

Àì ÇÉ¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àì°í Çì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³ª ²ü´´Ù.

Direct3D¶ð D3D Çïµåçþ¼í °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ µð½°ÇÄ·¹Àì ¾¼´ðÄí°ì ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)³ª Å×Àì°í Æ÷±×(Table fog),ì ±,ÇðÇÒ ¼ð ÆÖµµ·Í ÁðÅµÇÕ´´Ù. Àì°í °ÖÀÓÀ° D3D Çïµåçþ¼í ±â´ÉÀ» ÇÄ¹Ù,£°Ô Á¶È,ÇÍÁð ,øÇÍ´À »óÅÄçì¼ Å×Àì°í Æ÷±× ÁðçøÄ» ÇäÄ»Çí±âµµ ÇÕ´´Ù. Àì ÇÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÄÇí,é Àì·ÇÑ °ÖÀÓµéÄ» NVIDIA ±×·ìÇÈ ÇÁ·Î¼¹¼¼çì¼¼ Äì´è·Î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´´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 ¼³ÄĭμÈ DirectX 6 ŋÇ´Â 7 ¹òÀü¿ĭ¼´Â Áĭ´è·ĭ ÀÛμ¿ÇĭÁö ¾ÉÀ» 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 ½ÄÀÛμÇÁö ¾É°Å³ª ½ÇÇàμÇÁö ¾É´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'ĩÛ.

»ç¿èÀÚ ÀÛ¼÷Àì Æ¯Á Z ¹ðÆÛ ±íÀì, ¹Ýµâ½Ã ÇÊ¿ä·î ÇĩÁ °æ¿ì° ¾Æ'ĩ,é Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°È½ÃÑ µĩÁ °íÀì ÁÁ½À'ĩÛ. Àì ¿É¼ÇÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÑ °æ¿ì, ½ÇÇà Z ¹ðÆÛ ±íÀì° ÇðÀç Çĩµâ¿p¼ĩ ±,¼°Àç Z ¹ðÆÛ ±íÀì¿ ÀĩÄĩÇĩÁ ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥,, ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À'ĩÛ.

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

Àì,| ÅëÇØ Çìμâ¿þ¾í Æ 16 °ñÆ® ÅÃ¿ëÇÁ·î±×·¥ÃÇ ±íÀì ¹òÆÛ,μ¿ì ´Û,¥ ¹æ½ÃÃÇ ,þÃ«´ÍÁòÀ» »Ç¿ëÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´ÍÛ. Àì ¼³ÁμÀ» Èº¼°ÈÇÌ,é °íÈÁúÃÇ 3D Àì¼Áð ·£´ð,μÀ» ±,ÇðÇÒ ¼ð ÆÖ½Á´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» ÀÚμ¿À,·Î »ý¼°ÇÎ¿© ¹ð¼²°³» ÅØ¼²°Ã³ Àü¼¼Û È¿À²À» Áð°;½ÃÃ°¹Ç·Î ÀÀ¿èÇÁ·Î±x·¥ÀÇ ¼¼°´ÊÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼¼ð ÀÖ½À´ÎÛ.

ÇÍÁð,, Àĭ°ĭ ÀÀ¿èÇÁ·Î±x·¥À° ÀÚμ¿ »ý¼°¹Ó,ÊÀĭ È°¼¼°ÈμÇ,é Áĭ'è·Î Ç¥½ÃμÇÁð ¾¼ÊÀ» ¼¼ðμμ ÀÖ½À´ÎÛ. Àĭ ¹®Áĭ,ĭ ÇØ°áÇĭ·Á,é Á▯»óÀûÀ,·Î Àĭ¹ĭÁð°ĭ Ç¥½ÃμÉ ¶§±ĭÁð ÀÚμ¿À,·Î »ý¼°μÇ·À´¹Ó,Ê ¹°§À» ³·Ãß½Ê½Ã¿À. ¹Ó,Ê ¹°§ ¼¼ðÃĭ,ĭ ³·Ãß,é Á¾Á¾ ÅØ¼²°Ã³ ¹ĭÁ▯·Ã(misalignment) ¶Ç·À "seaming" Çó»óÀĭ »Ç¶ĭóÁý´ÎÛ(´Û, Àĭ°ĭ ¼¼°´Ê ÀúÇĭ μ¿¹Ý).

±×·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 ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

1ÙÀì¼¼¼½ºº¡ ¾.À»¼ö·Ïº,´Ù ¾Àº ÈÁúÀ» ±,ÇöÇÍÁö,, ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¼º´ ÈÀì ÀúÇĭµË´ÏÙ. "ÃÖºí ÈÁú"¿¡¼¼ "ÃÖºí ¼º´ È"±îÁö »çÀü
¼¼¾Á±µÈ 5º¡Áö 1ÙÀì¼¼¼½ºº ºª Áß Çĭ¾¾,¡ ¼¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´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´ĬÙ. ¼³Á⌘Â» Âû¿ëÇĬ·Á,é È®ÀĬ ¶Ç´Â Âû¿ëÂ» ´©,£½Ê½Ã¿À.

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

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

,ñ·İçİ¼ 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´ëÈ»óÀÚ,¡ Ç¥½ÃÇÕ´ī'Ù.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° ÅØ¼¿ÀÇ Çîµâĸp¾î ÅØ½°Ã³-ÁÖ¼ÒÁóÁ± ±¼°À» °°æÇÕĴ'Ù(ÅØ½°Ã³ ĸâ¼Ò).

Àì °aµéÀ» °°æÇĴ,é ÅØ¼¿ ±âÁĴÀĴ Á±ÀÇµÈ ÀŠÄĴ°Ĵ °°æµĒĴ'Ù. ±â°»°aÀ° Direct3D »ç¾Ç°ú ÀĴÄĴÇÕĴ'Ù. ÀĴ°Ĵ ¼¿ÒÇÁÆ®ĸp¾îĸĴ¼-
'Å ÅØ¼¿ ±âÁĴÀ» 'Ù,Ÿ ÀŠÄĴĴĴ Á±ÀÇÇØ¾ß ÇĴ'Å °æĸĴµµ ÀÖ½ÀĴ'Ù. ÅØ¼¿ ±âÁĴÀ» ÀçÁ±ÀÇÇĴ,é ÀĴ.ĴÇÑ ÀÀĸèÇÁ·Ĵ±×·ŸÀÇ È-
ÁúÀ° °¾¼±µĒĴ'Ù. ½½ĴĴóÀĴ'ó ÄÁÆ®·ÑÀ» »çĸèÇĴĸ© ÅØ¼¿ÀÇ ÁÃÃø »ó'Ù ±¼®°ú °ĴĴµŸ »çÀĴ ÀŠÄĴĴĴ ÅØ¼¿ ±âÁĴÀ»
,ÃÃß½Ē½ÃĸÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é μð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁĭ ÀÚÃ¼çĭ ¼⁴³ÄĭμÈ ,p,ð,® ÀìçÜçĭ ÅØ½ºÃ³ ÀúÀâçè ½Ã½ºÅÛ ,p,ð,®çĭ ÁðÁμÈ çè·®μμ
ÃÖ´èÇÑ ÈºçèÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÛ.

Åü°i: ÅØ½ºÃ³ ÀúÀâçèÀ,·ĭ »ççè °ĭ´ÉÇÑ ½Ã½ºÅÛ ,p,ð,®ÀÇ ÃÖ´è çè·®Àº ÄÃÇ»Áĭçĭ ¼⁴³ÄĭμÈ ½ÇÁĭ RAM çè·®çĭ μŭ¶ó
°áÁμÈ´ĭÛ. ½Ã½ºÅÛ RAM çè·®Àì ,¹À»¼ð·ĭ ¼⁴³ÁμÇÒ ¼ð ÀÖ Å ºaÀì ÄçÁý´ĭÛ.

Àì ¼⁴³ÁμÀº PCI μð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁĭ(¶Ç´ Å PCI ÈÈÈ¯ ,ðμâçĭ¼⁴ ½ÇÇàμÇ´ Å AGP μð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁĭ)çĭ,, ÀúçèμÈ´ĭÛ.

Àì ¸É¼ÇÀ° ¼ðÁ÷ μ¿±â,ì °ñÈ°¼°ÇĩĀ °æ¿ì¿ì ¼±ÅÃÇĩ½Ê½Ã¿À.

,đĀĀĀÇ ¼ðÁ÷ È,±Í¿Ā ĀĩĀ¿ÇÒ ¶S±Āð ±âĀ,®Áð ¾Ē°Ā ĀĩĀð,Ā Āĩ½Ã È,é¿ì ·»đ,μÇÒ ¼ð ÀÖ½ĀĀĀĀ. ĀĀ, °Ô ÇĀ,é ,đĀĀĀÇ
ÀÇ»ý·ũ°,Ā ÇĀ·ĀÔ ¼Óμμ° Ā đ đ¾¾ĒĒÁð°Ô μÇÁð,, Āĩ°ø È»ðĀ Ā Ç¥½ÃμÇ°Ā^{3a} °¥¶ĀóÁđĀ Ā Çð»ðĀ Ā^{3a}Ā^{3a} Ā μĀ ĒĀúĀ Ā³³¼ĀĀ ¼ðμμ
ÀÖ½ĀĀĀĀ.

