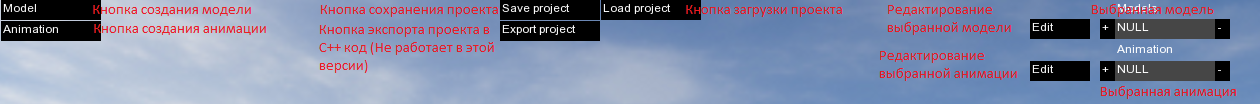
3Dev Editor

Здравствуйте! Этот документ – небольшая инструкция, после прочтения которой, вы сможете легко создать свою собственную сцену, используя движок 3Dev.

Интерфейс редактора



Всё о моделях

Первым делом создадим модель, просто кликните на кнопку “Model”. В окне консоли вам понадобится ввести некоторые данные о вашей модели. Сначала введите название файла, к примеру “Model.obj”, если файл в папке, которая находится рядом с редактором, можно написать “Folder/Model.obj”, можно указать полный путь, в названии файла и в пути не должно быть пробелов. Поддерживается не только формат obj, вы можете использовать многие другие. Дальше вы должны ввести название файла текстуры, к примеру “Texture.png”. После этого введите координаты модели (3 числа через пробел), к примеру “32 45 58”. Осталось ввести ID модели, это может быть любая строка, к примеру “My model”. ID нужен для того, чтобы вам было проще найти нужную модель в меню выбора, которое находится в правой части окна. Ждем надпись “Loaded!”, скорость загрузки моделей и анимаций зависит от размера файла и от мощности вашего компьютера. Отлично! Вы создали модель. Чтобы контролировать камеру, нажмите правую кнопку мыши. Теперь вы можете смотреть по сторонам, чтобы двигать камеру, используйте клавиши WASD.

Теперь, когда вы создали модель, можно поменять её параметры, но для начала нужно выбрать её с помощью кнопок “+” (чтобы выбрать следующую модель) или “-” (чтобы выбрать предыдущую модель). Вы можете поменять любые параметры в консоли, но некоторые можно изменять и в окне редактора. Чтобы изменить параметры выбранной вами модели, вы должны нажать на кнопку “Edit”. Переключитесь на окно консоли и, с помощью ввода нужной цифры, выберите параметр, который хотите изменить. В окне редактора можно изменить позицию модели, вращение модели и размер модели. Чтобы изменить один из этих параметров, выберите нужную модель, а затем нажмите на её название (на серую кнопку). Отлично, теперь надо выбрать параметр, который вы будете изменять. Чтобы изменить позицию, нажмите на клавишу “M”, чтобы изменить вращение, нажмите “R”, чтобы изменить размер, нажмите на “G”. Отлично, теперь нужно выбрать ось, по которой вы будете менять эти параметры. Для этого нажмите на кнопку “X”, “Y” или “Z”. Теперь вы наконец-то можете поменять параметры, чтобы увеличить значение, нажмите на стрелку вверх, чтобы уменьшить, стрелку вниз.

Всё об анимациях

Процесс создания анимации очень схож с созданием модели, но есть некоторые тонкости.   
3Dev поддерживает анимации, но только в формате obj. К примеру, при экспорте obj в Blender, можно поставить галочку на “Animation”, потом указать путь к папке, название файла и немного подождать, анимация должна начинаться с 0 кадра. В выбранной папке будет лежать много obj файлов, один файл – один кадр. Названия у них примерно такие: “model\_000008.obj”, 000008 – номер кадра.   
Создадим анимацию. Нажимаем на кнопку “Animation”, вводим название файла, не надо указывать “\_\*число\*.obj”. Потом вводим название текстуры, указываем координаты, ID. Всё как при создании модели, но после того, как вы укажете ID, вам надо будет указать количество кадров, а потом скорость анимации (от 0 до бесконечности (зависит от количества кадров, самые безопасные значения – от 0 до 1)). Отлично, вы создали анимацию, параметры меняются в точности как у моделей.

Сохранение и загрузка проектов

Чтобы не потерять прогресс, вы можете сохранить проект, просто нажмите на кнопку “Save project” и введите название проекта в консоли, к примеру “Project”. В папке с редактором появится файл с расширением “.dev”. Чтобы загрузить проект, нажмите на “Load project”, введите название проекта (без расширения), немного подождите и всё! Проект загружен.