

فصل چهارم : واژه نامه Unreal



بهترین اندازه برای دید : ۱۰۲۴*۷۶۸

نویسنده : Jason Lentz

مترجم : علی گنابادی (سیلوستر)

money1366@yahoo.com

WWW.Persian-Designers.COM

کلیه حقوق متعلق به نویسنده و سایت Persian Designers می باشد

خلاصه فصل : یک لغت نامه کامل برای تمام اصطلاحاتی که در Unreal engine استفاده می شود.

A

Actor : شیئی است که می توان آن را در محیط بازی قرار داد. اشیائی مانند Emitters , StaticMeshes , Players , ActorVariables Sounds , ZoneInfos و... از این نوع هستند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Actor ها به مقاله ActorVariables مراجعه کنید.

ActorX : مش های استخوان بندی شده و متحرکی هستند که قابلیت صادر و وارد کردن در اکثر برنامه های گرافیکی سه بعدی را دارند و Unreal editor قابلیت وارد کردن آنها را دارد.

Additive BSP : شیء BSP تو پر (Add شده) که در یک محیط تو خالی (Subtract شده) قرار می گیرد.

AI : هوش مصنوعی (Artificial Intelligence) رفتارها و عکس العمل های یک کاراکتر در برابر وقایع و شرایط مختلف است.

AI Controller : یک کلاس است که معرفی می کند که کامپیوتر چگونه رفتارهای یک یا گروهی از کاراکترها را کنترل کند . برای اطلاعات بیشتر راجع به AI controller به مقاله AIControllers مراجعه کنید.

Alpha Channel : یک کانال اضافی در تکسچرها است که فقط برای شفافیت نیست اما می تواند شیء را به حالت نیمه شفاف در آورد. برای استفاده از کانال آلفا باید خصوصیت bAlphaChannel را true قرار دهید. برای اطلاعات بیشتر به مقاله Unreal texturing مراجعه کنید.

AmbientSound : یک شیء که وقتی آن را در بازی قرار می دهید فایل صوتی که بوسیله Sound browser انتخاب کردید را بصورت پشت سر هم پخش می کند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به AmbientSound به مقاله ExampleMapsSounds مراجعه کنید.

Anim/Animation : حرکاتی که برای یک مدل بوسیله استخوان بندی طراحی شده است تا مدل بتواند در محیط بازی حرکت کند. animation ها در فایل هایی با پسوند PSA ذخیره می شوند.

Antiportal : یک محدوده است که اگر در سر راه دوربین بازیکن قرار بگیرد آنچه که در پشت Anti Portal قرار دارد رندر نمی شود. برای کسب اطلاعات بیشتر به فصل سی و نهم – بهینه سازی بازی مراجعه کنید.

B

Beam Emitter : یک شیء که یک تکسچر بوسیله یک الگوی خاص در یک محدوده معین پراکنده می کند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Beam Emitters به مقاله BeamEmitters مراجعه کنید.

Blocking Volume : یک نوع Volume که می تواند مانند اشیاء دیگر راه بازیکن را مسدود کند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Blocking Volume به فصل نهم مراجعه کنید.

Bot : یک بازیکن که کامپیوتر آن را بوسیله AI کنترل می کند.

Browser : منوهای میزمانندی که برای گشتن و دیدن چیزهای مختلف در Unreal editor استفاده می شوند. مانند Texture Browser, Actor Browser, Meshes Browser, Animations Browser, StaticMeshes Browser, PrefabBrowser, Groups Browser, Sounds Browser, Music Browser برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Browser ها به فصل دوم – محیط کاری UnrealED مراجعه کنید

Brush : یک شیء که بوسیله ابزارهای BrushPrimitive در سمت چپ پنجره Unreal editor ساخته شده است. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Brush ها به مقاله BSPBrushesTutorial مراجعه کنید.

Build : دستور کامپایل کردن مرحله و انجام محاسبات ضروری مانند نورپردازی، ساخت مسیرها و غیره

Builder Brush : یک شیء با خطوط قرمز رنگ دور آن، که می توان آن را Add یا Subtract کرد و از آن یک BSP ساخت. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Builder Brush به مقاله BSPBrushes tutorial مراجعه کنید.

