

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Добро пожаловать в программу Campaign Cartographer 3 (в дальнейшем я буду использовать сокращение ССЗ), которая является собственностью небольшой компании ProFantasy. Программа является своеобраз-



ным дополнением для всех, кто создает свои собственные миры (рисует карты) или делает свои собственные настольные ролевые игры (типа D&D и др.). Вы приняли два мудрых решения: во-первых, вы выбрали для создания ваших карт именно ССЗ, а во-вторых, вы начали изучать это руководство по быстрому освоению программы. И это только начало нашего путешествия, которое будет осуществляться, используя ваше воображение!

## Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	2
ПРОСМОТР И ПЕЧАТЬ.....	8
СОЗДАЕМ НАШУ ПЕРВУЮ КАРТУ .....	16
КАК РАБОТАЮТ ШАБЛОНЫ .....	36
ИМПОРТ СИМВОЛОВ .....	39
ЭКСПОРТ И ИМПОРТ КАРТ.....	42
СОЗДАЕМ ПЛАН ПОМЕЩЕНИЯ.....	45
ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ.....	49


# ВВЕДЕНИЕ

СС3 – это мощная САД-система, специализация которой – картография. С его помощью вы можете создать:

- Карты в стиле «Фентези» (собственно, это главное, в чем специализируется СС3)
- Географические карты в других стилях, используя растровые возможности СС3 и возможности фильтров
- Планы помещений, в том числе: планы подземелий, пещер и кораблей
- Планы городских районов
- Геральдику
- Фишки для игр
- Портреты персонажей

Это, скажем так, основной перечень возможностей СС3. Но возможности программы можно значительно расширить, если установить аддоны<sup>1</sup>.

## Как пользоваться данным руководством

В данном мануале описаны основные возможности и примеры работы в СС3. При этом здесь детально не рассматриваются все возможности программы. В качестве дополнительной информации вы найдете многочисленные сноски. Кнопки, элементы меню и диалоговых окон будут выделены жирным шрифтом: **Perspective Settings** .

## Дополнительная информация

В процессе регистрации на сайте ProFantasy вам будет предложено загрузить более полное руководство в формате PDF, которое значительно подробнее описывает возможности СС3 и его надстройки.

---

<sup>1</sup> Основной задачей таких дополнений (или Аддонов) является быстрая и легкая реализация какой-либо специализированной задачи. Например, при помощи одного из таких дополнений (City Designer Pro) можно нарисовать план городских кварталов буквально в два клика – выбрать случайное расположение улиц! Но на данный момент не все существовавшие ранее дополнения совместимы с СС3 (это займет какое-то время). Именно поэтому при покупке СС3, мы включаем туда много надстроек, которые использовались в старой версии программы СС2. Когда какие-то аддоны будут модернизированы для работы с СС3, вы будете получать их бесплатно.


# Использование творчества в Fluid's Dundjinni и NBOS Software's Fractal Mapper

Формат файлов ваших карт, выполненных в ССЗ, имеет расширение .png, что позволяет использовать для работы в программе файлы с аналогичным расширением, но полученными в других программах, таких как Dundjinni<sup>2</sup> или Fractal Mapper<sup>3</sup> или наоборот.

## Очистите свой разум...

ССЗ легок в использовании, но тем не менее отличается от других подобных программных продуктов. И если вы сразу сможете ухватить эти различия, понять их, то вся дальнейшая работа в ССЗ будет для вас естественной и простой.

Любой чертеж, сделанный в ССЗ, будет состоять из графических элементов, которые в данном руководстве будем называть объектами. Эти самые объекты имеют свойства<sup>4</sup>, которые пользователь может редактировать и менять, добиваясь нужного ему результата.

Если вы хотите отредактировать какой-либо объект, то сначала надо выбрать команду редактирования, а затем только указать тот объект, свойства которого будут редактироваться. Например, вы хотите удалить объект с рисунка: для этого сначала нужно выбрать инструмент **Eraser (Ластик)** – достаточно кликнуть на иконке  – а затем указать тот объект, который удаляете. После того, как желаемый объект выбран<sup>5</sup>, нужно сделать клик ПКМ и из выпадающего контекстного меню выбрать команду **Do It** (буквально –


---

<sup>2</sup> Dundjinni – это программный продукт от компании Fluid Entertainment, Inc.

<sup>3</sup> Fractal Mapper – это программный продукт от компании NBOS Software.


<sup>4</sup> Дело в том, что любой объект в ССЗ представляет собой графический рисунок, который (что естественно) имеет ряд определенных свойств (цвет, размер, текстура и т. д.). Некоторые из этих свойств можно видеть сразу, а некоторые являются скрытыми. Каждый объект обладает цветом, размером, имеет стиль линии, стиль заполнения, слой и толщину линии. Текущие свойства объекта можно увидеть на панели **Status Bar**, которая находится сразу же под главным меню. Некоторые объекты по умолчанию сразу же имеют определенный набор свойств. Например, если вы выберете инструмент **River (Река)**, то по умолчанию это будет линия синего цвета (что вполне логично для большинства рек ☺) определенной толщины, располагающаяся на слое **WATER/RIVERS**.

<sup>5</sup> Выбор объекта (или объектов) в ССЗ осуществляется не путем «кликания» мышкой на желаемом объекте, а за счет выделения объекта (или группы объектов) «выделяющей рамкой»: делаете клик ЛКМ в одном месте и появляется рамка, которая тянется за курсором (думаю, всем известно).

