

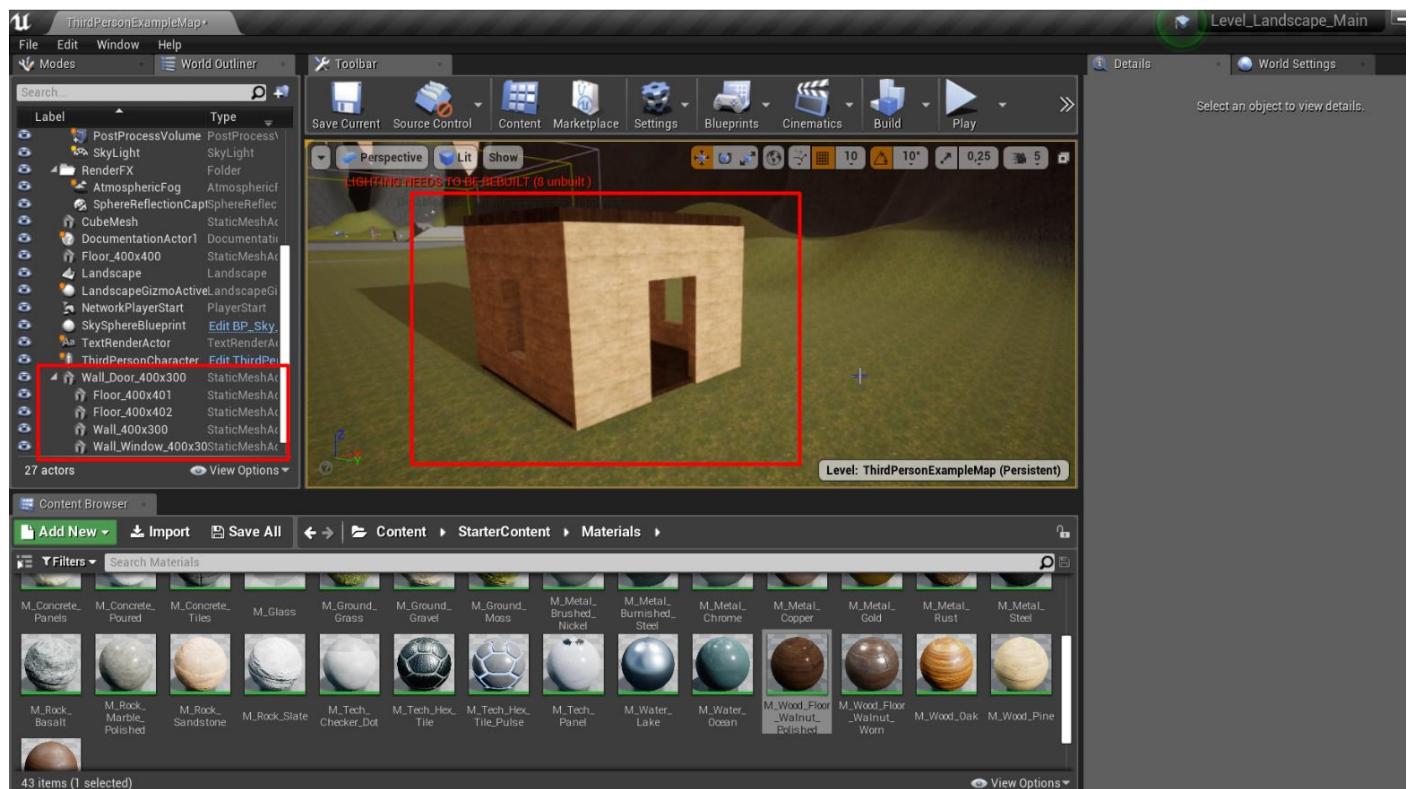
Урок №6

Этот урок посвящен изучению важного нода Timeline

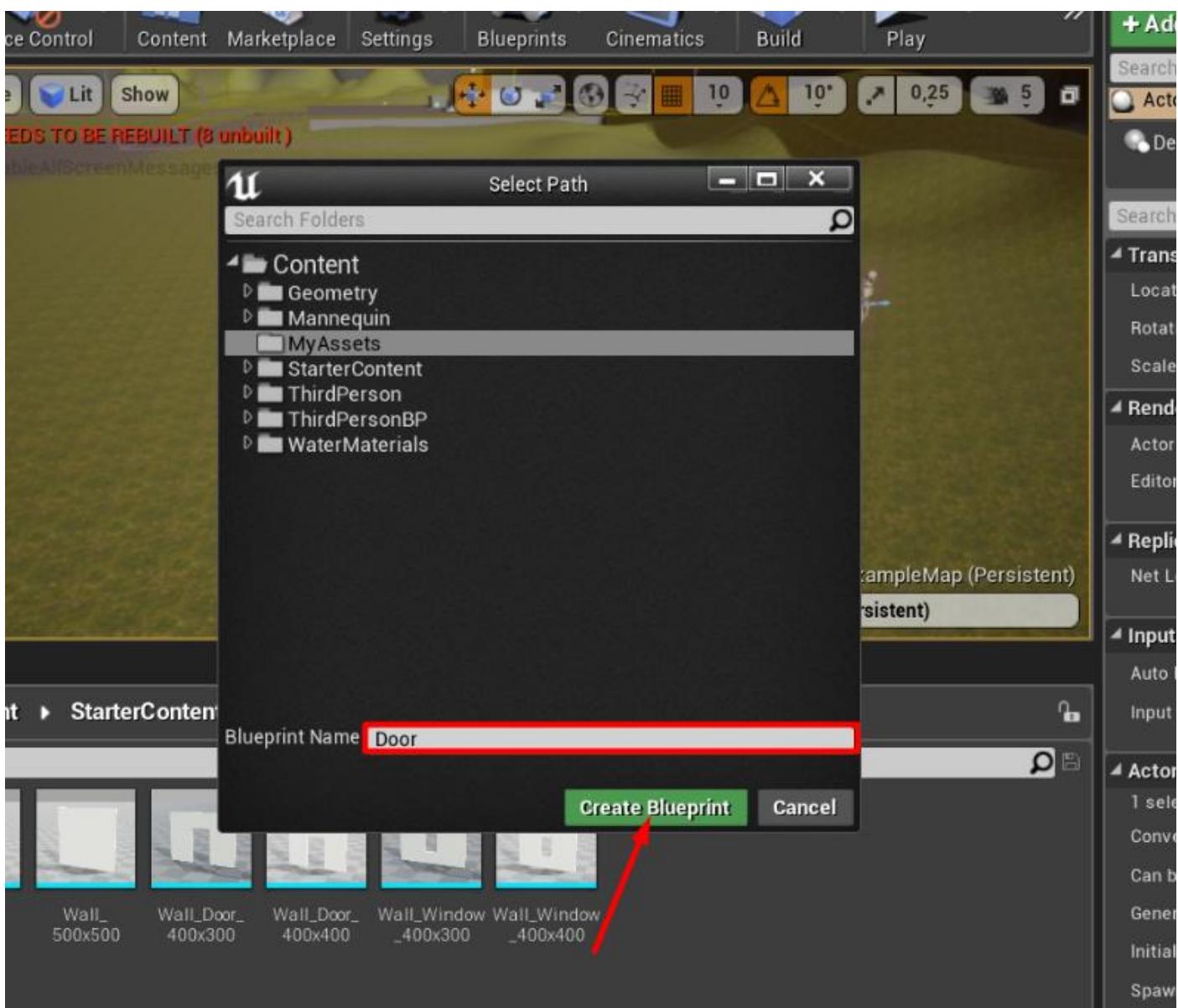
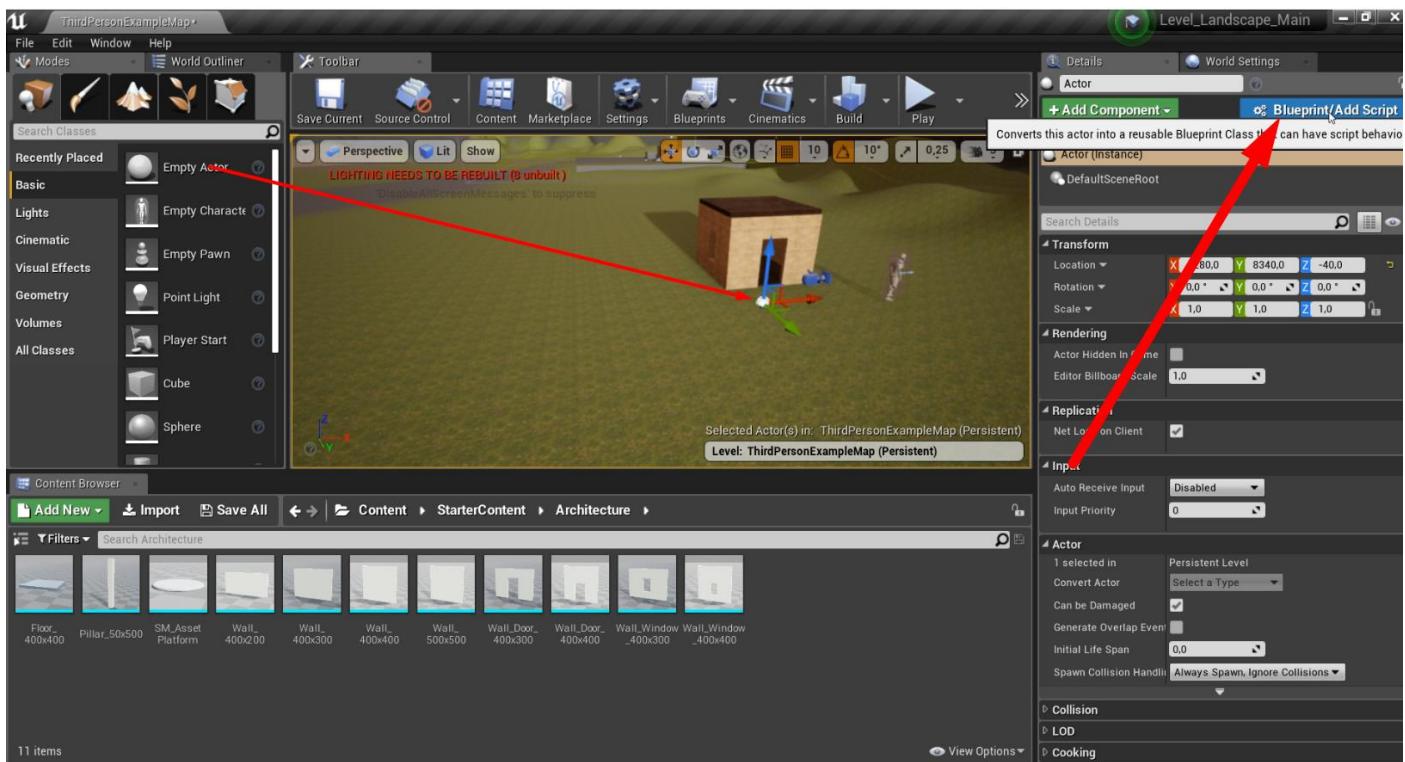
Подробное описание нодов содержится в видеоуроке

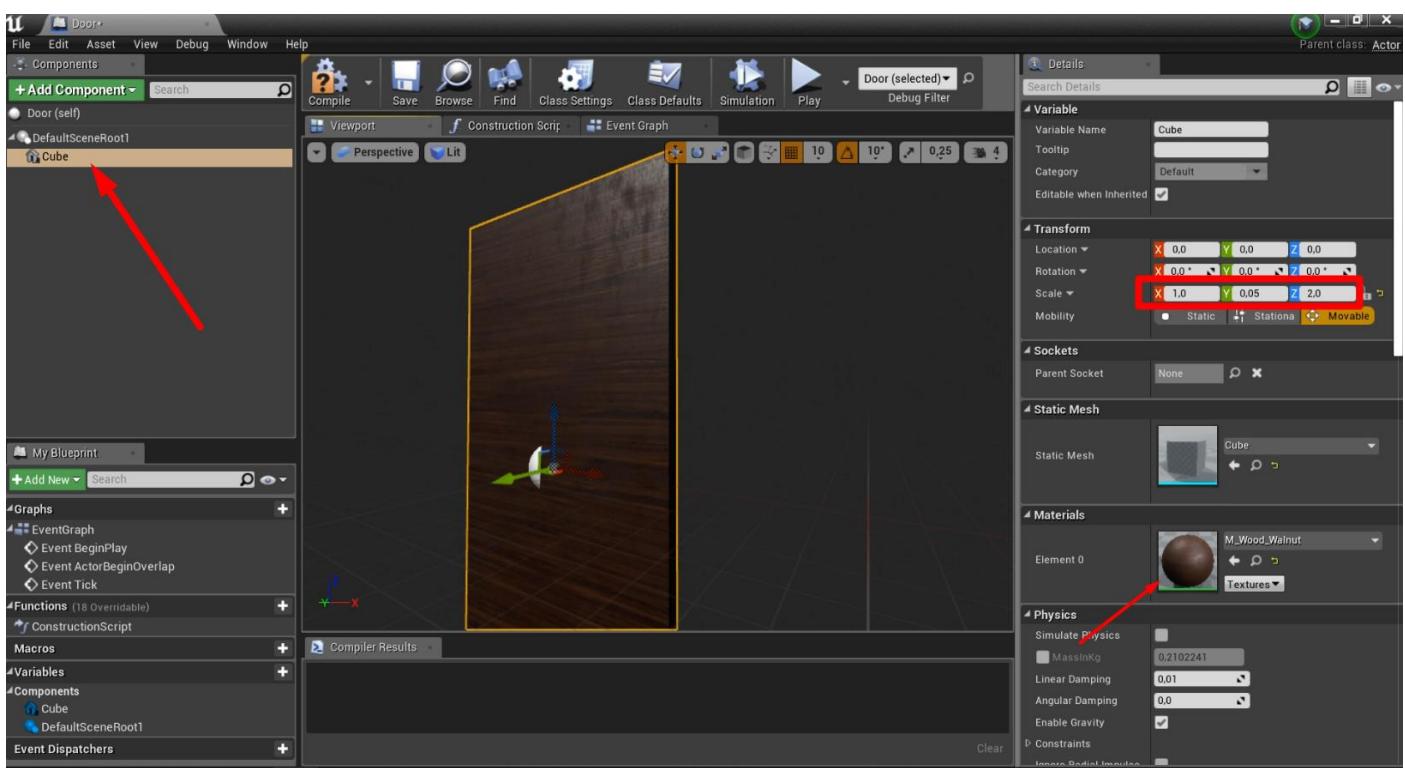
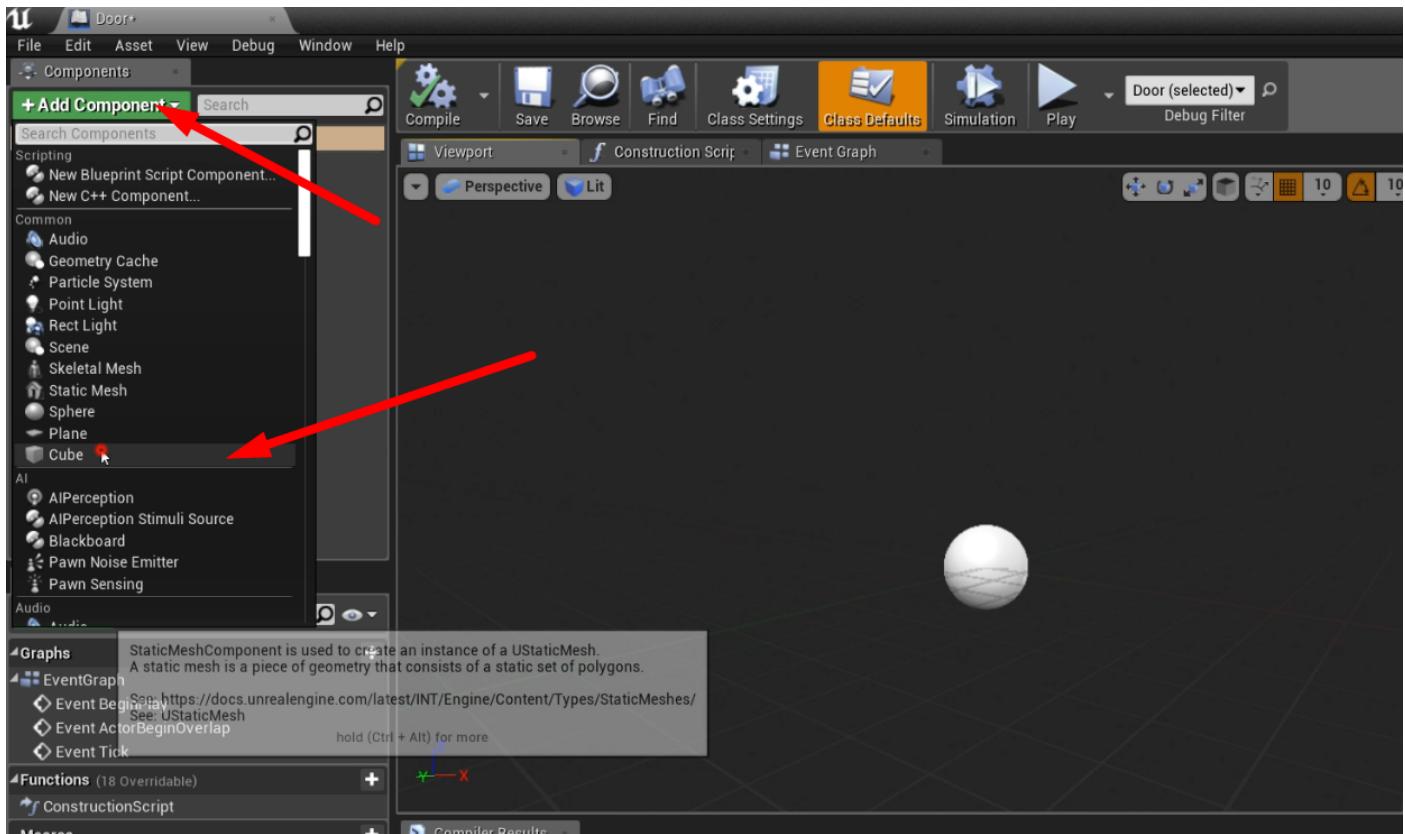
Для начала создадим небольшой домик из стартовых ассетов и материалов