BSP : مخفف Binary Space Partitioning است (بعضی مواقع با نام CSG یاد می شود). داده های ساختار یافته مربوط به یک شیء شکل داده شده در بازی. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به BSP Brush به فصل پنجم مراجعه کنید.

BSP Holes : فضاهای تو پر یا تو خالی که بوسیله اشیاء BSP ایجاد می شوند.

C

Camera : نمایی که در unreal editor کاربر از طریق آن بازی را می بیند. در نماهای دو بعدی می توانید محل دوربین در نمای سه بعدی را ببینید که با عکس یک چشم نمایش داده می شود.

CollisionCylinder : محیط استوانه شکلی که در حول یک شیء وجود دارد و برای تعریف عمل برخورد با اشیاء دیگر استفاده می شود. برای بعضی از اشیاء این خصوصیت به طور پیش فرض غیر فعال است و برای بعضی دیگر از جمله Player(بازیکن) و trigger(محرک) به طور پیش فرض فعال است.

Collision Model : Collision Model ها Volume هایی کمی پیچیده هستند. Collision Model ها معمولاً از یک قالب Static Mesh ایجاد می شوند و برای سرعت بخشیدن به محاسبات برخورد یک StaticMesh پیچیده بسیار مفید هستند.

Combiner : نوعی متریال است که از ترکیب دو تکسچر یا متریال دیگر تشکیل شده است. برای اطلاعات بیشتر راجع به Combiner به مقاله Materialscombiners مراجعه کنید

Console : یک جعبه متن در پایین پنجره UnrealEditor است که به شما اجازه می دهد که در آن دستورات را تایپ کنید. برای اطلاعات بیشتر راجع به Console به فصل دوم – محیط کاری UnrealED مراجعه کنید.

CSG : مخفف Constructive Solid Geometry و دقیقاً همان BSP است. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به CSG به فصل پنجم BspBrushes مراجعه کنید.

Cubemap : برای ساخت محیط بازی حد اقل به یک مکعب نیاز داریم که تمام اشیاء محیط بازی را در بر بگیرد به این مکعب CubeMap می گویند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به CubeMap به مقاله MaterialEnvironmentMaps مراجعه کنید.

Cull : مخفی کردن شیء برای جلوگیری از رندر شدن.

D

Decolayer : یک لایه در terrain که StaticMesh ها بطور تصادفی در آن قرار می گیرند. ابعاد آنها نیز بطور تصادفی مشخص می شود.

Deintersect : عملی که باعث می شود که اگر قسمتی از Builder Brush در قسمتی از محیط Add شده بازی فرو رفته باشد آن قسمت از Builder Brush حذف شود. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Deintersect به فصل اول – مقدمه ای بر UnrealED مراجعه کنید.

Distance Fog : یکی از خصوصیات Zone که بوسیله مخلوط کردن اشیاء دور با یک رنگ یکدست، آن ها را مخفی میکند.

Drag Grid : این روش اجازه می دهد بعضی از چیزها روی Grid پرش کنند (مانند StaticMesh ها، Mover ها و Brush ها). کمترین اندازه Drag grid عدد ۱ و بیشترین اندازه آن ۴۰۹۶ است. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Drag grid به فصل دوم – محیط کاری UnrealED و Worldflow and Modularity مراجعه کنید

DXTC : مخفف DirectX Texture Compression است و یک روش برای فشردن کردن تکسچرها در Unreal editor است. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به DXTC به فصل پانزدهم – فشردن سازی تکسچرها مراجعه کنید.

E

Emitter : یک شیء که می تواند تکثیر شود به اشیاء دیگری مانند StaticMesh و اسپریت های ریز برای تولید جلوه های ویژه مختلف. Emitter ها می توانند در ترکیب با سیستم های ذره ای ساخته شوند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Emitter ها به فصل هجدهم – سیستم های ذره ای و فصل بیستم – مرجع Emitter ها مراجعه کنید.

EnvMap : نوعی متریال است که برای ساخت متریال هایی که قابلیت بازتابش نور را دارند استفاده می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به EnvMaps به مقاله MaterialEnvironmentMaps مراجعه کنید.

