

## 一、动画蓝图

## 二、视图

## 三、材质蓝图

### 3.1 常用节点

### 3.2 线性插值

### 3.3 顶点相关属性

# 一、动画蓝图

---

**双击连线：**连线添加一个结

**C+点击：**注释

**S+点击：**序列

**B+点击：**分支

**O+点击：**执行一次

**P+点击：**事件开始执行

**ctrl+拖出变量：**获取变量

**alt+拖出变量：**设置变量

**ctrl+w：**复制一个节点

# 二、视图

---

**ctrl+空格：**内容浏览器侧滑菜单

**alt+鼠标左键：**绕某一物体旋转

**选中某一物体+F：**聚焦到该物体上

**在某一正交视图中，按住鼠标中键：**测量距离

# 三、材质蓝图

---

## 3.1 常用节点

---

**1/2/3+点击：**添加一/二/三维向量

**M+点击：**添加乘法节点

**U+点击：**添加TexCoord节点，用于UV平铺，与贴图的UVs相连

**选中多个节点+C：**添加注释

## 3.2 线性插值

---

**L+点击：**添加Lerp节点，线性插值节点

## 3.3 顶点相关属性

---

**右键|VertexColor:** 添加VertexColor节点, 顶点颜色节点, 用于顶点绘制

**右键|VertexNormalWS:** 添加VertexNormalWS节点, 获取顶点法线