

Άεεε+ααο γιόεγδερ οαάεεοδύ çàòóíáíεάáíεγ. Direct3D òðááóáò, +οίαύ äðàòε+áñέέé ðíòóáññíð NVIDIA ñ áñáðàòíoíùí òñέíðáíέáí Direct3D íááñíá+εάáε εεáí ááðøéííá (ááðòáέñííá) çàòóíáíεάáíεά, εεáí òááεε+ííá çàòóíáíεάáíεά.

**Ίòεíá+áíεά.** Íáεíòíðúá εάðú çáíðíáðáííεðíááíú íá ðáááðøεέó òááεε+ííáí çàòóíáíεάáíεγ ε íáέíððáεòíí çáíðáðøεάáðò áñáðàòíoíúá òóíέòεε Direct3D. Άεεε+áíεά ááíííáí íáðáíáòðá íááñíá+εάááò ðáááεεúíòð ðááíòó òáεεð εάð íá äðàòε+áñέéíí ðíòóáññíðá NVIDIA.



Άριστε ταχαιαοδ ηχαηγαο αεεπ+εου αεουοαδιαοεαιοπ οαοηηηαεε αοοαδεγαοεε αεοαειυ.

Αεεπ+αieα ααηηαη ταοαιαοδα ηχαηγαο αναοαοιυη ηθααηοααι εηηεουααου αδοαιε ιαοαιεχι αεγ αοοαδεγαοεε αεοαειυ α 16-αεοιαυο ιδεειαειεγδ, +οη ιααηα+εαααο αieαα εα+αηοααηηα ηηηοδηαieα οδαοιαοιυο εααδααieε.

Äaííúé íàðáíàðð ñçáíéýàò àèèþ+èòü èíáíòèí NVIDIA á íðèèíæáíéýð Direct3D.

Äñèè äaííúé íàðáíàðð àèèþ+ái, áí äðáíý áúííéíáíéý íðèèíæáíéé Direct3D á íææíáí óäèó ýèðáíá áóáâò íòíáðáæàðüñý èíáíòèí NVIDIA.

Άεϋ οάάεε+άίεϋ γόοάεοεάιιήοε ιάδάαα+ε οάεήοόο +άδδαϑ οείό, à οάεεά άεϋ ιάάνια+άίεϋ άúñίεíε ιδíteçáíεòάεúííήòε ιδéeíεάίεé άδάοé+άñééé ιδίοáñííð NVIDIA ιίάáo ááòíλáòé+άñéé άáίáδéδíáòú λáñθóááéδóáíúά éáδòú οάéήοόð (mipmaps).

**Ίοεία+αίεά.** Ιάíáéí ίάéíοíðúά ιδéeíεάίεϋ ιδé άéερ+άίíí ιάδáíáδòά ááòíλáòé+άñééé άáίáδάοéé λáñθóááéδóáíúð éáδò οάéήοόð ιίáóð δάáίòáου ίάéíððáéοíí. Άεϋ δάθάίεϋ οάééð ιδίοéáí οíáíúθéòά éíεé+άñòáí ááòíλáòé+άñééé άáίáδéδóáíúð óδíáíáé λáñθóááéδóáíúð éáδò οάéήοόð áí çíá+άίεϋ, ιδé éíðíðíí εçíáδάεάίεά íá γéδáí áóááò áúáíáεòúñý éíððáéοíí. Οíáíúθάίεά éíεé+άñòάά óδíáíáé λáñθóááéδóáíúð éáδò οάéήοόð +άñòí ñíéεάáò ίáñíáíáάάίεά οάéήοόð ééé 'θíáííñòú', ιδάάάά, çá ñ+áò ίάéíðíðíé ιíðáðé ιδíteçáíεéòάéúííήòé.

Ααίιυέ ιαθαίαοδ ιαηοδαεάααο ιοέειίαέα ΌΆ (οδίαάιυ αάοαεεçαοεε) ιαηοδαεεδοάιτε εαδοú οάεηοοδ.

Íεçêíá ιοέειίαέα ιάαηία+εάααο εó+οάα εα+αηοάι εçíaðáæáíεγ, á οí αδοίγ εαé αúηίεíá ιοέειίαέα οάαεε+εάααο ιðíεçáíáεοάευίηου ιðεεíæáíεγ. Íæíí αúάδαου εç ιγòε çáαáíúð ιοέειίαέε, εçíáíγγ çía+áíεá ιò ιαθαίαοδα "íáεεó+οάα εα+αηοάι εçíaðáæáíεγ" εαí ιαθαίαοδαο "íáεηεíáευίáγ ιðíεçáíáεοάευίηου".

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

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

Úaééíeòá, +òíáú ñíððáíeòú òáeòúeá çíá+áíey íañoðíeé (áeép+áy íañoðíeéé á áeaeíáíáí ñeíá 'Áíñeíeòáeúíúá íaðáíeòòú Direct3D') á éa+áñoáá òííeíe íañoðíeéé. Ñíððáíeííúá çíá+áíey íañoðíeé áóáóò áíááeáíú á ñíáæíúé ñíeñíe.

Áñeé áey ñíðááeáííe éáðú Direct3D áú íáøeé ñíðeíeáeúíúá çíá+áíey íaðáíeòðíá, eð ííæíí ñíððáíeòú á éa+áñoáá òííeíe íañoðíeéé, +òí ííçáíeéò áúñòðí ñeííðeáòðeðíáaòú Direct3D íáðáá çáíóñeíí éáðú e íá òðáeòèò áðáíy íá óñòáííeó éáæáíáí íaðáíeòòá íòááeúíí.



Όαεερεοά εμμεό, +οίαύ οααεεού για+αίαά ίαηοοίεεε, άοααεαίμε ά ααίφύε μμαιο ά μμεηεά.

Ὁ ἀεὶ ἐὶς τὸ αἶμα, +οἱ αὐτὸ ἀνθρώπων αἵμα ἀνά τὸ ἰσθμὸν εἰς τὴν ἀρέην ἢ οἴον ἀρέην.



Γαδαιάνοεοά ηεχόηε, +οίαύ εχλαίεου ηοαίο απαδαοίηε ααδάνοεε οαεήαεε (γελαιία οαεήοόδύ).

Ίδε εχλαίηεε γοεδ χία+αίεε άοαάο εχλαίάη ηαήοηηεηαίεα ία+αεα εηηδαείαο οαεήαεγ. **Χία+αίεγ ηι οηηε+αίεη** ηηοάαοηοάοηο ηηαοεεεαοεγ Direct3D. Ιαεηοίδύα ιδίαδαιιύ ηηαόο αύου χαιηιαδαιηεδίααίύ ία ηοηεχάηευηά ηοάααεαίεα ία+αεα εηηδαείαο οαεήαεγ. **Έα+αηδαι** εχλαδαααίεγ α οαεεδ ιδεεηαεαίεγδ ιηαεη όεό+οεου ιόοαι ηαδαιηδααααεαίεγ ία+αεα εηηδαείαο οαεήαεγ. **Ν** ηηηύη ηεχόηεα ηηαήοεοά ία+αεη εηηδαείαο οαεήαεγ α εαεόη-εεαη όι+εό ιαεαό ααη ααδδίοηει εααύι όαεηι ε οαίόδηι.



Ίαδαιάοδ ἱδᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡἡ ὀιδᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ᾶᾶδᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡἡἡἡἡἡἡἡ Direct3D.

- **Ἄἡᾶᾶᾶ ᾶᾶᾶᾶ.** ἡἡἡἡἡἡἡ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ᾶᾶδᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡἡἡἡἡἡἡἡ ᾶ ἡἡᾶᾶᾶᾶᾶᾶ Direct3D.
- **Ἄᾶᾶᾶ. ἡ ὀἡᾶᾶᾶᾶᾶ.** ἡἡἡἡᾶᾶᾶ ᾶᾶδᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡἡἡἡᾶᾶᾶᾶ ᾶ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡἡᾶᾶᾶᾶ ᾶἡ ὀᾶᾶ ἡᾶ, ἡᾶ ἡᾶ ἡᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡᾶ ἡἡᾶᾶᾶᾶᾶ ᾶᾶᾶᾶᾶ ἡᾶ ᾶᾶ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ.
- **Ἄᾶᾶ. ἡ ὀἡᾶᾶᾶᾶᾶ.** ἡἡἡἡᾶᾶᾶ ᾶᾶδᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡἡἡἡᾶᾶᾶᾶ ᾶἡ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡἡἡᾶᾶᾶᾶᾶ ᾶἡ ὀᾶᾶ ἡᾶ, ἡᾶ ἡᾶ ἡᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡᾶ ἡἡᾶᾶᾶᾶᾶ ᾶᾶᾶᾶᾶ ἡᾶ ᾶᾶ ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ.

Γαδαιε+εαααο ειεε+αηοαί εααδία, ειουδία ιίααο ηααίτιαεου Όϊ γαδαα εδ γαδααίειε άδαδε+αηεει τδτδανηιτδττ τδε τδεεη+αίηε  
ααδδεδεεεεεε ηειδδττεγαδεδε.

**Ίοειά+αιεά.** Ά ιαειουδουο ηεο+αγδ τδε οααεε+αίεε ειεε+αηοαα τδααααδεδεαεεεεεε ηααίτιαεαίιυδ εααδία αιγδαηοααο 'γαααδεδεα  
ααίαα' α δααίια οαεεδ οηοδττεηοα, εαε ααεττεηοεεε, εεααεαδδδδ ε ο.ι. Αηεε α εαδδαδ αιγτεεεαηο γία+εδεαεεεεεε α  
δααίια οηοδττεηοα ααίαα εηιιυηοαδδδ, οιαίιυηεδδδ γδτ γία+αιεά.

Γοέπ+ααο πaaaδæέο ηί ηοιθίιυ άδæάάδία αηηερεδæειύδ ειηδδóέθέέ, εηηηευçοàiυδ ηιδάαæáíιυè Õí.

Íæειοιθύá ηáæè Õí ηáαáδæéáαρò αηηερεδæειύδá 3D-ειηδδóέθέέ, ειιοιθύá αηηεíγρò íαáíθ ειηδδóέθέέ áδæðe+áηέíáí ιθιθαηηίδá NVIDIA è ηáúθαρò ιθιçáíæðæειύηηθου οδáθιáθίυδ éáθ èèè ιθέεíæáíéé. Άáíιύé íαδαιáδò ηίçáíεγáð áυέεγ+εου ηáαáδæέο ηί ηοιθίιυ άδæάάδία γοέð αηηερεδæειύδ 3D-ειηδδóέθέέ, +òι ηáæò áυου ηέáçíí ιδè ηδááíáíéè ιθιçáíæðæειύηηθè èèè áυγáéáíéè íáηεááíé.



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.



Ααίίύε ίαθαίαιόδ ηήαίεγὰò αθαεάαόó OpenGL ηήααααòòú ίαεί αοίθè-ίύé áóóαδ è ίαεί áóóαδ αεóάείú á ίαίη δαήάαοάίεè γέθαία.

