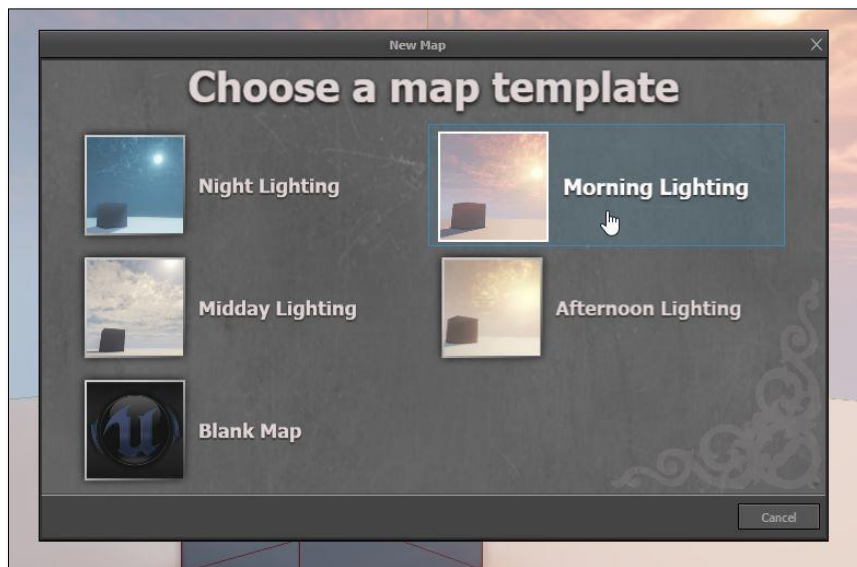


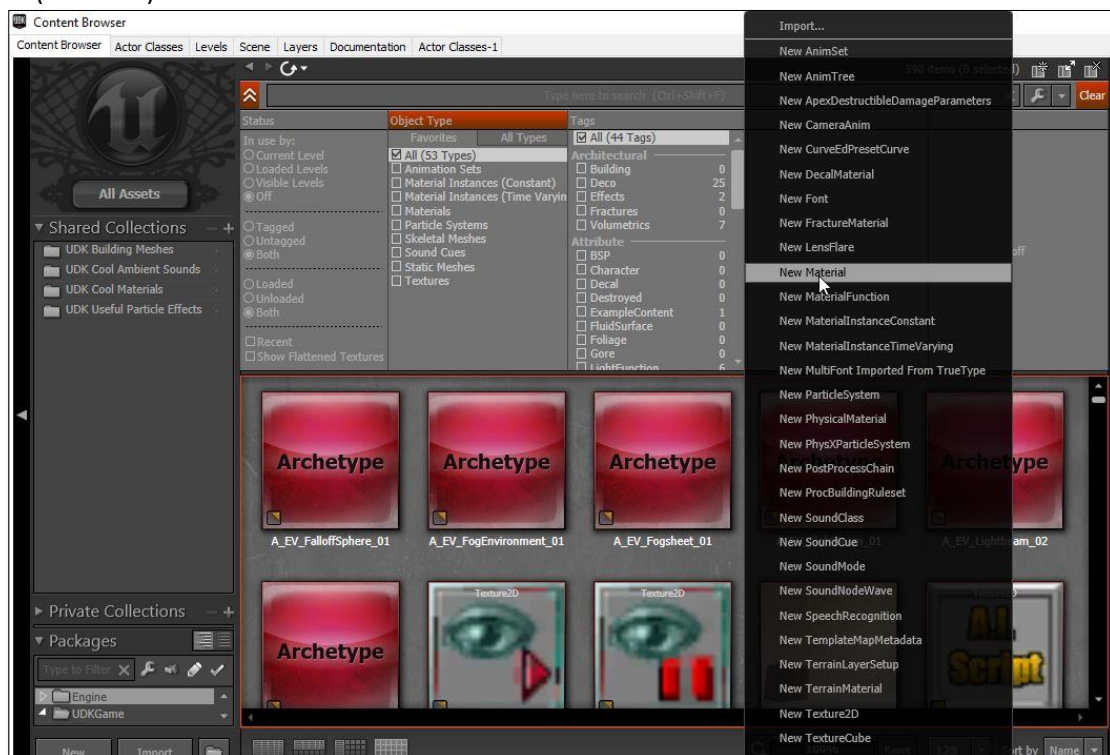
Δημιουργία Απλού Material

1. Μεταβείτε στη γραμμή μενού στην επιλογή New Level → πχ Morning Lighting (Εικόνα 1)



