

Æ±±× Å×Àìéí çî¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» È°¼ºÈÇÕ´´Ù.

Direct3D¶ö Direct3D Çĭμâçþ¾î °î¼ÓÀì °î´ÉÇŃ NVIDIA GPU°; ¹öÅØ½º Æ±±×(Vertex fog)³ª Å×Àìéí Æ±±×(Table fog)ᵣᵣ ±,ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ´Ù´Á´Á» ³ªÅ,³À´´Ù.

Äü°í: Àĭéí °ÓÁÓÀº D3D Çĭμâçþ¾î ±â´ÉÀ» çĀ¹Ù,£°Ô Á¶È,ÇĭÁö,øÇĭ´Á »óÅÄçî¼ Å×Àìéí Æ±±× ÁöçøÀ» çäÄ»Çĭ±âμμ ÇÕ´´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÄÇĭ,é Àì·ÇŃ °ÓÁÓμéÀ» NVIDIA GPU·ĭ Áĭ´è·ĭ ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½À´´Ù.

Çĭμâĭp³⁴î°; Z-¹öÆÛ ±íÀĭ, ÇØ´ç ÀÀĭëÇÁ·î±×·¥ĭ; ÇÊĭäçÑ ±íÀĭ·î ÀÚμĭ Á¶ĭAyÇÕ´ĭ'Û.

Äü°f: »çĭëÄÛ ÀÛ³⁴÷Àĭ Æ-Á± Z-¹öÆÛ ±íÀĭ, ¹Ýμâ½Ä ÇÊĭä·î Çĭ'Ä °æĭĭ°; ¾Æ'ĭ, é Àĭ ĭÉ¼ÇÀ» È°¼⁴È½ÄÄÑ μĭ'Ä °íÀĭ
ÁÁ½Ä'ĭ'Û. Àĭ ĭÉ¼ÇÀ» °ñÈ°¼⁴ÈÇÑ °æĭĭ, ½ÇÇà Z-¹öÆÛ ±íÀĭ°; ÇöÀç Çĭμâĭp³⁴î ±, ¼⁴ÀÇ Z-¹öÆÛ ±íÀĭĭ ÄÄĭÇĭ'Ä
ÀÀĭëÇÁ·î±×·¥, ½ÇÇàμÉ ¼⁴ö ÀÖ½Ä'ĭ'Û.

±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ö ÆÖ´À ±â¼úÀ» È°¼ºÈ½Ãμ´Í´Û.

Àì ðÉ¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĬ,é 16-ºñÆ® ÀÀðëÇÁ·Í±×·¥ç¼¼ Çĭμâçp¼î°; ±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ÀŞÇÑ ´Û,¥ ,pÃç´ÍÁðÀ» »ççëÇĬç ©
°íÇ°ÁúÀÇ 3D Àì¼íÁö ·» ´ð,μÀ» ±,ÇöÇÒ ¼ö ÆÖ¼À´Í´Û.

Direct3D; NVidia ·î°í, Ç½ÅÇÖ'í'Ü.

Àì È¼ÇÀ» È°¼ÈÇĭ,é Direct3D ÀÀèÇÁ·Í±×·¥Àì ½ÇÇàµÇ'Â µ¼È È,éÀÇ Çĭ'Ü ±,¼®; NVIDIA ·î°í Ç½ÅµĔ'í'Ü.

NVIDIA GPU 'A 'O, EA» AUμzA, 'I »y¼ºÇİz© 'ö½º ³» ÅØ½ºÃ³ Äü¼U ÈzA²A» Áöº;½Ãº¹Ç.İ ÀÀzèÇÁ.İ±x·¥ÀÇ ¼º'ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼º ÀÖ½À'İ'Ü.

Äüºf: ÇİÁö, Äİºİ ÀÀzèÇÁ.İ±x·¥Àº AUμz »y¼º 'O, ÈÀİ Èº¼ºÈμÇ, é Áİ'è.İ Ç¥½ÃμÇÁö ¾ÉÀ» ¼ºöμμ ÀÖ½À'İ'Ü. Àİ ¹@Áİ, ÇØºáÇİ.Á, é Áπ»óÀÙÀ, 'İ Àİ'İÁöº; Ç¥½ÃμÉ ¶S±İÁö AUμzA, 'I »y¼ºμÇ'Á 'O, È .¹ºSÀ» ³.ÃB½É½ÃzA. 'O, È .¹ºS ¼ºöÄj, ³.ÃB, é Á¾Á¾ ÅØ½ºÃ³ ¹İÁ·Ä(misalignment) ¶Ç'Á "seaming" Çö»óÀİ »ç¶óÁöÁö, Äİºİ ¼º'É ÀúÇİº; μz¹ÝμÉ'İ'Ü.

1Ó,ÊÀ» ÀŞÇÑ **LOD(Level of Detail)** 1ÙÀì¼4î½º,¡ Á¶ÁýÇÕ´Í´Ù.

1ÙÀì¼4î½º; ³·À»¼4ö·İº,´Ù ³²Àº ÈÁúÀ» ±,ÇöÇİÁö,, ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ¼4º´ÉÀì ÀúÇİµÈ´Í´Ù. "ÄÖºí ÈÁú"¿¼ "ÄÖ´è ¼4º´É"±íÁö »çÀü ¼4³ÁµÈ 5º;Áö 1ÙÀì¼4î½ººª Áß Çİ³ª,¡ ¼4±ÄÄÇÒ ¼4ö ÀÖ½Á´Í´Ù.ÀúÀâµÈ »çèÄÚ ÁµÀÇ ¼4³Áµ,ñ·İ (¶Ç´Á "tweaks")À»º,¿ÁÝ´Í´Ù.

¼4³ÁµÀ» Èº¼4ºÈÇİ·Á,é, ,ñ·İ¿¼ Ç×,ñÀ» ¼4±ÄÄÇİºí **ÄûèÀ**» Å¬,Çİ½È½Ä¿.

Άν, τ̄çĭ© ÇöÀç ¼³Áπ('Direct3D ÀÚ¼¼È÷' 'èÈ»óÀÚĭ¼ ¼³ÁπμÈ »çÇ× Æ÷ÇÔ)À» »çĭèÀÚ ÁπÀÇ "tweak"À, ĭ
ÀúÀâÇĭ½Ē½ÃĭÀ."

- ÀúÀâμÈ ¼³ÁπÀĭ ĭñĭĭ Ăß°ĭμĒĭĭÙ.
- ÆĭÁπ Direct3D °ÔÀÓĭ ħĭÀâ ÀûÇÕÇĭ ¼³ÁπÀ» ĂĒ¼Æ »çĭèÀÚ ÁπÀÇ tweakÀ, ĭ ÀúÀâÇø ³ðÀ, é °ÔÀÓÀ»
½ÃÀÛÇĭ±â Àüĭ Direct3D, ĭ ²ü, Ē°Ô ±, ¼°ÇÔ ¼ö ÀÖÀ, ç °ç ĭÉ¼ÇÀ» Àĭĭĭĭ ¼³ÁπÇÔ ÇĒä°ĭ ¼ø½À ĭĭÙ.

À¬, ÇĬĭ© ÇöÀç ¼±ÅÃµÈ »çĭëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ» ,ñ·Ĭĭ¼ »èÁĬÇĭ½Ê½ÃĭÀ.

À¬, ÇÏ¿ © , ðµç ¼³ÁπÀ» ±âº»ºªÀ, ·î º¹±, ÇÏ½Ê½Ã¿À.

À¬, ¯Çİ© Æ°;ÀûÀİ Direct3D ¼³ÁπÀ» »çzèÀÚ ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ´èÈ »óÀÚ,İ Ç¥½ÃÇİ½È½ÃzÀ.

½½ηóÀì'õ,ì μâ·j±×Çĭ© ÅØ¼ζ(ÅØ½ºĀ³ ζä¼ò)ÀÇ Çĭμâζb³⁄ⁱ ÅØ½ºĀ³ ¾⁄ⁱμâ·½ζ ¹æ½ÄÀ» °-°æÇĭ½É½ÄζÀ.
Àì °æμéÀ» °-°æÇĭ,é ÅØ¼ζ ±âÁ;Àì ÁπÀÇμÈ ÀŞÄ;°j °-°æμÈ ´ĭ'Ù. ±âº»°æÀº Direct3D »ç¾⁄ⁱç°ú ÄĬÄ;ÇÖ´ĭ'Ù. Äĭŋĭ
¼ÒÇÁÆ@ζb³⁄ⁱζj¼´Á ÅØ¼ζ ±âÁ;À» ´Ù,¥ ÀŞÄ;ζj ÁπÀÇÇØ¾⁄ⁱB Çĭ'Á °æζjμμ ÀÖ½Ä´ĭ'Ù. ÅØ¼ζ ±âÁ;À» ÀçÁπÀÇÇĭ,é
Àì·ÇÑ ÄÄζëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ÈÁúÀº °¾⁄ⁱ±μÈ´ĭ'Ù. ½½ηóÀì'õ ÄÁÆ@·ÑÀ» »çζëÇĭ© ÅØ¼ζÀÇ ÁÄÄø »ó'Ù ±,¼@°ú °jζjμ¥
»çÄĭ ÀŞÄ;ζj ÅØ¼ζ ±âÁ;À» ,ÄÄß½É½ÄζÀ.

NVIDIA GPU°; ±x·;çÈ Ä«μâ ÄÚÁ¼¿; ¼³Ä;μÈ ,p,ð,® Àì;Ü¿; ÅØ½²Ä³ ÄúÄâÄ» ÀŞÇØ ½Ä½²ÄÛ ,p,ð,®¿; ÁöÁμÈ ¿ë·®Ä» ÄÖ´èçÑ È°¿èçÒ ¼ö ÄÖ°Ö ÇÖ´Í´Ù.

Äü°í: ÅØ½²Ä³ ÄúÄâ¿èÄ,·í »ç¿è °;´ÉçÑ ½Ä½²ÄÛ ,p,ð,®Àç ÄÖ´è ¿ë·®Ä° ÄÄç»Äí¿; ¼³Ä;μÈ ½ÇÁ; RAM ¿ë·®¿; μû¶ó °áÁμÈ´Í´Ù. ½Ä½²ÄÛ RAM ¿ë·®Àì ,¹Ä»¼ö·í ¼³ÄμçÒ ¼ö ÄÖ´Á °èÀì Ä¿Áý´Í´Ù.

Àì ¼³ÄμÄ° PCI ±x·;çÈ Ä«μâ ¶Ç´Ä PCI È£È´ ,ðμâ¿;¼ ½Ççàμç´Ä AGP ±x·;çÈ Ä«μâ¿; ,. Äú¿èμÈ´Í´Ù.

¼öÁ÷ μζ±â°; °ñÈ°¼°Äï °æζì ±x·;ÇÈ ÇÁ·Í¼¼¼¼ζ; ÀÇÇØ Ä³, ®μÇ±â Äüζ; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ÇÁ·¹ΑÓ ¼ö,; Á;ÇÑÇÕ´Í´Ù.

Äü°í: Äï°ÍÀÇ °æζì, ÇäζëμÇ´Ä »çÄü ·»´ð,μ ÇÁ·¹ΑÓ ¼ö°; Ä¬¼ö·Í Á¶Ä¼°Æ¼, °ÔΑÓÆÐμâ ¶Ç´Ä Ä°°,μαζί °°Ä° ÄâÄ;ζ;´ëÇÑ ÄÄ´äζ¼ "ÄÔ·Ä ÄöÄ¼"°; ´ðζí ÄζÁú ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù. °ÔΑÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄÍζ; ζ¬°áμÈ ÄÔ·Ä ÄâÄ;ΑÇ ÄÄ´ä ½Ä°ÆÄì ±æ¾¼íÄö,é »çÄü ·Æ´ð,μ ÇÁ·¹ΑÓ ¼ö,; ÁÙÄ¼°Ê¼ÄζÄ.

Àíŕí CPU; ÀÇÇØ »çzêμÇ´Á Çâ»óμÈ ,í.ÉÀ» ÀŞÇÑ μâŕíóÀì¹ö Áö¿ØÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÕ´í´Ù.

Àíŕí CPU´Á NVIDIA GPU,í °,¿İÇİ°í 3D °ÔÀÓÀì³ª ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½ÄÄ°´Á Æß°;ÀúÀì 3D ,í.ÉÀ» Áö¿ØÇÕ´í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇİ,é μâŕíóÀì¹öÀÇ 3D Æß°; ,í.É¿í Áö¿ØÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÕ ¼º ÀÖ½À´í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀº ¼º´É °ñ±³ ŕÇ´Á ¹@Á; ÇØ°á½Ä À¿ëÇİ°Ó »çzêçØ ¼º ÀÖ½À´í´Ù.

OpenGL μάθησής; Çĩ³²ÀÇ ¹é ¹öÆÛζÍ Çĩ³²ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛζ; μζΑΪÇÑ μδ½²ÇÃ·¹Àì ÇØ»όμμ·Í ÇÒ´çÇĩ°Ò ÇÕ´Í´Û.

- Àì ζÉ¼ÇÀì È°¼ºÈμÇ³⁄ⁱ ÀÖÀζέ(Ã¼Ä©μÉ), ´ÙÁΒ ἄçÀ» »ý¼ºÇÍ´Á OpenGL ÀÀζèÇÁ·Í±×·¥Àì Á» ´ð ÈζΑ²ÀÙÀζ·Í ºñμδζÀζ,δ,®ζ; »çζèÇÍ°í Çâ»όμÈ ¼º´ÉΑ» ºζ©ÁÝ´Í´Û.
- Àì ζÉ¼ÇÀì ºñÈ°¼ºÈμÇ³⁄ⁱ ÀÖÀζέ(Ã¼Ä© ¼ºÈμÉ), OpenGL μάθησής´Á OpenGL ÀÀζèÇÁ·Í±×·¥ζ;¼ »ý¼ºÇÑ ζμç ἄçζ; ¹é ¹öÆÛζÍ ±íÀì ¹öÆÛζ; ÇÒ´çÇÓ´Í´Û.

