

Àì ¸É¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àìí Çì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³ª²ø¶§ »ççëçÕ´íÙ.

Direct3D¶ð D3D Çìµâçþ¼í °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì ¾¼í ðÄí°ì ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)ªª Å×Àìí Æ÷±×(table fog),! ±,ÇðÇÒ ¼ð ÀÖ´Ù´Å °ÍÀ» ªªÅ,³À´íÙ. Àìí °ÔÀÓÀ° D3D Çìµâçþ¼í ±â´ÉÀ» ÁµÈ®Çí°Ô Á¶È,ÇíÁð ,øÇí´Å »óÅÂçì¼ Å×Àìí Æ÷±× ±â´ÉÀ» ÁðçøÇÒ ¼ðµµ ÀÖ½Ä´íÙ. Àì ¸É¼ÇÀ» »ççëçÇí,é °ÔÀÓÀ» NVidia ±×·çÈ ÇÁ·î¼¹¼¼çì¼ ¸Ä¹Ù·î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´íÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇĬ,é μāŋóÀì¹òÀÇ ÃÖ½Å DirectX ±ā´ÉÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĬÙ.

DirectX ÃÊ±â ¹òÀü¿ëÀ,·Î ÁĬÀÛμÈ ÀĬŋĬ °ÔÀÓÀ° ¼⁴ÄĬμÈ DirectX ¹òÀü 6 ŋÇ´Â 7¿Ĭ¼ ½ÇÇàÇÒ ¼ð ¾⁴ø½À´ĬÙ. Àì¿Ĭ °°À° °æ¿Ĭ¿Ĭ ÈÈÈ⁻ ±ā´ÉÀ° μāŋóÀì¹ò¿Ĭ¼ Áð¿øμÈ´ĬÙ. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é μāŋóÀì¹ò°Ĭ DirectX 5 ÈÈÈ⁻ ,ðμā¿Ĭ¼ ÀÛμ¿μÇ±â ŋS¹@¿Ĭ ÀìÀü ¹òÀüÀÇ °ÔÀÓμμ ¿Ã¹Û·Î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĬÙ.

ÀìÀü ¹òÀüÀÇ °ÔÀÓÀĬ Áμ»óÀüÀ,·Î ½ÃÀÛμÇÁð ¾È°Å³ª ½ÇÇàμÇÁð ¾ÈÀ» ŋS´Â Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇĬ½È½Ã¿À.

Çĩµǎçþ¾ĩ°ĩ Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì,ĩ °ÒÀÓ ÇÁ·İ±×·¥çĩ ÇÊçǎÇÑ ±íÀì·İ ÀÚµç ÁŋÀýÇÕİİ'Ù.

Æ¯Á▯ Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì,ĩ »ççèÇØ¾ß Çİ'Â ÀÛ¾÷Àì ¾Æ'Ñ °æçì Àì çÉ¾ÇÀ° Àİ·ÝÀúÀ,İ È°¾°ÈÇØµİ'Â °íÀì ÁÁ½À'İ'Ù. Àì çÉ¾ÇÀ» °ĥÈ°¾°ÈÇİ,é, Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì°ĩ ÇöÀçÀÇ Çĩµǎçþ¾ĩ ±,¾°°ú ÀİǺĩÇİÁö ¾Ê'Â °æçì ÇÁ·İ±×·¥Àì ½ÇÇàµÇÁö ¾Ê½À'İ'Ù.

±íÀì ¹ò/ÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ð ÆÖ´Â ±â¼úÀ» Èº¼°È½Ãμ´ÍÛ.

Àì,| ÅëÇØ Çìμâ¿þ¾í Æ 16 °ñ/Æ® ÅÃ¿ëÇÁ·î±×·¥ÃÇ ±íÀì ¹ò/ÆÛ,μ¿ì ´Û,¥ ¹æ½ÃÃÇ ,þÃ«´ÍÁòÀ» »Ç¿ëÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´ÍÛ. Àì ¼³ÁμÀ» Èº¼°ÈÇÌ,é °íÈÁúÃÇ 3D Àì¼Áð ·£´ð,μÀ» ±,ÇðÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´ÍÛ.

Direct3D_i^{1/4} NVidia ·î°î,î Ç¥½ÃÇÕ´î´Ü.

Àì ¼³Á▯» »ç¿ëÇî,é Direct3D ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥Àì ½ÇÇâµÇ´Â µ¿¾È È,é Çî´Ü ±,¼@¿î NVidia ·î°î°î ³aÀ,³³´î´Ü.

NVidia ±x·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼´Â´¹Ó,ÊÀ» ÀÚμ¿À,·Î »ý¼⁴ºÇÎ¿© ¹ð½ººE ÅØ½ºÃÃ Àü¼¼Û È¿À²À» Áðº;½ÃÃº±â ¶S¹@¿; ÀÀ¿ëÇÁ·Î±x·¥ÀÇ
¼⁴º´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼⁴ð ÀÖ½¿Á´ÎÛ.

ÇÍÁð,, Àĭ°ĭ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±x·¥¿;¼¼´Â´¹Ó,Ê ÀÚμ¿ »ý¼⁴ºÀĭ Èº¼⁴ºÈμÇ¾ĭ ÀÖÀ» ¶S È,éÁĭ Á¤»óÁûÀ,·Î ³ªÃ,³ªÁð ¾É´Â °æ¿ĭº; ÀÖ½¿Á´ÎÛ. Àĭ
¹@Á,ĭ ÇØºáÇĭ·Á,é Á¤»óÁûÀ,·Î Àĭ¹ĭÁðº; Ç¥½ÃμÉ ¶S±ĭÁð ÀÚμ¿À,·Î »ý¼⁴ºμÇ´Â´¹Ó,Ê ·¹ºSÀ» ³·Ãß½É½Ã¿À. ¹Ó,Ê ·¹ºSÀ» ³·Ãß,é
ÅØ½ºÃ³ ĭĭÁ¤·Ã ¶Ç´Â "Seaming" Çð»óÀ» ¾ð¾¼Û ¼⁴ð´Â ÀÖÁð,, Àĭ°ĭ ¼⁴º´ÉÁĭ ÀúÇĭμÉ ¼⁴ð ÀÖ½¿Á´ÎÛ.

[illegible]

ÀÌÁß¼±ÇÜ(Bilinear) ¶Ç·Â 8ÂÇ ÀÌæ¼°(anisotropic) ¹Ó,ÂÇÌ ¹æ½ÄÀ» ¼±±ÄÄÇÒ ¼¼Ö ÄÖ½Ä·ÏÙ. ÀÌ¹YAÙÀ, ·Ì ÀÌÁß¼±ÇÜ ¹æ½ÄÄÀ» ¼±±ÄÄÇÌ, é ÇÁ·Ì±×¼ ¼¼° ÉÀ ÇÀ»óµÇ°Ì, ÀÌæ¼° ¹æ½ÄÄÀ» ¼±±ÄÄÇÌ, é ÀÌ¹ÄÖ, ¹°ÌÉÁ·Ì ¼¼° ÄÖ½Ä·ÏÙ.

1Ό,Ê LOD(Level of Detail) 1ÙÀ\3/4\1/2°,¡ Á¶Á±ÇÒ 1/4ö ÀÖ1/2À´ÏÙ.

1ÙÀ\3/4\1/2°°¡ 3.3/4ÆÁö,é À\1Áö Ç°ÁúÀ\ Çâ»óμÇ°í, 3δ3/4ÆÁö,é ÇÁ·Î±×·¥ 1/4°ÉÀ\ Çâ»óμË´ÏÙ. "ÃÖ°í ÈÁú"¿¡1/4 "ÃÖ°í 1/4°É"±íÁö »çÀü 1/43Á±μÈ 5°¡Áö 1ÙÀ\3/4\1/2° °a Áß Ç\3a,¡ 1/4±ÃÃÇÒ 1/4ö ÀÖ1/2À´ÏÙ.

ÀúÂâµÈ »ç¿ëÀÚ ¼³Á¤,ñ·İ(¶Ç´Â "Á¶Á¤"). ,ñ·İ¿ı¼ ¼±ÄÃÇŃ Ç×,ñÀì ¼³Á¤»çÇ×Ä,·Î È°¼°ÈµË´İ·Ù. ¼³Á¤»çÇ×Ä» Äû¿ëÇİ·Á,é
"È@Äİ" ¶Ç´Â "Äû¿ë" ´ÜÃß,ı ¼±ÄÃÇİ½Ê½Ä¿Ä.

ÇöÀÇÀÇ ¼³Á«("Ãß° Direct3D" ´èÈ »óÀÚ¿;¼ ¼⁴³Á«ÇÑ³»¿è Æ÷ÇÔ)À» »ç¿èÀÚ Á«ÀÇ "Á¶Á«"À,·Î ÀúÀâÇÕ´ÍÙ. ÀúÀâµÈ ¼⁴³Á«»çÇ×À° ¿·,ñ·Î¿; Ãß°µÈ´ÍÙ.

Æ¯Á« Direct3D °ÔÀÓ¿; ÀúÇÕÇÑ ÃÕ»óÀÇ ¼⁴³Á«³»¿èÀ» »ç¿èÀÚ Á«ÀÇ Á¶Á«À,·Î ÀúÀâÇÎ,é, °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÛÇÎ±â Àú¿; Direct3D È¯°æÀ» ½Ã¼ÔÇÎ°Ô ¼⁴³Á«ÇÒ ¼⁴ö ÀÖÀ,,ç °£ ¿É¼ÇÀ» ÀÏÀÏÀÏ ¼⁴³Á«ÇÒ ÇÊ¿ä°; ¾⁴⁴½À´ÍÙ.

,ñ·İçİ¼¼±ÅµÈ ÇöÀç »ççèÀÚ Á▯ÀÇ ¼³Á▯À» »èÁİÇÕİİÙ.

,ðμç ¼³Á±À» ±âº»ºaÀ,îº±,ÇÕĩÛ.

Ãƒ°j Direct3D ¼³Á¼À» »ç¿èÀÚ Á¼ÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Á´èÈ »óÀÚ°j ³ªÄ,³³´Û.

Àì °à» °°æÇĭ, é ÁòÀÇµÈ ÅØ¼¿ ±âÁ;Àì °°æµĒ Ĩ Ů. ±â°» °àÅ° Direct3D »ç¾ç¿ ĩ µûŋó Ů, Ĩ Ů. Àĩŋ ¼ÔÇÄÆ©¿þ¾ĩ¿¼¿ Â ÅØ¼¿ ±âÁ;À» Ů, ¥ °÷ ĩ ÁòÀÇÇÕĨ Ů. Àĩ¿ °°À ÅÀ¿ÇÄ Ĥ±·¥À° ÅØ¼¿ ±âÁ;À» Ů½Å ÅòÀÇÇĭ, é Àì!Ãõ ÈÁùÀ Ĭå»óµĒ Ĩ Ů. ½½ŋŋòÀ ĩ ÆÄÆ©·ÑÀ» »ç¿èÇĭ© ÅØ¼¿ ±âÁ;À» ÅØ¼¿ »ó Ů ĬþÂÊ ³ũ ÅØ¼¿ °ĩ¿ĩµ¥ »çÀ ĩ¼ Äŋ!ÛýÇ½¿½¿Ä¿.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é µð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁĭ ÀÚÃ¼çĭ ¼³ÄĭµÈ ,p,ð,® ÀĭçÜçĭ ÅØ½°Ã³ ÀúÀâçè ½Ã½°ÅÛ ,p,ð,®çĭ ÁðÁµÈ çè·®À»
ÃÖ´èçÑ È°çèÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÛ.

Åü°ĩ: ÅØ½°Ã³ ÀúÀâçèÀ,·ĭ ³²°ÛµÑ ¼ð ÀÖ´Å ½Ã½°ÅÛ ,p,ð,®ÀÇ ÃÖ´è çè·®À° ÄÃÇ»Áĭçĭ ¼³ÄĭµÈ ½ÇÁĭ RAM çè·®çĭ µûĭó
´pĭóÁý´ĭÛ. ½Ã½°ÅÛ RAM çè·®Àĭ Å¬¼ð·ĭ ¼³ÁµÇÒ ¼ð ÀÖ´Å °aÀĭ ÄçÁý´ĭÛ.

Àì ¼³Áµ»ÇÇ×À° PCI µð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁĭ³a PCI ÈÈÈ⁻ ,ðµâçĭ¼ ½ÇÇàµÇ´Å AGP µð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁĭçĭ, ÀûçëµÈ´ĭÛ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° ¼ðÁ÷ μĸ±â,ĭ °ñÈ°¼°Çĭ`Â °æĸĭĸĭ ¼±ÂÃÇĭ½Ê½ÃĸÀ.

