

‘ĚŇ;ĭŕÓĂÓÚ´ò;»ò¹Ø±Ŏĭŕ»··ĂŎæ;£

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

‘ĐĐ¹⁄₄â¶ĪĚŕ»»òĭŕ»·;£Ă³Đ©ŎĪ·²ç²»³⁄₄«Ě·²éŇ· D3D Ó²¹⁄₄p¹;ĂÛ¹⁄₄°ĐèŎĚĭŕ»·ŎŞ³Ŏ;£Ň;Ŏň
‘ĚŇ;ĭŕ¹⁄₂«Ě·±£´ĚĂàŎĪ·»áŎÚ NVIDIA Í¹⁄₄Đĭ´;ĂĭÆ÷ĚĪŎýĚ·ŎĚĐĐ;£

ΈΝ;ίίΈ¹Äú;ÉÒÔ½úÓÃÇýŋ⁻³ìĐòμÄ,üĐÂ DirectX ¹;ÄÜ;£

ÔÚÒÑº²×° DirectX 6 °æ»ð DirectX 7 °æ²çÇÒÇýŋ⁻³ìĐòÖĐÒÑÆôÓÃŋÔÖâĐ©°æ±¾μÄÖ§³ÖÊ±
£-Ò»Đ©Îª DirectX μÄÔçÆÚ°æ±¾ŋø±àĐ´μÄÓİİ·¿ÉÄÜÔËĐĐ²»Öý³£;£Ñ;Ôñ

ΈΝ;ίί½«Ç;ÖÆÇýŋ⁻³ìĐòÔÚ DirectX 5

¼æËÝÄ£Ë½ÍÄÔËĐĐ£-ÔâÑùÔçÆÚμÄÓİİ·±ã;ÉÒÔÖýË·ÔËĐĐ;£

Èç¹ûÒªÔËĐĐÄ³Đ©ÔçÆÚμÄÓİİ·£-μ«ÆäÆôŋ⁻»ðÔËĐĐÓëÆäÖý³£·½Ë½ÓĐËù²»Í-Ê±
£-ÇëË¹ÓÄ´ΈΝ;ίί;£

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

ÆôÓÃÆäËüÉíŋÈ»⁹³â´|Àí¼¼Êõ;£

ÖâÊ¹Ó²¼þ¿ÉÔÔÔÚ 16 Î»Ó;ÓÃ³ìÐðÖÐÊ¹ÓÃ²»Í¬μÃ»úÖÆ½øÐÐÉíŋÈ»⁹³â´|Àí;£ÆôÓÃ
´ÈÈèÖÃ¿ÉÔÔ²úÉúäÖÈ³¼Ð§¹û_ü⁹ÃμÃ 3D Í¼Íó;£

ÆôÓÃ Direct3D ÖĐμÄ NVIDIA »Õ±ê;£

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

»Õ±ê»áíÔË³⁄₄ÔÚÆÁÄ»μÄÏÄ½Ç;£

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

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

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

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

Ó³Éä·´¿-Ë«ÏΒΔÔ·´´³¿á¹©,ü¼ÑμÃΔÔÄÛ¿-¶∅,÷ÏðÒìΔÔ·´´³¿²úÉúÖËÁ¿,ü,βμÃ¼¼Ïó;¿

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

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

´Óâ, öÔæÈèÆ«ÒÆÔµÖÐÑ¿Ôñ£¬¬ÔâÐ©Æ«ÒÆÔµ

´Ó¿×¿¼Ñ¼¶¿ÖÊÁ¿±µ½¿°×¿¼ÑÐÔÄÜ¿±²»µÈ¿£

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

Ê¹Äú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃ£¨¨üÀ¨¨¨ü¨¨à Direct3D¿±¶Ô»°¿ðÖÐÉè¶¨¨μÄÄÇÐ©ÉèÖÃ£©Áí
´æîª×Ô¶¨¨ÒâμÄ¿°tweak¿±¿£±£´æμÄÉèÖÃËæ°ó½«±»í¼Ôμ½ÁÚ½üÁÐ±íÖÐ¿£
Ò»μ©ÖÖμ½Ä³, ö Direct3D Ó¶·μÄ×î¼ÑÉèÖÃ£¬Çë½«ÉèÖÃÁí´æîª×Ô¶¨¨ÒâμÄ¿°tweak¿±
£¬ÔâÑùÊ¹Äú¿ÉÒÔÔÚÆê¶¨¨Ó¶·Ç°¿ËÛÄäÖÃ Direct3D£¬¶¨ÇÖÍÐÐè·Ö±ðÉèÖÃÄ¿, öÑ¿¶¿£

É¾³ýμ±Ç°ÔÚÁĐ±íÖĐÑ;¶¨μÄ×Ô¶¨ÒåÉèÖÃ;£

½«ÈùÓÐÉèÖÃ»Ö, îªÆäÄ¬ÈÏÖµ;£

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

´ËÑ;î½«ü,ÄîÆÀíÒªËØμÄÓ²¼þîÆÀí±àÖ·½°,j£
ü,ÄÖâÐ©Öμ½«Ä±ä¶"ÒåμÄîÆÀíÒªËØÖμãμÄî»ÖÄ;£Ä-ËÏÖμ·ûºÏ Direct3D
¹æ,ñ;£Ò»Ð©Ëí¼þ;ÉÄÜÆÚíûîÆÀíÒªËØÖμã¶"ÒåÖÚ±ð
´j;£¶ÖÓÚÖâÐ©Ó;ÓÄ³îÐð£-Ëç¹ûÖØÐÄ¶"ÒåîÆÀíÒªËØÖ-
μã£-í¼íóÖËÄ;½«ÓÐËùlá,ß;£Ë¹ÓÄ»-;é;Ø¼þÖÚîÆÀíÒªËØμÄ×óËí½ÇºíÖÐÐÄÖ®¼äμ÷ÖûîÆ
ÀíÒªËØÖμãμÄî»ÖÄ;£

ÖâÊ¹¼ÐÎ´ÁíÆ÷¿ÉÒÔ³ä·ÖÀúÓÃÖ, ¶¨ μÄÏμ³ÄÚ´æÈÝÁ¿½ØÐÐÎÆÀí´æ´ϕ
£¨ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷±¾É¹º²×°μÄÄÚ´æ³ýÍâ£©¡£

×ϕ£º ¿ù¾¼Ý¼ÆÊä»úÖÐº²×°μÄÏîÁí RAM ÈÝÁ¿£¬ÎÒÃÇ¿¼ÆÊä³ö¿¼ÉÒÔ±£ÁôÓÃÓÚÎÆÀí´æ
´ϕμÄ×í´óÏμ³ÄÚ´æÈÝÁ¿¡£Ïμ³ RAM Ô½, ß£¬¿ÉÒÔÈèÖÃμÃÖμÒ²¾¼ÍÔ½, ß¡£

´ÊÊèÖÃ½öÊÊÓÃÓÚ PCI ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷£¨»ðÔÚ PCI ¼æÈÝÄ£Ê½ÍÃÔËÐμÄ AGP
ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷£©¡£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;Ï;ÉÒÔ½úÓÃ'¹Ö±Í-²½;£

