

Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya

DOGC núm. 5332 - 05/03/2009

RESOLUCIÓ

VCP/541/2009, de 19 de febrer, per la qual es publiquen termes normalitzats pel Consell Supervisor del Termcat.

L'ús del català en els àmbits socioeconòmic, tècnic i científic requereix l'elaboració i la difusió dels recursos terminològics que permeten designar i definir els nous conceptes que es posen en circulació a la nostra societat.

L'article 12.3 del Decret 108/2006, de 25 d'abril, pel qual s'aprova la modificació dels Estatuts del Consorci del Centre de Terminologia Termcat, estableix que el Termcat ha de difondre periòdicament els termes procedents dels treballs de normalització formal que hagin estat aprovats pel Consell Supervisor, que tenen caràcter subsidiari respecte a la normativa establerta per la Secció Filològica de l'Institut d'Estudis Catalans.

L'article 1.3.h) del Decret 216/2005, d'11 d'octubre, d'estructura orgànica de la Secretaria de Política Lingüística, estableix que la Secretaria de Política Lingüística impulsa i coordina, a través del Centre de Terminologia Termcat, les activitats terminològiques relacionades amb la llengua catalana i vetlla per la difusió i l'aplicació de la terminologia que elabora el centre esmentat.

L'article 2.3 del Decret 107/1987, de 13 de març, pel qual es regula l'ús de les llengües oficials per part de l'Administració de la Generalitat de Catalunya, d'acord amb la redacció que li dóna el Decret 162/2002, de 28 de maig, estableix que en l'ús del català l'Administració de la Generalitat ha d'emprar els termes normalitzats pel Centre de Terminologia Termcat per designar en aquesta llengua els conceptes a què es refereixen.

D'acord amb els preceptes esmentats,

Resolc:

.1 Donar publicitat als termes catalans aprovats pel Consell Supervisor del Termcat durant el tercer quadrimestre de 2008, que apareixen a l'annex d'aquesta Resolució, els quals s'acompanyen de les definicions i d'equivalències en altres llengües.

.2 En virtut del Decret 107/1987, de 13 de març, d'acord amb la redacció que li dóna el Decret 162/2002, de 28 de maig, l'Administració de la Generalitat ha d'emprar els termes de l'annex per designar en català els conceptes a què es refereixen en la seva documentació tècnica i administrativa.

Barcelona, 19 de febrer de 2009

Bernat Joan i Marí

Secretari de Política Lingüística

Annex

Termes catalans aprovats pel Consell Supervisor del Termcat en el període indicat a l'apartat 1.

Qualsevol comentari sobre els termes d'aquest annex es pot adreçar al Termcat, Diputació, 119, 5a, Barcelona.

Astronomia

antiombra *f*

es anteumbra

es antiumbra

es antumbra

fr anté-ombre

fr anti-ombre

en anteumbra

en antiumbra

en antumbra

Regió cònica de l'espai, oposada pel vèrtex al con d'ombra projectat per la Lluna, des de la qual un eclipsi de sol es veu com a anular.

Nota: L'antiombra també es pot produir en eclipsis entre cossos celestes que no siguin el Sol, la Lluna i la Terra.

Automoció

far de xenó *m*

es faro de xenón

fr lampe au xénon

fr phare au xénon

en xenon lamp

de Xenon-Scheinwerfer

Far de descàrrega d'alta intensitat constituït per una làmpada que conté dos elèctrodes en una atmosfera de xenó, utilitzat com a llum d'encreuament.

far de xenó dual *m*

es faro bixenón

fr phare bi-xénon

en bi-xenon headlamp

de Bi-Xenon-Scheinwerfer

Far de xenó que pot funcionar com a llum d'encreuament i llum de carretera.

Biblioteconomia i documentació

bibliografia electrònica *f*

sin. **bibliografia en línia** *f*

es bibliografía electrónica

es bibliografía en línea

fr bibliographie électronique

fr bibliographie en ligne

en electronic bibliography

en online bibliography

Bibliografia consultable a través d'Internet.

bibliografia web *f*

es bibliografía web

es webgrafía

es webliografia

es webografia

fr bibliographie Web

fr réseaugraphie

fr webliographie

fr webographie

en Web bibliography

en webliography

en webography

Bibliografia en què es referencien únicament documents disponibles a través d'Internet.

Nota: Una bibliografia web pot contenir referències d'articles, vídeos, fitxers de so, llocs web, pàgines web, etc.

Ciències de la vida i de la salut

albarel *m*

es albarelo

fr albarelle

fr albarello

it albarello

it alberello

en albarello

de Albarello

Farmacologia. Pot cilíndric, generalment de ceràmica, de fons pla i boca ampla amb llavi, sovint amb la part central lleugerament més estreta, destinat a contenir plantes o preparacions medicinals de consistència sòlida o semisòlida.

Nota: Els albarels, originaris de l'Orient Mitjà, foren introduïts a Europa durant l'edat mitjana (segles xii i xiii) a través d'Itàlia i Al-Andalus. Van ser especialment utilitzats durant els segles xvi i xvii, per bé que es van continuar fent servir en segles posteriors.

assemblar *v tr*

es ensamblar

fr assembler

it assemblare

en assemble, to

Bioquímica i biologia molecular. Unir diverses molècules mitjançant enllaços febles formant una estructura molecular complexa.

assemblatge *m*

es ensamblaje

fr assemblage

it assemblaggio

en assembly

Bioquímica i biologia molecular. Acció d'assemblar diverses molècules.

autoassemblar-se *v pron*

es autoensamblarse

fr s'autoassembler

it autoassemblarsi

en self-assemble, to

Bioquímica i biologia molecular. Unir-se espontàniament diverses molècules mitjançant enllaços febles formant una estructura molecular complexa.

autoassemblatge *m*

es autoensamblaje

fr autoassemblage

it autoassemblaggio

en self-assembly

Bioquímica i biologia molecular. Acció de diverses molècules d'autoassemblar-se.

còntig *m*

es contig

es cóntigo

fr contig

en contig

Genètica. Conjunt de segments clonats de DNA que s'encavalquen, utilitzat per a establir el mapa físic d'un cromosoma o d'una seqüència genòmica.

mal de fondària *m*

es embriaguez de las profundidades

es enfermedad de las profundidades

es mal de las profundidades

es narcosis

es narcosis de la profundidad

es narcosis por nitrógeno

fr ivresse des profondeurs

fr narcose à l'azote

it narcosi d'azoto

en nitrogen narcosis

en rapture of the deep

de Stickstoffnarkose

de Tiefenrausch

Medicina de l'esport. Trastorn conductual que pot aparèixer en individus sotmesos a una pressió elevada, especialment en submarinistes a partir d'una certa profunditat, i que presenta símptomes com ara estupor, confusió o alteració de la percepció.

pegilació *f*

es pegilación

fr pégylation

en pegylation

de Pegylierung

Farmacologia. Modificació d'una substància química, normalment un fàrmac, consistent a afegir-hi una molècula de polietilenglicol o d'un derivat del polietilenglicol, a fi de disminuir-ne la capacitat immunògena i prolongar-ne el temps de circulació en l'organisme.