,ð`ĬĬĬÀÇ ¼ðÁ÷ È,±ĬĸĬ ĬĬĬĭÇÒ ¶S±ĬÁð ±â`Ù,®Áð ¾Ê°ĭ ĬĭĬĬÁð,ĭ Áĭ½Ã È,éĸĭ ·»`ð,μÇÒ ¼ð ÀÖ½À`ĭÙ. Àĭ ĸÉ¼ÇÀ» »çĸèÇĭ,é ,ð`ĬĬĬ ÇÁ·ĬÁÓ ¼Óμμ,ĭ Ĭç»ý·ù °,`Ù ³ðĬĬ ¼ð ÀÖÀ,^{3a} ½Ã°ĸÀû Ĭâ¾ÖĸĬ ĬĭĬĬÁð°ĭ °¥¶óÁó`Â Çð»óĬĬ Ĭĭ¾ĭ^{3a} ÈÁúĬĬ ĬúÇĭμÉ ¼ð ÀÖ½À`ĭÙ.

Àì ¸É¼ÇÀ» »ç¸ëÇİ,é Æ¯Á D3D ÇÁ·İ±×·¥¸i¼ »ç¸ëµÇ´Â ¾Ø/Æ¼¸,®¾İ½İÀÇ ¾ÇÀ» °áÁ ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İÙ.

¾Ø/Æ¼¸,®¾İ½İÀ° 3D °³Ã¼ÀÇ °İÀâÀÚ,®¸i ³aÄ,³a´Â "°è´Ü" Çö»óÀ» ÃÖ¼ØÈ½ÃÄ°Â ±â¼ıÀÖ´İÙ. ¾Ø/Æ¼¸,®¾İ½İÀ» ÀüÇö Àü¸ëÇİÄö ¾ÊÀ» ¼öµµ ÀÖ°İ Æ¯Á ÇÁ·İ±×·¥¸i ÃÖ´ëÇÑ »ç¸ëÇÒ ¼öµµ ÀÖ½À´İÙ.

¾ØÆ¼¼Ç; ®¾¼¼½¼À» ÁÖÇØÇÍÁÖ ¾ÆÂ ÇÁ·±×.¥ Áß Áí°íÂ Áí·è·Ê·éÀí ³Á³, ³ÁÁÖ ¾ÆÂ ¾Á³Á°Ö±ÖÁÇÀÙÁí Áí¼ÁÖ°; Ç¥½ÃµÆ ¼ÁÖ ÁÖ½ÁÍ·Ù. Àì ÇÉ¼ÇÁÒ ÁÖÁÇÇØ¼ »ÇÇèÇí¼Æ½ÃÇ. ¾ØÆ¼¼Ç; ®¾¼¼½¼À» ÁÖÇØÇÍÁÖ ¾ÆÂ Â°ÖÁÓÁí³Á ÇÁ·±×.¥Á» »ÇÇèÇØ ¶ß µð½ÇÇÁ·ÀìÇ; ¹®Áí°í »ý±Á·é Àì ÇÉ¼ÇÁÒ» Ãè¼ÖÇí¼Æ½ÃÇ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇĬ,é, ¼ðÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾ĭ ÀÖ´Â °æ¿ì ±×·ıÇÈ Ä`Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ä³,®ÇĬ±â Àü¿ı CPU°ı ÁØ°ñÇÒ ¼ð ÀÖ´Â ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,Ĭ ÁıÇÑÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´ŦŦ.

Çã¿ëμÈ »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð°ı ,¹Ä» ¼ð·Ĭ Á¶Ĭ½°Æ½, °ÔÀÓÆĐμâ ¶Ç´Â Ä°°,μâ μĭÄÇ ÀâÄı¿ı ÀÄ´âÇĬ´Â ½Ä°ÈĬ ±æ¾ĭÄú ¼ð ÀÖ½Ä´ŦŦ.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄĬ¿ı ¿¬°áμÈ ÄÔ·Â ÄâÄıÄÇ ÀÄ´â ½Ä°ÈĬ ±æ¾ĭÄü,é »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,Ĭ ÁÜÄ½Ê½Ä¿Ä.

μâ¶óÀì¹õ°; OpenGL È®Àâ **GL_KTX_buffer_region**À» »ç¿ëÇÒ ¼ô ÀÖ½À´ÍÙ.

Àì È®ÀâÀ» Áð¿øÇÍ´Â 3D ,ðμ´,μ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡¼ ÇÁ·Î±×·¥ ¼⁠ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼ô ÀÖ½À´ÍÙ.

GL_KTX_buffer_region È®ÀâÀ» È°¼°ÈÇÑ °æ¿ì ·ÎÃ ºñμδ¿À ,P,ð,®,| »¿¿èÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Û.

´Ü, »¿¿è °¿´ÉÇÑ ·ÎÃ ºñμδ¿À ,P,ð,®°¿ 8MB ¼¿,À¿ °æ¿ì ÀÌÁß ÇÃ·À¿ È®ÀâÀ¿ Áð¿μÇÁð ¾Ê½À´Û.

À§ÀÇ "¼ðÆÜ ¿μ¿ª È®Àâ È°¼°È" ¿É¼¿À¿ °ñÈ°¼°ÈμÇ¾¿¿ ÀÖ´À °æ¿ì, À¿ ¼¿³Áð° Àü¿ëμÇÁð ¾Ê½À´Û.

°ü,¥ ¼±Çü-¹Ó,Ê-¼±Çü ÇÊÁí,μÀ» »ççëÇí,é Àì¹Áð ÈÁúÀì ´Ù¼Ò ÀúÇĩμÇÁð,, ÇÁ·î±×·¥ ¼°´ ÉÀ° Çâ»óμÊ´ĩ´Ù.

´ë°î°ÐÀÇ °æçì, Àì¹Áð ÈÁúÀì ´«çì ¶ç°Ô ÀúÇĩμÇÁð´Â ¾Ê±â ¶§¹®çì Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĩç© Çâ»óμÊ ¼°´ ÉÀ» »ççëÇí´Â °íÀì ÁÁ½À´ĩ´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇí,é OpenGLÀì Àì¹æ¼° ÇÊÁí,μÁ» »ç¿ëÇĩ¿© Àì¹íÁö ÈÁúÀì Çâ»óμĚĩŮ.

Àì ¿É¼ÇÀ° Àì°í CPU¿ì¼ »Ç¿ëÇí'À °í±p ,í·É¾îÀÇ µâ¶óÀì¹ð Áð¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¶s ¼±ÅÃÇÕ'í'Ù.

Àì°í CPU'À NVidia ±×·ìÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼,ì °,¿İÇí°í 3D °ÖÀÓÀì³ª ÅÀ¿ëÇÁ·î±×·¥ÀÇ ¼¼°ÉÀ» Çâ»ó½ÃÅ°'À 3D Åß°ì ,í·É¾î,ì Áð¿øÇÕ'í'Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼¼±ÅÃÇì,é µâ¶óÀì¹ðÀÇ 3D Åß°ì ,í·É¾î Áð¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¼¼ð ÀÖ½Á'í'Ù. Àì ¿É¼ÇÀ° ¼¼°É °ñ±³ ¶Ç'À ¼@Áì Çø°á½Ã À-¿ëÇí°Ö »Ç¿ëÇÒ ¼¼ð ÀÖ½Á'í'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL μâ¶óÀì±öçì ´eÇÑ ÀúÃ¼ È,é ¼ØÆ¼çϣ,®¼î½ìÀ» Á!¼íÇÕŦŦÙ. ¼ØÆ¼çϣ,®¼î½ìÀ° °³Ã¼ÀÇ °ìÀâÀÚ,®,ì
°¶μâ.´°Ô Ã³,®Çìç© Àì±×.´Áø ¨°è´Ù" Çö»óÀ» °´¼Ò½ÃÅ°´Á μ¥ »ççèμÇ´Á ±â¼úÀÔŦŦÙ. 1.5 x 1.5 ¼æ½ÅÀ° ÃÖ°í ¼°ÉÀÇ
¼ØÆ¼çϣ,®¼î½ìÀ» Á!°øÇì,ç, 2 x 2 ¼æ½ÅÀ° ÃÖ°íÀÇ Àì±íÁö Ç°ÁúÀ» Á!°øÇÕŦŦÙ.

μãŋóÀì¹ö,¡ ½°Å×.¹¿À ÇÈ½¿/Æ÷,ËÀ,·Î³»°,³¾¼ ¼⁄⁄ö ÀÖ½¿À´¿Û. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡¼´Â ½°Å×.¹¿À,¡ »¿¿ëÇÒ ¼⁄⁄ö ÀÖÀ,,¿
½°Å×.¹¿À ¼⁄⁄ÅÁ ±Û·¡½°,¡ È°¼⁄⁄ÈÇÕ´¿Û.

μāŋóÀì¹ö,ì ÇÀ¹ö·¹Àì ÇÈ¼⁄⁄Æ÷,ĒÄ,·Î³»°,³³⁄⁄¼ö ÀÖ½⁄À´İ'Û. OpenGL ÀÀÇëÇÁ·Î±×·¥Çì¼'Â ÇÀ¹ö·¹Àì,ì »ÇÇëÇÒ ¼⁄ö ÀÖ½⁄À´İ'Û.

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĬ,é OpenGLÀì Àìæ¼° ÇÊÁĬ,µÀ» »Ç¸ëÇĬ¸© ÀìĬÁö ÈÁúÀì Çâ»óµĒ'Ů. Àì ±â'ÉÀ» È°¼°ÈÈ,é ¼°'ÉÀì °¼ÖµÇ
'Â 'ë¼Ä ÀìĬÁö Ç°ÁúÁ° Çâ»óµĒ'Ů'Â ÁĬÀ» Âü°ĬÇĬ¼É¼Ä¸À.

Àì ±â´ÉÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é, OpenGL μâ¶óÀì¹õ´Â Çĩ³aÀÇ ÈÄ,é¹òÆÛ¿Í Çĩ³aÀÇ ±íÀì¹òÆÛ,ì μ¿ÀĩÇÑ μð½°ÇÄ·¹Àì ÇØ»óμμ·Î ÇÒ´çÇÕ´ÍÛ.

Àì·,°Ô Çĩ,é,¹À° Ä¢À» »ý¼°Çĩ´Â ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ °ñμð¿À ,p,ð,@,ì°,´Û È¿°úÀûÄ·.Î »ç¿ëÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ÍÛ.

Àì ±â´ÉÀì °ñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é, OpenGL μâ¶óÀì¹õ´Â ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ì¼ ÄÛ¼°ÇÑ ,ðμç Ä¢¿ì ÈÄ,é¹òÆÛ¿Í ±íÀì¹òÆÛ,ì ÇÒ´çÇÕ´ÍÛ.

Àì ±â´ÉÄ° ¿©·- Ä¢À» »ç¿ëÇĩ´Â OpenGL ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÄ» Çâ»ó½Ä³ ¼ð ÄÖ½Ä´ÍÛ.

¼±ÅÇÑ OpenGL ÅÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ÃÖÀûÀÇ »óÊ²À,Î ¼³Á¤ÇÕ'Ï'Ù.

Àì ¸É¼ÇÀ° OpenGL ÀÀ¸èÇÁ·Í±×·¥¸ì¼ ÅØ½°ÃÃÀÇ Æ¯Á¤ ÃÃ·±íÀì,í±â°»ªÀ,·Î »ç¸èÇÒÁö ¸©¶,í°áÁ¤ÇÕ´ÍÙ.

¹ÙÃÁÈ,éÃÃ·±íÀì »ç¸ë(Use desktop color depth)À,·Î ¼³Á¤ÇÒ °æ¸ì, Windows ¹ÙÃÁÈ,é¸ì ÇðÀç ½ÇÇàµÇ´Â ÃÃ·±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ì Ç×»ó »ç¸ëµË´ÍÙ.

Ç×»ó 16bpp »ç¸ë(Always use 16bpp) ¹× Ç×»ó 32bpp »ç¸ë(Always use 32bpp)À,·Î ¼³Á¤ÇÒ °æ¸ì, ¹ÙÃÁÈ,é ¼³Á¤Çì °ü°è ¼øÀì ÁðÁ¤µË ÃÃ·±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ì »ç¸ëµË´ÍÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÀüÃ¼ È,é OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì ´ëÇÑ ¹öÆÛ ÇÃ,®Çî ,ðμâ,ì °áÁ⊞ÇÕ´Ï Û.

