

Æ÷±× Å×Àìí çî¹Ä·¹À¼ÇÀ» È°¼ºÈÇÕ´Í´Ù. Direct3D´Â Direct3D Çĭµåçp³⁄⁴î °î¼⁄⁴ÓÀì °î´ÉÇÑ
NVIDIA GPU°î ¹öÅØ½º Æ÷±×(Vertex fog)³² Å×Àìí Æ÷±×(Table fog),ĭ ±,ÇöÇÒ ¼⁴ö ÅÖ´Ù´Â
°íÀ» ³²Å,³À´Í´Ù.

Âü°í: Àĭí° ÓÀÓÀº Direct3D Çĭµåçp³⁄⁴î ±â´ÉÀ» çÄ¹Ù,£°Ô Á¶È,ÇĭÁö,øÇĭ´Â »óÅÄçî¼ Å×Àìí
Æ÷±× ÁöçøÀ» çäÄ»Çĭ±âµµ ÇÕ´Í´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĭ,é NVIDIA GPUçî¼ °ÓÀÓÀì Áĭ´è·ĭ
¼ÇÇàµĒ´Í´Ù.

Çĭmâz̄b^{3/4}î°; Z⁻¹öÆÛ ±íÀĭ; ÇØ´ç ÀÀz̄eÇÁ·Î±×·¥z̄; ÇÊz̄äçÑ ±íÀĭ·Î ÀÚμz̄ Á¶ÀýÇÕ Ĩ´Û.

Äü°í: »çz̄ëÄÚ ÀÛ^{3/4}÷Àĭ Æ⁻Áπ Z⁻¹öÆÛ ±íÀĭ; ¹Ýmâ^{1/2}Ä ÇÊz̄ä·Î Çĭ´Ä °æz̄ì°; ^{3/4}Æ´Ĭ, é Àĭ z̄É^{1/4}ÇÀ»
È°^{1/4}È^{1/2}ÄÄÑ μĭ´Ä °ÍÀĭ ÁÁ^{1/2}Ä´Ĩ´Û. Àĭ z̄É^{1/4}ÇÀ» °ñÈ°^{1/4}ÈÇÑ °æz̄ì, ^{1/2}ÇÇà Z⁻¹öÆÛ ±íÀĭ°; ÇöÄç
Çĭmâz̄b^{3/4}î ±, ^{1/4}°ÄÇ Z⁻¹öÆÛ ±íÀĭ; ÄĭÄ; Çĭ´Ä ÀÀz̄eÇÁ·Î±×·¥, ^{1/2}ÇÇàμÉ ^{1/4}ö ÀÖ^{1/2}Ä´Ĩ´Û.

±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ±â¼úÀ» È°¼⁹È½Ãμ´í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃĬ,é Ćĩμâ¿p¾í´Â 16°ñÆ® ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μ¿ì ´Ù,¥ ¹æ½ÄÀÇ
¿PÄ¿´ÍÁðÀ» »ç¿ëĈ¿© °íÉÁúÀÇ 3D Àì¹Áö ·»´õ,μÀ» ±,ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

Direct3D; NVIDIA ·î°í; Ç¥½ÃÇÕ´Ï´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĬ, é Direct3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàµÇ´Â µ¿¼È È,éÀÇ ÇĬ´Û ,ð¼-
·®¿; NVIDIA ·î°í; Ç¥½ÃµË´Ï´Ù.

NVidia GPU 'Á 1Ó, ÊÀ» ÀÚμζÀ, ·Î »ý¼ºÇİζ © 1ö½º ³» ÅØ½ºÃ³ Àü¼Û ÈζÀ²À» Áð°;½ÃÅº¹Ç·Î
ÀÀζëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¼º'ÉÀ» Çâ»ó½ÃÅ³ ¼ºö ÀÖ½À'Í'Û.

Åü°í: ÇÍÁö, , Àİŉ! ÀÀζëÇÁ·Î±×·¥Àº ÀÚμζ »ý¼º 1Ó, ÊÀ! Èº¼ºÈμÇ, é ζÃ¹Û, £°Ö Ç¥½ÃμÇÁö
¾¼ÊÀ» ¼ºöμμ ÀÖ½À'Í'Û. À! ¹®Á! , ÇØ°áÇÍ·Á, é Áπ»óÁÛÀ, ·Î À!¹!Áö°; Ç¥½ÃμÉ ¶§±îÁö ÀÚμζÀ, ·Î
»ý¼ºμÇ'Á 1Ó, Ê ·¹º§À» ³·Ãß½Ê½ÃζÀ. 1Ó, Ê ·¹º§ ¼ºöÃ; , ³·Ãß, é Á¾¼Á¾¼ ÅØ½ºÃ³ ŉñÁπ·Ã ¶Ç'Á
'Á!À½¼±'À! »ç¶óÁöÁö, , Àİŉ! ¼º'É ÀúÇİ, | μζ¹ΥÇÖ'Í'Û.

$1^{\circ} \text{ } \hat{E}_i \text{ } \hat{e}\check{C}\check{N}$ $1^{\circ} \text{ } \hat{E} \text{ } \frac{1}{4}\frac{1}{4}\hat{\circ}\gg\check{C}\check{C}\times \frac{1}{4}\ddot{\text{A}}\emptyset\text{(LOD)}$ $1^{\circ}\hat{\text{A}}\frac{3}{4}\hat{1}\frac{1}{2}\hat{\circ} \text{ } \text{A}\blacktriangle\blacktriangle\check{C}\check{O} \text{ } \hat{\text{I}} \text{ } \hat{\text{U}}$.

$1^{\circ}\hat{\text{A}}\frac{3}{4}\hat{1}\frac{1}{2}\hat{\circ} \text{ } \text{ } \cdot \text{A}\gg\frac{1}{4}\ddot{\text{O}} \cdot \hat{\text{I}} \text{ } \hat{\text{U}} \text{ } \text{ } \text{ } \text{ } \text{A}\acute{\text{U}}\text{A}\gg \pm \check{C}\ddot{\text{O}}\check{C}\text{I}\text{A}\ddot{\text{O}} \text{ } \text{ } \text{ } \text{A}\hat{\text{A}}\check{\text{z}}\ddot{\text{e}}\check{C}\text{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \check{\text{Y}} \frac{1}{4}\hat{\circ} \text{ } \text{ } \hat{\text{E}}\hat{\text{A}}\hat{\text{I}} \hat{\text{A}}\check{\text{C}}\check{\text{I}}\check{\text{M}}\check{E} \text{ } \hat{\text{I}} \text{ } \hat{\text{U}}$. $\hat{\text{A}}\ddot{\text{O}}\hat{\text{i}}$
 $\text{E}\hat{\text{A}}\check{\text{U}}\check{\text{z}}\frac{1}{4} \hat{\text{A}}\ddot{\text{O}}\hat{\text{i}} \frac{1}{4}\hat{\circ} \text{ } \hat{\text{E}} \pm \hat{\text{A}}\ddot{\text{O}} \gg \check{c}\hat{\text{A}}\check{\text{u}} \frac{1}{4}\text{A}\check{\text{C}}\check{\text{M}}\check{E} \text{ } 5 \text{ } \hat{\text{A}}\ddot{\text{O}} \text{ } 1^{\circ}\hat{\text{A}}\frac{3}{4}\hat{1}\frac{1}{2}\hat{\circ} \text{ } \text{ } \hat{\text{A}}\check{\text{B}} \check{\text{C}}\check{\text{I}}\check{C}\check{\text{A}} \text{ } \frac{1}{4}\pm\hat{\text{A}}\check{\text{C}}\check{O} \frac{1}{4}\ddot{\text{O}} \hat{\text{A}}\ddot{\text{O}}\frac{1}{2}\hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{U}}$.

ÀúÀåµÈ »çžëÀÚ ÁæÀÇ ¼³Áæ ,ñ·İ(¶Ç´Â "tweaks")À» Ç¥½ÃÇÕ´İ´Ù.
¼³Áæ» È°¼°ÈÇİ·Á,é ,ñ·İž¼ Ç×,ñÀ» ¼±ÅÃÇİ°í **ÀûžëÀ»** Å¬,ÇÕ´İ´Ù.

ÇöÀç ¼³Áπ(Ãß°; Direct3D ´ëÈ»óÀÚ;¼ ¼³ÁπμÈ »çÇ× Æ÷ÇÔ)À» »ç;ëÀÚ ÁπÀÇ 'tweak'À,·Í
ÁúÀåÇĪ·Á,é Á¬,¬ÇĪ½Ê½Ã;À. ÀúÀåμÈ ¼³ÁπÀĪ ÀĪÁçÇÑ ,ñ·Ī; Āß°;μÈ ´Ī'Ù.

Æ¯Áπ Direct3D °ÔÀÓ; ; Ī;Àå ÀûÇÕÇÑ ¼³Áπ »çÇ×À» Ã£¾Æ »ç;ëÀÚ ÁπÀÇ tweakÀ,·Í ÀúÀåÇØ
³öÀ, ,é °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÚÇĪ±â Àü; Direct3D È°æÀ» °ü,£°Ô ±,¼°ÇÒ ¼ö ÀÖÀ, ,ç °ç ;É¼ÇÀ»
ÀĪĪĪĪ ¼³ÁπÇÒ ÇÊ;ä°; ¾ø½À ´Ī'Ù.

„ñ·İç i¼ ÇöÀç ¼±ÄÄµÈ »ççëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ» »èÁ!Çİ·Á,é Å¬, Çİ½Ê½Ä½Ä.

„δμς ¼³ÁκÀ» ±âº»ºëÀ, î º±, ÇÕ´í´Ù.

Ãß°; Direct3D ¼³ÁαÀ» »ç;ëÀÚ ÁαÀÇ ÇÒ ¼ö ÀÖ´Á´ëÈ»óÀÚ,; Ç¥½ÃÇĭ·Á,é Å¬, ĿÇĭ½Ê½Ã;À.

ÅØ¼¿(ÅØ½°Ã³ ¿ä¼Ò)ÀÇ Çĩmâ¿b¾¿ ÅØ½°Ã³-ÅÖ¼ÒÁöÁæ ¹æ½ÄÀ» °°æÇĩ·Á,é ½½¶óÀì´õ,¿
Àìμ¿Çĩ½Ê½Ä¿.

Àì °æµéÀ» °°æÇĩ,é ÅØ¼¿ ±âÁ¿Àì ÁæÀÇμÈ ÀŞÄ¿; °°æµË´Í´Ù. ±â°»°æÀ° Direct3D »ç¾ç°ú
ÀİÄ¿ÇÖ´Í´Ù. Àì°¿ ¼ÒÇÁÆ®¿¿b¾¿¿¿¼´Á ÅØ¼¿ ±âÁ¿» ´Ù,¥ ÀŞÄ¿¿; ÁæÀÇÇØ¾ß Çĩ·Á °æ¿ìμμ
ÀÖ½Ä´Í´Ù. ÅØ¼¿ ±âÁ¿» ÀçÁæÀÇÇĩ,é Àì·ÇÑ ÀÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ÉÁúÀ° °¾¼±µË´Í´Ù. ½½¶óÀì
´õ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĩ¿ © ÅØ¼¿ÀÇ ÁÄÄø »ó´Ù ±,¼®°ú °¿¿ìμ¥ »çÀì ÀŞÄ¿¿; ÅØ¼¿ ±âÁ¿»
¿Äß½Ê½Ä¿.

NVIDIA GPU°; ±×·;ÇÈ Ä«μâ ÀÚÃ¼ζ; ¼³Ä;μÈ , ρ, ð, ® À;Û; ÁöÁμÈ ;ë·® , , ÅÇ ½Ã½ºÅÛ
, ρ, ð, ® ,; ÅØ½ºÃ³ ÁúÅâ;ëÀ, ·Î È°;ëÇÒ ¼ö ÅÖ½Á´Û.

Äü°í: ÅØ½ºÃ³ ÀúÅâ;ëÀ, ·Î »Ç;ë °;´ÉÇÑ ½Ã½ºÅÛ , ρ, ð, ® ÅÇ ÅÖ´ë ;ë·® Åº ÄÇ»Á; ¼³Ä;μÈ
½ÇÁ; RAM ;ë·®; μû¶ó °áÁμÈ´Û. ½Ã½ºÅÛ RAM ;ë·® À; Å¬¼ö·Î ¼³ÁμÇÒ ¼ö ÅÖ´Á °âÀ;
Ä;Áý´Û.

À; ¼³ÁμÅº PCI ±×·;ÇÈ Ä«μâ ¶Ç´Á PCI È£È´ , ðμâ;¼ ½ÇÇàμÇ´Á AGP ±×·;ÇÈ Ä«μâ; , ,
ÅÛ;ëμÈ´Û.

Direct3D $\zeta; \frac{1}{4} \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a}, | \tilde{A}^3, \textcircled{R} \text{C} \dot{\text{I}} \hat{A} \text{ } ^1 \text{æ} \text{ } ^1 \text{y} \hat{A} \text{ } \text{»} \text{ } \acute{A} \ddot{O} \text{ } \pi \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$

- **$\text{C} \times \text{»} \acute{O} \text{ } \zeta \hat{A} \text{C} \hat{A}.$** Direct3D $\hat{A} \hat{A} \zeta \ddot{e} \text{C} \hat{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \text{¥} \zeta; \frac{1}{4} \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a}, | \text{C} \times \text{»} \acute{O} \text{ } \text{°} \text{ñ} \text{E} \text{ } ^\circ \frac{1}{4} \text{E} \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$
- **$\pm \hat{a} \text{ } \text{»} \hat{A} \hat{u} \hat{A}, \cdot \hat{\text{I}} \text{ } \zeta \hat{A} \text{C} \hat{A}.$** $\hat{A} \hat{A} \zeta \ddot{e} \text{C} \hat{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \text{¥} \hat{A} \hat{\text{I}} \text{ } \text{Æ} \text{ } ^\circ \text{E} \div \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a} \text{ } \text{E} \text{ } ^\circ \frac{1}{4} \text{E}, | \zeta \ddot{a} \text{»} \text{C} \dot{\text{I}} \hat{A} \ddot{O} \text{ } \frac{3}{4} \hat{E} \text{ } \hat{A} \text{C} \text{ñ},$
 $\text{°} \text{ñ} \text{E} \text{ } ^\circ \frac{1}{4} \text{E} \text{ } \text{»} \acute{O} \hat{A} \hat{A}, | \hat{A} \text{ } \hat{A} \ddot{O} \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$
- **$\pm \hat{a} \text{ } \text{»} \hat{A} \hat{u} \hat{A}, \cdot \hat{\text{I}} \text{ } \zeta \hat{A}.$** $\hat{A} \hat{A} \zeta \ddot{e} \text{C} \hat{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \text{¥} \hat{A} \hat{\text{I}} \text{ } \text{Æ} \text{ } ^\circ \text{E} \div \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a} \text{ } \text{°} \text{ñ} \text{E} \text{ } ^\circ \frac{1}{4} \text{E}, | \zeta \ddot{a} \text{»} \text{C} \dot{\text{I}} \hat{A} \ddot{O} \text{ } \frac{3}{4} \hat{E} \text{ } \hat{A} \text{C} \text{ñ},$
 $\text{E} \text{ } ^\circ \frac{1}{4} \text{E} \text{ } \text{»} \acute{O} \hat{A} \hat{A}, | \hat{A} \text{ } \hat{A} \ddot{O} \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$

¼öÁ÷ μζ±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾⁄⁴î ÀÖ´Á °æζì ±×·; ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼°; ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ã³, ®ÇĪ±â
Àüζ; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,; Á;ÇÑÇÕ´Í´Ù.

Äü°í: ÄĪ°ÎÄÇ °æζì, ÇãζëμÇ´Ä »çÄü ·»´õ, μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; Ä-¼ö·Ī Á¶ÄĪ½°Æ½, °ÔÀÓÆÐμâ ¶Ç
´Ä Ä°° μâζĪ °°Ä° ÄâÄ;ζ; ´ëÇÑ ÄÄ´äζ;¼´¹ÄÖ·Ä ÄöÄ¼⁄⁴°; ´õζĪ ÄζÁú ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù. °ÔÀÓ μμÁß
ÄÄÇ»ÄĪζ; ζ-°áμÈ ÄÔ·Ä ÄâÄ;ÄÇ ÄÄ´ä ½Ä°£ÄĪ ±æ¾⁄⁴îÄö,é »çÄü ·»´õ, μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,;
ÄÜÄĪ½°È½ÄζÄ.

Àĭ°ĭ CPUĭ¼ »çĭëĈĭ'Â °í±þ ĩ·É³⁄⁴ĭĭ 'ëĈÑ μā¶óÀĭ¹ö ÁöĭøÀ» °ñÈ°¼°ÈĈÕ ĭ'Û.
Àĭ°ĭ CPU'Â NVIDIA GPUĭĭ ĩ·ĭĭĈĭ°í 3D °ÔÀÓÀĭ³² ÀÀĭëĈÁ·ĭ±×·¥ÀĈ ¼⁴°'ÉÀ» Ĉâ»ó½ÃĀ°'Â 3D
Ãß°ĭ ĩ·É³⁄⁴ĭĭ ÁöĭøĈÕ ĭ'Û. Àĭ ĭÉ¼⁴ĈÀ» ¼⁴±ĀĀĈĭĭ é μā¶óÀĭ¹öÀĈ Ãß°ĭ 3D ĩ·É³⁄⁴ĭĭ ÁöĭøÀ»
°ñÈ°¼°ÈĈĭĭĈ Àĭ'Â ¼⁴°'É °ñ±³ ¶Ĉ'Ā ¹®Āĭ Ĉø°áĭĭ μμĭòÀĭ μÉ ¼⁴ö ÀÖ½À ĭ'Û.

OpenGL ÀÀëÇÁ·Î±×·¥¿¿¼ ½ºÅ×·¹¿À,| »ç¿ëÇí°í ½ºÅ×·¹¿À ¼ÅÁÍ ±Û·¿º,| È°¼ºÈÇÒ ¼ö
ÀÖμμ·Í μαϱλόÀì¹ö¿¿¼ ½ºÅ×·¹¿À ÇÈ¼¿ Æ÷, ÈÀ» ³»º, ³¾¼ ¼ö ÀÖ½¿À´Í'Û.

