**Konwertowanie obiektu typu BSP na Static Mesh**

1. Obiekty stworzone za pomocą narzędzi/pędzli BSP nie mogą być użyte w blueprintach, a więc należy je przekonwertować na typ, który współdziała z blueprintami.
2. Zaznaczmy na scenie wszystkie obiekty stworzone za pomocą narzędzi BSP. Widzimy, że nasz pivot point (środek obrotu) jest ustawiony w tym samym miejscu, w którym znajduje się pivot point OSTATNIEGO zaznaczonego obiektu.
3. W związku z tym ustawmy naszą podłogę jako ostatni obiekt w hierarchii, która znajduje się w oknie World Outliner. Możemy to zrobić zmieniając nazwę z Box Brush na np. Box Brush - Floor
4. Mając zaznaczone wszystkie potrzebne obiekty przejdźmy do okna Details -> Brush Settings -> rozwińmy dodatkowe opcje za pomocą strzałki -> Create Static Mesh
5. Pojawi się okno, gdzie chcemy zapisać nasz obiekt. Klikając prawym przyciskiem myszy stwórzmy nowy folder o nazwie np. Mazes i tam zapiszmy nasz obiekt o nazwie np. Maze\_01.
6. Przekonwertowany labirynt nie posiada kolizji - jeśli wrzucilibyśmy do niego piłkę to przeleciałaby przez ściany. Aby dodać kolizję do naszego obiektu należy w oknie Content Browser kliknąć dwukrotnie lewym przyciskiem myszy na labirynt.
7. Pojawi się okno pozwalające na modyfikowanie aktorów typu static mesh. W zakładce Collision można wybrać różnego rodzaju typy collider'ów.
8. Jeśli wybierzemy zwykły box collider i zaczniemy go ręcznie duplikować i ustawiać odpowiednio do wszystkich ścian to na pewno zaoszczędzimy trochę na zasobach naszego komputera i gra będzie bardziej zoptymalizowana - jednak różnica będzie widoczna dopiero w przypadku znacznie bardziej rozbudowanych gier, a więc w tym przypadku nie warto tracić na to czasu.
9. Jeśli przejdziemy do okna Details -> zakładka Collision -> opcja Collision Complexity -> Use Comples Collision As Simple to automatycznie wygenerują się nam collidery do całego modelu (jest to bardziej zasobożerne rozwiazanie, ale łatwiejsze).
10. Wyłączmy okno służące do modyfikowania naszego obiektu typu static mesh i skonfigurujmy nasz labirynt, aby działał na tej samej zasadzie co poprzednio sama podłoga.
11. Zadanie:
    * Zmień "mobilność" naszego obiektu, aby nie był całkowicie statyczny, tylko żebyśmy mogli nim poruszać za pomocą myszki.
    * Zmodyfikuj blueprint, aby w schemacie były zawarte referencje/odnośnik nie do podłogi a do naszego labiryntu.
    * Ustaw kamerę tak aby gracz mógł patrzeć na labirynt z góry.
    * Ustaw piłkę w labiryncie.
    * Przetestuj grę.
    * Wykonaj zrzut ekranu podczas gry wraz z widocznym oknem głównym, w którym widać nazwę projektu znajdującą się w prawym górnym rogu okna (pamiętaj, aby w nazwie projektu było imię i nazwisko).
    * Wykonaj zrzut ekranu z schematu blueprint (z zmienioną referencją do danego obiektu).
    * Zrzut ekranu prześlij na [adamzdzcichy@gmail.com](mailto:adamzdzcichy@gmail.com) (tytuł wiadomości: Zadanie 07 Blueprinty - Imię Nazwisko + grupa/rocznik) lub wrzuć na swojego githuba, gdzie powinien znajdować się cały projekt UE4 (pamiętaj o stworzeniu repozytorium na githubie dla całego projektu)
    * Wykonaj Quiz\_02 <https://forms.gle/A8cotwZEyDoPJvGd8> Podczas wypełniania podaj adres email, który będzie zawierał twoje nazwisko i/lub imię.