Àì ¸É¼ÇÀ» »ççëÇİ,é Æ¯Á Direct3D ÇÁ·İ±×·Ÿç¼¼ »ççëµÇ´Â ¼ØÆ¼¼ç,®¼İ¼¼İÀÇ ¼çÀ» °áÁÇÒ ¼ö ÀÖ¼Ä´İÙ.

¼ØÆ¼¼ç,®¼İ¼¼İÀ° 3D °³Ã¼¼Ç °İÀÀÀÚ,®ç¼ ³ªÄ,³ª´Ä ""è´Ü" Çö»óÀ» ÃÖ¼ÒÈÇİ´Â ±â¼úÀÖ´İÙ. ¼ØÆ¼¼ç,®¼İ¼¼İÀ» ÀüÇö ÀüçëÇİÁö ¼ÊÀ» ¼öµµ ÀÖ°İ Æ¯Á ÇÁ·İ±×·Ÿç¼¼ »ççë °İ´ÉÇŦ ÃÖ´ë·®À» »ççëÇÒ ¼öµµ ÀÖ¼Ä´İÙ.

¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» Á÷Á¢ ÁðøÇİÁð ¾Ê`Â ÀÀèÇÁ·İ±×·¥¿i ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» ÀúèÇİ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »ÇèÇİ½Ê½Ã¿.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÁÖÀÇÇØ¼ »ÇèÇİ½Ê½Ã¿. ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» Á÷Á¢ ÁðøÇİÁð ¾Ê`Â Àİ° ÀÀèÇÁ·İ±×·¥À° Àì¼Áð,İ Áİ`è·İ Ç¥½ÃÇİÁð ¾Ê°Á^{3a} Àì¼Áð,İ °İ,£Áð ¾Ê°Ö ·»´ð,µÇÒ ¼ð ÀÖ½Á`İ`Ù. ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» ÁðøÇİÁð ¾Ê`Â °ÖÀÓÀì^{3a} ÀÀèÇÁ·İ±×·¥¿i¼ µð½°ÇÁ·¹Àì ¹®Áİ°İ ¹ß»ýÇİ,é Àì ¿É¼ÇÀ» Ãè¼ÒÇİ½Ê½Ã¿.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëçĬ,é, ¼ðÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾āĬ ÀÖ´Â °æ¿ì ±×·ıçÈ Ä`ÀĬ ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ä³,®Çĭ±â Àü¿ı CPU°ı ÁØ°ñÇÒ ¼ð ÀÖ´Â ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,Ĭ ÁıÇÑÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´ĬÙ.

Àĭ°ĭÀÇ °æ¿ì, Çã¿ëμÇ´Â »çÀü ·»´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð°ı Ä¬¼ð·Ĭ ÁĭÀĬ½°Æ½, °ÔÀÓÆĐμâ ĭÇ´Â Å°μâ¿Ĭ °°À° ÄâÄı¿ı ´ëÇÑ ÄÄ´ä¿ı¼ "ÀÔ·Â ÁðÄ¼"°ı ´ð¿Ĭ Ä¿Áú ¼ð ÀÖ½Ä´ĬÙ.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄĬ¿ı ¿¬°áμÈ ÀÔ·Â ÄâÄıÀÇ ÄÄ´ä ½Ä°ÆÄĬ ±æ¾āĬÁð,é »çÀü ·E´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ð,Ĭ ÁÙÀĬ½Ê½Ä¿Ä.

μâ¶óÀì¹õ°¡ OpenGL È®Àâ **GL_KTX_buffer_region**À» »ççëÇÒ ¼₄ö ÀÖ½₂À´Í'Ù.

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

GL_KTX_buffer_region È®ÀâÀ» È°¼°ÈÇÑ °æ¿ì, ·ÎÃ òĥμδ¿À ,P,đ,®,! »¿¿ë¿Ò ¼ð ÀÖ½À´Û.

±x.¬³ª »¿¿ë °¿´ÉÇÑ ·ÎÃ òĥμδ¿À ,P,đ,®°¿ 8MB ¹¿,·À¿ °æ¿ì, À¿Áß ¿Ã·¹À¿ È®Àâ Áð¿øÀ° È°¼°Èμ¿Áð ¾Ê½À´Û.

À§ÀÇ "¹ðÆÛ ¿μ¿ª È®Àâ È°¼°È" ¿É¼¿À¿ òĥÈ°¼°Èμ¿¾¿ ÀÖ´À °æ¿ì, À¿ ¼¿³Áð° Àû¿ëμ¿Áð ¾Ê½À´Û.

°ü,¥ ¼±Çü-¹Ó,Ê-¼±Çü ÇÊÁí,μÀ» »ççëÇí,é ÈÁúÀì ¾à°£ ÁúÇĩμÇÁö,, ÀÀçêÇÁ·î±×·¥ ¼°°ÉÀ° Çâ»óμĒı́Ŭ.

´ë°î°ĐÀÇ °æçì, ÈÁúÀì ´«çì ¶ç°Ô ÁúÇĩμÇÁó´Â ¾Ê±â ¶§¹®çì Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĩç© Çâ»óμĒ ¼°°ÉÀ» »ççëÇí´Â °íÀì ÁÁ½À´ı́Ŭ.

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

Àï°í CPU¿¼ »ç¿ëÇí'Â °í±þ ,í·É¾î¿¼ , 'ëÇÑ mã¶óÀì¹ö Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇí·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇí½Ê½Ã¿À.

Àï°í CPU´Â NVidia ±×·¿ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼,¿ °,¿İÇí°í 3D °ÖÀÓÀì³ª ÄÀ¿ëÇÁ·î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÄ°´Â 3D Äß°¿ ,í·É¾î¿¼ ,Áö¿øÇÖ´İ´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇí,é mã¶óÀì¹öÀÇ 3D Äß°¿ ,í·É¾î Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ. Àì ¿É¼ÇÀ° ¼°´É °ñ±³ ¶Ç´Â ¼@Á! ÇØ°á½Ã Ä¯¿ëÇí°Ö »ç¿ëÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL μâ¶óÀì±öçì ´eÇÑ ÀúÃ¼ È,é ¼ØÆ¼¼ç,®¼¼½ìÀ» Á¼¼íÇÕŦŦÙ. ¼ØÆ¼¼ç,®¼¼½ìÀ° °³Ã¼ÀÇ °ìÀâÀÚ,®,ì
°¶μâ.´°Ô Ã³,®Çìç© Àì±×.´Áø ""è´Ù",ð¼ÇÀ» ¼ø¼¼Ö´Á μ¥ »ççèμÇ´Á ±â¼úÁÓŦŦÙ. 1.5 x 1.5 ¼æ¼½ÃÀ° ÃÖ°í ¼¼°ÉÀÇ
¼ØÆ¼¼¼Ù,®¼¼½ìÀ» Á¼°øÇì,ç, 2 x 2 ¼æ¼½ÃÀ° ÃÖ°í ÈÁúÀ» Á¼°øÇÕŦŦÙ.

μāŋóÀì¹ö¿i¼ ½°Å×.¹¿À ÇÈ½¿Æ÷,ËÀ» ³»°,³¾¼ ¼ö ÄÖ½Ä´Û. Àì,| ÅëÇØ OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×.¥À° ½°Å×.¹¿À,| »ç¿ëÇĬ°í
½°Å×.¹¿À ¼ÄÄÍ À¯,®,| È°¼°ÈÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Û.

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

Àì ¸É¼ÇÀ» ¼±ÄÇİ,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 ±â´ÉÀì È°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é OpenGL μǎŋóÀì¹ó´Â Çĩ³aÀÇ ¹é ¹òÆÛÚÍ Çĩ³aÀÇ ±íÀì ¹òÆÛ,ì μ¿ÀìÇÑ μð½°ÇÃ·¹Àì ÇØ»óμμ¿ì ÇÒ ´çÇÕ´ŦÙ.

Àì´Â ¿©·[−] ÃϕÀ» ,,μǎ´Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿ì¼ °,´Ù È¿°úÀúÀ,·Î °ñμð¿À ,b,ð,®,ì »ç¿èÇŦ´Â ¹æ¹ýÀÔ´ŦÙ.

Àì ±â´ÉÀì °ñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÄÖÀ,,é OpenGL μǎŋóÀì¹ó´Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿ì¼ ÄÛ¼°ÇÑ ,ðμç Ãϕ¿ì ¹é ¹òÆÛÚÍ ±íÀì ¹òÆÛ,ì ÇÒ´çÇÕ´ŦÙ.

