

Αίτησή σας έχει απορριφθεί.

Οι Direct3D εαίνβασέ υοέ Υία NVIDIA GPU ια άδεόÛ=διός σεέετγ Direct3D , εά δñÝðáέ ιά Υ+άέ οç αδιαούοçοά ιά =ñçέιιðιέάβ ðñιόιιβυός ηιβ=εçò, άβòα ιά =ñÞόç έιñðòÞι άβòα ιά =ñÞόç δβίαέά.

Όçιαβυός: ΙάñέέÛ δάέ=ίβαέά αάι =ñçέιιðιέέτγί ουοόÛ οέò αδιαούοçοάò οίò σεέετγ Direct3D εάέ δάñέιΥίπòι ððιόòÞñέιç δβίαέά αέά οçι ðñιόιιβυός ηιβ=εçò. Ç αίτησή σας έχει απορριφθεί. Η αίτησή σας έχει απορριφθεί.

Αίαεΰαεέ δι σεέεϋ ία δνιόανιυόαε άδδϋιαόά δι άΰετò διò AE-buffer δόçι δειP διò άδαέδάB ç άοάνιτāP.

ΌçιαΒυόç: Άέδϋò έαé άί ç άñάαόBά όαò άδαέδάB ιδϋοαPδιδά Υία οσαέαεñειΥίτ άΰετò Z-buffer, άβίαé δνιόέιϋδάνι ία αεάόçñPόάόά άδδP όçι άδέειτāP άίαναιδρέçιΥίç. Άΰι ç άδέειτāP άδδP άβίαé άδαιάναιδρέçιΥίç, ιϋιτ τέ άοάνιτāYò ία άΰετò εαέοιòñάBáo Z-buffer διò αίόέοιέ=ιγί όοι άΰετò όçò δñY=ιδóάό αεάιϋñουόçò διò ειāέοιέéιγ, ιδñιγί ία άέδαεάοδιγί.

Αίτηση διευκρίνισης σχετικά με την άδεια χρήσης της NVIDIA Direct3D.

Η άδεια διευκρίνισης σχετικά με την άδεια χρήσης της NVIDIA Direct3D είναι η άδεια που παρέχεται στους πελάτες της NVIDIA για να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό της NVIDIA που είναι συμβατό με το Direct3D.

Ότι NVIDIA NVIDIA GPU διασέειΥόαα, ιδιναβ ία αείετνααβ αδοιιαά αδαείετβοάεο ΙΕΝ αέα οεί άγίτσοç òçò αδουαίόçò ιαάοιπÜò ðοπί όοτι αβάδει έαé ðαήΥ=άé ðοçετιοάηç αδουαίόç òçò αδαήιπβò.

Όγιαβυόç: Υόδοι, ιαηέΥò αοάηηαΥο αιαΥ=αοάé ία ίçi αιοάιβαιίόάé ούοόÜ υοάί αβίαé αίαναιίεçiΥίç ç αδοιιαόç αείετναβα αδαείετβοάι ΙΕΝ. Άέα ία αειηεβοάοά όα ðç=τι ðηιαεβιαόά, αεαόοποόά όηι αηέειυ όιι αδεόΥαυι αδαείετβοάι ΙΕΝ ðιò αείετναγίόάé αδοιιαά, υούοιò ιé αέετιαò ία αιοάιβαιίόάé ούοόÜ. Ç αεÜόδοιόç ðιò αηέειυ όιι αδεόΥαυι αδαείετβοάι ΙΕΝ όç=ιÜ ιδιναβ ία αιαεαβοάé οεί αόοαειΥίç αδεοαηÜηιέόç òçò ðòòò Þ “ηάοÞ”, αέεÜ όα αÜηιò εÜδιέιò ιΥηιò òçò αδουαίόçò.

Νοείβαεέ ος αείιυηούος διο **ΛόεθΥαίο ΕάδδñΥñεάο (Level of Detail - LOD)** ούι άάάέηιβόάιι MIP.

Ιέα ηαιγευόαης αείιυηούος αβιάε έαεγόαης διέυόοά αέέυιάό, άη ιέα οςγευόαης αείιυηούοςό δάñΥηέ άόιçiΥίç άδουαίός όςό άοάññάβό.
Ιδññάβόά ία άδέεΥίάοά ίάοάίγ δΥίόά δññεάεηέοίΥίιι όείηι δññόβιςόςό, διο έδιαβññίόάέ άδου “ΆΥέόέόός διέυόοά αέέυιάό” (Best Image Quality)
Υύό “ΆΥέόέόός άδουαίός” (Best Performance).Άιόάίβαεέ Υίάί έάδÜεηαί ίά όέό δññόάññίόίΥίάό ηέειβόάέό (P «όείέññβόίάόά») διο Υηάά άδιεέάγύόάέ.

Άέα ία άññññδñέβόάόά ός ηγέιέός, άδέεΥίόά Υίά όδιεηάβι άδου όηί έάόÜεηαί έάέ έÜίόά έέέέ όοι **Λόάñññάβ.**

ΕΥρία έεεε άέα ίά άδιτεέάγιάόάά όέο όηΥ=ισόάο ηόειβοάέο (όδιόάηέεαίαάηιΥίηι άεάβηιί όηό ηηβόότσειά όόη όεάβόέη άέαεηαίό “More Direct3D” (Δάηέόούόάηάό ηόειβοάέο Direct3D) υό όηιόάηιίόηιΥίηι “όείβηέόιά”.

- Ιέ άδιτεέάόηιΥίάό ηόειβοάέο έαούόεί έά όηιόάηιίό όόηι άέόεάηι έαόΥειάηι.
- ¼όάί άίόηιόβοάάά όέο άΥέόέόόάό ηόειβοάέο άέα όηι όόάεάηέηιΥίηι όάέ=ίβαέ Direct3D, τ άόηέτρεάόότ όύη ηόειβοάάηι υό όηιόάηιίόηιΥίηι όείβηέόιά, άόέόηΥόάέ ότ άηβάηητ άεαηιυόούότ όηό Direct3D όηέη ίάέέηπόάάά όηι όάέ=ίβαέ έάέ άίάέάβοάέ ότ ίάΥάέτ ίάηιηιΥίηιό ηέόόηιΥ ότ όέΥέά όάηάηιΥόηιό.

Εὐία εἰεἰ ἀέα ίά ἀέαανῶαάδᾶ δῆ δῆΥ=τοά δῆόανιτοίΥίϕ ηγείεοϕ δῆο Υ=ἀε ἀδεεάααΒ οόη έαδῶεiat.

ÊÛíã äää äéá íá äðáíáóÝñáðá ueãò óéò ñðéíβóáéò óðéò ðñíáðééääíÝíáð ðéíÝò óíðò.

Εὐία εεεε αέα ία αιοαίβοάα Υία δεάβοεί αέαευατο δι τδιβι οάο ἀδέονΥδάε ία δπτόάνιυοάα δπυόεάοαο πδειβοάεο Direct3D.

Όγνᾶδᾶ δᾶ -ἄεῆέοδῖνῆᾶ ἰεβόεççò ἄεᾶ ἰᾶ ἄεῆῬἰᾶδᾶ ὅἰ ὄ-ῖᾶ ἄεᾶδῆδῆἰόεἰᾶυδῆççò δῆῖ ὅἰδ ὀεῆεἰῖ ἄεᾶ ὁᾶ texel (texture elements – ὀδῆε-ἄβᾶ δῆῖῖ).

Ç ἄεῆᾶᾖ ὀῖ δῆῖῖ ἄδῆῖ ἄεῆῬᾶεᾶ ὅἰ δῆῖ ἰῆβᾶεᾶὀᾶε ç ἄῆ-ᾖ ὀῖ ἄῖῖῖῖ ἄεᾶ ὁᾶ texel. ἰῆ δῆῖᾶδῆεᾶἰῖᾶἰᾶδ ὀῖῖῖ ὀῆçῆῖῖ ὀῆδ ὀῆᾶἄᾶῆᾶὀῖῖ ὅἰδ Direct3D. ἘῆῬῆᾶὀ ἄὀᾶῆᾶῖῖ ἔἰᾶὀῖῖῖ ἄῖᾶῖ-ἄὀᾶῖ ἰᾶ ἄῖᾶῖῖῖ ὅἰ ἰῆὀῖῖ ὀç ἄῆ-ᾖ ὀῖ ἄῖῖῖῖ ἄεᾶ ὁᾶ texel ἘῆῬῆᾶ ἄεῆῖῖ. Ç δῆῖῖὀçᾶ ἄῆῆῖᾶὀ ὀῖῖῖ ἄὀᾶῆᾶῖ ἔᾶ ἄᾶὀῆῖᾶῖ ἄῆῖ ἄδᾶῖᾶδῆῖᾶἄῆῖὀὀᾶῖ ἰ ἄῆ-ᾖ ὀῖ ἄῖῖῖῖ ὀῖ texel. ×ῆçὀῖῖῖῖῖῖῖῖ ὀῖ ὀδῆῖᾶῖῖ -ἄῆῆὀὀᾖῆῖ ἄεᾶ ἰᾶ ῆὀῖῖὀᾶὀᾶ ὀç ἰ ἄῆ-ᾖ ὀῖ ἄῖῖῖῖ ὀῖ texel ἰὀῖᾶᾖὀῖὀᾶ ἰᾶὀῖῖ ὀç ἄδῆῖᾶ ἄῆὀὀᾶῆᾖᾖ ἄῖῖᾶὀ ἔᾶ ὅἰ ἔῖῖῖῖ ὅἰδ texel.

Άδου άδεδηΎδαε οοι NVIDIA GPU ία =ηζοείηδιδεβράε ιΎ=ηέ οι δηηοάειηέοιΎηι διού ηίβιζο όοόδβιάδιό άέα άδιεβέαόος οοβί (δΎηά άδου ός ηίβις διό άβιάε άεάάόάόόσιΎις όόσι βάέα όσι εΎηόά άηάοέεβι).

Όχιάβυός: Όι ιΎάεοοι διού ηίβιζο όοόδβιάδιό διό ιδηηάβ ία άάοίαόόάβ άέα άδιεβέαόος οοβί οδιεηάβεάόάε άΎός διό διόηύ ός όόόέεβό ηίβιζο RAM διό άβιάε άεάάόάόόσιΎις όοηι οδιεηάεόδβ όάο. ¼οι δέι διεεβ άβιάε ζ ηίβις RAM διό όοόδβιάδιό, οοοι ίάάεγδάης έά άβιάε ζ όείβ διό έά ιδηηΎόάόά ία ηηβόάόά.

Ç ηγείέος άόδβ άοάηηυαάόάε ηυηι όόέο εΎηόάο άηάοέεβι PCI, β εΎηόάο άηάοέεβι AGP, διό εάέοιδηηάηί όά έάοΎόόάός όδιάάόυόζόάο ία PCI.

Διανέμειται σε δύο ομάδες: η πρώτη ομάδα είναι η ομάδα των φοιτητών που έχουν επιλέξει το μάθημα ως υποχρεωτικό, ενώ η δεύτερη ομάδα είναι η ομάδα των φοιτητών που έχουν επιλέξει το μάθημα ως προαιρετικό.

Όργανα: Οι φοιτητές θα διδάσκονται σε δύο αίθουσες: η αίθουσα 100 και η αίθουσα 101. Η αίθουσα 100 είναι εξοπλισμένη με υπολογιστές και προβολέα, ενώ η αίθουσα 101 είναι εξοπλισμένη με υπολογιστές και προβολέα. Η αίθουσα 100 είναι η αίθουσα που θα χρησιμοποιείται για τις εξετάσεις, ενώ η αίθουσα 101 είναι η αίθουσα που θα χρησιμοποιείται για τις εργασίες.

Αδαιανάιδεάβ όçi οδιόόρñείç áδú οί δñuáñáíá τãβãçόçò οúí áãεδéúíÝíúí áίóτєπí ðíò ðñçóεíτðίτєγίόáé áδú τñεóíÝíáò εáίóñεéÝò τñíÚááò áδáíáñááóβáò.

ÍáñεéÝò εáίóñεéÝò τñíÚááò áδáíáñááóβáò οδιόόçñβãίðí δñuóεáóáò áίóτєÝò 3D τé τðíβáò óσιðεçñπíτíðí ðí NVIDIA GPU ðíò áéáéÝóáóá εáé áãεðéπíτíðí όçi áδúáíóç óóá ðáé-íβáéá 3D ð áðáñíáÝò. Íá όçi áðéετãð áðòð íðñáβóá íá áδáíáñáíðίéβoáóá όçi οδιόόρñείç όúí δñíáñáñíÚóúí τãβãçόçò áéá áðóÝò óéò δñuóεáóáò áίóτєÝò 3D. Άðóú íðñáβ íá áβίáé ðñβóéíτ áéá εuáτòò óγãéñέóçò áδúáíóçò ð áéá όçi áίóéíáðρðέóç ðñíáεçíÚóúí.

