

Глоссарий

Альфа-канал — в компьютерной графике альфа-композиция обозначает процесс комбинирования изображения с фоном с целью создания эффекта частичной прозрачности. Этот метод часто применяется для многопроходной обработки изображения по частям с последующей комбинацией этих частей в единое двумерное результирующее изображение. Таким образом, альфа канал представляет собой пустое пространство, или просто прозрачность.

Анимационный персонаж — важнейший элемент мультипликации (в том числе и 3D графики). Именно анимированные персонажи передают эмоции, позволяют вовлечь зрителя в происходящее на экране. Анимированные персонажи могут быть совершенно разные: как по исполнению (плоские и трёхмерные), так и сути (изображения реальных людей, животных, фантастических монстров, предметы, машины и механизмы). Но всех их объединяет одно — именно персонажи являются центром происходящего на экране.

Анимация по ключевым кадрам (keyframe animation) — прием автоматизированного создания последовательности кадров движущегося и/или видеоизменяющегося изображения, при котором промежуточные кадры анимационной последовательности создаются путем интерполяции между двумя ключевыми кадрами изображения.

Антиалиасинг (antialiasing) — устранение ступенчатого эффекта растровых изображений, сглаживание путем задания цветов отдельных угловых пикселей.

Аффинное преобразование — линейное преобразование, например, преобразование координат.

Битовый массив (bitmap) — растр, который сохраняется в памяти или на диске.

Векторизация (vectorization) — преобразование в векторную форму описания из растровой или другой формы.

Векторная графика (vector graphics) — вид компьютерной графики. В отличие от растровой графики позволяет пользователю создавать и модифицировать исходные изобразительные образы при подготовке рисунков, технических чертежей и диаграмм путем их вращения, увеличения или уменьшения, растягивания. Графические образы создаются и хранятся в памяти компьютера в виде формул, описывающих различные геометрические фигуры, которые являются компонентами изображения.

Видеоадаптер — устройство, с помощью которого непосредственно формируется изображение на экране монитора компьютерной системы. Создание изображения осуществляется на основе данных, которые присылаются из процессора и памяти.

Виртуальная реальность (virtual reality) — понятие, которое означает способность компьютерной системы создать для человека иллюзию действий в некотором пространстве.

Глубина цвета - это количество бит, которое используют для кодирования цвета одного пикселя. Для кодирования двухцветного (черно-белого) изображения достаточно

выделить по одному биту на представление цвета каждого пиксела. Выделение одного байта позволяет закодировать 256 различных цветовых оттенков. Два байта (16 битов) позволяют определить 65536 различных цветов. Этот режим называется High Color. Если для кодирования цвета используются три байта (24 бита), возможно одновременное отображение 16,5 млн цветов. Этот режим называется True Color. От глубины цвета зависит размер файла, в котором сохранено изображение.

Графика (франц. Graphique — линейный, от греч. GraphO — пишу, рисую). — один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности. В отличие от живописи, основным изобразительным средством графики является однотонный рисунок (т.е. световая линия, светотень): роль цвета в ней остается сравнительно ограниченной. Со стороны технических средств графика включает в себя рисунок в собственном смысле слова — во всех его разновидностях.

Графические форматы - любое графическое изображение сохраняется в файле. Способ размещения графических данных при их сохранении в файле определяет графический формат файла. Различают форматы файлов растровых изображений и векторных изображений.

