

Angelika Araźna
Nr albumu: 60737
Grupa INLN5_PG
WSB Gdańsk

Pracownia projektowa II

Unreal Engine

Projekt budynku B oraz Blueprinty

Informacje:

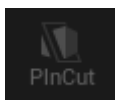
Projekt wykonywany na dwóch niezależnych komputerach z przyczyn technicznych. Projekt osobno zrealizowany pod budynek WSB oraz osobno pod Blueprinty. Z powodów technicznych w projekcie użyte zostały podstawowe assety oraz assety z pakietu Hospitality. Z tego powodu część mebli została realizowana poprzez samodzielne ich budowanie.

Budynek B

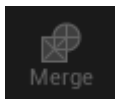




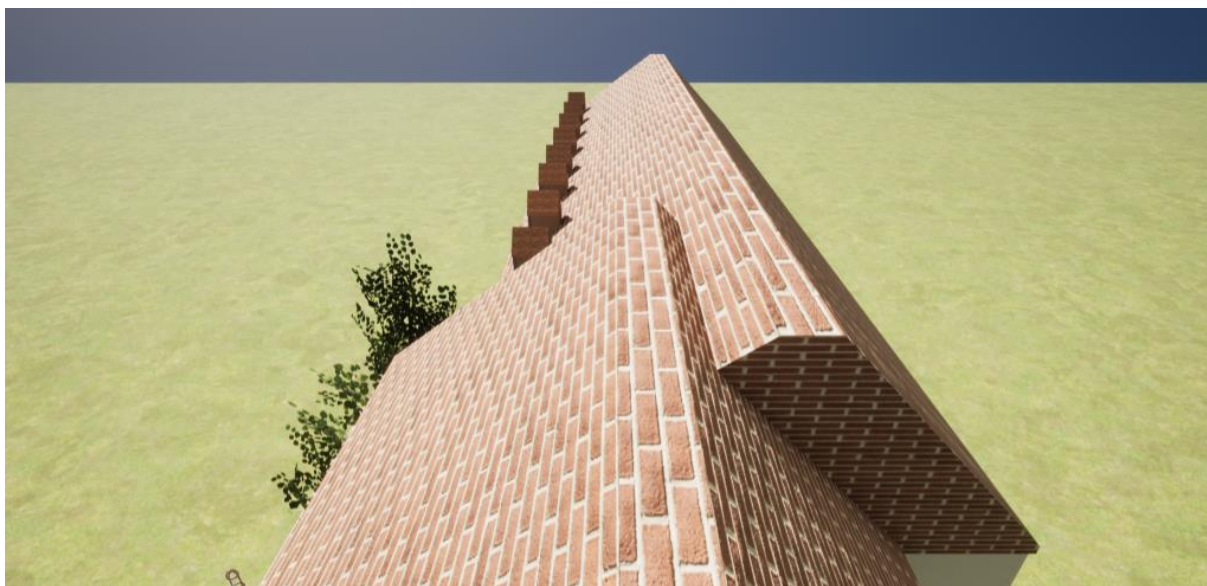
Drzewa zostały zrobione z powiększonego krzaka, dostępnego jako podstawowy asset. Napisy na budynkach zostały wykonane przez dodanie tekstu oraz plugin text 3D. Plugin text 3D był w niektórych miejscach używany do tekstu płaskiego z powodu lepszej widoczności przy projektowaniu. Używając podstawowego narzędzia pojawiły się problemy z dopasowywaniem, a ikonka wyznaczająca tekst, przystaniała widoczność. Nad drzwiami wejściowymi jest zadaszenie ze szkła. Niestety nie udało mi się wymyślić sposobu nad lepszą widocznością.



Dach budynku został wykonany z solid boxu, który został obrobiony przez użycie Modeling Mode. Wspomniany box został obcięty pod kątem narzędziem PInCut. Tym narzędziem zostały wykonane również schody.



Na dachu widoczne są z dołu „przybudówki”. Wykonane zostały od podstaw i skopiowane. Wszystkie tego typu elementy łączyłam przy pomocy Merge.







