

Àì ĸÉ¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àìîí ĸì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³ª ²ü´Ĳ·Ù.

Direct3D¶ð D3D ÇĲġâĸþ¼î °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ ġð½°ÇÃ·¹Àì ¾¼ĲðÄĲ°ì ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)³ª Å×Àìîí Æ÷±×(Table fog),Ĳ ±,ÇðÇÒ  
¼ð ÀÖġġ·Ĳ ÁðÅ°ÇÕ´Ĳ·Ù. ÀĲî °ÔÀÓÀ° D3D ÇĲġâĸþ¼î ±â´ÉÀ» ĸÃ¹Ù,£°Ô Á¶È,ÇĲÁð ,ðÇĲ´À »ðÅÄĸì¼ Å×Àìîí Æ÷±× ÁðĸðÀ»  
ĸäÃ»ÇĲ±âġġ ÇÕ´Ĳ·Ù. Àì ĸÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĲ,é Àì·ÇÑ °ÔÀÓéÀ» NVIDIA ±×·ĲÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ĸì¼ ÄĲ´è·Î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Ĳ·Ù.

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

DirectXÀÇ ÃÊ±â ¹òÀü¿èÀ,Ĭ ÀÛ¼°μÈ ÀĬŋĬ °ÔÀÓμέÀ° μāŋóÀì¹ò¿Ĭ¼ È°¼°ÈμÈ Áò¿ø ±ā´ÉÀ» ÅëÇØ ¼⁄⁴ÄĬμÈ DirectX 6 ŋÇ´Â 7 ¹òÀü¿Ĭ¼´Â ÁĬ´è·Ĭ ÀÛμ¿ÇĬÁö ¾⁄⁴ÊÀ» ¼ö ÀÖ½À´ĬÙ. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é μāŋóÀì¹ò°Ĭ DirectX 5 ÈÈÈ⁻,ðμā¿Ĭ¼ ½ÇÇàμÇ¾Ĭ ±,Çü °ÔÀÓμέÀĬ ÁĬ´è·Ĭ ÀÛμ¿ÇÖ´ĬÙ.

ÁĬ´è·Ĭ ½ÄÄÛμÇÁö ¾⁄⁴È°Å³ª ½ÇÇàμÇÁö ¾⁄⁴Ê´Â ±,Çü °ÔÀÓ¿Ĭ´Â Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇĬ½È½Ã¿À.

Çĩµâ¿p¼ĩ Z ¹ðÆÛ ±íÀì, ÇØ'ç ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿ ÇÊ¿äÇÑ ±íÀì·Î ÀÚµ¿ Á¶ÀýÇÕ'Ŧ'Û.

»ç¿èÀÚ ÀÛ¼÷Àì Æ⁻Á Z ¹ðÆÛ ±íÀì, ¹Ÿµâ½Ã ÇÊ¿ä·Î ÇŦ'Â °æ¿ì° ¾Æ'Ŧ,é Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°È½ÃÃÑ µŦ'Â °ÍÀì ÁÁ½À'Ŧ'Û. Àì ¿É¼ÇÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÑ °æ¿ì, ½ÇÇà Z ¹ðÆÛ ±íÀì° ÇðÀç Çĩµâ¿p¼ĩ ±,¼°Àç Z ¹ðÆÛ ±íÀì¿ ÀŦ'ÇŦ'Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥,, ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À'Ŧ'Û.

±íÀì ¹ò/ÆÛ,μÀ» ´ěÄ¼ÇÒ ¼ò ÄÖ´Â ±â¼úÄ» Èº¼°È½Äμ´ÍÛ.

Àì,| ÅëÇØ Çìμâ¿þ¾í Ä 16 °ñ/Æ® ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÄÇ ±íÀì ¹ò/ÆÛ,μ¿ì ´Û,¥ ¹æ½ÄÄÇ ,þÄ«´ÍÁòÄ» »Ç¿ëÇÒ ¼ò ÄÖ½Ä´ÍÛ. Äì ¼³ÄμÄ» Èº¼°ÈÇÌ,é °íÈÁúÄÇ 3D Äì¼Áò ·E´ð,μÄ» ±,ÇðÇÒ ¼ò ÄÖ½Ä´ÍÛ.

Direct3D¿; NVidia ·îí,¡ Ç¥½ÃÇÕ´ÏÙ.

Àì ¼³Á▯» È°¼°ÈÇ¡,é Direct3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàµÇ´Â µ¿¾È È,éÀÇ ÇÏÙ ±,¼®¿; NVIDIA ·îí°; Ç¥½ÃµË´ÏÙ.

NVidia ±x·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼´Â´¹Ó,ÊÀ» ÀÚμζÀ,·Î »ý¼°ÇÎζ©´ð¼²º³» ÅØ½²°Ã³ Àü¼¼Û ÈζÀ²À» Áð°;½ÃÃº¹Ç·Î ÀÀζèÇÁ·Î±x·¥ÀÇ ¼¼º´ÊÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼¼ð ÀÖ½Á´ÎÛ.

ÇÍÁð,, ÀÎ°Î ÀÀζèÇÁ·Î±x·¥Áº ÀÚμζ »ý¼º¹Ó,ÊÀÎ Èº¼ººÈμÇ,é ÁÎ´è·Î Ç¥½ÃμÇÁð ¾¼ÊÀ» ¼¼ðμμ ÀÖ½Á´ÎÛ. ÀÎ´®ÁÎ,Î ÇØ°áÇÎ·Á,é Á¤»óÁûÀ,·Î ÀÎ´ìÁðº; Ç¥½ÃμÉ ¶§±îÁð ÀÚμζÀ,·Î »ý¼ºμÇ´Â´¹Ó,Ê ·¹º§À»³·Ãß½Ê½ÃζÀ.´¹Ó,Ê ·¹º§ ¼¼ðÃÎ,Î³·Ãß,é Á¾Á¾ ÅØ½²°Ã³¼¼¤·Ã(misalignment) ¶Ç´Â "seaming" Çó»óÀÎ »Ç¶óÁý´ÎÛ(´Û, ÀÎ°Î ¼¼º´Ê ÀúÇÎ μζ¹Ý).

±×·ıÇÈ ÇÁ·İ½½½½½ı½½ »ççêμÇ´Â ÀÚμç ¹Ó,ÂÇÎ ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´İÙ.

ÀÌÁß¼±Çü ¶Ç´Â 8ÂÇ ÀÌæ¼º ¹Ó,ÂÇÎ ¹æ½ÄÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´İÙ. ÀÌÁß¼±Çü ¹æ½ÄÄÌ Àİ¹ÝÀûÀ,·İº,´Ù ³ªÀº ¼ºº´ÉÄ» ÁİºøÇİ  
´Â ¹Ý,é, ÀÌæ¼º ¹æ½ÄÄº ³ðÀº ÈÁúÄ» ÁİºøÇÖİ´İÙ.

1Ó,Ê »ó¼¼¼ .1º§(LOD) 1ÙÀì¼¼¼½º,¡ Á¶Á±ÇÒ ¼¼ö ÀÖ¼½À´ÏÙ.

1ÙÀì¼¼¼½ºº¡ ¾.À»¼¼ö·Ïº,´Ù ¾Àº ÈÁúÀ» ±,ÇöÇÍÁö,, ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¼¼º ÉÀì ÀúÇİμË´ÏÙ. "ÃÖºí ÈÁú"¿¡¼¼ "ÃÖºí ¼¼ºÉ"±îÁö »çÀü  
¼¼¾Á±μÈ 5º¡Áö 1ÙÀì¼¼¼½ºº ºª Áß Çİ¾¾,¡ ¼¼±ÃÃÇÒ ¼¼ö ÀÖ¼½À´ÏÙ.



ÀúÂâµÈ »ç¿ëÀÚ Á⌘ÀÇ ¼³Á⌘ ,ñ·İ(¶Ç´Â "tweaks"). ,ñ·İ¿;¼ Ç×,ñÂ» ¼±ÂÃÇĬ,é ÇØ´ç ¼³Á⌘ÀĬ È°¼⁰ÈµĚ´İ·Ù. ¼³Á⌘Â» Âû¿ëÇĬ·Á,é È®ÀĬ ¶Ç´Â Âû¿ëÂ» ´©,£½Ê½Ã¿À.

ÇöÀç ¼³Áª("Direct3D ÀÚ¼¼È÷' ´èÈ»óÀÚ¿¼¼ ¼³ÁªμÈ »çÇ× Æ±ÇÔ)À» »ç¿èÀÚ ÁªÀÇ "tweak"À,·Î ÀúÀåÇÕ´Í Ò. ÀúÀåμÈ ¼³ÁªÀì ,ñ·ì¿¼ Æß°ìμÈ´Í Ò.

Æ¯ Áª Direct3D °ÔÀÓ¿¼ °ìÀå ÀúÇÕÇÑ ¼³Áª»çÇ×À» Æ£¾¼Æ »ç¿èÀÚ ÁªÀÇ tweakÀ,·Î ÀúÀåÇØ³ðÀ,,é °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÚÇì±å Àú¿¼ Direct3D È¯æÀ» °ü,£°Ô ±,¼°ÇÒ ¼ð ÀÖÀ,,ç °£ ¿É¼ÇÀ» ÀìÀìÀì ¼³ÁªÇÒ ÇÈ¿°ì ¾ð½À´Í Ò.

,ñ·İçı¼ ÇðÀç ¼±ÃµÈ »ççèÀÚ Á▯ÀÇ ¼³Á▯À» »èÁİÇÕİİÙ.

,ðμç ¼³Á±À» ±âº»ªÀ,î º±,ÇÕĩÛ.

»ç¿ëÀÚ°j Ñß°jÀûÂÎ Direct3D ¼³Á²À» Á²ÀÇÇÒ ¼ô ÆÖμμ·ī´ë»óÀÚ,¡ Ç¥½ÃÇÕīīÙ.

Àì ºªµÉÀ» ººªÇÌÈ ÅØ¼¼À ±ÀÁÁÀÌ ÁºÀÇµÈ ÀŠÄÏ; ººªµÈÌ'Û. ±ÀººªÀº Direct3D »Ç¼ÇºÙ ÀÌÄÏÇÕ'Û. ÀÌº ¼ÀÇÇÁÆ@Çþ¼ÌÇ¼¼-  
 'Á ÅØ¼¼À ±ÀÁÁÀ» Û,¥ ÀŠÄÏÇÌ ÁºÀÇÇØ¼¼Ç ÇÌ'Á ºæÇÌµµ ÀÕ½Á'Û. ÅØ¼¼À ±ÀÁÁÀ» ÀÇÁºÀÇÇÇÌÈ ÀÌ. ÇÇÑ ÀÀÈÇÄÇ. Î±×.¥ÇÄ È-  
 ÁÚÁº º³¼±µÈ'Û. ¼½¼¶ºÁÌ'ð ÁÁÆ@.ÑÀ» »ÇÇèÇÌÇ© ÅØ¼¼ÀÇÇ ÁÁÃØ »ð'Ú ±¼@ºÙ ò¼ÇÌµ¥ »ÇÀÌ ÀŠÄÏÇÌ ÅØ¼¼À ±ÀÁÁÀ»  
 ,ÀÃß½È½ÃÇÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðÁÍ ÀÚÃ¼Çĭ ¼³ÄĭµÈ ,p,ð,® ÀìÜÇĭ ÅØ½ºÃ³ ÀúÀâçè ½Ã½ºÅŮ ,p,ð,®Çĭ ÁðÁµÈ çè·®µµ  
ÃÖ´èÇÑ ÈºçèÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭŮ.

**Åü°i:** ÅØ½ºÃ³ ÀúÀâçèÀ,·ĭ »ççè °ĭ´ÉÇÑ ½Ã½ºÅŮ ,p,ð,®ÀÇ ÃÖ´è çè·®Àº ÄÃÇ»ÁÍÇĭ ¼³ÄĭµÈ ½ÇÁĭ RAM çè·®Çĭ µŮ¶ó  
°áÁµÈ´ĭŮ. ½Ã½ºÅŮ RAM çè·®Àì ,¹À»¼ð·ĭ ¼³ÁµÇÒ ¼ð ÀÖ Å ºaÀì ÄçÁý´ĭŮ.

Àì ¼³ÁµÀº PCI µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðÁÍ(¶Ç´ Å PCI ÈÈÈ¯ ,ðµâÇĭ¼ ¼ÇÇàµÇ´ Å AGP µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðÁÍ)Çĭ,, ÀüçèµÈ´ĭŮ.

Àì çÉ¼ÇÀ° ¼ðÁ÷ μç±â,ì °ñÈ°¼°ÇĩĀ °æçìçì ¼±ÅÃÇĩ½Ê½ÃçÀ.

,đĀĀĀÇ ¼ðÁ÷ È,±íçĀ ĀĩĀ;ÇÒ ¶S±Āð ±âĀ,®Áð ¾Ē°ĩ ĀĩĀð,Ā Āĩ½Ã È,éçì ·»đ,μÇÒ ¼ð ÀÖ½ĀĀĀĀ. ĀĀ, °Ô Çĩ,é ,đĀĀĀÇ Āç»ý·ũ°,Ā ÇĀ·ĀÔ ¼Óμμ° Ā đđ¾¾ĒĒÁð°Ô μÇĀð,, Āĩ°ø È»óĀĀ Ç¥½ÃμÇ°Ā<sup>3a</sup> °¥¶ĀóÁđĀ Ā Çð»óĀĀ <sup>3a</sup>Ā, <sup>3a</sup>Ā μĩ ÈĀúĀĀ ¶<sup>33</sup>¾ĩĀú ¼ðμμ ÀÖ½ĀĀĀĀ.



Àì ¸É¼ÇÀ» »ççëÇİ,é Æ¯Á Direct3D ÇÁ·İ±×·¥ç¼¼ »ççëµÇ´Â ¼ØÆ¼¼ç,®¼İ¼¼İÀÇ ¼çÀ» °áÁÇÒ ¼ö ÀÖ¼Ä´İÙ.

¼ØÆ¼¼ç,®¼İ¼¼İÀ° 3D °³Ã¼¼Ç °İÄÄÀÚ,®ç¼ ³ªÄ,³ª´Ä ""è´Ü" Çö»óÀ» ÃÖ¼ÒÈÇİ´Ä ±â¼úÀÖ´İÙ. ¼ØÆ¼¼ç,®¼İ¼¼İÀ» ÄüÇö  
ÀüçëÇİÄö ¼ÊÀ» ¼öµµ ÀÖ°İ Æ¯Á ÇÁ·İ±×·¥ç¼¼ »ççë °İ´ÉÇŃ ÃÖ´ë·®À» »ççëÇÒ ¼öµµ ÀÖ¼Ä´İÙ.

¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» Á÷Á¢ Áð¿ÇİÁð ¾Ê`Â ÀÀ¿¿ÇÁ·İ±×·¥¿j ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» Àú¿¿Çİ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿¿İ½Ê½Ã¿.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÁÖÀÇÇØ¼ »¿¿¿İ½Ê½Ã¿. ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» Á÷Á¢ Áð¿ÇİÁð ¾Ê`Â Àİ° ÀÀ¿¿ÇÁ·İ±×·¥À° Àì¼Áð,İ Áİ`ë·İ Ç¥½ÃÇİÁð ¾Ê°Á<sup>3a</sup> Àì¼Áð,İ °İ,£Áð ¾Ê°Ö ·»´ð,μÇÒ ¼ð ÀÖ½À`İ`Ù. ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» Áð¿ÇİÁð ¾Ê`Â °ÖÀÓÀì<sup>3a</sup> ÀÀ¿¿ÇÁ·İ±×·¥¿¼ μð½°ÇÁ·¹Àì ¹®Áİ°İ ¹ß»ýÇİ,é Àì ¿É¼ÇÀ» Ãë¼ÒÇİ½Ê½Ã¿.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëçĬ,é, ¼ðÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾āĬ ÀÖ´Â °æ¿ì ±×·;çÈ Æ`Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ» Å³,®Çĭ±â Àü¿; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ð ÀÖ´Â ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,Ĭ ÁĭÇÑÇÒ ¼ð ÀÖ½ÀĬ´Ù.

Àĭ°ĭÀÇ °æ¿ì, Çã¿ëμÇ´Â »çÀü ·»´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð°; Ā¬¼ð·Ĭ ÁĭÀĭ½°Æ½, °ÔÀÓÆĐμā ĭÇ´Â Å°°μā¿Ĭ °°À° ÅāĬ;¿Ĭ ´ëÇÑ ÀÀ´ā¿Ĭ¼  
"ÀÔ·Â ÁðÃ¼"°; ´ð¿Ĭ Ä¿Áú ¼ð ÀÖ½ÀĬ´Ù.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄĬ¿; ¿¬°áμÈ ÀÔ·Â ÅāĬ;ÀÇ ÀÀ´ā ½Ã°ÆĬ ±æ¾āĬÁð,é »çÀü ·E´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,Ĭ ÁÜÀĭ½Ê½Ä¿À.

μâ¶óÀì¹õ°; OpenGL È®Àâ **GL\_KTX\_buffer\_region**À» »ççëÇÒ ¼₄ö ÀÖ½₂À´İ'Ù.

Àì,¡ ÅeÇØ Àì·ÇÑ È®ÀâÀ» ÁöçøÇİ'Â 3D ,ðμ",μ ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ç¡¼₄ ÇÁ·Î±×·¥ ¼₄°'ÉÀ» Çâ»ó½₂Ã³ ¼₄ö ÀÖ½₂À´İ'Ù.

GL\_KTX\_buffer\_region È®ÀâÀ» È°¼°ÈÇÑ °æ¿ì, ·ÎÃ òĥμδ¿À ,Þ,ð,®,! »¿¿ëÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Û.  
±x.¬³ª »¿¿ë °¿´ÉÇÑ ·ÎÃ òĥμδ¿À ,Þ,ð,®°¿ 8MB ¹¿,·À¿ °æ¿ì, À¿Áß ÇÃ·À¿ È®Àâ Áð¿øÀ° È°¼°ÈμÇÁð ¾Ê½À´Û.  
À§ÀÇ "¹ðÆÛ ¿μ¿ª È®Àâ È°¼°È" ¿É¼ÇÀ¿ òĥÈ°¼°ÈμÇ¾¿ ÀÖ´À °æ¿ì, À¿ ¼³ÁðÀ° Àû¿ëμÇÁð ¾Ê½À´Û.

°ü,¥ ¼±Çü-¹Ó,Ê-¼±Çü ÇÊÁí,µÀ» »ççëÇí,é ÈÁúÀì ¾à°£ ÁúÇĩµÇÁö,, ÀÀçëÇÁ·î±×·¥ ¼°°ÉÀ° Çâ»óµË´í'Ù.

´ë°î°ÐÀÇ °æçì, ÈÁúÀì ´«çì ¶ç°Ô ÁúÇĩµÇÁó´Â ¾Ê±â ¶§¹®çì Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇíç© Çâ»óµË ¼°°ÉÀ» »ççëÇí´Á °íÀì ÁÁ½À´í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇí,é OpenGLÀì Àì¹æ¼° ÇÊÁí,μÁ» »ç¿ëÇĬ¿© ÈÁúÀì Çâ»óμĚĬÙ.

Àï°í CPU¿¼ »ç¿ëÇí'Á °í±p ,í·É¾î¿¼ 'ëÇÑ mã¶óÀì¹ö Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇí·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇí½Ê½Ä¿À.

Àï°í CPU´Ä NVidia ±×·¿ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼,¿ °,¿İÇí°í 3D °ÖÀÓÀì³ª ÄÄ¿ëÇÁ·î±×·¥ÄÇ ¼°´ÉÄ» Çâ»ó½ÄÄ°´Ä 3D Äß°¿ ,í·É¾î¿¼,¿ Áö¿øÇÖ´İ´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇí,é mã¶óÀì¹öÄÇ 3D Äß°¿ ,í·É¾î Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ. Àì ¿É¼ÇÀ° ¼°´É °ñ±³ ¶Ç´Ä ¼@Á! ÇØ°á½Ä Ä⁻¿ëÇí°Ö »ç¿ëÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ.



Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL μάηόÀì±öçì ´eÇÑ ÀúÃ¼ È,é ¼ØÆ¼¼ç,®¼¼½ìÀ» Á¼¼íÇÕŸŸÙ. ¼ØÆ¼¼ç,®¼¼½ìÀ° °³Ã¼ÀÇ °ìÀâÀÚ,®,ì  
°ìμâ.´°Ô Ã³,®Çìç© Àì±×.´Áø ""è´Ù",ð¼ÇÀ» ¼ø¼¼Ö´Á μ¥ »ççèμÇ´Á ±â¼úÁÓŸŸÙ. 1.5 x 1.5 ¼æ¼½ÃÀ° ÃÖ°í ¼¼°ÉÀÇ  
¼ØÆ¼¼¼Ù,®¼¼½ìÀ» Á¼°øÇì,ç, 2 x 2 ¼æ¼½ÃÀ° ÃÖ°í ÈÁúÀ» Á¼°øÇÕŸŸÙ.

μα¶íóÀì¹ö¿ì¼ ½°Å×.¹¿À ÇÈ½¿Æ÷,ËÀ»³»°,³¾¼ ¼ö ÆÖ½Ä´Û. Àì,| ÅëÇØ OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×.¥À° ½°Å×.¹¿Ä,| »ç¿ëÇÏ°í ½°Å×.¹¿À ¼ÄÄÍ Ä¯,®,! È°¼°ÈÇÒ ¼ö ÆÖ½Ä´Û.

μ&¶óÀì¹öçì¼ çÀ¹ö·¹Àì ÇÈ¼ç Æ÷,ËÄ» ³»º,³¼ ¼¼ö ÀÖ½Ä´Û. Àì,ì ÅëÇØ OpenGL ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥Àº çÀ¹ö·¹Àì,ì »ççëÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Ä´Û.  
Û.

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÅÇİ,é OpenGLÀì Àìæ¼° ÇÊÁí,μÀ» »ÇèÇİÇ© ÈÁúÀì Çâ»óμΈίÙ. Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇİ,é ¼°´ÉÀì ÀúÇİμÇ´Á ¹Ý,é ÈÁúÀì °³¼±μΈίÙ.

Àì ±ā´ÉÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é OpenGL μǎŋóÀì¹ó´Ā Ĉĩ³āĀÇ ¹é ¹òÆÛĹĹ Ĉĩ³āĀÇ ±íÀì ¹òÆÛ,Ĺ μĹÀĹĈÑ μð½°ÇĀ·¹Àì ÇØ»óμμĹi ÇÒ ´çÇÕĭŲ.

Àĭ Ā Ĺ©·<sup>−</sup> ĀϕĀ» ,,μǎ´Ā ÀÀĹëÇĀ·Ĺ±×·ŲĹi¼ °,´Û ÈĹ°úÀûÀ,·Ĺ °ñμðĹÀ ,b,ð,®,Ĺ »çĹëÇĭĭ Ā ¹æ¹ýÀÔĭŲ.

Àì ±ā´ÉÀì °ñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é OpenGL μǎŋóÀì¹ó´Ā ÀÀĹëÇĀ·Ĺ±×·ŲĹi¼ ÄÛ¼°ÇÑ ,ðμç ĀϕĹi ¹é ¹òÆÛĹĹ ±íÀì ¹òÆÛ,Ĺ ÇÒ´çÇÕĭŲ.

Àì ±ā´ÉÀ° Ĺ©·<sup>−</sup> ĀϕĀ» »çĹëÇĭĭ Ā OpenGL ÀÀĹëÇĀ·Ĺ±×·ŲÀÇ ¼°´ÉÀ» Çā»ó½ĀĀ³ ¼ð ÄÖ½ĀĭŲ.

¼±ÅÇÑ OpenGL ÅÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ÃÖÀûÀÇ »óÅÅ·Î ¼³Á¤ÇÕ'Û'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ì¼ ÅØ½°Ã³ÀÇ Æ¯Á¤ ÄÃ· ±íÀì,ì ±â°»°ªÀ,·Í »ç¿ëÇÒÁö ¿©°í,ì °áÁ¤ÇÕ¯¿·Ù.  
¹ÙÄÁÈ,é ÄÃ· ±íÀì »ç¿ëÀ° Ç×»ó ÇöÀç ½ÇÇàµÇ°í ÀÖ·Â Windows ¹ÙÄÁÈ,éÀÇ ÄÃ· ±íÀì,ì °®·Â ÅØ½°Ã³,ì »ç¿ëÇÕ¯¿·Ù.  
Ç×»ó 16 bpp »ç¿ë ¹× Ç×»ó 32 bpp »ç¿ë ¿É¼ÇÀ° ¹ÙÄÁÈ,é ¼³Á¤¿ì »ó°ü¾ØÀì ÁöÁ¤µÈ ÄÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³,ì »ç¿ëÇÕ¯¿·Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¹öÆÛ ÇÃ, @ÇÎ , ðμâ, ï °áÁ⌘ÇÕ´Ï'Ù.

°í.° Àü¼Û ¹æ½Ã, ÆäÀÌÁö ÇÃ, ³ ¹æ½Ã ¶Ç´Â ÀÚμ¿ ¼±ÃÃ Áß¿i¼ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÕ½Á´Ï'Ù. ÀÚμ¿ ¼±ÃÃ» ¼±ÃÃÇÎ, é μâ¶óÀi¹ö´Â ÇØ´ç ÇÎμâ¿þ¾i ¼³Á⌘¿i °iÃâ ÀûÇÕÇÑ ¹æ½Ã» °áÁ⌘ÇÕ´Ï'Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL¿ì¼ ¼ôÁ÷ μ¿±â°; Æ³,®μÇ´Â ¹æ½ÄÄ» ÁöÁ◻ÇÕ´ÏÙ.

Ç×»ó ¿ÄÇÁ. OpenGL ÄÄ¿èÇÁ·Î±×·¥¿ì¼ ¼ôÁ÷ μ¿±â,| Ç×»ó °ñÈ°¼°ÈÇÕ´ÏÙ.

±â°»ÄûÄ,·Î ¿ÄÇÁ. ÄÄ¿èÇÁ·Î±×·¥Àì Æ<sup>−°</sup>È÷ ¼ôÁ÷ μ¿±â È°¼°È,| ¿äÄ»ÇÍÁö ¾É´Â ÇÑ, °ñÈ°¼°È »óÄÄ,| Ä<sup>−</sup>ÁöÇÕ´ÏÙ.

±â°»ÄûÄ,·Î ¿Ä. ÄÄ¿èÇÁ·Î±×·¥Àì Æ<sup>−°</sup>È÷ ¼ôÁ÷ μ¿±â °ñÈ°¼°È,| ¿äÄ»ÇÍÁö ¾É´Â ÇÑ, È°¼°È »óÄÄ,| Ä<sup>−</sup>ÁöÇÕ´ÏÙ.

ÇøÀç ¼³Á▯À» »ç¿èÀÚ ¼³Á▯ "tweak"À,·Î ÀúÀâÇÕ´ÏÙ. ±×·¯,é ÇØ´ç ¼³Á▯ÀÌ ,ñ·İ¿j Ãß°ıμĖ´ÏÙ.

Æ¯Á▯ OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿j °ıÀâ ÀúÇÕÇÑ ¼³Á▯À» ÃĖ¾Æ »ç¿èÀÚ Á▯ÀÇ tweakÀ,·Î ÀúÀâÇØ ³ðÀ,,é ÇÁ·Î±×·¥À»  
½ÃÀÛÇİ±â Àü¿j OpenGLÀ» °ü,£°Ô ±,¼°ÇÒ ¼ð ÀÖÀ,,ç °Ĥ ¿É¼ÇÀ» ÀİİİÀİ ¼³Á▯ÇÒ ÇĖ¿ä°ı ¾ø½À´ÏÙ.

½½¶óÀì õ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĭ,é ¼±ÄÃÇÑ ÄÃ· Ã¤¶ĬÀÇ ¹à±â, ´ë°ñ ¶Ç´Â °°,¶ ¶ªÀ» Á¶ĬÝÇÒ ¼ð ÆÖ½À´Ĭ Û.

ÄÃ· Ä¶ĬÁ¤ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĭ,é ¼Ò½º ÆĬĬÁð¿Ĭ µð½ºÇÃ·¹ÀĬ ÀâÄĭ¿ĭ ³ªÄ,³ª´Â Äâ·Â ÆĬĬÁð °EÀÇ ±¤µµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,Á¤ÇÒ ¼ð ÆÖ½À´Ĭ Û. ÆĬ ±â´ÉÄ» ÆĬĬÁð Ä³,® ÄÆ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥¿ĭ¼ »ç¿ëÇĭ´Â °æ¿Ĭ, ,ð´ĬĬĬ »ó¿ĭ Ç¥½ÃµÇ´Â(»çÁð°Û °°À°) ÆĬĬÁðÀÇ »ð»óÄ» °,´Û Ä¤È®ÇĬ°Ô ±,ÇðÇÒ ¼ð ÆÖ½À´Ĭ Û.

