**Вариативная самостоятельная работа  
Тезаурус**

**Абстрагирование (abstraction)** - метод решения задачи, при котором объекты разного рода объединяются общим понятием (концепцией), а затем сгруппированные сущности рассматриваются как элементы единой категории.

**Адекватность модели (Adequacy of model)** - соответствие модели объекту-оригиналу по тем свойствам, которые считаются существенными для исследования.

**Алгоритм (algorithm)** - совокупность правил, предписаний исполнителю (компьютеру) совершить последовательность действий, направленных на достижение указанной цели, решение поставленной задачи.

**Алгоритмический язык (Algorithmic language)** - это средство для записи алгоритмов в аналитическом виде, промежуточном между записью алгоритма на естественном (человеческом) языке и записью на языке ЭВМ (языке программирования).

**Альфа-канал** — характеристика прозрачности.

**Альфа-тестирование (Alpha testing)** - имитация реальной работы с системой штатными разработчиками, либо реальная работа с системой потенциальными пользователями/заказчиком на стороне разработчика.

**Аналоговый сигнал (Analog signal)** - сигнал, непрерывно изменяющийся по амплитуде и во времени.

**Анимация (animation)** — последовательность кадров, которые воспринима­ются как кино.

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

**Аппаратные средства (Hardware)** - совокупность всех устройств, которые составляют компьютер или могут добавляться к нему по мере необходимости.

**Архиваторы (Archivers)** - программы, позволяющие создавать за счет специальных методов сжатия копии файлов меньшего размера и объединять копии нескольких файлов в один архивный файл, а также распаковывать архивы (извлекать файлы из архива).

**Аффинное преобразование** — линейное преобразование, например, преоб­разование координат.

**Байт (byte)** - наименьшая адресуемая единица данных или памяти ЭВМ, обрабатываемая обычно как единое целое; равна 8 битам.

**Бета-тестирование (beta testing)** - распространение версии с ограничениями (по функциональности или времени работы) для некоторой группы лиц, с тем, чтобы убедиться, что продукт содержит достаточно мало ошибок.

**Бит (bit)** - минимальная единица информации (англ. binary digit - двоичная цифра). Сигнал, который имеет только два различных значения, или соответствующий ему разряд кода, который может принимать только два значения - 0 или 1, называется бит.

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

**Буфер обмена (Clipboard)** - область оперативной памяти, предназначенная для временного размещения данных при переносе из одного места в другое, например, между областью данных приложения и устройством ввода/вывода.

**Вексельный рендеринг** — отображение на основе вексельной модели.

**Вексельный рендеринг BTF (back-to-front)**— сканирование объема начинается с самых дальних вокселов и заканчивается самыми близкими.

**Вексельный рендеринг FTB (front-to-back)** — сканирование объема начинается с самых близких вокселов и заканчивается самыми дальними вокселами.

**Вексельный рендеринг прямого хода (forward rendering)** — вывод точек в произвольном порядке с использованием Z-буфера.

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

**Векторная графика** - метод графического представления объекта в виде отрезков прямых (векторов). В полиграфии векторная графика обычно используется для подготовки макетов.

**Векторное изображение (vector image)** - графический объект, состоящий из элементарных отрезков и дуг. Базовым элементом изображения является линия.

**Векторный шрифт** — использует описание символов в векторной форме, благодаря чему может гибко изменять размеры и форму текста.

**Вербальная модель (Verbal model)** - информационная модель в мысленной или разговорной форме.

**Вид** - - изображение видимой части поверхности предмета.

**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.

**Видовое преобразование (view transform)** — преобразование координат со­гласно ракурсу показа пространственных объектов.

**Винт** - крепежная деталь для разъемного резьбового соединения в виде цилиндрического стержня, с головкой на одном конце и метрической наружной резьбой на противоположном конце. Различают винты с цилиндрической головкой, полукруглой головкой, полупотайной и потайной головками. На головках винтов выполнен шлиц под отвертку.

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

**Воксел (voxel — volume picture element)** — элемент объемного растра. Мас­сивы в. используются для моделирования объемных трехмерных объектов.

**Восходящее проектирование (Bottom-up design)** - метод, основанный на предварительном выявлении набора типовых функций, встречающихся при реализации многих алгоритмов, и создании набора типовых модулей, реализующих эти функции.

