

Ανελκυστήρας - Διαδικασία με βήματα

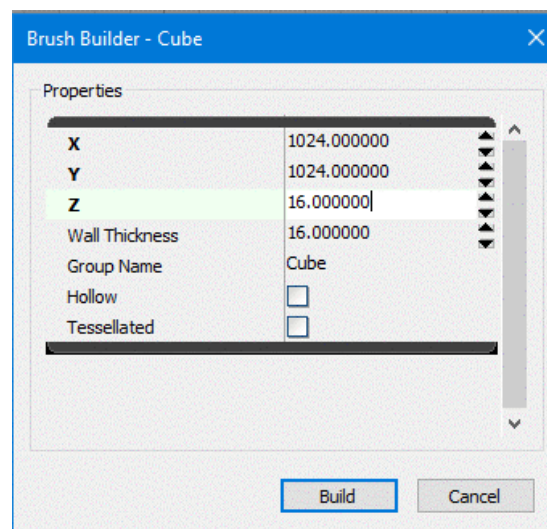
1. **File → New Level → Blank Map**



2. **Δεξί κλικ στο Brushes → Cube**



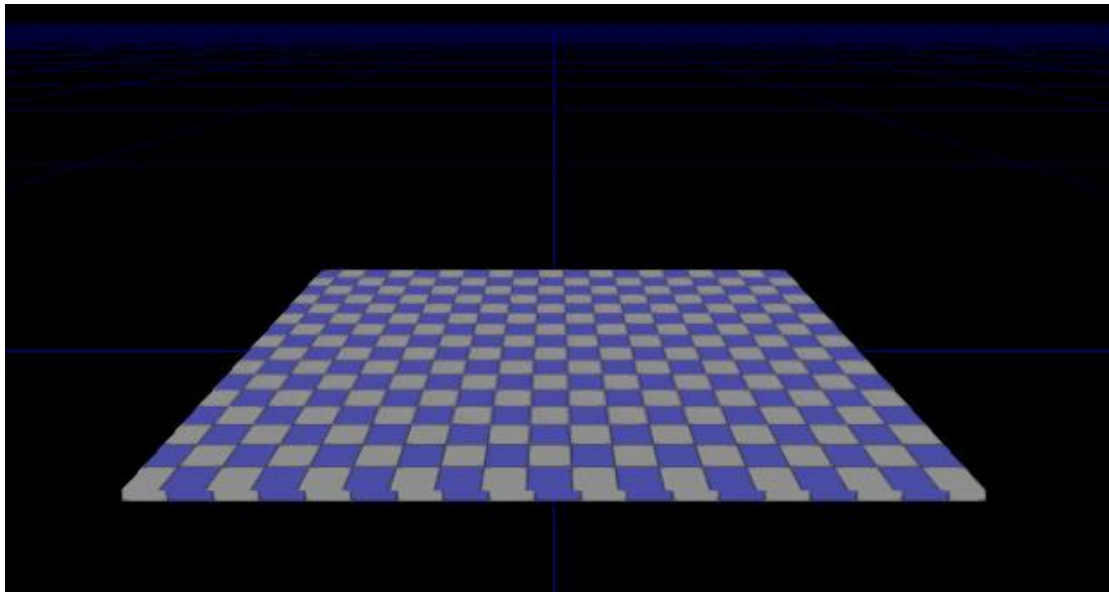
3. **Properties X=1024, Y=1024, Z=16 και πατάτε Build.**