- Растровые изображения сохраняются в файле в виде прямоугольной таблицы, в каждой клеточке которой записан двоичный код цвета соответствующего пикселя. Такой файл хранит данные и о других свойствах графического изображения, а также алгоритме его сжатия.
- Векторные изображения сохраняются в файле как перечень объектов и значений их свойств - координат, размеров, цветов и тому подобное.
- Как растровых, так и векторных форматов графических файлов существует достаточно большое количество. Среди этого многообразия форматов нет того идеального, какой бы удовлетворял всем возможным требованиям. Выбор того или другого формата для сохранения изображения зависит от целей и задач работы с изображением. Если нужна фотографическая точность воссоздания цветов, то преимущество отдадут одному из растровых форматов. Логотипы, схемы, элементы оформления целесообразно хранить в векторных форматах. Формат файла влияет на объем памяти, который занимает этот файл. Графические редакторы позволяют пользователю самостоятельно избирать формат сохранения изображения. Если вы собираетесь работать с графическим изображением только в одном редакторе, целесообразно выбрать тот формат, какой редактор предлагает по умолчанию. Если же данные будут обрабатываться другими программами, стоит использовать один из универсальных форматов. Существуют универсальные форматы графических файлов, которые одновременно поддерживают и векторные, и растровые изображения.

Графический интерфейс пользователя (Graphical User Interface, GUI) — набор графических элементов, которые предусмотрены для пользователей компьютерной системы для выполнения некоторых операций.

Дизеринг (dithering) — иллюзия оттенка цвета, созданная смешением близко расположенных точек различных цветов.

Иллюстрация (от лат. illustratio — освещение, наглядное изображение) — рисунок, фотография, гравюра или другое изображение, поясняющее текст.

Интерактивная компьютерная графика — понятие, которое использовалось для того, чтобы подчеркнуть наличие аппаратных и программных способов диалога с человеком в графической компьютерной системе.

Интерфейс графического устройства (Graphic Device Interface, GDI) — подсистема операционной системы Windows.

Интерьер — французское слово, оно означает «внутренний». Интерьером называют оформление внутри разных помещений — жилых комнат, дворцов, общественных зданий. Кроме этого интерьером называют изображение комнаты, украшенное (оформленное) мебелью, коврами, шторами и другими вещами.

Калька (opion skinning) — функция анимационных программ, которая дает возможность полупрозрачного просмотра предыдущего/следующего рисунка на одном кадре.

Ключевой кадр (keyframe) — 1) основной кадр, изображающий позу персонажа, кадр, к которому подводятся промежуточные. 2) кадр файла цифрового видеофрагмента, содержащий полное изображение, сжатие которого осуществляется исключительно путем удаления избыточной информации внутри кадра. В эффектах анимации или движения — кадр, запускаемый при изменении атрибута, чтобы зафиксировать его новое состояние.

Композинг (compositing) — соединение множества слоев в одно изображение, в том числе с применением спецэффектов (FX).

Композиция (лат. compositio) — сочинение, составление; соединение, связь. В литературе и искусстве — построение (структура) художественного произведения, расположение и взаимосвязь его частей, обусловленные идейным замыслом и назначением произведения. Композиции произведения изобразительного искусства — это размещение на полотне людей и предметов. В графическом дизайне — расположение и взаимосвязь отдельных графических элементов на листе.

Компьютерная графика - раздел информатики, который изучает средства и способы создания и обработки графических изображений при помощи компьютерной техники. Несмотря на то, что для работы с компьютерной графикой существует множество классов программного обеспечения, различают четыре вида компьютерной графики. Это растровая графика, векторная графика, трёхмерная и фрактальная графика. Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Компьютерная графика — создание произведений искусства (рисунки, анимация и т.д.) на экране монитора с помощью компьютерного программного обеспечения с

возможностью хранения в электронном виде (цифровом или аналоговом) или вывода на печать.

Компьютерная анимация (computer animation) — процесс создания движущегося или видоизменяющегося изображения с помощью компьютера.

Контекст (context) — указывает место графического вывода. С контекстом ассоциируется поверхность отображения и структура данных, которые описывают основные параметры.

Копия (лат. *Copia* — множество, запас) — художественное произведение, повторяющее другое произведение с целью воспроизвести его как можно точнее. Полноценная копия должна соответствовать оригиналу как размером и техническими средствами, так и качеством исполнения.

Леттеринг (англ., «lettering» — надпись) — нарисованная вручную, а не на основе сконструированного шрифта надпись. Шрифтовая композиция. В анимации — анимированный текст.

