

Àì ħÉ¼ÇÀ° Æ÷±× Å×Àì°í ħi¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑ°Å³² ²ø ¶§ »çħëÇÕ´í´Ù.

Direct3D ±ÔÁπħi μú¶ó D3D Çĩμâħp³⁴î °i¼ÓÀì °i´ÉÇÑ μð½²ÇÄ·¹Àì ³⁴î´ðÁí´Â vertex fog ¶Ç´Â table fog, | »çħëÇÕ ¼ö ÄÖ³⁴î³⁴B ÇÕ´í´Ù. Äĩ°ĩ °ÔÀÓÀ° D3D Çĩμâħp³⁴î ¼°´ÉÀ» ÀÚ¼¼¼È÷ È®ÄÍÇíÁö ³⁴È°í Å×Àì°í Æ÷±× ÁöħøÀ» ħä±, ÇÕ´í´Ù. Àì ħÉ¼ÇÀ» »çħëÇĩ, é °ÔÀÓÀ» Çø´ç NVidia ±×·iÇÈ ÇÁ·¹¼¼¼¼ħi¼¼ ¹Ù, £°Ô ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´í´Ù.

Àì ĸÉ¼ÇÀ» »ççëçĭ,é μâ¶óÀì¹öÀÇ ÄÖ½Å DirectX ±â´ÉÀ» °ñÈ°¼ºÈÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.

DirectX ÄÊ±â ¹öÄüçëÄ,ĭ Á;ÀÛμÈ Àĭŕĭ °ÔÀÓÀº DirectX ¹öÄü 6 ¶Ç´Á 7Àì ¼³Ä;μÇ¾¼ĭ μâ¶óÀì¹öçĭ¼

ÁöçøμÇ´Á °æçĭçĭ´Á ¹Ù,£°Ô ½ÇÇàμÇÁö ¾ÉÄ» ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. Àì ĸÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ,é
μâ¶óÀì¹ö°; DirectX 5 ÈÈÈ´,ðμâçĭ¼ ÄÛμçÇĭ±â ¶S¹®çĭ ÀìÄü ¹öÄüÀÇ °ÔÀÓÀ» ¹Ù,£°Ô ½ÇÇàÇÒ ¼ö
ÀÖ½À´ĭ´Ù.

¹Ù,£°Ô ½ÄÄÛ ¶Ç´Á ½ÇÇàμÇÁö ¾É´Á ÀìÄü ¹öÄüÀÇ °ÔÀÓÀ» ½ÇÇàÇĭ·Á,é Àì ĸÉ¼ÇÀ» »ççëçĭ½É½Ä½Ä.

Çĭμâζp³⁄₄î°; Z⁻¹öÆÛ ±íÀì,; ÀÀζëÇÁ·Î±×·¥ζ; ÇÊäçÑ ±íÀì·Î ÀÚμζ Á¶ÀγÇÕ´Í'Û.

Æ⁻Áπ Z⁻¹öÆÛ ±íÀì,; »çζëÇØ³⁄₄Β Çĭ´Á ÀÛ³⁄₄÷Àì ³⁄₄Æ´Ñ °æζì Àì ζÉ¹⁄₄ÇÀº Àĭ¹ÝÀúÀ,·Î Èº¹⁄₄ºÈÇØ μĭ´Á °ÍÀĭ
ÁÁ¹⁄₂Á´Í'Û. Àì ζÉ¹⁄₄ÇÀ» °ñÈº¹⁄₄ºÈÇØ °æζì, Z⁻¹öÆÛ ±íÀì°; ÇöÀç Çĭμâζp³⁄₄îζ; ¹⁄₄³ÁπμÈ ±íÀìζĭ ÁĭĀ;ÇĭÁö ³⁄₄Ê
´Á ÀÀζëÇÁ·Î±×·¥Àº ¹⁄₂ÇÇàμÇÁö ³⁄₄Ê¹⁄₂Á´Í'Û.

±íÀì ¹öÆÛ,μζι 'ëÃ¼ Å×Å© 'ÐÀ» È°¼ºÈÇÕ 'Í'Û.

Çĭμâζp¾4í' Â 16ºñÆ® ÀÀζëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μζι 'Û,¥ ,ÅÄ«'ÍÁðÀ» »çζëÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Û. Àì ¼³ÁαÀ» È°¼ºÈÇĬ,é °íÈÁúÀÇ 3D Àì¼Áö ·É'ð,μÀ» ,,μέ ¼ö ÀÖ½À'Í'Û.

Direct3D;i NVidia ·î°í,¡ Ç¥½ÃÇÕ´í'Û.

Àì ¼³ÁαÀ» È°¼⁹ÈÇĭ,é Direct3D ÀÀèÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàμÇ´Â μè¾È È,é Çĭ'Û ±,¼®;i NVidia ·î°í;
³²Ä,³³´í'Û.

Nvidia ±x·;ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼'Â ¹Ó,ÊÀ» ÀÚμζÀ,·î »ý¼ºÇĭζ© ¹ö¼º,; ÅëÇÑ ÅØ¼ºÃ³ Äü¼¼Û Ä³,®À²À» Áð°;
½ÄÄ°°í ÀÀζèÇÁ·î±x·¥ ¼º'ÉÀì Çâ»óμĚ'í'Û.