Nota: Pegilació és una denominació creada a partir de la sigla PEG (de polietilenglicol).

pegilar *v tr*

es pegilar

fr pégyler

en pegylate, to

en polyethyleneglycolate, to

Farmacologia. Fer una pegilació.

pouet *m*

es pocillo

fr cupule

fr puits

it pozzetto

pt cavidade

en well

de Mulde

Utilitatge de laboratori. Cadascuna de les petites concavitats disposades regularment que constitueixen una placa de laboratori.

vasodistensió pulmonar *f*

es blood shift

es compensación espontánea de la sangre

es erección pulmonar

fr bloodshift

fr érection pulmonaire

en blood shift

en pulmonary erection

Medicina de l'esport. Mecanisme fisiològic d'adaptació de l'aparell respiratori als canvis de pressió produïts per la immersió en apnea a grans profunditats, consistent en l'afluència de líquids sanguinis als pulmons per a contrarestar els efectes de l'augment de la pressió exterior sobre la cavitat toràcica.

Economia i empresa

indiferenciació *f*

es banalización

es comoditización

es mercadización

fr banalisation

fr commoditisation

fr indifférenciation

en commoditisation

en commoditization

Procés pel qual un producte esdevé idèntic quant a característiques i prestacions a altres productes competidors, dels quals només s'acaba diferenciant pel preu.

indiferenciar *v tr*

es banalizar

es comoditizar

en commoditize, to

Fer que un producte esdevingui idèntic quant a característiques i prestacions a altres productes competidors, dels quals només s'acabi diferenciant pel preu.

mercantilització *f*

es comodificación

es mercantilización

fr commodification

fr marchandisation

en commodification

Atribució d'un valor comercial, determinat per l'oferta i la demanda, a béns, recursos, activitats i serveis anteriorment considerats no comercialitzables.

mercantilitzar *v tr*

es comodificar

es mercantilitzar

fr commodifier

en commodify, to

en commoditize, to

Atribuir un valor comercial, determinat per l'oferta i la demanda, a béns, recursos, activitats i serveis anteriorment considerats no comercialitzables.

producte indiferenciat *m*

es artículo indiferenciado

es commodity

es producto indiferenciado

fr commodité

fr produit banal

fr produit banalisé

en commodity

Producte idèntic quant a característiques i prestacions a altres productes competidors, dels quals només es diferencia pel preu.

Empresa i tecnologia

recerca, desenvolupament i innovació *f*

sigla **R+D+I** *f*

den. desest. investigació, desenvolupament i innovació *f*

es investigación, desarrollo e innovación

es I+D+i·

es I+D+I *f*

fr recherche, développement et innovation

fr RDI

en R & D and innovation

en research, development and innovation

Conjunt d'activitats intel·lectuals i materials adreçades a la creació de coneixement, a l'ús d'aquest coneixement per a dissenyar noves aplicacions i a la implementació de nous productes o serveis en el mercat o en els sistemes de producció.

Esports

daube *m*

fr daube

en daube

de Daube

Disc de cautxú d'uns 12 cm de diàmetre amb un forat al mig, utilitzat en l'icestock com a element de referència en el llançament.

icestock [en] *m*

es curling alemán

es icestock

fr curling allemand

fr eisstock

fr pétanque sur glace

en Bavarian curling

en German curling

en icestocksport

de Eisschießen

de Eisstock

de Eisstockschießen

de Eisstocksport

Esport d'hivern que consisteix a fer lliscar damunt del gel diversos icestocks, amb l'objectiu de cobrir la màxima distància o bé d'aproximar-los al màxim al daube.

Nota: La grafia *icestock*, adaptació anglesa de l'alemany *eisstock*, és la forma més habitual internacionalment i la que utilitza la federació catalana d'aquest esport (Associació Icestock Catalunya).

icestock [en] *m*

fr eisstock

en ice stock

en stock

de Eisstock

Disc de fusta, de metall o de plàstic d'uns 27 cm de diàmetre, proveït d'una base de plàstic o de cautxú i un mànec desmuntables, utilitzat en l'icestock com a element de llançament.

minimoto *f*

es minimoto

es pocket bike

fr minimoto

fr moto de poche

fr moto miniature

it minimoto

en mini-motorcycle

en minibike

en minimoto

en pocket bike

de Minibike

de Pocket Bike

Motocicleta de petites dimensions, generalment amb motor de dos temps, d'una alçada aproximada de 60 cm, uns 20 kg de pes i una cilindrada entre 30 i 50 cc, que pot arribar a una velocitat de 70 km/h.

Fotografia

bràqueting *m*

es bracketing

es horquillado

fr bracketing

fr fourchette d'exposition

fr prise de vue en fourchette

it bracketing

it sposizione a forcilla

en bracketing

Tècnica consistent a realitzar una sèrie de fotografies d'una mateixa situació variant els paràmetres d'exposició, amb la finalitat de poder escollir la fotografia amb condicions d'exposició òptimes o amb un efecte concret.

Nota: En els aparells se sol representar amb la grafia abreujada a partir de la forma anglesa BKT.

