

# 认识Blueprint

- Blueprint的类型
  - Level Blueprint
  - Blueprint Class
  - Data Only Blueprint
  - Blueprint Interface
- Blueprint编辑器
- Graph编辑
- Hello World!

## 1 blueprint的类型

level Blueprint: 关卡蓝图 —》 每一个关卡有一个全局的蓝图

当编辑器调用一个蓝图类的时候，首先会调用**Construction script**

## 2 blueprint编辑器

## 3 Graph编辑

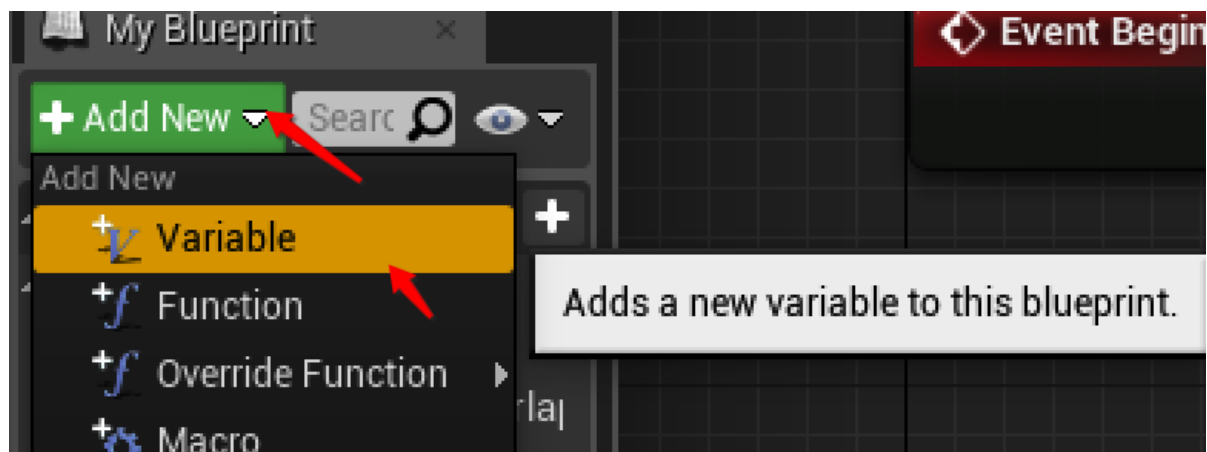
## 4 hello world

# BLUEPRINT基本要素

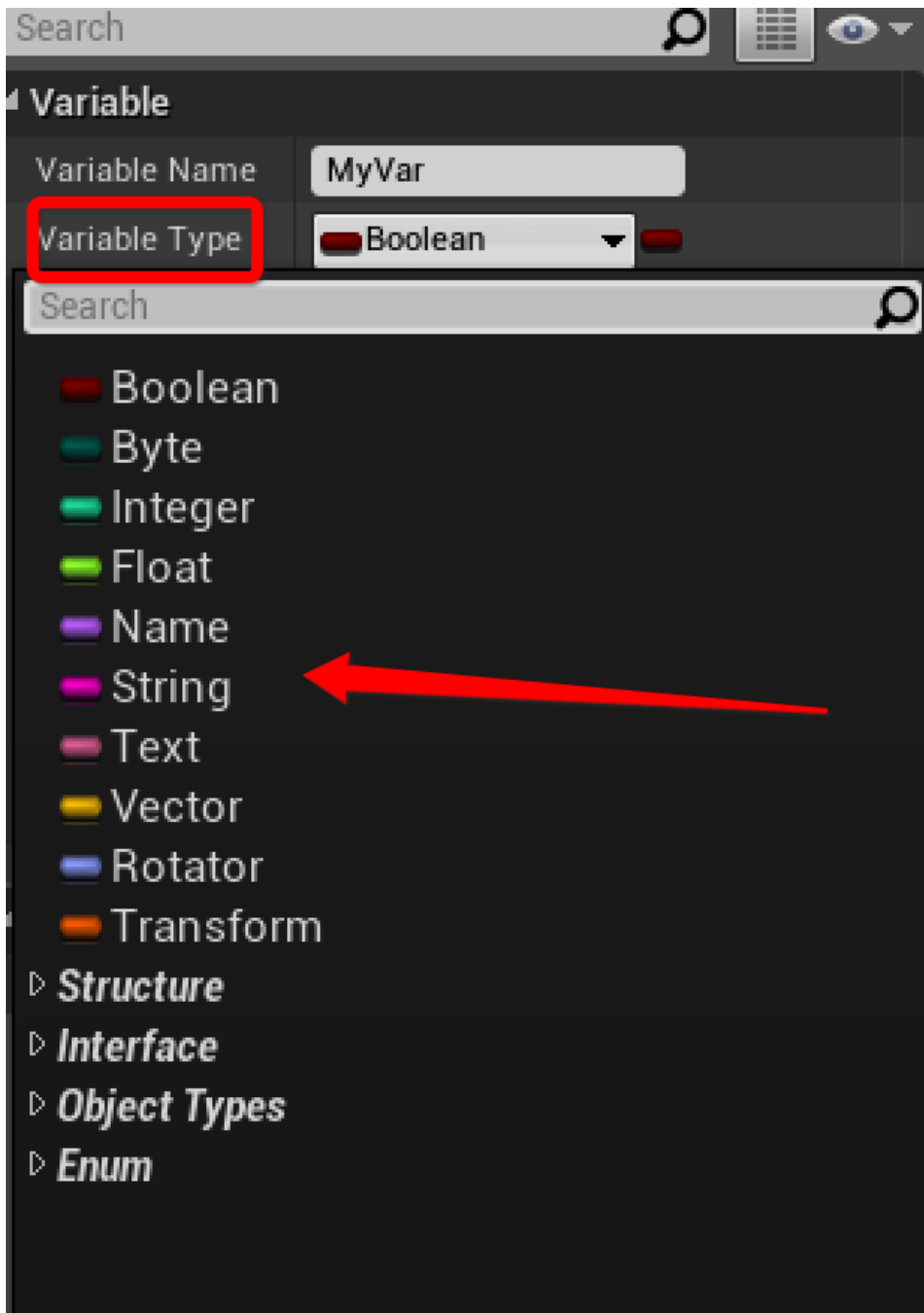
- 变量
- 流程控制（顺序，分支、循环）
- 函数（Function）
- 事件（Event）
- 注释

