**HD video**High Definition video - video z vysokým rozlišením. 1280\*720 pixelu (720p), 1920\*1080 pixelu. (1080i/1080p).

**GIMP**Nástroj na úpravu rastrového obrazu. Freeware.

**FreeWare**Volne stažitelný a požitelný program pro jak komeční tak nekomerční účely.

**ShareWare (Trial Version, Free-trial)**Program poskytuje na krátkou dobu lené nebo částečné použití. Ani počas této doby není možné komerčne používat tento software. (Vínimky tvoří pravidlo)

**Camera Obscura**Tmavá skřínka - používana na přenos obrazu pro kreslení.

**Clona (Aperture)**Velikost otvoru skrz ktery prochazi svetlo dale skrz optickou soustavu. Je sestavena z lamel ktere do sebe zapadaji.

**CCD**Druh snímače u digitálního fotoaparátu.

**CMOS**Druh snímače u digitálního fotoaparátu.

**EVF**Electronic View Finder - elektronický hledáčeku digitálního fotoaprátu.

T**TL**Throught The Lens - Takto se označuje hledáček který ukazuje přesne to co videt skrz objekiv.

**filtr: RGBG, CMYG**Filtry používane pro zaznamenání obrazu na senzoru figitálního fotoaparátu. Red-Green-Blue-Green, Cyan-Magenta-Yellow-Green.

**f-stop**

**ISO**Medzinárodní standard pro měření rychlosti ztmavnutí cernobíleho filmu. Vznikl kombinací DIN a ASA.

**DIN**Medzinárodní standard pro měření rychlosti ztmavnutí cernobíleho filmu.

**ASA**American Standard Speed Numbers - Americky standard pro měření rychlosti ztmavnutí cernobíleho filmu.

**Dirac delta function**Funkce, která má v nule hodnotu nekonečno a všude jinde nulovou. Používa se počas vzorkování spojitého obrazu.

**Photodiode (Fotodioda)**Plošná polovodičová dioda konstrukčne upravená tak, aby do oblasti PN přechodu pronikalo světlo. Je to základní stavební kámen snímače digitálního fotoaparátu.

**SuperCCD**Tym snímače který vyráběla firma Fuji. Jedná se o uložení fotodiod do osmiuhelníku.

**interlaced scan (Prokládané snímaní)**Tym snímańí obrazu. Snímá se dvounásobnou rychlostí. Na střídačku lyché a sudé řádky.

**Progressive scan**Klasické snímaní obrazu. Snímají se všechny photodiody najednou.

**Smearing**Vada obrazu která se vyskytuje u CCD snímačů. Projevuje se jako vertikální, nebo horizontální čary které vycházejí z přeexponované oblasti snímku.

**Additive noise**Aditivní šum. Tento šum je spůsoben zvýšením ISO. Respektive nabuzením elektronu počas vyčítaní obrazu.

**Poisson noise**Vzniká nedostatkem světla dopadajícím na snímač. **Chromatic aberation**Chromatická vada - Je to vada optické soustavy. Projevuje se jako fialový nebo zelený duchové na snímku.

**Burn-out pixel**Vypálený pixl.

**Moire**Moiré efekt je rušivý efekt který vzniká interferncí dvou pravidelných a málo odlišných rastrů.

**Ohniskova vzdalenost**Je to vzdálenost čocky od od jeho ohniska.

**Fraktál**Je to množina která generuje obraz na základe matematického pravidla. (velmi laicky rečeno)

**HDR obraz  
HDR** neboli **High Dynamic Range** (high dynamic range imaging, HDRI) je technologie, která umožňuje větší [dynamický](http://cs.wikipedia.org/wiki/Dynamick%C3%BD_rozsah) [rozsah expozice](http://cs.wikipedia.org/wiki/Rozsah_expozice) (mezi nejsvětlejším a nejtmavším bodem) scény než je u normální snímací techniky. Používá se ve[fotografii](http://cs.wikipedia.org/wiki/Fotografie), počítačové grafice a zpracování obrazu.

