

‘ĚŇ;ĭŕÓĂÓÚ´ò;»ò¹Ø±Ŏĭŕ»··ĂŎæ;£

Direct3D Ö, ¶³⁄₄ΒÓĐ D3D Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓĚÛ¹;ĂÛμĂĪŎĚ³⁄₄ĚĚĂäÆ÷Ó;ĂÛ¹»Ö

‘ĐĐ¹⁄₄â¶ĪĚŕ»»òĭŕ»·;£Ă³Đ©ŎĪ·²ċ²»³⁄₄«Ě·²éŇ· D3D Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ĂÛ¹⁄₄°ĐèŎĚĭŕ»·ŎŞ³Ŏ;£Ň;Ŏň
‘ĚŇ;ĭŕ¹⁄₂«Ě·±£´ĚĂàŎĪ·»áŎÚ NVIDIA Í¹⁄₄Đĭ´ĪĭÆ÷ĚĪŎýĚ·ŎĚĐĐ;£

ΈΝ;ίίΈ¹Äú;ÉÒÔ½úÓÃÇýŋ^{-³}ìĐòμÄ,üĐÂ DirectX ¹;ÄÜ;£

ÔÚÒÑ^{º²}×° DirectX 6 °æ»ð DirectX 7 °æ²çÇÒÇýŋ^{-³}ìĐòÖĐÒÑÆôÓÃŋÔÔâĐ©°æ±¾μÄÖ§³ÖÊ±
£-Ò»Đ©Îª DirectX μÄÔçÆÚ°æ±¾ŋø±àĐ´μÄÓİİ·¿ÉÄÜÔËĐĐ²»Öý³£;£Ñ;Ôñ

ΈΝ;ίί½«Ç;ÖÆÇýŋ^{-³}ìĐòÔÚ DirectX 5

¼æËÝÄ£Ë½ÍÁÔËĐĐ£-ÔâÑùÔçÆÚμÄÓİİ·±ã;ÉÒÔÖýË·ÔËĐĐ;£

Èç¹ûÒªÔËĐĐÄ³Đ©ÔçÆÚμÄÓİİ·£-μ«ÆäÆôŋ⁻»ðÔËĐĐÓëÆäÖý³£·½Ë½ÓĐËù²»Í-Ê±
£-ÇëË¹ÓÃ ΈΝ;ίί;£

Ç;ÖÆÓ²/₄×Ô¹/₂« Z »³âÇøμÄÉ¹Èμ÷ Õûî³Ó;ÓÃ³ÌÐðÈùÐèμÄÉ¹È;£
Í³££-ÄúÐèÒ³Ê¹ÉÑ;î±£³ÖÆôÓÃ×'ì-£-³ý·Ç¹π×÷È·ÊμÐèÒ³ÌØ¹μÄ Z
»³âÇøÉ¹È;£Èç¹û¹/₂ûÓÃ'ÉÑ;î£-ÔðÈ¹î¹π×÷ Z
»³âÇøÉ¹È²·û¹îμ±Ç⁰Ó²/₄þÄäÖÄÉ¹ÈμÄÓ;ÓÃ³ÌÐð³/₄û¹/₂«Îþ·ÖÈÐ¹£

ÆôÓÃÆäËüÉíŋÈ»⁹³â´|Àí¼¼Êõ;£

ÖâÊ¹Ó²¼þ¿ÉÔÔÔÚ 16 Î»Ó;ÓÃ³ìÐðÖÐÊ¹ÓÃ²»Í¬μÃ»úÖÆ½øÐÐÉíŋÈ»⁹³â´|Àí;£ÆôÓÃ
´ËËèÖÃ¿ÉÔÔ²úÉúäÖË³¼Ð§¹û_ü⁹ÃμÃ 3D Í¼Íó;£

ÆôÓÃ Direct3D ÖĐμÄ NVIDIA »Õ±ê;£

Èç¹ûÆôÓÃ´ËËèÖÃ£-ÔòÔÚÔËĐĐ Direct3D Ó¡ÓÃ³ìĐòÊ±£-NVIDIA

»Õ±ê»áíÔË³/4ÔÚÆÁÄ»μÄÏÄ½Ç;£

NVIDIA Í¼ΔÎ´!ÁíÆ÷¿ÉÒÔ×Ô¶-Éú³É Mip Ó³Éä£¬´Ó¶øÔöÇ¿Í´¹ý×ÜÏβμÄíÆΑί´«ÊäĐ\$ÂÊ£¬²
ç!á¹©,ü,βμÄÓ!ÓÃ³!ĐòĐÔÄÜ;£

μ«ÊÇ£¬ÔÚÆδÓÃ×Ô¶-Éú³ÉμÄ Mip Ó³ÉäÊ±
£¬Ä³Đ©Ó!ÓÃ³!Đò¿ÉÄÜ»á!ÔÊ³¼²»ÔýÈ·;£Ò³¼ÄÖý!Ê!â£¬Çë½μμ!×Ô¶-Éú³ÉμÄ Mip
Ó³Éä¼¶±δÉý£¬Ö±ÖΑ!¼!óÔýÈ·!ÔÊ³¼!Ö¹;£½μμ! Mip Ó³Éä¼¶±δÉý!³£
¿ÉÒÔ!û³ý!ÆΑ!²»Æë»ò;°·!¶!±£´´´ú¼ÜÊÇĐÔÄÜ½μμ!£©;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ¼ΔÍ´;ÀíÆ÷Ê¹ÓÃμÃ×Ô¶ Mip Ó³Éä·;¿

Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñË«ÏΒΔÔ»ð 8 ·Ö½ÓÍ·÷ÏðÒìΔÔ Mip

Ó³Éä·¿Æ÷Ë«ÏΒΔÔ·"Í³¿ìá¹©,ü¼ÑμÃΔÔÄÛÆ÷¶ÏðÒìΔÔ·"Í³¿É²úÉúÖËÁ¿,ü,βμÃ¼¿ó¿¿

Ê¹Äú¿ÉÒÔµ÷Õû Mip Ó³ÉäµÄ LOD£¨Ï, ½Ú¼¶±ð£©Æ«ÒÆ¿£

Æ«ÒÆÔ½µ¿£¬ìá¹©µÄ¼¶¿ÖÊÁ¿Ô½ºÄ£»¶øÆ«ÒÆÔ½, ß£¬Ó¿ÓÄ³¿ððÔÄÜÔ½ºÄ¿£Äú¿ÉÒÔ

´ÓÏâ, öÔæÉèÆ«ÒÆÔµÖÐÑ¿Ôñ£¬¬ÔâÐ©Æ«ÒÆÔµ

´Ó¿°×¿¼¶Ñ¿¼¶¿ÖÊÁ¿±µ½¿°×¿¼¶ÑÐÔÄÜ¿±²»µÈ¿£

ÒÑ±f'æµÄ×Ô¶"ÒåÉèÖÃ£"»ð;°tweaks;±f©ÁÐ±í;£
'ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñîÄ;½«¼»î,ÃÉèÖÃ;£Ö³Ó;ÓÁÉèÖÃ£-ÇëÑ;Ôñ;°È·¶;±»ð;°Ó;ÓÃ;±°'Å¶;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£¨¨üÀ¨¨¨ü¨¨à Direct3D¿±¶Ô»°¿ðÐÉè¶¨¨μÄÄÇÐ©ÉèÖÃ£©Áí
´æîª×Ô¶¨¨ÒâμÄ¿°tweak¿±¿£±£´æμÄÉèÖÃËæºó½«±»í¼Ôμ½ÁÚ½üÁÐ±íÖÐ¿£
Ò»μ©ÖÖμ½Ä³,ö Direct3D Ó¶·μÄ×î¼ÑÉèÖÃ£¬Çë½«ÉèÖÃÁí´æîª×Ô¶¨¨ÒâμÄ¿°tweak¿±
£¬ÒâÑùÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆê¶¨Ó¶·Ç°¿ËÜÄäÖÃ Direct3D£¬¶øÇÒÍÐè·Ö±ðÉèÖÃÄ¿,öÑ¿¶¿£

É¾³ýμ±Ç°ÔÚÁĐ±íÖĐÑ;¶¨μÄ×Ô¶¨ÒåÉèÖÃ;£

½«ÈùÓÐÉèÖÃ»Ö, îªÆäÄ¬ÈÏÖµ;£

ÏÔÊ¾Ò»_ö¶Ô»°¿ò£¬Ê¹Äú¿ÉÒ×Ô¶"ÒåÆäËü Direct3D ÉèÖÃ¿£

´ËÑ;î½«ü,ÄÏÆÀÍÒªËØμÄÓ²¼þÏÆÀÍ±àÖ·½°,j£
ü,ÄÖâÐ©Öμ½«Ä±ä¶"ÒåμÄÏÆÀÍÒªËØÖμãμÄÏ»ÖÄ;£Ä-ËÏÖμ·ûºÏ Direct3D
¹æ,ñ;£Ò»Ð©ËÍ¼þ;ÉÄÛÆÚÍÛÏÆÀÍÒªËØÖμã¶"ÒåÖÚ±ð
´j;£¶ÏÖÓÚÖâÐ©Ó;ÓÄ³ÏÐð£-Ëç¹ûÖØÐÄ¶"ÒåÏÆÀÍÒªËØ-
μã£-Í¼ÏÖËÄ;½«ÓÐËùlá,ß;£Ë¹ÓÄ»-;é;Ø¼þÖÏÏÆÀÍÒªËØμÄ×óËÍ½ÇºÏÖÐÐÄÖ®¼äμ÷ÖûÏÆ
ÀÍÒªËØÖμãμÄÏ»ÖÄ;£

ÖâÊî¼ÐÎ´ÁíÆ÷¿ÉÒÔ³ä·ÖÀúÓÃÖ, ¶µÄÏµí³ÄÚ´æÈÝÁ¿½ÐÐÎÆÀí´æ´¿
£¨ÏÔÊ¼ÊÊÃäÆ÷±¼É´²×°µÄÄÚ´æ³ýÍâ£©¡£

×¿£º ù¼Ý¼ÆÊä»úÖÐ²×°µÄÏµí³ÄÚ´æÈÝÁ¿½ÐÐÎÆÀí´æ RAM ÈÝÁ¿£¬ÏÀÇ¿É¼ÆÊä³ö¿ÉÒÔ±£ÁðÓÃÓÚÆÀí´æ
´¿µÄ×í´óÏµí³ÄÚ´æÈÝÁ¿¿Íµí³ RAM Ô½, ß£¬¿ÉÒÔÈèÖÃµÃÖ²³¼ÍÔ½, ß¡£

´ÊÊèÖÃ½öÊÊÓÃÓÚ PCI ÏÔÊ¼ÊÊÃäÆ÷£¨»ðÔÚ PCI ¼æÈÝÄ£Ê½ÍÃÔËÐµÄ AGP
ÏÔÊ¼ÊÊÃäÆ÷£©¡£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;Ï;ÉÒÔ½úÓÃ'¹Ö±Í-²½;£

