

‘ÈÑ;ïiÓÁÓÚ´ò;ª»ò¹Ø±ÕÍ»¯·ÂÕæ;£

Direct3D Ö,¶³⁄₄ßÓÐ D3D Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓËÛ¹;ÄÛµÄÏÔÊ³⁄₄ÊÊÀäÆ÷Ó;ÄÛ¹»Ö

‘ÐÐ¹⁄₄â¶ËÍ»¯»òÍ»¯;£Ä³Ð©ÓÏ·²»»áÕýË·²éÑ¯ D3D Ó²¹⁄₄p¹;ÄÛ£¬²çÆÚÍúÍ»¯Ö§³Ö;£Ñ;Ôñ,ÄÑ;ïi¹⁄₂«È·±£
‘ÈÀàÓÏ·¹⁄₂«»áÓÚ NVidia Í¹⁄₄ÐÎ´;ÀÍÆ÷ÉÏÖýË·ÔËÐÐ;£

ÕâÐ©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»¬´!À¹ýµÄ¹¼íó;£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·í³£İá¹©,ü¼ÑμÄÐÔÄÛ£-¶∅ËËýİß·í³£²úÉúÖËÄ¿,ü,ßμÄ¼İó;£

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

Æ«ÒÆÔ½µí£¬İá¹©µÄ¼ıŃÖÊÁ¿, ü¼Ń£»¶øÆ«ÒÆÔ½, ß£¬Ó;ÓÄ³İĐðĐÔÄÜ, ü²Ä;£Äú¿ÉÒÔ
´Óİâ, öÔæÈèÆ«ÒÆÖµÖĐŃ;Ôñ£¬ŌâĐ©Æ«ÒÆÖµ´Ó;°×ı¼Ń¼ıŃÖÊÁ¿±µ½;°×ı¼ŃĐÔÄÜ;±²»µÈ;£

ÖâÊ¹¼ÐÎ´ÁíÆ÷¿ÉÒÔ³ä·ÖÀùÓÃÖ, ¶ μÄĩμί³ÄÚ´æÁ¿½ØÐÐÎÆÀí´æ´ϕ£¨¨ÏÔÊ³¼ÊÊÄäÆ÷±³¼Éí°²×°μÄÄÚ
´æ³ýíâ£©;£

×ϕ£º ¿É±£ÁδÓÃÓÚÎÆÀí´æ´ϕμÄ×ί´όĩμί³ÄÚ´æËÝÁ¿ÊÇÒÀ¾¼Ý¼¼ÆËä»úÖÐ°²×°μÄĩîÁí RAM
ËÝÁ¿¼¼ÆËäμÄÀ´;£ĩμί³ RAM Ô½, ß£¬¿ÉÔÔËèÖÃμÄÖμÒ²³¼ÍÔ½, ß;£

´ËËèÖÃ¶ÏÔÄäÓÐ AGP ÏÔÊ³¼ÊÊÄäÆ÷μÄĩμί³Ä»ÓÐÓ°ì;£

NVidia ί¼ΔÎ´ΐΆίÆ÷ζÉÒÔ×Ô¶´Éú³É Mip Ó³ÉäÒÔöÇζί´´ΐ×ÜΐΒ´«ÊäîÆÀίμÄĐ\$ÂÊ£¬²
çìá¹©,ü,βμÄÓ!ÓÄ³!ĐðĐÔÄÜ;£

μ«ÊÇ£¬ÔÚÆδÓÄ×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip Ó³ÉäÊ±

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

Ó³Éä¹⁄⁴¶±δÊý£¬¬Ö±ÖÁ!¹⁄⁴!óÖýÈ·!ÔÊ³⁄⁴!Ö¹;£¹⁄²μμί Mip Ó³Éä¹⁄⁴¶±δÊý!´³£ζÉÒÔ!û³ý!ÆÀ!²»Æε»ð;°·!¶!;±£´´
´ú¹⁄⁴ÛÊÇĐÔÄÜ¹⁄²μμί£©;£

