

{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^{-1/4}À» ÁñÁαÇ”ñ§ »çζëμÈ´Ù.
Anti-AliasingÀ° 3D-1°Ã^{1/4}»ÁíÀÇ ÄÚ³ ÿíÝμíÀìÇí°íÀÚÇ”ñ§ »çζëμÇ´Â 1æ1ýÀ ÿí Áí1/2ÃÀÇ 1/2°ÃÜ
´Ù°è ÿí °ÃÃí é1/4 Áí°Ã1/2ÃÃ²´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 é Àìζ³È°ÀÇ ÇÕ´çÇ— »çζëÀì μß1çÃ§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»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 »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·Í Ç«óμÉ ±x·;ÇÈÇ°ÁúÀ», ³òÀ°Bias·Í´Á »ç¿ëμ¼·®À» Áð°;½Ã¼öÀÖ´Ù.Àì¼ ¼ÍÁøμÇ
¾¼ÍÁÖ´Á´Ù¼,´Ù°è¹èè,¼ »ç¿ëÇ¾¼öμμ ÀÖ´Áμ·ÁÍ´Ù°è´Á ÀÖ°í±x·;ÇÈÇ°Áú¼ÍÁÍ ÁÖ´èÉ°·®±ÍÁö
·Í ¾¼·®¾¼ÍÁ®ÀÖ´Ù. #Àì°ÍÁ°±x·;ÇÈ processor·Í Á·ÁμμÉ ÁÖ´èÃ©±´±ÍÁö ½Á½°ÁÙ,¼,δ,¼,¼
»ç¿ë

Ç¾¼öÀÖμμ·Í ÇÍ´Á´É·ÁÀì´Ù(±x·;ÇÈ«μ¼;¼ μé¾¼ÍÁÖ´Á´¼,δ,¼,¼·¼Ü¼;¼).

ÁüÁ¶:Texture¼,¼,δ,¼,¼·¼ÇÇØ Àì¼¼ ¼¾¼àμÉ¾¼öÀÖ´Á´Á ÁÖ´èÇ ½Á½°ÁÙ,¼,δ,¼,¼·®·®À°

ÄÞÇÁÁ¼;¼ À´Á

μÉ RAM¼;¼ μû¶¼ó Á÷Àì¾¼öÀÖ´Ù. ½Á½°ÁÙ¼;¼ RAMÀì¼¼¾¼ö·Í Á·ÁμμÇ´Á´¼èè°;¼¾¼Æ
Áø´Ù. ±x·¾¼ Àì settingÀ° AGP-±x·;ÇÈ«μ¼½Á½°ÁÙÁì½Á¾¼Æ¹¼¼ »ç¿ë°μμ¾¼ø´Ù.

NVidia-±x·;ÇÈ processor'Â Mipmaps,| ÀÚμ;ÀÚÀ,·í οί,|¼öÀÖ'Ù. Àì°ÍÀº Bus,| °ÅÆ
TexturÀìμ;ÀÇÈ;À²À» ³ôÀì°í μ;½Ã; »ç;ë·@μμ Áö°;½Ã²'Ù.
±x·-³â ¶¶¶·Í MipmapsÀÇ ÀÚμ;Á¶'pÀ» È°¼ºÈÇĭ;© Àì;èÇ''·Á°í Ç''½Ã »ç;ë¹ýÀì °'' È@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» °;´ÉÇĭ° Çĭ´Â ¼±±¼¼À,ĭĭ »çĭëμÉ´Ù.

Àì ĭªÈ°À» È°¼ºÈ ½Ã³¼½Ã ¾à°£ÀÇ ±×·ĭÇÈÇ°ÁúÀÇ ¼Õ»óÀĭÀÖ±´´Â ÇĭÁö, »çĭëÈ°·®À»
³ðĭ©ÁÙ
¼öÀÖ´Ù. ±×·³ª Àì ¼Õ»óÀº Á« °ñ, ĭĭ Áĭ°øÄĭ; ¾ À, ĭÇ·ĭ Àì¼±±¼¼À» ÀëÇĭĭ© ¾ò´Á Ãß°ĭ´É·Á
À» ĭĭ¼³ð°í ÀìĭëÇ»¼öÀÖ´Ù.