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

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

çĐÄÂÊ£-μ«;ÉÄÛ»áÔÚÊÓ¾đÊ¹²úÉú¼ÛİóºÍ¼íó²»ÍêÔûμÄ,Đ¾đ£-´Ó¶∅½μμÍ¼íóÖÊÁ;£

ÉÑ;îÊ¹Äú;ÉÒÔÈ·¶" ÔÚìØ¶" D3D Ó;ÓÃ³ìÐðÖÐËùÊ¹ÓÃµÄÆ½»¬'ÀíÁ;¡Æ
Æ½»¬'ÀíÊÇÒ»ÖÖ¼¼Êð£¬ÓÃÓÚ¾;Á;¼ðÈð²»Ê±³öÏÔÚ 3D
îîâ±ßÔµµÄ;º½×ìÝ;±Ð§¹û;£ÄúµÃÑ;Ôñ·¶Î§;ÉÒÔ´ÓíêÈ«¹Ø±ÖÆ½»¬
'Àíµ½îìØ¶" Ó;ÓÃ³ìÐðÑ;Ôñ;ÉÄÛµÄ×î´óÆ½»¬'ÀíÁ;¡Æ

Ê¹ÓÃ´ËÑ;Ï;ÉÒÔÔÚ²»Ö±½ÓÖ§³ÖÆ½»¬´!ÀíµÄÓ!ÓÃ³!ÐðÖÐÇ;ÖÆÖ´ÐÐÆ½»¬´!Àí;£
Çë×çÒâ£¬¬Ä³Ð©²ç²»Ã÷È·Ö§³ÖÆ½»¬´!ÀíµÄÓ!ÓÃ³!Ðð;ÉÄÛ»á!ÔÊ³⁄₄²»Öý³£
£¬¬»ðÕß;ÉÄÛäÖÊ³⁄₄²»¹æÔðµÁ¹⁄₄!ó;£Ê¹ÓÃ´ËÑ;Ï;Ë±ÇëÐ;ÐÄ½÷É÷;£¶!ÔÓÚ²»Ö§³ÖÆ½»¬´
´!ÀíµÄÓ!Ï·»ðÓ!ÓÃ³!Ðð£¬Êç¹úÖöµ½!ÔÊ³⁄₄!Ê!â£¬Çë¹Ø±Ö´ËÑ;Ï;£

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

Ä³Ð©Çέ;öÏÄ£¬ÔÊÐÍÔαäÖË¾μÄÖ;ÊýÔ½,β£¬¶ÔÓÏÏ,Ë;çÓÏÏ¼üÀì»ð¼üÀìÖ®ÀμÄÊäËËËè±,
×÷³öÏÏ;Ë±£¬;°ÊäËËÑÓ³Û;±¾ÍÔ½³α;£

ÍæÓÏÏ;Ë±£¬¬Ëç¹û¶ÔÁ¬½Óμ½¼ÆËä»úμÄÊäËËËè±,μÄÏÏ;ÑÓ³ÛºÛÄ¬ÍÔ£¬Çè½μμί´ËÖμ;£

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

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

Èç¹ùÔÊÐ(¿)ËÛÏßÐÔ Mip
Ó³ÉäíßÐÔ¹ýÂË£→Ôð½«ÔÚ½µµÍ¼¼íóÖÊÁ¿µÄÍ→Ê±ìá¹©ÔöÇ¿µÄÓ¡ÓÃ³ìÐðÐÔÄÛ¿£
Ä³Ð©Çé¿öíÂ£→Í¼¼íóÖÊÁ¿µÄËðÊ£¿ÉÄÛ²»Ä÷ÏÔ£→Òð´ÊÄú¿ÉÄÛÏÍíú³ä·ÖÀûÓÃÒðÆðÓÃ
´Ê¹¿ÄÛ¶ø´øÀ´µÄ¶ííâÐÔÄÛ¿£

Ñ;Ôñ´ËÑ;Ïî¿É½ûÓÃ¶ÔÃ³Ð© CPU ÈùÊ¹ÓÃµÃÖöÇ¿Ö,ÁîµÃÇý¶¹³ìÐðÖ§³Ö;£
Ã³Ð© CPU Ö§³Ö,½¼¼Ó 3D Ö,Áî£-ÖâÐ©Ö,Áî¿É¶Ô NVIDIA Í¼ÐÍ´;Àí£÷½øÐÐ²¹³ä£-²çìá,ß 3D
ÓÏ·»ðÓ!ÓÃ³ìÐðµÃÐÔÃÛ;£´ËÑ;ÏîÊ¹Ãú¿ÉÒÔ½ûÓÃ¶ÔÇý¶¹³ìÐðÖÐÔâÐ©,½¼¼Ó 3D
Ö,ÁîµÃÖ§³Ö;£Ôâ¶ÔÓÚÐÔÃÛ±Ê½¿»ð¹ÊÖÏÃ³ýºÛÓÐÓÁ´;£

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

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

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

Ένα πρόγραμμα OpenGL είναι ένα πρόγραμμα που εκτελείται σε μια πλατφόρμα που υποστηρίζει OpenGL. Το πρόγραμμα δημιουργεί μια παράθυρο και μια σκηνή 3D. Η σκηνή αποτελείται από αντικείμενα που έχουν γεωμετρικά σχήματα, υλικά και φωτισμό. Το πρόγραμμα ενημερώνει την σκηνή και την απεικονίζει στην οθόνη.

ÆôÓÃ´Ë¹;ÄÜºó£¬OpenGL
Çý¶¹³ìÐð½«ÒÔìàí¬μÃÏÔË¾.Ö±æÂÊ·ÖÅäÒ»_öºó»º³âÇøºíÒ»_öÉí¶È»º³âÇø;£

Õâ»áÊ¹´½´´Ðí¶à´º;ÚμÃÓ;ÓÃ³ìÐð_üÓÐÐ\$μØÊ¹ÓÃÊÓÆμÁÚ´æ;£

½ûÓÃ´Ë¹;ÄÜºó£¬OpenGL Çý¶¹³ìÐð½«îÓ;ÓÃ³ìÐð´½´´μÃÃ;Ò»_ö
´º;Ú·ÖÅäÒ»_öºó»º³âÇøºíÉí¶È»º³âÇø;£

´Ë¹;ÄÜ;ÉÒÔìà_βÊ¹ÓÃ¶à_ö´º;ÚμÃ OpenGL Ó;ÓÃ³ìÐðμÃÐÔÄÜ;£

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

ΈξήϊϊζέΈ·¶"ÔÚ OpenGL Ó|ÓÃ³|ÐðÖÐÊÇ·ñÓ|,ÃÄ-ÈÏÊ¹ÓÃìØ¶"ÑÕÉ«Éî¶ÈμÃÎÆÀί;£

Ê¹ÓÃ×ÃÄæÑÕÉ«Éî¶È½«Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃμ±Ç° Windows

×ÃÄæÏýÔÚÔËÐμÃÑÕÉ«Éî¶ÈμÃÎÆÀί;£

Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃ 16 bpp Ñ;ïï°|Ê¼ÖÖÊ¹ÓÃ **32 bpp**

Ñ;ïï½«Ç;ÖÆÊ¹ÓÃìØ¶"ÑÕÉ«Éî¶ÈμÃÎÆÀί;£-¶Ø²»¿¼ÂÇ×ÃÄæÉèÖÃ;£

ΈΝ;ϊϊΌΆΌÚÈ·¶È«ÆÁÄ» OpenGL Ó;ΌΆ³ìÐòμÄ»^{ο³}â·×²Ä£Ê½;£

Äú;ÉÒÔÑ;ÔñÎ»¿é'«Êä·;ιϕÒ³Äæ·-

×^α·»ò×Ô¶~Ñ;Ôñ;£×Ô¶~Ñ;ÔñÔÊΔίϚý¶~³ìÐòÒÀ^¾ΥÓ^{2¼}4pÄäÖÄÀ'È·¶×î¼ÑμÄ·½·;£

ÉÑ;îÊ¹Äú;ÉÒÔÖ, ¶ ÈçºîÔÚ OpenGL ÖÐ´ì¹Ö±í¬²½;£

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

Ä¬ÈÏËèÖÃîª¹Ø±Ö½«Ê¹´¹Ö±í¬²½±£³Ö½ûÓÃ×

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

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

Ê¹Áú¿ÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ¿°tweak¿±¿±£
'æμÄÉèÖÃËæºó½«±»ìí¼Óμ½ÁÚ½üÁÐ±íÖÐ¿£

