

# Angleško-slovenski slovarček osnovnih pojmov 2D in 3D-grafike in animacije

## Povzetek

Ta slovar je nastal kot doponitev gradiva Uvod v 3D-animacijo s programom Blender. Blender je odprtokodni program za ustvarjanje 3D-vsebin, ki je na voljo za vse glavne operacijske sistema pod licenco GNU GPL (GNU General Public License). Na spletni strani <http://www.blender.org>, je tudi povezava (<http://www.blender.org/download/get-blender/>), s katere lahko brezplačno prenesete ta program na vaš računalnik. S programom Blender je možno modelirati (ustvarjati 3D-predmete ali modele), animirati, upodabljati (ustvariti filme ali slike), izvesti kompozicijo in filmsko montažo vključno z zvokom in 3D-interaktivno vsebino oz. igro (angleško je na kratko to model - shade - animate - render - composite - interactive – 3d).

V tem gradivo bomo obdelali osnovno teorijo in praktične primere od modeliranja do končne filmske montaže. Namen je podati celoviti uvod v 3D-animacijo primerno za srednješolsko populacijo in ponekod je gradivo primerno tudi za višje in visoke šole.

Ključne besede: Blender, 3D, modeliranje, NURBS, Bezier, krivulje, animacija, film, video montaža

**Avtorji:** Nedeljko Grabant

**Drugi avtorji** (slikovno, multimedijsko gradivo ...): Nedeljko Grabant

Recenzent: Peter Rau

Lektor: Marija Klemenšek

**Datum:** November 2011

*CIP – Kataložni zapis o publikaciji (poskrbi koordinator)*



To delo je ponujeno pod Creative Commons Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Deljenje pod enakimi pogoji 2.5 Slovenija licenco.

Zakaj potrebujemo slovar? Zato, da lažje razumemo tujo literaturo in spletne strani, ki so posvečene 2D- in 3D-grafiki in animaciji.

**Tabela 1: Angleško-slovenski slovarček osnovnih pojmov 2D in 3D-grafike in animacije**

Angleški pojem	Prevod	Pojasnilo pojma
2D	2D	2D je pridevnik za dvodimenzionalne. Grafični elementi, ki so ravni ali ležijo v ravnini.
2D Graphics	2D-grafika	Prikazano predstavitev scene ali predmet, vzdolž dveh osi reference: širino in višino (x in y).
3D	3D	3D je pridevnik za tridimenzionalno, trirazsežno (v prostoru). Opisna območja v prostoru, ki ima širino, višino in globino.
3D Graphics	3D-grafika	Prikazano predstavitev scene ali predmeta, ki ima tri referenčne osi: višino, širino in globino (x, y in z).
3D Grid	3D-mreža	Izvoz izbranega mesh-a (večkotniške mreže) v AC3D format.
3D Pipeline	3D-cevovod	Proces nastajanja 3D-grafike je mogoče razdeliti na tri faze: tlakovanje (angl.tessellation), geometrija, in upodabljanje. V fazi tlakovanja se opiše model samega objekta in ta se nato pretvori v niz poligonov. V geometrijski fazi je vključeno preoblikovanje (transformacije), osvetlitev in nastavitve. V fazi upodabljanja, ki je ključnega pomena pretvorba 3D-scene v kakovostno sliko (ustvari se dvodimenzionalni prikaz).
3D spin	3D-spin, 3D-vrtenje	Vrtenje predmeta okrog ene osi (lokale, globalena ali drugega predmeta).
3D Studio	3D-studio	
3D View	3D-pogled	Okno v katerem katerem se delat, dodaja, ureja in postavlja predmetov v 3D- svetu.
A-buffer algorithm	algoritem z vmesnim medpomnilnikom A	
AC3D	AC3D	Programska oprema za izgradnjo 3-dimenzionalni digitalni modeli in teksture. To je relativno poceni. To ima svojo obliko datoteke (. Ac), ki lahko Blender uvoz in izvoz.
accelerator	pospeševalnik	
act	Akt	Epizoda predstave, vezana na določeno prizorišče. Predstava ima lahko enega do nekaj 10 aktov.
Action	Akcija	
Action Actuator	Akcijski pogon,	Akcijski pogon nudi vmesnik za nadzor delovanja

	Akcijski aktuator	predvajanje v igralni pogon. Akcijski aktuatorji se lahko ustvarijo le za armature predmetov.
Action Editor	Urejevalnik akcije	Urejevalnik omogoča, da spreminjanje ključnih položajev armature in njene zbirke kosti (te so podrejene armaturi ali kontrolnim elementom).
Action Window	Akcijsko okno	Omogoča, da si ogledate in urejate IPO datablocks jo opredeli kot dejanja v Curve IPO okno Editor.
Active	Aktivno	Blender loči med izborom in aktivnim delom objekta. Samo cel objekt ali element scene je lahko aktiven v določenem trenutku, npr. omogoča vidnost podatkov pri gumbih. Aktivni objekt je lahko aktiven le v načinu urejanja, angl. EditMode, ali se vanj preklopi s pomočjo tipke TAB. Ni možno imeti hkrati več sočasno aktivnih objektov. Tipično je, da je najpogosteje izbrani objekt aktiven. Poglej pojem Selected (izbiranje).
active window	aktivno okno	Aktivno okno, ki se trenutno odziva na tipkanje ali klik miške.
Actuator	Aktuator	To je logični zidak, ki je podoben mišicam pri živih bitjih. Ta lahko premika objekte ali ustvarja zvok. Poglej pojme LogicBrick (logični zidak ali gradnik), Sensor (senzor), Controller (krmilnik).
adaptive subdivision	prilagodljiva podrazdelitev	
additive primary color	aditivna primarna barva	
affine	afin	
AJAX	AJAX, Ajax	Je kratica od Asynchronous JavaScript and XML. Ajax je skupina medsebojno povezanih spletnih tehnologij, ki za razvoj na odjemalski strani ustvarjajo asinhronih spletnih aplikacij. Z Ajax spletnimi aplikacijami lahko pošiljamo ali pridobivamo podatke iz strežnika asinhrono (v ozadju), brez poseganja v zaslon in obnašanje obstoječih strani. Podatke je mogoče pridobiti z uporabo XMLHttpRequest objekta (predmeta). Kljub vsebnosti X-a v imenu ni nujna uporaba XML (se pogosto namesto tega uporablja JSON) in zahteva ni nujno, da je asinhrona.
Algorithm	Algoritem	Algorítem je navodilo, s katerim rešujemo nek problem. Običajno je zapisan kot seznam končnega števila korakov, ki nas pripeljejo do rešitve problema. Kako podrobno razdelamo korake, je odvisno od tega, kdo izvaja algoritem (človek, računalnik). Pri

		računalniški grafiki je algoritem postopek ali formula za reševanje matematičnega problema. Algoritmi se običajno uporabljajo za reševanje naloge, kot so: ustvarjanje teksture, upodabljanje slik in za upravljanje ter nadzor, ki temeljijo na matematičnih vedenjskih vzorcih.
aliasing	alias	V obdelavi (procesiranju) signalov in sorodnih disciplin, aliasing se nanaša na učinek, ki povzroča različne signale, da postane ne razlikuje (ali alias enega na drugega), ko se ti vzorčijo. Torej to se nanaša tudi na popačenja ali artefakte, ki nastanejo, ko signal rekonstruiramo iz vzorcev in se ta razlikuje od prvotnega zveznega signala.
Alpha	Alfa	Vrednost alfe na sliki zmanjšuje prekrivnost, ki se uporablja za prelivanje in učinka antialias.
Alpha Blending	Alpha mešanje	Resnični svet je sestavljen iz preglednega, prosojni, in motno predmetov. Alpha mešanje je tehnika za dodajanje preglednost informacij za prosojne predmete. Izvaja se s pomočjo česar poligonov stipple masko, katerega on-off gostota je sorazmerna s preglednostjo objekta. Rezultat je barvno kombinacija ospredja in barvo ozadja. Značilno je, alfa je normalizirana vrednost od 0 do 1 za vsako barvo slikovno piko. $\text{nov pixel} = (\text{alfa}) (\text{pixel A barve}) + (1 - \text{alpha}) (\text{pixel B barve})$
Alpha Buffer	Alpha medpomnilnik	Dodatni Barvni kanal, da imajo za preglednost informacij; točke postanejo štirikratna vrednosti (RGBA). V 32-bitni okvir medpomnilnik je 24 bitov barv, 8 za rdečo, zeleno in modro, skupaj z 8-bit kanal alfa.
Alpha Channel	Alpha kanal	Dodatni kanal v 2D slike za preglednost. V slike element, ki shranjuje barvo za vsak, je dodatna vrednost, shranjeno v alpha kanalu, ki vsebuje vrednost med 0 in 1. Vrednost 0 pomeni, da nima kritja informacije, torej ni bilo barve prispevek katere koli geometrije, ker geometrija ne prekrivajo s tem. Vrednost 1 pomeni, da je popolnoma nejasen, ker je geometrija popolnoma prekrivajo.
alphanumeric keyboard	alfanumerična tipkovnica	
alternate characters	spreminjanje lege črk	
Ambient light	ambientna svetloba	Ta svetlobna obstaja tudi brez drugega vira svetlobe.

		Luč okolja ne povzroča sence, vendar popolni zasenčena področja na sceni. Je umetna osvetlitvena raven, ki predstavlja neskončno razpršenih odbojev od vseh površin v 3D-sceni, ki zagotavlja, da postanejo tudi površine, ki nimajo neposrednega osvetlitev vidna za uporabnika oz. kamero.
Ambient Occlusion	Zaporam ambienta	Razmerje, koliko svetlobe okolice bi površino točko verjetno prejeli. To simulira ogromno kupolo svetlobe, ki obdaja celotno sceno. Če površina točka pod nogo ali mizo, bo na koncu precej temnejše od vrha glave nekoga ali mizo. Ambient zapora je senčenje metoda, uporabljena v 3D računalniške grafike, ki pomaga dodati realizem lokalnim modele razmišljanja, ki jih ob upoštevanju slabljenje svetlobe zaradi zapore. Ambient zapora poskuša približati svetlobo način izžareva v resničnem življenju, še posebej off kaj so običajno štejejo brez odsevnih površin. Za razliko od lokalnih metod, kot so Phong senčenje, okolice zapora je globalni način, kar pomeni, osvetlitev na točki je funkcija geometrije v druge scene. Vendar pa je zelo surove približevanje k polni globalne osvetlitve. Mehko videz doseči okolice okluzijo sam je podoben način predmet pojavi dan. Več: <a href="http://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_occlusion">http://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_occlusion</a>
amounts of the standard primaries	barvne vrednosti	
angle of incidence	vpadni kot	
Animatic	Animatic	Je groba animacija, ki se uporablja za animatorje, da dobijo idejo in občutek za časovna zaporedja. T se uporablja kot neke vrsta animirana snemalna knjiga.
Animation	Animacija	Simulacija gibanja. Blender lahko izvozi video animacije, tudi v realnem času animacije. Medij, ki ustvarja iluzijo gibanja skozi projekcijo serijo mirujočih slik ali "okvirjev" angl. 'frames'. Izraz se uporablja tudi za sklicevanje na tehnikah, ki se uporabljajo pri proizvodnji animiranega filma - v 3D-animaciji in tam predvsem tistih za nadzor gibanja objektov in kamere v sceni. Ti vključujejo animacijo z ključnimi okvirji angl. keyframe animation, v kateri umetnik določa položaje objektov (predmetov) ročno na nekaterih ključnih točkah v akciji. V teh računalnik izračuna položaj in vmesne položaje z interpolacije ali vmesnimi izračuni angl. "inbetweening" in proceduralno animacijo, v kateri se nadzor gibanja izvaja samodejno s pomočjo

		matematičnih formul.
Animation Blocks/Curve Blocks/Tracks	animacijski blok/blok krivulj/trakovi	Skupek krivulj za objekt ali okostja kosti, ki so združene in vizualizirali v enem kosu animacije. Blenderjev izraz za "Akcijo".
Animation Buttons	Animacijski gumbi	Sub-context of the Scene context (F10) where one can set the start and end frames of an animation, slow it down or accelerate its tempo, set the frame rate, force Blender's 3D view playback to be in sync with with the frame rate, even if it must drop frames.
Anti-aliasing	Antialias	Ta logaritem je ustvarjen za zmanjšanje učinka stopničenja poševnih robov pri risanju preprostih grafičnih objektov na rastrski mreži. Pri računalniški grafiki je antialias metoda za zmanjševanja ali preprečevanja napak pri upodabljanja predmete z uporabo barvne informacije s katero simuliramo višje ločljivost zaslona. Izraz se pogosto uporablja za postopek mehčanja nenaravno ostrih in syopničenih robovi (včasih znan kot stopnice ali "jaggies") nastale pri računalniškem upodabljanju objektov, ki postaviti pred kontrastnim ozadjem s pomočjo slikovnih točk, ki imajo vmesne odtenke, da delujejo kot preliv med njima.
antialiasing	poglej Anti-aliasing	
AO	AO	Kratica za Ambient Occlusion in pod tem si poglejte si razlago za ta pojem.
Aperture	Zaslonka	V realnih fotoaparatih ali video kamerah določa zaslonka velikosti odprtine tako, da se svetloba prehaja skozi (običajno podaja vrednost f-stop), da bi dosegli film ali tipalo kamere. Večja kot je vrednost zaslonke ( f-stop), manjša je odprtina. Nekateri 3D-programski paketi bolj ali manj uspešno posnemajo učinke različnih nastavitev zaslonke na posneto sliko med procesom upodabljanja. Klasična mehansko zaslonko sestavljajo kovinske listnate ploščice v objektivu (in lamele pred tipalom), ki so oblikovane tako, da z njimi lahko tvorimo večje ali manjše odprtine, skozi katere pada svetloba, širijo in ožijo se na podoben način kot človeška šarenica. Odprtost zaslonke se označuje z vrednostmi f: večja ko je številka, manjša je odprtina. Vsaka naslednja zaslonka se ponavadi zmanjšuje s faktorjem 1.4 (z drugim korenem). Odprtost zaslonke vpliva na globinsko ostrino: bolj kot je odprta zaslonka je manjša globinska ostrina.

API	aplikacijski programski vmesnik	API je programski vmesnik -ega -a m (angl. application program interface, application programming interface, krat. API) vmesnik (1), ki zagotavlja, da ima računalniški program na razpolago funkcije operacijskega sistema ali drugega računalniškega programa; sin. vmesnik za programiranje. API - "Application programming interface", je vmesnik UPORABNIŠKEGA programa, ki namenskim programom omogoča klicanje funkcij v knjižnicah DLL (npr. v OS Windows). API je z drugimi besedami osnovni zapis lastnosti izvorne kode, namenjeni za uporabo kot vmesnik s programsko opremo sestavnih delov, ki komunicirajo med seboj. "ABI", katera stoji za "Application Binary Interface".
Append	Dodaj	Popolna kopija objekta ali lastnosti iz blend datoteke s pomočjo ene ali več podatkovnih blokov, ki se izvozijo v drugo blend datoteko.
Architectural Design	Arhitekturno oblikovanje	Uporaba Blender 3D, oblika arhitektur (vključno z hišami in podobne konstrukcije). Glej Architecture.
Area	Področje	Tradicionalno območje v Blender je vsak sub-window, kot so 3D-pogled, urejevalnik besedil, IPO okno.
area coherence	sovisnost področja	
Armature	Armatura	Je predmet, ki vsebuje "kosti". Kosti so pod-predmeti (elemeti), ki so povezani drug z drugim v verigi. vsaka naslednja kost je povezana s kostjo pred njo (razmerje otrok-starš). Namen je povezava predmetov oz. lupine Mesh na kosti in s premikom armature ali kosti se spreminja oblika objekta oz. njen Mesh. Vpliv kosti na Mesh je možno izraziti v odstotkih pri (0% pomeni, da ni učinka, 50% pomeni da na preoblikovanje vplijaje polovica jakosti, pri vrednosti od 100% pomeni., da se točk preoblikujejo in sledijo celoti sami kosti to je potem popolno razmerje otroka-starš). Njegova primarna uporaba je pri razvoju animiranih objektov ali osebkov.
arrow tool	orodje za izbiranje	
Artificial Intelligence	Umetna intiligenca	Računalniški programi, pripravljenimi za posnemanje človeške inteligence, kot so sklepanje, učenje, reševanje problemov in sprejemanje odločitev.

		Umetna inteligenca programov računalnikom omogoča, da opravlja naloge, kot so igranje šaha, dokazovanje, matematičnih izrekov, itd
Aspect Ratio	razmerje	Razmerje med širino in višino slike. Najpogosteje do danes razmerja med 4:3 in 16:09 širokozaslonsko (widescreen). Razmerje za upodabljanje na slike v 3D-animacijskem programu nastavljam pri nastavitvah kamere. Vlikost slike za upodabljanje se giblje ločljivost slike med 1x1 uobičajno do 10 000 x10 000 po sirini in višini. Seveda lahko nastavimo poljubna razmerja za sliko, ki jo želimo upodobiti.
Atmospheric Effect	Atmosferski učinek	Učinki, kot so megla in globino, da izboljša opravljanje realnem okolju.
attenuation function	funkcija slabljenja (zmanjševanja)	
attractiveness	privlačnost	
attribute	atribut, lastnost	Lastnost ali atribut 3D-objekta, ki se lahko spreminja. Lastnosti se včasih imenujejo parametri, in se ponavadi dajo animirati (časovno se lahko spreminjajo vrednosti). Veliko lastnosti najdemo pri angl. <i>nodes</i> oz. vozliščih. Primeri lastnosti atributov krogle vključujejo polmer in njenega položaja glede x-, y- in z-os.
Audio Window	Avdio okno	Omogoča vam, da nalaganje (angl. Upload) za izboljšanje in shranjevanje avdio datotek v knjižnico Blender (podatkovno bazo Blenderja).
Automerge	Samodejno združevanje	Urejanje način dela z Snap-orodje. To odstrani podvojene, ko vzameš 2 točki.
Autostart	Samodejni zagon	Naredimo v zgornjemmeniju Menu  Game   Autostart
AVI	AVI	"Audio Video Iterleaved"-avdio video prepletanje. Kontejnerski ali zbiralni format za video posnetke s sinhroniziranimi avdio posnetki. Video format AVI lahko vsebuje različno stisnjene avdio in video pretoke.
Axis	os	Ena od osnovnih smeri, ki se uporabljajo za opredelitev koordinatnega sistema, množina: osi. Referenčna črta. 1) je geometrija svetu Blender je opredeljena s 3 pravokotnih osi, osi x, y-os, in z-osi. Ti so prikazane kot rdeče, zelene in modre linije, in sicer v 3D pogledov. Njihov medsebojni križišču opredeljuje položaj izvora svetovnega koordinatnega sistema v Blender. V tem kartezijski pridobljenih sistem, je 3D-položaj, opredeljen v smislu njegove odklik od teh osi. 2) Vsak objekt (ali istočasno izbranih predmetov) ima svojo,



		<p>lokalne osi, ki so pravokotne med seboj in , strani povezuje predmeta polje. Lokalni osi so nevidne. Če preklopiti , Manipulator Transform prebiva operativni center objekta, in njegove puščice privzeto vzporedne globalne osi. Vendar pa se lahko lokalno način se izbrani Orientation Transform kombinirano polje glavi 3D pogledov. Ko se v tem načinu, pod pogojem, da je katera koli rotacijo objekta je prišlo, medtem ko v načinu Object, bodo puščice Manipulator Transform sovpada z lokalnimi osi objekta. V tem načinu, spet pod pogojem, da so bile vse vrtljajev v načinu Object, bodo manipulacije v obeh Predmet načinu urejanja pojavljajo v zvezi z lokalnimi osi objekta. 3) iz malih osi v spodnjem levem kotu 3D pogledov deluje kot usmeritev monitor. Njegove puščice vedno vzporedno globalne osi, ne glede na pogled in tudi v prostem gostovanja pogled. Arrow glave točka v pozitivni smeri vzdolž vsake globalne osi. 4) Hipotetična linearna pot okoli katere se lahko vsak objekt (predmet) zavrti, ali čez katere ga lahko zrcalimo. V kartezičnem koordinatnem sistemu so, tri ralne (svetovne) osi (angl. world axes), X, Y in Z (širina, višina in globina) opredeljujejo usmerjenost v 3D-vesolju. Zato koordinate (0,0,0) opredeljuje začetek ali izhodišče (angl. Origin) sveta.</p>
axis vanishing point	osna ponorna točka	
axometric	aksonometričen	
B-spline curve	krivulja B-zlepkov	
back plane	hrbтна ravnina	
Back-buffer	Notranji medpomnilnik	Blender uporablja dva medpomnilnika, v katerih riše vmesnik. Dvojni medpomnilniški sistem omogoča, da se en medpomnilnik prikazuje, drugi pa se med tem izrisuje v notranji medpomnilnik. Za nekatere aplikacije v blenderju se uporablja ta medpomnilnik za shranjevanje informacij o barvno kodiranem izboru.
backface	hrbтна ploskev	
Background	Ozadje	
background color	barva ozadja	
background light	svetloba ozadja	
basis function	bazična funkcija	
BCL	BCL	knjižnica osnovnih razredov bitni premik

