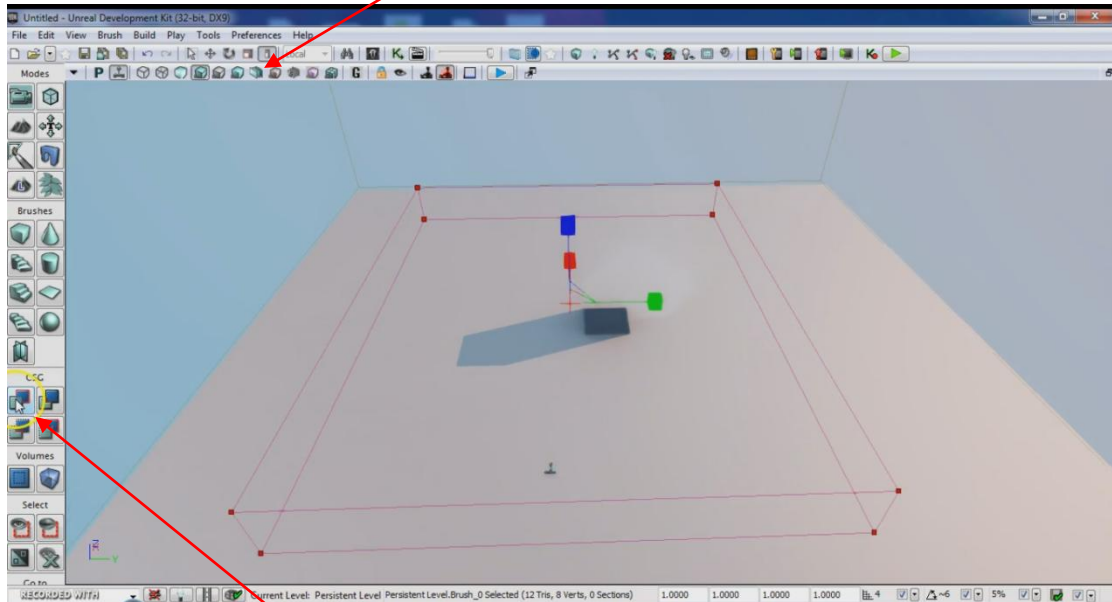


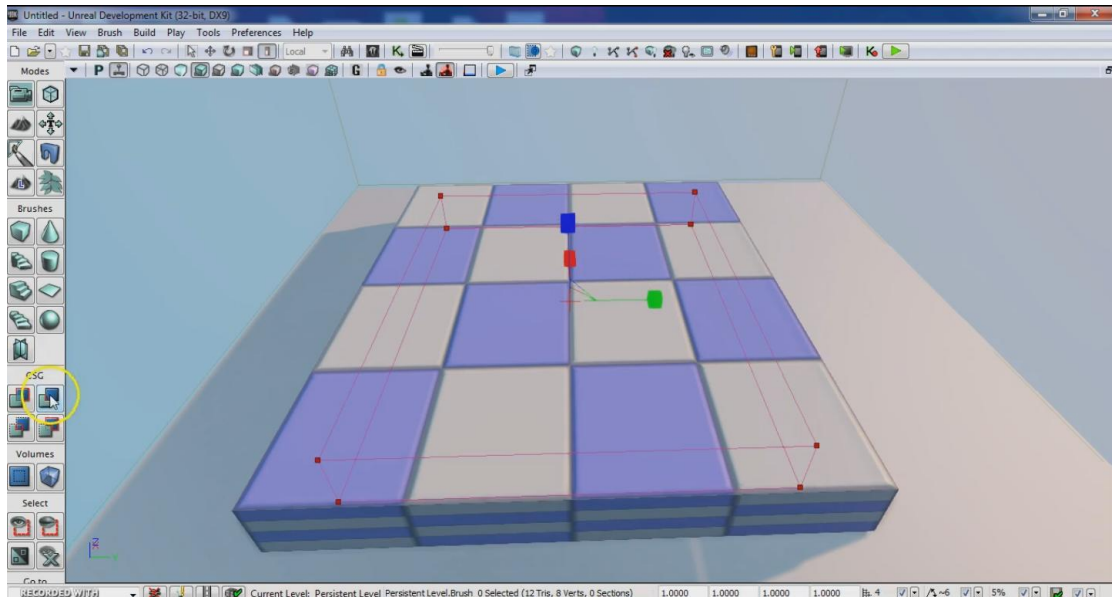
Δημιουργία Πισίνας

1. Μεταβείτε στην επιλογή: File→New level (πχ Afternoon)
2. Διαγράψτε τον κύβο.
3. Με τη βοήθεια του non uniform scale mode μεγαλώστε το κόκκινο brush frame σε μέγεθος πισίνας (εικόνα 1)

