

‘ÈÑ;ïiÓÁÓÚ´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,ÄÑ;ïi¹⁴«È·±£

‘ÈÀàÓÏ·¹⁴«»áÓÚ Nvidia Í¹⁴ÐÎ´;ÀÍÆ÷ÉÏÖýË·ÔËÐÐ;£

ŌâĐ©Ñ;ĩîÊ¹Äú¿ÉÒÔ¿ØÖÆÇýŋ³ìĐòμÄÆ½»¬´!À¹!ÄÜ;£

Æ½»¬´!ÀîÊÇÒ»ÖÖ·½.´£¬ÓÄÓÚÊ¹ 3D ĩîâ±ßÔμÆ½»¬ÒÔĩû³ý³⁄₄â³Ý×´!â¹Û;£Çë×çÒâ£¬ÆôÓÄÆ½»¬´!  
!À²ç²»»á×Ôŋ¹Ê¹ËùÓĐ Direct3D ³ìĐàäÖË³⁄₄Æ½»¬´!À¹ýμÄí¼íó;£Æ½»¬´!  
!À±ØĐëËÛÓ;ÓÄ³ìĐòμÄÖ§³ÖÒÔ±ãÖý³£ÔËĐĐ;£

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«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¿, 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¿ÊÇÒÀ³¼Ý¹¼ÆËä»úÖÐ°²×°μÄĩîÁí RAM  
ËÝÁ¿¼ÆËäμÄÀ´;£ĩμί³ RAM Ô½, ££¬¿ÉÔÔÊèÖÄμÄÖμÒ²³¼ÍÔ½, £;£

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

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!Ö¹;£¹/₂μμί Mip Ó³Éä¹/₄¶±δÊý!´³£ζÉÒÔ!û³ý!ÆÀ!²»Æε»ò;°·!¶!;±£´´  
´ú¹/₄ÛÊÇĐÔÄÜ¹/₂μμί£©;£

ΈΝ;ϊϊÔÊĐİÈÿİßĐÔ Mip Ó³ÉäμÄ¶¶¶¶ ;£

ÔÊĐİ Mip Ó³Éä¶¶¶¶ ½«ÒÔ½μμÍ¼¼İóÔÊÄ¿İ³´ú¼Ùİá¹©ÔöÇ¿μÄÓİÓÄ³İĐðĐÔÄÛ;£Ä³Đ©Çέ¿öİÄ¿ÉÄÛ×  
ϕÒâ²»μ½¼¼İóÔÊÄ¿μÄËðÊŞ£¬Òð´ÊÄú¿ÉÄÛİİİú³ä·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,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¨j°Direct3D - ß¼¶¶i±¶¶Ô»°¿ðÖÐÉè¶¶μÄÄÇÐ©ÉèÖÃ£©Áí  
´æí³×Ô¶¶¨ÒåμÄi°tweak;±;f±f´æμÄÉèÖÃËæ°ó½«±»ìí¼Ôμ½ÁÚ½üμÄÄÐ±íÖÐ;f  
Ò»μ©ÖÖμ½Ä³,ö Direct3D Ó¶¶·μÄ×í¼ÑÉèÖÃ£¬½«ÉèÖÃÁí´æí³×Ô¶¶¨ÒåμÄi°tweak;±  
»áÊ¹Äú¿ÉÒÖÔÚÆð¶¶¨Ó¶¶·Ç°¿ìËÜÄäÖÃ Direct3D£¬¶¶ØÇÔÏÐè·Ö±ðÉèÖÃÄ¿,öÑj¶¶f

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±δÉèÖÃÄ¿,öÑ;î;£

É¾³ýÁÐ±íÖÐμ±Ç°Ñ;¶" μÄ×Ô¶" ÒâÉèÖÃ;£

½«ËùÓÐÉèÖÃ»Ö, 1ªÆäÄ¬ÈÏμ;£

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



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®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|ĐòÖĐİÔÊ³¼μÄÎÆÀíμÄí¼İöÖÊÁ;ı£

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

**ÓÄ»~ÔÔ±ã»ñμÄ×î¼ÑĐÖÄÛ**»áí~¹ý¼μμİ¼İöÖÊÁ;ÒÔİá,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£¬ÈÇ¹û±¾¼»újÉÓÃÊÓÆμÄÚ´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×ºμÄĨiÄí RAM ÈÝÁ¿;£Ĩμ³  
RAM Ô½¶à£→×í´óÖμ¾ÍÔ½, ß;£  
´ËËèÖÄ¶ÔÄäÓĐ AGP ĨÔË¾ÊÊÄäÆ÷μÄĨμ³Ä»ÓĐÓ°Ĩ;£





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

ÒÔÍ¼ÐÍ±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»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«±»í¼¼Óμ½ÁÚ½üμÄÁÐ±íÖÐ;£

É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶"μÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉèÖÃ¡£

½«ËùÓÐÑÕÉ«Öμ»Ö, ʹîºÓ²¼p³ö³§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>ìÐòÔ¼ÓÃµÃ¹â±ê,βËÙ»<sup>º</sup>'æ;£

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

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

ÉÑîîÉ·ÀÖ¹Ç¶ÈèÀÉìµÃî»Í¼íóËØî£

ÔÚÍ»Í¼·Å´óÊ±£¬ÈÇ¹ûÒáí¹ýíÔÊ¾Çý¶³ìÐòÊ¹î»Í¼í°Æ½»¬î±£¬¬ÔòÑîÔñ´Ëîî£

ÈÇ¹ûüü,ÄÁË´ËËèÖÃ£¬Windows ±ØÐëÖØÐÂÆð¶¬ÒÔÊ¹ÐÂËèÖÃÉúÐ§î£

Ōâ»á¹Ø±ŌÇúĩŒı¼μÄ GDI Ó²¼p¼ÓËÙ;£

Ñ;Ôñ´Ěĩ½«ºöÂÔÓ²¼p£→²çÇ;ÖÆİÔÊ¾Çý¶~³İĐòÊ¹ÓÃ Windows μÄÄÚ²;»úÖÆäÖË¾Ô²;çÍÖÔ²ºı»jĩŒμË;£

