

Æ÷±× Å×Àìí çì¹Ä·¹À¼ÇÀ» È°¼ºÈÇÕ´Í´Ù. Direct3D´Â Direct3D Çĭµåçp³⁴î °ç¼ÓÀì °ç´ÉÇÑ
NVIDIA GPU°ç¹öÅØ½º Æ÷±×(Vertex fog)³² Å×Àìí Æ÷±×(Table fog),ç±,ÇöÇÒ ¼ö ÅÖ´Ù´Â
°íÀ» ³²Å,³À´Í´Ù.

Âü°í: Àĭ°í °ÔÀÓÀº Direct3D Çĭµåçp³⁴î ±â´ÉÀ» çÃ¹Ù,£°Ô Á¶È,ÇÍÁö ,øÇÍ´Â »óÅÂç¼ Å×Àìí
Æ÷±× ÁöçøÀ» çäÃ»Çĭ±âµµ ÇÕ´Í´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĬ,é NVIDIA GPUç¼º °ÔÀÓÀì Áç´è·
½ÇÇàµÈ´Í´Ù.

Çïmâz^{3/4}î°; Z⁻¹öÆÛ ±íÀì; ÇØ´ç ÀÀzëÇÁ·Î±×·¥z; ÇÊzäçÑ ±íÀì·Î ÀÚμz Á¶ÀýÇÕ´Ï´Ù.

Äü°í: »çzëÄÚ ÀÛ^{3/4}÷Àì Æ⁻Áπ Z⁻¹öÆÛ ±íÀì; ¹Ýmâ^{1/2}Ä ÇÊzä·Î ÇÏ´Ä °æzì°; ^{3/4}Æ´Ï, é Àì zÉ^{1/4}ÇÀ»
È°^{1/4}È^{1/2}ÄÄÑ μí´Ä °íÀì ÁÁ^{1/2}Ä´Ï´Ù. Àì zÉ^{1/4}ÇÀ» °ñÈ°^{1/4}ÈÇÑ °æzì, ^{1/2}ÇÇà Z⁻¹öÆÛ ±íÀì°; ÇöÄç
Çïmâz^{3/4}î ±, ^{1/4}°ÄÇ Z⁻¹öÆÛ ±íÀì; ÄÏÄ; ÇÏ´Ä ÀÀzëÇÁ·Î±×·¥, ^{1/2}ÇÇàμÉ ^{1/4}ö ÀÖ^{1/2}Ä´Ï´Ù.

±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ±â¼úÀ» Èº¼ºÈ½Ãμ´í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃĬ,é Ćĩμâ¿þ¼í´Â 16ºñÆ® ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μ¿ì ´Ù,¥ ¹æ½ÄÀÇ
¿PÄ¿´ÍÁðÀ» »ç¿ëĈ¿© °íÉÁúÀÇ 3D Àì¼Áö ·»´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
ÀÀζεÇÁ·Î±×·¥ΑÇ ¼º'ÉÀ» Çâ»ó½ÃÅ³ ¼ºö ÀÖ½À'Í'Û.

Åü°í: ÇÍÁö, , Àİŵ ÀÀζεÇÁ·Î±×·¥Αº ÀÚμζ »ý¼º 1Ó, ÊÀÌ Èº¼ºÈμÇ, é ζÃ¹Û, £°Ö Ç¥½ÃμÇÁö
¾ÉÀ» ¼ºöμμ ÀÖ½À'Í'Û. ÀÌ ¹®Á|,| ÇØ°áÇÍ·Á, é Απ»óÁÛÀ, ·Î ÀÌ¹Áö°; Ç¥½ÃμÉ ¶§±îÁö ÀÚμζÀ, ·Î
»ý¼ºμÇ'Á 1Ó, Ê ·¹º§À» ³·Ãß½É½ÃζÀ. 1Ó, Ê ·¹º§ ¼ºöÃ|,| ³·Ãß, é Á¾Á¾ ÅØ½ºÃ³ òñÁπ·Ã ¶Ç'Á
'ÁÌÀ½¼±'ÀÌ »ç¶óÁöÁö, , Àİŵ ¼º'É ÀúÇ|,| μζ¹ΥÇÖ'Í'Û.

ÀúÀåµÈ »çžëÀÚ ÁæÀÇ ¼³Áæ ,ñ·İ(¶Ç´Â "tweaks")À» Ç¥½ÃÇÕ´İ´Ù.
¼³Áæ» È°¼°ÈÇİ·Á,é ,ñ·İç¼ 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-ÅÖ¼ÒÁöÁæ½ÄÀ» °°æÇĩ·Á,é ½½¶óÀì´õ,¿
Àìμ¿Çĩ½Ê½Ä¿.

Àì °æµéÀ» °°æÇĩ,é ÅØ¼¿ ±âÁ¿Àì ÁæÀÇμÈ ÀŞÄ¿; °°æµÈ´İ´Ù. ±â°»°æÀ° Direct3D »ç¾ç°ú
ÀİÄ¿ÇÖ´İ´Ù. Àİ°¿ ¼ÒÇÁÆ®¿¿b¾¿¿¿¼´Á ÅØ¼¿ ±âÁ¿» ´Ù,¥ ÀŞÄ¿¿; ÁæÀÇÇØ¾ß Çİ´Á °æ¿ìμμ
ÀÖ½Ä´İ´Ù. ÅØ¼¿ ±âÁ¿» ÀçÁæÀÇÇĩ,é Àì·ÇÑ ÀÄ¿ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ÉÁúÀ° °¾¼±µÈ´İ´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, δ, ® À;Û; ÁöÁμÈ ;ë·® , , ÅÇ ½Ã½ºÅÛ
, ρ, δ, ® ,; ÅØ½ºÃ³ ÁúÅâ;ëÀ, ·Î È°;ëÇÒ ¼ö ÅÖ½Á´Û.

Äü°í: ÅØ½ºÃ³ ÀúÅâ;ëÀ, ·Î »Ç;ë °;´ÉÇÑ ½Ã½ºÅÛ , ρ, δ, ® 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´ , δμâ;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 $\hat{A} \hat{A} \zeta \ddot{e} \text{C} \hat{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \text{¥} \zeta; \frac{1}{4} \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a}, | \text{C} \times \text{»} \acute{o} \text{ } \text{°} \text{ñ} \text{E} \text{ } ^{\circ} \frac{1}{4} \text{E} \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$
- **$\pm \hat{a} \text{ } \text{»} \hat{A} \hat{u} \hat{A}, \cdot \hat{\text{I}} \text{ } \zeta \hat{A} \text{C} \hat{A}.$** $\hat{A} \hat{A} \zeta \ddot{e} \text{C} \hat{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \text{¥} \hat{A} \hat{\text{I}} \text{ } \text{Æ} \text{ } ^{-\circ} \text{E} \div \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a} \text{ } \text{E} \text{ } ^{\circ} \frac{1}{4} \text{E}, | \zeta \ddot{a} \text{»} \text{C} \dot{\text{I}} \hat{A} \ddot{O} \text{ } \frac{3}{4} \hat{E} \text{ } \hat{A} \text{ } \text{C} \hat{\text{N}},$
 $\text{°} \text{ñ} \text{E} \text{ } ^{\circ} \frac{1}{4} \text{E} \text{ } \text{»} \acute{o} \hat{A} \hat{A}, | \hat{A} \text{ } \hat{A} \ddot{O} \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$
- **$\pm \hat{a} \text{ } \text{»} \hat{A} \hat{u} \hat{A}, \cdot \hat{\text{I}} \text{ } \zeta \hat{A}.$** $\hat{A} \hat{A} \zeta \ddot{e} \text{C} \hat{A} \cdot \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \text{¥} \hat{A} \hat{\text{I}} \text{ } \text{Æ} \text{ } ^{-\circ} \text{E} \div \frac{1}{4} \ddot{A} \div \mu \zeta \pm \hat{a} \text{ } \text{°} \text{ñ} \text{E} \text{ } ^{\circ} \frac{1}{4} \text{E}, | \zeta \ddot{a} \text{»} \text{C} \dot{\text{I}} \hat{A} \ddot{O} \text{ } \frac{3}{4} \hat{E} \text{ } \hat{A} \text{ } \text{C} \hat{\text{N}},$
 $\text{E} \text{ } ^{\circ} \frac{1}{4} \text{E} \text{ } \text{»} \acute{o} \hat{A} \hat{A}, | \hat{A} \text{ } \hat{A} \ddot{O} \text{C} \ddot{O} \text{ } \acute{\text{I}} \text{ } \acute{\text{U}}.$

¼öÁ÷ μζ±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾⁄⁴î ÀÖ´Á °æζì ±×·; ÇÈ ÇÁ·Î¼⁄⁴¼⁄⁴°; ÇÁ·¹ÀÓÀ» Ã³, ®ÇĪ±â
Àüζ; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,; Á;ÇÑÇÕ´Í´Ù.

