

Àì°íÀ°μâñóÀì°èÀÇAnti-AliasingÆ^{-1/4}» ÁñÁαÇ”ñ§ »çζëμÈ´Ù.
Anti-AliasingÀ° 3D-1°Ã^{1/4}»ÁíÀÇ ÄÚ³ ÿíÁìÇí°íÁÚÇ”ñ§ »çζëμÇ´Â¹æ¹ýÀ ÿí Áí^{1/2}ÃÀÇ^{1/2}°ÄÜ
´Ù°è ÿí °ÃÄ_í é^{1/4} Áí°Ã^{1/2}Ã²´Ù. ÁßζäÇ—ÁíÁ° ÀìAnti-Aliasingζ³È°À» È°^{1/4}Ç—´Ù°íÇí© ÿδμç
Direct3D ÇÁ·í±x··ÀÇ ±x ÿ²μέÀì ÄÚ³ ±íÄö¹ÝμíÇØÄö´Â°íÁ°^{3/4}Æ´íñó´Â°íÁì´Ù- Anti-AliasingÀ»
ÿíÈ@Çí°´^{1/2}ÃÇàÇ”·Á_í é Àìζ³È°ÀÇ ÇÕ´çÇ— »çζëÀì μ¹çÄ\$μÇ^{3/4}í^{3/4}βμÈ´Ù.

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

Ç—¹üÀ§³»¿¼ ÃÖ°¼¼Ó»ç¿ëÈ°·®Àì³ª ÃÖ°íÀÇ ±×,²Ç°Áú»çÀ¿¿ ³ð¿©ÀÖ´Â °¿Ä¿¼ö¿,¿
Á¶ÁæÇ”¼ö
ÀÖ´Ù.

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

»ç¿ëÀÚ´Á ÀìÁß¼±Àì³ª »ìÁß¼± Mipmapping¹æ¹ý»çÀìÀ» ¼±ÅÃÇ”¼öÄÖ´Áµ· ÀìÁß¼±¹æ¹ýÀº
³öÀº

»ç¿ëÈ°·®À» ÅŞÇØ, »ìÁß¼±¹æ¹ýÀº °í°;ÀùÁì ±x·;çÈÇ°ÁúÀ» ÅŞÇØÄÖ´Ù.

NVidia-±x·;ÇÈ processor'Â Mipmaps,| ÀÚμ;ÀúÀ,·í οί,|¼öÀÖ'Ù. Àì°ÍÀº Bus,| °ÅÆ
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»¶¶±íÁö °''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» °;´ÉÇí°´ Çí´Á ¼±±¼¼À,·í »ç¿ëμÉ´Ù.

Àì ¿ªÈ°À» È°¼ºÈ ½Ã³¼½Ã ¾à°£ÀÇ ±×·;ÇÈÇ°ÁúÀÇ ¼Õ»óÀìÀÖ±´´Á ÇíÁö, »ç¿ëÈ°·®À»
³ð¿©ÁÙ
¼öÀÖ´Ù. ±×·³ª Àì ¼Õ»óÀº Á« °ñ·, | Á!°øÄ; ¾ À,¼Ç·í Àì¼±±¼¼À» ÀëÇí¿ © ¾ò´Á Ãß°;´É·Á
À» ¿¼À¾³ð°í Àì¿ëÇ»¼öÀÖ´Ù.

Àì¼±¼À» Àì;ëÇĪ, é Open GL-»ç;ë½Ã ÆäÀìÖ, Ĩ Ç®ÇíÃÄ, ²ËÂù±×, ²À, Ĩ ¹Û²Û¼öÀÖ´Û.
Àì;À° Æß°;ÀùÀĪ ´É·ÃÇ´»óÀ» ÀÇ¹Ĩ—´Û. Àì ¼±¼ÀÇ °ñË°¼°½Ã OpenGLÀ° ÇĪ³ªÃÇ Bit-Block-
Transfer, Ĩ μPÀ ç;¼ ¾ÖÄ buffer.Ī ÄüË¹½Ã³¶§ »ç;ëÇ—´Û.

