

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

Direct3D¶ð D3D ÇĲµâĸþ¼î °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì ¾¼ĲðÄĲ°ì ¹ðÅØ½° Æ÷±×(Vertex fog)<sup>3a</sup> Å×Àìîí Æ÷±×(Table fog),Ĳ ±,ÇðÇÒ  
¼ð ÀÖµµ·Ĳ ÁðÅ°ÇÕ´Ĳ·Ù. ÀĲî °ÔÀÓÀ° D3D ÇĲµâĸþ¼î ±â´ÉÀ» ĸÃ¹Ù,£°Ô Á¶È,ÇĲÁð ,ðÇĲ´À »óÅÄĸì¼ Å×Àìîí Æ÷±× ÁðĸðÀ»  
ĸäÃ»ÇĲ±âµµ ÇÕ´Ĳ·Ù. Àì ĸÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĲ,é Àì·ÇÑ °ÔÀÓµéÀ» NVIDIA ±×·ĲÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ĸì¼ ÄĲ´è·Î ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À´Ĳ·Ù.

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

DirectXÀÇ ÃÊ±â ¹òÀü¿èÀ,Ĭ ÀÛ¼°μÈ ÀĬŋĬ °ÔÀÓμέÀ° μāŋóÀì¹ò¿Ĭ¼ È°¼°ÈμÈ Áð¿ø ±ā´ÉÀ» ÅëÇØ ¼³ÄĬμÈ DirectX 6 ŋÇ´Â 7 ¹òÀü¿Ĭ¼´Â ÁĬ´èĬ ÀÛμ¿ÇĬÁð ¾ÉÀ» ¼ð ÀÖ½À´ĬÙ. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é μāŋóÀì¹ò°Ĭ DirectX 5 ÈÈÈ´,ðμā¿Ĭ¼ ½ÇÇàμÇ¾Ĭ ±,Çü °ÔÀÓμέÀĬ ÁĬ´èĬ ÀÛμ¿ÇÖ´ĬÙ.

ÁĬ´èĬ ½ÄÀÛμÇÁð ¾È°Å³ª ½ÇÇàμÇÁð ¾È´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¿ ÀĬĬÇŦ'Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥,, ½ÇÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À'Ŧ'Û.

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

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

Direct3D¿; NVidia ·îí,¡ Ç¥½ÃÇÕ´ÏÙ.

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

NVidia ±×·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼´Â´¹Ó,ÊÀ» ÀÚμ¿À,·Î »ý¼°ÇÎ¿© ¹ð¼°³» ÅØ½°Ã³ Àü¼¼Û È¿À²À» Áð°;½ÃÃ°¹Ç·Î ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼°ð ÀÖ½À´ÏÛ.

ÇÍÁð,, Àĭ°ĭ ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥À° ÀÚμ¿ »ý¼°¹Ó,ÊÀĭ È°¼°ÈμÇ,é Áĭ'è·Î Ç¥½ÃμÇÁð ¾ÉÀ» ¼°ðμμ ÀÖ½À´ÏÛ. Àĭ ¹®Áĭ,ĭ ÇØ°áÇĭ·Á,é Á▯»óÀûÀ,·Î Àĭ'ĭÁð°; Ç¥½ÃμÉ ¶§±ĭÁð ÀÚμ¿À,·Î »ý¼°μÇ·À´¹Ó,Ê ·¹°§À» ³·Ãß½Ê½¿¿À. ¹Ó,Ê ·¹°§ ¼°ðÃĭ,ĭ ³·Ãß,é Á¾Á¾ ÅØ½°Ã³ ¼ĭÁ▯·Ã(misalignment) ¶Ç·À "seaming" Çó»óÀĭ »Ç¶ĭóÁý´ÏÛ(´Û, Àĭ°ĭ ¼°°´É 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 »ó¼¼ .1º§(LOD) 1ÙÀì¼¼½º,¡ Á¶Á±ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.

1ÙÀì¼¼½ºº¡ 3.À»¼ö·Ïº,´Ù 3ªÀº ÈÁúÀ» ±,ÇöÇÍÁö,, ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¼º´ÉÀì ÀúÇĭµË´ÏÙ. "ÃÖºí ÈÁú"¿¡¼ "ÃÖºí ¼º´É"±îÁö »çÀü  
¼³Á±µÈ 5º¡Áö 1ÙÀì¼¼½ººª Áß Çĭ3ª,¡ ¼±ÀÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÏÙ.



ÀúÂâµÈ »ç¿ëÀÚ Á⌘ÀÇ ¼³Á⌘ ,ñ·İ(¶Ç´Â "tweaks"). ,ñ·İ¿;¼ Ç×,ñÂ» ¼±ÂÃÇİ,é ÇØ´ç ¼³Á⌘Àİ È°¼⁰ÈµĚ´İ·Ù. ¼³Á⌘Â» Âû¿ëÇİ·Á,é È®Àİ ¶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 ÀúÇÕÇŇ 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´ëÈ»óÀÚ,¡ Ç¥½ÃÇÕīīÙ.

Àì ºªèÁ» ººªÇì È ÅØ¼Ä ±ÃÁìÁì ÁºÃÇµÈ ÀŠÄì; ººªèÈ'Ì'Ù. ±Ãººªº Direct3D »Ç¼Çº ÆÃÄìÇÕ'Ì'Ù. Àìº¼ÅÇÁÆºÇþ¼Äì¼¼-  
 'Á ÅØ¼Ä ±ÃÁìÁ» 'Ù, ¥ ÀŠÄìÇì ÁºÃÇÇØ¼Ä Çì'Á ºæìµµ ÅÖ½Ä'Ì'Ù. ÅØ¼Ä ±ÃÁìÁ» ÅÇÁºÃÇÇì È Àì. ÇÑ ÀÀèÇÄ. Î±×. ¥ÃÇ È-  
 ÁùÁº º³¼±µÈ'Ì'Ù. ½½¼¼ºÁ ò ÁÁÆº. ÑÃ» »ÇèèÇìÇ © ÅØ¼ÄÇÇ ÁÁÃº »ò'Ù ±¼ººº¼ »ìçìµ¥ »ÇÃì ÀŠÄìÇì ÅØ¼Ä ±ÃÁìÁ»  
 ,ÃÃ½½È½ÃÇÃ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁÍ ÀÚÃ¼çĭ ¼³ÄĩµÈ ,p,ð,® ÀìÜçĭ 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»ÁÍçĭ ¼³ÄĩµÈ ½ÇÁĭ RAM çè·®çĭ µŭ¶ó  
°áÁµÈ´ĭÛ. ½Ã½ºÅÛ RAM çè·®Àì ,¹À»¼ð·ĭ ¼³ÁµÇÒ ¼ð ÀÖ Å ºaÀì ÄçÁý´ĭÛ.

Àì ¼³ÁµÀº PCI µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁÍ(¶Ç´Â PCI ÈÈÈ¯ ,ðµâçĭ¼¼ ½ÇÇàµÇ´Â AGP µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĩðÁÍ)çĭ,, ÀúçèµÈ´ĭÛ.

