

Grafikkarten

Was fuer weitere 3D-Hardware-Features gibt es ?

Sind zum Beispiel 256-bit Engine mit 4 unabhängigen Rendering-Pipelines, Hardware Transform&Lighting, Cube Environment Bump-Mapping, Projective Textures, Vertex Blending, Multi-Texturing, Procedural-Texturing, Table-Fog, Stencil-Shadowing, Texture Compression, Bilinear-, Trilinear- und 8-tap-Anisotropic-Texture-Filtering, MIP-Mapping Standards...etc, je nach Grafikkarte.

Eindeutige ID: #1081

Verfasser: Hardwareecke.de

Letzte Änderung: 2007-12-23 22:36