

Άεεε+ααο γιόεγδερ οαάεεοδύ çàòóíáíεάáíεγ. Direct3D òðááóáò, +οίαύ äðàðε+áñεεé ðíòóáññíð NVIDIA ñ áñáðàòíóíí òñεíðáíεái Direct3D íááñíá+εάαé εεái ááðøεíñíá (ááðòáεñíñá) çàòóíáíεάáíεά, εεái òááεε+ñíá çàòóíáíεάáíεά.

Ίòεíá+áíεά. Íáεíòíðóá εάðó çáíðíáðáíεðíááíú íá ðáááðæéó òááεε+ñíá çàòóíáíεάáíεγ ε íáεíððáεòí çáíðáðεάáðò áñáðàòíóá ðóíεòεε Direct3D. Άεεε+áíεά ááíñíá ðáðáíáðòðá íááñíá+εάáαò ðááεεúíóð ðááíòó òáεεð εάð íá äðàðε+áñεéí ðíòóáññíðá NVIDIA.

Άριστε ταδαιαδδ ηχαίεγαδ αεεπ+εου αεουοαδίαοεαίοπ οαδίηηαεεπ αόοαδεχαοεε αεοάειύ.

Άεεπ+αίεά ααίηαι ταδαιαδδ ηχαίεγαδ αναδαοίηι ηδααηοααι εηηεουχίααου αδοαίε ιαοαίεχι αεγ αόοαδεχαοεε αεοάειύ α 16-αεοίαύο ιδεεταίεγδ, +οι
ιαάνη+εαααο αίεαα εα+αηοάαίηα ηηοδίαίεα οδαδίαδίου εχίαδααειεε.

Äaííúé íàðáíáðð ñçáíéýáð áéep+èòü éíáíòèí NVIDIA á íðééíæáíéýð Direct3D.

Äñèè äaííúé íàðáíáðð áéep+ái, áí áðáíý áúííéíáíéý íðééíæáíéé Direct3D á íææíáí óáéó ýéðáíá áóáâò íòíáðáæaðüñý éíáíòèí NVIDIA.

Άεϋ όάάεε+άίεϋ γόόάεοέαιήνóε ίάόάαα+ε όάέήνóóδ +άόαϑ όείό, á όάέεά άεϋ ίάάνίά+άίεϋ άúήίέίε ίόίεϑάίáεόάέúήήνóε ίόέείáεάίεé áóáóε+άήέεé ίόίόáήήνó NVIDIA ήέáo ááóήáóε+άήέé ááίáóεóήááóú ίáήθóάάéóóáίúά éáóóú όάέήνóóδ (mipmaps).

Ίόείá+áίεá. Ίáίáéί ίáéίόίόúά ίόέéίáεάίεϋ ίόé áέεϑ+άήήή ίáóáίáóóά ááóήáóε+άήέίé ááίáóáóéé ίáήθóάάéóóáίúó éáóó όάέήνóóδ ήέáo óááίόáóú ίáéίόóáéóή. Άεϋ óáóáίεϋ όáééó ίόίáéáί όίáίúθéóά éίéé+άήóáί ááóήáóε+άήέé ááίáóéóóáίúó óóήáίáé ίáήθóάάéóóáίúó éáóó όάέήνóóδ áί ϑήá+άίεϋ, ίόé éίόίόή éϑήáóáéáίéá ίá γéóáί áóááó áúáίáéóóúή éίόóáéóή. Óήáίúθáίéá éίéé+άήóáá όóήáίáé ίáήθóάάéóóáίúó éáóó όάέήνóóδ +άήόή ήίέéááó ίáήήáίáááίéá όάέήνóóδ ééé 'θήáίήήνóú', ίόάάáá, ϑά ή+áó ίáéίόίόίé ήόáóé ίόίεϑάίáéóóáéúήήήóé.

Ααίιυέ ιαδαιάοδ ιαηόδαεάααο ιοέειιάιέα ΌΆ (οδίαάιυ αάοαεεçαοεε) ιαηοοααεδοοάιιέ εαδοú οάεηοοδ.

Íεçéíá ιοέειιάιέα ιάαηιά+εάααο εó+οάα εα+αηόαι εçιάδδαæáιέy, á οí αδáιy εαé αúηιέíá ιοέειιάιέα οάαεε+εάααο ιδìεçáíαεοάευίηου ιδèειæáιέy. Íæíí αúαδαου εç ιyδè çáαáιúδ ιοέειιάιέε, εçιάίyç çía+áíεá ιò ιαδαιάοδα "íαεεó+οάα εα+αηόαι εçιάδδαæáιέy" εαι ιαδαιάοδαο "íαεηεíαευίáy ιδìεçáíαεοάευίηου".

Íοίαδαααò ññññ ññòðáíáíúò çíá-áíéé ññευçíáααòáευññéò (εεé οίίεéò) ίáñòðíáé.

×òíáú áεòεáεðíáαού ίáñòðíééò, áúááðεòά γέáíáíò εç ññññ è úáεéíεοά **Íòçíáíεοü.**

Úáεéíεóá, +óíáú ηίóóáíεóú óáεóúεά çía+áíεý íáηóóíáε (áεεþ+áý íáηóóíεéε á áεαεíáíáηí íεíá 'Áíηέíεóáεúíúά íáóáíáóóú Direct3D') á εá+áηóάά όίέíε ίáηóóíεéε. Νίóóáíáííúά çía+áíεý íáηóóíáε áóáóó áíáááεáíú á ηíáæíúé ηίεηίε.

Άñέε áεý ηíóáááεáίííε εάóú Direct3D áú ίáøέε ηίóεíáεúíúά çía+áíεý íáóáíáóóíá, εó ίíæíí ηίóóáíεóú á εá+áηóάά όίέíε ίáηóóíεéε, +óí ίίçáíεéó áúηóóί ηέííóεáóóεóíááóú Direct3D ίáóάά çáíóηέíí εάóú ε ίá óóáóεóú áóáíý ίá óηóáííáεó εάæáíáí ίáóáíáóóά ίάááεúíí.

Όαεερεοά εμμεό, +οιάú οααεεοú ρία+αίεά ίαηοοίεεε, άúααεαίμé á áαίίúε μμáο á μιεηέά.

Ὁ ἀεὶ ἐὼς ἐμὲ, +οἶαὺ ἀἰνῶσαι τὰ ἐὼς ἀεὶ ἀνά τὸ ἰσθμὸν ἐὼς τὰ ἀεὶ ἢ οἶα ἀεὶ.

Όλοκληρωμένη λύση, + όλα τα εργαλεία σε ένα πακέτο, ή επιπλέον πακέτο ανάπτυξης για Direct3D.

Γαδαιάνοεοά ηέχοίη, -οίαύ εχίαίεου ηοάιο άπαδαοίη έαδάνοεε οάηηαέ (γέαιάιοιά οάηηοόδύ).

Ίδε εχίαίάηε γοεδ χία+άίε άοαάο εχίαίάη ίαηοήηεηαίεα ία+αέα έηθαείαο οάηηαέ. **Χία+άίε η όηη+αίε** ηηοάαοηοάοηο ηηάοεέεαοέγi Direct3D. ίάέηοδύά ηδίαδαιύ ηάοό αύου χαιηάδαιηεδίαίύ ία ηδτεχάηεύηά ηδάααεάηεα ία+αέα έηθαείαο οάηηαέ. Έα+άηοάη εχίαδάαηεγ ά οάέεδ ηδεηαίεγδ ηάηί όεό+ηεου ίοοαι ηαδάηδάααεάηεγ ία+αέα έηθαείαο οάηηαέ. **Ν** ηηηύρ ηέχοίεα ηηάηοεοά ία+αεη έηθαείαο οάηηαέ ά έαέορ-εεάη όι+έο ίαεαό άηί άδδίοηει έάαύι όάηη ε οάίοδη.

Υπό τὰ δαιαδὸ πῦραιεγὰ ἀδὰδὲ-ἀνήλιό τὸ τῶν κηρῶν ἐπιτευχῆσθαι ὁμαχίῳ τὰ ἰαί κηρῶν τῶν ἀεὶ ὁμαχίεϋ ὁμαχῶδ (ἀ ἀπῆραεᾶ ἔ τῶν, ὁμαχίεαίτῆ ἰα τῶν ἀεαῖαααῖαδὰ).

Ἰοεῖα-αῖεᾶ. ἰα κηρῶν τῶν κηρῶν τῶν, εἰοῖδὸ ἰα ἀεαῖεῶ ἀεὶ ὁμαχίεϋ ὁμαχῶδ, ἀε-ἐκῆγᾶν ἔ τῶν ἀεαῖα ὁμαχίε τῶν, ὁμαχίεαίτῆ ἰα εἰοῖδὸ. × αἰ ἀεαῖ τῶν κηρῶν τῶν, ὁμαχίε τῶν ἀεαῖεῶ.

Υπό τὰ δαιαδὸ τῶν ἀεαῖαααῖαδὰ PCI ἔε ἀεὶ ἀεαῖαααῖαδὰ AGP, ἀεαῖαααῖαδὸ ἀ ἀεαῖα τῶν ἀεαῖαααῖαδὸ τῶν PCI.

Ίαδαιλάοδ ήδαααέγυάο ήήήήά όήδααεάίεγ άάδòèèàεύίέ ήείδδήεçàòèéé Direct3D.

- **Άηάααα άύέε.** ήήόγίήήά άύέεη+άίεά άάδòèèàεύίέ ήείδδήεçàòèéé ά ήδèéήæáίεγδ Direct3D.
- **Άύέε. ή όίήè+άίεη.** ήήδòáίγáδ άάδòèèàεύίόη ήείδδήεçàòèè η άύέεη+άίήή ήήήόγίέè άή óάδ ήδ, ήεά ήò ήδèéήæáίεγ ήά ήήόόίèδ çáìδήή ήά άά άέεη+άίεά.
- **Άέε. ή όίήè+άίεη.** ήήδòáίγáδ άάδòèèàεύίόη ήείδδήεçàòèè άή άέεη+άίήή ήήήόγίέè άή óάδ ήδ, ήεά ήò ήδèéήæáίεγ ήά ήήόόίèδ çáìδήή ήά άά άύέεη+άίεά.

Γαδαιε+εαααο ειεε+αηοαί εααδία, ειουδία ιηααο ηααίτιαεου Όϊ γαδα εδ γαδαίιεε εδαδε+αηεει γδιδανηιδι γδε γδεεη+αίηε
ααδδεεαευίε ηειδδίηεαδεε.

Ίοειά+αιεά. Ά ιαείιουδ ηεό+αγδ γδε οααεε+αίεε ειεε+αηοαα γδαααδεδεαευίη ηααίτιαεαίιυδ εααδία αηδδαηοααο 'αααδαεεα
ααίαα' α δααίια οαεεδ οηοδίεηοα, εαε ααείηεδεεε, εεααεαδδδύ ε ο.ι. Αηεε α εαδδδ αηηεεαηο αία+εδεαευίία αααδαεεε α
δααίια οηοδίεηοα ααίαα εηιιυηδδδδ, οίαίυθεδδ γδγ αία+αιεά.

Το έργο αφορά την παροχή υπηρεσιών τεχνικής υποστήριξης, εκπαίδευσης και κατάρτισης Ο.Π.

Οι υπηρεσίες παροχής υπηρεσιών τεχνικής υποστήριξης 3D-εφαρμογών, ειδικά στην περιοχή των εφαρμογών αεροναυτικής και αεροδιαστημικής, NVIDIA και άλλων εταιρειών, οφείλονται να είναι οι πλέον προηγμένες. Επίσης, η παροχή υπηρεσιών τεχνικής υποστήριξης και κατάρτισης Ο.Π. αφορά την παροχή υπηρεσιών 3D-εφαρμογών, οι οποίες είναι οι πλέον προηγμένες και σύγχρονες στην αγορά.

Υπό τη διεύθυνση του κ. Γεωργίου Κ. Καραγιάννη, ο οποίος είναι ομότιμος καθηγητής, οι εργασίες που αναφέρονται παραπάνω, έχουν ολοκληρωθεί με την επιμέλεια του κ. Γεωργίου Κ. Καραγιάννη.

Υποβάλλεται η ανάπτυξη ενός προγράμματος που θα υποστηρίζει την επικοινωνία των χρηστών με το σύστημα, + οι προτάσεις για την ανάπτυξη του OpenGL επιπέδου της ανάπτυξης.

Ααίίύέ τὰδαιαδδ τῆçáτῆγὰδ ἀδὰέααδδó OpenGL τῆçááááδδδ τὰέτ ἀοτῆδ=ίύέ áóδδδ è τὰέτ áóδδδ ἀεóáέτῦ á τὰίττ δαçδδδσáίεè γέδδáτá.

- Αἡέè γοτδ τὰδαιαδδ áέέþ=áí (τὸτá=áí), τῆèéíæáíéγ OpenGL, τῆçááþùéá áίέϋδτá éίεè=áἡδδáí τέτí, áίέáá γδδδáεδδáττ èτῆτῆϋçδþδ áèááτῆáτγδϋ è óéó=δáþδ τῆτῆçáτῆéδδáéϋίτῆδδ.
- Αἡέè áαίίύέ τὰδαιαδδ áϋέέþ=áí (τá τὸτá=áí), ἀδὰέααδδ OpenGL τῆçáááδδ ἀοτῆδ=ίύέ áóδδδ è áóδδδ ἀεóáέτῦ áεγ éáæáτῆáí τέτá, τῆçáááááτῆáí τῆèéíæáíéáτ OpenGL.

Íróey óñoáíááééáááò òòèìàéúíúá òàòàìáòòòü äey áúáòáíííáí òèèíæáíèý OpenGL. Úáééíèòá çíà-íè ñí òòòáééíé á òíèá ñí òíèèèíí, -òíáú òèèòòòú òíèííè òèèíæáííéé, è áúááòèòá íáíí èç íèð.

Άριστερά το δαίμονο πλάσματος, εαεεά οαεήοοόυ η οεααίίτε αεοαείε οαάοα αίεαίυ εηίίεϋααούηγ ά τδεείαείεγδ OpenGL η οίίε+αιεβ.

- Για+αίεά **Εηίίεϋααού αεοαείό οαάοα οαάι+αάι ηοίεα** ίγια+ααο, +οί ανάααα αοαοο εηίίεϋααούηγ οαεήοοόυ η οαείε αα αεοαείε οαάοα, +οί ε ο οαάι+αάι ηοίεα Windows.
- Για+αίεγ **Αηάαα εηίίεϋααού 16 αεο/ίεεηάεϋ** ε **Αηάαα εηίίεϋααού 32 αεο/ίεεηάεϋ** αεεβ+αβο εηίίεϋααείεα οαεήοοό οεααίίτε αεοαείυ οαάοα ίαααεηείι ιο τδαιάοόία οαάι+αάι ηοίεα.

Άριστε ταδαιαδδ ηεοαεο αεγ οηοαηαεε οααεια ταδαεερ+αίεγ αοδαδα αεγ ηεηγέδαηίυδ ηδεεηααίεε OpenGL. ηίαιί οεααου ιαοία
ταδαα+ε αείθαε εεε οεααου ααοιαύαίο ιαοίαα.

Ίδε ααοιαύαίοα αδαεααδ ααοηαοε+αηεε ηδαααεεο εο+θεε ιαοία, εηοηαγ εα εηίθεαδδαοεε ηαηδοαηαίεγ.

Άαίίύέ ιάδαιάδδ ιίδäääéγáδ πιίπíá óιδääéáίέγ ääððééäéúίíé ηείððίέçáðéé á OpenGL.

- **Άηάäää äúéé.** Ιίηóιγίίá äúéερ+áίεä ääððééäéúίίé ηείððίέçáðéé ä ιðééíæáίέγδ OpenGL.
- **Άúéé. η óίίε+áίερ.** Νίððáίγáð ääððééäéúίόρ ηείððίέçáðéε ä äúéερ+áίίί ηίηóιγίέé äí ðáð ιίð, ιίέä ιò ιðééíæáίέγ íá ιίηóóίεð çáιðίñ íá ää äéερ+áίεä.
- **Άéé. η óίίε+áίερ.** Νίððáίγáð ääððééäéúίόρ ηείððίέçáðéε äí äéερ+áίίί ηίηóιγίέé äí ðáð ιίð, ιίέä ιò ιðééíæáίέγ íá ιίηóóίεð çáιðίñ íá ää äúéερ+áίεä.

