

Àì ¸É¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àìíí ¸ì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³ª²ø¶§ »ç¸ëÇÕ´íÙ.

Direct3D¶ð D3D Çìµâ¸þ¾í °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì ¾¼í ðÄí°ì ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)ªª Å×Àìíí Æ÷±×(table fog),! ±,ÇðÇÒ ¼ð ÀÖ´Ù´Å °ÍÀ» ªªÅ,³À´íÙ. Àìíí °ÖÀÓÀ° D3D Çìµâ¸þ¾í ±â´ÉÀ» ÁµÈ®Çí°Ö Á¶È,ÇíÁð ,øÇí´Å »óÅÅ¸ì¼ Å×Àìíí Æ÷±× ±â´ÉÀ» Áð¸øÇÒ ¼ðöµµ ÀÖ½Å´íÙ. Àì ¸É¼ÇÀ» »ç¸ëÇí,é °ÖÀÓÀ» NVidia ±×·ìÇÈ ÇÁ·î¼¹¼¼¼¼¼¼ ¸Ä¹Ù·î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½Å´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° ¼³ÄĬμÈ DirectX ¹òÀü 6 ŋÇ´Â 7¿Ĭ¼ ½ÇÇàÇÒ ¼ð ¾ð½À´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.

Çĩmâçþ¾ĩ°ĩ Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì,ĩ °ÒÀÓ ÇÁ·İ±×·¥çĩ ÇÊçäÇÑ ±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 Çĩmâçþ¾ĩ ±,¾°°ú ÀİĂĩÇÍÁö ¾Ê'Â °æçì ÇÁ·İ±×·¥Àì ½ÇÇàμÇÁö ¾Ê½À'İ'Ù.

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

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

Direct3D<sub>i</sub><sup>1/4</sup> 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¿èÇÁ·Î±x·¥ÀÇ  
¼⁴º´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼⁴ð ÀÖ½À´ÎÛ.

ÇÍÁð,, Àĭ°ĭ ÀÀ¿èÇÁ·Î±x·¥¿;¼¼´Â´¹Ó,Ê ÀÚμ¿ »ý¼⁴ºÀĭ Èº¼⁴ºÈμÇ¾ĭ ÀÖÀ» ¶S È,éÀĭ Á¤»óÀûÀ,·Î ³ªÀ,³ªÀð ¾É´Â ºæ¿ĭº; ÀÖ½À´ÎÛ. Àĭ  
¹@Á,ĭ ÇØºáÇĭ·Á,é Á¤»óÀûÀ,·Î Àĭ¹ĭÁðº; Ç¥½ÃμÉ ¶S±ĭÁð ÀÚμ¿À,·Î »ý¼⁴ºμÇ´Â´¹Ó,Ê ·¹ºSÀ» ³·ÃB½É½Ã¿À. ¹Ó,Ê ·¹ºSÀ» ³·ÃB,é  
ÅØ½ºÃ³ ¹ĭÁ¤·Ã ¶Ç´Â "Seaming" Çð»óÀ» ¾ð¾¼Û ¼⁴ð´Â ÀÖÁð,, Àĭ°ĭ ¼⁴º´ÉÀĭ ÀúÇĭμÉ ¼⁴ð ÀÖ½À´ÎÛ.

ÀÌÁß¼±Çü(Bilinear) ¶Ç·Â 8ÅÇ ÀÌæ¼°(anisotropic) ¹Ó·ÄÇÌ ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼¼Ö ÄÖ½Ä·ÏÙ. ÀÌ·YÀÛÄ, ·Ì ÀÌÁß¼±Çü ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÌ, é ÇÄ·Ì±×¼° ÉÀ ÇÄ»óµÇ°Ì, ÀÌæ¼° ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÌ, é ÀÌ¹ÄÖ, ¹°ÈÄÚ ¹¼¼ ÄÖ½Ä·ÏÙ.

1Ó,Ê LOD(Level of Detail) 1ÙÀì¾4î½º,¡ Á¶Á±ÇÒ ¼4ö ÀÖ½À´ÍÙ.

1ÙÀì¾4î½º¡ 3.¾4ÆÁö,é Àì¹Áö Ç°ÁúÀì Çâ»óμÇ°í, 3δ¾4ÆÁö,é ÇÁ·Î±×·¥ ¼4º´ÉÀì Çâ»óμË´ÍÙ. "ÃÖ°í ÈÁú"¿¡¼4 "ÃÖ°í ¼4º´É"±îÁö »çÀü ¼4³Á±μË 5º¡Áö 1ÙÀì¾4î½ºº ºª Áß Çì³ª,¡ ¼4±ÃÃÇÒ ¼4ö ÀÖ½À´ÍÙ.



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

ÇöÀÇÀÇ ¼³Á¤("Ãß° Direct3D" ´èÈ »óÀÚ¿;¼ ¼⁴³Á¤ÇÑ³»¿è Æ÷ÇÔ)À» »¿¿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» »¿¿èÀÚ Á¤ÀÇ Á¶Á¤À,·Î ÀúÀâÇÎ,é, °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÛÇÎ±â Àú¿; Direct3D È¯°æÀ» ½Ã¼ÔÇÎ°Ô ¼⁴³Á¤ÇÒ ¼⁴ö ÀÖÀ,,Ç °¢ ¿É¼ÇÀ» ÀÎÀÎÀÎ ¼⁴³Á¤ÇÒ ÇÊ¿ä°; ¾⁴⁴½À´ÍÙ.

,ñ·İçı¼¼±ÅµÈ ÇöÀç »ççëÀÚ 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´ÏÙ.

Àì ¸É¼ÇÀ° ÅØ¼¼¸(ÅØ½°ÃÄ ¸ä¼¼Ò)ÀÇ Çĩµä¸þ¼ĩ ÅØ½°ÃÄ ¾ĩµä·¼½ì Ã¼°è,ì °°æÇÕĩ'Ù.

Àì °ªÀ» °°æÇĩ,é ÁªÀÇµÈ ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀì °°æµÈĩ'Ù. ±âª»ªÀ° Direct3D »Ç¾¼Ç¸j µû¶ó 'Ù,,"'ĩ'Ù. Àĩ¶ ¼¼ÒÇÁÆ@¸þ¼ĩ¸j¼¼'Â ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀ» 'Ù,¥ °÷¸j ÁªÀÇÇÕĩ'Ù. Àì¸Í °°À° ÀÀ¸èÇÁ·Î±×·¥À° ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀ» 'Ù½Ã ÁªÀÇÇĩ,é Àì¼Áð ÈÁúÀì Çâ»óµÈĩ'Ù. ½½¶¶óÀìð ÄÁÆ®·ÑÀ» »Ç¸èÇĩ¸© ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀ» ÅØ¼¼¸ »ó'Ù ¸þÂÊ ³ì°ú ÅØ¼¼¸ °j¸îµ¥ »ÇÀì¸j¼¼ Á¶ÀýÇ¶½Ê½Ã¸À.

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

**Åü°ĭ:** 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.

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

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

,ð`ĬĬĬÀÇ ¼ðÁ÷ È,±ĬĸĬ ĬĬĬĭÇÒ ¶§±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,<sup>3a</sup> ½Ã°ĸĬĬ Ĭâ¾ÖĸĬ ĬĭĬĬÁð°ĭ °¥¶óÁó`Â Çð»óĬĬ Ĭĭ¾ĭ<sup>3a</sup> ÈÁúĬĬ ĬúÇĭμÉ ¼ð ÀÖ½À`ĭÙ.



Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇİ,é Æ¯Á D3D ÇÁ·İ±×·¥çİ¼ »ççëμÇ´Â ¾ØÆ¼ç,®¾İ½İÀÇ ¾ÇÀ» °áÁ ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İÙ.

¾ØÆ¼ç,®¾İ½İÀ° 3D °³Ã¼Ç °İÀâÀÚ,®çİ ³aÄ,³a´Ä "°è´Ü" Çö»óÀ» ÃÖ¼ÖÈ½ÃÄ° Â ±â¼ıÀÔ´İÙ. ¾ØÆ¼ç,®¾İ½İÀ» ÀüÇö ÀüçëÇİÄö ¾ÊÀ» ¼öμμ ÀÖ°İ Æ¯Á ÇÁ·İ±×·¥çİ ÃÖ´ëÇÑ »ççëÇÒ ¼öμμ ÀÖ½À´İÙ.

$\frac{3}{4}\emptyset\mathcal{E}^{\frac{1}{4}}\zeta;\textcircled{\scriptsize R}\frac{3}{4}\mathfrak{i}^{\frac{1}{2}}\mathfrak{l}\grave{\mathfrak{A}}\rangle\rangle$  ÄöçøÇİÁð¾Êˆ ÇÁ·İ±×·¥ Áß Äİ°İˆ Â Äİ'ê·İ Ê,éÀİ<sup>3a</sup>Äö¾ÊˆÂ³a°Ö±OÄÇÄÜÄİ Äİ¹İÄö°; Ç¥½ÃµÊ¾Äö  
Äö½ÄİˆÛ. Äİ ÊÉ¼ÇÄÀ° ÄÓÄÇÇØ¼ »ççèÇİ½Ê¹Å¿Ä¿.¾ØÆ¹¼ç;\textcircled{\scriptsize R}\frac{3}{4}\mathfrak{i}^{\frac{1}{2}}\mathfrak{l}\grave{\mathfrak{A}}\rangle\rangle ÄöçøÇİÁð¾ÊˆÂ °ÖÄÓÄİ<sup>3a</sup> ÇÁ·İ±×·¥Ä»»ççèÇØ¼S  
µð½ºÇ¿·¹Äİç;ı¹ÖÄİ!ı»ý±ä,é Äİ ÊÉ¼ÇÄÀ° Åè¼ÖÇİ½Ê¹Å¿Ä¿.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ,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 ÀÔ·Â ÀâÄıÄÇ ÀÄ´â ½Ä°Èĭ ±æ¾ĭÄü,é »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,ĭ ÁÜÀĭ½Ê½Ä¿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» »çžëÇĭ,é ÀìĭÁð ÈÁúÀì ´Ù¼Ò ÀúÇĭμÇÁð,, ÇÁ·ĭ±×·¥¼° ÉÀ° Çâ»óμĒ´ĭ´Ù.

´ë°ĭ°ĐÀÇ °æžì, ÀìĭÁð ÈÁúÀì ´«žĭ ¶ĭ°Ô ÀúÇĭμÇÁð´Â ¾Ê±â ¶ĭ\$®žĭ Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĭž© Çâ»óμĒ ¼°ÉÀ» »çžëÇĭ´Â °ĭÀì ÁÁ½À´ĭ´Ù.

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

Àì ¿É¼ÇÀ° Àï¶ CPU¿¼¼ »Ç¿ëÇí'À °í±p ,í·É¾îÀÇ µâ¶óÀì¹ö Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¶S ¼±ÅÃÇÕ'í'Ù.

Àï¶ CPU'À NVidia ±×·¿ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼¼,¶ °¿¿Çí°í 3D °ÖÀÓÀì³ª ÅÀ¿ëÇÁ·î±×·¥ÀÇ ¼¼°'ÉÀ» Çâ»ó½ÃÅ°'À 3D Åß°¿ ,í·É¾î,¶ Áö¿øÇÕ'í'Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼¼±ÅÃÇí,é µâ¶óÀì¹öÀÇ 3D Åß°¿ ,í·É¾î Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Á'í'Ù. Àì ¿É¼ÇÀ° ¼¼°'É °ñ±³ ¶Ç'À ¼@Á¿ ÇØ°á½Ã À-¿ëÇí°Ö »Ç¿ëÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Á'í'Ù.



Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL μâ¶óÀì±öçì ´eÇÑ ÀúÃ¼ È,é ¼ØÆ¼çϣ,®¼î½ìÀ» Á!¼îÇÕŦŦÙ. 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±ìÁö Ç°ÁúÀ» Á!°øÇÕŦŦÙ.

μãŋóÀì¹ö,¡ ½°Å×.¹¿À ÇÈ½¿/Æ÷,ËÀ,·Î³»°,³¾ ¼⁄⁄ ÆÖ½¿À´ÏÙ. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡¼´Â ½°Å×.¹¿À,¡ »¿¿ëÇÒ ¼⁄⁄ ÆÖÀ,,¿  
½°Å×.¹¿À ¼⁄⁄ÅÁ ±Ù·¡½°,¡ È°¼⁄⁄ÈÇÕ´ÏÙ.

μâ¶óÀì¹ö,ì! ¿À¹ö·¹Àì ÇÈ¼¿Æ÷,ËÄ,·Î³»°,³¾¼¼ö ÀÖ½À´ÏÙ. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ì¼´Â ¿À¹ö·¹Àì,ì »¿¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇİ,é OpenGLÀì Àìæ¼° ÇÊÁÍ,µÀ» »Ç¸ëÇİ¸© Àì¼Áö ÈÁúÀì Çâ»óµË´Û. Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÈ,é ¼°´ÉÀì °¼ÖµÇ  
´Á´ë¼Ä Àì¼Áö Ç°ÁúÁ° Çâ»óµË´Û´Á´ÁÄ» Âü°İÇİ¼É¼Ä¸À.

Àì ±â´ÉÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é, OpenGL μâ¶óÀì¹õ´Â Çĩ³aÀÇ ÈÄ,é¹õÆÛ¿Í Çĩ³aÀÇ ±íÀì¹õÆÛ,ì μ¿ÀĩÇÑ μð½°ÇÄ·¹Àì ÇØ»óμμ·Î ÇÒ´çÇÕ´ÍÛ.

Àì·,°Ô Çĩ,é,¹À° ÄŒÀ» »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 ÄŒ¿ì ÈÄ,é¹õÆÛ¿Í ±íÀì¹õÆÛ,ì ÇÒ´çÇÕ´ÍÛ.

Àì ±â´ÉÄ° ¿©·- ÄŒÀ» »ç¿ëÇĩ´Â OpenGL ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÄ» Çâ»ó½ÄÄ³ ¼ð ÄÖ½Ä´ÍÛ.

¼±ÅÇÑ OpenGL ÅÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ÃÖÀûÀÇ »óÊ²À,Î ¼³Á¤ÇÕ'Û'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,·Î¼³Á¤ÇÒ°æ¸ì, Windows ¹ÙÃÁÈ,é¸ìÇðÀç½ÇÇàµÇ´ÂÃÃ·±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ìÇ×»ó»Ç¸ëµË´ÍÙ.

