

## 목차

목차 .....	1
안전 .....	2
iZ3D 란 무엇인가? .....	5
iZ3D 번들 .....	6
iZ3D 모니터 알기 .....	7
iZ3D 모니터 .....	8
뒤 패널 .....	8
앞 패널 .....	8
하드웨어 요구 사항 .....	9
그래픽 카드 .....	9
소프트웨어 요구 사항 .....	9
소프트웨어, 프로세서, 메모리 등 .....	9
설치 .....	10
입체 컨트롤 .....	11
드라이버 .....	11
드라이버 설정 조정 .....	12
입체 설정 조정 .....	13
권장 게임 .....	14
입체 시각 .....	15
iZ3D 가 입체 영상을 표시하는 방법 .....	15
문제 해결 .....	16

## 안전

이 모니터를 사용하기 전에 다음 안전 예방책에 유의하십시오.

입력 전력: AC 100-240 V, 1.6A, 50-60Hz  
환경 조건: +5° C ~ +35° C, 20% ~ 80%RH

### FCC 적합성 선언

본 장치는 FCC 규정 제 15 부를 준수합니다. 작동에는 다음 두 가지 조건이 적용됩니다.

(1) 본 장치는 유해 간섭을 일으키지 않으며, (2) 본 장치는 원치 않는 작동을 일으킬 수 있는 간섭을 포함하여 수신된 어떠한 간섭도 수용해야 합니다.

본 장치는 FCC 규정 제 15 부에 따라 검사되었으며 Class B 개인용 컴퓨터와 주변 장치에 대한 제한사항을 준수하는 것으로 확인되었습니다. 이러한 제한사항은 주거 환경에서 장치 작동 시 유해 간섭에 대한 적절한 보호를 제공하기 위해 마련된 것입니다. 본 장치는 무선 주파수 에너지를 생성, 사용 및 방출할 수 있으며, 지시대로 설치하여 사용하지 않을 경우 무선 통신에 유해한 간섭을 일으킬 수 있습니다. 그러나 특정 설치 시간 간섭이 발생하지 않을 것이라는 보장은 없습니다. 본 장치가 라디오나 텔레비전 수신에 해로운 간섭을 유발하는 경우(간섭 유발 여부는 장치를 켜다가 켜면 알 수 있음) 다음 방법에 따라 간섭을 제거해 보십시오.

- 수신 안테나의 방향을 바꾸거나 다른 곳에 설치하십시오.
- 장치와 수신기 사이의 간격을 띄우십시오.
- 수신기가 연결되어 있는 회로가 아닌 다른 회로의 콘센트에 장치를 연결하십시오.
- 대리점이나 숙련된 라디오/TV 기술자에게 도움을 요청하십시오.

FCC 요구사항을 만족시키려면 양쪽 끝에 페라이트 코어가 있는 신호 케이블을 사용해야 합니다.

**주의:** iZ3D LLC의 명백한 승인 없이 장치를 변경 또는 개조하면 FCC 준수 규정하에서 장치를 사용할 수 있는 권한이 무효로 될 수 있습니다.

### 캐나다 통신부 준수 선언

본 디지털 장치는 캐나다 통신부의 무선 간섭 규정에 명시된 디지털 장치의 전파 잡음 방출에 대한 Class B 제한을 초과하지 않습니다.

### CE 마크 적합성 선언

본 LCD 모니터는 93/68/EEC 지침에 의해 수정된 EC 지침 89/336/EEC “EMC 지침”과 73/23/EEC “저전압 지침”의 요구사항을 준수합니다.

전자파 내성은 주거 지역, 상업 지역과 경공업 단지 및 소규모 사업체의 건물 내부와 외부에서 올바른 작동이 가능한 수준에서 선택되었습니다.

모든 사용 장소는 공공 저전압 전원 공급 시스템에 연결되어 있는 것이 특징입니다.

