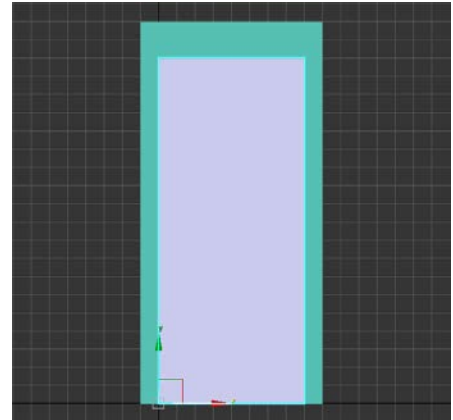


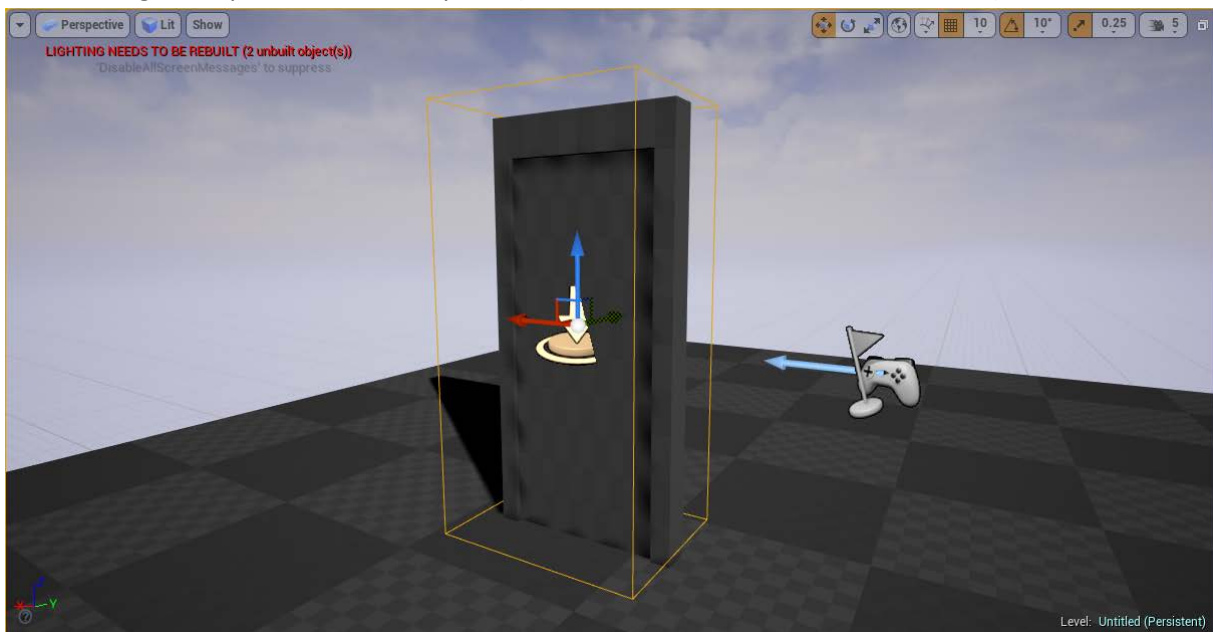
# Animation de porte simple

Dans un premier temps détacher le cadre de la porte dans votre modélisation, puis placer le point de pivot de votre porte comme ci après.

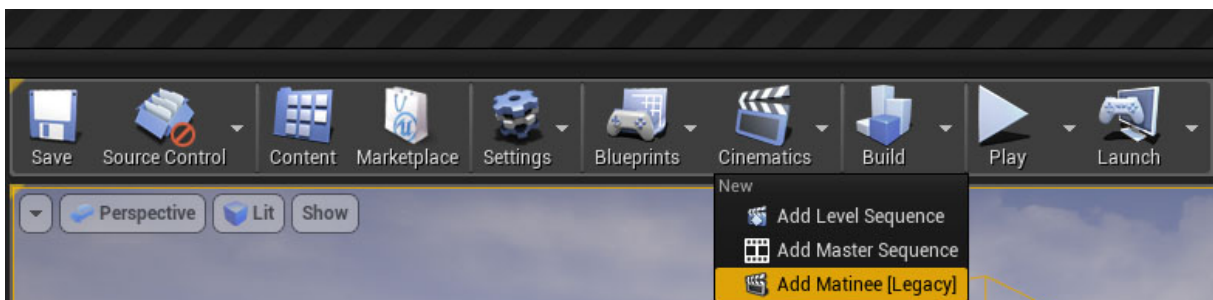
Puis exporter séparément les deux éléments de votre modélisation en fbx ou OBJ. Laquelle va par la suite être importée dans Unreal Engine 4.



