

‘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;ï¹⁄₂«Ë·±£
‘ÈÀàÓÏ·¹⁄₂«»áÓÚ NVidia Í¹⁄₄ÐÍ´;ÀíÆ÷ÉïÛýË·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÷Öûîª, ÷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«ÏÐÔ»ðËÝÏÐÔ Mip

Ó³Éä·¿-Ë«ÏÐ·´´³¿á¹©,ü¼ÑμÄÐÔÄÛ¿-¶∅ËÝÏÐ·´´³¿²úÉúÖËÄ¿,ü,βμÄ¼¿ó¿

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

Æ«ÒÆÔ½µí£¬İá¹©µÄ¼ıŃÖÊÁ¿, ü¼ŃŃ»¶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, ¶ μÄİμİ³ÄÜ´æÁ¿½ØÐÐÎÆÀí´æ´ϕ£¨İÔÊ³¼ÊÊÄäÆ÷±³¼Éí°²×°μÄÄÜ´æ³ýİâ£©İ£

×ϕ£º ¿É±£ÁôÓÃÓÚÎÆÀí´æ´ϕμÄ×Í´óİμİ³ÄÜ´æËÝÁ¿ÊÇÒÀ³¼Ý¹¼ÆËä»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´´¹ý×ÜÏß´«ÊäîÆÀίμÄÐ\$ÂÊ£¬²
çìá¹©,ü,ßμÄÓ!ÓÄ³!ÐðÐÔÄÜ;£

μ«ÊÇ£¬ÔÚÆδÓÄ×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip Ó³ÉäÊ±

£¬Ä³Ð©Ó!ÓÄ³!ÐðζÉÄÜ»áíÔÊ³/₄²»ÖýË·;£Ö³/₄ÄÖýÎÊî£¬Çε¹/₂μμί×Ô¶´Éú³ÉμÄ Mip

Ó³Éä¹/₄¶±ðÊý£¬Ö±ÖÁί¼!óÖýË·ïÔÊ³/₄!³Ö¹;£¹/₂μμί Mip Ó³Éä¹/₄¶±ðÊýί´³£ζÉÒÔÏû³ý!ÆÀ!²»Æë»ð;°·!º!;±£´´
´ú¹/₄ÛÊÇÐÔÄÜ¹/₂μμί£©;£

ΈΝ;ϊϊÔÊĐİÈÿİßĐÔ Mip Ó³ÉäμÄ¶¶¶¶ ;£

ÔÊĐİ Mip Ó³Éä¶¶¶¶ ½«ÒÔ½μμÍ¼¼İóÔÊÄ¿İ³´ ú¼Ùİá¹©ÔöÇ¿μÄÓİÓÄ³İĐðĐÔÄÜ;£Ä³Đ©Çέ¿öİÄ¿ÉÄÜ×
çÒâ²»μ½¼¼İóÔÊÄ¿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»º³âÇø·xªµ½Ç°Ãæ»º³âÇø;£

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;£

Ê¹Äú¿ÉÒ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£¨¨üÀ¨¿Direct3D - ¿½¼¶¿±¶Ô»°¿ðÖÐÉè¶¨¨μÄÄÇÐ©ÉèÖÃ£©Áí
´æí³×Ô¶¨¨ÒåμÄ¿°tweak¿±¿£±£´æμÄÉèÖÃËæ°ó½«±»¿í¼Ôμ½ÁÚ½üμÄÄÐ±íÖÐ¿£
Ò»μ©ÖÒμ½Ä³,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, 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;jÄ-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;j£

ΈΝ;ϊίΈ¹Äú¿ÉÒÔÚÍ¼ΔÎΔ¾Æ¬΄;ÀíÖ;Ç°İPÖÆ CPU ¿ÉÒÔ×¼±,μÄÖ;Έý£¬ÔÚ½úÓÃ VSYNC Ê±£©;£
Ò»Ð©Çέ¿öİÄ£¬ÔÊΔíÔαäË¾μÄÖ;ΈýÔ½,β£¬¶ÔÓİ·,Ë;çÓİ·¼üÀì»δ¼üÀìÖ®ÀàμÄÊäËËË±,μÄİÓ;°Êä
ËËΝÓ³Ù;±Öμ¾ÍÔ½´ó;£
Ëç¹úÔÚÍæÓİ·Ê±¶ÔÁ¬½Óμ½¼ÆËä»úμÄÊäËËË±,İÓ;ΝÓ³Ù°ÜÃ÷İÔ£¬ÇË½μμί´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;£

