

1D - Objekte	2-2	Brennweite	4-1
2D - Objekte	2-2	BREP (boundary representation)	12-7
3D - Objekte	2-2	CAD (Computer Aided Design)	1-3,2-3,2-6
4er-Nachbarschaft (N4)	6-6	CAM	2-6
8er-Nachbarschaft (N8)	6-6	Cathode Ray Tube	5-3
Abmessungen einer ZHK	14-5	CCD-Chip	4-2
absolute Auflösung	3-1	CDR	7-15
Abtasttheorem	4-3,13-2	Center of Interest	9-5
additive Farbmischung	3-5	CGM	7-15
aktive Bildaufnahmesysteme	4-1	Chernoff-Ikone	11-8
Aliasing	2-2,3-2,13-1	Chrominanz	3-7
Alpha-Kanal	3-6	CIM (Computer Integr. Manufact.)	1-3,2-6
Animation	1-2	Clipping	8-6
Antialiasing	2-2,13-1	Clipping-Ebene	8-5
Äquidensitenbild	6-5	Closing	14-9
AR (Augmented Reality)	1-4	CMY-Farbmodell	3-5
Aspect Ratio	3-1	CMYK-Farbmodell	3-7
asymmetrische Kompressionsverf.	7-1	Codierung, hierarchische	7-1
Attribute	2-3,8-1	Codierung, interframe	7-12
audio-visuelles Objekt	7-14	Codierung, intraframe	7-12
Auflösung (Bild-Welt)	14-7	Codierung, skalierbare	7-1
Auflösung, absolute	3-1	Collage-Theorem	7-3
Auflösung, effektive	5-7	Computer Aided Design (CAD)	1-3
Auflösung, Farbe	3-9	Computer Geometrie	1-3
Auflösung, optische	4-3	Computer Integr. Manufact. (CIM)	1-3
Auflösung, photometrische	3-5	Computer Vision	1-3,14-1
Auflösung, relative	5-6	COP	8-5
Augmented Reality (AR)	1-4	CRT (Cathode Ray Tube)	5-3
Bandbreite	13-2	CSG (constructive solid geometry)	12-8
B-Bild	7-13	Darstellungsverhältnis	3-1
Beleuchtungsmodell	4-4	Datenstrukturen	2-1
Bidatenformate	7-8	DCT (Diskrete Cosinus Transform.)	7-3
bidirektionale Prädiktion	7-13	DDA-Methode	3-3
Bildbearbeitung	1-3	Decodierung, progressive	7-1
Bilddaten	2-3	Decodierung, sequentielle	7-1
Bildebene	4-1	deklarativer Ansatz zur Bilderzeugung	4-4
Bildinterpretation	7-3	Desktop Publishing	1-4
Bildkompression, fraktale	7-2	Differenzbild	7-12,14-10
Bildkoordinaten	8-1,14-7	Digital Differential Analyzer	3-3
Bildmanipulation, geometrische	6-10	digitale Bildverarbeitung	2-3,2-4,14-1
Bildmanipulation, photometrische	6-1	digitales Bild	3-1,4-1
Bildoperator, lokaler	6-6,14-8	Dilatation	14-9
Bildpunkt	3-1	Diskrete Cosinus Transformation	7-3,7-10
Bildraum	2-3	Display File	5-3
bildraumorientierte Verfahren	2-3	Dithering	5-6
Bildregenerierung	2-3	dots per inch	5-6
Bildsegmentierung	6-5,7-3	dpi	5-6
Bildspeicher	2-3	Drehung	10-4,10-5, 10-7, 10-8
Bildverarbeitung, digitale	2-3,2-4,14-1	Dual Ported Video-RAM	5-1
Bildwiederholfrequenz	5-4	Dünnsfilm-Transistoren	5-5
Bildwiederholung	2-3	DXF	7-16
Bilineare Interpolation	11-2	Echtzeit	2-2
bimodales Histogramm	14-2	Eckennormale	11-4
Binarisierung	14-2	effektive Auflösung	5-7
Binärbild	6-5,14-2	eindimensionale Kompressionsverf.	7-1
Bitmap	5-1	Elementar-Transformationen	10-3, 10-7
Blende	4-1	Entropie	6-1