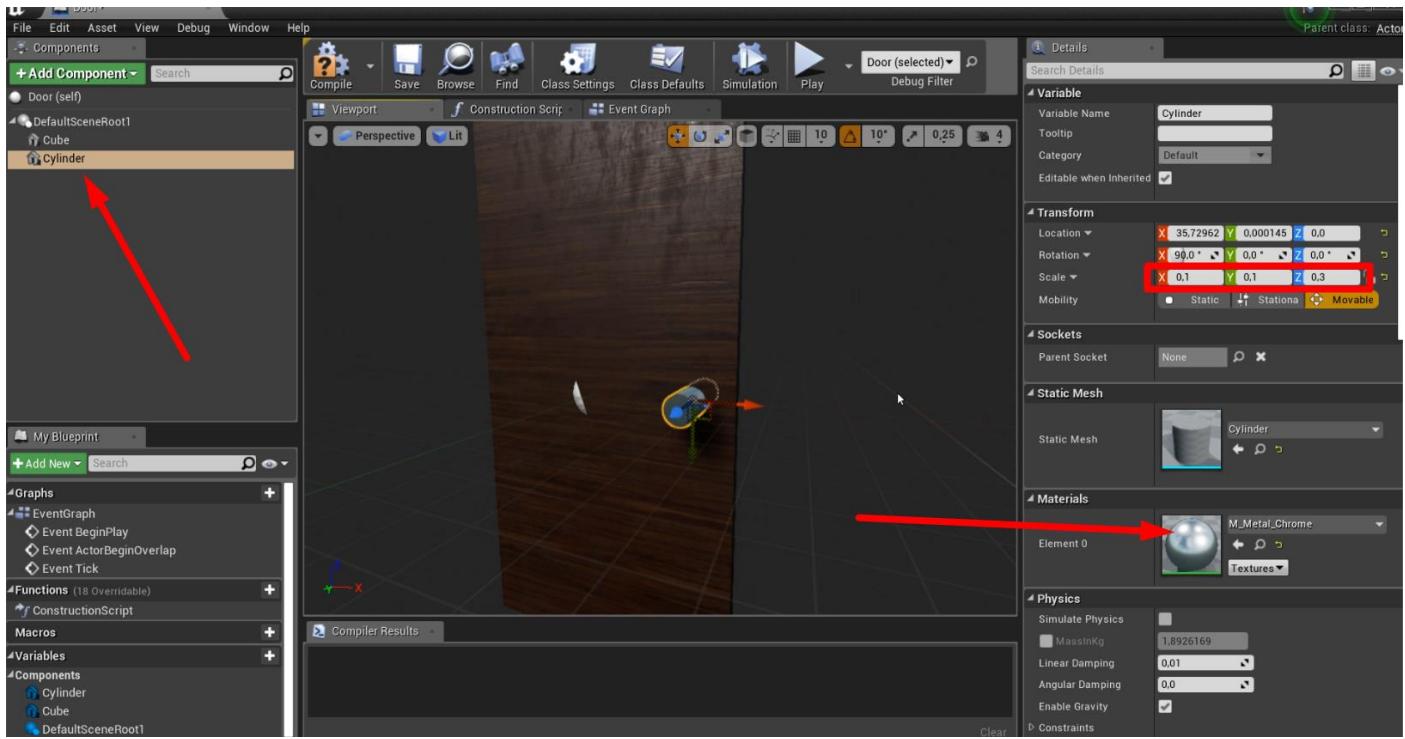
Все стены можно сделать дочерними объектами какой-нибудь одной стены



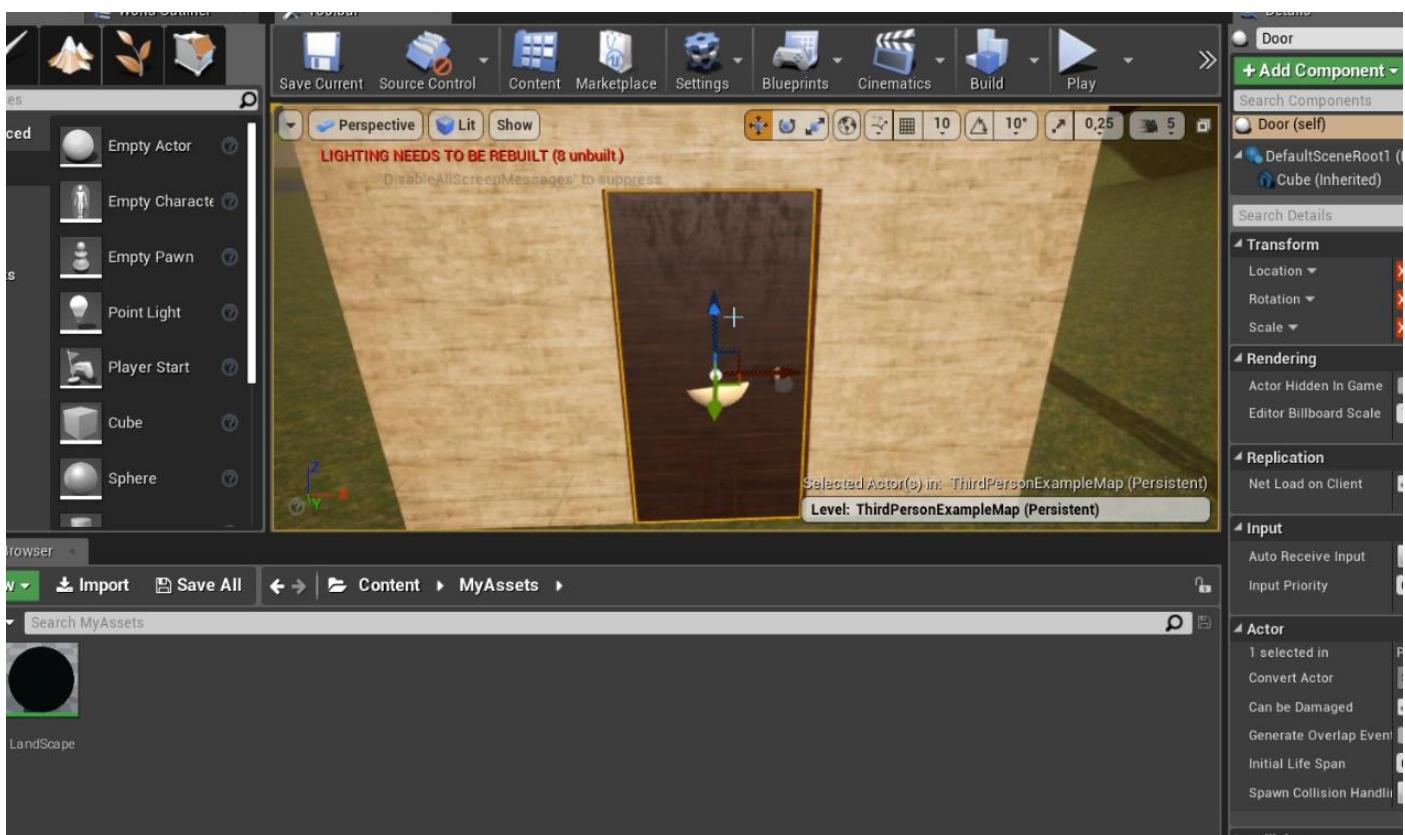
Затем добавим пустой объект, сделаем из него новый блупринт класс и внутри из кубика и цилиндра создадим ручку, саму дверь, а также применим к ним соответствующие материалы



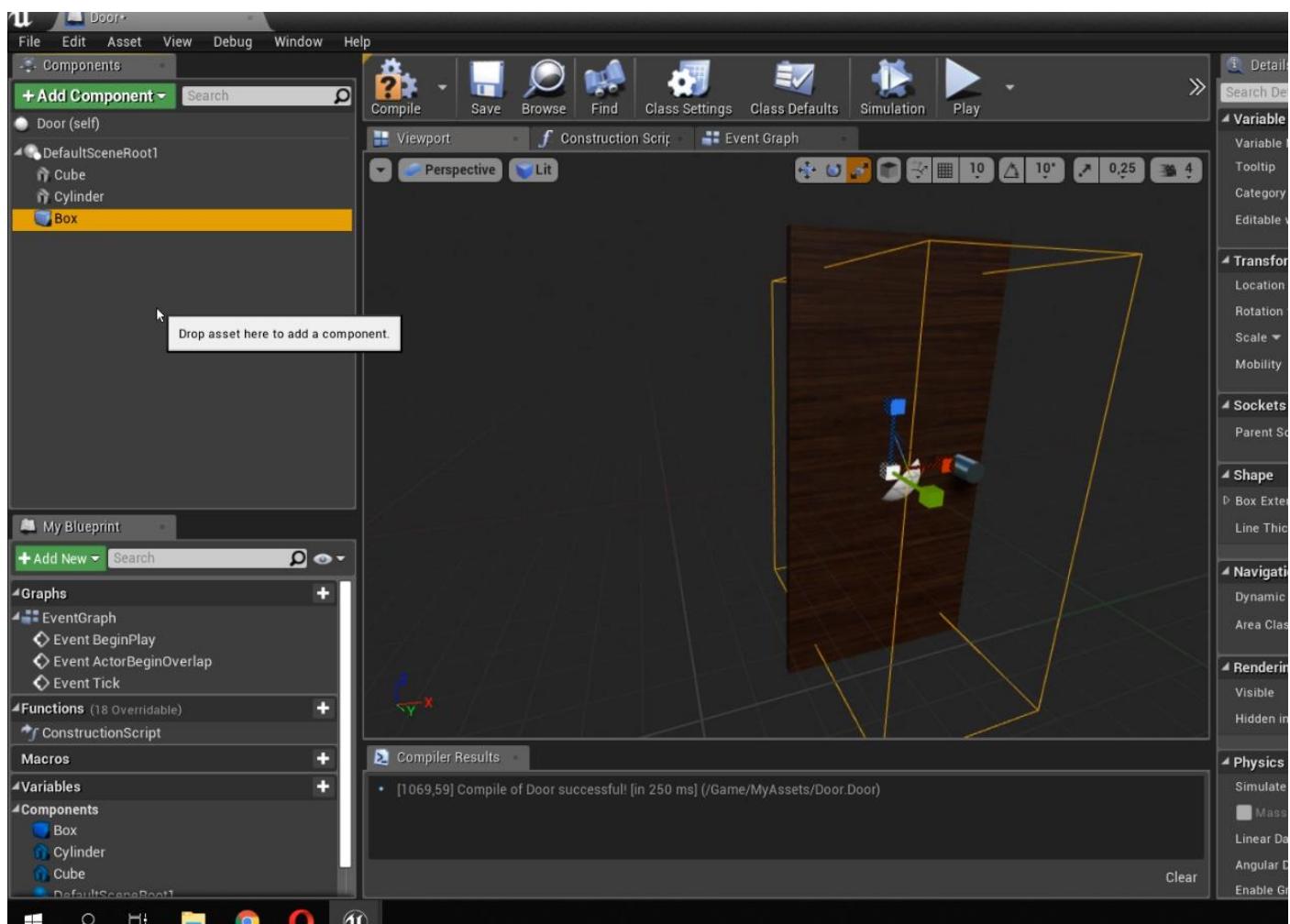
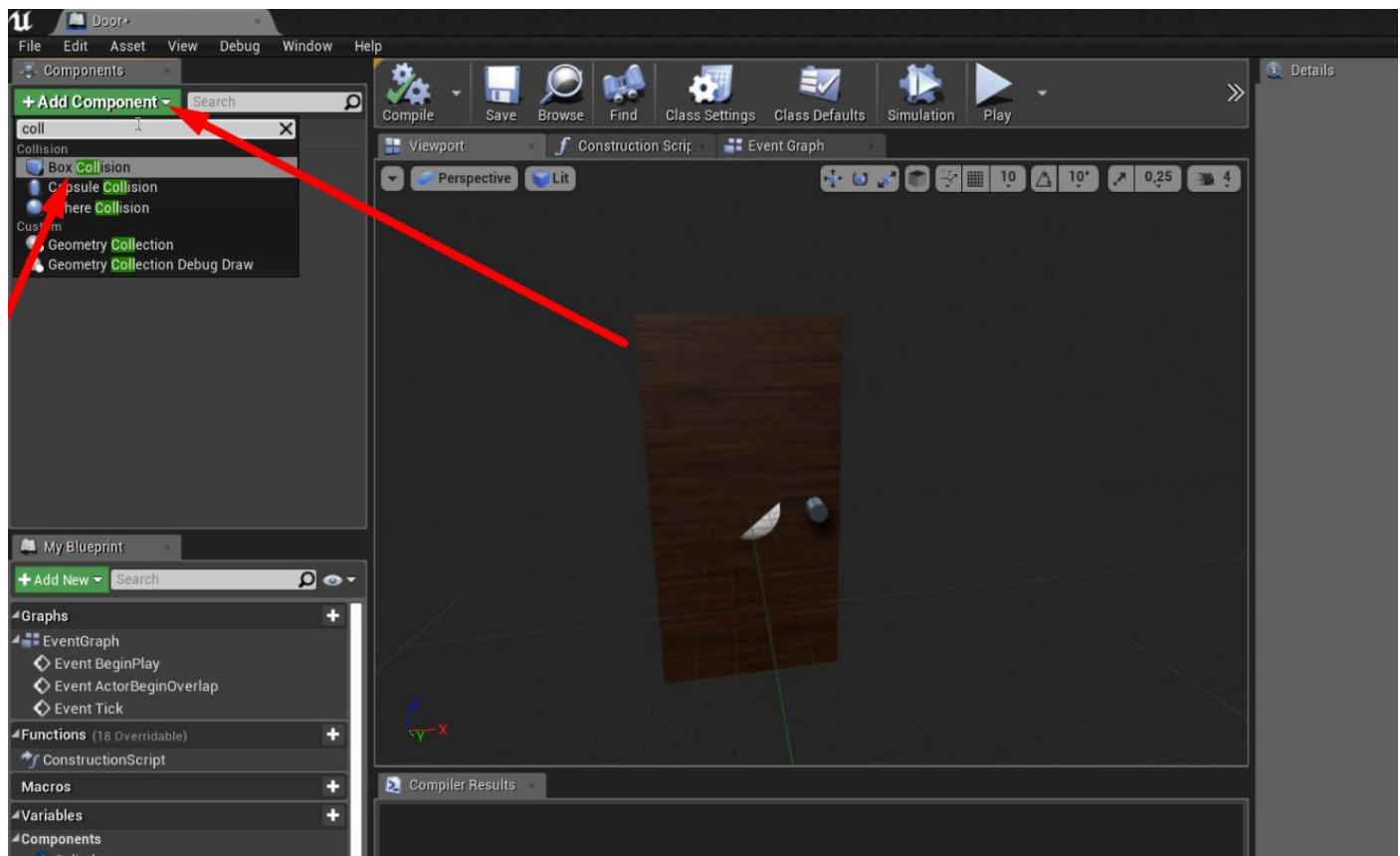




