

Àì ĸÉ¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àì°í ĸì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å<sup>3a</sup> ²ø¶§ »ççëÇÕ´ĲÙ.

Direct3D¶ð D3D ÇĲµăĸþ¾î °î¼ÓÀì °Ĳ´ÉÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì ¾îĲðÄí°î ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)<sup>3a</sup> Å×Àì°í Æ÷±×(table fog),Ĳ ±ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ´Ù´Å °ÍÀ» <sup>3a</sup>Å ¾Ä´ĲÙ. ÀĲ°î °ÔÀÓÀ° D3D ÇĲµăĸþ¾î ±â´ÉÀ» Á«È®ÇĲ°Ô Á¶ÈÇĲÁö ,øÇĲ´Ä »óÅÄĸî¼ Å×Àì°í Æ÷±× ±â´ÉÀ» ÁöĸøÇÒ ¼öµµ ÀÖ½Ä´ĲÙ. Àì ĸÉ¼ÇÀ» »ççëÇĲ,é °ÔÀÓÀ» NVidia ±×·ĲÈ ÇÁ·Î¼¼¼ĸî¼ ĸÄ¹Ù·Î ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĲÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é μǎŋóÀì¹òÀÇ ÃÖ½Å DirectX ±â´ÉÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĬÙ.

DirectX ÃÊ±â ¹öÄü¿ëÀ,·Î ÁĬÀÛμÈ ÀĬ°Ĭ °ÔÀÓÀ° ¼³ÄĭμÈ DirectX ¹öÄü 6 ŋÇ´Â 7¿ĭ¼ ½ÇÇàÇÒ ¼ö ¾ø½À´ĬÙ. Àì¿Ĭ °°À° °æ¿Ĭ¿ĭ È£È⁻ ±â´ÉÀ° μǎŋóÀì¹ò¿ĭ¼ Áö¿øμÈ´ĬÙ. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é μǎŋóÀì¹ö°ĭ DirectX 5 È£È⁻,ðμǎ¿ĭ¼ ÀÛμ¿μÇ±â ŋŒ®¿ĭ ÀìÄü ¹öÄüÀÇ °ÔÀÓμμ ¿Ã¹Û·Î ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĬÙ.

ÀìÄü ¹öÄüÀÇ °ÔÀÓÀì Áμ»óÄüÀ,·Î ½ÃÄÛμÇÁö ¾Ê°Â³ª ½ÇÇàμÇÁö ¾ÊÀ» ŋŒ´Â Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ½Ê½Ã¿À.

Çİµǎçþ¾î°; Z-¹öÆÛ ±íÀì,| °ÔÀÓ ÇÁ·Î±×·¥ç; ÇÊçäÇÑ ±íÀì·Î ÀÚµç Á¶ÀýÇÕŦŦÛ.

Æ¯Á¤ Z-¹öÆÛ ±íÀì,| »ÇçëÇØ¾ß Çİ´Â ÀÛ¾÷Àì ¾Æ´Ñ °æç; Àì çÉ¼ÇÀ° Àİ¹ÝÀûÀ¾·Î È°¼°ÈÇØµİ´Â °ÍÀì ÁÁ½ÀŦŦÛ. Àì çÉ¼ÇÀ» °ñÈ°¼°ÈÇİ,é, Z-¹öÆÛ ±íÀì°; ÇöÀçÀç Çİµǎçþ¾î ±,¼°ú ÀİÄ;ÇİÁö ¾É´Â °æç; ÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàµÇÁö ¾É½ÀŦŦÛ.

±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ±â¼úÀ» È°¼°È½Ãμ´Û.

Àì,ì ÅëÇØ Çĭμåçp¾ĩ Â 16 °ñÆ® ÀÀçëÇÁ·î±×·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μç ĭ ´Û,¥ ¹æ½ÄÇ, þÄ«ĭÁðÀ» »ççëÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´Û. Àì ¼³Á▯À» È°¼°ÈÇĭ,é °íÉÁúÀÇ 3D Àĭ¹ĭÁö ·£´ð,μÀ» ±,ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´Û.

Direct3D 11.1 NVidia GeForce 400.
Direct3D 11.1 NVidia GeForce 400.

Direct3D 11.1 NVidia GeForce 400.
Direct3D 11.1 NVidia GeForce 400.

NVidia ±×·jÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼´Â´¹Ó,ÊÀ» ÀÚμζÀ,·î »ý¼ºÇİζ© ¹ö½ºº£ ÅØ½ºÃÃ Àü¼¼Û ÈζÀ²À» Áðºj½ÃÃº±â  
¶§¹®ζj ÀÀζèÇÁ·î±×·¥ÀÇ ¼¼º´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼¼ð ÀÖ½²À´İÛ.

ÇİÁö,, Àİ°İ ÀÀζèÇÁ·î±×·¥ζj¼¼´Â´¹Ó,Ê ÀÚμζ »ý¼ºÀì Èº¼ºÈμÇ¾î ÀÖÀ» ¶§ È,éÀì Á«»óÀûÀ,·î ³ªÀ,³ªÁö  
¾¼Ê´Â´ºæζìºj ÀÖ½²À´İÛ. Àì ¹®Áì,ì ÇØºáÇİ·À,é Á«»óÀûÀ,·î Àì¹İÁðºj Ç¥½ÃμÉ ¶§±îÁö ÀÚμζÀ,·î »ý¼ºμÇ  
´Â´¹Ó,Ê ·¹º§À» ³·Ãß½Ê½²ÃζÀ. ¹Ó,Ê ·¹º§À» ³·Ãß,é ÅØ½ºÃ³ ¹İÁ«·Ã ¶Ç´Â "Seaming" Çö»óÀ» ¾¼ð¾¼Û ¼¼ð  
´Â ÀÖÁö,, Àİ°İ ¼¼º´ÉÀì ÁúÇİμÉ ¼¼ð ÀÖ½²À´İÛ.

Àì¹YÀùÀ, Ì ÀÌÀß¹¼±Çü ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÌ,é ÇÁ·Ì±×.¥ ¼° ÈÀ Çâ»óµÇ°í, Àìæ¼° ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÌ,é Àì¹Àö,í °ÌÉÁú·Ì ¹¼ ¼ö ÀÖ½ÄÌ¹Ù.

<sup>1</sup>Ó,Ê LOD(Level of Detail) <sup>1</sup>ÙÀì¾¼î½°;! Á¶|Á²ÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Ä´ÏÙ.

<sup>1</sup>ÙÀì¾¼î½°°; <sup>3.¾¼</sup>ÆÁö,é Àì¹Áö Ç°ÁúÀì Çâ»óµÇ°í, <sup>3ö¾¼</sup>ÆÁö,é ÇÁ·Î±×·¥ ¼¼°´ÉÀì Çâ»óµË´ÏÙ. "ÃÖ°í È-  
Áú"¿;¼ "ÃÖ°í ¼¼°´É"±îÁö »çÀü ¼¼³Á²µË 5°;Áö <sup>1</sup>ÙÀì¾¼î½°° °ª Áß ÇÏ<sup>3ª</sup>,! ¼¼±ÃÃÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Ä´ÏÙ.



ÀúÀåµÈ »ç¿ëÀÚ ¼³Á¤, ñ·İ(¶Ç´Â "Á¶Á¤"). , ñ·İ¿¼¼±ÅÃÇÑ Ç×, ñÀì ¼³Á¤»çÇ×À, ·İ È°¼°ÈµË´İ Ò.  
¼³Á¤»çÇ×À» Àû¿ëÇì·Á, é "È©Àì" ¶Ç´Â "Àû¿ë" ´ÜÃß, ! ¼±ÅÃÇì½Ê½Ã¿À.

ÇöÀçÀÇ ¼³Á«("Ãß°i Direct3D" ´ëÈ »óÀÚçj¼ ¼³Á«ÇÑ ³»çë Æ÷ÇÔ)À» »ççëÀÚ Á«ÀÇ "Á¶Á«"À,·Î  
ÀúÀâÇÕ´Í'Ù. ÀúÀâµÈ ¼³Á«»çÇ×À° ç· ,ñ·Îçj Ãß°iµË´Í'Ù.

Æ¯Á« Direct3D °ÔÀÓçj ÀûÇÕÇÑ ÃÖ»óÀÇ ¼³Á« ³»çëÀ» »ççëÀÚ Á«ÀÇ Á¶Á«À,·Î ÀúÀâÇÎ,é, °ÔÀÓÀ»  
½ÃÀÛÇÎ±â Àüçj Direct3D È¯æÀ» ½Ã¼ÔÇÎ°Ô ¼³Á«ÇÒ ¼ö ÀÖÀ,,ç °¢ çÉ¼ÇÀ» ÀÏÀÏÀ ¼³Á«ÇÒ  
ÇËçä°i ¾ø½À´Í'Ù.

,ñ·İçı¼ ¼±ÅÃµÈ ÇöÀç »ççëÀÚ Á±ÀÇ ¼³Á±À» »èÁ!ÇÕ'İ'Ù.

,đµç ¼³ÁÀ» ±âº»ªÀ,·î º±,ÇÕĩÛ.

Ãƒ°¡ Direct3D ¼³ÁÀ» »ç¿ëÀÚ ÁÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ Â ´ëÈ »óÀÚ°¡ ³ªÀ,³³'Û.

Àì ÇÉ¼ÇÀ° ÅØ¼¼Ç(ÅØ½°ÄÄ Çä¼¼Ò)ÀÇ ÇĩµâÇp¾î ÅØ½°ÄÄ ¾îµâ·¹½ì Ã¼¼°è,! °°æÇÕ'í'Ù.

Àì °ªÀ» °°æÇİ,é ÁµÀÇµÈ ÅØ¼¼Ç ±âÁ;Àì °°æµÈ'í'Ù. ±â°»ªÀ° Direct3D »Ç¾ÇÇ; µû¶ó 'Ù, ""í'Ù. Àĩî ¼¼ÒÇÁÆ®Çp¾îÇ;¼' Â ÅØ¼¼Ç ±âÁ;À» 'Ù,¥ °÷Ç; ÁµÀÇÇÕ'í'Ù. ÀìÇÍ °°À° ÀÀÇëÇÁ·Î±×·¥À° ÅØ¼¼Ç ±âÁ;À» 'Ù½Ã ÁµÀÇÇİ,é ÀìİÁö ÈÁúÀì Çâ»óµÈ'í'Ù. ½½¶¶óÀì ð ÄÁÆ®·ÑÀ» »ÇÇëÇİÇ© ÅØ¼¼Ç ±âÁ;À» ÅØ¼¼Ç »ó'Ü ÇÐÂÊ ³;°ú ÅØ¼¼Ç °;Çîµ¥ »ÇÀìÇ;¼ Ä¶ÄýÇİ½Ê½ÃÇÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĬ,é μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁÍ ÀÚÃ¼ç; ¼³Ä;μÈ ,Þ,ð,® ÀìçÜç; ÅØ½°Ã³ ÀúÀâçë ½Ã½°ÅÛ  
,Þ,ð,®ç; ÁðÁμÈ çë·®À» ÃÖ'ëÇÑ È°çëÇÒ ¼ð ÆÖ½À'ÍÛ.

**Äü°í:** ÅØ½°Ã³ ÀúÀâçëÄ,·Î ³²°ÜμÑ ¼ð ÆÖ Å ½Ã½°ÅÛ ,Þ,ð,®ÀÇ ÃÖ'ë çë·®À° ÄÄÇ»ÁÍç; ¼³Ä;μÈ  
½ÇÁ! RAM çë·®ç; μûĬó 'ÞĬóÁÝ'ÍÛ. ½Ã½°ÅÛ RAM çë·®Àì Å¬¼ð·Ĭ ¼³ÁμÇÖ ¼ð ÆÖ Å °²Àì  
ÄçÁÝ'ÍÛ.

Àì ¼³Áμ»çÇ×À° PCI μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁÍ³ª PCI ÈÈÈ⁻ ,ðμâç;¼ ½ÇÇàμÇ' Å AGP μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁÍç;,  
ÀûçëμÈ'ÍÛ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° ¼öÁ÷ μĸ±â,| °ñÈ°¼°Çİ´Â °æĸìĸi ¼±ÂÃÇİ½Ê½ÃĸÀ.

¸đ´İÁÍÀÇ ¼öÁ÷ È,±ÍĸÍ ÀİÄ;ÇÒ ¶S±İÁö ±â´Ù,®Áö ¾Ê°í Àì¼Áö,| Áİ½Ã È,éĸi ·»´đ,μÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù.  
Àì ĸÉ¼ÇÀ» »çĸëÇİ,é ,đ´İÁÍ ÇÁ·¹ÀÓ ¼Óμμ,| Àç»ý·ü °,´Ù ¾ðÀİ ¼ö ÀÖÀ,<sup>3a</sup> ½Ã°ĸÂû Àâ¾ÖĸÍ Àì¼Áö°i °  
¥¶óÁö´Â Çö»óÀì Àİ¾¼<sup>3a</sup> ÈÁúÀì ÀúÇİμÉ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù.



Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇİ,é Æ⁻Á▯ D3D ÇÁ·Î±×·¥çì¼ »ççëμÇˆ Â ¾ØÆ¼ç,®¾î½ÌÀÇ ¾ÇÀ» °áÁ▯ÇÒ ¼ö  
ÀÖ½À´İ`Ù.

¾ØÆ¼ç,®¾î½ÌÀ° 3D °³Ã¼ÀÇ °;ÀåÀÚ,®çì ³aĬ, ³aˆ Â "°è´Ü" Çö»óÀ» ÃÖ¼ÒÈ½Ã°ˆ Â ±â¼úÀÔ´İ`Ù.  
¾ØÆ¼ç,®¾î½ÌÀ» ÀüÇô ÀûçëÇİÁö ¾ËÀ» ¼öμμ ÀÖ°í Æ⁻Á▯ ÇÁ·Î±×·¥çì ÃÖ´ëÇŊ »ççëÇÒ ¼öμμ  
ÀÖ½À´İ`Ù.

¾ØÆ¼¿,®¾î½ÌÀ» Á÷Á¢ Áö¿ØÇİÁö ¾Ê´ Â ÇÁ·Î±×·¥¿i ¾ØÆ¼¿,®¾î½ÌÀ» °Á!·Î Àû¿ëÇİ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇİ½Ê½Ã¿À.

¾ØÆ¼¿,®¾î½ÌÀ» Áö¿ØÇİÁö ¾Ê´ Â ÇÁ·Î±×·¥ Áß Àïî´ Â Á!´ë·Î È,éÀì ³aÂ ³aÁö ¾Ê´ Â³a °Ò±ÔÄ¢ÀûÀî Àì!Áö°; Ç¥½ÃµÉ ¼ö ÀÖ½Á´İ Û. Àì ¿É¼ÇÀ° ÁÖÀÇÇØ¼ »¿¿ëÇİ½Ê½Ã¿À. ¾ØÆ¼¿,®¾î½ÌÀ» Áö¿ØÇİÁö ¾Ê´ Â °ÔÀÓÀì³a ÇÁ·Î±×·¥À» »¿¿ëÇØ ¶§ µð½°ÇÁ·¹À¿i ¹®Á!°i »ý±â,é Àì ¿É¼ÇÀ» Ãë¼ÒÇİ½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é, ¼öÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÀÖ´Â °æ¿\ ±×·;çÈ Ä`Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ã³,®ÇĬ±â Àü¿; CPU°; ÅØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,Ĭ ÁĬÇÑÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĬÙ.

Çã¿ëμÈ »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; ¹À» ¼ö·Ĭ ÁĬÀì½°Æ½, °ÔÀÓÆĐμâ ĬÇ´Â Å°,μâ μĬÀÇ ÀâÄ;¿; ÀÀ ´äÇĬ´Â ½Ä°ÆÀì ±æ¾îÁú ¼ö ÀÖ½Ä´ĬÙ.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÁĬ¿; ¿¬°áμÈ ÀÔ·Â ÀâÄ;ÀÇ ÀÀ´ä ½Ä°ÆÀì ±æ¾îÁö,é »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,Ĭ ÁÜÀì½Ê½Ä¿Ä.

μåŋóÀì¹ð°i OpenGL È®Àå **GL\_KTX\_buffer\_region**À» »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ŦÙ.  
Àì È®ÀåÀ» Áö¿øÇŦ Â 3D ,ðμ¨,μ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿½ ÇÁ·Î±×·¥ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÅ³ ¼ö ÀÖ½À´ŦÙ.

GL\_KTX\_buffer\_region È®ÀåÀ» È°¼°ÈÇÑ °æçì ·ÎÃ òñμδçÀ ,P,đ,®,! »ççèÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Û.  
'Ü, »ççè °ì'ÉÇÑ ·ÎÃ òñμδçÀ ,P,đ,®°ì 8MB 1ì,Àì °æçì ÀìÁß ÇÃ·Â È®ÀåÀì ÁöçøμÇÁö ¾Ê½À'Û.  
À§ÀÇ "1öÆÛ çμçª È®Àå È°¼°È" çÉ¼ÇÀì òñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÀÖ´Â °æçì, Àì ¼³ÁªÀ° ÀûçøμÇÁö ¾Ê½À'Û.

°ü,¥ ¼±Çü-¹Ó,Ê-¼±Çü ÇÊÁÍ,μÀ» »ççëÇĬ,é Àì¹ìÁö ÈÁúÀì ´Ù¼Ò ÀúÇĭμÇÁö,, ÇÁ·Î±×·¥ ¼⁰´ÉÀ° Çâ»óμĚ´ĬÙ.

´ë°ĭĐÀÇ °æçì, Àì¹ìÁö ÈÁúÀì ´«çì ¶ç°Ô ÀúÇĭμÇÁö´Â ¾Ê±â ¶§¹®çì Àì ±â´ÉÀ» È°¼⁰ÈÇĬç© Çâ»óμĚ ¼⁰´ÉÀ» »ççëÇĬ´Â °ÍÀì ÁÁ½À´ĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é OpenGLÀì Àì¹æ¼º ÇÊÁĭ,μÀ» »ç¿ëÇĬ¿© Àì¹İÁö ÈÁúÀì Çâ»óμĚĬŮ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° Àïŀ CPUĸı¼ »çĸëÇİ'Â °í±P ,í·É¾îÀÇ µăŀóÀì¹ö ÁöĸøÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ŀŀ ¼±ĂĂÇŐ'İ'Ù.

Àïŀ CPU'Â NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼ı! ° ĸİÇİ°í 3D °ÔÀÓÀì³ª ÀÀĸëÇÁ·İ±×·ŀÀÇ ¼¼°ÉÀ» Çâ»ó½ĂĂ°'Â 3D Ăß°ı ,í·É¾î, ÁöĸøÇŐ'İ'Ù. Àì ĸÉ¼ÇÀ» ¼±ĂĂÇİ,é µăŀóÀì¹öÀÇ 3D Ăß°ı ,í·É¾î ÁöĸøÀ» °ñÈ°¼°È-ÇÒ ¼ö ÄŐ½Ă'İ'Ù. Àì ĸÉ¼ÇÀ° ¼¼°É °ñ±³ ŀÇ'Â ¹®Áı Çø°á½Ă ÀĸëÇİ°Ô »çĸëÇÒ ¼ö ÄŐ½Ă'İ'Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL μά¶íóÀì¹ö¿j ´ëÇÑ ÀüÃ¼ È,é ¾ØÆ¼¿,®¾¼î½ÌÀ» Á!¾íÇÕ'ŸÙ.  
¾ØÆ¼¿,®¾¼î½ÌÀ° °¾¼ÀÇ °¿ÀÀÀÜ,®,! °íμα.´°Ô Ã³,®Ç¿© Àİ±×.¯Áø ""è´Ù" Çð»óÀ» °¼Ò½ÃÅ´Â  
μ¥ »¿¿ëμÇ´Â ±â¼úÀÔ'ŸÙ. 1.5 x 1.5 ¹æ½ÃÀ° ÃÖ°í ¼°ÉÀÇ ¾ØÆ¼¾Ü,®¾¼î½ÌÀ» Á!°øÇİ,ç, 2 x 2  
¹æ½ÃÀ° ÃÖ°íÀÇ ÀììÁö Ç°ÁúÀ» Á!°øÇÕ'ŸÙ.

μãŋóÀì¹ö,¡ ½°Å×.¹¿À ÇÈ¼¿Æ÷,ËÄ,·Î³»º,¾¼ ¼ö ÀÖ½Ä'Û. OpenGL ÀÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡¼'Â ½°Å×.¹¿Ä,¡  
»ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖÄ,,ç ½°Å×.¹¿À ¼ÄÄÍ ±Û·¡½º,¡ Èº¼ºÈÇÕ'Û.

μãŋóÀì¹ö,| ¿À¹ö·¹Àì ÇÈ¼¿Æ÷,ËÄ,·Î³»º,³¾¼¼ö ÀÖ½À´Û. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿i¼´Â ¿À¹ö·¹Àì,!  
»¿¿ëÇÒ¼ö ÀÖ½À´Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇĭ,é OpenGLÀì Àì¹æ¼° ÇÊĀĭ,μÀ» »ççëÇĭç© Àì¹İĂö ÊÁúÀì Çâ»óμĒĭŮ. Àì ±â´ÉÀ»  
È°¼°ĒĒ,é ¼°´ÉÀì °¼ÖμÇ´Ā´ë½Ā Àì¹İĂö Ç°ÁúĀ° Çâ»óμĒĭŮĀĀĀ» Āü°íÇĭ½Ē½ĀçĀ.

Àì ±â´ÉÀì È°¼°ÈµÇ¾î ÀÖÀ,,é, OpenGL µå¶óÀì¹ó´Â Çí³ªÀÇ ÈÄ,é ¹öÆÛì Çí³ªÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,ì µçÀìÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì ÇØ»óµµ·Î ÇÖ´çÇÕ´ÍÙ.

Àì, °Ô ÇĬ,é , ¹À° ÃΦÀ» »ý¼°ÇĬ´Â ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ °ñµðçÀ , Þ, ð, ®, Ĭ°, ´Ù Èç °úÀûÀ,·Î »ççëÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Í ´Ù.

Àì ±â´ÉÀì °ñÈ°¼°ÈµÇ¾î ÀÖÀ,,é, OpenGL µå¶óÀì¹ó´Â ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥çĭ¼ ÀÛ¼°ÇÑ , ðµç ÃΦçĭ ÈÄ,é ¹öÆÛì ±íÀì ¹öÆÛ,ì ÇÖ´çÇÕ´ÍÙ.

Àì ±â´ÉÀ° ç©· ¯ ÃΦÀ» »ççëÇĬ´Â OpenGL ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ð ÀÖ½À´ÍÙ.

¼±ÅÃÇÑ OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ÃÖÀûÀÇ »óÈ²À·Î ¼³Á±ÇÕÍÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ì¼ ÅØ½°ÃÃÀÇ Æ¯Á¤ ÄÃ·¯ ±íÀì,| ±â°»°ªÀ,·Î »¿¿ëÇÒÁö ¿©°Î,| °áÁ¤ÇÕ'Ï'Ù.

**¹ÙÃÁÈ,é ÄÃ·¯ ±íÀì »¿¿ë(Use desktop color depth)**À,·Î ¼³Á¤ÇÒ °æ¿ì, Windows ¹ÙÃÁÈ,é¿ì ÇöÀÇ ½ÇÇàµÇ·Â ÄÃ·¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ì Ç×»ó »¿¿ëµË'Ï'Ù.

**Ç×»ó 16bpp »¿¿ë(Always use 16bpp)** ¹× **Ç×»ó 32bpp »¿¿ë(Always use 32bpp)**À,·Î ¼³Á¤ÇÒ °æ¿ì, ¹ÙÃÁÈ,é ¼³Á¤¿ì °ü°è ¾ØÀì ÁöÁ¤µË ÄÃ·¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ì »¿¿ëµË'Ï'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÀüÃ¼ È,é OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; ´ëÇÑ ¹öÆÛ ÇÃ,®ÇÎ ,ðμå,¡ °áÁ⦿ÇÕ´Ï Û.

°í.° Àü¼Û ¹æ½Ä, ÆäÀìÁö ÇÃ,³ ¹æ½Ä ¶Ç´Â ÀÚμ¿ ¼±ÄÃ ¹æ½Ä Áß¿;¼ ¼±ÄÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Ï Û. ÀÚμ¿ ¼±ÄÃÄ» ¼±ÄÃÇÎ,é μå¶óÀì¹ö; ÇØ´ç ÇÎμå¿p¾î ¼³Á⦿¿; °;Äå ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ÄÄ» °áÁ⦿ÇÕ´Ï Û.



Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGLçì¼ ¼öÁ÷ μç±â°; ã³,®μÇ´Â ¹æ½ÄÄ» °áÁ¤ÇÕ´Û Ò.

Ç×»ó çÄÇÁ(Always off)·Î ÁöÁ¤ÇÏ,é ,ðμç OpenGL ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼öÁ÷ μç±â°; Ç×»ó °ñÈ°¼°ÈμË´Û Ò.

±â»ÀûÀ,·Î çÄÇÁ(Off by default)·Î ÁöÁ¤ÇÏ,é ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥çì¼ Æ<sup>−</sup>°È÷ È°¼°ÈÇÒ °ÍÀ» çä±,ÇÍÁö ¾È´Â ÇÑ ¼öÁ÷ μç±â°; °ñÈ°¼°ÈμË´Û Ò.

±â»ÀûÀ,·Î çÂ(On by default)À,·Î ÁöÁ¤ÇÏ,é ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥çì¼ Æ<sup>−</sup>°È÷ °ñÈ°¼°ÈÇÒ °ÍÀ» çä±,ÇÍÁö ¾È´Â ÇÑ ¼öÁ÷ μç±â°; È°¼°ÈμË´Û Ò.