Beauty Pass	Lepotni pas	Ko se upodablja scena z več prehodov je lepotni pas tisti, ki ima najbolj pomembne informacije o objektih v njem. Ta pas običajno vključuje glavno barvno upodabljanje objektov (modelov), vključno z razpršeno osvetlitvijo in barve. Lepotni pas ne vključujejo odboje, zrcalne odboje in sence, ki so običajno ločeni pasi (in se ločeno upodabljajo).
Bevel	Poševno, stožčasto, pobran rob	Odstranjuje ostre robove pri "izvlečenem" objektu, ko se doda dodaten material na sosednih ploskvah. Ta postopek je še posebej uporabljen za leteče logotipe in na splošno za animacije, odkar, odseva dodatno svetlobo robov objekta tako, kot se odbije od spredaj ali od strani.
Beveling	pobiranje robov	Preslikava iz 3D- v 2D-prostor. Z Beveling-om se v 3D-vektorski grafiki razume porazdelitev globinske informacije na dvodimenzionalno površino.
Bézier	Bézier	Površine so bila prvič opisana leta 1972 ga je francoski inženir Pierre Bezier, ki jih uporablja za oblikovanje avtomobilov organov. Bezier površinah lahko državljeni katere koli stopnje, vendar bicubic površin Bezier splošno zagotavljajo dovolj prostostne stopnje za večino aplikacij.
Bilinear Filtering	Bilinearno filtriranje	Bilinearan filtriranje je metoda anti-aliasing teksturo maps. Tekstura-alieneing artefakt nastane zaradi vzorčenja na mreži končna. Point-vzorčenih teleksa skok iz enega v drugo naključno krat. To alieneing je zelo opazen počasi vrtijo ali premika poligoni. Tekstura slike skokov in škarje skupaj mejami pikslov. Za odpravo tega problema, Bilinearan filtriranje traja tehtano povprečje štirih sosednjih teksture točke za oblikovanje enotnega teleksa.
Bit Depth	Bitna globina ali barvna globina	Določa število bitov uporabljenih za zapis sence ali barvo posamezne točke na sliki: Sicer je 1bit najmanjša enota pomnilnika ali osnovna enota za shranjevanje podatkov na računalniku. En 'bajt' ali byte je običajno 8 bitov (v primeru dogovora je sicer možno tudi drugače). Barvna globina 1-bit je črno-bela slika. Pri 8-bitih imamo lahko na slike največ 256-barvno paletu. Običajne fotografije so ponavadi slike z 24-bitno barvno globino (16.7777.216 možne barve) včasih se to imenuje tudi prave barve angl. "True Colour". Pri 32-bitnih slikah je podovno kot pri 24 bitnih, le da je dodan en 8-bitne alfa kanal (kanal prosojnosti).

bit-shifting	bitni premika	
BitBLTs	BitBLTs	BitBLT je najpomembnejša funkcija za pospeševanje okni okolij GUI. BitBLT je preprosto gibanje bloka podatkov iz enega kraja v drugega, ob upoštevanju posebnih zahtev in ureditve grafičnega pomnilnika. Na primer, se ta funkcija uporabi vsakič, ko se premakne okno, v tem primeru, BitBLT je preprost Pixel Block Transfer. Več zapletenih primerih se lahko pojavi, kadar nekateri preoblikovanje vir podatkov je, da se pojavljajo, na primer v Barvni Razširjeni Transfer Block, kjer je vsak monochromatic bit v viru razširilo na barvo v ospredju ali ozadju register, nato pa pisno , zaslону.
Bitmap	rasterska slika, bitna slika	Rastrska slika je zgrajen iz večjega števila slikovnih točk. Strogo gledano ima bitna slika barvno globino 1-bita in to je potem črno-bela slika. Vendar pa se izraz pogosto ohlapno uporablja za katero koli dvodimenzionalno sliko, ne glede na barvno oz. bitno globino. Strokovno se pravilneje govori o rastrski sliki.
Blend	Blend	Blender's file extension (.blend).
Blender File	Blenderjeva datoteka	Datoteke, ustvarjene z Blenderjem, se shranijo v projekt (hotkey: Ctrl + S), se konča z blend (glej tudi: Blend)..
Blender Foundation	Blender Foundation	kratica: BF
Blender Game Engine	Blenderjev igralni pogon	kratica: BGE
blender unit	blender enota	Višina in širina vsakega kvadrata mreže v oknu 3D-pogled.
Blending	Mešanje	Mešanje je združevanje dveh ali več predmetov, tako da jih dodate točko po točko posebej.
blending function	povezovalna funkcija	
Blinn	Blinn	Poglejte pojem Shading.
Bluescreen Footage	Posnetek na modrem zaslону	Posnetek v živo na ozadju eno barve (ponavadi je barva modra ali zelena), z namenom, da pri kompoziciji zamenjamo to ozadje z računalniško ustvarjeno sceno. Vsaka slikovna točka z enako barvno vrednostjo kot ozadje, se nadomesti s sliko računalniško ustvarjeno sliko.
blur	zameglitev pogleda	
blur effect	ucinek zameglitve	

blur radius	radij zameglitve	
Bone	Kost	Tog objekt podoben pravi kosti, ki se nahaja v notranjosti "okostje" osebka v procesu priprave le tega (angl. rigging) za animacijo. Ko je premakne kosteh se premaknejo tudi oglišča mesh modela in se sam modela pravilno deformirane.
Booleans	Boolean	Lahko se uporablja za rezanje meshi z drugimi meshi ali se jim pridružijo.
bounce	odboj	
Bounce Light	svetloba odboja	Preproste situacije razsvetljave imajo eno svetlobo, ki se imenuje ključ svetlobe, osvetlitev eni strani objekta. To ustvarja močno senčenje in opredelitev obsega predmeta. Vendar pa bo 3D svetlobe pogosto kontrast prevelik - temno stran objekta je popolnoma črna, ker ni svetlobe je udaril. V resnici bi bilo še vedno prižgana malo, samo ne toliko, kot svetlo lit strani, zaradi svetlobe odbijal po sobi in hitting temne strani objekta. V realnem času 3D, se odbija svetloba ne izračuna, tako da boste morali ustvariti sami. Bodisi dodamo malo okolice barvo, ali so se sekundarna, manj svetla smeri svetlobe obrnjena v nasprotno smer, da bi malo svetlobe , sence.
boundary curve	robna krivulja	
Bounding Box	Mejni kvader	Šeststrani kvader, ki se izriše na zaslonu in predstavlja (skrajne) največje meje objekta.
bounding box	očrtani pravokotnik	
Box Modeling	Modeliranje iz kvadra	3D modeliranje tehnika, pri kateri umetnik začne modelirat preprostega (primitivnega) modela z nizko ločljivostjo (običajno je to kockah ali krogla) in spreminja obliko z izvlekom, skaliranjem, ali zasukom ploskev, robov in oglišč. Podrobnosti se dodajo 3D-primitivu bodisi z ročnim dodajanjem robov zank, ali z enakomerno povečanje večkotnikov s pomočjo podrazdelitvijo celotnega površja in s tem ločljivost po določenih stopnjah (najpogosteje se stopnje spreminjajo za faktor 4). Druge metode modeliranja: Digitalno kiparenje (angl. Sculpting), NURBS-modeliranje Ta tehnika je znana tudi kot: <b>angl.</b> Subdivision modeling oz. modeliranje s podrazdelitvijo.
brightness	sijavost	
brush	čopič	Čopič je orodje ščetinami, žice ali drugih vlaken, ki se uporabljajo za čiščenje, nego las, make up, barvanje,

		površinsko obdelavo in za mnoge druge namene.
brush tool	orodje čopič	
brute-force approach	grobi pristop	
Buffer	medpomnilnik	
Buffer Shadows	Medpomnilnik senc	Je način ustvarjanja sence ki jih odda svetlobo z izračunom kota robov Mesh (večkotniških mrež) , in ustvarja določeno količino "kvadratov" sence, ki jih prejemajo objekti (predmeti), ki so izračunani iz nastavljenega razmerja uporabe predpomnilnika. Ta metoda je pomnilniško manj zahtevna (ne porabi veliko pomnilniškega prostora) in načeloma da lahko slabšo kakovost upodabljenih senc.
Bump map	Reliefna mapa	Sivinska slika se uporablja, da se površju da naraven videz npr. gorskega grebena ali reliefa. S tem postopkom se kombinirata dve sliki tako, da se informacija o svetlosti ali barvnemu odtenku uporablja kot informacija o višini na drugi sliki. V blenderju se Bumpmaps imenujejo Nor-maps.
Bump Mapping	Reliefno mapiranje	Je tehnika, kjer je na vsak piksel, se motnje na površino normalno predmeta, ki opravljajo pogledala na zemljevid in teksturo, preden se opravi izračun osvetlitve. Bump Mapping uporaba sivih slika zemljevida, da spremenite smer površine navadni. Lahko uporabite to, da simulira višino, tako da lahko slikate gube in udarci. 50% siva pomeni nevtralno (brez sprememb je narejen), lažji pomeni višje, temnejše pomeni nižje. Upoštevajte, da je položaj obrazov ni dejansko spremenila; z vrtenjem le navadni, bo razsvetljava spremeni preveč, da bi iluzijo višinske razlike. To ima tudi slabosti: pregled objektov ni spremenila, zato trik je dan stran. Za podoben učinek lahko uporabite Prostornina Mapping in Normal Mapping.
Bus Mastering	Glavno vodilo	Značilnost PCI vodil, ki omogoča kartica to funkcijo za pridobivanje podatkov neposredno od systemskega pomnilnika brez interakcije z gostiteljem CPU.
business graphics	poslovna grafika	
Buttons Window	Okno z gumbi	Prikaže sceno v Blenderju in možnosti za urejanje objektov.
cabinet projection	kabinetna projekcija	

cache	predpomnilnik	<p>1. bralno-pisalni pomnilnik z veliko hitrostjo prenosa podatkov, v katerem so začasno shranjeni pogosto uporabljeni podatki in/ali ukazi procesorja, tako da je do njih mogoče hitrejši dostop;</p> <p>2. del pomnilnika, v katerem so začasno shranjeni podatki, prebrani iz računalniškega omrežja, tako da je do njih mogoče hitrejši dostop</p> <p>3. Je CPE-predpomnilnik, ki ga uporablja centralno procesno enoto računalnika za zmanjšanje povprečne časa pri dostopu do RAM-pomnilnika. Ta predpomnilnik je manjši, hitrejši pomnilnik, ki shranjuje kopije podatkov iz najpogosteje uporabljenih glavnih pomnilniških mest. Dokler je večina dostopi v spomin na predpomnilniških lokacije pomnilnika, bo povprečna latenca pomnilniških dostopov bližje začasni latenci kot pa latenci (zamiku oz. zakasnitvi) glavnega RAM pomnilnika.</p>
CAD	("computer aided design") računalniško podprto načrtovanje	
CAD - CAD	glej computer - aided design ali computer aided drafting	
CAI - CAI	glej computer - aided instruction	
CAL - CAL	glej computer - aided learning	
Cal3D	Cal3D	Cal3D je na osnovi osnovana 3D-animacijska knjižnica napisana v C++ od platforme neodvisen način kot grafični API.
Camera	Kamera	Objekt, ki določa zorni kot (ko je kamera aktivna) na sceno (prizoru), ko želimo sceno upodobiti (izračunati sliko ali zaporednej slik-animacijo).
canvas	platno	
cartography	kartografija	
cascading hierarchical menu	kaskadni hierarhični meni	
cathode ray tube, CRT	katodna cev	
Caustics	kaustika	V optiki je skupek svetlobnih žarkov. Na primer se lahko razjeda opazili, ko svetlobe lomi ali odraža skozi nekaj lomni ali odsevni material, da se ustvari bolj osredotočen, močnejša luč na zadnjem mestu. Takšne ojačanje, predvsem sončne svetlobe, lahko spali - od tod tudi ime. Skupno stanje, ko se kaustike vidne, ko so nekaj svetlobnih točk na steklo. Obstaja senco za steklo, ampak tudi tam so močnejša svetlobe snopi.

		Danes, skoraj vsak napredni abimacijski sistem podpira kaustike. Nekateri med njimi celo podporo volumetrično kaustike. To se izvede s sledenjem žarkov (raytracing) možni poti svetlobnega žarka skozi steklo, kar pomeni, lom, odboj ...
cavalier projection	kavalirska projekcija	
Center	središče	Domov: Vsi objekti v vidnem plasti so popolnoma prikazani, s središčem v oknu. C: Centre View. Položaj 3DCursor postane novi center 3DWindow. ↑ ShiftC: CentreZero View. 3DCursor je nastavljena na nič (0,0,0) in pogled se spremeni tako da se lahko prikaže vse predmete, vključno 3Dcursor,. To je alternativa za HOME. Glej Universal hotkeys.
center of projection	središče projekcije, gledišče	
central perspective projection	središčna perspektivna projekcija	
central process unit, CPU	centralna procesna enota	
centripetal parametrization	centripetalna parametrizacija	
CG artwork	računalniško ustvarjene umetnine	CG umetnine sestavljajo digitalno umetniško delo, digitalni učinki, ali pa preprosto ročno narisane stvaritve (risbe), ki so shranjene na računalniku.
CGI	kratica od Računalniško ustvarjene podobe (RUP)	Kratica od angl. Computer-generated imagery, poglejte ta pojem.
Channel	Kanal	Nekateri podatkovni bloki (angl. DataBlocks) so zaporedno povezani z drugimi podatkovnimi bloki. Na primer, material ima osem kanalov, ki so povezani na teksture. Vsak IPO-blok ima stalno število dostopnih kanalov. Ti imajo imena LocX (LokacijaX), SizeZ (Velikost Z) ..., ki povedo, kako se ti lahko uporabijo. Če dodate IPO-krivulji kanal, se bo takoj pričela animacija.
character recognizer	razpoznavnik znakov	
characteristic polygon	karakteristična lomljenka	
Child	Otrok	Objekti se lahko povežejo eden na drugega v hierarhične skupine (grupe). Tako je starševski objekt

		skozi skupine prehajal in se transformira iz objekta v otroka.
choice	izbirati; izbirnik (logična naprava v GKS in PHIGS)	
chord keyboard	akordna tipkovnica	
chord length parametrization	tetivna parametrizacija	
Chroma Keying	barvna nasičenost	Chroma Keying ali teksturo preglednost je sposobnost prepoznavanja ključnih barve v strukturo map in da bo preglednost v procesu tekstura kartiranje. Ker niso vsi predmeti preprosto oblikovan poligoni, je chroma keying uporablja za vključitev kompleksnih objektov v prizoru, kot teksturo zemljevidi.
chromaticity coordinate	delež barvne vrednosti	
CIE	Mednarodna komisija za razsvetljavo	
CIE chromaticity diagram	barvni diagram CIE	
Circle	Krog	sprva je 2D v skupini meshov primitivnih. Pri dodajanju s tem primitivno se lahko poljubno število točki je večja od 2 je treba določiti. Torej, vse redne poligon od trikotnik ,, lahko učinkovito, krog je treba dodati, scene, obrazi oblikujejo, če je želel, in nato ekstrudiranega. Primarna uporaba kroga je verjetno kot prerez, ki lahko, s pomočjo vertex manipulacijo, opravijo v kakršni koli obliki za iztiskanje.
clamped end condition	vpetost v krajišču	
clipboard	odložišče	
Clipping	Obrezovanje	Odstranjevanje oglišč in ploskev, ki so zunaj vidnega polja že pred izrisovanjem scene ali okna gledanja.
clockwise	v smeri gibanja urinega kazalca	
closed curve	sklenjena krivulja	
closure	zaprtje	
CLR	Common Language Runtime	Skupno Language Runtime (CLR) je virtualni stroj komponenta. Microsoft NET Framework in je odgovoren za upravljanje izvedbo. NET programov.
CMY (cyan, magenta, yellow)	CMY (cian, magenta, rumena (barva))	
coding	kodiranje	



coherence	soodvisnost	
COLLADA	COLLADA	COLLADA je sodelovalno Načrtovanje aktivnosti za vzpostavitev format izmenjavo datotek za interaktivne 3D aplikacije.
Collapse	zloži	Je orodje za odstranjevanje odvečne robove iz geometrije.
color	barva	Barva je vizualna zaznavnih premoženja, ki ustreza pri ljudeh v kategorije, imenovane rdeče, zelene, modre in druge. Barva izhaja iz spektra svetlobe (porazdelitev svetlobe moči v primerjavi z valovno dolžino) interakcija v oči spektralno občutljivost receptorjev svetlobe.
colour constancy	barvna vztrajnost	
colour gamut	barvni obseg	
colour lookup table	barvna iskalna preglednica	
colourimetry	barvna metrika	
colourimetry	barvna metrika	
combo box	okno s padajočim seznamom	
composite approximation	sestavljena aproksimacija	
composite curve (surface)	sestavljena krivulja (ploskev)	
Compositing	Komponiranje	Komponiranje je združevanje vizualnih elementov iz ločenih virov v eno podob, pogosto ustvariti iluzijo, da so vsi ti elementi so v del iste scene.
composition	kompozicija	
Compression	stiskanje podatkov	Vključuje kodiranje podatkov z manj bitov, kot bi prvotno zastopanje uporabo.
computer - aided design	računalniško podprto načrtovanje	
computer - aided drafting	računalniško podprto risanje	
computer - aided instruction	računalniško podprto učenje	
computer - aided learning	računalniško podprto učenje	
computer art	računalniška umetnost	

computer graphics	računalniška grafika	Računalniška grafika, grafike ustvarjene z uporabo računalnikov. Še bolj splošno je predstavitev in manipulacije slikovnih podatkov s pomočjo računalniku, ki se izvaja na posebni programski in strojni opremi.
computer vision	računalniški vid	
Computer-generated imagery	Računalniško ustvarjene podobe	Računalniško ustvarjene podobe (angl. kratica CGI) je uporaba računalniške grafike za ustvarjanje ali prispevajo k slikam v umetnosti, tiskanih medijih, za video iger, filme, televizijske oddaje, reklame, simulatorje in splošno za simulacije. Vizualne scene so lahko dinamične ali statične in so lahko 2D ali 3D. Čeprav je izraz "CGI" najpogosteje uporabljiva v zvezi z računalniško 3D-grafiko se uporablja tudi za ustvarjanje posebnih učinkov v scenah v filmih in na televiziji. Izraz se nanaša na računalniške animacije CGI dinamično upodobijo kot film. Izraz virtualni svet (angl. virtual world) se nanaša na osnovi agentov, ki temeljijo na interaktivnih okoljih
concatenation	kompozicija	
Concave Face	Konkavna ploskev	Sredstva obraz, v katerih je ena vert je znotraj trikotnika, ki ga sestavljajo druga oglišča na obrazu.
Cone	Stožec, čepek (na mrežnici)	Je 3D primitivna pripada meshu razred predmetov. Pri dodajanju s tem primitivno, lahko uporabnik izbere poljubno število točk (na dnu), večja od 2, tako da lahko svoje prerez razlikujejo od trikotne (objekt tetraeder), ki učinkovito, krožna (blizu pravi stožec objekt). Njena privzeta višina od baze, točke stožca je 2 Blender enote, in njegove default "premer" je nominalno 2 Blender enot. Kako blizu je dobil na to osnovo premer je odvisna od preseka. Ta objekt je zaprt objekt, obrazi vsem svojem obsegu in čez svojo bazo.
conics	stožnice, stožernice	
consistency	doslednost	
Constraint	Omejitev	V teoriji omejitev, da je vsak dejavnik, ki omejuje delovanje sistema, glede na svoj cilj. Če želite posneti enostaven primer: veriga ima 5 povezav, vsako povezavo, kjer se hrani največjo težo 5, 7, 4, 8 in 6 ton. Največja teža verige lahko imajo jasno 4 tone - meja, ki jih najšibkejši člen. V tem primeru je vse 5 links imajo omejitve, svojo moč, vendar 3. člen je omejitev, ker je

		največja omejitev sistema.
container	zabojnik	Metafile format, katerega specifikacija opisuje, kako različni elementi podatkov in metapodatkov sobivajo v računalniške datoteke.
containment test	vsebnostni test	
context sensitive	soodvisnostno občutljiv	
continuity	zveznost	
Control Cage	Kontrolna kletka	Sredstva mesh pri modeliranju subsurf za nadzor oblike očes.
control polygon	kontrolna lomljenka	
Controller	Krmilnik	Logični zidak, podoben možganom pri živih bitjih. Ta se odloča, da aktivira mišice (aktuatore oz. izvršljive člene) in se uporablja v preprosti logiki ali v kompleksnih Python-ovih skriptah.
Convex Face	konveksna ploskev	Sredstva ne konkavno obraz. Nasproti konkavno obraz.
convex hull	konveksna ovojnica, konveksna lupina	
coordinate system	koordinati sistem	
coordinates	koordinate	
Coplanar	komplanarno	Sredstva za primer obraze, ki so na isti ravnini v 3D prostoru. Na primer vse obraze, ki so na prostoru xy so v koplanarne. Če premaknete katero koli vertex katerega koli obraz v smeri z, postane nedvodimenzionalna v primerjavi z drugimi
corner point	oglišče	
corner radius	radij kota	Zakroženo konico samem vrhu vstaviti. Večja kotu radij, večja je stopnja okroglosti na konici. Ničelno stopnjo kotichek radij ustvari ostro konico.
counterclockwise	nasproten gibanju urinega kazalca	
CPU	CPE, centralno procesna enota	Centralno procesno enoto (CPU) je del računalniškega sistema, ki izvaja po navodilih računalniškega programa, za izvajanje osnovne aritmetične, logične, in vhodno / izhodni operacije sistema.
Crease	ostrina roba	Se uporablja za opredelitev ostrino robov in obrazi subsurfaced meshes.
cross hairs	lastni križ	
CRT	glej cathode ray tube	
CSS	kaskadne slogovne	Cascading Style Sheets (CSS) je slogov jezik se uporablja

	predloge	za opis predstavitve semantiko (izgled in format) dokument napisan v označevalni jezik. Njena najpogostejša uporaba je , stil spletnih strani, napisane v HTML in XHTML, ampak jezik je mogoče uporabiti tudi na vse vrste dokumenta XML, vključno z navadnim XML, SVG in XUL.
Cursor	Kazalec	kurzor se premika glede na namestitev kazalca, ki kaže položaj.
curvature	ukrivljenost	
Curve	Krivulja	<p>Je razred objektov. Obstaja pet primitivcev v razredu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bezier krivulje</li> <li>2. Bezier krog</li> <li>3. NURBS krivulje</li> <li>4. NURBS krog</li> <li>5. Pot</li> </ol> <p>Ta na videz preprosta primitivnih se lahko uporablja za proizvodnjo predmetov kompleksnih oblik, kot so spiralne cevi skoraj vsako obliko prečnega prereza ekstrudirani obliki, kot je vtisnjen logotip. Vsak predmet, ki izhaja iz primitivnih se krivulja objekta, razen če dokler se ne pretvori v predmet meshu razreda. Če se ne spremeni, ne more interakcijo s predmeti iz razreda, v meshu, kot so matematične operacije.</p>
curve outline	krivuljni načrt	
Curves/Animation Curves	krivulje /animacijske krivulje	Vidna interpolacijo med ključnimi okvirji. Pogosto prikazano kot Bezierkrivulje, možna je tudi linearna ali druga interpolacija. Blenderjev izraz je "IPO-krivulje".
cyan	cian (barva)	
cylindrical surface	valjasta ploskev	
Data Block (or "block")	Podatkovni blok ali blok	Je splošno ime za element v blenderjevem objektno orientiranem sistemu.
data glove	podatkovan rokavica	
data tablet	podatkovna tablica	
Data View	podatkovni pogled	
DDA method	metoda DDA, glej digital differential analyzer method	
Debug	razhroščevanje	Metodološki proces iskanja in zmanjšanje števila napak, napak, v računalniški program kos elektronske strojne opreme, s čimer bi se obnašajo kot pričakovano.