Une fois effectué, placer une Box Trigger (barre de recherche en haut à gauche) englobant en hauteur largeur et profondeur votre porte (en le redimensionnant avec la touche R), comme ceci.

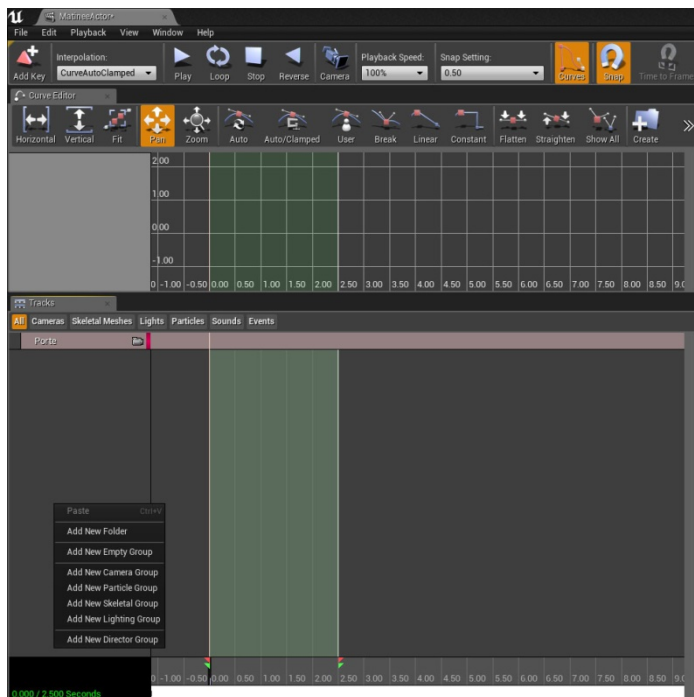


Cliquez ensuite sur Add Matinee



Une nouvelle fenêtre apparaît.

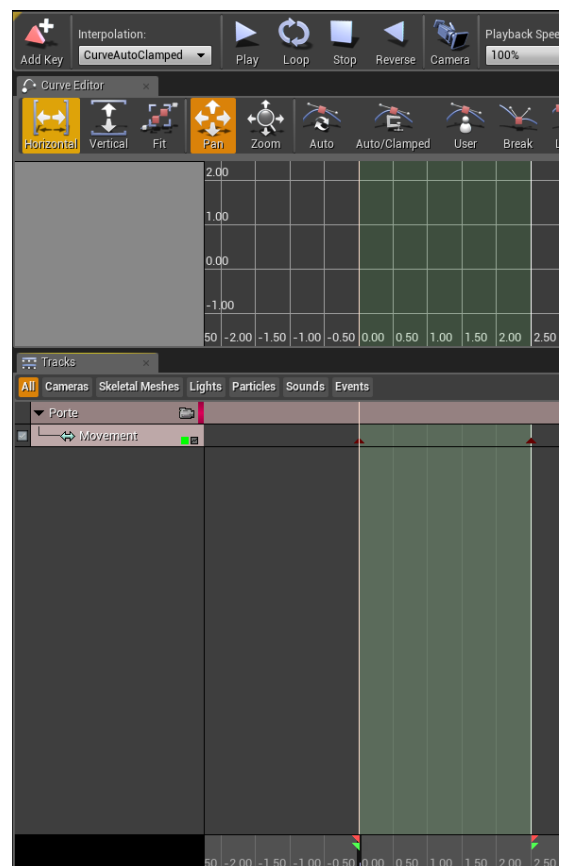
Après avoir préalablement sélectionné uniquement votre porte dans la fenêtre principale, effectuez un clic droit dans la partie gauche de la fenêtre track et cliquez sur Add New Empty Group, renommez le.



