ISSN 0131—7083

Всесоюзный Центр Переводов

ТЕТРАДИ НОВЫХ ТЕРМИНОВ

АНГЛО-РУССКИЕ ТЕРМИНЫ ПО МАШИННОЙ ГРАФИКЕ

ВЦП

153

МОСКВА 1990

Государственный комитет СССР
по науке и технике

Академия наук
СССР

ВСЕСОЮЗНЫЙ ЦЕНТР ПЕРЕВОДОВ
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ДОКУМЕНТАЦИИ

В помощь переводчику

ТЕТРАДИ НОВЫХ ТЕРМИНОВ

№ 153

АНГЛО-РУССКИЕ ТЕРМИНЫ ПО МАШИННОЙ ГРАФИКЕ

С о с т а в и т е л ь
к.т.н. Ю.С.Петров

Москва 1990

УДК 802.0-323.2=82:681.327.11 /038/

Ответственный редактор
И.И.УБИН

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
От составителя	3
Английские термины и русские эквиваленты	4
Сокращения	52
Указатель русских терминов	62
Список принятых сокращений	83

© Всесоюзный центр переводов, 1990

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ

В настоящем выпуске содержится более 1000 английских терминов и русских эквивалентов по машинной графике. В работе над выпуском использованы статьи, технические сборники, монографии, справочники ведущих зарубежных издательств, а также консультации опытных специалистов, использующих вычислительную технику для выполнения графических работ различного предназначения.

Большая часть терминов сопровождается краткими толкованиями, расширяющими информацию не только об английском термине, но и его русском эквиваленте.

Предложения и замечания по содержанию настоящего выпуска следует направлять по адресу: 117218, г.Москва, В-218, ул.Кржижановского, д.14, корп.1 Всесоюзный центр переводов.

1-2

АНГЛИЙСКИЕ ТЕРМИНЫ И РУССКИЕ ЭКВИВАЛЕНТЫ

A

1. accumulated set members, pl
суммарный набор членов /ряда, имен сегментов/

2. accumulate transformation matrix
произвести суммирование матрицы преобразования /процедура/

3. accuracy of clipping
точность выполнения процедуры отсечения

4. ACM/siggraph
группа машинной графики Американской ассоциации по вычислительным машинам

5. activate the flash
активизировать режим мерцания

6. activate workstation
произвести активацию рабочей станции /процедура/

7. active-edge table
таблица активных ребер

8. acyclic graph
ациклический граф /структурирование графических данных, описывающих изображение/
см. также generalized list

9. adaptive clipping
адаптивное отсечение /в координатном пространстве объекта-прототипа/

10. addressing function
адресная функция /объекта, изображения/

11. adjacent pixels, pl
смежные пикселы

12. algebraic coding
деление полиномов /метод перемешивания/

13. aliasing
искажение изображения вследствие недостаточно высокой частоты выборки графических данных

14. all-in-one graphics IC
универсальная графическая интегральная схема

15. allowed
режим безусловной регенерации изображения

16. all-picture transfer
передача полного изображения

17. analog image
аналоговое изображение /объекта/

18. angled text
наклонная ориентация текста

19. antialiasing
выравнивание /отрезков прямых, цепочки литер/ см.также dejagging

20. Appel's quantitative invisibility method
метод количественной невидимости Аппеля /для объекта, элемента/

21. application oriented layer
прикладной уровень системы машинной графики

22. arbitrary polygon
произвольный многоугольник

23. ARC
изобразить дугу через заданные три точки /команда/

24. area
зона /область экрана/

25. area fill
закрашивание /тонирование, заполнение/ областей /на экране/

26. area-subdivision algorithm
алгоритм разбиения областей /объекта/

27. array of color indices
массив индексов цветности элементов

28. aspect ratio
формат изображения /кадра/

29. associated workstation
связанная /взаимодействующая/ рабочая станция /рабочее место/

30. associated workstation number
номер связанной /взаимодействующей/ рабочей станции /места/

31. associate segment with workstation
произвести привязку сегмента с рабочей станцией /процедура/

32. association
ассоциация /упорядоченная триада (A,O,V) элементов, называемых компонентами ассоциации/

33. associative data structure
ассоциативная структура данных /объекта/

34. asynchronous thinning algorithm
асинхронный алгоритм прореживания

35. attention
диалоговое прерывание

36. attribute
атрибут /совокупность признаков, определяющих окончательные характеристики графического объекта/

37. attribute routine

программа определения атрибутов /признаков/

38. auto color tracking
автоматическая регулировка цветового баланса

39. automatic suppression
автоматическое подавление /изображения/

40. await event
ожидание прерывания

B

1. back distance
дальняя плоскость /расстояние до задней плоскости/

2. back clipping plane
задняя секущая плоскость

3. background color
цвет фона /на котором отображаются графические объекты/

4. background pixel
яркость фонового свечения пиксела

5. background pixel value
значение пиксела, описывающего фоновый цвет

6. begin extent
начало оболочки /команда/

7. Beier form
форма Безье /для описания кубической кривой/

8. Bernstein polynomial approximation
аппроксимация многочленами Бернштейна

9. bilevel picture
двухуровневое изображение

10. binary image tree
бинарное дерево изображений

11. binocular disparity
бинокулярный эффект /искажение/

12. bitmap foreground color
битовая карта фонового цвета

13. bit-plane-data manipulation
обработка данных разрядной матрицы

14. blank vector
выключенный вектор
см.также invisible vector

15. blending function
функция объединения /объекта, изображения/; функция сопряжения

16. blinking pattern
шаблон мерцания

17. blinking pattern identifier
идентификатор шаблона /узора/ мерцания

18. blink(ing) status
состояние мерцания /атрибут визуализации/

19. blob analysis
анализ световых пятен

20. border area
зона окантовки /часть экрана, находящаяся снаружи определенной зоны отображения/

21. border color
цвет окантовки /цвет зоны окантовки может окрашиваться в один или несколько цветов/; цвет зоны окантовки

22. boundary-defined region
гранично-определяемая область /зона/

23. boundary-fill algorithm
гранично-заполняющий алгоритм /для области/

24. boundary representation
контурное представление /объекта/; граничное представление /метод моделирования геометрических объектов/

25. boundary-value zone
гранично-определенная зона

26. BR corner
установить нижний правый угол /команда/

27. B-rep system
система моделирования граничных условий /объекта, изображения/

28. Bresenham's line algorithm
алгоритм Брезенхэма для отрезков прямых

29. brightness scale
шкала яркости
см.также gray scale

30. B-Spline form
форма B-сплайнов /для представления кубических кривых/

31. bundled attribute
зависимый /групповой/ атрибут

32. bundled table
групповая таблица

33. BUTTON
логическое устройство ввода типа "КНОПКА"

C

1. canonical view volume
канонический видимый объем

2. Carpenter method
метод Карпентера /с использованием фрактальных поверхностей/

3. cat
сенсорный манипулятор типа "кошка" /для управления курсором графического дисплея/

4. category
категория /рабочего места/ /напр., INPUT-ввод, OUTPUT-вывод/

5. cell encoding
клеточное кодирование /для регенерации изображения/

6. CHANGE VIEW
изменить изображение /команда/

7. CHARACTER
атрибут качества воспроизведения текста /с-точностью-до-символа/ /атрибут соответствует среднему качеству воспроизведения текста/

8. character box
граничные размеры символа

9. CHARACTER DATA
текстовые /литеральные/ данные /команда/

10. character expansion factor
коэффициент ширины символов

11. character fonts, pl
печатный шрифт

12. character generator
генератор литер /символов/

13. character height in DC
высота символа в координатах устройства

14. character spacing
дополнительное расстояние между символами

15. character up vector
вектор вертикали символов /относительно позиции текста/

16. character-writing time
время вывода /вычерчивания/ символа

17. charge image matrix
матричный зарядовый преобразователь изображения

18. choice
устройство выбора световой кнопки /команды из меню/

19. CHOICE
"виртуальное" устройство ввода команд /с помощью кнопок/

20. chord keyboard
аккордная клавиатура /устройство с кнопками в виде тонких рояльных клавиш/

21. chromaticity value
значение цветности

22. circuit
контур графа

23. class
параметр для "виртуальных устройств", указывающий класс устройства

24. classical thinning algorithm
классический алгоритм прореживания /изображения/

25. clear screen
очистка экрана дисплея /стирание изображения и окраска его в черный или другой цвет основного фона/

26. CLEAR WORKSTATION
произвести очистку /сброс/ рабочей станции /процедура/

27. clipbox
вырез /предварительное изображение/

28. CLIPPER
выполнить отсечение /команда/

29. clipping
отсечение /разрезание/

30. clipping divider
отсекающий делитель /в алгоритме Коэна-Сазерленда/

31. clipping indicator
указатель отсечения

32. clipping routine
процедура отсечения

33. clip polygon
отсекающий многоугольник

34. clip register
регистр отсечения
см.также window register

35. CLOSE
закрыть /дезактивизировать/ сегмент /команда/

36. closed set
замкнутое множество /точек/

37. CLOSE WORKSTATION
закрыть рабочую станцию /процедура/

38. cognitive graphics
перцептивная графика /анализ сцен/

39. Cohen-Sutherland clipping algorithm
алгоритм отсечения Коэна-Сазерленда

40. COLOR
установить атрибут цвета /команда/

41. color-background generator
генератор цветового фона

42. ColorCapture
плата манипулирования и запоминания цветных видеоизображений
см.также QuickCapture

43. color coding
кодирование цветом /объекта/

44. color gamut
цветовой охват
см.также color range

45. color graphics
цветная графика

46. color harmony
цветовая гармония

47. color map
карта цветов
см.также color table

48. color monitor
цветной монитор /цветное видеоконтрольное устройство/

49. color range
цветовой диапазон
см.также color gamut

50. color rendering index
индекс качества воспроизведения цветов

51. color resolution
цветовое /цветное/ разрешение

52. color space
цветовое пространство /цветовая гамма/

53. color sub-menu
вспомогательное меню цветовых вариантов

54. color table
таблица /карта/ цветности
см. color map

55. color value extent
диапазон применяемых цветов

56. command of display area analysis
команда анализа области отображения /напр., REGION, CONNECT, ADJAC, INTERX, DIST и т.д./

57. command of display manipulation
команда манипуляции изображением /напр., PRINT, STORE, GET, NAME, COPY, ROTATE, ERASE и т.д./

58. command of topology analysis
команда топологического анализа /напр., WITHIN, SEPAR, SIMPLY, и т.д./

59. compatibility
условие совместимости /графических объектов, изображений/

60. complementary color
дополнительный цвет /объекта/

61. complex multilinked structure
сложная многосвязная структура

62. computer aided tomography
машинная томография

63. concatenated vectors, pl
связанные векторы /графического объекта/

64. concatenation point
точка сцепления

65. concave window
вогнутое окно

66. conceal display
скрытое отображение /отображение знаков в виде пробелов до тех

пор, пока не поступит команда на их отображение в явной форме/

67. conceptual design
концептуальное проектирование /определение ключевых прикладных понятий, которыми должен владеть пользователь/

68. connected pixels, pl
связанные пикселы

69. connectivity filling
заполнение области по критерию связности

70. connectivity of components
связность компонентов /объекта/

71. constant shading
однотонная закраска /заштриховка/ /области, зоны/

72. constructive solid geometry
методика моделирования геометрических объектов

73. contained polygon
внутренний многоугольник

74. containment test
тест принадлежности /к графическому объекту/

75. continuous range
непрерывный диапазон /размеров маркера/

76. continuous sketching
непрерывное эскизирование /объекта/

77. continuous zoom system
система непрерывного увеличения изображения

78. contour font
контурный шрифт

79. contouring effect
эффект оконтуривания /объекта/

80. contrast
контраст /параметр, характеризующий воспроизведение на экране дисплея и численно равный отношению значений максимальной и минимальной яркости в изображении/

81. control routine
управляющая процедура

82. control sequence
управляющая последовательность /последовательность символов, служащая для реализации отдельных процедур опроса, выборки, подтверждения, отображения и т.д./

83. conventional graphics adapter
обычный графический адаптер

84. convex hull
выпуклая оболочка /объекта/

85. convex polygon
выпуклый многоугольник

86. convolution
метод свертки /для восстановления изображения/

87. coordinate type code
код типа координат /абсолютных, т.е. глобальных, относительных, нормализованных, координат устройства/

88. coplanar polygon
компланарный многоугольник

89. CORE SYSTEM
стандартная базисная система графического программного обеспечения

90. correlation map
карта корреляции /справочник, используемый для отображения адресов примитивов на сегменты/

91. CREATE
сформировать сегмент /команда/

92. created element
созданный элемент /результат выполнения оператора "new"/

93. CREATE SEGMENT
сформировать сегмент /процедура/

94. current fill area
текущий параметр заполнения /заштриховки/ области

95. current transformation matrix
матрица текущего преобразования

96. CURVE
изобразить кривую /команда/

97. curve region
кривая область /на дискретной сетке/

98. curve segmentation
сегментация кривых /преобразование изображений класса 3 в изображения класса 4/

99. cycolor slide-printer
устройство печати слайдов фирмы Noritsu America Corp. /США/

D

1. data-fitting problem
задача восполнения данных

2. data valid
признак корректности данных

3. data vector
вектор данных /одномерный линейный список/

4. d-connected set
н-связное /непосредственно - связанное/ множество /элементов изображения, пикселов/

