

Àì ¿É¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àì°í ¿ì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³² ²ø ¶§ »ç¿ëÇÕ ´í´Ù.

Direct3D¶õ D3D Çìμå¿b³⁄⁴î °ì¼⁄⁴ÓÀì °ì´ÉÇÑ μð½²ÇÄ·¹Àì ³⁄⁴î´ðÅí°ì ¹öÅØ½²° Æ÷±×(Vertex fog)³² Å×Àì°í Æ÷±×(table fog)¿ì ±¿ÇöÇÒ ¼⁄⁴ö ÀÖ´Ù´Á´°íÁ» ³²Å¿³Ä´í´Ù. D3D Çìμå¿b³⁄⁴î ±â´ÉÀ» ÁαÈ®Çí°Ö Á¶È¿ÇíÁö ¿øÇí´Á Àì°í °ÖÀÓ¿ì Å×Àì°í Æ÷±× ±â´ÉÀì Áö¿øμÉ´í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇí,é °ÖÀÓÀ» Çø´ç NVidia ±×·ìÇÈ ÇÁ·î¼⁄⁴¼⁄⁴¿ì¼⁄⁴ ¹Ù¿°Ö ½²ÇÇàÇÒ ¼⁄⁴ö ÀÖ½²À´í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ,é μåŋóÀì¹òÀÇ ÆÖ½Å DirectX ±â´ÉÀ» °ñÈ°¼ºÈÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.
DirectX ÆÈ±â´òÀü¿ëÀ, .ĭ ÁĭÀÛμÈ Áĭēĭ °ÒÀÓÀº ¼³ÄĭμÇ¾ĭ ÄÖ´À DirectX ¹öÀü 6 ŋÇ´À 7°ú ÈÈÈ⁻μÇÁö ¾ÉÀ»
¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. Àĭĭĭ °°Àº °æ¿¿¿ĭ´À μåŋóÀì¹ò¿¿¼ ÈÈÈ⁻ ±â´ÉÀ» Áö¿øÇÖ´ĭ´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ,é
μåŋóÀì¹ö°ĭ DirectX 5 ÈÈÈ⁻ ,ðμå¿¿¼ ÀÛμ¿μÇ±â ŋŒ¹®¿¿ ÀĭÀü ¹öÀüÀÇ °ÒÀÓμμ ¿À¹Û,£°Ö ½ÇÇàÇÖ ¼ö
ÀÖ½À´ĭ´Ù.
ÀĭÀü ¹öÀüÀÇ °ÒÀÓÀĭ Áπ»óÀÛÀ, .ĭ ½ÄÄÛμÇÁö ¾È°Ä³ª ½ÇÇàμÇÁö ¾ÉÀ» ŋŒ´À Àì ¿É¼ÇÀ»
»ç¿ëÇĭ½È½Ä¿À.

Çĩmâ¿p¾4î°; Z-1öÆÛ ±íÀì, òÒÀÓ ÇÁ·Í±×·¥¿; ÇÊ¿äÇÑ ±íÀì·Í ÀÚμ¿ Á¶ÀýÇÕ´Í´Û.

Æ´Á± Z-1öÆÛ ±íÀì, »ç¿ëÇØ¾4ß ÇÍ´Á ÀÛ¾4÷Àì¾4Æ´Ñ °æ¿ì Àì ¿É¾4ÇÀ° ÀÏ¹ÝÀÚÀ, ·Í È°¾4°ÈÇØ μÍ´Á °íÀì
ÁÁ¾2Á´Í´Û. Àì ¿É¾4ÇÀ» °ñÈ°¾4°ÈÇØ °æ¿ì, Z-1öÆÛ ±íÀì°; ÇöÀç Çĩmâ¿p¾4î¿; ¾4¾Á±μÈ ±íÀì¿í ÀÏÄ;ÇÍÁö
¾4ÈÄ, ¿é ÇÁ·Í±×·¥Àì ½ÇÇàμÇÁö¾4È½Á´Í´Û.

±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ±â¼úÀ» È°¼ºÈ ½Ãμ´Í´Û.

Çĭμâ¼þ¼í°; 16ºñÆ® ÀÀ¼ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μ¼; ´Û,¥ ¹æ½ÃÀÇ ,pÄ«´ÍÁðÀ» »ç¼ëÇĭμμ·ĭ ÇÕ´Í´Û. Àì ¼¼³ÁαÀ» È°¼ºÈÇĭ,é °íÉÁúÀÇ 3D Àì¼íÁö ·£´õ,μÀ» ±,ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Û.

Direct3D ,đmâ¿i¼ Nvidia ·î°í,¡ Ç¥½ÃÇÕ ´í'Û.

Àì ¼³Á¼À» È°¼ºÈÇĬ,é Direct3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàµÇ´Â µ¿¾È È,é Çí'Û ±,¼®¿i Nvidia ·î°í°j ³²Â, ³³´Ĭ
'Û.