DEC Object File Format	DEC Object File Format	
Deformation	Deformacija, popačenje	
Deformers	deformatorji	Funkcije dodana na objekt, ki spremeni objekt z učinkom, kot so npr. Glajenje angl. smoothing, glajenje oblike angl. subdivision surfacing, podvajanju polj angl. array duplication, Buleanovi operatorji angl. Booleans in premikanje angl. displacement. Blender izraz "Mesh Modifiers".
degree of freedom	prostostna stopnja	
dependency property	odvisna lastnost	. NET ima dve vrsti lastnosti, normalno. NET lastnost in odvisna lastnost. Slednji ima Dodatni funkcionalnost, ki normalna. NET lastnost nima.
depth - buffer algorithm	algoritem z vmesnim medpomnilnikom za globine	
depth - sort algorithm	algoritem z urejanjem po globini	
Depth Cueing	globina	Globina zmanjšuje intenzivnosti kot predmeti odmaknejo od vidika.
Depth Mapped Shadows/Shadow Maps	globinsko mapirane sence/mapiranje senc	Uporaba vnaprej izračunano globinskih map, da postanejo sence, v nasprotju z postopkom sledenja žarka angl. ray tracing. Blender izraz je medpomnilnik snec oz. 'Buffered Shadows ".
Depth Of Field	globinska ostrina	Je razdalja v pred in za predmet, ki se zdi, da v središču pozornosti. Za vsak dani nastavitev objektiv, obstaja samo ena razdalja, na kateri predmet prav v središču pozornosti, ampak se osredotočajo odpade postopoma na obeh straneh, da se razdalje, tako da je regija, v kateri se nejasna slika sprejemljivo. Ta regija bolj v ozadju osrednja tema, kot je spredaj, kot kota svetlobnih žarkov spremembe hitreje, ampak pristop, ki se vzporedno z naraščajočo razdaljo. Kratica: DOF
design	načrtovanje, oblikovanje	
device coordinate	koordinata naprave	
DHTML	dinamični HTML	DHTML krovni izraz za zbirko tehnologije, ki skupaj ustvarijo interaktivne in animirane spletne strani z uporabo kombinacije statične označevalni jezik (kot so HTML), scriptinga jezik (na primer JavaScript), predstavitev opredelitev jezik (npr. CSS), in Document

		Object Model.
dialogue box	pogovorno okno	
dials	potenciometrična plošča	
differential scaling	neenakomerno skaliranje	
Diffuse Light	Difuzna svetloba	Je tudi, usmerjena svetloba, ki prihaja off površino. Za večino stvari, difuzne svetlobe je glavni razsvetljave vidimo. Difuzne svetlobe prihaja iz specifične smeri lokacijo, in ustvarja senčenje. Površine, obrnjene v vir svetlobe bo svetlejša, pa bodo obrnjeni stran od vira svetlobe je temnejši.
diffuse reflection	razpršeni odboj	
diffuse reflectivity	razpršena odbojnost	
digital differential analyzer method	metoda digitalno diferenčnega analizatorja	
digitizer	digitalizator	
dimensions	velikost animacij (širina in višina animacije)	
dimetric	dimetričen	
Directional Light	Usmerjena svetloba	Je luč, ki je posebno smer, vendar ne lokacija. Zdi se, prihajajo iz neskončno daleč vira, kot je sonce. Površine, s katerimi se sooča luči so prižgane več kot obrnjeni proč, vendar je njihova lokacija ni pomembna. Directional svetlobe osvetljuje vse predmete na sceni, ne glede na to, kje so.
Directional/Direct Light	usmerjena/direktna luč (svetlob)	Vrsta luči, ki meče vrsto vzporednih svetlobnih žarkov. Blenderjev izraz je "Sun Lamp".
Directory	Mapa	Directory mapa, katalog ali predalu je virtualni posodo prvotno izhaja iz predhodnih Objektno usmerjeno koncept programiranja z istim imenom v digitalni datotečni sistem, v katerem se lahko skupine računalniške datoteke in druge mape vodijo in organizirajo.
DirectX	DirectX	DirectX je zbirka vmesnikov aplikacijskih programov (API) za ravnanje naloge, povezane z multimedia, še posebej, programiranje in video igre, na Microsoftovih platformah.
disappearing taskbar	zginjajoča opravilna vrstica	Opravilna vrstica, ki se pojavi samo takrat, ko miškin kazalec doseže rob zaslona ali okna.
Displacement Mapping	Premestitvena mapa (načrt, tekstura)	Uporablja sivinske višinske mape, kot Bump Mapping, vendar slika se uporablja za fizično premikanje oglišča

		mesh v času nudi. To je seveda samo koristno, če vsevuje mesh veliko točk, vendar pa (relativno) nov "Simple Subdiv" subsurf možnost omogoča, da dodate več oglišč v času postala ki se bodo preselili, ki jih je bilo razseljenih. To je veliko počasneje, kot Bump Mapping, saj je treba veliko več obrazov, postane, temveč je veliko bolj realistična.
display	prikazovalnik; prikazati; prikaz	
display coprocessor	prikazovalni koprocesor	
display processor	prikazovalni procesor	
display processor memory	pomnilnik prikazovalnega procesorja	
display processor unit	prikazovalna procesna enota	
Distributed Computing	porazdeljeno računalništvo	Kratica: DC
dither matrix	matrika raztezanja	
dither noise	šum raztresanja	
Dithering	raztresanje, raztros	ustvarjanje dodatnih barv z vzorci s spremenljivo gostoto pik v obstoječih barvah; sin. Razprševanje (1)
dominant wavelenght	prevladujoča valovna dolžina	
Doppler effect	Dopplerjev učinek	Dopplerjev učinek spreminja višine zvoka, ko se vir zvoka relativno giblje glede na poslušalca. Ko se vir zvoka giblje v smeri poslušalca, se višina zvoka večja, pri oddaljevanju od poslušalca se višina zvoka (frekvenca) zmanjša. Znani primer iz vsakdanjega življenja je rešilec, ki pelje mimo nas.
dot	točka, pika	
dot - matrix print head	glava, sestavljena iz matrike igel	
dot size	velikost točke	
dots per inch	pik na palec	Pik na palec (DPI) je merilo za prostorsko tiskanje ali gostota video dot, zlasti število posameznih pik, ki se lahko postavi v vrsto v razponu od 1 palec (2,54 cm).
double - buffered memory sistem	sistem z dvojnimi slikovnimi vmesnim pomnilnikom	
Double Buffering	Dvojno	Metoda z uporabo dveh pufrov, enega za prikaz in za

	medpomnjenje	opravljanje drugih. Medtem ko je ena od rezerv, ki se prikaže, drugi medpomnilnik upravlja ga mehanizem za upodabljanje. Ko je postalo nov okvir, sta vključena oba odbojnikov. Gledalec vidi popolno sliko ves čas.
Double-buffer	Dvojni medpomnilnik	Blender uporablja dva (slikovna) medpomnilnika pri izrisu uporabniškega vmesnika. Vsebina enega medpomnilnika se prikazuje in v vmesnem času se izrisuje vsebina drugega. Ko je izris končan, se oba medpomnilnika zamenjata.
dpi	poglej dots per inch	
DPU	glej display processor unit	
dragging	vlečenje, premestitev	
dragout	povleči kazalec proč od gumba	
dragover	povleči kazalec nad gumb	
DRAM	DRAM, dinamični pomnilnik	DRAM je dinamični RAM, ki večtisočkrat v sekundi osveži vsebino, za to pa potrebuje signal in napajanje. Dynamic Random Access Memory je spomin na katerikoli lokaciji v računalniku, ki jih je mogoče takoj dostopni za branje in pisanje operacij.
Drawing Exchange Format	DXF	(DXF) standardni format za shranjevanje osebni računalnik na osnovi platforme CAD / CAM.
drawing software	programska oprema za risanje	
driver	programski vmesnik, krmilni program	
drop shadow effect	učinek metanja sence	Vrži senco je vizualni učinek sestavljajo risbe, ki izgleda kot senca predmeta, ki daje vtis, da je predmet dvignjen nad objekti za njim.
dropper tool	orodje pipeta	
dull surface	motna ploskev; hrapava ploskev	
Dump Screen	Posnetek ekrana, izpis stanja, damp, shraniti, prenesti, prepisati	
Dump Subwindow	Posnetek podokna	
Duplicate	Podvoji	Je orodje za kopiranje izbranih delov mesha.
DXF	DXF	(DXF) standardni format za shranjevanje osebni računalnik na osnovi platforme CAD / CAM.
dynamic manipulation	dinamično manipuliranje	
dynamic text	dinamično besedilo	
easing function	funkcija umirjanja	



Edge	Rob	Je žici podobna črta, ki predstavlja mejo dveh sosednjih točk ali oglišč modela. Rob je vedno del ploskve. Rob je dalhuca, ki ima na dveh koncih po eno oglišče.
Edge Loop	Razrez roba	Vsebuje oglišča v vrstici na tak način, da oglišče od zanke ima dva sosednji oglišči, razen za namene, ki lahko bolj ali manj sosedov. Z drugimi besedami robu zanke konča v pole pa se ne konča pri vseh. V tem primeru je ciklični. Sredstva normaliziral vektor, v kateri je vodil, roba. Je orodje za premikanje roba zanke med sosednjimi zankami rob. Prav tako podpira delno zanke rob.
Edit Mode	Način urejanja	Način urejanja omogoča notranjo spremembo grafične podobe objekta. Blender vsebuje dva načina spreminjanja grafične podobe. V načinu urejanja je mogoča notranja sprememba objekta, kot je premikanje, skaliranje, zasuk, brisanje in druge operacije na izbranih vozličih aktivnega objekta. Za razliko od objektnega načina ta omogoča spreminjanje razmerja med posameznimi objekti in na celotnem objektu. Preklop med načinom urejanja in objektnim načinom je najlažji z bližnjico TAB.
EDO DRAM	EDO DRAM	Vrsta DRAM, ki je izboljšano berljivost v Extended-Data-Out način.
electroluminescent display	elektroluminiscenčni prikazovalnik	
Electrostatic discharge (ESD)	Elektrostatično praznjenje	Elektrostatično praznjenje je prenos električnega naboja med dvema telesoma z različnimi potenciali, bodisi z neposrednim stikom ali prek induciranelega električnega polja. To je pojav, ki vam daje blagi šok npr., ko greste čez preprogo in se nato dotaknete kljuge. Medtem ko je ta zaključek postopka neškodljivo šok za ljudi, pa je smrtonosno za občutljivo elektroniko. Na primer, lahko preprosto dejanje kot je hoja po vinil tleh ustvari na osebi tudi do 12.000 V statične elektrike. S dotikom teakšne osebe z elektronsko napravo velikokrat povzroči praznjenje naboja in s tem se uničijo elektronske standardne Shottky TTL-komponente (ta sestavljajo elektronska vezja, mikroprocesorje ...).
electrothermal printer	elektrotermični tiskalnik	
elektrostatic printer	elektrostatični tiskalnik	

Elipsoid	Elipsoid	Elipsoíd je ploskev drugega reda, ki je razširitev pojma elipsa na tri razsežnosti.
Empty	Prazno, nič	Glej tudi: Okolje Map, Armatura, Helper Object
Environment Map	Mapa okolja	(EnvMap) način izračuna razmišljanj. Vključene slike upodabljanja na strateških položajih in njihovo uporabo, kot teksture , ogledalo. Zdaj pa v večini primerov obsoleted s Raytracing, ki čeprav počasneje lažji za uporabo in bolj natančno. Glej tudi: Texture Mapping.
equidistant	ekvidistanten	
eraser tool	radirka	
error rate	delež napak	
ESD	Elektrostatično praznjenje (Electrostatic discharge)	To je kratica od Electrostatic discharge, pogledajte to razlago.
even odd rule	pravilo sodosti in lihosti	Celo pravilo algoritem izvaja v vektorske grafike programske opreme, kot je PostScript jezik, ki določa, kako grafično obliko več kot eno zaprto oris bo napolnjena.
event mode	dogodkovni način	
event queue	dogodkovna vrsta	
event trigger	prožilec dogodkov	Za dogodek se zgodi, običajno mora izpolnjevati določene pogoje, znan kot dogodek sprožilec.
explicit equation	eksplicitna enačba	
explode	učinek eksplozije	
Export	Izvoz	Če želite uporabljati aplikacijo za shranjevanje podatkov na disku, običajno uporablja drug program.
Exposure	Osvetlitev	Osvetlitev je količina svetlobe, ki pade na tipalo; določena je z intenziteto (odprtostjo zaslone) in časom osvetlitve (hitrost zaklopa). Količšno osvetlitev potrebuje tipalo je odvisno tudi od njegove občutljivosti (nastavitve ISO). Na desni sliki je podana primerjava med zaslonko in pretokom vode, ki polni 1l posodo. Pri večjem pretoku je potreben krajši čas in pri manjšem pretoku pa daljši. Podobno temu je tudi odprtost zaslone in zakloni čas. Če so to neustrezne kombinacije glede količine vpadne svetlobe je slika bodisi preosvetljena ali pretemna.
Extend select	Zunanji izbor	Dodajanje izbranih elementov k obstoječemu izboru s pomočjo bližnjice Shift + DGM.

extensibility	razširljivost	
Extrude	Izriv	Je orodje za ustvarjanje več geometrije v mesh. To je zelo pogosto uporabljeno orodje. Cela tehnika modeliranja temelji na iztiskanjem.
Extrusion	Izrivanje ali izvlek	Je način ustvarjanja 3D-objektov z izvlekom obrisa dvodimenzionalnih predmetov, da pridobi ta na višini, podobno kot se z modelčkom izreže pecivo iz testa. Ta tehnika se pogosto uporablja za ustvarjanje 3D-besedila.
Face	Ploskev; površina	Trikotniki ali štirikotniki (poligoni) so osnova, iz katerih so sestavljene ploskve Mesh objektov ali za upodabljanje. Je ravninska povezava robov, ki predstavljajo mejo, področje ali trdno površje. Ta je vidna v načinu urejanja kot črni kvadrat na sredini posameznega ploskve.
Face Loop	Razrez ploskve	Is an extension of edge loop in that sense that it contains two adjacent edge loops.
Face Normal	Normala ploskve	Sredstva normalizirane vektor pravokotno na ravnino, na obrazu .
FaceSelectMode	Način izbiranja ploskev	Način izbiranja ploskev na objektu. Zelo pomemben način pri prevleki objekta s teksturo. Bližnjica je tipka F.
fade in	počasni prikaz, postopni prikaz predmeta s pomočjo prosojnosti	
fade out	počasno bledenje, postopno bledenje predmeta s pomočjo prosojnosti	
far plane	oddaljena ravnina	
FGON	FGON, n-večkotnik	Je način za skrivanje trikotniki in štirikolesniki celo obraz. To ni ista stvar kot NGON saj FGON samo vizualno orodje.
Field	Poljslika ali polje	Okvirji v video posnetkih v PAL ali NTSC-formatu so sestavljeni iz dveh prepletenih poljslik ali polj (25 oz. 30 teh poljslik se predvaja v eni sekundi).
Field Rendering	upodabljanje polja	
figure	podoba	
File Browser	brskalnik datotek	Omogoča brskanje datoteke na vašem računalniku znotraj programa Blender.
File Format	Datotečni format	Oblika datoteke je poseben način, ki je podatke, kodirane za shranjevanje v računalniške datoteke. Da dobimo izvršno datoteko v določenem izvršnem zapisu strojne kode, je potrebno uporabiti programsko opremo povezovalnika (angl. linker), katerega naloga je povezati ustrezne datoteke, ki vsebujejo objektno

		kodo, s programskimi knjižnicami. Na ta način dobimo izvršno datoteko programske opreme v specifičnem izvršnem zapisu (bodisi ELF, PE, Mach-o, MZ, NE in podobno).
fill	polnilo	
Filter	Filter	Filtri proces slikovnih pik, da označite dodatne podrobnosti opravljanje neke vrste vpliva post-obdelave na sliko.
fixed point	mirujoča točka	
Flag	Zastava	Programski izraz za spremenljivko, ki prikazuje nedvoumen status.
flat - panel display	ploščati prikazovalnik	
Flat Shading	Ploskovno ali sploščeno senčenje	Hiter algoritem za upodabljanje, ki vsaki ploskvi objekta preprosto priredi eno barvo. Ta daje trdno predstavitev objektov brez dolgotrajnega upodabljanja. S pritiskom na tipko Z se v blenderju preklopi v ploskovno senčenje.
flickering	migotanje	
Flip	Prezrcali	
Flipping Normals	Prezrcali normale	storiti, da spremenite smer obraza navadni v drugo smer.
floating horizon algorithm	algoritem plavajočega horizonta	
Focal Length	goriščna razdalja	Oddaljenost vzdolž optične osi od leče, osredotoči (kontaktna točka). Inverzija kontaktne leče "dolžina se imenuje svojo moč.
Focus	žarišče	Točka, na katero kolinearno svetlobo vzporedno z osjo je usmerjeno objektivom.
Fog	Megla	Megla mešanje objekta z določeno barvo kot svojo točke postala dlje od stališča.
form factor	faktor vpliva	
Fps	Fps oz. Ons	Število okvirjev (slik) na sekundo (angl. Frames Per Second). Vse animacije, video posnetki ali filmi se predvajajo z natičnim številom okvirjev na sekundo ponavadi med 24 in 30 FPS. Pri predvajanju s približno 15 ONs (angl. 15 FPS) človeško oko ne zazna ločeno posameznih okvirjev, kar je trik (zvižajača), zaradi katerega vidimo na posnetkih zvezno in tekoče gibanje. V igrinah je to mera, s katero merijo hitrost igrice.

