

Àì ¸É¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àìíí ¸ì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Ä³ª²ø¶§S »ççëÇÕ´í´Ù.

Direct3D¶ð D3D Çìµâ¸þ¾íí °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ µð¾°ÇÃ·¹Àì ¾¾íðÄíí°ì ¹ðÄØ¼° Æ÷±×(Vertex fog)ªª Å×Àìíí Æ÷±×(table fog),! ±,ÇðÇÒ ¼ð ÀÖ´Ù´Ä °ÍÀ» ªªÄ,³Ä´í´Ù. Àìíí °ÖÀÓÀ° D3D Çìµâ¸þ¾íí ±â´ÉÄ» ÁµÈ®Çí°Ö Á¶È,ÇíÁð ,øÇí´Ä »óÄÄ¸ì¼ Å×Àìíí Æ÷±× ±â´ÉÄ» Áð¸øÇÒ ¼ðöµµ ÀÖ½Ä´í´Ù. Àì ¸É¼ÇÀ» »ççëÇí,é °ÖÀÓÀ» NVidia ±×·ìÇÈ ÇÁ·î¼¹¼¼¼¼¼¼ ¸Ä¹Ù·î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´í´Ù.

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

DirectX ÃÊ±â ¹òÀü¿ëÀ,·Î ÁĬÀÛμÈ ÀĬŋĬ °ÔÀÓÀ° ¼⁴ÄĬμÈ DirectX ¹òÀü 6 ŋÇ´Â 7¿Ĭ¼ ½ÇÇàÇÒ ¼ð 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·Î±×·¥çĩ ÇÊçäçÑ ±íÀì·Î ÀÚμç ÁŋÀýÇÕ'ŋ'Û.

Æ¯Á▯ Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì,ĩ »ççèÇØ¾ß Çŋ'Â ÀÛ¾÷Àì ¾Æ'Ñ °æçì Àì çÉ¾ÇÀ° Àŋ'ÝÀúÀ,ŋ'Î È°¾°ÈÇØμŋ'Â °ÍÀì ÁÁ½À'ŋ'Û. Àì çÉ¾ÇÀ» °ŋÈ°¾°ÈÇŋ'é, Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì°ĩ ÇðÀçÀÇ Çĩmâçþ¾ĩ ±,¾°°ú ÀİĂĩÇÍÁð ¾Ê'Â °æçì ÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàμÇÁð ¾Ê½À'ŋ'Û.

±íÀì ¹òÆÛ,μÀ» ´ěÄ¼ÇÒ ¼ò ÄÖ´Â ±â¼úÀ» Èº¼°È½Äμ´ÍÛ.

Àì,| ÅëÇØ Çìμâ¿þ¾í Ä 16 °ñÆ® ÄÄ¿ëÇÁ·î±×·¥ÄÇ ±íÀì ¹òÆÛ,μ¿ì ´Û,¥ ¹æ½ÄÄÇ ,þÄ«´ÍÁòÀ» »Ç¿ëÇÒ ¼ò ÄÖ½Ä´ÍÛ. Äì ¼³ÁμÀ» Èº¼°ÈÇì,é °íÈÁúÄÇ 3D Äì¼Áò ·E´ð,μÀ» ±,ÇðÇÒ ¼ò ÄÖ½Ä´ÍÛ.

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

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

NVidia ±x·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼´Â´¹Ó,ÊÀ» ÀÚμ¿À,·Î »ý¼⁴ºÇÎ¿© ¹ð½ººE ÅØ½ºÃÃ Àü¼¼Û È¿À²À» Áðº;½ÃÃº±â ¶S¹@¿; ÀÀ¿èÇÁ·Î±x·¥ÀÇ
¼⁴º´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼⁴ð ÀÖ½¿Á´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; ÀÖ½¿Á´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 ĭĭÁ¤·Ã ¶Ç´Â "Seaming" Çð»óÀ» ¾ð¾¼Û ¼⁴ð´Â ÀÖÁð,, Àĭ°ĭ ¼⁴º´ÉÀĭ ÀúÇĭμÉ ¼⁴ð ÀÖ½¿Á´ÎÛ.

$\hat{A} \hat{A} \hat{B} \frac{1}{4} \pm \hat{C} \hat{U}$ (Bilinear) $\hat{1} \hat{1} \hat{C} \hat{A} \hat{8} \hat{A} \hat{C} \hat{A} \hat{1} \hat{x} \frac{1}{4} \hat{o}$ (anisotropic) $\hat{1} \hat{O} \hat{A} \hat{C} \hat{1} \hat{x} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} \gg \frac{1}{4} \hat{A} \hat{A} \hat{C} \hat{O} \frac{1}{4} \hat{O} \hat{A} \hat{O} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{T} \hat{U}$. $\hat{A} \hat{1} \hat{Y} \hat{A} \hat{U} \hat{A} \hat{1} \hat{A} \hat{A} \hat{B} \frac{1}{4} \pm \hat{C} \hat{U} \hat{x} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} \gg \frac{1}{4} \pm \hat{A} \hat{A} \hat{C} \hat{I} \hat{x} \hat{C} \hat{A} \hat{1} \pm \hat{x} \hat{x} \hat{x} \frac{1}{4} \hat{O} \hat{A} \hat{C} \hat{A} \gg \hat{o} \hat{m} \hat{C} \hat{O} \hat{f}$, $\hat{A} \hat{1} \hat{x} \frac{1}{4} \hat{o} \hat{x} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} \gg \frac{1}{4} \pm \hat{A} \hat{A} \hat{C} \hat{I} \hat{x} \hat{A} \hat{1} \hat{A} \hat{O} \hat{x} \hat{1} \hat{o} \hat{E} \hat{A} \hat{U} \hat{1} \hat{o} \hat{x} \frac{1}{4} \hat{O} \hat{A} \hat{O} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{T} \hat{U}$.

1Ó,Ê LOD(Level of Detail) 1ÙÀì¼4î½°;¡ Á¶Á±ÇÒ ¼4ö ÀÖ½À´ÏÙ.

