# 游戏启动模式

* Selected Viewport 当前窗口运行 不脱离编辑器，在当前运行窗口中直接启动游戏
* Mobile 移动端预览
* PIE模式（Play In Editor） 可以方便的进行功能测试，查看关卡信息，没有启动独立进程
* 独立模式 启动独立游戏进程，运行当前关卡。此模式脱离编辑器，所有的资产将进行重新加载
* Simulate 模拟 在编辑器中模拟运行游戏（无操控权）F8尅切换到操控模式，同在当前窗口运行

Shit+F1弹出运行时态到编辑器模拟时态，点击窗口恢复

F8弹出运行时态，需要再次点击F8才可以回复到游戏运行时态

# 虚幻中支持的资产类型

* 3D模型 支持 .fbx .obj格式文件
* 贴图支持.png .jpeg .bmp .tga .dds .exr .psd .hdr
* 声音支持.wav
* 字体 .ttf .otf
* 视频支持 .mov .mp4 .wmv

# 视图窗口

### 窗口模式

种类：透视视图（G），前视图（H），侧视图（J），顶视图（K）

切换快捷键：Alt+想要切换到的视图的字母

F11沉浸模式 （视图最大化）

### 虚幻中的光源

真实光源

* 定向光源 无位置信息，但是存在照射方向信息。所有的阴影照射均是平均效果，一般用来模拟太阳光。
* 点光源 如同真实世界中的灯泡，发光模式向各个方向均匀发光。随着距离出现衰减。一般用来制作无照射方向的光源，如灯泡，烛光，篝火，炮弹爆炸
* 聚光源 以锥形空间为照射模型，朝着锥桶方向进行均匀照射，随着距离进行衰减。用于制作手电筒，汽车灯光，探照灯等
* 天空光照 获取场景中一定的距离以外的光源信息（一般是间接光）将他们作为光照应用于场景中。例如远处的大气，云，或是群山。天空光需要重新构建光照信息，才会进行捕捉计算。

### 烘焙

间接光，由物体本身进行折射产生的照射光源，我们称之为间接光（与真实光源不同）

产生间接光的因素：

* 具备发光源
* 发光源具备被烘焙能力（静态，固定）
* 产生折射的物体为静态