

{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}» 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°;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-±×·;çÈprocessor·î °,Á¶µÈ Auto-Mipmapping¹æ¹ýÀ» ¼±ÅÃÇ”¼öÀÖ´Ù.

»ç¿ëÀÚ´Á ÀìÁß¼±Àì³ª »ìÁß¼± Mipmapping¹æ¹ý»çÀìÀ» ¼±ÅÃÇ”¼öÀÖ´Áµ· ÀìÁß¼±¹æ¹ýÀ°
³óÀ°

»ç¿ëÈ°·®À» ÅŞÇØ, »ìÁß¼±¹æ¹ýÀ° °í°;ÀùÁì ±×·;çÈÇ°ÁúÀ» ÅŞÇØÀÖ´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
¾¼íÀÖ´Á´Ù¼,´Ù°è¹èè,¼ »ç¿ëÇ¾¼öμμ ÀÖ´Áμ·Áì´Ù°è´Á ÀÖ°í±x·;ÇÈÇ°Áú¼íÁí ÀÖ´èÉ°·®±íÁö
·Í ¾¼·©¾¼íÁ®ÀÖ´Ù. #Àì°íÁ°±x·;ÇÈ processor·Í Á·ÁμÉ ÀÖ´èÀ©±´±íÁö ½Á½°ÁÙ,¾,ð,®,¼
»ç¿ë

Ç¾¼öÀÖμμ·Í Çí´Á´É·ÁÀì´Ù(±x·;ÇÈ«μ¼;¼ μé¾¼íÀÖ´Á´¾,ð,®,¼Û¼;¼).

ÁüÁ¶:Texture,¾,ð,®,¼ÀÇÇØ Àì¼¼ ¾¼¼àμÉ¾¼öÀÖ´Á´Á ÀÖ´èÀÇ ½Á½°ÁÙ,¾,ð,®,¼·®·À°
ÄÞÇÁÁ¼;¼ À´Á

μÉ RAM¼;¼ μû¶¼ó Á÷Àì¾¼öÀÖ´Ù. ½Á½°ÁÙ¼;¼ RAMÀì¼¼¼¼ö·Í Á·ÁμÇ´Á´¹èè°;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» ³òÀì°í μ;½Ã; »ç;ë·@μμ Áö°;½Ã²'Ù.
±x·-³² ¶¶¶·Í MipmapsÀÇ ÀÚμ;Á¶'pÀ» 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» °;´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 ÆäÀìÖ, Ĩ Ç®ÇíÃÄ, ²ËÂù±×, ²À, Ĩ ¹Ù²Û¼öÀÖ´Ù.
ÀìÁ;À° Ãß°;ÀùÁĪ´É·ÃÇ´»óÀ» ÀÇ¹Ĩ—´Ù. Àì ¼±¼ÀÇ °ñË°¼°½Ã OpenGLÀ° ÇĪ³ªÃÇ Bit-Block-
Transfer, Ĩ μPÀ Ĩ;¼ ¾ÖÄ buffer.Ī ÄüË¹½Ã³¶§ »ç;ëÇ—´Ù.

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°
çÀù¹°Ä½³ª ±Ö¿Áì ³ªÄ, ³-½öÄÖ‘Ù. ÀìÇö»óÄ° ±×·;ÇÈÇ°ÁúÀ» ÁúÇí½ÄÄ²‘Ù. Àì optionÀ»
È°¼°ÉÇí, é ìå¶óÀì°è·í Çí¿©±Ý VBlank,! ±‘‘Ù,®µµ·í Ç”¼öÄÖ‘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;ëÀÚæ°ÁæÀî"Tweak".î ,p,đ,®Ç—'Ù.(conversationÀÇ
"Åß°; Direct3D-Option" ¼ÅÆÅµµ Æ÷Ç'µÉ'Ù). ±xÉÅ ,p,đ,®µÉ ¼ÅÆÅ° ,ñ·î;ç; »ðÅ'µÉ'Ù.
¾î'À Ç— Direct3D-°:ÁÓÁ» °;ÅåÁÁ° settingÅ,î æ°ÁæÇ— 'ÚÅ½ À¼ÅÆÅ» »ç;ëÀÚæ°ÁæµÉ
TweakÅ,î ,p,đ,® ÇØµ—¼ö ÅÖ°í Àî,°Çí;© ±x°:ÁÓÁ» ½ÅÅÚÇí±'Äü Direct3D,ı Åç»ı,®
configuration ½ÅÅ¾¼öµµ ÅÖ°í ¶Ç °ç optionÅ» ¼ö½Å·í »ð·í Å¶ÁæÇ"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;ÄåÁÁÄ° 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° 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. ï°³ÀÇ ¼"ÇÁÄí; p^{3/4}í°í¼ÓμέÁ° Texel-definitionÀì Èα½Ä 'Ú. • øí°-¿;¼ ï"èòμÉ±íÇí°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 ¾¾¾¾¹«° ÷¿;¾¾ μ—¼öÄÖ'Ú.