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

Àì°íÁì deactivµÇ¾îÄÖÀ, é ð‘íÁíÇ refresh-°ñÀ²°, ‘Ù ³ôÀ° frame-°ñÀ²Áì °; ‘ÉÇí³ª ½Ã°
çÀû¹°Ã¼³ª ±Ö¿Áì ³ªÃ, ³-¼öÄÖ‘Ù. ÀìÇö»óÁ° ±×·;ÇÈÇ°ÁúÀ» ÁúÇí½Ã²‘Ù. Àì 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 »ðÄ'µÉ'Ù.
¾ı'À Ç— Direct3D-°:ÁÓÁ» °;ÄåÄÄ° settingÄ,İ π°ÁπÇ— 'ÚÄ½ Àİ¼ÄÆÄ» »ç;ëÀÚπ°ÁπµÉ
TweakÄ,İ ı,ı,đ,® ÇØµ—¼ö ÄÖ°ı Àİ,°Çİ© ±x°:ÁÓÁ» ½ÄÄÚÇİ±'Äü Direct3D,ı Äç»ı,®
configuration ½ÄÄ¾¼öµµ ÄÖ°ı ¶Ç °ç optionÄ» ¼ö½Ä·İ »ð·İ Ä¶ÁπÇ»¼öÄÖ'Ù.

½ÇÁı·ı updateÇ— settingÀ» »çzëÀÚπºÁπμÈ ¼ÄÆÃÀ,·ı ,p,đ,® ½ÃÄ²´Ù.
p,đ,®μÈ °ıÁº ,ñ·ı·zı »đÁıμÈ´Ù.

¾ı´À Ç— OpenGL-ÀıëÀ» À\$π¾ °ı;ÀåÁÁÀº settingÀ» Ą·ÁπÇ— ´ÙÀ½ Àı settingÀ»
»çzëÀÚπºÁπμÈ Tweak·ı ,p,đ,®ı °ı´ÉÇıç ÀııÁº ÇÁ·ı±×·Á» ½ÃÄÚÇı±·Äü
OpenGLÀ» Àç»ı,® configurationÇ”¼öÄÖ” Çııı °ç°ç optionÀ» 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 settingÀ» çø;îÀÇ±‘ÁØ°;îÄ;¼ö·Î μ¹, ® ‘Â çªÈ°ç;î »ççë μÈ´Ù

Ãß°;ÀûÀ,·î »çζëÀÚα°ÁαμÉDirect3D-settingÀ» À§Ç— conversationÀÇ μδ½°ÇÁ·¹Àì.

Àì°íÁ° Çíμå; p^{3/4}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^{3/4}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°í¼ÓÄ,·Í ÁÍÇØ Ç“;ëμç¾í Áç¼Óμç¾íÁÖ´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°í¼ÓμέÀÇ 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» òπú¾Ç''½Ã Texture'Á °; 'ÉÇ— ÃÖ°íÀÇ .¹Àì¾Æ;ìÆ®
Ç°ÁúÁ» Á;ÁÚÇ—'Ù.
ÃÖ'ëÈ°·®Á» òπú¾Ç''½ÃTexture'Á ±×·;ÇÍÇ°ÁúÁÇ ù»ÕªÀì ÀÖ±'Á Çìªª »ó½ÁµÈ »ç;ë
¼Óμμ,ì »êÃ'Ç—'Ù.
°áÇÕÇì°íÁÚ Ç''½Ã À§;ì °'½ÃÇ— çªÈ°À» ç¬°áÇ—'Ù. Àì°íÀº Áĩ ±'ÁØ·¹Àì¾Æ;ìÆ® Àì
'Ù.

Àì ÁñÁπÀ.î μññóÀìè´Á OpenGL-È®Àå GL-KTX-buffer-regionÀ» Àì;ëÇ”¼öÀÖ´Ù.
Àì. °·ÇíÇ.í½á È®ÀåμμζòÀ» ¾òÀ»¼ö ÀÖ¾í 3D-Modeling-»ç¿éÀ» ¾óÁí¼ö 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·^{-3a} 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» ÆŞÇØ ĭ¼¼àμÇ'Á ½Ä½°ÄÜ p, ð, ®ÀÇ ÆÖ'ëÄ©±'Á
ÄpÇ³Äĭ;ĭ; Ç'Á- μÇ¾¼ĭÄÖ'Á RAM°ú Á÷Áç°ü·ÄμĒ'Ù. ½Ä½°ÄÜ-·Äĭ ĭ, Ä, é ĭÄ»¼ö-ĭ ÄÖ'ë°;Ä;μμ
¾¾¾ÆÄø'Ù.
AGP-±×·;çĒÄ«μâĭ Çĭ'Á ½Ä½°ÄÜÄĭ½Ä Äĭ ¼ÄÆÄÄ°¾¼Æ¹« ĭæ°μμ¾¼ø'Ù.