5. degree of node
степень вершины /графа/

6. default pattern
шаблон, принимаемый по умолчанию

7. default window
стандартное /принятое по умолчанию/ окно

8. dejagging
сглаживание /отрезков прямых, цепочки литер/ см. antialiasing

9. delta function
дельта-функция

10. depth clipping
отсечение по глубине /объекта/

11. depth cue
фактор глубины /параметр графического объекта, изображения/

12. depth-image buffer
буфер глубины изображения

13. depth priority sort
сортировка по приоритетам глубины /элементов объекта, изображения/

14. depth-sort algorithm
алгоритм сортировки по глубине /изображения/

15. depth test
тест глубины /для двух перекрывающихся графических элементов/

16. descriptive item
описанный элемент /результат описания некоторого типа данных "item"/

17. design menu
расчетное /проектное/ меню

18. detectability
признак обнаруживаемости /сегмента/

19. detectable segment
указываемый сегмент

20. device-dependent attributes, pl
устройство-зависимые атрибуты

21. device-dependent information
устройство-зависимая информация /информация, которая определяется возможностями устройства/

22. device menu
меню выбора устройств

23. device-independent information
устройство-независимая информация /информация, которая не определяется характеристиками устройства/

24. diagonal hatch
диагональное тонирование, штриховка /объекта/

25. digital image
цифровое изображение /объекта/

26. digitizing cell
элемент дискретизации /компактное выпуклое множество P, по которо-

му вычисляется значение выборочного элемента, входящего в состав дискретизированного изображения/

27. diffuse illumination
освещенность рассеянным светом

28. diffuse-reflection coefficient
коэффициент диффузного отражения /света/

29. dimension vector
вектор размерности /диапазон допустимых значений для каждого индекса/

30. direction of projection
направление проецирования /объекта на видовую поверхность/

31. discernible item
выделяемый элемент /изображения, объекта/

32. discrete geometry
геометрия дискретной плоскости

33. discrete sketching
дискретное эскизирование /объекта/

34. discrimination
выделяемость /графического объекта/

35. disjoint polygon
внешний многоугольник

36. display cell
элемент воспроизведения изображения
см.также picture element

37. display file
файл воспроизведения визуального изображения

38. display list processor
процессор дисплейного списка

39. display priority
приоритет воспроизведения изображения

40. display technology
технология использования дисплейного оборудования

41. display terminal
дисплейный терминал /терминал, содержащий в своем составе дисплейное устройство/

42. dither
низкочастотный псевдослучайный шум

43. dither matrix
матрица возбуждений /для вывода изображений на экран/

44. dither noise
низкочастотный шум, налагаемый на изображение для его выравнивания

45. domain transformation
преобразование области

46. dot generator
точечный генератор

47. d-path (direct--path)
н-траектория /непосредственная траектория/

48. dragging
буксировка /метод динамического перемещения графического объекта с помощью локатора/

49. drum scanner
барабанное сканирующее устройство

50. DVCLASS
класс устройства ввода

51. dynamically redefinable character set
динамически переопределяемый набор знаков /набор знаков, графические образы которых загружаются в абонентский терминал после передачи их по линии связи/

52. dynamic (pop-up) menu
динамическое меню /появляется на экране там, где находится курсор/

53. dynamic segment attribute
динамический атрибут сегмента /влияет на каждый примитив в сегменте/

54. dynamic video DAM
динамическое видео ЗУПВ

55. dynamic window management
динамическое управление окнами

E

1. echo
эхо-контроль /вводимой графической, текстовой информации/

2. echo switch
переключатель эхо-контроля

3. echo type
тип эхо-контроля

4. edge coherence
однородность по наблюдаемости границы изображения; когерентность ребер

5. edge detection
обнаружение границ

6. edge enhancement
выделение /усиление/ контуров /при обработке изображений/

7. edge smearing
размыкание краев

8. edge table
таблица ребер /негоризонтальных ребер многоугольников/

9. edge visibility
прозрачность контура /объекта/

10. editing pattern
шаблон /узор/ редактирования

11. editing terminal
редакторский терминал

/устройство, используемое для представления данных в виде графических кадров/

12. empty set
пустое множество

13. Encarnaçao's priority method
метод приоритетов Энкарнако /для объектов, элементов/

14. Encarnacao's scan-grid method
метод сканирующей сетки Энкарнако

15. END EXTENT
конец оболочки /команда/

16. endpoint tangent vector
касательный вектор в конечных точках

17. ENTER CHARACTER MODE
установить текстовый режим /системная команда/

18. ENTER GRAPHIC MODE
установить графический режим /системная команда/

19. entity initialization
инициализация графического объекта /задание имени, атрибутов/

20. entity specification
спецификация графического объекта /описание примитивов, элементов, экземпляров, образующих объект/

21. error logging file
файл регистрации ошибок

22. EVENT
режим асинхронного ввода графических данных

23. EXCLUSIVE-OR mode
режим ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ-ИЛИ /новые значения подвергаются операции ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ-ИЛИ со старыми значениями пикселов в буфере регенерации/

24. expand procedure
процедура расширения /для восстановления области изображения/

25. explicit priority
неявно задаваемый приоритет

26. exploratory programming
эвристическое программирование

27. extended Coon's approximation
расширенный метод аппроксимации Кунса

28. extent
оболочка /объекта/

29. extent testing
проверка оболочек /сегмента/

30. eyesight
поле видимости /светового пера/

31. E-Z Image
планшет для ввода в

компьютер рукописного текста, рисунков и фотографий фирмы Ovonic Imaging Systems Inc. /США/

F

1. faceting
гранение /закрашивание области/

2. factor matrix
матрица масштабирования см.также scaling matrix

3. fast-display mode
быстрый режим рисования /объекта/

4. "few color" picture
изображение в "нескольких цветах"

5. field attribute
атрибут /видеоатрибут/ поля

6. fill area
область заполнения /штриховки/

7. fill area index
индекс заполнения области /зоны/

8. fill area representation
представление объекта в виде закрашенных /заштрихованных/ областей

9. filtered image
отфильтрованное изображение /объекта/

10. fitting
аппроксимация /треугольника/

11. flash device events
процедура удаления ненужных сообщений из входной очереди

12. flood-fill algorithm
внутренне-заполняющий алгоритм /для области/

13. flying spot scanner
развертывающее устройство с бегающим лучом

14. FONT 101.TBL
таблица комплекта шрифтов комплексного программного обеспечения

15. font memory
шрифтовая память

16. footprint processor
процессор отпечатков

17. foreground color
цвет переднего плана /цвет отображаемых графических элементов/

18. foreign key
внешний ключ

19. format effector symbol
символ спецификации формата /управляющий символ, воздействующий на размещение буквенно-цифровых и графических знаков на экране/

20. forms of pictorial data

виды данных, представляемых в виде изображений

21. forward differences, pl
правые разности /для вычисления бикубического многочлена/

22. Fournier-Fussel method
метод Фурнье-Фассела /с использованием фрактальных поверхностей/

23. fractal surface
фрактальная поверхность /получаемая с использованием класса нерегулярных форм, задаваемых вероятностным образом/

24. frame buffer
кадровая буферная память

25. frame-buffer architecture
графическая система с кадровым буфером

26. frame buffer controller
контроллер кадрового буфера

27. frame time clock
задающий генератор кадров изображения

28. front clipping plane
передняя секущая плоскость

29. front distance
ближняя плоскость /расстояние до передней плоскости/

30. "front-to-back" priority
приоритет воспроизведения изображения "с переднего плана - в глубину"

31. frustum of vision
усеченное изображение в виде пирамиды /конуса/

32. full-color EL display
полноцветный электролюминесцентный дисплей /индикатор/ фирмы Planar /США/

33. full gray scale picture
тоновое изображение

34. full region
полная область /для множества пикселов/

35. FUNCT
получить значения выражений функций /команда/

36. functional distribution
функциональное распределение /работы графической системы/

G

1. gamma correction
гамма-коррекция

2. general graphics language
общецелевой графический язык

3. generalized drawing primitive
усложненный примитив /примитив, содержащий несколько вершин/

4. generalized list
обобщенный список /структурирование графических данных, описывающих изображение/
см. acyclic graph

5. generative graphics
изобразительная графика

6. generic parameter
видовой параметр

7. geometrical priority
геометрический приоритет /для удаления скрытых поверхностей объекта/

8. geometric attenuation
затухание конфигурации /геометрической формы/

9. geometric coherence
геометрическая однородность по наблюдаемости

10. ghost
ореол /изображения, объекта/

11. GKS-machine
вычислительная машина, поддерживающая ядро графической системы

12. global options menu
меню выбора вариантов /опций/ глобальных параметров

13. GMA 251
монохромный растровый монитор

14. gnomon
гномон /специальный указатель ориентации главных осей/

15. Gouraud method
метод Гуро /для полутонового воспроизведения/

16. Gouraud shading
закраска /заштриховка/ области по методу Гуро /на основе интерполяции интенсивности света/
см.также Gouraud method, intencity interpolation shading

17. GP-bus
асинхронная шина для передачи графической информации

18. gradient operator
оператор градиента /для обнаружения границы объекта/

19. graph grammar
графовая грамматика

20. graphic accelerator
графический ускоритель

21. Graphical Apllication Package
пакет для графических приложений

22. graphical-interface database
база данных с графическим интерфейсом; база данных с графическим языком запросов

23. graphic entity
графический объект /множество примитивов, обладающих одинаковыми визуальными свойствами и статусом и идентифицируемых одним именем/

24. graphic primitive table
таблица графических примитивов /команд воспроизведения графических объектов/

25. graphics data bus
шина графических данных

26. graphics environment
графическая операционная среда

27. graphics hardware
техническое /аппаратное/ обеспечение машинной графики

28. graphics job
формирователь изображения
см.также imaging job

29. graphics language interpreter
программа-интерпретатор графического языка

30. graphics package
графический модуль

31. graphics selection menu
меню выбора графических ресурсов

32. graphics transform engine
процессорный блок графических преобразований /координатные преобразования, вычисления для би-сплайнов, интенсивность свечения, цветопередача/

33. graphics visualization
графическая визуализация

34. graph-oriented data model
графоориентированная модель данных

35. graph plotting
вывод графиков

36. graph traversal algorithm
алгоритм обхода графов

37. gray-level
полутоновый, с множеством градаций тона

38. gray level picture
полутоновое изображение

39. gray scale
шкала серого тона; шкала полутонов; шкала яркости
см. brightness scale

40. grid display
переключатель включения

выключения экранной сетки /разметки/

41. grid lock
блокировка экранной сетки /разметки/

42. GSS-Toolkit Kernel System
проект стандарта системы графического ядра

H

1. Hadamard transform
преобразование Адамара

2. halftone approximation
аппроксимация полутонов /изображения/

3. halftone pattern
полутоновое изображение

4. hard copy device
устройство, выдающее машинные документы-копии изображений

5. HATCH
атрибут внутреннего заполнения области /"штриховое"/

6. hatch style
стиль штриховки /заполнения, закраски объекта/

7. Hermite form
форма Эрмита /для кубической кривой/

8. Hermite matrix
эрмитова матрица

9. hidden line algorithm
алгоритм удаления невидимых линий объекта

10. hidden-surface algorithm
алгоритм удаления скрытых поверхностей

11. highlight
световой блик

12. highlighting factor
фактор высвечиваемости /выделения по яркости свечения/

13. high pass filter
фильтр верхних частот

14. HIT RETURN
передать код клавиши /процедура/

15. HLS color model
цветовая модель HLS /цветовой тон, светлота, насыщенность/

16. HOLLOW
атрибут внутреннего заполнения области /"пустое"/

17. HSI signal
сигнал цветового тона, насыщенности и интенсивности

18. HSV color model
цветовая модель HSV /цветовой тон, насыщенность, количество света/

19. hue
цветовой тон

20. human window
пользовательское /операторское/ окно /дисплея/

I

1. iconic representation
иконографическое представление изображений

2. identity transformation
тождественное преобразование /объектов/

3. image compaction
сжатие изображения

4. image computer
компьютер для формирования и отображения изображений

5. image copy
копия-отображение /графической базы данных/

6. image creation system
система формирования изображения

7. image enhancement
улучшение качества изображения /объекта/

8. image level
уровень изображения
см.также pictural level

9. image list
список изображений /объектов/

10. image movement
перемещение изображения

11. image point
точка зрения /центр проекции/

12. image regeneration
регенерация изображения

13. image studio
программа ретуширования фотоснимков фирмы Letraset USA /США/

14. image transformation
преобразование образа /изображения/

15. image translation
перенос изображения /объекта/

16. imaging job
формирователь изображения
см. graphics job

17. implicit operation
неявно заданная операция

18. implicit regeneration
неявно заданная регенерация изображения

19. individual attribute
независимый /индивидуальный/ атрибут

20. indivisible operation
неделимая графическая операция /непрерываемая операция с высоким приоритетом/

21. infinite line test
тест бесконечной прямой

22. INITIALIZE VALUATOR
произвести инициализацию валюатора /процедура/

23. in line spacing
расстояние между символами в строке

24. INQUIRE COLOR
возвратить текущее значение атрибута цветности /команда/

25. INQUIRE CURRENT TEXT ALIGNMENT
произвести запрос текущего выравнивания текста /процедура/

26. INQUIRE CURRENT TEXT FONT AND PRECISION
произвести запрос текущего шрифта и качества воспроизведения текста /процедура/

27. INQUIRE DYNAMIC MODIFICATION OF SEGMENT ATTRIBUTES
произвести запрос динамической модификации атрибутов сегмента /процедура/

