

Àì çÉ¼ÇÀº Æ÷±× Å×Àìñí çì¹Ä·¹Àì¼ÇÀ» ÄÑºÅ³ª ²øñ§ »ççèçÖ´í´Ù.

Direct3Dñõ D3D Çìμâçìp³⁄⁴ì °ì¼ÓÀì °ì´ÉÇÑ μð½ºÇÄ·¹Àì ³⁄⁴ì´ðÁí°ì ¹òÄØ½º Æ÷±× (Vertex fog)³ª Å×Àìñí Æ÷±× (table fog) , ì ± çöçò ¼ö ÀÖ´Ù´À °íÀ» ³ªÄ çÀ´í´Ù. Àíñí °ÔÀÓÀº D3D Çìμâçìp³⁄⁴ì ±â´ÉÀ» Á×È®Çí°Ô ÁñÈ çíÁö ççì´À »óÁÁçì¼⁄ Å×Àìñí Æ÷±× ±â´ÉÀ» Áöçøçò ¼öμμ ÀÖ½À´í´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» »ççèçì çé °ÔÀÓÀ» NVidia ±×·çÈ ÇÁ·¹¼¹¼¹¼çì¼ çÄ¹Ù·Î ½ççàçò ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëçĭ, é μâ¶łóÀì¹òÀç ÆÖ½Å DirectX ±â´ÉÀ» ²ñÈ°¼°ÈÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ı´Ù.

DirectX ÆÊ±â ¹öÀüçëÀ, İ ÁıÀÛμÈ Àİ¶ı °ÔÀÓÀ° ¼³ÄıμÈ DirectX ¹öÀü 6 ¶Ç´À 7çı¼ ½ÇÇàÇÒ ¼ö ¾ø½À´ı´Ù. Àìçı °°À° °æçıçı ÈÈÈ´ ±â´ÉÀ° μâ¶łóÀì¹öçı¼ ÁöçøμÈ´ı´Ù. Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÆÄÇĭ, é μâ¶łóÀì¹°ı DirectX 5 ÈÈÈ´, ðμâçı¼ ÀÛμçμç±â ¶§¹@çı ÀìÀü ¹öÀüÀç °ÔÀÓμμ çÄ¹Û·İ ½ÇÇàÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ı´Ù.

ÀìÀü ¹öÀüÀç °ÔÀÓÀì Á»»óÀÛÀ, İ ½ÄÄÛμÇÁö ¾È°Ä³ª ½ÇÇàμÇÁö ¾ÈÀ» ¶§´À Àì çÉ¼ÇÀ» »ççëçĭ½È½ÄçÀ.

Çĩmâz̄p³⁴î°; Z-¹öÆÛ ±íÀì, ì °ÒÀÓ ÇÁ·Í±×·¥z; ÇÊz̄äçÑ ±íÀì·Í ÀÚμz̄ Á¶ÀýÇÕ´Í·Û.

Æ⁻Áα Z-¹öÆÛ ±íÀì, ì »çz̄ëçø³⁴β ÇÍ´Á ÀÛ³⁴÷Àì ³⁴Æ´Ñ °æz̄ì Àì z̄É¹⁴ÇÀ° Àĩ·YAúÀ, ·Í È°¹⁴°ÈÇøμí´Á °íÀì ÁÁ¹⁴À´Í·Û. Àì z̄É¹⁴ÇÀ» °ñÈ°¹⁴°ÈÇĩ, é, Z-¹öÆÛ ±íÀì°; ÇöÀçÀç Çĩmâz̄p³⁴î ±, ¹⁴°°ú ÄÏÄ;ÇÍÁö ³⁴Ê´Á °æz̄ì ÇÁ·Í±×·¥Àì ½ÇçàμÇÁö ³⁴Ê¹⁴À´Í·Û.

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

Àì,; ÅëÇØ Çĩμâ¼b³¼í´Á 16 °ñÆ® ÀÀ¼ëÇÁ·Í±x·¥ÀÇ ±íÀì ¹öÆÛ,μ¿; ´Ù,¥ ¹æ½ÄÄÇ,ÞÃ«´íÁòÀ» »ç¼ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.  
Àì ¼³ÁπÀ» È°¼°ÈÇĭ,é °íÈÁúÀÇ 3D Àì¼íÁö ·E´õ,μÀ» ±,ÇöÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

Direct3D 11.1 NVIDIA GeForce 9800 GT

À 1/4 3x3 » » ç è ç ĩ , é Direct3D 11.1 x 1.6 1/2 ç ç à µ ç ' Â µ ç 4 È È , é Ç ĩ ' Ü ± , 1/4 © ç ĩ NVIDIA GeForce 9800 GT.

NVidia ±×·iÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼´Á ¹Ó,ÉÀ» ÀÚμzÀ,·î »ý¼ºÇíç© ¹ö½ºº£ ÅØ½ºÃÄ Àü¼¼Ù ÈzÀ²À» Áðº;½ÃÄº±â ¶§¹®z; ÀÀzèÇÁ·î±×·¥ÁÇ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½ÃÄ³ ¼ºö ÀÖ½À´í´Ù.

ÇíÄö, , Àî¶í ÀÀzèÇÁ·î±×·¥z;¼´Á ¹Ó,É ÀÚμz »ý¼ºÀì Èº¼ºÈμÇ¾î ÀÖÀ» ¶§ È,éÀì Áπ»óÀÙÀ,·î ³²², ³²²Áö ¾¼È´Á °æzìº; ÀÖ½À´í´Ù. Àì ¹®Á,; ÇØºáÇí·Á,é Áπ»óÀÙÀ,·î Àì¼íÄº; Ç¥½ÄμÉ ¶§±îÄö ÀÚμzÀ,·î »ý¼ºμÇ´Á ¹Ó,É ·¹º§À» ³·ÃB½È½ÃzÄ. ¹Ó,É ·¹º§À» ³·ÃB,é ÅØ½ºÃ³ ¼íÁπ·Ä ¶Ç´Á "Seaming" Çö»óÀ» ¾¼Ø¾¼Ù ¼ºö´Á ÀÖÄö, , Àî¶í ¼ºº´ÉÀì ÀúÇíμÉ ¼ºö ÀÖ½À´í´Ù.

$\pm \times \cdot i \zeta \dot{E} \zeta \dot{A} \cdot \hat{i}^{1/4} \hat{i}^{1/4} \hat{i}^{1/4} \hat{i}^{1/4} \gg \zeta \dot{z} \dot{e} \zeta \dot{i} \dot{A} \dot{A} \dot{U} \mu \dot{z} \dot{O} \dot{,} \dot{A} \dot{C} \dot{i} \dot{1} \dot{a} \dot{e} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{A} \gg \dot{1} \dot{4} \dot{\pm} \dot{A} \dot{A} \dot{C} \dot{O} \dot{1} \dot{4} \dot{o} \dot{A} \dot{O} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{i} \dot{i} \dot{U}.$

$\dot{A} \dot{i} \dot{A} \dot{B} \dot{1} \dot{4} \dot{\pm} \dot{C} \dot{u} (\text{Bilinear}) \dot{\nabla} \dot{C} \dot{A} \dot{8} \dot{A} \dot{C} \dot{A} \dot{i} \dot{1} \dot{a} \dot{e} \dot{1} \dot{4} \dot{o} (\text{anisotropic}) \dot{O} \dot{,} \dot{A} \dot{C} \dot{i} \dot{1} \dot{a} \dot{e} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{A} \gg \dot{1} \dot{4} \dot{\pm} \dot{A} \dot{A} \dot{C} \dot{O} \dot{1} \dot{4} \dot{o} \dot{A} \dot{O} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{i} \dot{i} \dot{U}.$   $\dot{A} \dot{i} \dot{1} \dot{Y} \dot{A} \dot{U} \dot{A} \dot{,} \dot{i} \dot{A} \dot{i} \dot{A} \dot{B} \dot{1} \dot{4} \dot{\pm} \dot{C} \dot{u} \dot{1} \dot{a} \dot{e} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{A} \gg \dot{1} \dot{4} \dot{\pm} \dot{A} \dot{A} \dot{C} \dot{i} \dot{,} \dot{e} \dot{C} \dot{A} \dot{I} \dot{\pm} \times \cdot \dot{\nabla} \dot{1} \dot{4} \dot{o} \dot{E} \dot{A} \dot{i} \dot{C} \dot{A} \gg \dot{o} \dot{\mu} \dot{C} \dot{o} \dot{i} \dot{,} \dot{A} \dot{i} \dot{1} \dot{a} \dot{e} \dot{1} \dot{4} \dot{o} \dot{1} \dot{a} \dot{e} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{A} \gg \dot{1} \dot{4} \dot{\pm} \dot{A} \dot{A} \dot{C} \dot{i} \dot{,} \dot{e} \dot{A} \dot{i} \dot{1} \dot{A} \dot{o} \dot{,} \dot{i} \dot{o} \dot{i} \dot{E} \dot{A} \dot{U} \dot{i} \dot{o} \dot{1} \dot{4} \dot{o} \dot{A} \dot{O} \dot{1} \dot{2} \dot{A} \dot{i} \dot{i} \dot{U}.$

Ό,É LOD(Level of Detail) ÛÀÿÀÿ½°, ÁÀÀÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÿ.

ÛÀÿÀÿ½°, ÿ¾ÆÁö,é ÀÿÁö Ç°ÁúÀÿ Çâ»óµÇ°í, ÿö¾ÆÁö,é ÇÁ·Ï±·ÿ ¼°´ÉÀÿ Çâ»óµÉ´ÿ. "ÀÖ°í ÈÁú"ÿ¼ "ÀÖ°í ¼°´É"±Áö »çÀü ¼¾ÀµÉ 5°íÁö ÛÀÿÀÿ½° °À Áß Çÿ¾,¼ ¼±ÀÀÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ÿ.



ÀúÀâµÈ »ç¿èÀÚ ¼³Áπ ,ñ·ì(¶Ç´Â "Á¶Áπ"). ,ñ·ì¿;¼ ¼±ÂÃÇÑ Ç×,ñÀì ¼³Áπ»çÇ×À,·í È°¼ºÈµË´í´Ù. ¼³Áπ»çÇ×À»  
Àú¿èÇí·Á,é "È®Àí" ¶Ç´Â "Àú¿è" ´ÜÃß,¼ ¼±ÂÃÇí½È½Ã¿Á.

ÇöÀçÀç ¼³Áπ("Ãß°; Direct3D" ´ëÈ »óÀÚ¿;¼ ¼³ÁπÇÑ³»¿è Æ÷ÇÔ)À» »ç¿èÀÚ ÁπÀÇ "Á¶Áπ"À,·Í ÀúÀâÇÕ´Í´Ù. ÀúÀâµÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿· ð·¿¿; Ãß°;µÈ´Í´Ù.

Æ´Áπ Direct3D °ÔÀÓ¿; ÀûÇÕÇÑ ÃÖ»óÀç ¼³Áπ³»¿èÀ» »ç¿èÀÚ ÁπÀÇ Á¶ÁπÀ,·Í ÀúÀâÇĬ,é, °ÔÀÓÀ» ½ÃÀÚÇĬ±â Àü¿; Direct3D È´°æÀ» ½À¼ÓÇĬ°Ô ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖÀ, ç °ç ¿É¼ÇÀ» ÀĬĬĬ¼³ÁπÇÒ ÇÈ¿;¿;¼ø½À´Í´Ù.

„ñ·İıı¼ ¼±ÅÅµÈ ÇöÀç »çıèÀÚ ÁπÀÇ ¼4³ÁπÀ» »èAıÇÕ´ıÙ.

δμς ¼³ÁαÀ» ±âº»ºªÀ, íº±, ÇÕ'í'Ù.

Ãß°; Direct3D ¼³ÁπÀ» »ç¿èÀÚ ÁπÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ´Á´èÈ »óÁÚ°; ³²Á, ³³´Í´Ù.

Àì ÷É¼ÇÀº ÅØ¼÷(ÅØ½ºÄÄ ÷ä¼÷Ò)ÀÇ Çìμâ÷p¾î ÅØ½ºÄÄ ¾îμâ·½ Ì¼ºè, ÷ºæÇÕ´Í´Ù.

Àì º²À» ººæÇÌ, é ÁπÀÇμÈ ÅØ¼÷ ±âÁì ÷ºæμÈ´Í´Ù. ±âº»º²Àº Direct3D »ç¾÷çì μû¶ó ´Ù,´´´Í´Ù. Àì¶í  
¼ÒÇÁÆ@÷p¾îì¼´Á ÅØ¼÷ ±âÁì» ´Ù, ¥ º÷÷ì ÁπÀÇÇÕ´Í´Ù. ÀììºººÀº ÀÀ÷èÇÁ·Í±×·¥Àº ÅØ¼÷ ±âÁì» ´Ù½Ä  
ÁπÀÇÇÌ, é Àì¼Áö ÈÁúÀì Çâ»óμÈ´Í´Ù. ½½¶óÀì´õ ÄÁÆ@·ÑÀ» »ç÷èÇì÷ ÅØ¼÷ ±âÁì» ÅØ¼÷ »ó´Ù ÷pÁÈ ¾ìº ÅØ¼÷  
ºììμ¥ »çÀìì¼ Ä¶ÀýÇì½È½Ä.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ, é μð½ºÇÃ·Àì ¾ĭ'ðÁĭ ÀÚÄ¼ĭ; ¼³ÄĭμÈ ,P,ð,® ÀĭÜĭ; ÅØ½ºÄ³ ÀúÄâçĕ ½Ä½ºÄŪ ,P,ð,® çĭ  
ÁöÁμĕ çĕ·®À» ÄŒ'èçŃ È°çĕÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä'ĭ'Ū.

