

Material Editor (de)

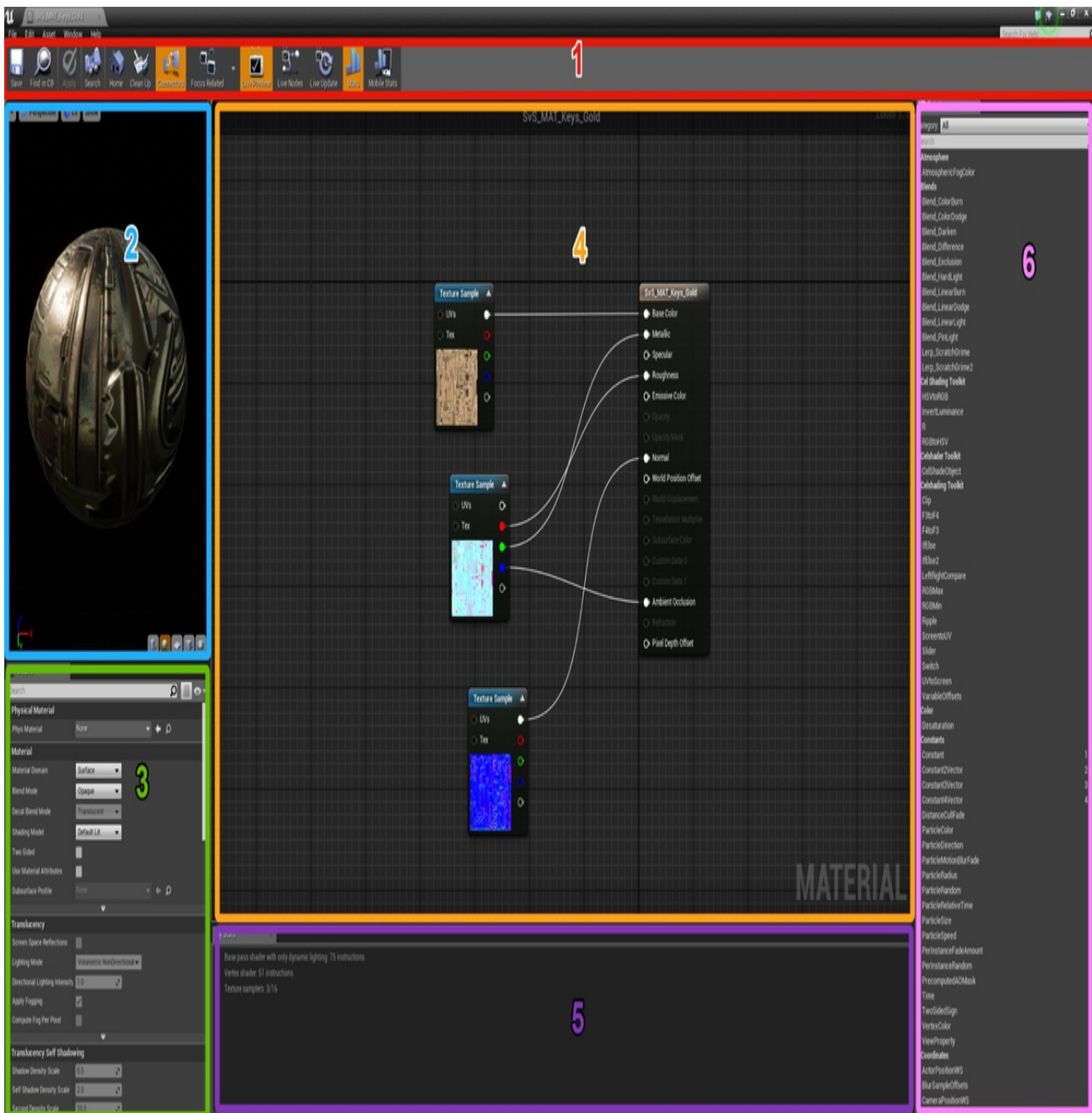
Table Of Contents

- [1 Material Editor](#)
 - [1.1 Quelle](#)

Kurzvorstellung des Modding Editors.

1 [Material Editor](#)

Der [Material](#) Editor ist in mehrere Bereiche aufgeteilt[ref][ref]



Material Editor

1. Der erste Bereich des [Material](#) Editors ist die Symbolleiste, ein Bereich, der an vielen anderen Stellen in der Engine zu finden ist. Hier kann der Fortschritt gespeichert oder Änderungen, die am [Material](#) vorgenommen wurden, kompiliert und auf alle verknüpften Meshes angewendet werden.
2. Das zweite Bereich ist das Ansichtsfenster, in dem wir sehen können, wie unser [Material](#) aussieht. Du kannst die Ansicht drehen, hinein- oder herauszoomen und die Beleuchtungseinstellungen der Vorschau ändern.
3. Der Bereich "Details" (3) ist sehr nützlich, denn hier werden die Eigenschaften der Materialien, die wir erstellen wollen, definiert. Sein Inhalt variiert und hängt davon ab, was in der [Material](#) Palette ausgewählt ist (der Bereich mit der Nummer 6).

4. Der Graph-Editor (4) ist der Ort, an dem die Aktion stattfindet und an dem die meisten Funktionen, die du in deine Materialien einbauen willst, visuell geskriptet werden müssen.
5. Im Bereich "Stats and the Find Results" (4) kannst du dir ansehen, wie "teuer" (in Bezug auf Performance) deine Materialien sind oder wie viele Texturen sie verwenden.
6. Die [Material](#) Palette (6) ist eine Bibliothek mit verschiedenen Knoten und Funktionen, die verwendet werden können, um die erstellten Materialien zu verändern.

1.1 Quelle

Unreal Engine 4 Shaders and Effects Cookbook - Brais Brenlla Ramos and John P. Doran, 1. Auflage May 2019, Packt Publishing Ltd., <http://www.packtpub.com>