«сделать это» или «выполнить»). Это более быстрый способ, чем привычный нам метод: сначала выбрать объект, а затем – изменить его свойства. Еще один клик ПКМ завершит действие команды. Если вы хотите после завершения команды быстро запустить ее снова, то просто сделайте клик ЛКМ и тут же будет запущена последняя выполненная команда. Если вам необходима другая команда в момент выполнения текущей, то жмите  или выбирайте другую команду, чтобы отменить текущую.

Небольшое поле в самой нижней части экрана называется командной строкой. Здесь ССЗ отображает текущую команду, предоставляет возможные варианты для выполнения этой команды (если они, конечно, есть) или ожидает от вас дальнейших инструкций<sup>6</sup>. В командной строке можно даже вводить команды с клавиатуры. И вообще, следить за командной строкой нужно даже опытным пользователям, потому что это своеобразный диалог между вами и ССЗ.

## Приступая к работе с ССЗ

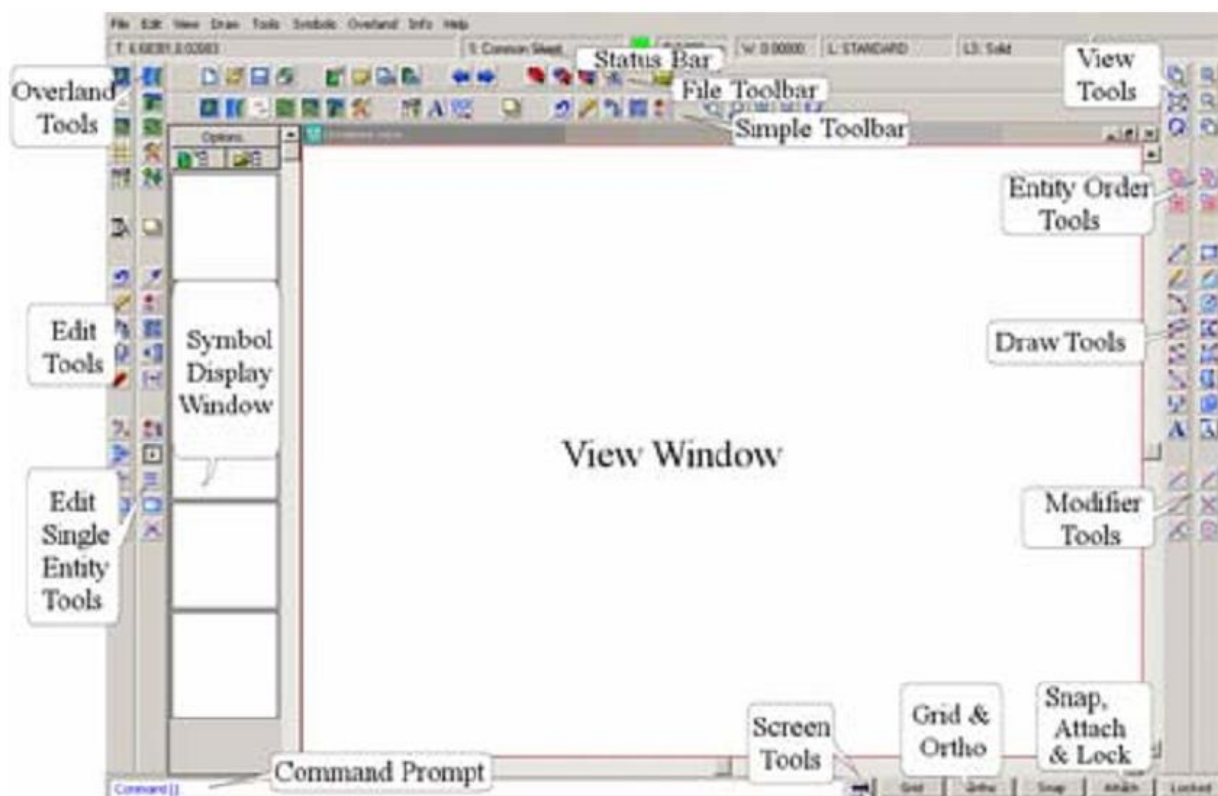
Если вы дополнительно установили аддоны, то вы можете переключаться между ССЗ и ними, кликая на иконки , которые находятся на панели **File**.

## Интерфейс ССЗ

Ниже на рисунке вы видите общий вид рабочей области и панелей инструментов ССЗ (внешний вид может отличаться в зависимости от вида и количества установленных аддонов):

---

<sup>6</sup> Кстати, такой принцип работы не будет в диковинку тем, кто активно использует такие программы, как AutoCAD, ArhiCAD, MathCAD и другие CAD-системы.




**Status Bar:** Показывает свойства (цвет, стиль линии и т. д.) для нового объекта. Щелкая мышкой на индикаторах этой панели, можно изменить те или иные свойства.

**Simple Toolbar:** На эту панель можно вынести иконки с других панелей: **Draw**, **View**, **Edit**. Эти иконки можно нажимать (либо левой, либо правой клавишей мышки<sup>7</sup>), чтобы выбрать инструмент или выполнить команду.

**View Window:** Самая большая часть – именно здесь вы видите ваш рисунок. Используйте иконки с панели **View**, для более удобной и быстрой навигации в этом окне.

**Command Prompt:** Это командная строка. Как уже было написано выше, это место, где ССЗ «общается» с пользователем. Здесь может сообщаться какая-то полезная информация по выполняемой команде (например, поставить

<sup>7</sup> Очень много иконок в ССЗ запускают соответствующую им команду с действиями «по умолчанию» (если кликнуть на них ЛКМ), а, выполнив по ним клик ПКМ, можно открыть меню с дополнительными опциями. Так, для иконок редактирования или создания объектов щелчок по ним ПКМ, вызовет контекстное меню, которое будет содержать альтернативные варианты для этой команды. Например, если вы кликните ПКМ на команде **Сору (Копировать)** , то увидите выпадающее меню, содержащее более 11 методов копирования – выбирайте на здоровье наиболее подходящий! Это сделано специально, чтобы выбрать тот способ, который больше всего соответствует ситуации.