Fractal Subdivision	Fraktalna porazdelitev	
fragmented	lomljen, fragment	
frame	okvir	1. paket za prenos digitalnih podatkov, ki poleg podatkovnih vsebuje tudi sinhronizacijske bite, na podlagi katerih prejemnik lahko prepozna paket 2. elektronsko zapisana slika videa, ki se hitro izmenjuje in ustvarja iluzijo gibanja; prim. gibljiva slika
Frame	Okvir, slika	Ena slika iz animacije ali video posnetka.
frame based animation	na okvirju zasnovana animacija	
frame buffer	medpomnilnik okvirjev, slikovni vmesni pomnilnik	
frame rate	število slik oz. okvirjev na sekundo	
frame-by-frame animation	ročna animacija (sami izdelamo vsako sliko animacije)	
Framerate	hitrost okvirjev	Hitrost slik frekvenca, pri kateri slikanje naprava proizvaja edinstven zaporednih slik imenovane okvirje.
free - form curve	krivulja poljubne oblike	
Fresnel Lens	Fresnelova leča	Vrsta objektiv izumil Augustin-Jean Fresnel. Prvotno razvit za svetilnike, zasnova omogoča izdelavo leč velikih velikosti in kratko goriščno razdaljo, ne da bi težo in prostornino materiala, ki bi bila potrebna v objektiv s klasičnimi.
front plane	sprednja ravnina	
front projection	čelna projekcija, naris	
Frustum	Stožec	Stožec gledanja del trdne snovi (običajno stožca ali piramide), ki leži med dvema vzporednima ravninama, je razrez.
full - colour system	polni bravni sistem	
fully saturated	polno nasičen	
Game Engine	pogon za igre, igralni pogon, Kratica: GE	Igralni pogon sistem, zasnovan za ustvarjanje in razvoj video iger.
Gamma	Gama	Značilnosti prikaže z uporabo fosforja (kot tudi nekatere kamere)sta nelinearne. Majhne spremembe v napetosti, ko je napetost nizka raven povzroča spremembe na zaslonu izhodna raven svetlosti, vendar je to isto majhne spremembe napetosti na visoki ravni napetosti ne bo prineslo enako velikost te spremembe

		v svetlosti izhodni. Ta učinek, dejansko je razlika med tem, kar bi morali imeti in kaj ste dejansko izmeriti, je znan kot gama.
Gamma Correction	Popravek game	Preden se prikaže, mora biti linearna RGB podatki obdelujejo (gama popravljeno) kot nadomestilo za gama (nelinearnih lastnosti) na zaslonu.
geometric (al) transformation	geometrijska transformacija	
geometric attenuation	faktor zmanjševanja	
Geometric Center	Geometrijski center	Predmeta geometrično središče sovпада z geometrijsko središče svojega povezuje polje.
geometric modeler	geometrijski modelirnik	
geometric modelling	geometrijsko modeliranje	
geometric modelling system	geometrijski modelirni sistem	
geometric sorting	geometrijsko urejanje	
geometry	geometrija	Je veja matematike se ukvarjajo s položaji, smeri, koti, dolžin, površin, prostornin in tako naprej. Del 3D-modela, ki določa obliko.
Gimbal lock	zaklep prostosti	Prostostna stopnja je neodvisna možnost gibanja telesa. Vsako prosto telo ima vsaj tri prostostne stopnje, ki ustrezajo premiku v treh neodvisnih smereh (npr. gor-dol, naprej-nazaj, levo-desno). Te tri prostostne stopnje so tudi vse prostostne stopnje točkastega telesa. Togo telo pa ima lahko še dodatne tri prostostne stopnje, ki ustrezajo vrtenju okrog treh glavnih osi. Zunanje omejitve lahko zmanjšajo število prostostnih stopenj, tako ima telo, vrtljivo le okoli ene osi, le eno prostostno stopnjo. Število prostostnih stopenj ustreza številu podatkov, potrebnih za opis lege telesa. Lego točkastega telesa, npr. atoma, povsem opišemo s tremi koordinatami, trem prostostnim stopnjam pa ustreza premik v treh med seboj pravokotnih smereh.
GIMP	GIMP	Odpotokodno programsko orodje za urejanje 2D-računalniške grafik.
Global Illumination	globalna osvetlitev	Nadgradnja Radiosity in ray sledenje. Cilj je izračunati

		vse možne interakcije svetlobe v določenem prizoru, in s tem pridobijo resnično foto realistične slike. Vse kombinacije razpršenih in odsevnim razmišljanja in menjalnikov, je treba obračunati. Učinki, kot so krvavitve barva in kaustike je treba vključiti v globalni simulacijo osvetlitve. Kratica: GI
Gouraud Shading	Gourad-ovo senčenje	Algoritem za upodabljanje, ki daje več podrobnosti. Iz povprečne barvne informacije sosednjih ploskev ustvari barvno vrednost. Ta postopek je bolj realističen, kot je plosko senčenje in manj od Phong-ovega senčenja ali sledenja žarka. Bližnjica v blenderju je Ctrl + Z.
GPE	grafična procesna enota	GPE (kratica za okolje GNOME dlančnik GNU dlančnik okolje odvisno od tega, katero vas) je grafični uporabniški vmesnik okolje za prenosne računalnike, kot so dlančniki in osebni digitalni pomočniki (PDA), teče operacijski sistem Linux.
Grabbing	Poglej Translating	
gradient stop	gradientni postanek	
Graph/Curve Editor	Urejevalnik grafa/krivulje	Okno za urejanje, ki vam omogoča, da se neposredno ureja animacijska krivulja in ključni okvirji objekta. Blenderjev izraz je "IPO Editor".
graphic (al)	grafičen	
Graphic Library	Grafična knjižnica	Knjižnica grafika je program, knjižnica za pomoč v upodabljanje računalniške grafike , monitor.
Graphical User Interface	Grafični uporabniški vmesnik	Celotni del interaktivne aplikacije, ki zahteva vhodne podatke od uporabnika (iz tipkovnice, miške ...). Te informacije se prikazujejo uporabniku. Blenderjev uporabniški vmesnik je oblikovan za zelo učinkovit proces modeliranja za animacijska podjetja, kjer čas pomeni denar. Celoten blenderjev uporabniški vmesnik je narejen v OpenGL.
graphics API	grafični API	3D grafika je postala tako priljubljena, še posebej v video igrah, ki so specializirane API (vmesniki za programiranje aplikacij) je bila ustanovljena za olajšanje postopkov v vseh fazah računalniško izdelavo grafike.
graphics controller	grafični krmilnik	
graphics tablet	grafična tablica	
graphics workstation	grafična delovna postaja	

gravity	gravitacija	
grid	mreža	
gridding	mreženje	
Group	Skupina	
GUI - GUI	glej user interface	
Hair and Fur	Lasi in dlaka	Blenderjev izraz je "Strand Particles" lahko prevedemo kot Pramen delcev.
half-toning	poltonski postopek	
hand - held puck	ročna ploščica	
hand cursor	ročni kazalec	
handle	ročica	
hard copy device	naprava, ki daje trajne kopije	
hardware zoom	strojno približevanje	
header	glava	Vrstica za nadzora na vrhu ali na dnu okna.
height	višina	Višina merjenje navpično razdaljo, vendar ima dva pomena v splošni rabi.
Hemi Light	Polkrožna luč	Hemi svetilka zagotavlja svetlobo iz smeri 180 ° polobli, ki je namenjen za simulacijo svetlobe, ki prihaja iz močno zamegljena ali kako drugače enotno nebo.
hidden - line algorithm	algoritem za odstranjevanje zakritih črt ali robov	
hidden - surface algorithm	algoritem za odstranjevanje zakritih ploskev	
Hidden Surface Removal	Odstranjevanje skritih ploskev	Hidden Surface Removal vidni površini odločenost pomeni prikazuje samo tiste površine, ki sta vidni za gledalca, ker predmeti so zbirka površin ali trdne snovi.
Hide	skrivanje (npr. predmeta)	Orodje se uporablja za skrivanje delov geometrije, ki so moteče oz. da so začasno nevidne.
hiding complexity	skrivajoča zahtevnost	
Hierarchy	Displayed representation of a	Objekti se lahko povežejo eden na drugega v hierarhične skupine (grupe). Tako starševski objekt je prehajal skozi skupine in se transformira iz objekta otrok.
High Dynamic Range Image, HDRI	HDRI, Slike z velikim dinamičnim območjem	Skupek tehnik, ki omogočajo veliko večjo dinamični razpon izpostavljenosti od običajnih digitalnih slik tehnike. Namen jeza natančno predstavljajo širok razpon intenzivnosti vrednosti v realnem prizorov, od



		neposredne sončne svetlobe za najgloblje sence. Uporabo visoko dinamično slikanje razpon v računalniški grafiki je populariziral z delom Paul Debevec. Blender uporabo Yafray za to tehniko. Kratica: HDRI
highlight	blesk, sijaj	
highlighted	poudarjen s povečano intenziteto	
HLS (hue, lightness, saturation)	HLS (barvni odtenek, svetlost, nasičenost)	
HLSL	high level shading language	Na visoki ravni Shader Language (HLSL) je lastniški senčenje jezik, ki ga je razvil Microsoft za uporabo z Direct3D API Microsoft.
homogeneous coordinate	homogena koordinata	
Hook	kavelj, kriviti	Zajema vrsto tehnik, ki se uporabljajo za bogatenje spremenijo obnašanje operacijskega sistema, aplikacij, ali drugih komponent programske opreme, ki jih prestrezanje klicev funkcije ali sporočila dogodkov, opravi med komponente programske opreme.
horizontal retrace period	čas vodoravnega povratka	
HSV (hue, saturation, value)	HSV (barvni odtenek, nasičenost, vrednost)	
hue	barvni odtenek, barvni ton	
Hybrid Selection Mode	način mešane izbire	Uporablja se za izbiro točk, robov in obrazov hkrati.
iconing style	ikonski stil	
Icosphere	ikozaeder	Krogla je sestavljen iz trikotne ploskev, ki je sestavljena tako, da omogoča najboljši "gladek" prikaz pri najnižji porabi pomnilnika.
illumination	osvetljenost, osvetlitev	
illumination model	osvetlitveni model	
illusion of depth	iluzija globine	človeška nagnjenost k zamisliti 3D scene, če je ta predstavljena s slikovno (2D) ravnino.
image	slika, projekcija	Slika je artefakt, na primer dvodimenzionalna slika, ki je podoben videza nekaj velja, ponavadi fizičnega predmeta osebe.
image analysis	analiza slik	

Image Browser	Brskalnik slik	Omogoča vizualno brskanje slikovnih datoteke na vašem računalniku znotraj programa Blender.
image description table	preglednica z opisom slike	
image enhancement	izboljšanje slik	
image processing	obdelava slik	
image scanner	slikovni prebirknik	
Image Select	Izbira slike	
image space	projekcijski prostor	
image synthesis	sinteza slik	
impact	udarni	
implicit equation	implicitna enačba	
Import	Uvoz	Če želite uporabiti podatke, ki jih drug program. Možnost uvoza podatkov je zelo pomembno v programske aplikacije, saj pomeni, da lahko en zahtevek dopolni drugo
indentation	zamaknjenost	
Index Of Refraction	Indeks loma	O tako, da svetlobe prehaja skozi različne vrste materialov ... diamant, steklo, vodo itd Ko svetlobe žarek potuje skozi isti prostornini sledi, ravno pot. Vendar, ali prehaja iz enega na drugo pregledno prostornine, je zavojev. Zato izgleda slame v vodi ukrivljen. Znesek upogibanje razlikuje med materiali. Kota, s katerim se ukrivljen ray se lahko določi z ve dve stvari: kot, pod katerim je bilo oddanih dohodni ray in indeks refrakcijske. Ta vrednost IOR je edinstvena za vsak material. Steklo je IOR za približno 1,5 in 1,3 vode. S povečanjem IOR vrednost za material, Blender, lahko nadzorujete, koliko izkrivljena okolje za pregledno objekt, in tako izboljšati realizem shader. Kratica: IOR
ink bottle tool	orodje za obrise	
ink jet printer	brizgalni tiskalnik	
interactive	interaktiven	
interactive task	interaktivna naloga	
Interface	Vmesnik	Vmesnik je orodje in koncept, ki se nanaša na točko interakcije med deli, in se uporablja na ravni strojne in programske opreme.

interlace technique	tehnika prepletanja	
Interpolation	interpolacija	Interpolacija je matematični način za regeneracijo manjkajočih ali potrebne informacije. Na primer, slike je treba povečajo s faktorjem dva, od 100 do 200 točke točke. Manjkajočih točke sta ustvari z interpolacijo med dvema točke, ki so na obeh straneh, ki jo je treba pridobiti. Po vseh "manjkajočih" točke so bili interpolirano, 200 točke obstaja, kadar je le 100 je obstajal pred, in slika je dvakrat tako velika, kot je nekoč bil. Je animacija krivulje. Predmeti se lahko animirani na več načinov. Lahko animirani kot Objects, spreminjanja njihovega položaja, usmerjenosti ali velikost v času, jih lahko animirani jih poškodovani, to je njihova animacija oglišči kontrolne točke, ali pa jih preko animirani zelo zapleten in prilagodljivo interakcijo s posebno vrsto predmet: Armatura. Kratica: IPO
Inverse Kinematics	Inverzna kinematika	Postopek ugotavljanja gibanja med seboj povezanih segmentov telesa ali model. Uporaba običajnih Kinematika hierarhično strukturiran objekt lahko na primer premaknete ramo z lutko. Zgornji in spodnji strani rok in bo po sebi, da gibanje. IK vam bo omogočilo, da se premikate roko in pustite spodnje in zgornje roke gredo skupaj z gibanjem. Brez IK bi pa prišel off model in bi samostojno premikanje v prostoru. Blender Armatura Sistem vključuje Inverse Kinematika. Kratica: IK
Ipo	Ipo (angl. InterPOLation)	Glavni krivuljni animacijski sistem. Ipo bloki se uporabljajo pri objektih za premikanje in materialih pri animiranju barv.
IPO Curve Editor	Urejevalnik IPO-krivulj	Urejevalnik omogoča, shranjene ključnih točk položajev, transformacij in nastavitvev objektov v okviru niza okvirjev.
IpoCurve	Ipo-krivulja	Je Ipo-animacijska krivulja.
irradiance	obsevanost	
isolated storage	izolirana shramba	Izolirani shranjevanje je mehanizem, ki zagotavlja podatke izolacijo, varnost in shranjevanje, ki jih povezujejo kodo vztrajno podatkov.
isometric	izometričen	
Item	element, gradnik, predmet, zadeva, reč	To je splošno ime za element, ki se lahko izbere, npr. objekt, oglišče, vozlišče ali krivulje.
jittering	raztresenost	

Join	združiti	Pridružuje vse izbrane objekte istega tipa, da en sam objekt, katerega center točka, pridobljenih iz prej aktivni predmet.
joint	stičišče	
joystick	igralna palica	
joyswitch	igralno stikalo	
JPEG	JPEG	Pogosto se uporablja standardni način Stiskanje z izgubo za fotografske slike. Oblika datoteke, ki zaposluje s tem kompresijo se pogosto imenuje tudi JPEG, najpogostejši pripone za s tem format, so jpeg, jfif, jpg, JPG, JPE čeprav jpg je najbolj pogosta na vseh platformah
key-frame animation	animacija s ključnimi slikami	Ključni-okvir animacije animira vrednost premoženja ciljnega.
keyboard layout	razvrstitev tipk na tipkovnici	
Keyframe	Ključni okvir (slika)	Okvir, ki v zaporedju vsebuje vse attribute (lastnosti) objekta. Objekt se lahko spremeni v kateremkoli smislu, ko je definiran drug ključni okvir. Blender samodejno ustvari serijo zaporednih premikov med dvema ključnima okvirjema. Ta postopek se imenuje "tweening" oz. izračun vmesnih okvirjev.
keypress	pritisniti tipko	
knot	vozlišče	
knot value	vozliščna vrednost	
Lamp	Luč	Svetilka vsesmerni točko svetlobe, to je točka izžareva enako količino svetlobe v vse smeri.
Lamps	luč, svetlo	Je zbirka 5-vrst objektov, ki oddajo svetlobo: Žarnica - (angl. Light) Svetloba se oddajanje v sceno (prizoru) iz enotne okrogle in ta upada z razdaljo in se na koncu zmanjšal na jakost 0. Razdalja dosega tega vira svetlobe se lahko podate v možnostih (nastavitvah). Sonce (angl. Sun) - Svetloba se oddajanje v sceno (prizoru) iz enotne krogle in ta ostaja enaka ne glede na razdaljo objekta do njega. Reflektor (angl. Spot) - Svetloba se oddajanje v sceno (prizoru) v vnaprej določenem območju stožca z lastnostmi, podobnimi svetlobe ročne baterijske svetilke in ta na začetku izračuna senco (pomanjkanje svetlobe), ki se pojavi za predmetom (znan kot angl. ray shadow oz. žarki sence). Hemisferna ali hemi (angl. Hemi) - Svetloba se

		<p>oddajanje v sceno (prizoru) do 180 stopinjami in ta deluje podobno kot sonce, vendar z manj funkcijami. Najboljše jo to vrsto luči uporabljati za hitro in splošno osvetlitev.</p> <p>Površinka (angl. Area) – je vir svetlobe, ki deluje podobno kot reflektor, vendar je možno nastaviti obliko stožca.</p>
laser printer	laserski pisalnik	
Lasso	laso	Lasso orodje omogoča izbiro je treba opraviti orisom prostoročne oblike
lasso tool	orodje za laso	
Lathe	Vrtenina	Lathe ali vrtenina je objekt, ki je ustvarjen z zasukom dvodimenzionalne oblike okoli središčne osi. Ponavadi se na ta način izdelajo objekti, kot so kozarci, vaze in keglji. V blenderju se ta način izdelave imenuje "Spinning" oz. vrtenje okoli osi.
Lattice	Lattice (kontrolna mreža ali kletka)	Lattice je v bistvu mreža ali rešetka, ki se lahko uporablja za preoblikovanje in manipulirati bolj kompleksne mesh na nedestruktivne način
lattice model	mrežni model	
Layer	Plast	Zastava vidnosti za objekte, sceno ali 3D-okna. To je zelo učinkovita metoda za testiranje vidnosti objektov.
LCD	glej liquid crystal display	
LED display	glej light - emitting diode display	
left - handed	levoročen	
Left Mouse Button	Levi gumb miške	Levi gumb miške, kliknite LMB ali kliknite in povlecite LMB dela kot v drugih aplikacijah, da izbirate med meniji in orodne vrstice, premikanje predmetov, povlecite polje opisuje, itd Vendar pa lahko nenamerno kliknite LMB medtem ko prečkajo več kot 3D pogledov pomotoma sklicujePoteze možnost (glej oddelek tega imena v poglavju priročnik za uporabo na sodelovanje v 3D) za inicializacijo manipulacijo. To lahko povzroči neželene spremembe v objekte ali dele objektov v položaju, kot, lestvico. Če se to zgodi, prekličete manipulacijo s klikom RMB ali uporabite Ctrl-Z po kliku LMB.
Lens	leča	Objektiv je optična naprava, popolno približno osno simetrijo, ki oddaja in lomi svetlobo, zbliževanje različne žarek.