Лимитированная анимация (limited animation) — анимация, где используется минимальное количество рисунков и повторов движения.

Метафайл (metafile) — описание изображения в файле, которое содержит операторы графики в соответствующей последовательности.

Мозговой штурм (мозговая атака) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Морфинг (morphing) — методы преобразования формы объектов.

Муар — видеоэффект, узор, который возникает вследствие взаимодействия растровых структур изображения и растровых элементов устройства отображения.

Невидимый объект (hidden object) — графический объект сцены, который не может быть виден с текущей позиции наблюдения (закрит от наблюдателя другими объектами или находится вне зоны видимости).

Окно (window) — фрагмент плоскости графического вывода. В операционной системе Windows это фундаментальное понятие, которое ассоциируется с выполняемой программой.

Операционная система — программа, которая управляет ресурсами компьютера и другими программами. Пример о.с. — Windows, Unix, MacOS.

Палитра (palette) — набор цветов, важных для определенного изображения.

Панора́ма (от греч. *πᾶν* — всё + *ὄραμα* — вид, зрелище) - одна из разновидностей пространственного зрелищного искусства, «широкоформатное» изображение, развёрнутое

перед зрителем или окружающее его; вид на местность, открывающийся с удобной для обзора точки (как правило, с высоты: обрыва скалы, холма, сопки, высокого здания, колеса обозрения и т. п.), при этом, характеризуется как большой глубиной обзереваемого пространства, так и широким углом обзора.

Параллэкс (греч. *παράλλαξις*, от *παράλλαξις*, «смена, чередование») — изменение видимого положения объекта относительно удалённого фона в зависимости от положения наблюдателя.

Параллакс-скроллинг (с англ. *parallax-scrolling*) в анимации и веб-дизайне — особая техника, используемая в первую очередь в компьютерной графике, когда фоновые изображения в перспективе двигаются медленнее, чем двигаются элементы, расположенные на переднем плане.

Персонажный дизайнер (*character designer*) — разработчик персонажей, их внешнего вида и костюмов.

Пиксел (*pixel* — *picture element*) — наименьший элемент поверхности визуализации, например, экрана монитора, которому могут быть независимым образом заданы цвет, интенсивность и другие параметры изображения. Минимальный элемент структуры растрового изображения или структуры самого растра.

Плагиат — выдача чужого произведения за своё или незаконное опубликование чужого произведения под своим именем, присвоение авторства.

Плоскость изображения (*image plane*) — плоскость, на которой формируется двумерное изображение визуализируемой сцены (как правило, совпадает с плоскостью экрана).

Плоттер (*plotter*) — векторное устройство для отображения на бумаге.

Полигон (*polygon*) — многоугольник, фигура, которая ограничивается контуром связанных отрезков прямых.

Полилиния (*polyline*) — ломаная линия связанных отрезков прямых.

Принтер (*printer*) — устройство для печати, преимущественно растрового типа.

Проект (от лат. *projectus*, букв. — брошенный вперед) — 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

Прозрачность (*transparency*) — свойство отдельных изображений объектов сцены изменять параметры отображения при расположении за ними других объектов сцены или при изменении фона (заднего плана).

Разрешение — величина, определяющая количество точек (элементов растрового изображения) на единицу площади (или единицу длины).

Разрешение изображения — это свойство самого изображения. Оно тоже измеряется в точках на дюйм и задается при создании изображения в графическом

редакторе или с помощью сканера. Значение разрешения изображения хранится в файле изображения и неразрывно связано с другим свойством изображения — его физическим размером.

Разрешение экрана — это свойство компьютерной системы (зависит от монитора и видеокарты) и операционной системы (зависит от настроек Windows). Разрешение экрана измеряется в пикселях и определяет размер изображения, которое может поместиться на экране целиком.

Ракурс (франц. *Rassourcir* — укорачивать, сокращать) — перспективное сокращение формы предмета, приводящее к изменению его привычных очертаний. Ракурс называют обычно резко выраженные сокращения, возникающие при наблюдении предмета сверху или снизу, особенно вблизи.