Εικόνα 1

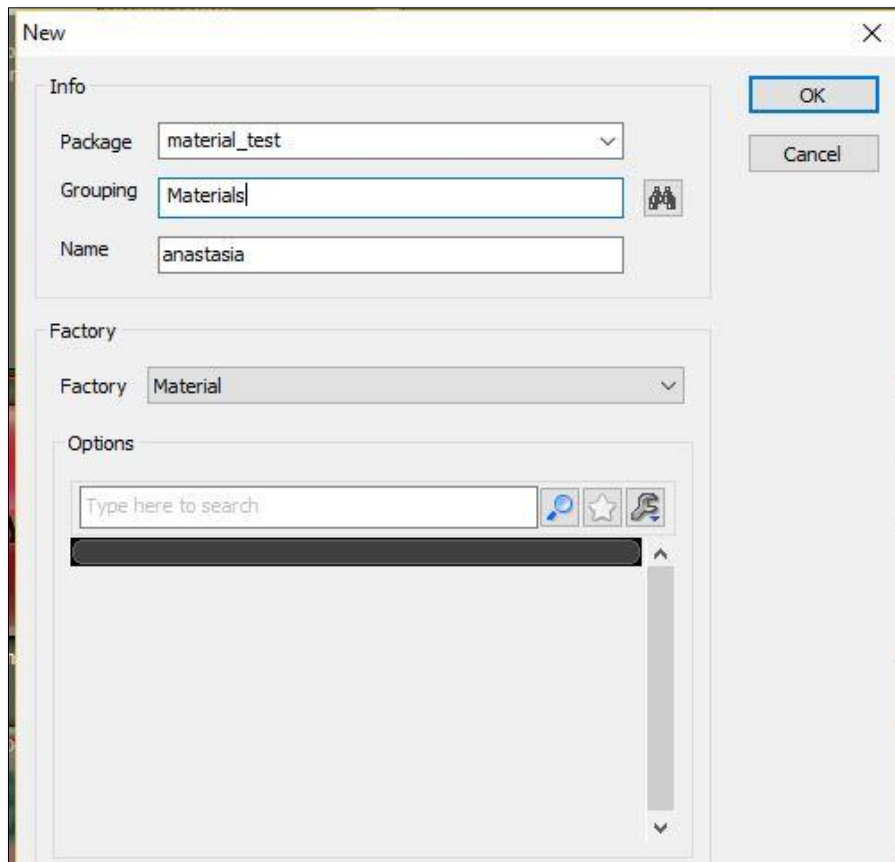
2. Μεταβείτε στο Content Browser, στο αριστερό μέρος της οθόνης επιλέξτε Packages. Στη συνέχεια στο παράθυρο των υλικών κάντε δεξί click και επιλέξτε New Material (Εικόνα 2)



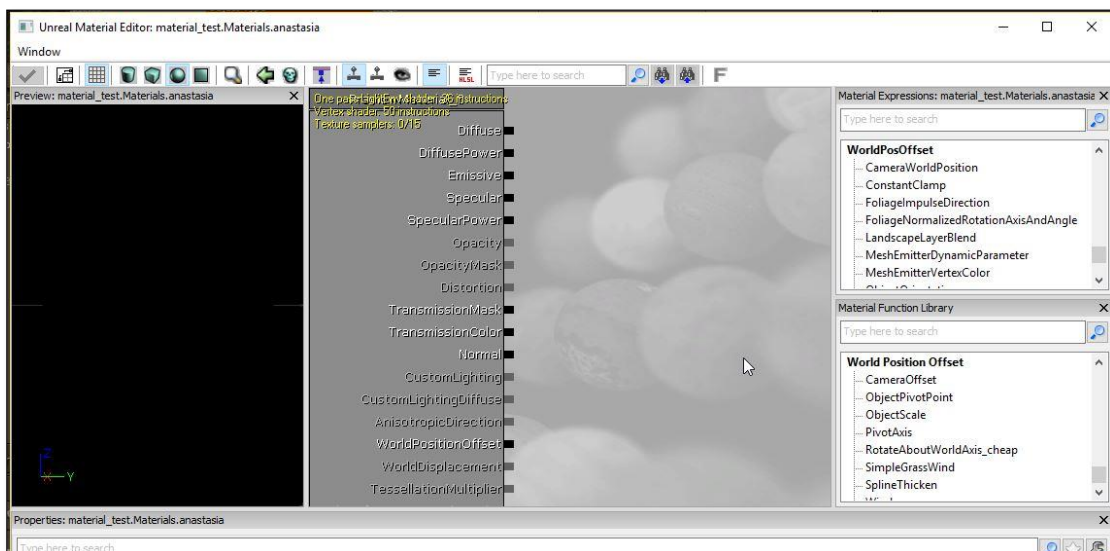
Εικόνα 2

3. Στο παράθυρο διαλόγου που ανοίγει μας ρωτάει σε ποιο πακέτο θέλουμε να ανήκει το material μας, δημιουργούμε το δικό μας πακέτο πχ `material_test`. Ανήκει στο Group →