°í.° Àü¼Û ¹æ½Ã, ÆäÀìÁö ÇÃ,³ ¹æ½Ã ¶Ç´Â ÀÚμ¿ ¼±ÃÃ ¹æ½Ã Áß¿ì¼¼ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÕ½Â´Ï Û. ÀÚμ¿ ¼±ÃÃÀ» ¼±ÃÃÇî,é μâ¶óÀì¹ö; ÇØ´Ç Çîμâ¿þ¾î ¼³Á⊞¿ì °;Àâ ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ÃÀ» °áÁ⊞ÇÕ´Ï Û.

Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL¿ì¼¼¼ðÁ÷ μ¿±â°; Æ³,®μÇ´Â´æ½ÄÄ» °áÁðÇÕ´ÍÙ.

Ç×»ó ¿ÄÇÁ(Always off)·Í ÁðÁðÇÌ,é ,ðμç OpenGL ÄÄ¿èÇÁ·Í±×·¥ÄÇ¼ððÁ÷ μ¿±â°; Ç×»ó °ñÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

±â°»ÄûÄ,·Í ¿ÄÇÁ(Off by default)·Í ÁðÁðÇÌ,é ÄÄ¿èÇÁ·Í±×·¥¿ì¼¼¼Æ¯°È÷ È°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇÌÁð¾È´Â ÇÑ¼ððÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

±â°»ÄûÄ,·Í ¿Ä(On by default)Ä,·Í ÁðÁðÇÌ,é ÄÄ¿èÇÁ·Í±×·¥¿ì¼¼¼Æ¯°È÷ °ñÈ°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇÌÁð¾È´Â ÇÑ¼ððÁ÷ μ¿±â°; ÌÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

ÇóÀç ¼³ÁðÀ» »ç¿èÀÚ ÁðÀÇ "Á¶Áð"À,·Î ÀúÀâÇÕ´Û. ÀúÀâµÈ ¼³Áð»çÇ×À° ¿·,ñ·İ¿ Æ³°µË´Û.

ÇØ´ç OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿¿ °¿Àâ ÀúÇÕÇŦ ¼³ÁðÀ» »ç¿èÀÚ ÁðÀÇ Á¶ÁðÀ,·Î ÀúÀâÇİ,é ÇÁ·Î±×·¥À» ½ÄÀÚÇİ±â
Àú¿¿ OpenGL È°æÀ» ½Ä¼¼ÓÇİ°Ô ¼³ÁðÇÒ ¼ð ÀÖÀ,,ç °Ç ¿É¼ÇÀ» ÀİÄİÄİ ¼³ÁðÇÒ ÇË¿ä°¿ ¾ø½Ä´Û.

½½¶óÀì'õ ÄÄ/Æ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÄÇÑ ÄÄ· Ä±³ĬÄÇ ¹à±â, ´ë°ñ ¶Ç´Â °°, ¶ ºªÀ» Ä¶ĬÄýÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ĬÙ.

ÄÄ· Ä¶ĬÄ± ÄÄ/Æ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼ð½º ÀìĬÄð¿Ĭ µð½ºÇÄ·¹ÄĬ ÄâÄĬ¿Ĭ ³ªÄ, ³ª´Ä Äâ·Ä ÀìĬÄð °EÄÇ ±µµµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,Ä±ÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´Ĭ ´Ù. Àì ±â´ÉÄº »çÄðºú °°ÄĬ Ä±³ÇÑ »ð»ó ÄçÇðÄĬ ÇÊ¿äÇÑ ÀìĬÄð Ä³,® ÇÄ·Ĭ±×·¥Ä» »ç¿ëÇÒ ¶S,Ä¿Ĭ Ä¯¿ëÇÖ´ĬÙ.

3D °Ĭ¼ÓÀ» ÄĬ¿ëÇĬ´Ä °ÖÄÓÄĬ ,ð´ĬÄĬ¿Ĭ ³Ê¹« ¾ĬµÓ°Ô Ç¥½ÄµÉ ¼ð ÄÖ½Ä´ĬÙ. ,ðµç Ä±³ĬÄÇ ¹à±â¿Ĭ °°, ¶ ºªÀ» ¶ĬÈ°°ÄĬ ´Ä,®,é °ÖÄÓÄ» ¹àÄº Ê,éÄ,·Ĭ Äñ±æ ¼ð ÄÖ½Ä´ĬÙ.

½½¶óÀì'õ,¡ »ççëçİç© ÄÄ· Ä³¶Ä» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'İ'Ü. Äú»ö, ³ì»ö ¶Ç'Ä Ä»»ö Ä³¶Ä» °³º°ÄúÀ, İ Ä¶ÀýÇİ°Ä³ª ¼¼¼ °ìÁö,İ ÇÑ²¹øçì Ä¶ÀýÇÒ ¼öµµ ÀÖ½Ä'İ'Ü.

μδΆöÂÐ ¼±,ίμμ Άη/Ά±À» ÂëÇØ »ð»ó ±,°Ð ¹× °μμ,í ¼¼¼±ÐÇï°Ô Á!¾áíÇÒ ¼ö ÀÖÀ,¹Ç·Î ,ðμç ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿í¼ Àì¹/Áð°í °,´Ù ¹à°í ¼±,ίÇï°Ô Ç¥½ÄμĚ´Û.

ÄÃ· ¯ º½±ÀÇ ½Ã°¢Àú ÀçÇö. ´ë°ñ, ¹à±â, °°, ¶, ! Á¶ÀýÇĬ, é Àì º½±Àì ½Ç½Ã°£À, ·î ¯°æµËĬ'Ù.

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇî,é Windows°; Àç½ÄÀÛµÉ ¶§ »ç¸èÀÚ°; ÀìÀü¸; ¼⁴³ÁµÇÑ ÄÃ· Á¶Àý »çÇ×Àì ÀÚµ¸ °±,µË´Ù.
Âü°í: ³×Æ®¸öÅ©¸; ¸¬°áµÇ¾î ÀÖ´Â ÄÃÇ»Á´Â Windows¸; ·Î±×¸Â ÇÑ ´ÙÀ½ ÄÃ·°; Á¶ÀýµË´Ù.

ÀúÀâµÈ »ççèÀÚ Á⬢ÀÇ ÄÃ·[−]¼³Á⬢,ñ·İÀÔ´İÙ.,ñ·İç½¼±ÄÃÇŃ Ç×,ñÀì ¼³Á⬢ »çÇ×À,·İ È°¼°ÈµË´İÙ.

ÇöÀÇ ÄÄ·⁻¼³ÁººÀ» »ÇçèÀÚ ÁºÀÇ ¼³ÁºÄ.İ ÀúÄâÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'İ'Ù. ÀúÄâµÈ ¼³Áº»ÇÇ×Àº ç· ,ñ·İçİ ÄßºİµÈ'İ'Ù.

,ñ·İçı¼¼±ÅÃÇÑ ÇóÀç »ççèÀÚ Á□ÀÇ ÄÃ·¼¼³Á□À» »èÁİÇÕİŸÙ.

,ðμç ÄÃ· ¯ªÀ» Ç|μâçp%âî ±âº» ¼¼²ÁºªÀ,·î º±,ÇÕ'ÛÙ.

,đ'íÁí ½Ã°ÉÁŋÁý ,ðµâ,¡ ¼±ÃÃÇÒ ¼ð ÀÖ½À'ŦÙ.

ÀÚµç °°Áð(Auto-Detect),¡ ¼±ÃÃÇŦ,é Windows°Ŧ ,đ'íÁíçŦ¼ Á÷Áç ÁðÈ@ÇŦ ½Ã°ÉÁŋÁý Áð°,¡ ¼ð½ÃÇÒ ¼ð ÀÖ½À'ŦÙ.
ÀÚµç °°Áð°Ŧ ±â°»°âÀ,Ŧ ¼³ÁðµÇ¼Ŧ ÀÖ½À'ŦÙ. ÀŦŦŦ ±,Çü ,đ'íÁíçŦ¼ Â ÀŦ ±â ÉÀŦ ÁðçðµÇÁð ¼É½À'ŦÙ.

GTF(General Timing Formula) Â ´èŦŦĐÀÇ ½ÃÇü ÇŦµâçb¼ŦçŦ¼ »ççèµÇ´Â Ç¥ÁØ ½Ã°ÉÁŋÁý ¼æ½ÃÀÔ'ŦÙ.

DMT(Discrete Monitor Timings) Â ÀŦŦŦ ÇŦµâçb¼ŦçŦ¼ »ççèµÇ´Â ÀŦÀü Ç¥ÁØÀÔ'ŦÙ. DMT°Ŧ ÇÊçäÇŦ ÇŦµâçb¼ŦçŦ¼ »ççèÇÒ
ŋŦŦ´Â ÀŦ çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇŦ½É½ÃçÀ.

Windows ÀŦ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿i NVidia QuickTweak ¾ÆÀÌÄÜÀ» Ãß°iÇÕ'Ŧ'Ù.

ÀÌ ¾ÆÀÌÄÜÀ» »Ç¿èÇĬ,é ÆË¾÷ ,ß°¿i¼ “½Å¼ÓÇĭ°Ô” Direct3D, OpenGL ¶Ç'Â ÄÃ.¯¿i ´èÇÑ »Ç¿èÄÚ ÁðÀÇ ¼¾ÁðÀ» Àû¿èÇÒ
¼ð ÀŦ½À'Ŧ'Ù. ÆË¾÷ ,ß°¿i'Â ±â°» ¼¾Áð °±¿Í µð½°ÇÃ.¹ÀÌ µŦ'Ŧ Áð°, ´èË »ðÄÚ,Ŧ ¿ ¼ð ÀŦ'Â Ç×,ñÀÌ Æ÷ÇÔµÇ¾î ÀŦ½À'Ŧ'Ù.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿^{3a}Â^{3a}Â QuickTweak À¯Æ¿,®Æ¼ ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Û.

,ñ·Ï¿¼ ¿øÇÛÂ ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÃÃÇÑ ´ÙÀ½, "È®ÂÛ"À^{3a}"Àû¿ë"À» ¼±ÃÃÇÏ¿© ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙÀÇ ¾ÆÀÌÄÜÀ»
°°æÇÛ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ,| È°¼°ÈÇÕ'í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ'Â TwinView ,ÖÆ¼,ď'ĬĬ ±,¼°À» »ççèçò ¶s Ā¢ °ü,® 'ÜÄäÅ°, 'èÈ »óÀÚ ÀSĬ Āß¼Ó ,ĀĀā 1× ÁÜ ±â 'É °°À° Çâ»óμÈ ±â'ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ'í'Ù. ¶ÇÇŇ, 1ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ'Â ç©. 1ÙÁÄÈ,éçĭ 'èÇŇ ÁðçøÀ» Āß°ĭÇĬç© »ççèèÀÚ°ĭ ĀÄçèÇĀ·Ĭ±×·¥ ÀÜ¾÷ °ø£À» °, 'Ü Àß ±,¼°Çò ¼ð Æðμμ·Ĭ ÇøÁÝ'í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼°´èÈ »óÀÚ,¡ ¸±´ÏÙ.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼°´èÈ »óÀÚ¸¡¼´Â´èÈ »óÀÚ À\$Ä¡ Áß¾Ó ,ÃÃã, ´ÜÃàÃ° ¼±ÃÃ 1× ÀÀ¸èÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼³Á▯ °°À° 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±â´É°ú ¼³Á▯À» ,ðμÎ Á¡¾¡ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

´ëÈ »óÁÚ,_l ´Ý°í ¼³ÁæÇÑ º°æ »çÇ×À» ÀúÀâÇÕ´ÍÛ. "Ãß°_l µí·Ĭ Áº°, " ´ëÈ »óÁÚ_ç¼⁴ "È@ÁĬ" ¶Ç´Â "Âû_çë" ´ÜÃß,_l ¼⁴±ÃÃÇĬ,é º°æ »çÇ×ÀĬ Âû_çëµĬ´ÍÛ.

ÀŮ¾÷ Ç¥½ÃÀŮ ¾ÆÀÏÄÜÀ» Å¬,¬ÇÒ ¶§,þ°,| Ç¥½ÃÇÏ'Â,¶¿ì½° ½öÆ°À» °áÁ¤ÇÕ'ÏŮ.

È@ÂÎ ,p½ÃÄö Ç¥½Ã ¿©°¡,¡ °áÁ¤ÇÕÍÛ.