## 变量

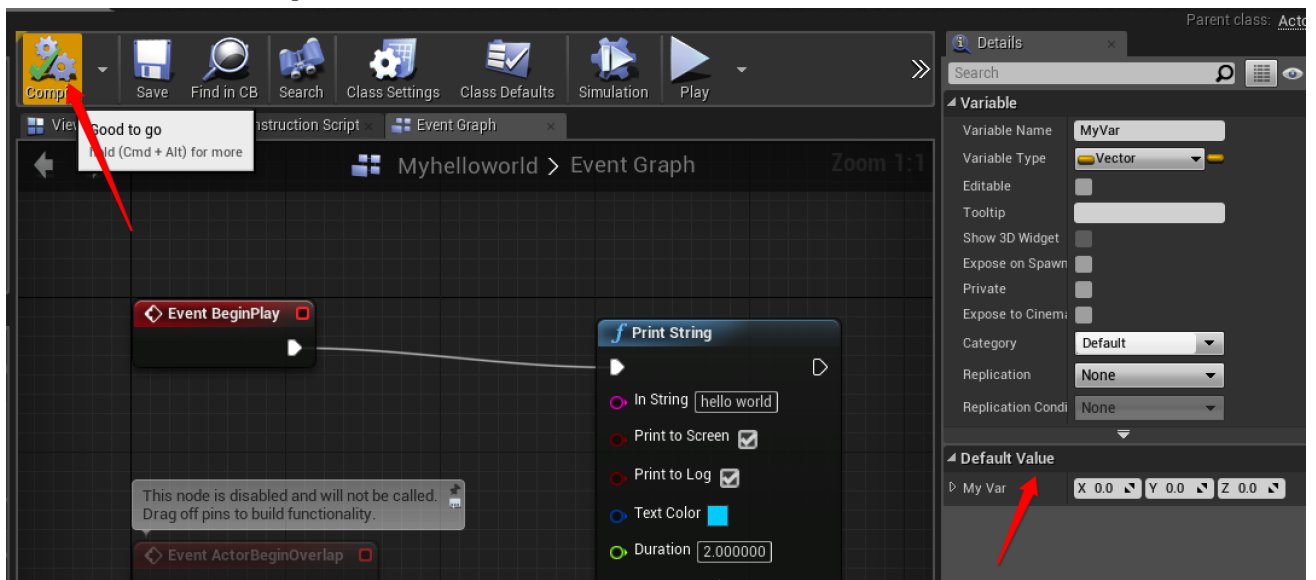
添加一个变量



选择变量类型



默认值的设置一定要先compile后才能设置



注意：一旦在蓝图中使用了某个变量就无法修改该变量的类型了，否则会断掉之前的编辑连接