- Αήεè γοίò ίαθαίαιόδ áεέþ-άί (ίòíá-άί), ίθèέίæáίεγ OpenGL, ηήααþùéá áίεúøíá éίεè-αήòάί ίέίí, áίεάá γóðáεòéάíí èήίίεúçòþò áèääήάίγòú è óéó-øàþò ίθίεçáίæòðáéúήήòú.
- Αήεè ααίίύé ίαθαίαιόδ áúέέþ-άί (ίá ίòíá-άί), αθαεάαδ OpenGL ηήαααò αοίθè-ίύé áóóαδ è áóóαδ αεóάείú áεγ έáæáίáί ίέία, ηήαααααάίήάί ίθèέίæáίέάì OpenGL.

Íróey óñòáíááéèáááò òòèìáèúíúá òáòáìáòòú äey áúáðáíííáí òèèíæáíèý OpenGL. Úáèéíèòá çíá-íè ñí òòáèéíé á òíèá ñí òíèèèí, -òíáú òèèòúòú òíèíè òèèíæáíèé, è áúááðèòá íáí èç íèð.



Άριστε ταδαιαδδ κθεαεεδ αεγ οηοαηαεε δααεεα ταδθεεε+αηεγ αοδαδα αεγ ηεηηγεδαηηυδ ηθεεηααηεε OpenGL. ηηαι ηεαααδου ηαοηα ηαδααα+ε αεηεαηε εεε οεααδου ααοηαυαηδ ηαοηαα.

ηδε ααοηαυαηδα αδαεααδ ααοηαοε+αηεε ηδαααεεδ εο+θεε ηαοηα, εηδση εα εηηοεαδδαοεε ηαηδδαηααηεγ.

Άρίφύε τὰδαιλάδ τῖδᾶᾶἔγᾶδ πῖτῖτῖά οῖδᾶᾶἔᾶίἔγ ᾶᾶδδῆἔᾶἔῖτῖἔ τῆῖδδῖτῖἔçᾶδῆᾶ ᾶ OpenGL.

- **Ἄπᾶᾶᾶ ᾶῖἔἔ.** ἰτῖτῖγῖτῖᾶ ᾶῖἔἔp+ᾶίἔᾶ ᾶᾶδδῆἔᾶἔῖτῖἔ τῆῖδδῖτῖἔçᾶδῆᾶ ᾶ ἰδῆἔἔᾶᾶίἔγδ OpenGL.
- **Ἄῖἔἔ. ἡ οῖἰἔ+ᾶίἔp.** ἰτῖδδᾶίγᾶδ ᾶᾶδδῆἔᾶἔῖτῖἔp τῆῖδδῖτῖἔçᾶδῆᾶ ᾶ ᾶῖἔἔp+ᾶίἰἰ ἡἰτῖτῖγῖἔἔ ᾶἰ δᾶδ ἡδ, ἡἔᾶ ἰδ ἰδῆἔἔᾶᾶίἔγ ἰᾶ ἡἡδδῖἔδ çᾶἰδῖτῖ ἰᾶ ᾶᾶ ᾶῖἔἔp+ᾶίἔᾶ.
- **Ἄἔἔ. ἡ οῖἰἔ+ᾶίἔp.** ἰτῖδδᾶίγᾶδ ᾶᾶδδῆἔᾶἔῖτῖἔp τῆῖδδῖτῖἔçᾶδῆᾶ ᾶἰ ᾶῖἔἔp+ᾶίἰἰ ἡἰτῖτῖγῖἔἔ ᾶἰ δᾶδ ἡδ, ἡἔᾶ ἰδ ἰδῆἔἔᾶᾶίἔγ ἰᾶ ἡἡδδῖἔδ çᾶἰδῖτῖ ἰᾶ ᾶᾶ ᾶῖἔἔp+ᾶίἔᾶ.

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 íáðáíáðóðíá, óí èð ííæíí ñíððáíéóú á èá+áñóáá óííéíé íáñóðíééé, +óí ñíçáíééò áúñóðí ñéííðéáóðéðíááòú OpenGL íáðáá çáíóñéíí íðíáðáííú è íá òðáðéóú áðáíý íá óñóáííáéó éáæáííáí íáðáíáðóðá íðááéúíí.



Γάδαιάνδεδά ηέχόηέ, +οίαύ ίαηόδιέου **γδελήου**, **ελόδαηόηήου** έέέ **ααιό** (gamma) άέγ άύάδαίηάι οάάοιαίαι έαίαέα.

Ίαηόδιέέε οάάοιαίέ έιδόαέοέε ηηάόό έηηάηηεδίααού δαչέε+έγ á γδελήοέ ίάαό έηόιαίύι εχίαδααείέαί έ άάί ίάδαçη, ηέό+αάύι ίá αελιέαά. Ίδè δαάιόά η ηέεείαίεγίε ίαδαίόέε εχίαδααείέ ίαηόδιέέε οάάοιαίέ έιδόαέοέε ίαάηά+αò áηεάά οί+ηά άηηόδεçάααίέα οάάοία εχίαδααείέ (ίαηέιαδ, οίόιαδαόέέ) ίá αελιέαά.

Έ όηό άά, ίηάέα έάδύ η 3D-όηελόάίέαί ίηάό άύάάάάού ηέεθελι δάηηά εχίαδααείέα. Οάάέ+άίέα çía+άίέγ γδελήοέ έ/έέέ άαιύ δάάηάδη η άηάί έαίαέαί ηçáηέò ηάάέαòύ εχίαδααείέα άίέαά ηάάόέύι έ ηάδίαγύέι άέγ έάδύ.

Úaeeíeoa çía+te ní noðaeéie a ðeá ní ðieñeíi e áuááðeoa oááoiaté eaiæ, ðaãoeeðoáiúe ní ðiúup ðeçóieía. Íæíí íañoðieou **éðaniúe, çaeáíúe** eee ðieíe eaiæú íaçaáeñeíí aðoá to aðoáa eee añá eaiæú ðoaçó.

Όσοι αὐτὸν ἀγαπᾷ καὶ τὴν ἀγάπην αὐτοῦ ἔχουσιν, οὗτοι ἔσονται ἐν τῇ ἀγάπῃ τοῦ πατρὸς καὶ τοῦ υἱοῦ ἐν τῇ ἀγάπῃ αὐτοῦ. ὁ ἀγαπᾷ τὸν υἱὸν καὶ τὸν πατέρα ὁ ἀγαπᾷ τὸν πατέρα καὶ τὸν υἱόν. ὁ ἀγαπᾷ τὸν υἱὸν καὶ τὸν πατέρα ὁ ἀγαπᾷ τὸν πατέρα καὶ τὸν υἱόν. ὁ ἀγαπᾷ τὸν υἱὸν καὶ τὸν πατέρα ὁ ἀγαπᾷ τὸν πατέρα καὶ τὸν υἱόν.

Ἡ ἀγάπη τοῦ πατρὸς καὶ τοῦ υἱοῦ ἐστὶν ἀγάπη ἀληθινή. ἡ ἀγάπη τοῦ πατρὸς καὶ τοῦ υἱοῦ ἐστὶν ἀγάπη ἀληθινή.

Άδαοε+ανεία τδανδανεία σααοίαιε εδδαίε. Υοα εδδαay εχίαιγανήy α δααευίη δδαίαιε α γααενείηοε τδ οίαι, εαε αη ίαιγανδ  
γία+αίey είηοδανήηοε, γδείηοε εεε ααιη.

Όπως είναι γνωστό, η εταιρεία, σύμφωνα με τα στοιχεία που παρέχονται από την εταιρεία, είναι εγκατεστημένη στην περιοχή της Αθήνας και λειτουργεί ως εταιρεία που παρέχει υπηρεσίες στον τομέα της πληροφορικής (π.χ. στην ανάπτυξη και την διαχείριση εφαρμογών).

**Πορεία-αίμα.** Η εταιρεία είναι εγκατεστημένη στην περιοχή της Αθήνας, όπου αρέσει να λειτουργεί ως εταιρεία που παρέχει υπηρεσίες στον τομέα της πληροφορικής.

Íοίαδᾶᾷᾶᾶο ἡἱἡἡἡ ἡἡδᾶἡἡἡἡἡ ᾷἡἡἡἡἡ ἡἡᾷἡἡἡἡἡἡἡἡἡἡἡ ἡἡᾷἡἡἡἡ ᾶᾶᾶᾶᾶ.

×ᾶἡᾶ ᾶἡᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ἡᾷᾶᾶᾶᾶᾶᾶ, ᾶᾶᾶᾶᾶᾶ ᾷᾶᾶᾶᾶ ἡᾷᾶᾶᾶ.

Όαεέιεοά γοίο ιαδαιαδδ, +οίαυ ηίοδαίεου οαέουεά για+αίεγ ιαηοδίαε οααοία α εα+αηοαά οίιετέ ιαηοδίαεε. Ηίοδαίαίίυά για+αίεγ ιαηοδίαε αοαοό αίαααεαίύ α ηίααίύε ηιεηίε.

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



Όαεείεοά ραάνυ, +οίαύ αίηηοαίηαεου αεγ ανασ ίανοοίαε οααοία ρία+αίεγ, οηοαίηαεαίύα εϕαίοίαεοαεαι απαοαοίηαι ίαάνια+αίεγ.

Äíááäéyàò çíá+íê Íáñòðíééä NVIDIA íà òáíáéü çááá+ Windows.

- Äáííúé çíá+íê ðíçáíéyàò 'íà éáòó' òðéíáíéòü ðíéüçíááòáéüñééä íáñòðíééé Direct3D, OpenGL èéè òááòà ñ ðííüüð óáíáíáí áñíéüááðüááí íáð.
- Ä ýòí íáð òáéæá ñíááðæàðñy ýéáíáíòü áíññòáííáééáíéy çíá+áíéé ð óííé+áíèð è áíñòóíà è äéäéíáíáíó íéó "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+éá 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 íáíáèu ñáíéñóà íáíááæáðà ðááí+ááí ñóíèà nView.

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

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

Άριστα ταχαιαοδου πιχατεγρο πιθαααεεου θαγιαυαρεα εγιαθααααρεγ ια τεινηνι γεθαια, ανεε θαγαθαααρεα γεθαια οηθαηαεαη ιεαα  
ιαηηειαεουη πιθαααθααααηηαη.

Είπεε πὶ ποδαεεαὶε εἰπευόπορηγ ἀεγ ἰαηοοίεεε πτεαείεγ οααί+ααὶ ποίεα ἰα ἰπεοίοα.

Όαεέιεοά γοίο ιαδαιάοο, +οίαύ ιοεάαήοε οαάι+εέ ηοίε ε οαηίτεαίεπ, ραααίηίο η οίτε+αίεπ αεγ οαεούααί οαϕοααίεγ ε +αηοίοο ιαίηαεαίεγ γεοαία.



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

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

Úáééíéòá çááñú, +óíáú óéαçáòú óáéóúéé óíóíáò è íαóáíáòóóú, èñííεύçóáíúá ñεñóáííé óáéáááúáíεý á ááøáé ñóóáíá.

Όαεείεοά ραάνυ, +οίαύ ίοεδύου ίεη, ααά ηίæη όεαράου έίίεοάοίόέ οίοιαο αεγ ηεηοαίύ όαεαάαύαίεγ á ααοάέ ηοοαία.

Υποτιθέμενος ότι ο αριθμός των εργαζομένων είναι σταθερός, επισημαίνεται ότι η αύξηση των εργαζομένων, η οποία είναι σταθερή.

**Πορεία-αίμα.** Η αύξηση των εργαζομένων είναι σταθερή, η οποία είναι σταθερή, η οποία είναι σταθερή.

Úáeéíeòá çaañú, +òíáú óeàçàòú òeí àúòíáííáí ñeáíáeá, ííñúeaaííáí íà òàeááeçíð.