¼±ÅÃÑ OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» ÃÖÀÙÀÇ »óÅÁ·Í ¼³Á±ÇÕ ´ÍÙ. ¾Æ·;ÂÊ È»ìÇ¥,| Á¬, ˘Çì¿ © ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ,ñ·ÌÀ»
Ç¥½ÅÃÑ ÈÀ Çì³ª,| ¼±ÅÃÇ½Ê½Á¿À.

OpenGL ÀÀzëÇÁ·í±x·¥z;¼ Æ¯Áα ÄÃ·¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½ºÄ³,; ±âº»À,·í »çzëÇÒÁö z©ºí,;! °áÁαÇÕ´í´Ù.

- ¹ÙÁÁÈ,é ÄÃ·¯ ±íÀì »çzëÄº Çx»ó ÇöÀç ½ÇÇàµÇºí ÀÖ´Á Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ ÄÃ·¯ ±íÀì,;! °®´Á ÅØ½ºÄ³,; »çzëÇÕ´í´Ù.
- Çx»ó 16 bpp »çzë ¹x Çx»ó 32 bpp »çzë zÉ¼ÇÀº ¹ÙÁÁÈ,é ¼³Áαz; »óºü¾¼ØÀì ÁöÁαµÈ ÄÃ·¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½ºÄ³,; »çzëÇÕ´í´Ù.

ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀèÇÁ·Í±×·¥¿; 'èÇÑ 'òÆÛ ÇÃ, ®ÇÍ, ðμã, ! °άΆκÇÕ'Í'Û. 9í.° **Àü¼Û** 'æ¹ýÀì³ª **ÀÚμ¿ ¼±ÄÄ**
Áß¿¼ ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Û.

ÀÚμ¿ ¼±ÄÄ» ¼±ÄÄÇÍ, é μâ¶óÀì¹ó'Á ÇØ'ç ÇÌμâ¿p³4í ¼³Áκ¿; °;Àâ ÀúÇÕÇÑ 'æ½ÄÄ» °άΆκÇÕ'Í'Û.

À¬, ¯Çĭ© ÇöÀç ¼³ÁπÀ» »çzëÀÚ ¼³Áπ "tweak"À, ĩ ÀúÀâÇĭ½Ē½ÃzÀ. ±x·¯, é ÇØ´ç ¼³ÁπÀĭ ĩñ·ĭzĭ Ãß°ĭμĒĭĭ'Ù.
Æ¯Áπ OpenGL ÀÀzëÇÁ·ĭ±x·¥zĭ °ĭ;Àâ ÀúÇÕÇÑ ¼³ÁπÀ» Ã£¾¼Æ »çzëÀÚ ÁπÀÇ tweakÀ, ĩ ÀúÀâÇØ ³ðÀ, ĩ é ÇÁ·ĭ±x·¥À»
½ÃÀÚÇĭ±â Àüzĭ OpenGLÀ» °ü, £°Ô ±, ¼⁴ÇÒ ¼ö ÀÖÀ, ĩç °ç zĒ¼ÇÀ» ÀĭĀĭĀĭ ¼³ÁπÇÒ ÇĒzä°ĭ ¾⁴ð½Àĭ'Ù.

½½¶óÀì'õ,¡ μâ·¡±×ÇĪē© ¼±ÄÄÇŃ ÄÄ· Äæ³ĪÀÇ ¼à±â, 'ëñ ¶Ç'Á °¶,¶ °âÀ» Á¶ĪÿÇĪ¼Ē¼ÄēÄ.

ÄÄ· ±³Áæ ¼³ÁæÀ° ¼⁄⁄⁄⁄⁄ Àì¼ĪÄöēĪ μð¼⁄⁄⁄⁄⁄ÇÄ·¼Ī ÄâÄĪēĪ ³âÄ, ³â'Ä Äâ·Ä Àì¼ĪÄö °ÉÀÇ ±æμμ Ä÷Àì,¡ °,ÁæÇĪ±â ÀŞÇØ
»çēēμĒ'Ī'Û. Àì¼ĪÄö Ä³,® ÄÄēēÇÄ·Ī±×·¥Ä» »çēēÇØ ¶Ş, ¼³Áæ°âÀ» Á¶ĪÿÇĪē© Ē,é »óēĪ Ç¥¼ÄμÇ'Ä Àì¼ĪÄö(»çÄø μĪ)ÀÇ
»ö»óÄ» °, 'Û ÁæĒ®ÇĪ°Ö ±,ÇöÇĪ¼Ē¼ÄēÄ.

¶ÇÇŃ, 3D °¼¼⁄⁄⁄⁄⁄» ÀìēēÇĪ'Ä °ÖÄÓÀì ,ð'ĪÄĪēĪ ³Ē¹« ¾ĪμÓ°è Ç¥¼ÄμĒ ¼⁄⁄⁄⁄⁄ ÄÖ¼Ä'Ī'Û. ¼à±â³â °¶,¶ °âÀ» ,ðμç Äæ³ĪēĪ¼
μēĪĪÇĪ°Ö Äð°¼¼ÄÄ° ,é Àì·ÇŃ °ÖÄÓμĒÀì 'ð ¼à°í ¼⁄⁄⁄⁄⁄Ç°³â°Ö Ç¥ÇöμĒ'Ī'Û.

¼Æ·jÁÉ È»ìÇ¥,j Á¬,~Çl̄© ½½¶óÀl'ò; ÀÇÇØ Á¶ÁµÇ'Á ÄÄ· Ä¶³fÁ» ¼±ÄÄÇl̄½É½ÄzÀ. Àú»ò, ³l̄»ò ¶Ç'Á Ä»»ò
Ä¶³fÁ» °³º°ÀúÄ,j.í ¶Ç'Á ÇÑ²"¹ø; Á¶ÁµÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'í'Ù.

μδΆοΆθ ¼±,ίμμ,ι »ςζέçĭ,έ,δμς ΆΆζέçÁ·ί±×·ψζι¼ ́ò ¹à°í ¼±,ίçÑ Àì¹)Áö,ι ¼òÀ» ¼ö ÀÖ¾í »ö °Đ,® ¹× ³όμμ,ι °,
´Ù ¼¼¼+Đçĭ°Ö ÁηΆγçÒ ¼ö ÀÖ½À´ί´Ù.

½½ηόÀì´ό,ι »ςζέçĭζ© ´ÙÀ½Àç μδΆοΆθ ¼±,ίμμ ·¹εșÀ» ¼³Áαçĭ½Ê½ĀζιÀ. **çøÁ, çĭ, Áß, »ó ¹× ĀÖ´ë**

ÄÄ· °î¼±ÀÇ ±×·îÇÈ Ç¥Çö. Àì °î¼±Àº ´ëñ, ¸à±â ¶Ç´À °", ¶ Á¶Á±; µú¶ó ½Ç½Ä°£À, ·í °ÇÖ´í'Ù.

À¬, ¯Çĭ© Windows°; Àç½ÄÀÙμÈ ÈÄĭ; ÀÚμĭÀ, ·ĭ ĭø; ÀÇ ÄÃ·ĭĭ ±, Çĭ½Ê½ÄĭÄ.

Äü°ĭ: ÄÄÇ»Äĭ°; ³×Æ®ĭöÄ©ĭ;¼ ½ÇÇà ÁßÄĭ °æĭĭĭ; Ä Windows ·ĭ±× ĭÄ ÀĭÈÄĭ; »ö»óÀĭ Ä¶ÄμĔĭĭ'Ù.

ÁúÀâµÈ »ç¿èÀÚ ÁπÀÇ ÄÃ· ¼³Áπ ,ñ·İÀ» ³²Á,³À´Í'Ù.

¼³ÁπÁ» È°¼°ÈÇİ·Á,é Ç×,ñÀ» ¼±ÄÄÇİ½Ê½Ä¿À.

À¬, ÇÏ¿ © ÇöÀç ÄÃ· ¼³Áπ°³À» »ç¿éÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ, í ÁúÀâÇÏ½Ë½Ã¿À. ÁúÀâμÈ ¼³ÁπÀì , ñ·¿¿; Äß°¿μË ´´Ù.

À¬, ÇĬĭ© ĩ·Ĭĭĭ¼ ÇöÀç ¼±ĀĀμÈ »çĭèÀÚ ÁπÀÇ ĀĀ· ¼³ÁπÀ» »èÁĭÇĭ½Ē½ĀĭĀ.

Windows 8.1 + Ç½ÄÄÜ; Nvidia Media Center ¾ÄÄÄÄ» ÄB°ÇÖ'Í'Ü.

- Äì ¾ÄÄÄÄ» »çzëÇĪ,é Äí, @ÇÑ ÄË¾+ ,p'º,Ī ÄëØ Direct3D, OpenGL 1Ç'Ä »ö»ó »çzëÄÜ ÄÄÇ ¼³ÄÄÄ» "Ä÷Äç" ÄüëçÖ ¼ö ÄÖ½Ä'Í'Ü.
- 1ÇÇÑ ,p'º;Ī Ä ±âº» ¼³ÄÄÄ» ¹±,ÇĪ°í µð½ºÇÄ·1Äì µĪ·Ī ÄÄº, 'ëË»óÄÜ; ¾×¼¼¼½ºÇĪ'Ä Ç×,ñÄì Ä÷ÇÔµÇ¾î ÄÖ½Ä'Í'Ü.

À¬, ÇĬ© Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÄÛ¼¼ Media Center ÀÆĭ, ®Æ¼ĭëÀ, .í »çĭëĈí°í ½íÁº ¾ÆÀìÄÜ»
¼±ÄÄĈí½Ê½Ä¼.

1. ĩ·Ĭ¼¼ Ç¥½ÄĈí°íÄÚ Ĉí'Ä ¾ÆÀìÄÜ» ¼±ÄÄĈ ĬÜÀ½,

2. **ÄüëÄ»** Ĭ· ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÄÛ¼¼ ÇØ'ç ¾ÆÀìÄÜ» ¾÷µ¥ÄìÆ®Ĉí½Ê½Ä¼.

1ÙÁÁÈ,é ,p'ºzi nView ¼³Áπ ¿É¼ÇÀ» Áßº;Çĩ¿© nView 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,¡ Èº¼ºÈÇÕ ´í'Ù.

1ÙÁÁÈ,éÀ» ¿À,¥ÂÊ-Á¬,¬ÇÑ ´ÙÁ½, nView ¼³ÁπÀ» Á¬,¬Çĩ¿© nView 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ µí·í Áπº, ÆÐ³ÍÀ»
³²Á,³»½Ê½Á¿À.

ÁöøμÇ´Á ÆÖ´è ÇØ»όμμ⁹,´Ù ³·À⁹ ÇØ»όμμ·Í »çzëμÇ´Á °æzì Àì·ÇÑ zÉ¼ÇÀ» »çzëÇĪ,é Æò,é ÆÐ³Í μð½⁹ÇÃ·Àì »όzì¼-
ÀÇ Àì¼Áö ÀšÄj,Í °άÁ=ÇÒ ¼ö ÆÖ½Á´Í·Ù.

È, é;¼ ¹ÙÀÀÈ, é ÀŠÄ,¡ Á¶Á¶ÇĪ·Á, é È»iÇ¥ ´ÜÃß,¡ »ç;ëÇĪ½È½Ã;À.

À¬, ḫĭĭ© ¹ÙĀĀĒ, éĀ» ÇöÀç ÇØ»óμμζÍ Āç»ý·üĭ; ĀùÇÕÇŃ ±âº» ÀšĀĭ·ĭ Āç¼⁴³ĀαÇĭ½Ē½ĀĭĀ.

À¬, ÇÌ¿ © È°¼º μδ½ºÇÃ·Àì ÀåÄ; ¼³Áπº²À» »ç¿èÀÚ ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ·Á ÆçÀ» ¿©½Ê½Ä¿À.

À¬, Çİ© TV Â·Âi »çzëμÇ´ Â ÇöÀç Æ÷, È°ú ±¹°; ¼³ÁπÀ» ³²Â, ³»½Ê½Ã¿À.

À¬, ÇÏ¿ © Æ¬Áπ TV Æâ·Â Æ÷, ÈÀ» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ´èÈ »óÀÚ, ! ¿ © ½Ê½Ã¿À.

Àì ðñ·iÀ» »çèëçĬ,é ÇØ´ç ¼ÒÀç ±¹°ĭçĭ μûŋłó TV Āâ·Ā Æ÷,ĒĀ» ¼±ĀĀÇÒ ¼ô ÀÖ½Ā´Ĭ´Ù.

Āü°f: ðñ·içĭ ÇØ´ç ±¹°ĭ°ĭ ¼ø´Ā °æçì °ĭĀâ °ĭ±ĭçĭ ±¹°ĭ,ĭ ¼±ĀĀÇĬ½Ē½ĀçĀ.

Άντ. Τσίλι © TV.Í Àü¼ÚμÇ´Á Æâ·Á ½ÆÈ£ Á¾·ù,¡ ÁöÁπÇí½Ê½Ã¿Á.

- ÀúÁγÇÑ Æ¿ØÁÍ ÆÉÀìíÁÍ ÀÖ´Á °æ¿ì, ÀÿΥÁúÀ,·Í **S-οñμδ¿Á** Æâ·ÁÀì ÆÆÆ+ÁöÆ® οñμδ¿Á Æâ·Áº,´Ùº,´Ùººº Æâ·Á Ç°ÁύÁ» Á!°øÇÕ´Í´Ù.
- ÁöÁπÇÒ ½ÆÈ£ Á¾·ù¿ì °üÇí¿ì © Àß ,δ,£´Á °æ¿ì¿ì·Á **ΑÚμ¿ ¼±ÁÃ** ¼¾ÁπÀ» ¼±ÁÃÇí½Ê½Ã¿Á.

