А теперь настал момент перейти к чему-то действительно серьёзному

1) импорт Моделей и материалов

Перенесите все содержимое в папку проекта

Создайте новый материал. Для этого в Content Browser: ПКМ> Create Material

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, часы

Автоматически созданное описание

Перенесите все изображения в окно редактирования материала

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, желтый, Прямоугольник

Автоматически созданное описание

Соедините как показано на изображении:

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, Графическое программное обеспечение

Автоматически созданное описание

2) Настройка

Перейдите в блупринт – “Door\_Open”

Перейдите во вкладки Door и Frame окна Component

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

Автоматически созданное описание

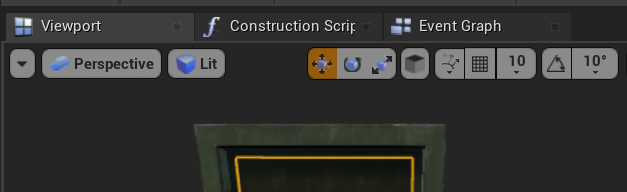
3) в Static mesh и material расставьте имеющиеся, импортированные модели и созданный ранее материал

4) подгоните по размеру. Должно получиться:

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

Автоматически созданное описание

5) Перейдите во вкладку “Event Graph”



6) Если вы используете другого персонажа, замените ноды “cast to”:

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

Автоматически созданное описание

Все готово! При желании можно добавить звук открытия и закрытия двери. Для этого добавьте свои звуковые файлы с расширением .wav и подключите в нодах “play sound at location”

