

---

# Silicon Graphics Glossary

## **4Dwm**

デフォルトのウィンドウ・マネージャ名。ウィンドウ・マネージャも参照。

## **align コマンド (IRIS Showcase) (align command (in IRIS Showcase))**

オブジェクトを整列させる IRIS Showcase コマンド。オブジェクトを一行、グリッド上にあわせる、あるいは順番に並べることができます。

## **AMP**

アクティブ・モニタ存在フレームを参照。

## **ANSI**

米国規格協会を参照。

## **APL**

Average Picture Level の略称。アクティブ映像時間内のブランキングに関して、ブランキング・レベルと基準ホワイト・レベルとの差を百分率で表した値。ブランキング・レベルも参照。

## **ASCII テキスト (ASCII text)**

ASCII テキストは、文字の情報のみを表します。文字の大きさ、フォント、スタイル、色、形式などの情報は含まれません。ASCII テキストとしてファイルを保存すると、文字情報だけが保存されます。

## **A ビット (A bit)**

トークン・リング・データ・フレーム中のビット。フレームの初期送信時には 0 に設定され、宛先ステーションがそのフレームを受取ったときには、宛先ステーションによって 1 に設定されます。このビットの設定値によって、送信ステーションは宛先ステーションにさらに送信を行うかどうかを判断します。

### **B-Y (B マイナス Y) 信号 (B-Y (B minus Y) signal)**

NTSC および PAL 方式で使用される色差信号の 1 つ。青のカメラ信号 (B) からルミナンス (Y) を差引きます。この信号によって、ベクトルスコープの水平軸がドライブされます。混合された色は青に近くなり、位相は色同期バーストを 180 度反転したものになります。帯域幅は 0.0 ~ 0.5 MHz です。ルミナンス、R-Y 信号、Y 信号、Y/R-Y/B-Y も参照。

### **Betacam**

Sony<sup>®</sup> が開発したコンポーネント・ビデオテープの形式。Y/R-Y/B-Y ビデオ信号と 1/2 インチ・テープを使用します。

### **Betacam フォーマット (Betacam format)**

Betacam を改良したフォーマット。特殊なメタル・テープを使用し、長時間録画（従来の 30 分録画から 90 分録画へ）と高パフォーマンスが可能になっています。

### **BOOTP**

ネットワーク接続しているコンピュータの起動サービスを提供するネットワーク・プロトコル。ディスクレス・ワークステーションを操作する場合、BOOTP は必須です。

### **Bruch ブランキング (Bruch blanking)**

PAL 信号での、4 フィールド分の連続したバースト・ブランキング。バースト・フェーズが各垂直信号間隔の終点と同じであるとみなしています。

### **CAU**

制御アクセス装置を参照。

### **CAV**

Component Analog Video の略称。すべてのアナログ・コンポーネント・ビデオ・フォーマットを指す一般的な用語。ルミナンス情報とクロミナンス情報が別々になっています。この信号のデジタル・バージョンが D1 です。コンポーネント・ビデオも参照。

### **CCIR 601**

CCIR (Comite Consultatif International de Radiodiffusion、英語表記では International Radio Consultative Committee) によって開発された、コンポーネント・カラー・エンコードに基づくデジタル・インタフェースの標準規格。ルミナンスとクロミナンス（色差）のサンプリング周波数の比率は 4:2:2 です。つまり、4 つのルミナンス・サンプル（4 ピクセル全体に広がっている）

に対し、CR 色差サンプルは 2 つ、CB 色差サンプルは 2 つです。この規格は 4:2:2 とも呼ばれ、525 本および 625 本の両方の方式のパラメータを設定します。

### **CD ROM ディスク (CD) (CD-ROM disc(CD))**

画面に表示したり、またはハードディスクにコピーできる情報を含む平らな金属性のディスク。CD ROM 内の情報を変更したり追加することはできません。CD ROM は Compact-Disc: Read-Only Memory の略称です。

### **CDDI**

copper distributed data interface (CDDI) を参照。

### **CEM**

構成要素管理を参照。

### **CFM**

構成管理を参照。

### **CMT**

接続管理を参照。

### **CON**

コンセントレータを参照。

### **copper distributed data interface (CDDI)**

ノードとコンセントレータの接続に光ファイバ・ケーブルではなく、銅線ケーブル（シールド付きまたはシールドなしのより対線）を使用する、FDDI に似たプロトコル。

### **CPU インテンシブ (CPU-intensive)**

CPU に大量の計算および処理を要求するプロセスまたはプログラムのことを、CPU インテンシブと呼びます。たとえば、小数点以下 100 万桁の円周率の値を計算するプログラムなどです。CPU バスの速度と CPU 自体のクロック速度が、CPU インテンシブ・プログラムの実行速度に対する制限要素です。

### **C 信号 (C signal)**

クロミナンス（信号の色情報を含む部分）。たとえば、S-VHS で使用する Y/C ビデオ方式では、Y（ルミナンス）信号と C（クロミナンス）信号が別々になっています。クロミナンスも参照。

### **C ビット (C bit)**

トークン・リング・データ・フレーム中のビット。フレームの初期送信時には 0 に設定され、宛先ステーションがそのフレームをコピーしたときは、宛先ステーションによって 1 に設定されません。送信ステーションは、このビットの設定値によって、フレームのデータを再送するかどうかを判断します。

### **C フォーマット (C format)**

タイプ C、つまり 1 インチのリールを使用するビデオデッキ。放送やポストプロダクションのアプリケーションの中には、アナログ・コンポジット記録フォーマットを使用しているものもあります。

### **D1**

コンポーネント・ビデオ用のデジタル記録技術。CCIR 601、4:2:2 とも呼ばれます。D1 は、世代の異なる多くのビデオを必要とするハイエンドの制作作業に最適です。D1 は 8 ビットまたは 10 ビットの信号です。CCIR 601 も参照。

### **D2**

コンポジット・ビデオ用のデジタル記録技術。アナログ・コンポジットでは、ルミナンス情報およびクロミナンス情報は 1 つの信号として送信されます。D2 VTR は解像度がより高くなり、品質をほとんど損なうことなく複数の世代のコピーを作成できます。これは、D2 では、アナログ・コンポジット・ビデオ信号のサブキャリアがリニア量子化を使用して 4 回サンプリングされ、サンプルが 8 ビットのデジタル量として表されるためです。D2 には D1 との互換性がありません。

### **D3、DX**

Panasonic 社が開発した、D2 の 1/2 インチ・テープ・バージョン。多くの場合、DX と呼ばれます。

### **DA**

宛先アドレスを参照。

### **DAS**

デュアルアタッチメント・ステーションを参照。

**DAT (Digital Audio Tape)**

オーディオ情報とデジタル情報の読取りとコピーができる磁気テープ。Silicon Graphics 社の DAT ドライブはオーディオ媒体とデジタル媒体の両方で使用できます。

**DLPI**

データ・リンク・プロバイダ・インタフェースを参照。

**ECM**

対象コーディネーション管理を参照。

**EPS (Encapsulated PostScript)**

IRIS Showcase ファイルは EPS ファイルとして保存し、EPS ファイルを使用するほかのプログラムにインポートできます。

**FDDI**

fiber distributed data interface (FDDI) を参照。

**FDDI 順 (FDDI order)**

コンピュータの世界では、ビット順とはテキストの文字を読むときの順序に似ています。FDDI 順に読むとは、通常英語を読むように左から右へと読むことです。したがって、TIME WAR という文字列は「time war」と読まれます。FDDI 順をほかの順序と比較するには、正規順を参照してください。

技術的に言うと、FDDI 順とは、FDDI でアドレスとして使われる 48 ビット (6 バイト) シーケンスを表す方式のことです。この方式では、各バイトで最初に伝送されるビットを最上位ビットとみなします。たとえば、<1, 0, 0, 0> というシーケンスは 10 進数の 8 を表します。これは、FDDI のネイティブな順序で、正規順またはイーサネット順に対して各バイトの中でビットスワップされます。バイト自体については、最初に伝送されるバイトが正規順と同様に最上位バイトとみなされます。

SMT コマンドは、FDDI 順になっている FDDI アドレスの各バイトを、ダッシュ (-) で区切られた 16 進値 (2 つの 16 進文字) で表します。たとえば、10-00-96-25-30-0b となります。正規順も参照。

**fiber distributed data interface (FDDI)**

2 つの逆回りリングのメッセージ・トラフィックからなる光ファイバ通信に対応する 100Mb (メガビット) / 秒標準の fiber distributed data interface。

### **G-Y 信号 (G-Y signal)**

帯域幅が 0.0 ~ 0.5 MHz の緑に近いブレンディングを表す信号。通常、ビデオ信号 B-Y および R-Y を結合して作成します。

### **HDTV**

高品位テレビジョン。HDTV 放送規格は複数提唱されていますが、現在は 1125/60 規格が標準です。この規格では、ビデオ走査線が 1125 本あり、リフレッシュ・レートが 60 Hz、2:1 インタレース (NTSC および PAL と同じ)、アスペクト比 16:9 (解像度 1920x1035)、3 値同期、および RGB とルミナンスの帯域幅 30 MHz です。

### **Hi-8mm**

Sony 社が開発した 8 mm ビデオ・テープの記録フォーマット。コンポジット信号および S-Video 信号を受付けます。

### **HSI**

色相 - 彩度 - 強度を参照。

### **HSV**

hue-saturation-value。色相 - 彩度 - 強度を参照。

### **H レート (H rate)**

1 秒間に走査される完全な水平走査線の数。トレースおよびリトレースが含まれます。

### **IEEE 順 (IEEE order)**

正規順を参照。

### **inode (index node: インデックス・ノード)**

inode は、ファイルシステムがファイル情報の格納に使用する 128 バイトのデータ構造体です。inode の情報には、オーナーおよびアクセス権、ファイル・サイズ、ファイルの種類、ハードディスク内の位置情報が含まれます。ファイルシステムの各ファイルには 1 つの inode が対応します。ファイルシステムの最大ファイル数は、そのファイルシステムの inode 数により制限されます。

### **inst**

Silicon Graphics 社のシステム・ソフトウェア、ソフトウェア・オプション、およびメンテナンス・リリースをインストールするソフトウェア・ツール。

**IP アドレス (IP address)**

インターネット・アドレスを参照。

**IRE ユニット (IRE units)**

アナログ・ビデオ信号レベルを測る尺度。通常、水平同期パルスの最低部からピーク・ホワイトの最高部までの範囲です。ブランキング・レベルの IRE ユニット値は 0 で、ピーク・ホワイトの値は 100 です (700 mv の場合)。1 IRE ユニットは、7.14 mv (-40 IRE ~ +100 IRE が 1 v に相当) です。IRE は Institute of Radio Engineers の略で、IEEE の前身です。

**IRIS GL**

Silicon Graphics システム専用のグラフィックス・ライブラリ。1982 ~ 1992 年に開発されました。OpenGL は、IRIS GL をベースに設計されています。

**IRIS ワークステーション (IRIS workstation)**

Silicon Graphics 社が開発したすべてのグラフィックス・ワークステーション。

**IRIX**

Silicon Graphics 社の UNIX オペレーティング・システム。システム・ソフトウェアを参照。

**IRIX プロセス (IRIX processes)**

システムを正確に動作させるため、または明示コマンドの実行を完了するために IRIX が実行する処理。各プロセスには固有のプロセス ID 番号があります。

**ISO**

国際標準化機構を参照。

**I 信号 (I signal)**

3.58 MHz の C 信号 (NTSC) の振幅変調として送信されるカラー・ビデオ信号。色相軸はオレンジおよびシアンです。0 ~ 1.3 MHz の帯域幅を持つ唯一のカラー・ビデオ信号です。

**JK**

トークン・リング・フレームの開始点を表す非データ記号対。記号も参照。

## **jot**

ウィンドウベースでマウスによる操作が可能なテキスト・エディタ。IRIX 基本オペレーティング・システム・ソフトウェアの一部として提供されます。

## **KB (kilobyte: キロバイト)**

ディスクとメモリ (RAM および ROM) の情報記憶容量を表す標準の単位。1 キロバイト (1 KB) は 1024 バイトです。kB と表記されることもあり、この場合は電気通信やネットワークの回線速度を表す標準の単位で、1 キロバイト (1 kB) は 1000 バイトです。たとえば、64 kBps の ISDN 回線は 1 秒間に 64,000 ビットを搬送し、一方 64 KB のディスクは 65,536 バイトの記憶容量を持つこととなります。

## **LAM**

ローブ・アタッチメント・モジュールを参照。

## **LED (Light Emitting Diode: 発光ダイオード)**

ハードウェアに付いているライト。ステータスやエラー状態を示します。

## **LLC**

論理リンク制御を参照。

## **lock コマンド (IRIS Showcase) (lock (in IRIS Showcase))**

オブジェクトを誤って移動または編集することを防ぐ IRIS Showcase コマンド。

## **MII (M2)**

Panasonic 社が開発した、Y/R-Y/B-Y ビデオ信号のバージョンに基づく第 2 世代の記録形式。ほかのビデオ・メーカーも、MII 準拠のビデオを発売しています。Betacam と似ていますが、互換性はありません。

## **MAC**

媒体アクセス制御を参照。

## **MAC アドレス (MAC address)**

物理アドレスともいいます。ステーションの媒体アクセス制御モジュールを一意に表すアドレス。802.5 環境では、これは 2 バイト (16 ビット) または 6 バイト (48 ビット) のアドレスです。FDDI 環境では、6 バイトのアドレスです。リング上の各ネットワーク・アダプタごとに MAC

アドレスが 1 つあります。リング上のすべてのアダプタが同じアドレス形式 (2 バイト形式または 6 バイト形式のどちらか) を使用しなければなりません。MAC アドレスは一般に割り当てられる (UAA) こともあれば、ローカルに割り当てられる (LAA) こともあります。前者はグローバルで一意であることが保証され、後者は特定のリング (またはサイト) でのみ一意です。LAA MAC アドレス (2 バイト形式と 6 バイト形式の両方) は通常、各サイトのネットワーク・マネージャによって割り当てられ、管理されます。UAA MAC アドレス (6 バイト形式のみ) のブロックは、米国電気電子学会 (IEEE) によって割り当てられます。IRIS トークン・リング・プロダクトがサポートしている MAC アドレスは、6 バイト形式だけです。

### **MAC フレーム (MAC frames)**

情報セグメントに管理情報が含まれるトークン・リング・フレーム。MAC フレームはリングの監視と管理のために使われます。このタイプのフレームは、各ネットワーク・インタフェース・ボード上の媒体アクセス制御サブレイヤ (MAC) によって生成され解釈されます。これらのフレームで交換される情報は、各ステーションのモニタ・モジュールによって使われます。

### **MAU**

マルチステーション・アクセス装置を参照。

### **MB (megabyte: メガバイト)**

ディスクとメモリ (RAM と ROM) の記憶容量を表す標準の単位。1 メガバイト (1 MB) は 1024 キロバイトです。また、ネットワークや電気通信速度の標準単位でもあり、この場合 1 メガバイト (1 MB) は 1000 キロバイトです。

### **MIB**

管理情報ベースを参照。

### **MIC**

媒体インタフェース・コネクタを参照。

### **MIC ソケット (MIC receptacle)**

FDDI に接続される光信号伝送ケーブル接続部の固定側。ソケットはプラグと接合します。コネクタ・ソケットも参照。

## **NFS**

ほかのワークステーションのディスクに存在するファイルやディレクトリが、使用中のワークステーションのローカル・ディスクのものと同じようにアクセスできるようになる、ネットワーキング・ソフトウェア・オプション。NFS は、Network File System の略称です。

## **NIF**

隣接情報フレームを参照。

## **NIS**

NIS マスターと呼ばれる中央のサーバから、ネットワークの情報およびサービスを制御できるようにするネットワーク・ソフトウェア・オプション。NIS は、Network Information System の略称です。集中型ネットワーク、NIS クライアント、NIS ドメイン、NIS マスターも参照。

### **NIS クライアント (NIS client)**

集中型ネットワーク上で NIS を実行している、NIS マスター以外のシステム。NIS クライアントは、NIS マスターからサービスおよび情報を受信します。

### **NIS ドメイン (NIS domain)**

NIS を実行するネットワークまたはサブネットワークの固有名。NIS ドメインのホスト名にはすべて、接尾辞として NIS ドメイン名が付きます。

### **NIS マスター (NIS master)**

集中型の NIS ネットワークで、すべてのホスト（システム）およびユーザに関する完全な情報のデータベースを持つサーバ。NIS マスターは、ネットワーク上のほかのすべてのシステム（NIS クライアント）のホスト情報を周期的に更新します。また、NIS マスターのユーザ情報は常にすべてのホストからアクセスできます。NIS マスターの設定、保守、およびトラブルシューティングの責任者はネットワーク管理者です。

## **NTSC**

色、輝度、および同期情報をすべて 1 つの信号にエンコードする、カラー・テレビの規格またはタイミング形式。この規格は北米全域、および南米と極東地域のほぼ全域で採用されています。NTSC は、1953 年に米国でこの規格を定めた標準化団体 National Television Systems Committee にちなんで名付けられました。NTSC 規格では、1 フレームは 525 本の水平走査線で構成され、262.5 本の走査線で構成される 2 つのフィールドを持ちます。各フィールドの再描画レートは 60 Hz（実際には 59.94 Hz）です。

**NURBS**

Non-Uniform Rational B-Spline の略称。パラメトリック曲線および曲面を指定する一般的な方法です。

**OpenGL**

OpenGL は IRIS GL をベースとしたグラフィックス・ライブラリ (グラフィックス・ハードウェアに対するソフトウェア・インタフェース) で、Silicon Graphics 社と業界団体 OpenGL Architecture Review Board が共同で開発しました。このインタフェースは、約 120 の固有コマンドおよび関連する定数と変数で構成され、OpenGL コマンドは、インタラクティブな 3 次元アプリケーションの作成に必要なオブジェクトおよび操作を指定するために使用します。また、OpenGL という用語は、OpenGL グラフィックス・ライブラリのハードウェアから独立した仕様も指します。

**OSI**

開放型システム相互接続を参照。

**PAL**

旧西ドイツで開発されたカラー・テレビの規格またはタイミング形式で、ほかのヨーロッパ諸国でも採用されています。ただし、イギリスでは採用されていますが、フランスでは採用されていません。また、オーストラリアおよび極東の一部でも採用されています。PAL では、1 フレームは 625 本の水平走査線で構成され、312.5 本の走査線で構成される 2 つのフィールドを持ちます。各フィールドの再描画レートは 50 Hz です。PAL では NTSC とは異なる方式で色をエンコードします。PAL は、Phase Alternation Line または Phase Alternated by Line の略称です。PAL により、このシステムは NTSC の不正確な色を補正します。NTSC および SECAM も参照。

**PCM**

物理接続管理を参照。

**PDU**

プロトコル・データ単位を参照。

**PHY**

物理レイヤ・プロトコルを参照。

### **pin コマンド (IRIS Showcase) (pin (in IRIS Showcase))**

オブジェクトを誤って移動することを防ぐ IRIS Showcase コマンド。

### **PMD**

物理レイヤ媒体依存プロトコルを参照。

### **PROM モニタ (PROM monitor)**

システムの電源を入れてから IRIX が起動されるまでの間に、システムと通信するためのインターフェース。

### **Q 信号 (Q signal)**

I 信号と位相が直交関係にある 3.58 MHz の C 信号を変調させるカラー・ビデオ信号。色相は緑およびマゼンタ、帯域幅は 0.0 ~ 0.5 MHz です。C 信号、I 信号、YC、YIQ も参照。

### **R-Y (R マイナス Y) 信号 (R-Y (R minus Y) signal)**

赤のカメラ信号からルミナンス信号を差し引くことで得られる色差信号。この信号は、ベクタ図の 90 度と 270 度の座標軸にプロットされます。この信号によって、ベクトルスコープの垂直軸が移動されます。ブレンディングされた色は赤に近くなり、位相は B-Y 信号と直角です。帯域幅は 0.0 ~ 0.5 MHz です。ルミナンス、B-Y (B マイナス Y) 信号、Y/R-Y/B-Y、ベクトルスコープも参照。

### **RGB**

赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue) の 3 色。原色を表すために別々の信号を使用するグラフィックス・システムおよびビデオ・カメラで使用する基本コンポーネント・セット。

### **RGBA**

赤 (Red)、緑 (Green)、青 (Blue)、アルファ (Alpha) の略称。

### **RGBA モード (RGBA mode)**

RGBA モードの OpenGL コンテキストでは、カラー・バッファにカラー・インデックスではなく赤、緑、青、およびアルファのカラー・コンポーネントが格納されます。

### **RGB 形式 (RGB format)**

NTSC カラー・テレビの規格。しばしば (誤って) NTSC コンポジット・タイミングで送信される RGB 信号を指すのにも使用される用語。たとえば、Silicon Graphics 社のコンピュータは

640x480 を出力するよう設定されます。このタイミングはテレビ表示用としては正確ですが、信号は赤、緑の、および青のコンポーネントに分割されたままです。このコンポーネント信号は、エンコーダを通じてテレビ受像器の画面に表示可能なコンポジット信号 (RS-170A 形式) に変換されなければなりません。

### **RMT**

リング管理を参照。

### **SA**

ソース・アドレスを参照。

### **SCSI**

Small Computer System Interface の略称。「スカジー」と読みます。SCSI は小型コンピュータ用の高速入出力仕様です。

#### **SCSI アドレス (SCSI address)**

システムの SCSI デバイスを一意に識別する 1 から 7 までの番号。同じワークステーションに物理的に接続された 2 台の SCSI デバイスは、同じ SCSI アドレスを持つことはできません。

#### **SCSI アドレス・ダイヤル (SCSI address dial)**

Silicon Graphics 社の一部の外付け SCSI デバイスに付いているプラスチックの小さなダイヤル。ダイヤルの小さなボタンをクリックして、新しい SCSI デバイスの SCSI アドレスを選択します。

#### **SCSI ケーブル (SCSI cable)**

SCSI デバイスをワークステーションの SCSI ポートに接続するケーブル。

#### **SCSI デバイス (SCSI device)**

Small Computer System Interface (SCSI) プロトコルを使用してワークステーションと通信するハードウェア・デバイス。SCSI デバイスには、ハードディスク、フロッピー・ディスク、CD ROM、およびテープ・ドライブがあります。

#### **SCSI ターミネータ (SCSI terminator)**

各 SCSI バスの終端に付ける必要のある電子部品 (通常は外部プラグ)。

### **SCSI バス・ライン (SCSI bus length)**

それぞれの SCSI バスごとのシステムで、SCSI の内部ケーブルと外部ケーブルを合わせた長さ。

### **SECAM**

Sequentiel Couleur avec Memoire の略称。フランスで開発され、フランス、東欧、中近東、およびアフリカとカリブ海地域の一部で採用されているカラー・テレビのシステム。

