INTERNATIONAL STANDARD

NORME INTERNATIONALE

ISO/IEC 2382-13

Second edition
Deuxième édition
1996-06-01

Information technology — Vocabulary —

Part 13:
Computer graphics

Technologies de l'information — Vocabulaire —

Partie 13:
Infographie

Reference number
Numéro de référence
ISO/IEC 2382-13:1996(E/F)

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

Contents

		Page
Foreword		iv
Introduction		vi
Section 1: General		
1.1	Scope	1
1.2	Normative references	1
1.3	Principles and rules followed	2
1.3.1	Definition of an entry	2
1.3.2	Organization of an entry	3
1.3.3	Classification of entries	3
1.3.4	Selection of terms and wording of definitions	3
1.3.5	Multiple meanings	4
1.3.6	Abbreviations	4
1.3.7	Use of parentheses	4
1.3.8	Use of brackets	4
1.3.9	Use of terms printed in italic typeface in definitions and the use of an asterisk	4
1.3.10	Spelling	5
1.3.11	Organization of the alphabetical index	5
Section 2: Terms and definitions		
13	Computer graphics	6
13.01	General concepts	6
13.02	Representation and storage of images	8
13.03	Display of images	13
13.04	Functional units	16
13.05	Operating methods and processes	21
Figure 1		29
Figure 2		30
Figure 3		31
Figure 4		32
Alphabetical indexes		
English		33
French		38

© ISO/IEC 1996

All rights reserved. Unless otherwise specified, no part of this publication may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and microfilm, without permission in writing from the publisher. / Droits de reproduction réservés. Sauf prescription différente, aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ni utilisée sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et les microfilms, sans l'accord écrit de l'éditeur.

ISO/IEC Copyright Office • Case postale 56 • CH-1211 Genève 20 • Switzerland

Printed in Switzerland/Imprimé en Suisse

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

Sommaire

		Page
Avant-propos		v
Introduction		vii
Section 1: Généralités		
1.1	Domaine d'application	1
1.2	Références normatives	1
1.3	Principes d'établissement et règles suivies	2
1.3.1	Définition de l'article	2
1.3.2	Constitution d'un article	3
1.3.3	Classification des articles	3
1.3.4	Choix des termes et des définitions	3
1.3.5	Pluralité de sens ou polysémie	4
1.3.6	Abréviations	4
1.3.7	Emploi des parenthèses	4
1.3.8	Emploi des crochets	4
1.3.9	Emploi dans les définitions de termes imprimés en caractères italiques et de l'astérisque	4
1.3.10	Mode d'écriture et orthographe	5
1.3.11	Constitution de l'index alphabétique	5
Section 2: Termes et définitions		
13	Infographie	6
13.01	Notions générales	6
13.02	Représentation et stockage des images	8
13.03	Affichage des images	13
13.04	Unités fonctionnelles	16
13.05	Méthodes et procédés de fonctionnement	21
Figure 1		29
Figure 2		30
Figure 3		31
Figure 4		32
Index alphabétiques		
Anglais		33
Français		38

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

Foreword

ISO (the International Organization for Standardization) and IEC (the International Electrotechnical Commission) form the specialized system for worldwide standardization. National bodies that are members of ISO and IEC participate in the development of International Standards through technical committees established by the respective organization to deal with particular fields of technical activity. ISO and IEC technical committees collaborate in fields of mutual interest. Other international organizations, governmental and non-governmental, in liaison with ISO and IEC, also take part in the work.

In the field of information technology, ISO and IEC have established a joint technical committee, ISO/IEC JTC 1. Draft International Standards adopted by the joint technical committee are circulated to national bodies for voting. Publication as an International Standard requires approval by at least 75% of the national bodies casting a vote.

International Standard ISO/IEC 2382-13 was prepared by Joint Technical Committee ISO/IEC JTC 1, *Information technology*, Subcommittee SC 1, *Vocabulary*.

This second edition cancels and replaces the first edition (ISO 2382:13:1984), which has been technically revised.

ISO/IEC 2382 will consist of some 30 parts, under the general title *Information technology - Vocabulary*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) et la CEI (Commission électrotechnique internationale) forment le système spécialisé de normalisation mondiale. Les organismes nationaux membres de l'ISO ou de la CEI participent au développement de Normes internationales par l'intermédiaire des comités techniques créés par l'organisation concernée afin de s'occuper des différents domaines particuliers de l'activité technique. Les comités techniques de l'ISO et de la CEI collaborent dans des domaines d'intérêt commun. D'autres organisations internationales, gouvernementales ou non gouvernementales, en liaison avec l'ISO et la CEI participent également aux travaux.

Dans le domaine des technologies de l'information, l'ISO et la CEI ont créé un comité technique mixte, l'ISO/CEI JTC 1. Les projets de Normes internationales adoptés par le comité technique mixte sont soumis aux organismes nationaux pour vote. Leur publication comme Normes internationales requiert l'approbation de 75% au moins des organismes nationaux votants.

La Norme internationale ISO/CEI 2382-13 a été élaborée par le comité technique mixte ISO/CEI JTC 1, *Technologies de l'information*, sous-comité SC 1, *Vocabulaire*.

Cette deuxième édition annule et remplace la première édition (ISO 2382-13:1984), dont elle constitue une révision technique.

L'ISO/CEI 2382 comprendra une trentaine de parties, présentées sous le titre général *Technologies de l'information - Vocabulaire*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

Introduction

Information technology gives rise to numerous international exchanges of both an intellectual and a material nature. These exchanges often become difficult, either because of the great variety of terms used in various fields or languages to express the same concept, or because of the absence or imprecision of the definitions of useful concepts.

To avoid misunderstandings and to facilitate such exchanges it is essential to clarify the concepts, to select terms to be used in various languages or in various countries to express the same concept, and to establish definitions providing satisfactory equivalents for the various terms in different languages.

ISO 2382 was initially based mainly on the usage to be found in the *Vocabulary of Information Processing* which was established and published by the International Federation for Information Processing and the International Computation Centre, and in the *American National Standards Dictionary for Information Processing Systems* and its earlier editions published by the American National Standards Institute (formerly known as the American Standards Association). Published and Draft International Standards relating to information processing of other international organizations (such as the International Telecommunication Union and the International Electrotechnical Commission) as well as published and draft national standards have also been considered.

The purpose of ISO/IEC 2382 is to provide definitions that are rigorous, uncomplicated and which can be understood by all concerned. The scope of each concept defined has been chosen to provide a definition that is suitable for general application. In those circumstances where a restricted application is concerned, the definition may need to be more specific.

However, while it is possible to maintain the self-consistency of individual parts, the reader is warned that the dynamics of language and the problems associated with the standardization and maintenance of vocabularies may introduce duplications and inconsistencies among parts.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

Introduction

Les technologies de l'information sont à l'origine de multiples échanges intellectuels et matériels sur le plan international. Ceux-ci souffrent souvent de difficultés provoquées par la diversité des termes utilisés pour exprimer la même notion dans des langues ou des domaines différents, ou encore de l'absence ou de l'imprécision des définitions pour les notions les plus utiles.

Pour éviter des malentendus et faciliter de tels échanges, il paraît essentiel de préciser les notions, de choisir les termes à employer dans les différentes langues et dans les divers pays pour exprimer la même notion, et d'établir pour ces termes des définitions équivalentes dans chaque langue.

L'ISO 2382 a été basée à l'origine principalement sur l'usage tel qu'il a été relevé, d'une part, dans le *Vocabulary of Information Processing* établi et publié par l'International Federation for Information Processing et le Centre international de calcul et, d'autre part, dans l'*American National Standards Dictionary for Information Processing Systems* y compris ses éditions précédentes publiées par l'American National Standards Institute (connu auparavant sous l'appellation d'American Standards Association). Les Normes internationales publiées ou au stade de projets concernant le traitement de l'information émanant d'autres organisations internationales (telles que l'Union internationale des télécommunications et la Commission électrotechnique internationale) ainsi que les normes nationales publiées ou au stade de projets, ont également été prises en compte.

Le but de l'ISO/CEI 2382 est de procurer des définitions rigoureuses, simples et compréhensibles pour tous les intéressés. La portée de chaque notion a été choisie de façon que sa définition puisse avoir la valeur la plus générale. Cependant, il est parfois nécessaire de restreindre une notion à un domaine plus étroit et de lui donner alors une définition plus spécifique.

D'autre part, si l'on peut assurer la cohérence interne de chaque partie prise individuellement, la cohérence des diverses parties entre elles est plus difficile à atteindre. Le lecteur ne doit pas s'en étonner: la dynamique des langues et les problèmes de l'établissement et de la révision des normes de vocabulaire peuvent être à l'origine de quelques répétitions ou contradictions entre des parties qui ne sont pas toutes préparées et publiées simultanément.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

Information technology - Vocabulary -

Part 13: Computer graphics

Technologies de l'information - Vocabulaire -

Partie 13 : Infographie

Section 1: General

1.1 Scope

This part of ISO/IEC 2382 is intended to facilitate international communication in computer graphics. It presents, in two languages, terms and definitions of selected concepts relevant to the field of information technology and identifies relationships among the entries.

In order to facilitate their translation into other languages, the definitions are drafted so as to avoid, as far as possible, any peculiarity attached to a language.

This part of ISO/IEC 2382 defines concepts related to computer graphics

1.2 Normative references

The following standards contain provisions which, through reference in this text, constitute provisions of this part of ISO/IEC 2382. At the time of publication, the editions indicated were valid. All standards are subject to revision,and parties to agreements based on this part of ISO/IEC 2382 are encouraged to investigate the possibility of applying the most recent editions of the standards indicated below. Members of IEC and ISO maintain registers of currently valid International Standards.

ISO 1087:1990[1)], *Terminology - Vocabulary.*

ISO/IEC 2382-1:1993, *Information technology – Vocabulary – Part 1: Fundamental terms.*

ISO 2382-12:1988, *Information processing systems – Vocabulary – Part 12: Peripheral equipment.*

ISO/IEC 2382-24:1993, *Information technology – Vocabulary – Part 24: Computer integrated manufacturing.*

ISO/IEC 7942-1:1994, *Information technology – Computer graphics and image processing – Graphical Kernel System (GKS) – Part 1: Functional description.*

1) Currently under revision.

Section 1 : Généralités

1.1 Domaine d'application

La présente partie de l'ISO/CEI 2382 a pour objet de faciliter les échanges internationaux dans le domaine de l'infographie. À cet effet, elle présente un ensemble bilingue de termes et de définitions ayant trait à des notions choisies dans ce domaine, et définit les relations pouvant exister entre les différentes notions.

Les définitions ont été établies de manière à éviter les particularismes propres à une langue donnée, en vue de faciliter leur transposition dans les langues autres que celles ayant servi à la rédaction initiale.

La présente partie de l'ISO/CEI 2382 définit différentes notions relatives à l'infographie.

1.2 Références normatives

Les normes suivantes contiennent des dispositions qui, par suite de la référence qui en est faite, constituent des dispositions valables pour la présente partie de l'ISO/CEI 2382. Au moment de la publication, les éditions indiquées étaient en vigueur. Toute norme est sujette à révision et les parties prenantes des accords fondés sur la présente partie de l'ISO/CEI 2382 sont invitées à rechercher la possibilité d'appliquer les éditions les plus récentes des normes indiquées ci-après. Les membres de la CEI et de l'ISO possèdent le registre des Normes internationales en vigueur à un moment donné.

ISO 1087:1990[1)], *Terminologie - Vocabulaire.*

ISO/CEI 2382-1:1993, *Technologies de l'information – Vocabulaire – Partie 1 : Termes fondamentaux.*

ISO 2382-12:1988, *Systèmes de traitement de l'nformation – Vocabulaire – Partie 12: Périphériques.*

ISO/CEI 2382-24:1993, *Technologies de l'information – Vocabulaire – Partie 24 : Productique.*

ISO 7942:1985, *Technologies de l'information – Infographie et traitement d'image – Système graphique GKS – Description fonctionnelle.*

1) Actuellement en révision.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

ISO/IEC 8632-1:1992, *Information technology - Computer graphics – Metafile for the storage and transfer of picture description information – Part 1: Functional specification.*

ISO/CEI-8632-1:1992, *Technologies de l'information – Infographie – Métafichier de stockage et de transfert des informations de description d'images – Partie 1: Description fonctionnelle.*

ISO 8805:1988, *Information processing systems – Computer graphics – Graphical Kernel System for Three Dimensions (GKS-3D) – Functional description.*

ISO 8805:1988, *Systèmes de traitement de l'information – Infographie – Système graphique de base en trois dimensions (GKS-3D) – Description fonctionnelle.*

ISO/IEC 9282-1:1988, *Information processing – Coded representation of pictures – Part 1: Encoding principles for picture representation in a 7-bit or 8-bit environment.*

ISO/CEI 9282-1:1988, *Traitement de l'information – Représentation codée de l'image – Partie 1: Principes de codage pour la représentation d'image dans un environnement codé à 7 et à 8 éléments.*

ISO/IEC 9592-1:1989, *Information processing systems – Computer graphics – Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System (PHIGS) – Part 1: Functional description.*

ISO/CEI 9592-1:1989, *Systèmes de traitement de l'information – Infographie – Interface de programmation du système graphique hiérarchisé (PHIGS) – Partie 1: Description fonctionnelle.*

ISO/IEC 9636-1:1991, *Information technology – Computer graphics – Interfacing techniques for dialogues with graphical devices (CGI) – Functional specification – Part 1: Overview, profiles, and conformance.*

ISO/CEI 9636-1:1991, *Technologies de l'information – Infographie – Interfaces pour l'infographie – Spécifications fonctionnelles – Partie 1: Résumé, profils et conformité.*

ISO/IEC 9637-1:1994, *Information technology – Computer graphics – Interfacing techniques for dialogues with graphical devices (CGI) – Data stream binding – Part 1: Character encoding.*

ISO/CEI 9637-1:1994, *Technologies de l'information – Infographie – Techniques interfaciales de dialogues avec dispositifs graphiques (CGI) – Liaison de courant D – Partie 1: Codage des caractères.*

ISO/IEC 9973:1994, *Information technology – Computer graphics and image processing – Procedures for registration of graphical items.*

ISO/CEI 9973:1994, *Technologies de l'information – Traitement informatisé des graphiques et de l'image – Procédures pour l'enregistrement des items graphiques.*

ISO/IEC 11072:1992, *Information technology – Computer graphics – Computer Graphics Reference Model.*

ISO/CEI 11072:1992, *Technologies de l'information – Infographie – Modèle de référence.*

1.3 Principles and rules followed

1.3.1 Definition of an entry

Section 2 comprises a number of entries. Each entry consists of a set of essential elements that includes an index number, one term or several synonymous terms, and a phrase defining one concept. In addition, an entry may include examples, notes or illustrations to facilitate understanding of the concept.

Occasionally, the same term may be defined in different entries, or two or more concepts may be covered by one entry, as described in 1.3.5 and 1.3.8 respectively.

Other terms such as **vocabulary**, **concept**, **term**, and **definition** are used in this part of ISO/IEC 2382 with the meaning defined in ISO 1087.

1.3 Principes d'établissement et règles suivies

1.3.1 Définition de l'article

La section 2 est composée d'un certain nombre d'articles. Chaque article est composé d'un ensemble d'éléments essentiels comprenant le numéro de référence, le terme ou plusieurs termes synonymes et la définition de la notion couverte par ces termes. Cet ensemble peut être complété par des exemples, des notes, des schémas ou des tableaux destinés à faciliter la compréhension de la notion.

Parfois, le même terme peut être défini dans des articles différents, ou bien deux notions ou davantage peuvent être couvertes par un seul article : voir respectivement en 1.3.5 et 1.3.8.

D'autres termes tels que **vocabulaire**, **notion**, **terme**, **définition**, sont employés dans la présente partie de l'ISO/CEI 2382 avec le sens qui leur est donné dans l'ISO 1087.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

1.3.2 Organization of an entry

Each entry contains the essential elements defined in 1.3.1 and, if necessary, additional elements. The entry may contain the following elements in the following order:

a) an index number (common for all languages in which this part of ISO/IEC 2382 is published);

b) the term or the generally preferred term in the language. The absence of a generally preferred term for the concept in the language is indicated by a symbol consisting of five dots (.....); a row of dots may be used to indicate, in a term, a word to be chosen in each particular case;

c) the preferred term in a particular country (identified according to the rules of ISO 3166);

d) the abbreviation for the term;

e) permitted synonymous term(s);

f) the text of the definition (see 1.3.4);

g) one or more examples with the heading "Example(s)";

h) one or more notes specifying particular cases in the field of application of the concepts with the heading "NOTE(S)";

i) a picture, a diagram, or a table which could be common to several entries.

1.3.3 Classification of entries

A two-digit serial number is assigned to each part of ISO/IEC 2382, beginning with 01 for "Fundamental terms".