Indústria

escumació *f*

sin. **escumeig** *m*

es espumación *f*

es espumado *m*

es formación de espuma

fr formation de mousse

fr moussage

en foaming

de Schäumen

Indústria química. Procés de producció d'una escuma a partir d'un polímer sintètic.

escumar *v tr*

sin. **escumejar** *v tr*

es espumar

fr mousser

en foam, to

Indústria química. Fer una escumació.

flavor *m o f*

es flavor

es sensación olfato-gustativa

fr flaveur

en flavor

en flavour

Indústria alimentària. Conjunt de propietats olfactiva, gustativa i tàctils que es perceben en la degustació d'un aliment.

flavorista *m i f*

es flavorista

fr aromaticien

en flavorist

en flavourist

Indústria alimentària. Persona especialitzada en la creació de flavors naturals o artificials per a la indústria alimentària.

laminar *v tr*

fr laminer

fr stratifier

en laminate, to

Indústria tèxtil. Fer un laminatge.

laminat *m*

es laminado

es tejido laminado

fr laminé

fr stratifié

fr tissu laminé

fr tissu stratifié

en combined fabric

en laminate

en laminated fabric

Indústria tèxtil. Producte resultant d'un laminatge.

laminat d'escuma *m*

es laminado con espuma

fr tissu doublé de mousse

en foam backed fabric

en foam laminated

en foam-to-fabric laminate

Indústria química i tèxtil. Producte resultant d'un laminatge amb espuma.

laminatge *m*

es doblado

es laminado

fr laminage

fr liage

fr stratification

en bonding

en laminating

en lamination

Indústria tèxtil. Operació d'acabat que consisteix a unir, generalment amb adhesius, pressió o calor, diverses capes de teixit, o una o diverses capes de teixit amb una o

diverses làmines de matèries no tèxtils, a fi d'obtenir un teixit compost que es beneficiï de les propietats de cadascun dels materials utilitzats.

laminatge amb escuma *m*

es foamizado

es laminado sobre espuma

en fabric to foam laminating

en foam laminating

en foam-to-fabric laminating

Indústria química i tèxtil. Laminatge en què una o diverses capes d'escuma plàstica s'uneixen a una o diverses capes de teixit.

Informàtica

apunt *m*

es artículo

es contribución

es mensaje

es post

fr article

fr contribution

fr entrée

it post

en post

en posting

Text que un internauta publica en un fòrum o en un bloc.

Nota: 1. Els apunts també poden ser, de vegades, imatges o altres arxius associats. 2. Segons el context, també poden ser adequades com a denominacions d'aquest concepte,

entre d'altres, les formes *aportació, comentari, intervenció, nota, missatge* o, quan el text té una certa especialització i extensió, *article*.

fer un apunt *v intr*

es postear

fr poster

it postare

en post, to

Publicar un apunt en un fòrum o en un bloc.

Nota: Segons el context, també poden ser adequades com a denominacions d'aquest concepte, entre d'altres, les formes *penjar un apunt* o *publicar un apunt*.

giny *m*

es artilugio

es control

es widget

fr composant d'interface graphique

fr composant graphique

fr widget

en control

en widget

Element d'una interfície gràfica d'usuari a través del qual s'estableix la interacció entre l'usuari i el programa o l'aplicació.

Nota: Són exemples de ginys els botons, els menús, els quadres de diàleg, les icones, etc.

giny *m*

es gadget

es widget

fr gadget logicièl

fr objet fenêtre

fr widget

en desktop widget

en gadget

en widget

Programa senzill, amb una interfície gràfica d'usuari especialitzada i consultable des de l'escriptori de l'ordinador o des d'una pàgina web, que proporciona informació diversa o accés ràpid a determinades funcions d'ús freqüent.

Nota: Els ginyes poden facilitar, entre d'altres, informació meteorològica o notícies d'actualitat, o poden fer funcions de rellotge, de calculadora, de calendari, etc.

pipeline [en] *m*

es pipeline

fr pipeline

en pipeline

de Pipeline

Mecanisme d'un sistema operatiu que permet passar informació d'un procés a un altre, de manera que l'execució de les diverses fases de cada procés pot iniciar-se sense necessitat que s'hagi completat l'execució del procés precedent.

pipeline de renderització [pipeline: en] *m*

es pipeline gráfico

es secuencia gráfica

fr chaîne de transformations graphiques

fr pipeline de rendu

fr pipeline graphique

en graphics pipeline

en rendering pipeline

de Computergrafik-Pipeline

de Grafikpipeline

de Rendering-Pipeline

Seqüència de processos que constitueixen la renderització, les diferents fases dels quals poden iniciar-se sense necessitat que s'hagi completat l'execució del procés precedent.

processament pipeline [pipeline: en] *m*

es procesamiento de canalización

es procesamiento en cascada

es segmentación

fr traitement en pipeline

en pipeline processing

en pipelining

de Pipeline-Verarbeitung

de Pipelining

Processament en què el tractament de la informació es fa per mitjà d'un pipeline, de manera que l'execució dels diferents processos té lloc simultàniament.

Lleure

passallibres *m*

es bookcrossing

es liberación de libros

fr bookcrossing

fr bouquinomadisme

fr passe-livres

it bookcrossing

it passalibro

en bookcrossing

de Bookcrossing

Pràctica consistent a deixar un llibre en un lloc públic i a comunicar-ho en un web específic perquè algú pugui trobar-lo, llegir-lo i tornar-lo a deixar accessible, de manera que un nou lector pugui reiniciar el procés.

Nota: El passallibres es gestiona des d'un lloc web unificat (<http://www.bookcrossing.com>), el nom anglès del qual ha fet estendre internacionalment la denominació *bookcrossing* per a designar aquesta pràctica.

passallibres *m i f*

es bookcrosser

es liberalibros

fr bookcrosser

fr bookcrosseur

en bookcrosser

Persona que practica el passallibres.

Publicitat

aturador *m*

es stopper

fr barre-route

fr stopper

en shelf stopper

Element publicitari que sobresurt del lineal destinat a destacar un producte.

gratacel *m*

es rascacielos

fr gratte-ciel

en skyscraper

en skyscraper ad

Bàner vertical llarg i estret situat als marges d'una pàgina web.

Videojocs

animació d'esquelet *f*

es animación esqueletal

es animación esquelética

fr animation par squelette

fr animation squelettique

en skeletal animation

en skeleton animation

de Skeletal-Animation

Tècnica d'animació en 3D consistent a recrear el moviment d'un personatge a partir de dades prèviament emmagatzemades sobre els moviments i les rotacions dels ossos que el conformen.

animació per vèrtexs *f*

es animación por vértices

fr animation des sommets

en morph target animation

en per-vertex animation

en vertex animation

de Morph-Target-Animation

de Per-Vertex-Animation

Tècnica d'animació de personatges en 3D consistent a recrear el moviment d'un personatge per mitjà de la modificació dels vèrtexs de cadascun dels polígons que el conformen.

aparició sobtada *f*

es popping

fr apparition soudaine

en pop effect

en popping

de Popping

Defecte de visualització consistent en el sorgiment brusc d'objectes gràfics allunyats del punt d'observació o en un canvi sobtat del seu aspecte, que té lloc quan se n'augmenta el nivell de detall de manera discreta.

aplicació rupturista *f*

es aplicación asesina

fr application phare

fr application vedette

en killer app

en killer application

en leader application

de Killer-Applikation

Aplicació informàtica innovadora que esdevé de gran utilitat i que obté un èxit immediat i una gran popularitat entre els usuaris, fins al punt que condiciona el desenvolupament posterior de nous productes informàtics i pot arribar a desplaçar la competència.

arbre *m*

es árbol

fr arbre

en tree

de Baum

Representació d'una estructura de dades constituïda per una sèrie de nodes relacionats jeràrquicament entre si, de manera que hi ha un únic node que fa d'arrel de l'estructura i que cada altre node procedeix d'un sol node immediatament anterior en la jerarquia.