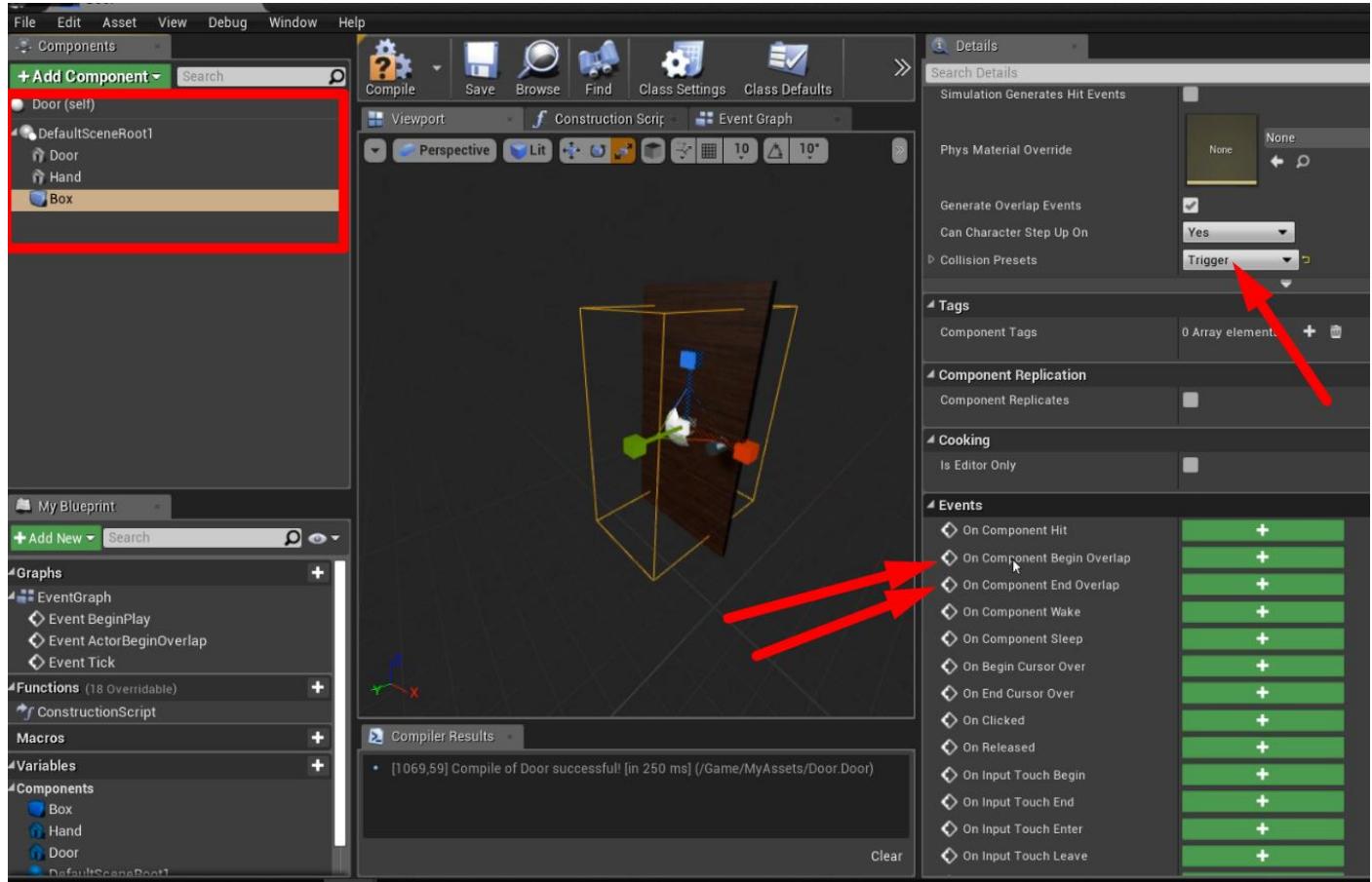
Можно добавить ее на карту и подредактировать размеры



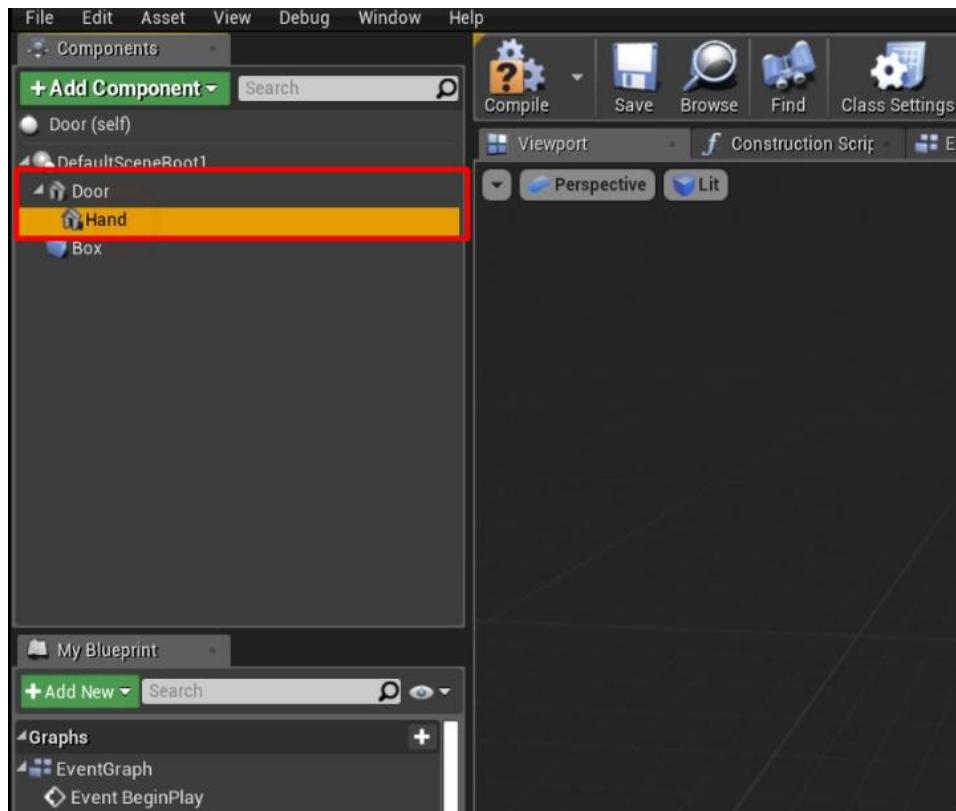
Добавим box collision и сделаем ее нужного размера



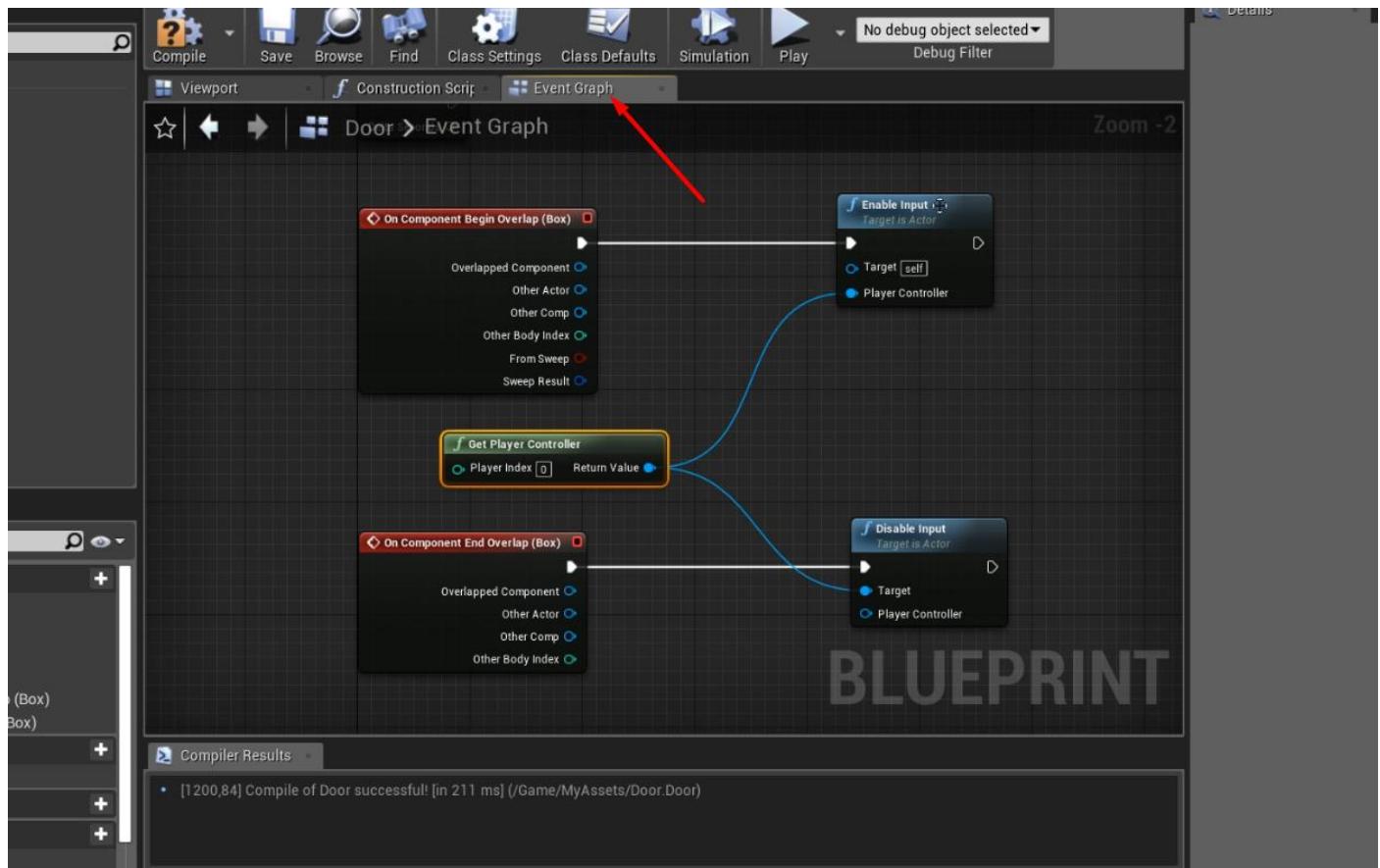
Переименуем компоненты, сделаем коллизию триггером и добавим коллизии два события: входа и выхода в триггер



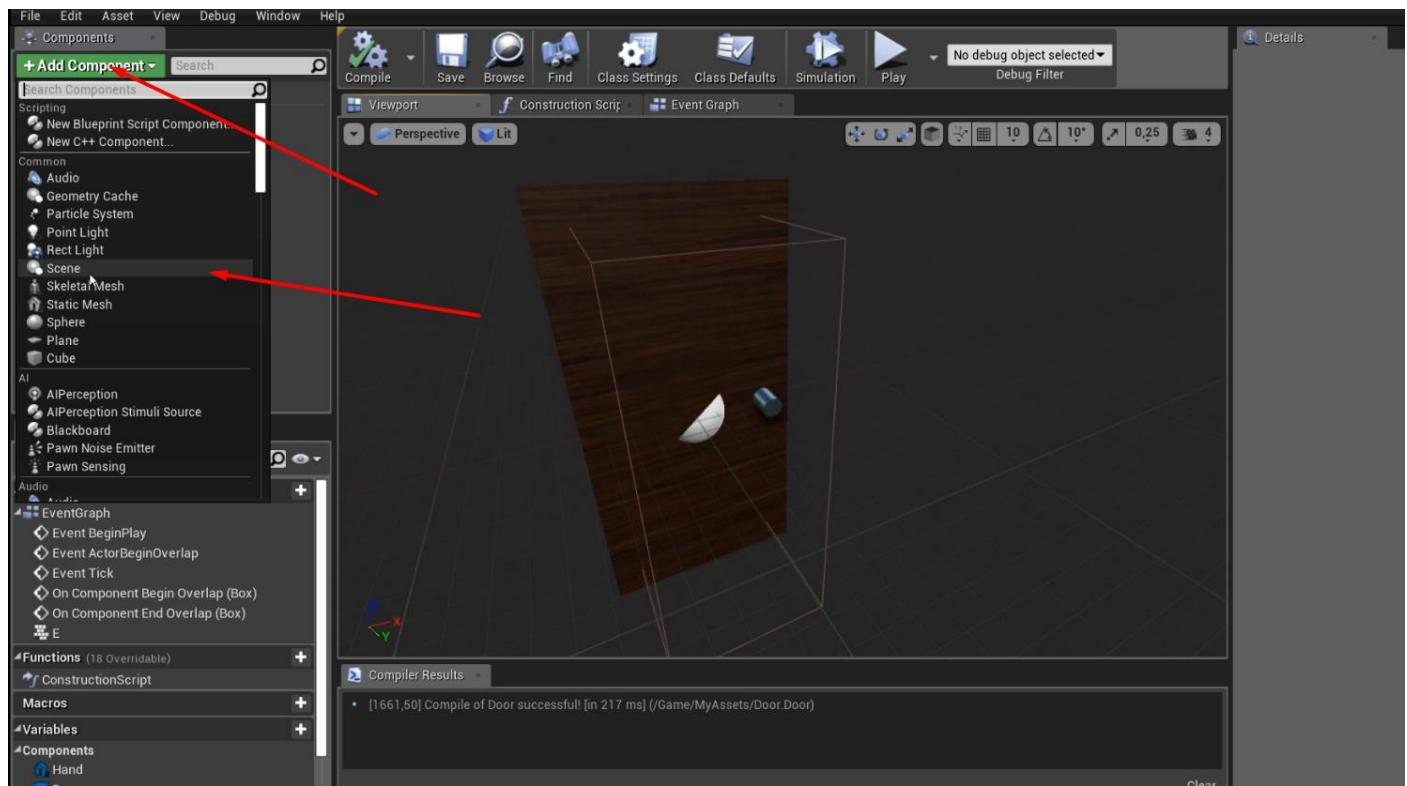
Делаем ручку дочерним объектом двери (просто перетянуть один компонент на другой)



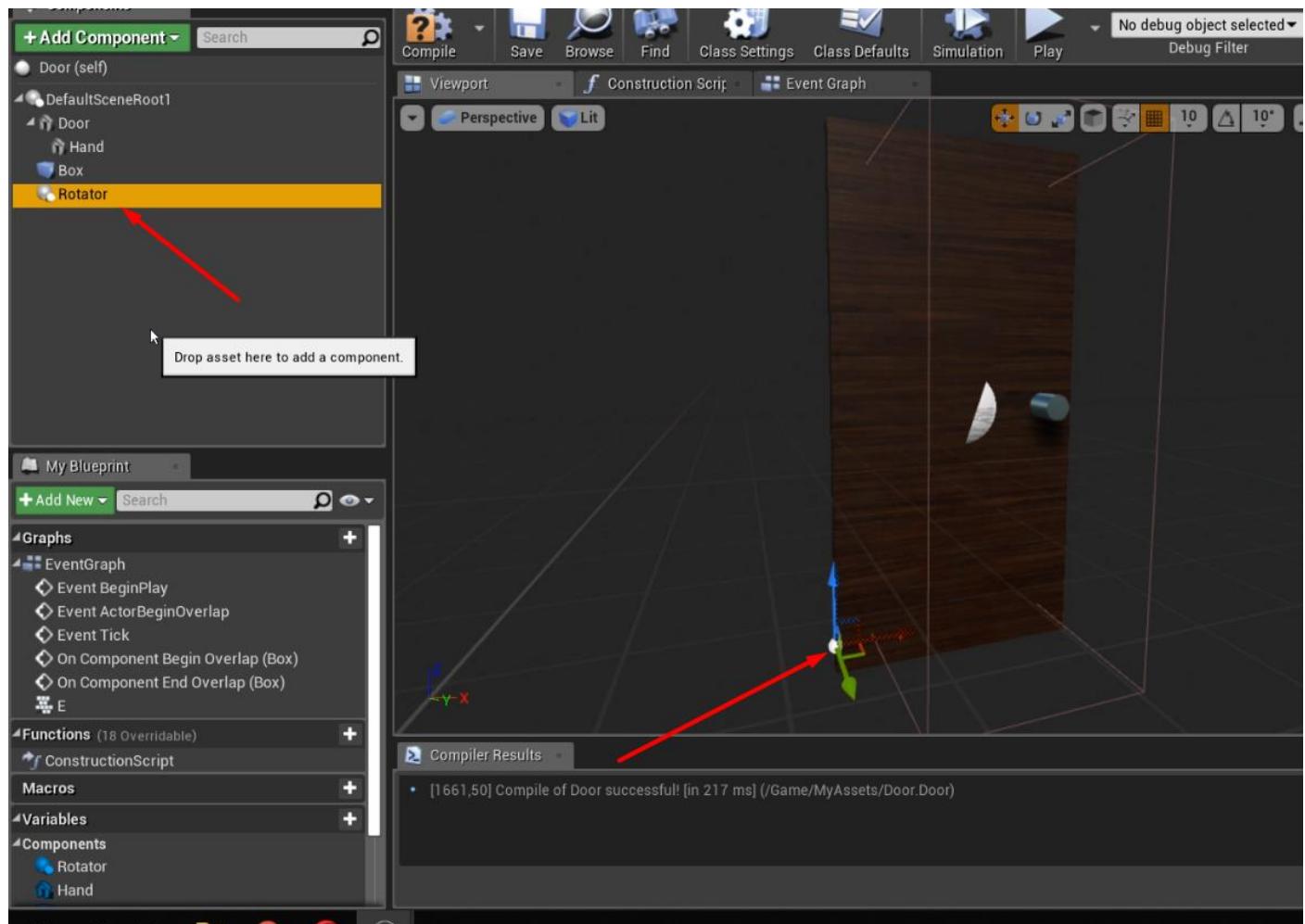
Напишем логику, в которой разрешим ввод нашему персонажу при входе в триггер и запретим при выходе