**Äü°f:** ÅØ½ºÄ³ ÀúÄâçĕÄ, ĭ ¾ºÜμŃ ¼ö ÀŒ'Ä ½Ä½ºÄŪ ,P,ð,® ÄÇ ÄŒ'è çĕ·®Àº ÄÄÇ»Äĭ çĭ ¼³ÄĭμÈ ½ÇÁĭ RAM  
çĕ·® çĭ μúŒó 'PŒóÁý'ĭ'Ū. ½Ä½ºÄŪ RAM çĕ·®Äĭ Ä-¼ö-ĭ ¼³ÄμÇÒ ¼ö ÀŒ'Ä °ºÄĭ ÄçÁý'ĭ'Ū.

Àì ¼³Äμ»çÇ×Äº PCI μð½ºÇÃ·Àì ¾ĭ'ðÁĭ³º PCI ÈÈÈ, ðμâçĭ¼ ½ÇÇàμÇ'Ä AGP μð½ºÇÃ·Àì ¾ĭ'ðÁĭçĭ, Äüçĕμĕ'ĭ'Ū.

Àì ÷É¼ÇÀ° ¼öÁ÷ μ¿±â,¡ °ñÈ°¼Çİ´Á °æ¿¿¿¿ ¼±ÅÃÇİ½É½Ã¿À.

„ð´İÁÍÀÇ ¼öÁ÷ È, ±Í¿Í ÀİÄ¿ÇÒ ¶§±ÍÁö ±â´Ù, @Áö ¾É°Í Àì¼Áö,¡ Áí½Ã È,é¿¿ »´ð,μÇÒ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù. Àì ÷É¼ÇÀ»  
»ç¿èÇİ,é „ð´İÁÍ ÇÁ·¹ÁÓ ¼Óμμ,¡ Àç»ý·ü °,´Ù ¾öÁİ ¼ö ÀÖÀ,¾ª ½Ã°çÀù Àâ¾Ö¿Í Àì¼Áö°; °¶¶óÁó´Á Çö»óÀì Àİ¾¿¾ª È-  
ÁúÀì ÀúÇİμέ ¼ö ÀÖ½À´İ´Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇĬ,é Æ<sup>-</sup>Áπ D3D ÇÁ·Í±×·¥¿¼¼ »ç¿ëμÇ<sup>ˆ</sup>Á ¾ØÆ<sup>¼</sup>¿¼¿,®¾í½ÌÀÇ ¾ÇÀ» °áÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í'Ù.  
¾ØÆ<sup>¼</sup>¿¼¿,®¾í½ÌÀº 3D °¾Á<sup>¼</sup>ÀÇ °¿ÀâÀÚ,®¿¼¿¾¿,¾â´Á "°è´Ù" Çö»óÀ» ÄÖ¼ØÈ½ÄÅ°´Á ±â¼úÀÖ´Í'Ù.  
¾ØÆ<sup>¼</sup>¿¼¿,®¾í½ÌÀ» ÀüÇð Àü¿ëÇĬÁö ¾ÉÄ» ¼öμμ ÀÖ<sup>°</sup>í Æ<sup>-</sup>Áπ ÇÁ·Í±×·¥¿¼¼ ÄÖ´èÇŃ »ç¿ëÇÒ ¼öμμ ÀÖ½À´Í'Ù.

¾ØÆ¼¿, @¾¿½À» Á÷Áç Áö¿ÇÍÁö ¾Ê´Á ÇÁ·Í±×·¥¿; ¾ØÆ¼¿, @¾¿½À» °Á;Í Àú¿ëÇ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»  
»ç¿ëÇ·½Ê½Ã¿.

¾ØÆ¼¿, @¾¿½À» Áö¿ÇÍÁö ¾Ê´Á ÇÁ·Í±×·¥ Áß Àíí´Á Áí´ë·Í È,éÀì ¾¿, ¾¿Áö ¾Ê°Á¾¾ °Ò±ÔÄçÀúÁí Àì¿Áö°;  
Ç¥½ÃµÉ ¼ö ÀÖ½Á´Ù. Àì ¿É¼ÇÀ° ÁÖÀÇØ¼ »ç¿ëÇ·½Ê½Ã¿. ¾ØÆ¼¿, @¾¿½À» Áö¿ÇÍÁö ¾Ê´Á °ÔÁÓÀì¾¾  
ÇÁ·Í±×·¥À» »ç¿ëÇÒ ¶§ µð½ÇÃ·Á¿; ¹@Á;°; »ý±â,é Àì ¿É¼ÇÀ» Æ¼ÒÇ·½Ê½Ã¿.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿ëÇÌ, é, ¼öÁ÷ μ¿±â°; °ñÈ°¼°ÈμÇ¾î ÀÖ´Á °æ¿ì ±×·¿È À~Àì ÇÁ·¹ÀÓÀ» Á³, ®ÇÌ±â Àü¿; CPU°; ÁØ°ñÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,; Á¿ÇÑÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Çã¿ëμÈ »çÀü ·É´ö,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö°; ,¹À» ¼ö·Í Á¶Àì½°Æ½, °ÔÀÓÆÐμâ ¶Ç´Á Á°°μâ μíÀÇ ÀâÄ¿¿; ÀÀ´äÇÌ´Á ½Ä°ÆÀì ±æ¾íÁú ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

°ÔÀÓ μμÁß ÄÄÇ»ÁÍ¿; ¿¬°άμÈ ÀÔ·À ÀâÄ¿¿Ç ÀÀ´ä ½Ä°ÆÀì ±æ¾íÁú,é »çÀü ·É´ö,μ ÇÁ·¹ÀÓ ¼ö,; ÁÜÀì½È½Ä¿.

μâ¶óÀì¹ö°; OpenGL È@Àâ **GL\_KTX\_buffer\_region**À» »ç¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì È@ÀâÀ» Áö¿øÇÍ´À 3D ,ðμ´,μ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¼ ÇÁ·Í±×·¥ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½Ã³ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

GL\_KTX\_buffer\_region È®ÀåÀ» È°¼ºÈÇÑ °æ¿ì ·ÍÃÃ ºñµð¿À ,P,ð,® ,I »ç¿èÇÒ ¼ö ÀÖ½À ´Í´Ù.  
´Ù, »ç¿è °¿´ÉÇÑ ·ÍÃÃ ºñµð¿À ,P,ð,® °¿ 8MB ¼¿,À´ °æ¿ì ÀÌÁß ÇÃ·¹Í È®ÀåÀÌ Áö¿µÇÁö ¾È½À ´Í´Ù.  
À\$ÀÇ "¹öÆÙ ¿µ¿ª È®Àå È°¼ºÈ" ¿É¼ÇÀÌ ºñÈ°¼ºÈµÇ¾¿ ÀÖ´Á °æ¿ì, ÀÌ ¼¿ÁπÀº Àú¿µÇÁö ¾È½À ´Í´Ù.

«çzëçĭ,é ÀĭĭÁö ÈÁúÀĭ 'Ù¼Ò ÀúÇĭμÇÁö,, ÇÁ·Í±×·¥ ¼º´ÉÀº Çâ»óμĒ´Í'Û.  
'ëŵĭĐÀÇ °æĭ), ÀĭĭÁö ÈÁúÀĭ '«çz; ¶ç°Ô ÀúÇĭμÇÁö´Á ¾É±â ¶ŝ¹®çĭ; Àĭ ±â´ÉÀ» Èº¼ºÈÇĭç Çâ»óμĒ ¼º´ÉÀ» «çzëçĭ´Á  
°ÍÀĭ ÁÁ½Á´Í'Û.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ é OpenGLÀì Àìæ¼¼º ÇÊÁĭ,μÀ» »ççëÇĭç © ÀìĭÁö ÈÁúÀì Çâ»óμĒ ĭŨ.

Àì ç¼ÇÀ° Àĭŋ CPUç¼ »ççĕÇĪ° Æ ģ±þ ç¼É¼ĭÀÇ ģåħóÀĭð ÁöçøÀ» ðñÉ°¼°ÈÇÒ ħš ¼±ĀĀÇŎ ĭĪÙ.

Àĭŋĭ CPU° Æ NVidia ±x·çÈ ÇÁ·ĭ¼¼¼¼¼ ç¼ ç¼ĭĪ°ĭ 3D °ÔÀÓÀĭ³ā ÆçĕÇÁ·ĭ±x·ÆÀÇ ¼¼°´ÉÀ» Çâ»ó¼ĀĀ°´ Æ 3D Āß° ĭ ç¼É¼ĭ¼¼ ç¼ ç¼É¼ÇÀ» ¼¼±ĀĀÇĪ,é ģåħóÀĭðÀÇ 3D Āß° ĭ ç¼É¼ĭ ÁöçøÀ» ðñÉ°¼°ÈÇÒ ¼ö ÀŎ¼Ā ĭĪÙ. Àì ç¼É¼ÇÀ° ¼¼°´É ðñ±³ ħÇ° Æ ¹@ Á¼ Çø°á¼Ā Æ çĕÇĪ°Ô »ççĕÇŎ ¼ö ÀŎ¼Ā ĭĪÙ.



Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL μâ¶óÀì¹òçì ÷èÇÑ ÀüÄ¼ È, é ¼ØÆ¼ç, ®¼í½ìÀ» Á¼íÇÕ´í´Ù. ¼ØÆ¼ç, ®¼í½ìÀ° °³¼¼ÀÇ  
°;ÀâÀÚ, ®, ¶íμâ·´°Ô Ä³, ®ÇÌç © Àí±×·Áø "°è´Ù" Çö»óÀ» °¼Ò½Ä°´Á μ¥ »çìëμÇ´Á ±â¼úÄÔ´í´Ù. 1.5 x 1.5  
¹æ½ÄÄ° ÄÖ°í ¼°´ÉÀÇ ¼ØÆ¼ç¼Ù, ®¼í½ìÀ» Á¼°øÇÌ, ç, 2 x 2 ¹æ½ÄÄ° ÄÖ°íÀÇ Àì¹íÁö Ç°ÁúÀ» Á¼°øÇÕ´í´Ù.

μâ¶óÀì¹ö,| ½²Å×·¹¿À ÇÈ¼¿Æ÷, ËÀ,·Î³»²,³³¼ ¼ö ÀÖ½À'Í'Û. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Î±×·¥¿;¼'Â ½²Å×·¹¿À,| »ç¿ëÇÖ ¼ö  
ÀÖÀ, ,ç ½²Å×·¹¿À ¼¿ÀÁ ±Û·|½²,| È°¼²ÈÇÖ'Í'Û.

μâ¶óÀì¹ö,| ¿À¹ö¹Àì ÇÈ¼¿E÷,ËÀ,î³»²,³³¼¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù. OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·î±×·¥¿i¼´Á ¿À¹ö¹Àì,| »ç¿ëÇÒ¼ö ÀÖ½Á´Í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĪ, é OpenGLÀì Àì¹æ¼¼º ÇÊÁĪ, µÀ» »çìëÇĪç © Àì¹İÄö ÈÁúÀì Çâ»óµË´Ī´Ù. Àì ±â´ÉÀ» Èº¼ºÈÈ, é ¼º´ÉÀì  
º¼ÖµÇ´Á´ë½Ä Àì¹İÄö ÇºÁúÀº Çâ»óµË´Ù´Á´ÁĪ» ÄüºíÇĪ½Ë½Ä¼Ä.

Àì ±â´ÉÀì È°¼ºÈµÇ¾í ÀÖÀ,,é, OpenGL µå¶óÀì¹ó´Á Çí³²ÀÇ ÈÄ,,é¹öÆÛ¿í Çí³²ÀÇ ±íÀì¹öÆÛ,,µ¿ÀíÇÑ µð½ºÇÃ·¹Àì ÇØ»óµµ·í ÇÖ´çÇÕ´í´Ù.

Àì·°Ô Çí,,é,¹Àº ÄçÄ» »ý¼ºÇí´Á ÀÀ¿èÇÁ·í±×·¥ÀÇ °ñµð¿À ,P,ð,®,,íº,´Ù È¿ºúÀúÀ,,í »ç¿èÇÖ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

Àì ±â´ÉÀì °ñÈ°¼ºÈµÇ¾í ÀÖÀ,,é, OpenGL µå¶óÀì¹ó´Á ÀÀ¿èÇÁ·í±×·¥¿¿¼ ÀÛ¼ºÇÑ ,ðµç Äç¿¿ ÈÄ,,é¹öÆÛ¿í ±íÀì¹öÆÛ,, ÇÖ´çÇÕ´í´Ù.