Úáééíéóá çááñú, +óíáú ñíððáíéóú óáéóúéá íáñóðíééé á èá+áñóáá óííéíé íáñóðíééé, èíðíðáý çáðáí áíáááéýáòñý á ñíáæíúé ñíèñíé.

Áñéé áéý ñíðáááéáíííáí íðééíæáíéý OpenGL áú íáðéé ñíðéíáéúíúá çíá+áíéý íáðáíáððíá, óí èð ííæíí ñíððáíéóú á èá+áñóáá óííéíé íáñóðíééé, +óí ñíçáíééò áúñóðí ñéííðéáóðéðíááòú OpenGL íáðáá çáíóñéíí íðíáðáííú è íá òðáðéóú áðáíý íá óñóáííáéó éáæáííáí íáðáíáððá íðááéúíí.

Γάδαιάνδεδά ηέχορίε, +οίαύ ιαηόδιεού **γδελήου, ειδόδαηόηηου** εεε **ααιό** (gamma) αέγ άυάδαίηαι οάαοιαiai εαiaεά.

Ίαηόδιεεε οάαοιαie ειδόαεεεε ηηαόο εηηιαίηεδίααού δαçeε+εγ á γδελήοε ίάαεό εηόιαίυι εçíaðáæáieáι è ááí ίάδαçη, ηέό+ααίυι ίá æηieáá. Ίδè δααίòá η ηδεδεαieγie ίαδααίòεε εçíaðáæáieé ιαηόδιεεε οάαοιαie ειδόαεεεε ίαηηά+αò áieáá οί+ηά áηηοδεçáááieá οάαοια εçíaðáæáieé (ιαηοειάδ, οίοιαδαοεε) ίá æηieáá.

Έ οηό αά, ίηηεά εαδó η 3D-οηελδίαieáι ηηαό άύάάάάού ηεεθελ δαίηά εçíaðáæáieá. Οάαεε+áieá çía+áieγ γδελήοε è/eεε áαιú δαάηάδη η ηηάι εαiaεáι ηçáieò ηάάεάού εçíaðáæáieá áieáá ηάάοεύι è ηηαδίαγύει αέγ εαδó.

Úaeeíeoa çía+te ní noðaeéie a ðeá ní ðieñeíi e áuááðeoa oááoiáte eaiáe, ðaãóeeoóaiúe ní ðiúup ðeçóieía. Íæíí íañoðieou **éðaniúe, çaeáíúe** eee **ñeíeé** eaiáeú íaçaáeñeíí aóóá to aóóaa eee añá eaiáeú ðoaçó.

Όσοι αγγίξουν την ελπίδα, η οποία είναι η βάση της ζωής, θα είναι ευτυχισμένοι. Η ελπίδα είναι η δύναμη που μας κρατάει στην ζωή, και η οποία είναι η βάση της ζωής.

Να μην είστε εγωιστές, να μην είστε φανατικοί, να μην είστε κτηνώδη.

Άδαοε-αηεία τδανθδαεεία σαάοίατέ εθεαίε. Υδα εθεααγ εχίαίγαδθγ δ δααεθμ δδίαίε δ ααεηεθθε τδ οίαί, εαε δθ ιάίγαδ
αία-άίεγ εθδαθθθθθε, γθεθθε εεε ααιθ.

Όπως φαίνεται από το παρακάτω, αυτές οι πληροφορίες είναι διαθέσιμες μόνο στους χρήστες που έχουν πρόσβαση στα αρχεία Windows (π.χ. μέσω του προγράμματος).

Προστασία. Αυτές οι πληροφορίες είναι διαθέσιμες μόνο στους χρήστες που έχουν πρόσβαση στα αρχεία Windows.

Íοίαðáæααò ñìñíê ñíððáíáííúð çía+áíêé ñìñçíáαðáεúñêéð íáñòðíáê ðááðíá.

×ðíáú áéòεáéðíáαú íáñòðíéêé, áúááðèòá γéáíáíò εç ñìñêéα.

Όαεείεοά γοίτo ίαδαιάδo, +οίαύ ηίδοαίεοü οαέοüεά çía+áíεγ ίαηοδίαε οααοία á εα+αηοαά οίίετέ ίαηοδίαεε. Ηίδοαίάίίüά çía+áíεγ ίαηοδίαε αοαοó αίαααεαίü á ηίαæίüé ηιεηίε.

Ùàèèìèòà çààñù, +òíáù óààèèòù çíà+áíèà íàñòòíèèè, àùààèàííé à àáííóé ìíàíò à ñíèñèà.

Úaeéíeòá çaañú, +oíáú áíññòáííáeòú áey añáð íáñòðíáè òááòíá çíá+áíey, óñòáííáeáííúá eçáíóíáeòáeáí áííáðáòííáí íááñíá+áíey.

Äíááäéyà çíá+íé Íáñòðíééä NVIDIA íà òáíáéü çááá+ Windows.

- Äáííúé çíá+íé ðíçáíéyàò 'íà éáòó' òðéíáíéòü ðíéüçíááòáéüñééä íáñòðíééé Direct3D, OpenGL èéè òááòà ñ ðííüüð óáíáíáí áñíéüááðüááí íáð.
- Ä ýòíí íáðð òáéæá ñíááðæàðñy ýéáíáíòü áíññòáííáééáíéy çíá+áíéé ðí óííé+áíèð è áíñòóíà è äéäéíáíáíó íéíó "Ñáíéñòáá ýéðáíá".

Ùáèéíèòá çááñú, +ðíáú áúáðáòú çíá+íè, èíðíðúé áú ðíðèòá èñíñèúçíááòú áèý ðááñòááèáíèý íáñòðíééá NVIDIA íá ðáíáèè çááá+ Windows.

1. Áúááðèòá á ðíèñéá íóæíúé çíá+íè.
2. Çáòáí ùáèéíèòá "**Íðèíáíèòú**" áèý èçíáíáíèý çíá+èá íá ðáíáèè çááá+.

Íaðàíàðð àèèþ+áàð íáíáæáð ðááí+ááí ñóíèà nView, áíáááèýý ñòèþ **Ñáíéñóàà nView** á íáíþ ðááí+ááí ñóíèà.

Ùáè+èíí íðááíé èíñèè ñí ðááí+áíó ñóíèó áúçíáèðà Ñáíéñóàà nView, á çàòàí íáíáèù ñáíéñóà íáíááæáðà ðááí+ááí ñóíèà nView.

Úáééíéòá çááñú, +òíáú íòéòòòú Ìáíáéú ñáíéñòá Ìáíááæáòá ðááí+ááí ñòíéá nView Ìíñéá áééþ+áíéý Ìáðáíáòòá **Áééþ+éòú**
Ìáíááæáò ðááí+ááí ñòíéá

Ìáíáéú ñáíéñòá Ìáíááæáòá ðááí+ááí ñòíéá nView Ìíçáíéýáò éííòéáóòéòíáàòú ðáçéé+íúá óóíéòéé Ìáíááæáòá ðááí+ááí ñòíéá áéý
Ìáííáí ééé Ìáíéíéúééò ðááí+éò ñòíéíá è Ìíéòíòíá.

Άριστα ταδαιαδου πιγατεγρο πιδαααεεου θαγιαυαρεα εγιαθααααρεγ ια τεινηνι γεθαια, ανεε θαγαθαααρεα γεθαια οηοαηαεαη ιεαα
ιαεηειαεουη πιαααδαεαααηηαη.

Είτε η ποσότητα επιτεύχονται ας ιαηοδίες ηετάρη δαί-άι ηίεα ία ηίεοδα.

Όαεέιεοά γοίο ιαδαιάοδ, +οίαύ ιθεάαήοε θαάί+εέ ηόιε ε θαήίτεαίεπ, ραααίηίο η οίτε+αίεπ αεγ οαέούααί θααδθαίεγ ε +αήοιού
ιαίθαεαίεγ γέοαία.

Αυτάδεοα αεπτεαé (ιιτεοιδ, οεδοιατε ρεπνεεé γεδαí εεé οαεάαεçíð), á çααεπείπνòε ίò οιαí, εαεεά οπòδιεπòαα ρααάðαεάααò αεαάτεαδòα ία ααçά ΑΙ
NVIDIA.

Úáééíéóá çááñú, +óíáú íóéóóóú íéñ, á éíóíóñ ìíæíí éçíáíéóú íáñóóíééé áey óáéóúááí óñóóíéñóáá íóíáóáæáíéy.

Ὑαεείεοά ραάνυ, +οίαύ οέαραού οαέούεε οίοιαò è ιαοαίαοού, εηίτευράιύά ηεηοάιτε οαεάααυαίεγ á ααοάε ηοοαία.

Úáééíéðá çááñú, +ðíáú íðéðúðú íéñí, ááá ííæñí óéαçáðú éííéðáðíúé ðíðíáð áey ñéñðáíú óáéááúáíey á ááøáé ñððáíá.

Υποτιθέμενος ότι ο αριθμός των ατόμων που θα είναι διαθέσιμοι, είναι ο αριθμός των ατόμων που θα είναι διαθέσιμοι.

Ποιότητα. Η ποιότητα των ατόμων που θα είναι διαθέσιμα, είναι ο αριθμός των ατόμων που θα είναι διαθέσιμα.

Úáeéíeòá çááñú, +òíáú óeàçàòú òeí àúòíáííáí ñeáíáeá, ïñúeááííáí íà òeéááeçíð.

- Áñeé ó aañ eíááòñý ïáòíáýúeé ñíáaeíeòáeúíúe éáááeú, àúòíá ñ òaçááeúíúí áeááíñeáíáeíí (S-Video) íáú+íí íááñíá+eáááò áíeáá àúñíeíá éa+áñòáí eçíáðáæáíeý, +áí íáúááeíáííúe (composite) áeááíáúòíá.
- Áñeé áú íá óááðáíú, ñeáíáe eáeíáí òeíá ñeááóáò óeàçàòú, áúááðeòá çíá+áíeá **Àáòíáúáíð**.

Éπιτέο ηί ηοδάρεεαίε εηίηεύοοηήγ αεγ δαάρεεοίάεε ηίείαείεγ δααί+ααί ηοίεα ία γέδαίά οαεάαεçίδα.

Ίοεία+αίεά. Άηέε α δαçóευοαοά ίαηοοίεεε εçίάδααείεά ία οαεάαεçίδα ηοαίαο ίαηοααεευίηι εεε ηίάηαί εη+αçίαο η γέδαίά, ηοίηοι ηίαιεαεοά 10 ηάεοία. Έçίάδααείεά αοάαο ααοίηαοε+αηέε αίçαδαυαίί á εηοίαιίά ηίηοηγίεά ε αη ηίηεαοά çαίίαι ία+αου ίαηοοίεεο. Έαε οίευεί αη οηοαίίεαοά ίοαίίά ηίείαείεά δααί+ααί ηοίεα, ίαίάοίαείί ίαεαου εηίηεο **Ίοείαίεου** αεγ ηίοδαίίεγ γοεδ ίαηοοίάε, εία+ά +αδãç 10 ηάεοία αοαοο αίηηοαίίεαίηύ ίδαείεά çίá+αίεγ.

Όαεείεοά γοίο ιαδαιάοδ, +οίαύ αιηηοαιηαεού ια γέοαία οαεααεçίδα δαηηεταεάιέα δααί+ααί ηότεια, οηοαιηαεάιία η οίηε+αιερ αεγ
οαέούααί δαçδαρσίεγ.

Ἰαδαιαυαία πτεχόια δαῖόεεδóαδ εἰδδαñδἰñου δαεάαεçetἰἰἰἰἰ εçἰάδαæáç.

Ίαδαιάυάρεά ηεçóιεά δάαóεεδóαδ ίαηúαίηηού οάαòα óαεάáεçεíηíαι εçíαδóæáíεý.

Περίληψη της μελέτης σχετικά με την επίδραση της διατροφής στην υγεία, έμφαση στην πρόληψη και στην αντιμετώπιση των ασθενειών.

Πρόταση: Η διατροφή που περιλαμβάνει υψηλή πρόσληψη φυτικών ινών και χαμηλή πρόσληψη κορεσμένων λιπών και ζάχαρης είναι η καλύτερη επιλογή για την υγεία.

Υοε γεαίαιού ενήτευόποηυ αεγ ίαηόδιέεε έα+αηόαα αήηιότεçááááίεγ áεαί έεε çαίεηάε DVD ία όηόδιέηόάά ίοίάόάεαίεγ (ήίέοίόά).

Ίόε αήηιότεçááááίεε ία έήηιόποάόά áεαί έεε çαίεηάε DVD ήæή ίόάάευή ίαηόδιέου γόέηηού, έήόόαηόήηού, όάαό ε ίαηόάίήηού αεγ αήηόεάίεγ ήόελαευήή έα+αηόαα εçίάόάεαίεγ.

Γαδαιάδδ ίαηόδαεάαδ δαέοιάά +αηότοδ γαδδ ε ίαίγδδ άδαδδ+αηεία ίόδαηήδα NVIDIA.

Γαδαιάδδ όνοαiaάέέααάδ δαέδίαόρ +αηόιδό γαδα Αΐ NVIDIA.

Çaâñu óeçúaaaòñy óaèòíáay +añòíòà yäðà à íááááðòòäð.

Ίαδαιάδδ όηοαίαάεεαααδδ δαέδίαδδ +αηόιδδδ ειδδδδδδδδδδδδ δαίγδδδ δεααίεαδδδδδ.

Çaânü öeaçüääöny öaéöiaây +-ânöioa éioáðöaéna iaiyoè à iääaaáðöaö.

Ίαδαιάδδ οαηδεδόαδ ηάορ ίαηδδτέέο δαέοίάτέ +αηοίòù Ίαδδα δα Ίδελάίάτέαί.

Ίδελά+αίεά. Ίαδδα Ίδελάίάτέαί ίάίάδίαείΊ Ίδίαδδεδου έπαίά ηάίά çía+áíεά, έίòíδία τóεε+αάòηý τò çía+áíεý, óηòαίíάεάίííáí ηΊ óίηε+αίερ Ίδίεçáíάεòάέάί.

nView Standard is a single-display mode. Υπό δααει ενίττουζάοήγ ά οίη ηέό+αα, άηέε ό άαη όίεúέí ταιί αένίεάέ, ηάέεη+άίúέ έ άθαόε+άηέίε έαθα ία άαça Άί NVIDIA.

Δάæει **nView** **Ééii** áúáíæò òí-íòð éííèð èçíáðáæáíèý íííáííáí æèííèáý íá áíííèòáèúíóé.

Δάæει **nView Horizontal Span** (Άιδεçίδαεüííá δαήθεδαίεά) ήçáíεγáð áιδεçίδαεüíí δαήθεδýου δαáí+εé ήíε Windows íá ááá æεήίεáý. Á ýüí δάæεíá ááá æεήίεáý ίάúάείγρñý á ίάίó ίάúóρ øεδίεóρ ýεδάίίóρ ίάεαήου, +óí ί+άίú óάίάí ίðε ίðήήίððά øεδίεèð εçίάδάæάίεé, είοιðúά ίά ήάúάρñý ίά ίάήί ýεδάίá.

Δάæει **nView Vertical Span** (Άðððèèæèύíá ðáñðèðáíèá) ηίçáíεγáð ááððèèæèύíí ðáñðèðýüü ðááí+èè ηóτè Windows íá ááá æèñíèáý. Á ýüηí ðáæèíá ááá æèñíèáý ίáúáæίγρòny á ίáίó ίáúòρ áúñíèòρ ýèðáίίòρ ίáεαñoú, +òí ί+áíü óáίáíí ίðè ίðίñííððá èçíáðáæáíèè, èίòíðúá ίá ηίáúαρòny ηí áúñíòá ίá ίáíñí ýèðáíá.

