Первое и самое основное, с чего стоит начать – наш персонаж

Пока он обладает базовыми механиками – возможностью смотреть по сторонам и перемещаться, но по мере разработки, буду постепенно внедрять весь необходимый функционал. Вы можете использовать своего персонажа. Но учтите, что в дальнейшей логике вместо ноды “Cast to pip” вы должны будете обращаться именно к созданному вами Character Blueprint.

**Инструкция:**

1) Перенесите файлы “Game\_rule.uasset” и “pip.uasset” в удобное место папки с проектом

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

Автоматически созданное описание

2) Запустите проект

3) установите “Game\_rule” в поле “GameMode Override” , а “pip” в “Default Pawn Class” (Если вкладка World Settings отсутствует – window > world settings

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

Автоматически созданное описание

4) Перейдите в Edit > Project Settings

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

Автоматически созданное описание

5) В Input > Axis Mappings задайте клавиши управления. Нажмите четыре раза “+”, задайте названия, как указано в картинке ниже. Оно должно быть точным, иначе персонажем управлять не получится. Справа от каждого созданного Axis Mappings также прожмите плюс два раза. Клавиши можно задать, нажав на значок клавиатуры. А вот направления мыши mouse x и mouse y нужно выбрать в выпадающем списке. Не забудьте проставить значения “scale”

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

Автоматически созданное описание

Изображение 1

Нажмите кнопку, а затем на клавишу клавиатуры, таким методом задаем стандартные клавиши передвижения – wasd

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

Автоматически созданное описаниеВыпадающий список при нажатии на поле “none”. В поиске вводим Mouse x и Mouse y

По итогу все должно получиться как на изображении 1

С настройкой все. При запуске можно проверить работоспособность