Àì°íÁ° CPU;¼ Àìì ÁØñμÈ 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;ì´Á Á¶Áí½°Æ½, °´ÁÓÆ-μå
ÈαÁ° ÁÚÆÇ °°Á° ¼”À§ Input°í¼ÓÁ, ·í ÁíÇØ Ç“;ëμç¾í Áç¼Óμç¾íÁÖ´Á FramesÀÇ ¾δÁ°
¼ö·®Àì Áíα½ÁöÄ¼(input lag) ;ì ´ö Å«;μç·Á» ¾çÁ;´Á ¶§μμ ÁÖ´Ù.

Àì·Ç— °;Ä;¼ö´Á °´ÁÓ μμÁβ ÄβÇÁÁí;ì ;¬°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°íÀº 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.î½á È®ÀåμμζòÀ» ¾òÀ»¼ö ÀÖ¾î 3D-Modeling-»ç¿éÀ» ¾òÁí¼ö ÀÖ´Ù.

È®ÀåµÈ GL-KTX-buffer-regionÀ È°¼°È µÇ¾¼îÄÖ´Ù,é Àì ¼±¼¼À» ÄëÇĭç©
local°ñµ•¿À,þ,ð,®»ç¿ëÄì °;´ÉÇØÁø´Ù. ±x·^{-3a} local°ñµ•¿À,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 °; 'ÉÀİ ÀÖ'Ù.
Àĭ °;Ä;¼ö°; Ç'»óμÇ¹Ç·ĭ ÆĭÇĭ;© Ææ°-Ç— p, đ, ® 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, đ, ®À» ÄŞÇØ ĭ¼¼àμÇ'Á ½Ä½°ÄÜ p, đ, ®ÀÇ ÆÖ'ëÄ©±'Á
ÄpÇ³Äĭ;ĭ Ç'Á- μÇ¾¼ĭÄÖ'Á RAM°ú Á÷Áç°ü·ÄμÉ'Ù. ½Ä½°ÄÜ-·Äĭ ĭ, ĭ, é ĭ, ĭ»¼ö-ĭ ÄÖ'ë°;Ä;μμ
¾¾¾ÆÄø'Ù.
AGP-±x·;çÈÄ«μâĭ Çĭ'Á ½Ä½°ÄÜÄĭ½Ä Äĭ ¼ÄÆÄÄ°¾¼Æ¹« ĭæ°μμ¾¼ø'Ù.

½½¶óÀìμãÄÜμã—À» ÀìžëÇĪ, é žøÇĪ'Á ÄÄ¶óÄ½¼²ž; Û•äþ, ÓβðĪ, ÈπÄº °, ¶±³ÁπÄ»
¼ÄÆÄÇ»¼öÄÖ'Û.
ÄÄ·±³ÁπÄÜÆ®—À» ÀìžëÇĪž© ¾Æžðπ½±×;ÇÈ°ú Àìπ½±'±ž; ž-Ä'μÇ'Ä
±×;ÇÈ°á°ú»çÀì, ð, °í¼·Ī'Û, · í¾Ī°;Ä;¼ö, ðÄÛ-½ÄÄ²'Û .Æ-ÄĪ ±×;ÇÈÄ³Ä;ÇÁ·í±×•Ä, Ī
ÄÜ¾÷Ç»¶š ±×,²ÄÇ, íÈ®Ç— ÄÄ·»óÄÄ°; ð'ĪÆÛž; °½ÄμÇμμ·Ī Ç»Ä, é(ž¹, ì μé, é »çÁø) Àì
»çÇ×A» ž½ÉÇĪž©¾ß Ç—'Û.
ĪĪ 3D-;¼ÓμÈ °ÄÓÄĪ °æžì °;²Û ³ 1« ¾ĪμÓ° °½ÄμÉ¶š; ÄÖ'Û. 'ö 1°°, ÇĪ°Ä³æ Èπ ÄüÄ¼
Ä¼³Īž; Gamma-°;Ä;¼ö, ì μĪ, é Àì °ÄÓμéÄĪ 1¾ÆÄö±'¶š¹®ž; °ÄÓ¼ÄÀ ð¾ÆÄö°μÈ'Û.