按住`command`拖到蓝图中是直接获得变量

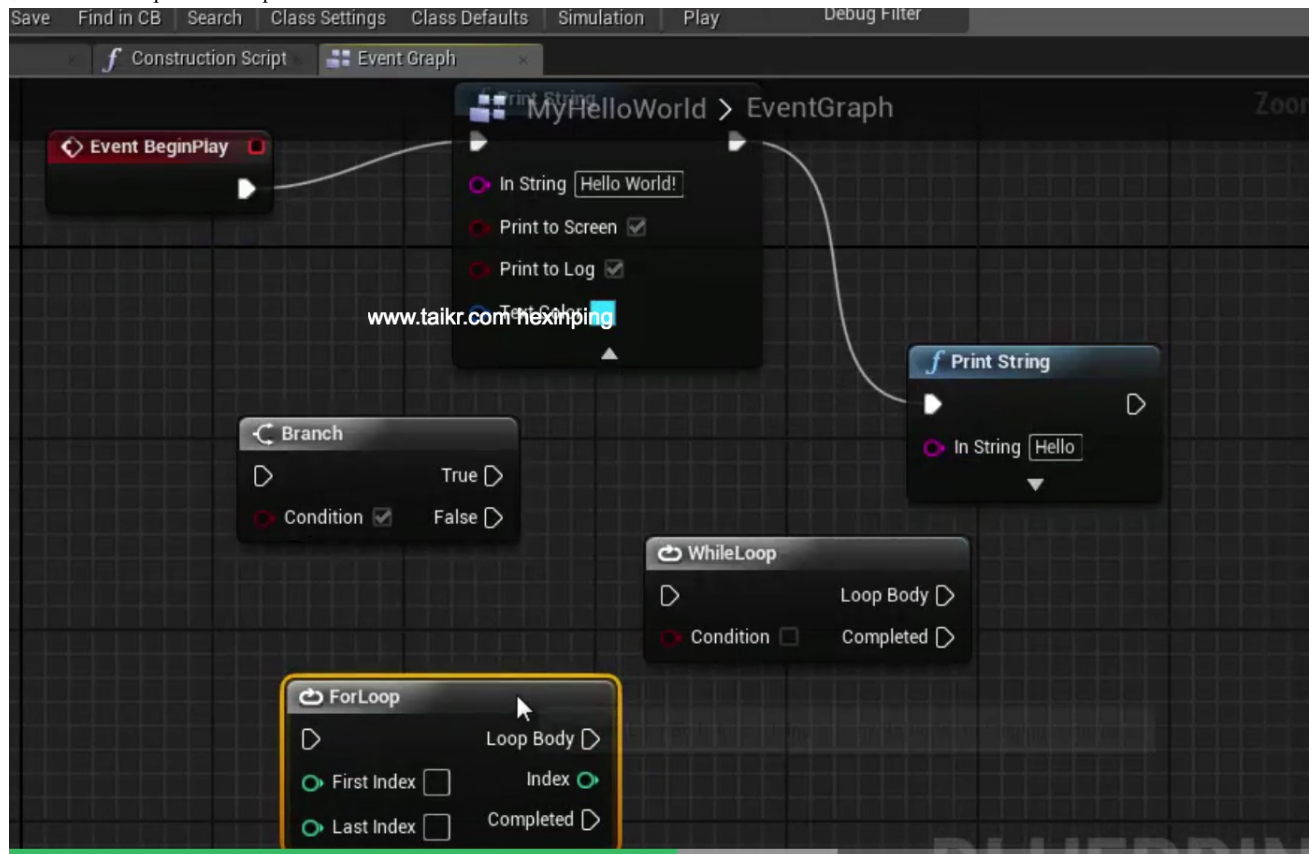
按住`alt`拖到蓝图中是直接设置变量

## 流程控制

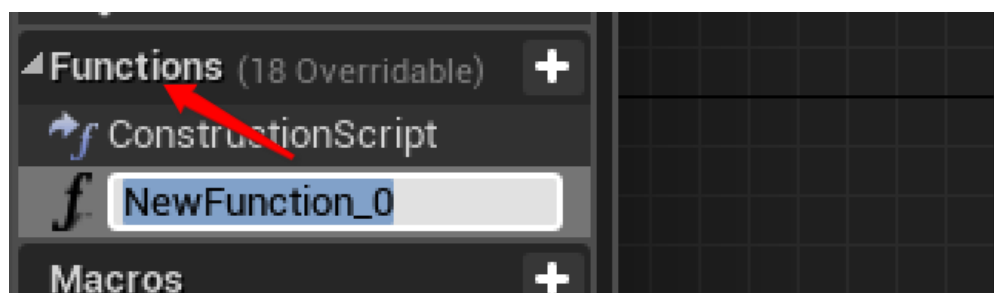
顺序：连线

