

äääøä æå ïùïù ìäòðìä àå ìëéääé ùì àìììöééú fog table (ðøðì áíúëåðú åå ñåéú).

òì óé îøè Direct3D , ïúáí òå äñååì ìáòð äàòú çåíøä D3D àìåø ìäéåú ññååì ìééùívertex fog (ðøðì áíúëåðú ùì-ñåéú) àå table fog (ðøðì áíúëåðú åå-ñåéú). ïùç÷-éí ññåééí àéðí òåøëéí áéøåø ìååé ééåìåú ä-D3D àññúíééí òì ùíéëä áðøðåì åå-ñåéé áíåå. äåçéøä äåååøä æå úáééç ùìùç÷-éí àìä éððìå äååðì ù÷-éí äåìöðåú äìðåå äåøðé ùì NVIDIA.

ääåðä æå ìàòùòú ìàùáéú àú ìàðééðé DirectX äçãùéí éåúø áíðäìé ääú÷ì.
ééúëì ùìùç÷éí ìñåéíéí ùðéúáå ìâðñååú ÷ååíåú ùì DirectX ìà éòðìå áååðì ù÷éí òí åðñååú 6 àå 7 ùì DirectX äíåú÷ðåú
èàùø åðñååú àìä ðúíéåú áíðäìé ääú÷ì. èúåöåå ìáçéøä áåååðä æå éòðìå ìðäìé ääú÷ì áíöá úàéíåú ì- DirectX 5, ìðåðé
äòðìä ù÷éðä ùì ìùç÷éí éùðéí éåúø.

áçø áåååðä æå ìðåðé äòðìú ìùç÷éí éùðéí éåúø, ùàéðí òåðìéí èì àå ùàéðí òåðìéí èðååé.

ëúåöàà íáçéøä áääääøä æå úùðä äçåíøä áàåóí àåèåíèé àú òøéé ìààø öéø äòåí÷ (åíèåðä Z-buffer) áåúåí ìòåí÷ äðåøù
òí éåé äééùåí.

íåíð ìàòùø äååøä æå, àì àí äòååää íçééáú òåí÷ Z-buffer íåååø. àí äååøä æå úåùáú, ìà úúàòùø äòòìä ùí ééúåíéí
ùòåí÷ ä-Z-buffer ùíåí ìäòòìä àéðå úååí ìòåí÷ äíåååø áúöåøú äçåíøä.

äääðä äíàòùøú ùéíåù áééðé÷ä çíåðéú ìàåéøú æééøåí òåí÷.

áàåòí æä, äçåíðä òåùä ùéíåù áíðåðåí àçø ìòåðé àåéøú æééøåí òåí÷- áééùåíé 16 ñéåéååú. áçéøä áääåðä æå ùàòùø òéååå ùíåðåú ùíó-ñåéåú áàééåú åååå éåúø.

ääåä äìòùøú àú äóáú àìååå ùì NVIDIA á-Direct3D.

ëúåöåå íáçéøú äååøä æå éåóéò äìååå ùì NVIDIA áóéðä äúçúåðä ùì äíñé áóú äòðìú ééùåíé Direct3D.

äïòää äâððé ùì NVIDIA ìñãàì ìäðé+ ìðåú-MIP (mipmaps) áàãðì àåèãíèé, ìðåðé ééòðì äðáðåú ìð+íéí áàðé+ àùéðåð
áéöåðé äééùáí.

ðí æåù, ééúëï ùééùáíéí ìñãéíéí ìà éåöåå èðååé èàùð ìååðùðú äð+ä àåèãíèéú ùì mipmaps. éåé ìú+í ðéååúéí, éù
ìäðçéú àù ìñðð äðíåú ùì mipmaps äíåð+åú áàãðì àåèãíèé, ðã ì+áíú úöååä ú+éðä ùì äúíåðåú. áãðé-èì, äðçúú ìñðð
äðíåú ùì mipmaps ðåúðú áðéåú ùì ééùåð ìà ú+éí ùì ìð+íéí, àå 'úððéí åñéí' (áíçéð ùì ðåéðä ìñãéíú ááéöåðéí).

äääää ää äòòòò áçéä äùééù ääò÷ä äääèäíèéú ùì mipmaps ùúùíù àú äíòää ääòé.
àòòò ìáçå äùéèä äää-ìéðéàðéú àä äùéèä ääðéæäèèðäóéú (áíúèäðú 8-tap) ìéóéú mipmaps. äùéèä äää-ìéðéàðéú
ìòòòò áäðé-èì ðíú áéòäðéí äääää éäúð, äàéíä äùéèä ääðéæäèèðäóéú ìðää ìðé÷ä úíäðä áàééäú äääää éäúð.

äääðä äíàòùøú àú èååðäí øíú äðéøåè (LOD) á-mipmaps.

ä÷èðú øíú äðéøåè îðé÷ä úíåðä áàééåú èååä éåúø, ååéíå äååíúä îùðøú àú øíú äåéöåðéí ùí äééùåí. àòùø íáçåø íáéí çíù øíåú ÷ååðåú îðàù, äððåú áéí 'àééåú úíåðä îðáéú' ìáéí 'øíú áéöåðéí îðáéú'.

øùéíä ùì äääøåú íåúàíåú àéùéú ùðùíøå. áçéøú ðøéè íúåé äøùéíä úåøåí íäçìú äääåøä. ìöåøé äçìú äääåøä, áçø áìçöí
'àéùåø' àå 'äçì'.

íçé+ú äääåøä äîåúàíú àéúéú ùðáçøä íúåê äøùéíä.

ùçæåð òðéé áðéøú äiçäi ùì èì ääääååú.

äöâú úéáú äå-ùéc äîàòùøú äúàîä àéùéú ùì äâäøåú Direct3D ðåñôåú.

àòùøáú æá ìùðä áçáíðä àú ñëéíú äèéóáì áíø÷í ìääé è÷ñíéí (àíðèéí ùì ìø÷í).

ùéðáé òøëéí àìä éáøáí ìùéðáé äíé÷áí ùì ð÷ääú äíáòä ùì äè÷ñì. òøëé áøéøú äíçáì ìúàéíéí ìíðè Direct3D. úääèáú ìñáéíáú ìòóáú ìíòáà àú ð÷ääú äíáòä ùì äè÷ñì áí÷áí àçø. àòùø ìùòø àú àééáú äúíáðä áééùáíéí ìñáà æä òì éää äääøä ìçãù ùì ð÷ääú äíáòä ùì äè÷ñì. äéðæø áó÷ã äðáøø éää ìäöéá àú ð÷ääú äíáòä ùì äè÷ñì áð÷äää èìùäé áéí äóéðä äùìàìéú äòìéáðä ùì äè÷ñì ìáéí àìòðä.

áàãõĩ æä, äïðáã äâðóé éðõì ëíåú íåääðú íæéëðåí äïððéú ìðåðé ùíéðú íð+íéí (áðåíó ìæéëðåí äíåú+í äíúàí äöä òõíå).

ùéí íå: äëíåú äíðáéú ùì æéëðåí íððéú ùàðùð ìä+öåú ìùíéðú íð+íéí íçåùáú òì ðé äëíåú äðéæéú ùì æéëðåí ä-RAM áíçùá. ëëì ùæéëðåí ä-RAM áíððéú åååí éåúð, ëé ååíå ëíåú äæéëðåí ùàðùð ìä+öåú ìùíéðú íð+íéí.

ääãðä æå çì òì íúàíé öå PCI áíåå (àå íúàíé öå AGP äðåðìéí áíöå úàéíåú ì- PCI).

áçø áàòùøåú æå èäé ìàùáéú àú äñðëøåí ààðëé.