1/21/2ñóÀìµǎÄÛµǎ—À» Àìèçĭ, é çøçĭ´Á ÄÄñóÄ¹/4·²; Û·ǎp, Óβðĭ, ÈxÄº º", ñ±³ÁxÄ»
1/4ÄÆÄÇ¹¹/4öÄÖ´Û.
ÄÄ·±³ÁxÄÛÆ®—À» Àìèçĭç© ³/4Æ;ôx¹/2±x·;çÈºú Àìx¹/2±´±; ç; ç-Ä´µç´Ä
±x·;çÈºáºú»çÄì; ǒ; ǒ; 1/4·ĭ´Û;· ç; 1/4ĭº; Ä; 1/4ö; 1 çÄÛ-¹/2ÄÄ²´Û ·Æ-Äì ±x·;çÈÄ³Ä;çÄ·ĭ±x··Ä;·ĭ
ÄÛ³/4÷ç¹ñ§ ±x;²Äç ĭÈ®ç— ÄÄ·-»óÄÄº; ð´ĭÆÛ; ç; 1/2Äµçµµ·ĭ ç¹·Ä, é(ç¹; 1 µé, é »çÄø) Àì
»ççxÄ» ç; 1/2Éçĭç©³/4ß ç—´Û.
ĭ;ĭ 3D-º; 1/4ÓµÈ º·ÄÓÄĭ ºæç; ĭ; ç²Û ³ 1« ³/4ĭµÓºº 1/2ÄµÉñ§º; ÀÖ´Û. ´ö¹ºº, çĭºÄ³ºº Èx ÄüÄ¹/4
Ä¹/4³ĭ; Gamma-º; Ä; 1/4ö; 1 µĭ, é Àì º·ÄÓµéÄì ¹·³/4ÆÄö±·ñ§¹®; ç; º·ÄÓ¹/4ºÄì ³ð³/4ÆÄóºº·µÈ´Û.

½½¶óÀìμãÄÜÆ®—,ı°;Áö°í¼ÂÇÎ½ÄÅ¾¼öÀÖ´Â ÄÄ·Ä¼³ÍÄ»¼±±¼Ç¾¼öÀÖ´Ù. »ı°, Ä·İÈ±
ÆÄ¶ö»öÄº μû·İμû·İ, ¾Æ´İ,é,δμç¼¼°;Áö Ä¼³ÍÄ» μ¿½Ä¿ı¼ÂÇÍÇ¾¼öμμÀÖ´Ù.

ÄÄ·Äz°èÀÇ Áíμμz-Ä°. Àì Äz°è'Â Ù·äp, Óβδí, ÈαÄ° °", ¶°;Ä;¼ö, | ¼ÄÆÄÇí'Äμz¾È
“ù½Ä°FA, í °Ç—'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±±¼ÇĬ,é Window-new start½Ã Àìì ã•ÁµÇ¾¼îÁø ÄÃ·°;Ä;¼ö°; ÀÚµ¿À,·î
ÄÇ°·½ÃµÉ´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 ÄÄ·¼ÄÆÄÄ» »çžëÀÚπ°Áπ¼ÄÆÄÄ,·Í ,p,ð,®½ÄÄ°'Ä ž²É°. ,p,ð,®μÉ ¼ÄÆÄÄ°
 ,ñ·İž·ži ±'Ä'μÉ'Ù.

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

°∅Àå¿i¼ ÇÁ·Í±×·Ç— Çĩµå¿p¾¼î¼ÂÆĒÀ·Î ,δµç ÄĀ·°;Āi¼ö¿i µ¹, °'Ù.

μί³ÀÇ Monitor-Timing-ÀÛ^{3/4}÷Çü^{1/4}»çÀì; ^{1/4} ^{1/4}±^{1/4}Ç”^{1/4}öÖ´À °; ´É^{1/4}´É General Timing Form
É^{1/4} GTF^{1/4} “æÇí^{1/4}μ^{1/4}â; ^{3/4}î; ^{1/4} »ç; ^{1/4}ë^{1/4}μ^{1/4}Ç´À ±´ÀØÀì´Ù. Àì°í^{1/4}À° ÇÇ— ±´ÀØ^{1/4}ÀÆ^{1/4}Àì±´μ^{1/4}Çí´Ù.
Discreet Monitor Timing É^{1/4} DMT^{1/4} ç; ^{1/4}Äü^{1/4}ÀÇ ±´ÀØÀì; ç °; ²û ^{3/4}î² Çí^{1/4}μ^{1/4}â; ^{3/4}î; ^{1/4} Å£ ^{3/4}Æ
^{1/4}öÖ´Ù. Çí^{1/4}μ^{1/4}â; ^{3/4}î; DMT°; ç; ä±, μÉ°æ; ^{1/4} À çÉ^{1/4}±À» ^{1/4}±^{1/4}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®Á'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°èBimap°; È®ÀâμÇ°í³ÈÄ "¹ÝμíÀì" μÇÁö¾¼ À,ε È°¼°ÈÇ—'ÙÀì Á¶ÁαÀÇ °-È'Â
Window,| new-start Ç—ÉÀ ±× Èζ°ú,| °¼¼¼öÀÖ'Ù.