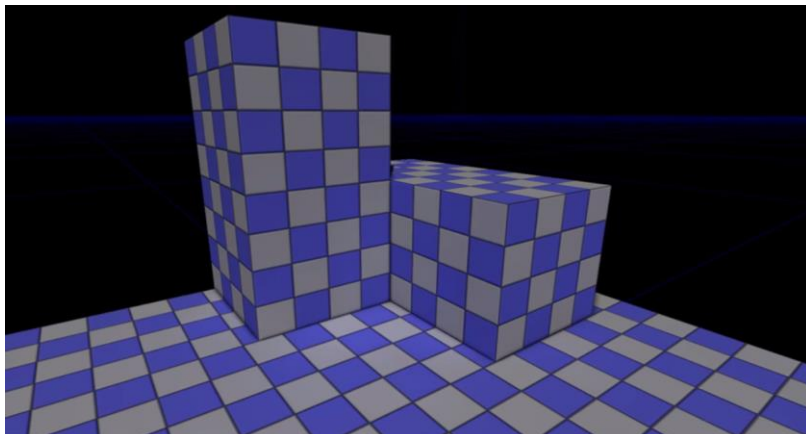
4. Μετά πατάω **CSG** → **CSG Add**



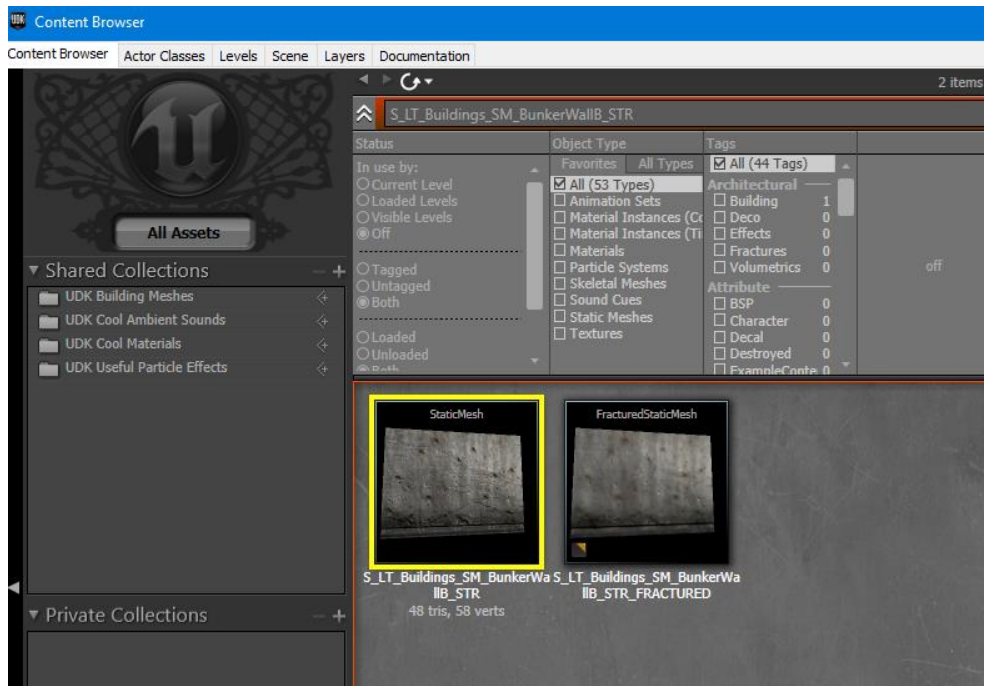
5. Μόλις δημιουργήσαμε το δάπεδο για το level μας.



6. Κατά τον ίδιο τρόπο δημιουργούμε το παρακάτω (Ενδεικτικά $X=512$, $Y=256$, $Z=256$) (Σε περίπτωση που δεν φαίνεται ο Red Brush Builder, το κόκκινο wireframe, πατάμε το πλήκτρο B).

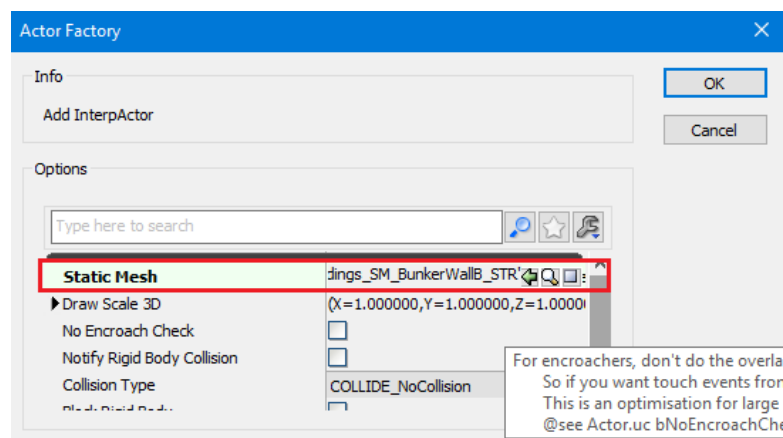


7. **Content Browser** → **All Assets** → **All** → **S_LT_Buildings_SM_BunkerWallB_STR** και απλά το επιλέγω κάνοντας κλικ πάνω του (κίτρινο περίγραμμα)!!!

