζÉÒÔμ÷ÕûËùÑî?ÉÉ«í`μÀμΑΑΆηË;ϕηÔ±ÈηË»ðÙμΑίÖμ;£

ÑÕÉ«¾ΑÖγζ0¼p°ιÖúÄúÃÖ²¹Ô´í¼íñÓè,Ãí¼íñÔÚÏÔË¾Éè±,ÉíμÄËä³òÖ@¼ä´æÔÚμΑΑΆηË²òì;£Ê¹ÓÃí¼íñ´!ÁιΌ;ÓÃ³ðòË±  
£-ÕãÓÐÖúÓÚÔÏÏÔË¾Æ÷Éí,ü×¼Æ·μØÔÏÏÔí¼íñ£"ÈçìàÆ-£©μÄÑÕÉ«;£

Áίâ£-Ðίηà 3D

¼ÓËÛÓÏÏ·ζÉÄÛ»áíÔË¾í«°μηθîþ·"Ê¹Ó;£ÔÚËùÓÐí`μÀÖ@¼äí-μËËò¼ÓΑΆηË°í/»ðÙμΑίÖμ»áÊ¹ÕãÐ©ÓÏÏ·,üΑΑ£-,ü·½±ãÊ¹Ó;£

Ε'ΑύζΕ00Ñ;0ñ»-ζέζ00Æμ'ΕΕ«ί'μλ;Ε'ΑύζΕ00·0±δμ+00°Ε«ιϕΑλΕ«»δλ¶Ε«ί'μλΕ-0²ζΕ000»↑Θ0μ+0üÈü00ί'μλ;Ε

Digital Vibrance Εΰ×ÖÖñη Γ©¼¼ÊδÊ¹ÁύζÉÒÔÚËùÓΘÓ|ÓǺ³|ΘδÖΘ, üºǺμØζØÖÆ·ÖÉ«ºÇζ¶Èε-μǺμ½, üÁÁ, üÇâíúμǺ¼ñjε

ΝΌΈ«ÇúíβμÄí¼Δí±íΈ%¼εμ±Άύμ÷ΌúηΌ±ÈèÈ;ϕΑΆηÈ»òÙ=ÁíΌμÉ±£¬´ΈÇúíβÊμÉ±±ä»¬j£

Ñ;Ôñ'ÉÑjñ»áμ¼ÖÂ Windows ÖØÐÂÆðñ┐É±×Ôñ┐»Ö,`ÄúËù×÷μÃÑÖÉ«μ÷Õú;£

×Φ£° Èç¹ù¼ÆËä»úÔÚíøÂçÖÐÔËÐ£~ÄúζÉÒÔÔÚμÇÂ¼ÖÁ Windows Ö®ºóμ÷ÕúÑÖÉ«;£

ÒÑ±£´æ×Ô¶¨`ÒàÑÕÉ«ÉèÖÃÁÐ±í£´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñíÁç»á¼»»î,ÃÉèÖÃ;£

É·Áú¿ÉÒ½«μ±Ç°ÑÖÉ«ÉèÖÁí æí³×Ô¶" ÒâÉèÖÁ;£±£´ æμ·ÉèÖÁËæ°ó»áìí¼ÖÖÁìàÁÚÁĐ±í;£

É%³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñí¶"μÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉéÖÃjE

½«ËùÓΘÑÕÉ«Öμ»Ö, 1ªÓ²¼p³ö³§ÉèÖÃ¡£

É¹Äú¿ÉÒÑîÔñíÔÊ¼Æ±¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼¼²â¡£ Ê¹ Windows ¿ÉÒÖ±½Ó´ÓíÔÊ¼Æ±¼Æí½ÓÉÖÏýÈ·μÄ¼ÆÊ±ÐÁí¢  
¡£ÖâÊÇÄ-ÈíÊèÖÃ¡£Çè×¢Òâ£-Ä³Ð©½íÔçμÄíÔÊ¼Æ±¿ÉÄÜ²»Ö§³Ö´Ê¹ÄÜ¡£

**General Timing Formula**Ê´ÓÃ¼ÆÊ±¹«Ê½£©»ð **GTF** ÊÇ´ó¶àÊýÐÄíÔÊ¼Æ±Ê¹ÓÃμÄ±ê×¼¡£

**Discrete Monitor Timings**·ÀèÊÇíÔÊ¼Æ±¼ÆÊ±£© »ð **DMT**

ÊÇÄ³Ð©íÔÊ¼Æ±ÈÒÓÚÊ¹ÓÃμÄ¼Æ±ê×¼¡£ÊÇ¹úíÔÊ¼Æ±ÐèÒªÊ¹ÓÃ DMT£-ÇèÆóÁ´Èñ¡ñ¡£

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

,Áí¼±êÈ'Äú¿ÉÒÔí'¹ý·½±ãµÄµ³òÈ½²Èµ¶¿ìËÙÓ!ÓÃÈî×Ô¶''Òâ Direct3D;OpenGL »òÑÕÉ«ÉèÖÃj£²Èµ¶»¹°-ÓÃÓÚ»Ö,  
`Ä-ÈìÉèÖÃ°í·ÃîÈ;°íÔÈ¾ÈðÔj±¶Ô»°¿òµÄ²Èµ¶íi£

Εξελίξεις στον χώρο των Windows Επεξεργαστές QuickTweak Εμπεριστασιακά

Επεξεργαστές του Windows Επεξεργαστές του Windows Επεξεργαστές του Windows

ÆóÃ NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ=¡Æ

Ê¹ÓÃ nView ¶àíÔÊ¼Æ±ÄäÖÃÊ±Æ-NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ±ÆóÃ,½¼Ó¹ÄÜÆ-Èç´ºÚ¹ÜÀíÈÈ¼ü¡¶¶Ô»º  
¿òÖØÐÂ¼ÓÖÐÒ¼°Èð·À¹ÄÜ¡Æ×Ãæ¹ÜÀíÆ±»¹Ôó¼Ó¶¶à×ÃæµÄÖ§³ÖÆ-ÒÔº¹ÖúÁú,üºÃµØ×éÖ´Ó¼Ã³¡Ðò¹±×±¿¼ä¡Æ

ˆòçª NVIDIA ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶¶Ô»°çòìÆ

×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶¶Ô»°çòìá¹©¶ÔËùÓÐ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¹!ÄÜ°ÍÉèÖÃμÄçØÖÆÆ-ÖâÐ©¹!ÄÜ°ÍÉèÖÃ°ùÀ¶¶Ô»°  
çòÖØÐÂ¾¼ÓÖÐÑîî;ϕÈÈ¾¼úÑîÖñÒÔ¾¼°Ó!ÓÃ³ìÐò¹ÜÀíÉèÖÃìÆ

1Ø±Ö´Ë¶Ö»°¿ò²¢±£ÁðËù×÷,ü,Ä£-ÒÖ±ãÖâÐ©,ü,ÄÖÚÄúμ¥»÷¡°,½¼¼ÓËðÐÖ¡±¶¶Ö»°¿òÐμÄ¡°Ë·¶¡±»ò¡°Ó¡ÖÄ¡±Ë±ËúÐ\$¡£

Ê:Äú¿ÉÒÒÈ·¶"μ¥»÷È¶ñÀ,Í¼±θÊ±´ò¿<sup>α²</sup>Ëμ¥ËüÐèμÄÊó±θ¼ú;£

ὁλᾶ»ὀ±ὈÈ·ÈĪΔΑἶϕ;ε

Èç¹ὀ²»ἸΕἶὸὸἸί¹γἔἸἸñÀ,²Èμ±ὈØÈè 3D ÅäÖÃÈ±ἸὈÈ¾È·ÈĪΔΑἶϕε-ÇèÑ;ϣῖ ἔÑ;ἸἸ;ε

Èç¹ùÒªÓÚÍÔË¼ËÏÏÀ,²Ëμ¥Ë±¼ΒÓÐ 3D Ð§¹ùË-ÇèÑ;ÔÏ´ËÑ;ÏÏ;Ë

ŌãĐ©ÑjĩĒ¹Áú¿ÉÒÔÈ·ŋ̄ÔÚĒ¹ÓÃμÄ·Ö±æÂĒμÍÓÚÖ§³Öμ×ĩ ó·Ö±æÂĒĒ±£-Í¼ĩñÔÚÆ½°ãĪÔĒ¾ÆÁĒμÄ²¼Öj£

É¹ÓÃ¼ŷí.º Åµ=Õû×ÃæÕÍÏÊ¾/E÷ÉïµÃÎ»ÕÃ¡£

ÔÚµ±Ç°·Ö±æÂÊ°íËçÐÂÂÊìð¼þíÂ½«×ÀÃæÖØÖÃÖÁÁ-ËÏ»ÖÃ;£

ÖãÐ©ÑîîÉ¹Äú¿ÉÒÒ, ù¾¼ÝÏÖÉ¾ÉÊÄáÆ÷Ö§³ÖμÄÉè±, Ä´ÑîÖñÉä³òÏÖÉ¾Éè±, ΕῖÏÖÉ¾Æ÷; ϕÉý×ÖÆ½°âÏÖÉ¾ÆÁ»ðμϕÉÓΕ©; Ε

