

## Глоссарий

**Автоматизация** – применение технических средств, освобождающих человека частично или полностью от непосредственного участия в работе.

**Авторское право** – особые законодательно определенные права авторов произведений науки, литературы, искусства на распоряжение и использование созданных ими творений.

**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.

**Аниматик** (animatic) — раскадровка, соединенная с музыкой, видео черновик будущего мультфильма. Аниматик создается на основе раскадровки (сториборда) и чернового звука. Задача аниматика в целом увидеть всю картину (мультфильм), чтобы выяснить всё ли продумано, все ли художественные, монтажные, цветовые и анимационные акценты расставлены.

**Аниматор** (художник-мультипликатор) — художник оживляющий персонаж.

**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** (англ. animation, от лат. anima — душа, жизнь) — 1) синтетическое аудиовизуальное искусство, в основе которого лежит иллюзия оживления созданных художником объемных и плоских изображений или объектов предметно-реального мира, запечатленных на кино- видеопленке покaдрово. 2) Вывод на экран последовательности слегка различающихся изображений. Технология, позволяющая при помощи неодушевленных неподвижных объектов создавать иллюзию движения. Наиболее популярная форма - мультипликация, представляет собой серию рисованных изображений.

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

**Арт-директор** (art director) — большая часть его обязанностей связана с административными аспектами художественного производства. Он ставит задачи перед персоналом и следит за их выполнением, а также за бюджетом и графиком работ, следит

за качеством. По сути в его обязанности входит контроль всех визуальных аспектов фильма (начиная от костюмов и заканчивая грандиозными декорациями) — то есть выполняет непосредственно объем художника-постановщика.

**Артефакт** (в графике) – нежелательные особенности изображения, сгенерированные компьютером, появляющиеся в определённых условиях (переходы яркости или цветности, движение изображения, режимы вывода, предназначенные для ускорения работы, недостаточно качественная компрессия текстур и так далее).

**Биография** – описание жизни человека, сделанное им самим (автобиография) или другими людьми.

**Битый сектор** – это определенное пространство жесткого диска, которое невозможно использовать в связи с его физическим повреждением или отсутствием доступа к нему.

**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.

**Вес** (в анимации) – один из параметров тайминга. Определяет реалистичность анимируемого предмета, реакцию на воздействие, скорость перемещение и деформацию.

**Взаимодействие** – процессы воздействия объектов друг на друга, их взаимную обусловленность и порождение одним объектом другого.

**Видеофайл** – это статические изображения, собранные в файле при помощи технологий записи, передачи, обработки и воспроизведения материала.

**Воздушная перспектива** – размытость очертаний отдалённых объектов, возникающая из-за исчезновения ощущения цвета и размывания контрастности между фоном и этими объектами.

**Возраст** – период, ступень в развитии, росте человека, животного, растения.

**Восстановление** - процедура извлечения информации с запоминающего устройства в случае, когда она не может быть прочитана обычным способом.

**Временные файлы** – файл, создаваемый определённой программой или операционной системой для сохранения промежуточных результатов в процессе функционирования или передачи данных в другую программу.

**Гиперссылка** – строка в HTML документе, указывающая на любой другой файл, который может быть расположен в Интернете, и содержащая полный путь (URL) к этому файлу.

**Горячие клавиши** – нажатие одной или нескольких клавиш на клавиатуре для выполнения определённой команды, запрограммированной на вызов по нажатию этого сочетания.

**Градиент** – мера изменения формы (приращения или убывания) характеристической кривой фотоматериала, изображения на оригинале или оттиске и т. п., на любом ее участке.

**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.

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

**Дальний план** – дальний к точке наблюдения слой изображения.

**Движение** – состояние, противоположное покою и состоящее в перемещении предмета или его частей

**Дедлайн** – крайний срок, предельный срок, дата или время, к которому должна быть выполнена задача.

**Диалог** – форма непосредственного речевого взаимодействия двух или нескольких лиц, состоящая из последовательного чередования стимулирующих и реагирующих реплик.