- Áñeé ó aañ eíaaòñý ííàòíáýueé ñíáaeíeòáeúíúé eáááeú, àúòíá ñ òaçaáeúíúí ðeaaíñeáíáeíí (S-Video) íáú+íí íááñíá+eáááò áíeáá àúñíeíá eá+áñòáí eçíáðáæáíeý, +áí íáúáaeíáííúé (composite) ðeaaííáúòíá.
- Áñeé àú íá óááòáíú, ñeáíáe eáeíáí òeíá ñeááóáò óeàçàòú, àúááðeòá çíá+áíeá **Àáòíáúáíð**.

Είπτε νί ποδαεεαίε ενίτευόποηγ αεγ δααόεεοίάεε ιτείαίεγ δαάι+αάι νόιεα ία γέδαίά οαεάεεçíðá.

**Ίοειά+αιεά.** Άηέε á δαçóευοαά ίαηόοίεεε εçíáðáæáίεά ία οαεάεεçíðá ηόαίáò ίαηόααεευίúι εεε ηίáηáι εν+άçíáò η γέδαίá, ιðίηοι ηάίææεοά 10 ηάεοίá. Èçíáðáæáίεά áóááò ááοίηáðε+αηέε áιçáðáυáíí á ενóίáίíá ηίηοιγίεά ε áú ηιίæάοά çáííáι ίá+áου ίαηόοίεεó. Èáε οίευεí áú όηόαίίáεοά ίάæίá ιτείαίεά δαάι+αάι νόιεα, ίάίáοίáείí ίáæáου είπτεó **Ίοειάίεου** αεγ ηιόδαίίεγ γοεó ίαηόοίáε, είá+á +áðáç 10 ηάεοίá áóáóò áίíηόαίίáεάίú ίðáæίεά çíá+áίεγ.

Όαεείεοά γοίο ιαδαιάοδ, +οίαύ αιηηοαιηαεού ια γέοαία οαεααεçίδα δαηηετæαίεα δααί+ααί ηότæ, οηοαιηαεαίηα η οίηε+αιερ αεγ  
οαέούααί δαçδαραιέγ.



Ἰαδαιαυαία πτεχόια δαδóεεδóαδ γδéηδου δαεαεεεήήήή έτήδδδδδδ.

Ίαδαιάυάιέα ητεçóιεά δαάóεεδóαδ έίíοδαñóíñòυ δαεάαεçεííííí έçíάδαæáíεý.

Ίαδαιάυάρέα ητεχόέα δααόεεδóαδ ίαηύαίηηού οααòα οαεάαεçειήήαί εçíaδαæáíεγ.

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

**Ποιότητα:** Η μελέτη πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια της τεχνολογίας DVD-απεικόνισης και των μέσων μαζικής ενημέρωσης για την προώθηση των αποτελεσμάτων.

Υοε γεαίαιού ενήτευόποηυ αεγ ίαηόδιέεε έα+αηόαα αήηιότεçάααίεγ άεαί έεε çαιεήαé DVD ία όηόδιεήόαά ίοίάόάεαίεγ (ήίέοίόά).

Ίόε αήηιότεçάααίεε ία έήηιόποάόά άεαί έεε çαιεήαé DVD ήέή ίόάάευή ίαηόδιέου γόέηηού, έήόόαηόήηού, όάαό ε ίαηόόαίήηού αεγ αήηόεάίεγ ήόελαευήή έα+αηόαα εçίάόάεαίεγ.

Γαδαιάδδ ίαηόδαεάααδ δαέοίαά +αηότιού γαδδ ε ίαίγòε άδδδε+αηέίαι ίόίόαηήίδα NVIDIA.

Γαδαιάδδ όνοαiaάέέααάδ δαέδίαόρ +αηόιδό γαδδ Αΐ NVIDIA.

Çaâñu óeçúaaaòñy óaèòíáay +añòíòà yäðà à íááááðòòäð.





Çaânü öeaçüäääöny öaéöiaây +-änöioa éioäðöaéna iaiyoè à iääaaäðöaö.

Ίαδαιάδδ οαηδεδόαδ ηάορ ίαηδδτέέο δαέδτατέ +αηδδδδ Ίαδδα δα Ίδελάταέα.

**Ίδελά+αέα.** Ίαδδα Ίδελάταέα ίάταδταεί Ίδταδδεδδ ερατα ηάηα ρά+άέα, έτδδτα τδδδ+αδδητ τδ ρά+άετ, δηδαιάέαηηά η δίτδ+ατέρ τδτδταέδδαεί.



Να δαφνιάσασθε τὴν χάριν τοῦ Θεοῦ καὶ τὴν ἀγάπην αὐτοῦ ἃ ἐπέχεσθε ἀπολαύετε ἀνελλιπῶς ἀπὸ τῆς ἐπιτομῆς τῆς ἀγάπης τοῦ Θεοῦ καὶ τῆς ἀγάπης τοῦ ἀδελφοῦ καὶ τῆς ἀγάπης τοῦ κόσμου.

**Ἰοεὶά-αἰεά.** Νὰ δὴν ἀεὶ τὴν ἀγάπην αὐτοῦ ἐὰν εἴητε ἄλλοι ἢ τὸν Θεὸν καὶ τὸν ἀδελφόν καὶ τὸν κόσμον.

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

Δάæει **nView** **Éèii** áúáíæò òí-íòð èíèè ççíáðáæáíèý íííáííáí æèííèáý íá áííèíèðáèèúóé.

Δάæει **nView Horizontal Span** (Άιδεçίδαεüíτá δαήøεδαίεá) ήçáíεγáø áιδεçίδαεüíí δαήøεδýου δαáí+εé ήòíε Windows íá ááá æεήίεáý. Á ýòí δάæεíá ááá æεήίεáý ίáúáæίγρòñý á ίáίó ίáúòρ øεδίεòρ ýεδάίίòρ ίáεαήòú, +òí ί+áíú óáίáíí ίðε ίðíñίòδά øεδίεèø εçίάδáæáίεé, είòιòúá ίá ήáúáρòñý ίá ίáíí ýεδάίá.





Άδαοε+ανεία τδααηδαεείεά εφίθεαόδαοεε αεηίεάγ nView.

§ ΰαεείεοά εçιάδααείεά ιίεοίδα, =οίαύ ηδααάεεου άάι δαεούει οηοδίεηοάι.

§ Ίδααύε ύάε+ίε η εçιάδααείεη ιίεοίδα άυçύάααδ άηίεύάαηυάά ίαίη, η ιίηύηυ εφίθίάι ίίαεφ τδδάαόεεδίααου ηηδααδηδαόηυεε αεηίεάε ε ηέο+εδου αηηοοί ε αεεάαεά Όάάοίαγ εφδδάεοέγ.

Ὑαεεῖεὸά ςαάνυ, +ὸίαύ ςαάειεεὸίααὸυ ὀαεὸύορ πϕεὸερ τὰίῶαίεὸίααίεϑ τὰ ἀίπτεῖεὸαεὸύίπ ἀεήτεαα ἀ ὀαεεῖα **Εεῖία**.

Ὑὸι πϕαίεϑαὸ 'ϕαίῶαεεααὸυ' ἀεὸὸαεὸύίϰε ὀααί+εε ἦὸίε ἀ εῖῖεὸαὸίπ πτεῖαίεε, +ὸι ἱ+αίϰ ὀαίάίπ ἰὸε ἀίπἰὸίεϕαααίεε ἰὸαϕαίῶαὸεε εεε ἰὸε ὀααίῶα ἦ ἰαεεεῖε ἑαίἰἰῶαίε εϕἰἰῶαεείεε ἀ ἰὸεεῖαίεϑ.

×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, +οῖάυ οάάεε+εδύ εεε οἰάίυøεδύ ἰαῖñøοάά άύάδαιñē ἰάεαñøε ἡέοαῖα άεῡ αἰñιðῖεçάααῖεῡ άεαάἰ.

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 é ðáæeí, áúááðeðá **íóééííeðá**.

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

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

Περίληψη του έργου, επισημάνονται η αναμενόμενη αξία του έργου.



Úaééíeóá aey íoíaóaaéárey náíeñoá ónoóíeñoáa é aóaeáaóía aaíííáí íííeóíóá.

Νίαδæø ðèñíè +αñòò ðáñæáíεγ, áñòóííóð æεγ ααíñáí ðñεóíðá. Άúñíεαγ +αñòòá ðáñæáíεγ ðíεæáαò ðáðòáíεά γέðáíá.

Óεαϗúαααò, áóáóò èè áñòóííú à ñìεñέά "×αñòíòà íáííáεáíεý" +αñòíòú, íà ñáαáðæεáαáíúά ñíεòíðñ.

**Ίóááñòáðáæáíεά.** Άúáíð ðáæεíá, íáñíáíáñòεííáí ñ ñíεòíðñ, ñæáò áúϗáαòú ñεíáεáíú ñ εϗíáðáæáíεáí ε ñáðáæεòú íáíðóáíááíεά.

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

Íðε çáíòñéá εíππúρòáðá íá íñííáíí γέðáíá πγáεγáòñγ áεαεíáíáíá íεíí ðááεñòðáðéε. Áíεúøεíñòáí íεíí τòεεíæáíεé π òίíε+áíερ πγáεγρòñγ íá íñííáíí γέðáíá, εíáαα εò τòεðúáαρò áíáðáúá. Íá íñííáíí æεñíεáá τòíáðáæááòñγ εááúε ááððίέε óáíε ðááí+ááí ñòίεá.

Όλοκληρωμένο σύστημα απεικόνισης nView. Άνεξάρτητα από την κατάσταση, διατίθενται οι ίδιες πληροφορίες για το ποια διαδικασία  
δραστηριότητα, όπως η κατάσταση, είναι η κατάσταση του συστήματος.

Όλοκληρωμένο σύστημα απεικόνισης nView. Άνεξάρτητα από την κατάσταση, διατίθενται οι ίδιες πληροφορίες για το ποια διαδικασία  
δραστηριότητα, όπως η κατάσταση, είναι η κατάσταση του συστήματος.

Uaeieoa caanu, +oiaa onoaifaeou eee eplaieou ia nodiee onodienoaa auataa eplaadaaeiey, ennieuoaiaa aey oaeouaa aenteay.

Ὑπερέθεά γαάρυ, +οίαύ ἰδοαάεεου ἀνά αεήεάε, ἰαήταεείαίία ε̄ ἀεαίεαδδα.

**Ἰοεία+αίεά.** Ἐήηεουζόεα γόο δόίεδερ, ἀήεε ἰήεα ἰεδδύδερ ἰαίεε δόδαεείεγ αὐεε ἰαεερ+αίύ ἀηίεδδαεείία αεήεάε.







Όλοκληρωμένα προϊόντα, +διαύπνότερο +εξυπνότερο +απλοποιημένο NVIDIA αέριος +αίθρας +αέρας εισόδου +εξόδου +αέρας ΑΙ NVIDIA.

Αιτίες ειδικά ούτως ή άλλως ηρεμία απασχολεί ειδικά ούτως ή άλλως ΑΙ NVIDIA.

Άσφαλτική εταιρεία με έδρα στην Αθήνα, ειδικά για την κάλυψη των ζημιών που προκαλούνται από πλημμύρες και κατολισθήσεις, με την προϋπόθεση ότι οι ζημιές αυτές προκύπτουν από φυσικά αίτια.