Àì ±â´ÉÀ° ¿©·[−] ÃϕÀ» »ç¿èÇŦ´Â OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼ð ÄÖ½À´ŦÙ.

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

Àì ¿É¼ÇÀ° OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¿ì¼ ÅØ½°Ã³ÀÇ Æ¯Á¤ ÄÃ· ±íÀì,ì ±â°»°À,·Í »¿¿èÇÒÁö ¿©°í,ì °áÁ¤ÇÕ¯¿·Ù.
¹ÙÄÁÈ,é ÄÃ· ±íÀì »¿¿èÀ° Ç×»ó ÇöÀÇ ½ÇÇàµÇ°í ÀÖ·Â Windows ¹ÙÄÁÈ,éÀÇ ÄÃ· ±íÀì,ì °®·Â ÅØ½°Ã³,ì »¿¿èÇÕ¯¿·Ù.
Ç×»ó 16 bpp »¿¿è ¹× Ç×»ó 32 bpp »¿¿è ¿É¼ÇÀ° ¹ÙÄÁÈ,é ¼³Á¤¿¿ »ó°ü¾ØÀì ÁöÁ¤µÈ ÄÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³,ì »¿¿èÇÕ¯¿·Ù.

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

°í.° Àü¼Û ¹æ½Ã, ÆäÀÌÁö ÇÃ, ³ ¹æ½Ã ¶Ç´Â ÀÚμ¿ ¼±ÃÃ Áß¿¡¼ ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÕ½Á´Ï'Ù. ÀÚμ¿ ¼±ÃÃ» ¼±ÃÃÇÎ, é μâ¶óÀì¹ö´Â ÇØ´ç ÇÎμâ¿þ¾¡ ¼³Á⬢¿¡ °¡Ãâ 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^{-°}È÷ ¼ôÁ÷ μ¿±â È°¼°È,| ¿äÄ»ÇÍÁö ¾É´Â ÇÑ, °ñÈ°¼°È »óÄÄ,| Ä⁻ÁöÇÕ´ÏÙ.

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

ÇóÀç 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» ÃĖ¾⁄Æ »ç¿èÀÚ Á▯ÀÇ tweakÀ,·Î ÀúÀâÇØ ³ðÀ,,é ÇÁ·Î±×·¥À» ½ÄÄÛÇİ±â Àü¿j OpenGLÀ» °ü,£°Ô ±,¼°ÇÒ ¼ð ÀÖÀ,,ç °Ĥ ¿É¼⁄ÇÀ» ÀİİİÀİ ¼³Á▯ÇÒ ÇĖ¿ä°ı ¾ð½Ä´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 ¼ð½º ÆĬĬÁð¿Ĭ µð½ºÇÃ·¹Ĭ ÆâÄĭ¿ĭ ³ªÄ,³ª´Ä Äâ·Ä ÆĬĬÁð °EÀÇ ±¤µµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,Á¤ÇÒ ¼ð ÆÖ½À´Ĭ Û. ÆĬ ±â´ÉÄ» ÆĬĬÁð Ä³,® ÄÆ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥¿ĭ¼ »ç¿ëÇĭ´Ä °æ¿Ĭ, ,ð´ĬĬ »ó¿ĭ Ç¥½ÄµÇ´Ä(»çÁð°Û °°Ä°) ÆĬĬÁðÀÇ »ð»óÄ» °,´Û Ä¤È®ÇĬ°Ô ±,ÇðÇÒ ¼ð ÆÖ½À´Ĭ Û.

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

½½¶óÀì õ,ì »ççèçìç© ÄÄ· Ä±³¶Ä» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´íÜ. Äú»ö, ³ì»ö ¶Ç´Ä Ä»»ö Ä±³¶Ä» °³º°ÄúÀ,·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· ¯°½±ÀÇ ±×·¡ÇÈ Ç¥Çó. Àì °½±À°´ë°ñ, ¹à±â ¶Ç´Â ¯°, ¶Á¶Áµç¡ µû¶ó ½Ç½Ã°£À, ·î ¯ÇÕ´Ù.

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

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

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

ÇöÀÇ ÄÄ·⁻¼³ÁººÄ»»ÇçèÀÚ ÁºÀÇ ¼³ÁºÄ·Í ÀúÄâÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Û. ÀúÄâµÈ ¼³ÁºÄì ,ñ·İçî 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'ÛÙ.

,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¤°āÄÖ'í'Ù.
Āĩŋĩ ±,Çü ,đ'íĀíĹi¼'Ā Āì ±â'ÉĀì ÁðĹμÇÁð ¾Ē½Ä'í'Ù.

Ç¥ÁØ Ā,Àì'Ö ¹æ½Ā ¶Ç'Ā GTF'Ā ´ëŋ°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,¡ ÇĒĹă·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 ŦÇ'Â »ð»ó »ÇŁëÀŦ Á±ÀÇ ¼¾Á±À» "Á÷Á¢" ÀŦÇëÇÒ ¼ø ÀÖ½À'Ŧ'Ŧ. ŦÇÇŦŦ ,Þ'°Çi'Â ±â°» ¼¾Á±À» °±,Çİ°İ µð½°ÇÃ·Àl µİ·İ Á±°, 'ëË»óÀŦÇi ¾×¼¼¼½°Çİ'Â Ç×,ŦÀl Æ÷ÇÔµÇ¾İ ÀÖ½À'Ŧ'Ŧ.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿i^{3a}Â^{3a}´Â QuickTweak À¯Æ¿,©Æ¼¼¼ÆÀìÄÜÀ»¼±ÂÃÇÒ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

,ñ·İ¿¼¼ Ç¥½ÃÇï°íÁÚ ÇÏ´Â¼¼ÆÀìÄÜÀ»¼±ÂÃÇÑ´ÙÀ½, È®Àî¶Ç´Â Àú¿èÀ»´¯ ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ¿i¼¼ ÇØ´ç¼¼ÆÀìÄÜÀ»¼÷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 Áß°¡ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù. ¶ÇÇÑ 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚÀÇ Áß°¡ ±â´Éç¡'Â 'ÙÁß 1ÙÁÁÈ,é Áðçøμμ Æ÷ÇÔμÇ¼í »ççèÀÚ'Â
ÀÄçèÇÁ·Í±×·¥ ÀÜ¾÷ °ø£À» °,´Ü ÈçÀ²ÀûÀ,·Í ±,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!¾¿ÇÒ 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 º°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 °áÁÇÕĬĬ.

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

À0¾÷ Ç¥½ÃÀ ò , Þ´ò; 3D Èò´°; ³ÀÀ, ³Àµµ·İ Çİ·À, é Àİ òÉ½ÇÀ» ¼±ÃÇİ½Ê½ÃòÀ.

ÁðøμÇ·Ä ÃÖ´è ÇØ»όμμ°,´Ù º.À° ÇØ»όμμ·î »çèèμÇ·Ä °æçì Àì·ÇÑ çÉ¼ÇÄ» »çèèÇì,é Æð,é ÆÐ³ì μð½°ÇÃ·¹Àì »óçì¼ÄÇ
 Àì¹ìÁð À§Äì,ì °áÁ°ÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´Ù.

,đ'İÄÍŁ;¼ ¹ÜÄÁÈ,é ÄSÄ;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¿i¼ Áö¿øÇĬ Á ĀāĂ¿¿i μŭŋó Āā·Ā μð½°ÇÃ·¹Àì Āā¿i(ðĬĀĬ, μðÁöĀĐ Æò,é ÆĐ³Ĭ ŋÇ·Ā TV),i 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·Â¿i »ççêμÇ´Â ÇðÀç Æ÷,Ë°ú ±¹i ¼³Á▯À» ³ªÂ,³À´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 °ıÄå °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´Û.

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

ÂûÂýÇÑ Ä¿³ØÁÍ ÄÉÀìíÀì ÀÕ´Â °æ¿ì, Àì¹ÝÀûÀ,·Í S °ñµð¿À Ãâ·ÃÀì ÄÄÆ÷ÁðÆ® °ñµð¿À Ãâ·Ã°,´Ù °,´Ù ³ªÃ° Ãâ·Ã Ç°ÁúÀ»
Áì°øÇÕ´Í'Ù. ½ÂÈÈ Á¾¼·ù,¡ È®½ÇÈ÷,ð,£´Â °æ¿ì¿ì´Â **ÂÚµ¿** ¼±**ÃÃ** ¼³Á¤À» ¼±±ÃÃÇÌ½È½Ä¿À.

TV ¹ÜÄÄÈ,é ÀSÄ_i,! Á¶ÄýÇí·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,_! »ÇçëÇĩ½Ê½ÃçÄ.