**Гамма-коррекция** — компенсация нелинейности функции яркости для эк­ранов дисплеев телевизионного типа.

**Граф (count)** - позволяет визуализировать связи между объектами в сложноорганизованных системах, объекты представляются с помощью множества вершин, а связи - с помощью множества ребер (дуг), соединяющих некоторые пары вершин.

**Графика** - искусство изображения предметов контурными линиями и штрихами. Иногда в графике допускается применение цветных пятен. К графике относятся рисунок и различные виды его печатных воспроизведений: гравюра, литография, монотипия и др.

**Графическая карта (видеокарта, видеоадаптер, англ. videocard)** - устройство, преобразующее изображение, находящееся в памяти компьютера, в видеосигнал для монитора.

**Графический интерфейс (graphic interface)** - система окон, меню, диалоговых панелей и элементов управления, которая обеспечивает интерактивный диалог пользователя с операционной системой, системой программирования или приложением.

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

Графический планшет (digitizer) - устройство для ввода рисунков от руки непосредственно в компьютер. Состоит из пера и плоского планшета, чувствительного к нажатию пера.

**Графический примитив** - простейший геометрический объект, отображаемый на экране дисплея или на рабочем поле графопостроителя: точка, отрезок прямой, дуга окружности или эллипса, прямоугольник и т.п.

**Графический редактор (graphics editor)** - прикладная программа, предназначенная для автоматизации процессов построения на экране дисплея графических изображений.

**Гуро метод** — способ закрашивания граней трехмерных объектов, который использует интерполяцию интенсивностей отражения света в вершинах граней.

**Деловая графика** - технология создания изображений с сопровождающим текстом для нужд коммерции.

**Джойстик (joy stick)** - манипулятор в виде укрепленной на шарнире руч¬ки с кнопкой, употребляется в основном для компьютерных игр.

**Диаграмма (diagram)** - способ графического представления табличных данных.

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

**Дизъюнкция (disjunction)** - логическая операция ИЛИ, логическое сложение. Обозначают знаком V или +.

**Динамические модели (Dynamic models)** - модели, описывающие процессы изменения и развития систем во времени.

**Дискретность (discretization)** - свойство алгоритма, состоящее в том, что команды алгоритма выполняются последовательно с точной фиксацией моментов окончания выполнения одной команды и начала выполнения следующей.

**Дисплей (monitor)** - устройство (система) вывода, осуществляющее визуальное представление, или отображение выводимых данных на экран компьютера.

**Дистрибутив (distributive)** - лицензионный программный продукт, который может быть установлен на компьютер пользователя.

**Древовидная структура (tree structure)** - иерархический граф, который используется для визуализации иерархических информационных моделей.

**Иерархическая модель данных (Hierarchical data model)** - модель представляется в виде дерева, где узлами являются элементы данных, а связями узлов показываются связи между объектами.

**Изделие** – предмет, состоящий из

**Имитационное моделирование (Simulation modeling)** - изучение физических явлений и процессов с помощью компьютерных моделей.

**Импликация А --> В (implication)** - логическое следование, читается: «если А, то В». Первое суждение в импликации называется посылкой, а второе суждение - следствием.

**Инверсия (inverse)** - логическая операция НЕ, инверсия, обозначается чертой над переменной.

**Инкапсуляция (encapsulation)** - свойство объектно-ориентированного программирования, в котором несущественная с точки зрения интерфейса объекта информация прячется внутри него.

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

**Интерфейс (interface)** - совокупность средств сопряжения и связи устройств компьютера, обеспечивающих их эффективное взаимодействие.

**Информационные технологии (ИТ - Information technologies)** - общий термин, используемый для ссылок на все технологии, связанные с созданием, хранением, обработкой и управлением информацией.

**Искусственный интеллект (Artificial intelligence)** - наука о знаниях, способах их получения, представления, переработки и использования в искусственных системах. Системы ИИ оперируют знаниями, другие информационные системы – данными.

**Класс (class)** - множество объектов в объектно-ориентированном программировании, связанных общностью структуры и поведения; абстрактное описание данных и поведения (методов) для совокупности похожих объектов, представители которой называются экземплярами класса.