следующую точку, или указать масштаб). Это элемент для освоения удобной и грамотной работы с ССЗ.

**Screen Tools:** используя эту панель вы можете настроить внешний вид рабочей области: расположить панели в других местах, скрыть или показать элементы интерфейса.

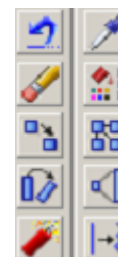
Кнопки **Grid, Ortho, Snap, Attach** и **Lock**: Кнопка **Grid** включает или выключает координатную сетку. Кнопка **Snap** включает или выключает привязку объектов к точкам координатной сетки. Режим **Ortho** позволяет перемещать курсор при рисовании объектов только строго в вертикальном или горизонтальном направлении. **Attach** – включает и выключает привязки<sup>8</sup>. Щелчок ПКМ по любой из этих четырех кнопок вызовет окно, в котором можно осуществлять настройку параметров этих режимов. **Locked (Unlocked)** – позволяет блокировать (разблокировать) группу объектов. По сути это удобно, когда вы хотите, чтобы какие-то объекты игнорировались, или для других подобных случаев.

**File Toolbar:** иконки этой панели дают возможность создавать новый документ, открыть уже существующую карту, добавить ссылку, сохранить файл, напечатать его, добавить закладку и т. д. Кроме этого здесь содержатся иконки аддонов, установленных дополнительно на платформу ССЗ.

**Overland:** инструменты этой панели позволяют добавлять на карту такие объекты, как суша, реки, дороги и т. п. Если у вас установлены аддоны, то содержание этой панели может отличаться от того, что приведено здесь.



**Edit:** это инструменты для перемещения, копирования, стирания, изменения свойств или трансформации выбранных элементов чертежа



<sup>8</sup> Опять же замечу, что для пользователей систем САД такие режимы работы, как «координатная сетка», «шаг», «привязка» и «режим ОРТО» не являются чем-то диковинным.



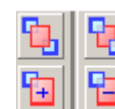
**Edit Single Entities:** эти инструменты обрезают, разбивают и изменяют свойства индивидуально выбранных объектов



**View:** различные команды для масштабирования и панорамирования в области **View Window**. Отличительная особенность этих команд в том, что их можно запускать прямо в момент выполнения другой команды<sup>9</sup> (это не прекратит работу предыдущей команды).



**Entity Order:** позволяет контролировать порядок положения объектов на рисунке (за объектом, перед объектом – думаю с этим тоже многие сталкивались, работая в других программах – множество их!).





**Draw:** это панель рисования. Она содержит такие объекты, как линия, многоугольник, дуга, круг, текст и т. п.



**Modifiers:** как уже говорилось – это привязки. Они помогают привязать курсор к характеристическим точкам объекта (например, к краю, середине, центру, пречечению и т. д.)



---

<sup>9</sup> Некоторые функции, такие как зумирование или привязки, можно включать или выключать в середине работающей команды. Например, вам необходимо переместить объект на карте. Для этого вы выбираете команду **Move (Переместить)** , затем выбираете объект, который будете перемещать. После жмете ПКМ и выбираете **Do It (Выполнить)**. Теперь можно увеличить изображение на карте, нажав **Zoom In (Увеличить)** , а затем еще дополнительно включить режим **Attach (Привязки)**. При этом команда **Move (Переместить)** не прекратит своей работы, и вы можете теперь перемещать объект в другое место. Все это помогает вам не только выбрать объект для перемещения, но и точно зафиксировать точку захвата (режим **Attach**), а так же точно указать место (увеличение карты **Zoom In**), в которое его следует переместить.




# ПРОСМОТР И ПЕЧАТЬ

Из этой главы вы узнаете, как вывести на печать или экспортировать вашу нарисованную карту. Знание этих основ поможет вам быстрее освоиться в программе и приступить к сотворению своего первого шедевра!

## Зумирование

Группа инструментов на панели **View tools** представляет собой очень простые, но эффективные средства для навигации. Гораздо больше команд, облегчающих навигацию по вашим работам, можно найти в выпадающем меню **View** на главной панели.



1. Кликните на меню **File** на главной панели и выберите из развернувшегося списка **Open** . В открывшемся окне перейдите по **C:\Program Files\ProFantasy\Examples\Maps<sup>10</sup>** и откройте файл **CC3 Sample 01.fcw**.
2. Затем выберите инструмент **Zoom Window**  (Зумировать выделенную область). В командной строке (в нижней части экрана) вы увидите надпись *zoom window:* а курсор примет вид большого перекрестия.
3. Кликните (но не растягивайте рамку!) в нижней левой части леса, который называется *Strangleroot Glade*. Надпись в командной строке будет гласить *Opposite corner:* (Укажите противоположный угол). Теперь, если начать перемещать мышку, то вслед за курсором будет растягиваться рамка. Размер этой рамки определить тот масштаб, в котором увеличится изображение.
4. Переместите курсор в верхний правый угол леса и там сделайте еще один клик ЛКМ. ССЗ изменит масштаб карты в соответствии с выделенным участком. Таким образом вы можете всегда быстро перейти к увеличению нужной области.
5. Теперь кликните на инструменте **Zoom Extents**  – вы вновь увидите всю карту целиком. Подобное сочетание команд – **Zoom Window** и **Zoom Extents** – вы будете применять чаще всего для быстрой навигации по картам.

---

<sup>10</sup> Указанный путь к файлам может отличаться! Все зависит от того, куда вы устанавливали программу.



