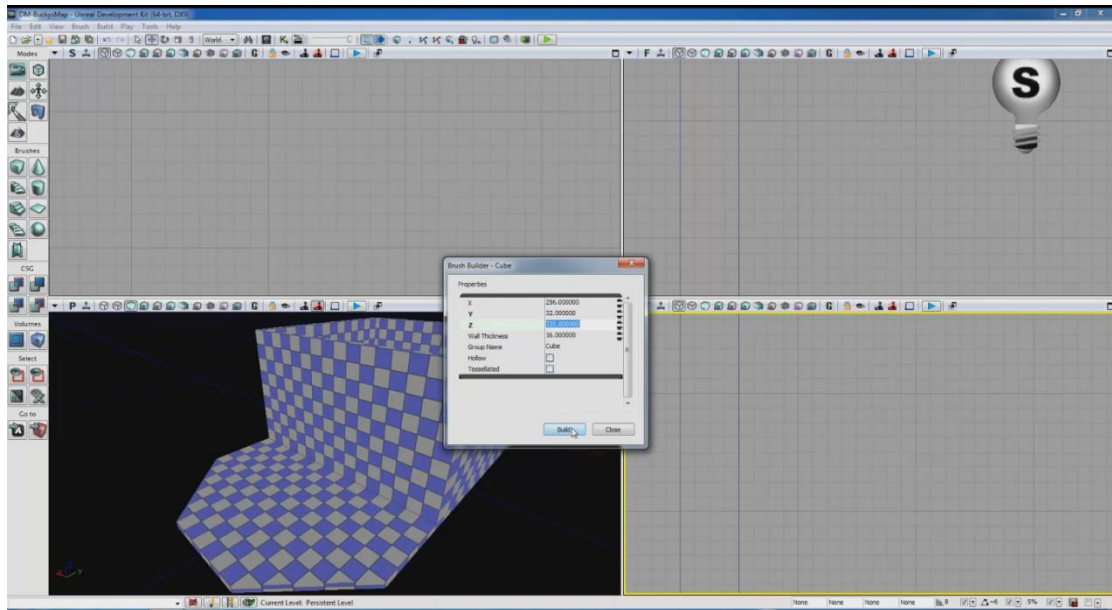
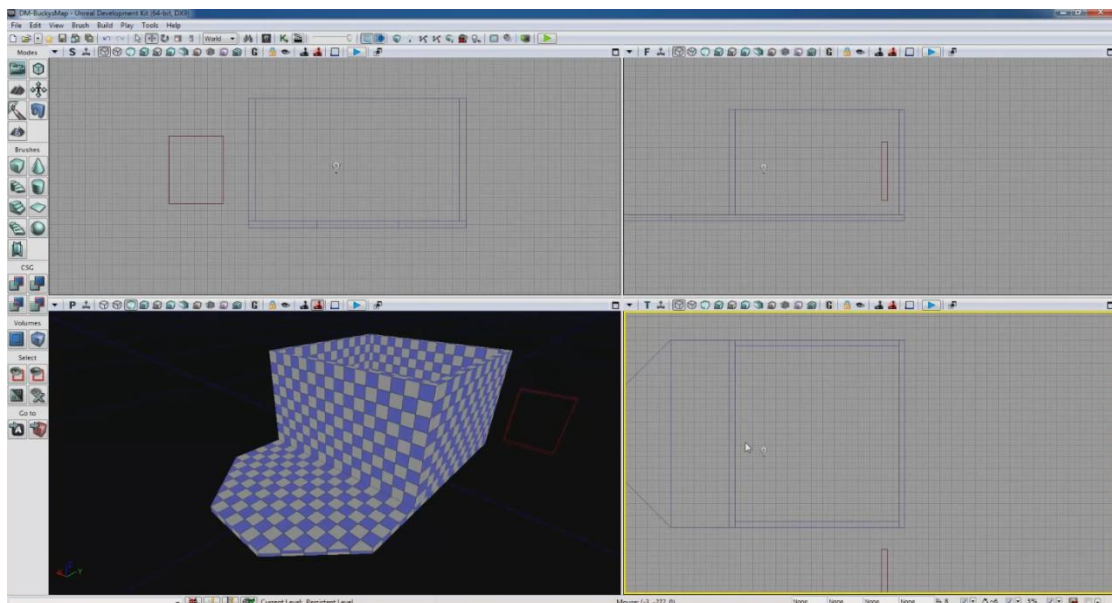


