

ÆðÓÁí»±í·ÂÖæ;f

Direct3D 1æ¶³¼ßÓÐ Direct3D Ó²¼þ¼ÓËÛ¹;ÄÛµÄ NVIDIA Í¼ÐÍ´!Àµ¶Ôª£“ GPU£©Ó;ÄÛ¹»Ö´ÐÐ¶µãí»±ò±íí»´!
!Áí;f

×ç£ªÄ³Ð©Óí·²»ÄÛÛÿË·²éÑ´ Direct3D Ó²¼þÐÔÄÛË¬ÐèÒª±íí»´µÄÖ§³Ö;£ÆóÓÁ´ËÑ;íçËË·±£´ËÀàÓí·ÄÛ¹»ÔÚ
NVIDIA Í¼ÐÍ´!Àµ¶ÔªËËÛ³£ÔËÐÐ;f

Ç¿ÖÆÓ²¼þ×Ô¶¹½« Z »³³âµÄÉ¶Èµ÷ÕûÍ³Ó!ÓÃ³!ÐðÈùÐèµÄÉ¶ÈÈ;f

×¶f³³ÿ·ÇÄúµÄ¹±×÷±ØÐèÓÐÒ»» ,öìØ¶µÄ Z »³³âÉ¶ÈÈf¬·ñÔðf¬×î²Ä±f³ÖÆðÓÃ,ÄÑ;î;fÈç¹û
'ÈÑ;î;±»½ûÓÄf¬Ôð½öÓÐ´ø Z »³³âÉ¶ÈÈ'!Áí¶Öëµ±Ç°Ó²¼þ!àÆÿÄµÄÓ!ÓÃ³!Ðð²ÄÄÜÔÈÐÐ;f

Í«ÉíŋË»«âÆóÓÀìæ´ú¼¼Ëö;£

ÆóÓÀ, Ñ;ÏçÉÈÁÓ²¼pÍ« 16 Í»Ó!ÓÁ³ìÐòµÄÉíŋË»«âÊ¹ÓÁ²»Í-µÄ»ú¹¹£-ÕâÑùçÉÊ¹ 3D Í¼ÍñµÄ±íÖ, ü¼Ñ;£

ÆóÃ Direct3D ÆµÃ NVIDIA ±ê¼;f

ÆóÃ 'ËÑ;İf-ÔÚ Direct3D Ó;ÓÃ³İĐòÔËĐĐÊ±f-NVIDIA ±ê¼½«İÔÊ¼ÔÚÆÄÄ»İÄ½Çİ»ÖÃ;f

NVIDIA Í¼DÍ '¡Áíμ¥Ôª»á×Ô¶~Éú³Éìùí¼ÒÒìá,ß'©Ô½×ÜÏß'«ÊäÏÆÁíμÄÐ\$ÂÊ£¬²çìá,ßÓ¡ÓÃ³ìÐòμÄÐÔÄÜ;£
×ç£ºÈ»¶ø£¬ÔÚÆóÓÁ×Ô¶~Éú³Éìùí¼ºó£¬Ä³Ð©Ó¡ÓÃ³ìÐòçÉÄÜÏ·"ÖýÈ·ÏÔÊ¾¼;£Òª½â¾ö
'ÈÍÊìâ£¬Ðèμ÷μí×Ô¶~Éú³ÉμÄìùí¼¼¶±ð£¬Ö±ÖÁí¼ñÄÜÖýÈ·ÏÔÊ¾¼;£μ÷μíìùí¼¼¶±ð¾-
³£»áíù³ýÏÆÁíÊ\$μ÷»ð;º½Ó·ì±ÏÖìó£¬μ«ÐÔÄÜ»áÓÐÈù½μμí;£

Ê¹ÄúçÉÒÔµ÷Õùìùí¼µÄĪ, ½Ú¼¶±ðƒ"LODF©Æ«ÒÆ;ƒ

Æ«ÒÆÔ½µíƒ-Í¼ĪñÖÊÄçÔ½, ßƒ»Æ«ÒÆÔ½, ßƒ-Ó;ÓÄ³İĐòĐÔÄÜÔ½²Ä;ƒÄúçÉÒÔ

´ÓĪ, öÔƒÉèÆ«ÒÆÖµÖĐ½øĐĐÑ;Ôñƒ-ÕâĐ©Æ«ÒÆÖµ

´Ó;°×î¼ÑĪ¼ĪñÖÊÄç±µ½;°×î, ßĐÔÄÜ;±²»µÈ;ƒİÔÊ¾ÔÑ±ƒ´æµÄ×Ô¶"ÒâÉèÖÄƒ"»ò;°µ÷ÕùÉèÖÄ;±ƒ©ÁĐ±íƒ

Ò³¼ƒ»î, ÄÉèÖÄƒ-´ÓÁĐ±íÖĐÑ;ÔñĪÄç²ϕµ¥»÷;°Ó;ÖÄ;±;ƒ

ÄúçÉÒÔ½«μ±Ç°ÉèÖÃf¨°üÀ¨ÔÚ More Direct3Df¨,ü¶à Direct3Df©¶Ô»°çðÖĐμÄÉèÖÃf©Áí
´æÍª×Ô¶¨¨Òâ¶μ÷ÔûÉèÖÃ¶±¶f

- È»°ó½«±f´æμÄÉèÖÃÍ¼ÓÖÃÏàÁÚÁĐ±í¶f
- Ò»μ©ÖÒμ½Ä³,öÏØ¶¨¨ Direct3D ÓÏ¶·μ×í¼ÑÉèÖÃf-½«ÉèÖÃÁí´æÍª×Ô¶¨¨Òâ
μ÷ÔûÉèÖÃf-ÔâÑùçÉÔÚÆδ¶¨¨ÓÏ·Ö®Ç°çìËÛÄäÖÃ Direct3Df-¶øÇÒÏĐè·Ö±ðÉèÖÃÄç,öÑ¶Ï¶f

μ¥»÷É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ;¶"μÄ×Ô¶"ÒâÉèÖÃ;£

μ¥»÷Ê!ËùÓÐÉèÖÃ»Ö, Í°Ã-ÈÏÖμ;£

μ¥»÷ĪÔÊ¾Ò» ,öŋÔ»°çò'°çÚƒ¬ÔÚ´ĒĂúçÉÒÔ×Ôŋ"ÒâÆäËü Direct3D ÈèÖÃ;ƒ

μ± '1Ö±Í-²½±»½ûÔÃÊ±f-CPU ¿ÉÔÚÍ¼ΔÍ'¡Áíμ¥Ôª'¡ÁíÖ;Ö®Ç°¼Í×¼±,ºÃÍÞÖÆÖ;μÄÊýÁ¿;f

×ϕ

fºÔÚÄ³Ð©ÇéΔÍÎÆ-ÔÊÐíÔ±láÈ;μÄÖ;ÊýÔ½¶àf-¶ÔÄ³Ð©Éè±, f¨ÈçÓÍÏ·,Ê;çÓÍÏ·¼üÁì»ð¼üÁì£©×÷³ðÏÓ;μÄ;°Êä
ÈëÑÓ³Û;±Ô½³±;fμ±ÄúÔÚÍæÓÏ·Ê±, Ðμ½ÓëμçÄÔÁ-½ÓμÄÊäÈëÈè±, ÏÓ;Ê±¼äÔÐÄ+ÏÑÓ³ÛÊ±
f-Çëμ÷μÍÔ±láÈ;Ö;ÊýμÄÖμ;f

½úÓÃÇýŋ³ìĐòŋÔÄ³Đ© CPU ÈùÊ¹ÓÃμÄÔöÇ¿Ö,ÁìμÄÖ§³Ö;£

Ä³Đ© CPU Ö§³Ö,½¼ÓμÄ 3D Ö,Áí£-ÖâĐ©Ö,ÁíÊÇŋÔ NVIDIA Í¼ĐÍ'!Áìμ¥ÔªμÄ²¹³ä£→²ç.ÄÜlá,ΒÔÚ 3D

ÓÍ·»òÓ!ÓÄ³ìĐòÖĐμÄĐÔÄÜ;£ `ÈÑ;ìÊ¹Äú¿ÉÒÔ½úÓÃŋÔÇýŋ³ìĐòÖĐÔâĐ©,½¼Ó 3D

Ö,ÁìμÄÖ§³Ö;£ÖâŋÔĐÔÄÜ±È½ì»ò¹ÊÖÍÄ³ýªÜÓĐÓÄ;£

OpenGL 3D rendering with stereo shutter glasses

ÓÊĐíÇý¶¹³Đòµ¼³óÖØµþİñĒØ,ñĒ½f-Ē¹ OpenGL Ó;ÓÃ³İĐòÄŮ¹»Ē¹ÓÃÖØµþ;f

ÔÊĐí OpenGL Çýŋ⁻³İĐòÔÏàí-μĂİÔÊ¼·Ö±æÂÊƒ-·ÖĂäÖ»_öÆÁºó»ººâºİÖ»_öÊİŋË»ººâıƒ

- μ± ĀÑ;İİ±»ÆôÓĂƒ⁻¹Ñıƒ©Ê±ƒ-¹/₂ŋà^ºçÚμĂ OpenGL Ó;ÓĂ³İĐòÄÛ_üÓĐĐ\$μØÊ¹ÓĂÊÓÆμĂÚ'æƒ-²ç ±İŌ³ö_ü¹/₄ÑμĂĐÔĂÛıƒ
- μ± ĀÑ;İİƒ⁻¹Ñıƒ©±»½ûÓĂÊ±ƒ-OpenGL Çýŋ⁻³İĐò¼'İºÓÉ OpenGL Ó;ÓĂ³İĐò¹/₂μĂ_÷_ö^ºçÚ·ÖĂäÖ»_öÆÁºó»ººâºİÊİŋË»ººâıƒ

ÍÑ;µÄ OpenGL Ó!ÓÃ³ÌÐòÉè¶¼×¼ÑÈèÖÃ;£µ¥»÷ÏðÏÃ¼ýÍ·ÏÔÊ¼Ó!ÓÃ³ÌÐòÁÐ±í£¬È»°öÑ;ÔñÆäÖÖ®Ò»;£

OpenGL 3D rendering with OpenGL 3.0

- Use desktop color depth (32-bit)
- Always use 16 bpp for textures, 32 bpp for framebuffers

ÉÑ;İÈ·¶"È«ÆÁÄ» OpenGL Ó;ÓÃ³İĐòμÄ»⁹³â·×⁹ÄÆÈ½;fÄú¿ÉÒÔÑ;Ôñ_zé'«Ēİf"block
transfer©·½Ê½»ò×Ô¶"Ñ;Ôñf"auto-selectf©·½Ê½;f
×Ô¶"Ñ;Ôñf"Auto-selectf©ÔÊĐİÇý¶"³İĐòÒÀ¾¼ÝÓ²¼pÄäÖÄÄ'È·¶"×İ¼Ñ·½°;f

OpenGL Vertical Sync

- **OpenGL Vertical Sync** (Default) - On by default
- **OpenGL Vertical Sync** (Off) - Off by default
- **OpenGL Vertical Sync** (Fast) - On by default

μ¥»÷ÒÔ½«Ç°ÉèÖÃ±£´æÍª×Ô¶"Òâ¡°μ÷ÕûÉèÖÃ¡±£¬,Ãμ÷ÕûÉèÖÃ½«±»Ìí¼Óμ½ÁÚ½üÁÐ±íÖÐ¡£
Ò»μ©ÕÒμ½Ä³,ö OpenGL Ó¡ÓÃ³ÌÐòμÄ×í¼ÑÉèÖÃ£¬Çè½«ÉèÖÃÁí
´æÍª×Ô¶"Òâμ÷ÕûÉèÖÃ£¬ÕâÊ¹Áú¿ÉÒÔÔÚÆô¶¬,Ã³ÌÐòÖ®Ç°¿ìËÛÄäÖÃ
OpenGL£¬¶ØÇÒÌÐè·Ö±ðÉèÖÃ¿¿,öÑ¡Ì¡£

