

ÆðÓÁÍ» ±í·ÄŒæ;fDirect3D Ö, ¶"Ò» ö³⁄₄ßÓÐ Direct3D Ó²¹⁄₄p¹⁄₄ÓËÛ¹;ÄÛµÄ NVIDIA Í¼ÐÎ
'!ÁíÉè±, Ó!ÄÛ¹»Ö'ÐÐ¶¥µãí» ±»ð±íí» ±;f

×çf³Ä³Ð©ÓÏ.²»ÄÛÖýÈ·²éÑ Direct3D Ó²¹⁄₄p¹;ÄÛÉ-ÐèÒª±íí» ±Ö\$³Ö;fÆðÓÁ'ËÑ;íçÉÈ·±f
'ÈÀàÓÏ·ÄÛ¹»ÔÚ NVIDIA Í¼ÐÎ'!ÁíÆ÷ÉÍÖýÈ·ÔËÐÐ;f

Ç¿ÖÆÓ^{21/4}p×Ô¶^{1/2}« Z »⁹³ãÉî¶Èµ÷Õû³ÉÓ;ÓÃ³ÌÐðÒ^aÇóµÄÉî¶È;£
×ϕ£⁹³ý·ÇÁúµÄ¹κ×÷^{3/4}ø¶ÔÐèÒ^aÒ»ÖÖÌØ¶µÄ Z »⁹³ãÉî¶È£¬ñÔð×î⁹Ã±
£³ÖÆðÓÃÖâ, öÑîî;£ÈÇ¹û^{1/2}ûÓÃÖâ, öÑîî£¬Ö»ÓÐ Z
»⁹³ã¹κ×÷Éî¶ÈÖèµ±Ç[°]Ó^{21/4}pÅäÖÃÏàÆ¥ÅäµÄÓ;ÓÃ³ÌÐð¿ÉÒÔÈÈÐ;£

¿ÉÆðÓÃÉí¶È»^{º³}ãìæÓÃ¼¼Êö;£

ÆðÓÃÖà»Ñ;íí£¬¿ÉÊ¹Ó²¹¼þÔÚ 16 Í»Ó!ÓÃ³ìÐðÖÐÊ¹ÓÃ²»Í¬μÃÉí¶È»^{º³}ã»úÖÆ£¬äÖÈ¾ËÿÍ¬Í¼İóÊ±
¿É²úÉú,ü,ßÖÊÁ¿;£

ÆóÓÃ Direct3D ÖĐµÄ NVIDIA »Õ±ê¿

Èç¹ûÆóÓÃ ´ËÑ¿í¿-ÔòÔÚÔËĐĐ Direct3D Ó;ÓÃ³ìĐòÈ±¿-NVIDIA »Õ±ê»áíÔË¼ÔÚÆÁÄ»ÏÄ·½¿

ÄúµÄ NVIDIA Í¼ĐÎ'ÁíÉè± çÉ×Ô¶Éú³É Mip ìùÍ¼£¬ÒÔÔö¼Ó×ÜÏßÌÆÀí
'«ÊäÐ§ÂÊ£¬Ê¹Ó¡ÓÃ³ÌÐðÐÔÄÜ üºÃ¡£

×ç£ºµ«ÊÇ£¬ÆôÓÃ×Ô¶Éú³ÉµÄ Mip
ìùÍ¼£¬Ä³Ð©Ó¡ÓÃ³ÌÐðçÊÄÜÏ·Öý³£ÏÔÊ¼¡£ÊÇ¹úÒª½ÄÖý³öÏµÄËÏÏÊÏâ£¬Çè½µµÍ×Ô¶Éú³ÉµÄ
Mip ìùÍ¼¼¶±ð£¬Ö±ÖÁÍ¼¡öçÊÖýË·ÏÔÊ¼Ï¹¡£½µµÍ Mip ìùÍ¼¼¶±ð¹³£çÊÏú³ýÌÆÀí'í'»ò
¡®·ÏÏ¶¡£¬£¬µ«ÊÇ»áÔÚÒ»¶³ÏÏËËÏ½µµÍÐÔÄÜ¡£

ÏÔÊ¾ÒÑ±£'æµÄ×Ô¶"ÒåÉèÖÃ£"»ò j̄tweaks;̄ £©ÁÐ±íj£
Òª¼¤»îÔâ,öÉèÖÃ£-Çë'ÓÁÐµ¥ÖÐÑ;ÔñÒ»_öíÄ¿£-²çµ¥»÷**Ö;ÖÃ**j£

μ¥»÷ÒÔ±ã½«μ±Ç°ÉèÖÃÈ°üÀ¨,ü¶à Direct3D ¶Ô»°¿òÖÐμÄÉèÖÃÈ©Áí´æÎª×Ô¶¨¨Òå ;@tweak;®
j£È»°ó½«±£´æμÄÉèÖÃÎ¼¼ÓÖÃÀàÁÚÁÐ±í£

Ò»μ©ÖÒμ½Ä³,öìØ¶¨ Direct3D ÓÏÏ·μÄ×í¼¼ÑÉèÖÃÈ¬Çë½«ÉèÖÃÁí´æÎª×Ô¶¨¨Òå
tweak£¬ÖâÊ¹Áú¿ÉÒÔÔÚÆð¶¨ÓÏÏ·Ö®Ç°¿ìËÛÄäÖÃ Direct3D£¬¶øÇÒÏÐÐè·Ö±ðÉèÖÃÄ¿,öÑ;Ï;£

μ¥»÷ÒÔÉ¾¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ;¶¶μÄ×Ô¶¶ÒåÉèÖÃ;£

Ê¹ËùÓÐµÄËèÖÃ»Ö, Ñ¹Ä¬ÈÏÖµ;£

μ¥»÷ÒÔÏÔÊ¾É×Ô¶"Òå,ü¶àDirect3D ÉèÖÃμÄ¶Ô»°¿ò;£

ÒÆ¶¯»¬¿éÒ±ã,ü,ÄÖÊËØℱ¨ÎÆÀíÒªËØℱ©μÄÓ²¼þÎÆÀí±àÖ·½° ,jℱ
 ,ü,ÄÖâÐ©Öμ>á,Ä±ä¶¨¨ÒâÖÊËØÔμãμÄ¶¨¨ÒâÎ»ÖÄjℱÄ¬ÈİÖμ·ûºİ Direct3D
¹æ,ñjℱÄ³Ð©È¹¼þ¿ÉÄÜÐèÒªÖÊËØÔμãÔÚ±ð´¶¨¨ÒâjℱÈç¹ûÖØÐÄ¶¨¨ÒâÖÊËØÔμãℱ¬
´ÈÀàÓ!ÓÄ³İÐòμÄ¹¼İóÖÈÄ¿½«»áÍá,ℱjℱÈ¹ÓÄ»¬¿é¿Ø¼þÔÚÖÊËØμÄ×óÈİ½ÇºİÖÐÐÄÖ®¼äμÄÈİºİμØ·
½μ±ÖûÖÊËØÔμãjℱ

ÔÊĐí NVIDIA Í¼ĐÍ' ;ÀíÆ÷ÀûÓÃ,ß'ĩĩµí³Ö, ¶"µÄÄÜ'æÁç½øĐĐÎÆÀí'æ'çE"Í¼ĐÍç"±¼Éí°²×°µÄÄÜ
'æ³ýíâ£©;£

×ç£²;É±£ÁôÓÁÓÚÍÆÀí'æ'çµÄ×í'óĩµí³ÄÜ'æÁçÒÀ¾¼Ý¼ÆËã»úÖĐ°²×°µÄĩíÀí RAM Áç¼ÆËã;£
çÉÓÃµÄĩµí³ RAM Ô½'ó£¬çÉËèÖÃµÄÖµÒ²³¼ÍÔ½,ß;£

'ËËèÖÃ½öËËÓÁÓÚ PCI Í¼ĐÍç"£"»ðÓÚ PCI ¼æÈÝÄ£É½ÏÄÔËĐĐµÄ AGP Í¼ĐÍç"£©;£

È·¶"ÔÚ Direct3D ÖÐÈçºÎ½øÐÐ´¹Ö±Í¬²½;f

- **Ê¼ÖÕ¹Ø±Õ;f**ÔÚ Direct3D Ó;ÓÃ³ÌÐðÖÐÊ¼ÖÕ½ûÓÃ´¹Ö±Í¬²½;f
- ´;ÓÚÃ¬ÈÏÈèÖÃÊ±f¬Îª¹Ø±Õ;fÊ¹´¹Ö±Í¬²½´;ÓÚ½ûÓÃ×
´Ì¬f¬³ý·ÇÓÐÓ;ÓÃ³ÌÐðÖ, ¶"ÒªÇó½«ÆäÆðÓÃ;f
- ´;ÓÚÃ¬ÈÏÈèÖÃÊ±f¬Îª´ð;fÊ¹´¹Ö±Í¬²½´;ÓÚÆðÓÃ×
´Ì¬f¬³ý·ÇÓÐÓ;ÓÃ³ÌÐðÖ, ¶"ÒªÇó½«Æä½ûÓÃ;f

'1Ö±Í¬²½±»½ûÓÃÊ±£¬ÔÚÍ¼ĐÍ'ÀíÆ÷'ÀíÖ;Ö®Ç°İPÖÆ CPU ¿É×¼±,µÄÖ;ÊýÄ¿;£
×ç£°ÔÚÃ³Đ©Çé¿öİÃ£¬¿ÊÔæäÖÈ¾µÄÖ;ÊýÄ¿Ô½¶à£¬²Û×Ý,Ë;çÓİ·°â°İ¼üÄ;µÈÈè±,µÄ
;®ÊäÈèÖİ°ó; ¿ÉÄÛÔ½'ó;£²Ψ·ÁÓİ·Ê±£¬Èç¹û·çİÖÖë¼ÆËã»úÁ¬½ÓµÄÊäÈèÈè±.
'Ó;Ã÷İÖ³Û»°£¬Ó;½µµİÖâ,öÊýÖµ;£

½ûÖ¹Çý¶³ÌÐðÖ§³ÖÄ³Ð© CPU Ê¹ÓÃµÄÖöÇ¿Ö,Áî;£

Ä³Ð© CPU Ö§³Ö,½¼¼ÓËýÎ-Ö,Áî£-ÖâÐ©Ö,ÁîÊÇ¶Ô NVIDIA Í¼ÐÎ´;ÀíÆ±µÄ²¹³ä£-²

¶Ìá,ßËýÎ-ÓÏÏ»ðÓ!ÓÄ³ÌÐðµÄÐÔÄÛ;£

´ËÑ;Ï¿Ë½ûÓÃ¶ÔÇý¶³ÌÐðÖÐÔâÐ©,½¼¼ÓËýÎ-Ö,ÁîµÄÖ§³Ö£-Öâ¶ÔÐÔÄÛ±Ë½Ï»ð¹ËÏÏÄ³ý¿ËÄÛº

ÛÓÐÓÃ;£

ÔÊĐİÇýŋ⁻³İĐòÊä³öÁçİăİóËØ,ñÊ½£-òÔ±ăÊ¹ OpenGL ÓıÓĂ³İĐòçÉòÔÊ¹ÓĂÁçİăİóËØ£⁻²çÆóÓĂÁ
çİăŎÚ¹ă¾μÆ¬ı£

ÔÊĐιÇύ¶³ìĐòÊä³öÖØμpĩóËØ, ñÊ¹½£-ÒÔ±ãÊ¹ OpenGL Ó;ÓÃ³ìĐòζÉÒÔÊ¹ÓÃÖØμp;£

ÔÊĐí OpenGL Çý¶³ìĐòÒÏàÍ¬μÄÏÔÊ¾·Ö±æÂÊ·ÖÅäÒ»_ö·´Ïò»³³âÆ÷°ÍÒ»_öÉí¶Ê»³³âÆ÷¡Æ

- ÿÑ¡Ï±»ÆðÓÃÊ±Æ±» ÿÑ¡Æ©Æ¬OpenGL Ó¡ÓÃ³ìĐò½´´Áç¶àÊÓ´°Ê±
Æ¬çÉÓÖ_üÓÐÐ§μØÊ¹ÓÃÊÓÆμÄÛ´æÆ¬²ç±íÏ³ö_üÓÃÒìμÄÐÔÄÛ¡Æ
- ½ûÓÃ´ÊÑ¡Ï±Æ±Æ²» ÿÑ¡Æ©Æ¬¬OpenGL Çý¶³ìĐòÏ³ OpenGL Ó¡ÓÃ³ìĐò´´½´´μÄ_÷_ö´°çÛ·ÖÅäÒ»_ö·
´Ïò»³³âÆ÷°ÍÉí¶Ê»³³âÆ÷¡Æ

ÎÑ;¶"µÄ OpenGL Ó;ÓÃ³ìÐòÉèÖÃ×î¼ÑÉèÖÃ;£µ¥»÷ÁÐ±íçò¼ýÍ·£-ÒÔÏÔÊ¾¼Ó;ÓÃ³ìÐòÁÐµ¥£-È»ºó
´ÖÖÑ;ÔñÒ»Ï;£

¿ÉÈ·¶ÊÇ·ñÓ!_Ã°'ÕÕ OpenGL Ó!ÓÁ³ÌÐòÖÐμÄÄ-ÈÏÉèÖÄÄ'Ê¹ÓÁÌØ¶¶ÑÖÉ«É!¶ÈμÄÌÆÄ!í£

- **Ê¹ÓÁ×ÄÄæÑÖÉ«É!¶ÈÈ¼ÖÖÊ¹ÓÁ** Windows ×ÄÄæÄ¿°ÖýÔÚÔÈÐμÄÑÖÉ«É!¶ÈμÄÌÆÄ!í£
- **Ê¼ÖÖÊ¹ÓÁ 16 bpp** ¶í **Ê¼ÖÖÊ¹ÓÁ 32 bpp**
Ñ!íÇ¿ÖÆÊ¹ÓÁÖ, ¶¶ÑÖÉ«É!¶ÈμÄÌÆÄ!í£-¶!ø²»¿¼ÄÇ×ÄÄæÉèÖÄ!í£

¿ÉÈ·¶"È«ÆÁÄ» OpenGL Ó!ÓÃ³ÌÐòμÄ»⁹³âÆ÷·×^aÄÆÊ½;£Äú¿ÉÒÔÑ;Ôñ¿é'«ËÍ·½·"»ò×Ô¶Ñ;Ôñ;£
×Ô¶Ñ;ÔñÔÊÐíÇý¶"³ÌÐòÒÀ¾¼ÝÓ²¼pÅäÖÄÀ'È·¶"×í¼Ñ·½·"j£

¿ÉÖ, ¶" ÔÚ OpenGL ÖÐÈÇ^ºÎ½øÐÐ´¹Ö±Í¬²½j£

- **Ê¼ÖÖ¹Ø±Öj£**ÔÚ OpenGL Ó|ÓÃ³ÌÐðÖÐÊ¼ÖÖ½ûÓÃ´¹Ö±Í¬²½j£
- ´|ÓÚÃ¬ÈÏÉèÖÃÊ±£¬Îª¹Ø±Öj£Ê¹´¹Ö±Í¬²½´|ÓÚ½ûÓÃ×
´Ì¬£¬³ý·ÇÓÐÓ|ÓÃ³ÌÐðÖ, ¶" ÒªÇó½«ÆäÆôÓÃj£
- ´|ÓÚÃ¬ÈÏÉèÖÃÊ±£¬Îª´ð¿ªj£Ê¹´¹Ö±Í¬²½´|ÓÚÆôÓÃ×
´Ì¬£¬³ý·ÇÓÐÓ|ÓÃ³ÌÐðÖ, ¶" ÒªÇó½«Æä½ûÓÃj£