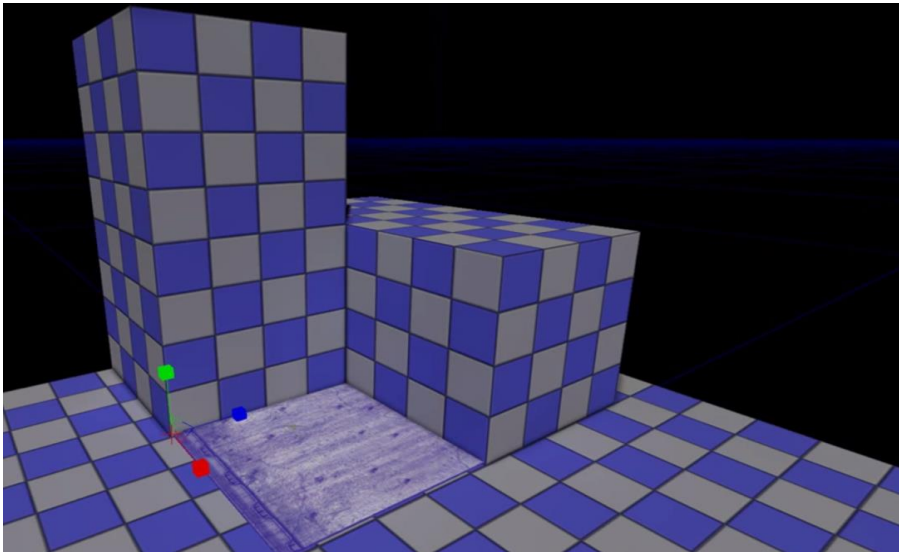


8. **Δεξί κλικ** στο δάπεδο **Add Actor** → **All Templates** → **Add InterpActor**.

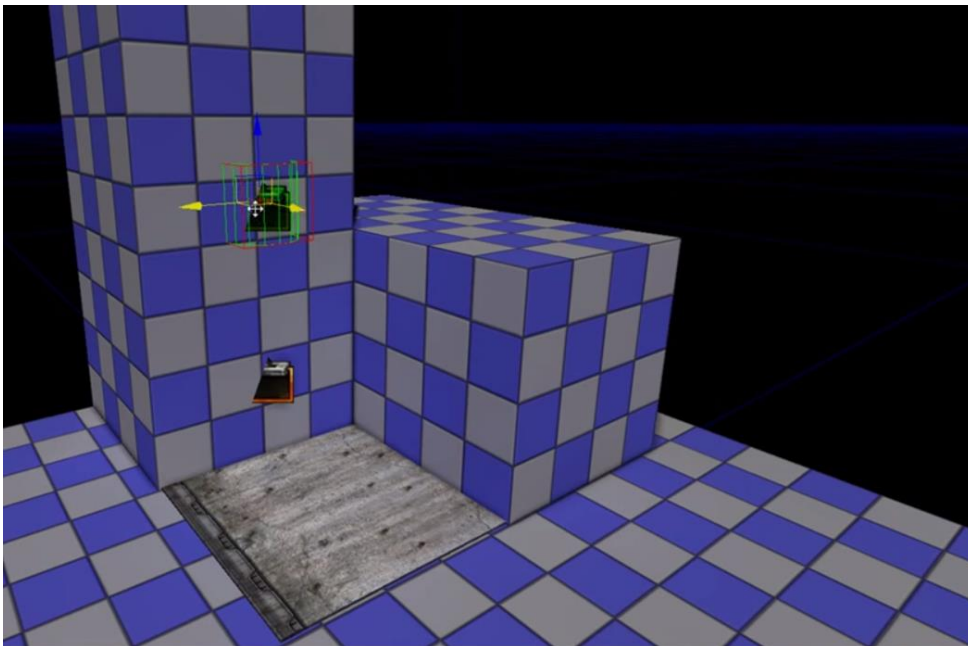
9. Στην επιλογή **Static Mesh** του **Actor Factory** πατάω το πράσινο βελάκι για να εισάγω το υλικό που είχα επιλέξει και πατάμε **OK**.