Äü°í: ÄĪ°ĬÇ °æζì, ÇãζēμÇ´Ä »çÄü ·»´õ, μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; Ä-¼ö·Ī Á¶ÄĪ½°Æ½, °ÔÀÓÆÐμâ ¶Ç
´Ä Ä°° μâζĪ °°À° ÄâÄ;ζ; ´ēÇÑ ÄÄ´äζ;¼ ´ÄÔ·Ä ÁöÄ¼⁄⁴°; ´õζĪ ÄζÁú ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù. °ÔÀÓ μμÁß
ÄÄÇ»ÄĪζ; ζ-°áμÈ ÀÔ·Ä ÄâÄ;ÇÇ ÄÄ´ä ½Ä°£ÄĪ ±æ¾⁄⁴îÄö,é »çÄü ·»´õ, μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,;
ÄÜÄĪ½°È½ÄζÄ.

Àĭ°ĭ CPUĭ;¼ »çĭëĈĭ'Â °í±þ ĩ·É³⁄₄ĭ; 'ëĈÑ μā¶óÀĭ¹ö ÁöĭøÀ» °ñÈ°¼°ÈĈÕ ĭ'Û.
Àĭ°ĭ CPU'Â NVIDIA GPUĭ;¼ ĭ;¼ĭĭĈĭ°í 3D °ÔÀÓÀĭ³² ÀÀĭëĈÁ·ĭ±×·¥ÀĈ ¼₄°'ÉÀ» Çâ»ó½ÃĀ°'Â 3D
Ãß°; ĩ·É³⁄₄ĭ; ÁöĭøĈÕ ĭ'Û. Àĭ ĭÉ¼₄ÇÀ» ¼₄±ÅĀĈĭ;é μā¶óÀĭ¹öÀĈ Ãß°; 3D ĩ·É³⁄₄ĭ; ÁöĭøÀ»
°ñÈ°¼°ÈĈĭ;ç Àĭ'Â ¼₄°'É °ñ±³ ¶Ĉ'Â ¹®Āĭ Çø°áĭ; 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 μάθημα 10: Η χρήση της OpenGL 4.0 με τη βοήθεια της OpenGL 3.3 Core Profile. Η OpenGL 4.0 είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και η OpenGL 3.3 Core Profile είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL που υποστηρίζει τη λειτουργία της OpenGL 4.0.

- Η OpenGL 4.0 είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και η OpenGL 3.3 Core Profile είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL που υποστηρίζει τη λειτουργία της OpenGL 4.0. Η OpenGL 4.0 είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και η OpenGL 3.3 Core Profile είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL που υποστηρίζει τη λειτουργία της OpenGL 4.0.
- Η OpenGL 4.0 είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και η OpenGL 3.3 Core Profile είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL που υποστηρίζει τη λειτουργία της OpenGL 4.0. Η OpenGL 4.0 είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL και η OpenGL 3.3 Core Profile είναι η τελευταία έκδοση της OpenGL που υποστηρίζει τη λειτουργία της OpenGL 4.0.

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

OpenGL ÀÀzëÇÁ·Î±×·¥z;¼ ÅØ½²Ã³ÀÇ Æ⁻Áπ »ö»ó¼ö,| ±âº»º²À,·Î »çzëÇÒÁö z©ºî,| °áÁπÇÕ
Í'Û.

- **¹ÛÁÁË,é »ö»ó¼ö »çzë**Àº Çx»ó ÇöÀç ½ÇÇàµÇºí ÀÖ´Â Windows ¹ÛÁÁË,éÀÇ »ö»ó¼ö,|
º®´Â ÅØ½²Ã³,| »çzëÇÕÍ'Û.
- **Çx»ó 16bpp »çzë** ¹× **Çx»ó 32bpp »çzë** zÉ¼ÇÀº ¹ÛÁÁË,é ¼³Áπz; »óºü³¼ØÀì ÁöÁπµË
»ö»ó¼öÀÇ ÅØ½²Ã³,| »çzëÇÕÍ'Û.

ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀ;ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ¹öÆÛ ÇÃ, ®ÇÎ ,ðμå,¡ °άΆÇÕ´Í´Û. °í·î Àü¼Û ¹æ¹ý ¶Ç
´Â **ÀÚμξ** ¼±**ÃÃ**» ¼±**ÃÃ**ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Û.

ÀÚμξ ¼±**ÃÃ**» »ç¿ëÇÍ, é μå¶óÀì¹ö°; ÇØ´ç ÇÎμå¿þ¾â ¼¾³Áμ¿; °;Àå 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·Î ¿ÀÇÁ.** ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥Àì 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 | À⁻ÁöÇÖ'Í'Û.
- **±â°»ÂûÀ·Î ¿Â.** ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥Àì 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 | 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·Ī±×·¥¿Ī °ĪÀâ ÀûÇÕÇÑ ¼³ÁπÀ» ã£¾⁄Æ »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ tweakÀ,Î
ÀúÀâÇØ ³ðÀ,é ÀÀ¿ëÇÁ·Ī±×·¥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,® ÄÄèçÄ·ì±x·¥ì;¼ »çìèçĪ'Ä
°æì, µð½ºÇÄ·¹Àì ÄâÄì;ì Ç¥½ÄµÇ'Ä »çÄø'ú °°Àº 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 °æì;ì ÀÖ½Ä'í'Ù.
¹à±â³² °¶¶ ¶ °²À» ,ðµç Äæ³ì;ì¼ µìÄĪÇĪ'Ö Áð°;½ÄÄ°,é Àì·ÇÑ °ÖÁÓµéÀì 'õ ¹à'í ½Ç°°³²°Ö
Ç¥ÇöµÉ'í'Ù.

ñ·ĩ »óÀÚ È»ìÇ¥ | Å¬, ÇĬž © ½½¶ŕóÀì'õ·î Á¶ÁæÇĬ'Â ÄÃ·- Ãæ³îÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ĭ'Ù.
Åú»ö, ³ì»ö ¶Ç'Á Å»»ö Åæ³îÀ» °³º°ÀúÀ,·î ¶Ç'Á ÇÑ²¹∅žĭ Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ĭ'Ù.

μδΆöÅĐ ¼±, ίμμ, | »çžëÇĪ, é »ö °Đ, ® ¹× ³óμμ, | °, 'Ù ¼¼¼¹ĐÇĪ°Ô Á¶ÀýÇĪž© , δμç
ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥ž;¼' õ ¹à°í ¼±, ίÇŃ Áí¹Áö, | ³¼ðÀ» 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; Åβ°;μÈ Ī'Ū.

„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 ÀÖ½Ä'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 ÀÖ½Ä'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¿; Ñßº;Çĭ¿© nView ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ,¿ Èº¼ºÈÇÕĭ ĭ

¹ÙÁÁÈ,é¿;¼ ,¶¿)½º ¿À,¥ÂÊ ´ÜÃß,¿ Á¬, ¯ÇÑ ´ÙÀ½ nView μî-ĭ Áπº,¿,¿ Á¬, ¯Çĭ¿© nView ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ μî-ĭ Áπº, ÑçÀ» Ç¥½ÃÇÕĭ ĭĭ.

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

nView 1ÙÁÄÈ,é °ü, @ÀÚ μî·Ī Áπº, Äçç¼¼ 'ÛÄĪ 1x 'ÙÁß 1ÙÁÄÈ,é°ú μð¼ºÇÄ·1Àì(,ð'ĪÁĪ) çì 'ëçŃ 'Û¾ççŃ 1ÙÁÄÈ,é °ü, @ÀÚ ±â'ÉÀ» ±,¼ºÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ī'Û.

Áö¿øμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»όμμ^ο,´Ù³·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 ÀŞÄ; ,! 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 ÀåÄì¿ì ¾Ë,ÂÀº ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚº; ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÃçÀ» ¿·Á,é
Å¬,ÇÌ½Ë½Ä¿À.

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

Àì ðñ·iÀ» »çzëÇi,é °AAÖÇi'Â ±¹°i; i μû¶ó TV ãâ·Â Æ÷,ËÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.
Âü°í: ðñ·i; ÇØ'ç ±¹°i°i ¾ø'Â °æ;ì °iÀå ÀÍÁçÇÑ ±¹°i; i ¼±ÅÃÇÕ'Í'Ù.

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

- ÀûÇÕÇÑ 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±ÅÃÇĪ½Ê½Ã¿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,® ½È½ÄζÀ. È,έÄì ±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 ¼⁄⁴³ÁαÄì 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¿ëÇĬ¿© TV ÀììÁöÀÇ´ëñ,| Á¶Á×ÇÕ´Ĭ'Ù.

½½¶óÀ'õ,¡ »ç¿ëÇĭ© TV Àì!ÁöÀÇ Æμμ,¡ Á¶ÁαÇÕ'ĭ'Ù.

½½¶óÀì´õ,¡ »çzëÇĭz© TV ½ÅÈ£z; ÀûzëçÒ ±ð°ýÀÓ ÇÊĀĭ ¼çÀ» Á¶ĀýçÕĭĭ'Û.

Āü°í: Çĭmâzþ¾ĭ μðĀŪ´õz;¼ DVD zμÈ,¡ Àç»ýçÒ ¶š´Ā ±ð°ýÀÓ ÇÊĀĭ,¡ zĭĀüÈ÷ ²ð´Ā °íĀĭ ÁÁ½Āĭ'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.