Άδελφότητα οὐκ ἐπιβάλλει τὰς ἀνάγκαις ἀλλὰ ἀναζητᾷ τὴν ἐλευθερίαν καὶ τὴν ἀξιοκρατίαν. Ἡ ἀδελφότητα οὐκ ἐπιβάλλει τὴν ἀνάγκαις ἀλλὰ ἀναζητᾷ τὴν ἐλευθερίαν καὶ τὴν ἀξιοκρατίαν. Ἡ ἀδελφότητα οὐκ ἐπιβάλλει τὴν ἀνάγκαις ἀλλὰ ἀναζητᾷ τὴν ἐλευθερίαν καὶ τὴν ἀξιοκρατίαν.

Άδελφός μου είμαι ο άνθρωπος που είναι ο αδελφός μου - αυτό είναι το γεγονός που με κάνει να είμαι αδελφός σου. Η αδελφότητα είναι ο αδελφός σου.

Άδελφότητα όοι δνυαήαία ταβάζοο OpenGL ία άε-υήάβ ίεά δάήετ-β δπνιούήείβδ άδτεβέάδδζδ δάήάόεζίβδ έεά ίεά δάήετ-β δπνιούήείβδ άδτεβέάδδζδ άΥετδ όδζί βάεά άίΥεδδζ όζδ τεύτδ.

- ¼όάί ζ άδέειάβ άβίαέ άίαήατδτεζίΥίζ (ίαήέάήέοίΥίζ), τε άόάήαΥδ OpenGL δτδ αζτετδήατδ δτεεάδεΥ δάήΥέδñά -ήζόέτδτετδ όζ ίτβζ άβτδάτ δέτ άδτδάεάοτδάδέέΥ έεά άτδάτβετδτ άάεδέυτΥίζ άδύατδζ.
- ¼όάί ζ άδέειάβ άβίαέ άδάτδήατδτεζίΥίζ, ότ δνυαήαία ταβάζοο OpenGL άε-υήάβ ίεά δάήετ-β δπνιούήείβδ άδτεβέάδδζδ δάήάόεζίβδ έεά ίεά δάήετ-β δπνιούήείβδ άδτεβέάδδζδ άΥετδ άεά έΥέά δάήΥέδñτ δτδ αζτετδήαάβδάέ άδύ όζτ άδάήατβ.

Ηνβαέέ οέο άΥεδέοόάο δανάιΥόητοό άέα όçi άδέεάαιΥίç άοάνηαP OpenGL. ΈΥίδα έέέέ όοι άάεÜέέ ιά έάδαγεοίόç δητοό όά έÜού άέα ιά άηοάιβόάά
Υίαι έάδÜειαι άοάνηαPί έάέ όόç όοιΥ=άέα άδέεΥίδα ιβά άου άοόΥό.

Ç áðéετāβ áððβ éáετñβæáé áŪí ðóŸò áττúò ðááéáεñéτŸττò áŪεττò τñβτáðττò éá ðñŸðáé τá τñçóετττðτέçεττŸττí τúò ðñτáðéετāβ ðá áðáñττáŸò OpenGL.

- Ç áðéετāβ **Use desktop color depth** (τñβóç ðττò áŪεττò τñβτáðττò áðέσŪτáέáò áñááóβáð) τñçóετττðτéáβ ðŪτáá ðóŸò ðττò áŪñεττò τñβτáðττò óóττ τðττβττ áέðáεáβðáé áðβ ðττò ðáñττττò ç áðέσŪτáέá áñááóβáð ðτττ Windows ðττò áέáéŸðáá.
- Íé áðéετāŸò **Always use 16 bpp** éáé **Always use 32 bpp** éŪτττðττ ððττñáúóέέβ τñβóç ððβττ ðττò éáεττñέóττŸττò áŪεττò τñβτáðττò, áτáτŪñðçóá áðú ðέð ñðεττβóáέò ðçð áðέσŪτáέáò áñááóβáð óáð.

Ç áðéειαß áððß éáεηñβáé ðç εάέοηοηαβá áηáoðηηòß ðç ðáηεη=ß ðηηóηηέηß ðé ηέβεááðç ðéá áðáηηáÝò OpenGL ðεβηηò ðεηίçò. Ìðηάβóá ηá áðέεÝηáðá áðu ðç ηÝεηαι ηáðáσηñ Ò εáð Ò ðηβηάðá ð ðç ηÝεηαι áððηηáðç áðέεηαß.

Ç áððηηáðç áðέεηαß áðέεηÝðáé ðòη ðηηαηáηηá ηáβáççò ðé éáεηñβóáé ðç ηέáεýðáηç ηÝεηαι ηá áÛóç ðç áέáηηηóóç ðηð ðεέεηý óáð.

Έαεινβεάοάε ι όηυδιό ιά όηι ιδιβι εάεδιόηαάβ ι εάόάεηυήοσι όόα=ηηιέόιυ όόη OpenGL.

- **Always off (ΔÜιόά άόάιáηáηιόεçιÝη).** Άόάιáηáηιόεάβ δÜιόά όηι εάόάεηυήοσι όόα=ηηιέόιυ όόεό άόáηηáÝò OpenGL.
- **Off by default (Άόάιáηáηιόηβçόç υò όηηáόέεηáβ).** Άέάόçηáβ όηι εάόάεηυήοσι όόα=ηηιέόιυ άόάιáηáηιόεçιÝη áέóυò εάé áι ιέα όόáéáεηéιÝιç áóέεηáβ άόάέόáβ ιά áβιáé áíáηáηιόεçιÝηιò.
- **On by default (Áíáηáηιόηβçόç υò όηηáόέεηáβ).** Άέάόçηáβ όηι εάόάεηυήοσι όόα=ηηιέόιυ áíáηáηιόεçιÝηι áέóυò εάé áι ιέα όόáéáεηéιÝιç áóέεηáβ άόάέόáβ ιά áβιáé áόáíáηáηιόεçιÝηιò.

Εὐία ἐεε ἀά ίά ἀδιεεάγιάόά δέο δνΎ=τοόάο ηδειβοάέο υο δπιοάνιτοίΎη «οείβηεοία», οη ιδιβη δπιοόβεάοάέ άί οοία=άβα οοίη αέδεάηυ
έάοΎεηη.

Ύοάί άναβόά δέο άΎεοέοόάο ηδειβοάέο ἀέά ος οδαεάεηέΎης άοάνηηP OpenGL, ς άδιεβέάδος ούη ηδειβοάηυ υο δπιοάνιτοίΎη οείβηεοία,
άδεοηΎδάέ ος άηβάης αέαιηηουός οηδ OpenGL δηέη ίάέέηβοάόά οη δηηάηηηά έάέ άίάεάβοάέ οςί άΎάες ίά=ηηέοοίγ ηηέοίγ οςο έΎεά
δάνηΎοηη.

Όγνᾶδᾶ δᾶ =ἀεπέοδβνεά τῆβόεçόçò ᾱεά ιά νῶειβῶᾶδᾶ δέο δέιΥò ὁçò ουδᾶείυδçῶᾶ, ὁçò αἰδῶεᾶῶçò β ὀτῶ ᾱΥἰᾶ ᾱεά ὀτῶ ᾱδῶεᾶᾶΥἰτῶ εᾶιΥεῶ =ἠβῖᾶδῖῶ.

Ἰε νῶειβῶᾶεῶ ᾱεΥᾶ=τῶ δῖῶ =ἠβῖᾶδῖῶ ὁᾶῶ ᾱἰçῶτῖῖ ιά ᾱἰεῶἰἠἠἰδᾶβῶᾶ δέο ἰᾶῶᾶτῶεΥῶ ὁçò ουδᾶείυδçῶᾶ ἰᾶῶᾶτῖῖ ἰεᾶῶ ᾱεῶἰᾶῶ ᾱεῶἰᾶῶ εᾶε ὁçò δἠτᾶτῶβῶ ὁçò ὁᾶ ἰεᾶ ὁῶῶεᾶδβ τῶτῖç. ¼ῶᾶἰ ᾱἠᾶΥᾱεᾶῶᾶ ἰᾶ ᾱῶᾶἠἠᾶΥῶ ᾱδᾶἰᾶἠᾶᾶῶβᾶῶ ᾱεῶἰᾶῶ, δἠτῶᾶἠἰἰῶῶᾶ δέο νῶειβῶᾶεῶ ᾱεά ιά εΥᾶᾶᾶ δῶτῶ ᾱεἠεᾶβ ᾱἰᾶδᾶἠᾶᾶᾶβ ὀτῶ =ἠβῖᾶδῖῶ ὁᾶ ᾱεῶἰᾶῶ (ὑδῶῶ ᾱβῖᾶε ἰε ουδῶᾶἠᾶῶβᾶῶ) ὑῶᾶἰ ᾱἰῶᾶἰβᾶτῖῶᾶε ὁçῖ ἰεῶἰç ὁᾶῶ.

Ἄδβῶçò, δῖεεΥ δᾶε=ἰβᾶεᾶ ἰᾶ ᾱδῶῶΥ=ῶἰῶç 3D, ᾱἰᾶΥ=ᾶῶᾶε ἰᾶ ᾱἰῶᾶἰβᾶτῖῶᾶε δῖεῖ ὀεἰῶᾶεἰΥ ᾱεά ιά ἰδῖᾶἠᾶβῶᾶ ἰᾶ ὁᾶ δᾶβῖᾶῶᾶ. Ç ᾱῖτῖç ὁçò δῶἰβῶ ὁçò ουδᾶείυδçῶᾶ ἰεᾶε/β ὀτῶ ᾱΥἰᾶ ᾱἰ βῶἰτῶ ὁᾶ ὑεᾶ ὁᾶ εᾶἰΥεῶᾶ, εᾶ εΥἰᾶε ᾱῶῶΥ ὁᾶ δᾶε=ἰβᾶεᾶ ἰᾶ ᾱἰῶᾶἰβᾶτῖῶᾶε ουδᾶείυδᾶἠᾶ, Υῶῶε βῶῶᾶ ἰᾶ ᾱβῖᾶε ᾱῶεἰεῶῶἠἰ ἰᾶ ὁᾶ δᾶβῖᾶῶᾶ.

Εὐία εεεε οοι ααεὐεε ιά εαοάγεοίος δπιο οα εὐου αέα ια ἀδέεὐίαοά οι εαιὐεε -ηπιαοιο διο αεὐα=αοάε αδυ οά οοηιιία -ἀεηέοοηέα.
Ιοιηάβοά ια ηοειβοάοά οι ευέεεη, οι δπὐοείη η οι ιδα εαιὐεε ια=υηέοοὐ η υεά οαδοῦ=ηία.

Ôi Digital Vibrance (ØçøéáèÞ æuîôÛiéá) óáò áβiáé iáááeyóãñi Ýéãã=ι δið áéá=ùñéóιγ éáé δçí Ýiðáóçò δið =ññiáðiò, iá áðiòÝéáóia ðéi ουðáéiÝò éáé éáéãñÝò áééuúíáò óá ueáò ðéò áðáñiñãÝò óáò.

×ñçóéiñðiéβóðá óá =áéñéóòðñéá ðéβóèççòð áéá íá ññβóáðá áðòÛ óá áðβðááá ðçò ØçøéáèÞò ÆuîôÛiéáò: **Off, Low, Medium, High**, éáé **Max**

Ἄνασσερ ἀιάδαῆ Ὀόαός ὄφθ ἔαιδγέφθ -ἠριάοιό. Ἐ ἔαιδγέφθ ἀόδθ εἰ ἰαόαἰ Ὑεεἰάέ ὁά ὀἠἠἰάδέεῦ -ἠῦῖ, ἔἠεθ ἠῶεἰβἠἠά ὄφθ ἰίόβἠἠός, ὄφ
ουῶἠἠῦῖῶῶ ἠ ὄῖ ἠῦἠἠἠ.

Εὐία ἐεε ἀέα ίά ἀδιεεάγιάδα ἀδοιιάδα δέο δηρόαηιγὸ =ηπιάδιὸ διὸ ὕ=ἀδα εὐίαέ ἀοίγ ιἀδὺ ὀφι ἀδαίᾶεβιζός διί Windows.

Ὄγιαβυός: Ἄῦι ι ὀδιειάεὸδὸ ὀάὸ εἀέοιῶηᾶᾶβ ὀά ἀβέδοι, δι =ηπία εᾶ ηῶειέοῶᾶβ ἀοίγ ὀδίαᾶεᾶβῶᾶ ὀά Windows

Αιοάιβæέ Υίαι έάδΰεταρ δui δπτοάνητοιΥίui ηδειβοάui æέά δι =ηπια δiο άδτεçέάγoάά.

Άέα ίά άιάνηδτεβοάά ίέα ηγειέος, άδέεΥίoά Υία oδιέ=άβι άdu δui έάδΰεταρ.

Εὐία εἰεε ἀεά ίά ἀδιεεάγιάδα δέο δνΎ=τοοάο πδειβοάέο ἀεά δι =ηρία υο δπιοανιτοίΥις ηγείεος. Ιε ἀδιεεάοιΥίαο πδειβοάέο εάουδέι εά
δπιοάεργί οδρι αεδαίτι εάδΎειατ.

Εὐία εεεε αέα ία αέαανὺβάδα δçi δñΥ=ισάά δñιόανιτσίΥιç ηγείεοç δισὺ=άε άδεεάααβ όδι έαδὺειατ.

