

## e0\_DevToolsUsage 基本场景开发工具入门

本文件夹中的所有实验均为本讲中使用开发工具的实验，旨在帮助用户快速熟悉本讲基础开发工具以便于后续实验开发。

序号	实验名称	简介	文件地址	版本
1	UE 安装与蓝图编程实验	下载并安装 UE，使用蓝图控制物体进行简单运动	<a href="#">1.UEBlueprintUsage\Readme.pdf</a>	免费版
2	3dsMax 简单操作实验	安装 3dsMax，并使用立方体创建工具创建一个立方体对象，然后保存为 UE 支持的.fbx 文件	<a href="#">2.3dsMaxUsage\Readme.pdf</a>	免费版
3	UE 安装与蓝图编程实验	下载并安装 UE，使用蓝图控制物体进行简单运动	<a href="#">1.UEBlueprintUsage\Readme.pdf</a>	免费版
4	3dsMax 简单操作实验	安装 3dsMax，并使用立方体创建工具创建一个立方体对象，然后保存为 UE 支持的.fbx 文件	<a href="#">2.3dsMaxUsage\Readme.pdf</a>	免费版

## 所有文件列表

序号	实验名称	简介	文件地址	版本
1	基本场景开发工具入门	本文件夹中的所有实验均为本讲中使用开发工具的实验，旨在帮助用户快速熟悉本讲基础开发工具以便于后续实验开发。	<a href="#">Readme.pdf</a>	免费版
2	UE 安装与蓝图编程实验	下载并安装 UE，使用蓝图控制物体进行简单运动	<a href="#">1.UEBlueprintUsage\Readme.pdf</a>	免费版
3	3dsMax 简单操作实验	安装 3dsMax，并使用立方体创建工具创建一个立方体对象，然后保存为 UE 支持的.fbx 文件	<a href="#">2.3dsMaxUsage\Readme.pdf</a>	免费版
4	UE 安装与蓝图编程实验	下载并安装 UE，使用蓝图控制物体进行简单运动	<a href="#">1.UEBlueprintUsage\Readme.pdf</a>	免费版
5	3dsMax 简单操作实验	安装 3dsMax，并使用立方体创建工具创建一个立方体对象，然后保存为 UE 支持的.fbx 文件	<a href="#">2.3dsMaxUsage\Readme.pdf</a>	免费版

## 备注

注 1：各版本区别说明详见：<http://rflysim.com/doc/RflySimVersions.xlsx>。更高版本获取请见：<https://rflysim.com/download.html>，或咨询 [service@rflysim.com](mailto:service@rflysim.com)。