

‘ÈÑ;ïíÓÃÓÚ´ò;ª»ò¹Ø±ÕÍ»¯·ÂÕæ;£

Direct3D Ö,¶³⁴ßÓÐ D3D Ó²¹⁴p¹⁴ÓËÛ¹;ÄÛµÄÏÔÊ³⁴ÊÊÀäÆ÷Ó;ÄÛ¹»Ö

‘ÐÐ¹⁴â¶ËÍ»¯»òÍ»¯;£Ä³Ð©ÓÏ·²»»áÕýË·²éÑ¯ D3D Ó²¹⁴p¹;ÄÛ£¬²çÆÚÍúÍ»¯Ö§³Ö;£Ñ;Ôñ,ÃÑ;ï¹⁴«Ë·±£  
‘ËÀàÓÏ·¹⁴«»áÓÚ NVidia Í¹⁴ÐÍ´;ÀÍÆ÷ÉÏÛË·ÔËÐÐ;£

ÖâÐ©Ñ;ïîÊ¹Äú¿ÉÒÔ¿ØÖÆÇÝ¶³ìÐðµÄÆ½»¬´!À¹!ÄÜ;£

Æ½»¬´!ÀîÊÇÒ»ÖÖ·½.¨£¬ÓÄÓÚÊ¹ 3D ïîâ±ßÔµÆ½»¬ÒÔïû³ý³¼â³Ý×´!â¹Ù;£Çë×çÒâ£¬ÆôÓÄÆ½»¬´!  
!À¹²ç²»»á×Ô¶¹Ê¹ËùÓÐ Direct3D ³ìÐðäÖË¾Æ½»¬´!À¹ýµÄ!¼!ó;£Æ½»¬´!  
!À¹±ØÐëËÛÓ;ÓÄ³ìÐðµÄÖ§³ÖÒÔ±ãÖý³£ÔËÐÐ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÆ½»¬´!ÀíÈ;Ñù·½·´´¿

Äú¿ÉÒÔ½«ÉèÖÄµ÷Öûî³, ÷ÖÖÖµ£¬ÖµµÄ·¶î§¿ÉÒÔ  
´Ó!á¹©×î¿ìµÄÓ;ÓÄ³!ÐðÐÔÄÜµ½äÖÈ¾×î, ßÖÉÄ¿µÄ¼!ó¿

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ¼ÐÎ´;ÀíÆ÷Ê¹ÓÃμÄ×Ô¶ Mip Ó³Éä·;£

Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñË«İßÐÔ»ðËýİßÐÔ Mip

Ó³Éä·£-Ë«İß·İ³£İá¹©,ü¼ÑμÄÐÔÄÛ£-¶∅ËËýİß·İ³£²úÉúÖËÄ¿,ü,ßμÄ¼İó;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔµ÷Õû Mip Ó³ÉäµÄ LOD£"Ī, ½Ú¼¶±ð£©Æ«ÒÆ;£

Æ«ÒÆÔ½µí£¬İá¹©µÄ¼ıŃÖÊÁ¿, ü¼ŃŃ»¶øÆ«ÒÆÔ½, ß£¬Ó;ÓÄ³İĐðĐÖÄÜ, ü²Ä;£Äú¿ÉÒÔ  
´Óİâ, öÔæÈèÆ«ÒÆÖµÖĐŃ;Ôñ£¬ÖâĐ©Æ«ÒÆÖµ´Ó;°×ı¼Ń¼ıŃÖÊÁ¿±µ½;°×ı¼ŃĐÖÄÜ;±²»µÈ;£

ÖâÊ¹¼ÐÎ´ÁíÆ÷¿ÉÒÔ³ä·ÖÀùÓÃÖ, ¶ μÄİμİ³ÄÜ´æÁ¿½ØÐÐÎÆÀí´æ´ϕ£¨İÔÊ³¼ÊÊÄäÆ÷±³¼Éí°²×°μÄÄÜ´æ³ýÍâ£©İ£