±x·^{-3a}, Äĭŕí ÀÀζèÇÁ·î±x·¥Äº ÀÚμζ »ý¼ºμĚ ¹Ó,ÊÀì Èº¼ºÈμÇ,é È,éÀì ¹Û,£ºÔ μð¼ºÇÃ·¹Àì μÇÁö ¾¼ÊÄº
°æζìμμ ÀÖ½Ä'í'Û. μð¼ºÇÃ·¹Àì ¹@Á; ÇØ°áÇĭ·Á,é, Àì¹¹Áö°; ¹Û,£ºÔ ³²Ä,³⁻ ¶§±îÁö ÀÚμζ »ý¼ºμÇ'Â ¹Ó,Ê
·¹º§ ¼º,; ÁÛÀì½Ê½ÄζÀ. ¹Ó,Ê ·¹º§ ¼º,; ÁÛÀì,é ÅØ¼ºÃ³ ¹îÁπ·Ä(texture mislignment) ¶Ç'Â "seaming"
Çö»óÀ» ÇØ°áÇØ ¼ºö'Â ÀÖÄö,, Äĭŕí ¼º'ÉÀì ÀúÇĭμĚ ¼ºö ÀÖ½Ä'í'Û.

± × · ç È Ç Á · ì ¼ ¼ ¼ ç ð ç ç è ç ì ´ Á À Ú μ ç ´ Ó , Á Ç ì ´ æ ½ Ä Ä » ¼ ± Ä Ä Ç Ò ¼ ö À Ö ½ Ä ´ Ì ´ Ù .

À Ì Á ß ¼ ± Ç ü (bilinear) ¶ Ç ´ Á 8 Á Ç À ì ´ æ ¼ ¼ ¼ (anisotropic) ´ Ó , Á Ç ì ´ æ ½ Ä Ä » ¼ ± Ä Ä Ç Ò ¼ ö À Ö ½ Ä ´ Ì ´ Ù .

À Ì Á ß ¼ ± Ç ü ´ æ ½ Ä Ä » ¼ ± Ä Ä Ç ì ´ è À Ì ´ Ý Á Ù Ä , Ì ´ ¼ ¼ ´ É À Ç â » ó μ Ç ´ í À ì ´ æ ¼ ¼ ¼ ´ æ ½ Ä Ä » ¼ ± Ä Ä Ç ì ´ è ´ í È Á Ú Á Ç
À ì ´ í Á ö , ì ´ ¼ ¼ ð Ä » ¼ ö À Ö ½ Ä ´ Ì ´ Ù .

ÀúÀâÇÑ »çzëÀÚ ÁπÀÇ ¼³Áπ(¶Ç´Á, "tweaks") ,ñ·Ī. ,ñ·Īz¼ ÇÑ Ç×,ñÀ» ¼±ÁÃÇĪ,é ¼³ÁπÀĪ È°¼°ÈμĒ´Ī
´Ù. ¼³Áπ»çÇ×À» ÀúzëÇĪ·Á,é "È®ÀĪ" ¶Ç´Á "Àúzë" ´ÜÁß,¼ ¼±ÁÃÇĪ½Ē½ÃzÀ.

ÇöÀç ¼³Áπ("More Direct3D" ´ëÈ »óÀÚ¿;¼ ¼³ÁπÇÑ »çÇ× Æ÷ÇÔ)À» »ç¿èÀÚ ÁπÀÇ "tweak"·Î ÀúÀâÇÒ
¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. ÀúÀâμÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿· ¿ñ·¿¿; Æßº¿μÈ´Í´Ù.

Direct3D °ÔÀÓ¿; ÀúÇÕÇÑ ÆÖÀú ¼³ÁπÀ» »ç¿èÀÚ ÁπÀÇ tweak·Î ÀúÀâÇ¿,é, °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÚÇ¿±â
Àü¿; Direct3D È°æÀ» ½À¼ÓÇ¿°Ô ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖÀ, ¿ç °ç ¿É¼ÇÀ» À¿À¿À¿ ¼³ÁπÇÒ ÇÈ¿äº; ¾ø½À´Í´Ù.

„ñ:ĩi¼ ¼±ÅÃÑ »çzëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ» »èÁ!ÇÕ ´ıÙ.

„δμς ¼³ÁπÀ» ±âº»º²À, î º±, ÇÕ ´´Ù.

Ãß°; Direct3D ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ'Â 'ëÈ »óÀÚ°; ³²Á, ³³'Ï'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÅØ¼¿(ÅØ½°Ã³ ¿ä¼Ò)ÀÇ Çĩμ¿¿p³¿î ÅØ½°Ã³ ÁÖ¼ÒÖöÁ± ±¼°Ç¥,¡ °°æÇÕ´Í´Ù.