»-¿é¿ØÖÆÏÊ¹Äú¿ÉÒÔµ÷ÔûÑ;¶"É«²ÉÍ"µÀµÄÄÄ¶É;¶¶Ô±È¶ÈºÍ»Ò¶ÈÖµ;£

ÕâÐ©ÑÕÉ«¾ÄÏýÉèÖÃ°iÖúÄúÃÖ²¹Ô´Í¼ÏñºÏÏÊ¾Éè±,ÉÏµÄÊä³ðÍ¼ÏñÖ©¼äµÄÄÄ¶È²¿Òi;£ÖâÔÚÊ¹ÓÁÍ¼Ïñ
'¡ÁíÓ;ÓÃ³ÏÐðÊ±ºÛÓÐÓÁ£¬µ÷ÔûÔâÐ©ÉèÖÃ¿ÉÒÔÏ¹ºÏÏÊ¾Ä/£÷ÉÏÏÊ¾¼µÄÍ¼Ïñ£"ÈçÕÖÆ¬£©ÔÛÏÏá¹©,ü×¼È·µ
ÄÑÕÉ«;£

Áíâ£¬¬Ðí¶à 3D

¼ÓËÙÓÏÏ·¿ÄÄÛ»áÓÉÓÚÏÏÊ¾¼Ï«°µ¶¶ø²»ÄÛÍæ;£²ÉÓÃ,÷ÖÏÍ¾¾¶¶¶Í¬µÈµØÖð¼ÓËùÓÐÍ"µÀµÄÄÄ¶ÈºÍ£"»ð£©»Ò¶ÈÖ
µ»áÊ¹ÔâÐ©ÓÏÏ·,üÄ÷ÄÄ,üÈÝÒ×Íæ;£

μϣ»÷İöİÁ¼ýÍ·ÑıÔñÓÉ»¬çéçØÖÆμÄÉ«²ÊÍ”μÀı£
çÉÒÔ·Ö±δμ÷ÕûıÉ«ıçÀİÉ«ºİÀ¶É«Í”μÀ£¬Ò²çÉÒÔÒ»´İμ÷ÕûËùÓĐÈý, öÍ”μÀı£

Êý×ÖŒñŒÊ¹Áú,üÈÝÒ×¿ØŒÆ·ÖÉ«²ÍÉ«²ÊÇ¿ŒÈƒ-ÒÔ±ãÔÚËùÓÐÓ;ÓÃ³ÌÐðÖÐ»ñµÃ,ü¼ÓÃ÷ÁÁÇâÍúµÃÍ¼Íñ;ƒ
Ê¹ÓÃ»-¿éÉèÖÃŒâÐ©Êý×ÖŒñŒµÈ¼Œƒº¹Ø±ŒµÍ;ƒÖÐ;ƒ,ƒºÍ×í´ó

ÒÔÍ¼ĐĪ±iÊ¾É«²ÊÇúĪßj£´ËÇúĪß½«ÔÚĀúμ÷Õù¶ĴÔ±È¶ĴÈjφĀĀ¶ĴÈ»ð»Ò¶ĴÈÖμÊ±ÊμÊ±±ä¶Ĵj£

Ñ;Ôñ 'ÈÑ;İİ°6£-Windows ÔÚÖØÐÂÆδ¶~Ê±»á×Ô¶~»Ö, 'ĂúÔÚ'È 'Ëù×+μĂÑÕÉ«μ÷Õù;£
×ϕ£°Èç¹ûĂúμĂμçĂÔÁ³ÍØÖËÐ£-ÔÚμÇÂ¼μ½ Windows °óÑÕÉ«»á±»μ÷Õù;£

ÏÔÊ¾ÒÑ±f'æµÄ×Ô¶"ÒâÑÕÉ«ÉèÖÃÁÐ±íjF
'ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÒ»_öÑ;İiçÉÒÔ¼¶»î_ÃÉèÖÃjF

μϚ»÷½«μ±Ç°ÑŒÉ«ÉèÖÄÁí'æf^a×Ô¶''ÒâÉèÖÄ;fÈ»^oó½«±f'æμÄÉèÖÄí¼ÖÖÄİàÁÚÁĐ±í;f

μϣ»±É¾³ýÁĐ±íÖĐμ±Ç°Ñ;¶"μÄ×Ô¶"ÒâÑÖÉ«ÉèÖÃ;£

μϣ»+»Ö, 'ÈùÓÐÑÕÉ«ÉèÖÃÎªÓ²¼þ³ö³§Ê±μÄÄ¬ÈÏÖμ;f

Click to Ñ;Ôñ¼àÊÓÆ÷»ðĪÔÊ¾Æ÷μÄ¼ÆÊ±ÄfÊ½fº

- **×Ô¶¼i²â**ÔÊĐí Windows Ö±½Ó´ÓĪÔÊ¾Æ÷»ñË;ÏýÈ·μÄ¼ÆÊ±ĐÄĪç;fÔâÊÇÄ-ÈĪÈèÖÄ;f×
çÒâf-Ä³Đ©½ĪÔçμÄĪÔÊ¾Æ÷çÉÄÜ²»Ö\$³Ö´Ë¹ĪÄÜ;f
- **Ī"ÓÄ¼ÆÊ±¹«Ê½f"GTfF**©ÊÇÓ!ÓÁÓÚ×iĐÄ¼àÊÓÆ÷»ðĪÔÊ¾Æ÷ÉĪμÄ±ê×¼;f
- **ÀëÉçĪÔÊÓÆ÷¼ÆÊ±**
f"DMTF©ÊÇÈÓÓ!ÓÁÓÚÒ»Đ©¼àÊÓÆ÷ÖĐμÄ¾Æ±ê×¼;fÈÇ¹ûÄúμÄ¼àÊÓÆ÷»ðĪÔÊ¾Æ÷ĐèÒª
DMTF-ÇëÆðÓÄ´ËÑ;Ī;f

½« NVIDIA Á½lãÖÐÐÄf`NVIDIA Media Centerf©Í¼±êÍ¼ÓÖÁ Windows ÈÍñÀ, jf

- ÄúçÉÒÔÍ`ý,ÁÍ¼±êµÄµ`³öÊ½²Ëµ¥E¬½±ãçì½ÝµØÓ;ÓÄÈÍºÍ×Ô¶`Òå Direct3D;çOpenGL »òÑÖÉ«ÉèÖÄ;f
- ,Á²Ëµ¥»¹°üº¬»Ö,´Ä¬ÈÍÉèÖÄºí·ÁÍÊÏÔÊ¾¼ÊôÐÓ¶Ô»ºçòµÄ²Ëµ¥Í;f

μΨ»÷Ñ;ÔñÓÃÔÚ Windows ÈÎñÀ,ÖÐ±íÊ¼½ÌâÖÐÐÄÊμÓÃ³ÌÐòμÁ¼±ê;£

1. ´ÓÁÐ±íÖÐÑ;ÔñÃúÒ³ÌÔÊ¼μÁ¼±ê;£

2. È»ºóμΨ»÷;°Ó;ÓÃ;±ÒÔ,üÐÄÈÎñÀ,ÖÐμÁ¼±ê;£

Í¹ýÍ¹¼Ó **nView ÊðÐŒ**ŒiÖÁ×ÀÃæ²ËµŸÒÊÖÆóÓÃ nView ×ÀÃæ¹ÜÀÍÆ÷jÆ

ÔÚ×ÀÃæËË°´IAÊó±êóÒ¼üf-È»ºóµŸ»÷ **nView ÊðÐŒ**ÒÊŒË¼ nView ×ÀÃæ¹ÜÀÍÆ÷ÊðÐŒæ°âjÆ

ÓÚ¹ Ñ;ÆóÓÃ×ÃÆ¹ÜÁÍÆ÷Ñ;ííºó£¬µ¥»÷´ò¿ª nView ×ÃÆ¹ÜÁÍÆ÷ÊôÐÓÆ°â;£

nView

×ÃÆ¹ÜÁÍÆ÷ÊôÐÓÆ°âÈÃÃúíªµ¥,öºÍ¶à,ö×ÃÆºíîÊº¼Æ÷£¼àÊÓÆ÷£©ÃãÖÃ,÷ÖÖ×ÃÆ¹ÜÁÍÆ÷¹!ÃÜ;£

μ±Æ½ÃæĭÔÊ¾Æ÷²ÉÓÃμÍÓÚËÛËÛÖ§³Öμ×í´ó·Ö±æÂÊ±
f¬ÔâÐ©Ñ;ĩ¿ÉÈÃÁú¾ó¶™Æ½ÃæĭÔÊ¾Æ÷Éĭí¼ĩñμÃĭ»ÖÃ;£

Ê¹ÓÃ¼ýí.°´Å¥µ÷Õû×ÀÃæÔÚÔÊ¼Æ÷ÉÏÄÏ»ÖÃ;£

μΨ»÷½«×ÅÃæÖÖÃî±Ç°·Ö±æÂÊ°íËϕΔÂÆμÂÊÎÂμÄÄ-ÈÏ»ÖÃ;£

Ñ;ÔñÏÔÊ¾Éè±, f´¼àÊÓÆ÷jϕÊý×ÖÆ½ÃæÏÔÊ¾Æ÷»ðμçÉÓ£©£-ÒÀ¾Ý»ùÓÚ NVIDIA Í¼DÍ
'!Áíμ¥ÔªÍ¼μÄDÍç´ÈùÖ§³ÖμÄÉè±, ½øÐÑ;Ôñj£

μ¥»± 'ò¿Ò» ,ö'°¿Úƒ¬Äú¿ÉÒÒÓÚÆäÖÐ×Ô¶"Òå»í¶"ÏÊ¾Éè± ,μÄÉèÖÄ¿ƒ

μ¥»÷İÔÊ¼İÖÔÚμÄμçÊÓÊä³öÖÆÊ½ºÍ¼Ò£¨μØÇø£©ÉèÖÃ¡£

μ¥»÷ 'òç³Ò» ,ö¶Ô»° çòf¬ÄúçÉÒÔÚÆäÖÐÖ ,¶"ÌØ¶" μÄμçÉÓÊä³öÖÆÊ½;f

´ÈÁÐ±íÊ¹Äú¿ÉÒÒÀ¾¼ÝÄúËùÔÚµÄ¹ú¼ÒÈ´µØÇø£©À´Ñ¡ÔñµçÊÓËä³óÖÆÈ½¡£
×ç£ºÈç¹ûÄúËùÔÚµÄ¹ú¼ÒÈ´µØÇø£©²»ÔÚÁÐ±íÖÐ£¬ÄúÓ¡Ñ¡Ôñ¾¼àÄúËùÔÚµØ×í½üµÄ¹ú¼ÒÈ´µØÇø£©¡£

μ¥»÷Ö, ¶·ϕËÍÖÁμçÊÓμÄÊä³δΔ°ÁÀàΔÍ;£

- Èç¹ûÄúÊ¹ÓÃÏýÈ·μÄÁ→½ÓÆ÷μçÄÄ£→**S-Video** Output£"S ÊÓÆμÊä³ö£©Í"³£Íá¹©±È, 'ºËÊÓÆμÊä³ö£"Composite Video-Out£©,ü,£μÄÊä³öÏËÄ¿;£
- Èç¹ûÄúÍß·È·¶"Ó;Ö, ¶"μÄΔ°ÁÀàΔÍ£→ÇëÑ;Ôñ×Ô¶"Ñ;Ôñ£"Auto-select£©ÈèÖÄ;£

Ê¹ÓÃ¼ýí.°´Å¥µ÷Õû×ÀÃæÔÚµçÊÓÖĐµÃÎ»ÖÃ;f

×çf°Èç¹úÓÉÓÚµ÷ÖÆ¹ý¶È¶øÊ¹µçÊÓÍ¼İñ±äµÃ»ìÂÒ»ò·ç°×f-Ö»ĐèµÈ´ý 10

ÃëÖÓ;fÍ¼Æ-½«×Ô¶·µ»Øµ½ËüµÃ-Èİ»ÖÃf-ÕâÑùf-ÃúÓÖçÊÖÔÊ¼µ÷Õû;fÖ»µ©½«×ÀÃæÖÃÓÚÃúİëÒ³µ
ÃÎ»ÖÃ°6f-ÇëÔÚ 10 ÆëÖÖÃÚµ¥»÷**Ó;ÖÃ±f**´æÈèÖÃ;f