Àì ±â´ÉÀº ¿©·- ÄçÄ» »ç¿èÇí´Á OpenGL ÀÀ¿èÇÁ·í±×·¥ÀÇ ¼º´ÉÀ» Çâ»ó½¿Ã³ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù.

¼±ÅÃÇÑ OpenGL ÅÄžëÇÁ·Í±×·¥Å» ÃÖÀûÀÇ »óË²À,·Í ¼⁴³ÅαÇÖ´Í'Ù.

Àì çÉ¼ÇÀ° OpenGL ÀÀçëÇÁ·Í±×·¥ç;¼ ÅØ½ºÄÄÇ Æ¯Áπ ÄÃ· ±íÀì,í ±âº»ºÀ,·Í »ççëÇÒÁö ç©ºí,í °áÁπÇÕ´Í´Ù.

**¹ÙÄÄË,é ÄÃ· ±íÀì »ççë(Use desktop color depth)**À,·Í ¼³ÁπÇÒ °æçì, Windows ¹ÙÄÄË,éçì ÇöÀç ½ÇÇàμÇ´Á ÄÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½ºÄ³º; Ç×»ó »ççëμË´Í´Ù.

**Ç×»ó 16bpp »ççë(Always use 16bpp) ¹× Ç×»ó 32bpp »ççë(Always use 32bpp)**À,·Í ¼³ÁπÇÒ °æçì, ¹ÙÄÄË,é ¼³Áπçì °üºè ¾ºÀì ÁöÁπμË ÄÃ· ±íÀìÀÇ ÅØ½ºÄ³º; »ççëμË´Í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀº ÀüÃ¼ È, é OpenGL ÀÀçëÇÁ·í±×·¥çì ´ëçÑ ¹öÆÛ ÇÃ, ®Çí , ðμå ,í °áÁπÇÕ´í´Ù.

ºí.º Àü¼¼Û ¹æ½Ä, ÆäÀìÁö ÇÃ, ³ ¹æ½Ä ¶Ç´Á ÀÚμç ¼±ÄÄ ¹æ½Ä Áßçì¼ ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í´Ù. ÀÚμç ¼±ÄÄ» ¼±ÄÄÇí, é μå¶óÀì¹öº; ÇØ´ç Çíμåçþ¾í ¼³Áπçì °;Àå ÀúÇÖçÑ ¹æ½ÄÄ» °áÁπÇÕ´í´Ù.



Àì çÉ¼ÇÀº OpenGLçì¼¼ öÁ÷ μç±âº; Å³, ®μÇ´Á ³æ¼½ÄÄ» °áÁπÇÕ ´Í´Ù.

**Ç×»ó çÄÇÁ(Always off)**·Í ÁöÁπÇĪ,é ,ðμç OpenGL ÄÄçëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ¼öÁ÷ μç±âº; Ç×»ó °ñÈº¼ºÈμĒ´Í´Ù.

**±âº»ÄÛÄ,·Í çÄÇÁ(Off by default)**·Í ÁöÁπÇĪ,é ÄÄçëÇÁ·Í±×·¥çì¼¼ Æ<sup>-ºº</sup>È÷ Èº¼ºÈÇÒ °ÍÄ» çä±,ÇĪÁö ¾È´Ä ÇÑ ¼öÁ÷ μç±âº; °ñÈº¼ºÈμĒ´Í´Ù.

**±âº»ÄÛÄ,·Í çÄ(On by default)**·Í ÁöÁπÇĪ,é ÄÄçëÇÁ·Í±×·¥çì¼¼ Æ<sup>-ºº</sup>È÷ °ñÈº¼ºÈÇÒ °ÍÄ» çä±,ÇĪÁö ¾È´Ä ÇÑ ¼öÁ÷ μç±âº; Èº¼ºÈμĒ´Í´Ù.

ÇöÄç ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ "Á¶Áπ"À,·Í ÀúÀâÇÕ Í'Ù. ÀúÀâμÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿· ñ·İ¿; Åß°;μÈ Í'Ù.

ÇØ'ç OpenGL ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿; °;İâ ÀúÇÕÇÑ ¼³ÁπÀ» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ Á¶ÁπÀ,·Í ÀúÀâÇÍ,é ÇÁ·Í±×·¥À» ½ÄÀÛÇİ±â  
Àü¿; OpenGL È°æÀ» ½Å¼ÓÇİ°Ô ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖÀ,,ç °ç ¿É¼ÇÀ» Àİİİİ ¼³ÁπÇÒ ÇÈ¿ä°; ¾ø½À Í'Ù.

½½¶óÀì'õ ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼±ÄÃÇÑ ÄÃ· Ä±³ĬÀÇ ¹à±â, ´ëñ ¶Ç´Á °°,¶ ¶°à» Á¶ÀýÇÒ ¼ö ÄÖ½À´ĬÙ.

ÄÃ· Ä¶Ĭ± ÄÁÆ®·ÑÀ» »ç¿ëÇĬ,é ¼Ö½º Àì¹Äö¿Ĭ µð½ºÇÄ·¹Àì ÀâÄĬ¿Ĭ ³²Ä,³²´Á Äâ·Ä Àì¹Äö °£ÀÇ ±µµµ Ä÷Àì,Ĭ º,Ä±ÇÒ ¼ö ÄÖ½À´ĬÙ. Àì ±â ´ÉÀº »çÄø°ú °°Àì Ä±±³ÇÑ »ö»ó ÀçÇöÀì ÇË¿äÇÑ Àì¹Äö Ä³,® ÇÄ·Ĭ±×·¥Ä» »ç¿ëÇÒ ¶§,Ä¿Ĭ Ä¿ëÇÖ´ĬÙ.

3D °Ĭ¼ÓÄ» Àì¿ëÇĬ´Á °ÖÄÓÀì,ð´ĬÄĬ¿Ĭ ³Ë¹« ¾ĬµÓ°Ö Ç¥½ÄµÉ ¼ö ÄÖ½À´ĬÙ. ,ðµç Ä±³ĬÀÇ ¹à±â¿Ĭ °°,¶ ¶°à» ¶Ë°°Àì ´Ä,®,é °ÖÄÓÄ» ¹àÄº È,éÄ,Ĭ Äñ±æ ¼ö ÄÖ½À´ĬÙ.

½½¶óÀì'õ,¡ »ç¿ëÇÏ¿© ÄÄ· Äπ³ÍÄ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä'Í'Û. Äû»ö, ³¡»ö ¶Ç' Ä Ä»»ö Äπ³ÍÄ» °³° ÄûÄ, ·Í Ä¶ÄýÇÏ'Ä³ª ¼¼¼  
°;Äö,¡ ÇÑ²""¹ø¿; Ä¶ÄýÇÒ ¼öμμ ÄÖ½Ä'Í'Û.

μδΑδΑΔ ¼±, ίμμ Α¶ΑαΑ» ΑεÇØ »δ»ó ±, °Ð ¹× °μμ, í ¼¼¼¹ÐÇí°Ô Αí¼¼íÇÒ ¼δ ΑÖÀ, ¹Ç·Í, δμç ΑΑζεÇΑ·Í±×·¥ζí¼  
Αί¼¼Αδ°; °, ´Ù ¼à°í ¼¼±, ίÇí°Ô Ç¥¼½ΆμΈ´Í´Ù.

ÄÃ· °í¼±ÀÇ ½Ã°çÀù ÀçÇö. ´éñ, ¹à±â, °", ¶, ¡ Á¶ÀýÇĬ, é Àì °í¼±Àì ½Ç½Ã°£À, ·í °°æµË ´ÍÙ.

Àì çÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ,é Windows°; Àç½ÄÄÙμÉ ¶S »ççèÀÚ°; ÀìÀüç; ¼³ÁπÇÑ ÄÄ·- Á¶Áý »çÇ×Àì ÀÚμç ²±,μË'ĭ'Ù.  
**Äü°f:** ³×Æ®çöÄ©ç; ç¬°áμÇ¾î ÀÖ'Ä ÄÄÇ»Áí'Ä Windowsç; ·İ±×çÄ ÇÑ 'ÙÀ½ ÄÄ·°; Á¶ÁýμË'ĭ'Ù.

ΑύλαμΕ »ζέΑÚ ΑαΑÇ ÄÄ· ¼³Αα ,ñ·IAÓ´Í´Ù. ,ñ·İ;¼ ¼±ÄÄÇŃ Ç×,ñÀì ¼³Αα »çÇ×À,·Í È°¼ºÈμÈ´Í´Ù.



ÇöÀç ÄÃ· ¼³ÁπªA» »ç¿ëÀÚ ÁπÀÇ ¼³ÁπA, í ÁúÁâÇÒ ¼ö ÀÖ½A ´Í´Ù. ÁúÁâμÈ ¼³Áπ»çÇ×Àº ¿· ñ·İ¿i ÁBºjμË´Í´Ù.

„ñ·İıı¼ ¼±ÄÄÇŃ ÇöÀç »çıèÀÚ ÁκÀÇ ÄÄ· ¼³ÁκÀ» »èÁıÇÖ´İ´Ú.

δμç ÄÄ· °aÀ» Çĩμâ¿b³⁄4î ±â°» ¼⁴³Áπ°aÀ, ·î 9¹±, ÇÕ´ÍÙ.

δ'Αί ½°ΕΑϋ ½μâ, ¼±ΑΑÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ï'Û.

**ΑÚμζ °"Αö(Auto-Detect)**, ¼±ΑΑÇÏ, é Windows°, δ'Αίζι¼ Á÷Áç ÁæÈ@ÇÑ ½Α°ΕΑϋ Áæ, ¼ö½ΑÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Ï'Û. ΑÚμζ °"Αö°, ±â°°â, ¼¼³Áμç¼¼¼ ÀÖ½À'Ï'Û. Αί° ±, Çü, δ'Αίζι¼'Α Àì ±â'ÉÀì ÁöζμçÁö ¾É½À'Ï'Û.

**GTF(General Timing Formula)** 'Α' è°í°ÐΑÇ ½ΑÇü Çíμâζb³¼îζι¼ »çζέμç'Α Ç¥ÁØ ½Α°ΕΑϋ ¼æ½ΑΑÖ'Ï'Û.

**DMT(Discrete Monitor Timings)** 'Α' Αί°í Çíμâζb³¼îζι »çζέμç'Α ÀìÀü Ç¥ÁØΑÖ'Ï'Û. DMT°, ÇÉζäçÑ Çíμâζb³¼îζι »çζέçÒ ¶§'Α Àì ζÉ¼ÇÀ» È°¼°ÉÇÏ½É½Äζ.

Windows ÀÜ¼÷ Ç¥½ÃÀÜ¿ NVidia QuickTweak ¾ÆÀÀÜÀ» Åß°¿ÇÕ´Í´Ù.

Àì ¾ÆÀÀÜÀ» »ç¿ëÇÏ, é ÆË¾÷ ð´¿¿¼ “½Å¼ÓÇÏ°Ô” Direct3D, OpenGL ¶Ç´À ÄÃ·¿¿´ëÇÑ »ç¿ëÀÚ ÁæÀÇ ¼³ÁæÀ»  
Àú¿ëÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. ÆË¾÷ ð´¿¿´À ±âº» ¼³Áæ ¹±¿¿ µð½ºÇÃ·Àì µí·Ï Áæº, ´ëË »óÀÚ, ¿ ¼ö ÀÖ´À Ç×, ñÀì  
Æ÷ÇÔµÇ¾¿À ÀÖ½À´Í´Ù.

Windows ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛ¿; ³ªÀ, ³ª´Á QuickTweak À¯Æ¿, ©Æ¼ ¾ÆÀÏÄÜÀ» ¼±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù.

„ñ·Ï¿¼ ¿ØÇÍ´Á ¾ÆÀÏÄÜÀ» ¼±ÃÃÇŃ ´ÙÀ½, "È®ÀÏ"ÀÏ³ª "À¿¿è"À» ¼±ÃÃÇ¿¿ © ÀÛ¼÷ Ç¥½ÃÁÛÀÇ ¾ÆÀÏÄÜÀ»  
º°æÇ¿½È½Ã¿À.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ,¡ È°¼ºÈÇÕ´Í´Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ´Á TwinView ,ÖÆ¼,ð´ÍÁÍ ±,¼ºÀ» »ç¿èÇÒ ¶§ Æç °ü,®´ÙÁáÁ°,´èÈ »óÀÚ ÀŞÄ; Áß¼Ó ,ÁÄä  
¹× ÁÛ ±â´É °ºÀº Çâ»óµÈ ±â´ÉÀ» È°¼ºÈÇÕ´Í´Ù. ¶ÇÇÑ, 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ´Á ¿©· 1ÙÁÁÈ,é¿¡´èÇÑ Áö¿øÀ» Áßº;Ç¿¿©  
»ç¿èÀÚº; ÁÄ¿èÇÁ·Í±×·¥ ÀÛ¼+ °ø£À»º,´Ù Àß ±,¼ºÇÒ ¼ö ÀÖµµ·Í ÇØÁÝ´Í´Ù.

