

{Àì ¼±ÅÃÀº Fog-Table-EmulationÀ» Ä—°Å³² ²ø¶§ »ç¿ëmÈ´Ù.

Direct 3DÀº ±×·¿È Ä«µåº; D3D-Çĩµå¿b¾4î °;¼ÓÀÇ ±´´ÉÀ·î Vertex FogÀ³² Table FogÀ»  
Á½ÄÇĩµµ·¼³Á×Ç—´Ù. ¿î,îº³ÀÇ °´ÁÓµéÀº Çĩµå¿b¾4îÀÇ D3DÀÇ ±´´ÉÀ» É®ÁÍÇÍÁö¾¼ °í Table  
FogÀÇ °,Á¶,¿ ÄüÁ¿ÇØ¹ö,º´Ù. ±×,®¹Ç·î Àì ¼±ÅÃÀ» Éº¼ºÇ¿¿ Àì·Ç— °´ÁÓµéÀì NVidia-  
±×·¿Èprocessor·í µ¹¼öÄÖµµ·¿Ç—´Ù.

Àì°íÀ°μâñóÀì°èÀÇAnti-AliasingÆ<sup>-1/4</sup>À» ÁñÁαÇ”ñ§ »çζëμÈ´Ù.  
Anti-AliasingÀ° 3D-1°Ã<sup>1/4</sup>»ÁíÀÇ ÄÚ³ ÿí 1ÝμíÀìÇí°íÁÚÇ”ñ§ »çζëμÇ´Â 1æ1ýÀ ÿí Áí1/2ÃÀÇ 1/2°ÃÜ  
´Ù°è ÿí °ÃÄ ÿé1/4 Áí°Ã1/2ÃÄ²´Ù. ÁßζäÇ—ÁíÀ° ÀìAnti-Aliasingζ³È°À» È°1/4°Ç—´Ù°íÇíζ © ÿδμç  
Direct3D ÇÁ·í±x··ÀÇ ±x ÿ²μéÀì ÄÚ³ ±íÄö 1ÝμíÇØÄö´Â°íÀ° 3/4Æ´íñó´Â°íÀì´Ù- Anti-AliasingÀ»  
ÿíÈ@Çí°´ 1/2ÃÇàÇ”·Á ÿé Àìζ³È°ÀÇ ÇÕ´çÇ— »çζëÀì μß1çÄ§μÇ3/4í3/4ßμÈ´Ù.

Àì°íÁ° Anti-Aliasing-Sampling¹æ¹ýÀ» È°¼°ÇĪ°íÀÚÇ”½Ã »ç¿ëμÈ´Ù.

Ç—¹üÀ§³»¿¼ ÃÖ°;¼Ó»ç¿ëÈ°·®Àì³ª ÃÖ°íÀÇ ±×,²Ç°Áú»çÀì¿¼ ³ð¿©ÀÖ´Â °;Ä;¼ö,ı  
Á¶ÁæÇ”¼ö  
ÀÖ´Ù.

Àì°íÀ,·î NVidia-±x·;çÈprocessor·î °,Á¶µÈ Auto-Mipmapping¹æ¹ýÀ» ¼±ÅÃÇ”¼öÄÖ´Ù.

»ç¿ëÀÚ´Á ÀìÁß¼±Àì³ª »ïÁß¼± Mipmapping¹æ¹ý»çÀìÀ» ¼±ÅÃÇ”¼öÄÖ´Áµ· ÀìÁß¼±¹æ¹ýÀ°  
³öÀ°

»ç¿ëÈ°·®À» ÅŞÇØ, »ïÁß¼±¹æ¹ýÀ° °í°;ÀùÁì ±x·;çÈÇ°ÁúÀ» ÅŞÇØÄÖ´Ù.

Àì¼±ÅÃÀ° MipmapsÀÇ LOD-Bias Á¶Á¼½Ã »ç¿ëμÉ´Ù.

³·À°Bias·ÍÇ »óμÉ ±×·;ÇÈÇ°ÁúÀ», ³òÀ°Bias·Í´Á »ç¿ëμ¼·®À» Áð°;½Ã½öÀ´Ù.Àì¼ ³íÁðμÇ ¾íÁÖ´Á´Ù¼,´Ù°è¹èè,¼ »ç¿ëÇ¾öμμ ÀÖ´Áμ·ÁÍ´Ù°è´Á ÅÖ´±×·;ÇÈÇ°Áú³íÁí ÅÖ´èÉ°·®±íÁö ·Í³²´©¾íÁ®ÅÖ´Ù. #Àì°ÍÁ°±×·;ÇÈ processor·ÍÁ·ÁμÉ ÅÖ´èÅ©±´±íÁö ½½½ÅÛ,¾,ð,®,¼ »ç¿ë

Ç¾öÀÖμμ·ÍÇ´Á´É·ÁÀì´Ù(±×·;ÇÈ«μá¿; μé¾íÁÖ´Á,¾,ð,®,¼Û¿;).