ÀĭĒ¼±À° Äĵ°èÁĭμμ½Ä GDI-Çĭμâĵp¾ĭ-°ĭ¼Ó À» ²ô´Ä ĵªÈ°À» Ç—´Ù.
Àĭ ĵĒ¼±Àĭ È°¼°ÈμÇ¾ĭÄÖÀ»½Ä Çĭμâĵp¾ĭ, ĩñÄ—°ĭ°Çĭĭ ĩñμ•ĵÄμâĭóÀĭ°èĭĭ Çĭĵ©±Ý
½á¾ĭÄĭ, Elipse, °ĭ¼± μĭμĭÄ» Ç”ĭ§ Ä©μμĵĭ-ÄÚÄ¼³»ÄÇ ÄâÄĭ, ĩ»çĵëÇĭ°Ç—´Ù.
Àĭ ÄĭÄÄÇ °ĭÈ´Ä Window, ĭ new-start Ç—ÈÄ ±× Èĵ°ú, ĭ °¼¼öÄÖ´Ù.

Nvidia Quick Tweak-Icon» À©μμζìÀÇ Task·1ÄĬ; ĩ,ÄÄá'Ù.
Icon» »çžëÄÚ°; Ä•Äμç¾4îÄÖ'Ä ĩ,δμç Direct3D-,OpenGL-ÈπÄ° ÄÄ·¼ÄÆÄÄ» ÄÉ,®Ç—
Popup- ĩ,β'°; ĩ¼ °δ¹Ù·Ī »çžëÇ'¼öÄÖμμ·ĪÇ—'Ù. ÄĪ,β'°; ĪÄ ±·ÄØ¼ÄÆÄÄ» 'Ù½Ä
ÀçÄĪ½ÄÇØÄÖ'Ä žÉ¼δμμ Ç'²² Ç'ÄÇĪ°í ÄÖ°í ¶Ç conversation fieldÄÇ
μδ½°ÇÄ·¼4î; ĩ μé¾4î°; ĩ°ÇØAØ'Ù.

Àì°íÁ° À©μμζìÀÇ Task·¹Áĩζi »çζëμË Iconμέ¾Ëζi QuickTweak-ToolsÀÇ ζ¬Ã‘ÀÇ ¼±π¼Á»
°j‘ÉÇĩ°Çĩ‘Á°íÁì‘Ù
»çζëÇ” IconÁ° ðñ·í°jζîμ·ζi¼ ¼±π¼Ç—‘Ù±x‘ÙÀ½ IconÀ» Taskbar¾Ëζi¼ activÇĩ±‘ÀŞÇØ
"OK"¶Ç‘Á "»çζë"Ç·½Á¶öÁ» ‘©·‘Ù.

ÀìÉ¼±À, î È®ÀåµÈ çÀ´ð¶ð°ú ç¬°üµç¾îÀÖ´À CPUµå¶îóÀì°èÀÇ µå¶îóÀì°è°À¶îç²À» reactiv
½ÀÀ¾¾öÀÖ´Ù.
¶î, î CPU´À Æß°; î 3D-»ççèÀ» °À¶Çí°íÀÖ´Àµ• Àì°íµéÀ° NVidia-±×; ÇÈÇÁ·íÃ±½°, î °, ÆæÇí°À³²
3D-°·ÀÓÀÇ ¼°´ÉÀ», È±À° »ççèÀ» ³ðÀí´Ù. ÀìÉ¼ÇÀ° µå¶îóÀì°è³»ÀÇ Àì·Ç— Æß°; 3D-»ççè°À¶î, î
reactivÇ¾¾öÀÖ´Ù. Àì°íÀ° ¼°´ÉÀ» °ñ±³Ç»¶§ È±À° errorÀ» Æ£´Àµ• µµçòÀ» 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» .ÀµìÁp°í ±x ,®°í ½ÃÇàÇ— °-°æ»çÇxÀ» .P,đ,®½ÃÃ— conversationÀÇ
"Ãß°;¿ªÈ°"¶öÀÇ ½°ÀŞÃ; ,é¿; "OK"ÈxÀ° "»ç¿ë"À» ´.Á ÁÚµ¿Çí°´ ,µç´Ù.