**Компьютерная анимация** — последовательный показ (слайд-шоу) заранее подготовленных графических файлов, а также компьютерная имитация движения с помощью изменения (и перерисовки) формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения.

**Компьютерная графика** - технология создания и обработки графических изображений средствами вычислительной техники. Компьютерная графика изучает методы получения изображений полученных на основании невизуальных данных или данных, созданных непосредственно пользователем.

**Компьютерная информация (Computer information)** - информация, зафиксированная на машинном носителе или передаваемая по телекоммуникационным каналам в форме, доступной восприятию ЭВМ.

**Компьютерная модель (Computer model)** - модель, реализованная средствами программной среды.

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

**Контекстное меню (shortcut menu)** - набор команд объекта, отображаемый при нажатии правой кнопки "мыши".

**Конъюнкция (conjunction)** - логическая операция И, логическое умножение, обозначается знаком ^, или &, или \*.

**Кососимметри́чность (или антисимметричность по паре данных аргументов)** — свойство математического объекта, являющегося функцией нескольких аргументов, менять знак (получать множитель −1) при перестановке каких-либо двух аргументов.

**КЭШ-память (cache memory)** - быстродействующая память, предназначенная для временного хранения данных. Аппаратно она реализуется в процессорах и жестких дисках, а программно - в операционной системе, браузерах и других приложениях.

**Линейный алгоритм (linear algorithm)** - алгоритм, в котором все предписания (шаги) выполняются так, как записаны, без изменения порядка следования, строго друг за другом.

**Линиатура** — количество точек (линий) на единицу длины. Используется для характеристики растеризации методом дизеринга.

**Логика (logic)** - наука, изучающая правильность суждений, рассуж¬дений и доказательств.

**Логическая функция (Logic function)** - логическое выражение, состоящее из логических переменных связанных между собой с помощью операций алгебры логики.

**Мадже́нта** — цветовой термин, означающий ряд пурпурных цветов. В XXI веке наиболее известно два стандартизованных варианта мадженты. В модели RGB маджента является вторичным цветом, получаемым при аддитивном смешении основных красного и синего цветов в равных пропорциях. В системе CMYK маджента является основным цветом (наряду с циановым и жёлтым).

**Массив (array)** - именованный набор с фиксированным количеством однотипных данных.

**Массовость (Mass character)** - свойство алгоритма, которое выражается в том, что алгоритм единым образом применяется к любой конкретной формулировке задачи, для решения которой он разработан.

**Меню (menu)** - список команд, из которых необходимо сделать выбор.

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

**Метод ветвей и границ (Method of branches and boundaries)** - заключается в разбиении конечного множества, на котором ищется экстремум, на несколько подмножеств и в выяснении перспективности каждого из них.

**Метод Монте-Карло (Monte-Carlo method)** - численный способ решения математических задач при помощи моделирования случайных величин и статистической оценки их характеристик.

**Многозадачность (multitasking)** - предоставляет возможность одновременной (параллельной) работы с несколькими приложениями.

**Моделирование (modelling)** - метод познания, состоящий в создании и исследовании моделей.

**Модель (model)** - некий новый объект, который отражает существенные свойства изучаемого объекта, явления или процесса.

**Модуль (unit)** - набор описаний и подпрограмм на Visual Basic для автоматизированной работы с БД.

**Морфинг (morphing)** — методы преобразования формы объектов.

**МП\* mapping** — сохранение нескольких вариантов текстуры для различных ракурсов, масштабов показа, что обеспечивает улучшение вывода тексту-рированных поверхностей.

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

**Мультимедиа** - совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение. Технологию мультимедиа составляют специальные аппаратные и программные средства.

**Наследование (inheritance)** - свойство объектов, посредством которого экземпляры класса получают доступ к данным и методам классов-предков без их повторного определения.

**Нисходящее проектирование (Descending designing)** - метод функциональной декомпозиции, основанный на последовательном решении задач различных иерархических уровней, начиная с уровня программной системы и кончая уровнем подпрограмм.

**Обработка изображений** - область компьютерной графики, исследующая задачи, в которых и входные и выходные данные являются изображениями.

**Объект (object)** - некоторая часть окружающего мира, рассматриваемого человеком как единое целое. В объектно-ориентированном программировании: Объект — конкретная реализация класса, обладающая характеристиками состояния, поведения и индивидуальности, синоним экземпляра.

