

### **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**

Volně stažitelný a použitelný program pro jak komerční tak nekomerční účely.

### **ShareWare (Trial Version, Free-trial)**

Program poskytuje na krátkou dobu lené nebo částečné použití. Ani počas této doby není možné komerčně používat tento software. (Vínimky tvoří pravidlo)

### **Camera Obscura**

Tmavá skříňka - používána na přenos obrazu pro kreslení.

### **Clona (Aperture)**

Velikost otvoru skrz který prochází světlo dale skrz optickou soustavu. Je sestavena z lamel které do sebe zapadají.

### **CCD**

Druh snímáče u digitálního fotoaparátu.

### **CMOS**

Druh snímáče u digitálního fotoaparátu.

### **EVF**

Electronic View Finder - elektronický hledáček u digitálního fotoaparátu.

### **TTL**

Through The Lens - Takto se označuje hledáček který ukazuje přesně to co vidět skrz objektiv.

### **filtr: RGBG, CMYG**

Filtry používane pro zaznamenání obrazu na senzoru digitálního fotoaparátu. Red-Green-Blue-Green, Cyan-Magenta-Yellow-Green.

### **f-stop**

### **ISO**

Mezinárodní standard pro měření rychlosti ztmavnutí černobíleho filmu. Vznikl kombinací DIN a ASA.

### **DIN**

Mezinárodní standard pro měření rychlosti ztmavnutí černobíleho filmu.

### **ASA**

American Standard Speed Numbers - Americký standard pro měření rychlosti ztmavnutí černobíleho filmu.

### **Dirac delta function**

Funkce, která má v nule hodnotu nekonečno a všude jinde nulovou. Používá se počas vzorkování spojitého obrazu.

### **Photodiode (Fotodioda)**

Plošná polovodičová dioda konstrukčně upravená tak, aby do oblasti PN přechodu pronikalo světlo. Je to základní stavební kámen snímače digitálního fotoaparátu.

### **SuperCCD**

Tým snímače který vyráběla firma Fuji. Jedná se o uložení fotodiod do osmiuhelníku.

### **interlaced scan (Prokládané snímání)**

Tým snímání obrazu. Snímá se dvounásobnou rychlostí. Na střídačku liché a sudé řádky.

### **Progressive scan**

Klasické snímání 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 způsoben zvýšením ISO. Respektive nabuzením elektronu počas vyčítání 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 interferencí dvou pravidelných a málo odlišných rastrů.

### **Ohniskova vzdálenost**

Je to vzdálenost čocky od od jeho ohniska.

### **Fraktál**

Je to množina která generuje obraz na základe matematického pravidla. (velmi laicky řečeno)

### **HDR obraz**

**HDR** neboli **High Dynamic Range** (high dynamic range imaging, HDRI) je technologie, která umožňuje větší **dynamický rozsah expozice** (mezi nejsvětlejším a nejtmačším bodem) scény než je u normální snímání techniky. Používá se ve **fotografii**, počítačové grafice a zpracování obrazu.

## GPU

**grafický procesor**, *anglicky graphic processing unit*, je v *informačních technologiích* specializovaný řídící *procesor* umístěný na *grafické kartě* uvnitř *počítače*, který zajišťuje vykreslování dat uložených v *operační paměti* na zobrazovacím zařízení.

## RLE encoding

**Run length encoding** je *bezeztrátová komprese*, která kóduje vstupní *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* kompresní *algoritmus*.

## Huffman coding

**Huffmanovo kódování** je *algoritmus* využívaný pro *bezeztrátovou kompresi* dat.<sup>[1]</sup> 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*), 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 transformace* podobná *diskrétní Fourierově transformaci* (DFT), ale produkující pouze *reálné* koeficienty.

## JPEG

Je standardní metoda *ztrátové komprese* používané pro ukládání počítačových obrázků ve fotorealistické kvalitě. *Formát souboru*, který tuto kompresi používá, se také běžně nazývá JPEG. Nejrozšířenější příponou tohoto formátu je .jpg, .jpeg, .jif, .jpe, nebo tato jména psána velkými písmeny.

## TIFF

**Tag Image File Format** je jeden z *souborových formátů* pro ukládání *rastrové počítačové grafiky*.

## GIF

*Graphics Interchange Format* je *grafický formát* určený pro *rastrovou grafiku*. GIF používá *bezeztrátovou kompresi* LZW84, na rozdíl například od formátu JPEG, který používá *ztrátovou kompresi*. GIF umožňuje také jednoduché *animace*.

## PNG

*Portable Network Graphics* – *anglicky přenosná síťová grafika*; oficiální výslovnost zkratky je „ping“) je *grafický formát* určený pro *bezeztrátovou kompresi rastrové grafiky*. Byl vyvinut jako zdokonalení a náhrada formátu GIF, který byl *patentově* chráněný (LZW84 *algoritmus*), dnes jsou patenty prošlé.

## RAW

Z *anglického raw*, což je surový, nezpracovaný, je *soubor* obsahující minimálně zpracovaná data ze snímače *digitálního fotoaparátu*.

## BMP

**Windows Bitmap** nebo také **DIB (device-independent bitmap)** je *počítačový* formát pro ukládání *rastrové grafiky*.

## PSD

**PSD (Photoshop Document)** je formát souboru firmy Adobe Systems používaný pro uchování dat.

## PS

**PostScript** je programovací jazyk určený ke grafickému popisu tisknutelných dokumentů vyvinutý v roce 1985 firmou 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. 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.