Àì °°À» °°æÇĩ,é ÅØ¼¿ ±âÁ¿Àì Á±ÀÇμÇ´Â Àâ¼Ò°; °°æμË´Í´Ù. ±â°»°°À° Direct3D »Ç³¼Ç¿i μû¶ó´Ù,´´´
´Í´Ù. Àĩ°ĩ ¼ÒÇÁÆ®¿p³¿¿¿¿¼´Â ÅØ¼¿ ±âÁ¿À»´Ù,¥ °÷¿i Á±ÀÇÇĩμ·ĩ ¿ä±,ÇÕ´Í´Ù. ÅØ¼¿ ±âÁ¿À»
ÀÇÁ±ÀÇÇĩ,é ÀÀ¿ëÇÁ·Í±·¥ÀÇ Àì¿Áö ÈÁúÀì Çâ»óμË´Í´Ù. ½½¶óÀì´õ ÁÁÆ®·ÑÀ» »Ç¿ëÇ¿¿ © ÅØ¼¿
±âÁ¿À» ÅØ¼¿ »ó´Ù ¿pÂË³;ú ÅØ¼¿ °;¿μ¥ Áß°£¿¿¼ Á¶ÀýÇĩ½Ë½Ã¿.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ é μð½ºÇÄ·¹Àì ¾î´ðÁí ÀÚÄ¼çĭ ¼³ÄĭμÈ ¼,ð,® Àì çÜçĭ ÅØ½ºÄ³ ÀúÄâçĭ ½Ä½ºÄÛ ¼,ð,®çĭ ÁöÁμÈ çĕ·®À» ÄÖ´ĕ·Ī ÈºçĕÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´ĪÛ.

Äü°í: ÅØ½ºÄ³ ÀúÄâçĕÄ,Ī ¾²ºÛ μÑ ¼ö ÀÖ´Ä ½Ä½ºÄÛ ¼,ð,®ÀÇ ÄÖ´ĕ çĕ·®Àº ÄÄÇ»Äĭçĭ ¼³ÄĭμÈ ¹º,®ÀÛ RAM çĕ·®çĭ ÀÇÇØ ºáÁμÈ´ĪÛ. ½Ä½ºÄÛ RAM çĕ·®Àì Å¬ ¼ö·Ī ¼³ÁμÇÒ ¼ö ÀÖ´Ä º²Àì ÄçÁý´ĪÛ.

Àì ¼³Áμ»çÇ×Äº PCI μð½ºÇÄ·¹Àì ¾î´ðÁí³ª PCI ¼ðÈ⁻ ¼ðμâçĭ¼ ¼çÇàμÇ´Ä AGP μð½ºÇÄ·¹Àì ¾î´ðÁíçĭ, ÅûçĕμÈ´ĪÛ.

Àì ĸÉ¼ÇÀ° ¼öÁ÷ μĸ±âĸĸ ĸñÈ°¼ÇĪ'Â °æĸĸĸĸ ¼±ÅÃÇĪ½Ê½ÃĸÀ.

"VSYNC ĸñÈ°¼ÇÈ"Ī ¼Ë·ÁÁø Àì ¼³ÁαÀ» »çĸëÇĪĸé, ÀìĸĪÁö°ĸ ĸð'ĪĪÁÇ ¼öÁ÷ ±Ī¼±(Vertical Retrace)ÀĸĪ
μĸ±âÈ μÇ'Â °ÍÁ» ±â'Û @Áö ¼Ë¾Æμμ Èĸéĸĸ Áĸ½Ã ·£'ðμμÈ'Ī'Û. Àì ĸÉ¼ÇÀ» »çĸëÇĪĸé ĸð'ĪĪ ÇÁ·¹ÁÓ
¼Óμμĸĸ Àç»ý·Û ĸ'Û ³ðÁĪ ¼ö'Â ÀÖÁöĸĸ, ½Ã°çÀÛ Àð¾Ö(visual artifacts)ĸĪ Æ¼¾Īμ(tearing) Çö»óÀĪ
ÀĪ¾Ī¾À ÀìĸĪÁö ÈÁúÀĪ ÀúÇĪμÈ ¼ö ÀÖ½À'Ī'Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëçĭ,é, ¼öÁ± μç±â°; °ñÈ°¼°Èμç¾¼î ÀÖ´Â °æçì ±×·çÈ Ä̀Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ä³, ®Çĭ±â
Àüç; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,ç; ÁçÑÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.

°æçìç; μûñó, ÇãçëμÈ »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; ç,¹À» ¼ö·ĭ ÁñÀì½°Æ½, °ÔÀÓÆĐμâ ñÇ´Â Å°μâ μĭÀÇ
ÀâÀç; ÀÀ´äçĭ´Â "ÀÔ·Â ÀÜ»ó(lag)"Àì ç,¼ÆÁý´ĭ´Ù.

°ÔÀÓÀ» Çĭ´Â μμÁß ÄÄÇ»Áĭç; ç¬°áμÈ ÀÔ·Â ÀâÀç; ç; ´ëÇÑ ÀÀ´ä ½Ã°ÆÀì ±æ¾¼îÁö,é »çÀü ·É´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ
¼ö,ç; ÁÜÀì½È½Ãç.

μâηóÀì¹ö°; OpenGL È®Àâ **GL_KTX_buffer_region**À» »çzëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì È®ÀâÀ» ÁözøÇÍ´Á 3D ,ðμ´,μ ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥zj¼ ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

GL_KTX_buffer_region È®ÀâÀ» È°¼°ÈÇÑ °æì ÌÄÄ ðñμδζÀ ,p,δ,®;! »çζëÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Í'Û.