´òçªÒ»¸ø°¿Ú£-Äú¿ÉÒÒÔÚÆäÖÐî¶ÖÖÃïÔÊ¾Éè±,×Ô¶"ÒâÉèÖÃ¿£

±fÊ¼μçÊÓÊä°òÊ'ÓÃμÄμ±Ç°ÖÆÊ½°í¼¼ÒE"μØÇøE©ÉèÖÃjE

´òçªÒ»¸ø°¿Ú£-Äú¿ÉÒÒÔÚÆäÖÖ,¶"ìØ¶"µÄµçÉÓÊª°òÖÆÊ½¿£

ΈΑΔ±íÊ¹Äú¿ÉÔÏ, ù¼¼ÝÄúËùÔÚ¹¼¼ÔΕ"μØÇøΕ©Ñ;ÔñμçÊÓÊä³⁶ÖÆÊ½₂jΕ

×ΦΕ° Êç¹ùÄúËùÔÚ¹¼¼ÔΕ"μØÇøΕ©²»ÔÚÁΔ±íÔΔΕ-ÔòÓ!Ñ;Ôñ×í¿¿½ùÄúËùÔÚÍ»ÖÃμÄ¹¼¼ÔΕ"μØÇøΕ©;Ε

½«Ñjñ"μÄÖÆÊ½×÷f³¼ÓμçÄ-ÈÍÉèÖÃj£

Èç¹úÆøñ¼ÆËä»úÊ±Ö»ÓΘÒ»l`μçÊÓÁ-½ÓÓÁíÔÊ¼ÊÊÅäÆ÷£-¹ÈÑjñÈ·±  
£Òýμ¼ÆÚ¼äíÔÊ¼μÄËùÓΔÆÁÄ»ΔÁíç¼ùÒÔμçÊÓÖ§³ÖμÄÖÆÊ½Êä³òj£

É¹Äú¿ÉÒÖ, ¶··ΦÉÍÖÁμçÉÓμÄÉä³öÐÅ°ΛμÄÄàÐÍ;É

Èç¹úÉ¹ÓÄÖýÉ·μÄÄ→½ÓÆ÷μçÄÄÉ→³→¼¶ÉÓÆμÉä³öÖ»°ä±É,

´οίÉÓÆμÉä³ö¾ΒÓÐ, ù, ΒμÄÉä³öÖÉÄ¿;ÉÈç¹úÄú²»È·¶·Ö°Ö, ¶··ÄÄÖÖÄàÐÍμÄÐÅ°Æ-çèÑ;Öñ;°×Ö¶Ñ;Öñ;±ÉèÖÄ;É

É¹ÓÃ¼γί.º Åµµ÷Õû×ÃÆæÕύµçÉÓÉϊµΆί»ÕÃ;ε

×ϕεº Èç¹ûµçÉÓ»ÃæÓÉÓύ¹γ¶Èµ÷Õû¶µÃ»ιΆÒ»ð³οίÖ°ÚÆÁε-Ö»ÐèµÈ´ý 10 ÆèÖÓ;ε»Ãæ½«×Ö¶»Ö,  
´ÖÁÆäÄ-È¶»ÖÃε-È»°óΆύζÉÖÖÖÛ´¿;ªÈ¼µ÷Õû;εÖ»µ©½«×ÃÆæ¶´¶»ÖÁÈùÐèµΆ¶»ÖÃε-Άύ±ØÐèÖÚ 10  
ÃèÖÓµÃ¼ä, ðΆύµ»÷;ι·È·¶´;±»ð;ι°ΌΆ;±ÖÖ±ε´æÉèÖÃ;ε

ÔÚμ±Ç°·Ö±æÂÊìð¼pÍÂ½«×ÀÃæÖØÖÖÁËüÔÚμçÊÓÉïμÄÄ-ÈÏ»ÖÃ;ε

É!ÓÃÖâÐ©¿Ø¼µ÷ÕûµçÊÓ¼ĩñµÄÄÁ¶È°±¥°¶È;ε

Ê:ÓÃÕâð@¿Ø¼µ÷ÕûµçÊÓ¼íñµÄÄÁ¶È°¶¶Ô±È¶È±È

È:ÓÃ`È¿Ø¼µµ=Õú`Ò°Ó|ÓÃÓÚµçÈÓΘÃ°ÃµÃÉÁË, 1ýÃËÆ=ÖµιÈ

Í"1ýÓ²¼µ½¿ÃËÆ+»Ø·Ã DVD Ó°Æ-È±È-½"ÒéíèÈ«1Ø±ÕÉÁË, 1ýÃËÆ=ιÈ

ÎÊä³ôm¼μçÊÓμÄÊä³òΔ°ÁÉèÖÃÆÁÄ»·Ö±æÂÊ°ίÑÕÉ«ÉιηÈjE

Ê:ÓÃÕâð©¿Ø¼µ÷ÕíÔÊ¼Æ÷ÉÍÉÓÆµ»ð DVD »Ø·ÂµÄÖÊÁ¿;£

ÔÚ¼ÆËã»úÉÍ»Ø·ÂÊÓÆµ»ð DVD Ó°Æ-Ê±£-Ãú¿ÉÒÔ¶ÀÁ¿¿ØÖÆÁÁ¶È;¶¶Ô±È¶È;¶É«µ+¶±  
¥¶¶È£-ÒÔ»¶µÃ×¼¼ÑµÁ¼¶¶¶ÖÊÁ¿;£

É¹Äú¿ÉÒÒμ÷Ïû NVIDIA ί¼Đŕ!ÁíÆ÷μÄ°ËĐĂË±ÖÓÆμÂË°İÄÚ'æË±ÖÓÆμÂË;ε

ÉeÖÃ NVIDIA Í¼ĐÎ;ÀíÆ+μÄ°ËĐÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÒÔÕ×°Õ±íÊ¾°ËÐÀË±ÖÓËÙÀË;£

ÉeÖÄiÖÊ¾ÊÊÄäÆ=ÉIAÚ æ½Ó¿ÚμÄÊ±ÖÖËÙÄÊ;£

ÒÔÕ×°Õ±íÊ¾ÄÚ æ½Ó¿ÚµÄÊ±ÖÖÈÙÀÊ±£

ΟΥΟ;ΟΑΔΑΕ±ÖÓÆμΑÊÊèÖÃÖ®Ç°iÈ¶ÔÆä½øÐÐ²âÊÔΕ-ÒÔ»ñμΑiÈ¶μΑÐÔÄÛjΕ

×ΦΞ° ¶ÔÓÚÓèÖÆÔiÉiÄ-ÈiÉèÖÃ²»í-μΑÈ¶iÐΑÊèÖÃΕ-Äú±ØÐèiÈ½øÐÐ²âÊÔΕ-È»°ó²ÅÄÛÓÀ¾ÄÓ;ÓÃjΕ

Ñ;Ôñ' ÈÑjĩçÉÈ·±LÃç↑ Windows Æôñ' Ê±×Ôñ' Ó|ÓÃñ|ÔÊ±ÖÓÆμÂÊËù×÷μÃËñ'ü,ÄjË

×ΦΞ° ÄúçÉÒÔÔÚ Windows Æôñ' Ê±°'ÍA CTRL  
¼üË-ÒÔ±ãÔÚÆôñ' Ê±ÈÆ¹ý×Ôñ' Ê±ÖÓÉèÖÃjËËç¹ü¼ÆËã»úÁ-½ÖÖÍØÃçË-ÄúçÉÒÔÔÚμÇÂ¼ÖÁ Windows  
Ö@°óÁΦ¼°'ÍA CTRL ¼üjË

ÖØÖÄËúÓÐÊ±ÖÓµ÷Õú¹ÄÜ²ÇÇ¿ÖÆÖØÐÂ¼á²á¼¼ÐÍÓ²¼þ£-È»°ó²ÅÄÜØÐÂÆóÓÖãÐ©¿Ø¼þj£  
¼²"ÒéÄúÄ¿ÎÊ¹ÓÄ,üÐÂ°óµÄ BIOS Ó³íó²ÁÐ´íÔÊ¼ÊÊÄäÆ=µÄ BIOS Ê±£-¼ùÖ´ÐÐÖØÖÄj£

