

Àì ¿É¼ÇÀº Æ÷±× Å×Àìºí ¿ì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑºÅ³ª ²ø¶§ »ç¿ëÇÕ´Í´Ù.

Direct3D¶õ D3D Çìµå¿þ³/4î °¿¼ÓÀì °¿ÉÇÑ µð½ºÇÄ·¹Àì ¾/4î´ðÅíº¿ ¹öÅØ½º Æ÷±×(Vertex fog)³ª
Å×Àìºí Æ÷±×(table fog),¿ ±¿ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ´Ù´Ä´°ÍÀ» ³ªÅ¿³À´Í´Ù. Àìºí °ÒÀÓÀº D3D Çìµå¿þ³/4î ±â
´ÉÀ» ÅπÈ®ÇÌºÒ Á¶È¿ÇÍÀö ¿øÇÍ´Ä »óÅÄ¿¼ Å×Àìºí Æ÷±× ±â´ÉÀ» Áö¿øÇÒ ¼öµµ ÀÖ½À´Í´Ù.
Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇÍ,é °ÒÀÓÀ» NVidia ±×·¿ÇÈ ÇÁ·Í¼¼¼¼¿¼ ¿Ä¹Ù·Í ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é μǎŋóÀì¹òÀÇ ãÖ½Å DirectX ±â´ÉÀ» °ñÈ°¼⁹ÈÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Ù.

DirectX ãÊ±â ¹öÀü¿ëÀ,·î Á¿ÀÛμÈ ÀĬŋĬ °ÔÀÓÀ° ¼³ÄĭμÈ DirectX ¹öÀü 6 ŋÇ´Â 7¿ĭ¼ ½ÇÇàÇÒ ¼ö ¾⁹¼½À´Ĭ´Ù. Àì¿ĭ °°À° °æ¿ĭ¿ĭ È£È⁻ ±â´ÉÀ° μǎŋóÀì¹ò¿ĭ¼ Áö¿øμÈ´Ĭ´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÄÇĬ,é μǎŋóÀì¹ò°; DirectX 5 È£È⁻ ,ðμǎ¿ĭ¼ ÀÛμ¿μÇ±â ŋŒ¹®¿ĭ ÀìÀü ¹öÀüÀÇ °ÔÀÓμμ ¿Ã¹Û·Ĭ ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Ù.

ÀìÀü ¹öÀüÀÇ °ÔÀÓÀì Áπ»óÀùÀ,·î ½ÄÄÛμÇÁö ¾É°Å³ª ½ÇÇàμÇÁö ¾ÉÀ» ŋŒ´Â Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ½É½Ä¿Ä.

Çïmâz̄b³⁄₄î°; Z⁻¹öÆÛ ±íÀì,î °ÒÀÓ ÇÁ·Î±×·¥z; ÇÊz̄äÇÑ ±íÀì·Î ÀÚμz̄ Á¶ÀýÇÕ´Í´Ù.

Æ⁻Áα Z⁻¹öÆÛ ±íÀì,î »çz̄ëÇØ³⁄₄ß ÇÍ´Â ÀÛ³⁄₄÷Àì ³⁄₄Æ´Ñ °æz̄ì Àì z̄É¹⁄₄ÇÀ° ÀÏ¹ÝÀûÀ,·Î È°¹⁄₄°ÈÇØμî
´Â °ÍÀì ÁÁ½À´Í´Ù. Àì z̄É¹⁄₄ÇÀ» °ñÈ°¹⁄₄°ÈÇÍ,é, Z⁻¹öÆÛ ±íÀì°; ÇöÀçÀç Çïmâz̄b³⁄₄î ±, ¹⁄₄°ú
ÀÏÄ;ÇÍÁö ³⁄₄Ê´Â °æz̄ì ÇÁ·Î±×·¥Àì ½ÇÇàμÇÁö ³⁄₄Ê½À´Í´Ù.

±íÀì ¹öÆÛ,μÀ» ´ëÃ¼ÇÒ ¼ö ÄÖ´Â ±â¼úÀ» È°¼⁹È½Ãμ´Í´Û.

Àì,| ÅëÇØ Çíμâ¿p¾í´Â 16 °ñÆ® ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μ¿ì ´Û,¥ ¹æ½ÄÀÇ, þÄ«´ÍÁðÀ»
»ç¿ëÇÒ ¼ö ÄÖ½À´Í´Û. Àì ¼⁹ÁαÀ» È°¼⁹ÈÇÌ,é °íÉÁúÀÇ 3D Àì¹Áö ·£´õ,μÀ» ±,ÇöÇÒ ¼ö ÄÖ½À´Í´Û.

Direct3D 11.1 NVIDIA GeForce 400 Series

À 1/4 3 Å Å » » ç è ç ĩ é Direct3D 11.1 x 64-bit GeForce 400 Series NVIDIA GeForce 400 Series

NVidia ±x·iÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼´Â´Ô ÊÀ» ÀÚμζÀ·Î »ý¼ºÇİ̇ © ¹ö½ºº£ ÅØ½ºÃÄ Àü¼¼Û ÈζÀ²À»
Áõº;½ÃÃº±â ¶§¹®ζ; ÅÄζëÇÁ·Î±x·¥ÀÇ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ö ÅÖ½À´Ï´Ù.

ÇİÁö, ÄÏÏ ÅÄζëÇÁ·Î±x·¥ζ;¼´Â´Ô Ê ÀÚμζ »ý¼ºÀ Ëº¼ºÈμÇ¾¼î ÀÖÀ» ¶§ È, éÀ Ì Áπ»óÀÛÀ, Î
³ªÄ, ³ªÄö ¾É´Â °æζ;º; ÅÖ½À´Ï´Ù. Ä¹®Ä; ÇØºáÇİ·Á, é Áπ»óÀÛÀ, Î ÄÏÏÁöº; Ç¥½ÃμÉ ¶§±îÁö
ÀÚμζÀ·Î »ý¼ºμÇ´Â´Ô Ê ·¹º§À» ³·Ãß½É½ÃζÀ, ¹Ô Ê ·¹º§À» ³·Ãß, é ÅØ½ºÃ³ ¹îÁπ·Ä ¶Ç´Â
"Seaming" Çö»óÀ» ¾Ø¾¼Û ¼ö´Â ÀÖÁö, ÄÏÏ ¼º´ÉÀ Ì ÀúÇİμÉ ¼ö ÅÖ½À´Ï´Ù.

$\pm \times \cdot \text{çÈ ÇÁ} \cdot \hat{1} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \gg \text{çz} \ddot{\text{e}} \text{ç} \hat{\text{I}} \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \hat{\text{U}} \hat{\mu} \hat{\text{z}} \hat{1} \hat{\text{O}} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{I}} \hat{1} \hat{\text{æ}} \hat{1} \hat{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \gg \frac{1}{4} \pm \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{O}} \frac{1}{4} \hat{\text{o}} \hat{\text{A}} \hat{\text{O}} \frac{1}{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{U}}.$

$\hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{A}} \hat{\text{B}} \frac{1}{4} \pm \hat{\text{Ç}} \hat{\text{ü}} (\text{Bilinear}) \hat{1} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{A}} \hat{8} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{A}} \hat{1} \hat{\text{æ}} \hat{1} \hat{4} \hat{\text{O}} (\text{anisotropic}) \hat{1} \hat{\text{O}} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{I}} \hat{1} \hat{\text{æ}} \hat{1} \hat{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \gg \frac{1}{4} \pm \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{O}} \frac{1}{4} \hat{\text{o}} \hat{\text{A}} \hat{\text{O}} \frac{1}{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{U}}.$

$\hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{1} \hat{\text{Y}} \hat{\text{A}} \hat{\text{U}} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{A}} \hat{\text{B}} \frac{1}{4} \pm \hat{\text{Ç}} \hat{\text{ü}} \hat{1} \hat{\text{æ}} \hat{1} \hat{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \gg \frac{1}{4} \pm \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{I}} \hat{\text{é}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \pm \times \cdot \hat{\text{¥}} \frac{1}{4} \hat{\text{O}} \hat{\text{É}} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{â}} \gg \hat{\text{o}} \hat{\mu} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{O}} \hat{\text{I}}, \hat{\text{A}} \hat{1} \hat{\text{æ}} \hat{1} \hat{4} \hat{\text{O}} \hat{1} \hat{\text{æ}} \hat{1} \hat{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \gg \frac{1}{4} \pm \hat{\text{A}} \hat{\text{A}} \hat{\text{Ç}} \hat{\text{I}} \hat{\text{é}} \hat{\text{A}} \hat{1} \hat{1} \hat{\text{A}} \hat{\text{ö}} \hat{\text{I}} \hat{\text{é}} \hat{\text{É}} \hat{\text{A}} \hat{\text{U}} \hat{\text{I}} \hat{\text{O}} \frac{1}{4} \frac{1}{4} \hat{\text{o}} \hat{\text{A}} \hat{\text{O}} \frac{1}{2} \hat{\text{A}} \hat{\text{I}} \hat{\text{U}}.$

1⁰ Ê LOD(Level of Detail) 1⁰À³/₄1²/₂°; Á¶ÁαÇÒ 1⁴ö ÀÖ1²/₂À'Ï'Û.

1⁰À³/₄1²/₂°; 3³/₄ÆÁö, é À¹1¹Áö Ç°ÁúÀ¹ Çâ»óμÇ°í, 3⁰3⁴ÆÁö, é ÇÁ·Î±×·¥ 1⁴°'ÉÀ¹ Çâ»óμË'Ï'Û.
"ÄÖ°í ÈÁú"¿; 1⁴ "ÄÖ°í 1⁴°'É"±ÎÁö »çÀü 1⁴3³ÁαμË 5°; Áö 1⁰À³/₄1²/₂° °^a Áß ÇÏ³_a; 1⁴±ÄÃÇÒ 1⁴ö
ÀÖ1²/₂À'Ï'Û.

ÀúÀåµÈ »çzëÀÚ ¼³Áπ ñ·İ(¶Ç´Â "Á¶Áπ"). ñ·İzi¼ ¼±ÅÃÑ Ç× ñÀì ¼³Áπ»çÇ×À,·î È°¼⁴ÈµÈ´İ
´Ù. ¼³Áπ»çÇ×À» ÀûzëÇİ·Á,é "È®Àì" ¶Ç´Â "Àûzë" ´ÜÃß,¼ ¼±ÅÃÇİ½Ê½ÃzÁ.

ÇöÀçÀç ¼³Áπ("Ãß°; Direct3D" 'ëÈ »óÀÚ¿;¼ ¼³ÁπÇÑ³»¿ë Æ÷ÇÔ)À» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ "Á¶Áπ"À,·Î
ÁúÀåÇÕ´Í´Ù. ÁúÀåµÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿·,ñ·Í¿; Ãß°;µÈ´Í´Ù.

Æ¯Áπ Direct3D °ÔÀÓ¿; ÀûÇÕÇÑ ÃÖ»óÀÇ ¼³Áπ³»¿ëÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ Á¶ÁπÀ,·Î ÁúÀåÇÍ,é,
°ÔÀÓÀ» ½ÃÀÚÇÍ±â Äü¿; Direct3D È¯æÀ» ½Ã¼ÔÇÍ°Ô ¼³ÁπÇÔ ¼ö ÄÖÀ,ç °ç ¿É¼ÇÀ» ÀÍÀÍÀ
¼³ÁπÇÔ ÇÈ¿ä°; ¾ø½À´Í´Ù.

„ñ·İç i¼ ¼±ÅÃµÈ ÇöÀç »ççëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ» »èÁ|ÇÕ´Í´Ù.

„δμç ¼³ÁκÀ» ±âº»ºâÀ, îº±, çÕ´í´Ù.

Ãß°; Direct3D ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Â´ëÈ »óÀÚ°; ³²À, ³³´Í´Ù.

Àì ĵÉ¼ÇÀ° ÅØ¼ĵ(ÅØ¼²°ÄÄ ĵä¼⁄⁄)ÀÇ Çĭμâĵ³⁄⁄â ÅØ¼²°ÄÄ ³⁄⁄â·¹⁄² ã¼⁄⁄è,ĵ °-°æÇÕ'ĭ'Ù.
Àì °âÀ» °-°æÇĭĵ é ÁαÀÇμÈ ÅØ¼ĵ ±âÁĵÀĭ °-°æμĒ'ĭ'Ù. ±â°»°âÀ° Direct3D »Ç³⁄⁄Çĵĵ μû¶ó 'Ù,ĭ'ĭ
'Ù. Àĭ°ĭ ¼⁄⁄ÒÇÁÆ® ĵ³⁄⁄âĵĵ¼⁄⁄'Á ÅØ¼ĵ ±âÁĵÀ» 'Ù,¥ °÷ĵĵ ÁαÀÇÇÕ'ĭ'Ù. Àĵĵ' °-°À°
ÀÀĵëÇÁ·ĭ±×·¥À° ÅØ¼ĵ ±âÁĵÀ» 'Ù¼⁄²Á ÁαÀÇÇĭĵ é Àĭ¹ĭÄö ÈÁúĭĭ Çâ»óμĒ'ĭ'Ù. ¼²¼²¶óÀĭ'ö
ÄÁÆ®·ÑÀ» »ÇĵëÇĭĵ© ÅØ¼ĵ ±âÁĵÀ» ÅØ¼ĵ »ó'Û ĵ³ÆÈ ³ĵ'ú ÅØ¼ĵ °ĵĵĵμ¥ »ÇÀĵĵ¼⁄⁄
Á¶ÄýÇĭ¼²È¼²Äĵ.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ, é μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾âĭ'ðÁĭ ÀÚÃ¼¿¿ ¼³ÄĭμÈ, p, ð, ® Àì¿Ü¿¿ ÅØ½ºÄ³ ÀúÀâ¿ë ½Ä½ºÄÛ, p, ð, ®¿¿ ÄöÄπμÈ ¿ë·®À» ÄÖ'ëçŃ È°¿ëçÒ ¼ö ÄÖ½¿Ä'ĭ'Û.