28. INQUIRE POLYMARKER FACILITIES
произвести запрос параметров полимаркера /процедура/

29. INQUIRE POLYMARKER SIZE SCALE FACTOR
произвести запрос масштабного коэффициента размера полимаркера /процедура/

30. INQUIRE SEGMENT
включить /вставить/ сегмент /процедура/

31. INQUIRE STRING DEVICE STATE
запросить состояние устройства ввода символьной строки /процедура/

32. INQUIRE STROKE DEVICE STATE
произвести запрос состояния кодирующего планшета /процедура/

33. INQUIRE TEXT EXTENT
запросить размеры текста /процедура/

34. INQUIRE TEXT FACILITIES
запросить характеристики текста /процедура/

35. INQUIRE VALUATOR DEVICE STATE
произвести запрос состояния валюатора /процедура/

36. INSERT ITEM
произвести вставку элемента /символа/ /процедура/

37. INSERT SEGMENT
произвести вставку сегмента /процедура/

38. INSTANCE RECTANGLE
прямоугольник экземпляра /в объекте-прототипе/

39. INSTANCE TRANSFORMATION
экземплярное /геометрическое/ преобразование

40. integral square error
суммарная /интегральная/ квадратичная ошибка

41. integrator method
метод интегратора /метод генерации векторов/

42. intelligent tablet
многофункциональный /"интеллектуальный"/ планшет /с встроенным микропроцессором/

43. intensity
интенсивность свечения /экрана/

44. intensity interpolation shading
закраска /заштриховка/, основанная на интерполяции значений интенсивности света
см. Gouraud shading

45. interactive graphic language facility
языковое средство графического взаимодействия

46. interactive plotting
интерактивное вычерчивание /объекта/

47. interior-defined region
внутренне-определяемая область

48. interlaced scan
перемежающийся растр /для устранения эффекта мерцания/

49. intermediate priority
промежуточный приоритет /сегмента/

50. interpolating surface patches, pl
интерполяционные конечные участки поверхностей

51. inverse matrix
инверсная /обратная/ матрица

52. invisible
невидимый /необнаруживаемый//атрибут сегмента/

53. invisible vector
невидимый вектор
см. blank vector

54. invisibility procedure
процедура определения невидимости /элемента, объекта/

55. I/O fast release
быстрый режим ввода/вывода графических данных

56. i-path (indirect-path)
к-траектория /косвенная траектория/

57. irreflexive ordering
строгое упорядочение /графических элементов/

58. item relation table
таблица соответствия графических элементов

J

1. jaggies, pl
неровности; ступеньки; выступы /при изображении линий на экране дисплея/

2. judder
дрожание /изображения, объекта/

K

1. kernel of a polygon
ядро многоугольника

2. KEYBOARD
логическое устройство ввода типа "КЛАВИАТУРА"

3. keyline
контурное представление изображения /объекта/

4. Kulsrud language
графический язык Калсруда /модель графического языка высокого уровня/

L

1. labeled branches, pl
помеченные ребра /графа объекта/

2. labeled edge
помеченное ребро

3. language dependent layer
языковый уровень системы машинной графики

4. LAYOUT
программа размещения символов

5. lexical design
лексическое проектирование /определение способов формирования знаков входного/выходного графических языков/

6. light background
светлый фон

7. light pen control
управление световым пером

8. light-transmitting surface
светопрозрачная поверхность

9. LINE
определить отрезок прямой от текущей позиции до указанных координат /команда/

10. lineal region
линейчатая область /на дискретной сетке/

11. linear display file
линейный /векторный/ дисплейный файл

12. linear low-level language (L^4)
линейный язык низкого уровня

13. line drawings, pl
штриховые изображения

14. line generator
генератор векторов

15. line gravity field
гравитационное поле отрезка /запрограммированное поле, притягивающее курсор к отрезку, как только он попадает в поле его действия/

16. line level
уровень линий

17. line menu
меню выбора типов /стилей/ линий

18. line mode
режим отображения линии

19. line segment
отрезки прямых

20. line segmentation orientation
ориентация отрезков прямых

21. line segment orientation
ориентация ломаных прямых

22. line segment problem
задача, связанная с отрезками прямых

23. line type
тип /вид/ линии

24. line width scale factor
масштабный коэффициент толщины линии /для примитива/

25. Lin's method
метод перемешивания Лина

26. literal level
уровень символов

27. LM (Left Margin)
левое поле /граница/ экрана

28. local attribute
локальный атрибут

29. local graphics bus
локальная графическая шина

30. LOCATOR
координатный точечный ввод /процедура/

31. locator
локатор /позиционирующее устройство ввода графической информации/

32. locator stylus
указка локатора

33. lofling
плазирование /метод аппроксимации/

34. lofted surfaces, pl
плазовые поверхности

35. logical classes of devices, pl
классы логических устройств /селекторы, локаторы, валюаторы, координатные планшеты, световые кнопки и т.д./

36. logic input value
входное логическое значение

37. LONG BLANK
длинный пробел /команда задания примитива/

38. LONG DEFERRED
предварительное занесение координат /команда/

39. LONG POINT
дальняя точка /команда задания примитива/

40. low-cost graphics
доступные по цене графические средства

M

1. mapping window
отображение окна /на экране/

2. marker type
тип /вид/ маркера

3. mask register
регистр маски /для задания значений битов пикселов/

4. master controller adapter
адаптер главного /основного/ контроллера

5. master coordinates, pl
координаты объекта-прототипа

6. master definition
описание объекта-прототипа

7. master's root node
корневой узел объекта--прототипа

8. matrix representation
матричное представление трехмерных пространств

9. medium-spaced lines
нормальная штриховка /закраска/ области

10. menu toggle
переключатель положения курсора между зоной изображения и меню команд

11. menu-transition graph
граф переходов по меню

12. metafont
меташрифт /в котором символ определяется кубическим сплайном с комплексными коэффициентами/

13. midpoint subdivision algorithm
алгоритм деления средней точкой /для процедуры отсечения/

14. mirror
зеркальное воспроизведение изображения /объекта/

15. mode command
командный режим функционирования /системы/

16. modelled system
моделирующая графическая система /система, использующая математическую модель объекта/

17. modelling transformation

модельное преобразование /изображения, объекта/

18. model world
модельный мир /область, в которой определены функции языка графического программирования для генерации изображения/

19. moving average filter
фильтр скользящего среднего /процесс замены пиксела разновидностью среднего элемента/

20. multiple color graphics system
цветная графическая система с несколькими разрядными матрицами

21. multiwindow
полиокно /набор вложенных друг в друга окон различного формата и цветности фона/

N

1. narrow-spaced lines
частая /густая/ штриховка /области/

2. natural spline
натуральный сплайн /сплайн нечетной степени/

3. n-connected region
"n"-связная область

4. NDC coordinates, pl
нормализованные координаты устройства

5. neighbourhood pattern
конфигурация окрестности /пикселов/

6. neighbourhood processor
процессор обработки смежных участков изображения

7. new-value zone
внутренне-заполняющая зона

8. node vector
узловой вектор

9. noise edge
шумовой контур /изображения, графического объекта/

10. normal
атрибут выделения сегмента "нормальный"

11. normalization transformation
преобразование координат к нормализованному виду

12. normalized device coordinates, pl
нормализованные приборные координаты /нормализованные координаты устройства/

13. normalized display area

нормализованная экранная область

14. normalized screen domain
см. normalized display area

15. normalizing transformation
нормализующее преобразование

16. normalizing view volume
нормирование видового объема /объекта/

17. normal-vector interpolation shading
закраска /заштриховка/, построенная на основе интерполяции векторов нормали

18. nucleus of a poligon
центр многоугольника

19. null device
фиктивное устройство

20. null link
пустая /фиктивная/ связь

21. null matrix
нулевая /пустая/ матрица

22. numeric keyboard
цифровая клавиатура /клавиатура для ввода кодовых представлений цифр, имеющая маркировку цифр/

O

1. object coherence
однородность объекта по наблюдаемости

2. object distribution
объектное распределение /примитивы и сегменты параллельно обрабатываются объектными процессорами/

3. object face
грань объекта

4. object graph
объектный граф /структура данных/

5. object hierarchy
иерархия графических объектов

6. object-of-interest bit plane
битовая плоскость указанного графического объекта /алгоритм/

7. obscure
закрывать /загораживать/

8. occurence matrix
матрица совместной встречаемости /пар уровней серого тона/

9. offline plotting
автономное вычерчивание /объекта/

10. old-value zone
внутренне-определенная зона

11. Omega 3000
контроллер графического дисплея фирмы Metheus Corp. /США/

12. one-dimensional sampling
выборка в одномерном пространстве

13. OPEN KERNEL SYSTEM
открыть ядро графической системы /процедура/

14. open set
открытое множество /точек/

15. operating mode
режим функционирования системы /устройства/

16. operating state
рабочее состояние

17. ordered dither
упорядоченное возбуждение /метод воспроизведения изображения с несколькими уровнями интенсивности/

18. original segment definition
первоначальное преобразование сегмента

19. OUTIN
категория рабочей станции "ВВОД-ВЫВОД"

20. OUTPUT
категория рабочей станции "ВЫВОД"

21. output primitive
выходной примитив /графического объекта/

22. output routine
процедура вывода графических данных

23. overlapping windows, pl
перекрывающиеся экранные окна

P

1. PACK DATA RECORD
произвести упаковку данных /процедура/

2. PageMaker
программа верстки страниц фирмы Aldus Corp. /США/

3. pages of an image
страничное представление изображения /при страничной организации памяти/

4. paint system
графическая система /использующая набор графических примитивов/

5. panning
панорамирование /изображения, объекта/

6. parallel attributes, pl
параллельные атрибуты /атрибуты, относящиеся к одному знакоместу/

7. parallel graphics processor
параллельный процессор изображения системы VITec фирмы Visual In-

formation Technologies /США/

8. parametric bicubic paths, pl
параметрические бикубические куски поверхности /в трехмерном пространстве/

9. parametric form
параметрический вид /формы объекта/

10. partial ordering
частичное упорядочение /графических элементов/

11. partition exchange
сортировка с разделением

12. patch surface
кусок поверхности

13. PATTERN
атрибут заполнения /заштриховки/ области /"фигурное"/

14. pattern clause
оператор /предложение/ задания шаблона /образа/

15. pattern index
индекс шаблона /орнамента/

16. pattern menu
меню выбора цветов и шаблонов /узоров/

17. pattern of pixels
конфигурация пикселов

18. pattern reference point
координаты опорной точки шаблона

19. pattern size
размер шаблона

20. pending graphics
отсроченные /для выполнения/ графические примитивы

21. PENTRACK
слежение за пером /процедура/

22. persistence of vision
устойчивость изображения /на экране/

23. physical device coordinates, pl
физические координаты устройства

24. Phong method
метод Фонга /обработки полутоновых изображений/

25. Phong model
модель Фонга /эмпирическая модель отражающей поверхности/

26. photo-like PC graphics
графические средства фотографического качества

27. PICK
"виртуальное" устройство ввода типа "селектор" /указывающего устройства/

28. pick
селектор /указывающее устройство/

29. pick input device
устройство ввода типа "селектор"

30. pick window
окно селектора

31. pictorial commands, pl
чертежные команды

32. pictural level
уровень изображения
см. image level

33. picture controller
контроллер изображения

34. picture element
элемент воспроизведения изображения
см. display cell

35. picture mode
режим картинки /режим дисплейного процессора/

36. picture system data bus
системная шина графических данных

37. picture system memory
системная память изображения

38. pie chart
карта с процентным соотношением; секторная диаграмма

39. Pixar Image Computer
компьютер для обработки изображений фирмы Pixar /США/

40. pixel-based architecture
архитектура, основанная на обработке элементов изображения

41. pixel bus
шина передачи пикселов /элементов изображения/

42. pixel clipper
схема отсечения элементов отображения

43. pixel level
уровень элементов изображений

44. pixel status
статус /состояние/ элемента изображения

45. plex structure
сетевая структура /графического объекта/

46. POINT
изобразить список точек и их совокупности присвоить заданное имя /команда/

47. point editor
программа-редактор точек

48. pointer concatenation
сцепление указателей /"прослеживание указателей"/

49. POINTING RETURN
передать значения координат /процедура/

50. pointwize error
ошибка в точке /расстояние между построенной кривой и соответствующей точкой/

51. polycursor
поликурсор /метка светового пятна - прямоугольник, крестик, звездочка, ромб и т.д., указывающая место на экране, где будет отображен очередной знак/

52. POLYGON
генерация векторов и ломаных линий /процедура/

53. polygonal approximation
аппроксимация, основанная на использовании многоугольника

54. polygon mesh
полигональная сетка /совокупность связанных между собой плоских многоугольников/

55. polygon mesh shading
закраска /штриховка/ полигональной сетки

56. polygon table
таблица многоугольников

57. polyline
полилиния /графический примитив в виде отрезков линий и дуг/

58. polyline color index
цветовой индекс полилинии

59. polyline index
индекс полилинии /ломаной линии/

60. polymarker
полимаркер

61. polymarker height scale factor
масштабный коэффициент высоты полимаркера

62. polynomial interpolation
интерполяция с помощью многочленов

63. positioning time
промежуток позиционирования /изображения/

64. post-viewing operation
пост-видовая операция

65. precision level
уровень качества воспроизведения текста

66. predefined polymarker index
заранее определяемый /предварительно устанавливаемый/ индекс полимаркера

67. predefined transformation
заранее определенное /установленное/ преобразование

