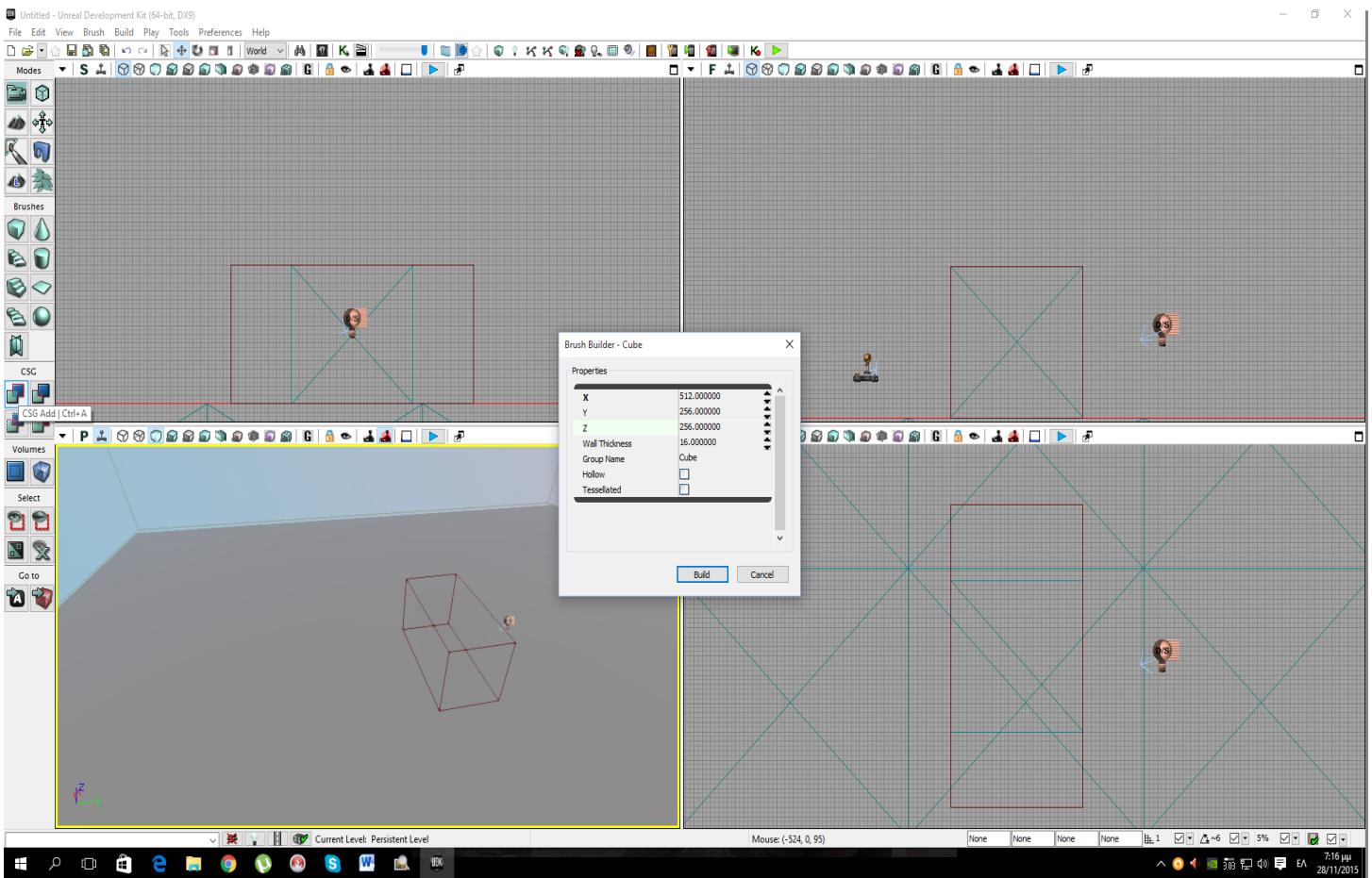


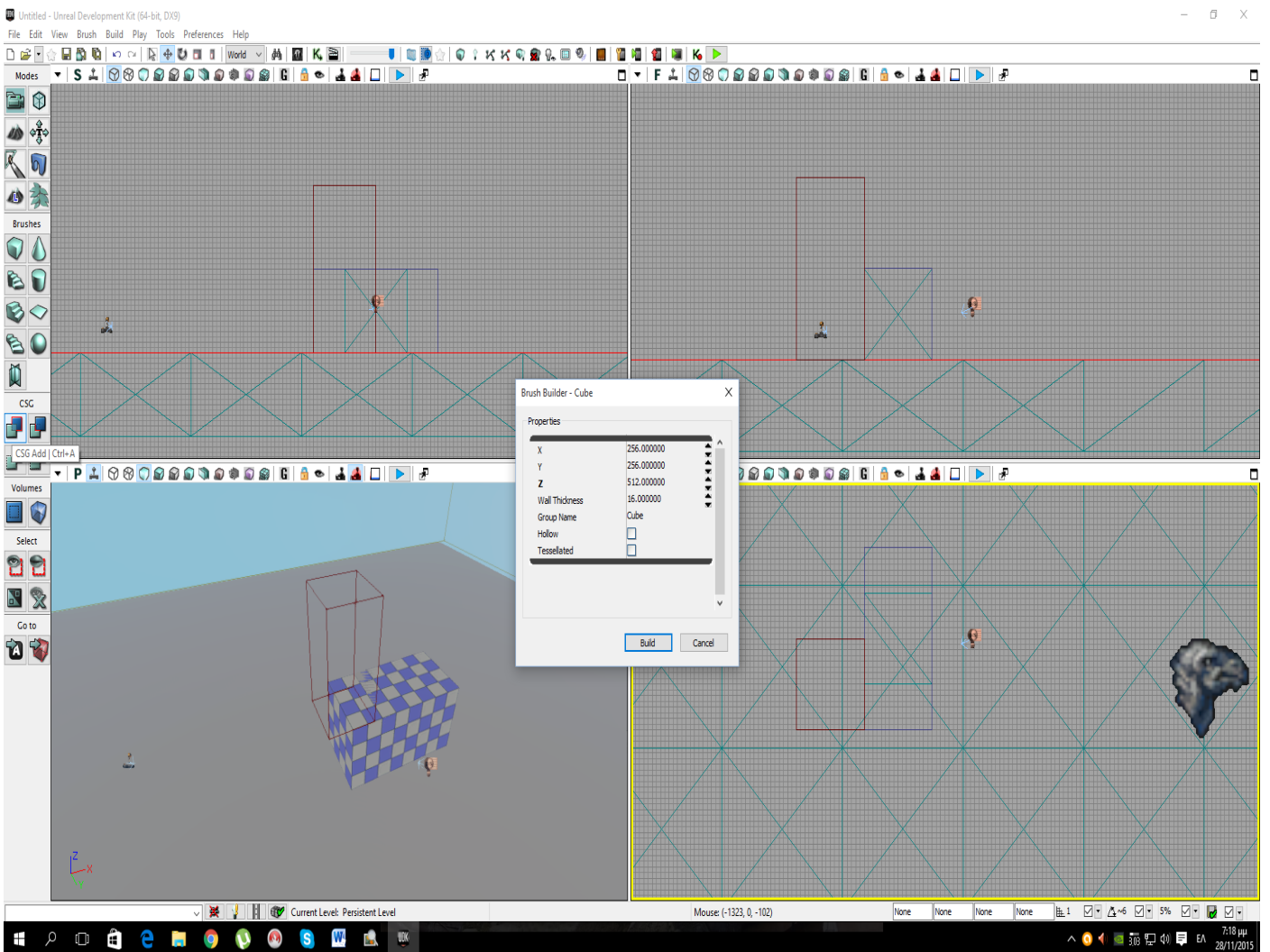
UDK Παρουσίαση 1

Teleporter!

1. Αρχικά θα δημιουργήσουμε ένα απλό περιβάλλον.
File→New Level→Και επιλέγουμε όποιο Map Template θέλουμε
Εκτος του Blank Map. Έπειτα ακολουθούμε το path για να
σηματίσουμε 2 cubes (όπως σε προηγούμενα μαθήματα).
Από τα Brushes→κλικ Cube→δίνουμε τις διαστάσεις που
θέλουμε (X=512,Y=256,Z=256)→Cancel→Csg Add.