'Û, »çζë °ì 'ÉÇÑ ÌÄÄ ðñμδζÀ ,p,δ,®°ì 8MB Ì, Ì°æììì 'Â ÀÌÁΒ ÇÃ·¹ÁÎ È®ÀâÀì ÁöζøμÇÁö ¾É½À 'Í 'Û.

ÀŞÀÇ ¹öÆÛ ζμζª È®Àâ È°¼°È(Enable buffer region extension) ζÉ¼ÇÀì ðñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÀÖ 'Â °æì, Àì ¼³ÁπÀº ÀûζëμÇÁö ¾É½À 'Í'Û.

°ü, ¥ ¼±Çü-¹Ó, Ê-¼±Çü ÇÊÁí, µÀ» »çzëÇĬ, é Àì¹ìÁö ÈÁúÀì 'Ù¼Ò ÀúÇĬµÇÁö, , ÀÀzëÇÁ·Ĭ±×·¥ ¼º'ÉÀº Çâ»óµĒ'Ĭ'Û.

'ëŵ°ÐÀÇ °æzì, Àì¹ìÁö ÈÁúÀì '«zì ¶ç°Ô ÀúÇĬµÇÁö'Â ¾Ê±â ¶§¹®zì Àì ±â'ÉÀ» Èº¼ºÈÇĬz© Çâ»óµĒ ¼º'ÉÀ» »çzëÇØº, 'Â °íÀì ÁÁ½À'Ĭ'Û.

Àì ĵÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃĴĴ, é OpenGLÀì Àì¹æ¼º ÇÊÁĴ, µÀ» »çĵëĴĴ© Àì¹İÁö ÈÁúÀì Çâ»óµË´ĴÙ.

Àì ħÉ¼ÇÀ° Àĩŕí CPU ħ¼ »çċēĈí'Â °í±Ĥ ħÉ¼íÀÇ ĤáŕóÀì'ö ÁöċøÀ» ǒñÈ°¼°ÈÇÒ ŕŕŕ ¼±ÁÃĈí½Ē½ÃċÀ.
Àĩŕí CPU'Â NVidia ±×·ċÈÈ ÇÁ·Í¼¼¼¼, ħ¼ ħĈí°í 3D °ÒÁÓ ŕŕŕ'Â ÀÀċēÇÁ·Í±×·ŕÀÇ ¼¼°'ÉÀ» Çâ»ó½ÃÃ°'Â
3D Ãŕŕ ħ¼ ħÉ¼í, ÁöċøÇŌ'í'Ù. Àì ħÉ¼ÇÀ» ¼±ÁÃĈí, é ĤáŕóÀì'öÀÇ 3D Ãŕŕ ħ¼ ħÉ¼í ÁöċøÀ» ǒñÈ°¼°ÈÇÒ
¼ö ÁŌ½À'í'Ù. Àì ħÉ¼ÇÀ° ¼°'É ǒñ±³ ŕŕŕ'Â ¹®Áċ Çø°á½Ã ÀċēÇŌ'í'Ù.

Àì çÉ¼Ççì¼¼´Á Æ¯Áπ ÄÄ¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½²Ä³º; OpenGL ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ±âº»º²À,·Í »ççëμÇ³¼¼³¼ß Çĭ
´ÁÁö È®ÁÎÇÒ ¼ö ÀÖ½²À´Í´Ù.

¹ÙÁÁ È,é ÄÄ¯ ±íÀì »ççë(Use desktop color depth)À,·Í ¼³ÁπÇÑ ºæçì, Windows ¹ÙÁÁ È,éçì¼¼ ÇöÀç
½ÇÇàμÇ´Á ÄÄ¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½²Ä³º; Ç×»ó »ççëμÉ´Í´Ù.

Ç×»ó 16bpp »ççë(Always use 16bpp) ¹× **Ç×»ó 32bpp »ççë(Always use 32bpp)**À,·Í ¼³ÁπÇÑ ºæçì, ¹ÙÁÁ
È,é ¼³Áπº´Á »óºü³¼ØÀì ÁöÁπμÉ ÄÄ¯ ±íÀìÀÇ ÅØ½²Ä³º; »ççëÇØ³¼ß ÇÖ´Í´Ù.

Àì ĵÉ¼ÇÀ» »çĵëÇĭĵ© ÀüÃ¼ È,é OpenGL ÀÀĵëÇÁ·ĭ±×·¥ÀÇ ¹öÆÛ ÇÃ,®Çĭ ĵ,ðμå,ĵ È®ÀĭÇÕ ĭ'Û.
9ĭ.° Àü¼Û ¹æ½Ä, ÆäÀĀö ÇÃ,³ ¹æ½Ä ¶Ç´Â ÀÚμĵ ¼±ÄÄ ¹æ½Ä Áßĵ¼ ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À ĭ'Û. ÀÚμĵ
¼±ÄÄ» ¼±ÄÄÇĭ,é μå¶ĭóÀĭ¹ö°ĵ ÇØ´ç Çĭμåĵþ¼ĭ ¼³Áμĵĵ °ĵÀå ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ÄÄ» °áÁμÇÕ ĭ'Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëçĬç © OpenGLç;¼ ¼öÁ÷ μç±âÀÇ È°¼º, °ñÈ°¼º ç ©ñĬ; ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À ĭĭÙ.