68. primitive identifier
идентификатор примитива

69. primitive transformation
преобразование графического примитива

70. priority-display mode
приоритетный режим рисования /объекта/

71. priority overlap
наложение приоритетов

72. priority test
приоритетный тест /для параллельных проекций и оперирует элементами как в объектном пространстве, так и в картинной плоскости/

73. probe interval
пробный интервал /отрезок сканирующей прямой, на которой видимость не изменяется/

74. procedure hierarchy
иерархия процедур

75. programmed function keyboard
программируемая функциональная клавиатура

76. projective mapping
проективное отображение

77. prompt type
тип /разновидность/ подсказки

78. proposition-element relationship
отношение вида "высказывание-элемент"

79. pseudocolor
псевдоцвет

80. pseudo display file
псевдодисплейный файл

Q

1. QuickCapture
плата манипулирования и запоминания цветных видеоизображений, кадров для компьютера Мас П фирмы Data Translation /США/
см. colorcapture

2. quick thinning algorithm
быстрый алгоритм прореживания /изображения/

R

1. ramp-function method
метод наклонных функций /метод генерации векторов/

2. raster
растр /система телевизионных строк, формирующих изображение на экране/

3. ray tracing
трассирование лучей /способ построения теней/

4. RC-filter method
метод RC-фильтра /метод генерации векторов/

5. real matrix
вещественная матрица

6. reconstruction technique
методы восстановления изображений /объектов/

7. rectangle clipper
схема прямоугольного отсечения участков изображения

8. rectangle definition
определение параметров прямоугольника

9. recursion depth
глубина рекурсии

10. REDRAW ALL SEGMENTS ON WORKSTATION
повторно вычертить все сегменты на рабочей станции /процедура/

11. refresh buffer
буфер регенерации /примитивов, команд установки режимов/

12. refresh generator
генератор воспроизведения /регенерации/ изображения

13. refresh memory
память обновления изображения

14. refresh rate
скорость обновления изображения на экране

15. region adjacency graph
граф смежности областей /зон/

16. region encoding
кодирование области /объекта/

17. regular language
регулярный язык /представляемый ориентированными графами/

18. related routines, pl
связанные программы /процедуры/

19. RENAME SEGMENT
произвести переименование сегмента /процедура/

20. rendering processor
процессор визуализации

21. Render-Man interface
интерфейс /стандарт по привязке визуальных атрибутов к геометрическим данным для трехмерного пространства/

22. repeated calls, pl
многократные обращения /вызовы/

23. replace mode
режим замещения /новые значения помещаются в пикселы буфера регенерации/

24. REQUEST
режим синхронного ввода графических данных

25. REQUEST CHOICE
произвести запрос кнопки /устройства ввода альтернатив/ /процедура/

26. REQUEST LOCATOR
произвести запрос локатора /процедура/

27. REQUEST PICK
произвести запрос селектора /указывающего устройства/ /процедура/

28. REQUEST STRING
произвести запрос устройства ввода символьной строки /процедура/

29. resolution
разрешающая способность /параметр, характеризующий максимальное количество элементов изображения, которое можно воспроизвести на экране/

30. response frame
ответный кадр
см.также response page

31. response page
ответная страница
см. response frame

32. reverse clipping
экранирование; внутреннее отсечение /части изображения, расположенного внутри некоторой области/

33. reverse video
обратное /негативное/ видеоизображение /объекта/

34. RGB color model
модель основных /красный, зеленый, синий/ цветов

35. RGB signal
стандартный сигнал красного, зеленого и синего цветов

36. righthand system
правосторонняя система

37. role name
ролевое /уникальное/ имя

38. rotated window
вращаемое окно

39. rotation in space
поворот в пространстве /графического объекта/

40. rotation matrix
матрица поворота /графического объекта/

41. rotation on a plane
поворот на плоскости /графического объекта/

42. routing page
страница маршрутизации /изображение, определяющее пути информационного поиска/

43. RUBBER
вычертить линию методом "резиновой нити" /команда/

44. rubber-band line drawing
рисование отрезков прямых методом резиновой нити

45. ruled surface
линейчатая поверхность /объекта/

46. run-length coding technique
метод кодирования полос /для передачи изображений/

47. run-length encoding
кодирование с переменной длиной последовательности /способ представления изображения/

S

1. saddle point
седловая точка

2. SAMPLE
режим опроса /рабочих мест, рабочих станций/

3. sample mode
режим слежения
см.также SAMPLE

4. sampling grid
сетка выборки

5. sampling of bilevel image
дискретизация двухуровнего сигнала /изображения/

6. saturation
насыщенность /чистота цвета/

7. SCALE
определить размеры видимой области и сформировать сетку с указанным шагом /команда/

8. scale factor
коэффициент масштабирования /объекта, изображения/

9. scale matrix
матрица масштабирования
см. factor matrix

10. scaling factor
масштабный множитель

11. scaling matrix
матрица масштабных коэффициентов /множителей/; матрица масштабирования
см. factor matrix

12. scan convertion
процесс развертки /процесс преобразования представления в форме, в виде линий, точек и областей в массив пикселов в буфере регенерации/

13. scan-converting characters, pl
растровая развертка литер

14. scan-converting circles, pl
растровая развертка окружностей

15. scan-converting lines
преобразование отрезков из векторной формы в растровую форму

16. scan-converting polygons, pl
растровая развертка многоугольников

17. scan-line
строка развертки /элементарная горизонтальная линия, вычерчиваемая на экране дисплея/

18. scan-line algorithm
алгоритм построчного сканирования

19. scan-line coherence
когерентность сканирующих строк

20. scan-line directory
справочник строк растра

21. scan-out rectangle
прямоугольник сканирования

22. scene analysis
анализ сцен /для процесса сегментации объекта/

23. screen domain
экранная область /для генерации изображения/

24. screen extent
экранная оболочка

25. screen feedback
экранная обратная связь

26. screen form
экранный формуляр /видеоформа/

27. screen formatting
форматирование изображения /на экране дисплея/

28. seed pixel
затравочный пиксел

29. segmentation by texture
сегментация по текстуре /объекта/

30. segmented DPU program
сегментированная дисплейная программа

31. segment level
уровень сегментов /графических объектов/

32. segment nesting
вложенность сегментов

33. segment priority
приоритет сегмента /при воспроизведении изображения/

34. segment routine
программа /процедура/ обработки сегмента

35. segment shadow
тень отрезков прямых

36. semantic design
семантическое проектирование /определение функциональных характеристик графического языка/

37. semantic feedback
семантическая обратная связь

38. semantic pixel structure
семантическая структура элемента изображения

39. set background color
установка фонового цвета /цвета, на котором высвечиваются графические объекты/

40. SET CHARACTER HEIGHT
установить размер символа /процедура/

41. SET CHARACTER UP VECTOR

установить вектор ориентации символа /процедура/

42. SET CHOICE MODE
установить режим использования кнопок /ввода альтернатив/ /процедура/

43. SET CLIPPING INDICATOR
установить признак отсечения /процедура/

44. SET COLOR REPRESENTATION
установить цвет изображения объекта /процедура/

45. SET DETECTABILITY
установить признак обнаруживаемости /зондирования/ сегмента /процедура/

46. SET FILL AREA COLOR INDEX
установить индекс цвета заполнения, заштриховки области /процедура/

47. SET FILL AREA INTERIOR STYLE
установить внутренний стиль, вид заполнения, заштриховки области /процедура/

48. set foreground color
установка цвета переднего плана /цвета, которым высвечиваются графические объекты/

49. SET HIGHLIGHTING
установить повышенную высвечиваемость элементов объекта /процедура/

50. SET LINESTYLE
установить вид, тип линии для всех последующих примитивов /команда/

51. SET LOCATOR MODE
установить режим работы локатора /процедура/

52. SET PICK IDENTIFIER
установить идентификатор селектора /процедура/

53. SET PICK MODE
установить режим работы селектора /процедура/

54. SET POLYLINE COLOR INDEX
установить индекс цвета, цветности полилинии /процедура/

55. SET POLYLINE TYPE
установить тип, вид полилинии /процедура/

56. SET POLYLINE WIDTH SCALE FACTOR
установить масштабный коэффициент ширины, толщины полилинии /процедура/

57. SET POLYMARKER COLOR INDEX
установить индекс цвета, цветности полимаркера

58. SET POLYMARKER SIZE SCALE FACTOR
установить масштабный коэффициент размера полимаркера

59. SET POLYMARKER TYPE
установить тип полимаркера /процедура/

60. SET SEGMENT PRIORITY
установить приоритет сегмента при воспроизведении /процедура/

61. SET SEGMENT TRANSFORMATION
установить признак преобразования сегмента /процедура/

62. SET STRING MODE
установить режим работы устройства ввода символьной строки /процедура/

63. SET STROKE MODE
установить режим работы кодирующего планшета /процедура/

64. SET TEXT ALIGNMENT
установить признак выравнивания текста /процедура/

65. SET TEXT COLOR INDEX
установить индекс цвета, цветности текста /процедура/

66. SET TEXT FONT AND PRECISION
установить шрифт и качество воспроизведения текста /процедура/

67. SET TEXT PATH
установить направление следования текста /процедура/

68. SET VALUATOR MODE
установить режим работы валюатора /процедура/

69. SET VIEWPORT
установить поле вывода, индикации /процедура/

70. SET VIEWPORT INPUT PRIORITY
установить входной приоритет поля вывода, индикации /процедура/

71. SET VISIBILITY
установить фактор видимости /сегмента/ /процедура/

72. SET WINDOW
установить окно /процедура/

73. SET WORKSTATION VIEWPORT
установить поле вывода, индикации рабочей станции /процедура/

74. SET WORKSTATION WINDOW
установить окно рабочей станции /процедура/

75. shaded picture
тоновый рисунок

76. shadow algorithm

алгоритм затенения /закраски области/

77. shadow matrix
теневая матрица /изображения, объекта/

78. shape coding
кодирование формой /объекта/

79. Shaw's Picture Description Language
язык для описания изображений Шоу

80. shielded region
экранированная область /область, в которой запрещено появление новой графической информации/

81. shielding
экранирование, бланкирование /использование произвольных отсекающих областей/

82. shift video-register
сдвиговый видеорегистр

83. SHORT BLANK
короткий пробел /команда задания примитива/

84. SHORT POINT
близкая точка /команда задания примитива/

85. SHORT VECTOR
короткий вектор /команда задания примитива/

86. Simbolics
рабочая графическая станция фирмы Simbolics Inc. /США/

87. singular points, pl
особые точки
см.также stationary points

88. skeletal point
остовная точка /множества/

89. skeleton axis
срединная ось /множества/

90. skeleton of the region
остов области /отображение области в некоторый граф/

91. skew-symmetrical matrix
асимметричная матрица /изображения/

92. small-element discard function
функция отбрасывания малых элементов /изображения/

93. snap to pin
режим "захвата контактом платы"

94. softplot
"безбумажный" графопостроитель /дисплей/

95. solder dot
"связанная" точка

96. SOLID
атрибут внутреннего заполнения, заштриховки области /"сплошное"/

97. sophisticated graphics

развитая /функционально--полная/ машинная графика

98. sorted egdes, pl
отсортированные границы /области/

99. sorting by insertion
сортировка вставками

100. spatial integration
пространственная интеграция /уровней интенсивности отражения света/

101. spatial layout
пространственное размещение /объекта/

102. SPECTRUM
цветной принтер-графопостроитель 280-мм формата фирмы Versatec /США/

103. specular reflection
зеркальное отражение /света/

104. standard graphics software
стандартная /базисная/ система графического программного обеспечения

105. standard observer function
стандартная функция наблюдателя

106. standard transformation
стандартная система преобразования /объекта/

107. static menu
статическое меню /показывается в одном и том же месте экрана и может присутствовать на экране постоянно/

108. stationary points, pl
стационарные /особые/ точки
см. singular points

109. status line toggle
переключатель положения курсора между зоной изображения и строкой состояния

110. steady display
постоянное отображение /отображаемые знаки, имеющие стабильную яркость/

111. straight line display
воспроизведение прямой линии

112. STRING
1.атрибут качества воспроизведения текста /"с-точностью-до-строки"/ /самое низкое качество воспроизведения текста/; 2.символьный ввод /процедура/

113. string device number
номер "виртуального" устройства ввода строк /литер/

114. string precision
аргумент качества воспроизведения текста /"с-точностью-до-строки"/

115. STROKE
1.атрибут качества воспроизведения текста /"с-точностью-до-штриха"/ /самое высокое качество воспроизведения текста/;
2. координатный последовательный ввод /процедура/

116. stroke
кодирующий планшет; логическое устройство ввода

117. structured display file
структурированный дисплейный файл /дисплейный файл высокого уровня/

118. subject polygon
обрабатываемый многоугольник

119. subpicture
подкартинка /элемент дисплейного файла/
см.также symbol

120. subpicture mode
режим подкартинки /режим дисплейного процессора/

121. SUN-3/4
рабочие графические станции фирмы Sun Microsystems /США/

122. SUPPRESSED
режим безусловной регенерации изображения /"подавлен", "отменен"/

123. surface design
эскизирование /проектирование/ поверхности

124. surface detail
детализация поверхности

125. surface detail polygon
многоугольник детализации поверхности

126. surface fitting system
система сглаживания поверхности

127. surface partition
разбиение поверхности

128. Sutherland--Hodgman algorithm
алгоритм Сазерленда--Ходгмана /при отсечении многоугольником/

129. SWITCH
переключатель координат, определяющий систему координат /глобальную, нормализованную, координаты устройства/

130. symbol
символ /идентифицируемый сегмент программы дисплейного процессора, предназначенный для генерации некоторого множества графических примитивов/
см. subpicture