OpenGL ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥Àì zÀ¹ö·¹Àì ,! »çzëÇÒ ¼ö ÀÖμμ·ī mã¶óÀ¹ö;¼ zÀ¹ö·¹Àì ÇÈ¼z Æ÷ ,ËÀ»
³»², ³¾ ¼ö AÖ½À Í'Ù.

OpenGL μάθημα 10: Η χρήση της OpenGL 3.3 στην OpenGL 4.5, με τη χρήση της OpenGL 4.5 στην OpenGL 4.5.

- Η χρήση της OpenGL 3.3 στην OpenGL 4.5, με τη χρήση της OpenGL 4.5 στην OpenGL 4.5.
- Η χρήση της OpenGL 3.3 στην OpenGL 4.5, με τη χρήση της OpenGL 4.5 στην OpenGL 4.5.

¼±ÅÃÇÑ OpenGL ÀÀèÇÁ·Î±×·¥À» ÃÖÀûÀÇ »óÅÂ·Î ¼³Á±ÇÕ ´Í'Ù. ,ñ·Ï »óÀÚ È»ìÇ¥,!
Å¬, ÇÌ¿ © ÀÀèÇÁ·Î±×·¥ ,ñ·ÏÀ» Ç¥½ÃÇÌ°í ÇÌ³²,| ¼±ÅÃÇÌ½Ê½Ã¿À.

OpenGL ÀÀëÇÁ·Î±×·¥¿;¼ ÅØ½ºÃ³ÀÇ Æ⁻Áπ »ö»ó¼ö,| ±âº»º²À,·Î »ç¿ëÇÒÁö ¿©ñ¿,| °áÁπÇÕ
Í'Û.

- **¹ÛÁÁË,é »ö»ó¼ö »ç¿ë**Àº Ç×»ó ÇöÀç ½ÇÇàµÇ°í ÀÖ´Á Windows ¹ÛÁÁË,éÀÇ »ö»ó¼ö,|
°®´Á ÅØ½ºÃ³,| »ç¿ëÇÕÍ'Û.
- **Ç×»ó 16bpp »ç¿ë** ¹× **Ç×»ó 32bpp »ç¿ë** ¿É¼ÇÀº ¹ÛÁÁË,é ¼³Áπ¿; »ó°ü³¼ØÀì ÁöÁπµË
»ö»ó¼öÀÇ ÅØ½ºÃ³,| »ç¿ëÇÕÍ'Û.

ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀ:ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¹öÆÛ ÇÃ, ®ÇÎ ,ðμâ ,! °άΆÇÕ´Í´Û. °í·î Àü¼Û ¹æ¹ý ¶Ç
´Â **ÀÚμξ** ¼±**ÃÃ**» ¼±**ÃÃ**ÇÒ ¼ö ÀÕ½À´Í´Û.

ÀÚμξ ¼±**ÃÃ**» »ç¿ëÇÍ, é μâ¶óÀì¹ö°; ÇØ´ç ÇÎμâ¿þ¾â ¼¾³Áμ¿; °;Àâ ÀûÇÕÇÑ ¹æ½²ÃÃ» °άΆÇÕ
´Í´Û.

OpenGL $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$ öÁ ÷ $\mu_{\pm\hat{a}}$ | \tilde{A}^3 , @ÇÍ'Â $^1\text{æ}^1\text{y}\hat{A}$ » ÁöÁ π ÇÖ'Í'Û.

- **Çx»ó ¿ÀÇÁ.** OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥¿¿ $\frac{1}{4}$ $\frac{1}{4}$ öÁ ÷ $\mu_{\pm\hat{a}}$ | Çx»ó °ñÈ° $\frac{1}{4}$ °ÈÇÖ'Í'Û.
- **±â°»ÂûÀ·Í ¿ÀÇÁ.** ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥À¿ Æ^{-°°È} ÷ $\frac{1}{4}$ öÁ ÷ $\mu_{\pm\hat{a}}$ È° $\frac{1}{4}$ °È | ¿äÃ»ÇÍÁö $\frac{3}{4}$ Ê'Â ÇÑ, °ñÈ° $\frac{1}{4}$ °È »óÂÂ $\frac{1}{4}$ | À⁻ÁöÇÖ'Í'Û.
- **±â°»ÂûÀ·Í ¿Â.** ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥À¿ Æ^{-°°È} ÷ $\frac{1}{4}$ öÁ ÷ $\mu_{\pm\hat{a}}$ °ñÈ° $\frac{1}{4}$ °È | ¿äÃ»ÇÍÁö $\frac{3}{4}$ Ê'Â ÇÑ, È° $\frac{1}{4}$ °È »óÂÂ $\frac{1}{4}$ | À⁻ÁöÇÖ'Í'Û.

ÇöÀç ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ¼³Áπ "tweak"À,Î ÀúÀâÇĪ·Á,é Å¬,ÇĪ½Ê½Ã¿À. ÇØ´ç ¼³ÁπÀĪ
ñ·Ī¿Ī ãß°ĪμĒ´Ī'Û.

Æ¯Áπ OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿Ī °ĪÀâ ÀûÇÕÇÑ ¼³ÁπÀ» ã£¾⁄Æ »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ tweakÀ,Î
ÀúÀâÇØ ³ðÀ,é ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ½ÃÀÛÇĪ±â Àü¿Ī OpenGLÀ» ²ü,£°Ô ±,¼°ÇÒ ¼⁄ö ÀÖÀ,ç °
ç ¿É¼⁄ÇÀ» ÀĪĪĪĪ ¼³ÁπÇÒ ÇĒ¿ä°Ī ¾⁄ø½À´Ī'Û.

½½¶óÀì'õ,ì ÀìèçĪì© ¼±ÄÃÇÑ ÄÄ· Ä³îÀÇ ¹à±â, 'ëñ ¶Ç'Ä °¶¶ ¶ °²À» Á¶ÁæÇĪ½Ê½ÄìÄ.
ÄÄ· Á¶Áæ ¼³ÄæÄ» »çìèçĪì© ¼Ö½º ÀììÁöìí µð½ºÇÄ·¹Àì ÀâÄì;ìì ³²Ä, ³²'Ä Äâ·Ä ÀììÁö °£ÀÇ
±æµµ Ä÷Àì,ì °, ÄæÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'í'Ù. Àì ±â'ÉÄ» ÀììÁö Ä³,® ÄÄìèçÄ·ì±x·¥ì;¼ »çìèçĪ'Ä
°æìì, µð½ºÇÄ·¹Àì ÄâÄì;ì Ç¥½ÄµÇ'Ä »çÄø°ú °°Äº ÀììÁööÀÇ »ö»óÄ» °, 'Ù ÁæÉ®ÇĪ°Ö ±, ÇöÇÒ
¼ö ÀÖµµ·ì ÄÄ· Á¶Áæ ¼³ÄæÄ» Á¶ÄýÇĪ½Ê½ÄìÄ.
¶ÇÇÑ, 3D °;¼ÓÄ» ÀìèçĪ'Ä °ÖÁÓÀì ð'íÄì;ì ³Ê¹« ¾îµÓ°Ö Ç¥½ÄµÇ'Ä °æìì; ÀÖ½Ä'í'Ù.
¹à±â³² °¶¶ ¶ °²À» ,ðµç Äæ³ì;ì¼ µìÄĪÇĪ°Ö Áð°;½ÄÄ°,é Àì·ÇÑ °ÖÁÓµéÀì 'õ ¹à°í ½Ç°°³²°Ö
Ç¥ÇöµË'í'Ù.

ñ·ī »óÀÚ È»ìÇ¥ | Å¬, ÇĪĵ © ½½¶ŕóÀì'õ·î Á¶ÁæÇĪ'Â ÄÃ·- Ãæ³îÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ī'Ù.
Åú»ö, ³ì»ö ¶Ç'Á Ä»»ö Åæ³îÀ» °³º°ÀúÀ,·î ¶Ç'Á ÇÑ²¹∅ĵ; Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ī'Ù.

μδΆöÅĐ ¼±, ίμμ, | »çžëÇĪ, é »ö °Đ, ® ¹× ³óμμ, | °, 'Ù ¼¼¼¼ĐÇĪ°Ô Á¶ÀýÇĪž© , δμç
ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥ž;¼' õ ¹à°í ¼±, ίÇŃ Áí¼Áö, | ¾ðÀ» ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

½½¶óÀì'ö, | »çžëÇĪž© μδΆöÅĐ ¼±, ίμμ, | 'ÙÀ½°ú °°Àì Á¶ÀýÇĪ½Ê½ÃžÀ. ²ô±â, ³·À½, Áß°£,
³ôÀ½ ¹× ÅÖ'ë

ÄÃ· °î¼±ÀÇ ±×·;ÇÈ Ç¥Çö. Àì °î¼±Àº ´ëñ, ¹à±â ¶Ç´Â °´, ¶ Á¶Áµ; µû¶ó ½Ç½Ã°£À, ·î °ÇÖ
í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼⁹ÈÇĬ, é ¼³ÁαÇÑ ÄÄ· - Á¶ÁαÀ» 'ÙÀ½ Windows ¼¼¼¼Ç(ÄÄÇ»ÁĬ, Ĭ Àç½ÄÄÙ ÇÑ ÈÄ)¿Ĭ ÀÚμ¿Ä, ·Ĭ Àû¿ëÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'Ĭ'Ù.

Äü°í: ÄÄÇ»ÁĬ° Ĭ ×Æ© ¿öÄ© ¿Ĭ¼ ½ÇÇà ÁßÄĬ °æ¿Ĭ¿Ĭ 'Ä Windows ·Ĭ±×¿Ä ÀÈÄ¿Ĭ »ö»óÄĬ Á¶ÁαμĒ'Ĭ'Ù.

ÀúÀåµÈ »çžëÀÚ ÁαÀÇ ÄÃ· ¼³Áα ,ñ·İÀ» Ç¥½ÃÇÕ ´ı'Ù.
¼³Áα» È°¼°ÈÇİ·Á,é ,ñ·İı¼ Ç×,ñÀ» ¼±ÅÃÇİ½Ê½ÃıÀ.

ÇöÀç ÄÃ· ¼³Áπ°²À» »çjèÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ·î ÀúÀòÇĪ·Á,é Å¬, ÇĪ½Ê½ÃjÀ. ÀúÀòμÈ ¼³ÁπÀì
ÁĪÁçÇÑ ,ñ·Īj; Ãβ°;μÈ Ī'Ú.

„ñ·İçj¼ ÇöÀç ¼±ÄÄµÈ »ççëÀÚ ÁπÀÇ ÄÄ· ¼³ÁπÀ» »èÁıÇİ·Á,é Å¬, Çİ½Ê½ÄçÀ.

„δμç ÄÄ·⁻ °²À» Çĩμâ¿p³/4î ±âº» ¼³Áπº²À, ·î °¹±, Çĩ·Á, é Å¬, Çĩ½Ê½Ä¿À.

Windows ÀÛ¾÷ Ç¥½ÄÄÛ; NVIDIA ¼³Áæ ¾ÆÄÄÜÀ» Æß°;ÇÖ'Ï'Û.

- Àì ¾ÆÄÄÜÀ» »ç;ëÇÏ,é Æí,®ÇÑ ÆË¾÷, Þ'º,| ÅëÇØ »ç;ëÄÚ ÁæÀÇ Direct3D, OpenGL ¶Ç'Â ÄÄ· ¼³ÁæÀ» 'Û·Ï' Àû;ëÇÒ ¼ö ÆÖ½Ä'Ï'Û.
- ¶ÇÇÑ, Þ'º;Ï'Â ±âº» ¼³ÁæÀ» ¹±,ÇÏ'í µð½ºÇÄ·¹Àì µÏ'Ï' Áæº, 'ëË»óÄÚ; ¾×¼¼¼½ºÇÏ'Â Ç×,ñÀì Æ÷ÇÔµÇ¾â ÆÖ½Ä'Ï'Û.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙÀÇ NVIDIA ¼³Áæ À¯Æ¿, ®Æ¼, Ç¥½ÃÇí'Âµ¥ »ç¿èÇÒ ¾ÆÀÌÄÜÀ»
¼±ÁÃÇí·Á, é Á¬, ¯Çí½Ê½Ã¿À.

1. ¯ñ·¿¿¼ Ç¥½ÃÇí°íÁÚ Çí'Â ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¼±ÁÃÇÖ'í'Ù.
2. ±x 'ÙÀ½ **Àû¿ëÀ**» Á¬, ¯Çí¿ © ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÙÀÇ ÇØ'ç ¾ÆÀÌÄÜÀ» ¾÷µ¥ÀìÆ®ÇÖ'í'Ù.

nView μî-ĭ Áπº, ¿É¼ÇÀ» ¹ÙÁÁÈ,é ,P´º¿; ãßº;Çĭ¿© nView ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ,¿ Èº¼ºÈÇÕĭ ĭ
ĭ.

¹ÙÁÁÈ,é¿;¼ ,¶¿)½º ¿À,¥ÂÊ ĭÜÃß,¿ Á¬, ĭÇÑ ĭÙÀ½ nView μî-ĭ Áπº,¿,¿ Á¬, ĭÇĭ¿© nView
¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ μî-ĭ Áπº, ãçÀ» Ç¥½ÃÇÕĭ ĭĭ.

1ÙÁÄÈ,é °ü, @ÀÚ È°¼ºÈ çÉ¼ÇÀ» ÀÛμ¼½Ä² ÈÄ, Àì çÉ¼ÇÀ» Å¬, Çİç © nView 1ÙÁÄÈ,é °ü, @ÀÚ μî·İ Áπº, ÄçÀ» ç± Í'Û.

nView 1ÙÁÄÈ,é °ü, @ÀÚ μî·İ Áπº, Äçç¼¼ 'ÛÄİ 1x 'ÙÁß 1ÙÁÄÈ,é°ú μð½ºÇÄ·1Àì(,ð'İÁÍ) çì 'ëçŃ 'Û¾ççŃ 1ÙÁÄÈ,é °ü, @ÀÚ ±â'ÉÀ» ±,¼ºÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Û.

Áö¿øμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»όμμ^ο,´Ù^³·À^ο ÇØ»όμμ·Î »ç¿ëμÇ´Â °æ¿ì, Àì·ÇÑ ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇÌ,é Æò,é
ÆÐ³Í μð½^οÇÃ·Àì »ό¿ì¼ÀÇ Àì¼Áö Á§Äì,ì °άÁαÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

μδ½°ÇÃ·¹ÀìÀÇ ¹ÙÅÁÈ,é ÀŞĂ; ,! Á¶ÁαÇĪ·Á,é È»ìÇ¥ ´ÜÃß,| »ç;ëÇĪ½Ê½Ã;À.

1ÙÁÁÈ,éÀ» CöÀç ÇØ»όμμζί Àç»ý °όμμζι ÀûÇÕÇÑ ±âº» ÀšÄj·î Àç¼³ÁπÇĭ·Á,é
Å¬, Çĭ½Ê½ÄζÀ.

NVIDIA GPU ±â¹Ý ±×·;ÇÈ Ä«μâ°; Áö¿øÇĪ´Â ÀåÄ;¿; μû¶ó μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄ; (, ð´ĪÁí, μðÁöÅÐ
Æò, é ÆÐ³Ī ¶Ç´Â TV), ĩ ¼±ÅÄÇĪ½Ê½Ä¿Ä.

È°¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄ;ζ; ¾Ë,ÄÀº ¼¾³ÁπÀ» »ç;ëÀÚº; ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÃçÀ» ζ·Á,é
Å¬, ÇÏ½Ë½ÄζÀ.

TV $\hat{A} \cdot \hat{A}_i \gg \zeta \mu \zeta' \hat{A} \zeta \hat{A} \zeta \mathcal{E} \div , \ddot{E}^\circ \acute{u} \pm^{1^\circ} ; \frac{1}{4}^3 \hat{A} \pi \hat{A} \gg \text{3a} \hat{A} , \text{3} \gg \cdot \hat{A} , \acute{e} \hat{A} \neg , \neg \zeta \hat{I} \frac{1}{2} \hat{E} \frac{1}{2} \hat{A} \hat{A} .$

Æ⁻Á_π TV ãâ·Â Æ÷, ËÀ» ÁöÁ_πÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ´ëÈ »óÀÚ, | ç·Á, é Å⁻, ÇĬ½Ê½Ã_çÀ.

Àì ðñ·ïÀ» »çzëÇĭ,é °ÅÁÖÇĭ´Â ±¹°ĭzĭ μû¶ó TV ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.
Åü°í: ðñ·ĭzĭ ÇØ´ç ±¹°ĭ°ĭ ¾ø´Â °æzĭ ðĭÀå ÀÍÁçÇÑ ±¹°ĭ,ĭ ¼±ÅÃÇÕ´ĭ´Ù.

TV·Í Àü¼ÛμÇ´Â Ãâ·Â ½ÅÈÈ Á¾·ù,| ÁöÁπÇĪ·Á,é Å¬,¬ÇĪ½Ê½Ã¿À.

- ÀûÇÕÇŇ Ä¿³ØÁÍ ÄÉÀìíÀì ÀÖ´Â °æ¿ì, ÀĪ¹ÝÀûÀ,·Í **S-οñμδ¿À** Ãâ·ÂÀº ¹ÇÕ ²ñμδ¿À Ãâ·Âº,´Ùº,´Ù ÈÁúÀì ¿ì¼öÇÕ´Í´Ù.
- ¾í¶² ½ÅÈÈ À¬ÇüÀ» ÁöÁπÇØ¾ß ÇÒÁö È®½ÇÇĪÁö ¾ÊÀ» ¶§´Â **ÀÚμ¿** ¼±**ÅÃ** ¼³ÁπÀ» ¼±**ÅÃ**Ī½Ê½Ã¿À.

TVζι¼ ¹ÙÁÁÈ,é ÀŞĂι,ι Á¶ÁαÇİ·Á,é È»ιÇ¥ 'ÜÃΒ,ι Å¬, -ÇÕ 'İ'Ù.