Nota: La tipologia bàsica de nodes d'un arbre és la següent: *node arrel* (és el node que no parteix de cap altre, a partir del qual es desenvolupa tota l'estructura arbòria), *node pare* (és un node que representa un estadi immediatament anterior a un estadi posterior) i *node fill* (és un node descendent directe d'un altre node, que representa un estadi immediatament posterior a l'estadi precedent).

arbre binari *m*

es árbol binario

fr arbre binaire

en binary tree

de Binärbaum

Arbre en què cada node pare té com a màxim dos nodes fills.

arbre BSP *m*

es árbol BSP

fr arbre BSP

en binary space partitioning tree

en BSP tree

de BSP-Baum

Arbre resultant d'una partició binària de l'espai.

Nota: La sigla BSP correspon a la denominació anglesa *binary space partitioning* (en català, *partició binària de l'espai*).

arbre k-dimensional *m*

sin. compl. **arbre k-d** *m*

es árbol k-d

es árbol k-dimensional

fr arbre k-d

fr arbre k-dimensionnel

en k-d-tree

en k-dimensional tree

de k-d-Baum

de k-dimensionaler Baum

Arbre BSP que organitza els punts de la partició en un espai euclidià de k dimensions.

arbre octal *m*

es árbol octal

fr arbre d'octants

en octree

de Octree

Arbre en què cada node pare té com a màxim vuit nodes fills.

Nota: Cada node d'un arbre octal representa un cub en l'espai físic. Cada fill representa un octant del node pare de què procedeix.

arbre quaternari *m*

es árbol cuaternario

fr arbre quaternaire

en quadtree

de Quadtree

Arbre en què cada node pare té com a màxim quatre nodes fills.

arcade *m*

es arcade

es juego arcade

fr jeu d'arcade

en arcade game

de Arcade-Spiel

Videojoc simple, d'acció repetitiva, argument senzill i partides generalment breus, que augmenta de dificultat a mesura que avança el joc.

Nota: Inicialment els arcades s'executaven només en màquines recreatives (en anglès, *arcade cabinet*).

captura de moviment *f*

es captación de movimiento

es captura de movimiento

fr capture de mouvements

fr saisie de mouvements

en motion capture

en mocap

de Bewegungserfassung

de Motion Capture

Tècnica consistent a enregistrar i emmagatzemar el moviment d'un personatge real mitjançant sensors per recrear-lo posteriorment en un entorn virtual.

cel shading [en] *m*

es cel shading

fr ombrage de celluloïd

en cartoon shading

en cel shading

en cel-shaded animation

en toon shading

de Cel-Shading

Model de shading en què es dóna a les imatges un aspecte de dibuixos animats.

clan *m*

sin. **escamot** *m*

es clan

es hermandad

fr clan

fr guilde

en clan

en guild

de Clan

Grup de jugadors de nombre variable que juguen en equip a un joc en xarxa.

combinació *f*

sin. compl. **combo** *m*

es combinación

es combo

fr combinaison

fr combo

en combination

en combo

de Kombination

de Kombo

Conjunt d'accions successives que un jugador duu a terme en un temps limitat amb el comandament de joc, que permeten millorar el resultat d'un esdeveniment.

consola de joc *f*

sin. **videoconsola** *f*

es consola

es videoconsola

fr console de jeu

en game console

en video game console

de Spielkonsole

de Videospiegelkonsole

Plataforma de joc dissenyada específicament per a l'execució de videojocs, ja sigui de manera autònoma o bé connectada a una pantalla.

consola domèstica *f*

es consola de sobremesa

es consola doméstica

fr console de jeu de salon

fr console de salon

en domestic console

de Heimkonsole

Consola de joc constituïda per una unitat central a la qual s'acoblen el comandament de joc, la pantalla i altres perifèrics, destinada a l'ús a la llar.

desenvolupador -a de videojocs *m i f*

es desarrollador de videojuegos

fr développeur de jeux vidéo

en video game developer

de Spieleentwickler

Persona que es dedica a la creació de videojocs.

desplaçament lliure *m*

es modo de estilo libre

es modo free roam

fr mode à déplacement libre

en free roaming mode

en free wandering mode

en hit'n'run

en sandbox mode

de Sandbox-Modus

Mecànica de joc que permet al jugador desplaçar-se lliurement per l'escenari d'un videojoc.

disseny de nivells *m*

es diseño de niveles

fr conception de niveaux

fr conception des niveaux

en game mapping

en level design

de Level-Design

Procés de creació dels diferents nivells d'un videojoc, que es duu a terme generalment amb programari de disseny desenvolupat específicament per a aquesta finalitat.

document de disseny *m*

es documentación de diseño

es documento de diseño

fr avant-projet

en design document

de Design-Dokumentation

Document que conté informació detallada sobre els objectius, les regles, l'abast, el context, l'estructura narrativa, les condicions de victòria i derrota i el disseny estètic d'un

videojoc, que serveix de guia als diferents equips de treball durant el procés de desenvolupament.