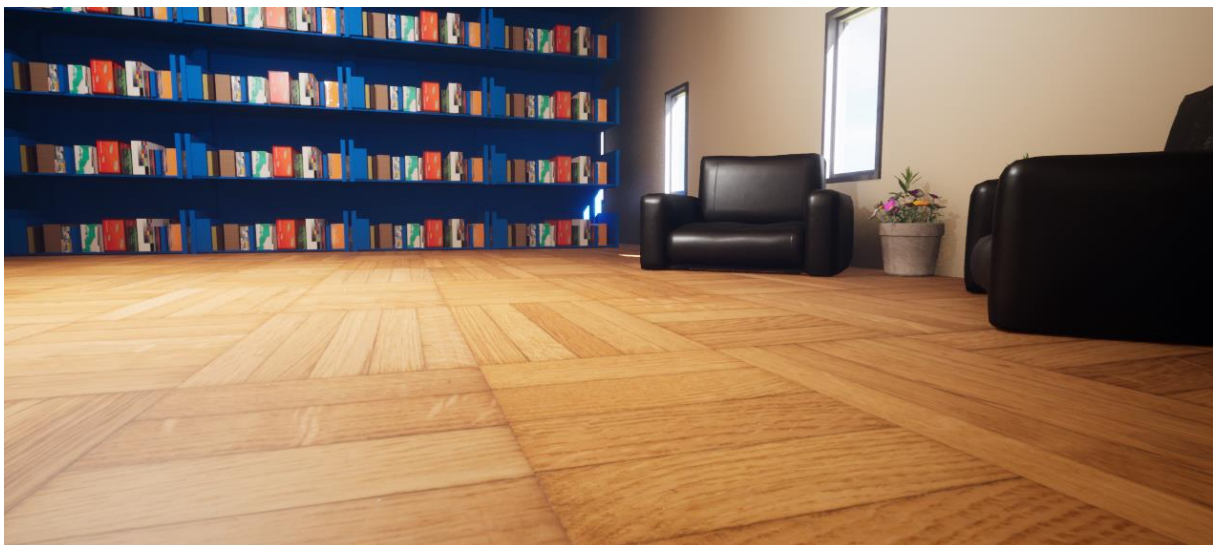
Strefa dla „palaczy”. Zbudowana od podstaw.

Również tak samo boczne wejście budynku B. Niestety nie było widoczne w internecie (google maps, google grafika), dlatego zostało wykonane zdjęcie i zaadaptowane najlepiej jak się da.





Z rzeczy wykonanych samodzielnie (poza strefą i poza przybudówkami):







W bibliotece zostały zbudowane dwa typy regałów. Pierwsze są typowymi drewnianymi biblioteczkami, nieco toporne w moim wykonaniu. Kolejne regały są już nowocześniejsze, lżejsze i bardziej oddające obecny wygląd biblioteki. Książki wykonane raz i zdublowane.

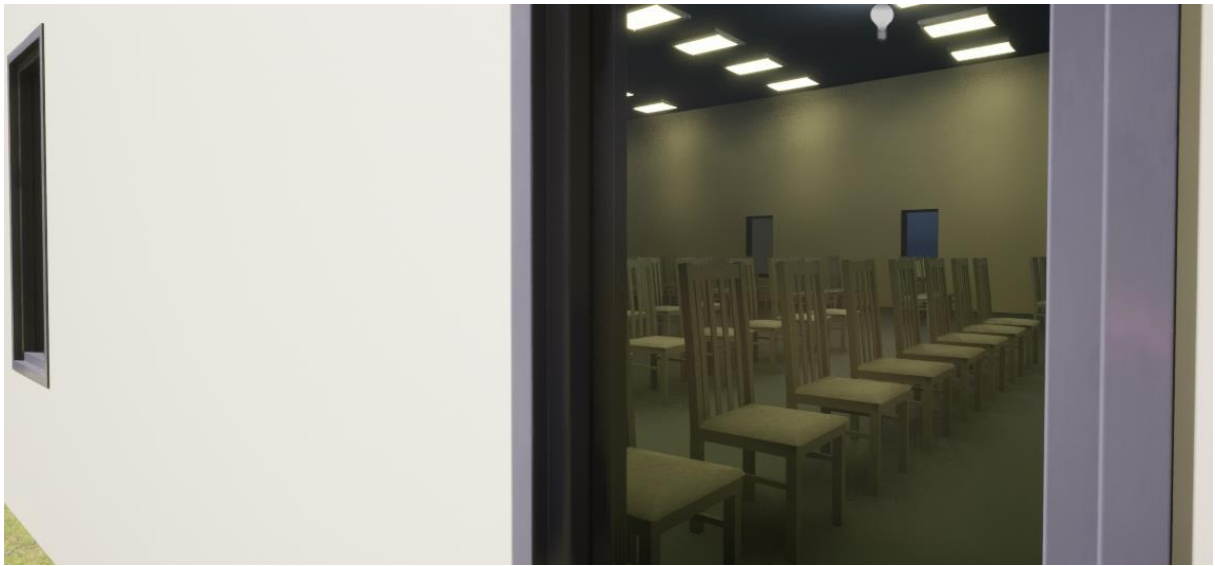




Aula na dzień dobry.









Przestarzały rzutnik, wykonany z klocków.



Winda na wózki inwalidzkie wykonana również od podstaw z klocków.