¶ÇÇÑ, 3D °ĭ¼ÓÄ» ÆĬ¿ëÇĭ´Â °ÔÄÓÀĬ ,ð´ĬĬĬ¿ĭ ³Ê¹« ¾ĬµÓ°Ô Ç¥½ÃµÉ ¼ð ÆÖ½À´Ĭ Û. ¹à±â³ª °°,¶ ¶ªÀ» ,ðµç Ä¤¶Ĭ¿ĭ¼ µ¿ÄĬÇĬ°Ô Äð° ĭ½ÄÄ°,é ÆĬ·ÇÑ °ÔÄÓÀĬ ´ð ¹à°ĭ ½Ç°°³ª°Ô Ç¥ÇðµĒ´Ĭ Û.

½½¶óÀì õ,ì »ççèçìç© ÄÄ· Ä±¶¶Ä» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´íÜ. Äú»ö, ¶ì»ö ¶Ç´Ä Ä»»ö Ä±¶¶Ä» °³ºÄúÀ,·í ¶Ç´Ä ÇÑ²¹øçì Á¶Á±ÇÒ  
¼ö ÄÖ½Ä´íÜ.

μδΑόΑΘ ΆøμζÀ» »ςζέÇĬ,έ ,ðμς ÀÀέÇÁ·Ĭ±×·¥ζι¼ ĩ õ ¹à°í ¼±,ίÇÑ ÀĬĬÁð,Ĭ ¾ðÀ» ¼ð ÀÖ¾Ĭ »ð °Đ,® ¹× ³óμμ,Ĭ °,´Ù ¼¼¼±ĐÇĬ°Ö  
ÁĬĬȲçÒ ¼ð ÀÖ½Á´ĬÙ.

ÄÃ· ¯ °î¼±ÀÇ ±×·ıÇÈ Ç¥Çö. Àì °î¼±À° ´ë°ñ, ¹à±â ¶Ç´Â ¯°, ¶Á¶Á¶Łı μû¶ó ½Ç½Ã°£À, ·î ¯ÇÕ´Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é »ççèÀÚ°ĭ ÁŦÁ=ÇØ ³ðÀ° »ð»óÀì Windows Àç½ÄÄÜ ½Äçĭ ÀÚμçÀ,·î °±,μĚĭŦŦ.

Âü°î: ÄÄÇ»Äĭ°ĭ ³×Æ®çðÄ©çĭ¼ ½ÇÇà ÁßÄĭ °æçĭçĭ´Â Windows ·î±×çÄ ÄĚÄçĭ »ð»óÀì ÁŦÁ=μĚĭŦŦ.

ÀúÀâµÈ »ççèÀÚ Á±ÀÇ ÄÃ·<sup>−</sup>¼³Á±,ñ·İÀÔ´İÙ.,ñ·İç½ Ç×,ñÀ» ¼±ÄÃÇİ,é ÇØ´ç ¼³Á±İ È°¼³ÈµË´İÙ.



ÇöÀÇ ÄÄ·<sup>-</sup>¼³ÁººÄ» »Ç¿èÀÚ ÁºÀÇ ¼³ÁºÄ·Í ÀúÄâÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Û. ÀúÄâµÈ ¼³ÁºÄì ,ñ·İ¿i ÄßºµË´Û.

ÇöÀç ,ñ·İçİ¼ ¼±ÅÃÇÑ »ççèÀÚ Á□ÀÇ ÄÃ·¼³Á□À» »èÁ!ÇÕ'Û.

,ðμç ÄÃ· ºªÀ» Ç|μâçp%âî ±âº» ¼¼³ÁºªÀ,·î º±,ÇÕ'Û.

,đ'íÁí Ā,Àì'Ö ,ðμā,¡ ¼±ĀĀÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'í'Ù.

ĀÚμζ °"Āð. Windows°¡ ,đ'íĀíĹi¼ Ā÷Á¢ ĀûÇÕÇÑ Ā,Àì'Ö Á¤,,! ¼ð½ĀÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'í'Ù. Āì ,ðμā'Ā ±â°» ¼³Ā¤°aÄÖ'í'Ù.  
Āĩŋĩ ±,Çü ,đ'íĀíĹi¼'Ā Āì ±â'ÉĀì ÁðĹμÇÁð ¾Ē½Ä'í'Ù.

Ç¥ÁØ Ā,Àì'Ö ¹æ½Ā ¶Ç'Ā GTF'Ā ´èŋ°ĐÀÇ ½ĀÇü ,đ'íĀíĹi¼ »çĹëμÇ'Ā Ç¥ÁØÄÖ'í'Ù.

Āì»ê ,đ'íĀí Ā,Àì'Ö ¶Ç'Ā DMT'Ā Āĩŋĩ ,đ'íĀíĹi¼ Ĺ©ĀüÈ÷ »çĹë ÁßĀĩ ±,Çü Ç¥ÁØÄÖ'í'Ù. ,đ'íĀíĹi¼ DMT,¡ ÇĒĹä·Ĭ Çĩ'Ā °æĹì,  
Āì ĹÉ¼ÇĀ» È°¼°È½ĀĀ°½Ē½ĀĹĀ.

Windows ÀŦ¼÷ Ç¥½ÃÁŦÇi NVidia QuickTweak ¾ÆÀlÄÜÀ» Ãß°iÇÕ'Ŧ'Ŧ.

Àl ¾ÆÀlÄÜÀ» »ÇŁëÇİ,é Æİ,®ÇŦ ÆË¾÷ ,Þ'°,l ÅëÇØ Direct3D, OpenGL ¶Ç'Å »ð»ó »ÇŁëÀŦ Á±ÀÇ ¼¾Á±À» "Á÷Á¢" ÀŦÇëÇÒ  
¼ð ÀÖ½À'Ŧ'Ŧ. ¶ÇÇŦ ,Þ'°Çi'Å ±â°» ¼¾Á±À» °±,Çİ°İ µð½°ÇÃ·Àl µİ·İ Á±°, 'ëË»ðÀŦÇi ¾×¼¼¼½°Çİ'Å Ç×,ñÀl Æ÷ÇÔµÇ¾İ ÀÖ½À  
Ŧ'Ŧ.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿<sub>i</sub><sup>3a</sup>Â<sup>3a</sup>´Â QuickTweak À¯Æ¿,®Æ¼ ¾ÆÀìÄÜÀ» ¼±ÂÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

,ñ·İ¿¼ Ç¥½ÃÇï°íÁÚ ÇÏ´Â ¾ÆÀìÄÜÀ» ¼±ÂÃÇÑ´ÙÀ½, È®Âî ¶Ç´Â Àû¿èÀ»´¯ ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿<sub>i</sub>¼ ÇØ´ç ¾ÆÀìÄÜÀ»  
¾÷µ¶ÀìÆ®ÇÏ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,¡ È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â nView 'ÙÁß ,ð'ÍÁÍ ±,¼°ÀÌ »ççè ÁßÀÍ »óÁÂç¡¼ Å¢ °ü,® 'ÜÃàÀ°, 'èÈ»óÀÚ Áß½É 1èÄ¡, ÁÜ ±â'É  
μíÀÇ Ãß°¡ ±â'ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù. ¶ÇÇÑ 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚÀÇ Ãß°¡ ±â'Éç¡'Â 'ÙÁß 1ÙÁÁÈ,é Áðçøμμ Æ÷ÇÔμÇ¼í »ççèÀÚ'Â  
ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ÀÜ¾÷ °ø£À» °, 'Ü ÈçÀ²ÀûÀ,·Î ±,¼°ÇÒ ¼ð ÀÖ½À'Í'Ù.

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

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼°´èÈ»óÀÚ,| »ç¿èÇÏ,é ´èÈ»óÀÚ Áß½É 1èÄj ¿É¼Ç, ´ÜÃàÅ° ¼±ÅÃ, ÀÀ¿èÇÁ·Î±×.¥ °ü,® ¼³Á¤ μí°ú °°À° ,ðμç 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±â´É 1× ¼³Á¤À» Á!¾iÇÒ ¼ð ÀÖ½Á´ÏÙ.



Äß°; μî·Ī Áº°, ´ëË»óÁÚç;¼ È®ÄĪ ¶Ç´Â ÂûçëÄ»´©,£,é Âûçëμέ¼ö ÄÖμμ·Ī ÄĪ´ëË»óÁÚ,Ī´Ý°í¼±ÄÃÇŊ °°æ»çÇ×Ä»Ä⁻ÁöÇÖĪ´Û.

ÀŮ¾÷ Ç¥½ÃÁŮ ¾ÆÀÏÄÜÀ» ´©,£,é ,Ð´°,¡ °Ò·¿À´Â ,¶¿½° ´ÜÃß,¡ °áÁ¤ÇÕ´Ů.

È@ÀĬ ,P½ÃÁö Ç¥½Ã ĸ©°Ĭ,Ĭ °áÁ⌘ÇÕĬĬ.

ÄÜ¾÷ Ç¥½ÃÄÜ ,P´°ĸ;¼ 3D ±,¼°Ä» ·ĬμâÇÒ ¶S È@ÀĬ ,P½ÃÁö°; Ç¥½ÃμÇÁö ¾Êμμ·Ĭ ÇĬ·Ä,é ÄĬ ĸÉ¼ÇÄ» ¼±ÄÃÇĬ½Ê½ÃĸÄ.

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

ÁðøμÇ·Ä ÃÖ´è ÇØ»óμμ°,´Ù º.Àº ÇØ»óμμ·î »çøèμÇ·Ä °æøì Àì·ÇÑ çÉ¼ÇÄ» »çøèÇì,é Æò,é ÆÐ³ì μð½ºÇÃ·¹Àì »óøì¼ÄÇ  
 Àì¹ìÁð À§Äì,ì °áÄºÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´Ù.

,đ'İÁÍŁ;¼ ¹ÜÄÁÈ,é ÀSÄ;ı Á¶Á□Çİ·Á,é È»İÇ¥ ´ÜÃß,ı »ÇŁëÇİ½Ê½ÄŁÄ.

1ÙÁÀÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζÍ Àç»ý·ùζj ÀûÇÕÇÑ ±â°» À\$Ăj·Î Àç¼¼³Á▯ÇÕ'ÎÙ.

Àì·ÇÑ ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é »ç¿ëÀÚ μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðĀĬ¿ĩ¼ Áö¿øÇĬ Á ĀāĂĩ¿ĩ μŭŋó Āā·Ā μð½°ÇÃ·¹Àì ĀāĂĩ(ðĬĀĬ, μðÁöĀĐ Æò,é ÆĐ³Ĭ ŋÇ·Ā TV),ĩ ¼±ĀĀÇÒ ¼ö ĀÖ½ĀĬŬ.



È°¼° μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄìçì ¾È,ÂÀ° ¼³Á¤À» »ççéÀÚ°ì Á¤ÀÇÇÒ ¼ð ÀÖ·Â Ã¤Àì ç,³ÍÙ.

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

Æ ¯ Á▯ TV Ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ÁôÁ▯ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Ã¢Àì ¸,³ı'Ù.

Àì ,ñ·İÄ» »ççëÇİ,é °ÅÁÖ ±¹°ıçı μó¶ó TV Ãâ·Â Æ÷,ËÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ.

Äü°ı: ,ñ·İçı ÇØ´ç ±¹°ı°ı ¾ø´Â °æçı °ıÄâ °ı±îçî ±¹°ı,ı ¼±ÄÄÇİ½Ë½ÄçÄ.

¼±ÄÃÇÑ Æ÷,ËÀ» ÄÃÇ»ÄÍ ½ÄÀÛ½Ã ±â°»°à,·Î ¼³Á¤Çİ½Ê½Ã¿À.

μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ì´ðÄÍ¿ì °İÄøμÈ TV,,Ä,·Î ÄÃÇ»ÄÍ,İ ½ÄÀÛÇİ´Â °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ° °İÆÃ °úÁ¤ Áß¿ì Ç¥½ÃμÇ´Â ,ðμç È,é ,Þ½ÄÄöμέÀì TV¿ì¼ Äö¿øμÇ´Â Æ÷,ËÀ,·Î Äâ·ÂμÇμμ·İ ÇÕİ´Ù.

TV·Í Âü¼ûµÇ´Â Ãâ·Â ½ÅÈÈ Á¾¼·ù,¡ ÁðÁ¤ÇÕ´Í'Û.

ÂûÂýÇÑ Ä¿³ØÁÍ ÄÉÀìíÀì ÀÕ´Â °æ¿ì, Àì¹ÝÀûÀ,·Í S °ñµð¿À Ãâ·ÂÀì ÄÄÆ÷ÁðÆ® °ñµð¿À Ãâ·Â°,´Û °,´Û ³ªÀ° Ãâ·Â Ç°ÁúÀ»  
Áì°øÇÕ´Í'Û. ½ÅÈÈ Á¾¼·ù,¡ È®½ÇÈ÷,ð,£´Â °æ¿ì¿ì´Â **ÂÚµ¿** ¼±**ÄÃ** ¼³Á¤À» ¼±ÄÃÇÌ½È½Ä¿À.

TV ¹ÜÄÄÈ,é ÀSÄì,ì Á¶ÀýÇí·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,ì »ççëÇĩ½Ê½ÃçÄ.

Äü°í: °úμμ Á¶ÁᵐÄ,·î ÂÎÇØ TV È,éçì ½°Ä©·¥°íÄì³ª °í·©Ä© Çó»óÀì ³ªÄ,³ª°Ä °æçì, 10ÃÊ,, ±â´Ü,®½Ê½ÃçÄ. È,éÀì ±â°» ÀSÄì·î ÄÚμç °¹±íμÇ¾î ´Ü½Ã Á¶ÁᵐÄ» ¼ðÇàÇÒ ¼ð ÄÖ°Ö μĖ´ĬÜ. ÄĬÜ çøÇĬÄ °÷çì ¹ÜÄÄÈ,éÄ» ÀSÄì½ÃÄ°,é 10ÃÊ ³»·î È®ÄĬ ¶Ç´Ä ÄûçëÄ» ´·¾ß ÇŎĬÜ.

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



Àì ÄÁ/£®·ÑÀ» »ç¿ëÇÍ¿© TV Àì¹ìÁöÀÇ¹à±â¿ Áμμ, Á¶ÁýÇÕ´Û.

Àì ÄÁÆ©·ÑÀ» »ç¿ëÇí¿© TV ÀììÁöÀÇ ¹à±â¿í ´ë°ñ,ì Á¶ÀyçÕí'Ù.