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

,đĀĀĀÇ ¼ðÁ÷ È,±íçĀ ĀĩĀ;ÇÒ ¶S±Āð ±âĀ,®Áð ¾Ê°ĩ ĀĩĀð,Ā Āĩ½Ã È,éçì ·»đ,μÇÒ ¼ð ÀÖ½ĀĀĀĀ. ĀĀ, °Ô ÇĀ,é ,đĀĀĀÇ Āç»ý·ũ°,Ā ÇĀ·ĀÔ ¼Óμμ° Ā đđ¾¾ÆĀð°Ô μÇĀð,, Āĩ°ø È»óĀĀ Ç¥½ÃμÇ°Ā<sup>3a</sup> °¥¶ĀóÁđĀ Ā Çð»óĀĀ <sup>3a</sup>Ā, <sup>3a</sup>Ā μĀ ĒĀúĀĀ ¶<sup>33</sup>¾ĀĀú 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 ±â¼üÀÖ´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¢ 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°Á³À Àì¼Áð,İ °İ,£Áð ¾Ê°Ö ·»´ð,μÇÒ ¼ð ÀÖ½Á`İ`Ù. ¾ØÆ¼¿,®¾½lÀ» ÁðøÇİÁð ¾Ê`Â °ÖÀÓÀì³À 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 ±×·;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, °ÔÀÓÆĐμâ ĭÇ´Â Å°°μâ¿Ĭ °°À° ÅâÄĭ¿ ĭ´ëÇÑ ÀÀ´ä¿½¼  
"ÀÔ·Â ÁðÃ¼"°; ĭ´ð¿Ĭ Ä¿Áú ¼ð ÀÖ½ÀĬ`Ù.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄĬ¿; ¿¬°áμÈ ÀÔ·Â ÅâÄĭÀÇ ÀÀ´ä ½Ã°ÆÀĭ ±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·ÇŃ 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,®,! »¿¿ë¿Ò ¼ð ÀÖ½À´Û.

±x.¬³ª »¿¿ë °¿´ÉÇÑ ·ÎÃ òĥμδ¿À ,Þ,ð,®°¿ 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¿ÇÀ¿ 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»óμĒ'ĭ'Ù.

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

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

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

Àï°í CPU´À NVidia ±×·¿ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼,¼ °,¿İÇí°í 3D °ÖÀÓÀì³ª ÄÄ¿ëÇÁ·î±×·¥ÄÇ ¼°´ÉÀ» Çâ»ó½ÄÄ°´À 3D Äß°¼ ,í·É¾î¿¼ Áö¿øÇÖ´İ´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇí,é mã¶óÀì¹öÄÇ 3D Äß°¼ ,í·É¾î Áö¿øÀ» °ñÈ°¼°ÈÇÖ ¼°ö ÀÖ½Ä´İÙ. Àì ¿É¼ÇÀ° ¼°´É °ñ±³ ¶Ç´À ¼@Á! ÇØ°á½Ä Ä´¿ëÇí°Ö »ç¿ëÇÖ ¼°ö 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.

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 ¼ÄÁÍ 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±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 ±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´ŶÙ.

Àì´Â ¿©·<sup>−</sup> ÃϕÀ» ,,μǎ´Â ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥¿ì¼ °,´Ù È¿°úÀúÀ,·Î °ñμð¿À ,b,ð,®,ì »ç¿èÇŶ´Â ¹æ¹ýÀÔ´ŶÙ.

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´ŶÙ.

Àì ±â´ÉÀ° ¿©·<sup>−</sup> ÃϕÀ» »ç¿èÇŶ´Â OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼°´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼ð ÄÖ½À´ŶÙ.

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°û¾ØÀì 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 ¼ðÁ÷ μ¿±â°; Æ³,®μÇ´Â ¹æ½ÄÄ» ÁðÁ¤ÇÕ´ÛÙ.

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

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

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

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 °¢ ¿É¼⁄ÇÀ» ÀİÄİÄİ 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,® ÄÄ¿ëÇÁ·Ĭ±×·¥¿ĭ¼ »ç¿ëÇĭ´Ä °æ¿Ĭ, ,ð´ĬĬĬ »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´ĬĬĬ¿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 ΆøμζΑ» »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 ±×·¡ÇÈ Ç¥Çð. Àì °î¼±À° ´è°ñ, ¹à±â ¶Ç´Â ¯°, ¶Á¶Á¶¿¡ µû¶ó ½Ç½Ã°£À, ·î ¯ÇÕ´Û.

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±×çÄ ÄĒÄçĭ »ð»óÀì ÁŦÁ=μĒĭŦŦ.

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'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©ÄüÈ÷ »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» »ÇÇèÇİ,é Æİ,®ÇÑ ÆË¾÷ ,Þ'°,l ÅèÇØ Direct3D, OpenGL ¶Ç´Å »ð»ó »ÇÇèÀŦ Á±ÀÇ ¼¾Á±À» "Á÷Á¢" ÀŦÇèÇÒ ¼ø ÀÖ½À'Ŧ'Ŧ. ¶ÇÇÑ ,Þ'°Çi´Å ±â°» ¼¾Á±À» °±,Çİ°í µð½°ÇÃ·Àl µí·İ Á±°, ´èÈ»óÀŦÇi ¾×¼¼¼½°Çİ´Å Ç×,ñÀl Æ÷ÇÔµÇ¾i 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·Ï¿¼ Ç¥½ÃÇÏ°íÁÚ ÇÏ´Â ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÂÃÇÑ ´ÙÀ½, È®ÂÎ ¶Ç´Â Àú¿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,® 'ÜÃàÁ°, ´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  
ÀÄçèÇÁ·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, ´ÜÃàÂ° ¼±ÁÃ, 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.

ÀÚ¾¼÷ Ç¥½ÃÁÚ ¾¼ÆÀÌÄÜÀ» ´©,£,é ,Ð´°,¡ °Ò·¸À´Â ,¶¸ì½° ´ÜÃß,¡ °áÁ¤ÇÕ´ŦÜ.

È@ÀĬ ,P½ÃÁö Ç¥½Ã ĸ©°Ĭ,Ĭ °áÁ⌘ÇÕĬĬ.

ÂÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÛ ,P°ĸ;¼ 3D ±,¼°Â» ·ĬμâÇÒ ¶S È@ÀĬ ,P½ÃÁö°; Ç¥½ÃμÇÁö ¾Êμμ·Ĭ ÇĬ·Á,é ÀĬ ĸÉ¼ÇÂ» ¼±ÂÃÇĬ½Ê½ÃĸÂ.

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

ÁðøμÇ·Ä ÃÖ´è ÇØ»όμμ°,´Ù º.À° ÇØ»όμμ·Î »çøέμÇ·Ä °æçì Àì·ÇÑ çÉ¼ÇÄ» »çøèÇÌ,έ Æð,έ ÆÐ³Ì μð½°ÇÃ·¹Àì »όçì¼ÄÇ  
 Àì¹ìÁð À§Äì,ì °áÄ°ÇÒ ¼ð ÆÖ½Ä´Ù.

,đ'İÄÍ¿;¼ ¹ÜÄÁÈ,é ÀSÄ;¡ Á¶Á□Çİ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,¡ »ç¿ëÇİ½Ê½Ä¿Ä.

¹ÙÄÄÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζÍ Àç»ý·ùζj ÀûÇÕÇÑ ±âº» À\$Äj·Í Àç¼¼³Á▯ÇÕ'ÍÙ.

