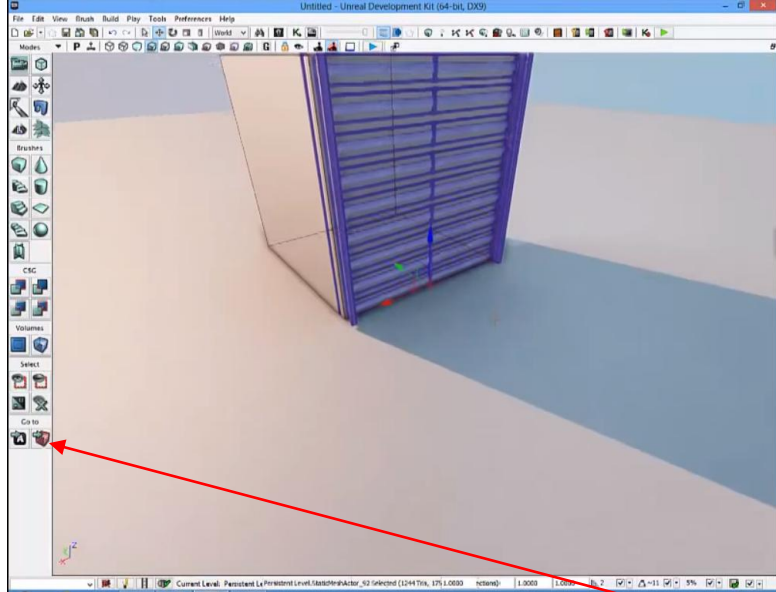


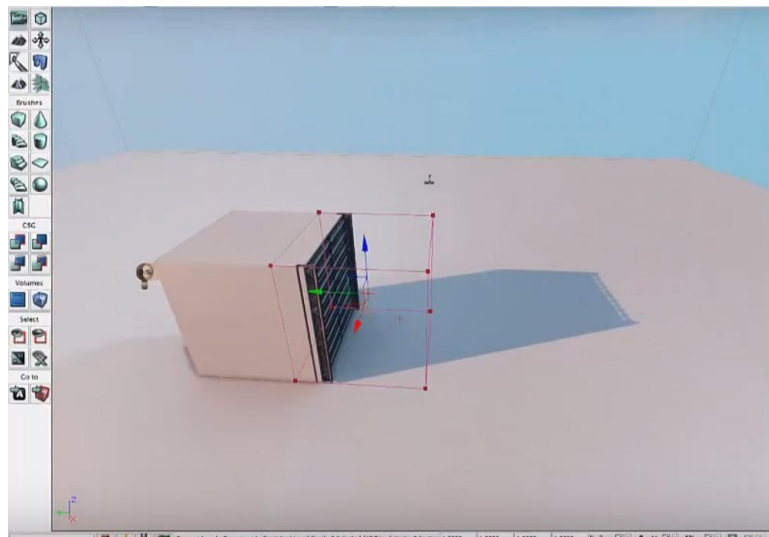
Creating ladder

BHMA – BHMA

1. Ανοίγω CB και στα static meshes επιλέγω την **S_HU_Floors_Firescape_Straight256** και dnd στη σκηνή.
2. Την τοποθετώ δίπλα στον κύβο και με rotate 90° την τοποθετώ όπως παρακάτω.