Level of Detail	Nivo podrobnosti ali LOD	Nivo podrobnosti ali LOD (angl. Level of Detail), je tehnika, ki v realnem času uporablja grafičnih cevovodov za povečanje učinkovitosti pri kateri se scena upodablja.
Library	Knjižnica, programska knjižnica	Knjižnica je zbirka sredstev, namenjenih za razvoj programske opreme. Knjižnica (angleško library) ali tudi programska knjižnica je v računalništvu zbirka podprogramov (oziroma funkcij) za pomoč pri izdelavi oziroma razvoju programske opreme. Knjižnice vsebujejo kodo in podatke, ki se jih da uporabiti v neodvisnih programih. Zaradi tega se programi izmenjujejo in spreminjajo modularno. Nekatere izvršne datoteke so lahko oboje, samostojni programi ali knjižnice, vendar večina knjižnic ni izvršljivih. Da dobimo izvršno datoteko v določenem izvršnem zapisu strojne kode, je potrebno uporabiti programsko opremo povezovalnika (angl. linker), katerega naloga je povezati ustrezne datoteke, ki vsebujejo objektno kodo, s programskimi knjižnicami. Na ta način dobimo izvršno datoteko programske opreme v specifičnem izvršnem zapisu (bodisi ELF, PE, Mach-o, MZ, NE in podobno). Glede na to ali se podprogrami knjižnic neposredno implementirajo v algoritem programske opreme ali pa se samo določijo poti, kjer lahko algoritem ustrezne subrutine eksterno pridobi, ločimo process statičnega in dinamičnega povezovanja.
Library Data	Knjižnica podatkov	Knjižnica podatkov se nanašajo na vsebino in storitve, ki spodbujajo uporabo zbirk številskih, avdio, video, besedilnih ter geoprostorskih podatkovnih zbirk za ponovno uporabo v znanosti.
light	luč, svetlo	Z njimi opišemo intenzivnost, barvo, smer, itd svetlobnih virov v 3D-scene.
light - emitting diode display	prikazovalnik iz svetlečih diod	
light pen	svetlobno pero	
Lighting	razsvetljava	Obstaja veliko tehnik za ustvarjanje realne grafične učinke za simulacijo resničnega življenja 3-D objekta 2-D zaslon. Ena tehnika je razsvetljava. Razsvetljava ustvarja okolje, v realnem svetu s pomočjo opravljanja različnih vrst teme in svetlost videz predmeta, da bi objekt videti trdna.
lightness	svetlost	

LightWave	Svetlobni žarke	
line	daljica, premica	
Line Buffer	Vrstični medpomnilnik	Line medpomnilnik medpomnilnika uporablja za vodenje eno vrstico od video. Če je horizontalna ločljivost zaslona je 640 točke in se uporablja kot RGB barvni prostor, bi vrstica medpomnilnik morajo biti dolgi 640 lokacij za 3 bajte širok. To pomeni eno mesto za vsak piksel in vsako barvo letalo. Line pufri se običajno uporabljajo pri filtriranju algoritmov.
line segment	daljica	
line tool	orodje za črte	
linear gradient	ravni barvni prehodi med poljubno izbranimi barvama)	
linear gradient brush	linearno gradientni čopič	
linear interpolation	linearna interpolacija	Linearna interpolacija način vgradnje krivulje z uporabo linearne polinomi.
Link	Povezava	Referenca iz enega podatkovnega bloka (angl. DataBlock) na drugega. Ta se v programskem jeziku imenuje "pointer" oz. kazalec.
liquid - crystal display, LCD	prikazovalnik s tekočimi kristali	
list box	okno s seznamom	
Local	Lokalno	Vsak objekt v blenderju določa lokalni 3D-prostor, ki je vezan na njegovo lokacijo, zasuk in velikost. Sami objekti ležijo v globalnem 3D-prostoru. Podatkovni blok (angl. DataBlock) je lokalni, če je ta prebran iz trenutno odprte blenderjeve datoteke. Nelokalni bloki (bloki knjižnic, angl. library blocks) so povezani z deli drugih blenderjevih datotek.
locator	lakator (logična naprava v GKS in PHIGS)	
LOD	Poglej pojsnilo za Level of Detail	
Logic	Logika	Logika je tisto, kar povzroča, da se zgodi karkoli
Logic Brick	Logični zidak ali gradnik	Grafična predstavitev funkcijskih enot v blenderjevi logiki igrice. Logični gradniki ali zidaki so tipala, kontrolniki in aktuatorji (angl. Sensors, Controllers or Actuators).
logical input device	logična vhodna naprava	
look at point	opazovalna točka	

Loop	Zanka	Glej Edge Loop in Loop Face.
luminance	svetlost	
luminance exitance	glej luminosity	
luminant	svetilo	
Luminosity	bleščanje, svetlikanje	Gostota svetilnost v določeni smeri. V astronomiji, svetilnosti je količina energije, telo izžareva na časovno enoto. To je tipično izražena v enotah SI vatov, v CGS enot ergs na sekundo, ali v smislu sončnih luminosities, $L_s$ , da , koliko krat več energije, objekt izžareva od Sonca, katerih svetilnost $3,827 \times 10^{26}$ W. Ali bi bilo treba bolj pravilno imenuje svetilnost.
luminous efficiency function	krivulja relativne spektralne občutljivosti	
luminous flux	svetlobni lok	
luminous intensity	svetilnost	
Mac OSX	Mac OSX	Mac OS X je serija Unix temeljijo na operacijskih sistemih in grafičnih uporabniških vmesnikov razvita, trži in prodaja Apple Inc
magenta	magenta (barva)	
Manifold Mesh	Mnogovrsten Mesh	Tako kot mesh je nedvoumnoda določa svoje zunanjih in notranjih lastnosti.
Manipulator	Manipulator, upravljalec	Short za Manipulator 3D Transform. Manipulator traja 3 različnih oblikah, odvisno od vrste manipulacije, ki se uporablja - prevod, rotacije in skaliranje.
Map	Mapa	Se prevede lahko kot mapa, načrt, zemljevid. Ponavadi gre za 2D-sliko, ki se »napne« oz. Obleče objekt z namenom, da ni potrebno modelirati vseh podrobnosti.
Mapping	Mapiranje ali preslikava	Odnos med materialom in teksturo se imenuje 'mapping' oz. mapiranje ali preslikava. Ta odnos je dvostranski. Najprej je potrebno določiti informacijo o teksturi in potem je potrebno določiti učinek teksture na material.
Maps	mape, zemljevidi, slika za »prevleko« modela	Nekatere 3D-paketi omogočajo uporabo modulov in slik, ki spreminjajo barve in nastavitve na materialu objekta kot razpete "mape." Blenderjev izraz je "Textures", ki ga prevajamo kot teksture.
Material	Materijal	Materiali in teksture so eden od najpomembnejših orodij v katerem koli 3D paketu. Vrhunski objekt mesh bo še vedno videti kot sive plastične igrače brez dobre



		teksture.
Matrix	Matrika	Zbirka vektorjev. Matrix transformacije se lahko uporablja za lestvice, vrtenje, premikanje in škarje predmete, na primer.
matrix 3D projection	matrična 3D-projeckija	
matt	moten; hrapav	
max frame rate	maksimalna hitrost slik	Frame rate (znan tudi kot frekvenca okvir) je frekvenca, pri kateri slikanje naprava proizvaja edinstven zaporednih slik imenovane okvirje.
MD2	MD2	Datoteka MD2 se začne z glavo fiksno dolžino sledi statičnih podatkov modela, kot so tekstura koordinate.
media element	medijski element	
Memory	Spomin	Memory refers to the physical devices used to store programs (sequences of instructions) or data (e.g. program state information) on a temporary or permanent basis for use in a computer or other digital electronic device.
menu bar	menijska vrstica	
Merge	združiti	Orodje se uporablja za združitev oglišči.
meridian	poldnevnik	
Mesh	Mesh	Zbirka ploskev, robov in oglišč s katerimi se lahko modelira in manipulira v Načinu urejanja. Razred objektov Blender. Ima 10 primitivni člani: Ravnina, kocka UVSphere (UV-krogla), IcoSphere, Cylinder, Tube, Cone, Grid, Monkey. To je pomemben razred v razvoju 3D modelov v Blender. Njegovo ime izhaja iz mreže točk, robov, in obrazi, ki obkrožajo mesh razreda objekta, vsak od teh elementov, se lahko manipulira preoblikovati preprosto primitivno obliko v nekaj zelo kompleksne. Poleg tega lahko več operacij, kot na primer Boolove mesh združujejo-class oblike za še večjo kompleksnost.
Meta	Meta	
Middle Mouse Button	Sredinski miškin gumb	MMB kratica za srednji gumb na 3-gumb miške. Pritisk MMB medtem ko se gibljejo z miško vrta 3D scene pogledov, tako da lahko uporabnik pogled poševno prizorov.2-gumb miške posnema 3-gumb miške s pritiskom na tipko Alt> LMB, kjer LMB levi gumb miške.
MIP	Lat. Multum in parvo	Stiskanje velikega v malo prostora

	- veliko v malem prostoru	
MIP Mapping	MIP Mapiranje	Multum v Parvum (latinsko) pomeni "veliko v enem". Način povečati kakovost teksture zemljevid z uporabo različnih ločljivosti teksture zemljevidih različnih predmetov v isto sliko, glede na njihovo velikost in globino. Če tekstura-preslikan poligon je manjši od teksturo slike sam bo, tekstura zemljevid undersampled med rasterizacija. Kot rezultat, se bo tekstura kartiranje biti glasen in "sparkly". Namen kartiranja MIP je odstraniti ta namen.
Mipmap	Mip-preslikava, Mip-mapiranje	Proces filtriranja in hitrosti prikaza teksture.
Mirror	Ogledalo	Orodje, ki se lahko uporablja za ogledalo izbor.
model	model	abstrakten opis predmeta 3D (ali scene), ki je primerna za upodabljanje.
modeler	modelirnik	
Modeling	Modeliranje	Ustvariti modele. Proces manipulacije in združevanje preprostih oblik v primitivni predstavitev resnične ali namišljene "stvari" - živali, ljudje, stroji, vegetacija, kulise, itd Modeli so lahko sestavljeni in razporejeni v 3D Blender je viewport kot prizore, ali se lahko izvozi pod številko skupnih formatov datotek za uporabo v drugi 3D programe.
monitor response curve	odzivna krivulja monitorja	
Monkey	Opica	Oblika primatov, ki je uspelo napadejo Blender s pomočjo človeka imenom Willem-Paul Van Overbruggen. To 500 obraz primitivna se uporablja v Blender skoraj enak način, kot Čajnik Utah uporabljajo v drugih 3d aplikacij.
monochromatic	enobarven	
Motion Blur	zameglitev zaradi gibanja, Premikajoči zbris	Simulacija tega pojava, ki se pojavi, ko zaznavamo hitro premikajočega se predmeta. Cilj zdi, da je nejasna zaradi naše vztrajanje vizije. Narediti zamegljenosti omogoča računalniško animacijo zdi bolj realna. To si lahko predstavljate kot dodate nazaj nekaj časa odvisnosti izražen v Rendering Equation.
Motion Capture	Zajemanje gibanja	Zajemanje gibanja, sledenje gibanja, mocap so izrazi, ki opisuje postopek beleženja gibanja in prevajanja, da se gibanje na digitalni model.

Mouse	miška	Nanaša se predvsem na standardni ročni miško uporabljajo z večino računalniških programov. Blender je bil zasnovan okoli 3-gumb miške, pa 2-gumb miške lahko nastanjeni. Podloge za miške in gumbi so lahko tudi nastanjeni.
Movie	film	Serija še vedno ali gibljive slike. Pridobiva se s snemanjem fotografij s kamerami, z ustvarjanjem slik z uporabo tehnike animacije vizualne učinke.
MPEG-I	MPEG-I	Stiskalni video standard, razvit s strani "Motion Pictures Experts Group" oz. skupine strokovnjakov za gibajoče slike (video posnetke). Ta skrbi, da je posnetek majhne velikosti in neodvisen od operacijskega sistema in zato idealen za prenos posnetkov po svetovnem spletu.
Multi Resolution Mesh (MRM)	Multi Resolution Mesh (MRM), Večločljivostni Mesh (MRM)	Tako kot mesh, ki vsebuje več ravni natančnosti, ki se lahko manipulira za razliko od modeliranju subsurf.
multiplicity	večkratnost	
Nabla	Nabla	Skoraj vsi postopkovni tekstur pri uporabi izvedenih finančnih instrumentov Blender za izračun navadni za kartiranje teksturo ( izjemo kot Blend in Magic). Tekstura normalno vrednost izvedenega finančnega instrumenta, se izračuna z uporabo štirih vzorcih v teksturi formuli: $S_0 = \text{teksturo}(x, y, z)$ $s_1 = \text{teksturo}(x + NABLA, y, z)$ $s_2 = \text{teksturo}(x, y + NABLA, z)$ $s_3 = \text{teksturo}(x, y, z + NABLA)$  normalno [0] = $S_0 - s_1$ normalno [1] = $S_0 - s_2$ normalno [2] = $S_0 - s_3$ Do sedaj, "NABLA" uravnoteži je konstantna (0,025), ki je delal globe v večini primerov, vendar pa ne daje ustreznega nadzora nad tako tekstura vzorec, na primer, da bo učinek bolj gladko ostrejše. Ta funkcija še posebej uporabna v kombinaciji z ColorBand funkcijo.
namespace	imenski prostor	Namespace posoda, ki zagotavlja okvir za identifikatorji (imena, tehničnem smislu, besede), ki ji pripada, in omogoča razločitev v istoimenskem identifikatorjev, ki prebivajo v različnih imenskih prostorih.
naming	imenovanje	

near plane	bližnja ravnina	
nearest neighbour	najbližji sosed	
NGON	n-kotnik	Tako kot obraz, ki lahko vsebuje več kot štiri oglišči. Upoštevajte, da Blender ne podpira NGONs (od september 2010, potekajo dela, da dodate podporo za NGONS pa).
NLA Editor	Urejevalnik NLA	Omogoča, da spremenite ključne položaje vseh akcij / IPO-krivulj.
node	vozlišče	
Node Editor	Urejevalnik vozlišč	Izboljšan sistem za urejanje materiala (slikovno, filmsko in zvočno gradivo) v Blenderju z katerim lahko prilagodite vhodno / izhodne materiala ali scene (prizora) in jih skupaj sestavimo v novo celoto.
non - interlaced display	prikazovalnik brez prepletanja	
non - rigid - body	netog	
non - uniform rational B -spline surface	ploskev neuniformnih racionalnih B - zlepkov	
non zero rule	pravilo neničelnosti	V dvodimenzionalni računalniški grafiki, ki niso nič navijanje pravilo sredstva za ugotavljanje, ali je določena točka spada v zaprto krivuljo.
Non-Linear Animation	Nelinearna animacija	Omogoča animator za urejanje predloge kot celoto, ne le posameznih tipk. Nonlinear animacije ne gre le za urejanje in manipulacijo skupine keyframes, ampak tudi vam omogoča, da združite, mix, in blend predloge za oblikovanje povsem nove animacije. Kratica: NLA
Non-linear Animation/Trax Editor/Motion Mixer	Nelinearna animacija/Urejevalnik trakov/Mešalnik gibanja	Okno za urejanje, ki omogoča mešanje različnih sklopov animiranih podatkov, kot tudi, da vidijo, prilagoditev in prosto preurejanje blokov animacijskih podatkov. Blenderjev izraz je "NLA Editor".
Non-Manifold Mesh	Nemnogovrsten Mesh, običajen Mesh	Tako kot mesh, da ne morete reči, katera je njegova zunaj in ki je v notranjosti. Ustvarite lahko nonmanifold mesh preprosto z odstranitvijo obraz kocke ustvarja notranji strani na kocko. Lahko poiščete nonmanifold dele mesh z uporabo $\square$ ShiftCtrlAltM medtem ko je v vertex načinu izbire.
Non-Uniform Rational B-Splines	NURBS	Računalniška grafika tehnika za ustvarjanje in predstavljanje krivulj in ploskev. Kratica: NURBS
none	brez, nič (polonila)	

nonimpact	neudarni	
nontranslucent	neprosojen	
Normal	Normala	Tri-dimenzionalni vektor, ki je pravokotna na to površino. Normalna ni ravno površino v točki p na površini vektor, ki je pravokotna na tangento letalo, da je površina na strani Glej tudi: površina normalno, ali pa samo normalno, da ravno površino.
Normal Mapping	Normalna preslikava	Podobno kot Bump Mapping, toda namesto da bi slike, ki jo sivinsko heightmap, barve določiti, v katero smer naj se prenese normalno, 3 barvne kanale, ki se preslika v 3 smereh X, Y in Z. To omogoča bolj natančno in nadzor nadučinek.
normal vector	normalni vektor	
normalized device coordinate	normirana koordinata naprave	
not-a-knot	združevalni končni pogoj	
Null Objects	Ničelni objekt	Uporabljene kot referenčne točke, označba mesta in pomožne strukture, ki omogočajo ustvarjanje zahtevnih animacij, ti objekti se ne upodabljajo in imajo običajno omejene attribute. Blenderjev izraz je "Empty".
Numeric Mode	Numerični način	
numpad	numerična tipkovnica	Del tipkovnice, ponavadi je to ločen del na desno strani, ki omogoča lažji vnos števil.
NURBS	Non-enotna racionalno B-zlepki (NURBS)	Ploskve neuniformnih racionalno B-zlepkov (NURBS) je metoda v računalniški grafiki za modeliranje tridimenzionalnih površin.
NURBS curve	glej non-uniform rational B-spline curve	
NURBS Surface	glej non-uniform rational B-spline surface	
ObData block	Objektni podatkovni blok	Prvi in najpomembnejši podatkovni blok povezan na objekt. V tem bloku je določena vrsta objekta npr. mesh ali krivulja ali luč.
Object	Objekt	Osnovni 3D-informacijski blok. Ta vsebuje pozicijo, zasuk, velikost in transformacijske matrice. Ta se lahko poveže na druge objekte za hierarhičen odnos ali deformacije. Objekt je lahko "prazen" (vsebuje samo os) ali ima povezane podatke objekta ter aktualne 3D-informacije: mesh, krivulja, lattice, luč ...
Object Center	Središče objekta	

Object Key	Ključ objekta	
object space	objektni prostor	
ObjectMode	Objektni način	Način urejanja omogoča spremembo med grafičnimi objekti. Blender vsebuje dva načina spreminjanja grafične podobe. V objektnem načinu je mogoče spreminjati odnosa med posameznimi objekti in na celotnem objektu, kot je: premikanje, skaliranje, zasuk, brisanje in druge operacije na izbranih objektih. Za razliko od načina urejanja, ki omogoča notranje spreminjanje objekta na izbranih ogliščih aktivnega objekta. Preklop med načinom urejanja in objektnim načinom se izvede z bližnjico: TAB.
oblque parallel projection	poševna paralelna projekcija	
Occlusion	Izločanje	Učinek en predmet v 3-D prostoru blokiranje drug predmet iz pogleda.
Occlusion culling	izločanje skritih površij	
offset	odmik	
OGRE	OGRE	(Object-Oriented Graphics Rendering Engine) je scene usmerjen, prilagodljiv 3D motor napisana v C++ za lažje in bolj intuitivno za razvijalce za izdelavo aplikacij z uporabo strojno pospešeno 3D grafiko.
Omni/Point Light	Večsmerna/točkovna luč	Je tip luči, ki meče naenkrat svetlobo v vse smeri. Blenderjev izraz je "Lamp".
open curve	nesklenjena krivulja	
Open Movie	Odprt video	Movie which are produced and distributed by using free and open-source software methodologies.
OpenFlight	Odprt let	Open Flight omogoča open source in nizke stroške letenja
OpenGL	OpenGL	OpenGL je programski uporabniški vmesnik in je namenjen predvsem za 3D-aplikacije. Ta upodablja 3D-objekte na zaslonu in uporablja enak nabor ukazov za različne računalnike in grafične vmesnike. Celotni blenderjev uporabniški vmesnik in 3D-izhod deluje v realnem času. Ter vse njegove interaktivne 3D-grafike so izdelane v OpenGL. OpenGL (angleško Open Graphics Library) je specifikacija standarda, ki določa programski vmesnik za pisanje računalniških programov, ki prikazujejo 3D in 2D računalniško grafiko. Pri programiranju z OpenGL lahko uporabljamo