Äü°í: °úμμ Á¶Á_αÄ,·î ÄÎÇØ TV È,éç_i ½°Ä©·¥°íÄì^{3a} °í·©Ä© Çó»óÄì^{3a}Ä,^{3a}·Ä °æçì, 10ÃÊ,, ±â´Ü,_@½Ê½ÃçÄ. È,éÄì ±â°» ÀSÄ_i·î ÄÚμç^{°1}±íμÇ¾î ´Ü½Ã Á¶Á_αÄ» ¼ðÇàÇÒ ¼ð ÄÖ°Ö μĖ´ĬÜ. ÄĬ´Ü çøÇĬ·Ä °÷ç_i ¹ÜÄÄÈ,éÄ» ÀSÄ_i½ÃÄ°,é 10ÃÊ³·î È@ÄĬ ¶Ç·Ä ÄûçëÄ»´·¾ß ÇŒ´ĬÜ.

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

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´ÿÙ.

Çĩµâ¿þ¾î µðÄÚ´ð¿ì¼ DVD ¿µÈ,¡ Àç»ýÇÒ ¶§´Â ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁí,¡ ¿ĬÄüÈ÷ ²ð´Â °ĬÀì ÁÁ¾À´ÿÙ.

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

Àì ÄÁÆ©·ÑÀ» »ç¿ëÇİ¿© °ñμδ¿À³ª DVD Àç»ý½Ã ,ð´İÄİ·İ Ãâ·ÂμÇ´Â ÈÁúÀ» Á¶Á¤ÇÕ´İ Û.

ÄÄÇ»ÄÍ¿¼ °ñμδ¿À³ª DVD ¿μÈ,İ Àç»ýÇÒ ¶§´Â ¹à±â, ´è°ñ, »ðÁ¶ ¹× Ã¤μμ,İ °£°£ Á¶ÀýÇİ¿© ÃÖÀúÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ð ÀÖ½Ä´İ Û.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ÇÁ·İ¼¼¼¼ÄÇ ÄÚ¾ı ¹× ,p,đ,© Å¬·° ÁÖ/ÆÄ¼ö,ı Á¶Á±ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'İÛ.

NVidia ±x·¡ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾Î Å¬·º ¼Óμμ,¡ ¼¾ÁαÇÕ´Û.

Αύξ. 1/40.000 (MHz), 1/30.000.

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

,P,δ,® ÄîÄíÆäÄ½° Å¬.° ¼Óμμ(MHz),! ³²Å,³À'Û Û.

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

Âû°f: Á!Á¶¾÷Ã¼ÀÇ ±â°»°a°ú ´Ù,¥ »ð·Îçî ¼³Á□À» »ççëÇÒ ¶S´Â ¹Ýµâ½Ã »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.

Äü°f: Windows °; ½ÄÄÛÇĬÄ μç¼È CTRL Ä°,Ĭ ĩ©,£°Ĭ ÀÖÄ,,é ÄÄÇ»ÄĬ ½ÄÄÛ½ÄÄÇ ÀÚμç Ä¬.° ¼⁴³Ä±Ä» ¹«½ÄÇÒ ¼⁴ö ÀÖ½Ä ĩŒŒ. ÄÄÇ»ÄĬ°; ³×Æ®çöÄ©ç; ç¬°áμÇ¼Ĭ ÄÖ´Ä °æçĬçĬ´Ä Windowsç; ĬĬ±×çÄ ÇĬÄŒ,ħŒÀŒ CTRL Ä°,Ĭ ĩ©,£½È½ÄçÄ.

,ðμç Å¬.° Á¶Á±±ÉÀ» Àç¼³Á□Çĩĩ ÄÁÆ®.ÑÀì ÀçÈº¼ºμÇ±â Àúç; ±×.ıÇÈ Çĩμâçþ¼ĩ,ı ˆÙ½Ã °°ÁöÇÕĩˆÙ.
μð½ºÇÃ.¹Àì ¾ıĩ ðÄı,ı ¾¼÷μ¥ÀìÆ®μÈ BIOS ÀìııÁö.ı °»½ÅÇÒ ¶§,¶ıˆÙ Àç¼³Á□À» ½ÇÇàÇĩˆÂ °ıÀì ÁÁ½ÀˆĩˆÙ.

4°;Áö 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¿; μð½°ÇÃ·¹Àì ÄâÄ;°; 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;¿; ¼öÆðÄ,·Î È®ÄâÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ. Àì ,ðμâ¿;¼´Ä 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì°; °áÇÕÇÍ¿© Çĩ³ªÀÇ ³Ð°í È®ÄâμÈ 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;¿; ¼öðÁ÷Ä,·Î È®ÄâÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ. Àì ,ðμâ¿;¼´Ä 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì°; °áÇÕÇÍ¿© Çĩ³ªÀÇ ±æ°í È®ÄâμÈ 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[®] Á. Àì , ðμâ´Â °, Á¶ ÀâÄ;ÀÇ ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì¿Í ¶È°°À° »ç°»À» Ãâ·ÂÇÕ´Û·Ù.

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 ,ðμåŁı¼¼´Å 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àìºı ºáÇÖÇĬŁ© ÇĬ³ªÀÇ ³ĐºĤ È@ÅåμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì ÇŸ,éÀ» Çü¼¼ºÇÖ´ĬÜ. Àì´Å ´ÜÀĬ μð½ºÇÃ·¹Àìº,
´Ü ³ĐÀº Ç×,ñÅ» ¼¼ ıŒ Å⁻ ŁëÇÖ´ĬÜ.

nView ¼öÁ÷ È®Àâ. Àì ,ðμâ,í »ç¿ëÇĬ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÁ» 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄí¿í ¼₄ðÁ÷À,·Ĭ È®ÀâÇÒ ¼₄ð ÀÖ½Ä´ĬÙ. Àì ,ðμâ¿í¼₄´Á 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àìºí ºáÇÕÇĬ¿© ÇĬ³ªÀÇ ±æºĬ È®ÀâμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì Ç¥,éÁ» Çü¼₄ºÇÕ´ĬÙ. Àì´Á ´ÜÀĬ μð½ºÇÃ·¹Àìº,´Ü ´õ ±â Ç×,ñÀ» ¼₄ ¶§ À¯¿ëÇÕ´ĬÙ.

nView μδ½°ÇÃ·¹Àì ±,¼°ÀÇ ±×·ìÇÈ Ç¥Çö

,δ´İĀİ ±×·ìÇÈĀ» Ā¬,¬Çİ,é ÇØ´Ç ±×·ìÇÈĀì ÇðĀÇ μδ½°ÇÃ·¹Àì·İ ¼±ĀĀμĒ´İÙ. ,δ´İĀİ ±×·ìÇÈÇì¼,ΠÇì½° ÇĀ,¥ĀĒ ´ÜĀß,İ´©,Ē,é ´Ü¾ÇÇÑ ÇÉ¼ÇĀì^{3a}Ā,^{3a} °áÇÖμĒ μδ½°ÇÃ·¹Àì ĀăĀìÇì ´ëÇÑ ÁΠĀμĀì °ì´ÉÇØÁý´İÙ.

°¹Á| ,ðμå¿¼ ½ÇÇà ÁßÂÎ °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ» »¿¿ëÇÏ,é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÅãÃ¿,| °,Á¶ ÅãÃ¿°,´Ù ³ðÃ° ¹ÙÃÁÈ,é ÇØ»óμμ¿¼
½ÇÇàÇÒ ¼ø ÆÖ½Ä´ÏÙ. °,Á¶ ÅãÃ¿ÀÇ ½ÇÁ| ÇØ»óμμ°| ±â°» ÅãÃ¿ÀÇ ÇØ»óμμ°,´Ù ³·Ã° °æ¿ì, °,Á¶ ÅãÃ¿ÀÇ ¹ÙÃÁÈ,éÃ°,¶¿ì½°;
È,éÀÇ Å×μÎ,®¿ì ´êÀ» ¶§,¶´Ù ÀÚμ¿À,·Î ÆÒÇÕ´ÏÙ.

""_i»ó ¹ÙÁÁÈ,é »ççë" çÉ¼ÇÀì ¼±ÄÄμÇ,é °,Á¶ ÄâÄ;AÇ ÀÚμç ÆÖ ±â´ÉÀì ¸´Áý´Í Û. Àì,| ÅëÇØ °_i»ó ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Æ⁻Á¤ Ä§Ä;ç; Ëç °úÄûÄ,·î °íÁ¤½ÄÄ³ ¼ö ÄÖ½Ä´Í Û. Äì´Ä ÄÄçëÇÁ·î±×·¥ç;¼ ÇÁ,®Á"Á×Äì¼ÇÄì^{3a} 1½¼¼ ÄÛ¾÷Ä» ¼öÇàÇÒ ¶§ Ä⁻çëÇÖ´Í Û.

