Particles with Unreal Engine4

Particle

-파티클은 작동 순서가 있는 공간 속의 점, 시스템 브라우저 내 애셋.

Particle System

-파티클 시스템은 콘텐츠 브라우저에 있는 에셋.

Emitter Actor

- 이미터 액터는 씬에 위치하며 파티클 시스템의 위치를 참조시켜 준다.

Particle System Component

-원래 블루프린트 부분. 블루프린터를 이용하여 파티클을 사용하는 것.

Cascade

-파티클 편집 시스템.

Emitter

-캐스케이드 중앙 부분에 이미터 리스트에 커다란 이미터라는 뷰가 있음

각 열은 서로 다른 이미터. 하나의 열마다 단일 효과들의 요소이다.

Module

-이미터의 모듈러 컴포넌트. 단일 요소의 동작을 정의. 이미터 열 아래의 리스트들의 작은 박스들이 모듈러. 이미터의 빈공간에 우클릭 하면 사용 가능한 모듈이 전부 표시된다.

Type Data Module

-어느 종휴의 파티클을 만들것인가를 선택.

Distributions

빈도는 숫자의 유형을 다루는 방법. 빈도의 유형은 다양하다.

Cascade

Bounds는 경계선을 보여줌