

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;ÓÃ³ÌÐòÒ^aÇóµÄÉî¶Èè;£
×ϕ£⁹³ý·ÇÁúµÄ¹κ×÷^{3/4}ø¶ÔÐèÒ^aÒ»ÖÖÌØ¶µÄ Z »⁹³ãÉî¶ÈÈ¬·ñÔò×î⁹Ã±
£³ÖÆòÓÃÖâ, öÑîî;£ÈÇ¹û^{1/2}ûÓÃÖâ, öÑîî£¬Ö»ÓÐ Z
»⁹³ã¹κ×÷Éî¶ÈÖèµ±Ç°Ó^{21/4}pÅäÖÃÏàÆ¥ÅäµÄÓ;ÓÃ³ÌÐò¿ÉÒÔÈÈÐÐ;£

¿ÉÆðÓÃÉí¶È»^{º³}ãìæÓÃ¼¼Êö;£

ÆðÓÃÖà»Ñ;íí£¬¿ÉÊ¹Ó²¹¼þÔÚ 16 Í»Ó!ÓÃ³ìÐðÖÐÊ¹ÓÃ²»Í¬μÃÉí¶È»^{º³}ã»úÖÆ£¬äÖÈ¾ÈýÍ¬Í¼İóÊ±
¿É²úÉú,ü,ßÖÊÁ¿;£

ÆóÓ Direct3D ÖĐµÄ NVIDIA »Ö±ê¿

Èç¹ûÆóÓ´ËÑ¿í¿-ÔòÔÚÔËÐÐ Direct3D Ó!ÓÄ³ìÐòÊ±¿-NVIDIA »Ö±ê»áíÔÊ¼ÔÚÆÄÄ»ÏÄ·½¿

ÄúµÄ NVIDIA Í¼ÄÍ'ÁíÉè± çÉ×Ô¶Éú³É Mip ìùÍ¼É-ÒÒÖö¼Ó×ÜÏßÌÆÄí
'«ÊäÐ§ÂÊÉ-Ê¹Ó¡ÓÁ³ÌÐðÐÔÄÜ üºÄíÉ

×çÉµ«ÊÇÉ-ÆðÓÄ×Ô¶Éú³ÉµÄ Mip
ìùÍ¼É-Ä³Ð©Ó¡ÓÁ³ÌÐðçÉÄÜÏß Öý³ÉÏÖÊ¼íÉÈÇ¹ûÒª½ÄÖý³öÏµÄÈÏÏÏÊÏâÉ-Çè½µµÍ×Ô¶Éú³ÉµÄ
Mip ìùÍ¼¼¶±ðÉ-Ö±ÖÁÍ¼ÍóçÉÖýÈ·ÏÖÊ¼ÍªÒ¹É½µµÍ Mip ìùÍ¼¼¶±ðÍ³ÉçÉÏ³ýÌÆÄí'íí»»ð
¡®·ìÏ¶í-É-µ«ÊÇ»áÔÚÒ»¶³Ï¶ÈÈÏ½µµÍÐÔÄÜíÉ

$\mu \div \tilde{O} \hat{u}$ Mip $\grave{u} \acute{I} \frac{1}{4} \mu \ddot{A} \ddot{I} \frac{1}{2} \acute{U} \frac{1}{4} \eta \pm \delta$ (LOD) $\mathcal{A} \ll \hat{O} \mathcal{A}$

$\mathcal{A} \ll \hat{O} \mathcal{A} \hat{O} \frac{1}{2} \mu \acute{I} \mathcal{F} - \acute{I} \frac{1}{4} \acute{I} \acute{o} \ddot{O} \acute{E} \acute{A} \acute{c} \hat{O} \frac{1}{2} \mathcal{B} \mathcal{F} \gg \mathcal{A} \ll \hat{O} \mathcal{A} \hat{O} \frac{1}{2} \mathcal{B} \mathcal{F} - \acute{O} \acute{I} \acute{O} \acute{A} \acute{A} \acute{I} \acute{D} \acute{o} \acute{D} \hat{O} \acute{A} \acute{U} \hat{O} \frac{1}{2} \acute{A} \acute{I} \mathcal{E} \acute{A} \acute{u} \acute{c} \acute{E} \hat{O} \hat{O}$
 $\acute{O} \acute{I} \acute{a} \acute{o} \hat{O} \mathcal{A} \acute{E} \acute{e} \mathcal{A} \ll \hat{O} \mathcal{A} \hat{O} \mu \ddot{O} \acute{D} \acute{N} \acute{I} \hat{O} \acute{n} \mathcal{F} - \tilde{O} \hat{a} \acute{D} \textcircled{\mathcal{A}} \mathcal{A} \ll \hat{O} \mathcal{A} \hat{O} \mu \acute{O} \acute{I} \textcircled{\mathcal{R}} \times \acute{i} \frac{1}{4} \acute{N} \acute{I} \frac{1}{4} \acute{I} \acute{o} \ddot{O} \acute{E} \acute{A} \acute{c} \acute{I} - \mu \frac{1}{2} \acute{I} - \times \acute{i} \frac{1}{4} \acute{N} \acute{D} \hat{O} \acute{A} \acute{U} \acute{I} - 2 \gg \mu \acute{E} \acute{I} \mathcal{F}$

ÏÔÊ¾ÒÑ±£'æµÄ×Ô¶"ÒåÉèÖÃ£"»ò j`tweaks;` £©ÁÐ±íj£
Òª¼¤»îÖâ,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«±£´æμÄÉèÖÃÈ¼¼ÓÖÃÀÀÁÚÁÐ±í£

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

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

Ê¹ËùÓÐµÄËèÖÃ»Ö, Ñ¹Ä¬ÈÏÖµ;£

μ¥»÷ÒÔÏÔÊ³¼¿É×Ô¶¨Òå,ü¶àDirect3D ÉèÖÃμÄ¶Ô»°¿ò¿f

ÒÆ¶¯»¬¿éÒ±ã,ü,ÄÖÊËØℱ¨ÎÆÀíÒªËØℱ©μÄÓ¼¼þÎÆÀí±àÖ·½°;jℱ
ü,ÄÖâÐ©Öμ>á,Ä±ä¶¨¨ÒâÖÊËØÔμãμÄ¶¨¨ÒâÎ»ÖÄ;ℱÄ¬ÈÏÖμ·ûºÏ Direct3D
¹æ,ñ;ℱÄ³Ð©È¹¼þ¿ÉÄÜÐèÒªÖÊËØÔμãÔÚ±ð'¶¨¨Òâ;ℱÈç¹ûÖØÐÄ¶¨¨ÒâÖÊËØÔμãℱ¬
´ÈÀàÓ!ÓÄ³ÏÐòμÁ¹¼ÏóÖÈÄ¿½«»áÍá,ℱ;ℱÈ¹ÓÄ»¬¿é¿Ø¼¼þÔÚÖÊËØμÄ×óÈÏ½ÇºÏÏÐÐÄÖ®¼äμÄÈÏºÏμØ·
½μ±ÖûÖÊËØÔμã;ℱ

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£¬çÉËèÖÃµÄÖµÒ²¾¼ÍÔ½,ß;£

'ËËèÖÃ½öËËÓÁÓÚ PCI Í¼ĐÍç"£"»ðÓÚ PCI ¼æÈÝÄ£É½ÏÄÔËĐµÄ 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°Í¼üÄ;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;£

ÔÊĐιÇýŋ⁻³ìĐòÊä³δÁçìãĩóËØ,ñÊ½£-òÔ±ãÊ¹ OpenGL Ó|ÓÃ³ìĐòζÉÒÔÊ¹ÓÃÁçìãĩóËØ£⁻²çÆδÓÃÁ
çìãÕÚ¹ã³¼μ£¬;£

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

ÔÊĐí OpenGL Çý¶³ìĐòÒÏàÍ¬μÄÏÔÊ¾·Ö±æÂÊ·ÖÅäÒ»„ö·´Ïò»³âÆ÷°ÍÒ»„öÉí¶È»³âÆ÷¡Æ

- „ÄÑ¡Ï±»ÆðÓÄÊ±Æ±»„Ñ¡Æ©Æ¬OpenGL Ó¡ÓÄ³ìĐò½´´Áç¶àÊÓ´°Ê±
Æ¬çÉÓÖ„üÓĐĐ§μØÊ¹ÓÄÊÓÆμÄÚ´æÆ¬²ç±íÏ³ö„üÓÄÒìμÄĐÔÄÚ¡Æ
- ½ûÓÄ´ÊÑ¡Ï±Æ±Æ²»„Ñ¡Æ©Æ¬¬OpenGL Çý¶³ìĐòÏ³ OpenGL Ó¡ÓÄ³ìĐò´´½´´μÄ„÷„ö´°çÚ·ÖÅäÒ»„ö·
´Ïò»³âÆ÷°ÍÉí¶È»³âÆ÷¡Æ

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

¿ÉÈ·¶ÊÇ·ñÓ!_Ã°'ÕÕ OpenGL Ó!ÓÃ³ÌÐòÕÐµÄÄ-ÈÏÈèÕÄÄ'Ê¹ÓÃÌØ¶ÑÑÕÉ«É!¶ÈµÄÌÆÀí£

- **Ê¹ÓÃ×ÄÄæÑÑÕÉ«É!¶ÈÈ¼ÕÕÊ¹ÓÃ Windows ×ÄÄæ¿Ç°ÏýÔÚÔÈÐµÄÑÑÕÉ«É!¶ÈµÄÌÆÀí£**
- **Ê¼ÕÕÊ¹ÓÃ 16 bpp** ¶í **Ê¼ÕÕÊ¹ÓÃ 32 bpp**
Ñ!ÏÇ¿ÖÆÊ¹ÓÃÖ, ¶ÑÑÕÉ«É!¶ÈµÄÌÆÀí£-¶Ø²»¿¼ÄÇ×ÄÄæÈèÕÄÄ£

¿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

ÒÆ¶¯ »¬çéÒÔµ÷ÕùËùÑ;ÑÕÉ«Í"µÀµÄÄÁ¶Ë;ç¶¶Ô±È¶Ë»ò»Ò¶ËËÖµ;£

´ËÑÕÉ«½ÄÏÿÉèÖÃ°iÖúÁúÄÖ²¹Ô´¼Íóº¶¶ÏÔÊ¾Éè±,ÉÏµÄÊä³ö¼ÍóÖ®¼äµÄÄÁ¶Ë²iÒì;£Ë¹ÓÁ¼Íó

´;ÁíÓ;ÓÄ³ÏÐðÈ±£¬µ÷ÕùÑÕÉ«½ÄÏÿÉèÖÃ£¬ÒÔ±ãÔÚÏÔÊ¾¾Éè±,ÉÏ,ü×¼Ë·µØ,

´ÖÆ¼Íó£"ÈçÖÖÆ¬£©µÄÑÕÉ«;£

Áííâ£¬¬Ðí¶àËÿÍ¬¼ÖËÙÓÏÏ·çÉÄÛ»áÓÉÓÚÏÔÊ¾¾Í«°µ¶ø²»ÄÛÍæ;£Í¬µËËö¼ÖËùÓÐÍ"µÀµÄÄÁ¶ËºÍ£"»ò

£©»Ò¶ËËÖµ»áË¹ÖâÐ©ÓÏÏ,üÄ÷ÁÁ,üËÿÖ×Íæ;£

μ¥»÷ÁÐ±íçò¼ýÍ·£-ÒÔÑĵÔñÓÉ»-ζέζØÖÆμĂÑÕÉ«Í̄μÀĵĀúζÉÒÔ·Ö±ðμ÷ÕûºİÉ«ĵϕÀİÉ«ºİÀ¶É«Í̄μÀ
£-Ò²ζÉÒÔÔ»´İμ÷ÕûËùÓÐÈý,öİ̄μÀĵ£