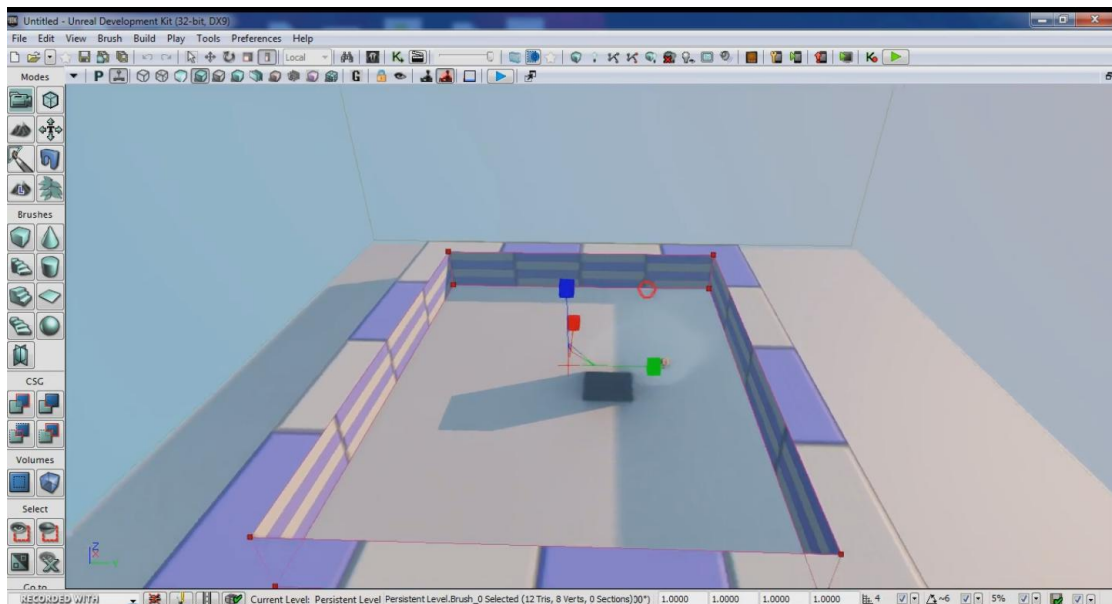


Εικόνα 1

4. Πατήστε CSG Add. Ταυτόχρονα μειώστε το brush frame (BF) και πατήστε δίπλα από το Add το CSG Subtract (εικόνες 2- 3)