NVidia ±x·çÈ ÇÁ·î¼¼¼¼'Á ¹Ó,ÊÀ» ÀÚμ¿À,·î »ý¼¼ºÇĪ¿© ¹ö½ºº£ ÅØ½ºÅ³ Àü¼¼ÛÈ¿À²À» Áö°;½ÅÅ°±â
¶§¹@¿¿ ÄÄ¿ëÇÁ·î±x·¥ÀÇ ¼¼º'ÉÀ» Çâ»ó½ÅÅ³ ¼¼ö ÀÖ½À'Ī'Û.

±x·³³ ÄĪŕĪ ÄÄ¿ë ÇÁ·î±x·¥¿¿¼¼'Á ¹Ó,Ê ÀÚμ¿»ý¼¼ºÄĪ Èº¼ººÈμÇ¾¼Ī ÀÖ'Á °æ¿Ī È,éÄĪ Áπ»óÀÛÀ,·Ī
Ç¥½ÅμÇÄö ¾¼ÉÀ» ¼¼ö ÀÖ½À'Ī'Û. ÄĪ ¹@ÁĪ,¿ ÇØ°áÇĪ·Á,é Áπ»óÀÛÀ,·Ī ÄĪ¹ĪÄö°; Ç¥½ÅμÉ ¶§±ĪÄö ÀÚμ¿À,·Ī
»ý¼¼ºμÇ'Á ¹Ó,Ê ·¹º§ÀÇ ¼¼ö,¿ ÁÛÄĪ½É½Å¿¿. ¹Ó,Ê ·¹º§ ¼¼ö,¿ ÁÛÄĪ,é ÅØ½ºÅ³ ¹ĪÁπ·Ä(texture mislignment) ¶Ç
'Á "Seaming" Çö»óÄĪ ¾¼Ø¾¼ĪÄöÄö, ÄĪŕĪ ¼¼º'ÉÄĪ ÀúÇĪμÉ ¼¼ö ÀÖ½À'Ī'Û.

ÀúÀâÇÑ »çžëÀÚ ¼³Á± ð·İ(¶Ç´Â "tweaks"). ð·İž¼¼±ÄÃÇÑ Ç× ð·İÀ¼¼³Á± »çÇ×À. ·İ È°¼ºÈµË´İ´Ù.
¼³Á±»çÇ×À» ÀúžëÇİ·Á,é "È®Àİ" ¶Ç´Â "Àúžë" ´ÜÃß,¼¼±ÄÃÇİ½Ê½ÄžÀ.

ÇöÀÇÀÇ ¼³Áπ("Ãß°; Direct3D" ´ëÈ »óÁÚ;¼ ¼³ÁπÇÑ ³»¿ë Æ÷ÇÔ)À» »ç¿ëÁÚ "tweak"À,·Í ÁúÀâÇÕ ´Í´Ù.
ÁúÀâµÉ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿·,ñ·Í; ãß°;µÉ ´Í´Ù.

Æ´Áπ Direct3D °ÔÀÓ; ÀûÇÕÇÑ ÃÖ»óÀÇ ¼³Áπ ³»¿ëÀ» »ç¿ëÁÚ ÁπÀÇ tweakÀ,·Í ÁúÀâÇÌ,é, °ÔÀÓÀ»
½ÁÁÚÇÌ±â Äü; Direct3D È´°æÀ» ½Á¼ÓÇÌ°Ô ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÄÖÀ,ç °ç ¿É¼ÇÀ» ÀÏÀÏÀÏ ¼³ÁπÇÒ ÇÊ¿ä°;
¾ø½À ´Í´Ù.

ÇöÀç ,ñ·İzi ¼±ÄÃµÇ³¼î ÀÖ´Â »çzèÀÚ Á±ÀÇ ¼³Á±À» »èÁ!ÇÕ´İ´Ù.

„δμς ¼³ÁπÀ» ±âº»º²À, ·î º¹±, ÇÕ´í'Ù.

Ãß°; Direct3D ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Â´ëÈ »óÀÚ°; ³²Â, ³³´Û.

Àì ÷É¼ÇÀ° ÅØ¼÷(ÅØ½°Ã³ ÷ä¼Ò)À» ÀŞÇÑ Çĩµâ÷p³÷î ÅØ½°Ã³ ÷¼îµâ·½ Ì¼°è, ÷°æÇÕ´Í'Ù.