Event : یک فراخوان بوسیله اشیاء است که با شنیدن آن اشیاء می توانند بعضی از رفتارها را از خود نشان دهند. Event می تواند بوسیله Trigger ها، Mover ها، Emitter ها و کد فراخوانی شود.

F

Face : یک طرف از شیء BSP را Face می گویند. هر Face از دو مثلث تشکیل شده است.

Fake Backdrop : یک از خصوصیات Surface ها که اجازه می دهد طرح آسمان را به Surface نسبت دهیم. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Fake Backdrop به مقاله SkyZoneExampleMaps مراجعه کنید.

FinalBlend : یک متریال که به شما اجازه می دهد چگونگی مخلوط شدن متریال های بازی را در ZBuffer کنترل کنید. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به FinalBlendd به مقاله MaterialFinalBlend مراجعه کنید.

FluidSurface : یک صفحه داینامیک که به چهار وجهی های کوچکی تقسیم شده است و اگر حالت مایع داشته باشد در برابر وارد شدن اشیاء دیگر در آن از خود واکنش نشان می دهد. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به FluidSurface به فصل دهم – Surface های مایع مراجعه کنید.

Fog Volume : بسیار شبیه DistanceFog است. این روش باعث می شود که اشیاء دور در یک رنگ مات محو شوند.

FPS : مخفف Frame Per Second و تعداد تصاویری که در یک ثانیه نمایش داده می شود را مشخص می کند. تلویزیون حدودا ۳۰fps نمایش می دهد و فیلمها معمولا ۲۴fps هستند. در حالی که fps بازی ها مختلف است.

FPS مخفف First Person Shooter نیز می باشد که یک سبک بازی است که در آن بازی از دید بازیکن است و خود بازیکن دیده نمی شود و فقط اسلحه و دست او دیده می شود مانند بازی های Half life , Doom ...

G

G16 : تصویری ۱۶ بیتی. در Terrain برای Alpha channel و HeightMap از تصاویر G16 استفاده می شود.

Geometry : هر چیزی که در بازی از مثلث ها ساخته شده است مانند Static Mesh ها، BSP ها و Terrain ها.

Grid : به قسمت Drag grid در همین مقاله مراجعه کنید.

Group : (group browser) اشیاء بوسیله group browser می توانند در یک گروه قرار بگیرند. این گروه ها می توانند به روشی بهتر به صورت بصری مدیریت شوند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Group browser به مقاله GroupBrowser مراجعه کنید.

(Package Group) یک زیر مجموعه از یک Package است (مانند یک Texture Package, StaticMesh Package و sound Package) که به شما اجازه می دهد که Package هایتان را راحت تر با Browser مدیریت کنید .

H

Hardware Brush : به قسمت Static Mesh در همین مقاله مراجعه کنید.

HOM : مخفف Hall of Mirrors هر جایی را که renderer نتواند بطور صحیح رندر کند تصویری مبهم و پر هرج و مرج ایجاد می شود که به اصطلاح به آن HOM می گویند. دلیل این امر ممکن است نگاه کردن دوربین به یک ناحیه AntiPortal باشد.

I , J & K

Intersect : عملی که باعث می شود که اگر قسمتی از Bulder Brush در قسمتی از محیط Add شده بازی فرو رفته باشد آن قسمت از Builder Brush باقی بماند و بقیه آن حذف شود. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Intersect به فصل اول – مقدمه ای بر UnrealED مراجعه کنید.

Invisible : یکی از خصوصیات Surface ها برای BSP geometry هاست که باعث می شود surface هایی که این خصوصیتشان فعال است رندر نشوند.

KActor : مخفف Karma Actor . یک StaticMesh است که در بازی از Karma استفاده می کند و در بازی با نام KActor شناخته می شود. KActor می تواند بوسیله یک فیزیک طبیعی به محیط ضربه بزند یا با اشیاء اطراف خود برخورد کند. برای دیدن روش ساخت یک KActor ویا وارد کردن آن به مقاله ImportingKarmaActor مراجعه کنید.

Karma : موتور فیزیکی و موتور ریاضی در Unreal Engine. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Karma به فصل سی و سوم – مقدمه ای بر Karma کنید.

