

- **Алгоритм рендеринга** - шаги, используемые для преобразования 3D-сцены в 2D-изображение.
- **Атрибуты вершин** - данные, связанные с вершинами, такие как позиция, нормали, текстурные координаты и цвет.
- **Буферы вершин** - структуры данных, используемые для хранения атрибутов вершин на видеокарте.
- **Вектор** - математический объект, имеющий направление и величину, часто используемый в графике для представления точек и направлений.
- **Версия DirectX** - конкретная версия API DirectX, в которой вносятся изменения и добавляются новые функции.
- **Deferred Shading** - метод рендеринга, при котором сначала сохраняются геометрические данные, а затем применяется освещение.
- **Диффузное освещение** - освещение, которое равномерно распределяется по поверхности объекта.
- **Динамическое освещение** - освещение, которое изменяется в зависимости от позиции источника света или объектов в сцене.
- **Кадр** - одно изображение, созданное в процессе рендеринга, часть последовательности кадров в анимации.
- **Картирование нормалей** - техника, используемая для создания детализированного освещения на поверхности без увеличения количества полигонов.
- **Клиповка** - процесс удаления объектов или их частей, которые находятся вне области видимости камеры.
- **Лайтинг (освещение)** - процесс расчета того, как источники света взаимодействуют с поверхностями объектов.
- **Моделирование** - процесс создания 3D-объектов с помощью программного обеспечения для 3D-моделирования.
- **Нормаль** - вектор, перпендикулярный поверхности, используемый для расчета освещения.
- **Окклюзия** - эффект, при котором объекты блокируют видимость других объектов от источников света.
- **Параметры камеры** - свойства камеры, такие как положение, направление взгляда и поле зрения.
- **Пикселизация** - процесс преобразования вектора цветовой информации в растровое изображение, состоящее из пикселей.
- **Полигоны** - многоугольники, используемые для создания 3D-объектов в компьютерной графике.
- **Постпроцессинг** - дополнительные эффекты, применяемые к изображению после его рендеринга.
- **Прямой рендеринг (Forward Rendering)** - метод, при котором освещение рассчитывается для каждого объекта непосредственно во время рендеринга.
- **Растеризация** - процесс преобразования векторной информации о вершинах в пиксельную информацию.
- **Световой эффект** - визуальные эффекты, созданные в результате взаимодействия света с материалами и объектами.
- **Смешивание (Blending)** - процесс комбинирования цветов пикселей для создания новых цветов и эффектов.
- **Текстура** - 2D-изображение, наложенное на 3D-объект для придания ему деталей.
- **Тени** - области, где свет не достигает поверхности объекта, создавая эффект глубины.
- **Уровень детализации (LOD)** - метод управления количеством треугольников в объекте в зависимости от его расстояния от камеры.

- **Фрейм буфер** - область памяти, используемая для хранения изображения, которое будет отображено на экране.
- **Фрагмент** - потенциальный пиксель на экране, для которого будут рассчитываться цвет и другие атрибуты.
- **Шейдер** - программа, выполняемая на графическом процессоре, определяющая, как обрабатывать вершины или пиксели.
- **Vertex Shader** - шейдер, отвечающий за обработку вершин, определяющий их положение и атрибуты.
- **Pixel Shader (Fragment Shader)** - шейдер, отвечающий за определение цвета и других параметров пикселей.
- **Глубина** - расстояние от камеры до объекта, используется в алгоритмах визуализации и освещения.
- **Объёмная графика** - 3D-графика, создающая иллюзию объёмного пространства.
- **Соблюдение отрисовки** - порядок, в котором объекты отрисовываются на экране.
- **Анизотропная фильтрация** - техника растягивания текстур, позволяющая улучшить качество текстур при их отображении под углом.
- **Мультитекстурирование** - применение нескольких текстур к одному объекту для создания более сложных визуальных эффектов.
- **HLSL (High-Level Shader Language)** - язык программирования, используемый для написания шейдеров в Direct3D.
- **Секретная визуализация (Shadow Mapping)** - метод создания теней, основанный на проекции объектов на карту теней.
- **Панорамная проекция** - метод создания стереоскопических или обзорных изображений.
- **Скользящие текстуры (Texture Atlas)** - объединение нескольких текстур в одну для оптимизации производительности.
- **Cubemap** - способ текстурирования, в котором используется 6 квадратных текстур для создания отражений и окружений.
- **Фреймкопрышка (Frame Cap)** - процесс ограничения частоты кадров при рендеринге.
- **Проекция** - способ отображения 3D-объектов на 2D-плоскости, включая перспективную и ортографическую проекции.
- **Параметризация** - метод описания 3D-объектов с помощью двумерных координат.
- **Метод Ray Tracing** - метод создания высококачественной графики за счёт трассировки лучей, различающих световые эффекты.
- **Система частиц** - техника для моделирования различных эффектов, таких как дым, огонь или дождь.
- **Система освещения** - набор методов и алгоритмов для расчёта света и теней в сцене.
- **Отображение (Rendering)** - процесс преобразования модели сцены в изображение.
- **Материал** - набор свойств поверхности, определяющий, как объект реагирует на свет.
- **Тесселяция** - процесс разбиения модели на более мелкие примитивы, чтобы увеличить уровень детализации поверхности.
- **Карта высот (Height Map)** - 2D-изображение, использующее интенсивность пикселей для определения высоты точки на поверхности.
- **Управление памятью** - практика оптимизации использования видеопамяти для повышения производительности рендеринга.
- **Фильтрация текстур** - процесс улучшения качества отображения текстур при изменении масштаба или просмотре под углом.
- **Глубинный буфер (Depth Buffer)** - буфер, хранящий информацию о глубине объектов в сцене для управления отрисовкой и тенями.

- **Шейдерная программа** - приложение, написанное на HLSL или другом языке, для выполнения специфических задач рендеринга.
- **Маскирование (Stenciling)** - определение областей, к которым применяются определенные эффекты или рендеринг объектов, с помощью масок.
- **Цветовой буфер (Color Buffer)** - память, используемая для хранения цвета каждого пикселя нарисованного изображения.
- **Сцена (Scene)** - набор 3D-объектов, освещения и камеры, которые рендерятся для создания изображения.