**GPU  
grafický procesor**, [anglicky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Angli%C4%8Dtina) *graphic processing unit,* je v [informačních technologiích](http://cs.wikipedia.org/wiki/Informa%C4%8Dn%C3%AD_technologie" \o "Informační technologie) specializovaný řídící [procesor](http://cs.wikipedia.org/wiki/Procesor) umístěný na [grafické kartě](http://cs.wikipedia.org/wiki/Grafick%C3%A1_karta) uvnitř[počítače](http://cs.wikipedia.org/wiki/Osobn%C3%AD_po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D), který zajišťuje vykreslování dat uložených v [operační paměti](http://cs.wikipedia.org/wiki/Opera%C4%8Dn%C3%AD_pam%C4%9B%C5%A5) na zobrazovacím zařízení.

**RLE encoding  
Run length encoding**je [bezeztrátová komprese](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bezeztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Bezeztrátová komprese), která kóduje vstupní [data](http://cs.wikipedia.org/wiki/Data" \o "Data) tak, že kóduje posloupnosti stejných hodnot do dvojic (délka posloupnosti, hodnota). Účinnost komprese je silně závislá na charakteru vstupních dat, která musí obsahovat delší sekvence stejných znaků, jinak výrazně účinnost komprese klesá.

**LZW compression  
LZW84** **Lempel-Ziv-Welch** je [bezeztrátový](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bezeztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Bezeztrátová komprese) kompresní [algoritmus](http://cs.wikipedia.org/wiki/Algoritmus).

**Huffman coding  
Huffmanovo kódování** je [algoritmus](http://cs.wikipedia.org/wiki/Algoritmus) využívaný pro [bezeztrátovou kompresi](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bezeztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Bezeztrátová komprese) dat.[[1]](http://cs.wikipedia.org/wiki/Huffmanovo_k%C3%B3dov%C3%A1n%C3%AD#cite_note-0) Konvertuje znaky vstupního souboru do bitových řetězců různé délky. Znaky, které se ve vstupním souboru vyskytují nejčastěji, jsou konvertovány do bitových řetězců s nejkratší délkou (nejfrekventovanější znak tak může být konvertován do jediného [bitu](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bit)), znaky, které se vyskytují velmi zřídka, jsou konvertovány do delších řetězců (mohou být i delší než 8 bitů).

**DCT compresion  
Diskrétní kosinová transformace** je [diskrétní](http://cs.wikipedia.org/wiki/Diskr%C3%A9tn%C3%AD_sign%C3%A1l" \o "Diskrétní signál) [transformace](http://cs.wikipedia.org/wiki/Transformace" \o "Transformace) podobná [diskrétní Fourierově transformaci](http://cs.wikipedia.org/wiki/Diskr%C3%A9tn%C3%AD_Fourierova_transformace) (DFT), ale produkující pouze[reálné](http://cs.wikipedia.org/wiki/Re%C3%A1ln%C3%A9_%C4%8D%C3%ADslo) koeficienty.

**JPEG**Je standardní metoda [ztrátové komprese](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Ztrátová komprese) používané pro ukládání počítačových obrázků ve fotorealistické kvalitě.  [Formát souboru](http://cs.wikipedia.org/wiki/Form%C3%A1t_souboru), který tuto kompresi používá, se také běžně nazývá JPEG. Nejrozšířenější příponou tohoto formátu je .jpg, .jpeg, .jfif, .jpe, nebo tato jména psána velkými písmeny.

**TIFF  
Tag Image File Format** je jeden z [souborových](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor" \o "Soubor) [formátů](http://cs.wikipedia.org/wiki/Form%C3%A1t_souboru" \o "Formát souboru) pro ukládání [rastrové](http://cs.wikipedia.org/wiki/Rastrov%C3%A1_grafika) [počítačové grafiky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_grafika).

