

Служба поддержки

Электронная почта

Пароль

Войти

RU ▾

Зарегистрироваться

Забыли пароль?

PRO-Аккаунт

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

NEW!

NEW!

ПРОВЕРКА ТЕКСТА НА УНИКАЛЬНОСТЬ > РЕЗУЛЬТАТЫ ▾

FAQAPI проверки

Зарегистрированные ➔

Гости 👤

Время проверки уникальности: 08.03.2021 4:46 (UTC +03:00)

Новый текст

2 текста в очереди

3 текста в очереди

Проверка уникальности

Уникальность: 73.61%

ru.qaz.wiki/wiki/Comparison_of_OpenGL_an... 19%

3dnews.ru/169184 6%

Подробнее

Проверка орфографии

В тексте найдено 12 ошибок:

эршинных

фа-смешения

деров

Подробнее

SEO-анализ текста

Всего символов: 7787 Заспамленность: 54%

Без пробелов: 6813 Вода: 11%

Количество слов: 959

Подробнее

Подсвечено: Неуникальные фрагменты

Для разработки нынешних игр используются две популярные графические библиотеки. OpenGL и DirectX являются ведущими графическими библиотеками на рынке. OpenGL – это программный интерфейс для работы с двумерной и трехмерной графикой. Библиотека OpenGL разработана в виде независимого интерфейса и может быть использована в любом аппаратном обеспечении. Интерфейс содержит около 250 команд для отображения объектов и произведения графических операций. Примерами таких операций являются: создание точек, линий, изображений, полигонов, побитовых карт, позиционирование объектов в трехмерном пространстве, рисовка текстур, цвета, света. С помощью библиотеки можно создать эффект наложения объектов друг на друга, где часть одной фигуры будет закрывать другую. Это происходит посредством удаления части объекта. Также в OpenGL существует возможность разделения работы программы на два компьютера. Например, код программы может запускаться на одном устройстве, а отображение графики происходит на другом. Таким образом, первый компьютер является клиентом, а второй сервером. Пересылка команд между клиентом и сервером имеет один и тот же формат, поэтому программа может работать по сети при абсолютно разных компьютерах.

При работе с OpenGL все данные сохраняются в списки (display lists). Визуализация – создание компьютером изображений – происходит посредством построения геометрических примитивов, которые задаются своими вершинами. Базисные функции позволяют построить параметрические поверхности и кривые. Это нужно для того, чтобы узнать координаты текстуры, цвета, нормаль поверхности и значения координат в пространстве. Информация о цвете содержится в памяти в виде bitplain’ов – битовых поверхностей, где на один экранный пиксель приходится один бит информации. Битовые поверхности хранятся в буфере кадра, который обладает информацией для контроля цвета и насыщенности пикселей на мониторе. Рисовка примитивов происходит после прохождения геометрическими данными поверхностей операций.

К основным возможностям OpenGL можно также отнести:

- видовые и модельные преобразования – с их помощью созданные фигуры можно перемещать, вращать в пространстве, изменять их форму и управлять положением камеры;
- двойная буферизация – позволяет избавиться от дефектов отображения объектов во время их движения. Примитивы рисуются сначала в невидимом буфере и только после полной готовности кадра отображаются на экране:

Текст сохранен

Проверка по Яндекс.Дзен

Проверить уникальность

Вы можете повысить уникальность текста на нашей Бирже рерайтинга.

Повысить уникальность

Версии текста:

Минуту назад (UTC +03:00)

Уникальность 73% Орфография 12

Всего символов 7787 Заспамленность 54%

Без пробелов 6813 Вода 11%

Количество слов 959

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 74%

Получить код баннера

Фиксация текста

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

Домены, на которых найдены совпадения

Подсветить все

ru.qaz.wiki/wiki/Comparison_of_OpenGL_and_Direct3D	19%
3dnews.ru/169184	6%

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](#)



[Политика обработки персональных данных](#)

Наши партнёры:



Присоединяйтесь к нам в соцсетях!
Подписывайтесь



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)

у о русском языке

OK