Àì ÁÁÆ©·ÑÀ» »ç¿ëÇí¿© TV ½ÄÈ¿ì Àú¿ëÇÒ ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁí ¾çÀ» Á¶ÀýÇÕ´ËÙ.

Çĭμâ¿þ¾î μðÄÚ´ð¿ì¼ DVD ¿μÈ,Ĭ Àç»ýÇÒ ¶ſ´Â ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁí,Ĭ ¿ĬÄüÈ÷ ²ð´Â °ĬÀì ÁÁ¾À´ËÙ.

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

Àì ÄÁÆ©·ÑÀ» »ç¿ëÇï¿© °ñμδ¿À³ª DVD Àç»ý½Ã ,ð´íÄí·î Ãâ·ÂμÇ´Â ÈÁúÀ» Á¶Ä±ÇÕ´ïÙ.

ÄÄÇ»Äí¿¼ °ñμδ¿À³ª DVD ¿μÈ,¡ Àç»ýÇÒ ¶§´Â ¹à±â, ´è°ñ, »ðÁ¶ ¹× Ã±μμ,¡ °¢°¢ Á¶ÄýÇï¿© ÃÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ð ÀÖ½Ä´ï´Ù.

NVIDIA ±×·¡ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼ÄÇ ÄÚ¾î ¹× ,p,đ,® Å¬·° ÁÖ/ÆÄ¼ö,¡ Á¶Á±ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'ÛÛ.

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

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



μδ½°ÇÃ·¹Àì ¾í~ðÁíÀÇ ,P,ð,® ÄîÄí/ÆäÀì½° Å¬.° ¼Óμμ,¡ ¼³Á¤ÇÕ~ŸÙ.

,P,δ,® ÄîÄíÆäÄì½° Å¬.° ¼Óμμ(MHz),! ³²Å,³À'Û Û.

»ð Å¬.° ÁÖÆÄ¼ð ¼³Á□À» ÀûçëÇİ±â Àûçj Àìçj ´ëÇÑ ¾ÈÁ□¼° Å×½°Æ®,! ¼ðÇàÇÕ´İ Û.

Âû°f: Á!Á¶¾÷Ã¼ÀÇ ±â°»°a°ú ´Û,¥ »ð·Îî ¼³Á□À» »ççëÇÒ ¶S´Â ¹Yµâ½Ã »çÀû Å×½°Æ®,! ½ÇÇàÇİ½Ê½ÃçÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é Windows°; ½ÄÄÛÇÒ ħŒ,ħŒ Û Ä¬.° ÁÖ/ÆÄ¼öç; ěÇŒ ,ðμç °æ »çÇ×μέÀì ÀÚμçÀ, Ĭ ÀúçëμĒŒŒ Û.

**Äü°f:** Windows °; ½ÄÄÛÇĬÄ μç¼È CTRL Ä°,Ĭ Ğ,£°Ĭ ÄÖÄ,,é ÄÄÇ»ÄĬ ½ÄÄÛ½ÄÄÇ ÀÚμç Ä¬.° ¼⁴³Ä±Ä» ¹«½ÄÇÒ ¼⁴ö ÄÖ½Ä ĬŒŒ. ÄÄÇ»ÄĬ°; ³×Æ®çöÄ©ç; ç¬°áμÇ¼Ĭ ÄÖ´Ä °æçĬçĬ´Ä Windowsç; Ĭ±×çÄ ÇĬÄÛ,ħÄÛ CTRL Ä°,Ĭ Ğ,£½È½ÄçÄ.

,ðμç Å¬.° Á¶Á±±ÉÀ» Àç¼³Á□Çĭĭ ÄÁÆ®.ÑÀĭ ÀçÈ°¼°μÇ±â Àúçĭ ±×.ĭÇÈ Çĭμâçþ¼ĭ,ĭ `Ù½Ã °°ÁöÇÕĭĭÙ.  
μð½°ÇÃ.¹Àĭ ¾ĭĭðÄĭ,ĭ ¾¼÷μ¥ÀĭÆ®μÈ BIOS ÀĭĭĭÁö.ĭ °»½ÄÇÒ ¶§,¶ĭÙ Àç¼³Á□À» ½ÇÇàÇĭĭÂ °ĭÀĭ ÁÁ½ÀĭĭÙ.

4°iÁö nView ,ðμâ Áß Çĩ³ª,¡ ¼±ÄÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ.

Ç¥ÁØ. Ç¥ÁØÀÇ ´ÜÄĩ μð½°ÇÃ·¹Àì ,ðμâ,¡ ¼±ÄÃÇÕ´ÍÙ. NVIDIA ±×·¡ÇÈ ¾ĩ´ðÄÍ¿i μð½°ÇÃ·¹Àì ÄâÄ¡°i Çĩ³ª,, ÄâÄøμÇ¾ĩ ÄÖ´Ä °æ¿ì Àì ,ðμâ,¡ »ç¿ëÇĩ½Ê½Ã¿À.

°¹Ä¡. Àì ,ðμâ´Ä °,Á¶ ÄâÄ¡ÀÇ ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì¿Í ¶È°°À° »ç°»Ä» Äâ·ÄÇÕ´ÍÙ.

¼öðÆð È®Äâ. Àì ,ðμâ,¡ »ç¿ëÇÍ,é Windows ¹ÜÄÁÊ,éÄ» 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÄâÄ¡¿i ¼öðÆðÄ,·Î È®ÄâÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ. Àì ,ðμâ¿i¼´Ä 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì°i °áÇÕÇÍ¿© Çĩ³ªÀÇ ³Ð°í È®ÄâμÊ μð½°ÇÃ·¹Àì Ç¥,éÄ» Çü¼°ÇÕ´ÍÙ.

¼öðÁ÷ È®Äâ. Àì ,ðμâ,¡ »ç¿ëÇÍ,é Windows ¹ÜÄÁÊ,éÄ» 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÄâÄ¡¿i ¼öðÁ÷Ä,·Î È®ÄâÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ. Àì ,ðμâ¿i¼´Ä 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì°i °áÇÕÇÍ¿© Çĩ³ªÀÇ ±æ°í È®ÄâμÊ μð½°ÇÃ·¹Àì Ç¥,éÄ» Çü¼°ÇÕ´ÍÙ.

**nView ÇŸÁØ.** ÇŸÁØÀÇ´ÙÀİ μδ½°ÇÃ·¹Àİ ,ðμå,İ ¼±ÅÃÇÕ´İ´Ù. NVIDIA ±×·İÇÈ ¾İ´ðÁÍÇİ μδ½°ÇÃ·¹Àİ ÅåÄİ°İ Çİ³ª,, ÅåÂøμÇ¾İİ  
ÀÖ·Â °æÇİ Àİ ,ðμå,İ »ÇÇèÇİ½É½ÃÇÀ.

nView<sup>®</sup> ÁĬ. ÀĬ ,đμăĤ Â °,ÁĬĬ ÀăĂĬÀÇ ±ă°» μđ½°ÇĂ.ĤÀĬĬĬ ĬĬĬ°Ĭ° »Ç°»Ĭ» Ĥă·ÂÇÕĬĬÙ.



nView ¼ö/Æð È@Åå. Àì ,ðμå,ı »çŁëÇĬ,é Windows ¹ÜÁÁÈ,éÀ» 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÅåÄıŁı ¼¼ö/ÆðÀ,·Ĥ È@ÅåÇÒ ¼¼ö ÅÖ½Ä´ĬÜ.  
Àì ,ðμåŁı¼´Å 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àìºı ºáÇÖÇĬŁ© ÇĬ³ªÀÇ ³ĐºĤ È@ÅåμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì ÇŸ,éÀ» Çü¼ºÇÖĬ´ĬÜ. Àì´Å ´ÜÀĬ μð½ºÇÃ·¹Àìº,  
´Ü ³ĐÀº Ç×,ñÅ» ¼¼ ıŒ Å⁻ ŁëÇÖĬ´ĬÜ.

nView ¼öÁ÷ È®Àâ. Àì ,ðμâ,í »ç¿ëÇĬ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÁ» 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄ;¿; ¼₄ðÁ÷À,·Ĭ È®ÀâÇÒ ¼₄ð ÀÖ½Ä´ĬÙ. Àì ,ðμâ¿;¼´Á 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àìº; °áÇÕÇĬ¿© ÇĬ³ªÀÇ ±æºĬ È®ÀâμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì Ç¥,éÁ» Çü¼ºÇÕ´ĬÙ. Àì´Á ´ÜÀĬ μð½ºÇÃ·¹Àìº,´Ü ´õ ±â Ç×,ñÀ» ¼¼ ¶§ À¯¿ëÇÕ´ĬÙ.

nView μδ½°ÇÃ·¹Àì ±,¼°ÀÇ ±×·¡ÇÈ Ç¥Çö

,ð´ÍÃí ±×·¡ÇÈÀ» Á¬,¬Çí,é ÇØ´Ç ±×·¡ÇÈÀì ÇðÀÇ μδ½°ÇÃ·¹Àì·Í ¼±±ÃμË´ÍÙ. ,ð´ÍÃí ±×·¡ÇÈ¿i¼,¶¿i½° ¿Ã,¥ÃË ´ÜÃß,i´©,£,é ´Ü¾ÇÇÑ ¿É¼ÇÀì<sup>3a</sup>Ã,<sup>3a</sup>°áÇÕμË μδ½°ÇÃ·¹Àì ÅåÃ¿¿i´ëÇÑ Á¶Á±Àì °i´ÉÇØÁý´ÍÙ.

°¹Á| ,ðμå¿i¼ ½ÇÇà ÁßÂÎ °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇĬ,é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÅãÃ¿,| °,Á¶ ÅãÃ¿°,´Ù ³ðÃ° ¹ÙÃÁÈ,é ÇØ»óμμ¿i¼  
½ÇÇàÇÒ ¼⁄⁄ ÆÖ½Ä´ĬÙ. °,Á¶ ÅãÃ¿ÀÇ ½ÇÁ| ÇØ»óμμ°i ±â°» ÅãÃ¿ÀÇ ÇØ»óμμ°,´Ù ³·Ã° °æ¿ì, °,Á¶ ÅãÃ¿ÀÇ ¹ÙÃÁÈ,éÃ°,¶¿ì½°;  
È,éÀÇ Å×μĬ,®¿ì ´êÀ» ¶§,¶´Ù ÀÚμ¿Ã,·Ĭ ÆÒÇÖ´ĬÙ.

""<sub>i</sub>»ó <sup>1</sup>ÙÁÁÈ,é »ççë" çÉ¼ÇÀì ¼±ÃÃμÇ,é °,Á¶ ÆâÃ;AÇ ÀÚμç ÆÖ ±â´ÉÀì º´Áý´Í Û. Àì,| ÆëÇØ °<sub>i</sub>»ó <sup>1</sup>ÙÁÁÈ,éÀ» Æ<sup>-</sup>Á¤ À§Ã;ç; Ëç °úÀûÀ,·î °íÁ¤½ÃÃ³ ¼ö ÆÖ½À´Í Û. Àì´Ã ÆÀçëÇÁ·î±×·¥ç;¼ ÇÁ,®Á"Ã×Àì¼ÇÀì<sup>3a</sup> 1½¼¼ ÆÛ¾÷Ã» ¼öÇàÇÒ ¶§ Æ<sup>-</sup>çëÇÕ´Í Û.

Àì ±â´ÉÀ» ½ÇÇàÇĭ,é °,Áĭ ¹Áĭ μð½°ÇÃ·¹Àìĭ¼ ÇöÄÇ ÆÖ ÆSÄĭ,ĭ °íÁ±½ÃÄμ´ĭÛ. Àì,ĭ ÅëÇØ °ĭ»ó ¹ÛÄÁÈ,éÀ» Æ⁻Á± ÄSÄĭĭ  
Èĭ °úÄûÄ,·ĭ °íÁ±½ÃÄ³ ¼ö ÄÖ½Ä´ĭÛ. Àĭ´Ä ÄÄĭëÇÄ·ĭ±×·¥ĭ¼ ÇÄ,®Ä´Ä×Äĭ¼ÇÄĭ³ª ¹ĭ¼¼ ÄÛ¾÷Ä» ¼öÇàÇÖ ĭS Ä⁻ĭëÇÖ´ĭÛ.

nView È©Äâ ,ðμâ¿î¼ °î»ó ¹ÙÄÁÈ,é ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ´ÏÙ.

Àì ±â´ÉÀ» ½ÇÇàÇí,é °áÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹ÀìÀÇ ½ÇÁî ¹°,©Äû Äî¼ð°,´Ù ´ð Ä« ¹ÙÄÁÈ,éÀ» ¼³Ä⌘ÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ÏÙ.

ÇÕÄÄ¼°,±â´Ä ,¶¿î½°°î °î½Ä ¿μ¿ª ¹ÙÄ,·Î ¿ðÁ÷ÄÏ ¶§ °,´Ù Ä« ¹ÙÄÁÈ,é ¿μ¿ªÄ,·Î ÆÒÇÕ´ÏÙ.

nView °,Á¶ ÅâÄ; ±,¼°ÀÇ ±×·;ÇÈ Ç×Çö.

°¹Á; ,ðμå¿;¼ ½ÇÇà ÁßÂî °æ¿; ÇØ´Ç ±×·;ÇÈÀ» Å¬, ¯ÇĬ,é nView ½ÇÇà °ĭ´É ±×·;ÇÈ °,μåÀÇ °,Á¶ Ãâ·Â¿; ¿¬°áμÈ Ãâ·Â ÅâÄ; ,  
±,¼°ÇÖ ¼ö ÅÖ½ÄĬÛ.



°ñμδζÀ Ãâ·Â È,éÀÇ Æ¯Á▯ ζμζªÀ» ÁÜÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ĭ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» Èº¼°ÈÇÕĬŬ.

¿©±â¿¼ ÁÜÇĭ°íÀÚ Çĭ Â °ñμδ¿À È,éÀÇ ¿μ¿ªÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½ÀĭŦŦ. ÁŦ ¿μ¿ªÀ» ¼±ÅÃÇĭ,é ¾⁄⁄Æ·ĭ ½½¶¶óÀĭδ ÄÄÆ®·ŦÀ»  
¿ðÁ÷¿©¼ È,éÀÇ ÇØ´ç °ĭ°ĐÀ» ÁŦÇÒ ¼ö ÀÖ½ÀĭŦŦ.

°ñμδζÀ Åç»ý È,éÀÇ ¼±ÅÃμÈ ζμζ<sup>a</sup>¾ÈÀì<sup>3a</sup>1Ûζi¼ ÁÜÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Û.