Karma Hull : یک مدل سه بعدی ساده که به StaticMesh ضمیمه شده است البته در بازی قابل رویت نیست و برای انجام حرکات فیزیکی و محاسبات برخورد استفاده می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به KarmaHull به مقاله ImportingKarmaActor مراجعه کنید.

Keyframe : یک حالت از انیمیشن یا مسیر حرکت که قسمتی از مسیر حرکت انیمیشن یا حرکت یک محرک را مشخص می کند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Keyframe به فصل هفتم – Mover ها مراجعه کنید.

L

Layer : Terrain Layer. لایه های مرتبه ای که اجازه می دهند تکسچرها به خوبی روی Terrain قرار بگیرند و با هم مخلوط شوند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Layer به فصل هشتم، قسمت سوم – ویرایش لایه های Terrain مراجعه کنید.

Level : به قسمت Map در همین مقاله مراجعه کنید.

Light : یک Actor به شکل چراغ که نور تولید می کند. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Light به فصل یازدهم – نورپردازی مقدماتی مراجعه کنید.

Lightwave : يك برنامه براي مدل سازي سه بعدي و ساخت StaticMesh هاي پيچيده و يا مش هاي استخوان بندي شده.

LOD : مخفف Level of Detail يك روش كه به شما اجازه مي دهد كه در فواصل دور ميزان وضوح هر geometry را کاهش دهيد و ميزان fps را بهتر تنظيم كنيد (به خصوص در كاراكترهاي متحرك). براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به LOD به فصل بيست و سوم - مرجع AnimBrowser مراجعه كنيد.

Log : يك پنجره كه تمام كارهايي كه در بازي يا در Editor رخ مي دهد در آن چاپ مي شود.

M

Map : يك فايل كه است كه تمام خصوصيات اشيائي كه در محيط بازي قرار دارند را ذخيره مي كند بدین ترتیب شما يك لي اوت از محيط بازیتان می سازید.

Masked : يك خصوصيت تكسچر كه از كانال آلفا براي مشخص كردن مناطق مات و شفاف تكسچر استفاده مي كند تكسچرهایی كه خاصیت maskedشان فعال است قسمت نیمه شفاف ندارند قسمتهای مختلف آن ها یا شفاف شفاف است یا مات مات. براي استفاده از تنظیمات Masked خصوصیت masked property تكسچر را برابر False قرار دهيد.

Material : يك ابزار است كه براي ساخت جلوه های ویژه بوسیله تكسچرها از آن استفاده مي شود. Material ها در پنجره texture browser نمایش داده مي شوند و در texture package نیز ذخيره مي شوند. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Material به فصل سیزدهم - Material ها مراجعه كنيد.

Matinee : يك ابزار براي ساخت قطعه فيلم . كه اجازه مي دهد مسير حركت دوربين را در بازي مشخص كنيد و از يك قسمت از بازي فيلم برداري كنيد. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به ابزار Matinee فصل بيست و چهارم - Matinee ها مراجعه كنيد.

Max : (3D Studio Max) يك برنامه براي مدل سازي سه بعدي و ساخت StaticMesh هاي پيچيده و يا مش هاي استخوان بندي شده.

Maya : يك برنامه براي مدل سازي سه بعدي و ساخت StaticMesh هاي پيچيده و يا مش هاي استخوان بندي شده.

Mesh Emitter : يك شيء كه بر اساس يك الگوی خاص StaticMesh ها را در يك محدوده معين پخش می كند.

Meshes : يك شيء كه بوسیله برنامه هاي مدل سازي سه بعدي طراحي شده است و داراي vertex هاي متحرك مي باشد. اگر چه واژه Mesh بارها به جاي StaticMesh استفاده شده است اما این دو با هم يكسان نیستند. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به وارد كردن Mesh با vertex هاي متحرك به مقاله UnrealVertexAnimation مراجعه كنيد.

Mirror : يكي از خصوصيات Surface ها كه مي توان به Face هاي BSP نسبت داد و باعث مي شود آن face حالت آينه اي پيدا كند و نور را منعكس كند. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به این خصوصیت surface ها به مقاله MirrorsAndWarpZones مراجعه كنيد.