131. symbol body

тело символа /блок команд, описывающих символ/

132. symbol dragging
буксировка символа /динамическое перемещение по экрану/

133. symbol head
заголовок символа /команды для инициализации символа/

134. symbol instance
экземпляр символа /формируемый при вызове символа/

135. syntactic design
синтаксическое проектирование /определение последовательности элементарных единиц графического языка/

T

1. table-driven graphics
графика с формированием изображения с помощью таблиц /стандартных рисунков/

2. tangent vector
касательный вектор

3. task menu
меню задания

4. TERMINAL
произвести очистку экрана и закрыть графическое устройство /команда/

5. terminal color map
цветовая карта /таблица/ устройства

6. terminal vertex
конечная вершина /объекта/

7. Tetronix 6200
цветная графическая дисплейная станция фирмы Tetronix

8. text
устройство для ввода литер

9. TEXT
1.установить параметры воспроизведения текста /процедура/; 2. определить с текущей позиции цепочку литер /команда/; 3."виртуальное" устройство ввода литер /текста/

10. text alignment
привязка текста

11. text alignment horizontal
горизонтальное выравнивание текста

12. text coordinates, pl
координаты расположения текста

13. text index
индекс текстового фрагмента

14. text justification
выравнивание текста

15. text orientation
ориентация текста относительно осей координат

16. text path
направление следования текста

17. textport
резервирование области экрана для текста

18. text precision level
уровень качества воспроизведения текста /до символа, до строки, до штриха/

19. texture
текстура /изображения/

20. texture detail
детализация фактуры /текстуры/ /поверхности/

21. thin window display
узкоформатный дисплей; узкоформатное изображение

22. three(3) D-stacked bar
трехмерная совмещенная гистограмма

23. three(3)) D system
система трехмерной машинной графики

24. thresholding visibility
разделение видимых и невидимых элементов объекта по порогу /пороговому значению/

25. threshhold value
пороговое значение /яркости, цвета/

26. tile
клетка /подобласть, содержащая квадратный массив из девяти элементов, причем центральный элемент располагается в экранной области/

27. timebase generator
генератор развертки

28. topology of an object
топология графического объекта

29. Torrane-Sparrow model
модель Торрэкса-Спэрроу /теоретическая модель отражающей поверхности/

30. transfer function
передаточная функция

31. transfinite approximation
трансфинитная аппроксимация

32. transformation feature mode
режим функции преобразования /объекта/

33. transformation pipeline

конвейер преобразований

34. transformation routine
программа преобразования /координат/

35. TRANSLATE IMAGE
сдвинуть изображение сегмента в указанное место в нормированных координатах /команда/

36. translate module
модуль переноса /объекта, изображения/

37. translation
перенос /объекта/

38. translation factor
коэффициент переноса /объекта, изображения/

39. translation look-aside buffer
ассоциативный буфер адресов

40. translation parameters, pl
параметры переноса

41. truncated view volume
усеченный видимый объем

42. TurboSRX
система аппаратной визуализации трехмерных объектов фирмы Hewlett--Packard Co. /США/

43. twist vector
искривленный вектор

44. two-dimensional (2D) continuous--tone image
двухмерное черно-белое изображение /объекта/

45. two-dimensional sampling
выборка в двухмерном пространстве

46. type coordinate code
код типа координат /абсолютный, относительный/

U

1. UHR-2007
полутоновый дисплей фирмы MegaScan /США/

2. undetectable segment
неуказываемый сегмент

3. uniform-chromaticity scale
равномерная шкала цветности /объекта/

4. uniform scale
равномерное масштабирование /объекта/

5. unitary matrix
унитарная матрица

6. unity transformation
согласованное преобразование

7. universe
совокупность /элементов, ассоциаций, объектов/

8. unseperable object
неделимый графический объект

9. update rate
частота изменения изображения

10. user coordinates, pl
координаты пользователя

11. user-friendly window system
система формирования окон, в которых отображаются и текст и графические данные

12. user-programmable fonts, pl
пользовательские программируемые шрифты /программируемые пользователем/

13. utility routine
вспомогательная процедура /программа/

V

1. VALUATOR
числовой ввод /процедура/; логическое устройство ввода типа "валюатор"

2. valuator
валюатор /устройство для ввода констант с фиксированной или плавающей точками/

3. vanishing point
точка схода /для центральных проекций, которые не параллельны проекционной плоскости/

4. variable-size virtual screen
виртуальный экран переменных размеров

5. vector device
векторное графическое устройство

6. vertex
вершина /угол/ изображения

7. vertex intensity
интенсивность света в вершине /многоугольника/

8. videobox
параллелепипед видимости

9. video clock generator
генератор видеосинхросигналов

10. video lookup table
таблица характеристик изображения

11. video mixing
смешение изображений

12. video operating storage
видео-ОЗУ /микросхема двухпортового ОЗУ/

13. videotex
видеотекс /интерактивная служба передачи дополнительной алфавитно-цифровой и графической информации по телефонным каналам/

14. view area extents, pl
размеры области наблюдения

15. viewing
визуализация; визуальное отображение объекта /сегмента/

16. viewing algorithm approach
принцип прямого отображения

17. viewing geometric transformation
видовое геометрическое преобразование

18. viewing operation
видовая операция

19. viewing parameter
видовой параметр /объекта/

20. viewing process
процесс визуализации

21. viewing transformation
видовое преобразование /изображения, объекта/

22. view parameter set
набор видовых параметров /объекта/

23. view plane
картинная плоскость /проекционная плоскость/

24. VIEWPORT
видовая операция, определяющая поле вывода /индикации/ в нормированных /нормализованных/ координатах

25. viewport
поле /область/ вывода /индикации/; рабочая область визуализации

26. viewport boundaries, pl
границы поля вывода /индикации/

27. viewport in DC
поле вывода /индикации/ в координатах устройства

28. viewport input priority
приоритет ввода для области вывода

29. viewport NDCs, pl
нормализованные координаты поля вывода /индикации/

30. view reference
опорная точка /графического объекта/

31. view-up vector
вектор вертикали

32. view volume
видимый объект /в трехмерном окне/

33. virtual image
мнимое изображение

34. virtual input device
"виртуальное" устройство ввода

35. visibility

разделение видимых и невидимых элементов графического объекта; фактор видимости /один из признаков процесса селекции графических объектов/

36. visual clutter
визуальный хаос

37. visual continuity
визуальная непрерывность /взгляд должен перемещаться от рабочей области экрана к области системных сообщений и обратно/

38. visual cue
визуальный признак, облегчающий восприятие изображения /объекта/

39. visual features, pl
визуальные свойства /сегмента, объекта/

40. visualization processor
процессор визуализации /для графических задач/

41. visual realizm
реалистическое изображение

42. VITec Image Computer
компьютер для обработки изображений фирмы VIT /США/

43. volume matrix
объемная матрица /объекта, изображения/

W

1. WAIT FOR POINTING
ждать указаний /процедура/

2. Walkin's scan-line method
метод сканирующей прямой Уоткинса

3. Weiler-Atherton algorithm
алгоритм Вейлера-Азертона /при отсечении многоугольником/

4. widely-spaced lines, pl
редкая штриховка /закраска/ /области/

5. WINDOW
видовая операция, определяющая окно в глобальных /мировых/ координатах

6. windowing
кадрирование /окна/

7. windowing
1.управление окнами;
2.организация полиэкранного режима работы дисплея

8. windowing function
функция кадрирования

9. windowing transformation
кадровое преобразование /преобразование кадра/

10. window manager
диспетчер окон /одновременное создание нескольких окон или портов для выдачи текста и графики/ см.также window monitor

11. window monitor
монитор /диспетчер/ окон см. window manager

12. window of vulnerability
окно "беззащитности"

13. window options, pl
меню вариантов /опций/ работы с окном

14. window register
регистр окна
см. clip register

15. window-to-viewport mapping
отображение окна на поле вывода

16. wire-frame
визуальное /трехмерное/ представление объекта

17. wire-frame picture
каркасное изображение /объекта/

18. wire-frame representation
каркасное /визуальное/ представление объекта /как правило, в трехмерном пространстве/

19. world coordinates, pl
глобальные /мировые/ координаты

20. world coordinate space
мировое /глобальное/ координатное пространство

21. world coordinate units, pl
единицы глобальных /мировых/ координат

22. world domain
мировая /глобальная/ область /область вещественных чисел/

23. workstation
рабочая станция /место/

24. workstation bus
шина связанных между собой рабочих станций /рабочих мест/

25. workstation color table
таблица цветности рабочей станции

26. workstation control module
управляющий модуль рабочей станции /синхронизация работы выходных модулей, шины передачи пикселов/

27. workstation-dependent hatch style
устройство-зависимый стиль штриховки /закраски/ области

28. workstation type
категория /тип/ рабочей станции

29. workstation window
отображение окна на область вывода рабочей станции /места/

30. wraparound
свертывание /изображения/

31. write back rectangle
прямоугольник перезаписи изображения

32. writing direction
направление размещения текста /текстовой информации/

X

1. X-Windows
стандарт аппаратного интерфейса для высококачественных графических дисплеев

2. X-Windows System
проект стандарта на полиэкранный интерфейс для АРМ

Z

1. z-buffer algorithm
алгоритм, использующий Z-буфер /алгоритм, работающий в пространстве изображения и использующий буфер глубины/

2. zoom
изменение масштаба изображения

3. zoom capability
степень /уровень/ выделяемости /графического объекта/; селективное изображение

4. zoom feature
способность /дисплея/ к изменению масштаба изображения

5. zoom in
электронное увеличение изображения; крупный план

6. zoom out
электронное уменьшение изображения; мелкий план

ACC (automatic color control)
автоматическая регулировка цвета

ACT (auto color tracking)
автоматическая регулировка цветового баланса

AET (active-edge table)
таблица активных ребер

AGC (advanced graphic controller)
усовершенствованный графический контроллер

AOIPS (atmospheric and oceanographic information processing system)
автоматизированная система обработки изображений /атмосферной и океанографической информации/ НАСА /США/

ARPA
графический протокол сети

ASAP (as soon as possible)
режим отсрочки /визуальный контроль каждого изменения пользователь осуществляет немедленно/

ASTI (at some time)
режим отсрочки /визуальный контроль каждого изменения пользователь осуществляет в некоторый нерегламентированный момент времени/

AWN (associated workstation number)
номер взаимодействующей /связанной/ рабочей станции /рабочего места/

BCL (basic contour line)
основная контурная линия

BGI (business graphic interface)
программные средства для создания графического изображения на дисплее и для записи его в запоминающее устройство

BNIG (before the next interaction globbaly)
режим отсрочки /визуальный контроль каждого изменения пользователь осуществляет перед следующей глобальной интерактивной операцией/

BNIL (before the next interaction locally)
режим отсрочки /визуальный контроль изменения пользователь осу-

ществляет перед очередной локальной интерактивной операцией/

BR (boundary representation)
граничное представление /метод моделирования геометрических объектов/

BVT (British Videotex and Teletext)
Британские службы видеотекста и телетекста

CA (color array)
массив цветности /для заполнения области/

CAC (chroma amplitude corrector)
корректор уровня цветности

CAIMP (computer-aided interactive map processing)
интерактивная система обработки картографических изображений на базе ЭВМ

CAR (cursor address register)
регистр адреса курсора

CATs
системы, выполняющие восстановление изображений по проекциям

CBG (color-background generator)
генератор цветового фона

CCAIS (charge-coupled area image sensor)
матричный формирователь изображений на ПЗС

CCIRID (charge-coupled infraRed imaging device)
преобразователь инфракрасных изображений на ПЗС

CDP (current disposition of picture)
текущая позиция изображения /рисунка/

CEM (color-enhanced-monochrome)
система получения цветных копий с изображений на черно-белом мониторе

CFVD (constant-frequency variable-dot system)
система передачи полутоновых изображений штриховым способом

CGA (color graphics adapter)
адаптер цветной графики

CGC (color graphic copier)
устройство копирования цветных графических изображений

CGM (computer graphics metafile)
компьютерный /машинный/ графический метафайл

CGI (computer graphics virtual drive interface)
интерфейс виртуальных накопителей, ориенти-

рованный на машинную графику

CGM (Computer Graphics Metafile)
стандарт Метафайл машинной графики

CIG (computer image generation)
формирование изображения с помощью ЭВМ

CIPS (color information processing system)
система обработки цветовой информации

C-LAG (line adjacency graph for the contour)
граф смежности контура

CLIP (cellular logic image processor)
матричный сверхбыстродействующий процессор обработки изображений /на базе клеточной логики/

COCO (CoCo) (color computer)
ЭВМ, формирующая цветное изображение на дисплее

C3PL (CPPPL) (Cytocomputer parallel picture processing language)
язык программирования для конвейерного процессора изображений Cytocomputer

CRI (color rendering index)
индекс качества воспроизведения цветов

CSS (conversational software system)
система программного обеспечения для диалоговых /интерактивных/ режимов

CT (coincidence test)
тест принадлежности

CTM (current transformation matrix)
матрица текущего преобразования

CTT (color-trace tube)
ЭЛТ с цветным свечением; цветная ЭЛТ

CVCC (Canadian Videotex Consultative Committee)
Канадский консультативный комитет по системам типа видеотекс