Äü°í: °úμμ Á¶ÁαÀ,·Î ÄÎÇØ TV È,έζι ½ºÅ©·¥οίÄì³ª οί·©Å© Çö»óÀì ³ªÅ, ³ª'Ä °æζì, 10ÄÈ, ±â 'Ü,® ½Ê½ÄζÀ. È,éÀì ±âº» ÀŞĂι·Î ÄÚμζ ¹±ίμÇ³⁄⁴î 'Ü½Ä Á¶ÁαÇÒ ¼⁄⁴ö ÄÖ½Ä'İ'Ù. ζøÇİ'Ä °÷ζι ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ÀŞĂι½Ä² ÈÄ 10ÄÈ°ι °æ°úÇİ±â Äüζι **ÄûëÄ**» ¹Υμâ½Ä '·³⁄⁴β ¼⁄⁴³ÁαÀì ÄúÄμÈ'İ 'Ù.

1ÙÁÁÈ,éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,Άμμ.ϊ TVÀÇ ±âº» À\$Ä;ζι Àç¼³ÁπÇĪ·Á,é Å¬, ÇĪ½Ê½ÄζÀ.

½½¶óÀì´õ,¡ »ç¿ëÇĬ¿© TV ÀììÁöÀÇ ¹à±â,¡ Á¶ÁαÇÕ´Ĭ´Ù.

#½½¶óÀì´ð,| »ç¿ëÇÏ¿© TV Àì¹ìÁöÀÇ´ëñ,| Á¶Á×ÇÕ´Ï´Ù.

½½¶óÀì´õ,¡ »ç¿ëÇĭ© TV ÀììÁöÀÇ Æμμ,¡ Á¶ÁαÇÕ´ĭ´Ù.

½½¶óÀì´õ,¡ »çzëÇĭz© TV ½ÅÈ£z; ÀûzëçÒ ±ð°ýÀÓ ÇÊĀĭ ¾çÀ» Á¶ĀýçÕĭĭ'Û.

Āü°í: Çĭμâzþ¾â μðĀŪ´õz;¼ DVD zμÈ,¡ Àç»ýçÒ ¶š´Ā ±ð°ýÀÓ ÇÊĀĭ,¡ zĭĀüÈ÷ ²ð´Ā °íĀĭ ÁĀ½Āĭ'Û.

Àì ÄÁÆ®·ÑÀ» »çzëÇĪz© 9ñμδzÀ³² DVD,| Àç»ýÇÒ ¶§ μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀàÄ;(_δ'ĪÁí)ÀÇ ÈÁúÀ»
Á¶ÁπÇÕ'Í'Û.

ÄÄÇ»Áí;¼ 9ñμδzÀ³² DVD zμÈ,| Àç»ýÇÒ ¶§'Â ¹à±â, 'ëºñ, »öÁ¶ ¹x Äπμμ,| °ç°ç Á¶ÀýÇĪz©
ÄÖÄúÀÇ ÈÁúÀ» ¾⁄₄òÀ» ¼⁄₄ö ÄÖ½Ä'Í'Û.NVIDIA GPUÀÇ ÄÜ¾⁄₄î ¹x ,p,δ,® Å¬·º ÄÖÆÄ¼⁄₄ö,|
Á¶ÀýÇÕ'Í'Û.

NVIDIA GPUÀÇ ÄÚ¾î Å¬·° ¼Óμμ,| ¼³ÁαÇÕ ί΄Ù.

Αύξηση $\hat{A} \rightarrow \circ \frac{1}{4} \text{Όμμ(MHz)}$, $\frac{3}{4} \hat{A}$, $\frac{3}{4} \hat{A}' \hat{U}$.

±×·¡ÇÈ Ä«μâÀÇ ,P,đ,® ÀÎÁÍÆäÀ½º Å¬·º ¼⁴Óμμ,¡ ¼⁴³ÁæÇÕ´Û.

„P,δ,® ÀîÁíÆäÀì½º Å¬.º ¼Óμμ(MHz),! ³²Å,³À'Û.

»õ Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³ÁπÀ» Àû¿ëÇÏ±â Àü¿; Àì¿; ´ëÇÑ ¾ÈÁπ¼º Å×½ºÆ®.¿ ¼öÇàÇÕ´Ï´Ù.

Åü°í: Á;Á¶¼÷Ã¼ÀÇ ±âº»ººú ´Ù,¥ »õ·Î¿ ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÇÒ ¶§´Â ¹Ýµâ½Ã »çÀü Å×½ºÆ®.¿ ½ÇÇàÇÏ½Ê½Ã¿À.

Windows°; ½ÃÀÛÇÒ ¶§, ¶'Ù Å¬° ÁÖÆÄ¼ö; 'ëÇÑ ,δμç °°æ»çÇ×μέÀì ÀÚμ;À,·Î Àû;ëμË'Ï
'Û.

Äü°í: Windows°; ½ÃÀÛμÇ'Ä μ;¼Ë **Ctrl**°; ¶'©,£°í ÀÖÀ,é ÀÚμ; Å¬° ¼³Áπ 9í°ÐÀ» »ý·«ÇÒ
¼ö ÀÖ½À'Ï'Û. ³×Æ®;öÅ©; ì¬°ámË ÄÄÇ»ÁÍÄÇ °æ;ì;í'Ä Windows;ì ·Î±×;Ä ÇÏ'í'Û·
Ctrl°; ¶'©,£½Ë½Ã;Ä.

„δμç Å¬.° Á¶Áæ ±â´ÉÀ» Àç¼³ÁæÇí°í ÄÁÆ®·ÑÀì ÀçÈ°¼ºÈμÇ±â Àü¿; ±×·;ÇÈ Çĩμâ¿p³4î;!
´Ù½Ã °“ÁöÇÖ´Í´Ù.

Äü°í: ±×·;ÇÈ ¾4í´ðÁí; ¾÷μ¶ÀìÆ®μÈ BIOS Àì¹Áö·î °»½ÅÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³ÁæÀ» ½ÇÇàÇí´Ä
°íÀì ÁÁ½Ä´Í´Ù.

nView Ç×ÁØÀ° 'ÜÄĪ μδ½ºÇÃ·¹ÀĪ ,δμαÀÔ'Ī'Ù. ÀĪ ,δμα'Â NVIDIA GPU ±â¹Ý ±×·ıÇÈ
Ä«μα¿ı μδ½ºÇÃ·¹ÀĪ ÀâÄı°ı ÇĪ³ª , , AâÄØμÇ³/4ı ÀÖ'Â °æ¿ı¿ı »ç¿ëÇĪ½É½Ä¿Ä.

nView 01Á! ,đμâ 'Â ±âº» μđ½ºÇÃ·1Àì ,ì 01»çÇİ¿ © 0,Á¶ ÀâÄ¿¿; Äâ·ÂÇÕ 'Í'Ù.

nView ¼öÆð ½ºÆÒ ,ðμã ,| »ç¿ëÇĬ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ,¹Àĭ
ÀãÄĭ¿ĭ ¼öÆðÀ,ĭ È®ÀãÇÒ ¼ö ÆÖ½²Á'ĭ'Ù. Àĭ ,ðμã¿ĭ¼'Á 2°³ÀÇ μð½ºÇÃ,¹Àĭ°ĭ °áÇÖÇĭ¿ĭ©
Çĭ³²ÀÇ ³Ð°ĭ È®ÀãμÈ μð½ºÇÃ,¹Àĭ Ç¥,éÀ» Çü¼⁴ÇÖ'ĭ'Ù. Àĭ'Â 'ÚÁĭ μð½ºÇÃ,¹Àĭº, 'Ú ³ÐΑº
Ç×,ñÄ» ¼¼ ¶§ À¿ëÇÖ'ĭ'Ù.

nView ¼öÁ÷ ½ºÆÒ ,đμã ,! »çzëÇĭ,é Windows ¹ÙÁÁÈ, éÀ» μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àĭ
ÀãÄĭzĭ ¼öÁ÷À,·Í È®ÀãÇÒ ¼ö ÆÖ½Á´Í´Ù. Àĭ ,đμãzĭ¼´Á 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àĭ°ĭ °áÇÕÇĭzĭ ©
Çĭ³ªÀÇ ±æ°ĭ È®ÀãμÈ μð½ºÇÃ·¹Àĭ Ç¥,éÀ» Çü¼ºÇÕ´Í´Ù. Àĭ´Á´ÙÀĭ μð½ºÇÃ·¹Àĭº,´Ù´õ ±ä
Çx,ñÁ» ¼¼ ¶§ ÀzĭëÇÕ´Í´Ù.

Å¬, ¯Çĭ© °,Á¶ **°¹Á!** ,**đμâ** μđ½ºÇÃ·¹Àĭ ÇöÀç ÆÒ ÀŞĂĭ, ĩ °íÁπ½ÃÅμ ĭ'Ù.

Àĭ, ĩ ÅëÇØ °ĭ»ó ¹ÙÅÁÈ ĭéÀ» Æ⁻ Áπ ÀŞĂĭĭ ĩ Èĭ°úÀûÀ, ĭ °íÁπ½ÃÅ³ ¼ö ÀÖ½À ĭ'Ù. Àĭ'Â
ÀĀĭëÇÁ·ĭ±×·ŷĭ¼ ÇÁ, ®Á" Å×Àĭ¼ÇÀĭ³ª ¹ĭ¼¼ ÀÛ¾¼÷À» ¼öÇàÇÒ ¶§ À ĭëÇÕ ĭ'Ù.

ÁÜÇĪ°íÁÚ ÇĪ'Â °ñμδζÀ È, éÀÇ ζμζ²À» ¼±ÅÃÇĪ·Á, é Áβ¾Ó ¶Ç'Â È»ìÇ¥ ¾ÆÀìÄÜÀ» Å¬, ᵀÇÕ'Ī
'Ù. ζμζ²À» ¼±ÅÃÇÑ 'ÙÀ½, ÁÜ ½½¶óÀì'õ, ¶¾Æ·Ī·Ī ÀìμζÇĪζ © È, éÀ» Á¶ÀýÇò ¼ö Àö½À'Ī'Ù.

½½ϩóÀì'õ,| ÀìèçĬè© °ñμδζÀ Àç»ý È,éàç ¼±ÅÃ °î°ĐÀ» ÁÜÇÕ'Í'Ù,ñ·Ĭ »óÀÚ È»ìçϣ,|
Å→, ÇÑ 'ÚÁ½, °ñμδζÀ,| ÄüÄ¼ È,é, ðμà·Ĭ Àç»ýçÒ μð½°çÃ·¹Àìζ,| μûϩó ±â°» μð½°çÃ·¹Àì
ϩç'Á °,Áϩ μð½°çÃ·¹Àì,| ¼±ÅÃÇÕ'Í'Ù. ÄüÄ¼ È,é, ðμà,| °ñÈ°¼°ÈçĬ·Á,é °ñÈ°¼°È,|
¼±ÅÃÇÕ'Í'Ù.ζ·Ä¹·ö·¹Àì ¼ÖçÁÆ® ζþ¾¹°; ¹ö½°,ϩ½°Áì,μ,| »çèçÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

Äü°í: Àì¹Áö ¼Ö»óÀì³ª °ñμδζÀ Àì¹Áö°; Äüçô çϣ½ÄμçÁö ¾É'Á μî °ñμδζÀ Àç»ýζ,| ¹®Áì°; ÀÖ
'Á °æè,| Áì;ÜçĬ°í Àì ζÉ¼çÁ° ¼±ÅÃçĬÁö ¾É'Á °íÀì ÁÁ½À'Í'Ù.

¼±ÅÃÇÑ ±×·;ÇÈ Ä«μ&í ÇÔ²² »çžëÇĪ´Â μđ½ºÇÃ·¹Àì À&Ä;ÀÇ À´ÇüÀ» Ç¥½ÃÇÕ´Ī´Ù.

Å¬, ¯ÇĪ, é Àì μδ½ºÇÃ·¹Àì¿; ´ëÇÑ ÀåÄ; ¹× μå¶łóÀì¹ö μĥ·Ī Áæº, °; Ç¥½ÄμË´Ī´Ù.

Àì ð ÌÁí¼ »çzë °i'ÉÇÑ Àç»ý °óμμ.í ç°ÅÇÕ'Í'Ù. Àç»ý °óμμ°i °δÀ»¼ö·Ï È,éÀÇ ±δ°ýÀÓ
Çö»óÀì °¼ÒμÉ'Í'Ù.

μδ½ºÇÃ·¹Àìº; Áö¿ØÇĪÁö ¾ĒĒ , δμα ,| Àç»ý ºóμμ ¾ĒĒ·Ī; Ē·Ī¿; Ē÷ÇÔ½ĒĒ³ ºÍÁĪÁö ,í½ĒÇÕ´Ī´Ù.

ÁÖÀÇ: μδ½ºÇÃ·¹Àì ĒĒĒ¿; ĒûÇÕÇĪÁö ¾ĒĒº , δμα ,| ½±ĒĒÇĪ,é ½ĒºçÇĒ μδ½ºÇÃ·¹Àì

¹®Á!º; ¹β»ýÇÕ ½ö ĒÖĒ, ,ç ÇĪμα¿p¾Ēº; ½Ö»óμĒ ½ö ĒÖ½Ē´Ī´Ù.

Àš¿i ¼±ÄÃÇÑ ¾ÆÀÏÜ¿i ÇØ´çÇĪ´Â μð½ºÇÃ·¹À¿i ±âº» μð½ºÇÃ·¹À·Î ÁöÁπÇÕ´Ī´Ù.
ÄÄÇ»ÄĪ¿i ½ÄÄÛÇĪ,é ±âº» μð½ºÇÃ·¹À¿i ·Î±×¿Ä´ëÈ »óÀÚº¿i ³²Ä¿i ³³´Ī´Ù. ´ëŕºÐÀÇ
ÄÄ¿iëÇÄ·Î±×·¥ ÄçÄº Ä³Ä½¿i ¿ ¶§ ±âº»Ä¿i·Î ±âº» μð½ºÇÃ·¹À¿i ¿¿i ³´Ī´Ù. ±âº» μð½ºÇÃ·¹À·Î
¹ÙÄÄÉ¿i,éÀÇ ¿pÂÊ »ó´Ù¿i,ð¼¿i,®¿i Æ÷ÇÓÇÕ´Ī´Ù.

ÇöÀçÀÇ ðµç nView µð½ºÇÃ·¹Àì, Ç¥½ÃÇÕ´Í´Ù. µÑ Àì»óÀÇ ÀâÄì°; ç¬°áµÇ¾⁄î ÀÖ°í Ç¥ÁØ
Áì¿ÜÀÇ ðµâ·Í ÀüÈ⁻ÇÑ °æ¿ì, ¾⁄î² µð½ºÇÃ·¹Àì, ÇöÀç µð½ºÇÃ·¹Àì Ç¥½ÃÇÒ °ÍÁÍö
¼±ÅÃÇÕ´Í´Ù.

À§ÀÇ ð´ÍÁÍ Àì¹ÍÁö, Á÷Áç Å¬, ⁻ÇÍ¿ © ÇöÀç µð½ºÇÃ·¹Àì·¼±ÅÃÇÒ ¼öµµ ÀÖ½À´Í´Ù.

ÇöÀç μδ½°ÇÃ·¹Àì; »çζëμÈ Ãâ·Â ÀâÄ;ζí °ü·ÃμÈ ¼³ÁπÀ» ¼Â¾÷Çï°Á³æ °°æÇï·Á,é
Ä¬, Çï½Ê½Ä;À.

±×·|ÇÈ Ä«μåζι ζ¬°άμÈ ,δμç μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄ;| °¨ÁöÇĪ·Á,é Å¬, ¯ÇĪ½Ê½ÃζÀ.
Âü°í: Á|¾¼îÆÇÀ» ζ¬ ÈÄ μδ½ºÇÃ·¹À;| ºÈÀº °æζìζι 'Â Àì ±â´ÉÀ» »çζëÇĪ½Ê½ÃζÀ.

°° ÁöμÇÁö ¾¼ÊÀ° ° Á¶ μδ½ºÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ¿ ð´İÁÍ(μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄì) ¿ ¿¬°áÇÑ °æ¿¿¿¿´Á Àì
»óÀÙ ¿ ¼±ÁÁÇİ½Ê½Ä¿À. Àì ±â´ÉÀ° ± ¿ü ¿ ð´İÁÍ³² BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°ámÈ ¿ ð´İÁÍ¿ì Á¿¿ëÇÕ´İ
´Ù.

NVIDIA GPUÀÇ Æ°; ±â´ÉÀ» ¾×¼¼¼½ºÇİ·Á,é Å¬, ¯Çİ½Ê½Ã¿À.

Àì Áπº, 'Â ÇöÀç ¼±±ÅÃμÈ NVIDIA GPUÀÇ Çĩμâ¿p³⁄⁴î Ãø,é¿i 'ëÇØ »ó¼⁄⁴È÷ ¼³,íÇĩ°í ÀÖ½À 'İ
'Ü.

Àì Áπº 'Â ÄüÃ¼ÄûÀì ±×·jÇÈ ¼⁹'É¿i ¿μÇâÀ» ¹Ï¶ ¼ö ÀÖ'Â ½Ã½ºÂÛÀÇ ¼±ÂÃ ¿μ¿¿¿i 'ëÇØ
»ó¼¼É÷ ¼³,íÇí°í ÀÖ½À'Í'Û.

NVIDIA GPU ¼ »çzëµç°í ÀÖ´Â ÆÄÄÏzi ´ëçÑ ¼³j°ú ¹öÀüÀ» Æ÷çÔçÑ ÆÄÄÏ ĵñ·İÄÔ´ı´Ù.3D
ÀÀzëçÁ·İ±x·¥zı¼ ¼ØÆ¼zıı ®¼ı¼ı¼À» °ñÈ°¼°ÈçÖ´ı´Ù.

Äü°ı: ÀÀzëçÁ·İ±x·¥zı¼ ÄÖ´ë ¼°´ÉÀ ÇÊzäçÑ °æzı Àı zÉ¼çÀ» È°¼°ÈçÖ´ı´Ù.

2¹è¼Ó ,đμâ ,| »çžëÇĪž© ¾ØÆ¼žϣ ,®¾¼½ìÀ» È°¼°ÈÇÕ 'Í'Ù.

Âü°í: Àì ,đμâ 'Â 3D ÀÀžëÇÁ·Î±×·ψžĭ Çâ»óμÈ ÈÁú°ú °¼°'ÉÀ» Á¼°øÇÕ 'Í'Ù.

GeForce GPU Á|Ç°±º¿¼¼ »ç¿ëµÇ´Â ¾ØÆ¼¿¼¿¼¼ @¾¼¿½¿¼ ÆÇă ±â¼úÀ» Èº¼ºÈÇÖ´Í´Ù.

