

Spisak termina korišćenih u knjizi

alatke za biranje	<i>selection tools</i>	hijerarhijski odnos	<i>hierarchical relationship</i>
alatke za transformisanje	<i>transform tools</i>	IK efektor	<i>IK effector</i>
ambijentalno svetlo	<i>ambient light</i>	IK ručica	<i>IK handle</i>
anticipacija	<i>anticipation</i>	indikator	<i>flag</i>
atribut odsjaja	<i>specularity attribute</i>	interaktivno fotorealistično vizuelizovanje	<i>interactive photorealistic rendering</i>
atribut providnosti	<i>translucency attribute</i>	interpolacija	<i>interpolation</i>
birati u hodu	<i>pickwalk</i>	inverzna kinematika	<i>inverse kinematics, IK</i>
brzina smenjivanja kadrova	<i>frame rate</i>	isecanje	<i>trimming</i>
ciljni objekat	<i>goal object, target object</i>	isečene površine	<i>trimmed surfaces</i>
ciklično	<i>cycle</i>	ivica	<i>edge</i>
cilindrično mapiranje	<i>cylindrical mapping</i>	izdeljene površine	<i>subdivision surfaces</i>
čestice	<i>particles</i>	izoparma	<i>isoparm</i>
četvorougao	<i>quad</i>	izraz	<i>expression</i>
članstvo skupa	<i>set membership</i>	kadar	<i>frame</i>
čvor	<i>node</i>	kadrova u sekundi	<i>frames per second, fps</i>
čvor grupe	<i>group node</i>	kanal	<i>channel</i>
čvor grupe za senčenje	<i>shading group node</i>	kavez	<i>cage</i>
čvor materijala	<i>material node</i>	kičma	<i>spine</i>
čvor matrice	<i>stencil</i>	klizač raspona	<i>range slider</i>
čvor oblika	<i>shape node</i>	ključ	<i>key</i>
čvor ogranka	<i>tube node</i>	ključna tačka	<i>key point</i>
čvor osvetljenosti površine	<i>surface luminance node</i>	ključni kadar	<i>keyframe</i>
čvor projekcije	<i>projection node</i>	komentar	<i>comment</i>
čvor slojevite teksture	<i>layered texture node</i>	konačna primena rešenja	<i>baking</i>
čvor teksture	<i>texture node</i>	kontroler za proračunavanje rešenja inverzne kinematike	<i>IK solver</i>
čvor transformacije	<i>transform node</i>	kontrolne tačke,	<i>control vertices, CV</i>
deljenje	<i>detaching</i>	kontrolna temena	
deformator	<i>deformer</i>	kontrolni objekat	<i>control object</i>
delimičan nabor	<i>partial crease</i>	korenski objekat	<i>root</i>
difuzni emiter	<i>omni emitter</i>	krive animacije	<i>animation curves</i>
difuzno svetlo	<i>point light</i>	kroki	<i>storyboard</i>
digitalna kulisa, digitalna pozadina, projekcija kamere	<i>camera projection, digital backlot ili digital matte</i>	linije između kontrolnih tačaka	<i>hulls</i>
digitalna pozadinska slika	<i>digital matte painting</i>	lopta	<i>sphere</i>
dinamički atributi	<i>dynamic attributes</i>	loptasti zglob	<i>ball joint</i>
direktne veze	<i>direct connections</i>	magla u okruženju	<i>environment fog</i>
dodavanje tekstura	<i>texturing</i>	manipulator	<i>transform manipulator</i>
emiter	<i>emitter</i>	za transformisanje	
glavni klizač zasićenja	<i>master saturation slider</i>	mapa izmeštanja	<i>displacement map</i>
gnječenje i razvlačenje	<i>squash and stretch</i>	mapa kamere	<i>camera map</i>
grana	<i>branch</i>	mapa opterećenja kože	<i>skin weight map</i>
grananje	<i>branching</i>	mapa refleksije okruženja	<i>environmental reflection map</i>
granični okvir	<i>bounding box</i>		
hijerarhijska transformacija	<i>hierarchical transformation</i>	mapa reljefnosti	<i>bump map</i>