»İİÊ¹ÓÃÒÖÉİÁ½ÖÖ¹;ÄÛμÄ×éº;£ÖâÊÇÄ-ÈİÖμ;£

OpenGL 3.0 **GL_KTX_buffer_region** 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 Îμ³£→Ôö¼Ó´ËÖμ¿ÉÄÜ»á¼«´óμØÍá, ßÄ³Đ© OpenGL Ó!ÓÃ³ìĐòμÄĐÖÄÜ;£
×ç£º ¿ÉÍ³ OpenGL ÎÆÀí´æ´ç±£ÁδμÄÎμ³ÄÚ´æ×í´óÈÝÁ¿È¿¼öÓÚ¼ÆËä»úÉÍº²×ºμÄÎiÄí RAM ÈÝÁ¿;£Îμ³
RAM Ô½¶à£→×í´óÖμ¾ÍÔ½, ß;£
´ËÈèÖÄ¶ÔÄäÓĐ AGP ÎÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷μÄÎμ³Ä»ÓĐÓ°ì;£

»-ζέζø¼pÊ¹Äú¿ÉÒÔμ÷ÕúÁÁ¶È;ϕ¶Ô±È¶¶È»òÑ;¶¶²ÊÉ«Í·μÀμÄ»Ò¶ÈÖμ;£

ÑÕÉ«¾¼ÀÕý¿ØÖÆ¿É°¿ÖúÄúÃÖ²¹Ô´Í¼¿¿Öë,ÄÍ¼¿¿ÖÚÍÔÊ¾¿Éè±,ÉÍμÄÊä³öÖ®¼ä

´æÔÚμÄÁÁ¶È²¿Ò;£ÔÚÊ¹ÓÄÍ¼¿¿´¿ÀÍÓ;ÓÄ³¿ÐðÊ±£-Õâ°ÜÓÐÓÄ

´¿£-ÊüÓÐÖúÓÚÍ¼¿¿¿ÖÊ¾¿Æ÷ÉÍÔÊ¾¿Ê±¿á¹©,ü¾«Ê·μÄÍ¼¿¿£´´ÈçÕÖÆ-£©É«²ÊÔÛÍÔ;£

´ÊÍâ£-ÐÍ¶à 3D

¼ÓÊÛÓÍ·¿ÉÄÜ»¿ÓÉÓÚÍÔÊ¾¿¿«°μ¶ø²»ÄÜ¿æ;£ÔÚÊÛÓÐÍ´´μÀ¾¿¿ÔÊμøÔö¼¿ÓÁÁ¶È°¿£´´»ð£©»Ò¶¶ÈÖμ½«Ê¹Ö

âÐ©ÓÍ·ÍÔμÄ,üÄ÷ÁÁ°¿¾¿ßÓÐ,ü,ßμÄ¿ÉÍæÐÔ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ»¬¿é¿ØÖÆμÄ²ÊÉ«Í"μÀ;£Äú¿ÉÒÔ·Ö±δμ÷ÕúⁱÉ«;ϕÂìÉ«»δÀ¶É«Í"μÀ»δÒ»´Îμ÷ÕúËùÓÐÈý
,öí"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«ÉèÖÃÁÐ±í;£´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñíÄ½«¼»»î,ÃÉèÖÃ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÑÕÉ«ÉèÖÃÁí´æîª×Ô¶¨¨ÒåÉèÖÃ;£±£
´æμÄÉèÖÃËæºó½«±»í¼Ôμ½ÁÚ½üμÄÁÐ±íÖÐ;£

É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶"μÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉèÖÃ¡£