Ê:Áú¿ÉÒÓ´ÓÒÓÍÄËÄÖÖ nView ÄÉ½ÖÐÑ¿ÔñÒ»ÖÖ£°

±ê×¼¿Ê Ñ¿Ôñ±ê×¼¿Äµ×Ö»ÏÖÊ¾ÄÉ½¿ÊÈÇ:úÁú½òÓÐÒ»Ï´ÏÖÊ¾Éè±,Á-½ÓÓÁ NVIDIA Í¼ÐÎÊÊÄäÆ+£-ÇèÊ:óÃ´  
´ÄÄÉ½¿Ê¿Ê

,´ÖÆ¿Ê´ÊÄÉ½¿Ê½«Ö÷ÏÖÊ¾ÆÁ¾«È·µØ,´ÖÆÊä³òµ½,´ÖúÏÖÊ¾Éè±,É¿¿Ê

Ê@Æ½¿Ê¿Ê½¿Ê´ÊÄÉ½¿ÊÁú¿ÉÒÓ½« Windows ×ÄÄæÊ@Æ½¿Ê@Ö´ÖÁÁ½Ï´ÏÖÊ¾Éè±,¿ÊÓÚ´  
´ÄÄÉ½¿ÊÍÄ£-Á½,ðÏÖÊ¾ÆÁ°¿²ΦÐÏ³ÉÓ»,ò¿ÍµÄ¿Ê¿Ê½ÏÖÊ¾¿Ê±íÄæ¿Ê

´¹Ö±¿Ê¿Ê½¿Ê´ÊÄÉ½¿ÊÁú¿ÉÒÓ½« Windows ×ÄÄæ´¹Ö±Ä@Ö´ÖÁÁ½Ï´ÏÖÊ¾Éè±,¿ÊÓÚ´  
´ÄÄÉ½¿ÊÍÄ£-Á½,ðÏÖÊ¾ÆÁ°¿²ΦÐÏ³ÉÓ»,ò,ßµÄ¿Ê¿Ê½ÏÖÊ¾¿Ê±íÄæ¿Ê

nView ±ê×¼iEÑjÔñ±ê×¼μÄμ¥Ò»ÍÔÊ¼ÄÊ½jEÈç¹úÄú½óÓÐÒ»ÍÔÊ¼Éè±,Á¬½ÖÖÁ NVIDIA Í¼ĐÎÊÊÄäE+E-ÇèÊ¹ÓÃ  
´ËÄÊÊ½jE

nView , 'ÖÆj£' ÄÄÊ½½«Ö=ÏÔÊ¾¾ÆÁ¾¾«È·μØ, 'ÖÆÊäºöμ½, "ÖúÏÔÊ¾¾Éè±, ÊÏj£

nView È®Æ½ζçÔ½;£ ´ÈÄÈ½Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows ×ÀÃæÈ®Æ½Á©Ö¹ÖÁ½ì´ÏË¾Éè±,¡ΕÔÚ  
´ÈÄÈ½ÎÄÈ-Á½,öÏË¾ÆÁ×é°ÏΔÏ³ÉÖ»„ö¿íμ¿ζçÔ½ÏË¾±íÄæ¡ΕÔÚÄú²é¿´μÄÄÚÈÝ±Èμϕ,öÏË¾ÆÁ¿íÈ±È-´È¹ÄÛ°ÛÓΔÓÄ¡,£

nView 1Ö±ζçÖ½jE´EÄEÊ½Ê±ÄúÉÒÖ½« Windows xÄÄæ´1Ö±À©Ö¹ÖÁÁ½l´iÖÊ¾Eè±, jEÖÚ  
´EÄEÊ½lÄE-Ä½, öiÖÊ¾AEÁ×é°iD³ÉÖ», ö, ßμÄζçÖ½lÖÊ¾±íÄæjEÖÚÄú²éζ´μÄÄÜÈÝ±Èμ¥, öiÖÊ¾AEÁ, ßE±E-´E¹;ÄÜ°ÜÓDÓÄjE

nView ïÖÊ¾ÅäÖÃµÁ¼DÍ±íÊ¾;E

µ¥»÷ïÖÊ¾Æ÷í¼DÍÊ¹Áú¿ÉÖÖ¾«ÆäÑ;¶¶µ±Ç°ïÖÊ¾Éè±;¿ÖÚïÖÊ¾Æ÷í¼DÍÊíµ¥»÷Êó±êÖ¼üÊ±  
ε-ĩµí¾¼«lá¹©¶à, öÑ;ĩε-Ê¹Áú¿ÉÖÖµ÷Öù¹ØÁµÁïÖÊ¾Éè±;¿E

ÓÚ, 'ÖÆÄË½ÏÄÖÐÐË±£-  
'ËÑÿÏÖËÍÓ=ÏÖË¼Ëè±, Ë¹ÓÄ±Ë, "ÖúÏÖË¼Ëè±, ßμÄ×ÄÄæ·Ö±æÄË;ËËç¹û, "ÖúËè±, μÄÏÄí·Ö±æÄË±ËÖ=Ëè±, μÍ£-μ±Ëó±ê  
'¥¼°ÆÄÄ»±ßÖμË±£-, "ÖúËè±, Ë¹μÄ×ÄÄæ½×Ö¹|Æ½ÖÆ;Ë

Èç¹úÑí¶"ÁË;°ÔÊÐ;ÐéÃâ×ÃÃæ;±Ñ;îÉ-Çè¹Ø±Ö, "ÖúÉè±,É;µÃ×Ô¶Æ¹²ÖÆ¹;ÄÜ;ÉÖâÑùÃú¾Í¿ÉÔÔÐÐSµØ½«ÐéÃâ×ÃÃæ¶¾²  
áÓÚÃ³,ðí»ÖÃÉ-Öâ¶ÔÓ;ÔÃ³;ÐòÖÐµÃ±íÊ¾»ðí,½Ú¹µ×±°ÜÓÐÓÃ;É

ˆòçªÉ±ÄÜ»á½«μ±Ç°Æ½ÖÆÎ»ÖÄËø¶"ÖÚ, "Öú,  
"ÖÆÏÖË¾ÆÁÉÏ;ÉÖâÑùÄú¾Á¿ÉÖÖÓÐÐ§μø½«ÐéÄâ×ÄËæ¶¾¾áÖÚÄ³, öí»ÖÄË-Öâ¶ÖÓ|ÖÄ³ðòÖÐμÄ±íÉ¾»ðÏ, ½Ú¹×÷ºÜÓÐÓ  
ÄÏË

ÆðÓÃ nView ζçÔ½ÄEÊ½μÄÐéÃâ×ÃÃæ¹ÄÛjE

´òζªÉ¹ÄÛÊ¹ÃúζÉÒÒÉèÖÃ±È×éºÏÖÊ¾¼ÆÁÓÊÐίμÄÏÄí³ß´ç,ü´όμÃ×ÃÃæjE

μ±Êó±éÖÆ³òζÉÊÓÇøÓðÊ±E→×éºÏÖÊ¼¼Æ½ÖÆÖÃ,ü´όμÃ×ÃÃæÇøÓðjE

nView, "ÖúÉè±, ÅäÖÃμÁ¼ΔÍ±íÉ¾¼ε

ÖÚ, 'ÖÆÄεÉ½íÄÖÈΔÉ±ε-μ¥»±¼ΔÍÉ¹Äú; ÉÒÖÅäÖÃÄ³Δ©Éä³òÉè±, ε-ÖâΔ©Éä³òÉè±, Á-½ÖÖÄ¾¼ΒÓΔ nView  
¼ÄÜμÁ¼ΔÍ¼ "ÉίμÄ, "ÖúÉä³ò¼É¼Ú;ε

ÆðÓÃËð·Ã¿ØÖÆ£-Ê¹Ãú¿ÉÒÔ·Ã´óÊÓÆμÊä³ðÆÁÃ»μÃìØ¶''ÇøÓð;£

ΆύζΈ00000'Έ'Ν;0π0ªËð·ΆμΆË0ÆμÆÁΆ»Çø0ð;Ë0»μ©Ν;¶'ÆÁÁ»Çø0ðÈ-Άύ¾4ζΈ00ί'3ÿ0Æ¶'ΤΆΆæμΆ»-ζέζ0¾pÄ  
'Ëð·ΆÆÁΆ»Çø0ð;Ë

É¹Äú¿ÉÒÒ·Ä´ó»ðÈðĐĵÉÓÆμ»Ø·ÄÆÄÄ»μÄÑĵĴÇØÓðĵE

ŃıÔñÒªÓÚÆäÖĐÒÔĚ«ÆĀĂ»ĂĚĚ½»∅·ĂĚÓÆμμĂİÔĚ¾Ěè±,ıĚ

É¹Äú¿ÉÒÕŃĭÔñÉ«ÆÁÁ»»Ø·ÅμÄ×Ýºá±ÈÈ"È@Æ½³ß´çÓë´¹Ö±³ß´çμÄ±ÈÂÈÈ©ĭÆ

¼»ĩ ĒÑjĭĕ¹ÉÓÆμÇýſ³İĐòζÉÒÒÈ·ſ"È«ÆÁĂ»ÉÓÆμ»Ø·ÅμĂ×î¼Ñ·Ö±æÂÊĭ£

¼»ĩ Ēñjĩč ÉÁ´½ó°ÖøµþçøÖÆj±ò³ÉíµÄËö·ÅçøÖÆε-Ê¹Æäò²çÉòÓí-Ê±çøÖÆÈ«ÆÁÄ»Éè±, ÉíµÄËö·Åjε