hijerarhijske izdeljene površine	<i>hierarchical subdivision surfaces</i>	mapiranje kamere	<i>camera mapping</i>

maska selekcije	<i>selection mask</i>	parametrizacija	<i>parameterization</i>
meko telo	<i>soft body</i>	pečat	<i>stamp</i>
međukadar	<i>in-between frame</i>	pokretač	<i>driver</i>
međuobjekat	<i>intermediate object</i>	pokretani atributi	<i>driven attributes</i>
metoda dužine linije	<i>chord-length method</i>	poligonalna mrežica	<i>polygonal mesh</i>
metoda ujednačavanja	<i>uniform method</i>	poligonalna površina	<i>polygonal surface</i>
mnogougao	<i>n-gon</i>	polje	<i>field</i>
model niske rezolucije	<i>low poly</i>	pomoćni čvor	<i>utility node</i>
modelovanje pomoću	<i>lofting, loft modeling</i>	pomoćni čvor za obrtanje	<i>reverse utility node</i>
profila		popločavanje	<i>tiling</i>
modelovanje pomoću	<i>patch modeling</i>	poprečni presek	<i>cross section</i>
zakrpa		posredno oblaganje	<i>indirect skinning</i>
montaža, sklapanje,	<i>compositing</i>	posredno uglašavanje	<i>smooth proxy</i>
uklapanje		postprodukcija	<i>post-production</i>
mreža senčenja	<i>shading network</i>	potez	<i>stroke</i>
nabor	<i>crease</i>	potomak	<i>child</i>
nelinearni deformator	<i>nonlinear deformer</i>	povezivanje	<i>attaching</i>
nepotpuna geometrija	<i>non-manifold</i>	povezivanje kože,	<i>binding skin</i>
nepotpuna topologija	<i>non-manifold topology</i>	oblaganje	
neuniformne racionalne	<i>Non-Uniform Rational</i>	površ	<i>face</i>
Bezjeove krive,	<i>B-Splines, NURBS</i>	praćenje sleda događaja	<i>follow through</i>
NURBS krive		praćenje zraka	<i>raytracing</i>
neutralna poza	<i>bind pose</i>	pravljenje međukadrova	<i>tweening</i>
normala površine	<i>surface normal</i>	predstavljane pomoću	<i>iconic representation</i>
normalna kinematika	<i>forward kinematics, FK</i>	ikonica	
objekat uticaja	<i>influence object</i>	pregibač	<i>flextor</i>
oblaganje	<i>skinning</i>	prelamanje, refrakcija	<i>refraction</i>
obrnuti čvor	<i>reverse node</i>	prelomljeni zrak	<i>refracted ray</i>
odeljci	<i>sections</i>	pretprodukcija	<i>preproduction</i>
odlomak	<i>clip</i>	preusmeravanje animacije	<i>animation retargeting</i>
odnos sa zadatim	<i>keyed relationship</i>	prikaz perspektive	<i>perspective view</i>
ključevima		priručni meni	<i>marking menu</i>
odsajaj	<i>specular reflection</i>	proceduralne teksture	<i>procedural textures</i>
ogranci	<i>tubes</i>	procesi rada	<i>workflows</i>
okvirne ivice rezolucije	<i>resolution gate</i>	program za video-	<i>compositor</i>
omotač	<i>shader</i>	-montažu	
omotač površine	<i>surface shader</i>	projekcija kamere, digi-	<i>camera projection,</i>
opremanje lika	<i>rigging</i>	talna kulisa, digitalna	<i>digital backlot,</i>
opšti atributi materijala	<i>common material</i>	pozadina	<i>digital matte</i>
	<i>attributes</i>	projektovanje, projekcija	<i>projection</i>
opterećenje	<i>weight</i>	promenljive	<i>variables</i>
ortografski prikaz	<i>orthographic view</i>	proporcija	<i>aspect ratio</i>
osnovni objekat	<i>base object</i>	prostorno svetlo	<i>area light</i>
osnovni oblici	<i>primitives</i>	pun nabor	<i>full crease</i>
osvetljavanje iz tri tačke	<i>three-point lighting</i>	radna površina	<i>desktop</i>
osvetljavanje zasnovano	<i>image-based lighting</i>	radni izraz	<i>runtime expression</i>