10. Θα το χρησιμοποιήσουμε σαν πλατφόρμα για το ασανσέρ. Τοποθετήστε το, περιστρέψτε το και αλλάξτε του το μέγεθος με το Non-Uniform Scaling Mode, όπως στην παρακάτω εικόνα.



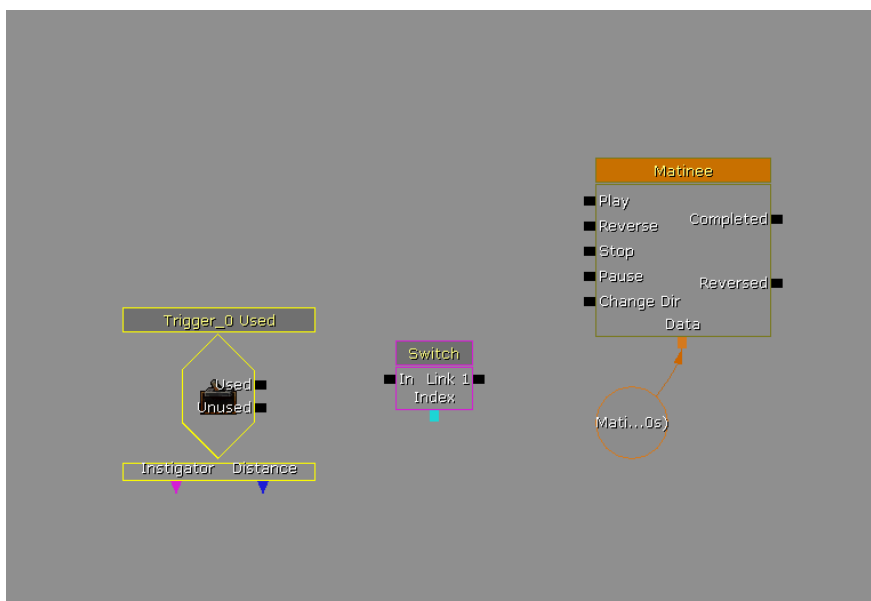
11. **Δεξί κλικ**→**Add Actor**→**Add Trigger**. Copy-paste (ή με το Αριστερό κλικ & Alt πατημένο σέρνω) για να φτιάξω 2^ο και τα τοποθετώ όπως παρακάτω, λίγο μέσα στον τοίχο.



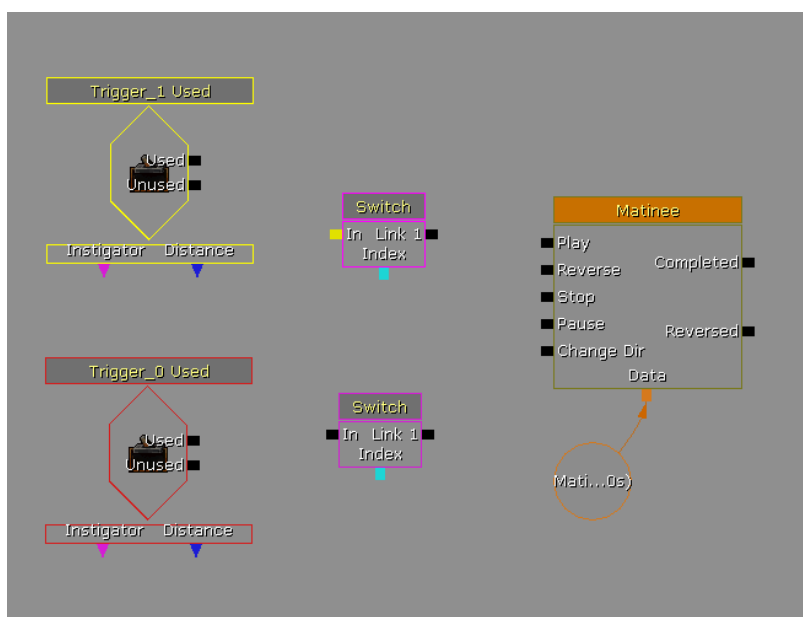
12. Ανοίγω το **UnrealKismet** →**Δεξί κλικ**→**New Matinee**.