ÅüÁ¶:Texture,¾,ð,®,¼ÀÇÇØ Àì¼¿¾áμÉ¼öÀ´Á ÅÖ´èÅÇ ½½½ÅÛ,¾,ð,®,¼®·®À° ÆÇÅÁ¿; Á´Á

μÉ RAM¿; μû¶ó Á÷Àì³¼öÀ´Ù. ½½½ÅÛ¿; RAMÀì¼¿¾ö·ÍÁ·ÁμÇ´Á¹èè°; ³ð¾Æ Áð´Ù. ±×·³² Æì settingÀ° AGP-±×·;ÇÈ«μá½½½ÅÛÁ¿¾Æ¹« ¿²É°μμ¾ø´Ù.

NVidia-±x·;ÇÈ processor'Â Mipmaps,| ÀÚμ;ÀÚÀ,·í οί,|¼öÀÖ'Ù. Àì°ÍÀº Bus,| °ÅÅΕ  
TexturÀìμ;ÀÇÈ;À²À» ³òÀì°í μ;½Ã; »ç;ë·@μμ Áö°;½Ã²'Ù.  
±x·-³² ¶¶¶·Í MipmapsÀÇ ÀÚμ;Á¶'pÁ» È°¼ºÈÇĬ;© Àì;èÇ''·Á°í Ç''½Ã »ç;ë¹ýÀì °', íÈ@ÇĬ  
°' Á;½ÃμÇ¾¼îÀÖÀ»¼öÀÖ'Ù. Àì ¹@Á;| ÇØ°áÇ''·Á,é ÀÚμ;ÀÚÀ,·í »éÃ'μÇ'Á Mipmaps-¹ºíÀÇ ¼ö  
·@À» ±x·;ÇÈÀÇ ÁæÈ@Ç— ¹;»ç°; ÁÖÀ»¶¶±îÄö °''¼''½Ã—¾βÇ—'Ù. Mipmap-¹ºíÀÇ ¼ö,|  
°''¼''½Ã  
Å³¶¶ ¹ø¹øÀì TexturenÀÇÀìÇà½Ç¼ö ÈæÀº" interface"º; Áì°ÅμÈ'Ù.(ÀìÁ;Àº ¼Úμμ;| ;μÇ·À» ÁØ  
'Ù)

Àì°íÁº »î¼± MipmapsÀÇ DitheringÀ» °;´ÉÇĭ° Çĭ´Â ¼±±¼¼À,ĭĭ »çĭëμÉ´Ù.

Àì ĭªÈ°À» È°¼ºÈ ½Ã³¼Ã ¾à°£ÀÇ ±×·ĭÇÈÇ°ÁúÀÇ ¼Õ»óÀĭÀÖ±´´Â ÇĭÁö, »çĭëÈ°·®À»  
³ôĭ©ÁÙ  
¼öÀÖ´Ù. ±×·³ª Àĭ ¼Õ»óÀº Á« °ñ, ĭĭ Áĭ°øÄĭ; ¾ À, ĭÇ·ĭ Àĭ¼±±¼¼À» ÀëÇĭĭ© ¾ò´Á Ãß°ĭ´É·Á  
À» ĭĭ¼³ö°í ÀĭĭëÇ»¼öÀÖ´Ù.

Àì¼±¼À» Àì;ëÇĪ, é Open GL-»ç;ë½Ã ÆäÀìÄö, Ĩ Ç®ÇíÄÄ, ²ËÂù±×, ²Ä, Ĩ ¹Û²Û¼öÄÖ´Û.  
ÀìÄ;Ä° Äß°;ÄùÄĪ´É·ÄÇ´»óÄ» ÄÇ¹Ĩ—´Û. Àì ¼±¼¼ÄÇ °ñË°¼°½Ä OpenGLÄ° ÇĪ³ªÄÇ Bit-Block-  
Transfer, Ĩ µPÄ ç;¼ ¾ÖÄ buffer.Ī ÄüË¹½ÄÄ³¶§ »ç;ëÇ—´Û.



Àì°íÁ° ÆäÀìÄö°-°æÈÄ ìå¶óÀì°è°; VBlank(V½°ÆäÀì½°),! ¹Ýµå½Ã ±‘‘Ù,®µµ·íÇí‘Á ¿³È°À» Ç  
—‘Ù.

Àì°íÁì deactivµÇ¾îÄÖÄ, é ð‘íÁíÇ refresh-°ñÄ²°, ‘Ù ³òÄ° frame-°ñÄ²Áì °; ‘ÉÇí³ª ½Ã°  
çÀÛ¹° Á¼³ª ±Ö;Áì ³ªÄ, ³-¼öÄÖ‘Ù. ÁìÇö»óÄ° ±×·;ÇÈÇ°ÁúÀ» ÁúÇí½ÄÄ²‘Ù. Áì optionÀ»  
È°¼°ÉÇí, é ìå¶óÀì°è·í Çí¿©±Ý VBlank,! ±‘‘Ù,®µµ·í Ç¾îöÄÖ‘Ù.

