**名词解释**

2017年4月24日, 星期一

23:16

**计算机图形标准：是指系统中各界面之间进行数据交换的接口标准、语言连接规范及应用程序接口API标准等。**

**几何变换：规范化后 把变换矩阵作为算子，然后想乘来挪动点的位置，得到各个顶点在几何变换中的新的顶点。**

**图形变换：将图形的几何信息经几何变换后产生新的图形。**

**裁剪：在二维观察中，需要在观察坐标系下对窗口进 行裁剪，即只保留窗口内的那部分图形，去掉 窗口外的图形。**

**反走样：用于减少或消除由于采样不充分重建后造成的信息失真。**

**裁剪窗口：即在视口中可以被看到的图形，即显示出来的部分**

**显示处理器：它把CPU从图形显示处理的事务中解脱出来，其主要任务是扫描转换待显示的图形以及某些附加的操作等。**

**显示控制器：主要功能是依据设定的显示工作方式，自主地、反复不断地读取帧缓存中的图像点阵（包括图形、字符文本）数据，将它们转换成R、 G、 B三色信号并配以同步信号送至显示器，即可刷新屏幕 。**

**组合像素法：一个图形象素点的全部信息被编码成一个数据字节， 按照一定方式存储到帧缓存中， 编码字节的长度与点的属性（如颜色、 灰度等） 有关。**

**颜色位面法：帧缓存被分成若干独立的存储区域， 每一个 区 域 称 为 一 个 位 面 （BitPlane） ， 每个位面控制一种颜色或者灰度， 每一个图形象素点在每个位面中占一位， 通过几个位面中的同一位组合成一个象素。**

**图形图像：能够在人的视觉系统中形成视觉印象的客观对象都可称为图形。**

**点阵法：点阵法是用具有灰度或色彩的点阵来表示图形的一种方法。**

**参数法：参数法用图形的形状参数和属性参数来表示图形。**

**光点：一般是指电子束打在显示器的荧光屏上，显示器能够显示的最小的发光点。**

**像素点：是指图形显示在屏幕上时候， 按当前的图形显示分辨率所能提供的最小元素点。**

**显示分辨率：是计算机显示控制器所能够提供的显示模式分辨率， 实际应用中简称为显示模式。**

**屏幕分辨率：通常用水平方向上的光点数与垂直方向上的光点数的乘积来表示。**

**窗口：在用户坐标系中需要进行观察和处理的一个坐标区域。**

**视口：将窗口映射到显示设备上的坐标区域。**

**四连通区域：从区域上的一点出发，通过访问已知点的4-邻接点，在不越出区域的前提下，遍历区域内的所有象素点。**

**八连通区域：从区域上的一点出发，通过访问已知点的8-邻接点，在不越出区域的前提下，遍历区域内的所有象素点。**

**透视投影：分为一点，二点，三点透视。它是从某个投射中心将物体投射到单一投影面上所得到的图形。**

**平行投影：平行投影是在一束平行光线照射下形成的投影，**