Êý×ÖÖñ¶ Ê¹Äú,üÈÝÒ×¿ØÖÆ·ÖÉ«²ÊÇ¿¶È£¬ÒÔ±ãÔÚÈùÓÐÓ|ÓÃ³ÌÐòÖÐ»ñµÃ,ü¼ÓÃ÷ÁÁÇâú
µÄ¼¼¼ó;£

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

ÑŌÉ«ÇúĬĬÍ¼Ê¾µ±ÄúÓÃ»¬ζέµ÷Ōû¶Ō±È¶Ĭ;ϕÁÁ¶Ĭ»Ō¶ĬÖµÊ±f¬,ÃÇúĬĬÊµÊ±ä»¬;f

Èç¹úİfİúÔÚ Windows µÄİÄÒ»¸öİ¨»°ÆÚ£¨¼
´ÖØÄÆô¶¼ÆËã»ú°ó£©×Ô¶¼Ó!ÓÃÑÕÉ«µ÷Õû£¬ÇèÆôÓÃ´ËÑ;İ;£
×ç£°Èç¹úÄúµÄ¼ÆËã»úÁ°İøÔËÐ£¬ÔÚµÇÂ¼µ½ Windows °ó»áµ÷ÕûÑÕÉ«;£

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

μ¥»÷ÒÔ±ã½«μ±Ç°ÑÕÉ«ÉèÖÃÁí´æÎª×Ô¶¨¨ÒãÑÕÉ«ÉèÖÃ;fÈ»ºó½«±f
´æμÄÉèÖÃí¼ÓÖÃÏàÁÚÁÐ±í;f

μ¥»÷ÒÔÉ¾¾³ýÁĐ±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,üĐÂÈĪñÀ,ÖĐμĂĪ¼±ê;£

½« **nView ÊôĐÔ** Ñ; ïi ï¼ Óμ ½ × ÌÆæ² Ëμ ¥ƒ ¬ ç ËÆô ÓÃ nView × ÌÆæ¹ ÛÀ ÌÆ ÷ jƒ
ÓÃ Êó ± ê Ó Ò ¼ ü μ ¥ » ÷ × ÌÆæƒ ¬ È » ² ó μ ¥ » ÷ **nView ÊôĐÔ** ç È Ì Ò Ê ¾ ¼ nView × ÌÆæ¹ ÛÀ ÌÆ ÷ ÊôĐÔ ÌÆ ° ã jƒ

ÆôÓÃ´ËÆôÓÃ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷Ñ;ĩºó£¬µ¥»÷ÒÔ±ã´òçª nView ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷ÊôÐÔÃæºãçÉÊ¹ÄúÃäÖÃ¶àÖÖ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷¹|ÄÛ£¬ÓÃÓÚ¹ÛÀÍµ¥Ò»»ò¶à,ö×ÃÃæº¶ÏÔ

nView

×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷ÊôÐÔÃæºãçÉÊ¹ÄúÃäÖÃ¶àÖÖ×ÃÃæ¹ÛÀÍÆ÷¹|ÄÛ£¬ÓÃÓÚ¹ÛÀÍµ¥Ò»»ò¶à,ö×ÃÃæº¶ÏÔ
Ê¾Æ÷j£

Ê¹ÓÃµÄ·Ö±æÂÊµÍÓÚÆ½°âÏÔÊ¼Æ÷ËùÖ\$³ÖµÄ×î.ß·Ö±æÂÊÊ±f¬¿ÉÊ¹ÓÃÕâÐ©ÑïÿÀ
´È·¶"Æ½°âÏÔÊ¼Æ÷ÉÏ¼ïóµÄ²¼¾Öïf

Ê¹ÓÃ¼ýÍ·°´ÀŸµ÷Õû×ÀÃæÔÚÍÔÊ¾Æ÷ÉİµĂÎ»ÖÃİ£

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

ù¼Ý»ùÓÚ NVIDIA

Í¼ĐÍ'ÛÀíÈ±,μÁÍ¼ĐÍζ"ÈùÖ§³ÖμÄÈ±,ÀàĐÍf-Ñ;ÔñÍÔÊ¼É±,f"ÍÔÊ¼Æ÷;ϕÊý×ÖÆ½°ãİÔÊ¼Æ÷»
òμçÊÓf©;f

μ¥»÷ÒÔ±ã´ò¿ªÒ»¸ö´º¿Ú£-Äú¿ÉÒÔÔÚÆäÖÐ×Ô¶"Òâ»î¶"ÏÊ¾Éè±¸,μÄÉèÖÃ¿£

μ¥»÷ÒÔ±ãÖ, ¶" μçÊÓÊã³öÄ¿Ç°Ê¹ÓÃμÄÖÆÊ½²¹¹¼ÒÉèÖÃj£

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

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

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

- Èç¹ûÁúÊ¹ÓÃÏýÈ·μÁÁ-½ÓÆ÷μçÀÁ£-**S ÊÓÆμÊä³öí³£Íá¹©±È,**
´ºËÊÓÆμÊä³ö, ù, ßμÄÊä³öÏÊÁç;£
- 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»ÐèÒ³μÈ´ý 10 ÄëÖÓ;£»Ãæ½«×Ô¶»Ö,
´μ½Ä¬Èİİ»ÖÃ£¬È»ºóçÈÒÒØÐÀç³È¹¼μ÷Õû;£Ò»μ©½«×ÀÃæÖÃÓÚÀİİİ»ÖÃ£¬Çëμ¥»÷**Ó;ÖÃ£**¬ÒÔ
±ãÔÚ 10 ÄëÖÓ¼ä,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÷ÕûμçÊÓ¼łóμĂÉ«±¥ºÍΠÈ;£

ÒÆ¶´Ë»¬ζέμ÷ÕûÒªÓ¡ÓÃÓÚμçÊÓÐÅ°ÅμÄÉÁË, 1ýÂËÁζj£
×ç£ªËªÁË´ÓÓ¼p½âÄëÆ÷»Ø·Å DVD μçÓ°£¬½¨ÒéÄúíêÈ«¹Ø±ÕÉÁË, 1ýÂË¹ÄÜj£

¿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×¼¼Ñ¼ÑÖÊÁ¿¿

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

Éè¶ NVIDIA Í¼ĐÍ'ÀíÉè±,μÄ°ËÐÄË±ÖÓËÙ¶È;£

00°Uí0ÖxÈ (Megahertz) Îµ¥Î»Ö, ¶°ËDÄÊ±ÖÓËÙ¶Èj£

Éè¶"Í¼ĐÎç"ÄÚ'æ½çÃæµÄÊ±ÖÓËÙ¶È;£

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

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

×¢£ºÔÚÓÀ¼ÃÓ;ÓÃÐÂÊèÖÃÖ@Ç°£¬±ØÐè²âÊÔÐÂÊèÖÃÓë³ö³\$Ä¬ÈÏÊèÖÃÖ@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¿ÊÊÆ¹ý×Ô¶Ê±ÖÓÊèÖÃ;fÈç¹û¼ÆËã»úÓëÍØÃ¿àÁ¬f¬µÇÂ¼µ½ Windows °óÁç¼°×; **Ctrl**
¼ü;f

ÖØÐÂÉèÖÃËùÓÐÊ±ÖÓµ÷ÕûÄÜÁ;£¬ÔÚ¿ØÖÆ¹;ÄÜÖØÐÂÆóÓÃÖ®Ç°Ç¿ÖÆÖØÐÂ¼¿²â¼¼ÐÍÓ²¼µ;£
×❏£ºÓÃ,üÐÂºµÃ BIOS Í¼¼¿¿¿¿²¿Ð´¼¼ÐÎÊÊÄäÆ÷µÃ BIOS òòºó£¬¼½´´òéÃ¿´¼½øÐÐÖØÐÂÉèÖÃ;£

nView ±ê×¼ÄÊ½ÊÇμΨÒ»İÔÊ¾ÄÊ½;ÊË¹ûÄú½öÓÐÒ»İÔÊ¾Êè±,Á-½ÓÖÁ»ùÓÚ NVIDIA í¼ĐĪ
'İÁíÊè±,μÄí¼ĐĪĵ"Ê-ÇèÊ¹ÓÄ'ËÄÊ½ĵÊ

nView „ÖÄÊ½ÏË¾¼½«Ö÷ÏË¾¼Æ÷ÄÚÈÝÔ·â²»¶¯, ÖÆµ½ÏË¾¼È±, j£

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
´ÊÄÊ½ÏÄÊ-Á½,öïÔÊ¾Æ±ºÏ²
ç³ÉÒ»¸,öºÛ,ßµÄçÔ½ÏÔÊ¾Æ½ÄæÊ-¹Ûç´±Èµ¥Ò»ÏÔÊ¾Æ+,ü,ßµÄÍ¼ÏóÊ±ºÛÓÐÓÄ;Ê

İÖÊ¾ nView İÖÊ¾Æ÷ÄäÖÃµÄÍ¼Ê¾¼j£

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

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

μ¥»÷ÒÔ±ãËø¶´Î,´ÖÆÄÆÊ½μÄμ±Ç°Æ½ÒÆÎ»ÖÃ¡f

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

ÒªÑ¡ÔñĪēÍúĒö·ĀμÄÊÓÆμÆĀĀ»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¿£

μ¥»÷ÁĐ±íçò¼ýÍ·ƒ-È»°óÑ;ÔñÖ+İÔÊ¾Æ÷»ò
İİÔÊ¾Æ÷ƒ`È;¾öÓÚĂúİÍúÓĂĂÖ»_öİÔÊ¾Æ÷ÒÔÈ«ÆĂĂÊÊ½²¥·ĂÊÓÆμƒ©;ƒÒ¾½ûÓĂÈ«ÆĂİÔÊ
¾ĂÊÊ½ƒ-ÇëÑ;Ôñ½ûÓĂ;ƒ