È»ιÇ¥ 'ÜÃß,¡ Å¬,¬Çĭ© TVζι¼ ¹ÜÁÁÈ,é À\$Äι,¡ Á¶ÁýÇĭ½Ê½ÄζÀ.

Äü°í: °úμμ Á¶ÁπÀ,Í ÁĭÇØ TV È,éζι ½ºÄ©·¥ºíÀĭºººí.©Ä© Çö»óÀĭºººÄ,ºººÄ °æζι, 10ÄÈ,ζ ±â´Ü,®½Ê½ÄζÀ. È,éÀĭ ±âº» À\$Äι·Í ÁÜμζºº±íμÇºººí 'Ü½Ä Á¶ÁπÀ» ¼öÇàÇØ ¼ö ÀÖ°Ö μĒ´Í'Ü. Äĭ´Ü ζØÇĭ´Ä °+ζι ¹ÜÁÁÈ,éÀ» À\$Äι½ÄÄ×Ä,ζ,é, 10ÄÈºι °æ°úÇĭ±â Äüζι **ÄüζēÄ»** Å¬,¬Çĭ© ¼ººÄπÀ» ÄúÄâÇØºººß ÇÖ´Í'Ü.

À¬, Çİç© ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ÇöÀç Çø»óμμζι , Á°Ô TVÀÇ ±âº» ÀŞÁιζι Àç¼⁴³ÁαÇι½Ê½ÃζÀ.

½½¶óÀì'õ,¡ μâ·¡±×Çĭ© TV Àì!ÁóÀÇ ¹à±â,¡ Á¶ÁýÇĭ¹Ê¹½ÃĭÀ.

½½¶óÀì'õ,¡ μâ·¡±×Çĭ© TV Àì!ÁóÀÇ 'ëñ,¡ Á¶ÀyÇĭ!½Ê½Ã¿À.

½½¶óÀì´õ,¡ μâ·¡±×Çĭ© TV Àì!ÁóÀÇ »ö»ó Æμμ,¡ Á¶!ÁýÇĭ!½Ê½Ã¿À.

Àì ½½¶óÀì ´õ,ì μâ·ì±×ÇÌì© TV ½ÅÈ£ì; ÀúìëÇÒ ÇÃ,®Äì ÇÊÁì ¾¼çÀ» Á¶ÀγÇÕ ´Í´Ù.

Äü°í: Çìμâìþ¾î μðÄÚ´õì¼ DVD ìμÈ,ì Àç»ýÇÒ ¶§´Á ÇÃ,®Äì ÇÊÁì,ì ìÌÀüÈ÷ ²ð´Á °ÍÀì ÁÁ½À´Í´Ù.

Àì ÁÁÆ®·ÑÀ» »çzëçĭz© 9ñμδzÀ³ª DVD Àç»ý½zÃ ,δ'íÁí·í Ãâ·Áμç'Á ÈÁúÀ» ÁñÁπçÕ'í'Ù.

ÄÄÇ»Áízi¼ 9ñμδzÀ³ª DVD zμÈ,í Àç»ýçÒ ¶§'Á ¹à±â, 'è9ñ, »öÁ¶ ¹x Ãπμμ,í °ç°ç ÁñÁýçĭz© ÃÖÀûÀç ÈÁúÀ» ¾4òÀ»
¼ö ÀÖ½zÀ'í'Ù.NVIDIA GPUÀç ÄÚ¾4í ¹x ,p,δ,® Å→.° 9óμμ,í ÁñÁýçÕ'í'Ù.

NVidia GPUÀÇ ÄÚ³⁄⁴î Å¬.° ¼Óμμ,| ¼³ÅπÇÕ´í'Ù.

Αύξηση ΔT \propto $\Delta \mu$ (MHz), $\propto \Delta T$.

±×;çÈ Ä«μâÀÇ ,p,ð,® ÀíÁí/εäÀì½º Å¬.º ¼Óμμ,| ¼³ΑπÇÕ ί'Ù.

»ö Å¬.° ÄÖÆÄ¼ö ¼³ÁπÀ» Àú¿ëÇİ±â Àü¿i Àì¿i ´ëÇÑ ¾ÉÁπ¼º Å×½ºÆ®.ı ¼öÇàÇÖ ´ı´Ù.

Äü°ı: Á;Á¶¾÷Ã¼ÀÇ ±âº»ººú ´Ù,¥ »ö·İî ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÇÒ ¶Ş´Â ¹Ýµâ½Ã »çÄü Å×½ºÆ®.ı ½ÇÇàÇİ½É½Ä¿.

Windows°; ½ÄÄÛÇÒ ¶§, ¶ ¶ Û Ä¬° ÄÖÆÄ¼ö; ¶ ëÇÑ , ðμç °°æ»çÇ×μéÀì ÀÚμ;Ä, ¶ Äü;ëμË ¶¶Û.

Äü°¶: Windows°; ½ÄÄÛμÇ´Ä μ;¼È **Ctrl** Å°, ¶ ¶ ©, ¶ °í ÄÖÄ, ¶ é ÀÚμ; Ä¬° ¼³Ä¼Ä» »ý·«ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä ¶¶Û.
³×Æ®;öÅ©; ¶ ¬°ámÈ ÄÄÇ»ÄÍÄÇ °æ;ì, Windows; ¶ ·ì±×;Ä ÇÑ ¶ÛÄ¼, ¶Û·í **Ctrl** Å°, ¶ ¶ ©, ¶ ½È½Ä;Ä.

δμς Α-ο ΑηΑκ ±â´ÉÀ» Àç¼³ΑκÇĩοí ÄÄÆ®·ÑÀì ÀçÈ°¼μÇ±â Äüζι ±x·ιÇÈ Çĩμâζb³4ι,ι´Ù½Ã °°·ÁöÇÕ´Í´Ù.
Äü°í: ±x·ιÇÈ ¼ι´ðÁι,ι ¼4÷μψÀìÆ®μÈ BIOS Àì¼Áö·í °»½ΑÇò ¶§,¶´Ù Àç¼³ΑκÀ» ½ÇÇàÇĩ´Á °íÀì ÁÁ½À´Í´Ù.

nView Ç¥ÁØÀº ´ÜÀİ μδ½ºÇÃ·¹Àİ ,δμåÀÔ´İ´Ù. NVIDIA GPU ±â¹Ý ±×·ıÇÈ Ä«μå¿; μδ½ºÇÃ·¹Àİ ÀåÁ;º; Çİ³ª. . ÀåÁøμÇ¾İ
ÀÖ´Á °æ¿İ Àİ ,δμå.ı »ç¿ëÇİ½É½Ã¿À.

nView «1»Á! ,đμâ´Â °,Á¶ ÅâÄ;ÀÇ ±â°» μđ½°ÇÃ·¹Àìí μ¿ÀİÇÑ «¹»ç°»À» Äâ·ÂÇÕ´İ´Ù.

nView ¼öÆð ½ºÆØ ,ðμâ´Á Windows´ÙÁÁÈ,éÁ» 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄ;ζ; ¼öÆðÀ,·í È®ÀåÇÒ ¼ö ÀÖ°Ò ÇØ ÁÝ´í´Ù. Àì ,ðμâ;ζ;¼´Á 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àìº; °áÇÕÇí;ζ © Çĩ³ºÀÇ ³Ðºí È®ÀåμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì Ç¥,éÁ» Çü¼ºÇÕ´í´Ù. Àì´Á´ÜÀĩ μð½ºÇÃ·¹Àìº,´Ù ³ÐÀº Ç×,ñÀ» º¼ ¶§ À´ζèÇÕ´í´Ù.

nView ¼öÁ± ½ºÆÖ , δμá´Á Windows ¹ÙÁÁÈ, éÁ» 2º³ÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀáÁ;ζ; ¼öÁ±Á, ·Í È® ÀáÇÒ ¼ö ÀÖ°Ô ÇØ ÁÝ´Í
´Ù. Àì , δμá;¼´Á 2º³ÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àìº; °άÇÕÇÍζ© Çĩ³²ÀÇ ±æ°í È® ÀáμÈ μδ½ºÇÃ·¹Àì Ç¥, éÁ» Çü¼ºÇÕ´Í´Ù. Àì´Á ´ÜÁì
μδ½ºÇÃ·¹Àìº, ´Ù ´ö ±ä Ç×, ñÀ» ²¼ ¼§ À´ζέÇÕ´Í´Ù.

nView μδ½ºÇÃ·¹Àì ±,¼ºÀÇ ±×·;ÇÈ Ç¥ÇòÀ» ³²Ã,³À´í´Ù.

§ ,δ´íÁí ¾¼ÆÀìÄÜÀ» Á¬,¬Çíē © ÇöÀç μδ½ºÇÃ·¹Àì·î ¼±±ÄÃÇí½Ê½Ä¿Ä.

§ ,δ´íÁí ¾¼ÆÀìÄÜÀ» ¿À,¥ÂÊ-Á¬,¬Çí,é °ü·ÃμÈ μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀàÄ;¡ Á¶ÄýÇí°í ÄÃ·¬ ±³Á± ÁÇ¿;¡ Á±±ÙÇÒ ¼ºö ÀÖ´Â
ÆË¾¼÷ ,p´ºº; ³²Ã,³³´í´Ù.

À¬, ÇĬĭ© °,Á¶ **°¹Aĭ** ,**δμâ** μδ½ºÇÃ·¹Àĭĭ¼ ÇöÀç ÆÒ ÀŞĀĭ,ĭ °íÁπ½ĀĀº½Ē½ĀĭÀ.

Àĭ,ĭ ÅĕÇØ °ĭ»ó ¹ÙĀĀĒ,ĕÀ» Æ⁻Áπ ÀŞĀĭĭĭ ĒĭºúĀûĀ,ĭ·ĭ °íÁπ½ĀĀ³ ¼ö ÀÖ½Ā ĭĭ'Ù. Àĭ'Ā ÀĀĭĕÇĀ·ĭ±×·¥ĭ¼
ÇĀ, @Á⁻Ā×Āĭ¼ÇĀĭ³ª ¹ĭ¼¼ ĀŪ¼÷Ā» ¼öÇàÇÒ ¶§ Ā⁻ĭĕÇŌ ĭĭ'Ù.

ΑÜÇİ·Α·Α °ñμδ:À ½°À©, ° ζμζ²À» ¼±ÅÃÇİ·Α,έ, °;ζίμψ³² È»ιÇ¥ ¾ÆÀÌÀÜÀ» Å¬, ̄Çİ½Ê½Ã:À. ζμζ²À» ¼±ÅÃÇÑ
'ÜÀ½, ¾Æ·;ÀÇ ÅÜ ½½½¶óÀì'õ,; μâ·;±×Çİζ© È,έÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½À'İ'Ü.

½½¶óÀì'ò,¡ μâ·¡±×Çĭ© °ñμδζÀ Àç»ý È,έÀÇ ¼±ÄÃμÈ ζμζ³À» ÁÜ Áĭ ¶Ç´Á ÁÜ ¾ÆζδÇò ¼ö ÀÖ½À´ĭ'Ù.¾Æ·¡ÆÈ È-
»ìÇ¥,¡ Á¬,ÇÑ´ÙÀ½, ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àĭ ¶Ç´Á °,Á¶ μð½°ÇÃ·¹Àĭ,¡ ¼±ÄÃÇĭ© ¾ĭμδζ¡¼ °ñμδζÀ,¡ ÀüÃ¼ È,έ
δμâ·ĭ Àç»ýÇÒÁö,¡ °άÁαÇĭ½È½ÃζÀ.

ÀüÃ¼ È,έ δμâ,¡ °ñÈ°¼°ÈÇĭ·Á,έ, °ñÈ°¼°È,¡ ¼±ÄÃÇĭ½È½ÃζÀ.ζÀ¹ö·¹Àĭ ¼ÒÇÁÆ@ζþ¾¹°; ¹ö½°, ¶½°Áĭ,μÀ»
»çζèÇĭ°Ô ÇÓ´ĭ'Ù.

Äü°í: Àĭ¹ĭö ¼Ö»óÀĭ³ª °ñμδζÀ Àĭ¹ĭö°; ÀüÇò Ç¥½ÃμÇÁö ¾È´Á μĭ °ñμδζÀ Àç»ýζĭ ¹@Áĭ°; ÀÖ´Á °æζĭ,¡ ÁĭζÜÇĭ°ĭ Àĭ
ζÉ¼ÇÀ° ¼±ÄÃÇĭÁö ¾È´Á °ĭÀĭ ÁÁ½À´ĭ'Ù.

¼±ÄÃÇÑ ±×·;ÇÈ Ä«μâζÍ ÇÔ²² »ç;è ÁΒΑÍ μδ½⁹ÇÃ·¹Αì ÀâÄ; À⁻ÇüÀ» Ç¥½ÄÇÕ ´í'Ù.

Α→, τÇİ© Αì μδ½ºÇÃ·¹Αì; ´ëÇÑ ÀåÄ; ¹× μâ¶óÀì¹ö μî·ī Απº, ,! º, ½Ê½²ÃìÄ.

Àì ð´ÍÁí;¼ »çzë °í´ÉÇÑ Àç»ý·üÀ» ³a¼ÇÕ´í´Ù. Àç»ý·üÀì ³ðÀ»¼ó·í È,éÀÇ ÇÃ,®Ä¼ Çö»óÀì °´¼ÒμÉ´í´Ù.

Àç»ý °óμμ ,ñ·lζi »çzëÀÚÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àlζi¼ ÁözøÇlÁö ¾É´Á ,δμâ ,l Æ÷ÇÔÇÒÁö ζ©φl ,l ÁöÁαÇÕ´l´Ù.

