Uložení bodu v paměti v grafickém režimu

Existují dva zobrazovací systémy:

Hercules – lineární video-paměť,

EGA a VGA – paměť uspořádaná do bitových rovin.

EGA a VGA

Všechny přesuny dat provádí řadič zobrazovací jednotky.

Řadič má 9 registrů:

Registr	*Jméno registru*	*Implicitní hodnota*
0	Set/Reset	0
1	Enable Set/Reset	0
2	Color Compare	0
3	Data Rotate/Function Select	0
4	Read Map Select	0
5	Mode	bity 3 – 0 jsou nulové
6	Miscellaneous	závisí na módu
7	Color Don't Care	0Fh (16barevný režim)
		01h (2barevný režim)
8	Bit Mask	FFh