The entries are classified in groups to each of which is assigned a four-digit serial number; the first two digits being those of the part of ISO/IEC 2382.

Each entry is assigned a six-digit index number; the first four digits being those of the part of ISO/IEC 2382 and the group.

To show the relationship between versions of this ISO/IEC 2382 in various languages, the numbers assigned to parts, groups, and entries are the same for all languages.

1.3.4 Selection of terms and wording of definitions

The selection of terms and the wording of definitions have, as far as possible, followed established usage. Where there were contradictions, solutions agreeable to the majority have been sought.

1.3.2 Constitution d'un article

Chaque article contient des éléments essentiels définis en 1.3.1 et, si nécessaire, des éléments supplémentaires. L'article peut donc comprendre dans l'ordre les éléments suivants :

a) un numéro de référence (le même, quelle que soit la langue de publication de la présente partie de l'ISO/CEI 2382) ;

b) le terme, ou le terme préféré en général dans la langue. L'absence, dans une langue, de terme consacré ou à conseiller pour exprimer une notion est indiquée par un symbole consistant en cinq points de suspension (.....) ; les points de suspension peuvent être employés pour désigner, dans un terme, un mot à choisir dans un cas particulier ;

c) le terme préféré dans un certain pays (identifié selon les règles de l'ISO 3166) ;

d) l'abréviation pouvant être employée à la place du terme ;

e) le terme ou les termes admis comme synonymes ;

f) le texte de la définition (voir 1.3.4) ;

g) un ou plusieurs exemples précédés du titre «Exemple(s)» ;

h) une ou plusieurs notes précisant le domaine d'application de la notion, précédées du titre «NOTE(S)» ;

i) une figure, un schéma ou un tableau, pouvant être communs à plusieurs articles.

1.3.3 Classification des articles

Chaque partie de l'ISO/CEI 2382 reçoit un numéro d'ordre à deux chiffres, en commençant par 01 pour la partie "Termes fondamentaux"Erreur! Source du renvoi introuvable..

Les articles sont répartis en groupes qui reçoivent chacun un numéro d'ordre à quatre chiffres, les deux premiers chiffres étant ceux du numéro de la présente partie de l'ISO/CEI 2382.

Chaque article est repéré par un numéro de référence à six chiffres, les quatre premiers chiffres étant ceux du numéro de partie de la présente partie de l'ISO/IEC 2382 et de groupe.

Les numéros des parties, des groupes et des articles sont les mêmes pour toutes les langues, afin de mettre en évidence les correspondances des versions de la présente partie de l'ISO/CEI 2382.

1.3.4 Choix des termes et des définitions

Les choix qui ont été faits pour les termes et leurs définitions sont, dans toute la mesure du possible, compatibles avec les usages établis. Lorsque certains usages apparaissent contradictoires, des solutions de compromis ont été retenues.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

1.3.5 Multiple meanings

When, in one of the working languages, a given term has several meanings, each meaning is given a separate entry to facilitate translation into other languages.

1.3.6 Abbreviations

As indicated in 1.3.2, abbreviations in current use are given for some terms. Such abbreviations are not used in the texts of the definitions, examples or notes.

1.3.7 Use of parentheses

In some terms, one or more words printed in bold typeface are placed between parentheses. These words are part of the complete term, but they may be omitted when use of the abridged term in a technical context does not introduce ambiguity. In the text of another definition, example, or note of ISO/IEC 2382, such a term is used only in its complete form.

In some entries, the terms are followed by words in parentheses in normal typeface. These words are not a part of the term but indicate directives for the use of the term, its particular field of application, or its grammatical form.

1.3.8 Use of brackets

When several closely related terms can be defined by texts that differ only in a few words, the terms and their definitions are grouped in a single entry. The words to be substituted in order to obtain the different meanings are placed in brackets, i.e. [ ], in the same order in the term and in the definition. To clearly identify the words to be substituted, the last word that according to the above rule could be placed in front of the opening bracket is, wherever possible, placed inside the bracket and repeated for each alternative.

1.3.9 Use of terms printed in italic typeface in definitions and the use of an asterisk

A term printed in italic typeface in a definition, an example, or a note is defined in another entry in ISO/IEC 2382, which may be in another part. However, the term is printed in italic typeface only the first time it occurs in each entry.

Italic typeface is also used for other grammatical forms of a term, for example, plurals of nouns and participles of verbs.

1.3.5 Pluralité de sens ou polysémie

Lorsque, dans l'une des langues de travail, un même terme peut prendre plusieurs sens, ces sens sont définis dans des articles différents, pour faciliter l'adaptation du vocabulaire dans d'autres langues.

1.3.6 Abréviations

Comme indiqué en 1.3.2, des abréviations d'usage courant, au moins en anglais, sont indiquées pour certains termes. De telles abréviations ne sont pas employées dans le corps des définitions, exemples ou notes.

1.3.7 Emploi des parenthèses

Dans certains termes, un ou plusieurs mots imprimés en caractères gras sont placés entre parenthèses. Ces mots font partie intégrante du terme complet, mais peuvent être omis lorsque le terme ainsi abrégé peut être employé dans un contexte technique déterminé sans que cette omission ne crée d'ambiguïté. Un tel terme n'est employé dans le texte d'une autre définition, d'un exemple ou d'une note de l'ISO/CEI 2382, que sous sa forme complète.

Dans certains articles, les termes définis sont suivis par des expressions imprimées en caractères normaux et placées entre parenthèses. Ces expressions ne font pas partie du terme mais indiquent des prescriptions d'emploi, précisent un domaine d'application particulier ou indiquent une forme grammaticale.

1.3.8 Emploi des crochets

Lorsque plusieurs termes étroitement apparentés peuvent être définis par des textes presque identiques, à quelques mots près, les termes et leurs définitions ont été groupés en un seul article. Les mots à substituer à ceux qui les précèdent pour obtenir les différents sens sont placés entre crochets (c'est-à-dire [ ]) dans le même ordre dans le terme et la définition. En vue d'éviter toute incertitude sur les mots à remplacer, le dernier mot qui, suivant la règle ci-dessus, pourrait être placé devant le crochet d'ouverture, est placé, si possible, à l'intérieur des crochets et répété à chaque occasion.

1.3.9 Emploi dans les définitions de termes imprimés en caractères italiques et de l'astérisque

Dans le texte d'une définition, d'un exemple ou d'une note, tout terme imprimé en caractères italiques a le sens défini dans un autre article de l'ISO/CEI 2382, qui peut se trouver dans une autre partie. Cependant le terme est imprimé en caractères italiques uniquement la première fois qu'il apparaît dans chaque article.

Les caractères italiques sont également utilisés pour les autres formes grammaticales du terme, par exemple, les noms au pluriel et les verbes au participe.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

The basic forms of all terms printed in italic typeface which are defined in this part of ISO/IEC 2382 are listed in the index at the end of the part (see 1.3.11).

An asterisk is used to separate terms printed in italic typeface when two such terms are referred to in separate entries and directly follow each other (or are separated only by a punctuation mark).

Words or terms that are printed in normal typeface are to be understood as defined in current dictionaries or authoritative technical vocabularies.

1.3.10 Spelling

In the English language version of this part of ISO/IEC 2382, terms, definitions, examples, and notes are given in the spelling preferred in the USA. Other correct spellings may be used without violating this part of ISO/IEC 2382.

1.3.11 Organization of the alphabetical index

For each language used, an alphabetical index is provided at the end of each part. The index includes all terms defined in the part. Multiple-word terms appear in alphabetical order under each of their key words.

La liste des formes de base des termes imprimés en caractères italiques qui sont définis dans la présente partie de l'ISO/CEI 2382 est fournie dans l'index à la fin de la partie (voir 1.3.11).

L'astérisque sert à séparer les termes imprimés en caractères italiques quand deux termes se rapportent à des articles séparés et se suivent directement (ou bien sont séparés simplement par un signe de ponctuation).

Les mots ou termes imprimés en caractères normaux doivent être compris dans le sens qui leur est donné dans les dictionnaires courants ou vocabulaires techniques faisant autorité.

1.3.10 Mode d'écriture et orthographe

Dans la version anglaise de la présente partie de l'ISO/CEI 2382, les termes, définitions, exemples et notes sont écrits suivant l'orthographe prévalant aux États-Unis. D'autres orthographes correctes peuvent être utilisées sans violer la présente partie de l'ISO/CEI 2382.

1.3.11 Constitution de l'index alphabétique

Pour chaque langue de travail, un index alphabétique est fourni à la fin de chaque partie. L'index comprend tous les termes définis dans la partie. Les termes composés de plusieurs mots sont répertoriés alphabétiquement suivant chacun des mots clés.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

© ISO/IEC

Section 2 : Terms and definitions

13 Computer graphics

13.01 General concepts

13.01.01
computer graphics
Methods and techniques for the creation, manipulation, *storage*, and *display* of pictorial representations of objects and *data* by means of a *computer*.

NOTE - Computer-generated images may be two-dimensional or three-dimensional.

13.01.02
interactive computer graphics
Computer graphics in which a user can dynamically control or alter the content, format, size, or colors of *a display* on a *display surface*.

NOTE - Interactive computer graphics contrasts with passive computer graphics where the user can neither dynamically control nor dynamically alter the elements of a *display image*.

13.01.03
display image
image (in computer graphics)
A collection of *display elements* that are represented together at any one time on a *display surface*.

13.01.04
image processing
picture processing
The process of applying any *operation* to a pictorial representation of objects or *data* for a given purpose.

NOTE - Examples of operations include *scene* analysis, image compression, image restoration, image enhancement, preprocessing, *quantizing*, spatial filtering, and construction of two- and three-dimensional models of objects.

13.01.05
motion dynamics
The movement of objects in a *display image* which gives the observer the impression either that the objects are moving with respect to his stationary position or that the observer is moving about, with, or within the objects.

13.01.06
update dynamics
The interaction of changes of shape, color, or other properties of the objects viewed in a *display*.

Section 2 : Termes et définitions

13 Infographie

13.01 Notions générales

13.01.01
infographie
Ensemble de méthodes et de techniques permettant de créer, de manipuler, de *stocker* et d'*afficher* au moyen d'un *ordinateur* des images représentant des objets ou des *données*.

NOTE - Les images créées par ordinateur peuvent être bidimensionnelles ou tridimensionnelles.

13.01.02
infographie interactive
Infographie permettant à l'utilisateur de commander ou de modifier directement le contenu, le format, la taille ou les couleurs d'une *image* sur une *surface d'affichage*.

NOTE - L'infographie interactive s'oppose à l'infographie non interactive qui ne permet pas à l'utilisateur de commander ou de modifier directement les éléments d'une *image*.

13.01.03
image (en infographie)
Ensemble d'*éléments graphiques* présentés simultanément sur une *surface d'affichage*.

13.01.04
traitement d'image
Exécution d'*opérations* portant sur des images représentant des objets ou des *données* d'images dans un but déterminé.

NOTE - Le traitement d'image comprend notamment l'analyse de *scènes*, la compression d'images, la restauration et l'amélioration d'images, le prétraitement, la quantification, le filtrage spatial et la construction de modèles bidimensionnels ou tridimensionnels à partir d'images d'objets.

13.01.05
dynamique d'action
Déplacement des objets à l'*écran* donnant à l'observateur l'impression soit que les objets se déplacent par rapport à sa propre position, soit que lui-même se déplace autour ou à l'intérieur des objets ou en même temps qu'eux.

13.01.06
dynamique d'actualisation
Changement de la forme, de la couleur, ou d'autres caractéristiques des objets à l'*écran*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.01.07
scientific visualization
visualization (in computer graphics)
The use of *computer graphics* and *image processing* to present models or characteristics of *processes* or objects for supporting human understanding.

Examples: A *display image* created by combining magnetic resonance scans of a tumor; volumetric top and side views of a lake showing temperature data; a two-dimensional model of electrical waves in the heart.

13.01.08 (24.02.03)
geometric modeling
The creation, on a *data processing system*, of a model which represents three-dimensional shapes in a form that can be manipulated.

13.01.09 (24.02.04)
surfacing
surface modeling
The creation, on a *data processing system*, of a model which represents the surfaces of objects.

13.01.10 (24.02.05)
solid modeling
volume modeling
A three-dimensional *geometric modeling* which deals with the solid characteristics of an object in order to represent its internal structure as well as its external shapes.

13.01.11
coordinate graphics
line graphics
Computer graphics in which *display images* are composed entirely of line segments.

13.01.12
raster graphics
Computer graphics in which a *display image* is composed of an array of *pixels* arranged in rows and columns.

13.01.13
scene
A real-life setup of objects.

13.01.14
Graphical Kernel System
GKS (abbreviation)
A standardized graphical system that provides a set of functions for *computer graphics* *programming, and a functional *interface* between an *application software* and the graphical *input-output units*.

NOTE - ISO/IEC 7942-1 is the International Standard for Graphical Kernel System.

13.01.07
visualisation scientifique
visualisation (en infographie)
représentation visuelle
Utilisation de l'*infographie* et du *traitement d'image* pour représenter des modèles ou des caractéristiques de *processus* ou d'objets de façon à les rendre plus compréhensibles par l'homme.

Exemples: L'*image* d'une tumeur obtenue par balayage à résonance magnétique ; une vue volumétrique horizontale ou verticale d'un lac montrant les températures enregistrées ; un modèle bidimensionnel des ondes électriques du coeur.

13.01.08 (24.02.03)
modélisation géométrique
Création, sur un *système informatique*, d'un modèle représentant des formes en trois dimensions, de façon à les rendre manipulables.

13.01.09 (24.02.04)
surfaçage
modélisation surfacique
Création, sur un *système informatique*, d'un modèle représentant les surfaces d'objets.

13.01.10 (24.02.05)
modélisation solide
modélisation volumique
Modélisation géométrique en trois dimensions traitant les caractéristiques matérielles d'un objet afin de représenter sa structure interne et sa forme extérieure.

13.01.11
infographie par coordonnées
Infographie où les *images* sont entièrement composées de segments de ligne.

13.01.12
infographie par quadrillage
Infographie où les *images* sont composées de *pixels* disposés en lignes et en colonnes.

13.01.13
scène
Configuration d'objets réels.

13.01.14
système graphique GKS
GKS (abréviation)
Système normalisé qui fournit un ensemble de fonctions de *programmation* graphique et une *interface* fonctionnelle entre un *logiciel d'application* et les *organes d'entrée-sortie*.

NOTE - La Norme internationale ISO/CEI 7942-1 définit le système graphique GKS.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

13.01.15
Computer Graphics Interface
CGI (abbreviation)
A standardized *interface* between device-independent and device-dependent parts of a graphics system.

NOTE - ISO/IEC 9636-1 is the International Standard for Computer Graphics Interface.

13.01.16
Computer Graphics Reference Model
CGRM (abbreviation)
A standardized conceptual framework for *computer graphics.*

NOTE - ISO/IEC 11072 is the International Standard for Computer Graphics Reference Model.

13.01.17
Computer Graphics Metafile
CGM (abbreviation)
A standardized *file* format*, called a metafile, suitable for the *storage* and transfer of descriptive *data* for creating a *display image.*

NOTE - ISO/IEC 8632-1 is the International Standard for Computer Graphics Metafile.

13.01.18
Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System
PHIGS (abbreviation)
A standard set of graphics support functions to control the definition, modification, *storage*, and *display* of hierarchical graphics *data.*

NOTE - ISO/IEC 9592-1 is the International Standard for Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System.

13.02 Representation and storage of images

13.02.01
digitized image
A *digital* representation from which a *display image* can be generated.

13.02.02
coded image
An *encoded* representation of a *display image* for *storage* or processing.

Example: The result of *run-length encoding* of a *digitized image.*

13.01.15
interface graphique CGI
Interface normalisée entre les parties d'un système graphique qui sont dépendantes de l'appareil et celles qui ne le sont pas.

NOTE - La Norme internationale ISO/CEI 9636-1 définit l'interface graphique CGI.

13.01.16
modèle de référence CGRM
Cadre de référence normalisé pour l'*infographie.*

NOTE - La Norme internationale ISO/CEI 11072 définit le modèle de référence CGRM.

13.01.17
métafichier infographique CGM
CGM (abréviation)
Spécification normalisée d'un *format* de *fichier*, appelé métafichier, adapté au *stockage* et au transfert *de données* descriptives permettant de créer des *images.*

NOTE - La Norme internationale ISO/CEI 8632-1 définit le métafichier infographique CGM.

13.01.18
système infographique PHIGS
PHIGS (abréviation)
Ensemble normalisé de fonctions graphiques auxiliaires pour commander la définition, la modification, le *stockage* et l'*affichage* de *données* graphiques hiérarchiques.

NOTE - La Norme internationale ISO/CEI 9592-1 définit le système infographique PHIGS.

13.02 Représentation et stockage des images

13.02.01
image numérisée
Représentation *numérique* à partir de laquelle une *image* peut être produite.