ÁÖÀÇ: »çzëÀÚÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àlζi ÀúÇÕÇlÁö ¾ÉÁº ,δμâ ,l ¼±ÁÃÇl ,é ½É°çÇÑ μδ½ºÇÃ·¹Àl ¹®Ál ,l ¾ß±âÇÒ ¼ö ÀÖÀ , ,ç Çlμâζp¾¹ºi ¼Ö»óμÉ ¼ö ÀÖ½À´l´Ù.

À§¿;¼ ¼±ÄÃÑ ÷¼ÆÀÌÄÜ°ú ÀÌÄ;ÇÌ´À μð½ºÇÃ·¹Àº; ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àº´À´Á´°´À» ÁóÁαÇÕ´Í´Ù.

ÄÄÇ»ÁÍ,; ½ÄÄÜÇÒ ¶§, ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àº; ·Í±×¿Á´èÈ »óÀÜº; ³²Ä, ³³´Í´Ù. ±âº»ÀÜÀ,·Í´èº¶ΔÀÇ ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ÄÇÄº
Ä³À½ ¿ ¶§ ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àº; ³²Ä, ³³´Í´Ù. ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àº´À´¹ÜÄÁÈ,éÀÇ ÁÄÄø »ó´Ü, ð¼, ®,; Æ+ÇÔÇÕ´Í´Ù.

ÇöÀçÀç ,ðμç nView μð½ºÇÃ·¹Àì, Ç¥½ÅÇÕ´í´Ù. Çí³ª Àì»óÀÇ ÀåÄí°; ç¬°áμç¾¼î ÀÖ°í Ç¥ÁØ ÀìçÜÀÇ ,ðμå·í ÀüÈ¬ÇÑ
°æçì, ¾¼í² μð½ºÇÃ·¹Àì, ÇöÀç μð½ºÇÃ·¹À·í ÁæÇÒ °íÁíÁö ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

ÀçÀç ,ð´íÁí ¾¼ÆÀìÄÜÀ» Å¬, Çìç© ÇØ´ç ,ð´íÁí, ÇöÀç μð½ºÇÃ·¹À·í ¼±ÅÃÇÒ ¼ööμμ ÀÖ½À´í´Ù.

À¬, ÇÏ¿ © ÇöÀç μδ½²ÇÃ·À¿¿ »ç¿êμÇ´À ãâ·À Àã¿¿¿¿ °ü·ÃμÈ ¼³ÁαÀ» ¼Á¾÷ÇÏ°Á³ª °°æÇÏ½Ê½¿¿À.

Άνδρες, φίλοι, κύριοι, κυρίες, καλημέρα. Σήμερα θα μιλήσουμε για την ιστορία της Ελλάδας.

Άνδρες: Κύριοι, κυρίες, καλημέρα. Σήμερα θα μιλήσουμε για την ιστορία της Ελλάδας.

°°ÁöμÇÁö ¼ÉÀ° °,Á¶ μδ½°ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ¿δ´ÍÁí¿ì ¿¬°áÇÑ °æ¿ì¿ì ´Á Àì »óÁÚ¿ì ¼±ÄÃÇ¿½É½¿Á. Àì ±â´ÉÀ° ±,Çü ¿δ´ÍÁí³± BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°áμÈ ¿δ´ÍÁí¿ì À´¿èÇÕ´¿Ù.

NVIDIA GPUÀÇ Ãß°; ±â´É¿; ¼×¼¼¼½²Çİ·Á,é Â¬,¬Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA GPU; 'ëÇÑ ÃÖ½Å Áæº, ¹× μå¶óÀì¹ó; °üÇÑ NVIDIA À¶»çÀìÆ®; ¾×¼¼¼½ºÇì·Á,é Å¬, ¯Çì½Ê½Ã;À.

Àì Áπº, ´Á ÇõÀç ¼±ÄÃµÈ NVIDIA GPUÀÇ Çĩµå¿b³¼iÀû Ãø,é¿i ´èÇØ »ó¼¼¼È÷ ¼³,íÇĩºf ÀÖ½A ´í´Ù.

Àì Áπº, ´Á ÀüÃ¼ÄÙÁí ±×·íÇÈ ¼º´É¿i ¿μÇâÀ» ¼IÄ¥ ¼ö ÀÖ´Á ½Ã½ºÁÙÀÇ ¼±±Ã ¿μ¿¿¿i ´ëÇØ »ó¼¼È÷ ¼³,íÇíí
ÀÖ½Á´íÙ.

»çzëÀÚÀÇ NVIDIA GPUzi »çzëμÇ´Á ÆÄÄiμέÀÇ ,ñ·ī(¼³,í¹× ¹öÀü Æ÷ÇÔ)3D ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥zi¼ ¾4ØÆ¼4¾4Ü, ®¾4î½lÀ»
ºñÈ°¼ºÈÇÕ´í´Ù.

Äü°f: ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥zi¼ ÄÖ´ë ¼º´ÉÀl ÇÈzäÇÑ °æzi Àl zÉ¼ÇÀ» È°¼ºÈÇí½È½ÄzÀ.

2x ,δμâ ,| »çžëçĭž © ¾ØÆ¼¾¾Ù ,@¾¼½¼À» È°¼°ÈÇÕ´ĭ´Ù.

Âü°f: Àì ,δμâ´Â 3D ÀÀžëçÇÁ·ĭ±×·ŷžĭ¼ Çâ»óμÈ Àì¼Àöžĭ´ °f¼°´ÉÀ» Á¼°øÇÕ´ĭ´Ù.

4x ,δμâ ,ι »çzëçĭz © ¾ØÆ¼¾¼Ù ,@¾¼½¼À» È°¼°ÈÇÕ´ĭ´Ù.

Äü°f: Àì ,δμâ ´Á 3D ÀÀzëÇÁ·ĭ±×·¥zĭ¼¼°´ÉÀì ¾¼à°Æ Àúçĭμç´Á ´ë½Å ´ö ¾δÀ° Àì¼Áö ÈÁúÀ» Á¼°øÇÕ´ĭ´Ù.

4x, 9AÇ (°jzì½º) ,ðmâ ,! »çzëçĭ'Á ¾4ØÆ½4zπ ,@¾4î½zìÀ» È°½4ºÈÇÕ'ĭ'Ù.

Äü°f: Àì ,ðmâ 'Á 3D ÀÀzëçÁ·Î±×·¥zì¼ ¼4º'ÉÀì ¾4à°£ Àúçĭμç'Á 'ë½zÅ 'õ ¾ðÀº Àì½IÁö ÈÁúÁ» Á!°øçÕ'ĭ'Ù.

¾ØÆ¼¿, ®¾¿½À» Äö¿ÇÍ'Á 3D ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¿; 'èÇÑ ÃÖÀÙÀÇ ¾ØÆ¼¿, ®¾¿½¿¼³Á±À» ÀÚμ¿À·Í È°¼°ÈÇÕ'Í
'Ù.3D ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ½ÇÇà Áß¿; »ç¿èÇÒ ¾ØÆ¼¿, ®¾¿½¿, ðμ¿, ! Á+Áç ¼±ÁÃÇÒ ¼ö ÀÖ°Ô ÇØ ÁÝ'Í'Ù.

ÄÄÇ»ÁÍÀÇ ÇöÀç AGP ¼³Áæ¿i ´ëÇÑ Áæº,¿i ³àÁ, ³À´Í´Ù.

±×·;ÇÈ ¼°ê½Ã½°ÅÛ; »çzëμÇ´Á AGP ¼Óμμ,; Á÷Áç ¼±±ÃÃÇ;½É½Ã;À.

Åü°f: »çzëÇÒ AGP ¼Óμμ,; È®½ÇÈ÷ ¾ÉÄö ,øÇİ´Á °æ;ì;í´Á Àì ¼±±ÃÃ »óÀÛ,; ¼±±ÃÃÇİÄö ,¶½É½Ã;À. ±×·-´,é
½Ã½°ÅÛ;¼ ÀÛμ;À,·Î ÃÖÀÛÇ AGP ¼Óμμ,; °áÁπÇİ°Ô μË´Í´Û.½½¶óÀì´õ,; μâ·;±×Çİ;© ±×·;ÇÈ ¼°ê½Ã½°ÅÛ;¼
»çzëμÉ AGP ¼Óμμ,; Á÷Áç ¼±±ÃÃÇ;½É½Ã;À.

ÇöÀç ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðμâζι ÀÇÇØ ÁöÁμÈ ¹æ¹ý°ú ζ-°èÇĭζ© »çζëμÇ´Á ½Ã½ºÅÛ ,p,ð,®ÀÇ ¾¼ÇÀ» ÁöÁμÇĭ½É½ÃζÀ.

μζΆú ÇÁ·¹ΑÓ ¹öÆÛ , δμâ ,! »çzë Άβzi ÇÁ·¹ΑÓ ¹öÆÛ , ρ, δ, ® °ü, ® Äü·«À» ÁöÁαÇ!½Ê½ÃzÀ.

NVIDIA **PowerMizer** ±â´ÉÀº GPUÀÇ Àü·Â ¼Öºñ·@À» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖμ·İ ÇØ ÁÝ´Í´Ù.

¹eÁÍ_® ¼ö_íÀ» Àý¾àÇİ·Á_é **ÄÖ´e Äü·Â Äý¾aÀ**» ¼³ÁπÇİ°í, GPUÀÇ ÄÖ´e ±×·ıÇÈ ¼º´ÉÀ» ÀìèÇİ·Á_é **ÄÖ´e ¼º´ÉÀ**» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Windows°; 'ÙÁß Æâ·ÁÀ» °;ÁØ ±×·;ÇÈ Ä«μâ,;! ½Ä½°ÄÙ; ¼³Ä;μÈ °°μμÀÇ °³°° ¾í'ðÁí·í °£ΑÖÇĩ°Ô ÇÕ'Í'Ù.

Äü°í: Àì ¿É¼ÇÄ» »ç¿ëÇĩ,é 'ÙÁß μð½°ÇÄ·¹Àì ±×·;ÇÈ Ä«μâ; ¿¬°άμÈ °¢°¢ÀÇ μð½°ÇÄ·¹Àì ÀâÄ;¿; 'ëÇØ °³°°ÀúÁí ÇØ»όμμ¿í ÄÄ· ±íÀì,;! ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Ù.

Å¬, ÇĪċ © Åß°; ÅûÅĪ OpenGL ½°Å×·¹; Å ¹× ; Å¹ö·¹ĀĪ, Ī »ç; ëÅÚ ¼³ÅαÇÒ ¼ö ÅÖ´Å ´ëË »óÅÚ, Ī ċ ½Ë½Å; Å.

Åü°f: ÅĪ ´ÛÅß´Å ÅĪ ÆÐ³ĪÇ Å¹ ¹øÅ° , ĩ·Ī »óÅÚ; Ī¼ "4¹öÆÛ ½°Å×·¹; Å API È°¼°È" ; È¹¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĪ °æĪĪĪ. »ç; ëÇÒ ¼ö ÅÖ½Å´ĪÛ.

NVIDIA μᾶϋόÀìö´Â´Ù³⁄₄çÇÑ ½²Å×·¹¿À Çĩμαᾶζb³⁄₄î,¡ Áö¿øÇÖ´Í´Ù. ±â²»°²Àì¿ÜÀÇ ½²Å×·¹¿À Çĩμαᾶζb³⁄₄î,¡ »ç¿ëÇÍ´Â
°æ¿ì¿¿´Â,ñ·Í »óAU¿¿¼ μδ½²ÇÄ·¹Αì,δμα,¡ ¼±ÄÄÇÍ½Ë½Ä¿À.

¼ÁÁÍ ±Ū·½º »çzë: ELSA 3D REVELATORçâ ¶Ç´Á ÈÈÈ´ °;´ÉÇÑ ¾í´ðÁÍ,¡ »çzëÇÍ´Á °æzìzì,¡ Àì zÉ¼ÇÀ» Èº¼ºÈ-
ÇÍ½È½ÁzÁ. Áìµé ¾í´ðÁÍ´Á ,ð´ÍÁÍ ½ÁÈÈ,¡ »çzë °;´ÉÇÑ ´èèºÐΑÇ ½ºÁ×´zÁ Çìµâzþ¾ízì¼ »çzëµÇ´Á Ç¥ΑØ 3ÇÉ DINÁ,¡
º´È´½ÁÁµ´Í´Ū.

Áü´f: »çzëÀŪ ±×·;ÇÈ Á«µâzì ³»ÁâÇü 3ÇÉ DIN Áz³ØÁÍº; ÀŌ´Á °æzìzì´Á ¾í´ðÁÍ,¡ »çzëÇÍÁö ¾È¾Æµµ µÈ´Í´Ū!

¼öÁ÷ õñzù ÁÖ»ç ¹æ½Ä .ð'IAÍ »çzë: ±x·jÇÈ Ä«μãzi ÀÚμz ½ºÅx·¹zÀ Æð,é ÆÐ³ÍÀ» z¬°áÇÑ °æzìzi 'Á Àì zÉ¼ÇÀ»
È°¼ºÈÇÌ½È½ÄzÀ.

Àì ħÉ¼ÇÀº ÅØ½ºÃ³ Ēĥi¼ »çĥëÇÒ ¼ö AÖμμ.ĩ °ĥĒÇÑ ÇÑ ħÀº ħ.đ.® ħĥ ĀúÅåÇØ μÓĥ'Ù. Àì ħÉ¼ÇÀ» »çĥëÇĥĥé
ºñÅØ½ºÃ³ ÅĀĥëÇÀĥ±×·ŷĥi¼ ¾àº£ΑÇ ¼ºĥĒ ĀúÇĥμÇĥĥ ĥĥ½ĥ ĥĥμμΑÇ ÅØ½ºÃ³ Åŷ¾à ÅĀĥëÇÀĥ±×·ŷĥi¼ ĥĥ ¼ºĥĒ»
Áδºĥ½ĥĥ³ ¼ö AÖ½ĥĥ'Ù.