**Дипломный проект** – один из видов выпускной квалификационной работы самостоятельная творческая работа студентов, обучающихся по программам подготовки бакалавриата, специалитета, выполняемая ими на последнем, выпускном курсе.

**Дуги** – седьмой базовый принцип анимации, описывающий размещение фаз по дугообразным траекториям.

**Жесткий диск** – устройство для постоянного хранения информации, используемой при работе с компьютером.

**Животное-животное** – анимационный или комиксный персонаж, который изображен как животное и ведет себя как животное, реальное или вымышленное.

**Загрузка** – процесс подготовки программы к работе, заключающийся в пересылке программы из внешней памяти в оперативную память.

**Задача** – то, что требует исполнения, разрешения. Упражнение, которое выполняется, решается посредством умозаключения, вычисления и т. п.

**Заявка** – выражение намерений получить определенный товар, услуги, участвовать в проводимых мероприятиях; как правило, оформляется письменно и направляется заинтересованной стороной стороне, которая обеспечивает ее выполнение.

**Звук** – быстрое колебательное движение частиц воздуха или другой среды, воспринимаемое органом слуха.

**Игра** (компьютерная) – компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

**Идея** – главная мысль художественного произведения, выражающая отношение автора к действительности.

**Иерархия** – расположение частей или элементов целого в порядке от низшего к высшему.

**Изображение** – воспроизведение на плоскости или в пространстве различными средствами внешнего, чувственно конкретного восприятия облика какого либо объекта, предмета или явления действительности.

**Иконка** – элемент графического интерфейса, небольшая картинка, представляющая приложение, файл, каталог, окно, компонент операционной системы, устройство и т. п.

**Импорт** (в программе) – добавление данных, вставка данных из внешних источников в текущий файл/документ/базу данных.

**Инверсная кинематика** (inverse kinematics) — способ определения движения системы связанных элементов (частей) объекта, при котором для одного элемента задаются ключевые положения и характер перемещения между ними, а положения и перемещения других элементов рассчитываются автоматически с учетом связей в системе.

**Интерфейс** – совокупность технических и программных средств, обеспечивающих взаимодействие различных функциональных устройств вычислительных, управляющих или измерительных систем (например, оперативного и внешнего запоминающих устройств ЭВМ).

**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.

**Интро** – это короткая реклама перед каким-то глобальным представлением

**Кадр** – статическое изображение, составляющее определённый момент в фильме.

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

**Камера** – фотографический, киносъемочный или телевизионный съемочный аппарат.

**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.

**Команда** – временная или постоянная группа людей, нацеленная на выполнение определенной работы, задания.

**Комикс** (comics) — иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и или получения эстетического отклика от зрителя.

**Комикс**— издание, представляющее собой серию рисунков на определенную тему с единым сюжетом и кратким повествовательным или диалоговым текстом.

**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 анимация** (computer animation) — процесс создания движущегося или видеоизменяющегося изображения с помощью компьютера.

**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.

**Конвертация** – процесс перемещения файлов с одного носителя на другой или из одного формата в другой.

**Конкурс** – состязание для выявления наилучших из числа участников, представленных работ и т.п.

**Конфликт** – столкновение разнонаправленных целей, интересов, позиций, мнений или взглядов субъектов взаимодействия, фиксируемых ими в жесткой форме.

**Концепт** – инновационная идея, содержащая в себе созидательный смысл.

**Копирование** – команда, обеспечивающая копирование выбранного файла на новое место на том же или на другом диске.

**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.

**Кукольная анимация** — метод объемной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы актеры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Этот тип анимации впервые возник в России в 1906 году.

**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.

**Линейная перспектива** — геометрический прием, предполагающий систематическое уменьшение размера более удаленных предметов и промежутков между ними.

**Марионетка** — разновидность театральной куклы, которую кукловод приводит в движение при помощи нитей.

**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.

**Монтаж** (видео) — творческий и технический процесс в создании кинофильма, следующий после проведения съемок.

**Морфинг** (morphing) — перетекание или видоизменение изображения.

**Моушн дизайн** — это визуальное оформление, которое оживляет статическое изображение.

**Мультипликация** (от лат. умножение) — то же, что и анимация. Относится к технической стороне производства мультфильма.

