

Accent	Relieve que se le da a una sílaba en una palabra mediante una elevación en el tono de la voz o en el caso de un acting, una acción para remarcar un movimiento.
Acting	El arte de transmitir a través del lenguaje corporal, de un buen sentido del timing y de unas poses fuertes.
Actualización	Update en inglés. Módulo, paquete o parche que permite actualizar una aplicación o un sistema operativo. Puede tratarse de una pequeña actualización para corregir algunos defectos, mejorar un programa o ponerlo al día, o puede ser una gran actualización que implica un cambio de versión el mismo. Un ejemplo de pequeñas actualizaciones: los antivirus necesitan constantes actualizaciones para estar al día y ser más efectivos. Un ejemplo de una gran actualización: los service pack de Windows. Se utiliza este término también para referirse a un cambio para mejorar el hardware de una computadora como ser: expandir la memoria RAM, agregar otro disco duro, etc.
Animatic	Animatica o Leica, pieza audiovisual la cual reúne las imágenes del storyboard con la pista de audio de manera sincronizada.
Animation	Proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados.
Anticipation	Anticipation : Pose que precede y prepara a una acción.
Appeal	La calidad de un personaje para atraer el ojo y complacer a la audiencia gracias a su diseño y personalidad y a la calidad general de la animación.
Arcade	Videojuego simple, de acción repetitiva, argumento sencillo y partidas generalmente breves, que aumenta de dificultad a medida que avanza el juego. También se refiere a las propias máquinas recreativas de los años 80 en el que eran muy típicos este tipo de juegos.
Arcs	Arcs : Trayectoria habitual de una estructura con articulaciones.
Assets	Activos
Atrezzo	Atrezzo : Cualquier objeto dispuesto en el escenario que no sea utilizado por el personaje o animado.
Attitude pose	Una pose que representa con todo el cuerpo lo que un personaje piensa o siente.
Auto Tangent	Modo de curvas de animación en el cual se suaviza las curvas y se elimina los overshoots.
Avar	Termino para describir un control de un personaje.
Avatar	Es una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales. Mi avatar es una radiografía de cerebro de Homer

Aventura Gráfica:	Juego de tipo narrativo que consiste en hacer avanzar el personaje de manera lineal por una sucesión de niveles que conforman una historia, mientras interactúa con otros personajes y objetos y resuelve varias misiones que requieren habilidad mental. Un buen ejemplo es Broken Sword.
Backup	Backup (Copia de seguridad) Es la copia total o parcial de información importante del disco duro, CDs, bases de datos u otro medio de almacenamiento. Esta copia de respaldo debe ser guardada en algún otro sistema de almacenamiento masivo, pueden ser discos duros, CDs, DVDs o cintas magnéticas. Los backups se utilizan para tener una o más copias de información considerada importante y así poder recuperarla en el caso de pérdida de la copia original.
Bake	Preelaborar
Balance	Balance : El equilibrio es cuando la suma de fuerzas y momentums sobre todas las partes del cuerpo se anulan.
Ban o Baneo	Es una restricción (expulsión); ya sea total, parcial, temporal o permanente, de un usuario dentro de un sistema informático, generalmente una red. Al igual que muchos otros términos de la jerga informática, ban proviene del inglés y significa "prohibición". En el foro si incumples las normas te banean.
Basic Foundations	Los conocimientos de las leyes físicas y de la biomecánica.
Beat'em up	Tipo de videojuego de lucha, que suele tomar la forma de un jugador o dos contra numerosos adversarios. Famosos son los Final Fight (foto), Golden Axe, The Punisher o el Cadillacs & Dinosaur entre otros.
Beta	En el desarrollo de software, una versión beta o un producto "en la versión beta" es una versión del software que, si bien no está terminado, en general, contiene muchos elementos de la final. Las betas sirven a menudo para poner de manifiesto el desarrollo de un software y para su evaluación, pero en general contienen muchos errores.
Bindings	Enlaces
Biomechanics	Área de conocimiento interdisciplinaria que estudia los fenómenos cinemáticos y mecánicos que presentan los seres vivos considerados como sistemas complejos formados por tejidos, sólidos y cuerpos mecánicos. Así la biomecánica se interesa por el movimiento, equilibrio, la física, la resistencia, los mecanismos lesionales que pueden producirse en el cuerpo humano como consecuencia de diversas acciones físicas.
Biped	Cualquier personaje que camine con dos piernas.
Blink	Blink : Parpadeo.
Blocking	Blocking : Etapa en la cual se crea todas las poses principales para que el director tenga toda la información de tiempo y poses que quiere transmitir.

Blocking	Suele ser la segunda fase de una animación, después de la planificación, nunca ha existido consenso sobre "cuál es el primer paso...segundo..." Sencillamente es la fase más temprana donde se define el posado y el timing. Principalmente extremes, y key poses. Ya según el animador, se definirán mas breakdowns, inbetweens varios...
Blocking Advance	Blocking Advance : Etapa en la cual se busca la energía del plano y se comprueba que la propiedades físicas funcionen gracias al ritmo y spacing.
Blur	Desenfocar
Body Angles	Body Angles : Ángulos que forman la línea de la pelvis con la de los hombros.
Body Dynamics	Body Dynamics : Parte de la fisiología que estudia la actividad de los fenómenos biológicos.
Body Lenguaje	Body Lenguaje : La kinésica, cinésica, o lenguaje corporal es el término amplio usado para las formas de comunicación en los que se intervienen movimientos corporales y gestos, en vez de (o además de) los sonidos, el lenguaje verbal u otras formas de comunicación.
Boss	Del ingles Jefe o enemigo final, enemigo dotado de habilidades especiales que aparece al final de un nivel y/o al final del juego, que resulta más difícil de vencer que el resto de enemigos. Ganondorf es el enemigo final del Zelda
Both	Ambos
Bounding Box	Caja Envolvente
Breakdown	Breakdown : Pose que describe cómo el personaje u objeto se desplaza de una key pose (extremo) a otra.
Breakdowns	Es el nombre que se le pone a las poses intermedias que existen entre poses extremas, para definir por ejemplo takes, algún down, anticipaciones.... Lo conforman no poses, si no inbetweens. También llamada Passing position (posición de paso).
Breaking joints	Breaking joints : Doblar una articulación en la dirección opuesta a su rotación normal, lo cual hace que en esta posición parezca rota. Se utiliza para crear la ilusión de flexibilidad y que parezca que este ondeando como una pieza de goma flexible.
Bug	Es un error en la programación de un juego, muchas veces pueden ser usadas por el jugador para sacar ventaja y otras pueden llegar a desesperar al jugador como el ejemplo del Tomb Raider Underworld de Wii en el cual no se podía pasar de pantalla por un bug.
Bullet Time	Conocido es nuestro idioma como Tiempo Bala es un concepto introducido recientemente en el cine y videojuegos actuales. Consiste en una extremada ralentización del tiempo para permitir ver movimientos o sucesos muy veloces (como el recorrido de una bala). Unos de los juegos que mayor uso hizo de él fue el impresionante Max Payne.
Bump Mapping	Mapeo de Abolladura