WSB wita na wejściu. Tutaj użyta podstawowa wersja trybu text.



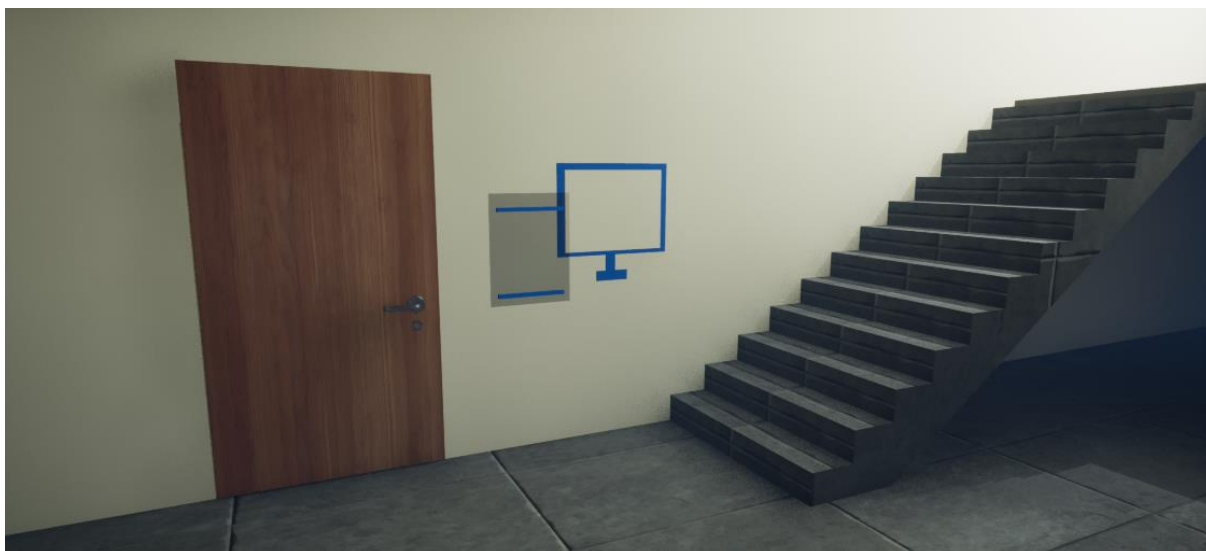
Zwykła winda z klocków.