μΨ»÷´Ë°ÅΨ;É·ÃÎ nView ,´Ö/ÆÄÆÊ½á¹©μÄ,Β¼¼¶ÊÓÆμ¹;ÄÜ;EÇè×cÒâÆ¬μ±Ç°±ØÐèÆΕÓÃ;°,´Ö/Æ;±ÄÆÊ½²ÅÄÜ·ÃÎËÕâÐ©¹;ÄÜ;E

¼»í Ēñjñ»áÇ¿ÖÆÊ¹ÖØµþÊí¼þÊ¹ÓÃ×Üíß¿ØÖÆ;É½“ÒéÄú½«Ēñjñ±£³Óíñjñ”×  
í-É-³ý·ÇÊÓÆµ»Ø·Å³ðíöíÊíâÉ-Èçí¼íñÈð»µ»ðíéÈ«Ã»ÓÐÊÓÆµí¼íñ;É

İÖÊ¼Ê¹ÓÃŃıŋ"ÊÓÆμÊÊΛâÆ=μĂİÖÊ¾Æ÷ÀàĐίıÆ

μ¥»÷ÒÔÏÓÊ¼ ËÏÔÊ¼/Æ÷μÄÉè±, °(Çý¶³)ΔòÊθΔÔ;£

Άθ³ο' ΈϊÔÊ¼Æ÷ζΈΌμÄËϕΔÂÊ¿½ϊ,βμÄËϕΔÂÆμÂÊ¼δÉÙÆÁÀ»ÉÁË,¿

Ö, ¶ j° ÈϕΔΛεμΑÊ±íÃæμÄÁĐ±íÊÇ·ñ°üÀ`iÔÊ¾¼ε+²»Ö§³ÖμÄÄεÊ½;εÑ;Ôñ²»ÊÊ°iïÔÊ¾¼ε+μÄÄεÊ½;ÉÒÔ»áμ¼ÖÂÑiïÖøμÄiï  
Ê¾¼iÊiãε→²ϕ;ÉÁÜÊδ»μÓ²¼φ;ε

ΈΝΙ;ίϚζÖÆÊ¹ OpenGL ÇýΓ³ιÐòÊ¹ÓÄ 16 ί»ÉíΓÊ»³â£¬Γ∥∅²»ζ¼ÄÇÓ!ÓÄ³ιÐòÑ;ΓμΑίόÊ∅,ñÊ½;£  
ÖâζÉíá,βÉíΓÊ»³âÇâ³¼°ÆäÊú²Ù×÷μÄÐÖÄÛ£¬μ«ί¬Ê±Ö²»á½μμίÉíΓÊ»³âμÄ¾«È·ΓÊ;£

OpenGL Windows 2000

É·ÓÃ´ÈÑ;ĩĩÑ;Ôñ°ù°~xÃæ×óÉ!½ÇμÄİÔÊ¼ÆÁjÉ´ÈÑ;ĩĩ×iÃ÷İÔμÄĐS±úÊÇ½»»»ÁÈİÔÊ¼Æ=İ¼iĩμÄİ»ÖÃjÉ

ΓΙΟΕ¼ËùÓÐμ±Ç° nView

ΓΙΟΕ¼ÆÁ;ËÇ¹ÚÁ½ÓÄËñà`ΓΙΟΕ¼Éè±,²ϕÇÒÒÑÇÐ»»ÖÁ·Ç±ê×¼ÄËÉ½Ë-Äú¿ÉÒÒÑ;ÔñÒ»,ðΓΙΟΕ¼ÆÁ×÷Γªμ±Ç°ΓΙΟΕ¼ÆÁ;Ë

Äú»¹¿ÉÒÒÓÚÉíËø¿ðÖ±½Óμ¥»÷ΓΙΟΕ¼Æ÷Γ¼ΔÎË-½«ÆäÑ;ñΓªμ±Ç°ΓΙΟΕ¼ÆÁ;Ë

μϣ»÷´ È° Áϕε-ÉèΠ´»ò,ü,ÄÓèÓÃÓÚμ±Ç°ÍÔÊ¾/ΕÁμÄÊä°òÉè±, ìà¹ØμÄÉèÖÃιε

Æ½ÒÆζØ¼pÊ¹ÁύÉÒÔÉèÖǺÓèÊ¼¼Ê×ÃǺæÇøðìà¹ØμΆζÉÉÓÆΆΆ»ÇøòμΆ³ß  
´çjEÕâ»áíá¹©±ÈÍÔÉ¾Æ=¡çÆ½²°áíÔÉ¾ÆΆ»òμçÊÓÉÍÏý³EÍÔÉ¾μΆ×ÃǺæ,ύ´όμΆ×ÃǺæ¡E

μ¥»÷ÒÔ¼î²âÁ→½ÓÖÁ'ĔĔÓ/ÆμĔĔĔĔÆ÷μÄĔòÓĐĪŌĔ¾/ÆÁĵĔĔç¹ŭÄŭŌŪ´òçªçŌŌÆĤæ°â°óÁ→½ÓÁĔĔĔŋŌŌĔ¾/ÆÁĔ-çθĔ¹ÓĤ  
Ĕ¹ĤŪĵĔ

Èç¹úìÔË¾¾Æ÷Á¬½ÓÖÁî¼¼²âµ½µÄ, ¨ÖúìÔË¾¾Æ¬½ÓÆ÷È¬ÇèÑî¶¶¨¨¨È¿ð;ÈÕâ¶¶Ô½ìÔçµÄìÔË¾¾Æ÷»ðí¹y BNC  
Á¬½ÓÆ÷Á¬½ÓµÄìÔË¾¾Æ÷°ÜÓÐÓÃjÈ

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎËÓè NVIDIA Í¼ÐÎËËÂäÆ÷Ìà¹ØμÄÐÃÏç;£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊ NVIDIA í¼ÐíÊÊÅäÆ÷μÄ,½¼Ó¹!ÄÜj£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊ NVIDIA ίθÕ%£-ÒÔ»ñμÃ NVIDIA ί¼θÎÊÊÄä/£÷μÄ×τΔΔÄίϕ°ίÇγ¶Γ³ΙΔò;£

Έδαϊτῖῆϊ, ἔμᾶ-Ἄἔμ±Ç°Ñῖῖ μᾶί¼ḂÎĒĀä/Æ÷μᾶÓ²¼p·½ᾶæῖἘ

Έδαϊτιέϊ, ΈμΆ-ΆΈζΈΑÜÓ°ìì×Üìâ¼¼ĐíĐÔÄÜμ.ΆÑ;¶"íμí³.½Άæ;£

Έπιέξ ΝVΙDΙΑ ί¼ΔÎÊÊÀæ=ËùÊ·ÓμÄî¼þμÄÁΔ±íε-°ùÀî¼þμÄËμÃ÷°æ±¼ιε



ÖäÊÇµ±Ç°ÓÉ×ÀÃæ±ÜÀí/Æ±±ÜÀíµÄÓ!ÓÃ³!ÐðµÄÁÐ±í;£  
´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÖ»,òÓ!ÓÃ³!Ðð£-ÒÔ±ãÀäÖÃÆäÓ!ÓÃ³!Ðð±ÜÀíÉèÖÃ;£É±ÓÃÓÒ±βµÄ;°!í¼Ó;±°!í°É¾¾ý;±°Ã¥±à¾¼ÁÐ±í;£

μ¥»÷´Ë°Å¥£→½«ÐÂÓ|ÓÃ³|Ðòì¼ÓÖ×Ãæ¹ÛÀí/£→¹ÛÀíμÃÓ|ÓÃ³|ÐòμÃÐ±í£

μΨ»÷´Ë°Å¥£¬´Ó×ÃÃæ¹ÜÀí/£=¹ÜÀíμÃÓ!ÓÃ³!ÐòμÃÄ±íÖÐÉ¾³ýμ±Ç°Ñ!μÃÓ!ÓÃ³!Ðò!£

μ¥»÷´Ë°Á¥£¬´ÓÓ!ÓÃ³!ĐóÁĐ±íÖĐÇâ³yËùÓĐ!î;£

¾⁻,æ£°Öâ½«ÖØÖÃÁúíªÓ!ÓÃ³!ĐóËù×=μÄËùÓĐ×Ô¶"ÒâÉèÖÃ;£

Ñ;Ôñ' ÈÑ;ñ»áÇ¿ÖÆÓ;ÓÃ³Ðð°¿ÚÊ¼ÖÖÔÚÖ,¶µÄÏÔÊ¼ÆÁÉÏÆð¶;E



Èç¹ÙÁúÑ;Ôñ'ÈÑ;ííÉ→×ÀÃæ¹ÙÀí/Æ÷½«¼Ç×;Ó;ÓÃ³;Ðð°¿ÚμÄ³ß'çºíí»ÖÃ;ÉíÁ'íÆðíí~ÈÓ;ÓÃ³;ÐðÉ±É→×ÀÃæ¹ÙÀí/Æ÷É¹Ó;ÓÃ³;Ðð  
´°¿Ú»Ö,´ÖÁíÈÇ°±É'æμÄ³ß'çºíí»ÖÃ;É

