

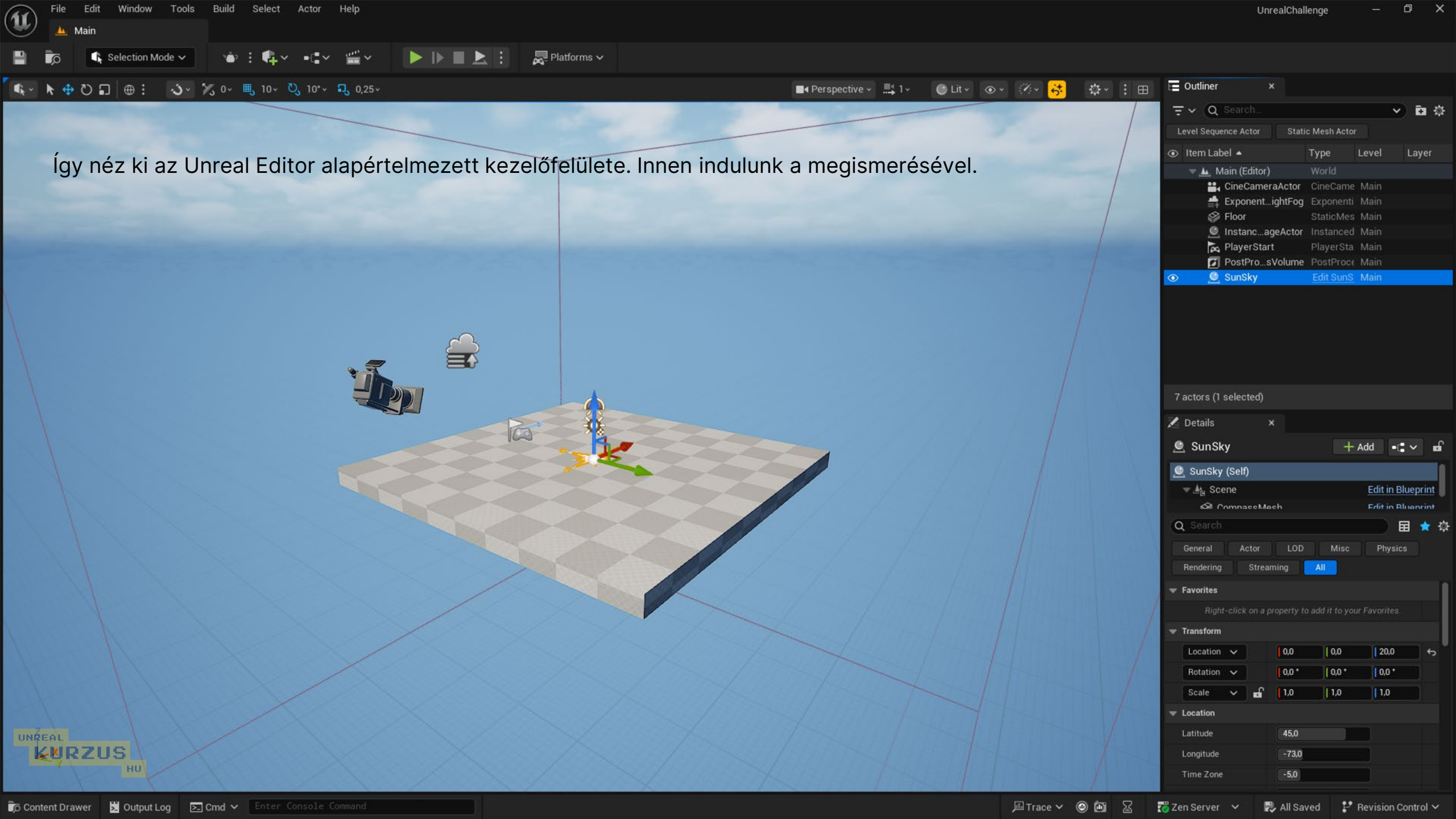


UNREAL
ENGINE

Az Unreal Editor kezelőfelülete

Egy gyors áttekintő a user interface kialakításával kapcsolatban

Ez a dokumentum az Unreal kihíváshoz tartozik



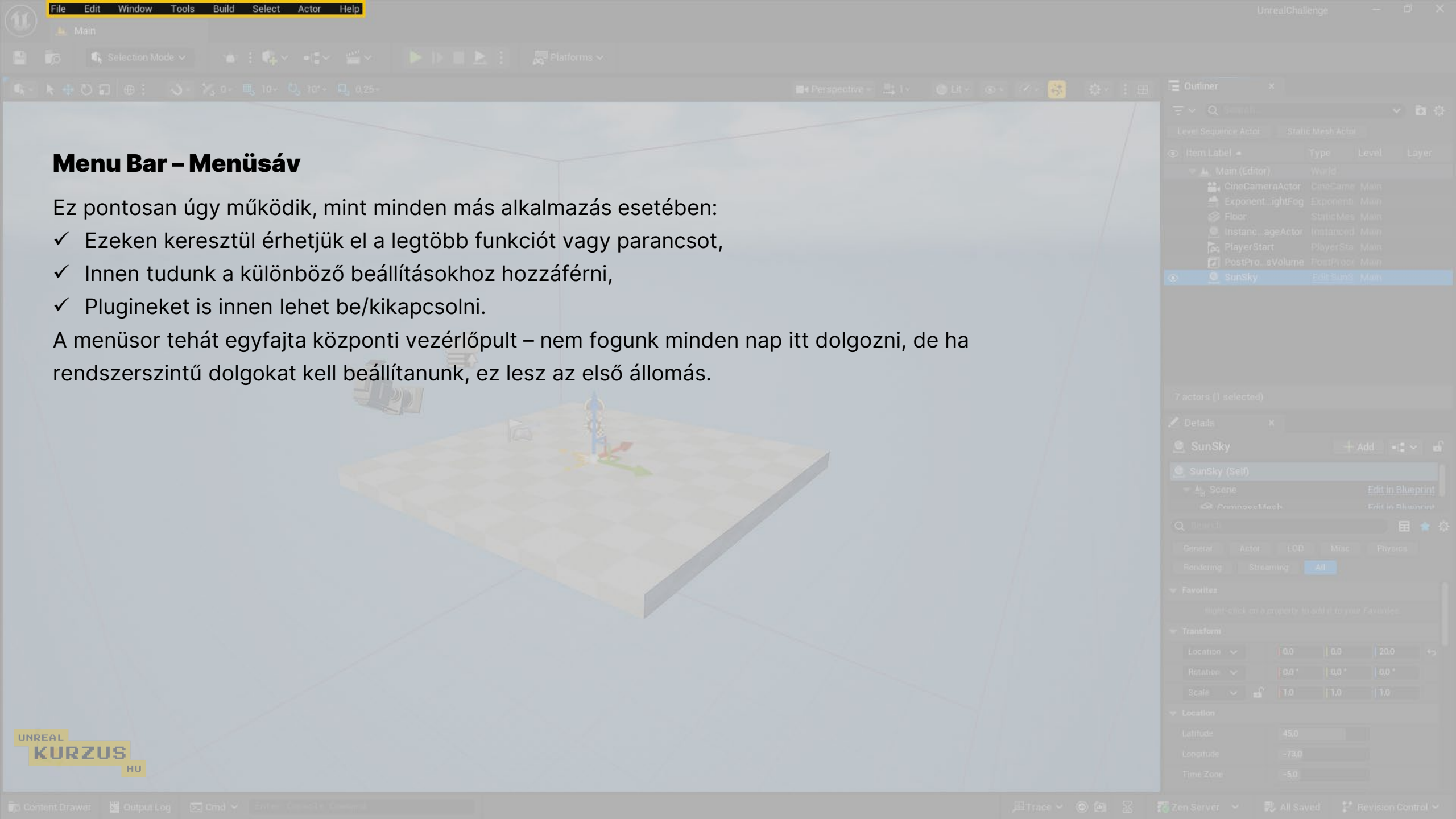
Így néz ki az Unreal Editor alapértelmezett kezelőfelülete. Innen indulunk a megismerésével.

Menu Bar – Menüsáv

Ez pontosan úgy működik, mint minden más alkalmazás esetében:

- ✓ Ezeken keresztül érhetjük el a legtöbb funkciót vagy parancsot,
- ✓ Innen tudunk a különböző beállításokhoz hozzáférni,
- ✓ Plugineket is innen lehet be/kikapcsolni.

A menüsor tehát egyfajta központi vezérlőpult – nem fogunk minden nap itt dolgozni, de ha rendszerszintű dolgokat kell beállítanunk, ez lesz az első állomás.



Main Toolbar – Fő eszközsáv

A leggyakrabban használt parancsok gyors elérésére szolgál.