Cage	Armazón o emboltura
Camper	Es un anglicismo proveniente del verbo en inglés to camp que significa acampar. Se utiliza en la jerga de los juegos en línea para calificar la actitud de algunos jugadores de permanecer quietos en algún punto estratégico del mapa de difícil acceso o que no es fácilmente visible, esperando a que otros jugadores aparezcan en su línea de tiro y así abatirlos. A quien ejerce tal maniobra se le llama camper despectivamente, no son bien visto por la comunidad de jugadores y es habitual encontrárselos en títulos como Call of Duty, Counter Strike, Halo o Battlefield.
Captura de movimiento	También conocida por su nombre en inglés motion capture, es una técnica consistente en grabar y almacenar el movimiento de un personaje real mediante sensores para recrearse posteriormente en un entorno virtual.
Casting	Casting : Etapa en la cual se busca de toda la información necesaria para hacer lo que pide el director y la producción.
Casual-Gamer	Del inglés jugador ocasional o casual, persona que juega esporádicamente con videojuegos, se dice también que un juego es Casual si va dirigido a esta clase de jugadores. El término contrario sería Hardcore-Gamer.
Caustics	Cáusticas
Cel shading	Modelo de gráficos en que se da a las imágenes un aspecto de dibujos animados. Un buen ejemplo y controvertido por su cambio de aspecto fue el Zelda Windwaker.
Character	Character : Cada una de las personas o seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otra naturaleza, reales o imaginarios, que aparecen en una obra artística.
Choreography	Choreography : El arte de crear estructuras armoniosas en las que suceden movimientos.
Clamp	Restringir
Clan	Grupo de jugadores de número variable que juegan en equipo a un juego en red.
Clarity	Se utiliza para referirse al nivel de claridad en una pose, movimiento o idea.
Clean Up	El proceso de limpieza, limpiar curvas, arcos, pesos, pops, etc.
Cliché	Se refiere a una frase, expresión, acción o idea que ha sido usada en exceso, hasta el punto en que pierde la fuerza o novedad pretendida, especialmente si en un principio fue considerada notoriamente poderosa o innovadora.
Código de región	Código numérico que determina las posibilidades de reproducción de un videojuego en una zona geográfica concreta. La nueva DSI incluye este tipo de códigos en sus aplicaciones y videojuegos.

Combo	Conjunto de acciones sucesivas que un jugador lleva a cabo en un tiempo limitado con el mando de juego, que permiten mejorar el resultado de un evento. Normalmente se dan en los juegos de lucha con el resultado de una bajada notable del nivel de vida de tu enemigo.
Cons	Abreviatura para seleccionar controladores del personaje.
Consola de videojuegos	Plataforma de juego diseñada específicamente para la ejecución de videojuegos, ya sea de manera autónoma o conectada a una pantalla. Existen dos tipos: - Consola doméstica: Consola de juego constituida por una unidad central a la que se acoplan el mando de juego, la pantalla y otros periféricos, destinada al uso en el hogar. Es el caso actual de Ps3, Xbox 360 y Wii. - Consola portátil: Consola de juego, generalmente de dimensiones reducidas, que funciona de manera autónoma y está diseñada teniendo en cuenta la portabilidad. En la actualidad PSP y Nintendo DS.
Constraint	(Restricción) Se refiere a la relación entre dos objetos, en la que un objeto es obligado por el otro, los objetos se pueden limitar en tamaño, rotación y movimiento, muy útil para animar objetos interactuando.
Contact	Contact : Contacto con un objeto o parte del cuerpo con otro. Hay que cuidar especialmente los “lands” o momento en que se crea el contacto y los “takes off” momentos en el que se sale del contacto.
Contact Frame	Key pose en un ciclo de andar básico donde ambos pies contactan con el suelo.
Contrapposto	Posición en la que las caderas y piernas tienen un ángulo diferente a la de la cabeza y los hombros, el giro de una figura sobre su propio eje vertical, una forma de mejorar la sensación del equilibrio.
Copied Pairs	Cuando se trabaja en lineal, se copia la primera pose más cerca de la segunda, para poder ver mejor el tiempo que ha de estar quieta esa primera pose antes de entrar a la segunda.
Counter Animation	Un proceso tedioso de animar, se han añadido muchas ayudas a la animación, IK/FK por ejemplo.
Crackers	Es cualquier persona que viola la seguridad de un sistema informático de forma similar a como lo haría un hacker, sólo que a diferencia de este último, el cracker realiza la intrusión con fines de beneficio personal o para hacer daño.
Crossover:	En los videojuegos se utiliza esta palabra para definir el videojuego en el que dos o más personajes, historias, entornos, universos o medios ficticios, por lo demás separados, se encuentran e interaccionan entre ellos. Un gran ejemplo de Crossover es Kingdom Hearts.
Crowd	Animador de masas, personajes de fondo incluso secundarios que están por detrás de los protagonistas en la escena, realizan animaciones sutiles, que no tapen lo que de verdad es importante.