Nota: El document de disseny es manté viu mentre dura el procés de desenvolupament del joc.

eliminació *f*

es culling

es descarte

fr suppression d'éléments indésirables

en culling

de Culling

Procés de la renderització en què es determinen i se suprimeixen els objectes gràfics o les zones d'un objecte gràfic de la pantalla que no són visibles per a l'observador.

eliminació de cares posteriors *f*

es eliminación de caras posteriores

fr elimination des faces arrières

en back-face culling

en back-face removal

de Backface Culling

de Rückseiten-Entfernung

Eliminació en què es determinen i se suprimeixen les cares d'un objecte gràfic que no són visibles perquè queden a la part de darrere de l'objecte.

eliminació de parts ocultes *f*

es eliminación de caras ocultas

es occlusion culling

es supresión de superficies ocultas

fr occlusion culling

en hidden surface determination

en occlusion culling

de Occlusion Culling

Eliminació en què es determinen i se suprimeixen els objectes gràfics o les zones d'un objecte gràfic que no són visibles perquè queden tapats per altres objectes.

enemic final *m*

es jefe

fr patron

en boss

de Boss

de Endgegner

Enemic dotat d'habilitats especials que apareix al final d'un nivell i resulta més difícil de vèncer que la resta d'enemics.

escalat *m*

es escalado

fr changement d'échelle

fr mise à l'échelle

en scaling

de Skalierung

Transformació geomètrica consistent a engrandir o reduir un objecte gràfic.

estudi de desenvolupament de videojocs *m*

es estudio de desarrollo de videojuegos

fr studio de développement de jeux vidéo

en video game development studio

de Entwicklungsstudio

de Spieleentwickler

Empresa o àrea d'una empresa que es dedica a la creació de videojocs.

estudi exclusiu *m*

es estudio second party

fr studio exclusif

en second party developer

en second party studio

de Second-Party-Entwickler

Empresa que es dedica a la creació de videojocs per a plataformes d'una sola marca, amb la qual té un contracte d'exclusivitat.

estudi independent *m*

es estudio independiente

es estudio third party

fr studio externe

fr studio indépendant

en third party developer

en third party studio

de Third-Party-Entwickler

Empresa que es dedica a la creació de videojocs independentment de qualsevol marca de comercialització de plataformes.

estudi intern *m*

es estudio first party

es estudio interno

fr studio interne

en first party developer

en first party studio

de First-Party-Entwickler

Àrea d'una empresa de comercialització de plataformes de joc que es dedica a la creació de videojocs compatibles únicament amb les plataformes que comercialitza.

filtració *f*

es filtración

es revelación

es spoiler

fr rabat-joie

fr spoiler

en spoiler

en spoiler warning

de Spoiler

Revelació voluntària o involuntària, generalment feta a través d'Internet, d'una part important de la trama d'un videojoc.

fotogrames per segon *m pl*

sigla **FPS** *m pl*

es fotogramas por segundo

es frecuencia de imagen

es FPS

fr fréquence d'images

fr images par seconde

en frame rate

en frames per second

en FPS

en fps

de Bilder pro Sekunde

de Bildwiederholfrequenz

de Bildwiederholrate

Indicador de qualitat de la imatge que es basa en el nombre de fotogrames que apareixen a la pantalla per segon.

generació *f*

es generación

fr génération

en generation

de Generation

Cadascuna de les diferents categories en què es classifiquen les consoles de joc segons el moment en què han estat comercialitzades, les característiques tecnològiques que presenten i les prestacions que ofereixen.

Nota: Les diferents generacions es determinen amb un ordinal: primera generació, que indica la generació més antiga de videoconsoles, segona generació, tercera generació, quarta generació, etc.

il·luminació *f*

es iluminación

fr éclairement

fr illumination

en lighting

de Beleuchtung

de Lighting

Procés de la renderització en què es determina la llum que incideix en cadascun dels elements de l'escena.

il·luminació per píxels *f*

es iluminación por píxeles

fr illumination des pixels

en per-pixel lighting

en pixel based lighting

de Per-Pixel-Lighting

de pixelbasierte Beleuchtung

Tècnica d'il·luminació consistent a calcular el valor de llum que rep un objecte gràfic en cadascun dels píxels que el componen en sotmetre'l a renderització.

il·luminació per vèrtexs *f*

es iluminación por vértices

fr illumination des sommets

en per vertex based lighting

en per-vertex lighting

de Per-Vertex-Lighting

de Vertex-Based-Lighting

Tècnica d'il·luminació consistent a calcular i desar el valor de la llum que incideix sobre un objecte gràfic en cadascun dels vèrtexs dels polígons que el conformen.

interpolació *f*

es interpolación

fr interpolation

fr intervallage

en in-betweening

en interpolation

en lerping

en tweening

de Interpolation

Operació matemàtica consistent a generar nous valors a partir d'altres de ja disponibles, mitjançant diverses tècniques numèriques, emprada fonamentalment en el processament d'imatges, de so, i en animació.

Nota: La interpolació es realitza inserint noves columnes o files de dades (píxels, en el cas del processament d'imatges; mostres de so, en el processament de so; o posicions, en el cas de l'animació) entre les columnes i files ja existents, a fi d'augmentar la resolució del conjunt de dades.

interpolació bicúbica *f*

es interpolación bicúbica

fr interpolation bicubique

en bicubic interpolation

de bikubische Interpolation

Interpolació en dues dimensions en què els nous valors s'obtenen per interpolació cúbica en sentit horitzontal seguida d'interpolació cúbica en sentit vertical dels valors obtinguts de la primera operació, utilitzada en el processament d'imatges.

interpolació bilineal *f*

es interpolación bilineal

fr interpolation bilinéaire

en bilinear interpolation

de bilineare Interpolation

Interpolació en dues dimensions en què els nous valors s'obtenen fent una interpolació lineal en sentit horitzontal de les files de valors immediatament superior i inferior, i fent posteriorment una interpolació lineal dels resultats d'aquesta operació en sentit vertical, emprada fonamentalment en el processament d'imatges.

interpolació cúbica *f*

es interpolación cúbica

fr interpolation cubique

en cubic interpolation

de kubische Interpolation

Interpolació en una dimensió en què els nous valors s'obtenen avaluant una corba cúbica que passi pels dos punts immediatament anteriors i els dos immediatament posteriors, emprada en el processament d'imatges, de so, i en la majoria d'algorismes d'animació.

interpolació lineal *f*

es interpolación lineal

fr interpolation linéaire

en linear interpolation

de lineare Interpolation

Interpolació en una dimensió en què els nous valors són la mitjana aritmètica dels immediatament anteriors i posteriors, emprada en el processament d'imatges, de so, i en la majoria d'algorismes d'animació.

interpolació per proximitat *f*

es interpolación por aproximación

es interpolación por vecindad

fr interpolation du plus proche voisin

en nearest neighbour interpolation

en proximal interpolation

de Nearest-Neighbour-Interpolation

Interpolació en una o més dimensions en què el nou valor es copia del valor ja existent més proper en l'espai, emprada en el processament d'imatges, de so, i en la majoria d'algorismes d'animació.

joc d'habilitat mental *m*

es juego de habilidad

es juego de inteligencia

fr jeu d'esprit

fr jeu de réflexion

en brain game

en mind game

en puzzle game

de Geschicklichkeitsspiel

Videojoc en què es fa treballar especialment l'agilitat mental del jugador mitjançant trencaclosques, problemes de lògica, de matemàtiques o d'estratègia, i altres activitats similars.

joc de gran públic *m*

es juego casual

es juego para el gran público

fr jeu grand public

en casual game

de Casual-Game

Videojoc que per les seves característiques d'accessibilitat i pels seus continguts s'adreça a un públic ampli.

joc de llançament *m*

es juego de lanzamiento

es título de lanzamiento

fr jeu de lancement

fr titre de lancement

en launch game

en launch title

de Launchtitel

Videojoc que es posa a disposició del públic al mateix temps que la consola amb què s'ha d'executar.