Mod : يك بازي كه اساس آن تا حد زيادي به بر مبناي بازي هاي ديگر (مانند Unreal tournament 2003) است اما اصلاح شده براي يك بازی متفاوت.

Modifier : يك Material كه مي تواند يك تكسچر يا يك Material ديگر را به روش هاي مختلف اصلاح كند و مي توان آن را حركت داد، چرخاند و تغيير اندازه داد. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Modifier به مقاله MaterialsModifier مراجعه كنيد.

Mover : يك نوع StaticMesh كه در Unreal Editor مي توان به آن KeyFrame نسبت داد تا در بازي در امتداد يك مسير حركت كند. و در بازي در مواقع خواص مانند برخورد يا شليك اسلحه این حرکت ها را انجام دهد. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Mover به فصل هفتم - Mover ها مراجعه كنيد.

Music : يك فايل موسيقي كه مي تواند در بازي به عنوان صدای پس زمینه يا بعد از اجراي يك رويداد نواخته شود. این فايل موسيقي باید در يك فايل با پسوند ogg ذخيره شود. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Music به مقاله ExampleMapsTriggers و TriggersTutorial مراجعه كنيد.

myLevel : يك پکیج خاص كه نمي تواند بصورت عادي ذخيره شود. اما هر وقت كه بازي ذخيره شود این پکیج نیز ذخيره مي شود. MyLevel شامل StaticMesh ها و texture ها است.

NonZeroExtentTraces : یک روش ردیابی که برای تشخیص برخورد جعبه را در طول یک خط حرکت می دهد.

Notifies : يك فرا خوان كه مي تواند در هر قسمت از انيميشن قرار بگيرد و مي تواند صداها، سيستم هاي ذره اي و كد ها را اجرا كند. براي مثال موقع قدم زدن يك كاراكتري بايد هنگامي كه پاي كاراكتري به زمين مي رسد يك Notifies تعريف كرد تا صداي برخورد پا با زمين را پخش كند. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Notifies به فصل بيست و يكم - AnimNotifies مراجعه كنيد.

P

P8 : يك texture پالت بندي شده 8بיתי.

Package : يك كتابخانه از يك نوع فايل (مانند StaticMesh و Texture)

Particle System : به قسمت Emitter درهمن مقاله مراجعه كنيد.

Particle Emitter : يك نوع Emitter درون يك Particle system (مانند BeamEmitter Mesh, Spark Emitter و Emitter) Sprite Emitter. به قسمت Emitter مراجعه كنيد.

Pass : قبل از اين كه بازي بوسيله Renderer نمايش داده شود بايد از چند Pass عبور كند. اگر يك مثلث نياز به ۳ pass داشته باشد آن مثلث ۳ بار بوسيله Renderer رسم مي شود.

Play Map : اجراي بازي

PlayerStart : نقطه اي كه بازي از آنجا شروع مي شود.

Portal : (Zone Portal) يك شيء خاص كه معمولا به شكل يك صفحه كه مي تواند يك Zone (ناحیه) را به دو Zone متفاوت تقسيم كند. براي كسب اطلاعات بيشتر به مقاله LevelOptimizationBSP مراجعه كنيد.

Poly : (Polygon) يك مثلث است.

Prefabs : يك Geometry كه به وسيله UnrealED ساخته مي شود و مي توان آن را در اطراف محيط بازي قرار داد.

Primitive : اشيء ساده BSP كه بوسيله ابزارهاي سمت چپ پنجره UnrealED ساخته مي شوند(مانند cube, cylinder, cone, sheet, curved stair و ...) براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Primitives به فصل دوم - محيط كاري UnrealED مراجعه كنيد.

Projector : يك شبيء در غالب يك تكسچر با انواع مختلف Geometry در بازي. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Projector به مقاله ProjectorsTableOfContents مراجعه كنيد.

Properties : خصوصيات Actor ها يا texture ها. براي دسترسي به خصوصيات يك Actor كليد F4 را بزنيد يا روي آن دو بار كليك كنيد.