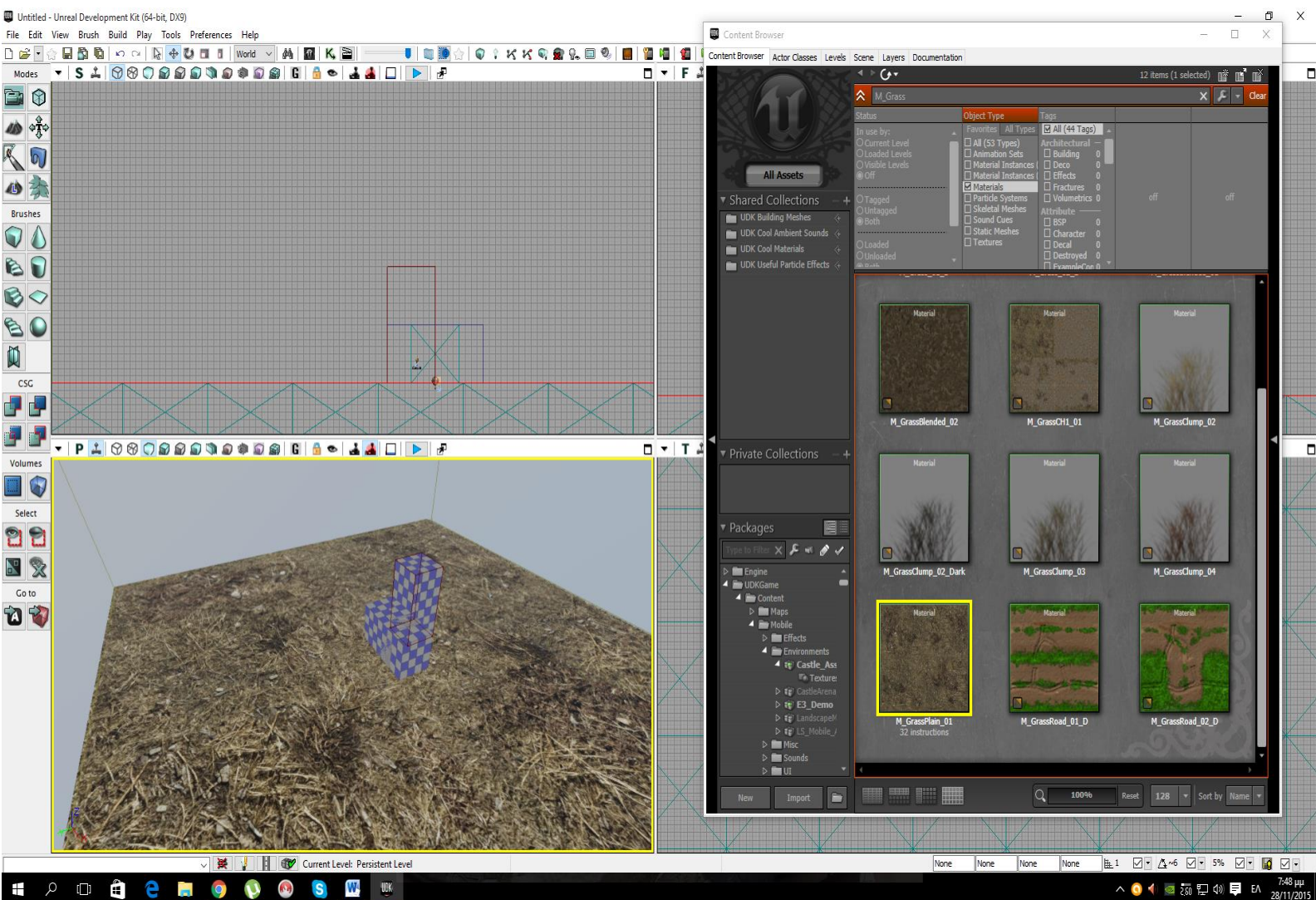


Έπειτα ακολουθούμε το ίδιο path για να δημιουργήσουμε άλλο ένα Cube με διαστάσεις (X=256,Y=256,Z=512)→Πρίν πατήσουμε Csg Add μετακινούμε το καλούπι (κόκκινο σχήμα) ώστε να πατάει σωστά στο έδαφος αλλιώς το κάνουμε μετά με το BGVL.