Àì·ÇÑ ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é »ç¿ëÀÚ μð½°ÇÃ·¹Àì ¾ĩ ðĀĬ¿i¼ Áö¿øÇĬ Á ĀāÄ¿¿i μŭŋó Āā·Ā μð½°ÇÃ·¹Àì Āā¿i(ðĬĀĬ, μðÁöĀĐ Æò,é ÆĐ³Ĭ ŋÇ·Ā TV),i ¼±ĀĀÇÒ ¼ö ÆÖ½ĀĬŬ.



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,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 μύηό TV Ãâ·Â Æ÷,ËÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´İÙ.

Äü°ı: ,ñ·İçı ÇØ´ç ±¹°ı°ı ¾ø´Ä °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´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·ÂÀì ÄÄÆ÷ÁðÆ® °ñµð¿À Ãâ·Â°,´Ù °,´Ù ³ªÂ° Ãâ·Â Ç°ÁúÀ»  
Áì°øÇÕ´Í'Ù. ½ÂÈÈ Á¾¼·ù,¡ È®½ÇÈ÷,ð,£´Â °æ¿ì¿ì´Â **ÂÚµ¿** ¼±**ÂÃ** ¼³Á¤À» ¼±±ÂÃÇÌ½È½Ä¿À.

TV ¹ÜÄÄÈ,é ÀSÄ<sub>i</sub>,! Á¶ÄýÇí·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,<sub>!</sub> »ÇçëÇĩ½Ê½ÃçÄ.

**Äü°í:** °úμμ Á¶Á<sub>α</sub>Ä,·î ÄÎÇØ TV È,éç<sub>i</sub> ½°Ä©·¥°íÄì<sup>3a</sup> °í·©Ä© Çó»óÀì<sup>3a</sup>Ä,<sup>3a</sup>·Ä °æçì, 10ÃÊ,, ±â´Ü,<sub>@</sub>½Ê½ÃçÄ. È,éÄì ±â°» ÀSÄ<sub>i</sub>·î ÄÚμç<sup>°1</sup>±íμÇ¾î ´Ü½Ã Á¶Á<sub>α</sub>Ä» ¼ðÇàÇÒ ¼ð ÄÖ°Ö μĚ´ĬÜ. ÄĬ´Ü çøÇĬ·Ä °÷ç<sub>i</sub> ¹ÜÄÄÈ,éÄ» ÀSÄ<sub>i</sub>½ÃÄ°,é 10ÃÊ<sup>3</sup>·î È@ÄĬ ¶Ç·Ä ÄûçëÄ»´·¾ß ÇŒ´ĬÜ.

1ÙÁÄÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±â°» ÀšÄĩζι Àç¼¼³Á▯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¿ëÇĩ¿© TV ½ÅÈ£¿ì Àú¿ëÇÒ ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁÍ ¾çÀ» Á¶ÀýÇÕ'Ŧ'Ù.

Çĩµâ¿þ¾î µðÄÚ'ð¿ì¼ DVD ¿µÈ,Ŧ Àç»ýÇÒ ¶Ŧ'Â ÇÃ,®Ä¿ ÇÊÁÍ,Ŧ ¿İÄüÈ÷ ²ð'Â °İÀì ÁÁ½À'Ŧ'Ù.

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

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 ÀÖ½À´İ Û.

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

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

Αύξ. 1/40.000 (MHz), 1/30.000.



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

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

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

Âû°İ:      Á!Á¶¾÷Ã¼ÀÇ ±â°»°a°ú ´Û,¥ »ð·Îî ¼³Á□À» »ççëÇÒ ¶S´Â ¹Ýµâ½Ã »çÀû Å×½°Æ®,İ ½ÇÇàÇİ½Ê½ÃçÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é Windows°; ½ÄÄÛÇÒ ħŒ,Ħ'Ù Å¬.° ÁÖ/ÆÄ¼öç; ĩ'ëÇÑ ,ðμç °æ »çÇ×μέÀì ÀÚμçÀ, ĩ'ÀúçëμĒ'ŦÙ.

**Äü°f:** Windows °; ½ÄÄÛÇĬ'Ä μç¼È CTRL Å°,Ĭ'©,£°Ĭ ÀÖÄ,,é ÄÄÇ»ÄĬ ½ÄÄÛ½ÄÄÇ ÀÚμç Å¬.° ¼⁴³Ä±À» ¹«½ÄÇÒ ¼⁴ö ÀÖ½Ä'ŦÙ. ÄÄÇ»ÄĬ°; ³×Æ®çöÄ©ç; ç¬°áμÇ¼Ĭ ÀÖ'Ä °æçĬç;Ĭ'Ä Windowsç; ĩ'Ĭ±×çÄ ÇĬÄÜ,ĦÄÜ CTRL Å°,Ĭ'©,£½Ē½ÄçÄ.

,ðμç Å¬.° Á¶Á±±ÉÀ» Àç¼³Á□Çĩĩ ÄÁÆ®.ÑÀì ÀçÈ°¼°μÇ±â Àúç; ±×.ıÇÈ Çĩμâçþ¼ĩ,ı ˆÙ½Ã °°ÁöÇÕĩˆÙ.  
μð½°ÇÃ.¹Àì ¾ıˆðÄı,ı ¾¼÷μ¥ÀìÆ®μÈ BIOS ÀìııÁö.ı °»½ÅÇÒ ¶§,¶ˆÙ Àç¼³Á□À» ½ÇÇàÇĩˆÂ °ıÀì ÁÁ½ÀˆĩˆÙ.

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¿èÇĩ½Ê½Ã¿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¿èÇÍ,é Windows ¹ÜÄÁÊ,éÄ» 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì ÄâÄ¡¿i ¼öÆðÄ,·Î È®ÄâÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ÍÙ. Àì ,ðμâ¿i¼´Ä 2°³ÀÇ μð½°ÇÃ·¹Àì°i °áÇÕÇÍ¿© Çĩ³ªÀÇ ³Ð°í È®ÄâμÈ μð½°ÇÃ·¹Àì Ç¥,éÄ» Çü¼°ÇÕ´ÍÙ.

¼öðÁ÷ È®Äâ. Àì ,ðμâ,¡ »ç¿èÇÍ,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®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<sup>®</sup> ÁĬ. ÀĬ ,đμăĤ Â °,ÁĬĬ ÀăĂĭÀÇ ±ă°» μđ½°ÇĂ.ĤÀĬĬĬ ĬĬÈ°°À° »Ç°»À» Ăă·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» Çü¼ºÇÖ´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 ±æºí È®ÀâμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì Ç¥,éÁ» Çü¼₄ºÇÕ´ĬÙ. Àì´Á ´ÜÀĬ μð½ºÇÃ·¹Àìº,´Ù ´õ ±â Ç×,ñÀ» ¼₄ ¶§ À¯¿ëÇÕ´ĬÙ.

nView μδ½°ÇÃ·¹Àì ±,¼°ÀÇ ±×·ìÇÈ Ç¥Çö

,ð´ÍÃí ±×·ìÇÈÀ» Á¬,¬Çí,é ÇØ´Ç ±×·ìÇÈÀì ÇðÀÇ μδ½°ÇÃ·¹Àì·Í ¼±±ÃμË´ÍÙ. ,ð´ÍÃí ±×·ìÇÈ¿ì¼,¶¿ì½° ¿Ã,¥ÃË ´ÜÃß,ì´©,£,é ´Ü¾ÇÇÑ ¿É¼ÇÀì<sup>3a</sup>Ã,<sup>3a</sup> °áÇÕμË μδ½°ÇÃ·¹Àì ÅåÃì¿ì´èÇÑ Á¶Á±Àì °ì´ÉÇØÁý´ÍÙ.