13. Επιλέγω αρχικά το κάτω trigger και κάνω **Δεξί κλικ**→**New Event Using Trigger**→**Used**

14. **Δεξί κλικ**→**New Action**→**Switch**→**Switch**

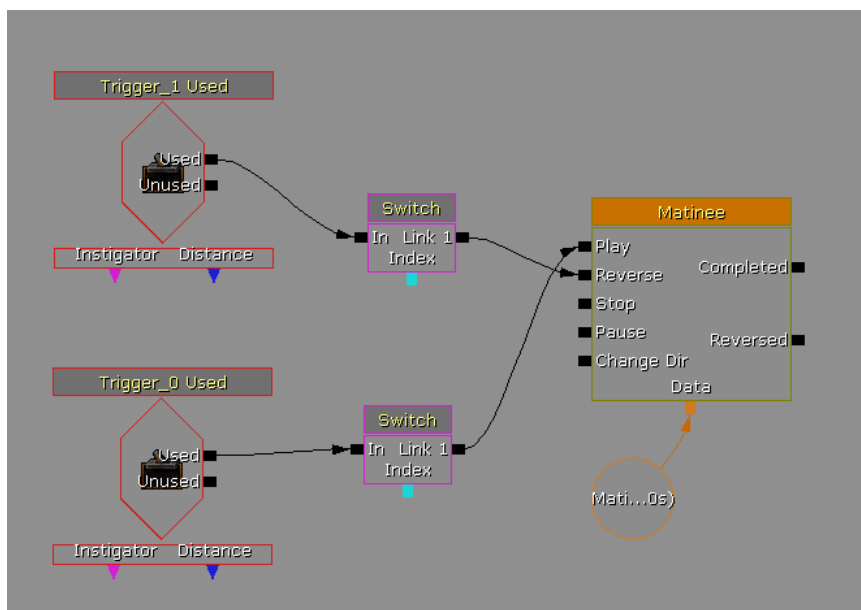


15. Κάνω το ίδιο για το άλλο Trigger, ώστε να επιτύχω το παρακάτω.

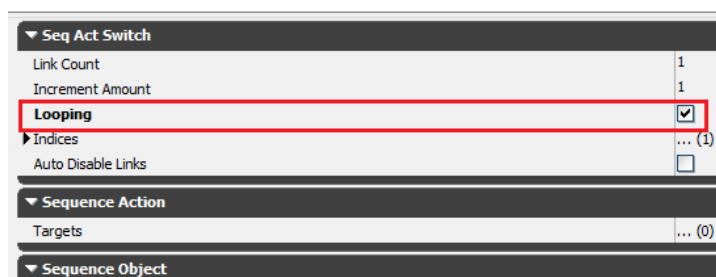


16. Οι triggers στο Kismet και στον τοίχο είναι κατά αντιστοιχία (κάτω trigger_0, πάνω trigger_1).