×ϕ£º ¿É±£ÁôÓÃÓÚÎÆÀí´æ´ϕμÄ×Í´óİμİ³ÄÜ´æËÝÁ¿ÊÇÒÀ³¼Ý¼ÆËä»úÖÐ°²×°μÄİİÁí RAM  
ËÝÁ¿¼ÆËäμÄÀ´İİμİ³ RAM Ô½, ß£¬¿ÉÔÔËèÖÄμÄÖμÒ²³¼ÍÔ½, ßİ£

´ËËèÖÄ¶İÔÄäÓÐ AGP İÔÊ³¼ÊÊÄäÆ÷μÄİμİ³Ä»ÓÐÓ°İİİ£

NVidia ί¼ΔÎ´ΐΆίÆ÷ζÉÒÔ×Ô¶´Éú³É Mip Ó³ÉäÒÔöÇζί´´ΐ×ÜΐΒ´«ÊäîÆÀίμÄĐŠÂÊ£¬²  
çìá¹©,ü,βμÄÓ!ÓÄ³!ĐòĐÔÄÜ;£

μ«ÊÇ£¬ÔÚÆδÓÄ×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip Ó³ÉäÊ±

£¬Ä³Đ©Ó!ÓÄ³!ĐòζÉÄÜ»á!ÔÊ³⁄⁴²»ÖýÈ·;£Ö³⁄⁴ÄÖý!Ê!â£¬Çε¹⁄²μμί×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip

Ó³Éä¹⁄⁴¶±δÊý£¬¬Ö±ÖÁ!¹⁄⁴!óÖýÈ·!ÔÊ³⁄⁴!âÖ¹;£¹⁄²μμί Mip Ó³Éä¹⁄⁴¶±δÊý!´³£ζÉÒÔ!û³ý!ÆÀ!²»Æε»ò;°·!ΐ;±£´´  
´ú¹⁄⁴ÛÊÇĐÔÄÜ¹⁄²μμί£©;£

ΈΝ;ϊϊÔÊĐİÈÿİßĐÔ Mip Ó³ÉäμÄ¶¶¶̄;£

ÔÊĐİ Mip Ó³Éä¶¶¶̄<sup>-1/2</sup>«ÔÔ<sup>1/2</sup>μμÍ<sup>1/4</sup>İóÔÊÄ¿İ³´ú<sup>1/4</sup>Ûİá¹©ÔöÇ¿μÄÓ;ÓÄ³İĐðĐÔÄÛ;£Ä³Đ©Çέ¿öİÄ¿ÉÄÛ×  
ϕÒâ²»μ<sup>1/2</sup>Í<sup>1/4</sup>İóÔÊÄ¿μÄËðÊŞ£¬Òð´ÊÄú¿ÉÄÛİİÍú³ä·ÖÀúÓÄÒðÆδÓÄ´Ê¹;ÄÛ¶¶´øÀ´μÄ¶¶İİàĐÔÄÛ;£



‘ËÑ;ï»áîÈ«ÆÁÄ» OpenGL Ó;ÓÃ³\Đò´ò;ªÒ³Ãæ·xª£¬Ōâ;ÉÄÜ»á\á, ßĐÔÄÜ;£Èç¹ú½úÓÃ´ËÑ;ï£¬¬OpenGL  
½«Ë¹ÓÁÍ»¿é´«ËäÒÔ±ã´ÓºóÃæ»º³åÇø·xªµ½Ç°Ãæ»º³åÇø;£