'ĒÑ;Ï;ÉÒÔÊ¹¼íóÔÚÆÄÄ»ÉÍÁç¼'ÊμİÖäÖÈ¾Đ§¹û£-¶ØÎÐèμÈ'ýÓëİÔÊ¾Æ÷μÄ

'¹Ö±»ØÉ''Í-²½;£ÖâÊ¹Ö;ËÛÂÊ;ÉÒÔ,ΒÓÚİÔÊ¾Æ÷μÄĒ

çĐÄÂÊ£-μ«;ÉÄÛ»áÔÚÊÓ¾đÊĪ²úÉú¼ÛİóºÍ¼íó²»ÍêÔûμÄ,Đ¾đ£-´Ó¶½μμÍ¼íóÖÊÁ;£

ÉÑ;ÏÊ¹Äú;ÉÒÊ·¶"ÔÚìØ¶" D3D Ó;ÓÃ³ìÐðÖÐËùÊ¹ÓÃµÄÆ½»¬'ÀíÁ;¡Æ
Æ½»¬'ÀíÊÇÒ»ÖÖ¼¼Êð£¬ÓÃÓÚ¾;Á;¼ðÊð²»Ê±³öÏÖÓÚ 3D
ÏÏ±ßÔµµÄ;º½×ìÝ;±Ð§¹û;£ÄúµÃÑ;Ôñ·¶Ï§;ÉÒÒ´ÓíêÊ«¹Ø±ÖÆ½»¬
'Àíµ½îìØ¶"Ó;ÓÃ³ìÐðÑ;Ôñ;ÉÄÜµÄ×î´óÆ½»¬'ÀíÁ;¡Æ

Ê¹ÓÃ´ËÑ;Ï;ÉÒÔÔÚ²»Ö±½ÓÖ§³ÖÆ½»¬´!ÀíµÄÓ!ÓÃ³!ÐðÖÐÇ;ÖÆÖ´ÐÐÆ½»¬´!Àí;£
Çë×çÒâ£¬¬Ä³Ð©²ç²»Ã÷È·Ö§³ÖÆ½»¬´!ÀíµÄÓ!ÓÃ³!Ðð;ÉÄÛ»áÏÔÊ¾²»Öý³£
£¬¬»ðÕß;ÉÄÛäÖÊ¾³ö²»¹æÔðµÁ¼!ó;£Ê¹ÓÃ´ËÑ;Ï;Ë±ÇëÐ;ÐÄ½÷É÷;£¶ÔÓÚ²»Ö§³ÖÆ½»¬´
´!ÀíµÄÓ!Ï·»ðÓ!ÓÃ³!Ðð£¬Êç¹úÖöµ½!ÔÊ¾¼Ê!â£¬Çë¹Ø±Õ´ËÑ;Ï;£

ΈΝ;ÏÊ¹Äú;ÉÒÔÚÍ¼ÐÎÐ¾Æ¬;ÀíÏ;Ç°ÏÐÖÆ CPU ¿ÉÒÔ×¼±,μÄÖ;Êý£¨ÔÚ½úÓÃ
¹Ö±Í¬²½Ê±£©;£

Ä³Ð©Çέ;öÏÄ£¬ÔÊÐÍÔαÖË¾μÄÖ;ÊýÔ½,β£¬¶ÔÓÏÏ,Ë;çÓÏÏ¼üÀì»ð¼üÀìÖ®ÀμÄÊäËËËè±,
×÷³öÏÏ;Ê±£¬;°ÊäËËÑÓ³Û;±¾ÍÔ½³α;£

ÍæÓÏÏ.Ê±£¬¬Êç¹û¶ÔÁ¬½Óμ½¼ÆËä»úμÄÊäËËËè±,μÄÏÏ;ÑÓ³ÛºÛÄ¬ÍÔ£¬Çè½μμί´ËÖμ;£

Ê¹Çý¶³ìÐò¿ÉÒÔÊ¹ÓÃ OpenGL À©Õ¹ **GL_KTX_buffer_region**¿
ÔÚÖ§³Ö´ÈÀ©Õ¹µÄ 3D Ä£ÐÍÓ¿ÓÃ³ìÐòÖÐ£¬´ËÑ¿î¿ÉÒÔìá,ßÓ¿ÓÃ³ìÐòµÄÐÔÄÜ¿

ÔÚÆôÓÃ GL_KTX_buffer_region À© Õ¹Ê±£¬ÔÊĐÍÊ¹ÓÃ±¼»úÊÓÆμÄÚ´æ;£
μ«ÊÇ£¬Êç¹û±¼»ú;ÉÓÃÊÓÆμÄÚ´æÉÙÓÚ 8 MB£¬Ôð½«²»»áÆôÓÃË«ÃæÀ© Õ¹Ï§³Ï;£
Ëç¹û½ûÓÃËËË;°ÆôÓÃ»³âÇøÀ© Õ¹;±Ñ;Ë£¬Ôð´ËËèÖÃËĐ§;£

Èç¹ùÔÊÐ(¿)ËÛÏßÐÔ Mip
Ó³ÉäíßÐÔ¹ýÂË£→Ôð½«ÔÚ½µµÍ¼¼íóÖÊÁ¿µÄÍ→Ê±ìá¹©ÔöÇ¿µÄÓ¡ÓÃ³ìÐðÐÔÄÛ¿£
Ä³Ð©Çé¿öíÂ£→Í¼¼íóÖÊÁ¿µÄËðÊ£¿ÉÄÛ²»Ä÷ÏÔ£→Òð´ÊÄú¿ÉÄÛÏÍ¿ú³ä·ÖÀûÓÃÒðÆðÓÃ
´Ê¹¿ÄÛ¶ø´øÀ´µÄ¶ííâÐÔÄÛ¿£

Έπίπεδο OpenGL 3.3, με δυνατότητα υποστήριξης των βασικών χαρακτηριστικών

Ñ;Ôñ'ĒÑ;îġÉ½ûÓĀŋŌĀ³Đ© CPU ĒùĒ¹ÓĀμĀŌöÇ;Ö,ÁîμĀÇýŋŋ³îĐòÖŞ³Ö;Ē

Ā³Đ© CPU ÖŞ³Ö,½¼Ó 3D Ö,ÁîĒ-ŌâĐ©Ö,ÁîġÉŋŌ NVIDIA Í¼ĐÍ'ĀíĒ÷½øĐĐ²¹³ăĒ-²çìá,ß 3D
ÓĪ·»òÓŋŋ³îĐòμĀĐŌĀŪ;Ē'ĒÑ;îĒ¹ĀúġÉŌŌ½ûÓĀŋŋŌÇýŋŋ³îĐòŌĐŌâĐ©,½¼Ó 3D
Ö,ÁîμĀŌŞ³Ö;ĒŌâŋŋŌŌŪĐŌĀŪ±Ē½Ī»ð¹ĒŌĪĀ³ýºŪÓĐŌĀ'Ī;Ē

ÖâÐ©Ñîî¿ØÖÆ OpenGL Çýñ³ìÐòµÄÈ«ÆÁÄ»Æ½»¬íÀí£Æ½»¬
íÀíÊÇÒ»ÖÖ¼¼Êõ£¬ËüÓÁÓÚÊ¹³¼°ÖÐµÄîîå±ßÔµÆ½»¬£¬¬ÒÖ¼öÈõ²»Ê±³öïÖµÄ¾â³Ý×
í°½×ìÝî±Ð§¹ûî£1.5 x 1.5 ·îá¹©¾ßÓÐ×î¼ÑÐÔÄÜµÄÆ½»¬¬íÀí£¬¬ñø 2 x 2
·îá¹©×îßµÄ¼óóËÄ¿î£

ÔÊĐÍÇýŋ⁻³Đòμ^{1/4}öÁç\lãĩóËØ, ñÊ^{1/2}ı£ OpenGL ÓıÓÃ³ĐòİÖÔÚ;ÉÒÔÊ¹ÓÃÁç\lãĐ§¹ú£→²
çÇÒ^{1/2}«ÆôÓÃÁç\lãÖÚ¹âÑÛ^{3/4}μı£

ÔÊĐίÇύΠ⁻³ìĐòμ^{¼³}öÖøμπĩóËø, ñÊ^½;£OpenGL ÓìÓÃ³ìĐòĩÖÔÚ;ÉÒÔÊ¹ÓÃÖøμπ^{¼¼}Êö;£

Ένα πρόγραμμα OpenGL είναι ένα πρόγραμμα που εκτελείται σε μια πλατφόρμα που υποστηρίζει OpenGL. Το πρόγραμμα δημιουργεί μια παράθυρο και μια βιβλιοθήκη OpenGL. Η βιβλιοθήκη OpenGL είναι μια συλλογή από συναρτήσεις που χρησιμοποιούνται για να δημιουργηθούν γραφικά. Η βιβλιοθήκη OpenGL είναι διαθέσιμη σε πολλές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένης της Windows, της Linux και της macOS. Η βιβλιοθήκη OpenGL είναι διαθέσιμη σε πολλές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένης της Windows, της Linux και της macOS. Η βιβλιοθήκη OpenGL είναι διαθέσιμη σε πολλές πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένης της Windows, της Linux και της macOS.

ÆôÓÃ´Ë¹;ÄÛºó£¬OpenGL
Çý¶¹³ìÐò½«ÒÔìàí¬μÃÏÔË¾.Ö±æÂÊ·ÖÃäÒ»_öºó»º³âÇøºíÒ»_öÉí¶Ë»º³âÇø;£

Õâ»áÊ¹´½´´Ðí¶à´º;ÚμÃÓ;ÓÃ³ìÐò_üÓÐÐ\$μØÊ¹ÓÃÊÓÆμÁÚ´æ;£

½ûÓÃ´Ë¹;ÄÛºó£¬OpenGL Çý¶¹³ìÐò½«îÓ;ÓÃ³ìÐò´½´´μÃÃ;Ò»_ö
´º;Ú·ÖÃäÒ»_öºó»º³âÇøºíÉí¶Ë»º³âÇø;£

´Ë¹;ÄÛ;ÉÒÔìà_βÊ¹ÓÃ¶à_ö´º;ÚμÃ OpenGL Ó;ÓÃ³ìÐòμÃÐÔÄÛ;£

ÎªÑ;¶"µÃ OpenGL Ó!ÓÃ³ìÐòÉè¶"×î¼ÑÉèÖÃ;£

ÉÑîî¿ÉÈ·¶ÔÚ OpenGL Ó!ÓÃ³|ÐðÖÐÊÇ·ñÓ! ,ÃÄ¬ÈË¹ÓÃìØ¶ÑÕÉ«É¶ÈµÃÎÆÀí;£

Ê¹ÓÃ×ÀÃæÑÕÉ«É¶È¹/₂«Ê¹/₄ÖÖÊ¹ÓÃµ±Ç° Windows

×ÀÃæÏýÔÚÔËÐµÃÑÕÉ«É¶ÈµÃÎÆÀí;£

Ê¹/₄ÖÖÊ¹ÓÃ 16 bpp Ñîî¶Ê¹/₄ÖÖÊ¹ÓÃ 32 bpp

Ñîî¹/₂«Ç¿ÖÆÊ¹ÓÃìØ¶ÑÕÉ«É¶ÈµÃÎÆÀí;£¬¶Ø²»¿¹/₄ÂÇ×ÀÃæÉèÖÃ;£

ΈΝ;ϊίΌΆΌÚÈ·¶Έ«ÆÁΆ» OpenGL Ό;ΌΆ³ìÐòμΆ»^{ο³}â·×²Ä£Ê½;£

Äú;ÉÒÔÑ;ÔñÎ»¿έ´«Êä·¨;ιϕÒ³Äæ·-

×^α·¨»ò×Ô¶Ñ;Ôñ;£×Ô¶Ñ;ÔñÔÊΔίÇý¶³ìÐòÒÀ¾⁴ΥÓ²¼⁴pÅäÖÄÀ´È·¶¨×î¼⁴ÑμÄ·½·¨;£

ÉÑ;îÊ¹Äú;ÉÒÔÖ, ¶ ÈçºîÔÚ OpenGL ÖÐ´;Àí´¹Ö±Í¬²½;£

Ê¼ÖÖ¹Ø±Ö½«Ê¼ÖÖ½ûÓÃËùÓÐ OpenGL Ó;ÓÃ³ìÐðÖÐµÄ´¹Ö±Í¬²½;£

Ä¬ÈÏËèÖÃîª¹Ø±Ö½«Ê¹´¹Ö±Í¬²½±£³Ö½ûÓÃ×

´ì¬£¬³ý·ÇÓ;ÓÃ³ìÐðÄ÷È·ÒªÇó±ØÐëÆêÓÃ´¹Ö±Í¬²½;£

Ä¬ÈÏËèÖÃîª´ð;ª¹½«Ê¹´¹Ö±Í¬²½±£³ÖÆêÓÃ×´ì¬£¬³ý·ÇÓ;ÓÃ³ìÐðÄ÷È·ÒªÇó±ØÐë½ûÓÃ´¹Ö±Í¬²½;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÄÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ¿°tweak¿±¿±£
'æμÄÉèÖÄËæºó½«±»ìí¼Óμ½ÁÚ½üÁÐ±íÖÐ¿£