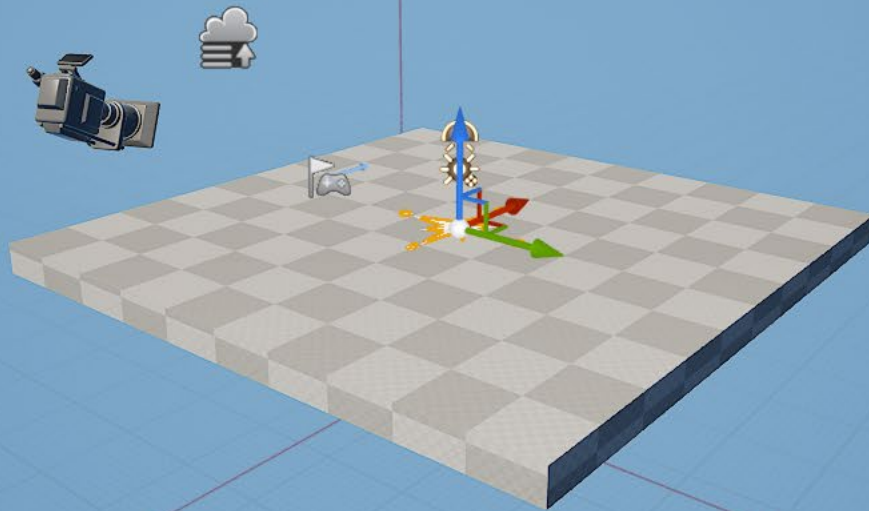
Amikről kezdőként tudnunk kell:

- 1) Aktuálisan megnyitott Level mentése,
- 2) Level megnyitása a Content Browserben,
- 3) Új Actor létrehozása és hozzáadása a jelenethez.

A többivel egyelőre nem foglalkozunk, azok picit haladóbb koncepciók.

Level Viewport – Fő nézetablak

Ez egy olyan nézet, egy olyan ablak, amin keresztül ránézünk a 3d virtuális világunkra. Azért Level Viewport az angol neve, mert a Levelt látjuk ebben az ablakban (tehát vannak más Viewportok is, de ezekkel egyelőre nem foglalkozunk).



Outliner

Level Sequence Actor Static Mesh Actor

Item Label	Type	Level	Layer
Main (Editor)	World		
CineCameraActor	CineCame	Main	
Exponent...ightFog	Exponent	Main	
Floor	StaticMes	Main	
Instanc...ageActor	Instanced	Main	
PlayerStart	PlayerSta	Main	
PostPro...sVolume	PostProc	Main	
SunSky	EditorSUN	Main	

7 actors (1 selected)

Details

SunSky

SunSky (Self)

Scene Edit in Blueprint

PrimitiveMesh Edit in Blueprint

Search

General Actor LOD Misc Physics

Rendering Streaming All

Favorites

Right-click on a property to add it to your Favorites.

Transform

Location	0.0	0.0	20.0
Rotation	0.0°	0.0°	0.0°
Scale	1.0	1.0	1.0

Location

Latitude	45.0
Longitude	-73.0
Time Zone	-5.0

Viewport Toolbar – Nézetablak eszközsáv

Két fő célja van az itt lévő dolgoknak:

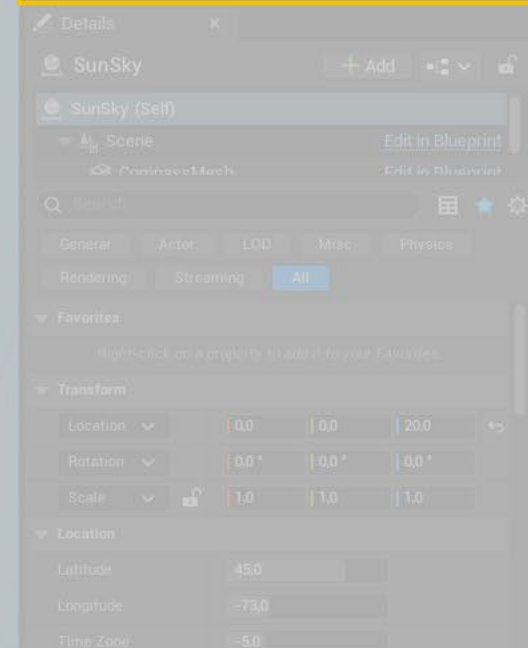
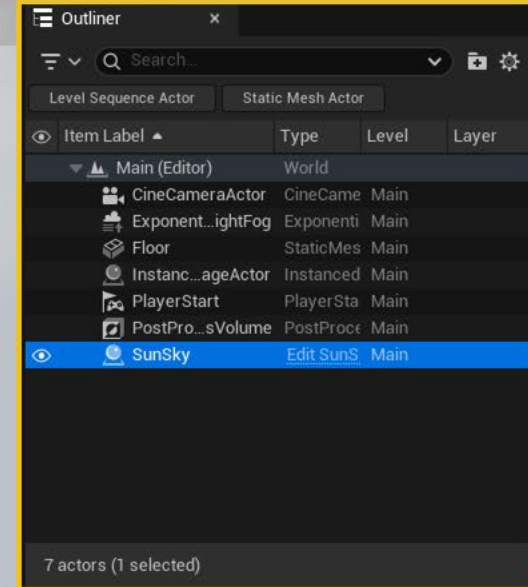
- ✓ Innen férhetünk hozzá olyan eszközökhöz, amelyek a jelenetben (Levelben) lévő objektumok manipulálására szolgálnak (mozgatás, forgatás, átméretezés, snapping beállítása, stb.),
- ✓ A Level Viewport különböző nézeteit innen érhetjük el (kamerák nézetei, nézetmódok, stb.).