Ç×»ó çÀÇÁ(Always off)·Ĭ ÁöÁπÇĬ,é ,δμç OpenGL ÀÀçëÇÁ·Ĭ±×·¥ÀÇ ¼öÁ÷ μç±â°; Ç×»ó °ñÈ°¼ºÈμĔĭÙ.

±âº»ºÀ,Ĭ çÀÇÁ(Off by default)·Ĭ ÁöÁπÇĬ,é ÀÀçëÇÁ·Ĭ±×·¥ç;¼ Æ^{-ºº}È÷ È°¼ºÈÇÒ °ĬÀ» çä±,ÇĬÁö ¾ÈĬ ÇÑ ¼öÁ÷ μç±â°; °ñÈ°¼ºÈμĔĭÙ.

±âº»ºÀ,Ĭ çĀ(On by default)·Ĭ ÁöÁπÇĬ,é ÀÀçëÇÁ·Ĭ±×·¥ç;¼ Æ^{-ºº}È÷ °ñÈ°¼ºÈÇÒ °ĬÀ» çä±,ÇĬÁö ¾ÈĬ Ā ÇÑ ¼öÁ÷ μç±â°; È°¼ºÈμĔĭÙ.

ÇöÀç ¼³ÁπÀ» »çzëÀÚ ÁπÀÇ "tweak"·Í ÀúÀâÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. ÀúÀâμÈ ¼³ÁπÀº ç· ñ·Íç; Æβ°;μÈ´Í´Ù.
ÇØ´ç OpenGL ÀÀzëÇÁ·Í±×·¥ç; °;Áâ ÀûÇÖÇÑ ¼³ÁπÀ» »çzëÀÚ ÁπÀÇ tweak·Í ÀúÀâÇÍ,é ÇÁ·Í±×·¥À»
½ÄÄÛÇÏ±â Äüç; OpenGL È°æÀ» ½Ä¼ÖÇÏ°Ô ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖÀ,ç °ç çÉ¼ÇÀ» ÀÏÏÏ ¼³ÁπÇÒ ÇÊä°;
¾¼½Ä´Í´Ù.

½½¶óÀì'õ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÄÇÑ ÄÄ· Äæ³ĬÀÇ ¹à±â, 'ëñ ¶Ç'Ä °", ¶ °âÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ĭ'Û.

ÄÄ· Ä¶Áæ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼Ö½º Àì¹Äö¿Ĭ µð½ºÇÄ·¹Àì ÀâÄ¿¿ì ³âÄ, ³â'Ä Äâ·Ä Àì¹Äö °£ÀÇ ±æµµ Ä÷ÄĬ,Ĭ °,ÄæÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ĭ'Û. ÄÄ· Ä¶Áæ ÄÁÆ®·ÑÀº Àì¹Äö Ä³,® ÄÄ¿ëÇÄ·Ĭ±×·¥Ä» »ç¿ëÇĬ¿ © ÀÛ¼÷ÇĬ'Ä °æ¿ì,ð'ĬÄĬ¿ì °, 'Û ÄæÈ®ÇÑ ÄÄ·°¿ Àç»ýµçµµ·Ĭ ÇÖ'Ĭ'Û.

¶ÇÇÑ 3D °¿¼Ó °ÖÄÓÀĬ ³Ê¹« ¾ĬµĬ¿ö °ÖÄÓÄ» ÇÒ ¼ö ¾⁄⁄'Ä °æ¿ì, ,ðµç Äæ³ĬÀÇ ¹à±â ¹×/¶Ç'Ä °", ¶ °âÀ» ¶È°°Àì 'Ä,®,é °ÖÄÓÄ» ¹à°Ö Äñ±æ ¼ö ÀÖ½Ä'Ĭ'Û.

½½¶óÀì'ö·î ÄÁÆ®·ÑÇí'Â ÄÃ· - Äæ³îÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÆÖ½Ä'í'Ù. Àû»ö, ³ì»ö ¶Ç'Â Ä»»ö Äæ³îÄ»
°³º°ÀûÄ,·î Á¶ÄýÇÒ ¼ö ÆÖÄ,ç ¶ÇÇÑ ¼¼¼ °³ Äæ³îÄ» µ¿½Ä¿; Á¶ÄýÇÒ ¼öµµ ÆÖ½Ä'í'Ù.

ÄÃ· °i¼±ÀÇ ±x·jÇÈ ÀçÇö. Àì °i¼±À° ´ëñ, ¼à±â ¶Ç´Â °°, ¶, ¶! Á¶ÀyÇÒ ¶§ ½Ç½Ã°£À, ·î °-ÈÇÖ´í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĪ,é Windows°; Àç½ÄÀÛμÉ ¶§ »ççèÀÚ°; ÀìÀüç; ¼³ÁπÇÑ ÄÄ·- Á¶Àý »çç×Àì ÀÚμç
º±,μĒ Ĩ'Û.