Ç¿ÖÆÖØµþÈí¼þÊ¹ÓÃ×ÛÏÖ÷¿Ø¿

×¢£³ý·ÇÊÓÆµ»Ø·Å³öîÊîâ£¬ÈÇÍ¼ÍóËð»µ»òíêÈ«¿´²»¼ûÊÓÆµ¼Íó£¬ñÔò½¨Òé²»Òª, Ñ¿, Ñ¿¿¿¿

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

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

ÁÐ³ö´ËÏÔÊ¾Æ÷çÉÓµÄËøÐÂÂÊ;£½Ï,ßµÄËøÐÂÆµÂÊçÉ½µµÍÆÁÁ»ÉÁË,¡£

1æ¶"ÈçÐÂÂÊÏÃæµÄÁÐ±íÖÐÊÇ·ñ°üÀ"ÏÔÊ¾¼Æ÷²»Ö§³ÖµÄÄÊ½j£

×çÒâ£ºÑ;Ôñ²»ÊÊºÏµÄÏÔÊ¾¼Æ÷ÄÊ½çÉÄÛµ¼ÖÃÑÏØµÄÏÔÊ¾¼ÆÊÏâ²ççÉÄÛËð»µÓ²¼p£

¿ÉÖ, ¶ ÓëËùÑ; ïÔÊ¾Æ ÷ í¼ïó¶ÔÓ; µÄïÔÊ¾Æ ÷ îªÖ ÷ ïÔÊ¾Æ ÷ ; f

Æð¶¼ÆËã»úÊ±f-µÇÂ¼¶Ô»°¿ð³öïÔÔÚÖ ÷ ïÔÊ¾Æ ÷ Éï; f ' ; ÓÚÄ-ÈïµÊ±f- ' ó¶àÊýÓ; ÓÃ³ìÐòÊÓ
'°×î³ð;ªÆê±³öïÔÔÚÖ ÷ ïÔÊ¾Æ ÷ Éï; f Ö ÷ ïÔÊ¾Æ ÷ Õ¼¼Ó×ÀÃæµÄ×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÷Êä³öÉè±,ÓÐ¹ØμÄÉèÖÃ;£

μ¥»÷ÒÔ±ã¼i²âËùÓÐÁ¬½Óμ½Í¼ÐÎζ̄̄ μĂİÔÊ¾Éè±, jf

×ϕf°Èç¹ûĂúÔÚ´òζªζØÖÆĂæ°ã°óÁ¬½ÓĂËËÎ°İİÔÊ¾Æ÷f¬ÇëÊ¹ÓĂ´Ë¹!ÄÜjf

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;ÄÛ;£

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

ΔΑΪϕΐēΐ, ĘμÃ÷ÁĚÄç°Ñ;ÔñμÄ NVIDIA Í¼ĐÍ´;ÀíÉè±, μĂÓ^{2¼}pìØμã;£

„ÄDÄİçİēİ, ĘμÄ÷¼ÆĚã»úĬıÍ³ÖĐ¿ÉÓ°İŌùİâÍ¼ĐÎĐÔĂŬμĂĂ³Đ©ÒòĚØı£

NVIDIA ¼ĐÍ'ÀiÉè±, ÕýÔÚÊ'ÓÃµÃÃ¼pÁĐµ¥ƒ¬°üÀ¨ËµÃ÷°í°æ±¼ĐÃçjƒ

½ûÓÃËÿÎ-Ó;ÓÃ³ÏÐòÖÐµÃÆ½»-´!Àí;£

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

Í¹ýÊ¹ÓÃ 2x ÄÊÊ^{1/2}ÆôÓÃÆ^{1/2}»⁻ 'Áí;£

×ç£^º ,ÄÆÊ^{1/2}¿Ê ,Ä^{1/2}øÈýÍ⁻Ó;ÓÃ³ÌĐòμÄÍ^{1/4}İóÖÊÁ¿Ê⁻İá ,ßĐÔÄÛ;£

ÆôÓÃ 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©ÄÆÊ½À´ÆôÓÃÆ½»-´!ÁíÆ

×çfº ,ÄÆÊ½Ìá¹© ,ü ,ßμÄÍ¼ÍóÖÊÁçÆ-μ<ÊÇÔÚËýÎ-Ó!ÓÃ³ÍÐòÖÐÄ³Ð©ÐÔÄÜÓÐËù½μÍíÆ

Í"1ýÊ¹ÓÃ 4xS ÄÊÊ½ÆðÓÃÆ½»¬'¡Á¡Ê ÄÆÊ½Ìá¹©µÄÍ¼ÍóÖÊÁ¿ÓÅÓÚ 4x
ÄÊÊ½Ê¬µ«ÊÇÃ³Ð©ËýÍ¬Ó¡ÓÃ³ÌÐðµÄÐÖÄÜ»áÄÔÎ¼½µµÍ¡Ê

×ç£º'ËËèÖÃ½öÓ°Ï Direct3D Ó¡ÓÃ³ÌÐð¡ÊÖËÐÐ OpenGL Ó¡ÓÃ³ÌÐðè±Ê¬OpenGL
Ê¹ÓÃÍÁÖ»_öÖÐÓÃµÄÆ½»¬'¡ÁÍËèÖÃ £¼'½ð½Ó 4xS ÊèÖÃµÄÇ°Ö»_öÑ¡ÏËèÖÃ¡Ê

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

¿ÉÊ¹ÄúÊÖ¹ÑîÑÔËÐÈËÿÎ¬Ó!ÓÃ³ìÐðÊ±Ê¹ÓµÄÆ½»¬´!ÄíÄ£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¶í³ÄÚ'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´ĔÑĭĭ¿ÉÈĀĀúĭ³Ā¬½Óµ½¶ĭăĬÔÊ¾ĭ¼ĐÎ¿ µÄ, ÷ĭÔÊ¾ĭÉè±,ÑĭÔñ¶ĀÁ
ϕµÄ·Ö±æĀÊĕĭ/»òÑŌÉ«Éĭ¶Ĕĕĕ

μΨ»÷ÒÔ´òζªζÉÒÔ×Ô¶´´Òå OpenGL ,½¼ÓÁçìåºÍÖØμρÉèÖÃμÃ¶Ô»°ζò;E
×ϕfº±ØÐë¼κ»í´ËÃæ°åÉĬμÚÓ» ,öÁÐ±íζòÉĬμÃ ;@ÆôÓÃËÃÖØ»º³åÁçìå API; Ñ;ĬĬ£-´Ë°
´ÃΨ²Ã»á±»ÆôÓÃ;£

ÆôÓÃ OpenGL ÖØµþ;£

ÓÐÐ©Ó;ÓÃ³ìÐð£¨Èç Softimage3D£©ÒªÇóÊ¹ÓÃÖØµþÆ½Ãæ;£³ýÖý³£µÃÑÕÉ« (RGB)
»³³ãÆ÷Ò©Íâ£¬ÖØµþÆ½ÃæÓÃ×÷µ÷É«Æ½Ãæ;£ÖØµþ¹;ÃÛÏ±ðÓÐÓÃ£¬çÉÖØµþ¶ÃÃ
çÓÚËýÍ¬¼Íó±¾ÉµÃ»æÍ¼Çø£¬Èç²Ëµ¥Í¹â±ê;£ÖØµþÔÚ 16 Í»³¹ 32 Í»ÑÕÉ«ÃÆ½ÃæÛÖ§³Ï;£
×ç£²»ÃÛÍ¬Ê±Ê¹ÓÃ OpenGL ÁçÌâ³¹ÖØµþ;£ÖØµþÐèÒª ù¶àµ¥°ã¼DÍÃÚ
´æ£¬çÉÃÚ²»ÃÛÓÃÓÚË·Ö±æÃÊ;£Ëç¹ûÃËÖØµþ¹;ÃÛË±·
çÉúËËâ£¬çÉÃÛÐèÒª½µµÍ·Ö±æÃÊ»ðÑÕÉ«Ë¶Ë;£

ÆóÓÃ OpenGL ÁçÌá;£

ÒªÓÃÕÚ¹â¾µÆ→»ðÆäËÛÓ²¼þÔËÐÐÁçÌáÓ;ÓÃ³ÌÐð£-NVIDIA Çý¶³ÌÐðµ¼³ö OpenGL Á
çÌáÍóËØ, 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;ÓÃ³ÌÐðÔÚÁçÌáÍóËØ, ñË½ÖÐçÉÁÛÏ·. Öý³£¹×÷;£

×ç£º²»ÄÛÍ-Ë±Ë¹ÓÃ OpenGL ÁçÌáªÍÖØµþ;£ÁçÌá¹Û; ÐèÒª, ½¼Óµ¶ªªÍ¼ÐÍÁÚ
'æ£-çÉÄÛ²»ËÇÓÚËùÓÐ·Ö±æÄËÍÁ¶¼ÄÛË¹ÓÃ;£Ëç¹ùÓÚÁ
çÌá, ñË½ÖÐ¹Û; ÓÐÍËÍâ£-çÉÄÛÐèÒª½µµÍ·Ö±æÄË»ðÑËË«Ë¹¶Ë;£

NVIDIA Çý¶³İĐòÖ§³Ö¶àÖÖ¶àÑùµÄÁçİâÓ²¼þ;fÈç¹ûÑ;Ôñ·ÇÄ-ÈİÁçİâÓ²¼þf-Çë
´ÓÁĐ±íçòÖĐÑ;ÔñÖ»ÖÖİÖÈ¾ÄfÈ½;f

Ê'ÓÃÕÚ'â³µÆ-f°Ö»ÓÐÊ'ÓÃ ELSA 3D REVELATOR? »ò¼æÈÝÊÊÄäÆ÷Ê±²ÅçÉÆóÓÃ
'ËÑjÏjFÔâÐ©ÊÊÄäÆ÷½«ÏÔÊ¾Æ÷ÐÅ°Å×±äµ½'ó¶àÊýÏÔÐÁçÏ²¼pÊ'ÓÃµÄ±ê×¼ 3 Õë DIN
Á-½ÓÆ÷ÉÏjF
×çf°Èç¹ú¼DÏç¾SÓDÄÜÖÃµÄ 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°Èç¹ûÄúÓÐÎƆÔ´ÁçìãÓ²¼ƆƒƒÇëÆðÓÃ´ËÑĵİĵİÈç¹ûÒ°Ê¹ÓÃ
´ËÑĵİĵİƒƒ±ØĐë×İÊ½«İ¶İäÊè±,Á-½Óµ½»ùÓÚ NVIDIA Í¼Đİ´İÁİè±,µÄË«ÆÁİÔÊ¾¼¼Đİĵİ´Éİƒƒ²ϕ
´Ó nView İÔÊ¾¼ÄÊ½Ñĵİĵİ´ÆðÓÃ nView
´ÖÆÄÊÊ½ƒ°Èç¹ûÄúÓÐÎƆÔ´ÁçìãÓ²¼ƒƒÇëÆðÓÃ´ËÑĵİĵİÈç¹ûÒ°Ê¹ÓÃ
×ϕƒ°´ËÑĵİĵİ»ĵİÉÓÃÓÚË«ÆÁİÔÊ¾¼ƒ»»ò¶İàİÔÊ¾¼ƒ©Í¼Đİĵİ´İĵİ