Cycle	Cycle : Repetición de cualquier fenómeno periódico, en el que, transcurrido cierto tiempo, el estado del sistema o algunas de sus magnitudes vuelven a una configuración anterior. En animación, en general, ese término se refiere al ciclo de andar o correr.
Deadlines	Plazos
Demoreel	Demostración de mi reel
Developers	Desarrolladores
Dirt	Ruido en el movimiento y en las curvas del editor grafico.
Dope Sheet	Una representación de los Keys más avanzada que la línea de tiempo.
Down position	Down position : En un ciclo, la pose más baja debido a la recepción del peso.
Down Poss	Key pose de un ciclo básico , la pose más baja del ciclo, representa la recogida del peso sobre un lado del cuerpo, y sobre una de las piernas en particular.
Drag	O Principio de la ola, se produce como resultado de la fricción o resistencia, tal como aire o agua, o porque las diferentes partes de un personaje reciben cantidades de inercia diferentes.
Drag&Drop	Arrastrar y soltar
Drifting	Se refiere a cuando un objeto se desliza sin motivo, como cuando un pie debería estar anclado en el suelo y este se desliza.
Ease	Ease : Inbetweens que definen las aceleraciones o deceleraciones (slow in/out) al principio y al final de un movimiento.
Easter egg	En castellano huevo de pascua virtual; es un mensaje oculto, o una capacidad escondida, contenido en un objeto, como una película, un disco compacto, DVD, programa informático, o videojuego. El origen del término es a menudo atribuido falsamente a la película El regreso de los muertos vivientes, pero mucho antes del lanzamiento de ésta, el videojuego de Atari: Adventure de 1978, contenía el primer huevo de pascua virtual que se conoce, introducido por el programador Warren Robinett (su propio nombre) como muestra la imagen.
Eccentric Action	Eccentric Action : Movimiento rápido y pequeño dentro de una acción que no puede ser intercalado de manera habitual. Por ejemplo, un temblor, un gestito de los dedos, un eye dart...
Edge	Arista
Emulador	Aplicación que permite reproducir y utilizar videojuegos en una plataforma diferente de la plataforma para la que han sido creados originariamente por medio de la traducción en tiempo real de su código.
Environment Maps	Mapas de Entorno

Exaggeration	Exaggeration : Consiste en aumentar o disminuir cualidades o acciones, de tal forma que el que reciba el mensaje le otorgue más importancia a la cualidad de dicha acción.
Exposure sheet	Exposure sheet : Hoja de exposición (o X-sheet, para abreviar), que es una tabla que contiene un desglose de la acción, el diálogo y el sonido, para cada fotograma de la animación y que sirve de guía a los animadores.
Extreme	El inicio o el punto final de una acción.
Extremes	Extremas, Son las poses principales, las más fuertes.
Eye Dart	Cambio rápido del foco de la mirada de un punto hacia otro.
Fake	Del inglés falso, se refiere en terminología usada en internet y en especial entre los usuarios de programas de descargas (como los P2P), para referirse generalmente a un archivo o un servidor falso, que no es lo que aparenta. La terminología Fake también es usada para referirse a usuarios que se hacen pasar por otros miembros de foros, chats, etc. También puede referirse a información falsa proporcionada por cualquier medio.
Fanboy	Es un término usado para describir a cualquier persona que se dedica a un solo tema de una forma emocional o de manera fanática, o para un único punto de vista dentro de ese tema, a menudo hasta el punto en que se considera una obsesión. En el foro de 3D JUEGOS tenemos muchos ejemplos
Favor / Favoring	Favor / Favoring : Es el hecho dar más influencia de una pose o de la otra en el breakdown para definir el spacing.
Feature	Características
Feedback	Feedback es una palabra inglesa que en el contexto de la animación significa pedir y recibir opiniones sobre tu trabajo. Crítica constructiva con el fin de mejorar el trabajo.
Fireflies	Puntos Luminosos
Firma	En los foro se le llama firma a un texto o imagen personalizada que acompaña a los mensajes escritos en los foros de Internet y que va asociada a la cuenta del usuario en cuestión. En 3DJuegos tenemos una Exposición de diseños aunque su uso no es común en el foro.
Firmware	Conjunto de instrucciones y datos almacenados permanentemente en memorias de lectura reprogramables para que sean funcionalmente independientes de la memoria principal del sistema. En las consolas el Firmware es objeto continuo de actualización ya sea para mejorar su uso o impedir la piratería.
Fix	Arregla planos venga de quien venga, su trabajo consiste en arreglar intersecciones
Fixing	Fixing : Etapa posterior a la animación en la cual se arreglan colisiones, penetraciones o otro tipo de problema.

FK :	FK : O Forward Kinematic, Técnica usada por el ordenador para calcular la posición de partes de una estructura en función de sus articulaciones.
FK Forward Kinematics	Al activar esta opción en una extremidad esta se queda anclada, se usa por ejemplo para animar una mano que está apoyada, para que cuando se mueva el codo, el hombro o el cuerpo, la mano siga en el mismo sitio.
Flat Tangent	Para evitar el drifting, se refiere a la tangente plana, para que no exista movimiento.
Floaty	Una palabra usada para describir la falta de peso.
Follow through	Follow through : Cuando un personaje cambia de dirección y partes de su cuerpo continúan en la dirección en la que previamente iba.
Force	Force : Todo agente capaz de modificar la cantidad de movimiento o la forma de los materiales.
Foro	Es también conocido como foro de mensajes, de opinión o foro de discusión y es una aplicación web que le da soporte a discusiones u opiniones en línea, sin ir más lejos ahora esta en el foro de 3D JUEGOS
FPS(1)	Del inglés First Person Shooter, "disparos en primera persona". Este género de los juegos incluye títulos como Doom, Duke Nukem, Call of Duty, Quake, etc.
FPS(2)	Del inglés Frames Per Second (Frames por segundo), Indicador de calidad de la imagen que se basa en el número de fotogramas que aparecen en la pantalla por segundo. A mayor número de fotogramas se supone que mayor calidad.
Frame	Imagen en una sucesión de imágenes.
Frame Numbers	Colocar un contador de frames.
Frames	Imágenes, fotogramas, muchos frames unidos forman la animación.
Freelance	Independiente
Fulcrum	Punto de apoyo.
Function Curves	Son las curvas de función que nos encontramos en el editor grafico.
Gaikai	Es un sistema de juego que permite jugar cualquier juego en línea en tu navegador, cuyo mayor valedor es el ex de Acclaim David Perry. Se supone que será el rival del Onlive

Gap No confundir con Pop. Siendo el pop involuntario, y resultado de un escaso refine, el gap es intencionado. Sencillamente es un "salto" en la evolución lógica del spacing, durante la trayectoria de alguna parte del personaje, para buscar fuerza, peso...etc. De ejemplo, digamos que si una mano, recorre en frames un spacing ascendente que en cm sería : 0 , 0'5 , 1'5, 4'5 , 11, 25, 60, 145 ... etc etc, para romper esa "evolución lógica, o geométrica" se añadiría un cambio, una "exageración" en alguna parte del recorrido que añadiese ese toque d fuerza, peso... siendo por ejemplo. 0, 0'5 , 1'5, 4'5, --> 17 , 40 , 95 ....