Àì¼±¼À» Àì;ëÇĪ, é Open GL-»ç;ë½Ã ÆäÀìÄö, Ĩ Ç®ÇíÄÄ, ²ËÂù±×, ²Ä, Ĩ ¹Ù²Û¼öÄÖ´Ù.
ÀìÄ;Ä° Äß°;ÄùÄĪ´É·ÄÇ´»óÄ» ÄÇ¹Ĩ—´Ù. Àì ¼±¼ÀÇ °ñË°¼°½Ã OpenGLÄ° ÇĪ³ªÄÇ Bit-Block-
Transfer, Ĩ µPÄ ç;¼ ¾ÖÄ buffer.Ī ÄüË¹½ÄÄ³¶§ »ç;ëÇ—´Ù.

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

Àì°íÁì deactivµÇ¾îÄÖÀ, é ð‘íÁíÇ refresh-°ñÀ²°, ‘Ù ³òÀ° frame-°ñÀ²Áì °; ‘ÉÇí³ª ½Ã°
çÀÙ¹° Á¼³ª ±Ö;Áì ³ªÄ, ³-¼öÄÖ‘Ù. ÀìÇö»óÁ° ±×·;ÇÈÇ°ÁúÀ» ÁúÇí½ÁÁ²‘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,đ,®Ç—'Ù.(conversationÀÇ
"Åß°; Direct3D-Option" ¼ÅÆÅµµ Æ÷Ç'µÉ'Ù). ±×ÉÅ ı,đ,®µÉ ¼ÅÆÅ° ıñ·İ·ı;ı »ðÀ'µÉ'Ù.
¾İ'À Ç— Direct3D-°:ÁÓÁ» °;ÅåÁÁ° settingÅ,İ π°ÁπÇ— 'ÚÁ½ Àİ¼ÅÆÅ» »ç;ëÀÚπ°ÁπµÉ
TweakÅ,İ ı,đ,® ÇØµ—¼ö ÅÖ°ı Àİ,°Çİ© ±×°:ÁÓÁ» ½ÅÅÚÇİ±'Äü Direct3D,ı Åç»ı,®
configuration ½ÅÅ¾¼öµµ ÅÖ°ı ¶Ç °ç optionÅ» ¼ö½Å·İ »ð·İ Å¶ÁπÇ»¼öÅÖ'Ù.

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

¾ı´À Ç— OpenGL-ÀıëÄ» À\$π¾ °ı;ÄåÁÄÄ° settingÀ» Ä·ÁπÇ— ´ÙÄ½ Àı settingÀ»
»çzëÀÚπ°ÁπμÈ Tweak·ı ,p,đ,®ı °ı´ÉÇıç Àı°ıÄ° ÇÁ·ı±×··Ä» ½ÄÄÜÇı±·Äü
OpenGLÄ» Äç»ı,® configurationÇ”¼öÄÖ” Çı°ı °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°;Ä;¼ö·Î μ¹, ® ‘Â çªÈ°ç;ı »ççë μÈ‘Ù

Ãß°;ÀûÀ,·î »çζëÀÚα°ÁαμÉDirect3D-settingÀ» À§Ç— conversationÀÇ μð½°ÇÁ·¹Àì.

Àì°íÁ° Çĩμå; 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. ï°³ÀÇ ¼"ÇÁÄí; p^{3/4}í°í¼ÓμέÁ° Texel-definitionÀì Èα½Ä 'Ú. • øí°-¿;¼ ï"èòμÉ±îÇí°í
±'èÇí±'μμ Ç—'Ú. Àì ¿ªÉ°ÀÇ»ç¿ë½Ä Texel-definitionÀì »ø.í ÁαÀÇ³»·ÁÄö,é ±×;ÇÈÇ°ÁúÁ°
Èí¾Ä ¾¾¾¾ÆÁØ'Ú. ½½¶íóÀìμåcontrol, ï »ç¿èÇí¿ © Texel-¿øÄμÀ» ¿pÁ ÆíÁ±,¼@Àì¾¾¾¾ TexelÀÇ
Áβ°£»çÀì Áβ ¾¾Æ¹«° ÷¿;¾¾ μ—¼öÄÖ'Ú.

