

<<微型计算机（套装上下册）>>

图书基本信息

书名：<<微型计算机（套装上下册）>>

13位ISBN编号：9787562447337

10位ISBN编号：7562447330

出版时间：2009-1

出版时间：重庆大学出版社

作者：远望图书 编

页数：共2册

字数：1360000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<微型计算机（套装上下册）>>

内容概要

《微型计算机2008下半年合订本》分为上、下两个分册，收录电脑硬件权威杂志《微型计算机》2008年7~12月的文章，在总体保持原貌的基础上，经过了二次修正和合理编排，采用“分类索引”和“栏目索引”两种目录，使查找文章非常方便、快捷、轻松。

全书正文部分包含专题报道、视线与观点、新品速递、产品新赏、移动360度、MC高清实验室、MC评测室、前沿地带、市场与消费、DIYer经验谈、技术广角、新手上路等栏目。

附录是正文部分的补充，列举了7大硬件热门专题。

本书实用性强，荟萃目前各种电脑硬件知识和应用方案精华，拥有便捷的查询功能。

适合初、中级电脑用户以及广大电脑爱好者阅读与收藏，更是DIYer必备的工具书。

<<微型计算机 (套装上下册) >>

书籍目录

上册 分类索引 笔记本电脑 工作, 原来可以更轻松的 9款8000元以下商务笔记本电脑横向评测 国内首款迅驰2机型神舟优雅hp 940抢先看 玩得精彩!
 ——8000元级娱乐笔记本电脑横向评测 从融合到智合独家揭秘索尼VAIO品牌内涵变更 性能邂逅优雅——明基Joybook X31 新机皇诞生——爱可视705 WiFi 徜徉高效、节能的无线生活——迅驰2平台首发测试 带得出去用着方便——深度试用内外兼修的同： imini S1 七彩虹高清教室用笔记本电脑搭建HTPC 小型家庭影院——宏碁Aspire 6920G 迅驰2没有秘密——首批上市迅驰2新机集中测试 更高效、保持节能、还省心——迅驰2平台测试完结篇 等待换来了什么?
 迅驰2笔记本电脑上市解析 “指”掌笔记本电脑指纹识别原生态应用(上) “指”掌笔记本电脑指纹识别原生态应用(下) 有形、有声、有色——戴尔Studio 1735 品味尊贵, 传承经典——索尼VAIO Z全国首测 非主流很娱乐——AMD新一代移动平台Puma全解析 我和我的“战斗机器”——华硕GIs Ultra, 魅力无穷——富士通u 2010独家测试 针尖对麦芒——SONY VAIO Z VS ThinkPad X500对决精·简——联想ThinkPad SL400全国首测 摄影摄像、游戏数码设备 CPU与散热器 主板 显卡 显示器与视频 硬盘、光驱和光盘 声卡、音频、音箱与耳机 外设、附属设备 机箱与电源 整机及市场 宽带与局域网 硬件故障及DIY经验集 栏目索引 特别策划 视线与观点 MC硬件竞技场 产品新赏 移动360度 MC高清实验室 新品速递 MC评测室 前沿地带 市场与消费 DIYer经验谈 技术广角 新手上路 Dr.Ben Q & A热线 附录目录 专题一 相得益彰 Windows Vista系统与硬件完美应用方案 专题二 与时俱进 SATA硬盘应用与优化方案 专题三 “本本”活用技法对决下册 分类索引 笔记本电脑 摄影摄像、游戏数码设备 CPU与散热器 主板 显卡 显示器与视频 硬盘、光驱和光盘 声卡、音频、音箱与耳机 外设、附属设备 机箱与电源 整机及市场 宽带与局域网 硬件故障及DIY经验集 栏目索引 特别策划 视线与观点 MC硬件竞技场 产品新赏 移动360度 MC高清实验室 新品速递 MC评测室 前沿地带 市场与消费 DIYer经验谈 技术广角 新手上路 Dr.Ben Q & A热线 附录目录 专题一 强机猛打 玩霜PS3游戏 专题二 随身娱乐PSP游戏制霸 专题三 单反数码相机选购攻略 专题四 智能手机导购攻略