1ÙÀì¼4î½°;¡ 3.¼4ÆÁö,é Àì¹Áö Ç°ÁúÀì Çâ»óμÇ°í, 3δ¼4ÆÁö,é ÇÁ·Î±×·¥ ¼4°ÉÀì Çâ»óμË´ÏÙ. "ÃÖ°í ÈÁú"¿¡¼4 "ÃÖ°í ¼4°É"±îÁö »çÀü ¼4³Á±μÈ 5°¡Áö 1ÙÀì¼4î½° °a Áß Çì³a;¡ ¼4±ÃÃÇÒ ¼4ö ÀÖ½À´ÏÙ.

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@Äİ" ¶Ç´Â "Äû¿ë" ´ÜÃß,ı ¼±ÄÃÇİ½Ê½Ä¿Ä.

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

Æ¯Á« Direct3D °ÔÀÓ¿; ÀúÇÕÇÑ ÃÕ»óÀÇ ¼⁴³Á«³»¿èÀ» »ç¿èÀÚ Á«ÀÇ Á¶Á«À,·Î ÀúÀâÇÌ,é, °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÛÇÌ±â Àú¿; Direct3D È¯°æÀ» ½Ã¼ÔÇÌ°Ô ¼⁴³Á«ÇÒ ¼⁴ö ÀÖÀ,,ç °¢ ¿É¼ÇÀ» ÀÏÀÏÀÏ ¼⁴³Á«ÇÒ ÇÊ¿ä°; ¾⁴⁴½À´ÍÙ.

,ñ·İçı¼¼±ÅµÈ ÇöÀç »ççëÀÚ Á▯ÀÇ ¼³Á▯À» »èÁİÇÕİİÙ.

,ðμç ¼³Á±À» ±âº»ªÀ,î º±,ÇÕĩÛ.

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

Àì ¸É¼ÇÀ° ÅØ¼¼¸(ÅØ½°ÃÄ ¸ä¼¼Ò)ÀÇ Çĩµä¸p¼ĩ ÅØ½°ÃÄ ¾ĩµä·¼½ì Ã¼°è,ì °°æÇÕĩ'Û.

Àì °ªÀ» °°æÇĩ,é ÁªÀÇµÈ ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀì °°æµÈ'Û. ±âª»ªÀ° Direct3D »Ç¾¼Ç¸j µû¶ó 'Û,°'Û. Àĩ¶ ¼¼ÒÇÁÆ@¸p¼ĩ¸j¼'Â ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀ» 'Û¾ °÷¸j ÁªÀÇÇÕ'Û. Àì¸í °°À° ÀÀ¸èÇÁ·Î±×·¥À° ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀ» 'Û½Ã ÁªÀÇÇĩ,é Àì¼Áð ÈÁúÀì Çâ»óµÈ'Û. ½½¶¶óÀìð ÄÁÆ®·ÑÀ» »Ç¸èÇĩ¸© ÅØ¼¼¸ ±âÁĩÀ» ÅØ¼¼¸ »ó'Û ¸pÂÊ ³ì°ú ÅØ¼¼¸ °ì¸µ¥ »ÇÀì¸j¼ Á¶ÀýÇ¶½Ê½Ã¸.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é µð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁĭ ÀÚÃ¼Çĭ ¼³ÄĭµÈ ,Þ,ð,® ÀĭçÜçĭ ÅØ½°Ã³ ÀúÀâçè ½Ã½°ÅÛ ,Þ,ð,®çĭ ÁðÁµÈ çè·®À»
ÃÖ´èçÑ È°çèÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÛ.

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

Àì ¼³Áµ»ÇÇ×À° PCI µð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁĭ³ª PCI ÈÈÈ⁻ ,ðµâçĭ¼ ½ÇÇàµÇ´Å AGP µð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁĭçĭ, 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 ÀÖ½Ãĭ`Ù. Àĭ ĸÉ¼ÇÀ» »çĸèÇĭ,é ,ð`ĬĬĬ
ÇÁ·ĬÁÓ ¼ÓÓμμ,ĭ Ĭç»ý·ù °,`Ù ³ðĬĬ ¼ð ÀÖÀ,^{3a} ½Ã°ĸÀû Ĭâ¾ÖĸĬ ĬĭĬĬÁð°ĭ °¥¶óÁó`Â Çð»óĬĬ Ĭĭ¾ĭ^{3a} ÈÁúĬĬ ĬúÇĭμÉ ¼ð ÀÖ½Ãĭ`Ù.

Àì ¸É¼ÇÀ» »ç¸ëÇİ,é Æ¯Á D3D ÇÁ·İ±×·¥¸i¼ »ç¸ëµÇ´Â ¾ØÆ¼¸,®¾İ½İÀÇ ¾ÇÀ» °áÁ ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İÙ.

¾ØÆ¼¸,®¾İ½İÀ° 3D °³Ã¼Ç °İÀâÀÚ,®¸i ³aÄ,³a´Â "°è´Ü" Çö»óÀ» ÃÖ¼ÖÈ½ÃÄ°Â ±â¼ıÀÖ´İÙ. ¾ØÆ¼¸,®¾İ½İÀ» ÀüÇö Àü¸ëÇİÄö ¾ÊÀ» ¼öµµ ÀÖ°İ Æ¯Á ÇÁ·İ±×·¥¸i ÃÖ´ëÇÑ »ç¸ëÇÒ ¼öµµ ÀÖ½À´İÙ.

$$\mu\delta^{1/2}\circ\zeta A\cdot^1A|\zeta|\cdot^1\otimes A|^0|\cdot\rangle\rangle y\pm\hat{a},e\text{ }A|\zeta E^{1/4}\zeta A\rangle A\hat{e}^{1/4}O\zeta|^1/2E^{1/2}A|\zeta A.$$

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 ÄâÄıÄÇ 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±×·¥¿ì¼ ÇÁ·Î±×·¥ ¼⁄⁄´ÉÀ» 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° Àì°í CPU¿ì¼ »¿¿ëÇí`À °í±p ,í·É¾îÀÇ µâ¶óÀì¹ð Áð¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¶s ¼±ÅÃÇÕ´í`Ù.

