Avoiding 避免

Alternative 可选择的( The alternative would be to add a buffer parameter另一种方法是添加缓冲区参数)

Variant 变体

Cast 投射

Compile 编译

Complex 复杂的

Contrast 对比,对照

Clamped 限制,夹住,钳,堆

Directional 定向的(Directional Light方向光,平行光)

Deferred 延期的(Deferred fog 延迟雾效)

Processed 处理 Processed vertices处理的顶点

Performed  执行

Tessellate 镶嵌

thershold阈值,临界点,槛

Factor 因子,因素(blend factor:混合因子)

Gradient 坡度,梯度,升降率

Luminance 亮度

Simulate 模拟

Slight 轻微,细微,细长,薄

Optimization 优化

Orientation 方向

Opposite 对面的,对立,相反的

Worthwhile 值得

Negative 负的,消极的

Visualized 可视化

Interpolated差值

magnified 放大扩大

Obvious 明显的