Nota: Els jocs de llançament s'inclouen sovint al paquet de comercialització de la consola i permeten provar el funcionament del nou producte i descobrir-ne les característiques.

joc de lluita *m*

es juego de lucha

fr jeu de baston

fr jeu de castagne

fr jeu de combat

en beat them up

en beat'em up

en combat game

en fighting game

de Beat-em-Up

de Kampfspiel

Joc d'acció lineal en què el personatge jugador s'enfronta als enemics amb les mans nues o amb armes blanques en un escenari fix, utilitzant diferents tècniques i cops.

joc de supervivència *m*

es juego de terror

es survival horror

fr jeu d'horreur

fr survival horror

en survival horror

en survival horror game

de Survival-Horror-Spiel

Joc d'aventures en què s'intenta transmetre una sensació d'angoixa al jugador, el qual té com a objectiu principal aconseguir que el seu personatge sobrevisqui a les situacions d'opressió i perill en què es troba.

Nota: En els jocs de supervivència el jugador es troba sovint amb unes limitacions de moviments i recursos que dificulten el control del joc.

joc de trets *m*

es juego de disparos

es shooter

fr jeu de tir

en shoot them up

en shoot'em up

en shooter

en shooting game

en shmup

de Shooter

Joc d'acció basat en la punteria amb armes de foc en què el jugador ha d'anar disparant a un ritme trepidant contra diferents contrincants, mirant alhora d'esquivar-ne els trets.

joc de trets en primera persona *m*

es juego de acción en primera persona

es shooter en primera persona

es FPS

fr jeu de tir à la première personne

fr jeu de tir en vue subjective

fr jeu FPS

fr JFPS

en ego-shooter game

en first-person shooter

en FPS

de Ego-Shooter

Joc de trets en què el jugador veu l'acció a través dels ulls del seu personatge, des d'un pla subjectiu sostingut.

joc de trets en tercera persona *m*

es juego de acción en tercera persona

es shooter en tercera persona

es TPS

fr jeu de tir à la troisième personne

fr jeu de tir en vue objective

fr jeu TPS

en third-person shooter

en TPS

de Third-Person-Shooter

Joc de trets en què el jugador veu l'acció i el seu personatge des d'un punt de vista exterior.

jugabilitat *f*

es jugabilidad

fr jouabilité

en gameplay

en playability

de Gameplay

Qualitat d'un videojoc relativa al grau d'entreteniment que pot proporcionar i a la seva usabilitat, que té en compte paràmetres com ara l'originalitat, la facilitat de control, la interacció, la coherència dels menús, la fluïdesa i la precisió dels moviments dels personatges o l'equilibri entre la dificultat i la satisfacció del jugador.

jugador -a expert -a *m i f*

es jugador extremo

es jugador hardcore

fr joueur passionné

en core gamer

en hardcore gamer

de Hardcore-Gamer

de Hardcore-Spieler

Persona que dedica una part important del seu temps a l'entreteniment amb videojocs i que està al corrent de les principals novetats del sector.

jugador -a ocasional *m i f*

es jugador casual

es jugador ocasional

fr joueur occasionnel

en casual gamer

de Casual-Gamer

de Gelegenheitsspieler

Persona que juga esporàdicament amb videojocs.

ludologia *f*

es ludología

fr ludologie

en game studies

en ludology

de Ludologie

Estudi teòric i interdisciplinari del videojoc, que s'ocupa, entre d'altres, de l'anàlisi d'aspectes relatius al disseny del joc, com ara les regles i l'experiència de joc, a les estructures, la narrativitat o l'estètica visual.

lúmel *m*

es lumel

es luxel

fr lumel

fr luxel

fr pixel illuminé

en lumel

en luxel

de Lumel

Cadascuna de les fraccions mínimes en què resulta dividit un mapa d'il·luminació.

Nota: 1. Correspon a un tèxel sobre el qual s'ha aplicat un mapa d'il·luminació. 2. La forma lúmel és un acrònim creat a partir de la denominació anglesa *luminosity element*.

machinima [en]*f*

es machinima

fr machinima

en machinima

de Machinima

Pel·lícula d'animació que es realitza amb seqüències i tecnologia procedents dels videojocs.

Nota: La denominació machinima és un acrònim creat a partir de les formes angleses *machine*, *animation* i *cinema*.

machinima [en]*f*

es machinima

fr machinima

en machinima

de Machinima

Tècnica de creació de pel·lícules d'animació amb seqüències i tecnologia procedents dels videojocs.

Nota: La denominació machinima és un acrònim creat a partir de les formes angleses *machine*, *animation* i *cinema*.

mapa d'il·luminació *m*

es lightmap

es mapa de luces

fr lightmap

en light map

en lightmap

de Lightmap

Mapa de bits que codifica de manera precalculada la il·luminació d'un objecte gràfic.

mapa de textura *m*

es mapa de textura

fr carte de texture

en texture map

de Textur

Mapa de bits que se superposa a la superfície d'un objecte gràfic per a simular un determinat material.

mapatge d'entorn *m*

es environment mapping

fr mappage d'environnement

fr placage d'environnement

en environment mapping

en reflection mapping

de Environment-Mapping

de Umgebungsabbildung

Procés de la renderització consistent a revestir la superfície d'un objecte gràfic en 3D amb la imatge d'una part de l'entorn, a fi de simular un efecte de reflexió.

mapatge de relleu *m*

es bump mapping

fr placage de relief

fr placage de rugosité

en bump mapping

de Bump-Mapping

de Reliefzuordnung

Tècnica d'il·luminació consistent a aplicar un mapa de textura d'aspecte irregular sobre un objecte gràfic en 3D a fi de simular un efecte de rugositat.

mapatge de textura *m*

es diseño de texturas

es mapeo de texturas

fr mappage de texture

fr placage de textures

fr texturage

en texture mapping

en texture mapping technique

de Texture-Mapping

Procés de la renderització consistent a revestir la superfície bidimensional d'un objecte gràfic amb un mapa de textura.