## 모니터 관리

- 손가락이나 기타 단단한 물체로 화면을 건드리지 마십시오. 피부에서 나오는 기름은 닦아내기가 어렵고 물체를 화면에 대면 패널이 손상될 수 있습니다. 전원을 먼저 끈 후 부드럽고 마른 헝겊을 사용하여 닦으십시오.
- 먼지가 많거나 습기 있는 환경에서는 LCD 모니터를 사용하지 말아야 합니다.
- 열원과 방열 근처에는 LCD 모니터를 놓지 말아야 합니다. 예: 콘로, 오븐 또는 직사 일광
- 눈부심을 줄이려면 직사 일광이 비치는 곳에 모니터를 놓지 마십시오.
- 아이들이 모니터를 가지고 장난치지 못하게 하십시오. 패널에 자주 손을 대면 화면에 자국이 남아 화질이 떨어집니다.
- 모니터의 플러그를 뽑거나 이동할 때는 주의하여 다루십시오.
- LCD 모니터 위에 물체를 올려 놓지 마십시오.
- LCD 모니터를 장시간 사용하지 않을 때는 플러그를 뽑고 적절한 포장에 넣어 보관하십시오. 가능하다면 원래의 상자와 포장재를 사용해야 합니다.
- LCD 모니터 케이스의 트인 구멍은 통풍을 위한 것입니다. 과열을 방지하려면 구멍을 막거나 덮지 말아야 합니다. 침대, 소파, 담요 또는 기타 부드러운 표면 위에 LCD 모니터를 놓지 마십시오. 부드러운 물체는 LCD 모니터의 통풍을 방해할 수 있습니다.
- 책장이나 기타 밀폐된 공간에 LCD 모니터를 놓는 경우 모니터와 인클로저 사이에 10 cm(4 인치) 정도의 통풍 공간을 두어야만 합니다.
- LCD 모니터 주변이 깨끗하고 물기가 없도록 하십시오.

## 화면 관리

- 유지 관리 작업 전에 AC 소켓에서 LCD 모니터의 플러그를 뽑으십시오.
- 화면이나 케이스에 액체를 직접 뿌리거나 붓지 마십시오.
- LCD 모니터나 부속품에 물이나 액체가 들어가지 않도록 하십시오.
- 깨끗한 물이나 암모니아 또는 알코올이 들어가지 않은 유리 세척제를 사용하십시오.
- 케텐(아세톤 등), 에탄올, 톨루엔, 아세트산, 메탄, 염화 나트륨 또는 연마성 세제를 사용하여 모니터를 닦지 마십시오. 이러한 화학물질은 LCD 모니터에 손상을 입힐 수 있습니다.
- LCD 모니터 화면을 닦으려면 부드럽고 깨끗한 헝겊에 물이나 위와 같이 중성 세제를 조금 적셔 사용하십시오.
- 가능하다면 특수 화면 세제 시트나 정전기 용도에 알맞은 용제를 사용하십시오.
- LCD 모니터 케이스를 닦으려면 부드럽고 깨끗한 헝겊에 물이나 위와 같이 중성 세제를 조금 적셔 사용하십시오.
- 부속품을 닦으려면 부드럽고 깨끗한 헝겊에 물이나 위와 같이 중성 세제를 조금 적셔 사용하십시오.
- 보호

## 면책조항

위에서 언급하지 않은 세제를 사용하여 발생한 손상은 이 품질 보증 조건에 의해 보상받을 수 없습니다.

## 전기

본 장치에는 인증된 전원 공급 코드를 사용해야 합니다. 적절한 국가 설치 또는 장치 규정이 고려되어야 합니다. IEC 60227(H05VV-F 3G 0.75 mm<sup>2</sup> 또는 H05VVH2-F2 3G 0.75 mm<sup>2</sup> 지정)에 따라 일반 폴리염화비닐(PVC) 유연성 코드보다 약하지 않은 인증된 전원 공급 코드가 사용되어야 합니다. 또는, IEC 60245(H05RR-F 3G 0.75 mm<sup>2</sup>)에 따라 합성 고무로 된 유연성 코드가 사용되어야 합니다. 접지형 플러그의 안전 목적에 어긋나지 않도록 하십시오. 전원 공급 코드는 접지된 소켓 콘센트와 함께만 사용하십시오.

## 전압 확인

이 제품에는 표시 라벨에 표시된 유형의 전원을 사용해야 합니다. 사용할 수 있는 전원 유형에 대해서 잘 모르는 경우 판매점이나 지역 전기회사에 문의하십시오.

## 감전

이 제품은 세 번째(접지) 핀이 있는 플러그인 3선 접지형 플러그를 갖추고 있습니다. 이 플러그는 접지형 전원 콘센트에만 꽂을 수 있습니다. 이것은 안전 기능입니다. 콘센트에 플러그를 꽂을 수 없는 경우 전기 기사에게 문의하여 쓸모없어진 콘센트를 바꾸십시오. 접지형 플러그의 목적에 어긋나지 않도록 하십시오.

감전을 방지하려면 LCD 모니터 케이스의 트인 구멍으로 어떠한 금속 물체도 넣지 마십시오.

모니터를 직접 수리하려고 시도하지 마십시오. 덮개를 열거나 떼어내면 위험한 전압 지점이나 기타 위험에 노출될 수 있습니다. 모든 수리는 유자격 수리 기사에게 맡기십시오.