Äü°í: ÅØ½ºÄ³ ÀúÀâ¿ëÄ, ·ĭ ³²ºÜμŃ ¼ö ÄÖ'Ä ½Ä½ºÄÛ, p, ð, ® ÄÇ ÄÖ'ë ¿ë·®Äº ÄÄÇ»Äĭ¿¿ ¼³ÄĭμÈ ½ÇÄĭ RAM ¿ë·®¿¿ μûŃó 'pŃóÄý'ĭ'Û. ½Ä½ºÄÛ RAM ¿ë·®Äĭ Ä-¼ö·ĭ ¼³ÄπçÒ ¼ö ÄÖ'Ä °ÄÄĭ Ä¿Äý'ĭ'Û.

Äì ¼³Äπ»çÇ×Äº PCI μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾âĭ'ðÁĭ³ª PCI ÈÈÈ⁻, ðμâ¿¿¼ ¼ÇÇàμÇ'Ä AGP μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾âĭ'ðÁĭ¿¿¿, Äû¿ëμÈ'ĭ'Û.

Àì ¿É¼ÇÀ° ¼öÁ÷ μ¿±â¿ ðñÈ°¼ÇÏ´Á °æ¿ì¿¿¿ ¼±ÅÃÇÏ½È½Ã¿À.

¿ð´ÏÁÍÀÇ ¼öÁ÷ È¿±Í¿¿ ÀÏÏ¿ÇÒ ¶§±ÍÁö ±â´Ù¿ @Áö ¾È°Í ÀÏÏÁö¿ ÆÏ½Ã È¿é¿¿ ·»´ð¿μÇÒ ¼ö
ÀÖ½À´Í´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇÏ¿é ¿ð´ÏÁÍ ÇÁ·¹ÁÖ ¼Óμμ¿ Àç»ý·ù°¿´Ù ³ðÀÏ ¼ö ÀÖÀ¿ ¾ ½Ã°çÀû
Àâ¾Ö¿¿ ÀÏÏÁö°¿ °¥¶óÁö´Á Çö»óÀÏ ÀÏ¾¿¾ ÈÁúÀÏ ÀúÇÏμÉ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é Æ⁻ Áπ D3D ÇÁ·Í±×·¥¿i¼ »ç¿ëμÇ´Â ¾ØÆ¼¿π, ®¾¿½ÌÀÇ ¾¿À» °áÁπÇÒ
¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

¾ØÆ¼¿π, ®¾¿½ÌÀ° 3D °³Ã¼ÀÇ °;ÀâÀÚ, ®¿¿; ¾¿, ¾¿´Â ""è´Ù" Çö»óÀ» ÃÖ¼ÒÈ½Ã°´Â
±â¼úÀÖ´Í´Ù. ¾ØÆ¼¿π, ®¾¿½ÌÀ» ÀüÇô Àú¿ëÇĬÄö ¾ÈÀ» ¼öμμ ÀÖ°í Æ⁻ Áπ ÇÁ·Í±×·¥¿i ÃÖ
´ëÇŇ »ç¿ëÇÒ ¼öμμ ÀÖ½À´Í´Ù.

¾ØÆ¼¿¸, ®¾¿½¿À» Á÷Áç Áö¿ÇÏÁö ¾Ê´Â ÇÁ·Î±×·¥¿; ¾ØÆ¼¿¸, ®¾¿½¿À» °Á|·Î
Àû¿ëÇÏ·Á, é Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇÏ½Ê½Ã¿À.

¾ØÆ¼¿¸, ®¾¿½¿À» Áö¿ÇÏÁö ¾Ê´Â ÇÁ·Î±×·¥ Áß ÀÏó|´Â Á|´ë·Î È, éÀì ¾¿, ¾¿Áö ¾Ê°¿¾¿
°Ö±ÔÁçÀûÁÎ Àì¼Áö°; Ç¥½ÃµÉ ¼ö ÅÖ½Á´Í·Ù. Àì ¿É¼ÇÀ° ÁÖÀÇÇØ¼ »ç¿ëÇÏ½Ê½Ã¿À.

¾ØÆ¼¿¸, ®¾¿½¿À» Áö¿ÇÏÁö ¾Ê´Â °ÔÁÓÀì¾¿ ÇÁ·Î±×·¥À» »ç¿ëÇÏ ¼§ µð½°ÇÃ·¼¿¿; ¼¿Á|°;
»ý±â, é Àì ¿É¼ÇÀ» Ãë¼ÖÇÏ½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é, ¼öÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÀÖ´Â °æ¿ì ±×·;ÇÈ Ǟ·Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ»
Ä³, ©ÇĬ±â Äü¿; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,; Á;ÇÑÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Û.

Çã¿ëμÈ »çÄü ·£´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; ¿·¹À» ¼ö·Ĭ Á¶Àì½°Æ½, °ÔÀÓÆĐμâ ¶Ç´Â Å°°,μâ μîÀÇ
ÄâÄ;¿; ÀÀ´äÇĬ´Â ½Ä°£Àì ±æ¾îÄú ¼ö ÀÖ½À´Ĭ´Û.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÄĬ¿; ¿¬°áμÈ ÀÔ·Â ÀâÄ;ÀÇ ÀÀ´ä ½Ä°£Àì ±æ¾îÄü,é »çÄü ·£´ð,μ ÇÁ·¹ÀÓ
¼ö,; ÁÜÀì½È½Ä¿Ä.

μâ¶óÀì¹ö°; OpenGL È®Àâ **GL_KTX_buffer_region**À» »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ï´Ù.

Àì È®ÀâÀ» Áö¿ÇÏ´Â 3D ,ðμ¨,μ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¼ ÇÁ·Î±×·¥ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ö ÀÖ½À´Ï´Ù.

GL_KTX_buffer_region È®ÀåÀ» È°¼°ÈÇÑ °æì ÌÄÄ ñµðìÀ ,p,ð,® ,! »çìëÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Ï'Û.
'Û, »çìë °; 'ÉÇÑ ÌÄÄ ñµðìÀ ,p,ð,® °; 8MB Ì, ,Ä ïæì ÀÌÁß ÇÃ·ÄÌ È®ÀåÀì ÁöìøµÇÁö
¾È½À 'Ï'Û.
ÀŞÀÇ "¹öÆÛ ìµìª È®Àå È°¼°È" ìÉ¼ÇÀì ñÈ°¼°ÈµÇ¾ì ÀÖ'Â °æì, Àì ¼³ÁπÀ° ÀûìëµÇÁö
¾È½À 'Ï'Û.

°ü, ¥ ¼±Çü-¹Ó, Ê-¼±Çü ÇÊÁí, µÀ» »çžëÇĭ, é Àì¹íÁö ÈÁúÀì 'Ù¼Ò ÀúÇĭµÇÁö, ÇÁ·Î±×·¥ ¼º
'ÉÀº Çâ»óµĒ 'ĭ'Ù.

'èºĭºÐÀÇ °æžì, Àì¹íÁö ÈÁúÀì '«žì ¶çºÔ ÀúÇĭµÇÁö 'Â ¾Ē±â ¶š¹®žì Àì ±â 'ÉÀ» Èº¼ºÈÇĭž ©
Çâ»óµĒ ¼º'ÉÀ» »çžëÇĭ 'Â °íÀì ÁÁ½À 'ĭ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ,é OpenGLÀì Àì¹æ¼º ÇÊÁĭ,μÀ» »ç¿ëÇĭ¿© Àì¹iÁö ÈÁúÀì Çâ»óμË ĭ'Ù.

Àì ÷É¼ÇÀ° Àïôî CPU ÷i¼ »ç÷ëçí'À °í±Þ ÷í·É³⁄⁄îÀÇ μâ¶óÀì¹ö Áö÷øÀ» òñÈ°¼⁄⁄ÈÇÒ ¶§ ¼⁄⁄±ÅÃÇÕ'í'Ù.

Àïôî CPU'À NVidia ±×·;çÈ ÇÁ·î¼⁄⁄¼⁄⁄¼⁄⁄ ÷í·É³⁄⁄îÀÇ 3D °ÔÀÓÀì³ª ÀÀ÷ëÇÁ·î±×·¥ÀÇ ¼⁄⁄°'ÉÀ» Çâ»ó½²ÅÅ°'À 3D Åß°; ÷í·É³⁄⁄îÀÇ Áö÷øÇÓ'í'Ù. Àì ÷É¼ÇÀ» ¼⁄⁄±ÅÃÇ ÷í·É³⁄⁄îÀÇ 3D Åß°; ÷í·É³⁄⁄îÀÇ Áö÷øÀ» òñÈ°¼⁄⁄ÈÇÒ ¼⁄⁄ö ÀÖ½²À'í'Ù. Àì ÷É¼ÇÀ° ¼⁄⁄°'É òñ±³ ¶Ç'À ¹®Á; Çø°á½²Å Æ÷ëçí'ô »ç÷ëçò ¼⁄⁄ö ÀÖ½²À'í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀº OpenGL μã¶óÀì¹ö¿ì ´ëÇÑ ÀüÃ¼ È,é ¾ØÆ¼¿¿. ®¾¿½¿À» Á¿¾¿ÇÕ ´Í´Ù.
¾ØÆ¼¿¿. ®¾¿½¿Àº °¾¿¼ÀÇ °¿À¿ÁÚ. ® ¿ ¿ìμã. ´°Ô Á¾. ®Ç¿¿ © À¿± x. ¯Áø ººè ´Ù" Çö»óÀ»
º¹¼Ò½¿¿º ´Á μ¥ »ç¿ëμÇ ´Á ±â¼úÁÔ ´Í´Ù. 1.5 x 1.5 ¹æ½¿¿º ÄÖº¿ ¼º ´ÉÀÇ
¾ØÆ¼¾¼Ú. ®¾¿½¿À» Á¿°øÇ¿,ç, 2 x 2 ¹æ½¿¿º ÄÖº¿¿ÀÇ Àì¿Áö ÇºÁúÀ» Á¿°øÇÕ ´Í´Ù.

μᾶϱόÀì¹ö, | ½ºÅ×·¹¿À ÇÈ¼¿Æ÷, ËÀ, ·î³»º, ³¾¼ ¼⁴ö ÀÖ½À´Í´Ù. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿i¼´Â
½ºÅ×·¹¿À, | »ç¿ëÇÒ ¼⁴ö ÀÖÀ, ,ç ½ºÅ×·¹¿À ¼⁴ÅÁÍ ±Ù, |½º, | Èº¼ºÈÇÖ´Í´Ù.

μ&¶6Àì¹ö,| ¿À¹ö·¹Àì ÇÈ¼¿Æ÷, ÈÀ,·î³»º,³³¼ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¼´Â
¿À¹ö·¹Àì,| »ç¿ëÇÖ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇĭ é OpenGLÀì Àì¹æ¼º ÇÈÃĭ µÀ» »ç¿ëÇĭ¿ © Àì¹İĂö ÈÁúÀì Çâ»óµÈ Ĩ'Ù. Àì ±â
'ÉÀ» Èº¼ºÈÈ ĩ é ¼º'ÉÀì °¼ÒµÇ'À 'ë½Ă Àì¹İĂö ÇºÁúÀº Çâ»óµÈ 'Ù'Â ÁĭÀ» ÂüºíÇĭ½È½Ă¿À.

Àì ±â´ÉÀì È°¼ºÈµÇ¾¼î ÀÖÀ, é, OpenGL µå¶óÀì¹ö´Á Çí³ªÀÇ ÈÄ, é ¹öÆÛ¿í Çí³ªÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ, ï
µ¿ÀíÇÑ µð½ºÇÃ¹Àì ÇØ»óµµ·í ÇÒ´çÇÕ´í´Ù.

Àì, °Ô Çí, é, ¹Àº ÆçÀ» »ý¼ºÇí´Á ÀÀ¿ëÇÁ·í±×·¥ÀÇ °ñµð¿À, Þ, ð, ®, ï, °, ´Ù È¿ºúÀûÀ, ·í »ç¿ëÇÒ
¼ºö ÀÖ½À´í´Ù.

Àì ±â´ÉÀì °ñÈ°¼ºÈµÇ¾¼î ÀÖÀ, é, OpenGL µå¶óÀì¹ö´Á ÀÀ¿ëÇÁ·í±×·¥¿¿¼ ÀÛ¼ºÇÑ, ðµç Æç¿¿
ÈÄ, é ¹öÆÛ¿í ±íÀì ¹öÆÛ, ï ÇÒ´çÇÕ´í´Ù.