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¨¾¼f

Ê¹ÓÃ **StereoGraphics StereoEyes** ²úÆ·µÄÀ¶ÏS´úÂëf°Èç¹ûÊ¹ÓÃËæ, ½ÓÚ StereoGraphics
StereoEyes »ò¼æËÝ²úÆ·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´´ÀèÏÔÊ¾¾÷ÉÏ£-²ç´;ÓÚ±»¶´À£Ê½Ê±²Å;ÉÄÛÐèÒ³ÆôÓÃ
´ËÑ;Ïi;£

ÉÑîî½«¾ÁÁóöÄÜ
æ¹©ÎÆÁÍÓ³ÊË¹ÔÃîÊÔâÑùÉÔÔÖö¼ÓÎÆÁÍÄÜ¶ÊºÛßµÄÓ;ÔÃ³ÎÐòµÄÐÔÄÛÊ¬µ«»áÉÔÎ
øÓ°îîÎÆÁÍÓ;ÔÃ³ÎÐòµÄÐÔÄÛîÊ

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

ÒÆ¶ »¬çé£¬ÒÔÉè¶´´Ó|ÓÃÓÚÎÆÀíµÄ, ÷řòÒìÐÔ¹ýÂË³ì¶È;£×î, ßÉèÖÃì¹©×î¼Ñí¼İóÔÊÁç£¬×îµÍÉèÖ
Ãì¹©×î¼ÑÐÔÄÜ;£

Ç;ÖÆ¼î²âÁ-½Óµ½Í¼ĐÍç̄̄µÄµçÊÓ£-¼
É¹ç;ØÖÆÄæ°ãİÖË¾Äç°Á»ÓĐÁ-½ÓµçÊÓ;£Ëç¹ûÁ-½Óµ½Í¼ĐÍç̄̄µÄ³ÖÖĐÍ°λµÄµçÊÓİb̄̄ÖýÈ·¼ÓÔ
Ø;É±»Í¼ĐÍç̄̄¼î²âµ½µÄĐÄ°Å£-ÖâÖ»¹İÜ°ÜÓĐÖǞ̄;ı£

ÆôÓÄµçÊÓÉèÖÄ£°

1. µŷ»÷, ŸÑ;çò

2. ù¾¼ÝÍáÊ¾¼ÖÖĐÄÆô¶̄̄¼ÆËã»úı£¼ÆËã»úÖÖĐÄ×ç²á°ó£-ç;ÉÊ¹ÓÄµçÊÓç;ØÖÆ¹İÄÜ;ı£

°áíòÊÇ ¡@Ä-ÈÏ¡ ×ÀÃæÄ£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·½µÃÑ-
»·¼ýÍ·£¬½«Æä³¬Đý×ª¶·½ÏòÆ¶¬;£

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

Ê¹ÓÃ¶àÏÔÊ¼Æ÷°Í/»ò²»Í-Àà±ðµÄ NVIDIA Í¼ÐÎ´!ÁíÈè±,Ê±f-çÉÈ·¶" ,ß¼¶äÖÈ¼Ñ;î;f

×çfºÔÚ Windows NT 4.0. ÖÐÊ¹ÓÃ nView Multiview ÄÊÊ½Ê±
f-¶àÏÔÊ¼Æ÷÷Ò²¼p¼ÓÈÛÑ;î;f²»ÊÈÓÃ;f

- µ¥Ö»ÏÔÊ¼ÆÊÊ½Ê±ÈÇ¹úÖ»ÓÐÖ» , ö»î¶"ÏÔÊ¼Æ÷f-ÔâÊÇÄ-ÈÏÈèÖÃ;fÈÇ¹úÏÃÏÆèÈöÖ®
;®¶àÈè±,;¶" ÄÊÊ½³ðÏÔÏÈÏâf-Äú»¹çÉÖÖÖ,¶" ÖâÖ»ÈèÖÃ;f

- nView,´ÖÆ/çÇÒ½ÄÊÊ½:ÈÇ¹ú nView ÏÔÊ¼ÄäÖÃ´!ÓÚ nView ,´ÖÆÄÊÊ½²»ð nView
çÇÒ½ÄÊÊ½Ê±f-ÔâÊÇÄ-ÈÏÈèÖÃ;fÈÇ¹úÏµÏ³ÖÐ»ùÓÚ NVIDIA Í¼ÐÎ
´!ÁíÈè±,µÄÍ¼ÐÎç"ÖýÓè»î¶"ÏÔÊ¼Æ÷÷Ò»Í-Ê¹ÓÃf-±¼ÈèÖÃÖðÓÉÏÆö ;®¶àÈè±,;¶"
ÄÊÊ½ÖÐµÄÖ»ÖÖÈèÊ;´ú;f

- ¶àÈè±,¼æÈÝÄÊÊ½fºÖÈÐÐ nView Dualview ÄÊÊ½Ê±
f-ÈÇ¹úÄúÓÐÄ½,ö»ðÄ½,öÖÖÈÏ»î¶"ÏÔÊ¼Æ÷f-»ðÖýÓÚÊ¹ÓÃ²»Í-ÀàÐÎµÄ»ùÓÚ NVIDIA Í¼ÐÎ
´!ÁíÈè±,µÄç"Ê±f-ÔâÖ»ÄÊÊ½çÉ¹©Ê¹ÓÃ;f

×çfº´ÈÄÊÊ½ÉúÐ\$Ê±f-OpenGL ¶ÖÈèÓÐÏÔÊ¼Æ÷÷ÒÖ ;®¼æÈÝ;¶" ÄÊÊ½½ðÐÐäÖÈ¼;f
´!ÓÚÖâÖ»ÄÊÊ½Ê±f-ÈÇ¹úÖýÓÚÊ¹ÓÃ²»Í-ÀàÐÎµÄÍ¼ÐÎ´!ÁíÈè±,f-¹© OpenGL
Ó!ÓÃ³ÏÐðÊ¹ÓÃµÄÊÇÈèùÖÐ»î¶"Í¼ÐÎ´!ÁíÈè±,µÄ×îµ¹²Í-¹!ÄÜ¼;¶"fOpenGL
µÄäÖÈ¼ÐÖÄÜÄÔµÍÓÚµ¥Ö»ÏÔÊ¼ÆÊÊ½Ê±µÄÐÖÄÜ;f

- ¶àÈè±,ÐÖÄÜÄÊÊ½Ê±ºÖÈÐÐ nView Dualview ÄÊÊ½Ê±
f-ÈÇ¹úÄúÓÐÄ½,ö»ðÄ½,öÖÖÈÏ»î¶"ÏÔÊ¼Æ÷f-»ðÖýÓÚÊ¹ÓÃ²»Í-ÀàÐÎµÄ»ùÓÚ NVIDIA Í¼ÐÎ
´!ÁíÈè±,µÄç"Ê±f-ÔâÖ»ÄÊÊ½çÉ¹©Ê¹ÓÃ;f

×çfº´ÈÄÊÊ½ÉúÐ\$Ê±f-OpenGL ¶ÖÈèÓÐÏÔÊ¼Æ÷÷ÒÖ ;®ÐÖÄÜ;¶" ÄÊÊ½½ðÐÐäÖÈ¼;f
;®¼æÈÝÄÊÊ½;¶" Ö»Ñùf-ÈÇ¹úÖýÓÚÊ¹ÓÃ²»Í-ÀàÐÎµÄÍ¼ÐÎ´!ÁíÈè±,f-¹© OpenGL
Ó!ÓÃ³ÏÐðÊ¹ÓÃµÄÊÇÈèùÖÐ»î¶"Í¼ÐÎ
´!ÁíÈè±,µÄ×îµ¹²Í-¹!ÄÜ¼;¶"fµ«ÊÇf-¾;¹ÜÇÐ»»»ðçÇÒ½ÏÔÊ¼Èè±,çÉÄÜ²úÉúÈÀç¶¶ÏÖýµÄä
ÖÈ¼ÏÏÏâf-ÆääÖÈ¼ÐÖÄÜÖð±È ;®¼æÈÝÄÊÊ½;¶" ;®,üç;¶" ;f

ÆóÃ OpenGL ò»ÖÂÎÆÀÏËøÐÔÛ;f
ÎÆÀÏËÏ,ÎÆÀÏ×±êÏ»ÓÚÎÆÀÏâÒÔÏâË±
;ÎÎÆÀÏ×±êμ.½Ë½;fÔâÐ©×±ê;ÉÒÔËÏÓÚ¼Îóμ±βÔμ»ð¼ÎóÖ®Û;f

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

Ëð·Å¿ØÖÆ¿ÉÈÃÁú·Å´ó¼¹ýäÖÈ¾¼μÄÊÓÆμ¿

μ¥»÷ĪÄ²Ëμ¥°´Å¥£-Ñ¿ÛÑĐèÒ³Ëð·ÅμÄĪÖÊ¾¼Æ÷¿

- **ÊÓÆμ¾¼μĪñ¿**ÉÈÃÁúÉè¶¶¶¶¶ÖäÖÈ¾¼ÊÓÆμ¾¼μĪñμÄ´ĪĪÖÊ¾¼Æ÷μÄËð·ÅÑ¿ÛÑ¿
- **ÊÓÆμÖØμ¿**¿ÉÈÃÁúÉè¶¶¶¶¶ÖäÖÈ¾¼ÖØμ¿ÊÓÆμμÄÖ÷ĪĪÖÊ¾¼Æ÷μÄËð·ÅÑ¿ÛÑ¿
- **Á½Öß¿**¿ÉÈÃÁúÉè¶¶¶¶¶ÖäÖÈ¾¼ÊÓÆμμÄÖ÷ĪĪÖÊ¾¼Æ÷¶¶¶¶¶ĪĪÖÊ¾¼Æ÷μÄËð·ÅÑ¿ÛÑ¿

ÆóÃ¹ýÈÈÖ,Ê¾Æ÷¾⁻,æ¶Ô»ºò;f

μ± NVIDIA Í¼ĐÍ'¡ÁíÉè±,°ÈĐÃÍÃ¶ÈÓë°ÈĐÃ¼ðÈÛãĐÖμÍÇ°ĪÊ±

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

ϕÈμÃ÷ÒN²ÈÈ;°ĪÖÖĐ¶¶⁻ÒÔ·ÀÖ¹Īμ³ÖĐμÃÈĪÍ¼ĐÍ'¡ÁíÉè±,ÊÛËð;f

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

ÖâÊÇĭµÍ³ÖÐËùÑĭ NVIDIA Í¼ĐÍ´ĭÁíÉè±,ÖÜÎŞÇøÓòµÄµ±Ç°ÎÂ¶Èĭ£,ĂÎÂ¶È±ä»-ºÛ´ó£-Èĭ¼öÓÚÍ¼ĐÍ´ĭÁíÉè±,ÖÜÎŞµĂÆäËÛËËËË´ĭ£