13.02.02
image codée
Représentation d'une *image* sous une forme *codée* permettant son enregistrement en *mémoire* ou son traitement.

Exemple : La représentation d'une *image numérisée*, obtenue par *codage par longueur de plage.*

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.02.03
run-length encoding
Encoding of a *digital *data* stream, which defines that stream in terms of a series of numbers, each representing the length of a sequence of equal value elements.

Example: Digital encoding in which each sequence of *pixels* in a *scan line* having the same shade of gray is represented as a value of magnitude and a value of length.

NOTE -The purpose of run-length encoding is to reduce *storage* and/or transmission requirements.

13.02.04
differential encoding
Encoding of a *digital *data* stream in which each element except the first is represented as the difference in value between that element and the previous element.

13.02.05
addressable point
Any point that can be located in a predefined coordinate system.

13.02.06
absolute coordinate
Any one of the coordinates identifying the position of an *addressable point* with respect to the origin of a specified coordinate system.

13.02.07
relative coordinate
Any one of the coordinates identifying the position of an *addressable point* with respect to another addressable point.

13.02.08
incremental coordinate
A *relative coordinate* in which the previously addressed point is the reference point.

13.02.09
user coordinate
A coordinate specified by a user and expressed in a device-independent coordinate system.

13.02.10
world coordinate
A device-independent coordinate used by the *application program* for specifying graphical *data processing*, especially *input* and *output*.

NOTE - See Figure 1.

13.02.11
device coordinate
A coordinate specified by a device-dependent coordinate system.

NOTE - See Figure 1.

13.02.03
codage par longueur de plage
Codage d'un flux de *données *numériques* selon lequel ce flux est représenté par la suite des nombres d'éléments dans chaque séquence d'éléments successifs ayant une même valeur.

Exemple: Codage numérique selon lequel chaque suite de *pixels* d'une *ligne de balayage* ayant une même nuance de gris est représentée par une valeur indiquant la nuance et une valeur indiquant la longueur de la suite.

NOTE - Le codage par longueur de plage est destiné à réduire les besoins en *mémoire* ou à faciliter la transmission.

13.02.04
codage différentiel
Codage d'un flux de *données *numériques*, selon lequel chaque élément autre que le premier est représenté par la différence entre la valeur de cet élément et celle de l'élément précédent.

13.02.05
point adressable
position adressable
Tout point pouvant être localisé par un système de coordonnées défini.

13.02.06
coordonnée absolue
Chacune des coordonnées qui déterminent la position d'un *point adressable* par rapport à l'origine d'un système de coordonnées défini.

13.02.07
coordonnée relative
Chacune des coordonnées qui déterminent la position d'un *point adressable* par rapport à un autre point adressable.

13.02.08
coordonnée incrémentale
coordonnée incrémentielle
Coordonnée relative utilisant comme référence le point précédemment adressé.

13.02.09
coordonnée d'utilisateur
Coordonnée définie par un utilisateur et exprimée dans un système de coordonnées indépendant de l'appareil.

13.02.10
coordonnée universelle
Coordonnée indépendante de l'appareil, utilisée en *traitement des données* graphiques, notamment pour spécifier les *entrées* et les *sorties*.

NOTE - Voir Figure 1.

13.02.11
coordonnée d'appareil
Coordonnée définie dans un système de coordonnées propre à l'appareil.

NOTE - Voir Figure 1.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.02.12
normalized device coordinate
NDC (abbreviation)
A *device coordinate* specified in an intermediate coordinate system and normalized to some range, typically 0 to 1.

NOTES

1 A *display image* expressed in normalized device coordinates lies in the same relative position on any *device space*.

2 See Figure 1.

13.02.13
device transformation
A coordinate transformation from *normalized device coordinate* to *device coordinate*.

13.02.14
normalized transformation
A coordinate transformation from *world coordinate* to *normalized device coordinate*.

13.02.15
display element
graphic primitive
output primitive
A basic graphic element that can be used to construct a *display image*.

Examples: A dot, a line segment.

13.02.16
grid
A two-dimensional system of lines used to designate positions on a *display surface*.

13.02.17
contour
A set of points having the same value of a given attribute and forming a line that may serve as a boundary of an area.

NOTE - A contour can be *displayed* as a set of highlighted points.

13.02.18
hidden line
A line or a segment of a line that can be masked in a *view* of a three-dimensional object.

13.02.19
hidden surface
An area that can be masked in a *view* of a three-dimensional object.

13.02.20
wireframe representation
A representation of a three-dimensional object, composed entirely of lines as though constructed of wire.

NOTE - The lines may represent edges or surface *contours* in the *display*, including those that may be hidden in the *view* of a real object.

13.02.12
coordonnée d'appareil normée
Coordonnée d'appareil définie dans un système de coordonnées intermédiaire et qui utilise une plage de valeurs normées, généralement de 0 à 1.

NOTES

1 Une *image* dont les positions sont exprimées en coordonnées d'appareil normées se présente au même emplacement relatif quel que soit l'*espace d'appareil*.

2 Voir Figure 1 .

13.02.13
transformation en coordonnée d'appareil
Transformation d'une *coordonnée d'appareil normée* en *coordonnée d'appareil*.

13.02.14
transformation normée
Transformation d'une *coordonnée universelle* en *coordonnée d'appareil normée*.

13.02.15
élément graphique
primitive graphique
Chacun des plus petits éléments de représentation graphique qui peuvent être utilisés pour constituer une *image*.

Exemples : Un point, un segment de ligne.

13.02.16
grille
Quadrillage utilisé pour désigner des positions sur une *surface d'affichage*.

13.02.17
contour
Ensemble des points dont un attribut déterminé a la même valeur et qui forme une ligne pouvant délimiter une zone.

NOTE - Le contour peut apparaître à l'*affichage* comme un ensemble de points mis en évidence.

13.02.18
ligne cachée
Ligne ou segment de ligne qui peut être masqué dans la *vue* d'un objet tridimensionnel.

13.02.19
surface cachée
Surface qui peut être masquée dans la *vue* d'un objet tridimensionnel.

13.02.20
représentation fil de fer
représentation filaire
Représentation d'un objet tridimensionnel composée entièrement de lignes, comme si l'objet était construit en fil de fer.

NOTE - Les lignes peuvent représenter des arêtes ou des *contours* de surfaces, y compris ceux qui sont cachés dans la *vue* d'un objet réel.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.02.21
rendering
The conversion of the geometry, coloring, texturing, lighting, and other characteristics of a *scene* into a *display image.*

13.02.22
rasterization
A *rendering* technique that produces a *display image* composed of *pixels.*

13.02.23
texture
A set of attributes characterizing the macroscopic appearance of a surface of an object, independently of color and lighting.

13.02.24
texture mapping
A *rendering* technique for giving a two-dimensional representation of an object a three-dimensional appearance by mapping the *textures* of its modeled surfaces onto the corresponding areas of the image.

13.02.25
shading
A technique for *rendering* an object by calculating the intensity of light on its surface, based on how the light sources are positioned and how they illuminate the object and the neighboring objects.

13.02.26
smooth shading
A *shading* technique for giving a smooth appearance to curved surfaces of a solid object developed from a *wireframe representation.*

13.02.27
Gouraud shading
The *smooth shading* of a polygon model by linear interpolation of vertex intensities along each edge.

NOTE - See Figure 2.

13.02.28
Phong shading
The *smooth shading* of a closed, multisided area by linear interpolation of intensities, from an internal point, along the perpendiculars to edges.

NOTE - See Figure 2.

13.02.29
ray tracing
A technique for determining, by tracing imaginary rays of light from the viewer's eye to the objects in a *scene*, the parts of the scene that should be *displayed* in the resulting *display image.*

NOTE - Tracing may involve reflections and refractions of the light.

13.02.21
rendu
Conversion en *image* des caractéristiques géométriques, de couleur, de texture, de luminosité, et autres, d'une *scène.*

13.02.22
tramage
Rendu qui produit une *image* composée de *pixels.*

13.02.23
texture
Ensemble d'attributs caractérisant l'aspect macroscopique d'une surface d'un objet, indépendamment de la couleur et de la luminosité.

13.02.24
mappage de texture
Rendu donnant à la représentation bidimensionnelle d'un objet une apparence tridimensionnelle, par application des caractéristiques de *texture* des surfaces de l'objet sur les zones correspondantes de l'image.

13.02.25
ombrage
Rendu d'un objet obtenu en calculant les luminosités de sa surface en fonction de la position des sources de lumière et de la manière dont elles illuminent l'objet et les objets voisins.

13.02.26
ombrage lisse
Ombrage qui donne un aspect lisse aux surfaces courbes d'un objet solide connu par une *représentation fil de fer.*

13.02.27
ombrage Gouraud
Ombrage lisse d'un modèle polygonal par l'interpolation linéaire d'intensités de sommet le long de chaque arête.

NOTE - Voir Figure 2.

13.02.28
ombrage Phong
Ombrage lisse d'une surface polygonale obtenu par l'interpolation linéaire d'intensités, à partir d'un point intérieur, le long des perpendiculaires aux arêtes.

NOTE - Voir Figure 2.

13.02.29
lancer de rayon
Technique utilisée pour déterminer quelles parties d'une *scène* doivent être *affichées* dans l'*image* correspondante, en traçant des rayons qui suivent le regard d'un observateur vers ces parties.

NOTE - Le lancer de rayon peut prendre en compte les réflexions et les réfractions des rayons.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.02.30
island
An area delimited by a *contour* and surrounded by a *fill pattern*.

13.02.31
outline representation
A *wireframe representation* of an object but with *hidden lines* removed.

13.02.32
polygon fill
The propagation of a *fill pattern* throughout a polygonal area of a *program*-defined surface.

13.02.33
input primitive
A basic graphic element obtained from an *input unit* such as a keyboard, a *choice device*, a *locator*, a *pointing device*, or a *valuator device*.

13.02.34
virtual space (in computer graphics)
A space in which the coordinates of the *display elements* are expressed in a device-independent form.

NOTE - See *world coordinate* and Figure 1.

13.02.35
scan line
scanning line
A typically horizontal alignment of *pixels* that are scanned sequentially.

13.02.36
quadtree
The expression of a two-dimensional object as a tree structure of quadrants, which are formed by recursively subdividing each nonhomogeneous quadrant until all quadrants are homogeneous with respect to a selected characteristic, or until a predetermined cutoff depth is reached.

NOTES

1 The quadtree technique compresses the amount of *stored *data* about a two-dimensional object.

2.See Figure 3.

13.02.30
îlot
Zone délimitée par un *contour* et entourée d'un *motif de remplissage*.

13.02.31
représentation de contour
Représentation fil de fer d'un objet, qui exclut les *lignes cachées*.

13.02.32
remplissage de polygone
Propagation d'un *motif de remplissage* à l'intérieur d'une zone polygonale d'une surface définie par *programme*.

13.02.33
primitive d'entrée
Chacun des plus petits éléments de représentation graphique obtenus avec un *organe d'entrée* tel qu'un clavier, un *sélecteur*, un *releveur de coordonnées*, un *dispositif de pointage* ou un *comparateur*.

13.02.34
espace virtuel (en infographie)
Espace dans lequel les coordonnées des *éléments graphiques* sont exprimées sous une forme indépendante de l'appareil.

NOTE - Voir *coordonnée universelle* et Figure 1.

13.02.35
ligne de balayage
ligne d'exploration
Suite de *pixels* normalement alignés horizontalement et balayés séquentiellement.

13.02.36
arbre de quadrants
Expression d'un objet bidimensionnel sous une forme arborescente, obtenue par subdivision récursive des quadrants non homogènes jusqu'à ce que tous les quadrants soient homogènes par rapport à une caractéristique spécifiée, ou jusqu'à ce qu'une profondeur de découpage prédéterminée soit atteinte.

NOTES

1 La technique des arbres de quadrants permet de comprimer les *données *stockées* concernant un objet bidimensionnel.

2 Voir Figure 3.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.02.37
octree
The expression of a three-dimensional object as a tree structure of octants, which are formed by recursively subdividing each nonhomogeneous octant until all octants are homogeneous with respect to a selected characteristic, or until a predetermined cutoff depth is reached.

NOTES

1 The octree technique compresses the amount of *stored *data* about a three-dimensional object.

2 See Figure 4.

13.02.38
view (in computer graphics)
Any one of the possible representations of a three-dimensional object.

13.03 Display of images

13.03.01
display
A visual presentation of *data*.

13.03.02
<to> display
To present *data* visually.

13.03.03
soft copy
A nonpermanent *display image* on a *display space*.

Example: An image on a liquid crystal display.

NOTE - This definition is an adaptation to *computer graphics* of the one given in 2382-01:1993.

13.03.04
device space
The space defined by the complete set of *addressable points* of a *display device*.

13.03.05
addressability (in computer graphics)
The number of *addressable points* on a *device space*.

13.03.06
display space
operating space
That portion of a *device space* corresponding to the area available for *displaying* images.

NOTE - See Figure 1.

13.02.37
arbre d'octants
Expression d'un objet tridimensionnel sous une forme arborescente, obtenue par subdivision récursive des octants non homogènes jusqu'à ce que tous les octants soient homogènes pour une caractéristique déterminée ou jusqu'à ce qu'une profondeur de découpage prédéterminée soit atteinte.

NOTES

1 La technique des arbres d'octants permet de comprimer les *données *stockées* concernant un objet tridimensionnel.

2 Voir Figure 4.

13.02.38
vue (en infographie)
Chacune des représentations possibles d'un objet tridimensionnel.

13.03 Affichage des images

13.03.01
affichage
Présentation visuelle des *données*.

13.03.02
afficher
Présenter visuellement des *données*.

13.03.03
image vidéo
image sur écran
image écran
Image transitoire présentée dans un *espace d'affichage*.

Exemple: Une image sur un écran à cristaux liquides.

NOTE - Cette définition est une adaptation à l'*infographie* de celle de la norme 2382-1:1993.

13.03.04
espace d'appareil
Espace défini par l'ensemble de tous les *points adressables* d'un *dispositif d'affichage*.

13.03.05
capacité d'adressage (en infographie)
Nombre des *points adressables* d'un *espace d'appareil*.

13.03.06
espace d'affichage
surface utile
Portion de l'*espace d'appareil* correspondant à la zone disponible pour l'*affichage* des *images*.

NOTE - Voir Figure 1.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.03.07
display surface
In a *display device*, that medium on which *display images* may appear.

Examples: The *screen* of a cathode ray tube, the paper in a *plotter*.

13.03.08
pixel
picture element
pel (abbreviation)
The smallest two-dimensional element of a *display image* that can be independently assigned attributes such as color and intensity.

13.03.09
voxel
volume element
The smallest three-dimensional element in *solid modeling* that can be independently assigned attributes such as color and intensity .

NOTE - The voxel has no internal structure and is typically derived by equidistantly dividing the three-dimensional space.

13.03.10
pixel value
A *discrete* value that represents color, intensity, or other attribute of a *pixel*.

13.03.11
voxel value
A *discrete* value that represents color, intensity, or other attribute of a *voxel*.

13.03.12
pixel map
pixmap
A two-dimensional array of *pixel values*.

13.03.13
bitmap
bitplane
A two-dimensional array of *bits* indicating the presence or absence of an attribute.

NOTE - For more general attribute representations, the preferred term is *pixel map*.

13.03.14
region (in computer graphics)
A continuous part of a *display space*.

13.03.15
color map
A set of color values used to translate *pixel values* into actual colors to be *displayed*.

13.03.16
glyph
The shape of a *graphic character*, such as the shape of a *letter* or of an *icon*.

13.03.07
surface d'affichage
surface de visualisation
Dans un *dispositif d'affichage*, support sur lequel les *images* peuvent apparaître.

Exemples : *Écran* d'un tube cathodique, papier sur un *traceur*.

13.03.08
pixel
élément d'image
Élément bidimensionnel le plus petit d'une *image* auquel on puisse affecter des attributs tels que couleur et intensité.

13.03.09
voxel
élément de volume
En *modélisation solide*, élément tridimensionnel le plus petit auquel on puisse affecter des attributs tels que couleur et intensité.

NOTE - Le voxel n'a pas de structure interne et est normalement obtenu par subdivision équidistante de l'espace tridimensionnel.

13.03.10
valeur de pixel
Valeur *discrète* représentant les attributs d'un *pixel* tels que la couleur ou l'intensité.

13.03.11
valeur de voxel
Valeur *discrète* représentant les attributs d'un *voxel* tels que la couleur ou l'intensité.

13.03.12
table de pixels
Matrice bidimensionnelle de *valeurs de pixel*.

13.03.13
table de bits
Matrice bidimensionnelle de *bits* qui indiquent la présence ou l'absence d'un attribut.

NOTE - Pour une représentation plus générale des attributs, le terme propre est *table de pixels*.

13.03.14
plage d'affichage
Partie continue d'un *espace d'affichage*.