Ò»μ©ÖÒμ½Ä³,ö OpenGL Ó¿ÓÄ³ìÐòμÄ×î¼ÑÉèÖÄ£-Çè½«ÉèÖÄÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ¿°tweak¿±
£-ÖâÑùÊ¹Äú¿ÉÒÔÖÚÆð¶"³ìÐòÇ°¿ìËÜÄäÖÄ OpenGL£-¶ÇÖÍÐè·Ö±ðÉèÖÄÄ¿,öÑ¿ì¿£

»-ιέζ∅¼pÊ¹ÄúζÉÒÔμ÷ÕúÑ;¶²ÊÉ«Í"μÀμÄÁÁ¶È;ϕ¶Ô±È¶È»ð»Ò¶ÈÈÖμ;£

ÑÕÉ«¾ÄÏýζ∅ÖÆζÉ°iÖúÄúÄÖ²¹Ôí¼íóöë,Äí¼íóÔÚíÔÊ¾Éè±,ÉíμÄÊä³öÖ®¼ä
´æÔÚμÄÁÁ¶È²íÒ;£Ê¹ÓÄí¼íó´|ÀíÓ;ÓÄ³ìÐòÇÒí¼íóÔÚíÔÊ¾Æ÷ÉííÔÊ¾É±£-ËüÔÚÐ-
Öúíá¹©É«²ÊÔÚíÖ,üí³¼«È·μÄí¼íó£"ÈçÔÖÆ-£©·½ÄæºÛÓÐÓÄ´;£

´Éíâ£-Ðí¶à 3D

¼ÓËÛÓí·ζÉÄÛ»άÓÉÓÚíÔÊ¾|«°μ¶∅²»ÄÜíæ;£ÔÚËùÓÐí"μÄ¾ùÔËμ∅Ôö¼ÓÁÁ¶Èºí£"»ð£©»Ò¶
ÈÖμ½«Ê¹ÏâÐ©Óíí·íÔμÄ,üÄ÷ÁÁº¼ΒÓÐ,ü,βμÄζÉíæÐÔ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑîÔñ»¬¿é¿ØÖÆμÄ²ÊÉ«Í¨μÀ¿£Äú¿ÉÒÔ·Ö±ðμ÷Õûº¿É«¿ÀÈ«»ðÀ¶É«Í¨μÀ»ðÒ»´Îμ÷
ÕûËùÓÐËý,öí¨μÀ¿£

Êý×ÖŒñ¶Ê¹Äú¿ÉÒÛüÈÝò×μ∅¿∅ÖÆ·ÖÉ«⁹Í«²ÊÇ¿¶È£¬ÒÔ±ãÔÚËùÓ∅Ó¡ÓÃ³ì∅òÖ∅»ñμÃ,ü
¼ÓÃ÷ÁÁ¹â»¬μÁí¼íó¡£

ÑŒÉ«ÇúĩßμÄí¼Đî±íÊ¾¼;£ÔÚĂúμ÷ Œû¶ŒŒ±Èè¶ÁÁ¶È»ð»Œ¶ÈÖμÊ±£¬´ËÇúĩß½«ÊμÊ±,ü,Ä;£

Èç¹ûÑ;Ôñ'ËÑ;Ï£¬ÔÚÖØÐÂÆð¹ Windows Ê±£¬ÄúÔÚ'Ë'Ëù×öµÄÑÕÉ«µ÷Õû½«×Ô¹¬»Ö,
'j£

×ç£º Èç¹û¼ÆËã»úÔÚÍØÂçÉÏÔËÐ£¬ÒðÔÚÄúµÇÂ¼µ½ Windows °óÑÕÉ«²Â»áµ÷Õû;£

ÒÑ±£'æµÄ×Ô¶"ÒàÑÕÉ«ÉèÖÄÁÐ±í£'ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñíÄ¿½«¼¼»î,ÄÉèÖÄ;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÑÕÉ«ÉèÖÄÁí´æîª×Ô¶¨¨ÒåÉèÖÃ¿£±£
´æμÁÉèÖÃËæºó½«±»ì¼¼Óμ½ÁÚ½üÁÐ±íÖÐ¿£

É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶μÄ×Ô¶¨ÒàÑÕÉ«ÉèÖÄ¡£

½«ÈùÓĐÑŃÉ«Öμ»Ö, íâÓ²¼p³ö³§ÉèÖÃj£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÏÊ¾Æ÷¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼¿âÔÊÍ Windows Ö±½Ó´ÓÏÊ¾Æ÷±¾É½ÓÊÏÏÿÈ·μÄ¼ÆÊ±ÐÄ¶
¿ÊâÊÇÄ-ËËèÖÃ;£Çë×çÒâ£-Ò»Ð©½ÏÇμÄÏÊ¾Æ÷¿ÉÄÛ²»Ö§³Ö´Ë¹¿Ä;£

Í"ÓÄ¼ÆÊ±×¼Ôð»ð GTF ÊÇ´ó¶àËÿ,üÐÂμÄÓ²¼þ²ÉÄÊμÄ±ê×¼¿Ê

ÀëÉçÐÏÏÊ¾Æ÷¼ÆÊ±»ð DMT

ÊÇÒ»Ð©Ó²¼þËÏÏÛ²ÉÄÊμÄÇÆÛ±ê×¼¿ÊÇ¹ÛÓ²¼þÐèÒª DMT£-ÇëÆôÓÃ´ËÑ;¿¿;£

½« NVIDIA QuickTweak Í¼±êí¼Óμ½ Windows ÈÏñÀ, j£
´ËÍ¼±êÊ¹Äú¿ÉÒÔ¿ÇáËË¿±μØ´Ó¼ò±ãμÄμ⁻³öÊ½²Ëμ¥ÖÐÓ¿ÓÄËÎÒ»×Ô¶¨ÒåμÄ
Direct3D¿çOpenGL »òÑÕÉ«ËèÖÄ¿£, Ä²Ëμ¥»¹°üº¬»Ö,
´Ä¬ËËËèÖÄ¿í·ÄÎË¿°ÏÖË¾Æ÷ËôÐÔ¿±¶Ö»°¿òμÄÑ¿Ï¿£

È¹Äú,ÉÒÔÑ;ÔñÓÃÓÚÔÚ Windows ÈÏñÀ, ÖÐ±íÊ¾ QuickTweak ÊμÓÃ³ìÐòμÄí¼±ê;£
´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÒªÏÊ¾¼μÄí¼±ê£¬È»ºóÑ;Ôñ;°È·¶;±»ð;°Ó;ÓÃ;±Ò,üÐÂÈÏñÀ,ÖÐμÄí¼±ê;
£

ÆðÓÃ NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷j£

Ê¹ÓÃ nView ¶àÏÔÊ¾Æ÷ÃäÖÃÊ±£¬NVIDIA ×Ãæ¹ÜÀíÆ÷;ÉÒÔÆðÓÃÖöÇ;¹;ÄÜ£¬ÈÇ
´º;Ú¹ÜÀíÊÊ¼ü;¶¶Ô»º;òÖØÐÃ¾ÔÖÐÍËö·Å¹;ÄÜµË;£×Ãæ¹ÜÀíÆ÷»¹;ÉÒÔí¼Ô¶Ô¶à,ö×ÃÃ
æµÃÖ§³Ö¹;ÄÜ£¬´Ô¶°iÖúÁú,ü²ÃµØ×éÖ¯Ô;ÓÃ³iÐòµ¹×÷;Ö¼äj£

´ò;ª NVIDIA xÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶Ô»°¿ò;£

xÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶Ô»°¿ò;ÉÒÔ¿ØÖÆËùÓÐμÄxÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¹|ÄÜºíÉèÖÃ£-Èç¶Ô»°¿òØÐÂ
¾¼ÓÖÑîî;çÈÈ¼üÑîñºíÓ;ÓÃ³ìÐò¹ÜÀíÉèÖÃμÈ;£

1Ø±Õ´Ë¶Ô»°¿ò²ç±
£ÁôËù×öµÄ,ü,Ä£¬ÕâÑù£¬µ±ÄúÔÚ¡°,½¼ÓÊôÐÔ¡±¶Ô»°¿òÖÐÑ¡Ôñ¡°È·¶¡±»ò¡°Ó¡ÓÃ¡±°
´À¥Ê±£¬¬ÕâÐ©,ü,Ä±ã»áÉúÐ§¡£

Ê'Äú¿ÉÒÔÈ·¶"µ¥»÷ÈÏñÀ,Í¼±êÊ±ÓÃÓÚìø³ö²Ëµ¥µÄÊó±ê°´Å¥;£

´ò¿ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĪĐĀĭçĳ£

Èç¹û²»Ī£ÍúÔÚ´ÓÈĪñÀ,²Ēµ¥ÔØÈè 3D ÅäÖÃÊ±ĪÔÊ¾⁄È·ÈĪĐĀĭç£-Çè,´Ñĳ´ĒÑĳĪĳ£

Èç¹ùÒ³ÔÚÏÔÊ¼ÈÏñÀ,²Ëμ¥Ê±´ø 3D Đ§¹ù£¬ÇëÑ;Ôñ´ËÑ;Ï;£

ÔÚ·Ö±æÂÊμίÓÚÏ³ÖμÄ×í´ó·Ö±æÂËÏÂÔËÐÐÊ±
£-ÔâÐ©ÑîË¹Äú¿ÉÒËÈ·¶"Æ½°äÏÔË¾Æ÷ÉÏ¼ÏóμÄ¾¾¾Ö;£

Ê¹ÓÃ¼ýí·°´Å¥µ÷ÕüÏÔÊ¾Æ÷ÉïµÄ×ÀÃæî»ÖÃ¡£

½«xÀÃæÖØÖÃîµ±Ç°·Ö±æÂÊ°ÍËϕÐÂÂÊÏÂµÄÄ¬ÈÏ»ÖÃ;£

ŌãĐ©ÑĭîÊ¹ÄúĵÉÒÔÑĭÔñÊä³öÏÔÊ¾Éè±,ƒ¨ÏÔÊ¾Æ÷ĭϕÊý×ÖÆ½°äÏÔÊ¾Æ÷»òμçÊÓ»ú£-Ōâ
Èĭ¾öÓÏÔÊ¾ÊÊÅäÆ÷Ö§³ÖμÄÉè±,ÀàĐÍ£©ĭ£

´ò¿«Ò»¸ö´º¿Ú£¬Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐ×Ô¶¨Òåµ±Ç°ÏÔÊ¾¼Éè±¸µÄÉèÖÃ¿£