Gathering	Gathering : Etapa en la cual se hace un trabajo de imaginación y exploración para que el plano sea entretenido.
Ghosting	Herramienta con la que puedes mostrar tantos dibujos como quieras de un mismo objeto, ayuda a observar cambios en el objeto animado, mostrando los cambios en los frames anteriores o posteriores.
Ghosting	Ghosting : También conocida como “onion-skinning”, es un modo de visualización que permite mostrar una serie de imágenes en transparencia de unos objetos animados en el frame actual. Esto le permite visualizar fácilmente el movimiento de un objeto lo cual le puede ayudar a mejorar su timing y el fluidez.
Gimbal Lock	Gimbal Lock : Bloqueo del sistema de rotación tridimensional al superponerse dos ejes de rotación.
Glitch	Un glitch en el ámbito de la informática o los videojuegos es un error que, al no afectar negativamente al rendimiento, jugabilidad o estabilidad del programa o juego en cuestión, no puede considerarse un bug, sino más bien una "característica no prevista". En algunos videojuegos se pueden observar glitches visuales debido a ficheros mal codificados o dañados, que al ser leídos forman figuras o imágenes erróneas. Uno de los casos más conocidos es lo que se llamó en inglés "Glitch City" (o "Ciudad Fallo"), que aparece en muchos juegos de Pokémon, sucede cuando el jugador, al teletransportarse a un lugar determinado, el juego no realiza dicha acción, y lo ubica en un extraño lugar.
Gmbal Lock	Bloquear una dirección, tanto para girar, mover o escalar, se trata de realizar la acción en un solo eje ya sea X, Y ó Z
Golden Pose	Otra forma de llamar a una pose que debe ser cuidadosamente analizada.
Golden Pose	Golden Pose : Pose clave que define la narrativa de un plano.
Goty	Es la abreviatura inglesa de Game Of The Year, es decir, el juego del año, esta definición es usada por muchas revistas y sitios web.
Graph Editor	Editor grafico, donde podemos refinar un movimiento, difícil de usar pero muy útil.
Grazing Angle	Ángulo oblicuo

GUI :	GUI : La interfaz gráfica de usuario, conocida también como GUI (del inglés graphical user interface) es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de una máquina o ordenador.
Hacker	Se refiere a un experto en varias o alguna rama técnica relacionada con la informática: programación, redes de computadoras, sistemas operativos, hardware de red/voz, etc. Se suele llamar hackeo y hackear a las obras propias de un hacker.
Hardcore-Gamer	Del inglés jugador experto, persona que dedica una parte importante de su tiempo al entretenimiento con videojuegos y que está al corriente de las principales novedades del sector. Se dice también que un juego es Hardcore si está enfocado para este tipo de jugadores. El término contrario sería Casual-Gamer.
Header	Cabecera
High Poss	Pose alta, Pose que da la fuerza, que empuja hacia arriba al personaje.
Hints	Consejos
Hitches	Áreas de separación desigual en sus curvas.
Hold	Se refiere a parar al personaje o objeto, para mejorar la claridad de la idea o la pose.
Hold	Hold : Pose fija sin ningún tipo de movimiento.
Hook up	Hook up : O raccord hace referencia a la relación que existe entre los diferentes planos de una filmación, a fin de que no rompan en el espectador la ilusión de secuencia. Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente.
Hotspot	Punto Crítico
HUD	Podría ser traducido como indicador de pantalla, es la información de la partida en curso que se muestra en la pantalla durante el transcurso de un videojuego: Las vidas disponibles, el mapa del juego, el arma que se está utilizando o el tiempo disponible son algunos de los datos que suelen aparecer en el indicador en pantalla. La sigla Hud corresponde a la denominación inglesa head-up display.
Hype	Se le llama hype (del inglés hyperbole) a un producto mediático, en nuestro caso un videojuego, que ha tenido una sobrecobertura por parte de la prensa o una excesiva publicidad, obteniendo de esta manera una popularidad altísima independiente de la calidad del producto. Un videojuego que tiene mucho hype no tiene porque ser necesariamente malo aunque siempre son los más recordados (Haze, en la foto) y hay juegos realmente buenos que tuvieron mucho hype (Caso de GTA IV o Killzone 2).

IK Inverse Kinematics	IK : O Inverse Kinematic es la técnica que permite determinar el movimiento de una cadena de articulaciones para lograr que un actuador final se ubique en una posición concreta.
Importance Map	Mapa de Prioridades
Inbetween	Pose entremedia entre los breakdowns y las poses (Key Poses, Anticipación y Reacción).
Inner Silhouette	Inner Silhouette : Silueta interna de un personaje.
Integer and non-integer frames	Frames enteros o decimales, como norma general hay que trabajar con frames enteros por si hay que retocar después, que no se haga tan pesado.
Inteligencia artificial (IA)	Es la rama de la informática dedicada al desarrollo de algoritmos que permiten a un ordenador percibir su entorno lógico y tomar decisiones para maximizar sus posibilidades de éxito en una o más tareas. En lo referente a los videojuegos se considera que los adversarios no humanos tienen una mayor IA cuando su comportamiento se asemeja al de los humanos en las diferentes situaciones.
Interpolation	Estimación de la computadora, calcula el movimiento entre una clave y otra.
Interpolation	Interpolation : La forma en que un ordenador calcula la trayectoria entre 2 puntos. Puede haber diferentes tipos de interpolaciones, tales como linear, spline, stepped.
Juego de Carreras	Videojuego en el que el jugador conduce un vehículo, generalmente un automóvil, y se enfrenta a uno o varios adversarios en una competición.
Juego de disparos en primera persona	Ver FPS.
Juego de disparos en tercera persona	Juego de acción basado en la puntería con armas de fuego en el que el jugador debe ir disparando a un ritmo trepidante contra diferentes contrincantes, mirando al mismo tiempo de esquivar sus disparos, en este tipo de juegos el jugador ve la acción y su personaje desde un punto de vista exterior.
Juego de Estrategia	Videojuego en el que el jugador debe mover tácticamente una serie de recursos humanos y materiales con el objetivo de vencer en combate un enemigo.
Juego de Lucha	Juego de acción lineal en el que el personaje jugador se enfrenta a los enemigos con las manos desnudas o con armas blancas en un escenario fijo, utilizando diferentes técnicas y golpes.
Juego de Plataformas	Tipo de videojuego en el que el jugador debe superar obstáculos físicos situados a varias alturas, vencer enemigos y recoger objetos en diferentes escenarios, habitualmente en un tiempo limitado. Generalmente son juegos no violentos y el movimiento del personaje jugador se suele limitar a caminar y saltar. La saga Mario Bros es un gran exponente de los juegos de plataformas.
Juego de Rol	Ver RPG.