**Набросок** — произведение изобразительного искусства, представляющее собой незаконченное изображение, сделанный предварительно рисунок, намечающий общие черты будущего произведения;

**Настройка** — процесс, в результате которого устанавливается значение необходимых параметров или характеристик устройства или системы.

**Натура** – объекты действительности (человек, предметы, ландшафт и т. п.), которые художник непосредственно наблюдает при их изображении.

**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).

**Облачное хранилище** – модель онлайн хранилища, в котором данные хранятся на многочисленных распределённых в сети серверах, предоставляемых в пользование клиентам, в основном, третьей стороной.

**Окклюзия** (в трёхмерном изображении) – модель затенения, используемая в трёхмерной графике и позволяющая добавить реалистичности изображению за счёт вычисления интенсивности света, достигающего до точки поверхности.

**Оптимизация** – процесс нахождения экстремума функции, т.е. выбор наилучшего варианта из множества возможных, процесс выработки оптимальных решений.

**Оформление** – придание чему-нибудь окончательной, установленной или необходимой формы.

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

**Панель инструментов** – элемент графического интерфейса пользователя, предназначенный для размещения на нём нескольких других элементов.

**Параллакс** – угловое смещение объекта (точки, тела, предмета), видимое изменение его положения (направления) вследствие перемены точки наблюдения.

**Передний план** – ближайший к точке наблюдения слой изображения.

**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 раstra.

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

**Плагин** (в программе) – независимо компилируемый программный модуль, динамически подключаемый к основной программе и предназначенный для расширения и/или использования её возможностей.

**Планирование** – одна из составных частей управления, заключающаяся в разработке и практическом осуществлении планов, определяющих будущее состояние проекта, путей, способов и средств его достижения.

**Плоская кукла** – персонаж стоп моушн анимации, кукла создается из бумаги или картона с подвижными суставами.

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

**ПО** — совокупность программ системы обработки информации и программных документов, необходимых для эксплуатации этих программ.

**Последовательность кадров** – набор изображений с порядковыми номерами, видео, разбитое на отдельные изображения.

**Походка человека** – контролируемое падение.

**Пре-продакшн** – процесс подготовки всех элементов, участвующих в фильме.

**Приложение** – прикладная система или программа, предназначенная для решения задач в конкретной области техники.

**Примитив** – линия, окружность, кривая, куб, сфера и другой элемент векторного изображения.

**Принципы анимации Диснея** – набор основных принципов анимации, представленные известными аниматорами студии Дисней, Олли Джонстоном и Франком Томасом в их книге 1981 года «Иллюзия жизни: анимация Диснея».

**Приоритет** – (*нем. prioritat лат. priog* первый) первенство в каком-либо, открытии, изобретении и т. п.; преобладающее, первенствующее значение чего-либо.

**Программа** – описание алгоритма решения задачи, заданное на языке программирования.

**Программное обеспечение** — совокупность программ системы обработки информации и программных документов, необходимых для эксплуатации этих программ.

**Проект** – (в управленческой деятельности) (англ. *project* от лат. *projectus* — брошенный вперед, выступающий, выдающийся вперед) — временное предприятие, направленное на создание уникального продукта, услуги или результата; 2) Совокупность мероприятий для разработки нового продукта или улучшения существующего продукта.

**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).

**Производство** – процесс трансформации ресурсов в товары или услуги, имеющие ценность.



**Ракурс** (франц. *Raccourcir* — 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.

**Растреризация** (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** — это файл данных или структура, представляющая собой сетку пикселей или точек цветов (на практике прямоугольную) на компьютерном мониторе и других отображающих устройствах и материалах.

**Резервная копия** — копия информации, предназначенная для обеспечения сохранности и целостности данных в информационных системах, их восстановления в случае аварий, сбоев, потери данных на основном носителе.

**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).

**Рефлекс** — слабое светлое пятно в области тени, образованное лучами, отражёнными от близко лежащих объектов.

**Риг** – 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.

**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.

**Рисованная мультипликация** — технология анимации, основанная на покадровой съемке немного отличающихся двумерных рисунков. При этом они могут быть исполнены как индивидуально, так и слагаться из нескольких слоев, отделяя изменяющегося героя от постоянного фона. Для каждой фазы движения персонажа необходимо рисовать новую картинку.