μ¥»÷±f'æ¿É½«Ä¿Ç°μÄÉèÖÄ±f'æÍª×Ô¶¶"Òå j®tweakj® f-È»ºóÍ¼ÓÖÄÏàÁÚÁÐ±íj
Ò»μ©ÖÒμ½Ä³,öìØ¶¶" OpenGL Ó!ÓÄ³ÏÐòμÄ×î¼ÑÉèÖÄf-Çè½«ÉèÖÄÁí'æÍª×Ô¶¶"Òå
tweakf-ÖâÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆð¶¶"Ó!ÓÄ³ÏÐò®Ç°¿ìËÛÄäÖÄ OpenGLf-¶ØÇÒÏÐè·Ö±ðÉèÖÄÄ¿,öÑjÏj

μ¥»÷ÁÐ±íçò¼ýÍ·£-ÒÔÑĵÔñÓÉ»-çéçØÖÆμÄÑÕÉ«Í̄μÀĵÄúçÉÒÔ·Ö±ðμ÷ÕûºÉ«ĵçÀÈ«ºÍÀ¶É«Í̄μÀ
£-Ò²çÉÒÔÔ»´Íμ÷ÕûËùÓÐÈý,öÍ̄μÀĵ£

Êý×ÖÖñ¶ Ê¹Äú,üÈÝÒ×¿ØÖÆ·ÖÉ«²ÊÇ¿¶È£¬ÒÔ±ãÔÚÈùÓÐÓ|ÓÃ³ÌÐòÖÐ»ñµÃ,ü¼ÓÃ÷ÁÁÇâú
µÃÍ¼Íó;£

ÓÃ»¬¿éÉèÖÃÊý×ÖÖñ¶³Ì¶È;£¹Ø±Ö;µÍ;ÖÐ;£,£ºÍ×í´óÖµ

ÑŌÉ«ÇúĬĬÍ¼Ĕ³¼ıfμ±ĂúÓĂ»¬ζém÷Ōû¶Ō±È¶ĔÈıçÁÁ¶ĔÈ»Ō¶ĔÈŌμĔ±f¬,ĂÇúĬĬĔμĔ±ä»¬ıf

Èç¹úİfİúÔÚ Windows µÄİÄÒ»¸öİ°»°ÆÚ£¼
´ÖØÄÆô¶¼ÆËã»ú°ó£©×Ô¶¼Ó!ÓÑÑÖÉ«µ÷Ôû£¬ÇèÆóÓÄ´ÈÑıİı£
×ç£°Èç¹úÄúµÄ¼ÆËã»úÄ°İøÔËÐÐ£¬ÔÚµÇÄ¼µ½ Windows °ó»áµ÷ÔûÑÖÉ«ı£

ÏÔÊ¾ÒÑ±£´æµÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉèÖÁÁÐ±í;£
Ò¾¼±»îÒ»ÏÉèÖÁ£-Çë´ÓÁÐµ¥ÖÐÑ;ÔñÒ»Ï;£

μ¥»÷ÒÔ±ã½«μ±Ç°ÑÕÉ«ÉèÖÃÁí´æî^æ×Ô¶"ÒãÑÕÉ«ÉèÖÃ;fÈ»^ó½«±f
´æμÄÉèÖÃí¼ÓÖÃÏàÁÚÁÐ±í;f

μ¥»÷ÒÔÉ¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶μÄ×Ô¶¨ÒåÑÕÉ«ÉèÖÃ¡£

μ¥»÷Ê¹ËùÓÐÑÕÉ«Öμ»Ö, 'îÓ²¼þ³ö³§Ä-ÈÏÉèÖÃ;£

½« NVIDIA ÈèÖÃÍ¼±êÌ¼ÓÖÁ Windows ÈÏñÀ, j£

- Äú¿ÉÒÔÍ´¹ý, ÄÍ¼±êµÄ·½±ãµÄµ´³öÊ½²Ëµ¥¼´Ê±Ó;ÓÃÈÏ°Í×Ô¶´Òå Direct3DjçOpenGL
»òÑÕÉ«ÉèÖÃj£
- Ä²Ëµ¥»¹°ü²→»Ö, ´Ä-ÈÏÉèÖÃ°Í·ÄÊÏÔÊ¾¼ÊðÐÔ¶Ô»°¿òµÄ²Ëµ¥Ïj£

μΨ»÷ÒÔ±ãÑ;ÔñĂúĭéÓĂÓÚÔÚ Windows ÈĪñÀ,ÖĐ±íÊ¼ NVIDIA ÉèÖĂÊμÓĂ³ĪĐòμĂĪ¼±ê;£

1. ´ÓÁĐ±íÖĐÑ;ÔñĂúÒ³ĪÔÊ¼μĂĪ¼±ê;£

2. μΨ»÷**Ó;ÓĂ**ÒÔ,üĐĂÈĪñÀ,ÖĐμĂĪ¼±ê;£

ÆôÓÃ´ËÆôÓÃ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷Ñ;ĩí°ó£¬µ¥»÷ÒÔ±ã´òçª nView ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷ÊôÐÔÃæ°ãç

nView

×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷ÊôÐÔÃæ°ãçÉÊ¹ÄúÄäÖÃ¶àÖÖ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷¹ÄÛ£¬ÓÃÓÚ¹ÛÀÍµ¥Ò»»ò¶à,ö×ÃÃæ°¶ÏÔ
Ê¾Æ÷;£

Ê¹ÓÃµÄ·Ö±æÂÊµÍÓÚÆ½°âÏÔÊ¼Æ÷ËùÖ\$³ÖµÄ×î,ß·Ö±æÂÊÊ±f¬¿ÉÊ¹ÓÃÕâÐ©ÑïÿÀ
´È·¶"Æ½°âÏÔÊ¼Æ÷Éÿ¼ÏµÄ²¼¼Öïf

Ê¹ÓÃ¼ýÍ·°´ÀŸµ÷Õû×ÀÃæÔÚÍÔÊ³⁄Æ÷ÉİµĂÎ»ÖÃ;£

μ¥»÷ÒÔ±ã½«×ÀÃæÎ±μ±Ç°·Ö±æÂÊ°ÍËϕĐÂÂÊÖÖÃÆäÄ-ÈÏ»ÖÃ;f

ù¼Ý»ùÓÚ NVIDIA

Í¼ĐÍ'ÛÀíÈè±,μÁÍ¼ĐÍζ"ÈùÖ§³ÖμĂÉè±,ÀàĐÍf-Ñ;ÔñÍÔÊ¼Éè±, f"ÍÔÊ¼Æ÷;ϕÊý×ÖÆ½°ăİÔÊ¼Æ÷»
òμçÊÓf©;f

μ¥»÷ÒÔ±ã´ò¿ªÒ»„ö´°¿Ú£-Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐ×Ô¶“Òâ»î¶“ÏÊ¾Éè±„μÄÉèÖÃ¿£

μ¥»÷ÒÔ±ãÖ, ¶" μçÊÓÊã³öÄ¿Ç°Ê¹ÓÃμÄÖÆÊ½²¹¼ÒÉèÖÃj£

μ¥»÷ÒÔ±ã´ò¿ª»_ö¶Ô»°¿ò£-Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐÖ,¶"ìØ¶"μÄμçÊÓÊä³öÖÆÊ½¿£

‘ÈÁĐ±íÊ¹ÄúĵÉÒÒÒÀ¾¼ÝÁúËùÔÚμÄ¹ú¼ÒÀ´ÑĭÔñμçÊÓÊä³öÖÆÊ½ĵ£
×¢£ºÈç¹úÄúËùÔÚμÄ¹ú¼Ò²»ÔÚÁĐ±íÖĐ£¬ÇèÑĭÔñ¾¼àÄúËùÔÚμØ×ĭ½üμÄ¹ú¼Òĵ£

μ¥»÷ÒÔ±ãÖ, ¶··ϕËÍÖÁμçÊÓμÄÊä³òÐÅºÅÀàÐÍ;£

- Èç¹ûÁúÊ¹ÓÃÏýÈ·μÁÁ-½ÓÆ÷μçÀÁ£-**S ÊÓÆμÊä³öí³£Íá¹©±È,**
´ºËËÓÆμÊä³ö, ù, ßμÄÊä³öÏËÁç;£
- Èç¹ûÁúÍÐ·È·¶·Ó;Ö, ¶·μÄÐÅºÅÀàÐÍ£-ÇëÑ;Ôñ×Ô¶Ñ;ÔñÉèÖÃ;£

μ¥»÷¼ýÍ·°´Á¥£¬μ÷Õû×ÀÃæÔÚμçÊÓÉİμÃÎ»ÖÃ;£

×ç£ºÈç¹ûμ÷Õû¹ý¶È£¬μçÊÓ»Ãæ»iÀÒ»òçÕ°×£¬Ö»ĐèÒ³μÈ´ý 10 ÆëÖÓ;£»Ãæ½«×Ô¶¬»Ö,
´μ½Ä¬Èİİ»ÖÃ£¬È»ºóçÊÒÔÖØĐÀç³È¹¼μ÷Õû;£Ò»μ©½«×ÀÃæÖÃÓÚÀİİİ»ÖÃ£¬Çëμ¥»÷**Ó;ÖÃ£**¬ÒÔ
±ãÔÚ 10 ÆëÖÓ¼ä,ôÇº½«ÈèÖÃ±£´æİÄÄ´;£

μ¥»÷ÒÔ±ã½«×ÀÃæÖØÖÃÎªμçÊÓμ±Ç°·Ö±æÂÊμÄÄ-ÈÏ»ÖÃ;£

ÒÆ¶´Ë»-ζέμ÷ÕûμçÊÓ¼¼ϊόμÄÄÁ¶È;£

ÒÆ¶´Ë»¬ζέμ÷ÕûμçÊÓ¼¼ΐόμÄ¶Ô±È¶Èε

ÒÆΠ´Ë»-ζέμ÷ÕûμçÊÓ¼ĩόμÄÉ«±¥ºÍΠÈ;£

ÒÆ¶´Ë»¬ζέμ÷ÕûÒªÓ¡ÓÃÓÚμçÊÓÐÅºÅμÄÉÁË, 1ýÂËÁζ¡£
×¢£ªËªÁË´ÓÓ²¼þ½âÄëÆ÷»Ø·Å DVD μçÓ°£¬½¨ÒéÄúíêÈ«¹Ø±ÕÉÁË, 1ýÂË¹ÄÜ¡£

¿ÉÊ¹ÓÃÕâÐ©¿ØÖÆÏÀ´µ÷ÕûÏÔÊ¼Éè±,ÉÏÊÓÆµ»ð DVD »Ø·ÅµÄÖÊÁ¿¿

ÔÚ¼ÆËã»úËÏ»Ø·ÅÊÓÆµ»ð DVD µçÓ°Ê±£¬¬Äú¿ÉÒÔµ¥¶À¿ØÖÆÁÁ¶È¿¶¶Ô±È¶È¿¶É«µ÷ÒÔ¼°±
¥°¶ÈÒÔ»ñµÃ×¿¼Ñ¿¼ÏñÖÊÁ¿¿

¶Ô NVIDIA Í¼ÐÎ´!ÀíÉè±, °ËÐÄË±ÖÓÆµÂË°ÍÄÚ´ æË±ÖÓÆµÂË×÷³öµ÷Õû¡£

Éè¶ NVIDIA Í¼ĐÍ'ÀiÉè±,μÄ°ËĐÄË±ÖÓËÙ¶È;£

00°ÙíòÕ×È (Megahertz) Îµ¥Î»Ö, ¶°ÈÄÄÊ±ÖÓËÙ¶Èj£

Éè¶"Í¼ĐÎç"ÄÚ'æ½çÃæµÄÊ±ÖÓËÙ¶È;£

00°ÙíòÕ×È (Megahertz) Îµ¥Î»Ö, ¶Ê±ÖÓËÙ¶Èj£

Ó|ÓÃÖ@Ç°£¬²âÊÔÐÂÊ±ÖÓÆµÂÊÊèÖÃµÃÎÈ¶¨ÐÔ;£

×¢£ºÔÚÓÀ¼ÃÓ;ÓÃÐÂÊèÖÃÖ@Ç°£¬±ØÐë²âÊÔÐÂÊèÖÃÓë³ö³\$Ä¬ÈÏÈèÖÃÖ@¼äµÃÇø±ð;£

È·±fÃ¿Í Windows Æô¶Ê±f¬¶ÔÊ±ÖÓÆµÂÊ×÷³öµÄ,ü,ÄÄÜ¹»×Ô¶Ó!ÓÃ;f

×çf°Windows Æô¶Ê±f¬°×; **Ctrl**

¼ü¿ÉÈÆ¹ý×Ô¶Ê±ÖÓÊèÖÃ;fÈç¹û¼ÆÈã»úÓëÍØÃ;fàÁ¬f¬µÇÂ¼µ½ Windows °óÁç¼°×; **Ctrl**
¼ü;f

ÖØÐÂÊëÿÿËùÓÐÊ±ÖÓµ÷ÛüÄÛÁ¡£¬ÔÚ¿ØÖÆ¹¡ÄÛÖØÐÂÆóÓÿ®Ç°Ç¿ÖÆÖØÐÂ¼¼²â¼¼ÐÍÓ²¼¼þ¡£
×¢£°ÓÃ,üÐÂ°óµÄ BIOS Í¼¼¼ó¿ì²ÁÐ´¼¼ÐÎÊÊÄäÆ÷µÄ BIOS òò°ó£¬¼²´´òéÃ¿´¼¼øÐÐÖØÐÂÊëÿÿ¡£

nView ±ê×¼ÄÊ½ÊÇμΨÒ»İÔÊ¾ÄÊ½;ÊË¹ûÄú½öÓÐÒ»İÔÊ¾Êè±,Á-½ÓÖÁ»ùÓÚ NVIDIA í¼ĐĪ
'İÁíÊè±,μÄí¼ĐĪĵ"Ê-ÇêÊ¹ÓĂ'ËÄÊ½ĵÊ

nView , 'ÖÆÄ£Ê½ÏÔÊ¾¼½«Ö÷ÏÔÊ¾¼Æ÷ÄÚÈÝÔ·â²»¶¯ , 'ÖÆµ½'ÏÔÊ¾¼È± , ¡£

nView È®Æ½çÔ½ÄfÊ½çÉÊ¹Äú½« Windows ×ÀÃæË®Æ½ÉìÕ¹µ½Á½, öïÔÊ¾Éè±, jfÔÚ
´ÈÄfÊ½ÏÄf-Á½, öïÔÊ¾Æ±ºÏ²
ç³ÉÒ» , öºÛçµÄçÔ½ÏÔÊ¾Æ½Äæf-¹Ûç´ ±Èµ¥Ò»ÏÔÊ¾Æ÷, üçµÄÍ¼ÏóÊ±ºÛÓÓÁ;f

nView '1Ö±çÔ½ÄÊ½çÉÊ¹Äú½« Windows ×ÄÄæ´1Ö±ÉìÕ¹µ½Á½,öÏÔÊ¾Éè±,ifÔÚ
´ÊÄÊ½ÏÄÊ½-Á½,öÏÔÊ¾Æ±²
ç³ÉÒ»_öÜ,ßµÄçÔ½ÏÔÊ¾½ÄæÊ-¹Ûç´±Èµ¥Ò»ÏÔÊ¾Æ+,ü,ßµÄÍ¼ÏÔÊ±ºÜÓÐÓÄ;Ê