Άδαοε+ανεία τδααηδαεείεά εφίθεαόδαοεε αεηίεάγ nView.

§ ΰαεείεοά εçíαδαεείεά ιίθεοίδα, =οίαύ ηδααάεεου άάí δαεούεí οηοδίεηοάíí.

§ Ίδααúε úαε+ίε η εçíαδαεείεε ιίθεοίδα άυçúάααò αηίεúάαηυάά ίαίη, η ιίηύυη εφίθίθίάí ίίαεí τδδάαóεεδτíααου ηηδααòηδαόηυεε αεηίεάε ε ηέο+εδου αίηοοί ε αεεάαεά Όάάοíααγ εφδδάεοέγ.

Ὑαεεῖεὸά ḡaáñú, +ὸíáú ḡaáεῖεεὸíáaὸú ὀáεὸúὀp ἡḡεὸεp ἡáíḡaíεὸíáaíεy ἡá ἡἡῖεῖεὸáεúíἡ áεἡἡεáá á ὀáεεἡá **Éεἡá**.

Ýὸí ἡḡáíεyáὸ 'ḡaíḡááεεáaὸú' áεὸὸáεúíúé ὀaáí+εé ἡὸíε á εἡῖεὸáὸíἡ ἡῖεἡáíεé, +ὸí ἡ+áú ὀaíáí ἡὸε áἡἡἡἡῖεḡááááíεé ἡáḡáíὸáὸéé εéé ἡὸε ὀaáíὸá ἡ ἡáεεεἡε yéáíáíὸáíε εḡíáὸáááíεé á ἡὸεἡἡáíεyḡ.

×οίαύ άύάδαού ίαeanού áeaáíyedaía aey ίañoaaeðíaárey, úaeéieoa á oáíooá yedaía eéé çia+eé ní nóðaeéaie. Êíaaa íaeanού áoaáo oéaçaía, íaeí ççíaíyóu áá ίañoaaá ñ ííiúþ íeçoíea.

Ἰαδαααεῖυοά πῆçóñē, +οἶάυ οάάεε+εδύ εεε οἶαῖύøεδύ ἰαῖñøοάά άύάδαιῖέ ἰάεαῖñøε ῖέδαιά άεῖ αἰῖιδῖεçάααίεῖ άεαἰ.

Úaééíeðá çíá+íé ní nóðáééíé á ííeá ní ííeííéí é áúááðeðá **íííáííé** ééé **áííéíeðáéúííúé** áeíííéáé á çááeííííííeé íò ðíáí, íá eaeíí óíòðíeííeðáá íéááóáó íoíáðáæáóú áeááí á ííeííeðáíííí ðáæeíá. ×oíáú áúééííeðá ííeííeðáííííeðá éðáæeí, áúááðeðá **íóééííeðá**.

Íðe áúáíðá ááííáí íaðáíáððá íðíðáíííá íááííá-áíéá íáéíáéíéý áóááð éíííéúçíááóú óíðááéáíéá øéííé á ðáæéíá íáííóáð.

Íðeíá-áíéá. Ðáéííáíáóáóíý íá áééþ+áóú ááííúé íaðáíáðð, áííéé óíéúéí íá áíçíééíóð íðíáéáíú í áíííðíéçáááíéáí áéáí, íáíðeíáð, éíéáæáíéá éçíáðáæáíéý ééé ááí ííéíá íóíóóíðáéá.

Περίληψη του έργου, επισημάνονται η αναδομή και η αξία.

Úaééíeóá aey íoíaóaaéárey náíeñoá ónoóíeñoáa é aóaeáaóía aaíííáí íííeóíóá.

Νίαδæø ðèñíè +αñòò ðáñæáíεγ, αἰñòóííυò æεγ ααίñáí ðíεòíðα. Άúñíεαγ +αñòòα ðáñæáíεγ ðíεæααò ðáðòáíεά γέðáíá.

Óεαϕúαααò, áóáóò èè áñòóííú à ññεñέά "×αñòíòà íáííáεáíεý" +αñòíòú, íà ññáαáðæεáαáíúά ññεòíðñ.

Ίòááñòáðæáíεά. Άúáíð ðáæεíá, íáñíáíáñòεííáí ñ ññεòíðñ, ñæáò áúϕáαòú ñεíáεáíú ñ εϕíáðáæáíεáí ε ñáðáæεòú íáíðóáíááíεά.

Óεαçúaaaò íà òí, +òí æεñíεáé, çíà+íε εíòíòíáí áúε áúáðáí, γáεγáòñγ íñíáíúí.

Íðε çáíòñεá εíπυπόðáðá íá íñíáíí γέðáíá πγáεγáòñγ áεαεíáíáíá íεíí ðááεñòðáðεε. Áíεúøεíñòáí íεíí τòεεíæáíεε π òίíε+áíερ πγáεγρòñγ íá íñíáíí γέðáíá, εíááα εò τòεðúáαρò áíáðáúá. Íá íñíáíí æεñíεáá τóíáðáæááòñγ εááúε ááððίεε óáíε ðááí+ááí ñòíεá.

Όλοκληρωμένο σύστημα απεικόνισης nView. Άνευ ελαστικών οδηγών ή απεικόνισης απεικόνισης, διατίθενται σε δύο+111 τοποθεσίες
δωρεάν, ή δωρεάν, ή δωρεάν ή δωρεάν δωρεάν.

Όλοκληρωμένο σύστημα απεικόνισης nView. Άνευ ελαστικών οδηγών ή απεικόνισης απεικόνισης, διατίθενται σε δύο+111 τοποθεσίες
δωρεάν, ή δωρεάν, ή δωρεάν ή δωρεάν δωρεάν.

Uaeieoa caanu, +oiaa onoaifaeou eee eplaeiou ia nodiee onodieoaa auata epladaaeiey, ennieuoaia aey oaeouaa aenteay.

Ὑαεείεοά ςαάνυ, +οίαύ ἴδααάεεοῦ ἀñā αεñίεάε, ἴαñίααεείάίίύά ε̄ αεαάίεαδδά.

Ἰοειά+αίεά. Ἐñἴεϋζόεοά γόο δόίεδερ, ἀñεε ἴñεα ἰε̄δδύδεγ ἰαίάεε δόδααεάίεγ áúεε ἴαεερ+άίύ αἴñίεοάεεύίύά αεñίεάε.

Όνοματεπώνυμο: [Όνοματεπώνυμο], Ημερομηνία: [Ημερομηνία] και διεύθυνση: [Διεύθυνση], για τους
παρακάτω λόγους: [Λόγος] και [Λόγος], ειδικά [Λόγος] ή [Λόγος] BNC-επιπέδου.

Όλο το περιεχόμενο είναι δωρεάν, +δίαυλο μέσο +εξουσιοδοτημένο από την NVIDIA.

Όλοκληρωμένα προϊόντα, +οι ίδιοι η έρευνα και ανάπτυξη είναι από την NVIDIA και η τεχνολογία είναι από την NVIDIA.

Αιτίες ειδικά σε περίπτωση απάδοσης ειδικά σε περίπτωση AI NVIDIA.

Αλλάγ ειδοιοαοεγ ηιααδæεò ηηηαιεά ηηηοαίιυò ιαδαιαοδία, ειδοιοά ηιαò ιεαçaòυ æεεγιεά ια ιοτεçáιαεοαευίηου äδαòε+αηέιε ηηηηοαίυ ä οαηί.

Νίηηιέ όαέεία, άέεπ+αγ έό ηιέηαίεγ έ άαδηέέ, έηηηεπζόαίύδ Αΐ NVIDIA.

Ýòìò ìàðàìàðð òèèþ+ààð ñàèàæèààìèà à 3D-ìðèèìæàìèýð.

Ìøèìà+àìèà. Àèèþ+èòà ýòìò ìàðàìàðð, àñèè ìàìàðìàèì ìàèñèìàèùìà àùñòðìààèñòàèà à òðèèìæàìèýð.

Áεερ+ααò ñäεäæéääíεä ñ εññεύçíááíεäí δάæεíà 2δ.

Ίδεíá+áíεä. Ýοíò δάæεí ñáúøääò εä+áñòáí εçíáδäæáíεý ε Ίδεçáíεòáéúññòú á 3D-Ίδεéíæáíεýð.

Άριστε ταδαιαοδ αεεπ+ααο φαταοαίοτααίίοπ οαδίτεταεπ ηαεαεεααίεγ, ηαααδαεεααίίοπ αδαοε+αηεεεε τδτοαηηιδαε ηαίαεηοαα NVIDIA GeForce.

Ίοειά+αίεά. Οαδίτεταεγ ηαεαεεααίεγ Quincunx ίααηια+εαααο εα+αηοαί, ηηοααοηοδαορπαα αίεαα ίααεαίηιο δααειο ηαεαεεααίεγ - 4x - ιδε τδτεαίαεοαεεύηηοε, αεεεεε ε αίεαα αύνοδηιο δααειο 2x.

Àèèp+ààò ñàèàæèàààèà ñ èññèùçàààèà òàæèà 4ò.

Ìðèà+àèà. Á yòì òàæèà íááñíà+èàààòñý ñàùðáííà èà+áñòáí èçíáðàæáèý 3D-íðèèíæáíèé çà ñ+àò ñíèæáíèý òòèçáíæòàèùíñòè.

Ääíúé íaðáíáðð áéep+aáo ñáeáæéááíeá ñ óeéúòðáöeáé äáoññeáñí 9 íéñ eç áúáíðíé á ðáæeíá 4x.

Íöeíá+aíeá. Á yòñ ðáæeíá íááñíá+eáááòñý ñáúðáííá èá+áñóáí eçíáðáæeíeý 3D-íðeéíæeíeé çá ñ+aó ñíeæeíeý íðíeçáíeòáeúííñòe.

Άεβρ+άαò ñãèàæéääàìèà ñ èññèϋçíááíèáì ðáæèìà 4xS. Ýòìò ðáæèì ñáòøààò èá+áñòáí èçíáððáæáíèϋ ñ ñðááíáíèρ ñ ðáæèìñ 4x ìðè íááíèϋòñ ñíèæáíèè ìðèçáíáèòáèϋííòè à 3D-ìðèèíæáíèϋð.

Ìðèìá-áíèá. Ááíáϋ íáñòðíèèá áèèϋáò íá ðááíòó ðíèϋèí ìðèèíæáíèè Direct3D. Ìðè ðááíòá ìðèèíæáíèè OpenGL áóááò èññèϋçíááòϋñ ñèááòρϋèè áíçííæííèè ðáæèì ñáèáæéääáíèϋ (òì áñòϋ, ìáðáìáòð, èìòìðϋè íáííðááñòááííí ìðááøáñòáóáò ðáæèìó 4xS).

Άριστε ταχαιαοδ ααοηαοε+αηεε αεερ+ααο ητοεηαεουρα ταοηαοοδ ηαεαεεααηεγ αεγ αηαο 3D-ηοεεηαεαηεε, εηοηοοα ηαααοαεεαπο ηαεαεεααηεα.

Αιτίες ταχαιαδδ πζαίεγαδ αδδ-ίδδ αάαεδαδδ δααει ηαεάαεαίεγ, ειδιδδέ αάαδ εηηιεύζααδδύηγ á 3D-ιδεεíαίεγδ.

Είδη διασέγγισης δαπέδου για διατάξεις AGP επιτύχασα.

Άριστε ταδαιαδδ πιζαίεγαδ δδδ+ιόρ αούδαδδ δάæει AGP, έιδιδδδ έααδ ένιπτευζίαδδύη δδαδδ+άνέιέ πιάνενοάιέ.

Ίδεια+αία. Άνέε αú ία δάαδδáiú á οίι, έαέιέ δάæει AGP ηέααδδ ένιπτευζίαδδ, ιηδααúδά γοτδ δεαετέ ίαδδδαίφαεάίíú. Νέηοάια αάοίιαδδ+άνέε ιηδααάεεδ ιηδειαέúίúέ δάæει AGP.

Ἰαδαιὰ ἡγεμονία, ἡ δὲ ἀρχὴ αὐτῶν ἐστὶν ἡ ἀρχὴ τῆς ἀρχαίας ἀρχῆς AGP, ἐπισημασμένη ἐν τῇ ἀρχαίᾳ ἀρχῇ.

Ἰαδαιαδὸ πῶααεγαὸ ἰαδία οἰδααεαίεγ ἀεααῖταιγούρ, ἀυααεαίῖε εç ηἠνοαίῖε ταιγὸε.

Óεαæεòá τáúái ηέηοáιíτé ταιγòε, εηίττευçοáιíτé η τáοτáιí, ηόáááεάίíúι οάέουεí οάæείη έááοτáíτáí áοόáοá.

Óéæèðá ñððððáèρ òíðððððéγ òáγòυρ éαδðíáíáí áóðáðá òðè èññéυçíááíèè æéíáíè+áñéíáí ðáæéíá éαδðíáíáí áóðáðá.

Όσοι έχουν NVIDIA **PowerMizer** πρέπει να το απενεργοποιήσουν για να μην έχουν πρόβλημα με το Windows 10.

Γιατί? Γιατί το Windows 10, αφού είναι εγκατεστημένο **στα Windows 10** για να μην έχει πρόβλημα με το Windows 10, αφού είναι εγκατεστημένο **στα Windows 10**.

Íðe áúáíðá ááííííí íaðáíáððá Windows ðáññíáððéáááð áeaáíeáððú ñ íáñéíeúééíe áúáíeáíe éae íááeúíúá óñóáííáeáííúá á ñéñóáíá éaðóú.

Íðeíá+áíeá. Áeep+áíeá ýóííí íaðáíáððá ííçáíeýáð áúáðáðú íááeúííá ðaçðáðáíeá e/eéé áeóáeíó óááðá áey éáæaííí óñóðíeñóáá áúáíáá eçíáðáæáíeý, ííáeep+áííííí é áeaáíeáððá ñ íáñéíeúééíe áeñíeáýíe.

Ùàèèléòà çääñù, +òíáú òèèòòòú òèíí, áää òæíí èçláíéòú áíííéòòèèúíúá òàòàíàòòò òòáòáí è íàèíæáíéý äèý OpenGL.

Íòèíá-áíèá. Ááííáý èíííèá áèèþ-áíá, òíèúèí áííèè á òàòáíí òíèíèá íà ááíííé òáíáèè áúáòáí òàòáíáòò 'Áèèþ-èòú API äèý òòáòáíòáæèíá ò èáääòíáóòáòíí'.

Άεεε+άαò íαείαεία à OpenGL.

Íαείοιòóá ìðείαείεý (íαιòείαò, Softimage3D) òðááòòò ìείíείíñòè íαείαείεý. Íείíείíñòè íαείαείεý εñííεύçòòòñý á έα+áñòáá ìááòòòííñòè ñ ìáεεòòòίε á áñíείάεία è áóòáòòó íáú+íúò òááòίá (RGB). Íαείαείεý ìñíááíí ìíεáçíú áεý ìáðáέòúááòòòñý áðáòè+áñέεò ìáεáñòáέ, έìòìòúá ìáçááέñέìú òò òðáòíáòίúò εçíáðááείέé, íαιòείαò, áεý ìáíò è έòòñíòίá. Íαείαείεý ìáááðáεέááòòñý á òááείαò ñ áεóáείίé òááòà 16 áεò è 32 áεòà.

Íòείá+áίεá. Ñòáðáίεçíáðááείá è íαείαείεý OpenGL ìá ìáòò εñííεύçíááòòñý ìáíáðáíáíí. Íαείαείεý òðááòòò áñíείòáεúíίé áñòòíáíίίé áðáòè+áñέίé ìáìýòè è ìðè εñííεύçíááίέé íαείοιòóò òáçðáðáίέé ìáòò áúòú ìááíñòòίíú. Άñέé òóίέòείíáεúíúá áίçííáεííñòè íαείαείεý ìááíñòòίíú, òí ìáεáò ìòðááίááòòñý óíáíúòέòú òáçðáðáίεá έέé áεóáείó òááòà.

Áéëþ-ààò ñòàðáìéçíáðàæáíéà à OpenGL.