### **SIF**

ステータス情報フレームを参照。

### **SIMM**

DRAM (ダイナミック・ランダム・アクセス・メモリ) チップを搭載した小さな回路基板。

### **SMP**

スタンバイ・モニタ存在フレームを参照。

### **SMPTE 時間コード (SMPTE time code)**

ビデオ編集を容易にするため、Society of Motion Picture and Television Engineers によって指定された信号。この信号により、ビデオ信号の各フレームが一意に識別されます。プログラム作成者は、12 ~ 14 番目の垂直ブランキング間隔の部分にプログラム名、時間、フレーム数、およびその他の制作情報コードを記録します。

### **SMT**

ステーション管理を参照。

### **SNA**

システム・ネットワーク・アーキテクチャを参照。

### **S-VHS、S-Video**

Y (ルミナンス) 信号と C (クロミナンス) 信号の部分が識別できるビデオ・フォーマット。YC とも呼ばれます。

### **TCP/IP**

システム・ソフトウェアに含まれている標準のネットワーク・ソフトウェア。

**translation lookaside buffer (TLB)**

現在使われている仮想メモリ・ページ・アドレスの、物理メモリ変換付きオンチップ・キャッシュ。CPU は TLB を使って、仮想アドレスを物理アドレスに高速で変換します。IRIX カーネルは、メモリ内ページ変換テーブルを変更するとき、すべての CPU に割り込みを送り、各々の TLB を消去するよう命じます。

**TRT**

トークン周回時間を参照。

**TTRT**

ターゲット・トークン周回時間を参照。

**TTY**

teletypewriter の略称で、IRIX システムと周辺デバイス間のアクセスに関する用語。システム・コンソールを含みます。

**TTY 回線 (TTY line)**

コンピュータへのアクセスが行われる物理的な回線。ポートを参照。

**U マティック (U-Matic)**

3/4 インチ・コンポジット・ビデオ・テープ・フォーマットに関する Sony 社の商標。SP U マティックはメタル・テープを使用した改良版です。

**UNIX**

AT&T 社が開発したマルチユーザ、マルチタスクの OS。Silicon Graphics 社の IRIX オペレーティング・システムは、UNIX に準拠しています。

**U 信号 (U signal)**

PAL カラー・テレビ・システムのクロミナンス信号の 1 つ。ほかに V 信号があります。B-Y 信号とも呼ばれますが、B-Y 信号は U 信号に重みの 0.493 を掛けたものです。この重みは、コンポジット信号のピーク変調を減少させるために必要です。

**VERSA-Model Eurocard (VME) バス (VERSA-Model Eurocard (VME) bus)**

入出力デバイスをコンピュータに接続するためのハードウェア・インタフェースとデバイス・プロトコル。VME バスは ANSI 規格の 1 つです。サードパーティのメーカーが VME 互換のデバ

イスを製造しています。Silicon Graphics 社の CHALLENGE/Onyx システムと Crimson システムが VME バスをサポートしています。

### V 信号 (V signal)

PAL カラー・テレビ・システムのクロミナンス信号の 1 つ。ほかに U 信号があります。R-Y 信号とも呼ばれますが、R-Y 信号は V 信号に重み 0.877 を掛けたものです。この重みは、コンポジット信号のピーク変調を減少させるために必要です。

### WorkSpace ウィンドウ (WorkSpace window)

アイコンを含むメイン・ウィンドウ。ファイルシステムの概観をカスタマイズする場合にも使用します。アクセスしやすくするために、ファイルシステム全体にあるファイルとディレクトリをここに配置できます。Work Space にファイルとディレクトリを配置しても、ファイルシステムでの実際の位置は変更されません。

### xon-xoff

ハードウェア信号およびソフトウェア信号の組合わせを使用して、ワークステーションとプリンタの間の情報フローを制御するプロトコル。ソフトウェア・ハンドシェイクとも呼ばれます。

### X ウィンドウ・システム (X Window System)

OpenGL を実行するシステムの多くで使用されているウィンドウ・システム。GLX は、X ウィンドウ・システム用の OpenGL 拡張です。

### YC

YIQ 信号または YUV 信号に基づくカラー・スペース (カラー・コンポーネント・エンコード形式)。Y はルミナンス信号を表し、I、Q または U、V はクロミナンス信号を表します。I、Q または U、V を合成すると、C 信号というクロミナンス信号が生成され、2 線式の信号 YC になります。

$$C - I \cos(2\frac{1}{4}fsc) + Q \sin(2\frac{1}{4}fsc)$$

fsc はサブキャリアの周波数を表します。YC-358 は、ルミナンス / クロミナンス形式の NTSC バージョンです。YC-443 は、PAL でのバージョンです。両方とも S-Video フォーマットと呼ばれます。

### YIQ

信号解読に使用するカラー・スペース (カラー・コンポーネント・エンコード形式)。Y はルミナンス信号、I および Q はクロミナンス信号を表します。2 つのクロミナンス信号 I および Q (Y 信号に対してそれぞれ同位相および直角位相) は、2 相振幅変調が行われます。I コンポーネント

は、サブキャリアを 0 度の位相で変調し、Q コンポーネントは 90 度で変調します。カラー・バーストは、Q 信号に対して 33 度の位相角を持ちます。

カラー・サブキャリアの振幅はイメージの彩度値を表し、位相角は色相値を表します。以下の式を参照してください。

$$Y = 0.299R + 0.587G + 0.114B$$

$$I = 0.596R - 0.275G - 0.321B$$

$$Q = 0.212R - 0.523G + 0.311B$$

### Y/R-Y/B-Y

YUV カラー・コンポーネント・エンコード形式の別名で、クロミナンス・コンポーネントの抽出方法を表します。Y はルミナンス信号、R-Y および B-Y はクロミナンス信号を表します。R-Y (赤マイナス Y) および B-Y (青マイナス Y) は、色差またはクロミナンス・コンポーネントです。以下に、色差信号 R-Y および B-Y を抽出する式を示します。

$$Y = 0.299R + 0.587 + 0.114B$$

NTSC および PAL にバリエーションがあるのと同様に Y/R-Y/B-Y にもバリエーションがあります。すべてのコンポーネントおよびコンポジット・カラー・エンコード形式は、走査標準にかかわらず RGB 値だけの関数で表現できます。マトリックスの値 (赤、緑、および青の色値) およびスケーリング振幅係数は、コンポーネント形式 (YUV、Y/R-Y、B-Y、SMPTE Y/R-Y、および B-Y) によって異なります。

### YUV

PAL ビデオ規格で使用するカラー・スペース (カラー・コンポーネント・エンコード形式)。Y はルミナンス信号、U および V はクロミナンス信号を表します。2 つのクロミナンス信号 U および V は、2 相の振幅変調が行われます。U コンポーネントは、サブキャリアを 0 度の位相で変調しますが、V コンポーネントは走査線に対して 90 度または 180 度で変調します。カラー・バーストも走査線に依存し、U 信号に対して -135 または 135 度の位相角を持ちます。YUV マトリックスのスケーリング係数は、以下に示す式で RGB 信号から色を抽出します。

$$Y = .299R + .587G + .114B$$

$$C_R = R - Y$$

$$C_B = B - Y$$

この式で、Y はルミナンスを表し、この値から赤および青の値が求められます。CR は赤および V 信号の値、CB は青の値を表します。V は CR に、U は CB に相当します。U 信号と V 信号は、同じ帯域幅で伝送されます。このシステムは、Y/R-Y/B-Y と呼ばれることもあります。

注記：上記の式で、信号は YVU の順に記述していますが、カラー・エンコード方式の名称は YUV です。

### **Y 信号 (Y signal)**

ルミナンス。イメージの輝度に対応します。ルミナンス、Y/R-Y/B-Y も参照。

### **アーティファクト (artifact)**

ビデオ・システムで、イメージを再生した場合に発生する不自然または人為的な効果。エリアシング、ピクセル化、輪郭線など。

### **アイコン (icon)**

コンパクトに格納されたファイル、閉じたファイル、ディレクトリ、アプリケーション、または IRIX プロセスを示す画面上の小さな絵。

### **アイコンの選択 (select an icon)**

カーソルをアイコンの上に置き、マウスの左ボタンをクリックすること。アイコンを選択すると、そのアイコンのメニューからいろいろな操作を行うことができます。

### **アイコン表示ウィンドウ (Icon View window)**

ファイル・フォルダ (ディレクトリ)・アイコンを開くときに現れるウィンドウ。ディレクトリ内のファイル、フォルダ、アプリケーションを表示します。アイコン表示ウィンドウの例を見るには、「ツールチェスト (Toolchest)」の「デスクトップ (Desktop)」->「アクセス・ファイル (Access Files)」->「ホーム・ディレクトリ (In my Home Directory)」を選択します。アイコンをどのようにウィンドウに表示させるかについては、「ソート (Sort)」、「表示 (View)」、「オプション (Option)」メニューのオプションを使用するか、または「デスクトップ (Desktop)」->「カスタマイズ (Customize)」->「アイコン表示 (Icon Views)」を選択してアイコン表示コントロール・パネルのデフォルト・レイアウトの設定を変更して行います。

### **アイドル状態 (idle state)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) におけるリングの状態の 1 つで、データ・フレームが送信も中継もされていない状態。トークンと MAC フレームだけが巡回しています。リングのアクティブ状態と反対の状態です。

### **アイドル・パターン (idle pattern)**

フィルを参照。

**アカウント (account)**

ログイン・アカウントを参照。

**アクティブ・ウィンドウ (active window)**

キーボードとマウスからの入力（動作）を認識する唯一のウィンドウ。一度に1つのウィンドウだけがアクティブになります。ウィンドウの枠内にカーソルを置くと、ウィンドウがアクティブになります。

**アクティブ状態 (active state)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）におけるリング状態の1つで、データ・フレームがリングに送出された（または送出されている）状態。リングのアイドル状態と反対の状態です。

**アクティブ設定 (IRIS Showcase) (active setting (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase で新しいオブジェクトを作成する場合に使用する設定。たとえば、カラー・パレットから青を選択し、「テキスト・ギズモ (Text Gizmo)」から「Helvetica」を選択するときは、アクティブ設定を変更します。この場合、描画するグラフィックス・オブジェクトの色は青、入力するテキストは「Helvetica」で表示されます。

**アクティブ・ビデオ (active video)**

クロミナンスまたはルミナンスの情報を含むビデオ信号の一部。また、垂直ブランキング信号には含まれず、クロミナンスまたはルミナンス情報を含むすべてのビデオ走査線。クロミナンス、コンポジット・ビデオ、水平ブランキング信号、ルミナンス、ビデオ波形も参照。

**アクティブ・モニタ (active monitor)**

802.5 トークン・リングにおいて、現在リングを正常な状態に保つ役割を果たす、リング上の1つのステーション（モニタ）。アクティブ・モニタの役割には、消失トークンや永続循環フレームなどのエラー状態の検出と訂正があります。アクティブ・モニタの割当ては、リングの障害が回復するたびにトークン要求プロセスで動的に決定されます。

**アクティブ・モニタ存在フレーム (AMP) (active monitor present frame (AMP))**

MAC フレーム（管理フレーム）の一種で、リング上にアクティブ・モニタが存在し続けることを示すために使われます。このタイプのフレームを送出するのはアクティブ・モニタだけであり、その間隔は約7秒です。アクティブ・モニタは、このフレームを使って、そのステーションのA

ドレスを次のステーションに伝えます。つまり、上流隣接ステーション・アドレス (UNA) を伝えます。

### **アスペクト比 (aspect ratio)**

イメージの縦横比。たとえば、テレビの標準的なアスペクト比は 4:3 です。イメージ本来のアスペクト比をそのまま使用すると、イメージが歪みません。

### **アダプタ (adapter)**

ネットワーク・アダプタ・ボードまたはコントローラともいいます。通信プロトコル媒体を通じて通信できるハードウェア・デバイス。アダプタは特定のプロトコル（たとえば、802.5 トークン・リング、イーサネット、FDDI）を話します。トークン・リング上の各ステーションは、データを送受信するためのアダプタをもっている必要があります。IRIS トークン・リング・ボードもアダプタの 1 つです。アダプタ・ボードによって実行される重要な機能のうちの 2 つが、リピータと媒体アクセス制御サブレイヤです。

### **アダプタ・ケーブル (adapter cable)**

アダプタをネットワークに接続するケーブル。ネットワークへ接続するには、通常、壁のフェースプレートを介するか、または幹線結合器 (MAU や LAM など) に直接つなぎます。アダプタ・ケーブルには、DB-9 コネクタ付きシールドより対線と、RJ-45 コネクタ付きより対線 (シールドなし) の 2 種類のアダプタ・ケーブルがあります。

### **アップグレード (upgrade)**

IRIS の基本システムに追加して、処理能力を増加させるハードウェア。たとえば、増設メモリ (SIMM) や高速グラフィックス・ボードなど。

### **宛先アドレス (DA) (destination address (DA))**

データの受信先となる対象のアドレス。このアドレスの形式はプロトコルごとに異なります。1 つのノードに、レイヤによって異なる複数のアドレスがあります (データ・リンク・レイヤ・アドレスとネットワーク・レイヤ・アドレスなど)。たとえば、FDDI と 802.5 では 16 ビットまたは 48 ビット・アドレスが使われ、イーサネットでは 48 ビット・アドレスが使われます。また、HIPPI では 24 ビット・アドレスが使われ、IP では 32 ビット・アドレスが使われます。

**アドレス空間 (address space)**

プロセスが正規にアクセスできる一群のメモリ・アドレス。IRIX における潜在的なアドレス空間は  $2^{32}$  (IRIX 5.3) または  $2^{64}$  (IRIX 6.0) です。しかし、正規にアクセスできるアドレスは、カーネルによってマップされているアドレスに限られます。

**アプリケーション固有のクリッピング (application-specific clipping)**

視点座標系の面に対する、プリミティブのクリッピング。アプリケーションは、`glClipPlane()` を使用してクリッピング面を指定します。

**アリーナ (arena)**

特定タイプのオブジェクトを割当てするためのプールとして使われるメモリ・セグメント。通常は、`usinit()` で割当てられる共有メモリ・セグメントのことです。

**アルファ、アルファ値 (alpha, alpha value)**

ピクセルの第 4 番目のカラー・コンポーネント。ピクセルが不透明であるか、半透明であるか、または透明であるかを指定します。通常、アルファ要素はブレンディングの制御に使用され、ビデオ・システムでは独立した出力信号として処理されます。OpenGL では、アルファは透明度ではなく不透明度を表します。この場合、アルファ値 1.0 は完全な不透明、0.0 は完全な透明を表します。

**アルファ・プレーン (alpha plane)**

アルファ値を格納するメモリ領域。アルファ値は 1 ピクセルあたり 8 ビットを使用します。

**アルファ・レジスタ (alpha register)**

アルファ値を格納するレジスタ。

**アルファ・ブレンディング (alpha blending)**

イメージを別のイメージに重ねて、下になるイメージが部分的に見えたり、見えないようにすること。キーイングも参照。

**アルファ値 (alpha value)**

アルファを参照。

**アンダースキャン (underscan)**

ラスターの周辺が見えるようにテレビ画面を走査する方法。オーバースキャンも参照。

**アンチエイリアシング (antialiasing)**

レンダリングされたプリミティブで覆われたピクセルの領域の割合に基づいてピクセルに色を割当てるレンダリング手法の 1 つ。アンチエイリアシングを使用するレンダリングでは、エイリアシングのレンダリングの際に生じるジャギーを減らしたり、取除いたりできます。

**アンダーラン例外 (underrun exception)**

フレーム・スケジューラによってスケジュールされているプロセスが、マイナー・フレームの終わりまでに起動しなければならないのに、(ブロックされているために) そうしなかった場合、アンダーラン例外が通知されます。オーバーラン例外も参照。

**安定リング (stable ring)**

リング状態の 1 つで、ステーションの追加も除去もおこなわれていない状態。リングが安定しているとき、巡回しているフレームによってステーションが受取る上流隣接アドレス (UNA) は、ステーション自身のメモリに格納されている UNA と一致します

**アンマウント (unmount)**

ワークステーションの特定のディレクトリとしてアクセス可能なファイルシステムを、一時的にアクセス不能にすること。マウントを参照。

**イーサネット順 (Ethernet order)**

正規順を参照。

**一次リング (primary ring)**

FDDI デュアル・リングにおけるメイン伝送リング。デュアルアタッチメント・ステーション、二次リングも参照。

**イベント (event)**

ビデオ処理中に発生する例外またはその他の特別な状態。同期の失敗、フレームまたはフィールドの欠落、アプリケーションとの同期などがあります。

**イミディエート・モード (immediate mode)**

OpenGL コマンドを、ディスプレイ・リストからではなく直接呼出された時点で実行すること。しかし、イミディエート・モード・ビットは存在しません。イミディエート・モードのモードとは、OpenGL での特定のビットではなく、OpenGL の使用方法に関連する用語です。

**イメージ (image)**

クライアント・メモリまたはフレームバッファ内部の矩形のピクセル配列。

**イメージ処理 (image processing)**

色、輝度、形状、またはサイズを変えてイメージを操作すること。

**イメージ・プリミティブ (image primitive)**

ビットマップまたはイメージ。

**イメージ・プレーン (image plane)**

ビットプレーンを参照。

**色の 3 要素システム (tristimulus color system)**

3 つの色信号、たとえば、RGB、YIQ、および YUV を使用して、イメージを送信または再生するシステム。

**インターネット (internet)**

IP ゲートウェイで物理的に相互接続されたパケット交換網の集まり。“Internet” は、多数のネットワークを接続した広域ネットワークを意味します。インターネットでは、情報の伝送に TCP/IP が使われています。

**インターネット・アドレス (Internet address)**

コンピュータ（より正確には、コンピュータのネットワーク接続点）を識別するために、インターネット・プロトコル（IP または TCP/IP）ソフトウェアで使われる一意の 4 バイト数（32 ビット）。IP アドレスともいいます。

**インタレース (interlace)**

完全なイメージを再生するため、垂直走査を複数回行う技術。テレビ放送で 2:1 インタレースという場合、2 回の垂直走査（2 フィールド）によってフレームが生成されます。最初のフィールドは、フレームの奇数の走査線で構成され、2 番目のフィールドは偶数の走査線により構成されます。フィールド、フレームも参照。

**インデックス (index)**

指定する範囲内で正規化された値（コンポーネントなど）としてではなく、絶対値として認識される単一の値。カラー・インデックスは、ディスプレイのハードウェアがカラー・マップを使用

して参照する色の名前です。通常、インデックスは範囲を超えると、クランプされる代わりにマスクされます。たとえば、インデックス 0x7 が 4 ビット・バッファ（カラー・バッファまたはステンシル・バッファ）に書込まれる場合は、値がマスクされて 0x7 になります。カラー・インデックスおよびステンシル・インデックスは、常にコンポーネントではなくインデックスとみなされます。

### **インポート (IRIS Showcase) (import (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase に別のファイルを挿入すること。ASCII テキスト・ファイル、イメージ、3 次元モデル、PICT ファイル、およびその他の IRIS Showcase のファイルを挿入できます。

### **ウィンドウ (window)**

画面の中でテキストまたはグラフィックスが表示され、ユーザが操作できる部分。

### **ウィンドウ (OpenGL) (window (in OpenGL))**

フレームバッファの部分領域。通常は矩形で、ピクセルのバッファ構成はすべて同じです。OpenGL コンテキストでは、1 度に 1 つのウィンドウにのみレンダリングを実行します。

### **ウィンドウ座標 (window coordinates)**

ウィンドウの座標系。不連続なピクセル座標と連続的なウィンドウ座標を区別する必要があります。たとえば、ウィンドウの左下コーナのピクセルは、ピクセル座標系では (0,0) ですが、ウィンドウ座標系ではこのピクセルの中心が (0.5, 0.5, z) となります。ウィンドウ座標には、デプス (z) コンポーネントが含まれることに注意してください。コンポーネントも連続的です。

### **ウィンドウ整列 (window-aligned)**

線分またはポリゴンの辺がウィンドウ整列されているとは、それらがウィンドウの境界線と平行になっていることを意味します (OpenGL では、ウィンドウは水平および垂直の辺を持つ矩形)。ポリゴンのパターンがウィンドウ整列されているときは、パターンがウィンドウの起点から常に一定の位置にあることを意味します。

### **ウィンドウ・マネージャ (window manager)**

ウィンドウの描画および制御を行うシステム・プログラム。「ウィンドウ・マネージャ (Window Manager)」を使用して、ウィンドウの作成および操作 (移動、サイズ変更、クローズ) ができます。

**エクスポート (export)**

NFS ソフトウェアを使用して、ファイルシステムの全体または一部をネットワーク上のほかのユーザおよびシステムが使用できるようにすること。

**エイリアシング (aliasing)**

レンダリングされたプリミティブの色ピクセルに割当ててるレンダリング手法の1つ。プリミティブがピクセル領域を完全に覆っているか、部分的に覆っているかは関係ありません。この方法では、辺はぎざぎざ（ジャギー）になります。ビデオ・システムでは、サンプリング・レートのナイキスト制限値を超える周波数コンポーネントを含むイメージをサンプリングした場合にエイリアシングが発生します。ナイキスト極限值も参照。

**エンコーダ (encoder)**

RGB の原色ビデオ信号を、コンポジット信号の C 分に対する色相および彩度に結合するデバイス。Silicon Graphics 社のビデオ・オプションには、エンコーダを内蔵しているものがあります。

**凹状 (concave)**

凸状でないこと。凸状も参照。

**オートログイン・ユーザ (autologin user)**

システムを起動するたびに自動的にログインされるユーザのこと。

**オーナー (owner)**

特定のファイルまたはディレクトリを作成したユーザ。オーナーは、ほかのどのユーザがそのファイルをアクセスできるかを指定できます。

**オーバースキャン (overscan)**

モニタの表示ラスタ領域よりも大きな領域を電子ビームに走査させて、ラスタのエッジを見えなくすること。テレビの画面はオーバースキャンであり、コンピュータの画面はアンダースキャンです。

**オーバーラン (overrun)**

データ収集システムが受け付けられないほど着信データが高速のとき、データは失われ、オーバーランが発生します。アンダーラン例外も参照。

**オーバーラン例外 (overrun exception)**

フレーム・スケジューラによってスケジュールされているプロセスが、マイナー・フレームの終わりまでに制御を明け渡さなければならないのにそうしなかった場合、オーバーラン例外が通知されます。

**オクテット (octet)**

8 個並んだビットで構成されるデータ単位。オクテットはバイトの同義語です。1 つのオクテットで一对のデータ記号が表現されます。

**オブジェクト (IRIS Showcase) (object (in IRIS Showcase))**

描画するグラフィックス、入力するテキスト、およびインポートするイメージや 3 次元モデルなど、IRIS Showcase ファイルのページに置かれるものはすべてオブジェクトとみなされます。