Αύγουστο 1940 (ΜΗΖ), 32 Α, 3 Αΐΐΐ.

±×·¡ÇÈ Ä«μâÀÇ ,P,đ,® ÀÎÁÍÆäÀ½º Å¬·º ¼⁴Óμμ,¡ ¼⁴³ÁαÇÕ´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·Î
Ctrl°; ¶'©,£½Ë½Ã;Ä.

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

Âü°í: ±×·;çÈ ¾â´ðÁí; ¾÷μ¶ÀìÆ®μÈ BIOS Àì¹Áö·î °»½ÀÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³ÁæÀ» ½ÇÇàÇí´Â
°íÀì ÁÁ½À´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 ,| 01»çÇİ¿ © 0,Á¶ ÀâÄ¿¿; Äâ·ÂÇÕ 'Í'Ù.

nView ¼öÆð ½ºÆÒ δμα,| »çžëçĪ,é Windows ¹ÙĂĂÈ,éÀ» μί °³ÀÇ μð½ºÇĂ,¹ÀĪ
ĂăĂĭžĭ ¼öÆðÀ,Ī È®ĂăÇÒ ¼ö ÄÖ½²Ă'Ī'Û. ÀĪ δμαžĭ¼'Ă 2°³ÀÇ μð½ºÇĂ,¹ÀĪ°ĭ °άÇŌÇĭ©
Çĭ³²ÀÇ ³Ð°ĭ È®ĂăμÈ μð½ºÇĂ,¹ÀĪ Ç¥,éÀ» Çü¼ºÇŌ'Ī'Û. ÀĪ'Ă 'ÛĂĪ μð½ºÇĂ,¹ÀĪ°, 'Û ³ÐΑº
Çx,ñĂ» ¼¼ ¶š ÀžëÇŌ'Ī'Û.

nView ¼öÁ÷ ½ºÆÒ ,đμã ,! »çžëÇĭ,é Windows ¹ÙÁÁÈ, éÀ» μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àĭ
ÀăĂĭžĭ ¼öÁ÷À,·Í È®ÀăÇÒ ¼ö Ö½Á´Í´Ù. Àĭ ,đμãžĭ¼´Á 2º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àĭ°ĭ °áÇÕÇĭž ©
Çĭ³ªÀÇ ±æ°ĭ È®ÀăμÈ μð½ºÇÃ·¹Àĭ Ç¥,éÀ» Çü¼ºÇÕ´Í´Ù. Àĭ´Á´ÙÀĭ μð½ºÇÃ·¹Àĭº,´Ù´õ ±ă
Ç×,ñĂ» ¼¼ ¶§ À-žëÇÕ´Í´Ù.

nView $\mu\delta^{1/2}\text{ÇÃ}\cdot^1\text{Àì} \pm \text{,} \text{¼}^{\text{º}}\text{À}\text{»} \pm \times \text{,} \text{²}\text{À} \text{,} \hat{\text{Í}} \text{Ç}\text{¥}\text{½}\text{Ã}\text{Ç}\text{Õ} \text{´}\text{Í}\text{´}\text{Ù}.$

§ $\text{,} \delta \text{´}\text{Í}\text{Á}\text{Í} \text{À}\text{ì}\text{¹}\text{Á}\text{ö} \text{,} \text{,} \text{Á}\text{¬} \text{,} \text{¯}\text{Ç}\text{Ì}\text{¿} \text{©} \text{Ç}\text{ö}\text{À}\text{ç} \mu\delta^{1/2}\text{º}\text{Ç}\text{Ã}\cdot^1\text{À}\text{ì}\text{¹} \text{¼}\text{±}\text{Á}\text{Ã}\text{Ç}\text{Õ} \text{´}\text{Í}\text{´}\text{Ù}.$

§ $\text{,} \delta \text{´}\text{Í}\text{Á}\text{Í} \text{À}\text{ì}\text{¹}\text{Á}\text{ö} \text{,} \text{,} \text{,} \text{¶}\text{¿}\text{ì}\text{½}^{\text{º}} \text{¿}\text{À} \text{,} \text{¥}\text{Â}\text{Ê} \text{´}\text{Ü}\text{Ã}\text{ß}\text{·}\text{Í} \text{Á}\text{¬} \text{,} \text{¯}\text{Ç}\text{Ì} \text{,} \text{é} \text{º}\text{ü}\text{·}\text{Ã} \mu\delta^{1/2}\text{º}\text{Ç}\text{Ã}\cdot^1\text{À}\text{ì} \text{À}\text{ã}\text{Ä} \text{,} \text{,} \text{Á}\text{¶}\text{À}\text{ý}\text{Ç}\text{Í}\text{º}\text{í} \text{Ã}\text{Ã}\text{·}\text{Á}\text{¶}\text{Á}\text{α} \text{Á}\text{Ç}\text{À}\text{»} \text{¾}\text{×}\text{¼}\text{¼}\text{¼}\text{½}^{\text{º}}\text{Ç}\text{Õ} \text{¼}\text{ö} \text{À}\text{Ö} \text{´}\text{Â} \text{Æ}\text{Ê}\text{¾}\text{÷} \text{,} \text{P} \text{´}\text{º} \text{;} \text{Ç}\text{¥}\text{½}\text{Ã}\text{μ}\text{Ê} \text{´}\text{Í}\text{´}\text{Ù}.$

Å¬, ¯ÇĪζ © °,Á¶ **°¹Á!** ,**đμâ** μđ½ºÇÃ·¹Àìζι ÇöÀç ÆÒ ÀŞÄi,ι °íÁπ½ÃÅμ´Ī´Ù.

Àì,ι ÅëÇØ °ι»ó ¹ÙÅÁÈ,éÀ» Æ⁻ Áπ ÀŞÄiζι Èζ°úÀûÀ,·Ī °íÁπ½ÃÅ³ ¼ö ÀÖ½À´Ī´Ù. Àì´Â
ÀÀζëÇÁ·Ī±×·¥ζι¼ ÇÁ,®Áˆ Å×Àì¼ÇÀì³ª ¹¼¼¼ ÀÛ¾¼÷À» ¼öÇàÇÒ ¶§ À⁻ ζëÇÕ´Ī´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·Î ÀìμζÇĪζ © È, éÀ» Á¶ÀýÇò ¼ö Àö½À'Ī'Ù.

½½ϩóÀì'õ,| ÀìèÇÌè© °ñμδζÀ Àç»ý È,éÀÇ ¼±ÅÃ °í°ÐÀ» ÁÜÇÕ'Í'Ù,ñ·Í »óÀÚ È»ìÇ¥,|
Å→, ÇÑ 'ÚÀ½, °ñμδζÀ,| ÄüÅ¼ È,é, ðμà·Í Àç»ýÇÒ μð½°ÇÃ·¹Àìζ,| μûϩó ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì
ϩÇ'Á °,Áϩ μð½°ÇÃ·¹Àì,| ¼±ÅÃÇÕ'Í'Ù. ÄüÅ¼ È,é, ðμà,| °ñÈ°¼°ÈÇÌ·Á,é °ñÈ°¼°È,|
¼±ÅÃÇÕ'Í'Ù.è¹ö·¹Àì ¼ÖÇÁÆ® èþ¾¹°; ¹ö½°,ϩ½°Áì,μ,| »çèèÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

Äü°í: Àì¹Áö ¼Ö»óÀì³ª °ñμδζÀ Àì¹Áö°; ÄüÇô Ç¥½ÄμÇÁö ¾É'Á μí °ñμδζÀ Àç»ýζ,| ¹®Áì°; ÀÖ
'Á °æè,| Áì;ÜÇÌ°í Àì èÉ¼ÇÁ° ¼±ÅÃÇÌÁö 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 »çè °í ÉÇÑ Àç»ý °óμμ.í ¿°ÅÇÕ Í'Ù. Àç»ý °óμμ°í °δÀ»¼ö·Ï È,éÀÇ ±δ°ýÀÓ
Çö»óÀì °¼ÒμÉ Í'Ù.

μδ½ºÇÃ·¹Àìº; Áö¿ØÇĪÁö ¾ĒĀ , δμα ,| Àç»ý ºóμμ ¾Ē·; ,ñ·Ī¿; Æ÷ÇÔ½Ā³ ºíÁĪÁö ,í½ĀÇŌ´Ī´Ù.

ÁŌÀÇ: μδ½ºÇÃ·¹Àì ĀāĪ¿; ÀûÇŌÇĪÁö ¾ĒĀº , δμα ,| ¼±ĀĀÇĪ,é ½ĒºçÇŊ μδ½ºÇÃ·¹Àì

¹®Á!º; ¹β»ýÇŌ ¼ö ĀŌĀ, ,ç ÇĪμα¿þ¾Īº; ¼Ō»óμĒ ¼ö ĀŌ½Ā´Ī´Ù.