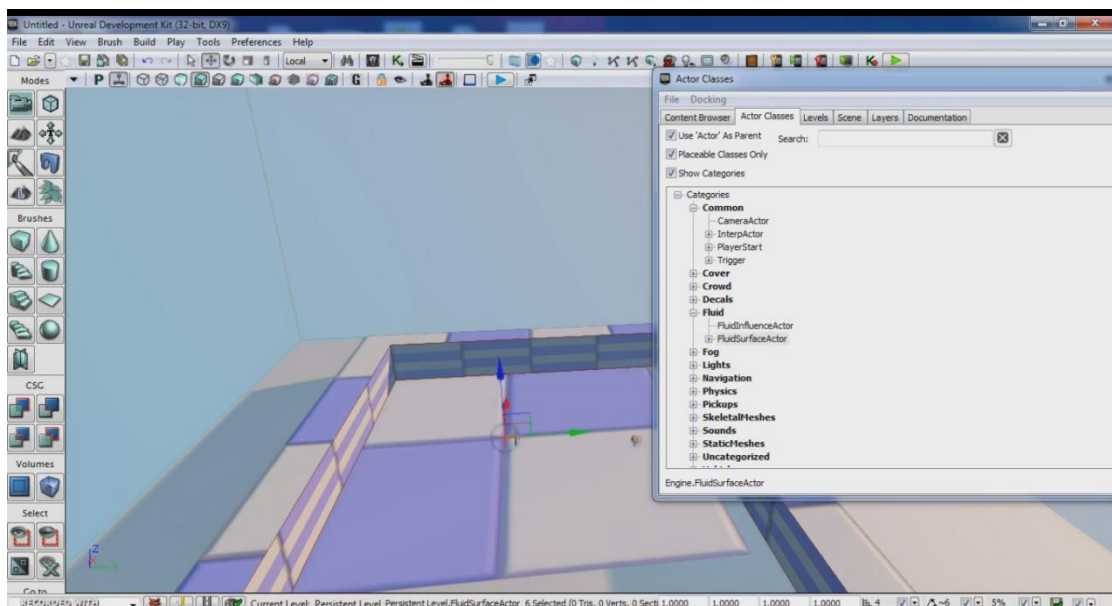


Εικόνα 2



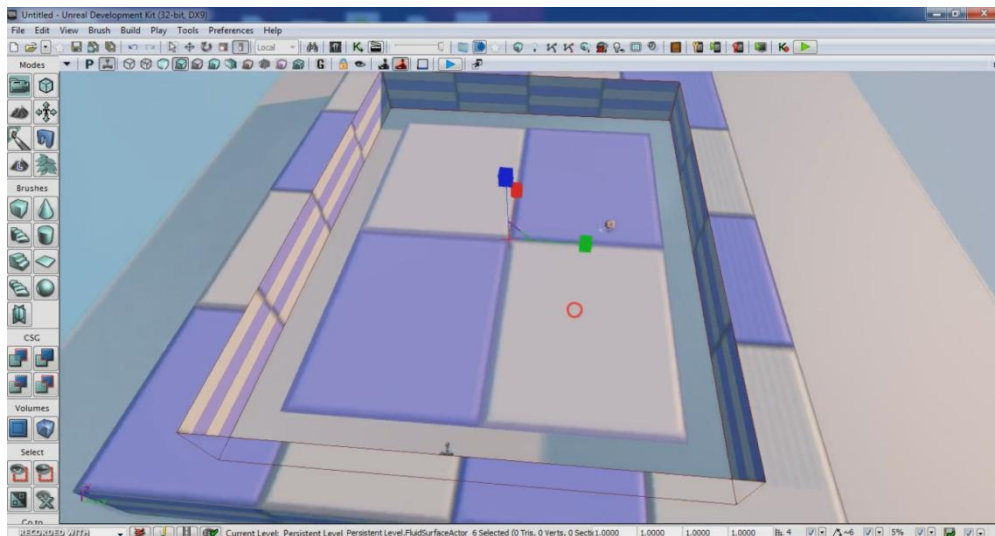
Εικόνα 3

5. Από το Actor Classes→Fluid→dnd το Fluid SurfaceActor στη μέση της πισίνας. Δημιουργεί μια άλλη επιφάνεια (εικόνα 4)

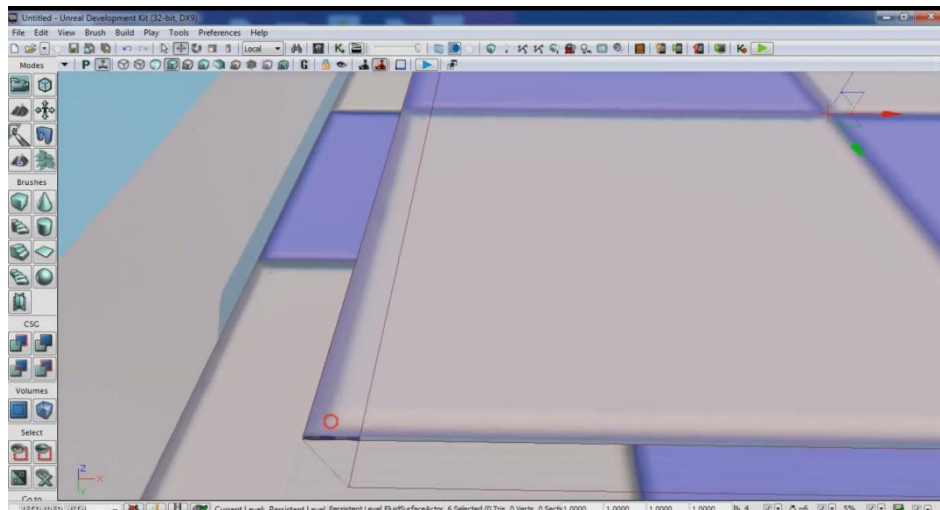


Εικόνα 4

6. Με τη βοήθεια των Scaling Modes και των υπολοίπων VPs κάνετε την εσωτερική επιφάνεια ακριβώς όσο είναι το εσωτερικό της πισίνας και το φέρνετε ευθεία με την επάνω επιφάνεια, σαν καπάκι (εικόνες: 5 – 6)