blockorientierte Kompressionsverf.	7-1	Entropie-Kodierung	7-1
BMP	7-8	Enumerationsverfahren	12-6
bounding boxes	2-6,14-4	EPS	7-16
Breite einer LUT bzw. VLUT	5-2	Erosion	14-9
Brennpunkt	8-5		

Facette	12-3	Halbtonbild	3-5
Falsch-Farbbild	3-9	Halbtonzelle	5-6
Faltung	6-6	Helligkeit	3-7
Farbauflösung	3-9	hierarchische Codierung	7-1
Farbe	2-2,2-4	hierarchische Struktur	2-6,8-3
Farbmischung, additive	3-5	Hintereinanderausführung (Trafos)	10-5
Farbmischung, subtraktive	3-6	Histogramm	6-1,14-2
Farbmodell, CMY	3-5	homogene Komponente	10-4
Farbmodell, CMYK	3-7	homogene Koordinaten	10-4, 10-7
Farbmodell, HSV	3-7	Horizontalfrequenz	5-4
Farbmodell, RGB	3-5	HPGL	7-16
Farbmodell, RGB(A)	3-6	HSV-Farbmodell	3-7
Farbmodell, YUV	3-7	HTML	7-8
Farbsättigung	3-7	Huffman-Codierung	7-2
Farbtabelle (LUT)	3-9	I-Bild	7-13
Farbton	3-7	immediate mode	9-1
Fertigungsautomatisierung	14-1	indirektes Verfahren	6-11
FIF	7-9	Intensität	3-7
Fixpunkt	10-5	interaktive Graphik	1-1
Fixpunkt-Bedingung	10-7	Interframe-Codierung	7-12
Flachbettscanner	4-2	interlaced	5-4
Flachbildschirme	5-4	interpolierende Scan-Auflösung	4-4
Flächenmodell (surface model)	12-3	Intraframe-Codierung	7-12
Flächennormale	11-4	irrelevanzreduzierende Verfahren	7-1
flächenorientierte Segmentierung	14-2	Istform	14-8
Flat shading	11-4	JPEG 2000	7-12
Flüssigkristall-Flachbildschirme	5-4	JPEG	7-8,7-10
Flugsimulatoren	2-2	Kamera, virtuelle	4-4
Fraktal	4-4	Kameramodell der Lochkamera	4-1
fraktale Bildkompression	7-2	Kameramodell	4-4
Frame Buffer Tiefe	5-2	Kameraparameter (innere, äußere)	8-5,8-6,9-5
frame buffer	2-3	Kante	12-1
Freiformkurven und -flächen	12-5	Kantendetektor	6-7
Frustum	8-5,9-5	Kanten-Kombinationsfilter	6-8
Gammakorrektur	6-4	Kantenmodell (Draht-, wire frame model)	12-1
geometrische Bildmanipulation	6-10	Kathodenstrahl-Bildröhre	5-3
geometrische Merkmale	14-4	Klassifizierung	7-3
geometrisches Modell	2-6,12-1	Kompaktheit	14-7
Gerade	10-2	Kompressionsverfahren, asymmetr.	7-1
Gesamttransformation	10-6	Kompressionsverfahren, blockorient.	7-1
GIF	7-8	Kompressionsverfahren, eindimens.	7-1
GIS (geograph. Informationssystem)	2-2	Kompressionsverfahren, globale	7-1
Glättung	6-7	Kompressionsverfahren, symmetr.	7-1
globale Kompressionsverfahren	7-1	Kompressionsverfahren, zweidimens.	7-1
globales Rendering	11-3	Konstruieren, Rechnergestütztes	1-3
Gouraud shading	11-4	Kontrast	6-1
Grafikkonverter	7-16	Kontrastverbesserungsfilter	6-9
Graphical User Interface (GUI)	1-1,2-8	konturorientierte Segmentierung	14-2
Graphische Objekte	8-1	Koordinaten, homogene	10-4, 10-7
graphische Primitive	2-5,9-1,11-1	Koordinatensystem, Bild-	8-1,14-7
Graukeil	3-5	Koordinatensystem, kartesisches	8-1
Graustufenauflösung	3-5	Koordinatensystem, körpereigenes	8-2,8-4
