

Àì ¸É¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àìí Çì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³ª²ø¶§ »ççëÇÕ´íÙ.

Direct3D¶ð D3D Çìµâçþ¼í °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì ¾¼í ðÄí°ì ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)ªª Å×Àìí Æ÷±×(table fog),! ±,ÇðÇÒ ¼ð ÀÖ´Ù´Ä °ÍÀ» ªªÅ,³Ä´íÙ. Àìíí °ÔÀÓÀ° D3D Çìµâçþ¼í ±â´ÉÄ» ÁµÈ®Çí°Ô Á¶È,ÇíÁð ,øÇí´Ä »óÅÄçì¼ Å×Àìí Æ÷±× ±â´ÉÄ» ÁðçøÇÒ ¼ðµµ ÀÖ½Ä´íÙ. Àì ¸É¼ÇÀ» »ççëÇí,é °ÔÀÓÀ» NVidia ±×·ìÇÈ ÇÁ·î¼¹¼¼çì¼ çÄ¹Ù·î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´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 °ÔÀÓÀì Áμ»óÀüÀ,·Î ½ÃÀÛμÇÁð ¾È°Å³ª ½ÇÇàμÇÁð ¾ÈÀ» ŋS´Â Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇĬ½È½Ã¿À.

Çĩµǎçþ¾ĩ°ĩ Z-¹ð/ÆÛ ±íÀì,ĩ °ÒÀÓ ÇÁ·İ±×·¥çĩ ÇÊçǎÇÑ ±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 Çĩµǎçþ¾ĩ ±,¾°°ú ÀİǺĩÇİÁö ¾Ê'Â °æçì ÇÁ·İ±×·¥Àì ½ÇÇàµÇÁö ¾Ê½À'İ'Ù.

±íÀì ¹ò/ÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ð ÆÖ´À ±â¼úÀ» Èº¼°È½Ãμ´ÍÛ.

Àì,| ÅëÇØ Çìμâ¿þ¾í Æ 16 °ñ/Æ® ÅÃ¿ëÇÁ·î±×·¥ÃÇ ±íÀì ¹ò/ÆÛ,μ¿ì ´Û,¥ ¹æ½ÃÃÇ ,þÃ«´ÍÁòÀ» »Ç¿ëÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´ÍÛ. Àì ¼³ÁμÀ» Èº¼°ÈÇÌ,é °íÈÁúÃÇ 3D Àì¼Áð ·E´ð,μÀ» ±,ÇðÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´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 ³aÄ,³³´î´Ü.

NVidia ±x·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼´Â´¹Ó,ÊÀ» ÀÚμ¿À,·Î »ý¼°ÇÎ¿© ¹ð½°°E ÅØ½°ÃÃ Àü¼¼Û È¿À²À» Áð°;½ÃÃ°±â ¶S¹@¿; ÀÀ¿ëÇÁ·Î±x·¥ÀÇ
¼¼°´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼¼ð ÀÖ½Ä´ÎÛ.

ÇÍÁð,, Àĭ°ĭ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±x·¥¿;¼¼´Â´¹Ó,Ê ÀÚμ¿ »ý¼°Àĭ È°¼°ÈμÇ¾ĭ ÀÖÀ» ¶S È,éÀĭ Á¤»óÀÛÀ,·Î ³ªÃ,³ªÁð ¾É´Â °æ¿ĭ°; ÀÖ½Ä´ÎÛ. Àĭ
¹@Á,ĭ ÇØ°áÇĭ·Á,é Á¤»óÀÛÀ,·Î Àĭ¹ĭÁð°; Ç¥½ÃμÉ ¶S±ĭÁð ÀÚμ¿À,·Î »ý¼°μÇ´Â´¹Ó,Ê ·¹°SÀ» ³·ÃB½É½Ã¿À. ¹Ó,Ê ·¹°SÀ» ³·ÃB,é
ÅØ½°Ã³ ĭĭÁ¤·Ã ¶Ç´Â "Seaming" Çð»óÀ» ¾ð¾¼Û ¼¼ð´Â ÀÖÁð,, Àĭ°ĭ ¼¼°´ÉÀĭ ÀúÇĭμÉ ¼¼ð ÀÖ½Ä´ÎÛ.

$\hat{A} \hat{I} \hat{A} \hat{B} \frac{1}{4} \pm \hat{C} \hat{U}$ (Bilinear) $\hat{I} \hat{C} \hat{I} \hat{A} \hat{8} \hat{A} \hat{C} \hat{I} \hat{1} \hat{a} \hat{e} \frac{1}{4} \hat{o}$ (anisotropic) $\hat{1} \hat{O} \hat{A} \hat{C} \hat{I} \hat{1} \hat{a} \hat{e} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} \hat{e} \frac{1}{4} \hat{A} \hat{A} \hat{C} \hat{O} \frac{1}{4} \hat{o} \hat{A} \hat{O} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{I} \hat{U}$. $\hat{A} \hat{I} \hat{Y} \hat{A} \hat{U} \hat{A} \hat{I} \hat{A} \hat{I} \hat{A} \hat{B} \frac{1}{4} \pm \hat{C} \hat{U} \hat{1} \hat{a} \hat{e} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} \hat{e} \frac{1}{4} \hat{A} \hat{A} \hat{C} \hat{I} \hat{e} \hat{C} \hat{A} \hat{I} \hat{1} \pm \times \hat{e} \frac{1}{4} \hat{o} \hat{E} \hat{A} \hat{I} \hat{C} \hat{A} \hat{e} \hat{o} \hat{m} \hat{C} \hat{I} \hat{o}$, $\hat{A} \hat{I} \hat{1} \hat{a} \hat{e} \frac{1}{4} \hat{o} \hat{1} \hat{a} \hat{e} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} \hat{e} \frac{1}{4} \hat{A} \hat{A} \hat{C} \hat{I} \hat{e} \hat{A} \hat{I} \hat{1} \hat{A} \hat{O} \hat{I} \hat{o} \hat{E} \hat{A} \hat{I} \hat{U} \hat{1} \hat{o} \frac{1}{4} \hat{o} \hat{A} \hat{O} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{I} \hat{U}$.

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

1ÙÀì¼4î½°;¡ 3.¼4ÆÁö,é Àì¹Áö Ç°ÁúÀì Çâ»óμÇ°í, 3δ¼4ÆÁö,é ÇÁ·Î±×·¥ ¼4°ÉÀì Çâ»óμË´ÍÙ. "ÃÖ°í ÈÁú"¿¡¼4 "ÃÖ°í ¼4°É"±îÁö »çÀü ¼4³Á±μË 5°¡Áö 1ÙÀì¼4î½° °a 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 ÃÖ»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·İçİ¼¼±ÅµÈ ÇöÀç »ççèÀÚ Á▯ÀÇ ¼³Á▯À» »èÁİÇÕİİÙ.