Àì ±â´ÉÀº ¿©·´ ÆçÀ» »ç¿ëÇí´Á OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·í±×·¥ÀÇ ¼ºº´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÅ³ ¼ºö ÀÖ½À´í´Ù.

¼±ÃÃÇÑ OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ÃÖÀÛÀÇ »óË²À,·Î ¼⁴³ÁπÇÕ´Ï'Û.

Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥ç;¼ ÅØ½°ÃÃÀÇ Æ⁻Áπ ÄÃ·⁻ ±íÀì,; ±â°»°ªÀ,·Í »ççëÇÒÁö ç©ªì,; °áÁπÇÕ´Í´Ù.

¹ÙÁÁË,é ÄÃ·⁻ ±íÀì »ççë(Use desktop color depth)À,·Í ¼³ÁπÇÒ °æçì, Windows ¹ÙÁÁË,éç; ÇöÀç ½ÇÇàμÇ´Á ÄÃ·⁻ ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°; Ç×»ó »ççëμË´Í´Ù.

Ç×»ó 16bpp »ççë(Always use 16bpp) ¹× Ç×»ó 32bpp »ççë(Always use 32bpp)À,·Í ¼³ÁπÇÒ °æçì, ¹ÙÁÁË,é ¼³Áπç; °ü°è ¾⁄⁴Àì ÁöÁπμË ÄÃ·⁻ ±íÀìÀÇ ÅØ½°Ã³°; »ççëμË´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀº ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; ´ëÇÑ ¹öÆÛ ÇÃ, ©ÇÎ ,ðµå,; °áÁπÇÕ´Ï´Ù.
ºí.º Àü¼Û ¹æ½Ä, ÆëÀìÁö ÇÃ, ³ ¹æ½Ä ¶Ç´Â ÀÚµ¿ ¼±ÄÄ ¹æ½Ä Áß¿¼ ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ï
´Ù. ÀÚµ¿ ¼±ÄÄ» ¼±ÄÄÇÏ, é µå¶óÀì¹º; ÇØ´ç ÇÏµå¿p¾¼¼³Áπ¿; °;Àå ÀûÇÕÇÑ ¹æ½ÄÄ»
°áÁπÇÕ´Ï´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGLç;¼ ¼öÁ÷ μç±â°; Æ³, ®μÇ´Â ¹æ½ÄÀ» °áÁπÇÕ´Í´Ù.

Ç×»ó çÄÇÁ(Always off)·Í ÁöÁπÇÏ, é ðμç OpenGL ÄÀçëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ¼öÁ÷ μç±â°; Ç×»ó °ñÈ°¼°ÈμÈ´Í´Ù.

±â°»ÄûÄ, ·Í çÄÇÁ(Off by default)·Í ÁöÁπÇÏ, é ÄÀçëÇÁ·Í±×·¥ç;¼ Æ^{-°}È÷ È°¼°ÈÇÒ °ÍÀ» çä±, ÇÍÁö ¾É´Ä ÇÑ ¼öÁ÷ μç±â°; °ñÈ°¼°ÈμÈ´Í´Ù.

±â°»ÄûÄ, ·Í çÁ(On by default)Ä, ·Í ÁöÁπÇÏ, é ÄÀçëÇÁ·Í±×·¥ç;¼ Æ^{-°}È÷ °ñÈ°¼°ÈÇÒ °ÍÀ» çä±, ÇÍÁö ¾É´Ä ÇÑ ¼öÁ÷ μç±â°; È°¼°ÈμÈ´Í´Ù.

ÇöÀç ¼³ÁπÀ» »çzëÀÚ ÁπÀÇ "Á¶Áπ"À,·Î ÀúÀâÇÕ ´Í´Ù. ÀúÀâμÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ç·,ñ·İ; ãß°;μË´Í
Ù.

ÇØ´ç OpenGL ÀÀzëÇÁ·Î±×·¥z; °;Àâ ÀûÇÕÇÑ ¼³ÁπÀ» »çzëÀÚ ÁπÀÇ Á¶ÁπÀ,·Î ÀúÀâÇÍ,é
ÇÁ·Î±×·¥À» ½ÃÀÛÇÍ±â Àü; OpenGL È´°æÀ» ½Å¼ÓÇÍ°Ö ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖÀ,ç °ç çÉ¼ÇÀ»
ÁÍÁÍÀ ¼³ÁπÇÒ ÇËzä°; ¾¼½À´Í´Ù.

½½¶óÀì'õ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÃÇÑ ÄÄ· Ä±³ĪÀÇ ¼à±â, 'ëñ ¶Ç'Â °°,¶ ³À» Á¶ÀýÇÒ
¼ö ÀÖ½Ä'Ī'Û.

ÄÄ· Á¶Á± ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼Ö½º ÀìĪÁö¿Ī μð½ºÇÄ·¹ÀĪ ÄâÄ¿¿¿ ³²Ä,³²'Â Äâ·Ä ÀĪĪÁö °ÆÀÇ
±±μμ Ä÷ÄĪ,Ī, Ä±ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Ī'Û. ÀĪ ±â'ÉÄº »çÄø°ú °°ÀĪ Ä±³ÇÑ »ö»ó ÄçÇöÀĪ ÇÊ¿äÇÑ
ÀĪĪÁö Ä³,® ÇÄ·Ī±×·±Ä» »ç¿ëÇÒ ¶§,Ä¿Ī Ä¿¿ëÇÖ'Ī'Û.

3D °;¼ÓÀ» À¿¿ëÇĪ'Â °ÖÁÓÀĪ ¿'ĪÄ¿¿¿ ³É¹« ¾ĪμÓ°Ö Ç±½ÄμÉ ¼ö ÀÖ½Ä'Ī'Û. ¿μç Ä±³ĪÀÇ
¼à±â¿¿' °°,¶ ³À» ¶É°°ÀĪ'Ä,®,é °ÖÁÓÀ» ¼àÄº È,éÄ,·Ī Äñ±æ ¼ö ÀÖ½Ä'Ī'Û.

½½¶óÀì'õ,¡ »çjëÇİ¿© ÄÄ·- Äx³ÎÀ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù. Àû»ö, ³ì»ö ¶Ç'Â Ä»»ö Äx³ÎÀ»
°³º°ÀûÀ, ·Î Ä¶ÄýÇİ°Ä³ª ¼¼¼ °;Áö,¡ ÇÑ²¹¹ø¿; Ä¶ÄýÇÒ ¼öμμ ÀÖ½À'Í'Ù.

μδΆöÅÐ ¼±, ίμμ Ά¶ΆκÀ» ÅëÇØ »ö»ó ±, °Ð ¹× °μμ, | ¼¼¼¹ÐÇĪ°Ô Á|¾¼îÇÒ ¼ö ÀÖÀ, ¹Ç·Î , ðμç
ÀÀèÇÁ·Î±×·¥¿;¼ ÀììÁö°; °, 'Ù ¹à°í ¼±, ίÇĪ°Ô Ç¥½ÅμË 'Î'Û.

ÄÃ· °î¼±ÀÇ ½Ã°çÀû Àçö. ´ëñ, ¹à±â, °·, ¶, ¡ Á¶Àýçĭ, é Àì °î¼±Àì ½ç½Ã°£À, ·î °-°æµĒ ´ĭ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃĬ, é Windows°; Àç½ÃÀÙμÉ ¶§ »ç¿ëÀÚ°; ÀìÀü¿; ¼³ÁαÇÑ ÄÃ·- Á¶Àý »çÇ×Àì
ÀÚμ¿ ²±,μË'Ĭ'Ù.

Âü°í: ³×Æ® ¿öÅ©¿; ¿-°áμÇ¾4î ÀÖ'Â ÄÃÇ»Áí'Â Windows¿; ·î±×¿Â ÇÑ 'ÙÀ½ ÄÃ·°; Á¶ÀýμË'Ĭ
'Ù.

ÀúÀåµÈ »çzëÀÚ ÁπÀÇ ÄÃ·⁻ ¼³Áπ ,ñ·ÌÀÔ´Í'Ù. ,ñ·Ïzj¼ ¼±ÅÃÇÑ Ç×,ñÀì ¼³Áπ »çÇ×À,·Î
È°¼ºÈµÈ´Í'Ù.

ÇöÀç ÄÃ·⁻ ¼³Áπ^ºÀ» »çζëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπÀ,·Î ÀúÀ&çÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù. ÀúÀ&μÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ζ·
ñ·İζı Æβ^ºıμÈ'Í'Ù.

„ñ·İçj¼ ¼±ÅÃÇÑ ÇöÀç »ççëÀÚ ÁπÀÇ ÄÃ· ¼³ÁπÀ» »èÁçÕ´İ´Ù.

„δμç ÄÃ· °²À» Çĩμâ¿p³⁄₄î ±âº» ¼⁴Áπº²À, ·î ¹±, ÇÕ ´Ï´Ù.

δ'ίΆί ½°ΕΆηΆý δμâ, ¼±ΆΆÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

ÀÚμζ °"Áö(Auto-Detect), ¼±ΆΆÇĬ, é Windows°, δ'ίΆί½¼ Á÷Áç ÁæÈ@ÇŃ ½°ΕΆηΆý
Áæ°, ¼ö½ΆÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù. ÀÚμζ °"Áö°, ±â°»°âÀ, ¼³ÁæμÇ¾¼Ĥ ÀÖ½À'Í'Ù. ÀĭŃĭ ±, Çü
δ'ίΆί½¼'Á Àĭ ±â'ÉÀĭ Áö½μÇÁö ¾É½À'Í'Ù.

GTF(General Timing Formula) 'Á 'èŃŃΔÀÇ ½ΆÇü Çĭμâ½b¾¼Ĥ½¼ »ç½ëμÇ'Á Ç¥ÁØ ½°ΕΆηΆý
½æ½ΆΆŃ'Í'Ù.

DMT(Discrete Monitor Timings) 'Á ÀĭŃĭ Çĭμâ½b¾¼Ĥ½¼ »ç½ëμÇ'Á ÀĭÀü Ç¥ÁØÀŃ'Í'Ù. DMT°,
ÇÊ½äÇŃ Çĭμâ½b¾¼Ĥ, »ç½ëÇŃŃ 'Á Àĭ ½É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĭ½É½À½.

Windows ÀÛ¾÷ Ç¥½ÄÄÛ¿; NVidia QuickTweak ¾/ÆÀÄÜÀ» Ãß°;ÇÕ´Í´Û.

Àì ¾/ÆÀÄÜÀ» »ç¿ëÇÌ,é ÆË¾÷ ,p´°¿;¼ “½Ä¼ÓÇÌ°Ö” Direct3D, OpenGL ¶Ç´Â ÄÄ·¿; ´ëÇÑ
»ç¿ëÄÚ ÁæÀÇ ¼³ÁæÀ» ÀÛ¿ëÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä´Í´Û. ÆË¾÷ ,p´°¿;´Â ±â°» ¼³Áæ ¹±¿;¿
μδ½°ÇÄ·¹Àì μí·Í Áæ°, ´ëË »óÄÚ,¿ ¿ ¼ö ÄÖ´Â Ç×,ñÀì Æ÷ÇÔμÇ¾â ÄÖ½Ä´Í´Û.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÄÁÛ¿; ³ªÄ, ³ª´Ä QuickTweak À¯Æ¿, ®Æ¼¾ÆÀÄÜÀ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö
ÀÖ½Ä´Í´Ù.

.ñ·İ¿¼ ¿øÇİ´Ä¾ÆÀÄÜÀ» ¼±ÄÄÇÑ´ÙÀ½, "È®ÄÎ"Äì³ª "Àû¿"À» ¼±ÄÄÇİ¿ © ÀÛ¼÷
Ç¥½ÄÁUÄÇ¾ÆÀÄÜÀ» °°æÇİ½É½Ä¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,; È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ'Â TwinView ,ÖÆ¼,đ'ÍÁÍ ±,¼°À» »ç;ëÇÒ ¶§ Æç °ü,® 'ÜÃàÀ°, 'ëÈ
»óÁÚ ÀŞÄ; Áß¾Ó, ÆÃ ð× ÁÜ ±â 'É °°À° Çâ»óµÈ ±â 'ÉÀ» È°¼°ÈÇÕ'Í'Ù. ¶ÇÇÑ, 1ÙÁÁÈ,é
°ü,®ÀÚ'Á ç©, 1ÙÁÁÈ,é; 'ëÇÑ Áö;øÀ» Æß°;Ç;ç© »ç;ëÀÚ°; ÀÄ;ëÇÁ·Î±×·¥ ÀÚ¾÷ °ø°ÆÀ»
°, 'Ù Àß ±,¼°ÇÒ ¼ö ÀÖµµ·Ï ÇØÁÝ'Í'Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼º ´ëÈ »óÀÚ,| ¿± Ĩ'Ù.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼º ´ëÈ »óÀÚ¿;¼'Á ´ëÈ »óÀÚ À§Ä; Áß¼Ó, ÂÃä, ´ÜÃàÀ° ¼±Ã 1×
ÀÀ¿ëÇÁ.Í±×·¥ °ü,® ¼³Áπ °°Àº 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±â´É°ú ¼³ÁπÀ» ,đμÍ Á|¼îÇÒ ¼ö ÀÖ½À Ĩ'
'Ù.