Àì°í CPU´À NVidia ±×·ìÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼,ì °,¿İÇí°í 3D °ÖÀÓÀì³ª ÅÀ¿ëÇÁ·î±×·¥ÀÇ ¼¼°ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ°´À 3D Åß°ì ,í·É¾î,ì Áð¿øÇÕ´í
´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇì,é µâ¶óÀì¹ðÀÇ 3D Åß°ì ,í·É¾î Áð¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´í`Ù. Àì ¿É¼ÇÀ° ¼¼°É °ñ±³ ¶Ç`À ¹@Áì
ÇØ°á½Ã À`¿ëÇí°Ö »¿¿ëÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´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»°,³¾¼ ¼⁄⁄ö ÀÖ½¿À´¿Û. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡¼´Â ½°Å×.¹¿À,¡ »¿¿ëÇÒ ¼⁄⁄ö ÀÖÀ,,¿
½°Å×.¹¿À ¼⁄⁄ÅÁ ±Û·¡½°,¡ È°¼⁄⁄ÈÇÕ´¿Û.

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

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĬ,é OpenGLÀì Àìæ¼° ÇÊÁĬ,µÀ» »Ç¸ëÇĬ© ÀìĬÁö ÈÁúÀì Çâ»óµĒĬŮ. Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈĒ,é ¼°´ÉÀì °¼ÖµÇ
´Á´ë¼Ä ÀìĬÁö Ç°ÁúÁ° Çâ»óµĒŮ´Á´ÁĬ» Âü°ĬÇĬ¼Ē¼Ē¸À.

Àì ±â´ÉÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é, OpenGL μâ¶óÀì¹õ´Â Çĩ³aÀÇ ÈÄ,é¹ðÆÛ¿Í Çĩ³aÀÇ ±íÀì¹ðÆÛ,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,é¹ðÆÛ¿Í ±íÀì¹ðÆÛ,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´ÃÃÃ·±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ìÇ×»ó»Ç¸ëµË´ÍÙ.

Ç×»ó 16bpp »Ç¸ë(Always use 16bpp) ¹×Ç×»ó 32bpp »Ç¸ë(Always use 32bpp)À,·Î¼³Á¤ÇÒ°æ¸ì, ¹ÙÃÁÈ,é¼³Á¤¸ì°ü°è ¼₀ØÀì ÁðÁ¤µË ÃÃ·±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ì»Ç¸ëµË´ÍÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì ´ëÇÑ ¹öÆÛ ÇÃ, @ÇĬ , ðμā, ĭ °áÁ⊞ÇÕ´ĭÛ.

°í.° Àü¼Û ¹æ½Ã, ÆăĀĬĂö ÇÃ, ³ ¹æ½Ã ¶Ç´Ā ÀÚμ¿ ¼±ĀĀ ¹æ½Ã Áß¿ì¼ ¼±ĀĀÇÒ ¼ö ÀÕ½Ā´ĭÛ. ÀÚμ¿ ¼±ĀĀ» ¼±ĀĀÇĬ, é μā¶óĀĬ¹ö; ÇØ´Ç ÇĬμā¿þ¼î ¼³Ā⊞¿ì °ĭĀă ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ĀĀ» °áÁ⊞ÇÕ´ĭÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL¿ì¼¼¼öÁ÷ μ¿±â°; Æ³,®μÇ´Â ¹æ½ÄÄ» °áÁ□ÇÕ´ÍÙ.

Ç×»ó ¿ÄÇÁ(Always off)·Í ÁöÁ□ÇĬ,é ,ðμç OpenGL ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÄÇ ¼öÁ÷ μ¿±â°; Ç×»ó °ñÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

±â°»ÄûÄ,·Í ¿ÄÇÁ(Off by default)·Í ÁöÁ□ÇĬ,é ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ì¼¼¼Æ¯°È÷ È°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇĬÁö ¾È´Â ÇŇ ¼öÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

±â°»ÄûÄ,·Í ¿Ä(On by default)Ä,·Í ÁöÁ□ÇĬ,é ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ì¼¼¼Æ¯°È÷ °ñÈ°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇĬÁö ¾È´Â ÇŇ ¼öÁ÷ μ¿±â°; ÌÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

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

ÇØ´ç OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿¿ °¿Àâ ÀúÇÕÇŦ ¼³Á▯À» »ç¿èÀÚ Á▯ÀÇ Á¶Á▯À,·Î ÀúÀâÇİ,é ÇÁ·Î±×·¥À» ½ÄÀÚÇİ±â
Àú¿¿ OpenGL È°æÀ» ½Ä¼⁄₄ÓÇİ°Ô ¼³Á▯ÇÒ ¼⁄ö ÀÖÀ,,ç °£ ¿É¼⁄₄ÇÀ» ÀİÄİÄİ ¼³Á▯ÇÒ ÇË¿ä°¿ ¾⁄⁄½Ä´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 ÀìĬÄö¿Ĭ µð½ºÇÄ·¹ÄĬ ÄâÄĬ¿Ĭ ³ªÄ, ³ª´Ä Äâ·Ä ÀìĬÄö °EÄÇ ±µµµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,Ä±ÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´Ĭ ´Ù. Àì ±â´ÉÄº »çÄøºú °°ÄĬ Ä±³ÇÑ »ð»ó ÄçÇðÄĬ ÇÊ¿äÇÑ ÀìĬÄö Ä³,® ÇÄ·Ĭ±×·¥Ä» »ç¿ëÇÒ ¶S,Ä¿Ĭ Ä¯¿ëÇÖ´ĬÙ.

3D °Ĭ¼ÓÀ» Àì¿ëÇĬ´Ä °ÖÄÓÄĬ ,ð´ĬÄĬ¿Ĭ ³Ê¹« ¾ĬµÓ°Ô Ç¥½ÄµÉ ¼ð ÄÖ½Ä´ĬÙ. ,ðµç Ä±³ĬÄÇ ¹à±â¿Ĭ °°, ¶ ºªÀ» ¶ĬÈººÄĬ ´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°f: ³×Æ®¸öÅ©¸ ĸ¬°áµÇ¾ĭ ÄÖ'Â ÄÄÇ»ÁĬ'Â Windows¸ ĨĬ±×¸Â ÇÑ 'ÛÄ½ ÄÃ·° ĨÁ¶ĬÀýµËĬ'Û.