Q & R

Quad : مجموع دو مثلث كه يك چهارضلعي مي سازد كه اگر يك terrain را در حالت WireFrame بذاريد مي توانيد آنها را به راحتی ببينيد.

Ragdoll : يك فيزيك شبیه سازی شده طبیعی که روی مدل کاراکترها اعمال می شود و اجازه می دهد تا کاراکتر واکنش های طبیعی داشته باشد. برای كسب اطلاعات بيشتر به مقاله های KarmaAuthoringToolTutorial و KarmaAuthoringTool مراجعه كنيد.

Rebuild : همان Build است.

Reference Pose : مخفف Reference Pose. محل پیش فرض يك کاراکتر متحرک قبل از اینکه حرکتی انجام دهد. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Repose به مقاله UnrealModeling مراجعه کنید.

Renderer : يك بخش از Unreal Editor است و وظیفه آن رسم تمام چیزهایی است که بازیکن در طول بازی میبیند.

RGBA8 : يك عکس ۸ بیتی که از ترکیب سه رنگ قرمز، سبز و آبی تشکیل شده اند.

Rmode : مخفف Render mode. روش نمایش اشیاء بازی (چه در نماهای UnrealED چه در بازی) البته Rmode فقط به Rmode به مقاله LevelOptimizationProfile و textures only mode محدود نمی شود. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Rmode مراجعه کنید.

Root : استخوان اولیه که در بالای يك زنجیره استخوانی قرار می گیرد.

Rotation Grid : یک ضامن که اجازه می دهد شیء در حول نقطه مرکزی خود و فواصل معین بچرخد. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Rotation Grid به فصل دوم محیط کاری UnrealED و WorkflowAndModularity مراجعه کنید.

Runtime : حالتی که بازی در حال اجرا است و و بازیکن با محیط اطراف ارتباط برقرار کرده و کنش و واکنش انجام میدهد. همچنین RunTime یک نسخه از UnrealEngine است که شما می توانید آن را از صفحه [UnrealEngine2Runtime](#) دانلود کنید.

S

Script : به قسمت UnrealScript در همین مقاله مراجعه کنید.

Scripted Sequence : یک Actor که یک شیء را بوسیله یک سری از Action ها، کنترل می کند.

Shader : يك متریال که اجازه می دهد میزان کدري، رنگ و روشنایی يك تکسچر را تنظیم کنید. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Shader به مقاله MaterialShaders مراجعه کنید.

Shape Editor : (2D Shape editor) يك ابزار در UnrealED که به شما اجازه می دهد اشیاء BSP پیچیده ای را رسم کنید. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به Shape Editor به مقاله ShapeEditor مراجعه کنید.

Sheet : يك شيء دوبعدی که اغلب برای ساخت ZonePortal استفاده می شود.

SimpleBoxCollision : يك نوع StaticMesh از نوع برخوردی برای انجام محاسبات برخورد NonZeroExtentTraces. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به SimpleBoxCollision به فصل سی و ششم - برخورد مراجعه کنید.

SimpleKarmaCollision : يك نوع StaticMesh از نوع برخوردی برای انجام محاسبات برخورد Karma Hulls. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به SimpleKarmaCollision به فصل سی و ششم - برخورد مراجعه کنید.

SimpleLineCollision : يك نوع StaticMesh از نوع برخوردی برای انجام محاسبات برخورد ZeroExtentTraces برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به SimpleLineCollision به فصل سی و ششم - برخورد مراجعه کنید.

Skeletal Mesh : يك کاراکتر متحرک شده بوسیله اسکلت متحرک شده در برنامه های مدل سازی سه بعدی. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به SkeletalMesh به مقاله SkeletalSetup مراجعه کنید.

Skin : تکسچرهای نسبت داده شده به يك Mesh (يك SkeletalMesh یا يك StaticMesh)

Skins Array : يك فیلد در پنجره Properties که به شما اجازه می دهد Skin ها یا Texture های يك مدل را تعویض کنید. برای کسب اطلاعات بیشتر راجع به SkinsArray به مقاله WorkflowAndModularity مراجعه کنید.

Sky Box : يك SkyZone که از يك مکعب برای ساخت آسمان استفاده می کند. به قسمت SkyZone در همین مقاله مراجعه کنید.