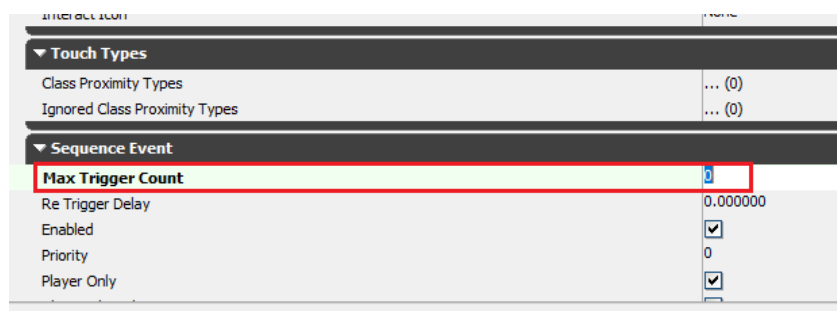
17. Ενώνω τις επαφές ως εξής.



18. Κλικ στο **Switch** και κάτω στις ιδιότητες τικάρω το **Looping**. Το ίδιο στο άλλο **Switch**.



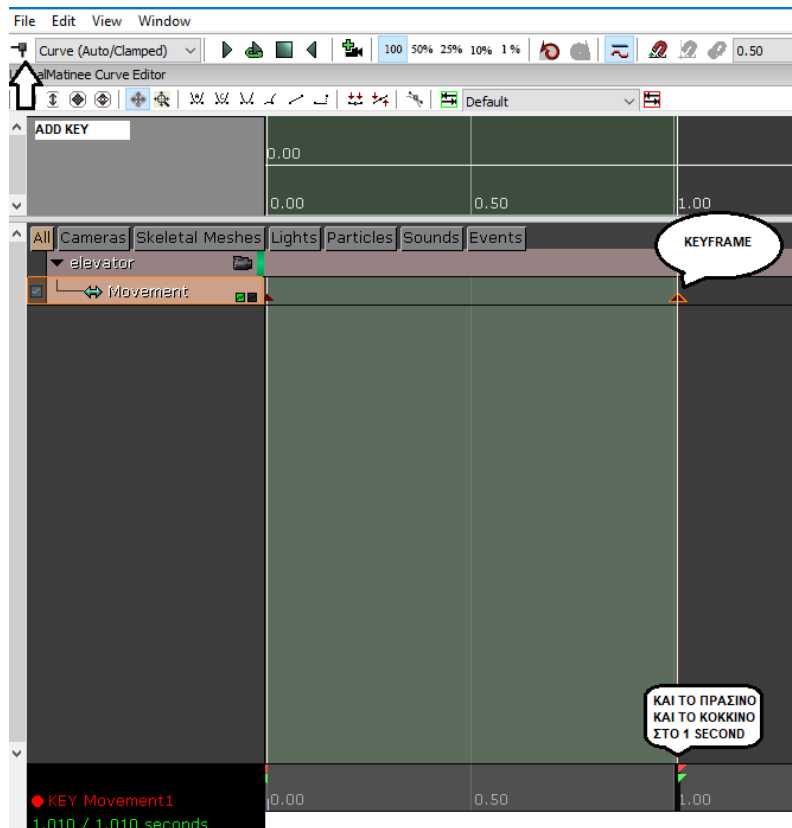
19. Κλικ στο πάνω trigger used και στις ιδιότητες στο Sequence Event κάνω το Max Trigger Count το κάνω 0 (unlimited). Το ίδιο και στο κάτω.



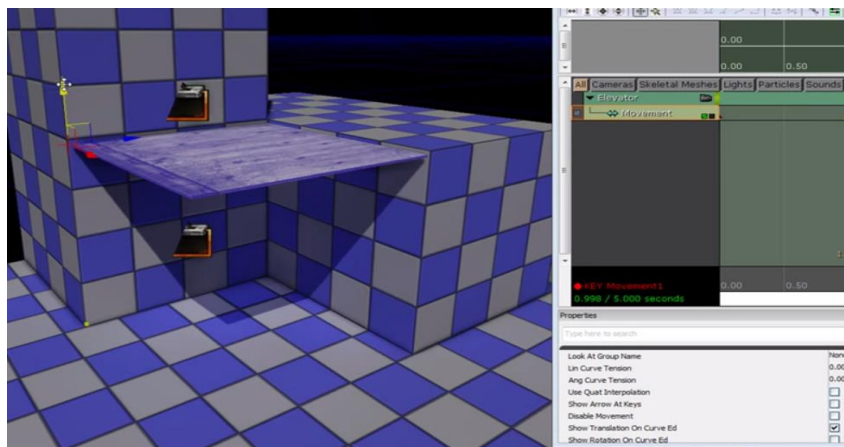
20. Κλείνουμε το **UnrealKismet**.