´ëÈ »óÀÚ,| ´Ý°í ¼³ÁπÇÑ °-°æ »çÇ×À» ÀúÀâÇÕ ´Í´Ù. "Ãß°; μî·Ī Áπº," ´ëÈ »óÀÚ;¼ "È®ÀĪ" ¶Ç
´Â "Àû;ë" ´ÜÃß,| ¼±ÃÃÇĪ,é °-°æ »çÇ×ÀĪ Àû;ëμĒ ´Í´Ù.

ÀÛ^{3/4}÷ Ç¥^{1/2}ÃÁÛ^{3/4}ÆÀÏÄÜÀ» Å¬, ¯ÇÒ ¶§, Þ'º, ¶ Ç¥^{1/2}ÃÇÏ'Â, ¶¿^{1/2}º¹öÆ°À» °áÁæÇÕ'Ï'Ù.

È®ÀÎ ,P½ÃÁö Ç¥½Ã ¿©°Í,| °áÁαÇÕ´Í'Ù.

ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÙ ,P´°¿;¼ 3D È°æ ¼³ÁαÀ» °Ò·¿Ã ¶§ È®ÀÎ ,P½ÃÁö°; Ç¥½ÃμÇÁö ¾Êμμ·
ÇĪ·Á,é ÀĪ ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĪ½Ê½Ã¿À.

ÀÛ¼÷ Ç½ÃÀ ð'º; 3D Èºº; ³À, ³μμ.İ Ç.Á,é À ÷É¼ÇÀ» ¼±ÀÇİ½Ê½Ã.À.

Àì ÷É¼ÇÀ» »çìëÇĪ, é Áö÷øμÇ´Â ÃÖ´ë ÇØ»óμμº, ´Ù ³·Àº ÇØ»óμμì¼ Àì¹ĪÄö, | Ç¥½ÃÇÒ ¶§
Æè, é ÆÐ³Ī μð½ºÇÄ, ¹Àì ÷ ³²Ä, ³²´Â Àì¹ĪÄö À§Äì, | °άΆπÇÒ ¼⁴ö ÄÖ½Ä´Ī´Ù.

„đ'ĪĀí»óÀÇ ¹ÙĀÁÈ,é ÀšÄj,Ī Á¶ĀαÇĪ·Á,é È»ìÇ¥ 'ÜĀß,Ī »çzëÇÕ'Ī'Ù.

1. Ὁ ἄλλος ἐπὶ τῶν ἀποστόλων μὴ ἔχων τὴν ἐξουσίαν τοῦ δεσποῦν ἐπὶ τοὺς ἀδελφούς.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĪ é Ãâ·Â μð½ºÇÃ·¹Àì ÀðÄĭ(ÇØ´ç μð½ºÇÃ·¹Àì ¾î´ðÄĭ°; Áö¿øÇĪ´Â ÀðÄĭ¿;
μûŋó ,ð´ĪĪĭ, μðÁöÁĐ Æò,é ÆĐ³ĭ ŋÇ´Â TV),; ¼±ÁÁÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĪÙ.

»çzëÇí'Â μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄj ,! »çzëÀÚ ÀÓÀÇ·î ¼⁴³ÁαÇÒ ¼⁴ö ÀÖ'Â ÃçÀì ³²Ä, ³³'í'Ù.

TV Ãâ·Â¿i »ç¿ëµÇ´Â ÇöÀç Æ÷, Ë°ú ±¹°; ¼³ÁπÀ» ³²Â, ³À´Í´Ù.

Æ⁻Áα TV Ãâ·Â Æ÷, ËÀ» ÁöÁαÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÃϕÀì ³²Å, ³³´Ï´Ù.

Àì ðñ·Ï¿i¼ ÇöÀç °ÁÁÖÇÏ'Â ±¹°¿¿i ¿¿i ¿Á'Â TV Ãâ·Â Æ÷ ¿ËÀ» ¼±±ÁÃÇÒ ¼ö Æ½À'Ï'Ù.
Äü°í: ðñ·Ï¿i ÇØ'ç ±¹°¿¿i ¾ø'Â °æ¿ì °¿Àâ °¿±¿¿±¹°¿¿i ¼±±ÁÃÇÏ½Ë½Ä¿.

¼±ÄÃÇÑ Æ÷, ÈÀ» ÄÄÇ»ÁÍ, ½ÄÄÛÇÒ ¶§ÀÇ ±âº»º²À, î ¼³ÁπÇÏ½Ê½Ã¿À.

μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾î´ðÁ¿; TV, , ¿¬°áμÈ ÄÄÇ»ÁÍ, ½ÄÄÛÇÒ °æ¿ì, Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇÏ, é °íÆÄ
°úÁπ Áß ³²Ä, ³²´Ä, ðμç È, é, Þ½ÄÄö°; ÇØ´ç TV¿ì¼ Áö¿øμÇ´Ä Æ÷, ÈÀ, î Äâ·ÄμÈ´Í´Ù.

TV₂ Àü¼ÛμÇ´Â Ãâ·Â ½ÅÈ£ Çü½ÄÄ» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

ÀûÇÕÇÑ Ä¿³ØÁÍ ÄÉÀìíÀì ÀÖ´Â °æ¿ì, ÀÏ¹ÝÀûÀ, ·Í S-ºñμð¿À Ãâ·Â(S-Video out)Àº ¹ÇÕ ¹ñμð¿À
Ãâ·Â(Composite video out)º, ´Ù ÈÁúÀì ¿ì¼öÇÕ´Í´Ù. ¾¼¹¶² ½ÅÈ£ Çü½ÄÄ» ÁöÁπÇØ¾¼ß ÇÒÁö
È®½ÇÇÍÁö ¾¼ÈÄ» ¶§´Â **ΑÛμ¿ ¼±ÄÄÄ» ¼±ÅÃÇÍ½È½Ä¿À.**

TV 1ÙÁÁÈ,é ÀŞĂj,ı Á¶ÁÿÇİ·Á,é È»ìÇ¥ 'ÜĂß,ı »çzëÇÕ 'ı'Ù.

Äü°ı: °úÁ¶Á×À,ı Î ÁÍÇØ TV È,éçj ½°Å©·¥°ı Çö»óÀì³ª °ı·©Å© Çö»óÀì³ª Å,³- °æçìçj 'Â 10ÃÊ
Á×μμ ±â 'Ù, ® ½Ê½ÃçÀ. È,éÀì ±â°» ÀŞĂj·Î ÁÚμç °¹±,μÇ,é 'Ü½Ã Á¶Á×ÇÒ ¼ö ÅÖ½Ä 'ı'Ù.
çØÇı'Â ÀŞĂjçj 1ÙÁÁÈ,éÀ» ¼³Á×ÇÑ ÈÄ 10ÃÊ Àì³»çj "È®Áİ" ¶Ç'Â "Àúçë" 'ÜĂß,ı '· ¼³Á×
»çÇ×À» ÀúÅçİ½Ê½ÃçÀ.

1. ÜAÁÈ, éÀ» ÇöÀç ÇØ»όμμζι ,.Â°Ô TVÀÇ ±âº» ÀšÄizi Àç¼³ÁαÇÕ'Ï'Ù.

TV Àì|ÁöÀÇ ¹à±â¿í Ãµµµ,| Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇí´Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Ï´Ù.

TV ÀììÁöÀÇ ¹à±â¿í ´ëñ,í Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇí´Á ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Í´Ù.

TV ½ÅÈ£; Àû;ëÇÒ ÇÃ, ®Ä; ÇÊÁ; ¼çÀ» Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç;ëÇĪ'Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ'Ī'Û.
Çĭμâ;þ¾â μðÄŪ'ð;¼ DVD ;μÈ,; Àç»ýÇÒ ¶§'Â ÇÃ, ®Ä; ÇÊÁ,; ĩÄüÈ÷ ²ð'Â °ÍÀĪ ÁÁ½À'Ī'Û.

TV·Î Ãâ·ÂµÇ´Â È,é ÇØ»όμμζÍ ÄÃ·¯ ±íÀì,| ¼³ÁπÇÕ´Ï´Ù.

© 1998 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved. DVD Release Date: 10/23/98. Warner Bros. Entertainment Inc. is the proud presenter of "The Matrix" DVD. The Matrix is a Warner Bros. Entertainment Inc. production. The Matrix is a Warner Bros. Entertainment Inc. production. The Matrix is a Warner Bros. Entertainment Inc. production.

© 1998 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved. DVD Release Date: 10/23/98. Warner Bros. Entertainment Inc. is the proud presenter of "The Matrix" DVD. The Matrix is a Warner Bros. Entertainment Inc. production. The Matrix is a Warner Bros. Entertainment Inc. production. The Matrix is a Warner Bros. Entertainment Inc. production.

NVidia ±×·;ÇÈ ÇÁ·Î¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼î¿Í , Þ, ð, ® Å¬·° ÁÖÆÄ¼ö,¡ Á¶Á±ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Û.

NVidia ±×·;ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼î Å¬·° ¼Óμμ,| ¼³ÁαÇÖ´İ´Ù.

ÄÜ¾¼î ÄÝ·° ¼¼Óμμ(MHz),| ¾¾Ä,¾À´Û.

μδ½°ÇÃ·¹Àì ¾4î´δÁíÀÇ ,ρ,δ,® ÀíÁíÆäÀì½² Å¬·° ¼4Óμμ,¡ ¼4³ÁαÇÕ´Í´Ù.

ρ, δ, © ΑίΑίÆäÀ½°ÀÇ Å→° ¼Όμμ(MHz), ³²Å, ³À´Û.

»ö Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³Áα°àÀ» Àû¿ëÇĪ±â Àü¿¿ ¾ÈÁα¼⁹À» Å×½⁹Æ®ÇÕ´Ī´Ù.

Äü°í: ÁĪÁ¶¾÷Ã¼ÀÇ ±â⁹»°à°ú ´Ù,¥ »ö·Ī¿ ¼³ÁαÀ» »ç¿ëÇÒ ¶§´Â ¹Ýμâ½Ã »çÀü Å×½⁹Æ® ¿Ī
½ÇÇàÇĪ½Ê½Ä¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ, é Å¬.° ÁÖÆÄ¼öÀÇ °-°æ »çÇ×Àì Winodws°; ½ÄÀÛμÉ ¶§, ¶'Ù ÀÚμ¿À, ·Î Àû¿ëμË'Í'Û.

Äü°í: Windows°; ½ÄÀÛμÇ'Ä μ¿¼È <Ctrl>Å°, | '©, £°í ÀÖÀ, ¿ é ÀÚμ¿ Å¬.° ¼³Á× ²í°ÐÀ»
»ý·«ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'Í'Û. ³×Æ®¿öÅ©¿ì ¿¬°áμË ÄÃÇ»ÄÍÀÇ °æ¿ì, Windows¿ì ·Î±×¿Ä ÇŃ
'ÙÀ½, ¹Û·Î <Ctrl>Å°, | '©, £½Ë½Ä¿À.

Å¬·° Á¶Á± ±â´ÉÀ» ,ðµí Àç¼³Á±Çİ°í ÄÁÆ®·ÑÀ» ´Ù½Ã È°¼⁹ÈÇİ±â Àü¿; ±×·;ÇÈ Çİµâ¿p³â;!
´Ù½Ã °È»öÇÕ´İ´Ù.

µð½⁹ÇÃ·¹Àì ¾â´ðÁÍÀÇ BIOS ,| ¾÷µ¶ÀìÆ®µÈ BIOS Àì¹Àö·î °»½ÅÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³Á±À»
½ÇÇàÇİ½È½Ã¿À.

ÙÀ½ 4³ÀÇ TwinView ðµâ Áß Çí³ª, ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

Ç×ÁØ – Ç×ÁØÀÍ 'ÜÀÌ µð½ºÇÃ·¹ÀÌ ðµâ, ¼±ÅÃÇÒ'Í'Ù. NVIDIA ±×·;ÇÈ ¾î'ðÁí; Çí³ªÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀÌ ÀâÄ; , ÀâÀøµÇ¾î ÀÖÀ, é ÀÌ ðµâ, »ç;ëÇí½Ë½Ã;À.

º¹»ç – ÀÌ ðµâ 'Á ±âº» µð½ºÇÃ·¹ÀÌ, º¹»çÇí; © º, Á¶ ÀâÄ; ; Àâ·ÀÇÒ'Í'Ù.

¼öÆð È®Àâ – ÀÌ ðµâ, »ç;ëÇí, é Windows ¹ÜÁÁÈ, éÀ» µí °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀÌ ÀâÄ; ; ¼öÆðÀ, ·Í È®ÀâÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù. ÀÌ ðµâ; ¼'Á µí °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀÌ; Á¶ÇÖµÇ¾î Çí³ªÀÇ È®ÀâµË µð½ºÇÃ·¹ÀÌ, Çü¼ºÇÒ'Í'Ù.

¼öÁ÷ È®Àâ – ÀÌ ðµâ, »ç;ëÇí, é Windows ¹ÜÁÁÈ, éÀ» µí °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀÌ ÀâÄ; ; ¼öÁ÷À, ·Í È®ÀâÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù. ÀÌ ðµâ; ¼'Á µí °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹ÀÌ; Á¶ÇÖµÇ¾î Çí³ªÀÇ È®ÀâµË µð½ºÇÃ·¹ÀÌ, Çü¼ºÇÒ'Í'Ù.

