

問 20 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

コンピュータで図形や画像を表す形式には、画素の集まりとして表現する 形式と、線や円といった図形の集合として表現する 形式がある。

問 21 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

平行移動、拡大／縮小、回転、反転など一定の計算式で図形に変化を加えることを と呼ぶ。

問 22 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

ディスプレイ装置などに表示するために立体を 2 次元図形に変換する処理を投影と呼ぶ。投影には遠近感が表現できる 投影と遠近感が表現されない 投影がある。

問 23 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

3次元CGのモデリング手法において、物体を と呼ばれる基本図形の集合として表現する 表現がある。この表現では、複雑な物体を作成するために和、差、積といった が用いられる。

問 24 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

炎や煙のように形が一定せず、どこが表面であるのかもはっきりしないものを表現する代表的な方法が である。

問 25 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

平面形状を移動または回転させたときの軌跡をもとに立体を定義する方法を 表現と呼ぶ。

問 26 次の記述中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

カメラの位置、光源情報、面の光学属性により物体表面の明るさを計算する処理を と呼ぶ。