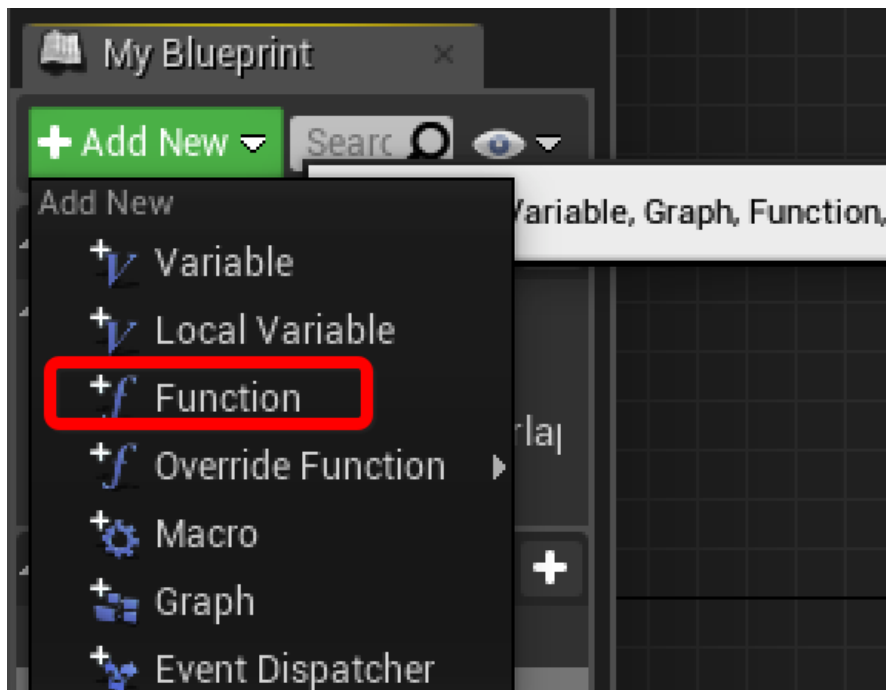
分支：branch

循环：whileLoop， ForLoop

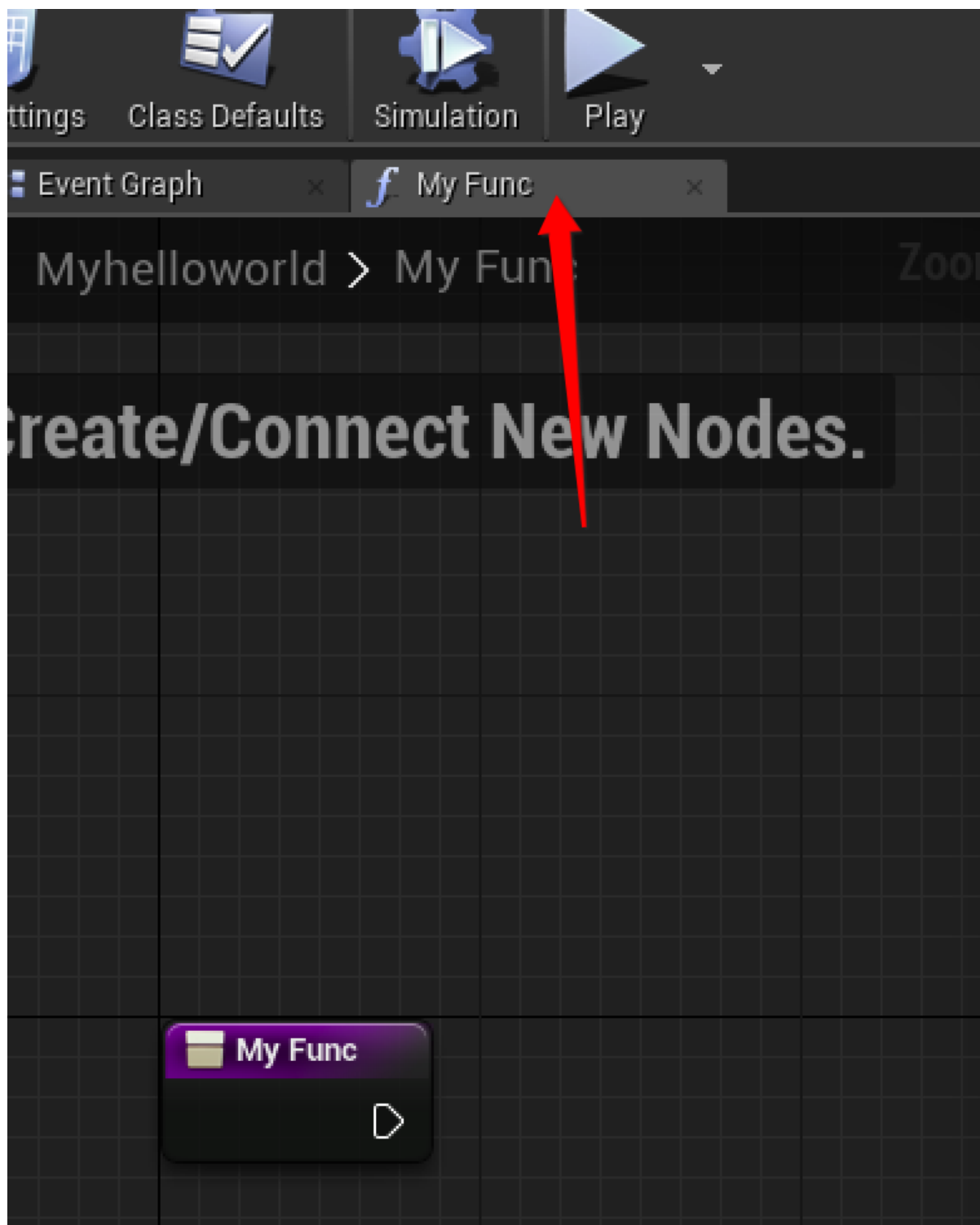