Àì ±â´ÉÀ» ½ÇÇàÇĭ,é °,Áĭ º¹Áĭ μð½ºÇÃ·¹Àì¿;¼ ÇöÄÇ ÆÒ ÀSÄĭ,ĭ °íÁ±½ÃÄμ´ĭ Û. Àì,ĭ ÅëÇØ °ĭ»ó ¹ÛÄÁÈ,éÀ» Æ⁻Á± ÀSÄĭ¿ĭ
È¿ °úÄûÄ,·ĭ °íÁ±½ÃÄ³ ¼ö ÄÖ½Ä´ĭ Û. Àĭ´Ä ÄÄ¿ëÇÁ·ĭ±×·¥¿ĭ¼ ÇÁ,®Á´Ä×Äĭ¼ÇÄĭ³ª ¹ĭ¼¼¼ ÄÛ¾¼÷Ä» ¼¼öÇàÇÒ ¶§ Ä⁻¿ëÇÖ´ĭ Û.

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

Äì ±â´ÉÀ» ½ÇÇàÇí,é °áÇÕμÈ μð½°ÇÃ·¹ÄìÀÇ ½ÇÁî ¹°,©Äû Äî¼ð°,´Ü ´ð Ä« ¹ÜÄÁÈ,éÀ» ¼³Ä⌘ÇÒ ¼ð ÄÖ½Ä´ÏÜ.

ÇÕÄÄ¼°,±â´Ä ,¶¿î½°°î °î½Ä ¿μ¿ª ¹ÜÄ,·Î ¿ðÁ÷ÄÏ ¶§ °,´Ü Ä« ¹ÜÄÁÈ,é ¿μ¿ªÄ,·Î ÆÒÇÕ´ÏÜ.

nView °,Á¶ ÅâÄ; ±,¼°ÀÇ ±×·;ÇÈ Ç×Çö.

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

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

ჯ©±âჯ;¼ ÄÜÇĭ°íÀÚ Çĭ Â °ñμðĴÀ È,éÀÇ ჴμĴªÀ» ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÄÖ½ÄĭŲ. ÄÜ ჴμĴªÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ¾⁄⁄Æ·; ½½¶¶óÀĭð ÄÄÆ®·ŊÀ»
 ჴðÄ÷ჯ©¼ Ä,éÀÇ ÇØ´ç °í°ĐÀ» ÄÜÇÒ ¼ð ÄÖ½ÄĭŲ.

°ñμδζÀ Åç»ý È,éÀÇ ¼±ÅÃμÉ ζμζ^a¾ÈÀì^{3a}1Ûζi¼ ÁÜÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Û.

ÄüÄ¼ È,é ,đμâ·î °ñμđŁÄ,| Äç»ýÇÖ μđ½ºÇÄ·¹Äì ÄâÄì,| ¼±ÄÄÇÖĩ'Û.

ÄüÃ¼ È,é ÄÇ»ýÄÇ Á¾È¾°ñ(¼öÁ÷ Å©±â¿¡ ´ëÇÑ ¼öÆò Å©±âÄÇ °ñÄ²),! 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´ŲÙ.

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

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ¿À¹ö·¹Àì ¼ÔÇÁÆ®¿þ¾î¿i¼ ¹ö½°,¶½°ÁĬ,Ĭ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĬÛ. ÀìĬÁö ¼Ö»óÀì³ª °ñμδ¿À ÀìĬÁö°; 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 °ĬÀì ÁÁ½À´ĬÛ.

¼±ÃÇÑ °ñμδ¿À ¾í' δÁÍ¿Í ÇÔ²² »ç¿ë ÁßÀî ,δ'ÍÁÍ À⁻ÇüÀ» Ç¥½ÃÇÕ'Û.

Ä¬,ÇÏ,éÀì,ð'ÁÍÇj'èÇÑ ÄâÄj¹× μάηóÀì²ò μί·Í Áσ°,°j Ç¥½ÄμÉ'ÍÙ.

Àì ,đ'ÍÁí¿i¼ »ç¿ë °í'ÉÇÑ Àç»ý·úÀ» ³a¿ÇÕ'ÍÙ. Àç»ý·úÀì ³ôÀ»¼ô·İ È,éÀÇ ÇÃ,®Ä¿ Çô»óÀì °¼ÖμĚ'ÍÙ.

Àç»ý·ü ,ñ·l̇ı ,đ'íĀíłı¼ ĀðłøçĩĀð ¾Ē`Ā ,ðμā,ı Æ÷ÇÔÇÒĀð 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 ¼Ō»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·¹Àìî ¹ÙÁÀÈ,éÀÇ ¿ÐÂÊ »ó´Ü ±,¼@Àì Æ÷ÇÔμÇμμ·î ¼±±ÃÇî·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »Ç¿ëÇî½Ê½Ã¿À. Àì ¿É¼ÇÀÇ °îÀâ °Ð,íÇÑ Ê¿´´Á ,ð´ÍÁÍ Àì¹¹ÁðÀÇ À§Ãî,ì ±³Ã¼Çî´Á °ÍÀÔ´´Ü.

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 ÀüÈ¬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·¹Àìì »çìèμÇ´Â Ãâ·Â ÀåÄìì´ °ü·ÃμÈ ¼⁴Á⦿À» ¼Â¾⁴÷Çĵ°Â³ª º°æÇĭ·Á,é Àì ´ÜÃß,ĭ´©,£½Ê½ÃìÀ.

ÆÒ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ççèçĭ,é ½ÇÁĭ ¹ÙÁÁÈ,é çμçªçĭ ´èçø °ĭ½Ã È,é çμçªÀÇ Äĭ¼ð,ĭ ¼Ä¾¼÷ÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÙ. Àĭ ÄÁÆ®·ÑÀº
Àĭ¹ÝÀûÀ,·ĭ ,ð´ĬĬĭ, Æð,é ÆÐ³ĭ ¶Ç´Â TVçĭ Ç¥½ÃÇÒ ¼ð ÀÖ´Â °ĭº,´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±ÄÃÇì½É½Ã¿À. Àì ±â´ÉÀ° ±,Çü ,ð´íÁí³ª
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°áμÈ ,ð´íÁí¿ì À¯¿èÇÕ´íÙ.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ıŕ ðÁıÇı °üÇÑ Áº°,ıı ¾4×¼ı¼ı¼ı½°Çı·Á,é Á¬,¬Çı½Ê½ÃıÄ.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ıŕđÁÍÀÇ Ãß°ı ±â´É¿ı ¾¼×¼¼¼½°Çİ·Á,é Á¬, ¯Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ıŕ ðÁıÇı ´èÇÑ ÃÖ½Å Áπ°, ¹× μăŋıóÀı¹öÇı °üÇÑ NVIDIA Àŕ»ÇÀıÆ®Çı ¾₄×¹⁄₄¹⁄₄¹⁄₂°Çİ·Á,é Å¬,¬Çİ½Ê½ÃıÀ.

Àì Áº°,´Â ÇðÀç ¼±ÄÃµÈ ±×·¡ÇÈ ¾î´ðÁÍÀÇ Çîµâ¿þ¾îÀû Ãø,é¿¡´èÇØ »ó¼¼¼È÷ ¼³,íÇî°í ÄÖ½Ä´Û.

Àì Áº°,´Â ÀúÃ¼ÀúÀì ±×·ìÇÈ ¼°´É¿ì ¿μÇâÀ» ¼Ä¥ ¼÷ö ÀÖ´Â ½Ã½°ÂÚÀÇ ¼±±ÃÃ ¿μ¿ª¿ì ´èÇØ »ó¼¼¼È÷ ¼¼³,íÇì°í ÀÖ½À´ÛÙ.

Àì Ç¥´Â NVIDIA ±×·îÇÈ ¼íðÁíÇî¼ »çèëμÇ´Â ÆÄÄìÀÇ ,ñ·ìÀì,ç, Ç©±âÇî´Â ÇØ´ç ÆÄÄìÇî´èÇÑ ¼¼³,í¹×¹ðÀù Á²º,μμ Æ±ÇÔμÇ¼í
ÀÖ½Ä´íÙ.

ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü, @ ¼4³Á▣ ÆäÄÌÁö,| ÅëÇØ ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Àì¿Í ¹ÙÁÁË, é¿ì °¢ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ºº·Î ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢Ä» ¹èÄìÇĩ°í
°ü, @ÇÒ ¼4ö ÄÖ½Ä´ÏÙ.

Àì'Á ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°i ÇöÀç °ü,®Çİ'Á ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥ÀÇ ,ñ·İÄÖ'İ'Ù. ,ñ·İ¿;¼ ÀÀ¿èÇÁ·İ±×·¥ °ü,® ¼⁄⁴³Á²À» ±,¼⁴°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! Â¬,¬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´ÏÛ.

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

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçì,é ÀÀçèçÇÁ·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 μέ¾ì, À¥ °ê¶óçìÀúçí ÀúÀú çìÆí ±â´Éç; »ççèμÇ´Â ±â°» Windows¹ÙÁÁÈ,έ ÀìçÜç; οομμÀÇ¹ÙÁÁÈ,έÀ» „,μέ ¼ø ÀÖ½À´ÿÙ.