na slici		rasipanje potpovršine	<i>subsurface scattering</i>
pano	<i>panel</i>	raspon	<i>span</i>
pano prikaza	<i>view panel</i>	raspored elemenata	<i>layout</i>
paralaksa	<i>parallax</i>	okruženja	
paralelno svetlo	<i>directional light</i>	ravan slike	<i>image plane</i>

ravanski	<i>planarly</i>	tehnika preklapanja	<i>cross-over</i>
ravansko mapiranje	<i>planar mapping</i>	teme	<i>vertex</i>
redosled deformacije	<i>deformation order</i>	tolerancija za zakrivljenost	<i>curvature tolerance</i>
referentne slike	<i>underlays</i>	trag	<i>trail</i>
refrakcija, prelamanje	<i>refraction</i>	trougao	<i>triangle</i>
rešetka	<i>lattice</i>	U smer	<i>U direction</i>
režim biranja	<i>selection mode</i>	ugao kupe	<i>cone angle</i>
režim žičanih modela	<i>wireframe</i>	ugao polusenke	<i>penumbra angle</i>
roditeljski objekat	<i>parent object</i>	ugneždjena kompozicija	<i>nested composition</i>
rubne površine	<i>surface fillets</i>	uklanjanje nazubljenja	<i>anti-aliasing</i>
sekundarna akcija	<i>secondary action</i>	ukomponovan, sklopljen,	<i>composited</i>
senčenje	<i>shading</i>	uklopljen	
senke dobijene praćenjem	<i>raytraced shadows</i>	ulazni atributi	<i>input attributes</i>
zraka		unapred definisano	<i>predefined</i>
senke s mapom dubine	<i>depth map shadows</i>	univerzalan zglob	<i>universal joint</i>
sferično	<i>spherically</i>	uporišna tačka	<i>pivot point</i>
skelet	<i>skeleton</i>	usitnjavanje	<i>tessellation</i>
skiciranje i dorada	<i>block and refine</i>	usmereni emiter	<i>omni emitter</i>
sklapanje, uklapanje,	<i>compositing</i>	usmereni objekat	<i>constrained object</i>
montaža		usmereno svetlo	<i>spot light</i>
skriptovi globalnih	<i>global procedure scripts</i>	usmerivači	<i>constraints</i>
procedura		uzimanje više uzoraka	<i>supersampling</i>
skupovi atributa lika	<i>character sets</i>	uzorak	<i>swatch</i>
skupovi menija	<i>menu sets</i>	vajanje	<i>sculpting</i>
slabljenje (svetla)	<i>falloff</i>	valjak	<i>cylinder</i>
sloj za prikaz	<i>display layer</i>	valjkasti zglob	<i>hinge joint</i>
sloj za vizuelizovanje	<i>render layer</i>	vektor pola	<i>pole vector</i>
slojevi sudara	<i>collision layers</i>	vizuelizovanje	<i>rendering</i>
smer normale	<i>normal direction</i>	vizuelizovanje zasnovano	<i>image-based rendering</i>
smer površine	<i>surface direction</i>	na slici	
snimci za uspostavljanje	<i>establishing shots</i>	vrednost rasipanja	<i>diffuse value</i>
odnosa		vremenski klizač	<i>time slider</i>
spajanje	<i>connecting</i>	zadavanje ključnih	<i>keyframing</i>
spособnost odskakanja	<i>bounciness</i>	kadrova	
stablo	<i>tree</i>	zaklonjen	<i>occluded</i>
standardni režim	<i>standard mode</i>	zakrpa	<i>patch</i>
stapanje	<i>blending</i>	zakrpa površine	<i>surface patch</i>
svetlosne šare	<i>caustics</i>	zamagljenje pokreta	<i>motion blur</i>
šablonska četkica	<i>template brush</i>	zapreminski emiter	<i>volume emitter</i>
šav	<i>seam</i>	zapreminski materijal	<i>volumetric material</i>
tačka kože	<i>skin point</i>	zarubljivanje	<i>filleting</i>
tačka krive	<i>curve point</i>	zglob	<i>joint</i>
tačka površine	<i>surface point</i>	životni vek	<i>lifespan</i>
tačke menjanja	<i>edit points</i>	žižna daljina	<i>focal length</i>