±íÊ¾¼µçÊÊä³öÊ¹ÓÃµ±Ç°ÖÆÊ½ºí¼¼ÒÉèÖÃ;£

´ò¿«Ò»ö´º¿Ú£¬Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐÖ,¶ìØ¶µÄµçÊÓÊä³öÖÆÊ½¿£

´Ë±íÊ¹Äú¿ÉÒÒÀ¾¼ÝÄúËù´|μÄ¹ú¼ÒÑ;ÔñμçÊÓÊä³öÖÆÊ½;£
×ç£º Èç¹úÄúËù´|¹ú¼Ò²»ÔÚÁÐ±íÖÐ£-ÔòÓ|Ñ;Ôñ¾¼àÄúËùÔÚμØ×í½üμÄ¹ú¼Ò;£

½«Ñ;¶¨ÖÆÊ½×÷îª¿»úÊ±μÄÄ-ÈĭÉèÖÃ;£

Èç¹ûÔÚÖ»ÓÐμçÊÓ»úÁ-½Óμ½ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ê±Æð¶¼ÆËã»ú£-Ôð´ËÑ;ĭ»áÈ·±
£Æð¶¼ý³İÖĐİÔÊ¾μÄËùÓÐÆÁÄ»ĐĀĭç½«ÒÔμçÊÓ»úÖ§³ÖμÄÏýÈ·ÖÆÊ½Êã³ö;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÖ, ¶·φËÍÖÁμçÊÓ»úμÄËä³öÐÅºÅμÄÀàΔÍ;£

Èç¹ÛÄú³⁄₄ΒÓÐÖýÈ·μÄÁ-½ÓÆ÷μçÄÂ£-Ôð S ÊÓÆμËä³öí³£½«Ìá¹©±È,
´ºÍÊÓÆμËä³öÖËÁ¿, ü, ΒμÄËä³öÐ§¹û;£Èç¹û²»ÄÛÈ·¶´Ó;Ö, ¶´μÄÐÅºÅÀàΔÍ£-ÔðÑ;Ôñ×Ô¶Ñ;Ô
ñÈèÖÄ;£

Ê¹ÓÃ¼ýí.°´Å¥¿Éµ÷ÕûµçÊÓÉİ×ÀÃæµÃÎ»ÖÃ¿£

×ç£º Èç¹ûÓÉÓÚµ÷Õû¹ý´ó¶∅Ê¹µçÊÓ»ÃæÔÓÂÒ»ò±äîººÚÆÁ£-Ö»ÐèµÈ´ý 10 Æë¼´¿É¿£»-
Ãæ½«×Ô¶»Ö´µ½Ä-Èİ»ÖÃ£-È»ºóÁú¿ÉÒÔÔÙ
´¿¿Ê¼µ÷Õû¿£Ö»µ©½«×ÀÃæ¶İ´¿µ½ÈùÐèİ»ÖÃºó£-Äú±∅ÐèÔÚ 10 Æë¼ä¿ôÖ®ÄÚº
´İ¿¿Ê¼µ÷Õû¿£Ö»µ©½«×ÀÃæ¶İ´¿µ½ÈùÐèİ»ÖÃºó£-Äú±∅ÐèÔÚ 10 Æë¼ä¿ôÖ®ÄÚº

½«μçÊÓÉÏμÄ×ÀÃæÖØÖÃîμ±Ç°·Ö±æÂÊÏÂμÄÄ-ÈÏÏ»ÖÃ;£

Ê¹ÓÃÕâÐ©¿ØÆµ=ÕûµçÊÓ¼ĩóµÄÄÁ¶Èºí±¥ºí¶È¿£

Ê¹ÓÃÕâÐ©¿ØÆµ=ÕûµçÊÓ¼ĩóµÄÁÁ¶Èº¶¶Ô±È¶È¿

Ê¹ÓÃ´Ë¿ØÖÆµ÷ÕûÒºÓ¡ÓÃÓÚµçÊÓÐÅºÅµÄÉÄË,¹ýÂËÆ÷µÄËýÁ¿¿
´ÓÓ²¼µ½âÂËÆ÷²ψ·Å DVD Ó°Æ¬Ê±£¬½´´ÒéÁú³¹µ×¹Ø±ÕÉÄË,¹ýÂËÆ÷¿

ÎÊä³öμ½μçÊÓ»ύμÄÉèÖÃÉèèη¨ÆÁÄ»·Ö±æÂÊºÍÑÕÉ«ÉηÈ;£

Ê¹ÓÃÕâÐ©¿ØÖÆµ÷ÕÛÏÔÊ¾Æ÷ÉÏµÄÊÓÆµ²¥·ÅÖÊÁ¿»ð DVD ²¥·ÅÖÊÁ¿¿
ÔÚ¼ÆËä»úÉÍ²¥·ÅÊÓÆµ»ð DVD Ó°Æ¬Ê±Æ¬¬Äú¿ÉÒÔµ¥¶À¿ØÖÆÁÁ¶È¿¶Ô±È¶È¿É«µ÷¶í±
¥¶¶ÈÊ±¬ÔÔ»ñµÃ×î¼ÑµÃ¼¶ïÖÊÁ¿¿

Ε'Άύ,ÉÒÔμ÷Õû NVIDIA Í¼ĐÍ';ÀίÆ÷μÄ°ËÐÄË±ÖÓÆμÂË°Í'æ'ϕÆ÷Ê±ÖÓÆμÂË;£

ÉèÖÃ NVIDIA Í¼ĐÍ´;ÀíÆ÷μÄ°ËÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÒÔÕ×ºÕ±íÊ¾¼ºËÄÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÉèÖÃÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷ÉÏμÄ´æ´ϕÆ÷½Ó¿ÚμÄÊ±ÖÓËÙÂÊ¡£

ÒÔÕ×ºÕ±íÊ¾'æ'çÆ÷½Ó¿ÚµÄÊ±ÖÖËÙÂÊ¡£

ÇëÔÚÓ;ÓÃÇ°²âÊÔÐÂÊ±ÖÓÆμÂÊÉèÖÃμÃÏÈ¶"ÐÔ;£

×ϕ£º

¶ÔÓÚËÏíÓëÉú²úÉíÄ-ÈÏÉèÖÃ²»Í-μÃÐÂÊèÖÃ£-Äú±ØÐëÏË½øÐÐ²âÊÔ£-È»º²Å;ÉÓÀ
¾ÃÓ;ÓÃ;£

Ñ;Ôñ´ËÑ;Ï½«È·±£Ã¿´Î Windows Æô¶¹´Ê±¾¼ù×Ô¶¹´Ó;ÓÃ¶¹ÔÊ±ÖÓÆμÂÊËù×öμÄËî¶¹,ü,Ä;£

×ç£º Èç¹ûÔÚ Windows Æô¶¹´Ê±´×; <Ctrl>
¼ü£¬¿ÉÒÔöÂÔÆô¶¹´Ê±μÃ×Ô¶¹´Ê±ÖÓËèÖÃ;£Èç¹û¼ÆËË»úÒÑÁ¬½ÖÖÁíøÂç£¬ÇëÔ
ÚμÇÂ¼μ½ Windows °óÁç¼´´×; <Ctrl> ¼ü;£

ÔÚ¿ÉÒÏÏØÐÂÆðÓÃ¿ØÏÆÇ°£-ÏØÏÃËùÓÐË±ÏÓµ÷ÏûÐÔÃÛ²
çÇ¿ÏÆÏÏØÐÂ¼ì²â¼¼ÐÍÓ²¼þ¿£

½¨ÒéÃúÃ¿´ÎÊ¹ÓÃ,üÐÂµÃ BIOS Í¼¼¼ó²ÁÐ´ÏÏÊ¾ÊÊÃäÆ÷µÃ BIOS Ê±£-¾¼ùÏ´ÐÐÏÏÏÃ²Û÷¿£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÒÔÏÄËÄÖÖ nView ÄÊÊ½Ö®Ò»£º

±ê×¼-}Ñ;Ôñ±ê×¼µÄµ¶ÏÔÊ¾ÄÄÊ½¿;£Ë¹ûÄú½öÓÐÒ»ÏÔÊ¾Èè±,Á-½ÓÖÁ NVIDIA
Í¼ÐÏÊÊÄÆ÷£-ÇèÊ¹ÓÁ´ÊÄÊ½¿;£

,´ÖÆ-}´ÊÄÊ½¿;Ê½«Ö÷ÏÔÊ¾ÄÄµ¾¾«Ê,±±¾Êä³öµ½´Í¼¶ÏÔÊ¾Èè±,ÉÏ;£

Ê®Æ½¿;çÖ½-}´ÊÄÊ½¿;Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows

×ÄÄæË®Æ½Ä©Ö¹ÖÁÁ½ÏÏÔÊ¾Èè±,¿ÔÚ

´ÊÄÊ½¿;ÄÆ-Á½,öÏÔÊ¾ÄÄ×éÏÔÚÖ»Æð¿ÉÓÐÏ³ÉÒ»ö´óÐÍµÄ¿;çÖ½ÏÔÊ¾±íÄæ;£

´¹Ö±¿;çÖ½-}´ÊÄÊ½¿;Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows ×ÄÄæ´¹Ö±À©Ö¹ÖÁÁ½ÏÏÔÊ¾Èè±,¿ÔÚ

´ÊÄÊ½¿;ÄÆ-Á½,öÏÔÊ¾ÄÄ×éÏÔÚÖ»Æð¿ÉÓÐÏ³ÉÒ»ö´óÐÍµÄ¿;çÖ½ÏÔÊ¾±íÄæ;£

#nView ±ê×¼ - Ñîñ±ê×¼µÄµ¶ïÔÊ¾ÄÄÊ½;£Èç¹ûÄú½öÓÐÒ»ìïÔÊ¾Éè±,Á-½ÓÖÁ
NVIDIA Í¼ÐÎÊÊä£÷£-ÇèÊ¹ÓÁ'ÊÄÊ½;£

nView , 'ÖÆ - 'ËÄ£Ê½¿É½«Ö÷ÏÔÊ¾ÆÁμÄ¾«È· ±±¾Êä³öμ½'¼¶ÏÔÊ¾Éè±,Éï£

nView Ę®Æ½ζĈ½ - 'ĚÄĚĚ½Ě¹ÄúĵĚÒĤ½« Windows
xÀÄæĚ®Æ½A©Ō¹ÖÄÄ½ì"İÖĚ¾Ěè±ĵĚŌÚ
'ĚÄĚĚ½ĪÄĚ¬Á½ĵöİÖĚ¾ÆÄxéŋİŌÚŌ»ÆđĵĚŌĤİ³ĚŌ» ö
'óĐÍμÄĵĈ½İÖĚ¾±İÄæĚ¬ŌÚ²éĵ'±ÈμŷİÖĚ¾ÆÄĵíμÄİÄĵĚĚ±·Ĉ³ĚŌĐŌÄĵĚ

nView '1Ö±ζçÔ½ - 'ÄÄÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows xÀÃæ '1Ö±À©Ö¹ÖÁÁ½ì"ïÔÊ¾Éè±, ;£ÔÚ
'ÄÄÊ½ïÄ£¬Á½, öïÔÊ¾ÆÁ×éïïÔÚÒ»Æð¿ÉÒÔÐï³ÉÒ» ö
'óÐίμÄ¿çÔ½ïÔÊ¾±íÄæ£¬ÔÚ²é¿±Èμ¥ïÔÊ¾ÆÁ¿ίμÄíÄ¿Ê±·Ç³£ÓÐÓÃ¿£

nView İÖÊ¾ÄÖÄµÄ¼Đİ±íÊ¾;£

µ¥»÷İÖÊ¾Æ÷¼Đİ£¬¿É½«ÆäÑ;¶İµ±Ç°İÖÊ¾Éè±,;£Ëç¹ûÓÒ»÷İÖÊ¾Æ÷¼Đİ£¬Òð»á³öİ
Ö,÷ÖÖİÄ¿£¬´Ó¶ØÉ¹Äú¿ÉÒÖµ÷Öûİà¹ØµÄİÖÊ¾Éè±,;£

