

## Ord og uttrykk

Animasjoner - hva, hvorfor og hvordan? | Animasjoner - bruk og utvikling | Ord og uttrykk

Tidslinjen (timeline)	I tidslinjen setter du opp hva som skal skje og vises i din animasjon, med hensyn til bilder, bevegelse, tekst, lyd og interaktivitet, og det er her du håndterer animasjonens varighet, hastighet og timing av komponentene. Langs tidslinjen er det såkalte frames der innhold eller handlingsoppskrifter kan plasseres. Disse spilles av etter hverandre fra venstre til høyre, eller slik som handlingoppskriftene legger opp til.
Frames og Keyframes (Vanlig bilder og nøkkelbilder)	En animasjon bygger på frames (ruter, rammer eller enkeltbilder) som hver representerer et tidsøyeblikk. En skiller mellom vanlige frames og keyframes. Keyframes (nøkkelbilder) er frames der du legger inn innhold (keyframes med innhold), eller der du bestemmer at det ikke skal vises noe (tomme keyframes). En vanlig frame er derimot uten innhold, men viser innholdet i forrige keyframe. Det brukes til å "legge til tid" i animasjonen. Der det skal skje noe nytt må du ha en keyframe.
Stage (scene)	Scenen er den delen av arbeidsområde der alle elementene, bildene, tekstene legges inn for å vises.
Panel	Paneler i et animasjonsprogram tilbyr innstillinger og egenskaper som fyll- og strekfarge, størrelse og gjennomsiktighet
Onion Skinning	Onion Skin brukes under utviklingen av en animasjonssekvens og gir en "statisk forhåndsvisning" av denne. Med Onion Skin ser du innholdet i alle framene du har valgt i en semi-transparent utgave. Det kan gjøre det enklere å se overganger og plassere objekter på riktig plass.
Tweening	Ordet "tween" er avledet av "in between" (imellom). Ved tweening legger en inn nye frames mellom to keyframes (nøkkelbilder). Disse viser mellomstadier i overgangen mellom første og andre keyframe.
Motion Tween	Det settes inn frames som vil vise mellomstadier mellom to keyframes under framvisningen. Endringen genereres ved at objekter i første keyframe forflyttes steg for steg til ny posisjon i neste keyframe.
Shape Tween	Det settes inn frames som vil vise mellomstadier mellom to keyframes under framvisningen. Endringen genereres ved at objekter i første keyframe transformeres (morphes) steg for steg til ny form i neste keyframe.
Morphing	En glatt transformasjon fra ett bilde (i en keyframe) til et nytt bilde (i neste keyframe) ved hjelp av en (tweening-) teknikk som skaper mellomliggende frames, slik at det nye bildet utvikler seg jevnt ut fra det forrige.
Timing	En beregning av hvor lenge hver enkel bevegelse eller stillstand skal vare og hvilken akselerasjon det skal være på bevegelsen.
Frame-by-frame animasjon	En animasjon der alle enkeltbildene er ferdig utviklet når de lastes ned til brukeren.
Real-time animasjon	Noen bilder i billedsekvensen blir generert "on the fly" av nettleseren, evt. med hjelp av plug-ins. Her blir f.eks. bare instruksjoner for oppbygging av enkeltbildene overført. Selve oppbyggingen blir utført av nettleseren.
Plugin-animasjon	Nettleseren utvides med en plugin for å kunne fremvise animasjonen. Noen plug-ins er integrert i enkelte nettlesere. Ellers må brukeren selv installere plugin'et.
Nedlastningstid	Nedlastningstiden er basert på din gjeldende Internettforbindelse og påvirker animasjonens funksjonalitet (performance). Den beregnes som filstørrelse i bits, delt på overføringshastighet i bits pr sek. Eksempel: Skal en 100kB fil lastes ned med 56kbps modem, blir nedlastingshastigheten: $800000\text{bits}/56000\text{bits/sek} = 14 \text{ sek.}$ (1Byte = 8bits, k=1000, dermed er $100\text{kB} = 100 \cdot 1000 \cdot 8\text{bits} = 800000\text{bits}$ ).
Streaming	Animasjons-, lyd- eller videofiler som kan streames begynner å spille nesten umiddelbart før nedlasting er ferdig, og fortsetter å spille under nedlastingen.
Non-streaming	"Non-streaming" animasjons-, lyd- eller videofiler må lastes ned i sin helhet før den kan spilles.
Knapp (button)	Knapper i animasjonen lar brukeren påvirke ting i animasjonen. Med knapper kan brukeren utløse, starte og stoppe animasjonen og lyd. Knapper kan ha fire forskjellige nøkkelbilder: et for "mouse up" (slik knappen er når det ikke skjer noe med den), et for "mouse over" (slik knappen er når musepekeren er over knappen), et for "mouse down" (slik knappen er når man klikker på den) og et for "hit" (ikke synlig for brukeren, men bildets form angir hvilket område som er klikkbart)

Hot Spot	Følsomt område i animasjonen som reagerer på musebevegelse og -klikk
Streaming audio	Lyd som blir overført digitalt i "sann tid" hvor flere kan bruke informasjonen samtidig.
Real Audio	Et format for "streaming" audio, dvs. at filen avspilles i det den ankommer på brukerens datamaskin. Kan avspilles med RealPlayer.
Antialiasing	Når bilder eller tekster skal vises på dataskjerm, må de ofte forminskes fordi skjermen har en begrenset oppløsning (antall piksler pr. tomme). Bildet kan bli hakkede og få en legolignende effekt ved fargeoverganger. Derfor kan en mykne opp overganger mellom to kontrastrike farger ved å legge inn fargetoner som er en mellomting av de to fargene. Denne teknikken kalles antialiasing og blir ofte brukt som kantutligning mellom en figurs kontur og figurens bakgrunn.
WYSIWYG	What you see is what you get (det du ser er hva du får).