Âü°í: Quincunx ¾ØÆ¼¿¼¿¼¼ @¾¼¿½¿¼Àºº ´Ùºü, ¥ 2¹è¼Ó ,đµâÀÇ ¼º´É¿¼ ±ÙÁçÇĪ,é¼º,´Ù´À,º
4¹è¼Ó ¾ØÆ¼¿¼¿¼¼ @¾¼¿½¿¼¼ ,đµâÀÇ ÇºÁúÀ» Á|øÇÖ´Í´Ù.

4¹è¼Ó ,đmã ,| »çžëÇĪž© ¾ØÆ¼ž¤ ,®¾41½ìÀ» È°¼°ÈÇÕ ĭ'Ù.

Äü°í: Àì ,đmã 'Â 3D ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥žj¼ ¼¼°'ÉÀì ¾à°£ ÀúÇĭμÇ 'Ä 'ë½Å °íÈÁúÀ» Áı°øÇÕ ĭ'Ù.

4x, 9ÅÇ(°i¿ì½º) ,ðμå ,! »ç¿ëÇÍ´Â ¾ØÆ½¿¿ ,®¾¿½¿½¿À» È°½ºÈÇÕ´Í´Ù.

Âü°í: Àì ,ðμå´Â 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿½¿ ½º´ÉÀ¿¾à°£ ÀúÇ¿μÇ´Â´ë½¿ ºíÈÁúÀ» Á¿°øÇÕ´Í´Ù.

„δμὰ,ι »çzëÇĪz © ¾ØÆ¼zκ, ®¾41½lÀ» È°¼ºÈÇÖ ĩ'Ù. Àì „δμὰ'Â 4¹è¼Ó „δμὰzι¼º, 'Ù Çâ»όμÈ ÈÁúÁ» Á|°øÇlÁö, 3D ÀÀzëÇÁ·Î±x·¥ÁÇ ¼º'ÉÀì ÁúÇĪμÈ ĩ'Ù.

Äü°í: Àì ¼³ÁκÀº Direct3D ÀÀzëÇÁ·Î±x·¥zι, zμÇâÀ» 1lÄ ĩ'Ù. OpenGL ÀÀzëÇÁ·Î±x·¥Á» ½ÇÇà ÁßÀĪ °æzì, OpenGLº 'UÀ½Á, Ī »çzë °; 'ÉÇÑ ¾ØÆ¼zκ, ®¾41½l ¼³Áκ, z¹,ι μέ,é, 4xS ¼³ÁκÀ» ÁøÇàÇÑ ÁĪ½Ã 1ß°βμÈ zÉ¼Ç ¼³ÁκÀ» »çzëÇÖ ĩ'Ù.

¾ØÆ¼¿µ, ®¾¿½À» Äö¿ØÇÍ'Â 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; 'ëÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¾ØÆ¼¿µ, ®¾¿½¿¼¿Á»
ÀÚµ¿À·Î È°¼°ÈÇÕ'Í'Û.3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ½ÇÇà Àß¿; »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ¼¿µ, ®¾¿½¿¼¿, ðµ¿; Á÷Á
ç ¼±ÁÃÇÒ ¼ö ÄÖ½À'Í'Û.

ÄÄÇ»Áí¿; ÇöÀç AGP ¼³Áπ¿; ´ëÇÑ Áπ⁹,,¿ Ç¥½ÄÇÕ´Ï´Ù.

±x·ιÇÈ ¼°ê ½Ã½°ÂÛι¼¼ »çιëμÇ´Â AGP ¼Óμμ,| Á÷Áç ¼±±ÃÇÏ½Ê½ÃιÀ.

Âü°í: »çιëÇÒ AGP ¼Óμμ,| È®½ÇÈ÷ ¾ËËö ,øÇÏ´Â °æιιιι´Â Àì È®Àì¶òÀ» ¼±±ÃÇÏÁö
¼½Ê½ÃιÀ. ½Ã½°ÂÛι¼¼ ÁÖÀûÀÇ AGP ¼Óμμ,| ÀÛμιÀ,·î °άΑπÇÕ´Í´Ù.±x·ιÇÈ ¼°ê
½Ã½°ÂÛι¼¼ »çιëμÉ AGP ¼Óμμ,| Á÷Áç ¼±±ÃÇÏ·Á,é ½½¶óÀì´ö,| »çιëÇÏ½Ê½ÃιÀ.

ÇöÀç ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,đμåζ; ÀÇÇØ ÁöÁπμÈ ¹æ½Ä°ú °øμζÀ,·î »çζέμÉ ½Ã½ºΑÛ ,β,δ,®ÀÇ
ζέ·®À» ÁöÁπÇÏ½Ë½ÃζÀ.

μζÀû ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðμå,| »çzë Áβzi ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ρ,ð,® °ü,® Àü·«À» ÁöÁαÇi½Ê½ÃzÀ.

NVIDIA **PowerMizer** ±â´ÉÀ» ÀìèçĬ,é GPUÀÇ Àü·Â ¼Öºñ·®À» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Ù.
¹èÁĬ® ¼ö,íÀ» Àý¾àçĬ·Á,é **ÄÖ´ë Äü·Â Äý¾àÀ»** ¼¾ÁæçĬ´í, GPUÀÇ ÄÖ´ë ±x·;çÈ ¼º´ÉÀ»
ÀìèçĬ·Á,é **ÄÖ´ë** ¼º´ÉÀ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Ù.

Windows 'Á 'ÙÁß Ãâ·ÂÀ» °;Áø ±x·;çÈ Ä«μå,| ½Ã½ºÁÛ; ¼³Ä;μÈ °°μμÀÇ °³º° ¾¹'ðÁí·î °£ÄÖÇÕ 'Í'Û.

Äü°í: Àì ;É¼ÇÄ» »ç;ëÇĬ,é 'ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Àì ±x·;çÈ Ä«μå; ;¬°άμÈ °ç°çÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÄåÄ; ; 'ëÇø °³º°ÀûÁĬ Çø»όμμ;í »ö»ó¼ö,| ¼±ÄÄÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä 'Í'Û.

Äß°; OpenGL ½°Äx.½Ä ½x ½Ä½ö.½Ä½ ½Ä³ÄßÄ» »ç½ÄÄÜ ÄßÄÇÇÒ ½ö ÄÖ´Ä´ëÈ »óÄÜ,½ ½·Ä,é Ä½, Ç½½É½Ä½Ä.

Äü°f: Ä½´ÜÄß´Ä Ä½ ÄçÄÇ Ä½ ½øÄ° ½ñ.½ »óÄÜ½½ ½'Ä½øÆÜ ½½°Äx.½Ä API È°½Ä°È' ½É½ÇÄ» È°½Ä°ÈÇÑ °æ½½½, »ç½ÄÇÒ ½ö ÄÖ½Ä´½Ü.

OpenGL ¼ ¿À¹ö·¹Àì¿ Èº¼ºÈÇÕ´Í´Ù.

Softimage3D ¿ººÀº ÀĪºĪ ÀÀ¿èÇÁ·Ī±×·¥Àº ¿À¹ö·¹Àì ÇĀ·¹ÀĪÀ» ÇÈ¿ä·Ī ÇÕ´Í´Ù. ¿À¹ö·¹Àì ÇĀ·¹ÀĪÀº Ç¥ÁØ ĀĀ·(RGB) ¹öÆÙ¿ ÇÕ²² ÆÈ·¹Æ® Ç¥¿éÁ·Ī »ç¿èμĒ´Í´Ù. ¿À¹ö·¹Àì Ā Æ⁻Ē÷ ¿ºº³º Ā¿¼¿ĪººÀì 3D ÀĪ¹ĪÀö ÀÚĀ¼¿Ī´Ā μ¶¿³ÀùĪĪ ±×¿®±â ¿μ¿³Ā» °ãĀĪ´Āμ¥ Ā⁻¿èÇÕ´Í´Ù. ¿À¹ö·¹Àì Ā 16ºñÆ®¿Ī 32ºñÆ® ĀĀ⁻ ¿ðμ¿¿¼ Āö¿øμĒ´Í´Ù.

Āüºí: OpenGL ½ºĀ×·¹¿¿Ī ¿À¹ö·¹Àì Ā μ¿½Ā¿¿¿ »ç¿èμĒ ¼ö ¾ø½Ā´Í´Ù. ¿À¹ö·¹Àì Ā Āßº¿ĀùĪĪ ¿Āº¿μā ±×·¿ÇÈ ¿º¿ð¿®¿¿ ÇÈ¿ä·Ī ÇĪ¿ç, ĀĪºĪ ÇØ»óμμ¿¼´Ā »ç¿èÇÕ ¼ö ¾ø½Ā´Í´Ù. ¿À¹ö·¹Àì ±â´ÉĀ» »ç¿èÇĪ´Āμ¥ ¹®ĀĪº¿ ¹ß»ýÇĪ´Ā °æ¿¿¿¿ Ā ÇØ»óμμ³º »ö»ó¼ö¿¿ ³·Āß¾Ī¹¾Āß ÇÕ ¼ööμμ ĀÕ½Ā´Í´Ù.

OpenGL 1/4 1/2 Åx·1zÀ, È°1/4 ÈÇÖ Í'Ù.

1/4 ÅÁ ±Ù·1/2 03a ±âÅ, Çĩmâlp3/4 îí ÇÔ22 1/2 Åx·1zÀ ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥Å» 1/2 ÇÇàÇĩ±â ÀŞÇØ NVIDIA
µã¶óÀì'ö'Á OpenGL 1/2 Åx·1zÀ ÇÈ1/4z Æ÷, ÈÀ» 3»° 3»°í ÀÖÃ1/4 1x Æð, é ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥Åì
µz1/2 Åzì »çzëµÉ 1/4ö ÀÖµµ·Ī , p, ð, ®, | ±, 1/4 ÇÖ Í'Ù.

Äü'í: ÇÈzäÇÒ °æzìzì, Àì zÉ1/4 ÇÀ» È°1/4 ÈÇÖ 1/2 È1/2 ÅzÀ. Àĩ°í ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥Å° 1/2 Åx·1zÀ
ÇÈ1/4z Æ÷, Èzì1/4 Áì'ë-Ī ÀŪµzÇĪÄö 3/4 ÈÀ» 1/4 öµµ ÀÖÄö, ±âÅ, ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥Å° ÀŪµzÀ, Ī
1/2 Åx·1zÀ Æ÷, ÈÀ» 1/4 ±ÅÄÇÖ Í'Ù.

Äü'í: OpenGL 1/2 Åx·1zÀzì zÀ'ö·1À'Á µz1/2 Åzì »çzëµÉ 1/4ö 3/4 01/2 À'Í'Ù. 1/2 Åx·1zÀ °, ±â'Á
Ãß°; ÀŪÁì zÀ°, µã ±x·; ÇÈ , p, ð, ®, | ÇÈzä-Ī ÇĪ, ç, Àĩ°í ÇØ»óµµzì1/4'Á »çzëµÇÄö 3/4 ÈÀ» 1/4 öµµ
ÀÖ1/2 À'Í'Ù. 1/2 Åx·1zÀ °, ±âzì; 1®Áì°; 1ß»ýÇĪ'Á °æzìzì'Á ÇØ»óµµ3a »ö»ó1/4 ö, | 3·Äç3/4ß ÇÖ 1/4 öµµ
ÀÖ1/2 À'Í'Ù.

NVIDIA μάηόÀìö´Â´Ù¼çÑ ½ºÅ×.¹¿À Çĭμά¿þ³⁄₄ĭ,| Áö¿øÇÕ´ĭ´Ù. ±âº»º² Àì¿ÜÀÇ ½ºÅ×.¹¿À Çĭμά¿þ³⁄₄ĭ,| »ç¿ëÇĭ´Â °æ¿¿¿´Â ,ñĭ »óÀÚ¿¿¼ μδ½ºÇĭ.¹Àĭ ,δμά,| ¼±ÅÃÇĭ½Ê½¿¿.

¼ÅÁ ±Û·½º »çè: ELSA 3D REVELATOR™ ¶Ç´À È£È° °;´ÉÇÑ ¾¼´ðÁ; »çèÇ´À °æèè; À
è¼ÇÀ» ¼±ÅÇ½È½Å. Àµé ¾¼´ðÁ´À ð´Á½ÅÈ; »çè °;´ÉÇÑ ´èºÐÀÇ ½ºÅ·½Å
Çµâè¾¼è¼ »çèµÇ´À Ç¥ÁØ 3ÇÉ DINÀ·ÍºÈ½Åµ´Í.

Äüí: »çèÄÚ ±×·ÇÈ Ä«µè; ³»Àåü 3ÇÉ DIN ÄèØÁº; ÀÖ´À °æèè´À ¾¼´ðÁ; »çèÇ´Àö
¾È¾Æµµ µÈ´Í!

¼öÁ÷ °ñζù ÁÖ»ç ¹æ½Ä , ð´İÁÍ »çzë: Àì ζÉ¼ÇÀº ±×·ιÇÈ Ä«μαζι ÀÚμζ ½ºÅ×·¹ζÀ Æð,é
ÆÐ³ÍÀ» ζ¬°άçŃ °æζιζι Èº¼ºÈÇİ½Ê½ÄζÀ.

nView 9.1.1: δμᾶ »çzë:

Àì ÷É¼ÇÀ¼öμ÷ ½°Á×.¹ ÷À Çíμᾶ ÷b¼4iÀí °æì)ì; È°¼°ÈÇí½É½ÄzÀ.

Àì ÷É¼ÇÀ» »çzëÇí·Á, é ÇÁ·iÁŞÁí, NVIDIA GPU ±â¹Ý ÁiÁß μð½°ÇÄ·¹Àì ±×·;ÇÈ Ä«μᾶ ÷; ÷-°áÇí°í nView μð½°ÇÄ·¹Àì δμᾶ ÁÇ ÷¼ nView 9.1.1 δμᾶ, ÷ È°¼°È½ÄÄÑ¾¼ß ÇÖ´í´Ù. ÇÑ μð½°ÇÄ·¹Àì Á Ái¹iÁöÄÇ ÁÁÄøA», ³ª, ÓÁö μð½°ÇÄ·¹Àì Á Ái¹iÁöÄÇ ÷iÁøA» ², ÷ ©ÁÖ°Ö μÉ´í´Ù.

Äü°í: Àì ÷É¼ÇÀ° ÁiÁß μð½°ÇÄ·¹Àì(ΠÇ´Á´ÙÁß μð½°ÇÄ·¹Àì) ±×·;ÇÈ Ä«μᾶ ÷; »çzëÇÖ ¼ö ÁÖ½Ä´í´Ù.

¿Áº, µå DIN Ä¿³ØÁÍ »ç¿ë: Àì ¿É¼ÇÀº ±×·¿ÇÈ Ä«µå¿¿³»ÀåÇü 3ÇÉ DIN Ä¿³ØÁÍº¿ ÀÖ´Á
ºæ¿¿¿¿ Èº¼ºÈÇ¿½È½Ä¿Á. Àì ºæ¿¿, StereoGraphics ±Ü·¿½º¿¿ ÇÔ²² Á¿ºøµÈ ¾¿¿´ðÁ¿¿ººÀº
¿©ºÐÀÇ ¾¿¿´ðÁ¿¿¿ ÇÈ¿äÇ¿Áö ¾¿½º¿´¿´Ù. 3ÇÉ DIN Ä¿³ØÁÍ,¿ »ç¿ëÇ¿´Á ¿ðµç ½º¿×¹¿Á Ç¿µå¿¿¾¿¿
´Á ±×·¿ÇÈ Ä«µå¿¿¿ Á÷Áç ¿¬ºáÇÒ ¼ö ÀÖ½¿´¿´Ù.

StereoGraphics StereoEyes; ã»»ö¼± ÄÜµå »çzë: Àì çÉ¼ÇÀº StereoGraphics
StereoEyes ¶Ç´Á È£È¯ °;´ÉÇÑ Á;Ç°°ú ÇÔ²² Á;°øµÈ ¾¼í´ðÁí;| »çzëÇí´Á °æzìz; È°¼ºÈ-
Çí½È½ÁzÀ. Áíµé ¾¼í´ðÁí´Á ð´íÁí ½ÁÈ£;| »çzë °;´ÉÇÑ ´ëóºðÀÇ ½ºÁx·¹zÀ Çíµåzþ¾¼z;¼
»çzëµÇ´Á Ç¥ÁØ 3ÇÉ DIN Äz³øÁí·î°-È-½Áµ´í´Ù.

Äü°í: ±x·;çÈ Ä«µåz; ³»Àåçü 3ÇÉ DIN Äz³øÁí°; ÀÖ´Á °æzìz;´Á ¾¼í´ðÁí;| »çzëÇíÁö ¾¼È¾¼Æµµ
µÈ´í´Ù!

½°Å×.½À È½°ú,½ ¼¼ ¼ö ¾ø´Å °æ½½½´Å À½ ½É½ÇÀ» ¼±ÅÃÇ½ © ÁÃÅø°ú ½iÅø À½iÁö,½ ¼·½ ½Ù²Ü
¼ö ÀÖ½À´½Ü.

Åü°í: À½YÀÛÀ,½ ¼öÁ÷ ÁÖ»ç ½æ½½Å,½ ð´iÁ½½¼ ¼öμ½,½ ðμåÅ½ °æ½½½,½ À½ ½É½ÇÀ» È°½¼°ÈÇÒ
ÇÈ½ä°; ÀÖ½À´½Ü.

Àì ¿É¼ÇÀ° ÅØ½°Ã³ ¿Ê¿¼ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ï °¿'ÉÇÑ ÇÑ ¿À° ¿¿¿® ¿! ÀúÀâÇØ μÓ'Ï'Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇÏ ¿é °ñÅØ½°Ã³ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿¼ ¾à°£ΑÇ ¼¼°'ÉÀì ÀúÇÏμÇ'Â 'ë½Å °ίμμÀÇ ÅØ½°Ã³ Áý¾à ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿¼ 'Á ¼¼°'ÉÀ» Áõ°¿½Ã³ ¼ö ÀÖ½À'Ï'Ù.

3D ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥žì¼ ¾4ØÆ¼ž¤ ,@¾4í½ì ,đmã ,! »çžëÇÒ ¶§ ÅØ½ºÃ³ ,! ¼± ,íÇí°Ô ÇØÁÝ'Í'Ù. È-
ÁúÀ» Çâ»ó½Ã°'Á µ¥ µµžòÀ» ÁÝ'Í'Ù.