ÄÛ¾÷ Ç¥½ÃÄÛ ,p°¿¡¼ 3D È¯æ ¼³Á¤» °Ö·¿Ã ¶§ È@ÂÎ ,p½ÃÄö°¡ Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµµ·Í ÇĬ·Á,é ÀĬ ¿É¼ÇÄ»
¼±ÄÃÇĬ½Ê½Ã¿Ä.

ÀŦ¾÷ Ç¥½ÃÀŦ , Þ´Ŧ; 3D ÈŦ´Ŧ; ³ÀÀ, ³Àμμ·İ Çİ·À, é Àİ ŦÉ¼ÇÀ» ¼±ÀÃÇİ½Ê½ÃŦÀ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĩ,é Áð¿øμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»όμμ°,´Ù ³.Â° ÇØ»όμμ¿ì¼ Àì¹Áö,ì Ç¥½ÃÇÒ ¶§ Æò,é ÆÐ³ĩ μð½°ÇÃ.¹Àì¿ì ³ªÂ,³ª´Â
Àì¹Áó À§Ãì,ì °áÁ°ÇÒ ¼ö ÀÖ½Â´Ù.

,đ'İÄÍ»óÄÇ ¹ÜÄÁÈ,é ÀSÄ,İ Ä¶Á²Çİ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,İ »ççëÇÖ´İ'Ü.

¹ÙÄÄÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζÍ Àç»ý·ùçι μύλλό ±â°» ÀšÄi·Í Àç¼³Ä«ÇÕÍÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é Ãâ·Â μð½°ÇÃ·¹Àì ÂâÂĭ(ÇØ´ç μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðÃĬ°ĭ Áð¿øÇĬ´Â ÂâÂĭ¿ĭ μŭŋó ,ð´ĬÃĬ, μðÁðÃÐ Æð,é ÆÐ³Ĭ ŋÇ´Â TV),ĭ ¾±ÂÃÇÒ ¾ð ÆÖ½Â´Ĭ Û.

»ç¿ëÇĭ Ā μð½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄĭ,ĭ »ç¿ëÀÚ ÀÓÀÇ·ĭ ¼³Á¤ÇÒ ¼₄ö ÀÖ´Ā ÄčÄĭ ³ªÄ, ³³´ĭ Û.

TV Æ·Äi »ççêμÇ´Â ÇðÀç Æ÷,Ë°ú ±¹i ¼³ÄðÀ» ³aÄ,³A´Û.

Æ⁻ Á▯ TV Ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ÁóÁ▯ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Ã¢Àì ³²Â,³³ŦÛ.

Àì ,ñ·İç;¼ ÇöÀç °ÅÁÖÇİ´Â ±¹°ıçı ,Â´Â TV Ââ·Â Æ÷,ËÂ» ¼±ÂÃÇÒ ¼ö ÆÖ½Â´İ`Ù.

Âü°ı: ,ñ·İç; ÇØ´ç ±¹°ı°ı ¾ø´Â °æçı °ıÂâ °ı±İçİ ±¹°ı,ı ¼±ÂÃÇİ½Ë½ÂçÂ.

¼±ÅÃÇÑ Æ÷,ËÀ» ÄÄÇ»ÁÍ,½ÃÀÛÇÒ ¶§ÀÇ ±â°»°ªÀ,·Î ¼³Á¤Çî½Ê½Ã¿À.

μð½°ÇÃ·¹À ð¼í ðÁÍ¿i TV,, ¿¬°áμÈ ÄÄÇ»ÁÍ,½ÃÀÛÇÒ °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇî,é °íÆÃ °úÁ¤ Áß ºªÀ, ºª´ Â ,ðμ¿ È,é ,±½ÃÁó¿ ÇØ´¿ TV¿½¼ Áð¿øμÇ´Â Æ÷,ËÀ,·Î Ãâ·ÂμÈ´í·Ù.

TV_çı Äü¼ÜμÇ´Â Äâ·Â ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´ÏÜ.

ÄúÇÖÇÑ Ä_ç³ØÄÍ ÄÉÄí°íÄÌ ÄÖ´Â °æ_çì, Äĭ¹ÝÄúÄ, ·Î S-°ñμð_çÄ Äâ·Â(S-Video out)Ä° °1ÇÖ °ñμð_çÄ Äâ·Â(Composite video out)°, ´Ü ÈÁúÄÌ _çì¼öÇÖ´ÏÜ. ¾4î¶² ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇØ¾4ß ÇÖÄö È@½ÇÇÍÁö ¾4ÈÄ» ¶S´Â ÄÚμ_ç ¼±ÄÄÄ» ¼4±ÄÄÇí½È½Ä_çÄ.

TV ¹ÙÁÁÈ,é ÀŠĂᵢ,ĭ ÁŋÀýÇĭ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÙÃß,ĭ »ççëÇÕĭĭÙ.

Ãú°ĭ: °úÁŋÁᵝÄ,·Î ÂĭÇØ TV È,éçĭ ½°Ã©·¥°ĭ Çð»óÀĭ³ª °ĭ·©Ã© Çð»óÀĭ³ª,³° °æçĭçĭ´Â 10ÃÈ Áᵝμμ ±â´Ù,®½È½ÃçÄ. È,éÀĭ ±â°» ÀŠĂĭ·Î ÀÚμç ±¹,μÇ,é ´Ù½Ã ÁŋÁᵝÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ĭÙ. çðÇĭ´Â ÀŠĂᵢçĭ ¹ÙÁÁÈ,éÄ» ¼³ÁᵝÇÑ ÈÄ 10ÃÈ Àĭ³»çĭ "È®Àĭ" ŋÇ´Â "Àûçë" ´ÙÃß,ĭ ´·¼³Áᵝ »çÇ×Ä» ÀúÃãÇĭ½È½ÃçÄ.

1ÙÁÄÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±â°» ÀšÄïζι Àç¼¼³Á▯ÇÕ'ï'Ù.

TV Àì¹ÁóÀÇ ¹à±â¿Í Ãµµµ,¹ Á¶ÁýÇÒ ¶¶S »ç¿ëÇĭ Â ÄÁÆ@·ÑÀÔĭŮ.

TV Àì¹ÁðÀÇ ¹à±â¿Í ´ë°ñ,¡ Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇÍ Â ÄÁÆ®·ÑÀÔÍÙ.

TV ½ÂÈÈ¿ Àú¿èÇÒ ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÄÍ ¾¿ÇÀ» Á¶ÀýÇÒ ¶S »ç¿èÇÍ´Ä ÄÄÆ®·ÑÀÔ´Í·Ù.

Çĭμâ¿þ¾ĭ μðÄÚ´ð¿ĭ¼ DVD ¿μÈ,ĭ Àç»ýÇÒ ¶S´Ä ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÄÍ,ĭ ¿ĬÄüÈ÷ ²ð´Ä °ĬÄĭ ÁÁ¾Ä´Í·Ù.

TV·Í Ãâ·ÂµÇ´Â Ê,é ÇØ»όμμζÍ ÄÃ· ¯ ±íÄì,¡ ¼³Á□ÇÕ´Û Ò.

°ħμδζÀ³ª DVD Àç»ý½Ã ,ð´İĀİ-İ Āâ·ĀμÇ´Â ÈÁúÀ» Á¶ĀσÇİ´Â ĀĀÆ®·ÑÀÔ´İ`Ù.

ĀĀÇ»ĀÍç½¼ °ħμδζÀ³ª DVD çμÈ,İ Àç»ýÇÒ ¶§´Â ¹à±â, ´è°ñ, »ðÁ¶¹× Āσμμ,İ °ϙ°ϙ Á¶ĀýÇİç© ĀÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ð ÀÖ½À´İ´Ù.

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼ÄÇ ÄÚ¾¼İÍ ,p,đ,® Å¬·° ÁÖ/ÆÄ¼ö,ı Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'İ'Ù.

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼İ Ä¬.º ¼¼Óμμ,İ ¼¼³Á¤ÇÕİÜ.

Αύξηση 1/4 Όμμ(MHz), 3aA, 3A'U.

μδ½°ÇÃ·¹Àì ¾¼ĩ ðÀíÀÇ ,P,ð,® ÀîÀíÆEäÀì½° Å¬.° ¼⁄₄Óμμ,¡ ¼⁄₄³Á¤ÇÕĩÛ.

,P,δ,® ÄîÄíÆäÄì½°ÄÇ Ä¬.° ¼Öμμ(MHz),I ³²Ä,³Ä'ÛÜ.

»ð Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³Á±°À» Àû¿ëÇİ±â Àû¿î ¾ÈÁ±¼°À» Å×½°Æ@ÇÕİİÛ.

Âü°İ: Á!Á¶¾÷Ã¼ÀÇ ±â°»°aú İÛ,¥ »ð·İ¿î ¼³Á±À» »ç¿ëÇÒ ¶S´Â ¹Yµâ½Ã »çÀü Å×½°Æ@,İ ½ÇÇàÇİ½Ê½Ã¿À.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é Å¬.° ÁÖÆÄ¼ðÀÇ °°æ »çÇ×ÀĬ Winodws°; ½ÄÄÜμÉ ¶S,¶Ĭ Ò ÀÚμçÄ.Ĭ ÀûçëμĒĬĬ Ò.

Äü°f: Windows°; ½ÄÄÜμÇ´Ä μç¼Ē <Ctrl>Å°,Ĭ´©,£°Ĭ ÄÖÄ,,é ÀÚμç Ä¬.° ¼¼³Á¤ °Ĭ°ÐÄ» »ý.«ÇÒ ¼ð ÄÖ½ÄĬĬ Ò. ³×Æ®çðÄ©ç; ç¬°áμĒ ÄÄÇ»ÄĬÄÇ °æçĬ, WindowsçĬ ·Ĭ±×çÄ ÇÑ´ÜÄ½, ¹Ü·Ĭ <Ctrl>Å°,Ĭ´©,£½ĒĒ½ÄçÄ.

Ä¬.° Á¶Á± ±â´ÉÀ» ,ðµî Àç¼³Á±Çĩ°í ÄÁÆ®·ÑÀ» ´Ù½Ã È°¼°ÈÇĩ±â Àü¿î ±×·îÇÈ Çĩµâ¿p¾î,î ´Ù½Ã °È»ðÇÕ´îÙ.
µð½°ÇÃ·¹Àì ¾î´ðÁÍÀÇ BIOS,î ¾¼÷µ¶ÀìÆ®µÈ BIOS Àì¹Áð·î °»½ÃÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³Á±À» ½ÇÇàÇĩ½Ê½Ã¿À.

´ÙÀ½ 4³ÀÇ TwinView ,ðμâ Áß Çĩ³ª,¡ ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ.

Ç¥ÁØ – Ç¥ÁØÀĪ ´ÜÄĪ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ,ðμâ,¡ ¼±ÄÃÇÖ´ÍÙ. NVIDIA ±×·¡ÇÈ ¾ĩ ðÄÍÇ¡ Çĩ³ªÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡,, ÄâÄøμÇ¾ĩ ÄÖÄ,,é ÄĪ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĩ½Ê½ÃÇÄ.

º³»Ç – ÄĪ ,ðμâ´Ä ±âº» μð½ºÇÃ·¹ÀĪ,¡ º³»ÇÇĪÇ© º,Á¶ ÄâÄ¡Ç¡ Äâ·ÄÇÖ´ÍÙ.

¼ððÆð È@Äâ – ÄĪ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĪ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡Ç¡ ¼ððÆðÄ,Ī È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. ÄĪ ,ðμâÇ¡¼´Ä μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪº¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ,¡ ÇÜ¼ºÇÖ´ÍÙ.

¼ððÁ÷ È@Äâ – ÄĪ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĪ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡Ç¡ ¼ððÁ÷Ä,Ī È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. ÄĪ ,ðμâÇ¡¼´Ä μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪº¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ,¡ ÇÜ¼ºÇÖ´ÍÙ.

TwinView ÇŸÁØ - ÇŸÁØÁĬ ŰÁĬ ĩđ½°ÇÃ.¹ÀĬ ,đµă,Ĭ ¼±ĂÃÇŦĬŰ. NVIDIA ±×·ĭÇÈ ¾ĬŰ đÁĬĭ ĩđ½°ÇÃ.¹ÀĬ ĀăĬĬ°ĭ Çĭ³ă,, ĀăĀøµÇ¾Ĭ ĀŦĀ,,é ĀĬ ,đµă,Ĭ »ÇĬëÇĬ½Ē½ÃĬĀ.

TwinView «»ç - Àì ,öµâ´ Â ±â°» µð½°ÇÃ·¹Àì,¡ «»çÇİç© °,Á¶ ÀâÄ¡ç¡ Ãâ·ÂÇÕ´Û.