Juego de Simulación de Vuelo	Juego de simulación en que se recrea el pilotaje de una aeronave, destacan por su complejidad y normalmente son juegos para PC.
Juego de Simulación Social	Juego de simulación en que el jugador puede crear un personaje y su entorno social, modificada y interactuar con él. El más famoso sin duda es la saga de los Sims.
Juego Deportivo	Juego de simulación en que se recrea la práctica de un deporte individual o colectivo, habitualmente en competición.
Juego Educativo	Videojuego que se crea como herramienta de aprendizaje con finalidades educativas, de concienciación, de difusión o de prevención.
Juego Individual	Videojuego en el que el jugador se enfrenta directamente al motor de juego, sin la intervención de otros jugadores.
Juego Multijugador	Videojuego en el que dos o más jugadores participan en la misma partida, simultáneamente o por turnos, enfrentándose o bien formando equipo, desde una misma plataforma de juego o bien mediante el online.
Jugabilidad	Calidad de un videojuego relativa al grado de entretenimiento que puede proporcionar, que tiene en cuenta parámetros como la originalidad, la facilidad de control, la interacción, la coherencia de los menús, la fluidez y la precisión de los movimientos los personajes o el equilibrio entre la dificultad y la satisfacción del jugador.
Junior	Sabe animar pero carece de la experiencia de los años trabajando como animador y todavía aprende bastante.
Key	Tecla
Key	Clave, guardar información en un determinado frame.
Key Pose	Pose clave : Posiciones importantes en la acción que define el inicio y fin de un movimiento. Keys o un poses clave son los dibujos principales en una secuencia de animación que describen el movimiento.
Keyboard	Teclado
Keyframe	Clave-fotograma
Knee Pops	Pop de rodillas.
Knot	Los nudos de las tangentes.

Lag	Proviene del inglés lag behind, rezagarse, quedarse atrás es el retraso producido en una telecomunicación que dificulta el desarrollo normal de la misma, provocando desorientación o incomodidad en el usuario. En redes, lag hace referencia al tiempo que tarda en realizarse una acción en las redes, especialmente cuando ese tiempo es mucho mayor al esperado. Generalmente, cuando se dice que "hay lag", significa que el tiempo de respuesta es excesivo. Es especialmente molesto en los juegos en línea, donde provoca que prácticamente estés muerto a cada momento sin poder hacer nada debido al retraso que muestran tus acciones respecto a los jugadores que no tienen lag.
Lammer	Es un término coloquial inglés aplicado a una persona que producto de una falta de madurez, sociabilidad o habilidades técnicas, hace que sea considerado un incompetente en una materia o actividad específica, o dentro de un grupo o comunidad, a pesar de llevar un tiempo más que prudente para aprender sobre la materia, actividad o adaptarse al grupo o comunidad que le considera un lamer. En terminología hacker, aquella persona que sabe poco sobre computación. También llamados así aquel que pretende ser hacker sin tener todos los conocimientos suficientes. Como dirían en mi pueblo un enterao
Layer	Layer : Capa de animación o de visualización.
Layout	Etapas en la cual se determina la posición de los personajes, se planifica la puesta en escena y los tiempos así como el ángulo y la posición de la cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras.
Lead	Cabeza de equipo, lleva a un grupo de animadores para guiar a la hora de dar feedback, resolver dudas, es decir, tiene que conseguir que se trabaje en equipo, también anima, es animador Senior y a la vez coordina el reparto de planos entre juniors y Seniors, es como animador Senior pero con otras responsabilidades.
Leica	Sinónimo de animática.
Light Falloff	Atenuación de la Luz
Line of action	Línea que describe la acción.
Line of action	Line of action : Una línea imaginaria que se puede dibujar a lo largo de la pose de un personaje.
Lineal	Es el modo de visualizar la animación, a diferencia de Steeped, se crea una interpolación entre una pose y otra.
Linear Mode	Linear Mode : Modo de curvas de animación la cual la interpolación entre claves es lineal.
Linear Tangent	Es el ajuste del ángulo a ambos lados de una clave, la forma de una tangente normal vendría siendo una U mientras que esta es en forma de V

Link	Link o Enlace, es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Esto es un LINK a la página principal de 3D JUEGOS. También es un héroe de cierto juego.
Lipsync	Lipsync : O sincronización labial, es el proceso de sincronizar los labios y la lengua con el audio.
Loop	Ciclo, dar la vuelta, volver a reproducir lo mismo una y otra vez, muy útil para hacer animaciones donde queremos ver la acción repetida como es el caso de correr, caminar, etc.
Mando de juego	Periférico consistente en un dispositivo provisto de varios botones o manillas que permite controlar la acción de un videojuego. Los botones y las manetas pueden ser digitales, si al pulsar-sólo pueden distinguir entre una señal activado o desactivado, o analógicos, si mantenerse la presión se ejecuta una acción de manera continua y permiten variar la intensidad de una acción en función de la presión ejercida.
Mass	Mass : Medida de la cantidad de materia que posee un cuerpo.
Matte	Plantilla
Merge	Unir/Fusionar
Mesh	Malla
MMORPG	Los juegos de rol multijugador masivo online o MMORPGs (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games) son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos. Puede tratarse de administrar una ciudad, un ejército para ganar en montones de batallas, o más comúnmente crear un personaje, del cual puedes elegir su raza, profesión, armas, etc., e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o PJs o realizando diversas aventuras (o misiones) llamadas quests.
Mockup	Maqueta
Moderador	Un moderador es un usuario de un foro que realiza labores en éste para mantener un ambiente cordial y agradable para todos los usuarios del mismo. Los moderadores suelen ser nombrados por el administrador del foro. Los moderadores pueden ser denominados a veces mods abreviando la palabra "moderadores". En este foro son mods: Kicomo, LuthorHuss, Mzen, RoryBBellows, Yasinator, Melfice, LuthorHuss, Altair, JakQ, Kratos-8, Eskdrog, JoseManuel, Al3xand3r, JakQ y Enrique
Monologue/Inner Monologue	Monologue/Inner Monologue : Discurso que emite una sola persona tanto para un solo ente receptor; (que puede ser uno mismo) como para hacia otros receptores (personajes, lectores, auditorio, a una cosa, a un personaje o a un narrador).