ΈΝ;ϊϊÔÊĐİÈÿİßĐÔ Mip Ó³ÉäμÄ¶¶¶¶ ;£

ÔÊĐİ Mip Ó³Éä¶¶¶¶ ½«ÒÔ½μμÍ¼¼İóÔÊÄ¿İ³´ ú¼Ùİá¹©ÔöÇ¿μÄÓİÓÄ³İĐðĐÔÄÜ;£Ä³Đ©Çέ¿öİÄ¿ÉÄÜ×
çÒâ²»μ¼¼¼¼İóÔÊÄ¿μÄËðÊŞ£¬Òð´ÊÄú¿ÉÄÜİİİ¼³ä·ÖÀúÓÄÒðÆδÓÄ´Ê¹;ÄÜ¶¶ø´øÀ´μÄ¶¶İİàĐÔÄÜ;£

‘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;£

ΈΝ;ϊΐÇ;ÖÆÇý¶³ìÐòÔÚÒ³Ãæ·x³Ö®ºóμÈ´ý VBlank;£

½«´ΈΝ;ϊΐ±£ÁδÔÚ½úÓÃx´ì-»áÊ¹Ö;ËÙÂÊ,βÓÚÏÔÊ¾⁄⁄Æ÷μÄË

ϕÐÂÂÊ£-μ«;ÉÄÛÓÉÓÚ¼ïóÖÊÁ;½μμί¶θÔÚÊÓ¾ðËÏ»á²úÉú¼Ûïó°í¼ïó²»ÍéÖûμÄ,Ð¾⁄⁄δ;£ÆδÓÃ

ΈΝ;ϊΐòÔÊ¹Çý¶³ìÐòμÈ´ý VBlank;£

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

Ê¹Áú¿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¿±
»áÊ¹Áú¿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×î¼¼ÑÉèÖÃ£¬½«ÉèÖÃÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ
;°tweak;±»áÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆδ¶³ìÐòÇ°¿ìËÜÄäÖÃ OpenGL£¬¶øÇÔìÐè·Ö±ðÉèÖÃÄ¿,öÑ;ì;£

É¾³ýÁÐ±íÖÐμ±Ç°Ñ;¶" μÄ×Ô¶" ÒâÉèÖÃ;£

½«ËùÓÐÉèÖÃ»Ö, 1ªÆäÄ¬ÈÏμ;£

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

ΈΝ;ĩ»á,ü,ÄÍÆÀíÒªËØμΑÓ²¼þÍÆÀí±àÖ·½°,j£

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

¹æ,ñ;£Ö»Ð©Èí¼þ¿ÉÄÛÆÚÍúÍÆÀíÒªËØÔμã¶"ÒåÔÚ±ð'j;£Èç¹úÍÆÀíÒªËØÔμãÖØÐÄ¶"Òå£-Òð

ΈÄàÓ;ÓÄ³ìÐðμÄÍ¼ÍöÖÉÁ¿½«»άλá,ß;£È¹ÓÄ»-¿έ¿Ø¼þÔÚÍÆÀíÒªËØμÄ×óÈÍ½Ç¶íÖÐÐÄÖ®¼äμ÷ÖúÍÆÀí
ÒªËØÔμãμÄÍ»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®ÀμÄÊäËËË±,μÄìÓ;°Êä
ËËΝÓ³Ù;±Öμ¾íÔ½´ó;£
Ëç¹úÔÚίæÓï·Ê±¶ÔÁ¬½Óμ½¼ÆËä»úμÄÊäËËË±,ìÓ;ΝÓ³Ù°ÜÃ÷ÏÔ£¬Çè½μμί´ËÖμ;£

