

‘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«Ë·±£
‘ËÀàÓÏ·¹⁄₂«»áÓÚ NVidia Í¹⁄₄ÐÎ´;ÀÍÆ÷ÉÏÖýË·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»¬´!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!ÐðÐÖÄÜµ½äÖÈ¾×î, ßÖÉÄ¿µÄ¼!ó¿

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

Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñË«ÏÐÔ»ðËÝÏÐÔ Mip

Ó³Éä·¿-Ë«ÏÐ·´´³¿á¹©,ü¼ÑμÄÐÔÄÛ¿-¶øËÝÏ·´´³¿²úÉúÖË¿,ü,βμÄ¼¿ó;¿

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£¬ŌâĐ©Æ«ÒÆÖµ´Ó;°×ı¼Ń¼ıŃÖÊÁ¿±µ½;°×ı¼ŃĐÖÄÜ;±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¿¼ÆËäμÄÀ´;£ĩμί³ RAM Ô½, ß£¬¿ÉÔÔËèÖÄμÄÖμÒ²³¼ÍÔ½, ß;£

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

NVidia ί¼ΔÎ´ΐΆίÆ÷ζÉÒÔ×Ô¶´Éú³É Mip Ó³ÉäÒÔöÇζί´´ΐ×ÜΐΒ´«ÊäîÆÀίμÄĐŠÂÊ£¬²
çìá¹©,ü,βμÄÓΐÓÄ³ΐĐòĐÔÄÜ;£

μ«ÊÇ£¬ÔÚÆδÓÄ×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip Ó³ÉäÊ±

£¬Ä³Đ©ÓΐÓÄ³ΐĐòζÉÄÜ»áíÔÊ³⁄₄²»ÖýÈ·;£Ö³⁄₄ÄÖýÎÊî£¬Çε¹⁄₂μμί×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip

Ó³Éä¹⁄₄¶±δÊý£¬Ö±ÖÁί¼ίóÖýÈ·ïÔÊ³⁄₄î³Ö¹;£¹⁄₂μμί Mip Ó³Éä¹⁄₄¶±δÊýί´³£ζÉÒÔΐû³ýίÆÀί²»Æε»ò;°·ι⁹ΐ;±£´´
´ú¹⁄₄ÛÊÇĐÔÄÜ¹⁄₂μμί£©;£

ΈΝ;ϊϊÔÊĐİÈÿİßĐÔ Mip Ó³ÉäμÄ¶¶¶¶ ;£

ÔÊĐİ Mip Ó³Éä¶¶¶¶ ½«ÒÔ½μμÍ¼¼İóÖÊÄ¿İ³´ ú¼Ùİá¹©ÔöÇ¿μÄÓİÓÄ³İĐðĐÔÄÜ;£Ä³Đ©Çέ¿öİÄ¿ÉÄÜ×
ϕÒâ²»μ½¼¼İóÖÊÄ¿μÄËðÊŞ£¬Òð´ÊÄú¿ÉÄÜİİİú³ä·ÖÀúÓÄÒðÆδÓÄ´Ê¹;ÄÜ¶¶´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;£

´ËÑ;ïÇ¿ÖÆÇý¶³ìÐðÔÚÒ³Ãæ·x³Ö®ºóμÈ´ý VBlank;£

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

ϕÐÂÂÊ£-μ«¿ÉÄÛÓÉÓÚ¼¼íóÖÊÁ¿½μμí¶øÔÚÊÓ¾ðËÏ»á²úÉú¼¼Ûíó¹¼¼íó²»ÍéÖûμÄ,Ð¾⁄⁄δ;£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«±»ì¿¼Óμ½ÁÚ½üμÄÁÐ±íÖÐ¿£

Ò»μ©ÖÖμ½Ä³,ö OpenGL Ó¿ÓÃ³ìÐòμÄ×¿¼ÑÉèÖÃ£¬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, îªÆäÄ¬ÈÏµ;£

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

ΈΝ;ĩ»á,ü,ÄÍÆÀíÒªÈØμΑÓ²¼pÍÆÀí±àÖ·½°,j£

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

¹æ,ñ;£Ö»Ð©Èí¼p¿ÉÄÜÆÚÍúÍÆÀíÒªÈØÖμã¶"ÒåÖÚ±δ'j;£Èç¹úÍÆÀíÒªÈØÖμãÖØΔÁ¶"Òå£-Òò

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

ΈΝ;ϊίΈ¹Äú¿ÉÒÔÔÚ¼ΔÎΔ¾Æ¬΄;ÀíÔ;Ç°ϊÞÖÆ 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, îªÆäÄ¬ÈÏµ;£