**Объектно-ориентированное программирование или ООП (object-oriented programming)** - методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является реализацией определенного типа, использующая механизм пересылки сообщений и классы, организованные в иерархию наследования.

**Окно (window)** - структурный и управляющий элемент пользовательского интерфейса, представляющий собой ограниченную рамкой прямоугольную область экрана, в которой может отображаться приложение, документ (программное окно) или сообщение (диалоговое окно).

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

**Отладка (debugging)** - процесс устранения ошибок в программе.

**Отчет (report)** - документ для анализа и печати данных в определенном формате.

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

**Панель задач (Task bar)** - элемент управления Windows, располагается в нижней части экрана, содержит кнопку Пуск, которая открывает Главное меню.

**Паскаль (Pascal)** - императивный язык программирования высокого уровня, имеющий строгую типизацию данных и переменных.

**Переменная (variable)** - величина, которая принимает различные значения, но так, что все допустимые значения полностью определяются наперёд заданными условиями.

**Периферийные устройства (Peripheral devices) -** часть аппаратного обеспечения, конструктивно отделенная от основного блока компьютера.

**Перцептрон (perceptron)** - модель зрительного восприятия и распознавания. Или программа, имитирующая процесс распознавания, работают в двух режимах: в режиме обучения и в режиме распознавания.

**Пиксель (pixel - picture element - "элемент изображения»)** - элемент растрового изображения (точка), которому можно задать цвет и яркость. Пиксель является элементом растра.

**Пиктограмма (значок, иконка - icon)** - небольшое растровое изображение на видеоэкране для идентификации некоторого объекта (файла, программы и т.п.), выбор и активизация которого вызывает некоторое действие.

**Плоттер (plotter)** - печатающее устройство компьютера, предназначенное для растровых графических изображений.

**Подпрограмма** - набор операторов, выполняющих заданное действие и не зависящих от других частей исходного кода программы.

**Поле (атрибут)** - свойство описываемого объекта в базе данных.

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

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

**Полиморфизм (polymorphism)** - свойство объектно-ориентированного программирования, позволяющее использовать один и тот же интерфейс для различных действий; полиморфной переменной, например, может соответствовать несколько различных методов.

**Пользовательский интерфейс (user interface)** - методы и средства взаимодействия человека с аппаратными и программными средствами.

**Понятность алгоритма (Clearness of algorithm)** - для данного исполнителя означает, что он содержит предписание о выполнении только тех действий и о проверке только тех свойств объектов, которые входят в систему команд исполнителя.

**Предметные модели (Subject models)** - воспроизводят геометрические, физические и другие свойства объектов в материальной форме.

**Принтер (printer)** - периферийное устройство для вывода на печать текстовой и графической информации.

**Программа (program)** - упорядоченная последовательность инструкций и команд для решения задач.

**Программирование (programming)** - теоретическая и практическая деятельность, связанная с созданием программ.

**Программное обеспечение (software)** - совокупность программ (системное, служебное, прикладное), необходимых для корректной работы компьютера, которые могут выполняться на компьютерах данной модели, включающая комплекты сопровождающей их технической информации.

**Пролог (prolog)** - система искусственного интеллекта, способная воспроизводить логические выводы и умозаключения.

**Псевдокод (pseudocode)** - язык для описания логики работы программ с использованием лексики родного языка.

**Рабочий стол (Desktop)** - вся поверхность экрана во время работы операционной системы Windows.

**Разветвляющийся алгоритм (Furcating algorithm)** - алгоритм, в котором выполнение того или иного действия (шага) зависит от выполнения или не выполнения какого-либо условия.

**Разрез** - изображение предмета, мысленно рассеченного одной или несколькими плоскостями.

**Разрешающая способность** - характеристика качества изображения. Определяется количеством пикселей по горизонтали и вертикали экрана монитора.

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

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

**Растр (raster)** - двумерный массив точек, упорядоченных в строки и столбцы, который используется для создания изображения на экране монитора.