ÇöÀç ¼³ÁðÀ» »ççëÀÚ ÁðÀÇ "Á¶Áð"À,·Î ÀúÀâÇÕ´ÏÙ. ÀúÀâµÈ ¼³Áð»çÇ×À° ç·,ñ·Ïç; Ãß°µË´ÏÙ.  
ÇØ´ç OpenGL ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ç; °;Àâ ÀûÇÕÇÑ ¼³ÁðÀ» »ççëÀÚ ÁðÀÇ Á¶ÁðÀ,·Î ÀúÀâÇÏ,é  
ÇÁ·Î±×·¥À» ½ÃÀÛÇÏ±â Àüç; OpenGL È¯æÀ» ½À¼ÓÇÏ°Ô ¼³ÁðÇÒ ¼ö ÀÖÀ,,ç °¢ çÉ¼ÇÀ» ÀÏÀÏÀ  
¼³ÁðÇÒ ÇÊçä°; ¾¼½À´ÏÙ.

½½¶¶óÀì´õ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÃÇÑ ÄÃ· Ä³İÀÇ ¹à±â, ´ë°ñ ¶Ç´Â °°,¶¶ °ªÀ» Á¶ÀÝÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù.

ÄÃ· Ä¶¶Á¶ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼Ö½° Àì¹İÄö¿İ µð½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄİ¿İ ³ªÄ,³ª´Â Äâ·Â Àì¹İÄö °£ÀÇ ±µµµ Ä÷Àì,İ °,Ä³ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù. Àì ±â´£À° »ÇÁØ°ú °°Àì Ä³±³ÇÑ »ö»ó ÄÇÇöÀì ÇÊ¿äÇÑ Àì¹İÄö Ä³,® ÇÁ·İ±×·¥À» »ç¿ëÇÒ ¶§,Ä¿ì À¯¿ëÇÖİ´İ´Ù.

3D °İ¼ÓÀ» Àì¿ëÇİ´Â °ÖÀÓÀì,ðİÄİ¿İ ³Ê¹« ¾İµÓ°Ö Ç¥½ÄµÉ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù. ,ðµÇ Ä³İÀÇ ¹à±â¿İ °°,¶¶ °ªÀ» ¶Ê°°Àì ´Ä,®,é °ÖÀÓÀ» ¹àÀ° È,éÄ,·İ Äñ±æ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù.

½½¶óÀì õ,¡ »ç¿ëÇİ¿© ÄÄ· Ä³ÎÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Û. Àû»ö, ³ì»ö ¶Ç´Â Ä»»ö Ä³ÎÄ» °³º°ÀûÄ,·Î  
Á¶ÀýÇİ°Ä³ª ¼¼¼ °¡Äö,¡ ÇÑ²¹ø¿¡ Á¶ÀýÇÒ ¼öμμ ÀÖ½Ä´Û.

μðÁöÅÐ ¼±,ίμμ Á¶ÁϣÀ» ÅëÇØ »ö»ó ±,°Ð ¹× °μμ,| ¼¼¼¹ÐÇĭ°Ô Áĭ¾ĭÇÒ ¼ö ÀÖÀ,¹Ç·Î ,ðμç  
ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥çĭ¼ ÀĭĭÁö°ĭ °,´Ù ¹à°ĭ ¼±,ίÇĭ°Ô Ç¥½ÃμĚĭ´Ù.

ÄÃ· º¼±ÀÇ ½Ã°¢Àû ÀçÇö. ´ë°ñ, ¹à±â, º´, ¶, ! Á¶ÀýÇĭ,é Àì º¼±Àì ½Ç½Ã°£À,·Î º°æµĚĭŮ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇİ,é Windows°; Àç½ÄÄÜμÉ ¶S »ç¿ëÀÚ°; ÀìÄü¿; ¼³Á¤ÇÑ ÄÄ.¯ Á¶Àý »çÇ×Àì ÀÚμ¿  
°1±,μË´İÜ.

Äü°í: ³×Æ®¿öÄ©¿; ¿¬°áμÇ¾4î ÄÖ´Ä ÄÄÇ»ÄÍ´Ä Windows¿; ·Î±×¿Ä ÇÑ ´ÜÄ½ ÄÄ.¯°; Á¶ÀýμË´İÜ.

ÀúÀåµÈ »ççëÀÚ Á⬢ÀÇ ÄÃ·<sup>−</sup>¼³Á⬢,ñ·İÀÔ´İ´Ù. ,ñ·İç½¼¼±ÅÃÇÑ Ç×,ñÀì¼³Á⬢ »çÇ×À,·Î È°¼⁴ÈµË´İ´Ù.



ÇöÀç ÄÃ. — ¼³ÁºªÀ» »ççëÀÚ ÁºÀÇ ¼³ÁºÀ, ·Î ÀúÀåÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÛÙ. ÀúÀåµÈ ¼³Áº»çÇ×Àº ç·, ñ·Ïç  
Ä³ºµË´ÛÙ.

,ñ·İçı¼ ¼±ÅÃÇÑ ÇöÀç »ççëÀÚ Á▯ÀÇ ÄÃ·¼³Á▯À» »èÁİÇÕİÜ.

,đµç ÄÃ· ºÀ» Çĩµåçp¾4î ±âº» ¼4³ÁµºÀ,î º1±,ÇÕ'ÏÙ.

,đ'İÁÍ ½Ã°ÉÁŦÀý ,đµă, ¼±ẢÃÇÒ ¼ö Æ½Ä'Ŧ'Ù.

ÀÚµç °°Áö(Auto-Detect), ¼±ẢÃÇİ,é Windows°ı ,đ'İÁÍçı¼ Á÷Á¢ ÁæÈ®ÇŦ ½Ã°ÉÁŦÀý Áæ°,ı ¼ö½ẢÇÒ ¼ö Æ½Ä'Ŧ'Ù. ÀÚµç °°Áö°ı ±ă°»°ăÀ,ı ¼³ÁµµÇ¾î Æ½Ä'Ŧ'Ù. Äİ°Ŧ ±,Çü ,đ'İÁÍçı¼ Ä À ±ăÉÀİ ÄöçøµÇÁö ¾Ê½Ä'Ŧ'Ù.

**GTF(General Timing Formula)**ˆ Ä ´ë°İ°ĐÀÇ ½ẢÇü Çİµăçp¾îçı¼ »ççëµÇˆ Ä Ç¥ÁØ ½Ã°ÉÁŦÀý ¼æ½ẢÆÖ'Ŧ'Ù.

**DMT(Discrete Monitor Timings)**ˆ Ä Äİ°Ŧ Çİµăçp¾îçı »ççëµÇˆ Ä ÀİÄü Ç¥ÁØÆÖ'Ŧ'Ù. DMT°ı ÇÊçăÇŦ Çİµăçp¾î,ı »ççëÇÖ ŦŦˆ Ä Äİ çÉ¼ÇÀ» Ê°¼°ÈÇİ½Ê½ÄçÀ.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ¿i NVidia QuickTweak ¾ÆÀÌÄÜÀ» Ãß°iÇÕ'Ï'Û.

Àì ¾ÆÀÌÄÜÀ» »Ç¿ëÇÏ,é ÆË¾÷ ,ß'°¿i¼ “½Å¼ÓÇÏ°Ô” Direct3D, OpenGL ¶Ç´Â ÄÃ·¿i ´ëÇÑ »Ç¿ëÀÚ  
Á¤ÀÇ ¼³Á¤À» Àû¿ëÇÔ ¼ö ÀÖ½À'Ï'Û. ÆË¾÷ ,ß'°¿i´Â ±â°» ¼³Á¤<sup>01±</sup>,¿Í µð½°ÇÃ·¹Àì µî·Ï Á¤°, ´ëË  
»óÀÛ,¡ ¿ ¼ö ÀÖ´Â Ç×,ñÀì Æ÷ÇÔµÇ¾î ÀÖ½À'Ï'Û.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ¿j ³aÅ, ³a´ Â QuickTweak À¯Æ¿, ®Æ¼ ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Û. , ñ·Ï¿¼ ¿øÇĬ Â ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÅÃÇŃ ´ÙÀ½, "È®ÀĬ"Àì³a "Àû¿ë"À» ¼±ÅÃÇĬ© ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛÀÇ ¾ÆÀÌÄÜÀ» °°æÇĬ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,| È°¼°ÈÇÕ'ÍÙ.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â TwinView ,ÖÆ¼,đ'İÁÍ ±¼°À» »ççèçÒ ¶§ Æ ºü,® 'ÜÃàÀ°, 'èÈ »óÀÚ  
ÀŠÄ; Áß¾Ó ,ÃÃ 1× ÁÜ ±â'É °°À° Çâ»óμÈ ±â'ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ'ÍÙ. ¶ÇÇÑ, 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â ç©. ¯  
1ÙÁÁÈ,éç; 'èÇÑ ÁöçøÀ» Ãß°;Ç'ç© »ççèÀÚ°; ÀÀçèÇÁ.Î±×·¥ ÀÛ¾÷ °ø°£À» °, 'Ü Àß ±¼°ÇÒ ¼ö  
ÀÖμμ.İ ÇøÁÝ'ÍÙ.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼° ´ëÈ »óÀÚ,¡ ç±´´Ù.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼° ´ëÈ »óÀÚç;¼´Â ´ëÈ »óÀÚ ÀŠÄ; Áß¾¼Ó ,ÃÃã, ´ÜÃàÂ° ¼±ÃÃ ¹× ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥  
°ü,® ¼¾³Á¤ °°À° 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±â´É°ú ¼¾³Á¤À» ,ðμÎ Á!¾¼ÎÇÒ ¼ö ÆÖ½À´´Ù.



´ëÈ »óÀÚ,¡ ´Ý°í ¼4³Á¤ÇÑ ººæ »çÇ×À» ÀúÀâÇÕ´Í`Ù. "Ãßº; µí·Í Á¤º," ´ëÈ »óÀÚ¿;¼4 "È®Àí" ¶Ç´Â  
"Àû¿ë" ´ÜÃß,¡ ¼4±ÃÃÇĬ,é ººæ »çÇ×ÀĬ Àû¿ëµË´Í`Ù.

ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ ¾⁄⁄ÆÀÏÜÀ» Å¬, ¯ÇÒ ¶§ , Ð´°, | Ç¥½ÃÇĬ Â , ¶Ĭ½° ¹öÆ°À» °áÁ▯ÇŒĬÛ.

È®ÀÎ ,p½ÃÁö Ç¥½Ã ¿©Í,¡ °áÁ¤ÇÕ'Ï Û.

ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ,p´¿;¼ 3D È¯æ ¼4³Á¤À» °Ò·¿Ã ¶§ È®ÀÎ ,p½ÃÁö°; Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµµ·Ï ÇÏ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼4±ÃÃÇí½Ê½Ã¿À.

ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ,Ð´¿ì 3D È¿°ú°ì ³ªÀ,³ªμμ·Ĭ ÇĬ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÇĬ½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é Áö¿øμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»όμμ°,´Ù ³.À° ÇØ»όμμ¿i¼ Àì¹ìÁö,| Ç¥½ÃÇÒ ¶§ Æð,é  
ÆÐ³Î μð½°ÇÃ.¹Àì¿i ³ªÄ,³ª´Â Àì¹ìÁö À§Äi,| °άÁϣÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Ĭ´Ù.

,đ'íÁ'»óÀÇ ¹ÜÄÄÊ,é À\$Äi,¡ Á¶Á²Çí·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,¡ »ç¿ëÇÕ'í`Ù.

¹ÙÀÁÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζÍ Àç»ý·üçι μû¶ó ±âº» À\$Äj·Î Àç¼³Á⊞ÇÕ΄Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ,é Ãâ·Â μð½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄĭ(ÇØ´ç μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁĭ°ĭ Áö¿øÇĭ´Â ÀåÄĭ¿ĭ μûŋó,ð ĭĭĬĬ, μðÁöÄĐ Æò,é ÆĐ³ĭ ŋÇ´Â TV),ĭ ¼±ÄÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Äĭ´Ù.



»ççëçĭ' Â μđ½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄi,| »ççëÀÚ ÀÓÀÇ·Î ¼⁴³ÁϣÇÒ ¼₄ö ÀÖ´Â ÃϕÀì ³aÄ, ³³'ĭ'Ù.

TV Ãâ·Â¿¡ »ç¿ëµÇ´ Â ÇöÀç Æ÷,Ë°ú ±¹¡ ¼⁄³Á▯À» ³ªÄ,³À´ÏÙ.

Æ¯Á▣ TV Ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ÁöÁ▣ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Ã¢Àì ³ªÄ, ³³´Ï`Ù.

Àì ,ñ·İçı¼ ÇöÀç °ÁÁÖÇİ´Â ±¹ıçı ,Â´Â TV Ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Â´İÙ.

Âü°í: ,ñ·İçı ÇØ´ç ±¹°ı°ı ¾Ø´Â °æçì °ıÀå °ı±İçİ ±¹ı,İ ¼±ÃÃÇİ½Ê½ÃçÀ.

¼±ÅÃÇÑ Æ÷, ËÀ» ÄÄÇ»ÁÍ,½ÄÀÛÇÒ ¶SÀÇ ±âº»ºÀ,·Î ¼³Á¤Çİ½Ê½ÃÇÀ.