»çzëÄÚ°; p, ð, ®Ç— setting ñ·Ī (ÈæÄ° "Tweaks"). °ç°çÄÇ settingÄ° ñ·Īzi ±·ĪµÈ °í°—ÄÇ  
¼±æ¼Ä» ÄëÇĪ; © È°¼°ÇĪ½ÄÄ²'Ù.  
¿øÇĪ'Ä settingÄ» ½°ÄŞÄĪ, éÄûzi ³³Ä, ³³'Ä "OK"¶Ç'Ä "»çzë" Äö½Äzi µû¶ó È°ziëÇ—'Ù.

½ÇÁ;Î updateµÉ setting,ı »ç;ëÀÚπ°ÁπÀİ"Tweak".Î ı,ı,đ,®Ç—'Ù.(conversationÀÇ  
"Äß°; Direct3D-Option" ¼ÄÆÄµµ Æ÷Ç'µÉ'Ù). ±xÉÄ ı,ı,đ,®µÉ ¼ÄÆÄ° ıñ·İ·ı;ı »đÄ'µÉ'Ù.  
¾ı'À Ç— Direct3D-°:ÁÓÁ» °;ÄåÁÁÁ° settingÄ,İ π°ÁπÇ— 'ÚÄ½ Àİ¼ÄÆÄ» »ç;ëÀÚπ°ÁπµÉ  
TweakÄ,İ ı,ı,đ,® ÇØµ—¼ö ÄÖ°ı Äİ,°Çİ© ±x°:ÁÓÁ» ½ÄÄÜÇİ±'Äü Direct3D,ı Äç»ı,®  
configuration ½ÄÄ¾¼öµµ ÄÖ°ı ¶Ç °ç optionÄ» ¼ö½Ä·İ »đ·İ Ä¶Äç»¼öÄÖ'Ù.

½ÇÁı·ı updateÇ— settingÀ» »çzëÀÚπºÁπμÈ ¼ÄÆÄÄ,·ı ,p,đ,® ½ÄÄ²´Ù.  
p,đ,®μÈ °ıÄº ,ñ·ı·zı »đÄıμÈ´Ù.

¾ı´À Ç— OpenGL-ÀıëÄ» À\$π¾ °ı;ÄåÁÁÄº settingÀ» Ä·ÁπÇ— ´ÙÀ½ Àı settingÀ»  
»çzëÀÚπºÁπμÈ Tweak·ı ,p,đ,®ı °ı´ÉÇıç ÀııÄº ÇÁ·ı±×··Ä» ½ÄÄÜÇı±·Äü  
OpenGLÄ» Äç»ı,® configurationÇ”¼öÄÖº Çııı °ç°ç optionÄ» ¼ö½Ä·ı »ö·ı ÁıÁπÇ” Ç zä,ı  
¾øμμ·ı Ç—´Ù.

1æ±Ý »ç¿ÄÚ±°Á±µË ,ñ·Ï¿; Á¶Á±Ç— °íÀ» »èÁ¿Ç—´Ù.

„đμç settingÄ» çø;ıÄÇ±‘ÁØ°;ıÄ;¼ö·Î μ¹, ® ‘Â çªÈ°ç;ı »ççë μÈ‘Ù

Ãß°;ÀûÀ,·î »ç;ëÀÚαÁαμÉDirect3D-settingÀ» À§Ç— conversationÀÇ μð½°ÇÁ·¹Àì.

Àì°íÁ° Çĩμå; p<sup>3/4</sup>íÀÇ Textur-Adress°β°»À» 1Ú²Ú° Ç—'Ú.(Texturitem).  
Àì °;Ä;¼ö'Á ¿ø;ÀÇ Texel-definition, ï°-É½ÄÄ²'Ú. ±'ÁØ°;Ä; 'Á Direct3D-specification;í  
ÀíÄ;Çí'Ú. ÿî°³ÀÇ ¼"ÇÁÄí; p<sup>3/4</sup>í°í¼ÓμέÁ° Texel-definitionÀì Èα½Ä 'Ú. • øí°-¿;¼ ÿ"èòμÉ±îÇí°í  
±'èÇí±'μμ Ç—'Ú. Àì ¿ªÉ°ÀÇ»ç¿ë½Ä Texel-definitionÀì »ø.í ÁαÀÇ³»·ÁÄö,é ±×;ÇÈÇ°ÁúÁ°  
Èí¾Ä ¾¾¾¾ÆÁØ'Ú. ½½½½óÀìμåcontrol, ï »ç¿èÇí¿ © Texel-¿øÄμÀ» ¿pÁ ÆíÁ±,¼@Àì¾¾¾¾ TexelÀÇ  
Áβ°£»çÀì Áβ ¾¾¾¾Æ¹«° ÷¿;¾¾¾¾ μ—¼öÄÖ'Ú.



