



● Memoria de vídeo

- La memoria gráfica debe ser suficiente para almacenar la información de los datos de una pantalla
- La información de los datos de una pantalla viene dada por:
 - **Resolución** (en píxeles, ancho por alto)
 - **Profundidad de color** (en bits por píxel)
 - Se suele trabajar con 24 bits, *color verdadero*
 - 24 bits permite una gama de 16,7M colores

$$2^{24} = 16,7M$$

🌀 Ejemplo: 1280 × 1024, 24 bits por píxel