Ò»μ©ÖÒμ½Ä³,ö OpenGL Ó¿ÓÃ³ìÐòμÄ×î¼ÑÉèÖÃ£-Çè½«ÉèÖÃÁí'æîª×Ô¶"ÒåμÄ¿°tweak¿±
£-ÖâÑùÊ¹Áú¿ÉÒÔÔÚÆð¶"³ìÐòÇ°¿ìËÜÄäÖÃ OpenGL£-¶ÇÔÍÐè·Ö±ðÉèÖÃÄ¿,öÑ¿ì¿£

»-ζέζ0¼pÊ¹ÄúζÉ00μ÷0ûÑ;¶²ÊÉ«Í"μÀμÄÁÁ¶È;ϕ¶Ô±È¶È»ð»0¶È0μ;£

ÑÕÉ«¾ÄÏýζØÖÆζÉ°iÖúÄúÄÖ²¹0í¼íóö, Äí¼íóÔÚiÔÊ¾Éè±, ÉiμÄÊä³ö0®¼ä
´æÔÚμÄÁÁ¶È²i0;£Ê¹ÓÄí¼íó´|ÀíÓ;ÓÄ³iÐòÇ0í¼íóÔÚiÔÊ¾Æ÷ÉiÔÊ¾É±£-ËüÔÚÐ-
Öúíá¹©É«²ÊÔÚiÖ, üi¾¾¾¾«È·μÄí¼íó£"Èç0ÖÆ-£©·½ÄæºÜÓÐÓÄ´;£

´Éíâ£-Ðí¶à 3D

¼ÓËÜÓi·ζÉÄÜ»áÓÉÓÚiÔÊ¾¾|«°μ¶ø²»ÄÜiæ;£ÔÚËùÓÐí"μÄ¾¾ùÔÊμØ0ö¼ÓÁÁ¶Èºí£"»ð£©»0¶
È0μ½«Ê¹ÖâÐ©Ói·iÔμÄ, üÄ÷ÁÁº¾¾¾¾¾¾¾, ü, ßμÄζÉíæÐ0;£

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

Êý×ÖŒñ¶Ê¹Äú¿ÉÒÛüÈÝÒ×μØ¿ØÖÆ·ÖÉ«⁹ÍÉ«²ÊÇ¿¶È£¬ÒÔ±ãÔÚËùÓÐÓ¡ÓÃ³ìÐðÖÐ»ñμÃ,ü
¼ÓÃ÷ÁÁ¹â»¬μÁ¼¼íó¿

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

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

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

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

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

É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ¡¶μÄ×Ô¶¨ÒàÑÕÉ«ÉèÖÄ¡£

½«ÈùÓĐÑŃÉ«Öμ»Ö, 'î³Ó²¼p³ö³§ÉèÖÃj£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÏÊ¾Æ÷¼ÆÊ±ÄÊ½£º

×Ô¶¼¿âÔÊÍ Windows Ö±½Ó´ÓÏÊ¾Æ÷±¾É½ÓÊÏÏÿÈ·μÄ¼ÆÊ±ÐÄ¶
¿ÊâÊÇÄ-ËËèÖÃ;£Çë×çÒâ£-Ò»Ð©½ÏÔçμÄÏÊ¾Æ÷¿ÉÄÛ²»Ö§³Ö´Ë¹¿Û;£

Í"ÓÄ¼ÆÊ±×¼Ôð»ð GTF ÊÇ´ó¶àËÿ,üÐÂμÄÓ²¼þ²ÉÄÉμÄ±ê×¼¿

ÀëÉçÐÏÏÊ¾Æ÷¼ÆÊ±»ð DMT

ÊÇÒ»Ð©Ó²¼þËÏÏÛ²ÉÄÉμÄÔçÆÛ±ê×¼¿;£ÊÇ¹ÛÓ²¼þÐèÒª DMT£-ÇëÆôÓÃ´ËÑ;¿;£

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

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

ÆôÓÃ NVIDIA xÀÃæ¹ÜÀíÆ÷j£

Ê¹ÓÃ TwinView ¶àĭÔÊ¾Æ÷ÅäÖÃÊ±£¬NVIDIA xÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¿ÉÔÔÆôÓÃÔöÇ¿¹|ÄÜ£¬Èç
´º¿Ú¹ÜÀíÈÈ¼ü;¶¶Ô»º¿òÖØÐÂ¾ÔÖÐÍËö·Å¹|ÄÜµÈ;£xÀÃæ¹ÜÀíÆ÷»¹¿ÉÔÔÍ¾Ô¶Ô¶à,öxÀÃ
æµÄÖ§³Ö¹|ÄÜ£¬´Ô¶øºiÖúÄú,üºÄµØxéÖ¯Ô|ÓÃ³|ÐòµÄ¹x÷¿Ö¼äj£

´ò;ª NVIDIA ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶Ô»°¿ò;£

×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷ÀäÖÃ¶Ô»°¿ò;ÉÒÔ¿ØÖÆËùÓÐμÄ×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷¹|ÄÜºíÉèÖÃ£-Èç¶Ô»°¿òØÐÂ
¾ÓÖÐÑ;î;çÈÈ¼üÑ;ÔñºíÓ;ÓÃ³ìÐò¹ÜÀíÉèÖÃμÈ;£

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

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

´ò¿ª»ò¹Ø±ÕÈ·ÈĪĐĀĭçĲ

Èç¹û²»ĪĒÍúÔÚ´ÓÈĪñÀ,²Ēµ∓ÔØÈè 3D ÅäÖÃÊ±ĪÔÊ¾⁄È·ÈĪĐĀĭçĲ-Çè,´ÑĲĒĪĭĲĲ

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

ÔÚ·Ö±æÂÊμίÓÚÏ³ÖμÄ×í´ó·Ö±æÂËÏÂÔËÐÐÊ±
£¬ÔâÐ©ÑîË¹Áú¿ÉÒËÈ·¶¨Æ½°äÏÔË¾Æ÷ÉÏ¼ÏóμÄ²¼¾Ö;£

Ê¹ÓÃ¼ýí·°´Å¥µ÷ÕüÏÔÊ¾Æ÷ÉïµÄ×ÀÃæî»ÖÃ¡£

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

ŌãĐ©ÑĭîĒ¹ÄúĵÉÒÔÑĭÔñĒä³öĬÔĒ¾Éè±,ƒ¨ĬÔĒ¾Æ÷ĭϕĒý×ÖÆ½°ăĬÔĒ¾Æ÷»òμçĒÓ»úƒ-Ōã
Èĭ¾öÓŪĬÔĒ¾ĒĒÄäÆ÷Ö§³ÖμĒĒè±,ÀàĐĬƒ©ĭƒ