ΠΑΡΑΘΥΡΑ - ΠΟΡΤΕΣ

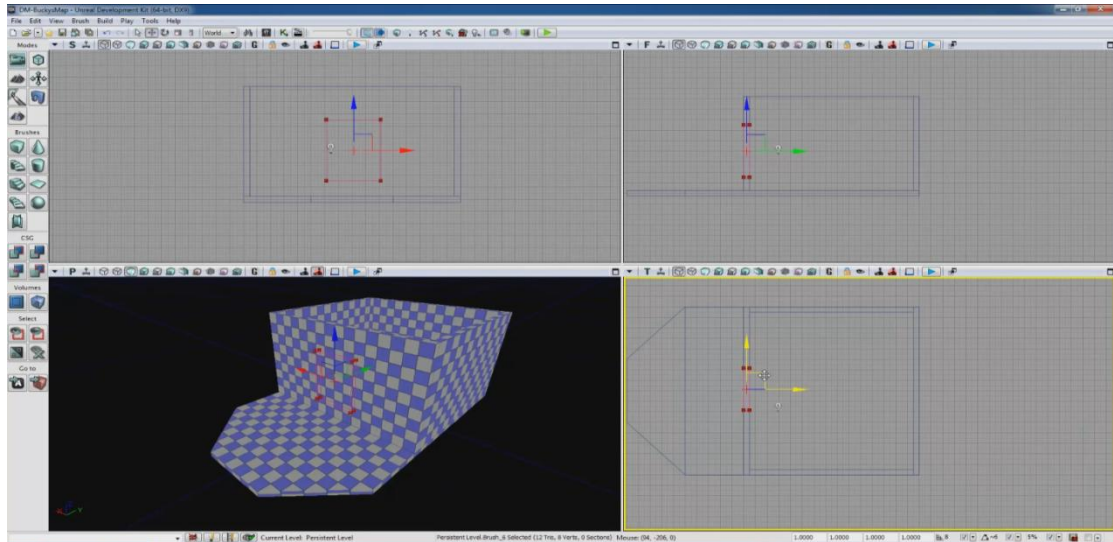
1. Ανοίγουμε το αρχείο του μαθήματος 5 και πάμε να κάνουμε πόρτες και παράθυρα. Πατάμε Brush Cube (BC) και ουσιαστικά πάμε να δώσουμε διαστάσεις στο κόκκινο wireframe που θα ναι το καλούπι της πόρτας μας. Βάζουμε $x=256$, $y=32$, $z=320$. Μας βοηθήνε πάντα οι άξονες κάτω αριστερά στην οθόνη.



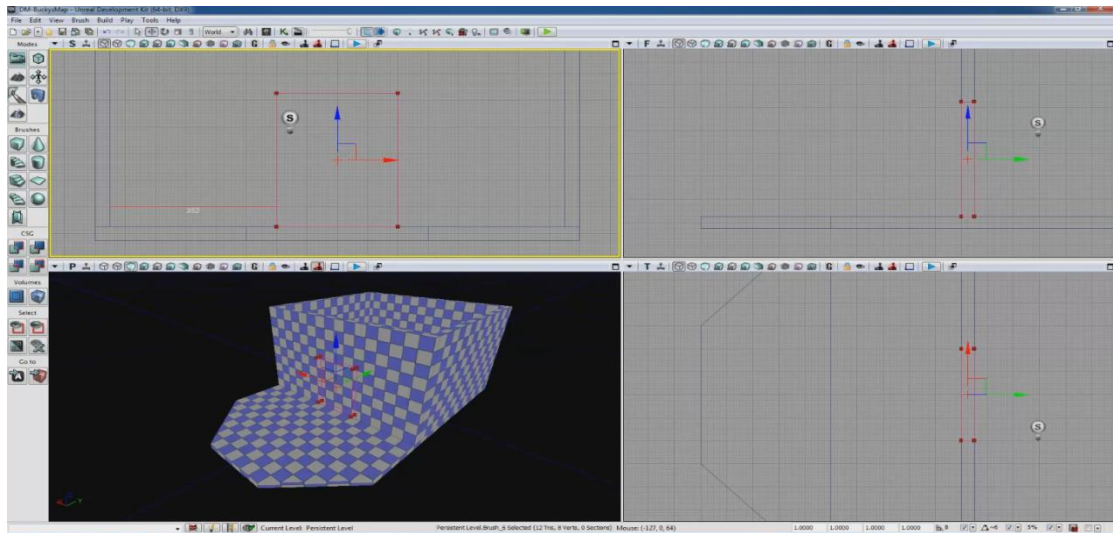
2. Το πλαίσιο θα ναι όπως παρακάτω και πάμε στο VP T για να το κεντράρουμε.