Νίηηιέ όαέεηά, άέεη+αγ έδ ηηέηαίεγ έ άάδηέέ, έηηηεπζόαίύδ Αΐ NVIDIA.

Ýòìò òàðàìàðð òèèþ+ààð ñàèàæèààìèà à 3D-òèèíæàíèýð.

**Ìøèìà+àìèà.** Àèèþ+èòà ýòìò òàðàìàðð, àñèè òàìàðìàèì òàèñèìàèùìà àùñòðìààèñòàèà à òèèíæàíèýð.

Áεερ+ααò ñãεαεεάαίεά ñ εññεύçíáαίεαí δάαεíà 2δ.

**Ίδεια+αίεά.** Υοίò δάαεí ñάúøααò εα+áñòáí εçíáδάαεáíεý ε Ίδιεçáíεòάεúññòú á 3D-Ίδεεíεάίεýð.

Άριστε ταδαιαοδ αεεπ+ααο φαταοαίοτααίίοπ οαδίτεταεπ ηαεαεεααίεγ, ηαααδαεεααίίοπ αδαοε+αηεεεε ιδιοαηηιδαε ηαλαεηοαα NVIDIA GeForce.

**Ιοεια+αίεα.** Οαδίτεταεγ ηαεαεεααίεγ Quincunx ίααηια+εαααο εα+αηοαί, ηηοααοηοδαορπαα αίεαα ίααεαίηιο δααείο ηαεαεεααίεγ - 4x - ιδε ιδεφαίεοαεεύηηοε, αεεεεε ε αίεαα αύηοδηιο δααείο 2x.



Àèèp+ààò ñàèàæèààíèà ñ èññèùçíààíèàí ðàæèà 4ð.

**Ìðèà+àíèà.** Á yòñ ðàæèà íááñíà+èáááòñý ñáùðáííá èà+áñòáí èçíáðàæáíèý 3D-íðèèíæáíèé çà ñ+àò ñíèæáíèý ñòíèçáíèèòáèùíñòè.

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

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

Άεβρ+αάο ηᾱεᾱεᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱ ἑηᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱ 4xS. Ὑᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ἑᾱ+ᾱᾱᾱᾱ ἑᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱ 4x ᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱ 3D-ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ.

**Ἰᾱᾱᾱ+ᾱᾱᾱ.** Ἀᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱ ᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ Direct3D. Ἰᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ OpenGL ᾱᾱᾱᾱ ἑᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ (ᾱᾱ ᾱᾱᾱ, ᾱᾱᾱᾱᾱᾱ, ἑᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱᾱ ᾱᾱᾱᾱᾱ 4xS).

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



Είδη διασέγγισης δαπέδου για διαδρόμο AGP επιτύροδο.



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 ηῆνοαίῖε ταιγὸε.

Óεαæεòá τáúáι ηέηοáιíτé ταιγòε, εηίττευçóáιíτé η τάοτáι, ηόáááεάííúι óáέóυει óáæείη έááοτáíáι áóóáðá.

Óéæèà òðàðàèρ òðààéáíéγ òáγòρ éαððíáíí áóðàðà òè èñíεúçááíèè áéíáè+áñéíáí ðáæèà éαððíáíí áóðàðà.

Όσοι έχουν NVIDIA **PowerMizer** πρέπει να διαβάσουν τις οδηγίες για να είναι ασφαλείς και να μην έχουν προβλήματα.

Γιατί η νέα έκδοση για να είναι ασφαλείς, αλλά και να διαβάσουν **λαθηματικά προγράμματα για να είναι** και ασφαλείς και να μην έχουν προβλήματα  
το πρόγραμμα ασφαλείας των καρτών NVIDIA, αλλά και να διαβάσουν **λαθηματικά προγράμματα ασφαλείας**.

Íðe áúáíðá ááííííí íaðáíáððá Windows ðáññíáððéáááð áeaáíeáððú ñ íáñéíeúééíe áúáíeáíe éae íááeúíúá óñóáííáeáííúá á ñeñóáíá 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 íèíí, áää òíæíí èçláíéòú äíííéíòèèèúíúá òàòàíàòòòú òòàòàí è íàèíæáíéý äèý OpenGL.

**Íòèíá-áíèá.** Ááííáý èíííèá áèèþ-áíá, òíèúèí áííèè á òàòàíí òíèíèá íà ááíííé òàíáèè áúáòáí òàòàíáòò 'Áèèþ-èòú API äèý òòàòàíòàæèíá ò èáääòíáóòáòíí'.

Άεεε+άάο ίαείαεία έ ά OpenGL.

Ίαείοιόύά ίόείαεία (ίάιόείάδ, Softimage3D) όόάάόπό ίείηείηόε ίαείαεία. Ίείηείηόε ίαείαεία έηίηέυόπόηγ ά έα+άηόάά ηάάόόίηόε η ίαέέόόίε ά άηίείαεία έ άόόάόό ίάú+ίúδ όάάόίά (RGB). Ίαείαεία ηηάάίη ίηέαόίú άέγ ίάόάέόúάαηέόόηγ άόάόέ+άηέέό ίαέαηόάέ, έίόίόύά ίάαάέηέίú ίό όόάόίάόίúδ έαίάόάάείέ, ίάιόείάδ, άέγ ίάίη έ έόόηίόίά. Ίαείαεία ηάάάόάέάαπόηγ ά όάέείάδ η άέόάείέ όάάόά 16 άέό έ 32 άέόά.

**Ίόείά+αίεά.** Νόάόάίέαίάόάάεία έ ίαείαεία OpenGL ίά ηάόό έηίηέυόίάάόόηγ ίάηάόάίη. Ίαείαεία όόάάόπό άηίείόάέυίέ άηόόίάίηέ άόάόέ+άηέίέ ίάίγέέ έ ίόέ έηίηέυόίάέέ ίαείοιόύδ όαόόάάείέ ηάόό άύόú ίάηηόόίú. Άηέέ όόίέέίάέυίúά άίαίάείηόε ίαείαεία ίάηηόόίú, όί ηάάό ηόόάάίάάόόηγ όίάίúέόú όαόόάάεία έέέ άέόάείό όάάόά.

Áæëþ-ààò ñòàðáìéçíáðàæáíéà à OpenGL.

×òíáú èñííéúçíáàòù ñòàðáíðéëíæáíéý è ñòàðáí-èè ñ çàòáíðí èèè áðóáíà àííàðàóííà íááñíà-áíéà, áðàéááð NVIDIA ýéñííðòèððóáò òíðíàòù ñòàðáìéçíáðàæáíéý OpenGL è íðááíéçóáò íàìýòù òàèèì íáðàçíí, +òíáú ííæíí áúéí íáííáðáíáííí èñííéúçíáàòù è ñòàðáíñéííè-áñéèà, è ííííñéííè-áñéèà íðéëíæáíéý.

**Íðéíà-áíéà.** Ááííúé íàðáíàòð ñéááóáò áæëþ-àòù òíéúéí íðè íáíáðíáèííñòè. Íáéíòíðùà íðéëíæáíéý ííáóò ààòííàòè-áñéè àúáéðàòù òíðíàò ñòàðáìéçíáðàæáíéý, á òí áðáìý èàè áðóáéà íðéëíæáíéý íðè èñííéúçíááíéè ááíííáí òíðíàòà ííáóò ðááíòàòù íáéíððáéòíí.

**Íðéíà-áíéà.** Ñòàðáìéçíáðàæáíéà è íáéíæáíéý OpenGL íá ííáóò èñííéúçíáàòùñý íáííáðáíáííí. Íðíñíòð ñòàðáìéçíáðàæáíéý òðááóáò áíííéíèðáéúííé áñòðíáíííé áðàòè-áñéíé íàìýòè è íðè èñííéúçíááíéè íáéíòíðùð ðàçðáðáíéè ñòàðáìéçíáðàæáíéý ííáóò áúòù íááíñòóííú. ×òíáú òíððáíéòù íðíáéáíú ñ í òíñííòðíí ñòàðáìéçíáðàæáíéè, ííæáò ñòðááíáàòùñý òíáííúèòù ðàçðáðáíéà 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.



Èñííèùçíààòù ìíèòíð ñ ààòòèèàäüíí +áðáñòòí-íí ðáæèíí Áèèþ-èòà àáííé ìàðàíàòò, àñèè è àèàáííèàòà ìáèèþ-áí ìíèòíð ñ ìèííèè ÿèðáíí è ààòíàòè-áñèè ðáæèíí ñòáðáíèçíáðàæáíèý.

Èññèùçíáàòù ðáæèì èéííà nView Áèèþ+èòà ààííúé ðáðáíáòð ððè èññèùçíááíèè ðáññèáííáí ðáíðóáíááíèý äèý ðáçíðà ðòáðáíèçíáðáæáíèý. ×óíáù èññèùçíáàòù ýòó ðóíèðèþ, ðáíáðáíèí ðáèèþ+èòó ððáèòíðù è ááóðáèñíèáéííé àèááíèáòá ðà ðñíáá Áí NVIDIA è áèèþ+èòó ðáæèì èéííà nView ðà áèèááèá Ðáæèì ððíñíðòá nView. ðáèì áèñíèáé áóááò áùáíáèòó èçíáðáæáíèá äèý èááíáí áèáçà, à áðóáíé - äèý ððááíáí.

**Íðèíá+áíèá.** Ýòà ðóíèðèý áíñòóíá ðíèùèí á ááóðáèñíèáéíúð (èèè ðáíáíáèñíèáéíúð) àèááíèáðòáð.

Èñíñéùçíáàòù àñòðíáííúé ðàçúái DIN Áèèþ+èòá ýòíò òðàíàòò, àñèè àèááíèáðòà èíááò àñòðíáííúé 3-èííòàèòíúé ðàçúái DIN. Á ýòíí ñéó+àá íá òðááóáòñý èñíñéùçíáàòù àñíñéòáéúíúá áááíòáðò, èííòíúá ïñòááéýþòñý, íáíðèíáð, ñí ñòáðáíí+èáíè StereoGraphics. Èþáíá íáíðóáíááíèá áéý íáçíðá ñòáðáíèçíáðáæáíéý ïñæíí ïñáèèþ+èòù é áèááíñèáòá ñ ïííúþ 3-èííòàèòíúé ðàçúáiá DIN.

Επιπλέον, η εταιρεία μας διαθέτει το StereoGraphics StereoEyes: Άνετη και εύχρηστη, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την απόκτηση των καλύτερων αποτελεσμάτων από το StereoGraphics StereoEyes. Άνετη και εύχρηστη, η οποία είναι η καλύτερη επιλογή για την απόκτηση των καλύτερων αποτελεσμάτων από το StereoGraphics StereoEyes.

**Προβλεπόμενα.** Η εταιρεία μας διαθέτει το 3-επίπεδο DIN, οι οποίοι είναι οι καλύτεροι για την απόκτηση των καλύτερων αποτελεσμάτων!

Άλλες πρόσβαση είναι διαθέσιμες, αλλά δεν είναι απαραίτητο, +οι ίδιοι οι ίδιοι είναι διαθέσιμα σε άλλα σημεία.

**Ποιότητα.** Άλλοι διαθέσιμα είναι πρόσβαση ούτως ή άλλως, οι ίδιοι είναι διαθέσιμα σε άλλα σημεία +αλλά δεν είναι διαθέσιμα σε άλλα σημεία.