,ðμç ¼³Á±À» ±âº»ªÀ,î º±,ÇÕĩÛ.

Ãƒ°¡ Direct3D ¼³Á¼À» »ç¿ëÀÚ Á¼ÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Á´ëÈ »óÀÚ°¡³ªÀ,³³´Û.

Àì çÉ¼ÇÀ° ÅØ¼¼ç(ÅØ½°ÃÄ çä¼¼Ò)ÀÇ Çĩµâçþ¼ĩ ÅØ½°ÃÄ ¾ĩµâ·¼½ì Ã¼°è,ì °°æÇÕĩ'Û.

Àì °ªÀ» °°æÇĩ,é ÁªÀÇµÈ ÅØ¼¼ç ±âÁĩÀì °°æµÈ'Û. ±âª»ªÀ° Direct3D »ç¾¼Ççì µû¶ó 'Û,,"'Û. Àĩ¶ ¼¼ÒÇÁÆ@çþ¼ĩçì¼¼'Â ÅØ¼¼ç ±âÁĩÀ» 'Û,¥ °÷çì ÁªÀÇÇÕ'Û. Àìçì °°À° ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥À° ÅØ¼¼ç ±âÁĩÀ» 'Û½Ã ÁªÀÇÇĩ,é Àì¼Áð ÈÁúÀì Çâ»óµÈ'Û. ½½¶¶óÀìð ÄÁÆ®·ÑÀ» »ççèÇĩç© ÅØ¼¼ç ±âÁĩÀ» ÅØ¼¼ç »ó'Û çþÂÈ ³ì°ú ÅØ¼¼ç °ìçîµ¥ »çÀìçì¼¼ Á¶ÀýÇ¶½Ê½ÃçÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁÍ ÀÚÃ¼Çĭ ¼³ÄĭµÈ ,Þ,ð,® ÀìÇÜÇĭ ÅØ½ºÃ³ ÀúÀâÇè ½Ã½ºÅÛ ,Þ,ð,®Çĭ ÁðÁµµÈ Çè·®À»
ÃÖ´èÇÑ ÈºÇèÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÛ.

Åü°ĩ: ÅØ½ºÃ³ ÀúÀâÇèÀ,·ĭ ³²ºÛµÑ ¼ð ÀÖ´Å ½Ã½ºÅÛ ,Þ,ð,®ÀÇ ÃÖ´è Çè·®Àº ÄÃÇ»ÁÍÇĭ ¼³ÄĭµÈ ½ÇÁĭ RAM Çè·®Çĭ µûĭó
´ÞĭóÁÝ´ĭÛ. ½Ã½ºÅÛ RAM Çè·®Àì Å¬¼ð·ĭ ¼³ÁµÇÒ ¼ð ÀÖ´Å ºªÀì ÄÇÁÝ´ĭÛ.

Àì ¼³Áµ»ÇÇ×Àº PCI µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁÍª PCI ÈÈÈ[−],ðµâÇĭ¼ ½ÇÇàµÇ´Å AGP µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĭĩ ðÁÍÇĭ,, ÀûÇèµÈ´ĭÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ° ¼öÄ÷ µ¿±â,| °ñÈ°¼°Çĩ'Â °æ¿ì¿ì ¼±±ÄÇĩ½Ê½Ã¿À.

«ḏ'ĪĀĪĀÇ ¼ḏĀ÷ È, ±ĭĭĭ ĀĪĀĪÇÒ ¶§±ĭĀḐ ±Ā'Ŭ, @ÁḐ ¾Ē°ĭ ĀĭĭĀḐ, Āĭ½Ā È, ēĭĭ » ḏ, μÇÒ ¼ḏ ḐḐ½Āĭ'Ŭ. Āĭ ĭĒ½Ā» »çĭēÇĭ, ē, ḏ'ĪĀĪ ÇĀ.ĀḐ ¼Ḑμμ, Āç»y·ŭ, ŭ ¾ḐĀĪ ¼ḏ ḐḐĀ, ^{3a} ½Ā°ÇĀŬ ĀĀ¾ĀÖĭ ĀĭĭĀḐ°; ¶¶ĭḐÁḐ Ā ÇḐ»ḐĀĪ Āĭ¾ĭ^{3a} ÈĀŬĀĪ ĀŭÇĭμĒ ¼ḏ ḐḐ½Āĭ'Ŭ.

Àì ¸É¼ÇÀ» »ç¸èÇİ,é ¤Á D3D ÇÁ·İ±×·¥¸i¼ »ç¸èµÇ´Â ¼Ø/Æ¼¸,®¼İ¼lÀÇ ¼ÇÀ» °áÁÇÒ ¼ð ÀÖ½À´İÙ.

¼Ø/Æ¼¸,®¼İ¼lÀ° 3D °³Ã¼ÀÇ °İÀâÀÚ,®¸i ³aÄ,³a´Â "°è´Ü" Çð»óÀ» ÃÖ¼ØÈ½ÃÄ°Â ±â¼ıÀÒİ´İÙ. ¼Ø/Æ¼¸,®¼İ¼lÀ» ÀúÇð Àú¸èÇİÄð ¼ÊÀ» ¼ðµµ ÀÖ°İ ¤Á ÇÁ·İ±×·¥¸i ÃÖ´èÇÑ »ç¸èÇÒ ¼ðµµ ÀÖ½À´İÙ.

¾∅Æ¼¿⊠,®¾¼¹½À» Á∅¿∅ÇÍÁ∅ ¾Æˆ ÇÁ·î±·¥ Áß Áí°íˆ ÁÍí'è·î È,èÀí ³ª,³ªÁ∅ ¾Æˆ Á³ª °∅±∅Á∅À∅ÁÀ Áí¼Á∅°; Ç¥½ÃµÈ ¼∅ Á∅½ÁˆÍÙ. Àì È¼¥ÇÁ∅ Á∅ÁÇÇ∅¼ »Ç¿èÇí½Æ½Ã¿. ¾∅Æ¼¿⊠,®¾¼¹½À» Á∅¿∅ÇÍÁ∅ ¾Æˆ Áˆ ∅Á∅Á³ª ÇÁ·î±·¥Á» »Ç¿èÇ∅ ¶ß µ∅½∅ÇÁ·¹À¿; ¹Áí°; »ý±â,é Àì È¼¥ÇÁ∅ Á∅¾∅Çí½Æ½Ã¿.

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 μĭĬÇ ÄâÄı¿ı ÄÄ´âçĭ´Â ½Ä°ÈĬ ±æ¾ĭÄú ¼ð ÄÖ½Ä´ŦŦ.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄĬ¿ı ¿¬°áμÈ ÄÔ·Â ÄâÄıÄÇ ÄÄ´â ½Ä°ÈĬ ±æ¾ĭÄü,é »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,ĭ ÁÜÄ½Ê½Ä¿Ä.