Grautonbild	3-5	Koordinatensystem, Kugel-	8-3
Grauwertbild	3-5	Koordinatensystem, Modellierungs-	8-2
Grauwertgebirge	3-5	Koordinatensystem, Polar-	8-2
Grauwertmatrix	3-5	Koordinatensystem, Welt-	8-4,14-7
Grauwerttransformation, lineare	6-2	Koordinatensystem,Zylinder-	8-3
Größe einer ZHK	14-5	Koordinatensysteme, Bildverarbeitung	3-1
Größenänderung	10-3,10-5, 10-7	Koordinatensysteme, graphische DV	3-1
GUI (Graphical User Interface)	1-1	Koordinatentransformationen	10-3
Halbkantendarstellung	12-4	Körper	2-2
		Kurven	2-2

Länge einer LUT bzw. VLUT	5-2	Photo-Sensorelemente	4-2
Laplace-Operator	6-8	Pixel	2-3,3-1
Laufängencodierung	7-2	Pixelwert	3-9
LCD	5-4	Pixel-Shader	5-3
LED-Bildschirm	5-6	Pixmap	5-1
Lichtquelle	11-3	PNG	7-9
Light Emitting Diodes	5-6	Prädiktion	7-13
Lightpen	2-2	Prädiktion, bidirektional	7-13
lineare Interpolation	11-1	Prädiktion, unidirektional	7-13
Liquid Cristal Display	5-4	präzidiertes Bild	7-13
Lochkamera (Kameramodell)	4-1	Produktdaten	2-6
lokaler Bildoperator	6-6,14-8	progressive Decodierung	7-1
lokales Rendering	11-3	Projektion	8-6,9-5,10-5
Luminanz	3-7	prozeduraler Ansatz zur Bilderzeugung	4-4
LUT (Breite)	5-2	Pseudo-Farbbild	3-9
LUT (Länge)	5-2	Punkt	10-1
LUT (Look Up Table)	3-9	Punktoperator	6-2,14-2
LZW-Codierung	7-2	Qualitätssicherung	14-8
Makropixel	5-6	Quantisierung	3-9,7-6
Malprogramm	2-4	Radiosity	11-6
Markierungsverfahren, sequentiell	14-3	Rangfolgeoperator	6-9,14-8
Matrix-Schreibweise	10-2	Rasterrepräsentation	2-3,2-4
Median-Operator	6-9,14-9	Rastertechnik	2-3,3-2
mehrdimensionale Daten	2-2	Raster-Vektor-Konvertierung	2-4,3-2
Merkmale, geometrische	14-4	Raumflächen	2-2
Metadaten, Metafile	7-15	ray tracing (Strahlverfolgung)	11-5
Mittelpunkt	14-5	Realitätstreue	2-2
Mittelwertoperator	6-7	Rechnergestütztes Konstruieren	1-3
MNG	7-9	redundanzreduzierende Verfahren	7-1
Moiré-Muster	4-3	Referenzpunkt	14-5
Momente	14-4	Reflektionsmodell	4-4
Morphing	6-10	Refresh Rate	5-4
MPEG	7-12	Refresh	5-3
Multimedia	1-4	Region	14-2
Multivariate Daten	11-8	Rekonstruktion, verlustbehaftete	7-1
Nachbarschaft, 4er (N4)	6-6	Rekonstruktion, verlustfreie	7-1
Nachbarschaft, 8er (N8)	6-6	relative Auflösung	5-6
non interlaced	5-4	Relief-Filter	6-8
Objekt, audio-visuelles	7-14	Rendering	2-6,9-1,11-2
Objektbreite	14-6	retained mode	9-1
Objekthierarchie	8-3,8-4	RGB(A)-Farbmodell	3-6
Objektlänge	14-6	RGB-Farbmodell	3-5
Objektraum	2-4	RID (rechnerinterne Darstellung)	2-4,12-1
OCR (Optical Character Recognition)	2-5	RLE (Run Length Encoding)	7-2
OLED	5-6	Rotation	8-4,10-4,10-5, 10-7, 10-8
OpenGL	2-5,9-1	Run Length Encoding (RLE)	7-2
Opening	14-9	scan conversion	2-4
Operator, lokaler	6-6,14-8	Scan-Auflösung, interpolierende	4-4