°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.

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

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

nView È©Äâ ,ðµâ¿½¼ °¿»ó ¹ÙÄÁÈ,é ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ´ÏÙ.

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

ÇÕÄÄ¼°,±â´Ä ,¶¿½½°°¿ °¿½Ä ¿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;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°ÈÇÕĬŮ.

¿©±â¿¡¼ ÄÜÇĩ°íÀÚ Çĩ Â °ñμδ¿À È,éÀÇ ¿μ¿ªÀ» ¼±ÄÃÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ĩÚ. ÄÜ ¿μ¿ªÀ» ¼±ÄÃÇĩ,é ¾Æ·¡ ½½¶¶óÀì´ð ÄÄÆ®·ÑÀ»  
¿ðÁ÷¿©¼ È,éÀÇ ÇØ´ç °í°ÐÀ» ÄÜÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´ĩÚ.

°ñμδζÀ Åç»ý È,éÀÇ ¼±ÅÃμÉ 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¶óÀì¹õ´Â ÂúÃ¼ È,é °ñμδ¿À Àç»ý¿ì °¿Ââ ÂúÇÕÇŃ ÇØ»όμμ,¿ °άÁ▯ÇÕ´Ĭ Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĲ,é ¿À±ö·¹Àì ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀìÁö¿ì¼ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ,μÅ©ÇĲ© ÀüÃ¼ È,é ÀâÄĲ »óÀÇ ÁÜ ±ă´Éμμ μ¿½Ã¿Ĳ  
ÁĲ¼ıÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ų Û.

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 ÀÖ¾î¾ß ÇÕ´ĭ´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.

$\frac{1}{4} \pm \tilde{A} \tilde{A} \tilde{C} \tilde{N}$  °ñμδ<sub>ζ</sub>À  $\frac{3}{4} \hat{I}^{\circ}$  δÁÍ<sub>ζ</sub>Í ÇÔ<sup>22</sup> »ç<sub>ζ</sub>ë ÁßÀÎ ,δ´ÍÁÍ À<sup>-</sup>ÇüÀ» Ç¥ $\frac{1}{2}$ ÃÇÕ´ÍÛ.

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

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

Àç»ý·ü ,ñ·l̇ı ,đ'íĀíłı¼ ĀðłøçĩĀð ¾Ē`Ā ,ðμā,ı Æ÷çÔçÒĀð ł©ŋ,ı ĀðĀ▯çÕ'ı'Ű. »çłèÀŰ ,đ'íĀíłı ĀûçÕçĩĀð ¾ĒÀ° ,ðμā,ı ¼±ĀĀçĩ,é ¾Ē°ççŇ μð½°çĀ·Āĭ ı@Āı,ı ¾Āß±āçÒ ¼ð ĀŌĀ,,ç Çĩμāłp¾ıı ¼Ō»óμĒ ¼ð ĀŌ½Ā'ı'Ű.

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±ÁÃÇĭ·Á,é Àì ÇÉ¼ÇÀ» »ÇÇëÇĭ½Ê½ÃÇÀ. Àì ÇÉ¼ÇÀÇ °ĭÀâ °Ð,íÇÑ ÊÇ°´Á ,ð´ĬĬ Àĭ¹ĬÀðÀÇ ÀŞĂĭ,ĭ ±³Ã¼Çĭ´Á °ĬÀÔ´ĭÜ.



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

ÆÒ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ççèçĭ,é½ÇÁĭ¹ÙÁÆÈ,éçμçªçĭ´èçø °ĭ½Ã È,éçμçªÀÇ Äĭ¼ð,ĭ¼Ä³¼÷ÇÒ ¼ð ÀÖ½À´ĭÙ. Àĭ ÄÁÆ®·ÑÀº  
Àĭ¹ÝÀûÀ,·ĭ,ð´ĬĬĭ, Æð,éÆÐ³ĭ¶Ç´Â TVçĭ Ç¥½ÃÇÒ ¼ð ÀÖ´Â °ĭº,´Ù´ð Ä«¹ÙÁÆÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÕ´ĭÙ.

Àì °ñμδζÀ ¼í ðÁíζι ζ¬°άμÈ ,ðμç μð½°ÇÃ·¹Àì,ì °°ÁðÇĬ·Á,é 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 Á Àì »óÀÚ,í ¼±ÄÃÇì½É½Ã¿À. Àì ±â´ÉÀ° ±,Çü,ð´íÁí³ª  
BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°áμÈ,ð´íÁí¿ì À¯¿æÇÕ´íÙ.

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ıŕ ðĂıÇı °üÇÑ Áº,ıı ¾4×¼ı¼ı¼ı½°Çı·Á,é Á¬,¬Çı½Ê½ĂıÄ.

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

NVIDIA ±×·ıÇÈ ¾ı̃ ðÁı̃ı̃ ´èÇÑ ÃÖ½Å Áπ°, ¹× μâ¶ı́óÀı̃ı̃öı̃ı̃ °üÇÑ NVIDIA À¶»çÀı̃Æ®ı̃ı̃ ¾₄×¹⁄₄¹⁄₄¹⁄₂°Çİ·Á,é Å¬,¬Çİ½Ê½Ãı̃ı̃.



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» ¼ìÄ¥ ¼°ö ÀÖ´Â ½Ã½°ÂÚÀÇ ¼±±ÃÃ ¿μ¿³¿ì ´èÇØ »ó¼¼¼È÷ ¼¼³,íÇì°í ÀÖ½À´ìÙ.

Àì Ç¥'Â NVIDIA ±×·jÇÈ ¼ĩđÂíÇj¼ »ççëμÇ'Â ÆÄÄiÀÇ ,ñ·iÀì,ç, ç©±âçj'Â ÇØ'ç ÆÄÄiÇj'èÇÑ ¼¼³,j¹× ¹ðÀù Áº°,μμ Æ±ÇÔμÇ¼ĩ  
ÀÖ½Ä'ĩ'Ù.

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

Àì'Á ¹ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ°i ÇöÀç °ü,®Çì'Á ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥ÀÇ ,ñ·îÀÓ'îÙ. ,ñ·î¿;¼ ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥ °ü,® ¼⁄⁴³Á¤À» ±,¼⁴°ÇÒ  
ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥À» ¼⁄⁴±ÀÃÇî½Ê½Ã¿À. ¿À,¥ÀÊÀÇ Ãß°i ¹× Áì°Á ´ÜÃß,ì »ç¿èÇì¿© ,ñ·îÀ» ¼⁄⁴öÁ¤Çî½Ê½Ã¿À.