Toaleta

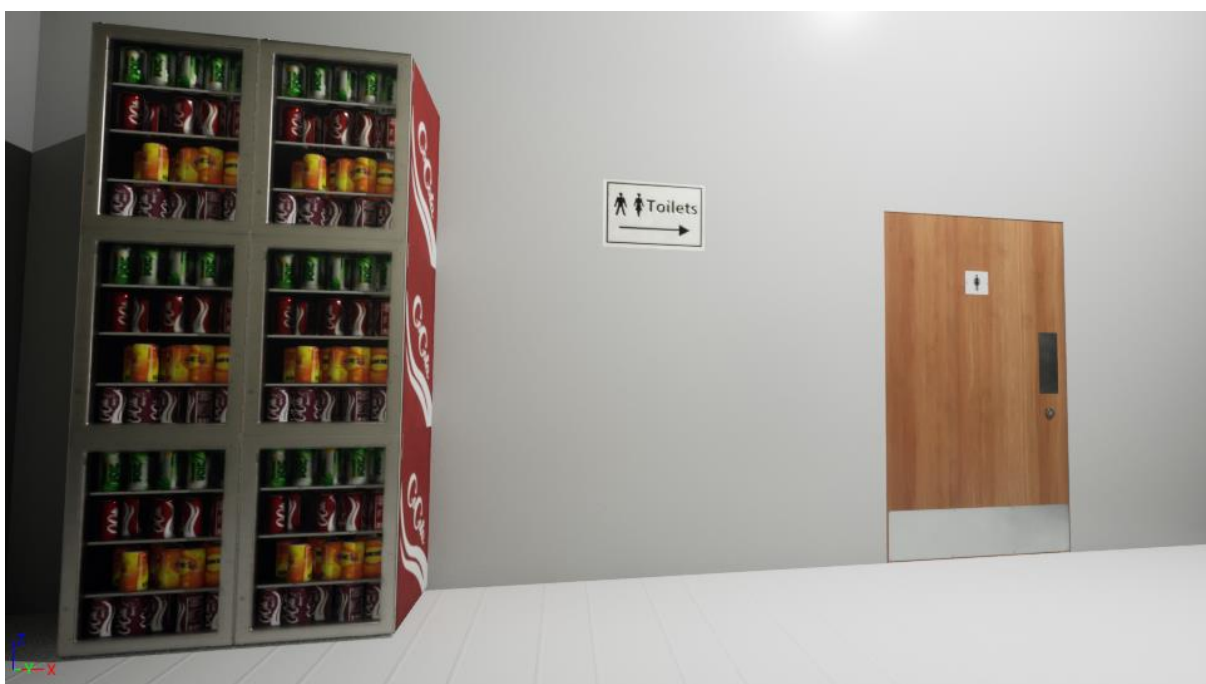
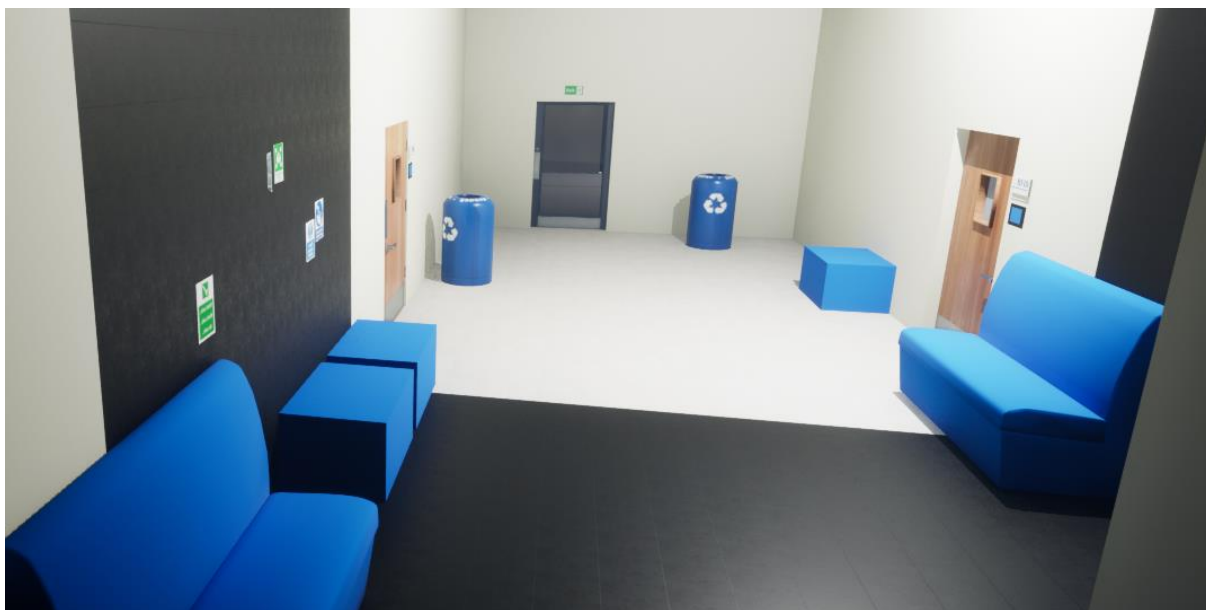


Pierwszy prototyp widoczny z góry



Bardziej dopracowana wersja. Tajemnicze drzwi, szklany znak z kierunkami co jest gdzie, i rysunek monitora.





