Подсветка предметов

Есть важные предметы на уровне, на которые игрок просто обязан обратить внимание? Тогда самое время их выделить. Таким приемом пользуются многие разработчики, например, Tango Gameworks в The Evil Within

Изображение выглядит как Компьютерная игра, снимок экрана, Программное обеспечение для видеоигр, Цифровая сборка

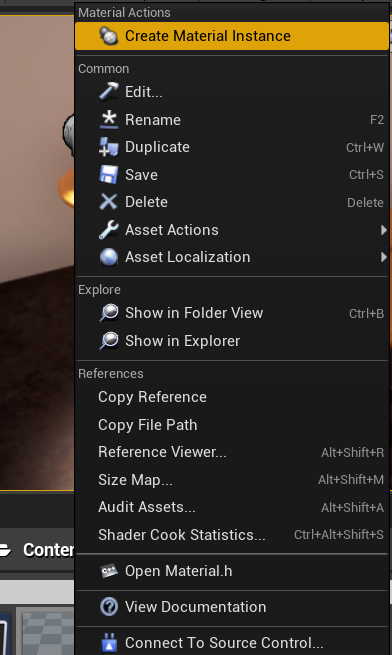
Автоматически созданное описание

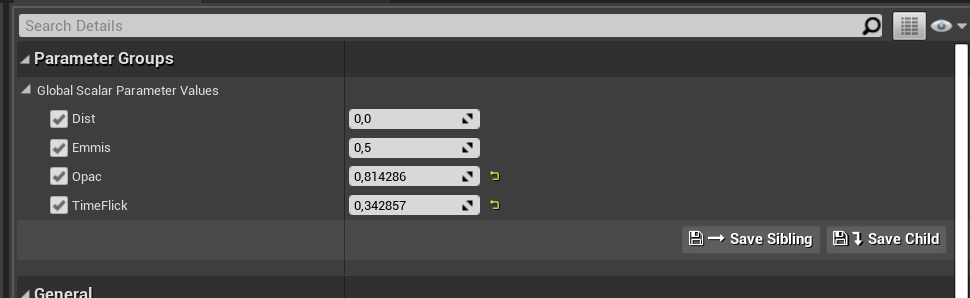
<https://www.youtube.com/watch?v=noNAARDvp4s>

Все что нам потребуется:

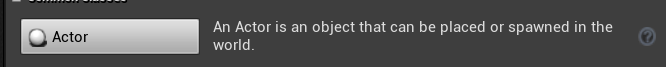
1) переносим все файлы в папку с проектом

2) Прожимаем Create Material Instance



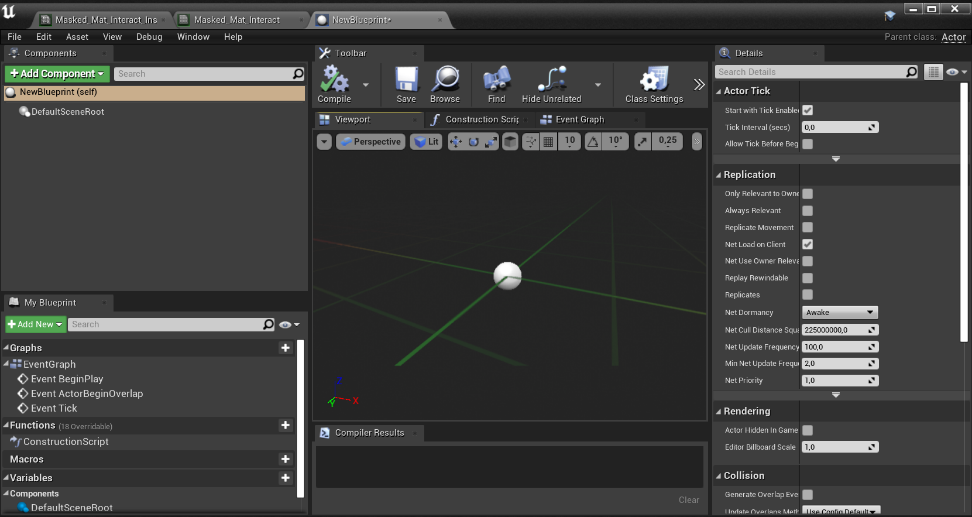
3) прожимаем все галочки и задаем параметры: 

Можете поэкспериментировать с каждым параметром. “TimeFlick” отвечает за регулярность свечения. “Emiss” – яркость

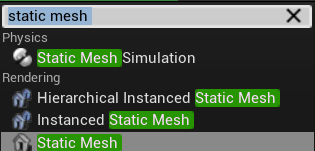
4) Создаем Actor Blueprint

Изображение выглядит как текст, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение, снимок экрана

Автоматически созданное описание 2.