Àì °²À» ÷°æÇÌ, é ÅØ¼÷ ±âÁ; Àì Ç¥½ÃµÇ´À Àâ¼Ò°; ÷°æµË´Í'Ù. ±â°»°²À° Direct3D »Ç¼Ç÷ ÷µû¶ó´Ù, ´Í'Ù. Àĩ¶¼ÒÇÁÆ® ÷p³÷î ÷¼´À ÅØ¼÷ ±âÁ; À»´Ù, ¥°÷÷; ÁµÀÇÇÕ´Í'Ù. Àì ÷°²À° ÀÀ÷èÇÁ·Ì±×·¥À° ÅØ¼÷ ±âÁ; À»´Ù½Ã ÁµÀÇÇÌ, é Àì¼Áö ÈÁúÀ ÷â»óµË´Í'Ù. ½½¶óÀ ÷°²À° Ì¼°è»Ç¼Ç÷»Ç¼Ç÷ ÷°æÇÌ ÷ ÅØ¼÷ ±âÁ; À» ÅØ¼÷ »ó´Ù ÷pÂË³; ÷°²À° ÷¼îµ¥¹üÀŞ ÷¼Ë÷¼ Á¶ÁÿÇÌ½Ë½Ã÷.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĪ, é μð½ºÇÄ·¹Àì ¾î´ðÁÍ ÀÚÄ¼çĵ ¼³ÄĵμÈ ,p,ð,® çÛçĵ; ÅØ½ºÄ³ ÀúÀâçè ½Ä½ºÄÛ
,p,ð,®çĵ; ÁöÁπμÈ çè·®À» ÄÖ´èÇÑ ÈºçèÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Ī´Û.

Äü°í: ÅØ½ºÄ³ ÀúÀâçèÄ, Ī ³²ºÛμÑ ¼ö ÄÖ´Ä ½Ä½ºÄÛ ,p,ð,®ÀÇ ÄÖ´è çè·®Àº ÄÄÇ»ÁĪçĵ ¼³ÄĵμÈ
½ÇÄĪ RAM çè·®çĵ; μú¶ó´Û,´´Ī´Û. ½Ä½ºÄÛ RAM çè·®Àì Ä-¼ö·Ī ¼³ÄπÇÒ ¼ö ÄÖ´Ä °μμ ÄçÁý´Ī
´Û.

Àì ¼³Äπ»çÇ×Äº PCI μð½ºÇÄ·¹Àì ¾î´ðÁÍ³ª PCI ,ðÈ´ ,ðμâçĵ¼ ½ÇÇàμÇ´Ä AGP μð½ºÇÄ·¹Àì ¾î´ðÁĪçĵ,
ÀúçèμÈ´Ī´Û.

Àì çÉ¼ÇÀ° ¼öÁ+ μç±â, ðñÈ°¼°ÈÇÍ´Á °æçìç; ¼±ÅÃÇÏ½Ê½ÃçÀ.

"VSYNC °ñÈ°¼°È"¶ó°ίμμ ÇÍ´Á Àì ¼³ÁαÀ» »ççëçÏ, é, ð´íÁÍÀÇ ¼öÁ+ ±¼¼±(Vertical Retrace)À, ·Î μç±âÈ-
μÇÁö ¾Ê¾Æμμ Àì¼Áö°; È, éç; Áí½Ã ·£´õ, μμÈ´Í´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëçÏ, é, ð´íÁÍÀÇ ÇÁ·¹ΑÓ ¼Óμμ(frame
rate)°; Àç»ý·ü° , ´Ù ¾δ¾ÆÁöÁö, ½Ã°çÀû Àã¾Ö(visual artifacts)çíÆ¼¾î, μ(tearing) Çö»óÀì Àí¾î¾ª ÈÁÚÀì
ÀúÇíμÈ´Í´Ù.

Æ-Áπ D3D ÇÁ·Í±×·¥¿i »ç¿ëμÇ´Â ¼ØÆ¼¿¿, ®¼¿½¿ÀÇ ¼¿À» °áÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

¼ØÆ¼¿¿, ®¼¿½¿Àº 3D °³Ã¼¿ÀÇ °¿À¿ÀÚ, ®°¿ "°è´Ü" ,ð¼¿À, ·Í ¾¿, ¾¿´Á Çö»óÀ» ÃÖ¼¿ÒÈ½¿Ã°´Á
±â¼¿úÀÖ´Í´Ù. ¼ØÆ¼¿¿, ®¼¿½¿À» ÀüÇô Àû¿ëÇÍÁö ¼¿ÈÀ» ¼¿öμμ ÀÖ°¿ Æ-¼¿ö ÇÁ·Í±×·¥À» ÀŞÇØ ÃÖ
´ëÇÑ »ç¿ëÇÒ ¼¿öμμ ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĭ,é, ¼öÁ÷ μç±â°; 9ñÈ°¼ºÈμç¾î ÀÖ´Á °æçì ±×·;çÈ Ä`Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ä³, ©Çĭ±â
Àüç; CPU°; ÁØºñÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,; Á;ÇÑÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭÙ.