Àì°íÁ° CPU;¼ Àìì ÁØ°ñμÈ FramesÀÇ ¼ö·®À» °¼¼” Çí·Áμ• »ç;ë μÈ´Ù. Áĩ ±×·;çÈ-Chip·Í  
°íÁí(°ñÈ°¼°Áí VSYNC;¼) °;°μç±·ÄüÄ» »ç—´Ù. ;©·° æ;ì;í·Ä Á¶Áí½°Æ½, °'ÁÓÆ-μå  
ÈαÁ° ÁÚÆÇ °°Á° ¼”À§ Input°í¼ÖÁ,·Í ÁÍÇØ Ç“;ëμç¾í Áç¼Öμç¾íÁÖ´Á FramesÀÇ ¾δÁ°  
¼ö·®Àì Áĩα½ÁöÄ¼( input lag) ;í ´ö Å«;μç·Ä» ¾ç;í·Ä ¶§μμ ÁÖ´Ù.

Àì·Ç— °;Ä;¼ö´Á °°ÁÓ μμÁβ ÄβÇÁÁí;í ;¬°άμÈ Input°í¼ÖμέÀÇ ¹ÝÀÀÀì ÁöÄ¼μÈ´Ù°í  
È®Áαμç,é °¼¼”½ÄÄ¾¾Ç—´Ù.

„δμς ¼ÄËÄÁ¶ÁπÀ» ±‘ÁØ°;Ä;¼ö·Î μ¹, °´Ù.

±×·;ÇÈÇ°ÁúÁ» OpenGL-»ç;ë; Á;½ÃµÈ Texture; ¼Ë, Â°, ÀûÀ½Ã°'Á çªÈ°À» Ç—'Ù.  
ÃÖ°íÀÇ ±×·;ÇÈÇ°ÁúÁ» òπύ¼Ç"½Ã Texture'Á °; 'ÉÇ— ÃÖ°íÀÇ .¹Àì¼Æ;ìÆ®  
Ç°ÁúÁ» Á;ÁÚÇ—'Ù.  
ÃÖ'ëÈ°·®Á» òπύ¼Ç"½ÃTexture'Á ±×·;ÇÍÇ°ÁúÁÇ ù»ÕªÀì ÀÖ±'Á Çìªª »ó½ÁµÈ »ç;ë  
¼Óμμ,ì »êÃ'Ç—'Ù.  
°άÇÕÇĭ°íÁÚ Ç"½Ã À§;ì °½ÃÇ— çªÈ°À» ç¬°άÇ—'Ù. Àì°íÀ° Áĭ ±'ÁØ·¹Àì¼Æ;ìÆ® Àì  
'Ù.

Àì ÁñÁ±À.î μññóÀìè´Á OpenGL-È®Àå GL-KTX-buffer-regionÀ» Àì;ëÇ”¼öÀÖ´Ù.  
Àì. °·ÇíÇ.í½á È®ÀåμμζòÀ» ¾⁄⁄À»¼⁄ö ÀÖ¾⁄⁄î 3D-Modeling-»ç¿éÀ» ¾⁄⁄Áí¼⁄ö ÀÖ´Ù.

È®ÀåµÈ GL-KTX-buffer-regionÀ È°¼°È µÇ¾¼îÄÖ´Ù,é Àì ¼±¼¼À» ÄëÇĭç©  
local°ñµ•¿Ä,þ,ð,®»ç¿ëÄì °;´ÉÇØÁø´Ù. ±x·<sup>-3a</sup> local°ñµ•¿Ä,þ,ð,®·®Äì 8MB°,´Ù Àû  
´Ù,é "Dual Planes Extension"-°,Á¶´Ä È°¼°µÇÄö¾¼ ´Ä´Ù.

PCI Textur, p, ð, ®ÀÇ ÆÖ'ëÆøÀ» Æ•ÁπÇĭ'Á °; 'ÉÀì ÀÖ'Ù.  
Àĭ °;Ä;¼ö°; Ç'»óμÇ¹Ç·ĭ ÆĭÇĭ;© Ææ°-Ç— p, ð, ® ĭ ¼»À-Çĭ°íÀÖ'Á PCI-½Ä½°ÆèÄĭ°æ;ì  
ĭ°³ÀÇ OpenGL-Äĭ;ë °;ĭĭμ•;ĭ; 'Á »ó'çÇ— 'É·ü»ó½ÄÄĭ ÀÖ'Ù.  
Äü°í:OpenGL-Texture p, ð, ®À» ÄŞÇø ĭ¼¼àμÇ'Á ½Ä½°ÄÜ p, ð, ®ÀÇ ÆÖ'ëÄ©±'Á  
ÄpÇ³Äĭ;ĭ Ç'Á- μÇ¾¼ĭÄÖ'Á RAM°ú Á÷Áç°ü·ÁμĒ'Ù. ½Ä½°ÄÜ-·Äĭ ĭ, Ä, é ĭÄ»¼ö-ĭ ÄÖ'ë°;Ä;μμ  
¾¾¾ÆÄø'Ù.  
AGP-±x·;çĒÄ«μâĭ Çĭ'Á ½Ä½°ÄÜÄĭ½Ä Äĭ ¼ÄÆÄÄ°¾¼Æ¹« ĭæ°μμ¾¼ø'Ù.