전원 코드가 손상된 경우 LCD 모니터를 사용하지 마십시오. 전원 코드 위에 어떠한 물체도 놓지 말고, 복잡한 곳을 피해 전원 코드를 배치하십시오.

벽면 콘센트에서 LCD 모니터의 플러그를 뽑을 때는 전원 코드를 잡지 말고 플러그를 잡으십시오.

## 특이한 상황

LCD 모니터가 비정상적으로 작동하거나 잡음을 내거나 연기 또는 냄새를 내뿜는 경우 즉시 플러그를 뽑고 서비스 센터로 연락하십시오.

LCD 모니터를 비에 노출하지 말고 물이 가까이 있는 환경(부엌이나 수영장 근처)에서 사용하지 마십시오.

LCD 모니터가 물에 젖은 경우 즉시 전원 코드의 플러그를 뽑고 서비스 센터로 연락하십시오. LCD 모니터는 최고 35°C의 주위 온도에서 사용해야 합니다.

## iZ3D 란 무엇인가?

축하합니다. 게이머를 위해 특수 설계된 최초의 3D 모니터의 소유자이십니다!

iZ3D 는 소프트웨어뿐 아니라 하드웨어 솔루션이기도 합니다.

하드웨어 부분은 3D 편광안경을 통해 볼 때 3D 콘텐츠를 표시할 수 있는 LCD 기반 모니터인 iZ3D 모니터입니다. 다른 LCD 모니터와 달리 iZ3D 는 BACK SCREEN 과 FRONT SCREEN 2 개의 겹쳐진 디스플레이 매트릭스로 되어 있습니다. 뒤 화면은 일반 LCD 패널입니다. 안경을 쓰지 않고 iZ3D 를 볼 때 보이는 화면입니다. 앞 화면은 뒤 화면 앞에 놓인 투명 LCD 패널입니다. 앞 패널은 3D 편광안경을 통해서만 볼 수 있습니다. 즉 안경을 쓸 때만 눈에 보입니다.

따라서 iZ3D 는 3D 안경이 없이 다른 모니터와 똑같이 사용할 수 있습니다. 안경을 쓰면 마술과 같은 효과가 시작됩니다.

iZ3D 모니터에 의해 표시되는 3D 콘텐츠는 iZ3D 의 소프트웨어 부분인 iZ3D 드라이버에 의해 생성됩니다. iZ3D 드라이버는 게임을 3 차원으로 표현하는 특수 소프트웨어입니다. 서로 다른 게임을 3D 로 만드는 단일 드라이버가 있습니다. iZ3D 모니터에서 3D 를 즐기려면 iZ3D 3D 드라이버를 설치하고 게임을 실행해야 합니다!

## iZ3D 번들

22 인치 대형 iZ3D 모니터 1 대



iZ3D 드라이버가 포함된 CD 1 장

플라스틱 편광안경 2 개와 클립 고정식 안경 1 개



케이블: DVI 케이블 2 개와 VGA 케이블 1 개

전원 공급 케이블

빠른 시작 카드

보증 카드

사용자 설명서

# iZ3D 모니터 알기



## ***iZ3D 모니터***

iZ3D 모니터는 BACK 과 FRONT 2 개의 겹쳐진 LCD 패널로 되어 있습니다. 두 패널 모두 독립적인 디스플레이 역할을 하며 PC 그래픽 카드 출력에 연결되어야 합니다(뒤 패널은 D-SUB 또는 DVI 커넥터에, 앞 패널은 DVI 커넥터에). 따라서 iZ3D 모니터를 PC 에 연결하면 Windows 가 iZ3D BACK 과 iZ3D FRONT 2 개의 디스플레이가 연결되었다고 보고합니다.

### ***뒤 패널***

뒤 패널은 일반 LCD 패널입니다. 보통의 LCD 모니터와 똑같이 작동하며, 안경 없이 iZ3D 모니터를 보는 경우 보이는 화면입니다.

### ***앞 패널***

앞 패널은 3D 편광안경을 통해서만 눈에 보이는 투명 LCD 패널입니다. 3D 안경을 쓰지 않으면 앞 패널은 눈에 보이지 않고 iZ3D 모니터를 보통의 모니터와 똑같이 사용할 수 있습니다.

디스플레이 화면으로서 앞 패널은 일부 영상을 표시합니다. 3D 안경의 우측 편광자를 통해 앞 패널의 영상이 보통의 색으로 눈에 보이고, 3D 안경의 좌측 편광자를 통해 앞 패널의 영상이 반전된 색으로 눈에 보입니다.