μð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðÁÍÇ; TV,, Ç¬°áμÈ ÄÄÇ»ÁÍ,½ÄÀÛÇÒ °æÇì, Àì ÇÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇİ,é °İÆÃ °úÁ¤ Áß  
³ªÄ,³ª·Â ,ðμç È,é ,Þ½ÄÁöº; ÇØ´ç TVÇ;¼ ÄöÇøμÇ´Â Æ÷,ËÀ,·Î Ãâ·ÂμÈ´İÙ.

TV<sub>ç</sub>i Àü¼ûµÇ·Â Ãâ·Â ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÄöÁµÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Ï Û.

ÀûÇÕÇÑ Äç³ØÁÍ ÄÉÀíÀÌ ÀÖ´Â °æçì, ÀÏ¹ÝÄûÀ,·Î S-°ñµðçÀ Ãâ·Â(S-Video out)À° ¹ÇÕ °ñµðçÀ  
Ãâ·Â(Composite video out)°,´Û ÈÁúÀÌ çì¼öÇÕ´Ï Û. ¾î¶² ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÄöÁµÇØ¾ß ÇÒÁö  
È®½ÇÇíÁö ¾ÄÈÄ» ¶S´Â ÄÚµç ¼±ÄÄÄ» ¼±ÄÄÇí½È½ÄçÀ.

TV ¹ÙÄÄÊ,é ÀŠÄì,Ì Á¶ÄýÇÌ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,Ì »ççëÇÕĬŦÙ.

Âü°í: °úÁ¶Á¤À,·Î ÀĬÇØ TV È,éçì ½°Å©·¥°í Çö»óÀì³ª °í·©Å© Çö»óÀì ³ªÅ,³° °æçìçì´Â 10ÃÊ Á¤μμ ±â  
´Ù,®½Ê½ÃçÀ. È,éÀì ±â°» ÀŠÄì·Î ÀÚμç °¹±,μÇ,é ´Ù½Ã Á¶Á¤ÇÕ ¼ø ÀÖ½ÀĬŦÙ. çøÇĬÂ ÀŠÄìçì  
¹ÙÄÄÊ,éÀ» ¼³Á¤ÇŦ ÈÄ 10ÃÊ Àì³»çì "È®ÀĬ" ¶Ç´Â "Àûçë" ´ÜÃß,Ì ´.° ¼³Á¤ »çÇ×À» ÀúÀåÇĬ½Ê½ÃçÀ.

1ÙÁÁÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±â°» À§Äιζι Àç¼³Á¤ÇÕΐ'Ù.



TV Àì·íÁöÀÇ ¹à±â¿Í Ãµµµ,¡ Á¶ÁýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇÍÂ ÄÁÆ®·ÑÀÔ¶Ù.

TV ÀììÁöÀÇ ¹à±â¿Í ´ë°ñ,¡ Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇĬ Â ÄÁÆ®·ÑÀÔĬ´Ù.

TV ½ÅÈ£¿ Àû¿ëÇÒ ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁÍ ¾¿À» Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇĬ Â ÄÁÆ®·ÑÀÔĬŮ.

ÇĬμâ¿þ¾î μďĂŮĬ ð¿;¼ DVD ¿μÈ,Ĭ Àç»ýÇÒ ¶§Ĭ Â ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁÍ,Ĭ ¿ĬÄüÈ÷ ²ðĬ Â °ÍÀì ÁÁ½ÀĬŮ.

TV·î Ãâ·ÂµÇ´Â Ê,é ÇØ»óµµζÍ ÄÃ· ¯ ±íÀì,¡ ¼⁴³Á▯ÇÕ'Ï'Ù.

°ñμð¿À<sup>3a</sup> DVD Àç»ý<sup>1</sup>/<sub>2</sub>Ã ,đ'ĩẢÍ·Î Ãâ·ÂμÇ´Â ÈÁúÀ» Á¶Á°Çİ´Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ´İ`Ù.

ÄÄÇ»ẢÍ¿<sub>ı</sub><sup>1</sup>/<sub>4</sub> °ñμð¿À<sup>3a</sup> DVD ¿μÈ,| Àç»ýÇÒ ¶§´Â <sup>1</sup>à±â, ´ë°ñ, »öÁ¶ <sup>1</sup>× Ã°μμ,| °¢°¢ Á¶ÀýÇİ¿© ÃÖÀûÀÇ ÈÁúÀ» <sup>3</sup>/<sub>4</sub>òÀ» <sup>1</sup>/<sub>4</sub>ö ÀÖ<sup>1</sup>/<sub>2</sub>À´İ`Ù.

NVidia ±×·jÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ÄÇ ÄÚ¾îÍ ,P,đ,® Å¬·° ÁÖ/ÆÄ¼ö,¡ Á¶Á¤ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Û.

NVidia ±×·jÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ÀÇ ÄÚ¾¼î Å¬·° ¼¼Óμμ,¼¼¼³ÁÇÖŦŦÙ.

ÄÜ¾Ä ÄÝ·º ¼Öµµ(MHz), ¾Ä, ¾Ä'Ü.



μδ½°ÇÃ.¹Àì ¾íĩ ðÁÍÀÇ , ρ, ð, ® ÀîÁÍ/ÆäÀì½° Å¬.° ¼Óμμ,| ¼³Á¤ÇÕ'Û.Ù.

,p,đ,® ÄÎÄÍÆäÀ½°ÀÇ Å¬.° ¼Óμμ(MHz),! ³aÅ,³ÀřÛ.

»õ Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³ÁªªÀ» ÀûçëÇİ±â Àüçj ¾ÈÁª¼°À» Å×½°Æ®ÇÕ´İÙ.

Âü°i: Á|Á¶¾÷Ã¼ÀÇ ±âª»ªªú ´Ù,¥ »õ·Îî ¼³ÁªÀ» »ççëÇÒ ¶S´Â ¹Ýµâ½Ã »çÀü Å×½°Æ®,!  
½ÇÇàÇİ½Ê½ÃçÀ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇì,é Å¬.° ÁÖÆÄ¼öÀÇ °°æ »çÇ×Àì Winodws°; ½ÄÄÛμÉ ¶§,¶´Ù ÀÚμ¿À,·Î  
Àû¿ëμË´Ï´Ù.

**Äü°í:** Windows°; ½ÄÄÛμÇ´Ä μ¿¾È <Ctrl>Å°,!´©,£°í ÄÖÄ,,é ÀÚμ¿ Å¬.° ¼³Á¤ °Ï°ÐÄ» »ý·«ÇÒ ¼ö  
ÄÖ½Ä´Ï´Ù. ³×Æ®¿öÄ©¿; ¿¬°áμÈ ÄÄÇ»ÄíÄÇ °æ¿ì, Windows¿; ·Î±×¿Ä ÇÑ´ÙÄ½, ¹Ù·Î  
<Ctrl>Å°,!´©,£½Ê½Ä¿Ä.

Å¬.° Á¶Á±±â´ÉÀ» ,ðµî Àç¼³Á±Çï°í ÄÁÆ®·ÑÀ» ´Ù½Ã È°¼°ÈÇï±â Äü¿i ±×·iÇÈ Çïµâ¿p¾î,í ´Ù½Ã  
°È»ðÇÕ´íÙ.

µð½°ÇÃ.¹Àì ¾î´ðÁíÀÇ BIOS,í ¾÷µ¶ÀìÆ®µÈ BIOS Àì¹Áð·î °»½ÅÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³Á±À»  
½ÇÇàÇï½Ê½Ã¿À.

ÙÀ½ 4³ÀÇ TwinView ,ðµå Áß Çİ³ª,İ ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'İ'Ù.

Ç¥ÁØ – Ç¥ÁØÀÎ 'ÜÀİ µð½°ÇÃ·¹Àİ ,ðµå,İ ¼±ÅÃÇÕ'İ'Ù. NVIDIA ±×·İÇÈ ¾ı̇ ðÁİçİ Çİ³ªÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àİ ÀåÄİ,, ÀåÅøµÇ¾ı̇ ÀÖÅ,,é Àİ ,ðµå,İ »ÇçëÇİ½Ê½ÃçÀ.

°¹»Ç – Àİ ,ðµå' Â ±â°» µð½°ÇÃ·¹Àİ,İ °¹»ÇÇİç© °,Á¶ ÀåÄİçİ Ãâ·ÂÇÕ'İ'Ù.

¼öÆò È®Àå – Àİ ,ðµå,İ »ÇçëÇİ,é Windows ¹ÜÁÁÈ,éÀ» µİ °³ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àİ ÀåÄİçİ ¼öÆòÀ,İ È®ÀåÇÒ ¼ö ÀÖ½À'İ'Ù. Àİ ,ðµåçİ¼' Â µİ °³ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àİ°İ Á¶ÇÕµÇ¾ı̇ Çİ³ªÀÇ È®ÀåµÈ µð½°ÇÃ·¹Àİ,İ Çü¼°ÇÕ'İ'Ù.

¼öÁ÷ È®Àå – Àİ ,ðµå,İ »ÇçëÇİ,é Windows ¹ÜÁÁÈ,éÀ» µİ °³ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àİ ÀåÄİçİ ¼öÁ÷À,İ È®ÀåÇÒ ¼ö ÀÖ½À'İ'Ù. Àİ ,ðµåçİ¼' Â µİ °³ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àİ°İ Á¶ÇÕµÇ¾ı̇ Çİ³ªÀÇ È®ÀåµÈ µð½°ÇÃ·¹Àİ,İ Çü¼°ÇÕ'İ'Ù.

**TwinView ÇŸÁØ** - ÇŸÁØÀÎ´ÜÀÏ μð½°ÇÃ·¹ÀÏ ,ðμå,| ¼±ÅÃÇÕŒ´ŒÙ. NVIDIA ±×·jÇÈ ¾ŒŒðÁÍ¿i  
μð½°ÇÃ·¹ÀÏ ÀåÄi°j Çİ³ª,, ÀåÅøμÇ¾Œ ÀÖÀ,,é ÀÏ ,ðμå,| »ç¿ëÇİ½Ê½Ã¿À.

**TwinView** <sup>01»ç</sup> - Àì ,đμă´ Â ±â°» μđ½²°ÇÃ·1Àì,| <sup>01»ç</sup>Çİç© °,Á¶ ÀăÄiçi Äâ·ÂÇÕİŦÙ.



**TwinView** ¼öÆò È®Åå - Àì ,đµă,ı »ççěÇĬ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» µĭ °³ÀÇ µđ½°ÇÃ·¹ÀĬ ÀåÄıçı  
¼öÆòÄ,·Ĥ È®ÅåÇÒ ¼ö ÆÖ½Ä´ĬÛ. Àì ,đµăçı¼Ä Â µĭ °³ÀÇ µđ½°ÇÃ·¹ÀĬı Á¶ÇÖµÇ¾Ĥ Çí³aÀÇ È®ÅåµÈ  
µđ½°ÇÃ·¹ÀĬ,ı Çü¼°ÇĭÇ·Ĥ, µđ½°ÇÃ·¹ÀĬ Çĭ³a·Ĥ Â °¼ ¼ö ¾ø´Â °æçĭçı Ä⁻çěÇÖ´ĬÛ.

**TwinView** ¼öÁ÷ È®Àå - Àì ,đµā,¡ »ç¿ëÇĬ,é Windows ¹ÙĀÁÈ,éÀ» µĭ °³ÀÇ µđ½ºÇÃ.¹Àì ÀåĀi¿i  
¼öÁ÷À.Ĥ È®ÀåÇÒ ¼ö ÆÖ½À'ĬŬ. Àì ,đµā¿i¼'Ā µĭ °³ÀÇ µđ½ºÇÃ.¹Àì°i Á¶ÇŬµÇ¾ĥ Çĭ³ªÀÇ È®ÀåµÈ  
µđ½ºÇÃ.¹Àì,¡ Çü¼ºÇĭ¹Ç·Ĥ, µđ½ºÇÃ.¹Àì Çĭ³ª.Ĥ'Ā ¹¼ ¼ö ¾⁄⁄'Ā °æ¿ì¿i À¯¿ëÇŬĬŬ.