½½¶óÀìμãÄÜμã—À» ÀìzëÇĪ,é zøÇĪ´Á ÄÄ¶óÄ½²z; Ù•äþ, ÓβðĪ, ÈπÄº °, ¶±³ÁπÄ»  
¼ÄÆÄÇ»¼öÄÖ´Ù.  
ÄÄ·±³ÁπÄÜÆ®—À» ÀìzëÇĪz © ¾Æzðπ½±x·;ÇÈ°ú Àìπ½±´±z; z¬Ä´μÇ´Á  
±x·;ÇÈ°á°ú»çÀìz, °í¼·Ī´Ù, ·í¼Ī°;Äj¼öz; øÁÙ¬½ÄÄ²´Ù .Æ¬ÄĪ ±x·;ÇÈÄ³Ä;ÇÁ·í±x··Ä,Ī  
ÄÜ¾÷Ç»¶§ ±x,²ÄÇ ĪÈ®Ç— ÄÄ·»óÄÄ°; ð´ĪÆÜz; °½ÄμÇμμ·Ī Ç»·Ä,é( z¹z; μé,é »çÁø) Àì  
»çÇ×A» Ī½ÉÇĪz ©¾ß Ç—´Ù.  
ĪĪ 3D-;¼ÓμÈ °·ÄÓÄĪ °æzì °;²û ³¼« ¾ĪμÓ° °½ÄμÉ¶§°; ÄÖ´Ù. ´ö¹º, ÇĪ°A³æ Èπ ÄüÄ¼  
Ä¼³Īz; Gamma-°;Äj¼öz; μĪ,é Àì °·ÄÓμéÄĪ ¹¾ÆÁö±´¶§¹®z; °·ÄÓ¼ºÄĪ ³ð¾ÆÁö°μÈ´Ù.

½½¶óÀìμãÄÜÆ®—,ı°;Áö°í¼ÂÇÎ½Ã³¼öÀÖ´Â ÄÄ·-Ã¼³ÍÀ»¼±±¼Ç”¼öÀÖ´Ù. »ı°, Ä·ÏÈ±  
ÆÄ¶ö»öÄº μû·Îμû·Î, ¾Æ´Ï,é ,ðμç¼¼°;Áö Ä¼³ÍÀ» μ¿½Ä¿ı¼ÂÇÍÇ”¼öμμÀÖ´Ù.



ÄÄ·Äz°èÀÇ Áμμz-Ä: . Àì Äz°è'Ä Ù·äp, Óβδí, ÈαÄ° °", ¶iÄi¼ö, |¼ÄÆÄÇí'Äμz¾È  
“ù¼Ä°FA, í°Ç—'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±±¼ÇĬ,é Window-new start½Ã Àìì ã•ÁµÇ¾¼îÁø ÄÃ·°;Ä;¼ö°; ÀÚµ¿À,·î  
ÄÇ°·½ÃµË´Ù.  
Äü°í: ÄÇ¾Äí°; ¾î´À Ç— network¿; ¿¬°áµÇ¾¼îÄÖÀ»¶§´Á Window¿; »ö·î ½Ä°íÇ—ÈÄ¿;¾ß ÄÃ·  
¼ÄÆÄÄì µû,·´Ù.

»çzëÀÚ°; ,p,đ,®ÇØμ-ÄÄ·-Á¶ÁαÀÇ ,ñ·ī. ¼ÄÆÄ½Ä Àì ,®½°Áí;¼ Çí³ª,ı ¼±α¼Çİç ©  
È°¼°ÉÇ—'Ù.

ÇöÀçÀÇ ÄÃ·¼ÄÆÄÄ» »çžëÀÚπºÁπ¼ÄÆÄÄ,·Í ,p,ð,®½ÄÄ°'Ä ž²É°. ,p,ð,®μÉ ¼ÄÆÄÄº  
ñ·İž·ži ±'Ä'μÉ'Ù.

ÀÁ| ±Ý¹æ ½ÃÇàÇ— »ç¿ëÀÚæÁ¼ÂÆÃ, Þ, ð, ®, | »èÁ|Ç—'Ù.

°Àå¿¼ ÇÁ·Í±×·Ç— Çĩµå¿¼¼¼ÅÆÄÄ·Î ¿µç ÄÄ·°¿¼ö¿¼ µ¹ °´Ù.