½½¶óÀìμãÄÜÆ®—,ı°;Áö°í¼ÂÇÎ½Ã³¼öÀÖ´Â ÄÄ·Ä¹¼³ÍÀ»¼±±¼Ç»¼öÀÖ´Ù. »ı°, Ä·İÈ±
ÆÄ¶ö»öÄº μû·İμû·İ, ¾Æ´İ,é,δμç¼¼°;Áö Ä¹¼³ÍÀ» μ¿½Ä¿ı¼ÂÇÍÇ»¼öμμÀÖ´Ù.

ÄÄ·-Äz°èÀÇ Á|μμz-Ä°. Àì Äz°è'Â Ù•äp, Óβδí, ÈαÄ° °", ¶°;Ä;¼ö, | ¼ÄÆÄÇí'Äμz¾É
“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 ÄÃ·¼ÄÆÄÄ» »çžëÀÚπºÁπ¼ÄÆÄÄ,·Í,ρ,δ,®½ÄÄ°'Ä ž²É°. ,ρ,δ,®μÉ ¼ÄÆÄÄº
ñ·İž·ži ±'Ä'μÉ'Ù.

À|Á| ±Ý¹æ ½ÃÇàÇ— »ç¿ëÀÚæÁæ¼ÂÆÃ, Þ, ð, ®, | »èÁ|Ç—'Ù.

°Àå¿¼ ÇÁ·Í±×·Ç— Çĩµå¿¼¼¼ÅÆÄÄ·Î ¿µç ÄÄ·°¿¼ö¿¼ 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 À ç; ^{1/4}É^{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´Â 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·Ĭ »çžëÇ'¼öÄÖμμ·ĬÇ—'Ù. ÄĬ,Ĵ'º;¼'Ä ±·ÄØ¼ÄÆÄÄ» 'Ù½Ä
ÀçÄ;½ÄÇØÄÖ'Ä žÉ¼δμμ Ç'²² Ç'Ä ÇĬí' ÄÖ'í ¶Ç conversation fieldÄÇ
μδ½ºÇÄ·¼4î; μé¾4î°;°ÇØÄØ'Ù.

Àì°íÁ° À©μμζìÀÇ Task·¹Áĩζi »çζëμË Iconμέ¾Ëζi QuickTweak-ToolsÀÇ ζ¬Ã‘ÀÇ ¼±π¼Á»
°j‘ÉÇĩ°Çĩ‘Á°íÁi‘Ù
»çζëÇ” IconÁ° ðñ·í°jζîμ·ζi¼ ¼±π¼Ç—‘Ù±x‘ÙÁ½ IconÀ» Taskbar¾Ëζi¼ activÇĩ±‘ÀŞÇØ
"OK"¶Ç‘Á "»çζë"Ç·½Á¶öÁ» ‘©·‘Ù.

ÀìÉ¼±À, î È®ÀåµÈ çÀ´ðñð°ú ç¬°üµç¼îÀÖ´À CPUµåñóÀì°èÀç µåñóÀì°è°_Áñç²À» reactiv
½ÄÄ¾¼öÄÖ´Ù.
ñ, î CPU´À Æß°; î 3D-»ççèÀ» °_Áñçí°íÀÖ´Àµ• Àì°íµéÀ° NVidia-±×; çÈçÁ·íÃ±½°, î °_Ææçí°Á³²
3D-°·ÀÓÀç ¼°´ÉÀ», È±À° »ççèÀ» ³ðÁí´Ù. ÀìÉ¼çÀ° µåñóÀì°è³»Àç Àì·ç— Æß°; 3D-»ççè°_Áñç, î
reactivç¾¼öÄÖ´Ù. Àì°íÀ° ¼°´ÉÀ» °ñ±³ç»ñ§ È±À° errorÀ» Ä£´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» . 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» ,ÀµìÁµÇ ½ÃÇàÇ— °°æ»çÇ×À» ,p, ð, ©½ÃÃ°Áö´Â ¾ ´Â´Ù

ÀìÉ¼ÇÀ, í μάϩóÀìèÀÇ Direct-X 6-ζ³È°À» reactiv ½ÃÄ³¼öÀÖ´Ù.