Ç×»ó16bpp»Ç¸ë(Always use 16bpp)¹×Ç×»ó32bpp»Ç¸ë(Always use 32bpp)À,·Î¼³Á¤ÇÒ°æ¸ì,¹ÙÃÁÈ,é¼³Á¤¸ì°ü°è¼øÀìÁðÁ¤µËÃÃ·±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´íÛ.

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



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

Ç×»ó ¿ÄÇÁ(Always off)·Î ÁðÁðÇĬ,é ,ðμÇ OpenGL ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÄÇ ¼ðÁ÷ μ¿±â°; Ç×»ó °ñÈ°¼°ÈμÉ´´Ù.

±â°»ÄûÄ,·Î ¿ÄÇÁ(Off by default)·Î ÁðÁðÇĬ,é ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ì¼¼ Æ¯°È÷ È°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇĬÁð ¾È´Â ÇŇ ¼ðÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÉ´´Ù.

±â°»ÄûÄ,·Î ¿Ä(On by default)Ä,·Î ÁðÁðÇĬ,é ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ì¼¼ Æ¯°È÷ °ñÈ°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇĬÁð ¾È´Â ÇŇ ¼ðÁ÷ μ¿±â°; ÌÈ°¼°ÈμÉ´´Ù.

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 ¼¼ö ÀÖÀ,,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» Àì¿ëÇĬ´Ä °ÖÄÓÄĬ ,ð´ĬÄĬ¿Ĭ ³Ê¹« ¾ĬµÓ°Ö 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 »ö»ó ±,°Ð ¹× °μμ,í ¼¼¼±ÐÇĩ°Ô Á!¾íÇÒ ¼ö ÀÖÄ,¹Ç·Î ,ðμç ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿í¼ Àì¹/Áð°í °,´Ù ¹à°í ¼±,ίÇĩ°Ô Ç¥½ÄμĚ´ÍÙ.

ÄÃ· ¯ ¯¼±ÀÇ ½Ã°¢Àú ÀçÇö. ´ë°ñ, ¹à±â, °°, ¶, ! Á¶ÀýÇĬ, é Àì ¯¼±Àì ½Ç½Ã°£À, ·î ¯°æµËĬ'Ù.

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é Windows° ĨÀç½ÄÄÛµÉ ¶§ »ç¸èÀÚ° ĨÀĬü¸ Ĩ¼³ÁµÇÑ ÄÃ· Á¶ĬÀý »çÇ×ÀĬ ÀÚµ¸ °±,µËĬ'Û.  
**Âü°ĭ:**    ³×Æ®¸öÅ©¸ ĸ¬°áµÇ¾ĭ ÄÖ'Â ÄÄÇ»ÁĬ'Â Windows¸ ĨĬ±×¸Â ÇÑ 'ÛÄ½ ÄÃ·° ĨÁ¶ĬÀýµËĬ'Û.

ÀúÀâµÈ »ççèÀÚ Á⬢ÀÇ ÄÃ·<sup>−</sup>¼³Á⬢,ñ·İÀÔ´İ`Ù.,ñ·İç½¼±ÂÃÇŦ Ç×,ñÀì ¼³Á⬢ »çÇ×À,·İ È°¼°ÈµË´İ`Ù.



ÇöÀÇ ÄÄ·<sup>-</sup>¼³ÁººÀ» »ççèÀÚ ÁºÀÇ ¼³ÁºÄ.î ÀúÄâÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Û. ÀúÄâµÈ ¼³Áº»çÇ×Àº ç· ,ñ·İçî Ä³ºµÈ´Û.

,ñ·İçİ¼¼±ÅÃÇÑ ÇóÀç »ççèÀÚ Á□ÀÇ ÄÃ·¼¼³Á□À» »èÁİÇÕİİÙ.

,ðμç ÄÃ·<sup>− °a</sup>À» Ç|μâçp%âî ±â°» ¼4²Á¤°aÀ,·î °1±,ÇÕ'ŸÙ.

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

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

**GTF(General Timing Formula)** Â ´èŦŦĐÀÇ ½ÃÇü ÇŦµâçb¼Ŧç¡¼ »ççèµÇ´Â Ç¥ÁØ ½Ã°ÉÁŋÁý ¼æ½ÃÀÔ'ŦÙ.

**DMT(Discrete Monitor Timings)** Â ÀŦŦ ÇŦµâçb¼Ŧç¡ »ççèµÇ´Â ÀŦÀü Ç¥ÁØÀÔ'ŦÙ. DMT°¡ ÇÊçäÇŦ ÇŦµâçb¼Ŧç¡ »ççèÇÒ  
ŋŦ´Â ÀŦ çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇŦ½É½ÃçÀ.

Windows ÀŮ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿i NVidia QuickTweak ¾ÆÀÌÄÜÀ» Ãß°iÇÕ'İ'Ù.

ÀÌ ¾ÆÀÌÄÜÀ» »ç¿ëÇİ,é ÆË¾÷ ,ß°¿i¼ “½Å¼ÓÇİ°Ô” Direct3D, OpenGL ¶Ç'Â ÄÃ.¯¿i 'ëÇÑ »ç¿ëÄÚ ÁðÀÇ ¼¾ÁðÀ» Àû¿ëÇÒ ¼ø ÀÖ½Ä'İ'Ù. ÆË¾÷ ,ß°¿i'Â ±â°» ¼¾Áð °±¿Í µð½°ÇÃ.¹ÀÌ µİ'İ Áð°, 'ëË »óÄÚ,İ ¿ ¼ø ÀÖ'Â Ç×,ñÀÌ Æ÷ÇÔµÇ¾İ ÀÖ½Ä'İ'Ù.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿<sup>3a</sup>Â<sup>3a</sup>Â QuickTweak À¯Æ¿,®Æ¼¼¼ÆÀÌÄÜÀ»¼±ÃÃÇÒ¼öÀÖ½À´Û.

,ñ·Ï¿¼¿øÇÛÂ¼¼ÆÀÌÄÜÀ»¼±ÃÃÇÑ´ÙÀ½,"È®ÂÛ"À<sup>3a</sup>"Àû¿ë"À»¼±ÃÃÇÏ¿©ÀÛ¼÷Ç¥½ÃÁÙÀÇ¼¼ÆÀÌÄÜÀ»  
°°æÇÛ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,| È°¼°ÈÇÕ'í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,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. ¶ÇÇÑ, 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â ç©. 1ÙÁÁÈ,éçĭ 'èÇÑ ÁðçøÀ» Āß°ĭÇĬ© »ççèÀÚ°ĭ ĀÄçèÇĀ·Ĭ±×·¥ ÀÜ¾÷ °ø£Ā» °, 'Ü Àß ±,¼°Çò ¼ð Æöμμ·Ĭ ÇøÁÝ'í'Ù.

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

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼°´èÈ »óÀÚ¸¡¼´Â´èÈ »óÀÚ À\$Ĳ ĀĲ¼Ó ,Ăă, ´Üăă° ¼±ĂĂ 1× ÀÀ¸èÇÁ.Î±×.¥ °ü,® ¼³Á▣ °°À° 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±ă´É°ú ¼³Á▣À» ,đμÎ Á¼ăÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ŦÙ.