Äü°í: ÄÄÇ»Áí°; ³×Æ® çöÁ©ç; ç-°áμç¾â ÄÖ'Á °æçìç; 'Á Windowsç; ·Í±×çÄ ÇÑ 'ÛÀ½ ÄÄ·-,; Á¶ÀýÇÒ
¼ö ÄÖ½Ä Ĩ'Û.

ÀúÀâÇÑ »çzëÀÚ ÁπÀÇ ÄÃ· ¼³Áπ ,ñ·ī. ,ñ·īzi¼ ÇÑ Ç× ,ñÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ¼³Áπ»çÇ×Àì È°¼°ÈμË´Ù.

ÇöÀç ÄÃ· ¼³Áπ»çÇ×À» »çžëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ·î ÀúÀâÇÒ ¼ö ÀÖ½À í'Ù. ÀúÀâμÈ ¼³ÁπÀº ž· ñ·Íž;
Ãß°μÈ í'Ù.

„ñ:İjı¼ ¼±ÄÄÇÑ ÇöÀç »çzëÀÚ ÁπÀÇ ÄÄ· ¼³ÁπÀ» »èÁ!ÇÕ Í'Ù.

„δμç ÄÃ· - °ªÀ» Çĩμâ¿b³⁄⁴î ±âº» ¼⁴³ÁπÀ, ·î º¹±, ÇÕ ´Í Ò.

ÚÀ½°ú °°À° ,ð'İÁİ ½Ä°ÉÁ¶Àý ,ðμâ ,ı ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'İ'Ù.

ÀÚμç °°Äö(Auto-Detect) ,ı ¼±ÄÄÇİ ,é çÄ¹Ù ,¥ ½Ä°ÉÁ¶Àý Áπ° ,ı Windows° ,ı ,ð'İÁİ ÀÚÄ¼ı¼ı Á±Á ç ¼ö½ÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'İ'Ù. ÀÚμç °°Äö° ,ı ±â°»°âÄ ,ı ¼³ÁπμÇ³ıı ÀÖ½Ä'İ'Ù. Äİ°İ ± ,Çü ,ð'İÁİ'Ä Äİ ±â'ÉÀ» ÄöçøÇİÄö ¾É½Ä'İ'Ù.

GTF(General Timing Formula) 'Ä 'ë°İ°ĐÄÇ ½ÄÇü Çİμâçb³ııı¼ı »ççëμÇ'Ä Ç¥ÁØ ½Ä°É Á¶Àý ıæ½ÄÄÖ'İ'Ù.

DMT(Discrete Monitor Timings) 'Ä Äİ°İ Çİμâçb³ıııı »ççëμÇ'Ä ± ,½Ä Ç¥ÁØÄÖ'İ'Ù. ÇØ'ç Çİμâçb³ııı¼ı DMT ,ı çä± ,ÇÓ °æçı Äİ çÉ¼ÇA» È°¼°ÈÇİ½É½ÄçÄ.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÄÛ¿; NVidia QuickTweak ¾ÄÈÄÛÄ» Æß°¿ÇÖ´¿Û.

NVidia QuickTweak ¾ÄÈÄÛÄ» »ç¿ëÇ¿,é ÆË¾÷ ¿p´°ÄÇ "on the fly"¿; Direct3D, OpenGL ¶Ç´Ä ÄÄ·¿; ¿ëÇÑ »ç¿ëÄÚ Á±ÄÇ ¼³Ä±Ä» Äû¿ëÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´¿Û. ÆË¾÷ ¿p´°¿; Ä ±â°» ¼³Ä± ±, ¹x µð½°ÇÄ·Ä¿ µ¿·¿ Ä±°, ¿ëË »óÄÚ,¿ ½ÇÇàÇÖ ¼ö ÄÖ´Ä Çx,ñÄ¿ µé¾â ÄÖ½Ä´¿Û.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÄÛ¿ ³²Ä, ³²'Ä QuickTweak ÀÆ¿, ®Æ¼ ¾ÆÀÄÜÀ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ï'Û.
ñ¿¿¼ ¿øÇÏ'Ä ¾ÆÀÄÜÀ» ¼±ÄÄÇÑ 'ÛÀ½ "È®ÄÎ" ¶Ç'Ä "Àû¿"À» ¼±ÄÄÇÏ¿ © ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÄÛÀÇ
¾ÆÀÄÜÀ» °°æÇÏ½Ë½Ä¿Ä.

‘èÈ »óÀÚ,¡ ‘Ýí ¼³ÁπÇÑ °-°æ »çÇ×À» ÀúÀåÇÕ ‘Í ‘Ù. "Ãß°; µí·ī Áπº," ‘èÈ »óÀÚ;¼ "È®Àî" ¶Ç ‘Â
"Àú;è" ‘ÜÃß,¡ ¼±ÅÃÇĬ,é °-°æ »çÇ×Àì Àú;èµË ‘Í ‘Ù.

ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÄÛ ¾ÄÆÀÀÜÀ» Å¬, ÇÒ ¶§ , Þ´º, ¶º·¬¿ , ¶¿ì½º ´ÜÃß, ¶ È®ÀÎÇÕ´Û.

