

VI. GLOSARIO

Arq: Abreviatura de arquitecto.

BMP, GIF, JPEG, PNG, MNG, PCX, TARGA, TIFF: Formatos de archivo para imágenes.

CAD: Abreviatura de diseño asistido por computadora, viene del inglés *computer aided design*.

cm: Abreviatura de centímetro.

CMYK: Modelo de absorción de la luz de 32 bits, cian, magenta, amarillo y negro, viene del inglés *cyan, magenta, yellow y black o key*.

Codecs: Abreviatura de codificador – decodificador, archivos multimedia que contienen tanto datos de audio como de video y una referencia que permite la sincronización del audio y el video.

Extruir: Proceso utilizado en la creación de objetos de sección transversal definidas y fijas. El material se empuja o se extrae a través de un troquel de una sección transversal deseada.

Frame: Un solo cuadro de imagen de una animación o video.

Game Engine: Es un software creado con la finalidad de desarrollar videojuegos.

HD: Del inglés *High Definition*, alta definición.

HMDs: Dispositivos de realidad virtual, que se colocan sobre la cabeza proyectando imágenes directamente frente a nuestros ojos, viene del inglés *head mounted displays*.

HW: Abreviatura de hardware.

Hz: Abreviatura de Hertz

Ing: Abreviatura de Ingeniero.

Keyframes. Puntos en los que se realiza un cambio del estado en que se encuentra el objeto, como un cambio de posición, de dirección de tamaño o un cambio en los parámetros propios del objeto en relación a su estado anterior.

KHz: Abreviatura de Kilo Hertz.

km²: Abreviatura de kilómetros cuadrados.

LCD. Pantalla de cristal líquido, viene del inglés *liquid cristal display*.

Luz OMNI: Luz OMNI direccional es su nombre completo, este tipo de luz puede iluminar en todas direcciones en un cierto radio predeterminado.

m: Abreviatura de metros.

ms: Abreviatura de milisegundos.

Malla: Conjunto de vértices conectados entre sí, que forman polígonos y estos a su vez objetos en 2D y 3D.

Mapear: Es el proceso en el cual una textura se envuelve sobre un modelo generado por computadora, similar a ser un papel tapiz.

MAX: Abreviatura de 3DS MAX®.

Mod: Es una extensión que modifica un juego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, entre otros.

Modelado: Proceso de creación de un objeto tridimensional utilizando una computadora.

NPCs: Abreviatura de personajes no jugadores o *non-player characters*.

Plug-In: Es un conjunto de componentes de software que agrega capacidades específicas a una sistema de software.

Render: Es el proceso cálculo desarrollado por la computadora con la finalidad de generar una imagen 2D a partir de una escena 3D.

RGB: Canales de color rojo, verde y azul, viene del inglés *red, green, blue*.

RV: Abreviatura de realidad virtual.

SW: Abreviatura de software.

Sprites. Imágenes de mapa de bits que son dibujados en pantalla, sin la necesidad de exigirle un procesamiento adicional a la CPU.

Texturizar: Forma más común de emplear el término de mapear una textura.

Tiempo de rendereado. Tiempo que tarda una imagen en ser calculada y dibujada posteriormente en pantalla por una computadora.

Tipografías: Diferentes tipos de fuentes de texto, en los cuales se realizan variaciones a las letras con la finalidad de resaltar más el texto.

Ton: Abreviatura de Toneladas.

UVW Mapping: Aplicación de distintos tipos de mapeo de texturas, puede ser cilíndrico, esférico, plano, por caras, entre otros.

WAV, RIFF, µ-LAW, AIFF, MPEG de Sonido, MP3, MIDI: Formatos de archivos de audio.