ÇãçëμÈ »çÄü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; ,¹À» ¼ö·ĭ Á¶À½ºÆ½, °ÒÀÓÆÐμâ ¶Ç´Á Åº,μâ μíÀÇ ÀâÄ;ç; ÀÀ´äÇĭ
´Á "ÀÖ·Ä ÄÜ»ó(lag)"Àì ,¾¼ÆÁö´Á °æçìμμ ÀÖ½À´ĭÙ.

ºÒÀÓ μμÁß ÄÄÇ»Áĭ; ç¬°áμÈ ÀÖ·Ä ÀâÄ;ΑÇ ÀÀ´ä ½Ä°ÆÀì ±æ¾îÄö,é »çÄü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,;
ÁÜÀì½È½Ä;Ä.

μâϩóÀì¹ö°; OpenGL È®Àâ **GL_KTX_buffer_region**À» »çzëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì È®ÀâÀ» ÁöçÇÍ´Â 3D ,ðμ¨,μ ÀÄzëÇÁ·Í±x·¥çj¼ ÇÁ·Í±x·¥ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

GL_KTX_buffer_region È®ÀåÀ» È°¼ºÈÇÑ °æ¿ì ·ÍÃ Ññµð¿À ,P,ð,® ,! »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À ´Í´Ù.
´Ù, »ç¿ë°¿ ´ÉÇÑ ·ÍÃ Ññµð¿À ,P,ð,® °¿ 8MB ¼¿ ,ÀÍ °æ¿ì ÀÌÁß ÇÃ·¹Í È®ÀåÀÌ Áö¿µÇÁö ¾È½À ´Í´Ù.
À\$ÀÇ "¹öÆÙ ¿µ¿º È®Àå È°¼ºÈ(Enable buffer region extension)" ¿É¼ÇÀì ÑñÈ°¼ºÈµÇ¾¿ì ÀÖ´Á °æ¿ì, Àì
¼³ÁµÀº Àû¿ëµÇÁö ¾È½À ´Í´Ù.

°ü, ¥ ¼±çü-¹Ó, Ê-¼±çü ÇÊÁí, µÀ» »çžëçĭ, é Àì¹íÁö ÈÁúÀì ´Ù¼Ò ÀúçĭµçÁö, ÇÁ·î±×·¥ ¼º´ÉÀº Çâ»óµĔ ĭ´Ù.

´ëŏíºĐÀÇ °æžì, Àì¹íÁö ÈÁúÀì ´«žì ¼çºÒ ÀúçĭµçÁö ´Á ¾É±â ¼ŝ¹®žì Àì ±â´ÉÀ» Èº¼ºÈçĭž © Çâ»óµĔ ¼º´ÉÀ» »çžëçĭ´Á °íÀì ÁÁ½Á´ĭ´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĪ, é OpenGLÀ Àì¹æ¼º ÇÊÁĪ, µÀ» »ççëÇĪ© Àì¹İÁö ÈÁÚÀì Çâ»óµË Ĵ'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀº OpenGL μâ¶óÀì¹ö, ¡ ÀŞÇÑ ÀüÃ¼ È, é ¾ØÆ¼ç, ®¾¼½ÌÀ» Èº¼ºÈ½Ãµ´Í'Ù.
¾ØÆ¼ç, ®¾¼½ÌÀº °¾¼ °;ÀâÀÙ, ® °; "ºè'Ü" ,ð¾¼ÇÀ, ·Í ÀÍ± × · ¯Áø Çö»óÀ» °Íµâ · ´º Ô Ã³, ® ÇÍ´ Áµ¥
»çzëµÇ´Á ±â¼úÀÔ´Í'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL ÀÀèÇÁ·Í±×·¥çì¼ ÅØ½ºÃ³ÀÇ Æ¯Áπ ÄÃ· ±íÀì,ì ±âº»°àÀ,·Í »çèÇÒ Áö ç©ºí,ì °áÁπÇÕ´Í´Ù.

¹ÙÁÁ È,é ÄÃ· ±íÀì »çè(Use desktop color depth)À,·Í ¼³ÁπÇÒ °æçì, Windows ¹ÙÁÁ È,éçì ÇöÀç ½ÇÇàμÇ´Á ÄÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½ºÃ³º; Ç×»ó »çèèμÈ´Í´Ù.

Ç×»ó 16bpp »çè(Always use 16bpp) ¹× **Ç×»ó 32bpp »çè(Always use 32bpp)**À,·Í ¼³ÁπÇÒ °æçì, ¹ÙÁÁ È,é ¼³Áπçì °ü°è ¾ØÀì ÁöÁπμÈ ÄÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½ºÃ³º; »çèèμÈ´Í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀº ÀüÃ¼ È,é OpenGL ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ç; ´ëÇÑ ¹öÆÛ ÇÃ,®ÇÍ,ðμâ,; °áÁπÇÕ´Í´Û.
9í.º Àü¼Û ¹æ½Ä,ÆäÀìÁö ÇÃ,³ ¹æ½Ä ¶Ç´Â ÀÚμç ¼±ÄÄ ¹æ½Ä Áßç;¼ ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Û. ÀÚμç
¼±ÄÄ» ¼±ÄÄÇÍ,é μâ¶óÀì¹ö; ÇØ´ç ÇÍμâçþ¼î ¼³Áπç; °;Àâ ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ÄÄ» °áÁπÇÕ´Í´Û.