Placez ensuite les curseurs vert et rouge selon le temps que vous voulez donner à votre animation.

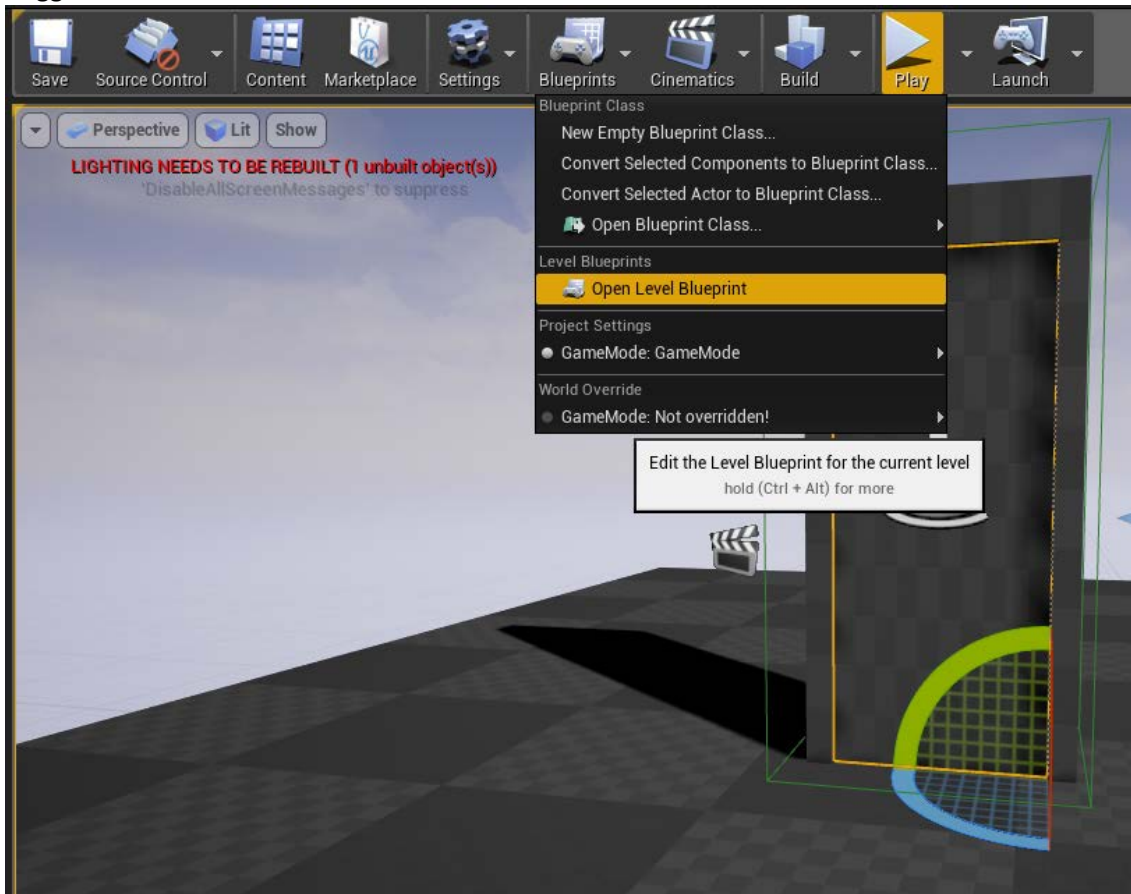
Puis clic droit sur le groupe que vous venez de créer ici : Porte, et cliquez sur Add New Movement Track.