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

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

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

,ðμç ÄÃ·^{− °a}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°Ŧ ,đ'íÁíç;¼ Á÷Áç ÁðÈ@ÇŦ ½Ã°ÉÁŋÁý Áð°,¡ ¼ð½ÃÇÒ ¼ð ÀÖ½À'ŦÙ.
ÀÚµç °°Áð°Ŧ ±â°»°âÀ,Ŧ ¼³ÁðµÇ¼Ŧ ÀÖ½À'ŦÙ. ÀŦŦŦ ±,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 ÀŦŦŦ ÇŦµâçb¼Ŧç;¼ »ççèµÇ´Â ÀŦÀü Ç¥ÁØÀÔ'ŦÙ. DMT°Ŧ ÇÊçäÇŦ ÇŦµâçb¼Ŧç;¼ »ççèÇÒ
ŋŦŦ´Â ÀŦ çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇŦ½É½ÃçÀ.

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

ÀÌ ¾⁄⁄ÆÀÌÄÜÀ» »Ç¿èÇİ,é ⁄ÆË¾÷ ,ß°¿i¼ “½Å¼⁄⁄ÓÇİ°Ô” Direct3D, OpenGL ¶Ç'Â ÄÃ.¯¿i ´èÇÑ »Ç¿èÄÚ Á⁄ÀÇ ¼⁄⁄Á⁄»» Äû¿èÇÒ
¼⁄⁄ ÀÖ½Ä'İ'Ù. ⁄ÆË¾÷ ,ß°¿i'Â ±â°» ¼⁄⁄Á⁄ °±¿İ µð½°ÇÃ.¹ÀÌ µİ'İ Á⁄°, ´èË »ðÄÚ,İ ¿ ¼⁄⁄ ÀÖ'Â Ç×,ñÀÌ ⁄÷ÇÔµÇ¾İ ÄÖ½Ä'İ'Ù.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿^{3a}Â^{3a}Â QuickTweak À¯Æ¿,®Æ¼¼¼ÆÀìÄÜÀ»¼±ÂÃÇÒ¼öÀÖ½À´Û.

,ñ·Ï¿¼¿øÇÏÂ¼ÆÀìÄÜÀ»¼±ÂÃÇÑ´ÙÀ½,"È®ÂÏ"À^{3a}"Àû¿ë"À»¼±ÂÃÇÏ¿©ÀÛ¼÷Ç¥½ÃÁÙÀÇ¼ÆÀìÄÜÀ»
°°æÇÏ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,| È°¼°ÈÇÕ´ÿÙ.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ´Â TwinView ,ÖÆ¼,ďĦĬĦ ±,¼°À» »ççèçò ¶Œ Ĥ °ü,® ´ÜĂăĦ°, ´èÈ »óÀÚ ĤŒĦ ĤĤ¼Ó ,ĂĂă 1× ÁÜ ±ă ´É °°À° Çă»óμÈ ±ă´ÉĂ» È°¼°ÈÇÕ´ÿÙ. ¶ÇÇŦ, 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ´Â ç©. 1ÙÁÁÈ,éçĦ ´èÇŦ ĤöçøĂ» ĂĤ°ĦĤĤç »ççèĂÚ°Ħ ĤĂçèÇĂ·Ĭ±×·Ÿ ĤÜ¼÷ °øĤĂ» °,´Ù ĤĤ ±,¼°Çò ¼ö Ĥöμμ·Ħ ÇøĂŸ´ÿÙ.

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

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼°´èÈ »óÀÚ¸¡¼´Â´èÈ »óÀÚ À\$Ä¡ Áß¾Ó ,ÄÃä, ´ÜÃàÂ° ¼±ÄÃ 1× ÀÀ¸èÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼¾Á °À° 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±â´É°ú ¼¾Á » ,ðμÎ Á¡¾¡ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

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

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

È@ÂÎ ,p½ÃÁö Ç¥½Ã ¿©°¿,¿ °áÁ□ÇÕÍÛ.

ÂÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ,p°¿¿¾ 3D È¯æ ¼³Á□Á» °Ò·¿Ã ¶S È@ÂÎ ,p½ÃÁö°¿ Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµµ·Í ÇÍ·Á,é À¿ ¿É¼ÇÁ»
¼±ÃÃÇÍ½Ê½Ã¿Á.

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

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĩ,é Áð¿øμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»όμμ°,´Ù ³.Â° ÇØ»όμμ¿ì¼ Àì¹Áö,ì Ç¥½ÃÇÒ ¶§ Æò,é ÆÐ³ĩ μð½°ÇÃ.¹Àì¿ì ³ªÂ,³ª´Â
Àì¹Áó À§Ãì,ì °άÁ°ÇÒ ¼ð ÆÖ½Â´Û.

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

¹ÙÀÄÈ,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 ¾ĩðĀĬ°ĭ Áð¿øÇĬ´Â ÂâÂĭ¿ĭ μŭŋó,ð´ĬĀĬ, μðÁðĀĐ Æð,é ÆĐ³ĬŋÇ´Â TV),ĭ ¾±ĀĀÇÒ ¾ð ÆÖ½Ā´ĬÛ.

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

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

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

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

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

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

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

TV_çı Äü¼ŰμÇ´Â Äâ·Â ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´ŦŦ.

ÄúÇÖÇŦ Ä_ç³ØÄÍ ÄÉÄí°íÄÌ ÄÖ´Â °æçì, ÄŦ¹ÝÄúÄ, ·Ŧ S-°ñμðçÄ Äâ·Â(S-Video out)Ä° °ıÇÖ °ñμðçÄ Äâ·Â(Composite video out)°, ´Ŧ ÈÁúÄÌ çì¼öÇÖ´ŦŦ. ¾îŦ² ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇØ¾ß ÇÖÄö È®½ÇÇÍÁö ¾ÉÄ» ŦŦ´Â ÄÚμ_ç ¼±ÄÄÄ» ¼±ÄÄÇí½É½ÄçÄ.