**GIF***Graphics Interchange Format* je [grafický formát](http://cs.wikipedia.org/wiki/Grafick%C3%BD_form%C3%A1t) určený pro [rastrovou grafiku](http://cs.wikipedia.org/wiki/Rastrov%C3%A1_grafika). GIF používá [bezeztrátovou kompresi](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bezeztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Bezeztrátová komprese) [LZW84](http://cs.wikipedia.org/wiki/LZW84), na rozdíl například od formátu [JPEG](http://cs.wikipedia.org/wiki/JPEG), který používá [ztrátovou kompresi](http://cs.wikipedia.org/wiki/Ztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Ztrátová komprese). GIF umožňuje také jednoduché [animace](http://cs.wikipedia.org/wiki/Animace" \o "Animace).

**PNG***Portable Network Graphics* – anglicky *přenosná síťová grafika*; oficiální výslovnost zkratky je „ping“) je [grafický formát](http://cs.wikipedia.org/wiki/Grafick%C3%BD_form%C3%A1t) určený pro [bezeztrátovou kompresi](http://cs.wikipedia.org/wiki/Bezeztr%C3%A1tov%C3%A1_komprese" \o "Bezeztrátová komprese) [rastrové grafiky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Rastrov%C3%A1_grafika). Byl vyvinut jako zdokonalení a náhrada formátu [GIF](http://cs.wikipedia.org/wiki/GIF), který byl [patentově](http://cs.wikipedia.org/wiki/Patent" \o "Patent) chráněný ([LZW84](http://cs.wikipedia.org/wiki/LZW84) [algoritmus](http://cs.wikipedia.org/wiki/Algoritmus)), dnes jsou patenty prošlé.

**RAW**Z [anglického](http://cs.wikipedia.org/wiki/Angli%C4%8Dtina) *raw*, což je surový, nezpracovaný, je [soubor](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor" \o "Soubor) obsahující minimálně zpracovaná data ze snímače [digitálního fotoaparátu](http://cs.wikipedia.org/wiki/Digit%C3%A1ln%C3%AD_fotoapar%C3%A1t" \o "Digitální fotoaparát).

**BMP  
Windows Bitmap** nebo také **DIB (device-independent bitmap)** je [počítačový](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D) formát pro ukládaní [rastrové grafiky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Rastrov%C3%A1_grafika).

**PSD  
PSD** (**Photoshop Document**) je formát [souboru](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor" \o "Soubor) firmy [Adobe Systems](http://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems) používaný pro uchování dat.

**PS  
PostScript** je programovací jazyk určený ke grafickému popisu tisknutelných dokumentů vyvinutý v roce [1985](http://cs.wikipedia.org/wiki/1985) firmou [Adobe Systems](http://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems) Incorporated. Jeho hlavní výhodou je, že je nezávislý na zařízení, na kterém se má dokument tisknout. Je považován za standard pro dražší [tiskárny](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_tisk%C3%A1rna" \o "Počítačová tiskárna). Díky svým rozsáhlým možnostem se však brzy stal i formátem k ukládání obrázků.

**LaTeX**Odnoš TeX-u (Techu)**.**

**TeX  
TeX** je program pro [počítačovou sazbu](http://cs.wikipedia.org/wiki/Desktop_publishing).

**Firmware  
Firmware** je programové vybavení, které je integrální součástí elektronického zařízení. Tyto programy jsou většinou naprogramovány (vypáleny) do nevolatilních pamětí ([ROM](http://cs.wikipedia.org/wiki/ROM), [EPROM](http://cs.wikipedia.org/wiki/EPROM), …) firmou vyrábějící dané zařízení.

**Software  
Software** je v [informatice](http://cs.wikipedia.org/wiki/Informatika_(po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_v%C4%9Bda)" \o "Informatika (počítačová věda)) sada všech [počítačových programů](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BD_program) používaných v [počítači](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D), které provádějí nějakou činnost.