Enfin, déplacez le curseur noir de la timeline au début de votre animation et cliquez sur Add Key en haut à gauche

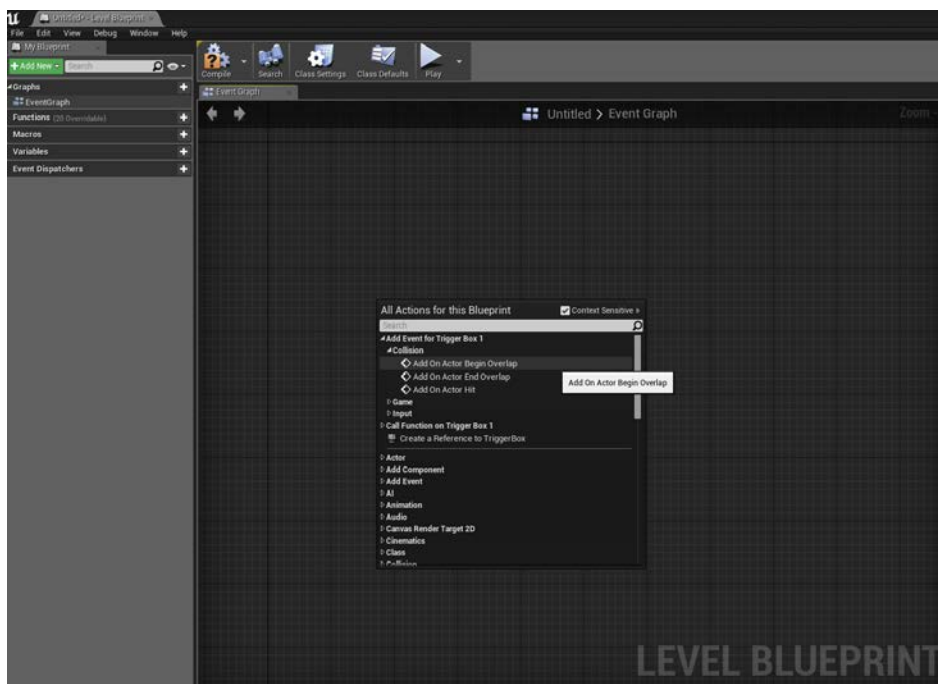


Maintenant déplacez-vous à la fin de votre timeline, faites une rotation de la porte, puis recliquez sur Add Key.

Nous allons maintenant ouvrir cette porte automatiquement lorsque nous serons dans la zone de la Trigger Box

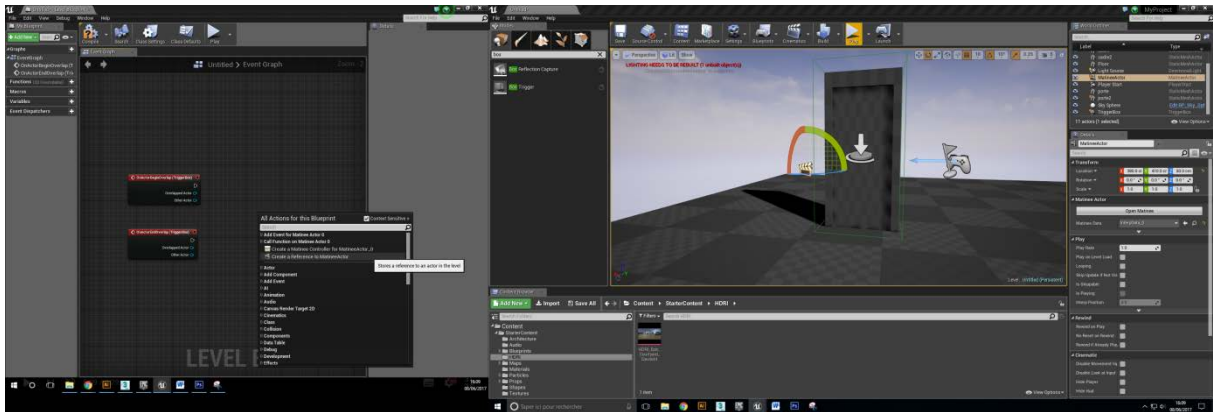


Sélectionnez votre porte puis cliquez sur Open Level Blueprint. Sélectionnez ensuite votre Trigger Box, puis cliquez droit dans la fenêtre Blueprint.