ΈΝΙΪΙΈΪΆÚ¿ÉÒÖ, ¶Έ→×ί´ό»´Ο|ÓÃ³|Ðò°  
¿ÚΈΪÆä½òί³äμ±Ç°ΈúÔÚÆÁΆ»£→¶|ø²»ΈÇÕú, ò×ÀÃæ£-Õú, ò×ÀÃæ¿ÉÄÜ»á¿çÔ½²¶à, òίÔΈ¾ÆΑί£

Ñ;Ôñ' ÈÑ;îÉ-ÔÚμ¥¶ÀÃûÃúμÄÓ;ÓÃ³îÐò×ÃÃæÉíÆô¶' ÈÓ;ÓÃ³îÐò;É

ÀýÈçÉ-³ýÄ-Èí Windows ×ÃÃæÖ@íâÉ-Äú»¹¿ÉÒÔîª Web ä-ÀÀÆ±°íμç×ÓÓÊ¼φÔÄ¶ÁÆ±´´½´μ¥¶Àμ×ÃÃæ;É

ÔÚ'Ë'ËãËëμ¥ŒÀÓ|ÓÃ³|Đò×ÀÃæμÃÃú³Æ;ÉÄúÒ²¿ÉÒÔÊ'ÓÃíÀÀÊ½°'À¥'ÓÒŒí³ÆãËüÓ|ÓÃ³|Đò''½'μÄËîŒ×ÀÃæÖĐŒ;ÔŒ;É  
Ö»ÓĐÔÚŒ;Œ'°ÔÚμ¥ŒÀ×ÀÃæÉíÆôŒ'É'ÉÓ|ÓÃ³|Đò;±Œ;Œ;Œ±É-É'É×ÖŒî²À¿ÉÓÃ;É

¡°ÈÈ¼ú±ò³É'Äú¿ÉÒÔ×Ô¶"ÒâÈÈ¼ú×é°|E-ÒÓÓÃÀ´¹ÜÀí×ÀÃæÉÍÓ|ÓÃ³|Ðð´°¿ÚµÄ²¼¾Ö;E



Έξέλιξη του Αόριτου «ΙΟΕ/ΕΑΕΙ/ΒΟΔμ±ζ» στην Οριζήση του ΑΕΟΔ' ούο ΑΟΑίΟ», οι ΙΟΕ/ΕΑίΕ

Έ×έº¼úóÃóύ½«Ëùóóó!óÃºò°¿úòÆóÁÊó±ê±â±êËùóμΑιΟÊ¾ÆΑjE

Èç¹ÙÁú¼ßÓÐ¶à, ò»í¶μΑΌ|ΌÃ³!Ðò×ÃÃæ£¬´È×έº!¼úΌÃΌ´ΌÒ», ò×ÃÃæÇÐ»»ΌÁΑίÒ», ò×ÃÃæ;ΕÖØ, ´È¹ΌÃ  
´È×έº!¼ú¿ΕÒΌΌ»í¶Ό!ΌÃ³!Ðò×ÃÃæÁÐ±ίÖÐÑ»·;Ε

¡°È«¼ÖÉèÖÃ¡±Ò³ºüº~×ÅÃæ¹ÜÀíÆ÷¼ºÆäËùÓΘÓ¡ÓÃ³¡Θð´¡íμÃÈ«¼ÖÑ¡î¡ε

Ñ;Ôñ½«Ó;ÓÃ³Đò×í ó» ¯ÖÁ;°Öù,ò×ÃÆæ±±Òáî¶×Ã½«Æä×í ó» ¯ÒÒì³ãÖù,ò×ÃÆæ±±¼´É¹ºóÖβζÓ½¶àl`iOE¾Æ±jE  
Ñ;Ôñ½«Ó;ÓÃ³Đò×í ó» ¯ÖÁ;°Æä±Ç°ÆÁÄ»±±Òáî¶×ÃÖÚÄ-ÈÏÇέζóíÁE-×í ó» ¯Ó;ÓÃ³ĐòÉ¹Æä½òì³ã×í³òÈùÓÚμÄÆÁÄ»±jE

ÆδóǺ ĘıÄÜçÉ½« NVIDIA ×ǺǺæıÜÁıÆ÷×ó²ĚμϑâÈèĚùÓĐŋϑ¼ŋŋÓǺ³İĐð´°çÚμǺİμı³²ĚμϑıĒ  
`Ě×ó²ĚμϑĚıÄúçÉòòçİĚÜ·½±āμ∅·ǺİĚĚùóĐóǺǺ³İĐð²ÜÀııÄÜĒ-ŋŋŋİĐðè`òçª×ǺǺæıÜÁıÆ÷ç∅ÖÆǺæ°âıĒ

ÔÚ´°çÚ±èıâĒ`±èıâÀ,Ē©Ěıμϑ»÷Ěó±éóò¼üĒ→»ðŌİμϑ»÷´°çÚ±èıâ×óŋĚμǺǺóǺǺ³İĐðĐıı¼±è¼üçÉòò·ǺİĚóǺǺ³İĐð´°çÚμǺİμı³²ĚμϑıĒ

Ñ;Ôñ'ÈÑ;îË¹×ÃÃæ¹ÙÀíÆ÷¿ÉÒÔ½«¶¼¶¼¶¼³òÊ½'°¿ÚÔØ¶¶¹»ÖÁÃ³,òÆÁÃ»£-ÒÔ·ÀÖ¹¶¼¶¼¶¼³òÊ½'°  
¿Ú¿çÔ½»ð·Ö¶¶îîÔÊ¾ÔÚÁ½¹'£"»ð,ù¶¶à£©îîÔÊ¾Æ÷Éí£

Ñ;Ôñ' ÈÑ;îÉ-È'Ôù,ðíμ³μÄμ<sup>-3</sup>θÉ½'°¿ÚÉ¼ÖÖÔÚÑ;ÔñμÄ/ΕÁÄ»Éí¼ÖÖθiÔÉ¾;É

Ñ;ÔñÁúÔÚÆäÖÐ¼ÓÖÐİÖÊ¼μ<sup>-3</sup>ðÊ½'°¿ÚμÄİÖÊ¼Æ÷;£½ðμ±ÄúÑ;ı°Ê±Öü,óıμı³μÄμ<sup>-3</sup>ðÊ½'°  
¿Ú¼ÓÖÐİÖÊ¼ÓÚÒÖİÁ±à°ÄμÄÆÁÄ»ı±°'Ä¥Ê±£¬'Ë×Öıı²Ä¿ÉÓÃ;£

ΈΝΙΪΈΪζζΌ½ΪΪαΪΪΪΌΈ%Α+μΑΪΪ,θΪμΪμμΪ³δΈ½°  
ζΌΌΈδ±ê±êËùΌΪΪΌΈ%ΑΑΈΪ%ΌΌΪΌΈ%Ε-òδΪ³,ΆΪΌΈ%ΑΑ×ΪζΈÄÜΈÇÄύΌΪΌζΪμΆΪΌΈ%ΑΑΪΕ

ΈΝΙΪΙΕΪΌ;ΌΆΪΘδμ<sup>3</sup>δÉ½'°ζÚ°ÍÉú³ÉÖâÐ©μ<sup>3</sup>δÉ½'°ζÚμΆΌ;ΌΆΪΘδ'°ζÚÍÔÉ¾ΌÚÍ-Ò»ÆÁΆ»ÉΪ;ΕÈç¹úμ<sup>3</sup>δÉ½'°  
ζÚÆ«ÀèΌÁΪΌ»Ϊ'ΪΌÉ¾Æ=£-×ÀΆæ¹ÜΪίÆ=>ά½«ÆàÒÆÖΌ;ΌΆΪΘδ'°ζÚμΆΪΌÉ¾ÆΆ;£

μ¥»÷´É°Á¥£→»Ö,´Ä-Èİ×ÄÄæ¹ÜÀİ/£÷È«¾ÖÉèÖÄ°ÍÈÈ¼üj£

×££°Öâ²»»áÓ°İİÄúçÉÄÜòŃÔÚı°ÓıÓÄ³İĐò¹ÜÄı±ò³ÉİÉè¶μÄÄç,òÓıÓÄ³İĐò×Ô¶ıòâÉèÖÄı£

μ¥»÷;°È·¶"j±E-½ÓÊÛ²¢Ó|ÓÃ¶Ô×ÃÃæ¹ÛÀíÆ÷ÉèÖÃμÃËí¶ü,ÃE-²¢¹Ø±Ö¿ÖÆÃæ°ã´°¿ÚjE

μϣ»÷;°È;ĩú;±£-¹Ø±Ö×ÃÃæ¹ÜÀíÆ÷ζØÖÆÃæ°ǎ°ζÚ£-¶∅²»±£´æ»ðÓ!ÓÃÈ!¶,ü,Ã;£  
¾,æ£°Ãú¶ÖÉèÖÃÈù×÷μÃÈ!¶,ü,Ã¾ù±»·ÃÆú;£

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

Έπὶ τὸν ἄνθρωπον ἡ ἀποστολή τοῦ ἁγίου πνεύματος ἐστὶν ἡ ἐκτέλεσις τῆς ἐπιθυμίας τοῦ Θεοῦ καὶ ἡ ἐκτέλεσις τῆς ἐπιθυμίας τοῦ ἀνθρώπου.