àåòöéä äìàòùøú äöää íééääéú ùì äúíåðä òì äíñé, ìà òåøé áñðëøåí äúíåðä áéçñ ìò÷éååú ààðëéú äçåæøú ùì äöå
(vertical retrace). áääòí æä íùàòùø ÷öá ìñåøåú ååää ì÷öá äøððåí ùì äöå, àé òìåíéí ìäéååø òéååúéí ðøàéí ìèí
å÷øéòä åëùåöää íëé – àééåú úíåðä éøååä éåúø.

äääðä æå îàòùøú ì÷ áâò àú øíú äçì÷ú äùéðåí áééùåí D3D ðúåí.

'äçì÷ú ùéðåí' äéà èéðé÷ä äíùíùú ìäðçúú äàô÷è äíùåðí äððàä ìðòíéí áùåíé äåáéé÷èéí úíú-íåééí. èååç äáçéðä øçá –
äçì áäùáúä îåçìèú ùì ääçì÷ä åèìä ääçì÷ä äíðáéú äàðòùéú ìåéé äééùåí äðúåí.

äùúíù áàòùøáú æá äãé ìäçéì äçì÷ú ùéðáí áééùáíéí ùàéðí úáíééí áóáð÷öéä æá áíéùøéí.
ìúùáíú ìáé, ééùáíéí íñáéíéí, ùàéðí úáíééí áíòáðù áèèðé÷ú äçì÷ú äùéðáí, òìáíéí ìòáã úíáðä ìòááúú. äùúíù áàòùøáú
æá áæäéðáú. äùáú ääãðä æá àí ðú÷ìú ááòéáú úòáäá áíù÷÷ äá áééùáí ùàéðí úáíééí áèèðé÷ú äçì÷ú äùéðáí.

äâäðä æå ìàòùòú ìääáéì àú ìñòð äîñâðåú ùäîòáä äîðëæé ééäì ìäééì ìððé òéáåäì áúáá äâðóé÷ä, èàùð äñðëðåì
ääðëé ìåúáú.

áí÷ðéí ìñåéíéí, ääåìú ìñòð äîñâðåú äîðåéðåú ìðàù òìäìä ìääðéé àú 'äùäééú ä÷ìè' áúääää ìäú÷ðéí äååì ä'åéñèé÷,
åééí ôä àä ì÷ìåú.

äðçú òðé æä àí ðú÷ìú áäùäéä ðééðú áúääää ìäú÷ðé ä÷ìè äîçååðéí ìçúá áòú äðòìú ìùç÷éí.

äääå äîàòùøú ïðäîé ääú÷ï ìäùúù ääøçää **GL_KTX_buffer_region** ùì OpenGL.
äùéíåù ääøçää æå òùåé ìùðø àú ääéöäðéí ùì ééùåîéí ìéöéøú îååîéí úíù-ïåééí äùåîééí ää.

ääãä äìòòùù ùéíàù áæéèøãï äéääå ì÷åíé èàùø ääøçää GL_KTX_buffer_region ìääòùù.
òí æàù, èàùø ëíàù æéèøãï äääéääå äì÷åíé ÷èðå ì-8 MB , ìà øéúíì ìàòùø àú äúíéää ääøçää ùì èòì íéùääéí.
ìääãä æå àéí äùòòä èàùø äääãä 'àòùø äøçáú àæåø ìàåø' ìåùáú.

äðòìä ùì ñéðáí íéðéàðé-mipmap-íéðéàðé íäéø úùòø àú áéöäðé äééùáí, àè úòàò ààééáú äúíäðä.
áí÷-ðéí ðáéí, äéðéää áàééáú äúíäðä àéðä ðééøú, ìëí äääé ìðöì àú øíú äáéöäðéí äíùäðøú ùíú÷-áíú áäðòìú ìàðééí æä.

ääää ää àòùøú ì-OpenGL ìäùíù áñéðáí àðéæåèøåðé ìöåè èéóåø àééåú äúíåðä.

áçø áääãøä æå ëää ìäüáéú àú úíééú îðäì ääú+í áääøàåú äíåççáåú äíüíüåú ìðáåéí îñåéíéí.
ìðáåéí îñåéíéí úåíééí áääøàåú D3 ðåñðåú, äíåååú äüíä ìðåå äåøðé ùì NVIDIA åíüðøåú àú äåéöåðéí ùì ìùç+éí àå
ééüåíéí áúíü-ííä. äääøä æå ìòòøú àú äüáúú äüíéä äääøàåú 3D ðåñðåú àìä áíðåìé ääú+í. äåø æä ùéíåùé ìðåøé
äüååååú áéöåðéí àå óúøåíí ú+ìåú.

ääåøåú àiä ùäiëåú áäçì÷ú ñöðåú ñiäå ùi îðäi OpenGL. 'äçì÷ú ùðåi' äéà èèðé÷ä äiùîùú iäçì÷ú äùäiëéí ùi äååéé÷èéí áñöéðä, iöåøé öiöåi äàð÷è äiùåðï äiú÷äi iððíéí. ùééú 1.5 x 1.5 iàðùøú äçì÷ú ùäiëéí úåé ùíéøä òi øiú áéöåðéí îðáéú, åàéiå ùééú 2 x 2 îðé÷ä àú àééåú äúíäðä äèååå áéåúø.

äääöä äiäöüüü ïðäi ääü÷ï ìééöä ôäðíèéí ùì ôé÷ñìéí áñèøéää. îðüä éääìä ééüâíé OpenGL ìäüüüü ãñèøéää äiäöðéì äü
îü÷ôé äüøéñ ìñèøéää.

ääãøä äîàòùøú ïðäì ääú+ï ìééöà ôåøîèéí ùì ôé+ñìéí çåðôéí. îðúä éåèìå ééúåîé OpenGL ìäùúîù áçôéöä.

äãä æå ìòùøú ì-OpenGL ìäùùù äñéðãí àðéæåèèåóé ìöåêé ùéðåø àééåú äúíåðä. ìùåíù ìáé, äðòìú ìàðééí æä
úùðø àú àééåú äúíåðä òì çùáãí äáéöåðéí.

èàùø äâäøä æâ ìââòùøù, ìðâì OpenGL ì÷òâ ìââø àçâðé àçâ âíââø òâí÷ àçâ áøíú øæâìâðéä æäâ ìæâ ùì äúòââä.

éù áéé ìùâí øéòâì éòéì éâúø ùì æééøâí äââéäâââ áééùâíéí äéâòøéí çìâòâú ìðââéí.

èàùø äâäøä æâ ìâùáúú, ìðâì OpenGL ì÷òâ ìââø àçâðé âíââø òâí÷ àçâ ìèì çìâí ùäééùâí éâòø.

ìâðééí æâ òùâé ìùðø àú äâéòâðéí ùì ééùâíé OpenGL äìùúìùéí áçìâðâú ìðââéí.

-άέού äãðåú îéèáéåú ìééùí OpenGL ùðάçø.

äääää æå ÷ååòú àí îø÷íéí áðíé òåí÷ òåò ïñåííí éúíùå áééúåíé OpenGL éåøéøú íçåí.
ääääåä 'äùúíù áðåí÷ òåò ùí ùåíçí äðååää' úåøåí íééúåí ìäùúíù úíéå åíø÷íéí áðíé òåí÷ äðåò äðåçéçé ùí ùåíçí äðååää
ùí Windows.
ëúåðää íåçéøú äääåøåú 'äùúíù úíéå á-16 bpp' å-'äùúíù úíéå á32 bpp-' ééòùä ùéíåù åíø÷íéí áðíé òåí÷ òåò ïñåííí, ìå
÷-ùø ìääåøåú äðåçéçéåú ùí ùåíçí äðååää.