13.03.15
palette de couleurs
Ensemble de valeurs de couleur qui traduit les *valeurs de pixel* en couleurs *affichées*.

13.03.16
glyphe (n.m.)
Forme d'une *lettre*, d'une *icône* ou de tout autre *caractère graphique*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.03.17
icon
pictogram
A graphic *symbol*, *displayed* on a *screen*, to which a user can point with a device, such as a *mouse*, in order to select a particular function or *software* application.

NOTE - The graphic symbol is usually a pictorial representation.

13.03.18
glyph font
A set of *glyphs*, an indexing scheme, and a description of characteristics of the set, such as height, boldness, and slope.

13.03.19
gray scale
A range of intensities between black and white.

NOTE - Shades of gray may be produced by combining primary colors of equal intensity.

13.03.20
hotspot
The *x*, *y* position that corresponds to the coordinates reported for a *pointer*.

Example: The position of the tip of an arrow.

13.03.21
absolute vector
A vector whose start and end points are specified in *absolute coordinates*.

13.03.22
relative vector
A vector whose end point is specified as a displacement from its start point.

13.03.23
increment size
The distance between adjacent *addressable points* on the *display surface*.

13.03.24
raster
A predetermined pattern of lines that provides uniform coverage of a *display space* by scanning.

13.03.25
raster unit
The distance between adjacent *pixels*.

13.03.26
blanking
The suppression of the *display* from one or more *display elements*.

13.03.17
icône (n.f.)
pictogramme
Symbole graphique *affiché* sur un *écran* et que l'utilisateur peut désigner au moyen d'un dispositif tel qu'une *souris* afin de sélectionner une fonction ou une application *logicielle* particulière.

NOTE - Le symbole graphique est généralement un dessin figuratif stylisé.

13.03.18
police de glyphes
Jeu de *glyphes* accompagné d'un schéma d'indexation et d'une description de caractéristiques telles que la hauteur, l'inclinaison et l'épaisseur.

13.03.19
échelle de gris
échelle de grisé
Echelle de nuances se succédant entre le noir et le blanc.

NOTE - Les nuances de gris peuvent être obtenues en combinant des couleurs primaires d'intensité égale.

13.03.20
pointe
Point de coordonnées *x* et *y* désigné par un *pointeur*.

Exemple : La position de la pointe d'une flèche.

13.03.21
vecteur absolu
Vecteur dont l'origine et l'extrémité sont déterminées par des *coordonnées absolues*.

13.03.22
vecteur relatif
Vecteur dont l'extrémité est déterminée par rapport à l'origine de ce vecteur.

13.03.23
pas
incrément
Distance entre deux *points adressables* adjacents sur une *surface d'affichage*.

13.03.24
trame
Motif de lignes prédéterminé qui fournit une couverture uniforme d'un *espace d'affichage* par balayage.

13.03.25
unité de trame
Distance entre des *pixels* adjacents.

13.03.26
extinction
Suppression de l'*affichage* d'un ou de plusieurs *éléments graphiques*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.03.27
blinking
An intentional periodic change in the intensity of one or more *display elements*.

13.03.28
flicker
An undesirable rhythmic variation in one of the characteristics of a *display image*, such as intensity or color.

13.03.29
wraparound (in computer graphics)
Displaying, at the opposite end of the *display space*, the part of a *display image* that would otherwise lie outside that display space.

13.03.30
aliasing (in computer graphics)
Unwanted visual effects caused by insufficient sampling resolution or inadequate filtering to completely define the *display image*, most commonly seen as a jagged or stepped edge along the boundary of the object, or along a line.

13.03.31
antialiasing
A technique to correct *aliasing* by giving the appearance of smooth lines and edges in a *display image* on a *display surface*.

13.03.32
dithering
A technique for varying *raster* color or intensity by assigning values from a restricted range available to *pixels* in patterns.

Example: Simulating a *gray scale* by using a group of pixels each capable of *displaying* only black and white.

NOTE - Dithering is used to create a wide variety of patterns for use as backgrounds, fills and *shadings*, as well as for creating halftones, and for correcting *aliasing*.

13.03.33
raster scan
A technique for generating or recording the elements of a *display image* by means of a line-by-line sweep across the entire *display space*.

13.03.34
raster display
raster image
A *display image* generated by a *display device* that uses a *raster scan*.

13.04 Functional units

13.04.01
display console
A console that includes at least one *display surface* and may also include one or more *input units*.

13.03.27
clignotement
Modification volontaire et périodique de l'intensité d'un ou de plusieurs *éléments graphiques*.

13.03.28
papillotement
Variation rythmique indésirable d'une caractéristique d'une *image*, telle que la luminosité ou la couleur.

13.03.29
bouclage (en infographie)
Action de traiter la partie d'une *image* qui déborde de l'*espace d'affichage*, en la faisant apparaître sur le bord opposé de cet espace.

13.03.30
crénelage (en infographie)
Effet visuel indésirable provoqué par la définition insuffisante de l'*image* ou par un filtrage inadéquat des *contours* d'objets, et qui prend habituellement la forme de dentelures et de contours brisés.

13.03.31
anticrénelage
Technique d'élimination du *crénelage* qui consiste à lisser les lignes et les contours d'une *image*.

13.03.32
juxtaposition
Technique permettant de varier la gamme de couleurs ou d'intensité d'une *trame* en assignant des valeurs d'une gamme limitée aux *pixels* d'un bloc.

Exemple : Simulation d'une *échelle de gris* en utilisant un groupe de pixels noirs et blancs.

NOTE - La juxtaposition permet de créer une grande variété de motifs utilisables comme fonds d'image, remplissages et *ombrages*, ainsi que pour produire des demi-teintes, ou pour atténuer le *crénelage*.

13.03.33
balayage tramé
balayage ligne par ligne
Technique de production ou d'enregistrement des éléments d'une *image* qui consiste à parcourir ligne par ligne la totalité de l'*espace d'affichage*.

13.03.34
image tramée
Image produite par un *dispositif d'affichage* utilisant un *balayage tramé*.

13.04 Unités fonctionnelles

13.04.01
console de visualisation
Console comportant au moins une *surface d'affichage* et, éventuellement, des *organes d'entrée*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.04.02 (12.08.12)
display device
An *output unit* that gives a visual representation of *data*.

NOTE - Usually, the data are *displayed* temporarily; however, arrangements may be made for producing a *hard copy* of this representation.

13.04.02 (12.08.12)
dispositif d'affichage
afficheur
Organe de sortie qui fournit une représentation visuelle des *données*.

NOTES

1 Habituellement les données font l'objet d'un *affichage* temporaire ; toutefois des dispositions peuvent être prises pour obtenir une *copie permanente* de cette représentation.

2 Dans 2382-12:1988, le terme est « écran de visualisation ».

13.04.03
screen
A *display surface* on which nonpermanent *display images* may appear.

13.04.03
écran
Surface d'affichage sur laquelle des *images* non permanentes peuvent apparaître.

13.04.04
graphics workstation
A *workstation* that can *display* and process graphic and *alphanumeric data*, and may include one or more *input units*.

13.04.04
poste graphique
Poste de travail qui peut *afficher* et gérer des *informations* graphiques aussi bien que des *données alphanumériques*, et qui peut comprendre un ou plusieurs *organes d'entrée*.

13.04.05
calligraphic display device
directed-beam display device
A *display device* in which the *display elements* may be generated in any *program*-controlled sequence.

13.04.05
dispositif d'affichage à balayage cavalier
Dispositif d'affichage dans lequel les *éléments d'image* peuvent être engendrés dans un ordre quelconque, commandé par *programme*.

13.04.06
vector display device
vector-refresh display
A *display device* that generates a *display image* as a series of vectors drawn from point to point in a systematic sequence.

NOTE - The display image is regenerated or refreshed to avoid fading.

13.04.06
dispositif d'affichage vectoriel
Dispositif d'affichage générateur d'*images* sous forme de séries de vecteurs tracés point à point.

NOTE - L'image est régénérée ou rafraîchie pour ne pas disparaître.

13.04.07
plasma panel
gas panel
That part of a *display device* which consists of a grid of electrodes in a flat, gas-filled panel.

NOTE - The *display image* can persist for a long time without *refresh*.

13.04.07
écran à plasma
Partie d'un *dispositif d'affichage* constituée d'une grille d'électrodes placée en milieu gazeux dans une chambre plate.

NOTE - L'*image* persiste longtemps sans *rafraîchissement*.

13.04.08
active matrix display device
active matrix display
A *display device* that gives every *pixel* on the *screen* its own transistor to control it more accurately.

NOTE - This allows for better contrast and less motion smearing.

13.04.08
dispositif d'affichage à matrice active
affichage à matrice active
Dispositif d'affichage dans lequel chaque *pixel* de l'*écran* est doté de son propre transistor, ce qui permet de manipuler les pixels avec plus de précision.

NOTE - Ceci permet d'avoir un meilleur contraste et moins de maculage vidéo.

13.04.09
passive matrix display device
passive matrix display
A liquid crystal *display device* that uses one transistor to control a row of *pixels*.

NOTE - This display device is less expensive than *active matrix display devices* but offers a lower *display* quality.

13.04.09
dispositif d'affichage à matrice passive
affichage à matrice passive
Dispositif d'affichage à cristaux liquides qui utilise un seul transistor pour manipuler une rangée de *pixels*.

NOTE - Ce dispositif est moins coûteux que l'*affichage à matrice active* mais offre une qualité d'*affichage* inférieure.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.04.10
drum plotter
A *plotter* that draws a *display image* on a *display surface* mounted on a rotating drum.

13.04.11
flatbed plotter
A *plotter* that draws a *display image* on a *display surface* mounted on a flat surface.

13.04.12
raster plotter
A *plotter* that generates a *display image* on a *display surface* using a line-by-line scanning technique.

13.04.13
electrostatic plotter
A *raster plotter* that creates an electrostatic latent *display image*, which is then made visible, transferred and fixed on paper.

13.04.14
plotting head
The part of a *plotter* used to create marks on a *display surface*.

13.04.15
character generator
A *functional unit* that *converts* the *code element* of a *character* into the graphic representation of the character for *display*.

13.04.16
stroke character generator
A *character generator* that generates *display images* of *characters* composed of line segments.

13.04.17
dot matrix character generator
A *character generator* that generates *display images* of *characters* composed of dots located on a square lattice.

13.04.18
reverse video
inverse video
The modification of a *display image* or a portion thereof by inverting background and foreground colors or shades, usually for *highlighting* purposes.

13.04.19
curve generator
A *functional unit* that converts an *encoded* representation of a curve into the graphic representation of the curve for *display*.

13.04.10
traceur à tambour
Traceur qui dessine l'*image* sur une *surface d'affichage* montée sur un tambour rotatif.

13.04.11
table traçante
table à tracer
Traceur qui dessine l'*image* sur une *surface d'affichage* montée sur une table.

13.04.12
traceur par ligne
Traceur qui produit l'*image* en balayant ligne par ligne la *surface d'affichage*.

13.04.13
traceur électrostatique
Traceur par ligne dans lequel une *image* latente est créée par un procédé électrostatique puis révélée et fixée sur papier.

13.04.14
tête traçante
Partie d'un *traceur* qui produit les marques sur la *surface d'affichage*.

13.04.15
générateur de caractères
Unité fonctionnelle qui, à partir du *codet* correspondant à un *caractère*, fournit sa représentation graphique à *afficher*.

13.04.16
générateur de caractères par traits
Générateur de caractères produisant l'*image* de chaque *caractère* au moyen de traits.

13.04.17
générateur de caractères par points
Générateur de caractères produisant l'*image* de chaque *caractère* au moyen de points sur une grille.

13.04.18
vidéo inverse
Inversion des couleurs du *premier plan d'image* et du *fond d'image* dans une zone ou la totalité d'une image, généralement pour une *mise en évidence*.

13.04.19
générateur de courbes
Unité fonctionnelle qui fournit la représentation graphique d'une courbe à partir de sa représentation *codée*, en vue de son *affichage*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.04.20
morphing
A *computer* animation process that allows the linking and merging of two or more images to produce special effects.

NOTE - This process is often used in visual media such as motion pictures, videoclips, and advertising.

13.04.21
morph
A *display image* created by *morphing*.

13.04.22
vector generator
A *functional unit* that generates directed line segments.

13.04.23
locator device
locator
An *input unit* that provides *data* to represent coordinates of a position.

Examples: A *graphics tablet*; any *pointing device*.

13.04.24
pointing device
An instrument used to move a *symbol* or a *cursor* on a *screen*.

Examples: A *mouse*, a *trackball*, or a *joystick*.

13.04.25
digitizer
graphics digitizer
A graphical *input unit* for *converting* geometrical *analog data* into *digital* form.

13.04.26
trackball
control ball
A *locator device* or a *pointing device* that employs a ball that is rotatable about its center.

13.04.27
joystick
A *locator device* or a *pointing device* that employs a lever with at least two degrees of freedom.

13.04.28
thumbwheel
A *valuator device* that employs a wheel rotatable about its axis.

NOTE - A pair of thumbwheels can be used for two-dimensional locations: one thumbwheel provides the position in the vertical direction, while the other provides the position in the horizontal direction.

13.04.20
morphage (n.m.)
Technique d'animation par *ordinateur* permettant de lier et de fusionner deux images ou plus afin de créer des effets spéciaux.

NOTE - Cette technique est souvent utilisée dans les médias visuels tels que le cinéma, les clips vidéo et la publicité.

13.04.21
morphe (n.m.)
Image créée par *morphage*.

13.04.22
générateur de vecteurs
Unité fonctionnelle qui produit des segments de droite orientés.

13.04.23
releveur de coordonnées
Organe d'entrée fournissant des *données* pour calculer les coordonnées d'une position.

Exemples : Une *tablette graphique* ; tout *dispositif de pointage*.

13.04.24
dispositif de pointage
Dispositif utilisé pour déplacer un *symbole* ou un *curseur* sur un *écran*.

Exemples : Une *souris*, une *boule de commande* ou un *manche à balai*.

13.04.25
numériseur graphique
table à numériser
Organe d'entrée de *données* graphiques qui *convertit* les *données* géométriques *analogiques* en *données numériques*.

13.04.26
boule de commande
boule roulante
Releveur de coordonnées ou *dispositif de pointage* comportant une boule mobile dans son logement.

13.04.27
manche à balai
Releveur de coordonnées ou *dispositif de pointage* comportant une manette pourvue de deux degrés de liberté au moins.

13.04.28
molette
Comparateur comportant une roue mobile autour de son axe.

NOTE - Une paire de molettes peut servir pour une localisation bidimensionnelle : l'une des molettes fournit la position verticale et l'autre la position horizontale.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.04.29
mouse
A hand-held *pointing device* operated by moving it on a surface other than the *display surface*.

NOTE - A mouse is usually equipped with one or more *pushbuttons* for selecting items, or instigating action on the *screen*.

13.04.30
puck
A *pointing device* that must be positioned manually on the pad of a *graphics tablet* in order to register *input* points when tracing *display images*.

13.04.31
graphics tablet
A special flat surface with a mechanism for indicating positions thereon, normally used as a *locator device*.

13.04.32
koala pad
A *graphics tablet* with a stylus to move the *pointer* and to confirm the position of the pointer by pressing down on the stylus.

13.04.33
pointer (in computer graphics)
A *symbol* displayed* on a *screen* that a user can move with a *pointing device*, such as a *mouse*, to select items.

13.04.34
pick device
An *input unit* used to specify one or more *display elements*.

Example: A *lightpen*.

13.04.35
lightpen
A light-sensitive *pick device* or *locator device* that is used by pointing it at the *display surface*.

13.04.36
pushbutton
button
A function key or its simulation on a *screen* area, used to select from a set of alternative actions or objects.

13.04.37
virtual pushbutton
light button
A *pushbutton* simulated on a *screen* area which can be activated by a *pointing device*.

13.04.29
souris
Dispositif de pointage tenu à la main et fonctionnant par déplacement sur une surface autre que la *surface d'affichage*.

NOTE - La souris comporte un ou plusieurs *boutons poussoirs* pour sélectionner des *informations* ou déclencher une opération à l'*écran*.

13.04.30
curseur graphique
Dispositif de pointage déplacé manuellement sur la surface d'une *tablette graphique* pour indiquer les points à introduire lors du traçage d'*images*.

13.04.31
tablette graphique
Surface plane spéciale permettant de repérer chacune des positions qu'elle contient, et servant le plus souvent comme *releveur de coordonnées*.

13.04.32
tablette à stylet
Tablette graphique munie d'un stylet qui sert à déplacer le *pointeur* et à en confirmer la position par pression.

13.04.33
pointeur (en infographie)
Symbole, affiché* sur un *écran*, qu'un utilisateur peut déplacer à l'aide d'un *dispositif de pointage* tel qu'une *souris*, pour sélectionner des informations.

13.04.34
dispositif de désignation
Organe d'entrée utilisé pour désigner un ou plusieurs *éléments graphiques*.