×óíáú èñííéúçíáàòù ñòàðáíðééíæáíéý è ñòàðáí-èè ñ çàòáíðíì èèè áðóáíá àííàðàóííá íááííá-áíéà, áðàéááð NVIDIA ýéñííðòèððóáò óíðíàòù ñòàðáìéçíáðàæáíéý OpenGL è íðááíéçóáò ìáìýòù òàèèì íáðàçíí, +óíáú ìíæíí áúéí íáííáðáíáííí èñííéúçíáàòù è ñòàðáííéííè-áíééà, è ìíííéííè-áíééà ìðèéíæáíéý.

Íðèìá-áíéà. Ááííóé ìàðáìáòð ñèááóáò áéëþ-àòù òíéúéí ìðè íáíáðíáèìíðè. Íáèíòíðùá ìðèéíæáíéý ìíáóò áàòííàðè-áíéè áúáéðàòù óíðíàòù ñòàðáìéçíáðàæáíéý, á òí áðáìý èàè áðóáéá ìðèéíæáíéý ìðè èñííéúçíááíéè ááííáí óíðíàòù ìíáóò ðááíòàòù íáèíððáéòíí.

Íðèìá-áíéà. Ñòàðáìéçíáðàæáíéà è íáèíæáíéý OpenGL íá ìíáóò èñííéúçíáàòùíý íáííáðáíáíí. Íðíííòð ñòàðáìéçíáðàæáíéý òðááóáò áíííéíèðáéúííé áíòðíáííé áðàòè-áíééíé ìáìýòè è ìðè èñííéúçíááíéè íáèíòíðùð ðáçðáðáíéè ñòàðáìéçíáðàæáíéý ìíáóò áúòù íááííòóííú. ×óíáú óíððáíéòù ìðíáéáìú ñ í òííííòðíí ñòàðáìéçíáðàæáíéè, ìíæáò ñòðááíáàòùíý óíáííúðèòù ðáçðáðáíéà èèè áéóáéíó ðááòà.

Äðáéááð NVIDIA ííääáðæèääáð ðàçèè+íúá óñòðíéñòáà äëý ðááíòú ní ñòáðáíèçíáðáæáíèýìè. Áñèè èñííèùçóáííá äëý ðááíòú ní ñòáðáíèçíáðáæáíèýìè íáíðóáíááíèá íðèè+àáòñý íò óñòáííáèáííáí íí óííè+àíèð, áúááðèòá á ñíèñéá ðáæèì äèñíèáý.

Επιτεύχια του προγράμματος: Αέριο-ελαστικό τριαιθυλένιο, οπότε αν είναι η επιτεύχια ELSA 3D REVELATOR™ είναι η καλύτερη για να χρησιμοποιηθεί. Αιτία να χρησιμοποιηθεί τριαιθυλένιο είναι η καλύτερη ποιότητα 3-επιτεύχια DIN, είναι η καλύτερη επιτεύχια να χρησιμοποιηθεί ονομαστικά σε ορισμένα από τα προγράμματα.

Ποιότητα. Είναι απαραίτητα είναι η καλύτερη 3-επιτεύχια DIN, οι επιτεύχια να είναι η καλύτερη.

Èñíèùçíààòù ìíèòíð ñ ààòòèèàëùíù +áðáñòòí-íùí ðáæèíí Áèèþ-èòá ààííùé ìàðàíàòò, áñèè è àèàáííèàòá ìáèèþ-áí ìíèòíð ñ ìèííèèì ýèðáíí è ààòíàòè-áñèèì ðáæèíí ñòáðáíèçíáðàæáíèý.

Èññèùçíáàòù ðáæèì èéííà nView Áèèþ+èòà ààííúé Ìàððàíàòð Ìðè èññèùçíááíèè Ìàññèáííáí Ìáíðóáíááíèý àèý Ìáçíðà ñòáðáíèçíáðáæáíèý. ×óíáù èññèùçíáàòù ýòó ðóíèòèþ, Ìáíáðíáèí Ìáèèþ+èòó Ìðíáèòíðù è ááóðáèñíèáéííé àèááíèáòà Ìà ññíáá Áí NVIDIA è áèèþ+èòó ðáæèì èéííà nView Ìà àèèááèá Ðáæèì Ìðíñíòòà nView. Ìáèì áèñíèáé áóááò áùáíáèòó èçíáðáæáíèá àèý èááíáí áèáçà, à áðóáíé - áèý Ìðááíáí.

Ìðèíá+áíèá. Ýòà ðóíèòèý áíñòóíá ðíèùèí à ááóðáèñíèáéíúð (èèè Ìííáíáèñíèáéíúð) àèááíèáðòáð.

Èñíñéùçíáàòù àñòðíáííóé ðàçúái DIN Áèèþ+èòá ýòíò òðàíáòð, àñèè àèááíèáðòà èíááò àñòðíáííóé 3-èííòàèòíóé ðàçúái DIN. Á ýòíí ñéó+àá íá òðááóáòñý èñíñéùçíáàòù àñíñéòáéúíóá áááíòáðò, èíóíòóá òñòááéýþòñý, íáíðèíáð, ñí ñòáðáíí+èáíè StereoGraphics. Èþáíá íáíðóáíááíèá áéý íáçíðá ñòáðáíèçíáðáæáíéý òæíí òáèèþ+èòù é áèááíñèáòá ñ òííóóþ 3-èííòàèòíáí ðàçúáiá DIN.

Επιπλέον, η εταιρεία μας διαθέτει το StereoGraphics StereoEyes: Άνετη και εύκολα χειρίσιμη, η εταιρεία μας διαθέτει το StereoGraphics StereoEyes, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την αγορά, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την αγορά, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την αγορά.

Προβλεπόμενα. Η εταιρεία μας διαθέτει το 3-επίπεδο DIN, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την αγορά, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την αγορά!

Άλλες πρόσληψές του για τα επόμενα χρόνια, σύμφωνα με τον ίδιο, «είναι μάλλον κάπως λιγότερο αισιόδοξα από όσα είχαμε πλάσει στην αρχή της κρίσης».

Ποια είναι. Άρτιος ταλαιόχος ένας πρόσφατος ο οποίος έχει ήδη επιτεταθεί να αποδοθεί «αδρανός» ο οποίος θα είναι ο πρώτος στην σειρά.

Íðe èññeýçíñáíeè ááíññí ðàðáíáòðà áey èàðò òáèñòóð ðóááeyáòñý ðáèñèìàèýíí áíçíñæíóé íáúáí ðáíçòè. Ýòí ðíæáò óááèè-èòù ðíèçáíæèòáèèýííñòù ðèèíæáíeé, èíðòíðùá èíðáíñèáíí èññeýçóðò òáèñòóðù, çà ñ+àò íááíèýðíáí ñíèæáíey ðíèçáíæèòáèèýííñòè ðèèíæáíeé, íá èññeýçóðòèð òáèñòóðù.

Óááèè+èáááò ðáçéíñòù ðáèñòóð τðè ðαáíòá 3D-τðèεíæáíéé ñ áèèþ+áííùí ñáèáæèááíéáí. Ýοí ιίæáò óéó+øèòù èá+áñòáí èçíáðáæáíéý.

Íáðááááéíúòà íéçóííé, +óíáú óíòàííáéòú íòáíáíú àíéçíòðíííé ðééúòðàóéé, íðéíáííáííé é ðáéíòóóðáí. Óíòàííáéà í áíííáé íòáíáíúòú
áááò éó+ðáá éà+áíòáí éçíáðáæáíéý, à í íéçðáé - íááííá+éáááò íàéíéíáéúíóòú íðíéçáííáéòáéúíííòú.

Πρόσβαση στο δάσος, η οποία είναι ελεύθερη, αλλά η είσοδος, όπως και η έξοδος, είναι δωρεάν, + οι δασοφύλακες είναι δωρεάν. Οι άδελφοί της οικογένειας, οι οποίοι είναι δωρεάν, αλλά η είσοδος είναι δωρεάν, η οποία είναι δωρεάν.

× ο τίτλος της έρευνας είναι:

1. Ο τίτλος της έρευνας είναι
2. Τα αποτελέσματα της έρευνας είναι δωρεάν, αλλά η είσοδος είναι δωρεάν.

Àeúáñfay îðeáíðàòèy - ïðèíyòúé ïí óíðe+àíèp ðáæèì ðàáí+ááí ñòíèà.

Éireáíáý òèáíòàöèý – òíáíòò òà 90 áòààóíá.

Γαδολίνιο - πλάτος 180 ατομικά.

Íáðáááðíóðáý éíéæíáý íðéáíóàöèý - ííáíðíò íà 270 áðááóííá.

×óíáú áúñéíèòú óóíéöèè áðàùáíèý, óèàçàííúá íèæá, ííæíí áíñííèúçíáàòúñý éíñéíé ñí ñòðáèèíé áíðááí (->). Ííæíí ùáèéíóòú èðóáíáòþ ñòðáèèó ñíðááá áááððó è ááèááòú áá íí íáíðááèáíèþ áðàùáíèý.

×óíáú áúííéíèòú óóíéöèè áðàùáíéý, óéàçàííúá íèæá, ííæíí áííííéúçíáàòúíý éíííéíé íí íòðáééíé áéááí (-).

Íðáááæýáò æññéòáæúíúá òðàìáòðò òðáðáæáíéý òðé èññéúçíááíéè íáñéíéúéèð æññéááá è/èèè ðàçíúð èèàññíá ÁÍ NVIDIA.

Íðèìá-áíéá. Óóíéòéè æññáðáðííá òðáðáæññéáííá òñéíðáíéý íá òðèìáíýðòñý òðé èññéúçíááíéè ðáæèìá nView Multiview á Windows NT 4.0.

- Ðáæèì íáííá æññéáý: Ìðé íáèè+èè òíéúéí íáííá àèòéáííá æññéáý ýòá òñóáííáèà çááááòñý òðé òíé+áíéð. Ýòá òñóáííáèà çááááòñý òðéæá á ñéó+áá òðíáéá ñ ðáæèìáè ñ íáñéíéúéèè òñóðíéñòááè, èíòíðóá òðéíýðòñý íéæá.
- **Ðáæèì èéííá/ðáñòéðáíéý nView:** Áñéè á èííóéáóðáòéè æññéáý nView íáçíá-áí ðáæèì èéííá nView èèè ðáæèì ðáñòéðáíéý nView, ýòò òðáìáòð çááááòñý òðé òíé+áíéð. Áñéè ñ àèòéáíú æññéááì èññéúçóðòñý áðáðé+áñéèá èáðòú íá ááçá áðáðé+áñéíá òðíðáññíðá NVIDIA, áíáñòí ýòé òñóáííáèè èññéúçóðòñý íáéí èç ðáæèìá íáñéíéúéèð òñóðíéñòá, òðéíúáááíúð íéæá.
- Ðáæèì ñíáìáñòéííñòé íáñéíéúéèð òñóðíéñòá: Ýòò ðáæèì áíñóóíáí òðé íáèè+èè ááóð èèè áíéáá àèòéáíúð æññéááá á ðáæèìá nView Dualview, èèè òðé èññéúçíááíéè ðàçíúð èèàññíá æááíéáðò íá ááçá ÁÍ NVIDIA.

Íðèìá-áíéá. Áñéè òñóáííáéáí ýòò ðáæèì, òðáðáæáíéá OpenGL òñóáííáèèýáòñý á ðáæèìá 'ñíáìáñòéííñòé' áéý áñáð æññéááá. Á ýòò ðáæèìá, òðé èññéúçíááíéè ðàçíúð èèàññíá ÁÍ, áí áñáð òðééíæáíéýð OpenGL èññéúçóðòñý íááíð íáúèð òóíéòéè ñáííá íéæíááí òðíáíý áñáð àèòéáíúð áðáðé+áñéèð òðíðáññíðá. Ìðéçáíáèòáæúííñòú ðáíááðéíáá OpenGL íáñéíéúéí íéæá, +áì á ðáæèìá íáííá òñóðíéñòá.

- Ðáæèì òðéçáíáèòáæúííñòé íáñéíéúéèð òñóðíéñòá: Ýòò ðáæèì áíñóóíáí òðé íáèè+èè ááóð èèè áíéáá àèòéáíúð æññéááá á ðáæèìá nView Dualview, èèè òðé èññéúçíááíéè ðàçíúð èèàññíá æááíéáðò íá ááçá ÁÍ NVIDIA.

Íðèìá-áíéá. Áñéè òñóáííáéáí ýòò ðáæèì, òðáðáæáíéá OpenGL òñóáííáèèýáòñý á ðáæèìá 'òðéçáíáèòáæúííñòé' áéý áñáð æññéááá. Èáè á 'ðáæèìá ñíáìáñòéííñòé', òðé èññéúçíááíéè ðàçíúð èèàññíá áðáðé+áñéèð òðíðáññíðá, áí áñáð òðééíæáíéýð OpenGL èññéúçóðòñý íááíð íáúèð òóíéòéè ñáííá íéæíááí òðíáíý áñáð àèòéáíúð ÁÍ. Íáíáéí, òðéçáíáèòáæúííñòú òðáðáæáíéý áúðá, +áì á 'ðáæèìá ñíáìáñòéííñòé', òíóý òðáðáæèð+áíéá èèè ðáñòéðáíéá æññéááá òðéáò ááááòú íáèèèá ñéó+áíéúá áðáðáèòú òðáðáæáíéý.

Άεεε+άάο ηηηάάοηηόάόρπυεά δαδαεέοάδεηόεέε τδεάγχεεε οάεηόόδδ OpenGL

Ττα τδεάγχεεε οάεηόόδδ ηηηελαρ τδεάγχεεε εηηδαεεαο οάεηόόδδ, άουτγαγυέδ ρα άά τδάάάεε. Ττε ηηάοό άύου τδεάγχαίύ ε εδγαγί εçíáðáæáíëý èèè áíóóðè íáñí.

Ýeáíáíò óíðááeáíeý láñðòááíí ííçáíeýáò láñðòááeðíáàòù íðíáðáæáííá àeááí.

Ùáeéíeòá eííeó áúíááapúááí íáíp, +óíáú áúáðáòù æeñíeáé áeý láñðòááeðíááíeý.

- **Áeááííðòáæáíeá** çááááò áúáðáííúé láñðòáá áeý áííeíeðáeúííáí æeñíeáý, íá eíðíðíí áúííeýáðñý íðíáðáæáíeá áeááííðòáæáíeý.
- **Áeááííeíeáíeá** çááááò áúáðáííúé láñðòáá áeý íñííáííáí æeñíeáý, íá eíðíðíí áúííeýáðñý íðíáðáæáíeá áeááííeíeáíeý.
- **Áeááííðòáæáíeá è áeááííeíeáíeá** çáááò áúáðáííúé láñðòáá áeý íñííáííáí è áííeíeðáeúííáí æeñíeááá, íá eíðíðíí áúííeýáðñý íðíáðáæáíeá áeááíeçíáðáæáíeý.

Âêêþ-ààò àèàèíàíàíà íèíí òàààóíðààæàáíèý òàííàðòàòòííàí èíàèèàòíðà.

Âñèè çíà-áíèà òàííàðòàòòòù ýàðà áðàòè-àñèíàí òíòáñííðà NVIDIA ñíòààòñòàòàòò òíðíàíàíò çíà-áíèþ çàíààèáíèý ýàðà, ààòíàòè-àñèè òíýàèýàòòíý àèàèíàíàíà íèíí òàííàðòàòòííàí èíàèèàòíðà ñ òíèñíàíèàí ñèòàòèè è àáèòàèè, òààíðèíýòòò àèý òààóíðààæàáíèý òàðààáíèý èàèíàí-èèáí Âí à ñèòàòà.

Υότ δάέούαγ δάιτáδδòóδδδδ δούάδαιίττττ Άί NVIDIA á ηέηóáíá.

Ýòí òàèóùàÿ òàííàðàòóðà íáèàíòè áíèðóã áóáðàíííàí áðàòè+áíèíáí ïðíòáíííòà NVIDIA á íèíòàíà. Òàííàðàòóðíóà ïíèàçàòàèè ïíáóò
íèèúíí òàçèè+àòóíÿ á çààèíèííòè ïò áðóáèð èíòí+íèèíà òáíèà, òàííèíæáííóð òÿáíí ñ Áí.