μϣ»÷½«×ÅÃæÖÖÃμ½μϕÉÓÉÍÔÚμ±Ç°·Ö±æÂÊμÄÄ-ÈÏ»ÖÃj£

Ííŕ'Ë»¬ζέμ÷ÔûμçÊÓ¼¼İñμÄÄÄŕÈjE

Πῶς ἔμεινε ὁ κόσμος ὅταν ἔφυγε ὁ Θεός;

ÍÍΓ´Ë»¬ζέμ±ÕûμçÊÓ¼¼İñμÄÉ«²Ê±¥ºÍΓÈ;£

Ííŕ'Ë»-çéµ÷ÕûÒ°Ó;ÓÃÓÚµçÊÓÐÂ°ÃµÄÉÁË, 'ýÄËµÄ'óÐ;¡É

×çƒ°µ± 'ÓÓ²¼p½âÄëÆ÷²Ÿ·Å DVD µçÓ°Ê±É-½" ÒéÄúíêË«¹Ø±ÕÉÁË, 'ýÄË¹;ÄÛ;É

É¹ÓÃÕâÐ©¿ØÖÆÏñÀ´μ÷ÕûÏÔÊ¾Æ÷ÉÏÊÓÆμ»ð DVD ²Ψ·ÂμÄÖÊÁ¿¿

ÔÚμçÄÔÊÏΨ·ÂÊÓÆμ»ð DVD μçÓ°Ê±£-Äú¿ÉÒÔ¶ÀÁϕμØ¿ØÖÆÁÁ¶Ê¿ϕ¶Ô±È¶Ê¿ϕÉ«μ÷ÒÔ¼°±ΨºÍ¶ÈÀ
´»ñμÃ×¼¼ÑμÁ¼¼ñÖÊÁ¿¿μ÷Õû NVIDIA Í¼ÐÏ´!ÀίμΨÔ³μÄºËÐºÍÄÚ´æÊ±ÖÓÆμÂÊ¿¿

ÉèÖÃ NVIDIA Í¼ĐÍ ħ;ÁíμϣÔ°μÄ°ÈDÄÊ±ÖÓËÙÂÊ;f

ÒÓÕ×ºÕ£¨Megahertz©Îµ¥Î»±íÊ¾ÐÄÊ±ÖÖÛÀÊ;£

ÉèÖÃí¼Đĭ̄μÄÄÚ'æ½ÓζÚÊ±ÖÖËÙÂÊ;£

ÒÓ×ºÕ£ Megahertz ©îµ¥î»±íÊ¾ÄÚ´æ½Ó¿ÚµÄÊ±ÖÖÛÄÊ¿£

ÔÚÓ;ÓÃËÛÃÇÖ®Ç°²âÊÔËùÉèÖÃμÃΔÃμÃË±ÖÓÆμÃËμÃËÈ¶"ĐÔ;f

×çf°Ãú±ØĐêÔÚÓÀ¼ÃÓ;ÓÃÓëÖÆÔìÉìμÃÄ-ÈÏËèÖÃ²»Í-μÃËÏ°ÏΔÃËèÖÃÇ°½øĐĐ²âÊÔ;f

È·±fÄú¶ÔÊ±ÖÓÆµÂÊµÄÈî°ÍÐþ,Ä¶¼ÄÜÔÚ Windows Ä¿´ÍÆð¶¬Ê±×Ô¶¬Ó;ÓÄ;f

×¶f°Äú¿ÉÒÔÔÚ Windows Æð¶¬Ê±°´×; **Ctrl**

¼üÈÆ¹ýÆð¶¬Ê±µ×Ô¶¬Ê±ÖÓÈèÖÄ;fÈç¹ûÄúµÄµçÄÔÁ°ÍøÔËÐÐf-ÇèÔÚµÇÄ¼µ½ Windows °óÁç¼´°´×; **Ctrl**
¼ü;f

ÔÚçØ¼p±»ÖØÐÂÆδÓÃÇ°f-ÖØÐÂÉèÖÃËùÓÐμÃÊ±ÖÓμ÷½ÚÐÔÃÛf¬²çÇçÖÆ¶¶ÓÍ¼ÐÍÓ²¼pÖØÐÂ¼à²â;f
×çf°Ãç´ÍÓÃ,üÐÂμÃ BIOS Í¼İñËçÐÁ¼ÐÎÊÊÃãÆ÷μÃ BIOS Ê±f¬½¨ÖéÖØÐÂÉèÖÃ;f

nView ±ê×¼ÊÇμΨÒ»İÔÊ¾¼E÷ÄfÊ½j£ÈÇ¹ûÄú½öÓĐÒ»İ"İÔÊ¾¼Éè±,Á-½ÓÖÁ»ùÓÚ NVIDIA Í¼ĐÍ
'!ÀíμΨÔªμÄÍ¼ĐÍç"£-ÇèÊ¹ÓÃ'ÈÄfÊ½j£

nView , 'ÖÆÄÊ½ÊÇ½«Ö÷ÏÔÊ¾Æ÷µÄÍ¾ÏñÊ« , 'ÖÆµ½µÚ¶ìÏÔÊ¾È± , ÖÐjE

nView È®Æ½çÔ½ÄfÊ½ÈÄü½« Windows xÄÃæÒÈÈ®Æ½À©Õ¹μÄ·½Ê½ÔÚÁ½Ì¨ÏÈ¾Éè±,ÉÏÕ¹È¾;fÔÚ
´ÈÄfÊ½ÍÁf-Á½Ì¨ÏÈ¾Æ÷ºj²
ç³ÉÒ»,öçíÀ«μÄçÔ½Ê½ÏÈ¾Äæf-ÕâηÔ²έç´çíÓÚμ¥,öïÏÈ¾Æ÷μÄí¼İñºÜÓĐÓÃjE

nView '1Ö±çÖ½ÄÊ½ÈÄú½« Windows xÄÄæÒÔ '1Ö±À©Ö¹µÄ·½Ê½ÔÚÁ½, öïÔÊ¾Éè±, ÉÏÖ¹Ê¾¼íÊÔÚ
'ÈÄÊ½ÏÄÊ-Á½Ï"ÏÔÊ¾Æ÷ºÏ²ç³ÉÒ» , ö , ßµÄçÖ½Ê½ÏÔÊ¾ÄæÊ-Öâ¶Ï²éç , ßÓÚµ¥, öïÔÊ¾Æ÷ÏÄçºÜÓÐÓÄíÊ

É´º¿ÚÍÔÊ¾ nView İÔÊ¾Æ÷ÄäÖµÄÍ¼DÍ±İÖ¡f

§ µ¥»÷İÔÊ¾Æ÷Í¼±ê¿Ê½«ÆäÑ¡¶İªµ±ÇºİÔÊ¾Æ÷¡f

§ ÔÚİÔÊ¾Æ÷Í¼±êÉİµ¥»÷Êó±êÓ¼üÊ±f-ÆÄÄ»»á³öİÖÒ»öµ³öÊ½²Ëµ¥
f-Ê¹Äú¿ÉÒÔµ÷Ôû¹ØÁªµÄİÔÊ¾Æ÷È±f-²ç·ÄÎÊ«²ÊĐŁÖý±êÇ©¡f

μϣ»÷Ëø¶´í,´ÖÆÄÆÉ½ÏÔÊ¾Æ÷ÉİμÄμ±Ç°Æ½ÒÆİ»ÖÃ;Æ

ÖâÊ¹ÄúçÉÒÔÓÐÐŞμØÓÜ³,öİ»ÖÄ¶¾áÐéÄâ×ÄÄæÆ-ÓÐÖúÓÚ³ÊÏÖÓ;ÓÃ³ÏÐ²ç½øÐÐ¾¼«İ,¹æ×÷;Æ

ÒªÑ;ÔñDèËö·ÂµÄÊÓÆµÆÄÄ»ÇøÓð£¬Çëµ¥»÷ÖDDÄ»ð¼ýÍ·Í¼±ê;£Ñ;¶“ÇøÓðºó£¬¬Äú;ÉÒÔÍ“¼ýÍ¶“Ëö·Â»¬;éÀ
‘Ëö·ÂÆÄÄ»µÄÄÇ²;Ö;£

ÄúçÉÒÔÍ"ýÍ¶"»¬çé·Ä
´ó»ðËöĐjÊÓÆμ»Ø·ÄÆÄÄ»μÄÑj¶"²ç·Öj£μ¥»÷ÏòÏÄ¼ýÍ·£¬È»ºóÑjÔñĐèÒÔÈ«ÆÄÄ£Ê½²¥·ÄÊÓÆμμÄÏÔÊ¾Æ÷£¬çÉ
ÑjÔñÖ+ÏÔÊ¾Æ÷»ð´ÏÔÊ¾Æ÷j£
ÈçĐè½ûÓÄÈ«ÆÄÄ£Ê½£¬ÑjÔñ½ûÓÄj£

ÏÔÊ¾ÓëÑ;¶´Í¼ĐĬ;”ŎýÔÚÒ»ÆðÊ´ÓĂμĂĬÔÊ¾Æ÷μĂÀàĐĬ;f

μϣ»÷ÒÔĭÔÊ¾, ĀĭÔÊ¾Éè±, ÒÔ¾°ÓĀÓÚ, ĀĭÔÊ¾Æ÷μÄÇý¶⁻³İĐòÊðĐÔ;£

ÁÐ³δ´ËÏÔË¼Æ÷ζÉÓμÄËϕΔÂÆμÂË;f½Ï,ßμÄËϕΔÂÆμÂËζÉ½μÍÆÄÄ»ÉÁË,;f

Ö, ¶ " È ç Ð Â Æ µ Â Ê Ì Ã Æ µ Ä Á Ð ± ï Ö Ð Ê Ç · ñ ° ü À " Ì Ô Ê ¾ Æ ÷ ² » Ö \$ ³ Ö µ Ä Ä Æ Ê ½ ÿ f

¾ ¼ " , æ f ° Ñ ÿ Ô ñ ² » Ê Ê µ ± µ Ä Ì Ô Ê ¾ Æ ÷ Ä Æ Ê ½ ç Ê Ä Ü µ ¼ Ö Ä Ñ Ì Ö Ø µ Ä Ì Ô Ê ¾ Æ ÷ Ì Ê Ì â ² ç Ê Ä Ü Ê ð » µ Ó ² ¼ p ÿ f

Ö, ¶" ÓëÄúÉÍÃæËùÑ;í¼±êÏà¶ÓÓ;µÄÏÔÊ¾Æ÷Íº÷ÏÔÊ¾Æ÷;íÆ

Æð¶µçÄÔÊ±Æ-µÇÁ¼¶Ô»°¿ð½«ÏÔÊ¾ÓÚÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷ÖÐ;Æ¶ÔÓÚ´ó¶àËýÓ;ÓÃ³ÏÐð´°¿ÚÏâÐ©³ÏÐðÔÚÊ×
´ÏÔÊÐÐÊ±Ä-ËÏµØÏÔÊ¾ÓÚÖ÷ÏÔÊ¾Æ÷ÖÐ;Æ¶Ô÷ÏÔÊ¾Æ÷÷°ÿº-×ÀÃæ×óÉÍ½Ç;íÆ

İÖÊ¾µ±Ç°ËùÓĐ nView İÖÊ¾Æ÷;fÈç¹úĂúÁ-½ÓÁË¶àì`Éè±,²
ϕÇÒ½«ĂfÊ½ÉèÎª·Ç±ê×¼ĂfÊ½f-Ôò¿ÉÒÒÑ;ÔñĂÇ,öİÖÊ¾Æ÷×÷Îªµ±Ç°İÖÊ¾Æ÷;f
Ăú»¹¿ÉÒÖÖ±½Óµ¥»÷İÖÊ¾Æ÷İ¼±êf-½«ÆäÑ;¶İªµ±Ç°İÖÊ¾Æ÷;f