TwinView ¼øÆò È®Åå - Àì ,ðμā,ì »ççëÇí,é Windows ¹ÙÅÁÈ,éÅ» μí °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÅåÅìçì ¼øÆòÀ,·Î È®ÅåÇÒ ¼ø ÆÖ½Å
ÍÙ. Àì ,ðμāçì¼´Å μí °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì; Á¶ÇÖμÇ¾î Çí³ªÀÇ È®ÅåμÈ μð½°ÇÃ·¹Àì,ì Çü¼°ÇÍ¹Ç·Î, μð½°ÇÃ·¹Àì Çí³ª·Î Å °¼ ¼ø
¾ø´Å °æçìçì Å⁻çëÇÖÍÙ.

TwinView ¼öÁ÷ È®Àâ - Àì ,ðμâ,ì »ççèÇĬ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μĭ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄĭçĭ ¼öÁ÷À,·ĭ È®ÀâÇÒ ¼öð ÀÖ½Àĭ ĭ
´Ù. Àì ,ðμâçĭ¼´Á μĭ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì°ĭ ÁĭÇÖμÇ¾ĭ Çĭ³ªÀÇ È®ÀâμÈ μð½°ÇÃ·¹Àì,ĭ ÇÛ¼°Çĭ¹Ç·ĭ, μð½°ÇÃ·¹Àì Çĭ³ª·ĭ Á °¼¼ ¼öð ¾¼ø
´Á °æçĭçĭ À⁻çèÇÖĭĭÙ.

TwinView $\mu\delta^{1/2}\text{Å}\cdot^1\text{Å}\hat{\imath}\pm,^{1/4}\text{Å}\text{Ç}\text{ }^{1/2}\text{Å}^\circ\text{Å}\hat{\imath}\text{Å}\text{Ç}\ddot{\text{o}}$

,ð´ÍÁÍ ±×·¡ÇÈÄ» Å¬,¬ÇÍ,é ÇØ´ç ±×·¡ÇÈÄì $\mu\delta^{1/2}\text{Å}\cdot^1\text{Å}\hat{\imath}\cdot\hat{\imath}\text{ }^{1/4}\pm\text{Å}\text{Å}\mu\text{È´Í}\hat{\imath}$. ,ð´ÍÁÍ ±×·¡ÇÈÄ» ,¶¿ì^{1/2°} ¿Ä,¥ÂÊ^{10/Æ°}Ä,·Î Å¬,¬ÇÍ,é °ü·Ä $\mu\delta^{1/2}\text{Å}\cdot^1\text{Å}\hat{\imath}\text{ Å}\hat{\text{a}}\text{Å}_{\text{i}},\text{!}\text{ Å¶}\text{Å}\text{Ç}\ddot{\text{O}}\text{ }^{1/4}\ddot{\text{o}}\text{ Å}\ddot{\text{O}}´\text{Å}\text{ }¿\text{©}\cdot\text{¬}\text{Ç}\times,\text{ñ}\text{Å}\hat{\imath}\text{ Ç}\text{¥}\text{ }^{1/2}\text{Å}\mu\text{È´Í}\hat{\imath}$.

⁰¹»ç ,ðμâç;¼ ½ÇÇà ÁΒÂÎ °æçì, Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĬ,é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÅâÃ;Ĭ °,Áŋ ÅâÃ;°, ´Ù ³ðÃ° ¹ÙÃÁË,é ÇØ»óμμç;¼
½ÇÇàÇÒ ¼⁄⁄ ÆÖ½Ä´Ĭ Ù. °,Áŋ ÅâÃ;ÄÇ ¹°,@Ãû ÇØ»óμμ°; ±â°» ÅâÃ;ÄÇ ¹°,@Ãû ÇØ»óμμ°, ´Ù ³·Ä° °æçì, ,ŋçì½°; Ë,éÄÇ °
;ÅâÄÚ,®ç; ´éÄ,,é °,Áŋ ÅâÃ;ÄÇ ¹ÙÃÁË,éÀì ÄÚμçÄ,·Ĭ ÀìμçÇÕ´Ĭ Ù.

"⁰¹»ç ÅâÄ_iÄÇ °_i»ó ¹ÜÄÄÊ,é Çã_çë"Àì ¼±ÄÄμÇ¾₄î ÄÖ´Ä °æ_çì, °,Á¶ ÄâÄ_iç_i¼ ÄÚμ_ç Ê,é Äìμ_ç ±â´ÉÄ» ÇØÁ;Ç¹½Ê½Ä_çÄ. Äì, °Ö
Ç_i,é °_i»ó ¹ÜÄÄÊ,éÄ» Æ⁻Ä[□] Ä§Ä_iç_i Ê_ç°úÄûÄ,·Î ""íÄ[□]"ÇÒ ¼₀ ÄÖ½Ä´ÍÜ. Äì ±â´ÉÄ° ÄÄ_çëÇÄ·Î±×·¥_ç_i¼ ÇÄ·¹Ä×Äì¼ÇÄ» Ç¹°Ä^{3a}
¼₄¼₄¹ĐÇÑ ÄÜ¾₄÷Ä» ÇÒ ¶§ Ä⁻_çëÇÖ´ÍÜ.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ÇöÄç ¼±±ÃµÈ µð½°ÇÃ·¹Àì¿ì¼ ÇöÄç È,é Àìµ¿ ÀŠÄì,Ĭ °íÁ±½ÃÄµ´ĬÙ. Àì·, °Ô ÇĬ,é °Ĭ»ó ¹ÙÃÁÈ,éÄ» Æ¯Á±
ÀŠÄì¿ì È¿°úÄûÄ,·Ĭ ""íÁ±"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´ĬÙ. Àì ±â´ÉÀ° ÄÄ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥¿ì¼ ÇÁ·Á"Ä×Àì¼ÇÄ» ÇĬ°Ä³ª ¼¼¼¹ĐÇŇ ÄÛ¾÷Ä» ÇÒ ¶§
Ä¯¿ëÇÖ´ĬÙ.

TwinView È©Äâ ,ðμâ¿i ´ëÇÑ °i»ó ¹ÜÄÁÈ,é ±â´ÉÄ» È°¼°ÈÇÕ´ÝÜ.

Àì ±â´ÉÄ» È°¼°ÈÇÍ,é Á¶ÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹ÀìÄÇ ¹°,©Àû Ä©±â°,´Ù Ä« ¹ÜÄÁÈ,éÄ» ¼³ÁμÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ÝÜ.

Á¶ÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹Àì´Ä °¼ ¼ð ÄÖ´Ä ¿μ¿ª ¹ÜÄ,·Î ,¶¿½°,! Àìμ¿ÇÒ ¶§ °,´Ù Ä« ¹ÜÄÁÈ,é ¿μ¿ª,·Î Àìμ¿ÇÕ´ÝÜ.

TwinView °,Á¶ ÅâÄ; ±,¼°ÄÇ ½Ã°¢Àû ÄçÇö

±×·;ÇÈÀ» Å¬, ¯ÇÍ,é °¹»ç ,ðµâ¿;¼ ½ÇÇà ÁßÂÎ TwinView ±×·;ÇÈ °,µâÄÇ °,Á¶ Ãâ·Â¿; ¿¬°áµÈ Ãâ·Â ÄâÄ;¡ ±,¼°ÇÒ ¼ö ÅÖ½Ä´Í
´Û.

°ñμδζÀ Ãâ·Â È,éÀÇ Æ¯Á▯ ζμζªÀ» Á¶ÁýÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Í ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» Èº¼°ÈÇÕ´ÍÙ.

ÁÜ ±â´ÉÀ» »ççëÇí°íÀÚ Çí`Â °ñμδζÀ È,é ζμζªÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö Æ½Á´Û. ζμζªÀ» ¼±ÅÃÇÑ´ÙÀ½, ½½¶óÀìð ÄÁÆ®·ÑÀ»
¾Æ·ì·Î ÀìμζÇíζ© È,éÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö Æ½Á´Û.

°ñμδζÀ Àç»ý È,éÀÇ ¼±ÃÃ °İ°ĐÀ» È®'ë ¶Ç'Â Ãà¼ÖÇÒ ¼ö ÀÖ½Â'ŦÛ.

ÀúÃ¼ È,é ,đμā¿,¼ °ñμδ¿À,¡ Àç»ýÇÒ μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀāÀ¡,¡ ¼±ÅÃÇÕ´ÛÙ.

ÄüÃ¼ È,éÀ» Äç»ýÇÒ ¶§ÄÇ È,é Á¾È¾°ñ(¼öÆò Å©±â ´ë ¼öÁ÷ Å©±â),! ¼±ÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Ü.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ÄüÄ¼ Ä,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶S °ñμδ¿À μâ¶óÀĬ°ò¿;¼ ÄÖÄûÄÇ ÇØ»όμμ,Ĭ °άÁ▯ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ¿À±ö·¹Àì ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀìÁöÀÇ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ¿¬°áÇĬ¿© ÀüÃ¼¼ È,é ÀâÄĭÀÇ ÁÜ ¿ä¼Òμμ μ¿½Ã¿ĭ
Äĭ¾ĭÇÒ ¼ö ÀÖ½ÄĬŮ.

Àì ´ÜÃß,| Å¬, ÇĬ,é TwinView °¹»ç ,ðµåÀÇ °í±P °ñµð¿À ±ã´É¿; ¾×¾¾¾¾¾°ÇÒ ¾ö ÀÖ¾À´ĬÙ. Àì ±ã´É¿; ¾×¾¾¾¾¾°ÇĬ·Á,é ÇöÀç °¹»ç ,ðµå°; È°¾°ÈµÇ¾î ÀÖ¾î¾ß ÇÕ´ĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ¿À¹ö·¹Àì ¼ÔÇÁÆ®¿þ¾î¿i¼ ¹ö½°, ¶½°ÁĬ,¡ »ç¿ëÇĬ°Ô µĒ´ĬÙ. Àì¹ĬÁö ¼Ô»óÀì³ª °ñµð¿À Àì¹ĬÁö°; ÄüÇð Ç¥½ÄµÇÁö ¾ĒĒ Ā µĭ °ñµð¿À Äç»ý ¹®ÁĬ°; ÀÖÄ» ¶S,¡ ÁĬ¿ÜÇĬ°Ĭ Ā Àì ¿É¼ÇÀ° ¼±ÄÄÇĬÁö ¾ĒĒ Ā °ĬÀì ÁÁ½Ä´ĬÙ.

$\frac{1}{4} \pm \tilde{A} \tilde{A} \tilde{C} \tilde{N}^{\circ} \tilde{\mu} \delta_{\tilde{L}} \tilde{A} \frac{3}{4} \tilde{i}^{\circ} \delta \tilde{A} \tilde{I} \tilde{L} \tilde{I} \tilde{C} \tilde{O}^{22} \gg \tilde{C} \tilde{L} \tilde{e} \tilde{C} \tilde{I}^{\circ} \tilde{A} \tilde{,} \delta \tilde{I} \tilde{A} \tilde{I} \tilde{A}^{-} \tilde{C} \tilde{u} \tilde{A} \gg \tilde{C} \tilde{\Psi} \frac{1}{2} \tilde{A} \tilde{C} \tilde{O}^{\circ} \tilde{I}^{\circ} \tilde{U}.$

Àì ,ð'ÍÁÍ¿i ´eÇÑ ÅäÄ¿¿Í µå¶óÀì¹ö µí·í Áºº,,! Ç¥½ÃÇĬ·Á,é Àì ¹öÆºÀ» Å¬, ÇĬ½Ê½Ã¿À.

Àì ,đ'íÁí¿i »ç¿êÇÒ ¼ó ÀÖ'Â Àç»ý·úÀ» ³a¿ÇÕ'Í'Ù. Àç»ý·úÀì ³ôÀ»¼ô·İ È,éÀÇ ÇÃ,®Ä¿ Çô»óÀì °¼ÖμĚ'Í'Ù.

Àç»ý °óμμ ¾Æ·ιζι ³αζÀ`Â ,ñ·İιι ,ð´İÁİι¼ ÁöζøÇİÁö ¾Ê`Â ,ðμâ,İ Æ±ÇÔÇÒ °İÁİÁöÀÇ ι©οİ,İ ÁöÁ±ÇÕ´İ`Ù. ,ð´İÁİιι °İÁûÇÕÇÑ ,ðμâ,İ ¼±ÄÃÇİ,é ½É°ϜÇÑ μð½°ÇÃ·¹À ¹®Áİ,İ ¾ß±âÇÒ ¼ö ÀÖÀ,,ç Çİμâιþ¾î°ι ¼Ö»óμÉ ¼ö ÀÖ½À´İ`Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çĭ¼ ¼±ÄÃÇŃ ÇÈ¼ç Æ÷,Ëçĭ »ó°ü¾À OpenGL μåŋóÀì¹öçĭ¼ 16 °ñÆ® ±íÀì ¹öÆÛ,! »ççèÇĭ°Ö μĒĭĭÛ.