**オブジェクト (OpenGL) (object (in OpenGL))**

プリミティブの集合としてレンダリングする、オブジェクト座標上のモデル。

**オブジェクト座標 (object coordinates)**

OpenGL による変換が実行される以前の座標系。

**オフセット (offset)**

ビデオ信号に関連する用語で、信号サンプリングが開始されるビデオのイメージの左上コーナーからの相対座標。

**折返し (wrap)**

FDDI ローカル・エリア・ネットワークの一次リングが二次リングにループした（二次リングに接続された）状態。折返しが起こるのは、一次リングに障害が発生したときです。一次リングに障害や切断があると、光信号がリングを周回できなくなるので、すべての通信が停止します。折返しは、ループを確立しなおして、通信を続行できるようにするものです。リングが折返された場合、1 つまたは複数のポートがリングから除外されています。

**親ディレクトリ (parent directory)**

別のディレクトリを含むディレクトリを示す相対的な用語。A ディレクトリが B ディレクトリを含む場合、A は B の親ディレクトリです。

**カーソル (cursor)**

画面に表示される小さい赤い矢印またはその他の形をした画面に表示される印。マウスの動きに従って移動します。カーソルは、画面のどの位置にあるかによって形が変化することがあります。

**回線設定 (line setting)**

回線の特性。たとえば転送速度（ボー・レート）などです。

**解像度 (resolution)**

テレビ画面の基準での水平走査線の数。走査線数が多いほど、より高品質なイメージを再生する能力を持つシステムです。

**開放型システム相互接続 (OSI) (Open Systems Interconnection (OSI))**

OSI モデルは、コンピュータ通信プロトコルとそれらのプロトコルの実装方法の規格の 1 つです。このモデルは国際標準化機構 (ISO) のプロダクトであり、7 レイヤ・アーキテクチャを規定しています。

**仮想アドレス空間 (virtual address space)**

プロセスがメモリ・アドレスとして有効に使用できる数値の集合。

**仮想サイズ (virtual size)**

特定のプロセスのアドレス空間内で定義されている全ページの合計サイズ。プロセスの仮想サイズは、ps (1) によって、SZ という見出しの下にレポートされます。全仮想サイズの合計がスワップ空間のサイズを超えることはできません。常駐セット・サイズも参照。

**カット (cut)**

オブジェクトまたはテキストをページから削除し、カット・バッファに入れること。

**画面 (screen)**

モニタで情報を表示する部分。

**カラー・インデックス (color index)**

色を数値の代わりに名前で表した単一の値。補間やディザリングの際、OpenGL のカラー・インデックスは、連続した値（浮動小数点数値など）として扱われます。しかし、フレームバッファに格納されるカラー・インデックスの値は常に整数値です。浮動小数点のインデックスは、最も近い整数値に丸められます。

**カラー・インデックス・モード (color-index mode)**

カラー・バッファに、赤、緑、青、およびアルファのカラー・コンポーネントの代わりにカラー・インデックスが格納されている場合、OpenGL コンテキストはカラー・インデックス・モードで動作しています。

**カラー・サブキャリア (color subcarrier)**

コンポジット信号のアクティブな部分の一部で、カラー・バーストを参照して色情報を運びます。カラー・バーストの参照先です。カラー・サブキャリアの振幅によって彩度が決定され、位相角によって色相が決定されます。色相および彩度は、カラー・バーストを基準にして抽出されます。カラー・サブキャリアの周波数は、NTSC では 3.58 MHz、PAL では 4.43 MHz として定義されています。カラー・バーストも参照。

**カラー・スペース (color space)**

RGB の 3 つのカラー・コンポーネントによって定義される空間。

**カラー・バー (color bars)**

ビデオ信号の質を調べるために使用するテスト・パターン。Society of Television and Motion Picture Engineers (SMPTE) によって開発されました。テスト・パターンは、黒、白、赤、緑、青、および 3 つの RGB 値 (黄、シアン、マゼンタ) のうちの 2 つを組合わせた色からなる同一幅のバーで構成されます。通常、これらの色は原色の 75 % の値で表示されます。

**カラー・バースト (color burst)**

ビデオ信号の水平ブランキング部分のセグメント。アクティブ・ビデオ信号の色情報をデコードする際の基準として使用されます。カラー・バーストは、クロミナンス信号の色相を補正するため、テレビ受像機の 3.58 MHz の発振器の位相に同期させる必要があります。

コンポジット信号では、イメージの色はカラー・サブキャリアとカラー・バーストの位相関係によって決まります。カラー・バースト同期は、各水平パルスのバック・ポーチで送出される、3.58 MHz カラー・サブキャリア 8 ~ 11 サイクルです。色同期の色相は黄緑です。

バースト、バースト・フラグとも呼ばれます。カラー・サブキャリア、ビデオ波形も参照。

**カラー・パレット (IRIS Showcase) (color palette (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase で使用できる色の集まり。

**カラーフレーム・シーケンス (color-frame sequence)**

NTSC および S-Video では、2 フレームのシーケンスは、ビデオの各走査線対とフレーム同期が一体となって 2 回繰返される前に終わってなければなりません。PAL では、カラーフレーム・シーケンスは 4 フレームで構成されています。

**カラー・マップ (color map)**

カラー・インデックスと RGB 値を対応させるテーブルで、ディスプレイのハードウェアによってアクセスされます。それぞれのカラー・インデックスは、カラー・バッファから読取られ、カラー・マップを調べて RGB の 3 つの値に変換されます。その後、モニタに送られます。

**下流 (downstream)**

信号が流れる方向。

**カリング (culling)**

ポリゴンのフロントフェイスまたはバックフェイスが描画されないように消去する処理。

**カレント・マトリックス (current matrix)**

ある座標系の座標値を別の座標系の座標値に変換するマトリックス。OpenGL には、カレント・マトリックスが 3 つあります。モデルビュー・マトリックスは、オブジェクト座標（プログラマーが指定する座標）を視点座標系に変換します。透視マトリックスは、視点座標系をクリッピング座標に変換します。テクスチャ・マトリックスは、指定された、または新しく生成されたテクスチャ座標を、マトリックスが示すとおりに変換します。各マトリックスは、対応するマトリックス・スタックの最上段の要素です。3 つのスタックは、それぞれ OpenGL マトリックス操作コマンドで操作できます。

**カレント・ワーキング・ディレクトリ (current working directory)**

シェル・ウィンドウで作業している場合の、現在使用中のファイルシステム内のディレクトリ。

**間隔均等化 (IRIS Showcase) (sequential alignment (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase でオブジェクトを配置する方法で、あるオブジェクトの底辺（底面）とほかのオブジェクトの上辺（上面）の間、またはあるオブジェクトの右の辺（エッジ）とほかのオブジェクトの左の辺（エッジ）の間に均等な間隔をあけます。

**環境 (environment)**

シェル、よく使うアプリケーション、ウィンドウ・マネージャおよびシステムをすべてカスタマイズする場合、これらの設定を合わせて環境と呼びます。通常、環境という場合はシェルの設定だけを意味します。

**幹線 (trunk)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、メイン・リングに何かを接続することを表す形容詞（コンセントレータを介して間接的にリングに接続される対象と対比される）。FDDI の場合、幹線リングは信号が互いに逆方向に回る、2 つの光ファイバからなります。

**幹線結合器 (TCU) (trunk coupling unit (TCU))**

802.5 トークン・リングにおいて、1 つまたは複数のステーションを幹線ケーブルにつなげるようにするハードウェア・デバイス。TCU はステーションをリングに挿入するとともに、不明になったステーションや機能障害に陥ったステーションへの接続をバイパスすることもできます。TCU の例としては、マルチステーション・アクセス装置、ローブ・アタッチメント・モジュール、およびその他のコンセントレータがあります。

**ガンマ補正 (gamma correction)**

肉眼（モニタの場合もある）の非線形的な反応を、色強度値の線形変化に対して補正するために、フレームバッファに格納された色情報に適用する関数。

**管理者 (administrator)**

ネットワーク管理者、システム管理者を参照。

**管理情報ベース (MIB) (management information base (MIB))**

FDDI ステーションおよびリングに関する情報のデータベース。各ステーション管理 (SMT) モジュールがそれぞれ独自の MIB を管理しています。しかし、リングを管理するため、SMT どうしが互いに MIB 情報の多くの部分を共有します。各 MIB オブジェクト（情報項目）は読取り許可や書込み許可など、一群の属性をもっています。FDDIXPress には `/usr/etc/smtstat` コマンドがあり、これによって MIB 情報を表示することができます。

**管理フレーム (management frames)**

MAC フレームを参照。

**キーイング (keying)**

2つのフレームのピクセルを透明度を変えて合成すること。この処理は、イメージの描かれた2枚のガラスを重畳させることと似ています。上側のガラスの透明度によって、下側のガラスの見える部分が決まります。通常、キーイングは、テレビのニュース番組の「クロマ・キー」のような、リアルタイムの連続的な処理です。各ピクセルの不透明度を指定するアルファ・コンポーネントにより、イメージの合成方法が決定されます。アルファ・コンポーネントに基づくイメージの合成は、アルファ・キーイングまたはルマ・キーイングとも呼ばれます。コンポジット、ミキシングも参照。

**キーワード (keyword)**

プログラムによって自動的に認識された単語。ユーザがその都度宣言したり、定義する必要はありません。

**記号 (symbol)**

データ・リンク・レイヤによって使われる最小信号要素。FDDI 記号セットは、16個のデータ記号と8個の制御記号からなります。それぞれの記号は、物理レイヤによって光ケーブルで伝送される特定の5ビット・シーケンス（ソフトウェアのレベルでは4ビット・シーケンス）と対応しています。なお、4ビットから5ビットへの変換（およびその逆の変換）はハードウェアによって行われます。

**ギズモ (IRIS Showcase) (gizmo (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase では、関連するコマンドおよびツールのセットを、ギズモとしてグループ化できます。たとえば、パラグラフ・フォーマットを制御するツールはすべて「テキスト・ギズモ (Text Gizmo)」です。ギズモには、「ギズモ (Gizmo)」メニューからアクセスします。

**逆回り (counter-rotating)**

デュアル・リング（たとえば、FDDI リング）の各ループ内の光信号が互いに逆方向に流れるような構成。

**ギャング・スケジューリング (gang scheduling)**

IRIX バージョン 5.3 でサポートされるプロセス・スケジューリング方式。プロセス・グループに含まれるプロセスは、集団としてスケジュールされるように要求できます。つまり、IRIX はそれらのプロセスのどれかをスケジュールするとき、十分な CPU があれば、全部まとめてスケジュールしようとします。ロックを使ってプロセスを調整する場合、あるプロセスがタイム・スライス

全体を、実行中でない別のプロセスによって保持されているロックで空費してしまわないようにするために、ギャング・スケジューリングは有用です。

### **キュー (queue)**

特定のプリンタでの印刷処理を待機している印刷ジョブのリスト。

### **境界空間 (half-space)**

空間は面によって 2 つの境界空間に分割されます。

### **行間 (leading)**

テキスト行またはパラグラフの間のスペース。ポイント数で計測します。1 ポイントは 1/72 インチです。

### **競争状態 (race condition)**

2 つ以上のプロセスが非協調的なやり方で共有リソースを更新する状況。たとえば、一方のプロセスが共有メモリの 1 ワードを 1 に設定し、もう一方のプロセスが同じワードを 2 に設定した場合、最終結果は 2 つのプロセスの間の競争（つまり、どちらのプロセスが後からメモリの内容を更新したか）によって決まります。競争状態を防止するには、セマフォまたはロックを使用します。セマフォ、ロックも参照。

### **行端揃え (justify)**

左右のマージンに合わせてテキストを整列させること。

### **強調表示 (highlight)**

画面上で、アイテムの上にカーソルを移動させる（強調表示の移動）か、カーソルを移動させてからマウス・ボタンを押すことによってアイテムの色を変更すること。

### **共有グループ (share group)**

`sproc()` で作成される 2 つ以上のプロセスのグループ。これには、元の親プロセスも含まれます。共有グループのプロセスは共通のアドレス空間を共有します。また、集団としてスケジュールすることが可能です（ギャング・スケジューリングを参照）。プロセス・グループともいいます。ギャング・スケジューリングも参照。

**グーロー・シェーディング (Gouraud shading)**

ポリゴンまたは線分を、なめらかに補間した複数の色で着色する方法。それぞれの色が頂点に割当てられ、プリミティブ全体で比較的なめらかな変化を示すように補間されます。スムーズ・シェーディングとも呼びます。

**矩形 (rectangle)**

オブジェクト座標で、向かい合った辺が互いに平行な四辺形。**glRect\*()** で指定するポリゴンは、常に矩形になります。また、その他のコマンドで指定するポリゴンによっても、矩形を作成することができます。

**くし型フィルタ機能 (comb filtering)**

コンポジット・ビデオ・ソースから、色信号および輝度信号部分の抽出精度を向上させる処理。

**クライアント (OpenGL) (client (in OpenGL))**

OpenGL コマンドを出すコンピュータ。OpenGL コマンドを出すコンピュータと、OpenGL コマンドを実行するコンピュータを、ネットワークを介して接続できます。また、1 台のコンピュータから OpenGL コマンドを実行することもできます。サーバも参照。

**クライアント (Video Library) (client (in Video Library))**

ビデオ・デーモンに接続され、ビデオ要求を実行するアプリケーション。

**クライアント・メモリ (client memory)**

クライアント・コンピュータのメイン・メモリ（プログラム変数が格納される場所）。

**クラス (class)**

指定した種類のプリンタをすべて含むグループ。プリンタのタイプを定義します。たとえば、1 つの部屋にあるすべてのプリンタ、またはすべてのレーザー・プリンタをクラスとしてグループ化できます。

**クラッド (cladding)**

光ケーブルのコアを包む屈折率の低い素材。

**グラフィックス・オブジェクト (IRIS Showcase) (graphics object (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase では、14 種類の描画ツールの 1 つを使用して作成するオブジェクト。

**クリック (click)**

マウスを固定し、マウス・ボタンを押してただちに離すこと。

**グリッド (IRIS Showcase) (grid (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase の描画領域で、均等な間隔に配置された垂直または水平方向のドット。グリッドにオブジェクトを整列させることができます。

**クリッピング (clipping)**

クリッピング・プレーンによって定義された境界空間の外部にある形状プリミティブの一部を削除すること。境界空間の外部にある点は、排除されます。境界空間の外部にある線分やポリゴンの部分は削除されますが、クリッピング境界空間の内部にあるプリミティブを完成させるために、必要ならば頂点が追加されます。形状プリミティブと現在のラスタ位置（指定されている場合は、常にビュー・ボリュームの6つの境界空間（ビュー・ボリュームの上、下、左、右、遠、近として定義する）についてクリッピングが実行されます。アプリケーションは、視点座標系に対応するアプリケーション固有のクリッピング・プレーンをオプションで指定できます。

**クリッピング座標 (clip coordinates)**

プロジェクション・マトリックスによる変換の後、透視除算の前の段階にある座標系。クリッピング座標では、ビュー・ボリュームのクリッピングが実行されますが、アプリケーション固有のクリッピングは実行されません。

**グループ (group)**

ファイルに対し、比較的自由にパーミッションを設定し合えるユーザの集まり。

**グループ (OpenGL) (group (in OpenGL))**

イメージの各ピクセルは、クライアント・メモリ内では1～4個の要素のグループで表されます。したがって、クライアント・メモリ内のイメージについては、グループとピクセルは同じです。

**グレースケール (gray-scale)**

モノクロ、すなわち白と黒の2色。色を表示しないモニタに関連する用語です。

**クロスクロミナンス、クロスルミナンス (cross-chrominance, cross-luminance)**

クロス・カラー、ハンギング・ドット、ドット・クロールとも呼ばれます。静止したオブジェクトの色が移動することです。このアーティファクトは望ましくなく、帯域幅の広いルミナンス情報が誤って色情報として解釈されるために発生します。ハンギング・ドットは、くし型フィルタ

(色情報と輝度情報を分けるために使用) によるものであり、現在のテレビ受像機によく見られます。この現象は、S-Video またはコンポーネント・ビデオ・フォーマットを使用して、低減または除去できます。

### **クロスフェード (cross-fade)**

ビデオ・クリップが次々にフェード・インとフェード・アウトを繰り返すタイプのイメージの変化。

### **クロマ (chroma)**

クロミナンスを参照。

### **クロマ・キー (chroma keying)**

キー・カラーを選択して、2つのビデオ・ソースを重ねること。たとえば、クロマ・キーを青に指定した場合、ビデオ・ソース A のイメージがビデオ・ソース B の青の部分すべてに表示されます。よく使われる例は、テレビの天気予報で、リポーターが衛星写真の前に立っている場合です。リポーターは青以外の色の服を着て、青の背景の前に立ちます。キー・カラーを青に指定すると、衛星写真のイメージが青の部分に表示されます。リポーターには青の部分がないため、リポーターが衛星写真の前に立っているように見えます。

### **クロマ信号 (chroma signal)**

カラー・テレビ用の、3.58 MHz (NTSC 方式) または 4.43 MHz (PAL 方式) のカラー・サブキャリア信号。SECAM では、水平ラインで交互に送られる周波数変調した2つのカラー・サブキャリアを使用しています。SCR は 4.406 MHz で、SCB は 4.250 MHz です。

### **クロミナンス (chrominance)**

イメージ再生システムで、色情報を含む独立した信号。白、黒と灰色のすべての階調には、クロミナンスはなく、輝度 (明るさ) を表す信号だけが含まれています。しかし、すべての色にはクロミナンスとルミナンスが含まれます。

クロミナンスは、NTSC テレビ方式では、I 信号および Q 信号から抽出され、PAL テレビ方式では U 信号および V 信号から抽出されます。ルミナンスも参照。

### **クロミナンス信号 (chrominance signal)**

クロマ信号または C 信号とも呼ばれます。ビデオ信号の高周波部分 (NTSC では 3.58 MHz、PAL では 4.43 MHz) のカラー・サブキャリアは、カラー・ビデオ信号の I(R-Y) 信号および Q (B-Y) 信号を直交変調して得られます。C 信号の振幅は彩度であり、位相角は色相です。カラー・サブキャリア、色相、彩度も参照。

**ゲートウェイ (gateway)**

ルータが行うすべての処理を行うことに加え、あるネットワークのプロトコルから別のネットワークのプロトコルへの変換もサポートするコンピュータ。たとえば、パケットが FDDI リングを発信源とし、イーサネット・ネットワークの宛先への転送を要求している場合、FDDI/イーサネット・ゲートウェイは 4500 バイトの FDDI パケットを 1500 バイトのイーサネット・パケットに変換します。ルータも参照。

**形状オブジェクト (geometric object)**

形状モデル。

**形状プリミティブ (geometric primitive)**

点、直線、またはポリゴンのこと。

**形状モデル (geometric model)**

オブジェクトを記述するオブジェクト座標系の頂点とパラメータ。OpenGL には、形状モデルの構文はなく、代わりに形状モデルのレンダリング用構文とセマンティクスがあることに注意してください。

**経路 (pathway)**

ビデオ・ライブラリで、ソースとドレインを接続するもの。これによってビデオ信号が有効に処理されます。経路には、制御装置およびビデオ・ストリームが含まれます。経路は、それを排他的に使用するためにロックできます。このとき経路は、ビデオ処理の間に生成されたイベントのターゲットとなります。排他的使用、イベントも参照。

**現在のラスタ位置 (current raster position)**

イメージ・プリミティブがラスタ化される場合の配置を指定する、ウィンドウ座標上の位置。`glRasterPos()` を呼出すと、現在のラスタ位置およびその他の現在のラスタ・パラメータが更新されます。

**原色 (primary colors)**

赤、緑、および青。これらの色は、電圧の極性が逆の場合は、補色であるシアン、マゼンタ、および黄になります。

**減衰 (attenuation)**

信号強度の低下または減少。データの損失を引起こす可能性があります。

**ゲンロック (genlocking)**

マスター・タイミング・ソースとして機能する別のビデオ信号と同期すること。マスター・タイミング・ソースには、コンポジット信号、映像部分を含まないビデオ信号（同期情報だけ）、ビデオ・スタジオのハウス・シンクと呼ばれるデバイスの出力信号などがあります。マスターとしての同期信号も使用できない場合、VideoFramer を例にとると、フリー・ラン（またはスタンドアロン）モードに設定して、ほかのデバイスに対するマスター・タイミング・デバイスとすることができます。走査ロックも参照。

**コア（光伝送媒体） (core (optical transmission media))**

ファイバの中心にある伝送部分。コアはクラッドよりも常に高い屈折率を持っています。コアは導波管として機能し、信号を漏らしません。

**構成管理 (CFM) (configuration management (CFM))**

トークン・リング・ノードのステーション管理のうち、そのステーションの MAC 対象と PHY 対象の構成を管理する部分。

**構成報告サーバ (configuration report server)**

ネットワーク・マネージャとも呼びます。802.5 トークン・リングにおいて、リングのパラメータと統計を管理するためのアプリケーションレベルのソフトウェア・モジュールで、リング上の 1 つのステーションの中に置かれています。リング上に構成報告サーバを設けるかどうかは任意です。Silicon Graphics 社は現在このソフトウェア・モジュールを提供していません。

**構成要素管理 (CEM) (configuration element management (CEM))**

トークン・リング・ノードの接続管理 (CMT) のうち、ポートとその MAC（もしあれば）の構成を管理する部分。ステーションまたはコンセントレータの各ポートごとに、この機能が提供されます。

**国際標準化機構 (ISO) (International Standards Organization (ISO))**

国際標準化団体。ANSI は ISO の会員としての米国を表します。

**コネクタ (connector)**

ケーブルの末端にあるハードウェアで、コンセント、ポート、または別のコネクタにケーブルを固定します。

**コネクタ・ソケット (connector receptacle)**

光信号伝送ケーブルの終端に使われる端子。光信号伝送ケーブル接続部の雌側。コネクタ・ソケットはプラグと接合します。コネクタ・プラグ、媒体インタフェース・コネクタ、ストレート・チップ・コネクタも参照。

**コネクタ・プラグ (connector plug)**

光信号伝送ケーブルの終端に使われる端子。光信号伝送ケーブル接続部の雄側。コネクタ・プラグはソケットと接合します。コネクタ・ソケット、媒体インタフェース・コネクタ、ストレート・チップ・コネクタも参照。

**コマンド行オプション (command line option)**

IRIX コマンドの実行方法を指定するオプション。使用可能なコマンド行オプションの一覧については、各コマンドのマン・ページを参照してください。

**ごみ箱 (dumpster)**

削除したいファイルをドラッグする先のアイコン。ごみ箱アイコンはホーム・ディレクトリとワークスペース・ウィンドウに表示されます。

**コンセントレータ (CON) (concentrator (CON))**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) において、複数のステーションを接続できるハードウェア・デバイス。このため、幹線リングに直接接続しなくてもリングに関与できます。コンセントレータは、そこに接続した各ステーションに対する、幹線結合器や光バイパス・スイッチとしての機能を持つため、リングの耐障害性が強化されます。

FDDI 環境では、コンセントレータが M ポートを提供します。このポートには、ほかの FDDI ステーション (あるいは、ほかのコンセントレータ) のシングルアタッチメント S ポートをつりよせポートで接続します。802.5 トークン・リング環境では、マルチステーション・アクセス装置とローブ・アタッチメント・モジュールがコンセントレータの例です。