CVG (calligraphic vector generator)
каллиграфический генератор векторов

DAG (directed acyclic graphs)
ориентированный структурированный граф

DC (device coordinates)
координаты устройства

DORE (dynamic object-rendering environment)
среда динамической визуализации объектов /программное изделие фирмы Ardent Computer /США/

DP8500
растровый графический процессор фирмы National Semiconductor Corp. /США/

DSAR (display storage address register)
регистр адреса дисплейной памяти

DT (depth test)
тест глубины /объекта/

EGM (enhanced graphical module)
модуль расширенной графики

ET (edge table)
таблица ребер /негоризонтальные ребра многоугольников/

FSP (frame sense processor)
процессор записи кадра

GAC (graphics address controller)
контроллер графического адреса

GAM (graphic access method)
графический метод доступа; доступ по методу ГАМ

GDM (graphics display monitor)
блок управления /монитор/ графическим дисплеем

GDP (graphics data bus)
шина графических данных

GEM (graphic decoration by electronic modification)
наложение на изображение цветовой знаковой и графической информации

GEOS (graphic-oriented operating system)
операционная система, ориентированная на графические приложения

GIRS (graphic information retrieval system)
информационно-поисковая система для графической информации

GKOP (general kernel open)
режим функционирования "ядро графической системы открыто"

GKS (graphical kernel system)
система графического ядра

GIN (graphics input)
режим ввода графики /графических объектов/

GIP (graphic image processor)
графический процессор для обработки изображений фирмы Benchmark /США/

GOS (graphic operating system)
графическая операционная система

GPDL (graphic picture drawing language)
язык представления графических изображений

GPGL (general-purpose graphic language)
универсальный графический язык

GPGS (general-purpose graphic system)
общецелевая графическая система

GRAP (graphical application package)
пакет для графических приложений

GRIP (graphic procedures for instruction purposes)
графические процедуры для реализации команд интерактивной графики

GS1000 (graphics supercomputer)
графический суперкомпьютер фирмы Stellar Computer Inc. /США/

GSPC (Graphics Standards Planning Committee)
Комитет по разработке графических стандартов

HARPI (hidden area removal pixel interpolator)
пиксельный интерполятор для удаления невидимых областей изображения

HGA (Hercules graphics adapter)
графический адаптер Hercules

HVP (high video path)
высококачественный видеоканал /видеотракт/

IGC (Institute for Graphics Communications)
Институт проблем передачи графической информации /изображений/

IGES (Initial Graphics Exchange Specifications)
стандарт /формат/ обмена между графическими терминалами и элементами сети

IGT (intelligent graphics terminal)
"интеллектуальный" /с встроенным микропроцессором/ графический терминал

IM (image)
изображение /графический объект/

IMITAC (image input to automatic computer)

система автоматического ввода изображений в ЭВМ

IRT (item relation table)
таблица соответствия графических элементов

ISE (integral square error)
суммарная /интегральная/ квадратичная ошибка

ISP (item start pointer)
указатель начала элемента

ISTAR (image, storage, translation and reproduction)
формирование, хранение, преобразование и воспроизведение изображений

IVIS (interactive video information system)
диалоговая видеоинформационная система

L (luminance)
яркость /отображения объекта/

LAG (line adjacency graph)
граф смежности строк /ГСС/

LDF (linear display file)
линейный дисплейный файл

LT (line type)
тип линии /параметр/

LVS (local video system)
локальная система отображения

LW (line width)
коэффициент масштабирования толщины линии /параметр/

LWE (lower window edge)
нижний край окна /экрана/

MAF (moving area framer)
фиксатор движущихся участков изображения

MAP (matrix arithmetic processor)
матричный арифметический процессор

MAX-XFS
модуль транспонирования хранимых кадров фирмы DATACUBE /США/

MC (mode control)
управление режимом

MCA (master controller adapter)
адаптер главного /основного/ контроллера

MD (management domain)
управляемая зона /область/

MDA (monochrome display adapter)
адаптер монохромного /черно-белого/ дисплея

MGL (matrix generator language)
язык генерации матриц

MT (marker type)
тип маркера /параметр/

NCGA (National Computer Graphics Association)
Национальная ассоциация машинной графики /США/

NDCs (normalized device coordinates)
нормализованные координаты устройства

NT (Number of Transformation)
параметр процедуры REQUEST STROKE, указывающий номер преобразования координат к нормализованному виду для перехода в систему мировых /глобальных/ координат

NURBS (nonuniform rational B-spline), pl
би-сплайны

OVD (optical videodisc)
оптический видеодиск

PDA (pointing device adapter)
адаптер указательного устройства

PFK (programmed function keyboard)
программируемая функциональная клавиатура

PGC (Pixar graphic computer)
ЭВМ для обработки изображений фирмы Pixar /США/

PHIGS (Programmer's Hierarchical Interactive Graphics Standard)
стандарт на иерархические диалоговые графические средства для программиста

PHIGS+ (Programmer's Hierarchical Interactive Graphics Standard Plus)
расширенный вариант стандартного интерфейса программиста для иерархических диалоговых графических средств

PIC (pictorial computer)
компьютер изображений

PLCI (polyline color index)
индекс цвета ломаной линии, полилинии /параметр/

PMCI (polymarker color index)
индекс цвета полимаркера /параметр/

PT (pattern transfer)
передача шаблонов /образов, изображений/

PT (polygon table)
таблица многоугольников

PT (priority test)
тест приоритетности

PTL (pixel type library)
библиотека элементов изображений

PVTS (programmable video timing controller)
программируемый контроллер синхронизации визуального отображения

RAG (region adjacency graph)
граф смежности областей /зон/

RAR (restoration address register)
регистр адреса восстановления

RLE (Run Length Encoding)
кодирование с переменной длиной последовательности /способ представления изображения/

RSA (reset cursor address)
начальная установка адреса курсора

SCSI (Small Computer Systems Interface)
стандарт на интерфейс малых вычислительных систем

SD (screen domain)
экранная область /в единицах растра/

SDF (structured display file)
структурированный дисплейный файл

SEP (segment end pointer)
указатель конца сегмента

SGOP (segment opened)
режим функционирования "Сегмент открыт"

SIF (signal information field)
поле /зона/ сигнальной информации /на экране дисплея/

SLT (status line toggle)
переключатель положения курсора между зоной изображения и строкой состояния

SM (state mode)
установка режима

SRA (system response area)
зона /область/ системных ответов /на экране дисплея/

SSP (segment start pointer)
указатель начала сегмента

TAP (table of active pins)
таблица активных ребер /объекта/

TCF (transformation clipping function)

функция преобразования и отсечения

TIF (text image format)
формат представления текстового сообщения на экране дисплея

TOSPICS (Toshiba picture processing system)
система обработки изображений фирмы Toshiba /Япония/

TTXAU (teletex access unit)
блок доступа к системе телетекс

UCS (uniform-chromaticity scale)
равномерная шкала цветности

UWE (upper window edge)
верхняя граница окна /экрана дисплея/

VAC (video and attributes controller)
контроллер изображений и его атрибутов

VCCF (voltage controlable color formation)
формирование цвета, регулируемое напряжением

VCU (video codec unit)
кодек видеосигнала

VDC (virtual device coordinates)
система координат виртуального устройства

VDI (virtual device interface)
проект стандарта интерфейса виртуального устройства, разрабатываемый Американским национальным институтом стандартов /АНИС/ /США/

VDT (visual terminal display).
терминальный дисплей телевизионного типа

VGA (VideoGraph Adapter)
стандарт видеографического адаптера фирмы IBM /США/

VPM (video pixel memory)
память элементов изображения

VRAM (video random--access memory)
запоминающее устройство с произвольной выборкой для сопряжения микропроцессора с телевизионным монитором /дисплеем/

VRC (visible record computer)
вычислительная машина с визуальным отображением записей /примитивов/

VPN (view plane normal)
нормаль к картинной плоскости

VRP (viewreference point)

опорная точка /графического объекта/

VW (variable window)
переменное /временное/ окно

WD (world domain)
мировая, глобальная область /область вещественных чисел/

WISS (workstation--independent segment storage)
рабочая станция с независимой памятью для хранения сегментов /приборно-независимое хранилище сегментов/

WSAC (workstation active)
режим функционирования "рабочая станция в активном состоянии"

WSOP (workstation open)
режим функционирования "Рабочая станция открыта"

А

автоматическая регулировка цветового баланса A 38
автоматическое подавление A 39
адаптивное отсечение A 9
адресная функция A 10
алгоритм Брезенхэма для отрезков прямых B 28
алгоритм Вейлера-Азертона W 3
алгоритм затенения S 76
алгоритм обхода графов G 36
алгоритм отсечения Коэна-Сазерленда C 39
алгоритм разбиения областей A 26
алгоритм построчного сканирования S 18
алгоритм Сазерленда--Ходгмана S 128
алгоритм сортировки по глубине D 14
алгоритм удаления невидимых линий объекта H 9
аккордная клавиатура C 20
активизировать режим мерцания A 5
анализ световых пятен B 19
анализ сцен S 22
аналоговое изображение A 17
аппроксимация F 10
аппроксимация многочлена Бернштейна B 8
аппроксимация, основанная на использовании многоугольника P 53
аппроксимация полутонов H 2
аргумент качества воспроизведения текста S 114
архитектура, основанная на обработке элементов изображения P 40
асинхронный алгоритм прореживания A 34
асинхронная шина для передачи графической информации G 17
ассиметричная матрица S 91
ассоциация A 32
ассоциативная структура данных A 33
ассоциативный буфер адресов T 39
атрибут A 36
атрибут внутреннего заполнения, заштриховки области S 96, H 5, H 16
атрибут заполнения P 13
атрибут качества воспроизведения текста "с-точностью-до--строки" S 112
атрибут качества воспроизведения текста "с-точностью-до--штриха" S 115
атрибут поля F 5
ациклический граф A 8

Б

база данных с графическим интерфейсом G 22
база данных с графическим языком запросов G 22
базисная система графического программного обеспечения S 104
барабанное сканирующее устройство D 49
"безбумажный" графопостроитель S 94
бинарное дерево изображений B 10
бинокулярный эффект B 11
битовая карта фонового цвета B 12
битовая плоскость указанного графического объекта O 6
ближняя плоскость F 29
близкая точка S 84
блокировка экранной сетки G 41
буксировка D 48
буксировка символа S 132
буфер глубины изображения D 12
буфер регенерации R 11
быстрый алгоритм прореживания Q 2
быстрый режим ввода/вывода графических данных I 55
быстрый режим рисования F 3

В

валюатор V 2
вектор вертикали V 31
вектор вертикали символов C 15
векторное графическое устройство V 5
вектор данных D 3
векторный дисплейный файл L 11
вектор размерности D 29
вершина изображений V 6
вещественная матрица R 5
видео-ОЗУ V 12
видеотекс V 13
видимый объект V 32
видовая операция, определяющая окно в глобальных координатах W 5
видовая операция, определяющая поле вывода в нормализованных координатах V 24
видовая операция V 18
видовое геометрическое преобразование V 17
видовое преобразование V 21
видовой параметр V 19, G 6
виды данных, представляемых в виде изображений F 20
визуализация V 15
визуальная непрерывность V 37
визуальное представление объекта W 16
визуальный признак, облегчающий восприятие изображения V 38
визуальные свойства V 39
визуальный хаос V 36

"виртуальное" устройство ввода V 34
"виртуальное" устройство литер T 9
"виртуальное" устройство ввода команд C 19
"виртуальное" устройство ввода типа "селектор" P 27
виртуальный экран переменных размеров V 4
включить сегмент I 30
вложенность сегментов S 32
внешний ключ F 18
внешний многоугольник D 35
внутренне-заполняющая зона N 7
внутренне-заполняющий алгоритм F 12
внутренне-определенная зона O 10
внутренне-определяемая область I 47
внутренний многоугольник C 73
вогнутое окно C 65
возвратить текущее значение атрибута цветности I 24
воспроизведение прямой линии S 111
вращаемое окно R 38
время вывода символа C 16
вспомогательная процедура U 13
вспомогательное меню цветовых вариантов C 53
вставить сегмент I 30
вывод графиков G 35
выборка в двухмерном пространстве T 45
выборка в одномерном пространстве O 12
выделяемость D 34
выделение контуров E 6
выделяемый элемент D 31
выключенный вектор B 14
выполнить отсечение C 28
выпуклая оболочка C 84
выпуклый многоугольник C 85
выравнивание A 19
вырез C 27
высота символа в координатах устройства C 13
выходной примитив O 21
вычертить линию методом "резиновой нити" R 43
вычислительная машина, поддерживающая ядро графической системы G 11

Г

гамма-коррекция G 1
генератор векторов L 14
генератор видеосинхросигналов V 9
генератор воспроизведения изображения R 12
генератор литер C 12
генератор развертки T 27
генератор символов C 12
генерация векторов и ломаных линий P 52
генератор цветового фона C 41
геометрическое преобразование I 39
геометрическая однород-

ность по наблюдаемости G 9
геометрический приоритет G 7
геометрия дискретной плоскости D 32
глобальное координатное пространство W 20
глобальная область W 22
глубина рекурсии R 9
гномон G 14
горизонтальное выравнивание текста T 11
гравитационное поле отрезка L 15
гранение F 1
граничное представление B 24
гранично-заполняющий алгоритм B 23
гранично-определенная зона B 25
гранично-определяемая область B 22
граничные размеры символа C 8
границы поля вывода V 26
грань объекта O 3
графическая визуализация G 33
графическая операционная среда G 26
графическая система P 4
графическая система с кадровым буфером F 25
графические средства фотографического качества P 26
графический модуль G 30
графический объект G 23
графический ускоритель G 20
графоориентированная модель данных G 34
граф смежности R 15
группа машинной графики Американской ассоциации по вычислительным машинам A 4
групповая таблица B 32
групповой атрибут B 31