章节摘录

插图：上册分类索引笔记本电脑像买游戏机一样买电脑从上世纪70年代算起，电脑游戏已经经过了30多年的发展。

而在这30多年的时间里，PC游戏一直在追求更出众的可玩性和更真实的显示效果，然而这也意味着更好的画质和音效一直在不断挑战玩家们的电脑硬件。

游戏型电脑的选购.大到显示器、CPU、显卡，小到鼠标、键盘，都要精挑细选。

不要说初人行的菜鸟。

就是资深玩家也要好好斟酌考量一番.更不用提在那些不懂硬件却在游戏玩家中占据了绝大多数的人。

AMD正是考虑到大部分主流级玩家在选购电脑硬件时并不是全都清楚硬件的性能，会在很多时候出现所购买的硬件无法满足游戏的情况，所以AMD GAME！

计划的出台正是为了让玩家摆脱这一烦恼。

在该计划实施之前，AMD对游戏市场做了细致的研究。

AMD认为，一般情况下，Pc游戏市场的消费群体分为三部分：休闲玩家、主流玩家和发烧友。

其中休闲游戏玩家的数量最大，指那些平常玩玩纸牌或网页Flash游戏的一般大众，基本上所有的电脑都可胜任。

而发烧友市场则由那些已经拥有高档游戏：PC，并对性能、画质有最高需求的极少数人霸占。

介于两者之间的就是主流市场.既想在PC上玩更多的游戏，却又不太清楚自己需要什么硬件，根据AMD引用的统计，全球PC游戏玩家超过2.6亿人，其中接近2亿为休闲游戏玩家。

发烧友约130万，主流玩家在5000YJ-人左右。

其中主流级玩家是整个AMD GAME！

计划的重中之重，因为占据整个PC游戏市场休闲玩家根本不需要强大独立显卡，一般的集成显卡已经可以满足他们的需求.而骨灰级也不会配置上造成困惑，因为对于他们来说只要购买现时最顶级的硬件即可，根本无需考虑硬件搭配的问题。

AMD GAME！

计划主要面对的就是这样一个庞大的群体，主流玩家在选购时可以像PS3和Xbox360主机一样，看到AMD GAME！

的标志即可确定电脑可以进行何种画质的游戏。

看“标”识游戏Pc看似简单的事情有时是最难做到的。

AMD推出“AMD GAME！

”计划的目标非常简单，那就是在那些能够轻松胜任游戏的PC上贴上自家的LOGO标签。

但是如何去打造这个标签的权威性呢？

在此次推出的“AMD GAME！

”计划当中，AMD官方为其划分了两个等级，分别是标准用户体验（AMD Game！

）和终极用户体验（AMD Game ultra！

）。

AMD客观地为每种游戏体验进行了硬件标准评比，这其中甚至包括有其竞争对手的产品。

首先标准用户体验（AMD Game！

）平台主要由AMD Phenom X4 / Phenom X3 / Athlon X2桌面处理器，Turion ultra移动处理器（待发）

、Radeon HD3000系列显卡（未来会加入4000系列）、AMD芯片组三大部件组成。

同时按性能级别分为五个档次，其中最高级别的核心是Phenom X4N核处理器和CrossFireX多路并联显示系统，最低级别的最低配置要求为Athlon 64 X2 5600+（2.8GHz）的处理器、Radeon HD 3650显卡以及AMD 770系列芯片组或者NVIDIA的NV 500系列芯片组（注意：这其中包括了NVIDIA的产品）。

而AMD GAME！

Ultra必须配置AMD Phenom X4 9650及其以上级别的处理器、搭载至少Radeon HD 3870级别的显示卡（注意：必须使用AMD的显示卡），而主板的芯片组则为AMD 770以上级别的芯片组。

此外，除了AM[)定义的三核心大件之外，在其它方面的要求也不低，如两者都需要至少2GB内存的

<<微型计算机（套装上下册）>>

支持，高清显示器和专业游戏键鼠等那些更是必备的配置。

说实话，无论是标准用户体验（AMD Game！

），还是终极用户体验（AMD Game Ultra！

）。

其标准均超出了绝大多数AMD平台桌面Pc用户的机器配置，AMD之所以把标准定高一点，是为了能够顺利通过游戏测试。

首批测试的游戏AMD选择了四种类型的游戏，分别是第一人称射击动作类游戏、在线角色扮演游戏、即时战略游戏以及家庭休闲游戏，包括目前流行的《雷神战争》、《半条命2第二章》、《魔兽世界》、《天堂2》、《使命召唤4》，《太阳帝国的原罪》、《命令与征服3》、《虚拟人生2》和《动物园大亨2》，所有的游戏都是在默认设置下测试，必须在游戏过程中保持30fps的平均帧速率。