**Hardware**z anglického významu „železářské zboží“ nebo také „nářadí“, počítačový hardware je pak „computer hardware“, označuje veškeré fyzicky existující technické vybavení [počítače](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8D) na rozdíl od dat a programů (označovaných jako [software](http://cs.wikipedia.org/wiki/Software)).

**PEF soubor**Pentax soubor RAW.

**ORF soubor**Olympus soubor RAW.

**DNG soubor**Adobe soubor RAW.

**NEF soubor**Nikon soubor RAW.

**CRW soubor**Canon soubor RAW.

**Crop**Oříznutí

**EXIF data**Data ulžená u fotografie. Obsahují Expozici, Ohniskovou vzdálenost, čas sesnímání ...

**Adobe RGB 1998**Profil správy barev.

**sRGB**Profil správy barev.

**CMYK Web Coated 2.0**Profil správy barev.

**DPI**Dots per Inch. Používá se u tisku nebo skenování . Udáva kolik bodů se má skenovat vzheldem na délku.

**LPI**Lines per Inch. Nekteré zařízení dokážou tisknout jenom řádky textu nebo slabou grafiku. Jeden rozměr je neměnný a počet bodů na palec je možné nastavit jenom u druhého rozměru.

**.NET**Softwarový framework který beží primárně na strojích s Windows.

**Framework**Framework je [softwarová](http://cs.wikipedia.org/wiki/Software) struktura, která slouží jako podpora při [programování](http://cs.wikipedia.org/wiki/Programov%C3%A1n%C3%AD" \o "Programování) a vývoji a organizaci jiných softwarových projektů.

**Microsoft Silverlight**Silverlight je aplikační platforma vytvořená společností [Microsoft](http://cs.wikipedia.org/wiki/Microsoft), která je určena pro vývoj business a multimediálních aplikací.

**Adobe Flash**Flash je grafický vektorový [program](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BD_program), momentálně ve vlastnictví polečnosti [Adobe](http://cs.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems) (dříve [Macromedia](http://cs.wikipedia.org/wiki/Macromedia)). Používá se především pro tvorbu (převážně internetových) interaktivních animací, prezentací a her.

**PHP**Skriptovací programovací jazyk.

**Fortran**Programovací jazyk.

**Python**Programovací jazyk. Open source.

**C++**C++ je [objektově orientovaný](http://cs.wikipedia.org/wiki/Objektov%C4%9B_orientovan%C3%A9_programov%C3%A1n%C3%AD" \o "Objektově orientované programování) [programovací jazyk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Programovac%C3%AD_jazyk).

**Java**Java je [objektově orientovaný](http://cs.wikipedia.org/wiki/Objektov%C4%9B_orientovan%C3%A9_programov%C3%A1n%C3%AD" \o "Objektově orientované programování) [programovací jazyk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Programovac%C3%AD_jazyk).

**C**Programovací jazyk.

**Deplhi**Delphi je [objektově orientovaný](http://cs.wikipedia.org/wiki/Objektov%C4%9B_orientovan%C3%A9_programov%C3%A1n%C3%AD" \o "Objektově orientované programování) [programovací jazyk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Programovac%C3%AD_jazyk).

**Pascal**Programovací jazyk.

**SQL**Structured Query Language - Standardizovaný dotazovací jazyk.

**MySQL**Datbázový systém.

**Oracle**Databázový systém.

**HTML**HyperText Markup Language, označovaný zkratkou HTML, je [značkovací jazyk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Zna%C4%8Dkovac%C3%AD_jazyk) pro [hypertext](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hypertext). Je jedním z jazyků pro vytváření stránek v systému [World Wide Web](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web" \o "World Wide Web), který umožňuje publikaci dokumentů na [Internetu](http://cs.wikipedia.org/wiki/Internet).