Mood	O Estado animico, es una actitud o disposición emocional en un momento determinado. No es una situación emocional transitoria. Es un estado, una forma de permanecer, de estar, cuya duración es prolongada y destiñe sobre el resto del mundo psíquico.
Motion Path	Motion Path : ver Path of action.
Motor gráfico	Es un término que hace referencia a una serie de rutinas de programación que permiten el diseño, la creación y la representación de un videojuego. Crysis el juegos de PC de Crytek utiliza el motor gráfico Cryengine2.
Moving Hold	Mantener la pose, normalmente un extreme al que no hay que dejar menos de 8 frames ni más de 16, se procura mantener la pose sin que resulte estática, añadiendo alguna relajación, recuperación, un respirar, etc.
Moving hold	Moving hold : Una cantidad mínima de movimiento utilizado para mantener con vida a un personaje sin dejar de comunicar una postura o actitud fuerte.
Multicuentas	Son usuarios que están inscritos en el foro dos o más veces, haciéndose pasar por diferentes miembros, pero los administradores pueden acabar con esto mirando periódicamente las IP de los usuarios.
Negative Space	Son los claros que se forman alrededor de la silueta del personaje dando formas atractivas a su entorno, por ejemplo con las manos en las caderas se formarían espacios con forma de triangulo.
OCHO (8) Figure	8 Figure : Tipo particular de arco en forma de 8 (ocho)
Offset	Desplazamiento desde un punto inicial
Offset	Desfase del movimiento.
Ones	Animación a 24 dibujos por segundo.
Onlive	OnLive fue propuesta en la pasada GDC 09 y es sistema de videojuegos basado en internet. Por así decirlo, el juego no se encuentra almacenado en nuestro terminal, sino en un servidor remoto desde el que jugamos, enviando las señales desde nuestro terminal (que tiene su propio mando de control) y recibiendo de vuelta la señal de vídeo del juego.
Operative Word	Son las palabras clave en una frase, normalmente el máximo a tomar son tres para evitar la sobreactuación, las que tienen más fuerza y describan mejor la profundidad de la emoción.
Optimización	Desde un punto de vista de los videojuegos, la optimización es la búsqueda y el hecho de mejorar el rendimiento de un videojuego o dispositivo, a partir de determinados cambios lógicos (software) o físicos (hardware).
Ordenador	Máquina electrónica digital controlada por programas almacenados en su memoria, que permite el procesamiento, la obtención, el almacenamiento y la transformación de datos, y que se puede utilizar como plataforma de juego.

Overlap	Overlap : Cuando las distintas partes del cuerpo continúan el movimiento después de que el personaje se haya parado.
Overlapping action	Overlapping action : La acción de desfasar un movimiento para que no todo llegue al mismo tiempo. Esto nos permite simular flexibilidad y que el movimiento no parezca rígido o a desplazarse a bloque.
Overlay	Superposición
Overshoot	Overshoot : Pose que traspasa brevemente los límites de una key pose para luego volver a ella.
Pantomime	Pantomime : Género dramático que se enfoca en representar una historia mediante la mímica, no intervienen diálogos ni palabras habladas, en su lugar intervienen expresiones, gesticulaciones y movimientos corporales que permiten al espectador comprender la narración.
Pass Poss	Key Pose de un ciclo básico, representa la mitad del ciclo.
Passing Position	Passing Position : En la caminata, es la pose intermedia en la cual una pierna pasa en frente de la otra.
Path of action	Path of action : Trayectoria por la cual pasa el centro de un objeto en movimiento.
Path Tracing	Trazado de Trayectorias
Payback	Reproduccion
Performance	Rendimiento
Phoneme	Fonema, saber cuándo se producen son vitales para el Lypsinc.
Phrasing	Describir como se diría algo para la elección de su actuación, también sería describir las diferentes fases dentro de la misma escena, cosas que suceden detrás de otra.
Phrasing	Phrasing : O Fraseo es el proceso de separar las acciones de un plano en frases cortas.
Physic Laws	Physic Laws : Principio teórico deducido de hechos concretos, aplicable a un grupo definido de fenómenos y que se puede enunciar como que un fenómeno en particular que siempre ocurre si se presentan ciertas condiciones.
Pipeline	PIPELINE : Estructura por la cual pasa un plano a través del estudio y la producción.
Pirata Informático	Son aquellos quienes adoptan por negocio la reproducción, apropiación o acaparamiento y distribución, con fines lucrativos, y a gran escala, del software desarrollado por otros, sin aportar a este una mejora, ni un beneficio a la comunidad. La piratería es delito
Planning	Planning : Etapa en la cual se planifica el trabajo con el fin de ser claros y originales.
Playbast	Previo, Preview en max, playbast en maya.

Plug-in	Complemento
Point Cache	Point Cache : Modificador que crea un modelo 3d por cada fotograma basándose la posición de los vértices. Eso permite evitar fallos de rig en el render y que los siguientes departamentos puedan manejar un formato y archivo menos pesado.
Pole vector	Pole vector : Controlador en desplazamiento de las rodillas o de los codos.
Polish	Sobre todo cuando se trabaja en steppeds, es cuando esta fase tiene más presencia ya q es cuando se empieza a trabajar con curvas, y con cada parte del cuerpo.
Polishing	Polishing : Etapa en la cual se refina el plano, se revisa los arcos y se añade textura.
Pop	Cuando existe en un frame algún movimiento errante que rompe la armonía de la animación. Casos clásicos como el de la rodilla cuando se hace un ciclo, que se estira de repente en un frame, o se encoje...
Port	Un Port es aquel videojuego que originalmente salió para una plataforma concreta y que despues se hace una vberción del mismo para otra plataforma. Por ejemplo en Xbox360 esperan con ansias el Port de MGS4 que salió para PS3.
Portfolio	Portador de folios, otra forma de presentar los trabajos. Antiguamente los dibujantes se paseaban con sus carpetas llenas de dibujos para mostrárselos a las empresas, ahora se pueden enviar los trabajos digitalmente guardados en un cd
Pose	POSE : Pose o posición de un personaje que describe o expresa algo.
Pose	Pose
Pose to pose	Pose to pose : Método de animación en el cual se desglosa los movimientos en series estructuradas de poses clave.
Post	Significa comentario, no tema. Su uso en el idioma inglés es usado de forma muy similar al de la palabra mensaje, sobretodo mensajes cortos. La palabra inglesa para denominar un tema no es post, sino thread, que literalmente se traduce como hilo. Esto es un tema o hilo y si comentas habrás creado un post.
Post it o Chincheta	Vulgarmente conocido en 3DJUEGOS como poner una chincheta, es un tema que por su relevancia y por su valor para el foro se queda fijado por un moderador (ver) en la parte superior del subforo en el que este colocado, evitando así su posterior pérdida a causa de la creación de nuevos temas. Este Diccionario tiene chincheta en el subforo de juegos en general.
Postproduction	Postproduction : Etapa posterior a la producción la cual incluye edición, etalonaje, efectos especiales...
Power Center	El origen del movimiento, similar al centro de gravedad, normalmente usamos la pelvis.