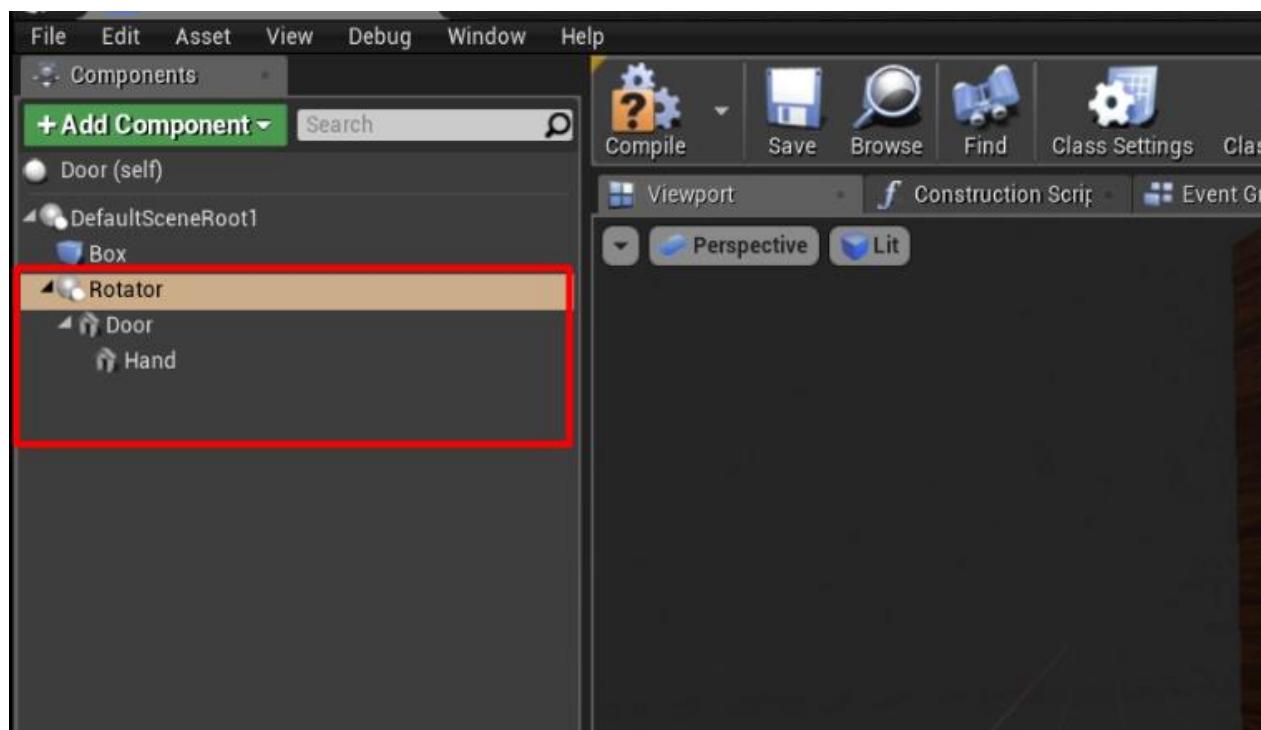
Добавим еще один компонент – точку (Scene)



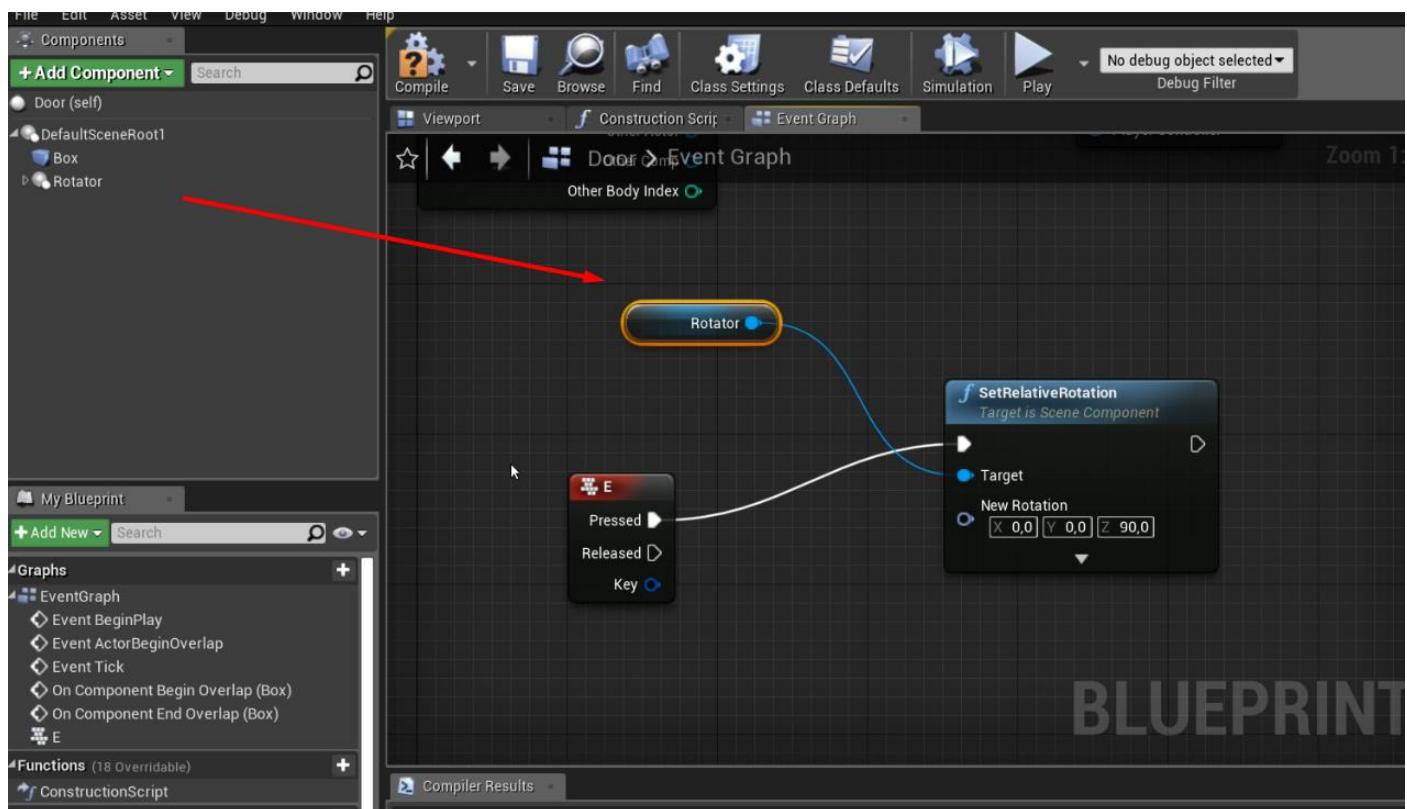
Переместим ее на линию петель двери и переименуем в Rotator



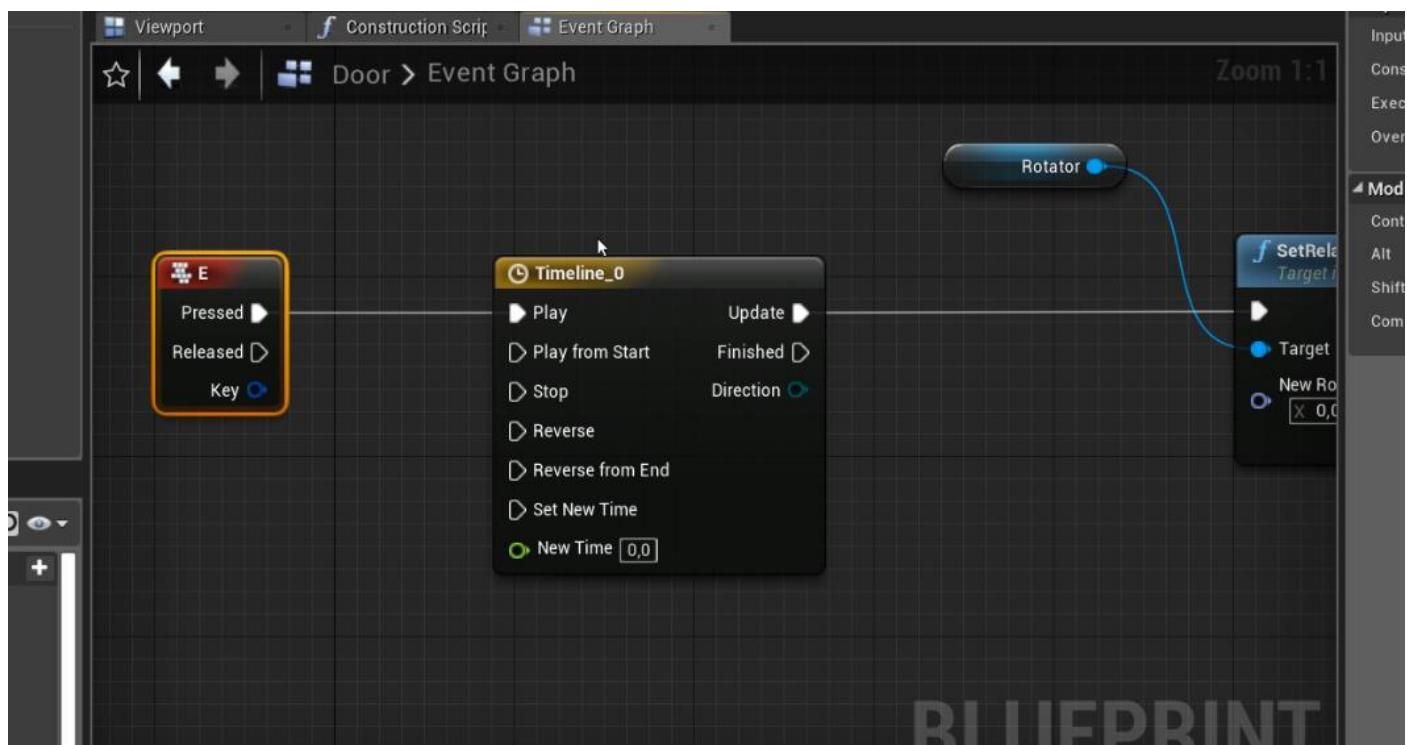
Делаем дверь и ручку дочерними объектами Rotator



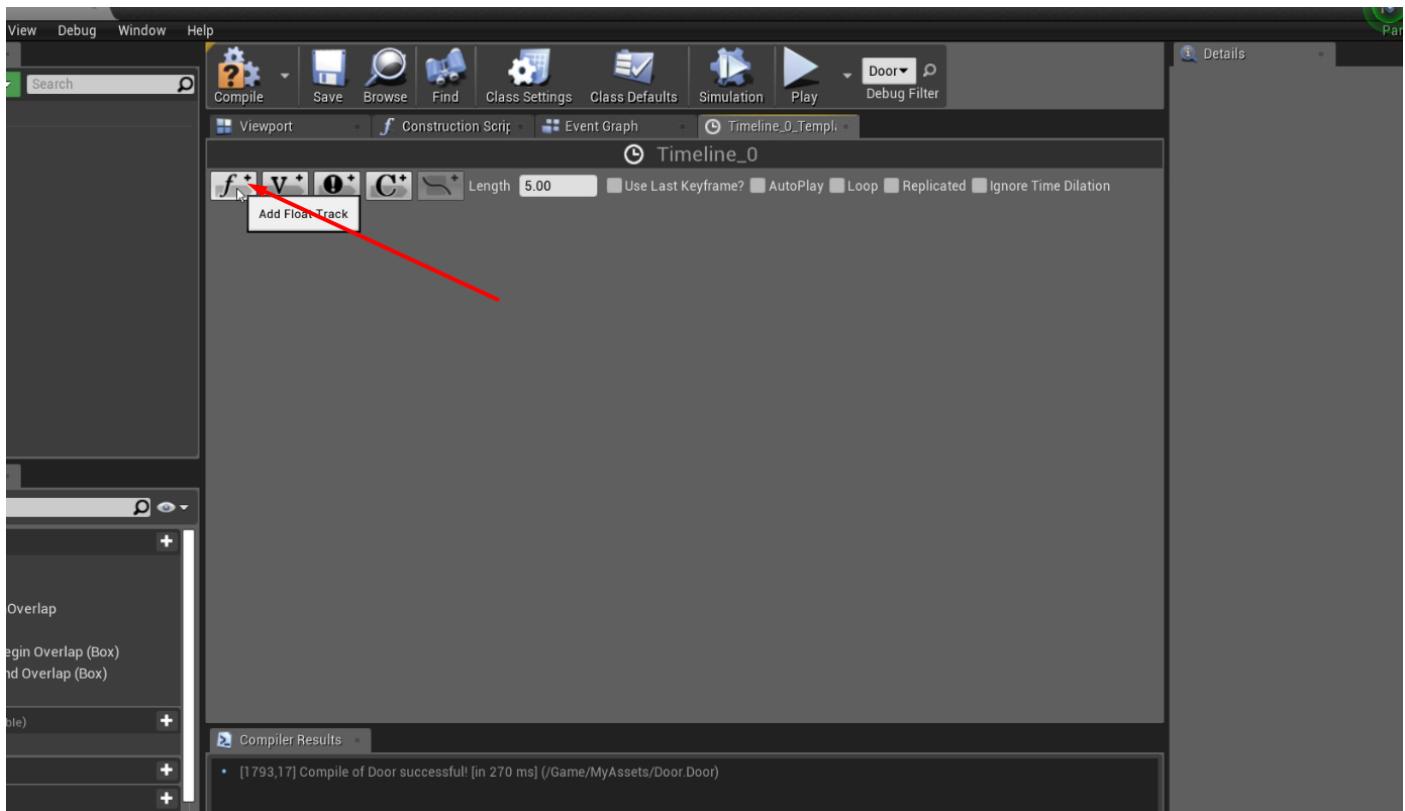
Напишем логику поворота двери на 90 градусов при нажатии кнопки E



