计算

2017年4月25日, 星期二

1:18

**1.帧缓存大小**

**(x**方向的像素点数×**y**方向的像素点数×**log2n )/8**（**BYTE**）

其中： **n**为颜色数或灰度等级数

**2.颜色种类**

**3.（Sx,Sy,α,Lx,Ly) ，做视口变换，使图形不变形，用[][][]三个矩阵。**

**4.X描线填充。①写边表②写活动边表**