Power center	Power center : Punto imaginario que parece ser la fuente de energía de un personaje la cual ejerce influencia sobre su postura, gestos y acciones.
Preproduction	Preproduction : Etapa anterior a la producción en la cual se prepara el material : Diseño, color script, animatica, storyboard.
Preset	Preferencias del usuario a cerca de un programa - Preconfiguración
Presets	Preajustes
Preview	Vista previa
Production	Production : Etapa en la cual se realiza el proyecto : animación, iluminación, render...
Prop	Prop : Cualquier objeto susceptible de ser animado (y por tanto riggeado), utilizado o no por el personaje.
Proxy	Proxy : Modelo en baja resolución de un objeto, personaje o escenario para aumentar el rendimiento de una escena.
Push Position	Pose que da la fuerza, que empuja al personaje.
Quadruped	Cualquier criatura con cuatro patas.
Quick Time Event	Es un método de juego utilizado en los videojuegos que permite un control limitado del juego de caracteres durante escenas cortas o las secuencias de cine en el juego y, en general, implica que el jugador debe seguir las instrucciones en pantalla mediante la pulsación de botones.
Ramp	Degradado
Raytracing	Trazado de Rayos
Reaction	Reaction : Pose resultante de una acción o movimiento.
Reel	Bobina, carrete, cinta, Recopilación de trabajos personales.
Refine	Refinar, se mima y se cuidan los detalles de cada parte del personaje. Hilar fino, por así decirlo.
Render	Imagen Generada
Rhythm	Marcar los tiempos de animación según la música o los efectos sonoros.
Rig	Rig : Esqueleto de un personaje o objeto acompañado de sus controladores.
Rotoscoping	Esta técnica consiste en calcar prácticamente el movimiento de un video fotograma a fotograma.
Rotoscopy	Rotoscopy : Técnica que consiste en reemplazar los fotogramas de una filmación real por dibujos «calcados» sobre cada fotograma.
Rough Reflection	Reflexión Difusa
Rough Timing	Rough Timing : Etapa en la que se trabaja el timing a grandes rasgos.

## RPG

Videojuego en el que se crea un personaje jugador a partir de unos rasgos definidos previamente, las habilidades del cual se van desarrollando de acuerdo con la experiencia acumulada a medida que avanza la historia. La sigla RPG se corresponde a la denominación inglesa role-playing game.

Rythm	Rythm : Movimiento marcado por la sucesión regular de elementos débiles y fuertes, o bien de condiciones opuestas o diferentes.
Sample	Muestra
Sandbox	En un tipo de juego el que el jugador puede ignorar o desactivar ciertos objetivos. Esto puede abrir posibilidades que no fueron intencionales por el diseñador del juego. Una estructura de juego tipo "sandbox" es presentada claramente en la franquicia Grand Theft Auto. Otros juegos donde el jugador puede ignorar los objetivos del juego y explorar el mundo incluyen Freelancer, Crackdown, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, recientes juegos del Hombre Araña e inFamous.
Saving	Salvar
Search	Búsqueda
Secondary action	Secondary action : Pequeños movimientos auxiliares destinados a enriquecer la acción principal sin llegar a distraer.
Senior	Animador curtido de años produciendo.
Set	Escenario en el cual sucede la animación.
Settings	Configuración – Ajustes
Setup	Configuración
Shader	Sombreado
Sharp	Nítido – Reflección
Shipping	Etapa en la cual se comprueba que el plano este limpio, con la nomenclatura adecuada para los siguientes departamentos y asegurarse que todo el mundo lo sepa.
Shoot 'em up o Matamarcianos	Es un género de videojuegos en el que el personaje principal es un objeto volador (generalmente una nave espacial o un avión) o algún otro vehículo, que dispara contra hordas de enemigos que van apareciendo en pantalla. Son Matamarcianos videojuegos como: Space Invaders (foto), Galaxian, R-Type o Thunderforce.
Shortcuts	Accesos directos
Shot	Disparo. También periodo de tiempo delante de la cámara.
Showreel	Mostrar mi reel

Silhouette	Silhouette : Vista de cierto objeto que consiste en el esquema y un interior sin rasgos distintivos. Forma que presenta a la vista la masa de un objeto más oscuro que el fondo sobre el cual se proyecta.
Simulation	Etapas posteriores a la animación en la cual se simula el movimiento del pelo o de la tela.
Sinoptic	Sinoptic : O Picker es la interfaz gráfica de control y selección de un personaje.
Slider	Deslizante
Slow in	Desaceleración.
Slow out	Aceleración
Smear Frame	En 2D simula el desenfoque de movimiento, en 3D se puede conseguir ese efecto de escala, o distorsionar el modelo durante una transición rápida.
Socket	Conector
Software	Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en un sistema informático.
Spacing :	La manera en la cual un objeto en movimiento cubre una distancia de una posición a la siguiente.
Spam	Es la publicación de mensajes no solicitados, generalmente publicitarios, de forma caótica o que van en contra de las reglas de un foro.
Spline Mode	Modo de curvas de animación definidas por el tipo de tangentes creando una interpolación suave.
Spline/Spliney	Se refiere a que nuestra animación está muy trabajada por el ordenador, se nota sobre todo en animaciones sin peso, muy intercaladas por el equipo.
Splinning	Etapas en la cual se pasa a spline para asegurar el body dynamics y comprobar que todo este fluido y legible para el director.
Spoiler	Proviene del inglés estropear o arruinar, en los comentarios o críticas relativos a obras artísticas, principalmente las que pertenecen al género narrativo (cine, literatura, videojuegos, cómic, series televisivas, etc.) puede ser necesario mencionar elementos que constituyen un adelanto de lo que acontecerá en la historia o detalles de la misma. Estos párrafos donde se revela total o parcialmente el argumento, son usualmente llamados spoilers. Si vas a crear un post donde se desvela parte de un juego o película debería llevar la reseña [Spoiler]
Sprite	Mapa de bits que se utiliza habitualmente como personaje de un videojuego en 2D y que se puede mover y manipular como una sola unidad

