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**