

GRAPHICS CARDS : Vocabulary

Display fundamentals

bitmap

image bitmap (point par point, matricielle)

ou : fichier bitmap (=description en binaire de cette image)

frame buffer

chore

corvée

How bitmapped graphics work

hat

chapeau

to wrap

ici : “se replier”, passer à

3D basics

jerky (>< smooth)

saccadé (>< fluide)

rendering

le rendu

texture mapping

application des textures

vertices : cf vertex

to offload

décharger, se décharger de

subset

sous-ensemble

fog

brouillard

foreground >< background

avant-plan >< arrière-plan

pixelisation

pixellisation (= pixels distincts apparents)

shading

ombrage ou lissage

graduated

en dégradé

bump ; bumpy ; bump mapping

bosse, irrégularité ; irrégulier, accidenté ; bump mapping

anti-aliasing (full scene AA)

décrénelage, anticrénelage (lissage plein écran)

jagged edges = jaggies

bords en dents de scie

stair-step

marche d'escalier

How graphics cards work

to rasterize

tramer (=encoder l'image sous forme de fichier bitmap)

to override

prendre le pas sur, remplacer

crisp

= sharp

casual

occasionnel

PCW buyer's guide

hardcore gamer

joueur “forcené”

(à suivre)