1 сцена:

- first\_scene\_world\_v1\_1.world (кубы зеленые, отделные, карта вторая, на земле текстуры)

- first\_scene\_world\_v2\_1.world (кубы зеленые, отделные, карта третья, на земле текстуры)

- first\_scene\_world\_v2.world (кубы белые, связаны, карта первая)

- first\_scene\_world\_v3.world (кубы белые, связаны, карта первая)

- first\_scene\_world.world (зеленые кубы, связаны, карта первая)

=> использовать мир first\_scene\_world\_v1\_1.world, кубы на белые, сделать чтоб куб был одним объектом с разными именами, добавить модели стен(порезать мою модельку на части чтоб ее конфигурировать)

Готовый мир: first\_scene\_world\_build.world

2 сцена:

- second\_scene\_world\_v1\_1.world (qr’ы над проемами, размер большой, на полу qr’ы раздельные, на земле текстуры, карта вторая, колижны в порядке)

- second\_scene\_world\_v2\_1.world (qr’ы над проемами, размер большой, на полу qr’ы раздельные, на земле текстуры, карта третья, колижны в порядке)

- second\_scene\_world\_v2.world (--)

- second\_scene\_world\_v3.world (--)

- second\_scene\_world.world (qr’ы над проемами, размер 30х30, на полу qr’ы слитные, на земле текстуры, карта первая, колижны в порядке)

=> исправть размеры qr’ов на второй и третьей сцене, разбить их на объекты, составить правильную последовательность

3 сцена:

=> разбить рамки и столбы, импортировать их из одного объекта, но с разными именами