½«ËùÓÐÉèÖÃ»Ö, 1ªÆäÄ¬ÈÏμ;£

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

ÓÄ»~ÔÔ±ã»ñμÄ×î¼Ñİ¼İöÖÊÁ»áí~¹ý×î¼Ñİâ¹Û;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 ¿ÉÍ³ OpenGL ÎÆÀí´æ´ç±£ÁδμÄĨμ³ÄÚ´æ×í´óÈÝÁ¿È¿¼öÓÚ¼ÆËä»úÉĨ²×°μÄĨiÄí RAM ÈÝÁ¿;£Ĩμ³
RAM Ô½¶à£→×í´óÖμ¾ÍÔ½, ß;£
´ËÈèÖÄ¶ÔÄäÓĐ AGP ĨÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷μÄĨμ³Ä»ÓĐÓ°Ĩ;£

»-ζέζθ¼pÊ¹ÄúζÉÒÔμ÷ÕúÁÁ¶È;Ϝ¶Ô±È¶¶È»òÑ;¶¶²ÊÉ«Í·μÀμÄ»Ò¶ÈÖμ;£

ÑÕÉ«¾¼ÀÕγζθÖÆζÉ°íÖúÄúÃÖ²¹Ô´Í¼ÍóÖë,ÃÍ¼ÍóÔÚÍÔÊ¾¼Éè±,ÉÍμÄÊä³öÖ®¼ä

´æÔÚμÄÁÁ¶È²¶Ò;£ÔÚÊ¹ÓÃÍ¼Íó´;ÀÍÓ;ÓÃ³ÍÐòÊ±£-ÕâºÛÓÐÓÃ

´;£-ÊüÓÐÖúÓÚÍ¼ÍóÔÚÍÔÊ¾¼Æ÷ÉÍÔÊ¾¼Ê±Íá¹©,ü¾¼«Ê·μÄÍ¼Íó£´´ÊçÖÖÆ-£©É«²ÊÔÛÍÖ;£

´ÊÍâ£-ÐÍ¶à 3D

¼ÓÊÛÓÍ·ζÉÄÛ»áÓÉÓÚÍÔÊ¾¼Ì«ºμ¶ø²»ÄÛÍæ;£ÔÚÊÛÓÐÍ´´μÄ¾¼ùÔÊμøÔö¼ÓÁÁ¶ÈºÍ£´´»ò£©»Ò¶¶ÈÖμ½«Ê¹Ö
âÐ©ÓÍ·ÍÔμÄ,üÄ÷ÁÁº¼ßÓÐ,ü,ßμÄζÉÍæÐÔ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ»¬¿é¿ØÖÆμÄ²ÊÉ«Í"μÀ;£Äú¿ÉÒÔ·Ö±δμ÷ÕúºÉ«;ϕÂìÉ«»δÀ¶É«Í"μÀ»δÒ»´Îμ÷ÕúËùÓÐÈý
,óí"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»úÔÍØÂçÉÏÖËÐÐ£¬ÔðÔÚÄúμÇ¹¼μ½ Windows °óÑÕÉ«²Â»ám÷Õû;£

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

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

É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶"μÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉèÖÃ¡£

½«ËùÓÐÑÕÉ«Öμ»Ö, ʹîºÓ²¼p³ö³§ÉèÖÃ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÏÑ;ÔñÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼î²âÔÊÍ Windows Ö±½Ó´ÓÏÔÊ¾Æ÷±¾Éí½ÓÊÏÏÿË·µÄ¼ÆÊ±ÐÄÏç
¿ÏâÊÇÄ-ËÏËËÏÄ;£Çë×çÒâ£-Ò»Ð©½ÏÔçµÄÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÄÛ²»Ï§³Ï´Ë¹¿ÄÛ;£

Í´´ÓÄ¼ÆÊ±×¼Ôð»ð **GTF** ÊÇ´ó¶àÊý,üÐÄµÄÓ²¼þ²ÉÄµÄ±ê×¼;£

ÄëÊçÐÏÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±»ð **DMT** ÊÇÒ»Ð©Ó²¼þËÏÏÛ²ÉÄµÄÏÇÆÛ±ê×¼;£ÊÇ¹ûÓ²¼þÐèÒ³
DMT£-ÇëÆðÓÄ´ËÑ;Ï;£