μϣ»÷ÒÓÉèÖÃ»ðÐƆ,ÄÓëμ±Ç°ÏÔÊ¾Æ÷Ê¹ÓÃμÄÊä³òÉè±,ÿà¹ØÉèÖÃ;ƒ

μ¥»÷ÒÔ¼î²âÁ-½ÓÖÁ´Ëí¼ĐÎζ´μÄËùÓĐĪÔÊ¾Æ÷¡£

×ϕƒºËç¹ûĂúÔÚ´òζªζØÖÆĂæ°âºóÁ-½ÓÁËËËºĪĪÔÊ¾Æ÷ƒ-ÇëÊ¹ÓĂ´Ë¹!ÄÛ¡£

Èç'ùÓĐİÔÊ¼Æ÷ÒÑÁ¬½Óμ½ ĨİÔÊ¼Æ÷μÄÄ¬½ÓÆ÷μ<Î'¼i²âμ½f¬Çö' Ñı'Ë,
ÑıçòıfÖâ¶İÓÓÚÄİÊ½İÔÊ¼Æ÷»òÖë BNC Á¬½ÓÆ÷İàÁ¬μÄİÔÊ¼Æ÷ÊÇÓĐÓÁμÄıf

μ¥»÷·ÃîÊ NVIDIA í¼Ðí'!Àíμ¥ÔªμÄ, ½¼Ó¹!ÄÜ;£

μΨ»÷·ÃÎÊ NVIDIA ÍøÕ¼ÁË½â NVIDIA Í¼ÐÍ'¡ÁíμΨÔ³μÃ×íÐÃÐÃÏφºÍÇý¶¹³IDò¡E

ŌâĐ©ĐĀİçİêĪ, ĘμÃ÷ÁĘμ±Ç°ĒùÑ; NVIDIA Í¼ĐÍ'İÁíμΨŌªŌ²¼p·½ÃæμÄÄÚÈÝ;£

ŌâĐ©ĐĀİçİēĪ, ÆèÊöAË»áÓ°ĥŌùlâí¼ĐİĐŌÄÜμĀİμİ³·½ĂæİØ¶"ĂÚÈÝı£

ΈΙÄ¼pÁÐ±í£¬°üÀ`ÃèÊóí°æ±¼ÐÄĬç£-ÓÃÓÚÄúμÄ NVIDIA Í¼ĐĬ'¡ÄίμΨÔ³;£

½ûÓÃ 3D Ó;ÓÃ³ÌÐòÖÐµÄÆ½»¬ 'Áí;£

×ç£ºÈç¹ûÐèÒºÔÚÓ;ÓÃ³ÌÐòÖÐ 'µ½×¼¼ÑÐÔÄÛ£¬ÇèÆδÓÃ 'ÈÑ;Ï;£

ĖÑ;ĩiÆóÓĀĒ¹ÓĀ 2x ĀĒĒ½μĀĒĒ½»¬'!Ái;Ē

×çĒ° ĒĀĒĒ½ŌÚ 3D Ó;ÓĀ³İĐòŌĐİá¹© Ą½øμĀİ¼İñŌĒÁ¿İ ĄĐŌĀŪ;Ē

ÆôÓÃ GeForce GPU ĨμÁĐÖĐİá¹©μÄ×¨ÀûÆ¹/₂»¬´İá¹/₄¹/₄Êö;£

×ç£ºÄ.»¨ĐİÆ¹/₂»¬´İáμÄÖÊÄ;Óë¹/₂İÁýμÄ 4x Æ¹/₂»¬´İáİÆÊ¹/₂μÄÖÊÄ;İàİ¬£¬ÆäĐÔÄÜÓë¹/₂İçìμÄ 2x Æ¹/₂»¬´İáİÆÊ¹/₂μÄĐÔÄÜ¹/₄,ºöİàİ¬;£

ÉÑ;ïiÆóÓÄÉ¹ÓÃ 4x ÄÉÊ½µÄÆ½»¬´!Áí;£

×ç£º´ÈÄÉÊ½lá¹©,ü,ßµÁí¼!ñÖÉÁ¿£¬µ«ÊÇÔÚ 3D Ó;ÓÃ³!ÐòÖÐÐÔÄÜÓÐÈù½µµ!;£

ΈΝίηΑΕóΆΈ'ΌΆ 4xS ΆΈΈ½μΆΈ½»- 'ΆίΈ ΈΆΈΈ½±Έ 4x ΆΈΈ½μΆί¼ΆñÖÊΆζ,ü,ßΈ-μ«ΈÇÔÚ 3D
Ó;ΌΆ³ÌÐóÖÐÐΌΆÛΈΌΘ½μμÍ;Έ

×ç£° ΈΈèÖΆ½ó°ñ Direct3D Ó;ΌΆ³ÌÐò;ΈÔÚÔËÐÐ OpenGL Ó;ΌΆ³ÌÐò±f-OpenGL
½«Έ'ΌΆíÀò» ,öçΈΌΆμΆΈ½»-ΈèÖΆΈ¼'Έ-¾ίÔÚÇ° ΈöμÄ 4xS ΈèÖΆμΆíÀò» ,öçΈΌΆμΆñ;ñΈèÖΆ;Έ£©

‘ÈÑ;ïi×Ô¶~î°Ö§³ÖÆ½»¬‘!ÁíµÄ 3D Ó;ÓÃ³ÌDðÆðÓÃ×íÓÃÆ½»¬‘!ÁíÉèÖÃ;£ ‘ÈÑ;ïiÈÄüÓÚÔËÐÐ 3D
Ó;ÓÃ³ÌDðÊ±ÊÖ¶~Ñ;ÔñÆ½»¬Ä£Ê½;£

ΈΝ;ϊϊÏÔÊ%ΑËÓÐ¹Øμ±Ç°ÔÚμçÄÖÐμÄ AGP ÈèÖÃμÄÐÄÏç;£

ÊÖ¶Ñ;Ôñ¼Đİ×Óİµ³Ê¹ÓÃµÄ AGP ÈÙÂÊ;£

×ϕ£ºÈç¹ûÄú²»ÄÜÈ·¶"Ê¹ÓÃµÄ AGP ÈÙÂÊ£-Çe²»Òª¹'Ë, 'Ñ;çò;£È»ºóİµ¹½«×Ô¶¼ö¶"×ı¼ÑµÄ AGP ÈÙÂÊ;£

ÍÆŋ»-çéÊÖŋÑîŋí¼ĐÎ×Óĭμí³Ê¹ÓÃμÄ AGP ÈÙÂÊ;£

Ñ;ÔñÇý¶³ìÐò¹ÜÁí´Óĩµí³ÄÚ´æ·ÖÄä¶øµÃµÄÊÓÆµÄÚ´æµÄ·½Ê½;£

Ö, ¶"Óëµ±Ç°Ö¡»³³ãÄ£Ê½Ö, ¶"µÄ³¹Ðò»ÆðÊ¹ÓÃÄ¶Í²ÄÚ´æÊÝÁ¿¡£

Ê¹ÓÃ¶Ï-Ö;»³âÄ£Ê½Ê±Ö,¶ÏÖ;»³âÄÚ'æ¹ÛÀ²£ÁÔ;£

NVIDIA **PowerMizer** 1;ÄÜÈÄúμ÷ ½Ú¼ĐÍ´;Áíμ¥Ô³μÄ¹ºÄ;f

Äú¼ÈèÉÒÔÍ´¹ýÉèÖÄ×í´ó»-½ÚÄÜÒÑÓ³μ³ØÉ¹ÓÄÊÛÄü£-Ò²èÉÒÔÍ´¹ýÑ;Ôñ×i¼ÑĐÖÄÜÒÖ³ä·Ö·φ»Ó¼¼ĐÍ´;Áíμ¥Ô³μÄÈ«²è¼¼ĐÍĐÖÄÛ;f

ÔÊĐí Windows '¡Áí'ø¶àÂ·Êã³öµÁ¼ĐÍ¿"£-ÈçÍ-ÈüÃÇÊÇ°²×°ÔÚÍµ³ÖĐ¶¡ÁÁç;çµ¥¶¡ÀµÁ¼ĐÍ¿"¡£
×ç£º/£óÓÃ_ÃÑ;ĩiÈÄÄúíºÃ¿,öÁ-½Óµ½¶¡àİÖÊ¾/£÷¼ĐÍ¿"µÄİÖÊ¾/£è±,Ñ;ÔñÒ»_ö¶¡ÁÁ
çµÄ·Ö±æÂÊº£"»ò£©É«²ÊÊí¶¡Ê;£

μϣ»÷ 'òç³Ò»_ö¶Ô»°çðÉ-ÈÄÄú×Ô¶"Òå½¼ÓμÄ OpenGL ÁçÌå°ÍÖØμþÉèÖÄ;£
×ϕ£°'È°'ÄϣÖ»ÓÐμ±¼κ»í'ÈÄæ°åμÚÒ»_öÁÐ±íçðμÄ;°ÆóÖÄÖÖ»²³åÁçÌå API;±È±²ÄÆóÖÄ;£

ÆðÓÃ OpenGL ÖØµþ¹;ÄÜ;£

Ä³D©Ó;ÓÃ³IDð£`ÁýÈç£²Softimage3D£©DèÒ³ÖØµþÆ½Äæ;£³ýÁËÖý³£µÄÑÖÉ«£`RGB£©»ºãÖ®Íâ£¬Ä³D©Ó;ÓÃ³Í
Dò»¹DèÒ³ÖØµþÆ½Äæ£¬ÒÔ±ã½«ÔâD©Æ½ÄæÓÄ×÷µ÷É«Æ½Äæ;£ÖØµþ¹;ÄÜ¶ÔÓÚ¶¶ÄÁçÓÚ 3D
Í¼Äñ±¼ÉµÄÖØµþ»æÍ¼Çø£`Èç²Èµ¥ºÍ¹â±ê£©ÌØ±ðÓÐÓÄ;£ÖØµþ¹;ÄÜ;£ÖÖ³Ö 16-bit ºÍ 32-bit É«²ÈÄ£È½;£

×ç£º²»ÄÜÍ¬È±È¹ÓÃ OpenGL ÖØµþºÍÄçÌâ¹;ÄÜ;£ÖØµþ¹;ÄÜDèÒ³, ½¼ÓµÄµ¥ºÍ¼ÄÍÄÚ´æ£¬²ç
;ÉÄÜ²»ÈÈÓÄÓÚÈùÓÐ·Ö±æÄÈ;£Èç¹û½øÈøÖØµþ¹;ÄÜÓÐÍÈÍâ£¬;ÉÄÜDèÒ³ÍÄµ÷·Ö±æÄÈ»ðÉ«²ÈÈ¶È;£

ÆôÓÃ OpenGL ÁçlâÉ`Enable stereo in OpenGL©¹ÄÛjF

ÒªÖËÐÐ´øÁçlâÖÚ¹â³¼µÆ→ðÆäËÛÓ²¼µÄÁçlâÓ|ÓÃ³ÏÐðÉ-NVIDIA Çý¶¹³ÏÐðÈèÒªµ¼³ö OpenGL ÁçlâÏñËØ,ñË½²
ç×éÖ`ÄÚ´æf-ËÄ´øÁçlâ,ÐªÏPÁçlâ,ÐµÁÓ|ÓÃ³ÏÐðÏ-Ë±Ë¹ÓÃjF

×çf²Ëç¹ûÐèÒªf-ÇëÆôÓÃ`ËÑ;Ïj;fÄ³Ð©Ó|ÓÃ³ÏÐð×Ó¶¹Ñ;ÏñÁçlâ,ñË½²É-¶øÆäËÛÓ|ÓÃ³ÏÐðÓÚÁ
çlâÏñËØ,ñË½²ÄçlâÉÄÛ²»ÄÛÖý³fÖËÐÐjF

×çf²²»ÄÛÏ-Ë±ÆôÓÃ OpenGL ÖØµþªlÁçlâ¹ÄÛj;fÁçlâ²éç´¹ÄÛÐèÒª ½¼ÓµÄµ¥ªl¼DlÄÚ´æf-²
ç²»ËËÓÃÓÚËÛÓÐ·Ö±æÄËj;fËç¹ûÁçlâ²éç´¹ÄÛÓÐÏËËâÉ-ÄúçlâÄÛÐèÒªlµ÷·Ö±æÄË»ðË<²ËË¹¶Ëj;f