½½¶óÀì´õ,¡ »ç;ëÇí¿© ÅØ½ºÃ³¿; Àû¿ëμÈ Àì¹æ¼º ÇÊÁí,μ Áπμμ,¡ ¼³ÁπÇí½Ê½Ã¿À. °;Àã ³δÀº
¼³ÁπÀº ÃÖ°í ÊÁύÁ» Áí°øÇí°í °;Àã ³·Àº ¼³ÁπÀº ÃÖ°í ¼º´ÊÀ» Áí°øÇÕ´í´Ù.

ÇöÀç ÿ¬°áµÈ TV°; Á|¾4îÆÇÿ; Ç¥½ÃµÇ¾4î ÀÖÁö ¾4Ê¾4Æµµ ±×·;ÇÈ Ä«µâÿ; ÿ¬°áµÈ TV,| °¨ÁöÇÖ
Í'Ù. Àì ±â´ÉÁ° ÿ¬°áµÇ¾4î ÁÖ´Á Æ¬Áπ TV, ðµ¨Àì ½ÁÊ£,| ÿÁ¹Ù,£°Ô ·ÍµâÇÍÁö ¾4Ê¾4Æ ±×·;ÇÈ
Ä«µâ°; TV Á,Àç,| °¨ÁöÇÖ ¼ö ¾4øÀ» ¶§ À¬ÿëÇÖ Í'Ù.

TV ¼³ÁπÀ» È°¼°ÈÇÍ´Á ¹æ¹ý:

1. È®Áí¶ðÀ» Á¬, ÇÖ Í'Ù.
2. ÇÁ·ÒÇÁÆ®µÉ ¶§ ÄÄÇ»ÁÍ,| Àç½ÄÄÙÇÖ Í'Ù. ´Ù½Ã ·Í±×ÁÍÇÍ,é TV ÄÁÆ®·ÑÀ» »çÿëÇÖ ¼ö ÀÖ½Á Í'Ù.

°ı·î ¹æÇâÀº "±âº»" ¹ÙÁÁÈ,é ,ðμâÀÔ Ĩ'Ù.

¼¼·î ¹æÇâÀº 90µµ È,ÀüÀ» ÇÕ ı'Ù.

°Å²Û·Î µË °ÿ·Î ¹æÇâÀº 180µµ È,ÀüÀ» ÇÕ´Ï·Û.

°Å²Ù·Î μÈ ¼¼¼·Î ¹æÇâÀ° 270μμ È,ÀüÀ» ÇÕ´Í´Ù.

¾Æ·iÀÇ È,Àü ¿É¼ÇÀ» ¼öÇàÇi·Á,é ¿À,¥ÂÊ ¹æÇâ È»ìÇ¥(->)¿,¿ »ç¿ëÇi½Ê½Ã¿À. ¶Ç´Á ¿iÃø »ó
´ÜÀÇ ¿øÇü È»ìÇ¥¿,¿ Å¬,¬Çi¿ © È,Àü ¹æÇâÀ,·Í Àìµ¿½ÃÅ³ ¼ö ÅÖ½A´Í´Ù.

¾Æ·jÀÇ È,Àü ¿É¼ÇÀ» ¼öÇàÇİ·Á,é ¿PÂÊ ¹æÇâ È»ìÇ¥(<-),! »ç¿ëÇİ½Ê½Ã¿À.

‘ÙÁß μδ½ºÇÃ·¹Àì ¹×(¶Ç´Á) ‘Ù, ¥ ±ßÀÇ NVIDIA GPU, ¡ »ççèçÒ ¶§ °í±ß ·»´ð, μ çÉ¼ÇÀ» °άΆçÇÒ ´Í´Ù.

Äü°í: ‘ÙÁß μδ½ºÇÃ·¹Àì Çìμâçìß¾âí °;¼¼Ó çÉ¼ÇÀº Windows NT 4.0çì¼¼ nView Multiview çìμâçì »ççèçÒ ¶§çì¼¼ ÄûçèμçÁö ¾Ä½²À´Í´Ù.

- **‘ÙÄì μδ½ºÇÃ·¹Àì çìμâ:** Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì; Çì¾âÄì °æçìÀÇ ±âº» ¼³ÄπÀÖ´Í´Ù. ¾Äº;¼¼ çìμâ ‘ÙÁß ÄâÄì; çìμâçì ¹®Äìº; ÄÖ´Á °æçì Äì ¼³ÄπÀ» ÄöÄπÇÒ ¼ö ÄÖ½²À´Í´Ù.
- **nView °¹Äì/½ºÆÖ çìμâ:** Äì´Á nView μδ½ºÇÃ·¹Àì ± ¼ºÄì nView °¹Äì çìμâ ¶Ç´Á nView ½ºÆÖ çìμâ·í ¼³Äπμç¾âí ÄÖ´Á °æçìÀÇ ±âº» ¼³ÄπÀÖ´Í´Ù. »ççèçÒ ½²Ä½ºÄÙÀÇ ‘ÙÁß NVIDIA GPU ±â¹Ý ±×·;çÉ Ä«μâº; Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì çìμâ çÒ²² »ççèμçºí ÄÖ´Á °æçì, Äì ¼³ÄπÀº ¾Äº;¼¼ çìμâ çìμâ¾âí ÄÖ´Á ‘ÙÁß ÄâÄì; çìμâ Äß Çì¾â·í ´èÄ¼μÉ´Í´Ù.
- **‘ÙÁß ÄâÄì; È£È´ çìμâ:** Äì çìμâ´Á μÑ Äì»óÀÇ Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìº; nView Dualview çìμâçì¼¼ ½²ÇÇàçìºí ÄÖ´Á¾â ´Ù, ¥ ±ßÀÇ NVIDIA GPU ±â¹Ý Ä«μâçì »ççèçÒºí ÄÖ´Á °æçì »ççèçÒ ¼ö ÄÖ½²À´Í´Ù.

Äü°í: Äì çìμâº; ½²ÇÇàμç, é OpenGLº çìμç μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìÀÇ È´μâçì¼¼ ·»´ð, μçÇÒ´Í´Ù. Äì çìμâçì¼¼ ¼¼·í ´Ù, ¥ ±ßÀÇ GPUμéÀ» »ççèçÒ, é çìμç Èº¼ºÈμÉ GPUçì °øÄèμÉ ÄÖÄú ±â´É ¼¼¼Ä®º; OpenGL ÄÄçèçÁ·í±×·ççì °·ÄöμÉ´Í´Ù. OpenGL ·»´ð, μ ¼ºº´Éº ‘ÙÄì μδ½ºÇÃ·¹Àì çìμâçì¼¼ °, ´Ù ¾¼àº£ ´Á, ³´Í´Ù.

- **‘ÙÁß ÄâÄì; ¼ºº´É çìμâ:** Äì çìμâ´Á μÑ Äì»óÀÇ Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìº; nView Dualview çìμâçì¼¼ ½²ÇÇàçìºí ÄÖ´Á¾â ´Ù, ¥ ±ßÀÇ NVIDIA GPU ±â¹Ý Ä«μâçì »ççèçÒºí ÄÖ´Á °æçì »ççèçÒ ¼ö ÄÖ½²À´Í´Ù.

Äü°í: Äì çìμâº; ½²ÇÇàμç, é OpenGLº çìμç μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìÀÇ ¼ºº´É´ çìμâçì¼¼ ·»´ð, μçÇÒ´Í´Ù. È£È´ çìμâçì¼¼çìºº Äì ¼¼·í ´Ù, ¥ ±ßÀÇ GPUμéÀ» »ççèçÒ, é çìμç Èº¼ºÈμÉ GPUçì °øÄèμÉ ±â´É ¼¼¼Ä®º; OpenGL ÄÄçèçÁ·í±×·ççì °·ÄöμÉ´Í´Ù. μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄì; ÄüÈ´ ¶Ç´Á ½ºÆÖÇÒ ¶§ Äì½²ÄÄÙÄ, í ·»´ð, μ ÄÜ»óÄì »ý¼ºμÉ ¼ö ÄÖÄ, ¾â ·»´ð, μ ¼ºº´Éº È£È´ çìμâçì¼¼ °, ´Ù ´ð ü, ´´´Í´Ù.

ÀûÇÕÇÑ OpenGL ÅØ½²Ã³ Å¬·¥ÇÁ µ¿ÀÛ ±â´É È°¼⁹ÈÇÕ´Ï´Ù.

ÅØ½²Ã³ Å¬·¥ÇÁÀº ÅØ½²Ã³ Àì¹Áö¿¼ ¼³³⁹⁹¹Á® ³²¿Ã ¼§ ÅØ½²Ã³ ÁÂÇ¥,|´Ù·ç´Â ¹æ¹ýÀ» ,»ÇÕ´Ï´Ù. Àì¹Áö °¿ÀâÀÛ,® ¼Ç´Â ³»⁹¿¿¿ Å¬·¥ÇÁµÉ ¼⁹ö ÅÖ½²À´Ï´Ù.

±âº» μδ½ºÇÃ·¹ÀìÇ ºñμδζÀ ζÀ¹ö·¹Àìζι ´ëÇØ ½½ÃÇÑ È,Àü ºφμμ,ι º,Á¶ μδ½ºÇÃ·¹Àìζι ,μÅ©ÇÕ
´Í´Ù. NVRotate(¹æÇâ Ç¥½½Ã) Åφζι¼ ¼±ÅÃÇÑ È,Àü ºφΑº ±âº» ¹x º,Á¶ μδ½ºÇÃ·¹Àì
ÀåÃιζι ¹ÝζμμÈ´Í´Ù.

ÁÜ ÄÄÆ®·Ñ ζÉ¼ÇÀ» »çζëÇĭ,é ·»´ð,μμÈ °ñμδζÀ,ĭ È® ´ë/Ãà¼ÒÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Û.
μδ½ºÇÃ·¹Àĭ,ĭ ÁÜÇĭ·Á,é μα·Ó ´Ûζĭ,ρ´º ´ÛÃß,ĭ Å¬,´Çĭ½É½ÃζÀ.

- **°ñμδζÀ ¹ĭ·´Â** °ñμδζÀ ¹ĭ·´º; ·»´ð,μ μÈ º,Á¶ μδ½ºÇÃ·¹ÀĭÀÇ Æ´Áκ ζμζªÀ» ÁÜÇÒ ¼ö ÀÖμμ·ĭ ¼³ÁκÇÕ´ĭ´Û.
- **°ñμδζÀ ζÁ¹ð·¹Àĭ´Â** ζÁ¹ð·¹Àĭ °ñμδζÀº; ·»´ð,μ μÈ ±âº» μδ½ºÇÃ·¹Àĭ; ÁÜÇĭºíÁÜ Çĭ´Â ζμζªÀ» ¼³ÁκÇÕ´ĭ´Û.
- **δμί´Â** °ñμδζÀº; ·»´ð,μ μÈ ±âº» ¹× º,Á¶ μδ½ºÇÃ·¹Àĭ ÀåÃ; δμί; ÁÜ ζμζªÀ» ÀûζëÇÕ´ĭ´Û.

¿ Ç¥½Ã±â °æ°í 'ëÈ »óÀÚ,¡ È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù.

NVIDIA GPU ÄÚ¾¼â ¿Âµµ °âÀì ÄÚ¾¼â °¼¼Ó ÇÑ°è°â°ú ÄÏÄ;ÇÒ ¶§, ¿ Ç¥½Ã±â 'ëÈ
»óÀÚ°; ÀÚµ¿Ä,¡ Ç¥½ÄµÇ,ç »óÂÂ ¹× ½Ä½°ÄÚÀÇ ¾¼¶² Æ⁻Áæ GPUÀÇ ¼Ö»óÀ» ¹æÁöÇÏ±â
À§ÇØ ÄëÇØÀø Á¶Ä;¿i 'ëÇØ ¼³,íÇÕ'Í'Ù.

½Ã½°ÂÛ¿¼ ¼±ÃµÈ NVIDIA GPUÀÇ ÇöÀç ¿ÁµµÀÔ´Û.

½Ã½°ÂÛ¿¼ ¼±ÃµÈ NVIDIA GPUÀÇ ÁÖº- ¿ÂµµÀÔ´Í´Ù. Àì ¿Âµµ´Â GPU ÁÖÀ§¿ì ÀÖ´Â´Ù, ¥ ¿-
¿ø("MCE¹)¿ì µû¶ó ¿¿ì Â÷Àì°¿³³´Í´Ù.

Àì ÃçÀç ¿Âμμ °²À» Ç¥½ÃÇÒ ¿Âμμ ´ÜÀ§(È¾¾¾¾ ¶Ç´Â ¼·¾¾¾¾),| Å¬, ¯Çï½Ê½Ã¿À.

Àì °²¿; μμ´ᵇÇĭ,é GPU´Â °ú¿À» ¹æÁöÇĭ±â ÀŞÇĭ¿ © °´¼ÓÇÕ´ĭ´Ù.

Àì °²Àì GPU ÄÜ¾â ¿Âμμ °²°ú ÀĭÄĭÇĭ°í Àì Äç¿;¼ '¿ Ç¥½Ä±â °æ°í È°¼°È... ' ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ,é
»óÄÄ °æ°í ¹× ½Ä½°ÄÛ¿; ÀÖ´Â Æ´Áπ GPUÄÇ °ú¿ ¹× ¼Ö»óÄ» ¹æÁöÇĭ±â ÀŞÇØ ÄëÇØÁø
Á¶Äĭ°; ¿½ÄμÈ ´ëÈ»óÄÛ°; Ç¥½ÄμÈ´ĭ´Ù.

ÇöÀç NVIDIA GPU ÄÚ³⁄⁴î ¿Âµµ,| ½Ã½ºÅÛ Æ®·¹Àì; Ç¥½zÃÇÖ ´í´Û.

»çzëÀÚ ½Ã½ºÅÛÀÇ AGP °ü·Ã ±â´ÉÀ» ¼³,íÇÑ Áæº,ÀÔ´Í'Ù.

Àì ¼½¼Ç¿¼´Â ÄÄÇ»Áí , ρÀ° , μâ Ä¼ÄÀÇ ÁíÁ¼¼÷Ã¼ ½Ä° ¹øÈ£ ¹× AGP ±â´ÉÀ» Áí°øÇÕ´Í
´Ù.

Àì ¼¼½¼¼Ç¿¼'Â NVIDIA GPUÀÇ AGP ±â'ÉÀ» ¼¼³¼íÇÕ'Ï'Ù.

Àì ¼¼¼¼Ç¿¼¼´Á ½Ã½ºÁÛ¿¼¼ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ½ÇÁ| AGP ±â´É¿¿ ´ëÇØ ¿ä¾àÇÕ´Í´Û. ¿°ÁμÈ
Ç×,ñÁº,ρÁíº,μå Ä´¼¼Áºú NVIDIA GPU¿¿ °øÁëμÈ AGP ±â´ÉÁÔ´Í´Û.

#Àì ¼³ÁαÀ» ¼±ÅÃÇĪ, é ±×·;ÇÈ Ä«μâ°; ÀÛμζμÇ´Â ÃÖ´ë AGP ¼Óμμ,¡ ¼öμζÀ,·Î Á¶ÁαÇÒ ¼ö
ÀÖ½À´Í´Û.

Âü°í: Æ⁻Áα ½Ã½²ÂÛ ±, ¼ºζ; ´ëÇØ ¾ÈÄüÇĪ´Û°í ÆÇ´ÛμÈ ¼³Áαº, ´Û ºü,¥ ¼³ÁαÀ,·Î Á¶ÀýÇÑ
ºæζìζ; ½Ã½²²ÂÛÀĪ ºÒ¾ÈÁαÇØÁú ¼ö ÀÖ½À´Í´Û.

AGP ü, ¥ ¾²±â(FW), ¡ È°¼°ÈÇİ·Á, é Àì »óÀÚ, ¡ ¼±ÅÃÇİ½Ê½Ã¿À.

AGP ÆÄ'ë Á¼Ò ÁöÁ(SBA)À» È¼°ÈÇĬ·Á,é Àì »óÀÚ,| ¼±ÅÇĬ½Ê½ÄĬ.

2D ,í·É 1öÆÛ Ä³½ìÀ» È°¼ºÈÇĭ·Á,é Àì »óÀÚ,ĭ ¼±ÅÄÇĭ½Ê½ÄĭÀ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃĬ,é ¼ìĬ·áμÈ AGP ¼ö¼º ¿äÃ»ÀÇ ÃÖ´ë ´ë±â¼ö,Ĭ Á¼¼îÇÒ ¼ö ÀÖ¼À´ĬÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ é ĩ¿ĭ·áμÈ AGP 1ö½º ¿äÃ»ÀÇ ÃÖ´ë¼ö¿ĭ ´ëÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¼³ÁαÀ»
½Á½ºÅÚÀì ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.

1|ĵĭ·áμÈ AGP 1ö½º ĵäÃ»ÀÇ ÃÖ´ë¼ö,| ,í½ÃÇĭ·Á,é Àì ĵÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ½Ê½ÃĵÀ.

Àì Ãç¿; ÁöÁµÈ AGP ± ¼ºÀ» Å×½ºÆ®Çĭ·Á,é Å¬, ĿÇĭ½Ê½Ã¿À. Àì Å×½ºÆ® 'Â ¼±ÃµÈ
¼³Áç¿; ¾ÈÁµ¼º ¶Ç'Â ¼º'É ¹®Á!°; ÀÖ'ÁÁö È®ÀİÇÖ ¼ö ÀÖ½À'İ'Ù.

Àì ½½¶óÀì´õ,| »çzëÇĭ,é Àì¹æ¼º ÇĒÁĭ,μ Áπμ,| ¼³ÁπÇĭç © ÈÁúÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.
Àì çÉ¼ÇÀ» Èº¼ºÈÇĭ,é ¼º´ÉÀì ÀúÇĭμÇ´Á ¼Ý,é ÈÁúÀì Çâ»óμĒ´ĭ´Ù.