Àš¿i ¼±ÄÃÇÑ ¾ÆÀÏÜ¿i ÇØ´çÇÍ´Â μð½ºÇÃ·¹Àì¿i ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì·Î ÁöÁπÇÕ´Í´Ù.
ÄÄÇ»Áí¿i ½ÄÀÛÇÏ,é ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì¿i ·Î±×¿Á´ëÈ »óÀÚº¿i ³²Ä¿i ³³´Í´Ù. ´ëººÐÀÇ
ÀÀ¿i ëÇÁ·Î±×·¥ ÁçÁº Ä³À½¿i ¶§ ±âº»À¿i·Î ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì¿i ¿i ³´Í´Ù. ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì·Î
¹ÙÁÁÉ¿i,éÀÇ ¿pÂÊ »ó´Ù¿i,ð¼¿i,®¿i Æ÷ÇÓÇÕ´Í´Ù.

ÇöÀçÀÇ ðµç nView µð½ºÇÃ·¹Àì, Ç¥½ÃÇÕ´Í´Ù. µÑ Àì»óÀÇ ÀâÄì°; ç¬°áµÇ¾¼î ÀÖ°í Ç¥ÁØ
Áì¿ÜÀÇ ðµâ·Í ÀüÈ¬ÇÑ °æ¿ì, ¾¼î¶² 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 ⁰°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 ¾⁄₄ÊÀ° ° Á¶ μδ½²°ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿ì ¿δ´İÁÍ(μδ½²°ÇÃ·¹Àì ÀåÄì) ¿¿ ¿¬°áÇŃ °æ¿¿¿ì ¿Á Àì
»óÀÙ ¿¿ ¼₄±ÁÁÇİ½Ê½²Á¿À. Àì ±â´ÉÀ° ± ¿Çü ¿δ´İÁÍ³² BNC Ä¿³ØÁí¿ì ¿¬°ámÈ ¿δ´İÁÍ¿ì Á¿¿èÇÕ´İ
´Ù.

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

NVIDIA GPU ʼ ěÇÑ ÃÖ½Å Áæº, ¹x μα¶óÀì¹öζι °üçÑ NVIDIA À¥»çÀìÆ® ,| ¾x¼¼¼½ºÇĪ·Á,é
Å¬, ÇĪ½Ê½ÅζÀ.

Àì Áπº, 'Â ÇöÀç ¼±ÅÃμÈ NVIDIA GPUÀÇ Çĩμâ¿p³⁄⁴î Ãø,é¿i 'ëÇØ »ó¼¼¼È÷ 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·¥zi¼ ¼ØÆ¼zı ®¼ı¼½İÀ» °ñÈ°¼°ÈçÖ´ı´Ù.

Äü°ı: ÀÀzëçÁ·İ±x·¥zi¼ 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.

4¹è¼Ó ,đμã ,| »çžëÇĪž© ¾ØÆ¼ž¤ ,®¾41½łÀ» È°¼°ÈÇÕ Ĩ'Ù.

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

4x, 9AÇ(°içì½º) ,ðμå ,! »çzëçĭ´Â ¾ØÆ½çz ,®¾41½ìÀ» È°½ºÈÇÕ´ĭ´Ù.

Âü°í: Àì ,ðμå´Â 3D ÀÀçëÇÁ·ĭ±x·¥çj½ ½º´ÉÀì ¾à°£ ÀúÇĭμÇ´Â´ë½Å °íÈÁúÀ» Áĭ°øÇÕ´ĭ´Ù.

„δμὰ,ι »çzëÇĪz © ¾ØÆ¼zκ, ®¾41½lÀ» È°¼ºÈÇÖ ĩ'Ù. Àì „δμὰ'Â 4¹è¼Ó „δμὰzι¼º, 'Ù Çâ»όμÈ ÈÁúÁ» Á|°øÇĪÁö, 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 °æz), OpenGLº 'UÀ½Á, Ī »çzë °; 'ÉÇÑ ¾ØÆ¼zκ, ®¾41½l ¼³Áκ, z¹,ι μέ,é, 4xS ¼³ÁκÀ» ÁøÇàÇÑ ÁĪ½Ã 1ß°βμÈ zÉ¼Ç ¼³ÁκÀ» »çzëÇÖ ĩ'Ù.

¾ØÆ¼¿, ®¾¿½À» Äö¿ØÇĪ'Â 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; 'ëÇÑ ÃÖÀûÀÇ ¾ØÆ¼¿, ®¾¿½¼ ¼¿ÁÀ»
ÀÚμ¿·Î É°¼°ÈÇÕ'Ï'Û.3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ½ÇÇà Àß¿; »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ¼¿, ®¾¿½¼ ,ðμ¿; Á÷Á
ç ¼±ÁÇÒ ¼ö ÄÖ½À'Ï'Û.

ÄÄÇ»Áí¿; ÇöÀç AGP ¼³Áæ¿; ´ëÇÑ Áæ⁹,,¿ 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
¾¶½Ê½ÃιÀ. 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,ι »çιëÇÏ½Ê½ÃιÀ.

μαΐόΑί'ö°; ½Ã½ºÅÛ , Þ, ð, ®;¼ ÇÒ´çμÈ °ñμð;À , Þ, ð, ®, | °ü, ®ÇĬ´Â ¹æ½ÄÀ» ¼±ÅÃÇÕ'Ĭ
'Û.

ÇöÀç ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,đμåι; ÀÇÇØ ÁöÁμÈ ¹æ½Ä°ú °øμιÀ,·î »çιέμÉ ½Ã½ºΑÛ ,β,δ,®ÀÇ
ιë·®À» ÁöÁμÇÌ½Ë½ÃιÀ.

μζÀû ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ðμå,| »çζë Áβζι ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,ρ,ð,® °ü,® Àü·«À» ÁöÁαÇí½Ê½ÃζÀ.

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

Windows 'Á 'ÙÁß Æâ·ÄÀ» °;Áø ±x·;çÈ Ä«μå,| ½Ã½ºÅÛ; ¼³Ä;μÈ °°μμÀÇ °³º° ¾¹'ðÁí·
°£ÄÖÇÕ 'Í'Û.

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

OpenGL 1/4 1/2 Åx·1zÀ, È°1/4 ÈÇÖ Í'Ù.

1/4 ÅÁ ±Ù·1/2 03a ±âÅ, Çĩmâlp3/4 îí ÇÖ22 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÷, ËÀ» 3»0, 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: ÇÈzäÇÖ °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÷, Ëzì1/4 Áì'ë-Ī ÀŪµzÇĪÄö 3/4 ÈÀ» 1/4 öµµ ÀÖÄö, ±âÅ, ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥Å° ÀŪµzÀ, Ī
1/2 Åx·1zÀ Æ÷, ËÀ» 1/4 ±ÅÄÇÖ Í'Ù.

Äü'í: OpenGL 1/2 Åx·1zÀzì zÀ'ö·1À'Á µz1/2 Åzì »çzëµÉ 1/4ö 3/4 0 1/2 À Í'Ù. 1/2 Åx·1zÀ °, ±â'Á
Åß°; 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¿þ¾¼ĭ,| Áö¿øÇÕ´ĭ´Ù. ±âº»ºâ Àì¿ÜÀÇ ½ºÅ×.¹¿À Çĭμά¿þ¾¼ĭ,| »ç¿ëÇĭ´Â °æ¿¿¿´Â ,ñĭ »óÀÚ¿¿¼ μδ½ºÇĭ.¹Àĭ ,δμά,| ¼±ÅÃÇĭ½Ê½¿¿.

¼ÅÁ ±Û·½º »çè: ELSA 3D REVELATOR™ ¶Ç'Â È£È° °; 'ÉÇÑ ¾â'ðÁ; »çèÇÍ'Â °æèè; À
èÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÇ½Ê½Ä. Àìé¾â'ðÁ'Â ð'ÍÁ ½Å£; »çè °; 'ÉÇÑ 'èºÐÄÇ ½ºÅ·½Ä
Çìåè¾â½è¼ »çèµÇ'Â Ç¥ÁØ 3ÇÉ DINÀ·ÍºÈ½Åµ'ÍÛ.

Äü'í: »çèÄÚ ±×·ÇÈ Ä«µè; ³»Àåçü 3ÇÉ DIN ÄèØÁ°; ÀÖ'Â °æèè; 'Â¾â'ðÁ; »çèÇÍÄö
¾Ê¾Æµµ µË'ÍÛ!

¼öÁ÷ °ñζù ÁÖ»ç ¹æ½Ä , ð´İÁÍ »çzë: Àì ζÉ¼ÇÀ° ±×·ιÇÈ Ä«μâζι ÀÚμζ ½ºÅ×·¹ζÀ Æð,é
ÆÐ³ÍÀ» ζ¬°άçŃ °æζìζι Èº¼ºÈÇİ½Ê½ÄζÀ.

nView 9.1.1: δμᾶ »çzë:

Àì çÉ¼ÇÀ¼öμç ½°Äx.¹çÀ Çíμᾶçb³4iÀì °æçìç; È°¼°ÈÇí½È½ÄçÀ.