μί<sup>3</sup>ÀÇ Monitor-Timing-ÀÛ<sup>3/4</sup>÷Çü<sup>1/4</sup>»çÀì; <sup>1/4</sup> <sup>1/4</sup>±<sup>1/4</sup>Ç”<sup>1/4</sup>öÖ´À °; ´É<sup>1/4</sup>´É General Timing Form  
É<sup>1/4</sup> GTF<sup>1/4</sup> “æÇí<sup>1/4</sup>μ<sup>1/4</sup>â; <sup>3/4</sup>î; <sup>1/4</sup> »ç; <sup>1/4</sup>ë<sup>1/4</sup>μ<sup>1/4</sup>Ç´À ±´ÀØÀì´Ù. Àì°í<sup>1/4</sup>À° ÇÇ— ±´ÀØ<sup>1/4</sup>ÀÆ<sup>1/4</sup>Àì±´μ<sup>1/4</sup>Çí´Ù.  
Discreet Monitor Timing É<sup>1/4</sup> DMT<sup>1/4</sup> ç; <sup>1/4</sup>Äü<sup>1/4</sup>ÀÇ ±´ÀØÀì; ç °; <sup>2</sup>û <sup>3/4</sup>î<sup>2</sup> Çí<sup>1/4</sup>μ<sup>1/4</sup>â; <sup>3/4</sup>î; <sup>1/4</sup> Å£ <sup>3/4</sup>Æ  
<sup>1/4</sup>öÖ´Ù. Çí<sup>1/4</sup>μ<sup>1/4</sup>â; <sup>3/4</sup>î; DMT<sup>1/4</sup>; ç; ä±, μ<sup>1/4</sup>É°æ; ì Àì çÉ<sup>1/4</sup>±À» <sup>1/4</sup>±<sup>1/4</sup>Ç—´Ù.

Àì°íÁ° μå¶óÀì°ê,| »çzëÇØ Cursor-Caching» deactiv ½ÄÄ°°íÀÚÇ»¶§ ¼±ÄÄÇ—'Ù.  
¶çì½°Ç•½ÄÈ»ìÇ•°; Åß,ø Á½ÄμÇ¾ú°Å³² ¶Ç'Ä ¾í'Ä »çzë½Ä °É·Ä¼ ÄöÄ¼μÇ,é Àì ¹®Áí'Ä  
Cursor-Cache,| reactiv½ÄÄ— ÇØ°áÇ»¼öÄÖ'Ù.  
Àì Á¶ÄÄÇ °-É'Ä Window,| new-start Ç—ÈÄ ±× Èz°ú,| ¼¼¼öÄÖ'Ù.



Àì°íÀ° Pixel-interpolationÀÇ 'Ã¾4î³ Bitmap-±×,²À» ¹æÁöÇí'Â °íÀì'Ù.

°ñμδζÀμâ¶óÀì°êBimap°; È®ÀâμÇ°í³ÈÄ "¹ÝμíÀì" μÇÁö¾¼ À,ε È°¼°ÈÇ—'ÙÀì Á¶ÁαÀÇ °-È'Â  
Window,| new-start Ç—ÉÀ ±× Èζ°ú,| °¼¼¼öÀÖ'Ù.

ÀĭĕÉ¼±À° Äĵ°èÁĭμμ½Ä GDI-Çĭμâĵp¾ĭ-°ĭ¼Ó À» ²ô´Ä ĵªÈ°À» Ç—´Ù.  
Àĭ ĵÉ¼±Àĭ È°¼°ÈμÇ¾ĭÄÖÀ»½Ä Çĭμâĵp¾ĭ, ĩñÄ—°ĭ°Çĭĭ ĩñμ•ĵÄμâĭóÀĭ°èĭ Çĭĵ©±Ý  
½á¾ĭÄĭ, Elipse, °ĭ¼± μĭμĭÄ» Ç”ĭ§ Ä©μμĵĭ-ÄÚÄ¼³»ÄÇ ÄâÄĭ, ĩ»çĵëÇĭ°Ç—´Ù.  
Àĭ ÄĭÄÄÇ °-È´Ä Window, ĭ new-start Ç—ÈÄ ±× Èĵ°ú, ĭ °¼¼öÄÖ´Ù.

Nvidia Quick Tweak-Icon» À©μμζìÀÇ Task·1ÄĬ; ĴÄÄá'Ù.  
Icon» »çžëÄÚ°; Ä•Äμç¾4îÄÖ'Ä Ĵδμç Direct3D-,OpenGL-ËπÄ° ÄÄ·¼ÄÆÄÄ» ÄÉ,®Ç—  
Popup- Ĵ'º;¼ °δ¹Ù·Ī »çžëÇ'¼öÄÖμμ·ĪÇ—'Ù. ÄĪ,Ĵ'º;¼'Ä ±·ÄØ¼ÄÆÄÄ» 'Ù½Ä  
ÀçÄ;½ÄÇØÄÖ'Ä žÉ¼δμμ Ç'²² Ç'Ä ÇĪ°í ÄÖ°í ¶Ç conversation fieldÄÇ  
μδ½ºÇÄ·¼4î; μé¾4î°;°ÇØAØ'Ù.