TwinView ÇŸÁØ - ÇŸÁØÀÎ 'ÜÄÏ μδ½ºÇÃ·¹Àì ,δμα,| ¼±ÅÃÇÕ 'Ï'Ù. NVIDIA ±×·;ÇÈ ¾4' δÁ¿; μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄ;º; ÇÏ³², , ÀâÄØμÇ¾4î ÅÖÀ, ,é Àì ,δμα,| »ç¿ëÇÏ½Ê½Ã¿À.

TwinView 2019 - Àì , ðµá´Â ±âº» µð½ºÇÃ·¹Àì , ¡ ²¹»çÇĬç © ², Á¶ ÀåÄ;ç; Ãâ·ÂÇÕ Ĩ´Ù.

TwinView ¼öÆò È®Àå - Àì ðμα ð »çzëÇĭ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄĭ;ĭ
¼öÆòÀ,·ĭ È®ÀåÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. Àì ðμα;ĭ¼´Á μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì; Á¶ÇÕμÇ¾ĭ Çĭ³ªÀÇ
È®ÀåμĔ μð½ºÇÃ·¹Àì, Çü¼ºÇĭ¹Ç·ĭ, μð½ºÇÃ·¹Àì Çĭ³ª·ĭ´Á ¼¼ ¼ö ¾¼ø´Á °æ;ĭ;ĭ À-;ëÇÕ´ĭ´Ù.

TwinView ¼öÁ÷ È®Àå - Àì ðµå ð »ççëçĬ é Windows ¹ÙÁÁÈ, éÀ» µĭ °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄĭ çĭ
¼öÁ÷À·ĭ È®ÀåÇÒ ¼ö ÀÖ½À ĭ ĭ Ñ. Àì ðµå çĭ ¼¼ Á µĭ °³ÀÇ µð½ºÇÃ·¹Àì ° ĭ Áĭ ÇÖµÇ³¼ĭ Çĭ³²ÀÇ
È®ÀåµÈ µð½ºÇÃ·¹Àì ð çü¼ºÇĭ¹Ç·ĭ, µð½ºÇÃ·¹Àì Çĭ³²·ĭ Á ¼¼ ¼ö ¾¼ø Á °æ çĭ çĭ À çĭçÖ ĭ ĭ Ñ.

TwinView μδ½ºÇÃ·¹Àì ±,¼ºÀÇ ½ÃºϕÀù ÀçÇö

„ð´İÁÍ ±×·;ÇÈÀ» Å¬,¬Çİ,é ÇØ´ç ±×·;ÇÈÀì μδ½ºÇÃ·¹Àì·Î ¼±ÅÃμĒ´İ´Ù. „ð´İÁÍ ±×·;ÇÈÀ»
„¶ì½º çÀ,¥ÁĒ ¹öÆºÀ,Î Å¬,¬Çİ,é °ü·Å μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀåÀ;| Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ç·Ç×,ñÀì
Ç¥½ÅμĒ´İ´Ù.

91»ç ,ðμâζι¼ ½ÇÇà ÁΒÀÎ °æζì, Àì ζÉ¼ÇÀ» »çζëÇĪ, é ±â°» μð½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄĵ, ĩ °, Á¶ ÀâÄĵ°, 'Ù
³δÀ° ¹ÙĀĀĒ, é ÇØ»όμμζι¼ ½ÇÇàÇÖ ¼⁄⁴ö ÀÖ½A 'Í 'Û. °, Á¶ ÀâÄĵÀÇ ¹°, ®Àû ÇØ»όμμ° ĵ ±â°»
ÀâÄĵÀÇ ¹°, ®Àû ÇØ»όμμ°, 'Ù ³·À° °æζì, ,¶ζì½²° ĵ È, éΑÇ ° ĵÀâΑÛ, ®ζι 'êÀ, , é °, Á¶ ÀâÄĵÀÇ
¹ÙĀĀĒ, éÀĪ ÀÚμζĀ, ·Ī ÀìμζÇÖ 'Í 'Û.

"⁰¹»ç ÀãÄ;ÀÇ °;»ó ¹ÙÁÁÈ, é Çă;ë"Àì ¼±ÁÄµÇ¾4î ÀÖ´Á °æ;ì, °. Á¶ ÀãÄ;ç;¼ ÀÚµ; È, é Àìµ; ±â
´ÉÀ» ÇØÁ;Ç¹½È¹½Ã;À. Àì, °Ö Çì, é °;»ó ¹ÙÁÁÈ, éÀ» Æ´Áπ ÁŞÄ;ç;ç È;°úÁûÀ, ·î "°íÁπ"ÇÒ ¼ö
ÀÖ½Á´í´Ù. Àì ±â´ÉÀ° ÀÀ;ëÇÁ·î±×·¥;ç¼ ÇÁ·¹Á´Á×Àì¼ÇÀ» Çí°Á³ª ¼¼¼¹ÐÇÑ ÀÚ¾÷À» ÇÒ ¶§
À´;ëÇÖ´í´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼ºÈÇĪ é ÇöÀç ¼±ÅÃµÈ µð½ºÇÃ·¹Àì¿j¼ ÇöÀç È é Àìµ¿ ÀŞÄj,! °íÁ±½Ãµ´Ī´Ù.
Àì, °Ô ÇĪ é °j»ó ¹ÙÅÄĒ, éÀ» Æ⁻Á± ÀŞÄj¿j È¿°úÀûÁ,·Ī "°íÁ±"ÇÒ ¼ö ÅÖ½À´Ī´Ù. Àì ±â´ÉÀº
ÀÀ¿ëÇÁ·Í± ×·¥¿j¼ ÇÁ·¹Á" Å×Àì¼ÇÀ» ÇĪ°Å³ª ¼¼¼¹ÐÇÑ ÀÛ¾÷À» ÇÒ ¶§ À¿¿ëÇÖ´Ī´Ù.

TwinView È®Àâ ,ðμαζι ; 'ëÇÑ °;»ó ¹ÙÁÁÈ,έ ±â´ÉÀ» È°¼⁹ÈÇÕ´Í´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼⁹ÈÇĬ,έ ÁŒÇÕμÈ μð½⁹ÇÃ·¹ÀìÀÇ ¹°, ®Àû Å© ±â⁹,´Ù Å« ¹ÙÁÁÈ,έÀ» ¼⁹³ÁπÇÒ ¼⁹ö ÀÖ½²À´Í´Ù.

ÁŒÇÕμÈ μð½⁹ÇÃ·¹À´Á ⁹¼ ¼⁹ö ÀÖ´Á ζμζª ¹ÙÀ,·Î ,Œζì½⁹,; ÀìμζÇÒ Œ§ ⁹,´Ù Å« ¹ÙÁÁÈ,έ ζμζªÀ,·Î ÀìμζÇÕ´Í´Ù.

TwinView 0,Á¶ ÀåÄj ±,¼°ÀÇ ½Ã°çÀû ÀçÇö

±×·jÇÈÀ» Å¬,ÇĪ,é⁰¹»ç,đµåzi¼ ½ÇÇà ÁBÀĪ TwinView ±×·jÇÈ 0,µåÀÇ 0,Á¶ Ãâ·Âzi ç¬°ámÈ
Ãâ·Â ÀåÄj,| ±,¼°ÇÒ ¼ö ÅÖ½Á'Ī'Û.

°ñμδζÀ Ãâ·Â È,έÀÇ Æ⁻Áκ ζμζ²À» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ī ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» È°¼⁹ÈÇÕ´ĪÙ.

ÁÜ ±á´ÉÀ» »çzëçĭ°íÁÚ Çĭ´Â °ñμδzÀ È, é zμzªÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. zμzªÀ» ¼±ÅÃÇÑ
´ÙÀ½, ½½¶óÁĭ´õ ÄÁÆ®·ÑÀ» ¾Æ·ĭ´ĭ ÀìμzÇĭz © È, éÀ» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.

°ñμδζÀ Àç»ý È,éÀÇ ¼±ÅÃ °í°ÐÀ» È® ´ë ¶Ç´Â Ãà¼ÒÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

ÀüÃ¼ È,é ,ðμâζ;¼ °ñμδζÀ,| Àç»ýÇÒ μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀâÄ; ,| ¼±ÅÃÇÕ´Ï'Ù.

ÀüÃ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶§ÀÇ È,é Á¼È³¼ºñ(¼öÆò Å©±â ´ë ¼öÁ÷ Å©±â),! ¼±ÅÃÇÒ ¼ö
ÀÖ½À´ÍÙ.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ÀüÃ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶§ °ñμδ¿À μå¶óÀ¹ö¿¼¼ ÃÖÀûÀÇ ÇØ»όμμ,ı
°άΑκÇÒ ¼ö ÀÖ¼¿Á´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĭ,é ¿À¹ö·¹Àì ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀìÁöÀÇ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ¿¬°áÇĭ¿ © ÄüÃ¼ È,é
ÀâÄ¿ÀÇ ÁÜ ¿ä¼Òμμ μ¿½Ã¿; Á¿¼¿ÇÒ ¼ö ÀÖ½À Ĩ'U.

Àì 'ÜÃß,; Å¬, ÇĪ, é TwinView °¹»ç, δμαÀÇ °í±ρ °ñμδζÀ ±â´Éζ; ¾×¼¼¼½ºÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ī´Ù.
Àì ±â´Éζ; ¾×¼¼¼½ºÇĪ·Á, é ÇöÀÇ °¹»ç, δμα°; È°¼ºÈμÇ¾â ÀÖ¾â¾ß ÇÕ´Ī´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ,é ¿À¹ö·¹Àì ¼ÒÇÁÆ® ¿p¾¿¿¿¼ ¹ö½° ¿¼½°Á¿¿¿ ¿ç¿ëÇĬ°Ô με Ĩ'Ù. Àì¼Áö
¼Ô»óÁ¿¾ ðñμδ¿À Á¿¼Áö°; ÀüÇô Ç¥½¿μÇÁö ¾É'Á μ¿ ðñμδ¿À Àç»ý ¹®Á¿°; ÀÖÀ» ¿¿¿¿ ¿¿¿¿¿¿
'Á Àì ¿É¼ÇÀ° ¼±¿¿¿¿¿¿ ¾É'Á °¿¿¿ ¿¿¿¿¿¿'Ĩ'Ù.

¼±ÅÃÇÑ °ñμδζÀ ¾í´ðÁíí ÇÔ²² »çζëçí´Â ,ð´íÁí À`çüÀ» Ç¥½ÃÇÕ´í`Ù.

Àì ,ð´İÁÍ¿i ´ëÇÑ ÀåÄ¿¿í µå¶óÀì¹ö µí·İ Áæº,¿ Ç¥½ÄÇİ·Á,é Àì ¹öÆ°À» Å¬,¬Çİ½Ê½Ä¿À.

Àì ,ð´İÁÍ¿¿ »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Àç»ý·üÀ» ³²¿ÇÕ´İ´Ù. Àç»ý·üÀì ³òÀ»¼ö·İ È,éÀÇ ÇÃ, ®Ä¿ Çö»óÀì
°¼ÒμĒ´İ´Ù.

Àç»ý °óμμ ¾Æ·ιζι ¾α;À´Â ð·Ïζι ð´ÏÁιι¼ Áö¿ÇĬÁö ¾Ê´Â ðμα,| Æ÷ÇÔÇÒ °íÀíÁöÀÇ ζ©°í,|
ÁöÁαÇÕ´Í´Ù. ð´ÏÁιι °íÁúÇÕÇÑ ðμα,| ¼±ÁΑÇĬ,é ½É°çÇÑ μð½°ÇĬ·¹Áι ¹®Áι,| ¾B±âÇÒ ¼ö
ÀÖÀ,ç ÇĬμαζp¾ι°ι ¼Ö»όμÉ ¼ö ÁÖ½Α´Í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ, é ÀÀçëÇÁ·í±×·¥çì¼¼¼±ÅÃÇĭ ÇÈ¼ç Æ÷, Èçì »óü¾øÀì OpenGL
μãŕóÀì¹öçì¼¼ 16 °ñÆ® ±íÀì ¹öÆÛ, | »ççëÇĭ°Ö μĒ´ĭ´Û.
Àì, °Ö Çĭ, é ±íÀì ¹öÆÛÀÇ Á±¹Đμμ° ç¼¼¼ÖÇĭ´Å ´ë½Å ±íÀì ¹öÆÛ ÆĒ±âÈ ¹× ÀÛμç ¼¼º´ÉÀì
Çâ»óμĒ´ĭ´Û.

Àì ¿É¼ÇÀì È°¼ºÈµÇ¾î ÀÖÀ, é OpenGL¿¼'Â Windows2000 °í±p 'ÙÁß, ð'İÁí ±â'ÉÀ» »ç¿ëÇÕ
í'Û.

¾¼¹² μδ½ºÇÃ·¹Àì; ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ ìÞÂÊ »ó'Ü ±¼®À» Æ÷ÇÔÇìμμ·ì¼±ÁÃÇ·Á,é Àì ìÉ¼ÇÀ»
»çìëÇì½Ê½ÃìÀ. Àì ìÉ¼ÇÇÇ °;Àâ °Đ,íÇÑ Èì°'Á,ð'íÁí Àì¹íÁöÀÇ ÀŞã; ì ±³Ã¼Çì'Á °íÁÖ'í'Ù.