**コンソール (console)**

ログインするたびにコンパクトに格納されたアイコンとして表示されるウィンドウ。IRIX では、すべてのステータス・メッセージおよびエラー・メッセージがこのウィンドウに表示されます。

**コンテキスト (context)**

OpenGL の状態変数の完全なセット。フレームバッファの内容は OpenGL の状態変数ではなく、フレームバッファの構成であることに注意してください。

**コンテキスト切替え時間 (context switch time)**

IRIX があるプロセスのコンテキスト (実行状態) を無効にし、別のプロセスのコンテキストに入るのに要する時間。たとえば、あるプロセスを出てデバイス・ドライバに入るための時間や、デバイス・ドライバから出て、中断していたユーザ・プロセスの実行を再開するための時間。

**コンピュータ (computer)**

計算処理を実行し、データを処理し保存する電算機。単独で使用することも、ほかの機器と接続して使用することもできます。

**コンポーネント (component)**

強度または量を表す 1 つの連続した値 (浮動小数点など)。通常、コンポーネントの値が 0 の場合、最小値または強度が最小であることを示し、1 の場合は最大値または強度が最大であることを示します。ただし、ほかの正規化が使用されることもあります。コンポーネント値は、正規化された値として変換されるため、実際の解像度に依存しないで指定できます。たとえば、RGB の 3 つの値の組 (1, 1, 1) は、カラー・バッファに格納される値が 4、8、12 ビットのいずれであっても白色を表します。

範囲を超えたコンポーネント値は、通常正規化された範囲に固定されます。切捨てられたり、ほかの値へ変換されることはありません。たとえば、RGB の 3 つの値の組 (1.4, 1.5, 0.9) は、カラー・バッファを更新するときに (1.0, 1.0, 0.9) に固定されます。赤、緑、青、アルファ、およびデプスの値は、常にコンポーネントとして処理され、インデックスとして処理されることはありません。

**コンポーネント・ビデオ (component video)**

カラー・イメージを作成する 3 つの色信号 (RGB、YIQ、または YUV) のエンコード方法。RGB、YIQ、YUV も参照。

**コンポーネント・ビデオ信号 (component video signals)**

ルミナンスとクロミナンスが別々のコンポーネントとして送られるビデオ信号で、コンポジット信号よりも色帯域幅の大きい信号が得られます。コンポーネント・ビデオ信号の例を次に示します。

- RGB (カメラによって生成される基本的な信号)
- YIQ (NTSC 放送規格で使用される信号)
- Y/R-Y/B-Y (Betacam および M-II 記録フォーマットと、SECAM 放送規格で使用される信号)
- YUV (Y/R-Y/B-Y のサブセットで、PAL 放送規格で使用される信号)

これらのコンポーネントを分離することによって、コンポジット信号よりも色帯域幅の大きい信号が得られます。

クロミナンス、コンポジット・ビデオ、ルミナンス、RGB、YIQ、YUV も参照。

### **コンポジット・ビデオ (composite video)**

すべての色、輝度、および同期の情報を 1 つの信号にエンコードする方法、またはそのビデオ信号。主なコンポジット・テレビ信号として、NTSC、PAL、および SECAM があります。NTSC、PAL、SECAM も参照。

### **サーバ (server)**

ネットワーク上のほかのシステムがディスク領域やソフトウェア、サービスを使用するためにアクセスするシステム。

### **サーバ (OpenGL) (server (in OpenGL))**

OpenGL コマンドを実行するコンピュータ。コマンドを呼出すコンピュータとは異なる場合があります。クライアントを参照。

### **サーバ管理者 (server administrator)**

サーバ・システムを起動し、その運用を管理する責任者。サイト管理者を兼ねることもあります。

### **最下位 (least significant)**

数字や文字などの記号のシーケンスの中で、最も重みの小さい位置の項目。たとえば、10 進数の 209 では、一の位の 9 が最下位です。このとき、十の位と百の位は、より大きい値を示しています。最上位も参照。

### **最上位 (most significant)**

数字や文字などの記号のシーケンスの中で、最も重みの大きい位置の項目。たとえば、10 進数の 209 では、百の位の 2 が最上位です。このとき、一の位と十の位は、より小さい値を示しています。最下位も参照。

### **最小化 (minimize)**

画面で、ウィンドウを縮小してコンパクトに格納されたアイコンとして表示させること。最小化したアプリケーションは引続き実行されます。

**最大データ転送速度 (peak data rate)**

データ収集システムへの入力の瞬間最大速度。データ収集システムは、オーバーランを避けるため、この速度でデータを受付ける必要があります。平均データ転送速度、オーバーランも参照。

**彩度 (saturation)**

色の鮮やかさ。彩度 0 は白色（無色）を表し、彩度の最大値はその色相で最も深い、または鮮やかな色になります。信号との関連では、彩度はルミナンスのレベルとクロミナンスの振幅との比で決定されます。色相も参照。

**サイト管理者 (site administrator)**

サイトのシステムおよびネットワークを保守する責任者。サイトとは、ローカル・エリア・ネットワークのエリアのことです。

**削除 (IRIS Showcase) (delete (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase のページからオブジェクトを永久に削除すること。一度削除したオブジェクトは、「ペースト (Paste)」を選択しても元に戻すことはできません。

**座標系 (coordinate system)**

$n$  次元空間において、原点と呼ばれる 1 点で固定された  $n$  個の独立した線形ベクトルのセット。座標値は、空間における位置、または原点からのベクトルの大きさを指定します。このとき、各ベクトルに沿って原点からどれだけ進むかを示して座標（またはベクトルの先端）を表します。

**サブキャリア (subcarrier)**

色などの特定の信号を伝送するビデオ信号の部分。カラー・サブキャリアも参照。

**サブピクセル (subpixel)**

サイジングおよびポジショニングのフィルタを使用してピクセルから抽出される単位。

**三角形 (triangle)**

3 つの辺を持つポリゴン。三角形はすべて凸状です。

**参照の局所性 (locality of reference)**

プログラムがメモリ参照を短時間だけ少数のロケーションに限定する度合い。参照の局所性がよいほど、プログラムの実行が完全に高速のキャッシュ・メモリから行われる可能性が高くなります。

す。プログラムのメモリ参照が散漫であれば、それだけメイン・メモリをアクセスする可能性が高くなり、悪くするとスワップからページをロードすることにもなります。

### **サンプリング・レート (sampling rate)**

システムがオーディオを出力する場合に 1 秒あたりにファイルを読取る回数 (kHz 単位で測定、1kHz=1000 回 / 秒)。サンプリング・レートを大きくすると、より大きなサイズのファイルを処理でき、オーディオ出力の品質も高くすることができます。

### **サンプル (sample)**

均等な時間間隔で信号の値を読取ること。表現データをサンプリングされたデータに変換 (すなわち合成およびレンダリング) すること。

### **シールド・ケーブル (shielded cable)**

ラジオ、テレビ、およびその他のデバイスによる受信妨害を減少させるため、カバーで保護されているケーブル。

### **シェーディング (shading)**

ラスタ化の際に、ポリゴンの内部または直線の両端間の色を補間する処理。

### **シェル (shell)**

IRIX コマンドを入力するシェル・ウィンドウ。コマンド構文は、C シェルまたは Bourne シェルなど、使用しているシェルによって異なります。

### **シェル・スクリプト (shell script)**

一連の IRIX コマンドを呼出して、インタプリタ形式で実行するプログラム。

### **時間コード (time code)**

SMPTE 時間コードを参照。

### **時間遅延の等化 (time-delay equalization)**

すべてのフレームが同時に開始するように、すべてのビデオ入力のフレームを 1 つの同期パルスに合わせる。ケーブルの長さに差がある場合は、不均一な遅延が発生するため、この処理が必要になります。タイムベース・エラーを参照。

**しきい値 (threshold)**

デジタル回路で、デジタル値のレベルを区別する分岐点として指定される信号のレベル。たとえば、同期しきい値は、同期リーディング・エッジが開始するレベルです。ビデオ波形も参照。

**色差信号 (color difference signals)**

カラー・テレビ方式で色情報の伝送に使用される信号。イメージに色情報が含まれない場合は、信号の値が 0 になります。たとえば、変調前の R-Y と B-Y、I と Q、および U と V です。

**色相 (hue)**

シアン、青、マゼンタなどのスペクトル色の呼称。NTSC 方式のテレビ受像機では色調と呼ばれることもあります。3.58 MHz (NTSC) または 4.43 MHz (PAL) の C 信号で位相角が変動することは、イメージ情報の色相が異なることを示します。

**色相 - 彩度 - 強度 (hue-saturation-intensity)**

色相、彩度、および強度 (ルミネンス) を表す 3 つのパラメータに基づく色の 3 要素システム。HSI、HSV とも呼ばれます。

**システム (system)**

1 つの機能ユニットとして動作するソフトウェアとハードウェアのこと。スタンドアロン型のパーソナル・システム (ワークステーションおよびソフトウェア)、ネットワークに接続するパーソナル・システム、複数のハードウェアおよびソフトウェアが接続するネットワーク全体の 3 つの構成があります。

**システム管理 (system administration)**

スタンドアロンの、またはネットワーク接続された IRIS システムの設定、保守、およびトラブルシューティングに関連する作業。

**システム管理者 (system administrator)**

IRIS システムの設定、保守、およびトラブルシューティングの責任者。システム管理者は、多くのシステム管理作業を実行するために、ルート・ログイン・アカウントを使用します。特権ユーザも参照。

**システム・クラッシュ (system crash)**

IRIX オペレーティング・システムが異常終了して、キーボードまたはマウスの入力をシステムが受け付けない状態。

### **システム・ソフトウェア (system software)**

標準装備の IRIX オペレーティング・システム・ソフトウェアと、システム・ディスクにインストールされている Silicon Graphics 社のツール。Silicon Graphics 社のツールは、システム・クラッシュが発生したときのためにテープまたは CD ROM にも入っています。

### **システム・ディスク (system disk)**

標準の IRIX オペレーティング・システム・ソフトウェア（ワークステーションを動作させるためのソフトウェア）が含まれる物理的ディスク。

### **システム・ネットワーク・アーキテクチャ (SNA) (Systems Network Architecture (SNA))**

IBM 社によって開発されたプロトコル・ファミリで、SNA をサポートするコンピュータ・システムのデータ交換と相互運用を可能にするもの。SNA には 7 つのレイヤがあります。各レイヤがそれぞれ特定の通信機能群を扱い、それらのサービスを隣接レイヤに提供します。SNA の各レイヤごとに定義されているサービスは、対応する OSI レイヤのものと必ずしも一致しているわけではありません。

### **システム・パスワード (system password)**

ダイヤルアップ・パスワードを参照。

### **システム・マネージャ (System Manager)**

IRIS システムの設定および管理のため、システム管理者が使用するツール。「システム・マネージャ (System Manager)」には、「ツールチェスト (Toolchest)」の「システム (System)」を介してアクセスします。

### **実行 (OpenGL) (execute (in OpenGL))**

OpenGL コマンドは、イミディエート・モードで呼出される場合、または一部であるディスプレイ・リストが呼出される場合に実行されます。

### **視点座標系 (eye coordinates)**

モデルビュー・マトリックスによる変換で生成され、プロジェクション・マトリックスで変換される前の座標系。ライティングおよびアプリケーション固有のクリッピングは、視点座標系で実行されます。

### **四辺形 (quadrilateral)**

4 つの辺を持つポリゴン。

**シャーシ (chassis)**

CPU やその他の作業パーツを覆うユニット化されている金属の箱。

**ジャギー (jaggies)**

エリアシング・レンダリングによって発生するアーティファクト。エリアシングの方法でレンダリングしたプリミティブの辺は、なめらかでなくぎざぎざのある線になります。たとえば、ほぼ水平な直線をエリアシングで描画する場合、隣接するピクセル行までを覆っている直線群として描かれ、なめらかに連続した直線にはなりません。

**シャッフル (shuffle)**

画面で、ウィンドウが重なっている順序を変更すること。

**集線装置 (WC) (wiring concentrator (WC))**

コンセントレータを参照。

**終端 (termination)**

通信回線を介して信号を正確に送信する場合に、ソースの終了インピーダンスと回線自体の終了インピーダンスに一致するインピーダンスを、回線に終端すること。適切に終端しないと、回線上で増幅エラー、周波数応答、および反射（ゴースト）が発生します。ビデオ・システムの抵抗は 75 オームです。したがって、各信号パスは、0.25 ~ 0.5 % の誤差を持つ 75 オームで終端する必要があります。

**周波数 (frequency)**

信号が 1 秒間に完了するサイクル数。ヘルツ (Hz) で表します。たとえば、1 秒あたり 5000 サイクルの場合には、5000 Hz（または 5 kHz）となります。

**周波数インタレース (frequency interlace)**

水平走査周波数  $F_h$  の高調波の中間に C 信号の高調波周波数を配置すること。カラー・サブキャリアの周波数を正確に 3.579545 MHz にして実現します。この周波数の値は  $H/2$  の奇数倍です。

**周辺デバイス (peripheral)**

テープ・ドライブなどのように、基本ワークステーションの機能を増強するハードウェア・デバイス。外付けデバイスも参照。

**受信 (receive)**

ステーションがトークン、フレーム、あるいはその他の記号シーケンスを入媒体から受取る動作。

**消去 (purge)**

802.5 トークン・リングにおいて、リングのすべての信号を消去すること。これは、アクティブ・モニタがその役割を果たす際に最初に行う動作の 1 つです。

**消失トークン (lost token)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) におけるリング・エラー状態の 1 つ。送信しているステーションがないのに、リング上にトークンが存在しないという状態です。トークンを再生して、このエラー状態を解消するのは、アクティブ・モニタの役割です。

**常駐セット・サイズ (resident set size)**

特定のプロセスのアドレス空間内の有効な (つまりメモリ常駐) ページの合計サイズ。ps (1) によって、RSS という見出しの下にレポートされます。仮想サイズも参照。

**上流 (upstream)**

エンティティの相対位置を表す形容詞。エンティティが、メイン信号がくる方向に常駐していることを表します。上流構成要素は、当該の対象よりも信号のソースの近くにあります。たとえば、トークン・リング・ネットワークでは、信号の検知と中継を、当該ステーションよりも先に行うステーションが上流ステーションです。

**上流隣接アドレス (UNA) (upstream neighbor address (UNA))**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) において、当該ステーションの直前に送信または中継を行うステーションの物理アドレス (MAC アドレス)。上流隣接アドレス (UNA) は、リング状態の監視にかかわる最も重要な用語の 1 つです。というのは、ステーションがリングの不安定性に気づくのは、上流隣接ステーションに変化があったり、上流隣接ステーションから信号を受信できないときだけだからです。そのため、トークン・リング上の各ステーションは UNA を追跡しなければなりません。ステーションが、同じ UNA を示しているフレームを受信し続けている限り、そのリングは安定しているといえます。現在のフレーム中の UNA が、前に受信した (記憶している) UNA と一致しない場合は、リングの構成が変化しています。たとえば、以前の上流隣接ステーションが故障したか除去された可能性があります。

**シリアル・デバイス (serial device)**

ワークステーションと通信する場合にシリアル・ケーブルで接続する必要があるハードウェア・デバイス。

**シリアル・ポート (serial port)**

外付けのシリアル・デバイスを接続するためのワークステーションのポート。

**シングルアタッチメント・ステーション (SAS) (single-attachment station (SAS))**

FDDI ネットワークへの接続点 (アタッチメント) が 1 つのステーション。

**シングル・バッファ処理 (single-buffering)**

カラー・バッファのない OpenGL コンテキストでは、シングル・バッファ処理が使用されます。アニメーション作成時にもこのコンテキストは使用できますが、レンダリングの際には、ちらつきを除去してください。

**信号待ち時間 (signal latency)**

信号が生成されたときから信号処理機能の実行が開始されるまでの経過時間。信号待ち時間は、割込み待ち時間よりも長く、はるかに予測しにくい。割込み待ち時間も参照。

**診断 (diagnostics)**

システムのハードウェア・コンポーネントを調べる一連のテスト。

**診断端末 (diagnostics terminal)**

サーバの I/O パネルの 1 番ポートに接続される ASCII 端末。この端末の画面に、電源投入時の診断で生成されたエラー・メッセージおよび診断情報が表示されます。

**シンボリック・リンク (symbolic link)**

`ln -s` コマンドを使用して、新しいファイル名を既存ファイルとリンクする場合、生成されるリンクをシンボリック・リンクと呼びます。シンボリック・リンクは、ファイルシステムの境界を超えてファイルを作成することができます。ただし、ハード・リンクと異なり、すべてのプログラムによってオリジナル・ファイルとのリンクが認識されるわけではありません。ハード・リンクを参照。

### **信頼性テスト (confidence test)**

特定のデバイス（キーボード、マウス、ドライブなど）が適切に設置され、正常に動作するかどうかを確認するために行うテスト。

### **親和性スケジューリング (affinity scheduling)**

IRIX カーネルは、プロセスを実行する際、直前に行ったプロセスのデータの一部が CPU のキャッシュに残っていると判断します。そのため、直前に行ったプロセスの際と同じ CPU でプロセスを実行しようとしています。この場合、プロセスは、CPU に対しキャッシュ親和性がある、と言います。親和性とは、相性の良さや自然な誘引力を意味します。

### **スーパーブロック (superblock)**

各ファイルシステムの 2 番目のブロック (512 バイト)。ファイルシステムのサイズとディスクの空き領域マップの情報を記録します。

### **錐台 (frustum)**

透視除算によって切り出されるビュー・ボリューム。

### **垂直ブランキング (vertical blanking)**

電子ビームの垂直方向のリトレースを見えないようにするためにブランキングされるビデオ信号の部分。

### **垂直ブランキング間隔 (vertical blanking interval)**

各フィールドの先頭にあるブランキングされる部分。等化パルス、垂直同期パルス、および垂直間隔テスト信号 (VITS) が含まれます。また、走査処理が水平走査線の最下段から最上段に移動する周期を指すこともあります。

### **水平同期 (horizontal sync)**

ビデオ信号の水平ブランキング部分のうち、最も低い部分。ビデオ入力を出力と同期させるパルスを生成します。h 同期とも呼びます。水平ブランキング、ビデオ波形も参照。

### **水平ドライブ (horizontal drive)**

同期パルス、フロント・ポーチ、およびブリーズウェイで構成されるビデオ信号の水平ブランキング部分の一部。すなわち、水平ブランキングからカラー・バーストを除いた部分。ビデオ波形も参照。

**水平ブランキング (horizontal blanking)**

電子ビームが途切れている期間。各走査線が画面の水平パス（走査）を終了すると開始されます。

**水平ブランキング間隔 (horizontal blanking interval)**

水平リトレース間隔とも呼ばれます。水平方向の走査が終了してから、次の走査線の始点に移動するまでの期間のことです。信号のこの部分は、ビデオ情報以外の情報の記録に使用されず、ビデオ波形も参照。

**スキーム (schemes)**

ユーザがアプリケーション・ウィンドウに適用できる、色およびフォントのセット。ワークステーション上のすべてのアプリケーションでスキームを使用すれば、ユーザは環境を簡単にカスタマイズすることができます。このシステムのスキームは、色の使いやすさや美しさに留意して設計されています。赤緑色盲、モノクロの X 端末、およびテキスト表示の明暗の好みなどの問題に対処するために、複数のスキームが用意されています。ユーザは、コントロール・パネルで新しいスキームを選択するだけで、デスクトップのスキームを変更できます。

**スケーリング (scaling)**

イメージのサイズを変更すること。

**スタッキング (stacking)**

802.5 トークン・リングにおいて、ステーションがリングの優先レベルを引き上げるときの動作。このとき、生成するトークンの優先順位フィールドに、取得したトークンに入っていた値より高い値を入れます。

**スタンドアロン・シェル (SASH) (Standalone Shell (SASH))**

最小の機能を持ったオペレーティング・システムで、ファイルへのアクセスおよびソフトウェアのインストールが実行できます。通常、SASH は IRIX オペレーティング・システムのインストール時に使用します。

**スタンドアロン・ワークステーション (standalone workstation)**

ネットワークに接続されないワークステーション。

**スタンバイ・モニタ (standby monitor)**

802.5 トークン・リングにおいて、リングを監視して、アクティブ・モニタが 1 つ存在することとリング内切断がないことを確認するモニタ。アクティブ・モニタが存在しない場合、スタンバ

イ・モニタは、その問題を解消するためにトークン要求を出します。リング内切断が起きた場合、スタンバイ・モニタはピーコニングを開始します。リング上ステーションは、1つを除いて、すべてスタンバイ・モニタです。

### **スタンバイ・モニタ存在フレーム (SMP) (standby monitor present frame (SMP))**

802.5 トークン・リングにおいて、モニタがスタンバイ・モニタ状態にある各ステーションによって生成される MAC フレーム (管理フレーム)。このフレームは上流隣接アドレス (UNA) を伝えるために使われます。これは、リングの整合性を監視し維持するために必要です。

### **ステーション (station)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) において、一意の MAC (物理レイヤ) アドレスと、ネットワーク・レイヤ・アドレス (たとえば、IP アドレスや LU アドレス) を持つノード。各ステーションはアダプタを通じてリングに接続されています。

### **ステーション ID (station ID)**

SMT モジュールが FDDI ステーションの識別と参照に使用する 8 バイト (64 ビット) のサイト構成可能な番号。この番号はステータス情報のレポートにのみ使われます。FDDIXPress SMT デーモンは、デフォルトでステーションの MAC アドレスからステーション ID を作成します。ステーション ID の下位 6 バイトを MAC アドレスの 6 バイト (正規順) が占め、上位 2 バイトは 0 に設定されます。

### **ステーション管理 (SMT) (station management (SMT))**

FDDI 規格の 1 つ。ステーション内の対象で、ステーション・アクティビティを監視し、ステーション・アクティビティの全体的な制御を行い、FDDI リングを管理するもの。SMT モジュールは、FDDI の種々のレイヤにおいて、そのステーションのプロセスを制御し管理します。さらに、ほかの SMT モジュールと協調してリングを管理します。SMT は、リングの障害分離と回復、ローカル・ステーションの MIB の保守、リングに対するステーションの挿入と除去の管理、構成管理、といったサービスを提供します。

### **ステータス情報フレーム (SIF) (status information frame (SIF))**

ステータス情報フレームは、トークン・リング・ローカル・エリア・ネットワークの中でステーションの構成とオペレーティング情報を要求したり、提供する (要求に応答する) ために使われます。

**ステップル (stipple)**

1次元または2次元の2値パターンで、この値が0のフラグメントは生成されません。1次元のステップルは直線の始点から適用されます。2次元のステップルはポリゴンで、ウィンドウの決まった方向に適用されます。

**ストライピング (striping)**

ディスク・アクセスの時間が最小限になるように論理ボリュームを作成する方法。ストライピングされているボリュームでは、ワークステーションは複数のストライプにわたってファイルシステムを置き、ストライプ間に交互に情報を割当てます。ストライピングによって、異なるストライプ上で、異なるヘッドを使用して読み込みおよび書き込みの操作を連続的に実行できるため、原則的にディスクのシークタイムが短くなります。論理ボリュームを参照。