- **ÇØÁĭ.** Àì¹æ¼º ÇĒÁĭ,μÀ» ÇØÁĭÇÕ´ĭ´Ù.
- **1x** ÃÖºí ¼º´ÉÀ» ÁĭºøÇÕ´ĭ´Ù.
- **2x.** Çâ»óμĒ ÈÁúÀ» ÁĭºøÇĭÁö, ¼º´ÉÀì ÀúÇĭμĒ´ĭ´Ù.
- **4x.** Çâ»óμĒ ÈÁúÀ» ÁĭºøÇĭÁö, ¼º´ÉÀì ÀúÇĭμĒ´ĭ´Ù.
- **8x.** ÃÖºí ÈÁúÀ» ÁĭºøÇÕ´ĭ´Ù.

Ãüºí: »çzëÀÚÀÇ Çĭμâçp¼î ÁĭÇÑÀ,·ĭ Àĭºí çÉ¼ÇÀ» »çzëÇĭÁö,øÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. ÀÚ¼¼ÇÑ
³»çëÀº NVIDIA »çzë ¼³,¼¼,| ÁüÁĭÇĭ½Ē½ÁçÀ.

Direct3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥Àì Àç»ý °óμμ,¡ ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é ¾Æ·¡
„ñ·Ĭ »óÀÚ°¡ °ñÈ°¼⁹ÈμĚ´Í´Ù.

μᾶϱόÀì¹ö°; Direct3D ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇÑ Àç»ý °óμμ,; žÀ¹öϱóÀìμᾶÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. Àì
žÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃĬ,é ¾Æ·; ,ñ·Ĭ »óÀÚ°; È°¼°ÈμĒ´Í´Ù.

Àì ñ·ī »óÀÚ;¼ °ϕ ÇØ»óμμÀÇ Àç»ý °óμμ,| °³°ÀÚÀ,·î ¿À¹ö¶óÀìμâÇÒ ¼⁄ö ÀÖ½À´Í'Ù.
±â°»°²Àì¶õ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ Àç»ý °óμμ°; »ç¿ëμÈ °ÍÀÔ´Í'Ù. ´Ù,¥ ±âÅ, °²À° ÀüÃ¼ È,é
Direct3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿; ´ëÇØ Àç»ý °óμμ,| ¼³ÁæÇÑ °²ÀÔ´Í'Ù.

Àç»ý °óμμ,| ¿À¹ö¶óÀìμâÇÍ´Á ¹æ¹ý:

1. Àç»ý °óμμ ¿¿¼¼ Àç»ý °óμμ,| °°æÇÍ°ÍÀÚ ÇÍ´Á ÇØ»óμμ,| Æ÷ÇÔÇÑ ÁÚÀÇ ±â°»°²À»
Å¬,ÇÔ´Í'Ù. °²Àì ¿°ÅμÈ ñ·íÀì Ç¥½ÅμÈ´Í'Ù.
2. Àç»ý °óμμ,| ¼±ÅÃÇÍ°Í **Åú¿ëÀ»** Å¬,ÇÍ½Ê½Ã¿À.

°íÁÖÆÄ ÄÄÄÙÆ® ,| ÁðÆø½ÄÄÑ ÈÁúÀ» ¼± ,íÇĭ° ÇÕ ĭ'Ù.

1èÁÍ, ® ÀÇ Àü·Â ¼Òºñ·®À» ¼º'É¿j »ó'ëÀûÀ,·Í Á¶ÀýÇÕ'Ï'Ù.

A/C Àü¿øÀÇ Àü·Â ¼Ò°ñ·®À» ¼º´É¿i »ó´ëÀûÀ,·Î Á¶ÀýÇÕ´Í·Ù.

ÇöÀç »çžěÁΒÀî ÀüžøÀÔ´Ï'Ù.

¼ºÉ¿i »ó´ëÀúÀî ÇöÀçÀÇ Àü·Â ·¹º§ÀÔ´Ï´Ù.

ÇöÀçÀÇ ¹èÁí, ® ÆæÀü .¹º§ÀÔ´Í'Ù.

TV È,é Å©±â ½½¶óÀì'õ,| ÀìèçĬç© TVÀÇ È,é Å©±â,| Á¶ÀýÇÕ'í'Û. ç¹,| µé¾4í, TV È-
éçĭ °ÈÀ° Å×µĭ,®°ĭ°,Àì'Á °æçĭ ½½¶óÀì'õ,| »ççèçĬç© TV È,éÀ» È®'èçĬç© Å×µĭ,®,|
Áì°ÅÇÒ ¼ö ÀÖ½À'í'Û.

Åü°í: ç çÀ,¥ÅÊ ¼¾Áæ(½½¶óÀì'õ,| ç çÀ,¥ÅÊÀ,·í çòÁ÷ÀÓ)À° DVD °,±âçĭ °ĭÅâ ÀûÇÕÇÕ'í
'Û.

μδΆöÅĐ ¼±,ίμμ,ι ¼±ÅÃÇĪ,έ »ö °Đ,® ¹× ³óμμ,ι °,´Ù ¼¼¼¹ĐÇĪ°Ô Á¶ÀýÇĪζ© ´δ ¹à°ί ¼±,ίÇŃ
°ñμδζÀ Åç»ý Αί¹ΙΑö,ι ¾δΑ» ¼ö ÅÖ½Α´Ī´Ù.

Àĭ°ĭ ζμÉ(°ñμδζÀ ÀĭĭÁö)´Â ¾4ĭμÓ°Ô Àç»ýμÉ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. ÀĭĭÁö,ĭ ¼à°Ô Çĭ·Á,é °´´,¶°ªÀ»
Áö°;½ĀĀ°½Ē½ĀζÁ.

Àì Ãϕζι¼´Â »çζëÀÚ ÁπÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àì ÇØ»όμμ.ì ÀÛ¼ºÇĩ°í »çζëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ±â´ÉÀ» ÁìºøÇÕ
ί´Û.

„δμᾶ ΑείΆύ ζμζ^αΑÇ »çζëÀÚ ΆκΑÇ „δμᾶ „| »çζëÀÚ ΆκΑÇ „δμᾶ „ñ·ίζ; Æß°;ÇĪ·Á,έ Ά¬, ÇĪ½Ê½ÃζÀ.

ÇöÀç »çžëÀÚ ÁæÀÇ ,đμå ,ñ·Īžj ¼±ĀĀμÇ¾ĥĀ ÆÖ´Ā Ç×,ñĀ» ¼öÁæÇĪ·Ā,é Ā¬,ÇĪ½Ē½ĀžĀ.

δμâ ϖείΆύ ζμζ^αΑÇ »ςζëÀÚ ΆπΑÇ δμâ,| Å×½^οÆ®Çĭ·Á,é Å¬, ĿÇĭ½É½ĀζÀ. Àì°íÀ^ο ¼±ÅĀμÈ
μδ½^οÇĀ·¹Āζι δμâ,| ¼³ΆπÇĭ°í ζĀ¹Ù, £°Ö ¼³ΆπμÇ¾ú´ĀĀö È®ĀĭÇĭ´Ā Å×½^οÆ®ÀÖ ĭ´Ù.

ÇöÀç »çžëÀÚ ÁæÀÇ ,đμå ,ñ·Īžj ¼±ĀĀμÇ¾4î ÀÖ´Á Ç×,ñA» Á|°ĀÇĪ·Á,é Ā¬,ÇĪ½Ē½ĀžĀ.

¼±ÅÃÇÑ μδ½°ÇÃ·¹Àì; Ç¥ÁØ Windows ¹ÙÅÄË,é ,δμã°,´Ù ÀûÀ°,δμã°, Çã;ëÇí·Á,é Àì
È©Àí¶ð; Ç¥½ÅÇí½Ë½Ä;A. μδ½°ÇÃ·¹ÀìÇ ¼°´Ë; μû¶ó μδ½°ÇÃ·¹ÀìÇ °;½Ä ;μ;ªÀì ÁÛμÇ°Å³ª
¹ÙÅÄË,é;¼ Àìμ;ÇÒ ¼ö ÅÖ½A´ÍÙ.

»çžëÀÚ ÁπÀÇÇĩ´Â μð½ºÇÃ·¹Àì , ðμåÀÇ ¼öÆè Å©±â(Áĩ, ³ÊºñÀÇ ÇÈ¼ž ¼ö) , | Á¶ÁπÇĩ½Ê½ÃžÀ.

»çžëÀÚ ÁπÀÇÇĩ´Â μð½ºÇÃ·¹Àì , ðμâÀÇ ¼öÁ÷ Å©±â(Áĩ, ³òÀìÀÇ ÇÈ¼ž ¼ö) , Á¶ÁπÇĩ½Ê½ÃžÁ.

»çžëÀÚ ÁπÀÇÇĪ´Â μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ,ðμâÀÇ ¼öÁ÷ Àç»ý ºóμμ,Ī Á¶ÁπÇĪ½Ê½ÃžÀ.

»çžëÀÚ ÁπÀÇÇĪ´Â μð½ºÇÃ·¹ÀĪ ,ðμåÀÇ Ç¥½ÃμÇ´Â ÄÃ·´ ¼ö(bpp ¶Ç´Â ÇÈ¼ž´ç °ñÆ® ¼ö),!
Á¶ÁπÇĪ½Ê½ÄžÄ.

Ç¥ÁØ Windows μδ½ºÇÃ·¹Àì , ðμα Áβ Çí³ª , | ¼±ÅÃÇĩ¿ © , ðμα ÆíÁý ¿μ¿ªÀÇ ½ÃÀÛ Æ÷ÀíÆ®·î
»ç¿ëÇĩ½Ê½Ã¿À.

ÇöÀç »çžë °ı´ÉÇÑ »çžëÀÚ ÁπÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àì ,δμâ,ı ç°ÅÇÕ´İ´Ù.

¼±ÅÃÇÑ μδ½ºÇÃ·¹Àìí °ü·ÅμÈ Æ⁻ Åπ μδ½ºÇÃ·¹Àì ÅãÄ;ζ; ¼³ÅπÇÒ ¼ö ÀÖ´Å ÇöÀç »ç;ë °;´ÉÇÑ
μδ½ºÇÃ·¹Àì ,δμã,ι ζ°ÅÇÖ´Í´Ù. Àì ,ñ·ĪÅº Àì μδ½ºÇÃ·¹Àì; ½ÇÁ; Ç¥½ÅÇÒ ¼ö ÀÖ´Å ,δμã,
Æ÷ÇÓÇÍ,ç Windows μδ½ºÇÃ·¹Àì μĥ·Ī Åπº, ¼³Åπ ÆÐ³Ī;¼ ¼³ÅπÇÒ ¼ö ÀÖ´Å ,δμãÅÇ Å©±âº,
´Ù ÅÚÅ» ¼ö ÀÖ½Å´Í´Ù.

Àì È©Àí¶ö; Ç½ÄÇ,é TV;¼ °ñμδ;À ÄÄÅÙÆ®,ı °,±â ÀŞÇÑ ÄÖÀûÀÇ ¼³ÁαÀ» È°¼°ÈÇÒ ¼ö
ÄÖ½Ä'Ù.

ÇöÄç °;î/¼¼¼¼î 9ñÄ²Ä» Ä-ÁöÇĬ,é¼¼ ,đ ĩÁĬ Ä,Àì:ÖÀ» Á¶ÁæÇÖ ĩ'Ü.

ClearView μδ½ºÇÃ·¹Àì ±,¼⁹À» ±×,²À,·Î Ç¥½²ÃÇÕ´İ´Ù. μδ½ºÇÃ·¹Àì ¼⁹⁹¼,| Àç¹èÄ;Çİ·Á,é ,ð
´İÁÍ Àì¹íÁö,| Á¬,Çİ© çøÇİ´Â ÀŞÄ;·İ ÀìμçÇİ½É½²ÄçÀ.

Àì ¿É¼Ç¿i¼ μð½ºÇÃ·¹Àì ±,¼ºÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ï'Ù. °¿'ÉÇÑ ¿É¼ÇÀº 'ÙÀ½ºú °º½À'Ï
'Ù.

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì·î »ç¿ëÇĪ°íÀÚ ÇĪ'Â μδ½ºÇÃ·¹Àì,¡ ¼±ÅÄÇĪ½Ê½Ä¿À. 'ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì È,é
º»½Á' ½½¶óÀì'ö,¡ À¿ëÇĪ,é ÇÊ¿ä¿; μû¶ó ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì È,éÀ» º»½ÅÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ī'Ù.

Àì ½½¶óÀì´õ,| »ç¿ëÇÏ¿© ÁöÁκ μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,é °»½Å È½¼ö,| ±âÅ, ´Ù,¥ μδ½ºÇÃ·¹Àì¿í
ºñ±³ÇÏ¿© ÁöÁκÇÔ´Í´Ù.

§ 1x¶õ ÁöÁκ μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,éÀì ÁÖ±â ´ç ÇÑ ¹ø °»½ÅμÈ´Ù´Â ¶æÀÔ´Í´Ù.

§ 2x¶õ ÁöÁκ μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,é °»½Å È½¼öº; ÁÖ±â ´ç μí ¹øÀì ¹Ý,é ±âÅ,
μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,éÀº ÁÖ±â ´ç ÇÑ ¹ø °»½ÅμÈ´Ù´Â ¶æÀÔ´Í´Ù.

§ 3x¶õ ÁöÁκ μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ È,éÀì ÁÖ±â ´ç 3¹ø °»½ÅμÈ´Ù´Â ¶æÀÔ´Í´Ù.

ÙÀ½°ú °°Àº Å¬.º ¼³ÁπÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ī μ½½À Ī'Ù.

§ Ç¥ÁØ(2D), 2D ÀÀëÇÁ·Ī±×·¥¿i. . Àûë

§ ¼º'É(3D), 3D ÀÀëÇÁ·Ī±×·¥¿i. . Àûë

¼°É Å¬.° ¼³ÁÀÇ ¼±ÅÀ° 3D ÀÀëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ½Çà ¼Óμ.¡ °άÁÇİ°Ô μË´Í´Ù.

Ç¥ÁØ Å¬.° ¼³Á±ÀÇ ¼±ÁÃÀº 2D ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ½ÇÇà ¼Óμμ,¡ °á±ÇĪ°Ô μËĪ'Ù.

»ç¿ÄÜÀÇ ÇöÀç ½Ã½ºÀÛ¿¿ ¾ÈÀüÇÑ ÃÖ´ë Å¬·º ¼³ÁπÀ» ºáÁπÇÕ´Í´Û. ºáÁπμÈ ÃÖ´ë Å¬·º
¼³ÁπÀº ¿¬¼Ó ½ÇÇà¿¿¼´ Þ¶óÁú ¼ö ÀÖÀ, ç ½Ã½ºÀÛÀÇ ÀÚμ¿ º´Áö ½ºÆ®·½º Å×½ºÆ®
Ã³,® ´É·Á¿¿ μû,´´´Í´Û.

½°ÆÒ ðµâ¿¼ ¿À¹·¹À¿¼ | »ý¼°ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. (Àĭ°ĭ ½Ã½°ÅÙ¿¼´Â ½°ÆÒ
ðµâ°¿¼ È°¼°ÈµÇ¾¼úÀ» ¶§ ¿À¹·¹À¿¼ | »ý¼°ÇÒ ¼ö ¾¼ø½À´Í´Ù. À¿¼É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ,é À¿¼ÇÑ
Á¿ÇÑ¿¼ ¹þ¾¼î³- ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.)

Àì ÇÉ ±×·;ÇÈÀ» ´·¶À» ¶§ Ç²/₂ÃÇÉÀì ´·Á® ÀÖÀ, é ÆË³/₄÷ , Þ´º°; °è¼Ó ç·Á ÀÖ½À´Í´Ù.
Ç²/₂ÃÇÉÀ» ÇØÁ;ÇÌ, é ÆË³/₄÷ , Þ´º°; ÀÚμçÀÙÀ, ·Í ´ÝË÷°í Áí¾íÆÇ ÁçÀÇ ÆË;Àì Èâ·ÁÁú ¶§
´Ù½Ã ç,³´Í´Ù.

ÁÖ¼íÁø μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀðÄ;ÀÇ ÆÒ-½ºÄμ ÇØ»όμμ,¼ ¼öμζÀ,·î ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. ÆÒ-½ºÄμ ÇØ»όμμ,¼ ¼±ÄÄÇÌ,é μα¶λόÀì¹ö°; °;´ÉÇÒ ¶§,¶´Ù ÁÖ¼íÁø ÇØ»όμμ·î ÆÒ-½ºÄμ,δμαζ;ι μέ¾¼¹°©´Í´Ù.

Äü°í: Àì ¼³ÁαÀº ½Ä½ºΑÙÀ» Àç½ÄÄÙÇÌζ ©μμ À´ÁöμË´Í´Ù.

„δ'ίΆί(μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄj)°; ±â°» È,ÀüÀ» Áö¿øÇÍ'Â °æ¿ì, Àì È®Àí¶ð¿; Ç¥½ÃÇï½Ê½Ã¿À.
Äü°í: μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄj)°; ±â°» È,ÀüÀ» Áö¿øÇÍÁö ¾⁄⁄É'Â °æ¿ì, Àì È®Àí¶ð¿; Ç¥½ÃÇï,é È,Àü
±â'ÉÀì ÇØÁμË'Í'Û.

3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿ 'ëÇÑ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¼±ÅÃ Àì¹æ¼º ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ¼±ÅÃ Àì¹æ¼º
¼³ÁπÀ,·Í 'ëÃ¼ÇÏ·Á,é Àì »óÀÚ¿¿ Ç¥½ÃÇÏ½Ê½¿¿.

ÀÌÁß ½°ÄμÀ» È°¼°ÈÇĪ·Á,é Àì »óÀÚì; Ç¥½ÄÇĪ½Ê½Äì.

§ ÀÌÁß ½°ÄμÀ° ³·À° ÇØ»óμμζι¼ ÈÁúÀ» ,Åì Çâ»ó½Ä°¹Ç·Î ÄüÄ¼ È,é °ñμδζÀ ¶Ç´Á ÄÄÇ»Áí °ÔÁÓζι °;iÅå Ä`ζēÇÕ´Í´Ù.

§ ÀÌÁß ½°Äμζι´Á ,δ´íÁí 2¹èÀÇ´ēζ³ÆøÀì ÇÊζäÇÕ´Í´Ù. ÀÌÁß ½°Äμ ,δμå°; ,δ´íÁí ÇÑ°è,; ÄÊ°úÇĪ´Á °æζì, μå¶óÁì¹ö´Á ³ôÄ° ÇØ»óμμ ¹× Äç»ý °óμμ,; ³åÄ,³»±â À§ÇĪζ © ÀÚμζÄ,· Ç¥ÁØ ,δμå·í μ¹¾Æ° ©´Í´Ù.