## Firmware

**Firmware** je programové vybavení, které je integrální součástí elektronického zařízení. Tyto programy jsou většinou naprogramovány (vypáleny) do nevolatilních pamětí (ROM, EPROM, ...) firmou vyrábějící dané zařízení.

## Software

**Software** je v informatice sada všech počítačových programů používaných v počítači, které provádějí nějakou činnost.

## Hardware

z anglického významu „železářské zboží“ nebo také „náradí“, počítačový hardware je pak „computer hardware“, označuje veškeré fyzicky existující technické vybavení počítače na rozdíl od dat a programů (označovaných jako 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 sesnávání ...

## 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. Udává kolik bodů se má skenovat vzhledem na délku.

### **LPI**

Lines per Inch. Některé 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 běží primárně na strojích s Windows.

### **Framework**

Framework je [softwarová](#) struktura, která slouží jako podpora při [programování](#) a vývoji a organizaci jiných softwarových projektů.

### **Microsoft Silverlight**

Silverlight je aplikační platforma vytvořená společností [Microsoft](#), která je určena pro vývoj business a multimediálních aplikací.

### **Adobe Flash**

Flash je grafický vektorový [program](#), momentálně ve vlastnictví společnosti [Adobe](#) (dříve [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 programovací jazyk](#).

### **Java**

Java je [objektově orientovaný programovací jazyk](#).

### **C**

Programovací jazyk.

### **Delphi**

Delphi je [objektově orientovaný programovací jazyk](#).

### **Pascal**

Programovací jazyk.

## SQL

Structured Query Language - Standardizovaný dotazovací jazyk.

## MySQL

Datbázový systém.

## Oracle

Datbázový systém.

## HTML

HyperText Markup Language, označovaný zkratkou HTML, je **značkovací jazyk** pro **hypertext**. Je jedním z jazyků pro vytváření stránek v systému **World Wide Web**, který umožňuje publikaci dokumentů na **Internetu**.

## xHTML

XHTML (**zkratka anglického** *extensible hypertext markup language* – „rozšiřitelný hypertextový značkovací jazyk“) je **značkovací jazyk** pro tvorbu **hypertextových** dokumentů v prostředí **WWW** vyvinutý **W3C**

## CSS

Kaskádové styly (v anglickém originále *Cascading Style Sheets* se zkratkou CSS) je jazyk pro popis způsobu zobrazení stránek napsaných v jazycích **HTML**, **XHTML** nebo **XML**.

## W3C

World Wide Web Consortium (W3C) je mezinárodní **konsorcium**, jehož členové společně s veřejností vyvíjejí webové **standarty** pro **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 pseudolatinský text užívaný v **grafickém designu** a navrhování jako demonstrativní výplňový text při vytváření pracovních ukázek grafických návrhů (např. **fontů** nebo rozvržení časopisů či **HTML** stránek). Lipsum tak pracovně znázorňuje text v ukázkových maketách (tzv. **mock-up**) předtím, než bude do hotového návrhu vložen smysluplný obsah.

## DOCTYPE

DTD (*Document Type Definition*, česky *Definice typu dokumentu*) je jazyk pro popis struktury **XML** případně **SGML** dokumentu. Omezuje množinu přípustných dokumentů spadajících do daného typu nebo třídy. DTD tak například vymezuje jazyky **HTML** a **XHTML**.

## FireBug

Firebug je **rozšíření Mozilla Firefox** sloužící k ladění a editaci webových stránek.

## CMS

Systém pro správu obsahu (CMS z anglického *content management system*) je **software** zajišťující **správu dokumentů**, nejčastěji **webového** obsahu.

## logo

Logo není. Existuje pouze Logotyp.

## logotyp

Logotyp je písmová nebo slovní značka, graficky znázorněný název **společnosti**, **firmy**, **výrobku**, značky apod.

### Direct3D

Direct3D je v [informatice](#) specializované [rozhraní](#) (API), které je jednou z komponent [DirectX](#). Direct3D nabízí [aplikacím](#) širokou škálu [funkcí](#) pro práci s [3D grafikou](#).

### DirectX

Microsoft DirectX je v [informatice](#) sada [knihoven](#) poskytujících [aplikační rozhraní](#) (API) pro umožnění přímého ovládání moderního [hardwaru](#).

### OpenGL

OpenGL (*Open Graphics Library*) je průmyslový standard specifikující multiplatformní rozhraní (API) pro tvorbu aplikací [počítačové grafiky](#)

### 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](#) pro vytváření obrázků [3D počítačové grafiky](#) pomocí metody [sledování paprsku](#) (*raytracing*).

### Cinema4D

Cinema 4D je komerční multiplatformní [program](#) pro tvorbu [3D grafiky](#). Tento program vytvořila německá společnost MAXON Computer. Cinema 4D je komplexní program pro tvorbu 3D scény - od [polygonového modelování](#) přes [texturování](#), nasvícení, [animaci](#) až po [rendering](#). 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](#) pro [3D grafiku](#), vizualizace a animace. Bývá používán v postprodukci, při výrobě reklam, [filmů](#) a v televizním průmyslu, pro architektonické a konstrukční vizualizace a často slouží i k tvorbě grafiky do [počítačových her](#).