14.05.13

Створення 3d можна розділити на два етапи

1. Побудова каркаса
2. Рендеринг

Кількість трикутників визначає степінь деталізації обєкта. Данна координата трикутника поступає в прискорювач де перетворюються в растер. Швидкість генеруваняня трикутників може складати декілька десятків міліонів в секунду, при обробці каркасної модулі враховуються тип і розположення джерела світла, текстури... Основна характеристика рендиринга – швидкість заповнення. Під буффер текстур відводиться в два рази більше памяті ніж під інші буфера. Наступним параметром системи є FPS – к-сть анімованих кадрів в секунду.

HBI – часовий інтерва між кінцем однієї попердньої строки і початком наступної.

Так як час обратного ходу менше за HBI.

fp – полоса пропускання

fs – частота строк

Sk – частота кадров

Nx=fp/fs

Ny=fs/fk

Кодирование цветов

В двокольоровому режимі два кольори чорний і білий.

Декодування атрибутів пікселів

Графічний режим називають режим з адресацією всіх точок оскільки коже піксель на екрані можна адресувати через відеобуфер. В граф. режимі значення кожного пікселя зберігається в відеобуфері.