Materials , δίνουμε όνομα και πατάμε **Ok** (Εικόνα 3). Στην οθόνη μας ανοίγει ο **Material Editor** (Εικόνα 4)

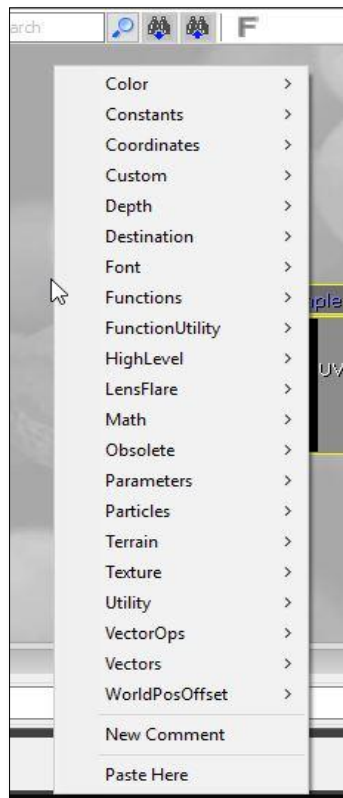


Εικόνα 3

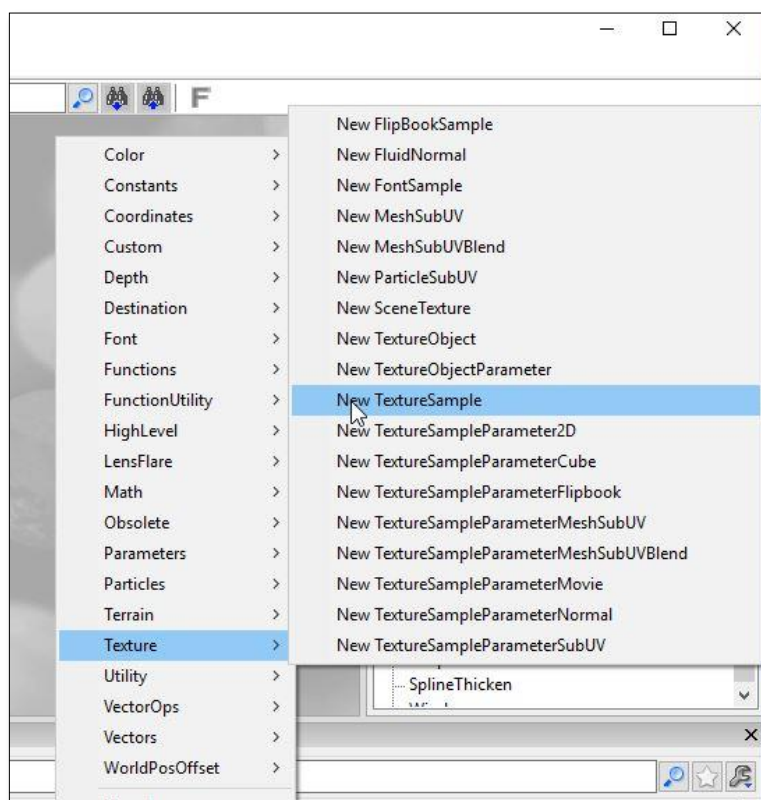


Εικόνα 4

4. Με δεξί click πάνω στην κύρια οθόνη εμφανίζονται όλα τα Materials που μπορούμε να προσθέσουμε (Εικόνα 5). Πηγαίνουμε στην επιλογή **Texture** → **New TextureSample** (Εικόνα 6). Με αριστερό click μετακινούνται όλα μαζί, με αριστερό click+ctrl, μετακινούνται ένα-ένα. Με τη ροδέλα κάνουμε zoom in και zoom out.