Д

дальняя плоскость B 1
дальняя точка L 39
двухмерное черно-белое изображение T 44
двухуровневое изображение B 9
деление полиномов A 12
дельта-функция D 9
детализация поверхности S 124
детализация фактуры T 20
диагональное тонирование, штриховка D 24
диалоговое прерывание A 35
диапазон применяемых цветов C 55
динамически переопределяемый набор знаков D 51
динамический атрибут сегмента D 53
динамическое видео ЗУПВ D 54
динамическое меню D 52
динамическое управление окнами D 55
дискретизация двухуровневого сигнала S 5
дискретное эскизирование D 33

диспетчер окон W 10
дисплейный терминал D 41
доступные по цене графические средства L 40
дополнительное расстояние между символами C 14
дополнительный цвет C 60
дрожание J 2

Е

единицы глобальных координат W 21

Ж

ждать указаний W 1

З

заголовок символа S 133
загораживать O 7
задача восполнения данных D 1
задача, связанная с отрезками прямых L 22
задающий генератор кадров изображения F 27
задняя секущая плоскость B 2
закраска G 16
закраска полигональной сетки P 55
закраска, основанная на интерполяции значений интенсивности света I 44
закраска, построенная на основе интерполяции векторов нормали N 17
закрашивание A 25
закрывать O 7
закрыть рабочую станцию C 37
закрыть сегмент C 35
замкнутое множество C 36
заполнение области по критерию связности C 69
запросить состояние устройства ввода символьной строки I 31
запросить размеры текста I 33
запросить характеристики текста I 34
заранее определенное преобразование P 67
заранее определяемый индекс полимаркера P 66
затравочный пиксел S 28
затухание конфигурации G 8
зеркальное воспроизведение изображения M 14
зеркальное отражение S 103
значение пиксела, описывающего фоновый цвет B 5
значение цветности C 21
зона A 24
зона окантовки B 20

И

идентификатор примитива P 68

идентификатор шаблона мерцания B 17
иерархия графических объектов O 5
иерархия процедур P 74
изменение масштаба изображения Z 2
изменить изображение C 6
изображение в "нескольких цветах" F 4
изобразительная графика G 5
изобразить дугу через заданные три точки A 23
изобразить кривую C 96
изобразить список точек и их совокупности присвоить заданное имя P 46
иконографическое представление изображений I 1
инверсная матрица I 51
индекс качества воспроизведения цветов C 50
индекс полилинии P 59
индекс текстового фрагмента T 13
индекс шаблона P 15
индивидуальный атрибут I 19
инициализация графического объекта E 19
интегральная квадратичная ошибка I 40
интенсивность света в вершине V 7
интенсивность свечения I 43
интерактивное вычерчивание I 46
интерполяционные конечные участки поверхности I 50
интерполяция с помощью многочленов P 62
интерфейс R 21
искажение изображения вследствие недостаточно высокой частоты выборки графических данных A 13
искривленный вектор T 43

К

кадрирование W 6
кадровая буферная память F 24
канонический видимый объем C 1
каркасное изображение W 17
каркасное представление объекта W 18
карта корреляции C 90
карта с процентным соотношением P 38
карта цветности C 54
картинная плоскость V 23
касательный вектор T 2
касательный вектор в конечных точках E 16
категория рабочей станции W 28
категория рабочей станции "ВВОД-ВЫВОД" O 19
категория рабочей станции "ВЫВОД" O 20
классический алгоритм прореживания C 24
класс устройства ввода D 50

классы логических устройств L 35
клетка T 26
клеточное кодирование C 5
кодирование формой S 78
кодирование цветом C 43
кодирующий планшет S 116
код типа координат C 87, T 46
команда анализа области отображения C 56
команда манипулирования изображением C 57
команда топологического анализа C 58
командный режим функционирования M 15
компланарный многоугольник C 88
компьютер для обработки изображений фирмы Pixar /США/ P 39
компьютер для обработки изображений фирмы VIT /США/ V 42
компьютер для формирования и отображения изображений I 4
конвейер преобразований T 33
конец оболочки E 15
конечная вершина T 6
контраст C 80
контроллер графического дисплея фирмы Metheus Corp. /США/ O 11
контроллер изображения P 33
контур графа C 22
контурное представление изображения K 3
контурное представление объекта B 24
контурный шрифт C 78
конфигурация окрестности N 5
конфигурация пикселов P 17
концептуальное проектирование C 67
координатный точечный ввод L 30
координаты объекта-прототипа M 5
координаты опорной точки шаблона P 18
координаты пользователя U 10
координаты расположения текста T 12
копия-отображение I 5
корневой узел объекта--прототипа M 7
короткий вектор S 85
короткий пробел S 83
косвенная траектория I 56
к-траектория I 56
коэффициент диффузного отражения D 28
коэффициент масштабирования S 8
коэффициент переноса T 38
коэффициент ширины символов C 10
кривая область C 97
крупный план Z 5
кусок поверхности P 12

Л

левое поле экрана L 27
лексическое проектирование L 5

линейный дисплейный файл L 11
линейный язык низкого уровня L 12
линейчатая область L 10
линейчатая поверхность R 45
логическое устройство ввода S 116
логическое устройство типа "валюатор" V 1
логическое устройство ввода типа "КЛАВИАТУРА" K 2
логическое устройство ввода типа "КНОПКА" B 33
локальная графическая шина L 29
локальный атрибут L 28
локатор L 31

M

массив индексов цветности элементов A 27
масштабный коэффициент высоты полимаркера P 61
масштабный коэффициент толщины линии L 24
масштабный множитель S 10
матрица возбуждений I 43
матрица масштабирования S 9, F 2
матрица масштабных коэффициентов S 11
матрица поворота R 40
матрица совместной встречаемости O 8
матрица текущего преобразования C 95
матричное представление трехмерных пространств M 8
матричный зарядовый преобразователь изображения C 17
машинная томография C 62
мелкий план Z 6
меню вариантов работы с окном W 13
меню выбора вариантов глобальных параметров G 12
меню выбора графических ресурсов G 31
меню выбора типов линий L 17
меню выбора устройства D 22
меню выбора цветов и шаблонов P 16
меташрифт M 12
метод восстановления изображений R 6
метод генерации векторов I 41
метод Гуро G 15
метод интегратора I 41
метод Карпентера C 2
метод кодирования полос R 46
метод количественной невидимости A 20
методика моделирования геометрических объектов C 72
метод наклонных функций R 1
метод перемешивания Лина L 25
метод приоритетов Энкарнако E 13
метод свертки C 86

метод сканирующей прямой Уоткинса W 2
метод РС-фильтра R 4
метод Фонга P 24
метод Фурнье-Фассела F 22
мировая область W 22
мировое координатное пространство W 20
мировые координаты W 19
мнимое изображение V 33
многократные обращения R 22
многоугольник детализации поверхности S 125
многофункциональный планшет I 42
моделирующая графическая система M 16
модельное преобразование M 17
модельный мир M 18
модель основных цветов R 34
модель Торрэкса-Спэрроу T 29
модель Фонга P 25
модуль переноса T 36
монитор окон W 11
монохромный растровый монитор G 13

Н

набор видовых параметров V 22
наложение приоритетов P 71
наклонная ориентация текста A 18
направление проецирования D 30
направление размещения текста W 32
направление следования текста T 16
насыщенность S 6
натуральный сплайн N 2
начало оболочки B 6
невидимый атрибут I 52
невидимый вектор I 53
неделимая графическая операция I 20
неделимый графический объект U 8
независимый атрибут I 19
непрерываемая графическая операция с высоким приоритетом I 20
непрерывное эскизирование C 76
непрерывный диапазон C 75
неровности J 1
неуказываемый сегмент U 2
неявно заданная операция I 17
неявно заданная регенерация изображения I 18
неявно задаваемый приоритет E 25
низкочастотный псевдослучайный шум D 42
низкочастотный шум, налагаемый на изображение для его выравнивания D 44
нормализованная экранная область N 13
нормализованные координаты устройства N 4
нормализованные приборные координаты N 12

нормализующее преобразование N 15
нормальная штриховка области M 9
нормирование видового объема N 16
номер "виртуального" устройства ввода строк S 113
номер связанной рабочей станции A 30
"н"-связная область N 3
н-связное множество D 4
н-траектория D 47
нулевая матрица N 21

О

область заполнения F 6
обнаружение границ E 5
обобщенный список G 4
оболочка E 28
обрабатываемый многоугольник S 118
обратная матрица I 51
обратное видеоизображение R 33
общецелевой графический язык G 2
объектный граф O 4
объектное распределение O 2
обычный графический адаптер C 83
однородность по наблюдаемости границы изображения E 4
однородность объекта по наблюдаемости O 1
однотонная закраска C 71
ожидание прерывания A 40
окно "беззащитности" W12
окно селектора P 30
оператор градиента G 18
оператор задания шаблона P 14
операторское окно H 20
описанный элемент D 16
опорная точка V 30
определение параметров прямоугольника R 8
определить отрезок прямой от текущей позиции до указанных координат L 9
определить размеры видимой области и сформировать сетку с указанным шагом W 7
определить с текущей позиции цепочку литер T 9
организация полиэкранного режима работы дисплея 7
ореол G 10
ориентация ломаных прямых L 21
ориентация текста относительно осей координат T 15
освещенность рассеянным светом D 27
особые точки S 87
остов области S 90
остовная точка S 88
ответная страница R 31
ответный кадр R 30
открытое множество O 14
открыть ядро графической системы O 13
отношение вида "высказывание-элемент" P 78
отображение окна M 1

отображение окна на область вывода рабочей станции W 29
отображение окна на поле вывода W 15
отрезки прямых L 19
отсекающий делитель C 30
отсекающий многоугольник C 33
отсечение C 29
отсечение по глубине D 10
отсортированные границы S 98
отсроченные графические примитивы P 20
отфильтрованное изображение F 9
очистка экрана дисплея C 25
ошибка в точке P 50

П

пакет для графических приложений G 21
память обновления изображения R 13
панорамирование P 5
параллелепипед видимости V 8
параллельные атрибуты P 6
параметр для "виртуальных устройств", указывающий класс устройства C 23
параметрические бикубические куски поверхности P 8
параметрический вид P 9
параметры переноса T 40
первоначальное преобразование сегмента O 18
передача полного изображения A 16
передаточная функция T 30
передать значения координат P 49
передать код клавиши H 14
передняя секущая плоскость F 28
переключатель включения/выключения экранной сетки G 40
переключатель координат S 129
переключатель положения курсора между зоной изображения и меню команд M 10
переключатель положения курсора между зоной изображения и строкой состояния S 109
переключатель эхо-контроля E 2
перекрывающиеся экранные окна O 23
перемещение изображения I 10
перцептивная графика C 38
печатный шрифт C 11
плазирование L 33
плазовые поверхности L 34
планшет для ввода в компьютер рукописного текста рисунков и фотографий фирмы Ovonic Imaging Systems Inc. /США/ E 31
плата манипулирования и запоминания цвет-

ных видеоизображений C 42
плата манипулирования и запоминания цветных видеоизображений, кадров для компьютера Mac II фирмы Data Translation Q 1
поворот в пространстве R 39
поворот на плоскости R 41
подкартинка S 119
поле видимости E 30
поле вывода V 25
поле вывода в координатах устройства V 27
полигональная сетка P 54
поликурсор P 51
полилиния P 57
полимаркер P 60
полиокно M 21
полная область F 34
полноцветный электролюминесцентный дисплей фирмы Planar /США/ F 32
полутоновое изображение G 38, H 3
полутоновый дисплей фирмы MegaScan /США/ U 1
полутоновый, с множеством градаций тона G 37
получить значения выражений функции F 35
пользовательские программируемые шрифты U 12
пользовательское окно H 20
помеченное ребро L 2
пороговое значение T 25
пост-видовая операция P 64
постоянное отображение S 110
правосторонняя система R 36
правые разности F 21
предварительное занесение координат L 38
преобразование графического примитива P 69
преобразование Адамара H 1
преобразование координат к нормализованному виду N 11
преобразование области D 45
преобразование отрезков из векторной формы в растровую форму S 15
привязка текста T 10
признак корректности данных D 2
признак обнаруживаемости D 18
прикладной уровень системы машинной графики A 21
принцип прямого отображения V 16
приоритет ввода для области вывода V 28
приоритет воспроизведения изображения D 39
приоритет воспроизведения "с переднего плана - в глубину" F 30
приоритетный режим рисования P 70
приоритет сегмента S 33
приоритетный тест P 72