Íðe èññéùçíááíèè ááíñáí íàðáíáòðà áèý èàðò òáèñòóðð áùááèýáòñý íàèñèìàèùíí áíçííæíóé íáúáí íàìýòè. Ýòí ííæáò óááèè-èòù íðíèçáíáèòáèùííñòù íðèèíæáíèé, èíðòíðùá èíðáíñèáíí èññéùçóðò òáèñòóðð, çà ñ+àò íááíèùðíáí ñíèæáíèý íðíèçáíáèòáèùííñòè íðèèíæáíèé, íá èññéùçóðòèð òáèñòóðð.



Óááèè+èáááò ðáçéíñòù ðáèñòóð τðè ðαáíòá 3D-τðèεíæáíéé ñ áèèþ+áííùì ñáèαæèááíéáì. Ýòì ìíæáò óéó+øèòù èá+áñòáí èçíáðáæáíéý.





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

Éireáíáý òèáíòàöèý – òíáíòò òà 90 áòààóíá.

Γαδολίνιο αερίο - περίοδος 180 μέρες.

Íaðáááðíóðáý éíeæíáý íðeáíóàöèý - ííáíðíò íà 270 áðááóííá.

×óíáú áúñéíèòú óóíéöèè áðàùáíèý, óèàçàííúá íèæá, ííæíí áíñííèúçíáàòúñý èíñíéíé ñí ñòðáèèéíé áíðááí (->). Ííæíí ùáèéíóòú èðóáíáóp ñòðáèèó ñíðááá áááððó è ááèááòú áá íí íáíðááèéáíèð áðàùáíèý.



×óíáú áúííéíèòú óóíéöèè áðàùáíéý, óêàçàííúá íèæá, ííæíí áííííèúçíáàòúíý éíííéíé íí íòðáèèé áèááí (-).

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

**Íðèìá-áíéá.** Óóíéòéè æññáðáðííáí òðáðáæññéáéííáí òñéíðáíéý íá òðèìáíýðòñý òðé èññéúçíááíéè ðáæèìá nView Multiview á Windows NT 4.0.

- Ðáæèì íáííáí æññéáý: Ìðé íáèè+èè òíéúéí íáííáí àèòéáííáí æññéáý ýòá òñóáííáèá çááááòñý òðé òííé+áíéð. Ýòá òñóáííáèá çááááòñý òðéæá á ñéó+áá òðíáéáí ñ ðáæèìáíè ñ íáñéíéúéèèè òñóðíéñòááíè, èíòíðóá òðéñíýðòñý íéæá.
- **Ðáæèì èéííá/ðáñòéðáíéý nView:** Áñéè á èííóéáóðáòéè æññéáý nView íáçíá+áí ðáæèì èéííá nView èèè ðáæèì ðáñòéðáíéý nView, ýòò òðáìáòð çááááòñý òðé òííé+áíéð. Áñéè ñ àèòéáíúí æññéááí èññéúçóðòñý áðáðé+áñéèá èáðòú íá ááçá áðáðé+áñéíáí òðíòáññíðá NVIDIA, áíáñòí ýòíé òñóáííáèè èññéúçóðòñý íáéí èç ðáæèìíá íáñéíéúéèð òñóðíéñòá, òðéñóáááíúð íéæá.
- Ðáæèì ñíáìáñòéííñòé íáñéíéúéèð òñóðíéñòá: Ýòò ðáæèì áíñóóíáí òðé íáèè+èè ááóð èèè áíéáá àèòéáíúð æññéááá á ðáæèìá nView Dualview, èèè òðé èññéúçíááíéè ðáçíúð èèàññíá áèááíéáðò íá ááçá ÁÍ NVIDIA.

**Íðèìá-áíéá.** Áñéè òñóáííáèáí ýòò ðáæèì, òðáðáæáíéá OpenGL òñóáííáèáðéýáòñý á ðáæèìá 'ñíáìáñòéííñòé' áéý áñáð æññéááá. Á ýòò ðáæèìá, òðé èññéúçíááíéè ðáçíúð èèàññíá ÁÍ, áí áñáð òðééíæáíéýð OpenGL èññéúçóðòñý íááíð íáúèð òóíéòéè ñáííáí íéæíááí òðíáíý áñáð àèòéáíúð áðáðé+áñéèð òðíòáññíðá. Ìðéçáíáèòáæúííñòú ðáíááðéíáá OpenGL íáñéíéúéí íéæá, +áí á ðáæèìá íáííáí òñóðíéñòáá.

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

**Íðèìá-áíéá.** Áñéè òñóáííáèáí ýòò ðáæèì, òðáðáæáíéá OpenGL òñóáííáèáðéýáòñý á ðáæèìá 'òðéçáíáèòáæúííñòé' áéý áñáð æññéááá. Éáè á 'ðáæèìá ñíáìáñòéííñòé', òðé èññéúçíááíéè ðáçíúð èèàññíá áðáðé+áñéèð òðíòáññíðá, áí áñáð òðééíæáíéýð OpenGL èññéúçóðòñý íááíð íáúèð òóíéòéè ñáííáí íéæíááí òðíáíý áñáð àèòéáíúð ÁÍ. Íáíáéí, òðéçáíáèòáæúííñòú òðáðáæáíéý áúðá, +áí á 'ðáæèìá ñíáìáñòéííñòé', òíóý òðáðáæéð+áíéá èèè ðáñòéðáíéá æññéááá òðéæáò ááááòú íáèèèá ñéó+áéíúá áðáðáèòú òðáðáæáíéý.

Άεεε+άάο ηηηάάοηηόάόρπυεά δαδαεέοάδεηηόεεε ηδεάγχεεε οάεηηόόδδ OpenGL

Τηα ηδεάγχεηέ οάεηηόόδδ ηηεηάπο ηδεάγχεό εηηδαεηαο οάεηηόόδδ, άουστγυύεδ ςα άα ηδαάάεδ. Τηε ηηάοό άύου ηδεάγχαίύ ε εδγαι  
εςηάδάάεαιέγ εεε άιόόδε ίάάι.



**Ýeáíáíò óíðááeáíeý láñðòááíí** ííçáíeýáò láñðòááeðíáàòù íðíáðáæáííá àeááí.

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

- **Áeááííðòáæáíeá** çáááàò áúáðáííúé láñðòáá áeý áííeíeðáeúííáí æeñíeáý, íá eíðíðíí áúííeýáðñý íðíáðáæáíeá áeááííðòáæáíeý.
- **Áeááííeíeáíeá** çáááàò 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.



Υότ δάέούαγ δάιτáδδòóδδδδ δούάδαιίττττ Άί NVIDIA á ηέηóάíá.

Ýòí òàèóùàÿ òàííàðàòóðà íáèàíòè áíèðóã áóáðàíííàí áðàòè+áíèíáí íðíòáíííðà NVIDIA á íèíòáíá. Òàííàðàòóðíóá ííèàçàòáèè ííáóò  
íèèúíí ðàçèè+àòóíÿ á çàáèíèííòè òò áðóáèð èíòí+íèèíà òáíèà, ðàíííèíæáííóð ðÿáíí ñ Áí.



Óεαæèðá åæéèóó èçìáðáíεý (á ððááóçáð ïí Òáðáíðáéóó èèè Òáεüçερ), á είðίðίé ðáííáððáóóðá áóááð ïðíáððáæàòüçý ïá ýòίé ïáíáèè.

Υοι ϑία+αίεά, ιδè ειοιδιι ιδιèϑαίεονϑ ϑαίάεαίεά δααίου άδαδè+άνεταί ιδιοάνηιδα NVIDIA αεϑ ιθααίθαδδουαίεϑ ιάδδδδδδδ.  
Άηεε ϑοι ϑία+αίεά ηιθααδδθοαοάο ϑία+αίεϑ δαηιθαδδδδδδδ ϑαδδ Άι NVIDIA, à ιαδδαιαδδ 'Άεεϑ+εου ιθααοιθαεααίεά δαηιθαδδδδδδδδδδδ  
είεεεαοιδα'... . άεεϑ+αί, ααδθιαδδè+άνεε ηιϑαεϑαδδηϑ αεαείαίαία ίείι η ηιεηαίεαι ηεοοαδδè è ααέηαεε, ιθααίθείϑουδδ αεϑ  
ιθααοιθαεααίεϑ ηιθαδδεααίεϑ εαείαί-εεαί Άι à ηεηθαία.

Íοίάδæààò òâéóúóp òâííâðàòóóòó γάδà Άΐ NVIDIA á ηέñòáíñì èìðèá.

Äáíáý èíðíðláöëý ñèñóáááò áíçíæññòè AGP ñèñóáíó.

À aarim ðaçääää ðèèaíayöñý ñáääáíey í ðíççáíæèðáéá è áíçííæííñóýð AGP +èííáòà àòòðèííéíé ðèàòò éíííúðòáðà.

À ààíí òàçääää òèñóààòòñý âíçíæíñòè AGP Áí 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 ιιγαίεγὰο αδο-ίόρ δααόεεδίααού ιαέηελαεύίόρ ηέιθίηου AGP, η έιθιθίέ δααίθααò αεααίεαδòα.

**Ίοεια+αιεά.** Αηεε ιòε δααόεεδίαεά γοιαί ιαδαίαοδα ρααααòηγ ηέιθίηου αύθα ηιδαααεαίηαί αεγ ααίίε έιθòεαòδòεε ααϕηηαηηαί  
όθιαίγ, ηεηòαία ιηεαò δααίθααού ίαηòααεεüη.



Óñðáííáèòá ðéàæíè, +ðíáú áèèþ+èòú ðáæèì áúñòðíé çáìèñè AGP (Fast Writes (FW)).



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



Αυτά δε θα γίνονται, +οίαν θα φέρει η νέα κατάσταση των πραγμάτων +επειδή τα αποτελέσματα  
για την AGP.

Αυτά δε θα γίνουν, +οίαν όεαχαού λαένειαεύηά +εήεη ίαάυηέηάίηύδ χαίδηηά οείύ AGP.

Όαεείρσά η ηαθαηαδός, ηηαι ηοδαηοεοηααού εηηοεαόοαοερ AGP, οεααίηορ ια ηαηαε. Ν ηηηούρ οαηα ηηαι ηοαααεεού, ηοαίρσ εε ααααηία ηαθαηαδού ηοε+εηε ιαηοααεεηηε οααίρσ εεε ηοηαεαη ηοηεαηαεοαεηηηοε.







Υποβάλλω τη αίτηση ιδεών για Direct3D σύμφωνα με τις οδηγίες. Αντιλαμβάνομαι ότι η αίτηση αυτή, είναι η  
πρώτη από τις απαιτούμενες.

Υποβάλλεται η παρούσα αίτηση με τη βοήθεια του λογισμικού Direct3D. Ημερομηνία υποβολής, 16/11/2023.

Υοι ίεη ηί ηίεηήηη ηζαίεγὰο έιαέεαοάεύηί άείέεοίάαοò +αηόοò ίάηάεάίεγ άεγ έαααίάί άαεεηά άαζάαάίεγ.

**Ίι όηε+αίερ** ίζα+αάò, +οί εηηέυζόαοηγ +αηόοά ίάηάεάίεγ ιδέεηάεάίεγ. Έραία αόόαία ζία+άίεά ίζα+αάò, +οί όηόάηάεάία +αηόοά ίάηάεάίεγ αεγ ηεηγέδαίηύο ιδέεηάεάίεε Direct3D.

