



## Farbmodell der VGA Grafik

Jedem Zeichen wird ein Farbbyte zugeordnet mit den folgenden Aufbau zugeordnet. RRGGBB00. Damit sind pro Farbe drei Abstufungen möglich.

Byte	RRGG	BB00	Farbe
40	0100	0000	hellrot
80	1000	0000	rot
C0	1100	0000	dunkelrot
10	0001	0000	hellgrün
20	0010	0000	grün
30	0011	0000	dunkelgrün
04	0000	0100	hellblau
08	0000	1000	blau
0C	0000	1100	dunkelblau
50	0101	0000	hellgelb
A0	1010	0000	gelb
F0	1111	0000	dunkelgelb
28	0010	1000	cyan
88	1000	1000	magenta
FC	1111	1100	weiß