

スプライン  
ベクトル  
テクスチャ  
ビット  
透視投影  
コンピュータグラフィックス  
マッピング  
座標系  
線分  
データ  
重み  
合成変換  
関数  
パラメータ  
スキュー  
オイラー  
次元空間  
モデリング  
奥行き  
コンピュータ  
平行移動  
モデル  
屈折  
スキャンライン  
法線  
スプライン曲線  
ウィンドウ  
ファーガソン  
スキャンセグメント  
点光源  
ノット  
テクスチャマッピング  
投影面  
次座標表現  
ノット列  
平行投影  
次元座標系  
内積  
拡張  
幾何変換  
右手系  
アルゴリズム  
アフィン変換  
拡散反射  
コード  
時計回り  
面積  
集まり  
光度  
境界表現  
バッファ  
両端点  
射影変換

花键，齿条，曲线尺  
向量  
质地  
比特  
透视投影  
计算机图形  
映射  
坐标的  
线段  
数据  
分量  
合成变换  
函数  
参数  
交错轴  
欧拉  
维数空间  
仿形；雕塑；模型制造；模拟试验  
深度  
计算机  
平行移动  
模型  
折射  
扫描行  
法线  
花键曲线  
窗口  
弗格森  
扫描段  
点光源  
海里；结，绳结  
纹理映射  
投影面  
次坐标表现  
海里序列  
平行投影  
维数坐标  
内积  
扩张  
几何变换  
右手边  
算法  
仿射变换  
扩散反射  
代码  
顺时针方向旋转  
面积  
聚会  
光度  
边界表示  
缓冲区  
两端点  
射影变换

正規化  
座標値  
位置ベクトル  
輝度  
多角形  
セグメント  
ワールド座標系  
フレームバッファ  
スキャン  
次元幾何変換  
カメラ座標系  
直射光  
計算法  
間接光  
種類  
バッファ法  
パラメトリック曲面  
影付け  
照度  
透過  
実写  
スキャンライン法  
アニメーション  
細分割曲面  
鏡面反射  
モデリング座標系  
サンプルスパン  
法線ベクトル  
接続関係  
線光源  
外積  
範囲  
通過  
反射方向  
楕円  
交差判定  
レイトレーシング法  
シミュレーション  
ヒント  
次元図形  
集合演算  
頂点座標  
極座標  
フォトン  
線消去  
平行光線  
複雑  
カメラ  
奥行きソート法  
仮想的  
ユーザ  
減衰  
可視セグメント  
オブジェクト

规格化  
坐标值  
位置矢量  
亮度  
多角形  
段  
世界坐标  
帧缓冲器  
扫描  
维数几何变换  
照相机坐标  
直射光  
计算法  
间接光  
种类  
缓冲法  
参量曲面  
阴影  
照度  
透射  
写实  
扫描行法  
动画片  
细分成曲面  
镜面反射  
造型坐标制  
试样跨距  
法线向量  
连接关系  
线光源  
外积  
范围  
通过  
反射方向  
椭圆  
交叉判定  
光线跟踪法  
仿真  
提示  
维数图形  
集合运算  
顶端坐标  
极坐标  
光子  
线消除  
平行光线  
复杂  
照相机  
进深排序法  
虚拟的  
用户  
衰减  
可视段  
对象

ボクセル  
接ベクトル  
ソート  
視点方向ベクトル  
リング  
三原色  
入射角  
スプライン曲面  
視点方向  
スクリーン  
絶対値  
世界座標  
位相  
スカラー  
左手系  
ウィンドウ  
放物線  
鏡面  
断面  
相当  
濃度  
面光源  
アフィン  
拡散  
論理積  
ノット値  
データ量  
サンプリング点  
自己相似性  
ワイヤ  
削除  
研究  
可視性  
単純  
双曲線  
不変  
メッシュ  
走査変換  
明確  
重み付け平均  
次曲面  
優先順位  
正規化ボリューム  
ビット目  
直方体  
計算量  
ゲーム  
反射光  
メタボール中心  
右側  
観測  
変換操作  
歪み  
投影変換