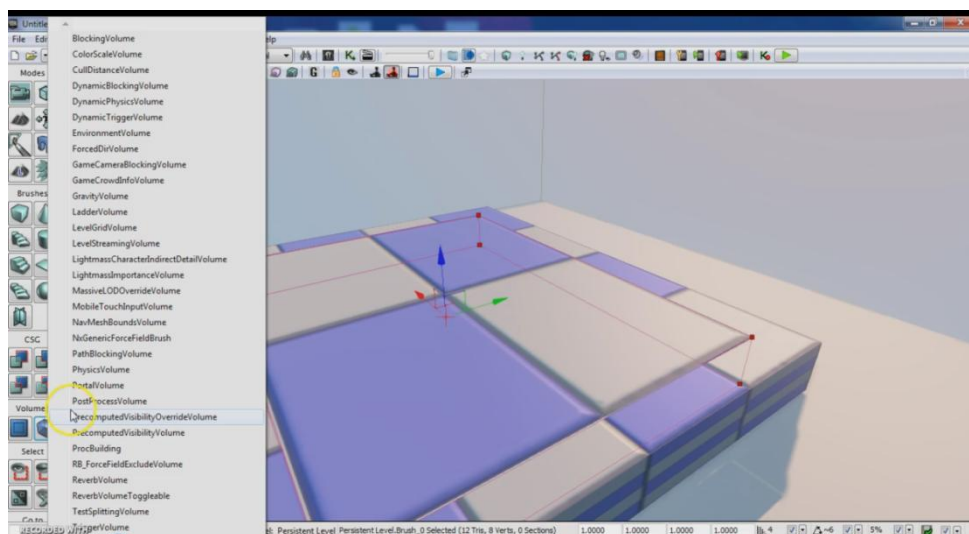


Εικόνα 5

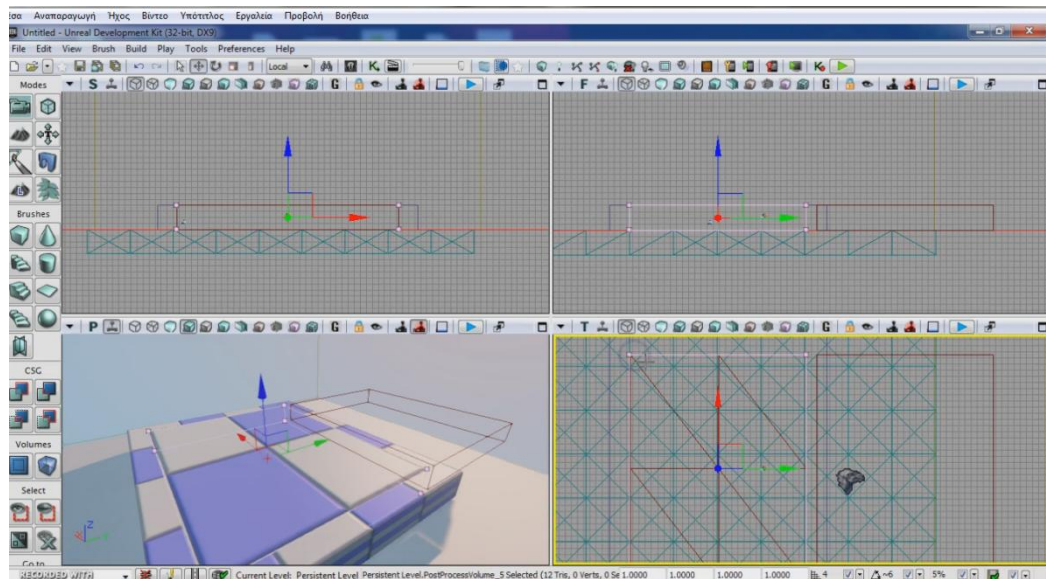


Εικόνα 6

7. Με κλικαρισμένο το κόκκινο BF πατήστε στην επιλογή Add Volume→PostProcessVolume (εικόνα 7)