Exemple : Un *photostyle*.

13.04.35
photostyle
Dispositif de désignation ou *releveur de coordonnées* photosensible que l'on utilise en le pointant vers la *surface d'affichage*.

13.04.36
bouton poussoir
Touche de fonction ou sa simulation par une zone d'*écran*, servant à sélectionner une opération ou un objet parmi plusieurs.

13.04.37
touche virtuelle
Bouton poussoir simulé par une zone d'*écran*, qui peut être activé par un *dispositif de pointage*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.04.38
valuator device
valuator
An *input unit* that provides a scalar value.

Examples: A *thumbwheel*, a potentiometer, control dials, a *scroll bar*.

13.04.39
choice device
An *input unit* that provides one value to be selected from a set of alternatives.

Example: A function keyboard.

13.04.40
stroke device
An *input unit* that provides a set of coordinates for recording the path of the input unit.

Example: A *locator device* that is sampled at a uniform rate.

13.04.41
frame buffer
video RAM
VRAM (abbreviation)
A *buffer storage* which holds the values of all the *pixels* of a *display image*.

13.05 Operating methods and processes

13.05.01
display command
display instruction (deprecated in this sense)
A command that changes the state or controls the action of a *display device*.

13.05.02
absolute command
absolute instruction (deprecated in this sense)
A *display command* using *absolute coordinates*.

13.05.03
relative command
relative instruction (deprecated in this sense)
A *display command* using *relative coordinates*.

13.05.04
<to> click
To press and release a *pushbutton* on a *pointing device* to select the area or the *display element* indicated by the *pointer*.

13.05.05
regeneration
image regeneration
The sequence of events needed to generate a *display image* from its representation in a *storage device*.

13.04.38
comparateur
Organe d'entrée qui fournit une valeur scalaire.

Exemples : Une *molette*, un potentiomètre, des cadrans de commande, des *barres de défilement*.

13.04.39
sélecteur
Organe d'entrée qui fournit une valeur à choisir parmi plusieurs possibles.

Exemple : Un clavier de fonctions.

13.04.40
lecteur de courbes (en infographie)
Organe d'entrée qui fournit les coordonnées d'un ensemble de points retraçant le trajet suivi.

Exemple: Un *releveur de coordonnées* utilisé pour échantillonner à une fréquence donnée.

13.04.41
mémoire vidéo
vidéo-mémoire
Mémoire tampon qui contient les valeurs de tous les *pixels* d'une *image*.

13.05 Méthodes et procédés de fonctionnement

13.05.01
commande d'affichage
Commande qui modifie l'état d'un *dispositif d'affichage* ou qui en règle le fonctionnement.

13.05.02
commande absolue
Commande d'affichage utilisant des *coordonnées absolues*.

13.05.03
commande relative
Commande d'affichage utilisant des *coordonnées relatives*.

13.05.04
cliquer
Enfoncer et relâcher un *bouton poussoir* d'un *dispositif de pointage* pour sélectionner la zone ou l'*élément d'affichage* indiqué par le *pointeur*.

13.05.05
régénération d'image
régénération
Suite d'événements nécessaires pour produire une *image* d'après sa représentation en *mémoire*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.05.06
refresh
The process of repeatedly producing a *display image* on a *screen* so that the image remains visible.

13.05.07
refresh rate
The frequency with which a *display image* undergoes *refresh*.

13.05.08
echo (in computer graphics)
The immediate notification of the current values provided by an *input unit* to the user at the *display console*.

13.05.09
cursor
A movable, normally visible reference point that indicates a position of special interest in a *display space*, such as where the next *data* will be introduced.

NOTE - More than one cursor may be present.

13.05.10
tracking (in computer graphics)
The action of moving a *tracking symbol*.

13.05.11
tracking symbol
A *symbol* on the *screen* that indicates the position corresponding to the coordinate *data* produced by a *locator device*.

13.05.12
aiming symbol
aiming circle
aiming field
On a *screen*, a circle or other pattern of light used to indicate the area in which the presence of a *lightpen* can be detected at a given time.

13.05.13
detectable element
A *display element* at which a *pointing device* can aim.

13.05.14
rubberbanding
The result of moving a point or an object in a manner that preserves interconnectivity with other points or objects through *stretching*, *resizing*, or reorienting their interconnecting lines.

13.05.15
inking
Creating a line by moving a *locator device* over a *screen* and leaving a trail behind the locator device in the manner of a pen drawing a line on paper.

13.05.06
rafraîchissement
Procédé qui consiste à produire de manière répétée une *image* sur un *écran* afin que l'image reste visible.

13.05.07
fréquence de rafraîchissement
Fréquence à laquelle une *image* est produite pour assurer son *rafraîchissement*.

13.05.08
écho (en infographie)
Annonce instantanée à l'utilisateur d'une *console de visualisation*, des valeurs courantes fournies par un *organe d'entrée*.

13.05.09
curseur
Marque mobile normalement visible, utilisée pour signaler une position sélectionnée dans un *espace d'affichage*, par exemple, l'endroit où introduire les nouvelles *données*.

NOTE - Il peut y avoir plusieurs curseurs.

13.05.10
poursuite (en infographie)
Action de déplacer un *symbole de poursuite*.

13.05.11
symbole de poursuite
Symbole qui indique à l'*écran* la position correspondant aux coordonnées fournies par un *releveur de coordonnées*.

13.05.12
champ de visée
Cercle ou autre motif lumineux utilisé pour indiquer la zone de l'*écran* dans laquelle la présence d'un *photostyle* peut être détectée.

13.05.13
élément détectable
Élément graphique pouvant être repéré par un *dispositif de pointage*.

13.05.14
déformation élastique
Déplacement d'un point ou d'un objet de façon à conserver l'interconnectivité d'autres points ou objets en les *étirant*, en les *redimensionnant* ou en réorientant leurs lignes d'interconnexion.

13.05.15
tracé
Dessin du chemin suivi par un *releveur de coordonnées* se déplaçant sur un *écran*, dessin analogue à la trace laissée par un crayon sur du papier.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

13.05.16
<to> fill
To propagate a repeated arrangement of *display elements* throughout a closed area or object.

13.05.17
fill pattern
A repeated arrangement of *display elements* with which a closed area is *filled.*

Example: Elements that produce stripes or a solid color.

13.05.18
dragging
Relocating *display elements* on a *screen* with a *pointing device.*

NOTE - Dragging is typically done by pressing and holding a *pushbutton* while moving the *pointer* on the screen.

13.05.19
highlighting
Emphasizing a *display element* by modifying its visual attributes.

13.05.20
mapping (in computer graphics)
A transformation from one coordinate system to another.

13.05.21
translating (in computer graphics)
Applying the same displacement to the positions of one or more *display elements.*

13.05.22
scaling (in computer graphics)
Enlarging or diminishing all or part of a *display image* proportionally along one or more axes.

NOTE - Scaling does not have to be carried out with the same factor in all directions.

13.05.23
<to> stretch
To change the size or shape or both of a graphic object, proportionally or nonproportionally.

13.05.24
<to> resize
To change coordinates or dimensions of elements on a *display surface.*

13.05.25
rotation (in computer graphics)
The revision of *display elements* so as to represent the turning of an object about a fixed axis.

13.05.26
<to> mirror
To create a *display image* such that each *display element* has a duplicate symmetrically located with respect to a common axis.

13.05.16
remplir
Appliquer un arrangement répétitif d'*éléments graphiques* à l'intérieur d'une zone délimitée ou d'un objet.

13.05.17
motif de remplissage
Arrangement répétitif d'*éléments graphiques* qui *remplit* une zone délimitée.

Exemple : Eléments générant des lignes ou une couleur.

13.05.18
entraînement d'image
Déplacement d'*éléments graphiques* sur un *écran* à l'aide d'un *dispositif de pointage.*

NOTE - L'entraînement d'image s'effectue généralement en maintenant enfoncé un *bouton poussoir* tout en déplaçant le *pointeur* à l'écran.

13.05.19
mise en évidence
Action de faire ressortir un *élément graphique* par modification de ses attributs visuels.

13.05.20
mappage (en infographie)
Passage d'un système de coordonnées à un autre.

13.05.21
translation (en infographie)
Application d'un déplacement constant aux positions d'un ou de plusieurs *éléments graphiques.*

13.05.22
mise à l'échelle (en infographie)
changement d'échelle
Agrandissement ou réduction de l'ensemble ou d'une partie d'une *image* avec un facteur fixe dans chaque direction.

NOTE - La mise à l'échelle n'est pas nécessairement réalisée avec le même facteur dans toutes les directions.

13.05.23
étirer
Modifier la taille ou la forme d'un objet graphique de façon proportionnelle ou non proportionnelle.

13.05.24
redimensionner
Sur une *surface d'affichage,* changer des paramètres ou des dimensions d'éléments.

13.05.25
rotation (en infographie)
Transformation des *éléments graphiques* de façon a représenter un objet tournant autour d'un axe fixe.

13.05.26
réfléchir
Créer une *image* telle que chacun de ses *éléments graphiques* ait un élément correspondant symétrique par rapport à un axe commun.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.05.27
window (1)
display window
A part of a *display image* with defined boundaries in which *data* are *displayed*.

13.05.28
window (2)
A predetermined part of a *virtual space*.

NOTE - See Figure 1.

13.05.29
viewport
A predetermined part of a *display space*.

NOTE - See Figure 1.

13.05.30
window/viewport transformation
A *mapping* of the boundary and contents of a *window* (2) into the boundary and interior of a *viewport*.

NOTE - See Figure 1.

13.05.31
cascaded windows
Two or more *windows* (1), possibly overlapping, created and *displayed* under common control.

13.05.32
pop-up window
A *window* (1) that appears rapidly on the *display surface* in response to some action or event.

13.05.33
dialog box
A *pop-up window* into which *data* may be entered.

13.05.34
active window
Any of a set of *windows* (1) currently manipulated.

13.05.35
pushed window
inactive window
Any of a set of *windows* (1) not currently manipulated.

13.05.36
windowing
The creation of *windows* (1) on a *display surface*.

13.05.37
<to> iconize
<to> stow
<to> minimize
To replace a *window* (1) with an *icon*.

NOTE - Contrast with *to maximize*.

13.05.27
fenêtre (1)
Partie délimitée d'une *image* sur laquelle sont *affichées* des *données*.

13.05.28
fenêtre (2)
Partie prédéfinie d'un *espace virtuel*.

NOTE - Voir Figure 1.

13.05.29
clôture
Partie prédéfinie d'un *espace d'affichage*.

NOTE - Voir Figure 1.

13.05.30
transformation fenêtre-clôture
Mappage qui fait correspondre au contour et à l'intérieur d'une *fenêtre* (2), le contour et l'intérieur d'une *clôture*.

NOTE - Voir Figure 1.

13.05.31
fenêtres en cascade
Série de *fenêtres* (1) qui se chevauchent ou non, créées et *affichées* par la même commande.

13.05.32
fenêtre flash
Fenêtre (1) apparaissant rapidement sur la *surface d'affichage* en réponse à une action ou à un événement.

13.05.33
boîte de dialogue
fenêtre de dialogue
Fenêtre flash qui sert à l'entrée des *données*.

13.05.34
fenêtre active
Une des *fenêtres* (1) sur laquelle on agit.

13.05.35
fenêtre inactive
Une des *fenêtres* (1) sur laquelle on n'agit pas.

13.05.36
fenêtrage
Création de *fenêtres* (1) sur une *surface d'affichage*.

13.05.37
iconiser
réduire (1)
Remplacer une *fenêtre* (1) par une *icône*.

NOTE - Comparer à *désiconiser*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

13.05.38
<to> shrink
To reduce the size of a *window* (1).

13.05.39
<to> expand
To enlarge the size of a *window* (1).

13.05.40
<to> maximize
To replace an *icon* with a *window* (1).

NOTE - Contrast with *to iconize*.

13.05.41
menu
A list of options *displayed* to the user by a *data processing system*, from which the user can select an action to be initiated.

13.05.42
menu bar
action bar
An area usually along one edge of a *window* (1) used to *display* names or *icons* for *menus*.

13.05.43
pull-down menu
A *menu* that appears below a *menu bar* when the user selects a name or an *icon* from the menu bar.

13.05.44
window cascading
rollover windowing
The creation of overlapping *cascaded windows*.

NOTE - Contrast with *tiling*.

13.05.45
tiling
The division of a *display space* into two or more nonoverlapping *windows* (1).

NOTE - Contrast with *window cascading*.

13.05.46
tile (1)
A *pixel map* that is replicated in the *x* and *y* dimensions to *fill* a *region*.

13.05.47
tile (2)
A *window* (1) produced by *tiling*.

13.05.48
background tile
A *tile* (1) used *to fill *regions* of a *window* (1) when the contents of the window (1) have been lost or have become invalid.

13.05.38
rapetisser
réduire (2)
Diminuer la taille d'une *fenêtre* (1).

13.05.39
agrandir (1)
Augmenter la taille d'une *fenêtre* (1).

13.05.40
désiconiser
agrandir (2)
Transformer une *icône* en *fenêtre* (1).

NOTE - Comparer à *iconiser*.

13.05.41
menu
Liste d'options *affichées* par un *système informatique* à l'intention d'un utilisateur pour qu'il sélectionne l'action désirée.

13.05.42
barre de menus
Rectangle situé généralement sur l'un des côtés d'une *fenêtre* (1) et *affichant* les noms ou les *icônes* des choix au *menu*.

13.05.43
menu déroulant
Menu qui apparaît au-dessous d'une *barre de menus* lorsque l'utilisateur sélectionne une option dans cette barre.

13.05.44
fenêtrage en cascade
Création de *fenêtres en cascade* qui se chevauchent.

NOTE - Comparer à *pavage*.

13.05.45
pavage
mosaïque
Fenêtrage obtenu par la division d'un *espace d'affichage* en *fenêtres* (1) qui ne se chevauchent pas.

NOTE - Comparer à *fenêtrage en cascade*.

13.05.46
pavé (1)
Table de pixels exprimée en dimensions *x* et *y* pour *remplir* une *plage d'affichage*.

13.05.47
pavé (2)
Fenêtre (1) créée par *pavage*.

13.05.48
pavé de fond
Pavé (1) servant à *remplir* les *plages d'affichage* d'une *fenêtre* (1) lorsque le contenu de celle-ci est perdu ou devient invalide.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.05.49
stipple pattern
A *pixel map* used to create a *tile* (1) or a *clip mask*.

13.05.50
clip mask
A *region*, defined by either a *pixel map* or a list of rectangles, outside whose boundary the *displayed *data* are truncated.

13.05.51
border
A line surrounding a *window* (1), usually having equal thickness on all sides.

13.05.52
<to> obscure
To block the user's view of part or all of a *displayed* object with another.

Example: To partially block one *window* (1) with another.

13.05.53
<to> occlude
To block the initiation of actions or selections associated with a *displayed* object.

NOTE - The occlusion of an option is typically indicated by covering its name or *icon* with a partially transparent *window* (1).

13.05.54
clipping
The action of truncating *data* or a *display image* by removing all the *display elements* that lie outside a *clip mask*.

13.05.55
shielding
reverse clipping
Suppression of all *display elements* that lie within a given *clip mask*.

13.05.56
scrolling (in computer graphics)
The movement, usually vertical or horizontal, of the *display elements* within a *window* (1) in a manner such that new *data* appear at one edge of the window (1) as old data disappear at the opposite edge.

13.05.57
rolling
vertical scrolling
Scrolling restricted to an upward or downward direction.

13.05.49
pointillé de fond
pointillé
Table de pixels servant à créer un *pavé* (1) ou un *masque de découpage*.

13.05.50
masque de découpage
Plage d'affichage délimitée au moyen d'une *table de pixels* ou d'une liste de rectangles, à l'extérieur de laquelle les *données *affichées* sont supprimées.

13.05.51
bordure
Ligne entourant une *fenêtre* (1) et présentant généralement une épaisseur fixe.

13.05.52
occulter
Superposer un objet graphique à un autre de manière à cacher ce dernier entièrement ou partiellement.

Exemple : Occulter une *fenêtre* (1) en lui superposant une autre fenêtre.

13.05.53
oblitérer
Empêcher le choix d'une option associée à un objet *affiché*.

NOTE - L'oblitération d'une option est généralement effectuée en recouvrant son nom ou son *icône* par une *fenêtre* (1) semi-transparente.

13.05.54
découpage
détourage
Action de tronquer des *données* ou *images* en supprimant tous les *éléments graphiques* qui se trouvent à l'extérieur d'un *masque de découpage*.

13.05.55
masquage
Suppression de tous les *éléments graphiques* qui se trouvent à l'intérieur d'un *masque de découpage*.

13.05.56
défilement (en infographie)
Déplacement, généralement vertical ou horizontal, des *éléments graphiques* à l'intérieur d'une *fenêtre* (1), de telle façon que de nouvelles *données* apparaissent à un bord alors que d'autres disparaissent au bord opposé.