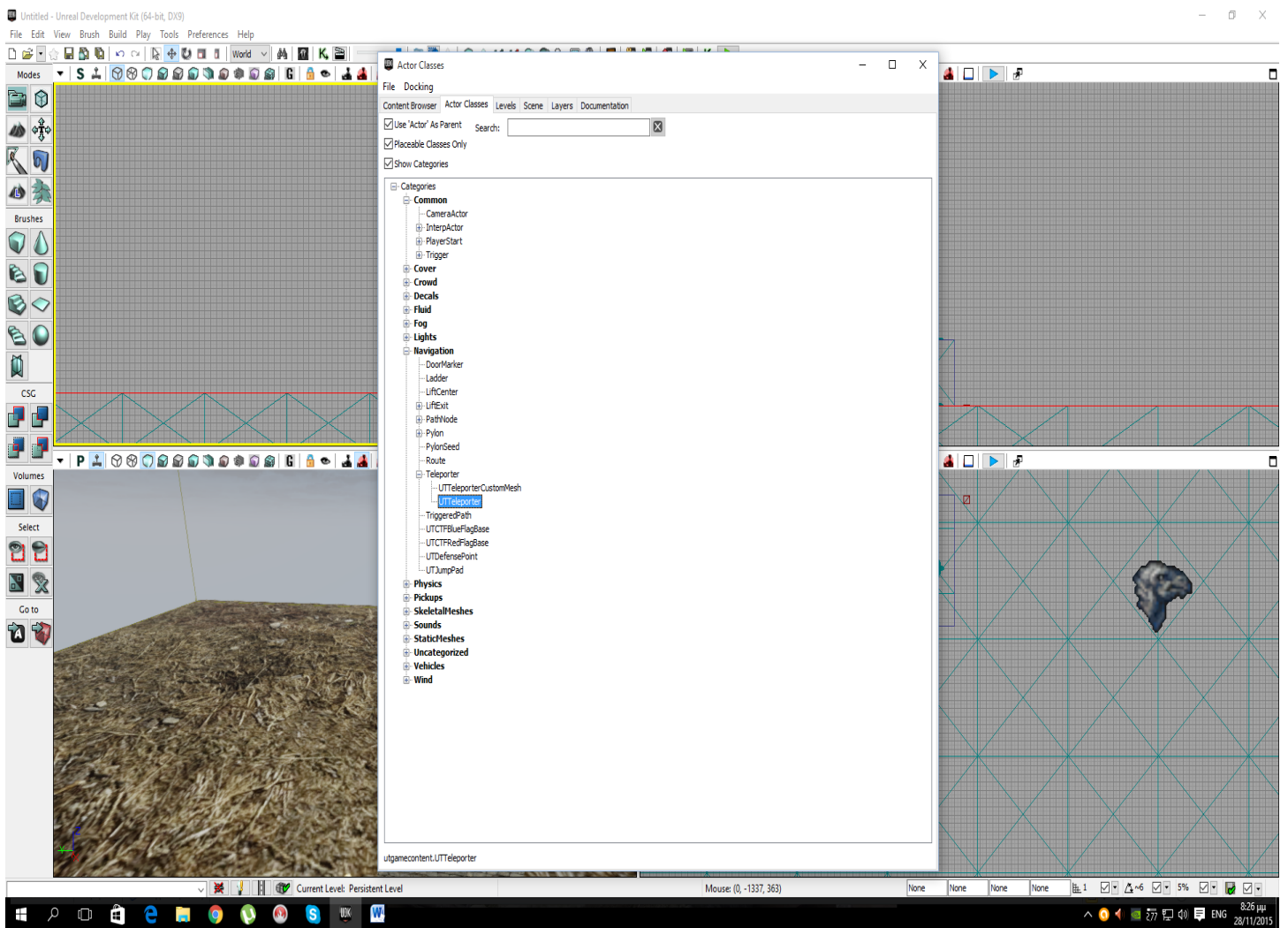
2. Ανοίγουμε CB→All Assets→Επιλέγουμε Materials και πληκτρολογούμε M_GrassPlain_01 (ή οποιο δάπεδο μας αρέσει)→Drag and drop πάνω στο δάπεδο.

Αντίστοιχα πάμε στα σχήματα και βάζουμε ότι υλικό θέλουμε!



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ TELEPORTER

3. Για τη δημιουργία teleporter ανοίγουμε CB → Actor Classes → Navigation → Teleporter → UTT Teleporter και κάνουμε Drag and Drop 2 φορές.

