Jak zrobić prosty portal w Unreal Engine 4 za pomocą Blueprintów

Na początku wgrywamy model 3d naszego portalu





DragonJaw 1 Portal_Material

ThirdPerson Overview Aby nasz model pojawił się w silniku należy w lewym dolnym rogu kliknąć "Import" i wybrać model. Po kliknięciu wyświetli nam się okienko w którym musimy po ścieżce plik który chcemy zaimportować.

5 items



Po wybraniu pliku Unreal zapyta nas o szczegóły dotyczące Importowania. Bez zbędnego zagłebiania klikamy "Import All"



Zaimportowany model pojawi nam się w zakładce Content Browser



←

Tworzymy Box Trigger

 \rightarrow

W lewym rogu w zakładce Modes wyszukujemy Box Trigger.



Po wpisaniu przeciągamy box trigger na scenę.





Ustawiamy box trigger w miejscu wejścia do portalu. Następnie tworzymy drugi box trigger i ustawiamy przy wyjściu z portalu.



Ignore Radial Impulse

Zaprogramowanie portalu za pomocą Blueprintów.

W prawym górnym rogu w zakładce World Outline wybieramy pierwszy tigger box





Wyświetli się nam nowe okno w którym będziemy tworzyć gałęzie



Klikamy prawym przyciskiem myszki na pole i pojawia nam się okienko do wyszukania odpowiednich kafelków. W tym okienku klikamy na "Create a Reference to TriggerBox. Po czym pojawi nam się poniżej podany kafelek



 \leftarrow

Sear	sh	. م
La	ibel	Туре 👳
۲	👌 DragonJawPortal	StaticMeshActor
•	n DragonJawPortal2	StaticMeshActor
3	🏠 DragonJawPortal3	StaticMeshActor
3	S NetworkPlayerStart	PlayerStart
•	SkySphereBlueprint	Edit BP_Sky_Sphere
3	As TextRenderActor	TextRenderActor
3	🐐 ThirdPersonCharacter	Edit ThirdPersonCha
3	🍇 TriggerBox	TriggerBox
۲	🚇 TriggerBox2	TriggerBox
27 a	ctors (1 selected)	💿 View Options

📰 World Outliner

Wracamy do naszej sceny i w prawym górnym rogu wybieramy drugi triggerbox

🔹 🏓 📑 ThirdPersonExampleMap > Event Graph

All Actions for this Blueprint	🧭 Context Sensitive 🕨
Search	ρ
Add Event for Trigger Box 2 4	
Call Function on Trigger Box 2 4	
🜻 Create a Reference to TriggerBox2	
Actor	
Add Component	
> Add Event	
A	
Android Permission	
Animation	
Animation Sharing	
AR Augmented Reality	
Asset Data	
> Asset Manager	
Asset Registry	
Audio	
> Audio Capture	
> Audio Function Library	
> Augmented Reality	
Automation	

Wracamy do BluePrintów i tworzymy kolejny kafelek tym razem do drugiego trigger boxa







Po lewej stronie znajdziemy zakładkę Variables i tworzymy zmienną typu bool o kolorze czerwonym i dowolnie ją nazywamy.



Po przeciągnięciu zmiennej będziemy mieli do wyboru opcje "Get" i " Set", którą z nich wybrać będzię pokazana na następnym slajdzie



Powyżej przedstawione jest ułożenie kafelek w odpowiedni sposób. Aby utworzyć dany kafelek wciskamy prawy przycisk myszki i wpisujemy nazwę podaną na samej górze kafelka



Po ułożeniu wszystkich gałęzi duplikujemy nasze piękne spagetti i zmieniamy jedynie zaznaczony kafelek z TriggerBox na TriggerBox2



Na sam koniec klikamy Compile. Przechodzimy na naszą scenę i cieeszymy się działającym teleportem :D

Dzięki za uwagę !!!!