ÈÚíóã èèèè áéá íá áðáíáοÝñáðã ueãò ðéο ðéíÝò áéá ðí +ñíáíá óééò áñáíóðáóéáéÝò ðñíáðéεíãÝò ðíò ðéééíý.

ΕΥίδια έεεε αέα ία άδέεΥίάδα δς εαέοιοηάβα οδα=ηίεοίηύ δςò ιεύίςò οάò ρ δςò δηίάιεϐò οάò:

- Ç άδέειαϐ **Auto-Detect** (Άδοιίαός Αίβ=ίαός) άδέοηΥδαέ οά Windows ία εαίαΥίροι δέò ούοόΥò δεςηιοηβαο οδα=ηίεοίηύ άδαέαβαο άδου δςί βαέα δςί ιεύίς. Άδδϐ άβίαέ ς δηίάδέεαίΥίς ηύειέος. Δαηάδςηϐοάά υέ άίαΥ=άοάέ ηέοίΥίαò δαεάεουάηαò ιεύίάò ία ίςί δδίοόςηβαίοι οί =άηάέδςηέοόέέυ άδου.
- Ç άδέειαϐ **General Timing Formula(GTF – Άάίεεϐ Ουηηίρεά Οδα=ηίεοίηύ)** =ηςοέιηδίαβοάέ εάδΥ έαίυία άδου δςί δεάέιηυόςά ουί ίΥύι ιεύίςη ϐ δηίάιεϐί.
- Οι **Discrete Monitor Timings (DMT – Ιά=ηηέοοιη Οδα=ηίεοίηβ Ιεύίςò)** άβίαέ ίεά δαεάέυοάης οδδέεϐ εαέοιοηάβα δΐò =ηςοέιηδίαβοάέ άέυία οά ηέοίΥίαò ιεύίάò. Άίαηάιηδίαβοάά δςί άδέειαϐ άδδϐ άουοίί ς ιεύίς οάò ϐ ς δηίάιεϐ οάò άδαέοάβ DMT.

Επιπλέον, οι λειτουργίες NVIDIA Media Center είναι διαθέσιμες και στο Windows.

- Το λειτουργικό σύστημα Windows είναι διαθέσιμο σε όλες τις πλατφόρμες που υποστηρίζει το NVIDIA Media Center, συμπεριλαμβανομένων των Windows XP, Vista, 7, 8, 8.1, 10 και 11. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε το www.nvidia.com.
- Οι λειτουργίες NVIDIA Media Center είναι διαθέσιμες σε όλες τις πλατφόρμες που υποστηρίζει το NVIDIA Media Center, συμπεριλαμβανομένων των Windows XP, Vista, 7, 8, 8.1, 10 και 11. Για περισσότερες πληροφορίες, επισκεφθείτε το www.nvidia.com.

Εύιοά έέέέ άέα ίά άδέεΎίαόά όι άέέίίβαεί όιό άδέέδιάβόά ίά =ήçóέίιόιέβόάόά άέα ίά άεββόάόά όι άίçέçóέέεü όηυάήίίά Media Center όόç άήάίίβ άήάάόέβί όύί Windows.

1. ΆδέεΎίοά όι άέέίίβαεί όιό εΎεάόά άóü άóóÜ όιό άίόάίίβαίίόάέ όόίί έάόÜείίί.
2. Όόç όόίΎ+άέα εΎίοά έέέέ όόι «Apply» (Άόάήίίίβ) άέα ίά άίçίáñβόάόά όι άέέίίβαεί όόç άήάίίβ άήάάόέβί.

Αίτημα για την εγκατάσταση του Desktop Manager στον υπολογιστή σας. Το Desktop Manager είναι διαθέσιμο για τους υπολογιστές που έχουν εγκαταστήσει το Windows 7 ή νεότερο.

Εάν ο υπολογιστής σας δεν έχει εγκαταστήσει το Desktop Manager, μπορείτε να το εγκαταστήσετε από το κατάστημα εφαρμογών του Windows. Για να το κάνετε αυτό, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

Εύκολα έχετε ήδη να ενεργοποιήσετε το Desktop Manager απλά πατώντας το κουμπί **Enable Desktop Manager**.

Το Desktop Manager στο Desktop Manager είναι διαθέσιμο για να ενεργοποιηθεί με τη βοήθεια του Desktop Manager, αλλά για να το έχετε ενεργό πρέπει να έχετε ενεργοποιημένο το Desktop Manager (πρώτα).

Ἐπεὶ δὲ οὐδὲν ἐστὶν ἀποβλεπόμενον ἐξ αὐτῆς τῆς αἰτίας· οὐδὲ γὰρ ἡ αἰτία οὐδέποτε ἀπέχεται ἀπὸ τοῦ ἐκείνου· ἀλλὰ τὸ ἐκείνου ἐστὶν ἀποβλεπόμενον ἐξ αὐτῆς αἰτίας· οὐδὲ γὰρ ἡ αἰτία οὐδέποτε ἀπέχεται ἀπὸ τοῦ ἐκείνου· ἀλλὰ τὸ ἐκείνου ἐστὶν ἀποβλεπόμενον ἐξ αὐτῆς αἰτίας· οὐδὲ γὰρ ἡ αἰτία οὐδέποτε ἀπέχεται ἀπὸ τοῦ ἐκείνου· ἀλλὰ τὸ ἐκείνου ἐστὶν ἀποβλεπόμενον ἐξ αὐτῆς αἰτίας.

×ñçóείπδτεβόα δά έισιδέŪ ιά δά άΎεç áέα ιά ηδèιβόαδã δç εΎόç δçò άδéoŪiáέαò άηαάοβαò όόçι τèτιιç όáo.

Εὐία εεεε αέα ία ἀδαίαὸΎναδὰ ὀçi ἀδέσῬιαέα ἀνααόβαὸ ὀçi ὀπῆδεεαῖΎιç εΎὀç ὀçὸ αέα ὀçi ὀπῆ=ιδὸά αῖῬεδὀç εαé πδῆιι αῖαῖΎιὀçὸ.

Άδεια χρήσης λογισμικού (τέμπερ, οφθαλμολογία, αθλητικά, αεροπορία, αεροπορία), αίτηση για τη διεξαγωγή οδοδείχτη και ετήσια απόδοξη του
απόδοξη του NVIDIA GPU.

ÊÛíðá êêêê áέα íá áíñβιáðά Ýία ðαñÙέðñí υδίο ίðñάβðά ίά ðñιόáñιυóáðά ðέð ððείβðάέó ðçò áίáñáβðò óðóέáððò ðέυιçò.

Εὐία εἰεἰ ἀεά ιά ἀρεπόαδὰ δεὸ πῶειβόαεὸ ἀεά ὀφι δῆΥ-ιῶά πῶορ εἰεὸ ὀφι -πῆά διῶ -ῆζόειπῶιέιγίῶάε ἀεά ὀφι Υῆαι ὀά ὀρεἰῶῆάοζ.

Εὐία εεεε αέα ιά άίβιαδὰ Υία δανUεοπi υδιο ιδιναβοά ιά δπιοαειηβοάδα ιέα όσαεαειηiΥιç ιηηοP άtuατo αέα όρεάυηαός.

Γ εαοΰεταρο αδοουο οαο αδεονΥδαε ια αδεεΥιαοα ος ιππορ ατταρο αεα ορεαυηαος ια αϰος ος -πνα οοι ιδβα ανβοεαοα.

ΟγιαΒυος: Αϰι ς -πνα οαο ααι ανβοεαοαε οοι εαοΰεταρ, αδεεΥιαο ος -πνα διο ανβοεαοαε δερεΥοοαηα οοι δαηει-ρ οαο.

Επιπλέον, είναι διαθέσιμα και οι ακόλουθα είδη οθονομικών περιφερειακών συσκευών:

- Αύξηση της ανάλυσης εικόνας, με την S-Video και την Y-CbCr, που είναι διαθέσιμα ως επιλογές στην οθονομική επιλογή Composite.
- Αύξηση της ανάλυσης εικόνας, με την Y-CbCr, που είναι διαθέσιμα ως επιλογές στην οθονομική επιλογή **Auto-select** (Αυτόματη επιλογή).

Εὐϊὸά ἐεεὲ ὀά ἐρϊδὲῦ ἰά ὀά ἄΥεç ἄεά ἰά ἢεἰβὸάδᾶ ὀç εΨὸç ὀç ἄδὲοῦἰάεάὸ ἠἢᾶάὸβᾶὸ ὀὀç ὀçεᾶῦἢᾶὸç.

Ὄçἰᾶβυὸç: Ἄῦἰ ç ἄεεῦἰᾶ ὀç ὀçεᾶῦἢᾶὸç ἠἰὸἰᾶβᾶεᾶὸἄε εῦᾶεεἰδἰεçἰΥἰç ἢ ἄβἰᾶε εᾶἰἢ εῦᾶῦ ἄδὲεἰᾶἢὸ ὀδᾶἢᾶἰεεεἢὸ δὲἰἢὸ ἢΥεἰεὸç, ἄδὲῦ ὀᾶἢεἰΥἰᾶὸἄ 10 ἠᾶὸᾶἢῦεᾶδὸἄ. Ç ἄεεῦἰᾶ ἄδὲὸὸἢΥὸᾶε ἄδὸῦἰᾶὸἄ ὀὀç ὀἢᾶδὲεᾶἰΥἰç ὀç εΨὸç, εᾶε ἰδἢᾶἢὸἄ ἰᾶ ἰᾶεεἰἢὸᾶἄ εᾶε δῦεε ὀεὸ ἢεἰβὸᾶεὸ ὀᾶὸ. ¼ὸἰ ὀἰδἰεᾶδἢὸᾶἄ ὀç ἄδὲοῦἰᾶεᾶ ἠἢᾶάὸβᾶὸ ὀδἰ ὀçἰᾶἢἰ δἰῶ ἄδὲεἰᾶβὸᾶ, εὐϊὸά ἐεεὲ ὀδἰ ἐρἰδἰἢ **Apply** (Ἄδᾶἢἰᾶἢ) ἄεά ἰᾶ ἄδἰεçεᾶῦᾶὸἄ ὀεὸ ἢεἰβὸᾶεὸ δᾶἢῦὸᾶε ὀἰ ἢἢἰεεῦ ἠεῦὸççἰᾶ ὀῦἰ 10 ἠᾶὸᾶἢῦεᾶῦδὸῦἰ.

Εὐία εεεε αέα ία ἀδαίαὸΎναδὰ ὀσί ἀδέσῬιαέα ἀνααόβαὸ ὀσί δπῆδεεάιΎίϕ εΎὀϕ ὀσί ὀϕεἰῆαὸς αέα ὀσί δπΎ-ῖῶά αἰῬεδὀϕ.

Όπνάδα δά =ἀεπέοδπνεά ιεβόεζόζο ἀέα ίά πῶειβόάδα δέο δέιΥο δζο ουδαείυδζοάο δζο ἀέεύιάο δζο δζεάύναόζο.

Óγῆαδᾶ δᾶ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ ᾠᾠᾠᾠᾠᾠᾠ.

Óγνᾶδά δά ᾠεπέοδπνεά τεβόεζόζο ἀεά ίά πῶειβόαδά διί εἰνᾶόιι ᾠνιῦδουί ὄζο ἀέεῦίαὸ ὄζο ὄζεᾶῦνᾶόζο.

Όγνώδα δά -ἀεπέοδρνεά ρο τειβόεζοζο αέα ίά ηδρδρβόαά δι δρού δισ οβεδντο δναιιδάβαιδάοιο δισ έΥεαά ίά άσάνιτόάβ όοι όρια όζο όζεάτιηάόζο.

Όγιαβυός: ΌδίεόόÜοάέ ίά άδαιάνηδρτέβόαά δεβηοό δι οβεδνι αέα δι δναιιδάεαίά έαόÜ όζι άιάδανάάααβ όάείεπι DVD ίά άδιέυαέεϊδρτέζοβ δεέέεγγ.

×ñçóείηδτεβόδδ δά +ἀέñέοδβñέα άσδŪ αέα ίά ηδείβοάδδ όçi δτεύδδδδ όçδ άιάδάñάαυάβδ DVD όδçi τέυιç όάδ.

Ϊδñάβδδ ίά ηδείβοάδδ άίάŪñόçδδ όç ουδάείυδδδδ, όçi άίόβδδδδ, όçi άδŪ=ñυδδ έάέ δñ έñάόιυ αέα ίά δδδγ+άδδ όç άŸέδδδδδδ δτεύδδδδ άέέυιάδ έάδŪ όçi άιάδάñάαυάβ άβίδδñ β δάέίεβί DVD όδñ δδτεϊάέδδβ όάδ.Ūδείβδδδδ όç όδ=ίυδδδδδ δñ δδñβία έάέ όçδ ίίβιçδ όδδ NVIDIA GPU δñδ άέέŸόάδδ.

Ἰνβæέé όçí όά=ýόçόά πτεῖæέý ότö δδñβία ότö NVIDIA GPU ότö ææéÝόάόά.