TwinView  $\mu\delta^{1/2^{\circ}}\tilde{\mathcal{C}}\tilde{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{I}}\pm_{\frac{1}{4}^{\circ}}\hat{\mathcal{A}}\tilde{\mathcal{C}}\frac{1}{2}\tilde{\mathcal{A}}^{\circ}\mathfrak{C}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{U}}\hat{\mathcal{A}}\mathfrak{C}\mathfrak{C}\mathfrak{O}$

, $\delta^{\prime}\hat{\mathcal{I}}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{I}}\pm\times\cdot\mathfrak{j}\mathfrak{C}\mathfrak{E}\mathfrak{A}\rangle\hat{\mathcal{A}}\neg,\neg\mathfrak{C}\mathfrak{I},\acute{\epsilon}\mathfrak{C}\mathfrak{O}^{\prime}\mathfrak{C}\pm\times\cdot\mathfrak{j}\mathfrak{C}\mathfrak{E}\mathfrak{A}\hat{\mathcal{I}}\mu\delta^{1/2^{\circ}}\tilde{\mathcal{C}}\tilde{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{I}}\cdot\hat{\mathcal{I}}\frac{1}{4}\pm\tilde{\mathcal{A}}\tilde{\mathcal{A}}\mu\mathfrak{E}^{\prime}\mathfrak{I}\hat{\mathcal{U}}.$ , $\delta^{\prime}\hat{\mathcal{I}}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{I}}\pm\times\cdot\mathfrak{j}\mathfrak{C}\mathfrak{E}\mathfrak{A}\rangle,$  $\mathfrak{I}\mathfrak{C}\mathfrak{I}\frac{1}{2}^{\circ}\mathfrak{C}\hat{\mathcal{A}},\mathfrak{Y}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{E}}$   
 $^1\mathfrak{O}\mathfrak{A}^{\circ}\hat{\mathcal{A}},\cdot\hat{\mathcal{I}}\hat{\mathcal{A}}\neg,\neg\mathfrak{C}\mathfrak{I},\acute{\epsilon}\mathfrak{C}\mathfrak{O}^{\prime}\tilde{\mathcal{A}}\mu\delta^{1/2^{\circ}}\tilde{\mathcal{C}}\tilde{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{I}}\hat{\mathcal{A}}\mathfrak{A}\mathfrak{I},\mathfrak{I}\hat{\mathcal{A}}\mathfrak{I}\mathfrak{A}\mathfrak{C}\mathfrak{O}\frac{1}{4}\mathfrak{O}\hat{\mathcal{A}}\mathfrak{O}^{\prime}\hat{\mathcal{A}}\mathfrak{C}\mathfrak{O},\neg\mathfrak{C}\times,\mathfrak{H}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{I}}\mathfrak{C}\mathfrak{Y}\frac{1}{2}\tilde{\mathcal{A}}\mu\mathfrak{E}^{\prime}\mathfrak{I}\hat{\mathcal{U}}.$

<sup>01</sup>»ç, ðμãçì¼ ½ÇÇà ÁßÂÎ °æçì, ÀÌ çÉ¼ÇÀ» »ççëçĬ, é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÀãÄì, Ĭ °, ÁŦ ÀãÄì° ´Ù ³ôÀ°  
¹ÙÄÄË, é ÇØ»óμμçì¼ ½ÇÇàÇÖ ¼ø ÄÖ½Ä´Ĭ Û. °, ÁŦ ÀãÄìÄÇ ¹°, @Àû ÇØ»óμμ° Ĭ ±â°» ÀãÄìÄÇ ¹°, @Àû  
ÇØ»óμμ° ´Ù ³·Ä° °æçì, ,Ŧçì½°° Ĭ È, éÄÇ ° ĬÄãÄÚ, @çì ´èÀ,, é °, ÁŦ ÀãÄìÄÇ ¹ÙÄÄË, éÀì ÀÚμçÄ, ·Ĥ  
ÄìμçÇÖ´Ĭ Û.

"<sup>o1</sup>»ç ÀåÄjÀÇ °j»ó ¹ÙÄÁÈ,é Çã¿ë"Àì ¼±ÅÃµÇ¾â ÀÖ´Å °æ¿ì, °,Á¶ ÀåÄj¿j¼ ÄÚµ¿ È,é Àìµ¿ ±â´ÉÀ»  
ÇØÁ¡Çï½Ê½Ã¿Ä. Àì, °Ö Çï,é °j»ó ¹ÙÄÁÈ,éÀ» Æ⁻Á▯ À§Äj¿j Ê¿ °úÄûÄ,·î "<sup>o1</sup>íÁ▯"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Ï Ù. Àì  
±â´ÉÀ° ÀÄ¿ëÇÁ·î±×·¥¿j¼ ÇÁ·¹Á´Á×Àì¼ÇÀ» Çï°Å<sup>3a</sup> ¼¼¼¹ĐÇŃ ÀÛ¾÷Ä» ÇÒ ¶§ Ä⁻¿ëÇÖ´Ï Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ÇöÀç ¼±ÃÃμÈ μđ½°ÇÃ·¹Àì¿ì¼ ÇöÀç È,é Àìμ¿ ÀŠÄì,Ĭ °íÁ±½ÃÃμ´Ĭ Û. Àì, °Ô ÇĬ,é °ì»ó ¹UÃÁÈ,éÁ» Æ¯Á± ÀŠÄì¿ì È¿ °úÃûÃ,·Ĭ "°íÁ±"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´Ĭ Û. Àì ±â´ÉÀ° ÀÀ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥ ¿ì¼ ÇÁ·¹Á·Ã×Àì¼ÇÁ» ÇĬ°Ã³ª ¼¼¼¹ĐÇŇ ÀÛ¾÷À» ÇÒ ¶§ À¯¿ëÇŌĬ´Ĭ Û.

TwinView È®Àâ ,đμâ¿ı ´ëÇÑ °ı»ó ¹ÙĀĀÈ,é ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ´ĭÙ.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĭ,é Á¶ÇÕμÈ μđ½°ÇÃ·¹ÀìÀÇ ¹°,®Àû Ā©±â°,´Ù Ā« ¹ÙĀĀÈ,éÀ» ¼³ÁᄡÇÒ ¼₄ö ÀÖ½²Ā´ĭ  
´Ù.

Á¶ÇÕμÈ μđ½°ÇÃ·¹ÀìĀ ¹¼ ¼₄ö ÀÖ´Ā ¿μ¿ª¹ÙĀ,·ĭ ,¶¿ì½°,ĭ Àìμ¿ÇÒ ¶§°,´Ù Ā« ¹ÙĀĀÈ,é ¿μ¿ªĀ,·ĭ  
Àìμ¿ÇÕ´ĭÙ.

TwinView °,Á¶ ÀåÄj ±,¼°ÀÇ ½Ã°£Âû ÀçÇö

±×·jÇÈÀ» Å¬,¬ÇĬ,é °¹»ç ,ðµåçj¼ ½ÇÇà ÁßÂĤ TwinView ±×·jÇÈ °,µåÀÇ °,Á¶ Ãâ·Âçj ç¬°áµÈ Ãâ·Â  
ÀåÄj,¼ ±,¼°ÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'ŦÛ.



°ñμδζÀ Ãâ·Â È,éÀÇ Æ⁻Á▣ ζμζªÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ĭ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» Èº¼°ÈÇÕĬÙ.

ÁÜ ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇĬ°íÀÚ Çĭ´Â °ñμδ¿À È,é ¿μ¿ªÀ» ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĬÙ. ¿μ¿ªÀ» ¼±ÃÃÇŇ´ÙÀ½,  
½½¶óÀĬõ ÄÄÆ®·ŇÀ» ¾Æ·ĭ·Ĥ ÀĬμ¿ÇĬ¿© È,éÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĬÙ.

°ñμδ¿À Àç»ý È,éÀÇ ¼±ÅÃ °í°ĐÀ» È®´ë ¶Ç´Â Ãà¼ÒÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Û`Ù.

ÀüÃ¼ È,é ,đμâ¿¡¼ °ñμđ¿À,¡ Àç»ýÇÒ μđ½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄ¡,¡ ¼±ÄÃÇÕ'Ï Û.

ÀüÃ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶SÀÇ È,é Á¾È¾°ñ(¼ö/Æð Å©±â ´ë ¼öÁ÷ Å©±â),! ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» Èº¼°ÈÇĬ,é ÀüÃ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶S °ñμδ¿À μå¶óÀì·ö¿;¼ ÃÖÀûÀÇ ÇØ»όμμ,ι °άΆπÇÒ  
¼ö ÄÖ½ÄĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» Èº¼ºÈÇĬ,é ¿À¹ö·¹Àì ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀìÁöÀÇ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ¿¬ºáÇĬ¿© ÀüÃ¼ È,é ÀâÄ¡ÀÇ  
ÁÜ ¿ä¼Öμμ μ¿½Ã¿¡ Á¡¾¡ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĬÜ.

Àì ´ÜÃß,¡ Å¬,ÇĬ,é TwinView °¹»ç ,ðµåÀÇ °í±º °ñµð¿À ±â´É¿i ¾×¼¼¼½°ÇÒ ¼÷ö ÀÖ½ÀĬŮ. Àì ±â´É¿i ¾×¼¼¼½°ÇĬ·Á,é ÇöÀÇ °¹»ç ,ðµå°i Ē°¼°ÈµÇ¾¼î ÀÖ¾î¾¼ß ÇŒĬŮ.



Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĭ,é ¿À¹ö·¹Àì ¼ÒÇÁÆ®¿p¾î¿¿¼ ¹ö½°,¶½°Áĭ,ĭ »ç¿ëÇĭ°Ô µĚ´ĭ Û. ÀìĭÁö ¼Ô»óÀì³ª  
°ñµð¿À ÀìĭÁö°ĭ ÀüÇô Ç¥½ÃµÇÁö ¾ĒĒ µĭ °ñµð¿À Àç»ý ¹®Áĭ°ĭ ÀÖÀ» ¶§,ĭ Áĭ¿ÜÇĭ°ĭĒĒ Àì ¿É¼ÇÀ°  
¼±ÃÃÇĭÁö ¾ĒĒĒ °ĭÀì ÁÁ½À´ĭ Û.

¼±ÄÃÇÑ °ñμδζÀ ¾ĩ δÁÍ¿Í ÇÔ²² »çζεçĩˆÂ ,δˆıÁÍ ÀˆÇüÀ» Ç¥½ÄÇÕˆıÜ.

Àì ,đ'íÁí¿ì ´ëÇÑ ÀåÄì¿ì µå¶óÀì¹ö µî·Ĭ Áºº,,! Ç¥½ÃÇĬ·Á,é Àì ¹öÆ°À» Å¬, ¯ÇĬ½Ê½½Ã¿À.

Àì ,đ'ĩÁí¿i »ç¿ëÇÒ ¼ô ÀÖ´Â Àç»ý·üÀ» ³a¿ÇÕ'ĩ'Ù. Àç»ý·üÀì ³ôÀ»¼ô·ĩ È,éÀÇ ÇÃ,®Ä¿ Çö»óÀì  
°¼ÔμĚ'ĩ'Ù.

Àç»ý °óμμ ¾Æ·i¿i ³a¿À´Â ,ñ·İ¿i ,đ´İÁÍ¿i¼ Áö¿ØÇİÁö ¾Ê´Â ,đµå,İ Æ÷ÇÔÇÒ °ÍÂÎÁöÀÇ ¿©ŋ,İ  
ÁöÁ±ÇÕ´İÙ. ,đ´İÁÍ¿i °İÂûÇÕÇŇ ,đµå,İ ¼±ÄÃÇİ,é ½É°¢ÇŇ µđ½°ÇÃ·¹À ¹@Á,İ ¾ß±âÇÒ ¼ö ÄÖÀ,,ç  
Çİµå¿p¾ı°i ¼Ö»óµÉ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ç;¼ ¼±ÄÃÇŃ ÇÈ¼ç Æ÷,Ëç; »óü¾ØÀì OpenGL μάŋóÀ¹öç;¼ 16  
°ñÆ® ±íÀì ¹öÆÛ,ĭ »ççëÇĭ°Ô μĚ´ĭÛ.  
Àì,°Ô Çĭ,é ±íÀì ¹öÆÛÀÇ Á±Đμμ°ĭ °¼ÒÇĭĤ Â ´ë½Å ±íÀì ¹öÆÛ ÆÊ±âÈ ¹× ÀÛμç ¼⁴°ÉÀì Çâ»óμĚ´ĭÛ.

Àì ĸÉ¼ÇÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,é OpenGLĸi¼´Â Windows2000 °í±P´ÙÁß,đ'İÁí ±â´ÉÀ» »çĸëÇÕ'Ũ.

¾ŋ² μδ½°ÇÃ·¹Àìçì ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ ç ÞÂÊ »ó'Ü ±,¼®À» Æ÷ÇÔÇìμμ·İ ¼±ÁÃÇì·Á,é Àì çÉ¼ÇÀ»  
»ççèÇì½Ê½ÃçÀ. Àì çÉ¼ÇÀÇ °ìÀå °Đ,íÇŇ Èç °ú'Â ,đ'İÁÍ Àì¹ÁðÀÇ ÀŠÄì,ì ±³Á¼Çì'Â °ÍÀÔ'İ'Ù.



ÇöÀç TwinView μð½°ÇÃ·¹Àì,ì, ðμî Ç¥½ÃÇÕ´í'Ù. Çĩ³ª Àì»óÀÇ ÀåÄj°i ç¬°áμÇ¾⁄⁄î ÀÖ°í Ç¥ÁØ ÀìçÜÀÇ  
,ðμå·î ÀüÈ⁻ÇÑ °æçì, ¾⁄⁄î² μð½°ÇÃ·¹Àì,ì ÇöÀç μð½°ÇÃ·¹Àì·î ÁðÁμÇÒÁð ¼±ÅÃÇÕ´í'Ù.

ÄÁÆ®·Ñçî¼,ð´İÁí ±×·iÇÈÀ» Á÷Áϕ Å¬,⁻Çİç© ÇØ´ç ±×·iÇÈÀ» ÇöÀç μð½°ÇÃ·¹Àì·î ¼±ÅÃÇÒ ¼⁄⁄öμμ  
ÀÖ½Ä´í'Ù.