Squash and stretch	Squash and stretch : Consiste en la compresión (Squash) y estiramiento (Strech) del objeto animado sin que varíe su volumen aparente.
Stagger	Tambalearse, típico de los dibujos de la Warner, agarrar un hierro y golpear algo solido, con lo que le produce en el cuerpo ese tambaleo que le hace vibrar.
Staging	Staging : Etapa en la cual se hace la puesta en escena y se comprueba la narrativa y la coreografía.
Stamp	Estampillado
Steeped	Es un modo de visualizar la animación, en Steeped el ordenador no interpola, así pues, al visualizarla se mostrara el movimiento solo en los frames que hemos trabajado, muy útil para calcular el timing, trabajar poses y spacing.
Step Mode	Modo de curvas de animación en el cual se salta de una clave a otra sin interpolación.
Stop motion	Cuadro a cuadro
Storyboard	Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.
Straight ahead	Straight ahead : Método de animación en el cual se crea una acción continua, paso a paso.
Strobing	Intermitencia que se produce cuando las imágenes están lejos y no podemos ver la conexión de una imagen a otra, esto ocurre cuando un objeto se mueve más de una excesiva distancia en poco tiempo.
Subsurf	Subdividir
Subsurface Scattering	Dispersión Bajo Superficie
Subtext	Encontrar en palabras clave la manera de actuar, buscar el subtexto en las expresiones corporales.
Successive Breaking Joints	Principio del overlap aplicado a una cadena de huesos (por ejemplo, como el brazo) para dar flexibilidad a un movimiento.
Supervisor	Supervisa y mantiene el estilo de animación en la producción lo más acorde posible.
Surface	Superficie
Take	Es una acción muy extrema, como de sorpresa, un susto, cosas así.
Tangent	La forman el Key y sus dos extremos en el editor gráfico.
Tangent	Puntos de control para ajustar la interpolación entre dos claves.
TD (Technical Director)	Se remite a aspectos más de comportamientos de personajes, q ha de reflejar , comunicar...

Technical Layout	Etapa en la cual se investiga todos los problemas técnicos que se puedan encontrar y preparar la escena para evitarlos y ser efectivos.
Template	Plantilla
Texture	Es la intensidad y cantidad de movimiento en las acciones de un personaje, los movimientos iguales tienden a ser aburridos, los que tienen una textura planificada son mucho más interesantes.
Texture	Texture : Diferencias de timing, spacing y gama emocional dentro de una escena de animación, a fin de mantener la escena interesante y creíble a una audiencia.
Thought Process	Etapa por la cual pasa un personaje para llegar a un pensamiento, una deducción o una emoción.
Thread	Hilo
Thumbnails	Miniaturas
Thumbnails	Thumbnails : Pequeños dibujos con anotaciones para planificar la animación.
Timeline	Timeline : Barra de tiempo en fotogramas en la que están representadas las claves.
Timing	El tiempo que tarda un objeto en movimiento para ir de una posición a otra.
Toggle	Palanca
Tool	Herramienta
Trainee	Hace planos desde cero, personajes de background, crowds, correcciones de otros planos que pueden ir desde que se ha dejado de animar un prop hasta cargarse toda una escena y comenzarla otra vez.
Trajectory	Trayectoria de las posiciones sucesivas por las que pasa un cuerpo en movimiento.
Troll	Son usuarios de un foro cuyo único interés es molestar a otros usuarios e interrumpir el correcto desempeño del foro, ya sea por no estar de acuerdo con su temática o simplemente por divertirse de ese modo. En 3D JUEGOS tenemos desgraciadamente muchos ejemplos.
Twinning	Twinning : Término usado cuando la mitad de un personaje esta refleja en la otra mitad, como si fuese un espejo, y crea un aspecto simétrico antinatural.
Twinning	Describe una pose simétrica, pero ligeramente retocada para no tener el efecto espejo.
Twos	Animación de 12 dibujos por segundo.
Video in-game	Es aquel video, normalmente promocional, de un videojuego en el cual se nos muestra parte de una partida real de ese juego, y no una intro o una escena cinemática del mismo. A continuación podéis ver un video in-game del Starcraft 2 de Blizzard.

Viewport	Ventana de Visión
Volume	Volume : La cantidad de espacio que un personaje ocupa; incluso si un personaje es aplastado, estirada o distorsionada, su volumen permanece constante.
Weight	Weight : Una medida de la fuerza gravitatoria que actúa sobre un objeto. El peso equivale a la fuerza que ejerce un cuerpo sobre un punto de apoyo, originada por la acción del campo gravitatorio local sobre la masa del cuerpo.
Weight shift	Cambio de peso de un punto de apoyo a otro.
Wi-Fi	Es un sistema de envío de datos sobre redes computacionales que utiliza ondas de radio en lugar de cables, además es una marca de la Wi-Fi Alliance (anteriormente la WECA: Wireless Ethernet Compatibility Alliance). En cristiano internet sin cables.
Wide	Ancho
WIP	Work in progress. Sencillamente "trabajo en proceso", algo que aún está por terminar.
Workaround	Solución
Workflow	Flujo de trabajo
World	Universo
Workshop	Taller
Wrapper	Envoltorio
WTF	Sigla de la frase inglesa What the fuck, vulgarismo inglés, frecuentemente usado en chats y foros para mostrar estupefacción o asombro (o, en ocasiones, desacuerdo), y cuya traducción al castellano podría ser: Pero qué cojones. pero qué coño, pero qué mierda o pero qué diablos. Es frecuente verla en el foro de 3DJUEGOS.
X-Sheet	Hoja de exposición, se utiliza para planificar el tiempo de la animación.