13.05.57
défilement vertical
Défilement vers le haut ou vers le bas.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

13.05.58
scroll bar
A bar placed on any edge of a *screen* or a *window* (1), used to control the *scrolling* process or to indicate the position range of the *data* or *display image* currently *displayed.*

13.05.59
scroll box
A movable area on the *scroll bar* that shows the relative position of *data* or a *display image* currently displayed in a *window* (1).

NOTE - The vertical scroll box is also called an "elevator", and the horizontal scroll box is also called a "slider box".

13.05.60
bounding box (in computer graphics)
A normally invisible rectangle that encloses a graphic object, and that may appear when this graphic object is selected.

13.05.61
handle (in computer graphics)
A small rectangular box that may appear on one of the corners or in the middle of the side of a *bounding box* or a *window* (1), and that is used to *resize* the graphic object or the window (1).

13.05.62
zooming
Progressively *scaling* the entire *display image* to give the visual impression of movement of *display elements* toward or away from an observer.

NOTE - The scaling value should be the same in all directions.

13.05.63
tumbling
Dynamic *display* of the rotation of *display elements* about an axis the orientation of which is continuously changing in space.

13.05.64
panning
panoramic translating
The progressive *translating* of the *display elements* to give the visual impression of lateral movement of the *display image*.

NOTE - During panning, display elements may be removed and others added to a display image.

13.05.65
background image
static image
That part of a *display image*, such as a *form overlay*, which is not changed during a particular sequence of transactions.

13.05.58
barre de défilement
Barre située à l'un des bords d'un *écran* ou d'une *fenêtre* (1) et utilisée pour contrôler le *défilement* ou pour indiquer la position relative des *données* ou des *images* effectivement *affichées.*

13.05.59
curseur de défilement
Zone mobile sur la *barre de défilement*, indiquant la position relative des *données* ou des *images* affichées dans la *fenêtre* (1).

NOTE - Le curseur de défilement vertical est aussi appelé «ascenseur».

13.05.60
cadre d'objet (en infographie)
zone de délimitation
Rectangle normalement invisible qui englobe un objet graphique, et qui peut apparaître lorsque cet objet graphique est sélectionné.

13.05.61
poignée (en infographie)
Petit rectangle qui peut apparaître à l'un des angles ou sur un côté d'un *cadre d'objet* ou d'une *fenêtre* (1), et qui permet de *redimensionner* l'objet ou la fenêtre.

13.05.62
variation de focale
zoomage
Mise à l'échelle progressive de toute l'*image* donnant à l'observateur l'impression du rapprochement ou de l'éloignement *d'éléments graphiques.*

NOTE - La variation d'échelle doit être uniforme dans toutes les directions.

13.05.63
culbute
Affichage des positions successives prises par des *éléments graphiques* au cours d'une rotation autour d'un axe animé lui-même d'un mouvement continu dans l'espace.

13.05.64
panoramique
Translation progressive des *éléments graphiques* pour donner l'impression visuelle d'un mouvement latéral de l'*image.*

NOTE - Le panoramique permet la suppression et l'adjonction d'éléments graphiques.

13.05.65
fond d'image
arrière-plan d'image
Partie d'une *image*, tel un *cadre de surimpression*, qui n'est pas modifiée au cours d'une séquence particulière de transactions.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

13.05.66
foreground image
dynamic image
That part of a *display image* which can be changed for every transaction.

13.05.67
form overlay
A pattern such as a report form, *grid*, or map used as a *background image*.

13.05.68
form flash
The *display* of a *form overlay*.

13.05.66
premier plan d'image
Partie d'une *image* qui peut être modifiée à chaque transaction.

13.05.67
cadre de surimpression
Dessin représentant, par exemple, un formulaire, une *grille*, un plan ou une carte, utilisé en *fond d'image*.

13.05.68
impression de cadre
Affichage d'un *cadre de surimpression*.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

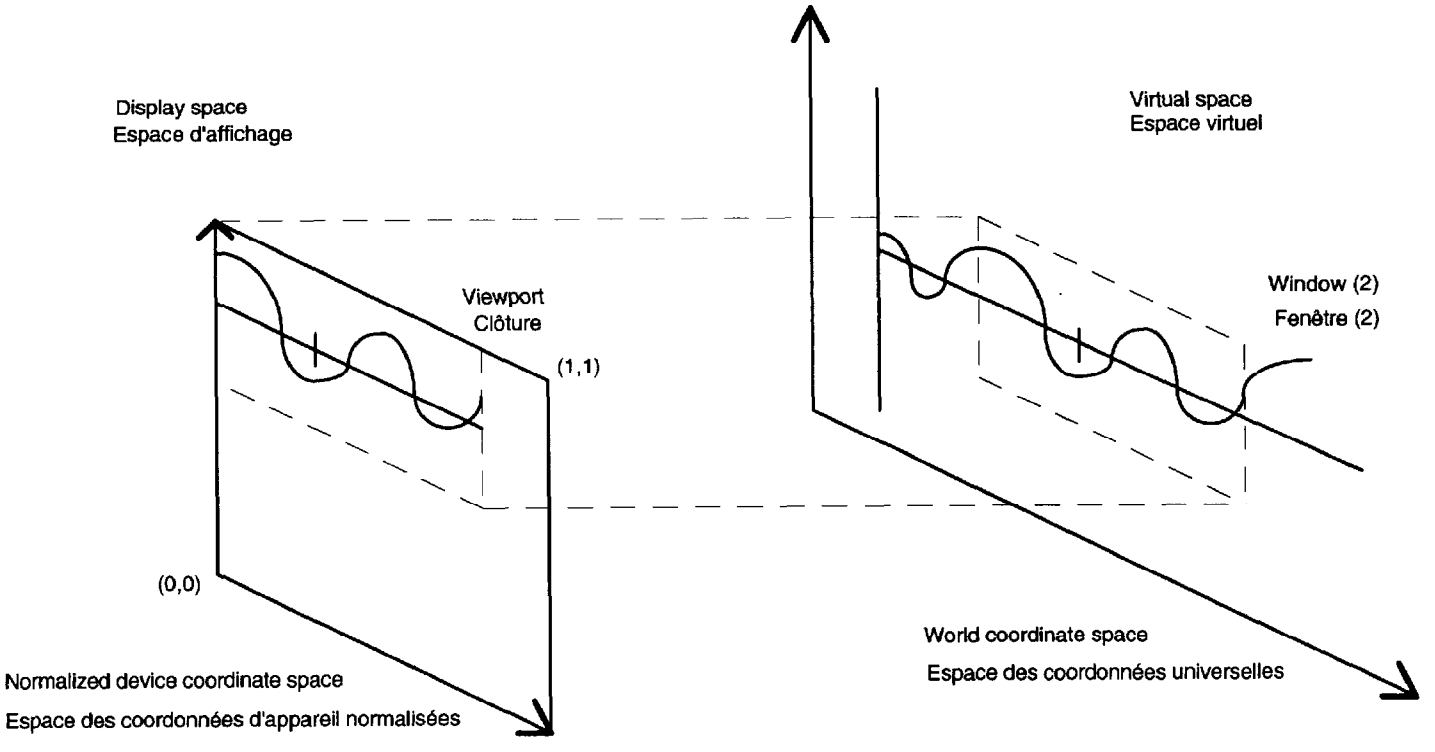

Figure 1

Mapping of window (world coordinates) to viewport (normalized device coordinates) including clipping

Transformation de fenêtre (coordonnées universelles) à-clôture (coordonnées d'appareil normalisées) avec découpage

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

© ISO/IEC

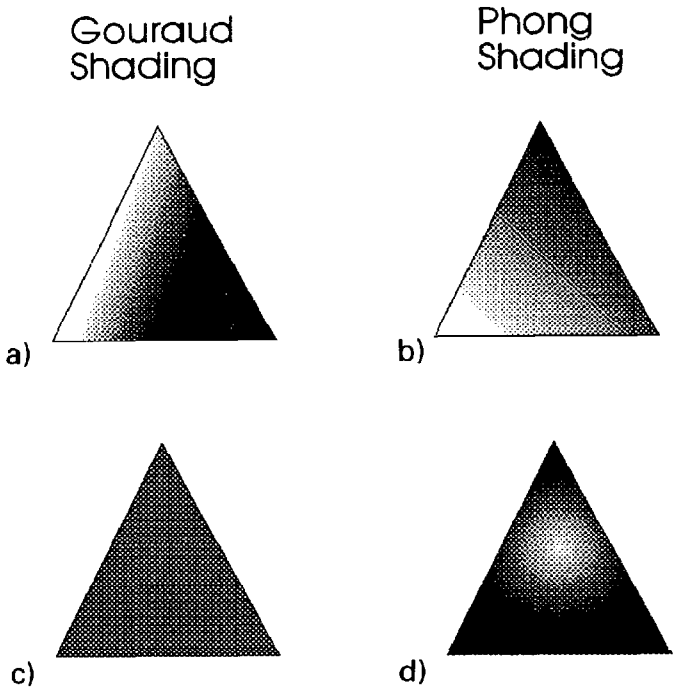

Figure 2

A specular- reflection illumination model used with Gouraud shading and Phong shading

Highlight falls at left vertex: a) Gouraud shading; b) Phong shading.

Highlight falls in polygon interieur: c) Gouraud shading; d) Phong shading.

Modèle d'éclairage à réflexion spéculaire utilisé avec ombrage de Gouraud et ombrage de Phong

Cas où le faisceau lumineux arrive sur le sommet de gauche : a) ombrage de Gouraud ; b) ombrage de Phong.

Cas où le faisceau lumineux arrive à l'intérieur du polygone : c) ombrage de Gouraud ; d) ombrage de Phong.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

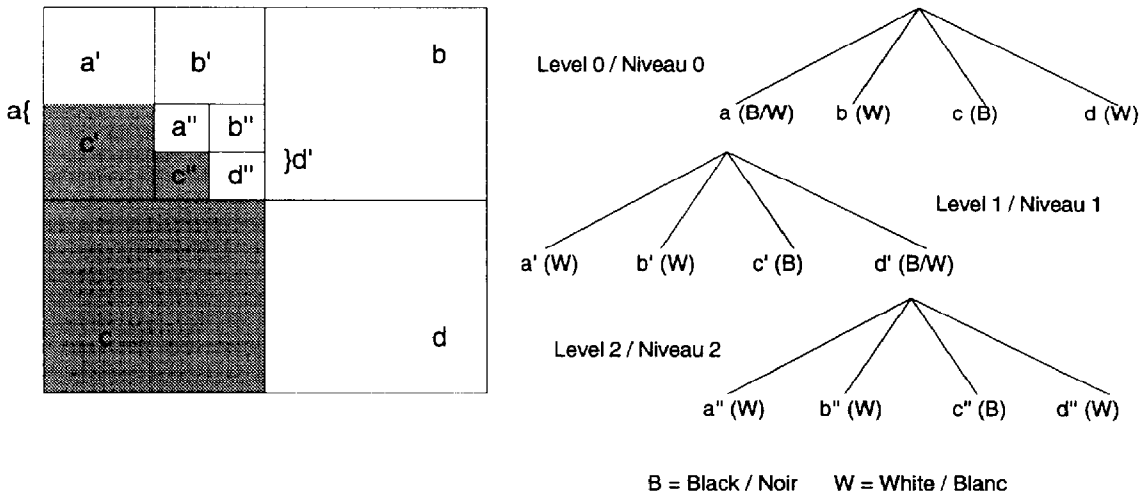

Figure 3

Quadtree representation

Each quadrant is broken down successively until all quadrants are homogenous (e.g. either all white or all black).

Représentation par arbre de quadrants

Chaque quadrant est subdivisé récursivement jusqu'à ce que tous les quadrants soient homogènes (par exemple, chacun est entièrement blanc ou entièrement noir).

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

© ISO/IEC

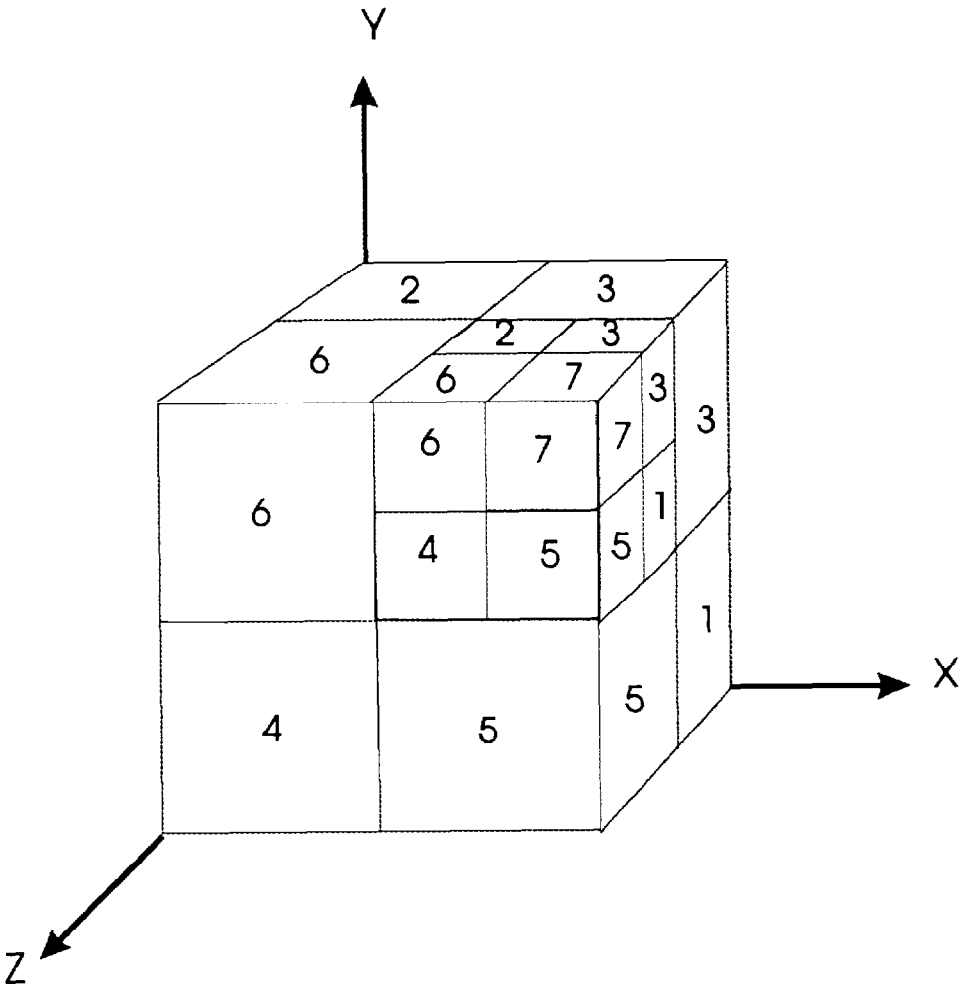

Figure 4

Octree enumeration

Octant zero (0) is not visible.

Arbre d'octants

L'octant zéro (0) est caché.