äãää æä ÷äòó àú íöá äéóäê äíàäø ìéúäíé OpenGL äíñê ñà.
àòùø ìáçäø áùéèú äòáøú áìä÷éí, áùéèú äéóäê äãó àä ááçéøä àäèäíèéú. áçéøä àäèäíèéú ìàòùøú ñíäì ääú÷í ì÷áäò
íäé äùéèä äèäää áéäúø áäúäí ìúòäøú äçäíøä.

äãðä æå ìàòùóú ìóééí àú àåòí äèéòåì áñðëøåí àðëé á- OpenGL.

ääòùøåú 'äúáú úíéä' úúáéú àú äñðëøåí äàðëé áèì ééúåíé OpenGL.

ääòùøåú 'íåúáú äáðéøú íçåí' úúáéú àú äñðëøåí äàðëé, àì àí ëí ééúåí íñåéí éåøåú àú äòòúå.

ääòùøåú 'íåòòì äáðéøú íçåí' úòòèì àú äñðëøåí äàðëé, àì àí ëí ééúåí íñåéí éåøåú àú äúáúúå.

Ùíéøú ääääøåú äðäéçéåú ëñäøú äääøåú íåúàíú àéúéú. ääääøåú ùðùíøå éúååíðå ìøùéíä äñíåä.
ìàçø ùð-áðå ääääøåú äíéèáéåú íéúåí íñåéí áíúëåðú OpenGL, ùíéøúí éçä ëñäøú ääääøåú íåúàíú àéúéú úàðùø
ìääåéø áíäéøåú àú úöåøú OpenGL ìððé äðòìú äúåëðéú, ìà òåøé ääääøú èì àçú íäàðùøåéåú áððøä.

äääää äiäöüøú áçéøä áðøåö äöäò äöüè ääiöòåú äð+äéí äðåøøéí. àòüø ìéååðí áðöøä àú äðøåö ääååí, äéøå+ äå
äéçåí, àå ìéååðí àú èì äüiåüä äí+äéí.

'çääú äéâéèìéú' ìàòùøú ùìéèä øáä éåúø ääðøäú öáòéí åáçääú äöáb, åáèè îóé+ä úíäðåú çääú åáøåøåú éåúø áèì
ééùåí åééùåí.

ééöää äðóé ùì ò÷áíú äöáò. äò÷áíä úúúðä áæíí-áíú áòú èäðäðäí øíú äðéääääéáú, äääéøáú àä äààíä.

άçέöä äàòùøåú æå úåøåííèè ùääòðìä ääää ùì Window éùåçæøå äååòí äåèåíèè èååðåðé äöåò ùååòòå èåí.

ùéí íá: àí åíçùá ùèè óåòì áøùú, èååðåí äöåò éúåòò àçø äèðéñä ìðèù Windows.

øùéíú äääøåú äöáò äíåúàíåú àéùéú ùðùíøå. áçéøú ôøéé íúåè äøùéíä úåøåí íäçíú äääåøä.

ùíéøú äääøåú äóáò äðåëçéåú ëäääøä íåúàíú àéúéú. ääääøåú ùðùíøå éúååíóå ìøùéíä äííåä.

ίçé+ύ äääøú äöáò äîâúàîú àέúέú ùðáçøä ïúâè äøùείä.

ùçæåø òøëé äöáò áäúàí ìääåøåú äéóøí.

äãäöä äïàòùøú àú áçéøú îöá úæîäï äöà:

äàòùøåú 'æéääé àäèäîèé' îàòùøú ìòøèú Windows ì+áì àú ðúåðé äúæîäï äøìäåðèééí äééùø îäöä. æåäé ääåøú áøéøú äîçäì. ìúùåìú ìáé, ëïä îäöàéí äéùðéí éåúø àéðí úäîééí áìàðééí æä.

äàòùøåú 'ðåñçú úæîäï ëìéú (GTF)', äéà äàòùøåú äñèðäøèéú áìøáéú ôøéèè äçåîä äçäùéí.

äàòùøåú 'úæîäðé öä ðòøäéí (DMT)' äéà ú+ï îéåùï, ùòäééí ìùîù áñååé çåîä îñåéí. áçø äàòùøåú æå àí äçåîä ùáøùåúé îååññú òì ú+ï DMT.

ãñòú ññ QuickTweak ùì NVIDIA àì ùåøú àìùéíåú ùì Windows.

ãññ ìàòùø ìäçéì á÷ìåú äããøåú öáo, Direct3D àå OpenGL ùð÷áoå áåúàìä àéúéú – åæåú úåé äåé öåååå, áåìöòåú úðøéè èðúç. úðøéè æä ìééì áí øøéééí ìùçæåø äããøåú áøéøú íçåì åìåéùä àì úéåú äåå-ùéc 'ìàðééðé úöååå'.

άçέøú äññì ùέέöâ àú úåëðέú äðæø QuickTweak (äçìä ìäέøâ ùì ñãøú äâäøåú ìåúàìåú àέùέú) áúåìøú äìùέìåú ùì
Windows.

άçø àú äññì äøòåέ ìúåέ äøùέìä. ìàçø ìέì, άçø á'àέùåìø' àå á'äçì' äåέ ìðäέì àú äññì áúåìøú äìùέìåú.

äðòìú äúãëðéú NVIDIA Desktop Manager (íðäì ùàìçì äðáäää ùì NVIDIA).

äúãëðéú NVIDIA Desktop Manager íàðùøú ðãð÷öéãðìéãú øçää, èääì í÷-ùéí çíéí ìðéääì çìãðãú, ìðéãæ çãæø ùì
úéáãú äã-ùéc, äàðùøãéãú æãí, èàùø ìúííùéí áúöãøãú nView ìðáéí ìðááéí. áðãñó ìéé, äúãëðéú íàðùøú úíéää
áùàìçðãú ðáäää ìðááéí, äíñééðú ìàðäì áéúø éðéìáú àú ùéc äðáäää ùì äééúãíéí.

ὀύέçύ ύέάύ ääå-ύέç 'ύδåøύ NVIDIA Desktop Manager'.

ύέάύ ääå-ύέç 'ύöåøύ NVIDIA Desktop Manager îàðùøύ ùìέèä áèì äðåð÷-öéåú åääååøåú ùì Desktop Manager, èååì
àðùøåέåú ììèèåæ çåæø ùì ύέάåú äå-ύέç, öéøåðé î÷-ùέí çίέí åääåøåú ìðέååì éέùåίέí.

ñâéøú úéáú äãå-ùéç åííéøú àùéðåééí, löåøè äçìíí òì éãé ìçéöä òì 'àéùåø' åå 'äçì' áúéáú äãå-ùéç 'íàðééðéí ðåíðéí'.

äääåä äîàòùøú ì+ååò àéæä ìçõï áðèáð éåðåí îöåú äúðøéè áòú ìçéöä òì àçä îñîé ùåøú äîèéíåú.

äöüä ää äüüüä üü ääöüü äéüü.

ñï àòüüü æå àí àéðê îððééï áäöü ääüüü äéüüü áóü èòéðü úöüüü D3 äêé úóééè ùüüü äïüéíü.

άçø áàòùøåú æå äää ìäöéâ àú úòøéè ùåøú äíùéíåú òí àò÷è D3.

äâäðåú àìä ìòòðåú ì÷áâò äééï ùåõä äùíåðä òì äöâ äùèåç áòú äòòìä äðíåú ðæåìåöéä äðíåéåú ìäðíä äíðáéú äðùíéú.

äéòæø áìçöðé äçõ ëäé ìëååðĩ àú íé+åíå ùì ùåìçĩ äòåååå òì äöå.