ÖâÊÇμ±Ç°ÓÚ×ÃÃæÉíÔËÐμÃÓ!ÓÃ³!ÐòμÃÁÐ±í;ΕΆύζÉÔÓ´Ó´ËÁÐ±íÔÐÑ;ÔñÒ»,öÓ!ÓÃ³!ÐòΕ→»óí´¹ýμ¥»÷;í°ä¯ÃÀ;í±°  
´Ã¥Ö,¶´´ÁíÖ»,öÓ!ÓÃ³!ÐòΕ-ËÇμ±Ç°´´ÓÚÔËÐμÃÃ³,öÓ!ÓÃ³!Ðò;Ε

μϣ»÷´È°Åϣ´òζ°Ò»,öÍÅ¼þ¶Ö»°ζòε-ÄúζÉÔÔ´Ó´È¶Ö»°ζòÖĐÑĩÖñĩÉíúÓÉ×ÀÃæ¹ÜÀί/ε÷¹ÜÀίμÄÈί¶ Windows Ó;ÓÄ³İĐò;ε

μϣ»÷ˆ'Ë°Åϕ½ÓÊÛÄúÑ;Ôñ×÷î°ÓÉ×ÅÃæ¹ÛÀíÆ÷¹ÛÀίμÃΔÁÓ;ÓÃ³ΔòμÃ³ΙΔóÎÃ¼bιΕ

Èç¹úÁú´ÈÈ±²»îëÑîÑÓ!ÓÃ³IDòÈ-Çèμ¥»÷´È°Å¥;£¹°ĐÁÓ!ÓÃ³IDò!±¶Ô»°çò¹Ø±Õ¶Ø²»ü,ÄÈ¶ÍÉèÖÃ;£



ÓÚ'É'ÉäËëÐÂÓ!ÓÃ³!Ðð×ÃÄæµÃÄû³Æ;ËÄúÒ²ζÉÒÓ'ÓÒÑ!ÆäËüÓ!ÓÃ³!ÐðÒ,¶"µÄ×ÃÄæÃû³ÆÖÐÑ;Ôñ;Ë  
ÄýËçË-ÄúζÉÄÜÒªª Web ä-ÄÄÆ÷ÄüÄû;°Web;±Ë-îªµç×ÓÓÉ¼þ³!ÐðÄüÄû;°ÓÉ¼þ;±  
;Ë×ÃÄæ¹ÜÄíÆ÷ËÉ¼ü¹;ÄÜË¹Äú;ÉÒÓçáËÉµØÓÚãÐ©Ó!ÓÃ³!Ðð×ÃÄæÖ@¼ä¼øÐÐçÐ»»jË

μ¥»÷;°È·¶"j±½ÓÈÜ×ÀÃæμÄÐÃÃû³/£j£Ö±μ½ÊäÈëÓÐÐ§μÀ×ÀÃæÃû³/£Ê±²ÃÃÜμ¥»÷´È°Ã¥j£

Èç¹ÙÁú´ÉÉ±²»İëÊäÈè×ÀÃæÃû³ÆΕ-Çëμ¥»÷ı°Èıİı±ı£

É×éº¼úóÃóú'¥·¢ò»|μÁθ¶»»á%ú%øθfε-òô°íöúÄú¶í»Êó±ê¹â±ê;ε

ÆóÓÁ' ĒŃĭĭĕ-ÔÔ±ăĒ'ÓĂĒó±ēĭĭΓ°ζÚĒ±Ē-í°ζÚĒ«²ζÒÆÖÁÔ»,ðÆÁĂ»»ðÆăĒüÆÁĂ»ĭĒ

ÖãÐ©Ñjĩ»áÓ°lì Windows ¿Í»§»ú»á»°μÄÓÃ»S½çÃæÒªE∅E-ÈçÈlñA, °íÉlñ×ª»»Æ±´°¿ÚμÄ×´l-ιE

Ñ;Ôñ' ÈÑ;îÉ~ÆδÓÃÒÑ, ù¼Ýμ±Ç° nView ÅäÖÃÖýÈ·¾ÓÖÐ²çÇÒ±ãÓÚÓÚ²»Í~×ÅÃæÉjμÄÓjÓÃ³jÐòÖ@¼äÇÐ»»μÄlæ  
´úÈîñ×ª»»Æ±´°¿ÚjÉ

°íÂ ALT+TAB ×éº¼ú¿É¼ª»îÈîñ×ª»»Æ±´°¿ÚjÉ

Ñ;ñ" ÈÑ;ñ»áç¿ÖÆÈñ×ª»»Æ±´ºÚÊ¼ÖÖiÔÊ¼ÔÚÖ,ñμÄiÔÊ¼Æ±Éi;£

Ń;ÔñÁúÒªíÔÊ¼Ëîñ×ª»»Æ±´°¿ÚμÄíÔÊ¼Æ±;ËÖ»ÄÜñ;Ôñμ±Ç°»íΓμÄíÔÊ¼Æ±;Ë

Ñ;Ôñ' ÈÑ;ïÉ-½«ÈññÀ,ïPÖÆÓÚÒ»ì'ïÔÊ¼Æ=ÉíÉ-»»¼ä»°Èμ£-·ÀÖ+ÈññÀ,¿çÔ½ñàì'ïÔÊ¼Æ=íÉ

ŌãĐ©ÑjĩŕÓǺÓÚÈ·ŕ"×ÀǺæ!ÜÀíÆ=Èç°ŕ!ÜÀíμ̄³δÉ½°¿ÚÉ°úÀ`ĐÁíϕ¿δ°ŕ|ÓǺ³ŕĐδŕŕŌ»°¿δÉ©μǺŕ»ŌǺ°ŕ¼¼¾ŌjÉ

ÑiÔñ' ÈÑjìòÒÆóÃËð·À¹ÄÜjËËð·À¹ÄÜÓÃÓÓÓÓ»ì'ïÔË¾Æ÷ÉïïÔË¾Ëó±ê¹â±êËùÓÚÆÁÄ»ÇøÓòμ·À  
´óËÓí¼jËËð·ÀËÓí¼ìïË¾ÓÚÓéËó±ê¹â±êìàïÒμÀïÔË¾Æ÷ÉíË»ÓÚïÔË¾Æ÷Ö®¼äÒÆïΓËó±ê¹â±ê»ám¼ÖÃËð·ÀËÓí¼×ÔïΓÇÐ  
»»ÖÁÆaËËüïÔË¾Æ÷jË

Ëð·À¹ÄÜ½ðÔÚÁ-½Óïàì'ïÔË¾Æ÷²ÇÇÒðÑÑïΓ'Ë®Æ½»ð¹Ö±çÔ½ÄËË½Ë±Æð×÷ÓÃjË

ÆδóÃ`ËÑjïòÔÊ¹ÓÃòÑ¹yÂËË`ÄÚ²&£©μÄËõ·Ä±ÈÀy½øÐÐ·Ä´ó;£

ÒÔÏÃÈÈ¼úÓÃÓÚ¿ØÖÆÈð·Å¼ÄÜ¿ÈÓÚ¿ÈÈ¼ú±Ñ¿Ï¿"ÖÐÈ-í"¼µ¼»÷Ã³,ð×Ö¶¶È-È»°óµ¼»÷ÈùÑ¿×é°¼úÀ´ÉèÖÃÈÈ¼ú¿  
×ΦÈ°¿Èð·Å¿±°¿ÈÈ¼ú±Ñ¿Ï¿"ð¿°È±¼úÓÃÈÈ¼úÈ-ÒÔ·ÀÖ¼ÏÖÓÐÈÈ¼ú,ÉÈÅÐÀÈÈ¼ú¶"Òâ¿È