´ËÑ;ïÇ¿ÖÆÇý¶³ìÐðÔÚÒ³Ãæ·×³Ö®ºóμÈ´ý VBlank;£

½«´ËÑ;ï±£ÁδÔÚ½úÓÃ×´ì-»áÊ¹Ö;ËÙÂÊ,βÓÚÏÔÊ¾Æ÷μÄË

ϕÐÂÂÊ£-μ«¿ÉÄÜÓÉÓÚ¼ïóÖÊÁ¿½μμí¶øÔÚÊÓ¾ðËÏ»á²úÉú¼Üïóºí¼íó²»ÍéÖûμÄ,Ð¾ð;£ÆδÓÃ

´ËÑ;ïòÔÊ¹Çý¶³ìÐðμÈ´ý VBlank;£

ÒÑ±£'æµÄ×Ô¶"ÒåÉèÖÃ£"»ð;°tweaks;±£©ÁÐ±í;£  
'ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñîÄ½¼¼¼»î,ÃÉèÖÃ;£ÖºÓ;ÓÃÉèÖÃ£¬ÇèÑ;Ôñ;°È·¶" ;±»ð;°Ó;ÓÃ;±°'Å¥;£

Ê¹Äú¿ÉÒ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£¨¨üÀ¨¿Direct3D - ¿½¼¶¿±¶Ô»°¿ðÖÐÉè¶¨¨μÄÄÇÐ©ÉèÖÃ£©Áí  
´æí³×Ô¶¨¨ÒåμÄ¿°tweak¿±¿£±£´æμÄÉèÖÃËæ°ó½«±»¿í¼Ôμ½ÁÚ½üμÄÄÐ±íÖÐ¿£  
Ò»μ©ÖÖμ½Ä³,ö Direct3D Ó¶·μÄ×¿¼ÑÉèÖÃ£¬½«ÉèÖÃÁí´æí³×Ô¶¨¨ÒåμÄ¿°tweak¿±  
»áÊ¹Äú¿ÉÒÖÔÚÆð¶¨¨Ó¶·Ç°¿¿ËÜÄäÖÃ Direct3D£¬¶øÇÔ¿Ðè·Ö±ðÉèÖÃ¿,öÑ¿¿¿£

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ;°tweak;±;£±£  
'æμÄÉèÖÃËæºó½«±»ì¼¼Óμ½ÁÚ½üμÄÁÐ±íÖÐ;£

Ò»μ©ÖÖμ½Ä³,ö OpenGL Ó;ÓÃ³ìÐòμÄ×î¼ÑÉèÖÃ£¬½«ÉèÖÃÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ  
;°tweak;±»áÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆδ¶³ìÐòÇ°¿ìËÜÄäÖÃ OpenGL£¬¶ØÇÔìÐè·Ö±δÉèÖÃÄ¿,öÑ;î;£

É¾³ýÁÐ±íÖÐμ±Ç°Ñ;¶" μÄ×Ô¶" ÒâÉèÖÃ;£

½«ËùÓÐÉèÖÃ»Ö, 1ªÆäÄ¬ÈÏμ;£

ÏÔÊ¾4Ò»\_ö¶Ô»°¿ð£-Ê¹Äú¿ÉÒÔ×Ô¶"ÒâÆäËü Direct3D ÈèÖÃ¿£



ΈΝ;ĩ»á,ü,ÄÍÆÀíÒªÈØμΑÓ²¼pÍÆÀí±àÖ·½°,j£

,ü,ÄÖâÐ©Öμ½«»á,Ä±ä¶"ÒåμÄÍÆÀíÒªÈØÔμãμÄÍ»ÖÄ;£Ä-ÈÏÖμ·ú¶í Direct3D

¹æ,ñ;£Ö»Ð©Èí¼p¿ÉÄÜÆÚÍúÍÆÀíÒªÈØÔμã¶"ÒåÔÚ±δ'j;£Èç¹úÍÆÀíÒªÈØÔμãÖØÐÄ¶"Òå£-Òò

ΈÄàÓ;ÓÄ³ìÐòμÄÍ¼ÍöÖÉÁ¿½«»άλá,ß;£È¹ÓÄ»-¿έ¿Ø¼pÔÚÍÆÀíÒªÈØμÄ×óÈÍ½Ç¶íÖÐÐÄÖ®¼äμ÷ÖúÍÆÀí  
ÒªÈØÔμãμÄÍ»ÖÄ;£