äçæøú ùäiçï äòääää ïé+äí áøéøú äiçäi ùä ääúäí iøæäiäöéä äi+öä äðòðäi äðäëçééí.

ääååú àìà ìàòùååú ìáçåø áäú+í úóååú äòìè (öà àðìååé, öà ùèåç äéåéèèè àå í+è èìååéæéä, áäúàí ìäú+ðéí äðúíééí òì éäé íúàí äöà).

òúéçú çìãî ùáå àðùø ìäúàéí áååðï àéùé àú äååøåú äú+ï äúöååå äðòéì.

öéâí äðåøîè åääåðåú äíäéðä äðåëçéåú \ååé ðì èìåéæéä.

όύέçύ çìáí ùáá àðùø ìðέεί ðáøíε ðìè εìááέæéá ίñáεί.

Øùéíä æå íàòùøú ìáçåø áòåøíè òìè èìååéæéä äåúáí íäéðä ùää àúä íúååøø.

ùéí íá: àí íäéðúè àéðä áøùéíä, áçø áíäéðä ä÷øåää áéåúø àìéè.

äóéëú äðåíè äðáçø ìáðéðú äíçãì áòú äòòìú äìðøëú.

áòú äòòìú äíçùá èàùø ø+ î+ìè èìååéæéä îçåáø ìíúàí äöâ, äååøä æå ìáééçä ùèì äååòåú äíñé ùéåöåå áíàìè äàùçåì
éåò÷å áóåíèè äíúàéí äðúíè òì éåé î+ìè äèìåéæéä.

äääöä äïàòùøú ìöéí àú ñåå àåúåú äðìè äðùìçéí ïï÷ìè àèìååéæéä.

àí áøùåúé äáì çéååø íúàéí, óåøíè àåú äðìè S-Video éñó÷ òìè áàééååú ååååä éåúø îàùø óåøíè Composite video. àí àéðé éååð ååååååú íåå ñåå àååú, áçø áàòùøåú 'áçéøä àåèåíèéú'.

äéòæø áìçððé äçõ ääé ìëääðí àú íé+áíå ùì ùåìçí äòáäää òì íø+ò äèìåéæéä.

üéf íá: àí äúíåðä íúòååúú àå ðòìíú íåíñé ëúåöää íëååðåí-éúø, åíúí 10 ùðéåú. äúíåðä úçæåø áååòí àåèåíèé àì íé+áí áøéøú åíçåì. áíöá æä úåèì ìåúçéì íçåù åíìåéú äëååðåí. ìàçø íé+áí ùåìçí äòáäää áí+áí äøòåé, òìéé ììçåõ òì 'àéúåø' àå òì 'äçí' ääé ìúíåø àú äääåøåú ìððé ùéçíåó òñ+ äæíí áí 10 äùðéåú.

äçæøú ùåìçĭ äòáåää ĩé+åĭ áðéøú äĭçäĭ ùĭå áĭ+ĭè äèĭååéæää áäúåĭ ĩøĭú äðæåĭåöéå äðåëçéú.

äéðæø áó÷ãéí àä ìðåøé ëååðåí äääéøåú åäøååä ùì äúíåðä òì íø÷ò äèìåéæéä.

äéðæø áó÷äéí àiä ìòåìé èååòåíí øíú äääéøåú ååòéåååéåú ùì äúíåòä òì íø÷ò äèìåéæéä.

äùúíùáó+ä æä ìòäðé èäåðäí øíú ñéðäí äðéöää ùáðòäðé ìäçéì òì àåúåú äèìäéæéä.
íåíð ìäùáéú àú íñðí äðéöää áðú ä+ððú ñðéé DVD áàìòòåú îðòðç çåíðä.

äâãäå äæçèéëä åðåí÷ äóäò áðìè äíåæøí ì÷ìè äèìåéæéä.

äùúì ãó÷ãéí àìä ìòåøé ëååðåï àééåú ää÷øðä ùì ñøèé ååéååå àå DVD òì äöå.
àòùø ìéååðï áðððå àú øíåú ääåéøåú, äðéåååéåú, äåååï ääøååéä, ìòåøé äð÷ú àééåú úíåðå íééåéú áòú ä÷øðú ñøèé
åéååå åå DVD áíçùá.

äää ääöüü ìéåå ò äú íäéååü äüòåí äíäéååü äæééååí äíòää äååóé ùì NVIDIA.

+ áéòú ìäéøåú àùðãí áíðáã ääøðé ùì NVIDIA.

īōēī àú īāēøāú àùòāī áíāāøð.

+ áéòú ìäéøåú ùòåí íéù+ äæééøåí áíúàí äöä.

íóéí àú áíäéøåú ùì ùòåí íéú÷ äæéèøåí áíäåøð.

áãé+ú äéóéááú ùì äääøáú îäéøáéáú äùòáí äçäùáú èøí äçlúí.

ùéí íá: éù ìáää+ èì äääøä çãùä äùáðä îäääøú áøéøú äîçäì ùì äéøí èøí äçlúä.

άçέøà áàòùøåú æå úáèέç ùèì ùέðåέ ùέάåòò áíåέøåέåú äùòåðέí έåçì áååòí àåèåíέέ áèì äòòìä ùì Windows.

ùέí íá: àòùø ìò÷åó àú äååøåú äùòåíì äååèåíέέåú áòú äåúçåì, òì έåέ ìçέöä øöåòä òì ì÷÷ <Ctrl> áæíí ääòòìä ùì ìòøέú Windows. àí åíçùά ìçååø ìøùú, ìçð ìçέöä øöåòä òì ì÷÷ <Ctrl> ìέå ìàçø äèðέñä ìòøέú Windows.

àéóãñ èì ééàìáú äëääòãĩ ùì ùòãðéí, àãçìú æéääé çåæø ùì çãĩøú äâðóé+à ìððé ùðéúĩ éäää ìàðòéì îçãù àú äó+ãéí.
îãñò ìáòò àéóãñ áèì òðí ùíáæé+éí- BIOS ùì íúàí äöâ úíãðú BIOS îðããëðú.

àâôôéä äîàòùøú áçéøä áàçã îàøádà îöáé nView:

'øáéì' – áçéøä áíöá úöáâä éçéäâ äñèðãøèé. äùúîù áíöá æä èàùø äîúáí äâøðé ùì NVIDIA îçááø îäú÷î úöáâä àçã áíáâ.

'èòâì' – îöá äéäöø äòú÷ îäâé÷ ùì äúöáâä äøàùéú èðìè àì äú÷î äúöáâä äîùðé.

'òøéñä àâò÷éú' – îöá äîàòùø äøçáâ àâò÷éú ùì ùâìçì äòáââä ùì Windows òì òðé ùðé äú÷ðé úöáâä. áíöá æä äöéøâó ùì ùðé äú÷ðé äúöáâä éäöø îùèç úöáâä àçã äââì.

'òøéñä àðééú' – îöá äîàòùø äøçáâ àðééú ùì ùâìçì äòáââä ùì Windows òì òðé ùðé äú÷ðé úöáâä. áíöá æä, äöéøâó ùì ùðé äú÷ðé äúöáâä éäöø îùèç úöáâä àçã äââì.

'nView ðâéì' – áçéøà áíöá úöâââ éçéää äñèðâðèé. äùúíù áíöá æä èàùø äíúáí äâððé ùì NVIDIA íçåáð ìäú+í úðâââ
àçã áíáâ.

'nView èòàì' – îõá äéåöø äòú÷ îäåé÷ ùì äúõäää äøàùéú èðìè àì äú÷î äúõäää äîùðé.

