

# 3D World Studio

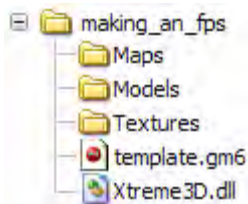
---

На этом уроке я покажу, как создать простую карту уровня для Xtreme3D, используя 3D World Studio.  
Требования:

- Копия 3D World Studio (Cartography Shop, Gile[s], DeleD или другой аналогичной программы)
- Зарегистрированная копия Game Maker 6 или выше.
- Копия Xtreme3D 2.0

## Структура директорий

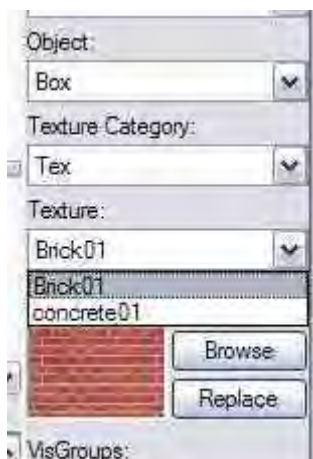
Как обычно, создайте структуру папок в рабочей директории игры, примерно как на скриншоте:



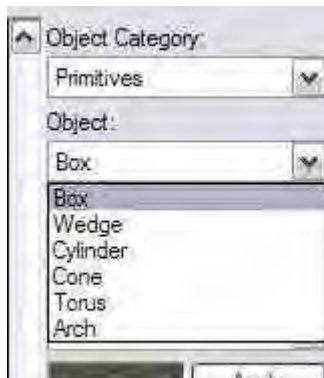
## Создание карты

Сначала необходимо подготовить пару текстур. Скопируйте их в директорию Program Files\3D World Studio\Materials\.

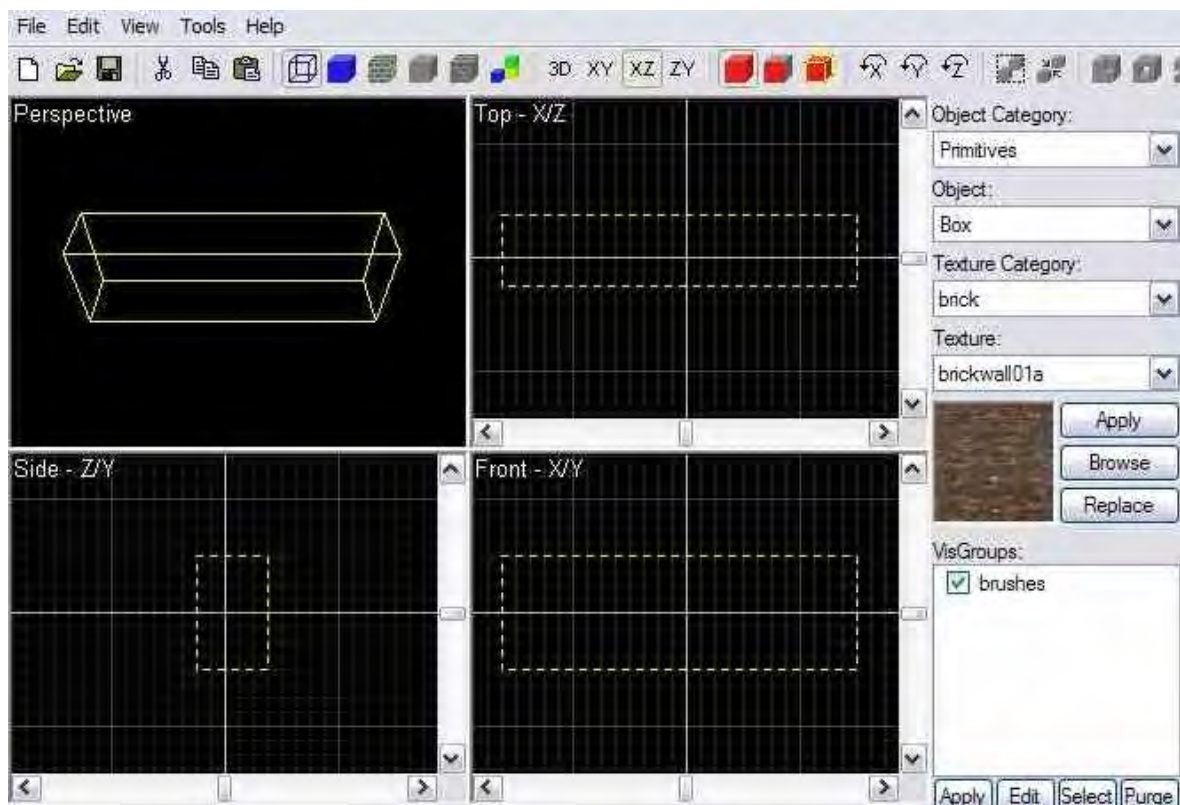
Создание карты — дело нетрудное. Выберите текстуру по умолчанию:



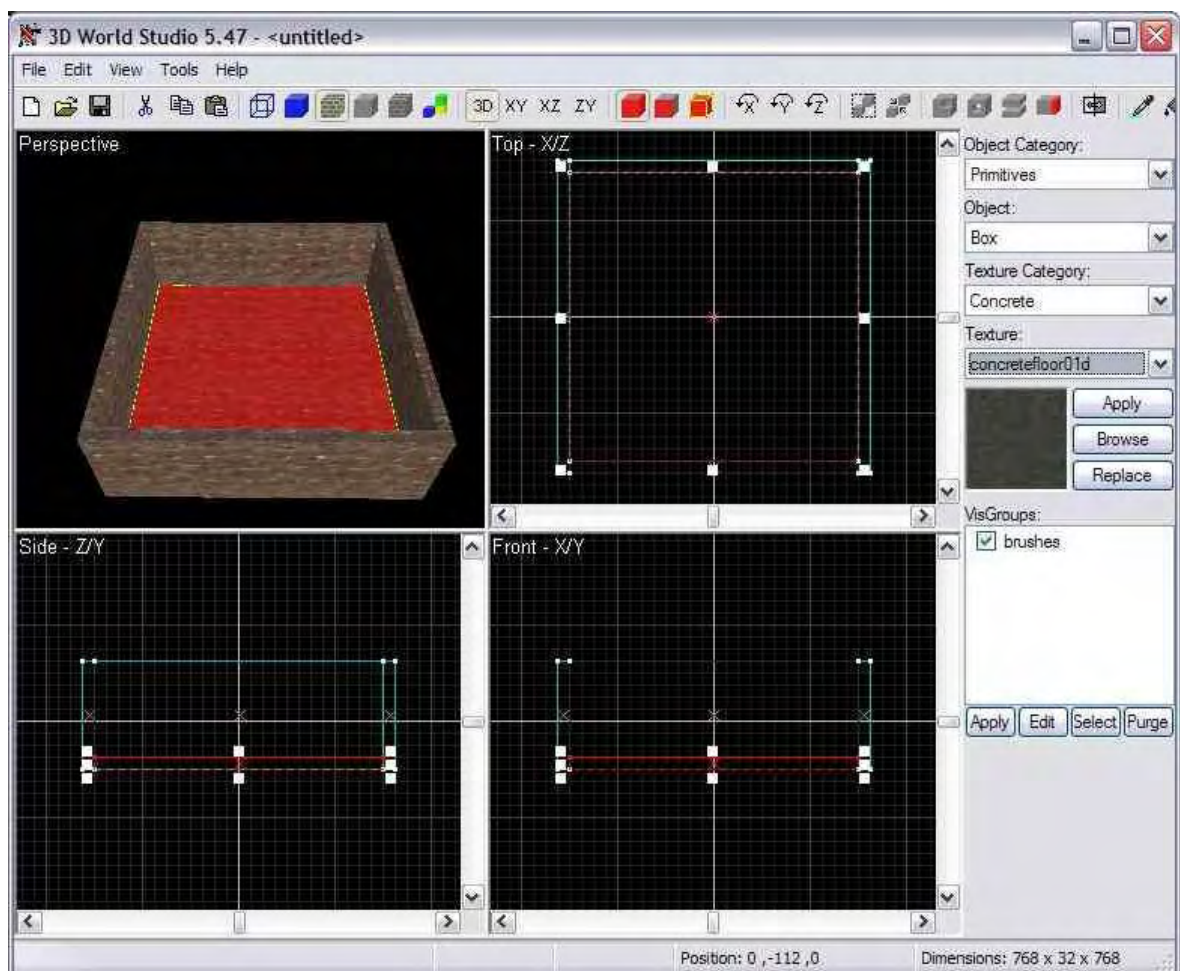
Выберите объект Box из категории Primitives в правой части экрана:



Кликните в любом месте окон и создайте блок:



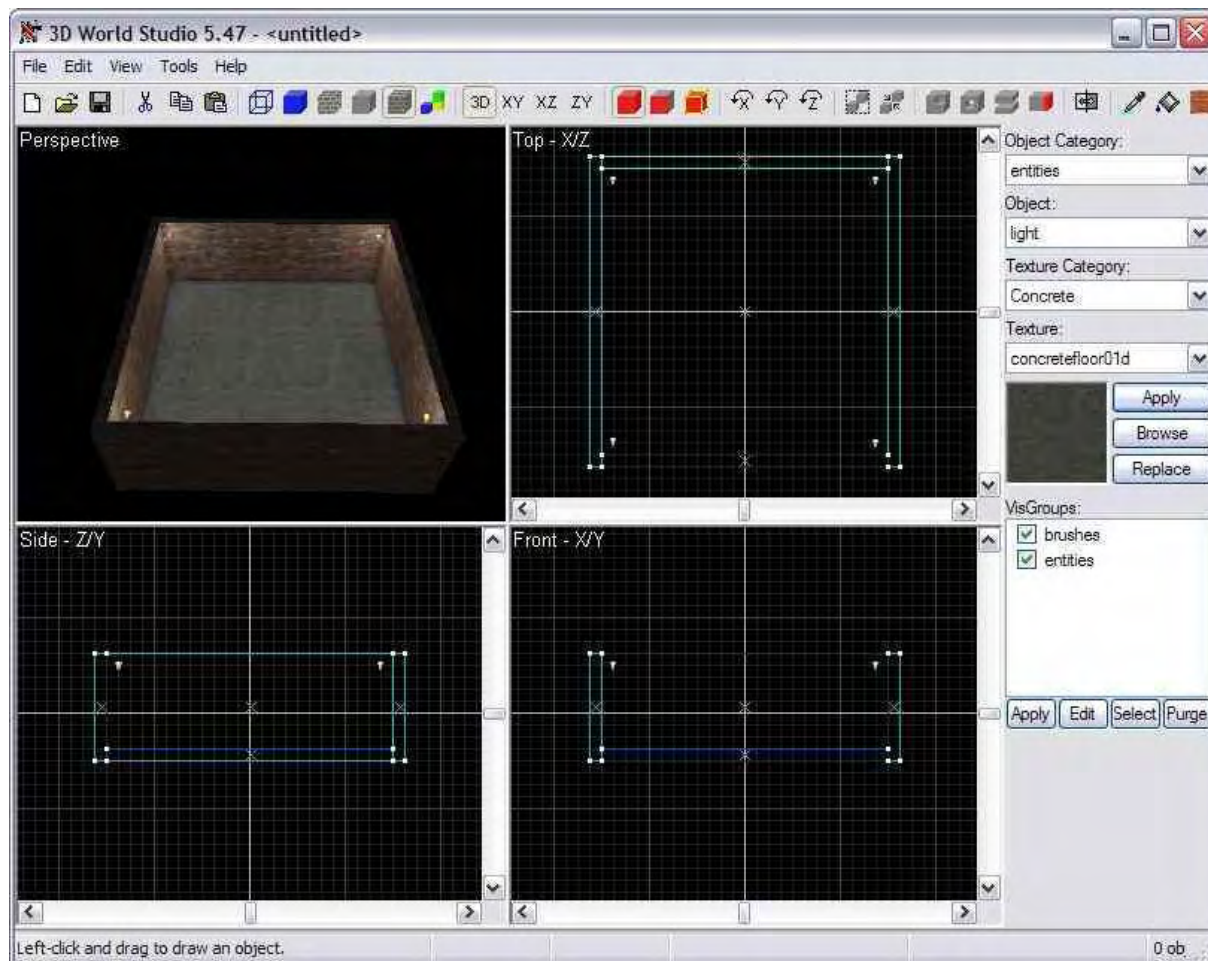
Теперь создайте пустую коробку без крыши, используя пять отдельных элементов. Это будет выглядеть примерно так:



Смените текстуру для пола. Добавьте несколько источников освещения. Для этого выберите Entities в категории Objects, и выберите объект Light. Расставьте источники по углам комнаты. Нажмите Ctrl + L, это откроет диалог источников света. Нажмите Render для генерации карты освещения. Чтобы увидеть освещение, активируйте окно перспективной проекции, кликнув в нем, и выберите режим Texture + Lighting:



Если все было сделано правильно, комната должна выглядеть так:



Если источники получились не на тех местах, просто переместите их как нужно и сгенерируйте карту освещения заново (Ctrl + L).

Если вы довольны работой, сохраните проект и экспортируйте в файл map.b3d в директорию \maps\ в нашей рабочей папке. У вас должно получиться четыре файла:

- map.b3d: модель уровня
- concrete.jpg: файл текстуры
- brick.jpg: файл текстуры
- map\_lm1.bmp: карта освещения.

**Автор: Vami**  
**Перевод: Gecko**