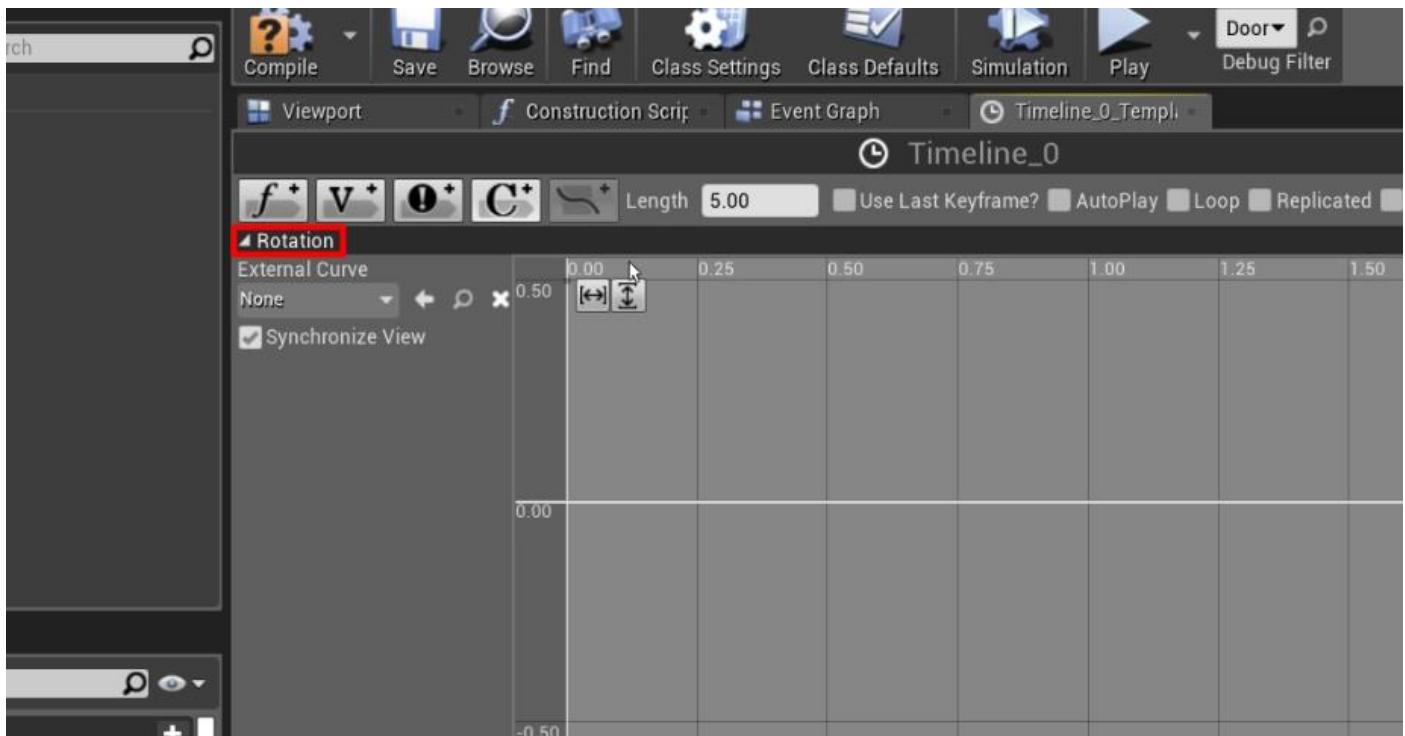
Чтобы это происходило плавно, добавим нод TimeLine



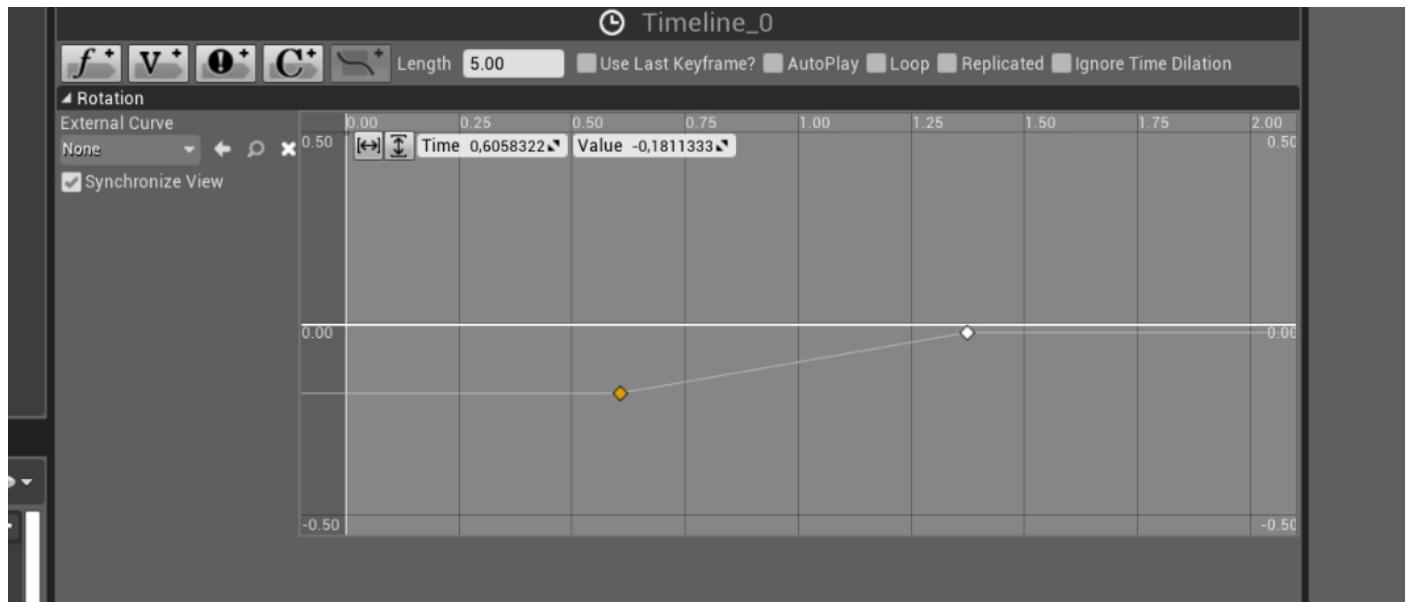
Зайдем в него щелкнув два раза и добавим float переменную