NVIDIA Çý¶³İĐðÖ§³Ö¶àÖÖÁçìåÓ²¼þ;£Èç¹úÁú²»ÔÔÄ-ÈĪÈèÖÃÊ¹ÓÃÁçìåÓ²¼þ£-Çë
´ÓAD±íçðÖĐÑ;ÓñÓ»ÖÖİÖÊ¾Å£Ê½;£

Ē'ŌĀŌŪ'ā³μÆ-ƒº½öμ±Ē'ŌĀ ELSA 3D REVELATOR »ð¼æËŸĒĒÄäÆ÷Ē±²ĀŃĵŌñ
ĒŃĵĵĵŌâĐ©ĒĒÄäÆ÷½«°ŃĪŌĒ¾Æ÷ĐĀºĀ×ª»ŌĀ'ŃĵàËŸĒĒŌĀĸĪĪŌ²¼þĒùĒ'ŌĀμĀ±ē×¼ 3 Đ¾ DIN
Ā-½ŌÆ÷ĵƒ
×ĸƒºĒĸ¹ŭ¼ĐĴĵ"¾ĐŌĐĀŪŌĀμĀ 3 Đ¾ DIN Ā-½ŌÆ÷ƒ-ŌðĪĐðĒĒ'ŌĀ'ĒĒĒÄäÆ÷ĵƒ

Ê¹ÓÃ'¹Ö±,ôÐÐÊ"ÃèĪÔÊ¾⁄₄Æ+ƒºÈç¹û½«×Ô¶ĀçĭâÆ½ºãĪÔÊ¾⁄₄Æ+Á-½ÓÖÁ¼⁄₄ĐĬç"ƒ-ÇëÆôÓÃ'ÊÑĭĭĭĭ

Ê'ÔÃ nView , 'ÖÆÄÊÊ½f°Èç¹ûÄúÓÐÎPÓ' ÁçlâÓ²¼þf-ÇëÑ;Ôñ' ÊÑ;î;fÒªÊ'ÔÃ
'ÊÑ;î;f-Ðè½«Í¶°»úÁ-½Ôµ½»ùÓÚ NVIDIA Í¼ÐÍ' !Áµ¥ÔªµÄÊ«ÏÖ¾¼Æ+Í¼ÐÍ;''f-²ç'Ó nView
ÏÖ¾¼ÆÊ½±êÇ©ÖÐÆôÓÃ nView , 'ÖÆÄÊÊ½;fÓ» , òì½Í·ÏÖ¾¼Í¼ÎµÄ×óÑÛ¾°Íóf-ÁíÒ» , òì½Í·ÏÖ¾¼ÓÒÑÛ¾°Íó;f
×çf°' ÊÑ;î;f½öÊÊÔÃÓÚÊ«Í½Í·f'' »ò¶àÍ½Í·f©Í¼ÐÍ;'' ;f

Ê¹ÓÃµƒª DIN Á-½ÓÆ+ƒºÈç¹û¼¼ĐÎç ¸¼ŠÓĐÄÚŒµÄ 3 Đ¾¼ DIN Á-½ÓÆ÷ƒ-ÇëÆôÓÃ
ÊN;İı;ƒÓÚŒâŒŒÇé;öİÆ-ÁúİĐè¶İİâµÄÊÊÄäÆ÷ƒ-ÈçƒºELSA 3D REVELATOR »òÄ
çİâŒŒÛ¹â¾¼µÆ-Èù, ½µÄÊÊÄäÆ÷;ƒÁúçE½«Ê¹ŒÁ 3 Đ¾¼ DIN Á-½ÓÆ÷µÄÄçİâŒŒ¼pŒ±½ŒÁ-½Œµ½¼ĐÎç ¸ıƒ

Ê¹ÓÃ StereoGraphics 9Í StereoEyes µÄÄ¶Ïß´úÂëÊºËÇ¹ûÄúÊ¹ÓÃ´ø StereoGraphics StereoEyes
µÄÊÊÄäÆ÷»ð¼æËÛ²úÆ·Ê-ÇëÆðÓÃ´ËÑ;Ï;ÊÓâÐ©ÊÊÄäÆ÷½«ÏË¾Æ÷ÐÃ°Ã×ª»»ÓÃ´ó¶àËÛÊÊÓÃ
çÏàÓ²¼þËùÊ¹ÓÃµÄ±ê×¼ 3 Ð¾ DIN Á-½ÓÆ÷;Ê
×çÊºËÇ¹û¼ÐÏ;¾ßÓÐÄÚÏÃµÄ 3 Ð¾ DIN Á-½ÓÆ÷Ê-ÏÐðÊ¹ÓÃ´ËÊÊÄäÆ÷;Ê

Èç¹ûÄúÍP·¨¿´µ½ÁçìâĐŞ¹û£-ÇëÑ¡Ôñ´ËÑ¡íòÔµ÷»»×óÓÍ¼İñ¡£

×ç£ºÒ»ºãÀ´Ëµ£-½òÔÚ´¹Ö±,òĐĐÉ¨ÀèİÔÊ¾Æ÷ÇÒÓÚ±»¶¨À£Ê½İÄ²ÁĐèÒªÆóÓÃ´ËÑ¡İ¡£

ÍÍ¶»-çéÉèÖÁÓ;ÓÁÓÚÍÆÁíμÄ, ÷İòÒìĐÔ¹ýÂË;É.ÉèÖÁμ½×î, ß½«İá¹©×î¼ÑμÄ¼İñÖËÁçÉ-¶øÉèÖÁμ½×îμ¼½«Ë¹Đ
ÖÁÛ´îμ½×î¼Ñ;É

Ç;ÖÆ¼i²âµçÊÓÓë¼Đİ;̄µĂÁ-½Óƒ-¼´Ê¹;çÖÖÆĀæ°ăĂ»ÓĐİÔÊ¾4³öµ±Ç°ÓĐÈİ°ĪÁ-½ÓÒ²Òª½øĐĐ¼i²â;ƒ
´Ê¹;ĀŪŌŪ,ō±δµçÊÓĐİ°ĂĂ»ÓĐŌýÊ·¼ŌŌĐĐĀ°Āƒ-ÊĀİ¼Đİ;̄¼i²âÆă´æŌŪµĀÇé;đĪĀÊÇÓĐŌĀµĀ;ƒ

ÒªÆδŌĀ´ÊµçÊÓÉèŌĀƒº

1. µŷ»÷, Ñ̄;çð

2. ³öİŌİáÊ¾4ºóŌŌĐĐĀÊèŌĀµçĀŌ;ƒŌ»µ©ŌŌĐĐĀµÇĀ¼ƒ-¾Ī;çÊÊ¹ŌĀµçÊÓçŌŌÆ;ƒ

$i^{\circ} \ddot{A} - \ddot{E} \ddot{I} \pm \mu \ddot{A} \times \ddot{A} \ddot{A} \ddot{A} \ddot{E} \hat{E} \frac{1}{2} \hat{I}^{\circ} \hat{a} \ddot{I} \hat{0} \ddot{I} \hat{E}$

×Ýìò 90 ¶ÈÐý×ªµÄÐ§¹û¡£

μ¹ × α₀ á ð 180 ¶ È Ð ý × α μ Á Ð §¹ ù ; £

μ¹×³×ÝĪò 270 ¶ÈĐý×³μÄĐ§¹û_i£

¿ÉÊ!ÓÃðÓÒ¼ÿÍ·É·->É©°´Å¥Ö´ÐÐÌÃÄæµÄÐý×ªÑĩĩ;É»ðÕß¿Éµ¥»÷ÓÒÈÍ½ÇµÄÔ²ÐÍ¼ÿÍ·²φ°´Ðý×ª·½ÌÍ¶;É

¿ÉÊ!ÓÃðÓÒ¼ýÍ·É" <-É©°'Å¥Ö'ÐÐÏÃæµÃÐý×ªÑĩĩ;É

ÆóÃ»ÖÄ OpenGL ÎÆÇÎ»ÐÎª;£

ÎÆÇÎ»ÊÏ,µ±ÎÆ×±ê³-³öÎÆµÄ÷Îª²;·ÖÊ±ËÇª´;ÁÎÆ×±ê;£Öâ©×±ê;É¹Î»Ö±ßÔµ»ð¼!ñÖ;£

ÓÃÓÚ½<ÎªÖ÷ÏË¾¼Æ÷Ö, ¶"µÄÊÓÆµÖØµþÐý×ª¶ËËýÁ'½ÓÖÁ'ÏË¾¼Æ÷ËÏ;£ÖâÒâÏ¶×ÅÄúÓÚ NVRotate
Ãæ°âËÏ;ÖñµÄÐý×ª¶ËËýÖ³Ëäµ½Ö÷ªÏ'ÏË¾¼Æ÷, ÖÐ;£

ÆóÁÎÂ¶Ë¼Æ±³¼¯°»°¿ð;£

μ± NVIDIA í¼ĐÍ

!Áíμ×ÔººËĐÁÎÂ¶ËÖμÓëºËĐÁÎÂ¶ËË¼½μãĐÖμİàÆ¥Åää-ÎÂ¶Ë¼Æ¶°»°¿ò½«×Ô¶³öİÖÆ-ÃèËö·ÀÖ¹¶Ôİμ³ÖĐÈİºİ¼
ĐÍ'!Áíμ×Ô³μÃËδ»μμÃ»³¼³ºİ²Û×÷;£

ΈιΈùΝιμΆϊμί³ÖĐ NVIDIA ¼ΔÍ´;Àίμ¥ÔμΆμ±Ç°ÍA¶È;E

ÉËÈùÑµÄÏµ³ÖÐ NVIDIA Í¼ĐÍ´;Àµ¥ÔªÖÛŞÇøÒðµÄµ±Ç°ÍÄ¶È;£´ÈÎ¶ÈÈÛÍ¼Ïñ´;Àµ¥Ôª,½½üÆäÈüÈÈÖ
µÁÖ°Ï¶øÖÄ÷ÍÖ±ä»`j£

μϕ»÷ÍÁ¶ÈμϕÍ»£¨»»ªÈÍ»ðÉãÈÍ£©ζÉÍÔÈ¾´ÈÃæ°μÃÍÁ¶ÈÖμι£

μΨ»÷ÏðÉÏ»ðÏðÏÄ¼ÿÏ·ÐÐ, ÄËÿÖμϵ-Ï¼ÐÏ´ÏÄμΨÖ^{α1}½«¼ð»^αÖËÐÐËÛÏËËÒÒ·ÀÖ¹ÏÄÏË¹ÿ, ß¼ϵ

μ±´ËÖμÓðÏ¼ÐÏ´ÏÄμΨÖ^{αα}ËÐÄÏÄÏËËÖμÏÄÆΨÄäϵ-²ϕÇÒÖÛ
´ËÄæ°äËÏËðÓÄÄËÏ°ÆðÓÄÏÄÏËË¼Æ±^¾¼´Ï±ÏÏÏÏÏ-½«×ÒÏ⁻³ðÏÖÖ»·ðÏÖ»°¿ðϵ-ÏÖ»·¾^{3α}ÏËÛ×÷μÄ²Û×÷Ïá³ö¾´, æϵ-
ÒÒ·ÄÏÏ³ÖÐËÏÏ¼ÐÏ´ÏÄμΨÖ^{α3}ðÏ¹ÿËËÏËË»μ¼ϵ