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¿j ÀÇÇØ °ü,®μÇ´ Â ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥ ,ñ·î¿j¼ 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±×·¥ Ä¢Àì 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´Â ÄÀ¿èÇÁ·Ĭ±×·¥ Ä¢ÀÇ Á©±â¿Ĭ ÄSÄĭ¿ĭ ´èÇÑ Æ®·¢À» °,Á,ÇÕĬ´Ù. µŭŋó¼ ´ÙÀ½¿ĭ ÇØ  
´ç ÄÀ¿èÇÁ·Ĭ±×·¥À» ½ÄÄÜÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ű,®ÀÚ´Â ÄĬÄű¿ĭ ÄúÄâµÈ Á©±â¿Ĭ ÄSÄĭ·Ĭ ÄÀ¿èÇÁ·Ĭ±×·¥ Ä¢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 μέ¾î, À¥ °ê¶óçìÀúçí ÀúÀú çìÆí ±â´Éç; »ççèμÇ´Â ±â°» Windows¹ÙÁÁÈ,έ ÀìçÜç; οομμÀÇ¹ÙÁÁÈ,έÀ» „,μέ ¼ø ÀÖ½À´îÙ.

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,, »ççèÇÒ ¾ð ÀÖ½À·ĭ·Ù.

´ÜÃàÂ° ÆaÀìÁö,| »ç¿ëÇĬ,é ¹ÙÂÁÈ,é¿¼ ÅÀ¿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´ËÙ. Àì  
 Á° Á¶ÇÕÀ» ¹Ý²ÀûÀ,·Í »ç¿èÇÌ,é ÀüÃ¼ È°¼° ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼øÈ¯ÇË°Ô µË´ËÙ.

Àü¼¼ ¼¼Á ¢ ¢ÀÀÀöç¿ Á ¼¼ÁÁÉ,é °ü,®ÀÜ¿Í ÀÀÀÇ ,đµç ÀÀ¿èÇÀ·Î±× ¢ü,®¿¿ ´èÇÑ ÀüÃ¼¼ÀüÀÎ ¿É¼¼ÇµéÀÎ ¢÷ÇÔµÇ¾¿À ÀÖ½À ¸Ü.

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 ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ÇĭÄS ,Ð´°,ĭ ,ðμç »óÀ§ .¹°§ ÀÀçè ÇÁ·ĭ±×·¥ Å¢ÀÇ ½Ä½°ÅÛ ,Ð´°çĭ »ðÀÔÇÕĭ´Û.  
Àì ÇĭÄS ,Ð´°,ĭ »ÇçèÇĭ,é ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áĭ¾ĭÆÇÀ» çÁð ¾È°ĭμμ °ü,£°ĭ ½±°Ô ,ðμç ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥ °ü,® ±â´Éçĭ ¾¼×¼¼¼½°ÇÒ  
¼ð ÀÔ½À´ĭ´Û.

ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥ Å¢ÀÇ ½Ä½°ÅÛ ,Ð´°Â Å¢ Áĭ,ñ(Áĭ,ñ Ç¥½ÄÁÛ)À» ,¶çĭ½° çÀ,¥ÂÈ ´ÜÃß·ĭ Å¬,¬Çĭ°Å³ª Å¢ Áĭ,ñ çÐÂÈ ³ĭçĭ ÀÔ´Â  
ÀÛÀ° ÀÀçèÇÁ·ĭ±×·¥ ¾ÆÀĭÄÛÀ» Å¬,¬Çĭç© ¾¼×¼¼¼½°ÇÒ ¼ð ÀÔ½À´ĭ´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ¹ÙÁÁÈ,é °Û,®ÀÚ°ĭ ÆË¾÷ÀÇ ÀSÄĭ,ĭ Çĭ³ªÀÇ È,é¿ĭ ,Âμμ·ĭ ÀçÁ¶ÁϣĬ¿© 2°³(Àĭ»ó)ÀÇ ,ðĭĀĀ¿ĭ »óÀS .¹°S  
ÆË¾÷ ÄÇÀĭ È®ĀåμÇ°Ā³ª °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÷ ÆÇÀ» 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 ¼ö ÄÖ½Ä´íÛ.

Àì çÉ¼ÇÀ,·î ÂîÇØ ç©·<sup>—</sup>,ð´îÂî·î È®ÀâµÇ´Â ½Ã½°ÂÛ çîÀìµå ÆË¾÷ Æ¢Àì ,¶çì½° Äç¼°î ÀSÄîÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì Áß¾ÓÀ,·î ¹èÄîµË ´îÛ. Àì´Â ,¶çì½° Äç¼°î ÀSÄîÇÑ µð½°ÇÃ·¹Àì°î Àì¹YAûÀ,·î »ççèÀÚ°î ÇðÀç °,°í ÀÖ´Â µð½°ÇÃ·¹ÀìÀì °î´É¼°Àì ,¹±â ¶S¹®ÀÖ´îÛ.

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 Àìμç½ÃÀμ´íÙ.

±â°» ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ÀüÃ¼¼ ¼⁴³Á□ ¹× ´ÜÃàÁ°,l °±,Çĩ·Á,é Àì ´ÜÃß,l ´©,£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 ¿μÇãÀ» ¹ìÄ¼Áö ¾Ê½À´Û.

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

°¯æ»çÇ×À» ÄúÀâÇí°Å<sup>3a</sup> Äû¿ëÇİÁö ¾Ê°í ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Á!¾îÆÇ ÃϕÀ» ´ÝÀ,·Á,é Ãë¼Ö,¡ ´©,£½Ê½Ã¿À.

°æ°í: ,ðμç ¼³Á□ °¯æ»çÇ×Àì ¹«½ÃμĚ´ÝÙ.

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

Àì´ëÊ»óÀÚ,¡»ççëÇí,é¹ÙÁÁÈ,é°ü,®ÀÚ·î°ü,®ÇÒ»ðÀÀçëÇÁ·î±×·¥À»¼±ÀÀÇÒ¼ðÀÖ½À´ÏÙ.



Àì´Â 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´ÜÄß,¡´·¼¼ ÇöÀç´½ÇÇàµÇ°í ÄÖÁö ¾¼ÊÄ° ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥°ú °°Àì´Ù,¥ ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ÄöÄ□ÇÖ ¼¼ö ÄÖ½Ä´İ´Ù.

¹ÛÄÄÈ,é °ü,®ÀÚ·Î °ü,®ÇÒ Windows ÄÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥Ä» ¼±ÄÄÇÒ ¼⁄ö ÄÖ´Ä ÆÄÄÏ´ëÈ»óÀÚ,¡ ¿·Ä,é ÄÌ´ÜÄß,¡´©,£½Ê½Ã¿Ä.

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

Áð±Ý ÀÀ¸ëÇÁ·Í±×·¥À» ¼±ÅÃÇİÁð ¾ÊÀ,·Á,é Àì ´ÜÃß,İ´©,£½Ê½Ã¸À. ±×·¯,é ¼³Á¤»ÇÇ×Àì º°æµÇÁð ¾Ê°í »ð ÀÀ¸ëÇÁ·Í±×·¥  
´ëÈ»óÀÚ°; ´ÝËü´Û.

Àì´ëÊ»óÀÚ,ì »ççëÇì,é »õ ÅÅçëÇÁ·î±×·¥¹ÙÅÁÈ,éÀÇ Àì,§Å» ÀÔ·ÂÇÒ ¼¼õ ÀÖ½Á´Ù.

