# 移动性对于物体的影响

* 静态 在运行时态无法被移动，和静态灯光产生效果，构建光照贴图
* 固定 在运行时态无法移动，同静态修饰
* 移动 在运行时态可以移动（一般玩家是移动的，怪物，场景中可以交互的道具是移动的），无法和静态灯光产生交互

# 光源的移动性

* 可移动灯光 产生完全动态的光源和阴影，消耗极大！运行时光源的大部分信息均可被修改
* 静态光源 指在运动时不可以做任何修改或移动的光源。静态光源效果只引用于光照贴图计算（烘焙），并且只影响静态物体。静态光源消耗最低，一般用于移动端平台，用途非常有限！可用静态逛进行场景光源气氛烘焙
* 固定光源 固定位置不可以变的光源，但是光源的其他信息可以被变更（颜色，亮度）。固定光源会参与烘培光照预计算。

固定光源产生光照和间接光照，也就是固定光源可以动态产生阴影，并且带有光照贴图。固定光源效率折中，质量最好，中等可变性，中等性能消耗！

在运行时态调整固定光源仅会影响直接光照信息，无法影响间接光照信息（烘焙贴图）

# 蓝图

### 蓝图模版VS蓝图实例

蓝图模版是用来生成实例的根本依据，在内容浏览器中存在的蓝图均是模版蓝图！模版蓝图无真实声明。通拖拽模版蓝图到关卡中，模版蓝图将变为蓝图实例！蓝图实例是真实参与关卡逻辑的根本，存在于真实世界中！具有生命（逻辑执行权）

注意：

节点中，逻辑针脚（白色）可以支持多连接输入，但不支持多连接输出。

数据针脚，不支持多连接

### 蓝图节点

Construction Script

构造函数节点图表：只当对象被创建时调用。

注意：只有在编辑器模式下，此节点将随着拖拽或是调整进行变换

如果我们使用独立窗口模式运行，或是发行包运行，此节点将只运行一次！

Begin Play

当对象在场景中，并且场景被启动后，对象创建成功，调用！只调用一次！代表当前对象在世界中正式被创建（第一声啼哭）

Tick

当对象在场景中，并且场景被启动后，对象创建成功，随着引擎进行逐帧调用。晚于BeginPlay。

两个操作：

如何关闭Construction拖拽时被调用：在类设置中，Run Construction Script on drag去掉勾

如何关闭Tick调用：类默认设置----》Start with tick enable 去掉勾

### 注释

选中需要注释的节点，按键盘C，即可添加注释

### 断开针脚线

Alt+鼠标左键

### Tranform

用于整合物体在空间中的位置，旋转，缩放信息的集合体

三维空间中

Postion 描述了位置信息

Rotation 描述了朝向信息

其中X，Y，Z是绕着轴旋转的意思。其中Pitch倾斜是绕着Y轴旋转，Yaw是绕着Z轴旋转，Row偏转是绕着X轴旋转

Scale 描述了大小信息

### 虚幻的坐标系单位

虚幻的坐标系单位是厘米