μâ¶óÀì¹ò°; 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±×·¥ 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° Àû¿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 μάηóÀì±öçì ´eÇÑ ÀúÃ¼ È,é ¼ØÆ¼çϣ,®¼í½ìÀ» Á!¼íÇÕ´ÏÙ. ¼ØÆ¼çϣ,®¼í½ìÀ° °³Ã¼ÀÇ °ìÀâÀÚ,®,ì
οίμâ.´°Ô Ã³,®Çìç© Àì±×.´Áø ¨°è´Ù" Çö»óÀ» °´¼Ò½ÃÅ°´Á μ¥ »ççέμÇ´Á ±â¼úÀÔ´ÏÙ. 1.5 x 1.5 ¼æ½ÅÀ° ÃÖ°í ¼⁄°ÉÀÇ
¼ØÆ¼çϣ,®¼í½ìÀ» Á!°øÇì,ç, 2 x 2 ¼æ½ÅÀ° ÃÖ°íÀÇ Àì±íÁö Ç°ÁúÀ» Á!°øÇÕ´ÏÙ.

μãŋóÀì¹ö,¡ ½°Å×.¹¿À ÇÈ½¿/Æ÷,ËÀ,·Î³»°,³¾ ¼¿ö ÀÖ½¿À´ÏÙ. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¡¼´Â ½°Å×.¹¿À,¡ »¿¿ëÇÒ ¼¿ö ÀÖÀ,,ç ½°Å×.¹¿À ¼¿ÅÁ ±Ù·¡½°,¡ È°¼°ÈÇÕ´ÏÙ.

μāŋóÀì¹ö,ì ÇÀ¹ö·¹Àì ÇÈ¼⁄⁄Æ÷,ĚÄ,·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±ÄÄÇİ,é OpenGLÀì Àìæ¼° ÇÊÁÍ,µÀ» »Ç¸ëÇİ¸© Àì¼Áö ÈÁúÀì Çâ»óµË´Û. Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÈ,é ¼°´ÉÀì °¼ÖµÇ
´Á´ë¼Á Àì¼Áö Ç°ÁúÁ° Çâ»óµË´Û´Á´ÁÁ» Âü°İÇİ¼É¼Ä¸À.

Àì ±â´ÉÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é, OpenGL μâ¶óÀì¹õ´Â Çĩ³aÀÇ ÈÄ,é¹òÆÛ¿Í Çĩ³aÀÇ ±íÀì¹òÆÛ,ì μ¿ÀĩÇÑ μð½°ÇÄ·¹Àì ÇØ»óμμ·Î ÇÒ´çÇÕ´ÍÛ.

Àì·,°Ô Çĩ,é,¹À° Ä¢À» »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 Ä¢¿ì ÈÄ,é¹òÆÛ¿Í ±íÀì¹òÆÛ,ì ÇÒ´çÇÕ´ÍÛ.

Àì ±â´ÉÄ° ¿©·- Ä¢À» »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,é ÃÃ· ±íÀì »ç¸ë(Use desktop color depth)À,·Î ¼³Á¤ÇÒ °æ¸ì, Windows ¹ÙÃÁÈ,é¸ì ÇðÀç ½ÇÇàµÇ´Â ÃÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°ì Ç×»ó »ç¸ëµË´ÍÙ.

Ç×»ó 16bpp »ç¸ë(Always use 16bpp) ¹× Ç×»ó 32bpp »ç¸ë(Always use 32bpp)À,·Î ¼³Á¤ÇÒ °æ¸ì, ¹ÙÃÁÈ,é ¼³Á¤Çì °ü°è ¼øÀì ÁðÁ¤µË ÃÃ· ±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´Ï Û.

°í.° Àü¼Û ¹æ½Ã, ÆäÀÌÁö ÇÃ, ³ ¹æ½Ã ¶Ç´Â ÀÚμ¿ ¼±ÃÃ ¹æ½Ã Áß¿ì¼ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÕ½Â´Ï Û. ÀÚμ¿ ¼±ÃÃÀ» ¼±ÃÃÇÎ, é μâ¶óÀì¹ö; ÇØ´Ç ÇÎμâ¿þ¾î ¼³Á⊞¿ì °ìÀâ ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ÃÀ» °áÁ⊞ÇÕ´Ï Û.

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

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

±â°»ÄûÄ,·Í ¿ÄÇÁ(Off by default)·Í ÁðÁðÇÌ,é ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ì¼¼¼Æ¯°È÷ È°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇÌÁð ¾È´Â ÇÑ ¼ðÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÉ´ÍÙ.

±â°»ÄûÄ,·Í ¿Ä(On by default)Ä,·Í ÁðÁðÇÌ,é ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ì¼¼¼Æ¯°È÷ °ñÈ°¼°ÈÇÒ °ÍÄ» ¿ä±,ÇÌÁð ¾È´Â ÇÑ ¼ðÁ÷ 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 ÀúÇÕÇŒ ¼³Á▯À» »ç¿èÀÚ Á▯ÀÇ Á¶Á▯À,·Î ÀúÀâÇİ,é ÇÁ·Î±×·¥À» ½ÄÀÚÇİ±â
Àú¿¿ OpenGL È°æÀ» ½Ä¼⁄ÔÇİ°Ô ¼³Á▯ÇÒ ¼⁄ö ÀÖÀ,,ç °Ç ¿É¼⁄ÇÀ» ÀİÄİÄİ ¼³Á▯ÇÒ ÇË¿ä°¿ ¾⁄½Ä´Û.

½½¶óÀì'õ ÄÄÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÃÇÑ ÄÃ· Ãº¶ĬÀÇ ¹à±â, ´ë°ñ ¶Ç´Â °°, ¶¶ °ªÀ» Á¶ĬÁýÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĬÙ.

ÄÃ· Ä¶ĬÁ± ÄÄÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼Ò½º ÀìĬÁð¿Ĭ µð½ºÇÃ·¹ÀĬ ÀâÄĬ¿Ĭ ³ªÄ, ³ª´Ä Äâ·Ä ÀìĬÁð °EÀÇ ±µµµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,Á±ÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Ĭ ´Ù. Àì ±â´ÉÀ° »çÁð°ú °°ÀĬ Á±³ÇÑ »ð»ó ÀçÇðÀĬ ÇÊ¿äÇÑ ÀìĬÁð Ä³,® ÇÁ·Ĭ±×·¥À» »ç¿ëÇÒ ¶S,Ä¿Ĭ À¯¿ëÇÖ´ĬÙ.

3D °Ĭ¼ÓÀ» Àì¿ëÇĬ´Â °ÔÀÓÀĬ ,ð´ĬĬĬ¿Ĭ ³Ê¹« ¾ĬµÓ°Ô Ç¥½ÄµÉ ¼ð ÀÖ½À´ĬÙ. ,ðµç Äº¶ĬÀÇ ¹à±â¿Ĭ °°, ¶¶ °ªÀ» ¶ĬÈ°°ÀĬ ´Ä,®,é °ÔÀÓÀ» ¹àÀ° È,éÄ,·Ĭ Äñ±æ ¼ð ÀÖ½À´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¥½ÃμĒ´ÍÙ.