Outliner – Jelenetlista

Ez egy olyan hierarchikus lista, amelyben megjelenítésre kerül az aktuálisan megnyitott Levelben szereplő összes objektum (Actor).

Két fő célja van az Outlinernek:

- ✓ Kijelölhetőek legyenek az elemek név alapján (ezáltal meg tudjuk változtatni a tulajdonságaikat) – ehhez pedig egy korrekt kis szűrőrendszer került beépítésre,
- ✓ El tudjuk rejteni és/vagy láthatóvá tudjuk tenni az objektumokat a szerkesztés során (de nem végleges módon).



Details Panel – Tulajdonságok és beállítások

Miután kijelöltünk egy Actort (objektumot), itt jelennek meg a hozzá kapcsolódó beállítási lehetőségek és tulajdonságok. Minden Actor esetében más és más kategóriákat és konkrét beállítási lehetőségeket listáz ki az engine.

The screenshot shows the Unreal Engine interface with the Details panel open for the SunSky actor. The panel is divided into several sections:

- Search:** A search bar at the top of the panel.
- Category Tabs:** A row of tabs including General, Actor, LOD, Misc, Physics, Rendering, and Streaming. The 'All' tab is currently selected.
- Favorites:** A section for favorite properties with a right-click instruction: "Right-click on a property to add it to your Favorites."
- Transform:** A section containing location, rotation, and scale properties. The location is set to (0.0, 0.0, 20.0), rotation to (0.0°, 0.0°, 0.0°), and scale to (1.0, 1.0, 1.0).
- Location:** A section containing latitude, longitude, and time zone properties. The latitude is 45.0, longitude is -73.0, and time zone is -5.0.

Property	Value
Location (X)	0.0
Location (Y)	0.0
Location (Z)	20.0
Rotation (X)	0.0°
Rotation (Y)	0.0°
Rotation (Z)	0.0°
Scale (X)	1.0
Scale (Y)	1.0
Scale (Z)	1.0
Latitude	45.0
Longitude	-73.0
Time Zone	-5.0

Content Drawer/Browser – Tartalomkezelő

Innen tudjuk elérni a projekthez tartozó összes Assetet. Ez kvázi egy beépített Total Commander, amiben nem csak keresni, megnyitni és importálni tudsz Asseteket, hanem mozgatni, másolni, átnevezni, törölni, stb.

A Content Drawer a panel félrekattintása esetén eltűnik, míg a Content Browser a Drawer dokkolt változata, tehát mindig látható.



Outliner

Level Sequence Actor Static Mesh Actor

Item Label	Type	Level	Layer
Main (Editor)	World		
CineCameraActor	CineCame	Main	
Exponent...ightFog	Exponent	Main	
Floor	StaticMes	Main	
Instanc...ageActor	Instanced	Main	
PlayerStart	PlayerSta	Main	
PostPro...sVolume	PostProc	Main	
SunSky	EditSunS	Main	

7 actors (1 selected)

Details

SunSky

SunSky (Self)

Scene Edit in Blueprint

PrimitiveMesh Edit in Blueprint

Search

General Actor LOD Misc Physics

Rendering Streaming All

Favorites

Right-click on a property to add it to your Favorites.

Transform

Location	0.0	0.0	20.0
Rotation	0.0°	0.0°	0.0°
Scale	1.0	1.0	1.0

Location

Latitude	45.0
Longitude	-73.0
Time Zone	-5.0

Bottom Toolbar – Alsó eszközsáv

Haladóbb beállítások tartoznak ide (mint a Command Console, Output Log és a verziókövetés) – ezekkel alapszinten nem kell még foglalkoznunk.