×ϕϵ^α½´Òé½«´ËÖμËèÖÄÏ^{α1}©»ðËÏμÄÄ-ËÏËèÖÄÏ¼ϵÏÖ´ËÖμμÄËÏÏÏÐÐ, ÄÏ¼±ØÐé¼«Æä½÷Ë÷¼ϵ

ÓÚĩµí³ÍÐÀìÖÐÍÔÊ¾¼µ±Ç° NVIDIA Í¼ÐÍ´;Àíµ¥ÔªªÉÐÁÎÂÈ;£

ΈΔΑίφΑέÊïμí³ÖĐ AGP İà¹ØμÄĐÔÄÛ;£

Έξοχὸν NVIDIA ἰσχύει ἰσχυρὸν AGP ὁποῖον ἁπλοῦς

´ÈÈèÖÄÈÄÄúÈÖ¶µ÷ÕûÍ¼DÍ²Ù×÷Ê±µÄ×í´ó AGP ÈÙÄÊ;£

×¢£ºÈç¹û½«ÖµÈèÖÄµÄ±ÈÏµí³ÄäÖÄ¹æ¶µÄº²È«Öµ,üçì£¬´ÈÈèÖÄµÄµ÷Õû»áµ¼ÖÄÏµí³²»ÎÈ¶"j£

μ¥»+ ´ËçðÆôÓÃ AGP çìËÙÐ´ËëÈ´´FWÈ©ìÈ

μ¥»+ 'ËçòÆôÓÃ±ß´øÑ°Ö·£~SBA£©¡£

μϣ»± 'ËçòÆôÓÃ 2D Ö,Áí,ßËÛ»ªªâ¡£

ΈΝΙΪΟΈΔΙΆú;ØÖÆ outstanding AGP ×ÜÏßÇëÇóÔÊΔι¶ΟΑΔΈýμÄ×í´óΈý;£

‘ÈÑ;ĩiÔÊĐĩĩµí³fª outstanding AGP ×ÜÍŒÇèÇó×í’ óÊýÑ;Ôñ×í¼ÑÉèÖÃ;£

μϣ»+ 'ĒÑ;ĩ²âĒÔÕē¶Ŏ¶"Āæ°âμÄ AGP ĀäŎĀ;f
'Ē²âĒÔĸĒÔŎ%ö¶"ĒùÑ;μĀĒēŎĀĒĈ·ñ»áòýÆðĒĪ°ĪĒĒ¶"ĐŎ°ÍĐŎÄŬ·½ĀæμĀĪĒĪâ;f

ÍÍΓ»-ζέÑ;ÔñDÔÄÜÉèÖÃÉ`ÈçÍÁÄèÊöÉ©ÒÔÔÚ Direct3D 9í OpenGL Ó;ÓÃ³ÌDòÖD»ñÈ;ü,ßμÄÖÉÁζ;É

- **Ó;ÓÃÉ**°Ê¹ÓÃ´ÈÉèÖÃÒÔÈ·±ÉÇýΓ³ÌDòÑĬ,ñ·û°İËùÓDÓ;ÓÃ³ÌDòμÄÒ°Çó;É
- **Æ½°âÉ**°Ê¹ÓÃ´ÈÄ-ÈİÉèÖÃÓÚÓ;ÓÃ³ÌDòμÄÒ°Çó°ÍDÔÄÜÖ®¼ãÈ;μÄ×¼ÑμÄÆ½°âμãÉ
- **ζİËÜÉ**°Ê¹ÓÃ´ÈÉèÖÃ»ñÈ;Ó;ÓÃ³ÌDòμÄ×ı,ßDÔÄÜ;É

ÍÍ¶´È»¬çé£¬ÉèÖÃ, ÷İòÒìÐÔ¹ýÁÈÀ´Ìá, ßÍ¼İñÖÈÁç;£ÆδóÃ´È¹ÄÜçÉÌá, ßÍ¼İñÖÈÁç£¬¬μ«ÐÓÄÜÓÐÈù½μÍ;£

- **¹Ø±Ö;£**½ûÓÃ, ÷İòÒìÐÔ¹ýÁÈ;£
- **1x;£**ÆδóÃ´È¹ÄÜçÉ»ñμÃ×î, ßμÄÐÔÄÜ;£
- **2x;£**ÆδóÃ´È¹ÄÜçÉÌá, ßÍ¼İñÖÈÁç£¬¬μ«ÐÓÄÜÓÐÈù½μÍ;£
- **4x;£**ÆδóÃ´È¹ÄÜçÉÌá, ßÍ¼İñÖÈÁç£¬¬μ«ÐÓÄÜÓÐÈù½μÍ;£
- **8X;£**ÆδóÃ´È¹ÄÜçÉ»ñμÃ×î¼ÑμÁ¼İñÖÈÁç;£

×ç£ªÁ³Ð©Ñ;İçÉÄÜÈÜÓ²¼pİÐÖÆ¶øİÐ·´È¹ÓÃ;£Çç²ÎÔÄ NVIDIA ÓÃ»\$İÁ¼pÒÓÄÈ½äİēİ, Çéçö;£

ÆðÓÃ´Ë¹ÄÜ¿ÉÔÊÐí Direct3D Ó;ÓÃ³ÌÐðÑ;ÔñÆä×Ô¼µÄËçÐÂÆµÂÊ;£ÒÔÍÁÁÐ±¿ðÔÚ´ËÑ;ÏÆðÓÃÊ±¹Ø±Õ;£

ÆðÓÃ´Ë¹ÄÜ¿ÉÔÊÐíÇý¶³ìÐðíª Direct3D Ó!ÓÃ³ìÐð³¬ÆµËøÐÂÆµÂÊ;fÒÔÏÁÁÐ±í¿ðÔÚ´ËÑ;ÏÆðÓÃÊ±ÆðÓÃ;f

ΈΑΔ±ίζòÈĀÁúμΨ¶ĀĪ⁹, ÷·Ö±æĀĒ³-ÆμĒϕΔĀÆμĀĒĒ;f

Ā-ĒĪŌâĪ¶×ĀŌÿŌÚĒ¹ŌĀ, ĀŌ;ŌĀ³ĪĐòμĀĒϕΔĀÆμĀĒĒ;fĒĪ⁹ĪÆäËüμĀŌμŌâĪ¶×ĀĪ⁹È«ÆĀμĀ Direct3D
Ō;ŌĀ³ĪĐòŌμĒÈèŌĀĒϕΔĀÆμĀĒĒ;f

Ō⁹³-ÆμĒϕΔĀÆμĀĒĒ

1. 'ŌĒϕΔĀÆμĀĒĒĀĐŌĐf-ŌÚ°ü⁹-ĀúŌ⁹Đf, ĀĒ
ϕΔĀÆμĀĒĒμĀ·Ō±æĀĒμĀŌ»ĐĐŌĐμΨ»÷Ā-ĒĪ;f½«³öĪŌŌ»ĀĐĒýŌμ;f
2. Ñ;ŌñŌ»_öĒϕΔĀÆμĀĒĒ²ϕμΨ»÷Ō!ŌĀ;f

Í'·Á'ó,ßÆµÄÊÄÚÈÝƒ¬Èñ»~Í¼İñÖÊÁ¿;ƒ

ù¼Ýµç³ØµÄ³Ö¼ÄÐÔºÍµÍ³ÐÔÄÜÀ´µ÷Õù¹ºÄ;£

.ù¾4Ý½»Á÷μçºÍí³ÐÔÄÜÀ´μ÷Õû¹ºÄ;£.

Όμ±Ç°Ôμç'j£

ŌâÊÇÓëÐŌÄÜŌÐ¹ŌµÄµ±Ç°¹;ÂÊÖµ;£

ŌâÊÇµ±Ç°µÄµç³Ø,ººÊË®Æ½;£

ÍÍ¯µçÊÓÆÄÄ»³ß

´ç»¬çéç¬ÓëµçÊÓÆÄÄ»´óĐıÒ»ÖÄıçÀýÈçç¬¬Èç¹ùÄúÔÚµçÊÓÆÄÄ»Éİç´µ½Ò»İó°Ú±ßç¬çÉÒÊ¹ÓÄ´È»¬çéÖö
´óµçÊÓÆÄÄ»ÒÏİ³ý±ßçòıç

×ççº×ıÓÒ±ßµÄÉèÖÄç¬½«»¬çéÍİÖÄ×ıÓÒÄæç©Êç¹Ûç´ DVD µÄ×ı¼ÑÉèÖÄıç

Éý×ÖÕñ¶É¹Áú,üËÝÒ×¿ØÖÆÍ¼ÎñµÁ·ÖÉ«ºÍÉ«²ËÇ¿¶Ë£-ÒÔ±ãÔÚÊÓÆµ»Ø·ÁÖÐ»ñµÁ,ü¼ÓÃ÷ÁÀÇãÍúµÁ¼Îñ¿

Ä³D©μçÓ°£¨ÉÓÆμί¼İñ£©ÓÚ²Ψ·ÄÖĐ;ÉÄÛİÔμÃ°μμ;£;Éİá,ß»Ò¶ÈÖμÒÔÔö¼ÓÍ¼İñμAAA¶È;£

Ōâ, öÄæ°áÍá¹©½"ÁçºÍÊ¹ÓÃ×Ô¶"ŌâĪŌÊ¾·Ō±æÂÊµÄ, ÷ŌŌ¹ĪŪ;£

μ¥»=Ôâ, öÑjÏ£-½«Ä£Ê½±à¼ÇøÓðÊäÊëμÃ×Ô¶"ÒâÄ£Ê½Í¼¼Óμ½×Ô¶"ÒâÄ£Ê½ÁÐ±íÖÐ;£

μ¥»+Ôâ, öÑ;İî£¬, ü, ÄÄ;Ç°ÔÚ×Ô¶"ÒâÄ£Ê½ÁÐ±íÖÐÑ;¶"μÄİöÄ;î£

μ¥»÷Ōâ_öÑjîf-²âĔŌĀĔĔ½±à¼ÇøÓðŌĐμĀ×Ō¶"ŌăĀĔĔ½;Ĕ Ōăĭ²ăĔŌ½«ĭªĔùÑjĭŌĔ¾ĔĔ÷ĔèŌĀĀĔĔ½Ĕ-²
ϕªĔĔĔμ_ĀĔèŌĀμĀŌýĔ·ĐŌjĔ

μ¥»=Ôâ, öÑ;Ï£-É¾³ÿÄ¿Ç°ÓÚ×Ô¶"ÔâÄ£Ê½ÄÐ±íÖÐÑ;¶"μÄÏðÄ¿;£

μϣ»÷ Æ¿ò£¬¿ÉÉ¹ÈùÑ;ÏÔÊ¼Æ÷ÉÏμÄÄÊ½ÉèÖÄĐ;ÓÚ´«Ï³ Windows ×ÄÄæÄÊ½¿Æ
,ù¼ÝÏÔÊ¼Æ÷μÄĐÔÄÛ£¬ÔâÑù¿ÉÄÛÉ¹ÏÔÊ¼Æ÷μÄ¿É¼ûÇøÓò¿´ÉÏÊϣ¼¹ýËõ·Ä»ò¿ÉÔÚ×ÄÄæÉÏÊ¼ÔÆ¿Æ

μ+Ôû×Ô¶¨ÒâÍÔÊ¾ÄÊ½μÄË©Æ½³β´çƒ¨»ðªáíòĩñËÏËÿÄ¿ƒ©¡ƒ

μ+Ôû×Ô¶"ÔâÍÔÊ¾ÄÊ½μÄ´¹Ô±³ℑ´çℑ"»ð×ÝÍòĪñĒØĒýÄ¿ℑ©ĵℑ

μ+Ôû×Ô¶¨ÒâÍÔÊ¾ÄÊ½μÄ´¹Ô±ËϕÐÄÄÊ;£

μ÷Ôû×Ô¶¨ÒåÍÔÊ¾¼Á£Ê½μÄ±»ÍÔÊ¾¼μÄÑÕÉ«ÊýÄ;£¨Ò²³ÆÍªbpp»ðÄçİñÊØÍ»Êý£©;£

Ñ;Ôñ±ê×¼ Windows ÌÔÊ¼ÄÊ½ÖĐµÄÒ»ÖÖℓ¬×÷ÎªÄÊÊ½±à¼ÇøÓòµÄÆðµã;ℓ

ÁÐ³óÄ¿Ç°¿ÉÓÄµ×Ó¶¨ÒåİÖÊ¾ÄÆÊ½¿E

ÁÐ³ðÄ¿Ç°¿ÉÔÚÓðÈùN¿ÏÖÊ¾¼Ïà¹ØµÄÏØ¶ÏÖÊ¾¼Éè±,ÉÏÉèÖÄµÄÏÖÊ¾¼ÄÆÈ½¿f
ÄÄ±í½«½ð°üº¬ÄÚ¹»Èµ¼ÉÏÖÊ¾¼ÔÚ,ÄÏÖÊ¾¼Éè±,ÉÏµÄÄÆÈ½¿f¬Æä³ß´ç¿ÉÄÜÐ¿ÓÚ¿ÉÔÚ Windows Display
PropertiesfÏÖÊ¾¼ÉðÐÓf©ÉèÖÄÄæ°åÉÏÉèÖÄµÄÄÆÈ½¿f