**ストライプ化ボリューム (striped volume)**

複数のディスク・ドライブからなる論理ディスク・ボリューム。このボリュームの中で論理的に連続して（ストライプ状に）並んでいるデータのセグメントは、物理的には各ドライブに順番に振分けられています。このボリュームを構成しているドライブの数だけのプロセスが、最大レートで同時に読み取りができます。

**ストリップ (strip)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、リングからデータ・フレームを除去すること。各ステーションは、自分が送信したデータ・フレームをストリップする役割があります。

**ストレートチップ (ST) コネクタ (straight-tip (ST) connector)**

シングル・ファイバどうしを結合するのに使われる光ファイバ・コネクタ。

**スプール (spool)**

将来使用するためにジョブまたはデータの保存および調節を行うディレクトリまたはプログラムを示す一般的な用語。通常、スプール・ディレクトリは別の位置にバインドされるデータを一時的に保存しておくディレクトリです。たとえば、印刷を実行するコマンド `lp(1)` は、スプールを使用して印刷ジョブを1つずつ送信して実行します。

**スミア (smear)**

アナログ・システムで、中位の周波数が正しく認識されないために発生するアーティファクト。画像の垂直な辺またはエッジが横に広がって見えます。

**スワップ領域 (swap space)**

ワークステーションが同時に多数のプログラムを実行する場合、使用可能なメモリが不足する可能性があります。この場合は、ただちに実行されないプログラム・セクションがディスクの特殊な領域に書込まれます。このディスク領域はスワップ領域と呼ばれ、後で簡単に取り出せます。プログラム・ページをスワップ領域の内外へ移動することをスワッピングまたはページングと呼びます。

**正規化 (normalize)**

法線の各成分を、各成分の 2 乗の和の平方根で除算すること。このとき、原点と任意の点を結ぶベクトル  $(nx', ny', nz')$  (ただし、 $nx'$ 、 $ny'$ 、 $nz'$  は以下のとおり) として法線を考えると、このベクトルは単位長を持ちます。

$$\text{factor} = (nx^2 + ny^2 + nz^2)^{1/2}$$

$$nx' = nx / \text{factor}$$

$$ny' = ny / \text{factor}$$

$$nz' = nz / \text{factor}$$

**正規順 (canonical order)**

コンピュータの世界では、ビット順とは、テキストの文字を読むときの順序に似ています。正規順に読むとは、通常英語を読む場合のように左から右へと読みますが、各単語については右から左に読みます。したがって、TIME WAR という文字列は「emit raw」と読まれます。ほかの方式と比較するには、FDDI 順を参照してください。

技術的に言うと、正規順とは、FDDI でアドレスとして使われる 48 ビット (6 バイト) シーケンスを表す方式のことです。この方式では、各バイトで最初に伝送されるビットを最下位ビットとみなします。たとえば、 $\langle 1, 0, 0, 0 \rangle$  というシーケンスは 10 進数の 1 を表します (8 ではありません)。これは、従来イーサネット・アドレスに使われていた順序で、FDDI 順に対して各バイトの中でビットスワップされます。バイトそれ自体については、最初に伝送されるバイトが最上位バイトとみなされます。

SMT コマンドは、正規順になっている FDDI アドレスの各バイトを、コロン (:) で区切られた 16 進値 (2 つの 16 進文字) で表します。たとえば、08:00:69:a4:0c:d0 となります。FDDI 順も参照。

**制御アクセス装置 (CAU) (controlled access unit (CAU))**

802.5 トークン・リングにおける、リングに対して診断サポートを提供するインテリジェント・ハードウェア・デバイス。CAU は常にローブ・アタッチメント・モジュールに関連付けられます。

**静電気 (static electricity)**

絶縁体に蓄積された電荷が原因で発生する放電。身体がコンピュータの金属部品（基板を含む）に触れると、感電（静電気放電または ESD といいます）して装置を損傷することがあります。ESD を防ぐために、ワークステーションの内部部品を取り扱う場合は必ずリスト・ストラップを着用してください。

**セグメント (segment)**

任意の範囲の連続するメモリ・アドレス。IRIX で割当てられるようなセグメントは、ページ境界で始まり、整数個のページからなります。

**接続管理 (CMT) (connection management (CMT))**

FDDI SMT の中で、物理レイヤの操作を管理する部分。CMT の機能は、物理接続管理 (PCM)、構成要素管理 (CEM)、対象コーディネーション管理 (ECM) の 3 つに分類されます。CMT は一次リングと二次リングを監視し、ノイズのあるリンクや沈黙しているリンクを切離し、折返してステーションが不当なトポロジでリングに参加するのを防ぎます。障害のあるリンクが修復されたことを確認した後、リングの折返しを解除します。

**接続デバイス (attaching device)**

トークン・リングに (アダプタと幹線結合器を介して) 挿入できるインテリジェント・ハードウェア / ソフトウェア・システムを指す総称。接続デバイスとしては、プリンタ、ネットワーク FAX、メインフレーム、ステーション (PC や IRIS ワークステーション) などがあります。

**設定ファイル (configuration file)**

システムの動作をカスタマイズする場合に変更するシステム・ファイル。カスタマイズ・ファイルとも呼びます。

**セットアップ (setup)**

受像機で表示される最も明度の低いブラック・レベルとブランキング・レベルとの差。0.0 IRE の黒と 7.5 IRE の黒は、アクティブ・ビデオの最低レベルという意味で同じです。このビデオ・レベルは検出可能であるため、この信号部分はブラック・レベルを固定する回路演算が使用されません。通常、セットアップは NTSC ビデオ・フォーマットで使用され、PAL ビデオ・フォーマットでは使用されません。本来、これはビデオ信号のブラック・レベルと水平ブランキングを区別するのが困難だった初期のテレビ受像機を単純化するために採用された方法です。ペDESTALとも呼ばれます。ビデオ波形も参照。

**セマフォ (semaphore)**

共有リソースが利用可能かどうかを表すメモリ・オブジェクト。リソースを必要とするプロセスは、そのリソースを確保するために、該当するセマフォに対して **p** 操作を実行し、もし必要なら、そのリソースが解放されるまでブロックされます。リソースを解放するときは、セマフォに対して **v** 操作を実行します。ロックも参照。

**線形マトリックス変換 (linear matrix transformation)**

加算または減算によって複数の信号を合成する処理。たとえば、RGB 信号はルミネンス信号およびクロミナンス信号に変換されます。

**選択 (choose)**

左のマウス・ボタンを押してポップアップ・メニューを呼出し、カーソルを移動してコマンドを強調表示させた後、ボタンを離すこと。

**早期トークン解放 (early token release)**

トークン・リングのデータ送信、フレーム除去、トークンの解放を制御するための機能 (オプション)。この拡張機能が使用できるのは、16 メガビット / 秒のトークン・リングに限られます。この機能は、送信ステーションが送信した全データ・フレームを除去しないうちにトークンを再生成 (解放) し、次のステーションが送信を開始できるようにするものです。早期トークン解放はリング上に同時に複数のデータ・フレームが存在することを可能にするので、リングの効率 (または帯域幅の使用率) が改善されます。

**走査 (scan)**

イメージ上で感知点を通常左から右、上から下に移動することによって、イメージを電気信号に変換すること。

**走査周波数 (line frequency)**

1 秒あたりの水平走査の回数。通常、NTSC の色システムでは 15734.26 回、PAL625/50H システムでは 15625 回です。

**走査線 (ビデオ・システム) (line (in video systems))**

イメージを左から右に横切る、ビームの 1 本の軌跡。

**走査ブランキング (line blanking)**

水平走査線の末尾にあるブランキング信号。これによって、水平方向のリトレースが見えにくくなります。水平ブランキングとも呼びます。

**走査ロック (line lock)**

水平同期信号によって取られる入力タイミング。システム・クロック（入力ビデオのサンプリングに使用されるクロック）は水平周波数の整数倍で、水平同期信号の位相でロックされます。ビデオ波形も参照。

**送信 (transmit)**

フレーム、トークン、または制御シーケンスを生成し、媒体に乗せて次のステーションに流すステーションの動作。

**挿入 (insert)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、接続デバイスによる動作で、受信クロックを伝送媒体（ケーブル）上の信号と同期化し、MAC アドレスの一意性を確認し、信号の中継を開始することによって行われます。

**ソース (source)**

ビデオ・ライブラリ・コンテキストでは、ビデオ入力信号の送信側。

**ソース・アドレス (SA) (source address (SA))**

データを送信する側のアドレス。このアドレスの形式はプロトコルごとに異なります。1つのノードに、レイヤによって異なる複数のアドレスがあります（データ・リンク・レイヤ・アドレスとネットワーク・レイヤ・アドレスなど）。たとえば、FDDI と 802.5 では 16 ビットまたは 48 ビット・アドレスが使われ、イーサネットでは 48 ビット・アドレスが使われます。また HIPPI では 24 ビット・アドレスが使われ、IP では 32 ビット・アドレスが使われます。

**ソース・ルーティング (source routing)**

宛先までメッセージが通らなければならない完全なルートを発信元が指定するルーティング方式。ルート上にある各ルータ / ゲートウェイは、通常使用している（あるいは既知の）ルートではなく、発信元が指定したルートに従います。ソース・ルーティングのタイプによって、媒体アクセス制御サブレイヤで処理されるものもあれば（トークン・リング）、ネットワーク・レイヤで管理されるものもあります（IP など）。ほかのルーティング方式については、トランスペアレント・ルーティングを参照してください。ルーティングも参照。

### **外付けデバイス (external device)**

ワークステーションにケーブルで接続されているハードウェア。

### **ソフトウェア・オプション (software option)**

システム・ディスクに標準でインストールされているシステム・ソフトウェア以外の、Silicon Graphics 社のソフトウェア製品。

### **ソフト保証 (soft guarantee)**

帯域保証の一種で、XFS がデバイス・エラーによる再試行のために守れない可能性があるもの。帯域保証も参照。

### **ターゲット・トークン周回時間 (TTRT) (target token rotation time (TTRT))**

ステーションがトークン・リング要求プロセスで申出る時間量。最も小さな TTRT を申出たステーションの要求が採用されます。そして、ネットワーク上のすべてのステーションが、この TTRT 値を TTRT の設定に使用します。

### **帯域幅 (bandwidth)**

あるチャンネルで情報を伝送するのに使用できる周波数帯。そのチャンネルで使用可能な最高周波数と最低周波数のヘルツ (Hz) の差です。帯域幅はチャンネルの伝送容量を示すもので、帯域幅が大きいほど回線の伝送可能情報量が多くなります。

### **帯域保証 (guaranteed rate)**

特定のファイル記述子を介して確実に使用できるデータ転送レート。1 秒あたりのビット数で表されます。

### **対象コーディネーション管理 (ECM) (entity coordination management (ECM))**

CMT のうち、FDDI ネットワークに対する媒体インタフェースを管理する部分。この管理には、物理アタッチメントと関連付けられたすべての PHY のアクティビティの調整とステーション内の光バイパス・スイッチ機能（オプション）の制御が含まれます。この機能要素は、ステーションまたはコンセントレータに 1 つだけ用意されています。

### **タイムベース・エラー (time-base errors)**

ビデオテープまたはテープ・ヘッド・ドラムの不均一な動作のために発生するアナログのアーティファクト。通常、タイムベース・エラーにより水平位置のブレなどの表示に関して水平方向の問題が発生します。

**ダイヤルアップ・パスワード (dialup password)**

外線に接続したモデムを介してシステムにアクセスするユーザに対し、ワークステーションが要求するパスワード。このパスワードの入力は、ログイン・プロセスの開始前に必要です。これで、セキュリティ・レベルが強化され、外部からの侵入が防げます。

**ダブルクリック (double-click)**

マウスを握って、マウス・ボタンを押して離す動作をすばやく2回行うこと。アイコンをダブルクリックすると、ウィンドウが開きます。ウィンドウ・メニュー・ボタン（ウィンドウの左上隅のボタン）をダブルクリックすると、ウィンドウが閉じます。

**ダブルバッファ処理 (double-buffering)**

OpenGL コンテキストでは、フロントとバックのカラー・バッファがダブルバッファ処理されています。バックバッファ（表示されない）だけをレンダリングして、フロントバッファと交換することでなめらかに動くアニメーションを作成できます。

**端末 (terminal)**

コンピュータにプログラムおよびデータを入力し、コンピュータからの出力を受信する画面とそのキーボードの組み合わせ、またはプリンタとその表示パネルおよびボタン。

**端末オプション (terminal options)**

端末の動作を定義する選択可能な設定。

**チャンネル間分離 (interchannel isolation)**

ある信号経路の中に別の信号経路からの結合の結果として不要な光エネルギーが現れるのを防ぐ（漏話をなくす）機能。

**中継 (repeat)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、伝送媒体（ケーブル）から信号を読取って、それを再送するという動作。すべてのトークン・リング・ステーションは、バイパス状態にあるときとデータを送信しているときを除いて、この動作を常時行うことが要求されています。ステーションがフレームを中継するとき、一部のビット（たとえば、予約フィールド、A ビット、C ビット）の設定を変更することもできます。

**中止する (quit)**

アプリケーションの実行をやめること。

**頂点 (vertex)**

3次元空間上の点。

**重複アドレス (duplicate address)**

ネットワーク上の2つのステーションが同じ物理アドレス (MAC アドレス) を使用しているというエラー状態。

**重複アドレス・テスト・フレーム (DAT) (duplicate address test frame (DAT))**

802.5 トークン・リングにおける MAC フレーム (管理フレーム) の一種で、物理アドレス (MAC アドレス) がそのリングで一意であることを確認するために、ステーションによって初期化時に使われます。どのステーションも、自らをリングに挿入する際にこのタイプのフレームを使用します。

**直接メモリ・アクセス (DMA) (direct memory access (DMA))**

直接のプログラム制御なしに、メモリと入出力デバイスの間でデータを転送する独立したハードウェア。CHALLENGE/Onyx システムには、VME バス用の DMA エンジンがあります。

**直線 (OpenGL) (line (in OpenGL))**

2つの頂点を結ぶ、有限の幅のまっすぐな領域 (数学で定義する直線と異なり、OpenGL の直線は有限の幅および長さを持ちます)。直線を分割した線分も直線です。

**通知ウィンドウ (notifier)**

直前に要求した操作についてやエラー発生について、システムが画面に表示するフォーム。

**ツールチェスト (System toolchest)**

画面の左上コーナーのツールチェストの1つ。「Toolchest」のラベルが表示されています。「システム・マネージャ (System Manager)」などのシステム・ツールを起動する場合は、「ツールチェスト (Toolchest)」のメニューを使用します。

**ツールチェスト・ウィンドウ (Toolchest window)**

5つのツールチェストを含むウィンドウ。画面の左上コーナーに表示されます。

**ツリー (tree)**

コンセントレータとその他の FDDI ノード (従属コンセントレータも含む) の間のマスタ / スレイブ接続の階層からなる物理的なトポロジ。

**ディザリング (dithering)**

空間の解像度を得る代わりに、感知されたイメージの色の範囲を広げる技術。隣接したピクセルには、異なる色の値が割当てられます。離れて見た場合、これらの色が混合されて1つの中間色に見えます。この技術は、白黒印刷の際にグレーを出すために使われるハーフトーンの手法に似ています。

**停止 (shut down)**

すべてのファイルを正常に閉じ、ログアウトし、ワークステーションの電源を正常に切ることができる状態にする手続き。この手続きを実行するには、「ツールチェスト (Toolchest)」の「システム (System)」->「システムを停止 (System Shutdown)」を選択します。

**ディスク・インテンシブ (disk-intensive)**

ハードディスクに大量のデータを読書きする必要があるプログラムまたはプロセスを、ディスク・インテンシブと呼びます。たとえば、作業バッファの内容のすべてを1秒ごとにディスクに保存するプログラムなどです。ディスク・インテンシブなプログラムの実行速度の制限要素は、ディスク・アクセスに要する時間です。

**ディスク・リソース (disk resource)**

ディスク (ハードディスク、CD ROM、フロッピー・ディスク) にアクセスできるのは、どのディスクもケーブルでワークステーションに実際に接続されているか、または NFS を使用してネットワークで利用できるためです。NFS も参照。

**ディスク使用率 (disk use)**

情報が格納されているディスク内の容量。百分率で表します。

**ディスク・ラベル (disk label)**

ハードディスク内のほかの部分の内容に関する情報を格納するセクション。

**ディスプレイ・リスト (display list)**

OpenGL コマンドの名前付きリスト。ディスプレイ・リストは常にサーバに格納され、クライアント・サーバ環境のネットワーク・トラフィックを低減するために使用されます。ディスプレイ・リストの内容は前処理が可能のため、同じ OpenGL コマンド・セットをイミディエート・モードで実行するよりも効率的に実行できます。このような前処理は、**glTexImage()** などの大量の計算を必要とするコマンドを実行する場合は特に重要です。

**ディレクトリ (directory)**

ほかのディレクトリおよびファイルを格納できる、ファイルシステムに存在する特殊なファイル。

**データ・キャリア検出 (DCD) (Data Carrier Detect (DCD))**

モデムのキャリア・トーンが検出されたことを示す信号。この DCD 信号は、RS-232 ケーブルのピン 8 で送信されます。

**データ端末装置 (DTE) (Data Terminal Equipment (DTE))**

シリアル・インタフェースの一種。DTE デバイスはピン 2 でデータを送信し、ピン 3 で受信します。IRIS ワークステーションとサーバのシリアル・ポートは、DTE として構成されます。また、ほとんどの端末も DTE として構成されます。ヌル・モデムを参照。

**データ端末レディ (DTR) (Data Terminal Ready (DTR))**

端末が情報を送受信する準備ができていることを示す信号。この信号は、9 ピン・ケーブルではピン 9、RS-232 ケーブルではピン 20 で送信されます。

**データ通信装置 (DCE) (Data Communications Equipment (DCE))**

シリアル・インタフェースの一種。DCE デバイスはピン 3 でデータを送信し、ピン 2 で受信します。ヌル・モデムを参照。

**データ・フレーム (data frame)**

情報セグメントにユーザ・データが含まれるトークン・リング・フレーム。

**データ・リンク・プロバイダ・インタフェース (DLPI) (data link provider interface (DLPI))**

SNA 環境における、SNA データ・リンク・レイヤへのインタフェース (通信用言語)。

**データ・リンク・レイヤ (data link layer)**

開放型システム相互接続とシステム・ネットワーク・アーキテクチャの両方の環境に対応するネットワーク・レイヤ 2。データ・リンク・レイヤには、単一の物理接続でデータ転送を行うという役割があります。トークン・リングの場合、このレイヤのサービスは、媒体アクセス制御と論理リンク制御という 2 つのサブレイヤに分けられます。

**デーモン (daemons)**

特定の目的のためにシステムによって自動的に実行されるプログラム。たとえば、時間デーモン *timed* は、ほかのシステムのマスタ・クロックと比較してシステムの現在の時刻を確認します。

**テキスト・オブジェクト (IRIS Showcase) (Text object (in IRIS Showcase))**

テキスト・オブジェクトは、IRIS Showcase のテキスト・ツールのいずれかを使用して作成するテキスト・ブロックです。

**テクスチャ (texture)**

シェーディング時にカラー・コンポーネントの色を決定するのに使用される 1 次元または 2 次元のイメージ。

**テクスチャ・マッピング (texture mapping)**

イメージ (テクスチャ) をプリミティブに適用する処理。テクスチャ・マッピングを使用すると、イメージに現実感を与えることができます。たとえば、壁を表すポリゴンに、ビルの外壁を示すテクスチャを適用できます。

**テクスチャ・マトリックス (texture matrix)**

テクスチャ座標を、補間およびテクスチャ参照に使用される座標に変換する 4x4 のマトリックス。

**テクスチャ処理 (texturing)**

レンダリング・モデルを表示する際に、3 次元オブジェクトにイメージを貼って現実感を出すこと。

**テクセル (texel)**

テクスチャの 1 要素。テクセルはテクスチャ・メモリから取得され、対応するフラグメントに適用するテクスチャの色を表します。

**デコーダ (decoder)**

コンポジット信号をさまざまな信号コンポーネントに変換つまりデコードするハードウェアまたはソフトウェア。たとえば、VHS テープデッキからコンポジット・ビデオ・フレームを取り込み、RGB ファイルとして格納する場合、まずビデオ・フレームをデコードしなければなりません。Silicon Graphics 社のビデオ・オプションには、デコーダを内蔵したものがあります。

**デシベル (dB) (decibel (dB))**

伝送利得 / 損失および相対パワー・レベルを対数を使って表す標準単位。

**デスティネーション (destination)**

ファイルが印刷されるプリンタ。

### **テセレーション (tessellation)**

解析面の一部をポリゴン・メッシュに、または解析曲線の一部を複数の直線に分割すること。

### **デッドロック (deadlock)**

2つ（またはそれ以上）のプロセスが、お互いに他方が保持しているリソースの解放を待っているためにブロックされている状況。

### **デッドライン・スケジューリング (deadline scheduling)**

IRIX バージョン 5.3 でサポートされるプロセス・スケジューリング方式。指定された実行時間が指定された間隔で（たとえば、100 ms ごとに 70 ms）割当てられることを必要とするプロセスがある場合、IRIX は、必要に応じてそのプロセスの優先順位を上げたり下げたりすることにより、要求された実行時間を与えるようにします。

### **デバイス・サービス時間 (device service time)**

1つの割込みを処理する際に、デバイス・ドライバのコードを実行するのに要する時間。割込み応答時間を構成する3つの主要な要素のうちの1つ。割込み応答時間も参照。

### **デバイス特殊ファイル (device special file)**

/dev ディレクトリ階層内にファイル名として現れるデバイスの記号名。このファイル・エントリには、その名前をデバイス・ドライバと関連付けるデバイス番号が含まれています。

### **デバイス・ドライバ (device driver)**

特定のハードウェア・デバイスを操作し、そのデバイスからの割込みを処理するプログラム。

### **デバイス番号 (device numbers)**

各入出力デバイスは、/dev ファイルシステム階層内の名前によって表されます。これらのデバイス特殊ファイルが作成される時（`makedev(1)` リファレンス・ページを参照）、そのファイルにメジャー・デバイス番号とマイナー・デバイス番号が与えられます。メジャー・デバイス番号は、カーネル内でのデバイス・ドライバのインデックスです。マイナー・デバイス番号はその装置に固有の番号で、ユニット番号、密度、VME バス・アドレス空間など、ハードウェアに依存する情報をコード化したものです。

### **デフォルト (defaults)**

Silicon Graphics 社が、すべてのシステムに対して設定している動作のセット。

後で、これらの設定を変更し、画面表示を変えたり、新しいソフトウェアのインストール用ドライバを設定できます。たとえば、IRIS Showcase を実行すると、デフォルトで「マスター・ギズモ (Master Gizmo)」が開きますが、「設定ギズモ (Preferences Gizmo)」を使ってこのデフォルト値を変更できます。