TV ¹ÙÁÁÈ,é ÀŠĂ_i,! Á¶ÀýÇĭ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÙÃß,_! »ççëÇÕĭ´Ù.

Ãú°ĭ: °úÁ¶ÁᵐÄ,·Î ÂĭÇØ TV È,éçĭ ½°Ã©·¥°ĭ Çð»óÀĭ^{3a} °ĭ·©Ã© Çð»óÀĭ^{3a}Ã,³⁻ °æçĭçĭ´Â 10ÃÊ Áᵐμμ ±â´Ù, @½Ê½ÃçÄ. È,éÀĭ ±â°» ÀŠĂĭ·Î ÀÚμç^{°1±},μÇ,é ´Ù½Ã Á¶ÁᵐÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ĭ´Ù. çðÇĭ´Â ÀŠĂ_içĭ ¹ÙÁÁÈ,éÄ» ¼³ÁᵐÇÑ ÈÄ 10ÃÊ Àĭ³»çĭ "È@Ãĭ" ¶Ç´Â "Àûçë" ´ÙÃß,_! ´·- ¼³Áᵐ »çÇ×Ä» ÀúÃãÇĭ½Ê½ÃçÄ.

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

TV Àì¹ÁóÀÇ ¹à±â¿Í Ñµµµ,¹ Á¶ÁýÇÒ ¶¶S »ç¿ëÇĭ Ă ĂĂÆ@·ÑÀÔĭŮ.

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

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

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

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

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

ÄÄÇ»ĀÍç¼ °ħμδζÀ³ª DVD çμÈ,İ Àç»ýÇÒ ¶§´Â ¹à±â, ´è°ñ, »ðÁ¶ ¹× Āσμμ,İ °ϙ°ϙ Á¶ĀýÇİç© ĀÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ð Æ½À´İ´Ù.

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

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼İ Ä¬.º ¼¼Óμμ,İ ¼¼³Á¤ÇÕİÜ.

Αύξηση $\sim 1/4$ Όμμ(MHz), ^{39}K , ^{39}Ar .

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

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

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

Âü°İ: Á!ÁŸ¼÷Ã¼ÀÇ ±â°»°aú ŸÙ,¥ »ð·İ¿î ¼³Á±À» »ç¿ëÇÒ ŸS´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 ¾¼İ´ðÁÍÀÇ BIOS,İ ¾¼÷µ¶ÀİÆ®µÈ BIOS Àİ¹İÁð·İ °»½ÃÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³Á±À» ½ÇÇàÇİ½Ê½ÃçÀ.

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

Ç¥ÁØ – Ç¥ÁØÀÎ ´ÜÃ ĩ μð½°ÇÃ·¹À ĩ ,ðμâ,¡ ¼±ÄÃÇÖ´ÍÙ. NVIDIA ±×·¡ÇÈ ¾ĩ ðÃÍÇ¡ Çĩ³ªÀÇ μð½°ÇÃ·¹À ÄâÄ¡,, ÄâÄøμÇ¾ĩ ÄÖÄ,,é Ä ĩ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĩ½Ê½ÃÇÄ.

°¹»Ç – Ä ĩ ,ðμâ´Ä ±â°» μð½°ÇÃ·¹À,¡ °¹»ÇÇÍÇ© °,Á¶ ÄâÄ¡Ç¡ Äâ·ÄÇÖ´ÍÙ.

¼ðÆð Æ@Äâ – Ä ĩ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇÍ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μÍ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹À ÄâÄ¡Ç¡ ¼ðÆðÄ,·Í È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. Ä ĩ ,ðμâÇ¡¼´Ä μÍ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹À°¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½°ÇÃ·¹À,¡ ÇÜ¼°ÇÖ´ÍÙ.

¼ðÄ÷ È@Äâ – Ä ĩ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇÍ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μÍ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹À ÄâÄ¡Ç¡ ¼ðÄ÷Ä,·Í È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. Ä ĩ ,ðμâÇ¡¼´Ä μÍ °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹À°¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½°ÇÃ·¹À,¡ 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 »ÇĬëÇĬ½É½ÃĬÀ.

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

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

TwinView ¼öÁ÷ È®Àâ - Àì ,ðμâ,ì »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 $\mu\delta^{1/2^\circ}\check{\mathcal{C}}\check{\mathcal{A}}\cdot^1\hat{\mathcal{A}}\hat{\imath}\pm,^{1/4^\circ}\hat{\mathcal{A}}\check{\mathcal{C}}\ ^{1/2}\check{\mathcal{A}}^\circ\mathfrak{C}\hat{\mathcal{A}}\hat{\mathfrak{u}}\ \hat{\mathcal{A}}\check{\mathcal{C}}\check{\mathfrak{o}}$

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

⁰¹»ç ,ðμâç;¼ ½ÇÇà ÁΒÂÎ °æçì, Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĬ,é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÅãÃ;ĭ °,Áŋ ÅãÃ;°, ´Ù ³ðÃ° ¹ÙÃÁË,é ÇØ»óμμç;¼
½ÇÇàÇÒ ¼⁄⁄ö ÅÖ½Ä´Ĭ Ù. °,Áŋ ÅãÃ;ÄÇ ¹°,@Ãû ÇØ»óμμ°; ±â°» ÅãÃ;ÄÇ ¹°,@Ãû ÇØ»óμμ°, ´Ù ³·Ä° °æçì, ,ŋçì½°; Ë,éÄÇ °
;ÅãÄÚ,®ç; ´éÃ,,é °,Áŋ ÅãÃ;ÄÇ ¹ÙÃÁË,éÀì ÅÚμçÄ,·Ĭ ÀìμçÇÕ´Ĭ Ù.