3.



4.

1.

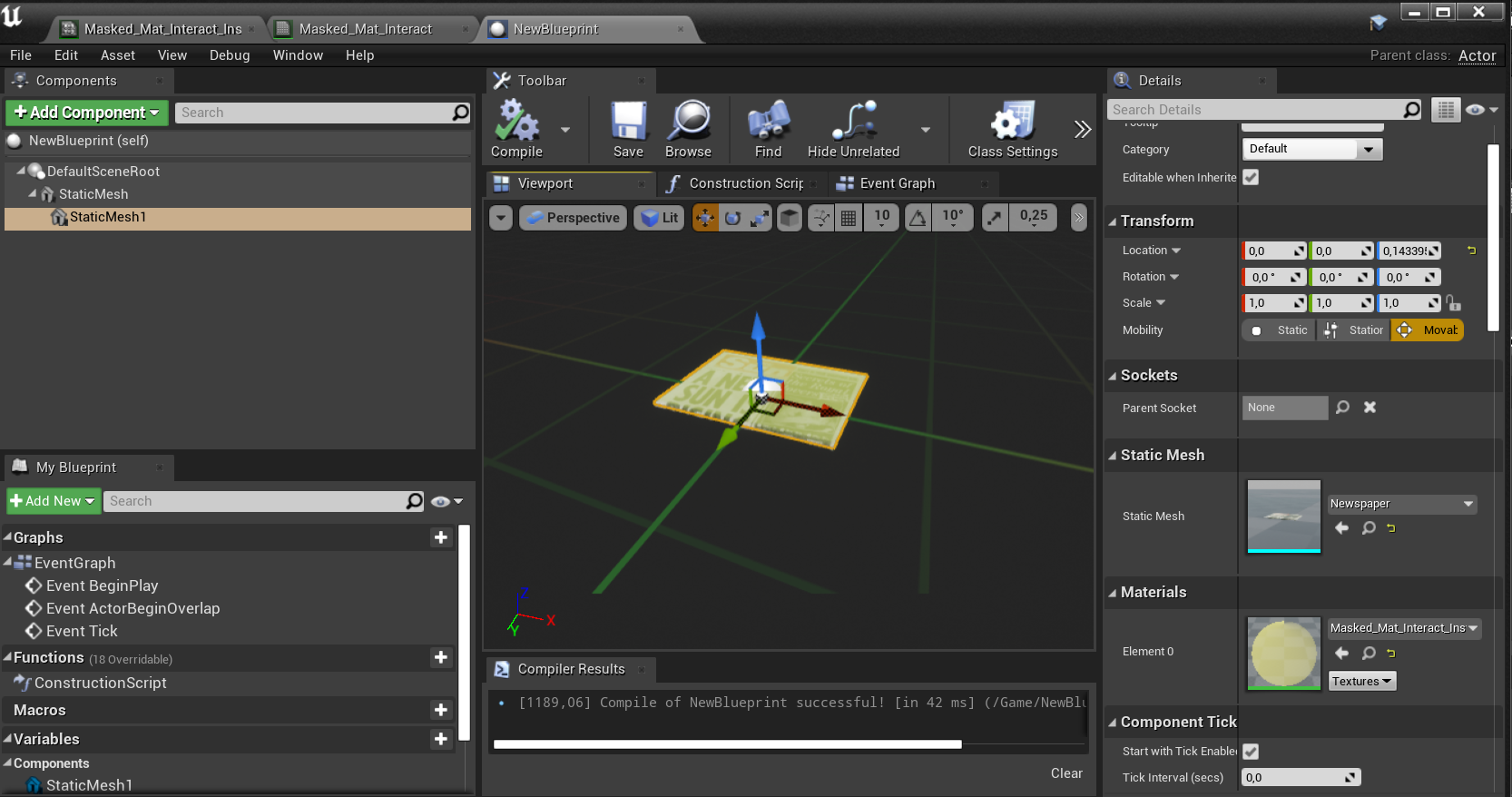
5) добавляем два одинаковых “Static Mesh”

6) у одного из них в качестве материала указываем созданный ранее material instance

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Мультимедийное программное обеспечение, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

7) подгоняем по размеру. Должно получиться что-то вроде:



Все готово