ç©±âç¡ »ð ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,éĀÇ Àì,šĀ» ÀŌ·ĀÇİ½Ē½ĀçĀ. ´Ù,¥ ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ç¡ ´ëÇØ ÁðÁÇŇ ¹ÙĀĀĒ,é Āì,š Āßç¡¼  
¼±ĀĀÇŌ ¼ðμμ ĀŌ½Ā´Ù.

ç¹,İ µé¼İ, Ā¥ °ēİóçİĀúçë ¹ÙĀĀĒ,éĀ» "Ā¥"Āİİóí ōİ,İ ¼ð ĀŌí, ĀüĀÚ çİÆí ÇÁ·Î±×·¥çë ¹ÙĀĀĒ,éĀ» ",ßĀİ"Āİİóí ōİ,İ ¼ð ĀŌ½Ā´İ  
´Ù. ¹ÙĀĀĒ,é °ü,®ĀÚ ´ÜĀāĀ° ±ā´ÉĀ» »ççëÇİ,é Āì-ÇŇ ÅÀçëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙĀĀĒ,é »çĀİĀÇ ĀüĒ-Ā» ½±° ¼ðÇàÇŌ ¼ð ĀŌ½Ā´İ  
´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,ì ´©,£½Ê½Ä¿Ä.



Àì Å° Á¶ÇÕÀ° Àì·ÃÀÇ ¾Ö'ï,ÞÀì¼ÇÀ,·î µÈ »ç°¢ÇüÀ» Æ®,®°ÅÇí¿©,¶¿ì½° Ä¿¼ À\$Äì,ì ÆÄ¾ÇÇí'Âµ¥ µµ¿òÀì µË'Ŧ.

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¬¶Àì¼ð/Æ® ¼⁄⁄⁄⁄Ç »ççëÀÚ ÀîÁí/ÆäÀì½°  
çä¼Öçì çµÇâÀ» ¼ìÄ""ŸÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÇðÀç nView ±,¼º¿ĭ μŮŦó Áß¾Ó¿ĭ ¿Ã¹Ù,£°Ô ÀšÄĭÇĬ°ĭ ÀŎ´Â´ěÃ¼ ÀŮ¾÷ ÀüÈ¯ ĄŁÀ» È°¼ºÈÇĬ¿© ¼¼ĭ´Ù,¥¹ÙÄÄÈ,é¿ĭ ÀŎ´Â ÀÀ¿èÇÁĭ±×·¥μéÀ» ÀüÈ¯ÇÒ ¼ºö ÀŎ½À´ĬÙ.

ALT+TAB Å°,Ĭ´©,£,é ÀŮ¾÷ ÀüÈ¯ ĄŁÀĬ 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 ¼ö ÀÖ½À‘ĭÙ. Áĭ, ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÀÙÀì ¿©¯,ð  
‘ĬĬĭĭ 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¿,¼ °ü,©ÇÏ´Â ¼æ¼ýÄ» °áÄ¢ÇÕÏ´Û.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ,é ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇÒ ¼ð ÀÖ½ÀĬ'Ŭ. ÁÜ ±â´ÉÀ» »Ç¿èÇĬ,é ,Ŧ¿½° Ä¿¼°; ÀÖ´Â È,é ¿μ¿À» È®´èÇĬ© ÇĬ³ÀÇ ,ðĬÁĬ¿¼ ¼¼ ¼ð ÀÖ½ÀĬ'Ŭ. È®´èμÈ È,éÀ° ,Ŧ¿½° Ä¿¼ ¹Ý´èÆÍÀÇ ,ðĬÁĬ¿ ³ÀÄ,³³'Ŭ. ,Ŧ¿½° Ä¿¼,Ĭ ´Ü,¥ ,ðĬÁĬĬ Àìμ¿ÇĬ,é È®´èμÈ È,éÀĬ ´Ü,¥ ,ðĬÁĬĬ ÀÜμ¿ ÀüÈμĒ'Ŭ.

´ÜÁß ,ðĬÁĬ°; ¿¬°áμÇ¾Ĭ ÀÖ°Ĭ ¼ðÆð È®Àâ ŦÇ´Â ¼ðÁ÷ È®Àâ ,ðμâ,Ĭ ¼±ÄÃÇŦ °æ¿¿¿, ÁÜ ±â´ÉÀ» »Ç¿èÇÒ ¼ð ÀÖ½ÀĬ'Ŭ.

Àì çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĭ,é ÇÊÂĭ(° , °E) ½°ÄÉÀĭ,μÀ» »ççèÇĭç© È®'è ÀÛ¾÷À» ¼ðÇàÇÒ ¼ð ÀÖ½À'ĭ Û.

´ÙÀ½ ´ÜÃàÀ°´À ÁÜ ±â´É Á|¾í¿i »ç¿èµĚ´ĬÜ. ´ÜÃàÀ° ÅÇ¿i¾¿í °°Àì Æ¯Á▯ ÇÊµâ¿i¾ Å¬,¯ÇÑ ´ÙÀ½ ¼±ÃÃÇÑ Å° Á¶ÇÕÀ»  
Å¬,¯ÇĬ¿© ´ÜÃàÀ°,|¾³Á▯ÇĬ½Ě½Ã¿À.

**Âü°f:** ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÀ°°i »ð·Ó°Ô Á▯ÀÇµÇ´À ´ÜÃàÀ° ¾³Á▯À» ¹æÇØÇĬÁð ¾Ěµµ·Ĭ ÁÜ°ú ´ÜÃàÀ° ÅÇÀì ¿·Á ÀÕ´Â µ¿¾Ě¿i´Â  
´ÜÃàÀ°°i °ĥĚ¾°ĚµĚ´ĬÜ.

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

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

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

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á, ¶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 Çì³àÀÇ ,ð´íÁí¿ì¼´Ù,¥ ,ð´íÁí·í ÁÜ °,±â,í ÀüÈ¬Çì±â Àü¿ì ÁðÃ¼µÇ´Á ¹Ð,®ÃÊ ´ÜÀŞÀÇ ½Ã°Ê ¼ðÃìÀÔ´íÜ. 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´íÜ. Àì ÆÐ·¬ìÁí,í 0À,·í ¼³ÀµÇì,é ÁðÃ¼ Çð»óÀì ³àÀ,³àÁð ¾Ê½À´íÜ.



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,éçì¼ ÅÀçëÇÁ·l±×·¥ Å¢ ¹èÄì,| °ü,®Çĭ´Âμ¥ »ççëÇÒ ´´ÜÃàÂ°" Á¶ÇÕÀ» »ççëÀÚ Á±ÀÇÇÒ ¼ö  
ÀÖ½Ä´ĭÜ.

**Âü°f:** ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÂ°°ĭ »ð·Ó°Ô Á±ÀÇμÇ´Â ´ÜÃàÂ° ¼⁴³Á±À» ¹æÇØÇĭÁö ¾Êμμ·ĭ ÁÜ°ú ´ÜÃàÂ° ÁÇÀì ç·Á ÀÖ´Â μç¾Èçĭ´Â  
´ÜÃàÂ°°ĭ °ĥÈ°¼°ÈμĔ´ĭÜ.

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 ¾ØÆ¼¼¸ ¢,®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´Ĭ.