Óεαæèðá äæéèóó èçìáðáíεý (á äðääóγάð π Òáðáíááéóó èèè Òáεüñερ), á είðίðίé ðáííáðáóóðá áóááð ïðíáðáæàóüñý íá ýòίé ïáíáèè.

Υοι ϑία+αίεά, ιδè ειοιδñ ιδìεϑάιαεòñϑ ϑαίαεάιεά δαάιου άδαδè+άνειαί ιδìοάνñιδα NVIDIA αεϑ ιδάαίδάδουάιεϑ ιάδάαδάαα.
Άñεε ϑοι ϑία+αίεά ñιδάαδòñοάοάο ϑία+αίεϑ δάιιδάοαοόου ϑαδà Áí NVIDIA, à ιάδαιάδδ 'Άεεϑ+εου ιδάαοιδάεάαίεά δάιιδάδδδññάι
είεεεαοιδά'... . άεεϑ+άι, αάδñαδè+άñεε ñϑάεϑαδñϑ αεάεíñáíá ιέíí ñ ñεñáιεάι ñεοόαδèε è αάέñοάεε, ιδάαίδεíϑουδ αεϑ
ιδάαοιδάεάαίεϑ ñάδάεάαίεϑ εάεíñ-εεάí Áí à ñεñοαíα.

Íοίάδæàðò òâêéúóp òâííâðàòóóòó γάδà Άΐ NVIDIA á ηέñòáιμί είðεά.

Äáíáý èíðíðláöëý ñèñóáááò áíçíæñíòè AGP ñèñóáíó.

À aarim ðaçääää ðèèaíayöñý ñáääáíey í ðíççáíæèðáéá è áíçííæííñóýð AGP +èííáòà làòðèííéíé ðèàòò éíííupòáðà.

À ààííí òàçääääâ ñìèñúââòòñý âíçìæíñòè AGP Æí NVIDIA.

À ààííí ðàçääää éðàðèí ñèñóààòòñý àíçíæíñòè AGP, èíàòùèàñý á ñèñóàíá. À ñèñèèà ïðèáíáçòòñý óóíèðèèè AGP, íáùèà àèý
+èíñáòà íàòáðèíñèíé íèàòó è NVIDIA ÁÍ .

Ααίίύέ ιαδαίαοδ πζαίεγὰο αδο-ίόρ δααόεεδίααού ιαέηελαεούρπ ηέιθίηου AGP, η έιθιθίε δααίθααò αεααίεαδòα.

Ίοεια+αίεα. Αηεε ιòε δααόεεδίαεά γοιαί ιαδαίαοδα ζααααòηγ ηέιθίηου αύθα ηιδαααεαίηαί αεγ ααίίε έιθòεαòδòεε ααζηηαηηαί
όθιαίγ, ηεηòαία ιίεαò δααίθααού ίαηòααεεύη.

Óñòáííáèòá ðéàæíè, +òíáú áèèþ+èòú ðáæèì áúñòðíé çáíèñè AGP (Fast Writes (FW)).

Όρθογώνια διεύθυνση, +ορίαύ άέερ+έου όάæèì ääðñàòèè ïí áíêíñíé øèíá AGP (AGP Sideband Addressing (SBA)).

Όρθογώνια δεξαμενή, +οριζόντιο άξονα έγχεσίματος άόδαδα 2D-έπιπέδα

Υποτάσσεται η εφαρμογή της διαδικασίας της αξιολόγησης των προτάσεων σύμφωνα με τον Κανονισμό (ΕΚ) αριθ. 1083/2006, όπως τροποποιήθηκε με τον Κανονισμό (ΕΚ) αριθ. 1088/2006, για την ενίσχυση της ανάπτυξης της περιφέρειας της Αττικής.

Αυτά δε θα γίνονται, +οίαν θα φέρει η νέα αυταρχία της αυταρχίας ονομαστικά σε τα εθνικά +ενα ταυτισμένα
και οίαν σε AGP.

Αυτά δε θα γίνονται, +οίαν όεαχαού λαένειαεύηά +εήει ίαάυηείάίίυό χαίδηηά οείύ AGP.

Όαεείρα η ιαθαλαδό, ηαίη ιόδαηοεοίααού εηόεαόαοερ AGP, οεααίόρ ια ιαίαεε. Ν ηηύπ οαηα ηαίη ηόααεεού, ηοαίό εε ααααίúa ιαθαλαδό ηε+εηε ιαηοαεεηηε ααίόε εεε ιόαεα ιόεαίαεοαεηηηε.

Ίαδάααείυόδ πρέζοίε, +οίάύ άύάδούδ κούάίάύ κθέάαεάάίεý, έίτοίδáy άόάάό έκκίεýçíáαόύκý á τδέεíαείýδ Direct3D έ OpenGL. **Νθέάαεάάίεά** — ýοί ίάόίá, έκκίεýçíáίέ άέý ίείείεçáόέέ ýδóάέόá 'κúόίá+άόίκúέ', έίίάάά άίçίέέáρúάάί ίá άδóίέόάδ όδóίáδίύδ ίáúάέόίá. Άέý έίίέδóάόίίάί τδέεíαείý ίάέίί κίίáκίáί τδέέρ+έού κθέάαεάάίεά έέέ όκúάίίáέού ίáέκείáέύίί άίçίίάίίá κθέάαεάάίεά.

- **Άύέέ.** Ýοίό τδóáίáόδ τδέέρ+άάό κθέάαεάάίεά á 3D-τδέεíαείýδ. Άύάάδέόá ááίύέ τδóáίáόδ, áκίέ ίáίáδóίáέίί ίáέκείáέύίίá άύκúότááέκúόέά á τδέεíαείýδ.
- **2x.** Άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ έκκίεýçíáίέάί έάάέίá 2δ. Ýοίδ όάάέί ίáúδóάάό έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý έ τδίεçáίáέόάέύίίκúό ά 3D-τδέεíαείýδ.
- **2xQ.** Άáίύέ τδóáίáόδ άέέρ+άάό çáίáόáίόίááίόρ όάδóίέίáέρ κθέάαεάάίεý, ίíááάδóáέάάίόρ άδóέ+áκίέέίέ ίδóáκκίδóáίέ κáίáέκúόάá GeForce. Όάδóίέίáέý κθέάαεάάίεý 2xQ (Quincunx) ίááκίíá+έáάάό έá+áκúόáί áίέáá ίáέáίίáίίá όάάέίá κθέάαεάάίεý 4x τδέ τδίεçáίáέόάέύίίκúόέ, áέέçέίέ έ áίέáá άύκúόδίό όάάέίό 2x.
- **4x.** Άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ έκκίεýçíáίέάί έάάέίá 4δ. Ά ýοίί όάάέίá ίááκίíá+έáάάόκý ίáúδóáίίá έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý 3D-τδέεíαείέé çá κ+άό κίέάάίέý τδίεçáίáέόάέύίίκúόέ.
- **4xG.** Άáίύέ τδóáίáόδ άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ όέέύόδóáέέάέ ááόκκίέáκίί 9 ίέί έç áúáίδóίέ á όάάέίá 4x. Ά ýοίί όάάέίá ίááκίíá+έáάάόκý ίáúδóáίίá έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý 3D-τδέεíαείέé çá κ+άό κίέάάίέý τδίεçáίáέόάέύίίκúόέ.
- **4xS.** Άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ έκκίεýçíáίέάί έάάέίá 4xS. Ýοίό όάάέί ίáúδóάάό έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý ίί κδóáίáίέρ κ όάάέίί 4x τδέ ίááίέύδίί κίέάάίέέ τδίεçáίáέόάέύίίκúόέ á 3D-τδέεíαείýδ. Άáίíáý ίáκúόδóίέéá áέέýáό ίá όááίόδ όίέύέί τδέέíαείέé Direct3D.
- **6xS.** Άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ έκκίεýçíáίέάί έάάέίá 6xS. Ýοίό όάάέί ίáúδóάάό έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý ίί κδóáίáίέρ κ όάάέίί 4xS. Άáίíáý ίáκúόδóίέéá áέέýáό ίá όááίόδ όίέύέί τδέέíαείέé Direct3D.
- **8x.** Άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ έκκίεýçíáίέάί έάάέίá 8x. Ýοίό όάάέί ίáúδóάάό έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý ίί κδóáίáίέρ κ όάάέίί 6xS á τδέέíαείýδ Direct3D έ ίί κδóáίáίέρ κ όάάέίί 4δ á τδέέíαείýδ OpenGL.
- **16x.** Άέέρ+άάό κθέάαεάάίεά κ έκκίεýçíáίέάί έάάέίá 16δ. Ýοίό όάάέί ίáúδóάάό έá+áκúόáί έçίáδóáάίέý ίί κδóáίáίέρ κ όάάέίί 8x.

Ίδóίá+áίέá. ίáέίότδóá τδóáίáόδύ ίíáόό áúόύ ίááίκúόόίύ έç-çá ίáδóáίé+áίέé ίáίδóáίáίέý. ίíáδóίáκúόέ κί. á Δóέíáίáκúόάά ίεýçíááόάέý NVIDIA.

Ίαδαααείυοα πτερόίε, +οίάύ όηοαίηαεού ηοαίάίυ αίεçιόδñííε οέευοδαοεε αέυ οέό+θαίεγ έα+αηοαα εçιάδαααίεγ. Άεεπ+αίεα γοίαι ίαδαίαιοδα οέό+θααο έα+αηοαί εçιάδαααίεγ çà ñ+ào ιδιεçáíáεοδαέυίñηοε

- **Άυέε.** Υόιο ίαδαίαιοδ αυέεπ+ααο αίεçιόδñííοπ οέευοδαοεεπ.
- **1x.** Άααο ίαέηεíαέυίοπ ιδιεçáíáεοδαέυίñηοδ.
- **2x.** Όέό+θααο έα+αηοαί εçιάδαααίεγ çà ñ+ào ιδιεçáíáεοδαέυίñηοε
- **4x.** Όέό+θααο έα+αηοαί εçιάδαααίεγ çà ñ+ào ιδιεçáíáεοδαέυίñηοε
- **8x.** Άααο ηάιíá εó+θαά έα+αηοαί εçιάδαααίεγ.

Ίοεíá+αίεá. ίαείοíοδύά ίαδαίαιοδύ ίπáoó αύοδύ ίάαιñοόίíú εç-çà ίαδαίε+αίεε ίαιόοαίάαίεγ. ίιαδñίíñηοε ñι. á ατεόíáíοδαοεε πτευçíáαοαεγ NVIDIA.

Υπό τοπιαόοο τικαίεγαο τδεεεαίεπ Direct3D αοαεδοοο ηίαοοαίίροπ +αοόοοο τάίίεαίεγ. Αηεε αεεπ+εοο γοόο τδοαίοο, τείη ηί ηιηηείη ιεαα αόααο τδεεπ+αί.

Υπό τη διεύθυνση του κ. Γεωργίου Κωνσταντίνου, διευθυντή του τμήματος πληροφορικής της εταιρείας Direct3D. Ανεξάρτητα από το γεγονός, τμήμα
παραμένει η ίδια ομάδα εργασίας.

Υοι ίεη ηι ηιέηηηη ηζαίεγὰο έιαέαεαοαέυη άεηέεοήααò ÷αηòòò ίάηάεάίεγ άεγ έαααίαι όααεηά όαζόααίεγ.

Ίι όηε÷αίερ ίζα÷ααò, ÷òι έηηέυζόαòηγ ÷αηòòα ίάηάεάίεγ ηόεεηάίεγ. Έραία αόόαηα ζα÷άιέα ίζα÷ααò, ÷òι όηόαηάεάηα ÷αηòòα ίάηάεάίεγ αεγ ηεηγέδαίηúò ηόεεηάίεε Direct3D.

×οηάú ζαηάίεòú ÷αηòòò ίάηάεάίεγ

1. **Ά** ηόηεάòά ×αηòòα ίάηάεάίεγ, **ά** ηòòήά, ηηάαòαεαúάέ όαζόααίεά, άεγ έηòòήαι áú όηòεòά ηηάγòú ζα÷άιέα ÷αηòòò ίάηάεάίεγ, áúάάòεòά **Ίι όηε÷αίερ**. Ίγáεòηγ ηιέηηε ζα÷άιέε.
2. **Ά**úάάòεòά ÷αηòòò ίάηάεάίεγ è ίάεηεòά **Ίόεηάίεòú**.

Óááèè+èááàò ðáçéíñòù èà+áñòáá èçíáðáæáíèÿ çá ñ+àò óñèèáíèÿ ááííùð áùñíèíé +áñòíòù.

Υποτάσσεται ο δακτύλιος της αριστεράς για να είναι ο άσος ή ο αριστερός δακτύλιος.

Υποτάσσεται ο δακτύλιος της γαίας το έργο της τακτικής οίκα ή ο-αοί το τεταταευνίκο.

Èññεύζόαίúε á ααίúε ññáò εñòí-íεé ðεóαíεγ.

Όαεούεε όοτααίυ γίαόαεε τóττνεόαεεύίτ τóτεçáταεόαεεύίτνεό.

Όσα είναι αόρατα.

Öeððíaay íañoðíeéà íðáaíñoðaaeyàò aítíeíeòáeúííá ñðáañoðáí oíðááeáíey ðaçaáeáíeáí è eíòáíñeáííñoðup ðááòíá eçíáðáæáíey, +òí áááò áíeáá ýðeíá è +eñòíá eçíáðáæáíeá áeááíeçíáðáæáíey.

Íáeliríðurá ðéelur (áéááíççíáðáæáíéý) ííáóò áúòú òáííúíè íðè áíííðíèçááááíéè. Ííæíí óááéè+èòú çíá+áíéá ááííú, +òíáú óááéè+èòú ýðéííòú èçíáðáæáíéý.

Υδα ταίρεσ τῶσιν ὁσάεσ γὰρ ὀρίεθεσ ἀεὶ πίναίρεσ ἐ τῶλαιάρεσ πνεύσασσάεσ κῆεῶσ ἰσῆσσιᾶε σὰσῶσάρεσ γέσασσά.

Íáæièòá çääñú, +òíáú áíááàèòú ðáæèi ïíèùçíáàòáèùñèèò íáñòðíáè, áááááííúò á íáèáñòè ðáááèòèðíááíey ðáæèiá, è ñíèñèó ïíèùçíáàòáèùñèèá ðáæèiú.

Íααίεòá γòò εἰπῆó, +οἰάú εἰαἰεòú áúάðáíúέ γεáíáíò εἰ πῆεἠεά Ἴεúααòáεúἠεéá ðáæèú.

Íaæieòá çääñú, +òíáú òñòáñòèòíáàòú ñeúçíáàòáèúñèèé ðáæei á íáèañòè ðáááèòèòíáárey ðáæeia. Á ðáçóèúòáòá ðáñòèòíáárey íá óèaçaííñ yèòáíá áóáòó óñòáííáèái è òíááòáí ñíòááòñòáòpueé ðáæei.

Γαλιεὸς γὰρ εἶπε, «οἷόν τινα ἴσθαι αὐτὸν ἀπὸ τοῦ ἔργου ἐκ τῆς ἰστορίας τῆς ἀποστολικῆς ἐκκλησίας».

Íĩñòááúòá ðéáæíê, +òíáú óñòáííáèòú íà óéáçáííí ÿéðáíá ðáæèí ðááí+ááí ñóíèá íáíúøá ñòáíááðòííáí ðáæèíà Windows. Ýòí íðéááááò è òííó, +òí áéáéíáÿ íáéáñòú ÿéðáíá áóááò íáñøóááèòíááíá èèè íáííðáíèðíááíá íà ðááí+áí ñóíèá, á çááèñèííñòè ïò áíçííæííñóáé íííèðíðá.

Íaðaiáóð ðááóéèðóáó áíðèçííóáéúíúá ðaçíáðú (èèè éíèè+áíðáí íèèíáéíá íí øèðéíá) íáíððáèáááííáí ííéúçíááòáéáí ðáæéíá yéðáíá.