Sky Cylinder : يك SkyZone که از يك استوانه برای ساخت آسمان استفاده می کند. به قسمت SkyZone در همین مقاله مراجعه کنید.

Sky Dome/Sky Sphere : يك SkyZone كه از يك كره براي ساخت آسمان استفاده مي كند. به قسمت SkyZone در همين مقاله مراجعه كنيد.

Snap : يك روش كه موقع حركت دادن يا چرخاندن Geometry ها آنها را با Grid هماهنگ مي كند.

Sorting : انتخاب كردن اينكه Renderer اول کدام اشياء را رندر كند.

Special Brush : يك شيء ايجاد شده بوسيله دكمه Add Special Brush براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Special Brush به فصل دوم - محيط كاري UnrealED مراجعه كنيد.

Special Lit : يك خصوصيت كه باعث مي شود Surface فقط نور يك يا چند Light خاص را بپذيرد.

Sprite : يك تكسچر كه روي يك Plan (صفحه) قرار مي گيرد (معمولاً براي ساخت سيستم هاي ذره اي استفاده ميشود)

Sprite Emitter : يك شيء كه Sprite ها را طبق يك الگوي خاص در يك محدوده معين در UnrealED ايجاد مي كند.

StaticMesh : يك مدل كه بوسيله يك برنامه مدل سازي سه بعدي طراحي شده است كه بصورت يك شكل ثابت و بي جان مي تواند در محيط بازي قرار بگيرد.

BSP Subtractive : فضاي BSP فضايي توخالي است كه از محيط بازي جدا شده يا فضايي تو پر است كه به محيط بازي اضافه شده است. به قسمت BSP در همين مقاله مراجعه كنيد.

Surface : يك تكسچر مرئي كه قسمتي از يك BSP را تشكيل مي دهد.

Surface Properties : خواصي كه مي توان به Surface هاي يك BSP نسبت داد. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Surface Properties به فصل دوم - محيط كاري UnrealED مراجعه كنيد.

T

Tag : يك نام كه براي رويدادهاي مختلف يك Actor در پنجره Properties و در رول اوت Events انتخاب شده است.

Targa : يك فرمت براي تكسچرها كه Unreal Engine مي تواند آن را وارد كند.

Teleporter : يك Actor كه مي تواند يك شيء را از هر نقطه از نقشه به نقطه ديگري از نقشه بفرستد. براي كسب اطلاعات بيشتر به مقاله ExampleMapTeleporter مراجعه كنيد.

Terrain : يك نوع Geometry كه از مثلث هاي زيادي ساخته شده است كه مي تواند بوسيله ابزار Terrain Editor در UnrealED ساخته شود. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Terrain به فصل هشتم - Terrain ها مراجعه كنيد.

Texture : يك تصوير كه مي تواند روي يك Geometry در بازي قرار بگيرد. براي كسب اطلاعات بيشتر راجع به Texture به مقاله UnrealTexturing مراجعه كنيد.

Trace : يك خط كه از يك نقطه به يك نقطه ديگر رسم مي شود (مثلاً از نوک يك اسلحه به هدف) و براي تعيين برخورد به كار مي رود.

Triangle : كوچكترين شيء قابل رسم در محيط بازي كه تمام اشيائي كه در محيط بازي وجود دارند از همين شيء ساخته شده اند.

Trigger : يك Actor كه مي تواند يك Event را در طول بازي فعال كند.

Two Sided : يك خصوصيت كه مي تواند به يك تكسچر يا يك شيء BSP نسبت داده شود كه باعث مي شود يك تكسچر را بتوان از پشت آن نيزديد.

U

Ucc Make : يك ابزار براي كامپايل كردن UnrealScript. كلمه Ucc Make را در نوار دستور تايپ كنيد تا UnrealScript كامپايل شود.

UDN Build : يك نسخه از UnrealEditor كه ابزارهاي بيشتري دارد و باگ ها و مشكلات آن برطرف شده است. براي كسب اطلاعات بيشتري به صفحه [UDNBuildIntro](#) مراجعه منيد.

UnEdit : ليستي از تمام مجوزهاي Unreal كه وظيفه گروه پشتيباني براي همه انجمن هاي Unreal است.