Àì çÉ¼ÇÀ» »çzëÇí·Á, é ÇÁ·iÁŞÁí, NVIDIA GPU ±â¹Ý ÀiÁß μð½°ÇÄ·¹Àì ±x·çÈ Ä«μᾶç; ç¬°áÇí°í nView μð½°ÇÄ·¹Àì δμᾶ ÄÇç;¼ nView 9.1.1: δμᾶ, çÉ¼°È½ÄÑ¾4ß ÇÖ´í´Ù. ÇN μð½°ÇÄ·¹Àì Ä Ài¹iÁöÄÇ ÁÁÄøA», ³ª, ÓÁö μð½°ÇÄ·¹Àì Ä Ài¹iÁöÄÇ çìÄøA» °.ç©ÁÖ°Ö μÈ´í´Ù.

Äü°í: Àì çÉ¼ÇÀ° ÀiÁß μð½°ÇÄ·¹Àì(ΠÇ´Á´ÙÁß μð½°ÇÄ·¹Àì) ±x·çÈ Ä«μᾶç; »çzëÇÖ¼ö ÄÖ½Ä´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¿º¿ 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± ÄÚμå »çzë: Àì çÉ¼ÇÀº StereoGraphics
StereoEyes ¶Ç´Á È£È¯ °;´ÉÇÑ Á;Ç°°ú ÇÔ²² Á;°øμÈ ¾¼í´ðÁí;| »çzëÇí´Á °æzìz; È°¼⁹È-
Çí½È½ÁzÀ. Áíμé ¾¼í´ðÁí´Á ,ð´íÁí ½ÁÈ£;| »çzë °;´ÉÇÑ ´ëóíºÐÀÇ 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 È½¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇ½ © ÁÃÅø°ú ½iÅø À½¼Áö,½ ¼·½ ½Ù²Ü
¼ö ÀÖ½À´½Ü.

Åü°í: À½¼YÀÛÀ,½ ¼öÁ÷ ÁÖ»ç ½æ½½Å,½ ð´½Á½½¼ ¼öμ½,½ ðμåÅ½ °æ½½½,½ À½ È½¼ÇÀ» È°¼°ÈÇÒ
ÇÈ½ä°; ÀÖ½À´½Ü.

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

3D ÀÀèÇÁ·Í±×·¥¿ì¼ ¼ØÆ¼¿¼¼ @¾¼½¼ ðµå.í »ç¿èÇÒ ¶§ ÅØ½ºÃ³,í ¼±,íÇÍ°Ô ÇØÁÝ'Í'Ù. È-
ÁúÀ» Çâ»ó½ÃÅ°'Á µ¥ µµ¿ðÀ» 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 ç¬°áμÈ TV°; Á|¾4îÆÇç; Ç¥½ÃμÇ¾4î ÀÖÁö ¾4Ê¾4Æμμ ±×·;ÇÈ Ä«μâç; ç¬°áμÈ TV,| °¨ÁöÇÖ
Í'Ù. Àì ±â´ÉÁ° ç¬°áμÇ¾4î ÁÖ´Á Æ¬Áπ TV, ðμ¨Àì ½ÁÈ£,| çÁ¹Ù,£°Ô ·ÍμâÇÍÁö ¾4Ê¾4Æ ±×·;ÇÈ
Ä«μâ°; TV Á,Àç,| °¨ÁöÇÖ ¼ö ¾4øÀ» ¶§ À¬çèÇÖ´Í'Ù.

TV ¼³ÁπÀ» È°¼ºÈÇÍ´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» »ççèÇÖ ¼ö ÀÖ½Á´Í'Ù.

°ı·î ¹æÇâÀº "±âº»" ¹ÙÁÁÈ,é ,ðμâÀÔ ııÙ.

¼¼·î ¹æÇâÀº 90µµ È,ÀüÀ» ÇÕ ı'Ù.

°Å²Ù·Î μÈ °ÿ·Î ¹æÇâÀº 180μμ È,ÀüÀ» ÇÕ´Í·Ù.

°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¿½Ã¿³ ¼ö ÄÖ½A´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 Çìμâçìß³⁄⁴í °;¼⁴Ó çÉ¼ÇÀº Windows NT 4.0çì¼ nView Multiview çìμâçì »ççèçÒ ¶§çì´Á ÄüçèμÇÁö ¾⁄⁴É½À´Í´Ù.

- **‘ÙÄì μδ½ºÇÃ·¹Àì çìμâ:** Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì; Çì³ªÄì °æçìÀÇ ±âº» ¼³ÁπÀÖ´Í´Ù. ¾⁄⁴Æ·; ¼³ çìÇÑ ‘ÙÁß ÄâÄì; çìμâçì ¹®Äìº; ÄÖ´Á °æçì Äì ¼³ÁπÀ» ÄöÁπÇÒ ¼ö ÄÖ½À´Í´Ù.
- **nView °¹Äì/½ºÆÖ çìμâ:** Äì´Á nView μδ½ºÇÃ·¹Àì ± ¼ºÄì nView °¹Äì çìμâ ¶Ç´Á nView ½ºÆÖ çìμâ·í ¼³ÁπμÇ³⁄⁴í ÄÖ´Á °æçìÀÇ ±âº» ¼³ÁπÀÖ´Í´Ù. »ççèçÒ ½Ä½ºÄÜÀÇ ‘ÙÁß NVIDIA GPU ±â¹Ý ±×·; çÉ Ä«μâº; Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì çì ÇÖ²² »ççèμÇºí ÄÖ´Á °æçì, Äì ¼³ÁπÀº ¾⁄⁴Æ·; ¼³ çìμÇ³⁄⁴í ÄÖ´Á ‘ÙÁß ÄâÄì; çìμâ Áß Çì³ª·í ´èÄ¼μÉ´Í´Ù.
- **‘ÙÁß ÄâÄì; ÈÆÈ⁻ çìμâ:** Äì çìμâ´Á μÑ Äì»óÀÇ Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìº; nView Dualview çìμâçì¼ ½ÇÇàçìºí ÄÖ´Á³ª ‘Ù, ¥ ±ßÀÇ NVIDIA GPU ±â¹Ý Ä«μâçì »ççèçÒ ¼ö ÄÖ½À´Í´Ù.

Äü°í: Äì çìμâº; ½ÇÇàμÇ, é OpenGLº çìμç μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìÀÇ È⁻μâçì¼ ·»´ð, μÇÒ´Í´Ù. Äì çìμâçì¼ ¼⁴·í ‘Ù, ¥ ±ßÀÇ GPUμέΑ» »ççèçì, é çìμç Èº¼ºÈμÉ GPUçì °øÄèμÉ ÄÖÄü ±â´É ¼¼⁴Æ®º; OpenGL ÄÄçèÇÁ·í±×·çì; °·ÄöμÉ´Í´Ù. OpenGL ·»´ð, μ ¼º´ÉÀº ‘ÙÄì μδ½ºÇÃ·¹Àì çìμâçì¼º, ‘Ù ¾⁄⁴àºÆ´Á, ³´Í´Ù.

- **‘ÙÁß ÄâÄì; ¼º´É çìμâ:** Äì çìμâ´Á μÑ Äì»óÀÇ Èº¼º μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìº; nView Dualview çìμâçì¼ ½ÇÇàçìºí ÄÖ´Á³ª ‘Ù, ¥ ±ßÀÇ NVIDIA GPU ±â¹Ý Ä«μâçì »ççèçÒ ¼ö ÄÖ½À´Í´Ù.

Äü°í: Äì çìμâº; ½ÇÇàμÇ, é OpenGLº çìμç μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄìÀÇ ¼ºº´É çìμâçì¼ ·»´ð, μÇÒ´Í´Ù. ÈÆÈ⁻ çìμâçì¼çìºº Äì ¼⁴·í ‘Ù, ¥ ±ßÀÇ GPUμέΑ» »ççèçì, é çìμç Èº¼ºÈμÉ GPUçì °øÄèμÉ ±â´É ¼¼⁴Æ®º; OpenGL ÄÄçèÇÁ·í±×·çì; °·ÄöμÉ´Í´Ù. μδ½ºÇÃ·¹Àì ÄâÄì; ÄüÈ⁻ ¶Ç´Á ½ºÆÖÇÒ ¶§ Äì½ÄÄÜÄ, ·í ·»´ð, μ ÄÜ»óÄì »ý¼ºμÉ ¼ö ÄÖÄ, ³ª ·»´ð, μ ¼º´ÉÀº ÈÆÈ⁻ çìμâçì¼º, ‘Ù ´ð øü, ´´´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 ¹æ¹ýÁ» ,»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©ÇÖ
´Í´Ù. NVRotate(¹æÇâ Ç¥½Ã) Ãφζι¼ ¼±ÅÃÇÑ È,Àü ºφΑº ±âº» ¹x º,Á¶ μδ½ºÇÃ·¹Àì
ÀãÃιζι 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 ζÀ¹ö·¹Àĭ´Â** ζÀ¹ö·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¥½ÃµÇ,ç »óÂÂ ¹× ½Ã½°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°¼⁰È... '¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ,é
»óÄÄ °æ°í ¹× ½Ä½⁰ÄÜ¿; ÀÖ´Â Æ⁻Áπ GPUÄÇ °ú¿ ¹× ¼Ö»óÄ» ¹æÁöÇĭ±â ÀŞÇØ ÄëÇØÁø
Á¶Äĭ°; ¿½ÄμÈ ´ëÈ»óÄÜ°; Ç¥½ÄμÈ´ĭ´Ù.