Растр - разложение изображения на отдельные точки с помощью специальной сетки.

Растрезация (rasterization) — создание растрового изображения на основе векторного (или другого) описания элементов изображения.

Растровая графика (raster graphics) — вид компьютерной графики используемый, в частности, для рисования, близкого по технике к традиционному процессу (на бумаге или холсте). Данные в памяти компьютера хранятся в виде «карты» яркости и цвета для каждого элемента изображения (пикселя), дополненной данными о цвете и яркости каждого из них, а также способе сжатия записи и другими сведениями.

Растровое изображение — прямоугольная карта (двумерный массив), каждая ячейка которой (называемая «пикселем») имеет свой цвет. В каждой ячейке этого массива хранится информация о его цвете. Наименьшей единицей изображения является точка. Растровое изображение создается в результате сканирования фотографий и других изображений, с помощью цифрового фотоаппарата, с помощью цифровой видеокамеры в результате захвата отдельного кадра. Недостатками данного вида графики является, во-первых, большой объем хранимого изображения. Для каждой точки нужно хранить информацию о ее цвете. Во-вторых, при масштабировании (изменении размеров изображения) часть пикселей просто удаляется. При возвращении к исходным размерам потерянные пиксели не возвращаются.

Разрешающая способность растра (resolution) — характеристика растров и растровых устройств. Измеряется в количестве пикселей на единицу длины, например, в дюймах (dpi).

Рендеринг (rendering визуализация) — термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы.

Реплика (франц. *replique*) — в области изобразительного искусства авторская копия художественного произведения, отличающаяся от оригинала размерами. Как и повторение, реплика может видоизменять второстепенные детали оригинала.

Референс (reference) — подробное графическое описание персонажа. В более широком смысле референс — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник изучает перед работой, чтобы точнее передать детали. Рефы происходят от модельных листов (model sheets). Их использовали большие команды аниматоров, когда требовалось отрисовать большое количество кадров с персонажем: десятки и сотни. Модельные листы помогали стандартизировать этот процесс. Референсы довольно непостоянны; сейчас состав референса обычно входят: полное изображение персонажа, имя, цветовая гамма (даётся несколько пятен, с которых можно скопировать основные цвета), некоторые характерные особенности, описание размеров (даются через шкалу либо схематичный предмет рядом наподобие человеческого силуэта), текстовые комментарии некоторых фрагментов, врезки с инвентарём, цветовой гаммой, украшениями или детализированными частями тела, а также текстовое описание с упоминанием расы, пола, возраста, роста, веса, рациона и прочих биоданных, а также магическими способностями, местами обитания и биографией (иногда оформляется как таблица либо обычный текст в свободных местах рисунка).

Риг, риггинг (англ. rig — оснастка, приспособление, упряжка) — термин в компьютерной анимации, который описывает набор зависимостей между управляющими и управляемыми элементами, созданный таким образом, чтобы управляющих элементов было меньше, чем управляемых. Назначение — упростить манипуляцию большим количеством объектов.

Рисунок — разновидность художественной графики, основанная на технических средствах и возможностях рисования. В отличие от живописи, рисунок выполняется твердым красящим веществом (карандаш, сангина, уголь и пр.) или пером, кистью с использованием туши, акварели. Выразительными средствами рисунка являются, как правило, штрих, пятно, линия. Такой рисунок может быть как беглой зарисовкой с натуры, так и завершённой графической композицией, включая в оригинале иллюстрацию, карикатуру, плакат.

Символ (греч. — знак, сигнал, признак, примета, залог, пароль, эмблема) — знак, который связан с обозначаемой им предметностью так, что смысл знака и его предмет представлены только самим знаком и раскрываются лишь через его интерпретацию. Во Flash анимации — это объект, который представляет из себя многократно используемую графику. Применение символов уменьшает размер файла, так как независимо от того, сколько образцов создано, Flash сохранит в файле только одну копию. Место хранения — библиотека. Применение символов уменьшает размер файла, так как независимо от того, сколько образцов создано, Flash сохранит в файле только одну копию. Место хранения — библиотека. У каждого символа есть собственная монтажная линейка (таймлайн, или Timeline) и Сцена (Stage) со слоями.