Àì°íÁ° À©μμζìÀÇ Task·¹Áĩζι »çζëμË Iconμέ¾Ëζι QuickTweak-ToolsÀÇ ζ-Ñ'ÀÇ ¼±π¼Á»  
°ι'ÉÇĩ°Çĩ'Á°íÁι'Ù  
»çζëÇ" IconÁ° ðñ·í°ιζîμ·ζι¼ ¼±π¼Ç—'Ù±x'ÙÁ½ IconÁ» Taskbar¾Ëζι¼ activÇĩ±'ÀŞÇØ  
"OK"¶Ç'Á "»çζë"Ç·½Á¶öÁ» '©,·'Ù.

ÀÏ;É¼±À,Î È©ÀåµÈ ¿À´ð¶ð°ú ¿¬°üµç¾îÀÖ´Â CPUµå¶îóÀì°èÀÇ µå¶îóÀì°è°\_Á¶¿¿» reactiv  
½ÄÄ¾¼öÄÖ´Ù.  
¿,¿ CPU´Â Ãß°;Î 3D-»ç¿èÀ» °\_Á¶¿¿îíÀÖ´Âµ• Àì°íµéÀ° NVidia-±×;¿ÈÇÁ·ÍÃ±½°\_¿\_ÄæÇ¿°Ä³²  
3D-°·ÀÓÀÇ ¼°´ÉÀ», È±À° »ç¿èÀ» ³ðÁÍ´Ù. ÀÏ;É¼ÇÀ° µå¶îóÀì°è³»ÀÇ Àì·Ç— Ãß°; 3D-»ç¿è°\_Á¶,¿  
reactivÇ¾¼öÄÖ´Ù. Àì°íÀ° ¼°´ÉÀ» °ñ±³Ç»¶§ È±À° errorÀ» Ä£´Âµ• µµ¿òÀ» ÅØ´Ù.

ÀìÉ¼ÇÀ, î VBlank- 'ë±'intervall, | reactiv ½Ã³¼öÄÖ'Ù.  
Àì°ÍÁº "VSYNCÀÇReactiv"¶ó°í ¾É·ÁÁ@ÄÖ'Á°ÍÁ, î Ç—±x, ²À» Áí½Ã, ð'ÍÁÍ·î µð½ºÇÁ·¹ÀìÇÌ·Ç·î  
ð'ÍÁÍ; î³ÍÁÀÇ ¼öÁ÷¼øÈ⁻ú Ç²²µÇ'Á µ;±'Á¶ÁÚÁ» ±'Ù, ± Ç ;ä°; ¾øµµ·ÍÇ—'Ù.  
Àì, °ÇÌ·Ç·î refresch-À²º, 'Ù ³ðÁº, ð'ÍÁÍÀÇ Frame-À²Áì °; 'ÉÇÌ'Ù. ±x·³³³ Àì°úÁµ;¼ ½Ãº  
ç¹°Ã¼ ¶Ç'Á Æ'Áì ¹β»ýÇÌ; © ±x, ²ÇºÁúÁì Çì¶ôµÉ¼ö°;ÄÖ'Ù.

Àl conversationÀ» . ÅµìÁp°í ±x , ®°í ½ÃÇàÇ— °-°æ»çÇxÀ» . P, ð, ®½ÃÃ— conversationÀÇ  
"Ãß°; çªÈ°"¶öÀÇ ½°ÀŞÃ; éç; "OK"ÈxÀ° "»ççë"À» ´.Á ÁÚµçÇí°´ , µç´Ù.

Àl conversationÀ» ,ÅµìÁµÇ ½ÃÇàÇ— °°æ»çÇ×À» ,p, ð, ©½ÃÃ°Áö´Â ¾´Â´Ù



ÀìÉ¼ÇÀ, í μάϩóÀìèÀÇ Direct-X 6-ζ³È°À» reactiv ½ÃÅ³¼öÀÖ´Ù.

ζ¹ÄüÀÇ Direct-X-ºñÁ⁻ζì, ÅÃç μå·-Áø °, ÀÓÄĩ°æζì Direct-X 6, í ¼³Ä;Çĩ°Å³ª  
μαϩóÀìèèζì Direct-X-º, Áϩ, í È°¼ºÈÇΒÀ»ϩ§ ÁκÈ@Çĩ°, μ¹³¼Æ°;Áö¾¼ À»¼öμμ ÀÖ´Ù. ÀìÉ¼ÇÀ»  
½ÀÇàÇººæζì μάϩóÀìèè·Í Çĩζ © ±Ý ¹Υμα½Ä Direct X 5-compatible, ðμ—·Í μ¹³¼Æ°;º, Çĩ¹Ç·Í  
ζ¹ÄüÀÇ °³ΑΟμέμμ ÁκÈ@Çĩ°, μ¹³¼Æ°£´Ù.  
ÀìÉ¼ÇÀº´Ù, °æζìζì´Á ½ÃμζμÇÀö¾¼ ´Ù´øÁö μ¹³¼Æ°;Áö¾¼ ´Á ζ¾º°ÀÓÀ» Çĩºí½ÍÀ»ϩ§ È°¼ºÈ-  
½ÃÅ²´Ù.