'Óðéñä àãó÷éú á- nView' – íðá äíàòùø äðçáä àãó÷éú ùì ùàìçì äòáäää ùì Windows òì ððé ùðé äú÷ðé úóäää. áíðá æä ùðé äú÷ðé äúóäää éäððéí éçä îùèç úóäää àçä äääì, àðùøáú ùéíáùéú ìäöáú òðéééí ùðåçáí äääì ìðåçá úóäää àçú.

'òðéñä àðééú á-nView'– íóá äíàðùø äøçää àðééú ùì ùäìçĩ äòáäää ùì Windows òì òðé ùðé äú+ðé úóäää. áíóá æä ùðé äú+ðé äúóäää éäöøéí éçä ìùèç úóäää àçä äääì, àðòøåú ùéíäúéú ìäòäú òøéééí ùàäøéí äääì ìàäøé úóäää àçú.

ééöää äððé ùì úöåú úöåú nView.

ìçéöä òì ñì ùì öä îñåí àòùøú àçåå åå èúöåå äðåçéú. ìçéöä éíðéú òì ñì äöä úöéå àååì ùì ôðéééí, ààòùðéí àú èååðåí åú+í àúöåå äðååðéé.

áäòòìä áíöá 'éòáì', äääää ää ìàòùòù äòòìä ùì äú+í äúòäää äòàùé áðæäìäöéä äáäää éäùò íæä ùì ääú+í äíùðé.
èàùò äðæäìäöéä äóéæéú áäú+í äíùðé ðíäéä íæä ùáòàùé, ùäìçí äòääää ùáäú+í äíùðé éæäæ äóéäää äääòí ääéäíéé
áðâò ùäòéáð ééâò áäääìäú äíñé.

äüáúú ìàðééí äúðåðä äöäéú äääèåíèéú ááú+í äíüðé èàùø áåçøéí áàòùøåú 'àòùø ùåìçí òáååä äéøèååé ááú+í äíüðé'. áàåòí æä àòùø 'ìä+ðéà' àú ùåìçí äòåååä äååéøèååé áíðá ìååéí. àòùøåú æå ùéíåüéú áä+ðøú ìðååú àå òøééí òåéðéí áééüåíéí.

äðòìú ìàðééí æä úäðáí ìððéìú ìöá äðéääää äðäéçé áäú+í äúðäää äðáçø. áàäóí æä àðùø 'ìä+ðéà' àú ùäìçí äðääää
ääääéèääèé áíöá ìíäéí. àðùøää æä ùéìäùéú áíéäää áä+øðú ìöääú àä òääääú ìääáú òðééí.

äðòìú ìàðééí ùàìçĭ äðáããä äããéøeãàìé áíöá òøéġú nView.

äðòìú ìàðééí æä úàòùø ìääãéø ùàìçĭ òáããä ùíéããúéá äããìáú ìáíéããú äðéæéáú ùì ùðé äú-ðé äúöããä èàùø äí ìùãìáéí.

äúöããä äìùãìáú úæãæ áúðãðä öéãéú òì òðé àæãø ùàìçĭ äðáããä äíãøçá áðú äææú äðéáø àì ĩçãð ìàæãø äðøàä ìðéí.

ééóââ âðóé ùì úóâðú ääú÷í äîùðé á- nView.

ìçéöä òì äñîî äâðóé îàðùðú ìäââééð àú úóâðú äú÷í äðìè äîçââð ìéóéää äîùðéú áìâç âðóé áðì ééâìú nView áðú äððìä áîöá 'éðâì'.

äääðä äïàòùøú ìäöéá áäääïä àæåð íåääø áíñé òè äääéääå, áàïòòåú ò+äé äæåí.

èàì àòùø ìáçåø àú àæåø îñé äååéääå àùø éåòå ååååìä. ìàçø äáçéøä, àòùø ìäòéå àæåø æä ååååìä òì éåé äææú
äò-ä äðåøø ùíúçúéå.

äääðä äïàòùøú ìäöéâ àú ä÷èò äðáçø íúâê ïñê ä÷øðú äååéääå áäääïä àå ää÷èðä.

áçéøú äú÷ī äúóåää ùáå éå÷øī òè äååéääå åíöá îñé-îà.

àâöëä äîòùøú áçéøú éçñ ââáâ/øâçá ìíîðâ äîâ÷øú òì îñê ïà.

áçéøä áäääøä æå úàòùø ïïðàì ääåéääå ì-ååò àú äøæåìåòéä äíéèáéú ìä÷øðú åéääå òì ïñè ïà.

áçéøä áäääøä æå ú÷ùø àú á÷øú äæåí áãó 'ò÷ãé çôéôä,' èè ùàòùø éäää ìùìè áí÷áéí âí áí÷ãí ääääìä/ä÷èøä ùì
äú÷í äîñé äîä.

ìçéöä òì ìçöï æä ìàðùøú âéùà ììàðééðé ääâéääâ äíú÷âíéí äèìàíéí áíöá 'èðâì' ùì úòââú nView. ìúùâíú ìáé, èäé ì÷âì
âéùà ììàðééðéí àì, èù ìàðùø àú âíöá 'èðâì'.

ëúåöàà íáçéøä áäääøä æå úúúúü äúåëðä äçåóóú áùìéèä áàòé+ äðúåðéí (busmastering). íåïö ùì àòùøåú æå,
àì àí+øä ùì áòéåú áä+ððú åéääå , ëääåíú òéååúé úíåðä àå àé-ääóòú úíåðä.

íðàà àú ñåå äöå ùáå ðòùå ùéíå ùáéíåá òí íúàí äååéååå äðáçø.

ìçõ èääé ìäöéâ àú ìàðééðé äú+ï äúöâââ âíðâì ääú+ï ùì öâ æä.

äöâú øùéíú ÷öáé äðððãĩ äàòùøééí áöâ æä. úäéøåú øððãĩ äããìä éåúø îðçéúä àú äøéòãä áíñè.

äääää æå ÷ååòú àí áòùéíú òøëé 'úääéøåú øòòåí' éééìå íöáéí ùàéðí ðúíééí òì éåé äöå ùáøùåúé. áçéøú íöá ùàéðå
íúàéí îöå òìåíå íéòåø áòéåú úöååå çíåøåú åàó ìåøåí ðæ÷ ìçåíøå.

àòùøåú æå íçééáú àú íðäì OpenGL ìàùúù á-buffer òåí÷ ùì 16 ñéáéåú, ìà ÷ùø ìðåìèè äðé÷ñìéí ùðáçø òì éåé äééùåí.
åáø æä ìùòø àú øíú äðé÷åé ùì buffer äòåí÷, òì çùáåí ìéåú äåéå÷ ùìå.

èàùø ääãøä æå ìàåòùøú, OpenGL ìùíù áìàòééí Advanced Multi-Monitor (øéáåé-òâéí ìú÷åí) ùì ìòøéú ääòðìä
Windows 2000.

äùúì ààòùøåí æå ìáçéøú äöå ùáå ùåóéò äóéðä äùíàíéú äòíéåðä ùì ùåìçí äòåååå. ääùòòä äååíèú áéåíø ùì
àòùøåí æå äéà çéíåó áéí íé+åíé äùíåðåí òì äöå.

äöâú èì äúöâââú ä+ééíâú áíñâðú nView. àí íçááð ïððëú éáúð ïäú+ï àçã, äïöá äúöâââ àéðâ 'ðâéí', éú ì+áâð
àéæâ äéà äúöâââ äðâëçéú.

ëäé ìáçãð áöâ ïñâéí ëöâ äðâëçé, àðùð ììçãð òì äñï äâðóé ùì äöâ áá+ðä äòìéâðä.

ìçõ òì ìçõï æä ëääèè àå ìùðåú äääååú ä-ùåååú áåú+í äòìè ùì äúòååå äðåèçéú.