		<p>katerikoli programski jezik, prav tako pa OpenGL deluje na več platformah. Vmesnik sestavlja več kot 250 funkcij, ki omogočajo izrisovanje kompleksnih 3D scen sestavljenih iz preprostih osnovnih geometričnih oblik. OpenGL so leta 1992 razvili pri podjetju Silicon Graphics Inc. (SGI) in je priljubljen v industriji računalniških iger. Veliko se uporablja tudi pri računalniško podprtem načrtovanju, v navidezni resničnosti, znanstvenih vizualizacijah, vizualizacijah informacij ter letalskih in drugih simulacijah.</p>
operating mode	delovni način	
Operating System	Operacijski sistem	Operacijski sistem (kratica OS, angleško operating system) je programska oprema nujna za delovanje računalnika. Deluje kot vmesnik med uporabnikom in strojno opremo računalnika.
Operational Center	operacijsko središče, težišče	Referenčna točka za manipulacijo predmeta. Lahko je odmik od geometrijskih predmeta center prostorsko in kotno. Operativni center premika in vrti v načinu Object, vendar ne v načinu urejanja. Prostorsko izravnavo se doseže v načinu Object z uporabo Object   Transform meni, da prenesejo operativno središče predmeta na položaj 3D Cursor. Veliko operacij v načinu urejanja vključujejo prostorski zamik operativni center - preprosto vleče iz oči v eno stranna se gibljejo v popolni izbrani predmet. Predmet   Transform meni omogoča ponastavitev operativni center glede na geometrijsko središče obratno. Kotni pobot v načinu urejanja, ko vrtijo celotnega objekta. Vrtenje predmeta se bo zgodilo, toda odnos centra ne spremeni. Po kotni premik, Local način izbrani Orientation Transform kombinirano polje ne odraža predmeta lokalnimi smeri osi, kar pomeni, verjetno nepričakovane rezultate, medtem ko niti prevajanje luščenje objekt v Local načinu.
Orange	Pomaranča	The first Blender Open Movie project.
ordered dithering	urejeno raztresanje	
origin point	izhodiščna točka	V matematiki, izvor evklidski prostor je posebna točka, običajno označena s črko O, ki se uporablja kot fiksno referenčno točko za geometrijo okolice prostora. V kartezičnem koordinatnem sistemu, izhodišče pa je točka, kjer osi sistema križajo. V evklidske geometrije, poreklom prosto izbran kot vsako priročno izhodišče.
orthogonal	pravokoten (kot), ortogonalen (matrika, projekcija)	

orthographic parallel projection	pravokotna vzporedna projekcija	
Ortographic view	Pravokoten pogled	Pravokoten pogled je način pogleda na objekt s pomočjo tipke 5, ki jo na numerični tipkovnici preklapljamo med pravokotnim in perspektivnim pogledom (angl. Ortographic/ Perspective view). Pri tem pravokotnem pogledu se robovi in dimenzije objekta ne spreminjajo, če se točka opazovanja oz. gledišče spreminja. Poglejte pojem Perspective view. Je 2D-pogled, ki predstavlja pogled na sceno pravokotno, ko je mreža scene ima vzporedne robovi robovi modelov, nasprotje tega pravokotnega pogleda je pogled iz perspektive.
Outlines	Orisno	Omogoča drevesni pogled na celotno zbirko objektov (predmetov) in njihovih lastnosti, ki je organizirano v obliki seznama.
oval tool	orodje za elipse	
overlap test	prekrivnostni test	
Oversampling; OSA	Prevzorčenje	Tehnika zmanjševanja aliasing, ko ta predstavlja visoko ločljivostjo signala na nižji ločljivosti. V večini primerov, anti-aliasing pomeni odstranjevanje podatkov na previsoko frekvenco za zastopanje. Ko se ti podatki ostane v signal, povzroča nepredvidljivo artefakte. Imenuje se tudi Anti-aliasing. Kratica: OSA
Overscan	Področje prevzorčenja	Splošno je tako, da video slike presegajo velikost fizičnega zaslona. Robovi slike se zato ponavadi ne prikazujejo in zato obstajajo razlike v izvedbi televizijskih sprejemnikov. Dodatno področje se imenuje področje prevzorčenja (angl. Overscan area). Pri video produkciji se zaradi tega načrtuje tako, da so kritične akcije vedno v varnem sredinskem območju zaslona. Profesionalni monitorji so zmožni prikazati celotno sliko video posnetka vključno s prevzorčenim delom.
Pack Data	Paketni podatek	Že izdelanih zbirke podatkov, ki se lahko hranijo na programske opreme, kot so programski agenti, Internet bote chatterbots, za poučevanje informacij in dejstev, ki jih lahko kasneje pogledati.
paint bucket tool	orodje za polnila	
Paint Deform	Deformacija slikanja	To je metoda "barvanja" s čopičom na objekt Mesh (večkotniško mrežo) s katerim se preoblikujejo ploskve in tock glede na njihovenormale. Več paketov ima



		napredne vmesnike za skulpturno modeliranje angl. Sculpting. Blenderjev izraz je "Sculpting".
painter's algorithm	slikarjev algoritem	
Palletized Texture	Paletna tekstura	Paletah Texture pomeni formatov teksturo, kot so 1 -, 2 -, 4 - in 8-bit, namesto 24-bit; s tem omogoča več teksture, ki se shrani v manj pomnilnika.
panel	panel	Pravokotno območje v oknu, kateri gumbi se lahko preurejajo v razmerju do drugih panelov.
panning	vodoravni premik	
parallel of latitude	vzporednik	
parallel projection	vzporedna projekcija	
parametric curve	parametrična krivulja	
Parent	Starš	Objekt je povezan z drugim objektom. Ta je povezan z otrokom s povezavo starš-otrok. Starševske objektne koordinate postanejo središče sveta za vsak otroški objekt.
partially closed surface	delno sklenjena ploskev	
Particles	delci, partikli	Delec je majhen lokalni predmet, na katerega jih je mogoče pripisati več fizikalne lastnosti, kot npr. prostornino ali maso.
patch	krpa	
Path	pot	Pot, splošni obliki datoteke ali ime imenika, določa edinstveno mesto v datotečnem sistemu.
pattern detection	odkrivanje vzorcev	
pattern recognition	razpoznavanje vzorcev	
pen plotter	peresni risalnik	
pen tool	orodje za pero	
pencil tool	orodje za svinčnik	
penumbra	polsenca	
periodic	periodičen	
peripheral device	dejanska (fizična) naprava	
perpendicular	pravokotno	Ustvarja 90 stopinjski (desni) kot.
Perspective Correction	Prespektivno popravljanje	Zlasti način za teksturo kartiranje, je zelo pomembno za ustvarjanje realne slike. Upošteva vpliv na vrednost Z v scene, medtem ko kartiranje texels na površino

		<p>poligonov. Kot 3D-predmet premika stran od gledalca, dolžina in višina objekta postal stisnjen, tako da je videti krajši. Brez korekcija perspektive, se bodo predmeti, se zdi, da premik in "trganje" v nerealno način. True perspektive popravek je, da je stopnja spremembe na piko od teksture sorazmerno globino. Ker to zahteva delitev na piko, perspektive popravek zelo intenzivna računalništvo.</p>
Perspective view	Perspektivni pogled	<p>2D pogled, ki predstavlja sceno vzporednih robov, z robovi, ki konvergirajo v smeri izginotja točke. Je dodaten pogled s strani opazovalca. Bliže ko je predmet oz. rob predmeta do opazovalca, večje so te dimenzije in ostale manjše. Tipično popačenje perspektive nastane pri opazovanju visoke stavbe, če smo preblizu nje. Takrat se zdi, da navpični robovi "padajo" nazaj. Poglejte še pojasnilo za pojem Orthographic view.</p>
Phong	Phong	<p>Senčenje izraz se brez razlike uporablja za opis tako osvetlitev model in interpolacija način v 3D računalniške grafike. Phong razmišljanje lokalno osvetlitev modela in lahko pripeljejo do določene stopnje realizma v tridimenzionalne objekte, ki jih združevanje tri elemente - razpršeno, specular in okolice za vsako šteje točko površini. Ima številne predpostavke - vse luči so točke, le površinsko geometrija se šteje, le lokalni modeliranja razpršene in specular, specular barva je enako kot svetle barve, okolice je globalna konstanta.</p>
Phong Shading	Senčenj Phong	<p>Phong senčenje prefinjeno gladko senčenje način, nastale z Phong Bui-tuong. Senčenje Phong algoritem je najbolj znan po svojih sposobnosti, da postane natančna, realistična poudarja specula. Pri topljenju, Phong senčenje dosega odlične realizem z izračunom količino svetlobe objekt na drobne točk po celotni površini in ne na oglišč poligonov. Vsak predstavljajo podobo zaradi svoje barve, ki temelji na razsvetljava uporablja model na tej točki. Phong senčenje zahteva veliko več računanja za strojno opremo, kot Gouraud senčenje.</p>
Physics	Fizika	<p>Fizika je naravoslovni, ki vključuje preučevanje zadeve in svoj predlog s pomočjo Prostor-čas, skupaj s povezanimi pojmi, kot so energija in sila.</p>
pick	odbrati; odbirnik (logična naprava v GKS in PHIGS)	

picture	slikarjev algoritem	
piecewise approximation	kosovna aproksimacija, sestavljena aproksimacija	
piecewise curve	sestavljena krivulja	
Pivot	Vrtilno sedišče	Je točka, ki ponavadi leži v geometrijskem središču objekta. Pozicija objekta in zasuk se izračunajta glede na razmerje do vrtilnega središča. Samo vrtilno središče se lahko premakne iz središčne točke in omogoča rotacijo objekta okoli točke, ki je zunaj objekta.
Pivot Point	Točka vrtenja	Referenčna točka uporablja veliko orodij za manipulacijo mesh.
Pixel	Slikovna točka, slikovna pika, piksel	Enojna pika ali točka svetlobe iz računalniškega zaslona, to je najmanjša enota računalniške grafike. Kratica za "picture element" oz. slikovni element.
pixel memory controller	krmilnik za pomik pikslov	
pixel replication	kopiranje pikslov	
pixel shader	senčenje slikovne točke	Shader je računalniški program, ki se uporablja predvsem za izračun upodabljanja učinke na strojni opremi grafiko visoko stopnjo prilagodljivosti.
pixmap	slika pikslov	
planar geometric projection	ravninska geometrična projekcija	
plane projection	planarna projekcija	Projekcijska ravnina se imenuje po mnenju letalo v računalniški grafiki
plasma panel display	plazemski ploščati prikazovalnik	
ploter	risalnik	
Plug-in	Vtičnik	Del (C-)kode, ki jo je mogoče naložiti v času delovanja programa. Ta način omogoča razširjanje funkcij blenderja, ne da se ta ponovno prevede. Blenderjev vtičnik za pregled 3D-vsebine v drugih aplikacijah, je samo kos ali del kode.
PLY	PLY	PLY je računalniški format datoteke znan kot poligon Format datoteke trikotnik Stanford Format.
Point Light	Točkovna svetloba	Svetlobe, ki je na določenem mestu in izžareva enako v vseh smereh. Primeri iz točke luči bi sveče gole žarnice. Površine, blizu točke svetlobe, so svetlejše od tistih, ki

		so daleč. Point luči so slabljenje, ki nadzoruje, kako hitro svetilnost pade, ko se premikate stran od nje. Luči z visoko dušenje, so zelo lokalizirano, medtem ko bodo luči z nizko slabljenje širjenju dlje.
pointing	kazanje	
Pole	pol	Točke, v katerih, so tri ali pet ali več robov povezan. Upoštevajte, da točka, ki je priključen na enega, dva ali štiri robove, ni pole.
Polygonization	ustvarjanje večkotnikov	Proces približevanja meta-površja prek poligonov, tako da bodo prikazani / izdano v Blender.
polyline	lomljenka	
pop-up menu	dvižni meni	
pose	poza	za postavitev objektov in njihovih delov v 3D-sceno.
Pose Mode	Način poz	
ppi	points per inch - točk na palec	Pik na palec (ppi) je merjenje ločljivosti naprav v različnih kontekstih; tipično računalniški zaslone, slika skenerji, digitalni senzorji in slike fotoaparata.
presentation	predstavitve (prezentacija)	Celotna animacija
presentation graphic	predstavitvena grafika	
press	pritisniti gumb	
primary colour	primarna barva	
Primitive	primitiv	A basic object that can be used as a basis for modeling more complicated objects.
print	tiskana črka	
Pro Engineer	Pro Engineer	
Profile	profil	Zbiranje osebnih podatkov, povezanih z določenim uporabnikom.
progressive refinement	napreduječe izboljševanje	
programmed function keyboard	programirana funkciska tipka	
projected shadow	projecirana senca	
Projection	Projekcija	Proces zmanjševanja tri dimenzije na dveh dimenzijah za prikaz se imenuje projekcija. To je preslikava vidni del tridimenzionalne objekt na dva zaslona dimenzijo.

projection plane	projekcijska ravnina	
projection window	projekcijsko okno	
projector	projektor	
properties	lastnosti	Vsaka fizična neopredmetena subjekt, ki je v lasti osebe ali skupaj s skupino ljudi pravna oseba, kot dohodkov pravnih oseb.
Proportional Editing Tool (PET)	Proporcijsko orodje za urejanje	Lahko se uporablja za spremembo obstoječega modela v ekološki način. Na primer, če premaknete vertex lahko sosednjo oglišči premik, kot dobro. Znesek, ki je sosed prehod določa falloff.
proximity	sosedstvo	
pull-down	meni z vleko navzdol, izvlečeni meni, padajoči meni	
pull-out	meni z vleko navzven, izvlečeni meni, padajoči meni	
purity	čistost	
Purple	Purple, vijoličen	Deluje kot običajni odjemalec Verze. Izvaja oglišče baze podatkov ogledalo vsebina njene gostitelja. To obremenitev plug-ins, ki prebivajo v knjižnicah, iz lokalnih disk kot DLL skupnih objektov glede na platformo.
purple line	škrlatna daljica	
Python	Python	Skriptni jezik, ki je vgrajen v Blender. Python je prevajajoči, interaktivni in objektno orientirani programski jezik. <a href="http://python.org/">http://python.org/</a> Python je tolmačeni programski jezik, ki ga je ustvaril Guido van Rossum leta 1990. Jezik je dobil ime po priljubljeni angleški televizijski nanizanki Leteči cirkus Montyja Pythona (Monthly Python's Flying Circus). Python ima popolnoma dinamične podatkovne tipe, samodejno upravlja s pomnilnikom in podpira funkcionalno, imperativno oziroma proceduralno, strukturirano in objektno orientirano računalniško programsko paradigmo. Zaradi dinamičnih podatkovnih tipov je podoben jezikom Perl, Ruby, Scheme, Smalltalk in Tcl. Razvili so ga kot odprtokodni projekt, ki ga je upravljala neprofitna organizacija Python Software Foundation.
Quad	Štirikotnik	Lik (ploskev), ki vsebuje štiri oglišča.
quad tree	štiriško drevo	Quadtree je drevo, podatkovna struktura, v kateri notranje vozlišče ima natanko štiri otroke.
quadratic	kvadratna ploskev, ploskev drugega reda	
Quaternions	Kvaternioni	Namesto uporabe trikomponentnih Eulerjevih kotov

		uporabljajo kvaternioni štirikomponentni vektor. V splošnem se težko opisuje razmerje med kvaternionskimi kanali na rezultirajočo orientacijo, kar pa pogosto ni potrebno. Najboljše je ustvariti kvaternionске ključne okvirje direktno, z manipulacijo kosti z urejanjem specifičnih krivulj in nastavljanjem vhodnih in izhodnih prehodov.
radial gradient	krožni barni prehod med poljubno izbranima barvama	
radial gradient brush	krožno gradientni čopič	
radiance	gostota sevanja	
radiance exitence	glej radiosity	
radiant intensity	sevalnost	
radiant power	sevalni tok	
radiometry	radiometrija	
radiosity	izsevnost	
Radiosity	razpršena osvetljenost	Bolj natančno, ampak tudi bolj proces intenzivno tehniko kot raytracing, ki izračuna vzorce svetlobe in sence za upodabljanje grafike slike iz tridimenzionalne modele. Ena od mnogih različnih orodij, ki lahko simulirajo razpršeno razsvetljavo v Blender.
radius x	radij po osi x	Polmer kroga vse odseka proge od svojega središča na svojem obodu z os x.
radius y	radij po osi y	Polmer kroga vse odseka proge od svojega središča na svojem obodu z osjo y.
random-scan	naključno prebiranje	
rapid recall	hitra vrnitev	
raster display	rasterski prikazovalnik	
raster-scan	rastersko prebiranje	
rasterisation	rasterizacija, prebirana pretvorba	
Rasterization	rasterizacija	Pretvorba slike v slikovne točke.
rational B-spline curve	racionalna krivulja B-zlepljenke	
Raw Triangle	Surov trikotnik	RAW format trikotnik. Ta oblika se uporablja predvsem za vnos trikotnimi plati geometrije skozi POV utility RAW2POV.
ray casting	metanje žarka	

Ray shadows	Žarki sence	Način ustvarjanja sence ki jih odda svetlobo izračuna iz kota in ploskev sosednjih objektov za ustvarjanje gladkih, ostrih in popolnih senc. Ta metoda je pomnilniško zahtevna (porabi veliko pomnilniškega prostora) in da najboljše kakovost senc.
ray tracing	sledenje žarka	
Raytracing	Sledenje žarkom	Dela s sledenjem poti, ki jih žarek svetlobe skozi scene, in izračun refleksijo, lomom ali absorpcijo ray kadar seka objekt na svetu. Bolj natančno kot Scanline, vendar veliko počasneje.
Recalculating Normals	Preračun normal	Včasih je potrebno, če so črne črte na mesh. Črna linij pomeni, da ste navadni obrnjena v napačno smer.
rectangle tool	orodje za pravokotnike	
reflectance	odbojnost	
reflection	zrcaljenje, odboj	
Refraction	lom, refrakcija	V geometrijska optika sprememba v smeri val zaradi spremembe v hitrosti. To se zgodi, ko valovi potujejo iz medija določenega indeksa refrakcijena medij z drugo. Na meji med mediji val spremeni smer; njeno valovno dolžino poveča ali zmanjša, ampak frekvenca ostaja konstantna. Na primer, bo lahka ray lomijo, saj vstopi in zapusti steklo.
refreshing	osveževanje	
region check	preverjanje regij	
relative spectral sensivity function	krivulja relativne spektralne občutljivosti	
Relative Vertex Keys	Odvisni ključni oglišč	So del sistema, Glavni okvir animacije, ki deluje vertex predmete ravni. Vsak ključ je shranjen kot ciljno morf tako da se lahko več ključev meša skupaj, da bi dosegli zapletene mesh animacije. Z RVK lahko ustvarite obrazno mimiko, govor, in druga podrobna animirani keyframed gibanja znotraj vaše mesh na osnovi modelov. Kratica: RVK
relatively fixed-sized choice set	množica izbir relativno stalne dolžine	
release	spustiti gumb	
release out side	spusti gumb zunaj	
Render	Upodobi, upodabljanje	Ustvariti 2D-slike pogleda kamere iz 3D-modela scene s pomočjo izračuna računalnika. Ustvarjanje

		dvodimenzionalne predstavitve objekta na osnovi lastnosti oblik in površin npr. slike za tiskanje ali za prikaz na monitorju.
Rendering	Upodabljanje, upodobitev	Proces ustvarjanja življenja, kot so slike zaslonu, z uporabo matematičnih modelov in formul dodati senčenje, barvo in laminiranje na 2D ali 3D wireframe.
Rendering Engine	Pogon za upodabljanje	"Rendering Engine" generično se nanaša na del motorja, grafike, ki črpa 3D gradnikov, ponavadi trikotnikov in drugih preprostih mnogokotnikov. V večini izvedb, zaradi česar motor je odgovoren za interpolacijo od robov in "polnjenje v" trikotniku.
reparametrisation	reparametrizacija	
representation	predstavitev (z matematično obliko)	
request mode	način z zahtevo	
resolution	ločljivost	
retained mode	ohranitveni način	Preneseni način upodabljanja slog za vmesnike za programiranje aplikacij knjižnic grafike, v katerih knjižnicah ohraniti popoln model predmete, ki bodo opravljene.
retina	mrežnica	
Revealing	razkritje	Uporablja se za prikaz skritih delov mesha.
revert characters	vrnitev črk na njihov izhodiščni ploščaj	
RGB (red, green, blue)	RGB (rdeča, zelena, modra (barva))	
rig	rig	Armatura in kontrolni elementi s katerim lahko upravljamo, kako z različnimi kontrolnimi deli objekta lahko premikajo dele modela neodvisno drug od drugega.
Rigging	Rigging	Je vmesna stopnja cevovoda pri pripravi računalniške grafike. Rigging je proces, s katerim tehnični direktor pripravi 3D-model za animacijo.
Right Mouse Button	Desni klik gumba miške	Z desno tipko miške, obstaja več načinov uporabe, velik ena jena RMB kliknite, da izberete predmete v načinu Object in elemente predmetov v načinu urejanja. Vendar pa lahko nenamerno kliknite RMB, medtem ko prečkajo več kot 3D pogledov pomotoma sklicuje Poteze možnost (glej oddelek tega imena v poglavju Priročnik za uporabo na sodelovanje v 3D) za inicializacijo manipulacijo. To lahko povzroči neželene spremembe v objekte ali dele objektov v položaju, kot,



		lestvico. Poteze razdelek opisuje uporabo LMB, da izberete vrsto manipulacije, vendar RMB se lahko uporablja na enak način, tako da lahko proizvaja isto naključno učinek. Če se to zgodi, prekličete manipulacijo s klikom RMB ali uporabite Ctrl-Z po kliku LMB.
right-handed	desno ročen	
Rigid Body	Togo telo, tog	Opcijska možnost dinamičnih objektov v blenderju, ki povzroča, da igralni stroj (sredstvo) prevzame v obdelavo obliko telesa. To se da uporabiti za ustvarjanje npr. vrtečih krogel.
rod	paličica (na mrežnici)	
rollout	premahniti kazalec proč od gumba	
rollover	premahniti kazalec nad gumb	
Rotating	Zasuk, rotacija	An operation used to rotate selected parts according to pivot mode.
rotation	Zasuk, rotacija	Vrtenja krožno gibanje objekta okoli center (točke), vrtenja.
rubberband-rectangel technique	metoda risanja pravokotnika z brisočim povezovanjem	
rubberbanding	brisoče povezovanje	
ruled surface	premonosna ploskev	
ruler	ravnilo	
ruler units	določimo mersko enoto, ki bo veljala na ravnilu	
run-lenght encoding	kodiranje dolžine nepretrgane vrste	
sample mode	način z odtipavanjem	
sample span	vzorčni razpon	
sandbox	peskovnik	Peskovnik je varnostni mehanizem za ločevanje izvaja programe.
saturation	nasičenost	
save default	shrani kot privzeto	
scale characters	spreminjanje velikosti črk	
Scaling	Skaliranje	Ukrepov, uporabijo za lestvico izbranih delov glede na način pivot.
scaling	skaliranje, razteg oz. krčenje	
scaling factor	sklairni faktor	

scan	prebirati	
scan conversion	prebirna pretvorba, rasterizacija	
scan line	prebirna daljica (vrstica)	
Scanline	prebrana vrstica	Ena vrsta slikovnih pik pri končnem upodabljanju slike. Tudi izraz za metodo upodabljanje, ki Blender uporablja za uporabo pred raytracing dodatkom. To je veliko hitreje kot Raytracing, ampak omogoča manj učinke, kot so odsevi, lom, Blur Motion(zabirasnje zaradi gibanja) in zabrisanje goriščne razdalje.
scanner	prebirnik	
scene	Scena	Akt sestavlja več scen. Sceno predstavlja zaporedje z zvezno akcijo.
scene analysis	analiza scene	
Scissors Clip	delni izrezek	Preskus koordinate proti posnetek pravokotnike, in zavrne, če zunaj.
scorll	navpični premik	
Screen	zaslon	Monitor zaslon (imenovan tudi zaslon prikazovalnik enote) je elektronski prikazovalnik za računalnike.
screen coordinate	zaslonska kordinata	
Screen Dump	Orodje za ustvarjanje vijakov	Orodje, ki se lahko uporablja za ustvarjanje zavutih oblik, kot so vijaki.
screen extent	očrtani pravokotnik (glej bounding box)	
script	pisana črka	
Scripting/Plug-ins	Skripta/vtičnik	Uporaba vgrajenega skriptnega jezika in predhodno pripravljenih vtičniki z namenom razširitev osnovne funkcionalnosti programa Blenderja. Blender uporablja Python kot njegov vgrajeni skriptni jezik.
Scripts Browser	brskalnik skript	To okno se uporablja za pisanje in zagon Python skripte v Blenderju s pomočjokaterih se preprosto dodajo nove funkcije.
Sculpt Mode	Skulpturni način	Omogoča dodajanje zapletenih podrobnosti bazo mesh. (Ni na voljo v 2.42a prejšnjih različicah!)
SDK	programsko razvojno orodje	Razvoj programske opreme kit je običajno nabor orodij za razvoj programske opreme, ki omogoča ustvarjanje aplikacij za določen paket programske opreme, programske opreme okvira, strojne platforme, računalniški sistem, video igralne konzole, operacijski sistem, ali podobno platformo.