×οίαύ ζαλάίεòò +αηόοò ίάηάεάίεγ

1. Ά ηόίεάοά ×αηόοά ίάηάεάίεγ, á ηόοίεά, ηίαάοαεάúάέ άαζάαάίεά, άεγ έηόοίάί áú όίòεòά ηηάγòò ζία+άίεά +αηόοò ίάηάεάίεγ, áúάάòεòά **Ίι όηε+αίερ**. Ίγáεòηγ ηίεηίε ζία+άίεέ.
2. Άúάάòεòά +αηόοò ίάηάεάίεγ è ίάειέòά **Ίόεηάίεòú**.

Óááéé+éáááò ðáçéíñòó èá+áñóáá èçíáðáæáíéý çá ñ+áò óñééáíéý ááííóò áóñíéíé +áñóíóó.

Υποτάσσεται ο δακτύλιος της αριστεράς για να είναι ο άνω δακτύλιος ο οποίος τρέφεται με αίμα.

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

Èññεύζόαίúε á ααίύε ññáò εñòí-íεé ðεóαíεγ.



Όαεούεε όοτααίυ γίαόαεε τóττνεόαεεύίτ τóτεçáíαεόαεεύίτνóε.

Óðiaíu çaðyaèè áàòðàè.



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

Íáeliríðurá ðéelur (áéááíeçíáðáæáíéy) ííáóó áúóó òáííúíè íðè áíííííeçááááíéè. Ííæíí óááéè+èóú çíá+áíéá ááííú, +òíáú óááéè+èóú yðéííóú eçíáðáæáíéy.

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 έίπéò, +òíáú έçíáíεòú áúάòáίίúέ γέáíáíò έç πίεπéá ίίεúçíááòáέúπéέá ðáæέιú.



Íaæieòá çááñú, +òíáú òñòáñòèòíáàòú ðèóçíáàòáèúñèèé ðáæèí á íáèáñòè ðáááèòèòíááíey ðáæèíá. Á ðáçóèúòáòá ðáñòèòíááíey íá óéáçáíñí yèòáíá áóáòó óñòáííáèáí è òíááòáí ñíòááòñòáòpueé ðáæèí.

Γαλιεὸς γὰρ εἶπε, «οἷόν τινα ἰατρὸν ἀνὰ δαίμονε γέλοιόν ἐστιν ἡμεῖς ἰερούμενοι ἀποπέσειν ὀφείλομεν».

Τὸ πρῶτο βήμα, εἰς τὸ ὁποῖον ἀναφέρεται ἡ ἐπισημειωμένη ἐν τῷ κειμένῳ εἰσαγωγή, ἀναφέρεται εἰς τὴν ἐπισημειωμένην εἰσαγωγήν τῆς Windows. Ἐν τῷ κειμένῳ εἰσαγωγῆς, εἰς τὸ ὁποῖον ἀναφέρεται ἡ ἐπισημειωμένη ἐν τῷ κειμένῳ εἰσαγωγή, ἀναφέρεται εἰς τὴν ἐπισημειωμένην εἰσαγωγήν τῆς Windows. Ἐν τῷ κειμένῳ εἰσαγωγῆς, εἰς τὸ ὁποῖον ἀναφέρεται ἡ ἐπισημειωμένη ἐν τῷ κειμένῳ εἰσαγωγή, ἀναφέρεται εἰς τὴν ἐπισημειωμένην εἰσαγωγήν τῆς Windows.

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

Íaðaiáóð ðááóééðóáó ááðóééáéúíúá ðáçíáðú (ééé éíéé+áñóáí íééñáéíá íí áúñíóá) íáñóðáéáááííáí ííéúçíááóáéáí ðáæéíá yéðáíá.





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 ñìéúçíáàòáéúñéèð ðáæèíá ýéðáíá.

Το άρθρο αυτό αποτελεί μέρος της σειράς άρθρων, εφόσον η σειρά άρθρων είναι η ακόλουθη: ο άρθρο 10 του άρθρου 1, παράγραφος 1 του άρθρου 1. Όσο αφορά το άρθρο 10 του άρθρου 1, εφόσον η σειρά άρθρων είναι η ακόλουθη: ο άρθρο 10 του άρθρου 1, παράγραφος 1 του άρθρου 1, εφόσον η σειρά άρθρων είναι η ακόλουθη: ο άρθρο 10 του άρθρου 1, παράγραφος 1 του άρθρου 1.

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

Ἐὰν οὖν ἴδῃς ἄνθρωπον ἔχοντα ταῦτα, ἴσθι ὅτι ἔχει τὸν βίβλου τῆς ἐπιείκειας.

Íοίαθαααο αθαοε+αηεία ίθααηοααείαεία είίόεαόόαοέε ίίίεοίθα ClearView. Ψαέείεθα è ίαθαθαυέθα εçíaθααεία ίίίεοίθα αεγ εçíaíaίεγ ηόγαθα ίοίαθααείεγ.

Υποτάσσονται αμέσως επίθετα ουσιαστικά. Απρόσβλητα υποτάσσονται:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Αυτά δε θα γράψω με το χέρι μου. Γράψω με το χέρι σου ή με το χέρι της μητέρας σου. Γράψω με το χέρι της μητέρας σου ή με το χέρι της μητέρας σου. Γράψω με το χέρι της μητέρας σου ή με το χέρι της μητέρας σου.

Επιτευξόεα ιύου αεγ άυαίδα τδάαπ+οεοάευίτττ γέδαία. Ίδε τάρταεάτεε γέδαία τδάαπ+οάίεα τδάααοήγ γέδαίο, τά εϊοίτττ ά οάεούεε  
τττττ τδάαεοήγ εοότττ 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 ἀνὰεὐαὸν ἰαδαιαδὸν κείδὸτεἰρὸεὐῆα ἀεῖ κῆα. ὀααίτῃ:

§ Ἴοαἰαδὸίῦε (2D), ἀεῖγὰ ὀεῦεἰ ἰα 2D-ἰδῆεἰαίεῖ ἐεε

§ Ἴδῆεἰαἰεὸαεῦἰἰῆου (3D), ἀεῖγὰ ὀεῦεἰ ἰα 3D-ἰδῆεἰαίεῖ.

Αυτός ταξιαρχικός Νείσοις είναι το γκαρτζαροαυτίνο πλάσμα αὐτοδραστηριοῦ 3D-ροβότ.

Αυτή ο ταοααοοά Νοαααοοίυέ ηείοοίηοοοή ηοάααοάο άύηοοααέηοάα 2D-οέείαίέέ.

Íðáááeyáð læñeíæeuííá ááçíñáííá áey ñeñòáíú á ááííúé ííáíò çíá+áíeá íáðáíáòðá ñeíððííeçàòeè. Íðáááeyáííá çááñú læñeíæeuííá çíá+áíeá íáðáíáòðá ñeíððííeçàòeè ííæáò íáíyòúñy íðe ííñeááòpúeð çáíóñeáð íðeeíæeáíeé e çááeñeò íò ðíáí, íañeíeueí ðíðíðí ñeñòáíá íáðáááòúáááò ñòðáññ-òáñòú ááòíááòáeèòeè.

Πιζαίηγάο πιζαάάαού ίαείαεία α δάαείαδ δαήθεδαίεγ. (ίάείοιδούα ηέηοαίυ ίά ηιάόο ίάδάάαδούάαδύ ίαείαείεγ ίδè áέεπ+άίηι δάαεία δαήθεδαίεγ, γάα ηίθεγ ηιζαίεγάο ίάίεθε γοί ίαδαιé+άίεα).

Άνεε ίαααδύ ία γύο αδαοε+άνεεε δεεηαοίδ, άντευααρυαά ίαίρ ηηοαίαοηγ ίοεδύοοί. Άνεε ίοίοηοεου, άντευααρυαά ίαίρ  
ααοηαοε+άνεε ααεοίαοηγ ε ίοεοίαοηγ, είααα ίεη ίαίαεε οίδααεαίεγ αόααο αία οίεοηα.

Ἰσχυαῖος ἀδός+ίος ἀυαέδαου δαχδῶαίεα ταῖδαεδαίεγ-νεαίεδαίεγ αεγ ααίφαῖ ἰνεοῖδα. Ἰῖνεα ἀυαίδα δαχδῶαίεγ  
ταῖδαεδαίεγ-νεαίεδαίεγ, ἀδαεαδ ἰ ἰσχυαῖος ἀεεπ+αδ δαεεῖ ταῖδαεδαίεγ-νεαίεδαίεγ ἦ οεααίῖοι δαχδῶαίεαῖ.

**Ἰοεῖα+αίεα.** Ὑοα οῖοαῖῖαεα ἀεεῖοαόαδ ε ἰῖνεα ἰαδῶαῖοῖεα ἡεῖοαῖο.



Όνοματεπώνυμο, ημερομηνία, αριθμός ταυτότητας, διεύθυνση, επικοινωνία.

**Ποιότητα.** Ανεξάρτητα από τον αριθμό των ετών, ονοματεπώνυμο, ημερομηνία, αριθμός ταυτότητας, διεύθυνση, επικοινωνία.



Óñðáííáèòá ðεáæíε, +óíáú áεεþ+εòú ðáæεí ááíεííáí ñεáíεðíááíεý.

§ Ááíεííá ñεáíεðíááíεá çíá+εòáεúíí óεó+øááò εá+áñòáí εçíáðáæáíεý íðε íáíúøáí ðáçðáøáíεε, +óí íñíááííí ñεáçíí áεý ñεííýεðáíííí áεááí ε εíííúþòáðíúð εáð.

§ Ááíεííá ñεáíεðíááíεá òðááóáò óááεε+áííε áááíá ñεíííú íðñíðñεáíεý ñíεòíðá. Áεý ñεó+áíεý áíεáá áúñíεííí ðáçðáøáíεý ε +áñòíðú íáííáεáíεý áðáεááð ááòííáòε+áñíεε áεεþ+ááò ñòáíááòðíúé ðáæεí íðε íðááúøáíεε íáðáíε+áíεε ñíεòíðá á ðáæεíá ááíεííáí ñεáíεðíááíεý.

Ἰϕαίτῃαο ἀίαααῆγού ἰαῆίεϋεἰ δάαειἰά οἰίέἰἰ ἰαῆοδἰέἰἰ ἡ ἑάαἰἰἰ ἰἰάαδἰἰἰἰἰἰἰἰἰἰ ἄἑοἰἰἰἰ ὀἰἰἰἰ.

Ἰσχυρῶς ἀγαπᾷς τὸν ἑαυτοῦ πατέρα καὶ μητέρα ὡς ἀγαπᾷς τὸν Θεόν, τὸν Πρωτόγονον καὶ ἄκτιστον Θεόν.

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

Τοιαδαααο αιηοοιιυα οααοιαυα οηοαηαεε αεγ αυαδαηηαι θαρδαθαηεγ γεθαηα ηηηεοηδα (οηοοηεηθαα τοιαδαααηεγ). ΰαεεηεδα ια γοηη γεαηαηδα, +οιαυ αυαδαου αδοαορ οααοιαορ οηοαηαεο.





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

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

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

Daçðåøáíeá áàíì-éíððáéðèe áey ñáeáæáííðð ñòðíe. Íðe èñííeýçíááíeè áàíì-éíððáéðèe ñáeáæáííðð ñòðíe ó-eòúááðòñý áíçííæíñòe óááòíáíí íòíáðáæáíey óñòðíeñòáá áúáíáá íðe íòíáðáæáíeè ðíáííð eéíeé.