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

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 ´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 ¿É¼ÇÀ° 6x ,ðμâ,¡ »ç¿ëÇĩĀ ¾ØÆ¼¿μ,®¾ĩ½ìĀ» È°¼°ÈÇÕĩĩÛ.

Àĩ Ā 3D ĀĀ¿ëÇĀ·Ī±×·¥¿ĩ¼ 4x ,ðμâ °,ĩÛ ¾à°E ¼° ÉĀĪ ¶¾ĩĀöÁö,, °,ĩÛ °ĩĒÁúĀ» Áĩ°øÇÕĩĩÛ.

**Āũ°ĩ:** Àĩ ¼³ĀμĀ° Direct3D ĀĀ¿ëÇĀ·Ī±×·¥¿ĩ,, ¿μÇâĀ» ¼ĀĩĩĩĩĩÛ. OpenGL ĀĀ¿ëÇĀ·Ī±×·¥Ā» ½ÇÇà ÁĬĀĩ °æ¿ì, OpenGLĀ°  
ĩÛĀ½Ā,·Ī »ç¿ë °ĩĩÉÇÑ ¾ØÆ¼¿μ,®¾ĩ½ì ¼³Āμ(¿¹,ĩ μé,é, 6x ¼³ĀμĀ» ÁøÇàÇÑ Áĩ½Ā ¹Ĭ°ĬμĒ ¿É¼Ç ¼³Āμ)Ā» »ç¿ëÇĩ°Ō μĒĩĩÛ.

Àì çÉ¼ÇÀ° ¾ØÆ¹¼ç²,®¾ì½lÀ» ÁöçøÇİ'Â 3D ÀÀçèÇÁ·î±×·¥çj ´èÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¾ØÆ¹¼ç²,®¾ì½l ¼¾Á²À» ÀÚμçÀ,î È°¼°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 ¼³Ä²Çî ´èÇÑ Á²º,

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçİ,é ±×·ιÇÈ ¼°ê ½Ã½°ÂÛçι¼ »ççèμÇ´Â AGP ¼Óμμ,İ Á÷Á¢ ¼±±ÃÇÒ ¼ð ÀÖ½À´İÙ. »ççèçÒ AGP ¼Óμμ,İ È@½ÇÈ÷ ¾ÉÁð ,øÇİ´Â °æçìçι´Â Àì ¼±±Ã »óÀÚ,İ ¼±±ÃÇİÁð ,¶½Ê½ÃçÀ. ±×·¯,é ½Ã½°ÂÛçι¼ ÀÚμçÀ,İ ÃÖÀùÀÇ AGP ¼Óμμ,İ °άΑ¢Çİ°Ö μĖ´İÙ.

±x·iÇÈ ¼°ê ½Ã½°ÂÛ¿¼¼ »ç¿ëµÉ AGP ¼Óµµ,¡ Á÷Á¢ ¼±±ÃÃÇĬ·Á,é ½½½¶¶óÀĭõ ÄÁÆ®·ÑÂ» Àĭµ¿Çĭ½Ê½Ã¿Ä.

μ&¶óÀì°°; ½Ã½°ÂÛ ,P,ð,®¿i¼ ÇÒ´çμÈ °ñμð¿À ,P,ð,®,! °ü,®Çí'Â ¹æ½ÄÀ» ¼±ÄÃÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä'íÛ.

ÇöÀç ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðμå¿ ÀÇÇØ ÁöÁμÈ ¹æ¹ý°ú ¿-°èÇĬ¿© »ç¿ëμÇ´Â ½Ã½ºÂÛ ,P,ð,®ÀÇ ¾¼ÇÀ» ÁöÁμÇÒ ¼ö 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»  
¼³Á¾Çİ°í, GPUÀÇ ÅÖ´è ±×·ıÇÈ ¼⁴⁰´ÉÀ» ÀìèÇİ·Á,é ÅÖ´è ¼⁴⁰´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 °ÉÁÖÇï°Ô µË  
´ÍÙ. Àì ¸É¼ÇÀ» »ç¸èÇÌ,é ´ÙÁß Ãâ·À ¾í~ðÁÍ¸i ¸¬°áµÈ °¢°ΦÀÇ µð½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄi¸i ´èÇØ °³º°ÀûÁÍ ÇØ»óµµ¸Í ÄÄ·¬ ±íÀì,¡  
¼±ÄÄÇÒ ¼ð ÀÖ½Ä´ÍÙ.

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°, ˆέΕ»όÄÚζ; ÄĬ°øμĒ , ðμăˆÄ ˆÜÄĬ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ± ¼°ζ;¼ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¾Ĭˆ ðÄĬζ; ÄÇÇØ Ä³, ®μĒ ¼⁴ö  
ÄÖ½ÄˆˆÜ. ¾Ĭˆ ðÄĬ , ®¼Ö½°; μĬ °³ÄÇ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ °Εζ; °øÄˆμÇˆÄ °æζ;Ĭ, ÄĬŋĬ °ĭÇØ»όμμ, ðμăˆÄ ¾⁴çÄĒ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ζ;¼, ðμĬ »çζέμĒ  
¼⁴ö ¾⁴ø½ÄˆˆÜ. ÄĬˆ ÇŇ °æζ;ĬˆÄ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ ¾Ĭˆ ðÄĬζ;¼ ÄĬˆέˆĬ Ä³, ®μĒ ¼⁴ö ÄÖˆÄ μð½°ÇÃ·¹ÄĬ , ðμă ÄŋÇÖÄ» ½ÄÇèÇØ°, °ĭ ¼⁴±ÄÄÇĬ  
ˆÄ °ĭÄĬ ÄÄ½ÄˆˆÜ.

OpenGL ½°Å×.¹¿À ¹× ¿À¹ò.¹Àì ¼⁴³Á▯À» Åß°¿.Î »¿¿èÀÚ Á▯ÀÇÇÎ.Á,é Àì ´ÜÃß,¡´©,£½Ê½¿¿À. Àì ´ÜÃß´Â Àì ÆÐ³ÎÀÇ Ã¹¹ØÂ°,ñ.Î  
»óÁÚ¿.¼⁴ "4¹òÆÜ ½²°Å×.¹¿À API È°¼⁴°È" ¿É¼⁴ÇÀ» È°¼⁴°ÈÇÑ °æ¿ì¿ì,, »¿¿èÇÒ ¼⁴ò ÀÖ½²Á´Ú.