2⁰³ Àì»óÀÇ »çzëÀÚ ÁκÀÇ ,ðμå,| Áö¿øμÇ´Â ,ðμç »ö»ó¼ö¿Í ÇÔ²² Æß°;ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ï´Ù.

2⁰³ Àì»óÀÇ »çzëÀÚ ÁπÀÇ ,ðμå,| Áö¿øμÇ´Â ,ðμç Àç»ý °óμμζÍ ÇÔ²² Æβ°;ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

„δ'ίΆί(μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀåÄj)¿i¼ »ç¿ë °i´ÉÇÑ È,é ÇØ»όμμ ¼³ÁκÀ» Ç¥½ÃÇÕ´í´Ù.´Ù,¥ È,é ÇØ»όμμ,| ¼±ÅÃÇí·Á,é ½½¶óÁí´õ,| Àìμ¿Çí½Ê½Ã¿Á.

ÇöÀç ¼±ÃµÇ¾î ÀÖ´Â ð´İÁÍ(µð½ºÇÃ·¹Àì ÀðÃì)ÀÇ È,é ÇØ»óµµ¿ì ´ëÇØ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â
ÃÃ· ¼³ÁπÀ» Ç¥½ÃÇÕ´Í´Ù. ´Ù,¥ ÃÃ· ¼³ÁπÀ» ¼±ÃÃÇ·Á,é ÁÁÆ®·ÑÀ» Á¬,ÇÌ½Ê½Ã¿À.

1β»ýÇĭ© ÀãÄĭ μα¶óÀĭöĭ; ÀÇÇØ ·Î±×μÈ Æ^{-°°} NVIDIA GPU Àĭ°¥Æ® ,ĭ ĭ°ÅÇÕ ĭĭ'Û. Àĭ·ÇÑ
Àĭ°¥Æ® 'Â Àĭ°¥Æ® ·Î±× °ä¼ĭ·ĭμμ °¼¼ ¼ö ÀÖ½À ĭĭ'Û.

OpenGLÀÇ ¿À¹ö·¹Àì¿ì ¿ëÇØ »ç¿ëÇÒ ÇÈ¼¿ Æ÷ ¿ËÀ» ÁöÁ×ÇÏ½Ë½Ã¿À.

- **Àîµ¿½º ÄÄ· ¿À¹ö·¹Àì(8bpp):** 8 ºñÆ® ÆÈ·Æ® ¿À¹ö·¹Àì »ç¿ë.
- **RGB ¿À¹ö·¹Àì(RGB555 Æ÷ ¿Ë):** 16 ºñÆ®(RGB555) ¿À¹ö·¹Àì »ç¿ë.
- **Àîµ¿½º ÄÄ· (8bpp) ¹× RGB555 Æ÷ ¿Ë:** ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ì¼ 8 ºñÆ® ÆÈ·Æ® ¶Ç´À 16 ºñÆ®(RGB555) ¿À¹ö·¹Àì »ç¿ë.

Äü°í: ¿À¹ö·¹Àì´À Æß°¿ÀÛÀÍ ¿Àº µå ±×·¿ÇÈ ¿, ð, ®, ¿ ÇÈ¿ä·Í ÇÏ¿, ÀÍ°Í ÇØ»óµµ¿ì¼´À »ç¿ëÇÒ ¼ö ¾ø½À´Í´Û. ¿À¹ö·¹Àì ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇÏ´Àµ¥ ¹®À¿°¿ ¹ß»ýÇÏ´À °æ¿¿¿¿´À ÇØ»óµµ^{3a} »ö»ó¼ö¿ì ³·Äß¾¿¾ß ÇÒ ¼öµµ ÁÖ½À´Í´Û.

°´, ¶ ±³Á± ¼ØÆ½¿±, ®¾¿½¿ ¶óÀÏ È°¼⁰È. °´, ¶ ±³Á±µÈ ¼ØÆ½¿±, ®¾¿½¿ ¶óÀÏ⁰ òµâ·¿Ï
¶óÀÏ» ·»´õ, µÇÒ ¶§ Æâ·À ÆâÀ; ÀÇ ÆÃ·µð½⁰ÇÃ·ÀÏ ¼⁰´ÉÀÇ ⁰·È, ¶´·ÁÇÕ´Ï·Ù.

Àì ½Ã½°ÀÙÀ» , ¶½°ÁÍ·Í »çzë. Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇÌ,é ±×·çÈ Ä«μâ´Â ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý μ¿±â
½ÀÈ£,¡ »ý¼°ÇÍ´Â , ¶½°ÁÍ·Í »çzëμÈ´Í´Ù.

»ó½Âŕí. Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼⁹ÈÇĭ,é »ó½Âŕí°; μ¿±â ½ÅÈ£,ı °“ÁöÇĭ‘Â °íÀ» ³²Å,³À‘Í.Ù.

#Çĭ°ŏĭ. Àĭ ĵÉ¼ÇÀ» È°¼⁹ÈÇĭ é Çĭ°ŏĭ; μĵ±â ½ÅÈĒ,ĭ °“ÁöÇĭ´Â °ÍÀ» ³²Ā,³À´ĭÙ.

μ±â Áöζ¬(). Àì ζÉ¼ÇÀº, ¶½ºÁí, δμαζι¼ ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý Ä«μαº; μ±â ÆP½º, ¡ »ý¼ºÇĪ´Âμ¥
ºÉ, ® ´Â ´ë±â ½Áº£(, ¶ÀÀ©·Ī ãÊ)À» ³²Á, ³A´Ī´Ù.

Àç»ý °óμμ(Hz). Àì°íÀ° ,¶½°Áí ,ðμâζi¼ ±x·içÈ Ä«μâ°i »ý¼°Çí'Â Ãâ·Â μζ±â Æ±½°À²(Hz)ÀÔ
í'Û.

μ_z±â¹× ζ⁻°á »óÁÂ. Àì ±×·;ÇÈÀ° ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý Ä«μâÀÇ ÇöÀç »óÁÂ, Ç¥½ÄÇÕ´Í´Ù. °φ°çÀÇ ¼³, íÀ°´ÙÀ½°ú °°½À´Í´Ù.

- **μ_z±â ÁØ°ñ.** Äâ·Ä GPUÀÇ μ_z±â ½ÄÈ£
- **½°ζ⁰ ÁØ°ñ.** Á÷·Ä ζ⁻°áÀÇ , ðμç GPU, μ_z±âÈÇÍ´Áμ¥ »çzëÇÍ´Á GPU °£ÀÇ ½ÄÈ£
- **Ä, Àì¹Ö.** Ä, Àì¹Ö μ_z±â °ñÆ®´Ä ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý Æ÷Æ® , ÄëÇÑ Ä, Àì¹Ö μ_z±â, »ÇÕ´Í´Ù.
- **½°Ä×·¹ζ¹Ä μ_z±â.** VGA Ä«μâÀÇ μ_z±â ½ÄÈ£. ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý ¶Ç´Ä ÇÌzì½° μ_z±â°; ¾ø´Ä °æzìzj »çzëμÉ´Í´Ù.
- **ÄÖ·Ä.** ÇÁ·¹ÀÓ Àá±ÝÀÇ μ_z±âÈ, ÀŞÇÑ ÄÖ·Ä Äz³ØÁÍ
- **Äâ·Ä.** ÇÁ·¹ÀÓ Àá±ÝÀÇ μ_z±âÈ, ÀŞÇÑ Äâ·Ä Äz³ØÁÍ
- **ÇÌzì½° μ_z±â.** BNC Äz³ØÁÍ·ÍÁÍ ¼ø½ÄÇÑ μ_z±â ½ÄÈ£

μΑ© Å×½ºÆ®. μ±â ¿É¼ÇÀ» Á¶È,Çĩí ¿¬°áÀ» Á;°ËÇĩ·Á,é Å¬,¬Çĩ½Ê½Ã¿À. °á°ú ¹× ÇöÀç
»óÅ°; Ç½μË'Í'Û.

ÃÖÀûÀÇ ÇÁ·¹ÀÓ µ¿±â ¼³ÁπÀ» ÀŞÇØ ±×·¿ÇÈ Ä«µâ,¡ º,ÁπÇÍ´Â ÀÏ·ÃÀÇ ³»ºÎ Å×½ºÆ® ,!
½ÇÇàÇÍ·Á,é Å¬,ÇÍ½Ê½Ã¿À. °á°ú ¹× ÇöÀç »óÂÂ°¿ Ç¥½ÃµË´Í´Ù.

ÇØ´ç ,đ´İÁÍ(μđ½ºÇÃ·¹Àì ÀãÄ_j) ,| È®ÀîÇĭ·Á_é Å¬ , ĿÇĭ½Ê½Ä_žÀ.

¿À¹ö·¹Àì òñμδ¿À, Ç¥½ÃÇĪ°íÀÚ ÇĪ'Â μδ½ºÇÃ·¹Àì¿; μû¶ó ,ñ·Ī »óÀÚ È»ìÇ¥, Å¬, ÇĪ¿ © ±âº»
¶Ç'Âº, Á¶ μδ½ºÇÃ·¹Àì, ¼±ÅÃÇÕ'Ī'Ù.

Àì ĵÉ¼ÇÀ» ÀìĵëÇĭĵ© ¹ÙÁÁÈ ěÀ» ÇŸ½ÃÇÒ μð½ºÇÃ·¹Àì ½ÖÀ» ¼₄±ÁÃÇĭ½Ê½ÃĵÀ. Ã¹ ¹øÂ°
¾₄ÆÀĭÄÜÀº ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì ĵ ĵ³²Á ĵ³»°í μĭ ¹øÂ° ¾₄ÆÀĭÄÜÀº ² Á¶ μð½ºÇÃ·¹Àì ĵ ĵ³²Á ĵ³À ĭ'Ù.
Àì ĵ·ĭĵĵ Ă ÇÔ²² »çĵëÇÒ ¼₄ö ÁÖ Ă Ă ĵδμç μð½ºÇÃ·¹Àì ½ÖÀì ÇŸ½ÃμÇ¾₄ĭ ÁÖ½À ĭ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» Àì¿ëÇĪ¿ © ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÒ ¹æ¹ýÀ» ¼±ÁÃÇĪ½Ê½Ã¿À.

§ ¹ÜÄĪ μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ¿ ±â°» μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ¿, ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ **Dualview**¶ō μĪ °³ÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» °ç°ç ¹Ù,¥ μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ¿; Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ °¹ÁĪ¶ō °°À° ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μĪ °³ÀÇ μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ¿; Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ ¼öÆò ½°ÆÒÀĪ¶ō ÇĪ °³ÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼öÆòÀ,·Ī ´Ã·Á μĪ °³ÀÇ μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ¿; °ÉÃÃ Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ ¼öÁ÷ ½°ÆÒÀĪ¶ō ÇĪ °³ÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼öÁ÷À,·Ī ´Ã·Á μĪ °³ÀÇ μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ¿; °ÉÃÃ Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

1ÙÁÁÈ,é ¿À¹ö·|À» ¼öÆð ¶Ç´Á ¼öÁ÷ ½ºÆÒ ,ðμãÀÇ nView μð½ºÇÃ·¹À¿¿, °ÉÄÄ Èº¼ºÈÇÖ´Ï
´Ù. À¿ ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇÏ,é ½ºÆÒ ,ðμãÀÇ ´ÙÄÏ 1ÙÁÁÈ,éÀ» ¿©· μð½ºÇÃ·¹À¿¿ Ç¥½ÃÇÒ ¶§
À¿ôÇÏ´Á μð½ºÇÃ·¹À¿¿ Ç¥½ÃμÇ´Á ¾ÇÄÈ À¿¿Áö ¾¿íºÐÀ¿ 1Ýº¹μÇ¾¿¿ ¾¿¿, ¾¾´Ï´Ù.

¼öÆò ½ºÆÒ , ðµâ¿¼ ¹ÙÁÁÈ, é ¿À¹ö·|À» »ç¿ëÇÒ ¶§ ¿À¹ö·|ÇÒ ¼öÆò ÇÈ¼¿ ¼ö, | , í½ÃÇÕ 'Ï
'Ü.

¼öÁ÷ ½ºÆÒ , ðµâ¿¼ ¹ÙÁÁÈ, é ¿À¹ö·|À» »ç¿ëÇÒ ¶§ ¿À¹ö·|ÇÒ ¼öÁ÷ ÇÈ¼¿¼ ¼ö, | , f½ÃÇÕ 'Í
'Ü.

οί·εμὺ Ἄδελμὰ» 'ÇÁ·ÍÁŞÁÍ ±â¹Ý' μδ½ºÇÃ·¹Àì¿ì °ÉÄÄ Èº¼ºÈÇÕ´Í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ, é ¿©·
ÇÁ·ÍÁŞÁÍ ±â¹Ý μδ½ºÇÃ·¹Àì ἈἶἈἶ;ΑÇ Ἄἂ·Ἀἂ» ÇĬ³ᵃ·Î Àì¾/4ÎÄö´Á Ἀì¹ÍÄö·Î ³ᵃἈ, ³»±â ἈŞÇØ ¿Á¹ö·ĬÇÒ
¶Œ ±πμμ ἈÜ»óÁ» °, ἈπÇÒ ἈÖ½Ä´Í´Ù.

ρί·£μὺ Ἀδζμζι; Æ÷ÇÔ½Ã°·Á´Â μδ½ºÇÃ·¹Àì ³;ºîºÐÀ» ¼₄±ÃÃĬ·Á,é È,é Àì¹ÁöÀÇ °;ÀåÀÚ,®,|
μὺ¶ó È»ìÇ¥ ´ÜÃß,| Ἀ¬, ¯ÇÕ´í´Ù.

οί·£μύμÈ ¼öÆè μδ½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÀÚ, @, | μû¶ó ¼öÆè ·ç, ¶ °²À» Ç¥½ÃÇí´Âμ¥ Àì;ëÇí´Â
±x·¹μδ¾⁄δÆ®;ì ´ëÇÑ ·Ñ ;ÀÇÁ, | , í½ÃÇÓ´í´Ù.

·ç, ¶ ¹üÀS: 0 ~ 255 °í;²ÀÇ ·Ñ ;ÀÇÁ, | »ç;ëÇí, é μδ½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÀÚ, @;ì ³²À, ³²´Â
Àí½⁄⁄±À» ;íÈ½Ã°°í μδ½ºÇÃ·¹Àì Áπ·ÄÄ» ´Ù¼øÈ½Ã°°Áö, , ÉÁúÀì ¶³³⁄⁴íÁú ¼ö ÆÖ½À´í´Ù.

ῥί·£μὺμἘ ¼öÆð μð½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÀÚ,®¿; ´ëÇÑ ´ë»ó ·ç,¶ °²À» ,í½ÃÇÕ ´Í´Ù.

·ç,¶ ¹üÀs: 0 ~ 255 ,í½ÃÇÑ ¼ýÀÚ°; Å¬¼ö·ī ῥί·£μὺμἘ °;ÀåÀÚ,®ÀÇ Àì¹Áö°; ¹à¾ÆÁý ´Í´Ù.

οί·£μὺμÈ ¼öÁ÷ μδ½ºÇÃ·¹Àì °;ÀáÀÚ, @, | μὺ¶ó ¼öÁ÷ ·ç, ¶ °²À» Ç¥½ÃÇĪ´Âμ¥ ÀìçĒĪ´Â
±×·¹μδ¾⁄δÆ®ç; ´ēçÑ ·Ñ çÀÇÁ, | , í½ÃÇÖ´Ī´Ù.

·ç, ¶ ¹üÀš: 0 ~ 255 °íç²ÀÇ ·Ñ çÀÇÁ, | »ççĒçĪ, é μδ½ºÇÃ·¹Àì °;ÀáÀÚ, @, ç; ³²À, ³²´Â ÀìÀ½¼±À»
çĪÉ½²À°í μδ½ºÇÃ·¹Àì Áπ·ÄÀ» ´Ù¼øÈ½²À°ö, , ÈÁúÀì ¶³³⁄⁴îÁú ¼ö ÀÖ½À´Ī´Ù.

οί·£μὺμÈ ¼öÁ÷ μð½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÀÚ, ®¿; 'ëÇÑ 'ë»ó ·ç, ¶ °²À» ,í½ÃÇÕ 'Í'Ù.

·ç, ¶ ¹üÀ§: 0 ~ 255 ,í½ÃÇÑ ¼ýÀÚ°; Å¬¼ö·Í οί·£μὺμÈ °;ÀåÀÚ, ®ÀÇ Àì¹Áö°; ¹à¾⁄ÆÁý 'Í'Ù.

1ÙÁÁÈ,é ÿÀ¹ö·| 1x 9í·£μù Áðζμ ¼³ÁπÀ» ÆÄÄÏζ;¼ °;Á®ζÂ ÈÄ, Àì ¼³ÁπμέÀ» ´ëÈ
»óÀÚζ; Æ÷ÇÔ½Äμ´Í'Ù.

οñμδζÀ 1½λ ·»´õ·- ÁöζøÀ» ½ÇÇàÇÕ´Ï´Ù. Àì ζÉ¼ÇÀº ¼±±ÅÄÇÑ ÀüÃ¼ È,é μδ½ºÇÃ·¹Àì
ÀãÄ;ζ;¼ ÀüÃ¼ È,é οñμδζÀ;|º¼ ¼ö ¾ø´Å °æζ;ζ; ¼±±ÅÄÇÏ½Ê½ÃζÀ.

°íÇØ»όμμ ¹ÙÁÁÈ,é ½°ÄÉÀĭ,μÀ» È°¼°ÈÇĭ°Å³ª °ñÈ°¼°ÈÇÕ´ĭ´Ù. °íÇØ»όμμ ¹ÙÁÁÈ,é ½°ÄÉÀĭ,μÀ» È°¼°ÈÇĭ,é ¹ÙÁÁÈ,é ÈÁύÀĭ Çâ»όμĔ´ĭ´Ù.

Αὐτὸ ἐστὶν τὸ ἄκρως ἐπιθυμητὸν καὶ ἀπολύτως ἀποβλητὸν.