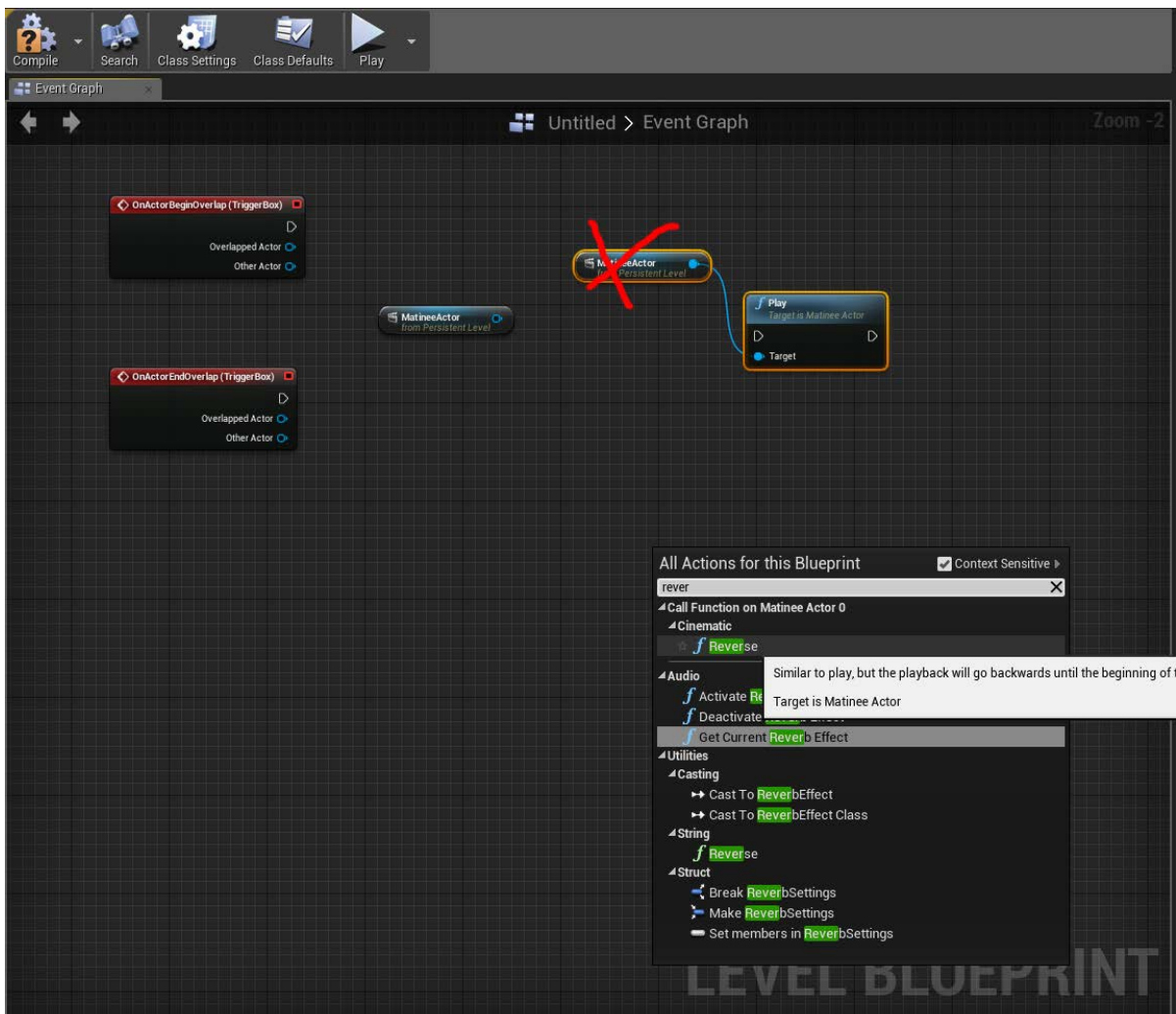


Cliquez sur Add On Actor Begin Overlap, réeffectuez l'action en cliquant cette fois sur Add On Actor End Overlap.

