

Begriff	Definition
HDR, LDR	<p>High Dynamic Range, bzw. Low Dynamic Range</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Dynamik-Umfang wird als Verhältnis aus maximalem und minimalem Signal im Messbereich bestimmt.</li> <li>• Findet bei vielen physikalischen Größen Anwendung (Lautstärke, Helligkeit, Kontrast, Farbtiefe, Druckstärke, etc.)</li> <li>• Bsp.: Farbtiefe: SDR (Standard Dynamic Range) – 8 Bit HDR – 10 Bit</li> </ul>
Motion Path, Time Sheet	<p>Time Sheet – auch Dope Sheet/ Exposure Sheet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planungswerkzeug zur Anordnung von bestimmten Key-Poses in bestimmten Frames über einen zeitlichen Verlauf. Disney verwendete den Ansatz</li> </ul>
RGB Color Cube	<p>Additives Farbmodell zur Darstellung von Farben aus den drei Grundfarben Rot, Grün und Blau. Die drei Farben bilden somit einen Farbraum, den man auch als Würfel aufzeichnen kann, da jede Farbkomponente einen Wert zwischen 0 und 1 annehmen muss. Dabei bildet RGB(1,1,1) weiß und RGB(0,0,0) schwarz ab.</p>
Motion Path	<p>Motion Path ist ein CSS Modul, das es Autoren erlaubt, beliebige grafische Objekte entlang eines benutzerdefinierten Pfads zu animieren.</p>
Scalability	<p>Fähigkeit einer Grafik bei Vergrößerung die "Qualität" beizubehalten. SVGs (scalable vector graphics) erfüllen diese Bedingung, Pixelgrafiken jedoch nicht. Bei der Vergrößerung einer Pixelgrafik sind irgendwann die einzelnen Bildelemente sichtbar, wodurch es u.a. zu Stufeneffekten kommt.</p>
Transfer Function	<p>Übertragungsfunktion zwischen Eingabe und Ausgabe (zB eine affine Abbildung eines Bildpunktes auf einem Abbildungspunkt)</p>
X3D + XML	<p>Extensible 3D, kurz X3D, ist eine auf XML basierende Beschreibungssprache für 3D-Modelle, die in einem Webbrowser angezeigt werden können</p>
X3DOM	<p>ein Framework/Bibliothek für Webentwicklung zur Integration von 3D-Objekten in Webseiten</p>

### WCG und HDR:

Wide Color Gamut und High Dynamic Range.

Viele in der Natur vorkommende Farben (s. CIE Farbspezifikation) liegen außerhalb des von sRGB darstellbaren Farbraumes. WCG umfasst andere Farbstandards, die in der Lage sind mehr Farben als RGB abzubilden. Z.B. : Display P3 in Fernsehern, Smartphones, etc. (50% mehr Farben als sRGB)

Der Dynamikumfang beschreibt den Helligkeitsbereich (vom dunkelsten schwarz bis hellsten weiß), der abgebildet / wahrgenommen werden kann. Nur ein geringer Anteil der natürlich vorkommenden Objekte sind sehr hell und gleichzeitig ist man in der Lage Details in einem dunklen Zimmer wahrzunehmen. HDR steht für einen erhöhten Dynamikumfang, der in der Lage ist mehr Kontraste als SDR abzubilden und somit näher an den Dynamikumfang des menschlichen Auges heranzukommen.