1. По центру у нас находится Viewport – 3D-сцена нашего текущего уровня.

2. Передвижение осуществляется с помощью стрелочек на клавиатуре.

3. Вращение осуществляется с помощью ПКМ.

4. Вращение колесика для приближения/отдаления.

5. Зажатие колесика для перемещения в одной плоскости.

6. World Outliner – окно, где находятся все объекты со сцены.

7. Кликая по ним, мы можем их выбирать. У выбранного объекта рисуются дополнительные элементы, которые называются Gizmo – это стрелочки системы координат. При нажатии на клавиш W, E, R, мы можем менять режим редактирования. Всего их три – положение в пространстве, вращение в пространстве, а также изменение размеров объекта.

8. При выборе объекта во вкладке Details показываются свойства данного объекта.

9. Рядом с панелью Details находится вкладка World Settings, с помощью данного окна можно настраивать основные классы текущего уровня, со всеми которыми мы познакомимся позже.

10. Внизу у нас находится Content Browser, в нем находятся доступные нам asset’ы – это могут быть blueprint’ы, материалы, звуки, модели персонажей и т.д. – кирпичики, из которых мы и создаем игру.

11. Кликая ПКМ в CB открывается специальное меню, с помощью которого можно создать интересующий нас вид ассета. Мы можем его добавить на нашу сцену drag-n-drop’ом или динамически (с помощью кода, насколько я понял).

12. Справа внизу у CB есть вкладка View Options, здесь мы можем изменить размер thumbnail’ов, показать различные папки самого движка и всячески еще кастомизировать вид.

13. Слева находится окно Place Actors, панель быстрого доступа к наиболее часто используемым объектам.

14. Базовый тип анриала, объект которого может быть добавлен на сцену, называется Actor.

15. Если вдруг мы какое-то окно закрыли, в главном меню есть вкладка Window, в котором есть все закрытые окна (и не только они).

16. Сверху находится панель Toolbar – там тоже различные элементы управления – сохранение, управление исходным кодом, modes – с помощью него можно редактировать ландшафты и растительность, есть ссылка на магазин ассетов, доп. настройки, compile – позволяет перекомпилировать исходники нашей игры, не перезагружая editor, play – запускает текущий игровой уровень. Выйти из режима игры можно через Esc или кнопку Stop. Можно запустить игру в отдельном окне.

17. Поверх вьюпорта также имеются элементы управления. Есть кнопки, которые позволяют делать тоже, что и W, E, R при Gizmo.

Единицей измерения 3d-пространства в UE является 1 юнит, который физически равен 1 см. При перемещении объекта можно заметить, что его координата меняется на 10 юнитов. Это значение можно поменять там же наверху. Тоже самое можно сделать с вращением и увеличением. Можно регулировать скорость камеры.

18. Если мы где-то потерялись на карте, можем выбрать любой из объектов в World Outliner и нажать F, данное действие переместит нас к выбранному объекту.

19. Чтобы убрать все НЕигровые элементы (свет, камера, вспомогательные всякие вещи) со сцены, надо нажать G.

20. Если с выделенным объектом нажать END – его положение изменится так, будто он упал на объект под ним.

21. Есть кнопка с надписью Perspective позволяет изменять проекции, в которых мы видим мир.

22. Следующая настройка это View Mode – можно посмотреть как сцена рендерится без света, включить отдельно геометрию, либо просто свет.

23. При нажатии на треугольник открывается доп.меню, в котором можно выбрать Show FPS

24. Дабл-кликов по блюпринту можно зайти в его настройку.

25. Сохраняем наш уровень (их может быть сколько угодно) и выбираем в ProjectSettings в Maps & Modes наш уровень как дефолтный, чтобы он открывался при запуске проекта.

26. Изначально наш проект в Unreal не привязан к проекту в VS, это можно сделать через Debug->Attach Process и найти там Editor.