## 하드웨어 요구 사항

### 그래픽 카드

현재 3D 게임은 듀얼 출력 지원을 갖춘 대부분의 nVidia 와 AMD/ATI 그래픽 카드를 사용하여 실행됩니다. 아래는 권장되고 테스트 된 카드의 목록입니다.

nVidia	AMD/ATI
GeForce 6600	Radeon 9200
GeForce 6600GT	Radeon 9550
GeForce 6800	Radeon 9600 이상
GeForce 6800GT	
GeForce 6800 Ultra	Radeon X300
GeForce 7800	Radeon X550
GeForce 7800GT	Radeon X600
GeForce 7800GTX 이상	Radeon X800
GeForce 8800 시리즈	Radeon X1300 이상

그래픽 카드의 권장 메모리 크기는 각 특정 게임에 권장된 크기의 2 배입니다.

### 소프트웨어 요구 사항

드라이버는 Windows 2000 은 제외하고 Vista 는 포함하는 Windows 운영 체제 패밀리에서 작동합니다. 게임을 3D 로 실행하려면 최신 비디오 카드 드라이버를 설치해야 합니다.

Microsoft DirectX 8 과 Microsoft DirectX 9 를 설치해야 하고, 최신 DirectX 런타임 업데이트가 필요할 수도 있습니다.

### 소프트웨어, 프로세서, 메모리 등

프로세서, RAM, 사운드 카드 및 기타 요구 사항에 대해서는 게임 제작사의 요구 사항을 참조하십시오. 각 게임은 그것만의 하드웨어 요구 사항이 있으며 일반적으로 포장에 명시되어 있습니다.

멀티 코어 CPU 가 지원됩니다.

## 설치

1. PC의 스위치를 끕니다. 그래픽 카드의 DVI 출력 하나를 iZ3D 모니터의 녹색으로 표시된 DVI 입력에 연결합니다.
2. 그래픽 카드의 둘째 출력을 iZ3D 모니터의 적색으로 표시된 입력 중 하나에 연결합니다. 그래픽 카드에 VGA 출력 1개와 DVI 출력 1개가 있으면 VGA 케이블을 사용하여 VGA 출력을 iZ3D의 VGA 입력에 연결합니다. 그래픽 카드에 듀얼 DVI 출력이 있으면 DVI 케이블 하나를 그래픽 카드의 DVI 출력 하나에 연결하고 적색으로 표시된 iZ3D 모니터 입력에 연결합니다.
3. 전원공급장치에 iZ3D 모니터의 플러그를 꽂습니다.
4. PC를 시작합니다. Windows를 실행합니다. 로그인 화면 또는 컨트롤과 아이콘이 있는 Windows 바탕 화면이 보이면 단계 5로 이동합니다. 그렇지 않으면 안경을 쓰고 로그인 화면 또는 컨트롤과 아이콘이 있는 Windows 바탕 화면이 보이는지 확인하고 안경을 쓴 채 단계 5로 이동합니다.
5. iZ3D 설치 CD를 넣고, 화면의 지시에 따라 iZ3D 드라이버를 설치합니다. "Install"(설치) 버튼을 선택한 후 안경을 벗습니다. 메시지가 나타나면 화면에 보이는 문자가 있는 키를 누릅니다.
6. 설치 끝에 iZ3D 드라이버 속성 창이 열립니다. "Enable stereo by hotkey"(단축 키로 입체 활성화) 항목이 선택되어 있는지 확인하고, 필요하다면 입체 단축 키를 다시 지정합니다.
7. 좋아하는 게임을 실행하고, 게임이 준비되면 입체 설정/해제 단축 키(기본값으로 NumPad\*)를 누르고, iZ3D 안경을 쓰고, 3D 조정 빠른 시작을 참조합니다.

참고: 그래픽 카드에 VGA 출력 1개와 DVI 출력 1개가 있으면 모니터의 자동 조정 버튼을 누르십시오.

지원되는 게임의 최신 승인 목록은 <http://www.iZ3D.com/games>를 참조하십시오.

## 입체 컨트롤

게임에서 입체 설정을 조정하여 더 편안하게 만들 수 있습니다.  
다음 키를 사용하십시오.

키	기능
NumPad*	입체 켜기/끄기 토글
NumPad+	3D 깊이 감소
NumPad-	3D 깊이 증가
Shift + NumPad-	장면을 모니터 깊숙이 이동
Shift + NumPad+	장면을 모니터 바깥쪽으로 이동

각 게임에 대해 입체 설정을 따로따로 사용자 지정할 수 있고, 그러면 자동으로 저장됩니다. 다음 키와 키 조합은 드라이버 제어에 사용할 수 없습니다. NumLock, NumPad /, NumPad Del, "Windows" 키를 사용하는 모든 조합.