οομμΑÇ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ºÙÁÁÈ,é Àì,§À» ç©±âçj ÀÔ·ÂÇĭ½Ê½ÃçÀ. mã·Ó·Ùçĭ ºÜÃß,ĭ »ççèÇĭç© ºÙ,¥ ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥çèÀ,·ĭ Àìĭ
,,μέ¾ĭ ºðÀº ºÙÁÁÈ,é Áßçĭ¾ ¾±ÃÃÇÒ ¾öμμ ÀÖ½À·ĭ·Ù.

Àì ÇÊmå·Â ºοομμΑÇ ºÙÁÁÈ,éçĭ¾ Àì ÀÀçèÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÛ" çÉ¾ÇÀ» ¾±ÃÃÇÑ ºæçĭçĭ,, »ççèÇÇÒ ¾ð ÀÖ½À·ĭ·Ù.

´ÜÃàÂ° ÆaÀìÁö,| »ç¿ëÇĬ,é ¹ÙÂÁÈ,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° Á¶ÇÕÀ° ,ðμç ÀÀçëÇÁ·Î±×·¥ Ã¢À» ,¶çî½° Æ÷ÀîÂí°; ÀŠÄ;ÇÑ μð½°ÇÃ·¹Àì·Î Àìμç½Äμ´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´ÍÙ. Àì Á° Á¶ÇÕÀ» ¹Ý²ÀûÀ,·Í »ç¿èÇÍ,é ÀüÃ¼ È°¼° ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼øÈ¯Çİ°Ô µÈ´ÍÙ.

AüÄ¼ ¼Ä ÅÆäÀìÁöçí' Á¹ÜÄÉ,é °ü,@ÀÚçÍ ÀìÀÇ ,đμç ÀÀçèÇÄ·Î±×-¥ °ü,@çÍ ´èÇÑ ÄüÄ¼ÄüÄî çÉ¼ÇμεÄì Æ÷ÇÔμÇ¾ì ÀÖ½Ä
᾿Ù.

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

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

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ,é NVIDIA ¹ÙĀĀÈ,é °ü,®ÀÚ ÇĬĀŚ ,ᐁ´°,Ĭ ,ðμç »óĀŚ .¹°§ ĀĀĸĸ ÇĀ·Ĭ±×·¥ ĄÇĀÇ ½Ā½°ĀŮ ,ᐁ´°ĸĬ »ðĀÔÇŎĬ´Ů.
Àì ÇĬĀŚ ,ᐁ´°,Ĭ »ÇĸĸÇĬ,é ¹ÙĀĀÈ,é °ü,®ÀÚ ĀĬ¼ĬĬĒÇĀ» ĸĀð ¾Ē°Ĭμμ °ü,Ē°Ĭ ½±°Ŏ ,ðμç ĀĀĸĸÇĀ·Ĭ±×·¥ °ü,® ±â´ÉĸĬ ¾¼×¼¼¼¼½°ÇŎ
¼ð ĀŎ½Ā´Ů.

ĀĀĸĸÇĀ·Ĭ±×·¥ ĄÇĀÇ ½Ā½°ĀŮ ,ᐁ´° Ā ĄÇ ĀĬ,ĥ(ĀĬ,ĥ Ç¥½ĀĀŮ)Ā» ,ŮĸĬ½° ĸĀ,¥ĀĒ ´ŮĀĒ·Ĭ Ā¬,ÇĬ°Ā³ª ĄÇ ĀĬ,ĥ ĸĒĀĒ ³ĬĸĬ ĀŎ·Ā
ĀŮĀ° ĀĀĸĸÇĀ·Ĭ±×·¥ ¾ĒĒĀĬĀŮĀ» Ā¬,ÇĬĸ© ¾¼×¼¼¼¼½°ÇŎ ¼ð ĀŎ½Ā´Ů.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ű,®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 ÇÕĬŮ.

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

ÆË¾÷ Ã¢À» Áß¾Ó¿i ¹èÄiÇï°íÀÚ Çï´Â ,ð´ÍÁí,¡ ¼±±ÄÃÇï½Ê½Ä¿À. Àì ÇÊµâ´Â "È,é ¹øÈ£¿i¼ ½Ä½°ÂÛ ¿ÍÀµå ÆË¾÷ Áß¾Ó
¹èÄi" ´ÜÃß,¡ ¼±±ÄÃÇÑ °æ¿ì¿i,, »¿¿èÇÒ ¼ø ÄÖ½Ä´ïÛ.

Àì çÉ¼ÇÀ,·î ÂîÇØ ç©·[—],ð´îÂî·î È®ÀâµÇ´Â ½Ã½°ÂÛ çîÀìµå ÆË¾÷ Æ¢Àì ,¶çì½° Äç¼°î ÀSÄîÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì Áß¾ÓÀ,·î ¹èÄîµË ´îÛ. Âî´Â ,¶çì½° Äç¼°î ÀSÄîÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì°î Àî¹YAûÀ,·î »ççèÀÚ°î ÇðÀç °,°í ÀÖ´Â µð½°ÇÃ·¹ÀìÂî °î´É¼°Àì ,¹±â ¶S¹®ÀÖ´îÛ.

Àì çÉ¼ÇÀ° ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ Å¢Àì ½ÃÀÔμÈ È,έ°ú °°À° È,έçì ÀÀçèÇÁ·î±×·¥ ÆË¾÷ Å¢À» À¯ÁðÇÕ´íÙ. ÆË¾÷ 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 Àìμç½ÃÀμ´íÙ.

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

Âú°í: Àì Â ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ °ü,® ÆäÀìÁö¿¼¼ °³º° ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¼ ÁöÁ□ÇÑ »¿¿ëÀÚ 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°Á^{3a} Äû¿ëÇİÁö ¾Ê°í ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Á!¾îÆÇ Ä¢Ä» ´ÝÀ,·Á,é Äë¼Ö,¡ ´©,£½Ê½Ä¿Ä.

°æ°í: ,ðμç ¼³Á▯ °¯æ»çÇ×Àî ¹«½ÄμĚ´ÝÙ.

,đμç ¼³Á□ ººæ»çÇ×À» Àûçë ¹× ÀúÀâÇíí ¹ÙÀÁĖ,é °ü, @ÀÚ Á¼¼îÆÇ Ã¢À» ±×´ë·î ç¼î μî·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·İÖ´İ´Ù. Àì,ñ·İ¿¡¼¼ ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÄÇİ°Å³ª, ¶Ç´Â Ã£¾¼/£°,±â´ÜÃß,¡´·¼¼ ÇöÀç´½ÇÇàµÇ°í ÄÖÁö ¾¼ÊÄ° ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥°ú °°Àì´Ù,¥ ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ÄöÁ□ÇÒ 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±ÄÃÇÑ ÇÁ·Î±×·¥ ÆÄÄÏÄ» ¹ÜÄÁÈ,é °ü,®ÀÚ°; °ü,®ÇÒ »ð ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä,·Î ¼⁄ð¶ôÇÏ·Ä,é Äì ´ÜÃß,¡ ´©,£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¥ °ēηόçìĀúçë ¹ÙĀĀĒ,éĀ» "Å¥"Āìηóí °ī,¡ ¼ð ÅŌ°í, ĀüĀÚ çìÆí ÇÁ·î±×·¥çë ¹ÙĀĀĒ,éĀ» ",ßĀĬ"Āìηóí °ī,¡ ¼ð ÅŌ½Ā´Ĭ
´Ù. ¹ÙĀĀĒ,é °ü,®ĀÚ ´ÜĀāĀ° ±ā´ÉĀ» »ççëÇĬ,é Āì·ÇŇ ÅÀçëÇÁ·î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,é »çĀìĀÇ ĀüĒ·Ā» ½±° ¼ðÇàÇŌ ¼ð ÅŌ½Ā´Ĭ
´Ù.

1ÙÁÁÈ,é¿,í'ëÇÑ »ð Àì,şÀ» ¼ö¶ôÇİ·Á,é È@ÂİÂ» '©,£½Ê½Ä¿À. À¯È¿ÇÑ 1ÙÁÁÈ,é Àì,şÀ» ÀÔ·ÂÇØ¾ß,, Àì 'ÜÃß,ı'©,ı'½ö
ÀÖ½Ä'İ'Ü.