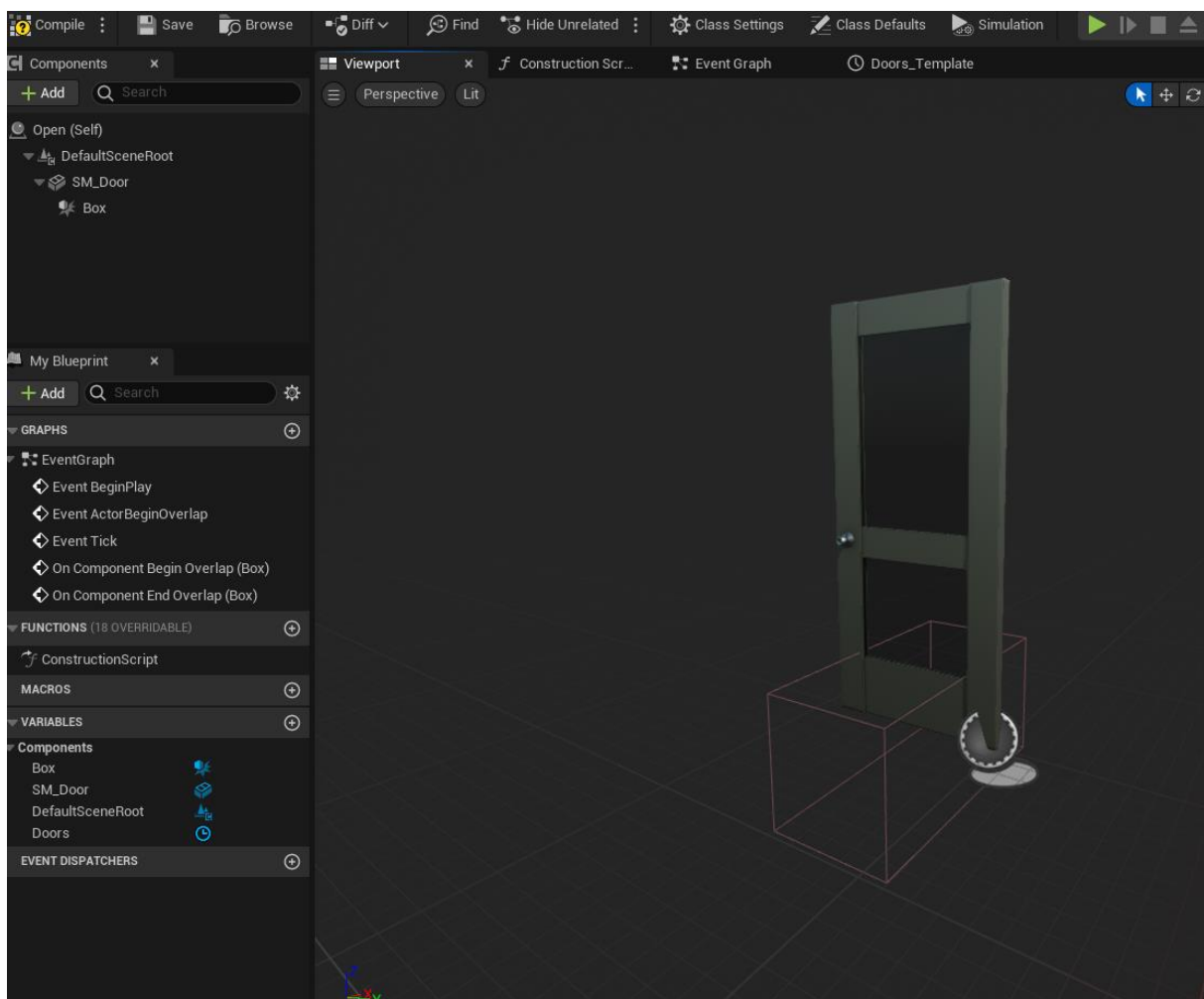
Przykładowe ujęcia korytarzy. Wszystkie są takie same, skopiowane.

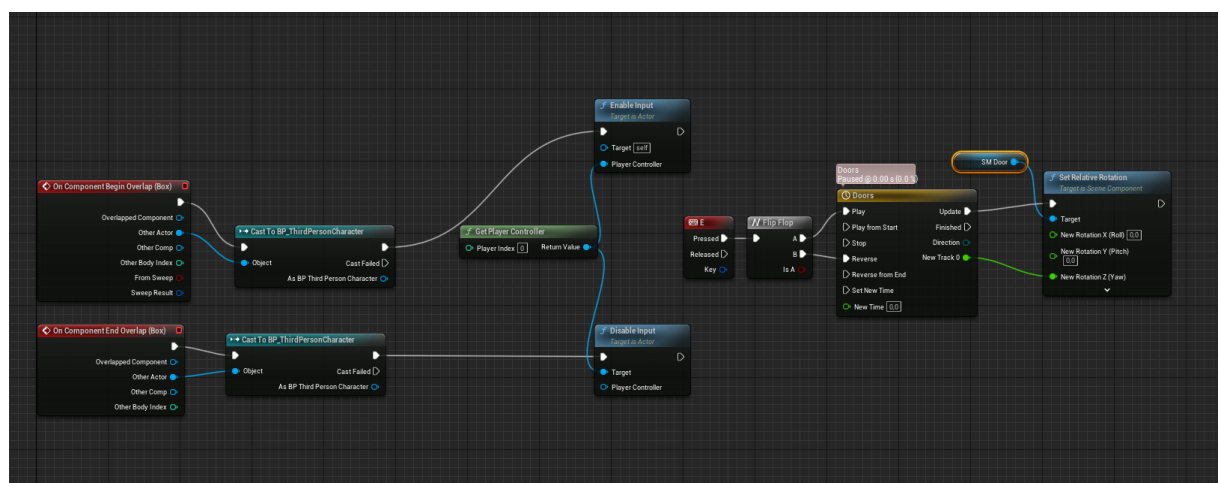
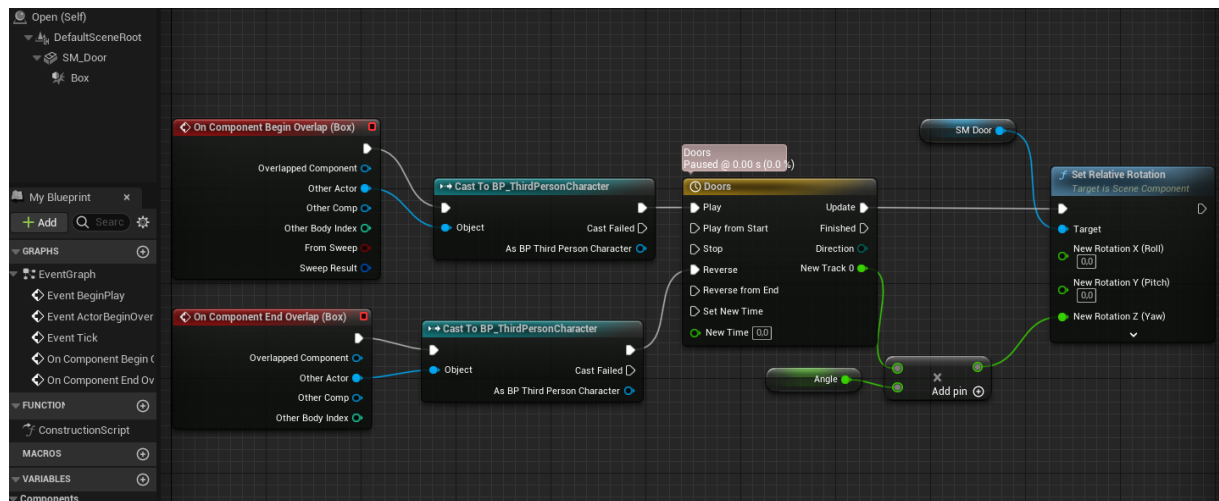
Blueprinty