Àì, °Ö Çĭ,é ±íÀì ¹öÆÛÀÇ Á±¹Đμμ°ĭ °¼ÖÇĭĭÂ ´è½Ä ±íÀì ¹öÆÛ ÄÊ±âÊ ¹× ÀÛμç ¼°ÉÀ Çâ»óμĒĭĭÛ.

Àì ¿É¼ÇÀì È°¼°ÈµÇ¾ì ÄÖÀ,,é OpenGL¿ì¼'Â Windows2000 °í±P´ÙÁß,ð'İÁí ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇÕ'İÙ.

¾î¶² μδ½°ÇÃ·¹Àì¿j ¹ÙÄÁÈ,éÀÇ ¿ÞÂÊ »ó´Ü ±,¼₄®À» Æ÷ÇÔÇïμμ·ï ¼₄±ÂÃÇï·Á,é Àì ¿É¼₄ÇÀ» »Ç¿èÇï½É½Ã¿À. Àì ¿É¼₄ÇÀÇ °
¿Àå °Đ,¿ÇŦ È¿°ú´Á ,ð´lÁl Àì¹lÁöÀÇ ÀSÄl,¿ ±³Ä¼₄Çï´Á °lÄÖ´lÜ.

ÇöÀç TwinView µð½°ÇÃ·¹Àì,ì , ðµí Ç¥½ÃÇÕ´íÙ. Çj³ª Àì»óÀÇ ÀãÄi°i ç¬°áµÇ³/4í ÀÖ°í Ç¥ÁØ ÀìçÜÀÇ ,ðµå·î ÀùÈ¯ ÇÑ °æçì, ¾/4í² µð½°ÇÃ·¹Àì,ì ÇöÀç µð½°ÇÃ·¹Àì·î ÁöÁµÇÖÁö ¼±½ÃÇÕ´íÙ.

ÄÁÆ®·Ñçì¼ ,ð´íÁí ±×·iÇÈÀ» Á÷Á¢ Å¬,¯Çíç© ÇØ´ç ±×·iÇÈÀ» ÇöÀç µð½°ÇÃ·¹Àì·î ¼±½ÃÇÖ ¼öµµ ÀÖ½À´íÙ.

ÇöÀç μð½°ÇǺ·¹Àìç¡ »ççêμÈ Ãâ·Â ÀâÄ¡çÍ °ú·ǺÇíç© »ð·Î ¼⁴Á⦿À» Çí°Á³ª ¼⁴³Á⦿À» °¯°æÇí·Á,é Àì ´ÜÃß,¡ Á¬, Çí½²Ê½²ǺçÀ.

Àìμζ ÄÁÆ®·ÑÀ» »çζèÇĬ,é ½ÇÁĬ ¹ÙÄÄÈ,é ζμζªζι ´èÇØ º¼ ¼ø ÀÖ´Â È,é ζμζªÀÇ Â©±â,Ĭ ¼ª³Á□ÇÒ ¼ø ÀÖ½À´Ĭ Ù. Àì
ÄÁÆ®·ÑÀº ÄĬ¹ÝÀûÄ,·Ĭ ,ð´ĬÄĬ, Æð,é ÆÐ³Ĭ ¶Ç´Â TVζι Ç¥½ÃÇÒ ¼ø ÀÖ´Â ºĬ,´Ù ´ð Â« ¹ÙÄÄÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÕ´Ĭ Ù.

Àì °ñμδζÀ ¼ĩ ðÁíζi ζ¬°άμÈ ,ðμç μð½°ÇÃ·¹Àì,i °È»ðÇĩ·Á,é Àì ¹òÆ°À» Å¬,¬Çĩ½Ê½ÃζÀ. Áì¼ĩÆÇÀ» ζ¬ ÈÄ μð½°ÇÃ·¹Àìζi
ζ¬°άÇÑ °æζìζi´À Àì ±ã´ÉÀ» »çζéÇĩ½Ê½ÃζÀ.

“ÁðμÇÁö ¼ÉÀ° ,Á¶ μδ½°ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ,ð´ÍÁÍ,¡ ¿¬°áÇÑ °æ¿ì¿ì´Â Àì »óÀÚ,¡ ¼±ÅÃÇ!½É½Ã¿À. Àì ±â´ÉÀ° ¿À·ιμÈ ,ð´ÍÁÍ³ª
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°άμÈ ,ð´ÍÁÍ¿ì À¯¿èÇÕ´ÍÙ.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾Œ ŒÁŒ¡Œ¡ ŒëÇÑ Á±°,Œ¡ ¾4×¼¼4¼2°Çİ·Á,é Å¬,Çİ½Ê½ÃŒ.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾í ðÁÍÀÇ Åß°¡ ±â´É¿¡ ¾×¾¾¾¾¾°Çĭ·Á,é Å¬,Çĭ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·iÇÈ ¾4ĩ ðÁÍ¿j ´èÇÑ ÃÖ½Å Áº,¿Í µã¶óÀì±ó,i ±,Çĩ±â ÀŞÇØ NVIDIA À¥»çÀìÆ®¿j ¾4×¹⁄4¹⁄4¹⁄2°Çĩ·Á,é
Å¬,Çĩ½Ê½Ã¿À.

Àì Áº°,¿ì´Â ÇöÀç ¼±ÅµÇ¾î ÀÖ´Â ±×·jÇÈ ¾ĩðÁíÀÇ Çìµâ¿p¾îÀû Ãø,éÀì ÀÚ¾¼¼È÷ ¼¾³,íµÇ¾î ÀÖ½A´ĩÙ.

Àì Áº,¿ì´Â Àü¹ÝÀûÂî ±×·¡ÇÈ ¼ºÉ¿ì ¿µÇâÀ» ÁÙ ¼ö ÀÖ´Â ½Ã½ºÂÛ °ü·Ã Ãø,éÀì ÀÚ¼¼¼È÷ ¼¼³,íµÇ¾¼î ÀÖ½Â´ÏÙ.

Àì Ç¥ Å NVIDIA ±â¹Ý ±×·jÇÈ ¾Œ ðÄÍ¿j¼ ÇðÀç »ç¿è ÁßÄÎ ÆÄÄÎ ¹× °ü·Ã ¹ðÀü Á²º, ,ñ·iÀÔ´ÍÙ.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼4³Á▯ ÆäÄÌÁö,| ÅëÇØ ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Àì¿Í ¹ÙÁÁË,é¿,i °¢ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿,i μû¶ó ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À»
¹èÄ,ÇÒ ¼4ö ÄÖ½Ä´Ï Û.

1ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ°i ÇöÀç °ü,®ÇĬ'Á ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥ÀÇ ,ñ·İÀÓ'Ŧ'Ù. ,ñ·İ¿i¼ ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ¼4³Á¤À» ±,¼4°ÇÒ
ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥À» ¼4±ÁÃÇİ½É½Ã¿À. ¿À,¥ÂÊÀÇ "Ãß°i" 1× "Á!°Á" 'ÜÃß,i »ç¿èÇİ¿© ,ñ·İÀ» ¼4óÁ¤Çİ½É½Ã¿À.

1ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®ÇĭĀ ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥,ñ·ĭçj »ð·ĭçĭ ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥À» Āß°jÇĭĀ,é Àì ´ÜĀß,ĭ´©,£½Ê½ĀçĀ.

1ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®Çĩ'Â ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥ ,ñ·İ¿j¼ ÇðÀç ¼±ÃÃµÈ ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥À» »èÁ¿Çĩ·Á,é Àì 'ÜÃß,| '©,£½Ê½Ã¿À.

ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥, ñ·İçî¼ ÄüÃ¼ Ç×, ñÄ» »èÁ|Çİ·Á, é ÀÌ 'ÜÃß, İ '©, £½Ê½ÃçÀ.
°æ°í: ÀÌ 'ÜÃß, İ »ççèÇİ, é ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥çî ¼³Á□ÇÑ , ðμç ³»çèÀÌ Àç¼³Á□μĖİ'Ü.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĬ,é ÁóÁ▯ÇÑ μð½°ÇÃ·¹Àìç¼ Ç×»ó ÄÄçëÇÁ·İ±×·¥ Ä¢Àì ½ÄÀûμĖŸÛ.

"È,é 1øÈ£çî¼ Ç×»ó Àì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ½ÃÀÙ" ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇŦ °æçì, Àì ÇÊµâçî¼ ÇöÀç ¼±ÃÃÇŦ ÀÀçèÇÁ·î±×·¥À»
½ÃÀÙÇÖ µð½ºÇÃ·¹Àì(ð´îĀĬ),ĭ ÁðÁ▯ÇÕ´ĭÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇŇ °æçì, ¹ÙÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ´Ä ÄÀçèÇÁ·Î±×·¥ Ä¢ÀÇ Ä©±âçÍ ÀSÄì,ì °è¼Ó ÃßÀûÇÕ´ŦÙ. ´ÙÀ½çì
ÄÀçèÇÁ·Î±×·¥Ä» ½ÄÄÜÇÍ,é ¹ÙÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ´Ä ÄÀçèÇÁ·Î±×·¥ Ä¢Ä» ÀìÄüçì ÄúÄâÇØ °ðÀ° Ä©±âçÍ ÀSÄì·Î °±,ÇÕ´ŦÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçİ,é ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ ÀüÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,éÀì ¾⁄⁄E´İİó ÇðÀç »ççè ÁßÀî È,éçì ÀÀçèÇÁ·İ±×·¥ ÅçÀì ÃÖ´èÈμÇ¾î
ÃçðÁý´Û.

οομμ·î ,ί,ίμÈ ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ¹ÙĀĀÈ,έç;¼ Àì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥À» ½ĀĀŮÇĭ·Ā,έ Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ĀĀÇĭ½Ē½ĀçÀ.

ç¹,ì μέ,έ, ±âº» Windows ¹ÙĀĀÈ,έ ÀìçŮç; οομμ·î Āßº; À¥ °ēŋόçìĀúçè ¹ÙĀĀÈ,έ, ÀúĀŮçìÆí ÀĐ±âçè ¹ÙĀĀÈ,έÀ» ÀŮ¼ºÇÒ ¼ð ÀŒ½ĀĭŮ.

°μμÀÇ ÀÀèÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,é Àì,§À» ¿©±â¿¿ ÀÔ·ÂÇĭ½Ê½Ã¿À. μå·Ó ´Ù¿ĭ ´ÜÃß,ĭ »Ç¿èÇĬ¿© ´Ù,¥ ÀÀèÇÁ·Î±×·¥¿¿ ´èÇØ Àìĭ
ÀÛ½°ÇÑ ¹ÙÁÁÈ,é¿¿¼ ¼±ÃÃÇÒ ¼øμμ ÀÖ½À´ĬÙ.

Àì ÇÊmå´Â "°μμÀÇ ¹ÙÁÁÈ,é¿¿¼ Àì ÀÀèÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇÑ °æ¿¿¿,» Ç¿èÇØ ¼ø ÀÖ½À´ĬÙ.

´ÜÃàÂ° ÆaÀìÁö,| ÅèÇØ ¹ÜÁÁÈ,éç¼¼ ÀÀçëÇÁ·l±×·¥ Å¢ ¹èÄi,| °ü,®ÇĩĀμ¥ »ççëÇĩĀ " ÜÃàÂ°" Á¶ÇÕÀ» »ççëÀÚ Á▯ÀÇÇÒ ¼ö
ÄÖ½ÄĩĀ.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¿ëÇÌ,é ÇöÀç »ç¿ë ÁßÀî(ÁöÁµÈ) Å¶Àì ´Ù,¥,ð´ÌÁÌÀÇ ÇØ´ç ÀßÄì·î ¿Å°ÜÁý´ÌÙ.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ççëÇĬ,é ÇöÀç »ççë ÁßÀĬ ÀÀçëÇÁ·Ĭ±×·¥ÀĬ Ç¥½ÃµÇˆÂ µð½°ÇÃ·¹ÀĬÀÇ ,ðµç Ã¢ÀĬ ´Ù,¥ µð½°ÇÃ·¹ÀĬ·Ĭ çÅ°ÜÁý´Ĭ ´Ù.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ° ,ðμç ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À» ,¶¿î½° Æ÷ÀîÂí°¡ ÀÖ´Â μð½°ÇÃ·¹Àì·î ¿Å±é´Û.