Nota: El mapatge de textura permet crear superfícies diferents sense modificar l'objecte original.

mapatge MIP *m*

es mapeado MIP

es mapeo MIP

fr mappage MIP

en MIP mapping

en mipmapping

de MIP-Mapping

Mapatge de textura en què s'apliquen sobre l'objecte gràfic diferents mapes, els quals han estat creats i emmagatzemats prèviament, segons el nivell de detall necessari i la distància entre l'objecte i el punt d'observació, que permet optimitzar l'eficiència de la renderització sense disminuir la qualitat global de la imatge.

Nota: La sigla MIP correspon a la denominació llatina *multum in parvo* 'molt en un espai petit'.

model d'il·luminació *m*

es modelo de iluminación

fr modèle d'éclairement

fr modèle d'illumination

en illumination model

en lighting model

de Beleuchtungsmodell

Model matemàtic que determina la relació entre els objectes gràfics de l'escena i la llum.

Nota: El model d'il·luminació determina paràmetres com ara la quantitat global de llum ambiental o la quantitat de llum que incideix sobre cadascun dels objectes.

model de shading [shading: en] *m*

es modelo de sombreado

fr modèle d'ombrage

en shading model

de Schattierungsmodell

de Shading-Modell

Model matemàtic que estableix l'aplicació del shading a un objecte gràfic.

món persistent *m*

es mundo persistente

fr monde persistant

fr monde virtuel persistant

fr univers persistant

en persistent universe

en persistent world

en PW

de Persistent World

Espai virtual on es desenvolupen determinats videojocs concebut perquè l'acció del joc no s'aturi i continuï evolucionant malgrat que el jugador deixi de jugar-hi, d'acord amb la intervenció de la resta de jugadors connectats.

mostreig *m*

es muestreo

fr échantillonnage

en sampling

de Sampling

Conversió d'un senyal continu en un senyal discret format per una mostra representativa dels valors del senyal continu.

Nota: S'utilitza, per exemple, per a transformar una imatge real en un mapa de bits.

partició binària de l'espai *f*

sigla **BSP** *f*

es partición binaria del espacio

es particionado binario del espacio

es BSP

fr partition binaire de l'espace

fr BSP

en binary space partitioning

en BSP

de binäre Raumpartitionierung

de BSP

Partició de l'espai en què una escena tridimensional se subdivideix en dues regions, les quals es tornen a subdividir en dues regions més, i així successivament, a fi d'organitzar-ne l'estructura, simplificar els càlculs posteriors i accelerar la renderització.

Nota: La sigla BSP correspon a la denominació anglesa *binary space partitioning*.

partició de l'espai *f*

es partición del espacio

es particionado del espacio

fr partition de l'espace

en space partitioning

de Raumpartitionierung

Tècnica consistent a dividir un espai en dues o més regions no superposades.

Nota: Els sistemes de partició de l'espai solen ser jeràrquics, és a dir, que un espai es divideix en regions i posteriorment cadascuna d'aquestes regions se subdivideix en noves regions, i així successivament.

personatge jugador *m*

sigla **PJ** *m*

es personaje jugador

es PJ

fr personnage joueur

fr PJ

en playable character

en player

en player character

en PC

de Spielercharakter

de Spielerfigur

de SC

Personatge que és controlat directament pel jugador, a l'entorn del qual sol girar tota l'acció del joc.

personatge no jugador *m*

sigla **PNJ** *m*

es personaje no jugador

es PNJ

fr personnage non-jouable

fr personnage non-joueur

fr PNJ

en non-player character

en NPC

de Nicht-Spieler-Charakter

de Nicht-Spieler-Figur

de NSC

Personatge que és controlat per un administrador de joc o bé per mitjà de tècniques d'intel·ligència artificial, que incideix en el desenvolupament de la partida però sobre el qual el jugador no té control.

plataforma de joc *f*

es plataforma de juego

fr plateforme de jeu

fr plateforme ludique

en game platform

en video game platform

de Spiele-Plattform

Dispositiu de maquinari que permet executar videojocs, ja sigui de manera exclusiva o bé entre d'altres possibles funcions.

programari descatalogat *m*

es abandonware

es software abandonado

fr abandogiciel

fr abandongiciel

fr logiciel abandonné

fr logiciel orphelin

en abandonware

en discontinued software

de Abandonware

Programari antic, generalment un videojoc, que ha deixat de comercialitzar-se des de fa anys, però que pot descarregar-se per Internet i executar-se per mitjà d'un emulador.

publicitat intrajoc *f*

es publicidad dentro del juego

es publicidad ingame

fr publicité intégrée au jeu

fr publicité intrajeu

en ingame advertising

en IGA

de In-Game-Advertising

de In-Game-Werbung

Publicitat en forma de logotip o d'anunci que s'integra a l'interior d'un videojoc amb l'objectiu de fer promoció d'una marca determinada.

remostreig *m*

es remuestreo

fr rééchantillonnage

en resampling

de Resampling

Procés digital consistent a modificar la freqüència de mostreig d'un conjunt de dades de partida, que comporta la modificació de les dimensions del conjunt.

Nota: El remostreig s'aplica fonamentalment al processament d'imatges i d'àudio. En el processament d'imatges, el remostreig modifica les dimensions i la resolució de la imatge de partida.

retallada *f*

es clipping

es recorte

fr découpage

fr détournage

fr élagage

en clipping

en scissoring

de Clipping

Procés de la renderització en què es delimiten i s'eliminen els elements gràfics d'un disseny que queden fora de l'espai visible definit i no s'han de mostrar a la pantalla.

rotació *f*

es rotación

fr rotation

en rotation

de Rotation

Transformació geomètrica consistent a fer girar un objecte gràfic.

seqüència cinemàtica *f*

es secuencia cinemática

fr cinématique

fr scène cinématique

fr séquence cinématique

en cinematic

en cut scene

en cutscene

de Zwischensequenz

Seqüència que s'inclou en un videojoc narratiu per a fer avançar l'argument o aprofundir en algun aspecte del guió i sobre la qual el jugador té un control limitat o nul.

shader [en] *m*

es shader

fr nuanceur

fr shader

en shader

de Schattierer

de Shader

Programa que determina l'aparença general d'un objecte gràfic de manera algorísmica, amb els corresponents efectes de superfície de color, llum, ombra o textura.

shading [en] *m*

es sombreado

fr ombrage

en shading

de Schattierung

de Shading

Procés de la renderització en què es determina l'aparença general dels objectes gràfics en relació amb la superfície que presenten, el color, la textura, la il·luminació, la reflexió, etc.

shading de Gouraud [shading: en] *m*

es sombreado de Gouraud

es sombreado suave

fr lissage de Gouraud

fr ombrage lissé

en colour interpolation shading

en Gouraud shading

en intensity interpolation shading

en smooth shading

de Gouraud-Schattierung

de Gouraud-Shading

Model de shading basat en la interpolació de colors dels tres vèrtexs poligonals més propers.