ÇöÀç NVIDIA GPU ÄÚ¾â ħÂμμ,| ½Ã½ºÅÛ Æ®·¹Àĭ; Ç¥½zÃÇÖ ´ı'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¿ì¼´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´ÉÀÔ´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 ¾ÈÀüÇĪ´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°ÈÇĭ·Á, é Àì »óÀÚ, ¡ ¼±ÅÃÇĭ½Ê½ÃĭÀ.

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

2D ḡÉ 1öÆÛ Ä³½ìÀ» È°¼ºÈÇĭ·Á,é Àì »óÀÚ,ĭ ¼±ÅÄÇĭ½Ê½ÄĵÀ.

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¬, ¯Çĭ½Ê½Ã¿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,| ÁüÁĭÇĭ½Ē½Áç.

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

μὰϱόÀì¹ö°; Direct3D ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇÑ Àç»ý °óμμ,; žÀ¹öϱóÀìμὰÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. Àì
žÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃĬ,é ¾Æ·; ,ñ·Ĭ »óÀÚ°; È°¼°ÈμĒ´Í´Ù.

Àì ñ·ī »óÀÚì;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±×·¥¿ì ´ëÇØ Àç»ý °óμμ,| ¼³ÁæÇÑ °²ÀÔ´Í'Ù.

Àç»ý °óμμ,| ¿À¹ö¶óÀìμâÇÍ´Á ¹æ¹ý:

1. Àç»ý °óμμ ¿ì;¼ 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'Í'Ù.

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

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,| με¾4í, TV È-
έçĭ °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 ¼¾Áα(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 Æϕζι¼´À »ϕζëÀÚ ÁπÀϕ μδ½ºϕÃ·¹Àì ϕØ»όμμ.ì ÀÚ¼ºϕĩ°í »ϕζëϕÒ ¼ö ÀÖ´À ±â´ÉÀ» Áìºϕϕ
í´Ù.

ÇöÀç »çžëÀÚ ÁæÀÇ ,đμå ,ñ·Īžj ¼±ĀĀμÇ¾ĥĤ ÀÖ´Ā Ç×,ñĀ» ¼öÁæÇĪ·Ā,é Ā¬,ÇĪ½Ē½ĀžĀ.

δμâ ρείΆύ ζμζ^αΑÇ »ςζëÀÚ ΆπΑÇ δμâ,| Å×½^οÆ®Çĭ·Á,έ Å¬, ĿÇĭ½É½ĀζÀ. Àì°íÀ^ο ¼±ÅĀμÈ
μδ½^οÇĀ·¹Āζι δμâ,| ¼³ΆπÇĭ°ί 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 ,ðμå°,´Ù ÀûÀ°,ðμå°, Çã;ëÇí·Á,é Àì
È©Àíñð; Ç¥½ÅÇí½Ë½Ä;A. μδ½°ÇÃ·¹ÀìÇ ¼°´Ë; μûñó μδ½°ÇÃ·¹ÀìÇ °;½Ä ;μ;³Àì 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 , ðμåÀÇ ¼öÁ÷ Å©±â(Áĩ, ³òÀìÀÇ ÇÈ¼ž ¼ö), Á¶ÁπÇĩ½Ê½ÃžÁ.

»çžëÀÚ ÁπÀÇÇĪ´Â μδ½°ÇÃ·¹ÀĪ , ðμâÀÇ ¼öÁ÷ Àç»ý °óμμ,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±ÅÃÇĭ © , ðμα ÆíÁý ĩμĭ³ÀÇ ½ÅÅÛ Æ÷ÀĭÆ®·ĭ
»çĭëÇĭ½Ē½Āĭ.

ÇöÀç »çžë °ı´ÉÇÑ »çžëÀÚ ÁπÀÇ μδ½ºÇÃ·¹Àì ,ðμå,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 °ñÄ²Ä» Ä-ÄöÇĬ,é¼¼ ,đ ĩÄĬ Ä,Äİ:ÖÄ» Ä¶ÄæÇÖ ĩ'Ü.

ClearView μδ½ºÇÃ·¹Àì ±,¼⁹À» ±×,²À,·Î Ç¥½²ÃÇÕ´İ´Ù. μδ½ºÇÃ·¹Àì ¼⁹¼,| 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°Á μδ½ºÇÃ·¹Àì,½ ¼±ÅÄÇĪ½Ê½Ä¿À. 'ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì È,é °»½Á' ½½¶óÀì'ö,½ À¿ëÇĪ,é ÇÊ¿ä¿; μû¶ó ÁöÁπ μδ½ºÇÃ·¹Àì È,éÀ» °»½ÅÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ī'Ù.

„Πίλι½°;! »çzëÇi© ÁöÁπ μδ½°ÇÄ·¹Àì;! ¼±ÅÄÇi½Ê½ÄzÀ. „Πίλι½° Äz¼°; iz·ÁÁ® ÀÖ´Ä
μδ½°ÇÄ·¹Àí´Ä È,é °»½Å „ñÀûÀÇ ÁöÁπ μδ½°ÇÄ·¹À·î °ÉÁÖμÉ´í´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´À ¶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´À ¶æÀÔ´Í´Ù.

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

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

§ Ç¥ÁØ(2D), 2D ÀÀëÇÁ·ĭ±×·¥ĭĭ. Àûë

§ ¼º'É(3D), 3D ÀÀëÇÁ·ĭ±×·¥ĭĭ. Àûë

¼°´É Å¬.° ¼³Á±ÀÇ ¼±ÅÃÀº 3D ÀÀ₂ëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ½ÇÇà ¼Óμμ.¡ °άÁ±Çĭ°Ô μĔ´ĭ´Ù.

Ç¥ÁØ Å¬.° ¼³Á±ÀÇ ¼±ÁÃÀº 2D ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ÀÇ ½ÇÇà ¼Óμμ.¡ °ά±Çĭ°Ô με ĭ'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°ÅÛ¿¼´Â ½°ÆÒ
ðµâ°¿ Ē¼°ĒµÇ¾¼úÀ» ¶§ ¿À¹·¹À¿¼ »ý¼°ÇÒ ¼ö ¾¼ø½À´Í´Ù. À¿ ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ,é À¿·ÇÑ
Á¿ÇÑ¿¼ ¹þ¾â³- ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.)

Àì ÇÉ ±x·;ÇÈÀ» ´·¶À» ¶§ Ç²/₂ÃÇÉÀì ´·Á® ÀÖÀ, é ÆË³/₄÷ ,p'º°; °è¼ó ç·Á ÀÖ½À'í'Û.
Ç²/₂ÃÇÉÀ» ÇØÁ;Çì, é ÆË³/₄÷ ,p'º°; ÀÚµçÀúÀ, ·í ÝË÷°í Áí¾íÆÇ ÁçÀÇ ÆË;Àì Èâ·ÁÁú ¶§
´Û½Ã ç,³'í'Û.

ÁÖ¼íÁø μð½ºÇÃ·¹Àì ÀðÄ;ÀÇ ÆÒ-½ºÄμ ÇØ»όμμ;¼öμζÀ;·î ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù. ÆÒ-½ºÄμ ÇØ»όμμ;¼±ÄÄÇí,é μαñóÀì¹ö°; °;´ÉÇÒ ¶§,¶´Ù ÁÖ¼íÁø ÇØ»όμμ·î ÆÒ-½ºÄμ,ðμαζ;ι μέ¾¼¹°©´í´Ù.

Äü°í: Àì ¼³ÁαÀº ½Ä½ºÄÙÀ» Àç½ÄÄÙÇíζ ©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,·Î 'ëÃ¼ÇÏ·Á,é Àì »óÀÚ¿¿ Ç¥½ÃÇÏ½Ê½¿¿.

ÀÌÁß ½°ÄμÀ» È°¼°ÈÇĪ·Á,é Àì »óÀÚì; Ç¥½ÃÇĪ½Ê½ÃìÀ.

§ ÀÌÁß ½°ÄμÀ° ³·À° ÇØ»óμμì¼ ÈÁúÀ» ,Åì Çâ»ó½Ã°¹Ç·Î ÄüÃ¼ È,é °ñμðìÀ ¶Ç´Á ÄÄÇ»Áí °ÔÁÓì; °;Åå À-ìëÇÕ´Ī´Ù.

§ ÀÌÁß ½°Äμì´Á ,ð´ĪÁí 2¹èÀÇ ´ëì³ÆøÀì ÇÊìäÇÕ´Ī´Ù. ÀÌÁß ½°Äμ ,ðμå°; ,ð´ĪÁí ÇÑ°è; , ÄÊ°úÇĪ´Á °æì; ,μå¶óÁì¹ö´Á ³ôÀ° ÇØ»óμμ ¹× Áç»ý °óμμ; , ³åÅ,³»±â À§ÇĪ; © ÀÚμìÀ,· Ç¥ÁØ ,ðμå·Ī μ¹¾Æ° © ´Ī´Ù.

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

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

„δ'ίΆί(μδ½ºÇÃ·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¶1óÀĭöĭ; 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×ÇÌ½Ë½Ã¿À.