## Листы и слои

Любая карта, нарисованная в ССЗ состоит из отдельных листов, которые организованы в слои. В том примере, который вы открыли выше, любой объект или графический символ находится на конкретном листе и связан с отдельным слоем. Не смущайтесь и не волнуйтесь, если вы сейчас не очень понимаете о чем идет речь; что это за «листы» и «слои». Все постепенно придет в норму и уляжется в вашем сознании<sup>11</sup>.

## Листы

В программах, использующих принцип растровой графики, таких, как **Paint Shop Pro**, например, мы привыкли работать со слоями не задумываясь. О том, как работают такие программы, можно получить хорошее представление, если вы когда-нибудь держали в руках атлас анатомии человека с прозрачными страницами<sup>12</sup>. Так же и в таких программах: каждый слой содержит какие-то конкретные части изображения, которые накладываются друг на друга в определенном порядке.

ССЗ тоже имеет возможность создания таких «страниц». Только вместо того, чтобы назвать их слоями, мы называем их листами. Но если в ССЗ под листами мы понимаем то же, что является слоями в программах типа **Paint**, то что же тогда такое слои в ССЗ?

## Слои

Представьте себе, что слои в ССЗ это... категории. Слои ССЗ – это коллекции подобных объектов, объединенных в одну категорию. Это позволяет нам классифицировать и выбирать объекты организованно. Например, все текстуры будут помещаться в слой **STRUCTURES** (текстуры), а все горы – в

---

<sup>11</sup> Здесь есть искушение думать (особенно у опытных пользователей AutoCAD), что понятно о чем идет речь. В чем-то действительно есть сходство в послойной графике между ССЗ и AutoCAD, но между тем есть и существенная разница. Возможно, пользователям AutoCAD будет легче ухватить эту концепцию.

<sup>12</sup> Выглядит это довольно впечатляюще, особенно для ребенка ☺. Страницы в таких книгах прозрачные и на каждой нарисованы определенные анатомические части тела, принадлежащие к одной и той же структуре. Самая нижняя страница содержит скелет человека. На нее можно перевернуть следующую прозрачную страницу, которая уже содержит расположение венозной системы. Потом страницу артериальной системы и т. д. Процесс, я думаю, становится понятным. В конце концов, мы получаем тело человека с кожными покровами (самый верхний слой).

слой **MOUNTAINS** (горы)<sup>13</sup>. Это позволяет избежать неразберихи и хаоса среди сотен и сотен различных объектов.

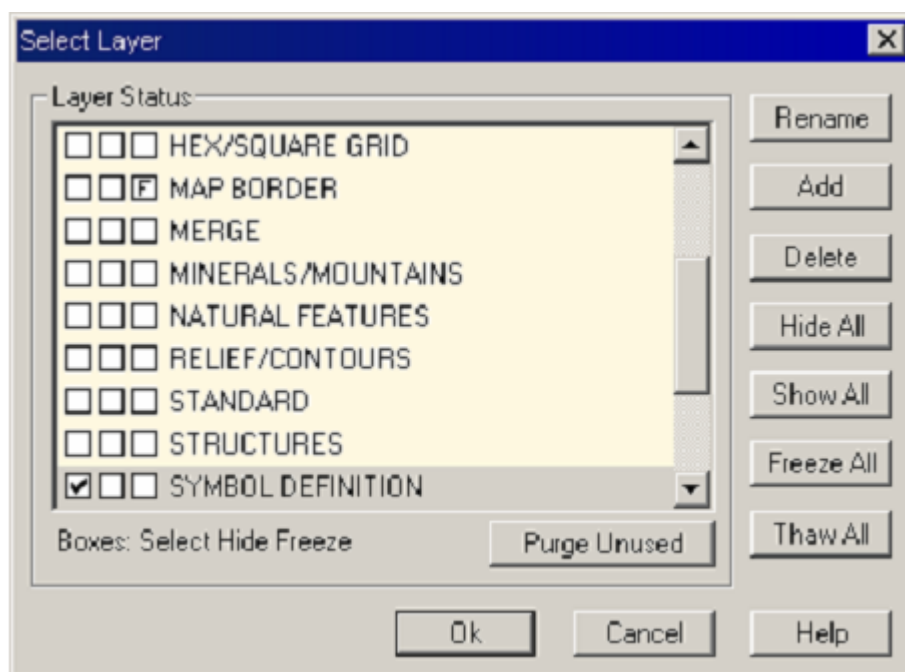
Отдельные слои можно скрывать (делать их невидимыми) или показывать. В зависимости от этого будет меняться видимое содержимое карты. Это крайне удобно, поскольку избавляет вас от необходимости каждый раз делать новую версию карты. Например, поместите все тайники на слой **SECRET** (секретный), и вы сможете быстро скрыть их от посторонних глаз<sup>14</sup>.

Теперь, когда мы уже лучше понимаем, что листы в ССЗ как бы покрываются отдельными слоями, давайте рассмотрим все это на конкретном примере. Откройте все тот же файл (если вы его уже закрыли) **Example 01.FCW**.

1. На панели **Status Bar** кликните в поле **Layer Indicator (Индикатор Слоя)**

L: SYMBOL DEFINITIO

Вы увидите, как откроется диалоговое окно **Select Layer (Выбор Слоя)**, которое показывает список слоев, имеющихсся на карте.



<sup>13</sup> Слои не «диктуют» порядок расположения объектов на карте. Этот порядок можно менять. Например, вы можете расположить некоторые горы на карте поверх одних объектов, в другом месте расположить некоторые объекты поверх гор. Объекты, лежащие в разных слоях, просто объединяются в одну общую категорию под одним заголовком.