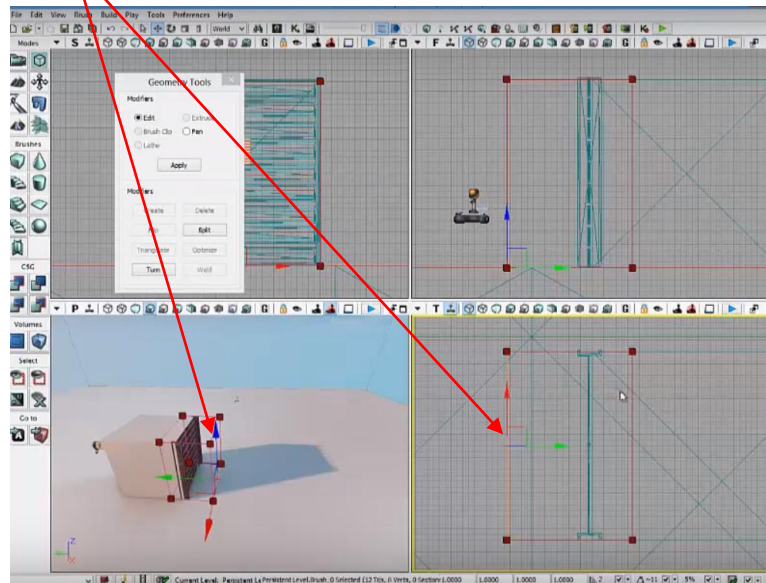


3. Κλικάρω το Builder Brush (κόκκινο). Για ευκολία αν θέλω κλικάρω το Goto κάτω αριστερά και με πάει κατευθείαν.
4. Το τραβάω έξω όπως στην εικόνα.

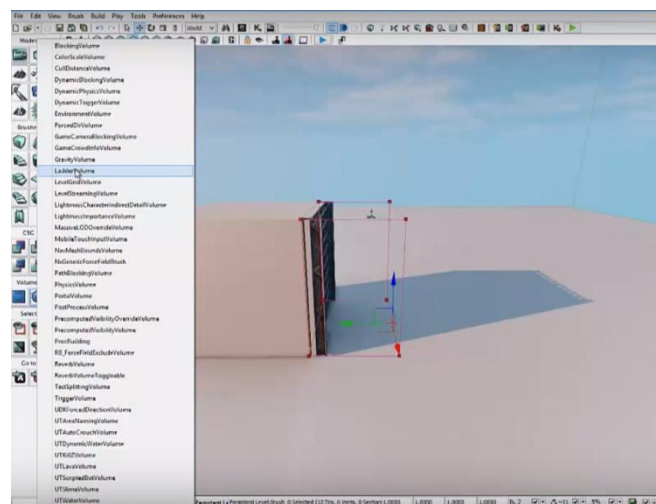
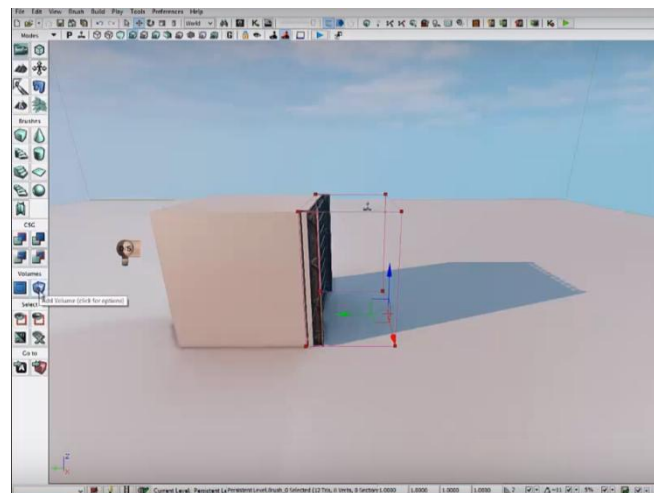


Creating ladder

5. Προσέχω να είμαι στο World σύστημα αξόνων. Πατάω το Geometry Mode. Επιλέγω την εξωτερική πλευρά και τη φέρνω πιο μέσα. Κλείνω το GM.

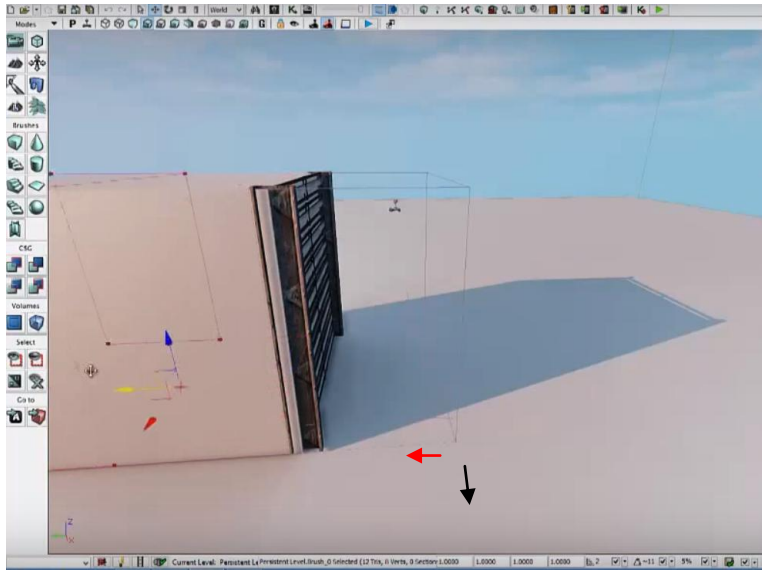


6. Το τραβάω ακόμα πιο έξω και πάω Add Volume→Ladder Volume.

