

Glosario

3D – Categoría en la que algún elemento del video fue creado en un espacio de tres dimensiones.

AAC – Formato informático de señal digital audio basado en el algoritmo de compresión con pérdida, un proceso por el que se eliminan algunos de los datos de audio para poder obtener el mayor grado de compresión posible, resultando en un archivo de salida que suena lo más parecido posible al original.

Adaptación – Categoría en la que se cambia algún elemento gráfico para adaptarlo a la región, ejemplo: idioma de etiqueta.

Agencia – Versión solicitada por la Agencia.

Codec – Acrónimo de codificador/decodificador. Es un software que consta de una serie de algoritmos que permiten codificar y decodificar contenidos multimedia como vídeo y audio.

Director – Versión solicitada por el director.

Espacio de color – Es un modelo matemático abstracto que describe la forma en la que los colores pueden representarse como tuplas de números, normalmente como tres o cuatro valores o componentes de color.

Ffmpeg – Es una colección de software libre que puede grabar, convertir y hace streaming de audio y vídeo y está desarrollado en GNU/Linux.

Flint, Sala de – Espacio donde el cliente revisa y aprueba el trabajo final.

Genérico – Versión sin supers ni legales de un video.

Github – Es una forja para alojar proyectos de código abierto utilizando el sistema de control de versiones Git.

Intergenérico – Versión alternativa del Genérico.

Lossless – Su traducción literal es algo así como “poca perdida”, y hace referencia a la nula perdida de calidad entre el archivo original y el archivo comprimido.

Master – Versión final que sale al aire.

Motion Graphics – Cuando algún elemento fue elaborado por este departamento.

NFS – Es un protocolo de nivel de aplicación, según el Modelo OSI. Es utilizado para sistemas de archivos distribuido en un entorno de red de computadoras de área local.

Online – Versión de video que solo es ensamblada y sincronizada, sin hacerle cambios.

Pcm – Un método para representar una señal de audio como una serie de muestras digitales. Proporciona grabación digital de alta fidelidad sin ninguna señal de compresión, es decir, es sonido puro.

Pizarra – Pantalla que contiene la información del proyecto y clientes.

Preset – Se refiere a un setting o valor asignado automáticamente a alguna aplicación, programa o dispositivo.

Qrcode – Es un sistema para almacenar información en un código de barras de dos dimensiones se caracterizan por tres cuadrados que se encuentran en las esquinas y que permiten detectar la posición del código.

Raid – Sistema de almacenamiento que usa múltiples discos duros o SSD entre los que se distribuyen o replican los datos.

Release – Publicación de una nueva versión de algún Software. Se da cuando los cambios modifican o mejoran la funcionalidad del mismo.

Revisión – Son pequeños cambios que se le hacen al programa, normalmente son limpieza de código o cambios que no necesitan generar un nuevo release.

RGB – Hace referencia a la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores luz primarios.

Safety – Área de cuadro que seguro aparecerá en la pantalla, cuando esta es de cinescopio.

Shotgun – Sistema para la producción y administración de proyectos y assets digitales, que facilita el trabajo en equipo dentro de un estudio de animación.

Super – Texto adicional del producto o promoción.

Ticket – Notificación que sirve para notificar al responsable de alguna falla en el equipo de computo o en el software o para pedir alguna mejora del mismo.

Transcodificación – Conversión directa (de digital a digital) de un codec a otro, en general con pérdida de calidad.

Trigger – Es un mecanismo que permite escribir procedimientos que son ejecutados en forma automática (sin una orden explícita del usuario o programador) cuando ocurre un evento de INSERT, UPDATE o DELETE.

VFX – Acrónimo de Visual Effects. Conjunto de procesos y técnicas para agregar efectos visuales digitales a una imagen.

WIP – Acrónimo de Work in Progress, es decir, el proyecto se encuentra en proceso.

X.264 – Librería de software libre y aplicación para codificar streams de video a formato H.264/MPEG-4 AVC y fue realizado bajos los términos de GNU GPL.

YUV – Espacio de color típicamente usado como parte de un conducto de imagen en color. Codifica una imagen o video en color teniendo en cuenta la percepción humana, permite utilizar ancho de banda reducido.