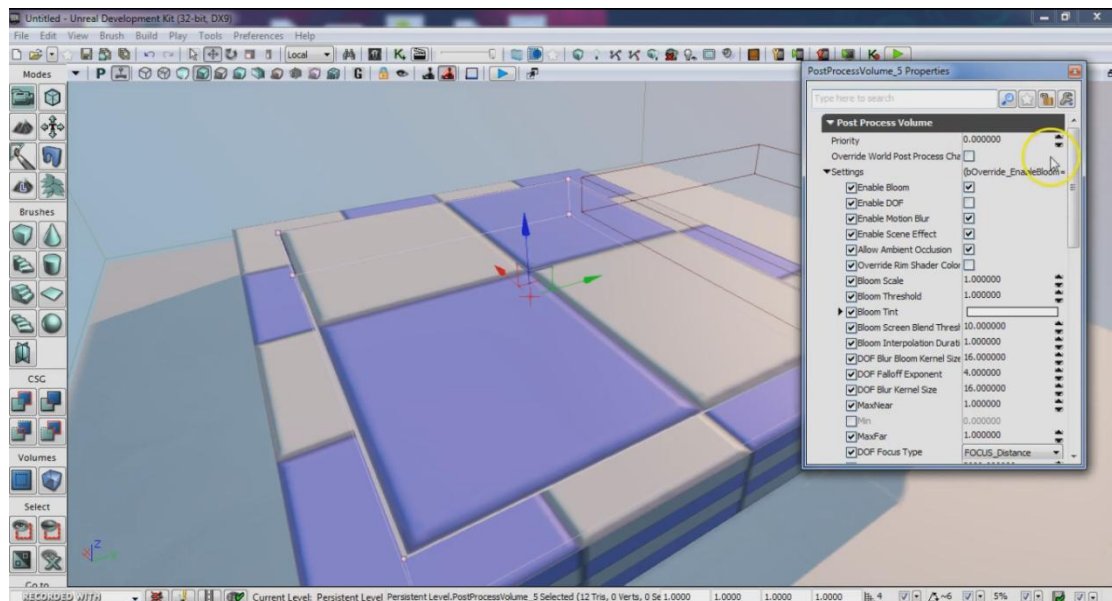


8. Κάντε το BF στην άκρη όπως στην εικόνα και μεταβείτε στο VP T. Κλικάρετε το PostProcess Volume. Είναι με ροζ χρώμα όταν το κλικάρετε.