İÖÊ¾ nView İÖÊ¾Æ÷ÄäÖÃµÄÍ¼Ê¾¼j£

§ µ¥»÷İÖÊ¾Æ÷Í¼İó£¬½«ÆäÑj×÷µ±Ç°İÖÊ¾Æ÷j£

§ Èç¹ûÓÒ¼üµ¥»÷İÖÊ¾Æ÷Í¼İó£¬»á³öİÖ»_öìø³öÊ½²Êµ¥
£¬çÉÓÃÔâ_ö²Êµ¥µ÷ÖûlàÁµÄİÖÊ¾Éè±_£¬²ç·ÄÎÑÖÊ«½ÃÖýÑjİç_ j£

μ¥»÷ÒÔ±ãËø¶´Î,´ÖÆÄÆÊ½μÄμ±Ç°Æ½ÒÆÎ»ÖÃ¡f

ÕâÊ¹ÄúÉÒÓÓÐÐ§μØÔÚÄ³,öî»ÖÃ¶³½áÐéÄâ×ÄÃæf-ÓÐÖúÓÚÓ¡ÓÄ³ÌÐòμÄÑÝÊ¾¼»ð¾¼«Ï,¹æ×÷¡f

ÒªÑ¡ÔñĪēÍúĒö·ĀμÄĒÓÆμÆĀĀ»ÇøÓðē¬ζÉμ¥»÷, ĀÇøÓðμÄÖĐĐĀ»ð¼ýÍ·Í¼±ê¡ēÑ¡¶ÇøÓðºóē¬ĀúζÉ
ÒÔÍ·'ýÒÆ¶ĪĀĀæμÄĒö·ĀζØÖÆ»¬ζéÀ'Ēö·ĀÆĀĀ»μĀ, Ā²ζ·Ö¡ē

ÒÆΠ̄»¬¿é£¬ÒÔ·Á´ó»ðËöÐ¿ÊÓÆμ»Ø·ÅÆÁÄ»μÄÑ¿Π''²¿·Ö¿£

μΨ»÷ÁÐ±íζò¼ýÍ·ƒ-È»°óÑ;ÔñÖ+İÔÊ¾Æ÷»ò
İİÔÊ¾Æ÷ƒ`È;¾öÓÚĂúİÍúÓĂĂÖ»_öİÔÊ¾Æ÷ÒÔÈ«ÆĂĂÊÊ½²Ψ·ĂÊÓÆμƒ©;ƒÒ¾½ûÓĂÈ«ÆĂİÔÊ
¾ĂÊÊ½ƒ-ÇëÑ;Ôñ½ûÓĂ;ƒ

Ç¿ÖÆÖØµþÈí¼þÊ¹ÓÃ×ÛİßÖ÷¿Øı£

×¢£³³ý·ÇÊÓÆµ»Ø·Å³öİÊİâ£-ÈÇÍ¼İóËð»µ»òÍêÈ«¿´²»¼ûÊÓÆµÍ¼İó£-ñÔò½¨Òé²»Òª, Ñı, Ñıİıİı£

ÏÔÊ¾ÓëËùÑ;Í¼ĐÎ;”Ò»ÆðÊ¹ÓÃμĂÏÔÊ¾Éè±,ÀàĐÍ;£

μ¥»÷ÒÔÏÔÊ¾ ËÏÔÊ¾Æ÷μÄÉè±,ºÍÇý¶³ÌÐòÊôÐÔ;£

ÁÐ³ö´ËÏÔÊ¾Æ÷¿ÉÓµÄËøÐÂÂÊ;£½Ï,ßµÄËøÐÂÆµÂÊ¿É½µµÍÆÁÁ»ÉÁË,¡£

1æ¶"ÈçÐÂÂÊÏÃæµÄ±íÖÊÇ·ñ°üÀ"ÏÊ¾Æ÷²»Ö§³ÖµÄÆÊ½j£

×çÒâ£ºÑ;Ôñ²»ÊÊºµÄÏÊ¾Æ÷ÄÊ½çÉÄÛµ¼ÖÃÑÏØµÄÏÊ¾ÊÊâ²ççÉÄÛËð»µÓ²¼pj£

¿ÉÖ, ¶ ÓëËùÑ; ÌÔÊ¾Æ ÷ Í¼Ïó ¶ ÔÓ; µÄÏÔÊ¾Æ ÷ ÎªÖ ÷ ÏÔÊ¾Æ ÷ ; f

Æô ¶ ¼ÆËã»úÊ±f - µÇÂ¼ ¶ Ô» ° ¿ò³ öÏÔÚÖ ÷ ÏÔÊ¾Æ ÷ ÉÏ; f ' ; ÓÚÄ - ÈÏµÊ±f - ' ó ¶ àÊýÓ; ÓÃ³ ÌÐòÊÓ
' ° × ï³ ð; æÊ±³ ðÏÔÚÖ ÷ ÏÔÊ¾Æ ÷ ÉÏ; f Ö ÷ ÏÔÊ¾Æ ÷ Õ¼¼ Ó × À ÆµÄ × óÉÏ½Ç; f

İÖÊ¾µ±Ç°ËùÓĐ nView İÖÊ¾Æ÷;fÈÇ¹ûĂúÁ¬½ÓÁË¶àì`Éè±,²
ϕÇÒÒÑ×ª»»µ½Ò»ÖÖ·Ç±ê×¼ÄÊ½£¬Ôð¿ÉÒÒÑ;Ôñ½«ÄÄ,öİÖÊ¾Æ÷×÷Îªµ±Ç°İÖÊ¾Æ÷;f
Ò²¿ÉÒÒµ¥»÷ÉİæµĂİÖÊ¾Æ÷Í¼Íó£¬½«ÆäÑ;¶İªµ±Ç°İÖÊ¾Æ÷;f

μ¥»÷ÒÔÉèÖÃ»ò,ü,ÄÓëμ±Ç°ÏÔÊ¾Æ÷Êã³öÉè±,ÓÐ¹ØμÄÉèÖÃ;£

μ¥»÷ÒÔ±ã¼i²âËùÓĐÁ¬½Óμ½Í¼ĐÎζ̄̄ μĂİÔÊ¾Éè±, jf

×ϕfºÈç¹ùĂúÔÚ´òζªζØÖÆĂæ°ãºóÁ¬½ÓÁËËÎºİİÔÊ¾Æ÷f¬ÇëÊ¹ÓĂ´Ë¹!ÄÛjf

Èç¹úÄúÓÐÒ»_öïÔÊ¾Æ÷Á¬½ÓÔÚ´ïïÔÊ¾Æ÷Á¬½ÓÆ÷Éİf¬µ«È´Ã»ÓÐ±»¼i²âµ½f¬Çëµ¥»÷
´Èçò;fÖâ¶Ô¾ÉİÔÊ¾Æ÷»òÁ¬½Óµ½ BNC Á¬½ÓÆ÷µÄİÔÊ¾Æ÷Ê®·ÖÓÐÓÄ;f

μ¥»÷ÒÔ±ã·ÃÎÊ NVIDIA í¼ĐÍ´;ÀíÉè±,μÄÆäËû¹;ÄÜ;£

μ¥»÷ÒÔ±ã·ÃÎÊ NVIDIA ÍøÕ¾£-¿É´Ó,ÃÍøÕ¾»ñμÃ×íÐÂÐÃíç°í NVIDIA Í¼ÐÎ´!ÀíÈè±,Çý¶³ìÐò;£

„ÄDÄIçIëI, ÈµÄ÷¼ÆËã»úIµÍ³ÖĐ¿ÉÓ°ñŌùIâÍ¼ĐÎĐÔÄÛµÄÄ³Đ©ÒèËØ¿£

NVIDIA ¼ĐÍ'ÀiÉè±, ÕýÔÚÊ'ÓÃµÃÏÃ¼pÁĐµ¥ƒ¬°üÀ¨ËµÃ÷°í°æ±¼ĐÁİçjƒ

½ûÓÃËÿÎ-Ó;ÓÃ³ÏÐòÖÐµÃÆ½»-´!Áí£

×¢£ºÈç¹ûÄúÐèÒªÓ;ÓÃ³ÏÐò¾ßÓÐ×í¼ÑÐÔÄÛ£-ÇèÆðÓÃ´ËÑ;Ï;£

Í¹ýÊ¹ÓÃ 2x ÄÊÊ^{1/2}ÆôÓÃÆ^{1/2}»⁻¹!ÁíÆ

×çÆ⁹ ,ÄÆÊ^{1/2}çÊ ,Ä^{1/2}øÈýÍ⁻¹Ó;ÓÃ³ÌĐòμÄÍ^{1/4}İóÖÊÁçÊ⁻¹á ,ßĐÔÄÛíÆ

ÆôÕÃ NVIDIA GeForce Í¼ĐÍ 'ÀíÉè± ĨμÁĐÖĐμÄ× "ÀûÆ½»¬ 'Àí¼¼Êõĭf
×çf°Ã·» "ĐÍÆ½»¬ 'ÀíμÄÖÊÄçÓë½ĬÁýμÄ 4x Æ½»¬ 'ÀíÄfÊ½μÄÖÊÄçĬàí-f-ÆäĐÔÄÛÓë½ĬçìμÄ 2x
Æ½»¬ 'ÀíÄfÊ½μÄĐÔÄÛ¼, °õĬàí¬ĭf

Í¹ýÊ¹ÓÃ 4x ÄÊÊ¹/₂ÆôÓÃÆ¹/₂»¬ 'Áí;£

×ç£^º ,ÄÆÊ¹/₂là¹© ,ü^ºÄµÄÍ¹/₄İóÖÊÁç£ ¬µ«ÊÇÔÚËýÍ¬Ó;ÓÃ³İĐòÖĐÃ³Đ©ĐÔÄÜÓĐËù¹/₂µµÍ;£

Ê¹ÓÃ 4xE-9-tapf” ,ßË¹ÇúÍßE©ÄÊÊ½À´ÆôÓÃÆ½»-´!ÁíÊ

×çÊº,ÄÄÊ½Ìá¹©,ü,ßµÄÍ¼ÍóÖÊÁçÊ-µ«ÊÇÔÚËÿÎ-Ó!ÓÃ³ÍÐòÖÐÄ³Ð©ÐÔÄÜÓÐËù½µµÍÊ

Í"1ýÊ¹ÓÃ 4xS ÄÊÊ½ÆðÓÃÆ½»¬'!Ä¡Ê ÄÆÊ½Ìá¹©µÄÍ¼!óÖÊÁ¿ÓÅÓÚ 4x
ÄÆÊ½Ê¬µ«ÊÇÃ³Ð©ËýÍ¬Ó!ÓÃ³!ÐðµÄÐÖÄÜ»áÄÔ!ç½µµ!Ê

×ç£º'ÊÊèÖÃ½öÓ°Ï Direct3D Ó!ÓÃ³!Ðð;fÔËÐÐ OpenGL Ó!ÓÃ³!Ððè±Ê¬OpenGL
Ê¹ÓÃ!ÁÖ»_öÖÐÖÃµÄÆ½»¬'!Ä!ÊèÖÃ £ ¼'½ð½Ó 4xS ÊèÖÃµÄÇ°Ö»_öÑ¡Ï!ÊèÖÃ;f

¿É×Ô¶ÎªÖ§³ÖÆ½»¬´ÀíµÄËÿÎ¬Ó¡ÓÃ³ÌÐðÆδÓÃ×íÓÃÆ½»¬´ÀíÉèÖÃ¡£

¿ÉÊ¹ÄúÊÖ¹¤Ñ;ÔñÔËÐÈËÿÎ¬Ó;ÓÃ³ìÐòÊ±Ê¹ÓµÄÆ½»¬´!ÀíÄ£Ê½;£

İÔÊ¼¹ØÓÚ¼ÆËä»úμ±Ç° AGP ÉèÖÃμÄĐÁĩϕ;£

ÊÖ¹Ñ¿ÔñÍ¼ÐÎ×ÓĬμÍ³Ê¹ÓÃμÄ AGP ÂÊ¿£

×ϕ£ºÈç¹ûÄú²»È·¶"Ó¿,ÃÊ¹ÓÃºĬÖÖ AGP ÂÊ£¬²»Òª, 'Ñ¿ 'Ë, 'Ñ¿çò¿£È»ºó 'ËĬμÍ³×Ô¶"È·¶" ×¼¼Ñ AGP
ÂÊ¿£

ÒÆΠ̄ »¬¿é£¬ÊÖ¹¤Ñ;ÔñÍ¼ĐÎ×ÓĭμÍ³½«Ê¹ÓÃμÄ AGP ÂÊ;£

Ñ;ÔñÇý¶³Èð¹ÜÀí´ÓĭμÍ³ÄÚ´æÅäÖÃμÄÊÓÆμÄÚ´æμÄ·½·ĭ;£

Ö, ¶ Öëµ±Ç°Ö;»⁹³ãÄÊ½¹æ¶µÄ·½·¨Ò»²çÊ¹ÓÃµÄ¶µÍ³ÄÚ'æÁç;£

Ö, ¶ Ê' ÓÃ ¶ Ì - Ö; »⁹³ ä Ä Ê ½ Ê ± μ Ä Ö; »⁹³ ä Ä Ú ' æ' Ü À² B Ä Ô; E

NVIDIA **PowerMizer** 1;ÄÜ¿ÉÊ¹Äúµ÷½ÚÍ¼ĐÍ´!ÁíÉè±,µÄºÄµçÁ¿jÉ
¿ÉÑjÔñ×iÊjµçÀ´ÑÓ³µç³ØÊÛÄüÉ¬»ðÑjÔñ×i¼ÑĐÔÄÛÀ´³ä·ÖÄûÓÄ NVIDIA Í¼ĐÍ
´!ÁíÉè±,µÄÍ¼ĐÍĐÔÄÛjÉ

¿ÉÊ¹¶àÊã³öÍ¼ĐÎ¿ ±» Windows µ±×÷°²×°ÔÚĭµÍ³ÖĐµÄ»Ÿĭà¶ĀÁϕµÄ¿ ĭĕ

Note:ÆóÓĀ´ĒÑĭĭ¿ÉÈĀĀúĭĀ-½Óµ½¶ĭĭŌÊ¾¼¼ĐÎ¿ µÄ, ÷ĭŌÊ¾¼Éè±,ÑĭŌñ¶ĀÁ
ϕµÄ·Ō±æĀÊġĭ/»òÑŌÉ«Éĭ¶Ēĕ

μΨ»÷ÒÔ´òζªζÉÒÔ×Ô¶´´Òå OpenGL ,½¼ÓÁφìåºÍÖØμρÉèÖÃμÃ¶Ô»°ζò;E
×ϕfº±ØÐë¼κ»í´ËÃæ°åÉĬμÚÓ» ,öÁÐ±íζòÉĬμÃ ;@ÆôÓÃËÃÖØ»º³åÁφìå API; Ñ;Ĭí£-´Ë°
´ÃΨ²Ã»á±»ÆôÓÃ;£