Έὰάάάέέίγáε όçí άá=γόçάά ηίετáέíγ ότö δόηβία άá Megahertz.

Ἰνβαέέ δσί δά=ύδζά πειάέίύ δζò αέάόγίαάόζò ἱίβιζò δζò εἸπὸάò ἀνάσέέβι δισ αέάέΥόάά.

Ελάττωσε τη συχνότητα των παλμών από 1 MHz σε 100 kHz.

ΑεΥα=αε οεο ηοειβοαεο οσο ιΥαο οο=iυδσοαο ηιεραερυ αεα οαεαηυοσοα, οηει αδοΥο αοαηιοοιγι.

ΌγιαΒυος: Εα οηΥδαε ια αεΥαηαοα οεο υδρεαο ιΥαο ηοειβοαεο διο αεαοΥηιοι αου οεο οηιαοεεηαΥο διο εααοοεαοαοορ, οηει αδοΥο ιοηηΥοιοι ια αοαηιοοιγι ηιηεα.

Ç ðñþç äððð ðçð äðéñðð èá áéáðáéβðáé ùðé ðé ùðñéäð ðñð ððéñβðáéð ðñð éÙñáðá ððéð ððñùðçððð ðññáéñý èá áðáññùáññðáé áððññáðá éÙèá ðññÙ ðñð ðáééññý ðá Windows.

Óçñáβùç: ðññáβðá ðá ðáñáéÙñðáðá ðç ðððññáðç ðññéñðç ðñð ðññáéñý èáðÙ ðç ðéββñçðç, Ýññðáðð ðáðçñññ ðñ ðñβððññ **Ctrl** áññðð ðáééññý ðá Windows. ÁÙ ðñ ððññáéðððð ðáðð áβñáé ððñáááññññ ðá ðáβéððñ, èñáððððá ðáðçñññ ðñ ðñβððññ **Ctrl** áññðð ðáðÙ ðç ðýñááðð ðáðð ðáðá Windows.

Ἰσαάιβραεῖ ὑεᾶὸ δέο ἀϊάουὸςὸὰὸ ἠγέιέοçὸ δὶὸ ἠτεῖεῖγ ἕεῖ ἀίᾶεῖῤεᾶεῖ δçí ἀδαίᾶιβ-ἰᾶὸç δὶὸ δεεῖγ ὀὶ ἀἠᾶεῖῖῖ δἠεί ὀᾶ -ἕἠεῖὸδῖἠεᾶ ἰδἠἠῖῖῖ ἰᾶ ἰᾶἠᾶἠᾶἠᾶἠᾶἠᾶἠᾶ ἕεῖ δῖῤεῖ.

Ὄçἰᾶῖῖ: Ὄδἰεὸὸῖᾶεῖ ἰᾶ ἕὸᾶεᾶῖḃᾶ ἰçᾶἠᾶῖῖῖ ἕῖῤᾶ ὠἠῖῖ δὶὸ ἰçἰᾶἠᾶἠᾶᾶ ὀἰ BIOS δὶὸ δἠἰᾶᾶἠᾶἠᾶῖᾶ ἠᾶᾶεῖῖῖ δὶὸ ἕεῖῖᾶᾶᾶ ἰᾶ ἰεᾶ ἰçἰᾶἠᾶἠᾶἠᾶἠᾶ ῖᾶᾶᾶ δὶὸ BIOS.

Ç áðéετáß **nView Standard** áβιáé Ýíáò ðñúðτò εάέοιτñáβáò ιπíβò ðñιáτēβò. ×ñçóειτðιέβóðá ðç εάέοιτñáβá áðòß áÛι Ý-áðá ðñιόáñιτòιÝιç ιιιί ιβá óðóεáðß τēυιçò óðçι éÛñðá áñáóέεβι ðιτ ááóβæáðáé óðι NVIDIA GPU ðιτ áéáéÝðáðá.

Το παρόν εγχειρίδιο αφορά το **nView Clone** (Πλήρης Αιθάρα) και αφορά την εγκατάσταση του προϊόντος στο σύστημα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το προϊόν, επισκεφθείτε τον ιστότοπο της εταιρείας μας.

Το παρόν έγγραφο αφορά το **nView Horizontal Span** (Άδεια Χρήσης) και αφορά την άδεια χρήσης του προϊόντος στο Windows. Η άδεια χορηγείται με την προϋπόθεση ότι ο χρήστης θα διαβάσει και θα συμφωνήσει με τους όρους της άδειας χρήσης. Η άδεια χορηγείται αποκλειστικά για προσωπική χρήση και δεν μπορεί να μεταπωληθεί, να ενοικιαστεί, να υπονομιμαστεί ή να χρησιμοποιηθεί για άλλους σκοπούς.

nView Vertical Span (Αδύεδαός εάδαεῖνῶδα View) – Ç εάεοῖνῆβα ἀδῶπ ὁὰ ἀδεὸνΥδαέ ἰά ἀεδαβῖαδα ὀçi ἀδεοῦῖαέα ἀπῆαόβαὸ ὀῖ Windows se ἀγῖ ὀδοεὰδΥὸ ῖεῖνῶ, εάδαεῖνῶδα. Ὀὀç εάεοῖνῆβα ἀδῶπ, ῖε ἀγῖ ῖεῖνῶ ὀδῖαδῶῖαῖδαέ ἀεά ἰά ὀ-çῖαδῶβῶῖῖ ἰεά ἰῆῆῆç ὀçῆῆ ἀδεοῦῖαέα ῖεῖνῶ, ç ῖῖῖῖῖ ῆβῖαέ +ῆβῶέῖç ῖῶῖῖ ῆῆΥδαδα ἰῖῶεῖῖῖῖῖῖ ὀῖ ῖῖῖῖῖ ῆβῖαέ ὀçῆῆῆῆῆῆῆ ἰῶῖ ὀç ῖῖῖῖ ῖεῖνῶ.

ΆπαρέεεP αίαδαñÛόόαός όçò αεαιũñουόçò όçò ðεũίçò nView ðιò αεεèÝðáðá.

§ ÊÛiðá εεεé óá Ýiá áεεĩβαεĩ ðεũίçò áεá iá ðι áðεεÝiáðá uò όçι ðñÝ-ιðóá ðεũίç.

§ ¼óáι ÊÛiáðá αεðεu εεεé óðι áεεĩβαεĩ ðçò ðεũίçò, áιòáιβαεáðáé Ýiá αiáαðuiáιι iáιĩý áðu ðι ðιβι ðιñáβðá iá ÊÛiáðá ðεειβóáεó óóεó ó-áóεéÝò óóóεáðÝò ðεũίçò εáé iá ðñιðáεÛóóáðá όçι εáñòÝεá Color Correction (,εáã-ιò ×ñιáιðιò).

Εὐία ἐεε ἀέα ἰά ἐεἀεαβράδα ὄχι ὄνΥ-ἰδία ἐΥός δάνῦεεεεχὸ ἰαδαούδέοχὸ ὀόχι ἀαδὸἀπᾶγἰτὸά ἰεὺίς **Clone mode** (Ἐἀέδἰσᾶβα Αἰδέαᾶὸβὸ).

Άδου ὀι -ἀᾶεὸχᾶεὸέεῦ ὀαὸ ἀδέὸπΥδαέ ἰά «δαᾶβράδα» ὄχι ἀέεἰέεβ ἀδέσῦἰαέα ἀᾶαὸβᾶὸ ὀά ἰέα ὀσαεᾶεᾶεἰΥίς ἐΥός, ἐῦδέ δἰὸ ἀβἰαέ -ᾶβῶεἰ
ἀέα δᾶπἰὸέῦὀαέὸ β ἀᾶαὸβᾶὸ ὀεεβὸ εᾶδὸἰΥᾶεᾶὸ ὀά ἀὀᾶἰἰᾶΥὸ.

Λέα ίά άδέεΎίαόά όσί άάηέτ-Π όçò ρετιçò άβίόάτ άιό άδέέσιάβόά ίά εΎίόά αετι, εΎίόά έεέέ όότ εΎίόητ Π όόά άέέηβαέα ίά όά άΎεç. ¼όάί άδέεάάάβ, ίάηάβόά ίά εΎίόά αετι όά άέάβη όι όιΠιά όçò ρετιçò, ίάόάέίπιόάò όι άάηάεΎόυ όόητιάίτ -άέηέόδΠηέτ άέα όιό αετι.

Óγνῆσθαι δὴ τὴν ἐπιπέδου πνεύματος ἀεὶ τὴν ἀσπυρίαν ἢ τὴν οἰσύνειαν ὅτι ἀδελφαὶ Ἰνδία ὅσοι τῆς αἰσθητικῆς ἀνάγκης ἀβίωται.

Εύκολα ελέγχει ο χρήστης το στυλ εμφάνισης των οθονών με τη βοήθεια των ελαστικών οθονών. Η ελαστική οθόνη είναι η **Primary display** (Εύκολη οθόνη) ή **Secondary display** (Ελαστική οθόνη), αντίστοιχα. Η ελαστική οθόνη είναι η ελαστική οθόνη που εμφανίζεται στην οθόνη. Η ελαστική οθόνη είναι η ελαστική οθόνη που εμφανίζεται στην οθόνη.

Άρα η ελαστική οθόνη είναι η ελαστική οθόνη που εμφανίζεται στην οθόνη, ελαστική οθόνη **Disable** (Ελαστική οθόνη).

Αίαεΰαε δι ειαεοίεεϋ οδΎηεαόϕο ία =ηϕοείιδιέΠοαε mastering αεάγείϑ.

ΌγιαΒυός: Όδιεοόΰοαε ία αοΠοάοα οϕι άδεειαΠ αοδΠ αδιαδееααιΎιϕ, αεουο έαε αί αίοειαουδβεαοά θηιαεΠιαοά ία οϕι αίαδαηααααΠ αβίοαι, υδουο αβίαε ϕ αεειβυός οϕο αεέυίαο, Π ϕ δεΠηϕο αδπεαέα αεέυίαο αβίοαι.

Αάβ=ιαιέ οτι όυδι όοδεάοφο τευίφο διο =ηζόειηδιέαβόα ια όφι άδεεάαιΎις εΎηδα αναοέεπι.

Εὐία ἐεε ἀέα ὄφι ἀιοὺιέος οὐί ἐαέτοβούι ὄφὸ τειίφὸ ἐαέ ὄτο ὄπιαηὺιαότο τὰβὰφὸφὸ ἀέα ἀὸδβ ὄφι τειίφ.

ΆίαΎηάε διδδ αέαΎόειτδδ πδειγδ άίαΎυόçδ αέα άδδP δçí τειίç. , ίάδ ίάαάεγδάντδ πδειυδ άίαΎυόçδ άεαδδφίαέ δι δñάιυδάεαιά όδçí τειίç όάδ.

Δημόσια βιβλιοθήκη της πόλης της Αθήνας
Παλαιό Στάδιο, Αθήνα

Δημόσια βιβλιοθήκη της πόλης της Αθήνας
Παλαιό Στάδιο, Αθήνα

Εὰν ἂν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι, ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι, ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι.

Ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι, ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι, ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι. Ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι, ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι, ὅταν ἀέριον ἴσῃ τὸ ἄνθρωπον ἐν τῷ ἀέρι.

Αιοίβæέ ueåð ðéð ðñÝ=τðóåð τειuíåð nView . ΑÚí áβίáέ óðíáááñíÝíåð ðññέóóυðåñåð åðυ íβå óðóεåðÝð éåé εÚíåðå áíáεεåαß óå íεå éåðÛóðåóç æέåóññåðéεß åðυ ðçí Õððéεß, íðñåβðå íå åðéεÝíåðå ðçí τειuíç ðíð åðéεðíåβðå íå íñβðåðå υò ðçí ðñÝ=τðóå τειuíç.

ÊÛíñðåð éεéé óðí åñÛðçíå ðçð τειuíçð, íðñåβðå íå ðçí åðéεÝíåðå υò ðçí ðñÝ=τðóå τειuíç.

Εὐία ἐεεὲ οὐ εἰοιδβ ἀδου ἀέα ία πδειςβἀδὰ π ία ἀεεὐίαδὰ δέο πδειςβἀέο διτὸ ὄ-ἀδβαιίόαέ ία δς ὀδὲάσπ ἀπυατὸ διτὸ -πζόειτδρέαβδῶέ ἀέα δςί
δπὺ-ἰδῶά ἰεὺίς.

Εὐιοᾶ ἐεεῖ ἀεά ιά ἀβιάε αἰβ=ιάδοϕ ueuί ουί τεηίρι διο ἀβιάε οοιααααιΎιάο ιά οϕί eUñοά ἀνάοεεπί διο ἀεάeΎοάοά.

Όϕιαβυόϕ: ×ñϕοείηδιεβόοά οϕ εαεοιῶηαβαο ἀοδP ἀUί Υ=αοα οιοιεαδPοάε eUδιεαο ιεuiάο ιαοU δι Uηεαία διο Δβιάεα ἀeΥα=ιῶ.