Назовем ее Rotation

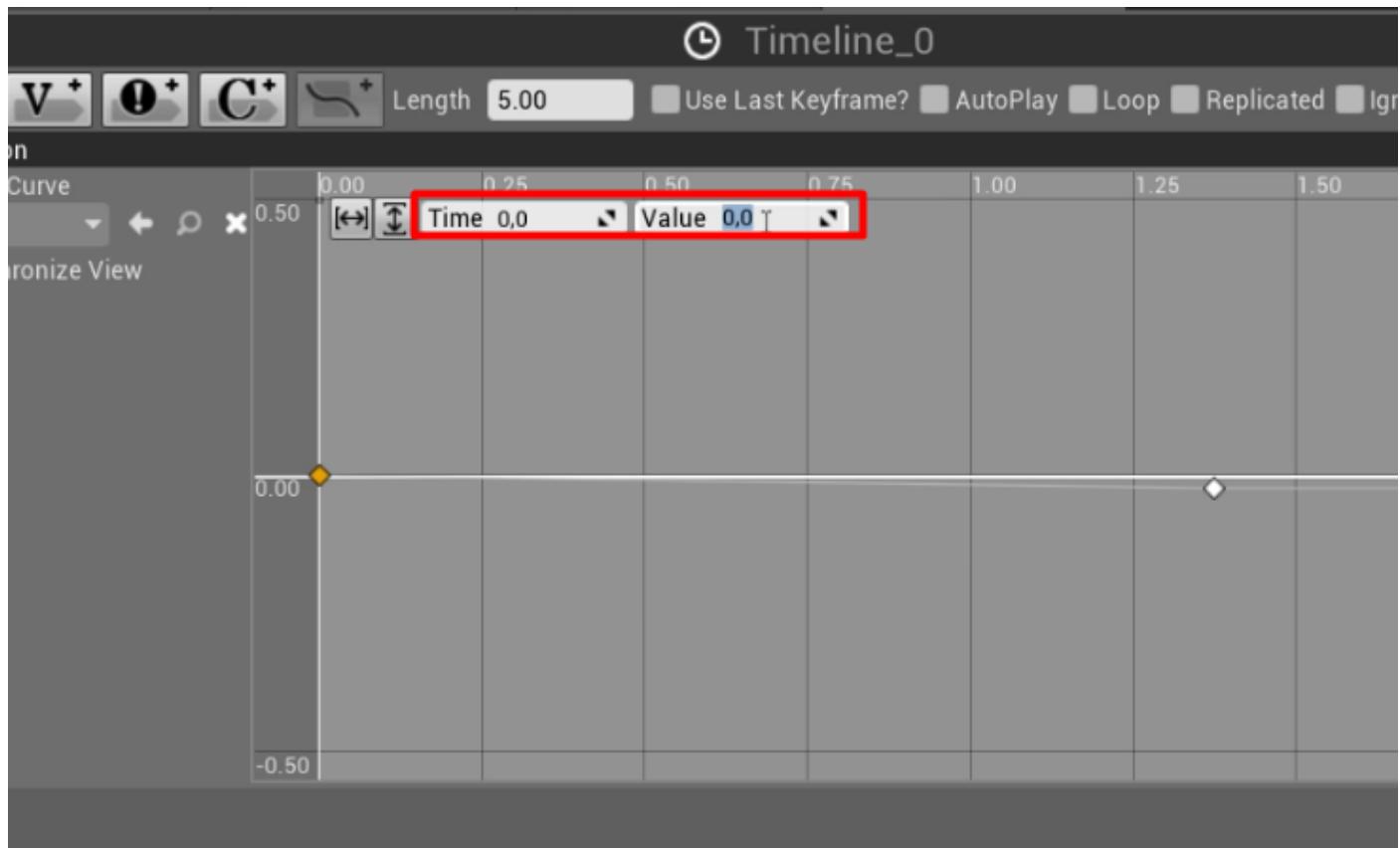


Нажав Shift + ЛКМ добавим в таймлайн две точки

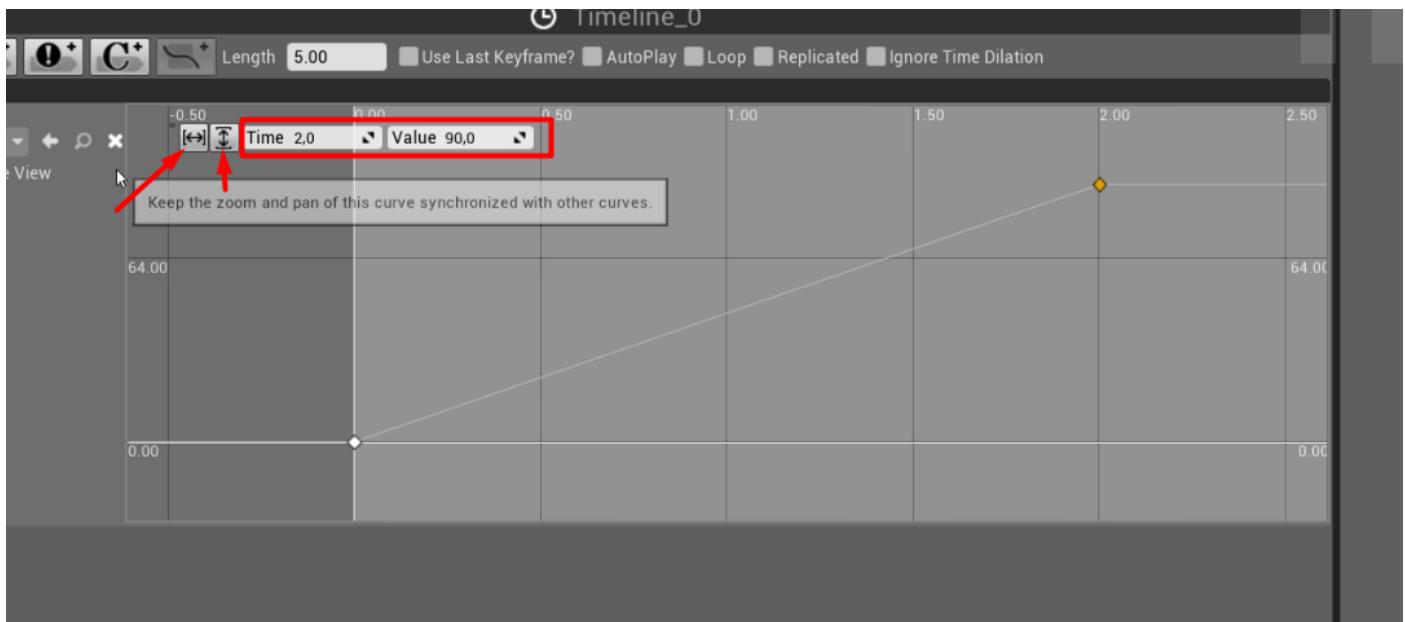


Первой поставим значения Time = 0 и Value = 0

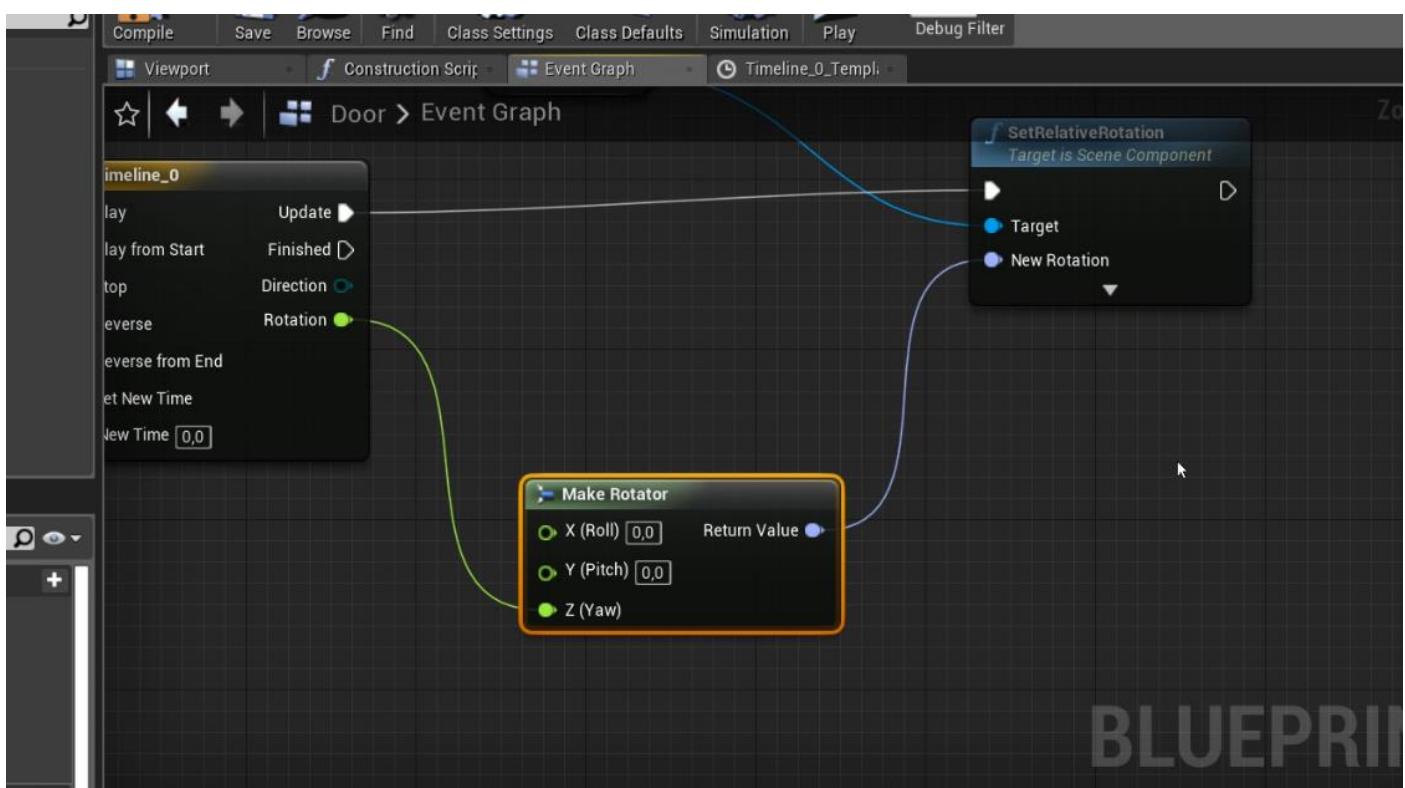
А второй Time = 2 и Value = 90

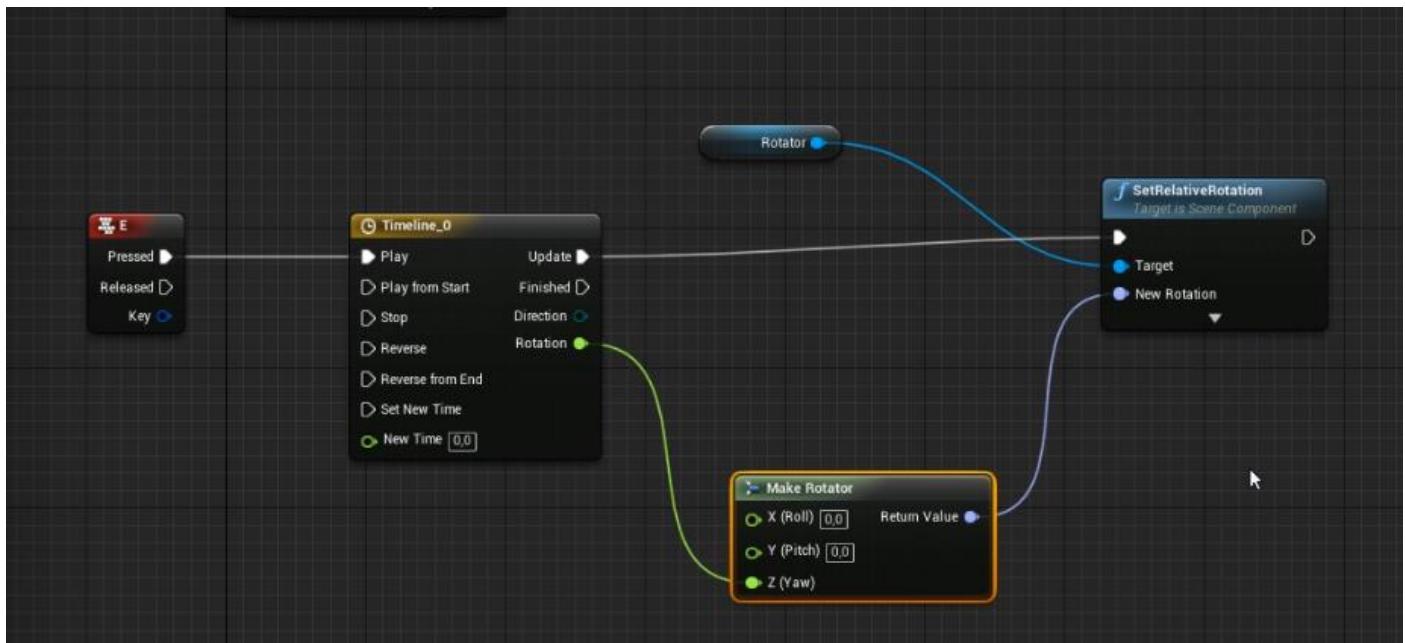


Также можно использовать кнопки масштабирования

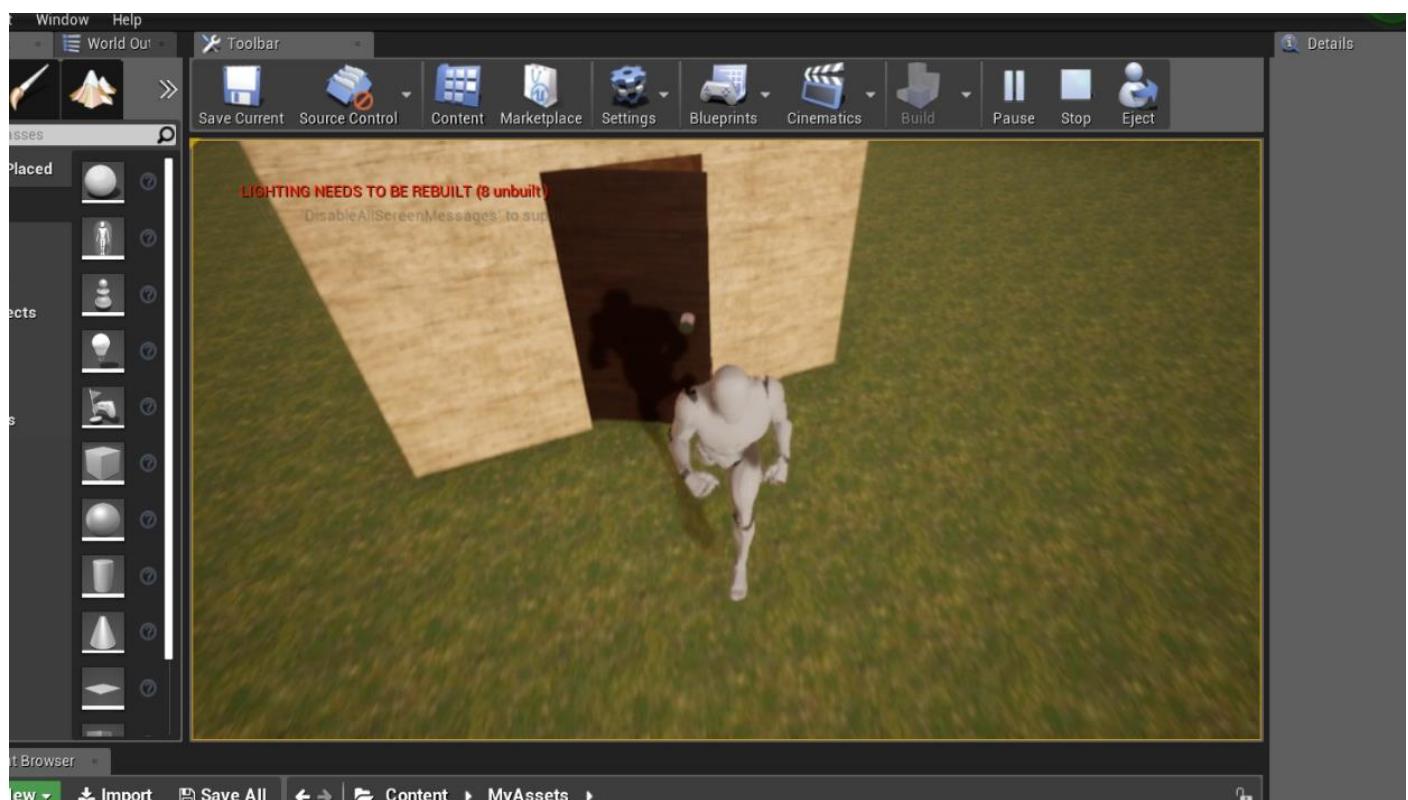


ДОПОЛНИМ ЛОГИКУ



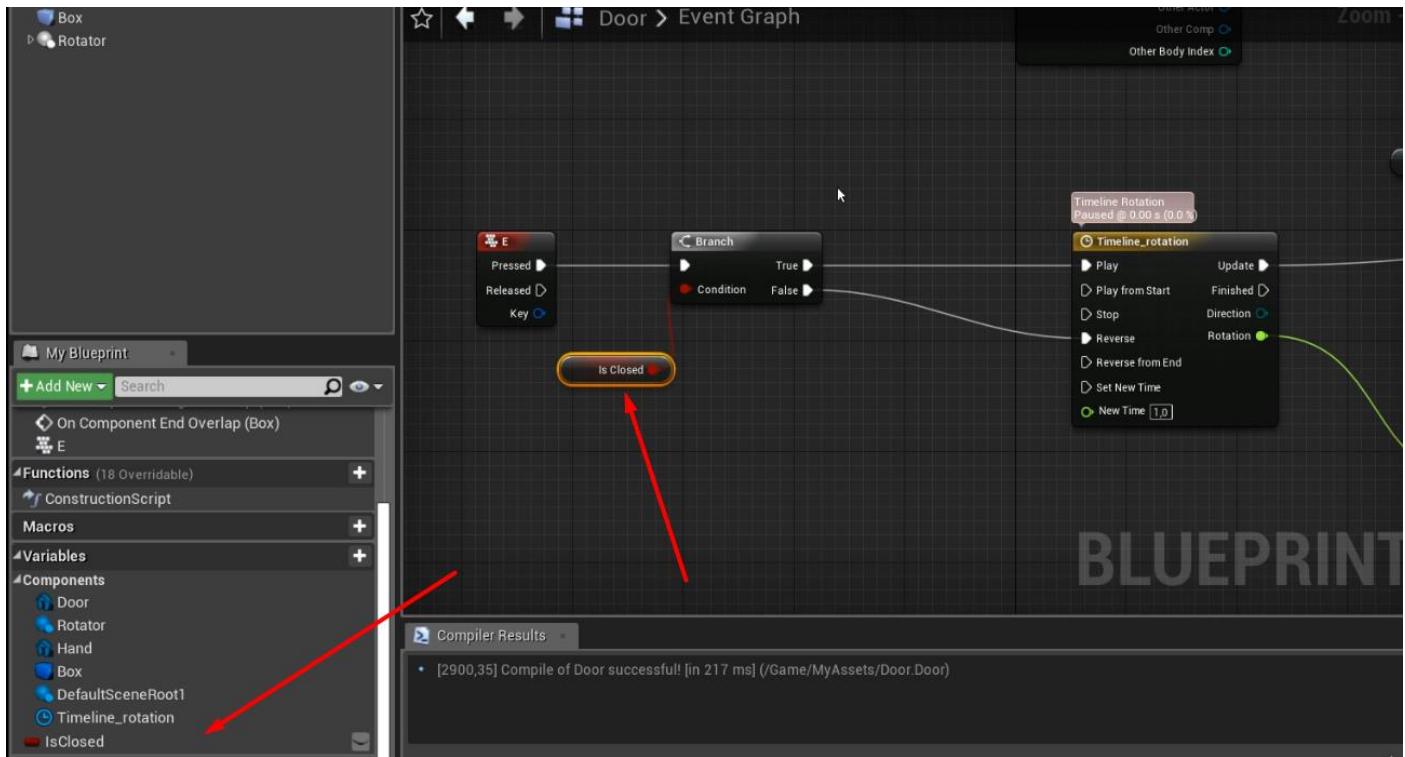


Можно проверить работу

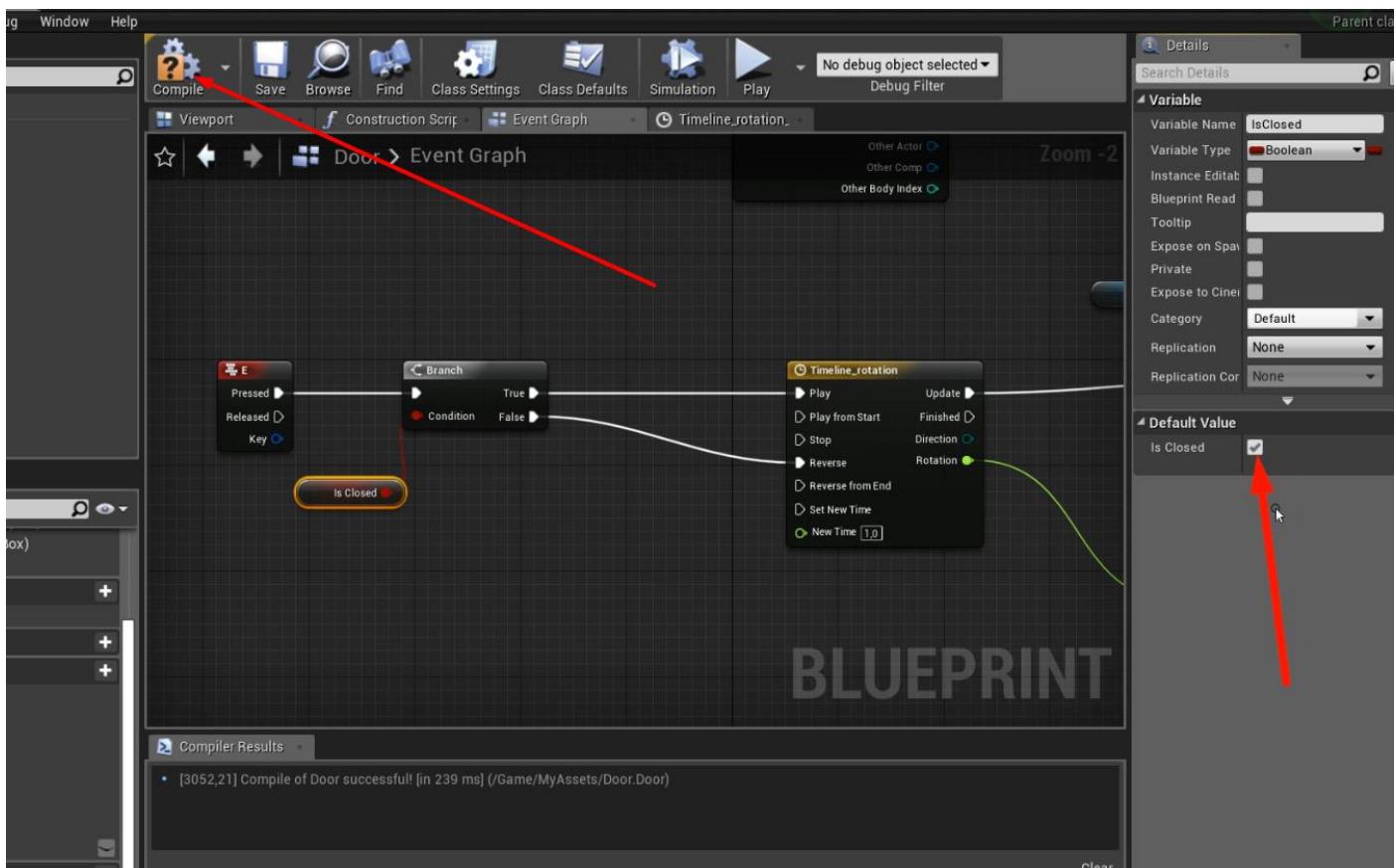


Теперь реализуем возможность открытия и закрытия двери на кнопку E

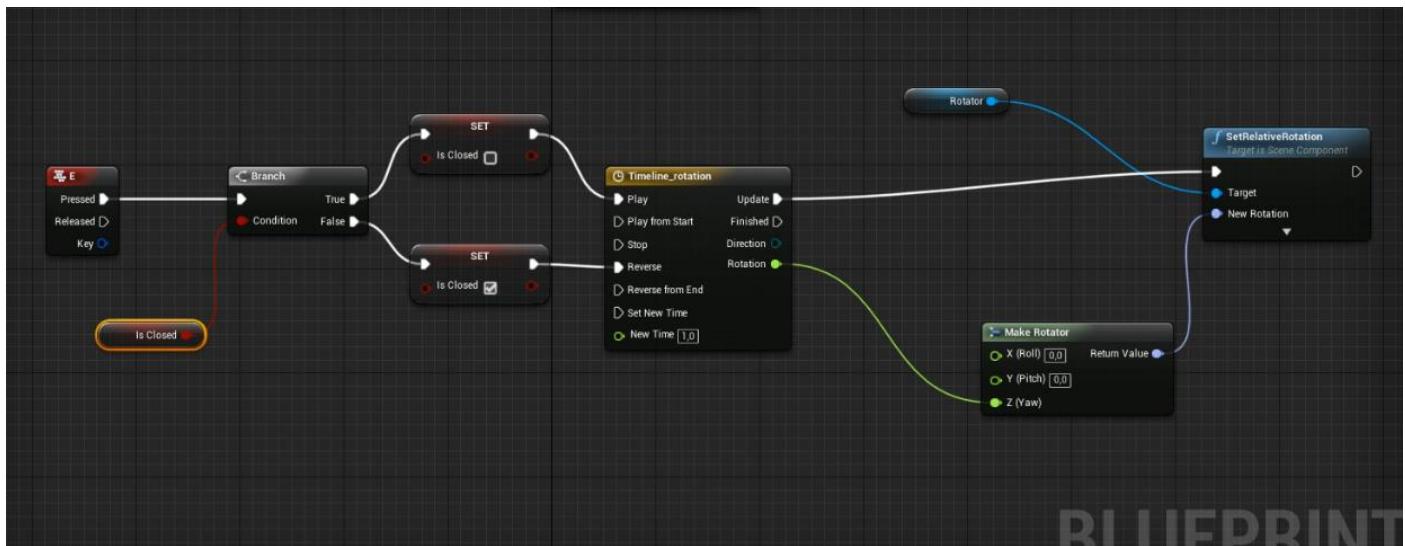
Для этого дополним логику, предварительно создав новую переменную IsClosed типа Boolean