Àì°íÁ° CPU;¼ Àìì ÁØñμÈ FramesÀÇ ¼ö·®À» °¼¼” Çí·Áμ• »ç;ë μÈ´Ù. Áí ±×·;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 Áíα½ÁöÄ¼(input lag) ;í ´ö Å«;μç·Ä» ¾çÁ;´Á ¶§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 °'½Ç— çªÈ°À» ç¬°áÇ—'Ù. Àì°íÀ° Áĩ ±'ÁØ·¹Àì¾Æ;ìÆ® Àì
'Ù.

Àì ÁñÁ±À.î μåñóÀìè´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, đ, ®ÀÇ ÆÖ'ëÆøÀ» Æ•ÁπÇĭ'Á °; 'ÉÀì ÀÖ'Ù.
Àĭ °;Ä;¼ö°; Ç'»óμÇ¹Ç·ĭ ÆĭÇĭ© Ææ°-Ç— p, đ, ® ĭ ¼»À-Çĭ°íÀÖ'Á PCI-½Ä½°ÆèÄĭ°æĭ
ĭ°³ÀÇ OpenGL-Äĭĭë °;ĭĭμ•ĭ; 'Á »ó'çÇ— 'É·ü»ó½ÄÄĭ ÀÖ'Ù.
Äü°í:OpenGL-Texture p, đ, ®Ä» ÄŞÇØ ĭ¼¼àμÇ'Á ½Ä½°ÄÜ p, đ, ®ÀÇ ÆÖ'ëÄ©±'Á
ÄpÇ³Äĭ; Ç'Á- μÇ¾¼ÄĭÀÖ'Á RAM°ú Á÷Áç°ü·ÄμÉ'Ù. ½Ä½°ÄÜ-·Äĭ ĭ, Ä, é ĭÄ»¼ö·ĭ ÄÖ'ë°;Ä;μμ
¾¾¾ÆÄø'Ù.
AGP-±x·;ÇÈÄ«μâ·ĭ Çĭ'Á ½Ä½°ÄÜÄĭ½Ä Äĭ ¼ÄÆÄÄ°¾¼Æ¹« ĭæ°μμ¾¼ø'Ù.

½½¶óÀìμãÄÜÆ®—,ı°;Áö°í¼ÂÇÎ½ÄÅ³¼öÀÖ´Â ÄÄ·Ä¹¼³ÍÄ»¼±±¼Ç»¼öÀÖ´Ù. »ı°, Ä·İÈ±
ÆÄ¶ö»öÄº μû·İμû·İ, ¾Æ´İ,é ,đμç¼¼¼°;Áö Ä¹¼³ÍÄ» μ¿½Ä¿ı¼ÂÇÍÇ»¼öμμÀÖ´Ù.

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

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±±¼ÇĬ,é Window-new start½Ã Àìì ã•Áµç¾¼îÁø ÄÃ·°;Ä;¼ö°; ÀÚµ¿À,·î
Äç°·½ÃµĒ'Ù.
Äü°í: Äpç³Äí°; 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,ρ,δ,®½ÄÄ°'Ä ž²É°. ,ρ,δ,®μÉ ¼ÄÆÄÄº
ñ·İž·ži ±'Ä'μÉ'Ù.

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

°∅Àå¿¼ ÇÁ·Í±×·Ç— Çĩµå¿p¾¼¼ÅÆÄÀ·Î ¿µç ÄÄ·°¿¼ö¿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; ì Àì 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 Á½ÄμÇ¾¼ú°Å³² ¶Ç'Ä ¾¼í'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;ĵ¼ °ð¹Ù·Ī »çžëÇ'¼öÄÖμμ·ĪÇ—'Ù. ÄĪ,Ĵ'º;ĵ'Ä ±·ÄØ¼ÄÆÄÄ» 'Ù½Ä
ÀçÄĵ½ÄÇØÄÖ'Ä žÉ¼δμμ Ç'²² Ç'ÄÇĪ°í ÄÖ°í ¶Ç conversation fieldÄÇ
μð½ºÇÄ·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±×'ÙÁ½ IconÁ» Taskbar¾Ëζι¼ activÇĩ±'ÀŞÇØ
"OK"¶Ç'Á "»çζë"Ç·½Á¶öÁ» '©·'Ù.