"⁰¹»Ç ÄâÄ_iÄÇ °_i»ó ¹ÜÄÄÊ,é Çã_çë"Äì ¼±ÄÄμÇ¾₄î ÄÖ´Ä °æ_çì, °,Á¶ ÄâÄ_iç_i¼ ÄÚμ_ç Ê,é Äìμ_ç ±â´ÉÄ» ÇØÁ;Ç¹½Ê½Ä_çÄ. Äì, °Ö
Ç_i,é °_i»ó ¹ÜÄÄÊ,éÄ» Æ⁻Ä[□] Ä§Ä_iç_i Ê_ç°úÄûÄ,·î "°íÄ[□]"ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÜ. Äì ±â´ÉÄ° ÄÄ_çëÇÄ·î±×·¥_ç_i¼ ÇÄ·¹Ä×Äì¼ÇÄ» Ç¹°Ä^{3a}
¼¼¼¹ĐÇÑ ÄÜ¾₄÷Ä» ÇÒ ¶§ Ä⁻_çëÇÖ´ÍÜ.

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

TwinView È©Äâ ,ðμâ¿¡ ´ëÇÑ °¡»ó ¹ÙÄÄÈ,é ±â´ÉÄ» È°¼°ÈÇÕ´ÝÙ.

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

Á¶ÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹ÀÌ´Ä °¼ ¼⁄ð ÄÖ´Ä ¿μ¿ª ¹ÙÄ,·Î ,¶¿½°,Ì ÀÌμ¿ÇÒ ¶§ °,´Ù Ä« ¹ÙÄÄÈ,é ¿μ¿ªÄ,·Î ÀÌμ¿ÇÕ´ÝÙ.

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 ÀÖ½Â'ŦÛ.

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

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

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ÀüÃ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶S °ñμδ¿À μâ¶óÀĬ°ò¿;¼ ÃÖÀûÀÇ ÇØ»όμμ,Ĭ °άÁ▯ÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´Û.

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

Àì ´ÜÃß,| Å¬, ÇĬ,é TwinView °¹»ç ,ðµåÀÇ °í±P °ñµð¿À ±ã´É¿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,¡ »ç¿ëÇĬ°Ô µĒ´ĬÙ. Àì¹ĬÁö ¼Ô»óÀì³ª °ñµð¿À Àì¹ĬÁö°; ÄüÇð Ç¥½ÄµÇÁö ¾ĒĒ Ā µĭ °ñµð¿À Äç»ý ¹®ÁĬ°; ÀÖÄ» ¶S,¡ ÁĬ¿ÜÇĬ°Ĭ Ā Àì ¿É¼ÇÀ° ¼±ÄÄÇĬÁö ¾ĒĒ Ā °ĬÀì ÁÁ½Ä´ĬÙ.

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

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

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

Àç»ý °óμμ ¾Æ·ιζι ³αζÀ`Â ,ñ·İιι ,ð´İÁİι¼ ÁöζøÇİÁö ¾Ê`Â ,ðμâ,İ Æ±ÇÔÇÒ °İÁİÁöÀÇ ζ©î,İ ÁöÁ±ÇÕ´İ`Ù. ,ð´İÁİιι °İÁûÇÕÇÑ ,ðμâ,İ ¼±ÄÃÇİ,é ½É°ϜÇÑ μð½°ÇÃ·¹À ¹®Á,İ ¾ß±âÇÒ ¼ö ÀÖÀ,,ç Çİμâζþ¾î°ι ¼Ö»óμÉ ¼ö ÀÖ½À´İ`Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çĭ¼ ¼±ÄÃÇŃ ÇÈ¼ç Æ÷,Ëçĭ »ó°ü¾À OpenGL mãŋóÀì¹öçĭ¼ 16 °ñÆ® ±íÀì ¹öÆÛ,ĭ
»ççèÇĭ°Ö µĒĭĭÙ.
Àì,°Ö Çĭ,é ±íÀì ¹öÆÛÀÇ Á±Đµµ°ĭ °¼ÖÇĭĭÂ ´è½Ä ±íÀì ¹öÆÛ ãÊ±âĒ ¹× ÀÛµç ¼°ÉÀ Çâ»óµĒĭĭÙ.

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

¾î¶² μδ½°ÇÃ·¹Àì¿j ¹ÙÄÁÈ,éÀÇ ¿ÞÂÊ »ó´Ü ±,¼₄@À» Æ÷ÇÔÇïμμ·ï ¼₄±ÂÃÇï·Á,é Àì ¿É¼₄ÇÀ» »Ç¿èÇï½É½Ã¿À. Àì ¿É¼₄ÇÀÇ °
¿Àå °Đ,¿ÇŇ È¿°ú´Á ,ð´lĀl Àì¹lĀöÀÇ ÀšĀl,¡ ±³Ā¼₄Çï´Ā °lĀÔ´ĬÜ.

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

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

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

Àìμζ ÄÁÆ®·ÑÀ» »çζèÇĬ,é ½ÇÁĬ ¹ÙÄÄÈ,é ζμζªζι ´èÇØ º¼ ¼ø ÀÖ´Â È,é ζμζªÀÇ Â©±â,Ĭ ¼ª³Á□ÇÒ ¼ø ÀÖ½À´ĬÙ. Àì
ÄÁÆ®·ÑÀ° ÀĬ¹ÝÀûÄ,·Ĭ ,ð´ĬĬĬ, Æð,é ÆÐ³Ĭ ¶Ç´Â TVζι Ç¥½ÃÇÒ ¼ø ÀÖ´Â °Ĭ,´Ù ´ð Â« ¹ÙÄÄÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÕ´ĬÙ.