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

±íÊ¾¼µçÊÊä³öÊ¹ÓÃµ±Ç°ÖÆÊ½ºí¼¼ÒÉèÖÃ;£

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

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

½«Ñ;¶¨ÖÆÊ½×÷îª¿»úÊ±μÄÄ-ÈĭÉèÖÃ;£

Èç¹ûÔÚÖ»ÓÐμçÊÓ»úÁ-½Óμ½ÏÔÊ¾ÊÊÄäÆ÷Ê±Æð¶¼ÆËã»ú£-Ôð´ËÑ;ĭ»áÈ·±
£Æð¶¼ý³İÖĐİÔÊ¾μÄËùÓÐÆÄÄ»ĐĀĭç½«ÒÔμçÊÓ»úÖ§³ÖμÄÏýÈ·ÖÆÊ½Êã³ö;£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÖ, ¶¨·φËÍÖÁμçÊÓ»úμÄËä³öÐÅºÅμÄÀàΔÍ;£

Èç¹ÛÄú³⁄₄ΒÓÐŎýÈ·μÄÁ-½ÓÆ÷μçÄÂ£-Ôð S ÊÓÆμËä³öí³£½«Ìá¹©±È,
´ºÍÊÓÆμËä³öŎËÁ¿, ü, ΒμÄËä³öÐ§¹û;£Èç¹û²»ÄÛË·¶¨´Ó;Ö, ¶¨´μÄÐÅºÅÀàΔÍ£-ÔðÑ;Ôñ×Ô¶¨Ñ;Ô
ñÈèÖÄ;£

Ê¹ÓÃ¼ýí.°´Å¥¿Éµ÷ÕûµçÊÓÉİ×ÀÃæµÃÎ»ÖÃ¡£

×ç£º Èç¹ûÓÉÓÚµ÷Õû¹ý´ó¶∅Ê¹µçÊÓ»ÃæÔÓÂÒ»ò±äîººÚÆÁ£-Ö»ÐèµÈ´ý 10 Æ¼´¿É¡£-
Ãæ½«×Ô¶»Ö´µ½Ä-Èİ»ÖÃ£-È»ºóÁú¿ÉÒÔÔ
´¿¿Ê¼µ÷Õû¡£Ö»µ©½«×ÀÃæ¶İ»µ½ÈùÐèİ»ÖÃºó£-Äú±∅ÐèÔÚ 10 Æ¼ä,ôÖ®ÄÚ°
´İ°È·¶İ±»ò¡°Ó¡Óİ±°´Å¶ÒÔ±£´æÈèÖÃ¡£

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

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

Ê¹ÓÃÕâÐ©¿ØÆµ=ÕûµçÊÓ¼ĩóµÄÁÁ¶Èº¶¶Ô±È¶È¿

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

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

Ê¹ÓÃÕâÐ©¿ØÖÆμ÷ÕÛÏÔÊ¾Æ÷ÉÏμÄÊÓÆμ²¥·ÅÖÊÁ¿»ð DVD ²¥·ÅÖÊÁ¿¿

ÔÚ¼ÆËä»úÉÍ²¥·ÅÊÓÆμ»ð DVD Ó°Æ-Ê±£-Äú¿ÉÒÔμ¥¶À¿ØÖÆÁÁ¶È¿¶¶Ô±È¶È¿¶É«μ÷¶Í±
¥¶¶È£-ÒÔ»ñμÃ×î¼ÑμÃ¼¶¶ÏÖÊÁ¿¿

È'Äú,ÉÒÔμ÷Õû NVIDIA Í¼ĐÍ';ÀíÆ÷μÄ°ËÐÄË±ÖÓÆμÂË°í'æ'çÆ÷Ë±ÖÓÆμÂË;£

ÉèÖÃ NVIDIA Í¼ĐÍ'ÀíÆ÷μÄ°ËÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

ÒÔÕ×ºÕ±íÊ¾¼ºËÄÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;£

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

ÒÔÕ×ºÕ±íÊ¾'æ'çÆ÷½Ó¿ÚµÄÊ±ÖÖËÙÂÊ¡£

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

×ϕ£º

¶ÔÓÚËÏÓËÉú²úÉÏÄ-ÈÏÉèÖÃ²»Í-μÃÐÂÊèÖÃ£-Ãú±ØÐËÏË½øÐÐ²âÊÔ£-È»º²Å;ÉÓÀ
¾ÃÓ;ÓÃ;£

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

×ç£º Èç¹ûÔÚ Windows Æô¶¹´Ê±´×; <Ctrl>
¼ü£¬¿ÉÒÔöÂÔÆô¶¹´Ê±μÃ×Ô¶¹´Ê±ÖÓËèÖÃ;£Èç¹û¼ÆËã»úÒÑÁ¬½ÖÖÁíøÂç£¬ÇëÔ
ÚμÇÂ¼μ½ Windows °óÁç¼´´×; <Ctrl> ¼ü;£

ÔÚ¿ÉÒÏØÐÂÆðÓÃ¿ØÏÆÇ°£-ÏØÏÃËùÓÐÊ±ÏÓμ÷ÏûÐÔÃÛ²
ϕÇ¿ÏÆÏØÐÂ¼î²â¼¼ÐÍÓ²¼þ¿£

½¨ÒéÃúÃ¿´ÎÊ¹ÓÃ,üÐÂμÃ BIOS Í¼¼Ïó²ÁÐ´ÏÏÊ¾ÊÊÃäÆ÷μÃ BIOS Ê±£-¾¼ùÏ´ÐÐÏÏÏÃ²Û×÷¿£

Ê¹Äú¿ÉÒÔÑ;ÔñÒÔÏÄËÄÖÖ TwinView ÄÆÊ½Ö®Ò»£º

±ê×¼-}Ñ;Ôñ±ê×¼µÄµ¶ÏÔÊ¾ÆÄÆÊ½;£Ë¹ÛÄú½öÓÐÒ»ÏÔÊ¾È±,Á-½ÓÖÁ NVIDIA
Í¼ÐÏÊËÄÆ÷£-ÇèÊ¹ÓÁ´ÈÆÊ½;£

,´ÖÆ-}´ÈÆÊ½;Ê½«Ö÷ÏÔÊ¾ÆÄµÄ¾«È·,±±¾Èä³öµ½´Í¼¶ÏÔÊ¾È±,ÉÏ;£

Ê®Æ½¿çÖ½-}´ÈÆÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows

×ÄÄæË®Æ½À©¹ÖÁÁ½ÏÔÊ¾È±,;£ÔÚ

´ÈÆÊ½ÏÄ£-Á½,öÏÔÊ¾ÆÄ×éÏÔÚ»Æð¿ÉÓÐÏ³ÉÒ»ö´óÐÍµÄ¿çÖ½ÏÔÊ¾±ÏÄæ;£

´¹Ö±¿çÖ½-}´ÈÆÊ½Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows ×ÄÄæ´¹Ö±À©¹ÖÁÁ½ÏÔÊ¾È±,;£ÔÚ

´ÈÆÊ½ÏÄ£-Á½,öÏÔÊ¾ÆÄ×éÏÔÚ»Æð¿ÉÓÐÏ³ÉÒ»ö´óÐÍµÄ¿çÖ½ÏÔÊ¾±ÏÄæ;£

#TwinView ±ê×¼ - Ñ;Ôñ±ê×¼μÄμ¥ÏÔÊ¾ÆÁÄÊ½;£Èç¹ûÄú½öÓÐÒ»ì"ÏÔÊ¾Éè±,Á¬½ÓÖÁ
NVIDIA Í¼ĐÎÊÊÄäÆ÷£¬ÇèÊ¹ÓÁ´ÊÄÊ½;£