ÀìÉ¼±À, î È®ÀåµÈ çÀ´ð¶ð°ú ç¬°üµç¼îÀÖ´À CPUµå¶óÀì°èÀÇ µå¶óÀì°è°_Á¶ç²À» reactiv
½ÄÄ¾¼öÄÖ´Ù.
¿, î CPU´À Æß°; î 3D-»ççèÀ» °_Á¶çí°íÀÖ´Àµ• Àì°íµéÀ° NVidia-±×; ÇÈÇÁ·íÃ±½°, î °_Ææçí°Á³²
3D-°·ÀÓÀÇ ¼°´ÉÀ», È±À° »ççèÀ» ³ðÁí´Ù. ÀìÉ¼ÇÀ° µå¶óÀì°è³»ÀÇ Àì·Ç— Æß°; 3D-»ççè°_Á¶ç, î
reactivç¾¼öÄÖ´Ù. Àì°íÀ° ¼°´ÉÀ» °ñ±³ç»¶§ È±À° errorÀ» Ä£´Àµ• µµçòÀ» ÅØ´Ù.

ÀìÉ¼ÇÀ, í VBlank- 'ë±'intervall, í reactiv ½Ã³¼öÄÖ'Ù.
ÀìíÁº "VSYNCÀÇReactiv"¶óí ¾É·ÁÁ@ÄÖ'Á°ÍÀ, í Ç—±x, ²À» Áí½Ã, ð'íÁí·í µð½ºÇÁ·¹ÀìÇí·Ç·í
ð'íÁí; í³íÁÀÇ ¼öÁ÷¼øÈ⁻ú Ç²²µÇ'Á µ;±'Á¶ÁÚÀ» ±'Ù, ± Ç ;äº; ¾øµµ·ÍÇ—'Ù.
Àì, °Çí·Ç·í refresch-À²º, 'Ù ³ðÁº, ð'íÁíÀÇ Frame-À²Áì °; 'ÉÇí'Ù. ±x·³³À Àì'úÁµ;¼ ½Ãº
ç¹°Ã¼ ¶Ç'Á Æ'Áì ¹β»ýÇí; © ±x, ²ÇºÁúÁì Çí¶ðµÉ¼öº;ÄÖ'Ù.

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

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

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

ζ¹ÄüÀÇ Direct-X-ºñÁ⁻ζì, ÁÃç μά·-Áø °, ÀÓÀĩ°æζì Direct-X 6, í ¼³Ä;Çĩ°Ã³ª
μάϩóÀìèèζì Direct-X-º, Áϩ, í È°¼ºÈÇΒÀ»¶§ ÁκÈ®Çĩ°, μ¹³⁄⁴Æ°;Áö³⁄⁴ À»¼öμμ ÀÖ´Ù. ÀìÉ¼ÇÀ»
½ÃÇàÇººæζì μάϩóÀìèè·Í Çĩζ © ±Ý ¹Υμά½Ä Direct X 5-compatible, ðμ—·Í μ¹³⁄⁴Æ°;º, Çĩ¹Ç·Í
ζ¹ÄüÀÇ °³ÀÓμέμμ 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.

ÀìíÀ» ÅëĬĭ© IconÀ» Task·¹Àĭĭ Ą·ÈÀ»¶§ ¾4¶² ,¶ĭĭ½²Å°·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·½ÃµÇ¾¼Ï ³²Å, ³¾¼Äö, Ì °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 ±×,²Å» º,ÀìºÇººíÁíÁö,í ºáÁæÇº¾¼öÅÖ´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®Ç²ÆÛÁ (NTSC Èαº PAL), !ÁÓÁ´ÇØ¾Ç—´Ù.

TV, | »çzëÇ”°æzì Çö»óÉ²À» ÇØÃ¼¼½Ã°±‘ÀŞÇØ µ•½ºÀìÀ» ±‘º»ÀŞÄj·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;¼, ¼ÅÆÃÇ—'Ù.
DVD-Ç, ²ÃÇ ÇÁ·¹Ä¹é½Ä Flicke-Ç Åí, Çĩµå;þ¾â·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.

