FPS

FPS (z anglického Frames Per Second, česky „snímků za sekundu“) je metrika používaná ke kvantifikaci počtu jednotlivých snímků (obrazových rámců), které jsou vykresleny nebo přehrávány za jednu sekundu. Tento pojem se nejčastěji vyskytuje v oblastech počítačových her, animace, filmu a videotechniky.

Význam ve hrách

Ve videohrách udává FPS, jak plynule se hra zobrazuje na obrazovce. Vyšší hodnota FPS obvykle znamená plynulejší a reaktivnější hratelnost. Běžné cílové hodnoty jsou:

```
  30 FPS – standard pro mnoho konzolových her, považováno za minimální plynulost.
  60 FPS – široce považováno za ideální pro většinu hráčů.
  120+ FPS – využíváno na vysoce výkonných systémech a monitorech s vysokou obnovovací frekvencí (např. 144 Hz, 240 Hz).
```

Ovlivňující faktory

Počet FPS v počítačových hrách závisí na několika faktorech, například:

```
  výkonu grafické karty (GPU) a procesoru (CPU),
  nastavení grafiky (rozlišení, stínování, textury atd.),
  optimalizaci samotné hry,
  ovladačích a systémových nastaveních.
```

FPS ve videu a filmu

Ve filmovém průmyslu se běžně používá 24 FPS (kinofilm), zatímco televizní vysílání často využívá 25 FPS (PAL) nebo 30 FPS (NTSC). Moderní videoplatformy (např. YouTube) podporují i vyšší rychlosti snímkování, jako jsou 60 FPS pro plynulé záběry akce nebo sportu.

Související pojmy

```
  VSync (Vertical Sync) – technologie synchronizující FPS s obnovovací frekvencí monitoru, aby se eliminoval tzv. „screen tearing“.
  FPS lock / cap – umělé omezení maximálního počtu snímků za sekundu.
  MSI Afterburner, FRAPS, NVIDIA FrameView – nástroje pro měření a monitorování FPS.
```

From:
https://serviceit.cz/ - **IT ENCYKLOPEDIE**

Permanent link:
https://serviceit.cz/doku.php?id=fps

Last update: **2025/12/31 17:48**