<sup>14</sup> Такие варианты очень удобны, если вы играете в настольные игры, где у игроков и у ведущего должны быть разные по содержанию карты.


Слева от названия каждого слоя вы можете увидеть три маленьких окошечка.

Галочка в левом поле дает понять какой слой в данный момент является текущим<sup>15</sup>. В нашем примере это слой под названием **SYMBOL DEFINITION**. Меняя положение галочки, т. е. делая другой слой текущим, вы не измените порядок расположенных на нем объектов<sup>16</sup>.

Если в центральном поле будет стоять буква «Н», то данный слой будет невидимым и отображаться на карте не будет. ☐ **H** ☐ Поэтому вы не можете видеть и редактировать объекты на таких слоях.


Если правое поле содержит символ «F», то это значит, что данный слой «заморожен» (защищен). ☐ ☐ **F** Объекты на таком слое будут видимы, но не доступны для редактирования.

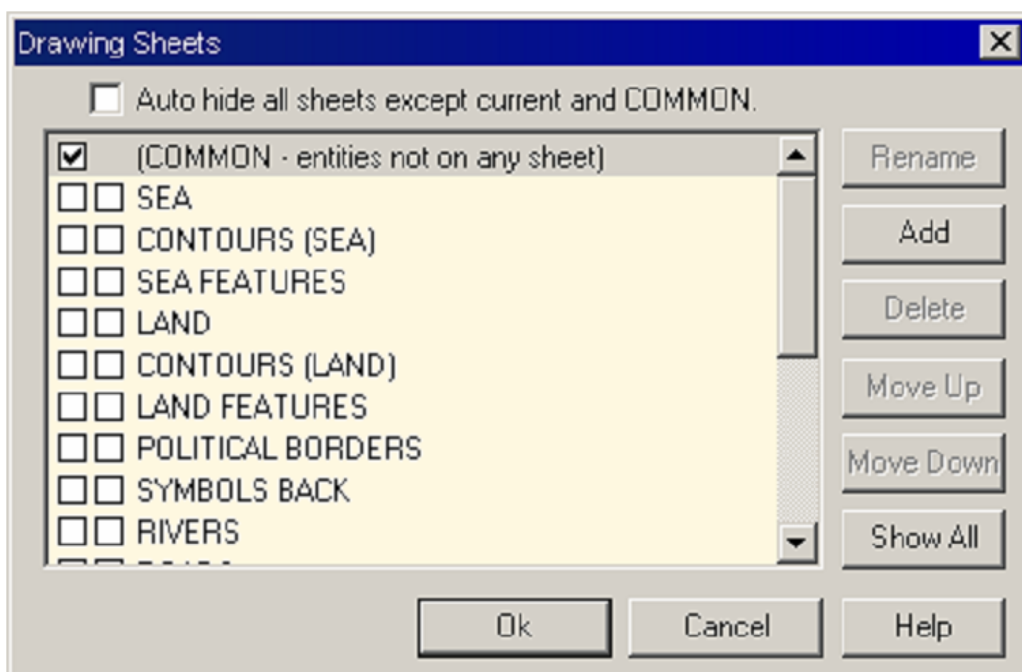
Вы можете свободно менять статус нужного вам слоя, меняя содержимое соответствующих полей: Видимый/Невидимый, Замороженный/Размороженный, Текущий/Нетекущий.

2. Нажмите на кнопку «ОК» и закройте окно **Select Layer (Выбор Слоя)**.
3. Теперь на панели **Status Bar** сделайте клик ЛКМ на **Sheet Indicator (Индикатор Листа)** . Вы увидите открывшееся окно **Drawing Sheets (Листы Чертежа)**, который содержит список всех листов, использующихся в данной карте.

---

<sup>15</sup> Когда вы выбираете какой-либо инструмент для рисования, ССЗ тут же устанавливает текущим тот слой, который соответствует этому инструменту. Например, если вы выбираете инструмент **Default Terrain** (находится на панели **Overland tools**), ССЗ назначает для этого инструмента по умолчанию слой **NATURAL FEATURES**. И хотя инструменты с панели **Overland tools** автоматически привязываются к тем или иным слоям, обязательно будут такие моменты, когда вам будет необходимо контролировать последовательность слоев вручную, например, при использовании инструментов с панели **Drawing toolbar**.

<sup>16</sup> Другими словами, меняя текущие слои, вы не меняете последовательность организации объектов. Чтобы переместить объект в другой слой, необходимо выбрать инструмент **Change Properties (Изменить Свойства)** , а затем указать объекты, свойства которых вы желаете изменить.




Слева от названия каждого листа вы увидите два небольших поля.


Левое поле будет содержать галочку, если данный лист является текущим<sup>17</sup>. В нашем примере это лист под названием **COMMON**. Изменение текущего листа не изменит порядок организации объектов на нем<sup>18</sup>.

Если в правом поле будет стоять знак «H», то данный лист будет невидимым ☐ H, т. е. вы не сможете видеть или редактировать объекты на этом листе.