‘ÙÁß ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¹ÙÁÁÈ,éÀì È°¼° »óÂÂÀì °æ¿ì Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¿èÇÌ,é ÇöÀçÀÇ¹ÙÁÁÈ,é¿ì¼¹Ù,¥¹ÙÁÁÈ,éÀ,·Î ÀüÈ¯μĒ‘Î
‘Ù. Àì Å° Á¶ÇÕÀ»¹Ý¹ÇØ¼¹ »ç¿èÇÌ,é È°¼°ÈμÈ ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¹ÙÁÁÈ,é ,ñ·ÎÀ» ¼ØÈ¯ÇÕ‘Î‘Ù.

ÀúÃ¼¼¼³Á▯ ÆäÀìÁó¿í´Â ¹ÙÄÁÈ,é °ü,©ÀÚ ¹× ÀìÀÇ ,ðμç ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥ Ä³,® ¹æ¹ý¿í ´èÇÑ ÀúÃ¼¼ÀûÀî ¿É¼¼ÇÀì ÀÖ½À´íÙ.

ÀÀÇèÇÁ·Î±×·¥À» "ÀûÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é"À,·Î ÑÖ´èÈÇİμμ·İ ¼±ÃÃÇİ,é ¢ÁßÇİ ¹ÙÁß ,ð´İÁİ·İ È®ÀâÇøμμ È,éÀÌ ÀûÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,éÇİ ÑÇðÁý´İÙ.

ÀÀÇèÇÁ·Î±×·¥À» "ÇðÀÇ È,é"À,·Î ÑÖ´èÈÇİμμ·İ ¼±ÃÃÇİ,é ±âº»ÀûÀ,·Î ±âÁ,Çİ »ÇÇèÇİ´ø È,éÀ,·İ,, ÀÀÇèÇÁ·Î±×·¥ÀÌ °ıμæ ÑÇðÁý´İÙ.

Àì ±â´ÉÀ» Èº¼°ÈÇĬ,é "NVIDIA ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ" ÇİÄS ,P´ºı ,ðμç »óÄS ·ı°§ ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ Ä¢ÀÇ ½Ä½°ĂÛ ,P´ºı ÄßºıμĚ´ĬÛ.
Àì ÇİÄS ,P´º,ı »ÇçĕÇĬ,é ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áı¼ıİÆÇÄ» çÁö ¾Ēºıμμ °ü,£ºı ½±°Ö ,ðμç ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ±â´Éçı ¾×¼¼¼½°ÇÒ
¼ö ÀÖ½Ä´ĬÛ.

ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ Ä¢ÀÇ ½Ä½°ĂÛ ,P´º Â Ä¢ Ç¥½Ä(Áı,ñ Ç¥½ÄÁÛ),ı ,¶çı½º çÄ,¥ÂĒ ´ÜÄß·İ Ä¬,¬ÇĬ°Äª Ä¢ Ç¥½Ä çPÂĒ ³ıçı ÄÖ´Â
ÀÛÂº ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ¾ÆÀİÄÜÄ» Ä¬,¬ÇĬ© ¾×¼¼¼½°ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĬÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ¹ÙÁÀÈ,é °ű,®ÀÚ°i ÇÑ È,é¿i ,Â°Ô ÆË¾÷ À\$Äi,Ĭ ´Ù½Ã ÁóÁ¤ÇĬ¹Ç·Ĭ »óÀ\$.¹°\$ ÆË¾÷ Ã¢Àì μĬ °³ Àì»óÀÇ ,ð´ĬĬĬ·Ĭ È®ÀåμÇ°Á³ª ³ª´©¾ĬĬÁóÁó ¾ĬÊ½Ä´Ĭ´Ù.

Àü ½Ã½°ÂÛ ÆË¾÷ Ã¢Àì Ç×»ó ¼±ÂÃÇÑ È,éÀÇ Áß¾Ó¿j ¿Àμμ·İ Çİ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÂÃÇİ½Ê½Ã¿À.

ÆË¾÷ Ã¢À» Áß¾Ó¿i ³ð°íÀÚ Çĭ'Â ,ð'İĀĬ,Ĭ ¼±ĀĀÇĭ½Ê½Ã¿À. Àì ÇÊµă'Â "È,é ¹øÈ¿¿i¼ Àü ½Ã½°ĀŮ ÆË¾÷ Áß¾ÓÈ" ´ÜÃß,Ĭ ¼±ĀĀÇŃ °æ¿Ĭ¿i,, »ç¿èÇÒ ¼ð ĀŌ½Ā'Ů.

Àì ¿É¼ÇÀ° Àü ½Ã½°ÄÜ ÆË¾÷ Ã¢(´ÙÁß,ð´İÄÍ¿ì °ÉÃÄ ÀÖÀ½)Ä» ,¶¿ì½° Ä¿¼°ì ÀÖ´Ä µð½°ÇÃ·¹ÄÌÀÇ Áß¾Ó¿ì ¿Àµµ·İ ÇÕ´İÙ.
Äİ´Ä ÆË¾÷ Ã¢Ä» ÇóÄÇ °,°í ÀÖ´Ä µð½°ÇÃ·¹ÄÌ¿ì ¿Àµµ·İ Çİ´Ä °ÍÄÖ´İÙ.

Àì ¸É¼ÇÀ° ÀÀ¸èÇÁ·î±×·¥ Å¢Àì ½ÃÀÔµÈ È,é°ú °°À° È,é¸i ÀÀ¸èÇÁ·î±×·¥ ÆË¾÷ Å¢À» À¯ÁðÇÕ´íÙ. ÆË¾÷Àì ´Ù,¥ ,ð´ÁÍ¸i Ç¥½ÃµÇ´Á °æ¸ì, ¹ÙÁÁÈ,é °ù,®ÀÚ´Á Àì,ì ÀÀ¸èÇÁ·î±×·¥ Å¢ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àì¸i ,Â°Ô Àìµ¸½Ãµ´íÙ.

±â°» ¹ÜÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ÀüÃ¼¼ ¼⁴³Á°°ú ´ÜÃàÂ°,| °¹±,Çĭ·Á,é Àì ´ÜÃß,| ´©,£½Ê½Ã¿À.

Âú°í: Àĭ Â ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ÆäÀĭÁö¿ĭ¼¼ ¼⁴³Á°ÇÑ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥°° »¿¿ëÀÚ Á°ÀÇ °ª¿ĭ´Â ¿μÇâÀ» ĩĬĬĬÁö ¾Ê½À´ĭ´Ü.

1ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ ¼³Á¸ÄÇ °°æ»çÇ×Ä» ,ðí Àû¿ëÇĬ·Á,é "È®Àĭ" ´ÜÃß,ĭ ´©,¥ ´ÙÄ½ Äĭ¾ĭÆÇ ÃÇÄ» ´ÝÄ,½Ê½Ã¿Ä.

° ¯æ»çÇ×À» ÀúÁâÇí°Á^{3a} Àû¿ëÇíÁö ¾Ê°í ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Á!¾îÆÇ Ã¢À» ´ÝÀ,·Á,é "Ãë¼Ò" ´ÙÃß,¡ ´©,£½Ê½Ã¿À.

°æ°í: ° ¯æÇÑ ,ðμç ¼³Á⦿Àì ¹«½ÃμË´íÙ.

¼³Á¤ ººæ»çÇ×À» ,ðµî ÀûçëÇĩ°í ÀúÀâÇĩ·Á,é "Àûçë" ´ÜÃß,¡´©,£°í ¹ÜÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Á!¾îÆÇ Ã¢Àº ç·Á ÀÖ´Â »óÂÂ·î
µî¹½Ê¹½ÃçÂ.

Àì´ëÈ»óÀÚ¿;¼¹ÜÁÀÈ,é°ü,®ÀÚ¿;¼°ü,®ÇÒ»ð·Ì¿ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À»¼±±ÀÃÇÒ¼öÀÖ½À´ÏÜ.

Äí Á ÇöÀç ¹ÜÄÁÊ,éçì¼ ½ÇÇà ÁßÄî ÄÄçëÇÁ·î±×·¥,ñ·İÄÖ´İ´Ü. ,ñ·İçì¼ ÄÄçëÇÁ·î±×·¥Ä» ¼±ÄÄÇİ°Ä³ª "Ä½»ö" ´ÜÄß,İ ´·´Ü,¥
ÄÄçëÇÁ·î±×·¥(ç¹,İ μέ,é ÇöÀç ½ÇÇà ÁßÄîÄö ¾ÊÄ° ´Ü,¥ ÇÁ·î±×·¥)Ä» ÄöÁ□ÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´İÜ.

¹ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ¿,¼ °ü,®ÇÒ Windows ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ´Ä ÆÄÄÏ´ëÈ »óÀÚ,¿ ¿·Á,é ÄÏ´ÜÄß,¿´©,£½Ê½¿Ä.

¼±ÄÃÇŇ ÇÁ·Î±·¥ ÆÄÄÏÄ» ¹ÜÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ¿;¼ °ü,®ÇÒ »ð·Î¿ ÄÄ¿ëÇÁ·Î±·¥Ä,·Î »¿¿ëÇÏ·Ä,é ÄÌ ´ÜÃß,¡ ´©,£½Ê½Ä¿Ä.

Áð±Ý ÄÄ¸ëÇÁ·Î±×·¥À» ¼±ÅÃÇİÁð ¾ÊÄ,·Á,é Àì ´ÜÃß,İ´©,£½Ê½Ä¸Ä. ¼³Á±Àì ººæµÇÁð ¾Ê°İ »ð ÄÄ¸ëÇÁ·Î±×·¥´ëÈ»óÀÚº;´ÝÈü´İÜ.

Àì´ëÊ»óÀÚ¿i¼´Â »ð ÅÄ¿ëÇÁ·î±×·¥ ¹ÜÅÁË,éÀÇ Àì,šÂ» ÅÕ·ÂÇÒ ¼ð ÅÕ½Â´Û.

¿©±â¿ »ð ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,éÀÇ Àì,šĀ» ÀŌ·ĀÇİ½Ē½Ā¿Ā. ´Ù,¥ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿ ĀðĀ▯ÇŇ ¹ÙĀĀĒ,é Àì,š Āß¿¿½
½±ĀĀÇØμμ μĒ´Ĭ.

¿¹,İ μé¾İ, Ā¥ °ēİó¿İĀú,İ "Web", ĀüĀÚ¿İÆí ÇÁ·Î±×·¥Ā» "Mail" μİĀ,·İ ĀŌ·ĀÇŌ ¼ð ĀŌ½Ā´ĬÙ. ¹ÙĀĀĒ,é °ü,@ĀÚ "´ÜĀàĀ°" ±â
´ÉĀ» »ç¿ëÇĬ,é ¿©·Ē ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,é »çĀİ¿¿½ ĀüĒĒÇŌ ¼ð ĀŌ½Ā´ĬÙ.

1ÜÄÄÈ,éÀÇ »ð Àì,şÀ» ÀûçëÇİ·Á,é "È®Àî" ´ÜÃß,ı´©,£½Ê½ÃçÀ. À¯ÈçÇÑ 1ÜÄÄÈ,é Àì,şÀ» ÀÔ·ÃÇØ¾ß Àì ´ÜÃß,ı´ççëÇÒ ¼ð
ÀÖ½Ä´İÜ.

Äö±Ý ¹ÜÄÁÊ,é Àì,§Ä» ÄÔ·ÄÇíÁö ¾ÊÄ,·Ä,é "Äë¼Ö" ´ÜÄß,ì ´©,£½Ê½Ä¿Ä.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ° Àï·ÃÀÇ µ¿È»ó ¼ø·Å Á÷»ç°¶ÇÜÀ» Æ®,®°ÅÇİ¿© ,¶¿ì½° Ä¿¼ÀÇ ÀSÄì,İ ÁöÁ¶ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ·Ù.

,ϱζι½°·Î È,éÀ» μα·ι±×ÇÍζ© ÀìμζÇÒ ϱS ÇÑ È,éÀì³ª Û,¥ È,éÀ,·Î ÃϕÀ» ÀüÃ¼ Àìμζ½Ã°·Á,é Àì ζÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ½Ê½ÃζÀ.

Àì·ÇÑ çÉ¼ÇµéÀ° ÀÔ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ ¹× ÀÔ¼÷ ÀüÈ¯ Å¢ ÀÔµç°ú °°À° Windows Å¬¶Àì¼ð/Æ® ¼¼¼¼ÇÀÇ »ççèÀÚ ÀìÁíÆäÀì½°
çä¼Öçì çµÇâÀ» ¼ìÄ""ŸÙ.

