

**video:** betekent in het Latijn: 'Ik zie.' Video is de elektronisch opname van bewegend beeld en geluid. Video kan worden opgenomen en weer afgespeeld. Video kan ook in de computer worden bewerkt.

**still:** Een still is één beeld uit een film of video. Eigenlijk dus een foto uit de opname.

**scan:** Door een scan wordt een tekening of voorwerp omgezet tot een digitaal bestand. Een computerprogramma kan de scans na elkaar afspelen als een film.

**2D en 3D:** 2D betekent tweedimensionaal: lengte en breedte. Een getekend vierkant bijvoorbeeld. 3D betekent driedimensionaal: lengte, breedte en hoogte. In een 3D afbeelding lijkt het alsof je iets ruimtelijk ziet.

**animatie:** animeren betekent letterlijk: tot leven brengen. Met animatie kunnen tekeningen, kleipoppetjes en allerlei voorwerpen in een film tot leven komen. Voor 1 seconde van een animatiefilm worden ongeveer 20 korte opnames gemaakt.

**teken animatie:** of tekenfilm. Voor 1 seconde van een tekenfilm worden ongeveer 20 tekeningen gemaakt die allemaal net iets anders zijn. Iedere tekening wordt vastgelegd in een korte opname. Als de opnames later afgespeeld worden, bewegen de getekende figuren.

**cut out animatie:** is een animatietechniek. Van bijvoorbeeld een poppetje worden de armen, de benen, het lijf en het hoofd los getekend en uitgeknipt. Van deze losse onderdelen worden ook meerdere tekeningen gemaakt, bijvoorbeeld het hoofd van voren en het hoofd opzij. De losse onderdelen worden verplaatst voor iedere korte opname. Als de opnames later afgespeeld worden, beweegt het poppetje.

**klei animatie:** is een animatie techniek. Poppetjes en voorwerpen van klei worden voor iedere korte opname een klein beetje verandert of verplaatst. Als de opnames later afgespeeld worden, bewegen de poppetjes en voorwerpen.

**rotoscopie:** is een animatie techniek. Een rotoscoop filmt de bewegingen van een mens, dier of voorwerp. De film wordt later beeld voor beeld op de tekentafel geprojecteerd. Daar tekent de filmmaker de beelden over. Die tekeningen tekeningen zijn de basis voor een tekenfilm.

**stop motion:** is een animatie techniek. Een voorwerp wordt een stukje verplaatst voor iedere korte opname. Als de opnames later afgespeeld worden, beweegt het voorwerp.

**interactief:** interactie is de wisselwerking tussen een mens en de computer. Bijvoorbeeld een programma reageert op de acties van een mens, die weer reageert op de acties van het programma.