ÄüÄ¼ È,é ,đμâ·î °ñμδζÄ,| Äç»ýÇÖ μδ½ºÇÄ·¹Äì ÄâÄì,| ¼±ÄÄÇÖĩ'Û.

ÄüÃ¼ È,é ÀÇ»ýÀÇ Á¾È¾°ñ(¼öÁ÷ Å©±â¿¡ ´ëÇÑ ¼öÆò Å©±âÀÇ °ñÀ²),! ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é °ñμδ¿À μâ¶óÀì¹ð´Â ÂúÃ¼ È,é °ñμδ¿À Àç»ý¿ì °¿Ââ ÂúÇÕÇŇ ÇØ»όμμ,¿ °άÁ▯ÇÕ´ĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ¿À±ö·¹Àì ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀìÁö¿ì¼ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ,μÅ©ÇĬ¿© ÀüÃ¼ È,é ÀâÄĭ »óÀÇ ÁÜ ±ă´Éμμ μ¿½Ã¿ĭ  
Áĭ¼ıÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ų Û.

Àì´ÜÃß,ì´©,£,é nView °¹Á! ,ðμâ¿ì¼ Á!°øÇĩ´Â °ì±þ °ñμð¿À ±â´É¿ì ¾×¼¼¼¼½°ÇÒ ¼ò ÀÖ½Ä´ĩ´Ù. Àì·ÇÑ ±â´É¿ì ¾×¼¼¼¼½°Çĩ·Á,é ÇóÀç °¹Á! ,ðμâ°ì È°¼°ÈμÇ¾î ÆÖ¾î¾ß ÇÕ´ĩ´Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ¿À¹ö·¹Àì ¼ÔÇÁÆ®¿þ¾î¿i¼ ¹ö½°,¶½°ÁĬ,Ĭ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĬÛ. ÀĬĬÁö ¼Ö»óÀĬ³ª °ñμδ¿À ÀĬĬÁö°; ÀüÇô Ç¥½ÃμÇÁö ¾É´Â μĭ °ñμδ¿À Àç»ý¿i ¹®ÁĬ°; ÀÖ´Â °æ¿i,Ĭ ÁĬ¿ÜÇĬ°Ĭ Àì ¿É¼ÇÀ° ¼±ÃÃÇĬÁö ¾É´Â °ĬÀĬ ÁÁ½À´ĬÛ.

¼±ÃÇÑ °ñμδζÀ ¾î´δÁíζÍ ÇÔ<sup>22</sup> »çζë ÁßÀî ,δ´ÍÁí À´ÇüÀ» Ç¥½ÃÇÕ´ÍÛ.

Ä¬,Çİ,é Àì ,ð'ÁÍÇî ´èÇÑ ÀâÄî ¹× μάηóÀì²ò μî·İ Á±°,°î Ç±½ÄμÉ´İÙ.

Àì ,đ'ÍÁíçí¼ »ççê °í'ÉÇÑ Àç»ý·úÀ» ³açÇÕ'ÍÙ. Àç»ý·úÀì ³ôÀ»¼ô·İ È,éÀÇ ÇÃ,®Äç Çö»óÀì °¼ÒμĚ'ÍÙ.

Àç»ý·ù ,ñ·l̇ı ,đ'íĀíłı¼ ĀðłøçĩĀð ¾Ē`Ā ,ðμā,ı Æ÷ÇÔÇÒÁð ł©ŋ,ı ĀðĀ▯ÇÕ'ı'Ŭ. »çłèÀŬ ,đ'íĀíłı ĀûÇÕÇĩĀð ¾ĒÀ° ,ðμā,ı ¼±ĀĀÇı,é ¾Ē°ꜥÇŇ μð½°ÇĀ·Āĭ ı@Āı,ı ¾Āß±āÇÒ ¼ð ĀÖĀ,,ç Çĩμāłp¾ıı ¼Ö»óμĒ ¼ð ĀÖ½Ā'ı'Ŭ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ÀÇ ÇÈ¼ç Æ÷,Ëçĭ »óü¼øÀì OpenGL mãŕóÀì¹øĭ ÀÚμçÀ,·î 16°ñÆ© ¹òÆÚ,ĭ »ççèÇĬ°Ô μĒĬ  
Ù.  
Àĭ,ĭ »ççèÇĬ,é ±í¼î ¹òÆÚÀÇ Á▯È©¼°Àì ŕ¼îÁö´Á ´è½Äçĭ ±íÀì ¹òÆÚ Á¬,®¼î ¹× ±âÂ, ÀÚ¼÷ ¼°´ÉÀì Çâ»óμĒĬÙ.

Àì çÉ¼ÇÀì È°¼°ÈμÇ,é, OpenGLÀ° Windows 2000 °í±Þ ´ÙÁß ,ð´ÍÃí ±â´ÉÀ» »ççëÇÕ´ÍÙ.

μδ½°ÇÃ·¹Àì ¹ÙÁÀÈ,éÀÇ ÇÐÂÊ »ó´Ü ±¼@Àì Æ÷ÇÔμÇμμ·ĭ ¼±ÅÃÇĭ·Á,é Àì ÇÉ¼ÇÀ» »ÇÇëÇĭ½Ê½ÃÇÀ. Àì ÇÉ¼ÇÀÇ °ĭÀâ °Ð,íÇÑ ÊÇ°´Á ,ð´ĬĬ Àĭ¹ĬÀðÀÇ ÀŞĂĭ,ĭ ±³Ã¼Çĭ´Á °ĬÂÔ´ĭÙ.



ÇöÀçÀÇ ,ðμç nView μð½°ÇÃ·¹Àì,ì Ç¥½ÃÇÕ´´Ù. Çì³ª Àì»óÀÇ ÀâÄì°ì Ç¬°áμÇ³ì ÀÖ°í Ç¥ÁØ Àì¿ÜÀÇ ,ðμå·î ÀùÈ¬ÇÑ °æ¿ì, ¾ì¹²  
μð½°ÇÃ·¹Àì,ì ÇöÀç μð½°ÇÃ·¹Àì·î Ç¥½ÃÇÕ °íÀíÁð ¼±ÅÃÇÕ´´Ù.

ÄÁÆ®·Ñ¿ì¼ ,ð´íÁí ±×·ìÇÈÀ» Á÷Á¢ Å¬,¬Çì¿ ÇØ´ç ±×·ìÇÈÀ» ÇöÀç μð½°ÇÃ·¹Àì·î ¼±ÅÃÇÕ ¼ðμμ ÀÖ½À´´Ù.

ÇöÀç μð½°ÇÃ·¹Àìi »ççèμÇ´Â Ãâ·Â ÀåÄjçí °ü·ÃμÈ ¼⁄⁴³Ä⦿À» ¼⁄⁴Â¾⁄⁴÷Çj°Â³ª º¯°æÇj·Á,é Àì ´ÜÃß,¡ ´©,£½Ê½ÃçÀ.

ÆÒ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ççèçĭ,é ½ÇÁĭ ¹ÙÁÁÈ,é çμçªçĭ ´èçø °ĭ½Ã È,é çμçªÀÇ Äĭ¼ð,ĭ ¼Ä³¼÷ÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÙ. Àĭ ÄÁÆ®·ÑÀ°  
Àĭ¹ÝÀùÀ,·ĭ ,ð´ĬĬĭ, Æð,é ÆÐ³ĭ ¶Ç´Â TVçĭ Ç¥½ÃÇÒ ¼ð ÀÖ´Â °ĭ°,´Ù ´ð Ä« ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÕ´ĭÙ.

Àì °ñμδζÀ ¼í ðÁíζι ζ¬°άμÈ ,ðμç μð½°ÇÃ·¹Àì,ì °°ÁðÇĬ·Á,έ Àì ´ÜÃß,ì ´©,£½Ê½ÃζÀ. Áí¼í/ÆÇÀ» ζ¬ ÈÃ μð½°ÇÃ·¹Àì,ì ²ÈÀ° °æζìζι´Á Àì ±â´ÉÀ» »çζèÇì½Ê½ÃζÀ.

“ÁðμÇÁð ¼ÉÀ° ,Á¶ μð½°ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ,ð´íÁí,í ¿¬°áÇÑ °æ¿ì¿ì Â Àì »óÀÚ,í ¼±ÄÃÇí½É½Ã¿À. Àì ±â´ÉÀ° ±,Çü ,ð´íÁí³ª  
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°áμÈ ,ð´íÁí¿ì À¯¿æÇÕ´íÙ.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ıŕ ðÄıÇı °üÇÑ Áº,Çı ¾4×¼4¼4½ºÇİ·Á,é Ä¬,¬Çİ½Ê½ÄÇÄ.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ı̇đÁÍÀÇ Ãß°ı ±â´É¿ı ¾×¾¾¾¾°Çİ·Á,é Á¬, ¯Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ı̃ ðÁı̇ı̇ ı̇ëÇÑ ÃÖ½Å Áπ°, ¹× μăŋı́óÀı̇ı̇ òüÇÑ NVIDIA À¶»çÀı̇Æ®ı̇ ¾₄×¼₄¼₄½²°Çı̇·Á,é Å¬,¬Çı̇½Ê½Ãı̇À.



Àì Áº°, ´Â ÇðÀç ¼±ÄÃµÈ ±×·ìÇÈ ¾î´ðÁÍÀÇ Çîµâ¿þ¾îÀû Ãø,é¿ì ´èÇØ »ó¼¼¼È÷ ¼¼³,íÇî°í ÄÖ½Ä´Û.

Àì Áº°,´Â ÀúÃ¼ÄûÀî ±×·¡ÇÈ ¼°´É¿¡ ¿µÇâÀ» ¼Ä¥ ¼°ö ÀÖ´Â ½Ã½°ÂÛÀÇ ¼±ÄÃ ¿µ¿¿¡ ´èÇØ »ó¼¼È÷ ¼⁴,íÇ¡°í ÄÖ½Ä´Û.

Àì Ç¥'Â NVIDIA ±×·jÇÈ ¼í'ðÁíÇj¼ »çZëμÇ'Â ÆÄÄiÀÇ ,ñ·iÀì,ç, Ç©±âÇj'Â ÇØ'ç ÆÄÄiÇj'èÇÑ ¼¼³,j¹× ¹ðÀù Áºº,μμ Æ±ÇÔμÇ¼í  
ÀÖ½Ä'í'Ù.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ¼4³Á▣ ÆäÄÏÁö,| ÅëÇØ ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Äì¿Í ¹ÙÁÁË,é¿¡ °¢ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ºº·Î ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢Ä» ¹èÄ¡ÇĬí  
°ü,®ÇÒ ¼4ö ÄÖ½Ä´ĬÙ.

Àì'Á ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°i ÇöÀç °ü,®Çİ'Á ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥ÀÇ ,ñ·İÄÖ'İ'Ù. ,ñ·İ¿i¼ ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ¼⁄⁴³Á²À» ±,¼⁄⁴°ÇÒ  
ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥À» ¼⁄⁴±ÄÄÇİ½É½Ä¿Ä. ¿Ä,¥ÄÊÄÇ Äß°i ¹× Ä!°Ä 'ÜÄß,| »ç¿èÇİ¿© ,ñ·İÄ» ¼⁄⁴öÁ²Çİ½É½Ä¿Ä.

1ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ¿; ÀÇÇØ °ü,®μÇ´ Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥,ñ·İ¿; »õ ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥À» Ãß°;Çİ·Á,é Àì ´ÜÃß,İ Å¬,¬Çİ½Ê½Ã¿À.

1ÙÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ¿; ÀÇÇØ °ü,®μÇ´ Â ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥,ñ·î¿;¼ ÇðÀç ¼±ÄÃμÈ ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥À» Ä!°ÄÇ!·Ä,é À!´ÜÃß,!  
Ä¬,¬Ç!½Ê½Ä¿Ä.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥,ñ·İ¿i¼,ðμç Ç×,ñÀ» Áö¿ì·Á,é Àì ´ÜÃß,İ Å¬,¬Çİ½Ê½Ã¿À.

°æ°í: Àì`Â ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿i´ëÇØ ÁðÁμÇÑ,ðμç »ç¿ëÀÚ ÁμÀÇ,İ Àç¼³ÁμÇÕ´İ`Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÄÄ¿ëÇÁ·İ±×·¥ ÄŧÀì Ç×»ó ÁóÁμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì¿¼¼ ½ÄÀÛÇÕŸÙ.

"È,é¹ØÈ£¿î¼ Ç×»ó Àì ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" ¿É¼ÇÀì ¼±±ÃµÇ¾î ÀÖ´Â °æ¿ì, Àì ÇÊµâ´Â ÇðÀç ¼±±ÃµÈ ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥Àì Ç×»ó ½ÃÀÛµÇ´Â µð½°ÇÃ·¹Àì(ð´ÌÁì),! ÁðÁ±ÇÕ´ÍÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ű,®ÀÚ´Á ÀÀ¿èÇÁ·Ĭ±×·¥ Ā¢ÀÇ Á©±â¿Ĭ ĀŚĀĭ¿ĭ ´èÇÑ Æ®·¢À» °,Á,ÇÕĬ´Ù. μŭŋó¼ ´ÙÀ½¿ĭ ÇØ  
´ç ÀÀ¿èÇÁ·Ĭ±×·¥À» ½ÄÄÙÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ű,®ÀÚ´Á ÀĬÀű¿ĭ ÀúĀâμÈ Á©±â¿Ĭ ĀŚĀĭ·Ĭ ÀÀ¿èÇÁ·Ĭ±×·¥ Ā¢À» °±,ÇÕĬ´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçî,é ÀÀçèçÁ·î±×·¥ Ã¢ ÃÖ´èÈ·î ÀîçØ Ã¢Àì ÀüÃ¼ ¼ÜAAÈ,éÀ» Ãºö ò´ÙÁß µð½ºÇÃ·Àì·î È@ÀâµÇ´Á °íÀì ¾Æ  
´íîó ÇöÀç »ççè ÁßÀî Çì³aÀÇ È,é,,À» Ãºìµµ·î ÁóÁºÇÒ ¼ö ÀÖ½A´Û.

οομμ·ί,ί,ίμÈ ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,έç;¼ Àì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥À» ½ÃÀÙÇî·Á,έ Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇî½Ê½ÃçÀ.

ç¹,ì μέ%î, À¥ °ê¶óçìÀúçí ÀúÀú çìÆí ±â´Éç; »ççèμÇ´Â ±â°» Windows ¹ÙÁÁÈ,έ ÀìçÜç; οομμÀÇ ¹ÙÁÁÈ,έÀ» „,μέ ¼ø ÀÖ½À´îÙ.