SDRAM	sinhroni dinamični pomnilnik	Synchronous DRAM je vrsta DRAM, ki bere ali zapisuje se lahko izvaja sinhrono uro in spomin na veliko višje hitrosti, kot Fast-stran EDO DRAM.
search algorithm	algoritem iskanja	
sectional view	pogled prereza	
segment	odsek (na krivulji)	Segmentacija slike je delitev glede na (digitalno) sliko v sosednjih regijah.
Selected	Izbrano ali označeno	V blenderju se loči med izbranim in aktivnim objektom. Naenkrat je mogoče izbrati neomejeno število objektov. Skoraj vse bližnjice oz. ukazi s tipkami imajo učinek na izbrane objekte. Izbiranje izvedemo s klikom desnega gumba miške (DGM).
Selection Mode	Izbirni način	Določa, katere dele (oglišča \ robovi \ obrazov), očesa lahko uporabnik izbere.
self-hidden face	telesu lastna zakrita ploskev (lice)	
self-shadow	telesu lastna senca	
Sensor	Tipalo, senzor	Logični zidak, ki je podoben čutilom pri živih bitjih. Ta reagira na dotik, vidi, zazna trk ...
Set-up Engine	Nastavitev pogona	Set-up motor omogoča voznikom, da prenese poligonovna postane motor v obliki surovega vertex informacij, podpiksel poligon naslove. Ker je najpogostejši modelov sile gostiteljice CPU vnaprej proces poligonov za upodabljanje motor v smislu delta vrednosti za robove, barvo in teksturo. Tako, set-up motor premakne za predelavo, ki vabi, CPU na grafični čip, zmanjšanje pasovne širine vodila za 30% za mala, naključno položiti trikotnike in jih sorazmerno bolj za večje poligone.
SGRAM	SGRAM	Synchronous Graphics pomnilnik (SGRAM) je vrsta pomnilnika, ki je optimiziran za uporabo grafike. SGRAM lahko tekmovanje v teku na veliko višje hitrosti, kot hitro stran EDO DRAM. SGRAM je sposoben izvršiti majhno število pogosto izvajajo operacije, kot so varovalni počisti, značilnih za grafiko aplikacij neodvisno od upravljavca.
shade	temna barva; senčiti	
shader effect	učinek senčenja	A computer graphics effect used in video games, demos and high dynamic range rendering (HDR) to reproduce an imaging artifact of real-world cameras.
Shading	Senčenje	Senčenje se nanaša na upodobitev globine dožemanja v

	<p>3D modele ilustracije, ki jih različne stopnje teme. Senčenje je proces, ki se uporablja pri pripravi za upodobitev ravni teme, na papirju z uporabo medijev bolj gosto ali temnejši odtenek za temnejša območja, in manj gosto ali svetlejši odtenek za vžigalnik področjih. Obstajajo različne tehnike senčenja, vključno z navzkrižno valilnimi kjer , so pravokotne linije različnih bližine sestavljen v mreži vzorec na senci območju. Bližje linije so skupaj, temnejša območja pojavi. Prav tako narazen linije so, lažji območju pojavi.</p> <p>Svetloba vzorcev, kot so predmeti, ki imajo svetlobo in senci področjih, pomaga pri ustvarjanju iluzijo globine na papirju.</p> <p>Preproste vaje in lekcije so na voljo na številnih lokacijah, s pomočjo katerih učijo nasvete in trike za senčenje za izboljšanje skic.</p> <p>Senčenje se nanaša na upodobitev globine dojetanja v 3D modele ilustracije, ki jih različne stopnje teme. Senčenje je proces, ki se uporablja pri pripravi za upodobitev ravni teme, na papirju z uporabo medijev bolj gosto ali temnejši odtenek za temnejša območja, in manj gosto ali svetlejši odtenek za vžigalnik področjih. Obstajajo različne tehnike senčenja, vključno z navzkrižno valilnimi kjer , so pravokotne linije različnih bližine sestavljen v mreži vzorec na senci območju. Bližje linije so skupaj, temnejša območja pojavi. Prav tako narazen linije so, lažji območju pojavi.</p> <p>Svetloba vzorcev, kot so predmeti, ki imajo svetlobo in senci področjih, pomaga pri ustvarjanju iluzijo globine na papirju.</p> <p>Preproste vaje in lekcije so na voljo na številnih lokacijah, s pomočjo katerih učijo nasvete in trike za senčenje za izboljšanje skic.</p> <p>Senčenje se nanaša na upodobitev globine dojetanja v 3D modele ilustracije, ki jih različne stopnje teme. Senčenje je proces, ki se uporablja pri pripravi za upodobitev ravni teme, na papirju z uporabo medijev bolj gosto ali temnejši odtenek za temnejša območja, in manj gosto ali svetlejši odtenek za vžigalnik področjih. Obstajajo različne tehnike senčenja, vključno z navzkrižno valilnimi kjer , so pravokotne linije različnih bližine sestavljen v mreži vzorec na senci</p>
--	--

		<p>območju. Bližje linije so skupaj, temnejša območja pojavi. Prav tako narazen linije so, lažji območju pojavi.</p> <p>Svetloba vzorcev, kot so predmeti, ki imajo svetlobo in senci področjih, pomaga pri ustvarjanju iluzijo globine na papirju.</p> <p>Preproste vaje in lekcije so na voljo na številnih lokacijah, s pomočjo katerih učijo nasvete in trike za senčenje za izboljšanje skic.</p>
shading model	model sečenja	
Shadow	Senca	<p>Simulirani luči običajno ne odda sence. In, tudi skozi trdne predmete - tako da bi svetlobe v notranjosti zabojnik dejansko osvetlijo stvari zunaj polja, kot če bi bila pregledna polje. Senčenje o stvareh, ki se izračuna le na podlagi kota površine.</p>
shape	oblika	
Shape Animation/Morph Targets/Mesh Targets	Animacija oblike / Cilji preoblikovanja /Mesh cilj	<p>Proces preoblikovanja Mesha (večkotniško mrežo) v drugo obliko z modeliranjem različnih oblik (angl. different shapes ) in interpolacijo med njimi. Blenderjev izraz je ""Shape Keys", ki ga lahko prevedemo kot, "Oblika kjučev".</p>
shear	strig	
Shear Tool	Orodje za strig	Lahko se uporablja na strižnih izbiro.
shift key	dvigalka	
shiny surface	bleščeča ploskev; gladka ploskev	
shortcut menu	priročni meni	
shot	Kader	Je zaporedje z zveznim posnetkom kamere. Sceno sestavlja več kadrov.
show	prikaz (npr. prdmeta)	
Shrink/Fatten Tool	Orodje za skrčenj ali debljanje	Lahko se uporablja za skrčiti ali odebeliti izbiro.
side projection	stranska projekcija, stranski ris	
SIGGRAPH (Special Interest Group on Graphics)	posebna skupina, ki se zanima za grafiko (znotraj združenja ACM)	
single line	enovrstično (besedilo)	
Single User	Samostojni	Je podatkovni-blok s samo enim uporabnikom.

	uporabnik	
Skeletons	Skelet	Je konstrukcija kosti za animiranje osebkov. Blenderjev izraz je "Armature", ki se lahko prevede kot Armatura. Celotna armatura z kontrolnimi elementi pa se imenuje angl. Rig.
skew	strig	
Sky Light/Hemisphere Lamp	Luč nebo/ Luč poloble	To se običajno nanaša na učinek, ki se lahko opazili pri osvetlitvi scene, ki posnema oblačen dan, torej neusmerjeno svetlobo torej, splošno osvetlitev in senčenje, kjer vplivajo predmeti z osvetljitvijo en na drugega, če so ti bližje drug k drugemu. Blenderjev izraz je "Ambient Occlusion", ki ga lahko prevedemo kot "Ambientna okluzija" ali "Ambientna zapora".
slide in	postopni prikaz predmeta s pomočjo gibanja	
slide out	postopno skrivanje predmeta s pomočjo gibanja	
smooth shading	gladko senčenje	
Smoothing	Mehčanje	Procedura upodabljanja, ki izvede interpolacijo oglišč oz. njegove normale na ploskvah že pred začetkom izračuna osvetlitve. Posamezne ploskve niso več vidne.
Soft Body	Mehko telo	Soft dinamiko telo je področje računalniške grafike, ki se osredotoča na vizualno realistične fizikalne simulacije gibanja in deformabilnih lastnosti predmetov ( mehki telesa). [1] aplikacije so večinoma v video iger in filma. Za razliko od simulacije togih teles, lahko oblika mehkega organov sprememb, kar pomeni, da relativna razdalja dveh točk na objektu ni določen. Medtem ko , so relativne razdalje točk ni določena, telo pričakuje, da ohrani svojo obliko do neke mere (za razliko od tekočine). Obseg mehko dinamike telesa je precej širok, vključno s simulacijo mehkih organskih materialov, kot so mišice, maščoba, lasje in rastlinje, , tudi drugi deformabilnih materialov, kot so oblačila in tkanine. Navadno so ti metode zagotavljajo samo vizualno verjetna emulacije namesto natančne znanstvene / inženirskih simulacij, čeprav obstaja nekaj crossover z znanstvenimi metodami, zlasti v primeru simulacij končnih elementov. Več motorji fizike trenutno zagotavlja programsko opremo za mehko telo simulacijo
Soft Selection/Selection Falloff	Mehek izbor / Izbor z upadanjem	Sposobnostjo preoblikovanja izbranih delov Mesh (večkotniško mrežo) in njihovo preoblikovanje tako, da vpliva tudi na neizbrane točk (ali robov in ploskve) in

		tako ustvariti gladko preobrazbo (transformacijo). Blenderjev izraz je "Proportional Editing", ki ga lahko prevedemo kot "Sorazmerno urejanje" ali "Proporcionalno urejanje".
Softimage	Mehka slika	
solid	enobarno polnilo	
solid angle	prostorski kot	
solid color brush	enobarvni čopič	
solid modeler	modelirnik teles	
sonic tablet	zvočna tablica	
spaceball	prostorska krogla	
Span	razpon	V rastrske grafike arhitektura je primitivna nastane s pretvorbo skeniranje, kjer vsako vrstico skeniranje seka primitivni na dveh koncih, P in P levo desno. Sosednjih zaporedje točke skeniranje črte med P levo in P je pravi imenuje Span. Vsak v razponu vsebuje Z, R, G, B in podatkovne vrednosti.
spatial intergration	prostorska intergracija	
spectral colour	spektralna barva	
spectrum locus	krivulja spektralnih barv	
Specular Light	Zrcalna luč	Nanaša se opozarja odsevnih predmetov, kot so diamanti, biljard krogle, in oči. Specular izpostavlja pogosto pojavijo kot svetle lise na površini, na točki, kjer je izvor svetlobe neposredno zadetkov. Ambient, Diffuse, in odsevnim se imenujejo tri komponente iz vira svetlobe. Vsak je dobil barvo, ki je, ko seštejejo, ustvarijo končno je barvno svetlobe. Za večino luči, je glavni skupni barve svetlobe, ki jih določi Diffuse barvo. Sončna svetloba žarnice bi bilo belo, medtem ko bi mesečini se temnejšo modro, in sveča bi bilo rumeno. Lahko uporabite okolice barvo prilagoditi celotno območje barvo vira svetlobe, ali, lahko dobite rahel odtenek sence, tako da difuzna komponenta rumeno in okolice rahlo modro. V mnogih luči, okolice barva levo na črno, kar pomeni, da ne bo imela nobenega vpliva. Specular sestavni deli so pogosto ostanejo na belo, lahko pa jih različne barve, da bi dobili zanimive učinke. Večino časa ste lahko popolnoma prezreti odsevnim in razpršene nastavitve svetlobe, ampak se zaveda, da

		način, kako določene barve, ki jih posebej nastavitve razpršene barve. Končno barvo, ki objekt se zdi, da kombinacija svetlobe hitting, in barve površine.
specular reflection	zrcalni odboj	
Spin Tool	Orodje za vrtenje	Lahko se uporablja za ustvarjanje vzvodi kolesi na primer.
spline	elastična lestvica; zlepek	
spot	pika, pega	
Spotlight	reflektor	Svetlobe tako lokacijo in smer. Središču pozornosti pošilja stožec svetlobe, ki jih določi ospredje kota, in osvetljuje le objekte znotraj te cone. Spotlights tudi slabljenje, , tudi parameter, ki nadzira, ali je mesto svetlobe jasno definirana ima gladke robove. Te 4 vrste luči, so navedeni v vrstnem redu računske zahtevnosti, več luči, ki jih imajo, več dela, računalnik mora storiti. Na splošno je to dobra ideja za uporabo smerne luči, če je le mogoče, saj oni so najcenejši, in uporabo pointlights in reflektorji zmerno.
spread	širitev	
squize	skrčitev predmeta	
SRAM	SRAM	SRAM je statični RAM, ki omogoča hitrejši dostop do podatkov in ne potrebuje osveževanja. Slabost SRAM-a je v tem, da zanj potrebujemo veliko prostora na silicijevi rezini in je dražji. Poznamo ga kot predpomnilnik, ki je povezan s CPU. Zaradi vse hitrejših procesorjev CACHE postaja vse pomembnejši. V zadnjem času se pojavlja zato že dvostopenjski (L2), deloma pa tudi že trostopenjski (L3), sistem CACHE pomnilnikov, ki skoraj dosegajo hitrost CPE. CACHE lahko prištejemo še k RAM-u, najhitrejši pa so že nameščeni kar na procesorju.
stage	oder	
standard primary	standarizirana primarna barva barva (po CIE)	
staylus	pisalo	
stereoscopic	stereoskopski	
STL	STL	STL je oblika datoteke, ki izvira iz stereolitografija programske opreme CAD ustvaril 3D Systems.
streaming video	pretočni video	



stretch	raztegnitev	
string	niz; besedilna naprava (logična naprava v GKS in PHIGS)	
stroke	obroba	Za kap je dejanje ljubkovanje carressing nekaj ali znak peresa.
stroke	poteza; potezen; poteznik (logična naprava v GKS in PHIGS)	
Sub Surface Scattering	razprševanje podploskve, raztresanje podrazdelitve ploskve	Mehanizem svetlobe prevoza, pri kateri svetlobe prodre v površino prosojnega predmeta, razpršena po stiku z materialom, in izstopi površino na različne točke. Vse nekovinskih materialov, so prosojne do neke mere. Še posebej, materialov, kot so marmor, koža, in mleko, so zelo težko realistično simulacijo, ne da bi pri tem podpovršinski sipanje upoštevati. Kratica: SSS
Subdividing	Razdelevanje	Used to add more geometry to a mesh. It creates new vertices on subdivided edges, new edges between subdivisions and new faces based on new edges. If new edges cross a new vertex is created on their crossing point.
Subdivision Surface	Razdeljevanje površine	Orodje, ki se deli na vaš model postane delovni čas, brez da bi vplivali na oblikovanje mesh časa. Obstajata dve subsurf algoritme v mešalniku, da izberejo - Preproste Subdiv, ki ne vpliva na obliko vašega mesh, in se uporablja za dodajanje podrobnosti, kartiranje premik onemogočijo času Radiosity, ki sta deluje per-vertex podlagi. Druga je Catmull-Clark, skupna razdelitev algoritem, ki zgladi krivulje, in vam omogoča, da zapleteno gladke površine (npr. ljudje, rastline, itd), z zelo malo obrabi. Vendar pa lahko s tem algoritem včasih (beri: pogosto) so čudno rezultate očesi, ki vsebujejo trikotnikov verticies z veliko robovi ("pola"), razen če ni pravilno ravnati. Imenuje se tudi: Subsurf.
subselect tool	orodje za izbiranje točke	
Subsurface Modeling	Podpovršinsko modeliranje	Tehnika, ki se pogosto uporablja za pridobivanje kompleksnih očes manj dela, saj omogoča, da določite kompleksnih oblik z relativno majhno količino točk.
subtractive primary colour	subtraktivna primarna barva	
Sun Light	Sončna svetloba	Svetilke ne zagotavlja stalne jakosti svetlobe oddaja v eni smeri.
supersampling	povečano vzorčenje	
superscript	gornji indeks	

surface	ploskev; površina	
Surface	Površina	Površina je dvodimenzionalna topološke kolektorja.
surface modeler	modelirnik ploskev	
surface of revolution	vrteninasta ploskev	
surface-rendering method	metoda za realistično oupodobitev ploskve	
Suzanne Award	Podelitev nagrade Suzanne	Suzanne Award se podeljuje za animatorje uporabo Blender 3D vsako leto od druge konference mešalnik potekala v Amsterdamu 2003. Kategorije Awards Suzanne so večkrat spremenili od prve nagrade Suzanne. V nadaljevanju navaja, ljudi in dela v mastnem tisku so bili zmagovalci njihove posebne kategorije, za to leto, preostale navedbe bila nominirana pa ni zmagal.
sweep	pomakniti	
swirl	vrtnčenje	
synthesizer	sintezator	
system cache	poglej razlago pod cache	
system memory	sistemski polnilnik	
tablet	tablica	
tangent vector	tangentni vektor	
target name	ciljno ime	
target property	ciljna lastnost	
Tessellation	tlakovanje	Obdelava 3D grafike je mogoče v cevovodni tri faze: tessellation, geometrija, in upodabljanje. Tessellation postopek pri razdeljevanju površine na manjše oblike. Če želite opisati vzorce površine objekta, tessellation razgrajuje površine objekta v obvladljive poligonov. Trikotnikov štirikotnikov dve običajno uporabljajo poligonov v grafičnem oblikovanju predmetov, saj lahko računalniške strojne opreme enostavno manipulirati in izračun teh dveh preprostih poligonov. Objekt razdeljen na štirikolesniki in razdeljen na trikotnike za priročno izračun.
Text Editor	Urejevalnik besedila	Enostavno urejevalnik besedil uporabaen za pripombe in/ali pisanje, urejanje in zagon Python kode.
text tool	orodje za besedilo	

texture	tekstura	Za opis, kako 3D-predmet sodeluje s svetlobo (sipanje, upogibanje, itd). Tekstura v slikarstvu videz platna oz. podlage.
Texture Anti-aliasing	Anti alias teksture	Interpolacija tehnike, uporabljene za odstranjevanje teksturo izkrivljanje, stopničavost nazobčane robove, na robovih objekta.
Texture Filtering	Filtriranje texture	Odstranjevanje nezaželenih izkrivljanje slike raster, imenovane tudi aliasing artefaktov, kot so iskrice in blockiness, s pomočjo interpolacije shranjenih slik teksture.
Texture Mapping	Teksturna mapa	Tekstura kartiranje temelji na shranjeno bitno sestavljajo teksture točke, texels. Sestavljen je iz ovoja teksture sliko na objekt, da ustvarite realistično predstavitev objekta v 3D prostoru. Predmet predstavlja nabor poligonov, ponavadi trikotnikov. Prednost je zmanjšanje kompleksnosti in zaradi česar hitrost, saj le en Texel brati, potrebne za vsak piksel pa pisno na okvir medpomnilnik. Pomanjkljivost kockasta slika, ki nastane, ko se objekt premika.
three-dimensional head-mounted display	tridimenzionalni naglavni prikazovalnik	
threshold	prag	
time based animation	časovno zasnovana animacija	
Timeline	Časovni trak	Prikazuje začetek, konec in trenutni okvir animacija, kot tudi časovno razporeditev z ključnimi okvirji, ki označujejo vse ključne animacijske vrednosti objekta (predmeta).
tint	svetla barva	
Toggle	Preklop	Če želite preklopiti iz enega okolja v drugega. Izraz preklop pomeni, da obstajata le dve možnosti nastavitve in da ste preklapljanje od trenutne nastavitve na drugo nastavitvev.
tone	niansa; odtenek	
toolbox	okvir z orodji	
Toolbox	Orodjarna	Toolbox spreminja glede na plovilo lastnika.
top projection	projekcija od zgoraj, tloris	
Topology	Topologija	Beseda topologija se nanaša na geometrijske

		značilnosti površja 3D-modela (objekta), ki ga določajo porazdelitev večkotnikov in usmerjenost ter potek robov.
touch panel	glej touch-sensitive panel	
touch-sensitive panel	na dotik občutljiva plošča	
Track	Sled, trak	
trackball	sledilna krogla	
Transform	Transformacija ali preobrazba	Sprememba lokacije, zasuka ali velikosti. Ponavadi se omenjene transformacije praktično uporabijo na objektih ali njihovih ogliščih.
transform	transformacija-lega, sprememba velikosti, zasuka in prosojnosti	
Transformation	Transformacija	Sprememba koordinate, vrsto matematičnih operacij, ki delujejo izhodni primitivov in geometrijske lastnosti, da jih spremenijo iz modeliranja koordinate napravo koordinate.
Translating	Premik	Uporablja se za premikanje izbora iz enega kraja nekam drugam .
translation	premestitev, premik	
translation distance	premestitvena razdalja	
translation vector	premestitveni vektor	
translucent	prosojen	
transmittance	prepustnost	
Transparency	Prosojnost	Lastnost ploskve, ki določa, koliko svetlobe gre skozi objekt, ne da se ta spreminja.
transparent	prozoren	
Tri-linear Filtering	Trikratno filtriranje	Na podlagi Bilinearan filtriranje, filtriranje Prostorni traja tehtano povprečje dveh ravni Bilinearan filtriranje rezultatov za oblikovanje enotnega teleks. Nastali grafika slika je bolj gladko in manj neokusen.
Tri-linear MIP Mapping	Trilinearno MIP-mapiranje	Metoda zmanjševanja aliasing artefaktov v teksturo zemljevide z uporabo Bilinearan filter za štiri texels od dveh najbližje MIP zemljevidi in nato interpolacijo med dvema.
tri-stimulus theory of colour	tridražljajska teorija barv	
Triangle	Trikotnik	Ploskev, ki vsebuje tri točke.