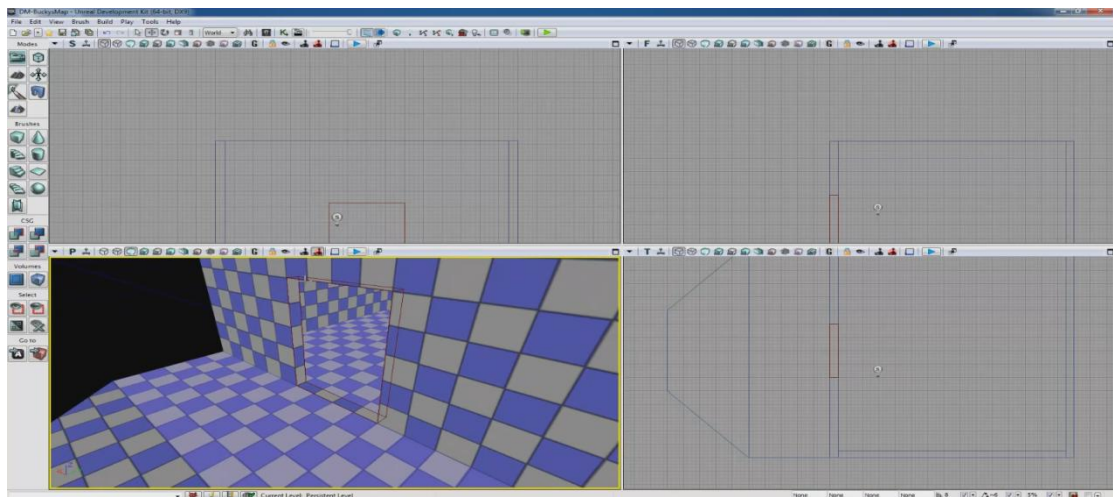
UDK Μάθημα 6



3. Στο VP S βάζω την πόρτα να ακουμπάει στο δάπεδο. Αν θέλουμε για να έχουμε ακριβές αποτέλεσμα χρησιμοποιούμε το μέτρο.

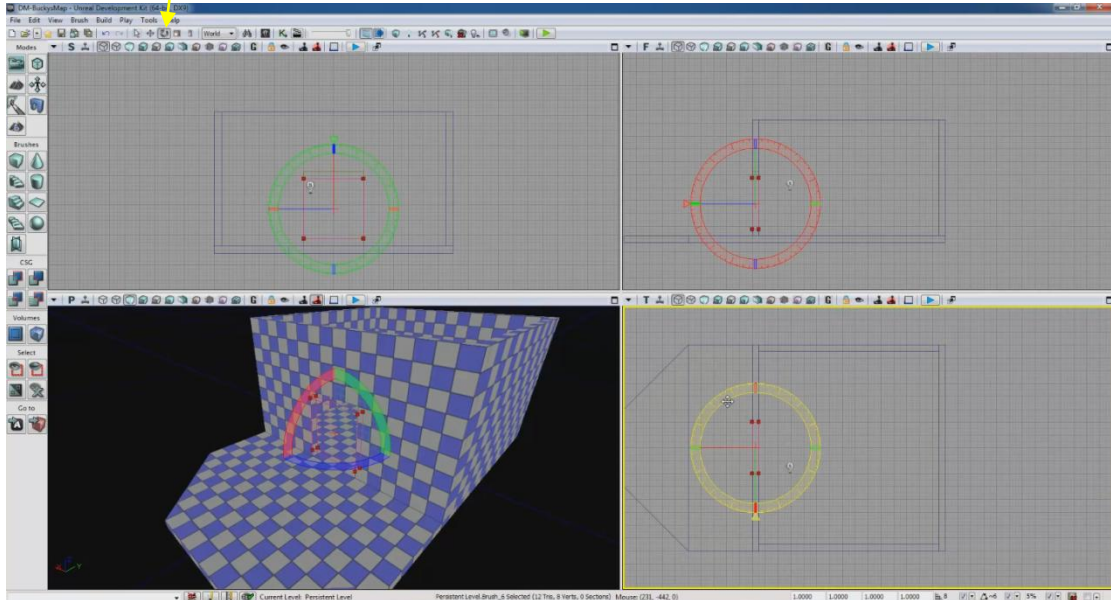


4. Πατάμε το CSG Subtract (CSG SB) και βλέπουμε ότι η πόρτα κόπηκε.



UDK Μάθημα 6

5. Τώρα πάμε να φτιάξουμε παράθυρο. Πατάμε πάλι BC και δίνουμε επιθυμητές διαστάσεις πχ $x=256$, $y=32$, $z=256$.
6. Αυτό που πρέπει να κάνω είναι να πιάσω το κόκκινο πλαίσιο και να το κάνω rotate.



7. Τοποθετώ το παράθυρο εκεί που θέλω και πατάω πάλι CSG SB.