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

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

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

ÉÀæ°âÉÍµÁ; ©ÆðÓÁ¹ýÈÈÖ, È¾Æ÷¾, æ...; Ñ; ÍÆðÓÁÊ±£-»á×Ó¶³ðÏÖÖ», ö¶Ó»°¿ð£-¶Óµ±Ç°µÄ×
Í-Íá³ð¾, æ£-²ϕÈµÄ÷ÒÑ²ÈÈ; °ÏÖÐÐ¶-ÖÖ·ÀÖ¹Íµ³ÖÐµÄÈÍ°Í¼ÐÍ'!ÀíÈè±, ¿ÉÀÛÈÛÈð;£

İÖÊ¼İµÍ³ÍÐÀİÖÐ NVIDIA Í¼ĐÍ'İÀÍÉè±,µÄµ±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 ¹!ÄÜ¡£

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

„ÄËèÖÄ¿ÉÊ¹ÄúÊÖ¹µµ÷Öû¼⁄⁄ĐÎ¿²Û×÷µÄ×î´ó AGP ÄÊ¿È

×ϕÉºÈç¹û½«ËÛ¶Èµ÷¿È⁻³⁻³öÏµ¹³µÄº²È«ÄäÖÄÉ⁻µ÷Öû „ÄËèÖÄ»áÊ¹ÄúµÄÏµ¹³²»ÎÈ¶”

μ¥»÷ 'Ë¿òf¬ÒÔ±ãÆôÓÃ AGP ¿ìĐ' (FW)¡£

μΥ»÷ 'Ëçòf¬ÒÔ±ãÆôÓÃ AGP ±β'øÑ°Ö· (SBA)jE

μ¥»÷ 'Ëçòf ÑÒÔ±ãÆôÓÃ¶pÎÑÛÁî»⁹³âÆ÷»⁹'æj£

„ÑîçÉÊ'ÄúøÆÔÊΔíÁΔ¶ÓμÄî'íê³É AGP ×ÛÏÇëÇόμÄ×í'óÖμ;£

Ñ;Ôñ, ãÑ;îçÉÉ¹îµî³îª×î´óÊýÄçµÄî´îê³É AGP ×ÜÏÇçöÑ;Ôñ×î¼ÑÉèÖÄ;£

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

μΨ»÷ÒÔ±â²âÊÔ´ËÃæ°âÖ, ¶"μÄ AGP
ÅäÖÃ;£, Ä²âÊÔ;ÉAD¶ĪËùÑ;ÉèÖÃÊÇ·ñ»áÓýÆðÈĪ°ĪÈ¶"ĐÔ»ðĐÔÄÜ·½ÄæμÄĪÊĪâ;£

ÓÆ¶´É»¬çé£¬ÔÔ±ãÈèÖÖÁÓÁÓÚ Direct3D 9í OpenGL Ó;ÓÁ³ÌÐòµÄÆ½»¬´!Áí³!¶È;£Æ½»¬
´!Áí¼¼ÉèÖÖÁÓÚ¼;Áç¼ðÈÛÈýÍ¬Íì±ßÔµÓÐÈ±³ðÌÖµÄ ;@½×ÍÝí¬
Ð§¹ú;£¶ÓÓÚÁ³Ö»ÌØ¶µÁÓ;ÓÁ³ÌÐð£¬ÁúçÈÖÖÓÚÍÈÈ«¹Ø±ÖÆ½»¬´!Áíºí×í´óÆ½»¬
´!ÁíÁçÖ@¼ä×÷³öÑ;Ôñ;£

- **¹Ø±Ö;£**½úÖÖÈýÍ¬¬Ó;ÓÁ³ÌÐòÖÖÐµÄÆ½»¬¬
´!Áí;£ÈÇ¹úÁúÐèÖ³Ó;ÓÁ³ÌÐð¼ßÓÐ×í¼ÑÐÖÄÛ£¬ÇèÑ;Ôñ´ÈÑ;Í;£
- **2x.Í´¹ýÈ¹ÓÁ** 2x ÄÆÈ½ÆðÓÁÆ½»¬¬
´!Áí;£,ÄÆÈ½çÉ,Ä½øÈýÍ¬¬Ó;ÓÁ³ÌÐòµÁ¼ÍóÖÈÁç£¬¬Íá,ßÐÖÄÛ;£
- **2xQ.**çÈÈ¹×´ÀùÆ½»¬¬´!Áí¼¼ÉèÖÖÁÓÚ GeForce Í¼Í´!ÁíÈè±,ÍµÁÐ;£2xQF´´Á»´´ÐÍ£©Æ½»¬¬
´!ÁíµÄÖÈÁçÖè½ÍÁýµÄ 4x Æ½»¬¬´!ÁíÄÆÈ½µÄÖÈÁçÍáÍ¬£¬¬ÆäÐÖÄÛÓè½Íç;µÄ 2x Æ½»¬¬
´!ÁíÄÆÈ½µÄÐÖÄÛ¼,ºõÍáÍ¬;£
- **4x.Í´¹ýÈ¹ÓÁ** 4x ÄÆÈ½ÆðÓÁÆ½»¬¬
´!Áí;£,ÄÆÈ½Íá¹©,üºÁµÁ¼ÍóÖÈÈÁç£¬¬µ«ÈÇÖÓÚÈýÍ¬¬Ó;ÓÁ³ÌÐòÖÖÐÄ³Ð©ÐÖÄÛÓÐÈÈ½µµÍ;£
- **4xG.**È¹ÓÁ 4x£¬¬9 tap£´´,ßÈ¹ÇúÍß£©ÄÆÈ½À´ÆðÓÁÆ½»¬¬
´!Áí;£,ÄÆÈ½Íá¹©,ü,ßµÁ¼ÍóÖÈÈÁç£¬¬µ«ÈÇÖÓÚÈýÍ¬¬Ó;ÓÁ³ÌÐòÖÖÐÄ³Ð©ÐÖÄÛÓÐÈÈ½µµÍ;£
- **4xS.**Í´¹ýÈ¹ÓÁ 4xS ÄÆÈ½ÆðÓÁÆ½»¬¬´!Áí;£,ÄÆÈ½Íá¹©µÁ¼ÍóÖÈÈÁçÓÁÓÚ 4x
ÄÆÈ½£¬¬µ«ÈÇÄ³Ð©ÈýÍ¬¬Ó;ÓÁ³ÌÐòµÄÐÖÄÛ»áÁÔÍç½µµÍ;£´ÈÈèÖÁ½öÓºñ Direct3D Ó;ÓÁ³ÌÐò;£
- **6xS.**Í´¹ýÈ¹ÓÁ 6xS ÄÆÈ½ÆðÓÁÆ½»¬¬´!Áí;£,ÄÆÈ½µÁ¼ÍóÖÈÈÁç,ßÓÚ 4xS
ÄÆÈ½;£´ÈÈèÖÁ½öÓºñ Direct3D Ó;ÓÁ³ÌÐò;£
- **8x.**Í´¹ýÈ¹ÓÁ 8x ÄÆÈ½ÆðÓÁÆ½»¬¬´!Áí;£,ÄÆÈ½µÁ¼ÍóÖÈÈÁç,ßÓÚ Direct3D Ó;ÓÁ³ÌÐòµÄ 6xS
ÄÆÈ½£¬¬Òà,ßÓÚ OpenGL Ó;ÓÁ³ÌÐòµÄ 4x ÄÆÈ½;£
- **16x.**Í´¹ýÈ¹ÓÁ 16x ÄÆÈ½ÆðÓÁÆ½»¬¬´!Áí;£,ÄÆÈ½µÁ¼ÍóÖÈÈÁç,ßÓÚ 8x ÄÆÈ½;£
×ç£ºÓÉÓÚÓ²¼µµÁÏÖÖÆ£¬¬Ä³Ð©Ñ;Í;çÉÄÛ²»ÄÛÈ¹ÓÁ;£ÍèÇéÇé²ÍÖÄ NVIDIA ÓÁ»§Ö,Ä;£

ÒÆ¶´È»-çéçÉÉèÖÃ, ÷ÏòÒìÐÔ¹ýÂËµÄ³Ì¶ÈÆ-ÒÒÆÛÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄç;ÆÆðÓÃ
´ÈÑ;ÏçÉÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄç-µ«ÐÔÃÛÓÐËù½µµÍ;Æ

- **¹Ø±Ö;Æ**½ûÓÃ, ÷ÏòÒìÐÔ¹ýÂË;Æ
- **1x.** ´µ½×í¼ÑÐÔÃÛ;Æ
- **2x.** çÉÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄç-µ«»á½µµÍÐÔÃÛ;Æ
- **4x.** çÉÌá, ßÍ¼ÍóÖÊÄç-µ«»á½µµÍÐÔÃÛ;Æ
- **8x.** ´µ½×í¼ÑÍ¼ÍóÖÊÄç;Æ

×çÆºÓÉÓÚÓ²¼µµÄÏÐÆÆ-Ä³Ð©Ñ;ÏçÉÄÛ²»ÄÛÊ¹ÓÃ;ÆÏèçéçë²ÏÃ NVIDIA ÓÃ»§ËµÄ÷ÍÄ¼µ;Æ

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

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

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

Èç¹ûÑ;Ôñ~~Ä~~-~~È~~Öµf-ÔòÒâí¶×ÂÊ¹ÓÄÓ|ÓÄ³ÌÐòµÄËçÐÄÂÊ;fÆäÊùÊÍ°ÍÖµÒâí¶×Ä½«Ë
çÐÄÂÊÊèÊªÈ«ÆÄÄ» Direct3D Ó|ÓÄ³ÌÐòÖµ;f

Òª³¬³öÖ»_öËçÐÄÂÊÊº

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

Í"1ý·Å'ó,ßÆµÄÚÈÝÈñ»~Í¼İóÖÊÁ¿i£

μ÷Õûμç³ØºÄμçÁζÓëÐÔÄÛμÄÏà¶Ô±ÈÀý¡£

μ÷Õû½»Á÷μçÔ´°ÄμçÁ¿ÓëÐÔÄÛμÄÏà¶Ô±ÈÀý¡£

ΌαΈÇÄ¿°ÏýÔÚÊ'ÓÃμÃμçÔ´¡£

ŌâÊÇÄ¿µÄŌÄµçÁ¿ŌëÐŌÛµÄ±ÈÀý¡£

ÖâÊÇµç³ØÄ¿µÄ³äµçÁ¿j£

Ê¹ÓÃ ÊµçÊÓÆÁÄ»³ß´ç»¬çéç¬½·ÊÇÍ¶»¬çéç¬µ÷ÕûµçÊÓÆÁÄ»³ß
´ç;fÀÿÈçf¬Èç¹ûç´µ½µçÊÓÆÁÄ»ËÄÖÜÓÐºÚË«±ßçðç¬çÊÓÃÖâ,ö»¬çé·Å
´óµçÊÓÆÁÄ»ç¬ÒÔ±ãÏû³ÿÖâ,öºÚçð;ç
×ç£º×íÓÒ±ßµÄËèÖÃ£´½«»¬çéÒ»Ö±ÒÆµ½×íÓÒ±ß£©Ê¹DVD¹ÛÉÍ´|ÓÚ×í¼Ñ×´Ì¬ç