È®ÀÎ ,P½ÃÁöÀÇ Ç¥½Ã ÿ©ºî,; ¼±ÃÃÇÖ´İ´Ù.

ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÀÛ ,P´º;¼ 3D È°æ ¼³Á±À» ·ÎµâÇÒ ¶§ È®ÀÎ ,P½ÃÁö°; Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµµ·İ Çİ·Á,é Àì
ÿÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇİ½Ê½Ãÿ.

ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÀÛ ,P'º; 3D Èº°º; Ç¥½ÃµÇµµ.İ Çİ.Á,é Àì ºÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇİ½Ê½ÃºÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëçĭ, é Áöçøμç´Â ÃÖ´ë ÇØ»óμμº, ´Ù ³·Àº ÇØ»óμμç;¼ ½ÇÇàÇÒ °æçì Æò, é ÆÐ³ĭ
μð½ºÇÃ·¹Àìç;¼ÀÇ Àì¹íÁò ÀŞÄ;ç, | °άÁπÇÒ ¼ò ÆÖ½À´ĭ´Ù.

„đ ĨÁÍ ¹ÙÁÁ È,éÀÇ ÀšĂ,ĭ, ÁŋĀýÇĭ·Á,é È»ĭÇ¥ ‘ÜĂß,ĭ »çžěÇĭ½Ê½ĂžÀ.

1ÙÁÁ È,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμ 1× Àç»ý·üζι ,Â°Ô ±âº» À\$Äιζι Àç¼4³ÁπÇÕ´Í'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëÇĭ, é ãâ·Â μð½ºÇÃ·¹Àì ÀðÄĭ;(ÇØ´ç μð½ºÇÃ·¹Àì ¾4í´ðÁĭ;¼4 ÁöçøÇĭ´Â ÀðÄĭ;çĭ μû¶ó, ð
ĭĭÁĭ, μðÁöÁÐ Æè, é ÆÐ³ĭ ¶Ç´Â TV), ĭ; ¼±ÁÄÇÒ ¼ö ÆÖ½Ä´ĭÙ.

»çzëçĭ´Â μð½ºçÃ·¹Àĭ ÀåÄĵ,!»çzëÀÚ ÁπÀç ¼⁴³ÁπçÒ ¼⁴ö ÀÖ´Â ÃçÀĭ ç,³ĭ´Ù.

TV $\hat{A} \cdot \hat{A}_i \gg \zeta \epsilon \mu \zeta' \hat{A} \zeta \ddot{\Delta} \zeta \text{Æ} \div, \text{Ë}^\circ \acute{u} \pm^{1^\circ} \text{; } \frac{1}{4} \text{^3} \text{Á} \alpha \text{À} \gg \text{^3} \text{a} \text{A}, \text{^3} \text{À} \acute{I} \acute{U}$.

Æ´Áπ TV Ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÃçÀì ¿,³´Û.

Àì ùñ·l̄z̄i¼ ÇöÀç °ÅÁÖÇí'Â ±¹°īz̄i ù·Á'Á TV ãâ·Â Æ± ù·ËÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÆÖ½À'í'Ù.

Äü°í: ùñ·l̄z̄i ÇØ'ç ±¹°i°i ¾ø'Á °æz̄i ÇØ'ç Áöz̄a°ú °iãâ °i±îz̄i ±¹°i,| ¼±ÅÃÇí½Ê½z̄i.

¼±ÄÄÇÑ Æ÷, ÈÀ» ÄÄÇ»ÄÍ ½ÄÄÛ½Ä ±â°»°âÀ, î ¼³ÁαÇÕ ´Í´Ù.

μð½°ÇÄ·¹Àì ¾¼´ðÄí¿i TV, , ¿¬°άμÈ ÄÄÇ»ÄÍ, ½ÄÄÛÇÒ °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇİ, é ¼ÍÆÄ °úÁα Áß
¾âÄ, ¾â´Ä, ðμç È, é, þ½ÄÄö°i ÇØ´ç TV¿i¼ Äö¿øμÇ´Ä Æ÷, ÈÀ, î Äâ·ÄμÈ ´Í´Ù.

TV 1ÙÁÁ È,é ÀŞĂj,| ÁŦÁýÇĪ·Á,é È»ìÇ¥ 'ÜÃß,| »çzëÇĪ½Ê½ÃzÀ.

Äü°í: °úÁŦÁý·Í ÁÎÇØ TV È»óÀì ½ºÁ©·¥ºí ŦÇ'Á ²í·©Á© Çö»óÀì ³²Á,³- °æzì 10ÃÊ Áµµµ ±â
'Ü, @½Ê½ÃzÀ. È»óÀì ±âº» ÀŞĂj·Í ÀÚµz ¹±,µÇ,é 'Ü½Ã ÁŦÁýÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Í'Ü. zøÇĪ'Á ÀŞĂjzì
1ÙÁÁ È,éÁ» ¼³ÁµÇŦ 'ÜÀ½, 10ÃÊº; °æºúÇĪ±â Àüzi "È@ÁÍ" ŦÇ'Á "Àüze" 'ÜÃß,| '·
¼³Áµ»çÇ×À» ÀúÃçĪ½Ê½ÃzÀ.