ÀìíÀ» ÅëĬĭ © IconÀ» Task·¹Àĭĭ ··ÈÀ»¶§ ¾4¶² ,¶ĭ½²Å°·ĭ ,P´º,ĭ ĭ±ĭ,ĭ °áÁπÇ—´Ù.

È®Àî½Å°í,| Ä—°Å³ª ²ø¼öÄÖ´Ù.  
Äî½É¼ÇÄ° Direct 3D- ¶Ç´Ä OpenGL-configuration» ·îµù½ÄÅ°·Á°Çí³ª ,p´º;¼ È®Àî½Å°í,|  
³»·ÄÄÖÄö¾ Ä»¶§ È°¼°ÈÇ—´Ù.

ÀÏÉ¼ÇÀ» ÅëÇØ 3D-LookÏ; Tesk-·¹ÀÏÀÏ Ç·½ÃµÇ¾¼¹ ³²À, ³¾¼Äö, Ì °áÁµÇ»¼öÄÖ´Ù.

Àì;É¼ÇÀ» ÅëÇØ ÆÖ´ë·®Àì º,Á¶µÈ ·¹ºíº,´Ù ÀûÀº¾¼ç À,·í ÀÛ¾¼÷Çººæì Æè,é½ºÅ©,ºÀÇ ¾¼î  
´À ºíº-ì ±x,²Å» º,ÀìºÇººíÁíÁö,í ºáÁæÇº¾¼öÀÖ´Ù.

ÀÏ¿É¼ÇÀ» ÅëÇØ À©μμλ,| »ð·î½°Å,Æ®Ç”¶§,¶’Ù ¼±ÅÃÇ— ¿É¼ÇÀÇ È¿·ÂÀ» ÀûÀÀÇ”·ÃÁö  
°άΑαÇ”¼öΑÖ’Ù.

Àì È»ìÇ•Å°Àì·î ,đ'Āíł; μ•½°ÅéÀÇ ÀšĀ;| ÁöÀúÇ—'Ù.

Çö»óÉ²ÀÇ ÇØÃÇ,| ÀŞÇØ °£½°ÅéÀ» ±´°»ÀŞÄî·î µ¹,® ç Refresh-À²µµ ´Ù½Ã µÚ·î µ¹,°´Ù.



ÀÏ;É¼ÇÀ» ÅëÇØ μδ½ºÇÁ·¹ÀÏ-¾ÆÏ;ÏÆ®Ç;°; μÇ´À ±´±, (, ð´ÍÁÍ Èα TV), !¼±ÅÃÇ—´Ù.  
"TV";¼´À´õº¾¼ TV-SignalÃÇ¾ÆÏ;ÏÆ®Ç²ÆÙÁ (NTSC Èαº PAL), !ÁÓÁ´ÇØ¾Ç—´Ù.

Àì È»ìÇ•Å°Àì·î TV¿i μ•½°ÁéÀÇ ÀŞÄi,î ÁöÀûÇ—'Û.  
Äü°í: TV±×,²Äì Àß,øμÉ °;Äi¼ö·î ÁÍÇØ Äî±×·-Áö°Å³² ¾ø¾îÁ³À»¶§ ¾à 10Ä μ¿¾É ±'Û,°'Û.  
±×ÉÄ±×,²Ä° ÄÛμ¿ÄûÄ,î ±'°»ÀŞÄi·î μÇμ¹¾Æ°£'Û. ±×'ÛÄ½ »ç¿ÄÛ'Ä  
»ö°;Äi¼ö,îÄÖÄ' ½ÄÅ¾öÄÖ'Û. μ•½°ÁìÄi ¿øÇ— ÀŞÄi¿i ÄÛ,®Ä'¾"Û,é 10Ä ³»¿i "¿ÄÄÉÄì" ¶Ç  
'Ä "»ç¿ë"¶ö Ä» '·Ä ¼ÄÆÄÄ» ,p,ð,®Ç—'Û.

TV, | »çzëÇ”°æzì Çö»óÉ²À» ÇØÃ¼¼½Ã°±‘ÀŞÇØ µ•½°ÃìÀ» ±‘°»ÀŞÃj·î µ¹, °‘Û.

TV±x,²ÀÇ,í³/4Äi³ª Ææ,¼⁹À» Á¶ÁαÇí'Â ζªÈ°

Àì°íÀ» ÅëÇØ TV-Signal, ÀŞÇØ »ç;ëµÉ flickerÇ Åí°;Ä; ¼ÄÆÃÇ—´Ù.  
DVD-Ç ²ÄÇ ÇÁ·¹Ä¹é½Ä Flicke-Ç Åí; Çĩµå;þ¾¹-¹ÄÚµå;¼ çĪÄüË÷²ð´Â°íÀìÁÁ´Ù.

1/2°Å©, °π³/4Ã¹/4, | 1/4±ÃÃ ¶Ç´Â TV¿; ³ªÃ, ³ª´Â³/4Æ¿ôÇÁÆ®μÇ´Â »ö»óμμ, | 1/4±ÃÃÇ”¹/4öÀÖ´Ù.