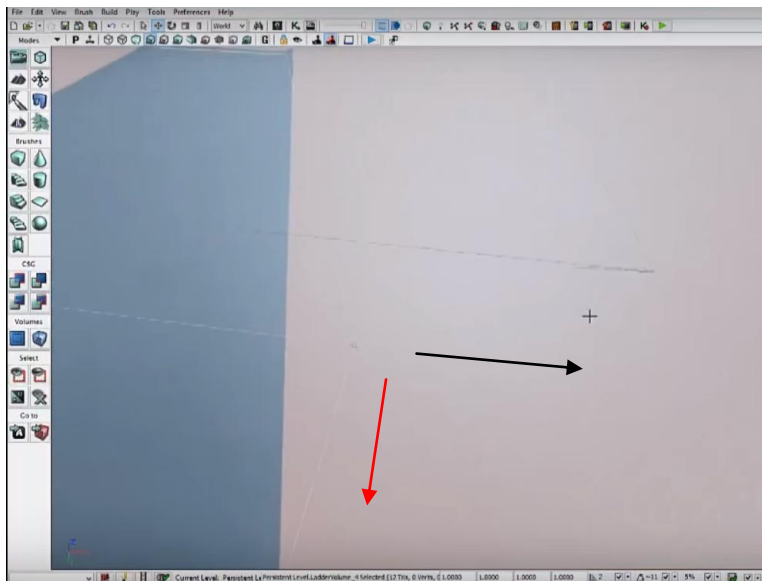


Creating ladder

7. Το Ladder Volume έχει προστεθεί αλλά για να το δω κάνω στην άκρη το BB.

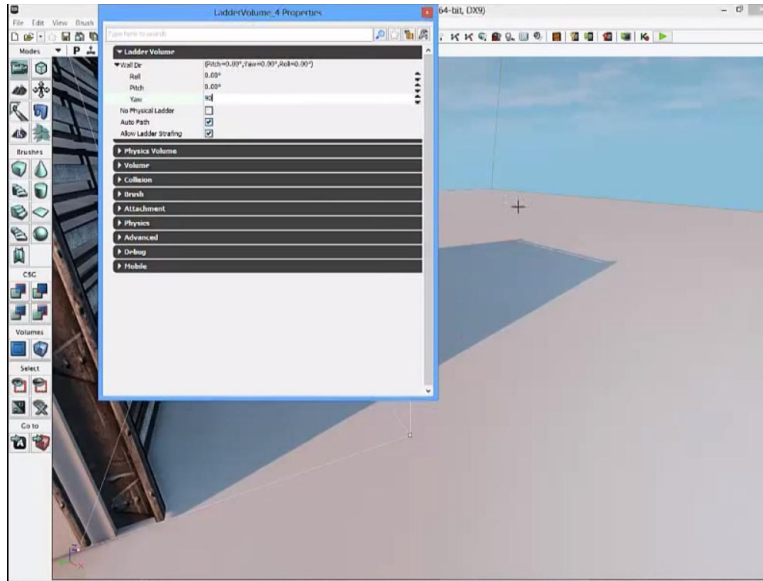


8. Αν κοιτάξω καλά υπάρχει ένα βέλος κάτω δεξιά. Πρέπει να κοιτάει αντίθετα την επιφάνεια δαπέδου και όχι προς τα έξω. (Μαύρο βέλος λάθος, κόκκινο σωστό)



9. Με επιλεγμένο το ροζ Ladder Volume πατάω F4 για ιδιότητες. Στο Ladder Volume αλλάζω το Yaw σε 90.

Creating ladder



10. Build και PFH.