ô+ãé äúðäöä äöéäéú ìàòùøéí ìääääéø àú ñäé àæåø äîñé äðøàà ìðéí áéçñ ìùèç ùäìçí äòäååå áðåðì. äååòí æä ìúàòùøéí ùäìçðåú òåååå äåååìéí ìèðé ùàòùø ìäöéå áåøé-èì òì òå àðìååé, òå ùèåç àå ìø+ò èìååéæéä.

ìçõ èäé ìæääú àú èì äüöääú äiçääåú ìüàí äéäää æä. äüüüü áìòééí æä àí çéáøú úòääú äåñòää ìàçø óúéçú
ìâç äá÷øä.

nii úeáä æå àí áðùáúé öå äiçåáð iíçáð úöååå ìùðéú ùäiððéú àéðå íæää. àðùðåú æå ùéíåùéú áðåååå òí öåéí
éùðéí åå öåéí äiçåáðéí áåiððåú íçáðé BNC.

ìçõ ääé ì÷áì áéùä ìéäò ä÷ùåø áíúáí ääøðé äíáåññ òì NVIDIA.

ìçõ ääé ì+áí àéüä ìàòééðéí ðåñòéí ùì áíúáí ääøðé áíáåññ òì NVIDIA.

ìçõ ääé 1+áì âéùä ìàúø äàéðèøðè ùì NVIDIA, ååå äíéäò äíðàìé ääú+ì äðäèðééí áéåúø òáåø äíúàí äâøðé äíáåññ òì
NVIDIA.

íéãð æä ìöéâ áðøâèøåè àú äéáèé äçåîøä ùì äíúáí äâðóé äðáçø.

íéãð æä íöéâ ðúåðéí íòåðèéí òì äéáèéí ðáçðéí ùì äíðèéú, äòùåéí ìäùðéò òì øíú ááéòåðéí äåððééí äèåìú.

èáìä æå äèà øùéíä ùì +áöéí åðúåðé åðñä ðíååðèééí äðïöàéí èðåò áùéíåù äíúáí äåððé äíååññ òì NVIDIA.

ãó äääøåú 'ðéääì äééúåíéí' ìàòùø ìùìåè áäöáú çìåðåú äééúåíéí òì òðé úöåååú åùåìçðåú òáååå ìøååéí, èì ééúåí
åðòøå.

æåäé øùéíú äééúåíéí äíðååìéí èðåò òì éåé íðåì ùåìçí àðåååå. áçéðú ééùåí íúåè äøùéíä úàòùð ì÷ååò àú äååðåú
ðéååìå. òðåè àú äøùéíä áòæðú äìçððéí 'ååñó' å'åñø' ùíéíéí.

ıçõ òı ıçõı æä ääé ıäăñéó ééúáı çăù ıøùéıú äééúáıéı äıðăäıéı òı éäé îðăı ùăıçı äòăăă.

ıçõ òì ıçõĩ æä ääé ıäñéø àú äééúâı äðáçø ıøúéıú äééúâıéı äıðââıéı òì éäé ıðâı ùâıçı äòääää.

ìçõ òì ìçõï æä ëää ìð-åú àú èì àððééí ìðùéíú äééùåíéí.
àæäðä: óðåìä æå ùàðñ àú èì ääùåíåú äàéùéåú ùååòòå ìååé ééùåíéí.

ëúâðää íáçéøä áàòùøåú æå çìãí äééùáí éåðòì úíéä áõä ùðåéí.

ùää æä ïöéí àú äöâ ùáå éåòòì äééùáí äðáçø úíéä, àí ðáçøä äàòùøåú 'äòòì ééùáí æä úíéä áíñê ïñòø'.

éúâòää íáçéøä áàòùøåú æå, íðäì ùäìçĭ äòáäää éðäì ìò÷á àçø åääĭå äíé÷äĭå ùì çĭäĭ äééùäĭ. áäòòĭä ääää ùì äééùäĭ,
íðäì ùäìçĭ äòáäää éùçæø àú äääĭ çĭäĭ äééùäĭ åàú íé÷äĭ éòé ùðùíøå áäòòĭä äàçøåðä.

äääðä æå ìòùøú ì÷áåò ùäääìä ìðáéú ùì çììí äééùáí úâðáí ìå ìñà ø÷ àú äíñé ùáå äåå ìöå áååúå òú, åìå àú ùåìçí
äðåååä äùíí, äòùåé ìåúðñ òì öðé ìñðø öåéí.

áçø áàòùøåú æå ëää ìäòòéì ééúåí æä áùåìçì òáååå ðòðä (åòì ùí ìåååø) ìééùåíéí.
ìåååîä, àòùø ìéöåø ùåìçðåú òáååå ðòðåéí ìåòåòì äàéðèððè åìúåèðú äåååø äåì-èøåðé, áðåñó ìùåìçì äòåååå äøåéì
ùì Windows.

äæī ēàī àú äùí ùáçøú ùàìçī ãòáãää äðãñó. ìçīãðéí, àòùø ìáçãø ùàìçī òáãää íáéí àìä ùéáø éòøú òáãø ééùãíéí àçøéí
íúãé äøùéíä äðòúçú.

ùää æä æíéí ø÷ èàùø äàòùøáú 'äòòì ééùãí æä áùàìçī òáãää ðòøã' ìñãíðú.

ääó 'í+ùéí çíéí' ìàðùø ìäùàéí àéùéú öéøåóéí ùì í+ùéí çíéí, ìöåøé äóää ìäéøä ùì çìåðåú ééùåíéí áùåìçì äòääää.

öéøåó î÷ùéí æä îæéæ àú äçìäî äòòèì (äîîä÷ä) îé÷âí î÷áéì áöâ àçø.

öéþåó î+ùéí æä îæéæ àú èì çlàðåú äééùáí äòðèì löâ àçø.

öéøåó î+ùéí æä îæéæ àú èì çìåðåú äééùåí àì äöâ ùáå ðïöà îöáéð äèéåø.

èàùø ìñòø ùàìçðåú òáååå òòéíéí áí+áéí, öéøåó ì+ùéí æä ìàòùø ìòáø áéðéáí. ùéíåù çåæø áòéøåó ì+ùéí æä éàòùø
ìòáø ìçæåøé áéí ùàìçðåú äòáååä äòòéíéí.

ääó 'ääååå' ëíëåå' íëëí àòùøåååå äçíåå ååååí ëíë èí íðåí ùåíçí' äòåååå åòí åøë åèëóåí ùíå åëí åëëùåíëí.

äääiä îðáéú ùì ééúáí ëë ùéñà àú 'èì ùáìçì äðáäää' ðéøáúä ùäééúáí éúóøñ òì ôðé èì ùèç ùáìçì äðáäää, áí èàùø äää
íúóøñ òì ôðé ïñóø òáéí.

äääiä îðáéú ùì ééúáí ëë ùéñà àú 'äíñé äðääçé' ðéøáúä ùéúóøñ, éáøéøú îçäì, ø+ òì ôðé äíñé ùáá äääòä ìéúçéiä.

äðòìú ìàðééí æä úäðáí ìääñòú úððéè ìùðé ùì ìðäì ùàìçì äðáäää ùì NVIDIA àì úððééè äìððéú ùì äééùáíéí äìðèæééí.
úððéè ìùðé æä ìàðùð äéùä ìäéðä äòùääè ìèì òääð÷ðéä ùì ðéääì ééùáíéí, ìà òääè áðúéçú ìåç äá÷ðä ùì ìðäì ùàìçì
äðáäää.

ääéùä ìúððéè ìððéú ùì ééùáí ìúàðùðú äìçéöä éíðéú òì ääùðú çìäì äééùáí (ùääù ääùðú), àå äìçéöä òì ñì äééùáí
ä÷èì ùìùìàì ìääùðú äçìäì.