**Растровая графика** - метод графического представления объекта в виде множества точек.

**Растровое изображение** — изображение, созданное множеством близко рас­положенных точек различного цвета (пикселов).

**Растровый шрифт** — набор растровых изображений символов.

**Ребро жесткости** – тонкая стенка, обеспечивающая жесткость конструкции.

**Регистры (register)** - ячейки процессора, данные в которых могут не только храниться, но и изменяться.

**Регрессионное тестирование** - тестирование, при котором после внесения изменений в очередную версию программного обеспечения сделанные изменения не повлияли на функциональность предыдущей версии.

**Результативность алгоритма (Productivity of algorithm)** - состоит в том, что после конечного числа шагов исполнение алгоритма завершается решением задачи либо обнаруживается, что по той или иной причине процесс решения не может быть продолжен.

**Резьба** – поверхность, образованная винтовым перемещением плоского контура по цилиндрической или конической поверхности и предназначена для соединения деталей.

**Рендеринг (rendering)** — процесс отображения информации в графическом виде. Как правило, это относится к созданию изображений трехмерных объектов.

**Сборочная единица** - изделие, составные части которого подлежат соединению  между собой на предприятии-изготовителе сборочными операциями.

**Сборочный чертеж** - это документ, содержащий изображение сборочной единицы (изделия или его части)  и данные, необходимые для ее сборки (изготовления) и контроля.

**Си (С)** - язык, специально разработанный для написания системных программ и для переноса записи программного обеспечения с одной ЭВМ на другую.

**Синтаксис (syntax)** - в языке программирования - правила записи операторов, методов и т.д.

**Система автоматизированного проектирования, САПР (Computer Aided Design, CAD)** — система для проектирования сложных объектов с по-

**Система деловой графики** - система, позволяющая выводить на экран различные виды графиков и диаграмм: гистограммы, круговые и секторные диаграммы и т.д.

**Система научной и инженерной графики** - система, позволяющая в цвете и в заданном масштабе отображать на экране графики двумерных и трехмерных функций, заданных в табличном или аналитическом виде, системы изолиний, в том числе и нанесенные на поверхность объекта, сечения, проекции, карты и др.

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

**Спецификация** – конструкторский документ, определяющий состав сборочной единицы, комплекса или комплекта

**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.

**Спрайт (sprite)** — растровое изображение отдельного объекта рисунка, кото­рое сохраняется в битовом массиве и быстро копируется в нужное место. Спрайты широко используются в анимации.

**Статические модели (Static models)** - модели, описывающие состояние системы в определенный момент времени (единовременный срез информации по данному объекту).

**Стриммер (streamer)** - устройство для хранения данных на магнитной ленте.

**Тексел (texel — texture element)** — элемент растровой текстуры.

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

**Тон (англ. hue)** — одна из трёх основных характеристик цвета наряду с насыщенностью и светлотой. В строгом колориметрическом смысле тон - это направление вектора цветности (вектора на диаграмме цветности с началом в точке белого и концом в данной цветности). Направление может быть задано углом (это и есть цветовой тон), в то время как удаленность от точки белого задается в процентах и называется насыщенностью (степенью смешивания наиболее насыщенных цветов - спектральных или крайних пурпурных с белым). Именно тон определяет название цвета, например «красный», «синий», «зелёный».

**Точность (exactitude)** - свойство алгоритма, означающее, что после выполнения каждой очередной команды точно известно, завершено ли исполнение алгоритма или же какая команда должна выполняться следующей.

**Трассировка лучей (raytracing)** — методы создания реалистичных изобра­жений, основанные на отслеживании распространения световых лучей.

**Трехмерная графика** - технология мультимедиа; компьтерная графика, создаваемая с помощью изображений, имеющих длину, ширину и глубину.

**Триангуляция** — формирование модели поверхности в виде множества свя­занных треугольников.

**Уклон** – величина наклона одной прямой относительно другой.

**Фаска** – скошенная кромка, выполненная на цилиндрической поверхности детали или срезанное ребро. Фаски обычно выполняются под углом 45°.

**Фильтрация текстур** — способ коррекции, интерполяции изображения при наложении текстуры на поверхность объектов.

**Фитинги**  – детали для соединения труб на резьбе. Фитинги бывают следующих видов: муфты, угольники, тройники, кресты.

**Фонга метод** — способ закрашивания граней трехмерных объектов, который основывается на интерполяции векторов нормалей в вершинах.