Сканер (scanner) — устройство для ввода графических изображений в компьютер.

Сплайн — кривая или поверхность специального типа, которая может использоваться для аппроксимации фрагментов линий или поверхностей сложной формы. Несколько связанных сплайнов описывают форму как единое целое

Спэйсинг (spacing) — расстояние показывающие, как далеко или близко стоят фазы.

Стиль — общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра, об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно- исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, возрождение, барокко, рококо, классицизм).

Тайминг (timing) — технология создания эффекта реалистического движения объектов при анимации с учетом характера объектов (формы, массы, расположения центра тяжести), расстояния между ними и других условий. Основные положения «тайминга»: частота смены кадров (12, 24, 25 fps). Один из 12 принципов анимации Диснея.

Текстура (texture) — стиль закрашивания, который создает иллюзию рельефности поверхности объекта. Часто используется в виде растровых образцов (битмапов).

Трёхмерная графика (3D-графика) - изучает приёмы и методы создания объёмных моделей объектов, которые максимально соответствуют реальным. Такие объёмные изображения можно вращать и рассматривать со всех сторон. Для создания объёмных изображений используют разные графические фигуры и гладкие поверхности. При помощи их сначала создаётся каркас объекта, потом его поверхность покрывают материалами, визуально похожими на реальные. После этого делают осветление, гравитацию, свойства атмосферы ии другие параметры пространства, в котором находится объект. Для двигающихся объектом указывают траекторию движения, скорость.

Фазовка (inbetweening) — прорисовка промежуточных фаз анимации между ключевыми кадрами.

Физический размер изображения - определяет размер рисунка по вертикали (высота) и горизонтали (ширина) может измеряться как в пикселах, так и в единицах длины (миллиметрах, сантиметрах, дюймах). Он задается при создании изображения и хранится вместе с файлом. Если изображение готовят для демонстрации на экране, то его ширину и высоту задают в пикселах, чтобы знать, какую часть экрана оно занимает. Если изображение готовят для печати, то его размер задают в единицах длины, чтобы знать, какую часть листа бумаги оно займет. Физический размер и разрешение изображения неразрывно связаны друг с другом. При изменении разрешения автоматически меняется физический размер.

Фон (франц. Fond — букв. «дно», «глубинная часть») — любая часть изобразительной или орнаментальной композиции по отношению к включенной в нее

«выступающей» (в особенности первопланной) детали. Неизобразительный фон называется нейтральным.

Фрактал – структура, воспроизводящая сама себя.

Фрактальная графика – такой вид графики, в которой информация о дочерних структурах содержится в родительском классе. То есть, изображение формируется не по формулам, хранящимся в памяти компьютера, а по некоторому рекурсивному алгоритму. Такое изображение не имеет масштаба. Увеличив его, получается точно такое же изображение, что и было изначально. Примерами такого изображения являются различные «психоделические» рисунки, формируемые самим компьютером, при работе программы Winamp. При работе алгоритмы создается эффект «полета вдаль». Этот эффект возникает благодаря тому, что объект создает сам себя, а сам увеличивается в размерах.

Цветовая модель - способ разделения цветового оттенка на составляющие компоненты называется. Цвета в природе редко являются простыми. Большинство цветовых оттенков образуется смешением основных цветов. Существует много различных типов цветовых моделей, но в компьютерной графике, как правило, применяется не более трех. Эти модели известны под названиями: RGB, CMYK, HSB. По принципу действия перечисленные цветовые модели можно условно разбить на три класса:

- аддитивные (RGB), основанные на сложении цветов;
- субтрактивные (CMY, CMYK), основу которых составляет операция вычитания цветов (субтрактивный синтез);
- перцепционные (HSB, HLS, LAB, YCC), базирующиеся на восприятии.