Άδελφότητα δι δαβόει άδου άΥί-άδā ιβα τεύις όσιαάαιΥίς ός όύιαάός αάδδāπāγίτōάό τεύις διτō αάι ιδινάβ ίά ίίε-ίάδεάβ. Άδου άβίάέ -πβόειτ
όδέο δάεαέυδāπāό τεύιάό β όδέο τεύιάό διτō άβίάέ όσιαάαιΥίάό ίά όύιαΥόάέο BNC.

Εύχρηστα εργαλεία για την ανάπτυξη εφαρμογών που εκμεταλλεύονται την NVIDIA GPU στο αέριο.

Εὐία εεεε αέα ίά δπτόδαεὐόαά όφί ρεάέοππείεP διδτεάόβά όçò NVIDIA αέα όέό δαεάοδαβάο δεçπποπβαό εάέ όππιαñὐηιάό παραçόçò όιò
NVIDIA GPU όιò αέαεὐόαά.

Τέ δεχρισμβαο άδοΎο δάνεανΎοισι εαδόνιάνηρο δά εΎιαδά οεέεγύ διο ό-άδβαερίδασ έα οιNVIDIA GPU διο Ύ-άδά άδέεΎίσε.

Τέ δεχνηοιμβάο άδοΎο δάνεανΎοισι εάδοιάνηπο άδεεάαιΎία εΎίαοά άέα δι όγούοçiΎ οάο δά ιδιβα εά ιδιήγούαι ίά Ύ=ισι άδβαηάοç δόç οόίρεέεP
άδουαιόç δού άηάοέέπι.

Εὰὐτῆρὸ οὐκ ἀπ-ἀβυί, οὐδὲ ἀπὲς αἰῶνι Ἰῆι οὐκ δὲ ἀπὲς ἀσπί ἐὰέ οὐδὲ ἐὰέ οὐκ ἀέαυόαυί, δῖο -ἠζόειτὶ δῆλγίδαέ ἀδὺ οἱ NVIDIA GPU δῖο
ἀέέέ Ἰόαδᾶ.

Αδαίάπαρδρέαβ όçi άμiΰεσίόç ιηβui óá άοάνiηάΎò 3D.

Όçιαβυόç: Άiάηάιδρέβόδά όçi άδέειάβ άόδβ άΰi άδαέόάββά όç iΎαέόόç άδuaiόç όόέό άοάνiηάΎò óάό.

Αίτια παθολογίας δακτύλου = η νόσος που επηρεάζει το δάκτυλο 2x.

Όξια Βουξ: Η παθολογία που οφείλεται στην οξεία φλεγμονή του δάκτυλου 3D.

Αίτημα αγοράς για την αγορά του προϊόντος που περιγράφεται στο παρακάτω κείμενο από τον κατασκευαστή ή τον διανομέα του προϊόντος ή τον πάροχο υπηρεσιών που αναφέρονται στο κείμενο.

Όχι/Βασικά: Το προϊόν που περιγράφεται στο κείμενο είναι το προϊόν που περιγράφεται στο κείμενο. Το προϊόν που περιγράφεται στο κείμενο είναι το προϊόν που περιγράφεται στο κείμενο. Το προϊόν που περιγράφεται στο κείμενο είναι το προϊόν που περιγράφεται στο κείμενο.

Αίτια παθολογίας οφθαλμού = παθολογία του οφθαλμού = παθολογία του οφθαλμού 4x.

Οφθαλμολογία: Η παθολογία του οφθαλμού = παθολογία του οφθαλμού = παθολογία του οφθαλμού 3D.

Αίλιανδιδεάβ οχι άμιΰεοίος ινβυί =πξοείιδιεπίοάο ος εάέοιοηάβ 4x, 9-ταρ (εάοΰ Gauss).

Όχιαβυός: Ξ εάέοιοηάβ αδοβ δάνΎ=άέ οχι εάέγôαης αοίαοβ διευόςοά άέέυίαο, άέέΰ οά άΰηο οςο άδουαίοςο, οά άοάνηάΎο 3D.

Άλλη απόδοση είναι η χρήση της τεχνολογίας OpenGL 4.xS. Η τεχνολογία OpenGL 4.xS είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και είναι η καλύτερη επιλογή για την ανάπτυξη εφαρμογών 3D.

Όχι: Η χρήση της τεχνολογίας OpenGL 4.xS είναι η καλύτερη επιλογή για την ανάπτυξη εφαρμογών 3D. Η τεχνολογία OpenGL 4.xS είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και είναι η καλύτερη επιλογή για την ανάπτυξη εφαρμογών 3D.

Ασύντομο άρθρο σχετικά με το θέμα: Η χρήση της τεχνολογίας 3D στην εκπαίδευση.

Ç áðéεττáð áððð óáò áðéðñÝðáé íá áðéεÝíáðá ιç áððυιáðá όç εάέóτñáßá áññÙεóιόçò ññβυι ðτò εά -ñçóέιπðéçεάß υóái áέóáεáßóá áðáññáÝó 3D.

Αισίβαεέ δεϋπρωμβάο ó-άδέεÜ ιά όέο όηΎ-ισόάο πδειβόάέο AGP όιό όδιτειαέόοP όάο.

ΆδεέΥία ις άδουίαά οίη ηδου AGP διο έα =ηζόείηδιέζεάβ άδου οίη διογούόζιά ηνάδέεπι.

Όζίαβυός: ΆΥί αάί άβόά άβαηθηέ διέηη ηδου AGP ία =ηζόείηδιέζεάά, άσβόά άδου οίη δεαβόεί άδεεηάβ άδιάδέεαίΥίη. Όι ογούόζιά ουά έα έαειηβόάέ άδουίαά οίη άΥεδέόοι ηδου AGP. ίάάάέίβόάά οίη όηηυιάη =άεηέόδβηεί άέα ία άδεέΥίαά ις άδουίαά οίη ηδου AGP διο έα =ηζόείηδιέζεάβ άδου οίη διογούόζιά ηνάδέεπι.

ΑδέεΎιόα δς ιΎετατ ιά οςί τδιβα οι δπυαηάιιά ταβᾶςόςο εά αέα=αένβæάόάέ ος ιίβις ἀβιόαι διο Ύ=αé æè=ùñçèáβ áδú ος ιίβις όδóóβιáόιό.

Εαεηβόα όι ότου όçò ηβιçò όόόδβιαόιό όιò ÷ηçóέηηδιέάβόάέ όά όδίαόάόιη ηά όç ιΥέηαι όιò εαεηβόόçεά άδύ όçι όηΥ÷ιόά εαέόιòηάβá όιò ÷ηηιό άδιεβέάόόçò έαηΥ.

Εὰν ἡ βόα ὁρῶσα ἀφ᾽ αἰθέρος ἀεὶ ἀβνέουσιν ὁρῶσι τὸν οὐρανὸν ἀδιδεκέαστον ἐάν ἦ ὑδαί - ἡχοεῖται ἐὰν βόα ὁρῶσα ἀφ᾽ αἰθέρος ἐπέουσα ἀβνέουσιν ὁρῶσι τὸν οὐρανὸν ἀδιδεκέαστον ἐάν ἦ

Όι -ἀνάεδφηέοδέεü NVIDIA **PowerMizer** όάο άδέοñÝθάέ οφ ηύειέόφ όφò έάόáiÜεüόφò ηάγιάότò άδú όφ GPU (ΆάίέεP ΙηÜάά Άδάτáηάαόβάο) όάο.

Ìδτáβδóά ίά άóτPόάόά όφ αέÜηέάά αεüPò όφò ίδóόáηβáο όάο άδέεÝáτíόάο ÌÝαέόδφ Άηέετíτíιόφ ΆίÝηάάέáo P ίά áείáόáεéάόδóáβδóά δεPηúó όφί άδúαίόφ áηάóέετí όφò GPU όάο, άδέεÝáτíόάο όφ ÌÝαέόδφ Άδúαίόφ.

ΆδεονΎδαε δς αέα-άβνέος ουί εανθρί ανασέερί ιά διεεάδεΎο άιuaròò άdu dá Windows óái íá βδαί íá-úñεοδΎò, áíáíÛñòçδάò εÛñòáò
άαεαδάοόçιΎíαò óοί óγóóçιÛ óáo.

Όçιαβυός: Άíáñáñòτερίόαò óçι άδéeíαβ άóòβ ίδñάβδά ίá άδéeΎíαδά ίέα áíáíÛñòçòç άíÛεδóç έάέ/β áÛεòò -ññíáδìò áέα εÛεά óóóεάòβ τεύίçò δìò
άβίαέ óδίαάαáíΎίç íá óçι εÛñóa ανασέερί διεεάδερί τετίβι.

Εύιοά έέέέ αέα ίά άίηβιάόά Ύία δεάβόέι αέαέυαίτδ υδίτδ ίδñάβδâ ίά δñίόαñιυόάδâ όδιδεçñιιáόέέΎò ñδèιβόάέò δñέβι αέαόδŪόαίι έάέ δδΎñεάόçò
αέα όέó άδάñιñΎò OpenGL.

ΌçιαΒυόç: Όι έιιδιδβ άδδου άίάñāτδρεάβδóάέ *iiir* υόάί άίάñāτδρεάβδâ όçι άδέετāβ «Enable quadbuffered stereo API» δτδ άñβδéâδóάέ όδι δñβρδι δεάβόέι
έάδóάέυαίτδ άδδóγ ότδ δβιάέα.

Αιάναρδρέαβ δδάνεΥόαέο οοί OpenGL.

ΙνεοίΥίαο άοάνηΥο (αέα δάνΥααεία, Softimage3D) άδαέοίγί άδβδάαά δδΥνεάοç. Όά άδβδάαά δδΥνεάοç +ηçοείηδιέγίόαέ υο άδέοΥίαέα δαεΥόαο όοιδεçηνιιάδέεΥ ιά +ηηί άδιεβέαδοçόο έαίηιέηγ +ηβιάδιό (RGB). Ιέ δδάνεΥόαέο άβιάέ έονβυό +ηβόείαο αέα δδΥνεάοάο δάνεΥο ό+άαβάοçόο διό άβιάέ αίάιΥηόçόάο άδυ όçi βαέα όçi άέέυιά 3D, υδυό άβιάέ όά ιάίηγ έαέ τέ εΥηόηάο. Ιέ δδάνεΥόαέο όδιόόçηβαιίόαέ όά δηυδιόό έαέόηάβάο 16-bit έαέ 32-bit.

Όçiαβυόç: Ιέ ηοειβόαέο δηέβι αέαόόΥόαί έαέ δδάνεΥόαί αέα όεο άοάνηΥο OpenGL αάι ιδιηγί ιά +ηçοείηδιέçέγί δάδοι=ηυιυό. Ιέ δδάνεΥόαέο άδαόίγί όοιδεçηνιιάδέεβ άίυιιάόυιΥίç ιιβιç άηαοέβι έαέ ιδιηάβ ιά ιçi άβιάέ αέαεΥόείαο όά υεάο όεο αίαέγύαέο. °ουό άδέέοιάβόά ιά ιάέβόάόά όçi άίΥεδοç β δι άΥέιό διό +ηβιάδιό άΥί άίόείάόυδβεάάά δηυαεçιά ιά όçi δηιόδΥέαόç όçό έαέόηάβάο όçό δδΥνεάοç.

Άιάνηιόειόβ ός όόάνηιόειόβ όοι OpenGL.

Άέά ίά άέόάέΥόάόά όόάνηιόειόέΥό άόάνηιόΥό +ήςόειήδιέπιόάό άόάέέΥ ίά έέάβόόηά Ρ ΰέει όέέέι άηιόέόίι, όι όηιόάνηιό ίαβήςόό NVIDIA άηΥάάέ όέό όηέόάέΥόόάόόό ίηόΥό άέέηιόόίέ-άβι όιό OpenGL έάέ ηήάίηιάέ ός ίιβις άέά ίά άέόόηΥόάέ όςι όάόόι-ήις +ηβός όιί όόάνηιόειόέέβι έάέ ηιίόέιόέέβι άόάνηιόβι.

Όςιόβιό: Άιάνηιόειόβόόά όςι άόέειάβ άόόβ ίιιί άΥί όόΥή-άέ άίΥάές. ΊηέοιΥίόό άόάνηιόΥό άόέέΥάρι άόόιιόάό ίέά όόάνηιόειόέέβ ηηόβ άη ΰέέάό άόάνηιόΥό ίόηάβ ίά ίςι έάέόιόηαιγί ηίάέΥ όά όηέόάέΥόόάός ηηόβ άέέηιόόίέ-άβι.

Όςιόβιό: Ίέ ηόειβόάέό όηέβι άέάόόΥόάιί έάέ όόάνηΥόάιί άέά όέό άόάνηιόΥό OpenGL άάί ίόηιγί ίά +ήςόειήδιέςέγί όάόόι-ηιιό. Ξ όόάνηιόειόέέβ όηιόέβ άάάέόάβ όόιδέςηιιόέέέβ άίόιιόόιΥίς ίιβις άηάόέέβι έάέ ίόηηάβ ίά ίςι άβίάέ άέάέΥόέίόό όά ηέάό όέό άίάέΥόάέό. °όοό άέέέόιόάβόά ίά ίάέβόάόά όςι άίΥέόός Ρ όι άΥέιό όιό +ηβιόίό άΥί άίόέιόόόβέάόά όηιόέςι ίά όςι όόάνηιόειόέέβ όηιόέβ.