标准用户体验（AMD Game1）的分辨率为1280×1024，而终极用户体验（AMD Game Ultra！

）的分辨率则为1600×1200，其它所有的设置都是一样的。

每款游戏测试3次，每次30分钟，按照AMD的标准，其中AMD GAME Ultra！

要求游戏的平均帧速度必须超过30fps。

而AMD GAME！

的需求则稍稍有所降低，为1280×1024分辨率下可以实现超过30fps平均帧速度.保证游戏流畅地运行及整体平衡性即可。

AMD的平台优势一种游戏认证或者规范要得到业界的认可谈何容易，AMD有这么大的辐射力和影响力吗，或者说AMD在这一平台上有什么得天独厚的优势呢？

众所周知，自从AMD对ATI成功并购后，AMD就由一家处理器厂商转变为业界唯一同时拥有高性能处理器、高性能独立显卡和芯片组的整合平台供应商。

而这时目前英特尔和NVIDIA所不具备的。

只要看看迅驰如今的成功姿态，你就能了解平台攻略对于一家硬件厂商意味着什么。

正是借助了迅驰的力量，英特尔才得以牢牢掌控了大半的移动市场。

此前，AMD也希望能提供台式和便携式平台解决方案，更直接地与英特尔对抗。

但最初的效果并不尽如人意，AMD—ATI并没有让人感受到其优势在哪，Athlon 64 X2和Radeon HD都是各卖各的，对于清费者而言，两者合并与否似乎对其没什么影响。

AMD产品营销经理布伦特·巴里（Brent Betry）后来表示：

在为消费者提供更加平衡的解决方案方面，我们过去做得并不太好。

但是消费者无法通过集成显卡获得最好的游戏体验。

”老谋深算的英特尔回避整合平台之争.全力开发自己的独立显卡业务，在保证自己独立显卡绝对的性能优势时使游戏更加适合在自己的产品上获得更好的成绩。

倍感压力的AMD则亟需利用自己的整合资源来突破目前的窘境，2007年11月19日，AMD发布了

“Spider”蜘蛛平台，这个蜘蛛平台包括AMD Phenom（羿龙）系列原生四核处理器、ATi Radeon HD 3800系列显卡和AMD 7系列桌面型芯片组，AMD意图很明显就是想借助这方面得天独厚的优势将CPU、芯片组和图形核心三个部分进行整合，形成类似蜘蛛网这样的一个相互紧密结合在一起的平台。

两大巨头其实都在采取一种“扬长避短”的策略，利用自己的优势与对方博弈。

与英特尔的。

迅驰“平台所不同的是，AMD。

蜘蛛”平台面向桌面市场，其目的是要带给游戏发烧友一体化的高性能平台，不过这种平台毕竟是面向少数游戏发烧友的，这样的旗舰平台非大多数主流玩家所能承受的。

全球有2.63亿PC游戏玩家.2008年全球PC游戏软件营收估计有96亿美元。

AMD需要在游戏PC市场担当主角.利用平台优势发布AMD GAME！

计划也属情理之中。

从这个意义上来看，不久前推出的蜘蛛平台某种意义上就好似这个AMDGMAE！

的预演。

AMD希望通过自家平台的游戏标准LOGO这样一种方式，去进一步笼络各大品牌机厂商、配件制造商

<<微型计算机（套装上下册）>>

、主流游戏玩家.甚至是游戏厂商,争做PC游戏平台的老大。

Mc观点：不可否认.AMD G.AME！

是AMD经过深思熟虑后推出的一记重磅炸弹，通过大量的兼容性测试后的产品.其可信度也较高。

AMD希望AMDGAMEI计划可以像迅驰平台一样深入人心.当用户看到AMD GAME！

标志时.就知道这是一款可以征服主流游戏的产品。

如果AMD GAME！

计划还能成功，会给AMD的名声带来很大的正面效应，用户也确实能省心不少。

不过从眼下来看，AMD GAME！

并非一个完美的计划。

首先，处于自身利益的考虑，AMDGAME！

尽可能地把包括NVIDIA在内的第三方芯片组排斥在外.虽然在低端的AMD G.

AME！

上也出现了NVIDIA芯片组，但相对于其高端的AMDGAME ultr丑！

只推荐自己品牌的芯片组而言，难免有掩人耳目之嫌。

而前全球DXIO高端图形芯片的出货量.NVIDIA占据了绝对的优势.如此排除最强的单卡图形芯片，那些NV迷们会不会抵制AMDGAME呢？

<<微型计算机（套装上下册）>>

编辑推荐

《微型计算机(2008下半年)(合订本)(套装上下册)》实用性强，荟萃目前各种电脑硬件知识和应用方案精华，拥有便捷的查询功能。

适合初、中级电脑用户以及广大电脑爱好者阅读与收藏，更是DIYer必备的工具书。

《微型计算机》2008下半年杂志PDF文档、笔记本电脑故障排除速查实例PDF文档、高清设备娱乐与应用全攻略PDF文档、多类电脑硬件、笔记本电脑、高清精选软件，精美素材与视频，活用必备！

<<微型计算机（套装上下册）>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>