ΈΝ;ϊίΈ¹Äú¿ÉÒÔÔÚ¼ΔÎΔ¾Æ¬΄;ÀíÔ;Ç°ϊΠÖÆ CPU ¿ÉÒÔ×¼±,μÄÖ;Έý£¬ÔÚ½úÓÃ VSYNC Ê±£©;£  
Ò»Ð©Çέ¿öïÄ£¬ÔÊΔíÔαäË¾μÄÖ;ΈýÔ½,β£¬¶ÔÓï,Έ;çÓï¼üÀì»δ¼üÀìÖ®ÀàμÄÊäËËË±,μÄìÓ;°Êä  
ËËΝÓ³Ù;±Öμ¾íÔ½´ó;£  
Ëç¹úÔÚίæÓï·Ê±¶ÔÁ¬½Óμ½¼ÆËä»úμÄÊäËËË±,ìÓ;ΝÓ³Ù°ÜÃ÷ÏÔ£¬Çè½μμί´ËÖμ;£

½«ËùÓÐÉèÖÃ»Ö, îªÆäÄ¬ÈÏµ;£

ÔÊĐíÄúμ÷Õû OpenGL Ó;ÓÃ³|ĐòÖĐİÔÊ³¼μÄÎÆÀíμÄí¼İöÖÊÁ;ı£

**ÓÄ»~ÔÔ±ã»ñμÄ×î¼Ñİ¼İöÖÊÁ**»áí~¹ý×î¼Ñíâ¹Û;ÉÄÛμÄμ½μÄ×î,βÖÊÁ;äÖÈ³¼İÆÀí;£

**ÓÄ»~ÔÔ±ã»ñμÄ×î¼ÑĐÖÄÛ**»áí~¹ý¼μμİ¼İöÖÊÁ;ÒÒİá,βÓ;ÓÃ³|ĐòĐÖÄÛÀ´äÖÈ³¼İÆÀí;£

»ı̂İÊ¹ÓÃÒÖÉİÁ½ÖÖ¹;ÄÛμÄ×é̂ı;£ÖâÊÇÄ-ÈİÖμ;£

OpenGL 3.0 **GL\_KTX\_buffer\_region** 3D  
3D

ÔÚÆδóÃ GL\_KTX\_buffer\_region À©Ö¹Ê±ÔÊĐíÊ¹ÓÃ±¾¼»úÊÓÆμÄÚ  
´æj£μ«ÊÇ£¬ÊÇ¹û±¾¼»újÊÓÃÊÓÆμÄÚ´æÉÙÓÚ 8 MB£¬½«²»»áÆδóÃË<ÃæÀ©Ö¹Ö§³Öj£

ÔÊĐÍÄúÖ, ¶ PCI ÎÆÀí¶ÑμÄ×í´óÈÝÁ¿;£  
¶ÔÓÚÓĐ×ã¹»ÄÚ´æμÄ PCI Ĩμ³£→Ôö¼Ó´ËÖμ¿ÉÄÜ»á¼«´óμØÍá, ßÄ³Đ© OpenGL Ó!ÓÃ³ìĐòμÄĐÖÄÜ;£  
×ç£º ¿Éî³ OpenGL ÎÆÀí´æ´ç±£ÁδμÄĨμ³ÄÚ´æ×í´óÈÝÁ¿È¿¼öÓÚ¼ÆËä»úÉĨ²×ºμÄĨiÄí RAM ÈÝÁ¿;£Ĩμ³  
RAM Ô½¶à£→×í´óÖμ¾ÍÔ½, ß;£  
´ËÈèÖÄ¶ÔÄäÓĐ AGP ĨÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷μÄĨμ³Ä»ÓĐÓ°Ĩ;£





Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ»¬¿é¿ØÖÆμÄ²ÊÉ«Í"μÀ;£Äú¿ÉÒÔ·Ö±δμ÷ÕúⁱÉ«;ϕÂìÉ«»δÀ¶É«Í"μÀ»δÒ»´Îμ÷ÕúËùÓÐÈý  
„ó"μÀ;£

ÒÔÍ¼ÐÎ±íÊ³¼ÑÕÉ«ÇúÏß;£ÔÚÄúμ÷Õû¶¶Ô±È¶¶È;çÁÁ¶È»ð»Ò¶¶ÈÖμÊ±£¬´ÊÇúÏß½«ÊμÊ±,ü,Ä;£

Ñ;Ôñ´ËÑ;ï½«Ê¹ÄúÔÚ´Ë´ËÛ×öμÄÑÕÉ<μ÷ÕûÔÚÕØÐÂÆð¶ Windows °ó×Ô¶»Ö´;£  
×ç£º Èç¹û¼ÆËä»úÔÍØÂçÉÏÖËÐ£¬ÔðÔÚÄúμÇ¹¼μ½ Windows °óÑÕÉ«²Â»ám÷Õû;£

ÒÑ±£´æµÄ×Ô¶¨ÒåÑÕÉ«ÉèÖÃÁÐ±í;£´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñíÄ½«¼»»î,ÃÉèÖÃ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÑÕÉ«ÉèÖÃÁí´æîª×Ô¶¨¨ÒåÉèÖÃ;£±£  
´æμÄÉèÖÃËæºó½«±»í¼¼Óμ½ÁÚ½üμÄÁÐ±íÖÐ;£

É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶"μÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉèÖÃ¡£

½«ËùÓÐÑÕÉ«Öμ»Ö, 1<sup>a</sup>Ó<sup>21</sup>/4p<sup>3</sup>ö<sup>3</sup>§ÉèÖÃ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼î²âÔÊĐí Windows Ö±½Ó´ÓÏÔÊ¾Æ÷±¾Éí½ÓÊÏÏÿÈ·µÄ¼ÆÊ±ĐÄÏç  
¿ÏâÊÇÄ-ËÏÈÏÄ;£Çë×çÒâ£-Ò»Đ©½ÏÔçµÄÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÄÛ²»Ï§³Ï´Ë¹;ÄÛ;£

Í´´ÓÄ¼ÆÊ±×¼Ôð»ð **GTF** ÊÇ´ó¶àÊý,üĐÄµÄÓ²¼þ²ÉÄµÄ±ê×¼;£

ÄëÊçĐÏÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±»ð **DMT** ÊÇÒ»Đ©Ó²¼þËÏÏÛ²ÉÄµÄÏÇÆÛ±ê×¼;£ÊÇ¹ûÓ²¼þĐÈÒ³  
DMT£-ÇëÆðÓÄ´ËÑ;Ï;£



Ñ;Ôñ'ËÑ;ïiòÔ½ûÓÃÇý¶<sup>-³</sup>ìÐòÕ¼ÓÃµÃ¹â±ê,βËÙ»<sup>º</sup>'æ;£

Èç¹ûÊó±ê¹â±êïÔÊ¾²»ÕýË·»òÔÚÔËÐÄ³Ð©Ó;ÓÃ³ìÐòÊ±Ôâµ¼ÆÆ»µ£-Ôò½ûÓÃ¹â±ê»<sup>º</sup>  
'æ;ÉÄÛ»á½â¾ö,ÃÎÊîâ;£