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

Äü°í: ¿À¹ö·¹Àì´À Æß°¿ÀÛÀÍ ¿À°µå ±×·¿ÇÈ ¿¿¿®¿ ÇÈ¿ä·Í ÇÌ¿, ÀÍ°Í ÇØ»óµµ¿ì¼´À »ç¿ëÇÒ ¼ö ¾ø½À´Í·Û. ¿À¹ö·¹Àì ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇÌ´Àµ¥ ¹®À¿°¿ ¹ß»ýÇÌ´À °æ¿¿¿¿´À ÇØ»óµµ³ª »ö»ó¼ö¿ì ³·Äß¾¿¾ß ÇÒ ¼öµµ ÀÖ½À´Í·Û.

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

»ó½Âí. Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼⁹ÈÇĭ,é »ó½Âí°; μ¿±â ½ÅÈ£,ı °“ÁöÇĭ‘Â °íÀ» ³²Å,³À‘Û.

#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, δμαζ¼¼ ÇÁ·¹ÀÓ Àá±Ý Ä«μαº; μ±â ÆΡ½º, ¡ »ý¼ºÇĪ´Âμ¥
ºÉ, ® ´Â ´ë±â ½Áº£(, ¶ÀÀ©·Ī ãÊ)À» ³²Á, ³Α´Ī´Ù.

Àç»ý °óμμ(Hz). Àì°íÀ° ,¶½°Áí ,ðμâζi¼ ±×·;ÇÈ Ä«μâ°; »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¥ »çζèÇÍ´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 ÇÌζì½° μ_z±â°; ¾ø´Ä °æζìζj »çζèμÉ´Í´Ù.
- **ÄÖ·Ä.** ÇÁ·¹ÀÓ Àá±ÝÀÇ μ_z±âÈ, ÀŞÇÑ ÄÖ·Ä Äζ³ØÁÍ
- **Äâ·Ä.** ÇÁ·¹ÀÓ Àá±ÝÀÇ μ_z±âÈ, ÀŞÇÑ Äâ·Ä Äζ³ØÁÍ
- **ÇÌζì½° μ_z±â.** BNC Äζ³ØÁÍ·ÍºÍÁ 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_Ä.

¿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 çÉ¼ÇÀ» ÀìçëÇì© ¹ÙÁÁÈ `éÀ» Ç¥½ÃÇÒ μð½ºÇÃ·¹Àì ½ÖÀ» ¼±±ÁÃÇì½Ê½ÃçÀ. Ã¹ ¹øÂ°
¾ÆÀìÄÜÀº ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì, ³²Á, ³»°í μí ¹øÂ° ¾ÆÀìÄÜÀº °, Á¶ μð½ºÇÃ·¹Àì, ³²Á, ³À´í'Ù.
Àì ,ñ·íçì´Á ÇÔ²² »ççëÇÒ ¼ö ÄÖ´Á ,ðμç μð½ºÇÃ·¹Àì ½ÖÀì Ç¥½ÃμÇ¾¼î ÄÖ½À´í'Ù.

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

§ ¹ÜÄĪ µð½ºÇÃ·¹ÀĪ¿ ±âº» µð½ºÇÃ·¹ÀĪ¿, ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ **Dualview** ¶ō µĪ °³ÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» °ç°ç ¹Ù,¥ µð½ºÇÃ·¹ÀĪ¿; Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ °¹ÁĪ¶ō °ºÀº ¹ÙÁÁÈ,éÀ» µĪ °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀĪ¿; Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ ¼öÆò ½ºÆÒÀĪ¶ō ÇĪ °³ÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼öÆòÀ,·Ī ´Ã·Á µĪ °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀĪ¿; °ÉÃÃ Ç¥½ÃÇĪ ¹Ù´Á ¶æÀÔ´Ī´Ù.

§ ¼öÁ÷ ½ºÆÒÀĪ¶ō ÇĪ °³ÀÇ ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ¼öÁ÷À,·Ī ´Ã·Á µĪ °³ÀÇ µð½ºÇÃ·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¿îºÐÀ¿ 1Ýº¹μÇ¾¿¿ ¾¿¿, ¾¾´Ï´Ù.

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

¼öÁ÷ ½ºÆÒ , ðµâ¿¼ ¹ÙÁÁÈ, é ¿À¹ö·|À» »ç¿ëÇÒ ¶§ ¿À¹ö·|ÇÒ ¼öÁ÷ ÇÈ¼¿¼ ¿ö, | , f½ÃÇÕ 'Ï
'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 Ἀἶ·Ἀἶ» ÇĬ³ᵃ·Î Àì¾/4îÁö´Á Ἀì¹îÁö·Î ³ᵃἈ, ³»±â ἈŞÇØ ¿Á¹ö·ĬÇÒ
¶Œ ±πμμ ἈÜ»óÁ» °, ἈπÇÒ ἈÖ½Ἀ´Í´Ù.

ρί·£μὺ Ἀδζμζι; Æ÷ÇÔ½ÃÂ°·Á´Â μδ½ºÇÃ·¹Àì ³;ºîºÐÀ» ¼₄±ÃÃĬ·Á,é È,é Àì¹ÁöÀÇ °;ÀåÀÚ,®,|
μὺ¶ό È»ìÇ¥ ´ÜÃß,| Ἀ¬, ῥÇÕ´í´Ù.

οί·£μύμÈ ¼öÆè μð½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÀÚ, @, | μû¶ó ¼öÆè ·ç, ¶ °²À» Ç¥½ÃÇí´Âμ¥ Àì;ëÇí´Â
±x·¹μð¾ðÆ®;ì ´ëÇÑ ·Ñ ;ÀÇÁ, | ,í½ÃÇÓ´í´Ù.

·ç, ¶ ¹üÀS: 0 ~ 255 °í;²ÀÇ ·Ñ ;ÀÇÁ, | »ç;ëÇí, é μð½ºÇÃ·¹Àì °;ÀåÀÚ, @;ì ³²À, ³²´Â
Àí½¼±À» ;íÈ½Ã°°í μð½ºÇÃ·¹Àí Áπ·ÄÄ» ´Ù¼øÈ½Ã°°Áö, , ÉÁúÀì ¶³¾íÁú ¼ö ÆÖ½À´í´Ù.

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

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

«Εμὸ ἄδελφόν» ἔφη ὁ ἄλλος· «ὁ ἄλλος δὲ ἔφη ὅτι ἄδελφός ἐστιν ἡμεῖς ἄλληλοι».

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

·ç, ¶ ¹üÀš: 0 ~ 255 °íç²ÀÇ ·Ñ çÀÇÁ, | »ççĒĒĪ, 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.

'ëÈ »óÀÚ¿¼ ¹ÙÁÁÈ,é ¿À¹ö·! ¹× ¹í·£μù Åð¿μ ¼⁴³ÁαÀ» ÆÄÄÏ·Î ³»º,³À Í'Ù.

1ÙÁÁÈ,é ÿÀ¹ö·| ¹x 9í·£μù Áð¿μ ¼³ÁπÀ» ÆÄÄÏ¿¼ °¿Á®¿Á ÈÄ, Àì ¼³ÁπμέÀ» ´ëÈ
»óÀÚ¿; Æ÷ÇÔ½Äμ´Í´Ù.

οñμδζÀ 1½λ ·»´õ·- ÁöζøÀ» ½ÇÇàÇÕ´İ´Ù. Àì ζÉ¼ÇÀº ¼±ÅÃÇÑ ÀüÃ¼ È,é μδ½ºÇÃ·¹Àì
ÀãÄ;ζ¼ ÀüÃ¼ È,é οñμδζÀ,|º¼ ¼ö ¾ø´Å °æζìζ¼ ¼±ÅÃÇİ½Ê½ÃζÀ.

°íÇØ»όμμ ¹ÙΆΆÈ,έ ½°ΆΈÀĭ,μÀ» È°¼°ÈÇĭ°Α³α °ñÈ°¼°ÈÇÕ ĭ'Ù. °íÇØ»όμμ ¹ÙΆΆÈ,έ ½°ΆΈÀĭ,μÀ» È°¼°ÈÇĭ,έ ¹ÙΆΆÈ,έ ÈÁύÀĭ Çâ»όμĔ ĭ'Ù.

1. $\frac{1}{2} \mu\text{A}$ $\frac{1}{4} \text{BNC}$ $\ddot{\text{A}} \cdot \hat{\text{A}} \cdot \hat{\text{A}} \cdot \frac{1}{4} \ddot{\text{A}} \cdot \hat{\text{A}} \cdot \hat{\text{A}} \cdot \mu \pm \hat{\text{A}} \cdot \text{B} \gg \text{y} \pm \hat{\text{A}} \cdot \text{E} \cdot \frac{1}{2} \text{A}^2 (\text{Hz}) \text{A} \hat{\text{O}} \text{I} \hat{\text{U}}.$

Αὐτὸς ὁ ἴδιος ἔχει ἀποδοῦναι τὴν ἰσότητα τῶν ἀποδοχῶν.