¾ØÆ¼¼¼Ù, ®¾¼½¼À Ë°¼¼¼ÈÈ Æ¼¼¼ 3D ÀÀ_ëÇÁ·Í±×·¥Á» ½ÇÇàÇÒ ¶§ ÅØ¼¼¼³, | ¼±, íÇí°Ô ÇÕ'Í'Ù. Àì·, °Ô ÇÔÀ, ·Í¼á
Àì¼¼¼ö ÈÁúÁ» Çâ»ó¼¼¼³ ¼ö ÅÖ¼¼¼'Í'Ù.

½½ΠόΑι'δ, μᾶ·j±xÇĩζ© ÅØ½²Ã³ζj; ÀûζëμË Àìæ¼⁹(anisotropic) ÇÊÁí,μÀÇ Áαμμ, j ¼³ÁαÇĩ½É½ÃζÀ. °;Àâ ³δ°Ö
¼³ÁαÇĩ, é ÅÖ»όΑÇ Αί¹ΙΑö ÈÁύΑ» ³αÃ, ³»°í;Αâ ³.°Ö ¼³ÁαÇĩ, é ÅÖ»όΑÇ ¼⁹'ÉΑ» Αí°øÇÖ'Í'Ù.

οἱ ἴσθ' ἂν «±â»" ἰὺἈἈἘ,έ, ὄμαἈὸ ἴ'ὺ.

¼¼·Í·Â 90µµ È,ÀüµÇ¼î ³²À,³³·Í·Ù.

Υπόμνημα: 180μμ Εύρος 33' 33".

Υπόμνημα 270μμ Εξέλιξη 33'.

¿À, ¥ÂÊ È»ìÇ¥(->) ´ÜÃß,ì »ç¿ëÇĬ¿© ¾Æ·;ÀÇ È,Àü ¿É¼ÇµéÀ» ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. ¶Ç´Â ¿ìÃø »ó´ÜÀÇ ¿øÇü È-
»ìÇ¥,ì Æ¬, ÇÍ°í È,Àü ¹æÇâÀ,´í µâ;±xÇÓ ¼ö ÀÖ½A´Í´Ù.

¿pÁÊ È»ìÇ¥(<-) ´ÜÃß,| »ç¿ëÇĬ¿© ¾Æ·;ÀÇ È,Àü ¿É¼ÇµéÀ» ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù.

±ÖÇüÄâÊù OpenGL ÅØ½²Ã³ Å¬·ΨÇÁ ¼⁴Ó¼⁴²Ä» È°¼⁴²ÈÇÖ´Í´Ù.

ÅØ½²²Ã³ Å¬·ΨÇÍÁÍηδ ÅØ½²²Ã³ ÅÄÇΨ°; ÅØ½²²Ã³ ²»¹® ¹Ù¿; ÅÖÄ» °æ¿¿¿; Å³, ®μÇ´Á ¹æ¹ýÄ» ,»ÇÖ´Í´Ù. Àì·ÇÑ ÅÄÇΨ´Ä
Àì·ÍÁö ¾⁴ÈÄì³² °; ÅÄÄÙ, ®¿; °íÁπμÈ ¼⁴ö ÅÖ½²Ä´Í´Ù.

±â» μδ½°ÇÃ·¹Àì;¼ ðñμδzÀ zÀ¹ö·¹Àì; ÀŞÇØ ÁöÁπÇÑ È,Àü °çμμ;¼ Á¶ μδ½°ÇÃ·¹Àì·Î ç¬°áÇÕ´Í´Ù. Àì°íÀº NVRotate
ÆÐ³ì;¼ ¼±ÁÁÇÑ È,Àü °çμμ;¼ ±â» μδ½°ÇÃ·¹Àì;¼,Á¶ μδ½°ÇÃ·¹Àì ÁðÁ; ,ðμì;¼ ¹ΥzμμÉÁ» ÁÇ¹ÇÕ´Í´Ù.

ÁÜ ÄÄÆ®·ÑÀ° ·»´õ,μμÈ °ñμδζÀ,; ÁÜÇÒ ¼ö ÀÖ°Ö ÇØ ÁÝ´Í´Ù.

μâ·Ó´Ùζî ,P´º ´ÜÄß,; Ä¬,¬ÇĪζ© ÁÜÇĪ·Á´Ä μδ½ºÇÄ·¹ÄĪ,; ¼±ÄÄÇĪ½Ê½ÄζÄ.

- °ñμδζÄ ¹ÝζμÄº °ñμδζÄ ¹ÝζμÄĪ ·»´õ,μμÇ´Ä º,Ä¶ μδ½ºÇÄ·¹ÄĪ; ÁÜ ¼±ÄÄÄ» ¼³ÄæÇÖ´Í´Ù.
- °ñμδζÄ ζÄ¹ö·¹ÄĪ´Ä ζÄ¹ö·¹ÄĪ °ñμδζÄº; ·»´õ,μμÇ´Ä ±âº» μδ½ºÇÄ·¹ÄĪ; ÁÜ ¼±ÄÄÄ» ¼³ÄæÇÖ´Í´Ù.
- ,ðμĪ´Ä ÁÜ ¼±ÄÄÄ» °ñμδζÄº; ·»´õ,μμÇ´Ä ±âº» μδ½ºÇÄ·¹ÄĪĪ º,Ä¶ μδ½ºÇÄ·¹ÄĪ ,ðμĪ; ÀûζëÇÖ´Í´Ù.

¿ Ç½±â °æí 'ëÈ »óÀÚ,; È¼ÈÇÖ 'í'Ù.

NVIDIA GPU Á¼î ¿Áµµ°Àì Á¼¼î °¼Ó °æè°°ú ÀÏ;ÇÒ ¶§, ¿ Ç½±â 'ëÈ »óÀÚ°; ÁÚµ¿.í °°¼ ¼Á½°ÁÚÇ
Æ`Áπ GPU¿; 'ëÇÑ ¼Ö»óÁ» ¼æÄöÇí±â À§ÇØ ÆëÇÑ µ¿ÁÚ°ú Çö»óÁ» ¼³,íÇÖ 'í'Ù.

»çžëÀÚÀÇ ½Å½ºÀÛž½ ±ÅÅµÈ NVIDIA GPUÀÇ ÇöÀç žÀµµÀÔ´ÍÛ.

»çzëÀÚÀÇ ½Ä½ºÄÛz;¼ ¼±ÄÄμÈ NVIDIA GPU, μÑ· ½Î´Ä zμzºÀÇ ÇöÀç zÄμμÀÖ´Í´Ù. Àì zÄμμ´Ä GPU °;±îÀìz; ÀÖ´Ä´Ù, ¥ z ¼Ö½ºz; μú¶ó Ä©°Ö º-ÇÖ´Í´Ù.

Àì ÆÐ³í½ ÷ Æµµ°ªÀ» ³²À,³»·Á'À ÷ Æµµ'ÚÀ§(È³¼³¼ ¶Ç'À ¼·³¼³¼), Æ¬, ÇÏ½È½Ã½À.

ÀŞÁÊ ¶Ç´Á ¾¼Æ·;ÂÊ È»iÇ¥,; Å¬, ¯Çí¿ © GPU°; °ú¿À» ¹æÁöÇí±â ÀŞÇØ ¼¼Óµµ,; ´ÊÃß±â ½ÃÀÛÇÒ ¿Áµµ,; °°æÇí½Ê½¿¿.

Àì °²Àì GPU ÄÜ¾¼¿ ¿Áµµ°²°ú ÀÏÄ;Çí°í Àì ÆÐ³¿¿;¼¼ ¿; Ç¥½¿±â °æ°í;± ¿É¼ÇÀì È°¼°ÈµÇ¾¼¿ ÀÖÀ» ¶§, ´ëÈ »óÁÛ°; ÁÛµ¿Á, ·í ¾¾¾¾ ÇöÀÇ »óÁÁ,; °æ°íÇí°í ½¿½¿ÁÛÇ Æ¬Áµ GPU¿; ´ëÇÑ °ú¿ ¹× ¼¼Ö»óÁ» ¹æÁöÇí±â ÀŞÇØ ÄëÇÑ µ¿ÁÛÀ» Ç¥½¿ÇÖ´í´Ù.

Äü°í: Àì ¼¾¾¾¿; ±ÇÀ¿µÇ´Á °²° Á;Á¶»Ç°; ÁµÇÑ ±â°»°²ÀÖ´í´Ù. Àì °²À» °°æÇí·Á, é ¾¼ÆÁÖ, ¹Á° ÁÖÀÇ,; ±â¿¿¿ ©¾¾ß ÇÖ´í´Ù.

ÀÛ¼÷ Ç½ÄÄÛ½ ÇöÀç NVIDIA GPU ÄÛ¼î ¿Äµµ. Ç½ÄÇÖ´Û.

Àì Áπº, ´Á ÇöÄç ½Ã½ºÂÛÀÇ AGP °ü·Ã ±â´ÉÀ» ¼³, íÇÕ´Í´Û.

Àì 9í9ĐÀ9 ÁíÁ1»ç Áπ9, ζí ÄÄÇ»ÁíÀÇ, þÁî9, μâ Ä´´¼ÄÄÇ AGP ±â´ÉÀ» Ç¥½ÄÇÖ´í´Ù.

Àì 9í9ĐÀ9 »çžěÀÚÀÇ NVIDIA GPUÀÇ AGP ±â´ÉÀ» ¼4³,íÇÖ´Í´Ù.

Àì òíðÀº ½ÇÁ; »çzëÀÚÀÇ ½Ä½ºÀÛzì¼ »çzë °i´ÉÇÑ AGP ±â´ÉÀ» zä¾àÇÖ´Í´Ù. ¾zµÈ Çx,ñÀº ,þÀíº,µå Ä´¼Äºú
»çzëÀÚÀÇ NVIDIA GPU ,ðμízì °øÀëμÇ´À AGP ±â´ÉÀÖ´Í´Ù.

Àì ¼³ÁπÀº »ç¿ëÀÚÀÇ ±×·;ÇÈ Ä«μâ°; ÀÛμ¿ÇĪ'Á ÄÖ'ë AGP ¼Óμμ,; Á÷Áϕ Á¶ÀýÇĪ°Ô ÇÕ'Ī'Û.

Äü°f: Àì ¼³ÁπÀº »ç¿ëÀÚÀÇ Æ'Áπ ½Ä½ºÄÛ ±,¼º¿; ¾ÈÄüÇĪ'Û°í °áÁπμÈ ¼Óμμº, 'Û ºü,£°Ô ¼³ÁπÇĪ,é ½Ä½ºÄÛÀì ºÒ¾ÈÁπÇĪ°Ô μÉ ¼ö ÀÖ½À'Ī'Û.

Àì »óÀÚ, | ¼±ÅÃÇĭ © AGP ²ü, ¥ ¾²±â(FW), | È°¼°ÈÇĭ½Ê½ÃĭÀ.

Àì »óÀÚ, | ¼±ÄÃÇĭ © AGP »çÀìμâ¹êμâ ¼îμâ¹½ì(SBA)À» È°¼ºÈÇĭ½Ê½ÃĭÀ.

Àì »óÀÚ, | ¼±ÄÃÇĭ © 2D , í.É 'öÆÛ Ä³½)À» È°¼ºÈÇĭ½Ê½ÃĭÀ.

Àì ÷É¼ÇÀº ´ë±â°; Çã¶ôµÈ AGP ¹ò½º ÷ãÃ»ÀÇ ÃÖ ´ë °³¼ö,¡ Á¶Á¶ÇÒ ¼ö ÀÖ°Ô ÇØ ÁÝ´Í´Ù.

Àì ùÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇì, é Ä³, ®ÇÒ AGP ¹ò½º ùäÄ»ÀÇ ÄÖ ´ë °³¼òùì ´ëÇì© ½Ä½ºÄÙÀì ÄÖ»óÀÇ ¼³Ä»Ä» ¼±ÄÄÇì°Ö ÇÖ
í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇì, é Ä³, ®ÇÒ AGP ½ö½º ¿äÄ»ÀÇ ÄÖ´ë °³¼ö, Ì ÁöÁπÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÌÙ.

Àì ÷É¼ÇÀ» Á¬, ̄Çĭĭ© Àì ÆÐ³ĭi¼ ÁóÁπμÈ AGP ±, ¼⁹À» Á×½⁹Æ®Çĭ½É½ÄzÀ. Àì Á×½⁹Æ®´Á ¼±ÁÄμÈ ¼⁹³Áπ⁰²Àì ¼⁹ÉÁπ¼⁹⁹ ¶Ç´Á ¼⁹⁹´Éz; ¹®Á!⁰; ¼⁹ø´ÁÁö,ĭ °È»ççÕ´ĭÙ.

½½¶óÀì'õ,ı μâ·ı±×ÇĪĭ© Direct3D 1× OpenGL ÀÀĭëÇÁ·Ī±×·Ÿĭı¼ Ç°Áú Çâ»óÀ» ÀŞÇŃ ¼⁹'É ¼⁹Áπ
(¾⁹E·ıĭı ¼⁹³,ıμÉ)À» ¼⁹±ĂĂÇĪ'½É'½ĂĭÀ.

- **ĂĂĭëÇÁ·Ī±×·Ÿ:** Àì ¼⁹³ÁπÀ» »çĭëÇĪĭ© μâ¶óÀì'õ°ı ,ðμç ÀÀĭëÇÁ·Ī±×·Ÿ ĭăĂ»ĭı ¾⁹ö°ŸÉ÷ μú,£°Ô ÇĪ'½É'½ĂĭÀ.
- **±ÖÇüĂû:** Àì ±â⁹» ¼⁹³ÁπÀ» »çĭëÇĪĭ© ÀÀĭëÇÁ·Ī±×·Ÿ ĭăĂ»°ú ¼⁹⁹'É »çÀĭı¼ ĂÖ»óÀÇ ÀŸĂæ°²À» ¾⁹òÀ,½É'½ĂĭÀ.
- **Ăû±ØĂû:** Àì ¼⁹³ÁπÀ» »çĭëÇĪĭ© ĂÖ»óÀÇ ÀÀĭë ÇÁ·Ī±×·Ÿ ¼⁹⁹'ÉÀ» ±,ÇöÇĪ'½É'½ĂĭÀ.