Èç¹û,ü,ÄÁË'ËËèÖÃ£-Windows ±ØÐëÖØÐÂÆê¶<sup>-</sup>ÔÔÊ¹ÐÂËèÖÃÉúÐ§;£

ÉÑîîÉ·ÀÖ¹Ç¶ÈèÀÉìµÄî»Í¼íóËØî£

ÔÚÍ»Í¼·Å´óÊ±£¬ÈÇ¹úÒáí¹ýíÔÊ¾Çý¶³ìÐòÊ¹»Í¼í°Æ½»¬î±£¬ÔòÑîÔñ´Ëîî£

ÈÇ¹úüü,ÄÁË´ËËèÖÃ£¬Windows ±ØÐëÖØÐÂÆð¶¬ÒÔÊ¹ÐÂËèÖÃÉúÐ§î£

Ōâ»á¹Ø±ŌÇúĩŒı¼μÄ GDI Ó²¼p¼ÓËÙ;£

Ñ;Ôñ´Ēĩ½«ºöÂÔÓ²¼p£→²çÇ;ÖÆİÔÊ¾Çý¶~³İĐòÊ¹ÓÃ Windows μÄÄÚ²;»úÖÆäÖË¾Ô²;çÍÖÔ²ºı»jĩŒμË;£

Èç¹û\_ü\_ĂĂĒ´ĒĒèÖĂ£→Windows ±ØĐëÖØĐĂÆô¶~ÒÔÊ¹ĐĂÊèÖĂÉúĐŒ;£

½« NVidia QuickTweak Í¼±êÍ¼Óμ½ Windows ÈÏñÀ, ;£

´ÉÍ¼±êÉ¹Äú¿ÉÒÔ;°ÇáĚÉ;±μØ´Ó¼ò±ãμÄμ³öÉ½²Ěμ¶ÖĐÓ;ÓÄĚÎÒ»×Ô¶¨¨ÒåμÄ Direct3D;çOpenGL  
»òÑŌÉ«ÉèÖÄ;£´Ě²Ěμ¶Ò²°üº¬»Ö,´Ä¬ĚĚĚÖÄóí·ÄĚ;°ĬŌĚ¾Æ÷ĚđĐŌ;±¶Ō»°¿òμÄÑ;Ĭ;£

È:Äú;ÉÒÏÑ;ÔñÓÃÓÚÔÚ Windows ÈÏñÀ, ÖÐ±íÊ¼ QuickTweak ¹«ÓÃ³ÌÐòµÁ¼±ê;£  
´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÏÊ¼µÄËùÐè¼±ê;£È»ºó°´ÏÁ;°È·¶" ;±»ð;°Ó;ÓÃ;±ÒÏ, üÐÄËÏñÀ, ÖÐµÁ¼±ê;£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;ïiòÔ½ûÓÃŋÔÃ³Đ© CPU Ê¹ÓÃµÃÔöÇ¿Ö,ÁîµÃÇýŋŋ³ìĐòÖŞ³Ö;£

Ã³Đ© CPU ÖŞ³Ö,½¼Ó 3D Ö,Áî£-ÔâĐ©Ö,Áî¿ÉŋÔ NVidia Í¼ĐÍ'ÀíÆ÷½øĐĐ²¹³ä²çìá,ß 3D  
Óŋ»òÓ!ÓÃ³ìĐòµÃĐÔÄÜ;£'ĒÑ;ïiÊ¹Ãú¿ÉÔÔ½ûÓÃŋÔÇýŋŋ³ìĐòÖĐÔâĐ©,½¼Ó 3D  
Ö,ÁîµÃÖŞ³Ö;£ÔâŋÔÓÚĐÔÄÜ±Ê½ĩ»ò¹ÊÔĩÃ³ýºÜÓĐÓÃ'ì;£

Ñ;Ôñ'ËÑ;ïiòÔ½ûÓÃ VBlank µÈ'ý;£

Ò²³Æîª;°½ûÓÃ VSYNC;±£-Ôâ»áÊ¹ÔÚÆÁÄ»ÉíÁç¼'äÖÈ¾¼í¼íó¶øîÞÐèµÈ'ýÓëíÔÊ¾¼Æ÷µÄ  
'¹Ö±»ØÉ"í-²½;£ÔâÊ¹µÃÖ;ËÙÂÊ,ßÓÚíÔÊ¾¼Æ÷µÄË  
çÐÂÂÊ£-µ«¿ÉÄÛÓÉÓÚí¼íóÖÊÄ½µµí¶øÔÚÊÓ¾ðÉí»á²úÉú¼Ûíóí¼íó²»íêÔûµÄ,Ð¾ð;£