„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 ÆÖ°í ¼º´ÉÀ» Áì°øÇÖ´Ī´Ù.
- ¼º´É ¼³Á±Àº ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇØ ÆÖ°í ¼º´É°ú ¾ÇÈÈÇÑ ÈÁúÀ» Áì°øÇÖ´Ī´Ù.
- ÈÁú ¼³Á±Àº ±âº» ¼³Á±À,·Ī¼ ÀÀžëÇÁ·Î±×·¥ž; ´ëÇØ ÆÖ°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 ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĬ,é ¾Æ·; ,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»ύ °óμμ,| °³°ÀúÀ,·Í ¿À¹ö¶óÀìμâÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

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

Àç»ύ °óμμ,| ¿À¹ö¶óÀìμâÇÍ´Á ¹æ¹ý:

1. Àç»ύ °óμμ ¿¿¼¼ Àç»ύ °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»ύ °óμμ,| ¼±ÀÀÇÍ°Í **Àú¿ëÀ**» Á¬, ÇÍ½È½À¿¿.

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

μ±â ¿É¼ÇÀ» Á¶È,Çĭí ¿¬°áÀ» Áĭ°ĔÇĭ·Á,é Å¬, ĿÇĭ½Ĕ½Ã¿À. °á°ú ¹× ÇöÀç »óÅÂ°ĭ Ç¥½ÃμĔĭ
Ů.

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

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

ÁÖÀÇ: μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀåĀ¿¿; ÀûÇÕÇĪÁö ¾ÊÀº , δμα, ĭ½±ÅÃÇĪ, é ½ÉºϕÇÑ μδ½ºÇÃ·¹Àì
¹®Á!º; ¹β»ýÇÕ ¼ö ÀÖÀ, ,ç ÇĪμα¿¿¾¼!º; 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 ÀðÃî)ÀÇ È,é ÇØ»óμμζι ´ëÇØ »çζëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â
Àç»ý ºóμμ,| Ç¥½ÃÇÕ´Í´Ù. ´Ù,¥ Àç»ý ºóμμ,| ¼±ÅÃÇİ·Á,é ζÉ¼ÇA» Å¬,Çİ½Ê½ÃζÀ.

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

»çzëÀÚ ÁπÀÇ ÇØ»όμμ ÆØÀ» ÀÚμz Á¶ÁπÇĭ·Á,é Å¬, ĩÇĭ½Ê½ÃzÀ. ÆØÀÇ °²À° 8ÀÇ
¹è¼öÀĭ³¼ĭ³¼ß ÇÕ ĭĭÙ.

„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´ĒĀì ĀöζøμÇĀö ¾ĒĒ» ¼ö ĀÖ½Ā´ĭÙ.
- **ÇŲĀØ Ā, Āì¹Ö ¹æ½Ā(GTF)**Ā° ´ē°f°ĐĀÇ ½ĀÇü „δ΄ΐΆΐ ¹κ 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, ¥ Ā, Āì¹Ö ÇŲĀØζ¡ °ñÇØ ³δĀ° ÇØ»óμμ,¡ Āß ĀöζøÇÖ´ĭÙ.
- °fĀκ Ā¾Ē¾°ñ Ā, Āì¹ÖĀ° „δ΄ΐΆΐΆÇ Ā¾Ē¾°ñ ´ē½Ā „δμâĀÇ Ā¾Ē¾°ñ·ĭ Āì¹Āö „ÇŲ½ĀÇĭμ·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,éĀ° 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 ¾Æ·í¹æÇà È»ìÇ¥, ¡
Á½· Çí½Ê½Ä. Àú»ö, ³ì»ö ¶Ç'Á Ä»»ö Äæ³ÍÀ» °³º°ÀÚÀ, ·Í Á¶ÁÝÇí°Ä³º °¹ÇÖ Äæ³ÍÀ»
ÇÑ²¹ø; ¡¶ÁÝÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Ù.

ÄÄ· Á¶Áæ °½± ±x² ÀÖ·Ä°Ä° xÄà; µú¶ó Ç¥½ÄµÇ³¼í ÀÖÀ, ç Á¶ÁæµÈ Äâ·Ä°Ä°
yÄà; µú¶ó Ç¥½ÄµÇ³¼í ÀÖ½Ä'Í'Ù. ¼öÄ; °Ä° ÀìèðÇí'Á ÆÍÁÝ »óÁÚ; Ç¥½ÄµÇ³¼í ÀÖ½Ä'Í'
'Ù.

• **Ç¥ÁØ** ·ðµ¿;¼ Àì °½±Ä° 'èñ, ¹à±â ¶Ç'Á °, ¶ ½½¶óÀì'õ; ¡¶ÁæÇÖ ¶§ µ¿ÀÚÀ, ·Í
°ÇÖ'Í'Ù.

• **°í±P** ·ðµ¿;¼'Á ¶½½; Àìèçíç© Á½¼¶Á;À» µ¿;±xÇí°Ä³º ÆÍÁÝ »óÁÚÀÇ °Ä»
°°æÇí°Ä³º È»ìÇ¥ Á°; »çèçíç© Áì °½±Ä» ½Ç½Ä°ÆÁ, ·Í ¼öÄæÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Ù. °½±Ä»
µú¶ó ¶½½; ¿PÄÈ 'ÜÄß; Á½·Çí°Ä³º »ðÁÖ Á°; ·'· Äß°; Á½¼¶Á;À» »ðÁÖÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Ù.
Á½¼¶Á;À» ¹ÜÀ, ·Í µ¿;±xÇí°Ä³º Delete Á°; »çèçíç© Á½¼¶Á;À» Áì°ÄÇÖ ¼ö ÀÖÀ, ç ¶½½;
µ¿;±xÇíç© ¼±ÄÄÇí°Ä³º Shift ¶Ç'Á Ctrl Á°; »çèçíç© ç· Á½¼¶Á;À» ¼±ÄÄÇÖ ¼ö ÀÖ½Ä'
'Í'Ù.

• **ICC ÇÁ·ÍÆÄÄì** ·ðµ¿;¼'Á ICC ÇÁ·ÍÆÄÄì;¼ ·Íµ¿µÈ ÄÄ· Á¶Áæ °½±Äì Ç¥½ÄµÈ'Í'Ù.
Àü¹®°;è ÄâÆÇ ÀÀèçÁ·Í±x·¥À, ·Í ICC ÇÁ·ÍÆÄÄì Áæ°; µú¶ó ÄÄ· ·ÄÄ»
¼öÇàÇí½Ê½Ä.

°1¼± ±×·;ÇÁ¿;¼ÀÇ ÇöÀç ,¶¿½° ÀŞÄ;³ª Á|¾4îÁ;¿; ´ëÇÑ ÀÔ·Â°ªÀ» Ç¥½ÃÇÕ ´Í·Ù.

°1¼± ±×·¡ÇÁ¿i¼ÀÇ ÇöÀç ,¶¿i½º ÀŞÄi³ª Ái³4iÁi¿i ´ëÇÑ Ãâ·ÂºÀ» Ç¥½ÃÇÖ ´ı´Ù.

»çžëçÒ ¼ö ÀÖ´Á ÄÄ·- ÁŋÁæ ÇÁ·ÍÆÄÄÏ ð·ÍÁ» Ç¥½ÄÇÖ´Í´Ù.

• **Ç¥ÁØ ðµâ**ž;¼´Á ´ëñ, ¼à±â ¼x °´, ŋ ½½ŋóÀÍ´õ; ÀìžëçÌž © ÄÄ·- ÁŋÁæ ¼³ÁæÀ» ÁöÁæçÒ ¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù.

• **°í±p ðµâ**ž;¼´Á ±x·;ÇÁ °í¼±À» µúŋó Áí¼íÁ;À» ¼öµžÀ,·í »ðÀÔçí°í ²ø³¼í°;°Á³³ Áí°ÇçÌž © ÄÄ·- ÁŋÁæ ¼³ÁæÀ» ÁöÁæçÒ ¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù. Àì žÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈçÌ,é ½½ŋóÀÍ´õ; Ç¥½ÄµÈ ¼³ÁæÀ° ÁûžëµçÁö ¾É½Á´Í´Ù.

• **ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏ ðµâ**´Á ÁöÁæµÈ ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏž;¼´°;íÁ®žÁ ÄÄ·- ÁŋÁæ °í¼±À» »çžëçÒ´Í´Ù. ÇÁ·ÍÆÄÄÏ» ·íµâçÌ·Á,é ICC ÇÁ·ÍÆÄÄÏ ðµâ,¼ ¼±ÄÄçÌ°í °;íÁ®žÁ±â ´ÜÄß,¼ Á-,çÌ½É½ÄžÁ. Àì žÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈçÌ,é ½½ŋóÀÍ´õ; Ç¥½ÄµÈ ¼³ÁæÀ° ÁûžëµçÁö ¾É½Á´Í´Ù.

ÁúÁâçŇ »çžëÀÚ **ÁæÇ** ¼³ÁæÀì Àì ð·Íž; Ç¥½Äµç¾í ÀÖ½Á´Í´Ù. »çžëÀÚ ÁæÇ ¼³Áæ ÇÁ·ÍÆÄÄÏ» È°¼°ÈçÌ·Á,é ð·Íž;¼ ¼±ÄÄçÌ½É½ÄžÁ.

»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.