Àì çÉ¼ÇÀº OpenGLç;¼¼öÁ÷ μç±âº; Æ³, ®μÇ´Á ¹æ½ÄÄ» ºáÁπÇÕ´Í´Ù.

Çx»ó off(Always off)·Í ÁöÁπÇĪ,é ,δμç OpenGL ÄÄçëÇÁ·Í±x·¥ÀÇ ¼öÁ÷ μç±âº; Çx»ó ºñÈº¼ºÈÈ´Í´Ù.

±âº»ºÄ,·Í off(Off by default)·Í ÁöÁπÇĪ,é ÄÄçëÇÁ·Í±x·¥ç;¼¼ Æ^{-ºº}È÷ Èº¼ºÈÈÇÒ ºÍÄ» çä±,ÇĪÁö ¾È´Á ÇÑ ¼öÁ÷ μç±âº; ºñÈº¼ºÈÈ´Í´Ù.

±âº»ºÄ,·Í on(On by default)Ä,·Í ÁöÁπÇĪ,é ÄÄçëÇÁ·Í±x·¥ç;¼¼ Æ^{-ºº}È÷ ºñÈº¼ºÈÈÇÒ ºÍÄ» çä±,ÇĪÁö ¾È´Á ÇÑ ¼öÁ÷ μç±âº; Èº¼ºÈÈ´Í´Ù.

ÇöÀç ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ "tweak"À,Î ÀúÀâÇÕ Í'Û. ÀúÀâμÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿, ñ·Ï¿; Æ°;μË'Í'Û.
ÇØ'ç OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; °;¿â ÀûÇÕÇÑ ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ tweak·Î ÀúÀâÇÏ,é ÇÁ·Î±×·¥À»
½ÃÀÛÇÏ±â Àü¿; OpenGL È°æÀ» ½Á¼ÓÇÏ°Ô ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖÀ,ç °ç ¿É¼ÇÀ» ÀÏÏÏÏ ¼³ÁπÇÒ ÇË¿ä°;
¾ø½Á'Í'Û.

½½¶óÀì'ö ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÃÇÑ ÄÄ· Ä±³ĬÀÇ ¹à±â, 'ëñ ¶Ç'Â °°, ¶ °²À» Á¶ÀÝÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ĭ'Û.

ÄÄ· Ä¶Á± ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼Ö½º ÀìĬÁöĬĬ µð½ºÇÄ·¹ÀĬ ÀâÄĬ; ³²Ä, ³²'Â Äâ·Ä ÀĬĬÁö °ÆÀÇ ±µµµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,Ä±ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ĭ'Û. ÀĬ ±â'ÉÄº »ÇÄøºú °°ÀĬ Ä±³ÇÑ »ö»ó ÀÇÇöÀĬ ÇÊ¿äÇÑ ÀĬĬÁö Ä³,® ÇÁ·Ĭ±×·¥Ä» »ç¿ëÇÒ ¶§,ÄĬ À¿ëÇÖ'Ĭ'Û.

3D °;¼ÓÀ» ÀĬ¿ëÇĬ'Â,¹Äº °ÖÁÓÀĬ,ð'ĬĬ; ³Ê¹« ¾ĬµÓºÖ Ç¥½ÄµÇ'Â °æĬº; ÀÖ½Ä'Ĭ'Û. ,ðµç Ä±³ĬÀÇ ¹à±âĬĬ °°, ¶ °²À» ¶ËººÀĬ'Ä,®,é ¹àÄº È,éÄ,Ĭ °ÖÁÓÀ» Äñ±æ ¼ö ÀÖ½Ä'Ĭ'Û.

½½¶óÀì'ö·î Á¶Á¶Çí'Â ÄÄ· - Ä¶³îÀ» ¼±ÄÄÇò ¼ö ÆÖ½À'í'Ù. Àû»ö, ³ì»ö ¶Ç'Â Ä»»ö Ä¶³îÀ» °³º°ÀûÀ,·î
Á¶ÀýÇí°Ä³², ¼¼¼ °;Áö,î ÇÑ²¹¹ø;î Á¶ÀýÇò ¼öμμ ÆÖ½À'í'Ù.