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

English alphabetical index

<

<to> <to> click 13.05.04
<to> <to> fill 13.05.16
<to> stretch 13.05.23
<to> mirror 13.05.26
<to> iconize 13.05.37
<to> stow 13.05.37
<to> minimize 13.05.37
<to> shrink 13.05.38
<to> expand 13.05.39
<to> maximize 13.05.40
<to> obscure 13.05.52
<to> occlude 13.05.53

1

1 window (1) 13.05.27
tile (1) 13.05.46

2

2 window (2) 13.05.28
tile (2) 13.05.47

A

abbreviation GKS (abbreviation) 13.01.14
CGI (abbreviation) 13.01.15
CGRM (abbreviation) 13.01.16
CGM (abbreviation) 13.01.17
PHIGS (abbreviation) 13.01.18
NDC (abbreviation) 13.02.12
pel (abbreviation) 13.03.08
VRAM (abbreviation) 13.04.41
absolute absolute coordinate 13.02.06
absolute vector 13.03.21
absolute command 13.05.02
absolute instruction (deprecated in this sense) 13.05.02
action action bar 13.05.42
active active matrix display device 13.04.08
active matrix display 13.04.08
active window 13.05.34
addressability addressability (in computer graphics) 13.03.05
addressable addressable point 13.02.05
aiming aiming symbol 13.05.12
aiming circle 13.05.12
aiming field 13.05.12
aliasing aliasing (in computer graphics) 13.03.30
antialiasing antialiasing 13.03.31

B

background background tile 13.05.48
background image 13.05.65
ball control ball 13.04.26
bar menu bar 13.05.42
action bar 13.05.42
scroll bar 13.05.58
bitmap bitmap 13.03.13
bitplane bitplane 13.03.13
blanking blanking 13.03.26
blinking blinking 13.03.27
border border 13.05.51
bounding bounding box (in computer graphics) 13.05.60
box dialog box 13.05.33
scroll box 13.05.59
bounding box (in computer graphics) 13.05.60
buffer frame buffer 13.04.41
button button 13.04.36
light button 13.04.37

C

calligraphic calligraphic display device 13.04.05
cascaded cascaded windows 13.05.31
cascading window cascading 13.05.44
CGI CGI (abbreviation) 13.01.15
CGM CGM (abbreviation) 13.01.17
CGRM CGRM (abbreviation) 13.01.16
character character generator 13.04.15
stroke character generator 13.04.16
dot matrix character generator 13.04.17
choice choice device 13.04.39
circle aiming circle 13.05.12
click <to> click 13.05.04
clip clip mask 13.05.50
clipping clipping 13.05.54
reverse clipping 13.05.55
coded coded image 13.02.02
color color map 13.03.15
command display command 13.05.01
absolute command 13.05.02
relative command 13.05.03
Computer Computer Graphics Interface 13.01.15
Computer Graphics Reference Model 13.01.16
Computer Graphics Metafile 13.01.17
computer computer graphics 13.01.01
interactive computer graphics 13.01.02
image (in computer graphics) 13.01.03
visualization (in computer graphics) 13.01.07
virtual space (in computer graphics) 13.02.34
view (in computer graphics) 13.02.38
addressability (in computer graphics) 13.03.05
wraparound (in computer graphics) 13.03.29
aliasing (in computer graphics) 13.03.30
pointer (in computer graphics) 13.04.33
echo (in computer graphics) 13.05.08
tracking (in computer graphics) 13.05.10
mapping (in computer graphics) 13.05.20
translating (in computer graphics) 13.05.21
scaling (in computer graphics) 13.05.22

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

scrolling (in computer graphics) 13.05.56
bounding box (in computer graphics) 13.05.60
handle (in computer graphics) 13.05.61
console display console 13.04.01
contour contour 13.02.17
control control ball 13.04.26
coordinate coordinate graphics 13.01.11
absolute coordinate 13.02.06
relative coordinate 13.02.07
incremental coordinate 13.02.08
user coordinate 13.02.09
world coordinate 13.02.10
device coordinate 13.02.11
normalized device coordinate 13.02.12
copy soft copy 13.03.03
cursor cursor 13.05.09
curve curve generator 13.04.19

D

deprecated display instruction (deprecated in this sense) 13.05.01
absolute instruction (deprecated in this sense) 13.05.02
relative instruction (deprecated in this sense) 13.05.03
detectable detectable element 13.05.13
device device coordinate 13.02.11
normalized device coordinate 13.02.12
device transformation 13.02.13
device space 13.03.04
display device 13.04.02 (12.08.12)
calligraphic display device 13.04.05
directed-beam display device 13.04.05
vector display device 13.04.06
active matrix display device 13.04.08
passive matrix display device 13.04.09
locator device 13.04.23
pointing device 13.04.24
pick device 13.04.34
valuator device 13.04.38
choice device 13.04.39
stroke device 13.04.40
dialog dialog box 13.05.33
differential differential encoding 13.02.04
digitized digitized image 13.02.01
digitizer digitizer 13.04.25
graphics digitizer 13.04.25
directed-beam directed-beam display device 13.04.05
display display image 13.01.03
display element 13.02.15
display 13.03.01
<to> display 13.03.02
display space 13.03.06
display surface 13.03.07
raster display 13.03.34
display console 13.04.01
display device 13.04.02 (12.08.12)
calligraphic display device 13.04.05
directed-beam display device 13.04.05
vector display device 13.04.06
vector-refresh display 13.04.06
active matrix display device 13.04.08
active matrix display 13.04.08
passive matrix display device 13.04.09
passive matrix display 13.04.09
display command 13.05.01
display instruction (deprecated in this sense) 13.05.01
display window 13.05.27
dithering dithering 13.03.32
dot dot matrix character generator 13.04.17
drum drum plotter 13.04.10
dynamic dynamic image 13.05.66
dynamics motion dynamics 13.01.05
update dynamics 13.01.06

E

echo echo (in computer graphics) 13.05.08
electrostatic electrostatic plotter 13.04.13
element display element 13.02.15
picture element 13.03.08
volume element 13.03.09
detectable element 13.05.13
encoding run-length encoding 13.02.03
differential encoding 13.02.04
expand <to> expand 13.05.39

F

field aiming field 13.05.12
fill polygon fill 13.02.32
<to> fill 13.05.16
fill pattern 13.05.17
flash form flash 13.05.68
flatbed flatbed plotter 13.04.11
flicker flicker 13.03.28
font glyph font 13.03.18
foreground foreground image 13.05.66
form form overlay 13.05.67
form flash 13.05.68
frame frame buffer 13.04.41

G

gas gas panel 13.04.07
generator character generator 13.04.15
stroke character generator 13.04.16
dot matrix character generator 13.04.17
curve generator 13.04.19
vector generator 13.04.22
geometric geometric modeling 13.01.08 (24.02.03)
GKS GKS (abbreviation) 13.01.14
glyph glyph font 13.03.18
Gouraud Gouraud shading 13.02.27
graphic graphic primitive 13.02.15
Graphical Graphical Kernel System 13.01.14
Graphics Computer Graphics Interface 13.01.15
Computer Graphics Reference Model 13.01.16
Computer Graphics Metafile 13.01.17
Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System 13.01.18
graphics computer graphics 13.01.01
interactive computer graphics 13.01.02

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

image (in computer graphics) 13.01.03
visualization (in computer graphics) 13.01.07
coordinate graphics 13.01.11
line graphics 13.01.11
raster graphics 13.01.12
virtual space (in computer graphics) 13.02.34
view (in computer graphics) 13.02.38
addressability (in computer graphics) 13.03.05
wraparound (in computer graphics) 13.03.29
aliasing (in computer graphics) 13.03.30
graphics workstation 13.04.04
graphics digitizer 13.04.25
graphics tablet 13.04.31
pointer (in computer graphics) 13.04.33
echo (in computer graphics) 13.05.08
tracking (in computer graphics) 13.05.10
mapping (in computer graphics) 13.05.20
translating (in computer graphics) . 13.05.21
scaling (in computer graphics) 13.05.22
scrolling (in computer graphics) 13.05.56
bounding box (in computer graphics) 13.05.60
handle (in computer graphics) 13.05.61

gray gray scale 13.03.19
grid grid 13.02.16

H

handle handle (in computer graphics) 13.05.61
head plotting head 13.04.14
hidden hidden line 13.02.18
hidden surface 13.02.19
Hierarchical Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System 13.01.18
highlighting highlighting 13.05.19
hotspot hotspot 13.03.20

I

icon icon 13.03.17
iconize <to> iconize 13.05.37
image display image 13.01.03
image (in computer graphics) 13.01.03
image processing 13.01.04
digitized image 13.02.01
coded image 13.02.02
raster image 13.03.34
image regeneration 13.05.05
background image 13.05.65
static image 13.05.65
foreground image 13.05.66
dynamic image 13.05.66
inactive inactive window 13.05.35
increment increment size 13.03.23
incremental incremental coordinate 13.02.08
inking inking 13.05.15
input input primitive 13.02.33
instruction display instruction (deprecated in this sense) 13.05.01
absolute instruction (deprecated in this sense) 13.05.02
relative instruction (deprecated in this sense) 13.05.03
Interactive Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System 13.01.18
interactive interactive computer graphics 13.01.02
Interface Computer Graphics Interface 13.01.15
inverse inverse video 13.04.18
island island 13.02.30

J

joystick joystick 13.04.27

K

Kernel Graphical Kernel System 13.01.14
koala koala pad 13.04.32

L

light light button 13.04.37
lightpen lightpen 13.04.35
line line graphics 13.01.11
hidden line 13.02.18
scan line 13.02.35
scanning line 13.02.35
locator locator device 13.04.23
locator 13.04.23

M

map pixel map 13.03.12
color map 13.03.15
mapping texture mapping 13.02.24
mapping (in computer graphics) 13.05.20
mask clip mask 13.05.50
matrix active matrix display device 13.04.08
active matrix display 13.04.08
passive matrix display device 13.04.09
passive matrix display 13.04.09
dot matrix character generator 13.04.17
maximize <to> maximize 13.05.40
menu menu 13.05.41
menu bar 13.05.42
pull-down menu 13.05.43
Metafile Computer Graphics Metafile 13.01.17
minimize <to> minimize 13.05.37
mirror <to> mirror 13.05.26
Model Computer Graphics Reference Model 13.01.16
modeling geometric modeling 13.01.08 (24.02.03)
surface modeling 13.01.09 (24.02.04)
solid modeling 13.01.10 (24.02.05)
volume modeling 13.01.10 (24.02.05)
morph morph 13.04.21
morphing morphing 13.04.20
motion motion dynamics 13.01.05
mouse mouse 13.04.29

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

N

NDC NDC (abbreviation) 13.02.12
normalized normalized device coordinate 13.02.12
normalized transformation 13.02.14

O

obscure <to> obscure 13.05.52
occlude <to> occlude 13.05.53
octree octree 13.02.37
operating operating space 13.03.06
outline outline representation 13.02.31
output output primitive 13.02.15
overlay form overlay 13.05.67

P

pad koala pad 13.04.32
panel plasma panel 13.04.07
gas panel 13.04.07
panning panning 13.05.64
panoramic panoramic translating 13.05.64
passive passive matrix display device 13.04.09
passive matrix display 13.04.09
pattern fill pattern 13.05.17
stipple pattern 13.05.49
pel pel (abbreviation) 13.03.08
PHIGS PHIGS (abbreviation) 13.01.18
Phong Phong shading 13.02.28
pick pick device 13.04.34
pictogram pictogram 13.03.17
picture picture processing 13.01.04
picture element 13.03.08
pixel pixel 13.03.08
pixel value 13.03.10
pixel map 13.03.12
pixmap pixmap 13.03.12
plasma plasma panel 13.04.07
plotter drum plotter 13.04.10
flatbed plotter 13.04.11
raster plotter 13.04.12
electrostatic plotter 13.04.13
plotting plotting head 13.04.14
point addressable point 13.02.05
pointer pointer (in computer graphics) 13.04.33
pointing pointing device 13.04.24
polygon polygon fill 13.02.32
primitive graphic primitive 13.02.15
output primitive 13.02.15
input primitive 13.02.33
processing image processing 13.01.04
picture processing 13.01.04
Programmer's Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System 13.01.18
puck puck 13.04.30
pull-down pull-down menu 13.05.43
pushbutton pushbutton 13.04.36
virtual pushbutton 13.04.37
pushed pushed window 13.05.35

Q

quadtree quadtree 13.02.36

R

RAM video RAM 13.04.41
raster raster graphics 13.01.12
raster 13.03.24
raster unit 13.03.25
raster scan 13.03.33
raster display 13.03.34
raster image 13.03.34
raster plotter 13.04.12
rasterization rasterization 13.02.22
rate refresh rate 13.05.07
ray ray tracing 13.02.29
Reference Computer Graphics Reference Model 13.01.16
refresh refresh 13.05.06
refresh rate 13.05.07
regeneration regeneration 13.05.05
image regeneration 13.05.05
relative relative coordinate 13.02.07
relative vector 13.03.22
relative command 13.05.03
relative instruction (deprecated in this sense) 13.05.03
rendering rendering 13.02.21
representation wireframe representation 13.02.20
outline representation 13.02.31
reverse reverse video 13.04.18
reverse clipping 13.05.55
rolling rolling 13.05.57
rollover rollover windowing 13.05.44
rubberbanding rubberbanding 13.05.14
run-length run-length encoding 13.02.03

S

scale gray scale 13.03.19
scaling scaling (in computer graphics) 13.05.22
scan scan line 13.02.35
raster scan 13.03.33
scanning scanning line 13.02.35
scene scene 13.01.13
scientific scientific visualization 13.01.07
screen screen 13.04.03
scroll scroll bar 13.05.58
scroll box 13.05.59
scrolling scrolling (in computer graphics) 13.05.56
vertical scrolling 13.05.57
sense display instruction (deprecated in this sense) 13.05.01
absolute instruction (deprecated in this sense) 13.05.02
relative instruction (deprecated in this sense) 13.05.03
shading shading 13.02.25
smooth shading 13.02.26
Gouraud shading 13.02.27
Phong shading 13.02.28
shielding shielding 13.05.55
shrink <to> shrink 13.05.38

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

size increment size 13.03.23
smooth smooth shading 13.02.26
soft soft copy 13.03.03
solid solid modeling 13.01.10 (24.02.05)
space virtual space (in computer graphics) 13.02.34
device space 13.03.04
display space 13.03.06
operating space 13.03.06
static static image 13.05.65
stipple stipple pattern 13.05.49
stow <to> stow 13.05.37
stretch <to> stretch 13.05.23
stroke stroke character generator 13.04.16
stroke device 13.04.40
surface surface modeling 13.01.09 (24.02.04)
hidden surface 13.02.19
display surface 13.03.07
surfacing surfacing 13.01.09 (24.02.04)
symbol tracking symbol 13.05.11
aiming symbol 13.05.12
System Graphical Kernel System 13.01.14
Programmer's Hierarchical Interactive Graphics System 13.01.18

T

tablet graphics tablet 13.04.31
texture texture 13.02.23
texture mapping 13.02.24
thumbwheel thumbwheel 13.04.28
tile tile (1) 13.05.46
tile (2) 13.05.47
background tile 13.05.48
tiling tiling 13.05.45
tracing ray tracing 13.02.29
trackball trackball 13.04.26
tracking tracking (in computer graphics) 13.05.10
tracking symbol 13.05.11
transformation device transformation 13.02.13
normalized transformation 13.02.14
window/viewport transformation 13.05.30
translating translating (in computer graphics) . 13.05.21
panoramic translating 13.05.64
tumbling tumbling 13.05.63

U

unit raster unit 13.03.25
update update dynamics 13.01.06
user user coordinate 13.02.09

V

valuator valuator device 13.04.38
valuator 13.04.38
value pixel value 13.03.10
voxel value 13.03.11
vector absolute vector 13.03.21
relative vector 13.03.22
vector display device 13.04.06
vector generator 13.04.22
vector-refresh vector-refresh display 13.04.06
vertical vertical scrolling 13.05.57
video reverse video 13.04.18
inverse video 13.04.18
video RAM 13.04.41
view view (in computer graphics) 13.02.38
viewport viewport 13.05.29
virtual virtual space (in computer graphics) 13.02.34
virtual pushbutton 13.04.37
visualization scientific visualization 13.01.07
visualization (in computer graphics) 13.01.07
volume volume modeling 13.01.10 (24.02.05)
volume element 13.03.09
voxel voxel 13.03.09
voxel value 13.03.11
VRAM VRAM (abbreviation) 13.04.41

W

window window (1) 13.05.27
display window 13.05.27
window (2) 13.05.28
pop-up window 13.05.32
active window 13.05.34
pushed window 13.05.35
inactive window 13.05.35
window cascading 13.05.44
window/viewport window/viewport transformation 13.05.30
windowing windowing 13.05.36
rollover windowing 13.05.44
windows cascaded windows 13.05.31
wireframe wireframe representation 13.02.20
workstation graphics workstation 13.04.04
world world coordinate 13.02.10
wraparound wraparound (in computer graphics) 13.03.29

Z

zooming zooming 13.05.62

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

Index alphabétique français

1

1 fenêtre (1) 13.05.27
réduire (1) 13.05.37
agrandir (1) 13.05.39
pavé (1) 13.05.46

2

2 fenêtre (2) 13.05.28
réduire (2) 13.05.38
agrandir (2) 13.05.40
pavé (2) 13.05.47

A

abréviation GKS (abréviation) 13.01.14
CGM (abréviation) 13.01.17
PHIGS (abréviation) 13.01.18
absolu vecteur absolu 13.03.21
absolue coordonnée absolue 13.02.06
commande absolue 13.05.02
action dynamique d'action 13.01.05
active dispositif d'affichage à matrice active 13.04.08
affichage à matrice active 13.04.08
fenêtre active 13.05.34
actualisation dynamique d'actualisation 13.01.06
adressable point adressable 13.02.05
position adressable 13.02.05
adressage capacité d'adressage (en infographie) 13.03.05
affichage affichage 13.03.01
espace d'affichage 13.03.06
surface d'affichage 13.03.07
dispositif d'affichage 13.04.02 (12.08.12)
dispositif d'affichage à balayage cavalier 13.04.05
dispositif d'affichage vectoriel 13.04.06
dispositif d'affichage à matrice active 13.04.08
affichage à matrice active 13.04.08
dispositif d'affichage à matrice passive 13.04.09
affichage à matrice passive 13.04.09
commande d'affichage 13.05.01
afficher afficher 13.03.02
afficheur afficheur 13.04.02 (12.08.12)
agrandir agrandir (1) 13.05.39
agrandir (2) 13.05.40
anticrénelage anticrénelage 13.03.31
appareil coordonnée d'appareil 13.02.11
coordonnée d'appareil normée 13.02.12
transformation en coordonnée d'appareil 13.02.13
espace d'appareil 13.03.04
arbre arbre de quadrants 13.02.36
arbre d'octants 13.02.37
arrière-plan arrière-plan d'image 13.05.65