Àì ½½ñóÀì ò, ì mã·ì±×ÇÌζ© Àì¹ìÁö ÈÁú Çâ»óÀ» ÀŞÇÑ Àì¹æ¼º(anisotropic) ÇÊÁÍ, µÀÇ Áµµ, ì ¼³ÁαÇì½Ê½Ã¿À Àì ζÉ¼ÇÀ» Èº¼ºÈÇÌ, é ¼º´ÉÀº ÀúÇìµÇÁö, , Àì¹ìÁö ÈÁúÀ» Çâ»ó½Ã¿µ´Í´Ù.

- **ÇØÁ!**. Àì¹æ¼º(anisotropic) ÇÊÁÍ, µÀ» ºñÈº¼ºÈÇÕ´Í´Ù.
- **1x.** ÃÖ´è ¼º´ÉÀ» ±, ÇöÇÕ´Í´Ù.
- **2x.** ¼º´ÉÀº ÀúÇìµÇÁö, , Àì¹ìÁö ÈÁúÀ» Çâ»ó½Ã¿µ´Í´Ù.
- **4x.** ¼º´ÉÀº ÀúÇìµÇÁö, , Àì¹ìÁö ÈÁúÀ» Çâ»ó½Ã¿µ´Í´Ù.
- **8x** ÃÖ»óÀÇ Àì¹ìÁö ÈÁúÀ» ±, ÇöÇÕ´Í´Ù.

Äü°í: »ÇζèÀÚÀÇ Çìµåζb¾î Áì¾àζì µùñó Àìñî ζÉ¼ÇÀì »Çζè °ì´ÉÇÌÁö ¾ÉÈÀ» ¼º ÆÖ½À´Í´Ù. ÀÚ¼¼ÇÑ ¼³, íÀº NVIDIA »ÇζèÀÚ ¹@¼, ì ÄüÁñÇì½Ê½Ã¿.

Direct3D ÀÀžëÇÁ·î±×·¥Àì ½²½²·î Àç»ý °óμμ,ì ¼±ÅÃÇĩ°Ô ÇÕĩ'Ù. Àì žÉ¼ÇÀì È°¼°ÈμÇ,é ¾Æ·;ÀÇ ,ñ·ĩ »óÁÚ´Á °ñÈ°¼°ÈμÈ'ĩ'Ù.

μ&ηόΑì¹ö°; Direct3D ΑΑ_ëÇÁ·í±×·¥ÀÇ Àç»ý °óμμ,í ¹«½ÃÇí°Ô ÇÕ´Í´Ù. Αì ¿É¼ÇΑì È°¼ºÈμÇ,έ ¾Æ·;ÀÇ ,ñ·ϊ »óΑÚ´Α
È°¼ºÈμÈ´Í´Ù.

Àì ðñĩ »óÀÚ´Á »çzëÀÚ°; °³º°ÀúÀ, ·í °ç ÇØ»óμμÀÇ Àç»ý °óμμ, | μπ³/4í³/4²°Ô ÇÕ´í´Ù.

±âº»Àº ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ Àç»ý °óμμ°; »çzëμÊÄ» ÀÇìÇÕ´í´Ù. ´Ù, ¥, δμç °αμέÀº ÀüÃ¹/4 È, é Direct3D
ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥μέÀÇ Àç»ý °óμμºαÀ» ¹/4³ÁπÇÍ±â À\$ÇÑ °íÀÔ´í´Ù.

Àç»ý °óμμ, | μπ³/4í³/4²·Á, é

1. Àç»ý °óμμ zzi¹/4 Àç»ý °óμμ, | º°æÇÍ·Á´Â ÇØ»óμμ°; ÀÖ´Á ÇàÀÇ ±âº»Àº À¬, ¯ÇÍ¹/2Ê¹/2ÃzÀ °αμέÀì ³αÀ, ³³´í´Ù.
2. Àç»ý °óμμ, | ¹/4±ÃÇÍ°í **ÀûzëÄ**» À¬, ¯ÇÍ¹/2Ê¹/2ÃzÀ.

³òÀº ÁÖÆÄ¼ö »»_èÀ» ÁöÆøÇĭ© ÀĭĭÁö ÈÁúÀ» ¼±_řĭ°Ô ÇÕĭĭ'Ù.

¼ºÉ¿; ´èÇÑ ¹èÁÍ, ©ÀÇ Àü·Â ¼Òºñ,¡ Á¶ÀÿÇÕ´ÍÙ.

¼ºÉ¿; ´èÇÑ A/C Àü¿øÀÇ Àü·Á ¼ºòñ,¡ Á¶ÀýÇÕ ´Í·Ù.

Αι°ία ÇöÀç »çzë ÁβΑί Àü¿øÀÔ´Í'Ù.

Àì°ÍÁº ¼º´É¿ì ´ëÇÑ ÇöÀçÀÇ Àü·Â ·¹º§ÀÔ´Í´Ù.

ÀìíÀº ÇöÀç ºèÁí, © ÆæÀü ·º§ÀÔ´í'Ù.

Àì TV È, é Å©±â ½½¶óÀì´õ, ì mã·j±xÇìz© »çzèAÚÀÇ TV È, é Å©±â, ì Á¶ÁýÇì½È½ÃzÀ. z¹, ì μέ¾4í, TV È, ézj Èæ»ö
°æ°è¼±Àì °, Àí °æzìzì´Á ½½¶óÀì´õ, ì »çzèÇìz© TV È, éÀ» È®´èÇÒÀ, ì½á °æ°è¼±À» Áì°ÀÇÒ ¼ö ÀÖ½A´í´Ù.

Åü°í: DVD, ì ÃÖÀÚÀÇ »óÁÁ·í °, ·Á, é ½½¶óÀì´õ, ì zÀ, ¥ÂÊ ³j±íÁö mã·j±xÇì½È½ÃzÀ.

μδΑδΑδ ¼±, ίμμ´Α »çζέΑÚ°; »öºÐÇØζί ΑίΐΑö °μμ,ι ΑηΑύÇÒ ¼ö ΑÖ°Ö ÇÔÀ, ί½á º, ´Ù ¼à°ί ¼±, ίÇÑ ºñμδζΑ Αç»ý
ΑίΐΑö, ί^{3a}Α, ³Α´ί´Ù.

Αίφι μζζμ»ό(οñμδζΑ Àì¼Áö)Áº Αç»ý¼ζÃ ¾íμÓ°Ö ¾αÃ, ¾- ¼ö ÀÖ½Α ίΐΰ. °” ,¶(Gamma)ºαÀ» ´Ã·Á¼ Àì¼Áö,ιº,´Ù ¼à°Ö
º,Àì°Ö ÇÒ ¼ö ÀÖ½Α ίΐΰ.

Àì ÆÐ³Í;¼'À »ç;èÀÚ ÁπÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àì ÇØ»óμμ,| ÀÚ¼ºÇÍ'í »ç;èÇÒ ¼ö ÀÖ'À ±â'ÉÀ» ÁìºÇÕ'Í'Ù.

δμᾶ Ἐίῃ μῆϑᾶς »ϑῆᾶ Ἄϑᾶς δμᾶ, ἰ »ϑῆᾶ Ἄϑᾶς δμᾶ ἡ ἰῆ Ἄβ° ἰ Ἰᾶ, ἔ Ἀἰ ῆῆᾶ» Ἀᾶ, ᾶᾶᾶᾶᾶᾶᾶ.

ÇöÀç »çzëAÚ ÁπÀÇ ,δμâ ,ñ·Ízj ¼±ÄÄμÇ³¼î AÖ´Á Ç× ,ñA» ¼öÁπÇĪ·Á,é Aì zÉ¼ÇA» Ä¬, ÇĪ½É½ÄzÄ.

ÇöÀç »çzëAÚ ÁπÀÇ ,δμâ ,ñ·Ízj ¼±ÄÄμÇ³¼î AÖ´Á Ç× ,ñA» Á|°ÁÇĪ·Á,é Àì zÉ¼ÇA» A¬, ĪÇĪ½É½ÄzA.

¼±ÄÄÇÑ μδ½ºÇÄ·¹Αί; Ç¥AØ Windows ¹ÜÄÄ È,έ, δμαº, ´Ù ÄÙAº, δμα, | CāzëÇĬ·Ä, é ΑΙ È©ΑΙ¶δ; Ç¥½ÄÇĬ½È½ÄzÄ.
μδ½ºÇÄ·¹ΑΙÄÇ ¼º´É; μύ¶ό μδ½ºÇÄ·¹ΑΙÄÇ °;½Ä ζμzÄÄ Äà¼Ö/È@´έμÇºÄºa ¹ÜÄÄ È,έ;¼Ä ΑΙμzÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ.

»çžëÀÚ Á±ÀÇÇÍ´Â μð½ºÇĀ·¹ÁĪ ,ðμâÀÇ ¼öÆè Æ©±â(Áĩ, ³ÊºñÀÇ ÇÈ¼₄ž ¼ö),! Á¶Ā±ÇĪ½Ê½ĀžĀ.

»çzëÀÚ ÁπÀÇÇÍ´Â μð½ºÇÃ·¹ΑΙ ,δμâÀÇ ¼öÁ÷ Â©±â(Áĩ, ³θÀÌÀÇ ÇÈ¼z ¼ö) ,! Á¶ÁπÇÍ½È½ÃzÀ.

»çžëÀÚ ÁπÀÇÇÍ´Â μð½ºÇĀ·¹ΑΙ ,ðμâÀÇ ¼öÁ÷ Àç»ý·üÀ» Α¶ΑπÇĭ½Ē½ĀζΑ.

»ç:ëÀÚ ÁπÀÇÇÍ´Á μδ½ºÇÃ·¹ΑΙ ,δμαÀÇ Ç¥½ÃμÇ´Á »ö»ó ¼ó("bpp" ¶Ç´Á "ÇÈ¼¿´ç 9ñÆ® ¼4ö"),!
Á¶ÁπÇÍ½È½Ã¿À.Ç¥ÁØ Windows μδ½ºÇÃ·¹ΑΙ ,δμα Áß ÇÍ³²,¡ ¼±ÁÃÇÍ¿© ,δμα ÆÍÁý ¿μ¿³ÀÇ ½ÁÁÛ Æ÷ÀÍÆ®·Î
»ç:ëÇÍ½È½Ã¿À.

ÇöÀç »çžë °ı´ÉÇŃ »çžëÁÚ ÁπÁÇ μδ½°ÇÃ·¹Àì ,đμâ.ı ı°ÁÇŒ´Í´Ú.

¼±ÄÄÇÑ μδ½ºÇÄ·¹Äì;í °ü·ÄμÉ Æ¯Äπ μδ½ºÇÄ·¹Äì ÄäÄ;ì; ¼³ÄπÇÒ ¼ö ÄÖ´Ä ÇöÄç »ç;ë °;´ÉÇÑ μδ½ºÇÄ·¹Äì , δμâ,í ;í-
ºÄÇÖ´´Ü. Äì ,ñ·íÄº Äì μδ½ºÇÄ·¹Äì;ì ½ÇA; Çψ½ÄÇÒ ¼ö ÄÖ´Ä ,δμâ,í ,Æ±ÇÒÇÌ,ç Windows μδ½ºÇÄ·¹Äì μ·í Äπº, ¼³Äπ
ÆÐ³ì;¼ ¼³ÄπÇÒ ¼ö ÄÖ´Ä ,δμâÄÇ Ä©±âº,´Ü ÄÜÄ» ¼ö ÄÖ½Ä´´Ü.

Àì È®Àíñð¿i Ç¥½ÁÇĭ, é TV¿i¼ °ñμð¿À ÁÁÁÙÆ®.i °, ±â ÀŞÇŃ ÃÖÀùÀÇ ¼⁴³ÁπÀ» È°¼°ÈÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ù.

ÇöAç °i·î/¼¼·î °ñÁ²À» À~ÁóÇí´Á ,ð´İÁİ Á,Àİ·ÖÁ» A¶Á¼ÇÖ´İÙ.

ClearView μδ½°ÇÃ·¹Àì ±,¼ºÀ» ±×,²À,·î Ç¥½ÃÇÕ´í´Ù. μδ½°ÇÃ·¹Àì ¼ø¼,¡ Àç¹èÀ;Çí·Á,é ,ð´ÍÁí Àì¹íÁö,¡ Á¬,´Çí¿©
¿øÇí´Á À\$Ä;·î ²ø¾í°;½Ê½Ä¿À.

Àì ¿É¼Ç¿;¼ μδ½ºÇÃ·¹Àì ±,¼ºÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ¼²À´í´Ù. °;´ÉÇÑ ¿É¼ÇÀº ´ÙÀ¼ºú °º¼²À´í´Ù.

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì·í »çζëÇĭ°íÀÚ Çĭ´Á μδ½ºÇÃ·¹Àì,; ¼±ÁÃÇĭ½É½ÃζÁ. "ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì È,έ °»½Á" ½½¶óÀì´ð,; ÀìζëÇĭ,έ ÇÉζäζ; μύ¶ó ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì È,έÀ» °»½ÁÇò ¼ö ÀÖ½Á´ĭ´Ù.

Àì ½½¶óÀì´õ,í »ç¿èÇĬ¿ © ÁöÁπ μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,έ °»½Å È½¼ö,í ±âÅ, ´Ù,¥ μð½ºÇÃ·¹Àì¿ ĩ ±³ÇĬ¿ © ÁöÁπÇÕ´Ĭ´Ù.

§ **1x¶ĭ**õ ÁöÁπ μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,έÀì ÁÖ±â ´ç ÇÑ ¹ø °»½ÅμÈ´Ù´Á ¶æÀÖ´Ĭ´Ù.