**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 завершенной графической композицией, включая в оригинале иллюстрацию, карикатуру, плакат.

**Ролик** (видео) – короткий видеофильм информационного, рекламного или учебного содержания.

**Ротоскопинг** – это анимационная техника, при которой мультипликационный фильм создается методом обрисовки кадр за кадром натурального фильма (снятого заранее фильма с реальными актерами и декорациями).

**Свет** (в рисунке) – это наиболее освещенная поверхность, лучи света на нее падают под более прямым углом.

**Сервис** – программа из системы программного обеспечения компьютера, которая предоставляет ответы на запросы от других программ данной системы, которые часто расположены на других удаленных связанных компьютерах.

**Сетап** (в трехмерной графике) – создание скелета для удобной анимации трехмерных персонажей или сложных объектов.

**Сиквенция** – то же, что и последовательность кадров.

**Силуэтная анимация** — вид анимации, одна из старейших технологий, а в докомпьютерные дни, возможно и наиболее легкая в исполнении. Для создания мультфильма используются плоские фигуры, вырезанные из материалов, таких как бумага, плотная ткань и др. Для каждого кадра фигуры передвигаются и снимаются на камеру.

**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.

**Синописис** – сборник сведений, материалов, статей по какому либо вопросу, чаще всего расположенных хронологически.

**Синописис** (synopsis) — изложение кратко, в сжатой форме и без детализации, основного сюжета - истории.

**Синхронизация** – процедура согласования объектами времени выполнения ими процессов обработки или передачи данных.

**Скрипт** – программа, которая автоматизирует некоторую задачу, которую без сценария пользователь делал бы вручную, используя интерфейс программы.

**Слой** (в программе) – это прослойка или пласт, который является составной частью чего-то целого.

**Список литературы** – цитируемые в данной работе, просмотренные произведения, архивный материал, имеющий отношение к теме.

**Сплан** – это линия (кривая, ломанная). Сами по себе сплайны не отображаются при рендере, а служат вспомогательными средствами в трехмерном моделировании.

**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).

**Стиль текста** – это набор параметров форматирования, который применяют к тексту документа, чтобы быстро изменить его внешний вид. Стили позволяют применить одновременно всю группу атрибутов форматирования к тексту документа.

**Стоимость** – категория политэкономии, определяющая меру значимости товара и количественно выраженная в деньгах.

**Стол-просвет** (animation desk) — рабочий стол, рабочее место аниматора (художника-мультипликатора) для классической рисованной анимации.

**Сториборд** (storyboard) — последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов, мультфильмов, рекламных роликов. Главная задача раскадровки - увидеть в целом весь клип, фильм, кино, мультфильм. Обычно раскадровку делает режиссер-мультипликатор или художник-постановщик.

**Супервайзер** (animation supervisor) — человек, который контролирует выход и качество анимации.

**Сустав** – то же, что и шарнир.

**Сценарий** – драматическое произведение с подробным описанием действия и реплик, предназначенное для создания кино или телефильма, а также краткая сюжетная схема театрального представления, спектакля.

**Таблица** – форма организации материала в тексте издания, при которой систематически представленные группы взаимосвязанных данных располагаются по графам и строкам таким образом, чтобы каждый отдельный показатель входил в состав и графы, и строки.

**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.

**Текст** – объединённая смысловой связью последовательность знаковых единиц, основными свойствами которой являются связность и цельность.

**Текстовый редактор** – программа, позволяющая вводить, изменять (редактировать), обрабатывать, хранить и восстанавливать текст.

**Текстура** – изображение, воспроизводящее визуальные свойства каких-либо поверхностей или объектов.

**Темная долина** (зловещая долина) – гипотеза, по которой робот или другой объект, выглядящий или действующий примерно как человек (но не точно так, как настоящий), вызывает неприязнь и отвращение у людей-наблюдателей. Феноменом «зловещей долины» издавна пользуются создатели фильмов, литературы, игр и анимации, чтобы вызвать чувство страха.