## Печать

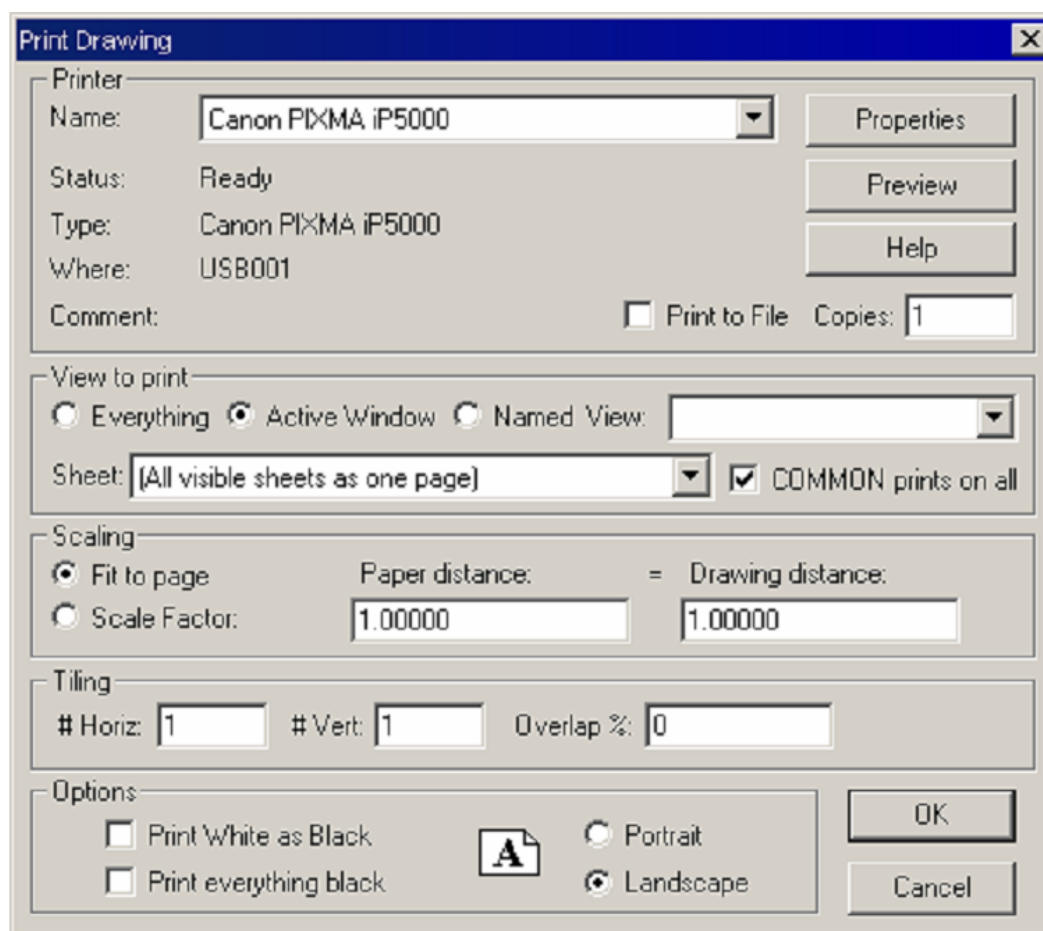
В ССЗ можно распечатать любую карту в любом виде либо по размеру страницы вашего принтера, либо в соответствии с заданным коэффициентом масштаба (например масштаб 1:72 соответствует размеру миниатюры).

<sup>17</sup> При выборе инструмента для рисования, ССЗ автоматически помещает нарисованный объект в определенный лист, который соответствует выбранному инструменту. Как и в примере выше, если вы выбираете инструмент для рисования **Default Terrain** ССЗ уведомит вас в поле **Sheet Indicator**, что данный объект будет помещен на лист под названием **LAND**. И опять же, несмотря на то, что инструменты привязаны по умолчанию к определенным листам, если вам понадобится, то вы можете управлять листами вручную, например, когда вы используете инструменты с панели **Drawing toolbar**. Для этого просто кликните в поле **S:** индикатора листа и установите текущий лист. Управлять листами можно также используя инструмент **Sheets and Effects**  (**Листы и Эффекты**).

<sup>18</sup> Чтобы переместить объект на другой лист необходимо (так же как в случае со слоями) выбрать инструмент **Change Properties** (**Изменить Свойства**) , а затем указать объекты, свойства которых вы желаете изменить.

Вы так же можете распечатать карту в виде отдельных сегментов на отдельных листах (а затем сложить их вместе). Имейте ввиду, что невидимые листы и слои на печать не выводятся.

На главной панели разверните меню **File (Файл)** и выберите **Print (Печать)** . Вы увидите диалоговое окно для настройки печати изображения **Print Drawing**, которое поделено на пять разделов: **Printer (Принтер)**, **View to print (Вид печати)**<sup>19</sup>, **Scaling (Масштабирование)**, **Tiling (Печать плиткой)**, **Options (Опции)**.



## Быстрая печать

В меню диалогового окна **Print Drawing** вам дается достаточно средств контроля над окончательным видом вашей карты. Если вы просто хотите распечатать всю карту, то выставляйте следующие параметры:

<sup>19</sup> **Everything (Все или Печатать все)** – при выборе данной опции принтер напечатает вам всю карту целиком независимо от того, что вы в данный момент видите окне чертежа. **Active Window (Активное Окно)** – вот тут как раз будет напечатано активное окно, т. е. то, что вы видите в поле чертежа. **Named View (Имя Вида)** – если ранее вы сохраняли отдельные виды карты, то они будут перечислены здесь. **Sheet (Лист)** – поможет настроить печать листов на которых сделана карта (по умолчанию стоит All visible sheets as one page – Печатать все листы на одной странице).

View to print	Everything
Sheet	All visible sheets as one page
Scaling	Fit to page
Tiling	# Horiz = 1, # Vert = 1
Print White as Black	Not checked (имеется ввиду не ставьте галочку)
Portrait or Landscape	As appropriate (в зависимости от случая: либо книжная, либо альбомная)

Затем нажимайте **ОК**.

## Печать с использованием настроек

В разделе **View to print** выберите нужный вам вид печати. Чаще всего требуется напечатать либо все (**Everything**), либо то, что в данный момент видно на экране (**Active Window**). Если вы сохраняли отдельные виды карты, то можете выбрать один из них для печати (**Named View**).