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

Àì Å° Á¶ÇÕÀ° Àì·ÃÀÇ ¾ÖĬ, ÐÀì¼ÇÀ, Ĭ µÈ »ç°¢ÇüÀ» Æ®, ®°ÅÇĬ©, ¶Ĭì½° ÄĬ¼ À\$ÄĬ, Ĭ ÆÄ¾ÇÇĬ Åµ¥ µµĬòÀì µĚĬÛ.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĬ,é,ŀ¿ì½º·Î È,éÀ» μā·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® ¼/¼¼Ç »ççèÀÚ ÀìÁí/ÆäÀì½°
çä¼Öçì çµÇâÀ» ¼ìÄ""ŸÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÇðÀç nView ±,¼º¿ĭ μŮŦó Áß¾Ó¿ĭ ¿Ã¹Ù,£°Ô ÀŠÄĭÇĬ°ĭ ÀŒ´Â´ěÃ¼ ÀŮ¾÷ ÀüÈ¯ ÄŒÀ» È°¼ºÈÇĬ¿© ¼¼ĭ´Ù,¥¹ÙÄÄÈ,é¿ĭ ÀŒ´Â ÀÀ¿èÇÁĭ±×·¥μéÄ» ÀüÈ¯ÇÒ ¼ºö ÀŒ½Ä´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¯ ÃϕÀ» Ç¥½ÃÇÒ ,ð´İİí, ¼±ÅÃÇİ½Ê½Ã¿À. ÇöÀç È°¼°ÈμÇ¾î ÀÖ´Â ,ð´İİí Áß¿¼, ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀ» ´ÙÀĭ ,ð´ĬĬ¿i,, ÇÑÁ¾½ÃÃÑ Ç¥½ÃÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÙ. Áĭ, ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀì ¿©¯,ð
´ĬĬ·Ĭ È®ÀâµÇ´À °ĬÀ» ðæÁðÇÒ ¼ð 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¿,¼ °ü,©ÇÏ´Â ¼æ¼ýÄ» °áÄ¢ÇÕÏ´Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÒ ¼ð ÀÖ½ÀĬ'Ŧ. ÁÜ ±â´ÉÀ» »ÇçèÇĬ,é ,Ŧçì½° Äç¼°; ÀÖ´Â È,é çμçªÀ» È®´èÇĬç© ÇĬ³ªÀÇ ,ðĬÁĬç;¼ ¼¼ ¼ð ÀÖ½ÀĬ'Ŧ. È®´èμÈ È,éÀ° ,Ŧçì½° Äç¼ ¹Ý´èÆĬÀÇ ,ðĬÁĬç; ³ªÀ,³³'Ŧ. ,Ŧçì½° Äç¼,Ĭ ´Ü,¥ ,ðĬÁĬĬ ÀìμçÇĬ,é È®´èμÈ È,éÀì ´Ü,¥ ,ðĬÁĬĬ ÀÚμç ÀüÈμĚ'Ŧ.

´ÜÁß ,ðĬÁĬ°; ç¬°áμÇ¾Ĭ ÀÖ°Ĭ ¼ðÆð È®Àâ ŦÇ´Â ¼ðÁ÷ È®Àâ ,ðμâ,Ĭ ¼±ÄÃÇŦ °æçìç;., ÁÜ ±â´ÉÀ» »ÇçèÇÒ ¼ð ÀÖ½ÀĬ'Ŧ.

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

‘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° ¼³Á▯» ¹æÇØÇİÁð ¾Ěµµ·İ ÁÜ°ú ‘ÜÃàÀ° ÁÇÀì ¿·Á ÀÖ‘Â µ¿¾Ě¿i‘Â ‘ÜÃàÀ°°i °ĥĚ¼°ĚµĚ‘Ŧ‘Ù.

Àì ´ÜÃãÂ°Â ÁÜ ±ã´ÉÀ» ¿Â^{1×} ¿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, ¶ Á⊞ÀÇÇÕ´´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»óÀ° 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 ¼³ÀµÇì,é ÁðÃ¼ Çð»óÀì ³àÀ,³àÁð ¾Ê½À´í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é CTRL, ALT ¹× SHIFT ÁĭÇÕÀ» ´©,¥ »óÂÂçĭ¼,ĭçĭ½° ÈÙÀ» »ççëçĭç© ÁÜ °,±â È®´è .¹SÀ» ¹Ù·ĭ °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 ÀÀçëÇÁ·l±×·¥ Å¢ ¹èÄ¡,! °ü,®ÇĭĦÂµ¥ »ççëÇÒ "´ÜÃàÂ°" Á¶ÇÕÀ» »ççëÀÚ Á²ÀÇÇÒ ¼ö
ÀÖ½ÄĦŦ.

Âü°f: ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÂ°°¡ »ð·Ó°Ô Á²ÀÇµÇĦ Â ´ÜÃàÂ° ¼⁴³Á²À» ¹æÇØÇĭÁö ¾Êµµ·Ħ ÁÜ°ú ´ÜÃàÂ° ÁÇÀì ç·Á ÀÖĦÂ µç¾ÈçĦĦ Â
´ÜÃàÂ°°¡ °ĥÈ²¼°ÈµĦĦŦ.

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

ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿ì¼ ÃÖ´è ¼°ÉÀì ÇÊ¿äÇÑ °æ¿ì Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃ¿î½Ê½Ã¿À.

Àì ¸É¼ÇÀ° 2x ,ðµâ,ı »ç¸ëÇİ Ā ¾ØÆ¼¼¸ ¢,®¾ı½İÀ» È°¼°ÈÇÖİİ.

Àİ Ā 3D ÄÄ¸ëÇÁ·İ±x·¥¸ı °İÈÁú°ú °İ¼°ÉÄ» 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» Á!°øÇÕ´ĭÙ.

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

Àİ´Â 3D ÀÀçèÇÁ·İ±×·Ψçı¼ ¼¼° ÉÀİ ¾â°£ ÀúÇİμÇ´Â ´è½Å °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 ,ðµà °,`Ù ¾àè'ÉÀì ¶¾¼ÍÀÖÀö,, °,`Ù °íÈÁÚÀ» Áì'øÇÕ'ÏÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ° ¾ØÆ¹¼ç¤,®¾ì½lÀ» ÁöçøÇİ'Â 3D ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çj ´èÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¾ØÆ¹¼ç¤,®¾ì½l ¼¾Á¤À» ÀÚμçÀ,î È°¼°ÈÇÕ'î
'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é 3D ÂÂ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥ ½ÇÇà Áß¿ì »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ½¿¿,®¾Ĭ½Ĭ ,đµă,Ĭ Á÷Á¢ ¼±±ÂÃÇÒ ¼¿ö ÀÖ½Ä´Ĭ Û.

ÄÄÇ»ÂÍÂÇ ÇôÂÇ 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¶ĴóÀĬõ ÄÁÆ®·ÑÂ» 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» Àý¾àÇİ·Á,é ÅÖ´è Àü·Â Àý¾àÀ» ¼³Á±Çİ°í, GPUÀÇ ÅÖ´è ±×·ıÇÈ ¼º´ÉÀ» ÀìèÇİ·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 °³º° ¾í~ðÁÍ·í °ÉÁÖÇÌ°Ô µË
´ÌÙ. Àì ¸É¼ÇÀ» »ç¸èÇÌ,é ´ÙÁß Ãâ·À ¾í~ðÁÍ¸i ¸¬°áµÈ °¢°ΦÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄi¸i ´èÇØ °³º° ÀûÁÍ ÇØ»óµµ¸Í ÄÃ·±íÀì,¡
¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´ÌÙ.

ˆÜÄĬ GPU/ P, ð, ® ± ¼°Ä, ˆ 2°³ÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ, ! ±, μζÇĬ é »çζέÄÚÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¼⁴³Äϣζ; ¾⁴Ĭ Ä ÄσμμÄÇ Ä!¾àÄĬ μû, £°Ö μĒˆĬÜ.
Windows μð½°ÇÃ·¹ÄĬ μĭˆĬ Äσ°, ˆέE»óÄÚζ; Ä!°øμĒ , ðμăˆ Ä ˆÜÄĬ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ± ¼°ζ; ¼⁴ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¾⁴Ĭ ðÄĬζ; ÄÇÇØ Ä³, ®μĒ ¼⁴ö
ÄÖ½ÄˆĬÜ. ¾⁴Ĭ ðÄĬ , ®¼Ö½°; μĭ °³ÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ °Eζ; °øÄˆμÇˆ Ä °æζ; , Ä!ŋĬ °ĭÇØ»óμμ, ðμăˆ Ä ¾⁴ÇÄĒ μð½°ÇÃ·¹ÄĬζ; ¼⁴ , ðμĭ »çζέμĒ
¼⁴ö ¾⁴ø½ÄˆĬÜ. ÄĬˆÇŇ °æζ;ζ; Ä μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¾⁴Ĭ ðÄĬζ; ¼⁴ Ä!ˆέˆĬ Ä³, ®μĒ ¼⁴ö ÄÖˆ Ä μð½°ÇÃ·¹ÄĬ , ðμă ÄŋÇÖÄ» ½ÄÇèÇØ°, °ĭ ¼⁴±ÄÄÇĬ
ˆ Ä °ĭÄĬ ÄÄ½ÄˆĬÜ.