### **デフォルト・プリンタ (default printer)**

プリンタを指定しないで印刷要求を行う際に、システムが印刷要求を送るプリンタ。「プリンタ・マネージャ (Printer Manager)」を使ってデフォルト・プリンタを設定します。

### **デプス (depth)**

一般には z ウィンドウ座標を指します。

### **デプスキューイング (depth-cueing)**

ビューポイントからの距離に応じて色を割当ててるレンダリング技術。

### **デュアルアタッチメント・ステーション (DAS) (dual-attachment station (DAS))**

FDDI リングへの 2 つの接続点 (アタッチメント) をもつ FDDI ステーション。これら 2 つの接続点は、一次リングと二次リングにつなぐことも、またコンセントレータにつないでデュアルホーム構成にすることもできます。

### **デュアルファイバ・ケーブル (dual-fiber cable)**

光ファイバ・ケーブルの一種で、押し塩化ビニルで覆われた 2 本のシングルファイバ・ケーブルを持つもの。この被覆を剥がすためのリップコードが付いています。

### **デュアルホーム (dual-homed)**

両方のポートが S タイプ・ポートとしてコンセントレータに接続されるような FDDI DAS 構成。ポート A が 1 つの M タイプ・ポートに接続され、B が別の M タイプ・ポート (同じコンセントレータまたは別のコンセントレータのもの) に接続されます。この構成では、1 つのポートに障害が起きても、バックアップ・インタフェースが利用できます。同義語として、予備をもつツリー接続があります。

### **デュアル・リング (dual ring)**

FDDI リング構成の一種で、光ファイバ・ケーブルからなる、独立した 2 つのループ (リング) を備えているもの。一方のループをメイン (一次) リング、もう一方をバックアップ・リングとして使用するのが一般的です。この構成では、一次リングに問題が生じたとき、リングを折返し

て通信を再確立することができます。また、両方のリングをメイン（データ伝送）・ネットワークとして構成することも可能です。

**点 (OpenGL) (point (in OpenGL))**

空間上の固有の位置。有限の直径を持つドットで表されます。

**電源ケーブル (power cable)**

ワークステーションを接地極付きコンセントに接続するケーブル。

**電源を入れる (power on)**

ワークステーション本体とモニタの電源スイッチを入れること。

**電源を切る (power off)**

ワークステーション本体とモニタの電源スイッチを切ること。必ず、システムを停止する手続きを行った後で電源を切ってください。停止を参照。

**テンプレート (template)**

新しくページを追加する場合に挿入される 1 ページのファイル。テンプレートを使用すると、文書のフォーマットを簡単に指定することができます。

**等化パルス (equalizing pulse)**

水平同期パルスの半分の幅のパルス。垂直同期パルスの直前および直後の垂直ブランキング間隔中に、水平同期パルスの 2 倍の速度で送出されます。等化パルスによって、各ブランキング間隔の開始と同時に垂直偏向が開始され、垂直同期パルスの直前および直後の垂直ブランキング間隔中に水平掃引回路が同期します。

**同期情報 (sync information)**

画面と放送の走査の同期を保証する、テレビ放送用ビデオ信号の部分。ビデオ波形も参照。

**同期チップ (sync tip)**

同期に使用される、水平ブランキング期間の最も低い部分。ビデオ波形も参照。

**同期パルス (sync pulse)**

ビデオ信号の表示タイミングを決定する垂直または水平のパルス（あるいはその両方）。コンポジット同期パルスは、等化パルスだけでなく水平および垂直の同期パルスを持っています。等化パルスは、インタレース・プロセスに使用されます。

**同期リーディング・エッジ (leading edge of sync)**

アクティブ・ビデオに続く、同期しきい値と同期パルスの間のビデオ波形の部分。ビデオ波形も参照。

**トークン (token)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、ステーションに共有媒体（リング）上に伝送する権限を与える、固有の信号シーケンス（パターン）からなる制御信号（フレーム）。どの時点でも、リング上を巡回しているトークンの数は 0 個か 1 個であり、それ以上にはなりません。トークンはデータを送信したいステーションによって取得されます（リング上に戻されない）。また、どの時点においても、トークンを保持しているステーションは 0 個か 1 個です。送信ステーションが送信を終えると、トークンが再生されます（リング上に戻される）。

**トークン周回時間 (TRT) (token rotation time (TRT))**

トークンがリングを一周するのに要する最長時間。

**トークン保持タイマ (token holding timer)**

ステーションが伝送媒体（ケーブル）を使用（占有）できる時間の上限を制御するタイマ。ステーションがトークンを保持している限り、伝送媒体は占有されています。このタイマが時間切れになったとき、そのステーションはトークンをリングに戻さなければなりません。この時間の長さは、802.5 トークン・リング規格で規定されています。

**トークン要求 (token claiming)**

1 つのステーションをリングのアクティブ・モニタにすることを目的とするリング管理プロセス。アクティブ・モニタがなくなると、トークン要求プロセスが開始されます。トークン要求プロセスの最中には、1 つまたは複数のステーションがトークン要求フレームを送信します。その間、すべてのステーションは、データの送信を控えます。いずれかのトークン要求ステーションが、自分の出したトークン要求フレームが戻ってきたことを確認し、そのフレームの上流隣接アドレス (UNA) が、そのステーションが前に受信した（記憶している）UNA 値と一致していれば、そのステーションがアクティブ・モニタになります。ステーションにトークン要求を開始させるイ

バントは、アクティブ・モニタまたはトークン・フレームが一定の時間検知できなくなることで、この時間の長さは、802.5 トークン・リング規格で規定されています。

#### **トークン要求フレーム (claim token frame (or claim))**

MAC フレーム (管理フレーム) の一種で、トークン要求プロセスを管理するために使われます。任意のスタンバイ・モニタがこのフレームを使用できます。

#### **トークン・リング (token ring)**

伝送媒体 (ケーブル) で直列に結ばれ、閉ループを形成している一群のステーション。

#### **同次座標 (homogeneous coordinates)**

$n$  次元の投影空間上の点を表す場合に使用する  $n+1$  座標のセット。投影空間上の点は、ユークリッド空間上の点に無限遠にある点を加えたものとみなせます。この座標は、同一のゼロでない定数による各座標のスケーリングを変更しても、座標が参照する点を変更できないため、座標は同次となります。同次座標は、投影形状計算に有益なため、シーンをウィンドウに投影しなければならないコンピュータ・グラフィックスでも有益です。

#### **透視除算 (perspective division)**

クリッピング座標系で実行される、 $x$ 、 $y$ 、 $z$  座標の  $w$  座標による除算。

#### **特異マトリックス (singular matrix)**

逆マトリックスを持たないマトリックス。幾何学的には、1 本以上の直線を 1 点に収れんさせる変換を表します。

#### **凸状 (convex)**

ポリゴン面上に、そのポリゴンと 2 回以上交差する直線が存在しない場合、そのポリゴンは凸状です。

#### **特権ユーザ (superuser)**

ルート (UID 0) 特権を持つユーザ。特権ユーザになるには、ルートとしてログインする方法、su コマンドを使用する方法、ルートとして実行するよう設定されているプログラムを実行する方法などがあります。システム管理者も参照。

**ドット 10 進表記 (dotted decimal notation)**

32 ビット (4 バイト) インターネット・アドレスの ASCII 表現。このアドレスの各バイトは 10 進数 (0 ~ 255 の範囲) として表現され、バイトの区切りとしてドット (.) が使われます。たとえば、126.52.4.89 のように表されます。インターネット・アドレスも参照。

**凸閉包体 (convex hull)**

指定する点の集合を包含する最も小さな凸面領域。凸閉包体は、概念的には、2 次元では複数の点のまわりをラバー・バンドで張り、すべての点の中に入るようにすることです。

**ドメイン (domain)**

同じ接尾辞のホスト名を持つネットワーク上のホストのグループ。

NIS ドメインも参照。

**ドメイン名 (domain name)**

ネットワークの同一ドメインのすべてのホスト名に共通する接尾辞。NIS ドメインも参照。

**ドライブ (drive)**

ハードウェアやフロッピー・ディスク、CD ROM ディスク、磁気テープなどのさまざまな記録媒体に格納されている情報にアクセスできるハードウェア・デバイス。

**ドライブ・アドレス (drive address)**

SCSI アドレスを参照。

**ドラッグ (drag)**

マウス・ボタンを押したままマウスを移動すること。カーソルも同時に動き、アイコンを移動したり、メニュー項目を強調表示できます。

**トランスコーダ (transcoder)**

異なるコンポーネント信号間で変換を行うデバイス。たとえば、RGB 信号を Y/R-Y/B-Y 信号に、または D1 信号を RGB 信号に変換します。

**トランスデューサ (transducer)**

マイクロフォンやビデオ・カメラなどの、サウンドまたはイメージを電気信号に変換するデバイス。

**トランスペアレント・ルーティング (transparent routing)**

ホップバイホップルーティングともいいます。パケット / データグラムの発信元が宛先アドレスだけを指定し、発信元の LAN にあるルータ / ゲートウェイが宛先システムまたは次の停止点までのルーティングを行うようなルーティング方式。発信元は完全なルートを指定することはなく、またそれを知る必要もありません。パケットを受信した各ルータ（中間システム）は、宛先アドレスを見て、既知のルートのどれが宛先までのルートとして最適かを判定し、パケットをそのルートの次のステップに送ります。宛先に到達するまでこれが繰返されます。

**トランスポート遅延 (transport delay)**

シミュレータが制御入力を出力表示に反映させるのに要する時間。トランスポート遅延が長すぎると、シミュレーションが不正確になったり、使用しにくくなったりします。

**トランスミッタ（光学） (transmitter (optical))**

電氣的論理信号を光信号に変換する光電子回路。

**ドレイン (drain)**

Video Library の文脈では、ビデオ信号の対象または出力先。

**トレース (trace)**

トークン・リングの RMT 機能の 1 つで、リング上でピーコン状態が持続しているときに、リング回復を行おうとします。このトレースによって、トレーシング SMT の上流にあるすべてのステーションとコンセントレータがリングを放棄し、パス・テストを実行します。障害のあるデバイスが切り離されると、リングはそのデバイスを迂回して折返されます。

**ナイキスト制限値 (Nyquist limit)**

エリアシングを発生させないで正確なサンプリングを実行できる入力信号の周波数の最大値。ナイキスト制限値はサンプリング周波数の 1/2 に等しくなります。

**二次リング (secondary ring)**

FDDI ローカル・エリア・ネットワークの一次リングに障害が起きたときに使われるバックアップ・リング。一次リングも参照。

**入力フォーカス (input focus)**

マウスの操作およびキー入力を認識するウィンドウは 1 つだけです。このとき、ウィンドウに入力フォーカスがあるといえます。

**ヌル・モデム (null modem)**

情報の送信と受信を行う配線を交差させたケーブル。異なる配線で送信と受信を行うデバイスを使用する場合は配線の切替えが必要です。

**ネットワーク (network)**

相互に通信して情報の転送および共有ができる複数のコンピュータおよびその他のデバイス（プリンタなど）。

**ネットワーク・アドレス (network address)**

ローカル・エリア・ネットワークを識別するための一意で非物理的なアドレス。

**ネットワーク管理者 (network administrator)**

ネットワークの設定、保守、およびトラブルシューティングの責任者。各システムのシステム管理者にネットワーク設定情報を提供します。

**ネットワーク情報センター (Network Information Center)**

インターネット・プロトコル (IP) アドレスのブロックを世界中の公的、私的な組織に割り当てる中央機関。インターネット・アドレスも参照。

**ネットワーク接続名 (network connection name)**

特定のネットワーク・インタフェースを表すための、ユーザ・フレンドリな名前。/etc/hosts ファイルに指定します。一次ネットワーク・インタフェースに対するネットワーク接続名は、システムのホスト名です。（ホスト名を参照。）その他のネットワーク接続名には、規約によってそのシステムのホスト名を含めます。

**ノード (ネットワークキング) (node (networking))**

ネットワークに接続されたデバイスの総称。すべてのノードは、必ず1つ以上の物理レイヤ・アドレスを持っています（MAC アドレスなど）。しかし、すべてのノードがネットワーク・レイヤ・アドレスを持っているとは限りません。ネットワーク・アドレスを持たないノードには、ユーザ・データを送ることができません。ネットワーク・アドレスのないノードの一例がブリッジです。ステーションは、ネットワーク・レイヤ・アドレスをもっているノードです。FDDI では、各ノードを管理する SMT モジュールが1つしかなく、これはそのノードの MAC、PDM、PHY の構成要素の数には関係ありません。

### **バースト、バースト・フラグ (burst, burst flag)**

カラー・バーストを参照。

### **バースト・フェーズ (burst phase)**

RS-170A 規格ではバースト・フェーズは第 1 フィールドの 10 本目にあり、ヨーロッパの PAL 規格では第 1 フィールドの 1 本目にあります。どちらの規格でも、タイミングのこれらのポイントで同期のリーディング・エッジと位相がそろうように、連続バースト波形を定義しています。垂直ブランキング期間、ビデオ波形も参照。

### **バースト・ロック (burst lock)**

出力サブキャリアを入力サブキャリアにロックする機能、つまり出力を入力バーストにゲンロックさせる機能。

### **ハード保証 (hard guarantee)**

データの整合性を犠牲にしても保持されなければならない帯域保証の一種。帯域保証も参照。

### **ハード・リンク (hard links)**

新しいファイル名を既存ファイルにつける場合にデフォルトで設定されるリンクがハード・リンクです。ハード・リンクは、オリジナル・ファイルと同じファイルシステム内に存在する必要があります。シンボリック・リンクも参照。

### **パーミッション (permission)**

ファイルおよびディレクトリに付属する、アクセス可能なユーザおよびアクセスのレベルを指定する情報。

### **パーミッション・マスク (permissions mask)**

システムが新しく作成されたファイルおよびディレクトリに、システムによって割当てられるデフォルトの許可設定。ファイルおよびディレクトリのオーナーは、後から許可を変更できます。

### **媒体アクセス制御 (MAC) (media access control (MAC))**

OSI データ・リンク・レイヤ (レイヤ 2) に対応するローカル・ネットワーク・プロトコル機能。MAC はデータ・リング・レイヤの通信を管理します。送信時には、データをフレームとして組立て、アドレス・フィールドとエラー検出フィールドを付けます。受信時には、フレームを分解し、アドレス認知とエラー検出を行います。

**媒体インタフェース・コネクタ (MIC) (media interface connector (MIC))**

コネクタの一種で、FDDI ケーブル間のインタフェース（接続）を提供します。それぞれの MIC に、送信用と受信用として 2 つの光ファイバ・ラインが含まれています。

**排他的使用 (exclusive use)**

経路のビデオ・データ・ストリームと制御スイッチ使用に関連する用語。排他的使用モードでは、経路は、排他的使用を要求したクライアントだけが制御スイッチの書込みに利用できます。しかし、どのアプリケーションも、その経路の制御スイッチを読取ることができます。

**バイパス (bypass)**

自分自身をリングから光学的に切離すと同時にリングのほかの部分の整合性を維持するという、FDDI ノードの機能。

**バイパス状態 (bypass state)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、ステーションがリングに挿入されていない状態。バイパス状態のステーションは、聴取（リスニング）、中継、送信のいずれも行いません。ステーションが幹線結合器 (TCU) または光バイパス・スイッチ (OBS) に接続されている場合に TCU/OBX がステーションに機能障害があると判断したとき、ステーションをバイパスすることができます。この動作で、そのステーションはバイパス状態に移行します。

**パス (path)**

ファイルの検索、またはプログラムの実行の場合に、システムによって検索されるディレクトリの一覧。パスでは、ディレクトリを追加することも削除することもできます。

**パス・テスト (path test)**

リングへの接続が正しく行われているか確認するために、FDDI ノード自身の CMT によって実行される自己テスト。パス・テストはトレース機能の一部です。

**パス名 (pathname)**

ファイルシステム内で、ルート (/) ディレクトリから特定のファイルまたはディレクトリまでの間にあるディレクトリの一覧。

### **パスワード (password)**

システムへのアクセスを可能にする、各ユーザだけが知っている文字、数、またはその両方の組み合わせ。パスワードは、ログイン・アカウントのオプション要素です。アカウントに対してパスワードを指定した場合には、ログイン名を入力してからパスワードを入力しないと、ファイルやディレクトリにアクセスできません。

### **パターン・パレット (IRIS Showcase) (pattern palette (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase で使用できるパターンの集まり。

### **バックアップ・ストア (backing store)**

メモリ・ページの内容が格納されたディスク・ロケーション。ページがメモリで必要になったとき、そのページの内容がバックアップ・ストアから取出されます。実行可能コードのバックアップ・ストアは、プログラム・ファイルまたはライブラリ・ファイルです。変更可能ページのバックアップ・ストアは、スワップ・ディスクです。メモリマップド・ファイルのバックアップ・ストアは、そのファイル自身です。

### **バックアップ (back up)**

ハードディスクから、テープやほかの記憶媒体にファイルやディレクトリをコピーすること。

### **バックアップ・テープ (backup tape)**

ハードディスク上のファイルやディレクトリのデータを記録したテープ。完全なバックアップ・テープには、IRIX を含むハードディスク内のすべてのファイルとディレクトリが記録されています。

### **バックフェイス (back face)**

面を参照

### **バック・ポーチ (back porch)**

水平同期パルスに続いて現れる水平ベデスタルの部分。コンポジット信号では、バック・ポーチにカラー・バーストがありますが、YUV または GBR 信号にはありません。ブランキング・レベル、ビデオ波形も参照。

**バッド・ブロック (bad blocks)**

ワークステーションのハードディスクの一部に情報を格納できなくなることがあります。この場合、機能しないディスクの部分をバッド・ブロックと呼びます。IRIX には、ワークステーションがバッド・ブロックをスキップして、ディスクの残りの部分を使用させる機能があります。

**バッファ (buffer)**

単一の要素（デプス、緑など）、または単一のインデックス（カラー・インデックス、ステンシル・インデックスなど）を保存する 1 組のビットプレーン。赤、緑、青、およびアルファのバッファをまとめてカラー・バッファと呼ぶことがあります。

**パラグラフ (paragraph)**

改行から改行までの間にある要素。1 字、1 語、または複数のページをパラグラフと呼ぶこともあります。

**パラグラフ形式 (paragraph format)**

パラグラフの行間、タブ設定、余白の設定、および行端揃え。IRIS Showcase ファイルでは、「テキスト・ギズモ (Text Ruler Gizmo)」で制御します。

**パラメータ (OpenGL) (parameter (in OpenGL))**

OpenGL コマンドに引数として渡される値。パラメータの値は、OpenGL コマンドに参照によって渡される場合もあります。

**パラレル・ポート (parallel port)**

外付けのプリンタおよび類似デバイスを接続するためにワークステーションに設けられている差込み口。

**バリア (barrier)**

複数のプロセスの会合点ないし同期点を表すメモリ・オブジェクト。これらのプロセスはバリアに非同期的に到着し、すべてのプロセスが到着するまでそこでブロックされます。それから一斉に実行を再開します。

**ハント・シーケンス (hunt sequence)**

ポー・レートが異なる場合などに、循環的に回線設定を行うこと。

**ハンドシェイク (handshake)**

ワークステーションとプリンタ間の情報の流れを制御するプロトコル。ハードウェア・ハンドシェイクでは、この流れを制御するためにケーブル配線とピンだけが使用されます。ソフトウェア・ハンドシェイク (xon-xoff フロー制御ともいいます) では、ピンと配線だけでなく、ソフトウェアも使用されます。

**ビーコン・フレーム (またはビーコン) (beacon frame (or beacon))**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) における MAC フレーム (管理フレーム) の一種で、リング内切断を示すために使われます。このタイプのフレームを送出するのはスタンバイ・モニタだけです。リング上にこのタイプのフレームが存在することは、いずれかのステーションがリング内切断を検出したと判断したこと、およびビーコニング・プロセスが進行中であることを示しています。

**ビーコン・プロセス (またはビーコニング) (beacon process, or beaconing)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) において、いずれかのステーションがトークン要求中、一定の時間内にトークンを検出できなかったときに開始されるリング回復プロセス。ビーコニングのプロセスの間は、リングが再び正常な状態に戻る (つまり、リング内切断が解消される) まで、1 つまたは複数のステーションがビーコン・フレームを送信します。ビーコニング中、すべてのステーションがデータの送信を控えます。ビーコニング・ステーションは、別のステーションのビーコン・フレームを検出するとビーコニングを停止し、自分のビーコン・フレームを検出すると、トークン要求を開始します。

**ヒープ (heap)**

静的なデータと動的に割当てられるオブジェクトに振分けられるアドレス空間の一部。システム関数 `brk()` の呼出しによって作成されます。セグメント、アドレス空間も参照。

**光バイパス・スイッチ (OBS) (optical bypass switch (OBS))**

デュアルアタッチメント・ステーションと、FDDI ローカル・エリア・ネットワークのデュアルリングの間に接続できるデバイス。そのステーションが故障したり、電源が落ちたり、あるいは物理的に取除かれた場合、OBS はリングが折返されないようにリングに信号を送出して、そのステーションをバイパスします。そのステーションの両側の隣接ステーションは、自らの上流ないし下流の隣接ステーションが変わったことに気づきますが、信号はリングを回り続けるので、折返しは起こりません。

### 光ファイバ・ケーブル (fiber optic cable)

光信号を通す素材（ガラスなど）でできた通信ケーブルの一種。光ファイバ・ケーブルには現在、マルチモードとシングルモードの2種類があります。

マルチモード光ファイバ・ケーブルの内径（パイプ）は、光がファイバ内の壁を、さまざまな経路で反射しながら進むよう、十分な大きさがあります。光が通過する各経路をモードといい、各モードに要する時間はわずかに異なります。複数のモードの存在はシンボル間妨害を引き起こします。

シングルモード光ファイバ・ケーブルはマルチモードより細いので、伝送される信号の反射も少なくなります。低損失でパワーを維持できるモードは中心を直進するモードだけです。それ以外のモードでは、光がファイバ内を通る間急激にエネルギーが分散します。

大きなマルチモード光ファイバ・ケーブルほど（内径 62.5 ミクロンが一般的）信号を投入しやういといえます。一定のビット・レートでの伝送距離を制限するのは、パワーの損失やスペクトル純度ではなく、干渉です。そのため、マルチモード・ファイバは多くの場合、廉価な発光ダイオード (LED) で駆動されます。

小さなシングルモード・ファイバほど（内径 50 ミクロンが一般的）パワーと両立することが難しいといえます。しかし、モードが1つだけなので、連続するビットが互いに干渉することなく、光の到達距離が長くなります。すなわち、距離が一定ならば、より高いビット・レートをサポートできるということです。この高い能力を実現するため、シングルモード・ファイバは、LED よりも高価な半導体レーザーで駆動されるのが普通です。