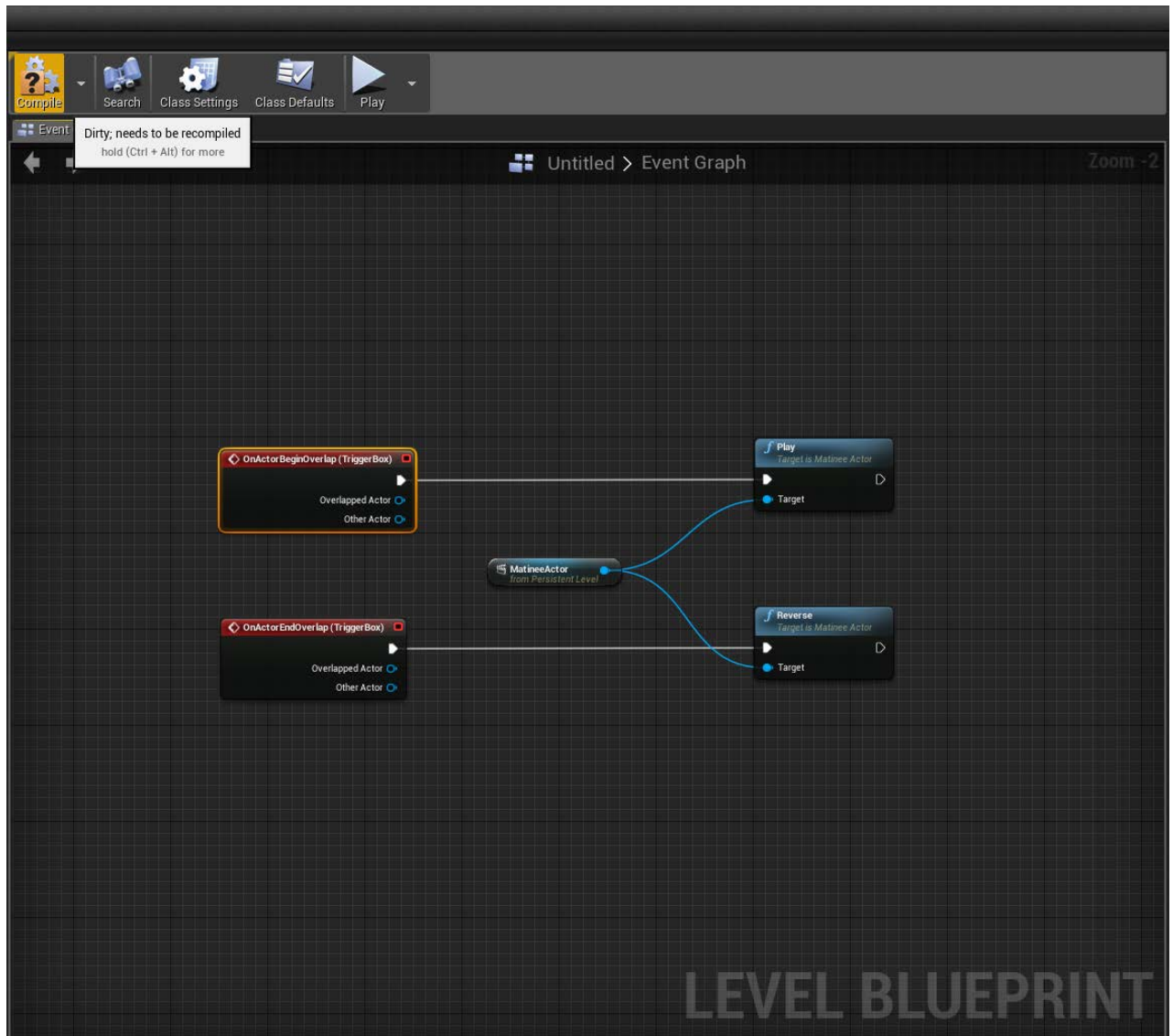
Maintenant sélectionnez votre MatineeActor dans la fenêtre Label en haut à droite. Puis dans la fenêtre Blueprint faites un clic droit et sélectionnez Create a Reference to MatineeActor.



Enfin, faites un clic droit dans la fenêtre Blueprint et tapez Play. Supprimez l'élément indiqué ci-dessous. Réitérez la manipulation en cherchant cette fois l'élément Reverse.



Pour finir faites les liens comme indiquez ci-dessous et cliquez sur Compile en haut à droite.



Cliquez sur Play dans votre fenêtre 3D et déplacez-vous avec les flèches du clavier et observez le résultat.

Astuce : Si vous voulez que la porte s'ouvre d'une distance plus importante, il suffit d'agrandir votre Trigger Box.