ÔÚ, 'ÖÆÄÊÊ½ÏÂÔËÐË±±±-í"ý'ËÑÿÿ±±-Äú¿ÉÒÔÊ¹Ö÷ÏÔÊ¾Éè±, òÔ±È
´¼¼¶ÏÏÔÊ¾Éè±, ù, ßµÄ×ÀÄæ·Ö±æÂÊÔËÐË±±±¹Û
´¼¼¶ÏÏÔÊ¾Éè±, µÄÏÏÄí·Ö±æÂÊµíÓÚÖ÷ÏÔÊ¾Éè±, µÄ·Ö±æÂÊ±-Ôò
´¼¼¶ÏÏÔÊ¾Éè±, µÄ×ÀÄæÔÚÊó±ê½Ó'¥ÆÄÄ»±±ßÔµÊ±½«×Ô¶±Æ½ÔÆ»Äæ±±

Èç¹ûÑ;¶¨;°ÔÊĐíÔÚ, ´ÖÆÉè±, ÉİĐéĂâ×ÀĂæ;±Ñ;İ£-Ôð¹Ø±Õ
´İ¼¶İÔÊ¾Éè±, ÉİμĂ×Ô¶Æ½ÒÆ»-
Ăæ¹|ĂÛ;£Öâ;ÉÊ¹ĂúÓĐĐ§μØ½«ĐéĂâ×ÀĂæ;°¶¾¾á;±ÔÚĂ³Ò»İ»ÖĂ;£Öâ¶ÔÓ|ÓĂ³İĐòÖĐμĂÑÝ
Ê¾»ðİ, ½Ú´|Ăí·Ç³£ÓĐÓĂ;£

´òz^a

É¹ÄÜ»á½«μ±Ç°μÄÆ½ÒÆÍ»ÖÄËø¶"ÔÚμ±Ç°Ñ;¶"μÄÏÔÊ¾ÆÁÉÏ;£Öâ¿ÉÊ¹ÄúÓÐÐ\$μØ½«ÐéÄ
â×ÄÄæ;°¶¾á±ÔÚÄ³Ò»Í»ÖÄ;£Öâ¶ÔÓ;ÓÄ³ÏÐòÖÐμÄÑÝÊ¾»ðï,½Ú'Áí·Ç³£ÓÐÓÄ;£

ÆôÓÃ nView ¿çÔ½ÄÊ½µÄÐéÄâ×ÀÃæ¹;ÄÜ;£
´ò¿ª´Ë¹;ÄÜºó£¬Äú¿ÉÒÔÉèÖÃÒ»¸ö±È×éºÏÔÊ¾¼ÆÁËùÔÊÐíµÃî:Àí³ß´ç,ü´óµÃ×ÀÃæ;£
ÔÚ³¿ÊÔ½«Êó±êÒÆ³ö¿ÉÊÓÇøÓðÊ±£¬×éºÏÊÓÍ¼½«Æ½ÒÆÖÁ,ü´óµÃ×ÀÃæÇøÓð;£

nView 'Í¼¶Éè±,ÄäÖµÄÍ¼ÐÎ±íÉ³¼;£

ÔÚ, 'ÖÆÄ£É½ÍÄÔËÐÐÉ±£¬µ¥»÷Í¼ÐÎ¿ÉÉ¹ÄúÄäÖÖ³¼ßÓÐ nView ¹;ÄÜµÄÍ¼ÐÎ¿µÄ
'Í¼¶Éä³ö¶É¿ÚÁ¬½ÓµÄÉä³öÉè±,;£

ÆôÓÃËõ·Å¿ØÖÆ¿ÉÊ¹Äú·Å´óÊÓÆμÊä³öÆÁÄ»μÀìØ¶¨ÇøÓð¿£

ÔÚ´Ë

´¡£¬Äú¿ÉÒÔÑ¡ÔñÒ²½øÐÐËõ·ÅµÄÊÓÆµÆÄÄ»ÇøÓð¡£Ò»µ©Ñ¡¶£¬Äú¾Í¿ÉÒÔÒÆ¶¬ÄÄæµÄ
»¬¿é¿ø¼¶£¬Ëõ·Å,Ä²¿·ÖÆÄÄ»¡£

Ê'Äú¿ÉÒÔ·Å´ó»ðËöÐ¿Ñ¿¶"µÄÊÓÆµ²¶·ÅÆÁÄ»ÇøÓò¿£

Ñ;ÔñÔÚÈ«ÆÁÄ»Ä£Ê½ÏÄ²¥·ÂÊÓÆμμÄÏÔÊ¾Éè±,¡£

Ê'Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÈ«ÆÁÄ»²¥·ÅμÄ×Ýªá±È£¨¨È®Æ½³ß´ç±È´¹Ö±³ß´ç£©;£

¼»î'Ēñ;îĵÉÒÔÊ¹ÊÓÆμÇýŋ³İĐòÈ·ŋ"È«ÆÁĂ»ÊÓÆμ²ϕ·ÅμĂ×î¼Ñ·Ö±æÂÊ;£

¼π»î'Ēñ;î;ÉÒÔÁ'½Ó;°Öøμρ;øÖÆ;±ò³ÉĩμÄĒõ·Å;øÖÆ£-òÔÍ-Ê±
;øÖÆÈ«ÆÄÄ»Éè±,ÉĩμÄĒõ·Å;μÊý;£

μϣ»÷ 'È°' Åϣ½«Ê¹Äú¿ÉÒÔ·ÃÎÊÓÉ nView , 'ÖÆÄ£Ê½Ìá¹©μÄ, ß¼¶¶ÊÓÆμ¹;ÄÜ;£Çë×
çÒâ£-μ±Ç°±ØÐëÏËÆôÓÃ, 'ÖÆÄ£Ê½£-²ÅÄÜ·ÃÎÊÕâÐ©¹;ÄÜ;£

¼π»î'ĒÑ;îĵÉÒÔÇ;ÖÆÖØμpÈí¼pÊ¹ÓÃ×ÜÏß;ØÖÆ;£½¨ÒéÄú²»
'Ñ; 'ĒÑ;îĵ→³ý·ÇÁúÔÚ²¥·ĀĒÓÆμÊ±Óöμ½ÎÊâ£¬ĒÇí¼İóĒδ»μ»òĪPĒĪĒĒÓÆμí¼İó;£

ÏÔÊ¾ÓëÑ;¶¨ÊÓÆμÊÊÀäÆ÷Ò»ÆðÊ¹ÓÃμÃÏÔÊ¾Æ÷μÃÀàΔÍ;£

μ¥»÷òôïôê¾óáóú´ëïôê¾æ÷μäéè±,ρίçύη³ìðòêδðô;£

ÁÐ³ö´ËÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÓÃμÄËϕÐÂÂÊ¿£½Ï,ßμÄËϕÐÂÆμÂÊ¿ÉÒÔ¼ðÉÙÆÁÄ»ÉÁË¿¿£

Ö, ¶, ÖÚ, 'ËË

çĐÂÆμÂËÏÂ£¬ÁÐ±íÊÇ·ñ°üÀ"ÁúμÄÏÔÊ¾/Æ÷²»Ö§³ÖμÄÄ£Ê½;£Ñ;Ôñ²»ÊÊ°ÏÁúμÄÏÔÊ¾/Æ÷μÄÄ
£Ê½;£ÄÜ»ám¼ÖÄÑÏØμÄÏÔÊ¾ÎÊâ£¬²ç;£ÄÜËð»μÁúμÄÓ²¼p;£

„Äñ;ĩÇ;ÖÆ OpenGL Çýŋ⁻³ìÐðÉ¹ÓÃ 16 Î»ÉíŋÈ»⁹³â£¬ŋø²»;¼ÂÇÓ;ÓÃ³ìÐðÈùŋ;µÄĩóÈø, ñÈ½;£
Õâ»áíá, ßÉíŋÈ»⁹³âÇâ³ý⁹íÔÈÐµÄÐÔÄÜ£¬µ«í¬È±»á½µµíÉíŋÈ»⁹³âµÄ¾¼«ŋÈ;£

ÆðÓÃÊ±£¬OpenGL ½«Ê¹ÓÃ Windows2000 μÄ, ß¼¶¶¶àĭÔÊ¾Æ÷¹ĬÄÜ;£

Ê¹ÓÃ´ËÑ;îÑ;Ôñ°üº¬×ÀÃæ×óÉÏ½ÇμÄÏÔÊ³¼ÆÁ;£´ËÑ;î×îÃ÷ÏÔμÄĐ\$¹ú¼
´ÊÇ½»»»ÁËÏÔÊ³¼Æ÷Í¼îóμÄî»ÖÃ;£

ÏÔÊ¾µ±Ç°ËùÓÐµÄ nView ÏÔÊ¾ÆÁ;£ÈÇ¹ûÁ-½ÓÁË» , öÒÔÉïµÄÏÔÊ¾È±²
çÇÒÕÑÇÐ»»ÖÁ±ê×¼Ä£Ê½ÒÍâµÄÆäËüÄ£Ê½-Òð¿ÉÒÕÑ;ÔñÄÇÒ»ÏÔÊ¾ÆÁ×÷Îµ±Ç°ÏÔ
Ê¾ÆÁ;£

Äú»¹¿ÉÒÔ±½Óµ¥»÷ÉÏË;Ø¼þÖÐµÄÏÔÊ¾Æ÷¼¼ÐÍ£-ÒÔ½«ÆäÑ;¶"Îµ±Ç°ÏÔÊ¾ÆÁ;£

μϕ»÷ 'Ë° 'Å¥£¬ÒÔÉè¶" »ð,ü,ÄÓëÓÃ× ÷μ±Ç°ÏÔÊ¾ÆÁμÄÊä³öÉè±,Ïà¹ØμÄÉèÖÃ¡£

»ÃæÆ½ÒÆ¿ØÖÆÊ¹Äú¿ÉÒÔÉèÖÃÓëÊμ¼Ê×ÀÃæÇøÓðì¹ØμÄ¿ÉÊÓÆÁÄ»ÇøÓðμÄ³ß
´ç¿£Ôâ»áìá¹©±ËÏÔÊ¾Æ÷¿Æ½°äÏÔÊ¾Æ÷»ðμçÊÓ»ύμÃÏý³ËÏÔÊ¾×ÀÃæ,ü´όμÄ×ÀÃæ¿£

μϣ»÷ÒÔ¼¼²áÁ½ÓÖÁ'ËËÓÆμÊÊÄäÆ÷μÄËùÓĐİÔÊ¾Æ÷;£Èç¹ûÄúÔÚ
'ò¿¿ØÖÆÄæ°â°óÁ½ÓÁËËİİİÔÊ¾Æ÷£¬Çè¹ÓÁ'Ë¹ÄÜ;£

Èç¹ûÄúÓÐÏÔÊ¾⁄Æ÷Á¬½ÓÖÁí¹⁄ì²âµ½µÄ´î¹⁄¶ÏÔÊ¾⁄Á¬½ÓÆ÷£¬Çë,
´Ñì´Ë¿ò;£Öâ¶Ô½ÏÔçµÄÏÔÊ¾⁄Æ÷»ðÓë BNC Á¬½ÓÆ÷Á¬½ÓµÄÏÔÊ¾⁄Æ÷·Ç³£ÓÐÓÃ;£

μϣ»÷ÒÔ·ÃÎÊÖë»ùÓÚ NVIDIA μÄÍ¼ÐÎÊÊÄäÆ÷ÿà¹ØμÄÐÃÿ;£

μϣ»÷ÒÔ·ÃÎÊ»ùÓÚ NVIDIA μΆ¼ĐÎÊÊÄæ÷μÄÆäËÛ¹|ÄÜ¡£

μϣ»÷ÒÔ·ÃÎÊ NVIDIA Ō¾¼μã£¬»ñμÃÓĐ¹Ø»ùÓÚ NVIDIA μÄÍ¼ĐÎÊÊÅä£÷μÄ×îĐÂĐÄĪ
ϕºίÇύ¶³ìĐò;£

ΈΔΑΐϕίεϊ, ΈμΆ÷ÁËμ±Ç°Ñι¶μΆί¼ΔÎÊÊÄäÆ÷μΆÓ²¼ρι£

ΈΔΑΪϕϊέϊ, ΈμÃ÷ÁË₂ÉÄÜÓ°ñÕùìá¼ΔÎĐÔÄÜμÄĩμ³Ñĩĩ;£

Έπίλυση του NVIDIA με τη βοήθεια του μπερνούκιου. Ο μπερνούκιος είναι ο καλύτερος φίλος του NVIDIA.

