

解释Linux中图形系统数据流Linux认证考试 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/643/2021_2022__E8_A7_A3_E9_87_8ALinu_c103_643700.htm 传统上，Linux的图形系统是X11的C/S架构，一般的图形应用程序称为XClient，有一个运行于后台的程序叫XServer。这种通过XServer的渲染方式叫间接渲染，图形数据的流向大致是XClient--gt.Device。linux认证网，加入收藏 显然，间接渲染的性能比较差，尤其是3D数据，在不使用显卡的3D加速时，都通过一种OpenGL的软件实现，如Mesa转化成2D数据，再通过XServer显示。为了改善图形系统，Linux引入了直接渲染，也叫dri(Direct Rendering Infrastructure)。通常情况下，3D数据绕过XServer，由XClient直接将数据送往显卡，而2D数据则使用传统的C/S方式，由XServer处理。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