키는 iZ3D 드라이버 속성에서 다시 지정할 수 있습니다.

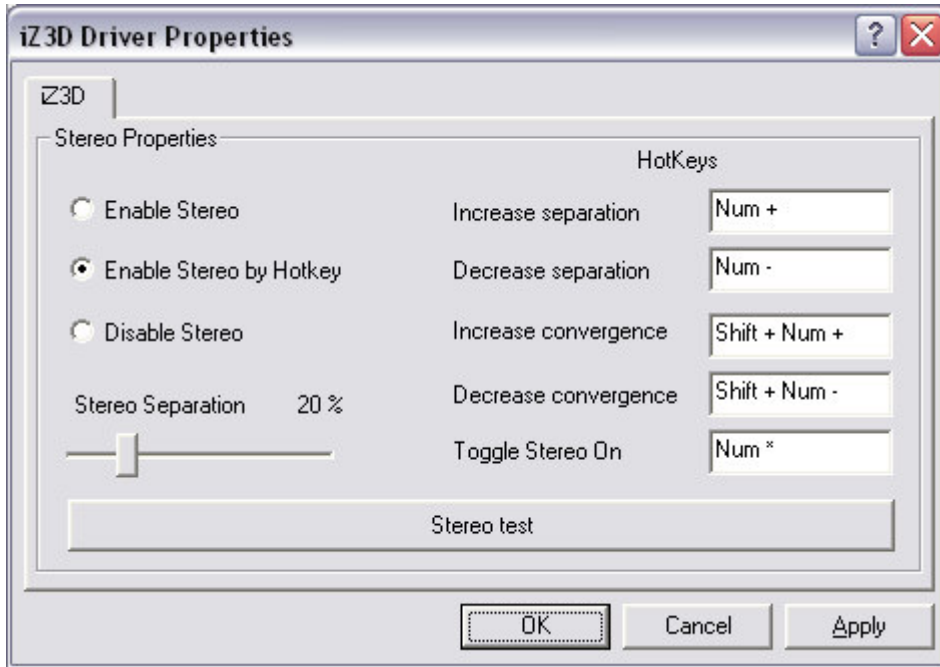
시작 → 모든 프로그램 → iZ3D Driver → iZ3D Driver

## 드라이버

iZ3D 모니터에서 좋아하는 게임을 3D로 즐기려면 iZ3D 드라이버를 설치해야 합니다. 활성화되면 드라이버는 iZ3D 모니터에서 게임을 3D로 표현합니다. 그러면 안경을 쓰고 마술과 같은 효과를 느낄 수 있습니다.

드라이버를 설치하면 항상 활성 상태가 되고 NumPad\* 단축 키를 눌러 3D를 켤 수 있습니다. 3D 모드에 있을 때는 13쪽 "입체 설정 조정" 섹션에 설명되어 있는대로 NumPad+, NumPad-, Shift + NumPad-, Shift + NumPad+ 단축 키를 통해 전체 장면의 3D 깊이를 조정할 수 있습니다. 이 페이지에 설명되어 있는 드라이버 설정 대화 창에서 드라이버를 비활성화하고 단축 키를 변경할 수 있습니다. 3D에 대한 자세한 정보는 15쪽의 "입체 시각" 장을 참조하십시오.

## 드라이버 설정 조정



iZ3D 드라이버 설정 창을 열려면 시작 → 모든 프로그램 → iZ3D Driver → iZ3D Driver 로 이동하십시오.

