

Linux系统的XWindows如何实现显卡加速 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/462/2021_2022_Linux_E7_B3_BB_E7_BB_c103_462190.htm 在传统设计中，操作系统的GUI渲染工作意向都是由处理器来完成，在软件层面上，一套2D图像引擎负责生GUI，操作系统和应用程序只要通过这套API就能够绘制出图形化的软件界面，由于2D图像API针对的硬件是处理器，那么，如果要将GUI的渲染工作改为GPU来执行，软件的架构就必须作相应的调整：首先，GUI的生成必须由3D API接管，操作系统与应用软件都通过3D API来编写GUI相关的代码，这样软件运行时涉及到GUI渲染的部分就会通过3D API由GPU来执行。对于LINUX、XWindows架构灵活的特检就体现得淋漓尽致：KDE与Gnome等客户端完全无需做任何修改，开发者只要调整X服务层即可。X Window的模块化结构让创建XGL于AIGLX的工作变得非常容易事实上，开发者是在知道“longhorn”将采用显卡来渲染GUI的消息后才开始上马，但在不到一年的时间内就发布出产品、令Linux也享有3D GUI界面，而此时Vista仍未来得及推出。XGL和AIGLX为linux提供不打折扣的显卡渲染GUI能力，我们可以看到，即便X window的“客户端-服务器”的架构存在视频硬件效率不高的缺点，但在显卡的直接渲染下，Linux的3D GUI便显出非凡的品质这不光是说让GNOME与KDE拥有各种漂亮的动态视觉效果，更在于操作相应的大幅提高，即点即开的流畅体验与之前带有停滞感的操控有如天渊之别。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com