

Content Browser

[Level Editor](#)

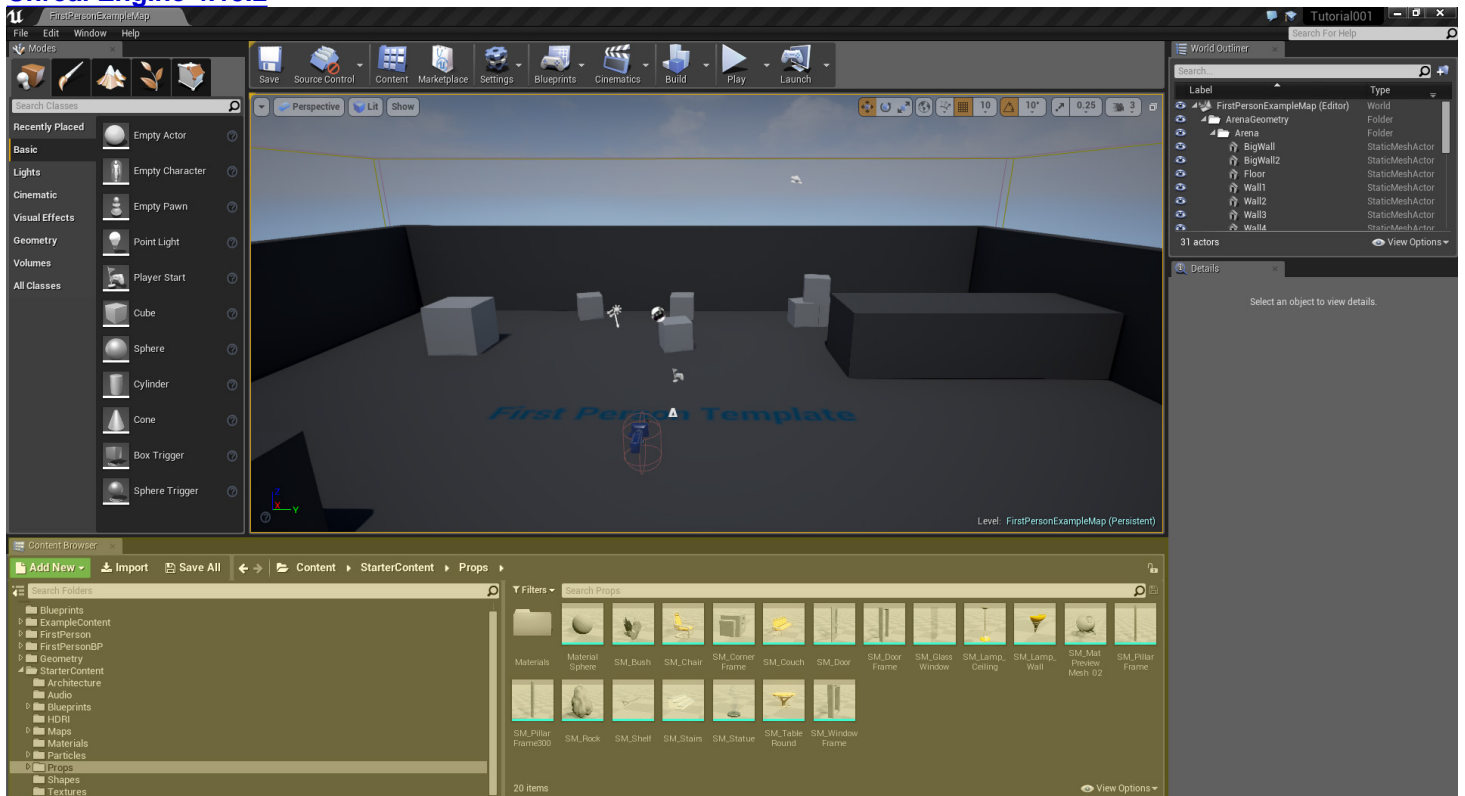
Content Browser

[Englische Originalfassung](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Content Browser](#)
 - [1.1 Zugriff auf den Content Browser](#)

Unreal Engine 4.13.2



Der [Content Browser](#) ist der primäre Bereich des Unreal Editors zum Erstellen, Importieren, Organisieren, Betrachten und Ändern von Inhalten im Unreal Editor. Er bietet auch die Möglichkeit, Content-Ordner zu verwalten und andere nützliche Operationen der Assets, wie Umbenennen, Verschieben, Kopieren und Anzeigen von Verweisen. Der [Content Browser](#) kann nach allen Assets im Spiel suchen und damit interagieren.

Im [Content Browser](#) kann man:

Durchsuchen und interagieren mit allen Assets des Levels/Games.

Assets finden, die gespeichert oder ungesichert sind:

- Text Filter: Geben Sie in dem Feld Search Assets den Text ein, um Assets nach Name, Pfad, Tags oder Typ zu finden. Sie können Assets von Ihrer Suche ausschließen, indem Sie ein Such-Token mit einem '-' voranstellen.
- Extended Filter: Klicken Sie auf die Schaltfläche Filter, um nach Asset-Typ(en) und anderen Kriterien zu filtern.

Organisieren der Assets, ohne die Pakete in der Source Control prüfen zu müssen:

- Erstellen von lokalen oder privaten Sammlungen und speichern der Assets für zukünftige Verwendung.
- Erstellen von gemeinsam genutzte Collections, um interessante Assets mit Ihren Coworkern/Team zu teilen.

Development Assistance:

- Zeigen von Assets, die Probleme verursachen.
- Verwenden des "Migrate"-Tools, um Assets und alle abhängigen Assets automatisch in andere Content-Ordner zu verschieben.

Zugriff auf den Content Browser

Der Content Browser ist über Main Menu Bar "Window" zugänglich.

Es können bis zu vier gleichzeitige Instanzen des Content Browsers zu einem Zeitpunkt geöffnet sein.

Dies ist nützlich in einer Vielzahl von Möglichkeiten, wie zum Beispiel:

- Nachdem verschiedene Asset-Typen in verschiedenen Content-Browsern gefiltert wurden, z. B. einer, der nur **Static Meshes** zeigt und ein anderer, der nur **Materials** zeigt.
- Nach Verschieben von Assets zwischen verschiedenen Ordnern und die Assets in den anderen Ordnern sollen angezeigt werden.

Standardmäßig(Default) ist der Content Browser in der unteren linken Ecke des Level Editor Interface angedockt, kann jedoch an einer beliebigen Stelle innerhalb des Level-Editors angedockt oder als eigenes Fenster dargestellt werden.

Originalseite (engl.):docs.unrealengine.com
Bilder und Übersetzung von [Kai-Uwe Schrinner](#) (08.11.2016)