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¡£

μϣ» ÷ ÒÔ±ã½«ÄÊÊ½±à¼ÇøÓðÊäÊëμÃ×Ô¶¨¨ÒåÄÊÊ½Í¼¼Óμ½×Ô¶¨¨ÒåÄÊÊ½ÁÐ±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±à¼ÇøÓðÖĐμÄ×Ô¶¨ÒåÄÊ½;ÊÔâĩ²âÊÔ½«ÎªÊùÑ;ÎÔÊ¾Æ÷ÉèÖÄÄÊ½Ê¬²
ϕºÊÊμ,ÄÊèÖÄμÄÖýÊ·ĐÔ;Ê

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

μ¥»÷ ,Ã¿ð£¬¿ÉÊ¹ÔÚËùÑ;ÏË¼Æ÷ÉÏÉèÕÃμÃÆÊ½ÉèÕÃÐ;ÓÚ´«Í³ Windows
×ÃÃæÃÆÊ½;f, ù¼ÝÏË¼Æ÷μÃÐÓÃÛ£¬ÕãÑù¿ÉÃÛË¹ÏË¼Æ÷μÃ¿Ê¼ûÇøÒò¿ÉÏË¼-
¹ýËõ·Ã»ò¿ÉÓÚ×ÃÃæËÏÆ½ÒÆ;f

μ ÷ Õ ù × Ô ¶ ¨ Ò ã ï Ô Ê ¾ Ä Ê ½ μ Ä Ë ® Æ ½ ³ ß ´ ç Æ ¨ » ð ° 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 ó Ë 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 ÷ Õ ù × Ò ¶ Ò ã ï Ò Ê ¾ Ä Ê ½ ± » ï Ò Ê ¾ μ Ñ Ò Ê « Ê ý Ä ç Ê Ò ²³ Æ ïª bpp » ò Ä ç ï ó Ê Ø ï » Ê ý £ © ÿ £

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¿ÉÄÛÐ;ÓÛ¿ÉÔÛ Windows
ÏÔÊ¾ËðÐÔËèÖÃæ°ãÉÏËèÖÃµÄÄÊ½;f

μϕ» ÷ 'ËçòçÉÆδÓÃ²éç' μçÊÓÊÓÆμÃÚÈÝμÃ×¼ÑÈèÖÃıf

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±×÷ĐèÒªËϕĐÂμĂÊ×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¶î-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¶"¼i²ãÑ'Á;²ãÊÔµÄÇé¿ö;£

ÔÚçÔ½ÄÊ½Ê±£¬çÉ´´½¨ÖØµþî££¨çÔ½ÄÊ½Æð¶¨Ê±£¬¬Ä³Ð©İµí³İÐ¨¨
´´½¨ÖØµþ£»„ÄÑîİçÊÊ¹ÄúçË·þÔâÒ»¾¼ÖİÐî££©

°'İÄÍ¼¶¶α°'ÄŸçÉÊ¹µ⁻³ðÊ¹/₂²ËµŸÔÚÍ¼¶¶α°'İÄÊ±±f³Ö'ðçª×'ì¬;fÈç¹ûËÉçª¼¶¶α°'ÄŸ
f¬µ⁻³ðÊ¹/₂²ËµŸ»á×Ô¶⁻¹Ø±Õf¬ÔÚçØÖÆÄæ°â'°çÚÊŞËŸ¹/₂¹µãÊ±ÔÛ'ðçª;f

¿ÉÊ¹ÄúÎ³Ä³Ò»¸ö¼ßìãĪÔÊ¼Éè±¸ÊÖ¶ÑĭÔñÆ½ÒÆÉ"Ãè·Ö±æÂÊĭfÈç¹ûÄúÑĭÔñÆ½ÒÆÉ"Ãè·Ö±æÂÊ
f-Çý¶ĭ³ĪĐò»áÔÚÊĪĪ¿ÉÄÛμÄÊ±ºðf-ÒÔ¹æ¶"μÄ·Ö±æÂÊ½øÈèÆ½ÒÆÉ"ÃèÄÆÊ½ĭf
×ϕfºĭμĪ³ÖØĐÂÆô¶ĭºóf-¸ÃÉèÖÄ½«Ê¼ÖÖÓĐĐ§ĭf

Èç¹ûÄúµÄÏÔÊ¾Æ÷f¨ÏÔÊ¾Éè±,f©Ö§³ÖÔÊ¾Ðý×ªf¬µ¥»÷,Ãçòìf
×çfºÈç¹ûÄúµÄÏÔÊ¾Éè±,²»Ö§³ÖÔÊ¾Ðý×ªf¬,´Ñì,Ãçò½«½ûÓÄÐý×ª¹|ÄÛìf

Ñ_j. ã_zòò±ãòóóã>§Ñ_iôñμãËýÎ-ó;óã³ìðò, ÷ìòòìðòÉèöã³-³öó;óã³ìðòÑ_iôñμã, ÷ìòòìðòÉèöã_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
ϕÐÃÃËË¬Ë«ÖØÉ´ÃèÄÆË½³¬¹ýíÔË¾Æ÷ÏÐÖÆË±Æ¬Çý¶³ÏÐò»á×Ô¶¬»Ö,´±ê×¼ÄÆË½jÆ

¿ÉÊ¹ÄúÍ¼ÓÒ»ÖÖÒÔÉÏ¼ΒÓÐËùÓÐÊÛÖ§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;ÉÒÓÍ¹ýÊÂ¼þ¼ÇÂ¼ä~ÀÀÆ÷²é;´ÕâÐ©ÊÂ¼þ;£

OpenGL ÖÐÓÁÓÚÖØµµÄÏóËØ, ñÊ½;f

- ÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ (8 bpp)Ê¹ÓÃ 8 Í»µ÷É«ÖØµµ
- RGB É«ÖØµµf RGB555 , ñÊ½f ©Ê¹ÓÃ16Í» (RGB555) ÖØµµ
- ÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ (8 bpp)Í RGB555 , ñÊ½f°çÊÊ¹Ó!ÓÃ³ÏÐðÊ¹ÓÃ 8 Í»µ÷É«ÖØµµ»ð 16 Í» (RGB555) ÖØµµ;f

×çf°ÖØµµÐèÒª, ù¶µ¥°á¼ÐÍÁÚ´æf¬çÉÄÛ²»ÄÜÓÁÓÚËùÓÐ·Ö±æÂÊ;fËç¹û·ÁËÖØµµ¹;ÄÜÊ±·
çÉúËËËâf¬çÉÄÛÐèÒª½µµÍ·Ö±æÂÊ»ðÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ;f

ÆôÓÃÆ½»¬!Àíßìö»Ò¶È¾ÀÏý;£¾»Ò¶È¾ÀÏóμÄÆ½»¬!ÀíßìöÔÜäÏÈ¾Æ½»¬íßìöÊ±
f¬½«¼æ¹Ëμ½Êä³öÉè±,ÑÕÉ«ÏË¾ÄÜ!½ÆμÄ±äÒ;£

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

ÉÏÉýÔµ;£, ÑÑ;ÏiEóÓÊ±£ - ±íÑ ÷ 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¬ŌâÊÇ¼ĐÎζ¨Éú³ÉÊä³öÍ¬²½Âö³âμÄƒμÄÊƒ¨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»¨ö;í¬²½éèöã;£æáá»éí½«ïôê¾ð£×¼½á¹ûºíμ±ç°×´ì¬;£

μ¥»÷ÒÔ±ãÈ·ÈÏà¹ØÏÔÊ¾Æ÷f¨ÏÔÊ¾Éè±, f©¡f

μ¥»÷ÁÐ±íçð¼ýÍ·£-Ñ;ÔñÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷»ð´ÏÔÊ¾Æ÷£¨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»ÆđÊ¹ÓÃµÄİİÔÊ¼Æ÷Åä¶İÔ;f

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®Æ½ÉìÏ¹µ½Á½,öÏÔÊ¾Æ÷j£

§ **¹Ö±çÖ**½Òâí¶×Á½«Ò»_ö×ÀÃæ´¹Ö±ÉìÏ¹µ½Á½,öÏÔÊ¾Æ÷j£

ÔÚ´;ÓÚË®Æ½»ð´¹Ö±¿çÔ½ÄÆË½µÄ nView
ÏË¾Æ÷ÉÏÆðÓÃ×ÀÃæÖØµþ;f, Ñ;í¿ÉË¹ÁúÔÚË¹ÓÃ¶à, öÏË¾Æ÷Ë±f-ÖØ,
´ÏË¾Æ÷¿¿½üÅþÁÚÏË¾Æ÷±ßÔµµÁ¼¼ÍóµÄ»²¿·Öf-½è´ËÔÚ¿çÔ½ÄÆË½µÄÏ³ÉÒ»»_öÏùìâ×ÀÃæ;f

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

Ê¹ÓÃ´¹Ö±¿çÔ½ÄÊ½×ÀÃæÖØµþÊ±Ê-Ö, ¶´¹Ö±İóËÖÖØµþÊýÄ¿Ê

ÔÚËùÓÐ ;@Í¶ÉäÊ½;® ÌÔÊ¾Æ÷ÉÏÆóÓÁÍ¶Éä»i°Ï;É´Ó¶à,öí¶ÉäÊ½Éè±,Êä³óí¼ÍóÊ±
£¬,ÃÑ;Ï¿ÉÊ¹Áú²¹³¥Á¶ÈÈ±ÏÝ£¬ÖØµþÒÒÐÍ³Éµ¥Ò»Î·ìµÃÏÔÊ¾¼¼Íó;£

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¶º ÖÁ 255 ÏöËØ;ÆË'ÓÄ½Ï

´óµÄ½½µÏÖÐÖúÓÚ½µµÏÏË¾Æ÷±ßÔµµÄËÉ½û·Ï¶Æ-¼ò» ÏË¾Æ÷Î»ÖÄÆ×¼Æ-µ<¿ÉÄÛÖÚÄ
³Ö³ÏËË½µµÏÏ¼ÏöËÄ;Æ

Î»»î°ÏË®Æ½ÏË³¼Æ÷±ßÔµÖ, ¶"Ä¿±êÁÁ¶ËËÖµ;£

•¶Ï££°0 ÖÁ 255 ÏóËØ;£Ö, ¶"µÄËýÖµÔ½´ó£¬»»î°Ï±ßÔµµÄÍ¼ÏóÔ½Ä÷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¥½µÖµÓÐÖúÓÚ½µµİİÔÊ¾Æ÷±ßÔµµÄ¿É¼û·İ¶£-¼ò»~İÔÊ¾Æ÷Î»ÖÄ£×¼£-µ<¿ÉÄÜÔÚÄ
³ÖÖ³İ¶Èİ½µµİ¼İóÖÊÄ¿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
„ÁÑ;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£