NVIDIA 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼º ´èÈ »óÀÚ,¡ ¿±´ÍÙ.

1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±,¼º ´èÈ »óÀÚ¿¼´Á ´èÈ »óÀÚ À\$Ä¡ Áß¾Ó ,ÁÃã, ´ÜÃàÅ° ¼±ÁÃ ¹x ÀÀ¿ëÇÁ·Í±x·¥ °ü,® ¼³Á±  
°°Àº 1ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ ±â´Éú ¼³Á±À» ,đμÍ Á!¾¡ÇÒ ¼ö ÀÖ¾À´ÍÙ.



´ëÈ »óÀÚ,í ˘Ý°í ¼³ÁπÇÑ ˚°æ »çÇ×À» ÀúÀåÇÕ ´ÍÙ. "Ãß°; μî-í Áπº," ´ëÈ »óÀÚ;¼ "È®Àí" ¶Ç´Á "Àú;ë" ´ÛÃß,í  
¼±ÃÃĴ,é ˚°æ »çÇ×Àì Àú;ëμĒ ´ÍÙ.

ÀÙ¾÷ Ç¾½ÃÁÙ ¾ÆÀÌÄÜ» Á¬, ¯ÇÒ ¶§ , Þ´º, ¶ Ç¾½ÃÇÌ´Á , ¶¿ì½º ¹öÆ°À» °áÁπÇÕ´Ì´Ù.

È®Àí , Þ½ÃÁö Ç¥½Ã ÿ©í,í °áÁÇÕ´í'Ù.

ÀÛ¾÷ Ç¥½ÃÁÙ , Þ´º;¼ 3D È°æ ¼³Á«» ºÒ·¿Ã ¶§ È®Àí , Þ½ÃÁö°; Ç¥½ÃµÇÁö ¾Êµ·ï Çí·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»  
¼±ÃÇï½Ê½Ã¿.

ÀÙ¼÷ Ç¥½ÃÁÙ , Þ´º; 3D È¿°; ³³À, ³³μμ·Ī ÇĪ·Á, é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇĪ½É½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇÌ, é Áð¿øμÇ´Á ÆÖ´è ÇØ»óμμº, ´Ù ³·Àº ÇØ»óμμ¿¼ Àì¹Áö, Ì Ç¥½ÃÇÒ ¶§ Æè, é ÆÐ³Í μð½ºÇÃ·¹Àì¿  
³²À, ³²´Á Àì¹Áö À§Äì, Ì °άÁπÇÒ ¼ö ÆÖ½À´Í´Ù.

„đ ĨÁĭ»óÀÇ ĩÙĀĀÈ,é ĀšĀĭ,ĭ ĀĭĀġÇĭ·Ā,é È»ĭÇŸ ĩŪĀĬ,ĭ »çĭëÇŌ ĨĭŪ.



Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇÌ, é Æâ·À μδ½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄì(ÇØ´ç μδ½ºÇÃ·¹Àì ¾ì´δÁí°; Áö¿øÇÌ´À ÀâÄì¿ì μú¶ó, δ´ÌÁí, μδÁöÁÐ Æò, é ÆÐ³Í ¶Ç´À TV), ¿±ÄÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í·Ù.



»çzëçí´Á μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄj,| »çzëÄÚ ÀÓÀÇ·í ¼³ÁαÇÒ ¼ö´Á ÑçÀì ³²Ä, ³³´í´Ù.

TV  $\hat{A} \cdot \hat{A}_i$  »  $\zeta \hat{e} \mu \zeta \hat{A} \zeta \hat{o} \hat{A} \zeta \hat{A} \hat{E} \pm, \hat{E}^\circ \hat{u} \pm^1 \hat{i} \frac{1}{4} \hat{A} \hat{\alpha} \hat{A}$  »  $\hat{A} \hat{A}, \hat{A} \hat{I} \hat{U}$ .

ÆˉÁπ TV Ãâ·Â Æ÷ ,ËÀ» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ˙Á ÆçÀì ³³Â, ³³'í'Ù.

Àì ðñ·İçî¼ ÇðÀç °ÁÄÖÇİ´Á ±¹°çîçî ðÁ´Á TV Äâ·Á Æ÷ ðËÀ» ¼±ÄÄÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´İ´Ù.

**Äü°f:** ðñ·İçî ÇØ´ç ±¹°çî ¼ø´Á °æçî °çÄâ °çîçî ±¹°çî ð¼±ÄÄÇİ½Ë½ÄçÄ.

¼±ÄÄÇÑ Æ÷, ÈÀ» ÄÄÇ»ÄÍ, ½ÄÄÛÇÒ ¶§ÀÇ ±â°»°²Ä, ·Í ¼³ÄαÇÏ½É½Ä¿À.

μδ½°ÇÄ, ·¹Àì ¶í'ðÄÍ¿; TV, , ¿¬°áμÈ ÄÄÇ»ÄÍ, ½ÄÄÛÇÒ °æ¿ì, Àì ¿É½ÇÄ» ¼±ÄÄÇÏ, é °ÍÆÄ °úÄα Áß ³²Ä, ³²'Ä , δμç È, é , Þ½ÄÄö°; ÇØ'ç TV¿ì ¼ Äö¿øμÇ'Ä Æ÷, ÈÀ, ·Í Äâ·ÄμÈ'Í'Ù.

TV; Äü¼ÄµÇ´Ä Äâ·Ä ½ÄËË Çü½ÄÄ» ÄöÄπÇÖ ¼ö ÄÖ½Ä´Í´Ù.

ÄüÇÖÇÑ Äz³ØÄí ÄÉÄìÄì ÄÖ´Ä °æzì, Äï¹YÄúÄ.Í S-²ñµðzÄ Äâ·Ä(S-Video out)Äº ²¹ÇÖ ²ñµðzÄ Äâ·Ä(Composite video out)º, ´Ù ÄÁúÄì zì¼öÇÖ´Í´Ù. ¼Äí¶² ½ÄËË Çü½ÄÄ» ÄöÄπÇÖ¼B ÇÖÄö È®½ÇÇíÄö ¼ÄËÄ» ¶§´Ä **ÄÜµz ¼±ÄÄÄ»** ¼±ÄÄÇí½Ë½ÄzÄ.

TV 1ÙÁÁÈ,é ÀŞĂı,ı Á¶ÁÿÇĭ·Á,é È»ıÇ¥ ıÜĂß,ı »çzêÇÕ ĭıÙ.

**Äü°ı:** °úÁ¶Á¶À,ı ĭ ÁĭÇØ TV È,ézi ½°Ä©·¥ı Çö»óÀĭ³³ ıı·©Ä© Çö»óÀĭ ³³Ä,³- °æziıı ĭÁ 10ÄÊ Á¶µµ ±â ĭÙ, © ½Ê½ÄziÄ. È,éÀĭ ±â°» ÀŞĂıı ÁÚµz °ı±,µÇ,é ĭÙ½Ä Á¶Á¶ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä ĭıÙ. ÇØÇĭ ĭÁ ÀŞĂııı 1ÙÁÁÈ,éÄ» ¼³Á¶ÇÑ ÈÄ 10ÄÊ Äĭ³»zi "È@Äĭ" ¶Ç ĭÁ "Äûzë" ıÜĂß,ı ĭ· ¼³Á¶ »çÇ×Ä» ÄúÄÇÇĭ½Ê½ÄziÄ.

1. Ὁ ἄλλος ἐὰν ᾖ ὁμοῦς, ἂν ὅτι τὰς ἀποδείξεις ἂν ἴσως ἀποδείξῃ ἴσως.



TV Àì¹ÁöÀÇ 'à±â¿í Æµµ,í Á¶ÀýÇÒ ¶§ »ç¿ëÇí'Á ÆÁÆ®·ÑΑΟ'í'Ù.

TV Àì¹ÁöÀÇ ¹à±â¿í ´èºñ,¡ Á¶ÁýÇÒ ¶§ »ç¿èÇí´Â ÄÁÆ©·ÑÀÔ´Í´Ù.

TV ½ÅÈ£; Àù;èÇÒ ÇÃ, ®Ä; ÇÊÁÍ ¾çÀ» Á¶ÀÝÇÒ ¶§ »ç;ëÇÍ´Á ÄÁ/È®·ÑÀÔ´Í´Ù.

Çĩμâ;þ¾í μðÄÚ´ö;¼ DVD ;μÈ,; Àç»ýÇÒ ¶§´Á ÇÃ, ®Ä; ÇÊÁÍ,; ;ÏÄüÈ+ ²ó´Á °íÀì ÁÁ½À´Í´Ù.

TV·í Ãâ·ÂµÇ´Â È,é ÇØ»όμμζί ÄÃ·±íÀì,ì ¼³ÁαÇÕ´ÍÙ.

°ñμδζÀ³ª DVD Àç»ý½Ä , ð´ÍÁÍ·Í Ãâ·ÂμÇ´Â ÈÁúÀ» Á¶ÁαÇÍ´Â ÄÁÆ®·ÑÀÔ´Í´Ù.

ÄÄÇ»ÁÍζj¼ °ñμδζÀ³ª DVD ζμÈ,| Àç»ýÇÒ ¶§´Â ¹à±â, ´ëºñ, »öÁ¶ ¹× Äαμμ,| °ç°ç Á¶ÁýÇÍζ © ÄÖÀûÀÇ ÈÁúÀ» ¾⁄⁴òÀ» ¼⁄⁴ö  
ÀÖ½²À´Í´Ù.

NVidia ±×·;ÇÈ ÇÁ·î¼¼¼¼ÀÇ ÄÜ¾¼î¿í ,P,ð,® Å-·° ÁÖÆÄ¼ö,| Á¶ÁæÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Ù.



Αύξηση  $\gamma$  ¼Όμμ(MHz),  $\gamma$  ¼Α, ¼Α'ΐΐ.



μδ½°ÇÃ·¹Àì ¾á'ðÁíÀÇ ,ρ,δ,® ÀíÁíÆðÀì½º Á¬·º ¼⁴Óμμ,í ¼⁴³ÁαÇÕ'í'Ù.

ρ, δ, © ΑίΆίÆäÀì½²ÀÇ Å→.º ¼Όμμ(MHz), ¡ ³²Å, ³À´ÍÙ.

»ō Å¬.° ÁÖÆÄ¼ö ¼³Áπ°²À» Àû¿ëÇĭ±â Àû¿¿ ¾ÈÁπ¼²À» Å×½²Æ©ÇÕĭĭ'Ù.

**Åü°f:** ÁĭÁĭ¾¼÷Ã¼¼ÀÇ ±â²»°²ú 'Ù,¥ »ōĭĭĭ ¼³ÁπÀ» »¿¿ëÇÒ ĩS'Â ¹Ýμâ½Ã »çÀü Å×½²Æ©,ĭ ½ÇÇàÇĭ½Ê½Ã¿À.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ, é Å¬.° ÁÖÆÄ¼óÀÇ °¬æ »çÇ×Àì Winodws°; ½ÄÀÙμÉ ¶S, ¶Ŧ Û ÀÚμ¿À, ·ĭ Àû¿ëμË ĭŦÛ.

**Äü°ĭ:** Windows°; ½ÄÀÙμÇ Ă μ¿¼Ë <Ctrl>Å°, ĭ ĩ ©, £°ĭ ÀÖÀ, ¿, é ÀÚμ¿ Å¬.° ¼³Áπ ¶ĭ°ĐÄ» »ý·«ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä ĭŦÛ.  
³×Æ®¿öÄ©¿; ¿¬°áμË ÄÄÇ»ÄĭÀÇ °æ¿ĭ, Windows¿; ĭ±×¿Ä ÇŦ ĭÛÀ½¿, ¹Û·ĭ <Ctrl>Å°, ĭ ĩ ©, £½Ë½Ä¿Ä.

À¬.° Á¶Á± ±â´ÉÀ» ,δμí Àç¼³Á±Çí°í ÁÁÆ®·ÑÀ» ´Ù½Ã È°¼ºÈÇí±â Àü¿; ±×·;çÈ Çĩμâ¿þ¼í;í ´Ù½Ã °È»öÇÕ´í´Ù.  
μδ½ºÇÃ·¹Àì ¿¼í´ðÁíÀÇ BIOS,; ¾+μ¥ÀìÆ®μÈ BIOS Àì¹Áö·í °»½ÀÇÒ ¶§,¶´Ù Àç¼³Á±À» ½ÇÇàÇí½È½Ã¿À.

ÙÀ½ 4³ÀÇ TwinView ,ðμâ Áß Çĩ³ª,½¼±ÁÃÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´Í´Ù.