### ピクセル (pixel)

画素。コンピュータ画面上で、アドレスを割当てることができる最小の空間要素。また、アナログ・ビデオで再生可能な最小の要素。ピクセルには、赤、青、および緑の色値、アルファ値、およびその他の情報を関連付けることができます（グレースケールすなわちモノクロの場合でも、ピクセルはカラー・コンポーネントを持っているものとみなすことができます）。フレームバッファ内のすべてのビットプレーンの  $(x,y)$  の位置にあるビットによって、1つのピクセル  $(x,y)$  が構成されます。OpenGL のウィンドウ座標では、各ピクセルは  $1.0 \times 1.0$  の画面領域に対応します。すなわち、ピクセルの左下コーナーの座標は  $(x,y)$  であり、右上コーナーの座標は  $(x+1,y+1)$  となります。アルファ値、コンポーネント・ビデオも参照。

### ピクセル・マップ (pixel map)

2次元のメモリ領域で、任意の長さのデプス・ビットを含みます。ビットマップも参照。

### **ビット (bit)**

2進数字 (binary digit) のこと。0 と 1 で表される状態変数です。2進数は1つまたは複数のビットで構成されます。

### **ビットプレーン (bitplane)**

各ピクセルと1対1に対応する矩形のビット配列。フレームバッファは、ビットプレーンを積重ねたものです。

### **ビットマップ (OpenGL) (bitmap (in OpenGL))**

矩形のビット配列。または、`glBitmap()` コマンドでレンダリングされるプリミティブ。マスクとして `bitmap` パラメータを使用します。

### **ビットマップ (ビデオ・システム) (bit map (in video systems))**

イメージを表現するピクセルが収められているメモリ領域。ピクセルは、イメージが表示されるときに画面が走査される順序で配置されます。

### **ビデオ・オン・デマンド (VOD) (video on demand (VOD))**

一般には、ビデオ・フレーム・レートでビデオ・データを生成すること。特に帯域保証に関しては、ストライプ化ボリュームにドライブ横断的にデータを格納して、複数のプロセスが逐次読取りで同じ帯域保証を達成できるようにするディスク編成。帯域保証、ストライプ化ボリュームも参照。

### **ビデオ出力 (video output)**

ドレインを参照。

### **ビデオ信号 (video signal)**

カメラ、VTR、またはスキャナなどのビデオ・デバイスから送信される信号。

### **ビデオ波形 (video waveform)**

ビデオ波形の主な要素は、アクティブ・ビデオおよび水平ブランキング部分です。一部のビデオ波形には、水平ブランキング間隔の間も情報が含まれます。

### **ビデオ・レベル (video level)**

ビデオ信号の振幅。

**非同期入出力 (asynchronous I/O)**

入力を必要とするプロセスとは別のプロセスで実行される入出力。そのため、入出力を要求したプロセスは、その入出力が完了するまでブロックされることはありません。

**非凸状 (nonconvex)**

ポリゴンの面上に、そのポリゴンと 2 回以上交差する直線が存在する場合、そのポリゴンは非凸状です。

**ビュー・ボリューム (view volume)**

以下の 3 つのクリッピング座標の範囲によって囲まれる空間。

$$-w \leq x \leq w$$

$$-w \leq y \leq w$$

$$-w \leq z \leq w$$

この体積の外部にある形状プリミティブに対して、クリッピングが実行されます。

**ビューポイント (viewpoint)**

視点座標系またはクリッピング座標系の原点。どちらを指すかは場合によります。たとえば、ライティングに関連する場合は、ビューポイントは視点座標系の原点であり、投影に関連する場合はクリッピング座標系の原点です。通常のプロジェクション・マトリックスでは、視点座標系とクリッピング座標系の原点は一致します。

**評価 (OpenGL) (evaluation (in OpenGL))**

前もって指定された Bézier 方程式から、オブジェクト座標の頂点およびパラメータを生成する OpenGL の処理。

**描画領域 (IRIS Showcase) (drawing area (in IRIS Showcase))**

オブジェクトを描画したり、配置する領域。

**開く (open)**

アイコンをダブルクリックするか、アイコンを選択してメニューの「開く (Open)」を選択して、アイコンが示す情報があるウィンドウを表示すること。

**ファイバ光学 (fiber optics)**

光生成トランスミッタと光検出レシーバを使用し、光導波媒体を通して信号を伝送する技術。

**ファイル (file)**

アプリケーションを使用して作成する、テキスト、プログラム、またはイメージなどの情報を格納する一連のディスク・ブロック。

**ファイル階層 (file hierarchy)**

ファイルシステムを参照。

**ファイル記述子 (file descriptor)**

**open()** やその他のシステム関数によって返される数値で、オープン・ファイルの状態を表します。この数値は、開いているファイルやデバイスにアクセスするため、**read()** などのシステム・コールで使われます。

**ファイルシステム (filesystem)**

ファイルをディレクトリに格納したり、分類する階層型データ構造。ファイルシステムによって、ユーザはファイルを検索したり、分類できます。ディレクトリにはほかのディレクトリやほかのファイルを含めることができますが、ファイルにはディレクトリやファイルを含めることができません。ルート・ディレクトリ (/) は最上位の階層です。

**フィールド (field)**

テキストを入力するウィンドウの領域。

**フィールド・アベレージング (field averaging)**

連続したフィールドのピクセル値を平均してフリッカを調整するフィルタ。フリッカも参照。

**フィールド (ビデオ・システム) (field (in video systems))**

インタレース走査でフレーム情報が2つ（またはそれ以上）に等分割された部分の1つ。フレームの垂直走査では、奇数番号または偶数番号のどちらかの走査線だけが表示されます。奇数フィールドおよび偶数フィールドの両方によって、完全なフレームが作成されます。フレーム、インタレースを参照。

**フィールド・ブランキング (field blanking)**

各フィールドの末尾にあるブランキングを示す信号。垂直方向のリトレースを見えなくする効果があります。垂直ブランキングとも呼びます。垂直ブランキング、垂直ブランキング間隔も参照。

**フィル (fill)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) において、ステーションが待ち状態のとき伝送媒体 (ケーブル) 上にある信号パターン。

**フィルタ (filter)**

クリップを空間ドメイン法または周波数ドメイン法で処理すること。各ピクセルは、隣接する (またはすべての) イメージ・ピクセルからの情報を使用して修正されます。フィルタの機能には、ブラー (ロー・パス) およびクリस्प (ハイ・パス) があります。

**ブート・ブロック (boot block)**

ブート・ブロックは各ファイルシステムの最初のブロックです。ファイルシステムの 1 ブロックは 512 バイトです。システムをブートすると、ブート・ブロックの命令が最初に読取られます。これらの命令はハードウェア用の命令で、OS では使われません。

**フェード (fade)**

クリップの不透明度またはボリューム、あるいはその両方を変更すること。フェード・アップのクリップは影響を受けません。50% にフェード・ダウンしたクリップは、不透明度またはボリュームが 50% 低下します。フェード・ダウンしたクリップは、完全に透明か、または完全に消えます。

**フォーム (form)**

クリックするボタンまたは編集可能なフィールドあるいはその両方を含むウィンドウ。

**フォグ (OpenGL) (fog (OpenGL))**

もや、霧、スモッグなどの気象効果をシミュレートするために使用するレンダリング技術。観測者からの距離に応じて、オブジェクトの色と背景カラーにフェードさせます。また、フォグは、デプス・キューを使って観測者からの距離を認識します。

**フォワードアー (forwarder)**

ドメイン間のメールを転送するホスト。

**フォント (font)**

通常、テキスト文字列の表示に使用される、グラフィカル文字表記のグループ。これらの文字には、ローマ字、数学記号、アジア諸国で使用されている表意文字、エジプトの象形文字などがあります。

**負荷 (load)**

リング上のトラフィック量。

**復元 (ファイル) (restore (files))**

ハードディスクに記録されたファイルを、別のディスクまたはテープにコピーし、さらにハードディスク上に再度コピーする操作。

**プッシュ (push)**

前景すなわちスタックの上部にあるウィンドウやオブジェクトを、背景すなわちスタックの下部に配置すること。画面でのウィンドウどうしや、IRIS Showcase の描画領域上のオブジェクトどうしは、互いに重ねることができます。ウィンドウを移動してほかのウィンドウの下に表示させたり、オブジェクトを移動してほかのオブジェクトの下に表示させることができます。ポップも参照。

**物理接続管理 (PCM) (physical connection management (PCM))**

接続管理 (CMT) のうち、管理対象の PHY と別の PHY (リング上の隣接ステーション) との間の物理接続を管理する部分。

**物理レイヤ媒体依存プロトコル (PMD) (physical layer medium dependent protocol (PMD))**

FDDI に準拠する、光から電気への変換メカニズムを規定した媒体。

**物理レイヤ・プロトコル (PHY) (physical layer protocol (PHY))**

クロック回復および伝送媒体と MAC 対象との間でのデータの変換 (送信の場合はシリアルからパラレルへ、受信の場合はパラレルからシリアルへ) を行うレイヤ。

**不透明度 (IRIS Showcase) (opacity (in IRIS Showcase))**

オブジェクトを透明にするか不透明にするかを決定する、IRIS Showcase 内の設定。

**フラグメント (OpenGL) (fragment (in OpenGL))**

フラグメントは、プリミティブのラスタ化によって生成されます。各フラグメントは1つのピクセルに対応し、色およびデプスの値を持ちます。テクスチャ座標値を含むこともあります。

**ブラック・バースト (black burst)**

黒の情報だけが含まれているアクティブ・ビデオ信号。または、カラー・バーストを含むビデオ信号の黒の部分。カラー・バーストも参照。

**ブラック・レベル (black level)**

ビデオ波形のアクティブ・ビデオの部分で、黒を定義する電圧レベル。水平ブランキング、ビデオ波形も参照。

**フラット・シェーディング (flat shading)**

プリミティブを着色する場合に、きめ細かな中間色を複数使用する代わりに、単一の色を変えないで使用すること。グーロー・シェーディングも参照。

**ブランキング・レベル (blanking level)**

水平および垂直ブランキング期間の開始および終了を表す信号レベル。通常は値 0 の出力 (0 IRE) です。ビデオ波形、IRE ユニットも参照。

**ブリーズウェイ (breezeway)**

ビデオ信号の水平ブランキング部分のうち、水平同期パルスの終点とカラー・バーストの始点の間の部分。水平ブランキング、ビデオ波形も参照。

**フリーズ、フリーズ・フレーム (freeze, freeze-frame)**

ビデオ信号のデジタル化処理が停止し、信号の内容が画面またはバッファでフリーズされたようになった状態。処理または保存用ビデオ・データのキャプチャに使用されることがあります。

**フリッカ (flicker)**

高解像度グラフィックス・フレームの 1 ピクセルのデプスの走査線を低解像度モニタに出力した場合に発生する効果。この走査線がフレームを構成する交替フィールドの 1 つのみにしか存在しないためです。フィールド・アベレージングを使用して、この効果を取り除くことができます。フィールド、フレームも参照。

**プリミティブ (primitive)**

点、直線、ポリゴン、ビットマップ、またはイメージ（注記：点、直線、ポリゴンだけを指す用語ではない）。

**プリンタ・マネージャ (Printer Manager)**

プリンタ・ソフトウェアの設定、およびプリンタに送信したジョブの監視に使用するツール。「プリンタ・マネージャ (Printer Manager)」にアクセスするには、「ツールチェスト (Toolchest)」の「システム (System)」を選択するか、または「システム・マネージャ (System Manager)」->

「ハードウェアとデバイス(Hardware and Devices)」->「プリンタ・マネージャ(Printer Manager)」を選択します。

### **フレーム (frame)**

1つのイメージを完全に走査したもの。テレビ放送では、奇数フィールド（奇数番目のすべての走査線）および偶数フィールド（偶数番目のすべての走査線）でフレームが構成されます。ビデオの場合は、イメージを繰り返して走査して、一連のフレームを作成します。

### **フレーム (FDDI) (frame (FDDI))**

リング上の連携している MAC 対象の間で伝送されるプロトコル・データ単位 (PDU)。(プロトコル・データ単位も参照。) FDDI フレームの9個のフィールドと、各フィールドで使われる記号の数は次のとおりです。I = アイドル、SD = 開始区切り文字、FC = フレーム制御、DA = 宛先 MAC アドレス、SA = ソース MAC アドレス、data = ユーザ・データ、FCS = フレーム・チェック・シーケンス、ED = 終了区切り文字、FS = フレーム・ステータス。

### **フレーム間隔 (frame interval)**

フレーム・レートの逆数。つまり、プログラムが次の表示フレームを用意しなければならない時間量。60 Hz のフレーム・レートは、16.67 ミリ秒のフレーム時間に相当します。フレーム・レートも参照。

### **フレーム・クラス (frame class)**

FDDI フレームの一般機能を表します。SMT は、次のような8つのフレーム・クラスを定義しています。NIF（隣接情報フレーム）、SIF（ステータス情報フレーム）、ECF（エコー・フレーム）、RAF（リソース割当てフレーム）、RDF（要求拒否フレーム）、SRF（ステータス・レポート・フレーム）、PMF（パラメータ管理フレーム）、ESF（拡張サービス・フレーム）。

### **フレーム・スケジューラ (Frame Scheduler)**

REACT/Pro フレーム・スケジューラは、1つまたは複数の CPU で、事前に定義されている循環順序に従ってプロセスをスケジューリングするプロセス実行マネージャです。スケジューリング間隔は反復時間ベース（通常はハードウェア割込み）で決定されます。

### **フレーム・スケジューラ・マスタ (frs-master)**

フレーム・スケジューラを作成するプロセス。このプロセスの ID は、フレーム・スケジューラを内部的に識別するのに使われます。そのため、同じプロセスが複数のスケジューラのフレーム・スケジューラ・マスタになることはありません。

**フレーム・タイプ (FDDI) (frame type (FDDI))**

FDDI フレームの特殊な用途を定義します。SMT のフレーム・タイプには、告知 (Announcement)、要求 (Request)、応答 (Response) があります。告知は情報を伝えるためのものです。要求はターゲット (宛先) SMT に対して答えを求めます。応答は要求フレームに対する答えです。それぞれの SMT フレーム・クラスが、1 つ、2 つ、または 3 つのフレーム・タイプをサポートしています。

**フレーム (トークン・リング) (frame (Token Ring))**

トークン・リング・ステーションと媒体アクセス制御レイヤの間での通信用に情報を編成するための方式。トークン・リングのフレームには、MAC フレーム、データ・フレーム、トークンの 3 種類があります。

**フレームバッファ (framebuffer)**

ウィンドウまたはコンテキストのすべてのバッファ。グラフィックス・ハードウェア・アクセラレータのピクセル・メモリのすべてを含むことがあります。

**フレーム・レート (frame rate)**

シミュレータが表示を更新する頻度で、単位は 1 秒当たりの回数 (Hz)。一般的なフレーム・レートは 15 ~ 60Hz です。

**ブレンディング (blending)**

2 つのカラー・コンポーネントを 1 つに混合すること。通常は、2 つの要素の線形補間です。アルファ値は、カラー・コンポーネントがどのように結合するかを決定します。アルファも参照。ビデオに関する用語については、キー、フレームも参照。

**ブロード・パルス (broad pulses)**

垂直期間の中央にある垂直同期パルス。信号内のほかのパルスと区別できるように十分な長さがあります。このパルスは、垂直同期セパレータによって実際に検出される信号の一部分です。

**プログラム入出力 (PIO) (programmed I/O (PIO))**

メモリと入出力デバイスの間でバイトまたはワードの単位で、単位ごとにプログラム命令を使って行われるデータ転送。IRIX の下では、メモリマップ VME デバイスに対する入出力は PIO で行われます。DMA を参照。

### **プロジェクション・マトリックス (projection matrix)**

点、直線、ポリゴン、およびラスタ位置を、視点座標系からクリッピング座標に変換する 4x4 のマトリックス。

### **プロセス (process)**

UNIX システム内で命令を実行する対象。プロセスは、その命令とデータが入っているアドレス空間をアクセスできます。プロセスの状態には、そのプロセスのマシン・レジスタ値の集まり、および各種のプロセス属性が含まれます。アドレス空間、プロセス属性も参照。

### **プロセス・グループ (process group)**

共有グループを参照。

### **プロセス属性 (process attributes)**

プロセスの状態に関する可変情報。すべてのプロセスが、マシン・レジスタの内容、プロセス ID、ユーザ ID とグループ ID、作業ディレクトリ、オープン・ファイル・ハンドル、スケジューラ・クラス、環境変数、といった属性があります。

### **プロセッサ・セット (processor sets)**

`pset` コマンドで指定された、1 つまたは複数の CPU からなるグループ。

### **プロトコル・データ単位 (PDU) (protocol data unit (PDU))**

通信している対等レイヤ対象間でのデータ転送の単位。この中には、制御情報、アドレス情報、データ、あるいはこれら 3 つの任意の組み合わせが含まれます。フレームも参照。

### **ブロック (block)**

入出力媒体の 1 区画に記憶され、1 つの単位として処理される数字、文字、または単語の集合。IRIX ファイルシステムでは、ディスク領域のブロックは 512 バイトで構成されます。

### **フロントフェイス (front face)**

面を参照。

### **フロント・ポーチ (front porch)**

アクティブ・ビデオ信号が終了してから、同期エッジが立ち下がるビデオまでの信号の部分。バック・ポーチ、水平ブランキング、ビデオ波形も参照。

**プロンプト (prompt)**

IRIX シェルでシステムが表示する文字または単語で、システムがコマンドを受付ける状態にあることを示します。通常のユーザ・アカウントのデフォルト・プロンプトはパーセント記号 (%) です。ルート・アカウントのデフォルト・プロンプトはシャープ記号 (#) です。

**分散型ネットワーク (distributed network)**

サービスまたは情報を自動集中管理しないコンピュータ・ネットワーク。各システム管理者は、ネットワーク管理者と協力して各システムのネットワーク情報を最新な状態に維持します。集中型ネットワークも参照。

**平均データ転送速度 (average data rate)**

指定された時間内においてデータがデータ収集システムに達する速度の平均値。時間の単位は、アプリケーションにより、数秒であったり数分であったりします。システムは、平均データ転送速度でデータを書込めなければなりません。ただし、この場合最大データ転送速度でバーストを扱うのに十分なメモリ・バッファがあることが必要です。最大データ転送速度も参照。

**平行投影 (orthographic)**

透視法を使用しない投影。設計図などで使用されます。

**米国規格協会 (ANSI) (American National Standards Institute (ANSI))**

米国の標準化団体。ANSI は情報システムおよび入出力インタフェース (FDDI など) についての規格を記述した文書を発行しています。ANSI は国際標準化機構 (ISO) の会員です。

**ページ (pages)**

カーネルによって管理される実メモリの単位。メモリは常にページ境界アドレスに基づいてページ単位で割当てられます。仮想メモリはスワップ・デバイスとの間でページ単位で読み書きされます。

**ページ・ノート (IRIS Showcase) (page notes (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase ファイルの各ページは、関連するノートを別のページに持つことができます。ページ・ノートを作成するには、Page Notes コマンドを使用します。

**ページ・フォルト (page fault)**

物理メモリ内にはない仮想メモリのページをプロセスがアクセスしようとしたとき発生するハードウェア・イベント。

**ベクトルスコープ (vectorscope)**

ビデオ信号を復調し、NTSC 用では R-Y 信号対 B-Y 信号、PAL 用では V 信号対 U 信号を表示する特別なオシロスコープ。ビデオ技術者は、ベクトルスコープを使用して、テレビ信号の原色（赤、緑、青）および補色（黄色、シアン、マゼンタ）のカラー・コンポーネントについて振幅（ゲイン）および位相角（ベクトル）を計測します。

**ペDESTAL (pedestal)**

セットアップおよびビデオ波形を参照。

**変換 (OpenGL) (transformation (in OpenGL))**

空間上の変形。OpenGL では、4x4 マトリックスで表すことができる図形の投影だけに限られません。これには、回転、平行移動、座標軸に沿った（不均一な）拡大 / 縮小、透視投影変換、およびこれらの組み合わせなどの変換があります。

**編集 (editing)**

データを確認、作成、および変更する処理過程。ビデオの場合、完成品のビデオ・テープを未整理の全長テープから作成するポストプロダクション処理過程の一部。アニメーションは編集のサブセットです。

**編集 (IRIS Showcase) (edit (in IRIS Showcase))**

IRIS Showcase では、オブジェクトの要素（テキスト・オブジェクトの文字や単語、グラフィックス・オブジェクトの点など）に変更を加えたい場合、オブジェクトを編集します。

**ポイント (point)**

フォント・サイズおよび行間を計測する単位。1 ポイントは 1/72 インチです。

**法線 (normal)**

平面の位置ではなく角度だけを定義する 3 元連立方程式。

**法線ベクタ (normal vector)**

法線のこと。

**ポート (port)**

周辺デバイスや通信ネットワーク媒体（たとえばケーブル）に伝えられるコンピュータの信号が通過する物理的な接続ポイント。ポートにはコネクタが組込まれています。コネクタの種類はポー

トの使用目的によって異なります。たとえば、イーサネット 10Base-T ポートは RJ-11 コネクタを、FDDI ポートは MIC コネクタを、プリンタの多くは SCSI コネクタを、モデムのポートは RJ-45 コネクタをそれぞれ使用します。

FDDI の場合、ポートには A、B、S、M の 4 つのクラスがあります。ポート A およびポート B はともにデュアルアタッチメント構成に使用されます。ポート S (またはポート A) はシングルアタッチメント構成に使用されます。ポート M はシングルアタッチメント・ステーション接続用であり、コンセントレータだけに存在します。各 FDDI ポートは着信 (受信) ラインと発信 (送信) ラインの両方を持っていますが、一つのラインしか使用できない構成もあります。

### **ホーム・ディレクトリ (home directory)**

ログインすると表示されるディレクトリ。IRIX により、ログイン・アカウントで指定されています。ユーザは、このディレクトリとディレクトリの内容を所有します。

### **ボー・レート (baud rate)**

コンピュータがモデムや端末などのシリアル・デバイスに情報を送る速度 (1 秒あたりのビット数で表す)。これは回線設定の一部です。回線設定も参照。

### **保証待ち時間 (guaranteed latency)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI など) において、あるステーションの出力ポートから同じステーションの入力ポートまでのリングのループを信号が一周するのに要する時間。保証待ち時間の小さなリングは、ユーザにとっては速く感じられます。リングの保証待ち時間は、幹線ケーブルの長さや、ステーションの数が增加するにつれて伸びます。リングのデータ転送速度も保証待ち時間に影響を与えます。データ転送速度が大きいほど、保証待ち時間は小さくなります。

### **補色 (complementary color)**

原色の色相および位相角の反対の値を持つ色。たとえば、シアン、マゼンタ、および黄色は、それぞれ赤、緑、および青の補色です。

### **ホスト (host)**

ネットワークに接続されているシステム。

### **ポストプロダクション (postproduction)**

ビデオ製品をリリースする直前の工程。編集、着色プロダクション (2 次元グラフィックス)、3 次元グラフィックス・プロダクションなどがあります。

**ホスト名 (hostname)**

ネットワーク上の各ホスト（システム）を一意に識別する名前。ホスト名は `/etc/sys_id` ファイルで指定されています。システムのホスト名は `hostname` コマンドを使って表示できます。