Ñ;Ôñ'ËÑ;ïiòÔ½ûÓÃÇý¶^{-³}ìÐòÕ¼ÓÃµÃ¹â±ê,βËÙ»^º'æ;£

Èç¹ûÊó±ê¹â±êïÔÊ¾²»ÕýË·»òÔÚÔËÐÄ³Ð©Ó;ÓÃ³ìÐòÊ±Ôâµ½ÆÆ»µ£-Ôò½ûÓÃ¹â±ê»^º
'æ;ÉÄÛ»á½â¾ö,ÃÎÊìâ;£

Èç¹û,ü,ÄÁË'ËËèÖÃ£-Windows ±ØÐëÖØÐÂÆê¶⁻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´Ěĩ½«ºöÂÔÓ²¼p£→²çÇ;ÖÆİÔÊ¾Çý¶~³ìĐòÊ¹ÓÃ Windows μÄÄÚ²;»úŌÆäŌË¾Ô²;çíŌŌ²ºı»jĩŒμË;£

Èç¹û_ü_ĂĂĚ´ĚĚèŌĂ£→Windows ±ØĐëŌØĐĂÆô¶~ŌŌÊ¹ĐĂÊèŌĂÉúĐŒ;£

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

´ÉÍ¼±êÊ¹Äú¿ÉÒÔ;°ÇáËË;±μØ´Ó¼ò±ãμÄμ³öÊ½²Ëμ¶ÖÐÓ;ÓÃËÎÒ»×Ô¶¨ÒåμÄ Direct3D;çOpenGL
»òÑÕÉ«ÉèÖÄ;£´Ë²Ëμ¶Ò²°üº¬»Ö,´Ä¬ËËËèÖÃóí·ÃËË;°ÏÖÊ¾Æ÷ËêÐÔ;±¶Ô»°¿òμÄÑ;Ï;£

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

Ñ;Ôñ'ĒÑ;ïiòÔ½ûÓÃŋÔÃ³Đ© CPU Ê¹ÓÃµÃÔöÇ¿Ö,ÁiµÃÇýŋŋ³iĐòÖŞ³Ö;£

Ã³Đ© CPU ÖŞ³Ö,½¼Ó 3D Ö,Ái£-ÔâĐ©Ö,Ái¿ÉŋÔ NVidia Í¼ĐÍ'Ài£÷½øĐĐ²¹³ä²çìá,ß 3D
Óŋ·»òÓ!ÓÃ³iĐòµÃĐÔÄÜ;£'ĒÑ;ïiÊ¹Äú¿ÉÔÔ½ûÓÃŋÔÇýŋŋ³iĐòÖĐÔâĐ©,½¼Ó 3D
Ö,ÁiµÃÖŞ³Ö;£ÔâŋÔÓÚĐÔÄÜ±Ê½i»ò¹ÊÔiÃ³ýºÜÓĐÓÃ'¡;£

Ñ;Ôñ'ËÑ;ïiÒÔ½ûÓÃ VBlank µÈ´ý;£

Ò²³Æîª;°½ûÓÃ VSYNC;±£-Ôâ»áÊ¹ÔÚÆÁÄ»ÉíÁç¼´äÖÈ¾¼í¼íó¶øîÞÐèµÈ´ýÓëíÔÊ¾¼Æ÷µÄ
´¹Ö±»ØÉ"í-²½;£ÔâÊ¹µÄÖ;ËÙÂÊ,ΒÓÚíÔÊ¾¼Æ÷µÄË
çÐÂÂÊ£-µ«¿ÉÄÛÓÉÓÚí¼íóÖÊÄ¿½µµí¶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;£

