

Графични адаптери

CGA (Color Graphics Adapter – цветен графичен адаптер) е първият стандарт за цветен дисплей за IBM PC, въведен от IBM през 1981 г.

Стандартната CGA графична карта е снабдена с 16 KB видеопамет и може да генерира екран с разделителна способност 640x200 и 2 цвята или 320x200 с 4 цвята. Достъпна е само една графична страница. Максималният брой цветове е 16 (4 бита), но от тях може да се показват едновременно само 2 или 4. Може да работи в няколко режима: текстови и графични.

CGA работи с 4-битовия модел RGBI (red, green, blue, intensity) – трите бита представят червен, зелен и син компонент, а четвъртият бит - интензивността, променя яркостта на трите цветови компонента.

Пълна CGA 16-цветна палитра							
черен #000000	син #0000AA	зелен #00AA00	циановосин #00AAAA	червен #AA0000	пурпурен #AA00AA	кафяв #AA5500	бял (светлосив) #AAAAAA
(тъмно) сив #555555	светлосин #5555FF	светлозелен #55FF55	светлоцианов #55FFFF	светлочервен #FF5555	светлопурпурен #FF55FF	жълт #FFFF55	светлобял #FFFFFF

EGA (Enhanced Graphics Adapter - подобрен (усилен) графичен адаптер) е стандарт за



EGA карта за 8-битов ISA слот

цветен дисплей за IBM PC, създаден от IBM през 1984 г. за компютъра IBM AT. Осигурява 6 графични режима, като максималните му възможности са разделителна способност 640x350 пиксела с 16 цвята. EGA картата включва видеогенератора на Моторола MC6845 и 16 KB ROM, позволяващи разширяване настройките на BIOS с допълнителни графични функции. Базовата EGA видеокарта е снабдена с 64 KB видеопамет, но в голяма част от картите тази памет достига до 256 KB. EGA картите използват 8-битова или 16-битова ISA шина.

EGA използва видеопамет от тип multiplane-per-pixel, като използва 1 бит за промяна на интензивността и 1 за всеки цвят – червен, зелен и син. Достъпни са множество графични страници,

което позволява използването на анимационни техники.

Стандартът EGA излиза от употреба след въвеждането на VGA от IBM през април 1987 г. с линията компютри PS/2.