ÔÊĐíÄúμ÷Õû OpenGL Ó;ÓÃ³|ĐðÖĐİÔÊ³¼μÄÎÆÀíμÄí¼İöÖÊÁ;ı£

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

ÓÄ»~ÔÔ±ã»ñμÄ×î¼ÑĐÖÄÛ»áí~¹ý¼μμİ¼İöÖÊÁ;ÒÔíá,βÓ;ÓÃ³|ĐðĐÖÄÛÀ´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!ÓÄ³ìĐòμÄĐÖÄÜ;£
×ç£º ¿ÉÍ³ OpenGL ÎÆÀí´æ´ç±£ÁδμÄĨμ³ÄÚ´æ×í´óÈÝÁ¿È¿¼öÓÚ¼ÆËä»úÉĨ²×ºμÄĨiÄí RAM ÈÝÁ¿;£Ĩμ³
RAM Ô½¶à£→×í´óÖμ¾ÍÔ½, ß;£
´ËËèÖÄ¶ÔÄäÓĐ AGP ĨÔË¾ÊÊÄäÆ÷μÄĨμ³Ä»ÓĐÓ°Ĩ;£

»-ζέζø¼pê¹ÁúζÉòÔμ÷õúÁÁ¶È;ϕ¶Ô±È¶¶È»òÑ;¶"²ÊÉ«Í·μÀμÄ»ò¶ÈÖμ;£

ÑÕÉ«¾¼ÀÕγζøÖÆζÉ°ϊÖúÄúÃÖ²¹Ô´Í¼íóö̃, ÆÍ¼íóÔÚÍÔÊ¾Éè±, ÈÏμÄÈä³öÖ®¼ä

´æÔÚμÄÁÁ¶È²¶ò;£ÔÚÊ¹ÓÃ¼íó´;ÀÍÓ;ÓÃ³ÏððÊ±£-ÕâºÚÓÐÓÃ

´£-ËüÓÐÖúÓÚ¼íóÔÚÍÔÊ¾Æ÷ÈÏÔÊ¾È±lá¹©, ü¾«Ë·μÄÍ¼íó£´ËçÔÖÆ-£©É«²ÊÔÚÍÔ;£

´Èíâ£-Ðί¶à 3D

¼ÓÈÚÓÏ·ζÉÄÜ»άÓÉÓÚÍÔÊ¾ì«°μ¶ø²»ÄÏíæ;£ÔÚÈùÓÐÍ´μÀ¾ùÔÈμøÔö¼ÓÁÁ¶È°£´»ð£©»ò¶ÈÖμ½«Ê¹Õ

âð©ÓÏ·ÏÔμÄ, üÄ÷ÁÁº¾ßÓÐ, üßμÄζÉíæÐÏ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ»¬¿é¿ØÖÆμÄ²ÊÉ«Í"μÀ;£Äú¿ÉÒÔ·Ö±δμ÷ÕúºÉ«;ϕÂÌÉ«»δÀ¶É«Í"μÀ»δÒ»´Îμ÷ÕúËùÓÐÈý
,öí"μÀ;£

ÒÔÍ¼ÐÎ±íÊ³¼ÑÕÉ«ÇúÏß;£ÔÚÄúμ÷Õû¶¶Ô±È¶¶È;çÁÁ¶È»ð»Ò¶ÈÖμÊ±£¬´ÈÇúÏß½«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^aÓ²¹4p³ö³§ÉèÖÃ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼î²âÔÊÍ Windows Ö±½Ó´ÓÏÔÊ¾Æ÷±¾Éí½ÓÊÏÏÿÈ·µÄ¼ÆÊ±ÐÄÏç
¿ÏâÊÇÄ-ËÏÈÏÄ;£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}ìÐòÕ¼ÓÃµÄ¹â±ê,βËÙ»^º'æ;£

Èç¹ûÊó±ê¹â±êìÏÊ¾²»ÏýË·»òÔÚÔËÐÄ³Ð©Ó;ÓÃ³ìÐòÊ±Ôâµ¼ÆÆ»µ£-Ôò½ûÓÃ¹â±ê»^º
'æ;ÉÄÛ»á½â¾ö,ÃÎÊìâ;£

