

Биржа копирайтинга

Биржа рерайтинга

Биржа переводов

Статья для Яндекс.Дзен

Учебные работы на заказ

Уникальность текста

Проверка орфографии

SEO анализ

Синонимы к слову

Уникальность сайта

Уникальность документа

Регулярная проверка

API уникальности

Пакеты символов

ПРОВЕРКА ТЕКСТА НА УНИКАЛЬНОСТЬ > РЕЗУЛЬТАТЫ ↓

FAQ API проверки

+ Новый текст

PRO Купить за 79,00 ₽

Зарегистрированные

Гости Время проверки уникальности: 16.03.2021 18:36 (UTC +03:00)

Очередь для гостей

3 текста в очереди

83 текста в очереди

125 текстов в очереди

в 0:30 ориентировочно составит 18 текстов

Проверка уникальности

Уникальность: **84.01%**habr.com/ru/post/79257/
ru.qaz.wiki/wiki/DirectX_Raytracing

5%

5%

Подробнее

Проверка орфографии

В тексте найдено 13 ошибок:

- мультимедиа приложений
- растрезизации
- инкапсулированный

Подробнее

SEO-анализ текста

Всего символов: **14462** Заспамленность: **59%**Без пробелов: **12685** Вода: **11%**Количество слов: **1770**

Подробнее

Подсвечено: Неуникальные фрагменты

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ
РЕАЛИЗАЦИИ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ

1.1 Технология DirectX

Первая версия данной технологии появилась в 1995 году, будучи включенной в пакет второго обновления Windows95.

Под технологией DirectX понимается библиотека (набор классов, функций и структур), необходимая для выполнения различных вычислительных задач, возникающих на этапе разработки мультимедийных приложений и компьютерных игр [1].

Среди задач, которые возникают на этапе разработки мультимедиа приложений можно выделить:

- загрузка трехмерных моделей;
- анимация трехмерных моделей;
- наложение текстур на объемные объекты;
- воспроизведение звуковых файлов.

На данный момент наиболее современной считается 12-я версия DirectX, которая вышла в 2015 году.

Данная версия программного обеспечения привязана к операционной системе из линейки Windows.

Среди новообретенных возможностей и нововведений можно выделить следующие аспекты:

- поддержка новых графических ускорителей;
- более эффективное использование мощностей процессоров;
- увеличение производительности;
- возможность создания более сложных сцен и эффектов;
- возможность объединения в единую графическую подсистему графических карт от различных производителей;
- новые режимы наложения и растрезизации, улучающие процесс отсечения объектов и определения столкновений;
- трассировка лучей в реальном времени.

1.1.1 Microsoft Component Object Model

Текст сохранен

☐ Проверка по Яндекс.Дзен

Проверить уникальность

Вы можете повысить уникальность текста на нашей Бирже рерайтинга.

Повысить уникальность

Версии текста:

4 минуты назад (UTC +03:00)

Уникальность **84%** Орфография **13**Всего символов **14462** Заспамленность **59%**Без пробелов **12685** Вода **11%**Количество слов **1770**

Доступность проверки

Доступ к тексту закрыт. Если вы хотите открыть публичный доступ к тексту, вам необходимо [зарегистрироваться](#)

Ссылка на проверку

Сохраните в своем аккаунте данный текст.

Получить ссылку

Кнопка уникальности

Вы можете отобразить уникальность текста у себя на сайте, используя нашу кнопку **TEXT.RU 84%**

Получить код баннера

Уникальность: **84.01%**



Фиксация текста

Для того чтобы зарегистрировать уникальность данного текста, необходимо [зарегистрироваться](#)

Домены, на которых найдены совпадения

Подсветить все

habr.com/ru/post/79257/	5%			
ru.qaz.wiki/wiki/DirectX_Raytracing	5%			
sites.google.com/site/raznyeurokipoinformatiki/hom...t/&showPrintDialog=1	3%			
360wiki.ru/wiki/Comparison_of_OpenGL_and_Direct3D	1%			

Вы незарегистрированный пользователь!

Для чего нужна регистрация на сервисе?

- После регистрации проверка будет происходить быстрее и позволит вам проверять больше текстов.
- Проверенные тексты сохраняются в архиве, и к ним у вас всегда будет доступ.
- После регистрации вам будут доступны фиксация уникальности и баннер для размещения на сайте.
- Если у вас нет времени ждать пока текст проверится, вы можете поставить его на проверку и закрыть окно браузера, а потом в удобное для вас время зайти в архив текстов и посмотреть результаты проверки.

[Авторизуйтесь](#) или [Зарегистрируйтесь](#)

[Описание сервиса проверки уникальности](#) ▼

[На главную](#) [О проекте](#) [Новости](#) [Уведомления](#) [Партнерская программа](#)



Присоединяйтесь к нам в соцсетях!

[Политика обработки персональных данных](#)

Наши партнёры:



MODESCO

MACHINE PLACE s.r.o., регистрационный номер 07285639, место нахождения и адрес для направления корреспонденции: Na Folimance 2155/15, Vinohrady, 120 00 Praha, Czech Republic Представителем MACHINE PLACE s.r.o. для целей взаимодействия по вопросам обработки данных является ООО "Текст Медиа" (адрес для направления обращений: 400001, РФ, г. Волгоград, ул. Грушевская, д.12, офис Modesco)

Яндекс Дзен
Подписывайтесь



у о русском языке

OK