пробный интервал P 73
проверка оболочек E 29
программа верстки страниц фирмы Aldus Corp. /США/ P 2
программа-интерпретатор графического языка G 29
программа определения атрибутов A 37
программа обработки сегмента S 34
программа преобразования T 34
программа размещения символов L 4
программа-редактор точек P 47
программа ретуширования фотоснимков фирмы Letraset USA /США/ I 13
проект стандарта на полиэкранный интерфейс для АРМ X 2
проект стандарта системы графического ядра G 42
проективное отображение P 76
проекционная плоскость V 23
произвести активацию рабочей станции A 6
произвести вставку сегмента I 37
произвести вставку элемента I 36
произвести запрос текущего выравнивания текста I 25
произвести запрос динамической модификации атрибутов сегмента I 27
произвести запрос кнопки R 25
произвести запрос локатора R 26
произвести запрос масштабного коэффициента размера полимаркера I 29
произвести запрос параметров полимаркера I 28
произвести запрос состояния валюатора I 35
произвести запрос состояния кодирующего планшета I 32
произвести запрос текущего шрифта и качества воспроизведения текста I 26
произвести запрос устройства ввода символьной строки R 28
произвести переименование сегмента R 19
произвести очистку рабочей станции C 26
произвести очистку экрана и закрыть графическое устройство T 4
произвести суммирование матрицы преобразования A 2
произвести упаковку данных P 1
произвольный многоугольник A 22
промежуток позиционирования P 63
промежуточный приоритет I 49
процедура вывода графических данных O 22

процедура определения невидимости I 54
процедура удаления ненужных сообщений из входной очереди F 11
процедура расширения E 24
процесс визуализации V 20
процессор визуализации R 20
процессор дисплейного списка D 38
процессорный блок графических преобразований G 32
процессор отпечатков F 16
процесс развертки S 12
пространственное размещение S 101
прямоугольник перезаписи изображения W 31
прямоугольник сканирования S 21
прямоугольник экземпляра D 38
псевдодисплейный файл P 80
псевдоцвет P 79
пустое множество E 12

Р

рабочая графическая станция фирмы Simbolics Inc. /США/ S 86
рабочая область визуализации V 25
рабочая станция W 23
рабочее состояние O 16
рабочие графические станции фирмы Sun Microsystems /США/ S 121
равномерная шкала цветности U 3
равномерное масштабирование U 4
разбиение поверхности S 127
развертывающее устройство с бегающим лучом F 13
развитая машинная графика S 97
разделение видимых и невидимых элементов графического объекта V 35
разделение видимых и невидимых элементов объекта по порогу T 24
размер шаблона P 19
размеры области наблюдения V 14
размыкание краев E 7
разновидность подсказки P 77
разрешающая способность R 29
расстояние между символами в строке I 23
растр R 2
растровая развертка литер S 13
растровая развертка многоугольников S 16
растровая развертка окружностей S 14
расчетное меню D 17
реалистическое изображение V 41
регенерация изображения I 12
регистр маски M 3

регистр окна W 14
регистр отсечения C 34
регулярный язык R 17
редакторский терминал E 11
редкая штриховка W 4
резервирование области экрана для текста T 17
режим асинхронного ввода графических данных E 22
режим безусловной регенерации изображения A 15, S 122
режим замещения R 23
режим "захвата контактом платы" S 93
режим ИСКЛЮЧАЮЩЕЕ-ИЛИ E 23
режим картинки P 35
режим опроса S 2
режим отображения линии L 18
режим подкартинки S 120
режим синхронного ввода графических данных R 24
режим слежения S 3
режим функции преобразования T 32
режим функционирования системы O 15
рисование отрезков прямых методом резиновой нити R 44
ролевое имя R 37

С

светлый фон L 6
свертывание W 30
световой блик H 11
связанная рабочая станция A 29
"связанная" точка S 95
связанные векторы C 63
связанные пикселы C 68
связанные программы R 18
связность компонентов C 70
сдвиговый видеорегистр S 82
сдвинуть изображение сегмента в указанное место в нормированных координатах T 35
сглаживание D 8
сегментация кривых C 98
сегментация по текстуре S 29
сегментированная дисплейная программа S 30
седловая точка S 1
секторная диаграмма P 38
селективное изображение Z 3
селектор P 28
семантическая обратная связь S 37
семантическое проектирование S 36
семантическая структура элемента изображения S 38
сенсорный манипулятор типа "кошка" C 3
сетевая структура P 45
сетка выборки S 4
сжатие изображения I 3
сигнал цветового тона, насыщенности и интенсивности H 17
символ S 130

символ спецификации формата F 19
символьный ввод S 112
синтаксическое проектирование S 135
система аппаратной визуализации трехмерных объектов фирмы Hewlett-Packard /США/ T 42
система моделирования граничных условий B 27
система непрерывного увеличения изображения C 77
система сглаживания поверхности S 126
система трехмерной машинной графики T 23
система формирования изображения I 6
система формирования окон, в которых отображаются и текст и графические данные U 11
системная память изображения P 37
системная шина графических данных P 36
скорость обновления изображения на экране R 14
скрытое отображение C 66
слежение за пером P 21
сложная многосвязная структура C 61
смежные пикселы A 11
смешение изображений V 11
совокупность U 7
согласованное преобразование U 6
созданный элемент C 92
состояние мерцания B 18
сортировка вставками S 99
сортировка по приоритетам глубины D 13
сортировка с разделением P 11
спецификация графического объекта E 20
список изображений I 9
способность к изменению масштаба изображения Z 4
справочник строк растра S 20
стандарт аппаратного интерфейса для высококачественных графических дисплеев X 1
срединная ось S 89
стандартная базисная система графического программного обеспечения C 89
стандартная система графического программного обеспечения S 104
стандартная система преобразования S 106
стандартная функция наблюдателя S 105
стандартный сигнал красного, зеленого и синего цветов R 35
статическое меню S 107
статус элементов изображения P 44
стационарные точки S 108
степень вершины D 5

степень выделяемости Z 3
стиль штриховки H 6
страница маршрутизации R 42
страничное представление изображения P 3
строгое упорядочение I 57
строка развертки S 17
структурированный дисплейный файл S 117
ступеньки J 1
суммарная квадратичная ошибка I 40
суммарный набор членов A 1
схема отсечения элементов отображения P 42
схема прямоугольного отсечения участков изображения R 7
сформировать сегмент C 91, C 93
сцепление указателей P 48

Т

таблица активных ребер A 7
таблица графических примитивов G 24
таблица комплекта шрифтов комплексного программного обеспечения F 14
таблица многоугольников P 56
таблица ребер E 8
таблица соответствия графических элементов I 58
таблица характеристик изображения V 10
таблица цветности C 54
таблица цветности рабочей станции W 25
текстовые данные C 9
текстура T 19
текущий параметр заполнения области C 94
тело символа S 131
теневая матрица S 77
тень отрезков прямых S 35
тест бесконечной прямой I 21
тест глубины D 15
тест принадлежности C 74
техническое обеспечение машинной графики G 27
технология использования дисплейного оборудования D 40
тип линии L 23
тип маркера M 2
тип подсказки P 77
тип рабочей станции W 28
тип эхо-контроля E 3
тождественное преобразование I 7
тоновое изображение F 33
тоновый рисунок S 75
топология графического объекта T 28
точечный генератор D 46
точность выполнения процедуры отсечения A 3
точка зрения I 11
точка схода V 3
точка сцепления C 64

трансфинитная аппроксимация T 31
трассирование лучей R 3
трехмерная совмещенная гистограмма T 22
трехмерное представление объекта W 16

У

узкоформатный дисплей T 21
узловой вектор N 8
указатель отсечения C 31
указка локатора L 32
указываемый сегмент D 19
улучшение качества изображения I 7
универсальная графическая интегральная схема A 14
уникальное имя R 37
унитарная матрица U 5
упорядоченное возбуждение O 17
управление окнами W 7
управление световым пером L 7
управляющая последовательность C 82
управляющая процедура C 81
управляющий модуль рабочей станции W 26
уровень выделяемости объекта Z 3
уровень изображения I 8, P 32
уровень качества воспроизведения текста T 18, P 65
уровень линий L 16
уровень сегментов S 31
уровень символов L 26
уровень элементов изображения P 43
усеченное изображение в виде пирамиды F 31
усеченный видимый объем T 41
усиление контуров E 6
условие совместимости C 59
усложненный примитив G 3
установить атрибут цвета C 40
установить вектор ориентации символа S 41
установить вид, тип линии для всех последующих примитивов S 50
установить внутренний стиль, вид заполнения, заштриховки области S 47
установить входной приоритет поля вывода, индикации S 70
установить графический режим E 18
установить идентификатор селектора S 53
установить индекс цвета заполнения, заштриховки области S 46
установить индекс цвета, цветности полилинии S 54
установить индекс цвета, цветности полимаркера S 57

установить индекс цвета; цветности текста S 65
установить масштабный коэффициент размера полимаркера S 58
установить масштабный коэффициент ширины, толщины полилинии S 56
установить направление следования текста S 67
установить нижний правый угол B 26
установить окно S 72
установить окно рабочей станции S 74
установить параметры воспроизведения текста T 9
установить повышенную высвечиваемость элементов объекта S 49
установить поле вывода, индикации S 69
установить поле вывода, индикации рабочей станции S 73
установить признак выравнивания текста S 64
установить признак обнаруживаемости сегмента S 45
установить признак отсечения S 43
установить признак преобразования сегмента S 61
установить приоритет сегмента при воспроизведении S 60
установить размер символа S 40
установить режим использования кнопок S 42
установить режим работы валюатора S 68
установить режим работы кодирующего планшета S 63
установить режим работы локатора S 51
установить режим работы селектора S 53
установить режим работы устройства ввода символьной строки S 62
установить текстовый режим E 17
установить тип полимаркера S 59
установить фактор видимости сегмента S 71
установить цвет изображения объекта S 44
установить шрифт и качество воспроизведения текста S 66
установка фонового цвета S 39
установка цвета переднего плана S 48
устойчивость изображения P 22
устройство ввода типа "селектор" P 29
устройство выбора световой кнопки C 18
устройство, выдающее машинные документы--копии изображений H 4
устройство для ввода литер T 8
устройство-зависимая информация D 21

устройство-зависимые атрибуты D 20
устройство-зависимый стиль штриховки области W 27
устройство-независимая информация D 23
устройство печати слайдов фирмы Noritsu America Corp. C 99

Ф

фактор видимости V 35
фактор высвечиваемости H 12
фактор глубины D 11
файл воспроизведения визуального изображения D 37
файл регистрации ошибок E 21
физические координаты устройства P 23
фиктивная связь N 20
фиктивное устройство N 19
фильтр верхних частот H 13
форма Безье B 7
форма B-сплайнов B 30
формат изображения A 28
форматирование изображения S 27
форма Эрмита H 7
формирователь изображения G 28, I 16
функциональное распределение F 36
функционально-полная машинная графика S 97
функция кадрирования W 8
функция объединения B15
функция отбрасывания малых элементов S 92

Ц

цвет зоны окантовки B 21
цветная графика C 45
цветная графическая дисплейная станция фирмы Tetronix T 7
цветная графическая - система с несколькими разрядными матрицами M 20
цветовая гармония C 46
цветовая карта устройства T 5
цветовая модель HLS H 15
цветовая модель HSV H 18
цветовая таблица устройства T 5
цветовое пространство C 52
цветовое разрешение C 51
цветовой диапазон C 49
цветовой индекс полилинии P 58
цветовой монитор C 48
цвет окантовки B 21
цвет переднего плана F 17
цвет фона B 3

Ч

частая штриховка N 1
частичное упорядочение P 10

частота изменения изображения U 9
чертежные команды P 31
числовой ввод V 1
чистота цвета S 6

Ш

шаблон мерцания B 16
шаблон, принимаемый по умолчанию D 6
шаблон редактирования E 10
шина графических данных G 25
шина связанных между собой рабочих станций W 24
шина передачи пикселов P 41
шкала полутонов G 39
шкала серого тона G 39
шкала яркости B 29, G 39
шрифтовая память F 15
штриховые изображения L 13
шумовой контур N 9

Э

эвристическое программирование E 26
экземплярное преобразование I 39
экземпляр символа S 134
экранирование R 32, S 81
экранированная область S 80
экранная область S 23
экранная оболочка S 24
экранная обратная связь S 25
экранный формуляр S 26
электронное увеличение изображения Z 5
электронное уменьшение изображения Z 6
элемент воспроизведения изображения D 36
элемент дискретизации D 26
эрмитова матрица H 8
эхо-контроль E 1

Я

ядро многоугольника K 1
яркость фонового свечения пиксела B 4
язык для описания изображений Шоу S 79
языковое средство графического взаимодействия I 45
языковый уровень системы машинной графики L 3

СПИСОК ПРИНЯТЫХ СОКРАЩЕНИЙ

АРМ - автоматизированное рабочее место

ЗУПВ - запоминающее устройство прямого доступа

ОЗУ - оперативное запоминающее устройство

ПЗС - прибор с зарядовой связью

ЭВМ - электронная вычислительная машина

ЭЛТ - электронно-лучевая трубка

Pl. - множественное число

канд.техн.наук
Юрий Семенович ПЕТРОВ

ТЕТРАДИ НОВЫХ ТЕРМИНОВ

№ 153

АНГЛО-РУССКИЕ ТЕРМИНЫ
ПО МАШИННОЙ ГРАФИКЕ

Редактор Л.И.Чернавина

Технический редактор

Корректор С.А. Петровская

Подп. в печ. 15.01.90. Формат 60x84/16. Бум.офс.№ 2
Печать офсетная Усл.печ.л. 4,88.
Усл.кр.-отт. 5,07. Уч.-изд.л. 3,34.Заказ №464
Тираж 2100 экз. Цена 80 коп.

Всесоюзный центр переводов научно-технической
литературы и документации
117218, Москва В 218, ул.Кржижановского, д.14, корп.1

ПИК ВИНИТИ, 140010, Люберцы-10, Моск. обл.
Октябрьский просп., 403

80 к.

Тетр. новых терминов, № 153. Англо-рус. термины по маш. графике, 1990, 1—84