TwinView , 'ÖÆ - 'ÄÄÊ½¿É½«Ö÷ÏÔÊ¾ÆÁμÄ¾«È·, ±±¾Ää³öμ½ 'Î¼¶ÏÔÊ¾Éè±, ÉÏ¿

TwinView È®Æ½¿çÔ½ - 'ÈÄ£Ê½Ê¹Äú¿ÉÒÔ½« Windows
xÀÄæÈ®Æ½À©Ö¹ÖÁ½ì"ÏÔÊ¾Éè±¿¿ÔÚ
'ÈÄ£Ê½ÏÄ£¬Á½¿öÏÔÊ¾ÆÁ×éºÏÔÚÒ»Æð¿ÉÒÔÏ³ÉÒ» ö
'óÐÍµÄ¿çÔ½ÏÔÊ¾±ÏÄæ£¬ÔÚ²é¿±Èµ¥ÏÔÊ¾ÆÁ¿µÄÏÄ¿Ê±·Ç³£ÓÐÓÄ¿¿

TwinView '1Ö±¿çÔ½ - 'ËÄÊ½Ê¹Äú¿ÉÒ½« Windows ×ÀÄæ
'1Ö±À©Ö¹ÖÁ½ì"ÏÔÊ¾Éè±¿¿ÔÚ'ËÄÊ½ÏÄÊ¬Á½_öÏÔÊ¾ÆÁ×éºÏÔÚÒ»Æð¿ÉÒÔÏ¹ÉÒ»_ö
'óÏíµÄ¿çÔ½ÏÔÊ¾±íÄæ£¬ÔÚ²é¿±Èµ¥ÏÔÊ¾ÆÁ¿íµÄíÄ¿Ê±·Ç³£ÓÏÓÄ¿£

TwinView IÖÊ¾ÄÖÃμÄ¼ĐÎ±íÊ¾¼j£

μ¥»÷IÖÊ¾¼Æ÷¼¼ĐÎ£¬¿É½«ÆäÑ;¶î³μ±Ç°IÖÊ¾¼Éè±,j£Èç¹ûÓÒ»÷IÖÊ¾¼Æ÷¼¼ĐÎ£¬Ôð»á³öï
Ö,÷ÖÖñÄ¿£¬´Ó¶øÊ¹Äú¿ÉÒÔμ÷Ôûì¹øμÄIÖÊ¾¼Éè±,j£

ÔÚ, 'ÖÆÄÊÊ½ÏÂÔËÐË±±±-í"ý'ËÑÿÿ±±-Äú¿ÉÒÔÊ¹Ö÷ÏÔÊ¾Éè±, òÔ±È
´¹¼¶ÏÏÔÊ¾Éè±, ù, ßµÄ×ÀÄæ·Ö±æÂÊÔËÐË±±±¹Û
´¹¼¶ÏÏÔÊ¾Éè±, µÄÏÏÄí·Ö±æÂÊµíÓÚÖ÷ÏÔÊ¾Éè±, µÄ·Ö±æÂÊ±±-Ôò
´¹¼¶ÏÏÔÊ¾Éè±, µÄ×ÀÄæÔÚÊó±ê½Ó'¥ÆÄÄ»±±ßÔµÊ±½«×Ô¶±Æ½ÔÆ»Äæ±±±

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

´ò¿ª

´Ë¹|ÄÜ»á½«μ±Ç°μÄÆ½ÒÆÍ»ÖÃËø¶¨¨ÔÚμ±Ç°Ñ;¶¨¨μÄÏÔÊ¾ÆÁÉÏ;£Öâ¿ÉÊ¹ÄúÓÐÐ§μØ½«ÐéÄ
â×ÄÃæ;°¶¾½á±ÔÚÄ³Ò»Î»ÖÃ;£Öâ¶¨ÔÓ;ÓÃ³ÏÐòÖÐμÄÑÝÊ¾»ðï,½Ú´|Áí·Ç³£ÓÐÓÃ;£

ÆðÓÃ TwinView ζçÔ½Ä£Ê½μÄÐéÄâ×ÀÃæ¹|ÄÜ;£
´ð;ª´Ë¹|ÄÜºó£¬Äú;ÉÒÔÉèÖÃÒ»_ö±È×éºÏÏÔÊ¾⁄⁄ÆÁËùÔÊÐíμÄî:Àí³ß´ç_ü´óμÄ×ÀÃæ;£
ÔÚ³çÊÔ½«Êó±êÒÆ³ö;ÉÊÓÇøÓðÊ±£¬×éºÏÏÔÍ¼¹⁄²«Æ½ÒÆÖÁ_ü´óμÄ×ÀÃæÇøÓð;£

TwinView 'Î¼¶¶Éè±, ÅäÖÃµÄ¼ÐÎ±íÊ¾¼;£

ÔÚ, 'ÖÆÄ£Ê½ÎÂÔËÐÊ±£¬µ¥»÷¼ÐÎ¿ÊÊ¹ÄúÅäÖÃÓë¾ßÓÐ TwinView ¼ÄÜµÄ¼ÐÎ¿µÄ
'Î¼¶¶Êä³ö¶¶Ë¿ÚÁ¬½ÓµÄÊä³öËè±;£

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

ÔÚ´Ë

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

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

Ñ;ÔñÔÚÈ«ÆÁÄ»Ä£Ê½ÏÂ²¶·ÂÊÓÆμμÄÏÔÊ¾Éè±,¡£

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

¼»î'Ēñ;îġÉÒÔÊ¹ÊÓÆμÇýŋ³İĐòÈ·ŋ"È«ÆÁĂ»ÊÓÆμ²ϕ·ÅμĂ×î¼Ñ·Ö±æÂÊ;£

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

μϕ»÷ 'È°' Åϕ½«Ê¹Äú¿ÉÒÔ·ÃÎÊÓÉ TwinView , 'ÖÆÄ£Ê½là¹©μÄ,ß¼¶¶ÊÓÆμ¹;ÄÜ;£Çë×
ϕÒâ£¬μ±Ç°±ØÐëÏËÆôÓÃ, 'ÖÆÄ£Ê½£¬²ÄÄÜ·ÃÎÊÏâÐ©¹;ÄÜ;£

¼π»î' ĒÑ;î;ÉÒÔÇ;ÖÆÖØμpÈí¼pÊ¹ÓÃ×ÜÏß;ØÖÆ;£½¨ ÒéÄú²»
'Ñ; 'ĒÑ;î;£→³ý·ÇÁúÔÚ²¥·ĀĒÓÆμÊ±Óöμ½ÎÊâ£→Ēçí¼İóĒδ»μ»òĪPĒîĒĒÓÆμí¼İó;£

ÏÔÊ¾ÓëÑ;¶¨ÊÓÆμÊÊÀäÆ÷Ò»ÆðÊ¹ÓμÄÏÔÊ¾Æ÷μÄÀàΔÍ;£

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

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

Ö, ¶ " Ô Ú ´ È È

ç Ð Â Æ μ Ä Ê Ì Î Æ ¬ Á Ð ± í Ê Ç · ñ ° ü À " Ä ú μ Ä Ï Ö Ê ¾ Æ ÷ ² » Ö § ³ Ö μ Ä Ä Æ Ê ½ ÿ ; Æ Ñ ÿ Õ ñ ² » Ê Ê ° ï Ä ú μ Ä Ï Ö Ê ¾ Æ ÷ μ Ä Ä Æ Ê ½ ÿ ; Ê Ä Ü » á μ ¼ Ö Ä Ñ Ï Ø μ Ä Ï Ö Ê ¾ Æ ÷ Ì â Æ ¬ ² ç ÿ Ê Ä Ü Ê ð » μ Ä ú μ Ä Ó ² ¼ þ ÿ Æ