´ĚŇĩĩĚ¹Äú¿ĚÒ½úÓÃÇýŦ³ĩĐòµÄ DirectX 6 ¹ÄÜĩ£
ÔÚ°²×°ÁĚ DirectX 6 ÇÒÇýŦ³ĩĐòÖĐÆóÁÁĚ DirectX 6 ÖŞ³ÖĚ±£-Ī°ÔÇÆÚ°æ±¾µÄ DirectX ±àĐ
´µÄÒ»Đ©ÓĪ·¿ĚÄÜÔĚĐĐ²»Öý³£;£Ň;Ôñ´ĚŇĩĩ»áÇ¿ÖÆÇýŦ³ĩĐòÒÔ DirectX 5
¼æĚÝÄ£Ě½ÔĚĐĐ£-ÒÔ±ã,üÔÇµÄÓĪ·¿ĚÒÔÖýĚ·ÔĚĐĐ;£
ĚÇ¹ûÒ°ÔĚĐĐÄ³Đ©,ü¾ÉµÄÓĪ·ŦÆăÆêŦ³»òÔĚĐĐÓĚĚùÓ!ÓĐµÄ·½Ě½²»Ī-Ě±£-ÔòŇ;Ôñ´ĚŇĩĩ;£

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

‘ò;ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĪĀĬç;£

Èç¹ûÔÚ´Ó²Ēμ¥ÖÐÔØÈë Direct3D »ò OpenGL ÅäÖÃĒ±²»ĭëĬÔĒ¾¼È·ÈĪĀĬç;£-Çë,´Ñĭ´Ēĭĭç;£

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

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

Èç¹úÒ²Ê³Ñ;¶µÄÑ;ÏÔÚÃ¿ÎÆô¶ Windows Ê±ÉúÐ\$£→ÔòÑ;Ôñ´ËÑ;Ï;£

Ê¹ÓÃ¼ýí·°´Åψμ÷ÕúÏÔÊ¾Æ÷ÉÏμÄ×ÀÃæî»ÖÃj£

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

ŌāĐ©Ń;ĩĤ¹Āú¿ÉÒŌŃ;ŌñĒä³öĩŌĒ¾Éè±,ƒ¨İŌĒ¾Ē÷;ϕĒý×ŌĒ½°đĩŌĒ¾Ē÷»ò
TVƒ¬ŌāĒ;¾öŌŪİŌĒ¾ĒĒĀĒ÷Ōš³ŌμĀĒè±,ÀāĐÍƒ©;ƒ

´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¿ÉÒÔÒÀ¾¼ΥÄúËù´μÄ¹ú¼ÒÑ;Ôñ TV Êä³öÖÆÊ½;£

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

½«Ñ;¶" ÖÆÊ½x ÷îª¿»úÊ±μÄÄ¬ÈÏÈèÖÃ;£

Èç¹úÔÚÖ»ÓÐ TV Á¬½Óμ½ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ê±Æô¶¹¼ÆËä»ú£¬Òð´ËÑ;¶"áÈ·±
£Æô¶¹ý³ìÖÐÏÔÊ¾¼μÄËùÓÐÆÁÄ»ÐÃ¶½«ÒÔ TV Ö§³ÖμÄÏýÈ·ÖÆÊ½Êä³ö;£

Ê¹ÓÃ¼ÿí·°´Á¥µ÷Õû TV ÉïµÃ×ÀÃæî»ÖÃ;£

×ç£º Èç¹ûÓÉÓÚµ÷Õû¹ÿ´ó¶øÊ¹ TV »ÃæÔÓÂÒ»ð±äîººÚÆÁ£-Ö»ÐèµÈ´ÿ 10 Æë¼´¿É;£»-
Ãæ½«×Ô¶»Ö´µ½Ä-Èï»ÖÃ;£È»ºóÄú¿ÉÔÔÔÙ
´¿¿É¼µ÷Õû;£Ô»µ©½«×ÀÃæ¶î»µ½ÈùÐèí»ÖÃºó£-Ôð±ØÐèÔÙ 10 Æë¼ä,ðÖ®ÄÚ°
´ÍÃ;°È·¶;±»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÷ÕùÒºÓ¡ÓÃÓÚ TV ÐÃºÃμÄÉÁË, ¹ýÂËÆ÷μÄËýÁ¿¡£
¶ÔÓÚ´ÓÓ²¼þ½âÂËÆ÷»Ø·Å DVD Ó°Æ¬½´´ÒéÃú³¹μ×¹Ø±ÕÉÁË, ¹ýÂËÆ÷¡£

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

