

内存如何进行合理搭配计算机等级考试 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/644/2021\\_2022\\_\\_E5\\_86\\_85\\_E5\\_AD\\_98\\_E5\\_A6\\_82\\_E4\\_c98\\_644394.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/644/2021_2022__E5_86_85_E5_AD_98_E5_A6_82_E4_c98_644394.htm) 现在正是内存频繁换代的时候，SDRAM、DDR266、DDR333、DDR400在市场同时存在，价格差异也较大。那么在同等价格预算下，到底是使用大容量的老内存，还是使用容量相对小一些的性能指标更高的新内存好呢？很多人的意见都不一样，有人说宁可要512MB的SDRAM也不要256MB的DDR，也有人说只有RDRAM才能配合Pentium 4。这对那些办公之类的电脑来说都不算问题，那么对游戏娱乐类的电脑该如何取舍呢？我们都知道，在PC应用领域，图形处理、游戏和文字处理是最重要的任务。显然，游戏和图形处理是对内存要求较高的任务，但即使在这两方面，也不能一概而论地说就要高性能的内存。因为游戏中也分即时战略和动作射击（很多3D化的RPG现在也可归入此类了）两大类，不同的游戏对系统的要求是不一样的，当然装机配内存的时候就不能一刀切了。采集者退散 3D动作类游戏 3D动作类最典型的代表是CS与极品飞车等游戏，这些游戏除了对显卡要求高外，对内存的带宽和瞬间的数据吞吐能力要求也是很高的。因为多数人用的显卡都是64MB显存或以下的，AGP显卡借用系统内存是不可避免的；即使是具有128MB显存的显卡，也不可能完全包办大型3D游戏产生的数据需求。越复杂越绚丽的场景，对内存的要求就越高。例如CS里的烟雾弹投掷后、水里行进的光线折射，飞车里的车面质感、尾气烟尘的效果等等，都需要在瞬间传送大量的数据，渲染多个三角形，所以对速度是很敏感的。

如果内存提供的带宽不够高，在一些如多人混战、多辆车子抢道、撞车等场景，就可能出现暂时的停滞感，玩起来当然很不爽了。不过，这类游戏总体上的数据量却不算很多因为激烈对抗的场景不是时时都有，有时游戏中的单位死亡了，停止活动了，数据传输量也会减少这种游戏，应该搭配性能指标高的内存。256MB的DDR266/333往往会比512MB的SDRAM效果好。

www.Examda.CoM考试就到百考试题 即时战略类游戏 魔兽3是最近最火爆的游戏之一，这是一个3D化的即时战略游戏。尽管采用了3D的界面，这个游戏需要渲染的三角形却不算多，一块32MB的显卡基本上就可胜任了（当然如果把游戏调为高分辨率、高色深的话还是需要64MB的显存才能跑得顺）。这个游戏对内存的胃口在于容量而不是带宽指标，因为这个游戏的单位是死亡后马上又产生新的单位补充，除非玩家游戏资金耗尽被消灭，否则单位只会越来越多。到后期大家基本上都是满员的90人口，每个单位都要占用一定量的内存，4家以上对战的话，系统的负荷是相当大的，容量少于256MB的时候，可以明显感觉到游戏的停滞。尤其是多个单位施放魔法的时候，光影效果更复杂，低容量内存配置的系统，基本就没法玩了。例如有人装的是高端Pentium 4 128MB RDRAM机型，玩魔兽3将是很痛苦的。一般来说，这种游戏至少要256MB内存才会流畅，512MB的SDRAM，在这里会比256MB的DDR或RDRAM显出优势来。

来源：考试大 总的来说，内存大的时候，读取和存档速度会快点；游戏的峰值数据传输，就要靠内存的最高带宽了。因此容量与性能的均衡，还要看你的具体要求和内存的合理搭配了。 编辑特别推荐: 内存的几个常见疑问 跟我学内存故

障该如何确定 内存的选购与注意事项 100Test 下载频道开通，  
各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)