

Erstellen eines Blueprint Assets mit individuell anpassbaren Materialien

Dauer	4 Stunden
Niveau	Anfänger bis Fortgeschrittene
Branche	Digitale Medien, Games
Beschreibung	<p>Dieser Kurs besteht aus zwei Teilen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Teil I: Intro, Materialinstanzen und Parameter- Teil II: Blueprint Construction Script und Parameter <p>Ziel dieses Kurses ist es, einen Blueprint-Actor zu erstellen, der ein Mesh und ein parametrisiertes (Master-) Material enthält, so dass z.B. ein Level-Designer das Objekt platzieren und die Materialparameter direkt ändern kann, ohne auf das Material selbst und / oder die Erstellung von Materialinstanzen zurückgreifen zu müssen.</p>
Voraussetzungen	Grundlegende 3d-Modellierung, UV-Layout und Grundkenntnisse in PBR-Texturierung
Lernziele	<p>Die Lernergebnisse dieser Schulung sind:</p> <ul style="list-style-type: none">- Einrichten eines Materials und einer Materialinstanz- Vertex-Farben, Color-ID-Texturen zum Maskieren verwenden- Material-Inputs verwenden, z.B. 3Vector, Textur-Sample- Parameter in Master-Materialien verwenden und diese einer Instanz zuweisen- Ändern von Materialeigenschaften (z. B. Farbe, Roughness) durch Wechseln und/oder Ändern von Inputs
Details	<p>In dieser Lektion werden ein bereits vorhandenes Mesh (SM_Cellphone.fbx) und Texturen (eine Color-ID und ein AO-Bake, ein Handy-Display-Screenshot und ein Finger-Smudges-Bitmap) verwendet, um ein entsprechendes Unreal Engine Material zu erstellen.</p> <p>Nach dem Einrichten der Basiswerte / Texturen werden ausgewählte Werte als Parameter exponiert um deren Eigenschaften ändern zu können.</p> <p>Das finale instanziierte Material ermöglicht die Manipulation der folgenden Eigenschaften des Handys:</p> <ul style="list-style-type: none">- Telefonfarbe wechseln (schwarz/weiß)- Farbe des Gehäuses ändern- Gehäusematerial wechseln (Silikon/Kunststoff)- Display-Helligkeit ändern (+ein/aus)- Fingerabdrücke nur auf dem Bildschirm anzeigen lassen- Intensität der Fingerabdrücke ändern

Erstellen eines Blueprint Assets mit individuell anpassbaren Materialien