B

balai manche à balai 13.04.27
balayage ligne de balayage 13.02.35
balayage tramé 13.03.33
balayage ligne par ligne 13.03.33
dispositif d'affichage à balayage cavalier 13.04.05
barre barre de menus 13.05.42
barre de défilement 13.05.58
bits table de bits 13.03.13
boîte boîte de dialogue 13.05.33
bordure bordure 13.05.51
bouclage bouclage (en infographie) 13.03.29
boule boule de commande 13.04.26
boule roulante 13.04.26
bouton bouton poussoir 13.04.36

C

cachée ligne cachée 13.02.18
surface cachée 13.02.19
cadre cadre d'objet (en infographie) 13.05.60
cadre de surimpression 13.05.67
impression de cadre 13.05.68
capacité capacité d'adressage (en infographie) 13.03.05
caractères générateur de caractères 13.04.15
générateur de caractères par traits 13.04.16
générateur de caractères par points 13.04.17
cascade fenêtres en cascade 13.05.31
fenêtrage en cascade 13.05.44
cavalier dispositif d'affichage à balayage cavalier 13.04.05
CGI interface graphique CGI 13.01.15
CGM métafichier infographique CGM 13.01.17
CGM (abréviation) 13.01.17
CGRM modèle de référence CGRM 13.01.16
champ champ de visée 13.05.12
changement changement d'échelle 13.05.22
clignotement clignotement 13.03.27
cliquer cliquer 13.05.04
clôture clôture 13.05.29
codage codage par longueur de plage 13.02.03
codage différentiel 13.02.04
codée image codée 13.02.02
commande boule de commande 13.04.26
commande d'affichage 13.05.01
commande absolue 13.05.02
commande relative 13.05.03
comparateur comparateur 13.04.38
console console de visualisation 13.04.01
contour contour 13.02.17
représentation de contour 13.02.31
coordonnée coordonnée absolue 13.02.06
coordonnée relative 13.02.07
coordonnée incrémentale 13.02.08
coordonnée incrémentielle 13.02.08
coordonnée d'utilisateur 13.02.09
coordonnée universelle 13.02.10

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

	coordonnée d'appareil	13.02.11
	coordonnée d'appareil normée	13.02.12
	transformation en coordonnée d'appareil	13.02.13
coordonnées	infographie par coordonnées	13.01.11
	releveur de coordonnées	13.04.23
couleurs	palette de couleurs	13.03.15
courbes	générateur de courbes	13.04.19
	lecteur de courbes (en infographie)	13.04.40
crénelage	crénelage (en infographie)	13.03.30
culbute	culbute	13.05.63
curseur	curseur graphique	13.04.30
	curseur	13.05.09
	curseur de défilement	13.05.59

D

découpage	masque de découpage	13.05.50
	découpage	13.05.54
défilement	défilement (en infographie)	13.05.56
	défilement vertical	13.05.57
	barre de défilement	13.05.58
	curseur de défilement	13.05.59
déformation	déformation élastique	13.05.14
délimitation	zone de délimitation	13.05.60
déroulant	menu déroulant	13.05.43
désiconiser	désiconiser	13.05.40
désignation	dispositif de désignation	13.04.34
détectable	élément détectable	13.05.13
détourage	détourage	13.05.54
dialogue	boîte de dialogue	13.05.33
	fenêtre de dialogue	13.05.33
différentiel	codage différentiel	13.02.04
dispositif	dispositif d'affichage (12.08.12)	13.04.02
	dispositif d'affichage à balayage cavalier	13.04.05
	dispositif d'affichage vectoriel	13.04.06
	dispositif d'affichage à matrice active	13.04.08
	dispositif d'affichage à matrice passive	13.04.09
	dispositif de pointage	13.04.24
	dispositif de désignation	13.04.34
dynamique	dynamique d'action	13.01.05
	dynamique d'actualisation	13.01.06

E

échelle	échelle de gris	13.03.19
	échelle de grisé	13.03.19
	mise à l'échelle (en infographie)	13.05.22
	changement d'échelle	13.05.22
écho	écho (en infographie)	13.05.08
écran	image sur écran	13.03.03
	image écran	13.03.03
	écran	13.04.03
	écran à plasma	13.04.07
élastique	déformation élastique	13.05.14
électrostatique	traceur électrostatique	13.04.13
élément	élément graphique	13.02.15
	élément d'image	13.03.08
	élément de volume	13.03.09
	élément détectable	13.05.13
entrée	primitive d'entrée	13.02.33
espace	espace virtuel (en infographie)	13.02.34
	espace d'appareil	13.03.04
	espace d'affichage	13.03.06
étirer	étirer	13.05.23
évidence	mise en évidence	13.05.19
exploration	ligne d'exploration	13.02.35
extinction	extinction	13.03.26

F

fenêtrage	fenêtrage	13.05.36
	fenêtrage en cascade	13.05.44
fenêtre	fenêtre (1)	13.05.27
	fenêtre (2)	13.05.28
	fenêtre flash	13.05.32
	fenêtre de dialogue	13.05.33
	fenêtre active	13.05.34
	fenêtre inactive	13.05.35
fenêtre-clôture	transformation fenêtre-clôture	13.05.30
fenêtres	fenêtres en cascade	13.05.31
fer	représentation fil de fer	13.02.20
fil	représentation fil de fer	13.02.20
filaire	représentation filaire	13.02.20
flash	fenêtre flash	13.05.32
focale	variation de focale	13.05.62
fond	pavé de fond	13.05.48
	pointillé de fond	13.05.49
	fond d'image	13.05.65
fréquence	fréquence de rafraîchissement	13.05.07

G

générateur	générateur de caractères	13.04.15
	générateur de caractères par traits	13.04.16
	générateur de caractères par points	13.04.17
	générateur de courbes	13.04.19
	générateur de vecteurs	13.04.22
géométrique	modélisation géométrique (24.02.03)	13.01.08
GKS	système graphique GKS	13.01.14
	GKS (abréviation)	13.01.14
glyphes	police de glyphes	13.03.18
Gouraud	ombrage Gouraud	13.02.27
graphique	système graphique GKS	13.01.14
	interface graphique CGI	13.01.15
	élément graphique	13.02.15
	primitive graphique	13.02.15
	poste graphique	13.04.04
	numériseur graphique	13.04.25
	curseur graphique	13.04.30
	tablette graphique	13.04.31
grille	grille	13.02.16
gris	échelle de gris	13.03.19
grisé	échelle de grisé	13.03.19

I

icône	icône (n.f.)	13.03.17
iconiser	iconiser	13.05.37
îlot	îlot	13.02.30
image	image (en infographie)	13.01.03
	traitement d'image	13.01.04
	image numérisée	13.02.01

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

	image codée	13.02.02
	image vidéo	13.03.03
	image sur écran	13.03.03
	image écran	13.03.03
	élément d'image	13.03.08
	image tramée	13.03.34
	fond d'image	13.05.65
	arrière-plan d'image	13.05.65
	premier plan d'image	13.05.66
impression	impression de cadre	13.05.68
inactive	fenêtre inactive	13.05.35
incrément	incrément	13.03.23
incrémentale	coordonnée incrémentale	13.02.08
incrémentielle	coordonnée incrémentielle	13.02.08
infographie	infographie	13.01.01
	infographie interactive	13.01.02
	image (en infographie)	13.01.03
	visualisation (en infographie)	13.01.07
	infographie par coordonnées	13.01.11
	infographie par quadrillage	13.01.12
	espace virtuel (en infographie)	13.02.34
	vue (en infographie)	13.02.38
	capacité d'adressage (en infographie)	13.03.05
	bouclage (en infographie)	13.03.29
	crénelage (en infographie)	13.03.30
	pointeur (en infographie)	13.04.33
	lecteur de courbes (en infographie)	13.04.40
	écho (en infographie)	13.05.08
	poursuite (en infographie)	13.05.10
	mappage (en infographie)	13.05.20
	translation (en infographie)	13.05.21
	mise à l'échelle (en infographie)	13.05.22
	défilement (en infographie)	13.05.56
	cadre d'objet (en infographie)	13.05.60
	poignée (en infographie)	13.05.61
infographique	métafichier infographique CGM	13.01.17
	système infographique PHIGS	13.01.18
interactive	infographie interactive	13.01.02
interface	interface graphique CGI	13.01.15
inverse	vidéo inverse	13.04.18

J

juxtaposition	juxtaposition	13.03.32

L

lancer	lancer de rayon	13.02.29
lecteur	lecteur de courbes (en infographie)	13.04.40
ligne	ligne cachée	13.02.18
	ligne de balayage	13.02.35
	ligne d'exploration	13.02.35
	balayage ligne par ligne	13.03.33
	traceur par ligne	13.04.12
lisse	ombrage lisse	13.02.26
longueur	codage par longueur de plage	13.02.03

M

manche	manche à balai	13.04.27
mappage	mappage de texture	13.02.24
	mappage (en infographie)	13.05.20
masquage	masquage	13.05.55
masque	masque de découpage	13.05.50
matrice	dispositif d'affichage à matrice active	13.04.08
	affichage à matrice active	13.04.08
	dispositif d'affichage à matrice passive	13.04.09
	affichage à matrice passive	13.04.09
mémoire	mémoire vidéo	13.04.41
menu	menu	13.05.41
	menu déroulant	13.05.43
menus	barre de menus	13.05.42
métafichier	métafichier infographique CGM	13.01.17
mise	mise en évidence	13.05.19
	mise à l'échelle (en infographie)	13.05.22
modèle	modèle de référence CGRM	13.01.16
modélisation	modélisation géométrique (24.02.03)	13.01.08
	modélisation surfacique (24.02.04)	13.01.09
	modélisation solide (24.02.05)	13.01.10
	modélisation volumique (24.02.05)	13.01.10
molette	molette	13.04.28
morphage	morphage (n.m.)	13.04.20
morphe	morphe (n.m.)	13.04.21
mosaïque	mosaïque	13.05.45
motif	motif de remplissage	13.05.17

N

n.f.	icône (n.f.)	13.03.17
n.m.	morphage (n.m.)	13.04.20
	morphe (n.m.)	13.04.21
normée	coordonnée d'appareil normée	13.02.12
	transformation normée	13.02.14
numérisée	image numérisée	13.02.01
numériser	table à numériser	13.04.25
numériseur	numériseur graphique	13.04.25

O

objet	cadre d'objet (en infographie)	13.05.60
oblitérer	oblitérer	13.05.53
occulter	occulter	13.05.52
octants	arbre d'octants	13.02.37
ombrage	ombrage	13.02.25
	ombrage lisse	13.02.26
	ombrage Gouraud	13.02.27
	ombrage Phong	13.02.28

P

palette	palette de couleurs	13.03.15
panoramique	panoramique	13.05.64
papillotement	papillotement	13.03.28
pas	pas	13.03.23
passive	dispositif d'affichage à matrice passive	13.04.09
	affichage à matrice passive	13.04.09
pavage	pavage	13.05.45
pavé	pavé (1)	13.05.46
	pavé (2)	13.05.47
	pavé de fond	13.05.48

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

PHIGS système infographique PHIGS 13.01.18
PHIGS (abréviation) 13.01.18
Phong ombrage Phong 13.02.28
photostyle photostyle 13.04.35
pictogramme pictogramme 13.03.17
pixel pixel 13.03.08
valeur de pixel 13.03.10
pixels table de pixels 13.03.12
plage codage par longueur de plage 13.02.03
plan premier plan d'image 13.05.66
plasma écran à plasma 13.04.07
poignée poignée (en infographie) 13.05.61
point point adressable 13.02.05
pointage dispositif de pointage 13.04.24
pointe pointe 13.03.20
pointeur pointeur (en infographie) 13.04.33
pointillé pointillé de fond 13.05.49
pointillé 13.05.49
points générateur de caractères par points 13.04.17
police police de glyphes 13.03.18
polygone remplissage de polygone 13.02.32
position position adressable 13.02.05
poste poste graphique 13.04.04
poursuite poursuite (en infographie) 13.05.10
symbole de poursuite 13.05.11
poussoir bouton poussoir 13.04.36
premier premier plan d'image 13.05.66
primitive primitive graphique 13.02.15
primitive d'entrée 13.02.33

Q

quadrants arbre de quadrants 13.02.36
quadrillage infographie par quadrillage 13.01.12

R

rafraîchissement rafraîchissement 13.05.06
fréquence de rafraîchissement 13.05.07
rapetisser rapetisser 13.05.38
rayon lancer de rayon 13.02.29
réduire réduire (1) 13.05.37
réduire (2) 13.05.38
référence modèle de référence CGRM 13.01.16
réfléchir réfléchir 13.05.26
relatif vecteur relatif 13.03.22
relative coordonnée relative 13.02.07
commande relative 13.05.03
releveur releveur de coordonnées 13.04.23
remplir remplir 13.05.16
remplissage remplissage de polygone 13.02.32
motif de remplissage 13.05.17
rendu rendu 13.02.21
représentation représentation visuelle 13.01.07
représentation fil de fer 13.02.20
représentation filaire 13.02.20
représentation de contour 13.02.31
roulante boule roulante 13.04.26

S

scène scène 13.01.13
scientifique visualisation scientifique 13.01.07
sélecteur sélecteur 13.04.39
solide modélisation solide 13.01.10 (24.02.05)
souris souris 13.04.29
stylet tablette à stylet 13.04.32
surfaçage surfaçage 13.01.09 (24.02.04)
surface surface cachée 13.02.19
surface utile 13.03.06
surface d'affichage 13.03.07
surface de visualisation 13.03.07
surfacique modélisation surfacique 13.01.09 (24.02.04)
surimpression cadre de surimpression 13.05.67
symbole symbole de poursuite 13.05.11
système système graphique GKS 13.01.14
système infographique PHIGS 13.01.18

T

table table de pixels 13.03.12
table de bits 13.03.13
table traçante 13.04.11
table à tracer 13.04.11
table à numériser 13.04.25
tablette tablette graphique 13.04.31
tablette à stylet 13.04.32
tambour traceur à tambour 13.04.10
tête tête traçante 13.04.14
texture texture 13.02.23
mappage de texture 13.02.24
touche touche virtuelle 13.04.37
traçante table traçante 13.04.11
tête traçante 13.04.14
tracé tracé 13.05.15
tracer table à tracer 13.04.11
traceur traceur à tambour 13.04.10
traceur par ligne 13.04.12
traceur électrostatique 13.04.13
traitement traitement d'image 13.01.04
traits générateur de caractères par traits 13.04.16
tramage tramage 13.02.22
trame trame 13.03.24
unité de trame 13.03.25
balayage tramé 13.03.33
tramée image tramée 13.03.34
transformation transformation en coordonnée d'appareil 13.02.13
transformation normée 13.02.14
transformation fenêtre-clôture 13.05.30
translation translation (en infographie) 13.05.21

U

unité unité de trame 13.03.25
universelle coordonnée universelle 13.02.10
utile surface utile 13.03.06
utilisateur coordonnée d'utilisateur 13.02.09

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS
Not for Resale

V

valeur valeur de pixel 13.03.10
valeur de voxel 13.03.11
variation variation de focale 13.05.62
vecteur vecteur absolu 13.03.21
vecteur relatif 13.03.22
vecteurs générateur de vecteurs 13.04.22
vectoriel dispositif d'affichage vectoriel 13.04.06
vertical défilement vertical 13.05.57
vidéo image vidéo 13.03.03
vidéo inverse 13.04.18
mémoire vidéo 13.04.41
vidéo-mémoire vidéo-mémoire 13.04.41
virtuel espace virtuel (en infographie) 13.02.34
virtuelle touche virtuelle 13.04.37
visée champ de visée 13.05.12
visualisation visualisation scientifique 13.01.07
visualisation (en infographie) 13.01.07
surface de visualisation 13.03.07
console de visualisation 13.04.01
visuelle représentation visuelle 13.01.07
volume élément de volume 13.03.09
volumique modélisation volumique 13.01.10 (24.02.05)
voxel voxel 13.03.09
valeur de voxel 13.03.11
vue vue (en infographie) 13.02.38

Z

zone zone de délimitation 13.05.60
zoomage zoomage 13.05.62

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS Not for Resale

ICS 01.040.35; 35.140

Descriptors: data processing, information interchange, graphic data processing, vocabulary./**Descripteurs:** traitement de l'information, échange d'information, traitement de l'informatique graphique, vocabulaire.

Price based on 42 pages

--`,,```,,,,````-`-`,,`,,`,`,,`---

Copyright International Organization for Standardization
Provided by IHS under license with ISO
No reproduction or networking permitted without license from IHS

Not for Resale