Operator, Punkt-	6-2,14-2	Scanner	4-2
optische Auflösung	4-3	Schattierung (shading)	11-4
Organic Light Emitting Diodes	5-6	Schriftzeichenerkennung	2-3,2-5
Orientierung	14-6	Schwarz-Weiß-Bilder	3-5
Parallax-Barriere	5-6	Segmentation	2-5
Parameterform, Matrix-Schreibweise	10-2	Segmentierung, flächenorientiert	14-2
Parameterform, vektoriell	10-1	Segmentierung, konturorientiert	14-2
Parametrisierung	12-6	Sehstrahl	4-1
passive Bildaufnahmesysteme	4-1	Selbstähnlichkeit	7-2
P-Bild	7-13	Sensoren	4-1
PCX	7-8	sequentielle Decodierung	7-1
Phong shading	11-5	sequentielles Markierungsverfahren	14-3
photometrische Auflösung	3-5	Shader	5-3
photometrische Bildmanipulation	6-1		

Shannon/Nyquist-Theorem	13-2	VLUT (Länge)	5-2
skalierbare Codierung	7-1	Vollbildverfahren (non interlaced)	5-4
Skalierung	10-3, 10-5, 10-7	Volumenmodell (solid model)	12-4,12-6
Sketchpad	2-2	VR (Virtuelle Realität)	1-4
Sollform	14-8	VRAM	5-1
Spannweitenoperator	6-10	VRML	9-1,9-6
Spiegelung	10-5	Warping	6-10
Spieleindustrie	2-2	Wavelet	7-7,7-12
Strahl	10-1	Wavelet-Basis	7-7
Strecke	10-1	Wavelet-Koeffizienten	7-6
subtraktive Farbmischung	3-6	Wavelet-Transformation	7-5
supersampling	13-3	Wechselspeicher	5-1
sweeping	12-7	Weichzeichnung	6-7
symmetrische Kompressionsverfahren	7-1	Weltkoordinatensystem	8-4,14-7
synthetisches Bild	2-3	WMF	7-15
Szenenanalyse	2-5	WYSIWYG-Systeme	1-4
Szenengraph	2-6,8-6	YUV-Farbmodell	3-7,7-11
Szenenmodell	4-4	Zeilenfrequenz	5-4
TFT-Bildschirme	5-5	Zeilensprungverfahren (interlaced)	5-4
Thin Film Transistor	5-5	Zellzerlegung	12-6
Tiefe (Frame Buffer)	5-2	ZHK (Zusammenhangskomponente)	14-3
Tiefpassfilterung	13-3	Zusammenhangskomponente (ZHK)	14-3
TIFF	7-9	zweidimensionale Kompressionsverf.	7-1
Topologie	12-2		
Transform & Lighting (T & L)	5-3		
Transformationen	8-4,10-3		
Transformationshierarchie	9-2		
Translation	8-3, 10-3, 10-4, 10-7		
Treppeneffekte	2-2		
True-Color	3-9		
T & L (Transform & Lighting)	5-3		
Unbunt-Gerade	3-6		
unidirektionale Prädiktion	7-13		
Unterabtastung	13-1		
Vektordarstellung	2-4		
Vektordisplays	2-2		
vektorielle Schreibweise	10-1		
Vektorisierung	2-4		
Vektor-Raster-Konvertierung	3-2,8-6		
Vektortechnik	3-2		
Verfahren, indirektes	6-11		
Verfahren, irrelevanzreduzierende	7-1		
Verfahren, redundanzreduzierende	7-1		
Vergrößerung	6-10		
Verkettung von Transformationen	10-5		
Verkleinerung	6-10		
verlustbehaftete Rekonstruktion	7-1		
verlustfreie Rekonstruktion	7-1		
Verschiebevektoren	7-12		
Verschiebung	10-3, 10-4, 10-7		
Vertex-Shader	5-3		
Videobandbreite	5-4		
Video-RAM (Dual Ported)	5-1		
View	8-6		
virtuelle Kamera	4-4,8-5		
Virtuelle Realität (VR)	1-4,2-2,2-6		
Visualisierung	11-1		
Visualisierung	11-1,11-7		
VLUT (Breite)	5-2		