ÇöÀç TwinView μδ½ºÇÃ·¹Àì,| ,δμî Ç¥½ºÃÇÕ´í´Ù. Çĩ³ª Àì»óÀÇ ÀåÄ;°;ι ζ¬°άμÇ³⁄₄î ÀÖ°í Ç¥ÁØ
ÄìζÜÀÇ ,δμα·î ÄüÈ⁻ÇÑ °æζì, ³⁄₄î¶² μδ½ºÇÃ·¹Àì,| ÇöÀç μδ½ºÇÃ·¹Àì·î ÄöÁπÇÓÁö ¼₄±ÄÃÇÕ´í
´Ù.

ÄÁÆ®·Ñζ;¼ ,δ´íÁí ±×·;ÇÈÀ» Á÷Áφ Á¬,⁻Çíζ© ÇØ´ç ±×·;ÇÈÀ» ÇöÀç μδ½ºÇÃ·¹Àì·î
¼₄±ÄÃÇÕ´í¼öμμ ÀÖ½Á´í´Ù.

ÇöÀç μδ½°ÇÃ·¹Àìçì »ççëμÈ Æâ·Â ÀåÄìçí °ü·ÃÇìç © »õ·î ¼³ÁπÀ» Çí°Á³ª ¼³ÁπÀ» °-°æÇì·Á,é Àì
´ÜÃß,ç Á¬, Çì½È½ÄìÁ.

Àìμζ ÄÁÆ®·ÑÀ» »çζēçĪ, é ½ÇÁ| ¹ÙÁÁÈ, é ζμζ²ζι 'ēçø ²¼ ¼ö ÀÖ´Â È, é ζμζ²ÀÇ Å©±â, !
¼⁴³ÁπÇÒ ¼⁴ö ÀÖ½Á´Ī´Ù. Àì ÄÁÆ®·ÑÀº ÄĪ¹ΥÁÙÀ, ·Ī, ð´ĪÁĪ, Æð, é ÆÐ³Ī ¶ĪÇ´Á TVζι Ç¥½ÄÇÖ ¼⁴ö
ÀÖ´Â °íº, ´Ù ´õ Å« ¹ÙÁÁÈ, éÀ» Ç¥½ÄÇÖ´Ī´Ù.

Àì òñμδζÀ ¼4í ðÁíζι ζι-°άμÈ δμç μδ½ºÇÃ·¹Àì ι °È»öÇĩ·Á,é Àì ¹öÆ°À» Åι, ¹Çĩ½Ê½ÃζÀ.
Áι¾4íÆÇÀ» ζι- ÈÃ μδ½ºÇÃ·¹Àì ζι-°άÇΝ °æζιζι ίÁ Àì ±â ´ÉÀ» »çζιëÇĩ½Ê½ÃζÀ.

°̄̄ÁöμÇÁö ¾⁄₄ÊÀ° ², Á¶ μδ½²ÇÃ·¹Àì Ä¿³ØÁí¿¿ ¿đ'İÁí¿¿ ¿¬°áÇÑ °æ¿¿¿¿'Â Àì »óÀÚ ¿
¾⁄₄±ÁÃÇİ½Ê½¿¿. Àì ±â'ÉÀ° ¿À·¿μÈ ¿đ'İÁí³² BNC Á¿³ØÁí¿¿ ¿¬°áμÈ ¿đ'İÁí¿¿ À⁻¿ëÇÕ'İ'Ù.

NVIDIA 1Y 1x 1i ÇÈ ¼í´ðÁí¿i ´ëÇÑ Áæº¿¿i ¾¼x¼¼¼¼½ºÇİ·Á,é Å¬,Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA 1Y x·iÇÈ ¼î´ðÁÍÀÇ Ñß°; ±â´É¿j ¾×¼¼¼¼½ºÇİ·Á,é Å¬, Çİ½Ê½Ã¿À.

NVIDIA ±â¹Ý ±x·iÇÈ ¾4î´ðÁÍ¿i ´ëÇÑ ÃÖ½Å Áxº¿¿í µâ¶óÀì¹ö¿¿±¿Çİ±â ÀŞÇØ NVIDIA
À¥»çÀìÆ®¿¿¾4x¾4¾4¾2ºÇİ·Á¿é Å¬¿Çİ½Ê½Å¿¿.

Àì Áπ^oζι´Â ÇöÀç ¼±ÅμÇ¾¼î ÀÖ´Â ±×·ιÇÈ ¾¼î´ðÁíÀÇ Çĩμ&ζp¾¼îÀû ãø,éÀì ÀÚ¼¼¼È÷
¼¾¾,ίμÇ¾¼î ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì Áπ₀ζι´Â Àü¹ÝÀûÀî ±×·ιÇÈ ¼^º´Éζι ζιμÇαÀ» ÁÙ ¼_ö ÀÖ´Â ½Ã½^ºÅÛ °ü·Ã Ãø_εÀì ÀÚ¼₄¼₄È÷
¼₄^³ιμÇ^¾4î ÀÖ½À´Ï´Ù.

À Ç¥'Â NVIDIA ±â¹Ý ±×·ÇÈ ¾4î'ðÁ¿;¼ ÇöÀç »ç¿ë ÁßÀÎ ÆÄÄÏ ¹× °ü·Ã ¹öÀü Áæº, ðñ·ÏÀÔ'Ï'Ù.

ÀÀëÇÁ·Í±×·¥ °ü, ® ¼³Áπ ÆäÀìÁö, | ÅëÇØ ´ÙÁβ μδ½ºÇÃ·¹Àìí ¹ÙÁÁÈ, ézi °ç ÀÀëÇÁ·Í±×·¥
zi μû¶ló ÀÀëÇÁ·Í±×·¥ ãçÀ» ¹èÄ;ÇÖ ¼ö ÅÖ½À ´Í´Ù.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°; ÇöÀç °ü,®ÇĪ'Â ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥ÀÇ ,ñ·ĪÀÔ'Ī'Ù. ,ñ·Īž;¼ ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥
°ü,® ¼³Á±Á» ±,¼ºÇÒ ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥Á» ¼±ÁĀÇĪ½Ē½ĀžÀ. žÀ,¥ÁĒÈÇ "Áß°;" ¹x "ÁĪ°Ā"
'ÜĀß,| »çžëÇĪž© ,ñ·ĪÁ» ¼öÁ±ÇĪ½Ē½ĀžÀ.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®ÇĪ'Â ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥ ,ñ·Īžj »õ·Īžĭ ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥À» Ãß°jÇĪ·Á,é Àì
'ÜÃß,j '© ,£½Ē½ÁžÀ.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ°j °ü,®ÇĪ'Â ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥,ñ·Īžj¼ ÇöÀç ¼±ÁÃμÈ ÀÀžëÇÁ·Ī±x·¥À»
»èÁĪÇĪ'Á,é ÀĪ 'ÜÃß,Ī '©,£½Ê½ÃžÀ.

ÀÀèÇÁ·Î±×·¥, ñ·İ¿¼ ÄüÃ¼ Ç×, ñÀ» »èÁ!ÇĪ·Á, é Àì 'ÜÃß, | '©, £½Ê½Ã¿À.
°æ°í: Àì 'ÜÃß, | »ç¿èÇĪ, é ÀÀèÇÁ·Î±×·¥¿¼ ¼³Á×ÇÑ, ðµç³»¿èÀì Àç¼³Á×µË'İ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĭ,é ÁöÁæÇÑ μð½ºÇÃ·¹Àì¿¼ Ç×»ó ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ÃçÀì ½ÄÀÛμË´ĭ´Û.

"È,é 1øÈ£¿;¼ Çx»ó Àì ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÙ" ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇÑ °æ¿ì, Àì ÇÊμâ¿;¼ ÇöÀç
¼±ÃÃÇÑ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ½ÃÀÙÇÒ μð½ºÇÁ·¹Àì(¿ ÌÁÍ),¿ ÁöÁπÇÕ Í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇÑ °æ¿ì, ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ´Á ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÄçÀÇ Á©±â¿í ÀŞÄ¿, | °è¼Ó
ÄßÄÛÇÕ´Í´Ù. ´ÙÀ½¿¿ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» ½ÄÄÛÇ¿, é ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ´Á ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÄçÀ»
ÀìÄü¿¿ ÀúÀâçø ³ðÀº Á©±â¿í ÀŞÄ¿·Í ¹±, ÇÕ´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ, é 'ÙÁß μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ ÀüÃ¼ ¹ÙÁÁÈ, éÀì ¾Æ 'ĭłó ÇöÀç »ç¿ë ÁßÀĬ È, é¿ì
ÀÀ¿ëÇÁ·Ĭ± ×·¥ ĀçÀĬ ĀŌ 'ëÈμÇ¾ĭ Āπ¿öÁý 'Ĭ'Ù.

°°μμ·î ,í,íμÈ ÀÀzëÇÁ·î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,ézi¼ Àì ÀÀzëÇÁ·î±×·¥À» ½ÃÀÛÇĭ·Á,é Àì zÉ¼ÇÀ»
¼±ÃÃÇĭ½Ê½ÃzÀ.

z¹,í μé,é, ±â°» Windows ¹ÙÁÁÈ,é ÀìzÜz; °°μμ·î ãβ°; À¥ °ê¶lózìÁúzë ¹ÙÁÁÈ,é, ÀüÀÚzìÆí
ÀÐ±âzë ¹ÙÁÁÈ,éÀ» ÀÛ¼°ÇÒ ¼ö ÀÖ½Á'ĭ'Û.

°°μμÀÇ ÀÀèÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ, é Àì, \$À» ¿©±â¿ì ÀÔ·ÂÇÏ½Ê½Ã¿À. μå·Ó ´Ù¿î ´ÜÃß, ! »ç¿ëÇÏ¿©
´Ù, ¥ ÀÀèÇÁ·Î±×·¥¿ì ´ëÇØ ÀÍ¹ ÀÚ½°ÇÑ ¹ÙÁÁÈ, é¿ì½ ½±ÁÃÇÒ ¼öμμ ÀÖ½À´Í´Ù.
Àì ÇÊμå´Â "°°μμÀÇ ¹ÙÁÁÈ, é¿ì½ Àì ÀÀèÇÁ·Î±×·¥ ½ÃÀÙ" ¿É½ÇÀ» ½±ÁÃÇÑ °æ¿ì¿ì, .
»ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

'ÜÃàÂ° ÆäÀìÁö,í ÅëÇØ ¹ÙÁÁÈ,é¿ì¼ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Ãç ¹èÄ¿,í °ü,®ÇĬ'Âμ¥ »ç¿ëÇĬ'Â
"¹ÜÃàÂ°" Á¶ÇÕÀ» »ç¿ëÀÚ Á¶ÀÇÇÔ ¼ö ÀÖ½À'Ĭ'Ù.

Àì Å° ÁŒÇÕÀ» »çzëçĭ,é ÇöÀç »çzë ÁΒÀĭ(ÁöÁμÈ) ãçÀì 'Ù, ¥ , δ 'ĭĀĬÀÇ ÇØ'ç ÀšÄĭ·ĭ zÅ°ÜÁý'ĭ
'Ù.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ» »ç¿ëÇĪ é ÇöÀç »ç¿ë ÁΒÀĪ ÀÀ¿ëÇÁ·Ī± ×·¥Àì Ç¥½ÃμÇ´ Â μð½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ ,ðμç Ã
çÀì ´Ù, ¥ μð½ºÇÃ·¹Àì·Ī ¿Ã°ÜÁý´Ī´Ù.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ° ,ðμç ÀÀëÇÁ·Î±×·¥ ÃçÀ» ,¶ì½° Æ÷ÀÎÁí°; ÀÖ´Â μð½°ÇÃ·¹À·Î çÅ±é´Ï´Ù.

‘ÙÁß ÀÀžëÇÁ·Í±x·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀì È°¼º »óÁÁÁì °æžì Àì Á° Á¶ÇÕÀ» »çžëÇĪ,é ÇöÀçÀç ¹ÙÁÁÈ-
éžì¼ ‘Ù,¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀ,·Í ÀüÈ-μÈ´Í‘Ù. Àì Á° Á¶ÇÕÀ» ¹Ýº¹ÇØ¼ »çžëÇĪ,é È°¼ºÈμÈ
ÁÀžëÇÁ·Í±x·¥ ¹ÙÁÁÈ,é,ñ·ĪÀ» ¼øÈ-ÇÕ´Í‘Ù.

ÀüÃ¼ ¼³Áæ ÆäÀìÁö¿î 'Â ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ ¹x ÀìÀÇ ,ðμç ÀÀ¿ëÇÁ·î±x·¥ Ã³, ® ¹æ¹ý¿î 'ëÇÑ
ÀüÃ¼ÀûÀî ¿É¼ÇÀì AÖ½À 'í'Ù.

ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» "ÀüÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é"À,·Î ÑÖ´ëÈÇÌμμ·Î ¼±ÁÃÇÌ,é ³ªÁß¿i ´ÙÁß,ð´ÏÁÍ·Î
È®ÁâÇØμμ È,éÀì ÀüÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é¿i Áπ¿öÁý´Ï´Ù.

ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» "ÇöÀç È,é"À,·Î ÑÖ´ëÈÇÌμμ·Î ¼±ÁÃÇÌ,é ±âº»ÀûÀ,·Î ±âÁ,¿i »ç¿ëÇÌ´ø È-
,éÁ,·Í,, ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥Àì °iμα Áπ¿öÁý´Ï´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĪ, é "NVIDIA 1ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ" ÇĪÀŞ, Þ´°°i, ðµç »óÀŞ ·¹°Ş ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ Ã
çÀÇ ½Ã½°ÁÛ, Þ´°°i, Ñ°µÈ´Í´Ù. Àì ÇĪÀŞ, Þ´°°i »çèÇĪ, é 1ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ Á¼¼¼ÆÇÀ» ¿Áö
¾¼È°íµµ °ü, £°í ½±°Ö, ðµç ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ °ü, ® ±â´Éèi ¾¼×¼¼¼¼½°ÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù.

ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ÑçÀÇ ½Ã½°ÁÛ, Þ´°°Á Ñç Ç¥½Ã(Á, ñ Ç¥½ÃÁÛ), ¿¼, ¶¿½° ¿À, ¥ÂÈ´ÜÃß·Í
Á¬, ÇĪ°Á³³ Ñç Ç¥½Ã ¿ÞÁÈ ³¿¿i ÀÖ´Á ÀÚÀ° ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ¾¼ÆÁÍÁÛÀ» Á¬, ÇĪ¿ ©
¾¼×¼¼¼¼½°ÇÒ ¼¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ é ¹ÙÅÁÈ, é °ü, ®ÀÚ°; ÇÑ È, é¿ĭ, Â°Ô ÆË¾÷ À§Äĭ, ĭ 'Ù½Ã ÁöÁπÇĭ¹Ç·ĭ
»óÁ§ ·¹º§ ÆË¾÷ ÆÇÀĭ μĭ °³ Àĭ»óÀÇ, ð'ĭĭĭĭĭ Ē®ÀăμÇ°Ā³ă ³ă' ©¾ĭĀöĀö ¾Ē½Ā'ĭ'Ù.

Àü ½Ã½ºÅÛ ÆË¾÷ ÃçÀì Ç×»ó ¼±ÅÃÇÑ È,éÀÇ Áß¾Ó¿¿ ¿Àμμ·Ī Çĭ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»
¼±ÅÃÇĪ½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ° Àü ½Ã½°ÅÛ ÆË¾÷ Æç(´ÙÁß ð´íÁ¿¿ °ÉÄÄ ÀÖÀ½)À» ¿¿¿½° Ä¿¼°¿ ÀÖ´Ä
μδ½°ÇÃ·¹ÀìÇ Áß¾Ó¿¿ ¿Àμμ·¿ ÇÕ´¿Ù. Àì´Ä ÆË¾÷ ÆçÀ» ÇöÀç °, °í ÀÖ´Ä μδ½°ÇÃ·¹À¿¿
¿Àμμ·¿ Ç¿´Ä °íÀÖ´¿Ù.

Àì ¿É¼ÇÀº ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÃçÀì ½ÃÀÙμÈ È,é°ú °°Àº È,é¿¿ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÆÈ¾¼÷ ÃçÀ»
À~ÁöÕ'Í'Ù. ÆÈ¾¼÷Àì 'Ù,¥ ¿'ÍÁ¿¿ Ç¥½ÁμÇ'Á °æ¿¿, ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ©ÀÚ'Á Àì,¿
ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÃçÀÇ μδ½ºÇÁ·¹À¿¿¿,Á°Ô Àìμ¿½Ãμ'Í'Ù.

±âº» ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ ÀüÃ¼ ¼³Áæ°ú ´ÜÃàÂ°,¡ º¹±,Çĭ·Á,é Àì ´ÜÃß,ĭ ´©,£½Ê½ÃĭÀ.
Âü°f: Àì´Â ÀÀĭëÇÁ·Î±x·¥ °ü, ® ÆäÀìÁöĭ¼ ¼³ÁæÇÑ ÀÀĭëÇÁ·Î±x·¥ºº »çĭëÀÚ ÁæÀÇ °ºĭĭ´Â
ĭµÇâÀ» ¹ĬĭĬö ¾Ê½À´ĬÛ.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ¼³ÁαÀÇ °°æ»çÇ×À» ,đμí ÀûžëÇĪ·Á,é "È®ÀĪ" 'ÜÃß,Ī '©,¥ 'ÙÀ½ Á|¾4ĪÆÇ
ÃçÀ» 'ÝÀ,½Ê½ÃžÀ.

°æ»çÇ×À» ÀúÀåÇĪ°Å³ª ÀûžëÇĪÁö ¾Ē°í ¹ÙÅÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áí¾ĪÆÇ ĀçÀ» ´ÝÀ,·Á,é "Āë¼Ò"
´ÜĀß,Ī´©,£½Ē½ĀžĀ.

°æ°í: °æÇÑ,δμç ¼³ÁαÀĪ ¹«½ĀμĒ´Ī´Ù.

¼³Áπ °°æ»çÇ×À» , δμí ÀûžëÇí°í ÀúÀâÇí·Á, é "Àûžë" 'ÜÃß,| '©, £°í ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ
Á!¼4îÆÇ ÆçÁº ž·Á ÀÖ´Á »óÁÁ·Í μí½Ê½ÛžÀ.

Àì 'ëÈ »óÀÚ¿i¼ ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ¿i¼ °ü,®ÇÒ »ð·Î¿Î ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥À» ¼±ÁÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Ï
'Ù.

Àì' Â ÇöÀç ¹ÙÁÁÈ, éçì¼ ½ÇÇà ÁßÀî ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥, ñ·ĬÀÔ'Ĭ'Ù. ùñ·Ĭçì¼ ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥À»
¼±ÁÁÇĬ°Á³ª "Á½»ö" 'ÜÃß, Ĭ'·' 'Ù, ¥ ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥(ç¹, Ĭ, µé, é ÇöÀç ½ÇÇà ÁßÀîÁö ¾ÊÀº
'Ù, ¥ ÇÁ·Í±×·¥)À» ÁöÁçÇÖ ¼ö ÀÖ½Á'Ĭ'Ù.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,¼ °ü,®ÇÒ Windows ÀÀ,ëÇÁ,Î±×·¥À» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ´Â ÆÄÄÏ´èÈ
»óÀÚ,¼,Á,é ÀÌ´ÚÃß,¼´©,£½Ê½Ã¼À.

¼±ÅÃÇÑ ÇÁ·Î±×·¥ ÆÄÄÏÀ» ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ¿¼ °ü, ®ÇÒ »ð·Î¿ ÀÀ¿ÇÁ·Î±×·¥À, ·Î
»ç¿ëÇÏ·Á, é ÀÌ 'ÜÃß, ! '©, £½Ê½Ã¿Á.

Áö±Ý ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» ¼₄±ÅÃÇİÁö ¾₄ÊÀ·Á,é Àì 'ÜÃß,ı '©,£½Ê½Ã¿À. ¼₄³ÁαÀì ⁰°æμÇÁö
¾₄Ê°í »õ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ 'ëÈ»óÀÙ°; 'ÝËü'Í'Ù.

Àì 'ëÈ»óÀÚ¿¼'Â »õ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ Àì,§À» ÀÔ·ÂÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ï'Ù.

¿©±â¿¿ »õ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ Àì,§À» ÀÔ·ÂÇÏ½Ê½Ã¿À. ´Ù,¥ ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿¿
ÁöÁ×ÇN ¹ÙÁÁÈ,é Àì,§ Áß¿¿¼ ¼±ÁÃÇØμμ μÈ´ÍÙ.

¿¹,¿ μé¾¿,À¥ °ê¶ó¿ìÁú,¿ "Web", ÀüÀÚ¿ìÆí ÇÁ·Î±×·¥À» "Mail" μîÀ,·Î ÀÔ·ÂÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÍÙ.
¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ "´ÜÃàÀ°" ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇ¿,é ¿©·- ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,é »çÀì¿¼ ÀüÈ-ÇÒ
¼ö ÀÖ½À´ÍÙ.

1ÙÁÁÈ,éÀÇ »õ Àì,şÀ» Àû¿ëÇİ·Á,é "È®Àî" 'ÜÃß,ı '©,£½Ê½Ã¿À. À-È¿ÇÑ 1ÙÁÁÈ,é Àì,şÀ»
ÀÔ·ÂÇø¾ß Àì 'ÜÃß,ı »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'İ'Ù.

Áö±Ý ¹ÙÁÁÈ, é Àì, şÀ» ÀÔ·ÂÇİÁö ¾ÊÀ, ·Á, é "Ãë¼Ò" ´ÜÃß, | ´©, £½Ê½Ã¿À.

Àì Å° Á¶ÇÕÀ° Àï·ÃÀÇ μ¿È»ó ¼ö·Å Á÷»ç°çÇüÀ» Æ® , ®°ÅÇ¿¿© , ¶¿ì½° Ä¿¼ÀÇ À\$Ä¿ ,!
ÁöÁ×ÇÒ ¼ö ÀÖ½À Í Û.

¶ ì½°·î È,éÀ» μα·ι±×çĭ© ÀìμζÇÒ ¶§ Çñ È,éÀì³ª 'Ù,¥ È,éÀ,·î ãçÀ» ÀüÃ¼ Àìμζ½Ã°·Á,é
À ïÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĭ½Ē½ÃζÀ.

Àì·ÇÑ ¿É¼ÇμεÀ° ÀÛ¼÷ Ç×½ÃÀÛ ¹× ÀÛ¼÷ ÀüÈ- Ãç ÀÛμ¿°ú °°À° Windows Å¬¶óÀì¼ðÆ®
¼¼¼¼ÇÇ »ç¿ëÀÛ ÀÍÁÍÆäÀì½° ¿ä¼Ò¿¿ ¿μÇâÀ» ¼Ä ¼ÍÙ.

ÇöÀçÀÇ TwinView ±,¼º¿j μû¶ó ÁπÈ®ÇĪ°Ô Áß¾Ó¿j ÀšÄ;ÇŃ ´ëÃ¼ ÀÛ¾÷ ÀüÈ⁻ ÃçÀ» Èº¼ºÈ-
ÇĪ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÁÄÇĪ½Ê½Ã¿À. ±x·⁻,é ´Û,¥ ¹ÛÁÁÈ,éÀÇ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥ »çÀì¿¼
ÀüÈ⁻μĒ´Ī´Û.

Alt+Tab Åº,Ī´©,£,é ÀÛ¾÷ ÀüÈ⁻ ÃçÀì Èº¼ºÈμĒ´Ī´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» Áì °ËÇÌ¿ © ¼±ÅÃÑ ÷ ð'İÁ¿; ÀÛ¼÷ ÀüÈ¯ ÑÇÀì Ç×»ó ³²Å, ³¯ ¼ö ÀÖμμ.İ
ÁöÅÇİ½Ë½Á¿À.

ÀÛ¼÷ ÀüÈˆ ãçÀì Ç¥½ÃµÉ ,ð´İÁÍ,İ ¼±ÅÃÇİ½Ê½Ã¿À. ÇöÀç È°¼ºÈµÇ¾î ÀÖ´Â ,ð´İÁÍ, ,
¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù.

ÀÛ¼÷ Ç½ÃÀÙÀì 'ÜÀĭ ,đ 'İÁĭ; ³²Ā, ³²μμ·ĭ ÁöÁπÇĭ·Á,é, Áĭ ĭ©· ,đ 'İÁĭ; ÀÛ¼÷ Ç½ÃÀÙÀì
³²Ā, ³²Áö ¼Ēμμ·ĭ Çĭ·Á,é Àĭ ĭÉ¼ÇÀ» ¼±ĀĀÇĭ½Ē½Āĭ.

Àì ¿É¼ÇÀº ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ¿¿¼, Þ½ÃÁö ´ëÈ »óÀÚ¿¿ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ´ëÈ »óÀÚ, | Æ÷ÇÔÇŃ
ÆÈ¾÷ ÆçÀÇ ÀŠÄ¿¿¿ ¹èÄ¿, | ¾¿¶»°Ö °ü, ®ÇÒÁö °áÁ×ÇÕ ´ÍÙ.

ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼ºÈÇĪ·Á, é Àì ĺÉ¼ÇÀ» ¼±ÁÃÇĪ½Ê½ÃĺÀ. ÁÜ ±â´ÉÀ» »çĺëÇĪ, é , ¶ĺì½º Äĺ¼° ĺ
ÀÖ´Á ¼ºÐÀ» È®´ëÇĪĺ © ÇĪ³²ÀÇ , ð´ĪÁĺĺ¼ ¼¼ ¼¼ö ÀÖ½À´Ī´Ù. È®´ëµÈ È, éÁº , ¶ĺì½º Äĺ¼ ¼Y
´ëÆĪÀÇ , ð´ĪÁĺĺ ³²Á ³³´Ī´Ù. , ¶ĺì½º Äĺ¼, ĺ , ð´ĪÁĺ ¼Y´ëÆĪÀ, ·ĺ ĺÁ±â, é È®´ëµÈ È, éÀĪ´Ù, ¥ , ð
´ĪÁĺ·Ī ÁÜµĺ ÀüÈ´µÈ´Ī´Ù.

ÁÜ ±â´ÉÀº ĺ©·´ ð´ĪÁĺº ĺ¬ºáµÇ¼Ī ÀÖº¼¼öÆò ¶Ç´Á ¼¼öÁ± È®Àâ , ðµâ, ĺ ¼±ÁÃÇÑ
ºæĺìĺĺ. ÁÜµĺÇÖ´Ī´Ù.