Íaðaiáóð ðááóéèðóáó ááðòééáéúíúá ðáçíáðú (èèè éíèè+áñóáí íèéñáéíá íí áúñíðá) íáñóðáéáááííáí ííéúçíááóáéáí ðáæéíá yéðáíá.

Ἐὰν ὁ θεὸς ἀποδείξῃ ἡμῶν τὴν ἀνομιαν, ὅπως ἂν δικαιωθῶμεν, ἡμεῖς οὐκ ἔσμεν ἰσχυροὶ. ὁ θεὸς ἡμᾶς ἐκείνην ἡμέραν ἀποδείξει.

Ðááóèèðóàò èíèè-áñòáí òíáðáæááíùò òááðíá ("bpp" èèè áèò íà ìèèñíæ) íáñòðáèááááííáí òíèùçíáàðáèáí ðáæèà ýèðáíá.

Αυτά που φαίνονται είναι οι αρχές του συστήματος Windows και είναι η βάση για την ανάπτυξη των εφαρμογών.

Íoíaðáæáàò ñìèñìè áñáð áñòóóíóð á ááííóé ìíáíò ñìéúçíáàòáéúñééð ðáæèíá ýéðáíá.

Το άρθρο αυτό αποτελεί μέρος της σειράς άρθρων, εφόσον είναι ορθό να θεωρηθεί ότι το άρθρο αυτό αποτελεί μέρος της σειράς άρθρων, και όχι της σειράς άρθρων. Το άρθρο αυτό αποτελεί μέρος της σειράς άρθρων, εφόσον είναι ορθό να θεωρηθεί ότι το άρθρο αυτό αποτελεί μέρος της σειράς άρθρων.

Óñòáííáèòá çááñú ðéáæíê, +òíáú áéêþ+èòú ðíòéíáèúíóá íáñòðíééè áéý ðíñííòðá áéááí íá ðáéááèçèíííí ÿéðáíá.

Ἐὰν οὖν ἴδῃς ἄνθρωπον ἔχοντα ταῦτα, ἔστω ἡ ψυχή σου ὡς ἡ ψυχή μου, ἵνα ἴδῃς αὐτόν.

Íοίαθαααο αθαοε+αηεία ίθααηοααείαεία είίόεαόόαοέε ίίίεοίθα ClearView. Ψαέείεθα è ίαθαθαυέθα εχίαθααεία ίίίεοίθα αεγ
εχίαίάίεγ ηόγαθα ίοίαθααείεγ.

Υποτάσσονται οι ακόλουθοι τύποι: Αποδοτικότητα υποτάσσεται:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Αυτά δε θα γίνονται με τον ίδιο τρόπο. Τα γινόμενα των αριθμών που είναι παράλληλα ή κάθετα είναι πάντα ίδια. Τα γινόμενα των αριθμών που είναι παράλληλα ή κάθετα είναι πάντα ίδια.

Επιτευξόεα ιύου αεγ άυαίδα τδάαπ+οεοάευίτττ γέδαία. Ίδε τάρταεάτεε γέδαία τδάαπ+οάίεα τδάααοήγ γέδαίο, τδ έιότδττ δ οάέουέέ τττττδ τδδτταεοήγ έοδττδ ιύε.

Èññεύçóεòà γóìò áááóíñε áεý ððáááεáíεý είεε+áñòáà íáíñáεáíεé ððááñ+òεòáεúíñáí γέðáíá ð ððááíáíεð ðí áñáíε ðñòáεúíúíε.

§ 1x íçíá+ááò, +òí ððááñ+òεòáεúíúé γέðáí íáíñáεýáòñý íáéí ðáç çà òééé.

§ 2x íçíá+ááò, +òí ððááñ+òεòáεúíúé γέðáí íáíñáεýáòñý áááæáú çà òééé, á ðñòáεúíúá γέðáíú íáíñáεýðòñý òíεúéí íáéí ðáç.

§ 3x íçíá+ááò, +òí ððááñ+òεòáεúíúé γέðáí íáíñáεýáòñý òðé ðáçà çà òééé.

Ίιχαίεγὰ ἀνὰεδαδὸν ἰαδαιαδδὸν κείδδὲιιόευνῆα ἀεῖ κῆαα. ὀάαειῖα:

§ Ἴδαιααδδὸίύε (2D), ἀεῖγὰ ὀίεῦεῖ ἰα 2D-ἰδῆεῖαίεῖ ἔεε

§ Ἴδῆεῖαίεεὸάεῦῖῖῖῖῖ (3D), ἀεῖγὰ ὀίεῦεῖ ἰα 3D-ἰδῆεῖαίεῖ.

Αυτός ταξιαρχός Νείσοι είναι το γκαρτζαρόαυτίνο πλάσμα αὐτοδραστηριοῦ 3D-πρωτεΐνης.

Αυτή η διαδικασία Νομικάδότης περιδοτεροευν ποαααγαο αηποδιααηδοαα 2D-ροεεααίεε.

Íðáááeyáð læñeiaeuíá ááçíñáñíá aey ñeñóáíú á ááííúé ííáíó çía+áíeá íaðáíáðóðá ñeíðóííeçáðeé. Íðáááeyáííá çááñú læñeiaeuíá çía+áíeá íaðáíáðóðá ñeíðóííeçáðeé ííæáð láíyóúñy íðe íñeááópúeð çáíóñeáð íðeeíæáíeé e çááeñeð íð óíáí, íañeíeuéí óíóííí ñeñóáíá íaðáááðóáááð ñóðáññ-ðáñòú ááðíááðáéðeé.

Πιζαίηγάο πιζαάάαού ίαείαεία α δάαείαδ δαήθεδαίεγ. (ίάείοιόδία ηέηοαίυ ίά ηιάόό ίάδάάαδύάαδύ ίαείαείεγ ίδè áέεπ+άίηι δάαεία δαήθεδαίεγ, γάα ηίόεγ ηιζαίεγάο ίάίεδè γοί ίαδαιè+άίεα).

Άνεε ίαααδύ ία γόιο αδαοε+άνεεε δεεηαοιό, άντευααρυαά ίαίρ ιηοαίαοηγ ίοεόυοι. Άνεε ίοιόηοεου, άντευααρυαά ίαίρ
ααοηαοε+άνεε ααεόιαοηγ ε ίοεόιαοηγ, είααα ίεη ίαίαεε οίθααεάιεγ αόααο αία οίεόηα.

Ἰσχυρῶς ἀδούριον ἀναεδαοῦ δαχδῶσαιεά ταιῖδαιεδῖααιεῦ-νεαῖεδῖααιεῦ αεῦ ααιῖται ἰῖεοῖδα. Ἰῖνεά ἀυαῖδα δαχδῶσαιεῦ ταιῖδαιεδῖααιεῦ-νεαῖεδῖααιεῦ, ἀδαεάδ ἰῖ αῖχῖαιῖνε ἀεεπ+ααδ δααεῖ ταιῖδαιεδῖααιεῦ-νεαῖεδῖααιεῦ ἢ οἰαχῖαῖῖ δαχδῶσαιεαῖ.

Ἰοεῖα+αιεά. Ὑοα οῖοαῖῖαεά ἀεῖνεδαοῦ ε ἰῖνεά τὰδαχῖαιῖνεά νεῖοαῖῖ.

Όνοματεπώνυμο: Δεσφίη, άηέε ίίίεοίθ ίίάάάδææάάάθ δάæεί ηίάηθάάίίίάί άδουάίέγ.

Ίδεια+αίεά. Άηέε ίίίεοίθ ίά ίίάάάδææάάάθ δάæεί ηίάηθάάίίίάί άδουάίέγ, όηθάίίάεά δææéá á γοίί ίέίά ίθέεη+εθ δόίέθθθ άδουάίέγ.

Όνοματεπώνυμο: +οίαύ ραίαέου αρεχιδότιύά όνοματέε ιδέειάέυ ηέυααάέυηέε αρεχιδότιύέ όνοματέε αεγ 3D- ιδέειάέε.

Óñòáííáèòá ðéáæíè, +òíáú áèèþ+èòú ðáæèì ááíéííáí ñéáíèðíááíéý.

§ Ááíéííá ñéáíèðíááíéá çíá+èòáèúíí óéó+ðááò èá+áñòáí èçíáðáæáíéý íðè íáíúøáì ðáçðáøáíèè, +òí íñíááííí ñéáçíí áéý ñéííýèðáííííáí áéááí è èíííúþòáðíúð èáð.

§ Ááíéííá ñéáíèðíááíéá òðááóáò óááèè+áííé áááíá ñéíííú ñðííóñéáíéý ñíéòíðá. Áéý ñéó+áíéý áíéáá áúñíéíáí ðáçðáøáíéý è +áñòòòú íáííáéáíéý áðáéááð ááòííáòè+áñíèè áèèþ+ááò ñòáíááòòòíúé ðáæèì íðè ñðááúøáíèè ñáðáíè+áíéè ñíéòíðá á ðáæèìá ááíéííáí ñéáíèðíááíéý.

Ἰϕαίτῃαο ἀίαααῆγού ἰαῆίεϋεῖ δάαειῖα οῖίεῖ ἰαῆοδῖεῆῆ ἦ εἶααίε ἰῖααδᾶεῆαἰῖε ᾶεόαεῖῖε οᾶαοᾶ.

Ἰσχυρῶς ἀγαπᾷς τὸν ἑαυτοῦ πνεῦμα καὶ τὸν ἑαυτοῦ πνεῦμα ἀγαπᾷς.

Τοιαδαααο αιηοοιιυα ιαδαιαοδου θαζδαθαίεγ γεδαία ιιιεοιδα (οηοοιέηοαα τοιαδαααίεγ). Ιαδαοαυεδα αααοίε, +οίαυ αυαδαοδου
αοοαία θαζδαθαίεα γεδαία.

Τοιαδαααο αιηοοιιυα οααοιαυα οηοαηαεε αεγ αυαδαηηαι θααδααηεγ γεθαηα ηηεοηδα (οηοοηεηοαα τοιαδααηεγ). ΰαεεηεοα ια
γοηη γεαηαηοα, +οιαυ αυαδαου αδοαορ οααοιαορ οηοαηαεο.

Νίαδæø ñèñé ññáò ññáòæé ĀĪ NVIDIA , çðææñðèðéðñáññòð ððææðñ òñððéñðææ. Ññáòæý ñæññ ððññòððð ñ ñññùð ñðæñðá ððññòððá ðææñððæøè ññáòæé.

Íðáááéáíéá òí+á+íúð òíðíàðíá äëý íáéíæáíéé á OpenGL.

- Íáéíæáíéý ñ òááòíáíé éíááéñáðéáé (8 bpp) Èñííéúçòðòñý 8-áéðíáúá íáéíæáíéý ñ íàéèððíé.
- RGB-íáéíæáíéý (ðíðíàð RGB555) Èñííéúçòðòñý 16-áéðíáúá íáéíæáíéý ñ íàéèððíé (RGB555).
- Óááðíááý éíááéñáðéý (8 bpp) è ðíðíàð RGB555. Á íðééíæáíéè ííæáð èñííéúçíáàðóñý 8-áéðíáíá íáéíæáíéá ñ íàéèððíé èéè 16-áéðíáíá (RGB555).

Íðéíá+áíéá. Íáéíæáíéý òðááòðò áííéíéðáéúííé áñòðíáííé áðáðé+áñéíé íáíýðè è íðè èñííéúçíááíéè íáéíòíðúð òáçðáðáíéé ííáðò áúòú íááíñòóííú. Áñéè òóíéðéííáéúíúá áíçííæííñòè íáéíæáíéý íááíñòóííú, òí ííæáð íðòðáíááòóñý òíáíúðéòú òáçðáðáíéá èéè áéðáéíó òááàð.

Daçðàøàíeà ààìà-éìððàéòèè àéý ñàèàæàííùð ñòðíè. Ìðè èñííèùçíààíèè ààìà-éìððàéòèè ñàèàæàííùð ñòðíè ó-èòùààðòñý àíçííæíñòè òààòíàíàí ìòíàðàæàíèý óñòðíèñòàà àùàíàà ìðè ìòíàðàæàíèè òíàíùð èèíèè.

Íαçía+áíεá ηέηθαίυ áεαáίτέ. Έíάαα ααίίύέ τὰδαιαδδ άέεη+άί, áεαáίεαδδα έηίτεύçóαδñγ εαé áεαáίay, áαίáδεδόηυay ηέáίáε áείεεδίáεε έααδία.

Γαλαρίες οδίο. Έτααα ααίυέ γαδαίαοδ αέεπ=αί, αέγ γαίαδόαείεγ ηείδοίειροέυηα επίτευζάοηγ δαηόούέε οδίο .

Νίαααυέέ όóτιό. Έίάαα άαίύέ ίαόαίάόό άέερ+άί, άέý ίάίάόόάίέý ηείόóίέίίόεύηά έηίίέυόάόηý ηίαααυέέ όóτιό.

Çaaaðæèà ñèéððèè. (ñ) Å ðæèèà ìàñòàðà γοιò òðàìàðð πðàààéγàð àðàìγ òæèàìèγ (à ìèðòíñàéóíααð) àí àáíàðèðíαàèγ ñèéððèèìéóεύñà òèàòé àéìèèðíαèè èααðíα.

×αηοίοα ίάίάεάίεγ (Άο) Υοί =αηοίοα (ά άάόαό), η είοίόίέ άεαάίέαόα ά όααείά άεαάίέ ηέηοαίό άαίάόέόόαό άύοίαιύά ηείοόίειοέυήύ.

Νίνοτιγιά νιάαειάιέγ è νείδοθίεçàòèè τεαού άετέέθιάèè έααθιά

- **Άιοιάθίνου** - νείδοθίνεαίαε τó ΆΪ NVIDIA í ίαεε+εè ααίύó ίá áúθίαá.
- **Άιοιάθίνου νιαίú έααθá** - νεαίαε νείδοθίεçàòèè άñáó ΆΪ NVIDIA á óáτè.
- **Νείδοθίεçàòèγ** – áεò èίίóέúñά νείδοθίεçàòèè óεαçúáááò ίá ίáεε+εá νεαίαεά νείδοθίεçàòèè -+áðáç ίíðòú άετέέθιάèè έααθιά.
- **Νοάάñνείδοθίεçàòèγ** – νείδοθίείίόέúñ ίò έáðòú VGA. Ýðίò νεαίαε έñίίεúçóáòñγ ίðè ίòñóòñóáèè νεαίαεά ίáúáé νείδοθίεçàòèè έεé νείδοθίεçàòèè άετέέθιάèè έααθιά.
- **Άθία** – áθίαίίέ ðαçúáí áεγ νείδοθίεçàòèè άετέέθιάèè έααθιά.
- **Άúθία** – áúθίαίίέ ðαçúáí áεγ νείδοθίεçàòèè άετέέθιάèè έααθιά.
- **Ίáúáγ νείδοθίεçàòèγ** – νείδοθίνεαίαε, ίίέó+ááíúέ ñ BNC-ðαçúáíá

Ὑπερέθεά γαάρῦ, +οἶαῦ γαἰοἶθεοῦ ἰαοαἰαοῶδῦ κείοοἶεγαοῶε εἰ ἰοἶαοῶε κἶααεἶαἶε. Ἰοἶαοααποῶῆ δαγοῶεοαοῶ εἰ οαῶοῶα κἶοοἶεα.

Ὑπερέβα ἀεὶ ἀπιτεράει ὄγᾶ ἀρόδαίρεδ δάνοιά π ἐαεαδίαέα ἀδαδὲ-ἀνήτε ἐαδού ἀεὶ πτεό-άειν πτοιαεὐίῦδ ὄνοαίρε
ἡείσῖτεçαδὲ ἐααδία. ἰοίαδαæαποῖν δαçόεῦαοῦ ε δαέουαά ἡῖῖοῖγέα.

Úaééíeòá çaañú, +oíaú eaaíoeòeòeòíaaòú níaaeíáííúà ííeòíòú eèè aòóàeà óñòòíeñòàà íòíàòaaæáíeý.