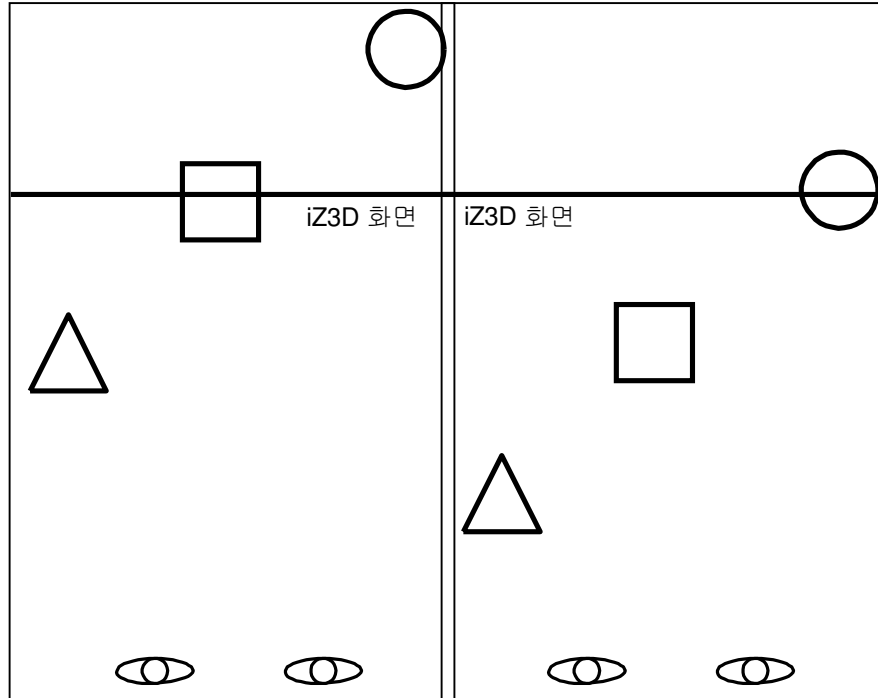
여기서 다음을 수행할 수 있습니다.

1. 입체 분리 슬라이더로 기본 입체 분리 변경
2. 입체 모드 변경
  - a. 기본값으로 게임에서 입체를 사용하려면 "입체 사용"를 선택합니다.
  - b. 게임에서 단축 키로 입체를 활성화하려면 "단축 키로 입체 활성화"를 선택합니다(권장).
  - c. iZ3D 드라이버를 끄려면 "입체 사용 안 함"를 선택합니다.
3. 단축 키 변경
4. 입체 테스트 그림 표시

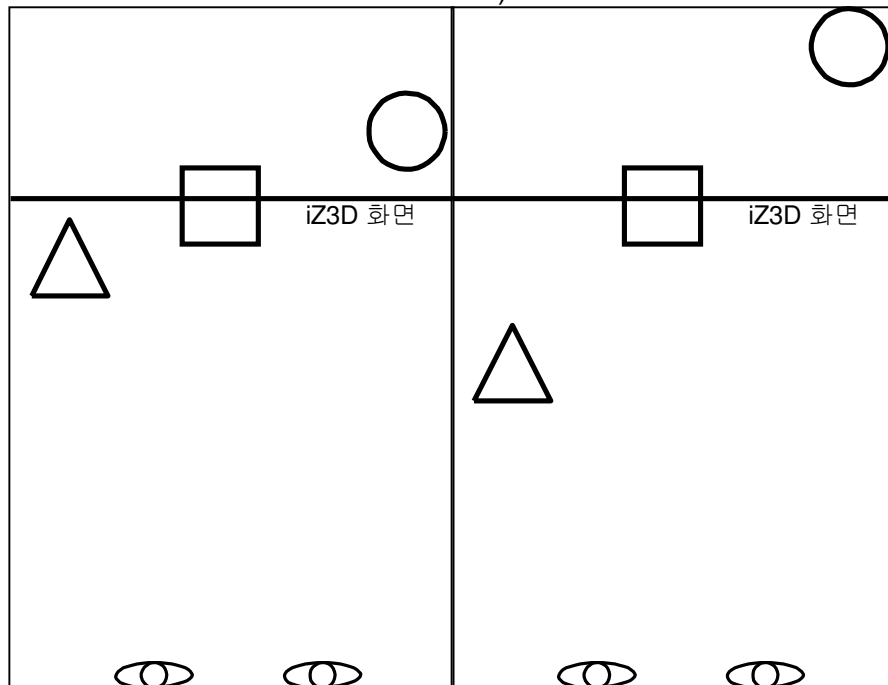
변경 내용을 적용하려면 "적용"를 누르고, 변경 내용을 적용하고 끝내려면 "확인"를 누르고, 변경 내용을 취소하고 끝내려면 "취소"를 누르십시오.

## 입체 설정 조정

관찰자의 3D 지각은 관찰자의 왼쪽과 오른쪽 눈이 iZ3D 화면에서 보는 이미지에 좌우됩니다. 이 이미지들이 컴퓨터 생성 이미지인 한 사용자는 시각적 편의를 위해 일부 입체 설정을 조정할 수 있습니다. 첫째로, 사용자는 전체 장면이 더 가깝게 또는 멀리 보이게 할 수 있습니다. 둘째로, 사용자는 전체 장면이 더 깊게 또는 얇게 보이게 할 수 있습니다.