ΓόϋÖ÷ÄεÊ½Ê±f-ŌâÊÇÓείâ²ζί→²½·ϕÉúÆ÷ÏàÁ¬μÄÊÓÆμÄεÊ½jε

‘ıÓÚÖ÷ÄÊÊ½Ê±Ê-ŌâÊÇÍ-²½Âö³â´«Ëı½´ÍÈ±,Ö®Ç°ÊŌμ½μĂÍâ²¿Í-²½·ϕÉúÆ÷Âö³âÊýĂ¿ıÊ

ÒÆ¶»→¿éÒÔÑ;Ôñ Direct3D 9Í OpenGL Ó;ÓÃ³ÌÐòμÄÐÔÄÜ°ÍÖÊÁ¿ÔöÇ¿ÉèÖÃ;£

- **ΒΔÔÄÜ**¿ÉÊ¹Ó;ÓÃ³ÌÐòÐÔÄÜ´ïμ½×î¼Ñ³Ì¶È;£
- **ÐÔÄÜÊ¹Ó;ÓÃ³ÌÐòÔÚ±£³ÖÁ¼°ÃÍ¼ÍóÖÊÁ¿μÄÍ-Ê±»ñμÄ×î¼ÑÐÔÄÜ;£**
- **ÖÊÁ¿ÎªÄ-ÈÏÈèÖÃ£-¿ÉÊ¹Ó;ÓÃ³ÌÐòμÄÖÊÁ¿´ïμ½×î¼ÑË®Æ½;£**

ÓÀ»-ìØ¶" Ó;ÓÃ³ìÐòÔÚµçÊÓÉïµÄ¼Ðî;£

½«Í¼ĐİÖĂÓÚμçÊÓÖĐÑë;f

ÓÅ»̄μçÊÓ£¬,üºÃμØ»Ø·Å DVD;£

ÓÅ»̄μçÊÓ£¬,ü°ÃμØÏÔÊ¾×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
çÐÄÂÊËËË¹Ó|ÓÃ³ÏÐòµ;£

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**;£

³³¬³öÖ»_öËçÐÄÂÊº£-Microsoft Windows ½«±",æ,ÄËçÐÄÂÊË¹Ó|ÓÃ³ÏÐòÖ,¶"Ë
çÐÄÂÊ£¬µ«ËÇÏË¼Æ÷£"ÏË¼Ëè±,£©½«Ë¹ÓÃ±»³³¬³öµÄËçÐÄÂÊ;£

μ¥»÷ÒÔ²éÑ̃, ÷ÖÖÍ-²½Ñ̃;İ²ϕ°ËËμÁ-½Ó×'¿ö£¬ÆÁÄ»Éİ½«İÔÊ¾Đ£×¼½á¹û°Íμ±Ç°×'Ì¬ı£

½« ,Ãĩµí³ÆðÓÃîª´İĩµí³;£ÆðÓÃ,ÃÑ;İiÊ±£-í¼Đİç´±»ÓÃ×÷´İĩµí³£-ÓëÖ;Ëøí-²½ĐÅºÃí-²½;£

Ö, ¶ ÊÇ · ñ Ò ° ü À ¨ Ì 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 ° Ì µ Ä Ì Ô Ê ¾ Æ ÷ Ä Ê Ê ½ ç É Ä Ü µ ¼ Ö Â Ñ Ì Ö Ø µ Ä Ì Ô Ê ¾ Æ Ì Ê Ì â ² ç ç É Ä Ü Ê ð » µ Ó ² ¼ ð ï Æ

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

ÏÔÊ¾ÊÊÓÁÓÚ±Ç°Ñ;ÔñµÄÏÔÊ¾Æ÷£¨ÏÔÊ¾È±,£©ÆÁÄ»·Ö±æÂÊµÄ,÷ÖÖ¿É¹©Ê¹ÓÃµÄ
ϕÐÂÂÊ;£µ¥»÷´ËÑ;Ï£¬Ñ;Ôñ²»Í¬µÄϕÐÂÂÊ£

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¥»÷ÒÔÑ;ÔñĪÔÊ¾Æ÷μĂĪÔÊ¾Ē±¼ăĂĒĒ½Ē°

- **×Ôŋ** ¼ă²ăĪ² ; @Ă-ĒĪ; @ ĒèÔĂĒ-ÔÊĐĪ Windows Ö±½Ó´ÓĪÔÊ¾Æ÷±¾Ēí»ñĒ; ÖýĒ·μĂ¼ÆĒ±ĐĂĪĉ
ĵĒ×ĉĒ°Ă³Đ©½ĪÔĉμĂĪÔÊ¾Æ÷ĵĒĂŪ²»ÖŞ³Ö´Ē¹ĪŪĵĒ
- **Ī** ¼Ă¼ÆĒ±¹æÔò (GTF) ĒĈ´óŋàĒýĐĂĪÔÊ¾Æ÷°ĪĪÔÊ¾Ēè±,Ē¹ÓĂμĂ±Ē×¼ĵĒ
- ÀĒĒĉĪĪÔÊ¾Æ÷¼ÆĒ± (DMT)
ĒĈĂ³Đ©ĪÔÊ¾Æ÷ĒÔÔŪĒ¹ÓĂμĂ¾Ē±Ē×¼ĵĒĒĒĉ¹ŪĪÔÊ¾Æ÷»òĪÔÊ¾Ēè±,ĐèÔ² DMTĒ-ĈĒæôÓĂ
´ĒñĵĪĵĒ
- **ĐĪ-ĒÔÆμ¼ÆĒ±±Ē×¼ (CVT)** ´Ó2003Ăè3ÔĂÆð³ĒĪ² VESA ±Ē×¼ĵĒĒÔĒæăĒŪ¼ÆĒ±
±Ē×¼Īà±ĒĒ-ĈVT ĂŪ, ũ²ĂμØÖŞ³Ö½Ī, ßμĂ·Ô±æĂĒĵĒ
- **¹Ī** ×²á±Ē¼ÆĒ±ĈĵÔĒĪÔÊ¾Ī¼ĪĪó±ĒĂô, ĂĂĒĒ½μĂ×²á±ĒĒĒ-ŋø²»ĒĈĪÔÊ¾Æ÷μĂ×²á±ĒĒĒ;Ē×ĉ
Ē°Ĉýŋ⁻³ĐòĵĒĒ´ĐèÔ²ÔŪ±»ĪÔÊ¾μĂ¼ĪóĒĂÖŪÔØĐĂĪÔÊ¾Ē°Ū±ßĵĒ

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

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

μϣ»÷İòĬĀ¼ŷĬ·£-ŌŌÑĭŌñÊÛ»-ζέ»òÇúĬßζØÖÆÓ°İμĂÑŌÉ«Ĭ”μÀĭ£ĂúζÉŌŌ·Ō±δμ÷ŌûŵĭÉ<ĭϕĂĬÉ«ŵĬÀ
¶ĬÉ«Ĭ”μÀ£-Ō²ζÉŌŌŌ»’Ĭμ÷Ōû×ŪŵĬĬ”μÀĭ£

ÑÑÉ«½ÃÏýÇúÍßí¼Ê¾¼;FX ÖáíÔÊ¾¼µÄÊÇÊäÈèÖµÉ¬Y ÖáíÔÊ¾¼µÄÊÇ¾¼-
µ÷ÕûµÄÊä³òÖµ;fÉýÖµíÔÊ¾¼ÓÚ,½½üµÄ±à¼¿òÖÐ;f

- ÔÚ±ê×¼ÄÊÊ½ÖÐÉ¬µ÷Õû¶Ô±È¶¶Ê;çÁÁ¶¶È°í»Ô¶¶È»¬¿éÊ±É¬ÇúÍßÃ÷ÏÖ±ä»¬;f
- ÔÚ,ß¼¶ÄÊÊ½ÖÐÉ¬ÖÄÊó±êí¶¬¿ÖÖÆµãf¬±ä,ü±à¼-
¿òÖÐµÄÊýÖµÉ¬»ðÊ¹ÓÃ¼ýí¼üf¬¾¼ù¿ÉÊµÊ±±ä,ü,ÄÇúÍß;f¿ÉÓÃ×ó¼üµ¥»÷ÇúÍß»ð°´ÏÏ Insert
¼üf¬²âÈèÆäÊûµÄ¿ÖÖÆµã;fÊÇ¹ûÒ³¾¾¾¾¿ÖÖÆµãf¬¿ÉÖÖ½«¿ÖÖÆµã
´ÓÆä¹¶¶µã¶¶Íßíß³òÉ¬Ò²¿ÉÖÖÓÃ Delete ¼üf»¿ÉÖÖÖ»´ÏÑ;Ôñ¶à,ö¿ÖÖÆµãf¬½,´ÊÇ°´ÏÏ Shift °í
ControlÖäÁ½,öÐ¶Êí¼üf¬²çÖÄÊó±ê½øÐÐí¶¬Ñ;Ôñ;f
- ÔÚ ICC ÄäÖÃÏÏ¼¼pÄÊÊ½É¬¬¿ÉíÔÊ¾¼´Ó ICC ÄäÖÃÏÏ¼¼p¼¼ÓÔØµÄÑÖÉ«½ÃÏýÇúÍß;f,ù¾¼Ý ICC
ÄäÖÃÏÏ¼¼pµÄÐÄíçf¬ÓÃ×´´Öµ³ò°æÓ;ÓÃ³ÏÐòµ÷ÄäÑÖÉ«;f

ÏÔÊ¾µ±Ç°Êó±êÎ»ÖÃÊäÈëÖµ£¬»ðÇúÍÏÍ¼ÐÎ¿ÖÆµãÊäÈëÖµ££

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

İÔÊ¾¼¿É¹©Ê¹ÓÃµÃÑÕÉ«½ÃÕýÃäÕÃİÃ¼þÃĐµ¥;£

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

ß¼¶Ã£Ê½¿ÉÈÃÃúİ¹ýÊÖ¹²âÊë;çİ¶¶°İÉ¾¾¼¼¼ĐİÈùÊ¾¼ÇúİßÉİµÃ¿ØÖÆµã£¬Ö,¶ÑÕÉ«½ÃÕýÉèÖ
Ã;£ÊÇ¹ùÆóÃ´ÈÑ;İİ£¬»¬¿éİÔÊ¾¼µÃ£èÕÃ²»ÃÜÓ;ÕÃ;£

- **ICC** ÃäÕÃİÃ¼þÃ£Ê½Ê¹ÓÃ´ÓÖ,¶ ICC ÃäÕÃİÃ¼þÊäÊëµÃÑÕÉ«½ÃÕýÇúİß;£Ñ;Õñ ICC
ÃäÕÃİÃ¼þÃ£Ê½£¬²çµ¥»±ÊäÊë°´Ã¥£¬ÖÖ±ã¼ÖÖØ,ÃÃäÕÃİÃ¼þ;£ÊÇ¹ùÆóÃ
´ÈÑ;İİ£¬»¬¿éİÔÊ¾¼µÃ£èÕÃ²»ÃÜÓ;ÕÃ;£

