

UPrimitiveComponent

```
classDiagram
    class UPrimitiveComponent
    class UIVSmokeCollisionComponent {
        + bCollisionEnabled
        + SmokeCollisionProfileName
        + BlockChannelArray
        + MinCollisionUpdateVoxelNum
        + MinCollisionUpdateInterval
        + bDebugEnabled
        + UIVSmokeCollisionComponent()
        + GetBodySetup()
        + TryUpdateCollision()
        + ResetCollision()
        + DrawDebugVisualization()
        # OnCreatePhysicsState()
    }
    UIVSmokeCollisionComponent --|> UPrimitiveComponent
```

UIVSmokeCollisionComponent

+ bCollisionEnabled

+ SmokeCollisionProfileName

+ BlockChannelArray

+ MinCollisionUpdateVoxelNum

+ MinCollisionUpdateInterval

+ bDebugEnabled

+ UIVSmokeCollisionComponent()

+ GetBodySetup()

+ TryUpdateCollision()

+ ResetCollision()

+ DrawDebugVisualization()

OnCreatePhysicsState()