ÇöÀç μđ½°ÇÃ·¹Àìçì »ççëμÈ Ãâ·Â ÀâÄìçÍ °ü·ÃÇİç© »ð·Î ¼⁴³Á¤À» Çİ°Å³ª ¼⁴³Á¤À» °⁻°æÇİ·Á,é Àì  
‘ÜÃß,İ Å¬,⁻Çİ½Ê½ÃçÀ.

Àìμζ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ççëÇĬ,é ½ÇÁ! ¹ÙÁÁÈ,é çμçªçĭ ´ëÇØ ¼¼ ¼ö ÀÖ´Â È,é çμçªÀÇ Å©±â,! ¼¼³Á⌘ÇÒ  
¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Ù. Àì ÄÁÆ®·ÑÀº ÄĬ¹ÝÀûÀ,·Ĭ ,ð´ĬĬĬ, Æò,é ÆÐ³Ĭ ¶Ç´Â TVçĭ Ç¥½ÃÇÒ ¼ö ÀÖ´Â °Íº,´Ù ´ð  
Å« ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÕ´Ĭ´Ù.

Àì °ñμð¿À ¾í ðÁí¿ì ¿¬°ámÈ ðμς μð½°ÇÃ·¹Àì¿ì °Ë»ðÇÏ·Á,é Àì ¹ð/Æ°À» Å¬,¬ÇÏ½Ê½Ã¿À. Áì¾íÆÇÀ»  
¿¬ ÈÃ μð½°ÇÃ·¹Àì¿ì ¿¬°áÇÑ °æ¿ì¿ì´Â Àì ±â´ÉÀ» »ç¿èÇÏ½Ê½Ã¿À.

°ˆˆÁöμÇÁö ¾ÊÀ° °,Á¶ μð½°ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ,ð´İÁİ,| ¿¬°áÇÑ °æ¿ì¿ì´Â Àì »óÀÚ,| ¼±ÅÃÇİ½Ê½Ã¿À.  
Àì ±â´ÉÀ° ¿À·ιμÈ ,ð´İÁİ³ª BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°áμÈ ,ð´İÁİ¿ì À¯¿ëÇÕ´İ´Ù.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾ĩ ðÁÍ¿¡ ´ëÇÑ Áº,¿¡ ¾×¹¼¹¼½°Çİ·Á,é Å¬, ¯Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·jÇÈ ¾ĩ ðÁÍÀÇ Ãß°j ±â´É¿j ¾×¼¼¼½°Çİ·Á,é Å¬,Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·iÇÈ ¾4ĩ ðÁÍ¿i ´ëÇÑ ÃÖ½Å Áº°,¿Í µå¶óÀì¹ö,| ±,Çĩ±â À§ÇØ NVIDIA À¶»çÀìÆ®¿i  
¾4×¹⁄4¹⁄4¹⁄2ºÇİ·Á,é Å¬,¬Çİ¹⁄2Ê¹⁄2Ã¿À.



Àì Áº,¿í Â ÇöÀç ¼±ÃµÇ¾î ÆÖ´Â ±×·jÇÈ ¾ĩ ðÁÍÀÇ Çĩµå¿p¾îÀû Ãø,éÀì ÀÚ¼¼¼È÷ ¼³,íµÇ¾î  
ÀÖ½Ä´Û.

Àì Áº,¿í Â Àü¹ÝÀûÀî ±×·¡ÇÈ ¼⁰´É¿¡ ¿µÇâÀ» ÁÙ ¼⁰ ÆÖ´Â ½Ã½²°ÅÛ °ü·Ã Ãø,éÀì ÀÚ¼⁴¼⁴È÷  
¼⁴³,íµÇ¾⁴ì ÆÖ½²À´Û.

Àì Ç¥ Â NVIDIA ±â¹Ý ±×·jÇÈ ¾ĩđĂÍ¿j¼ ÇöÀç »ç¿ë ÁßÀî ÆÄÄĬ ¹× °ü·Ã ¹öÀü Áº°, ħ·İÀÔĬÛ.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ÿ,® ¼³Á▣ ÆäÀìÁö,¡ ÅëÇØ ´ÙÁß μð½°ÇÃ·¹ÀìÍ ¹ÙÁÁÈ,é¿¡ °¢ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡ μû¶ó  
ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À» ¹èÄ¡ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Ù.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°; ÇöÀç °ü,®Çİ´Â ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ,ñ·İÀÔ´İ´Ù. ,ñ·İ¿|¼ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼4³Á¤À»  
±,¼4ºÇÒ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ¼4±ÁÃÇİ½Ê½Ã¿À. ¿À,¥ÂÊÀÇ "Ãß°;" 1× "Á!°Â" ´ÜÃß,| »ç¿ëÇİ¿© ,ñ·İÀ»  
¼4öÁ¤Çİ½Ê½Ã¿À.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°i °ü,®ÇĭÂ ÂÀĸëÇÁ·Î±×·¥ ,ñ·Ĭĸi »ō·Îĸî ÂÀĸëÇÁ·Î±×·¥À» Ãß°iÇĭ·Á,é Àì ´ÜÃß,!  
´©,£½Ê½ÃĸÀ.

1ÙĀĀÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®Çĭ Ā ĀÀĸëÇĀĀĭ±×·Ÿ ,ñĭĭĸj¼ ÇöÀç ¼±ĀĀμÈ ĀÀĸëÇĀĀĭ±×·ŸĀ» »èĀĭÇĭĀĀĀĀ Āĭ  
'ÜĀĀ,ĭ'©,£½Ē½ĀĸĀ.

ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥,ñ·İç<sub>i</sub><sup>¼</sup>ÀüÃ<sup>¼</sup>Ç×,ñÀ»»èÁ!Çİ·Á,éÀì´ÜÃß,<sub>i</sub>´©,£½Ê½ÃçÀ.  
°æ°í: Àì´ÜÃß,<sub>i</sub>»ççëÇİ,éÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ç<sub>i</sub><sup>¼</sup>³ÁσÇÑ,ðμç<sup>³</sup>»çëÀìÀç<sup>¼</sup>³ÁσμË´İ´Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇİ,é ÁöÁ▯ÇÑ μð½°ÇÃ·¹Àì¿¼ Ç×»ó ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢Àì ½ÃÀÛμĚŦÛ.

"È,é 1øÈ£¿i¼ Ç×»ó Àì ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇÑ °æ¿ì, Àì ÇÊµã¿i¼ ÇöÀç ¼±ÅÃÇÑ  
ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ½ÃÀÛÇÒ µð½°ÇÃ·¹Àì(ð´ÎÁÍ),! ÁðÁµÇÕ´ÏÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇÑ °æçì, ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ´Â ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ Ã¢ÀÇ Å©±âçÍ ÀSÄi,l °è¼Ó ÃßÀûÇÕ´İ  
´Ù. ´ÙÀ½çj ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥À» ½ÃÀÛÇİ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ´Â ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À» ÀìÀüçj ÀúÀâÇØ  
³ðÀ° Å©±âçÍ ÀSÄi·Î<sup>01±</sup>,ÇÕ´İ´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĬ,é ´ÙÁß μδ½ºÇÃ.¹ÀìÀÇ ÀüÃ¼ ¹ÙÅÁÈ,éÀì ¾Æ´Ĭłó ÇðÀç »ççë ÁßÀĤ È,éçì  
ÀÀçëÇÁ.Î±×.¥ ÃϕÀĬ ÃŒ´ëÈμÇ¾Ĥ ÅçöÁý´ĬÙ.

°μμ·î ,í,íμÈ ÀÀçëÇÁ·î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éçí¼ Àì ÀÀçëÇÁ·î±×·¥À» ½ÃÀÛÇï·Á,é Àì çÉ¼ÇÀ»  
¼±ÁÃÇï½Ê½ÃçÀ.

ç¹,| μέ,é, ±âº» Windows ¹ÙÁÁÈ,é ÀìçÜçí °μμ·î Ãßº; À¥ °ê¶óçìÀúçë ¹ÙÁÁÈ,é, ÀüÀÚçìÆí ÀÐ±âçë  
¹ÙÁÁÈ,éÀ» ÀÛ¼ºÇÒ ¼ö ÀÖ½Á'Û.

°μμÀÇ ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,é Àì,§À» ç©±âçì ÀÔ·ÂÇİ½Ê½ÃçÀ. μα·Ó ´Ùçî ´ÜÃß,| »ççëÇİç© ´Ù,¥  
ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥çì ´ëÇØ Àì¹ì ÀÛ¼°ÇÑ ¹ÙÁÁÈ,éçì¼ ¼±ÁÃÇÒ ¼öμμ ÀÖ½À´İ´Ù.

Àì ÇÊμα´Â "°μμÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éçì¼ Àì ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" çÉ¼ÇÀ» ¼±ÁÃÇÑ °æçìçì,, »ççëÇØ ¼ö  
ÀÖ½À´İ´Ù.

'ÜÃàÂ° ÆäÀìÁö,! ÅèÇØ ¹ÙÅÁÈ,éç¡¼ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ Ã¢ ¹èÄ¡,| °ü,®ÇĬ Âμ¥ »ççèÇĬ Â "ÜÃàÂ°"  
 Á¶ÇÕÀ» »ççèÀÚ Á▯ÀÇÇÒ ¼ð ÆÖ½À'ŸÙ.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ççëÇĬ,é ÇöÀç »ççë ÁßÀĬ(ÁöÁµÈ) ÃçÀì ´Ù,¥,ð´ĬÁĬÀÇ ÇØ´ç ÀšÄĬ·Ĭ çÅ°ÜÁý´Ĭ´Ù.



Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¿ëÇĬ,é ÇöÀç »ç¿ë ÁßÀĤ ÀÀ¿ëÇÁ·Ĥ±×·¥Àì Ç¥½ÃµÇ´Â µð½°ÇÃ·¹ÀìÀÇ ,ðµç Ã¢Àì ´Ù,¥  
µð½°ÇÃ·¹Àì·Ĥ ¿Å°ÜÁýĬ´Ù.

Àì Å° ÁŦÇÕÀ° ,ðμç ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ ÃϕÀ» ,Ŧçì½° Æ÷ÀÎÁí°; ÀÖ´Â μð½°ÇÃ·¹Àì·Î çÅ±é´ŦÛ.

´ÙÁß ÀÀ¸ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀì È°¼° »óÂÂÂÎ °æ¸ì Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¸ëÇÌ,é ÇöÀçÀÇ ¹ÙÁÁÈ,é¸ì¼  
 ´Ù,¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀ,·Î ÀüÈ¬μĒ´Ù. Àì Å° Á¶ÇÕÀ» ¹Ý¹ÇØ¼ »ç¸ëÇÌ,é È°¼°ÈμÈ ÀÀ¸ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,é  
 ,ñ·ÍÀ» ¼øÈ¬ÇÕ´Ù.

ÀüÃ¼¼³Á⬢ ÆäÀìÁöçí´Â¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ¹× ÀìÀÇ ,ðμç ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ Ã³,®¹æ¹ýçí´ëÇÑ ÀüÃ¼¼ÀûÂî  
çÉ¼¼ÇÀì ÀÖ½À´Û.

ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥À» "ÀüÃ¼ ¹ÙĀĀĒ,é"À,·Î ÃÖ´ĕĒÇĭμμ·Ĭ ¼±ĀÃÇĬ,é ³ªÁßçĭ ´ÙÁß,đ´ĬĀĬ·Î È®ÀåÇøμμ Ē-  
,éÀĬ ÀüÃ¼ ¹ÙĀĀĒ,éçĭ ÃçöÁý´Ĭ´Ù.

ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥À» "ÇöÀç Ē,é"À,·Î ÃÖ´ĕĒÇĭμμ·Ĭ ¼±ĀÃÇĬ,é ±â»ÀûÀ,·Î ±âÁ,çĭ »ççĕÇĬ´ø Ē,éÀ,·Î,,  
ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥ÀĬ °ıμæ ÃçöÁý´Ĭ´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é "NVIDIA ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ" ÇĬÀŠ ,ᐁ°°ᵢ ,ðμç »óÀŠ .¹°§ ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥ ÃϕÀÇ  
½Ã½°ÃÛ ,ᐁ°çᵢ Ãß°ᵢμĚ´ĬÛ. Àì ÇĬÀŠ ,ᐁ°°,Ĭ »ççĕÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ÁĬ¼ĬÆÇÀ» çÁð ¾Ê°ᵢμμ °ü,£°ᵢ  
½±°Ö ,ðμç ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ±â´Éçᵢ ¾×¼¼¼½°ÇÖ ¼ð ÀÖ½À´ĬÛ.

ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥ ÃϕÀÇ ½Ã½°ÃÛ ,ᐁ°° Â Ãϕ Ç¥½Ã(ÁĬ,ñ Ç¥½ÃÃÛ),Ĭ ,¶çĬ½° çÀ,¥ÂÊ ´ÜÃß·Î Å¬,¬ÇĬ°Ã³ª  
Ãϕ Ç¥½Ã çᐁÂÊ ³ᵢçᵢ ÀÖ´Â ÀÛÀ° ÀÀçĕÇÁ·Î±×·¥ ¾ÆÀĬÄÜÀ» Å¬,¬ÇĬç© ¾×¼¼¼½°ÇÖ ¼ð ÀÖ½À´ĬÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇì,é ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°ì ÇÑ È,é¿ì ,Â°Ô ÆË¾÷ À\$Äì,ì ´Ù½Ã ÁöÁ¤Çĭ¹Ç·Î »óÀ\$ .¹\$  
ÆË¾÷ Ä¢Àì μî °³ Àì»óÀÇ ,đ´İÄÍ·Î È®ÀåμÇ°Â³ª³ª´©¾îÁöÁö ¾Ê½À´ĭÙ.

Àü ½Ã½°ÂÛ ÆË¾÷ Ã¢Àì Ç×»ó ¼±ÅÃÇÑ È,éÀÇ Áß¾Ó¿i ¿Àμμ·İ Çİ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»  
¼±ÅÃÇİ½Ê½Ã¿À.



ÆË¼÷ Æ¢À» Áß¼Ó¿¡ ¢ð°íÀÚ ÇĬ`Â ,ð`İĂÍ,İ ¼±ÄÃÇİ½Ê½Ã¿À. Àì ÇÊµǎ´Â "È,é ¹ØÈÈ¿¡¼ Äü ½Ã½ºẢŨ  
ÆË¼÷ Áß¼ÓÈ" ´ÜÃß,İ ¼±ÄÃÇŃ °æ¿ì¿ì,, »ç¿èÇÒ ¼ø ÀŒ½À´İŨ.

Àì ¿É¼ÇÀ° Àü ½Ã½°ÂÛ ÆË¾÷ Ã¢(‘ÙÁß ,đ‘İĀİ¿; °ÉĂĂ ÀÖÀ½)À» ,¶¿ì½° Ä¿¼°; ÀÖ´Â µđ½°ÇĂ.¹ÀÌÇ  
Áß¾Ó¿; ¿Àµµ.İ ÇÕ‘İ’Ù. Àİ´Â ÆË¾÷ Ã¢À» ÇöÀç °,°í ÀÖ´Â µđ½°ÇĂ.¹Àì¿; ¿Àµµ.İ Çİ´Â °ÍÀÔ‘İ’Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ° ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢Àì ½ÃÀÛμÈ È,é°ú °°À° È,éçì ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ ÆË¾÷ Ã¢À» À¯ÁöÇÕŒ'Û.  
ÆË¾÷Àì 'Ù,¥,đ'İÁİçì Ç¥½ÃμÇ´Â °æçì, ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÁÚ´Â Àì,ì ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢ÀÇ μđ½°ÇÃ·¹Àìçì  
,Â°Ô Àìμç½Ãμ'Û.

±â°» ¹ÜÅÁÈ,é °ü,®ÀÚ ÀüÃ¼ ¼³Á°°ú ´ÜÃàÅ°,| °¹±,Çĭ·Á,é Àì ´ÜÃß,| ´©,£½Ê½Ã¿À.

Âü°í: Àì´Â ÂÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ÆäÀìÁö¿ĭ¼ ¼³Á°ÇÑ ÂÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥°° »¿¿ëÀÚ Á°ÀÇ °ª¿ĭ´Â ¿μÇâÀ»  
¹ĬÄĭÁö ¾Ê½À´ĬÚ.

1ÙÄÁÈ,é °ü,®ÀÚ ¼³Á▯ÀÇ °°æ»çÇ×À» ,đμÎ Àû¿ëÇİ·Á,é "È®ÀÎ" ´ÜÃß,¡ ´©,¥ ´ÙÀ½ Á!¾îÆÇ Ã¢À»  
´ÝÀ,½É½Ã¿À.

°¯æ»çÇ×À» ÀúÀâÇĬ°Å³ª ÀûĴëÇĬÁö ¾Ē°ĭ ¹ÜÅÁÈ,é °ü,©ÀÚ ÁĬ¾ĬÆÇ ÃϕÀ» ´ÝÀ,·Á,é "Ãë¼Ò" ´ÜÃß,Ĭ  
´©,£½Ē½ÃĴÀ.

°æ°ĭ: °¯æÇÑ ,ðμç ¼³Á▯ÀĬ ¹«½ÃμĚ´ĬÙ.

¼³Á¤ ººæ»çÇ×À» ,ðµĭ ÀûçëÇĩ°í ÀúÀåÇĩ·Á,é "Àûçë" ´ÜÃß,ĭ ´©,£°í ¹ÜÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áĭ¼ĭÆÇ Ã¢Àº ç-  
·Á ÀÖ´Â »óÃÃ·ĭ µĭ½Ê½ÃçÀ.

Àì´ëÈ »óÀÚ¿¼¹ÙÄÄË,é °ü,®ÀÚ¿¼ °ü,®ÇÒ »ð·Î¿ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ¼±ÄÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Ù.



Àì Â ÇöÀç ¹ÙÄÁÈ,éçì¼ ½ÇÇà ÁßÂî ÄÄçëÇÁ·î±×·¥,ñ·îÄÔ´Û. ,ñ·îçì¼ ÄÄçëÇÁ·î±×·¥À» ¼±ÄÃÇï°Ä³ª  
"Ä½»ö" ´ÜÃß,ì ´·´Ü,¥ ÄÄçëÇÁ·î±×·¥(ç¹,ì µé,é ÇöÀç ½ÇÇà ÁßÄîÄö ¾ÊÀ° ´Ü,¥ ÇÁ·î±×·¥)Ä»  
ÄöÄ±ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÛÜ.

1ÙÄÁÈ,é °ü,®ÀÚ¿;¼ °ü,®ÇÒ Windows ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÃÇÒ ¼ö ÄÖ´Â ÆÄÄÍ´ëÈ »óÄÚ,| ¿·Á,é  
Äì´ÜÃß,|´©,£½Ê½Ã¿Ä.

¼±ÄÃÇŃ ÇÁ·Î±×·¥ ÆÄÄÏÄ» ¹ÜÄÁÈ,é °ü,®ÄÚ¿¡¼ °ü,®ÇÒ »ð·Î¿Î ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä,·Î »ç¿ëÇÏ·Ä,é Àì  
´ÜÄß,¡ ´©,£½Ê½Ã¿Ä.

Áö±Ý ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ¼±ÅÃÇİÁö ¾ÊÀ,·Á,é ÀÌ ´ÜÃß,İ´©,£½Ê½Ã¿À. ¼³Á¤Àì ººæµÇÁö ¾Êºí »ð  
ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥´èÊ»óÀÚº;´ÝÈüİ´Ù.

Àì´ëÈ»óÀÚ¿i¼´Â »ð ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¹ÙÂÁÈ,éÀÇ Àì,§À» ÀÔ·ÂÇÒ¼ö ÀÖ½À´ŦÙ.

ç©±âç¡ »ð ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ ºÙĀĀĒ,éÀÇ ÀÌ,ſÀ» ÀÔ·ÂÇî½Ē½ÃçÀ. ´Ù,¥ ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ç¡ ÁöÁ▯ÇŇ  
ºÙĀĀĒ,é ÀÌ,ſ Áßç¡¼ ¼±ĀĀÇØμμ μĒ´Ų.

ç¹,¡ μέ¾î, À¥ °ēŋόçìÀú,¡ "Web", ÀüÀÚçìÆí ÇÁ·Î±×·¥À» "Mail" μîÀ,·Î ÀÔ·ÂÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ų. ºÙĀĀĒ,é  
°ü,®ÀÚ "´ÜĀàĀ°" ±â´ÉÀ» »ççëÇĬ,é ç©·Ē ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ ºÙĀĀĒ,é »çÀìç¡¼ ÄüĒÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ų.

1ÙÁÁÈ,éÀÇ »õ Àì,şÀ» Àû¿ëÇĬ·Á,é "È®ÀĦ" ´ÜÃß,Ĭ ´©,£½Ê½Ã¿À. À¯È¿ÇÑ 1ÙÁÁÈ,é Àì,şÀ»  
ÀÔ·ÂÇØ¾¼ß ÀĬ ´ÜÃß,Ĭ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½ÀĦ Û.

Áö±Ý ºÛÁÁÈ,é Àì,§À» ÀÔ·ÂÇĬÁö ¾ÊÀ,·Á,é "Ãë¼Ò" ´ÛÃß,Ĭ´©,£½Ê½Ã¿À.



Àì Å° ÁŦÇÕÀ° Àï·ÃÀÇ µ¿È»ó ¼ö·Å Á÷»ç°ŦÇüÀ» Æ®®,®°ÅÇİ¿© ,Ŧ¿ì½° Ä¿¼ÀÇ À§Ä¡,İ ÁöÁ▯ÇÒ ¼ö  
ÀÖ½À'İÛ.

,ŦŦi½°·Î È,éÀ» μå·i±×ÇİŦ© ÀìμŦÇÒ ŦŦ ÇÑ È,éÀì³ª ´Ù,¥ È,éÀ,·Î ÃϕÀ» ÀüÃ¼ ÀìμŦ½ÃÅ°·Á,é Àì  
ŦÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇİ½Ê½ÃŦÀ.

Àì·ÇÑ ¿É¼ÇµéÀ° ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ¹× ÀÛ¾÷ ÀüÈ- Ã¢ ÀÛµ¿°ú °°À° Windows Å¬¶óÀ¾ðÆ®  
¼¼¼ÇÀÇ »¿¿èÀÚ ÀÎÁÆäÀ½° ¿ä¼Ò¿¿ ¿µÇâÀ» ¼Ä¬¿Û.

ÇöÀçÀÇ TwinView ±¼°¿i μû¶ó Á⌘È®Çï°Ô Áß¾Ó¿i ÀšÄiÇÑ ´ěÃ¼ ÀÛ¾÷ ÀüÈ⁻ ÃϕÀ» È°¼°ÈÇï·Á,é  
Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇï½Ê½Ã¿À. ±×·⁻,é ´Ù,¥ ¹ÜÄÁÈ,éÀÇ ÀÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ »çÀì¿i¼ ÀüÈ⁻ μË´ïÙ.  
Alt+Tab Å°,¡ ´©,£,é ÀÛ¾÷ ÀüÈ⁻ ÃϕÀì È°¼°ÈμË´ïÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» Áí°ËÇİ¿© ¼±ÅÃÇÑ ,đ'İÁÍ¿İ ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ ÃϕÀì Ç×»ó <sup>3a</sup>Å, <sup>3-</sup>¼ö ÀÖμμ·İ ÁöÁϣİ½Ê½Ã¿À.

ÀÛ¼÷ ÀüÈ¯ Ã¢Àì Ç¥½ÃµÉ ,đ'İĂÍ,| ¼±ÅÃÇİ½Ê½Ã¿À. ÇöÀç È°¼°ÈµÇ¾î ÀÖ'Â ,đ'İĂÍ,, ¼±ÅÃÇÒ ¼ö  
ÀÖ½À'İ'Û.

ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙÀì ´ÜÀï,đ´İÄÍç; ³aÄ, ³aµµ·İ ÁöÁ¤Çİ·Á,é, Áĩ ç©·¯,đ´İÄÍç; ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙÀì ³aÄ, ³aÁö  
¾ÄÊµµ·İ Çİ·Á,é Àì çÉ¼ÇÀ» ¼4±ÄÃÇİ½Ê½ÃçÀ.

Àì ¿É¼ÇÀ° ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ¿ì¼ ,p½ÃÁö ´ëÈ »óÀÚ¿Í ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ´ëÈ »óÀÚ,| Æ÷ÇÔÇÑ ÆË¾÷  
Ã¢ÀÇ À§Ä¿¿¹ ¹èÄ¿,| ¾¶¶»°Ô °ü,®ÇÒÁö °áÁ±ÇÕ´´Ù.



ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇİ·Á,é Àì ÇÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇİ½Ê½ÃÇÀ. ÁÜ ±â´ÉÀ» »ÇÇèÇİ,é ,¶Çì½° ÄÇ¼°; ÀÖ´Â  
°İ°ĐÀ» È®´èÇİÇ© Çİ³ªÀÇ ,đ´İÁÍÇ;¼ ¼¼ ¼¼ö ÀÖ½Á´İ´Ù. È®´èµÈ È,éÀ° ,¶Çì½° ÄÇ¼ ¹Y´èÆÍÀÇ ,đ´İÁÍÇ;  
³ªÀ, ³³´İ´Ù. ,¶Çì½° ÄÇ¼,| ,đ´İÁÍ ¹Y´èÆÍÀ,·Î ÇÅ±â,é È®´èµÈ È,éÀì ´Ù,¥ ,đ´İÁÍ·Î ÀÜµÇ ÀüÈµÈ´İ´Ù.

ÁÜ ±â´ÉÀ° Ç©·<sup>−</sup> ,đ´İÁÍ°; Ç¬°áµÇ¾â ÀÖ°í ¼öÆò ¶Ç´Â ¼öÁ÷ È®Àâ ,đµâ,| ¼±ÅÃÇÑ °æÇìÇ;.,  
ÀÜµÇÇÖ´İ´Ù.

ÇÊĀÍ(°, °E) ½°ÄÉĀĬ,μĀ» »ççëÇĬç© È®'ëÇĬ·Á,é Àì çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ½Ê½ÃçÀ.