1ÙÁÁ È,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Â°Ô TVÀÇ ±âº» ÀšĂιζι Àç¼³ÁαÇİ½Ê½ĂζÀ.

TV Àì¹ÁöÀÇ ¹à±â ¹× Æµµ,¡ Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇĪ'Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ'Ī'Ù.

TV Àì¹ÁöÀÇ ¹à±â ¹x ´ëñ,¡ Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇí´Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Í´Ù.

TV ½ÄÈÈ; Àú;èÇÒ ÇÃ,®Ä; ÇÊÁÍ ¾çÀ» Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç;èÇÍ´Ä ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Í´Ù.
Çĩμâ;þ¾î μðÄÚ´õ;¼ DVD ;μÈ;| Àç»ýÇÒ ¶§´Ä ÇÃ,®Ä; ÇÊÁÍ;| ;ÌÄüÈ÷ ¾ð´Ä °ÍÀì ÁÁ½À´Í´Ù.

Àâ·ÂÇÒ È,é ÇØ»όμμ ¹× ÄÃ·¯ ±íÀì,ì TV¿ì ¼³ÁπÇÕ´Í'Ù.

°ñμδζÀ ¶Ç´Â DVDÀÇ , ð´íÁÍ Àç»ý ÈÁúÀ» Á¶ÀýÇÒ ¶§ »çζëÇÍ´Â ÄÁÆ©·ÑÀÔ´Í´Ù.

ÄÄÇ»ÁÍζ¼°ñμδζÀ ¶Ç´Â DVD ζμÈ,| Àç»ýÇÍ,é ¹à±â, ´ëñ, »öÁ¶ ¹× Äπμμ,| °³º°ÀûÀ,·Í Á¶ÀýÇÍζ©
ÄÖÀûÀÇ ÈÁúÀ» ¾ðÀ» ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

NVidia ±×·ıÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼î ¹× ,p,đ,® Å¬·° ÁÖÆÄ¼ö,ı Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ¼²À´ı'Ù.

Nvidia $\pm \times \cdot \iota \zeta \grave{\epsilon} \zeta \acute{\alpha} \cdot \hat{\iota} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \grave{\alpha} \zeta \grave{\alpha} \acute{\upsilon} \frac{3}{4} \hat{\iota} \acute{\alpha} \neg \cdot \circ \frac{1}{4} \acute{\omicron} \mu \mu \cdot \iota \frac{1}{4} \acute{\alpha} \alpha \zeta \tilde{\omicron} \acute{\iota} \acute{\upsilon}$.

Αύγουστο 1994 (ΜΗΖ), 33Α, 3Α΄΄΄.

μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾4í´ðÁíÀÇ , ρ, ð, © ÀîÁíÆäÀì½º Å¬·º ¼Óμμ,¡ ¼³ÁαÇÕ´íÙ.

»ö Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³Áπ°²À» ÀúëÇĪ±â Àü¿; ¾ÈÁπ¼⁹À» Å×½⁹Æ®ÇÕ´Ī´Ù.

Åü°í: Á;Á¼¼÷Ã¼°; ÁöÁπÇÑ ±â⁹»°²°ú´Ù, ¥ »ö ¼³Áπ°²À» ¿μ±, ÀúëÇĪ±â Àü¿; ¼Ýμâ½Ã
Å×½⁹Æ®ÇĪ½Ê½Ã¿.

Àì ÷É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ, é Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö÷; ¼³ÁæÇÑ °-°æ »çÇ×Àì Winodws°; ½ÄÄÛμÉ ¶§, ¶'Ù ÀÚμ÷Ä, Ĩ
Àû÷ëμË'Ĭ'Ù.

Äü°í: Windows, | ½ÄÄÛÇÒ ¶§ <Ctrl> Å°, | °è¼Ó '©, £, é ÀÚμ÷ Å¬.° ¼³ÁæÄ» »ý·«ÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'Ĭ'Ù.
ÄÄÇ»Äí°; ³×Æ® ÷öÄ© ÷; ÷-°áμÇ³â ÄÖ'Ä °æ÷ì Windows÷; ·Î±×÷Ä ÇÑ 'ÙÄ½, ¹Û·Î <Ctrl> Å°, |
°è¼Ó '©, £½Ë½Ä÷Ä.

ÄÁÆ®·ÑÀ» 'Ù½Ã È°¼°ÈÇĪ±â Äüzi ,ðμç Å¬.° Á¶Àý ±â´ÉÀ» Àç¼³ÁπÇĪ°í ±×·ıÇÈ ÇĪμâzıp¾4î,ı 'Ù½Ã
Å½ÁöÇÕ´Ī'Û.

°»½ÅμÈ BIOS ÀĪıİÁö·Î μð½°ÇÃ·ıÀĪ ¾4ı´ðÁÍÀÇ BIOS,ı ÇÃ·ı½ÃÇÒ ¶S´Â ¾4ðÁıμçÁö Àç¼³ÁπÇĪ´Â °ıÀĪ
ıÛ¶÷Á÷ÇÕ´Ī'Û.