Czyli jak wygodne jest tworzenie mechaniki poprzez drzewka i jak można projektować interfejsy.

1. Drzwi

Pierwsze drzwi jakie wykonałam były na zwykłej kolizji z postacią gracza. Wystarczyło podejść i otwierały się zamasztywym ruchem, a odejście od drzwi zamykało je. Następnie wykonałam drzwi z uruchomieniem na klawisz „E” z zamykaniem również. Wykorzystane do tego były nie tylko skrypty, ale też użycie i modyfikowanie timeline, dzięki czemu można manipulować jak płynnie mają się drzwi otwierać.



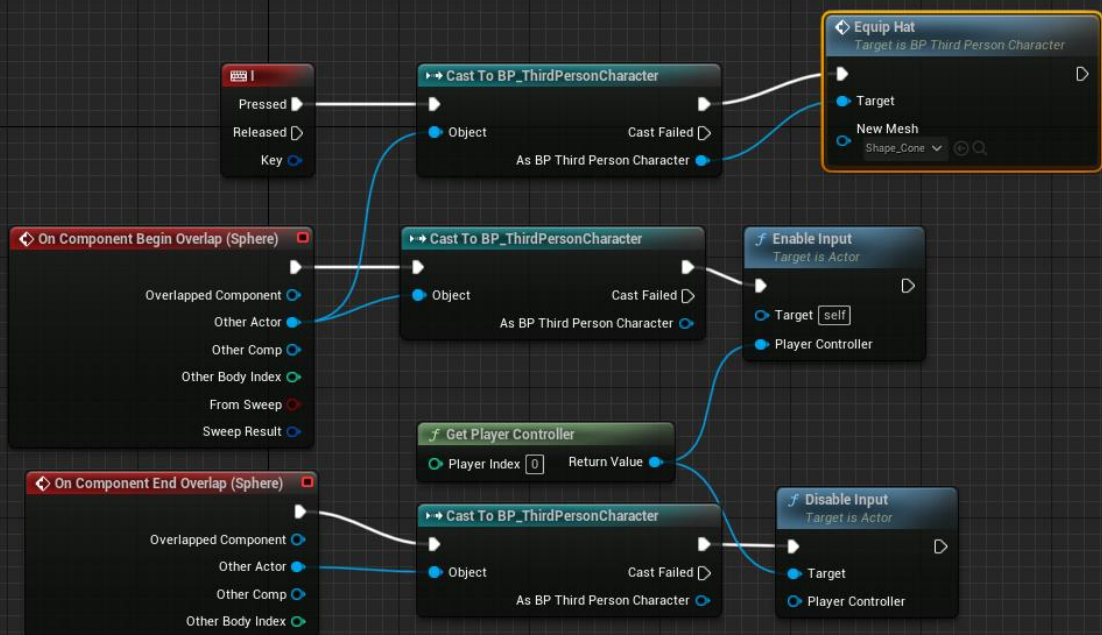
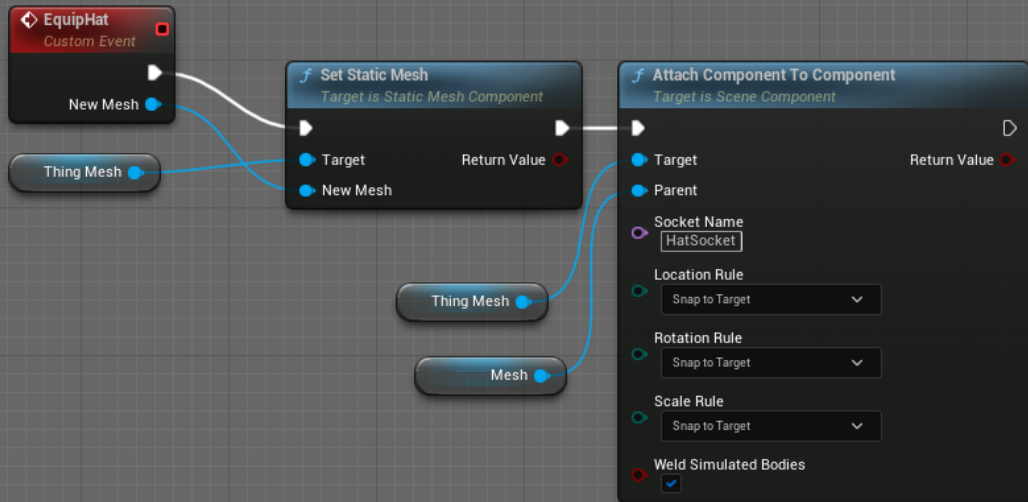