## 函数



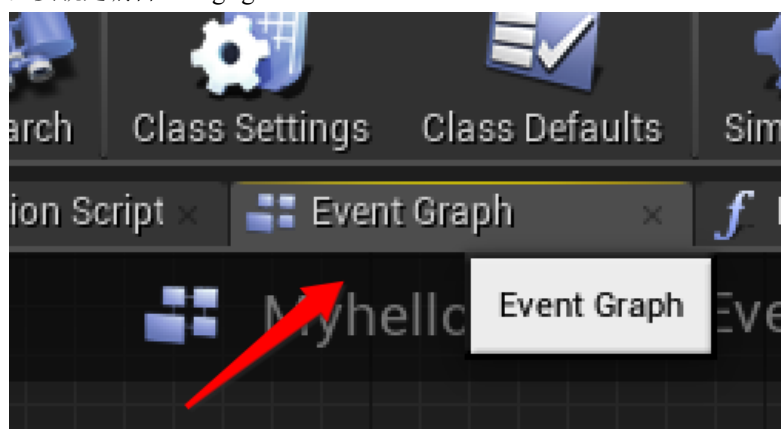


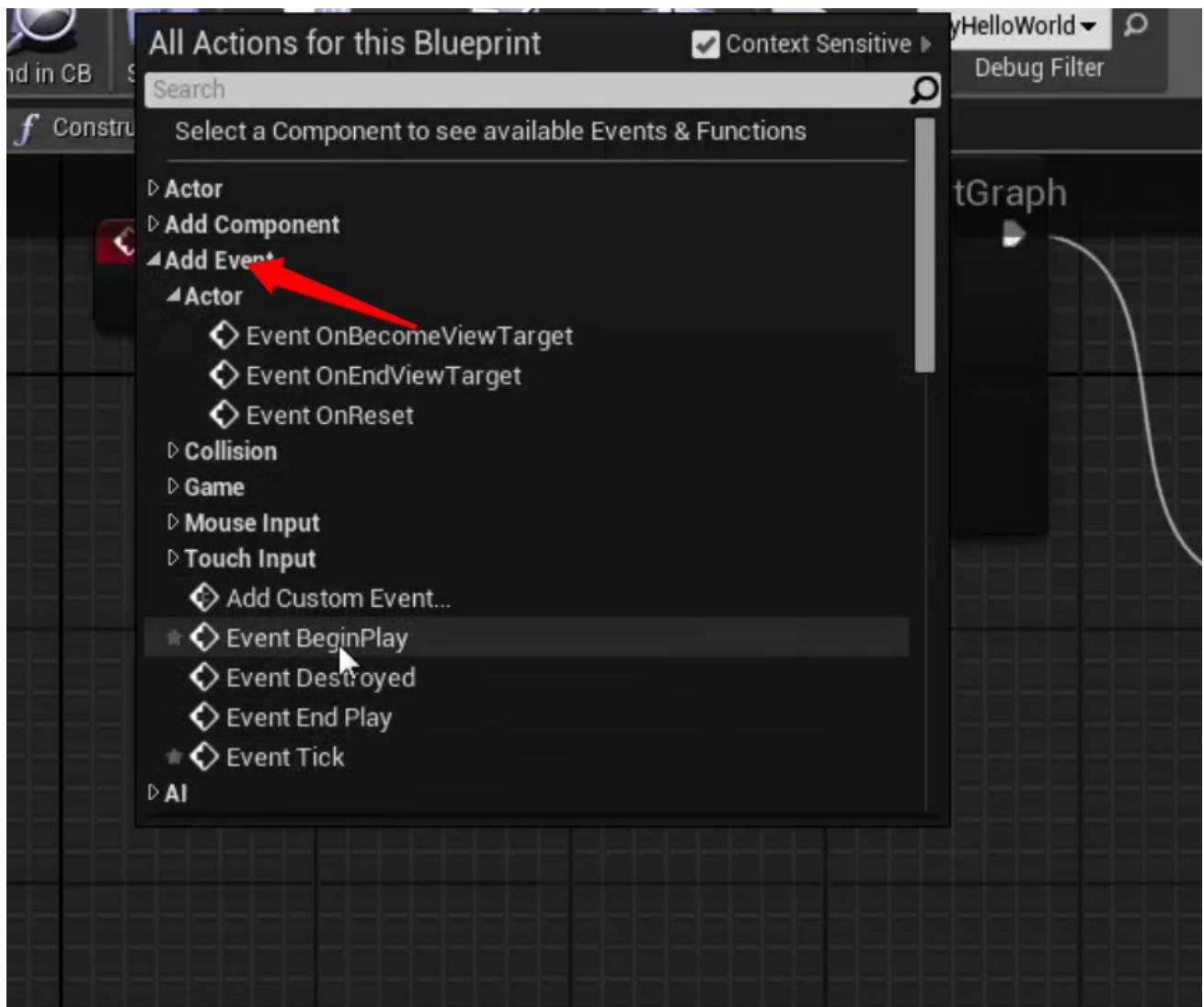
会单独在一个视图里编辑，可以被其他蓝图调用



## 事件

主要就是编辑event graph





注释

选中后按C即可