ÇÊÁ(°, °£) ½°ÄÉÄĬ, μÀ» »çžëÇĬž © È® ´ëÇĬ·Á, é ÀĬ žÉ¼ÇÀ» È°¼°ÈÇĬ½Ê½ÃžÀ.

Àì 'ÜÃàÂ°'Â ÁÜ ±â'ÉÀ» ¿Â¹× ¿ÀÇÁ·Î ÀüÈ⁻ÇÕ'Ï'Ù.

Àì 'ÜÃàÂ°'Â ÁÜ °,±âÀÇ È® 'ë ·¹º§À» Áõ°;½ÃÂµ'Í'Ù.

Àì 'ÜÃàÂ°'Â ÁÜ °,±âÀÇ È® 'ë ·¹ø§À» °¼Ò½Ãµ'í'Ù.

Àì ÆÐ·⁻¹íÁí'Á ,ñì½º°; ÷òÁ÷ÀìÁö ¾ÉÀ» ¶§ ÆÊ'ç ÁÜ °,±â°; ¾÷μ¥ÀìÆ®μÇ'Á È½¼ö,í
Á×ÀÇÇÕ'Í'Ù(ÁÜ °,±â'Á ,ñì½º°; ÷òÁ÷Àì ¶§,¶'Ù ÀÚμ¿Á,í ¾÷μ¥ÀìÆ®μË'Í'Ù). Àì È½¼ö,í
Áõ°;½¿Á° ,é ½¿½ºÁÙÀì¾¿ ÁÀ¿çÁ·í±×·¥ÀÇ ¾º'ÉÀì ÁúÇìμË'Ù'Á Á;¿; À⁻ÀÇÇì½Ë½¿¿.

Àì ÆÐ·⁻¹íÁí'Á ÁÜ^º±â^ºí ÇÑ[¸] ð'íÁí_¿¼'Ù[¸] ¥[¸] ð'íÁí·Í ÀüÈ⁻µÇ±â Àü¿í ÁöÃ¼µÇ'Á¹Ð[¸]®ÃÊ
½Ã^º£ÀÔ'Í'Ù. Àì·ÇÑ ÁöÃ¼ Çö»óÀ^º ÁÜ^º±â^ºí^{³²}Á^{³-} ð'íÁí_¿¼[¸] ¶¿^{½º} Ä¿¼^ºí Áá±ñ^¾ø^¾íÁö
'Á^ºæ¿ì ÁÜ^º±â¿í[¸] ð'íÁí^º£AC "ÆËÇÍ"Àì »ý±âÁö^¾Êµµ·í Çí±â ÀŞÇØ^ºí^¾ÊµÈ^ºíÁÔ'Í'Ù. Àì
ÆÐ·⁻¹íÁí_¿¼ 0Á[¸]·í^¾³ÁæÇí[¸]é ÁöÃ¼ Çö»óÀì^{³²}Á^{³²}Áö^¾Ê½À'Í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ,é Ctrl/Alt/ShiftÀÇ Å° ÁŕÇÖÀ» ´©,¥ »óÅÅ¿i¼,ŕ¿i½° ÈÙÀ» »ç¿ëÇĭ¿©
Àç°ü,£°Ô ÁÜ °,±âÀÇ È® ´ë .¹§À» °-°æÇÒ ¼ö ÀÖ½Á ´ĭÙ.

ÁÜ º ±âÀÇ È® ´ë ·¹§À» º⁻°æÇÒ ¶§ Ctrl, Alt, Shift Áß ¾¼¶² Åº, | ´©, ¥ »óÂÂ¿¼, ¶¿½º ÈÙÀ»
»ç¿èÇÒ °ÍÁÁö ¼±ÂÃÇÏ½Ê½Ã¿À.

‘ÜÄàÅ° ÆäÀìÁö, ÆëÇØ ¹ÜÄÁÈ, é¿¿¼ ÄÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ Äç ¹èÄ¿¿, °ü, ®ÇĪ·Âμ¥ »ç¿ëÇÒ "‘ÜÄàÅ°"
Á¶ÇÖÀ» »ç¿ëÀÚ Á¶ÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ½À Ī’Û.

Äü°í: “ÁÛ” ¶Ç·Â “‘ÜÄàÅ°” ÆäÀìÁö°¿ ¿·ÁÄÖ·Â μ¿¾È¿¿·Â ±âÁ, ÀÇ ‘ÜÄàÅ°°¿ »ö·Î Á¶ÀÇÇŃ
‘ÜÄàÅ°¿Ī »óÄæμÇÁö ¾Èμμ·Ī ‘ÜÄàÅ°°¿ °ñÈ°¼°ÈμÈ Ī’Û.

Àì ¿É¼ÇÀº 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¼ ¾ØÆ¼¿¼, ®¾¼½¿¼À» òñÈº¼ºÈÇÕ´Ï´Ù.
ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¼ ÄÖ´ë ¼º´ÉÀì ÇÊ¿äÇÑ °æ¿ì Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇÌ½Ê½Ä¿¼.

Àì çÉ¼ÇÀº 2x , ðµâ , | »ççëçĬ´Â ¾ØÆ¼ç , ®¾¼½ìÀ» Èº¼ºÈÇÕ´Ĭ´Ù.

Àì´Â 3D ÀÀçëÇÁ·Î± ×·¥ç¼ Çâ»óµÈ Àì¼Áö Ç°Áú°ú °¼º´ÉÀ» Á¼ºøÇÕ´Ĭ´Ù.

Àì ĵÉ¼ÇÀº GeForce3 GPU °èĵĵ¼ »çĵëÇÒ ¼ö ÀÖ´À ¾ØÆ¼ĵ, ®¾î¼ĵĵ Æ⁻Çã ±â¼úÀ» Èº¼ºÈ-
ÇÕ´ĴÙ.

Quincunx ¾ØÆ¼ĵ, ®¾î¼ĵĵĵ À, ° 4x AA, đμâÀÇ Ç°Áú
À» ¼, ¥ ¼º´ÉÀÇ 2x AA, đμâ·Í ÁºøÇÕ´ĴÙ.

Àì çÉ¼ÇÀº 4x , ðµå , | »ççëÇĪ´Â ¾ØÆ¼ç , ®¾¼½ìÀ» Èº¼ºÈÇÕ´Ī´Ù.

3D ÀÀçëÇÁ·Ī±x·¥ÀÇ ÀĪŵĪ ¼º´ÉÀì º¼ØµÇ´Â ´ë½Å ÆÖ»óÀÇ ÀìĪÁö ÇºÁúÀ» ÁìºøÇÕ´Ī´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀº ¾¼ØÆ¼¿¿, ®¾¼¿½ìÀ» Áö¿ØÇÍ´Â 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿; °¿Àà ÀûÇÕÇÑ
¾¼ØÆ¼¿¿, ®¾¼¿½ì ¼¼³Á±À» ÀÚμ¿À, ·Í Èº¼ºÈÇÕ´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ, é 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥ ½ÇÇà ½Ã »ç¿ëÇÒ ¾ØÆ¼¿¿, ®¾¿½¿ì , ðµå ,! Á÷Áç
¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÅÖ½A Í'Ù.

ÄÄÇ»ÁÍÄÇ ÇöÄç AGP $\frac{1}{4}^3$ Áπζj 'ëÇÑ Áπº.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ, é ±×·;çÈ ¼°è ½Ã½°ÀÛ¿;¼ »ç¿ëμÇ´Â AGP ¼Óμμ, | Á÷Áç ¼±±ÃÃÇÒ ¼ö
ÀÖ½À´Í´Ù. ¾¿Ĭ² AGP ¼Óμμ°; »ç¿ëμÇ´ÃÃö È@½ÇÇĬÃö ¾È´Â °æ¿¿¿;´Á Àì È@ÀĬĬöÀ»
¼±±ÃÃÇĬÃö , Ĭ½È½Ã¿À. ½Ã½°ÀÛ¿;¼ ÀÚμ¿À, ·Ĭ ÃÖÃûÀÇ AGP ¼Óμμ, | °áÁ×ÇÕ´Í´Ù.

±×·iÇÈ ¼°ê ½Ã½ºÅÛ¿i »ç¿ëÇÒ AGP ¼Óμμ.¡ Á÷Áç ¼±±ÃÇĬ·Á.é ½½½¶óÀì´õ ÄÁÆ®·ÑÀ»
Àìμ¿ÇĬ½Ê½Ã¿À.

μαΐόΑì¹ö°i ½Ã½²ÅÛ , ρ, ð, ®¿i¼ ÇÒ´çμÈ °ñμð¿À , ρ, ð, ®, ! °ü, ®ÇĪ´Â ¹æ½²ÄÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼⁄ö
ÄÖ½²Ä´Ī´Û.

ÇöÀç ÇÁ·1ÀÓ 1öÆÛ δμαζι¼ ÁöÁμÈ 1æ½Ä°ú °øμζÀ·Î »çζέμÉ ½Ã½ºÅÛ ,P,δ,® ÀÇ ζë·®À»
ÁöÁμÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä Í'Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é "´ÙÀ\³²¹Ĵ" ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,đμâ »ç¿ë ½Ã ÇÁ·¹ÀÓ ¹öÆÛ ,þ,đ,® °ü,®
¹æ¹ýÀ» ÁöÁæÇÒ ¼ö ÀÖ½À Ĩ´Ù.

Nvidia PowerMizer, | »çzëÇİz © GPUÀÇ Àü·Â ¼Öºñ·®À» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Í'Ù. 'ÀýÀü ÃÖ'ëÈ', |
¼³ÀçÇİz © ¹èÁÍ, ® ¼ö, íÀ» z-ÀâÇİ°Á³² ¼º'É ÃÖ'ëÈ' zÉ¼ÇÀ» ¼±ÁÇİz © GPUÀÇ ±×·çÈ ¼º
'ÉÀ» ÃÖ'ë·Î ÀzëÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Í'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇĭ, é ðµç TwinView »ç¿ë °ĭ´É µð½ºÇÃ·¹Àì ¾ĭ´ðÁĭ´Â Windows¿ĭ¼ µĭ °³ÀÇ ¼·ĭ
´Ù, ¥ µð½ºÇÃ·¹Àì ÅãÄĭ;Ä³·³ Ç¥½ÄµĒ´ĭ´Ù. Àĭ´Â ´ÙÀĭ ±×·ĭÇÈ ¾ĭ´ðÁĭ·ĭ Windows¿ĭ¼ Áĭ°øÇĭ´Á
È®ÀãÇü µ¥½ºÅ©Å¾ ±â´ÉÄ» »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ´Â Æĭ, ® ¼·ºÀ» Áĭ°øÇÖ´ĭ´Ù. µû¶ó¼ Windows¿ĭ¼-
´Â TwinView »ç¿ë °ĭ´É GPU, ĭ¼·ĭ´Ù, ¥ µĭ °³ÀÇ ¾ĭ´ðÁĭ·ĭ Àĭ½ÄÇÖ´ĭ´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĭ é ¿¼½°Áĭ°; 'ë»ó¿; ÀĬĬ×ÇÒ ¼ö ÀÖ'Â ÃÖ'ë ¿äÃ» °³¼ö¿; ÁöÁ×ÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ĭ
'Ù. μāŋóÁĬ°¿;¼ ¿äÃ» 'ë±â¿ ¼üÀŒ¿; ÁöÁ×ÇÒ ¼ö ÀÖμμ·Ĭ ÇĬ·A, é "ÁÚμ¿ ¼±±ĬĬ"À»
¼±±ĬĬÇĬ½É½Ĭ¿.

»çzëÀÚ Ä^{1/4}Âz^{1/4} À^{1/4}·ÇÑ ±â´ÉÀì ÁözøμÇ´Â °æzì, Àì zÉ^{1/4}ÇÀ» »çzëÇĬ,é AGP ÀîÁíÆäÀì^{1/2}zì^{1/4}
±â·Ĭ Ä³, ®, ĩ ü, £°Ô ^{1/4}öÇàÇÒ ^{1/4}ö ÀÖ^{1/2}Ä Ĭ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀº 3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿ë AGP Ä¼ÄÀÇ ±â·Ï Á¶ÇÕ ±â´ÉÀ» Èº¼ºÈÇÕ ´ÏÙ.

Àì ¿É¼ÇÀº 3D·î °;¼ÓÈÇİÁö ¾Ê´Â ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥ºú ÇÔ²² ÀÛμ¿ÇÒ ¶§ ¿.í.É ¹öÆÛ Ä³½Ä ±â´ÉÀ»
Èº¼ºÈÇÕ´ı´Ù.

OpenGL API ¼ Áö¿ÇĪĀ ½°Å×.1¿À »ç¿ëÀ» È°¼°ÈÇÕĪĪ.

OpenGL ÀÀÀÀÇÁ·Î±×·¥ ½ÇÇà ½Ã »çžëμÇ´Â ½ºÅ×·¹¿À ,ðμå,| ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ï´Ù.

ÁÃø ´«ú çìÃø ´«ç¼¼ º,Àì´Â çμ»óÀì ¹Ù²îμμ·Ī ½ºÅ×·¹çÀ Æâ·ÂÀ» ¹Ù²β´Ī´Ù.