ÆôÓÃ OpenGL ÖØµþ;£

ÓÐÐ©Ó;ÓÃ³ìÐð£¨Èç Softimage3D£©ÒªÇóÊ¹ÓÃÖØµþÆ½Ãæ;£³ýÛý³£µÃÑÕÉ« (RGB)
»³³ãÆ÷Ò©Íâ£¬ÖØµþÆ½ÃæÓÃ×÷µ÷É«Æ½Ãæ;£ÖØµþ¹;ÃÛÏ±ðÓÐÓÃ£¬¿ÉÖØµþ¶ÏÃ
¢ÓÚËýÍ¬¼Íó±¾ËµÃ»æÍ¼Çø£¬Èç²Ëµ¥Í¹â±ê;£ÖØµþÔÚ 16 Í»³¹ 32 Í»ÑÕÉ«ÃÆ½ÃæÛÖ§³Ï;£
×¢£²»ÃÛÏ¬Ê±Ê¹ÓÃ OpenGL ÁçÌâ³¹ÖØµþ;£ÖØµþÐèÒª ù¶àµ¥°ã¼DÍÃÚ
´æ£¬¿ÉÃÚ²»ÃÛÓÃÓÚËÖÐ·Ö±æÃÆ;£Ëç¹û·ÃËÖØµþ¹;ÃÛË±·
¢ÉúËËÍâ£¬¿ÉÃÛÐèÒª½µµÍ·Ö±æÃÆ»ðÑÕÉ«Ë¶Ë;£

ÆóÓÃ OpenGL ÁçÌá;£

ÒªÓÃÕÚ¹â¾µÆ→»ðÆäËÛÓ²¼þÔËÐÐÁçÌáÓ;ÓÃ³ÌÐð£-NVIDIA Çý¶³ÌÐðµ¼³ö OpenGL Á
çÌáÌóËØ, ñË½£-²ç×éÖ-ÁÚ'æ£-ÒÓ±ãÔËÐÍÁçÌáÓ;ÓÃ³ÌÐðªµ¶ÍñÓ;ÓÃ³ÌÐðÍ-Ë±Ë¹ÓÃ;£

×ç£º±ØªË±²ÆóÓÃÕâÒ»Ñ;Ï;£ÓÐÐ©Ó;ÓÃ³ÌÐð×Ô¶³Ñ;ÔñÒ»ÖÖÁ
çÌá, ñË½£-¶øÆäËÛÓ;ÓÃ³ÌÐðÔÚÁçÌáÌóËØ, ñË½ÖÐçÉÁÛÏ·. Öý³£¹×÷;£

×ç£º²»ÄÛÍ-Ë±Ë¹ÓÃ OpenGL ÁçÌáªÍÖØµþ;£ÁçÌá¹Û;´ÐèÒª, ½¼Óµ¶ºâÍ¼ÐÍÁÚ
'æ£-çÉÄÛ²»ËÇÓÚËùÓÐ·Ö±æÄËÍÁ¶¼ÄÛË¹ÓÃ;£Ëç¹ùÓÚÁ
çÌá, ñË½ÖÐ¹Û;´ÓÐÍËÍâ£-çÉÄÛÐèÒª½µµÍ·Ö±æÄË»ðÑÏË«Ë¹¶Ë;£

NVIDIA Çý¶³İĐòÖ\$³Ö¶àÖÖ¶àÑùµÄÁçİâÓ²¼þ;fÈç¹ûÑ;Ôñ·ÇÄ-ÈİÁçİâÓ²¼þf-Çë
´ÓÁĐ±ıçòÖĐÑ;ÔñÖ»ÖÖİÖÊ¾ÄfÊ½;f

Ê'ÓÃÕÚ'â³µÆ-f°Ö»ÓÐÊ'ÓÃ ELSA 3D REVELATOR? »ò¼æÈÝÊÊÄäÆ÷Ê±²ÅçÉÆôÓÃ
'ÈÑjîjFÔâÐ©ÊÊÄäÆ÷½«ÏÔÊ¾Æ÷ÐÅ°Å×±äµ½'ó¶àÊýÏÓÐÁçÌâÓ²¼pÊ'ÓÃµÄ±ê×¼ 3 Õë DIN
Á-½ÓÆ÷ÉÏjF
×çf°Èç¹ú¼DÎç¾SÓDÄÜÖÃµÄ 3 Õë DIN Á-½ÓÆ÷f-²»ÐèÒªÊ'ÓÃ,ÃÊÊÄäÆ÷fj

Ê'ÓÃ'Ö±,ôÐÐÉ"ÃeİÔÊ¾Æ÷f°Èç¹û½«×Ô¶-ÁçlâÆ½°ãİÔÊ¾Æ÷Á-½ÓÖÁ¼Đİç"ƒ-ÇëÆôÓÃ
'ËÑıİıƒ

Ê¹ÓÃ nView ‚ ÖÆÄÊÊ½ƒ°Èç¹ûÄúÓÐÎÐÔ´ÁçìãÓ²¼ƒƒÇëÆðÓÃ´ËÑĵİĵİÈç¹ûÒ°Ê¹ÓÃ
´ËÑĵİĵİƒ¬±ØÐëÊ×İÊ½«İ¶ÊäÊè±,Á¬½Óµ½»ùÓÚ NVIDIA Í¼ÐĪ´İÁİè±,µÄË«ÆÁİÔÊ¾¼¼ÐĪĵ´Éİƒ¬²ϕ
´Ó nView İÔÊ¾¼ÄÊ½Ñĵİĵİ´ÆðÓÃ nView
´ÖÆÄÊÊ½ĵİƒÒ»ĵİÔÊ¾¼Æ¬½«İÔÊ¾¼¼İóµÄ×óÑÛƒ¬ÁíÒ»ĵİ½«İÔÊ¾¼ÒÑÛĵİƒ
×ϕƒ°´ËÑĵİİÖ»ĵİÓÃÓÚË«ÆÁİÔÊ¾¼ƒ»»ò¶İàİÔÊ¾¼ƒ©¼¼ÐĪĵİĵİƒ

Ê¹ÓÃµΨ°â DIN Á-½ÓÆ÷f°Èç¹ú¼ĐÎç¨¾¼ßÓĐÄÚÖÃµÄ 3 Đ¾¼ DIN Á-½ÓÆ÷f-ÇëÆôÓÃ
´ÈÑ¡Î¡fÔÚÔâÖÖÇéçöİÄf-Äú²»ĐèÒª¶İİâµÄÊÊÄäÆ÷f-ÈçËæ, ½ÓÚ StereoGraphics
ÑÚ¾µµÄÊÊÄäÆ÷¡fÄúçÉÓÃ 3 Öë DIN Á-½ÓÆ÷Ö±½Ó½«Èİ°İÄçİâÓ²¼pA-½Óµ½¼ĐÎç¨¡f

Ê¹ÓÃ **StereoGraphics StereoEyes** ²úÆ·µÄÀ¶ÏS´úÂëf°Èç¹ûÊ¹ÓÃËæ, ½ÓÚ StereoGraphics
StereoEyes »ð¼æËÝ²úÆ·µÄÊÊÄäÆ÷f-ÇëÆôÓÃ´ËÑ¡Ï¡fÔâÐ©ÊÊÄäÆ÷½«ÏÊ¾¼Æ÷ÐÅ°Å×ª±äµ½
´ó¶àËýÏÖÐÁçÏáÓ²¼pÊ¹ÓÃµÄ±ê×¼ 3 Õë DIN Á¬½ÓÆ÷ËÏ¡f
×çf°Èç¹û¼DÏ¿¾SÓÐÄÚÖÖµÄ 3 Õë DIN Á¬½ÓÆ÷f-²»ÐèÒªÊ¹ÓÃ, ÄÊÊÄäÆ÷f¡

Èç¹ûç´²»µ½ÁçìâÐS¹û£-ÇëÑ;Ôñ´ËÑ;ÏiÒÔ½»»»×óÓÒÑÛÍ¼Ïó;£

×ç£ºÒ»°ã¶øÑÔ£-Ö»ÓÐÔÚ´¹Ö±,ðÐÐÉ´´ÀèÏÔÊ¾÷ÉÏ£-²ç´;ÓÚ±»¶´À£Ê½Ê±²Å;ÉÄÛÐèÒ³ÆôÓÃ
´ËÑ;Ïi;£

ÉÑîî½«¾ÁÁóöÄÜ
æ¹©ÎÆÁÍÓ³ÊäÊ¹ÔÃîÊÔâÑù¿ÉÔÔÔö¼ÓÎÆÁÍÄÜ¶ÊºÛ,ßµÄÓ;ÔÃ³ÎÐòµÄÐÔÄÛÊ¬µ«»áÉÔÎ
øÓ°îîîÎÆÁÍÓ;ÔÃ³ÎÐòµÄÐÔÄÛîÊ

ÔËÐÐÈýÍ-Ó¡ÓÃ³ÌÐòÊ±£-Èç¹ûÆóÓÃÆ½»¬'!Àí£¬çÉÈñ»¬ÎÆÀí££ÖãÑùçÉÒÒìá,ßí¼íóÖÊÁç££

ÒÆ¶ »¬çé£¬ÒÔÉè¶´´Ó|ÓÃÓÚÎÆÀíµÄ, ÷İòÒìÐÔ¹ýÂË³ì¶È;£×î, ßÉèÖÃìá¹©×î¼Ñì¼İóÖÊÁç£¬×îµÍÉèÖ
Ãìá¹©×î¼ÑÐÖÄÜ;£

Ç;ÖÆ¼î²âÁ-½Óµ½Í¼ĐÍç̄̄µÄµçÊÓ£-¼
É¹ç;ØÖÆÄæ°ãĪÖË¾Äç°Á»ÓĐÁ-½ÓµçÊÓ;£Ëç¹ûÁ-½Óµ½Í¼ĐÍç̄̄µÄÄ³ÖÖĐÍ°λµÄµçÊÓİ·ÖýÈ·¼ÓÔ
Ø;É±»Í¼ĐÍç̄̄¼î²âµ½µÄĐÄ°Å£-ÖâÖ»¹ĪÛ°ÛÓĐÖÄ'ı;£

ÆôÓÄµçÊÓÉèÖÄ£°

1. µŷ»÷, 'Ñıçò

2. ù¾¼ÝÍáÊ¾¼ÖÖĐÄÆô¶¹¼ÆËã»úı£¼ÆËã»úÖÖĐÄ×ç²á°ó£-ç;ÉÊ¹ÓÄµçÊÓç;ØÖÆ¹ĪÛı;£

°áíòÊÇ ¡@Ä-ÈÏ¡ ¤ÄÄæÄ£Ê½¡£

×ÝÏò½«Ðý×ª 90 ¶È¡£

$\mu^1 \times^{a_0} \text{á} \text{í} \text{ò} \frac{1}{2} \ll \text{Đ} \acute{y} \times^a 180 \text{ ¶} \text{È} \text{;E}$

$\mu^1 \times^a \times \text{Ý} \text{ò} \frac{1}{2} \ll \text{Đ} \acute{y} \times^a 270 \text{ ¶} \text{È} \text{;} \text{£}$

¿ÉÊ¹ÓÃÓÒ¼ýÍ· (->) ° ÅŸÖ 'ĐĐÒÔÏÂĐý×ªÑ;Ôñ;£Ò²¿ÉÒÔµŸ» ÷ÓÒÉÏ·½µÄÑ-
»·¼ýÍ·£¬½«Æä³¬Đý×ª¶·½ÏòÆ¶¬;£

¿ÉÊ¹ÓÃ×ó¼ýÍ· (<-) °'ÅŸÖ'ÐÐÒÔÍÁÐý×ªÑ;Ôñ;£

ÆóÃ OpenGL ò»ÖÂÎÆÀËðÐÖÛ;£

ÎÆÀËðÖ,ÎÆÀË×±êÏ»ÓÚÎÆÀËâÖÏâË±

ÏÎÎÆÀË×±êµÄ·½Ë½;£ÖâÐ©×±ê¿ÉÖÏËÓÚÍ¼ÍóµÄ±ßÔµ»ðÍ¼ÍóÖ®ÄÛ;£

°ÑîªÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷ÊÓÆµÖØµþÖ, ¶µÄÛ×ª¶ÈÔËÓÁÓÚ´ÏÔÊ¾Æ÷½¼´ÄúÓÚ NVRotate
ÃæªãÉÏÏñµÄÛ×ª¶È¼Ê·Ó³ÓÚÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷Ò²·Ó³ÓÚ´ÏÔÊ¾Æ÷ÉÏ½

ÆóÃ¹ýÈÈÖ,Ê¾Æ÷¾⁻,æ¶Ô»ºò¡f

μ± NVIDIA Í¼ĐÍ'¡ÁíÉè±,°ÈĐÁÍÁ¶ÈÓë°ÈĐÄ¼ðÈÛãĐÖμÍÇ°ĪÊ±

f-¹ýÈÈÖ,Ê¾Æ÷¶¶Ô»ºò»á×Ô¶³ðĪÖf-ÈμÃ÷Çé¿öf-²

ϕÈμÃ÷ÒN²ÈÈ;°ĪÖÖĐ¶¶⁻ÒÔ·ÀÖ¹Īμ³ÖĐμÁÈĪÍ¼ĐÍ'¡ÁíÉè±,ÊÛËð¡f

ÖâÊÇĭμÍ³ÖĐËùÑĭ NVIDIA Í¼ĐÍ´;ÀíÉè±,μĂμ±Ç°ÎÂ¶Èĭ£

ÖâÊÇĭµÍ³ÖÐËùÑĭ NVIDIA Í¼ĐÍ´ĭÁíÉè±,ÖÜÎŞÇøÓðµÄµ±Ç°ÎÂ¶Èĭ£,ÃÎÂ¶È±ä»-ºÛ´ó£¬Èĭ¼öÓÚÍ¼ĐÍ´ĭÁíÉè±,ÖÜÎŞµÄÆäËËËËËË´ĭ£

μΨ»÷Ò»ÖÖÍÂ¶ÈμΨÍ»£¨»«ÊÏ»òÉãÊÏ£©£¬ÒÔ±ãÔÚ±¼Ãæ°ãÉÏÔÊ¼ÍÂ¶ÈÊ±Ê¹ÓÃ,ÃÍÂ¶ÈμΨÍ»¡£

íµ½, ÆðÖµÊ±£-NVIDIA Í¼ÐÍ'!ÀíÉè±, ½«¼ðÈÙ£-·ÀÖ¹ýÈÈ;£

µ±, ÆðÖµÓë NVIDIA Í¼ÐÍ'!ÀíÉè±, °ÈÐÁÎÂ¶ÈÖµÎÇ°Í£-¶øÇÒ

ÉÀæ°âÉÍµÁ; ©ÆðÓÁ¹ýÈÈÖ, È¾Æ÷¾, æ...; Ñ; ÎÆðÓÁÊ±£-»á×Ó¶³ðÏÖÖ», ö¶Ó»°¿ð£-¶Óµ±Ç°µÄ×
Í-Ìá³ð¾, æ£-²ϕÈµÄ÷ÒÑ²ÈÈ; °ÏÖÐÐ¶-ÖÖ·ÀÖ¹Íµ³ÖÐµÄÈÎ°Í¼ÐÍ'!ÀíÉè±, ¿ÉÀÛÈÛÈð;£