**Форма (shape)** - окно для просмотра, добавления и изменения данных в таблицах.

**Формализация (formalization)** - процесс построения информационных моделей с помощью формальных языков.

**Фракталы (fractals)** — объекты сложной формы, которые описываются про­стыми циклами итераций.

**Фрактальная графика (Fractal graphics)** - основывается на математических вычислениях, базовым элементом является сама математическая формула.

**Циклический алгоритм (Cyclical algorithm)** - алгоритм, в котором некоторая последовательность действий повторяется несколько раз.

**Шпилька** – крепежная деталь для разъемного резьбового соединения в виде цилиндрического стержня снабженного резьбой на обоих концах.

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

**Эквивалентность (equivalence)** - отношение равенства.

**Эскиз** – чертеж детали, выполненный "от руки" без применения чертежных инструментов, в глазомерном масштабе, с соблюдением пропорций детали, с необходимым количеством видов, разрезов, с простановкой размеров по правилам ЕСКД.

**Язык программирования (Programming language)** - система обозначений, служащая для точного описания программ или алгоритмов для ЭВМ. Языки программирования являются искусственными языками, в которых синтаксис и семантика строго определены.

**Ярлык (link) -** ссылка на объект (файл, папка), для быстрого доступа к нему.

**API (Application Program Interface)** — интерфейс для разработки прикладных программ.

**BMP** — растровый графический формат файлов, который широко использу­ется программами в операционной среде Windows. Изображение сохраня­ется в форме битового массива.

**CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key или Black),** четырёхцветная автотипия — субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати. Она использует голубой, пурпурный и жёлтый цвета в роли основных, а также чёрный цвет[1]. Схема CMYK обладает сравнительно с RGB меньшим цветовым охватом. Печать четырьмя красками, соответствующими CMYK, также называют печатью триадными красками.

**Direct3D**— программный интерфейс API, разработанный в Microsoft для трехмерной графики в Windows.

**dpi (dots per inch)** — количество точек на дюйм длины. Единица измерения разрешающей способности растра.

**DXF** — векторный графический формат файлов. Разработан Autodesk.

**EMF (Enhanced MetaFile)** — векторный графический формат для программ в среде Windows.

**FIF (Fractal Image Format)** — формат файлов для изображений, которые сжа­ты методом фрактального сжатия.

**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.

**GLide** — программный интерфейс API, разработанный в 3Dfx Interactive для графических программ, использующих графические видеоадаптеры се­мейства Voodoo.

**Java** - объектно-ориентированный язык программирования, интерпретатор, предназначенный для создания приложений, загружаемых через сеть.

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

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

**MPEG (Moving Pictures Expert Group)** — стандарт для цифрового кодирова­ния компьютерных видеофильмов.

**OpenGL (Open Graphics Library)**— спецификация, определяющая платформонезависимый (независимый от языка программирования) программный интерфейс для написания приложений, использующих двумерную и трёхмерную компьютерную графику.

**PCX** — популярный растровый графический формат. Разработан ZSoft.

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

**RGB** (аббревиатура английских слов red, green, blue — красный, зелёный, синий) или КЗС — аддитивная цветовая модель, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными. Выбор основных цветов обусловлен особенностями физиологии восприятия цвета сетчаткой человеческого глаза.

**RGBA (Red Green Blue Alpha)** — компоненты описания цвета и прозрачности для элементов изображения.

**RLE (Run Length Encoding)** — метод сжатия информации. Используется, на­пример, в файлах PCX.

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

**TrueType** — формат шрифтов для программ операционной системы Windows, является разновидностью векторного шрифта— использует описание формы символов В-сплайнами.

**VRML (Virtual Reality Modeling Language)** — компьютерный язык описания трехмерных объектов и сцен. Используется в Internet.

**Wavelet transform** — метод преобразования, который можно использовать для эффективного сжатия изображений. Внедряется AT&T.

**WMF (Windows MetaFile)** — векторный графический формат для программ в среде Windows.

**XYZ** — название цветовой модели, принятой Международной Комиссией по Освещению.

**Z-буфер** — массив, в котором сохраняются значения расстояния до точки наблюдения (глубина) для каждого пиксела растрового изображения. Ис­пользуется в алгоритмах создания изображений трехмерных объектов с удалением невидимых точек.