´ëÈ »óÁÚ,<sub>l</sub> ´Ý°í ¼<sup>3</sup>ÁæÇÑ º°æ »çÇ×À» ÀúÀâÇÕ´ÍÛ. "Ãß°<sub>l</sub> µí·Ĭ Áº°, " ´ëÈ »óÁÚ<sub>ç</sub>¼<sup>4</sup> "È@ÁĬ" ¶Ç´Â "Âû<sub>ç</sub>ë" ´ÜÃß,<sub>l</sub> ¼<sup>4</sup>±ÃÃÇĬ,é º°æ »çÇ×ÀĬ Âû<sub>ç</sub>ëµĬ´ÍÛ.

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

È@ÂÎ ,p½ÃÁö Ç¥½Ã ¿©°¿,¿ °áÁ□ÇÕÍÛ.

ÂÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ,p°¿¿¾ 3D È¯æ ¼³Á□À» °Ö·¿Ã ¶S È@ÂÎ ,p½ÃÁö°¿ Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµµ·Í ÇĬ·Á,é ÀĬ ¿É¼ÇÀ»  
¼±ÃÃÇĬ½Ê½Ã¿À.

À0¾÷ Ç¥½ÃÀ ò , Þ´º; 3D È º´º; ³À Å, ³à µµ·İ Çİ·Å, é Àİ ºÉ½ÇÀ» ¼±ÃÇİ½Ê½Ã ºÀ.

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 °άÁ°ÇÒ ¼ð ÀÖ½Â´Ù.

,đ'İÄÍ»óÁÇ ¹ÜÄÁÈ,é ÀSÄ,İ Á¶Á▯Çİ·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 Æò,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 ĀčÄĭ ³ªĀ, ³³´Ĭ Û.

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

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

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

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 ³ªÀ,³ªí Â ,ðμ¿ È,é ,±½ÃÁó¿ ÇØ´¿ TV¿½¼ Áð¿øμÇ´Â Æ÷,ËÀ,·Î Ãâ·ÂμÈ´í·Ù.

TV<sub>ç</sub>ı Äü¼ŰμÇ´Â Äâ·Â ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´ŦŦ.

ÄúÇÖÇŦ Ä<sub>ç</sub>³ØÄÍ ÄÉÄí°íÄÌ ÄÖ´Â °æ<sub>ç</sub>ì, ÄŦ¹ÝÄúÄ, ·Î S-°ñμð<sub>ç</sub>Ä Äâ·Â(S-Video out)Ä° °¹ÇÖ °ñμð<sub>ç</sub>Ä Äâ·Â(Composite video out)°, ´Ŧ ÈÁúÄÌ <sub>ç</sub>ì¼öÇÖ´ŦŦ. ¾îŦ² ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇØ¾ß ÇÖÄö È®½ÇÇÍÄö ¾ÉÄ» ŦŦ´Â ÄŰμ<sub>ç</sub> ¼±ÄÄÄ» ¼±ÄÄÇí½È½Ä<sub>ç</sub>Ä.

TV ¹ÙÁÁÈ,é ÀŠĂ<sub>i</sub>,! Á¶ÀýÇĭ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÙÃß,<sub>!</sub> »ççëÇÕĭ´Ù.

Ãú°ĭ: °úÁ¶ÁᵂÄ,·Î ÂĭÇØ TV È,éçĭ ½°Ã©·¥°ĭ Çð»óÀĭ<sup>3a</sup> °ĭ·©Ã© Çð»óÀĭ<sup>3a</sup>Ã,<sup>3-</sup> °æçĭçĭ´Â 10ÃÊ Áᵂᵂᵂ ±â´Ù, @½Ê½ÃçÄ. È,éÀĭ ±â°» ÀŠĂĭ·Î ÀÚᵂç<sup>°1±,ᵂÇ</sup>,é ´Ù½Ã Á¶ÁᵂÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ĭ´Ù. çðÇĭ´Â ÀŠĂ<sub>i</sub>çĭ ¹ÙÁÁÈ,éÄ» ¼<sup>3</sup>ÁᵂÇÑ ÈÄ 10ÃÊ Àĭ<sup>3</sup>»çĭ "È@Âĭ" ¶Ç´Â "Àûçë" ´ÙÃß,<sub>!</sub> ´·- ¼<sup>3</sup>Áᵂ »çÇ×Ä» ÀúÃäÇĭ½Ê½ÃçÄ.

1ÙÁÄÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±â°» ÀšÄĩζι Àç¼⁄⁴³Á▯ÇÕ'ĩ'Ù.



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

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

TV ½ÂÈÈçî ÀûçèçÒ ÇÃ,®Äç ÇÊÄí ¾çÀ» Á¶ÀýçÒ ¶§ »ççèçĭĦĦ ÄÄÆ®·ÑÀÔĭĭÙ.

Çĭµâçþ¾î µðÄÚ´ðçĭ¼ DVD çµÈ,ĭ Àç»ýçÒ ¶§´Ä ÇÃ,®Äç ÇÊÄí,ĭ çĭÄüÈ÷ ²ð´Ä °ĭÄĭ ÁÁ¾Ä´ĭÙ.

TV·Í Ãâ·ÂµÇ´Â Ê,é ÇØ»óµµÍ ÄÃ·±íÄì,¼³ÁµÇÕ´Û.

°ħμδζÀ³ª DVD Àç»ý½₂Ã ,ð´İĀİ´İ Āâ·ĀμÇ´Ā ÈÁúÀ» Á¶ĀσÇİ´Ā ĀĀÆ®·ÑÀÔ´İ´Ù.

ĀĀÇ»ĀÍç½¼ °ħμδζÀ³ª DVD çμÈ,İ Àç»ýÇÒ ¶§´Ā ¹à±â, ´è°ñ, »ðÁ¶¹× Āσμμ,İ °ϙ°ϙ Á¶ĀýÇİç© ĀÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ð ÀÖ½₂Ā´İ´Ù.

NVidia ±x·¡ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ÄÇ ÄÜ¾¼¿½¡, Þ, ð, ® Å¬·° ÁÖÆÄ¼ö, | Á¶Á±ÇÒ ¼ö ÀÖ½²À´Û.

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼¼ÀÇ ÄÚ¾¼İ Ä¬.º ¼¼Óμμ,İ ¼¼³Á¤ÇÕİŸÙ.

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),l ³²Ä,³Ä'ÛÜ.

»ð Å¬.° ÁÖÆÄ¼ø 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°ÈÇİ±â Àüçİ ±×·İÇÈ Çİµâçİp¾İ,İ ´Ù½Ã °È»ðÇÕ´İ´Ù.  
µð½°ÇÃ·¹Àİ ¾¼ĩ ðÄÍÀÇ BIOS,İ ¾¼÷µ¶ÀİÆ®µÈ BIOS Àİ¹İÄð·İ °»½ÄÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³Á±À» ½ÇÇàÇİ½Ê½ÃçÀ.

´ÙÀ½ 4°ÀÇ TwinView ,ðμâ Áß Çĩ³ª,¡ ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ.