İÖÊ¼İµÍ³ÍÐÀİÖÐ NVIDIA Í¼ĐÍ 'ÀíÉè±,µĂµ±Ç°ÍÂ¶È;£

ΈΔΑΐφΈμΆ÷ΐμΐ³Όë AGP ΐà¹ØμΆΆÜÁ|;£

„Ä½Úìá¹©ÓÐ¹Ø³§ÈìμÄÐÄĩç£-ÒÔ¼°¼ÆËã»úÖ-»ú°âÐ¾Æ-×έμÄ AGP ¹;ÄÛ;£

„Ä½ÚËµÄ÷ NVIDIA Í¼ĐÍ ‘ÀíÉè±,µÄ AGP ¹ÄÜ¡£

„Ä½Ü×Ü½áÄËíµí°ÖÐÊµ¼Ê¿ÉÓÄµÄ AGP ¹ÄÜíÊËÀÄÐ, ÷ËÊÇÖ÷»ú°âÐ¾Ä¬°Í NVIDIA Í¼ÐÍ
¹ÄíÊè±, ¹²ÓÐµÄ AGP ¹ÄÜíÊ

„ÄËèÖÃçÉÊ¹ÄúÊÖ¹µ÷Öû¼⁄⁄ËË¹²Û×÷µÄ×î´ó AGP ÄÊ;£

×¢£°Èç¹û½«ËÛ¶Èµ÷çì£¬³¬³öÏí³µÄ°²Ë«ÄäÖÄ£¬µ÷Öû „ÄËèÖÃ»áÊ¹ÄúµÄÏí³²»ËÈ¶”

μ¥»÷ 'Ë¿òf¬ÒÔ±ãÆôÓÃ AGP ¿ìĐ' (FW)¡£

μ¥»÷ 'Ë¿ò£¬ÒÔ±ãÆôÓÃ AGP ±ß'øÑ°Ö· (SBA)¡£

μ¥»÷ 'Ëçòf¬ÒÔ±ãÆôÓÃ¶pÎ¬ÃüÁî»⁹³ãÆ÷»⁹'æj£

„ÄÑîÿçÉÊ'ÄúçØÖÆÔÊĐíÁĐ¶ÓµÄî'íê³É AGP ×ÛÏßÇëÇóµÄ×í'óÖµî£

Ñ;Ôñ, ãÑ;îçÉÉ¹ïµí³îª×í´óÊýÄçµÄí´íê³É AGP ×ÜÏÇçöÑ;Ôñ×í¼ÑÉèÖÄ;£

Ñ;Ôñ,ÃÑ;îî£-ÒÔÖ,¶"Î'íê³É AGP ×ÜÏßÇëÇóμÄ×í'óÖμ;£

μΨ»÷ÒÔ±â²âÊÔ´ËÃæ°âÖ, ¶"μÄ AGP
ÅäÖÃ;£, Æ²âÊÔ;ÉÄÐ¶ĪËùÑ;ÉèÖÃÊÇ·ñ»áÓýÆðÈĪ°ĪÈ¶"ÐÔ»ðÐÔÄÛ·½ÃæμÄĪÊĪâ;£

ÓÆ¶´É»¬çé£¬ÔÔ±ãÈèÖÖÁÓÁÓÚ Direct3D 9í OpenGL Ó;ÓÁ³ÌÐòµÄÆ½»¬´!Áí³Ì¶È;£Æ½»¬
´!Áí¼¼¼ÈðÖÖÁÓÚ¾¼Áç¼øÈÛËÿÍ¬ÎÏ±ßÔµÓÐÈ±³ðÌÖµÄ ;®½×Íÿ⁻
Ð§¹ú;£¶ÖÓÚÁ³Ö»ÏØ¶µÄÓ;ÓÁ³ÌÐð£¬ÁúçÈÖÖÔÛÈÈ«¹Ø±ÖÆ½»¬´!Áí¹í×í´óÆ½»¬
´!ÁíÁçÖ®¼ä×÷³öÑ;Öñ;£

- **¹Ø±Ö;£**½úÖÖËÿÍ¬Ö;ÓÁ³ÌÐðÖÐµÄÆ½»¬
´!Áí;£ÈÇ¹úÁúÐèÖ³Ó;ÓÁ³ÌÐð¾ßÓÐ×í¼ÑÐÖÄÛ£¬ÇçÑ;Öñ´ÈÑ;Í;£
- **2x.Í´¹ÿÈ¹ÓÁ** 2x ÄÆÈ½ÆðÖÖÆ½»¬
´!Áí;£,ÄÆÈ½çÉ,Ä½øËÿÍ¬Ö;ÓÁ³ÌÐðµÄ¼¼¼öÖÈÁç£¬¬á,ßÐÖÄÛ;£
- **2xQ.çÈÈ¹×`ÀùÆ½»¬**´!Áí¼¼¼ÈðÖÖÁÓÚ GeForce Í¼ÐÍ´!ÁíÈè±,ÏµÁÐ;£2xQ£`Á.»`ÐÍ£©Æ½»¬
´!ÁíµÄÖÈÁçÖè½ÏÁÿµÄ 4x Æ½»¬´!ÁíÄÆÈ½µÄÖÈÁçÏÁÍ¬£¬ÆäÐÖÄÛÖè½ÏçµÄ 2x Æ½»¬
´!ÁíÄÆÈ½µÄÐÖÄÛ¼,ºðÏÁÍ¬;£
- **4x.Í´¹ÿÈ¹ÓÁ** 4x ÄÆÈ½ÆðÖÖÆ½»¬
´!Áí;£,ÄÆÈ½Ïá¹©,üºÁµÄ¼¼¼öÖÈÁç£¬¬µ«ÈÇÖÛËÿÍ¬Ö;ÓÁ³ÌÐðÖÐÄ³Ð©ÐÖÄÛÖÐÈÛ½µµÍ;£
- **4xG.È¹ÓÁ** 4x£¬9 tap£´,ßÈ¹ÇúÏß£©ÄÆÈ½À´ÆðÖÖÆ½»¬
´!Áí;£,ÄÆÈ½Ïá¹©,ü,ßµÄ¼¼¼öÖÈÁç£¬¬µ«ÈÇÖÛËÿÍ¬Ö;ÓÁ³ÌÐðÖÐÄ³Ð©ÐÖÄÛÖÐÈÛ½µµÍ;£
- **4xS.Í´¹ÿÈ¹ÓÁ** 4xS ÄÆÈ½ÆðÖÖÆ½»¬´!Áí;£,ÄÆÈ½Ïá¹©µÄ¼¼¼öÖÈÁçÓÁÓÚ 4x
ÄÆÈ½£¬¬µ«ÈÇÄ³Ð©ËÿÍ¬Ö;ÓÁ³ÌÐðµÄÐÖÄÛ»áÁÔÏç½µµÍ;£´ÈÈèÖÁ½öÓºÏ Direct3D Ó;ÓÁ³ÌÐð;£
- **6xS.Í´¹ÿÈ¹ÓÁ** 6xS ÄÆÈ½ÆðÖÖÆ½»¬´!Áí;£,ÄÆÈ½µÄ¼¼¼öÖÈÁç,ßÓÚ 4xS
ÄÆÈ½;£´ÈÈèÖÁ½öÓºÏ Direct3D Ó;ÓÁ³ÌÐð;£
- **8x.Í´¹ÿÈ¹ÓÁ** 8x ÄÆÈ½ÆðÖÖÆ½»¬´!Áí;£,ÄÆÈ½µÄ¼¼¼öÖÈÁç,ßÓÚ Direct3D Ó;ÓÁ³ÌÐðµÄ 6xS
ÄÆÈ½£¬¬Òà,ßÓÚ OpenGL Ó;ÓÁ³ÌÐðµÄ 4x ÄÆÈ½;£
- **16x.Í´¹ÿÈ¹ÓÁ** 16x ÄÆÈ½ÆðÖÖÆ½»¬´!Áí;£,ÄÆÈ½µÄ¼¼¼öÖÈÁç,ßÓÚ 8x ÄÆÈ½;£
×ç£ºÖÉÓÚÓ²¼µµÄÏÖÆ£¬Ä³Ð©Ñ;ÏçÉÄÛ²»ÄÛÈ¹ÓÁ;£ÏçÇçÇ²ÏÖ NVIDIA ÓÁ»§Ö,Ä;£

ÒÆΠ´È»-ζέζÉÉèÖÃ, ÷ÏòÒìÐÔ¹ýÂËμÄ³Ì¶ÈÉ-ÒÒÆÛÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄζ;£ÆðÓÃ
´ÈÑ;ÏζÉÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄζ£-μ«ÐÔÃÛÓÐËù½μμÍ;£

- **1Ø±Ö;£**½ûÓÃ, ÷ÏòÒìÐÔ¹ýÂË;£
- **1x.** ´ïμ½×î¼ÑÐÔÃÛ;£
- **2x.** ζÉÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄζ£-μ«»á½μμÍÐÔÃÛ;£
- **4x.** ζÉÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄζ£-μ«»á½μμÍÐÔÃÛ;£
- **8x.** ´ïμ½×î¼ÑÍ¼ÍóÖÊÄζ;£

×ç£ºÓÉÓÚÓ²¼pμÄÏÐÆ£-Ä³Ð©Ñ;ÏζÉÄÛ²»ÄÛÊ¹ÓÃ;£ÏèÇèÇè²ÎÖ NVIDIA ÓÃ»§ÈμÄ÷Î¼¼p;£

¿ÉÔÊĐí Direct3D Ó|ÓÃ³ÌĐòÑ;Ôñ×Ô¼ºμÄËϕĐÁÂÊ;£ÆðÓÃ'ËÑ;İºó£-½ûÓÃÒÔİÁÁĐ±í¿ò;£

¿ÉÔÊĐíÇý¶³ÌĐò³¬³ö Direct3D Ó;ÓÃ³ÌĐòμÄËφĐÁÂÊ;£ÆδÓÃ´ËÑ;İĩºóE¬½ûÓÃÒÔİÁÁĐ±í¿ò;£

ÉÁÐ±íçòçÉÊ¹Äú, ö±ð³¬³ö, ÷·Ö±æÂÊµÄËçÐÄÂÊ;f

Èç¹ûÑ;Ôñ~~Ä~~-~~È~~Öµf-ÔòÒâí¶×ÂÊ¹ÓÃÓ|ÓÃ³ÌÐòµÄËçÐÄÂÊ;fÆäÊùÊÍ°ÍÖµÒâí¶×Å½«Ë
çÐÄÂÊÊèÊªÈ«ÆÄÄ» Direct3D Ó|ÓÃ³ÌÐòÖµ;f

Òª³¬³öÖ»_öËçÐÄÂÊÊº

1. ´ÖËçÐÄÂÊÁÐÉÍf-ÖÖµ¹/²º-ÓÐÄúÍfÍú_Ä±äÆäË
çÐÄÂÊµÄ·Ö±æÂÊµÄÖ»ÐÐÍÄ×Öf¬µ¥»÷ÆäÖÐµÄ;°Ä-ÈÍ±Ò»´Ê;f³öÏÖ_÷ÖÖÖµµÄÄµ¥;f
2. Ñ;ÔñÒ»ÖÖËçÐÄÂÊÊf-Ê»ºóµ¥»÷**Ó|ÓÃ**;f

Í"1ý·Å'ó,ßÆµÄÚÈÝÈñ»~Í¼İóÖÊÁ¿i£

μ÷Õûμç³ØºÄμçÁζÓëÐÔÄÛμÄÏà¶Ô±ÈÀý¡£

μ ÷ Õ ù ½ » Á ÷ μ ç Ô ' ° Ä μ ç Á ç Ó ë Ð Ô Ä Ü μ Ä ï à ¶ Ô ± È À ý ¡ £

ΌαΈÇÄ¿°ÏýÔÚÊ'ÓÄμÄμçÔ´¡£

ŌâÊÇÄ¿µĂŌĂµçÁ¿ŌëĐŌÛµĂ±ÈÀý¡£

ÖâÊÇµç³ØÄ¿µÄ³äµçÁ¿j£

Ê¹ÓÃ ÊµçÊÓÆÁÄ»³ß´ç»¬çé£¬½·ÊÇÍ¶»¬çé£¬µ÷ÕûµçÊÓÆÁÄ»³ß
´ç;fÀÿÈç£¬¬Èç¹ûç´µ½µçÊÓÆÁÄ»ËÄÖÜÓÐºÚË«±ßçð£¬¬çÊÓÃÕâ,ö»¬çé·Å
´óµçÊÓÆÁÄ»£¬ÔÔ±ãÏû³ÿÕâ,öºÚçð;£
×ç£º×íÓÒ±ßµÄËèÖÃ£¬½«»¬çéÒ»Ö±ÒÆµ½×íÓÒ±ß£©Ê¹DVD¹ÛÉÍ´|ÓÚ×í¼Ñ×´Ì¬;£

ÉýÂëÕñ¶¿ØÖÆ¿ÉÉ¹Äú¿ØÖÆ·ÖÉ«°Í¼ÍóÇ¿¶É£¬É¹ÉÓÆµ»Ø·ÁÍ¼Íó,üÁÁ¿,üÇåÍú¿£

Ä³Ð©µçÓ°£¨ÊÓÆµí¼Ĩó£©çÉÄÛÔÚ»Ø·ÄÖÐ×ªµ;£çÉÔö¼Ó»Ò¶ÈÖµÀ´Ê¹¼Ĩó±äÄÄ;£

Öâ, öÃæ°áíá¹©½¨Áç°ÍÊ¹ÓÃ×Ó¶¨¨ÒãïÔÊ¾¼·Ö±æÂÊµÃ, ÷ÖÖ¹¡ÄÜ¡£

μϕ» ÷ ÒÔ±ã½«ÄÊ½±à¼ÇøÓðÊäÊëμÃ×Ô¶¨¨ÒåÄÊ½Í¼Óμ½×Ô¶¨¨ÒåÄÊ½ÁÐ±íÖÐ;£

μϕ» ÷ ò Ò ± ã , ü , Ä Ä ç ° Ò Ú × Ò ¶ ¨ Ò å Ä £ Ê ½ Á Ð ± í Ò Ð Ñ ¡ ¶ ¨ μ Ä ï ö Ä ç ¡ £

μϕ» ÷ ÒÔ±ã²âÊÔÄÊ½±à¼ÇøÓðÖÐμÄ×Ô¶¨ÒåÄÊ½;ÊÔâĩ²âÊÔ½«ÎªÈùÑ;ÏÔÊ¾Æ÷ÉèÖÄÄÊ½Ê¬²
ϕºÊÊμ,ÄÊèÖÄμÄÏÿÊ·ÐÔ;Ê

μϣ» ÷ ÒÔ±ãÉ¾³ýÄç°ÔÚ×Ô¶"ÒâÄ£Ê½ÁÐ±íÖÐÑ;¶"μÄÌδÄ;ι£

μ¥»÷ ,Ã¿ð£¬¿ÉÊ¹ÔÚËùÑ;ÏË¼Æ÷ÉÏËðÏÃμÃÆË½ÉðÏÃÐ;ÓÚ´«Í³ Windows
×ÃÃæÃÆË½;f, ù¼ÝÏË¼Æ÷μÃÐÓÃÛ£¬ÏãÑù¿ÉÃÛË¹ÏË¼Æ÷μÃ¿É¼ûÇøÒð¿ÉÏË¼-
¹ýËð·Ã»ð¿ÉÓÚ×ÃÃæËË½ÏÆ;f

μ ÷ Õ ù × Ô ¶ ¨ Ò ã ï Ò Ê ¼ Ä Ê ½ μ Ä Ë ® Æ ½ ³ ß ´ ç Æ ¨ » ò ° á ï ò ï ó Ë Ø Ê ý Ä ç Æ © ¡ Æ