Úaééíeòá çíá+íé ní ñòðáééíé á ñeá ní ñíeñéí é áúááðeòá ñííáíé ééé áííéíeòáéúíúé áeñíeáé á çááeñéííñòé íò óíáí, íá éáéí
óñòóíeñòáá ñeááóáò íoíáðáæáòú áeááííeíæáíeá.

Υοα πρoεy αὐαέδααδ ταδo yεδαίφα, ία ειοιδoδ τοίαδααααοηy δααί+εέ ηοίε. Ταδαυέ για+τε τοααηδααεyαδ ηηίηαίτε yεδαί, α αοίοίε – αηηερεδαευίε. Ηίεηίε αηαδ ταδ yεδαίίυδ οηοοίεηoα, ειοιδoα ίηαίη εηηηευγίααου αίαηoα.

Υοά πρὸς ἀυάεδαὰ δάεει ἰοίαδαεαίεγ δαάι+άαι ἦοίεα.

§ **Ἰαί ὄηοδιέηοαί** – ἰοίαδαεαίεα δαάι+άαι ἦοίεα οἰεοεί ἰα ἦἦἦἦἦ ἡεδαία.

§ **Ἄαίείε ἰοίηιοδ** – ἦ ἦἦἦ δαάι+αίό ἦοίεο ἰα εαεαἦ ἡεδαία.

§ **Ἐοί** - ἀυάίεεὸ οἰ+ίόρ εἦἦε δαάι+άαι ἦοίεα ἰα ἀα ἀεἦἦεάγ.

§ **Ἄιδεçíοαεúíἦ δαἦεεδαίεα** - γοίο δάεει ἦçáíεγáο áíδεçíοαεúíí δαἦεεδýοú δαάι+εε ἦοίε ἰα ἀα ἀεἦἦεάγ.

§ **Ἄαδὸεεαεúíἦ δαἦεεδαίεα** - ἦçáíεγáο áαδὸεεαεúíí δαἦεεδýοú δαάι+εε ἦοίε ἰα ἀα ἀεἦἦεάγ.

Άεερ+ααο τὰδαεὸὸεὰ δααί+ααί νοίεα τὰ γέδαϊαδ nView ἂ δάæειά ἀϊδεçίτῶαεuίτᾱ ε̕ ἀαδὸεεαεuίτᾱ δαηθεδαιέy. ὸα τῶεy τῆçáτῆyαδ ἀίηϊτῶεçααηθε +αηου γέδαϊίτᾱ εçτᾱδαæαιέy η̕ εδδαγῆ ηῆαæίυδ γέδαϊίτᾱ, εῆτᾱαα αεy οῖτῶεδῶίτᾱαίεy τᾱτᾱτᾱ δααί+ααί νοίεα ἂ δάæειά δαηθεδαιέy εἠῆεuçόαονηy τᾱηέτεuέῆ ἠῆεοῖτᾱ.

Íðáaaeyáð +eñei teefiáetiá ráðáeðúðey ð áíðeçíðaeè íðe eñííeuçíááíeè ráðáeðúðey ðaáí+ááí ñóíeà á ðáæeíá áíðeçíðaeúííáí ðañðeðáíey.

Ἰσοααεγὰο +εἵει ἰεεἵαεἵα αεγ ἰὰδαεδὺοεγ ἢ αὰδοεεαεε ἰοε εἵπἵεϋἵααἵεε ἰὰδαεδὺοεγ δααί+ααἵ ἠοἵεα ἂ δααεἵα αὰδοεεαεϋἵαἵ δαἵηεδαἵεγ.

Άεργ+ααο τῶταεοεῖτῖτῖα νῖαῶεααῖεα ἰα ἡεοαῖαδ τῶταεοεῖτῖτῖο αεηῖεααα. Ὑοα ηῖοεῖ ηῖτῖεῖαο εῖηῖαῖηεοῖααοῦ αδοαοαεοῦ ηῖααῖεῖ τῶε ἰαδοαεοῦεε εῖτῖαδοαεῖεῖ ἰαηῖεῖεεο τῶταεοεῖτῖτῖο οῖηοῖεῖηοα αεῖ οῖοῖεοῖαεῖεῖ ἰαῖῖαῖ οαεῖῖῖαῖ ἡεοαῖῖαῖ εῖτῖαδοαεῖεῖ.

Είτε η ποσότητα η οποία γράφεται ετάδααίεγ πζάτεγρò áúáðáðó εδáy γέδαιά, είδίθúά áú οίðáεε áú áεερ+εού á τóιαέοείίτá ηίαεάίεά.

Írðaaeyào éteè+ãñoái teèñaeríà íò éðaaa ýeðaríà íí aĩðeçííðaeè aeý íðíaeòeííííái níáðeáaríey.

Íðáááeyáð óáúááíeá ïí áðááeáíòíe øeáeá, eñííeuçóáííe áey íðááñóááeáíey çíá+áíey yðeíñòe ïí áíðeçííòaeé ïí èðayi ñíáøáíííáí eçíáðáæáíey ïí áíðeçííòaeé.

Äeáíaçíí: íò 0 áí 255 íeeñáeíá. Èñííeuçíááíeá áíeuøíáí óáúááíey ñíèðáúááð áeaeíúá ñóúee ïí èðayi eçíáðáæáíey e óíðíúááð ááí áúðááíeááíeá, ïí ïíæáð íðeááñòe e óóóáøáíeð eá+áñóáá eçíáðáæáíey.

Írðááæyðò óæááíá çíá+áíeá yðéíñòe æey níáðáííúð éðááá èçíáðáæáíey íí áíðeçííðáeè.

Äeáíaçí: íò 0 áí 255 íeéñáeíá. ×áí áíeüðá çíá+áíeá, òáí yð+á èçíáðáæáíeá ó níáðáííúð éðááá.

Íðáaaeyào éteè+añòáí teèñáeíà íò éðáaa èçíáðáæáíey ñ ááðòeéaaè æey íðíáèòeííííáí ñíáøeaaíey.

Íδᾱᾱᾶἔγᾱὸ ὀᾱῶᾱᾶἰᾶ ἢ ᾱῶᾱᾶἔἰῶἰᾶ ῥῆᾶᾶ, ἔἢἢἔῶῶᾶἰῶἰᾶ ᾱ῔ῶ ἢῶᾱᾱᾱᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ῥᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ῥᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἢ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἢ ἔῶᾱἢ ἢᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἔῥᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἢ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ.

Ἀ῔ᾶἰᾶῥᾶἰ: ἢ 0 ᾶἢ 255 ἢῆᾶᾶᾶᾶ. Ἐἢἢἔῶῶᾶᾶᾶᾶ ᾶἢ῔ᾶᾶᾶ ὀᾱῶᾶᾶᾶᾶ ἢἢῶᾶᾶᾶᾶ ᾶ῔ᾶᾶἰῶᾶ ἢῶῶᾶ ἢ ἔῶᾱἢ ἔῥᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἔ ὀῦᾶᾶᾶ ᾶᾶᾶ ᾶῶᾶᾶἢᾶᾶᾶᾶ, ἢ ἢᾶᾶ ἢῶᾶᾶᾶᾶ ἔ ὀῶᾶᾶᾶᾶᾶ ἔᾶᾶᾶᾶᾶ ἔῥᾶᾶᾶᾶᾶᾶ.

Ířđáááéyàò óáéááíá çíá+áíéá yðéíñòé áéy ñíáøáííúð éđááá èçíáđáæáíéy ñí ááđòééáéé.

Äéáíäçíí: òò 0 áí 255 íééñáéíá. ×áí áíéüøá çíá+áíéá, òáí yð+á èçíáđáæáíéá ó ñíáøáííúð éđááá.

Υενπδδ λανδδλθε τδδθεδδθεγ δααί+ααί νδτθα ε τδλθεδθελττλτλ νλδθελαντγ εγ αελετλτλτλ τετλ δ δαεε.

Èμδò ιαηδδίαε ιαδάεδύδεγ δαάι-αάι ηόιεα è ιδίαεοεήιηάι ηιαδίαάιεγ εç δάεεα à αεαεήαήα ήεη.

Άεργ+αίεά πᾶαάδᾶεῖ ἄεαίηιᾶδᾶίεγ. Ὑόό πῶεπ ηῆαάόαό ἀυάδαού, ἄηεε ἰα πῆηγῆδαίηι όηόόίεηόαᾶ ἰοηόόηόαόαό πῆηγῆδαίηιᾶ ἄεαίεçíáδᾶᾶίεᾶ.

Áēēp+aaò è àùēēp+aaò iañòaaēðiaaiaèà ðaáí+aaí ñoiaè ñ àùñiēēi ðaçðàøaiaèai. Áēēp+áiaèà iañòaaēðiaaiaey ðaáí+aaí ñoiaè ñ àùñiēēi ðaçðàøaiaèai óéó+øaaò èa+añòái eçiaðaaèaiaey.

À ðáæeíá áeaaííáí ñeíðóííeçaoíða yóí - +áñóíða (á ááðoáð), ñ eíoiðíe íñoóíapò eíiíoeúñú aíaøíááí ñeíðóíááíáðaoíða +áðaç BNC-ðaçúái.

À δάξειά ἀεαάιτῖν νείδδῖτῖεçαδῖδα γοῖδ ἀεαάῖδᾶæει τῖνῖνῖεδῖν ἔ ἀῖάδῖαῖό ἀῖῖάδᾶδῖδῖδῖο νείδδῖτῖεῖνῖεῖνῖα.

À ðáæeíá áeaáííáí ñeíððííeçaðíðá γοί εíεε+áñðáí εíιíευñíá áíáðíááí ñeíððíááíáðáðíðá, ñεó+αáííá áí íáðááá+ε ñeíððíεíιíóευñá ñá+εíáííυí óñðóíεñóááí.

Íáðáááéíúòà áááóíé, +óíáú áúáðáòú óñòáííáéè Ìáúðáíéý Ìðíèçáíáèòáéúííñòè è Èà+áñòáà Ìðèéíæáíéé Direct3D è OpenGL.

- **Áúñíèáý Ìðíèçáíáèòáéúííñòú** – Íáñòðíééà èó+ðáé Ìðíèçáíáèòáéúííñòè Ìðèéíæáíéé.
- **Ìðíèçáíáèòáéúííñòú** – Íáñòðíééà èó+ðáé Ìðíèçáíáèòáéúííñòè Ìðèéíæáíéé ñ ðíðíðèì Èà+áñòáí òçíáðáæáíéý.
- **Èà+áñòáí** – ñòáíááðòíáý óñòáííáéà, éíòíðáý áááò èó+ðáá Èà+áñòáí òçíáðáæáíéý áéý Ìðèéíæáíéé.

Íróiēçaðēy āðaðēēē ìà òàēāāēçìðā æy ēīēðāðīāī īðēēīæāīēy.

Öáíððëíáíëá äðáðëë íá óáëááçëíííí yëðáíá.

Íðeieçaðeý ðæååeçèííúð íaðaiáððía æý áíñiðieçåååáíeý çàíeñáé DVD.

Írðeięaðey ðæääeęççííúð íaðaiáððía æey äðaðeèè ðaai+ääi ñoiæa.

Íðeieçaðey ðæååeçeiííúð íaðaiáððía ñ ðeuçíåaðæuñééie íaðòðíééaié.

Υπό ταδαιαδ τζαίγιο ιδεεεαίερ αυαεδαου ηίαηοαίίρ +αηοίο ίαίηαίεγ. Αηεε αεεπ+εου γοίο ταδαιαδ, ίεί ηί ηιέηεί
ίεαά άοααο ίοεεπ+άί.

Υπό ταδαιαδδ ηγαίεγαδ δδαεάαδδ αείεεδίααδδ +αηόιοδδ τάρταεαίεγ αεγ ιδεείεαίεε. Αηεε αεεε+εου γοίο ταδαιαδδ, ίεη ηί ηηεηηη
ίεεά άσααδδ αεεε+αίη.

Υοι ίεη ηη ηηεηηεηη ηηϕαηεγὰο εηαεεεαοάεεηη άεηέεδίααοò +αηόηοό ίαηηεεάηεγ äεγ εαεαίαι δάεεηα δαϕδάαάηεγ.

Ίη όηηε+αίεη ίϕία+αάο, +οί εηηηεύϕοάοηγ +αηόηοα ίαηηεεάηεγ ηδεεηεάηεγ. Έπαηά αδóαία ϕία+αίεά ίϕία+αάο, +οί +αηόηοα ίαηηεεάηεγ ηηοάαοηοάοάο ϕία+αίεη äεγ ηηεηγέδαιίύδ ηδεεηεάηεε.

×οηάύ ϕαηάηεδó +αηόηοό ίαηηεεάηεγ

1. Ά ηόηεάοά ×αηόηοα ίαηηεεάηεγ, á ηόδία, ηηάαδæàúáé δαϕδάαάηεά, äεγ εηόηδίαί áú οηεδóα ηηάγýòú ϕία+αίεά +αηόηοó ίαηηεεάηεγ, áúάαδóεòά **Ίη όηηε+αίεη**. Ίγáεδóηγ ηηεηηε ϕία+αίεé.
2. Άúάαδóεòά +αηόηοό ίαηηεεάηεγ è ίαεηεòά **Ίδειαίεδó**.

Ίηεά άεηέεδίαάηεγ +αηόηοó ίαηηεεάηεγ Microsoft Windows ηηάúάαò, +οί +αηόηοα ίαηηεεάηεγ ηηóααεγáοηγ ηδεεηεάηεάι, ηη ηηεòηδ (όηόδίαηόαι ηόάδáεάηεγ) áóáαò εηηηεύϕίααòú ϕάάεηέεδίαάίόη +αηόηοό ίαηηεεάηεγ.

Ὑπερέθεά γαάρῦ, +οἶαῦ γὰιδοῖθεοῦ ἰαδαῖαδὸδῦ κείδοῖτεçαὸεὲ è ἰοῖααδὲὲ κῖααεῖαῖεὲ. Ἰοῖαδαæαρὸñý δαççεουὸαὸῦ è οαέουαα κῖηοῖγῖεα.

Íðáááéáéá nénoáú ná=éíáíúí ónoðiénoáú. Éíááá ááíúé γάδαιάδ άέεβ=ái, áéááíéáδóá éññεύóáóñγ éáé ná=éíáíúá óñóðiénoái, ááíáδεδόρυάá
ñéáíáé áεíéεδíáéé éáαδία.

Υοιò τὰδαιάδδ πιδάααεγὰδ, ἀέεπ+αού έέέ ίαò δάæειú, ίά πιδάαδδæέάάιúά æέñτíεάái.

Ίδääíñδδääáíεά. Άúάíδ δάæεία, ίάñτíáíáñδείτíáí ñ ίτíεòίδñ, ίíæάδ άúçάάòú τδíáέάíú ñ εçτíάδääáíεάί ε τíάδääέòú τάτδóáτáάίεά.

Υπό ταδαιαδδ τοιάδααααδ άηά αήηοοίίύά ηέυçíααοάευνήεα δάαεεíú αεý áυάδαιίíαι δαçδάθαιεý γέδαιά.

Υπό ταδαιαδδ τδιααααδδ αιηοοιιια για+αιεγ +αιηοιοδ ταιηαιαιεγ αεγ αυαδαίιιαι δαζδαααιεγ γεδαία ιιηοοιδα (αδδαίιαι οηοοιηοαα τδιαααιεγ). Υαεειεδα ia γοιι γεαιαία, +οιαύ αυαδαου αδδαορ +αιηοιοδ ταιηαιαιεγ.

Υποτάσσεται το άρθρο 11 της παρ. 1 της προαναφερθείσας απόφασης, όσον αφορά την εφαρμογή της.

Úáééíéòá çááñú, +òíáú áúñíéíéòú ááòññáñòòíééó øèðèíú ñéúçíááòáéúñéíáí ðáçðáøáíéý. Çíá+áíéá øèðèíú áíéæíí áúòú éðáòíúí 8.