„Äñ;ĩÇ;ÖÆ OpenGL Çýŋ⁻³ìĐòÉ¹ÓÃ 16 Î»ÉíŋÈ»⁹³â£¬ŋø²»;¹/₄ÂÇÓ;ÓÃ³ìĐòÈùŋ;μÄĩóÈø, ñÈ¹/₂;£
Õâ»áíá, ßÉíŋÈ»⁹³âÇâ³ý⁹íÔÈĐĐμÄĐÔÄÜ£¬μ«í¬È±»á¹/₂μμíÉíŋÈ»⁹³âμÄ³/₄«ŋÈ;£

ÆðÓÃÊ±£¬OpenGL ½«Ê¹ÓÃ Windows2000 μÄ, ß¼¶¶¶àĪÔÊ¾Æ÷¹ĪÄŪ;£

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

ÏÔÊ¾µ±Ç°ËùÓÐµÄ TwinView ÏÔÊ¾ÆÁ;£ÈÇ¹ûÁ¬½ÓÁË» öÒÔÉÏµÄÏÔÊ¾È±²
çÇÒÒÑÇÐ»»ÖÁ±ê×¼Ä£Ê½ÒÔÍâµÄÆäËüÄ£Ê½£¬Òð¿ÉÓÔÑ;ÔñÄÇÒ»ÏÔÊ¾ÆÁ×÷Îµ±Ç°ÏÔ
Ê¾ÆÁ;£
Äú»¹¿ÉÒÔ±½Óµ»÷ÉÏË;Ø¼þÖÐµÄÏÔÊ¾Æ÷¼¼ÐÍ£¬ÒÔ½«ÆäÑ;¶ÎÎµ±Ç°ÏÔÊ¾ÆÁ;£

μϕ»÷´Ë°´Å¥£¬ÒÔÉè¶»»ð,ü,ÄÓëÓÃ×÷μ±Ç°ÏÔÊ¾¼ÆÁμÄÊä³öÉè±,Ïà¹ØμÄÉèÖÃ¡£

»ÃæÆ½ÒÆ¿ØÖÆÊ¹Äú¿ÉÒÔÉèÖÃÓëÊμ¼Ê×ÀÃæÇøÓðì¹ØμÄ¿ÉÊÓÆÁÄ»ÇøÓðμÄ³ß
´ç¿ÆÔâ»áì¹©±ËÏÔÊ¾Æ÷¿Æ½°äÏÔÊ¾Æ÷»ðμçÊÓ»ύμÃÏý³ËÏÔÊ¾×ÀÃæ,ü´όμÄ×ÀÃæ¿Æ

μϣ»÷ÒÔ¼¼²áÁ½ÓÖÁ'ËËÓÆμÊÊÄäÆ÷μÄËùÓĐİÔÊ¾Æ÷ı£Èç¹ûÄúÔÚ
'ò¿¿ØÖÆÄæ°â°óÁ½ÓÁËËİİİÔÊ¾Æ÷£¬Çè¹ÓÁ'Ë¹ÄÜı£

Èç¹ûÄúÓÐÏÔÊ¾⁄⁄Æ÷Á¬½ÓÖÁí¹⁄⁄²âµ½µÄ´¹⁄⁄¶ÏÔÊ¾⁄⁄Á¬½ÓÆ÷£¬Çë,
´Ñì´Ë¿ò;£Öâ¶Ô½ÏÔçµÄÏÔÊ¾⁄⁄Æ÷»ðÓë BNC Á¬½ÓÆ÷Á¬½ÓµÄÏÔÊ¾⁄⁄Æ÷·Ç³£ÓÐÓÃ;£

μϣ»÷ÒÔ·ÃÎÊÖë»ùÓÚ NVIDIA μÄÍ¼ĐÎÊÊÄäÆ÷ÿà¹ØμÄĐÄÿ;£

μ¥»÷ÒÔ·ÃÎÊ»ùÓÚ NVIDIA μΆ¼ΔÎÊÊÅäÆ÷μÄÆäËÛ¹|ÄÜ¡£

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

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

ΈΔΑΪϕΐεΐ, ΈμΆ÷ΆΈζΈΆÜÓ°ΐΐÕùìáΐ¼ΔΐΔÔÄÜμΆΐμ³Ñΐΐ;£

Έπίλυση προβλήματος NVIDIA με τη βοήθεια της ομάδας υποστήριξης της NVIDIA

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

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

° 'İÂ 'Ë° 'Å¥£ ¬ÒÔ½«ÐÂµĂÓ¡ÓÃ³İÐòİ¼ÓÖÁÓÉ×ÀÃæ¹ÛÀíÆ÷¹ÛÀíµĂÓ¡ÓÃ³İÐòÁÐ±í£

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

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

Ñ;Ôñ´ĚÑ;İĩ½«Ç;ÖÆÓ;ÓĂ³İĐò´°;ÚÊ¼ÖÖÔÚÖ,¶̄μĂİÔÊ¾ÆÁÉİÆô¶̄;£

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

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

ÉÑ;ÏÊ¹Äú;ÉÒÖ, ¶´Ó;ÓÃ³ìÐð´º;Ú×î
´ó»´Ê±½öïîÁúµ±Ç°Õ¼ÓÃµÄÆÁÁ»£¬¶∅²»ÊÇ;ÉÄÛ;çÔ½¶à, öïÔÊ¾ÆÁµÄÛ, ö×ÀÃæ;£

Ñ;Ôñ'ĒÑ;îŕ£-òôôúμ¶ŕĀĂüĂûμĂÓ;ÓĂ³ìĐò×ÀĂæĒĪÆôŕĪ'Ē'ĒÓ;ÓĂ³ìĐò;£
ÀýĒç£-³ýÁĒ'½"Ă-ĒĪ'°;Ú×ÀĂæĪâ£-Ăú»¹;ÉÒÔĪª Web ä-ÀÀÆ÷ºÍμç×ÓÓĒ¼pÔĂŕÁÆ÷
'½"μ¶ŕĀμĂ,½¼Ó×ÀĂæ;£

ÔÚ´Ë´ÏÊäÈëµ¶ÀµÄÓ;ÓÃ³ìÐð×ÀÃæÃú³Æ;£ÄúÒ²¿ÉÒÔÊ¹ÓÃÏÀÊ½°´Å¶
´ÓÒÑÏ³ÆäËüÓ;ÓÃ³ìÐð´´½µÄ×ÀÃæÖÐÑ;Ôñ;£
½öÔÚÑ;Ôñ;°ÔÚµ¶ÀµÄ×ÀÃæÉÏÆð¶´´ËÓ;ÓÃ³ìÐð;±Ñ;Ï;ð°ó£¬´Ë×Ö¶Ï²Å¿ÉÓÃ;£

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

Έξέλιξη 1/4 ü 1/2 «μ±Ç°» î η μÄε 1/4 Ü 1/2 μÄε © 'ο ζ Ú Ò Æ Ö Á Á Ò » ì ï Ô Ê 1/4 Æ ÷ É ï μ Ä ï à Ó ï ð » Ö Ñ ï Æ