μ ÷ Õ ù × Ô ¶ ÷ Ò ã Ì Ò Ê ¾ Ä Ê ½ μ Ä ´ ¹ Ò ± ³ ß ´ ç £ ÷ » ð × Ý Ì ò Í ó È Ø Ê ý Ä ç £ © ¡ £

μ ÷ Õ ù × Ô ¶ ÷ Ò ã ï Ò Ê ¾ Ä Ê ½ μ Ä ´ ¹ Ò ± Ë ϕ Ð Ä Ä Ê ÿ £

μ ÷ Ō ù × Ō ¶ ¨ Ō ã İ Ō Ê ¾ Ä Ê ½ ± » İ Ō Ê ¾ μ Ä Ñ Ō É « Ê ý Ä ç £ ¨ Ò²³ Æ İ^a bpp » ò Ä ç İ ó È Ø İ » Ê ý £ © ĵ £

Ñ;Ôñ±ê×¼ Windows ĨÔÊ¾ÄÊ½ÖĐμÄÒ»ÖÖƒ¬×÷ÍªÄÊ½±à¼ÇøÓòμÄÆðμã;ƒ

ÁÐ³öÄ¿Ç°;ÉÓÃµ×Ô¶¨ÒãÏÊ¾Ä£Ê½¿£

ÁÐ³öÄ¿Ç°¿ÉÔÚÓëËùÑ;ÏÔÊ¾Ïà¹ØµÀìØ¶"ÏÔÊ¾Éè±,ÉÏËèÖÃµÀÏÔÊ¾ÄÊ½;f,ÃÁÐ±í½<½ö°üº-ÄÛ¹»Ê
µ¼ÄËÏÔÊ¾ÔÛ,ÃÏÔÊ¾Éè±,ÉÏµÄÄÊ½f-Æä³ß´ç¿ÉÁÛÐ;ÓÛ¿ÉÔÛ Windows
ÏÔÊ¾ËðÐÔËèÖÃæ°ãÉÏËèÖÃµÄÄÊ½;f

μϣ» ÷ 'ËζòζÉÆδÓÃ²έζ´μçÊÓÊÓÆμÃÚÈÝμÃ×¼ÑÉèÖÃıƒ

μ ÷ Õ ï Ì Ò Ê ¾ Æ ÷ ¼ Æ Ê ± f ¬ ± f ³ Ò μ ± Ç ° × Ý á ± È À ý ¡ f

ÏÔÊ¾ ClearView

ÏÔÊ¾Æ÷ÅäÖÃµÃÍ¼½â¡µ¥»÷ÏÔÊ¾Æ÷Í¼Íó£-½«ÆäÒÆµ½ÏÍúµÃ»ÖÃ£-ÒÔ±ãÖØÐÂ²¼ÖÃÏÔÊ¾Ë
³Ðò¡£

¿ÉÓÃ,ÃÑ;İİÀ´Ñ;ÔñİÔÊ¾ÅäÖÃ;£ÓĐİÂÁĐÑ;İİ;É¹©Ê¹ÓÃ£º

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

½« ,ÄÏÔÊ¾Æ÷Ñ;×÷Ê×Ñ;ÏÔÊ¾Æ÷;£Ê×Ñ;ÏÔÊ¾Æ÷;¿É ,ù¾ÝÐèÒÍ''¹ý ;®Ê×Ñ;ÏÔÊ¾Æ÷ËΦΔÂ;`
»¬¿éÀ´ËΦΔÂ;£

ÓÃÊó±êÑ;ÔñÊ×Ñ;İÔÊ¾Æ÷;£Êó±êËùÔÚμĂİÔÊ¾Æ÷½«±»μ±×÷ĐèÒªËĐÂμĂÊ×Ñ;İÔÊ¾Æ÷;£

ÓÃÕâ,ö»¬çéÀ´È·¶¨¨Ê×ÑîÏÔÊ¾⁄Æ÷£¨¨Öë·ÇÊ×ÑîÏÔÊ¾⁄Æ÷Ïà±È£©μÄËϕΔÂ´ÎÊýî£

§ **1x** ¹æ¶¨¨Ê×ÑîÏÔÊ¾⁄Æ÷ÔÚÃç,öÖÛÆÚÖÐÖ»ËϕΔÂÒ»´Îî£

§ **2x** ¹æ¶¨¨Ê×ÑîÏÔÊ¾⁄Æ÷ËϕΔÂÁ½´Î,¶ø·ÇÊ×ÑîÏÔÊ¾⁄Æ÷ÔÚÒ»öÖÛÆÚÖÐÖ»ËϕΔÂÒ»´Îî£

§ **3x** ¹æ¶¨¨Ê×ÑîÏÔÊ¾⁄Æ÷ÔÚÃç,öÖÛÆÚÖÐËϕΔÂËý´Îî£

°iÖúÄúîªíÁÁĐÇé¿öÑ;ÔñÊ±ÖÓÉèÖÃ£º

§ ±ê×¼£¨¶Í¬£©£¬Ö»Ó°î¶Í¬Ó;ÓÃ³ìĐð£¬»ð

§ ĐÔÃÛ£¨Ëýî¬£©£¬½öÓ°îËýî¬Ó;ÓÃ³ìĐð;£

Ñ;ÔñĐÔÄÛÊ±ÖÓÉèÖÃ½«È·¶ ÄúÔËĐĐμÄËýÎ-Ó;ÓÃ³ìĐòμÄËÛ¶È;£

Ñ;Ôñ±ê×¼Ê±ÖÓÉèÖÃ½«È·¶ ÄúÔËÐµÄ¶Í-Ó;ÓÃ³ìÐòÄËÙ¶È;£

È·¶"µ±Ê±İµÍ³¿É°²È«³ĐÊÛµÄ×í'óÊ±ÖÓÉèÖÃ;£'È'İ·¶"µÄ×í'óÊ±ÖÓÉèÖÃ¿ÉÓÚÁ¬ĐøÔËĐĐÊ±
±ä»~£¬²¢Ê;¾óÓÚİµÍ³'İÁí×Ô¶"¼i²ãÑ¹Á;²ãÊÔµÄÇé¿ö;£

ÔÚççÔ½ÄÊ½Ê±£¬çÉ´´½¨ÖØµþ¡££¨ççÔ½ÄÊ½Ê±£¬Æð¶¨Ê±£¬¬Ä³Ð©İµí³İÐ¨¨
´´½¨ÖØµþ£»„ÄŃ¡İçÊÊ¹ÄúçË·þÔâÒ»¾¼ÖİÐ¡££©

°'İÄÍ¼¶¶α°'ÄŸçÉÊ¹µ⁻³ðÊ½²ËµŸÔÚ¼¶¶α°'İÄÊ±±f³Ö'ðçª×'ì¬;fÈç¹ûËÉçª¼¶¶α°'ÄŸ
f¬µ⁻³ðÊ½²ËµŸ»á×Ô¶⁻¹Ø±Öf¬ÔÚçØÖÆÄæ°â'°çÚÊŞËŸ½¹µãÊ±ÔÛ'ðçª;f

¿ÉÊ¹ÄúÎ³Ä³Ò»¸ö¼ßìãÏÔÊ¼Éè±¸ÊÖ¶ÑîÔñÆ½ÒÆÉ"Ãè·Ö±æÂÊ;ÊÇ¹úÄúÑîÔñÆ½ÒÆÉ"Ãè·Ö±æÂÊ
f-Çý¶³ÏÐò»áÔÚÊÏÏ¿ÉÄÛµÄÊ±°ðf-ÒÔ¹æ¶"µÄ·Ö±æÂÊ½øÈèÆ½ÒÆÉ"ÃèÄÆÊ½;f
×çf°Ïµí³ÖÐÄÆô¶³óf-,ÃÉèÖÄ½«Ê¼ÖÖÓÐÐ§;f

Èç¹úÄúµÄÏÔÊ¾Æ÷f¨ÏÔÊ¾Éè±,f©Ö§³ÖÔÊ¾Ðý×ªf¬µ¥»÷,Ãçòìf
×çfºÈç¹úÄúµÄÏÔÊ¾Éè±,²»Ö§³ÖÔÊ¾Ðý×ªf¬,´Ñì,Ãçò½«½úÔÁÐý×ª¹|ÄÛìf

Ñ_j. ã_zòò±ãòóóã>§Ñ_iôñμãËýÎ-ó;óã³ìĐò, ÷ìòÒìĐÔÉèÖã³-³öó;óã³ìĐòÑ_iôñμã, ÷ìòÒìĐÔÉèÖã_i
f

„Ñî´ËçðçÉÆðÓÃË«ÖØÉ´ÃèÄÆË½jÆ

§ Ë«ÖØÉ´ÃèÉ¼«´óμØìá,ßμí·Ö±æÂËÍ¼íóÖËÁçÆ¬×îËËÓÃÓÚË«ÆÁÃ»ËÓÆμ»ð¼ÆËã»úÓÏ·jÆ

§ Ë«ÖØÉ´ÃèÒªÇóíÔË¾Æ÷´øçí¼Ó±¶jÆËÇ¹ûÐèÒª,ü,ß·Ö±æÂËºíË
ϕÐÃÃËÆ¬¬Ë«ÖØÉ´ÃèÄÆË½³¬¹ýíÔË¾Æ÷ÏÐÖÆË±Æ¬Çý¶³ÏÐò»á×Ô¶¬»Ö,´±ê×¼ÄÆË½jÆ

¿ÉÊ¹ÄúÍ¼ÓÒ»ÖÖÒÔÉÏ¼ßÓÐËùÓÐÊÛÖ§³ÕÑÕÉ«Éî¶ÈµÄ¶¨ ÖÆÄÊÊ½¿E

¿ÉÊ¹ÄúÍ¼ÓÒ»ÖÖÒÔÉË¼ßÓÐËùÓÐÊÛÖ§³ÖËφÐÂÂÊµÄ¶ÖÆÄ£Ê½¡£

ÏÔÊ¾, ÷ÖÖ¿É¹©ÏÔÊ¾Æ÷fÏÔÊ¾Éè±, f©Ê¹ÓÃµÄÆÁÄ»·Ö±æÂÊÉèÖÃ¿fÒÆ¶»-¿éÒÔÑ¿Ôñ²»Í-µÄ
ÆÁÄ»·Ö±æÂÊ¿f

ÏÔÊ¾ÊÊÓÁÓÚÏÔÊ¾Æ÷fÏÔÊ¾Éè±, f©μ±Ç°Ñ;ÔñμÄÆÁÄ»·Ö±æÂÊμÄ, ÷ÖÖ¿É¹©Ê¹ÓμÄÑÖÉ«ÉèÖ
Ä;fμ¥»÷¿ØÆÒÑ;Ôñ²»Í-μÄÑÖÉ«ÉèÖÄ;f

ÁÐ³öÒÑ·çÉú²çÒÑ±»Éè±,Çý¶³ÌÐð¼ÇÂ¼µÄ NVIDIA Í¼ÐÎ
´¡ÁíÉè±,ìØÊâÊÂ¼þ;£Ò²;ÉÔÓÍ¹ýÊÂ¼þ¼ÇÂ¼ä~ÀÀÆ÷²é;´ÕâÐ©ÊÂ¼þ;£

OpenGL ÖĐÓÁÓÚÖØµµÄİóËØ, ñÊ½;f

- ÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ (8 bpp)Ê'ÓÃ 8 Î»µ÷É«ÖØµµ
- RGB É«ÖØµµf`RGB555 , ñÊ½f ©Ê'ÓÃ16Î» (RGB555) ÖØµµ
- ÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ (8 bpp)Í RGB555 , ñÊ½f°çÊÊ'Ó!ÓÃ³İĐòÊ'ÓÃ 8 Î»µ÷É«ÖØµµ»ò 16 Î» (RGB555) ÖØµµ;f

×çf°ÖØµµĐèÒª, ü¶µ¥°â¼ĐİÁÚ'æf¬çÉÄÛ²»ÄÜÓÁÓÚËùÓĐ·Ö±æÂÊ;fÈç¹û·ÁİÊÖØµµ¹;ÄÜÊ±·
çÉúİÊİâf¬çÉÄÛĐèÒª½µµÍ·Ö±æÂÊ»òÑÕÉ«Ëİ¶Ê;f

ÆôÓÃÆ½»¬!Àíßìö»Ò¶È¾ÀÏý;£¾»Ò¶È¾ÀÏóμÄÆ½»¬!ÀíßìöÔÜäÏÈ¾Æ½»¬íßìöÊ±
f¬½«¼æ¹Ëμ½Êä³öÉè±,ÑÕÉ«ÏÏÈ¾ÄÜ!½ÆμÄ±äÒ;£

½« ,Ãĩµí³ÆðÓÃîÖ ÷ Ĩµí³;£ÆðÓÃ,ÃÑ;ĩîÊ ±£ ¬Í¼ĐÎĵ `` ±»ÓÃ× ÷ Ö ÷ Ĩµí³£ ¬ĵÉ²úÉúÖ;ËøÍ ¬²½ĐÅ°Å;£

ÉÏÉýÔµ;£, ÑÑ;ÏiEôÓÃÊ±£ - ±íÃ ÷ ÉÏÉýÔµ±» ÓÃÀ´¼i²âÍ-²½j£

İĀ½μÔμ;£, ĀÑjİiÆôÓĀĒ±£¬±İĀ÷İĀ½μÔμ±»ÓĀĀ´¼i²âÍ¬²½j£

Í¬²½ÑÓ³ÙÈ¨ÎçÃëÈ©ĵÈ'!ÓÚÖ÷ÄÈ½Ê±È¬,ÃÑĵİ'æŋ¨ÖĵËøç¨μÈ'ýÉú³ÉÍ¬²½Âö³âμÄμÈ
'ýÊ±¼ä³æŋÈÈ¨ÒÔÎçÃëİ³μŸİ»È©ĵÈ

ËϕĐÂ (Hz)jƒ'¡ÓÚÖ÷ÄƒÊ½Ê±ƒ¬ŌâÊÇÍ¼ĐÎζ¨Éú³ÉÊä³öÍ¬²½Âö³âμÄƒμÂÊƒ¨ÒÔºŌ×ÈîªμŸÎ»ƒ©jƒ

Í-21/2ºÍÁ-1/2Ó×'Ì-1/4Ê³/4ÏÔÊ³/4Ö;Ëøç`ÄçÇ°µÄ×'Ì-1;£

- **Í-21/2³/4ÍÐ÷Ö, ¶"À'×ÔÓÚ NVIDIA Í¼ÐÍ'!ÁíÆ÷µÄÊä³öÍ-21/2ÐÅºÄ;£**
- **½»»»³/4ÍÐ÷Ö, ¶" NVIDIA Í¼ÐÍ'!ÁíÆ÷Ö®¼äµÄÐÅºÆ-ÓÃÀ'Ê¹³/4Ö»"Á'ÉÏµÄËùÓÐÍ¼ÐÍ'!ÁíÆ÷Í-21/2;£**
- **¼ÆÊ±Í-21/2Ï»Ö, ¾ÓÉÖ;Ëø¶Ë;ÚÉú³ÉµÄÖ»Ö¼ÆÊ±Í-21/2;£**
- **Áç!âí-21/2Ö, ¶"À'×ÔÓÚ VGA ç"µÄÍ-21/2;£ËÈç¹ûÃ»ÓÐÖ;ËøÍ-21/2»ð House Í-21/2£-1/2«Ê¹ÓÃÁç!âí-21/2;£**
- **ÊäËëµÄ×÷ÓÃÊÇÖ, ¶"Ö;ËøÍ-21/2µÄÊäËëÁ-1/2ÓÆ÷**
- **Êä³öµÄ×÷ÓÃÊÇÖ, ¶"Ö;ËøÍ-21/2Êä³öµÄÁ-1/2ÓÆ÷**
- **House Í-21/2µÄ×÷ÓÃÊÇÖ, ¶"´Ó BNC ½ÓÍ·ÊÖµ¼µÄÍ-21/2ÐÅºÄ;£**

