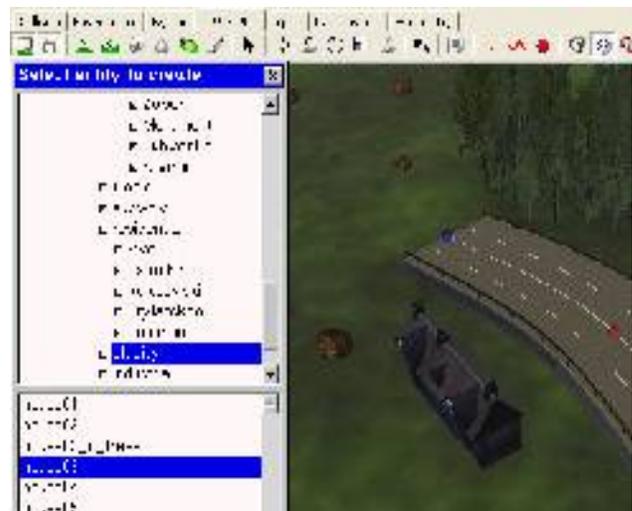


Создание уровня в редакторе с нуля (12 шагов)

1. Выберите пункт меню Create new... и напишите имя проекта.



2. Перейдите в закладку Landscape и выберите в меню Landscape пункт Create heightmap. В полях Size in pixels можно задать требуемый размер ландшафта.
3. Выбрав на панели инструментов кнопку Hill up mode, можно изменить ландшафт, нарисовав гору. (При нажатии клавиши TAB появляется меню, в котором можно настроить размер кисти, силу и другие параметры).
4. Перейдите во вкладку Environment и нажмите кнопку Import DAG. Выберите файл single_envi.dag из develop/levels/istra/environment.
5. На панели Properties (справа) в закладке Script Parameters нажмите кнопку Edit рядом с пунктом forestMask. С помощью кисти Hill up mode нарисуйте на ландшафте зону, где будет находиться лес. Нажмите кнопку Done (она появляется на месте кнопки Edit) по окончании.
6. Выбрав кнопку Create spline, нарисуйте сплайн, по которому будет проходить дорога.
7. Выделите данный сплайн и нажмите кнопку Show/hide objects props panel. В поле Spline class asset укажите ассет дороги, выбрав в появившемся меню пункт city_road в разделе roads.
8. Нажмите кнопку Create entity на панели инструментов и выберите любой объект из раздела entities/buildings/day, после чего разместите его на вашем уровне



9. Выберите закладку Light. Нажмите кнопку Compile lightning... на панели инструментов и сохраните файл с настройками освещения. Дождитесь, пока программа просчитает освещение уровня.
10. Перейдите во вкладку Landscape. На панели Properties (справа) в закладке Lightning нажмите кнопку Calculate lightning для подсчета теней на ландшафте.
11. В меню Project выберите пункт Export to game. Игнорируйте последующие окна, нажимая OK, пока вам не предложат сохранить bin-файл уровня.
12. Далее надо подключить уровень к игре – смотрите документ про подключение нового уровня к игре