ÁÜ ±â´É Á¡¾¼½Ã ´ÙÀ½ ´ÜÃàÀ°,¡ »ç¿ëÇĩ½Ê½Ã¿À. ““ÜÃàÀ°” ÅÇÀÇ ´ÜÃàÀ°·Î ÇÊµã,¡ Å¬,¬Çĩ¿©  
´ÜÃàÀ°,¡ ¼³Á¤ÇÑ ´ÙÀ½ ¼±ÅÃÇÑ Å° Á¶ÇÕÀ»´©,£½Ê½Ã¿À.

Âü°í: "ÁÜ" ¶Ç Â "´ÜÃàÀ°" ÆäÀÌÁö°¡ ¿·ÁÀÖ´Â µ¿¾È¿¡´Â ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÀ°°¡ »ð·Í Á¤ÀÇÇÑ ´ÜÃàÀ°¿Í  
»óÃæµÇÁö ¾Êµµ·Í ´ÜÃàÀ°°¡ °ñÈ°¼°ÊµË´ÍÙ.

Àì ´ÜÃàÂ°Â ÁÜ ±â´ÉÀ» ¿Â ¹× ¿ÀÇÁ·Î ÀüÈ¯ÇÕĬŮ.

Àì ´ÜÃàÂ°Â ÁÜ °,±âÀÇ È®'ë .¹º§À» Áõ°;½ÃÂμ'ŸÙ.

Àì ´ÜÃàÂ°Â ÁÜ °,±âÀÇ È®´ë .¹º§À» °´´¼Ò½ÃÂµ´ÏÙ.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Â ,¶¿ì½°°ì ¿òÁ÷ÀìÁö ¾ÊÀ» ¶S ÃÊ´¿ ÁÜ °,±â°ì ¾÷µ¥ÀìÆ®µ¿´Â Ê½¼ö,¡ Á±ÀÇÇÕ´  
´Ü(ÁÜ °,±â´Â ,¶¿ì½°°ì ¿òÁ÷Àì ¶S,¶´Ü ÀÚµ¿À,·Î ¾÷µ¥ÀìÆ®µÊ´´Ü). Àì Ê½¼ö,¡ Áõ°ì½Ã°,é  
½Ã½°ÁÜÀì³ª ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÀì ÀúÇÎµÊ´Ü´Â Á¿¿ì À¯ÀÇÇÎ½Ê½Ã¿À.

ÀìÆÐ·¬ìĀí´Â ÁÜ °,±â°î ÇÑ ,đ´ĬĀíĸi¼´Ù,¥,đ´ĬĀí·Ĭ ÀüÈ¬µÇ±â Àüĸi ÁöÃ¼µÇ´Â ¹Ð,®ÃÊ ½Ã°ÉÀÔ´ĬÙ.  
Àì·¬ÇÑ ÁöÃ¼ Çö»óÀ° ÁÜ °,±â°î ³ªĀ,³¬,đ´ĬĀíĸi¼,¶ĸì½° Äĸ¼°î Àá±ñ ¾ø¾ĬĀó´Â °æĸì ÁÜ °,±âĸi ,đ  
´ĬĀí°ÉÀÇ “ÆĖÇĬ”Àì »ý±âÁö ¾Ėµµ·Ĭ ÇĬ±â ÀŞÇØ °í¾ĖµÈ °ĬÀÔ´ĬÙ. ÀìÆÐ·¬ìĀí,Ĭ 0À,·Ĭ ¼³Ā◻ÇĬ,é ÁöÃ¼  
Çö»óÀì ³ªĀ,³ªĀö ¾Ė½À´ĬÙ.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇì,é Ctrl/Alt/ShiftÀÇ Å° Á¶ÇÕÀ» ´©,¥ »óÅÂ¿ì¼,¶¿ì½° ÈÙÀ» »ç¿ëÇï¿© Àç°ü,£°Ô  
ÁÜ °,±âÀÇ È®´ë .¹§À» °°æÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ÏÙ.

ÁÜ °,±âÀÇ È®'è .¹SÀ» ººæÇÒ ¶S Ctrl, Alt, Shift Áß ¾¶² Å°,! ´©,¥ »óÂÇ¡¼,¶Ç¡½º ÈÙÀ» »ççëÇÒ  
°ÍÂÍÂö ¼±ÃÃÇ¡½Ê½ÃÇÀ.

´ÜÃàÅ° ÆäÀìÁö,! ÅëÇØ ¹ÜÅÁÈ,éçì¼ ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢ ¹èÄì,| °ü,®ÇĬ Âμ¥ »ççëÇÒ ¨´ÜÃàÅ°"  
Á¶ÇÕÀ» »ççëÀÚ Á¤ÀÇÇÒ ¼ð ÆÖ½À'ĬÙ.

Âü°Ĭ: “ÁÜ” ¶Ç Â “´ÜÃàÅ°” ÆäÀìÁö°Ĭ ç·ÁÀÖ´Â μç¾ÈçĬ´Â ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÅ°°Ĭ »ð·Î Á¤ÀÇÇŃ ´ÜÃàÅ°çĬ  
»óÃæμÇÁö ¾Êμμ·Ĭ ´ÜÃàÅ°°Ĭ °ñÈ°¼°ÊμĬ'ĬÙ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° 3D ÀÀĸëÇÁ·Î±×·¥ĸı¼ ¼ØÆ¼ĸ ȡ,®¼ı½İÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÕ´Ù.  
ÀÀĸëÇÁ·Î±×·¥ĸı¼ ÃÖ´ë ¼°ÉÀ ĸÊĸäÇÑ °æĸİ Àì ĸÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇİ½Ê½ÃĸÀ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° 2x ,đµă,| »çĸëÇĩĀ ¾ØÆ¼ĸ,®¾ĩ½ĬÀ» È°¼°ÈÇÕĩĀ.  
ÀĩĀ 3D ÀÀĸëÇÁ·Î±×·Ÿĸ¼ Çâ»óµÈ ÀìĬÁö Ç°Áú°ú °ĩ¼°ÉÀ» Á!°øÇÕĩĀ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° GeForce3 GPU °èĸĸi¼ »çĸëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ¾ØÆ¼ĸ,®¾î½ì Æ⁻Çã ±â¼úÀ» È°¼°ÈÇÕĬÛ.

Quincunx ¾ØÆ¼ĸ,®¾î½ìÀ° ´À,° 4x AA ,đμåÀÇ Ç°Áú  
À» °ü,¥ ¼°ÉÀÇ 2x AA ,đμå·Ĭ Á!°øÇÕĬÛ.

Àì ¸É¼ÇÀ° 4x ,ðµã,| »ç¸ëÇĭ´Â ¾ØÆ¼¼¸,®¾¼î½ÌÀ» È°¼°ÈÇÕĭ´Ù.  
3D ÀÀ¸ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ Àĭ°ĭ ¼¼°´ÉÀĭ °¼¼ÒµÇ´Â ´ë½Å ÃÖ»óÀÇ ÀĭĭÁö Ç°ÁúÀ» Áĭ°øÇÕĭ´Ù.

ÀÌ ¿É¼ÇÀ°¾ØÆ¼¿®¾¼½ÌÀ» Áö¿øÇÍÂ 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡ °¡Àå ÀûÇÕÇÑ¾ØÆ¼¿®¾¼½Ì¼³Á±À» ÀÚμ¿À,·Î È°¼°ÈÇÕÍÙ.



Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é 3D ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥ ½ÇÇà ½Ã »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ¼¿,®¾î½Ĭ ,đμă,Ĭ Á÷Á¢ ¼±ÅÃÇÒ  
¼ö ÀÖ½ÄĬŮ.

ÄÄÇ»ÁÍÀÇ ÇöÀÇ AGP  $\frac{1}{4}^3$ Áµ¿i ´ëÇÑ Áµº,

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é ±×·¿ÇÈ ¼°ê ½Ã½°ÂÛ¿¿¼ »ç¿ëμÇ´Â AGP ¼Óμμ,| Á÷Á¢ ¼±ÂÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ'Ù.  
¾Ĭ² AGP ¼Óμμ°¿ »ç¿ëμÇ´ÂÁö È®½ÇÇĬÁö ¾Ê´Â °æ¿ì¿í´Â Àì È®ÀĬĬöÀ» ¼±ÂÃÇĬÁö ,Ĭ½Ê½Ã¿À.  
½Ã½°ÂÛ¿¿¼ ÀÚμ¿À,Ĭ ÃÖÀûÀÇ AGP ¼Óμμ,| °áÁ¢ÇÖ´Ĭ'Ù.

±×·iÇÈ¼°ê½Ã½°ÂÛ¿i »ç¿ëÇÒ AGP ¼Óμμ,¡ Á÷Á¢ ¼±ÅÃÇĬ·Á,é ½½¶ŒóÀì õ ÄÁÆ®·ÑÀ»  
Àìμ¿Çĭ½Ê½Ã¿À.

μâ¶óÀì¹õ°j ½Ã½°ÅÛ , Þ, ð, ®, ç, ¼ ÇÒ´çµÈ °ñµðçÀ , Þ, ð, ®, | °ü, ®Çĭ Â ¹æ½ÄÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½ÀĭÛ.

ÇöÀç ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðµåç¡¼ ÁöÁµÈ ¹æ½Ä°ú °øµçÀ·Î »ççëµÉ ½Ã½°ÅÛ ,ᐁ,ð,®ÀÇ çë·®À» ÁöÁµÇÒ  
¼ö ÅÖ½À'ÏÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é "´ÙÀì³a1í" ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,đμå »ç¿ë ½Ã ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ᵑ,đ,® °ü,® ¹æ¹ýÀ»  
ÁöÁᵐÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'Ĭ'Û.

Nvidia PowerMizer, ! »ç¿ëÇİ¿© GPUÀÇ Àü·Â ¼Ò°ñ·®À» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ŧ'Ù. 'ÀýÀü ÃÖ´ëÈ',!  
¼³Á¶Çİ¿© 1èÁÍ,® ¼ö,íÀ» ¿-ÀâÇİ°Á³ª ¼°É ÃÖ´ëÈ' ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÇİ¿© GPUÀÇ ±×·¿ÇÈ ¼°ÉÀ» ÃÖ  
´ë·Î À¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ŧ'Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĬ,é ,ðμç TwinView »ç¿ë °ĭ´É μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭđÄĭ´Â Windows¿ĭ¼ μĭ °³ÀÇ ¼¼·Ĭ´Ù,¥  
μð½°ÇÃ·¹Àì ÄâÄĭÃ³.³ Ç¥½ÄμĒ´ĬÙ. Àĭ´Â´ÙÄĭ ±×·ĭÇÈ ¾ĭđÄĭ·Ĭ Windows¿ĭ¼ Äĭ°øÇĬ´Â È®ÄâÇü  
μ¥½°Ä©Ä¾¼ ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Æĭ,®¼¼°À» Äĭ°øÇÖĬ´ĬÙ. μû¶ó¼ Windows¿ĭ¼ Ä TwinView »ç¿ë °  
ĭ´É GPU,ĭ¼·Ĭ´Ù,¥ μĭ °³ÀÇ ¾ĭđÄĭ·Ĭ Äĭ½ÄÇÖĬ´ĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é ,¶½°Áí°ĭ ´ë»ó¿ĭ ÀĭÂ¥ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÃÖ´ë ¿ăÃ» °¾¼ö,ĭ ÁöÁ¤ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ Û.  
μă¶óÀì½¿ĭ¼ ¿ăÃ» ´ë±â¿ ½üÀš,ĭ ÁöÁ¤ÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ĭ ÇĬ·Â,é "ÀÚμ¿ ¼±ĤÃ"À» ¼±ĤÃÇĬ½Ê½Ã¿À.

»ççëÀÚ Ä¼Äç¼ Àì·ÇÑ ±â´ÉÀì ÁöçøμÇ´Â °æçì, Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĬ,é AGP ÀĬĬÍÆäÀì½°ç¼ ±â·Ĭ  
Ã³,®,Ĭ °ü,£°Ô ¼öÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ° 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ë AGP Ä¼ÄÀÇ ±â·Ï Á¶ÇÕ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ´ÛÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ° 3D·Î °¡¼ÓÈÇİÁö ¾Ê´Â ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥°ú ÇÔ<sup>22</sup> ÀÛμ¿ÇÒ ¶§ ,í·É ¹öÆÛ Ä<sup>31/2</sup>Ã ±â´ÉÀ»  
È°¼°ÈÇÕİ´Û.

OpenGL API¿¼ Áö¿øÇĬÂ ½°Å×.¹¿À »¿¿ëÀ» È°¼°ÈÇŒĬÙ.

OpenGL ÀÀÀÀÇÁ·Î±×·¥ ½ÇÇà ½Ã »ççëµÇ´Â ½ºÅ×·¹¿À ,ðµå,| ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÛÙ.

ÁÂÃø´«°ú çìÃø´«ç¼¼°,ÀìÂ çμ»óÀì¹Ù²ίμμ·ϊ½°Å×·¹çÀ Ãâ·ÂÀ»¹Ù²β´ϊ´Ù.