Èç¹û,ü,ÄÁË'ËËèÖÃ£-Windows ±ØÐëÖØÐÄÆê¶⁻ÔÔÊ¹ÐÄËèÖÃÉúÐ§;£

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·ÄĚĚ;°ĬŌĚ¾Æ÷ĚđĐŌ;±¶Ō»°¿òμÄÑ;Ĭ;£

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

Ñ;Ôñ'ĒÑ;ïiòÔ½ûÓÃŋÔÄ³Ð© CPU Ê¹ÓÃµÄÔöÇ¿Ö,ÁiµÄÇýŋŋ³iÐðÖŞ³Ö;£

Ä³Ð© CPU ÖŞ³Ö,½¼Ó 3D Ö,Ái£-ÖâÐ©Ö,Ái¿ÉŋÔ NVidia Í¼ÐÍ'Ài£÷½ÐÐ²¹³ä²çìá,ß 3D
Óŋ»ðÓ!ÓÃ³iÐðµÄÐÔÄÜ;£'ĒÑ;ïiÊ¹Äú¿ÉÔÔ½ûÓÃŋÔÇýŋŋ³iÐðÖÐÔâÐ©,½¼Ó 3D
Ö,ÁiµÄÖŞ³Ö;£ÖâŋÔÓÚÐÔÄÜ±Ê½i»ð¹ÊÖiÄÄ³ýºÜÓÐÓÃ'¡;£

1Ø±Õ´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;£

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

‘ò;ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĪΔĀĭç;£

Èç¹ûÔÚ´Ó²Ēμ∓ÖÐÔØËë Direct3D »ò OpenGL ÅäÖÃÊ±²»ĭëĪÔÊ¾⁄È·ÈĪΔĀĭç£–Çë,´Ñĭ´Ēĭĭ;£

Èç¹úÒªíÔÊ³¼ÈíñÀ,²Ëμ¥Ê±'ø 3D Ð§¹ú£-ÇěÑ;Ôñ'ĚÑ;ĩ;£

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

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

Ê¹ÓÃ¼ýí·°´Åψμ÷ÕúÏÔÊ¾Æ÷ÉÏμÄ×ÀÃæî»ÖÃj£

½«xÃæÖÖÃîÄ-Èï»ÖÃ£-x÷îªμ±Ç°·Ö±æÂÊºíËçÐÂÂÊ;£

ŌāĐ©Ń;ĩĤ¹ÄúĹÉÒŌŃ;ŌñĒä³öĩŌĒ¾Éè±,ƒ¨İŌĒ¾Æ÷;ϕĒý×ŌÆ½°đĩŌĒ¾Æ÷»ò
TVƒ¬ŌāĒ;¾öŌŪİŌĒ¾ĒĒÄÆ÷Ō§³ŌμĂĒè±,ÀàĐÍƒ©;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¿

×ç¹ûÄúËù´¹ú¼Ò²»ÔÚÁÐ±íÖÐ£¬ÔδÓ!Ñ;ÔñÀËÄúËùÔÚμØ×¹½üμÄ¹ú¼Ò¿

½«Ñ;¶" ÖÆÊ½x ÷îª¿»úÊ±μÄÄ¬ÈÏÈèÖÃ;£

Èç¹úÔÚÖ»ÓÐ TV Á¬½Óμ½ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ê±Æô¶¹¼ÆËä»ú£¬Ôð´ËÑ;¶"áÈ·±
£Æô¶¹ý³ÏÐÏÔÊ¾¼μÄËùÓÐÆÁÄ»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 Ãë¼´¿É;£»-
Ãæ½«×Ô¶»Ö´µ½Ä-Èï»ÖÃ;£È»ºÁú¿ÉÔÔÔ
´¿É¼µ÷Õû;£Ô»µ©½«×ÀÃæ¶î»µ½ÈùÐèí»ÖÃº£-Ôð±ØÐèÔÚ 10 Ãë¼ä,ðÖ®ÃÚ°
´ÎÃ;°È·¶;±»ð;°Ó;ÓÃ;±°´Á¥ÔÔ±£´æÈèÖÃ;£

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

Ê'ÓÃÕâÐ©¿ØÖÆμ÷Õù TV Í¼íóμÄÄÁ¶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;£