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

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

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

ı°È«¾ÖÉèÖǺı±Ò³°ü²¬×ÀǺæ¹ÜÀíÆ÷¼°Æä´|ÀíËùÓĐÓ|ÓǺ³|ĐòμǺÈ«¾ÖŃıİı£

Ñ;ÔñÊ¹Ó;ÓÃ³|ÐðÔÚ;°Öû, ö×ÀÃæ;±ÉÏ×î´ó»¯£¬Òâî¶×Å¼
´Ê¹×ÀÃæ;çÔ½ÁË¶àì"ÏË¾Æ÷£¬,Ã²Û×÷Ò²»áîÁúÔû,ö×ÀÃæ;£

Ñ;ÔñÊ¹Ó;ÓÃ³|ÐðÔÚ;°µ±Ç°ÆÁÄ»;±ÉÏ×î
´ó»¯£¬Òâî¶×ÅÔÜÄ¬ÉÏËèÖÃÏÄ£¬,Ã²Û×÷½öîÁúÓ;ÓÃ³|ÐðÔÏËÖ¼ÓÃµÆÁÄ»;£

ÆðÓÃ´Ë¹;ÄÜ½«ÔÚËùÓÐ¶¥²ãÓ;ÓÃ³ìÐð´º;ÚµÄĩµí³²Ëµ¥ÖÐ²âËëÒ»¸,ö;°NVIDIA
xÄÃæ¹ÜÁíÆ÷;±xÓ²Ëµ¥;£´ËxÓ²Ëµ¥
¿ÉÒÔÊ¹Äú¿ìËÜ¼ð±ãµØ·ÄÎËËùÓÐÓ;ÓÃ³ìÐð¹ÜÁí¹;ÄÜ£¬¶¶ØíÐè
´ð¿xÄÃæ¹ÜÁíÆ÷;¿ØÖÆÃæ°â;£
ÓÒ»÷´º;¿Ú±êìâ£´´±êìâÀ,£©£¬»ðÖßµ¥»÷
´º;¿Ú±êìâxó¶ËµÄÓ;ÓÃ³ìÐð¹¼±ê³¼ù¿ÉÒÔ·ÄÎËÓ;ÓÃ³ìÐð´º;¿ÚµÄĩµí³²Ëµ¥;£

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

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

Ñ;ÔñÄúĪĒÍúμ⁻³öĒ^{1/2}´º;Ú^{3/4}ÓÖĐİÔĒ^{3/4}μÄĪÔĒ^{3/4}Æ÷;Ē´Ē×Öŋî^{1/2}öÔÚÄúÑ;Ôñ;ºĒı̇ı̇ı̇μ⁻³öĒ^{1/2}´º;Úº
´ÆÄÄ»±àºÄ^{3/4}ÓÖĐ;±,´Ñ;º´Äŷºº²Ä;ÉÓÄ;Ē

ΈΝ;ñÊ¹£¨ζçÔ½²ñà¨¨ÏÊ³⁄₄Æ÷μÄ£©İμ³μ⁻³öÊ½
°ζÚÔÚ°üº→Êó±ê¹â±êμÄÏÊ³⁄₄ÆÁÉİ³⁄₄ÓΘÏÏÊ³⁄₄£→Òòîª,ÄÏÊ³⁄₄ÆÁ×îÓĐζÉÄÛÊÇÄúÕýÔÚ¹Ûζ
μÄÏÊ³⁄₄ÆÁ;£

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

° 'İÂ 'Ë ° 'Å¥£ -ÒÔ»Ö, 'Ä -ËİµÄ × ÀÃæ¹ÜÀíÆ ÷ µÄÈ «¾ÖÉèÖÃíÈÈ¼ü;£
× ç£ºÖâ²»»áÓ°İİÄúÔÚ;°Ó;ÓÃ³İĐò¹ÜÀí;±Ò³Éİİ³Ä¿, öÓ;ÓÃ³İĐòÈù × öµÄ¶İ ÖÆ;£

°'iÂj°È·¶i±°'Å¥£-ÒÔÈ·Èĭ²
çÓ|ÓÃ¶Ô×ÃÃæ¹ÜÀíÆ÷ÉèÖÃËù×öµÄËîŕî,ü,Ä£-È»ºó¹Ø±Õ¿ØÆÃæ°â'º¿Új£

° 'İÂı°Èıİûı±° 'Å¥£-ÒÔ¹Ø±Õ×ÀÃæ¹ÛÀíÆ÷¿ØÖÆÃæ°â´°¿Ú£-ÇÒ²»±£
'æ»òÓ;ÓÃËùÓĐ,ü,Äı£

¾⁄ ,æ£º 'Ë²Û×÷½«·ÅÆú¶¶ÔËèÖÃËù×öµÄËİ¶ı,ü,Äı£

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

Έπὸ ἄλλοις ἔστιν ἡ ἀρετή· ἡ δὲ ἀρετή ἐστὶν ἡ ἐπιθυμία τοῦ καλοῦ καὶ τὸ ἀποφεύγειν τὸ κακόν.

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

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

° 'İÂ 'Ë° 'Å½ÓÊÛÛÑ;ÔñµÄ³İĐòİÄ¼p£¬²ç½«Æä× ÷İ²ÓÉ×ÀÃæ¹ÛÀíÆ÷¹ÛÀíµÄĐÂÓ;ÓÃ³İĐò;£

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

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

ÔÚ´È´ËËËËÐÂµÄÓ¡ÓÃ³¡Ðð×ÀÃæµÄÄû³Æ¡£ÄúÒ²¿ÉÒÒ
´ÓÒÑÎªÆäËËÓ¡ÓÃ³¡ÐðÒ, ¶µÄ×ÀÃæÄû³ÆÖÐÑ¡Õñ¡£

ÀýËÇ£¬¬Äú¿ÉÄÜÍËÍ½«³ÆÍª¡°Web¡±µÄ×ÀÃæÓÃÓÚ web
ä¬ÀÀÆ÷£¬¬³ÆÍª¡°Mail¡±µÄ×ÀÃæÓÃÓÚµç×ÓÓË¼p³¡ÐðµËµË¡£×ÀÃæ¹ÜÁíÆ÷µÄ¡°ËË¼ü¡±
ÄÜË¹Äú¿ÉÒÒ²»ÒýËË×ÇÄ¿µØÓÙÕâÐ©²»¡¬µÄÓ¡ÓÃ³¡Ðð×ÀÃæÒ¼¼äÇÐ»»¡£

° 'İÂ j ° È · ¶ ¨ j ± ° ' Å ¶ È · È ĩ × À Ñ æ μ Ä Ð Â Ñ Û ³ Æ j £ ³ ý · Ç Ê ä È è Ó Ð Ð § μ Ä × À Ñ æ Ñ Û ³ Æ £ ¬ · ñ Ô ò Ä ú ½ « î Þ ¨ ° ' İ Â
' È ° ' Å ¶ j £

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

Έξέλιξη»á·çÒ»ϊμΆΔ¶»»Δ§¹ûμÄÜËð¾ØΔί£-ÒÔ°ιÖúÄúÕÒμ½Êó±ê¹â±êμÄÎ»ÖÃ¡£

ÆðÓǺ'ĒÑjĭ£-ÒÔ±ǻÊ¹ÓǺÊó±êĭĭ~'°¿ÚÊ±£-ı'°¿ÚÈ«²¿ÇĐ»»ÖÁÒ»öÆÁǺ»»ðÆäËüÆÁǺ»j£

ŒâĐ©Ñjî»áÓ°ì Windows ¿í»§»á»°μĂÓĂ»§½çĂæÔªËØ£-ÀýÈçÈîñÀ,ºíÈîñçĐ»»´º¿ÚμĂx
'í-;£

Ñ;Ôñ'ËÑ;ÿÒÔÆðÓÃ½»læÈlñÇÐ»»'°¿Ú£¬_Ã'°¿Ú_ù³⁄₄Ýμ±Ç°μÄ TwinView
ÅäÖÃÏýË·μØ³⁄₄ÓÖĐİÔÊ³⁄₄£¬²çÔÊĐí²»Í¬×ÀÃæÉİμÁÓıÓÁ³İĐòl`à»¥ÇÐ»»ı£
°'İÂ Alt+Tab ×éºı¼ü¼¼»îÈlñÇÐ»»'°¿Úı£