**xHTML**XHTML ([zkratka](http://cs.wikipedia.org/wiki/Zkratka" \o "Zkratka) [anglického](http://cs.wikipedia.org/wiki/Angli%C4%8Dtina) *extensible hypertext markup language* – „rozšiřitelný hypertextový značkovací jazyk“) je [značkovací jazyk](http://cs.wikipedia.org/wiki/Zna%C4%8Dkovac%C3%AD_jazyk) pro tvorbu [hypertextových](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hypertext) dokumentů v prostředí [WWW](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) vyvinutý [W3C](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web_Consortium)

**CSS**Kaskádové styly (v anglickém originále *Cascading Style Sheets* se zkratkou CSS) je jazyk pro popis způsobu zobrazení stránek napsaných v jazycích [HTML](http://cs.wikipedia.org/wiki/HyperText_Markup_Language), [XHTML](http://cs.wikipedia.org/wiki/Extensible_HyperText_Markup_Language) nebo [XML](http://cs.wikipedia.org/wiki/Extensible_Markup_Language).

**W3C**World Wide Web Consortium (W3C) je mezinárodní [konsorcium](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Konsorcium&action=edit&redlink=1" \o "Konsorcium (stránka neexistuje)), jehož členové společně s veřejností vyvíjejí webové[standardy](http://cs.wikipedia.org/wiki/Standard) pro [World Wide Web](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web" \o "World Wide Web). Cílem konsorcia je *„Rozvíjet World Wide Web do jeho plného potenciálu vývojem protokolů a směrnic, které zajistí dlouhodobý růst Webu“*.

**Lorem Ipsum**Lorem ipsum (zkráceně lipsum) je označení pro standardní pseudo[latinský](http://cs.wikipedia.org/wiki/Latina) text užívaný v [grafickém designu](http://cs.wikipedia.org/wiki/Grafick%C3%BD_design" \o "Grafický design) a navrhování jako demonstrativní výplňový text při vytváření pracovních ukázek grafických návrhů (např. [fontů](http://cs.wikipedia.org/wiki/Font" \o "Font) nebo rozvržení časopisů či[HTML](http://cs.wikipedia.org/wiki/HyperText_Markup_Language) stránek). Lipsum tak pracovně znázorňuje text v ukázkových maketách (tzv.[*mock-up*](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Mock-up&action=edit&redlink=1)) předtím, než bude do hotového návrhu vložen smysluplný obsah.

**DOCTYPE**DTD (*Document Type Definition*, česky *Definice typu dokumentu*) je jazyk pro popis struktury [XML](http://cs.wikipedia.org/wiki/Extensible_Markup_Language) případně [SGML](http://cs.wikipedia.org/wiki/Standard_Generalized_Markup_Language) dokumentu. Omezuje množinu přípustných dokumentů spadajících do daného typu nebo třídy. DTD tak například vymezuje jazyky [HTML](http://cs.wikipedia.org/wiki/HyperText_Markup_Language) a[XHTML](http://cs.wikipedia.org/wiki/Extensible_HyperText_Markup_Language).

**FireBug**Firebug je [rozšíření](http://cs.wikipedia.org/wiki/Roz%C5%A1%C3%AD%C5%99en%C3%AD" \o "Rozšíření) [Mozilla Firefox](http://cs.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox" \o "Mozilla Firefox) sloužící k ladění a editaci webových stránek.

**CMS**Systém pro správu obsahu (CMS z anglického *content management system*) je [software](http://cs.wikipedia.org/wiki/Software) zajišťující [správu dokumentů](http://cs.wikipedia.org/wiki/Spr%C3%A1va_dokument%C5%AF), nejčastěji [webového](http://cs.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) obsahu.