**Ç¥ÁØ** – Ç¥ÁØÁÍ ´ÙÁÍ μð½ºÇÃ·¹Àì ,ðμâ,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. NVIDIA ±×·;ÇÈ ¾¼í´ðÁí; Çĩ³ªÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄ;,,  
ÀâÄøμÇ¾¼í ÀÖÀ,½¼±Àì ,ðμâ,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. »ç;èÇÍ½È½Ã;À.

²¹»ç – Àì ,ðμâ´Á ±âº» μð½ºÇÃ·¹Àì,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. »çÇÍ;© º,Á¶ ÀâÄ;½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù.

¼öÆð È®Àâ – Àì ,ðμâ,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. »ç;èÇÍ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μí º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄ;½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. ¼öÆðÀ,·Í È®ÀâÇÒ ¼ö  
ÀÖ½Ä´Í´Ù. Àì ,ðμâ;½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. »ç;èÇÍ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μí º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì; Á¶ÇÖμÇ¾¼í Çĩ³ªÀÇ È®ÀâμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù.

¼öÁ÷ È®Àâ – Àì ,ðμâ,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. »ç;èÇÍ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μí º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄ;½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. ¼öÁ÷À,·Í È®ÀâÇÒ ¼ö  
ÀÖ½Ä´Í´Ù. Àì ,ðμâ;½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù. »ç;èÇÍ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÀ» μí º³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì; Á¶ÇÖμÇ¾¼í Çĩ³ªÀÇ È®ÀâμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì,½¼±ÁÃÇÖ´Í´Ù.

**TwinView ÇŸAØ** - ÇŸAØAİ 'ÜAİ μδ½ºÇÃ·¹Aİ ,δμâ ,| ¼±ÅÃÇÕ 'Í'Ù. NVIDIA ±×·;ÇÈ ¾Aİ'δAİ; μδ½ºÇÃ·¹Aİ AâÄ;º; Çİ³ª ,. AâAøμÇ¾Aİ AÖA , ,é Aİ ,δμâ ,| »ç;ëÇİ½É½Ä;Ä.

TwinView «ç - Àì ,δμâ´Â ±âº» μδ½ºÇÃ·Àì ,ì «çÇĩç© º,Á¶ ÀâÄĩç; Ãâ·ÂçÕ´í´Ù.



**TwinView** ¼ö/Æò È® Åå - Àì , ðμå , ¡ »çzëÇĭ , é Windows ¹ÙÁÁÈ , éÀ» μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀåÄĭçĭ ¼ö/ÆòÀ , ĩ È® ÅåÇÒ ¼ö ÀÖ½À ĩ´Ù. Àì , ðμåçĭ¼´Á μĭ °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì°; ÁĭÇÕμÇ¼ĭ Çĭ³²ÀÇ È® ÅåμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì , ¡ Çü¼ºÇĭ¹Ç·ĭ , μð½ºÇÃ·¹Àì Çĭ³²·ĭ´Á °¼¼ ¼ö ¾¼ø´Á °æçĭçĭ À´çëÇÕ ĩ´Ù.

**TwinView** ¼ðÁ+ È®Áâ - Àì ðμâ,¡ »çžëÇĭ,é Windows ¹ÙÁÁÈ,éÁ» μί °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì ÀâÄ;ž; ¼ðÁ÷À,·Í È®ÁâÇÒ ¼ð  
ÀÖ½À´Í´Ù. Àì ðμâž;¼´Á μί °³ÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àì°; ÁŦÇÕμÇ¾i Çĭ³ªÀÇ È®ÁâμÈ μð½ºÇÃ·¹Àì,¡ ÇÛ¼ºÇĭ¹Ç·Í, μð½ºÇÃ·¹Àì  
Çĭ³ª·Í´Á ¼ð ¼ð ¼ð´Á °æžž; À´žëÇÕ´Í´Ù.

TwinView μδ½°ÇÃ·¹Àì ±,¼°ÀÇ ½Ã°ϕÀù ÀçÇö

„ð´ÍÁÍ ±×·;ÇÈÀ» Á¬,¬ÇĪ,é ÇØ´ç ±×·;ÇÈÀì μδ½°ÇÃ·¹Àì·Ī ¼±ÅÅμĒ´Ī´Û. „ð´ÍÁÍ ±×·;ÇÈÀ» „Īĸì½° ĸÀ,¥ÁĒ ¹öÆ°À,Ī  
Á¬,¬ÇĪ,é °ü·Ã μδ½°ÇÃ·¹Àì ÀãÄĵ,Ī ÁĪÁ×ÇÒ ¼ö ÀÖ´Á ĸ©·¬ Ç×,ñÀì Ç¥½°ÅμĒ´Ī´Û.

«ç δμâζι¼ ½ççà ÁβΑί °æζι, Àì ζÉ¼ÇÀ» »çζëÇĪ, é ±âº» μð½ºçÃ·Αì ÀâÄ;ι,ι °,Áŋ ÀâÄ;º, 'Ù ³ðÀº ¹ÙΑÁÈ,é ÇØ»όμμζι¼ ½ççàçÒ ¼ô ÀÖ½À 'ί'Ù. °,Áŋ ÀâÄ;ÀÇ ¹º, ®Àù ÇØ»όμμºι ±âº» ÀâÄ;ÀÇ ¹º, ®Àù ÇØ»όμμº, 'Ù ³·Àº °æζι, .ŋζι½ºι È,έÀÇ °;ÀâÀÚ,®ζι 'έÀ, ,é °,Áŋ ÀâÄ;ÀÇ ¹ÙΑÁÈ,έÀì ÀÚμζÀ,·ί ÀìμζÇŒ 'ί'Ù.

"<sup>o</sup>»ç ÅåÄ;ÀÇ °i»ó ¹ÙÁÁÈ,é Çãžë"Àì ¼±ÅÃμÇ¾4í ÀÖ´Á °æžì, °.Á¶ ÅåÄ;ž;¼ ÀÚμž È,é Àìμž ±å´ÉÀ» ÇØA;Çí½È½ÄžÀ.  
Àì, °Ô Çí,é °i»ó ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Æ´Áπ À§Ä;ž; Èž°úÀúÀ,í "°íÁπ"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä´í´Ù. Àì ±å´ÉÀ° ÀÀžëÇÁ·í±×·¥ž;¼  
ÇÁ·¹Á´Á×Àì¼ÇÀ» Çí°Á³ª ¼¼¼¼¹ÐÇŃ ÀÛ¾¼÷À» ÇÒ ¶§·Ä´žëÇÕ´í´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĬ, é ÇöÀç ¼±ĀĀμÈ μδ½°ÇĀ·¹Àì¼¼ ÇöÀç È, é Àìμ¼ ÀŞĀĭ, ĭ °íÁπ½ĀĀμ´Ĭ´Ù. Àì, °Ô ÇĬ, é °ĭ»ó ¹ÙĀĀÈ-  
¼, éÀ» Æ´Áπ ÀŞĀĭ¼ĭ È¼°úĀĀ, ĭ´ĭ"°íÁπ"ÇÒ ¼ö ÀÖ½Ā´Ĭ´Ù. Àì ±â´ÉÀº ĀĀ¼èÇĀ·Ĭ±×·¥¼¼ ÇĀ·¹Ā´Ā×ÀĬ¼ÇĀ» ÇĬ°Ā³º  
¼¼¼¹ĐÇŇ ĀŪ¾¼÷Ā» ÇÒ ¶§ Ā´¼èÇŌ´Ĭ´Ù.

TwinView È®Àâ ,δμâζι 'έçÑ °i»ó 'ÙÁÁÈ,έ ±â 'ÉÀ» È°¼ºÈÇÕ'Í'Ù.

Àì ±â 'ÉÀ» È°¼ºÈÇÏ,έ Á¶ÇÕμÈ μδ½ºÇÃ·¹ÀìÀÇ 'º, ®Àú Å© ±âº, 'Ù Å« 'ÙÁÁÈ,έÀ» ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Í'Ù.

Á¶ÇÕμÈ μδ½ºÇÃ·¹Àì 'Á ¼¼ ¼ö ÀÖ 'Á ζμζª 'ÙÀ,·Í ,¶ζì½º,¡ ÀìμζÇÒ ¶§º, 'Ù Å« 'ÙÁÁÈ,έ ζμζªÀ,·Í ÀìμζÇÕ'Í'Ù.

TwinView ²,Á¶ ÀãÄj ±,¼°ÀÇ ½Ã°çÀÙ ÀçÇö

±×·jÇÈÀ» Á¬, ¯ÇĬ,é °¹»ç ,ðμâçj¼ ½ÇÇà ÁΒÁĬ TwinView ±×·jÇÈ ²,μâÀÇ ²,Á¶ Ãâ·Âçj ç¬°áμÈ Ãâ·Â ÀãÄj,Ĭ ±,¼°ÇÒ  
¼ö ÀÖ½Ä Ĩ·Ù.



°ñμδζÀ Ãâ·Â È,έÀÇ Æ⁻Áκ ζμζ³À» Α¶λγçÒ ¼ö ÀÖμμ·Ī ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» È°¼ºÈÇÕ´Ī'Ù.

ÁÜ ±â´ÉÀ» »çzëÇĭ°íAÚ Çĭ´Á °ñμδzÀ È,é ζμzªÀ» ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. ζμzªÀ» ¼±ÅÃÇÑ ´ÙÀ½, ½½¶óÀĭ´ó  
ÄÁÆ®·ÑÀ» ¾Æ·ĭ·ĭ ÀĭμzÇĭz© È,éÀ» Á¶ÁýÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù.

°ñμδζÀ Àç»ý È, éÀÇ ¼±ÃÃ °°ÐÀ» È® ´ë ¶Ç´À Ãà¼ÒÇÒ ¼ö ÀÖ½À ´Ù.

ÀüÄ¼ È,é ,ðμâ¿¼¼ °ñμð¿À,¡ Àç»ýÇÒ μð½°ÇÃ·¹Àì ÀðÄ¿,¡ ¼±ÄÄÇÕ´Í´Ù.

ÀüÃ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶§ÀÇ È,é Á¼È¾¾ñ(¼öÆð Å©±â ´è ¼öÁ÷ Å©±â),¶ ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À ´í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĭ,é ÀüĀ¼ È,éÀ» Àç»ýÇÒ ¶§ ºñμδ¿À μå¶óÀì'ö¿¼ ĀÖÀûÀÇ ÇØ»óμμ,ı °άΆçÒ ¼δ ÀÖ¼¿À'ĭ'Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĬ, é ¿À¹ö·¹ÀĬ ÄÁÆ®·Ñ ÆäÀĬÁöÀÇ ÁÜ ÄÁÆ®·ÑÀ» ¿¬°áÇĬ¿ © ÀüÃ¼ È, é ÀåÄ;ÀÇ ÁÜ ¿ä¼Òμμ  
μ¿½Ä¿; Á¼¼iÇÒ ¼ö ÀÖ½À Ĭ'Ù.





Àì ¿É¼ÇÀ» È°¼ºÈÇĭ, é ¿À¹ö·¹Àì ¼ÒÇÁÆ® ¿b³⁴î¿;¼ ¹ö¹²º, ¶¼ºÁĭ, ! »ç¿èçĭ°Ô µĔĭĭ'Ù. Àì¹ĭÁö ¼Ô»óÀĭ³ª µñµð¿À  
Àì¹ĭÁö°; ÄüÇô Ç¶¼½ÃµÇÁö ¾ĔĔ'Á µĭ µñµð¿À Àç»ý ¹®Áĭ°; ÀÖÀ» ¶§, ! Á;¿ÜÇĭ°ĭ'Á Àì ¿É¼ÇÀº ¼±ÄÄÇĭÁö ¾ĔĔ'Á °ĭÀì  
ÁÁ¾¿Àĭ'Ù.

¼±ÃÃÑ ºñμδζÀ ¾í´ðÁíí ÇÔ<sup>22</sup> »çζëçí´À ,ð´íÁí À`çüÀ» Ç¥½ÃÇÕ´í´Ù.

Àì ,ð´íÁí¿ì ´èçÑ ÀâÄ¿¿ìí μâñóÀì¹ò μí·í Áαº,¿¿ Ç¥½ÄÇĭ·Á,é Àì ´òÆ°A» Á¬, ĿÇĭ½Ê½Ä¿A.

Àì ,ð´íÁí¿i »ç¿ëçÒ ¼ô ÀÖ´Á Àç»ý·üÀ» ³³¿çÕ´í´Ù. Àç»ý·üÀì ³ðÀ»¼ô·í È,éÀç ÇÃ,®Ä¿ Çö»óÀì °´¼ÒμÉ´í´Ù.