Ñ;Ôñ´ĚÑ;ĭµÄ,´Ñ;¿òĚ¬Ç¿ÖÆÈĭñÇÐ»»´°¿ÚĚ¼ÖÖÔÚÖ,¶µÄĭÔĚ¾Æ÷ÉĭĭÔĚ¾ĭĚ

Ñ;ÔñÄúĪĒÍúĪÔĒ¼ĒĪñÇÐ»»´º¿ÚμÄĪÔĒ¼Ē÷ĵĒ½öÑ;Ôñμ±Çº´ĵÓÚ»ĪĪ×´Ī-μÄĪÔĒ¼Ē÷ĵĒ

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

ŌāĐ©Ñjî¿ÉÒÔÈ·¶×ÀÃæ¹ÜÀíÆ÷Èç¶¹ÜÀíμ³öÊ½´º¿Ú£¨üÀ¨Ïü
¶¶Ô»º¿íÔ¿ÔÃ³ìĐò¶Ô»º¿ð£©μĀĬ»ÔĀ¶í²¼¾¼Ö¿£

Ñ;Ôñ

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

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

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

ÆδóǺ'Ēñĩŕòôê¹óǺòñ¹ýâĒε"Ǻú²Ǻε©μǺĒö·Ǻ±ÈǺ·Ǻ'óıε

ÒÔÏÂÈÈ¼üÓÃÓÚ¿ØÖÆËõ·Å¹|ÄÜ;£Ò²ÔÚ;°ÈÈ¼ü±
±êÇ©ÖÐÉèÖÃÈÈ¼ü£¬Ö»Ðèµ¥»÷Ã³,ö×Ö¶ÍÈ»ºó°´ÍÃÁúÑ;ÔñµÃ×éºÏ¼ü¼´¿É;£

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

ÉÈ¼üÓÓÚ´ð¿±Ø±ÖË·Å¹|ÄÜ;£

´ÈÈ¼üŒÓÓÚŒö´óÈö·ÂÊÍ¼μÄ·Á´ó¼¶±ð;£

ΈÈÈ¼üÓÃÓÚ¼ðÏË·ÀÊÓ¼μÄ·À´ó¼η±ð;£

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

É²ÏËýÏ²Ëð·ÁËÓÍ¼

ÓÒ»ì"ÏÔË¾Æ÷ÇÐ»»ÖÁÁÍÒ»ì"ÏÔË¾Æ÷Ö®Ç°μÃÑÓ³ÙºÁÄëËý;£ÏÔË¾Ëð·ÁËÓÍ¼μÄÏÔË¾Æ÷É

ÏμÄËó±ê¹â±ê¶ÏÏÏÝÏÏËË±£¬'ËÑÓ³Ù¿ÉÒÒ·ÀÖ¹Ëð·ÁËÓÍ¼ÔÏÏÔË¾Æ÷Ö®¼ä;°ÇÐ»»;±;£

É²ÏËý¿ÉÒÔËèÖÄÏ²Áã£¬ÒÔË;ÏÏÑÓ³Ù;£

° 'İÂ Ctrl/Alt/Shift xéºİ¼ü²çÊ¹ÓÃÊó±ê¹öÂÖÑ;Ôñ
'ËÑ;ÿ£¬ÒÔÆôÓÃ;°ÇáËË;±,ü,ÄËö·ÂÊÓÍ¼μÄ·Â´ó¼¶±ð¹;ÄÜ;£

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

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

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

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

ΈΝΙΐΐ½«Ê¹ÓÃ 2x ÄÊÊ½ÆδÓÃÆ½»¬ΐ!Àΐ!ÄÜ;£
Ëü½«ÔÚ 3D Ó;ÓÃ³!ÐðÖÐ!á¹©,üºÃµÄΐ¼!óÖÊÁ;º!ü,βµÄÐÔÄÜ;£

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

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

ΈΝ;ιτ½«Ê¹ÓÃ 4x ÄÊÊ½ÆδÓÃÆ½»¬´!À¹!ÄÜ;£

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

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

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

ÓÐ¹Ø¹¼ÆËã»úÉĬμ±Ç° AGP ÉèÖÃμÄÐĀĬϕĭ£

‘ËÑîî½«Ê¹Äú¿ÉÒÔÊÖ¶ÑîÔñ¼¼ĐÎ×ÓĬμ³Ê¹ÓÃμÄ AGP ËÙÂÊ¿£Èç¹ûÄúĬ·“È·¶“Ê¹ÓÃÄÄÖÖ AGP
ËÙÂÊ£¬ÇêĬð, ‘Ñî‘Ë¿ð¿£Ĭμ³Ëæºó½«×Ó¶¶“È·¶“×î¼¼ÑμÄ AGP ËÙÂÊ¿£

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

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

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

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

Nvidia PowerMizer ζÉÊ¹Äúμ÷½Ú GPU μÄºÄμçÁζ;£ÄúζÉÒÔÍ¹ýÉèÖÃ;°×í´ó½ÚÄÛ;±À
´ÑÓ³μç³ØÉÛÄü£¬»ðÕßÑ;Ôñ;°×í´óÐÔÄÛ;±À´³ä·ÖÄúÓÃ GPU μÄÍ¼ΔÎÐÔÄÛ;£

Ñ;Ôñ´ËÑ;Ï;ÉÊ¹ÈÏÆðÓÃ TwinView µÄÏÔÊ³⁄⁴ÊÊÄäÆ ÷ × ÷ Î²Á¹⁄², öµ¥¶ÀµÄÏÔÊ³⁄⁴Éè±, ÏÔÊ³⁄⁴
Windows;£ÔâÊ¹Äúí¹ýµ¥, öí¹⁄⁴ÐÏÊÊÄäÆ ÷ ¹⁄⁴ ´ ¿É·¹⁄²±ãµØÊ¹ÓÃ Windows
µÄÀ©Õ¹×ÄÄæ¹;ÄÜ;£Windows »á¹⁄²« TwinView ÆðÓÃµÄ GPU ¿´× ÷ Á¹⁄², öµ¥¶ÀµÄÊÊÄäÆ ÷ ;£

ÉÑ;î;ÉÊ¹ÄúÖ, ¶ Ö ÷ » ú;ÉÔÔ ± à ½ ø Ä; ± ê ¶ ÓÁÐµÄ × î
óÇëÇóÉý; ÆËç¹úÄúíëÉÄÇý ¶ ÌÐòÈ· ¶ ÇëÇó ¶ ÓÁÐµÄÉî ¶ É£ ÑÇëÑ;Ôñ;° × Ô ¶ Ñ;Ôñ;±

‘ËÑ;Ï;ÉÊ‘ĂúÔÚ AGP ½Ó;ÚÉÏÆóÁ;ìÐ´‘;ÀíÉ‘‘Èç¹ûĂúμĂĐ¾⁄⁄Æ¬¼¯ Ö§³Ö´Ë¹;ĂÜ£ © ;£

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

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

ÆôÓÃ OpenGL API Ö§³ÖμÄÁçìâ¹|ÄÜ

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

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