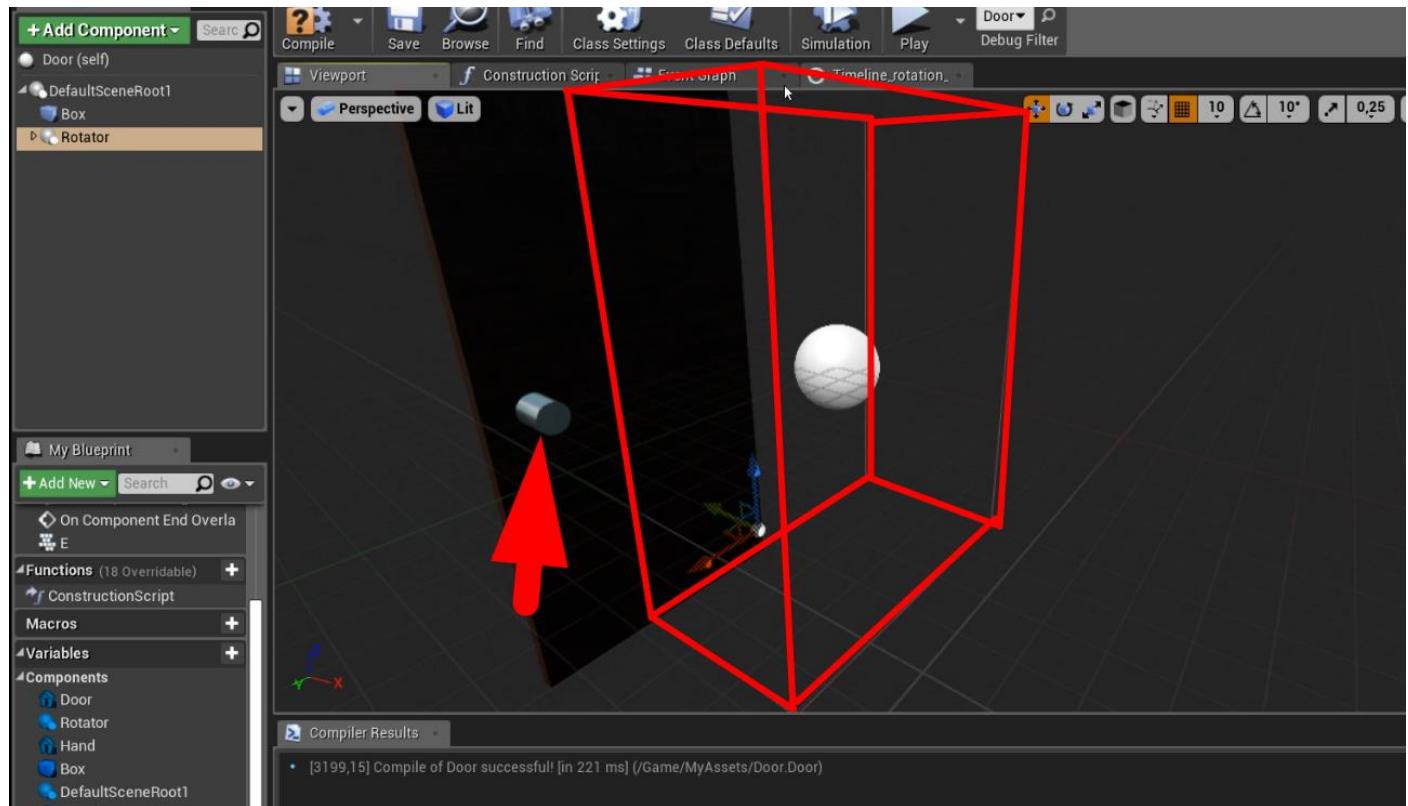
Default value ставим true



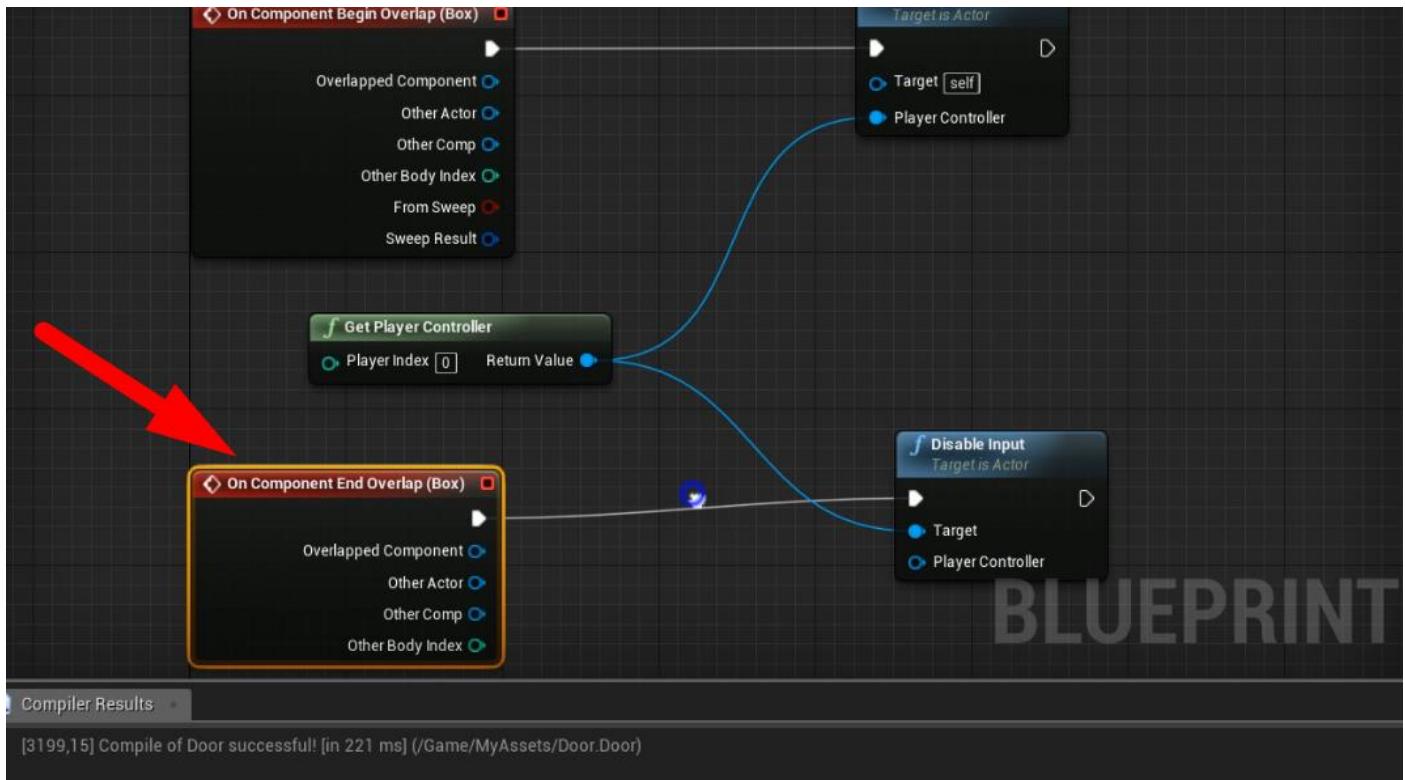
И осталось только при открытии и закрытии каждый раз менять эту переменную



В целом все работает, но при открывании двери целиком она может не закрыться обратно, это происходит потому, что ручка может выйти из триггера



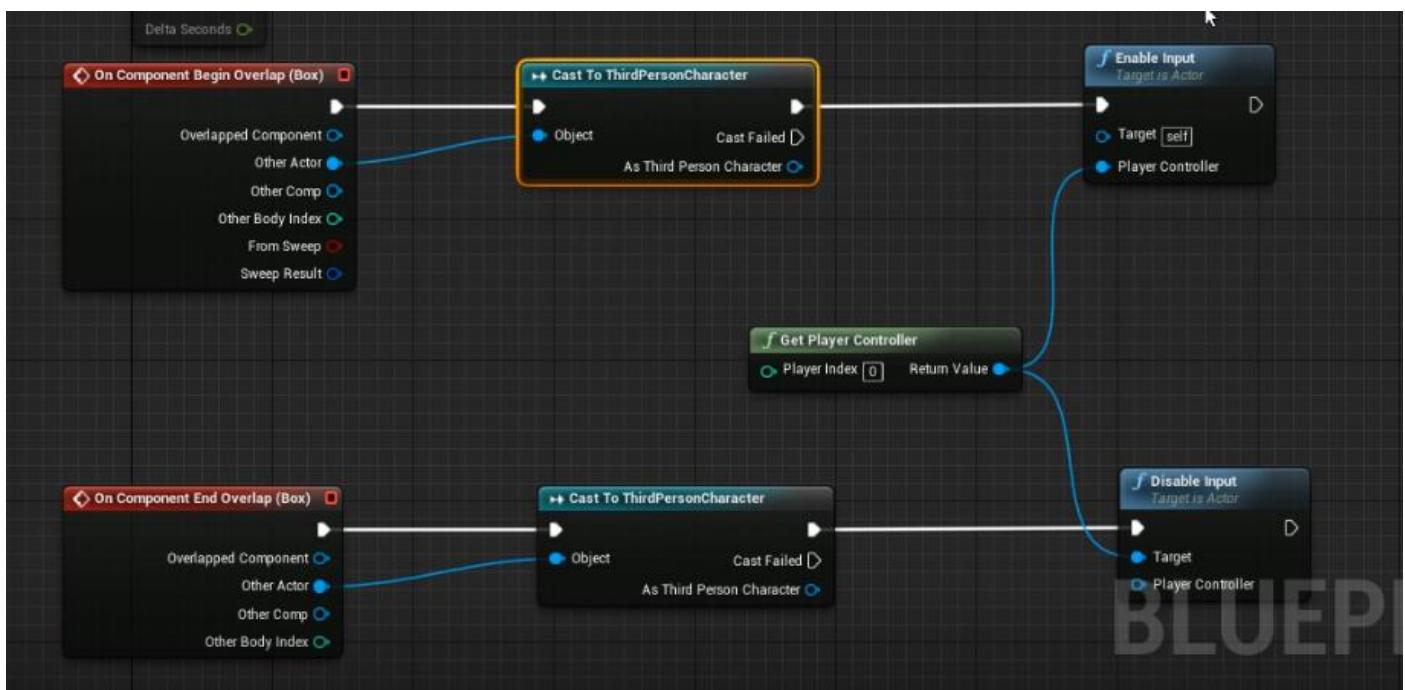
И значит произойдет событие OnComponentEndOverlap



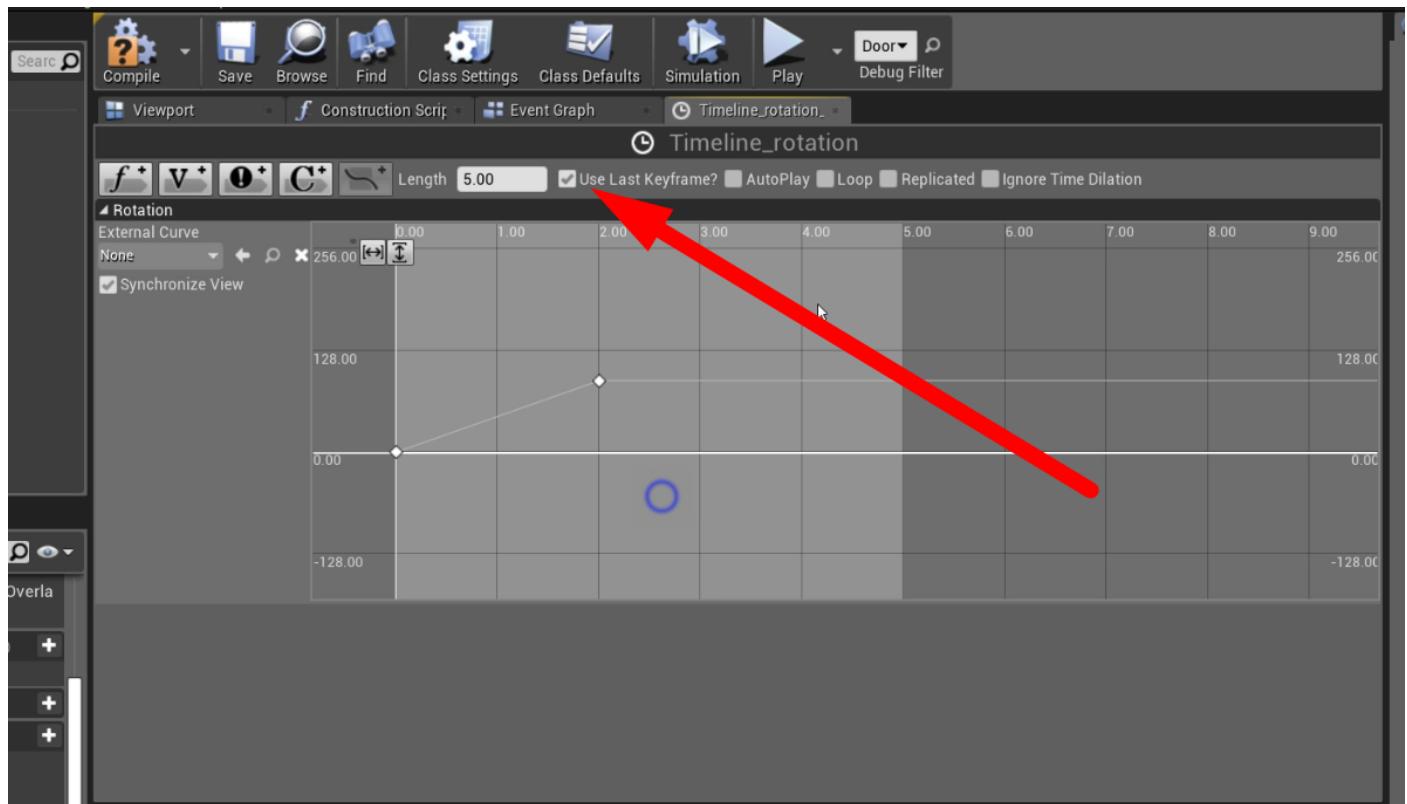
И ввод нашему персонажу будет запрещен

Чтобы этого избежать, сделаем так, чтобы триггер реагировал только на нашего персонажа