Àç»ý «óμμ ¼Æ·ιζι ¾¿¿À´Á ,ñ·ιζι ,δ´ιÁιζι¼ Áö¿ØÇĪÁö ¾Æ´Á ,δμâ ,ι Æ÷ÇÔÇÒ °íÁíÁöÀÇ ζ©φι ,í ÁöÁαÇÕ´í´Ù. ,δ´ιÁíζι φíÁùÇÕÇÑ ,δμâ ,ι ¼±ÁÁÇĪ ,έ ½É°ϕÇÑ μδ½°ÇĀ·¹Áì ¹©Áι ,ι ¾β±âÇÒ ¼ö ÀÖÀ , ,ç ÇĪμâζιp¾ι°ι ¼Ö»όμÉ ¼ö ÀÖ½Á´í´Ù.

Àì ÿÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĪ, é ÄÄÿëÇÁ·Í±×·¥ÿ;¼ ¼±ÄÄÇŃ ÇÈ¼ÿ Æ÷, Ēÿ; »óü¼øÀì OpenGL μâŋóÀì¹öÿ;¼ 16 °ñÆ® ±íÀì  
¹öÆÛ, Ŀ »çÿëÇĪ° μĒ´ĪÙ.

Àì, °Ô ÇĪ, é ±íÀì ¹öÆÛÀÇ Á±¹Đμμ°; °¼ÖÇĪ´Á ´è½Á ±íÀì ¹öÆÛ ÄĒ±âÈ ¹× ÀÛμÿ ¼º´ÉÀì Çâ»óμĒ´ĪÙ.

Àì çÉ¼ÇÀì È°¼ºÈµÇ¼î ÄÖÀ,, é OpenGLç¼¼ Á Windows2000 °í±P ´ÙÁß ,ð´ÍÁí ±â´ÉÀ» »ççëÇÖ´Í´Ù.

¾ŃŃ² μδ½²ÇÃ·¹Àì¿ì ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ ¿PÁÊ »ó´Ù ±,¼®À» Æ÷ÇÔÇĭμμ·ĭ ¼±ÁÁÇĭ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» »ç¿èÇĭ½É½Ã¿À. Àì ¿É¼ÇÀÇ °¿Āâ °Đ,íÇŃ È¿°ú´Á,δ´ĭĀĭ Àì¹ĀóÀÇ ÀŞĀ¿,ĭ ±³Ã¼Çĭ´Á °ĭĀÔ´ĭÙ.



ÇöÀç TwinView μδ½ºÇÃ·¹Àì, ðμí Ç¥½ÃÇÕ´í´Ù. Çí³ª Àì»óÀÇ ÀåÄí°; ì¬°áμÇ³⁄⁴í ÀÖ°í Ç¥ÁØ Àì¿ÙÀÇ, ðμå·í ÀüÈ¬ÇÑ  
°æ¿ì, ³⁄⁴í¶² μδ½ºÇÃ·¹Àì, ÇöÀç μδ½ºÇÃ·¹Àì·í ÁöÁ±ÇÒÁö ¼₄±ÁÃÇÕ´í´Ù.

ÄÁÆ®·Ñ¿ì¼, ð´íÁí ±×·;ÇÈÀ» Á÷Áç Á¬, ¬Çí¿ ÇØ´ç ±×·;ÇÈÀ» ÇöÀç μδ½ºÇÃ·¹Àì·í ¼₄±ÁÃÇÕ´í´Ù.

ÇöÀç μδ½°ÇÃ·¹Àì; »ç;ëμÈ Ãâ·Á ÀâÄ;ìí °ü·ÃÇì;© »õ·î ¼³ÁπÀ» Çì°Á³ª ¼³ÁπÀ» º°æÇì·Á,é Àì ´ÜÃß,ì  
Á¬, Çì½Ê½Ã;Á.

Àìμζ ÄÁÆ®·ÑÀ» »çζëçĭ,é ½ÇÁ; ¹ÙÁÁÈ,é ζμζ³ζ; ´ëçø ¼¼ ö ÀÖ´Á È,é ζμζ³ÀÇ Á©±â,; ¼³ÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À´ĭ´Ù. Àì  
ÄÁÆ®·ÑÀº Àĭ¹ΥÁÙÀ,ĭ ,ð´ĭÁĭ, Æð,é ÆÐ³ĭ ¶Ç´Á TVζ; Ç¥½ÃÇÒ ¼ö ÀÖ´Á °ĭ, ´Ù ´ö Á« ¹ÙÁÁÈ,éÀ» Ç¥½ÃÇÖ´ĭ´Ù.

Àì °ñμδζÀ ¼î´ðÁíζι ζ¬°áμÈ ,δμς μδ½°ÇÃ·¹Àì,ι °È»öÇí·Á,é Àì ¹ðÆ°À» Á¬, Çí½È½ÃζÀ. Áí¼îÆÇÀ» ζ¬ ÈÃ  
μδ½°ÇÃ·¹Àìζι ζ¬°áÇÑ °æζιζι´Á Àì ±â´ÉÀ» »ςζèÇí½È½ÃζÀ.

οἰκονομική κρίση, ἡ μείωση τῆς ἀπασχόλησης, ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης, ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης, ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης. ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης, ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης, ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης, ἡ ἀύοδοση τῆς ἀπασχόλησης.



NVIDIA 100% compatible with all NVIDIA GeForce RTX 30 series GPUs. For more information, visit [nvidia.com/rtx30](#).

NVIDIA è un marchio registrato di NVIDIA Corporation, un'azienda di tecnologia americana. NVIDIA è un marchio registrato di NVIDIA Corporation, un'azienda di tecnologia americana. NVIDIA è un marchio registrato di NVIDIA Corporation, un'azienda di tecnologia americana.



Àì Áπθ, ζι' Á ÇöÀç ¼±ÄÃμÇ¾í ÀÖ'Á ±×·;ÇÈ ¾í' ðÁíÁÇ Çìμâ¿p¾íÀù Æø, éÀì ÀÚ¼¼È÷ ¼³, íμÇ¾í ÀÖ½Á' Ò.

Àì Áπº,ζì´Á Àü¹YAÙÁì ±×·ιÇÈ ¼º´Éζì ζμÇâÀ» ÁÙ ¼ö ÀÖ´Á ½Ã½ºÁÙ °ü·Ã Ãø,éÀì ÁÚ¼¼É÷ ¼³,ίμÇ³âì ÀÖ½À´Í´Ù.

Àì Ç¥´Â NVIDIA ±â¹Ý ±×·;ÇÈ ¼4í´ðÁí;¼ ÇöÀç »çzë ÁßÁí ÆÄÄí ¹× °ü·Ã ¹öÄü Áπº, ,ñ·ÏÄÔ ´ÏÙ.

ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ °ü, @ ¼³Áπ ÆäÀìÁö, Ì ÆèÇØ ´ÙÁß μð½ºÇÃ·¹Àìí´ ÌÙÁÁË, é¿; °ç ÀÀèÇÁ·Í±×·¥¿; μú¶ó ÀÀèÇÁ·Í±×·¥  
ÃçÁ» ¹èÄ;çÒ ¼ö ÆÖ½Á´´Ù.

UAAE, e ü, @AU°; ÇöAç °ü, @ÇÍ'Á ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥AÇ ,ñ·IAÔ'Í'Ù. ,ñ·Izi¼ ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥ °ü, @ ¼³AπÀ» ±, ¼ºÇÒ  
ÀÀzëÇÁ·Í±x·¥À» ¼±AAÇI½É½ÃzÀ. zÀ, ¥AÊAÇ "ÃB°;" ¹x "Á!°Á" 'ÜÃB,¡ »çzëÇIz© ,ñ·IÀ» ¼óAπÇI½É½ÃzÀ.

UAAE, e ue, @AU; ue, @CI'A AAzeCA. ftxy, n. l; »o. l; AAzeCA. ftxyA» AB; CI'A, e Al 'UA B; i' ©, E1/2E1/2A.

1UÁÁÈ,é °ü, @AU°j °ü, @ÇI'Á AA¿ëÇÁ·Í±×·¥ ,ñ·İ¿¼ ÇóÀç ¼±ÁÁμÈ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» »èÁ¿ÇI'Á,é Àì 'ÜÃß,İ  
'©,£½É½Á¿À.

ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ,ñ·İı¼ ÄüÃ¼ Ç×,ñÀ» »èÁıÇİ·Á,é Àİ 'ÜÃß,ı '© ,£½Ê½Ã¿Ä.  
°æ°İ: Àİ 'ÜÃß,ı »ç¿èÇİ,é ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ı¼³ÁπÇŃ ,đμç³»¿èÀİ Àç¼³ÁπμË 'İ'Ü.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ é ÁóÁπÇŃ μδ½ºÇÃ·¹Àì¿¼ Ç×»ó ÀÀ¿éÇÁ·í±×·¥ ÄÇÀì ½ÄÀÙμĔ´ÍÙ.

"È,é¹øÈ£¿;¼ Ç×»ó Àì ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ ½ÃÀÙ" ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇÑ °æ¿ì, Àì ÇÊμâ¿;¼ ÇóÀç ¼±ÃÃÇÑ ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥À»  
½ÃÀÙÇò μð½ºÇÃ·¹Àì(ð´ÍÁì),! ÁöÁκÇÕ´Í´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÃÇÑ °æ¿, ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ´Á ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÅçÀÇ Å©±â¿Í ÀŞÄ¿, ! °è¼Ó ÃßÀÚÇÕ´Í´Ù. ´ÙÀ¼¿¿  
ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» ½ÃÀÚÇ¿, é ¹ÙÁÁÈ, é °ü, ®ÀÚ´Á ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÅçÀ» ÀìÀü¿; ÁúÀåÇø °öÀ° Å©±â¿Í ÀŞÄ¿·Í °±, ÇÕ´Í  
´Ù.

Αὐτὸ ἐξήρατο» ἐξήρατο, ἐξήρατο μὲν ἄρα τὸ ἄλλο, ἐξήρατο δὲ τὸ ἑαυτοῦ. Ἐξήρατο δὲ τὸ ἑαυτοῦ, ἐξήρατο δὲ τὸ ἄλλο. Ἐξήρατο δὲ τὸ ἑαυτοῦ, ἐξήρατο δὲ τὸ ἄλλο. Ἐξήρατο δὲ τὸ ἑαυτοῦ, ἐξήρατο δὲ τὸ ἄλλο.

°μμ·ί ,ί,ίμÈ ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,έζ;¼ Àì ÀÀèÇÁ·Í±×·¥À» ½ÃÀÙÇí·Á,έ Àì ζÉ¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇí½È½ÃζÀ.  
ζ¹,í μέ,έ, ±â» Windows ¹ÙÁÁÈ,έ ÀìζÜζ; °μμ·ί ÆΒ°; À¥ °êηόζιÀύζè ¹ÙÁÁÈ,έ, ÀüÀÚζιÆí ÀÐ±âζè ¹ÙÁÁÈ,έÀ»  
ÀÙ¼°ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í·Ù.

°μμΑÇ ΑÀζέÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,έ Àì,§Á» ζ©±âζι ÀÔ·ΑÇÌ½Ê½ÃζΑ. μâ·Ó 'Ùζî 'ÜÃΒ,ι »çζέÇÌζ© 'Ù,¥ ΑÀζέÇÁ·Í±×·¥ζι 'έÇØ Àìι ÀÛ¼°ÇÑ ¹ÙÁÁÈ,έζι¼ ¼±±ÃÇÒ ¼ôμμ ÀÖ½À'Í'Ù.

Àì ÇÊμâ´Α °μμΑÇ ¹ÙÁÁÈ,έζι¼ Àì ΑÀζέÇÁ·Í±×·¥ ½ÃÀÛ" ζÉ¼ÇÀ» ¼±±ÃÇÑ °æζìζι,, »çζέÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

ÜÄ° ÆäÀìÁö,; ÅèÇØ 'ÜÄÁÈ,é;¼ ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ Ãç 'èÄ,; 'ü, ®ÇÍ'Áμ¥ »ç;èÇÍ'Á "'ÜÄ°" ÁÇÖ» »ç;èÀÜ  
Á:ÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ½Ä 'Í'Ü.

Àì Å° ÁñÇÕÀ» »çìëçĭ,é ÇöÀç »çìë ÁΒΑί(ÁöÁκμÈ) ÑçÀì 'Ù,¥ ,ð'İÁİÀÇ ÇØ'ç ÀšÄı·İ çÅ°ÜÁý'İ'Ù.





Àì Á° ÁñÇÕÀ° , ðµç ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ÆçÀ» , ñ¿ì½° Æ÷ÀíÁí°; ÀÖ°Á µð½°ÇÃ·¹À·Í ¿Á±é'Í'Ù.

Ἰὺὰβ ἈὰζῆçÁ·Í±x·¥ ἰὺἈἈἘ,έἈì È°¼º »óἈἈÍ °æì Ἀì Ἀ° ἈἠçÕἈ» »çζῆçĬ,é çöÀçÀç ἰὺἈἈἘ,έζι¼ Ἰὺ, ¥ ἰὺἈἈἘ,έἈ,·Í ἈüἘ~μἘ ἸἸ. Ἀì Ἀ° ἈἠçÕἈ» ἰÝº¼çø¼ »çζῆçĬ,é È°¼ºἘμἘ ἈὰζῆçÁ·Í±x·¥ ἰὺἈἈἘ,έ, ñ·İἈ» ¼øἘ~çÕ ἸἸ.