οομμΑÇ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ºÙÁÁÈ,é Àì,§À» ç©±âçj ÀÔ·ÂÇĩ½Ê½ÃçÀ. μå·Ó·Ùçî ´ÜÃß,| »ççèÇĩç© ´Ù,¥ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥çèÀ,·î Àìì  
,,μέ¾î ºðÀº ºÙÁÁÈ,é Áßçj¼ ¼±ÅÃÇÒ ¼÷öμμ ÀÖ½À´ĩÙ.

Àì ÇÊμå´Â ºοομμΑÇ ºÙÁÁÈ,éçj¼ Àì ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇÑ ºæçìçì,, »ççèÇÇÒ ¼÷δ ÀÖ½À´ĩÙ.

´ÜÃàÂ° ÆaÀìÁö,| »ç¿ëÇĬ,é ¹ÜÁÁÈ,é¿¼¼ ÀÀ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥ Ã¢ÀÇ ÀšÄĭ,Ĭ °ü,®ÇĬ`Âµ¥ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ`Â ´ÜÃàÂ° Á¶ÇÕÀ» Á▯ÀÇÇÒ  
¼ö ÀÖ½Ä`Ĭ`Ü.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ° ÇöÀçÀÇ È°¼°(°Á¶ Ç¥½Ã) Ã¢À» ´Ù,¥,ð´ÍÁÍÀÇ ÇØ´ç ÀšÄí·Í Àìμ¿½ÃÅμ´ÍÙ.



Àì Å° Á¶ÇÕÀ° ÇöÀç È°¼° ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥Àì Ç¥½ÃμÈ μð½°ÇÃ·¹Àì »óÀÇ ,ðμç Ã¢À» ´Ù,¥ μð½°ÇÃ·¹Àì·Í Àìμ¿½Ãμ´ÍÙ.

Àì Å° ÁŦÇÕÀ° ,ðμç ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À» ,Ŧçî½° Æ÷ÀîÂí°; ÀŠÄ;ÇŦ μð½°ÇÃ·¹Àì·Î Àìμç½ÄÅμ´Û.

´ÙÁß ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀì È°¼°ÈèµÇ¾î ÀÖ`Â °æ¿ì, Àì Á° Á¶ÇÕÀ° ÇÑ ¹ÙÁÁÈ,é¿ì¼ ´Ù,¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀ,·Í ÀüÈ¯½Ãµ´ËÙ. Àì Á° Á¶ÇÕÀ» ¹Ý²ÀûÀ,·Í »ç¿èÇÌ,é ÀüÃ¼ È°¼° ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼øÈ¯ÇË°Ô µË´ËÙ.

ÄüÄ¼ ¼Ä¼ ÄËÄÄÄöçí Ä¼ÄÄÉ,é °ü,®ÄÜçí ÄÄÇ ,đμç ÄÄçëÇÄ·Í±×·¥ °ü,®çí ´ëÇÑ ÄüÄ¼ÄüÄÍ çÉ¼ÇμεÄÍ Æ÷ÇÔμÇ¾Ä ÄÖ½Ä  
 ˆÜ.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» "ÀúÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é"À,·Î ÃÖ´ëÈÇÎ±â,| ¼±ÃÃÇÎ,é ÀÌÈÀ ¹ÙÁÁÈ,éÀÌ ´ÙÁÁ ,ð´ÍÁÍ·Î È®ÀâµÇ´ð¶óµµ ÀúÃ¼ ¹ÙÁÁÈ-  
,éÀ» Ãσ¿ìµµ·Î ÃÖ´ëÈÇÎ´Á °ÍÀ» ÀÇ¹ÇÖ´Î´Ù.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» "ÇöÀÇ È,é"À,·Î ÃÖ´ëÈÇÎ±â,| ¼±ÃÃÇÎ,é ±â°»ÀúÀ,·Î ¿ø·¡ ÇØ´ç ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÌ Ç¥½ÃµÇ¾ú´ø ÇÏ³ÀÇ È,é,,  
Ãσ¿ìµµ·Î ÃÖ´ëÈÇÎ´Á °ÍÀ» ÀÇ¹ÇÖ´Î´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĭ,é NVIDIA ¹ÙĀĀÈ,é °ű,®ÀÚ ÇĭĀŚ ,ᐁ´°,ĭ ,ðμç »óĀŚ .¹°§ ĀĀĸĸ ÇĀ·ĭ±×·¥ ĄÇĀÇ ½Ā½°ĀŮ ,ᐁ´°ĸĭ »ðĀÔÇŎĭŮ.  
Àì ÇĭĀŚ ,ᐁ´°,ĭ »ÇĸĸÇĭ,é ¹ÙĀĀÈ,é °ű,®ÀÚ Āĭ¼ĭĖÇĀ» ĸĀð ¾Ē°ĭμμ °ű,Ē°ĭ ½±°Ŏ ,ðμç ĀĀĸĸÇĀ·ĭ±×·¥ °ű,® ±â´Éĸĭ ¾×¼¼¼½°ÇŎ  
¼ð ĀŎ½ĀĭŮ.

ĀĀĸĸÇĀ·ĭ±×·¥ ĄÇĀÇ ½Ā½°ĀŮ ,ᐁ´°Ā ĄÇ Āĭ,ñ(Āĭ,ñ Ç¥½ĀĀŮ)Ā» ,Ŧĸĭ½° ĸĀ,¥ĀĒ ´ŮĀĒ·ĭ Ā¬,Çĭ°Ā³ā ĄÇ Āĭ,ñ ĸĸĀĒ ³ĭĸĭ ĀŎĀ  
ĀŮĀ° ĀĀĸĸÇĀ·ĭ±×·¥ ¾ĖĀĭĀŮĀ» Ā¬,Çĭĸ© ¾×¼¼¼½°ÇŎ ¼ð ĀŎ½ĀĭŮ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °Û,®ÀÚ°ĭ ÆË¾÷ÀÇ ÀŠÄĭ,ĭ Çĭ³ªÀÇ È,é¿ĭ ,Âμμ·ĭ ÀçÁ¶ÁªÇĬ¿© 2°³(Àĭ»ó)ÀÇ ,ðĭĬĬ¿ĭ »óÀŠ .¹°Š ÆË¾÷ Ä¢Àĭ È®ÀâμÇ°Â³ª °ÐÇÒμÇÁó ¾Êμμ·ĭ ÇÕĬĬÙ.

½Ã½°ÂÛ ¿Ììµå ÆË¾÷ Ã¢À» Ç×»ó ¼±ÃÃÇÑ È,éÀÇ Áß¾Ó¿ì ¹ëÄìÇĬ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇĬ½Ê½Ã¿À.



ÆË¾÷ ÆÇÀ» Áß¾Ó¿i ¹èÄiÇï°íÀÚ Çï´Â ,ð´íÁí,í ¼±ÄÃÇï½Ê½Ã¿À. Àì ÇÊµâ´Â "È,é ¹øÈ£¿i¼ ½Ã½°ÂÛ ¿íÀµå ÆË¾÷ Áß¾Ó  
¹èÄi" ´ÜÃß,í ¼±ÄÃÇÑ °æ¿ì¿i,, »¿¿èÇÒ ¼ø ÄÖ½À´íÛ.

Àì çÉ¼ÇÀ,·î ÂîÇØ ç©·<sup>—</sup>,ð´îÂî·î È®ÀâµÇ´Â ½Ã½°ÂÛ çíÀìµå ÆË¾÷ Æ¢Àì ,¶çì½° Äç¼°î ÀSÄîÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì Áß¾ÓÀ,·î ¹èÄîµË ´íÙ. Àí´Â ,¶çì½° Äç¼°î ÀSÄîÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì°î Àí¹YAûÀ,·î »ççèÀÚ°î ÇðÀç °,°í ÀÖ´Â µð½°ÇÃ·¹ÀìÄí °î´É¼°Àì ,¹±â ¶S¹®ÀÖ´íÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ° ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ Å¢Àì ½ÃÀÔμÈ È,έ°ú °°À° È,έçì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ÆÈ¾÷ Å¢À» À¯ÁðÇÕ´íÙ. ÆÈ¾÷ Å¢Àì ´Ù,¥ ,ð´Áí·í  
¹p¾î³ª°Ô μÇ,έ ¹ÙÁÁÈ,έ °ú,®ÀÚ°ì Àì,ì ÇØ´ç ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ Å¢ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àìçì ,ÃÃß¾î Àìμç½ÃÅμ´íÙ.

±â°» ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ÀüÃ¼¼ ¼⁴³Á¤ ¹× ´ÜÃäÁ°,! °±,Çĩ·Á,é Àì ´ÜÃß,! ´©,£½Ê½Ã¿À.

Âú°í: Àì Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ÆäÀìÁö¿¼¼ °³º° ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿¼ ÁöÁ¤ÇÑ »¿¿èÀÚ Á¤ÀÇ ¼⁴³Á¤¿¼´Â ¿μÇäÀ» ¹ìÄ¼Áö ¾Ê½Ä´Û.

1ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ ¼³Áσ¿; ÁöÁσÇÑ ,ðμç °°æ»çÇ×Ä» Äû¿ëÇíí Á!¾îÆÇ ÃϕÄ» ´ÝÄ,·Ä,é È®ÄîÄ» ´©,£½Ê½Ã¿Ä.

°¯æ»çÇ×À» ÄúÁâÇí°Á³ª Äû¿ëÇİÁö ¾Ê°í ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Á!¾îÆÇ Ã¢À» ´ÝÀ,·Á,é Ãë¼Ö,¡ ´©,£½Ê½Ã¿À.

°æ°í: ,ðμç ¼³Á▯ °¯æ»çÇ×Àî ¹«½ÃμĚ´ÝÙ.

,đμç ¼³Á□ ººæ»çÇ×À» Àûçë ¹× ÀúÀâÇíí ¹ÙÁÁĖ,é °ü, @ÁÚ Á¼¼ĭÆÇ Ã¢À» ±×´ë·ĭ ç¼ĭ μĭ·Á,é ÀûçëÀ» ´©,£½Ė½ÃçÀ.

Àì´ëÊ»óÀÚ,¡»ççëÇí,é¹ÜÁÁÈ,é°ü,®ÀÚ·î°ü,®ÇÒ»ðÀÀçëÇÁ·î±×·¥À»¼±ÀÀÇÒ¼ðÀÖ½À´ÏÜ.



Àì´Á ÇöÀç´¹ÙÄÄÊ,é¿¡¼¼½ÇÇà ÁßÀî ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥,ñ·İÄÖ´İ´Ù. Äì,ñ·İ¿¡¼¼ ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÄÇİ°Å³ª, ¶Ç´Ä ÄÊ¾¼Æ°,±â´ÜÄß,¡´·¼¼ ÇöÀç ½ÇÇàµÇ°í ÄÖÄö ¾¼ÊÄ° ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥°ú °°Äì´Ù,¥ ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ÄöÄ□ÇÖ ¼¼ö ÄÖ½Ä´İ´Ù.

1ÙÁÄÈ,é °ü,®ÀÚ·Î °ü,®ÇÒ Windows ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÄÖ´Â ÆÄÄĬ´ëÈ»óÀÚ,Ĭ·Á,é ÀĬ´ÜÃß,Ĭ´©,£½Ê½Ã¿Ä.

¼±ÄÃÇŇ ÇÁ·İ±×·¥ ÆÄÄİÄ» ¹ÜÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ°ı °ü,®ÇÖ »đ ÄÄ¿ëÇÁ·İ±×·¥Ä,·İ ¼⁄ö¶ôÇİ·Ä,é Äì ´ÜÃß,ı ´©,£½Ê½Ä¿Ä.

Áð±Ý ÀÀ¸ëÇÁ·Í±×·¥À» ¼±ÅÃÇĬÁð ¾ÊÀ,·Á,é ÀĬ ´ÜÃß,Ĭ´©,£½Ê½Ã¸Á. ±×·¯,é ¼³Á¤»ÇÇ×ÀĬ °°æµÇÁð ¾Ê°Ĭ »ð ÀÀ¸ëÇÁ·Í±×·¥  
´ëÈ»óÀÚ°; ´ÝËüĬÛ.

Àì´ëÊ»óÀÚ,ì »ççëÇì,é »õ ÀÀçëÇÁ·î±×·¥¹ÙÀÁÈ,éÀÇ Àì,§À» ÀÔ·ÂÇÒ ¼÷ ÆÖ½Á´Ù.

ç©±âç¡ »ð ÅÀçëÇÁ·î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,éÀÇ Àì,šĀ» ÀŌ·ĀÇî½Ē½ĀçĀ. ´Ù,¥ ÅÀçëÇÁ·î±×·¥ç¡ ´ëÇØ ÁðÁÇŇ ¹ÙĀĀĒ,é Àì,š Áßç¡¼  
¼±ĀĀÇŌ ¼ðμμ ÅŌ½Ā´Ù.

ç¹,¡ μέ¾ι, Å¥ °ēîóçìĀúçë ¹ÙĀĀĒ,éĀ» "Å¥"Āîîóí °ī,¡ ¼ð ÅŌ°í, ĀüĀÚ çìÆí ÇÁ·î±×·¥çë ¹ÙĀĀĒ,éĀ» ",ßĀĪ"Āîîóí °ī,¡ ¼ð ÅŌ½Ā´  
´Ù. ¹ÙĀĀĒ,é °ü,®ĀÚ ´ÜĀāĀ° ±ā´ÉĀ» »ççëÇī,é Àì·ÇŇ ÅÀçëÇÁ·î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,é »çĀìĀÇ ĀüĒĀ» ½±° ¼ðÇàÇŌ ¼ð ÅŌ½Ā´  
´Ù.

1ÙÁÁÈ,é¿,í'ëÇÑ »ð Àì,šÀ» ¼ö¶ôÇĭ·Á,é È@ÂĭÂ» '©,£½Ê½Ä¿À. À¯È¿ÇÑ 1ÙÁÁÈ,é Àì,šÀ» ÀÔ·ÂÇØ¾ß,, Àì 'ÜÃß,ĭ'©,ĭ ¼ö  
ÀÖ½Ä'ĭ'Ü.

Äö±Ý ¹ÛÄÁÊ,é Àì,§Ä» ÄÔ·ÄÇíÁö ¾ÊÀ,·Ä,é Äë¼Ö,í ´©,£½Ê½Ä¿Ä.