ÄÃ· °¼±ÀÇ ½Ã°çÀú ÀçÇö. ´ëñ, ¹à±â, °´, ¶, | Á¶ÀýÇĭ, é Àì °¼±Àì ½Ç½Ã°£À, ·î °-ÈμĚ ĭ'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĪ é Windows°; Àç½ÄÄÛµÉ ¶§ »ççëÀÚ°; ÀìÀüç; ¼³ÁπÇÑ ÄÄ·- Á¶Àý »çç×Àì ÀÚµçÄ, Ĩ
º±µË Ĩ'Ù.

Äü°í: ³×Æ®çöÄ©ç; ç-°áµç¾î ÄÖ'Ä ÄÄÇ»Äí'Ä Windowsç; ·Ĩ±×çÄÇÑ 'ÙÀ½ ÄÄ·°; Á¶ÀýµË Ĩ'Ù.

ÀúÀâÇÑ »çžëÀÚ ÁæÀÇ ÄÃ·⁻ ¼³Áæ ,ñ·İ. ,ñ·İçj¼ ¼±ÄÃÇÑ Ç×,ñÀì ¼³Áæ »çÇ×À,·î È°¼ºÈμË´ı'Ù.

ÇöÀç ÄÃ· ¼³Áπ»çÇ×À» »çžëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ, ·Î ÀúÀâÇÒ ¼ö ÀÖ¼²À ´Í´Ù. ÀúÀâμÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ç· ð·Ïç i
Äß° μÈ ´Í´Ù.

„ñ:İzi¼ ¼±ÅÃÑ ÇöÀç »çzëÀÚ ÁπÀÇ ÄÃ· ¼³ÁπÀ» »èÁ!ÇÕ'İ'Ù.

„δμç ÄÃ· °²À» Çĩμâ¿b³⁄⁴î ±âº» ¼⁴³Áαº²À, ·î ²¹±, ÇÕ´í'Ù.

δ'íÁí ½°ÉÁ¶Áý , δμâ , ¼±ÁÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'í'Ù.

ÀÚμζ °" Áö(Auto-Detect) , ¼±ÁÃÇí , é ÁπÈ@ÇÑ ½°ÉÁ¶Áý Áπ° , Windows° , δ'íÁí-íöíÁí Á÷Áç ¼ö½°ÁÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'í'Ù. ÀÚμζ °" Áö° , ±â°»°âÀ , ¼°ÁπμÇ¾¼í ÀÖ½À 'í'Ù. Àíöí ± , Çü , δ'íÁí'Á Àí ±â 'ÉÀ» Áö¿ÇíÁö ¾É½À 'í'Ù.

GTF(General Timing Formula) 'Á 'ëöí°ÐÀÇ ½°ÁÇü Çíμâ¿b¾¼í¿¼ »ç¿ëμÇ'Á Ç¶ÁØ ½°ÉÁ¶Áý ¹æ½°ÁÖ 'í'Ù.

DMT(Discrete Monitor Timings) 'Á Àíöí Çíμâ¿b¾¼í¿¼ »ç¿ëμÇ'Á ± , ½° Ç¶ÁØÀÖ 'í'Ù. DMT° , ÇÉ¿äÇÑ Çíμâ¿b¾¼í¿¼ »ç¿ëÇÒ ¶§'Á Àí ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇí½°É½°Á¿.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ¿¿ ³²Á, ³²' Â QuickTweak À¯Æ¿, ®Æ¼ ¾ÆÀÏÄÜÀ» ¼±±ÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Û.
ñ·Ï¿¼ ¿øÇÍ'Â ¾ÆÀÏÄÜÀ» ¼±±ÃÇÑ 'ÙÀ½, "È®ÁÍ"ÁÏ³² "Àû¿ë"À» ¼±±ÃÇ¿¿ © ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛÀÇ
¾ÆÀÏÄÜÀ» °°æÇÍ½Ê½Ã¿À.

´ëÈ »óÀÚ ,! ´Ý°í ¼³ÁπÇÑ º°æ »çÇ×À» ÀúÀâÇÕ ´í´Ù. "Ãß°; μí·ī Áπº," ´ëÈ »óÀÚ;¼ "È®Àî" ¶Ç´Â "Àú;ë"
´ÜÃß,¼±ÃÇĬ,é º°æ »çÇ×Àì Àú;ëμĒ ´í´Ù.

ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ ¼ÆÀÌÄÜÀ» Å¬, ¯ÇÒ ¶§ , Þ´º, Ç¥½ÃÇÏ´Â , ¶¿½º ¹öÆ°À» °áÁ¤ÇÕ´ÏÛ.

È®ÀÎ ,P½ÃÁö Ç¥½Ã ž©ŕ,¡ °áÁπÇÕ´Í´Ù.

ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ,P´º;¼ 3D È´°æ ¼³ÁπÀ» ·ÎμâÇÒ ¶§ È®ÀÎ ,P½ÃÁö°; Ç¥½ÃμÇÁö ¾Êμμ·İ Çİ·Á,é Àì žÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇİ½Ê½ÃžÀ.

ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ ,P'º; 3D Èº°úº; ¢ªÀ, ¢ªµµ·ĭ Çĭ·Á, é Àĭ ħÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇĭ½Ê½ÃĭÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĭ, é ÁöçøμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»όμμº, ´Ù ³·Àº ÇØ»όμμç;¼ ÀìĭÁö, ĭ Ç¥½ÃÇÒ ¶§ Æè, é ÆÐ³ĭ
μð½ºÇÃ·¹Àìç; ³²Ä, ³²´Â ÀìĭÁö À§Ä; ĭ, °áÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.

1.000 € «Çö» όμμιζι Àç»ý·üzi μύηό ±âº» ÀšÄizi Àç¼³ÁαÇÕ´Ï'Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĭ,é Ãâ·Â μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄĭ(ÇØ´ç μð½ºÇÃ·¹Àì ¾4í´ðÁĭçĭ¼ ÁöçøÇĭ´Â ÀåÄĭçĭ μú¶ó çðĭĀĭ,
μðÁöÅ» Æð,é ÆÐ³ĭ ¶Ç´Â TV),ĭ ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĭÙ.

»çzëçĭ'Â μð½ºçÃ·¹Àĭ ÀåÄĭ,!»çzëÀÚ ÁπÀç ¼⁴³ÁπçÒ ¼⁴ö ÀÖ'Â ÃçÀĭ ³²Ä, ³³'ĭ'Ù.

TV Ãâ·Â¿i »ç¿ëµÇ´Â ÇöÀç Æ÷, Ë°ú ±¹°; ¼³ÁπÀ» ³²Á, ³À´Í´Ù.

Æ´Áπ TV Ãâ·Â Æ÷, ÆÀ» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÃçÀì ³²Á, ³³´Í´Ù.

Àì ñ·İç;¼ ÇöÀç °ÁÁÖÇİ'Â ±¹°ıç;ı ,Â'Â TV Āâ·Â Æ÷,ËÀ» ¼±ĀĀÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

Āü°f: ñ·İç;ı ÇØ'ç ±¹°ı°ı ¼ø'Â °æçì °ıĀâ °ı±İçİ ±¹°ı,ı ¼±ĀĀÇİ½Ë½ĀçÀ.

¼±ÄÄÇÑ Æ÷, ÈÀ° ÄÄÇ»ÄÍ, ½ÄÄÛÇÒ ¶§ ±â°»°âÀ, î ¼³ÄµË´Í´Û.

µð½°ÇÄ·¹Àì ¾í´ðÄÍ; TV, , ÿ-°áµÈ ÄÄÇ»ÄÍ, ½ÄÄÛÇÒ °æ;ì, Àì ;É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇ, é °íÆÄ °úÁµ Áß
³âÄ, ³â´Ä, ðµç È, é , þ½ÄÄö°; ÇØ´ç TV;¼ Äö;øµç´Ä Æ÷, ÈÀ, î Äâ·ÄµË´Í´Û.

TV; i Àü¼ûµÇ´Â Ãâ·Â ½ÅÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁæÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù.

ÀûÇÖÇÑ Ä¿³ØÁÍ ÄÉÀìºíÀì ÀÖ´Â °æ¿ì, ÀÏ¹ÝÀûÀ.·Í S-ºñµð¿À Ãâ·Â(S-Video out)Àº ²¹ÇÖ ²ñµð¿À
Ãâ·Â(Composite video out)º,´Ù ¿ì¼öÇÑ ÈÁúÀ» Á!ºøÇÖ´Í´Ù. ¾¼¹¶² ½ÅÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁæÇØ¾¼ß ÇÒÁö
È®½ÇÇÍÁö ¾¼ÈÄ» ¶§´Â **ÀÜµ¿ ¼±ÄÄÄ»** ¼±ÄÄÇÏ½È½Ä¿À.

TV 1ÙÁÁ È,é ÀŞÄj,ı Á¶ÀÿÇİ·Á,é È»ìÇ¥ 'ÜÄß,ı »ççëÇİ½Ê½ÄzÀ.

Äü°í: °úÁ¶ÁÁÄ,İ ÂÎÇØ TV È,éçı ½°Ä©·¥ºí Çö»óÀì³ª ºí·©Ä© Çö»óÀì ³ªÄ,³- °æçìçı 'Ä 10ÄÊ Áµµµ ±â 'Ü,®½Ê½ÄzÀ. È,éÀì ±âº» ÀŞÄj·İ ÁÚµç ²¹±,µÇ,é 'Ü½Ä Á¶ÁÁÇİ½Ê½ÄzÀ. çøÇİ 'Ä ÀŞÄjçı 1ÙÁÁ È,éÀ» ¼³ÁµÇİ,é 10ÄÊ Àì³»çı "È®Äİ" ¶Ç 'Ä "Àúçë" 'ÜÄß,ı '· ¼³Áµ »çÇ×À» ÀúÄåÇİ½Ê½ÄzÀ.