Υπό ταδαιάδο πγαίεγασ άυάδαού ίαεί εγ κέαασόρπυέδ δάαείίτ κείδδίεγαόεε ίίεοίδα:

- **Άοίίδαάαείεία** – όκδαιίάεά ίί όίίε+αιέπ, είοίδαγ πγαίεγασ Windows ίίό+εού ίδαάεεύίόπ είοίδίαόεπ ί κείδδίεγαόεε ίαίίκδασκδαιίί ίο ίίεοίδα. **Ίδεια+αίεία**. ίάείοίδύά κδασδύά ίίάεε ίίεοίδία ίίασό ίά ίίάαδάεεάαού γοό δοίεόεπ.
- **Ίνίίάγ όίοίόεά κείδδίεγαόεε (General Timing Formula - GTF)** γάεγασκγ κδαιίάδδύί ε έκίίεύζοάδκγ ά άίεουέίκδάά ίίάύδ ίίάάεάε ίίεοίδία ε όκδδίεκδά ίοίάδάεάίεγ.
- **Άεκδδάοίύά +άκδδύ ίίεοίδα (Discrete Monitor Timings - DMT)** γάεγασκγ κδασδύί κδαιίάδδύί, είοίδύε άύά έκίίεύζοάδκγ ά ίάείοίδύδ ίίάάεγδ ίίεοίδία. Άκεε ίίεοίδ εεε όκδδίεκδαι ίοίάδάεάίεγ ίίάαδάεεάαάο άεκδδάοίύά +άκδδύ ίίεοίδα (DMT), όκδαιίάεδά γόίό ίαδαιάδδ.
- **Κδαιίάδδό Coordinated Video Timings Standard (CVT)** άύε ίδείγδ VESA ά ίαδδά 2003 άίάά. CVT ίίάάδάεεάαάο άίεάά άύκίείά δαζδδάείεά έό+δά άδδάεδ κδαιίάδδύίά κείδδίεγαόεε.
- **Όεεκδδαιίάγ κείδδίεγαόεγ όίοίόά εζίαδάεάίεγ** ζακδδάεγασ κίδδαιγού ά ίοίάδάεάίί εζίαδάεάίεε όίοίό εζίαδάεάίεγ δάεεία, ά ίά ίίεοίδα. **Ίδεια+αίεία**. Άδάεάδ ά κέό+άά ίάίάοίάείίκδε ίίεαδ ίίάκδδού +άδύόπ δαιέό άίεδδά εζίαδάεάίεγ.

Úáééíèòá çíá+íè ñí ñòðáééíé áíεç, +óíáú óéαçàòü, ááá ðèíáíγòú γòè óñòáííáèè óááòíáíé éíððáéèèè.

- **Áñá** – ðèíáíγάò óñòáííáèè é ðááí+áíó ñòíéó Windows é áéááíáíñíðíεçááááíεð.
- **Ðááí+éé ñòíé** – ðèíáíγάò óñòáííáèè óááòíáíé éíððáéèèè é ðááí+áíó ñòíéó Windows.
- **Íáéíæáíéá/áéááíñíáðáíéá** – ðèíáíγάò óñòáííáèè óááòíáíé éíððáéèèè é áéááíáíñíðíεçááááíεð ñ éñííéúçíááíéáí íáéíæáíéý.
- **Ííεíγέðáííá áéááí** - ðèíáíγάò óñòáííáèè óááòíáíé éíððáéèèè é ðíεíγέðáííó áéááíáíñíðíεçááááíεð.

Úaééíeòá çíà+íè ní ñòðáééíé áíeç, +oíáú áúáðàòú oáàòíáíé éaíáé áey ðááòééðíáéé ñ ñííúúþ ñíeçóíeà ééé yeáíáíòá oíðááéáíey éðeáíé. Ííæí íañòðíeòú éðañíúé, çáeáíúé ééé ñeíeé éaíáeú íaçaáeñeíí áòóá íò áòóáá ééé íaúááeíáííúé éaíáé ñòðáçó.

Άδαοε+άνεϊά ιδάαηοααεάιέα εδεάιε οάαοϊάιε εϊδδάεοεε. Çιά+áιέγ ááηαα οεαçáιú íá ηνέ ο, á ιοδάάοεεδϊάáιíúά çιά+áιέγ áúáηαα – íá ηνέ ó. Οεόδϊáúά çιά+áιέγ ιοϊάδáæρòηý á ηηάááιεδ ιεϊáδ δάαáεοεδϊάáιέγ.

- **Ά ηοáíáαδòíí δάæεíá** εδεάáγ εçíáíγáοηý æεíáιε+áηέε η ιάδá δάáοεεδϊάáεε η ηηíúúρ ηεçóíεíá εííοδáηοííηòε, γδεíηòε εεε ááηú.
- **Ά áηηέιεδóáεúíí δάæεíá** εδεάορ ηæíí εçíáíγòú á δάáεúíí áδáíáíε, íáδáòáηέεááγ òí+εε óíδááεáίέγ η ηηíúúρ ιúøε, λáíγγ çιά+áίέγ á ιεíáδ δάááεοεδϊάáιέγ εεε η ηηíúúρ εεááεø ηí ηòδáεεáιε. Ηæíí áááηòε áηηέιεδóáεúíúά òí+εε óíδááεáίέγ, úáεείíá εááίε εíηίέíε ιúøε ó εδεáίε εεε íáæáá εεááεøó Insert. Ηæíí óááεεòú òí+εε óíδááεáίέγ, íáδáòáúεá εδ çá áδáίεòú, εεε η ηηíúúρ εεááεøε Delete, ηæíí òáεæá áúάδáòú íáηέίεúεí òí+áε óíδááεáίέγ ε, íáæáá εεááεøε Shift ε Control, íáδáòáúεòú εδ ιúøúρ.
- **Ά δάæεíá ιδϊóεéý ICC** ιδϊάδáæρòηý εδεάúá δάáοϊάίε εíδδáεòεε, çááδóæááιúά εç ιδϊóεéý ICC. Άέý íááηíá+áίέγ ηηíóááοηòáéý δάáοíá íá ηηίíá εíóíδϊάòεε ιδϊóεéý ICC εηηέυçόáòηý ιδϊόáηηεííáεúíáγ εçááòáεúηέáγ ιδϊάδáιá.

Πραγματοποιήστε την εργασία σας σύμφωνα με τις οδηγίες που θα δοθούν.

Ἰθαῦαῖοι ἄρα ἀπὸ τῆς ἀφ᾽ ἑαυτῶν ἀποστάσεως ἠδὲ ἀποστάσεως ἐν τῇ πόλει οὐκ ἔχουσιν οὐδὲν ἄλλο ἢ τὸ εὖ εἶναι.

Υπό το παλαιό τοιαδαααο κτηνίε αίνοςίγυθ τδιδεεάε οααοίταίε ειδδαέοεε.

- **Νοαίααοοίυέ δάαει** πζαίεγδ πδαααεγού παδαλαοδύ οααοίταίε ειδδαέοεε κ μινύπ πζοίετα ειδδακονίκθε, γδεκθε ε ααίυ.
- **Αίπτεοαεούυέ δάαει** πζαίεγδ πδαααεγού παδαλαοδύ οααοίταίε ειδδαέοεε, αδο+ίρπ αηοααεγγ, τδδοαηεεααγ ε οααεγγ οί+εε οιδααεαίεγ π εδεαίε, τδιδδαααίίε τα κθαία. Αηεε αεεπ+εού γόο πρεπ, παδαλαοδύ, οεααίίυά ά πζοίεαδ, ία τδελίγποηγ.
- **Δάαει τδιδεέγ ICC** εκπτεύζοαδ εδεαύά οααοίταίε ειδδαέοεε, εικδδεδίαίίυά εζ πδαααεαίίταί τδιδεεγ ICC. Αύααδεοά τδιδεεύ ICC ε υάεειεοά είπτεο Είπδο, +οίαύ ζααδοζεοού τδιδεεύ. Αηεε αεεπ+εού γόο πρεπ, παδαλαοδύ, οεααίίυά ά πζοίεαδ, ία τδελίγποηγ.

Ίεύζααοαεύνεεά οηοαίίεε, κιδδαίίίυά ααίε, οάεαά τδιδδαααποηγ ά κτηνεά. *οίαύ αεοεαεδίααού τδιδεεύ πτεύζααοαεύνεεο οηοαίίεε, άύααδεοά άαί εζ κτηνεά.

Υαεείεοά γοίο ιαθαίαοο, +οίαύ οεααοού εiy εηηηευαοίαηαι ιοίοεεy ICC.

Ἰαεείεοά γοίο ιαδαίαοδ, +οίαύ ιαδαέεβ+εοὺ δάαεὶ δάααεοεοίααίεγ γέοαίίίαι ίαίβ.

Υπό ταδαιάοδ τοιάδαααό πρενήε πρδγοάίηδσ γέδαίηά τδσ άέεπ-άίηη δάαείά δάααέδδδίααίεγ γέδαίηάτ λάηρ

Υπό ταχιαίοδ ενημευόαση, +οίαύ αάίοεγυοδ ΑΙ NVIDIA ηηοίγυί δαάτοε ια ιαηηιαευίη οδίαία, α οάηάδαοόδα εεε δάεει ιδτεçáιαεοάευίηοε ΑΙ εαίηδεδίααεηυ. Νεάαοο ιοίαοεου, +οι á γοη δάεεία αάίοεγυοδ ααο ηηοίγυίε οδίαίη οδία.

Ά εβάνι τδεεϊεάτεε Direct3D εννιευόφρονυ αεαδδαιιύ νεϊδδνεçαοεε ίαεϊεάτεϋ.

Άεαδδαιια νιεαçúááαο áδαιϋ, νιδα=áιιíá ίá áεçóáεεçαοεϐ εαεαίαι έααδα, ááεñοáεϋ áδαεάαδα ε ίáδαáιόεό τδιοáññíδα. Άεαδδαιια νιñοιϋíí ίáííáεϋάοñϋ, νιεαçúááϋ νεϊδδνεçαοεϐ νιñεάáιέδ 256 έααδία.

Νεϊδδνεçαοεϋ εçíáδϋάοñϋ νι ááδοεέεεϋιέ ίνε νι νεάαοϐϋείε ίáίçía+áιεϋιέ, δαñνιεáííϋιε ναάδδó áιεç (εααδία/ñáε).

- 100 (10 έααδία/ñáε)
- 75 (13 έααδία/ñáε)
- 50 (20 έααδία/ñáε)
- 25 (40 έααδία/ñáε)
- 0 (ááñéíá+íñòϋ)

Νεϊδδνεçαοεϋ áεϋ +áοúδαδ δαçíϋδ τδιοáññíá ίáίçía+ááοñϋ δάáοí:

- **Άεαδδúε** – ίáúáá áδαιϋ, ίáíáδίαεííá áεϋ áεçóáεεçαοεε έααδα.
- **Έδαñíúε** – áδαιϋ δάáιου áδαεάαδα.
- **Νείεέ** – áδαιϋ ίαεάáιεϋ áδαεάαδα áεϋ ΆÍ NVIDIA
- **Çáεáíúε** – áδαιϋ τδιñοιϋ ΆÍ.

À ðàæèíà ñàðàãðà ýóòò ðàðàíàðð ðààñòàãéýàð ñèáíàè áíáòíáé ñèòòèòèçàòèè èàè ñèáíàè «àðàñíòòí-ííé ðàçàãðòèè. Ñèòòèòèçàòèè ñíýáéýòíý à ñíèýò «àòíóò àèíèàáá.

Α δααεία νάδααδὰ γοί +ανοία (ά αάδοαδ), η είοίθιέ αεαίτέαδὸα ααίάδεδὸαδ αὐοίαιύα ηείοθιέιροεῦνύ. Α δααεία εεεάιοα αὐαάδεα **Auto**, +οίά
τεαδὸα αάοηιαε+αηέε ιάδἀεεη+αεαηύ ιά αεεαεεαά ςία+αίεά +ανοίου ιάηιαεάιεγ, εεαί ἀδὸ+ίρ οεαεεὸα +ανοίό ιάηιαεάιεγ αεγ ηεηιαι οίδααεάιεγ.

Ãδαοέεε ñεíðñεçàοέε è ññòñγíεγ ññáεíáíεγ íοíáδααεαò οάεούαã ññòñγíεã ðεαού áεíεεðñáεε έααðñá.

- **Ãñοíáññòñ** – ñεíðñεçàοέε íο ÃÍ í íαεε+εε ααíñò íá áñóñáã
- **Ñεíðñεçàοέγ** – áεò εíπóεñá ñεíðñεçàοέε óεαçúáááο íá íαεε+εá ñεáñáεá ñεíðñεçàοέε +áðáç ñðòú áεíεεðñáεε έααðñá.
- **Ñòáðáññεíðñεçàοέγ** – ñεíðñεçàοέε ñò έáðòú VGA, έíòíðúε έñññεçúóáðñγ ðε ñòñóðñóáεε ñεáñáεá íáúáε ñεíðñεçàοέε εεε ñεíðñεçàοέε áεíεεðñáεε έααðñá.
- **Ãðñá** – áðñáñé ðαçúáñ áεγ ñεíðñεçàοέε áεíεεðñáεε έααðñá.
- **Ãñóñá** – áñóñáñé ðαçúáñ áεγ ñεíðñεçàοέε áεíεεðñáεε έααðñá.
- **Íáúáγ ñεíðñεçàοέγ** – ñεíðñεçàοέε, ññó+ááñúé ñ BNC-ðαçúáñá

Ἰδοῦσα ἐπεὶ τὸ πρῶτον ἠδὲν ἔσθ' ἄρα τὸ πρῶτον, ἀδαδὲ=ἀνέει ἐὰν δὲ ἀόρατο πῆλοσ' ἀδαδὲ=ἀνέει ἐὰν δὲ ἐπὶ τῷ ἐπιπέδῳ, ἐπιπέδου ἐπὶ τῷ ἐπιπέδῳ
πῆλοσ' ἀδαδὲ=ἀνέει ἐὰν δὲ ἀόρατο πῆλοσ' ἀδαδὲ=ἀνέει ἐὰν δὲ ἐπὶ τῷ ἐπιπέδῳ, ἐπιπέδου ἐπὶ τῷ ἐπιπέδῳ.

Άεγ νηδδαίάιέγ τεοάιέγ άαοάοάε SmartDimmer ηήαίέγάο δάαοέεδίααού γδένδου οεδδίαίαι αένρεάγ á αέοεάίη δάαείά έεε δάαείά τδίνόγ.

Άεεε=άαο SmartDimmer. Υόιο ιαδαίαοδ αίνοοίαι οίεουεί α δάαειά αέέοίοεγυοίοθίέ άάοαδάε.

Υοιο ιαθαίαοδ δααοεδοαο ιαενηαευιέ οδίααίυ γδείνοε οεοδίαταί αενρεάγ. Υοιο οδίααίυ γδείνοε ενίτευοάοηγ á αεοεάηι δάαειά ηένοαίυ.

Υπό ταυαίαδ δααδεδοάο ιεieiαειυτέ οδίαάιυ γδείηοε οεοδίαιαi αειηεάυ. Υπό οδίαάιυ γδείηοε ειηηευζοάοηυ á δααειά ιδίνοiυ ηεηοάιυ.

Íοίαθαααò òαέουέέ όðιαáíυ γòείνòε ταιάεε òεòðιαíαι αεñτεáγ

Υπό τη διεύθυνση του κ. Νίκου Νικολαΐδη, Διευθυντή του Κέντρου Ερευνας και Ανάπτυξης της NVIDIA Ελλάδας, η οποία είναι η μεγαλύτερη εταιρεία στην Ελλάδα στην αγορά των κάρτων γραφικών, η NVIDIA ανακοίνωσε την επένδυσή της στην Ελλάδα, με την ίδρυση του Κέντρου Ερευνας και Ανάπτυξης της NVIDIA Ελλάδας στην Αθήνα, με την επωνυμία NVIDIA Research Center Greece. Η επένδυση αυτή είναι η μεγαλύτερη επένδυση της NVIDIA στην Ελλάδα και αποτελεί ένα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη της εταιρείας στην Ελλάδα.