μϣ»÷ `ËçòçÉÆδÓÃ²έç´μçÊÓÊÓÆμÃÚΕΥμÃ×î¼ÑÊèÕÃ;£

μ÷ÕûĪÔÊ¾Æ÷¼ÆÊ±f¬±f³Ōμ±Ç°×Ý°á±ÈÀýj£

ÏÔÊ¾ ClearView ÏÔÊ¾Æ÷ÃäÖµÄí¼½â¡£
µ¥»÷ÏÔÊ¾Æ÷í¼±ê£¬¼½«Æäí·Äµ½ÏííµÄí»ÖÃ£¬òÔ±äÖØÐÂ²¼ÖÄÏÔÊ¾Ë³Ðò¡£

¿ÉÓÃ, Ññ;ñiÀ ´Ñ;ÔñÏÔÊ%ÅäÖÃ;£ ÓÐÍÁÁÐÑ;ñ;¿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÷;£Ë „Û¾ÝÐèÒªÍ¹ý;®Ê×Ñ;ÏÔÊ¾Æ÷ÊÇÐÄ;¯»¬¿éÀ´ÊÇÐÄ;£

ÓÃÊó±êÑ;ÔñÊ×Ñ;ÏÔÊ¼Æ÷;f Êó±êËùÔÚμÄÏÔÊ¼Æ÷½«±»μ±×÷ÐèÒªËϕÐÀμÄÊ×Ñ;ÏÔÊ¼Æ÷;f

ÓÃÕâ,ö»-çéÀ´È·¶´Ê×Ñ;İÔÊ¼Æ÷£´´Óë·ÇÊ×Ñ;İÔÊ¼Æ÷İà±È£©µÄËÇĐÂ´İÊý;£

§ 1x´æ¶´Ê×Ñ;İÔÊ¼Æ÷ÔÚÃç,öÖÛÆÚÖĐÖ»ËÇĐÂÒ»´İ;£

§ 2x´æ¶´Ê×Ñ;İÔÊ¼Æ÷ËÇĐÂÁ½´İ,¶ø·ÇÊ×Ñ;İÔÊ¼Æ÷ÔÚÒ»öÖÛÆÚÖĐÖ»ËÇĐÂÒ»´İ;£

§ 3x´æ¶´Ê×Ñ;İÔÊ¼Æ÷ÔÚÃç,öÖÛÆÚÖĐËÇĐÂË´İ;£

°iÖúÄúîªIAÁDÇé;öÑ;ÔñÊ±ÖÓÉèÖÄÉ°

§ Standard (2D), which only affects the 2D applications or $\pm \hat{e} \times \frac{1}{4}$ (2D)É-Ö»Ó°Ïì 2D Ó;ÓÄ³ÏÐòÉ¬»ðÐÔÄÛ (3D)
É¬½öÓ°Ïì 3D Ó;ÓÄ³ÏÐò;É

Ñ;ÔñÐÔÄÛÊ±ÖÓÉèÖÃ½«È·¶~ÄúÔËÐµÄ 3D Ó;ÓÃ³!ÐòµÄËÙ¶È;£

Ñ;Ôñ±ê×¼Ê±ÖÓÉèÖÃ½«È·¶~ÄúÔËÐµÄ 2D Ó;ÓÃ³ÌÐòµÄËÙ¶È;£

È·¶`μ±Ê±İμÍ³ζÉ°²È«³ĐÊÛμÄ×í´óÊ±ÖÓÉèÖÃ;£ `È´;È·¶`μÄ×í´óÊ±ÖÓÉèÖÃζÉÓÚÁ¬ĐøÖËĐÊ±±ä»`£¬²
ϕÈ;¾óÓÚÍμÍ³´;Áí×Ô¶`¼i²âÑ¹Á;²âÊÔμÄÇέζö;£

ÔÚççÔ½ÄÆÊ½Ê±f¬çÉ´´½¨ÖØµþjE f¨ççÔ½ÄÆÊ½Æδ¶Ê±f¬Ä³D©İµÍ³İP¨¨
´´½¨ÖØµþf»„ĂÑîİçÉÊ¹ĂúçË·þÖâÒ»¼ÖİPjE£©

° 'İÄÍ¼¶¶α° 'ÄŸçÉÊ¹µ^{-³}öÊ½²ËµŸÖÚÍ¼¶¶α° 'İÄÊ±±£³Ö 'òçª× 'İ-;fÈç¹ûËÉçªÍ¼¶¶α° 'ÄŸf-çØÖÆÃæ°âÊÓ
'°ÊŞÈŸ½¹µãÊ±f-µ^{-³}öÊ½²ËµŸ»á×Ô¶^{-¹}Ø±Ö;ç 'òçª;f

¿ÉÊ¹ÄúíªÄ³Ò» , ö¼ŒìâíÔÊ¾Éè± , ÊÖ¶Ñ;ÔñÆ½ÒÆÉ¨Ãè·Ö±æÂÊ;f
Èç¹ûÄúÑ;ÔñÆ½ÒÆÉ¨Ãè·Ö±æÂÊf¬Çý¶³IÐò»áÔÚÈíí¿ÉÄÛµÄÊ±º£¬ÒÔ¹æ¶µÄ·Ö±æÂÊ½øÈèÆ½ÒÆÄÊÊ½;f
×çfº ĩµí³ÖØÐÂÆô¶º£¬,ÃÉèÖÃ½«±f³ÖÓÐÐŞ;f

Èç¹ûÄúµÄÏÔÊ¼Æ÷f`ÏÔÊ¼Éè±, f©Ö§³ÖÔÊ¼Ðý×ªf¬µ¥»÷, Ä¿ò;f ×çfº Èç¹ûÄúµÄÏÔÊ¼Æ÷²»Ö§³ÖÔ-
Ê¼Ðý×ªf¬, Ñ;Ä¿ò½«½ûÓÄÐý×ª¹;ÄÛ;f

. Ñ; ,Ã,ðòÔ±ãÒÓÃ»§Ñ;ÔñµÄ 3D Ó;ÓÃ³ìÐò, ÷ÌòÒìÐÔÉèÖÃ,², ÇÓ;ÓÃ³ìÐòÑ;ÔñµÄ, ÷ÌòÒìÐÔÉèÖÃ;£

ÍÍŕ»-¿éÒÒÑ;ÔñĐÔÄÜÈèÖÄƒ`ÈçİÄÈùÈöƒ©ƒ-ÒÔ±âİá,ß Direct3D 9Í OpenGL Ó;ÓÄ³İĐòμÄÖÈÄ¿;ƒ

- Ó;ÓÄ È¹ÓÄ´ÈÈèÖÄ¿ÉÈ·±ƒÇýŕ³İĐòÑĬ,ñ×ñ´ÓÈùÓĐÓ;ÓÄÒªÇó;ƒ
- ÖÈÄ¿ È¹ÓÄ´ÈÄ-ÈİÈèÖÄ¿ÉÔÚÓ;ÓÄÒªÇóªİĐÔÄÜÖ@¼äÈ;μÄ×¼ÑÖÛÖĐĐ\$¹û;ƒ
- ĐÔÄÜ È¹ÓÄ´ÈÈèÖÄ¿É`ıμ½×¼ÑÓ;ÓÄĐÔÄÛ;ƒ

„Ñî´ËèðèÉÆðÓÄË«ÖØÉ´ÄèÄÆË½îÆ

§ Ë«ÖØÉ´ÄèÉ¼«´óμØìá,ßμÍ·Ö±æÂËÍ¼ÏñÖÊÁçÆ¬×îËËÓÁÓÚÈ«ÆÁÄ»ÊÓÆμ»ð¼ÆËã»úÓÏî·îÆ

§ Ë«ÖØÉ´ÄèÒªÇóÍÔË¾Æ÷´øçí¼Ó±¶îÆ Ëç¹úÐèÒªìá,ßμÄ·Ö±æÂËºíË
ϕÐÄÄËÆ¬-Ë«ÖØÉ´ÄèÄÆË½³¬¹ÿÏÔË¾Æ÷ÏÐÖÆË±Æ¬Çÿ¶¹³ÏÐò»á×Ô¶¹»Ö,´±ê×¼ÄÆË½îÆ

ŌãÑù¿ÉÊ¹ÄúÔö¼ÓÒ»ÖÖÒÔÉÏ¼ßÓÐËùÓÐËÛÖ\$³ŌÑŌÉ«Éí¶ÈµÄ¶"ÖÆÄÉÊ½¿f

ŌãÑù¿ÉÊ¹ÄúÔö¼ÓÒ»ÖÖÒÊÏ¼ßÓÐËùÓÐËÛÖ\$³ÖËϕÐÄÄÊµÄ¶ÖÆÄÊ½;£

ÏÔÊ¾, ÷ÖÖ¿É¹©ÏÔÊ¾Æ÷Ê¹ÓµÄÆÁÄ»·Ö±æÂÊÉèÖÃ;f Ï¶~»¬¿éÒÔÑ;Ôñ²»Í¬µÄÆÁÄ»·Ö±æÂÊÉ;f

İÖÊ¼ÊÊÓÁÓÚ±Ç°Ñ;ÔñµÄİÖÊ¼Æ÷ÆÄÄ»·Ö±æÂÊµÄ,÷ÖÖ¿É¹©Ê'ÓÃµÃÑÖÉ«ÉèÖÃ;£
µŸ»÷¿ØÆÒÔÑ;Ôñ²»Í¬µÃÑÖÉ«ÉèÖÃ;£

ÁÐ³òÑ·çÉú²çÑ±»Éè±,Çý¶³ÍÐòμÇÁ¼μÄ NVIDIA GPU ÌØÊâÊÁ¼p;£
Ò²;ÉÒÓÍ¹ýÊÁ¼pμÇÁ¼ä~ÁÁÆ+ä~ÁÁÓâÐ©ÊÁ¼p;£

È·¶ OpenGL ÖÐÓÁÓÚÖØµµÄÏñËØ, ñÊ½;£

- ÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ (8 bpp) Ê'ÓÃ 8 Î»µ÷É«ÖØµµ
- RGB É«ÖØµµE RGB555, ñÊ½£© Ê'ÓÃ16Î» (RGB555) ÖØµµ
- ÑÕÉ«Ë÷ÒýÖØµµ (8 bpp)¶Í RGB555, ñÊ½£° çÊÊ'Ó;ÓÃ³ÏÐòÊ'ÓÃ 8 Î»µ÷É«ÖØµµ»ò 16 Î» (RGB555) ÖØµµ;£
×ç£° ÖØµµÐèÒª, ½¼ÓµÄµ¥°â¼ÐÏÄÚ´æ£¬çÊÄÜ²»ÄÜÓÁÓÚËùÓÐ·Ö±æÄÊ;£ Èç'ù·ÄÏËÖØµµ¹|ÄÜÊ±·
çÉúÏËÏâ£¬çÊÄÜÐèÒª½µµÍ·Ö±æÄÊ»òÑÕÉ«Ë;¶Ê;£

ÆôÓÃÆ½»¬´!Aíßlô»Ò¶È³¼ÀÕý;f ¾¼»Ò¶È³¼ÀÕýºóμÃÆ½»¬´!AíßlôÓÚäÈ³¼Æ½»¬ÍßlôÈ±
f¬½¼æ¹Èμ½Êä³òÈè±,ÑÕÉ«ÍÔÈ³¼ÄÜÁ;½ÃæμÃ±äÒ;f