OpenGLζι¼ ζÄö·¹Äì,ì È°¼°ÈÇÕ´Ù. Softimage3Dζί °°Ä° Äï¶ ÄÀζέÇÁ·î±×·¥Ä° ζÄö·¹Äì ÇÃ·¹ÄìÀ» ÇÊζä·î ÇÕ´Ù. ζÄö·¹Äì ÇÃ·¹ÄìÀ° Ç¥AØ ÄÃ· (RGB) ¹òÆÛζί ÇÔ²² ÆË·¹Æ® Ç¥,éÄ·.î »ÇζέμÉ´Ù. ζÄö·¹Äì Ä Æ·E÷, þ´³³ª Äζ¼ζί °°Äì 3D Àì¹Äò ÀÚÄ¼ζί Ä μ¶,³ÄüÄî ±×,®±â ζμζªÄ» °äÄj·Äμ¥ Ä·ζέÇÕ´Ù. ζÄö·¹Äì Ä 16°ñÆ®ζί 32°ñÆ® 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, Äï¶ ÇØ»óμμζι¼·Ä »ÇζέÇÕ ¼ð ¾ð½Ä´Ù. ζÄö·¹Äì ±ä´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, Çĩμâζþ¾ιζÍ ÇÔ²² ½°Ã×.¹ζÃ ÀÀζèÇÃ·Î±×·¥Ã» ½ÇÇàÇĩ±â ÀSÇØ NVIDIA  
μâ¶ιόÃι¹δ´Ã OpenGL ½°Ã×.¹ζÃ ÇÈ¼⁄ζ Æ÷,ËÃ» ³»°,³»°ι ΑΟÃ¼⁄¹× Æð,é ÃÀζèÇÃ·Î±×·¥Ãì μζ½⁄Ãζι »ÇζèμÉ ¼⁄ð ÀÕμμ·Í ,Þ,ð,®,|  
±,¼°ÇÕ´ÏÙ.

Âü°ι: ÇÈζäÇÒ °æζιζι,, Àì ζÉ¼⁄ÇÃ» È°¼°ÈÇĩ½É½ÃζÃ. Àι¶ĩ ÀÀζèÇÃ·Î±×·¥Ã° ½°Ã×.¹ζÃ ÇÈ¼⁄ζ Æ÷,Ëζι¼ Ãι´è·Î ÀÙμζÇÍÃð ¾ËÃ»  
¼ðμμ ΑΟÃð,, ±âÃ, ΑΑζèÇÃ·Î±×·¥Ã° ÀÙμζÃ,·Î ½°Ã×.¹ζÃ Æ÷,ËÃ» ¼⁄±ÃÃÇÕ´ÏÙ.

Âü°ι: OpenGL ½°Ã×.¹ζÃζÍ ζÃ¹ð·¹Ãì Ã μζ½⁄Ãζι »ÇζèμÉ ¼⁄ð ¾⁄ð½⁄Ã´ÏÙ. ½°Ã×.¹ζÃ °,±â´Ã Ãß°ιÀùÃì ζÃ°,μâ ±×·ιÇÈ ,Þ,ð,®,| ÇÈζä·Î  
ÇÍÇ, Àι¶ĩ ÇØ»óμμζι¼⁄Ã »ÇζèμÇÃð ¾ËÃ» ¼⁄ð ΑΟ½⁄Ã´ÏÙ. ½°Ã×.¹ζÃ °,±âζι ¹®Ãι°ι ιß»ýÇÍ Ã °æζιζι´Ã ÇØ»óμμ³ª »ð»ó ±ιÃι,ι³·ÃÇ¾⁄ß  
ÇÕ´ÏÙ.

NVIDIA μάηόÀì·õ´Â´Ù¼çÇÑ ½°Å×·¹¿À Çĩμã¿p¾î,¡ Áó¿øÇÕĩĩÙ. ±ãº»°ªÀì¿ÜÀÇ ½°Å×·¹¿À Çĩμã¿p¾î,¡ »ç¿ëÇĩ´Â °æ¿ì¿ì´Â ,ñ·ĩ  
»óÁÜ¿ì¾¼ μð½°ÇÃ·¹Àì ,ðμã,¡ ¾¼±ÅÃÇĩ½E½¿¿À.



ELSA 3D REVELATOR™ ¶Ç´Â ÈÈÈ¯ °í´ÉÇÑ ¾íðÁí,¡ »ççèçí´Â °æçìçì,, Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇì½Ê½ÃçÀ. Àìmé ¾íðÁí´Â ,ð´íÁí ½ÅÈÈ,¡ »ççè °í´ÉÇÑ ´è°í°ÐÃÇ ½°Å×.¹çÀ Çìµâçþ¾íçì¼¼ »ççèµÇ´Â Ç#ÅØ 3ÇÉ DINÀ. ·í °¯È ½ÅÅµ´í´Ù.

Åü°í: »ççèÀÚ ±×·jÇÈ Ä«µâçì ³»ÀâÇü 3ÇÉ DIN Äç³ØÁ°j ÅÖ´Â °æçìçì´Â ¾íðÁí,¡ »ççèçíÁð ¾Ê¾Æµµ µË´í´Ù!

±×·¡ÇÈ ¤«μå¿i ¤Úμ¿ ½°Å×·¹¿À ¤È,é ¤È³¡À» ¿¬°áÇÑ °æ¿¡¿¡ ¤À ¿É½ÇÀ» ¼±±ÅÃÇ¡½È½Ã¿À.

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

Àĩ ζÉ¼ÇÀ» »ÇζëÇĩ·Á,é ÇÁ·İŞÃİ,İ Quadro2 MXR(¶Ç´À GeForce2 MX /GeForce2 Go)°ú °°À° NVIDIA GPU ±â¹Ý ÀĩÁß Çĩμâ ±×·ıÇÈ  
À«μâζıı ζ¬°áÇĩ°ıı nView ÆÐ³İıı¼ nView ´Ý±â ,ðμâ,İ Ê°¼°È½ÅÑ¾ß ÇÕ´İÙ. ÇÑ Çĩμâ´À ÀĩİİÁðÀÇ ÁÃÃøÀ», ³ª,ÓÁð Çĩμâ´À  
ÀĩİİÁðÀÇ ζİÃøÀ» °,ζ©ÁÓ°Ö μÊ´İÙ.

Àĩ ζÉ¼ÇÀ°´ÙÁß Çĩμâ °,μâζıı¼, »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`Â Àì¿Í ÈÈÈ` °í´ÉÇÑ Á|Ç°°ú ÇÔ<sup>22</sup> Á|°øμÈ ¾4í`ðÁÍ,| »ç¿èÇí´Â °æ¿ì Àì ¿É¾ÇÀ»  
¾±ÂÄÇ!¾È¾¿¿¿. Àì`ÇÑ ¾4í`ðÁÍ`Â ,ð´ÍÁÍ ¾¿ÈÈ,| Ç×ÁØ 3ÇÉÀ,·í °`È`¾¿Áμ´í`Ù.  
»ç¿è °í´ÉÇÑ ´è°í°ĐÀÇ ¾¿°Á×.¹¿Á Çíμ¿¿þ¾4í¿ì¾4 »ç¿èμÇ`Â DIN Ä¿³ØÁÍ.

Äü°f: »ç¿èÄÚ ±×·¿ÇÈ Ä«μ¿¿¿ ³»Ä¿Çü 3ÇÉ DIN Ä¿³ØÁÍ°¿ ÄÖ´Â °æ¿ì¿ì¿ì`Â 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. À'¹ÝÀûÀ,·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 ¼₄° ΕÀì ÀύÇίμÇ'À ´ë½Å °ίμμΑÇ ÅØ½°Ã³ Áý¾â ÀÀĸëÇÀ·î±×·Ψĸi¼'À ¼₄° 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¿ëÇÕĬĬŬ. Àì ¿É¼¼ÇÀ° ´ë°Ĭ°ĐÀÇ 3D  
ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿Ĭ¼¼ ÉÁúÀ» Çâ»ó½ÃÃ³ ¼¼ó ÀÕ¼¼ÁĬŬ.



