

## GLOSARIUM

### Aa

- Axis* : Sumbu dalam sudut pandang atau view port dalam aplikasi 3D.
- Archetype* : Struktur, tema, atau karakter utama yang merepresentasikan diri seseorang
- Armature* : Kerangka untuk menopang suatu sosok atau sistem dalam melawan gaya berat dalam obyek 3D
- Animate* : Menggerakkan obyek 3D ataupun non objek 3D
- Appeal* : Berkaitan dengan keseluruhan tampilan atau gaya visual dalam animasi.
- Additive* : Pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna red (merah), green (hijau) dan blue (biru)

### Bb

- Bone* : Tulang penggerak pada obyek 3D
- Background* : Gambar latar belakang pada scene 3D
- Basic Shape* : Bentuk dasar dari obyek 3D
- Box Modelling* : Proses pembuatan objek 3D dengan metode bentuk dasar pembuatan dari sebuah objek kotak (box).

### Cc

- Cube* : Bentuk kubus pada obyek 3D
- Color-moods* : Susunan pewarnaan dalam desain karakter
- CMY* : Singkatan dari Cyan-Magenta-Yellow dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses
- Curves* : Obyek matematis yang dapat memanipulasi vertec/simpul

### Ee

- Environment* : Kombinasi antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam

*Export* : Mengeluarkan data dari sebuah aplikasi yang saat ini digunakan

*Exaggerated* : Bentuk yang dilebih-lebihkan dalam animasi

*Edge* : Batas tepian antar bidang pada obyek 3D

*Extrusion Modelling* : Proses pembuatan obyek 3D dengan metode ekstrasi obyek menjadi obyek baru

*Extrude* : Proses pengekstrasian obyek 3D

### **Ff**

*Face* : Bidang pada obyek 3D

*Facial Rigging* : Proses pembuatan tulang pada wajah karakter obyek 3D

*Forward Kinematic* : Suatu fungsi yang memetakan sudut terhadap posisi pada axis tertentu.

### **Ii**

*Import* : Memasukkan data ke dalam suatu program

*Inverse Kinematic* : Suatu fungsi yang memetakan sudut terhadap posisi pada axis tertentu.

### **LI**

*Layout* : Tata letak

### **Mm**

*Modelling* : Proses pembuatan obyek 3D

*Model Sheets* : Proses awal pembuatan karakter yang bertujuan untuk panduan dalam proses produksi

*Mesh* : Obyek 3D yang terdiri dari bidang, batas dan simpul

*Modeller* : Orang yang membuat obyek 3D

*Metaballs* : Obyek yang membentuk formasi berdasarkan volume 3D

*Modifier* : Fitur khusus yang bisa diterapkan pada objek sehingga memudahkan proses pembuatan atau animasi 3D

## **Nn**

*NURBS* : Merupakan teknik modeling dalam perangkat lunak 3D dengan fokus memanfaatkan kurva

## **Oo**

*Open-source* : Kode sumber atau kode dasar pada sebuah software

## **Pp**

*Platform* : Sebuah program, rencana kerja

*Plane* : Sebuah bidang dasar pada obyek 3D

*Poly* : Komponen dasar pada obyek 3D

*Parent* : Obyek acuan dalam hubungan antar obyek 3D

*Path* : Fitur dalam perangkat lunak 3D untuk membuat suatu obyek 3D berdasarkan gerak arah

## **Rr**

*Rendering* : Proses untuk membuat tampilan objek objek 3D pada layar aplikasi menjadi tampil dengan kesan yang real/nyata

*Rigging* : Pemberian tulang pada objek 3D

*Recognizability* : Tingkat kemudahan karakter untuk dikenali

*RGB* : Singkatan dari Red-Green-Blue

## **Ss**

*Storyboard* : Merupakan sketsa yang disusun secara berurutan, menggambarkan perubahan penting dari adegan

*Subdivision Surface* : Fitur untuk membuat model menjadi lebih halus

*Shape* : Bentuk dari obyek 3D

*Style* : Pengayaan dalam desain karakter

*Software* : Perangkat lunak

*Solid Drawing* : Kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai sudut pengambilan gambar

<i>Shader</i>	: Program sederhana yang menggambarkan ciri-ciri baik titik atau piksel
<i>Sphere</i> lunak 3D berupa bola	: Bentuk dasar dalam perangkat lunak 3D berupa bola
<i>Subtractive pigmen</i>	: Warna yang berasal dari bahan dan disebut
<i>Shape Keys</i>	: Kunci bentuk dalam obyek-obyek 3D

### **Tt**

<i>Tools</i>	: Alat atau fitur
<i>Turn around</i> dalam berbagai sudut pandang dasar	: Penggambaran karakter dalam berbagai sudut pandang dasar
<i>Texturing</i>	: Tahapan memberikan tekstur baik berupa warna ataupun gambar/motif/pola pada suatu objek 3D
<i>Tools Extrusion</i>	: Fitur untuk mengekstraksi obyek 3D
<i>Tracing</i>	: Proses pelacakan dalam proses digitalisasi

### **Uu**

<i>Unwrap</i> pola tekstur pada suatu objek 3D.	: Proses pengaturan gambar atau pola tekstur pada suatu objek 3D.
<i>UV MAP</i>	: Proses pemetaan permukaan objek 3D yang direpresentasikan menjadi gambar 2D.

### **Vv**

<i>Villain</i> motivasi jahat atau tindakan jahat.	: Karakter yang memiliki motivasi jahat atau tindakan jahat.
<i>Vertecs</i> sumbu	: Titik tempat permukaan berpotongan antar sumbu