Ãú±£´æµÃ×Ö¶¶°ÒâÊëÕÃÒ²İÔÊ¾¼ÓÚ,ÃÃĐµ¥;£Ö¾¼²»î×Ö¶¶°ÒâÊëÕÃÃäÕÃİÃ¼þ£¬Çë
´ÓÃĐµ¥ÖĐÓèÕÕÑ;Õñ;£

μϣ»÷òôö,¶ ICC ÅäÖÃÏ¼þÒ³ÓμÃÏ¼þÃû;£

μΨ» ÷ ÒÔÇÐ»» ÆÄÄ»²ËμΨ±à¼;f

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

ÔËÐµÄ·Ô±æÂËµÍÓÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷ËùÏ§³ÏµÄ×ĭ·ß·Ô±æÂËË±f¬¿ËË¹ÓÃÏâÐ©ÑĭĪÄ
´Ë·¶´Æ½°âĪÔË¾Æ÷ËĪĪ¼ĪóµÄ²¼¾ÏĭfËË·Ä±ËÄÿÑĭĪĭ¿ËÓÃÓÚÏ§³Ï¾ßÏÐ¶àÏÏ±¾»ú·Ô±æÂËµÄÆ½°
âĪÔË¾Æ÷ĭf

ĪÔË¾ÆËÄäÆ÷ËË·Ä±ËÄÿËËËç¹úÄúĪfĪúËË·Ä·Ô±æÂË½ĪµĪµÄĪ¼Īóf¬Ë¹Ï®ËËºĪÓÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷f¬
ÇËÆðÓÃ, ÄĪĪÑĭĪĭ;fÄÿËçf¬Ëç¹úÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄ×ĭ´ó·Ô±æÂËË¹ 1400x1050f¬·Ô±æÂËË¹^â
1024x768 µÄĪ¼Īó½«ËË·ÄÏÄ 1400x1050 µÄ·Ô±æÂËË¹ÔË¾ÆÄÄ»ËĪ;fĪÔË¾ÆËÄäÆ÷½«ÓÃÓÚ´ËĪ
"ĪóËÏÄ©Ï¹" ²Û×÷ĭf

¾ÏÏÐËä³öĭfËç¹úÄúĪfĪúÏÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷ÏÐÐÄ°´Ä¿Ç°×
´Ī¬ĪÔË¾·Ô±æÂË½ĪµĪµÄĪ¼Īóf¬ÇËÆðÓÃ, ÄĪĪÑĭĪĭ;fÄÿËçf¬Ëç¹úÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄ×ĭ´ó·Ô±æÂËË¹^â
1400x1050f¬·Ô±æÂËË¹^â 1024x768 µÄĪ¼Īó½«ÏÏ 1024x768
µÄ·Ô±æÂË½ÏÚ¿ðĪÔË¾ÏÚÆÄÄ»ÏÐÐÄĭf

ĪÔË¾Æ÷ËË·Ä±ËÄÿÄäËËÆÓÚĪÔË¾ËËÄäÆ÷ËË·Ä±ËÄÿf¬²»Ī¬Ï®
´ĪËçf¬Ç·ÏËË¹ÓÃÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄÄÄ¬ËĪ "ĪóËÏÄ©Ï¹" ·f¬¶ø²»ËçĪÔË¾ËËÄäÆ÷ĭf

¶Ī¶´×ÿäËË·Ä±ËÄÿ×çf°Ïâ, öÑĭĪĪËç·ñ¿Ë¹©Ë¹ÓÃË¬Ë;¾óÓÚĪÔË¾Æ÷µÄÄäÏÄĭfç©Ëç¹úĪfĪú°
´¼ĪóµÄ×ÿä±ËÄËË·Ä·Ô±æÂË½ĪµĪµÄĪ¼Īóf¬Ë¹Ï®ËËºĪÓÚÆ½°âĪÔË¾Æ÷f¬ÇËÆðÓÃ, ÄĪĪÑĭĪĭ;f
ÄÿËçf¬Ëç¹úÆ½°âĪÔË¾Æ÷µÄ×ĭ´ó·Ô±æÂËË¹^â 1680x1050f¬·Ô±æÂËË¹^â 1024x768
µÄĪ¼Īó½«ËË·ÄÏÄ 1400x1050 µÄ·Ô±æÂË½ÏÚ¿ðĪÔË¾ÏÚÆÄÄ»ËĪ;f

Ê¹ÔÃ´ËÑ;Ïî±¬Ô±ãÇ;ÖÆ NVIDIA Í¼ÐÎ´!ÁíÈè±,·çÈÈÊ¼ÖÖÒ×îµÍËÙ¶ÈÔË×ª±¬ºöÁÓÍ¼ÐÎ´!
ÁíÈè±,µÁÍÁ¶È»ðÐÓÁÛÁÈ½;±×çÔâ±¬Ô´ÈÁÈ½ÍÁ±¬·çÈÈÊ¼ÖÖ·ç³ö»¶µÁÔèÔð;±

ÔÚËÏðíDirect3D Ó;ÓÃ³ìÐðÖÐ£¬¼ùÓ;Ë¹ÓÃÖØµþ¼ÆË±¼;£

¼Á¼ÏÖË¾äÖË¾Ë± ÷Ö¼Ë¹ÓÃµÃË±¼ä£¬Çý¶³ìÐð»¶Ë±¼äºÍ¼ÐÍ´¼ÁÆ÷
¼ÁÆ±¼ä;£,Á¼²»¶¼,üÐÄ£¬ÖÖ±ãÏÖ¾×¼½ü 256 Ö¼µ¼ÆË±;£

¼ÆË±µÃ½·ËÇ£¬ÑØ×ÝÖá´ÓË¼½Ã×÷³ö±ê¼Ç£¬ËçÃËË¾±ê³ðÃ¿ËÖ¼Ëý£º

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

¶ÖËÃÖÖ²»¼¬¼³¼µ¼¼ÆË±ÓÃ²»¼¬µÃÑÖË«±ê³ð£º

- »ÆË«±¼Ë¾¼Ö¼äÖË¾µÃ×ÛË±¼ä
- ¶Ë«±¼Ë¾Çý¶³ìÐðË¹ÓÃË±¼ä
- Æ¶Ë«±¼Ë¾Çý¶³ìÐðµË´ý NVIDIA Í¼ÐÍ´¼ÁÆ÷µÃË±¼ä
- ÆË«±¼Ë¾¼¼ÐÍ´¼ÁÆ÷çÖËË±¼ä;£

‘íÓÚ·pîñÆ÷ÄÊÊ½Ê±Ê¬, Ñîî½«À´×ÔÓÚíâ²¿Í¬²½·
ϕÉúÆ÷μÄÐÄ°Âμ±×÷½»´íÐÄ°Â;ÊÄ¼ÊýÏÊ¾¼¼³;ÉÏ³öÏÍ¬²½Âö³â;Ê

‘ıÓÚ·pİñÆ÷ÄÆÊ½Ê±f-ÖâÊÇÍ¼ĐÎĵ“Éú³ÉÊä³öí-²½Âö³âµÄËçĐÂÂÊÊ“ÒÔºÖ×Èİªµ¥İ»f©ıf
‘ıÓÚĵİ»\$ÄÆÊ½Ê±f-ĵÉÑĵÔñ×Ô¶“f-ÒÔ±ãÒªÇóÍ¼ĐÎĵ“×Ô¶“Ëø¶“×ı½Ó½üµÄË
çĐÂÂÊÊf-Ò²ĵÉÒÔÊÖ¶“-½Ê½Ö,¶“È«ÆÁĵØÖÆËçĐÂÂÊĵf

Í-21/2⁹ÍÁ-1/2Ó× 'Ì-1/4Ê3/4ÏÔÊ3/4Ö;Ëøç`ÄçÇ°μÄ× 'Ì-1/2jF

- **Í-21/2^{3/4}ÍĐ÷À´** ×ÔÓÚÍ1/4ĐÍ' ;ÀíÉè±, μÄÍ-21/2ĐÁ°ÁF-Í⁹Êä³öĐÁ°Á;F
- 1/4ÆÊ±Í-21/2Î»Ö, 3/4ÓÉÖ;Ëø¶Ëç;ÚÉú³ÉμÄÒ»ÖÖ1/4ÆÊ±Í-21/2jF
- **ÁçÌáÍ-21/2Ö,** ¶`À´ ×ÔÓÚ VGA ç` μÄÍ-21/2F-ËÇ¹ûÄ»ÓĐÖ;ËøÍ-21/2»ð House Í-21/2E-1/2«Ê¹ÓÄÄçÌáÍ-21/2jF
- **ÊäÈëÊÇÓÄÓÚÖ;**ËøÍ-21/2μÄÊäÈëÁ-1/2ÓÆ÷;jF
- **Êä³öÊÇÓÄÓÚÖ;**ËøÍ-21/2μÄÊä³öÁ-1/2ÓÆ÷;jF
- **House Í-21/2ÊÇ´Ó** BNC Á-1/2ÓÆ÷ÊÖμ1/2μÄÍ-21/2ĐÁ°Á;F

½« , Āīμí³ÆδóĀîª·pîñÆ÷;fÆδóĀ , ĀÑ;îîÊ±
f-í¼đîç¨ ±»ĀäÖĀîª;í»\$E-Ê¹óĀóÉî»óÚÁíò» , öí¼đîç¨ μĀ·pîñÆ÷Éú³ÉμÄö;Ëøí-²½ĐĀ°Ā;f

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

ÆóÃ SmartDimmer;f, Ñ;ïÖ»ÓÔÚμç³ØÄÊ½Ê±²ÄçÉ¹©Ê¹ÓÃ;f

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

μ ÷ Õ ù Ê ý × Õ ï Ô Ê ¼ Æ ÷ É Ĭ ç É ¹ © Ñ ĭ Ó Ñ Ñ Ñ × î ð ĭ Á Á ¶ È ĩ ĩ μ ĩ ³ ĭ Ó Ú ç Õ ĩ ð × ĭ - Ê ± Ê ¹ Ó Ñ ' È Á Á ¶ È ĩ Æ

ÏÔÊ¼Ëý×ÖÏÔÊ¼Æ÷Ãæ°åµÄµ±Ç°ÁÁ¶È;£

Ê¹ÓÃ, Ññ; Ìñ ¬ ç ÈÆÈÈ¹ NVIDIA Í¼ĐĪ
'ÍÁÍÆ ÷ ç ÈÈÒÒÓĐÈÛÔÈ ×ª; ÆÒÒÒâÖÖÈÛ¶ÈÔÈ ×ªμÄ · ç ÈÈ²úÉúªã¶ μÄêÈÒÁ ç È ¬³ý · ÇÍ¼ĐĪ
'ÍÁÍÆ ÷³ ¬¹ýÁÈº²È «ÔÈĐĐĪÁ¶ÈÈ ¬ ± ØĐêÈ¹ · ç ÈÈÇĐ»» μ½, ù, ßμÄÈÛ¶È; Æ