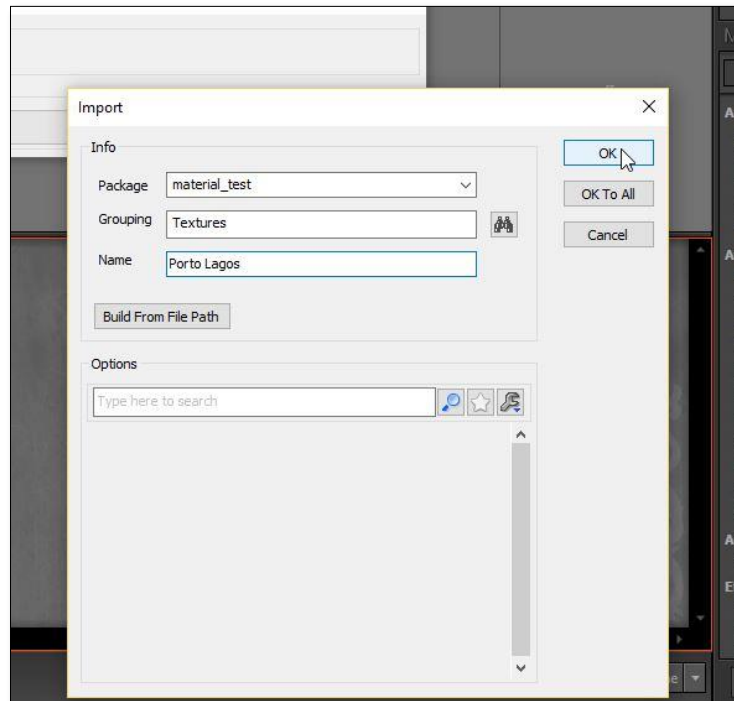
Εικόνα 5



Εικόνα 6

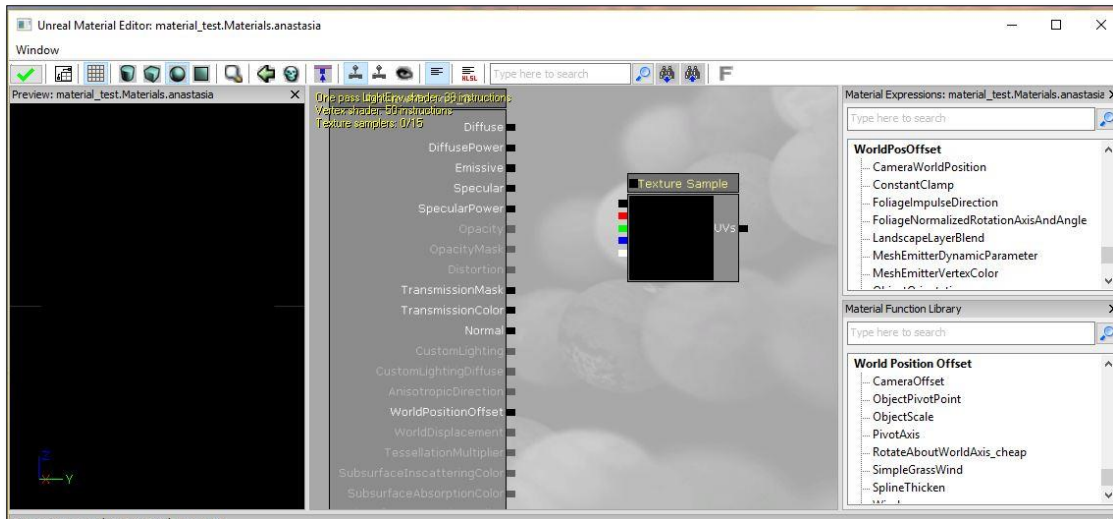
5. Στο μεγάλο κουτί **Preview Material** βρίσκονται οι σημαντικότερες παράμετροι. Σήμερα θα δούμε τις παραμέτρους **Diffuse** και **Normal**. Κάνετε **Import** στον **Content Browser**

μια φωτογραφία της επιλογής σας. Αν έχετε εικόνα από το 3ds Max μπορείτε να την εισάγετε (πχ σε μορφή .png, .psd, κλπ). Η εικόνα θα πρέπει να μπει στο προηγούμενο package που φτιάξατε αλλά στο **Grouping** βάζετε **Textures** και πατάτε **ok** (Εικόνα 7). Αν πάτε αριστερά στα **Packages** θα δείτε το **material_test** που φτιάξατε και μέσα τα **Materials** και τα **Textures**.