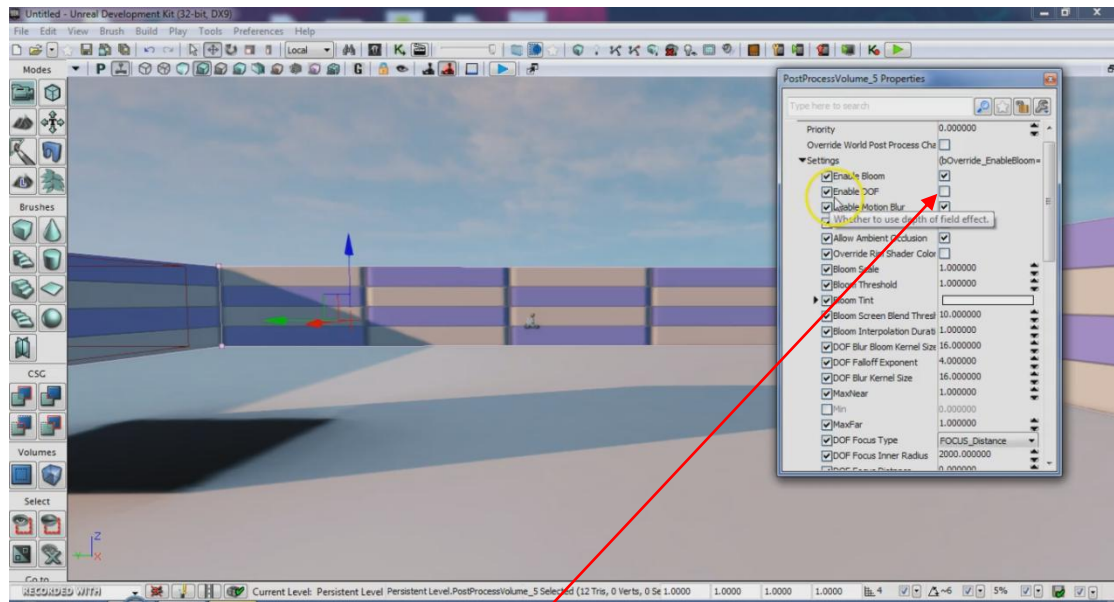
Εικόνα 7

9. Μεταβείτε στο VP P, πατήστε F4 ώστε να ανοίξουν οι ιδιότητές του (εικόνα 8)



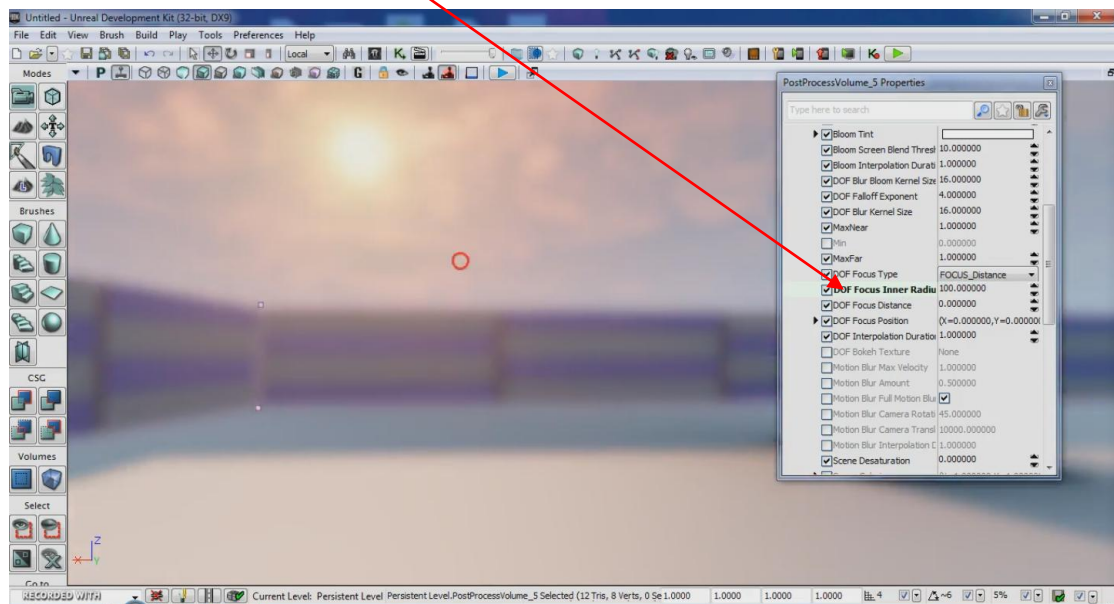
Εικόνα 8

10. Μπαίνετε μέσα στην πισίνα. Θεωρητικά είστε μέσα στο νερό. Η επόμενη κίνηση είναι να βάλετε θολούρα.



