3차원 용어 정리

1. View Point(VP) = Camera View(CV) = Camera Point(CP) : (3차원 공간 위에서의)관점,시점
2. Vanishing Point(VP): 소실점
3. Projection Plane(PP): 투영면
4. Parallel Projection(PP): 평행 투사(투영)
5. Perspective Projection(PP): 원근 투영
6. World Coordinate(WC): 3차원 상 표현되는 전체 좌표 공간
7. Device Coordinate(DC): 모니터 안에서 표현되는 좌표 공간
8. View Point Mapping (VPM): 화면을 Clipping 후 따로 저장
9. Modeling Coordinate (MC)
10. Viewing Coordinate(VC)
11. Normalized Viewing Coordinate(NVC)
12. Hidden Line Remover (HLR): 3차원 상 표현하지 않는 선 지워줌.
13. Dynamic Projection(DP): 동적 투영.
14. Constant Shading(CS): 명도 변화 없는 그림자 처리
15. Gouraud Shading (GS): 명도 변화 있는 그림자 처리
16. Wire Frame Model (WFM): 각 꼭짓점, 선분 정보만으로 표현된 3차원 도형 모델

<2차원 용어>

1. Cathode Ray Tube(CRT): 음극선관
2. Light Emitting Diode(LED): 발광 다이오드
3. Liquid Crystal Display(LCD): 액정 디스플레이
4. Plasma Display Panel(PDP): 플라즈마 디스플레이 패널.