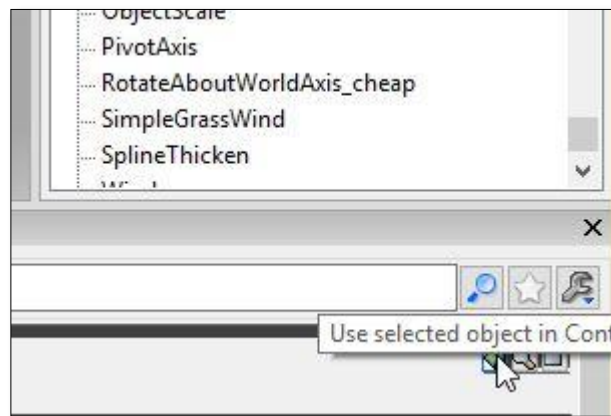


Εικόνα 7

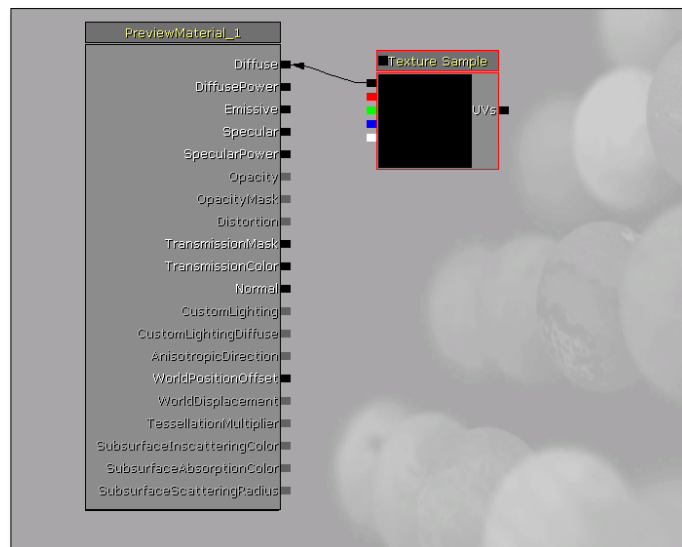
6. Επιστρέψτε στον Unreal Material Editor (Εικόνα 8) και πηγαίνετε στο κουτί **Texture Sample** για να προσθέσετε μια φωτογραφία. Για το σκοπό αυτό κάνετε click πάνω του και στο κάτω μέρος παρατηρείστε ότι εμφανίζεται το παράθυρο **Properties** όπου έχει ένα πράσινο βελάκι (Εικόνα 9). Πατήστε πάνω στο βέλος για να προσθέσετε τη φωτογραφία. Για να εμφανίζεται η φωτογραφία σας, παίρνετε το πάνω αριστερό κουτάκι του Texture Sample και το ενώνετε με το **Diffuse του PreviewMaterial_1** (Εικόνα 10). Δημιουργείτε με τον τρόπο αυτό το πρώτο σας material όπως βλέπετε στο Preview παράθυρο. Πατήστε **Apply**. (Πράσινο τικ στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου) Τώρα αν πάτε στα Materials βλέπετε ότι αυτό που φτιάξατε έχει πάνω την εικόνα της επιλογής σας. Το κάνετε drag and drop στον κύβο του level σας. PFH.



Εικόνα 8



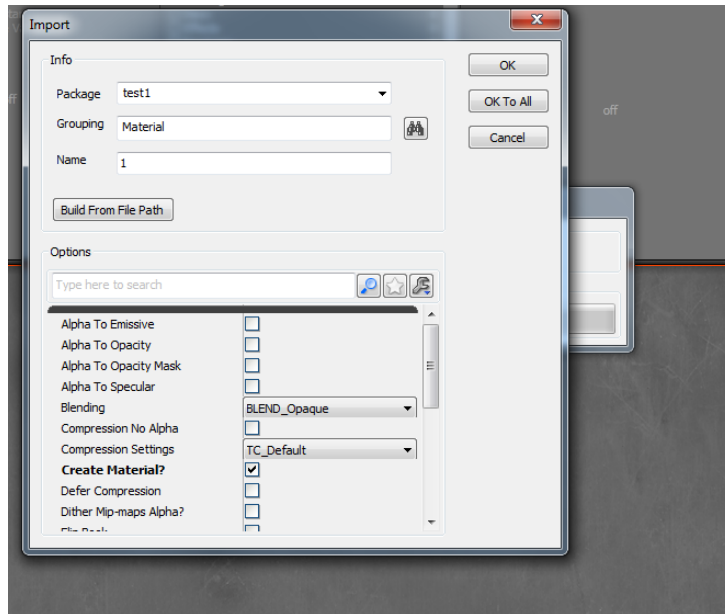
Εικόνα 9



Εικόνα 10

(ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ)

Αν δεν πετύχουν τα παραπάνω προσπαθούμε να εισάγουμε άλλο format (αποδεκτά .bmp, .float, .pcx, .png, .psd, .tga) εικόνας και στο παράθυρο που θα σας ανοίξει βάζετε Materials και όχι Texture. Επίσης στα options κλικάρετε Create Material? (Εικόνα 11)



Εικόνα 11