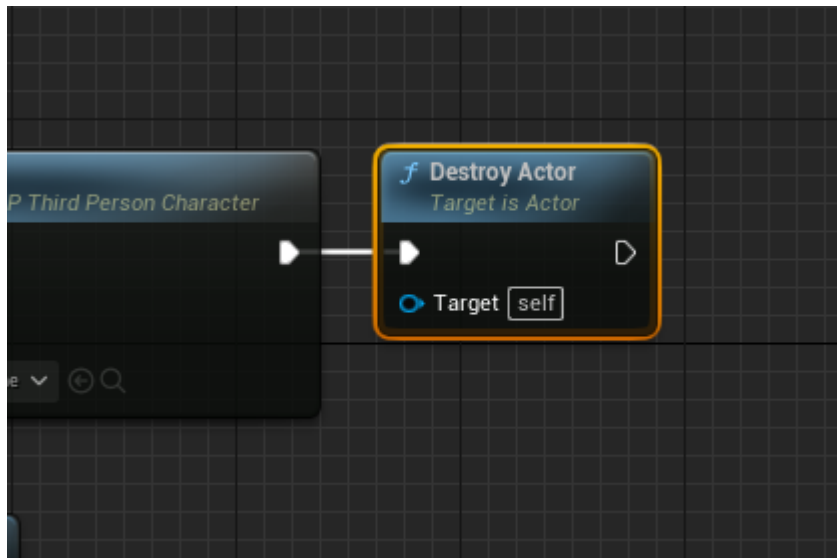
Pierwsze „drzewo” jest wykonane bez przycisku, a drugie już z dodaną opcją klawiszową.

2. Podnoszenie przedmiotu i zakładanie go

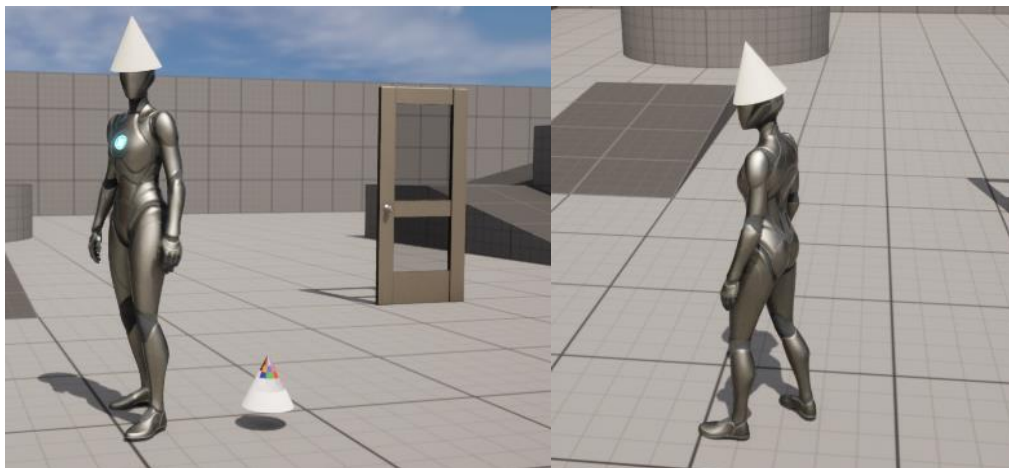
Drugą rzeczą, której mogłam się nauczyć było tworzenie przedmiotów do podnoszenia i ich zakładania. Wykonałam dopasowanie zakładania do postaci i wygląd zakładanego przedmiotu (w tym przypadku na głowę). Użyłam zwykłego stożka. Poza zakładaniem, zabrany przedmiot znika z planszy.

