1. **关卡设计师入门**

打开 /Content/StarterContent/Maps/StarterMap

了解：Actor, Pawn, Character, Static Mesh.

了解：ThirdPerson, FirstPerson,

了解：Directional Light（定向光源）, Point Light（点光）, Spot Light（聚光）, Sky Light（天光）

了解：静态光照，Static Lighting Level Scale，Num Indirect Lighting Bounces

了解：Lightmass Importance Volume, Lightmass Portal

了解：Post Processing Volume

<https://docs.unrealengine.com/zh-CN/Engine/QuickStart/index.html>

1. **蓝图的Hello World**

了解：BoxTrigger, Events

了解：数据类型string

了解：关卡蓝图

**作业：**灭火人

1. **Physics 物理系统**

**创建一个新工程，来做一个滚动的球**

了解：Simulate Physics

了解：Gravity 重力

了解：Linear Damping 线性阻尼 / Angular Damping 角阻尼

1. **使用蓝图控制**
2. Event BeginPlay
3. Event Tick
4. 控制Text Render
5. 秒表 / Delay
6. 创建一个Pawn
7. Enable Input
8. Keybord Input / Move Forward / Move Right
9. Make Vector / Add Torque （一点点数学）
10. 控制灯光开关（IF的使用）
11. 控制灯光颜色
12. Spawn
13. Random 随机
14. **发射小人**

<https://docs.unrealengine.com/zh-CN/Engine/Blueprints/QuickStart/index.html>

了解：branch(if)

了解：逻辑表达式>, <, >=, <=, ==, !=

了解：数据类型boolean

1. **使用Packs丰富场景**

了解：目录结构

1. **控制一盏灯**
2. **Interactive交互**

了解：Keyboard, Mouse, Trigger, Collision

1. **Landscape and Foliage地形与植物**
2. **Post Processing 后期处理**
3. **Cinematic 过场动画**
4. **Paper2D**
5. **UI**
6. **Materials**
7. **粒子系统**
8. **Animation**
9. **Audio**