½«ËùÓÐÑÕÉ«Öμ»Ö, 1ªÓ²¼p³ö³§ÉèÖÃ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼î²âÔÊÍ Windows Ö±½Ó´ÓÏÔÊ¾Æ÷±¾Éí½ÓÊÏÏÿÈ·µÄ¼ÆÊ±ÐÄÏç
¿ÏâÊÇÄ-ËÏÈÏÄ;£Çè×çÒâ£-Ò»Ð©½ÏÔçµÄÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÄÛ²»Ï§³Ï´Ë¹;ÄÛ;£

Í´´ÓÄ¼ÆÊ±×¼Ôð»ð **GTF** ÊÇ´ó¶àÊý,üÐÄµÄÓ¼þ²ÉÄµÄ±ê×¼;£

ÄèÉçÐÏÏÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±»ð **DMT** ÊÇÒ»Ð©Ó¼þÈÏÏÛ²ÉÄµÄÏçÆÛ±ê×¼;£ÊÇ¹ûÓ¼þÐèÒ³
DMT£-ÇèÆðÓÄ´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,ÃÎÊîâ;£

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´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°´ÏÄ;°È·¶" ;±»ð;°Ó;ÓÃ;±ÒÏ, üÐÄËÏñÀ, 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±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¿¶²»±£´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;¿ÉÒÔÛËËËÐ;£

ËÇ¹ûÒ²ÔËÐÄ³Ð©,ü¾ÉµÄÓÏ;¶ÆäÆê¶³»ðÔËÐÓëËùÓ;ÓÐµÄ½Ê½²»Í-Ê±£-ÒðÑ;Ôñ´ÉÑ;ÏÏ;£

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

´ò;ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĪĀĬç;£

Èç¹ûÔÚ´Ó²ĒµŸÖÐÔØÈë Direct3D »ò OpenGL ÅäÖÃÊ±²»ĭëĪÔÊ¾¼È·ÈĪĀĬç£-Çë,´Ñĭ´Ēĭĭç£

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

Æ½°äïÔÊ¾Æ÷ÔÚ·Ö±æÂÊμίÓÚÖ§³ÖμÄ×ί´ó·Ö±æÂÊÔËÐÊ±
£¬ŒâÐ©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±æÂÊºíËçÐÂÂÊ;£

ŌāĐ©Ń;ĩĤ¹ÄúĶÉÒŌŃ;ŌñĒä³öĩŌĒ¾Éè±,£¨ŌŌ¾Æ÷;ϕĒý×ŌÆ½°đĩŌĒ¾Æ÷»ò
TV£¬ŌāĒ;¾öŌŪĩŌĒ¾ĒĒäÆ÷Ō§³ŌμĀĒè±,ÀàĐÍ£©;£

´ò¿ªÒ»¸ö´º¿Ú£¬Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐ×Ô¶´´Òâµ±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¬ÈÏÈèÖÄ;£

Èç¹úÔÚÖ»ÓÐ TV Á¬½Óμ½ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ê±Æô¶¹¬¼ÆËä»ú£¬Ôð'ÈÑ;¶"áÈ·±
£Æô¶¹¬¼ÏÔÏÔÊ¾¼μÄËùÓÐÆÁÄ»ÐÄÏç½«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¶ï»µ½ÈùÐèí»ÖÃºó£-Ôð±ØÐèÔÙ 10 Æë¼ä,ðÖ®ÄÚ°
´ÍÃ;°È·¶;±»ð;°Ó;ÓÃ;±°´Á¥ÔÔ±£´æÈèÖÃ;£

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

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

Ê¹ÓÃ´Ë¿ØÖÆμ÷ÕùÒºÓ¡ÓÃÓÚ TV ÐÃºÃμÄÉÁË, ¹ýÂËÆ÷μÄËýÁ¿¡£
¶ÔÓÚ´ÓÓ²¼þ½âÂËÆ÷»Ø·Å DVD Ó°Æ¬½´´ÒéÃú³¹μ×¹Ø±ÕÉÁË, ¹ýÂËÆ÷¡£

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