ÉÈÈ¼ÓÁÓÚ`òçº±ÖÈö·Â¹ÄÜ;£

ΈΕΕ¼üÓÁÓÚÔó´óÈö·ÁÊÓí¼μÄ·Ä´ó¼¼¶±δjε

ΈΕÈ¼üÓÃÓÚ¼δθ;Èδ·ΆÊΌ¼μ·Ά´ό¼¶±δ;£

Έξή Εγὼ, ἢ ὀύτ' ὀ Αἴτ' ἔο±έ Εἰ±ἔδ· Ἀέόί¼Äç, ἕΔἈμἈἴἔγί ΕΕ" Ὀ»ὀ°ὀ Αἴτ' ἔο±έ Ε-ἔδ· Ἀέόί¼±ä×ὀτ' , ἕΔἈἵ ΕΕ©çè×ç ὀ ä Ε-ὀδ' ὀ  
ἔ Εγὼ×ὀç ἔ ἈἸ»äἢὀίμí³»δὀ! ὀ Ἀἴδὀμ Ἀδὀ ἈἸὀί³έ²» ἈἸὀ°ἵ; Ε



Ñ;Ôñ'ËÑ;îî£-í¹yÊ:ÓÃÊó±ê±òÃÖ²ç°íÂ CTRL;çALT °í SHIFT μÄÄ³ÖÖ×é°íÄ'¿ìËÜ,ù,ÄËö·ÄÊÓí¼μÄ·Ä'ó¼4î±ðj£

Ñ;ÔñÓ!°íÂµÄ CTRL;çALT °í SHIFT ×é°í¼û£-ÒÔ±ãÊ±ÓÃÊó±ê±öÄÖ,ü,ÄËö·ÄÊÓí¼µÄ·Á´ó¼¶±δ;£

¡°ÈÈ¼ú±ò³È'Äú¿ÉÒÔ×Ô¶"ÒâÈÈ¼ú×é°|È-ÒÔ±ãÓÃ'ÛÀí×ÃæÉÍÓ!ÓÃ³|Dò°¿ÚµÄ²¼¼Ö¡È  
×ΦÈ°¡°Èø·Ä¡±°¡¡°ÈÈ¼ú±Ñ¡¡¿"ò¿°È±½úÓÃÈÈ¼úÈ-ÒÔ·ÀÖ³|ÖÓÐÈÈ¼ú,ÉÈÅÐÂÈÈ¼ú¶"Òâ¡È



Έξισώσεις διαφορών 2ης τάξης με σταθερά συντελεστή  
Επίλυση με τη μέθοδο των χαρακτηριστικών

ΈΝΙΐ½«ÆδÓÃζÉÓÃÓÚ GeForce GPU ΐμΆθμΆ×ΐΆûÆ½»ΐΐΆΐ¼¼ËδΐË

Ã·»ΐΔΐÆ½»ΐΐΆΐ½Ó½ü½ΐζΐμÃ 2 ±¶Æ½»ΐΐΆΐËË½μÃΔδÓÃÛË→²Φ¾Βδ½ζΐΆύμÃ 4 ±¶Æ½»ΐΐΆΐËË½μÃÖËÁζΐË

Ένισχυμένο Ομόλογο 4 ± 1/2% ΔΕΜΑΕ 1/2% - Άλιε

Εύθροισμα 3D Ομόλογο 3D Διάτμ, βμ, Άλιε 1/2% ΔΕΜΑΕ - μ«ΔΟΑÜ» αόδε 1/2% μίε

Ένισχυμένο όριο 4 ± 11 φ9 ίδε·, βε· κύβη © έ έ ½ ½ 0 0 μ έ έ ½ » - | Ά ί έ  
Έ υ ό ύ 3D ό ή ά ή 0 0 ή ά ©, ύ, β μ Ά ή ή 0 έ έ έ - μ « 0 0 Ά ύ » ά ό έ έ ύ ½ μ ή έ

ΈΝ;ñ/ÆδÓÃÉ¹ÓÃ 6 ±ñÄÉÊ½½ØÐμÄ/Æ½»-í!Áí;£

ËüÔÚ 3D Ó!ÓÃ³!ÐðÖÐìá¹©±È 4 ±ñÄÉÊ½,ü,ßμÁí½;ñÖÊÁ¿-μ«ÐÔÄÜÉÔíϕ½μμί;£

×ϕ£° ÈÉèÖÃÖ»Ó°ñ Direct3D Ó!ÓÃ³!Ðð;£ÓËÐÐ OpenGL Ó!ÓÃ³!ÐðÈ±£-OpenGL ½«È¹ÓÃÉÏÖ»¼ñÆ½»-í!ÁíÉèÖÃ£¼´ 6  
±ñÉèÖÃÇ°Ö»¼ñ;ñÉèÖÃ£©;£

ÉÑjîŋÖÖ§³ÖÆ½»¬´;ÀíμÄ 3D Ó;ÓÃ³Đò×ÔŋΓÆδÓÃ×î¼ÑμÄÆ½»¬´;ÀíÉèÖÃjE

ΈΝΙΐΈ1ΆύζΈΟÔÔÚÔËÐÐ 3D Ó|ÓÃ³|ÐòÊ±ÈÈ±κÑ;ÔñÒªÊ1ÓÃμΆÆ½»~|ΆίΆΕÊ½;E

ÓÐ'Ø¼ÆË»úÉίμ±Ç° AGP ÉèÖμÄĐÁíφ;ε

ΈΝΙΪΝΈΑΰζΈΟÒÈÈ±¼Ñ;Ôñ¼ΔÎ×Ó¼μ¼È±ÓΑμÄ AGP ÈÙÂÈ;ÈÈç¼ÙΑύ²»È·¶", Æ±ÓÄÄÄÖÖ AGP ÈÙÂÈÈ-çè¼«'È, 'Ñ¼ò±È³ΟΪ  
'Ñ¼¶×¼-¼È¼μ¼Èæ°ó»á×Ô¶È·¶"×¼¼ÑμÄ AGP ÈÙÂÈ;È

ÒÆΓ»-ζέζ0¼φΕ-ÈÈ¼Ñ;Ôñ¼ΔÎ×Óϊμ³Ê¹ÓÃμÀ AGP ÈÙÂÊ;ε

É·ÁúζÉÒÒÑ;ÔñçγΓ³ìÐò¹ÙÀí´Óίμí³ÁÚ´æ·ÖÁämÄÉÓÆμÁÚ´æμÄ·½·´´jÉ

É·Äú¿ÉÒÖ, ¶·É±ÓÃµ±Ç°Ö;»³&ÁÉ½Ö, ¶·µÄ·½··É±É±ÓÃµÄµ³ÄÚ´æÄ¿jÉ

É·Äú¿ÉÒÖ, ¶É·ÓÃ¶-Ö;»°ãÄ£Ê½Ê±μÄÖ;»°ãÄÚ' æ¹ÜÀ²ßÂÔ;£

NVIDIA PowerMizer È'Äú¿ÉÒÔμ=½Ú GPU μÄ'°Ä;ÉÄú¿ÉÒÔí'ÿÉèÖÃ;°×' ó½ÚÄÛ±Ä  
'ÑÓ³μç³ØÈÛÄüÉ-Ò²¿ÉÒÔí'ÿÑ;Ôñ;°×;ßÐÔÄÛ±Ä'³ä·ÖÄúÓÄ GPU μÄí¼ÐÎÐÔÄÛ;É

ΈΝΙΉ Windows

ζέοο½«βόδηα, όέά³όμΑΙΟÉ¾ÉÉΆάÆ÷ÉÓíª²×°ÓÚíμ³ÖδμΆηΆΆφμΆμ¥, όÉÉΆάÆ÷;εÖã½«ÖÉδíΆúíªÁ-½ÓÖΆηάÉά³όÉÉΆάÆ  
÷μΆΆζ, όíÖÉ¾Éè±, Ñ;ÔñηΆΆφμΆ·Ö±æÂÉ°í/»δÑΌÉ«ÉíηÉ;ε

È·ÓÃμϕ, ð GPU/ÁÚ´æÄäÖÄÇý|| Á½, ðÍÖË¾/EA»á||ÓÍÖË¾/ÈèÖÃ²úÉúÁ³Ð©ÍþÖ/Æj;Ej°Windows ÍÖË¾ÈðÐÓj±||Ó»°  
¿òÖÐÍá¹©μÄÄËË½¿ÉÓÉμϕÍÖË¾/EAÄäÖÄÖÐμÄÍÖË¾ÈÈÄä/Æ±½ÐÐÐ'ÍÄj;EÁ½, ðÍÖË¾/EA¹²ÍÍÈÈÄä/Æ±μÄ×ÈÓ'È±  
£-Á³Ð©, ù, ß, Ö±æÄÈÄË½ÓÚÁ½, ðÍÖË¾/EAÉÍ¾»¿ÉÓÄ;ÉÓÚÖâÖÖÇέ¿ÍÄ£-½"ÖéÁú³ΦÈÖÑ;Öñ¿ÉÓÉÍÖË¾ÈÈÄä/Æ±ÖýÈ.  
ÍÄjμÄÍÖË¾ÄË½×é°Í;E