**Ç¥ÁØ** – Ç¥ÁØÀĪ ´ÜÄĪ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ ,ðμâ,¡ ¼±ÄÃÇÖ´ÍÙ. NVIDIA ±×·¡ÇÈ ¾ĩ ðÄĪ¿¡ Çĩ³ªÀÇ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡,, ÄâÄøμÇ¾ĩ ÄÖÄ,,é ÄĪ ,ðμâ,¡ »Ç¿ëÇĩ½Ê½Ã¿Ä.

°¹»Ç – ÄĪ ,ðμâ´Ä ±â°» μð½°ÇÃ·¹ÀĪ,¡ °¹»ÇÇĪ¿© °,Á¶ ÄâÄ¡¿¡ Äâ·ÄÇÖ´ÍÙ.

¼ðÆð Æ@Äâ – ÄĪ ,ðμâ,¡ »Ç¿ëÇĪ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μĪ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡¿¡ ¼ðÆðÄ,Ī È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. ÄĪ ,ðμâ¿¡¼´Ä μĪ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ°¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ,¡ ÇÜ¼°ÇÖ´ÍÙ.

¼ðÄ÷ È@Äâ – ÄĪ ,ðμâ,¡ »Ç¿ëÇĪ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μĪ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡¿¡ ¼ðÄ÷Ä,Ī È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. ÄĪ ,ðμâ¿¡¼´Ä μĪ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ°¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½°ÇÃ·¹ÀĪ,¡ ÇÜ¼°ÇÖ´ÍÙ.

**TwinView ÇŸÁØ** - ÇŸÁØÁĬ´ÚÁĬ µð½°ÇÃ.¹ÀĬ ,ðµå,Ĭ ¼±ÅÃÇÕ´ĬÚ. NVIDIA ±×·ĬÇÈ ¾ĬĬ ðÁĬĬ µð½°ÇÃ.¹ÀĬ ÅåÄĬ°Ĭ ÇĬ³a,,  
ÅåÅøµÇ¾ĬĬ ÅÖÄ,,é ÀĬ ,ðµå,Ĭ »ÇĬëÇĬ½É½ÃĬÄ.

**TwinView** «»ç - Àì ,öµâ´ Â ±â°» µð½°ÇÃ·¹Àì,¡ «»çÇĬ¿© °,Á¶ ÀâÄ¿¿i Ãâ·ÂÇÕ´Ů.



**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 »ççêÇĭ,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⁻çêÇÖĭĭÙ.

TwinView  $\mu\delta^{1/2^\circ}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\pm,^{1/4^\circ}\hat{\mathcal{A}}\check{\mathcal{C}}\ ^{1/2}\check{\mathcal{A}}^\circ\mathfrak{C}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathfrak{u}}\ \hat{\mathcal{A}}\check{\mathcal{C}}\check{\mathfrak{o}}$

, $\delta^{\prime}\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\pm\times\cdot\mathfrak{i}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{E}}\check{\mathcal{A}}\rangle\ \hat{\mathcal{A}}_{\neg},\neg\check{\mathcal{C}}\hat{\imath},\acute{\epsilon}\ \check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{O}}^{\prime}\check{\mathcal{C}}\ \pm\times\cdot\mathfrak{i}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{E}}\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\ \mu\delta^{1/2^\circ}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\cdot\hat{\imath}\ ^{1/4}\pm\hat{\mathcal{A}}\check{\mathcal{A}}\mu\check{\mathcal{E}}^{\prime}\hat{\imath}\hat{\mathfrak{U}}.$  , $\delta^{\prime}\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\pm\times\cdot\mathfrak{i}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{E}}\check{\mathcal{A}}\rangle$  , $\mathfrak{I}\hat{\mathcal{L}}\mathfrak{i}^{1/2^\circ}\ \hat{\mathcal{L}}\hat{\mathcal{A}},\mathfrak{Y}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathcal{E}}\ ^{1\check{\mathcal{O}}}\mathfrak{A}\mathfrak{E}^\circ\hat{\mathcal{A}},\cdot\hat{\imath}\ \hat{\mathcal{A}}_{\neg},\neg\check{\mathcal{C}}\hat{\imath},\acute{\epsilon}\ ^\circ\hat{\mathfrak{u}}\cdot\check{\mathcal{A}}$   
 $\mu\delta^{1/2^\circ}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\ \hat{\mathcal{A}}\hat{\mathfrak{a}}\hat{\mathcal{A}}_{\mathfrak{i}},\hat{\imath}\ \hat{\mathcal{A}}\mathfrak{I}\hat{\mathcal{A}}\mathfrak{a}\check{\mathcal{C}}\hat{\mathcal{O}}\ ^{1/4\check{\mathfrak{o}}}\ \hat{\mathcal{A}}\check{\mathcal{O}}^{\prime}\hat{\mathcal{A}}\ \hat{\mathcal{L}}\mathfrak{C}\cdot\neg\ \check{\mathcal{C}}\times,\mathfrak{n}\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\ \check{\mathcal{C}}\mathfrak{Y}^{1/2}\check{\mathcal{A}}\mu\check{\mathcal{E}}^{\prime}\hat{\imath}\hat{\mathfrak{U}}.$

<sup>01</sup>»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⁄⁄ö ÅÖ½Ä´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; ´êÄ,,é °,Áŋ ÅâÃ;ÄÇ ¹ÙÃÁË,éÀì ÅÚμçÄ,·Ĭ ÀìμçÇÕ´Ĭ Ù.

"<sup>01</sup>»ç ÅâÄ<sub>i</sub>ÄÇ °<sub>i</sub>»ó <sup>1</sup>ÜÄÄÊ,é Çã<sub>ç</sub>ë"Äì ¼±ÄÄμÇ¾<sub>4</sub>î ÄÖ´Ä °æ<sub>ç</sub>ì, °,Á¶ ÄâÄ<sub>i</sub>ç<sub>i</sub>¼ ÄÚμ<sub>ç</sub> Ê,é Äìμ<sub>ç</sub> ±â´ÉÄ» ÇØÁ;Ç<sup>1</sup>½Ê½Ä<sub>ç</sub>Ä. Äì, °Ö  
Ç<sub>i</sub>,é °<sub>i</sub>»ó <sup>1</sup>ÜÄÄÊ,éÄ» Æ<sup>-</sup>Ä<sup>□</sup> Ä§Ä<sub>i</sub>ç<sub>i</sub> Ê<sub>ç</sub>°úÄûÄ,·î "°íÄ<sup>□</sup>"ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÜ. Äì ±â´ÉÄ° ÄÄ<sub>ç</sub>ëÇÄ·î±×·¥<sub>ç</sub><sub>i</sub>¼ ÇÄ·¹Ä×Äì¼ÇÄ» Ç<sup>1</sup>°Ä<sup>3a</sup>  
¼¼¼<sup>1</sup>ĐÇÑ ÄÜ¾÷Ä» ÇÒ ¶§ Ä<sup>-</sup>çëÇÖ´ÍÜ.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ÇöÄç ¼±±ÃµÈ µð½°ÇÃ·¹Àì¿ì¼ ÇöÄç È,é Àìµ¿ ÀŠÄì,ĭ °íÁ±½Ãµ´ĭÙ. Àì·, °Ô ÇĬ,é °ĭ»ó ¹ÙÃÁÈ,éÀ» Æ¯Á±  
ÀŠÄì¿ì È¿°úÀûÀ,·ĭ ""°íÁ±"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´ĭÙ. Àì ±â´ÉÀ° ÀÀ¿ëÇÁ·ĭ±×·¥¿ì¼ ÇÁ·Á"Á×Àì¼ÇÁ» Çĭ°Ã³ª ¼¼¼¹ĐÇŇ ÀÛ¾÷À» ÇÒ ¶§  
À¯¿ëÇÖ´ĭÙ.