1Ø±Ö´Ë¶Ô»°¿ò²ç±£ÁôËù×öμÄ,ü,Ä£-òÔ±ãÑ;Ôñ;°,½¼⁴ÓÊδÐÔ;±¶¶Ô»°¿òÖÐμÄ;°È·¶;±»ò;°Ó;ÓÃ;±°  
´Å¥⁹óÊ¹ÆäÉúÐ§;£



10±Ö´Ë¶Ô»º;ð¶²»±f´æËù×öµÄ,ü,Ä;£

ÉÑ;ÏÊ¹Äú¿ÉÒ½úÓÃÇý¶³ÏÐðµÄ DirectX 6 ¹ÄÛ;£

ÔÚ°²×°ÁË DirectX 6 ÇÒÇý¶³ÏÐðÖÐÆóÁÁË DirectX 6 Ö§³ÖÊ±£-Ï²ÔÇÆÚ°æ±¾µÄ DirectX ±àÐ  
´µÄÒ»Ð©ÓÏ;¿ÉÄÛÔËÐ²»Öý³£;£Ñ;Ôñ´ÉÑ;ÏÏ»áÇ¿ÖÆÇý¶³ÏÐðÒÔ DirectX 5

¼æËÝÄ£Ê½ÔËÐ£-ÒÔ±ã, üÔÇµÄÓÏ;¿ÉÒÔÛËË·ÔËÐ;£

ËÇ¹ûÒ²ÔËÐÄ³Ð©, ü¾ÉµÄÓÏ;¶ÆäÆê¶³»ðÔËÐÓËËÛÓ;ÓÐµÄ·½Ê½²»Í-Ê±£-ÒðÑ;Ôñ´ÉÑ;ÏÏ;£

Ê'Äú¿ÉÒÔÈ·¶"µ¥»÷ËÏñÀ,Í¼±êÊ±ÄÄ,öÊó±ê°'Å¥¿ÉÒÔìø³ö²Ëµ¥¡£

‘ò;ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĪΔĀĭç;£

Èç¹ûÔÚ´Ó²Ēμ∓ÖÐÔØÈë Direct3D »ò OpenGL ÅäÖÃĒ±²»ĭëĭÔĒ¾¼È·ÈĪΔĀĭç£-Çë,´Ñĭ´Ēĭĭç£

Èç¹úÒªĭÔÊ³¼ÈĭñÀ,²Ëμ¥Ê±'ø 3D Ð§¹ú£-ÇěÑĭÔñ'ĔÑĭĭĭ£

Æ½°äïÔÊ¾Æ÷ÔÚ·Ö±æÂÊμίÓÚÖ§³ÖμÄ×ί´ó·Ö±æÂÊÔËÐÊ±  
£¬ÕâÐ©Ñ;ïÊ¹Äύ¿ÉÒÔÈ·¶"ïÔÊ¾Æ÷ËÏ¼ϊόμÄ²¼ÖÄ;£

Èç¹úÒ²Ê¹Ñ;¶µÄÑ;ÏÔÚÃ¿¹Æô¶ Windows Ê±ÉúÐ\$£→ÔòÑ;Ôñ¹ËÑ;Ï;£

Ê¹ÓÃ¼ýí·°´Åψμ÷ÕúÏÔÊ¾Æ÷ÉÏμÄ×ÀÃæî»ÖÃj£



½«xÀÃæÖØÖÃîÄ-Èï»ÖÃ£¬x÷îªμ±Ç°·Ö±æÂÊ°íËçÐÂÂÊ;£

ÖaĐ©Ñ;İİÊ¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÊä³öİÔÊ¾Éè±,£¨İÔÊ¾Æ÷;çÊý×ÖÆ½°âİÔÊ¾Æ÷»ò  
TV£¬ÖàÊ;¾öÓÚİÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ö§³ÖμĂÉè±,ÀàĐÍ£©;£

