

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