ÄÃ· ¯ º½±ÀÇ ½Ã°¢Àú ÀçÇö. ´ë°ñ, ¹à±â, °°, ¶, ! Á¶ÀýÇĬ, é Àì º½±Àì ½Ç½Ã°£À, ·î ¯°æµËĬ'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇî,é Windows°; Àç½ÄÄÛµÉ ¶§ »ççèÀÚ°; ÀìÄüç; ¼⁴³ÁµÇÑ ÄÃ· Á¶Àý »çÇ×Àì ÀÚµç °¹±,µË´Û.

Äü°í: ³×Æ®çöÅ©ç; ç¬°áµÇ¾î ÄÖ´Ä ÄÃÇ»Á´´Ä Windowsç; ·Î±×çÄ ÇÑ ´ÛÄ½ ÄÃ·°; Á¶ÀýµË´Û.

ÀúÀâµÈ »ççèÀÚ Á⬢ÀÇ ÄÃ·[−]¼³Á⬢,ñ·İÀÔ´İÙ.,ñ·İç½¼±ÄÃÇŦ 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 ÄßºµÈ'İ'Ù.

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

,ðμç ÄÃ· ¯ªÀ» Ç|μâçp%âî ±âº» ¼⁄⁴ÁªªÀ,·î º±,ÇÕ'Û.

,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
¼ö ÀÖ½Ä'İ'Ù. ÆË¾÷ ,ß°¿i'Â ±â°» ¼¾Áð °±¿Í µð½°ÇÃ.¹ÀÌ µİ'İ Áð°, 'ëË »óÄÚ,İ ¿ ¼ö ÀÖ'Â Ç×,ñÀÌ Æ÷ÇÔµÇ¾İ ÀÖ½Ä'İ'Ù.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿^{3a}Â^{3a}Â QuickTweak À¯Æ¿,®Æ¼ ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Û.

,ñ·Ï¿¼ ¿øÇÏÂ ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÃÃÇÑ ´ÙÀ½, "È®ÂÏ"À^{3a}"Àû¿ë"À» ¼±ÃÃÇÏ¿ © ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙÀÇ ¾ÆÀÌÄÜÀ»
°°æÇÏ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,| È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â TwinView ,ÖÆ¼ ,đ'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. ¶ÇÇŇ, 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â ç©. 1ÙÁÁÈ,éçĭ 'èÇŇ ÁðçøÀ» Āß°ĭÇĬ© »ççèÀÚ°ĭ ĀÀçèÇĀ·Ĭ±×·¥ ÀÜ¾÷ °ø£Ā» °, 'Ü Àß ±,¼°Çò ¼ð Æðμμ·Ĭ ÇøÁÝ'Í'Ù.

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

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼°´èÈ »óÀÚç¡¼'Â´èÈ »óÀÚ À\$Ĳ ĀĲ¼Ó ,Ăă, ´Üăă° ¼±Ă 1× ÀÀçèÇÁ.Î±×.¥ °ü,® ¼³Á °À° 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±ă´É°ú ¼³Á » ,đmĲ Ā¼ĲÇÒ ¼ö ÀÖ½À'í'Ù.

´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» °Ö·¿Ã ¶S È@ÂÎ ,p½ÃÁö°¿ Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµµ·Í ÇÍ·Á,é À¿ ¿É¼ÇÁ»
¼±ÃÃÇÍ½Ê½Ã¿Á.

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 °áÁ°ÇÒ ¼ð ÆÖ½Â´Ù.

,đ'İÄÍ»óÄÇ ¹ÜÄÁÈ,é ÀSÄ,İ Ä¶Á²Çİ·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 Ââ·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 ĀčÄĭ ³ªĀ, ³³´ĭ Û.

TV Æ·Äi »ççêμÇ´Â ÇðÀç Æ÷,Ë°ú ±¹i 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 ¼₄ö ÀÖ½Â´İ`Ù.

Âü°ı: ,ñ·İç; ÇØ´ç ±¹°ı°ı ¾₄Ø´Â °æçı°ıÂâ °ı±İçİ ±¹°ı,ı ¼₄±±ÂÃÇİ½Ê½ÂçÂ.

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

μð½°ÇÃ·¹À ÷¼í ðÁÍ¿i TV,, ¿¬°áμÈ ÄÄÇ»ÁÍ,½ÃÀÛÇÒ °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇî,é °íÆÃ °úÁ¤ Áß ³ªÀ,³ªí Â ,ðμ¿ È,é ,±½ÃÁó°i ÇØ´¿ TV¿i¼ Áð¿øμÇ´Â Æ÷,ËÀ,·Î Ãâ·ÂμÈ´í·Ù.

TV¿; Äü¼ÜμÇ´Â Ãâ·Â ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´ÏÜ.

ÄúÇÕÇÑ Ä¿³ØÄÍ ÄÉÄïíÄÌ ÄÖ´Â °æ¿ì, ÄÏ¹ÝÄúÄ, ·Î S-°ñμð¿Ä Äâ·Â(S-Video out)Ä° °¹ÇÕ °ñμð¿Ä Äâ·Â(Composite video out)°, ´Ü ÈÁúÄÌ ¿ì¼ðÇÖ´ÏÜ. ¾î¶² ½ÄÈÈ Çü½ÄÄ» ÁöÁ▯ÇØ¾ß ÇÖÄö È®½ÇÇÍÁö ¾ÉÄ» ¶S´Â ÄÚμ¿ ¼±ÄÄÄ» ¼±ÄÄÇí½Ê½Ä¿Ä.

TV ¹ÙÁÁÈ,é ÀSÄ¡,¡ Á¶ÀýÇĭ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÙÃß,¡ »ççëÇÕĭ´Ù.

Ãú°ĭ: °úÁ¶Á¤Ä,·Î ÄĭÇØ TV È,éç¡ ½°Ä©·¥°ĭ Çð»óÄĭ³ª °ĭ·©Ä© Çð»óÄĭ³ªÄ,³° °æçìçĭ´Ä 10ÃÈ Á¤μμ ±â´Ù,®½È½ÃçÄ. È,éÄĭ ±â°» ÄSÄĭ·Î ÄÚμç ±¹,μÇ,é ´Ù½Ã Ä¶Á¤ÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ĭ´Ù. çðÇĭ´Ä ÄSÄĭç¡ ¹ÙÁÁÈ,éÄ» ¼³Á¤ÇÑ ÈÄ 10ÃÈ Äĭ³»ç¡ "È®Äĭ" ¶Ç´Ä "Äûçë" ´ÙÃß,¡ ´· ¼³Á¤ »çÇ×Ä» ÄúÄãÇĭ½È½ÃçÄ.

1ÙÁÄÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±â°» ÀšÄĩζι Àç¼⁄⁴Á▯ÇÕ'ĩ'Ù.

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

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

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

Çĭμâ¿þ¾ĭ μðÄÚ´ð¿¿¼ DVD ¿μÈ,ĭ Àç»ýÇÒ ¶S´Ä ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÄÍ,ĭ ¿ĬÄüÈ÷ ²ð´Ä °ĬÄĭ ÁÁ¾Ä´ÍÙ.

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

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

ĀĀÇ»ĀÍç½¼ °ħμδζÀ³ª DVD çμÈ,İ Àç»ýÇÒ ¶§´Â ¹à±â, ´è°ñ, »ðÁ¶¹× Āσμμ,İ °ϙ°ϙ Á¶ĀýÇİç© ĀÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ð ÌÖ½À´İ´Ù.

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼ÄÇ ÄÚ¾¼İÍ ,p,đ,® Å¬·° ÁÖ/ÆÄ¼ö,ı Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'İ'Ù.

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼İ Ä¬.º ¼¼Óμμ,İ ¼¼³Á¤ÇÕİÜ.

Αύξηση 1/4 Όμμ(MHz), 3aA, 3A'U.

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

,P,δ,® ÄîÄíÆäÄ½°ÄÇ Ä¬.° ¼Öμμ(MHz),l ³²Ä,³Ä"Ü.

»ð Å¬.° ÁÖÆÄ¼ð 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» »¿¿ëÇÒ ¶S´Â ¹Yµâ½Ã »¿Àü Å×½°Æ@,İ ½ÇÇàÇİ½Ê½Ã¿À.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é Å¬.° ÁÖÆÄ¼ðÀÇ °°æ »çÇ×ÀĬ Winodws°; ½ÄÄÜμÉ ¶S,¶Ŧ Û ÀÚμçÄ.Ĭ ÀûçëμĒŦŦ Û.

Äü°Ŧ: Windows°; ½ÄÄÜμÇŦ Ä μç¼Ē <Ctrl>Å°,Ĭ Ŧ©,£°Ŧ ÄÖÄ,,é ÀÚμç Ä¬.° ¼¼³Á¤ °Ŧ°ðÄ» »ý.«ÇÒ ¼ð ÄÖ½ÄŦŦ Û. ³×Æ®çðÄ©ç; ç¬°áμĒ ÄÄÇ»ÄĬÄÇ °æçĬ, Windowsç; Ĭİ±×çÄ ÇŦŦ ŦÜÄ½, ¹ÜĬŦ <Ctrl>Å°,Ĭ Ŧ©,£½ĒĒ½ÄçÄ.

Å¬.° ÁŋÁ±â´ÉÀ» ,ðµî Àç¼³Á±Çĩ°í ÄÁÆ®·ÑÀ» ´Ù½Ã È°¼°ÈÇĩ±â Àü¿î ±×·îÇÈ Çĩµâ¿p¾î,î ´Ù½Ã °È»ðÇÕ´îÙ.
µð½°ÇÃ·¹Àì ¾î´ðÁÍÀÇ BIOS,î ¾¼÷µ¶ÀìÆ®µÈ BIOS Àì¹Áð·î °»½ÁÇÒ ŋŒ,ŋ´Ù Àç¼³Á±À» ½ÇÇàÇĩ½Ê½Ã¿À.

´ÙÀ½ 4³ÀÇ TwinView ,ðμâ Áß Çĩ³ª,¡ ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ.

Ç¥ÁØ – Ç¥ÁØÀĪ ´ÜÄĪ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ,ðμâ,¡ ¼±ÄÃÇÖ´ÍÙ. NVIDIA ±×·¡ÇÈ ¾ĩ ðÄĪÇ¡ Çĩ³ªÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡,, ÄâÄøμÇ¾ĩ ÄÖÄ,,é ÄĪ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĩ½Ê½ÃÇÄ.

º³»Ç – ÄĪ ,ðμâ´Ä ±âº» μð½ºÇÃ·¹ÀĪ,¡ º³»ÇÇĪÇ© º,Á¶ ÄâÄ¡Ç¡ Äâ·ÄÇÖ´ÍÙ.

¼ððÆð Æ@Äâ – ÄĪ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĪ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡Ç¡ ¼ððÆðÄ,Ī È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. ÄĪ ,ðμâÇ¡¼´Ä μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪº¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ,¡ ÇÜ¼ºÇÖ´ÍÙ.

¼ððÁ÷ È@Äâ – ÄĪ ,ðμâ,¡ »ÇÇëÇĪ,é Windows ¹ÜÄÁÈ,éÄ» μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ÄâÄ¡Ç¡ ¼ððÁ÷Ä,Ī È@ÄâÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´ÍÙ. ÄĪ ,ðμâÇ¡¼´Ä μĪ º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹ÀĪº¡ Á¶ÇÖμÇ¾ĩ Çĩ³ªÀÇ È@ÄâμÈ μð½ºÇÃ·¹ÀĪ,¡ ÇÜ¼ºÇÖ´ÍÙ.

TwinView ÇŸÁØ - ÇŸÁØÁĬ ŰÁĬ ĩđ½°ÇÃ.¹ÀĬ ,đµă,Ĭ ¼±ĂÃÇŦĬŰ. NVIDIA ±×·ĭÇÈ ¾ĬŰ đÁĬĭ ĩđ½°ÇÃ.¹ÀĬ ĀăĬ°ĭ Çĭ³ă,, ĀăĀøµÇ¾Ĭ ĀŦă,, é ĀĬ ,đµă,Ĭ »ÇĬëÇĬ½Ē½ÃĬĀ.

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

TwinView ¼øÆò È®Åå - Àì ,ðμā,ì »ç¿ëÇí,é Windows ¹ÙÅÁÈ,éÅ» μí °³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÅåÅì¿ì ¼øÆòÀ,·Î È®ÅåÇÒ ¼ø ÆÖ½Å
´ÍÙ. Àì ,ðμā¿ì¼´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 °æ¿ì¿ì Å¿¿ëÇÖ´ÍÙ.

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

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

⁰¹»ç ,ðμâç;¼ ½ÇÇà ÁΒÂÎ °æçì, Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĬ,é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÅâÃ;ĭ °,Áŋ ÅâÃ;°, ´Ù ³ðÃ° ¹ÙÃÁË,é ÇØ»óμμç;¼
½ÇÇàÇÒ ¼⁄⁄ ÆÖ½Ä´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 ÄÚμçÄ,·ĭ ÀìμçÇŌ´Ĭ Ù.