Àl conversationÀ» ,ÁµìÁβµÇ ½ÃÇàÇ— °°æ»çÇ×À» ,p, ð, ©½ÃÃ°Áö´Á ¾¾ ´Á´Ù

ÀìÉ¼ÇÀ, í μάϩóÀìèÀÇ Direct-X 6-ζ³È°À» reactiv ½ÃÃ³¼öÀÖ´Ù.

ζ¹ÄüÀÇ Direct-X-ºñÁ⁻ζì, ÁÃç μå·-Áø °, ÀÓÄĩ°æζì Direct-X 6, í ¼³Ä;Çĩ°Ã³ª
μαϩóÀìèèζì Direct-X-º, Áϩ, í È°¼ºÈÇΒÀ»¶§ ÁκÈ®Çĩ°, μ¹³⁄⁴Æ°;Áö³⁄⁴ À»¼öμμ ÀÖ´Ù. ÀìÉ¼ÇÀ»
½ÃÇàÇººæζì μάϩóÀìèè·Í Çĩζ © ±Ý ¹Υμα½Ä Direct X 5-compatible, ðμ—·Í μ¹³⁄⁴Æ°;º, Çĩ¹Ç·Í
ζ¹ÄüÀÇ °³ΑΟμέμμ ÁκÈ®Çĩ°, μ¹³⁄⁴Æ°£´Ù.
ÀìÉ¼ÇÀº´Ù, °æζìζì´Á ½ÃμζμÇÁö³⁄⁴´Ù´øÁö μ¹³⁄⁴Æ°;Áö³⁄⁴´Á ζ³⁄⁴º·ÀÓÀ» Çĩºí½ÍÀ»¶§ È°¼ºÈ-
½ÃÃ²´Ù.

Àì°íÀ» ÅëÇĬ© IconÀ» Task·¹ÀĬĭ '·ÈÀ»¶§ ¾4î¶² ,¶Ĭî½²Å°·î ,p'°Ĭĭ Ĭ±ĥĬĭ °áÁπÇ—'Ù.

È®Àî½Å°í,| Ä—°Å³ª ²ø¼öÄÖ´Ù.
Äî½É¼ÇÄ° Direct 3D- ¶Ç´Ä OpenGL-configurationÀ» ·îµù½ÄÅ°·Á°Çİ³ª ,p´º;¼ È®Àî½Å°í,|
³»·ÄÄÖÄö¾ Ä»¶§ È°¼°ÈÇ—´Ù.

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

ÀÏ;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 ºáÁæÇº¾¼öÅÖ´Ù.

ÀÏ¿É¼ÇÀ» ÅëÇØ À©μμλ,| »ð·î½ºÅ,Æ®Ç”¶§,¶’Ù ¼±ÅÃÇ— ¿É¼ÇÀÇ È¿·ÂÀ» ÀûÀÀÇ”·ÃÁö
°áÅαÇ”¼öÀÖ’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´Á´õº¾¼ TV-SignalÃÇ¾ÆÏ;ÏÆ®Ç²ÆÙÁ (NTSC Èαº PAL), !ÁÓÁ´ÇØ¾Ç—´Ù.

Àì È»ìÇ•Å°Àì·î TV¿i μ•½°ÅéÀÇ ÀŞÄi,î ÁöÀûÇ—'Û.
Äü°í: TV±x,²Äì Àß,øμÉ °;Äi¼ö·î ÁÍÇØ Äî±x·-Áö°Å³² ¾ø¾îÄ³À»¶§ ¾à 10Ä μ¿¾É ±'Û,°'Û.
±xÉÄ±x,²Å° ÄÛμ¿ÄûÄ,î ±'°»AŞÄi·î μÇμ¹¾Æ°£'Û. ±x'ÛÄ½ »ç¿ÄÛ'Ä
»ö°;Äi¼ö,îÄÖÄ' ½ÄÅ¾öÄÖ'Û. μ•½°ÅìÄi ¿øÇ— ÀŞÄi¿i ÄÛ,®Ä'¾"Û,é 10Ä ³»¿i "¿ÄÄÉÄì" ¶Ç
'Ä "»ç¿ë"¶ö Ä» '·Ä ¼ÄÆÄÄ» ,p,ö,®Ç—'Û.

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

TV±x,²ÀÇ,í³/4İÀì³ª Ææ,¼⁰À» Á¶ÁαÇĭ'Â ħªÈ°

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

1/2°Ä©, °π³/4Ä³/4, | 1/4±ÄÄ ¶Ç´Ä TV¿; ³aÄ, ³a´Ä³/4Æ¿ôÇÁÆ®μÇ´Ä »ö»óμμ, | 1/4±ÄÄÇ”1/4öÄÖ´Ù.