HAT HAT HAT (no)Logic





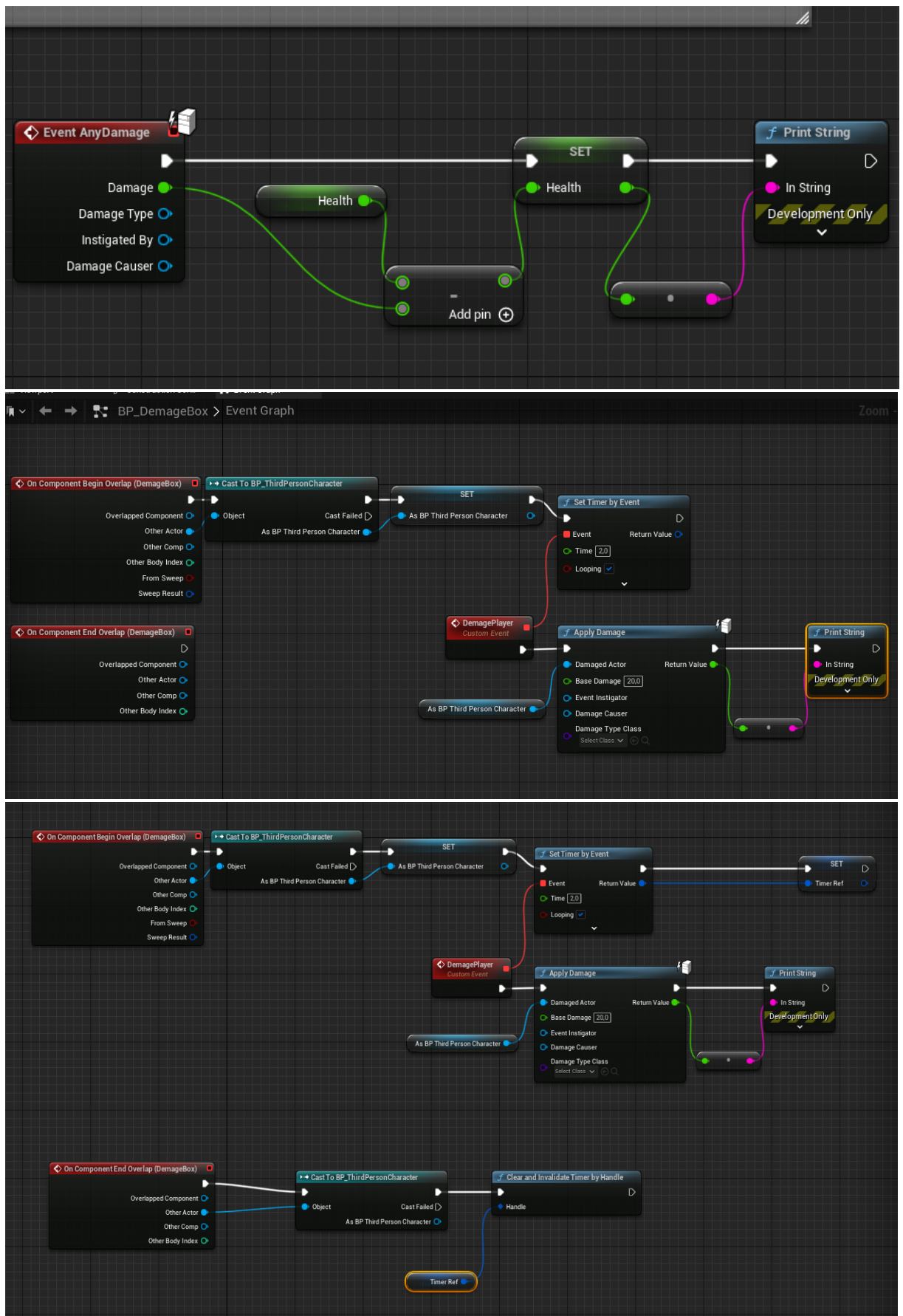
Funkcja destroy do wyeliminowania czapki z planu



Jest czapka i nie ma czapki na planszy

3. Box collider – pasek życia i damage (od ognia)

Wykonałam również możliwość obrywania postaci od ognia. Utworzony został pusty box, a później umieszczona w nim animacja ognia. Został dodany widget, aby umieścić „health bar” oraz zmodyfikować jego funkcje.



Tak się to rozwinęło. Został dodany czas eventu, bez niego postać po opuszczeniu „damage box” dalej doznawała obrażeń.