Если вы хотите печатать с увеличением или уменьшением, то выбирайте раздел **Scaling (Масштабирование)**<sup>20</sup>. Допустим, что размер вашей карты с запада на восток (т. е. слева на право) составляет, скажем, 425 единиц. Если вы установите в поле **Paper distance (Расстояние на бумаге)** значение 1'' (один дюйм<sup>21</sup>), а в поле **Drawing distance (Расстояние на рисунке)** – значение 100, то у вас на печать будет выведена карта один дюйм которой на бумаге будет содержать 100 единиц длины реального размера карты. Таким образом, карта будет напечатана в масштабе 4.25.

---

<sup>20</sup> **Fit to page (Заполнить всю страницу)**: автоматически подберет наилучший масштаб, соответствующий формату печати и ориентации страницы. **Scale factor (Коэффициент масштабирования)**: устанавливает какой размер на бумаге (Paper distance) будет соответствовать размеру на карте (Drawing distance). Для измерения расстояния на карте войдите в меню **Info (Информация)** на главной панели, а затем выберите команду **Distance (Расстояние)**. После этого кликните на рисунке в двух точка, расстояние между которыми вы хотите измерить.

<sup>21</sup> К большому сожалению, разработчики почему-то посчитали ненужным ввести в картографию метрическую систему ☹.



И, наконец, немного о широкоформатной печати на нескольких листах (раздел **Tiling**, или буквально печать «Плиткой»). Если вы хотите разбить вашу карту на несколько сегментов, то в полях **#Horiz:** и **#Vert:** устанавливаете соответствующие числовые значения<sup>22</sup>. Важно! Обязательно используйте средства предварительного просмотра, прежде чем приступить к печати, чтобы убедиться в том, что рисунок будет разбит именно так, как вы того желаете. И еще. Если в дальнейшем вы планируете склеивать полученные сегменты вместе, то имеет смысл в поле **Overlap %** (Перекрытие) поставить значение 5. Это значит, что ваши сегменты будут напечатаны с перекрытием в 5% (чтобы можно было клеить их внахлест).


---

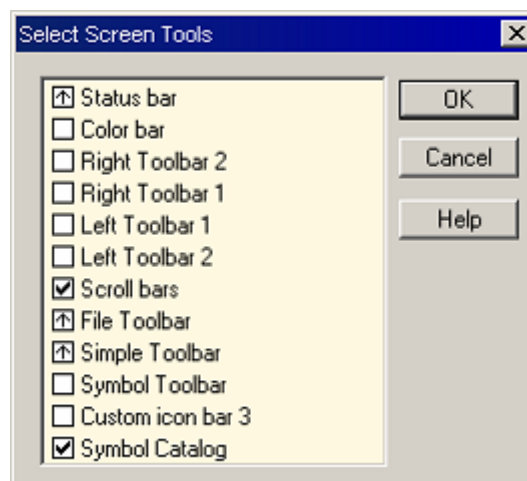
<sup>22</sup> Значения выставляются в зависимости от того, на сколько сегментов вы хотите разбить вашу карту. Например, вы хотите разбить вашу карту пополам по вертикали: для этого в поле **#Horiz:** вы должны выставить значение 1, а в поле **#Vert:** значение 2. Таким образом, если разбивать карту на четыре сегмента то поля должны быть заполнены следующим образом – **#Horiz: 2** и **#Vert: 2**.

# СОЗДАЕМ НАШУ ПЕРВУЮ КАРТУ

## Настройка интерфейса

ССЗ может вам позволить настроить панели инструментов: одни из них можно скрыть, другие наоборот – показать. Большинство команд и инструментов доступны через соответствующие им иконки на различных панелях<sup>23</sup>, однако только небольшая часть из них используется крайне часто. Остальные используются значительно реже, а то и вовсе используются для конечных операций перед завершением рисунка. Поэтому если количество иконок вам кажется через чур большим, то уберите их – создать карту можно используя самые необходимые из них<sup>24</sup>.

1. Кликните на иконке  (находится в нижней правой части экрана). Появится окно настройки интерфейса **Select Screen Tools**. Как видите, каждая панель инструментов может иметь определенное положение (слева, сверху, справа или внизу) или может быть скрыта<sup>25</sup>.



2. Кликая в окошечках рядом с панелями **Status Bar**, **File Toolbar** и **Simple Toolbar**, добейтесь того, чтобы стрелка рядом с каждым из них была направлена кверху.
3. Оставьте галочки в полях **Scroll Bar** и **Symbol Catalog**.
4. Все остальные панели сделайте невидимыми:

---

<sup>23</sup> Здесь стоит иметь в виду, что внешний вид панелей инструментов может отличаться в зависимости от того, какой аддон у вас включен. Если вы видите, что каких-то иконок не хватает, то попросту переключитесь с одного дополнения на другое: для этого в главном меню раскройте **Tools** и выберите подменю **Add Ons**.

<sup>24</sup> В руководстве, которое вы читаете, автор использовал **Simple Toolbar** (т. е. простую панель инструментов). Если вы используете полный интерфейс программы, то скриншоты в руководстве и то, что вы видите у себя на мониторе может сильно отличаться друг от друга.

<sup>25</sup> Нетрудно догадаться, что стрелка показывает направление, в котором будет располагаться та или иная панель. Щелкая ЛКМ на стрелке, мы будем менять ее положение по часовой стрелке, а последний клик мышкой и вовсе уберет стрелку – это значит, что панель будет скрыта.



Мы получили минимально необходимый интерфейс программы ССЗ.