"⁰¹»ç ÅâÄ_iÄÇ °_i»ó ¹ÜÄÄË,é Çã_çë"Äì ¼±ÄÄμÇ¾î ÄÖ´Ä °æ_çì, °,Á¶ ÄâÄ_iç_i¼ ÄÚμ_ç È,é Äìμ_ç ±â´ÉÄ» ÇØÁ;Ç¹/₂Ê¹/₂Ã_çÄ. Äì, °Ö
Ç_i,é °_i»ó ¹ÜÄÄË,éÄ» Æ⁻Ä[□] Ä§Ä_iç_i È_ç°úÄûÄ,·Î ""íÄ[□]"ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÜ. Äì ±â´ÉÄ° ÄÄ_çëÇÄ·Î±×·¥_ç_i¼ ÇÄ·¹Ä"Ä×Äì¼ÇÄ» Ç¹/₂°Ä^{3a}
¼¼¼¹ĐÇÑ ÄÜ¾÷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±½Ãµ´Ĭ. Àì·, °Ô ÇĬ,é °ĭ»ó ¹ÙÃÁÈ,éÀ» Æ¯Á±
ÀŠÄì¿ì È¿°úÀûÀ,·Ĭ ""íÁ±"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Á´Ĭ. Àì ±â´ÉÀ° ÀÀ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥¿ì¼ ÇÁ·Á"Á×Àì¼ÇÁ» ÇĬ°Ã³ª ¼¼¼¹ĐÇŇ ÀÛ¾¼÷À» ÇÒ ¶§
À¯¿ëÇÖ´Ĭ.

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·¹ÀìÄÇ ¹°,©Àû Ä©±â°,´Ù Ä« ¹ÙÄÄÈ,éÄ» ¼³ÄμÇÒ ¼⁄ð ÄÖ½Ä´ÝÙ.

Á¶ÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹Àì´Ä °¼ ¼⁄ð ÄÖ´Ä ¿μ¿ª ¹ÙÄ,·Î ,¶¿½°,! 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´ÙÁ½, ½½¶óÀìð ÄÁÆ®·ÑÀ»
¾Æ·ì·Î ÀìμζÇĩζ© È,éÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö Æ½Á´Û.

°ñμδζÀ Àç»ý È,éÀÇ ¼±ÃÃ °í°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 ÄüÄ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶S °ñμδ¿À μâ¶óÀĬ°ò¿;¼ ÄÖÄûÄÇ ÇØ»όμμ,Ĭ °άÁ▯ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» Èº¼ºÈÇĬ,é ¿À±ö·¹Àì ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀìÁöÀÇ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ¿¬ºáÇĬ¿© 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°; ĀüÇð Ç¥½ĀµÇÁö ¾ĒĒ Ā µĭ °ñµð¿À Āç»ý ¹®Āĭ°; ĀÖĀ» ¶S,ĭ Áĭ¿ÛÇĬ°Ĭ Ā Àì ¿É¼ÇÀ° ¼±ĀĀÇĬÁö ¾ĒĒ Ā °ĬĀĭ ÁÁ½Ā´ĬÛ.

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

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©ıİ,İ ÁöÁ±ÇÕ´İ`Ù. ,ð´İÁİιι °İÁûÇÕÇÑ ,ðμâ,İ ¼±ÄÃÇİ,é ½É°ϜÇÑ μð½°ÇÃ·¹À ¹®Áİ,İ ¾ß±âÇÒ ¼ö ÀÖÀ,,ç Çİμâζþ¾ıİ ¼Ö»óμÉ ¼ö ÀÖ½À´İ`Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çĭ¼ ¼±ÄÃÇŃ 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 ÄÊ±âÊ ¹× ÀÛμç ¼°ÉÀ Çâ»óμĒĭĭÛ.

Àì ¿É¼ÇÀì È°¼°ÈµÇ¾ì ÀÖÀ,,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 ±,¼®À» Æ÷ÇÔÇïμμ·ï ¼±ÂÃÇï·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »Ç¿èÇï½É½Ã¿À. Àì ¿É¼ÇÀÇ °
¿Àå °Đ,¿ÇŦ È¿°ú´Á ,ð´lÁl Àì¼lÄöÀÇ ÀSÄl,l ±³Ä¼Çï´Á °lÄÔ´lÜ.

ÇöÀç TwinView µð½°ÇÃ·¹Àì,¡ ,ðµí Ç¥½ÃÇÕ´ÍÙ. Çj³ª Àì»óÀÇ ÀãÄi°i ç¬°áµÇ³/4í ÀÖ°í Ç¥ÁØ Àì¿ÜÀÇ ,ðµå·Í ÀùÈ¯ ÇÑ °æ¿ì, ¾/4í² µð½°ÇÃ·¹Àì,¡ ÇöÀç µð½°ÇÃ·¹Àì·Í ÁöÁµÇÖÁö ¼/4±ÃÃÇÕ´ÍÙ.

ÄÁÆ®·Ñ¿½/4 ,ð´ÍÁÍ ±×·iÇÈÀ» Á÷Á¢ Å¬,¯Çİ¿© ÇØ´ç ±×·iÇÈÀ» ÇöÀç µð½°ÇÃ·¹Àì·Í ¼/4±ÃÃÇÖ ¼/4öµµ 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´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,ì °È»ðÇĩ·Á,é Àì ¹òÆ°À» Å¬,¬Çĩ½Ê½ÃζÀ. Áì¼ĩÆÇÀ» ζ¬ ÈÄ μð½°ÇÃ·¹Àìζi
ζ¬°άÇÑ °æζìζì´À Àì ±ã´ÉÀ» »çζέÇĩ½Ê½ÃζÀ.

“ÁðμÇÁö ¼ÊÀ° ,Á¶ μδ½°ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ,ð´ÍÁÍ,¡ ¿¬°áÇÑ °æ¿ì¿ì´ Â Àì »óÀÚ,¡ ¼±ÄÃÇ!½Ê½Ã¿À. Àì ±â´ÉÀ° ¿À·ιμÈ ,ð´ÍÁÍ³ª
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°άμÈ ,ð´ÍÁÍ¿ì À¯¿èÇÕ´ÍÙ.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾Œ ŒÁŒ¡Œ¡ ŒëÇÑ Á±º,Œ¡ ¾4×¼¼¼¼½ºÇİ·Á,é Å¬,Çİ½Ê½ÃŒ.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·¡ÇÈ ¾í ðÂÍÀÇ Åß°¡ ±â´É¿¡ ¾×¾¾¾¾¾°Çĭ·Á,é Å¬,Çĭ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±×·iÇÈ ¾4ĩ ðÁÍ¿i ´èÇÑ ÃÖ½Å Áº,¿Í µã¶óÀìºó,i ±,Çĩ±â ÀŞÇØ 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 ðÁĲj¼ ÇðÀç »çĲè ÁßÁĲ ÆÄÄĲ ¹× °ü·Ã ¹ðÀü Á²°, ħ·İÀÔ´ĲÜ.

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.