ζ¹ÄüÀÇ Direct-X-ºñÁ⁻ζì, ÄÃç μå·-Áø °, ÀÓÄĩ°æζì Direct-X 6, í ¼³Ä;Çĩ°Ä³ª
μαϩóÀìèèζì Direct-X-º, Áϩ, í È°¼ºÈÇΒÀ»ϩ§ ÁκÈ®Çĩ° μ¹³⁄⁴Æ°;Áö³⁄⁴ À»¼⁄öμμ ÀÖ´Ù. ÀìÉ¼ÇÀ»
½ÄÇàÇººæζì μαϩóÀìèè·Í Çĩζ © ±Ý ¹Υμα¹⁄²Ä Direct X 5-compatible, ðμ—·Í μ¹³⁄⁴Æ°;º, Çĩ¹Ç·Í
ζ¹ÄüÀÇ °³ΑΟμέμμ ÁκÈ®Çĩ° μ¹³⁄⁴Æ°£´Ù.
ÀìÉ¼ÇÀº´Ù, °æζìζì´Á ½ÃμζμÇÄö³⁄⁴´Ù´øÁö μ¹³⁄⁴Æ°;Áö³⁄⁴´Á ζ³⁄⁴º·ÀÓÀ» Çĩ°í½ÍÀ»ϩ§ È°¼ºÈ-
½ÄÄ²´Ù.

Àì°íÀ» ÅëÇĬ© IconÀ» Task·¹ÀĬĭ '·ÈÀ»¶§ ¾4ĭ¶² ,¶Ĭĭ½²Å°·ĭ ,P'°Ĭĭ Ĭ±ĭĬĭ °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, ï °áÁµÇ²¼öÄÖ´Ù.

ÀÏ;É¼ÇÀ» ÅëÇØ ÆÖ´ë·®Àì º,Á¶µÈ ·¹ºíº,´Ù ÀûÀº¾¼ç À,·í ÀÛ¾¼÷Çººæì Æè,é½ºÅ©,ºÀÇ ¾¼â
´À ºíº-¿ì ±x,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'Āí¿i μ•½°ÅéÀÇ ÀšĀi,| 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.

Àì È»ìÇ•Å°Àì·î TV¿; μ•½°ÅéÀÇ ÀŞÄ;¡ ÁöÀûÇ—'Û.
Äü°í: TV±×,²Àì Àß,øμÉ °;Ä;¼ö·î ÁÍÇØ Äî±×·-Áö°Å³² ¾ø¾îÁ³À»¶§ ¾à 10Ä μ¿¾É ±'Û,°'Û.
±×ÉÄ±×,²Å° ÄÛμ¿ÄûÄ,î ±'°»ÀŞÄ;î μÇμ¹¾Æ°£'Û. ±×'ÛÄ½ »ç¿ÄÛ'Ä
»ö°;Ä;¼ö,¡ÄÖÄ' ½ÄÅ¾öÄÖ'Û. μ•½°ÅìÄì ¿øÇ— ÀŞÄ;¿; ÄÛ,®Ä'¾"Û,é 10Ä³»¿; "¿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,í³/4Äi³ª Ææ,¼⁹À» Á¶ÁαÇí'Â ζªÈ°

ÀìíÀ» ÅëÇØ TV-Signal, ÀŞÇØ »ç;ëµÉ flickerÇ Åí;Ä; ¼ÅÆÃÇ—'Ù.
DVD-Ç, ²ÃÇ ÇÁ·¹Ä¹é½Ä Flicke-Ç Åí; Çĩµå;þ¾î·¹ÄÚµå;¼ çĪÄüË÷²ð'Â°íÀìÁÁ'Ù.

1/2°Å©, °π³/4Ã³/4, | 1/4±ÃÃ ¶Ç´Â TV¿; ³ªÃ, ³ª´Â³/4Æ¿ôÇÁÆ®μÇ´Â »ö»óμμ, | 1/4±ÃÃÇ”1/4öÀÖ´Ù.