„1½°Áí „ðμâζι¼ μζ±â ÆP½° „| Á¾¼¼Ó ÀâÄ;ζι Àü¼ÛÇĭ±â Àüζι ¼ö½ÅÇĭ´Â ζÜ°ĭ μζ±â ¹β»ý±â ÆP½° ¼öÅÖ´ĭÛ.

Direct3D 1x OpenGL ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇÑ ¼º´É 1x ÈÁú Çâ»ó ¼³Á±À» ½½¶óÀì´ò,¡
ÀìžëÇĪž© ¼±ÁÄÇÖ´Ī´Ù.

- °í¼º´É ¼³Á±Àº ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇØ ÄÖ°í ¼º´ÉÀ» Áì°øÇÖ´Ī´Ù.
- ¼º´É ¼³Á±Àº ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇØ ÄÖ°í ¼º´É°ú ¾ÇÈÈÇÑ ÈÁúÀ» Áì°øÇÖ´Ī´Ù.
- ÈÁú ¼³Á±Àº ±âº» ¼³Á±À,·Ī¼ ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇØ ÄÖ°í ÈÁúÀ» Áì°øÇÖ´Ī´Ù.

ǢÁ± ÀÀ₂ëÇÁ·Î±×·¥À» ÀŞÇØ TV ±×·ıÇÈÀ» ÃÖÀùÈÇÕ´İ'Ù.

±×·¡ÇÈÀ» TV Áß¼Ó¿¡ ¹èÄ¡ÇÕ´Í´Ù.DVD Àç»ýÀ» ÀŞÇØ TV,¡ ÃÖÀûÈÇÕ´Í´Ù.¹ÙÁÁÈ,é ±×·¡ÇÈÀ»
ÀŞÇØ TV,¡ ÃÖÀûÈÇÕ´Í´Ù.TV,¡ »ç¿ëÀÚ ÁπÁÇ ¼¼³ÁπÁ,·Î ÃÖÀûÈÇÕ´Í´Ù.

ÀÀëÇÁ·Í±×·¥Àì Àç»ý °óμμ,í ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. Àì ¼É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é ¾Æ·í ,ñ·Ĭ
»óÁÚ°; °ñÈ°¼°ÈμÈ´Í´Ù.

μαñóÀì¹ö°; ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; ´ëÇÑ Àç»ý °óμμ.¡ ¿À¹öñóÀìμáÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ï´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ»
¼±ÅÃÇĭ,é ¾Æ·; ,ñ·ĭ »óÀÚ°; È°¼ºÈμÈ´Ï´Ù.

Àì ñ·ī »óÀÚ;¼ °ϕ ÇØ»óμμÀÇ Àç»ý °óμμ,| °³°ÀúÀ,·Í ¿À¹ö¶óÀìμâÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

±â°»°Àì¶õ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ Àç»ý °óμμ°; »ç¿ëμÈ °ÍÀÖ´Í´Ù. ´Ù,¥ ±âÀ, °À° ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ¿ì ´ëÇØ Àç»ý °óμμ,| ¼³ÁπÇÑ °ÀÖ´Í´Ù.

Àç»ý °óμμ,| ¿À¹ö¶óÀìμâÇÍ´Á ¹æ¹ý:

1. Àç»ý °óμμ ¿¿¼¼ Àç»ý °óμμ,| °°æÇÍ°ÍÀÚ ÇÍ´Á ÇØ»óμμ,| Æ÷ÇÔÇÑ ÁÙÀÇ ±â°»°À» Á¬, ÇÖ´Í´Ù. °Àì ¿°ÀμÈ ñ·ÍÀì Ç¥½ÀμÈ´Í´Ù.

2. Àç»ý °óμμ,| ¼±ÀÀÇÍ°Í **Àú¿ëÀ**» Á¬, ÇÍ½È½À¿¿.

Àç»ý °óμμ°; ¿À¹ö¶óÀìμâμÈ °æ¿ì, Microsoft Windows´Á ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¼¼ ÁöÁπÇÑ Àç»ý °óμμ,| °, °ÍÇÍÁö, ð´ÍÁÍ(μð½°ÇÁ·ÍÀì ÀâÀ;)´Á ¿À¹ö¶óÀìμâμÈ Àç»ý °óμμ,| »ç¿ëÇØ´Í´Ù.

μξ±â ζÉ¼ÇÀ» Á¶È,Çĭí ζ¬°áÀ» Áĭ°ĔÇĭ·Á,é Å¬, ĿÇĭ½Ĕ½ÃζÀ. °á°ú ¹× ÇöÀç »óÅÂ°ĭ Ç¥½ÃμĔĭ
Ů.

Àì ½Ã½°ÀÙÀ» Á¾¼¼Ó ÀãÄj·î »çzë. Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ±×·;ÇÈ Ä«μâ°; ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý
μz±â ½ÅÈ£,ı μz±âÈÇĬ´Â Á¾¼¼Ó ÀãÄj·î »çzëμĒ´Ĭ´Ù.

μδ½ºÇÃ·¹Àìº; Áö¿ØÇĪÁö ¾Ê´Â , δμαÀÇ Æ÷ÇÔ ¿©ŕĭ, ĭ½ÃÇÕ´Ī´Ù.

ÁÖÀÇ: μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄ¿¿; ÀûÇÕÇĪÁö ¾ÊÀº , δμα, ĭ½±ÅÃÇĪ, é ½ÉºϕÇŦ μδ½ºÇÃ·¹Àì
¹®Á!º; ¹β»ýÇÕ ¼ö ÀÖÀ, ,ç ÇĪμα¿¿¾ŕº; ¼Õ»óμÉ ¼ö ÀÖ½À´Ī´Ù.

ÇöÀç ¼±ÃµÈ È,é ÇØ»óμμζι 'ëÇØ »çζëÇÒ ¼ö ÀÖ'Â ,ðμç »çζëÀÚ ÁπÀÇ ,ðμâ ,! Ç¥½ÃÇí·Á,é
Ã¬, Çí½È½ÃζÀ.

ÇöÀç ¼±ÅÃμÇ¾¼î ÀÖ´Â ð´İÁÍ(μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÃî)ÀÇ È,é ÇØ»óμμ¿î ´ëÇØ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â
Àç»ý ºóμμ,¿ Ç¥½ÃÇÕ´Í´Ù. ´Ù,¥ Àç»ý ºóμμ,¿ ¼±ÅÃÇİ·Á,é ¿É¼ÇA» Å¬,Çİ½Ê½Ã¿À.

„Άό,·À,·Î ½ΆμμÇÑ °°æÀÇ „Άό,· È,έ ÇØ»όμμ, »ö»ó ¹× Àç»ύ °όμμ,| Ç¥½ΆÇÕ´ÏÙ.

»çzëÀÚ ÁπÀÇ ÇØ»όμμ ÆθÀ» ÀÚμz Á¶ÁπÇĭ·Á,é Å¬, ĭÇĭ½Ê½ÃzÀ. ÆθÀÇ °²À° 8ÀÇ
¹è¼öÀĭ³¼ĭ³¼B ÇÕ ĭĭÚ.

„δ΄ΐΆΐΆÇ μδ½°ÇĀ·¹Àì Ā, Àì¹Ö „δμâ,¡ ¼±ĀĀÇĭ·Ā,é Ā¬, -Çĭ½Ē½ĀζĀ.

- **ĀŪμζ** °“Āö´Ā ‘±â°»´ ¼³ĀκĀ,·ĭ¼ Āì°Ā» ¼±ĀĀÇĭ,é Windows°¡ „δ΄ΐΆΐζ¡¼ Ā÷Āç ĀκĒ®ÇŊ Ā, Āì¹Ö Āκ° „¼ö½ĀÇÒ ¼ö ĀÖ½Ā´ĭÙ. Āü°f: Āĭ°f ±,Çü „δ΄ΐΆΐζ¡¼´Ā Āì ±â´ĒĀ ĀöζøμÇĀö ¾ĒĀ» ¼ö ĀÖ½Ā´ĭÙ.
- **ÇŲĀØ Ā, Āì¹Ö ¹æ½Ā(GTF)**Ā° ´ē°f°ĐĀÇ ½ĀÇü „δ΄ΐΆΐ ¹× μδ½°ÇĀ·¹Àì ĀâĀ¡ζ¡¼ »çζēμÇ´Ā ÇŲĀØĀÖ´ĭÙ.
- **Āì»é „δ΄ΐΆΐ Ā, Āì¹Ö(DMT)**Ā° Āĭ°f „δ΄ΐΆΐζ¡¼ »çζēÇĭ´Ā ±,Çü ÇŲĀØĀÖ´ĭÙ. Āì ζĒ¼ÇĀ° „δ΄ΐΆΐ ¶Ç´Ā μδ½°ÇĀ·¹Àì ĀâĀ¡ζ¡¼ DMT,¡ ÇĒζä·ĭ Çĭ´Ā °æζ¡ζ¡ Ē°¼°ĒÇĭ½Ē½ĀζĀ.
- **Ā¶Āκ °ñμδζĀ Ā, Āì¹Ö(CVT) ÇŲĀØ**Ā° 2003³â 3ζùζ¡ VESA ÇŲĀØζ¡ Āß°¡μÇ¾¼ú½Ā´ĭÙ. CVT´Ā´Ų,Ų Ā, Āì¹Ö ÇŲĀØζ¡ °ñÇØ ³δĀ° ÇØ»óμμ,¡ Āß ĀöζøÇÖ´ĭÙ.
- **°íĀκ Ā¾Ē¾°ñ Ā, Āì¹Ö**Ā° „δ΄ΐΆΐΆÇ Ā¾Ē¾°ñ ´ē½Ā „δμâĀÇ Ā¾Ē¾°ñ·ĭ Āì¹Āö „ÇŲ½ĀÇĭμμ·ĭ ÇÖ´ĭÙ. Āü°f: μâ¶óĀì¹ö´Ā ÇĒζäζ¡ μû¶ó ÇŲ½ĀμĒ Āì¹Āö μŊ·¹ζ¡ °ĒĀκ»ö °æ°è¼±Ā» μĭ,¡ ¼ö ĀÖ½Ā´ĭÙ.

¾ĒĒ·¡ ¹æÇâ Ē»ÇŲ,¡ Ā¬, -Çĭζ © ĀĀ·- Ā¶Āκ ¼³ĀκĀ» ĀùζēÇÖ °÷Ā» ĀöĀκÇĭ½Ē½ĀζĀ.

- **„δμĭ´Ā ¼³ĀκĀ»** Windows ¹ŪĀĀĒ,é°ú °ñμδζĀ Āç»ýζ¡ ĀùζēÇÖ´ĭÙ.
- **¹ŪĀĀĒ,é**Ā° ĀĀ·- Ā¶Āκ ¼³ĀκĀ» Windows ¹ŪĀĀĒ,éζ¡ ĀùζēÇÖ´ĭÙ.
- **ζĀ¹ö·¹Āì/VMR**Ā° ĀĀ·- Ā¶Āκ ¼³ĀκĀ» ζĀ¹ö·¹Āì,¡ »çζēÇĭ´Ā °ñμδζĀ Āç»ýζ¡ ĀùζēÇÖ´ĭÙ.
- **ĀüĀ¼Ē,é °ñμδζĀ´Ā ĀĀ·- Ā¶Āκ ¼³ĀκĀ»** ĀüĀ¼Ē,é °ñμδζĀ Āç»ýζ¡ ĀùζēÇÖ´ĭÙ.

½½¶óÀì'õ ¶Ç'Á °½± ÄÁÆ®·Ñ·Í Á½¼¶ÇÍ'Á ÄÄ· Äæ³ÍÀ» ¼±ÄÄÇÍ·Á, é ¼Æ·½æÇà È»ìÇ¥, Í
Ä½· ÇÍ½Ê½Ä½. ÀÜ»ö, ³ì»ö ¶Ç'Á Ä»»ö Äæ³ÍÀ» °³º°ÀÜÀ, Í Á¶ÁÝÇÍ°Ä³º °½ÇÖ Äæ³ÍÀ»
ÇÑ²¹½½; Á¶ÁÝÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Û.

ÄÄ· Á¶Áæ °½± ±x² ÀÖ·Ä°Ä° xÄà½; µù¶ó Ç¥½ÄµÇ³¼Í ÀÖÀ, ç Á¶ÁæµÈ Äâ·Ä°Ä°
yÄà½; µù¶ó Ç¥½ÄµÇ³¼Í ÀÖ½Ä'Í'Û. ¼öÄ; °Ä° Àì½öÇÍ'Á ÆÍÁÝ »óÀÜ½; Ç¥½ÄµÇ³¼Í ÀÖ½Ä'Í'
Û.

• **Ç¥ÁØ** , ðµå½¼ Àì °½±Ä° 'èñ, ¹à±â ¶Ç'Á °, ¶ ½½¶óÀì'õ, Í Á¶ÁæÇÖ ¶§ µ½ÄÜÀ, Í
°ÇÖ'Í'Û.

• **°í±P** , ðµå½¼¼'Á , ¶½½½; Àì½öÇÍ© Á½¼¶Á;À» µå·½±xÇÍ°Ä³º ÆÍÁÝ »óÀÜÀÇ °Ä»
°°æÇÍ°Ä³º È»ìÇ¥ Ä°½ »ç½öÇÍ© Áì °½±Ä» ½Ç½Ä°ÆÄ, Í ¼öÄæÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Û. °½±Ä»
µù¶ó ¶½½½; ½PÄÈ 'ÜÄB, Í Ä½· ÇÍ°Ä³º »ðÁÖ Ä°½, Í ·ÄB°; Á½¼¶Á;À» »ðÁÖÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Û.
Á½¼¶Á;À» ¹ÜÀ, Í µå·½±xÇÍ°Ä³º Delete Ä°½ »ç½öÇÍ© Á½¼¶Á;À» Áì°ÄÇÖ ¼ö ÀÖÀ, ç ¶½½½;
µå·½±xÇÍ© ¼±ÄÄÇÍ°Ä³º Shift ¶Ç'Á Ctrl Ä°½ »ç½öÇÍ© ½· Á½¼¶Á;À» ¼±ÄÄÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'
Û.

• **ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÌ** , ðµå½¼¼'Á ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÌ½¼·ÍµåµÈ ÄÄ· Á¶Áæ °½±Äì Ç¥½ÄµÈ'Í'Û.
Àü¹®°½; è ÄâÆÇ ÄÀ½öÇÁ·Í±x·¥Ä, Í ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÌ Äæ°½; µù¶ó ÄÄ· , ÄÄ»
¼öÇàÇÍ½Ê½Ä½.

°1¼± ±×·¡ÇÁ¿i¼ÀÇ ÇöÀç ,¶¿i½º ÀŞÄi³ª Ái³/4iÁi¿i ´ëÇÑ ÀÔ·ÂªÀ» Ç¥½ÃÇÕ ´Í·Ù.

°1¼± ±×·¡ÇÁ¿i¼ÀÇ ÇöÀç ,¶¿i½º ÀŞÄi³ª Ái¼4iÁi¿i ´ëÇÑ Ãâ·ÂºÀ» Ç¥½ÃÇÖ ´ı´Ù.

»çzëçÒ ¼ö ÀÖ´Á ÄÄ·- Á¶Áπ ÇÁ·ÍÆÄÄÏ ,ñ·ÍÄ» Ç×½ÄÇÕ´Í´Ù.

• **Ç×ÁØ δμα** çj¼´Á ´ëñ, ¼±â ¼× °´, ¶ ½½¶óÀÍ´õ, ÌìèçÌç © ÄÄ·- Á¶Áπ ¼³ÁπÀ»
ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù.

• **°í±p δμα** çj¼´Á ±×·çÁ °¼±Ä» μύ¶ó Á¼¼íÁ;À» ¼öμçÄ,·í »ðÀÔÇí°í ²ø¾í°;°Á³³ Á¼°ÇÌç ©
ÄÄ·- Á¶Áπ ¼³ÁπÀ» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇÌ, é ½½¶óÀÍ´õ çj Ç×½ÄμÈ
¼³ÁπÀ° ÁûçèμÇÀö ¾É½Ä´Í´Ù.

• **ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏ δμα** ´Á ÁöÁπμÈ ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏ çj¼´°;·Á@çÁ ÄÄ·- Á¶Áπ °¼±Ä» »çzëçÒ´Í´Ù.
ÇÁ·ÍÆÄÄÏ» ·ÍμçÇí·Á, é ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏ δμα, ¼±ÄÄÇí°í °;·Á@çÁ±â ´ÜÄß, Ì- ÇÌ½É½ÄçÄ. Àì
çÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇÌ, é ½½¶óÀÍ´õ çj Ç×½ÄμÈ ¼³ÁπÀ° ÁûçèμÇÀö ¾É½Ä´Í´Ù.

ÀúÀâçÑ »çzëÀÚ **ÁπΑÇ** ¼³ÁπÀì Àì ,ñ·Íçj Ç×½ÄμÇ¾í ÀÖ½Ä´Í´Ù. »çzëÀÚ ÁπΑÇ ¼³Áπ
ÇÁ·ÍÆÄÄÏ» È°¼°ÈÇÌ·Á, é ,ñ·Íçj¼´ ¼±ÄÄÇÌ½É½ÄçÄ.

»çžëçÒ ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏÄÇ ÆÄÄÏ ÄÌ, §Ä» ÁöÁπÇĪ·Á, é Å¬, ĿÇĪ½Ê½ÃžÄ.

È, é, p'º ÆíÁýÀ» Åä±ÛÇĪ·Á, é Å¬, ĿÇĪ½Ê½Ã½À.

È,é ,p'º ÆíÁýÀì ÆÑÁ® ÀÖÀ» ¶§ ¼ú°ÚÁø È,éÀÇ ,ñ·ÏÀ» Ç¥½ÃÇÕ Í'Ù.

NVIDIA GPU ΑΟΑ» ΑΟ°ί ·1°ξζι¼ ζμ±, ÀÛÀ, ·Í ½ÇÇà½Ã°ί GPU ζÂμμ³α ¼º´É, ðμâ, ι
¹«½ÃÇÍ·Á, é ΑΙ ζÉ¼ÇÀ» »çζέÇÍ½É½ΑζΑ. ΑΕΟΑº ΑΙ, ðμâζι¼ ΑΙΆκ ¼öÅØΑÇ ¼ÒΑ½Α» »ý¼ºÇÕ´Ι
´Û.