1ÙÅÀÈ,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,®Çĭ'Â ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥ ,ñ·İ¿j¼ ÇðÀç ¼±ÄÃμÈ ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥À» »èÁİÇĭ·Á,é Àì 'ÜÃß,| '©,£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 çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÁóÁ▯ÇÑ μð½°ÇÃ·¹Àìçĭ¼ Ç×»ó ÄÄçëÇÁ·ĭ±×·¥ Ä¢Àì ½ÄÀûμĖŸÛ.

"È,é 1øÈ£ç¡¼ Ç×»ó Àì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ½ÃÀÙ" ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇŦ °æçì, Àì ÇÊµâç¡¼ 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» ½ÄÄÜÇÍ,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» ½ĀĀŪÇĭ·Ā,έ Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ĀĀÇĭ½Ē½ĀçÀ.

ç¹,ì μέ,έ, ±âº» Windows ¹ÙĀĀÈ,έ ÀìçŪç; οομμ·î Āßº; À¥ °ēŋóçìĀúçè ¹ÙĀĀÈ,έ, ÀúĀŪçìÆí ÀĐ±âçè ¹ÙĀĀÈ,έÀ» ÀŪ¼ºÇÒ 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° ÆäÀìÁö,| ÅëÇØ ¹ÜÁÁÈ,éç¼¼ ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥ Å¢ ¹èÄì,! °ü,®Çĭ`Âµ¥ »ççëÇĭ`Á "´ÜÃàÂ°" Á¶ÇÕÀ» »ççëÀÚ Á▯ÀÇÇÒ ¼ö
ÄÖ½Äĭ`Ü.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ççëÇÌ,é ÇöÀç »ççë ÁßÀî(ÁðÁµµÈ) Å¶Àì ´Ù,¥,ð´ÌÁÌÀÇ ÇØ´ç ÀßÄì·î çÅ°ÜÁý´ÌÙ.

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¿èÇÁ·Í±×·¥¹ÙÁÁÈ,éÀì È°¼° »óÂÂî °æ¿ì Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¿èÇĬ,é ÇõÀÇÀÇ¹ÙÁÁÈ,é¿ì¼¹Ù,¥¹ÙÁÁÈ,éÀ,·î ÀüÈ¯μĚĬ
‘Ù. Àì Å° Á¶ÇÕÀ»¹Ý¹ÇØ¼ »ç¿èÇĬ,é È°¼°ÈμÈ ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¹ÙÁÁÈ,é ,ñ·îÀ» ¼ØÈ¯ÇÕĬĬÙ.

ÀúÃ¼¼¼³Á▯ ÆäÀìÁóçì´Â ¹ÙÄÁÈ,é ºü,©ÀÚ ¹× ÀìÀÇ ,ðμç ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ Ä³,® ¹æ¹ýçì ´èÇÑ ÀúÃ¼¼ÀûÀî çÉ¼¼ÇÀì ÀÖ½À´ìÙ.

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¿ðÁý´İÙ.

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

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é "NVIDIA ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ" ÇİÄS ,P´°ı ,ðμç »óÄS ·¹°§ ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ Ä¢ÀÇ ½Ä½°ÅÛ ,P´°çı Äß°ıμĚ´İ´Û.
Àì ÇİÄS ,P´°ı! »ÇçĕÇĬ,é ıÛĂÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áı¼ıİÆÇÄ» çÁö ¾É°ıμμ °ü,£°ı ½±°Ö ,ðμç ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ±â´Éçı ¾×¼¼¼½°ÇÒ
¼ö ÀÖ½Ä´İ´Û.

ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ Ä¢ÀÇ ½Ä½°ÅÛ ,P´°Â Ä¢ Ç¥½Ä(Áı,ñ Ç¥½ÄÁÛ),ı ,¶çı½° çÄ,¥ÂĚ ´ÜÄß·İ Ä¬,¬Çİ°Ä³ª Ä¢ Ç¥½Ä çPÂĚ ³ıçı ÄÖ´Â
ÀÛÂ° ÀÀçĕÇÁ·İ±×·¥ ¾ÆÀİÄÜÄ» Ä¬,¬Çİç© ¾×¼¼¼½°ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´İ´Û.

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 ¾Ė½Ä´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'İĀÍ,İ ¼±ĀĀÇĭ½Ê½Ã¿À. Àì ÇÊµă'Â "È,é ¹øÈ¿¿i¼ Àü ½Ã½°ĀŮ ÆË¾÷ Áß¾ÓÈ" ´ÜÃß,İ ¼±ĀĀÇŃ °æ¿¿¿i,, »ç¿èÇÒ ¼ð ĀŌ½Ā'ŶŮ.

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¸ì ÀÀ¸èÇÁ·î±×·¥ ÆË¾÷ Ã¢À» À¯ÁðÇÕ´´Ù. ÆË¾÷Àì ´Ù,¥ ,ð´ÁÍ¸ì Ç¥½ÃµÇ´Á °æ¸ì, ¹ÙÁÁÈ,é °ù,®ÀÚ´Á Àì,ì ÀÀ¸èÇÁ·î±×·¥ Ã¢ÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àì¸ì ,Á°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 Àû¿ëÇĬ·Á,é "È®Àĭ" ´ÜÃß,ĭ ´©,¥ ´ÙÄ½ Äĭ¾ĭÆÇ Ã¢Ä» ´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·Ì¿¹ÀÀ¿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 ÆÄÄÎ´ëÈ »óÄÜ,¿ ¿·Ä,é ÄÎ´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±×·¥À» ¼±ÅÃÇĬÁö ¾ÊÄ,·Á,é ÀĬ´ÜÃß,Ĭ´©,£½Ê½Ä¸Ä. ¼³Á±ÀĬ´°æµÇÁö ¾Ê°Ĭ »ð ÄÄ¸ëÇÁ·Î±×·¥´ëË»óÀÚ°Ĭ
 ´ÝËü´ĬÛ.

Àì´ëÊ»óÀÚ¿ì¼´Â»ðÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¹ÙÀÁÈ,éÀÇÀì,šÂ»ÀÔ·ÂÇÒ¼ðÀÖ½Â´Ù.

ç©±âç¡ »ð ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÜÅÁË,éÀÇ Àì,§Å» ÀÕ·ÅÇî½Ê½ÃçÀ. ´Ü,¥ ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ç¡ ÁðÁ¤ÇÑ ¹ÜÅÁË,é Àì,§ Áßç¡¼
¼±ÅÃÇØμμ μË´ÍÜ.

ç¹,ì μέ¾ì, Å¥ °ê¶óçìÀú,ì "Web", ÀüÀÚçìÆí ÇÁ·Î±×·¥À» "Mail" μîÀ,·î ÅÕ·ÅÇÒ ¼ð ÅÖ½À´ÍÜ. ¹ÜÅÁË,é °ü,@ÀÚ "´ÜÃàÅ°" ±â
´ÉÀ» »ççëÇĬ,é ç©· ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÜÅÁË,é »çÀìç¡¼ ÀüËÇÖ ¼ð ÅÖ½À´ÍÜ.