Nota: Aquest model de shading va ser inventat per l'investigador informàtic francès Henri Gouraud, del qual pren el nom.

shading de Phong [shading: en] *m*

es sombreado de Phong

es sombreado Phong

fr lissage de Phong

fr ombrage de Phong

en normal-vector interpolation shading

en Phong shading

de Phong-Schattierung

de Phong-Shading

Model de shading en què es calcula la intensitat de llum que cal mostrar per cada píxel, que s'utilitza per a simular reflexos especulars i superfícies llises.

Nota: Aquest model de shading va ser inventat per l'investigador informàtic vietnamita Bui Tuong Phong, del qual pren el nom.

shading pla [shading: en] *m*

es sombreado plano

fr ombrage constant

fr ombrage par dégradé de couleur

fr ombrage uniforme

en constant shading

en flat shading

de Flat-Schattierung

de Flat-Shading

Model de shading bàsic en què tots els píxels d'un mateix polígon reben la mateixa il·luminació.

sobremostreig *m*

es sobremuestreo

fr suréchantillonnage

en oversampling

de Überabtastung

Supermostreig en què la nova freqüència de mostreig és superior al doble de la freqüència màxima del senyal d'entrada, que comporta l'eliminació virtual d'aliàsing.

sprite [en] *m*

es imagen con movimiento

es objeto móvil

es sprite

fr lutin

fr sprite

en object image

en sprite

de Sprite

Mapa de bits que s'utilitza habitualment com a personatge d'un videojoc en 2D i que es pot moure i manipular com una sola unitat.

Nota: El jugador pot modificar alguns dels atributs de l'sprite, per exemple el color, la forma, la mida o la velocitat de desplaçament.

supermostreig *m*

es supermuestreo

fr super-échantillonnage

en supersampling

de Supersampling

Remostreig consistent a augmentar la freqüència de mostreig, que comporta un augment de les dimensions del conjunt de dades de partida i redueix l'aliàsing.

Nota: En el processament d'imatges, el supermostreig fa augmentar les dimensions de la imatge.

taxa d'ompliment *f*

es fill rate

es tasa de relleno

fr débit de remplissage

fr taux de remplissage

en fillrate

de Füllrate

Taxa que mesura la quantitat de píxels que es poden pintar per unitat de temps, que s'utilitza per a avaluar la capacitat d'un processador gràfic.

Nota: Es mesura en píxels per segon.

tècnica de nivell de detall *f*

sin. compl. **tècnica LOD** *f*

es nivel de detalle

es LOD

fr niveau de détail

fr LOD

en level of detail

en level-of-detail technique

en LOD technique

de Level-of-Detail-Technik

de LOD-Technik

Tècnica de renderització per mitjà de la qual s'adapta el nivell de detall dels objectes gràfics a la distància a què es troben del punt d'observació o a les dimensions que presenten en pantalla respecte d'aquest punt.

Nota: 1. La tècnica de nivell de detall es basa en la reducció o l'ampliació del nombre de polígons que constitueixen un objecte gràfic i s'utilitza bàsicament en la visualització en temps real. Com més allunyat es trobi l'objecte del punt d'observació o com més amagat quedi o menys rellevant sigui, menys nivell de detall presentarà. 2. La sigla LOD de la denominació *tècnica LOD* correspon a la denominació anglesa *level of detail*.

tècnica de nivell de detall contínua *f*

sin. compl. **tècnica CLOD *f***

es LOD continuo

es nivel de detalle continuo

es CLOD

fr LOD continu

fr niveau de détail continu

fr CLOD

en continuous level of detail

en continuous LOD

en CLOD

de Continuos-LOD

Tècnica de nivell de detall en què el model simplificat es recalcula en temps real.

tècnica de nivell de detall discreta *f*

sin. compl. **tècnica DLOD *f***

es LOD discreto

es nivel de detalle discreto

es DLOD

fr LOD dynamique

fr niveau de détail dynamique

fr DLOD

en discrete level of detail

en discrete LOD

en DLOD

de Discrete-LOD

Tècnica de nivell de detall en què el model simplificat s'obté a partir de tres models discrets de diferents resolucions prèviament recalculats.

tèxel *m*

es texel

fr pixel texturé

fr texel

en texel

en texture element

de Texel

Cadascuna de les fraccions mínimes en què resulta dividit un mapa de textura.

Nota: 1. Correspon a un píxel sobre el qual s'ha aplicat un mapa de textura. 2. La forma tèxel és un acrònim creat a partir de la denominació anglesa *texture element*.

textura *f*

es textura

fr texture

en texture

de Textur

Propietat d'un objecte gràfic relativa a l'aspecte del material que el compon.

Nota: La textura se sol codificar en mapes de textura.

translació *f*

es traslación

es traslado

fr déplacement rectiligne

fr translation

en shift

en translating

en translation

de Translation

de Verschiebung

Transformació geomètrica consistent a desplaçar un objecte gràfic al llarg d'un vector.

trobada LAN *f*

es fiesta LAN

es torneo LAN

fr tournoi de jeux en réseau

fr tournoi LAN

en LAN party

de LAN-Party

Trobada de jugadors que, situats en un mateix espai físic, competeixen entre ells des de diferents ordinadors connectats a través d'una xarxa d'àrea local.

versió candidata *f*

sigla **RC** *f*

es versión candidata

es versión candidata a definitiva

fr version candidate

fr version d'évaluation

fr version de développement

en RC version

en release candidate

en release candidate version

en RC

de Release Candidate

Versió prèvia a la versió final d'un videojoc, a la qual s'han aplicat tots els canvis resultants de la verificació de la versió beta, que se sotmet a una última verificació abans de comercialitzar-se.

Nota: La sigla RC correspon a la denominació anglesa *release candidate*.

versió final *f*

es versión de disponibilidad general

es versión dorada

es versión final

fr version finale

fr version or

fr version stable

en gold version

en release to manufacturing version

en RTM version

de Endversion

de Verkaufsversion

Versió d'un videojoc que es comercialitza, resultat de la verificació i actualització de la versió candidata.