ü¼Ý¿, öÓ!ÓÃ³!Ðð£¬¡°Ó!ÓÃ³!Ðð¹ÜÀ¡±ÉèÖÃÒ³ÔÊÍÄú¹ÜÀ!Ó!ÓÃ³!Ðð
°¿ÚÔÚ¶à, ö!ÔÊ³¼ÆÁ°!×ÀÃæÉ!µÂ»ÖÃ¡£

ŌâÊÇμ±Ç°ÓÉ×ÀÃæ¹ÛÀíÆ÷¹ÛÀíμÄÓ!ÓÃ³!ĐòÁĐ±í;£
´ÓÁĐ±íÖĐÑ;ÔñÓ!ÓÃ³!Đò£¬ÒÔ±ãÅäÖÄÆäÓ!ÓÃ³!Đò¹ÛÀíÉèÖÃ;£Ê¹ÓÃÓÒ±βμÄ;°í¼Ó;±°í;°É
¾¾ý;±°´Å¥±à¼ÁĐ±í;£

° 'İÂ 'Ë° 'Å¥£ ¬ÒÔ½«ÐÂµĂÓ¡ÓÃ³ìÐòì¼ÓÖÁÓÉ×ÀÃæ¹ÛÀíÆ÷¹ÛÀíµĂÓ¡ÓÃ³ìÐòÁÐ±í£

° 'İÂ 'Ë° 'Å¥£ - òÔ 'ÓÓÉ × ÀÃæ¹ ÛÀíÆ ÷ ¹ÛÀíµÄÓ¡ÓÃ³ ìÐ òÁÐ ± íÖÐÉ³/₄³ µ ± Ç° Ñ¡ ¶ µÄÓ¡ÓÃ³ ìÐ ò¡£

° 'İÂ 'Ë° 'Å¥£ - ÒÔÇâ³ýÓ|ÓÃ³|ĐòÁĐ±íÖĐμĂËùÓĐİİĂ¿;£
¾⁄₄ ¯ ,æ£ºÖâ½«ÖØĐÂÊèÖĂĂúî³Ó|ÓÃ³|ĐòËù×öμĂËùÓĐ¶'' ÖÆ;£

Ñ;Ôñ´ĚÑ;ĩĩ½«Ç;ÖÆÓ;ÓĂ³ÌĐò´º;ÚÊ¼ÖŎŎÚŎ, ¶μĂİŎÊ¼ÆÁÉİÆô¶ĩ;£

Èç¹ûÑ;Ôñ;°Ê¼ÖÖ_ù³⁄₄ÝÆÁÄ»±à°ÅÆô¶'´ËÓ;ÓÃ³|Ðò;±Ñ;ï£¬Ôð
'Ë×Ö¶Î»áÖ,¶Æô¶µ±Ç°Ñ;¶µÄÓ;ÓÃ³|ÐòËùÔÚµÄÏÊ³⁄₄ÆÁ£"ÏÊ³⁄₄Æ÷£©;£

Èç¹ûÑ;Ôñ´ËÑ;ï£¬×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷½«¼ÇÂ¼Ó!ÓÃ³!Ðð´ºÚµÄ´óÐ;ºÍ»ÖÃ;£ÎÂ
´ÍÆð¶¹Ó!ÓÃ³!ÐðÊ±£¬¬×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷»á½«Ó!ÓÃ³!Ðð´ºÚ»Ö,´ÖÁËÇº±£´æµÄ´óÐ;ºÍ»ÖÃ;£

ÉÑ;ÏÊ¹Äú;ÉÒÖ, ¶´Ó;ÓÃ³ìÐð´º;Ú×î
´ó»´Ê±½öíÁúµ±Ç°Õ¼ÓÃµÄÆÁÁ»£¬¶∅²»ÊÇ;ÉÄÛ;çÔ½¶à, öïÔÊ¾ÆÁµÄÏû, ö×ÀÃæ;£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;îŕŒ-òôôúμϕ¶ÀĂüĂûμĂÓ;ÓĂ³ìĐò×ÀĂæÉĪÆô¶Ħ'ĒÓ;ÓĂ³ìĐò;Œ
ÀýÈçŒ-³ýÁĒ'½"Ă-ĒĪ'°¿Ú×ÀĂæíâŒ-Ăú»¹¿ÉÒÔĪª Web ä-ÀÀÆ÷ºÍμç×ÓÓĒ¼pÔĂ¶ÁÆ÷
'½"μϕ¶ĂμĂ,½¼Ó×ÀĂæ;Œ

ÔÚ´Ë´ËäÈëµ¶ÀµÃÓ;ÓÃ³ìÐò×ÀÃæÃú³Æ;£ÄúÒ²¿ÉÒÔÊ¹ÓÃÏÀÈ½°´Å¶
´ÓÒÑÎªÆäËÛÓ;ÓÃ³ìÐò´´½´´µÃ×ÀÃæÖÐÑ;Ôñ;£
½öÔÚÑ;Ôñ;°ÔÚµ¶¶ÀµÃ×ÀÃæÉÍÆδ¶´´ËÓ;ÓÃ³ìÐò;±Ñ;Ï¿òó£¬´Ë×Ö¶¶Î²Å¿ÉÓÃ;£

ı°ÈÈ¼üı±Ò³Ê¹Äú¿ÉÒÔ×Ô¶¨¨Òâı°ÈÈ¼üı±×éªİ£-ÒÔÓÃÓÚ¹ÜÀı×ÀÃæÉİμÄÓıÓÃ³İĐò
'°¿ÚμÄ²¼¾¾Öı£

Έξέλιξη 1/4 ü 1/2 «μ±Ç°» î η μÄε 1/4 Ü 1/2 μÄε © 'ο ζ Ú Ò Æ Ö Á ί Ò » ì " Î Ê 3/4 Æ ÷ É ï μ Ä ï à Ó | î » Ö ã ; ε

Έξέλιξη 1/4 ü 1/2 «ϊόέ 3/4 ΑΕΑίμ Äè ÓÐ´ ° ζύρίμ ± Ç° » 1η μΑΌ; ÓÄ³ ð ò Ò ΕÖÁΑίÒ» , öïÖÊ 3/4 ΑΕΑ; £

Έξέλιξη 1/4 ü 1/2 « Èù Ó Δ Ó ; Ó Æ ð ò ´ ° ¿ Ù Ò Æ Ö Á Ê ó ± ê Ö , Ö ë È ù Ô Ù μ Æ Ï Ô Ê 3/4 Æ Á Ε Ϊ ε

ÔÚŋà,öÓ;ÓÃ³\ĐòxÀÃæ´;ÓÚ»ŋ̄x´\̄-Ê±£-´Ëxéŋ̄¼üÓÃÓÚÔÚxÀÃæÖ®¼äïà»¥ÇĐ»»j£ÖØ,
´Ê¹ÓÁ´Ëxéŋ̄¼ü¿ÉÒÔã´ÀÀ»ŋ̄µÃÓ;ÓÃ³\ĐòxÀÃæÁĐ±í;£

ı°È«¾ÖÉèÖĀı±Ò³°ü²¬×ĂĀæ¹ÜÀíÆ÷¼°Æä´|ÀíËùÓĐÓ|ÓĀ³|ĐòμĂÈ«¾ÖŃıİı£

Ñ;ÔñÊ¹Ó;ÓÃ³|ÐðÔÚ;°Õû, ö×ÀÃæ;±ÉÏ×î´ó»¯£¬Òâî¶×Å¼
´Ê¹×ÀÃæ;çÔ½ÁË¶àì´´ÔË¾Æ÷£¬,Ã²Û×÷Ò²»áîÁúÔû,ö×ÀÃæ;£

Ñ;ÔñÊ¹Ó;ÓÃ³|ÐðÔÚ;°µ±Ç°ÆÁÄ»;±ÉÏ×î
´ó»¯£¬Òâî¶×ÅÔÛÄ¬ÉÏËèÖÃÏÄ£¬,Ã²Û×÷½öîîÁúÓ;ÓÃ³|ÐðÔÏËË¼ÓÃµÆÁÄ»;£

ÆðÓÃ´Ë¹;ÄÜ½«ÔÚËùÓÐ¶¥²ãÓ;ÓÃ³ìÐð´º;ÚµÄĩµí³²Ëµ¥ÖÐ²âËëÒ» , ö;ºNVIDIA
xÄÃæ¹ÜÁíÆ÷;±xÓ²Ëµ¥;£´ËxÓ²Ëµ¥
¿ÉÒÔÊ¹Äú¿ìËÜ¼ð±ãµØ·ÄÎËËùÓÐÓ;ÓÃ³ìÐð¹ÜÀ¹;ÄÜ£¬¶∅îÐè
´ð¿xÄÃæ¹ÜÁíÆ÷;¿ØÖÆÃæºâ;£
ÓÒ»÷´º;Ú±êìâ£´´±êìâÀ, £©£¬»ðÕßµ¥»÷
´º;Ú±êìâxó¶ËµÄÓ;ÓÃ³ìÐð¿ì¼±ê³¼ù¿ÉÒÔ·ÄÎËÓ;ÓÃ³ìÐð´º;ÚµÄĩµí³²Ëµ¥;£

Ñ;Ôñ'ĒÑjîzÉÒÔÊ¹×ÀÃæ¹ÛÀíÆ÷½«μ⁻³öÊ½
'°¿Úμ÷Õûî³ÔÚÒ»öÆÁÄ»ÉÏÔÊ¾Æ¬ÒÔ·ÀÖ¹¶²ãμ⁻³öÊ½
'°¿Ú¿çÔ½Á½ì"£"»ò¶àì"£©ÏÔÊ¾Æ¬Æ¬»òÕß·Ö,î³É¼,,ö²¿·ÖÔÚÁ½ì"£"»ò¶àì"£©ÏÔÊ¾Æ¬ÉÏ
ÔÊ¾¼j£