μψ»÷' È° Å¶ÒÔ×Ô¶" Òâ, ½¼ÔμÄ OpenGL Áçìâ°íÔØμρÉèÖÃ;ΕÇè×ΦÒâε-½òμ±Áú¼μ»í  
'ÉÃæ°âÉίμÚÔ», òÁÐ±ίζ òÖÐμÄ; °ÆδÓÃËΛÓØ»°³âÁçìâ API;±N;íîÉ±ε-í'È° Å¶²ÅζÉÓÃ;ε

ÆðÓÃ OpenGL ÖðμÄÖðμþ;£Ä³Ð©Ó!ÓÃ³!ðð£`ÁýÈç Softimage3D£©ðèÒªÖðμþÃæ;£³ýÖý³£ÑÖÉ« (RGB)  
»º³âÖ@Íâ£-ÖðμþÃæ»¹ÓÃ×÷μ÷É«±ÍÃæ;£ Öðμþ!ÔÓÚ!ÎÃ¢ÓÚ 3D  
Í¼!ñ±¼£ÍμÄÖðμþ»æÍ¼Çðð£`Èç²Èμ¥º!¹â±ê£©!ð±ðÓðÓÄ;£16 Í»º! 32 Í»ÑÖÉ«Ã£È½Ö§³ÖÖðμþ;£  
×Φ£ºOpenGL Á¢!âº!Öðμþ²»ÄÜ!-È±È¹ÓÄ;£ÖðμþðèÒª ½²¼ÓμÄ»úÔØ!¼Δ!ÄÜ  
´æ£-²¢ÇÖ¿ÉÄÜ²¢·ÇÓÚÈùÖð·Ö±æÄÈ!Ä³¼¿ÉÓÄ;£Èç²úÄúÓÚ·Ä!ÈÖðμþ¹!ÄÜÈ±Óóμ½!È!â£-Ôð¿ÉÄÜÒª¼δÉÜ·Ö±æÃÈ»ðÑÖÉ«È!  
!È;£

ÆðÓÃ OpenGL ÖðμÄÁçlâ;ÉÈ¹ÓÃÕÚ¹â¼μÆ→»ðÆäËúÓ²¼pÔËÐÐÁçlâÓ|ÓÃ³lÐðÆ-NVIDIA Çÿ|³lÐð±ØÐèμ¼³ö OpenGL  
ÁçlâlíoËØ, ñÈ½²ç×éÖ-ÁÚ' æÖÖ±âí-È±È¹ÓÄÁçlâÐ§¹úºlμ³lñÐ§¹úμÄÓ|ÓÃ³lÐð;É

×ΦΕº½ðÔÚ±ØÒªÈ±ÆðÓÃ' ÈÑ;ñ;ÉÄ³Ð©Ó|ÓÃ³lÐð×Ô|Ñ;ÔñÁçlâ, ñÈ½Ë-¶lØÁlíaÒ»Ð©Ó|ÓÃ³lÐðÔÚÈ¹ÓÄÁçlâlíoËØ, ñÈ½È±  
çÉÄÚlP·Öÿ³ËÖËÐÐ;É

×ΦΕºOpenGL ÁçlâºlÖØμp²»ÄÚl-È±È¹ÓÄ;ÉÁçlâ²éç' ÐèÒª ½¼¼ÓμÄ»úÔØl¼ÐlÁÚ  
'æÈ-²çÇÖçÉÄÜ²ç·ÇÖÚÈúÖÐ·Ö±æÄËlÄ³¼úçÉÓÄ;ÉÇç¹úÄúÔÚÁçlâ²éç' È±Ôòμ½lÈlâÆ-ÔðçÉÄÜÒª¼ðÉÙ·Ö±æÄÈ»ðÑÖÉ«É¶lÈ;É

NVIDIA Çý¶³ðöÖš³Ö¶àöÖÁçìàó²¼þ;ÉÈç¹úÄúÊ¹ÓÃ·ÇÄ-ÈíÁçìàó²¼þÉ-Çè´ÓÁÐ±íçòÖÐÑ;ÔñíÔÊ¾ÄÉ½;É

½öμ±Ê¹ÓÃ ELSA 3D REVELATOR »ð¼æÈÝÊÊÄäÆ±Ê±²ÃÑ;Ôñ'ËÑ;Ï;ËÖ&Ð©ÊÊÄäÆ±»á½«ïÔÊ¾Æ±ÐÂ°Ã×³»»³É  
´ó¶àÊýçÉÓÃÁΦì&Ó²¼þÊ¹ÓÃμÃ±ê×¼» 3 Öè DIN;£  
×Φ£°Èç¹úÃúμÃí¼ÐÏç´¾ßÓÐÄÚÖÃμÃ 3 Öè DIN Á-½ÓÆ±£-ÔðìÞÐèÊ¹ÓÃÊÊÄäÆ±£;

Èç¹úÁúÒÑ½«×Ô¶ÁçìâÆ½°âïÖÉ¾ÆÁÁ-½ÓÓÁ¼ĐĴ"È-ÇèÑ;Ôñ"ËÑ;ĭ;È

Èç¹úÁú¾¼ßÓÐÍÐÔ´ÁçìåÓ²¼þ£-ÇèÑ;Ôñ´ÈÑ;ì;£

ÒªÈ¹ÓÃ´ÈÑ;ì;£-ÁúÐèÒª½«Í¶Ó°ÒÇÁ-½ÖÖÁ»ùÓÚ NVIDIA GPU µÁÈ«í-í¼ÐÍ¿´£-Èç Quadro2 MXRE´»ò GeForce2 MX /GeForce2 Go£©£-²ç´Ó nView Áæ°åÖÐÆóÓÁ nView , ÖÆÄÈÈ½;£Ò», òí½í-íÖÈ¾¼í¼ñµÁ×óÑÛÉÓí¼£-ÁíÓ»í½í-íÖÈ¾¼í¼ñµÁÓÑÛÉÓí¼;£

´ÈÑ;ì;½óÔÚ¶íáí-í¼ÐÍ¿´Èí²Á¿ÉÓÃ;£

Εξ:ύΑύμΑί¼Δίζ:¼ΒΟΔΑÚΟÃμÁ 3 Öè DIN Á-½ÓÆ+Ε-ÇεÑ;Öñ  
ÉÑjìÒÓÆòÓÃ,Á¹ΑÚ;εÓÚÒâÒÇέζοίΆε-ΑύÍρDeηííμÁÊÊÃä/Ε+Ε-ÈçÊæ ELSA 3D REVELATOR »ò StereoGraphics ¾μ,½  
øμÁÊÊÃä/Ε+εÁúζÉΟÖÊ¹ÓÃ 3 Öè DIN Á-½ÓÆ+½«Éí¹ÁÇìãÓ²¼pÖ±½ÓÁ-½ÓÖΑί¼Δίζ:¼ε

Èç¹ÙÁúË¹ÓÃËæ StereoGraphics StereoEyes »ð¼æËÝ²úÆ· ½´øμÄËËÄäÆ÷£-ÇèÑìÔñ  
´ËÑìî;£Öâð©ËËÄäÆ÷½«ÏË¾¼Æ÷ÐÄ°Ä×ª»»³Ë  
´ó¶àËý¿ÉÓÃÄçìâÓ²¼þË¹ÓÃμ±ê×¼» ³ Õè DIN Á-½ÓÆ÷;£  
×ΦË°Ëç¹ÙÁúμÄí¼ÐÏ; ¾¾ÓÐÄÚÖÃμÄ 3 Õè DIN Á-½ÓÆ÷£-ÒðÏÐèË¹ÓÃËËÄäÆ÷£;

Èç¹úÄúîþ·²éç´Áçìâð§¹ú£-ÇeÑîÔñ´ÈÑîÏÒÔ½»»×óÓÒí¼îñî£Ò»°äÀ´Èµ£-½ðµ±Ê¹ÓÄ´¹Ö±,òððÉ´´ÄèÏÔÊ¾¼£±ºÏþÔ´Ä£Ê½Ê±  
£-²ÄçÉÄÚðèÒª£èÓÄ´ÈÑîÏî£

ΈΝΙ ΑΔΩΔΕ ΕΑΥΤΑ ΜΑΥ  
æÓÓ²ÇÍÆΑΙΐÙΐ¼É±ÓÃΐεÖαζ ΕÒÒìά,βÍÆΑì°ÜÄÜ¼̄μÄÓ|ÓÃ³ìÐòμÄÐÖÄÜε-μ«í-Ê±Ò²»άÉÔÎϕ½μμί.ÇÍÆΑΐÓ|ÓÃ³ìÐòμÄÐÖÄÜΐε

ΈΝΙΉΝΤΕΙΣ «ΣΥΛΛΟΓΗ ΕΡΓΩΝ ΤΗΣ ΕΚΚΛΗΣΙΑΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΤΗΣ ΑΡΧΑΪΚΗΣ ΔΕΛΦΩΝΙΔΑΣ»