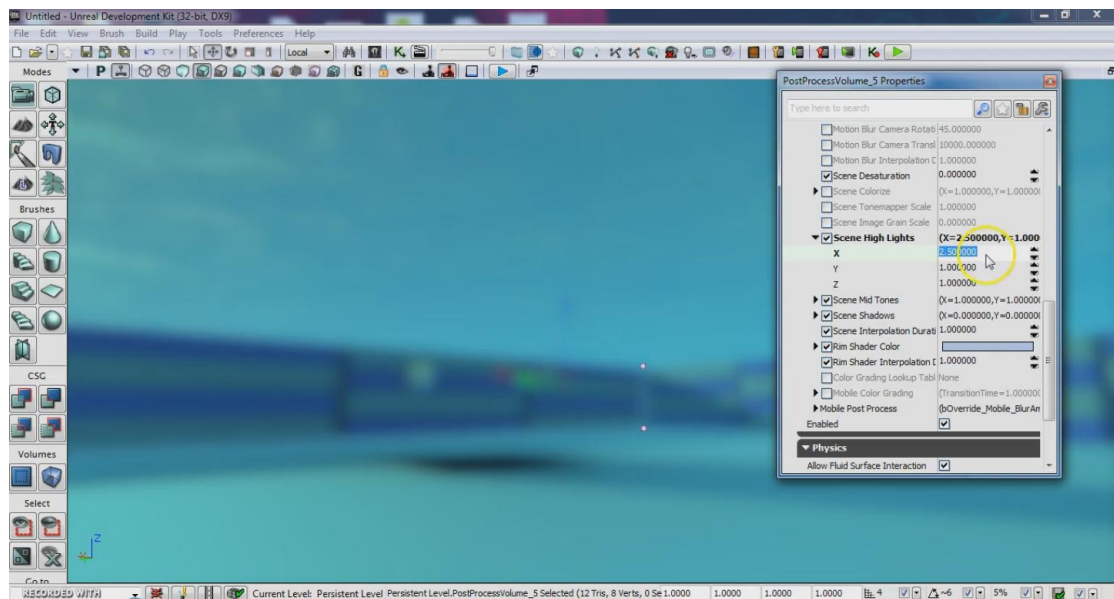
Εικόνα 9

11. Κλικάρετε το Enable DOF. Αμέσως αρχίζει η θολούρα.
12. Πιο κάτω το DOF Focus Inner Radius το αλλάζω σε 100 (εικόνα 10)



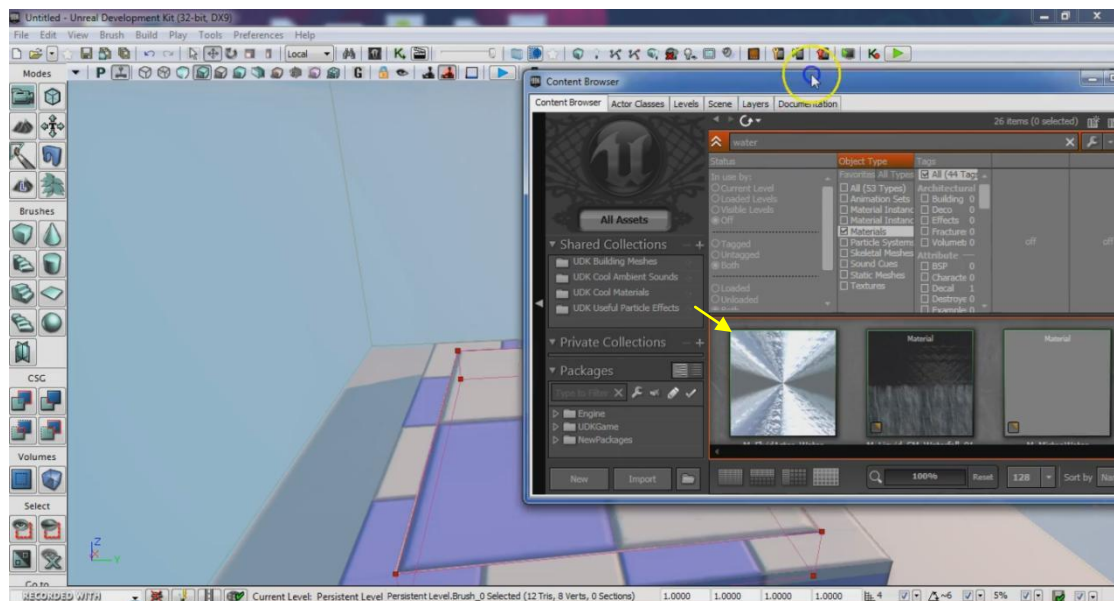
Εικόνα 10

13. Ακόμα πιο κάτω αλλάζω τα Scene HighLights σε: $x=2.5$, $y=1.5$.



Εικόνα 11

14. Κλείνετε τις ιδιότητες και φέρνετε το BF πάλι στην ακριβή θέση του.
15. Πηγαίνετε ξανά AddVolume→UTWaterVolume (τελευταίο).
16. Πηγαίνετε στο CB→All Assets→Materials από Object Type→search water και με dnd εισάγετε το 1ο στην πισίνα (M_FluidActor_Water) (εικόνα 12)



Εικόνα 12

17. Αλλάζετε το Game Type από View→World Properties σε utgame και PFH.