Ñ;Ôñ´ĚÑ;ÏŹÉÒÔÊĪĭµĭ³µ⁻³öÊ½´ºŹÚÔÚÑ;ÔñµÄÆÁÄ»ÉĪÊ¼ÖÖ¾¼ÓÖĐĪÔÊ¾¼;£

Ñ;ÔñÄúĪĒÍúμ⁻³öĒ^{1/2}´º;Ú^{3/4}ÓÖĐİÔĒ^{3/4}μÄĪÔĒ^{3/4}Æ÷;Ĳ´Ē×ÖŋĪ^{1/2}öÔÚÄúÑ;Ôñ;ºĒĪıμ³μ⁻³öĒ^{1/2}´º;Úº
´ÆÄÄ»±àºÄ^{3/4}ÓÖĐ;±,´Ñ;º´ÄŲºó²Ä;ÉÓÄ;Ĳ

ΈÑ;ñÊ¹£¨ζçÔ½²¶à¨¨ÏÔÊ¾⁄Æ÷μÄ£©İμ³μ⁻³öÊ½
°ζÚÔÚ°üº→Êó±ê¹â±êμÄÏÔÊ¾⁄ÆΑÉİ¾⁄ΟΘÏÏÔÊ¾⁄£→Òòîª,ÄÏÔÊ¾⁄ÆΑ×îÓĐζÉÄÛÊÇÄúÕýÔÚ¹Ûζ
μÄÏÔÊ¾⁄ÆΑ;£

ΈÑ;ÏÊ¹Ó;ÓÃ³ìÐòμÄμ^{-³}öÊ½´º¿ÚºíÉÚ³É,Ãμ^{-³}öÊ½´º¿ÚμÄÓ;ÓÃ³ìÐò
´º¿ÚÏÖÊ¾ÔÚÍ¬Ò»ÆÄÄ»ÉÏ;£Èç¹ûμ^{-³}öÊ½
´º¿Ú;ºÍóÊë;±ÁíÒ»ìÏÖÊ¾Æ÷£¬×ÀÃæ¹ÛÁíÆ÷»á½«ÆäÒÆÖÓ;ÓÃ³ìÐò
´º¿ÚμÄÏÖÊ¾ÆÁÉÏÖÊ¾;£

° 'İÂ 'Ë ° 'Å¥£ -ÒÔ»Ö, 'Ä -ËİµÄ × ÀÃæ¹ÜÀíÆ ÷ µÄÈ «¾ÖÉèÖÃíÈÈ¼ü;£
× ç£ºÖâ²»»áÓ°İİÄúÔÚı°ÓıÓÃ³İĐò¹ÜÀí;±Ò³Éİİ³Ä¿, öÓıÓÃ³İĐòÈù × öµÄ¶İÖÆ;£

° 'iÂj°È·¶·i±° 'Å¶£-òÔÈ·Èĭ²
çÓ!ÓÃ¶!Ô×ÃÃæ¹ÜÀíÆ÷ÉèÖÃËù×öµÃËĭŕî,ü,Ä£-È»ºó¹Ø±Õ¿ØÆÃæ°â´º¿Új£

° 'İÂı°Èıİûı±° 'Å¥£-ÒÔ¹Ø±Õ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¿ØÖÆÃæ°â '°¿Ú£-ÇÒ²»±£
'æ»òÓ;ÓÃËùÓĐ,ü,Äı£

¾⁄⁄,æ£º 'Ë²Ù×÷½«·ÅÆú¶¶ÔËèÖÃËù×öµÄËî¶ı,ü,Äı£

° 'iÂi° Ó|ÓÃ±° 'Å¥£-òôÓ|ÓÃ²±£ 'æËùÓÐÉèÖÃ,ü,Ä£-í-Ê±±
£³Ö×ÄÃæ¹ÜÀíÆ÷¿ÖÆÃæ°ã '°¿Ú'ò¿±£

ΈΐÔ»°¿δÊ¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÓÉ×ÀÃæ¹ÛÀίÆ÷¹ÛÀίμÄÐÂÓ;ÓÃ³ìÐò;£

ŌâÊÇμ±Ç°ÔÚ×ÀÃæÉÏÔËÐμÄÓ!ÓÃ³!ÐðÁÐ±í;£Äú¿ÉÒÔ´Ó
´ÉÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÓ!ÓÃ³!Ðð£¬»ðÕßÖ,¶"²»!¬μÄÓ!ÓÃ³!Ðð£¬ÀýÊÇμ±Ç°î
´ÔËÐμÄÓ!ÓÃ³!Ðð£¬ÄúÖ»Ðè°´İÂ;°ä¬ÀÀ;±°´Å¥¼´¿É;£

°'iĀ'Ĕ°'ÅŸ'ò¿@Ī¼p¶Ō»°¿ð£¬Äú¿ÉÒ'ÓÖÑ;ŌñĪÉíúÓÉ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¹ÜÀíμÄÈĪ°Ī Windows
Ó|ÓÃ³|Đò;£

° 'İÂ 'Ë° 'Å½ÓÊÛÛÑ;ÔñµÄ³İĐòİÄ¼p£¬²ç½«Æä× ÷İ²ÓÉ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¹ÜÀíµÄĐÂÓ;ÓÃ³İĐò;£

Èç¹ú´ËË±Äú²»ïëÑ;ÔñÓ;ÓÃ³|Ðð£¬Çë°´ÏÀ´Ë°´Å¶;£
;°ÐÂÓ|ÓÃ³|Ðð;±¶Ô»°¿ð½«¹Ø±Õ£¬ÇÒ²»ü,ÄËÏ|ËèÖÃ;£

Έ1Ô»°ζòÔÊĐíÄúÊäÈëĐÂμÄÓ|ÓÃ³|Đò×ÀÃæμÄÛ³Æ;£

ÔÚ´È´ĚËËËĐÂµĂÓ;ÓĂ³ĪĐò×ÀĂæµĂĀû³Æ;£ĂúÒ²;ÉÒÔ

´ÓÒÑĪ³ÆäËËüÓ;ÓĂ³ĪĐòÖ,¶µĂ×ÀĂæĀû³ÆÖĐÑ;Ôñ;£

ÀýËç£-Ăú;ÉĂÛĪĪĪû½«³ÆĪ³;°Web;±µĂ×ÀĂæÓĂÓÚ web

ǟÀĂÆ÷£-³ÆĪ³;°Mail;±µĂ×ÀĂæÓĂÓÚµç×ÓÓÊ¼b³ĪĐòµËµË;£×ÀĂæ¹ÛÁĪÆ÷µĂ;°ËË¼ü;±¹Ī

ĂÛË¹Ăú;ÉÒÔ²»ÒýËË×çĂ;µØÓÚŎâĐ©²»Ī-µĂÓ;ÓĂ³ĪĐò×ÀĂæÖ®¼äçĐ»»Ī£

° 'İÂı°È·¶ı±° 'Å¥È·Èİ×ÀÃæµÄĐÂÃÛ³Æı£³ý·ÇÊäÈèÓĐĐ§µÄ×ÀÃæÃÛ³Æ£¬ñÔòÄú½«İ¶ı° 'İÂ
'È° 'Å¥ı£

Èç¹û´ËË±Äú²»ÏëÊäÈë×ÀÃæÃû³Æ£¬Çë°´ÏÂ;°È;Ïû;±°´Å¥;£

Έξέλιξη»á·çÒ»ϊμΆΔ¶»»Δ§¹úμÄÜËð¾ØΔί£-ÒÔ°ιÖύÄúÕÒμ½Êó±ê¹â±êμÄÎ»ÖÃ¡£

ÆðÓǺ'ĔÑjĭĕ-ÒÔ±ǻĔ¹ÓǺĔó±ĕĭĭŋ~'º¿ÚĔ±ĕ-ŋ'º¿ÚĔ«²¿ÇĐ»»ÖÁÒ»öÆÁǺ»»ðÆäËüÆÁǺ»jĕ

ŒâĐ©Ñjî»áÓ°ì Windows ¿í»§»á»°μÄÓÃ»§½çÃæÔªËØ£-ÀýÈçÈîñÀ,°íÈîñçĐ»»´°¿ÚμÄx
'í-;£

Ñ;Ôñ'ËÑ;ÿÒÔÆδÓÃ½»læÈlñÇÐ»»'°¿Ú£¬.Ã'°¿Ú,ù¾¼Ýμ±Ç°μÄ nView
ÅäÖÃÏýË·μØ¾¼ÓÖĐİÔË¾¼£¬²çÔËĐí²»Í¬×ÀÃæËμÁÓıÓÁ³İĐòl`à»¥ÇÐ»»ı£
°'İÂ Alt+Tab ×éºı¼ü¼¼»îÈlñÇÐ»»'°¿Úı£

Ñ;Ôñ´ĚÑ;ĭµĂ,´Ñ;çòĚ¬Ç;ÖÆÈĭñÇÐ»»´°¿ÚĚ¼ÖÖÔÚÖ,¶µĂĭÔĚ¾Æ÷ÉĭĭÔĚ¾ĭĚ

Ñ;ÔñÄúİ£ÍúİÔÊ¾ÈİñÇÐ»»´°¿ÚμÄİÔÊ¾Æ÷;£½öÑ;Ôñμ±Ç°´İÓÚ»İİ´×´İ-μÄİÔÊ¾Æ÷;£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;î½«ĒîñÀ, ĩpÖÆÔúμϕì"İÔÊ¾Æ÷ÉİİÔÊ¾£¬»»ÑÔÖ®£¬¼
'·AÖ¹ĒîñÀ, çÔ½¶àì"İÔÊ¾Æ÷İÔÊ¾;£

ŌāĐ©Ñjî¿ÉÒÔÈ·¶×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷Èç¶¹ÜÀíμ³öÊ½´º¿Ú£¨üÀ¨Ïûĩ
¶¶Ô»º¿íÔ¿ÓÃ³ìĐò¶Ô»º¿ò£©μĀĬ»ŌĀ¶í²¼¾¼Ö¿£

Ñ;Ôñ

ÉÑ;ÏÒÔÆóÃËõ·Å¹;ÄÜ;£Ëõ·Å¹;ÄÜ;ÉÒÔÔÙÒ»ì"ÏÔÊ¾Æ÷ÉÏÔÊ¾Êó±ê¹â±êÏÂµÄÆÁÄ»ÇøÓòµ
Ä·Ä

´óÊÓÍ¼;£Ëõ·ÅÊÓÍ¼ÏÔÊ¾ÔÚÓëÊó±ê¹â±êÏà¶ÏµÄÏÔÊ¾Æ÷ÉÏ£»ÔÚÏÔÊ¾Æ÷Ö®¼äÒÆ¶"Êó±
ê¹â±ê»áµ¼ÖÃËõ·ÅÊÓÍ¼×Ô¶"ÇÐ»»ÖÁÆäËÏÏÔÊ¾Æ÷;£

½öÔÚÁ-½ÓÁË¶àì"ÏÔÊ¾Æ÷ÇÒÑ;ÔñÁË®Æ½»ð´¹Ö±;çÔ½ÄÆÊ½Ê±
£-Ëõ·Å¹;ÄÜ²Ä»áÆð×÷ÓÄ;£

ÆδóÁ'ĒñĩŕÒÔÊ¹ÓÃÒÑ¹ýÂĒƒ"ÄÚ²âƒ©μĂĒö·Å±ÈÀý·Å´óıƒ

ÒÔÏÂÈÈ¼üÓÃÓÚ¿ØÖÆËõ·Å¹|ÄÜ;£Ò²ÔÚ;°ÈÈ¼ü±
±êÇ©ÖÐÉèÖÃÈÈ¼ü£¬Ö»Ðèµ¥»÷Ä³,ö×Ö¶ÎÈ»ºó°´ÍÃÁúÑ;ÔñµÃ×éï¼ü¼´¿É;£