§ **2x¶ĭ**õ ÁöÁπ μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,έ °»½Å È½¼ö°; ÁÖ±â ´ç μĬ ¹øĀĬ´Ĭ,έ ±âÅ, μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,έÀº ÁÖ±â ´ç ÇÑ ¹ø °»½ÅμÈ´Ù´Á ¶æÀÖ´Ĭ´Ù.

§ **3x¶ĭ**õ ÁöÁπ μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,έÀì ÁÖ±â ´ç ³¹ø °»½ÅμÈ´Ù´Á ¶æÀÖ´Ĭ´Ù.

ÚÀ½°ú °°À° Å¬.° ¼³ÁπÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖμμ.ĩ μ½½À'í'Ú.

§ Ç¥ÁØ(2D), 2D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¿¿. Àû¿ë

§ ¼º'É(3D), 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¿¿. Àû¿ë

¼ºÉ Å¬º ¼³ÁαÀÇ ¼±ÁÁº 3D ÀÀëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ½ÇÇà ¼Óμμ,Í ºάΑÇİ°Ô μË'Í'Ù.

ÇÿÁØ Å→° ¼³Á±ÀÇ ¼±±ÃÃÀº 2D ÀÀ¿èÇÁ·í±×·ÿÀÇ ½ÇÇà ¼Óμμ,í °áÁ±Çí°Ô μË´í´Ù.

»çzëÀÚÀÇ ÇöÀç ½Ã½ºÀÛç ¾ÈÀÛÇÑ ÆÖ´è À¬·º ¼³ÁπÀ» ºáÁπÇÕ ´Í´Ù. ºáÁπμÈ ÆÖ´è À¬·º ¼³ÁπÀº ç¬¼Ó ½ÇÇàç¼
´πϩόÁύ ¼ö ÀÖÀ, ç ½Ã½ºÀÛÇ ÀÚμç º´´Áö ½ºÆ®·½º Å×½ºÆ® Æ³,® ´É·Áç μû, ´´´Í´Ù.

½ºÆÒ ,ðμâ¿¼ ¿À¹ò·¹Àì,¡ »ý¼ºÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. (Àĭřĭ ½Ã½ºÂÙ¿¼´Â ½ºÆÒ ,ðμâº; Èº¼ºÈμÇ¾úÀ» ¶§ ¿À¹ò·¹Àì,¡ »ý¼ºÇÒ ¼ö ¾º½À´Í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ,é Àì·ÇÑ Á¿ÇÑ¿¼ ¹b¾ĭ³~ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.)

Àì ÇÉ ±x·iÇÈÀ» ´·¶À» ¶§ Ç³½ÃÇÉÀì ´·-Á® ÀÖÀ, è ÆË¾÷, þ´º; °è¼Ó ç·Á ÀÖ½À´´Ù. Ç³½ÃÇÉÀ» ÇØÁ;Çì, è ÆË¾÷, þ´º; ÀÚμçÀùÀ, ·í ´ÝÈ÷°í Á;¾íÆÇ ÆçÀÇ ÆÊÁ;Àì Èâ·ÁÁú ¶§ ´Ù½Ã ç, ³´´Ù.

„δ΄ΙΑΐ(μδ½ºÇĀ·¹Αΐ ΑâĂΐ)ºΐ ±âº» È,ÀüÀ» Áö¿øÇĪ´Á ºæ¿ì, Αΐ È®Αΐ¶δ¿ΐ ÇŸ½ĀÇĪ½È½Ā¿À. **Αüºí:** „δ΄ΙΑΐºΐ ±âº» È,ÀüÀ»
Áö¿øÇĪÁö ¾É´Á ºæ¿ì, Αΐ È®Αΐ¶δ¿ΐ ÇŸ½ĀÇĪ,é È,Àü ±â´ÉΑΐ ÇØΑΐμÈ΄ΐÙ.

3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¿ ¿ëÇÑ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ¼±ÁÃ ÀÌ¹æ¼º ¼³ÁαÀ» »¿¿ëÀÚ ¼±ÁÃ ÀÌ¹æ¼º ¼³ÁαÀ,·Í ¿ë¼Ç¿·Á,é ÀÌ
»óÀÚ¿¿ Ç¥½Ã¿¿½Ë½¿¿.

Direct3D 1x OpenGL ÀÀèÇÁ·Í±x·¥ÀÇ ÈÁú Çâ»óÀ» ÀŞÇØ ½½¶óÀí'ò,í ²ø¾í ¼º'É ¼³ÁπÀ» ¾Æ·í¿í °°Àí ¼±ÀÁÇÖ'Ï'Û.

- ÀÀèÇÁ·Í±x·¥: µå¶óÀí¹ò°í ,δµç ÀÀèÇÁ·Í±x·¥ ¿ä°Ç¿í ,Áµµ·í Çí·Á,é Àí ¼³ÁπÀ» ÀìèÇÏ½Ë½Ã¿À.
- ÈÁú: ÀÀèÇÁ·Í±x·¥ ¿ä°Ç°ú ¼º'ÉÀ» ,δµí ,.Á·½Ã°·Á,é Àí ±âº» ¼³ÁπÀ» ÀìèÇÏ½Ë½Ã¿À.
- ¼º'É: ÆÖ°íÀÇ ÀÀèÇÁ·Í±x·¥ ¼º'ÉÀ» ¾òÀ·Á,é Àí ¼³ÁπÀ» ÀìèÇÏ½Ë½Ã¿À.

ÀÌÁß ½°ÄμÀ» È°¼°ÈÇĪ·Á,é Àì »óÁÚ; Ç¥½ÄÇĪ½Ê½Ä;À.

- § ÀìÁß ½°ÄμÀ° ³·À° ÇØ»óμμ;¼ ÈÁÚÀ» ,Á; Çâ»ó½Ä°¹Ç·Ī ÀüÄ¼ È,é °ñμδ;À ¶Ç´Á ÄÄÇ»Áí °ÔÀÓ; °;Àâ À;èÇÕ Ī´Ù.
- § ÀìÁß ½°Äμ;´Á ,δ´ĪÁ 2¹èÀÇ ´è;ÆØÀì ÇÊ;äÇÕ Ī´Ù. ÀìÁß ½°Äμ ,δμ°; ,δ´ĪÁ ÇÑ°è; ĪÊ°úÇĪ´Á °æ;ì, μâ¶óÀì°´Á ³δÀ° ÇØ»óμμ ¹× Àç»ý·üÀ» ³²Á,³»±â À§ÇĪ;© ÁÚμ;À,Ī Ç¥ÁØ ,δμâ·Ī μ¹¾Æ°© Ī´Ù.

2^{ο3} Αλ»όΑÇ »çzëÀÚ ÁπΑÇ ,δμâ ,| ΑόζøμÇ´Α ,δμç »ö»ó¼öζÍ ÇÔ²² ÆΒ°;ÇÒ ¼ö ÀÖ½Α´Í´Ù.

2^{ο3} Αλ>οΑÇ »çzëÀÚ ÁπΑÇ ,δμâ ,| ΑόζøμÇ´Α ,δμç Àç»ý·ü°ú ÇÔ²² Άβ°;çÒ ¼ô ΑÖ½Α´Í´Ù.

„δ'ΙΆίι¼ »çzë °ι'ÉÇÑ È,έ ÇØ»όμμ ¼³ΑπΑ» Ç¥½ÃÇÕ'ί'Ù. 'Ù,¥ È,έ ÇØ»όμμ,ι ¼±ÂÃÇì·Á,έ ½½¶óÀì'ò,ι ²ø¼ί
³òÀ,½Ê½ÃìÀ.

ÇöÀç ¼±ÄÃµÇ¼î ÄÖ´Á , ð´ÍÁÍÀÇ È, é ÇØ»óµµ¿¿´èÇØ »ç¿èÇÒ ¼ö ÄÖ´Á ÄÃ· ¼³Á±Ä» Ç¥½ÄÇÕ´Í´Ù. ´Ù, ¥ ÄÃ· ¼³Á±Ä» ¼±ÄÃÇ¿·Ä, é ÄÁÆ®·ÑÄ» Á¬, ¬Ç¿½É½Ä¿Ä.

1B»ýCÍ¿© ÅãÅ; μã¶óÀì'ò¿; ÀÇÇØ ·Í±×μÈ Æ~º° NVIDIA GPU Àìº¥Æ® ,! ¿°ÅÇÕ'Í'Ù. Àì·ÇÑ Àìº¥Æ® 'À Àìº¥Æ® ·Í±×
ºã¾4ì·Íμμ º¾4 ¾4ö ÀÕ½À'Í'U.

OpenGLÀÇ ¿À¹ò·¹Àì¿i ´ëÇØ »ç¿ëÇÒ ÇÈ¼¿¿ Æ÷, ËÀ» ÁöÁαÇÏ½Ê½Ã¿À.

- Àìμ¿½º ÄÃ· ¿À¹ò·¹Àì(8bpp): 8 ºñÆ® ÆÈ·¹Æ® ¿À¹ò·¹Àì »ç¿ë.
- RGB ¿À¹ò·¹Àì(RGB555 Æ÷, Ë): 16 ºñÆ®(RGB555) ¿À¹ò·¹Àì »ç¿ë.
- Àìμ¿½º ÄÃ·(8bpp) ¹× RGB555 Æ÷, Ë: ÀÀ¿ëÇÁ·í±×·¥¿¿¼ 8 ºñÆ® ÆÈ·¹Æ® ¶Ç´Á 16 ºñÆ®(RGB555) ¿À¹ò·¹Àì »ç¿ë.

Äü°í: ¿À¹ò·¹Àì´Á Æßº;ÀúÁí ¿Àº, μâ ±×·;ÇÈ ¿p, ð, ®, ¿ ÇÈ¿ä·í Çí, ç, Àí°í ÇØ»óμμ¿¿¼´Á »ç¿ëÇÒ ¼ò ¾¼ø½Á´í´Ù. ¿À¹ò·¹Àì ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇí´Á μ¥ ¹®Á¿º; ¹ß»ýÇí´Á °æ¿¿¿¿´Á ÇØ»óμμ³ª »ò»ó ±íÁ¿, ¿·. Æß¾¿¾¿¾ß ÇÒ ¼òóμμ ÁÒ½A´í´Ù.

Àì ½Ã½ºÀÙÀ» , ¶½ºÁí·í »çzë. Àì zÉ¼ÇÀ» Èº¼ºÈÇĭ, é ±×·;çÈ Ä«μâ´Á ÇÁ·¹ΑÓ Àá±Ý μz±â ½ÅÈ£, ! »ý¼ºÇĭ´Á , ¶½ºÁí·í »çzëμĒ´ĭ´Ù.

»ó½Áñ. Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĭ,é »ó½Áñ°; μ¿±â ½ÁÈ£,ı °¨ÁöÇĭ´Á °ÍÀ» ³ªÁ,³Áĭ´Ù.

Çı°ı. Àì ğÉ¼ÇÀ» È°¼ÈÇİ,é Çı°ı°; μ±â ½ÀÈÈ,ı °°ÁöÇı´Á °ÍA» ³âÂ,³À´ı´Ù.

μζ±â Áöζ-(). Àì ζÉ¼ÇÀº , ¶½ºÁí , ðμâζ;¼ ÇÁ·¹ΑΟ·Àá±Ý Ä«μâº; μζ±â ÆΠ½º, | »γ¼ºÇĭ·Áμ¥ °É, ®´Á´è±â ½Ãº£
(, ¶ÀìÄ©·í ÆÊ)À» ³²Ä, ³Ä´ĭ·Û.

Àç»ý·ü(Hz). Àì°íÁº ,¶½ºÁí ,ðμå¿;¼ ±×·;ÇÈ Ä«μå°; »ý¼ºÇí´Á Ãâ·Á μ¿±â ÆP½ºÀ²(hertz)ÀÔ´í´Ù.

μ_z ± â¹ × ζ⁻ ° á » ó Á Á. Àì μ é ± × · Ç È Å ° Ç Á ·¹ Á Ó À á ± Ý ° μ ã Å Ç Ç ó Å Ç » ó Á Á, Ç ¥ ½ Å Ç Ö ´ Í ´ Û. ° φ ° Ç Å Ç ¼³ , í Å ° ´ Û Å ½ ° ú ° ° ½ Å ´ Í ´ Û.

- μ_z ± â Á Ø ° ñ - Æ ã · Å μ È GPU Å Ç μ_z ± â ½ Å È £
- ½ ° ζ Ò Á Ø ° ñ - Á ÷ · Æ ζ⁻ ° á Å Ç , ð μ ç GPU , μ_z ± â È Ç Í ´ Á μ ¥ » Ç ζ è Ç Í ´ Á GPU ° £ Å Ç ½ Å È £
- Å , Å ì¹ Ö - Å , Å ì¹ Ö μ_z ± â ° ñ Å ® ´ Á Ç Á ·¹ Á Ó À á ± Ý Å ÷ Å ® , Å è Ç Ñ Å , Å ì¹ Ö μ_z ± â , » Ç Ö ´ Í ´ Û.
- ½ ° Å × ·¹ ζ Á μ_z ± â - VGA Æ « μ ã Å Ç μ_z ± â. Àì μ_z ± â ´ Á Ç Á ·¹ Á Ó À á ± Ý ¶ Ç ´ Á Ç Ì ζ ì¹ ½ ° μ_z ± â ° ; ¾ Ø ´ Á ° æ ζ ì ζ ; » Ç ζ è μ È ´ Í ´ Û.
- Å Ö · Á - Ç Á ·¹ Á Ó À á ± Ý Å Ç μ_z ± â È , Å § Ç Ñ Å Ö · Á Æ ζ³ Ø Á Í
- Æ ã · Á - Ç Á ·¹ Á Ó À á ± Ý Å Ç μ_z ± â È , Å § Ç Ñ Æ ã · Á Æ ζ³ Ø Á Í
- Ç Ì ζ ì¹ ½ ° μ_z ± â - BNC Æ ζ³ Ø Á Í · í ¶ Í Á ¼ ö ½ Å Ç Ñ μ_z ± â ½ Å È £

μΑ© Å×½ºÆ®. Àì ¿É¼ÇÀº μ¿±â ¿É¼ÇÀ» Á¶È,Çĭ°í ¿¬°áÀ» Áĭ°ÈÇÑ ÈÄ¿ĭ ÇöÀç »óÁÁ,ĭ Ç¥½ÃÇÕ'ĭÙ.