μ¥»÷ÒÔ²éÑ̃, ÷ÖÖÍ-²½Ñ̃;İ²ϕ°ËËμÁ-½Ó×'¿ö£¬ÆÁÄ»Éİ½«İÔÊ¾Đ£×¼¼á¹û°Íμ±Ç°×'Ì¬ı£

μϣ»÷òôöëððò»ïμάðäú²¿âêôà
´ð£×¼í¼ðí¿¨£¬òòæúóá»¨öíí¬²½éèöã;£æáá»éí½«ïôê¾ð£×¼½á¹ûºíμ±ç°×´ì¬;£

μ¥»÷ÒÔ±ãÈ·ÈÏà¹ØÏÔÊ¾Æ÷f¨ÏÔÊ¾Éè±, f©¡f

μ¥»÷ÁÐ±íçð¼ýÍ·£-Ñ;ÔñÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷»ð´ÏÏÔÊ¾Æ÷£¨È;¾öÓÚÄúÍíúÓÃÃÃÒ»„öÏÔÊ¾Æ÷À
´ÏÔÊ¾Æ÷ÖØµþÊÓÆµ£©;£

ÒÔ´ËÑ;İiÑ;ÔñÓÁÓÚİÔÊ¼×ÀÃæµÄÒ»¶İÔİÔÊ¼Æ÷;fµÚÒ»_öí¼±ê´ú±ıÖ÷İÔÊ¼Æ÷f¬µÚ¶_öí¼±ê´ú±ı´İİÔÊ¼Æ÷;fÔâ,öÁĐµŸİÔÊ¼ËùÓĐçÉÒ»ÆðÊ¹ÓÃµÄİİÔÊ¼Æ÷Åä¶İÔıf

ÓÃ,ÃÑ;ĩĩÑ;Ôñ×ÀÃæÏÔÊ¾·½Ê½j£

§ **µΨÒ»ÏÔÊ¾Æ**÷Òâí¶×Á½öÔÚÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷ÏÔÊ¾×ÀÃæj£

§ **Ë«ÆÁÏÔÊ¾**Òâí¶×ÁÏÔÊ¾Á½,ö²»Í-µÃ×ÀÃæ£¬,÷ÏÔÊ¾Æ÷ÏÔÊ¾Ò»_ö×ÀÃæj£

§ **Ö**Òâí¶×ÁÔÚÁ½,öÏÔÊ¾Æ÷ÉÏØ,´ÏÔÊ¾Í-Ò»_ö×ÀÃæj£

§ **Ë**®Æ½ç**Ö**½Òâí¶×Á½«Ò»_ö×ÀÃæË®Æ½ÉìÕ¹µ½Á½,öÏÔÊ¾Æ÷j£

§ **¹Ö±çÖ**½Òâí¶×Á½«Ò»_ö×ÀÃæ´¹Ö±ÉìÕ¹µ½Á½,öÏÔÊ¾Æ÷j£

ÔÚ´;ÓÚË®Æ½»ð´¹Ö±ζÇÔ½ÄÆË½μÄ nView
ÏË¼Æ÷ÉÏÆδÓÃ×ÀÃæÖØμþ;£, Ñ;í;ÉË¹ÁúÔÚË¹ÓÃ¶à, öÏË¼Æ÷Ë±£-ÖØ,
´ÏË¼Æ÷½üÅþÁÏË¼Æ÷±ßÔμμÁ¼¼ÍóμÄÖ»²ζ·Ö£-½è´ËËÔÚζÇÔ½ÄÆË½ÏÄÍ³ÉÒ»„ öÏùìâ×ÀÃæ;£

Ê¹ÓÃË®Æ½çÔ½ÄÊ½×ÀÃæÖØµþÊ±£¬Ö, ¶¨Ë®Æ½ÏÖØÖØµþÊýÄçî£

Ê¹ÓÃ´¹Ö±¿çÔ½ÄÊ½×ÀÃæÖØµþÊ±£-Ö, ¶´¹Ö±İóËÖÖØµþÊýÃ¿£

ÔÚËùÓÐ ;@Í¶ÉäÊ½;® ÌÔÊ¾Æ÷ÉÏÆóÓÁÍ¶Éä»i°Ï;É´Ó¶à,öí¶ÉäÊ½Éè±,Êä³óí¼ÍóÊ±
£¬,ÃÑ;Ï¿ÉÊ¹Áú²¹³¥Á¶ÈÈ±ÏÝ£¬ÖØµþÒÒÐÍ³Éµ¥Ò»Î·ìµÄÏÔÊ¾¼¼Íó;£

Èç¹ùÒ³Ñ;ÔñÓÁÍ¶Éä»i°İÄ£Ê½À´;ÀíÔÊ¾Æ÷±ßÔµ£¬µ¥»÷ÆÁÄ»Í¼İó±ßÔµµÄ¼ýÍ·°´Å¥;£

Ö, ¶ Deòáí¶Éä»i°í'!ÁíµÄË®Æ½ÏÔÊ¾Æ÷±βÔµíóËËËÄ¿

Î»»i°ÏË ®Æ½ÏË¾Æ÷±ßÔµµÄË ®Æ½ÁÁ¶ËÏµÏÏËË, ¶½½µÏµ;Æ

•¶Ï¶° ÖÁ 255 ÏöËØ;ÆË'ÓÄ½Ï

´óµÄ½½µÏÖÐÖúÓÚ½µµÏÏË¾Æ÷±ßÔµµÄËÉ½û·Ï¶Æ-¼ò» ÏË¾Æ÷Î»ÖÄÆ×¼Æ-µ<¿ÉÄÛÖÚÄ
³Ö³ÏËË½µµÏ½ÏóËÄ;Æ

Î»»î°ÏË®Æ½ÏË¾Æ÷±ßÔµÖ, ¶"Ä¿±êÁÁ¶ËËÖµ;£

•¶Ï££°0 ÖÁ 255 ÏöËØ;£Ö, ¶"µÄËýÖµÔ½´ó£¬»»î°Ï±ßÔµµÄ¼ÏöÔ½Ä÷ÁÁ;£

Ö, ¶ Deòáí¶Éä»i¶í'!ÁíµÄ'1Ö±íÔÊ¾Æ÷±ßÔµíóËØÊýÄ¿jE

Î»»i°İ'1Ö±İÔÊ¾Æ÷±ßÔµµÄ'1Ö±ÁÁ¶ÈÖµİÝ¶ÈÖ, ¶½¥½µÖµj£

•¶İŞ£°0 ÖÁ 255 İ6ËØj£Ê'ÓÄ½İ

´óµÄ½¥½µÖµÓĐÖúÓÚ½µµİİÔÊ¾Æ÷±ßÔµµÄ¿É¼û·İ¶£-¼ò»~İÔÊ¾Æ÷Î»ÖÄĐ£×¼£-µ<¿ÉÄÜÔÚÄ
³ÖÖ³İ¶ÈËİ½µµİ¼İóÖÊÄ¿j£

Î»»î°Ï'1Ö±ÏÔÊ¼Æ÷±ßÔµÖ, ¶"Ä¿±êÁÁ¶ÈÖµ;£

•¶Î§£°0 ÖÁ 255 ÏóËØ;£Ö, ¶"µÄÊýÖµÔ½'ó£¬»î°Ï±ßÔµµÄ¼ÏóÔ½Ä÷ÁÁ;£

½«×ÀÃæÖØµþºÍ¶Éä»ìºÏÉèÖÃ´Ó¶Ô»°¿òÊä³öµ½Ò»¸õÏÃ¼þî£

'ÓÒ»_öîÄ¼pÊäÈë×ÃÃæÖØµþºí¶Éä»ìºÏÈèÖÃ£¬²ϕÔÚ¶Ô»°¿òÖÐÒÆÈëÔâÐ©ÉèÖÃ¡£

Ç¿ÖÆÖ§³ÖÊÓÆµ»i°İäÖÈ¾Æ÷;fÈç¹ûÔÚËùÑ;È«ÆÁÄ»İÔÊ¾Éè±,Éİç'²»µ½È«ÆÁÄ»ÊÓÆµ£¬ÇëÑ;Ôñ
„ĂÑ;İİ;£

ÆðÓÃ»ð½ûÓÃ, ß·Ö±æÂÊ×ÀÃæËö·Å±ÈÀý¡£ÆðÓÃ, ß·Ö±æÂÊ×ÀÃæËö·Å¿ÉÌá, ß×ÀÃæÍ¼İóÖÊÁ¿¡£

‘ıÓÚÖ÷ÄÊ½Ê±£-ŌâÊÇÍ’’ı́ BNC Á-½ÓÆ÷ÊŌμ½Íâ²ı́Í-²½·ϕÉúÆ÷Âö³âμÄÆμÂÊ£’’ÒÔ Hz
Íªμ¥Í»£©ı£

Γιόυϖ÷ΆεÊ½Ê±£-ÕâÊÇÓείâ²ζί→²½·ϕÉúÆ÷ÏàÁ¬μÄÊÓÆμΆεÊ½j£

‘ıÓÚÖ÷ÄÊÊ½Ê±Ê-ŌâÊÇÍ-²½Âö³â´«Ëı½´ÍÈ±,Ö®Ç°ÊŌμ½μĂÍâ²ıÍ-²½·ϕÉúÆ÷Âö³âÊýĂıÊ

ÒÆ¶¯ »¬¿éÒÔÑ;Ôñ Direct3D 9Í OpenGL Ó;ÓÃ³ÌÐòμÄÐÔÄÛºÍÖÊÁ¿ÔöÇ¿ÉèÖÃ;£

- **ΒΔÔÄÛ**¿ÉÊ¹Ó;ÓÃ³ÌÐòÐÔÄÛ´ïμ½×î¼Ñ³Ì¶È;£
- **ÐÔÄÛÊ¹**Ó;ÓÃ³ÌÐòÔÚ±£³ÖÁ¼ºÃÍ¼ÍóÖÊÁ¿μÄÍ¬Ê±»ñμÄ×î¼ÑÐÔÄÛ;£
- **ÖÊÁ¿Îª**Ä¬ÈÏÈèÖÃ£¬¿ÉÊ¹Ó;ÓÃ³ÌÐòμÄÖÊÁ¿´ïμ½×î¼ÑË®Æ½;£

ÓÀ»-ìØ¶" Ó;ÓÃ³ìÐòÔÚµçÊÓÉïµÄ¼Ðî;£

½«Í¼ĐİÖĂÓÚμçÊÓÖĐÑë;f

ÓÅ»̄μçÊÓ£¬,üºÃμØ»Ø·Å DVD;£

ÓÅ»̄μçÊÓ£¬,üºÃμØÏÔÊ¾×ÀÃæÍ¼Đî£

ÓÃ×Ô¶" ÒâÉèÖÃÓÅ»̄μçÊÓ¡£

¿ÉÔÊĐÍÓ!ÓÃ³!ĐòÑ;Ôñ×Ô¼°μÄËϕĐÂÂÊ;£ÆôÓÃ'ËÑ;Ĥ°ó£-½ûÓÃÒÔĬÁÁĐ±í¿ò;£

¿ÉÔÊĐíÇý¶⁻³ÌĐò³¬³öÓ!ÓÃ³ìĐòμÄËφĐÂÂÊ;£ÆôÓÃ´ËÑ;İ^ºó£¬½ùÓÃÒÔİÁÁĐ±íò;£

ÉÁÐ±íçò;ÉÊ¹Äú,ö±ð³¬³ö,÷·Ö±æÂÊµÄËçÐÄÂÊ;£

Èç¹ûÑ;ÔñÄ-ÈÏÖµ£-ÔðÒâÍ¶×ÂÊ¹ÓÃÓ|ÓÃ³ÏÐòµÄËçÐÄÂÊ;£ÆäÊûÊÏÏµÒâÍ¶×Â½«Ë
çÐÄÂÊÊèÏ³Ó|ÓÃ³ÏÐòÖµ;£

Ò³³¬³öÖ»_öËçÐÄÂÊ£º

1. ´ÓËçÐÄÂÊÁÐÉÍ£-ÖÒµ½²º-ÓÐÄúÍ£Íú,Ä±äÆäË
çÐÄÂÊµÄ·Ö±æÂÊµÄÖ»ÐÍÄ×Ö£¬µ¥»÷ÆäÖÐµÄ;°Ä-ÈÏ±±Ò»´Ê;£³öÏÖ,÷ÖÖµµÄÄµ¥;£
2. Ñ;ÔñÒ»ÖÖËçÐÄÂÊ£-Ë»ºµ¥»÷**Ó;ÓÄ**;£

³¬³öÖ»_öËçÐÄÂÊº£-Microsoft Windows ½«±",æ,ÄËçÐÄÂÊÏ³ÏÃ³ÏÐòÖ,¶"Ë
çÐÄÂÊ£¬µ«ËÇÏË¼Æ÷£"ÏË¼Ëè±,£©½«Ë¹ÓÃ±»³¬³öµÄËçÐÄÂÊ;£

μ¥»÷ÒÔ²éÑ̃, ÷ÖÖÍ-²½Ñ̃;İ²ϕ°ËËμÁ-½Ó×'¿ö£¬ÆÁÄ»Éİ½«İÔÊ¾Đ£×¼¼á¹û°Íμ±Ç°×'Ì¬ı£

½« ,Ãĩµí³ÆðÓÃîª´İĩµí³;£ÆðÓÃ,ÃÑ;İiÊ±£-Í¼Đİç´±»ÓÃ×÷´İĩµí³£-ÓëÖ;ËøÍ-²½ĐÅºÃÍ-²½;£

Ö, ¶ ÊÇ · ñ Ò ° ü À ¨ İ Ô Ê ¾ Æ ÷ ² » Ö § ³ Ö µ Ä Ä Ê Ê ½ ¼ Æ

× ç Ò â Æ ° Ñ ï Ô ñ ² » Ê Ê ° İ µ Ä İ Ô Ê ¾ Æ ÷ Ä Ê Ê ½ ç É Ä Ü µ ¼ Ö Â Ñ İ Ö Ø µ Ä İ Ô Ê ¾ İ Ê İ â ² ç ç É Ä Ü Ê ð » µ Ó ² ¼ þ ï Æ

