

# 术语表

在冒号前的表示原文，冒号后带英文的表示保留原术语，不翻译，仅在第一次出现时通过括号给与注释。  
最新版本 [见这里](#)

- Viewport: viewport(视口)
- Camera: camera (摄像头)
- Object: object(物体)
- Pivot(锚点)
- Physics Properties: 物理属性
- Rotation(旋转)
- Scale: 缩放
- Tiling: tiling(平铺)
- Visual FX: 显示特效
- Scene(scene (场景))
- Config file: 配置文件
- executable(可执行文件)
- Plugin entry point: 插件入口点
- Launcher(启动器)
- Default launcher: 默认启动器
- Data manager: 数据管理器
- Graphic: graphic(图像)
- Sprite: sprite(精灵)
- External library: 外部库
- Stand alone : 独立，独立程序
- vertical sync toggler: 垂直同步触发器
- legend: 说明
- Event handler: 事件处理器
- equivalent(当量)
- helper function(辅助函数)
- vector: vector(向量)

From:

<https://www.orx-project.org/wiki/> - **Orx Learning**

Permanent link:

<https://www.orx-project.org/wiki/cn/orx/glossary?rev=1278508324>

Last update: **2025/09/30 17:26 (8 months ago)**