Αἰῶνα» Αἰετῆς © ἰὺΑΑΕ, εἶα» Ç½ΑÇÒ μδ½ÇĀ·¹Αἰ ½ÖÀ» ¼±ĀĀÇĪ½Ē½Ā;Ā. Ā¹ ¹δĀ° ¾ÆΑἰĀÜÀ° ±â» μδ½ÇĀ·¹Αἰ, ἰ
¾ĀĀ, ¾»οἰ μἰ ¹δĀ° Ἀ° Ἀ, Ἀἰ μδ½ÇĀ·¹Αἰ, ¾Ā, ¾Ā ἰ' ἰ' ἰ'. Αἰ ἰ, ἰ; ἰ' Ἀ ÇÖ²² »ç;εÇÖ ¼ö ἈÖ Ἀ ἰ, δμç μδ½ÇĀ·¹Αἰ ½ÖĀἰ ἰ° Ἀμç¾ἰ
ἈÖ½Ἀ ἰ' ἰ'.

ΑΙ°ΙΑ» ΑΙ;έCΙ;© ¹ÙÀÄÈ,έ Ç½Ä ¹æ¹ýÁ» ¼±ÄÄÇ¹½Ë½Ä;Ä.\n\´ÙÄĪ μδ½ÇÄ·¹ÄĪ\¶ō ±â°» μδ½ÇÄ·¹ÄĪ; , ¹ÙÀÄÈ,έÄ» Ç½ÄÇÑ´Ù´Ä ¶æÄÖ´Ī´Ù.\n\DualView\¶ō μĪ °³ÄÇ ¹ÙÀÄÈ,έÄ» °ç°ç ´Ù, ¥ μδ½ÇÄ·¹ÄĪ; Ç½ÄÇÑ´Ù´Ä ¶æÄÖ´Ī´Ù.\n\ n\°¹ÄĪ\¶ō °°Ä° ¹ÙÀÄÈ,έÄ» μĪ °³ÄÇ μδ½ÇÄ·¹ÄĪ; Ç½ÄÇÑ´Ù´Ä ¶æÄÖ´Ī´Ù.\n\¼öÆò ½°ÆÖ\ÄĪ¶ō ÇÑ °³ÄÇ ¹ÙÀÄÈ,έÄ» ¼öÆòÄ,Ī ´Ä·Ä μĪ °³ÄÇ μδ½ÇÄ·¹ÄĪ; °ËÄÄ Ç½ÄÇÑ´Ù´Ä ¶æÄÖ´Ī´Ù.\n\¼öÄ÷ ½°ÆÖ\ÄĪ¶ō ÇÑ °³ÄÇ ¹ÙÀÄÈ,έÄ» ¼öÄ÷Ä,Ī ´Ä·Ä μĪ °³ÄÇ μδ½ÇÄ·¹ÄĪ; °ËÄÄ Ç½ÄÇÑ´Ù´Ä ¶æÄÖ´Ī´Ù.

Àì ð´ÍÁí°; Áö¿ØÇÍÁó ¼È´Â ðµâ ¼ú±â±â

»çzëÄÚ ÁπÀÇ , ðμã , Ç¥½Ã

1. ÚÁÄË, é ¿Á¹ö·|À» ¼öÆò ¶Ç´Á ¼öÁ± ½ºÆÒ, ðμâÀÇ ´ÚÁß nViewμð½ºÇÁ¹Áì; °ÉÄÄ Èº¼ºÆÇÒ ¶´Ù.\n1. ÚÁÄË, é ¿Á¹ö·|
¿É¼ÇA» »ç¿èÇÌ, é ½ºÆÒ, ðμâÀÇ ´ÚÁÌ 1. ÚÁÄË, éÀ» ´ÚÁß μð½ºÇÁ¹Áì; Ç¥½ºÇÒ ¶§ Àì¿òÇ¶´Á μð½ºÇÁ¹Áì; Ç¥½ºÇÁ¹Áì
¾¼ÇÄÈ Àì¹Áö ³;º¶ÐΑÌ ¹Υº¹μÇ¾ì ³αÄ, ³³ ¶´Ù.

¼öÆð ½ºÆÒ ,ðμâζ¼ ¹ÙÄÄÈ,é ζÄ¹ö·|Ä» »çζέÇÒ ¶§ ζÄ¹ö·|ÇÒ ¼öÆð ÇÈ¼ζ ¼ö,| ,f½ÃÇÕ´ÍÙ.

¼öÁ÷ ½ºÆÖ ðµâ¿¼ ¹ÜÄÄÉ,é ¿À¹ö·|À» »ç¿èÇÒ ¶§ ¿À¹ö·|ÇÒ ¼öÁ÷ ÇÉ¼¿¼ ¿ö,|,¿½ÄÇÖ´Í´Ü.

9f·εμù Åð¿μÄ» 'ÚAB μð½°ÇÃ·¹Αι¿; °ÉÄÄ È°¼°ÈÇÕ 'Í'Ú.\n\n9f·εμù Åð¿μ ¿É¼ÇÄ° ÇÄ·ÍÄŞÄÍ ±â¹Υ μð½°ÇÃ·¹Αι¿èÄ,·Í
¼³°èμÇ¾¼Í ÄÖÄ,·ç 'ÚAB ÇÄ·ÍÄŞÄÍ ±â¹Υ ÄâÄ¿ÄÇ Äâ·ÄÄ» ÇÍ³²·Í Ä¿¾¼ÍÄö'Ä Ä¿¹ÍÄö·Í ³²Ä,³» ±â ÄŞÇØ ¿Ä¹ö·¿ÇÖ ¶§ ±πμμ
ÄÜ»óÄ» °,ÄπÇÖ ÄÖ½Ä 'Í'Ú.

9f·εμù Åδζμζi Æ±ÇÔ½ÃÃ°·Á´Á μδ½°ÇÃ·¹Αì ³;9f°DÀ» ¼±ÃÃÇī·Α, é È, é Àì¹ΑóΑÇ °;ΑâΑÚ, ®, | μύηó È»ìÇ¥ ´ÜÃΒ, |
Å¬, ÇÕ´Í·Ù.

«Εμὴ Ἄδελφοί» ἐστὶν ἡ ἀρχαία ἑλληνικὴ ἔκδοσις τοῦ ἔργου τοῦ Ἰωάννου Κασσιανῆος.

9f·εμùμÉ ¼ö/Εò μδ½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÁÚ, ©, | μù¶ó ¼ö/Εò :ç, ¶ °²À» Ç¥½ÃÇĪ´Áμ¥ Àì;èÇĪ´Á ±×·¹μδ¾⁄⁄Ε ©;ì; ´èÇÑ ·Ñ
¿ΑÇÁ, |, ¶½ÃÇÕ Ī´Ù(¹üÀ§: 0 ~ 255 ÇÈ¼⁄⁄). \n\n°í¿ΑÇ ·Ñ ¿ΑÇÁ, | »ç¿èÇĪ´é μδ½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÁÚ, ©;ì; ³²À, ³²·Á
ÀìÀ¹⁄⁄±À» ¿ĪÈ½Ã°°í μδ½ºÇÃ·¹Àì Áπ·ÁÁ» ´Ù¼øÈÇĪÁö, ÉÁúÁì ¶³³⁄⁄îÁú ¼ö ÄÖ½Á Ī´Ù.

οι·εμὺμἘ ¼øÆò μδ½°ÇÃ·¹Àì °;ÀåÁÚ, ©;i 'èçÑ 'è»ó ·ç, ¶ °αÀ» ,f½ÃÇÕ 'Ï'Ù('üÀs: 0 ~ 255). ¼ýÁÚ°; Å→¼ø·Ï οι·εμὺμἘ
°;ÀåÁÚ, @ÀÇ Àì¹ìÀö°; ¹à¼ÆÁý 'Ï'Ù.

«Εμὴ ἄδελφοί» ἐπεὶ ἡμεῖς μὲν ἐσμὲν ἄνθρωποι, ὁ δὲ θεὸς ἰσχυρὸς καὶ ἀθάνατος, ὁ δὲ υἱὸς τοῦ θεοῦ ἰσχυρὸς καὶ ἀθάνατος.

9f·εμùμÉ ¼öÁ÷ μδ½ºÇĀ·¹Àì °;ĀāÁÚ, ©, ¡ μύ¶ó ¼öÁ÷ ·ç, ¶ °²Ā» Ç½ĀĆĪ´ĀμΨ Āì;èĆĪ´Ā ±×·¹μδ¾δÆ©;ì; ´èÇÑ·Ñ
¿ĀÇĀ, ¡, ¶½ĀÇŌ´Ī´Ū(0 ~ 255 ÇÈ¼¿). \n\n°í¿²ĀÇ·Ñ ¿ĀÇĀ, ¡ »ç¿èĆĪ, é μδ½ºÇĀ·¹Àì °;ĀāÁÚ, ©;ì; ³²Ā, ³²´Ā ĀĪĀ½¼±Ā» ¿ĪÈ-
½ĀĀ°°í μδ½ºÇĀ·¹Àì Āπ·ĀĀ» ´Ū¼øÈÇĪĀö, , ÈĀúĀĪ ¶³¾ĪĀú ¼ö ĀŌ½Ā´Ī´Ū.

9f·εμùμÈ ¼öÁ÷ μδ½°ÇÃ·¹Àì °;ÀåÁÚ, ©;ì; ´èÇÑ ´è»ó ·ç, ¶ °²À» , ¶½ÁÇÕ ´Í´Ù(¹üÀ§: 0 ~ 255). ¼ýÁÚ°; Å¬¼ö·Ī 9f·εμùμÈ °;ÀåÁÚ, @ÀÇ Àì¹ìÀö°; ¹à¼ÆÁý ´Í´Ù.

1ÜÄÄÈ,é ¿Ä¹ö·| ¹× ²í·£μù Äö¿μ ¼³ÄπÄ» ÆÄÄĪ¿i¼ ²;Ä®¿Ä ÈÄ, ÄĪ ¼³ÄπμέÄ» ´èÈ»óÄÚ¿i Æ÷ÇÖ½ÄÄμ´ĪÚ.

οñμδζΑ 1½] ·f´θ·- ÄöζθΑ» ½ÇÇàÇÕ´Í´Ù. Àì ζÉ¼ÇAº ¼±ÄÄÇÑ ÄüÄ¼ È,é ÄäÄ;ζi¼ ÄüÄ¼ È,é οñμδζΑ,| ¼¼ ¼ö ¾¼θ´Ä
°æζiζi ¼±ÄÄÇi¼É½ÄζΑ.

°íÇØ»όμμ ¹ÙΆΆ È,έ ½°ÄÉΑΪ,μΑ» È°¼°ÈÇΐ°Ä³α 9ñÈ°¼°ÈÇÕΐΐ'Ù. °íÇØ»όμμ ¹ÙΆΆ È,έ ½°ÄÉΑΪ,μΑ° ¹ÙΆΆ È,έ ΕΑύΑ»
Çâ»ό½ΑΆμΐ'Ù.

Direct3D 1x OpenGL ÀÀèÇÁ·Í±x·¥ÀÇ ÈÁú Çâ»óÁ» ÀŞÇØ ½½¶óÁí'õ,í ÀìèÇÌè© ¼º'É ¼³Á±À» ¾Æ·èí' °°Àì ¼±ÀÀÇÕ
'Í'Ù.

- ¼º'É ¼³Á±Àº ÀÀèÇÁ·Í±x·¥èì 'èÇØ ÆÕºí ¼º'ÉÀ» Áì°øÇÕ'Í'Ù.
- ±ÕÇü ¼³Á±Àº "±âº»" ¼³Á±À,í ÀÀèÇÁ·Í±x·¥èì 'èÇØ ÈÁúºú ¼º'ÉÀ» º,ÀâÇÕ'Í'Ù.
- ÈÁú ¼³Á±Àº ÀÀèÇÁ·Í±x·¥èì 'èÇØ ÆÕºíÀÇ ÈÁúÀ» Áì°øÇÕ'Í'Ù.

#ÃÖÀÙÀÇ ÇÁ·¹ÀÓ μ¿±â ¼³Á±À» ÀŞÇØ ±×·;ÇÈ Ä«μã,| °,Á±ÇÍ´Á ÀĪ·ÃÀÇ ³»ºĪ Á×½²ºÆ® ,| ½ÇÇàÇĪ·Á,é Á¬, ĿÇĪ½Ê½Ã¿Á.
°á°ú ¹× ÇöÀç »óÁ°; Ç¥½ÃμĒ´ĪÙ.

#ÇØ'ç , ð'íÁí ¶Ç'Á ±âÄ, μð½ºÇÄ·Áí ÄâÄ; , | È®ÁíÇí·Á, é Á¬, ¬Çí½È½Ä¿Ä.

#zA¹ö·¹Àì °ñμδzÄ,¡ Ç¥½ÄCÍ°íAÚ Çí´Ä μδ½ºÇÄ·¹Àì;¡ μú¶ó ¾⁄Æ·;¡ ¹æÇâ È»ìÇ¥,¡ Ä¬, ¯Çí;© ±âº» ¶Ç´Ä °,Ä¶
μδ½ºÇÄ·¹Àì,¡ ¾±ÄÄÇÕ´í´Ù.