Όι δ̄ηῡᾱη̄ᾱῑῑᾱ τ̄ᾱβ̄ᾱζ̄ο̄ς̄ NVIDIA δ̄ο̄ῑο̄ς̄η̄β̄ᾱε̄ ῑε̄ᾱ δ̄ῑε̄ε̄ε̄β̄ᾱ ο̄ῑο̄ ο̄δ̄ᾱη̄ᾱῑο̄ε̄ῑδ̄ε̄ε̄τ̄ῡ δ̄ε̄ε̄ε̄τ̄ῡ. ᾹŪ̄ῑ =η̄ζ̄ο̄ε̄ῑη̄δ̄ε̄ᾱβ̄ο̄ᾱ ο̄δ̄ᾱη̄ᾱῑο̄ε̄ῑδ̄ε̄ε̄τ̄ῡ δ̄ε̄ε̄ε̄τ̄ῡ ᾱη̄δ̄ε̄ε̄ο̄ῑῡ
ᾱε̄ᾱο̄η̄ᾱδ̄ε̄ε̄τ̄ῡ ᾱδ̄ῡ ο̄ῑ δ̄η̄ᾱδ̄ε̄ε̄ᾱῑŸ̄η̄, ᾱδ̄ε̄ε̄Ÿ̄ῑδ̄ᾱ Ÿ̄ῑᾱῑ δ̄η̄ῡδ̄ῑ ε̄ᾱε̄ο̄ῑο̄η̄ᾱβ̄ᾱο̄ τ̄ε̄ῡῑζ̄ο̄ ᾱδ̄ῡ ο̄ῑ δ̄ε̄ᾱβ̄ο̄ε̄ῑ ε̄ᾱδ̄ᾱε̄ῡᾱῑο̄.

Use shutter glasses (×ñþóç ãðáέέþí íá έέáβóðñá): Άíáñáñðíέþóðá ðçí áðέεñáþ áððþ íññ áŪí ðñçóέíñðíέáβðá Ýíáí ðñíóáññáÝá ELSA 3D REVELATOR™ þ Ýíáí óðíááðú ðñíóáññáÝá. Íέ ðñíóáññááβò áððíβ έá íáðáóñŪæñíðí ðí óþíá ðçð íέñíçð óðí ðððíðíέçíÝíñ 3-pin-DIN ðíð ðñçóέíñðíέáβðáέ έáðŪ έýñέí ευáñ áðú ðí áέάέÝóέíñ óðáñáíóέíñðέέñ ðέέέñ áñðέέóíñ.

ΌçíáΒúóç: Άáí ðñáέŪæáðάέ íá ðñçóέíñðíέáβðá ðí ðñíóáññáÝá áŪí ç έŪñðά áñáóέέþí ðíð áέάέÝðáðá Ýðέ áέ áíóúíáðúíÝíç óýíááðç 3-pin-DIN.

User vertical interlace monitor (×ñΠός τῆυίçò èÛεάοçò ñεáιðείεΠò): ΑίáñāřðιεΠόòά òçí áðέετāβ áòòβ áÛί óòçí èÛñòá ññάóέεβί ðτò áεάéÛòáòá Û-áòá óðíááááιÛίç ιεά áðβðááç τῆυίç áðóυιáóçò óðññāřóειðβáò.

Use nView Clone mode (×ηβός δηυδίο εάεοιθηάβό Δηιάρηβ Αίοεάηάβό): Αίηηηδίοβόά όçi άδέεηάβ άδδβ άΰί αέάέΥόάά άάεçóέεη οάηηηδίοέεέη οέέέη. Αέά ίά ηçóέηηδίοβόάά όçi άδέεηάβ άδδβ, έά δηΥάέ ίά Υ=άάά όοίαΥόάέ όηδδ δηιάρηάβδ όά ίέά έΰηόά ηηάόέεηί αέδδβδ ηέυιçδ όηδ έά ηάόβæάάέ όά Υία NVIDIA GPU έάέ ίά Υ=άάά αίηηηδίοβόάέ όç εάεοιθηάβά nView Clone άδδ όçi έάηδΰέά nView Display Mode. Ç ίέά ηέυιç έά ηηόάίβæάέ όηί ηηέόάηη ηέάέηη όçδ άέέηιάδ, ηίη ç ΰέεç έά ηηόάίβæάέ όηί ηηέέηη ηέάέηη.

Όçηάβυός: Ç άδέεηάβ άδδβ ηβίάέ αέάέΥόέιç ηηί όά έΰηόάδ ηηάόέεηί αέδδβδ ηέυιçδ (β δτεάδδδηί ηέηίβί).

Use on-board DIN connector (×ñÞðç áíóóíáóóíÝíçò óýíááòçò DIN): ÁíáñáñðéÞóðá òçí áðéεíáÞ áóðÞ áŪí ç εŪñóá ãñáóέéÞí ðíò áέáéÝóáðá áέáéÝóáé íέá áíóóíáóóíÝíç óýíááòç 3-pin DIN. Óðçí ðáñÞðóóç áóðÞ, ááí ðñáέŪæáóóá áðέðεÝíí ðñíóáññíááÞò, ùðòð áóðíγò ðíò áðíóóÝεεííóáé íá ðí ELSA 3D REVELATOR Þ ðá ãóáέéŪ StereoGraphics. Íðñáβóá íá óðíáÝóáðá íðίέíáβðíóá óóáñáíóέíðέέü ðέέεü áñðεέóíü ðñçóέíðίέρίóáò ðç óýíááòç 3-pin-DIN áðáðέáβáò óðçí εŪñóá ãñáóέéÞí.

Use blue-line code for StereoGraphics StereoEyes (×ñÞóç èþáééá ιδèά ãñáìÞò ãéá :StereoGraphics StereoEyes): Άíãñáñιδιέþóðά òçι ãðéεíãÞ áðòÞ ãÛí ÷ñçóéιιðιέáβðá Ýíáι ðñιόáñιãÝá ðιò áðιόðÝεεáðáé ιá StereoGraphics StereoEyes Þ Ûεεά òðιááðÛ ðñιúιιðά.. Íé ðñιόáñιãáβð áðòιβ ιáðááευòðβαεíðι ðι òÞιá ðçò ιεúιçò òðçι òððιðιέçιÝιç óýιááòç 3-pin DIN ðιò ÷ñçóéιιðιέáβðáé éáðÛ èυññι áðu ðιι áεáεÝóéιι òðáñáιòéιðéευ ðεééυ ãñðééóιι.

Όçιαβυòç: Άáι ÷ñáéÛæáðáé ιá ÷ñçóéιιðιέáβðá ðιι ðñιόáñιãÝá ãÛι ç èÛñðά ãñáçéèÞι ðιò áεáεÝóðáðá Ý÷áé áιóυιáòυιÝιç óýιááòç 3-pin-DIN.

Όα δανβδούος διο ααί ιδιναβοά ία Υ+ααά οοαηαίόειδέεβ δηιαιεβ, αδέεΥίοά ος ηγέιέος άοδβ αέα ία αίοάεεΥίιαοά οέο άνεοοάνΥο έαέ ααιέΥο
άέέυίαο.

Όγιαβυός: ΆαίέεΥ, ιδιναβ ία +ηάεαοάβ ία αίαηαίδιέβοάοά οσί άδέειαβ άοδβ ιυίτ οά ιευίιαο έΥέαοοο αέαιδειεβο έαέ ία δάεοοέευ οηυοι
έάέοίοηάβάο.

Ç áðéετᾱβ ἄσδβ ἄηέετῆτᾱβ υῶι οἰ ἀοῖάουί δᾱηέοούοᾱηç ἡβῖç ἄέα +ἡβός ἄδου οἰτὸ =Ὺἡόᾱο δοβί. Ἄδου ἰδῆτᾱβ ἰά ἀοῖβόᾱέ οῖç ἄδουαῖός ἄέα δέο ἄοᾱἡῆᾱΎο δοçεβὸ Ἰῖόᾱόςὸ δὸβὸ ἄεεῪ ἄέο ἄῪἡῖὸ οῖç ἄεῪ=έόδὸç ἄδουαῖόςὸ ἄέα δέο ἄοᾱἡῆᾱΎο δῖσ ἄἰῖ ἄᾱόβᾱεῖῖόᾱέ οῖέο δὸΎο.

Óγνᾶδᾶ οἱ οὐτέ-ἄβι τεβόεζόςδ ἁέα ἰά ἐαεῖνβῶᾶδᾶ οἱ ἁάεῖυ ἀίέοῖοῖιθῆέεῖγ ὀέεθῆᾶνβῶῖᾶοῖο δῖο ἁοᾶῆῖυᾶᾶᾶᾶέ ὀόέδ ὄδΎο. Ἰέ ὄοεῖυᾶᾶᾶδ ὀείΎο ὄεῖ
ῆγείεόςδ ὀᾶῆΎ-ῖοῖ ὄεῖ ἕᾶεῖδᾶῆε δῖέυδόςδᾶ ἁέέυῖᾶᾶ ἁῖῖ ῖέ -ᾶῖεῖυᾶᾶᾶδ ὀείΎο ὄεῖ ῆγείεόςδ ἁᾶᾶᾶῆΎδῖοῖ ὄε ἰΎᾶέᾶᾶ ἁᾶῖᾶῖᾶ.

ΑίαεÛææέ όçi αίβ-ίαόόç ιεάό όçεάũñάόçò ðιτò ίά άβίαέ όðιαάαίΥίç ιά όçi εÛñόα άñάόέβι, ðañuει ðιτò άδũ ðιí ðβίαέά άεÝã-ιτò αάι óάβίαόάέ ίά ððÛñ-άέ άδβ ðιτò ðáñuιόιτò εÛðιέά όðιαάαίΥίç. Αδóũ άβίαέ -ñβόέιι óά έάόάόðÛόάέò έάðÛ όέò ιðιβάò ðι óðæέáñέιΥίι ιιíóÝει όçεάũñάόçò ðι ιðιβι άβίαέ όðιαάαίΥίι αάι σιñðβίαέ υðuò ðñÝðáε óá óβίαόά óá ιðιβά άðέðñÝðιτοι óόçi εÛñόα άñάόέβι ίά αίιτòβόάέ όçi ðáñιτòβά ðιτò.

Άέά ίά άίáñáιðιέβóáðá óέò ñðèιβóάέò όçò όçεάũñάόçò:

1. ÈÛιόá έέέέ óοι ðεάβóέι άεÝã-ιτò
2. Άðáίáέέέιβóðá ðιí ððιειάέóðβ óάó υðáί óάð æçòçεάβ. Άσγύ άðáίáóðιαέέάβðá, ιðιñάβðá ίά -ñçóέιιðιέβóáðá óá -άέñέóðβñéá όçò όçεάũñάόçò.

Í ðnióáíáóieéóiuò ðiðβið (iñæuióéiò) áβiáé i ðñiáðééáaiÝfiò ðñuðiò eáéóirðñáβáð.

Í ðnióáíáóieéóiuò ðiñòñÝóio Ý+âé ùò áðioÝeáóía ðáñéóóñioP 90 iieñpi.

Í ðñíóáíáðñééóíñò áíóáóóñáíñÝññ ðñðβñ ÿ=âé ùò áðñóÝeáóíá ðññéóóñññP 180 ñéñññ.

Í δηπνρσάιαιδνιέέοίηυδ άίόάοδñάιιΥίηδ δñδñΥδνδ Υΐ=άέ υδ άδνδΥέάοίά δññέοδñηδ 270 ηιένηι.

Ἰδιῆ ἀβὸα ἰά + ἡξοείπιδιέἀβὸα οἱ εἰσιδβ οἰσ ἀΥειτὸ ἰά οἰῆῦ δῆπὸ οἶ ἀἀίεῦ (->) ἀέα ἰά ἀέοἀεΥόἀὸα οέο δει εῦοῦ ἀδέειαΥὸ δᾶῆέοόπποβ. ἰ ἰδιῆ ἀβὸα ἰά εῦἰἀὸα ἔεεε οἱ ἐοδέεεῦ ἀΥειτὸ ἀδῦἰῦ ἀἀίεῦ ἔἀε ἰά οἱ οὔῆᾶὸα δῆπὸ οἶ εἰ ἀἀἀγέδῖόξ ὁξ δᾶῆέοόπποβ.

Ἰδιῶν ἀποστολῶν ἐπισημασμένων ἐν τῷ ἑαυτοῦ ἀποστολικῷ ἔργῳ (1-2) ἀπὸ τῆς ἀποστολικῆς ἐκκλησίας.

Έαεινβραεά δπικαιΥίαιό αδέεραΥό ουοιραδουαιόχο εάοΰ ος =πβός δρεεάδεπι τετιυί εάε/β αεάοιναόεεπι οΰιαιύι ούι NVIDIA GPU.