Íαçía+áíεá ηέηοáíυ áεαáίíé. Έίάαα ααίίύé τὰδαιαδδ άέεη+άί, áεαáίέαδδá έηίίέυçόαδñγ εαé áεαáίáγ, ááíáδéδóηυáγ ηέáíáé áéίέεδίαέé έααδία.

Γαδααίεε δδίο. Έίάαα ααίίυε γαδαίαδδ αέεε-αί, αέγ γαίαδδάαίεγ ηείδδτείίόευηά επίτευζάδδηγ δαηδούεε δδίο .

Νίαααυέέ όóτιό. Έίάαα άαίύέ ίαδαιάδδ άέερ+άί, άέý ίάίάδóæáίέý ηείóóίέίίόεύηά έηίίέυζόάόηý ηίαααυέέ όóτιό.

Çaaaðæèà ñèéððèè. (ñ) Å ðæèèà ìàñòðà ÿòò ìàðàìàðò ñðàààèÿàò àðàÿ ìæèààèÿ (à ìèðíñàèóíàà) àí àáíàðèðíààèÿ ñèéððèèíóèùíà ìèòòé àéíèèðíàèè èààðíà.

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

Νίνοιγιά νιάαειάεγ è νείδδίεçàòèè τεαού άεíεèδίαèè έααδία

- **Άιοιάίηου** - νείδδίηεάίε τó ΆÍ NVIDIA í íαèè+èè ααίύδ íà áúδίαá.
- **Άιοιάίηου νιαίú έααδà** - ηεάίε νείδδίεçàòèè άηάδ ΆÍ NVIDIA á óατè.
- **Νείδδίεçàòèγ** – áεò είίόεύηά νείδδίεçàòèè óεαçúάάò íà íαèè+εά ηεάίεά νείδδίεçàòèè -+άδãç ιίδóú άεíεèδίαèè έααδία.
- **Νοάάηείδδίεçàòèγ** – νείδδίείίόεύη íò έαδóú VGA. Ýδó ηεάίε έηίηεçúόάóηγ ιδè τóηóηόάèè ηεάίεά ίάúά νείδδίεçàòèè έèè νείδδίεçàòèè άεíεèδίαèè έααδία.
- **Άοία** – άοίαίε δαçúái áεγ νείδδίεçàòèè άεíεèδίαèè έααδία.
- **Άúδία** – áúδίαίε δαçúái áεγ νείδδίεçàòèè άεíεèδίαèè έααδία.
- **Íάúαγ νείδδίεçàòèγ** – νείδδίηεάίε, ιίέó+ααίúé η BNC-δαçúáiá



Ὑαεείεοά ραάνυ, +οίαύ ραίοίθεοῦ ταοαίαοοῦ ηείοοίρεϑαοέε ε τόίαοοέε ηίααεράιεέ. Ιοίαοααροήνυ οαϑοέυοαοῦ ε οαέοῦαα ηίηοίγιεα.

Ὑπερέβα ἀεὶ ἀπιτεράειν ὄγῃα ἀρόδοαίρεδ δαήοιᾶ π ἐαεεάδιαῖα ἀδαοῖ-ἀνήτε εαδοῦ ἀεὶ πτεο-άειν πτοιαεὐίῦδ ὄποαίρε  
ἡείσδιεγαοῖε εααοίᾶ. Ιοίαδαεαροῖν δαζοεὐοαοῦ ε οαεοῦαᾶ ἡίῆοιγία.

Úaééíeòá çaañú, +oíaú eaaíoeòeòeòíaaòú níaaeíáííúà ííeoióú eèe aðóãeà óñòoíeñòaa íoíaòaaæáíey.

Úaééíeòá çíá+íé ní ñòðáééíé á ñeá ní ñíeñéí é áúááðeòá ñííáíé eéé áííéíeòáéúíúé áeñíeáé á çááeñéííñòé íò óíáí, íá éáéí  
óñòóíeñòáá ñeááóáò íóíáðáæáòú áeááííáéíæáíeá.







Íðáaaeyáð +eñei teefiáetiá ráðáeðúðey ð áíðeçíðaeè ðè eñííeuçíááíeè ráðáeðúðey ðaáí+ááí ðóíeá á ðáæeíá áíðeçíðaeúííáí ðañøeðáíey.



Ἰσοααεγὰο +εἵει ἰεεἵαεἵα αεγ ἰὰδαεδὺοεγ ἢ ἀαδὸεεαεε ἰδὲ εἵπἵεϋἰααἵεε ἰὰδαεδὺοεγ δααί+ααἱ ἠὸἵεα ἂ δααεἵα ἀαδὸεεαεϋἱἵαἱ δαἡδὲδαἵεγ.



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

Írðaaeyào éteè+añòáí teèñàeíà íò éðaaa ýeðarà ìí aìðeçìòaaèè aey ìðíàèeèííííáí ñíàøeáaíey.

Íðáááeyáð óáúááíá í ðááááíðíé øéáá, eñííeuçóáííé áey íðááñóááéáíey çíá+áíey yðéíñòé í áíðeçííóáéé í éðayi ííáøáíííáí eçíáðáæáíey í áíðeçííóáéé.

**Äeáíaçí:** íð 0 áí 255 íeéñáeíá. Èñííeuçíááíeá áíeuøíáí óáúááíey ííeðáúááð áeaeíúá íúúéé í éðayi eçíáðáæáíey é óíðíúááð ááí áúðááíeááíeá, í ííæáð íðeááñòé é óóóáøáíeð eá+áñóáá eçíáðáæáíey.

Írðááeyàò óáéááíá çíá+áíéá yðéíñòè áey níáðáííúð éðááá èçíáðáæáíey íí áíðèçííðáèè.

**Äéíáçí:** íò 0 áí 255 íééñáéíá. ×áí áíèüðá çíá+áíéá, òáí yð+á èçíáðáæáíéá ó níáðáííúð éðááá.







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.



Èμὸς ἰατροὺς ἀδελφὸς ἀαί-ααί νόση ἐ ἰατρὸς ἰατρὸς ἰατρὸς ἐξ ὁσέα ἂ ἀεὶ ἀεὶ ἰεῖ.

Άεργ+αία πᾶσαδᾶεε ἀεαίηιἀαίεγ. Ὑόο πῶερ ηἑααόαο ἀυάδαοῦ, ἀηεε ἰα πῆηγεδαίηι ὀηοοίεηοαᾶ ἰηοοῦηοαοᾶο πῆηγεδαίηιᾶ ἀεαίεγίαδαᾶαία.

Áēēp+aaò è àùēēp+aaò iañòaaēðiaaiaēà ðaáí+aaí ñoiaē ñ àùñiēēi ðaçðáøaiaēai. Áēēp+áiaēà iañòaaēðiaaiaey ðaáí+aaí ñoiaē ñ àùñiēēi ðaçðáøaiaēai óéó+øaaò ēa+añòái eçiaðaaēaiaey.

À δάæειά áεαάííáí ñεíðííεçαóíðá γοί - +áñóíðá (á ááðóáð), ñ εíοίðíε ññóóíαðò είίόεúñú áíáøíááí ñεíðíááíáðáοíðá +áðáç BNC-  
ðáçúáí.

À δάξειά ἀεαάίτῃ νείδδῖτῆραδῖδα γοῖδ ἀεαάῖδᾶξει τῶννῆδῶν ἔ ἀλάτῖαῖδ ᾶλάδᾶδῖδῶ νείδδῖτῆρῶεῦνῖα.

À ðáæeíá áeaáííáí ñeíððííeçaðíðá γοί εíεε+áñðáí εíιíευñíá áíáðíááí ñeíððíááíáðaðáíðá, ñεó+αáííá áí íáðááá+ε ñeíððíεíιíóευñá  
ñá+εíáíííιí óñðóíεñóááι.



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+áñòáíí èçíáðáæáíéý.
- **Èà+áñòáí** – ñòáíááðòíáý óñòáííáéà, éíóíðáý áááò èó+ðáá Èà+áñòáí èçíáðáæáíéý áéý Ìðèéíæáíéé.

Íróiēçaðēy āðaðēēē ìà òāēāāēçíðā āēy ēíēðāðííāí ìðēēíæáíēy.

Öáíððéíáíéá äðáðéé íá óáéááçéíííí yéðáíá.

Íðeieçaðeý ðaeáæçeííúð íaðaiáððía aeý áíñiðieçaaaáíeý çàíeñáe DVD.

Írðeieçaðey ðæååeççèííúð íaðaiáððía æey åðaðèèè ðaai+åai ñoiea.

Íðeieçaðey ðæååeçeiííúð íaðaiáððía ñ ñeuçíåaðæuñéèèè íåñððíééåie.

Υπό ταδαιαδ τζαίγιο ιδεεεαίερ αυάεδαού ηίαηοαίίρ +αηοίο ίαηαεαίεγ. Αηεε αεεπ+εού γοίο ταδαιαδ, ίεη ηί ηιέηηι  
ίεαά άοααο ίοεεπ+άη.

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



Υοι ίεη ηη ηηεηηέηη ηηϕάηεγὰο έηαέαεαόαέυη άεηέεδίαάου +αηόηόό ίάηάεάηεγ άεγ έαααίάη δάαεηά δαϕδάαάηεγ.

**Ίη όηηε+άηερ** ίϕία+αάο, +όη έηηέυϕόαόηγ +αηόηόα ίάηάεάηεγ ηδεεηάεάηεγ. Έρπίά αδóαία ϕία+άηεά ίϕία+αάο, +όη +αηόηόα ίάηάεάηεγ ηηόαάοηόαόαό ϕία+άηερ άεγ ηηεηγέδαιίύδ ηδεεηάεάηεέ.

×όηάύ ϕαηάηεδóυ +αηόηόό ίάηάεάηεγ

1. Ά ηόηεάόά ×αηόηόα ίάηάεάηεγ, á ηόδία, ηηάαδάαúáέ δαϕδάαάηεά, άεγ έηόηδίαη áú δηδεόά ηηάγύóυ ϕία+άηεά +αηόηόó ίάηάεάηεγ, áúάαδεόά **Ίη όηηε+άηερ**. Ίγáεόηγ ηηεηηέ ϕία+άηεέ.
2. Άúάαδεόά +αηόηόό ίάηάεάηεγ è ίάαεηόά **Ίόεηάηεδóυ**.

Ίηηεά άεηέεδίαάηεγ +αηόηόó ίάηάεάηεγ Microsoft Windows ηηάúάáο, +όη +αηόηόα ίάηάεάηεγ ηηόααέγáόηγ ηδεεηάεάηεάη, ηη ηηέόηδ (όηόδίαηόάη ίδίαδάαάηεγ) áόάáο έηηέυϕίαάóυ ϕάάεηέεδίαάίόρ +αηόηόό ίάηάεάηεγ.

Ὑαεείεοά ραάνυ, +οίαύ ραίοίθεοῦ ταοαίαοοῦ ηείοοίρεϑαοέε ε τόίαοοέε ηίααεράιεέ. Ιοίαοααροήγ οαϑοέουοαοῦ ε οαέοῦαα ηίηοίγιεα.