관찰자에게서 더 멀리(**Shift + NumPad-**) 그리고 관찰자에게 더 가까이(**Shift + NumPad+**)



덜 깊게(**NumPad-**) 그리고 더 깊게(**NumPad+**)

## 권장 게임

다음 게임은 테스트 되었고 3D 에서 최고의 성능을 보입니다.

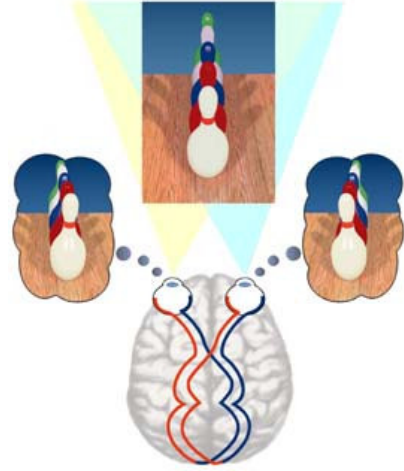
1. Age Of Empires III
2. Battlefield 2
3. Ballance
4. Black & White 2
5. Cars
6. Civilization IV
7. Counter Strike Source
8. Day of Defeat: Source
9. Delta Force: Xtreme
10. Dungeon Siege II
11. Earth 2160
12. Fahrenheit
13. Fable – The Lost Chapters
14. Far Cry
15. FEAR
16. FIFA 2005
17. Grand Theft Auto: San Andreas
18. Guild Wars
19. Heroes of Might and Magic V
20. Lego Star Wars
21. Life for Speed
22. Lord of The Rings  
Battle for MiddleEarth II
23. Lord of The Rings  
Return of the King
24. Men of Valor
25. Mercedes Benz World Racing
26. Micro Machines 4
27. Microsoft Flight Simulator 2004
28. MTX Moto Trax
29. Narnia
30. NASCAR Thunder
31. NBA 2005
32. NHL 2005
33. Need for Speen Underground 2
34. Need for Speed Underground  
Most Wanted
35. Painkiller
36. Red Orchestra
37. Rise and Fall
38. Rome: Total Wars
39. Serious Sam II
40. SiN2: Episodes Sniper Elite
41. Sonic Adventure DX:  
Directors Cut
42. SpellForce2: Shadow Wars
43. Starship Troopers
44. Star Wars Galaxies
45. Star Wars: Empire at War
46. Star Wars: Battlefront II
47. Tiger Woods PGA Tour 2004
48. The Movies
49. Trains 2006
50. Unreal Tournament 2004
51. V8 Supercars 3
52. Warcraft III Reign of Chaos
53. Warcraft III Frozen Throne
54. Warhammer 40K
55. World of Warcraft

당시는 끊임없이 새 게임을 테스트하고 있습니다. 지원되는 게임의 최신 승인 목록은 <http://www.iZ3D.com/games> 를 참조하십시오.

## 입체 시각

Magic Eye, Inc.과 Rachel Cooper의 내용을 개작한 것입니다.

말과 달리 사람은 머리 앞쪽에 두 눈이 나란히 있습니다. 나란히 가깝게 자리 잡고 있기 때문에 각 눈은 같은 영역에 대해 약간 다른 각도에서 조망을 얻습니다. 두 눈의 조망에는 공통점이 많지만 각 눈은 다른 눈이 얻지 못하는 시각 정보를 얻습니다. 각 눈은 그것만의 조망을 얻고 두 개의 상이 뇌로 보내어져 처리됩니다. 두 상이 뇌의 뒤쪽에 동시에 도달하면 하나의 상으로 결합합니다. 뇌는 유사점을 일치시키고 작은 차이점을 추가하여 두 상을 결합합니다. 두 상 사이의 작은 차이는 최종 상에서 큰 차이가 됩니다. 결합한 상은 그 부분의 합보다 큼니다. 그것은 3차원 입체 상입니다.