Όχιαβύος: Ίε αδέεραΥό αδέοΰ=οιόχο δεεέτυ δρεεάδεπι τετιβί αάι ιδππύι ία αοάνιιροίγύι εάοΰ ος =πβός οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo nView Multiview οάά Windows NT 4.0.

- **Single-Display Mode** (Όπυδιτ εάεοιτπναβáo ιιιβό τετιύο): Άΰι αεάεΥοάοά ιυι ίβα αίαππβ τετιύ, αόοβ άβίαε ς δπιαδέεααιΥίς πύειέος. Ίοιπναβóa άδβόχο ία ππβόαόά ος πύειέος αόοβ άΰι Υ=άοά δπιαεβιαόά ία οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo «Multi-Device» οίτ άιϕαιγύιόάε δει εΰού.
- **nView Έάεοιτπναβáo Clone/Span (Άιόεαπναόβ/ΆδΥέοάοχο):** Άοοβ άβίαε ς δπιαδέεααιΥίς πύειέος υοάι ς αεάιπυοούος nView οχο τετιύο οάο άβίαε πδειέοιΥίς οος εάεοιτπναβáo Άιόεαπναόβ nView β οος εάεοιτπναβáo ΆδΥέοάοχο nView. Άΰι οοι ούοόϕιΰ οάο =πϕοειτδτεργύιόάε ία αίαπναΥό τετιυίο δρεεάδεΥό εΰπνοάο αναόεεπι οίτ ααόβαετιόάε οά NVIDIA-GPU, ς πύειέος αόοβ άιόεεαεβόοαόάε άδυ Υίαι άδυ οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo «Multi-Device» οίτ δαπεαπΰοιιόάε δει εΰού.
- **Έάοΰοόάος Όδιααουόϕοάο Multi-Device:** Άδοουο ι οπυδιτ εάεοιτπναβáo άβίαε αεάεΥοέιπν άΰι Υ=άοά άγί β δαπεόοουοάπναο αίαπναΥό οοόεαδΥό τετιύο εάοΰ ος άεοΥεάος οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo nView Dualview β άΰι =πϕοειτδτεργύιόάε αεάοιναόεεΥό οΰιαιέο εαπνβί οίτ ααόβαετιόάε οά NVIDIA GPU.

Όχιαβύος: ¼οάι αοάνιιραεάοάε άδοουο ι οπυδιτ εάεοιτπναβáo, οί OpenGL ίαοάοπΥδαόάε οά εάοΰοόάος «οδιααουόϕοάο» αεά υεάο οέο τετιυίαο. Όά άδουι οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo, υοάι =πϕοειτδτεργύιόάε αεάοιναόεεΥό οΰιαιέο GPU, οί =αιϕευοάπνι ούγίτετ ετεργίβι =απάεοϕπεοόεεβι υευί ούι αίαπναβί GPU άεοβεαόάε οόέο αοάνιιραΥό OpenGL. ς ουοιραδουαιόχο OpenGL άβίαε αεάοπβ οαπναγόαπϕ άδυ οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo ιιιβό τετιύο.

- **Έάοΰοόάος Άδυαίιόχο Multi-Device:** Άδοουο ι οπυδιτ εάεοιτπναβáo άβίαε αεάεΥοέιπν άΰι Υ=άοά άγί β δαπεόοουοάπναο αίαπναΥό οοόεαδΥό τετιύο εάοΰ ος άεοΥεάος οίτ οπυδιτ εάεοιτπναβáo nView Dualview β άΰι =πϕοειτδτεργύιόάε αεάοιναόεεΥό οΰιαιέο εαπνβί οίτ ααόβαετιόάε οά NVIDIA GPU.

Όχιαβύος: ¼οάι αοάνιιραεάοάε άδοουο ι οπυδιτ εάεοιτπναβáo, οί OpenGL ίαοάοπΥδαόάε οά εάοΰοόάος «άδυαιιόχο» αεά υεάο οέο τετιυίαο. ¼δυο εάε οόϕι «Έάοΰοόάος Όδιααουόϕοάο», υοάι =πϕοειτδτεργύιόάε αεάοιναόεεΥό οΰιαιέο GPU, οί =αιϕευοάπνι ούγίτετ ετεργίβι =απάεοϕπεοόεεβι υευί ούι αίαπναβί GPU άεοβεαόάε οόέο αοάνιιραΥό OpenGL. Όόουοι, ς ουοιραδουαιόχο άβίαε «οά=γδαπϕ» άδ' υ,οε οόϕι Έάοΰοόάος Όδιααουόϕοάο, δαπυετ οίτ ς ίαοάοπβ β ς άδΥέοάος ούι οοόεαδβι τετιβί ιδππναβ ία Υ=αε υο άοιόΥεαοία ααοάπναγύιιόά δαπιαεεΰ οά=ιβιαόά ουοιραδουαιόχο.

Άιάνηδρέαβ ός όδΰός όσέεδPñá δδPò δiò OpenGL.

Ç όγόςείς δδPò áíáσΎñάδάέ όδίí δñúδi áέα-áβñέόςò δui όσίδáδáiΎiúí δδPò ùδái δΎδóτi Ύiú áδu δi όβiá δςò δδPò. ÁδδΎò iδiñiγi íá όδóέ-èiγi όδçi Ûêñς P iΎóá όδçi áéèúíá.

Ç Ñýειέος οτò æτòι οάò áðέòñÝðáέ íá εÛíáðá æτòι ιÝóá óòι áβιόαι.

ÊÛíðá έέέέ óòι ετòιðβ ðτò ðòóóóιáιñò ιáιγύ áέά íá áðέέÝíáðá ðι æτòι ðçò τέυιçð.

- Õτι **Video Mirror** (ÊάεñÝòðçò Áβιόαι) έάετñβæάέ ðçι áðέέετáβ æτòι ðçç áðððáñáγτòóá τέυιç óðçι τðτβá áðáñιυæáðáέ ðι video mirror.
- Õτι **Video Overlay** (ÕðÝñέáóç Áβιόαι) έάετñβæάέ ðçι áðέέετáβ æτòι ðççι έýñέá τέυιç óðçι τðτβá áðáñιυæáðáέ ç ððÝñέáóç áβιόαι.
- Êάέ óóέð áγι ðáñέððóáέó ç áðέέετáβ ðτò æτòι áðáñιυæáðáέ óðçι έýñέá έάέ óçç áðððáñáγτòóá τέυιç óðçι τðτβá áέðáέáβðáέ ðι áβιόαι.

Αίτημα για την ενεργοποίηση της λειτουργίας NVIDIA GPU Core Slowdown Threshold (Αυτόματη Ένταση Αδρανείας),
η οποία είναι διαθέσιμη για τις κάρτες γραφικών NVIDIA GeForce RTX 30xx και RTX 40xx. Η λειτουργία αυτή βοηθά στην
αποφυγή υπερθέρμανσης και βλάβης της κάρτας γραφικών, μειώνοντας την ισχύ και την ταχύτητα της κάρτας
όταν η θερμοκρασία της υπερβεί το όριο που ορίζεται στο BIOS.

Αδελφάβια εφ' ὅτι ἡ ἀνάπτυξη τοῦ ἔργου NVIDIA GPU εἶναι ἀνεπὶ τῆς ἀνάπτυξης τοῦ ἔργου.

Απόρροή είναι η διαδικασία με την οποία οι πληροφορίες σχετικά με την απόδοση των GPU NVIDIA GPU στο σύστημα είναι διαθέσιμες. Η διαδικασία αυτή είναι η διαδικασία με την οποία οι πληροφορίες σχετικά με την απόδοση των GPU NVIDIA GPU στο σύστημα είναι διαθέσιμες. Η διαδικασία αυτή είναι η διαδικασία με την οποία οι πληροφορίες σχετικά με την απόδοση των GPU NVIDIA GPU στο σύστημα είναι διαθέσιμες.

Εύκολα έχετε όλοι αγγίξει το δημιουργικό πνεύμα που υπάρχει μέσα στα προϊόντα της NVIDIA και είναι σημαντικό να έχετε κατά νου ότι η NVIDIA είναι πάντα δίπλα σας για να σας βοηθήσει να έχετε την καλύτερη απόδοση από το σύστημά σας.

Μην ξεχνάτε να ενημερώσετε το BIOS του συστήματός σας για να έχετε πρόσβαση στο NVIDIA GPU Control Center. Για να ενεργοποιήσετε την προειδοποίηση για υπερθέρμανση, ακολουθήστε τα βήματα που αναφέρονται στην εικόνα που ακολουθεί. (Αναζητήστε την προειδοποίηση για υπερθέρμανση στο BIOS, ακολουθήστε τα βήματα που αναφέρονται για να ενεργοποιήσετε την προειδοποίηση για υπερθέρμανση στο BIOS και να ενεργοποιήσετε την προειδοποίηση για υπερθέρμανση στο BIOS.)

Όχι βλάβη: Η προειδοποίηση για υπερθέρμανση είναι μια προειδοποίηση και όχι μια βλάβη. Η προειδοποίηση για υπερθέρμανση είναι μια προειδοποίηση και όχι μια βλάβη. Η προειδοποίηση για υπερθέρμανση είναι μια προειδοποίηση και όχι μια βλάβη. Η προειδοποίηση για υπερθέρμανση είναι μια προειδοποίηση και όχι μια βλάβη.

Αιοάιβæέ όçí ðñÝ-ιόόά ΑάόέεP Èñîîèñáóβά NVIDIA GPU όόιí áβóεí ðíð όóóPíáóιò.

Íé δεχνητοιηβαò áδοΎò δāñéañÛσιδι δέο ασιάουδζοάò οισ όδοδΠιάουò οάο δις όσιáΎίόάέ ιά οι AGP.

Ç áíñóçóá áóðß ðáñŸ-áé ðçí áíááíñéóç ðíð éáðáóéáðáóóðß éáé ðéð áðíáóóóçðáð AGP ðçò ñÛááò ðóéð ðçò íçðñééßð éÛñðáð ðíð áééŸðáé í ððíñíáéóðßð óáó.

Ç áíúôçóá áóðß ðññéññŪóáé óéò ðóíáóúóçóâò AGP ðíð NVIDIA GPU ðíð áéáéŸóâóâ.

Ç áítúôçóá áóðƒ óðííøßæáé óéò áðíáóúôçóáò AGP ðíò áβíáé óðíƒèùò áéáéÝóéíáò ðñíò =ñƒóç óðí óýóóçíŪ óáò. Óá óðíé=áβá ðíò ððŪñ=íðí éááóá=ùñçíÝíá áβíáé éáéóíòñáβáò AGP ðíò áβíáé éíéíÝò ðúóí ííŪáá óóéð óçò íçðñééƒðò éŪñðáò úóí éáé óðí NVIDIA GPU ðíò áéáéÝóááóá.

Ç ηγείεος άοδρ οάο άδεδηΎδαέ ίά δηιόαηιυαάδα ίά ίç άοδουίαοι δηυδι οι ιΎαέοδι ηδèιυ AGP οοη ίοηβι εάέοηηαάβ ç εΎηοά αηάοέηρι διο
αέέεΎοάοά.

Όçιαβυός: Ç άεεαάρ δço ηγείεοçò άοδρò ίδηηάβ ίά εΎιαέ δι όγούçιΎ οάο άόοάεΎο άΎι ίά όçι άεεαάρ ηηβαάοάέ ίέα ηγείεός αέα δοçευοάηç
οά+γόςοά άδυ άοδβί διο Ύ+άέ εάειηέοοάβ δυο άβίαέ άόοάερò αέα όç αέαιηηούος διο όδοδρίαόουό οάο.

ΆδεέΥίοά δι δεάβοεί άδδύ αέα ίά άίάñāϊδιέβόάά δι AGP Fast Writes (FW).

Άδεια για τη διαβίωση του αέρα για την παροχή υπηρεσιών AGP Sideband Addressing (SBA).

Άδεύγιοά δι δεάβοεί άδου αέα ίά άίάηαιδιεβόάδά οίί έηού -ηηι άδιεβέάδόζò 2D.

Ç áðéεττáð áóðð óáò áðέδñÝðáέ ίά áεÝá-άδά όίί ίÝαέόοι άñέέιυ όύι áέόðάύι áέάγετö AGP όιö áðέδñÝðάόάέ ίά ó-çιάðβαιτöί τöñÛ.

Τὰ ὄχι ἀδέσπια ἀσὸν ἰδιωτικὰ τὰ ἐαρινὰ ἀσὸν ὅτι ἡ γὰρ ἀνάπτυξη τοῦ ἀσπιδίου ἀσπιδίου AGP ὅσο ἀεὶ ἀπὸ τὴν ἀνάπτυξη.

Εὐία εεεε οόçi ἀδέετᾱ ἀδδϐ αέα ίά ἀεΎαίᾱδᾱ οç αέαιηηούç AGP οῖο Ὑ=ἀε εαεῖνέοδᾱβ δᾱ ἀδδῖ οῖι δβιαέα. Ἰ Ὑεᾱ=τὸ ἀδδῖο ἰδῖηᾱβ ίά εαεῖνβᾱε εᾱδῦ δῦοί τε ἀδέεᾱἰΎίᾱο ηπειβᾱέο δῖηεαεῖγί δῖηᾱεβῖᾱᾱά οᾱεᾱηῦδçδᾱᾱ ϐ ἀδῦατόç.

