





Objective / objektyvas / – iš lęšių jungties susidedanti optinė sistema, kuri formuoja vaizdą šviesai jautrioje medžiagoje arba ekrane. Naudojama fotoaparatuose, kino ir videokameros, projektoriuose. Pagrindinės charakteristikos: židinio nuotolis, žiūros kampas, skiriamoji geba ir kt. Objektyvai skirstomi pagal židinio nuotolį: standartinio, ilgojo, trumpojo, kintamojo židinio nuotolio (*zoom*).

Online game / internetinis žaidimas / – kompiuterinis žaidimas, kuriam būtinas nuolatinis interneto ryšys.

Opening credits / pradžios titrai / – kino, TV filmo ar programos pradžioje pasirodantys titrai, kuriuose išvardyti svarbiausi kūrėjai: pagrindinių vaidmenų atlikėjai, operatorius, scenarijaus autorius, režisierius, prodiuseris (-iai).

Open world / „atviras pasaulis“ / – kompiuterinių žaidimų lygių tipas, kai žaidėjas gali laisvai klajoti po virtualią žaidimo erdvę ir pats nuspręsti, kada ir kaip persikelti iš vieno lygio į kitą; persikeliant nereikia įveikti jokių kliūčių.

Option / ketinimų sandoris / – ribotam laikui įgyjama autorių teisė (ne įsipareigojimas), pvz., teisė adaptuoti knygą scenarijui.

Optical printer / juostos kopijavimo aparatas / – prietaisas, susidedantis iš vieno ar daugiau kino projektorių, mechaniškai sujungtų su kino kamera; juo iš negatyvo kino juostoje galima padaryti pozityvinę kopiją. Naudojamas darant specialiuosius efektus, kopijuojant ir restauruojant senus filmus.

Original work / pirminis, originalus kūrinys / – autentiškas kūrinys, kuriam taikoma autorių teisių apsauga; jokių ankstesniu kūriniu nesiremiantis scenarijus filmui, konkrečiam filmui sukurta muzika ir kt.

Outline / scenarijaus metmenys / – išplėstinis, paprastai kelių puslapių filmo aprašas, kuriame išdėstytos pagrindinė ir antraeilės siužetinės linijos, apibūdinti personažų santykiai.

Overlay / sanklota / – animacijoje aplinkos, fono detalės, esančios pirmame plane ir uždengiančios visą už jų esantį vaizdą. Kartais sanklota permatoma, pvz., vaizdas pro stiklą.