**Тень** (в рисунке) – неосвещённые или слабо освещённые участки объекта.

**Титры** – поясняющие надписи, использующиеся на театральной сцене, в кинофильмах и на телевидении.

**Трекинг** – определение местоположения движущихся объектов во времени с помощью камеры.

**Универсальная фигура** – обобщенный набросок персонажа, используемый аниматорами в рисовании черновой анимации.

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

**Файл** - блок информации на внешнем запоминающем устройстве компьютера, имеющий определённое логическое представление (начиная от простой последовательности битов или байтов и заканчивая объектом сложной СУБД), соответствующие ему операции чтения-записи и, как правило, фиксированное имя (символьное или числовое), позволяющее получить доступ к этому файлу и отличить его от других файлов.

**Фильтр** (в графике) – программы, выполняющие заранее установленную последовательность команд. Они автоматически вычисляют значения и характеристики каждого пикселя изображения и затем модифицируют их в соответствии с новыми значениями.

**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.

**Формат** – описание структуры данных в компьютерном файле. Графические форматы – форматы хранения графической информации (фотографий и рисунков).

**Форматирование** – возможность текстового редактора или других программных средств обработки текста, которая позволяет подготовить макет текста в соответствии с критериями, определенными пользователем.

**Формула** – символическая запись, состоящая из цифр, букв и специальных знаков, расположенных в определённом порядке, и являющаяся точным определением какого-либо закона, отношения, процесса, явления и т. п., которое приложимо в определённых условиях ко всем частным случаям.

**Футаж** – видеофайл, содержащий какое-либо анимированное или просто снятое изображение, используется при видеомонтаже.

**Хромакей** — технология совмещения двух и более изображений или кадров в одной композиции, цветовая электронная рирпроекция, используемая на телевидении и в современной цифровой технологии кинопроизводства.

**Цикл движения** – совокупность движений, после выполнения которых тело (или части тела) возвращается в исходное положение.

**Цифровая живопись** – создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

**Цифровой рисунок** – это двумерное представление, построенное из двоичной матрицы (состоящей из единиц и нулей).

**Человек-животное** – анимационный или комиксный персонаж, сочетающий в себе признаки человека и животного (например, голова кота, а тело человека), способный мыслить и общаться подобно людям.

**Черновая анимация** – анимация из черновых набросков рисунка, из раскадровки, из ключевых кадров, где линии неровны и неоднородны.

**Черновик** – предварительная версия документа, отражающая работу автора.

**Шарнир** – подвижное соединение двух частей механизма, обеспечивающее их вращение.

**Шейп** (в программе) – это простой, нетопологический формат для хранения геометрического местоположения и атрибутивной информации географических объектов.

**Экспозиционный лист** (exposure list) — табличная форма, передающая последовательность фазованных рисунков, слоистое построение сцены, синхрон со звуковыми фразами, работу камеры, служебные пометки и т.д. Один из основных подписываемых и утверждаемых документов. Определяет, какие элементы сцены подлежат сканированию и закрашке, в каких кадрах они расположены и какие слои собой представляют, как должна вести себя камера и т. д.

**Экспорт** (в программе) – вывод всех или части данных из текущего файла/документа/базы данных во внешний источник.

**Элемент** – первичная (для данного исследования, модели) составная часть сложного целого.

**Эпатаж** — вызывающее поведение, скандальная выходка, художественное высказывание, провоцирующее раздражительную реакцию целевой аудитории.

**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.

**Эффект** (в редакторе) – шаблон с необходимыми аудио-визуальными параметрами.

**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.

**3D анимация** — форма компьютерной анимации, предполагающая объемное трехмерное изображение объектов. Трехмерное изображение включает построение геометрической проекции трехмерной модели сцены на плоскость (например, экран компьютера) с помощью специализированных программ.

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

**Ease in** — замедление к конечным кадрам.

**Ease out** — ускорение от начальных кадров к конечным.

**Layout** — раскадровка сцены на ключевые фазы.

**Motion Tweening** — автоматическая фазовка движения и масштабирования.

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

**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...)