**ホスト名エイリアス (hostname alias)**

ネットワーク上のホスト（システム）に付けることができる代わりのホスト名（オプション）。

**ボタン (button)**

マウスの場合、ボタンとは指で押すスイッチを指します。画面のウィンドウの場合、ボタンとは、カーソルとマウスを使用してクリックするラベルの付いた四角い部分を指します。

**ポップ (pop)**

背景すなわちスタックの下部にあるウィンドウやオブジェクトを、前景すなわちスタックの最上部に移動すること。画面でのウィンドウどうしや IRIS Showcase の描画領域上のオブジェクトどうしは、互いに重ねることができます。ウィンドウを移動して、ほかのウィンドウの上に表示させたり、オブジェクトを移動してほかのオブジェクトの上に表示させることができます。プッシュも参照。

**ポリゴン (polygon)**

複数の頂点によって定義される辺で囲まれた平面の領域。たとえば、三角形メッシュの各三角形も、四辺形メッシュの各四辺形も、ともにポリゴンです。また、`glRect*()` で指定する矩形もポリゴンです。

**ホワイト・レベル (white level)**

ビデオ波形のうちのアクティブ・ビデオの部分。電圧は 1.0 V (100 IRE)。ビデオ波形も参照。

**マイナー・フレーム (minor frame)**

フレーム・スケジューラのスケジューリング単位。スケジュールされたプロセスは、この時間内に処理を行わなければなりません。

**マウス (mouse)**

ウィンドウやアイコンと通信するために使用するハードウェア・デバイス。マウスを移動すると、画面上でカーソルも移動し、マウス・ボタンを押すと、操作が開始されます。IRIS システムでは、光学式マウスを使用する場合、マウスの移動を認識できるように、必ずマウス・パッド上で操作してください。機械式マウスの場合は、ほこりのない平らな面の上で操作します。

**マウス・パッド (mouse pad)**

光学式マウスの移動を読取るための、金属性の長方形の面。機械式マウスの場合には、やわらかい長方形の板で、マウスのトラック・ボールが効率よく回転するようにします。

**マウント (mount)**

ローカルまたはリモートのディスク・リソースに格納されているファイルシステムを、ワークステーションの特定のディレクトリからアクセスできるようにすること。

**マウント・ポイント (mount point)**

ローカル・ディスクまたはリモート・ディスクに格納されている情報にアクセスするための、ワークステーション上のディレクトリ。ファイルシステムをマウントしている場合は、マウント・ポイント・ディレクトリ内の情報にはアクセスできないため、通常このディレクトリは空のままです。

**待ち時間 (latency)**

トークン・リング・ネットワーク（802.5 トークン・リングや FDDI）において、伝送媒体（ケーブル）が使用できない状態にある時間のこと。保証待ち時間も参照。

**マップ (map)**

ピクセル・データを数値で参照するためのテーブル。これによって、隣接するピクセルを使用しないで各ピクセルを変更できます。ビデオ編集技術として代表的なものの1つであり、これを使用した機能としてはクリップゲイン、ソラリゼーション、およびヒストグラム化などがあります。

**マトリックス (matrix)**

値の2次元配列。OpenGL マトリックスは、すべて4x4のマトリックスです。ただし、クライアント・メモリ内は1x16の1次元配列として格納されます。

**マトリックス変換 (matrix transformation)**

アナログの色信号をほかの3要素信号形式に変換する処理。たとえば、RGB信号をYUV信号に変換することです。色の3要素システムも参照。

**マルチステーション・アクセス装置 (MAU) (multistation access unit(MAU))**

802.5 トークン・リングにおいて、コンセントレータ（および幹線結合器）として機能するハードウェア・デバイスで、1つまたは複数のアダプタがこの装置経由でメイン（幹線）リングにア

クセスできるようになっています。MAU を配線クロゼット内に入れておき、壁のフェースプレート接続部までローブ・ケーブルを引き回すこともできます。ローブ、コンセントレータも参照。

### **マルチタスキング・システム (multi-tasking system)**

アプリケーションの実行、ファイルの印刷、およびファイルの更新など、複数のプロセスを同時に実行できるシステム。

### **マルチバースト (multiburst)**

間隔が徐々に小さくなっていく垂直線で構成されるテスト・パターン。ビデオ・システムの水平解像度のテストに使用されます。

### **マルチユーザ・システム (multiuser system)**

複数のユーザが同時に作業を行い、専用ファイルを保守できるシステム。

### **マン・ページ (man page)**

リファレンス・ページを参照。

### **ミキシング (mixing)**

ビデオ編集で、2つのクリップをフレームまたはピクセル単位で合成すること。通常、各クリップ内のピクセルの線形補間が使用されます。線形補間を使用すると、クロス・フェードのほか、平均、加算、減算、最大化（非加算的ミキシング）、最小化、および等化（等しい場合は白、等しくなければ黒になる）を行うことができます。コンポジット、キーイングも参照。

### **ムービー (movie)**

ワークステーションの画面で作成および表示するファイル。

### **メジャー・フレーム (major frame)**

フレーム・スケジューラの下で実行されるプログラムの基本フレーム・レート。

### **メニュー (menu)**

IRIS が画面上のさまざまなオブジェクトに対して実行する操作またはコマンドの一覧。

### **メモリ・インテンシブ (memory intensive)**

プログラムがメモリを大量に使用して、メモリ内のデータを頻繁に変更し、システムがほかのプロセスにメモリを使用させるためにそのデータをスワップ・アウトできなくなる場合、そのプロ

グラムをメモリを消費するプログラムといます。たとえば、ワープロ・アプリケーションは、多くのファイルを開くため、メモリを消費するプログラムです。

### **面 (OpenGL) (face (in OpenGL))**

ポリゴンの1つの面。各ポリゴンには、フロントフェイスとバックフェイスとの2つの面があります。ウィンドウ内では、どちらか一方の面しか表示されません。フロントフェイスとバックフェイスのどちらの面が見えるかは、ポリゴンがウィンドウに投影された後で実際に決定されます。投影の結果、ポリゴンの辺を時計方向に向けると、フロントフェイスまたはバックフェイスのどちらかが見えます。反時計方向に向けるとほかの面が見えます。時計方向（反時計方向）がフロントとバックのどちらの面に対応するかは、OpenGL のプログラマによって決定されます。

### **メンテナンス・リリース (maintenance release)**

システム・ソフトウェアおよびソフトウェア・オプションのバグ修正のソフトウェア・リリース。機能拡張または新しいハードウェアのサポートが含まれることもあります。

### **モーション・ブラー (OpenGL) (motion blurring (in OpenGL))**

移動している被写体を撮影した場合、またはカメラを動かしながら静止する被写体を撮影した場合の写真シミュレートする技術。アニメーションでモーション・ブラーを行わないと、オブジェクトの動きが不自然になります。

### **モード (mode)**

端末のインタフェース特性。これは回線設定の一部です。TTY 回線と端末は、通信を行う場合には同一のモードで動作していなければなりません。

### **モデルビュー・マトリックス (modelview matrix)**

点、直線、ポリゴン、およびラスタ位置などについて、オブジェクト座標から視点座標系への変換を行う 4x4 マトリックス。

### **モニタ (monitor)**

フレームバッファ内のイメージを表示するデバイス。

### **モニタ (トークン・リング) (monitor (Token Ring))**

各トークン・リング・ステーション内にあるソフトウェア・モジュール。リングの保守と管理および種々のエラー状況からの回復を行います。リング上でアクティブなモニタは1つだけです。それ以外のモニタはすべてスタンバイです。

### **ユーザ ID (UID) (user ID (UID))**

システムに対してユーザを一意に識別する番号。

### **優先順位 (priority)**

データの相対的な緊急性ないし重要性を示すための方式。トークン・リングには、8 レベルの優先順位と一群の規則があり、これによって、優先順位の高いデータが低いデータよりも先に伝送されるようにしています。

### **優先順位フィールド (priority field)**

802.5 トークン・リングにおいて、各トークンのアクセス制御部分の中で、リングの現在の優先レベルを示すために使われるビット・シーケンス (フィールド)。ステーションは、トークンの優先順位フィールドで示された優先レベル以上のレベルをもつデータを送信できます。優先順位がより低いデータは、リングの優先レベルが下がるまで待たなければなりません。

### **要求 (claim)**

動詞としては、capture を参照。名詞としては、トークン要求フレームを参照。

### **要求プロセス (claim process)**

ステーションがトークン・リングを初期化する権限を要求するプロセス。

### **要素 (element)**

単一のコンポーネントまたはインデックス。

### **予約フィールド (reservation field)**

802.5 トークン・リングにおいて、各フレーム (データ、MAC、トークン) のアクセス制御フィールドの中で、希望する優先レベルを示すために使われるビット・シーケンス (フィールド)。ステーションが優先順位がより高いデータを送信しようとするときは、中継する任意のフレームの予約フィールドで目的の優先レベルを指定します。後で (優先順位メカニズムによって決定される)、要求した優先レベルでトークンが生成されます。

### **ライティング (OpenGL) (lighting (in OpenGL))**

現在の光量、材料の属性、およびライティング・モデル・モードに基づいて頂点の色を計算する処理。

**ライブ・ビデオ (live video)**

各形式に対応した標準フレーム速度で伝送されるビデオ。

**ライン状態 (line state)**

FDDI ファイバで伝送されるビットまたは記号の特性パターンのうちの 1 つ。記号も参照。

**ラUNCH (launch)**

アプリケーションを起動すること。アイコンをダブルクリックします。

**ラウンドロビン (round-robin)**

すべてのデバイスが交替で循環的に動作を制御するスキーム。ローカル・エリア・ネットワークでは、制御される動作は、リングをなす伝送媒体（ケーブル）にデータを送出する権限を持つことです。どの時点でも、この権限（データを送信する機会）を持つステーションは 1 つだけです。権限をもつステーションが送信を終えると、その権限（トークン）を次の下流ステーションに渡します。このシステムでは、送信するステーションが一度に 1 つだけに制限されると同時に、各ステーションにその機会が与えられることが保証されます。

**ラスタ (raster)**

テレビ画面の走査パターン。通常は左から右、上から下に走査される水平な線です。NTSC および PAL システムでは、最初と最後の線は半分だけ走査されます。

**ラスタ演算 (raster operation, raster op)**

ピクセル値の論理演算または算術演算。

**ラスタ化 (rasterize)**

投影された点、直線、ポリゴン、あるいはビットマップまたはイメージのピクセルを、フレームバッファのピクセルに対応するフラグメントに変換すること。点、直線、およびポリゴンだけでなく、すべてのプリミティブがラスタ化される点に注意してください。

**リセット・ボタン (reset button)**

ワークステーションに付属しているボタンで、このボタンを押すと、ワークステーションの電源が切られた後ただちに復元されます。リセット・ボタンを押しても、スロットに取付けられたオプション・デバイスの電源は切られません。IRIX の動作中にはリセット・ボタンを押さないでください。ソフトウェアを使用してシステムの停止にすべて失敗した場合にだけ、このボタンを押してください。停止も参照。

**リピータ (repeater)**

リングから受信した（読取った）信号をリングに戻すハードウェア・デバイス。トークン・リング上の各接続デバイスは、それぞれのリピータに接続されていなければなりません。リピータは、通常ネットワーク・アダプタ・ボード上に搭載されています。

この用語は、リングの信号を増幅する（それによって、ネットワークがカバーする地理的な距離を延ばすことが可能）だけの特殊なノードを指す場合もあります。

**リファレンス・ページ (reference page)**

各 IRIX コマンドの使い方が書かれているオンライン・ドキュメント。マン・ページとも呼びます。

**リモート・ワークステーション (remote workstation)**

使用中のワークステーションには直接接続されていないが、ネットワークを介してアクセスできるワークステーション。リモート・ワークステーションに接続されているすべてのハードウェアおよびソフトウェア（ハードウェア内または着脱可能な媒体に格納されている）にアクセスが可能です。

**量子化誤差 (quantization error)**

AD 変換で、実際のビデオ信号が（たとえば 0 ～ 255 の間の）一定の増分値で割切れないことで起こる誤差。

**リンク (IRIS Showcase) (link (in IRIS Showcase))**

情報を別の情報と関連付けること。IRIS Showcase では、オブジェクトを別のオブジェクト、ページ、プログラム、またはファイルとリンクできます。

**リンク・コピー (linked copy)**

ファイルシステムの別の位置にあるファイルまたはディレクトリを示すポインタ。ファイルのリンク・コピーを作成する場合は、オリジナル・ファイルとは別のファイル・インスタンスではなく、オリジナル・ファイルをアクセスするための別の位置情報が作成されるだけです。

**リング (ring)**

2 つ以上のステーション（具体的にはリピータ）が伝送媒体（ケーブル）で接続されていて、閉ループのリピータからリピータへと信号が伝送され、リング上のほかのすべてのアクティブ・ステーションが信号を読取った後に元の送信ステーションに戻るように構成されたもの。各ステーションは物理媒体上のすべての情報を調べ、そこに宛てられた情報をコピーし、すべての情報を

媒体に戻します。ただし、発信元ステーションがデータを自分のものであると認めると、それを除去します。リングを構成するための接続スキームは複数使用することができます。

### **リング管理 (RMT) (ring management (RMT))**

接続管理のうち、トークン・リング・ローカル・エリア・ネットワーク内の MAC を監視する部分。ピーコニングを処理するためのトレース・メカニズムを提供するとともに、リング上の重複アドレスの検出も行います。

### **リング内切断 (break in the ring)**

トークン・リング・ネットワーク (802.5 トークン・リングや FDDI) におけるリング・エラー状態で、リングのリピータの出力ポートから同じリピータの入力ポートまでのループを信号が周回できないというもの。ステーションが一定の時間内にトークンまたはアクティブ・モニタ存在フレームを検出できなかったときには、リング内切断とみなされ、ピーコニングが開始されます。

### **隣接 (neighbor)**

ある FDDI ステーションの両側で機能している 2 つのステーション。隣接ステーションというのは、あるステーションから見て、論理リング上でのすぐ次のステーションのことをいいます。隣接には、上流と下流があります。上流、下流、論理リングも参照。

### **隣接情報フレーム (NIF) (neighborhood information frame (NIF))**

FDDI ステーションがそのアドレスと基本ステーションに管理して定期的に告知するために使用するフレーム。

### **ルータ (router)**

中間システムともいいます。2 つ以上のネットワークに接続され、2 つ以上のネットワークの間でパケットをルーティング (転送) し、遠方にあるネットワークの宛先までのルートを見つける (または保守する) ことができるコンピュータ。最も単純な例としては、2 つのネットワーク (ネットワーク 1 とネットワーク 2) と接続があるルータが、ネットワーク 1 で送信され、ネットワーク 2 のホストに宛てられたパケットを、すべてネットワーク 2 に転送する (またその逆も行う)、という状況を考えることができます。ルータが宛先ホストのネットワークと物理的に接続されていない場合は、そのルータがルート中の次のルータにパケットを送り、それを受取ったルータがまた次のルータに渡すという方法で、パケットを目的の宛先ホストまで届けることができます。OSI では、ルータはネットワーク・レイヤ転送をサポートする中間システムを意味します。

### ルーティング (routing)

送信側のコンピュータ (ソース・アドレス) から受信側のコンピュータ (宛先アドレス) までのルートを見つけて割当てするプロセス。個々のパケット / データグラムに適用されるルーティング方式は、ソース・ルーティングとトランスペアレント・ルーティングのどちらかです。ルーティングの正確な方法は、プロトコルごとに異なっています。

トークン・リング環境では、主なルーティング方式は媒体アクセス制御サブレイヤにおけるソース・ルーティングです。各ステーションが、通信したい全ステーションについてのルーティング情報を保守します。各ルート (またはリンク) は、宛先まで最大7つの (連続した) アドレスから成ります。それぞれのステーション (またはアダプタ) が処理できるルートの数は、使用できるメモリ量に依存します。

イーサネット環境では、ルーティングはプロトコル・スタックの上位のレイヤで処理されます (たとえば、エクステリア・ゲートウェイ・プロトコル、ルーティング情報プロトコル、インターネット・プロトコルのソース・ルーティングオプション)。TCP/IP プロトコルを使用する BSD UNIX 環境 (IRIX など) では、ソース・ルーティングとトランスペアレント・ルーティングの両方が使用できます。ルータおよびゲートウェイとして機能するソフトウェア・モジュールは、ルーティング情報を保守し、トランスペアレント・ルーティングを処理します。ソース・ルートの中で指定できるアドレスの数はほとんど無制限です。しかし、実際には使用可能なメモリ量によって制限されます。

### ルート (route)

リンクともいいます。あるステーション (ソース・アドレス) から別のステーション (宛先アドレス) までのパスを定義する、ネットワーク上のアドレスのグループ。ルート内の各アドレスは、そのルートにおける次のステップを提供します。そして、中間にあるステーションの各アドレスは、パケットが止まり (取出され)、別のローカル・エリア・ネットワークに転送されることです。ソースから宛先までの完全なルートは、1つのアドレスからなることもあれば、多数のアドレスからなることもあります。トークン・リングでは、ルートを構成するアドレスが7個までに制限されています。

### ルート・アカウント (root account)

システム管理者が使用するために確保されている標準の IRIX ログイン・アカウント。このアカウントのホーム・ディレクトリはファイルシステムのルート (/) ディレクトリです。ルート・アカウントのユーザはファイルシステム全体に完全にアクセスできます (つまり、すべてのファイルやディレクトリを変更したり、削除できます)。このアカウントのユーザを特権ユーザと呼ぶこともあります。

**ルート (/) ディレクトリ (root(/) directory)**

ファイルシステムの最上の階層であるディレクトリ。

**ルマ (luma)**

ルミナンスを参照。

**ルミナンス (luminance)**

表面の認識可能な輝度。通常、輝度を構成する赤、緑、青の各色値の組合わせの加重平均です。ビデオ・システムでは、ルミナンスは各ピクセルの輝度の値を表すビデオ信号です。クロミナンス、Y 信号も参照。

**レシーバ (receiver)**

光信号を電氣的論理信号に変換する電子回路。

**レジストレーション (registration)**

2つのフレームを正確に一致させるプロセス。コンポーネント・ビデオのカメラまたはディスプレイでは、3色のイメージを、色境界が見えないように正確に一致させる処理です。

**レベル (level)**

信号の振幅。

**レンダリング (rendering)**

オブジェクト座標で指定されたプリミティブをフレームバッファのイメージに変換すること。レンダリングは OpenGL の代表的な処理です。

**ローカル・ワークステーション (local workstation)**

現在使用中のキーボードとマウスが接続された物理的なワークステーション。ローカル・ワークステーションに接続されているすべてのハードウェアおよびソフトウェア（ハードウェア内または着脱可能な媒体に格納されている）にアクセスが可能です。

**ローブ (lobe)**

802.5 トークン・リングにおいて、アダプタを幹線結合器 (TCU) に接続する、ケーブルのセクション。1つまたは複数のセグメントから成ります。

### **ローブ・アタッチメント・モジュール (LAM) (lobe attachment module (LAM))**

802.5 トークン・リングにおいて、コンセントレータ（および幹線結合器）として機能するハードウェア・デバイスで、1 つまたは複数のアダプタがこのデバイス経由でメイン（幹線）リングにアクセスできます。LAM を配線クロゼット内に入れておき、壁のフェースプレート接続部までローブ・ケーブルを引回すこともできます。ローブ、コンセントレータも参照。

### **ログアウト (log out)**

IRIS システムでセッションを終了すること。

### **ログイン (log in)**

システムにログイン名を入力して、IRIS システムでセッションを開始できるようにすること。

### **ログイン・アカウント (login account)**

各ユーザについて、少なくともログイン名、ユーザ ID、およびホーム・ディレクトリなどの情報を記録しておくデータベース。

### **ログイン画面 (login screen)**

システムの電源を入れたときに表示されるウィンドウ。このウィンドウの表示後に、ファイルやディレクトリにアクセスできます。システムの各ログイン・アカウントについて1つのアイコンがこのウィンドウに表示されます。

### **ログイン名 (login name)**

システム内部でユーザを一意的に識別する名前。

### **ロック (locks)**

共有リソースを排他的に使用する権限を表すメモリ・オブジェクト。リソースが必要なプロセスがある場合、まずロックを要求します（リソースにはそれぞれ決められたロックがあります）。リソースを使い終わったらロックを解除します。セマフォも参照。

### **論理ボリューム (logical volume)**

論理ボリュームは、1 つまたは複数のハードディスク上で、システムによって1つのファイルシステムとみなされるいくつかの領域です。各ディスク領域が不連続であることは、ユーザからは透過です。ストライピングを参照。

**論理リング (logical ring)**

直列に結ばれ、1つのリングを形成している一群のMAC（たとえば、FDDIステーション）。折返しのない耐障害型のFDDIリングでは、論理リングは2つ存在します。

**論理リンク制御 (LLC) (logical link control (LLC))**

OSIモデルの下位レイヤにおけるローカル・エリア・ネットワーク・プロトコル。開放型システム相互接続も参照。

**ワークステーション (workstation)**

グラフィック・ボード、CPU、システム・ディスク、電源、シャーシ、カバー、モニタ、キーボード、マウス、およびその他の周辺デバイスを含むハードウェア。各部品が接続され、正常に機能すると、ワークステーションを使用できます。1台のワークステーションで作業することも、ネットワークに接続して作業することもできます。

**ワイヤフレーム (wireframe)**

線分だけで表現したオブジェクト。通常、線分はポリゴンの辺として使用されます。

**ワイルドカード (wildcard)**

通常はアスタリスク (\*)。単独で使用する場合は、アクセス可能なすべてのファイルおよびディレクトリを指定できます。また、ほかの文字列とともに使用する場合は、名前に共通の要素を持つファイルおよびディレクトリを指定できます。たとえば、名前が `ch` で始まるすべてのファイルおよびディレクトリを指定する場合、`ch*` のようにタイプします。

**枠なしウィンドウ (borderless window)**

タイトル・バーや枠のないウィンドウ。

**割込み (interrupt)**

入出力デバイスからのハードウェア信号で、この信号を受取ったコンピュータは一時的に実行制御権をデバイス・ドライバに渡します。

**割込み応答時間 (interrupt response time)**

割込みの到着からユーザ・プロセスが再度実行されるまでの合計時間。この合計時間の主要な構成要素は、割込み待ち時間、デバイス・サービス時間、コンテキスト切替え時間の3つです。割込み待ち時間、デバイス・サービス時間、コンテキスト切替え時間も参照。

### **割込みの分散化 (spraying interrupts)**

すべての CPU で作業負荷が等しくなるように、CHALLENGE/Onyx システムは各入出力割込みをランダムに選んだ CPU に振向けます。ユーザはリアルタイム・プログラムを予期せぬ割込みから保護するために、特定の CPU を割込み分散化から除外したり、割込みを特定の CPU に割当てることができます。

### **割込み待ち時間 (interrupt latency)**

割込み信号が到着してから、その割込みを処理するデバイス・ドライバが起動するまでの経過時間。