Unlit : يكي از خصوصيات Texture ها و Geometry ها كه اجازه مي دهد Geometry يا تكسچر كاملا روشن باشد و نورپردازي تاثيري روي آن نداشته باشد.

UnrealEd : مخفف Unreal Editor. ابزاري كه به شما اجازه مي دهد محيط بازي را طراحي كنيد.

UnrealScript : يك زبان برنامه نويسي ساده مخصوص Unreal كه مي تواند كدهاي طبقه بندي شده اي را (يك سري از Action ها) براي هوش مصنوعي براي رويداد هاي بازي ايجاد كند.

URU : مخفف Unreal rotation Unit يا Unreal Unit. يك واحد اندازه گيري براي مسافت هاي طولاني يا چرخش در UnrealED. هر ۱۶۳۸۴ واحد چرخش برابر است با ۹۰ درجه است.

UT : مخفف Unreal Tournament. يكي از بازي هاي ساخته شده بوسيله اولين نسخه هاي UnrealEngine. براي كسب اطلاعات بيشتري راجع به Unreal Tournament به صفحه [FirstGenerationTitles](#) مراجعه كنيد.

UT2K3 : مخفف UnrealTournament2003. يك بازي ساخته شده بوسيله نسخه ۲۱۱۰ از UnrealEngine براي كسب اطلاعات بيشتري راجع به UT2K3 به صفحه [UnrealTournament2003](#) مراجعه كنيد.

V

Vertex : نقطه اي كه در گوشه هاي مثلث هاي يك Geometry وجود دارد.

Vertex Color : يك روش براي رنگ كردن geometry با اضافه كردن رنگ مبنا بر روي vertex ها.

Viewport : يك پنجره نمايش در UnrealED كه مي تواند محيط بازي را از نماهاي جلو ، بالا ، کنار و سه بعدي نمايش دهد براي كسب اطلاعات بيشتري راجع به ViewPort به فصل دوم - محيط كاري UnrealED مراجعه كنيد.

Volume : يك فضاي سه بعدي كه مي تواند حالت هاي مختلف در را مشخص كند مانند حركت كردن ، قابل رويت بودن و كنترل ميزان سلامتي بازيك. براي كسب اطلاعات بيشتري راجع به Volume به فصل نهم - Volume ها مراجعه كنيد.

W

WarpZone : يك Zone خاص كه حاوي شئي WarpZoneInfo است كه به بازيك اجازه مي دهد تا در يك لحظه از يك WarpZone به WarpZone مشابه ديگر انتقال يابد.

Wiki : يك سيستم قالب بندي صفحات وب كه به شما اجازه مي دهد كه مشكلاتتان را سريع و آسان حل كنيد. سايت تيم توسعه دهنده Unreal بر اساس Wiki طراحي شده است.

X , Y & Z

Zone : يك ناحيه از بازي كه بوسيله Portal ها برش خورده است براي بهينه سازي بازي. براي كسب اطلاعات بيشتري راجع به Zone به فصل سي و نهم - بهينه سازي بازي مراجعه كنيد.

Zonel nfo : يك Actor كه به شما اجازه مي دهد تا خصوصيات يك Zone را در هر لحظه تغيير دهيد.

ZBuffer : قسمتي از حافظه تصويري كارت گرافيك.

ZeroExtentTraces : يك خط كه بين مبدا و هدف كشيده مي شود براي تشخيص عمل برخورد.

ZFight : یک لرزش در تصویر که وقتی ایجاد می شود که دو Surface فضای یک صفحه را اشغال کنند یا فضایی که هر کدام از صفحه را اشغال کرده اند بسیار نزدیک به هم است. در این مواقع برای تصحیر آن صفحه بین دو Surface جنگ ایجاد می شود که این باعث بهم ریختگی آن قسمت از تصویر می شود.

Zone Portal : به قسمت Portal در همین مقاله مراجعه کنید.

کلیه حقوق این مقاله برای نویسنده و سایت طراحان ایرانی (WWW.Persian-Designers.Com) محفوظ می باشد

استفاده از مطالب این مقاله در صورت ذکر کامل منبع مجاز است