**logo**Logo není. Existuje pouze Logotyp.

**logotyp**Logotyp je písmová nebo slovní značka, graficky znázorněný název [společnosti](http://cs.wikipedia.org/wiki/Obchodn%C3%AD_spole%C4%8Dnost" \o "Obchodní společnost), [firmy](http://cs.wikipedia.org/wiki/Firma), [výrobku](http://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=V%C3%BDrobek&action=edit&redlink=1), značky apod.

**Direct3D**Direct3D je v [informatice](http://cs.wikipedia.org/wiki/Informatika_(po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_v%C4%9Bda)" \o "Informatika (počítačová věda)) specializované [rozhraní](http://cs.wikipedia.org/wiki/API) (API), které je jednou k komponent[DirectX](http://cs.wikipedia.org/wiki/DirectX). Direct3D nabízí [aplikacím](http://cs.wikipedia.org/wiki/Aplika%C4%8Dn%C3%AD_software" \o "Aplikační software) širokou škálu [funkcí](http://cs.wikipedia.org/wiki/Funkce_(programov%C3%A1n%C3%AD)" \o "Funkce (programování)) pro práci s [3D grafikou](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_3D_grafika).

**DirectX**Microsoft DirectX je v [informatice](http://cs.wikipedia.org/wiki/Informatika_(po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_v%C4%9Bda)" \o "Informatika (počítačová věda)) sada [knihoven](http://cs.wikipedia.org/wiki/Knihovna_(programov%C3%A1n%C3%AD)" \o "Knihovna (programování)) poskytujících [aplikační rozhraní](http://cs.wikipedia.org/wiki/API) (API) pro umožnění přímého ovládání moderního [hardwaru](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hardware).

**OpenGL**OpenGL (*Open Graphics Library*) je průmyslový standard specifikující multiplatformní rozhraní ([API](http://cs.wikipedia.org/wiki/API)) pro tvorbu aplikací[počítačové grafiky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_grafika)

**ARB**Architecture review board - Skupina která schvaluje návrh OpenGL a jeho verzí.

**POV-Ray**POV-Ray, plným názvem Persistence of Vision Ray-Tracer je [software](http://cs.wikipedia.org/wiki/Software) pro vytváření obrázků [3D](http://cs.wikipedia.org/wiki/3D) [počítačové grafiky](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_grafika) pomocí metody [sledování paprsku](http://cs.wikipedia.org/wiki/Sledov%C3%A1n%C3%AD_paprsku" \o "Sledování paprsku) (*raytracing*).

**Cinema4D**Cinema 4D je komerční multiplatformní [program](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BD_program) pro tvorbu [3D grafiky](http://cs.wikipedia.org/wiki/3D_grafika). Tento program vytvořila německá společnost MAXON Computer. Cinema 4D je komplexní program pro tvorbu 3D scény - od [polygonového](http://cs.wikipedia.org/wiki/Mnoho%C3%BAheln%C3%ADk" \o "Mnohoúhelník) [modelování](http://cs.wikipedia.org/wiki/Modelov%C3%A1n%C3%AD" \o "Modelování) přes[texturování](http://cs.wikipedia.org/wiki/Texturov%C3%A1n%C3%AD), nasvícení, [animaci](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_animace" \o "Počítačová animace) až po [rendering](http://cs.wikipedia.org/wiki/Renderov%C3%A1n%C3%AD" \o "Renderování). Snadné ovládání, přívětivé prostředí a přizpůsobivé rozhraní programu řadí Cinemu mezi profesionální 3D programy.

**3DsMax Studio**Autodesk 3ds Max (též 3D Studio MAX, familiérně *„Maxko“*) je profesionální[program](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%BD_program) pro [3D](http://cs.wikipedia.org/wiki/3D) [grafiku](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_grafika), vizualizace a animace. Bývá používán v postprodukci, při výrobě reklam, [filmů](http://cs.wikipedia.org/wiki/Film" \o "Film) a v televizním průmyslu, pro architektonické a konstrukční vizualizace a často slouží i k tvorbě grafiky do [počítačových her](http://cs.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_hry).