ÀüÃ¼ ¼³Áæ ÆäÀìÁö¿; ´Á ¹ÙÁÀÈ, é °ü, ®ÀÚ ¹× ÀìÀÇ , ðµç ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥ Ã³, ® ¹æ¹ý¿; ´èÇÑ ÀüÃ¼ÀúÁí ¿É¼ÇÀì  
ÀÖ½À´Í´Ù.

ÀÀèÇÁ·Î±×·¥À» "ÀüÃ¼ ¹ÙÁÁÈ,é"À,·Î ÆÖ´èÈÇĭμμ·ĭ ¼±ÁÃÇĭ,é ³³Áβζĭ ´ÙÁβ,δ´ĭÁĭ·ĭ ÈⓈÀâÇøμμ È,éÀĭ ÀüÃ¼ ¹ÙÁÁÈ-  
·éζĭ ÆπζöÁý´ĭ´Ù.

ÀÀèÇÁ·Î±×·¥À» "ÇöÀç È,é"À,·Î ÆÖ´èÈÇĭμμ·ĭ ¼±ÁÃÇĭ,é ±âº»ÀúÀ,·ĭ ±âÁ,ζĭ »çζèÇĭ´ø È,éÀ,·ĭ, ÀÀèÇÁ·Î±×·¥Àĭ  
ºĭμæ ÆπζöÁý´ĭ´Ù.

Àì ±â´ÉÀ» È°¼⁴ÈÇĪ, é "NVIDIA ¹ÙÁÁÈ, é °ü, @ÀÚ" ÇĪÀŞ , P´º; , ðµç »óÀŞ ·¹ºŞ ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥ ĄÇÀÇ ½Ā½ºĀŪ , P´ºž; Āßº;µĒ´Ī´Ù. Àì ÇĪÀŞ , P´º; »çžëÇĪ, é ¹ÙÁÁÈ, é °ü, @ÀÚ ÁĪ¾ĪĒÇÀ» žĀö ¾⁴Ēºµµºü, Ēºí ½±º° , ðµç ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥ °ü, @ ±â´Éž; ¾⁴×¾⁴¾⁴½ºÇÒ ¾ö ÀŌ½Ā´Ī´Ù.

ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥ ĄÇÀÇ ½Ā½ºĀŪ , P´º´Ā ĄÇ Ç¥½Ā(ĀĪ, ñ Ç¥½ĀĀŪ), , Īžì½º žĀ, ¥ĀĒ ´ŪĀß·ĪĀ¬, ĿÇĪºĀ³ ĄÇ Ç¥½Ā žPĀĒ ¾ž; ĀŌ´Ā ĀŪĀº ÀÀžëÇÁ·Í±×·¥ ¾⁴ĒĀĪŪĀ» Ā¬, ĿÇĪž © ¾⁴×¾⁴¾⁴½ºÇÒ ¾ö ÀŌ½Ā´Ī´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĪ, é ¹ÙÄÄÈ, é °ü, @ÀÚ°; ÇÑ È, é¿ì, .Ä°Ô ÆË¾÷ ÆŞÄĵ, Ĩ 'Ù½Ä ÄöÄæÇĪ¹Ç·Ī »óÀŞ ·¹º§ ÆË¾÷ ÄçÀì µĪ  
º³ Äì»óÄÇ, ð 'ĪÄĪ·Ī È@ÄâµÇ°Ä³² ³²' ©¾ĪĪöÄö ¾ÄË½Ä 'Ī'Ù.

Àü ½Ã½ºÂÛ ÆË¾÷ ÆçÀì Ç×»ó ¼±ÃÃÇÑ È,éÀÇ ÁB¾Ó¿; ¿Àμμ·ĭ Çĭ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÃÃÇĭ½Ë½Ã¿À.



ÆË¾÷ ÆÇÀ» Áß¾Ó¿; ³ð°íÀÚ Çí'Á, ð'íÁí,! ¼±ÄÃÇí½Ê½Ã¿À. Àì ÇÊμâ´Á "È,é ¹øÈ£¿;¼ Äü ½Ã½ºÄÜ ÆË¾÷ Áß¾ÓÈ"  
´ÜÃß,¼ ¼±ÄÃÇÑ °æ¿í¿,¼ »ç¿èÇÒ ¼ö ÀÖ½À´í'Ü.

Àì ÷É¼ÇÀ° Àü ½Ä½°ÄÛ ÆË¾÷ Æç(´ÙÁß ÷ð´ÍÁÍì; °ÉÄÄ ÀÖÄ½)Ä» ÷¶ì½° Äì¼°; ÀÖ´Ä µð½°ÇÃ·¹ÀìÇ Áß¾Óì; ÷Àµµ·ï ÇÖ´Í´Ù. Àì´Ä ÆË¾÷ ÆçÄ» ÇöÀç °, °í ÀÖ´Ä µð½°ÇÃ·¹Àìì; ÷Àµµ·ï ÇÍ´Ä °íÀÖ´Í´Ù.

Àì çÉ¼ÇÀº ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ÆçÀì ½ÃÀÙμÈ È,έ°ú °°Àº È,έçì ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ÆË¾÷ ÆçÀ» À~ÁöÇÕ´Í'Ù. ÆË¾÷Àì´Ù,¥  
,ð´ÍÁìçì Ç¥½ÃμÇ´Á °æçì,´ÙÁÁÈ,έ °ü,®ÀÚ´Á Àìçì ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ ÆçÀÇ μð½ºÇÃ·¹Àìçì ,Á°Ò Àìμç½Ãμ´Í'Ù.

±â°» ¹ÜÁÆÈ,é °ü,®ÀÚ ÀüÃ¼¼ ¼⁴³Áπ°ú ´ÜÃàÁ°,¡ ⁰¹±,Çĭ·Á,é Àì ´ÜÃß,¡ ´©,£½Ê½Ã½À.

Âü°í: Àì´Á ÀÀ½ëÇÁ·Í±×·¥ °ü,® ÆäÀìÁö½¼¼ ¼⁴³ÁπÇÑ ÀÀ½ëÇÁ·Í±×·¥°° »ç½ëÀÚ ÁπÀÇ °²½¼´Á ½μÇâÀ» ½½¼Áö ¾¼Ê½À´ĭ´Ü.

1ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÁÚ ¼³ÁπÀÇ °~°æ»çÇ×À» ,đμí ÀúžëÇĭ·Á,é "È®Áĭ" 'ÜĂß,ĭ '©,¥ 'ÚÀ½ Áĭ¼ĭĭÆÇ ĀçÀ» 'ÝÀ, ½Ê½Āĭ.

°æ»çÇxÀ» ÀúÀâÇí°Á³ª ÀúçëÇíÁö ¾Ê°í ¹ÙÁÁÈ,é °ü, ®ÀÚ Áí¾íÆÇ ÆçÀ» ´ÝÀ,·Á,é "Ãë¼Ò" ´ÜÃß,¡ ´©,£½Ê½Ã¿À.  
°æ°í: °æÇÑ ,ðμç ¼¾ÁπÀì ¹«½ÃμË ´í´Ù.

¼³Áπ ˚°æ»çÇ×À» ,đμí Àû¿ëÇí°í ÀúÁâÇí·Á,é "Àû¿é" 'ÜÃß,í '©,£°í ¹ÙÁÁÈ,é °ü,®ÀÚ Áí¼íÆÇ ÆçÀº ¿·Á ÀÖ´Á  
»óÁÁ·í μí½É½Ã¿Á.

Àì ´èÈ »óÀÚ¿¼ ¹ÙÁÀÈ,é °ü,®ÀÚ¿¼ °ü,®ÇÒ »ò-Í¿ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥À» ¼±ÁÁÇÒ ¼ö ÀÖ½À ´Í´Ù.



Àì 'Á ÇöÀç 'ÙÁÁÈ, éçì¼ ½ÇÇà ÁΒΑÍ ÀÀèÇÇÁ·Í±×·¥, ñ·ÍÁÔ 'Í'Ù. ñ·Íçì¼ ÀÀèÇÇÁ·Í±×·¥À» ¼±ÁÁÇ'°Á³ª "Á½»ö"  
'ÜÁΒ, ñ·Í'Ù, ¥ ÀÀèÇÇÁ·Í±×·¥(ç¹, ñ·Í μέ, é ÇöÀç ½ÇÇà ÁΒΑÍÁö ¼ÊÀº 'Ù, ¥ ÇÇÁ·Í±×·¥)À» ÁöÁπÇÒ ¼ö ÀÖ½À 'Í'Ù.

UAAE, e ue, AU; 1/4 ue, C Windows AAeCA. I x. YA» 1/4 AAÇ 1/4 o AO A AEAI eE »oAU, j. A, e AI UAß, j  
©, f 1/2 E 1/2 A z A.

¼±ÅÃÑ ÇÁ·Í±×·¥ ÆÄÄÍÄ» ¹ÜÄÄÈ,é °ü,®AÚ¿¼ °ü,®ÇÒ »ð·¿¿ ÄÄ¿ÄÇÁ·Í±×·¥Ä,·Í »ç¿ÄÇÍ·Ä,é Äì ´ÜÄß,¡  
´©,£½É½Ä¿Ä.

Áö±Ý ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥Á» ¼±ÅÃÇİÁö ¾ÊÀ, ·Á, é Àì 'ÜÃß, İ '©, £½Ê½Ã¿À. ¼³Á±Àì °°æµÇÁö ¾Ê°í »ð ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥  
'èÈ»óÀÚ°ı 'ÝÈù'ı'Ù.

Àì ´ëÈ»óÁÚ¿¼´Á »ò ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ Àì,§À» ÀÔ·ÀÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

¿© ±â¿¿ »ö ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,éÀÇ Àì,ŞÀ» ÀÔ·ÂÇÌ½Ê½Ã¿À. ´Ù,¥ ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥¿¿ ÁôÁπÇŃ ¹ÙÁÁÈ,é Àì,Ş ÁΒ¿¿¼  
¼±ÁÃÇøμμ μË´Í´Ù.

¿¹,¿ μé¾¿, À¥ ²ê¶¿ò¿À¿,¿ "Web", ÀüÀ¿¿¿¿¿ ÇÁ·Í±×·¥À» "Mail" μ¿À,·Í ÀÔ·ÂÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù. ¹ÙÁÁÈ,é °ü, @ÀÚ  
"´ÜÃàÀ°" ±â´ÉÀ» »ç¿ëÇÌ,é ¿©· ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ ¹ÙÁÁÈ,é »çÀ¿¿¼ ÀüÈ´ÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

1UAAE,éAÇ »ö Àì,şÀ» ÀûzëÇİ·Á,é "È®Àî" 'ÜÃß,ı '©,£½Ê½ÃzÀ. À~ÈzÇÑ 1UAAE,é Àì,şÀ» ÀÔ·AÇØ¾ß Àì 'ÜÃß,ı  
»çzëÇÒ ¾ö ÀÖ½Ä'ı'Ù.

Áö±Ý 'ÙÁÁÈ,é Àì,šÀ» ÀÒ·ÂÇĪÁö ¼ÊÁ,·Á,é "Ãè¼Ò" 'ÜÃß,Ī '©,£½Ê½ÃĵÀ.



Àì Å° ÁñÇÕÀº Àí·ÃÀÇ μ¿È»ó ¼ö·Å Á÷»ç° çÇüÀ» ÆE® , ®°ÅÇİ¿ © , ¶¿¿½º Ä¿ ¼₄ÀÇ À\$Ä¿ ,! ÁöÁαÇÒ ¼ö ÀÖ½À'Í'Ù.

. 1 1/2 1 1/2 È, éÀ» μâ·i±xÇīz© ÀìμzÇÒ ¶S ÇÑ È, éÀì³ª 'Ù, ¥ È, éÀ, ·í ÆçÀ» ÄüÃ¼ Àìμz¼ÃÄ°·Á, é Àì zÉ¼ÇÀ» È°¼ºÈ-  
Çī¼É¼ÃzÄ.

Àì·çÑ ¿É¼ÇμεÀº ÀÙ¾÷ Ç¥½ÁÁÙ ¹× ÀÙ¾÷ ÀüÈ¯ Æç ÀÙμ¿°ú °°Àº Windows Å¬¶òÀì¾ðÆ® ¼¼¼ÇÇÇ »ç¿èÀÙ  
ÀìÁíÆðÁì½º ¿ä¾Ò¿¿ ¿μÇâÀ» ¼Ä¯ ¼Ù.

ÇöÀçÀÇ TwinView ±,¼º¿; μú¶ó ÁαÈ®Çĩ°Ô Áβ¾Ó¿; ÀŞÄ;ÇÑ ´ëÃ¼ ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ ÄçÀ» È°¼ºÈÇĩ·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ»  
¼±ÄÃÇĩ½É½Ä¿À. ±×·¯,é ´Û,¥ ¹ÛÄÁÈ,éÀÇ ÄÄ¿èÇÁ·Í±×·¥ »çÀì¿¼ ÄüÈ¯μÈ´Í´Û.