Цветовая модель RGB - наиболее проста для понимания и очевидна модель RGB. В этой модели работают мониторы и бытовые телевизоры. Любой цвет считается состоящим из трех основных компонентов: красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). Эти цвета называются основными.

Цветовая модель CMYK - эту модель используют для подготовки не экранных, а печатных изображений. Они отличаются тем, что их видят не в проходящем, а в отраженном свете. Чем больше краски положено на бумагу, тем больше света она поглощает и меньше отражает. Совмещение трех основных красок поглощает почти весь падающий свет, и со стороны изображение выглядит почти черным. В отличие от модели RGB увеличение количества краски приводит не к увеличению визуальной яркости, а наоборот к ее уменьшению.

Цветовая модель HSB - некоторые графические редакторы позволяют работать с цветовой моделью HSB. Если модель RGB наиболее удобна для компьютера, а модель CMYK - для типографий, то модель HSB наиболее удобна для человека. Она проста и интуитивно понятна. В модели HSB тоже три компонента: оттенок цвета (Hue), насыщенность цвета (Saturation) и яркость цвета (Brightness). Регулируя эти три компонента, можно получить столь же много произвольных цветов, как и при работе с другими моделями. Оттенок цвета указывает номер цвета в спектральной палитре. Насыщенность цвета характеризует его интенсивность - чем она выше, тем "чище" цвет.

Яркость цвета зависит от добавления чёрного цвета к данному - чем её больше, тем яркость цвета меньше.

Цветовая палитра — это таблица данных, в которой хранится информация о том, каким кодом закодирован тот или иной цвет. Эта таблица создается и хранится вместе с графическим файлом.

Цветовое разрешение - определяет то количество бит, которое кодирует один цвет изображения. Оно определяет количество цветов, которое может отображаться одновременно. Одним битом можно закодировать всего 2 цвета, например, белый и черный. Таким образом, кодируется черно-белое изображение при сканировании.

Шрифт (font) — набор знаков символов для представления текста в полиграфии, компьютерных системах причем для этих знаков характерны единство стиля, размеров, одинаковость способов отображения.

- **Растровый шр.** — набор растровых изображений символов.
- **Векторный шр.** — использует описание символов в векторной форме, благодаря чему может гибко изменять размеры и форму текста.

Эскиз (франц. Esquisse — набросок) — в изобразительном искусстве и дизайне: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами.

Юзабилити (Usability Engineering) — совокупность свойств инструмента, влияющих на эффективность его использования в конкретной предметной деятельности, и выражающихся в применимости данного инструмента, легкости его освоения и использования, воспроизводимости полученных навыков, в низкой частоте ошибок, в субъективном удовольствии.

Adobe Flash (ранее Macromedia Flash) — мультимедийная платформа компании Adobe Systems для создания веб-приложений или мультимедийных презентаций. Широко используется для создания рекламных баннеров, анимации, игр, а также воспроизведения на веб-страницах видео- и аудиозаписей.

Adobe Photoshop — многофункциональный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. В основном работает с растровыми изображениями, однако имеет некоторые векторные инструменты.

AI - внутренний формат программы Illustrator. Может открываться программой Photoshop и кроме того этот формат поддерживают все программы, связанные с векторной графикой. Этот формат является лучшим средством при передаче векторных изображений из одной программы в другую. Растровые графические элементы при передаче через AI-формат в большинстве случаев теряются.

ActionScript — объектно-ориентированный язык программирования, один из диалектов ECMAScript, который добавляет интерактивность, обработку данных и многое другое в содержимое Flash-приложений. **ActionScript** исполняется виртуальной машиной

(**ActionScript** Virtual Machine), которая является составной частью Flash Player. **ActionScript** компилируется в байт-код, который включается в SWF-файл.