OpenGL ½°Å×.¹¿À ¹× ¿À¹ò.¹Àì ¼⁴³Á▯À» Ãß°¿.Î »¿¿èÀÚ Á▯ÀÇÇİ·Á,é Àì ´ÜÃß,İ ´©,£½Ê½¿¿À. Àì ´ÜÃß´Â Àì ÆÐ³İÀÇ Ã¹¹øÂ°,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·¹ÄìÄ» ÇÊζä·î ÇÕ´Ù. ζÄö·¹Äì ÇÃ·¹ÄìÄ° Ç¥AØ ÄÃ· (RGB) ¹òÆÛζί ÇÔ²² ÆË·¹Æ® Ç¥,éÄ·.î »ÇζέμË´Ù. ζÄö·¹Äì Ä Æ·È÷, þ´³³ª Äζ¼ζί °°Äì 3D Àì¹Äò ÀÚÄ¼ζί Ä μŕ,³ÄùÄî ±×,®±â ζμζªÄ» °äÄj·Äμ¥ Ä·ζέÇÕ´Ù. ζÄö·¹Äì Ä 16°ŕÆ®ζί 32°ŕÆ® ÄÃ·, ðμâζι¼ ÄòζøμË´Ù.

Äü°f: OpenGL ½°Ä×·¹ζÄζί ζÄö·¹Äì Ä μζ½Äζι »ÇζέμË ¼ð ¾ð½Ä´Ù. ζÄö·¹Äì Ä Äß°jÄùÄî ζÄ°,μâ ±×·jÇË, 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°Ã×.¹ζÃ,| È°¼°ÈÇÕ´ÏÙ. ¼⁄⁄ÃÍ À¯,®³ª ±âÃ, Çĩμãζþ¾ιζÍ ÇÔ²² ½°Ã×.¹ζÃ ÀÀζèÇÃ·Î±×·¥Ã» ½ÇÇàÇĩ±â ÀSÇØ NVIDIA
μãñóÃì¹ð´Ã OpenGL ½°Ã×.¹ζÃ ÇÈ¼⁄ζ Æ÷,ËÃ» ³»°,³»°í ÀÕÃ¼⁄¹× Æð,é ÀÀζèÇÃ·Î±×·¥Ãì μζ½⁄Ãζι »ÇζèμÉ ¼⁄ð ÀÕμμ·Í ,Þ,ð,®,|
±,¼°ÇÕ´ÏÙ.

Âü°í: ÇÈζäÇÒ °æζìζι,, Àì ζÉ¼⁄ÇÃ» È°¼°ÈÇĩ½É½ÃζÃ. Àì°í ÀÀζèÇÃ·Î±×·¥Ã° ½°Ã×.¹ζÃ ÇÈ¼⁄ζ Æ÷,Ëζι¼ Ãì´è·Î ÀÙμζÇÍÃð ¾ËÃ»
¼ðμμ ÀÕÃð,, ±âÃ, ÀÀζèÇÃ·Î±×·¥Ã° ÀÙμζÃ,·Î ½°Ã×.¹ζÃ Æ÷,ËÃ» ¼⁄±ÃÃÇÕ´ÏÙ.

Âü°í: OpenGL ½°Ã×.¹ζÃζÍ ζÃ¹ð·¹Ãì Ã μζ½⁄Ãζι »ÇζèμÉ ¼⁄ð ¾⁄⁄½Ã´ÏÙ. ½°Ã×.¹ζÃ °,±â´Ã Ãß°ιÀùÃì ζÃ°,μã ±×·ιÇÈ ,Þ,ð,®,| ÇÈζä·Î
ÇÍÇ, Àì°í ÇØ»óμμζι¼⁄Ã »ÇζèμÇÃð ¾ËÃ» ¼⁄ð ÀÕ½⁄Ã´ÏÙ. ½°Ã×.¹ζÃ °,±âζι ¹®Ãì°ι ¹ß»ýÇÍ Ã °æζìζι´Ã ÇØ»óμμ³ª »ð»ó ±íÃì,¹³·ÃÇ¾ß
ÇÕ´ÏÙ.

NVIDIA μάηόÀì·õ´Â´Ù¼çÇÑ ½°Å×·¹¿À Çĩμã¿p¾î,¡ Áó¿øÇÕĩĩÙ. ±ã°»°aÀ¿ÜÀÇ ½°Å×·¹¿À Çĩμã¿p¾î,¡ »ç¿ëÇĩ´Â °æ¿ì¿ì´Â ,ñ·ĩ
»óÁÜ¿ì¼ μð½°ÇÃ·¹Àì ,ðμã,¡ ¼±±ÃÇĩ½E½¿¿À.

ELSA 3D REVELATOR™ ¶Ç´Â È£È¯ °í´ÉÇÑ ¾íðÁí,¡ »ççèÇí´Â °æçìçì,, Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇì½Ê½ÃçÀ. Àìµé ¾íðÁí´Â ,ð´íÁí ½Å££,¡ »ççè °í´ÉÇÑ ´è°í°ÐÃÇ ½°Å×.¹çÀ Çìµãçþ¾íçì¾¼ »ççèµÇ´Â Ç¥ÅØ 3ÇÉ DINÀ,.í °¯È ½ÅÅµ´í´Ù.

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

±×·¡ÇÈ ¤«μå¿¡ ¤Úμ¿ ½°Å×·¹¿ ¤È,é ¤Ð³¡À» ¿¬°áÇÑ °æ¿¡¿¡ ¤À ¿É½ÇÀ» ¼±±ÅÃÇ¡½Ê½Ã¿.

¼øμζ ½°Å×·¹ζÀ Çĩμâζþ¾îÀĩ °æζĩζĩ´À Àĩ ζÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÅÇĩ½Ê½ÃζÀ.

Àĩ ζÉ¼ÇÀ» »ÇζëÇĩ·Á,é ÇÁ·İŞÃİ,ı 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,ı 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 ÀÖ½Á´İÙ.

»ççèÀÚ ±×·ıÇÈ Ä«μâçı ³»ÄâÇü 3ÇÉ DIN Äç³ØÁÍ°ı ÄÖ·Ä °æçıçı·Ä Äİ çÉ¼ÇÄ» ¼±ÄÄÇİç© ÇØ´ç ±â´ÉÄ» È°¼⁰È½ÄÄ°½È½ÄçÄ.
Äİ·°Ö Çİé ELSA 3D REVELATOR™ Ä StereoGraphics® ±Ü·ı½°çİ ÇÔ²² Áı°øμÈ ¾ıı δÄİçİ °°Äİ ç©ºĐÄÇ ¾ıı δÄÍ°ı ÇÈçâÇİÁö ¾ÄÈ½Ä
ÍÜ. 3ÇÉ DIN Äç³ØÁÍ,ı »ççèÇİÄ ,δμç ½²°Ä×·ıçÄ Çİμâçp¾ıı Ä ±×·ıÇÈ Ä«μâçı Ä÷Á¢ ç¬°áÇÖ ¼⁰ö ¾⁰ø½ÄÍÜ.

StereoGraphics®, StereoEyes® ¶Ç`Â Àì¿Í ÈÈÈ` °í´ÉÇÑ Á|Ç°°ú ÇÔ²² Á|°øµÈ ¾í`ðÁÍ,| »ç¿èÇí´Â °æ¿ì Àì ¿É¾ÇÀ»
¾±ÂÄÇ!¾È¾¿¿Ä. Àì`ÇÑ ¾í`ðÁÍ`Â ,ð´ÍÁÍ ¾ÄÈÈ,| Ç×ÁØ 3ÇÉÀ,·í °`È`¾Äµ´í`Ù.
»ç¿è °í´ÉÇÑ ´è°í°ÐÄÇ ½°Ä×.¹¿Ä Çíµâ¿þ¾í¿ì¾¼ »ç¿èµÇ`Â DIN Ä¿³ØÄÍ.

Äü°í: »ç¿èÄÚ ±×·íÇÈ Ä«µâ¿ì ³»ÄâÇü 3ÇÉ DIN Ä¿³ØÄÍ°í ÄÖ´Â °æ¿ì¿ìí´Â ¾í`ðÁÍ,| »ç¿èÇíÁö ¾É¾¼Æµµ µÈ´í`Ù!

ç·À! ÅŸ°ŸÇÇ°; Á¤ÀÇµÇ¾À ÀÖÁð ¾È½Á'Û. ½°Å×.¹ÇÀ ÈÇ°ú,¡¾¼ ¼ð ¾ð'À °æçìçí'À Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÇíç© ÅÅÃø°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
ÀÀĸëÇÀ·î±×·Ψĸi¼ ¾â°ΕΑÇ ¼ð'ÉÀì ÀύÇίμÇ'À 'ë½Å °ίμμΑÇ ÅØ½°Ã³ Áý¾â ÀÀĸëÇÀ·î±×·Ψĸi¼'À ¼ð'ΕÀ» Åð°i½ÃÃ³ 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 ÀÕ¼½ÀĬÛ.