Àì °ñμδζÀ ¾ĩ ðÁíζi ζ¬°άμÈ ,ðμç μð½°ÇÃ·¹Àì,i °È»ðÇĩ·Á,é Àì ¹òÆ°À» Å¬,¬Çĩ½Ê½ÃζÀ. Áì¾ĩÆÇÀ» 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±ÄÃÇÌ½É½Ã¿À. Àì ±â´ÉÀ° ¿À·ιμÈ ,ð´ÍÁÍ³ª
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°άμÈ ,ð´ÍÁÍ¿ì À¯¿èÇÕ´ÍÙ.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾ŕ ðÂÍ¿¡ ´èÇÑ Á±°,¿¡ ¾4×¼¼¼¼½²°Çİ·Á,é Å¬,Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾í ðÂÍÀÇ Åß°¡ ±â´É¿¡ ¾×¾/¾/¾½°Çĭ·Á,é Å¬,Çĭ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·iÇÈ ¾4ĩ ðÁÍ¿i ´eçÑ ÃÖ½Å Áº,¿Í µã¶óÀì°ó,i ±,Çĩ±â ÀSÇØ NVIDIA À¥»çÀìÆ®¿i ¾4×¹⁄4¹⁄4¹⁄2°Çĩ·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 ±×·ìÇÈ ¾í ðÁíÇì¼ ÇðÀç »ççè ÁßÁî ÆÄÄï ¹× °ü·Ã ¹ðÀü Á²°, ,ñ·ìÀÔ´íÙ.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼4³Á▯ ÆäÄÏÁö,| ÅëÇØ ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Àì¿Í 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.

1ÙÁÀÈ,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,®ÇĭĀ ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥ ,ñ·ĭçj¼ ÇðÀç ¼±ÅĤμÈ ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥À» »èÁĭÇĭ·Á,é Àĭ ĬÜĀß,j Ĭ©,£½Ê½ĀçÀ.

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

Àì ¸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´îĀĬ),Ĭ ÁðÁ▯ÇÕ´ĬÙ.

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

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

οομμ·î ,ί,ίμÈ ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ¹ÙĀĀÈ,έç;¼ Àì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥À» ½ĀĀŮÇĭ·Ā,έ Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ĀĀÇĭ½Ē½ĀçÀ.
ç¹,ì μέ,έ, ±âº» Windows ¹ÙĀĀÈ,έ ÀìçŮç; οομμ·î Āßº; À¥ °ēŋόçìĀúçè ¹ÙĀĀÈ,έ, ÀúĀŮçìÆí ÀÐ±âçè ¹ÙĀĀÈ,έÀ» ÀŮ¼ºÇÒ ¼ð
ÀŒ½ĀĭŮ.

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

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

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

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¯μĒĬ
‘Ù. Àì Å° Á¶ÇÕÀ»¹Ý¹ÇØ¼ »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.

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

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

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĭ,é "NVIDIA ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ" ÇİĀS ,P´°ı ,ðμç »óĀS .ı°§ ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ĄÇÀÇ ½Ā½°ĀŬ ,P´°çı ĄB°ıμĒ´ĭŬ.
Àì ÇİĀS ,P´°ı,ı »ÇçĕÇĭ,é ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áı¼ıĭÆÇÁ» çÁö ¾Ē°ıμμ °ü,£°ı ½±°Ŏ ,ðμç ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ±â´Éçı ¾×¼¼¼½°ÇŎ
¼ö ÀŎ½À´ĭŬ.

ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ĄÇÀÇ ½Ā½°ĀŬ ,P´° Ą ĄÇ Ç¥½Ā(Áı,ñ Ç¥½ĀĀŬ),ı ,¶çı½° çĀ,¥ĀĒ ´ÜĀB·İ Ą¬,¬Çĭ°Ā^{3a} ĄÇ Ç¥½Ā çPĀĒ ³ıçı ĄŎ´Ā
ĀŬĀ° ĄÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ¾ÆĀİĀŬĀ» Ą¬,¬Çĭç© ¾×¼¼¼½°ÇŎ ¼ö ÀŎ½À´ĭŬ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ¹ÙÁÁÈ,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°Á³ª ³ª´©¾ĭĬÁóÁó ¾Ė½²Ĭ´ŸÙ.

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

ÆË¾÷ Ã¢À» Áß¾Ó¿i ³ð°íÀÚ Çĭ'Â ,ð'İĀĬ,Ĭ ¼±ĀĀÇĭ½Ê½Ã¿À. Àì ÇÊµă'Â "È,é ¹øÈ¿¿i¼ Àü ½Ã½°ĀŬ ÆË¾÷ Áß¾ÓÈ" ´ÜÃß,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 çÉ¼ÇÀ° ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ Å¢Àì ½ÃÀÔµÈ È,é°ú °°À° È,éçì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ÆË¾÷ Å¢À» À¯ÁðÇÕ´ÍÙ. ÆË¾÷Àì ´Ù,¥ ,ð´ÁÍçì Ç¥½ÃµÇ´Á °æçì, ¹ÙÁÁÈ,é °ù,®ÀÚ´Á Àì,ì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ Å¢ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àìçì ,Â°Ô Àìµç½Ãµ´ÍÙ.

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

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

1ÛÄÄË,é °ü,®ÀÚ ¼³ÁªÄÇ °°æ»çÇ×Ä» ,đmí Àû¿ëÇĬ·Á,é "È®Àĭ" ´ÜÃß,ĭ ´©,¥ ´ÜÄ½ Ä¼iÆÇ ÄÇÄ» ´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,®ÄÜ¿,¼ °ü,®ÇÒ Windows ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ´Ä ÆÄÄÍ´ëÈ »óÄÜ,¿ ¿·Ä,é ÄÌ´ÜÄß,¿´©,£½Ê½¿Ä.

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

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

Àì´ëÈ»óÀÚ¿i¼´À»ðÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¹ÙÀÁÈ,éÀÇÀì,šÀ»ÀÔ·ÂÇÒ¼ðÀÖ½À´Ú.

ç©±âç¡ »ð ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÜÄÄË,éÀÇ Àì,§Å» ÀÕ·ÄÇİ½Ê½ÃçÀ. ´Ü,¥ ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ç¡ ÄðÄ±ÇÑ ¹ÜÄÄË,é Àì,§ Áßç¡¼
¼±ÄÄÇØμμ μË´İÜ.

ç¹,İ μé¾İ, Å¥ °ê¶óçİÀú,İ "Web", ÄüÄÜçİÆİ ÇÁ·Î±×·¥Ä» "Mail" μİÄ,·İ ÀÕ·ÄÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´İÜ. ¹ÜÄÄË,é °ü,@ÄÜ "´ÜÄàÄ°" ±â
´ÉÄ» »ççëÇİ,é ç©· ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÜÄÄË,é »çÄİç¡¼ ÄüËÇÖ ¼ð ÄÖ½Ä´İÜ.