ÇóÀÇÀÇ TwinView ±,¼º¿i μû¶ó ÁºÈ@Çĩ°Ô Áß¾Ó¿i ÀSÄiÇÑ ´êÃ¼ ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ Ã¢À» Èº¼ºÈÇĩ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»
¼±ÄÃÇĩ½Ê½Ã¿Ä. ±×·¯,é ´Û,¥ ¹ÛÄÁÊ,éÀÇ ÀÀ¿êÇÁ·Í±×·¥ »ÇÀì¿i¼ ÀüÈ¯ μË´Û·Û.
Alt+Tab Å°,!´©,£,é ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ Ã¢Àì Èº¼ºÈμË´Û·Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» Áì°ËÇì¿© ¼±ÄÃÇÑ ,ð'ÍÁì¿ì ÀÛ¼÷ ÀüÈ⁻ Ã¢Àì Ç×»ó^{3a}Ä,^{3⁻} ¼ô ÀÖμμ.İ ÁöÁ¢Çì½Ê½Ã¿À.

ÀŮ¾÷ ÀüÈ⁻ ÆÀì Ç¥½ÃµÉ ,ð'ÍÁÍ,| ¼±ÅÃÇî½Ê½Ã¿À. ÇöÀç È°¼°ÈµÇ¾ì ÀÖ´Â ,ð'ÍÁÍ,, ¼±ÅÃÇÒ ¼ø ÀÖ½À´Û.

ÀŦ¼÷ Ç¥½ÃÀÙÀì 'ÜÄì ,ð'İÄíÇì ºªÄ, ºªµµ·İ ÁðÁµÇİ·Á,é, Äì Ç©¯ ,ð'İÄíÇì ÀŦ¼÷ Ç¥½ÃÀÙÀì ºªÄ, ºªÁð ¼Êµµ·İ Çİ·Á,é Äì ÇÉ¼ÇÀ»
¼±ÄÃÇì½Ê½ÃÇÄ.

Àì ¸É¼ÇÀ° ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ¸ì¼, ¢½ÃÁö ´èÈ »óÀÚ¸Í ÀÀ¸èÇÁ·Î±×·¥ ´èÈ »óÀÚ,¡ Æ÷ÇÔÇÑ ÆË¾÷ Ã¢ÀÇ ÀSÄì¸Í ¹èÄì,¡ ¾¶¶»°Ô
°ü,®ÇÒÁö °áÁ¢ÇÕÍÙ.

ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÌ·Á,é Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇÌ½Ê½Ã¸À. ÁÜ ±â´ÉÀ» »Ç¸èÇÌ,é ,¶¸ì½° Ä¸¼°ì ÀÖ´Á °îÐÀ» È®´èÇÌ¸ Çì³ªÀÇ ,ð´ÍÄÌ¸ì¼ °¼ ¼¸ð ÀÖ½²Á´ÍÙ. È®´èµÈ È,éÀ°,¶¸ì½° Ä¸¼ ¹Ý´èÆÍÀÇ ,ð´ÍÄÌ¸ì ³ªÄ,³³´ÍÙ. ,¶¸ì½° Ä¸¼,ì ,ð´ÍÄÌ ¹Ý´èÆÍÄ,·Í ¸Ä±â,é È®´èµÈ È,éÀì ´Ù,¥ ,ð´ÍÄÌ·Í ÀÚµ¸ ÀüÈ¬µÈ´ÍÙ.

ÁÜ ±â´ÉÀ° ¸©·¬ ,ð´ÍÄÌ°ì ¸¬°áµÇ¾î ÀÖ°í ¼¸ðÆð ¶Ç´Ä ¼¸ðÁ÷ È®Àâ ,ðµâ,ì ¼±ÄÃÇÑ °æììì.. ÀÚµ¸ÇÕ´ÍÙ.

ÇÊÁÍ(°,°£) ½°ÄÉÄï,µÀ» »ççëçïç© È©´ëçï·Á,é Àì çÉ¼¼ÇÀ» È°¼°Èçï½Ê½ÄçÀ.

ÁÜ ±â´É Á!¾½Ã ´ÙÀ½ ´ÜÃàÀ°,¡ »ç¿èÇ!½Ê½Ã¿À. ““ÜÃàÀ°”” ÂÇÀÇ ´ÜÃàÀ°.Î ÇÊµâ,¡ Â¬,¬ Ç!¿© ´ÜÃàÀ°,¡ ¼³Á±ÇÑ ´ÙÀ½ ¼±ÃÃÇÑ Â° Á¶ÇÕÀ»´©,£½Ê½Ã¿À.

Âû°f: "ÁÜ" ¶Ç´Â "´ÜÃàÀ°" ÆäÀÀÁó°¡ ¿·ÁÀÖ´Â µ¿¾È¿¡´Â ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÀ°°¡ »ð·Î Á±ÀÇÇÑ ´ÜÃàÀ°¿Í »óÃæµÇÁó ¾Êµµ·Î ´ÜÃàÀ°°¡ °ñÈ°¼°ÈµË´Û.

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ ±ã´ÉÀ» ¿Â^{1×} ¿ÀÇÁ·Î ÀüÈ¯ ÇÕ´ÍÜ.

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ °,±âÀÇ È®´ë .¹°§À» Áð°½ÃÃµ´´Ü.

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ °,±ãÀÇ È®´é .¹°§À» °´¼Ò½ÃÂµ´ÍÜ.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á, ¶ì½°; ÷òÁ÷ÀìÁð ¼ÊÀ» ¶S ÑÊ´ç ÁÜ °, ±â°; ¼÷µ¥ÀìÆ@µç´Á Ê½¼ð, ¶ ÁðÀÇÇÕ´´Ü(ÁÜ °, ±â´Á, ¶ì½°; ÷òÁ÷Àì
¶S, ¶´Ü ÀÜµìÀ, ·ì ¼÷µ¥ÀìÆ@µÊ´´Ü). Àì Ê½¼ð, ¶ Áð°; ½ÃÁ°, é ½Ã½°ÀÜÀì³a ÀÀ÷èÇÁ·ì±×·¥ÀÇ ¼°ÉÀì ÀúÇìµÊ´Ü´Á Áì÷ì
A´ÀÇÇì½Ê½Ã÷À.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á ÁÜ º,±âº; ÇÑ ,ð´íÁí¿ì¼ ´Ü,¥ ,ð´íÁí·î ÀüÈ¬µÇ±â Àü¿ì ÁöÃ¼µÇ´Á ¹Ð,®ÃÊ ½Ã°EÀÔ´íÜ. Àì·¬ÇÑ ÁöÃ¼ Çö»óÁ°
ÁÜ º,±âº; ³ªÁ,³¬,ð´íÁí¿ì¼,¶¿ì½° Ä¿¼º; Àá±ñ ¼ø¼íÁó´Á °æ¿ì ÁÜ º,±â¿ì ,ð´íÁí°EÀÇ “ÆËÇî"Àì »ý±âÁó ¼Êµµ·í Çì±â ÅŞÇØ
ºí¼ÊµÈ °íÀÔ´íÜ. Àì ÆÐ·¬ìÁí,í 0Ä,·î ¼³ÁºÇí,é ÁöÃ¼ Çö»óÀì ³ªÁ,³ªÁö ¼Ê½À´íÜ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é Ctrl/Alt/ShiftÀÇ Å° ÁŦÇÕÀ» ´©,¥ »óÂÂ¿i¼,Ŧ¿i½° ÈÙÀ» »ç¿èÇĭ¿© Àç°ü,£°Ô ÁÜ °,±âÀÇ È@´è .¹§À»
°°æÇÒ ¼ö ÄÖ½À´ĭÜ.

ÁÜ °,±âÀÇ È®´ë .¹sÀ» º°æÇÒ ¶S Ctrl, Alt, Shift Áß ¾¶¶² Å°,¡´©,¥ »óÂÂ¿¼,¶¿½º ÈÙÀ» »¿¿ëÇÒ °ÍÁÍó ¼±ÂÃÇ¿½Ê½Ã¿À.

“ÜÄÄ° ÄäÀÌÁö, ÅëÇØ ¹ÜÄÄÈ, éç¼ ÄÄçëÇÁ·Í±×·¥ Ä¢ ¹èÄ, ! °ü, ®ÇĬÄμ¥ »ççëÇÒ "“ÜÄÄ°" ÄĬÇÕÄ» »ççëÀÚ Ä▯ÀÇÇÒ ¼ö ÄÖ½ÄĬÜ.

Äü°f: “ÄÜ” ĬÇ Ä ““ÜÄÄ°” ÄäÀÌÁö° Ċ·ÄÄÖ´Ä μç¼ÈçĬ´Ä ±âÄ, ÀÇ “ÜÄÄ°°» »ð·Ĭ Ä▯ÀÇÇŃ “ÜÄÄ°çĬ »ðÄæμÇÁö ¾Èμμ·Ĭ “ÜÄÄ°°° ħÈ¼°ÈμĬĬÜ.

Àì ¿É¼ÇÀ° 3D ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì¼ ¾ØÆ¼¿¤,®¾î½ìÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÕ´Û.

ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì ÆÕ´è ¼° ÉÀì ÇÊ¿äÇÑ °æ¿ì Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇî½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ° 2x ,ðµâ¿ »ç¿ëÇĩ Ā ¾ØÆ¼¿ ¢,®¾¿½ĩĀ» È°¼°ÈÇÕĩŮ.

Àĩ Ā 3D ĀĀ¿ëÇĀ·ĩ±x·¥¿ĩ Çâ»óµÈ ÀĩĩĀö Ç°Áú°ú °ĩ¼°ÉĀ» Āĩ°øÇÕĩŮ.

Àì ħÉ¼ÇÀ° GeForce3 GPU °èĸĸī »çĸèÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Æ¯Çã ¾ØÆ¼ĸ□,®¾¼ĩ½ì Â×Â©´ĐÂ» È°¼°ÈÇÕ´ŦÙ.

Quincunx ¾ØÆ¼ĸ□,®¾¼ĩ½ìÂ° ´Â,° 4x AA,đμâÂÇ Ç°ÁúÂ» °ü,¥ ¼°´ÉÂÇ 2x AA,đμâ·î Á!°øÇÕ´ŦÙ.

Àì ¸É¼ÇÀ° 4x ,ðµâ,ì »ç¸èÇÌ´Â ¾Ø/Æ¼¸²,®¾½½ÌÀ» È°¼°ÈÇÕ´ÌÙ.

3D ÀÀ¸èÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ÀÌ°½¼°ÉÀì °¼¼ÒµÇ´Â ´è½Å ÃÖ»óÀÇ ÀÌ¼Áó Ç°ÁúÀ» Áì°øÇÕ´ÌÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÀÚμ¿À·î ¾ØÆ¼¿²,®¾î½ìÀ» Áö¿ØÇĩ Â 3D ÂÂ¿ëÇÁ·î±×·¥¿i ´ëÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¾ØÆ¼¿²,®¾î½ì ¼³Á²À» È°¼°ÈÇÕ
ĩÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ½ÇÇà Áß¿ì »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ½¿□,®¾Ĭ½Ĭ ,ðμå,Ĭ Á÷Á¢ ¼±ÀÀÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ Û.

ÄÄÇ»ÂÍÂÇ ÇôÄÇ AGP ¼³Ä²Çî ´ëÇÑ Ä²º,

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçİ,é ±×·ιÇÈ ÇİÀ§ ½Ã½ºÀÙçι¼ »ççèμÇ´Â AGP ¼Óμμ,İ Á÷Á¢ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İÙ. ¾î¶² AGP ¼Óμμºι
»ççèμÇ´ÂÁö È®½ÇÇİÁö ¾ÊÀº ºæçìçι´Â Àì È®Àİ¶İöÀ» ¼±ÃÃÇİÁö ,¶½Ê½ÃçÀ. ½Ã½ºÀÙçι¼ ÀÚμçÀ,·İ ÃÖÀûÀÇ AGP ¼Óμμ,İ
ºáÁ¢ÇÖ´İÙ.

±x·iÇÈ ÇĬĀS ½Ã½°ÅŬ¿i »ç¿ëμÉ AGP ¼Óμμ,| Á÷Á¢ ¼±ÅÃÇĭ·Á,é ½½½¶óÀĭõ ÅÅÆ@·ÑÀ» Àĭμ¿Çĭ½É½Ã¿À.