CDR - внутренний формат программы Corel Draw. Этот формат имеет большую популярность, как и сам пакет программ. Многие программы могут импортировать векторные файлы в форматы Corel Draw. В формате CDR содержатся и растровые графические объекты. В этом формате применяется компрессия, причем для векторных и растровых файлов применяется разная компрессия.

СМЯК (Cyan Magenta Yellow black) — субтрактивная цветовая модель. DirectX — подсистема Windows для графического вывода.

CGI (Computer Generated Imagery) — компьютерная генерация изображения, термин распространяемый на продукцию и область деятельности, связанные с компьютерной анимацией.

Dpi (dots per inch) — количество точек на дюйм длины. Единица измерения разрешающей способности раstra.

Ease out — ускорение от начальных кадров к конечным.

Ease in — замедление к конечным кадрам.

FLA - формат FLA является анимационным проектом Adobe Flash (устаревшее название Macromedia Flash), его преимущество заключается в том, что он может быть достаточно легко отредактирован. Данный формат файла в среде разработчиков называют "исходником", его итоговым этапом использования, является компиляция в SWF, после чего станет доступно открытие фактически в любом веб-браузере, поддерживающем Flash-плагины.

Fps (frames per second) — количество кадров в секунду. Единица измерения скорости видеосистемы для мультимедиа.

GIF — растровый графический формат, который широко используется в Internet. Разработан CompuServe.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) — стандарт формата файлов для растровых изображений с эффективным сжатием информации.

Layout — раскадровка сцены на ключевые фазы.

LZW — метод сжатия информации, который используется, например, в файлах формата GIF.

Motion Tweening — автоматическая фазовка движения и масштабирования.

PDF (Portable Document Format) — формат файлов электронных документов. Файл может включать текст, графику (растровую и векторную) и прочие данные. Разработан Adobe.

PNG (англ. portable network graphics) — растровый формат хранения графической информации, использующий сжатие без потерь по алгоритму Deflate.

PSD — растровый формат хранения графической информации, использующий сжатие без потерь, созданный специально для программы Adobe Photoshop и поддерживающий все его возможности.

Real-time animation (анимация в реальном масштабе времени) — создание анимационной последовательности и динамическое управление ею в момент визуализации.

SAI - файл с расширением .SAI содержит графику или чертеж, поддерживающий множество независимых слоев, созданных в программном обеспечении Paint Tool SAI. Этот формат позволяет экспортировать как в растровые изображения, так и в формат PSD Photoshop.

SAI или PaintTool SAI — легкая японская программа для Microsoft Windows, используемая для рисования профессионалами, она может частично заменить Photoshop.

Shape Tweening — автоматическая фазовка формоизменения.

Spidlayn (смаз или motion blur изображения) — используется обычно в случаях, когда положения объекта в соседних кадрах не перекрывают друг друга, и теряется плавность движения, то есть при очень быстром движении объекта. Это помогает глазу соединить разрозненные фазы в цельное движение.

Squash, stretch (анимационные «сквоши» и «стречи») — вытягивание или сжатие предмета анимации, для предания естественности анимации. Один из 12 признаков анимации Диснея.

Stop motion — покадровая съемка (фотоаппарат, камера...).

Timeline - в программе Flash CS6 панель Timeline показывает номер выбранного кадра, частоту воспроизведения кадров (сколько кадров проигрывается в секунду) и сколько времени прошло с момента запуска анимации (в секундах).

TIFF (Tag Image File Format) — растровый графический формат, который используется для обмена графическими данными.

Windows — операционная система для компьютеров. Использует графический интерфейс пользователя. Часто применяется в персональных компьютерах типа IBM PC. Разработана Microsoft.

WMF - векторный формат, который используется графическими программами ОС Windows. Этот формат служит для передачи векторных изображений через буфер обмена в среде Windows. Этот формат принимается практически всеми программами, работающими с векторной графикой. Использовать этот формат для растровых изображений нельзя. Недостатки: искажение цвета и несохранение ряда параметров, которые устанавливаются для изображений в графических программах.