Àì Å° Á¶ÇÕÀ° Àì·ÃÀÇ ¾Ö'ï, ÐÀì¼ÇÀ, ·î µÈ »ç°¢ÇüÀ» Æ®, ®°ÅÇí¿©, ¶¿ì½° Ä¿¼ À\$Äì, ! ÆÄ¾ÇÇí'Âµ¥ µµ¿òÀì µË'Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĬ,é,ŀ¿ì½º·Î È,éÀ» μă·ĭ±×ÇĬ¿© Àĭμ¿ ½Ã ÇÑ È,éÀĭ³ª´Ù,¥ È,éÀ,·Î ÃϕÀ» ÄüÃ¼ Àĭμ¿ ½ÃÅ³ ¼ö ÄÖ½Ä´ŦÙ.

Àì·ÇÑ çÉ¼ÇµéÀ° ÀÔ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ ¹× ÀÔ¼÷ ÀüÈ¯ Å¢ ÀÔµç°ú °°À° Windows Å¬¶óÀì¼ð/Æ® ¼⁄⁄⁄⁄Ç »ççëÀÚ ÀìÁí/ÆäÀì½°  
çä¼Öçì çµÇâÀ» ¼ìÄ""ŸÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÇðÀç nView ±,¼º¿ĭ μŮŦó Áß¾Ó¿ĭ ¿Ã¹Ù,£°Ô ÀŠÄĭÇĬ°ĭ ÀÖ´Â´ěÃ¼ ÀŮ¾÷ ÀüÈ¯ ÄŒÀ» È°¼ºÈÇĬ¿© ¼¼ĭ´Ù,¥¹ÙÄÄÈ,é¿ĭ ÀÖ´Â ÀÀ¿èÇÁĭ±×·¥μéÄ» ÀüÈ¯ÇÒ ¼ºö ÀÖ½Ä´ĬÙ.

ALT+TAB Å°,Ĭ´©,£,é ÀŮ¾÷ ÀüÈ¯ ÄŒÀĬ È°¼ºÈμÈ´ĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀŮ¾⁻ ÀùÈ⁻ ãϕÀì Ç×»ó ÁöÁ⌘ÇÑ ,ð'İÁİ¿ĭ Ç¥½ÃμĚ'İ'Ù.

ÀŮ¾÷ ÀüÈ⁻ ÑÀ» Ç¥½ÃÇÒ ,ð'İİ'! ¼±ÅÃÇİ½Ê½ÃÇÀ. ÇöÀÇ È°¼°ÈμÇ¼î ÀÖ'Â ,ð'İİ' ÁßÇ¼, ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'İ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀ» ´ÙÀĭ ,ð´ĬĬ¿i,, ÇÑÁ¾½ÃÃÑ Ç¥½ÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭÙ. Áĭ, ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀì ¿©¯,ð  
´ĬĬ·Ĭ È®ÀâµÇ´À °ĬÀ» ðæÁöÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭÙ.

Àì ¿É¼Ç¿ì¼´Â ¼ÛÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ°ì ÆË¾÷ Æ¢(P½ÄÁó »óÀÚ, ÄÄ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ´ëÈ»óÀÚ μî Æ÷ÇÔ)ÀÇ À\$Ä¿¿ ¼ëÄ¿,°ü,®ÇĬÂ ¼æ¼ýÄ» °áÄ¢ÇÕĬÛ.



Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĬÜ. ÁÜ ±â´ÉÀ» »ÇçèÇĬ,é ,Ħçì½° Äç¼° Ĩ ÀÖ´Â È,é çμçªÀ» È®´èÇĬç© ÇĬ³ªÀÇ ,ð´ĬĬç Ĩ¼ °¼ ¼ð ÀÖ½À´ĬÜ. È®´èμÈ È,éÀ° ,Ħçì½° Äç¼ ¹Ý´èÆĬÀÇ ,ð´ĬĬç Ĩ³ªÄ,³³´ĬÜ. ,Ħçì½° Äç¼, Ĩ´Ü,¥ ,ð´ĬĬĬ ÀìμçÇĬ,é È®´èμÈ È,éÀ Ĩ´Ü,¥ ,ð´ĬĬĬ ÀÜμç ÀüÈ¬μĒ´ĬÜ.

´ÜÁß ,ð´ĬĬ° Ĩ¬°áμÇ¾Ĭ ÀÖ°Ĭ ¼ðÆð È®Àâ ĦÇ´Â ¼ðÁ÷ È®Àâ ,ðμâ, Ĩ±ÄÃÇÑ °æçìçĬ,, ÁÜ ±â´ÉÀ» »ÇçèÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĬÜ.

Àì ¸É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĭ,é ÇÊÂĭ(° , °E) ½°ÄÉÀĭ,μÀ» »ç¸èÇĭ¸© È®'è ÀÛ¾÷À» ¼ðÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À'ĭ Û.

‘ÙÀ½ ‘ÜÃàÀ°‘Á ÁÜ ±â´É Á|¾í¿i »ç¿èµĚ‘Ŧ‘Ù. ‘ÜÃàÀ° ÁÇ¿i¾¿í °°Àì Æ¯Á▯ ÇÊµâ¿i¾ Á¬,¯ÇŦ ‘ÙÀ½ ¼±ÃÃÇŦ Á° Á¶ÇÕÀ»  
Á¬,¯Çİ¿© ‘ÜÃàÀ°,|¾³Á▯Çİ½Ě½Ã¿À.

**Âü°f:** ±âÁ,ÀÇ ‘ÜÃàÀ°°i »ð·Ó°Ô Á▯ÀÇµÇ‘Á ‘ÜÃàÀ° ¾³Á▯»» ¹æÇØÇİÁð ¾Ěµµ·İ ÁÜ°ú ‘ÜÃàÀ° ÁÇÀì ¿·Á ÀÖ‘Â µ¿¾Ě¿i‘Â  
‘ÜÃàÀ°°i °ĥĚ¾°ĚµĚ‘Ŧ‘Ù.

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ ±ã´ÉÀ» ¿Â<sup>1×</sup> ¿ÀÇÁ·Î ÀüÈ¯ ÇÕ´ÍÜ.

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

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ °,±ãÀÇ È®´é .¹°§À» °´¼Ô½ÃÂµ´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  
À´ÀÇÇì½Ê½Ã÷À.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á Çì³àÀÇ ,ð´íÁí¿ì¼´Ù,¥ ,ð´íÁí·í ÁÜ °,±â,í ÀüÈ¬Çì±â Àü¿ì ÁðÃ¼µÇ´Á ¹Ð,®ÃÊ ´ÜÀŞÀÇ ½Ã°Ê ¼ðÃìÀÔ´í´Ù. Àì¬ÇÑ  
Áð¿¬ Çð»óÁ° ÁÜ °,±â°ì Ç¥½ÃµÇ´Á ,ð´íÁí¿ì¼,¶¿ì½° Ã¿¼°ì Áâ±ñ ¼ø¼íÁð´Á °æ¿ì ÁÜ °,±â¿ì ,ð´íÁí°£ÀÇ "ÆËÇí"Àì »ý±âÁð  
¾Êµµ·í Çì±â ÀŞÇØ °í¾ÊµÈ °íÀÔ´í´Ù. Àì ÆÐ·¬ìÁí,í 0À·í ¼³ÁµÇì,é ÁðÃ¼ Çð»óÀì ³àÁ,³àÁð ¾Ê½À´í´Ù.



Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é CTRL, ALT ¹× SHIFT ÁĬÇÕÀ» ´©,¥ »óÂÂçĭ¼,Ĭçĭ½º ÈÙÀ» »ççëçĬç© ÁÜ º,±â È®´è .¹ºŞÀ» ¹Ù·Ĭ º°æçÒ  
¼ð ÀÖ½ÄĬ'Ù.

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

´ÜÃàÂ° ÆäÀìÁö,| ÅëÇØ ¹ÙÁÁÈ,éç¡¼ ÅÀçëÇÁ·l±×·¥ Å¢ ¹èÄ¡,! °ü,®ÇĭĦÂµ¥ »ççëÇÒ "´ÜÃàÂ°" Á¶ÇÕÀ» »ççëÀÚ Á²ÀÇÇÒ ¼ö  
ÀÖ½ÄĭĦ.

**Âü°f:** ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÂ°°¡ »ð·Ó°Ô Á²ÀÇµÇ´Â ´ÜÃàÂ° ¼⁴³Á²À» ¹æÇØÇĭÁö ¾Êµµ·ĭ ÁÜ°ú ´ÜÃàÂ° ÁÇÀì ç·Á ÀÖ´Â µç¾Èçĭ´Â  
´ÜÃàÂ°°¡ °ĥÈ²¼°ÈµĔĭĦ.

Àì ¿É¼ÇÀ° 3D ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì¼ ¾ØÆ¼¿¸®¾î½ìÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÕ´Û.

ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì¼ ÃÖ´ë ¼°´ÉÀì ÇÊ¿äÇÑ °æ¿ì Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇï½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ° 2x ,ðµâ,ı »ç¿ëÇİ Ā ¾ØÆ¼¿ϣ,®¾ı½İÀ» È°¼°ÈÇÖİİ.

Àİ Ā 3D ÄÄ¿ëÇÁ·İ±x·¥¿ı °İÈÁú°ú °İ¼°ÉÀ» Áı°øÇÖİİ.

Àì ħÉ¼ÇÀ° GeForce GPU °èĸĸi¼ »çĸëμÇ´Â ¾ØÆ¼ĸ,®¾ĩ½ĭ Æ¯Çã ±â¼úÁ» È°¼°ÈÇÕ´ĭÙ.

Quincunx ¾ØÆ¼ĸ,®¾ĩ½ĭÀ° °,´Ù °ü,¥ 2x ,ðμâÀÇ ¼°´Éĸi ±ÙÁçÇĭ,é¼ °,´Ù ´Á, ° 4x ¾ØÆ¼ĸ,®¾ĩ½ĭ ,ðμâÀÇ Ç°ÁúÁ» Áĭ°øÇÕ´ĭÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ° 4x ,ðμâ,ı »ççèçİ´Â ¾Ø/Æ¼ç ¢,®¾ı½ıÀ» È°¼°ÈÇÕİ´Ù.

Àİ´Â 3D ÀÀçèÇÁ·İ±×·Şçı¼ ¼¼° ÉÀİ ¾â°E ÀúÇİμÇ´Â ´è½Â °İÈÁúÀ» Áı°øÇÕİ´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° 4x, 9ÅÇ(°ì¿½°) ,ðµâ,ì »ç¿ëÇĩ´Â ¾ØÆ¼¿¤,®¾¿½ìÀ» È°¼°ÈÇÕ´ĩÙ.  
Àĩ´Â 3D ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿¿¼ ¼°´ ÉÀì ¾à°E ÀúÇĩµÇ´Â ´ë½Å °íÉÁúÀ» Á!°øÇÕ´ĩÙ.



Àì'Â 3D ÀÀ¿ëÇÀ.Î±×¥¿¼ 4x ,ðm° , 'Ù ¾àè'ÉÀì ¶¾¼ÎÄÖö,, °, 'Ù °íÊÁÚÀ» Áì'øÇÕ'Û.

Äüö: Ä ¼³Ä°Ä Direct3D ÄÄçÇÄ·±×·¥ç, çµÇÄ» ¼Ä·Ü. OpenGL ÄÄçÇÄ·±×·¥Ä» ½ÇÇà ÁßÄ °æç, OpenGL°

'ÙÀ½À, ·Î »ççë °ì'ÉÇÑ ¾ØÆ¼Ç□, ®¾î½ì ¼¾Á□(ç¹, ! µé, é, 6x ¼¾Á□À» ÁØÇàÇÑ Áî½Ã ¹³ºµÈ çÉ¼Ç ¼¾Á□À» »ççëÇï°Ô µĒĦÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ° ¾ØÆ¹⁄₄ç ¢,®¾ì¹⁄₂ìÀ» ÁöçøÇĩ'Â 3D ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çì 'èÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¾ØÆ¹⁄₄ç ¢,®¾ì¹⁄₂ì ¼⁄₄³Á¢À» ÀÚμçÀ,î È°¼⁄₄°ÈÇÕ'î  
'Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é 3D ÂÂ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥ ½ÇÇà Áß¿ì »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ½¿¿,®¾Ĭ½Ĭ ,đµă,Ĭ Á÷Á¢ ¼±±ÂÃÇÒ ¼ô ÆÖ½Ä'Ĭ Û.

ÄÄÇ»ÂÍÂÇ ÇôÄÇ AGP ¼³Á²Çî ´ëÇÑ Á²º,

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçİ,é ±×·ιÇÈ ¼°ê ½Ã½°ÂÛçι¼ »ççèμÇ´Â AGP ¼Óμμ,İ Á÷Á¢ ¼±ÃÃÇÒ ¼ð ÀÖ½À´İÙ. »ççèçÇÒ AGP ¼Óμμ,İ È@½ÇÈ÷ ¾ĒĒð ,øÇİ´Â °æçìçι´Â Àì ¼±ÃÃ »óÀÚ,İ ¼±ÃÃÇİÁð ,İ½Ē½ÃçÀ. ±×·¯,é ½Ã½°ÂÛçι¼ ÀÚμçÀ,İ ÃÖÀùÀÇ AGP ¼Óμμ,İ °áÁ¢Çİ°Ö μĒ´İÙ.

±x·iÇÈ ¼°ê ½Ã½°ÂÛ¿¼¼ »ç¿ëµÉ AGP ¼Óµµ,¡ Á÷Á¢ ¼±±ÃÃÇĬ·Á,é ½½½¶ĦóÀĬõ ÄÁÆ®·ŃÂ» ÀĬµ¿ÇĬ½Ê½Ã¿Ä.

μ&¶óÀì°°; ½Ã½°ÂÛ ,P,ð,®¿i¼ ÇÒ´çμÈ °ñμð¿À ,P,ð,®,! °ü,®Çí'Â ¹æ½¿Ä» ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÀÖ½¿'íÛ.

ÇöÀç ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðμå¿ ÀÇÇØ ÁðÁμÈ ¹æ¹ý°ú ¿-°èÇĬ¿© »ç¿ëμÇ´Â ½Ã½ºÂÛ ,P,ð,®ÀÇ ¾¼ÇÀ» ÁðÁμÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĬÛ.



μζÀü ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðμå,¡ »ççê Áßç¡ ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,þ,ð,® °ü,® Àü·«À» ÁðÁ=ÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ÏÛ.