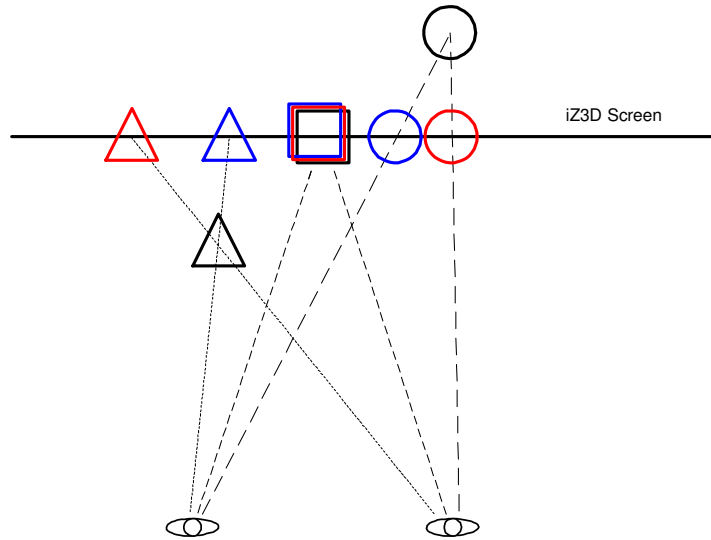


"stereo"라는 단어는 그리스어 "stereos"에서 온 것이며 "견고한" 또는 "고형의"라는 뜻입니다. 입체 시각에서 우리는 대상을 폭, 높이 및 깊이 또는 x, y 및 z의 3개의 공간적 차원으로 봅니다. 추가된 깊이 차원의 지각이 바로 입체 시각을 그렇게 풍부하고 특별하게 합니다.

## iZ3D가 입체 영상을 표시하는 방법

관찰자가 iZ3D 화면에서 3D 장면을 보게 하도록 각 눈에 서로 다른 영상, 즉 서로 다른 관점에서 촬영한 같은 물체의 영상을 보여줍니다. 그 결과 iZ3D 안경에서 왼쪽 눈은 왼쪽 카메라가 표현한 영상을 보고 오른쪽 눈은 오른쪽 카메라가 표현한 이미지를 봅니다.

두 눈에 대해 같은 위치에 입방체가 그려지고, 따라서 관찰자에게는 바로 iZ3D 화면 평면에 있는 것처럼 느껴집니다. 구체는 양의 시차로 그려지고(오른쪽 눈에서는 왼쪽 눈에 있는 상에서 오른쪽에 그려짐), 따라서 구체가 디스플레이 안쪽 깊숙이 있는 것처럼 느껴집니다. 피라미드는 음의 시차로 그려지고(오른쪽 눈에서는 왼쪽 눈에 있는 상에서 왼쪽에 그려짐), 따라서 피라미드가 iZ3D 앞에 떠있는 것처럼 느껴집니다.



## 문제 해결

**문제:** 화면의 영상이 흐릿하거나 두 개로 보입니다.

**해결책:** 3D 안경을 쓰거나 3D 모드를 끄십시오.

**문제:** iZ3D 가 VGA+DVI 케이블로 연결되어 있습니다. 화면의 영상이 제 위치에 있지 않은 것처럼 보입니다.

**해결책:** iZ3D 에 있는 자동 버튼을 눌러 영상 위치를 자동 조정하십시오.

**문제:** Windows 에서 일부 창, 아이콘 또는 마우스 커서가 표시되지 않습니다.

**해결책:** 안경을 쓰십시오. 이제 사라진 창, 아이콘 또는 마우스 커서가 앞 화면에 표시되는 것을 볼 수 있습니다. 창, 아이콘 또는 마우스 커서를 뒤 화면에 끌어놓고 안경을 벗으십시오. iZ3D BACK 화면이 주 화면인지 확인하십시오.

**문제:** 게임이 시작하지 않거나 3D 가 없습니다.

**해결책:** 최신 DirectX 와 그래픽 카드 드라이버를 설치하십시오. Windows 디스플레이 속성에 두 화면 모두 활성화되어 있고 iZ3D Back 화면이 주 화면인지 확인하십시오.

**문제:** 게임은 시작하지만 NumPad\*를 눌러도 3D 가 켜지지 않습니다.

**해결책:** 입체 모드가 "단축 키로 입체 활성화"로 설정되어 있고 단축 키로 입체 활성화가 NumPad\*로 지정되어 있는지 확인하십시오.

**문제:** 일부 게임에서 NumPad\* 또는 입체 컨트롤 키가 작동하지 않습니다.

**해결책:** 다음으로 이동하여 드라이버에서 단축 키를 다시 지정하십시오.

시작 → 모든 프로그램 → iZ3D Driver → iZ3D Driver

**문제:** 게임은 시작하지만 3D 에 아티팩트가 나타납니다.

**해결책:** 시각 효과, 그림자 등 게임의 비디오 설정을 조정해 보십시오.

**문제:** 이미지가 두 개로 나타납니다.

**해결책:** NumPad-로 깊이 설정을 내리십시오.

**문제:** 3D 깊이가 없거나 낮습니다.

**해결책:** NumPad+로 깊이 설정을 증가시키십시오. 이것이 도움이 되지 않으면 NumPad\*로 3D 와 2D 모드 사이에서 전환해 보십시오.

최신 문제 해결 목록에 대해서는 <http://www.iZ3D.com> 의 기술 지원 섹션을 참조하십시오.