**1.6.1 – Двойная Буферизация.**

Объект **Image** могут Хранится в памяти компьютера. Эти Изображения, если они не записаны в буфер экрана, **Не Видимы Пользователю.** Изображения, хранимые в памяти компьютера, могут быть очень быстро Скопированы в буфер Экрана и стать Видимыми. Именно такая техника используется при Рисовании Компонентов **Swing,** которые предоставляют дополнительные возможности При Работе с Графикой. Картинка создается шаг за шагом, образуя Изображения в Памяти Компьютера.