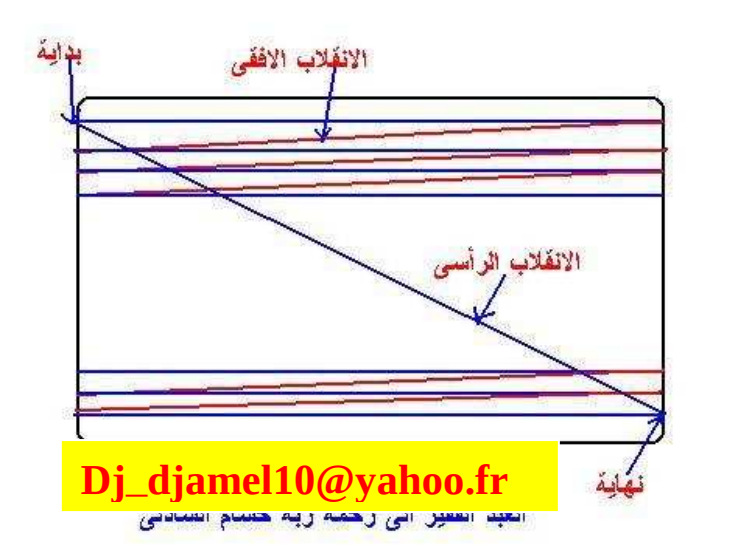
وتعتمد دقة اللون على المسافة البينية بين بقع الفسفور الثلاث التى تشكل البكسل وتسمى هذه المسافة باسم خطة النقطة Dot Pitch التى يجب ان تقل عن 0.30 ملليمتر حتى لاتتمكن العين من اكتشافها ، وغالب الاستخدام مسافة 0.28 ملليمتر بين النقط.

وبسبب القناعه Shadow Mask الذى يتكون من لوح مثقوب فى الشاشه الملونه فقط يحدث تقارب لاشعة الالكترونات الثلاثه ، واذا لم يحدث هذا التقارب ستكون نتيجة ذلك ظهور لون يتبع الشعاع الغير متقارب على الشاشه البيضاء لكن يمكن معايرة التقارب على الشاشه.

عند وقوع الشكل (ثنائى الابعاد) على الشاشه (الثلاثية الابعاد) يحدث نوع من التشوه لذلك تقوم دائرة الراستر بالتعويض عن تسطح Flat الشاه حتى تبدو الصورة مسطحه بدلا من ان تكون على شكل برميل ويتم ذلك بانحناء اجناب الصورة (الحد العلوى والسفلى والايمن والايسر(

يتم تكوين الصورة من مجموعة خطوط أفقية تبدأ من اليسار وتنتهى عند يمين الشاشه ثم تكرر الخطوط رأسيا من قمة الشاشه حتى نهايتها فى اسفل الشاشه وكلما مرت اشعة الالكترونات على الخط ينشط البكسلات بناء على بيانات العرض فى ذاكرة العرض Video RAM على بطاقة العرض فى الكمبيوتر ، وعندما يكتمل الخط الافقى على الشاشه يتم ا طفاء الاشعه فى عملية اطفاء افقى Horizontal Blanking ثم يتم توجيه الاشعه لتبدأ من بداية الخط الافقى الثانى (يجب وضع الخط الافقى الثانى تحت الخط الافقى الاول عن طريق إزاحته رأسيا الى أسفل) ثم يبدأ الخط الافقى الثانى فى التكوين وتستمر هذه العملية حتى تكتمل الصورة على الشاشه بالوصول الى اخر خط افقى فى اسفل الشاشه وما ان يتم اكتمال الصورة حتى يتم اطفاء الاشعه فى عملية الاطفاء الرأسى Vertical Blanking لاعادة الاشعه مرة اخرى الى اعلى يسار الشاشه لتبدأ فى رسم الشاشه مرة اخرى من جديد

ومعدل رسم الخطوط الافقية هو ما يطلق عليه اسم معدل المسح الافقى Horizontal Scanning Rate واحيانا يسمى معدل التزامن الافقى Horizontal Sync Rate ومعدل اكتمال الخطوط الافقية على الشاشه (رسم صفحة شاشه كاملة) يسمى معدل المسح الرأسى Vertical Scanning Rate او معدل التزامن الرأسى Vertical Sync Rate



و يعرف كل من وقت الاطفاء الافقى والاطفاء الرأسى بزمن الاستعادة Retrace Time او زمن الاسترداد او زمن الانقلاب حيث تستعيد الاشعه المطفأة مسارها قبل بداية تعقب جديد لهذ المسار

يرسم الشكل على الشاشه خطا افقيا بعد خط لكن هذه الخطوط يمكن لها ان تتداخل Interlaced او لا تتداخل Noninterlacedعدم التداخل يعنى رسم كل خطوط الشكل الظاهر على الشاشه فى مرور واحد One Pass ويتم انعاش الشكل بمعدل المسح الرأسى (حوالى 60هرتز) بمعنى انعاش الشكل بمعدل ستين مرة فى الثانية بينما يتم رسم خطوط الشكل على الشاشه فى حالة التداخل على مرتين مما يعنى ان الانعاش الفعلى للشاشه كلها سوف يكون على زمن اكبر (الضعف) وبالتالى يقل معدل الانعاش للنصف مما يسبب اجهاد العين