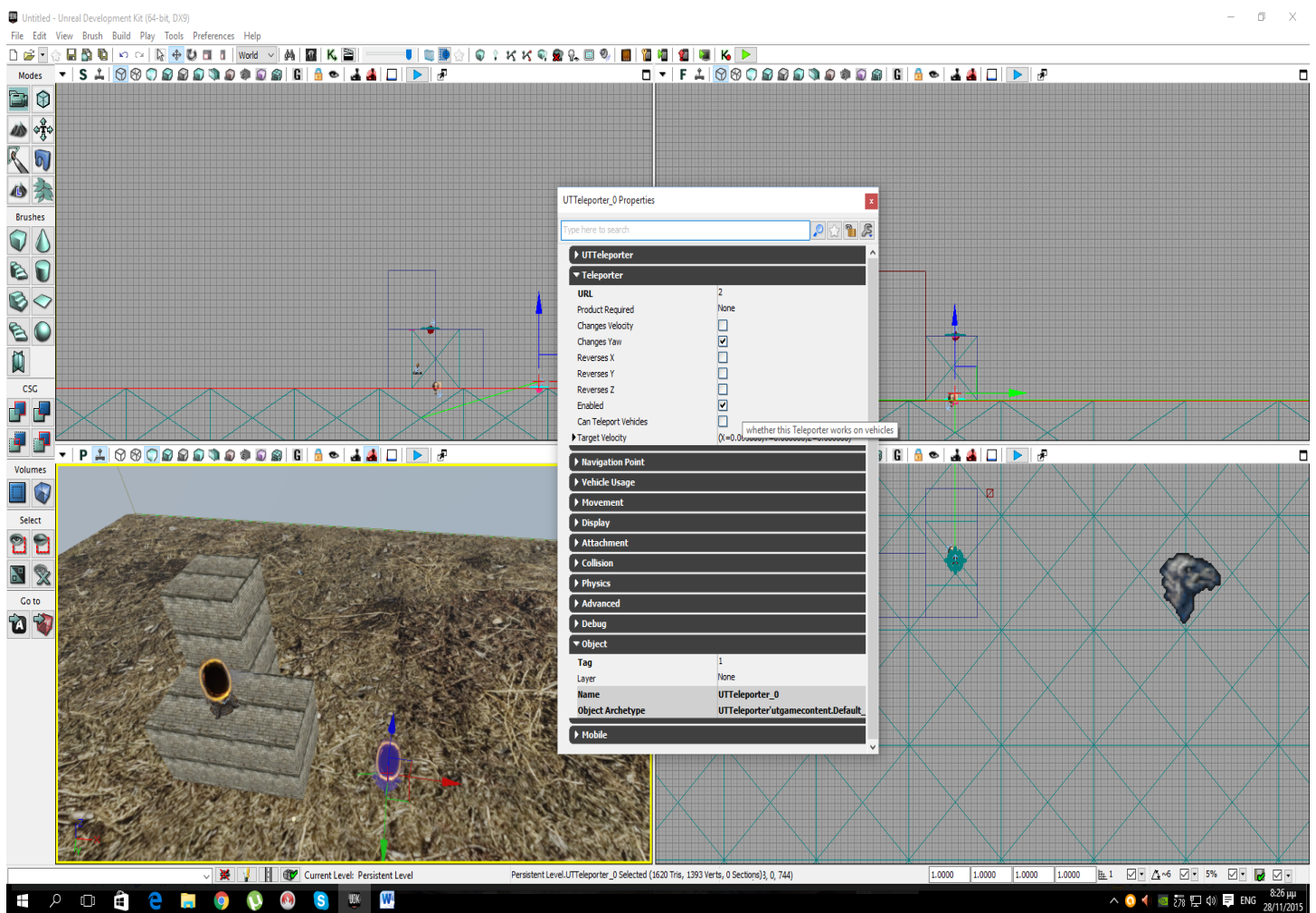


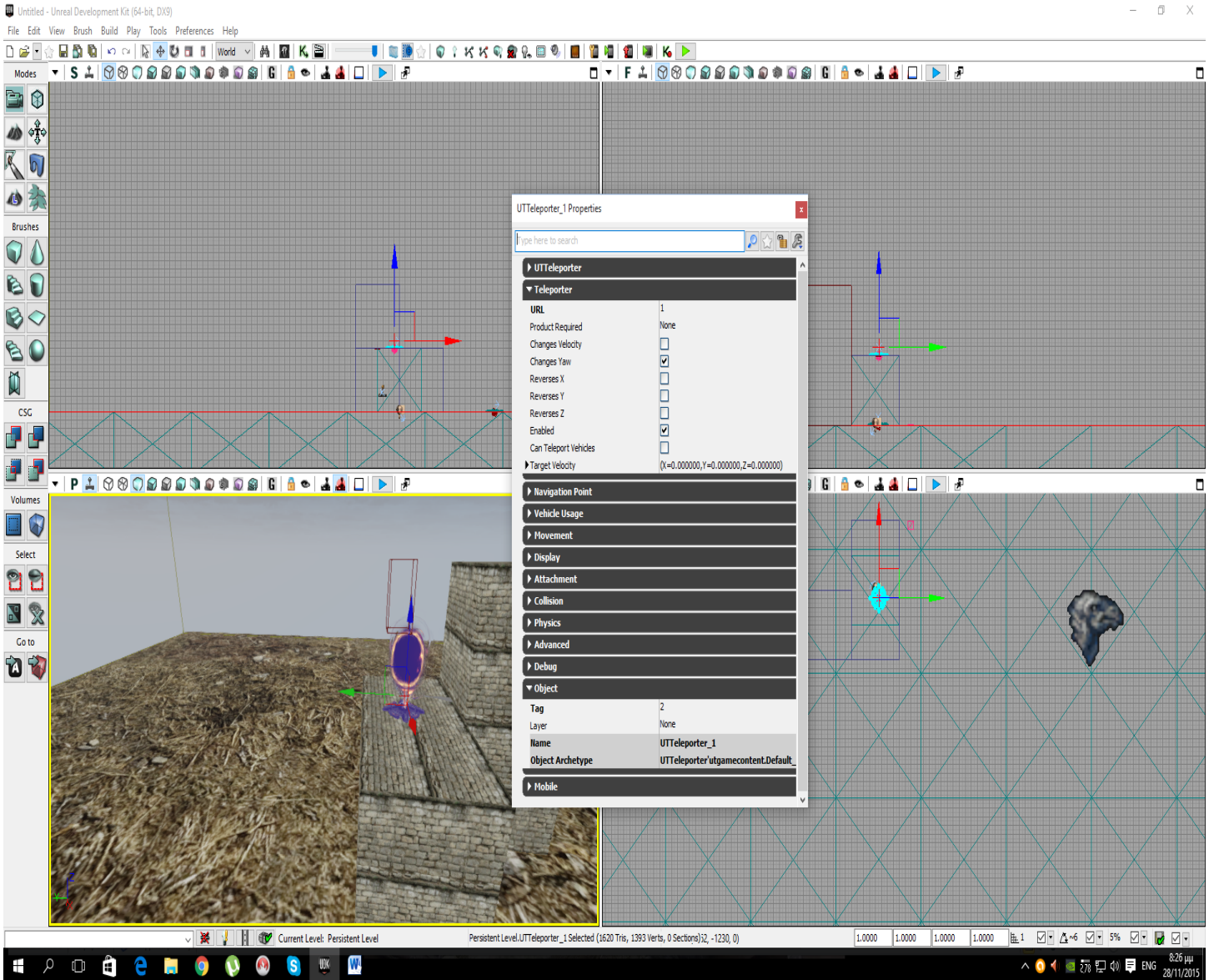
Κλείνουμε CB και πάμε στον πρώτο Teleporter→δκλικ
→ UTT Teleporter Properties.

Κλικ στην επιλογή Teleporter και στην επιλογή Object!

Στην επιλογή Object αλλάζουμε το Tag σε : 1

Στην επιλογή Teleporter αλλάζουμε το URL σε : 2





Έπειτα πάμε στο δεύτερο Teleporter ακολουθούμε το ίδιο path με την διαφορά ότι τώρα βάζουμε στο Tag : 2 και στο URL : 1 !

Στην πορεία τοποθετούμε το ένα Teleporter πάνω στο Cube και το άλλο στο δάπεδο!

Τέλος για να εμφανιστούν οι Teleporters στο game πατάμε Build Paths!

View→World Properties→Game Type→Default Game Type+Game Type for PIE→utgame.