áçéøä áääääøä æå ìàòùøú ìðàì ùàìçì äòáäää ìðäò ìçìäðåú ööéí ùì ééùáíéí ìøææééí ìäúðøñ òì òðé ùðé öâéí (ää éåúø), åæàú áàìöðåú ùéðåé ååäìå ùì äçìåì äöö èé ùéúàéí ìñé àçä.

áčø áàòùøåú æå ëää ïøëæ úíéã àú äçìåòåú äööéí ùì èì àìòøéú áíñê ùáčøú.

áçø àú äðà ùáá èù ïøëæ àú àçìåðåú äööéí. ùää æä æíéí ø+ èàùø ïñïðéí àú àìçõí 'íçøÀèìÀæ çìåðåú ööéí ùì èì
äìðøéú áíñè ïñðø'.

àòùøåú æå ñðèæú çìåðåú ööéí ùì èì àìòøéú (áíúðøñéí òì òðé íñóø öåéí) áöå äìéèì àú ñíí àðéáø, ùääå ÷øåå ìåååé
ääå ùåå àúå íúååðì.

àòùøåú æå 'íóíéää' àú äçìäðåú äööéí ùì äééúåí ïñé ùåå ðíòà çìäí äééúåí ùäðé+ àåúí. àí çìäí öö 'éðååå' íòà àçø,
íðäí ùäìçí äòåååä éæéæ àåúå èè ùéåúåí íòà ùåå íåòèò çìäí äééúåí.

ıçõ òì ıçõĩ æä ëää ìùçæø àú áøéøåú äıçäi ùì äı+ùéí äçíéí åùì äääåøåú äèìéåú áíðäì ùäiçĩ äòäää.
ùéí íá: ôòäiä æå ìà úùóéò òì ùéðääéí ùääöòå ààìöòåú äåó 'ðéääì ééùäíéí' áèì ééùäí áðòøä.

İçö öi 'àéúâø' ääé ì÷âì âiäçéì àú ùéðâéé äââøâú îðâì ùâiçî äòââââ, âiàçø îëî ñââø àú çîâî îâç äâ÷øâ.

ìçò òì àìçöï 'áéèàì' èäé ìñààø àú ìåç äá+øä ùì ìðàì ùàìçī äòáäää ìáìé ìùìåø àå ìäçéì àú àùéðåééí.
àæäøä: èì ùéðåéé äääåøåú ééíç+å.

ıçõ òì àiçõì 'açì' eääè àççèì àìùíåø àú èì ùéðåéé äääåøåú íáíé ìñååø àú çìíì ìåç äá-øä ùì îðàì ùàìçì äòääää.

áàíòòáú úéáú äâ-ùéc æå àðùø ìáçåø áééùáí çãù ùéðåài òì éää îðài ùàiçì àòáää.

æååé øùéíú äéúåíéí äðåðíéí èøåð áùåìçī äðåååå. àðùø ìáçåø éúúåí íúåé åøùéíå, àå ìøééí éúúåí àçø, èååí éúúåí
ùåéðå óåòì èøåð, òì éåé ìçéöå òì äìçöī 'ðéåí'.

ìçõ òì ìçõĩ æä ääé ìóúãç øùéíä ùì ÷áöéí, ùíúäää úâèì ìáçåø èì ééúâí Windows ùáøðåðé ìðâì áàìòòåú ìðâì ùâìçĩ
äòääää.

ìçõ òì ìçõï æä ëäé ìáçåø á+ååõ äúåëðéú ùáçøú éééúåí çãù ùéðåàì òì éåé îðàì ùåìçì àòåååå.

ìçõ òì ìçõĩ æä àí àéðé ìððééí ìáçåø áééùáí èðâð. úéáú ääå-ùéç 'ééùáí çäù' úéñåø ìà èì ùéðåé áääåøåú.

áúéáú ãå-úéc æå àòùø ìææí ùí ùì ùåìçí òáååå çåù.

äæí èàí àú ùí ùàìçĭ äòááää äçãù ìééùáíéí. ěíá ěí, àòùø ìáçáø íáéí ùíáú ùáìçðáú äòááää ùðáöðá òááø ééùáíéí àçøéí.

ìääáíä, àòùø ìéöáø ùáìçĭ òááää áúí 'øùú' òááø äöáððé àéðèððè, ùáìçĭ òááää áúí 'ääàø' òááø úáèðú äáàø àì÷èøáðé äèä'. ìàðééí äí÷ùéí äçĭéí ùí ìðäì ùáìçĭ äòááää ìàðùø ìòááø áð÷ì áéí ùáìçðáú äòááää äððøäéí.

İçõ òì 'àéúåø' ëãé àùø àú àùí äçãù ùì ùàìçĩ äòáååå. àòùø ìçåõ òì àìçõĩ ø÷ àí ååæĩ ùí çå÷é ùàìçĩ äòáååå.

ıçõ òì àiçõı 'áééâı' àı àéðé îðâðééı iäæéı ùı ùı ùâıçı ðââââ èøâð.

öéøåó î÷ùéí æä îðòéí ñãøä ùì ñíáðéí íúëðñéí áäðòùä ëäé ìñéèò ìè áàéúåø ñïï äòéáø.

àòùø äääää æå éäé ìäðáéø çìäðåí áùííåí ïñé æä àå àçø òì éåé åðéää áðæøú äðéåð.

àòùøáéåú àìä ìùòéòåú òì àìðèéí ìñåíéí áäòòìú ìù= Windows, èåãí äúðåååú ùåøú äìùéíåú åçìåðåú äìòáø áéí ìùéíåú.

áçø áàòùøåú æå éåé îäòòéí çìãĩ çìåðé îòáø áéí ìùéíåú, áíøèåæ ðëãĩ áåúàí ìúòåøú nView äðåèçéú, áàåòí äìàòùø ìòáø áéí ééùåíéí äðíòàéí áùåìçòåú òåååä ðòøåéí.

çìãĩ äìòáø áéí ìùéíåú îåòòì áìçéöä òì Alt+Tab.

ëúâðää ïñéíâí àðùðâú æâ, çìâí âíðáð áéí ïùéíâú éâðéò úíéã òì äðâ ùðâéí.

áçø àú äöâ ùáå éåôéò çìãî äîðáø áéí îùéíåíú. àòùø íáçåø ø+ áöâéí ùðîòàéí áíòá òòéí áøâò äáçéøä.

áçø áàòùøåú æå ääé îääáéí àú ùåøú äíùéíåú ìòà éçéä, èìåíø – ìðåò ìðå íäúòøñ òì òðé îñòø òåéí.

àòùøáéáú àìà +ááòáú àú äàáòì ùáá îðàì ùáìçì äòááää éðàì àú ääöáä ùì çìððáú ööéí, ááèì æä úéááú äá-ùéç ùì
äääðáú áúéááú äá-ùéç ùì ééùáíéí.

áçø áàòùøáú æå èåé ìàòòéì àú áìàòééí 'æåí'. ìàòééí æå íòéå òì àçã äòåéí äååìä ùì äàæåø ùðíòà ìúçú ìñíì àðéåø.
äúòååå äíåååìú ìåòéòä òì äöå ùñíì ìñíì àðéåø; äææú ñíí àðéåø òì òðé äöåéí úåøáí ìòåø àåèåíèé ùì äúòååå äíåååìú
ìöå àùðé.

ìàòééí äæåí éòòì ø+ áíöå ùåå íçååøéí ìççüá ìñòø öåéí åðáçø íöå øøéñä àåò+éú àå àðééú.

äòòì àòùøåú æå èäé ìáòò àú ääääìä úäé ùéíåù áùéøåé åååì ìñåðì (ääéðèøòåìòéä).