Èç¹û\_ü\_ĂĂĚ´ĚĚèÖĂ£→Windows ±ØĐëÖØĐĂÆô¶~ÒÔÊ¹ĐĂÊèÖĂÉúĐŒ;£

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

´ÉÍ¼±êÉ¹Äú¿ÉÒÔ¿ÇáËÉ¿±μØ´Ó¼ò±ãμÄμ³öÉ½²Ëμ¶ÖÐÓ¿ÓÄËÎÒ»×Ô¶¨ÒåμÄ Direct3D¿OpenGL  
»òÑÕÉ«ÉèÖÄ¿£´Ë²Ëμ¶Ò²°üº¬»Ö, ´Ä¬ËËËèÖÄ¿í·ÄËË¿°ÏÖË¾Æ÷ËêÐÔ¿±¶Ö»°¿òμÄÑ¿Ï¿£

Ê:Äú;ÉÒÏÑ;ÔñÓÃÓÚÔÚ Windows ÈÏñÀ, ÖÐ±íÊ¾ QuickTweak ¹«ÓÃ³ÌÐòµÁ¼±ê;£  
´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÏÊ¾µÄËùÐè¼±ê;£È»ºó°´Ï;°È·¶" ;±»ð;°Ó;ÓÃ;±ÒÏ, üÐÄÈÏñÀ, ÖÐµÁ¼±ê;£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;ïiò½ûóÁ¶ÔÄ³Ð© CPU Ê¹ÓÃµÄöç¿Ö,ÁîµÄÇý¶¶³ìÐðÖ§³Ö;£

Ä³Ð© CPU Ö§³Ö,½¼Ó 3D Ö,Áí£-ÖâÐ©Ö,Áî¿É¶¶ NVidia Í¼ÐÍ'ÀíÆ÷½ÐÐ²¹³ä²çìá,ß 3D  
Ó¶»ðÓ¶ÓÄ³ìÐðµÄÐÖÄÜ;£'ĒÑ;ïiÊ¹Äú¿Éò½ûóÁ¶ÔÇý¶¶³ìÐðÖÐÖâÐ©,½¼Ó 3D  
Ö,ÁîµÄÖ§³Ö;£Öâ¶¶ÔÓÚÐÖÄÜ±Ê½í»ð¹ÊÖïÄÄ³ýºÜÓÐÓÄ'ì;£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;ĩiòÔ½ûÓÃ VBlank μÈ'ý;£

Ò²³Æîª;°½ûÓÃ VSYNC;±£-Ôâ»áÊ¹ÔÚÆÁÄ»ÉİÁç¼'äÖÈ¾¼Í¼İó¶øİÞĐèμÈ'ýÓëİÔÊ¾¼Æ÷μÄ  
'¹Ö±»ØÉ"Í-²½;£ÔâÊ¹μÄÖ;ËÙÂÊ,ΒÓÚİÔÊ¾¼Æ÷μÄË  
çĐÂÂÊ£-μ«;ÉÄÛÓÉÓÚ¼İóÖÊÄ½μμί¶øÔÚÊÓ¾đÉİ»á²úÉú¼Ûİóİ¼İó²»İêÔûμÄ,Đ¾đ;£

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;£

ÉÑîĩĒ¹ÄúĶÉÒ½úÓÃÇýŦ³İĐòμÄ DirectX 6 ¹ÄÜĶ

ÔÚ°²×°ÁĒ DirectX 6 ÇÒÇýŦ³İĐòÖĐÆóÁÁĒ DirectX 6 ÖŞ³ÖĒ±£-İ°ÔÇÆÚ°æ±¾μÄ DirectX ±àĐ

´μÄÒ»Đ©ÓİĶÉÄÜÔĒĐĐ²»Ŏý³£ĶÑĶŎñ´ÉÑîĩ»áÇĶÖÆÇýŦ³İĐòÔ DirectX 5

¼æĒÝÄ£Ē½ÔĒĐĐ£-òÔ±ãüÔÇμÄÓİĶÉÒÔŎýĒ·ÔĒĐĐĶ£

ÈÇ¹ûÒ°ÔĒĐĐÄ³Đ©ü¾ÉμÄÓİĶÆÆăÆóŦ³»òÔĒĐĐÓĒĒèÒÓ!ÓĐμÄ·½Ē½²»Í-Ē±£-ÔòÑĶŎñ´ÉÑîĩĶ

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»ĭëĪÔĒ¾¼È·ÈĪΔĀĭç£-Çë,´Ñĭ´Ēĭĭ;£

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±,£¨ŌĒ¾Æ÷;ϕĒý×ŌÆ½°āĩŌĒ¾Æ÷»ò  
TV£¬ŌāĒ;¾öŌŪĩŌĒ¾ĒĒäÆ÷Ō§³ŌμĀĒè±,ÀāĐí£©;£

´ò¿ªÒ»¸ö´º¿Ú£¬Äú¿ÉÒÒÔÚÆäÖÐ×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;¶" ÖÆÊ½×÷îª»úÊ±μÄÄ¬ÈÏÈèÖÃ;£

Èç¹ûÔÚÖ»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¶ï»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÷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;£