我電池  
接矢量  
排序  
视点矢量  
环  
三原色  
入射角  
花键曲面  
视点方向  
屏幕  
绝对值  
世界坐标  
相位  
标量  
左手边  
窗口  
抛物线  
镜面  
断面  
相当  
浓度  
表面光源  
仿射  
扩散  
逻辑积  
海里值  
数据量  
取样点  
自相似性  
焊丝  
删除  
研究  
可见性  
单纯  
双曲线  
不变  
筛眼  
扫描变换  
明确  
加权平均  
下曲面  
优先级  
规格化卷  
比特眼睛  
长方体  
计算量  
游戏  
反射光  
荟萃中心  
右侧  
观测  
转化操作  
失真  
投影变换

パラメトリック曲線  
物体空間アルゴリズム  
考慮  
照明  
容易  
画像空間アルゴリズム  
ループ  
初期メッシュ  
次元形状  
いくつか  
面上点  
変形操作  
メモリ  
多項式曲線  
内外  
環境光  
プログラミング  
垂直  
実体  
内側  
階層  
周囲  
照射  
時計方向  
限定  
位相情報  
見たい目  
写實的  
フラクタル  
シーン  
エルミート変換  
背景色  
エッジ  
相互作用  
補完  
位置関係  
局所  
可視面  
反射率  
光線  
対称  
遠近法  
散乱粒子  
ウイング  
優先  
接続点  
ワールド  
物体空間  
自然  
判別  
フォト  
ラジオシティ法  
鏡面反射成分  
極座標系

参量曲线  
物体空間算法  
考虑  
照明  
容易  
图像空間算法  
回路  
初期筛选  
维数形状  
几个  
面上点  
変形操作  
内存  
多项式曲线  
内外  
环境光  
程序设计  
垂直  
实体  
内侧  
阶层  
周围  
照射  
顺时针方向方向  
限定  
相位信息  
外表  
写實的  
分形  
场景  
厄米特变换  
背景颜色  
边  
相互作用  
补充  
位置关系  
局部  
可见面  
反射率  
光线  
对称  
远近法  
散射粒子  
翼，翅膀  
优先  
连接点  
世界  
物体空間  
自然  
判別  
相片  
无线电City法  
鏡面反射  
极坐标

スキャンライン単位  
結果点  
分割ステップ  
円錐曲線  
球面  
遮蔽物  
奥行  
構築  
局所性  
デザイン  
連続性  
日経CG  
陽関数形式  
デバイス  
ピクセル  
座標軸  
隣接  
次元物体面  
次元グラフィックス  
立体角  
反射面  
確認  
データ構造  
フォトンマップ法  
入射光  
平行光源  
総和  
撮影  
凸包性  
エネルギー  
交点数  
変換式  
識別コード  
初期化  
キャラクタ  
画素単位  
ルーメン  
陰関数形式  
再現性  
モデリング変換  
透過率  
形状データ  
楕円面  
連結成分  
凹凸  
陰影  
電子透かし  
セット  
物理的  
逆向き  
曲線全体  
相互反射  
自然物  
幾何学的変換

扫描行単位  
結果点  
分割步驟  
錐形曲線  
球面  
屏蔽物  
深度  
构筑  
局部性  
设计  
连续性  
日经CG  
阳函数格式  
装置  
像素  
坐标轴  
邻接  
次元体面  
维数图形  
立体角  
反射面  
确认  
数据结构  
光子地图法  
入射光  
平行光源  
总和  
摄影  
凸包性  
能量  
交点数  
变换式  
识别码  
初期化  
字符  
像素单位  
流明,光束的能量单位  
阴函数格式  
再现性  
模型转换  
透过率  
形状数据  
椭圆面  
连接成分  
凹凸  
阴影  
电子水印  
布景; 组装, 配套; 一组, 一套  
物理的  
反方向  
曲线总体  
相互反射  
自然物质  
几何变换式

カットマル

機械設計

基底関数

基本立体

強度

曲面パッチ間

拡散反射面

強度

曲面パッチ

拡散反射面

切，去掉；删减

机械设计

基底函数

基本立体

强度

曲面贴片

扩散反射面

强度

曲面补丁

漫射反射面