äüièä áìàòééí äæåí íúáöòú áðæøú äí÷ùéí äçíéí äáàéí. áääíà ìääåøú öéøåóé í÷ùéí çíéí äèøèéñééä 'í÷ùéí çíéí',
ääåø öéøåó òì éäé ìçéöä òì ùää èìüää äìçéöä òì öéøåó äí÷ùéí äíáå÷.

ùéí ìá: äí÷ùéí äçíéí íåùáúéí èàùø ääòéí 'æåí' àå 'í÷ùéí çíéí' óúåçéí, åæàú èäé ìðåò äúðâùåú áéí í÷ùéí çíéí ÷ééíéí
íí÷ùéí çíéí äçåùéí ùáøöåðè ìääåéø.

î÷ù çí æä îðòèì áîùáéú îñéøååéí àú òåð÷öéú äæåí.

í+ù çí æä îââéí àú øíú ääääìä áúóââú äæåí.

î+ù çí æä îøçéú àú øíú ääääîä áúòåâú äæåí.

òðíèø æä ÷ååò ëíà òòíéí áùðééä úúòãëí úòååú äæåí èàùø äòéåø àéðå ææ. (úòååú äæåí íúòãèðú áååòí àåéåíèé òí èí úæååä ùí äòéåø.) ìúúåíú íáé, äååíú òøé æä òíåíà íåùóéò ìòòä òí áéöåðé äíðøéú àå äééúåí.

Óðíèø æä íééóà àú àåíè ääùäéä (áàìðéåú àùðéä) ìððé àðáðú úðååú äæåí íòà àçä ìùðåå. äùäéä æå ðåòåå ìðåò
íòá ùåå úðååú äæåí 'òòä' áéí äðåéí áí+øä ùñíí àðéáð ìùåèè ìðàò íòá ùåå íåðéòä úðååú äæåí. èäé íáèì àú ääùäéä,
éù ìåååéø àú àððé àðñ áððíèø æä.

áçø áàòùøåú æå éåé àòùø ùéòåé áøíú ääääiä ùì úöååú äæåí úåé äåé òáååå, òì éåé ìçéóä øòåòä òì øéøåó èìùåå
ùì äí+ùéí Ctrl/Alt/Shift úåé äòòìú àìàì äòéåø.

áçø áöéøåó ùì î÷-ùé Ctrl, Atl å- Shift ùìçéöä øöåóä òìéå úàòùø ùéíåù áàìàì äèéáø ìöåøé ùéøåé øíú äääåìä áúòååú æåí.

ääó 'í÷ùéí çíéí' ìàðùø ìäùàéí àéùéú öéøääóéí ùì ì÷ùéí çíéí, ìöäøé äóää ìäéøä ùì çìäðåú ééùåíéí áùåìçí äòääää.

ùéí ìá: äí÷ùéí äçíéí ìåùáúéí èàùø ääóéí 'æåí' àå 'í÷ùéí çíéí' óúåçéí, åæàú èää ìðäò äúðâùåú áéí ì÷ùéí çíéí ÷ééíéí
ìí÷ùéí çíéí äçåùéí ùáøöåðé ìääééø.

àåðöéä æå úùáéú àú ôåð÷öééú äçì÷ú äùéðåï áééùåíé D3.

ñïï àòùøåú æå löåøê äð÷ú áéöåðéí íéèáééí áééùåíéí.

àåðöéä æå úàòùø äçì+ú ùéðåí áùéèú 2x.
ùéèä æå îöéòä ùéóåø áàééåú äúíåðä ååéöåðéí ååååéí áééùåíé D3.

àáòöéä æå úàòùø äòòìú èèðé+ú äçì+ú ùéðáí íéåçåú (íðé òèðè) äæíéðä áñåøú GeForce3 GPU.

äçì+ú ùéðáí áùééú Quincunx íöéðä àééåú äåíä íæå ùì ùééä 4x AA äàéééú éåúø, áùéíåá òí øíú áéòåðéí äåíä íæå ùì ùééä 2x AA äíäéøä éåúø.

àåðöéä æå úàðùø äçì÷ú ùéðåí áùèèä 4x.

ùèèä æå îé÷ä àéèåú úíåðä íéèáéú, òì çùáåí éøéäå îñåéíú áøíú äåéöåðéí áééùåíé 3D.

áçéøä áàòùøåú æå úçéí áàåòí àåèåíèé àú äååøåú äçì+ú àùéðåí åíéèåéåú àåé ééùåíé 3D äúåíèéí áäçì+ú ùéðåí.

áçéðä áääãä ää ðàòùø \áçåø áàåóí éäðé àú ùééú äçì÷ú äùéðåí ùúéåùí áòú äòòù ééùåíé 3D.

Íéð àããú äãøú AGP äðêçéú áíçú.

áçéøä áäääøä æå úàòùø ìáçåø áàåòí éåðé àú ÷öá ä-AGP ùéúíù àú úú-äíðøéú äåðóéú. àí àéðé éåäò áääääåú íåå
÷öá ä-AGP äðëåí, àì úñíí úéåå æå. äíðøéú ú÷áò áääòí àåëåíèé àú ÷öá ä-AGP äíéééé.

ěěé íáçåø áàåõĩ éãðé àú +óá ä- AGP ùéùì ù àú úú-äíðøéú ääððéú, äææ àú äð+ä äðâøø.

làçéøú äùéèä ùáä ìðäì ääú+ī éðäì àú æééøåì äååéääå ùäå÷öä íúåé æééøåì äìðøéú.

ìòéåí äé÷ó æéèøåí äîðèù ùéå÷öä ìùéíåù áí÷áéí ìùéèä ùöåéèä ååîòòåù îå ìåå äîñåååù äðåèçé.

lòéâi ààñèøèáéä äðöáéä ìðéääì äæééøâi ùì ìàâø äìñâøâú áíóá ìàâø ìñâøâú 'äéðíé'.

áçéøä áàáòóéä æá úàòùø ì- Windows ìøàáú èì ìúàí úòááä äíáúàí ìíóá nView èùðé äú÷ðé úòááä ðòøáéí. áàáòí æä úáèì ìéäðáú ìäòáð÷öéáðìéáú äíáøçáú ùì ùáìçì äòááäá á- Windows íáíé ìäæä÷÷ ìúàí äððé ðáñó. ìðøéú Windows úúééçñ ì- GPU ùááááø ìäòòìä áíóá nView èàéíá ìäááø áúðé ìúáíéí ðòøáéí.

lōeāī īīōø äá+ùāú āīøáé ùāīðāī øùàé ìäēðēī ìúāø ùì äú+ī äéøā. àí äøöāðè ìàòùø īīðāī ääú+ī ì+áāò àú òāī+ úāø
ää+ùāú, áçø áàòùøāú 'áçéøä àäēāīēéú'.úðāðāú ēúéää ìäéøä áíéú+ AGP, àí ìðøé äùááéí ùè úāīé áìàðéí
æä.àāööéä æā ìðèíä áùááé ä- AGPàú ìàðéí ùéíäá äéúéää ìéúāíé D3.àāööéä æā úàòùø ùíéøä ùì ó+ääāú áíààø
áðáäää òí ééúāíéí ìà ìäéøé úíú-īā.

àåðöä äìàðùøú ùéíåù áñèøéää, áåúáí íúíéää ä÷ééíú áíéú÷ äúèðåú OpenGL.

ααοοέα αιòòùú άçέøά άίöá ñèøέαά άòú äòòíú έέúâíέ OpenGL.

äçìóú òìè äñèøéàå èè ùð-åååú äíàè ùì äòéðééí íúçìðåú.