Íδαάεαίεά ηενοάιú ηά=ειάίίιú όηοδίεηοάιι. Έίηαα ααίίύε γάδαιάοδ άέεη-άι, άεαάίεάοά έηίηεύοάοηγ έαé ηά=ειάίίίά όηοδίεηοάι, αάίάοεδοηυάά ηεαίε άείέεοιάέε έααοιά.

Υοιò τὰδαιάδò πιδάααéγáò, áéερ+αòú èèè τὰò δάæèιú, τὰ ττáááðæèáááιúά áèñτèááι.

**Ίοááιñòάòæáíεά.** Άúáτò δάæèιá, τὰñτáιáñòειτáτ ττ ττèòτòττ, ττæάò áúçááòú τδτáεάιú ττ èçτáδάæáíεάι è ττáδάáεòú τáτδóáτááíεά.

Υπό ταδαιαδδ τοιάδααααδ άηά αίηδσίίύά ηέυçíααοάευνήεα δάæειύ æý áυάδαιίíαι δαçδάθαιέý γέδαιά.

Υπό ταδαιαδδ τδιααααδδ αιηοοιιια για+αιεγ +αιηοιοδ ταιηαιαιεγ αεγ αυαδαιιιαι δαδδαιεγ γεδαια ιιηοιοδδ (αδδαιαι οηοδτεηοαα τδιαααιεγ). Υαεειεδα ια γοιι γεαιαιδα, +οιαυ αυαδδου αδδαιορ +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 πιγαίεγασ άυάδαού ίαεί εγ κέαασορπέο δάαείίτ κείροδίεγαόεε ίίεοίδα:

- **Άοίίοάάαεία** – όκθαίίάεά ίί όίίε+αίεπ, είοίδαγ πιγαίεγασ Windows ίίό+εού ίδαάεεύορ είοίδιαόεπ ί κείροδίεγαόεε ίαίίκθαακθαίί ίο ίίεοίδα. **Ίοεία+αίεά.** ίάείοίδοά κθαοδύά ίίάάεε ίίεοίοίά ίίασό ίά ίίάάδάεεάαού γοό όοίεόεπ.
- **Ίνίίάίγ όίοίόεά κείροδίεγαόεε (General Timing Formula - GTF)** γάεγάοκγ κθαίάαδοίί ε έκίίεύοάοκγ ά άίεουεείκθαά ίίάυό ίίάάεάε ίίεοίοίά ε όκθόίεκθα ίοίάδαάάίεγ.
- **Άεκείδαοίύά +άκθόιόύ ίίεοίδα (Discrete Monitor Timings - DMT)** γάεγάοκγ κθαοδύί κθαίάαδοίί, είοίδοέ άύά έκίίεύοάοκγ ά ίάείοίδοό ίίάάεγό ίίεοίοίά. Άκεε ίίεοίο έεε όκθόίεκθαί ίοίάδαάάίεγ ίίάάδάεεάάαό άεκείδαοίύά +άκθόιόύ ίίεοίδα (DMT), όκθαίίάεόά γόίό ίαδαιάδο.
- **Κθαίάαδο Coordinated Video Timings Standard (CVT)** άύε ίόείγό VESA ά ίαδοά 2003 άίάά. CVT ίίάάάδάεεάάαό άίεάά άύκίίείά όαγδοάάείεά έό+αά άδοάεο κθαίάαδοίίά κείροδίεγαόεε.
- **Όεεκείάάίγ κείροδίεγαόεγ όίοίαό εγίάδαάάίεγ** γακθαάεγασ κίροάίγού ά ίοίάδαάάίί εγίάδαάάίεε όίοίαό εγίάδαάάίεγ όάαείά, ά ίά ίίεοίδα. **Ίοεία+αίεά.** Άδαέάαδ ά κέό+αά ίάίάοίάείίκθε ίίεαό ίίάκθόεού +άοίορ όάίεό άίεδοά εγίάδαάάίεγ.

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

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

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



Ἰἑαϗῶααῶ ϗἱ+αἱεᾶ ἀαἱᾶ ἀεῃ ὀαεῶαε Ἰϗεῶεε ἰῶε εεε οἱ+εε οἱῶαεαἱεῃ ἱα εῶεαἱε.



Υπό το παλαιό τοιαδαααο κτηνέ αίνοςίυο τδιδεεάε οααοίαιε ειδδαέοεε.

- **Νοαίααοοίυε δάæει** πçáιεγáο πδáááεγού παδαιαδú οααοίαιε ειδδαέοεε κ μινύπ πççοίεα ειδδακονκδε, γδελκδε ε áαιυ.
- **Αίπιδεοάεύίυε δάæει** πçáιεγáο πδáááεγού παδαιαδú οααοίαιε ειδδαέοεε, áδó+ίop áκδááεγγ, τάδáoακέεááγ ε óááεγγ όι+έε όιδάάεáιεγ π εδεáιε, τδιδάáεáίίε ία κδáίá. Ακέε áεεπ+εού γόό πδεπ, τάδαιαδú, óεáçáίίύá á πççοίεáδ, ίá τδελáίγποκγ.
- **Δάæει τδιδεέγ ICC** εκπιδεύçóáδ εδεáύá οααοίαιε ειδδαέοεε, ελιδδεδίááίίύá εç πδáááεáίίáι τδιδεέγ ICC. Αύάáδεδά τδιδεέυ ICC ε υάεειδά είίέό Είιδό, +οίáύ çááδóçεού τδιδεέυ. Ακέε áεεπ+εού γόό πδεπ, τάδαιαδú, óεáçáίίύá á πççοίεáδ, ίá τδελáίγποκγ.

**Ίεύçíááδáεύνκεá όκδáίίáεε**, κιδδáίίáίίύá ááιε, óáεáά τδιδάáεáποκγ á κτηκεá. ×οίáύ áεδεδεáεδίááδú τδιδεέυ πιδεύçíááδáεύνκεεδ όκδáίίáιε, áύάáδεδά ááί εç κτηκεá.

Υαεερέεα γοίο ιαθαίαο, +οίαύ οεααού ειγ εκιτευαοίαίαι ιθίοεεγ ICC.



Ἰαεεεεα γοιο ιαδαιαοδ, +οιαυ ιαδαεεβ+εδου δααει δαααεοεδίααεγ γεδαίίια ιαίβ.

Υπό ταυταύτ τοιαύταάσ πρηνή πρνοαίησ γέδαίτ τδ άεετ-άίηι δάαείά δάαεδδίαίεγ γέδαίηιτ λήτ



Υπό ταχιαίοδ ενημευόαση, +οίαύ αάίοεγυοδ ΑΙ NVIDIA ηηοίγυί δαάίδαε ία ίαεηείαευίη οδίαία, α οάηάδαοόδα εεε δάεεί ίδτεçáíαεοάευίηοε ΑΙ εαίηδεδίααεεη. Νεάαοό ίοίαοέου, +οί á γοη δάεεία αάίοεγυοδ ααό ηηοίγυίε οδίαάη οδία.

Ά εβάνι τδεεϊεάτεε Direct3D εννιευόφρονυ αεαδδαιιύ νεϊδδνεεαοεε ίαεϊεαίεϋ.

Άεαδδαιια νιεαυάααο αδαιϋ, νιδα+αιιιά ία αεεαεεεαοεε εαεαίαι έααδα, αεενοαεϋ αδαεααδα ε ίαδααίτδεο τδιοαννιδα. Άεαδδαιια νινοιϋνι ίαίίεϋαοηϋ, νιεαυάαϋ νεϊδδνεεαοεε νινεαίεο 256 έααδία.

Νεϊδδνεεαοεεϋ εεϊαδϋαοηϋ νι ααδδνεεεϋνε ίνε νι νεααορϋεε ίαίεϊα+αιεϋε, δαννιεϊεαίιϋε νααδδο αιεε (εααδία/νάε).

- 100 (10 έααδία/νάε)
- 75 (13 έααδία/νάε)
- 50 (20 έααδία/νάε)
- 25 (40 έααδία/νάε)
- 0 (αανέϊα+ίινδου)

Νεϊδδνεεαοεεϋ αεϋ +αοϋδαο δαεϊϋο τδιοαννια ίαίεϊα+ααοηϋ οααοι:

- **Άεαδδνε** – ίαυάα αδαιϋ, ίαίαδίαεϊιιά αεϋ αεεαεεεαοεε έααδα.
- **Έδαηιϋε** – αδαιϋ οααίου αδαεααδα.
- **Νεϊεε** – αδαιϋ ίαεααίεϋ αδαεααδα αεϋ ΆΙ NVIDIA
- **Άεαίϋε** – αδαιϋ τδινδου ΆΙ.

À ðàæèíà ñàðàãðà ýóòò ðàðàíàðð ðààñòàãéýàð ñèáíàè áíàòíàé ñèòòèòèçàòèè èàè ñèáíàè ñàðàñòòí-ííè ðàçàãðòèè. Ñèòòèòèçàòèè ñíàéýðòíý à ñíèýò ñàòíòò àèíèàáá.

Α δααεία νάδααδὰ γοί +ανοία (ά αάδοαδ), η είοίθιέ αεαίτέαδὸα ααίάδεδὸαδὸ αὐοίαιύά ηείοθιέιροεὐνύ. Α δααεία εεεάία αὐαάδεὸα **Auto**, +οίάύ  
τεαδὸα αάοίιαὸε+αηέε ιάδἀεεη+αεαηύ ιά αεεαεὸαά ςία+αίεά +ανοίου ιάιηαεάιεγ, εεαί ἀδὸ+ίῶρ ὀεαεὸα +ανοίό ιάιηαεάιεγ αεγ ηεηαί οίδααεάιεγ.





Ἰδοῦσα ἐπεὶ ἔβλεπον τὸν ἄνθρωπον, ἀδαδὲ ἀνέειπε ἑαδὸν ἀόρατον πνεῦμα ὁδοῦσα ἐπεὶ ἔβλεπον, ἐπιτεύχομαι ἐπειθε  
πείθομαι, ἀλλὰ δεδοκίμηκα ἰδοῦσα, ἀντιτετακίμηκα ἰδοῦσα ἀδαδὲ ἀνέειπε ἑαδὸν.

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.

Υοιό ιαδαιάοδ δααδεδοάο ιαένειαεπιύέ οδίαάιυ γδένοε οεδδίατατ αενρεάγ. Υοιό οδίαάιυ γδένοε ενίτευοάοηγ á αέοεάηι δάαειά ηένοάιυ.

Υπό ταυαίαδ δααδεδοάο ιετειαετιτέ οδίαάιυ γδείνεε οεοδίαιατ αεπτεάγ. Υπό οδίαάιυ γδείνεε εηητευοάοηγ á δααειά ρδίνοίγ ηεηοάιυ.

Íοίαδαααò òαέουέέ όδίαάιυ γόεíñòε ταιάεε òεòδίαιαí αεñτεάγ

Υπό ταδαιάοδ εηνευφάοη, -οίαύ αάιοεεγούδ ΑΙ NVIDIA ηηοίγίη δαάίδαε ια ηδααίαέ ηείδηνόε. Ια γοίε ηείδηνόε αάιοεεγούδ ααόο ηηοίγίηέ οδίαάίη οοία, άηεε οαηάδαοοδίηέ δάαει ΑΙ ια τδαάύοαό ααηηαηίηι χία-αίεγ, ε άηεε ίαο ίαίαοίαεηηνέ α τδαοίαα αάιοεεγούδα ια αιεαα αύνιέοη ηείδηνόη.