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°¶ÇÛÀ» 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¬¶Àì¼ð/Æ® ¼¼¼¼ÇÀÇ »ççèÀÚ ÀìÁíÆäÀì½°
çä¼Öçì çµÇâÀ» ¼ìÄ""íÙ.

ÇóÀÇÀÇ TwinView ±,¼º¿i μú¶6 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^{3a}Ä,^{3⁻} 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.

ÀŮ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀì 'ÜÄì ,ð'İÄíÇì ºªÄ, ºªµµ·İ ÁðÁµÇİ·Á,é, Äì Ç©¯ ,ð'İÄíÇì ÀŮ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀì ºªÄ, ºªÁð ¼Êµµ·İ Çİ·Á,é Äì ÇÉ¼ÇÀ»
¼±ÄÃÇì½Ê½ÃÇÄ.

Àì çÉ¼ÇÀ° 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚç¼, ½½ÁÁö ´èÈ »óÀÚçÍ ÀÀçèÇÁ·Í±×·¥ ´èÈ »óÀÚ,¡ Æ÷ÇÔÇÑ ÆË¾÷ ÃÇÀÇ ÀSÄçÍ 1èÄç,¡ ¾¶¶»°Ô
°ü,®ÇÒÁö °áÁÇÖÍ'Ù.

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¸ Çÿ³ªÀÇ ,ð´ÍÄÍ¸ì¼ °¼ ¼¸ð ÀÖ½²Á´ÍÙ. È®´èµÈ È,éÀ°,¶¸ì½° Ä¸¼ ¹Ý´èÆÍÀÇ ,ð´ÍÄÍ¸ì ³ªÄ,³³´ÍÙ. ,¶¸ì½° Ä¸¼,ì ,ð´ÍÄÍ ¹Ý´èÆÍÄ,·Í ¸Ä±â,é È®´èµÈ È,éÀì ´Ù,¥ ,ð´ÍÄÍ·Í ÀÚµ¸ ÀüÈ¬µÈ´ÍÙ.

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

ÇÊÁÍ(°,°£) ½°ÄÉÄĬ,μÀ» »ççëçĬç© È©´ëçĬ·Á,é ÀĬ çÉ¼¼ÇÀ» È°¼°ÈçĬ¼Ĭ½Ä½ÄçÀ.

ÁÜ ±â´É Á!¾½Ã ´ÙÀ½ ´ÜÃàÀ°,¡ »ç¿èÇ!½Ê½Ã¿À. ““ÜÃàÀ°”” ÂÇÀÇ ´ÜÃàÀ°.Î ÇÊµâ,¡ Â¬,¬ Ç!¿© ´ÜÃàÀ°,¡ ¼³Á±ÇÑ ´ÙÀ½ ¼±ÃÃÇÑ Â° Á¶ÇÕÀ»´©,£½Ê½Ã¿À.

Âü°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^{1×} ¿ÀÇÁ·Î ÀüÈ¯ ÇÕ´ÍÜ.

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

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

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á, ¶ì½°; ÷òÁ÷ÀìÁð ¼ÊÀ» ¶S ÑÊ´ç ÁÜ °, ±â°; ¼÷µ¥ÀìÆ@µç´Á Ê½¼ð, ¶ ÁðÀÇÇÕ´´Ü(ÁÜ °, ±â´Á, ¶ì½°; ÷òÁ÷Àì
¶S, ¶´Ü ÀÜµìÀ, ·ì ¼÷µ¥ÀìÆ@µÊ´´Ü). Àì Ê½¼ð, ¶ Áð°; ½ÃÁ°, é ½Ã½°ÀÜÀì³a ÀÀ÷èÇÁ·ì±×·¥ÀÇ ¼°ÉÀì ÀúÇìµÊ´Ü´Á Áì÷ì
A´ÀÇÇì½Ê½Ã÷À.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á ÁÜ °,±â°; ÇÑ ,ð´íÁí¿i¼ ´Ü,¥ ,ð´íÁí·î ÀüÈ¬µÇ±â Àü¿i ÁöÃ¼µÇ´Á ¹Ð,®ÃÊ ½Ã°EÀÔ´îÜ. Àì·¬ÇÑ ÁöÃ¼ Çö»óÁ°
ÁÜ °,±â°; ³ªÁ,³¬,ð´íÁí¿i¼ ,¶¿i½° Ä¿¼°; Àá±ñ ¾ø¾íÁó´Á °æ¿i ÁÜ °,±â¿i ,ð´íÁí°EÀÇ “ÆËÇî"Àì »ý±âÁó ¾Êµµ·î Çì±â ÅŞÇØ
°í¾ÊµÈ °íÀÔ´îÜ. Àì ÆÐ·¬ìÁí,í 0Ä,·î ¼³Á±Çí,é ÁöÃ¼ Çö»óÀì ³ªÁ,³ªÁö ¾Ê½À´îÜ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇİ,é Ctrl/Alt/ShiftÀÇ Å° Á¶ÇÕÀ» ´©,¥ »óÂÄ¿i¼,¶¿i½° ÈÙÀ» »ç¿èÇİ¿ © Àç°ü,£°Ô ÁÜ °,±âÀÇ È@´è .¹§À»
°°æÇÒ ¼ö ÄÖ½À´ÍÜ.

ÁÜ °,±âÀÇ È®´ë .¹sÀ» º°æÇÒ ¶S 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 Ä▯ÄÇÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÜ.

Äü°f: “ÄÜ” ¶Ç Ä ““ÜÄÄ°” ÄäÄÄö° ç·ÄÄÖ´Ä μç¼Èç´Ä ±âÄ, ÄÇ “ÜÄÄ°°» »ð·Î Ä▯ÄÇÇŒ “ÜÄÄ°çÍ »ðÄæμÇÄö ¾Èμ·Î “ÜÄÄ°°° °ñÈ¼°ÈμË´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 ¾ØÆ¼¿ ¢,®¾¿½İÀ» È°¼°ÈÇÕĩŰ.

Àĩ Ā 3D ĀĀ¿ëÇĀ·İ±x·¥¿ Ćâ»óµÈ ÀĩİĀö Ç°Áú°ú °İ¼°ÉĀ» Āİ°øÇÕĩŰ.

Àì ¸É¼ÇÀ° GeForce3 GPU °è¸¸ì »ç¸èÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Æ¯Çã ¾ØÆ¼¸¸,®¾¼¼½ì ÂxÂ©´ÐÂ» È°¼°ÈÇÖ´ËÙ.

Quincunx ¾ØÆ¼¸¸,®¾¼¼½ìÀ° ´Â,° 4x AA,ðµåÂÇ Ç°ÁúÂ» °ü,¥ ¼°´ÉÂÇ 2x AA,ðµå·î Á!°øÇÖ´ËÙ.

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»ÂÍÄÇ ÇóÄÇ AGP ¼³Ä²Çİ ´èÇÑ Ä²º,

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