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° Àì·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 çÉ¼ÇµéÀ° ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ ¹× ÀÛ¼÷ ÀüÈ¯ Å¢ ÀÛµç°ú °°À° Windows Å¬¶óÀì¼ð/Æ® ¼¼¼¼¼ÇÀÇ »ççèÀÚ ÀìÁíÆäÀì½°
çä¼Öçì çµÇâÀ» ¼ìÄ""íÙ.

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

Àì ¸É¼ÇÀ» Áì°ÈÇì¸© ¼4±ÃÃÇÑ ,ð'ÍÁì¸ì ÀÛ¼4÷ ÀüÈ¯ Ã¢Àì Ç×»ó^{3a}Ã,³⁻ ¼4ö 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'İÄìÇì ºªÄ, ºªµµ·İ ÁðÁµÇİ·Ä, é, Äì Ç©¯ ,ð'İÄìÇì ÀŦ¼÷ Ç¥½ÃÀÙÀì ºªÄ, ºªÁð ¼Êµµ·İ Çİ·Ä, é Äì ÇÉ¼ÇÀ»
¼±ÄÃÇì½Ê½ÃÇÄ.

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

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´èÆÍÀÇ ,ð´ÌÁì¸ì ³ªÄ,³³´ÌÙ. ,¶¸ì½° Ä¸¼,ì ,ð´ÌÁì ¹Ý´èÆÍÀ,·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°ÄÉÄï,µÀ» »ççëçïç© È©´ëçï·Á,é Àì çÉ¼¼ÇÀ» È°¼°Èçï½Ê½ÃçÀ.

ÁÜ ±â´É Á!¾î½Ã´ÙÀ½´ÜÃàÅ°,¡»ç¿èÇì½Ê½Ã¿À. ““ÜÃàÅ°” ÅÇÀÇ´ÜÃàÅ°.î ÇÊµâ,¡ Å¬,¬ÇĬ¿©´ÜÃàÅ°,¡¼³Á±ÇÑ´ÙÀ½¼±ÅÃÇÑ Å° Á¶ÇÕÀ»´©,£½Ê½Ã¿À.

Âû°f: "ÁÜ" ¶Ç´Â"´ÜÃàÅ°" ÆäÀìÁó°¡¿·ÁÀÖ´Â µ¿¾È¿¡´Â ±âÁ,ÀÇ´ÜÃàÅ°°¡»ð·î Á±ÀÇÇÑ´ÜÃàÅ°¿í»óÃæµÇÁó¾Êµµ·î´ÜÃàÅ°°¡°ñÈ°¼°ÈµĚĬÜ.

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

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

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

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á ,ñ¿ì½º; ¿òÁ÷ÀìÁð ¾ÊÀ» ¶S ÑÊ´ç ÁÜ º,±âº; ¾÷µ¥ÀìÆ@µç´Á Ê½¼ð,| Á⊞ÀÇÇÕ´´Ü(ÁÜ º,±â´Á ,ñ¿ì½º; ¿òÁ÷Àì ¶S,¶´Ü ÀÜµ¿À,·ì ¾÷µ¥ÀìÆ@µÊ´´Ü). Àì Ê½¼ð,| Áðº;½ÃÁº,é ½Ã½ºÀÜÀì³ª ÀÀ¿èÇÁ·ì±×·¥ÀÇ ¼ºº ÉÀì ÀúÇìµÊ´Ü´Á Áì¿ì Á´ÀÇÇì½Ê½Ã¿À.

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

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

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

“ÜÄÄ° ÄäÄÄö, ÄëÇØ ¹ÜÄÄÈ, éç¼ ÄÄëÇÄ·Í±×·¥ Ä¢ ¹èÄ, ! °ü, ®ÇÍ·Äμ¥ »ççëÇÒ “ÜÄÄ°” Ä¶ÇÖÄ» »ççëÄÜ Ä²ÄÇÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä·ÍÜ.

Äü°f: “ÄÜ” ¶Ç Ä “ÜÄÄ°” ÄäÄÄö° ç·ÄÄÖ·Ä μç¼ÈçÍ·Ä ±âÄ, ÄÇ ÜÄÄ°° »ð·Í Ä²ÄÇÇŃ ÜÄÄ°çÍ »ðÄæμÇÄö ¾Èμ·Í ÜÄÄ°° °ñÈ¼°ÈμÈ·ÍÜ.

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°ÈÇÕĩĩ Û.

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

Àì ¸É¼ÇÀ° GeForce3 GPU °è¸¸ì »ç¸èÇÒ ¼ö ÀÖ´À Æ¯Çã ¾ØÆ¼¸¸,®¾¼¼½ì Å×Å©´ÐÀ» È°¼°ÈÇÖ´ÏÙ.

Quincunx ¾ØÆ¼¸¸,®¾¼¼½ìÀ° ´À,° 4x AA,ðµåÅÇ Ç°ÁúÀ» °ü,¥ ¼°´ÉÅÇ 2x AA,ðµå·í Á!°øÇÖ´ÏÙ.

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

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

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

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

ÄÄÇ»ÂÍÂÇ ÇôÄÇ AGP ¼³Ä²Çî ´ëÇÑ Ä²º,

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçİ,é ±×·ιÇÈ ÇİÀ§ ½Ã½ºÀÛçι¼ »ççèμÇ´Â AGP ¼Óμμ,İ Á÷Á¢ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ`Ù. ¾î¶² AGP ¼Óμμºι
»ççèμÇ´ÂÁö È®½ÇÇİÁö ¾ÊÀº ºæçìçι´Â Àì È®Àİ¶İöÀ» ¼±ÃÃÇİÁö ,¶½Ê½ÃçÀ. ½Ã½ºÀÛçι¼ ÀÚμçÀ,·İ ÃÖÀûÀÇ AGP ¼Óμμ,İ
ºáÁ¢ÇÖ´İ`Ù.

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