Nvidia PowerMizer, ÅËÇØ GPUÀÇ Àü·Â ¼Ö°ñ·@À» Á¶ÀÝÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í·Ù. ½êÁÍ,® ¼ö,íÀ» Àý¾àÇĬ·Á,é ÅÖ´è Àü·Â Àý¾àÀ»  
¼³Á¾ÇĬ°í, GPUÀÇ ÅÖ´è ±×·ıÇÈ ¼º´ÉÀ» ÀĬèÇĬ·Á,é ÅÖ´è ¼º´ÉÀ» ¼±ÅÅÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í·Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇÌ,é Windows´À ´ÙÁß Ãâ·ÀÀ» °iÁø μð½°ÇÃ·¹Àì ¾í~ðÁÍ,¡ ½Ã½°ÂÛ¿i ¼³ÄiμÈ °°μμÀÇ °³°° ¾í~ðÁÍ·í °ΕΑÖÇĩ°Ô μË  
´Í·Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇÌ,é ´ÙÁß Ãâ·À ¾í~ðÁÍ¿i ¿¬°άμÈ °¢°ΦÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄi¿i ´èÇØ °³°°ÀûÁÍ ÇØ»όμμ¿í ÄÄ·¬ ±íÀì,¡  
¼±ÄÄÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´Í·Ù.

ˆÜÄĬ GPU/ P, ð, ® ± ¼°Ä, ˆ 2°³ÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ, ! ±, μζÇĬ é »çζέÄÚÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¼⁴Äϣζ; ¾ĬˆÄ ÄσμμÄÇ ÄĬ¼àÄĬ μû, £°Ö μĒˆĬˆÜ.  
Windows μð½°ÇÃ·¹ÄĬ μĬˆĬ Äσ°, ˆέE»óÄÚζ; ÄĬ°øμĒ , ðμăˆÄ ˆÜÄĬ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ± ¼°ζ;¼ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¾ĬˆÄÄĬζ; ÄÇÇØ Ä³, ®μĒ ¼⁴ö  
ÄÖ½ÄˆĬˆÜ. ¾ĬˆÄĬ , ®¼Ö½°; μĬ °³ÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ °Eζ; , °øÄˆμÇˆÄ °æζ; , ÄĬŋĬ °ĭÇØ»óμμ, ðμăˆÄ ¾⁴çÄĒ μð½°ÇÃ·¹ÄĬζ;¼ , ðμĬ »çζέμĒ  
¼⁴ö ¾⁴ø½ÄˆĬˆÜ. ÄĬˆÇŇ °æζ;ζ;ˆÄ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¾ĬˆÄÄĬζ;¼ ÄĬˆéˆĬÄ³, ®μĒ ¼⁴ö ÄÖˆÄ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ , ðμă ÄŋÇÖÄ» ½ÄÇèÇØ°, °ĭ ¼⁴±ÄÄÇĬ  
ˆÄ °ĭÄĬ ÄÄ½ÄˆĬˆÜ.

OpenGL ½°Å×.¹¿À ¹× ¿À¹ò.¹Àì ¼⁴³Á□À» Åß°¿.Î »¿¿èÀÚ Á□ÀÇÇİ·Á,é Àì ´ÜÃß,İ ´©,£½Ê½¿¿À. Àì ´ÜÃß´Â Àì ÆÐ³İÀÇ Ã¹ ¹∅Â°,ñ·İ »óÁÚ¿.¼⁴ "4¹òÆÜ ½²°Å×.¹¿À API È°¼⁴°È" ¿É¼⁴ÇÀ» È°¼⁴°ÈÇÑ °æ¿ì¿i,, »¿¿èÇÒ ¼⁴ò ÀÖ½²Á´Ú.

OpenGLζι¼ ζÄö·¹Äì,ì È°¼°ÈÇÕ´Ù. Softimage3Dζί °°Ä° Äïŕ ÄÀζέÇÁ·î±×·¥Ä° ζÄö·¹Äì ÇÃ·¹ÄìÀ» ÇÊζä·î ÇÕ´Ù. ζÄö·¹Äì ÇÃ·¹ÄìÀ° Ç¥AØ ÄÃ· (RGB) ¹òÆÛζί ÇÔ²² ÆÊ·¹Æ® Ç¥,éÄ·.î »ÇζέμÉ´Ù. ζÄö·¹Äì Ä Æ⁻É÷, þ´³³ª Äζ¼ζί °°Äì 3D Àì¹Äò ÀÚÄ¼ζί Ä μŕ,³ÄüÄî ±×,®±â ζμζªÄ» °äÄj·Äμ¥ Ä⁻ζέÇÕ´Ù. ζÄö·¹Äì Ä 16°ŕÆ®ζί 32°ŕÆ® ÄÃ·, ðμâζι¼ ÄòζøμÉ´Ù.

Äü°f: OpenGL ½°Ä×·¹ζÄζί ζÄö·¹Äì Ä μζ½Äζι »ÇζέμÉ ¼ð ¾ð½Ä´Ù. ζÄö·¹Äì Ä Äß°jÄüÄî ζÄ°,μâ ±×·jÇÈ, þ,ð,®,ì ÇÊζä·î Çì,ç, Äïŕ ÇØ»óμμζι¼ Ä »ÇζέÇÕ ¼ð ¾ð½Ä´Ù. ζÄö·¹Äì ±â´ÉÄ» »ÇζέÇì Äμ¥ ¹®Äì°j ¹ß»ýÇì Ä °æììζι Ä ÇØ»óμμ³ª »ðó ±íÄì,ì ³·Äç¾ß ÇÕ´Ù.

OpenGLζι¼½°Å×.¹ζÀ,| È°¼°ÈÇÕ´ÏÙ. ¼¼ÅÁÍ À¯,®³ª ±âÅ Çĩμâζþ¾ιζÍ ÇÔ²² ½°Å×.¹ζÀ ÀÀζèÇÁ·Î±×·¥À» ½ÇÇàÇĩ±â ÀSÇØ NVIDIA  
μâ¶ιόÀι¹δ´À OpenGL ½°Å×.¹ζÀ ÇÈ¼ζ Æ÷,ËÀ» ³»°,³»°ι ÀÔÅ¼¼¹× Æò,é ÀÀζèÇÁ·Î±×·¥Àì μζ½Åζι »ÇζèμÉ ¼ð ÀÔμμ·Í ,þ,ð,®,|  
±,¼°ÇÕ´ÏÙ.

Âü°ι: ÇÈäÇÒ °æζιζι,, Àì ζÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĩ½É½ÅζÀ. Àι¶í ÀÀζèÇÁ·Î±×·¥À° ½°Å×.¹ζÀ ÇÈ¼ζ Æ÷,Ëζι¼ Áι´è·Í ÀÙμζÇÍÁð ¾ËÀ»  
¼ðμμ ÀÔÁð,, ±âÅ, ÀÀζèÇÁ·Î±×·¥À° ÀÙμζÀ,·Í ½°Å×.¹ζÀ Æ÷,ËÀ» ¼±ÅÅÇÕ´ÏÙ.

Âü°ι: OpenGL ½°Å×.¹ζÀζÍ ζÀ¹ð·¹Àì Å μζ½Åζι »ÇζèμÉ ¼ð ¾ð½À´ÏÙ. ½°Å×.¹ζÀ °,±â´À Æ³°ιÀùÀì ζÀ°,μâ ±×·ιÇÈ ,þ,ð,®,| ÇÈä·Í  
ÇÍç, Àι¶í ÇØ»όμμζι¼´À »ÇζèμÇÁð ¾ËÀ» ¼ð ÀÔ½À´ÏÙ. ½°Å×.¹ζÀ °,±âζι ¹®Áι°ι ιß»ýÇÍ´À °æζιζι´À ÇØ»όμμ³ª »ð»ó ±íÀι,ι³·Ãç¾ß  
ÇÕ´ÏÙ.

NVIDIA μάηόÀì·õ´Â´Ù¼çÇÑ ½°Å×·¹¿À Çĩμâ¿p¾î,| Áó¿øÇÕĩĩÙ. ±â°»°ªÀì¿ÜÀÇ ½°Å×·¹¿À Çĩμâ¿p¾î,| »ç¿ëÇĩ´Â °æ¿ì¿ì´Â ,ñ·ĩ  
»óÁÜ¿ì¼ μð½°ÇÃ·¹Àì ,ðμâ,| ¼±±ÅÃÇĩ½E½¿¿À.



ELSA 3D REVELATOR™ ¶Ç´Â ÊÊÊ¯ °í´ÉÇÑ ¾íðÁí,¡ »ççëÇí´Â °æçìçì,, Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇì½Ê½ÃçÀ. Àìµé ¾íðÁí´Â ,ð´íÁí ½ÅÊÊ,¡ »ççë °í´ÉÇÑ ´ë°í°ÐÃÇ ½°Å×.¹çÀ Çìµãçþ¾íçì¾¼ »ççëµÇ´Â Ç#ÅØ 3ÇÉ DINÀ,.í °¯Ê ½ÅÅµ´í´Ù.

Åü°í: »ççëÀÚ ±×·jÇÈ Ä«µãçì ³»ÀãÇü 3ÇÉ DIN Äç³ØÁí°j ÅÖ´Â °æçìçì´Â ¾íðÁí,¡ »ççëÇíÁð ¾Ê¾Æµµ µË´í´Ù!

±×·¡ÇÈ ¤«μå¿i ¤Úμ¿ ½°Å×·¹¿À ¤È,é ¤È³¡À» ¿¬°áÇÑ °æ¿¡¿¡ ¤À ¤É½¿ÇÀ» ¼±±ÅÃÇ¡½È½Ã¿À.

¼øμζ ½°Å×·¹ζÀ Çĩμâζþ¾îÀĩ °æζĩζĩ´À Àĩ ζÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĩ½Ê½ÃζÀ.

Àĩ ζÉ¼ÇÀ» »ÇζëÇĩ·Á,é ÇÁ·İŞÃİ,İ Quadro2 MXR(¶Ç´À GeForce2 MX /GeForce2 Go)°ú °°À° NVIDIA GPU ±â¹Ý ÀİÁß Çìμâ ±×·ıÇÈ  
À«μâζı ζ¬°áÇĩ°ı nView ÆÐ³İζı¼ nView ´Ý±â ,ðμâ,İ Ê°¼°È½ÅÑ¾ß ÇÕ´İÙ. ÇÑ Çìμâ´À ÀİİİÁðÀÇ ÁÃÃøÀ», ³ª,ÓÁð Çìμâ´À  
ÀİİİÁðÀÇ ζİÃøÀ» °,ζ©ÁÓ°Ö μÊ´İÙ.

Àĩ ζÉ¼ÇÀ°´ÙÁß Çìμâ °,μâζı¼, »ÇζëÇÖ ¼ð ÆÖ½Á´İÙ.

»ççèÀÚ ±×·ıÇÈ Ä«μâçı ³»ÄâÇü 3ÇÉ DIN Äç³ØÁÍ°ı ÄÖ·Ä °æçıçı·Ä Äİ çÉ¼ÇÄ» ¼±ÄÄÇİç© ÇØ´ç ±â´ÉÄ» È°¼°È½ÄÄ°½È½ÄçÄ.  
Äİ·°Ö Çİé ELSA 3D REVELATOR™Ä StereoGraphics® ±Ü·ı½°çİ ÇÔ²² Áı°øμÈ ¾ıı δÄİçİ °°Äİ ç©°ĐÄÇ ¾ıı δÄÍ°ı ÇÈçâÇİÁö ¾ÄÈ½Ä  
ÍÜ. 3ÇÉ DIN Äç³ØÁÍ,ı »ççèÇİÄ ,δμç ½°Ä×·ıçÄ Çİμâçp¾ıı Ä ±×·ıÇÈ Ä«μâçı Ä÷Á¢ ç¬°áÇÖ ¼ö ¾ø½ÄÍÜ.

StereoGraphics®, StereoEyes® ¶Ç`À Àì¿Í ÈÈÈ¯ °í´ÉÇÑ Á|Ç°°ú ÇÔ<sup>22</sup> Á|°øµÈ ¾4í`ðÁÍ,| »ç¿èÇí´À °æ¿ì Àì ¿É¾ÇÀ»  
¾±ÀÄÇ!¾È¾¿À. Àì¯ÇÑ ¾4í`ðÁÍ`À ,ð´ÍÁÍ ¾ÄÈÈ,| Ç×ÁØ 3ÇÉÀ,·í°¯È¯¾Äµ´í´Ù.  
»ç¿è °í´ÉÇÑ ´è°í°ÐÄÇ ¾°Á×.¹¿À Çíµâ¿þ¾4í¿ì¾4 »ç¿èµÇ`À DIN Ä¿³ØÁÍ.

Äü°í: »ç¿èÄÚ ±×·¿ÇÈ Ä«µâ¿ì ³»ÄâÇü 3ÇÉ DIN Ä¿³ØÁÍ°¿ ÄÖ´À °æ¿ì¿ì¿ì`À ¾4í`ðÁÍ,| »ç¿èÇíÁö ¾4È¾4Æµµ µÈ´í´Ù!

ç·À! ÅŸ°ŸÇÇ°; Á¤ÀÇµÇ¾À ÀÖÁð ¾È½Á'Û. ½°Å×.¹ÇÀ ÈÇ°ú,¡¾¼ ¼ð ¾ð'Â °æçìçí'Â Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇíç© ÅÃÃø°ú çìÃø  
 Àì!Áð,¡¾·¹¹Û²Û ¼ð ÀÖ½Á'Û. À¹ÝÀûÀ,·¹¼ðÁ÷ ÁÖ»Ç ¹æ½Å ,ð'Áíçí¼ ¼ðµç ,ðµåÁì °æçìçí,, Àì çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇÒ ÇÈçä°;  
 ÀÖ½Á'Û.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° ÅØ½°Ã³,Êĸi¼ »çĸëÇÒ ¼ð ÀÖμμ·í °í'ÉÇÑ ÇÑ,¹Å°,p,ð,®,! ÀúÀâÇØ μÓ'í'Ù. Àì ĸÉ¼ÇÀ» »çĸëÇí,é °ñÅØ½°Ã³  
ÀÀĸëÇÁ·î±×·Ψĸi¼ ¾â°ΕΑÇ ¼⁴° ΕÀì ÀύÇίμÇ'Á 'ë½Å °ίμμΑÇ ÅØ½°Ã³ Áý¾â ÀÀĸëÇÁ·î±×·Ψĸi¼'Á ¼⁴° ΕΑ» Åð°i½Ã³ ¼ð ÀÖ½À'í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ é ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¿ä±¿ĭ »ó°Û¾¼øÀì »ĭÁß ¼¼±Çü ÇÊÁĭ,μÀ» »ç¿ëÇÕĭĭÛ. Àì ¿É¼¼ÇÀ° ´ë°ĭ°ĐÀÇ 3D  
ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿ĭ¼ ÉÁúÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼¼ó ÀÕ¼½ÀĭĭÛ.