´ò¿ªÒ»¸ö´º¿Ú£¬Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐ×Ô¶´´Òàµ±Ç°ÏÔÊ¾¼Éè±¸µÄÉèÖÃ¿£

±íÊ¾ TV Êä³öÊ¹ÓÃµ±Ç°ÖÆÊ¹½²í¼ÒÉèÖÃ;£

´ò¿ªÒ» ,ö´º¿Ú£→Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÖ ,¶`ìØ¶`µÄ TV Êä³öÖÆÊ½¿£

Έ±ίÊ¹Äú¿ÉÒÔÒÀ¾¼ÝÄúËù´μÄ¹ú¼ÒÑ;Ôñ TV Êä³öÖÆÊ½;£

×££º Èç¹ûÄúËù´¹ú¼Ò²»ÔÚÁÐ±ίÖÐ£¬ÔδÓ!Ñ;ÔñÀËÄúËùÔÚμØ×¹½üμÄ¹ú¼Ò;£

½«Ñ;¶" ÖÆÊ½x ÷îª¿»úÊ±μÄÄ¬ÈÏÈèÖÄ;£

Èç¹úÔÚÖ»ÓÐ TV Á¬½Óμ½ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ê±Æô¶¹¬¼ÆËä»ú£¬Ôð´ËÑ;¶"áÈ·±  
£Æô¶¹¬¼ÏÔÏÔÊ¾¼μÄËùÓÐÆÁÄ»ÐÄÏç½«ÒÔ TV Ö§³ÖμÄÏýÈ·ÖÆÊ½Êä³ö;£

Ê¹ÓÃ¼ýí°´Á¥µ÷Õû TV ÉïµÄ×ÀÃæî»ÖÃ;£

×ç£º Èç¹ûÓÉÓÚµ÷Õû¹ý´ó¶øÊ¹ TV »ÃæÔÓÂÒ»ð±äîººÚÆÁ£-Ö»ÐèµÈ´ý 10 Æ¼´¿É;£-  
Ãæ½«×Ô¶»»Ö´µ½Ä-Èï»ÖÃ;£È»ºÁú¿ÉÔÔÔ  
´¿ºÈ¼µ÷Õû;£Ô»µ©½«×ÀÃæ¶»î»µ½ÈùÐèî»ÖÃº£-Ôð±ØÐèÔÚ 10 Æ¼ä,ðÖ®ÄÚ°  
´Îî°È¶»î;±»ð;°Ó;ÓÃ;±°´Á¥ÔÔ±£´æÈèÖÃ;£



½« TV ÉĩμÄ×ÀÃæÖØÖÃîÆäÄ-ÈÏ»ÖÃ£-×÷îμ±Ç°·Ö±æÂÊ;£

Ê'ÓÃÕâÐ©¿ØÖÆμ÷Õù TV Í¼íóμÄÁÁ¶È°í±¥°í¶È;£

Ê'ÓÃ´Ë¿ØÖÆµ÷ÕûÒºÓ¡ÓÃÓÚ TV ÐÃºÃµÄÉÁË, ¹ýÂËÆ÷µÄËýÁ¿¡£  
¶ÔÓÚ´ÓÓ²¼þ½âÂËÆ÷»Ø·Å DVD Ó°Æ¬½´´ÒéÃú³¹µ×¹Ø±ÖÉÁË, ¹ýÂËÆ÷¡£

Ñ;ÔñÆÁÄ»·Ö±æÂÊ°ÍÑÖÉ«É†¶È×÷îªÊä³öμ½ TV μÄÉèÖÃ;£