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

Äì ±â´ÉÄ» È°¼°ÈÇİ,é Á¶ÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹ÄİÄÇ ¹°,©Àû Ä©±â°,´Ü Ä« ¹ÜÄÁÈ,éÄ» ¼²ÁμÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´İÜ.

Á¶ÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹Äİ´Ä °¼ ¼ð ÄÖ´Ä ¿μ¿ª ¹ÜÄ,·Î ,¶¿½°,İ Äİμ¿ÇÒ ¶§ °,´Ü Ä« ¹ÜÄÁÈ,é ¿μ¿ªÄ,·Î Äİμ¿ÇÕ´İÜ.

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 ÄÖ½Ä´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 ÀÖ½À'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±ÄÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Û.

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

Àì ¿É¼ÇÀ» Èº¼°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¿ĭ ¾¼×¼¼¼¼½°ÇÒ ¼¼ö ÀÖ½À´ĬÙ. Àì ±ã´É¿ĭ ¾¼×¼¼¼¼½°ÇĬ·Á,é ÇöÀç °¹»ç ,ðµå°ĭ È°¼°ÈµÇ¾ĭ ÀÖ¾ĭ¾¼ß ÇÕ´ĬÙ.



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

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

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 Áö¿øÇİÁö ¾Ê`Â ,ðμâ,İ Æ±ÇÔÇÒ °İÁİÁðÀÇ ¿©ıİ,İ ÁðÁ±ÇÕ´İ`Ù. ,ð´İÁİιι °İÁûÇÕÇÑ ,ðμâ,İ ¼±ÄÃÇİ,é ½É°ϜÇÑ μð½°ÇÃ·¹À ¹®Áİ,İ ¾ß±âÇÒ ¼ð ÀÖÀ,,ç Çİμâ¿p¾ıİ ¼Ö»óμÉ ¼ð ÀÖ½À´İ`Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çĭ¼ ¼±ÄÃÇŦ ÇÈ¼ç Æ÷,Ëçĭ »ó°ü¾À OpenGL μåŋóÀì¹öçĭ¼ 16 °ñÆ® ±íÀì ¹öÆÛ,ĭ  
»ççèÇĭ°Ö μĒĭĭÛ.  
Àì,°Ö Çĭ,é ±íÀì ¹öÆÛÀÇ Á±¹Đμμ°ĭ °¼ÖÇĭĭÂ ´è½Ä ±íÀì ¹öÆÛ ãÊ±âÈ 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 ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ ¿ÞÂÊ »ó´Ü ±,¼@À» Æ÷ÇÔÇïμμ·ï ¼±ÂÃÇï·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »Ç¿èÇï½É½Ã¿À. Àì ¿É¼ÇÀÇ °  
¿Àå °Đ,¿ÇÑ È¿°ú´Á ,ð´ÌÁÌ Àì¹ÁöÀÇ À\$Äì,ì ±³Ä¼Çï´Á °ÍÄÔ´Ü.



ÇöÀç TwinView µð½°ÇÃ·¹Àì,¡ ,ðµí Ç¥½ÃÇÕ´íÙ. Çj³ª Àì»óÀÇ ÀãÄi°i ç¬°áµÇ³/4í ÀÖ°í Ç¥ÁØ Àì¿ÜÀÇ ,ðµå·î ÀùÈ¬ ÇÑ °æ¿ì, ¾/4í¶² µð½°ÇÃ·¹Àì,¡ ÇöÀç µð½°ÇÃ·¹Àì·î ÁöÁµÇÖÁö ¼/4±ÄÃÇÕ´íÙ.

ÄÁÆ®·Ñ¿½/4 ,ð´íÄí ±×·iÇÈÀ» Á÷Á¢ Å¬,¬Çí¿© ÇØ´ç ±×·iÇÈÀ» ÇöÀç µð½°ÇÃ·¹Àì·î ¼/4±ÄÃÇÖ ¼/4öµµ ÀÖ½À´íÙ.

ÇöÀç μð½°ÇÃ·¹Àìç¡ »ççêμÈ Ãâ·Â ÀâÄ¡çÍ °ú·ÃÇíç© »ð·Î ¼³ÁðÀ» Çí°Á³ª ¼³ÁðÀ» °°æÇí·Á,é Àì ´ÜÃß,¡ Á¬, Çí½Ê½ÄçÀ.

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 ÀĬ¹ÝÀûÄ,·Ĭ ,ð´ĬĬĬ, 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±ÄÃÇ¿½É½¿Ä. Àì ±â´ÉÀ° ¿Ä·ιμÈ,ð´ÍÁÍ³ª  
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°άμÈ,ð´ÍÁÍ¿ì Ä¯¿èÇÕ´¿Ù.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾Œ ŒÁŒ¡Œ¡ ŒëÇÑ Á±°,Œ¡ ¾4×¼¼¼¼½²°Çİ·Á,é Å¬,Çİ½Ê½ÃŒ.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·ïÇÈ ¾í ðÂÍÂÇ Æß°ï ±â´É¿ï ¾×¾¾¾¾¾°Çĭ·Á,é Å¬,Çĭ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·iÇÈ ¾4ĩ ðÁÍ¿i ´eçÑ ÃÖ½Å Áº,¿Í µã¶óÀìºó,i ±,Çĩ±â ÀSÇØ NVIDIA À¥»çÀìÆ®¿i ¾4×¹⁄4¹⁄4¹⁄2ºÇĩ·Á,é  
Å¬, ¯Çĩ½Ê½Ã¿À.



Àì Áº,¿ì´Â ÇöÀç ¼±ÅµÇ¾î ÀÖ´Â ±×·jÇÈ ¾îĩðÁíÀÇ 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¥ Â NVIDIA ±â¹Ý ±×·jÇÈ ¾Œ ðÄÍ¿j¼ ÇðÀç »ç¿è ÁßÄÎ ÆÄÄÎ ¹× °ü·Ã ¹ðÀü Á²º, ,ñ·iÀÔ´ÍÙ.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼4³Á▯ ÆäÄÏÁö,| ÅëÇØ ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Àì¿´¹ÙÁÁË,é¿, °¢ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿, μû¶ó ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À»  
¹èÄ,ÇÒ ¼4ö ÄÖ½²Ä´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.

1ÙÅÄÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®Çĭ Ā ÀÀĸëÇÁ·ĭ±×·¥ ,ñ·ĭĸj »ð·ĭĸĭ ÀÀĸëÇÁ·ĭ±×·¥À» Ąß°jÇĭ·Ā,é Àĭ 'ÜĀß,ĭ '©,£½Ê½ĀĸÀ.

1ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®ÇĭĤ Â ÀÀ¿èÇÁ·ĭ±×·¥ ,ñ·ĭ¿j¼ ÇðÀç ¼±ÃÃμÈ ÀÀ¿èÇÁ·ĭ±×·¥À» »èÁĭÇĭ·Á,é Àĭ ĭÜÃß,j ĭ©,£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□μĖ´İ´Ü.



Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÁóÁ▯ÇÑ μð½°ÇÃ·¹Àĭ¼ Ç×»ó ÄÄ¸ëÇÁ·ĭ±×·¥ Ä¢Àĭ 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´ÎÃì),! ÁðÁ▯ÇÕ´ŦÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇŇ °æçì, ¹ÙÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ´Ä ÄÀçèÇÁ·Î±×·¥ Å¢ÀÇ Ä©±âçÍ ÀSÄì,ì °è¼Ó ÃßÀûÇÕ´ŦÙ. ´ÙÀ½çì  
ÄÀçèÇÁ·Î±×·¥Ä» ½ÄÄÙÇÍ,é ¹ÙÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ´Ä ÄÀçèÇÁ·Î±×·¥ Å¢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,éçİ ÀÀçèÇÁ·İ±×·¥ ÅçÀì ÃÖ´èÈμÇ¾î  
ÃçðÁý´Ů.

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.

οομμΑÇ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,é Àì,§À» ç©±âçj ÀÔ·ÂÇî½Ê½ÃçÀ. μå·Ó ´Ùçî ´ÜÃß,ì »ççèÇĬç© ´Ù,¥ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥çj ´èÇø Àìì  
ÀÛ½°ÇÑ ¹ÙÁÁÈ,éçj¼ ¼±±ÃÇò ¼øμμ ÀÖ½À´ĬÙ.

Àì ÇÊμâ´Â "οομμΑÇ ¹ÙÁÁÈ,éçj¼ Àì ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" çÉ¼ÇÀ» ¼±±ÃÇÑ °æçìçì,, »ççèÇø ¼ø ÀÖ½À´ĬÙ.

´ÜÃàÂ° ÆäÀìÁö,| ÅëÇØ ¹ÜÁÁÈ,éç¼¼ ÄÀçëÇÁ·Í±×·¥ Ã¢ ¹èÄì,| °ü,®ÇĭĭÂµ¥ »ççëÇĭĭÂ "´ÜÃàÂ°" ÁĭÇÕÀ» »ççëÀÚ Á▯ÀÇÇÒ ¼ö  
ÄÖ½ÄĭĭÜ.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ççëçĭ,é ÇöÀç »ççë ÁßÀĭ(ÁðÁμÈ) ÅçÀĭ ´Ù,¥ ,ð´ĭĀĭÀÇ ÇØ´ç ÀßÄĭ·ĭ çÅ°ÜÁý´ĭ´Ù.



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¿ëÇÁ·Í±×·¥¹ÙÁÁÈ,éÀì È°¼° »óÂÂî °æ¿ì Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¿ëÇĬ,é ÇöÀçÀÇ¹ÙÁÁÈ,é¿ì¼¹Ù,¥¹ÙÁÁÈ,éÀ,·î ÀüÈ¯μĚĬ  
‘Ù. Àì Å° Á¶ÇÕÀ»¹Ý¹ÇØ¼¹ »ç¿ëÇĬ,é È°¼°ÈμÈ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¹ÙÁÁÈ,é ,ñ·îÀ» ¼ØÈ¯ÇÕĬĬ‘Ù.

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

ÀÀ¿ËÇÁ·Î±×·¥À» "ÀûÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é"À,·Î ÆÖ´èÈÇİμμ·İ ¼±ÄÃÇİ,é ¢Áß¿İ ´ÙÁß ,ð´İÁİ·Î È®ÀàÇøμμ È,éÀÌ ÀûÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é¿İ Æ¿øÁý´İÙ.

ÀÀ¿ËÇÁ·Î±×·¥À» "ÇøÀç È,é"À,·Î ÆÖ´èÈÇİμμ·İ ¼±ÄÃÇİ,é ±âº»ÀûÀ,·Î ±âÁ,¿İ »ç¿èÇİ´ø È,éÀ,·Î,, ÀÀ¿ËÇÁ·Î±×·¥ÀÌ °ıμæ Æ¿øÁý´İÙ.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é "NVIDIA ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ" ÇİĀS ,P´°ı ,ðμç »óĀS ·ı°§ ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ĄÇÀÇ ½Ā½°ĀÛ ,P´°çı ĄB°ıμĒ´ĬÛ.  
Àì ÇİĀS ,P´°ı! »ÇçĕÇĬ,é ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áı¼ıĬÆÇÁ» çÁö ¾Ē°ıμμ °ü,£°ı ½±°Ö ,ðμç ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ±â´Éçı ¾×¼¼¼½°ÇÒ  
¼ö ÀÖ½À´ĬÛ.

ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ĄÇÀÇ ½Ā½°ĀÛ ,P´° Ą ĄÇ Ç¥½Ā(Áı,ñ Ç¥½ĀĀÛ),ı ,¶çı½° çĀ,¥ĀĒ ´ÜĀB·İ Ą¬,¬ÇĬ°Ā<sup>3a</sup> ĄÇ Ç¥½Ā çPĀĒ <sup>3</sup>ıçı ĄÖ´Ā  
ĀÛĀ° ĄÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ¾ÆĀİĀÛĀ» Ą¬,¬ÇĬç© ¾×¼¼¼½°ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĬÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ¹ÙÁÀÈ,é °ű,®ÀÚ°ĭ ÇÑ È,é¿ĭ ,Â°Ô ÆË¾÷ À\$Äĭ,ĭ ´Ù½Ã ÁóÁ▯Çĭ¹Ç·ĭ »óÀ\$ .¹°\$ ÆË¾÷ Ã¢Àĭ μĭ °³ Àĭ»óÀÇ  
,ð´ĬĬĭ·ĭ È®ÀåμÇ°Ĭ³ª ³ª´©¾ĭĬÁóÁó ¾ĬË½Ĭ´ĭŮ.

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. Àĭ ÇÊµă'Â "È,é ¹øÈ¿¿i¼ Āü ½Ã½°ĀŬ ÆË¾÷ Áß¾ÓÈ" ´ÜĀß,Ĭ ¼±ĀĀÇŊ °æ¿Ĭ¿i,, »ç¿èÇÒ ¼ð ĀŌ½Ā'ŶŬ.

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

±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» ĩĬĭÁö ¾Ê½À´ĭ´Ü.

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

°¯æ»çÇ×À» ÀúÁâÇĩ°Á³ª Àû¿ëÇĩÁö 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·Í¿îÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À»¼±±ÀÃÇÒ¼÷ÀÖ½À´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.

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

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

Áö±Ý ÄÄ¸ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÅÃÇĬÁö ¾ÊÄ,·Á,é ÀĬ´ÜÃß,Ĭ´©,£½Ê½Ä¸Ä. ¼³Á±ÀĬ´°°æµÇÁö ¾Ê°Ĭ »ð ÄÄ¸ëÇÁ·Î±×·¥´ëË»óÄÚ°;Ĭ´ÝËüĬ´Û.

Àì´ëÊ»óÀÚ¿i¼´Â »ð ÂÂ¿ëÇÁ·î±×·¥ ¹ÙÂÁÈ,éÀÇ Àì,šÂ» ÂÔ·ÂÇÒ ¼ð ÂÖ½Â´Ù.