1.000 € «ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±âº» À\$Ä;ζι Àç¼³ÁπÇÕ´Í'Ù.

TV Àì¹ÁöÀÇ ¹à±â¿í Æαμμ,í Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇí´Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Í´Ù.

TV Àì¹ÁöÀÇ ¹à±â¿í 'ë°ñ,¡ Á¶ÀÝÇÒ ¶§ »ç¿ëÇĪ'Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ'Ī'Ù.

TV ½ÄÈÈ; Àú;èÇÒ ÇÃ,®Ä; ÇÊÁÍ ¾çÀ» Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç;èÇÍ´Ä ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Í´Ù.
Çĩμâ;þ¾î μðÄÚ´õ;¼ DVD ;μÈ;| Àç»ýÇÒ ¶§´Ä ÇÃ,®Ä; ÇÊÁÍ;| ;İÄüÈ÷ ¾ð´Ä °ÍÀì ÁÁ½À´Í´Ù.

TV·î Ãâ·ÂμÇ´Â È,é ÇØ»όμμζí ÄÃ·±íÀì,;¼³ÁαÇÕ´í'Ù.

°ñμδζÀ³² DVD Àç»ý½Ã , ð 'İĀí·Ī Āâ·Âμç'Â ÈÁúÀ» Á¶ÁπçĪ'Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ 'Ī'Ù.

ÄÄÇ»Āíζ¼ °ñμδζÀ³² DVD ζμÈ, Ī Àç»ýçÒ ¶§'Â ¹à±â, 'ë°ñ, »öÁ¶ ¹× Āπμμ, Ī °³²°ÀúÀ, ·Ī Á¶ĀýçĪζ ©
ĀÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾₄òÀ» ¼₄ö ÀÖ½À 'Ī'Ù.

NVidia ±×·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾î¿Í ,P,ð,® Å¬·° ÁÖÆÄ¼ö,¡ Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ï'Ù.

NVidia ± × · ; Ç È Ç Á · Î ¼ ¼ ¼ ¼ À Ç Ä Ú ¾ Î Å ¬ · ° ¼ Ó μ μ , | ¼ ¾ Á α Ç Õ ´ ´ Ù .

Αύγουστο 1940 (ΜΗΖ), 32 Α, 3 Α΄ Ύ.

μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾í´ðÁíÀÇ ,ρ,ð, © ÀîÁíÆäÀì½º Å¬·º ¼⁴Óμμ,| ¼³ÁαÇÕ´í`Ù.

»ö Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³Áπ°²À» ÀüçëÇĪ±â Àüçĵ ¼ÈÁπ¼°À» Å×½°Æ®ÇÕĪĪ.

Åü°í: Á;Á¼¼÷Ã¼¼ÀÇ ±â°»°²°ú ĪÜ,¥ »õ·Īçĵ ¼³ÁπÀ» »ççëÇÒ ¶Œ´Â ¹Ýμâ½Ã »çÀü Å×½°Æ® ,! ½ÇÇàÇĪ½È½Ãç.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĪ, é Å¬.° ÁÖÆÄ¼öÀÇ °-°æ »çÇ×Àì Winodws°; ½ÄÄÛμÉ ¶§, ¶'Ù ÄÚμçÀ, ·î ÄùçëμĒ'Ī
'Ù.

Äü°í: Windows°; ½ÄÄÛμÇ'Ä μç¼È <Ctrl>Å°,Ī'©, £í ÄÖÀ, ç é ÄÚμç Ä¬.° ¼¼³Äπ °í°ÐÄ» »ý·«ÇÒ ¼ö
ÄÖ¼Ä'Ī'Ù. ³×Æ®çöÅ©ç; ç¬°áμĒ ÄÄÇ»ÄÍÄÇ °æçì, Windowsç; ·î±×çÄÇÑ'ÙÄ¼, ¹Ù·î <Ctrl> Å°,Ī
'©, £¼È¼ÄçÀ.

δμς Ατ.° ΑηΑκ ±â´ÉÀ» Àç¼³ÁκÇí°í ÄÁÆ®·ÑÀ»´Ù½Ã È°¼⁹ÈÇĩ±â Àü¿i ±×·;ÇÈ Çĩμâ¿b³⁴î¿!´Ù½Ã
°È»öÇÕ´í´Ù.

μδ½⁹ÇÃ·¹Àì ¿⁴í´ðÁ¿¿! ¿⁴÷μψÀìÆ®μÈ BIOS Àì¹íÁö·í °»½ÁÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³ÁκÀ» ½ÇÇàÇĩ½È½Ã¿À.