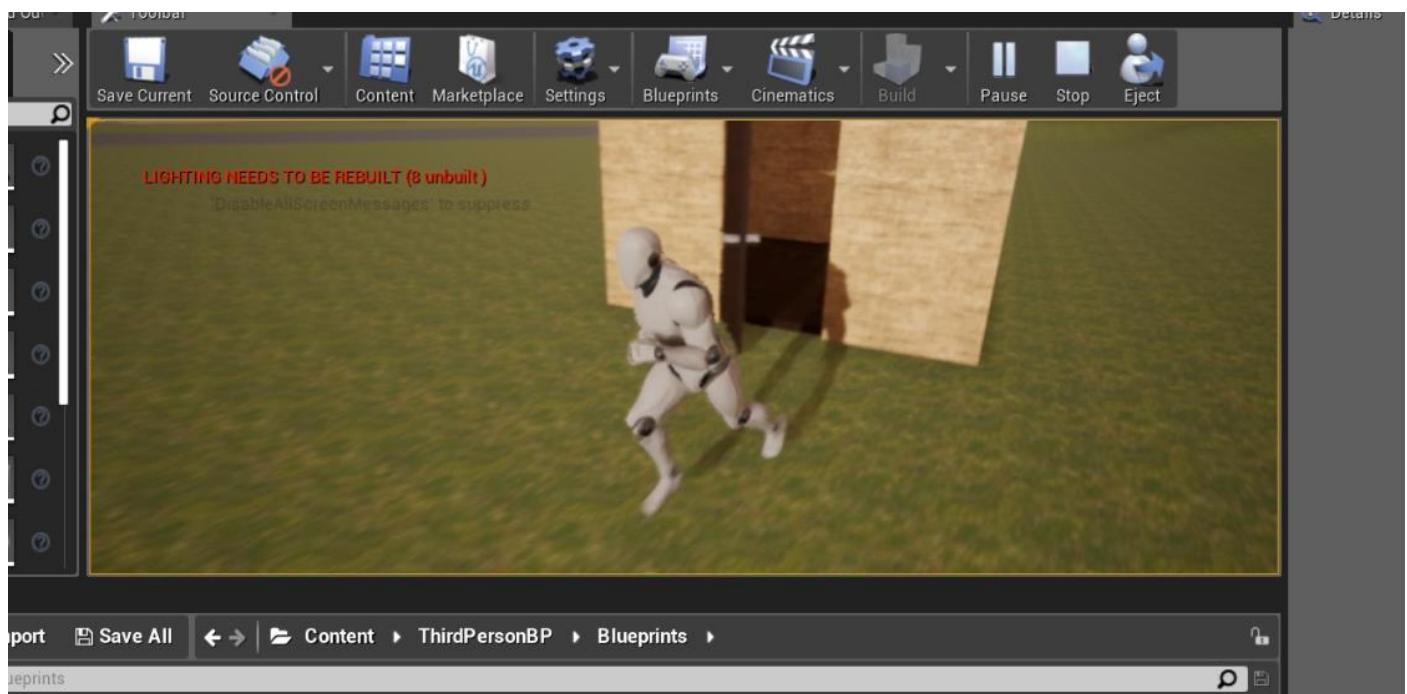
Для этого дополним код



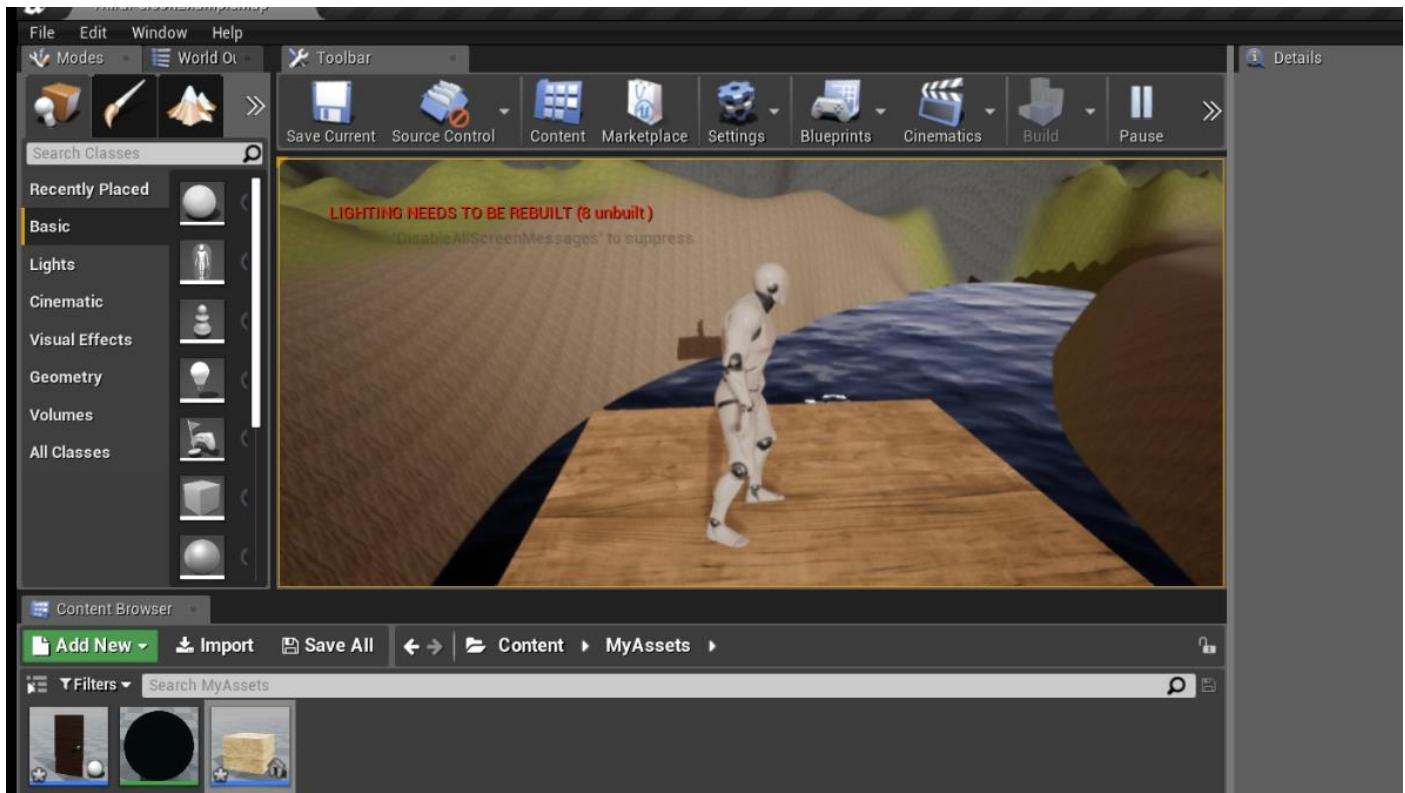
После этого в Timeline поставим галочку Use Last KeyFrame



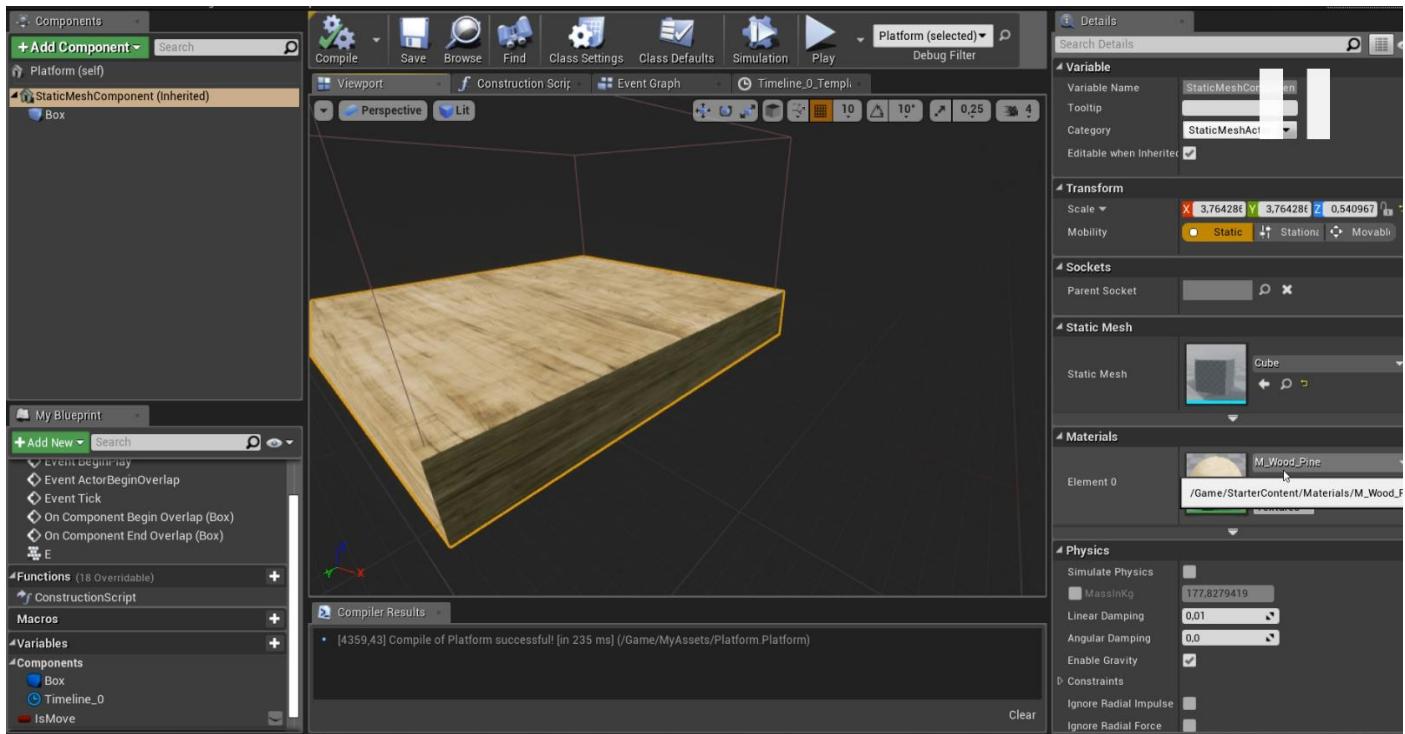
После этого все работает прекрасно



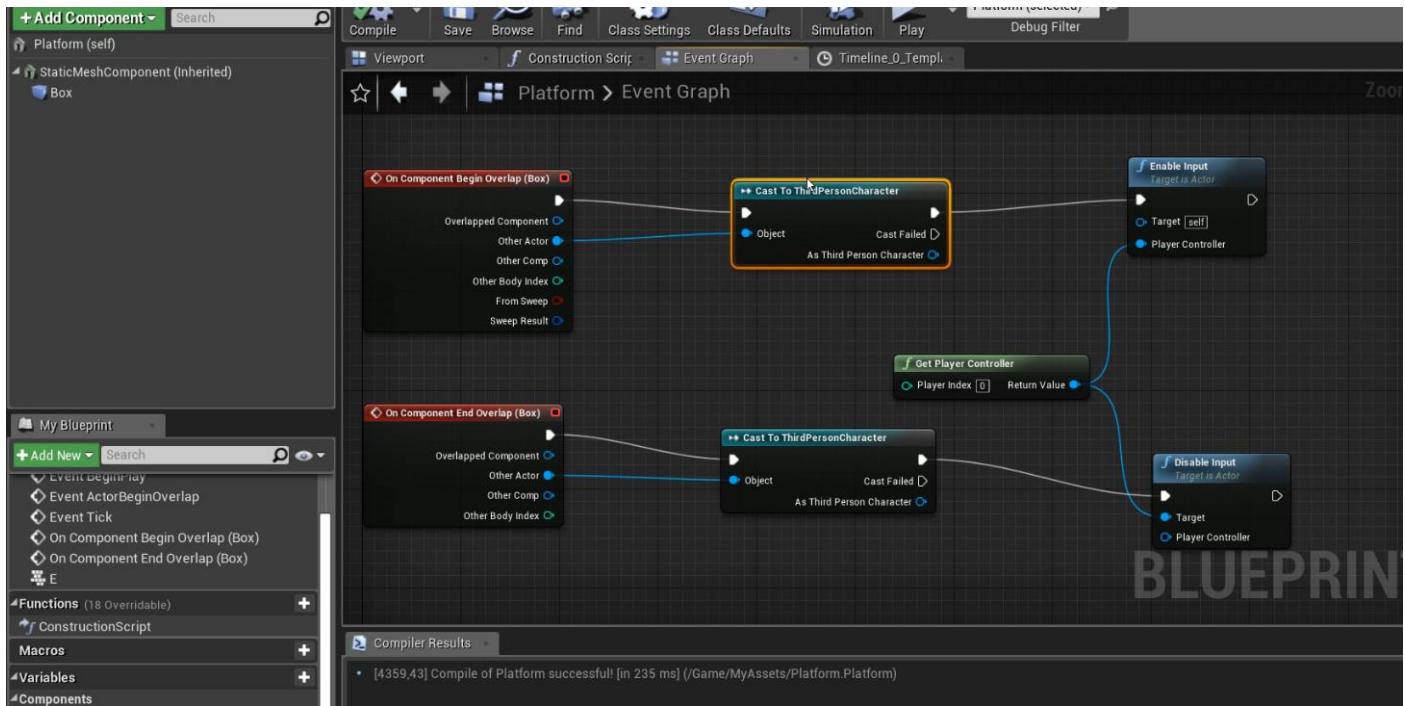
В качестве дз – сделать платформу или лифт, который при нажатии кнопки перемещал бы персонажа



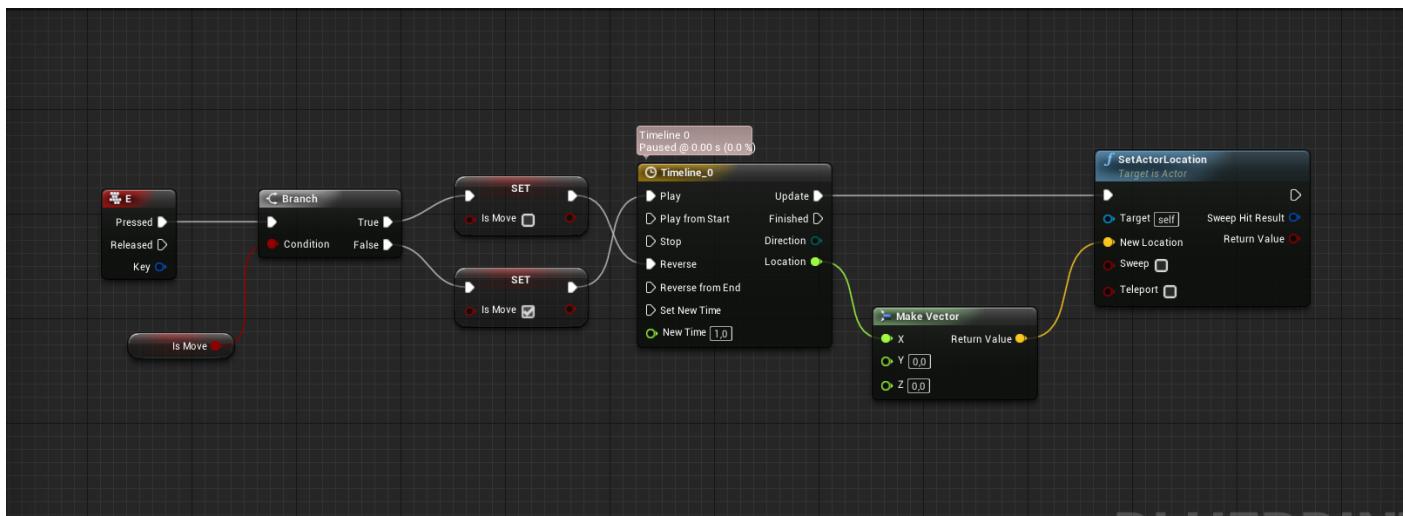
Решение:



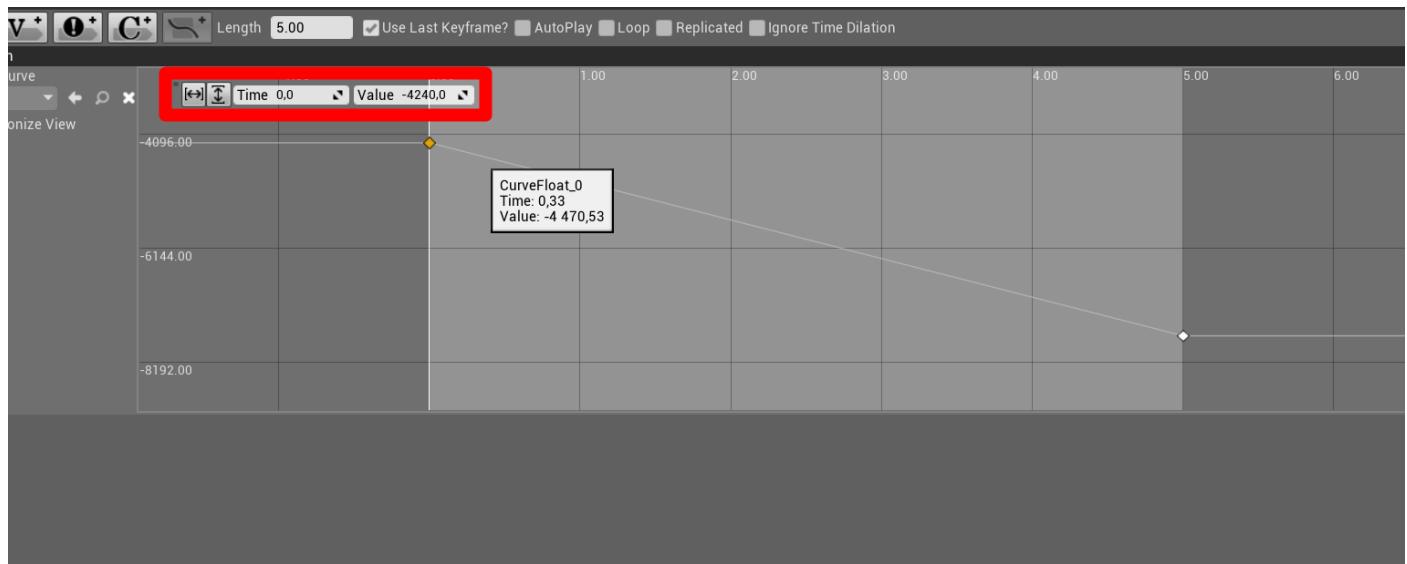
С триггером все абсолютно так же



SetRotation поменялся на SetLocation и появилась переменная isMove



Координаты в таймлайне вбиваются в зависимости от начальной и конечной глобальной координаты платформы по одной из осей (по которой перемещаем, в моем случае – X)



На этом все, более подробно процесс описан в видеоуроке

Спасибо за внимание!

С уважением,

Новосадов Дмитрий.