¿©±â¿ »ð ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,éÀÇ Àì,šĀ» ÀŌ·ĀÇİ½Ē½Ā¿Ā. ´Ù,¥ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿ ĀðĀ▯ÇŊ 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 ¼ô·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 ò,¥ È,éÀ,·Î ÆϕÀ» ÀüÃ¼ Àìμζ½Ã°·Á,é Àì ζÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇİ½Ê½ÃζÀ.

Àì·ÇÑ çÉ¼ÇμέÀ° ÀÔ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ ¹× ÀÔ¼÷ ÀüÈ¯ Å¢ ÀÔμζ°ú °°À° Windows Å¬¶6Àì¼ð/Æ® ¼4¼4¼4ÇÀÇ »ççèÀÚ ÀìÁíÆäÀì½°  
çä¼Öçì çμÇâÀ» ¼ìÄ""ŸÙ.

ÇóÀÇÀÇ TwinView ±,¼º¿i μû¶ó ÁºÈ®Çi°Ô Áß¾Ó¿i ÀSÄiÇÑ´êÃ¼ ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ Ã¢À» Èº¼ºÈÇi·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»  
¼±ÄÃÇi½Ê½Ã¿Ä. ±×·¯,é´Ù,¥¹ÙÄÁÊ,éÀÇ ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥»ÇÀì¿i¼ ÀüÈ¯ μË´i´Ù.  
Alt+Tab Å°,i´©,£,é ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ Ã¢Àì Èº¼ºÈμË´i´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» Áì°ËÇì¿© ¼±ÄÃÇÑ ,ð'ÍÁì¿ì ÀÛ¼÷ ÀüÈ⁻ Ã¢Àì Ç×»ó<sup>3a</sup>Ä,<sup>3⁻</sup> ¼ô ÀÖμμ.ĩ 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 çÉ¼ÇÀ° ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚç¼, ¢½ÃÁö ´èÈ »óÀÚçÍ ÀÀçèÇÁ·Í±×·¥ ´èÈ »óÀÚ,¡ Æ÷ÇÔÇÑ ÆË¾÷ Ã¢ÀÇ ÀSÄçÍ ¹èÄí,¡ 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´ÌÁì¸ì¼ °¼ ¼¸ð ÀÖ½²Á´ÌÙ. È®´èµÈ È,éÀ°,¶¸ì½° Ä¸¼ ¹Ý´èÆÉÀÇ ,ð´ÌÁì¸ì ³ªÄ,³³´ÌÙ. ,¶¸ì½° Ä¸¼,ì ,ð´ÌÁì ¹Ý´èÆÉÀ,·ì ¸Ä±â,é È®´èµÈ È,éÀì ´Ù,¥ ,ð´ÌÁì·ì ÀÚµ¸ ÀüÈ¬µÈ´ÌÙ.

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

ÇÊÁÍ(°,°£) ½°ÄÉÄĬ,μÀ» »ççëçĬç© È©´ëçĬ·Á,é ÀĬ çÉ¼¼ÇÀ» È°¼°ÈçĬ½Ê½ÄçÀ.

ÁÜ ±â´É Á!¾½Ã ´ÙÀ½ ´ÜÃàÀ°,¡ »ç¿èÇ!½Ê½Ã¿À. ““ÜÃàÀ°”” ÂÇÀÇ ´ÜÃàÀ°.Î ÇÊµâ,¡ Â¬,¬ Ç!¿© ´ÜÃàÀ°,¡ ¼³Á±ÇÑ ´ÙÀ½ ¼±ÀÃÇÑ 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<sup>1×</sup> ¿ÀÇÁ·Î ÀüÈ¯ ÇÕ´ÍÜ.

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

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ °,±ãÀÇ È®´ë .¹°§À» °´¼Ô¼½ÃÂµ´ÍÜ.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á, ¶ìì½º; ÷òÁ÷ÀìÁð ¾ÊÀ» ¶S ÑÊ´ç ÁÜ º, ±âº; ¾÷µ¥ÀìÆ@µç´Á Ê½¼ð, ¶ Á⊞ÀÇÇÕ´´Ü(ÁÜ º, ±â´Á, ¶ìì½º; ÷òÁ÷Àì  
¶S, ¶´Ü ÀÜµìÀ, ·ì ¾÷µ¥ÀìÆ@µÊ´´Ü). Àì Ê½¼ð, ¶ Áðº; ½ÃÁº, é ½Ã½ºÀÜÀì³ª ÀÀ÷èÇÁ·ì±×·¥ÀÇ ¼ºº ÉÀì ÀúÇìµÊ´Ü´Á Áìì  
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 ¾ø¾ìÁó´Á °æ¿ì ÁÜ º,±â¿ì ,ð´íÁí°EÀÇ “ÆËÇî"Àì »ý±âÁó ¾Êµµ·î Çì±â ÅŞÇØ  
ºí¾ÊµÈ °íÀÔ´íÜ. Àì ÆÐ·¬ìÁí,ì 0Ä,·î ¼³ÁºÇì,é ÁöÃ¼ Çö»óÀì ³ªÁ,³ªÁö ¾Ê½À´íÜ.



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

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

“ÜÄÄ° ÄäÀÌÁö, ÅëÇØ ¹ÜÄÄÈ, éç¼ ÄÄçëÇÁ·Í±×·¥ Ä¢ ¹èÄ¡,! °ü,®ÇĭĭĭÄμ¥ »ççëÇÒ "“ÜÄÄ°" ÄĭÇÕÄ» »ççëÀÚ Ä▯ÀÇÇÒ ¼ö ÄÖ½ÄĭĭÜ.

**Äü°f:** “ÄÜ” ĭÇ Ä ““ÜÄÄ°” ÄäÀÌÁö° ĭ·ÄÄÖĭÄ μç¼ÈçĭĭĭÄ ±âÄ,ÀÇ “ÜÄÄ°° ĭ »ö·ĭ Ä▯ÀÇÇĭ “ÜÄÄ°çĭ »öÄæμÇÁö ¼Èμμ·ĭ “ÜÄÄ°° ĭ °ĥÈ¼°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 ¾ØÆ¼¼ç ¢,®¾¼½ĩĀ» È°¼°ÈÇÕĩŮ.

Āĩ Ā 3D ĀĀ¸ëÇĀ·ĩ±x·¥¸ĩ Çâ»óµÈ ĀĩĩĀö 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 ÀÏ°¼°ÉÀì °¼°ÒµÇ´Â ´è½Å ÃÖ»óÀÇ ÀÌ¼Áó Ç°ÁúÀ» Áì°øÇÕ´ÌÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÀÚμ¿À,·î ¾ØÆ¼¿²,®¾î½ìÀ» Áö¿ØÇĩ Â 3D ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì ´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±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ Û.

ÄÄÇ»ÂÍÂÇ ÇôÄÇ AGP ¼³Á²Çî ´ëÇÑ Á²º,

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçİ,é ±×·ιÇÈ ÇİÀ§ ½Ã½ºÀÙçι¼ »ççèμÇ´Â AGP ¼Óμμ,İ Á÷Á¢ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İÙ. ¾İ¶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°ÂÛçi »ççëμÉ AGP ¼Óμμ,| Á÷Á¢ ¼±ÃÇĭ·Á,é ½½¶ĭóÀĭõ ĀĀÆ@·ÑĀ» ÀĭμçÇĭ½É½ÃçĀ.