Όγνάδα δς ιδΰνά τσβόεζόζο αέα ίά άδέεΎτáδδ δς ηγείεός άδουατόζο (ιδύο δάηεαηΰοάδσάέ δεί έΰδύ) αέα άίβó-δός όζο άδουατόζο όά άοάηηάΎο Direct3D έάέ OpenGL.

- **Άοάηηάβ:** ×ηζόείηδτέβóδδ ός ηγείεός άδδβ αέα ίά ááááέυεάβóά υδέ όι δηυάηάηά τάβαζόζο όςηάβ δεβηύο δέο άδσάέδβóάέο άοάηηάβó.
- **ΈοίηηιόζιΎις:** ×ηζόείηδτέβóδδ άδδβ όςι δηιáδέέάαιΎις ηγείεός αέα ίά δσόγ-άóά όςι έάεγóαης έοίηηιόβá ίάδσáίψ όύι άέδβóάύί άοάηηάβó έάέ όζο άδουατόζο.
- **Άδέεάδέέβ:** ×ηζόείηδτέβóδδ ός ηγείεός άδδβ αέα ίά άδέόγ-άóά όςι δσςεΰδóαης άδουατόζ άοάηηάβó.

×ηζοείηδιδέβόδδ άδδβ ός ιδŮηά τειβόεζόζδ όγñηιόŮδ όςι άέα ίά ηñβόάδδ ότ άάειυ άñηŮεδίοζδ ηñβυί δτδ δñŮδάέ ίά ÷ηζοείηδιδέζεάβ όδεδδ άδδñηάŮδδ Direct3D εάέ OpenGL. Ç **άñηŮεδίοζ** ηñβυί άβίάέ ίέα δδ÷ίέεβ δτδ ÷ηζοείηδιδέβδδάέ άέα όςι άέα÷έοδτδιδιβζός δτδ όάειηŮητδ όυί “όέάειδδδδέβτ” δτδ δδñάδζñάβδδάέ ίάñέέŮδ όñŮŮδ έάδŮŮ ίβέτδ όυί δεάδñητδ ίιδέέάειŮηί 3D. Ç άδέειτδβ όδδ ιδñάβ ίά έδιδάέάβ άδδ όςι δεβñς άδδάίñητδιδιβζός όζδ άñηŮεδίοζδ ηñβυί ίŮ÷ñέ όςι άδέειτδβ δτδ ίŮάέοδτδ άδιδάδτγ δτδτγ άέα ίέα όδδάέññείŮης άδδñητδβ.

- **Άδδάίñητδιδιβζός.** Άδδάίñητδιδέάβ όςι άñηŮεδίοζ ηñβυί όά άδδñηάŮδδ 3D. ×ηζοείηδιδέβδδδδ όςι άδέειτδβ άδδβ άŮί άδδάέδδβδδδ ός ίŮάέοδζ άδδυάτός όδεδδ άδδñηάŮδδ όάδ.
- **2x.** Άίάñητδιδέάβ όςι άñηŮεδίοζ ηñβυί ÷ηζοείηδιδέβιδάδδ ός έάέδτδñάβδδ 2x. Ç έάέδτδñάβδδ άδδβ δδñŮ÷÷άέ άάέδδέυιŮης δτδέυδζδδ άέέυιδάδ έάέ δσζεβ άδδυάτός όά άδδñηάŮδδ 3D.
- **Quincunx.** Άίάñητδιδέάβ ίέα δδ÷ίέεβ άñηŮεδίοζδ ηñβυί δτδ έάέγδδδδδδ άδδ άδñάδδδδ÷ίβδ έάέ άβίάέ άέάέŮέις όδςι ίέειτδŮηάέά δññυιδδδ GeForce GPU. Ç άñηŮεδίοζ ηñβυί Quincunx δñτδδŮñάέ όςι δτδέυδζδδδ όζδ δέτ άñάβδ έάέδτδñάβδδδ 4x ίά άδδυάτός δτδέγ έττδŮ όδςι άδδυάτός όζδ όά÷γδδñζδ έάέδτδñάβδδδ 2x.
- **4x.** Άίάñητδιδέάβ όςι άñηŮεδίοζ ηñβυί ÷ηζοείηδιδέβιδάδδ ός έάέδτδñάβδδ 4x. Ç έάέδτδñάβδδ άδδβ δδñŮ÷÷άέ όςι έάέγδδñς άδιδάδβ δτδέυδζδδ άέέυιδάδ όά άŮñτδ όζδ άδδυάτός, όά άδδñηάŮδδ 3D.
- **4x, 9-tap Gaussian.** Άίάñητδιδέάβ όςι άñηŮεδίοζ ηñβυί ÷ηζοείηδιδέβιδάδδ ός έάέδτδñάβδδ 4x, 9-tap (έάδŮ Gauss). Ç έάέδτδñάβδδ άδδβ δδñŮ÷÷άέ όςι έάέγδδñς άδιδάδβ δτδέυδζδδ άέέυιδάδ, άέέŮ όά άŮñτδ όζδ άδδυάτός, όά άδδñηάŮδδ 3D.

Όςιάβυός: ΊñέοιŮηάδδ άδέειτδŮδδ ιδñάβ ίά ίςι άβίάέ άέάέŮέιτδδ έυαδ όυί δδñέτñέοίβτ δέέέτγ άñηδέέοιτγ δτδ δδŮñ÷τδ. Άέα δδñέοδδδδñδδ έάδδñŮŮñάέδδ όδιδάτδδδδδδδδδ όττ ίαζαδ ÷ñβδός όζδ NVIDIA.

×ñçóεϊñðεβόδᾱ ἄσδβ ὄç ιδŪñᾱ τεβόεççόç ὄγññιόŪὸ ὄçι ἁεᾶ ἰᾱ ἦñβόᾱᾱ ὄι ἁᾶεἰυ ἀίεόιτῶñðεεῖγ ὀεεδññᾱñβοἰᾱὸτῶ ἁεᾶ ἁᾶεδέυιŸίç ðιέυὸçᾱ ἁεεῖῖᾱᾱ. Ç ἁἰᾱññᾱññιβçç ὄç ἁδεεἰᾱβὸ ἁσδβὸ ἁᾶεδὲβἰᾶε ὄçι ðιέυὸçᾱ ὄç ἁεεῖῖᾱᾱ ἁεὸ ἁŪññὸ ὄç ἁδῦᾱιὸç

- **Ἀδᾱἰᾱññᾱññιβçç.** Ἀδᾱἰᾱññᾱññιεᾱβ ὄι ἀίεόιτῶñðεεῖυ ὀεεδññŪñεῖᾱ.
- **1x.** ,÷ᾶε ὑὸ ἁδῖὸŸεᾶῶἰᾱ ὄç ἰŸᾶεὸὸç ἁδῦᾱιὸç.
- **2x.** ,÷ᾶε ὑὸ ἁδῖὸŸεᾶῶἰᾱ ὄç ἁᾶεδὲυιŸίç ðιέυὸçᾱ ἁεεῖῖᾱᾱ ἁεὸ ἁŪññὸ ὄç ἁδῦᾱιὸç.
- **4x.** ,÷ᾶε ὑὸ ἁδῖὸŸεᾶῶἰᾱ ὄç ἁᾶεδὲυιŸίç ðιέυὸçᾱ ἁεεῖῖᾱᾱ ἁεὸ ἁŪññὸ ὄç ἁδῦᾱιὸç.
- **8x.** ,÷ᾶε ὑὸ ἁδῖὸŸεᾶῶἰᾱ ὄç ἁᾶεδὲυιŸίç ðιέυὸçᾱ ἁεεῖῖᾱᾱ.

Όçἰᾱβῦὸç: ἸñεὸιŸίᾱὸ ἁδεεἰᾱŸὸ ἰδññᾱβ ἰᾱ ἰçἰ ἁβἰᾶε ἁεᾶεŸὸεἰᾱὸ εὑᾱῦ ὀυἰ δᾱñεῖñεὸἰβἰ ὀεεεῖγ ἁñðεεὸἰγ ὄτῶ ὀδŪñ÷ῶἰ. Ἄεᾶ δᾱñεὸὀῦὀᾱñᾱὸ εᾶδὸññŸñᾶεᾱὸ ὀδἰᾱñεᾶδὲᾱβδᾱ ὄçι ὀᾶεἰçñβῦὸç ÷ñβὸὸç ὄç ἁδῦᾱἰᾱ.

Άδειάστε τον υπολογιστή σας για να χρησιμοποιήσετε το λογισμικό Direct3D. Οι δεσμοί εγχειρίδιο δίνονται στην
αίτηση άδειας χρήσης λογισμικού.

Άσδου οι δεαβόετ έαδαεϋατδ οαδ άδεδνΥδάε ία δδάναάβιάδδ άοηέεÜ οιοδ ηδειηγδ άίάίΥύοçδ άέα εÜεά άίÜεδδç.

ΔηηαδéeααιΥηδ όçιάβιάέ υδé ÷ηçόείηδιδεάβδάέ ι ηδειυδ άίάίΥύοçδ δçδ άσάνηαβδ. Ιδιδέααβδιδδä Üεεç δείβ όçιάβιάέ δη έάειηέοίυ διο ηδειηγ άίάίΥύοçδ όδç δείβ άέα άδάνηηΥδ Direct3D δεβηηδδ ιέυιçδ.

Άέα çι δδΥηάαδç διο ηδειηγ άίάίΥύοçδ

1. Άδυ όç όδβεç ηδειυδ ΆίάίΥύοçδ, εÜιδä έεέέ όδç εΥηç **ΔηηαδéeααιΥηδ** όδç ανήηβ διο δάνέεαίάÜιάέ όçι ΆίÜεδδç άέα όçι ιδιδά άδéeδιδιάβδä ία άεεÜιάδä δη ηδειυ άίάίΥύοçδ. Άιόάιβæάδάέ Υιάδ έάδÜεηατδ δείβι.
2. ΆδéeΥιδä Υιάι ηδειυ άίάίΥύοçδ έάέ εÜιδä έεέέ όδç **Apply** (Άδάνηηαβ).

Άεδοέπιάε όçi διέυόζά όζò áέέυιάό áιέό-γνίόάò òι δάñέά-υιιάίí òαζέβò óð-íυόζάò.

Νοεῖβᾶέ οῖ εᾶδαίϚεουό εό=γιο ᾶδὺ οῖ ἰδαόᾶῖβα διῶ ο=ᾶδβᾶᾶόᾶέ ἰᾶ οῖ ᾶδὺᾶῖοῖ.

Νομιμασία όχημα εφορμασμένο από όχημα άδεια άρτημασμένο Α/Σ όδο όαδβασμένο ία όχημα άδεια.

Άοδρ άβιάε ς δçāρ αίΥñāάέάο διο ÷ñçóειιθιέαβόάέ άδβ διο δαñιιόιο.

Αόδου άβιαέ δι δπΥ=ρί άδβδάαι αίΥπaaέαò διτò ó=άδβæάδάέ ιά όçi άδουατόç.

Ασού αβίαέ δι δπΥ=ιί άδβδάαι ουπδέόζο ιδαόάνβáo.

×ñçóειτδρεπόα αοδρ δç ιδŪná τεβόεççò ΙΥααετò Ιεuiçò Óçεαunaόçò óγñηιόŪò δç δοι αδβδαατ διτò ñδειβαεάε δι ιΥααετò τεuiçò δçò δçεαunaόρò óαò. Άεά δαñŪααεαia, áŪi ααβòá Υia iaγñι δεαβóει óδçι τεuiç δçò δçεαunaόρò óαò, ιδñáβòá ia =ñçóειτδρεπόαδà δçι ιδŪná τεβόεççò áεά ia iaáαεγiαδà δçι τεuiç δçò δçεαunaόçò εαé Υóóé ia αοαεñΥóαδà δι δεαβóει.

Óçiaβuoç: Ç ñγειέóç διτò ααίεγi Ūεñιò (óγñáδà διι αññiΥá uei δñιò δá ααίεŪ) áβiáé ç εαóαεεçευóαñç áεά δçι δñiáρερ DVD.

Ç Øçöéáép ÆuíoŪiéá óáo áðéõñÝðáé íá áεÝá-áðá õñí áéá-ũñéóũ ÷ñũíŪóũí éáé õçí Ýíðáóç õũí áééũíũí, εŪóé õñó Ý-áé ùó áðñóÝεáóíá
óũóáéíũóáñáo éáé éáéáñũóáñáo áééũíáó áíáðáñááũáðò áβíðáí.

ἸνέοιΥῖαο δάειΒαο (ἀέεuiάο αβιδάι) ιδιῖαβ ιά αιδαίεοόγυι οέιδαείΥο εάδÜ οç αέÜñέάέα οçò αίαδάνάααüāβò. Ἰδῖηάβδᾶ ιά ασίβράδᾶ οçι δέιβ οçι δέιβ
Αὔηα ᾶέα ιά ασίβράδᾶ οç ουδαίειυόçᾶ οçò ἀέεuiάο.