½« „Äřıf³ÆóÁî°Ö÷řıf³;£ ÆôÓÃ „ÄÑ;řîÊ±£-ř¼Đİç ˘ ±»ÓÃ×÷Ö÷řıf³£-çÉ²úÉúÖ;Ëøí-²½ĐÄ°Ä;£

ÉİÉýÔµ;£ , Ñ;ïiEóÓĀĒ±£-±íĀ÷ÉİÉýÔµ±»ÓĀĀ´¼î²âÍ-²½;£

İĀ½µŌµ;£ , ĀÑ;İİÆôŌĀĒ±£ ¬±İĀ=İĀ½µŌµ±»ŌĀĀ´¼î²âİ¬²½;£

Í-½ÑÓ³ÙÈ¨ÍçÃëÈ©;È '¡ÓÚÖ÷ÄÈÊ½Ê±È¬,ÃÑ;Ï¹æ¶¨"Ö;Ëø;¨μÈ'ýÉú³ÉÍ-½Âö³âμÄμÈ'ýÊ±¼ä³α¶ÈÈ¨ÒÔÍ
çÃëÍ³μÏÍ»È©;È

ËϕĐÂ (Hz);f '¡ÓÚÖ÷ÄfÊ½Ê±f-ÕâÊÇí¼ĐÍ¿"Éú³ÉÊä³óí-²½Âδ³åµÄÆµÄÊf"ÒÓº×Èí³µ¥í»f©;f

Í-2½²ÍÁ-½Ó×´ì-;f ÒâÐ©Í¼ÐÏÔÊ¾Ö;Ëøç¨µÄµ±Ç°×´ì-;f ·Ö±ðËµÄ÷ÈçÏÂ£º

- Í-2½¾ÍÐ÷ → À´×ÔÓÚ GPU µÄÍ-2½ÐÂ°Â£-ÍªÊä³öÐÂ°Â;f
- ½»»¾¾ÍÐ÷ → GPU Ö@¼äµÄÐÂ°Â£-ÓÃÀ´Ê¹¾Ô»´´Á´ÊÏµÄËùÓÐ GPU Í-2½;f
- ¼ÆÊ± → ¼ÆÊ±Í-2½Ï»Ö¾¾ÓÊÖ;Ëø¶ËçÚÉú³ÉµÄ»ÖÖ¼ÆÊ±Í-2½;f
- ÁçÏÂÍ-2½ → À´×ÔÓÚ VGA ç¨µÄÍ-2½;fËøç¹ûÃ»ÓÐÖ;ËøÍ-2½»ð House Í-2½£-½«Ê¹ÓÃÁçÏÂÍ-2½;f
- ÊäË → ÓÃÓÚÖ;ËøÍ-2½µÄÊäËÁ-½ÓÆ÷;f
- Êä³ö → ÓÃÓÚÖ;ËøÍ-2½µÄÊä³öÁ-½ÓÆ÷;f
- House Í-2½ → ´Ó BNC ½ÓÍ·ÊÖµ½µÄÍ-2½ÐÂ°Â;f

²âÊÔÁ-½Ó;£ ,ÃÑ;Ï²éÑ⁻ ,÷ÖÏÍ-²½Ñ;Ï²ψ⁹ËËμÁ-½Ó×´¿ö£- ÌÈ»⁹óÏÔÊ¼Ä¿Ç°μÁ×´Ï-;£

ÒÒ´ÈÑ;ÔñÏÔÊ¾×ÅÅæµÃÖ»¶ÏÏÔÊ¾Æ÷;f µÚÒ»¸,ðí¼±ê´ú±iÏ÷ÏÔÊ¾Æ÷f-µÚ¶p,öÊÇ´ÏÏÔÊ¾Æ÷;f
ÔâÊÇËùÓÐçÊ³É¶ÏÔÊ´ÓµÃÏÔÊ¾Æ÷Åã¶ÏÔÁÐµ¥;f

ÔÔ´ĒÑ;ÔñĒçºĪĪÔÊ¾×ĀĀæ;f\ñ\µŸÔ»ĪÔÊ¾Æ÷¼öÔÚÔ÷ĪÔÊ¾Æ÷ĒĪĪÔÊ¾×ĀĀæ;f\
ñ\Ē«ÆĀĪĪÔÊ¾\ĪÔÊ¾Ā½_ö²»Ī-µĀ×ĀĀæĒ-·Ô±ðÔÚ_÷ĪÔÊ¾Æ÷ĒĪĪÔÊ¾;f\ñ\´_ÔÆ\ÔÚĀ½_öĪÔÊ¾Æ÷ĒĪ.
´ÔÆĪ-Ô»_ö×ĀĀæ;f\ñ\Ē@Æ½çÔ½½«Ô»_ö×ĀĀæĒ@Æ½ĒĒÔ½Ā½_öĪÔÊ¾Æ÷;f\ñ\´¹Ô±çÔ½½«Ô»_ö×ĀĀæ
´¹Ô±ĒĒÔ½Ā½_öĪÔÊ¾Æ÷;f

Òp²Ø' ÈÏÔÊ¾Æ÷²»ÄÜÖ§³ÖµÄÄ£Ê½

½öÏÔÊ¼×Ô¶¨ÒãÀ£Ê½

ÔÚ´|ÓÚË®Æ½²Í´¹Ö±¿çÔ½ÄÆË½µÄ nView ÎÔË¾⁄Æ÷ËÏÆðÓÃ×ÃÃæÖØµþ;£\n
n×ÃÃæÖØµþ¿ËË¹ÄúÔÚË¹ÓÃ¶à_õÎÔË¾⁄Æ÷Ë±£¬-ÖØ_´ÎÔË¾⁄¿¿½üÄþAÚÎÔË¾⁄Æ÷±£ÖµµÃÍ¼ÍóµÃÒ»²¿·Ö£¬½è
´ËÖÚ¿çÔ½ÄÆË½ÍÄÏ³ËÒ»_öÖùÍâ×ÃÃæ;£

È¹ÓÃÈ®Æ½¿çÔ½ÃÈ½×ÃæÖØµÈ±£-Ö, ¶È®Æ½ÏöÖØØµÈýÃ¿i£

È¹ÓÃ´¹Ö±¿çÔ½ÄÆÈ½×ÃÃæÖØµþÈ±£-Ö, ¶´´¹Ö±ÍóÈÖÖØµþÈýÃ¿¿¿

ÓÚËùÓÐÏÔÊ¾Æ÷ÉÍÆðÓÁÍ¶Éä»i°Ïññí¶Éä»i°Ï¶¶ÉäÊ½ÏÔÊ¾Æ÷Éè¼Æ£¬´Ó¶à,ðí¶ÉäÊ½Éè±,Êä³ðí¼ÏÔÊ±
£¬çÉÊ¹Áú²¹³¥AA¶ÉÊ±ÏÝ£¬ÖØµþÓÔÐÏ³Éµ¥Ó»Ïµ·µÁÏÔÊ¾¼¼¼Ïó;£

Èç¹ûÒªÑ;ÔñÓÁÍ¶Éä»ì°ÍÄÆÊ½À´´;ÁìµÄÏÔÊ¼Æ÷±βÔµ£-µ¥»÷ÆÄÄ»Í¼Ï±βÔµµ¼ýí.°´Ä¥;£

Ö, ¶" ðèÒªí¶Éä»iªí´|ÁíµÄË®Æ½ÍÔË¾Æ÷±ßÔµĩóËØËýÄ¿;f

İ»iİÊ ©Æ½İÖÊ¾Æ÷±ßÔμμÄÊ ©Æ½ Luma İY¶İÖμÖ, ¶½¶½μÖμf·¶İ§İª 0 ÖÁ 255 İóÊØf©\nñÊ¹ÖÄ½İ
´óμÄ½¶½μÖμÓĐÖúÓ½μμİİÖÊ¾Æ÷±ßÔμμÄ·İ¶f¬¼ò»İÖÊ¾Æ÷İ»ÖÄĐf×¼f¬μ«çÉÄÜ½μμÍÄ³Đ©Í¼İóμÄÖÊ
Áçif

İ»İİ®Æ½İÖÊ¾Æ÷±ßÔµÖ,¶"Ä¿±ê Luma Öµf".¶İİİª 0 ÖA 255 İóÊØ£©;£ ÊýÖµÖ½
´ó£→»İ±ßÔµµÁÍ¼İóÖ½Ä÷ÁÁ;£

Ö, ¶" ðèÒªí¶Éä»i¶í'ÁíµÄ'¹Ö±ÍÔÊ¾Æ÷±βÔµİóËØËýÁ¿;£

İ»İ'İÖ±İÖÊ¾Æ÷±ßÔµµÄ'İ± Luma İY¶ÈÖµÖ, ¶½¶½µÖµf".¶İŞİ³ 0 ÖÁ 255 İóÈØf©\nñÊ¹ÖÄ½İ
'óµÄ½¶½µÖµÓĐÖúÓ½µµİİÖÊ¾Æ÷±ßÔµµÄ¿É¼û·İ¶E-¼ò» İÖÊ¾Æ÷İ»ÖÄĐE×¼Æ¬µ«¿ÉÄÜ½µµÍÄ³Đ©Í¼İó
µÄÖÉÄ¿if

İ»İİ'İÖ±İÖË¾Æ÷±ßÔµÖ, ¶Ä±ê Luma ÖµË·¶İŞİ° 0 ÖÁ 255 İóËØË©;İË ÊýÖµÖ½
'óË→İ°İ±ßÔµµÁİ¼İóÖ½Ä÷ÁÁ;Ë

½«xÄÄæÖµþºÍ¶Éä»iºÏÉèÖÄ´Ó¶Ö»°¿ðÉä³öµ½Ö»_öÏÄ¼þ;f

´ÓÒ» , öĬĀ¼pĒäĒë×ĀĀæŒØµþºĬĒä»iºĬĒèŒĀƒ¬²ϕŒŪĬŒ»°¿ðŒ×éºĬâĐ©ĒèŒĀ;ƒ

Ç;ÖÆÖ§³ÖÊÓÆμ»i°İäÖÈ¾4Æ+;f ÈÇ¹ûÔÚËùÑ;È«ÆÄÄ»Èè±,Éİç'²»μ½È«ÆÄÄ»ÊÓÆμ£-ÇëÑ;Ôñ,ÄÑ;İi;£

ÓÃÓÚÆδÓÃ»ð½ûÓÃ,ß·Ö±æÃÊ×ÃÃæËö·Ã;£ ,ß·Ö±æÃÊ×ÃÃæËö·Ã;£Ëá,ß×ÃÃæÍ¼ÏóËÊÃ;£

ÒÆ¶»¬çéÒÒÑ;ÔñÐÔÄÛÉèÖÄƒ`ÈçĬÄËùÊôƒ©ƒ¬ÒÔ±ãĭá,ß Direct3D °Ĭ OpenGL Ó;ÓÃ³ĬÐòμÄÖÊÁç;ƒ

- **ÐÔÄÛ (Performance)**, Ê¹Ó;ÓÃ³ĬÐòÐÔÄÛ´ĭμ½×ĭ¼Ñ³Ĭ¶È;ƒ
- **Æ½²â (Balanced)**ƒ¬Ĭ³Ä¬ÈĬÉèÖÄƒ¬çÉ¼æ¹ÈÓ;ÓÃ³ĬÐòμÄÖÊÁç°ĬÐÔÄÛ;ƒ
- **ÖÊÁç (Quality)**, Ê¹Ó;ÓÃ³ĬÐòμÄÖÊÁç´ĭμ½×ĭ¼ÑË®Æ½;ƒ

#μ¥»÷¿ÉÔËÐÐÒ»ÏμÁÐÄÚ²¿²âÊÔÀ
'Ð£×¼¿¼Ð¿¿ ¨£-ÒÔÆÚÓÅ»-Ö¿Í-²½ÉèÖÃ¿£ÆÁÁ»ÉÍ½«ÏÔÊ¾Ð£×¼¿¼á¹ûº¿μ±Ç°×'ì-¿£

#µ¥»÷ÒÔ±ãÈ·ÈÏà¹Ø¼àÊÓÆ÷°ÍÆäËüÏÔÊ¾Éè±,¡£

#µ¥»÷ ì ò Ì Â ¼ ý Í · £ ¬ Ñ ï Ô ñ Ö ÷ Ì Ô Ê ¾ Æ ÷ » ò ´ Ï Ô Ê ¾ Æ ÷ £ ¨ È ï ¾ ö Ó Ú Ä ú Ì Í ù Ó Ä Ä À » , ö Ï Ô Ê ¾ Æ ÷ À
´ Ì Ô Ê ¾ Æ ÷ Ø µ Þ Ê Ó Æ µ £ © ï £

