Vývoj grafických kariet :)

Pôvodne počítače žiadne grafické karty nepotrebovali. Neexistovala totiž ani grafika. Počítač sa ovládal pomocou prepínačov, neskôr pomocou príkazov zadávaných klávesnicou, ktoré sa zobrazovali na jednoduchom elektrónkovom či LED displeji. Tie časom nahradil monitor, ktorý pôvodne zobrazoval text v niekoľkých riadkoch. Zrodila sa grafická karta a pseudografika.

Jej nasledovníkom bola dvojrozmerná, neskôr trojrozmerná grafika. Vývoju grafiky sa samozrejme prispôsobovali aj grafické karty. Od monochromatických, pracujúcich iba v textovom móde, prešli postupne až ku grafickým kartám, ktoré sú schopné realizovať grafické prostredie, animované počítačové hry a dnes už aj reálne vyzerajúce filmové efekty v niekoľkých miliónoch farieb.

Rok vydania	Adaptér	Textový režim	Znak	Grafický režim
1981	MDA	80×25 znakov monochrom	8×14	Nepodporovaný
1981	**CGA**	**80×25 (2 farby) a 40 × 25 (16 farieb)**	**8×8**	**640×200 čb, 320×200 (4 farby zo 16) a 160×200 (16 farieb)**
1982	Hercules	80×25 znakov monochrom	8×14	720×348 (2 farby)
1984	**EGA**	**80×25 znakov**	**8×14**	**640×350 (16 farieb zo 64)**
1987	8541/A			1024×768 (256 farieb)
1987	**VGA**	**80×25 znakov (16 farieb)**	**9×16**	**640×480 (16 farieb) + ďalšie režimy**
1989	SVGA			800×600 (16 farieb)
1990	**XGA**[1]			**1024×768 (256 farieb) a 640×480 (65536 farieb)**

Vývoj grafických kariet

Poznámka

Grafické karty schopné na základe požiadavky samostatne vytvoriť vo svojej pamäti napr. úsečky, kruhy, trojuholníky, znaky a podobne sa nazývajú 3D grafické karty alebo tiež akcelerátory.

[1] Po štandarde XGA prišli mnohé ďalšie rozšírenia a vylepšenia, v zásade však ide len o rozširovanie XGA.

Copyright © 2013 - 2026 Encyklopédia poznania