×ç£º;°Ëõ·Å±»ò;°ÈÈ¼ü±Ò³Ãæ
´ò¿Ê±½ûÓÃÈÈ¼ü£¬ÒÒ·ÀÖ¹ÏÖÐÈÈ¼üÖèÒ²¶¨¨ÒåµÃÐÃÈÈ¼ü³âÍ»;£

ÉÈ¼üÓÓÚ´ð¿±Ø±ÖË·Å¹|ÄÜ;£

ËË¼üŒÓÓÚŒö´óËö·ÂÊÍ¼μÄ·Á´ó¼¶±ð;£

ΈÈ¼üŒÓÓ¼ðË·ÀÊÍ¼μ·À´ó¼η±ðj£

É²îÊýÓÃÓÚÖ_¶"ÔÚÊó±êí'ÒÆ¶-Ê±Ëö·ÁÊÓ¼¼Ã¿Ãë_üÐÂµÃ'îÊý;£
£"Ö»Ô²Êó±êÓÆ¶-£-Ëö·ÁÊÓ¼¼±ã×Ô¶_üÐÂ;££©Çë×çÒâ£-Ôö'ó
'ÊÊý×Ö¿ÉÄÜ»á¶Ôíµí³»òÓ!ÓÃ³ìÐòµÄÐÔÄÜÔì³É²»ÀúÓ°ì;£

'Ë²îÊýîªËð·ÅÊÓÍ¼
'ÓÒ»ì"ÏÔÊ¾Æ÷ÇÐ»»ÖÁÁÍÒ»ì"ÏÔÊ¾Æ÷Ö®Ç°μÃÑÓ³ÙªÁÄëÊý;£ÏÔÊ¾Ëð·ÅÊÓÍ¼μÃÏÔÊ¾Æ÷É
îμÃÊó±ê¹â±ê¶¶ÏÏÝÍÛÊ§Ê±£¬'ËÑÓ³Ù¿ÉÒÒ·ÀÖ¹Ëð·ÅÊÓÍ¼ÔÚÏÔÊ¾Æ÷Ö®¼ä;°ÇÐ»»î±;£
'Ë²îÊý¿ÉÒÔËèÒÃîªÁã£¬ÒÔË;ìûÑÓ³Ù;£

° 'iÂ Ctrl/Alt/Shift xéº¼ü²çÊ¹ÓÃÊó±ê¹öÂÖÑ;Ôñ
'ËÑ;ÿ£¬ÒÔÆôÓÃ;°ÇáËË;±,ü,ÄËö·ÂÊÓ¼µÄ·Â´ó¼¶±ð¹;ÄÜ;£

Ñ;ÔñÓ|°´İÂµÄ Ctrl;çAlt 9Í Shift ×éİ¼ü£¬ÒÔ±ãÊ¹ÓÃÊó±ê¹öÂÖ,ü,ÄËö·ÅÊÓÍ¼µÄ·Å´ó¼¶±ð;£

ı°ÈÈ¼üı±Ò³Ê¹Äú¿ÉÒÔ×Ô¶ı°Òâı°ÈÈ¼üı±×éªİ£-ÒÔÓÃÓÚ¹ÜÁı×ÀÃæÉİμÃÓıÓÃ³İĐò
´°¿ÚμÃ²¼³¼Öı£

×ç£ªı°Ëõ·Âı±»òı°ÈÈ¼üı±Ò³Ãæ
´ò¿ªÊ±½ûÓÃÈÈ¼ü£-ÒÔ·ÃÖ¹İÖÓĐÈÈ¼üÖëÒª¶ı°ÒâμÃĐÃÈÈ¼ü³âı»ı£

ΈΝ;ίτ½«½úÓÃ 3D Ó|ÓÃ³|ĐòÖĐμÄÆ½»¬|Àí¹|ÄÜ;£
Èç¹úÄúĐèÒ³Ó|ÓÃ³|Đò³⁄₄ΒÓĐ×î¹⁄₄ÑĐÖÄÜ£¬ÇëÑ;Ôñ´ΈΝ;ίτ;£

ΈΝΙΪΪ½«Ê¹ÓÃ 2x ÄÊÊ½ÆδÓÃÆ½»¬ΪÀΪΪÄÜ;£
Ëü½«ÔÚ 3D Ó;ÓÃ³ÌÐðÖÐíá¹©,üºÃµÃΪ¼ΪόËÊ;ºΪ,ü,βµÃÐÔÄÜ;£

ΈΝ;ίί½«ÆôÓÃ GeForce3 GPU ĩμÁĐÖĐμÃÆ½»-΄|Àίx΄΄Àû¼¼Êö;£

Ã·»΄΄ĐÍÆ½»-΄|Àί;ÉÒÓÓÃ·Ç³£½Ó½üÓÚ;ìËÙ 2x AA ÆÆ½μÃĐÓÃÛ£-ìá¹©óëÂýËÙ 4x AA
ÆÆ½ìá-μÃÖËÁ;£

ΈΝ;ιτ½«Ê¹ÓÃ 4x ÄÊÊ½ÆδÓÃÆ½»¬´!À¹!ÄÜ;£

ËüËù!á¹©μÄ!¼!öÖÊÁζ×! ,β£¬μ«ÊÇ 3D Ó!ÓÃ³!δòμÄÄ³Đ©ĐÔÄÜ»á½μμ!;£

‘ËÑ;î½«î³Ö§³ÖÆ½»¬‘;ÀíμÄÄÇÐ© 3D Ó;ÓÃ³ìÐò×Ô¶¯ÆðÓÃ×½¼ÑÆ½»¬‘;ÀíÉèÖÃ;£

ΈΝ;ίτ½«Ê¹Äú¿ÉÒÔÊÖ¶~Ñ;ÔñÔËÐÐ 3D Ó;ÓÄ³ìÐðÊ±Ê¹ÓμÄÆ½»¬´;ÀíÄ£Ê½;£

ÓÐ¹Ø¹¼ÆËã»úÉĬμ±Ç° AGP ÉèÖÃμÄÐĀĬϕĭ£

‘ËÑîî½«Ê¹Äú¿ÉÒÔÊÖ¶~ÑîÔñ¼¼ĐÎ×ÓĬμ³Ê¹ÓǺμǺ AGP ÈÙÂÊ¿£Èç¹ûǺúĬ·”È·¶”Ê¹ÓǺǺǺÖÖ AGP
ÈÙÂÊ£¬ÇĕĬð, ‘Ñî‘Ë¿ð¿£Ĭμ³Ëæºó½«×Ó¶”È·¶”×î¼¼ÑμǺ AGP ÈÙÂÊ¿£

ÒÆ¶»-¿é¿Ø¼p£-ÊÖ¶Ñ;Ôñ¼Δî×Óĩμ³Ê¹ÓÃμÄ AGP ËÙÂÊ;£

¿ÉÊ¹ÄúÑ;ÔñÇý¶³ìÐð¹ÜÀíÊÓÆμÄÚ´æ£´´ÓÉİμí³ÄÚ´æ·ÖÅä£©μÄ·½·´´;£

¿ÉÊ¹ÄúÖ, ¶´´Óëμ±Ç°Ö;»⁹³åÄ£Ê½Ö, ¶´´μÄ·½·´´Ò»ÆðÊ¹ÓÃμÄĩμí³ÄÚ´æÁ¿;£

ÉÑ;î¿ÉÊ'ÄúÖ, ¶"Ê'ÓÃ;°¶`ì¬;±Ö;»³âÄ£Ê½Ê±µÄÖ;»³âÄÚ'æ¹ÜÀ²ΒÂÔ

Nvidia PowerMizer ζΈÊ¹Äúμ÷½Ú GPU μÄºÄμçÁζ;£ÄúζÉÒÔÍ¹ýÉèÖÃ;°×ί´ó½ÚÄÛ;±À
´ÑÓ³μç³ØÉÛÄü£¬»ðÕßÑ;Ôñ;°×ί´óÐÔÄÛ;±À´³ä·ÖÄúÓÃ GPU μÄÍ¼ΔÎÐÔÄÛ;£

Ñ;Ôñ 'ËÑ;î;ÉÊ¹ÈîÏÆðÓÃ nView µÄÏÔÊ¾ÊÊÅäÆ ÷ x ÷ î²Á½, öµ¶¶ÀµÄÏÔÊ¾Éè±, ïÔÊ¾
Windows;£ÔâÊ¹Äúí"¹ýµ¶, öí¼ÐÏÊÊÅäÆ ÷ ¼ ' ;É·½±ãµØÊ¹ÓÃ Windows
µÄÀ©Õ¹xÄÄæ¹;ÄÜ;£Windows »á½« nView ÆêÓÃµÄ GPU ;' x ÷ Á½, öµ¶¶ÀµÄÊÊÅäÆ ÷ ;£

ÉÑ;î;ÉÊ¹ÁúÖ, ¶ Ö ÷ » ú;ÉÔÔ ± à ½ ø Ä; ± ê ¶ ÓÁÐµÄ × î
óÇëÇóÉý; ÆËç¹úÁúíëÉÄÇý ¶ ÌÐòÈ· ¶ ÇëÇó ¶ ÓÁÐµÄÉî ¶ É£ ÑÇëÑ;Ôñ;° × Ô ¶ Ñ;Ôñ;±

‘ËÑ;ÿ;ÉÊ¹ÄúÔÚ AGP ½Ó¿ÚÉÏÆðÓÃ¿ìÐ´´!Àí£¨Èç¹ûÄúμÄÐ¾⁄⁄Æ¬¼⁄⁄Ö§³Ö´Ë¹!ÄÜ£©;£

ΈΝΙΐ½«â 3D Ó|ÓÃ³|ÐðÆδÓÃ AGP Ð¾¼Æ¬¼ μÄÐ´Èèΐ²ϕ¹|ÄÜ;£

Óë·Ç 3D ¼ÓËÙÓ;ÓÃ³ÌÐðÃäºİÊ¹ÓÃÊ±£¬ ĄĚÑ;İİ½«ÆôÓÃÖ, Áî»º³â, ßËÙ»º æ¹;ÄÜ;£

ÆôÓÃ OpenGL API Ö§³ÖμÄÁçìâ¹|ÄÜ

¿ÉÊ¹ÄúÑ;ÔñÔËÐÐ OpenGL Ó;ÓÃ³ÌÐðÊ±Ê¹ÓÃµÄÁçÌàÄÊ½;£

·´xªÁçìåÊä³ö£-ÒÔ±ã½»»»Á½Ö»ÑÛËù¿µ½µÄ¾°íó¡£

Õâ, öÑ;ĩÈÃÓ;ÓÃ³ìÐòµÃÔÉÐÐÊ±¼äÀ´È·¶¨ÈϕÐÂÂÊ;£

Õâ, öÑ;ĩîÔÉĐíÃúÔîØ¶µÄ·Ö±æÂÊ¼°ÑÕÉ«É†¶É†ªÉ†¶Í DirectX Ó;ÓÃ³ìĐòÖ, ¶¨ËçĐÂÂÊ;£

ΆύζΈΟύΈ΄;òòìø¶μ·Ö±æÂÊ¼°ÑÕÉ«É¶ÊÊª DirectX Ñ;ÔñËçÐÂÂÊ;£

¼x»î±¾Ñjĩ½«Ç¿ÖÆÊ¹ÖØµþÊí¼þ»Ø·ÅÊÓÆµ£¬Æä·½ÍòÓëÊ«ÆÁÄ»ÄÆÊ½µÄÖ÷ÏÊ¾Æ÷Ìàí¬;£