trimetric	trimetričen	
true-colour system	verni barvni sistem	
TrueSpace	TrueSpace	TrueSpace (styled kot trueSpace) je freeware 3D računalniške grafike in animacije programske opreme, ki ga je razvil Caligari Corporation, kupil-out, ki jih Microsoft ( <a href="http://www.caligari.com/">http://www.caligari.com/</a> ).
truncated	odrezan	
Tuohoppu	Tuohoppu	Preizkusne različice Blender, ki je kot koda igrišče, lahko razvijalci da svoje novo kodo, tam je treba preskusiti in igral s strani uporabnikov, preden dobi je dal v uradne Blender. Tuhopuu je finski za "Tree uničenja".
Tweening	Ustvarjanje okvirjev med slikama	Kratica za in-betweening, postopka oblikovanja vmesnih okvirjev med dvema slike, da daje videz, da je prvi slike razvija gladko v drugo sliko. Tweening je ključni proces v vseh vrstah animacije, vključno z računalniško animacijo. Sofisticirana animacija programske opreme omogoča, da samo za identifikacijo specifičnih predmetov v sliko in določiti, kako naj se premikajo in spreminjajo med tweening proces.
twened animation	samodejna animacija	Pri samodejni animaciji določimo samo začetni položaj in kočni položaj animacije in vmesne korake naredi računalnik.
twist vector	sukalni vektor	
typewriter	učinek, podoben pisanju z pisalnim strojem	
umbra	senca	
uniform	uniformen, enakomeren	
uniform scaling	enakomerno skaliranje	
unit tangent vector	enotski tangentni vektor	
Unpack Data	Odpakiranje podatkov	Sledčei C-rutine razpakirajte (več) tipov podatkov iz aktivno prejet vsebine medpomnilnika.
unsigned int	nepredznačeno število	Vrsto podatkov, ki predstavlja nekaj končnih podmnožica matematičnih celih števil.
User	Uporabnik	Ko eden podatkovni blok (angl. DataBlock) vsebuje referenco na drugega, potem ima ta uporabnika.

user control	uporabniška kontrola	
User Preferences	Uporabniške nastavitve	Okno v katerem je mogoče, spremeniti bližnjice in privzete nastavitve glede na uporabnikove želje in predstave.
UV Image Editor	UV-urejevalnik slik	UV-urejevalnik slik se uporablja za prikaz in spreminjanje teksture in UV-postavitve. Kratica: UV Image Editor
UV Layer	UV-plast	UV-plast je Blenderjeva notranja struktura, ki vsebuje UV-mapo in sklicevanja na eno ali več UV-tekstures. Sklicevanje poteka implicitno. Akronim: UV Layer
UV Layout	UV-postavitev	UV Postavitev je vizualna predstavitev UV Map. To kaže UV oglišč in povezav med UV točkami. UV Postavitev je mogoče prikazati in spremenjen v UV Image Editor. Kratica: UV Layout
UV Map	UV-mapa	UV-mapa določa razmerje med površino 3-dimenzionalnega mesha (več in ravninski in 2D teksturo. Podrobneje je vsak od Face Mesh preslikan v ustrezno obraz na teksturo. Možno je, in pogosto običajna praksa, da map več obrazov Mesh na isto ali prekrivajočih se področjih teksture. Kratica: UV Map
UV Mapping	UV-mapiranje	Vrsta teksturiranja, ki uporablja ploskve in robove kot regije podobe modela. Kratica: UV
UV Sphere	UV-krogla	UV krogla je navpično razdeljena na segmente. Predstavljajte si, da razrežete lupino pomaranče navpično po segmentih in to lupino potegnite dol. Smo lupino razprostite na mizi in s tem dobite UV-mapo oz. razvito lupino na ravnini.
UV Texture	UV-teksture	UV-tekstura je vzorec oz. slika, ki je bila ustvarjena v skladu z UV-mapo. UV-tekstura se lahko uporablja samo za objekt (UV-mapira), če je UV-mreža bila ustvarjena za objekt (objekt je UV-razvit). UV-tekstura se lahko doda ravno v skladu z geometrijo UVmape objekta oz. modela. Modele oz. objekte brez razvite UV-mape ni mogoče teksturirati z UV-teksturo (doda se slika, ki se ujema z UV-razvito mrežo modela). Kratica: UV-tekstura
UV Texture Layer	UV-teksturna plast	UV-teksturna plast je daljše ime za UV-plast.
UV Vertex	UV-oglišča	UV-oglišče je ena točka na UV-mapi (razvita 2D-podoba od 3D-modela). Kratica: UV Vertex
UV/Image Editor	Urejevalnik UV/slik	V programu Blender je mogoče dodajati in spreminjati slikovnih datotek t.i. tekstur na modelu. Na

		večkotniško mrežo modela t. i. Mesh se lahko razspne (angl. Unwrap) oz. uporabi slika v Načinu urejanja, kot material objekta (v oknu anlg. UV/Image Editor).
UVSphere	UV-krogla	Krogla je sestavljen iz n-večkotnikov, ki so postavljeni v obroče in ti omogočajo nemoteno izvajanje upodabljanja in drugih transformacij v realnem času, kot so premike točk / ploskev in uporabo slik na spektru ploskev.
UVTex	UVTex	UVTex je privzeto ime za nov akronim UV-teksturne plasti.
UVW/Unwrapping	UVW / razvitje	Postopek dodeljevanja teksture koordinatam ploskev modela (model je razvit npr. kot nalepka od plastenke in ta leži potem v ravnini (na tleh ali mizi)). Benderjev izraz je "UV Unwrapping", ki ga lahko prevedemo kot "UV-razvitje".
Vector	Vektor	Vector ima smer in dolžino (vrednost) - tu govorimo o polarnem vektorju. Količine, katerih vrednosti so poleg merskega števila določene s smerjo, se imenujejo vektorji. Primeri so moč, hitrost, pospešek, kotna hitrost, kotni pospešek ter jakost električnih in magnetnih polj. Za ponazoritev vektorjev uporabljamo usmerjene daljice v prostoru. Vektorje delimo na polarne (ti se običajno obravnavajo v srednješolski matematiki in 3D-animaciji) in aksialne (osne) vektorje). Polarni vektorji predstavljamo količine, opisane z merskim številom in smerjo, kot je npr. hitrost in pospešek. Z aksialnimi vektorji opisujemo količine, opisane z merskim številom, usmeritvijo v prostoru in smerjo vrtenja, kot npr. kotno hitrost in kotni pospešek. Na skicah označimo polarne vektorje s polarnimi, aksialne vektorje pa z aksialnimi puščicami.
versatility	okretnost, večstranični	
Verse	Verse	Omrežni protokol, ki omogoča več aplikacij delujejo skupaj kot ena velika vloga z izmenjavo podatkov prek omrežja. Če ena vloga naredi spremembo skupnih podatkov, je sprememba takoj razdeli vsem drugim zainteresiranim strankam.
vertex	oglišče; ali točka v 3D-prostoru (vertices-oglišče)	Je splošno ime za 3D- in 2D-točko. Razen X-, Y-, Z-koordinate ima lahko oglišče lastnost, kot je položaj, barva, vektor normale in izbirno zastavico. Oglišča se uporabljajo kot kontrolne točke ali ročice pri krivuljah. Oglišče so torej točka na objektu (včasih se imenuje

		tudi vozlišče).
Vertex ( <i>pl. vertices</i> )	Oglišče (množ. Oglišča)	Je 3-dimenzionalni koordinata, ki jih sestavlja točko na večkotniku (poligonu). S privzetimi nastavitvami, je vidna kot oranžno piko v programu Blender, če ta ni izberana ali kot belo piko, ko je izbrali.
Vertex array	Polje oglišč	Je poseben in hiter način prikaza 3D scene z uporabo strojnih grafičnih pospeševalnikov. Nekateri OpenGL gonilniki ali strojna oprema ne podpirajo takšnega načina delovanja in je takšno delovanje možno izklopiti v oknu uporabniških nastavitvev angl. User Preferences.
Vertex Group	Skupina oglišč	Skupina oglišč vsebuje več točk, ki so po določenem ključu povezane npr. točke za ustnice ali npr. od roke ...
vertical retrace period	čas navpičnega povratka	
Vertices	oglišča	Oglišča (množina točk) so točke na modelu (objektu), ki opisuje robov ali vogale oz. križišča geometrijskih likov v prostoru (redkeje v ravnini).
video controller	slikovni krmilnik	
video editing software	video urejevalnik	
video game	video igrice	
video look-up table	video (slikovna) iskalna tabela (preglednica)	
Video Sequence Editor	Urejevalnik video zaporedja (program ali urejevalnik za filmsko motažo)	Urejevalnik za sestavljanje zvoka, scene, video posnetke in druge kinematografskih elementov v novo celoto-film (tega lahko kasneje uporabimo spet naprej).
VideoScape	video pobeg	
View	Pogled	Pogled je tisto, kar je mogoče videti v območju vidnega polja.
view plane	ravnina gledanja, projekcijska ravnina	
view reference coordinate system	referenčni koordinatni sistem gledanja	
view reference point	referenčna točka gledanja	
view volume	prostor gledanja	
view window	okno gledanja	
view-plane distance	razdalja ravnine gledanja	



view-up vector	pravokotni vektor gledanja	
viewing pipeline	postopek gledanje	
viewing transformation	transformacija gledanja	
viewing-coordinate system	koordinatni sistem gledanja	
viewpoint	gledišče, središče projekcije	
viewport	odprtina gledanja	
virtual reality	navidezna resničnost	
visible-surface determination algorithm	algoritem za določanje vidnih ploskev	
visual clarity	vidna razumljivost	
Visual Effects	Vizualni učinki	Vizualni učinki (angl. kratica VFX za Visual Effects) je splošen izraz, ki na kakršen koli način oz. metodo omogoča, da se ustvarite scena ali učinek, ki sicer ni mogoče ustvariti z običajnimi fotografskih tehnikah.
volume matrix	matrika telesa	
vortex	zasuk predmeta	
VRML	VRML	VRML ali jezik za modeliranje navidezne resničnosti (angleško Virtual Reality Modelling Language) je metoda prikazovanja tridimenzionalnih podob na spletnih straneh. VRML je platformsko neodvisen programski jezik, ki ustvari prizor navidezne resničnosti, skozi katerega se lahko uporabniki »sprehajajo« in sledijo povezavam, podobno kot pri »običajni« spletni strani. V nekaterih kontekstih lahko VRML nadomesti konvencionalne računalniške vmesnike z ikonami, meniji, datotekami in mapami. Nadomestil ga je standard X3D ( <a href="http://www.web3d.org/">http://www.web3d.org/</a> ).
Warp Tool	Orodje za ukrivljanje	Lahko se uporablja za ukrivljanje mesh okrog drugega mesh objekta. Na primer lahko ukrivljamo besedilo okoli krogle z orodjem warp. Pri tem je potrebno biti v Načinu urejanje (angl. Edit mode), kjer je izbrana vsa oglišča mesh in s bližnico Shift + W vklopimo orodje wrap tool.
wave	val, valovanje	
Wavefront	valovna fronta	Valovna fronta je teme vala oz. to so vse točk z enako fazo (npr. z isto višino).

Weekend Challenge	Izziv za vikend	Kratica: WC
weight	utež	
what you see is what you get	kar vidiš, to tudi dobiš	
Widget	gradnik, pripomoček, element	Je grafični elementi, ki jih lahko oprimemo z miško in s njim manipuliramo ali transformiramo objekt v sceni (trije načini transformacije so: premik, vrtenje, sklairanje). Benderjev izraz je "Transformation Manipulator", ki ga lahko prevedemo kot "Preoblikovalni ali Transformacijski Manipulator".
width	širina	
window	okno	Okno je vidno območje, ki vsebuje neke vrste uporabniškega vmesnika. V Blenderjem uporabniškem vmesniku se to pravokotno območje lahko vodoravno ali navpično razdeli in/ali spreminja vsebina oz. eden od 17 tipov okna.
window manager	upravljalnik oken	Okenski upravljalnik (angl. window manager ) je programska oprema, ki nadzira postavitev, pojavitev in videz oken znotraj okenskega sistema v grafičnem uporabniškem vmesniku. Večina okenskih upraviteljev pomagati zagotoviti in ustvariti namizno okolje. Delajo v povezavi z osnovnim sistemom oken (ta teče v ozadju), ki zagotavlja potrebne funkcionalnosti, kot so podpora strojno opremo za grafiko, kazalne naprave, tipkovnico, in so pogosto napisana in ustvarili z uporabo orodij angl. widget (pripomočkov ali elementov). Nakratko povedano je upravljalnik oken, je sistemska programska oprema, ki nadzira postavitev in videz oken v okenski sistem v grafičnem uporabnišem vmesniku.
window pixel memory	pomnilnik okenskih pikslov	
window type	tip okna	Eden izmed 17 tipov oken v uporabniškem vmesniku programa Blender.
window-managed display	prikazovalni sistem z upravljalnimi okni	
windowing (transformation)	okenska preslikava	

Wings3D	Wings3D	Wings 3D je modelirnik, ki so ga navdihnili Nendo in Mirai iz Izware. V njem je mogoče modelirati z meshi, dodeliti materialov, barve oglišč, UV-koordinate in teksture, UV-razviti. V Wings 3D ni podpore za animacije.
Wireframe	Žični okvir	Je način prikaza tridimenzionalnih objektov, kateremu prikazujemo le konturne črte objekta. Ti se imenujejo žični okvir oz. angl. wireframe.
wireframe modeler	žični modelirnik	
World	Svet	
world coordinate	realna koordinata	
world space	realni prostor	
WPF	»windows presentation foundation«	Razvil Microsoft, Windows Presentation Foundation (WPF ali) je računalniška programska oprema, grafični podsistem za izris (upodabljanje) uporabniških vmesnikov v Windows aplikacije.
WYSIWYG	glej what you see is what you get	
X, Y, and Z coordinates	X-, Y- in Z-koordinate	X-koordinata objekta se meri po črti, ki je izrisana pravokotno iz središča objekta na X-os. Iz razdalje med presečiščem pravokotnice iz objekta na X-os in ničelne točke, ki izhaja iz koordinatnega izhodišča se določi x-koordinata. Drugi dve Y- in Z-koordinati se določita na podoben način.
X, Y, Z axes	X-, Y-, Z-osi	Tri osi svetovnega tridimenzionalnega koordinatnega sistema. V narisu (pogledu od spredaj) je X-os območje, ki se razteza od leve proti desni. Y-os je navpična (vertikalna) črta in Z-os je črta, ki izhaja iz zaslona proti vam. V splošnem je vsak premik vzporeden z eno od teh osi, imenuje se tog premik vzdolž te osi.
X3D	X3D	X3D je ISO standard XML datoteke, ki temelji format za predstavitev 3D-računalniške grafike, naslednik jezika VRML (Virtual Reality Modeling Language).
XAML	razširljiv aplikacijski označevalni jezik	XAML je deklarativni označevalni jezik.
XFig	XFig	Xfig je prost in odprtokoden vektorski urejevalnik grafike, ki deluje v okolju X-okenskem sistemu na večini

		UNIX združljivih platformah...
XGA	XGA, kratica od eXtended Graphics Array.	Velikost nastavljene ločljivosti (rezolucije) zaslona, ki ga je razvil BM, in omogoča prikaz 1,024 x 768 pik (→pixels) in do 65 535 barvnih odtenkov. (→SVGA, →SXGA, →UXGA, →VGA).
XKey	X-tipka	V Blenderju je tipka X povezane z: Delete (brisanje) in (X) osi. V Objektnem načinu hotkeys: Izbríše izbrane objekte (izpiše se vprašanje angl. Erase selected?).
XML	XML	Extensible Markup Language (XML) je označevalni jezik, ki določa pravila za kodiranje dokumentov v formatu z ASCII-znaki, ki je tako človeško berljiv in strojno berljivi.
yellow spot	rumena pega	
Yet Another Free Raytracer	YafaRay	Pri Z-buffer slike, je vsak pixel povezana z Z-vrednost, ki izhaja iz razdalje v "oči prostor" iz kamere. Preden je sestavljen vsak pixel od poligona, je obstoječa Z-buffer vrednost v primerjavi z Z-vrednost poligon na tej točki. To je skupen in hitro vidne površine algoritem.
Z-buffer	Z-medpomnilnik	Za sliko v Z-medpomnilniku je vsaka točka povezana z Z-vrednostjo, izmerjena iz razdalje in "prostora očesa" kamere oz. gledišča. Preden se izriše vsak večkotnik (poligon), se obstoječa vrednost Z-medpomnilnika primerja z Z-vrednostjo te točke iz poligona. To je hiter in običajen algoritem, ki se uporablja za hiter izris vidnih ploskev.
z-buffer algorithm	algoritem za Z-medpomnilnik	
Z-buffering	Z-medpomnilnik (za globino slike)	Postopek odprave skritih površin z globino shranjena v Z-medpomnilniku. Pred vstavljanjem slikovne točke v nov okvir, pogon za upodabljanje počisti medpomnilnik v katerem nastavi vse Z-vrednosti (globino) na "neskončnost". Pri upodabljanju objektov pogon za upodabljanje dodeli vsaki posamezni slikovni toči t.i. Z-vrednost. Čim bližja je slikovna točka gledalcu (oz. kameri) dobi ta točka manjšo vrednost Z. Ko se upodablja nova slikovna točka se njena globina primerja s shranjeno vrednostjo globine v Z-medpomnilniku. Nova slikovna točka se zapiše v medpomnilnik okvirja (pri filmu oz. za TV-sliko) ali v medpomnilnik mirujoče slike le, če je njegova globinska vrednost manjša od shranjene vrednosti.
Z-sorting	Z-sortiranje	Postopek odprave skritih površin z razvrščanjem večkotnikov (poligonov) iz ozadja v ospredje, preden se izračuna oz. upodobi slika. Tako, ko se odpravijo

		nevidni večkotniki (poligoni), tiste površine, ki so spredaj oz. vidne se izračunajo zadnje. Zaradi tega so rezultati pravilni, razen če so objekti zelo blizusen drugemu ali se ti križajo med seboj. Prednost tega načina je, da ne zahtevajo veliko količino pomnilnika za shranjevanje globinskih vrednosti. Pomanjkljivost postopka je da zahteva več CPE-ciklov in omejitve se pojavijo kadar objekti (predmeti), predirajo en drugega.
zero saturation	nasičenost nič	
zoom factor	faktor zumiranja	
zooming	zumiranje	
zooming in	povečevanje slike, zumiranje v	
zooming out	zmanjšanje slike, zumiranje iz	