Alt+Tab Å°,¿ ©,£,é ÀÛ¾÷ ÀüÈ¯ ÄçÀì È°¼ºÈμÈ´Í´Û.

Àì ¿É¼ÇÀ» Áì°ÈÇì¿ © ¼±ÄÄÇÑ , ð'ÍÁì¿; ÀÛ¼÷ ÀüÈ- ÄÇÀì Ç×»ó ³ªÀ, ³- ¼ö ÀÖμμ·í ÁöÁαÇì½É½Ä¿À.

ÀÛ¼÷ ÀüÈ¯ ÃçÀì Ç¥½ÃµÉ ,ð´ÍÁÍ,¡ ¼±±ÃÃÇì½Ê½Ã;À. ÇöÀç È°¼°ÈµÇ¾î ÀÖ´À ,ð´ÍÁÍ, , ¼±±ÃÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À´Í´Ù.

Αὐτὸν ἐπέκειντο τὰ ἄλλα, ὅτι ἦν ἁγίος καὶ ἀσπασίμος, ἐπὶ τοῦτον ἐπέκειντο τὰ ἄλλα· αὐτὸν ἐπέκειντο τὰ ἄλλα, ὅτι ἦν ἁγίος καὶ ἀσπασίμος, ἐπὶ τοῦτον ἐπέκειντο τὰ ἄλλα.

Àì ¿É¼ÇÀº ¹ÙÁÁÈ,é °ü, @ÀÚ¿;¼, Þ½ÃÁö ´èÈ »óÀÚ¿! ÀÀ¿èÇÁ·!±×·¥ ´èÈ »óÀÚ,¡ Æ÷ÇÔÇŃ ÆÈ¾÷ ÆçÀÇ ÀšÄ¿¿  
¹èÄ¿,¡ ¾í¶»°Ö °ü, @ÇÒÁö °áÁπÇÕ ´í'Ù.



ÁÜ ±â´ÉÀ» È°¼°ÈÇĭ·Á,é Àì ĵÉ¼ÇÀ» ¼±ÄÄÇĭ½Ê½ÄĵÁ. ÁÜ ±â´ÉÀ» »ÇĵĕÇĭ,é ,ŋĵ½° Äĵ¼°; ÄÖ´Á 9f°ÐÀ» È®´ĕÇĭĵ©  
Çĭ³ÀÇ ,ð´ĪÁĪĵ¼ 9¼ ¼ö ÀÖ½À´ĪÙ. È®´ĕμÈ È,éÀ° ,ŋĵ½° Äĵ¼ ¼Ý´ĕÆĪÀÇ ,ð´ĪÁĪĵ¼ ³³Á,³³´ĪÙ. ,ŋĵ½° Äĵ¼,Ī ,ð´ĪÁĪ  
¼Ý´ĕÆĪÁ,Ī ĵÄ±â,é È®´ĕμÈ È,éÀĪ´Ù,¥ ,ð´ĪÁĪĪ ÁÜμĵ ÄüÈ-μÈ´ĪÙ.

**ÁÜ ±â´ÉÀ° ĵ©´ ,ð´ĪÁĪ°; ĵ-°áμÇ¼Ī ÄÖ°Ī¼öÆò ŋÇ´Á¼öÁ± È®Áâ ,ðμâ,Ī ¼±ÄÄÇĭŇ °æĵĵĵĵ. . ÁÜμĵÇÖ´ĪÙ.**

ÇÊÁÍ(º, °£) ½ºÄÉÄï,µÀ» »ç¿ëÇï¿ © È® ´ëÇï·Á,é Àì ¿É¼ÇÀ» Èº¼ºÈÇï½É½Ã¿À.

ÁÜ ±â´É Á;¼í½Ã ´ÙÀ½ ´ÜÃàÅ°,¡ »ç¿ëÇí½Ê½Ã¿À. “´ÜÃàÅ°» ÅÇÀÇ ´ÜÃàÅ°.í ÇÊµâ,¡ Å¬, ¯Çí¿ ´ÜÃàÅ°,¡ ¼³ÁπÇÑ ´ÙÀ½ ¼±ÃÃÇÑ Å° Á¶ÇÕÀ» ´©, £½Ê½Ã¿À.

**Åü°í:** "ÁÜ" ¶Ç´Å "´ÜÃàÅ°" ÆäÀìÁö°; ¿·ÁÀÖ´Å µ¿¼È¿;´Å ±âÁ,ÀÇ ´ÜÃàÅ°; »ð·í ÁπÀÇÇÑ ´ÜÃàÅ°¿í »óÃæµÇÁö ¼Èµµ· ´ÜÃàÅ°; °ñÈ°¼°ÈµÈ´í´Ù.

Àì 'ÜÃàÀ°´Á ÁÜ ±â´ÉÀ» ¿Á¹× ¿ÀÇÁ·î ÀüÈ⁻ÇÕ´ÍÙ.

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

Àì 'ÜÃàÂ°´Á ÁÜ º,±âÀÇ È® ´ë .¹º§À» °´¼Ò½ÃÂµ´ÍÙ.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á , ¶ì½º; ÷òÁ÷ÀìÁö ¼ÈÀ» ¶§ ÆÉ´ç ÁÜ º, ±âº; ¼÷µ¶ÀìÆ®µÇ´Á È½¼ö, ¶ ÁαÀÇÇÕ´í´Ù(ÁÜ º, ±â´Á  
¶ì½º; ÷òÁ÷Áí ¶§, ¶´Ù ÀÚµ¿, í ¼÷µ¶ÀìÆ®µË´í´Ù). Àì È½¼ö, ¶ Áöº; ½ÁÁº, é ½Á½ºÁÙÀì³ª ÀÀ¿ëÇÁ·í±×·¶ÀÇ ¼º  
´ÉÀì ÀúÇìµÈ´Ù´Á Á¿¿; À´ÀÇÇì½È½Á¿.

Àì ÆÐ·¬ìÁí´Á ÁÜ º,±âº; ÇÑ ,ð´íÁí;¼´Ù,¥ ,ð´íÁí·í ÀüÈ¬µÇ±â Àü; ÁöÃ¼µÇ´Á ¹Ð, ©ÃÈ ½Ã°£ÁÖ´í´Ù. Àì·ÇÑ ÁöÃ¼  
Çö»óÀº ÁÜ º,±âº; ³²Ã,³¬ ,ð´íÁí;¼ ,¶;¼º Ä;¼º; Àá±ñ ¾¼ø¾íÁö´Á °æ;ì ÁÜ º,±â; ,ð´íÁí°£ÀÇ “ÆÈÇí”Àì »ý±âÁö  
¾Èµµ·í Çí±â ÀŞÇØ °¾ÈµÈ °íÀÖ´í´Ù. Àì ÆÐ·¬ìÁí; 0À,·í ¼³ÁµÇí,é ÁöÃ¼ Çö»óÀì ³²Ã,³²Áö ¾È½À´í´Ù.



Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÄÃÇĬ, é Ctrl/Alt/ShiftÀÇ Å° ÁŦÇÖÀ» ´©, ¥ »óÅÄ¿;¼, Ŧ¿¿½º ÈÙÀ» »ç¿ëÇĬ© Àçü, £°Ô ÁÜ º, ±âÀÇ È® ´ë  
·¹şÀ» º°æÇÒ ¼ö ÄÖ½Ä Ĩ´Ù.

ÁÜ º, ±âÀÇ È® ´ë ·¹º§À» º°æÇÒ ¶§ Ctrl, Alt, Shift Áß ¾¼¶² Å°, ¡ ´©, ¥ »óÁÁ¿;¼, ¶¿½º ÈÙÀ» »ç¿ëÇÒ °ÍÁÍö  
¾±ÁÃÇ¿½É½Ã¿À.

‘ÜÄàÀ° ÆäÀìÁö,; ÅèÇØ ‘ÜÄÁÈ,é;¼ ÀÀèÇÁ·Í±×·¥ Åç ¹èÄ;¼, °ü, ®ÇÍ‘Áμ¥ »ç;èÇÒ "‘ÜÄàÀ°" Á¶ÇÖÀ» »ç;èÀÚ  
Á±ÀÇÇÒ ¼ö ÀÖ½À ‘Í‘Ù.

**Äü°í:** “ÁÜ” ¶Ç‘Ä “‘ÜÄàÀ°” ÆäÀìÁö°; ç·ÁÄÖ‘Ä μ¼È;¼ ‘Ä ±âÁ,ÀÇ ‘ÜÄàÀ°°; »ð·Í Á±ÀÇÇÑ ‘ÜÄàÀ°;¼ ‘óÄæμÇÁö  
¾Èμμ·Í ‘ÜÄàÀ°°; °ñÈ°¼°ÈμÈ ‘Í‘Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° 3D ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¿¿¼ ¼ØÆ¼¿¿, ®¼¿½¿À» 9ñÈ°¼°ÈÇÕ ´´Ù.

ÀÀ¿èÇÁ·Í±×·¥¿¿ ÄÖ´è ¼°´ÉÀ ÇÈ¿äÇÑ °æ¿ì Àì ¿É¼ÇÀ» ¼±ÅÄÇ¿½È½Ä¿.

Àì ¿É¼ÇÀº 2x , ðμå ,! »ç¿èÇĪ´À ¾ØÆ¼¿¿, ®¾Ī½ĪÀ» Èº¼ºÈÇÕ´Ī´Ù.

Àì´À 3D ÀÀ¿èÇÁ·Ī±×·¿¿Ī Çâ»óμÈ ÀĪĪÁö Ç°Áú°ú °¼º´ÉÀ» ÁĪ°øÇÕ´Ī´Ù.

Àì ÿÉ¼ÇÀº GeForce3 GPU °èììì »çìëÇÒ ¼ö ÀÕ´À Æ`Çã ¾ØÆ¼ììì, ®¾ìììì Æ×À© ´ÐÀ» Èº¼ºÈÇÕ ´´Ù.

Quincunx ¾ØÆ¼ììì, ®¾ìììììº ´À, ° 4x AA , ðμãÀÇ ÇºÁúÀ» ²ü, ¥ ¼º´ÉÀÇ 2x AA , ðμã-í ÁìºøÇÕ ´´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀ° 4x ¿ðμå.¡ »ç¿ëÇĬ´À ¾ØÆ¼¿¿, ®¾¿½¿À» È°¼°ÈÇÕ´Ĭ´Ù.

3D ÀÀ¿ëÇÁ·Í±×·¥ÀÇ ÀĬ¿Ĭ ¼°´ÉÀì °¼ÖμÇ´À ´è½Å ÆÖ»óÀÇ ÀĬ¿Áö Ç°ÁúÀ» ÁĬ°øÇÕ´Ĭ´Ù.

Àì ¿É¼ÇÀº ÀÚμ¿À·î ¾ØÆ¼¿¿, ®¾î½¿À» Áö¿ØÇÍ´À 3D ÀÀ¿èÇÁ·î±×·¥¿¿ ´èÇÑ ÆÖÀùÀÇ ¾ØÆ¼¿¿, ®¾î½¿ ¼¾À»  
Èº¼ºÈÇÕ´¿Ù.



Àì çÉ¼ÇÀ» »çìèçĬ, é 3D ÀÀçèÇÁ·í±×·¥À» ½ÇÇà Áßçì »çìèçÒ ¾ØÆ¼çπ, ®¾í½ì , ðμâ , í Á÷Áç ¼±ÅÃÇÒ ¼ö ÀÖ½À'í  
'Ù.

ΑΑÇ»ΑΙΑÇ ÇöÀÇ AGP ¼³Áπζj ´èÇÑ Áπθ.

Àì ÿÉ¼ÇÀ» »çìèçĬ, é ±×·;çÈ ÇĬÀš ½Ã½ºÀÛì;¼ »çìèμç´ Â AGP ¼Óμμ,! Á÷Áç ¼±ÃÃÇÒ ¼ò ÀÖ½À´Ĭ´Ù. ¾ĬĬ² AGP ¼Óμμº; »çìèμç´ÃÁö È®½ÇÇĬÁö ¾ÉÈº °æìì;´Â Àì È®ÀĬĬöÀ» ¼±ÃÃÇĬÁö , Ĭ½É½ÃÿÀ. ½Ã½ºÀÛì;¼ ÀÚμÿÀ,Ĭ ÃÖÀúÀÇ AGP ¼Óμμ,! °áÁπÇÖ´Ĭ´Ù.

±x·jÇÈ ÇÍÅ§ ½Ã½ºÅÛ; »çzëμÉ AGP ¼Óμμ,| Á÷Áç ¼±ÃÃÇİ·Á,é ½½¶łóÀì´õ ÄÁÆ®·ÑÀ» À\μzÇİ½Ê½ÃzÀ.

