

Subjectives. Высокоуровневые сущностные объекты.

Сущностные объекты - это просто контейнеры для [деталей](#). В отличие от низкоуровневых [сущностей](#), сущностные объекты являются *UObject*-ами, представляют собой часть Unreal-овской архитектуры. Есть разные виды сущностных объектов, предоставляемых Аппаратом, в зависимости от их отношения к миру UE:

- *Subjective Actor* - обычный актор уровня.
- *Subjective Actor Component* - некоторая модульная функциональность для акторов.
- *Subjective User Widget* - для обработки графического пользовательского интерфейса.

Пожалуйста, не забудьте, что сущностные объекты можно клонировать при помощи [SpawnActor](#) (через поле [Template](#)).

From:
<http://turbanov.ru/wiki/> - **Turbopedia**



Permanent link:
<http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/subjective>

Last update: **2022/01/05 11:52**