21. Επιλέγουμε την πλατφόρμα (τον ανελκυστήρα δηλαδή) και ανοίγουμε το **UnrealMatinee**. **Δεξί κλικ** στην αριστερή περιοχή **Add New Empty Group**. Το ονομάζουμε **Elevator**.

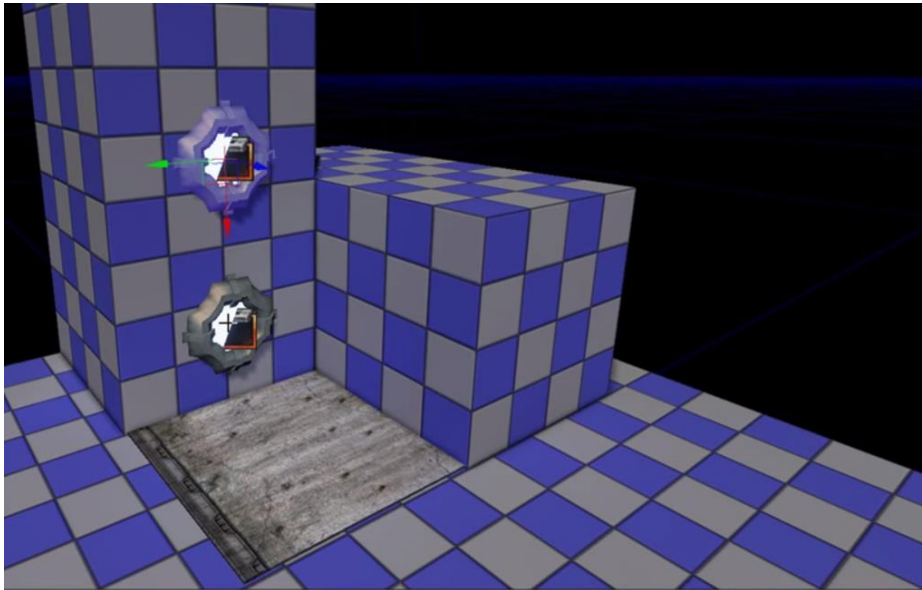
22. **Δεξί κλικ** πάνω στο **Elevator** που φτιάξαμε και **Add New Movement Track**. Στο timeline μετακινούμε τον slider στο 1sec και κλικάρουμε πάνω αριστερά **Add Key**. Επίσης μεταφέρουμε το κόκκινο βελάκι που είναι περίπου στα 5sec στο 1sec.



23. Δεν κλείνουμε το Matinee και πάμε στην πλατφόρμα και την ανεβάζουμε λίγο πριν το πάνω trigger και ίσα με το άλλο επίπεδο.



24. **Δεξί κλικ** στην πλατφόρμα και **InterpActor Properties**. Στο **Collision**→**CollisionType**→**COLLIDE_BlockAll**.
25. Πάμε **Content Browser**→ **All Assets**→ **All** → **S_HU_Deco_SM_LightConcave** (να γίνει κίτρινο περίγραμμα πάλι).
26. Πάω στο κάτω trigger και κάνω **Δεξί κλικ**→**Add StaticMesh: HU_Deco...**
27. Rotate το φως. Copy paste και πάνω και καταλήγω εδώ.



28. **Δεξί κλικ** → **Add Actor** → **Add Light(Point)**. Το σηκώνω να φωτίζει το δάπεδο (Με δεξί κλικ πάνω του και επιλέγοντας PointLight Properties μπορώ να ρυθμίσω το Brightness – Φωτεινότητα).
29. **Build All**. **Δεξί κλικ** → **Play from here** και με το πλήκτρο **E** δοκιμάζω και πατάω τα κουμπιά του ασανσέρ.