μ¥»÷ÒÔÏÔÊ¾¼É¹©Ä¿Ç°Ñ¡ÔñμÄÆÁÄ»·Ö±æÂÊÊ¹ÓÃμÄËùÓÐ×Ô¶¨ÒåÄ£Ê½½¡£

ÏÔÊ¾ÊÊÓÁÓÚµ±Ç°Ñ;ÔñµÄÏÔÊ¾Æ÷£¨ÏÔÊ¾È±,£©ÆÁÄ»·Ö±æÊµÄ,÷ÖÖ¿É¹©Ê¹ÓÃµÄ
çÐÄÄÊ;£µ¥»÷´ËÑ;Ï£¬Ñ;Ôñ²»Í¬µÄçÐÄÄÊ£

ÏÔÊ¾×î°6Ò» 'ÍÊÔÍ¼, ü, ÄÊ±²ÉÓµÄÆÁÄ»·Ö±æÂÊ;çÑÕÉ«°ÍËçÐÁÂÊ;£

μ¥»÷òô×ô¶μ÷õû×ô¶òâ·ö±æâêçíêí£,ãçíêöμ±øðêíª 8 μä±¶êýí£

μ¥»÷İòĬÂ¼ýÍ·£-òÔÖ, ¶·ÔÚ°Ĭ'!Ó!ÓÃÕâĐ©ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÖÃ;£

- Ñ;Ôñ**ËùÓĐ£**-¿É½«ÉèÖÃÓ!ÓÃÓÚ Windows ×ÃÃæ°íÊÓÆμ»Ø·Å;£
- Ñ;Ôñ×**ÃÃæ£**-¿É½«ÕâĐ©ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÖÃÓ!ÓÃÓÚ Windows ×ÃÃæ;£
- Ñ;Ôñ**ÖØμp/VMR£**-¿É½«ÕâĐ©ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÖÃÓ!ÓÃÓÚÊ¹ÓÃÖØμp¹;ÄÛμÃÊÓÆμ»Ø·Å;£
- Ê¹ÓÃÈ«**ÆÁÊÓÆμ£**-¿É½«ÕâĐ©ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÖÃÓ!ÓÃÓÚÈ«ÆÁÊÓÆμ»Ø·Å;£

μϣ»÷İòĬĀ¼ŷĬ·£-òÔÑĭÔñÊÛ»-çé»òÇúĬßçØÖÆÓ°İμĂÑÕÉ«Ĭ”μÀĭ£ĂúçÉÒÔ·Ö±ðμ÷Õû°ĭÉ<ĭϕĀĬÉ«°ĬÀ
¶ĬÉ«Ĭ”μÀ£-Ò²çÉÒÔÒ»’Ĭμ÷Õû×Û°ĬĬ”μÀĭ£

ÏÔÊ¾µ±Ç°Êó±êÎ»ÖÃÊäÈëÖµ£¬»ðÇúÍßÍ¼ÐÎ¿ÖÆµãÊäÈëÖµ££

ÏÔÊ¾µ±Ç°Êó±êÏ»ÖÃÊä³öÖµ£¬»ðÇúÏßÍ¼ÐÏ;ØÖÆµãÊä³öÖµ;£

İÔÊ¾¼¿É¹©Ê¹ÓÃµÃÑÕÉ«½ÃÕýÃäÕÃİÃ¼þÃĐµ¥;£

- ±ê×¼Ã£Ê½¿ÉÈÃÁúÓÃ¶Ô±È¶È;çÃÁ¶È°İ»Ò¶È»¬¿éÖ, ¶ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÕÃ;£
-

ß¼¶Ã£Ê½¿ÉÈÃÁúı¹ýÊÖ¹²âÈë;çİ¶¶°İÉ¾¾¾ı¼ĐİÈùÊ¾ÇúİßÉİµÃ¿ØÖÆµã£¬Ö, ¶ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÖ
Ã;£ÊÇ¹úÆóÃ´ÈÑ;İı£¬»¬¿éİÔÊ¾µÃ£èÕ²»ÃÜÓ;ÕÃ;£

- **ICC** ÃäÕÃİÃ¼þÃ£Ê½Ê¹ÓÃ´ÓÖ, ¶ ICC ÃäÕÃİÃ¼þÊäÈëµÃÑÕÉ«½ÃÕýÇúİß;£Ñ;Õñ ICC
ÃäÕÃİÃ¼þÃ£Ê½£¬²çµ¥»±ÈäÈè°´Ã¥£¬ÖÖ±ã¼ÖÖ, ÃÃäÕÃİÃ¼þ;£ÊÇ¹úÆóÃ
´ÈÑ;İı£¬»¬¿éİÔÊ¾µÃ£èÕ²»ÃÜÓ;ÕÃ;£

Ãú±£´æµÃ×Ö¶¶°Ö£èÕ²İÔÊ¾ÓÚ, ÃÃĐµ¥;£Ö¾¼²»î×Ö¶¶°Ö£èÕÃÃäÕÃİÃ¼þ£¬Çë
´ÓÃĐµ¥ÖĐÓèÕÑ;Õñ;£

μϣ»÷òôö, ¶ ICC ÅäÖÃÎ¼pò°ÓμÃÎ¼pÃûj£

μΨ» ÷ ÒÔÇÐ»» ÆÄÄ»²ËμΨ±à¼ıf

ÆÁÄ»²Ëµ¥±à¼´òçªºó£¬çÉÏÔÊ¾Òþ²ØÆÁÄ»ÁÐµ¥¡£

ÔËÐµÄ·Ô±æÂËµÍÓÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷ËùÏ§³Ïµ×î, ß·Ô±æÂËË±f¬;ËË¹ÓÃÏâÐ©Ñ;ĪÄ
´Ë·¶´Æ½°âĪÔË¾Æ÷ËĪ¼ĪóµÄ²¼¾Ï;fËË·Ä±ËÄÿÑ;Ī;ËËÓÃÓÚÏ§³Ï¾ßÏÐ¶àÏØ±¾»ú·Ô±æÂËµÄÆ½°
âĪÔË¾Æ÷;f

ĪÔË¾ÆËÄäÆ÷ËË·Ä±ËÄÿËç¹úÄúĪfĪúËË·Ä·Ô±æÂË½ĪµĪµÄ¼Īóf¬Ë¹Ï®ËËºĪÓÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷f¬
ÇËÆðÓÃ, ĪĪÑ;Ī;fÄÿËçf¬Ëç¹úÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄ×î´ó·Ô±æÂËË¹ 1400x1050f¬·Ô±æÂËË¹^â
1024x768 µÄ¼Īó½«ËË·ÄÓÃ 1400x1050 µÄ·Ô±æÂËË¹ÔË¾ÆÄ»ËĪ;fĪÔË¾ÆËÄäÆ÷½«ÓÃÓÚ´ËĪ
"ĪóËØÄ©Ï¹" ²Ú×÷;f

¾ÏÏÐË³ö;fËç¹úÄúĪfĪúÏÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷ÏÐÐ°´Ä;Ç°×
´Ī¬ĪÔË¾·Ô±æÂË½ĪµĪµÄ¼Īóf¬ÇËÆðÓÃ, ĪÑ;Ī;fÄÿËçf¬Ëç¹úÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄ×î´ó·Ô±æÂËË¹^â
1400x1050f¬·Ô±æÂËË¹^â 1024x768 µÄ¼Īó½«ÏÏ 1024x768
µÄ·Ô±æÂË½ÓÚ;çðĪÔË¾ÔË¾ÆÄ»ÏÐÐ;f

ĪÔË¾Æ÷ËË·Ä±ËÄÿÄäËÆÓÚĪÔË¾ËËÄäÆ÷ËË·Ä±ËÄÿf¬²»Ī¬Ï®
´ĪËçf¬Ç°ÏË¹ÓÃÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄÄ¬ËĪ "ĪóËØÄ©Ï¹" ·f¬¶²»ËçĪÔË¾ËËÄäÆ÷;f

¶¶×Ý°âËË·Ä±ËÄÿ×çf°Ïâ, öÑ;Ī;ĪËç·ñ;çÉ¹©Ë¹ÓÃË¬Ë;¾óÓÚĪÔË¾Æ÷µÄÄäÏÄ;fççËç¹úĪfĪú°
´¼ĪóµÄ×Ý°â±ËÄËË·Ä·Ô±æÂË½ĪµĪµÄ¼Īóf¬Ë¹Ï®ËËºĪÓÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷f¬ÇËÆðÓÃ, ĪĪÑ;Ī;fÄÿËçf¬
Ëç¹úÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄ×î´ó·Ô±æÂËË¹^â 1680x1050f¬·Ô±æÂËË¹^â 1024x768
µÄ¼Īó½«ËË·ÄÓÃ 1400x1050 µÄ·Ô±æÂË½ÓÚ;çðĪÔË¾ÔË¾ÆÄ»ËĪ;f

Ê¹ÔÃ´ËÑ;Ïî±òÔ±ãÇ;ÖÆ NVIDIA Í¼ĐĪ´!ÁíÈè±,çÈÈÊ¼ÖÖÒ×îµÍËÙ¶ÈÔË×ª±¬ºöÁÓÍ¼ĐĪ
´!ÁíÈè±,µÁÍÁ¶È»ðĐÓÁŪÁÊ½;±×çÔâ±¬ÔŪ´ÊÁÊ½ÍÁ±¬·çÈÈÊ¼ÖÖ·ç³ö»¶µÁÔèÔð;±

ÓÚËÏºDirect3D Ó;ÓÃ³ÏÐðÖÐ£¬¼ùÓ;Ë¹ÓÃÖØµþ¼ÆË±¼;£

¼Á¼ÏÖ¾äÖ¾Ë± ÷Ö¼Ë¹ÓÃµÃË±¼ä£¬Çý¶³ÏÐð»¶Ë±¼äºÍ¼ÐÎ´¼ÁÆ÷
¼ÁË±¼ä;£, Á¼²»¶¼, ùÐÁ£¬ÖÖ±ãÏÖ¾×¼½ü 256 Ö¼µ¼ÆË±;£

¼ÆË±µÃ½·ËÇ£¬ÑØ×ÝÖá´ÓË¼½Ï×÷³ö±ê¼Ç£¬ËçÏÏË¾±ê³ðÃ¿ÏÖ¼Ëý£º

- 100 (10 fps)
- 75 (13 fps)
- 50 (20 fps)
- 25 (40 fps)
- 0£´ÏÏÏ£©

¶ÖËÃÖÖ²»¼¬¼³¼µ¼ÆË±ÓÃ²»¼¬µÃÑÖË«±ê³ð£º

- »ÆË«±¼Ë¾Ö¼äÖ¾¾µÃ×ÛË±¼ä
- ¶Ë«±¼Ë¾Çý¶³ÏÐðË¹ÓÃË±¼ä
- ÆË«±¼Ë¾Çý¶³ÏÐðµË´ý NVIDIA Í¼ÐÎ´¼ÁÆ÷µÃË±¼ä
- ÆË«±¼Ë¾¼¼ÐÎ´¼ÁÆ÷;ÖÏËË±¼ä;£

‘íÓÚ·pîñÆ÷ÄÆÊ½Ê±Æ¬, Ñîñî½«À´×ÔÓÚíâ²¿Í¬²½·
ϕÉúÆ÷μÄÐÄ°Âμ±×÷½»´íÐÄ°Â;ÆÄ¼ÊýÏÊ¾¼¼³;ÉÏ³öÏÏí¬²½Âö³â;Æ

'ıÓÚ·pİñÆ÷ÄÊ½Ê±Ê→ÖâÊÇÍ¼Đİ¿`Éú³ÉÊä³öí-²½Âö³âµÄËÇĐÂÂÊÊ`ÒÔºÖ×Èİªµ¥İ»£©ıÊ
'ıÓÚ¿İ»\$ÄÊ½Ê±Ê→¿ÉÑ¿Ôñ×Ô¶`£→ÒÔ±ãÒªÇóÍ¼Đİ¿`×Ô¶`Èø¶`×ı½Ó½üµÄË
ÇĐÂÂÊÊÊ→Ò²¿ÉÒÔÊÖ¶`·½Ê½Ö,¶`È«ÆÁ¿ØÖÆËÇĐÂÂÊÊıÊ

Í-21/2ºÍÁ-1/2Ó×'Ì-1/4Ê3/4ÏÔÊ3/4Ö;Ëøç`ÄçÇ°µÄ×'Ì-1/2j£

- **Í-21/23/4ÍÐ÷À´×ÔÓÚ1/4ÐÍ'ÀíÉè±µÄÍ-21/2ÐÁ°Á£-ÍºÊä³öÐÁ°Áj£**
- 1/4ÆÊ±Í-21/2Î»Ö,3/4ÓÉÖ;Ëø¶ËçÚÉú³ÉµÄÒ»ÖÖ1/4ÆÊ±Í-21/2j£
- **ÁçÌáÍ-21/2Ö,¶`À´×ÔÓÚ VGA ç`µÄÍ-21/2£-ËÇ¹ûÄ»ÓÐÖ;ËøÍ-21/2»ð House Í-21/2£-1/2«Ê¹ÓÄÄçÌáÍ-21/2j£**
- **ÊäÈëÊÇÓÄÓÚÖ;ËøÍ-21/2µÄÊäÈëÁ-1/2ÓÆ÷j£**
- **Êä³öÊÇÓÄÓÚÖ;ËøÍ-21/2µÄÊä³öÁ-1/2ÓÆ÷j£**
- **House Í-21/2ÊÇ´Ó BNC Á-1/2ÓÆ÷ÊÖµ1/2µÄÍ-21/2ÐÁ°Áj£**

½« , Āīμí³ÆδóĀîª·pîñÆ÷;fÆδóĀ , ĀÑ;îîÊ±
f-í¼đîç¨ ±»ĀäÖĀîª;í»\$E-Ê¹ÓĀÓÉĪ»ÓÚÁíÒ» , öí¼đîç¨ μĀ·pîñÆ÷Éú³ÉμĀÖ;Ēøí-²½ĐĀ°Ā;f

Î¹½ÚÊµç³ØµçÔ´£-SmartDimmer ¿ÉÊ¹Äú¿ØÖÆ´!ÓÚ»î¹¯»ð¿ÖïÐ×´Ì-µÄÊý×ÖïÔÊ¾Æ+µÄÄÁ¶Èè£

ÆóÃ SmartDimmer;f, Ñ;ïÖ»ÓÔÚμç³ØÆÊ½Ê±²À¿É¹©Ê¹ÓÃ;f

μ÷ÕûÊý×ÖÏÔÊ¼Æ÷ÉĬĖ¹©ÑĭÓÃμÄ×î´óÁÁ¶Èĭ;ĕĬμĭ³´!ÓÚ»î¶×´ì-Ê±Ê¹ÓÃ´ËÁÁ¶Èĭĕ

μ÷ÕûÊý×ÖÏÔÊ¼Æ÷ÉĬÉ¹©ÑĭÓÃμÄ×îĐĭÁÁ¶ÈĭfĬμĭ³ĭóÚĭÖĬĐ×ĭĭ-Ê±Ê¹ÓÃĭĔÁÁ¶Èĭf

ÏÔÊ¼Ëý×ÖÏÔÊ¼Æ÷Ãæ°åµÄµ±Ç°ÁÁ¶È;£

Ê¹ÓÃ, Ññ; Ìñ ¬ ç ÊÆÊÊ¹ NVIDIA Í¼ÐÍ
ÍÁÍÆ ÷ ç ÊÊÒÒÐÊÛÔÊ ×ª; ÆÒÒÒâÖÖËÛ ¶ÊÔÊ ×ªµÄ · ç ÊÊ²úÉúªã ¶ µÄêÒóÁ ç Ê ¬³ý · ÇÍ¼ÐÍ
ÍÁÍÆ ÷³ ¬¹ýÁÊº²Ê «ÔÊÐÐÍÁ ¶ÊÆ ¬ ± ØÐêÊ¹ · ç ÊÊÇÐ» µ½, ù, ÆµÄËÛ ¶Ê; Æ