### **Что рисовать в первую очередь**

Объекты на карте отображаются в том порядке, в котором они были добавлены в процессе ее создания и с учетом наложения их друг на друга на соответствующих листах. Порядок расположения объектов на листах можно изменять после того, как они были добавлены. Но все-таки стоит сразу приучать себя располагать объекты в нужном порядке. Хотя, при использовании инструментов с панели Drawing tools гораздо легче вернуться назад и добавить объекты без нудного перестроения всего рисунка.



Запомните общее правило – добавлять объекты, имеющие сплошную заливку<sup>26</sup>, нужно ВПЕРВУЮ очередь, продвигаясь от нижних к верхним. И уже после наносите на карту горы, реки, растительность, дороги, различные строения и, наконец, текст.

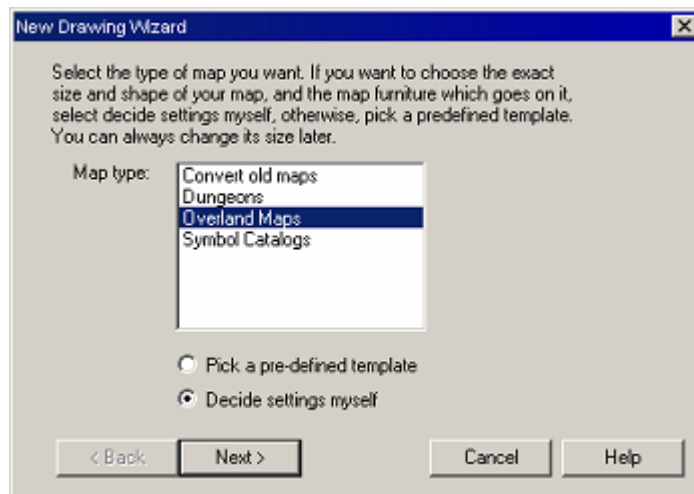
Что ж, давайте приступим к созданию шаблона, на основе которого мы будем рисовать!

---

<sup>26</sup> Прежде всего к таким объектам относятся: Contours (контурные объекты, т. е. любые объекты, которые вы строите, замыкая их контур, соединяя первую точку с последней), Landmasses (массивы суши), Colored regions (любые цветные области).

## Создаем новую карту

1. Кликните на значке ССЗ (если у вас не установлены другие дополнения от ProFantasy, то это действие необязательно) .
2. Затем кликните на панели **File toolbar** по иконе **New map (Создать новую карту)** . Откроется окошко **New Drawing Wizard**<sup>27</sup> (поможет вам настроить шаблон новой карты).



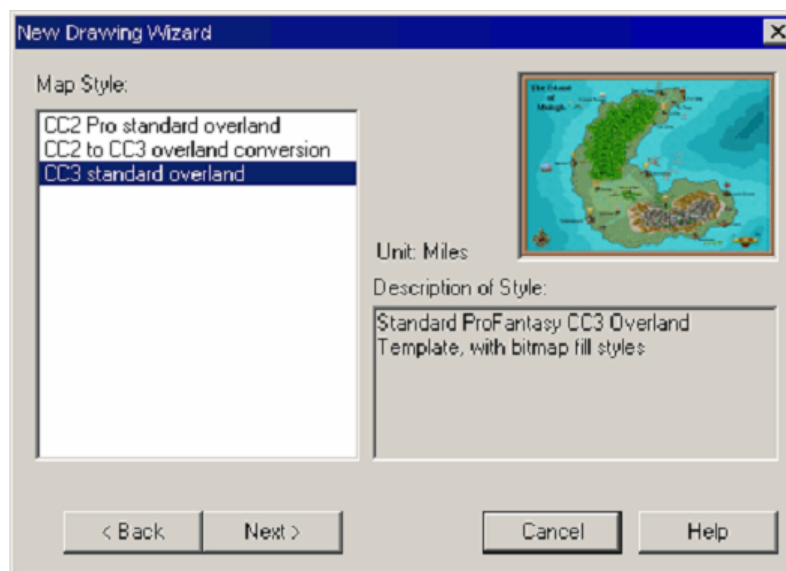
В списке выберете **Overland Maps (Сухопутные карты)**, а ниже списка выбирайте пункт **Decide settings myself (Позволить настроить шаблон самому)**<sup>28</sup>.

3. Жмем кнопку **Next (Далее)**.

---

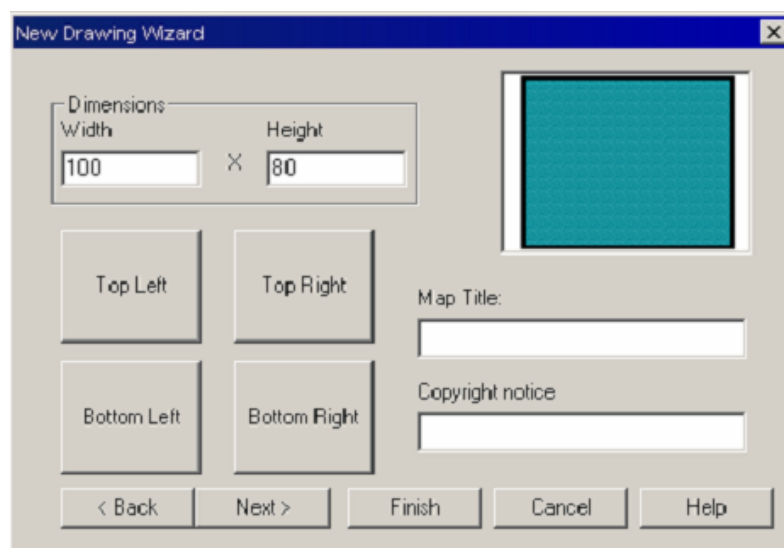
<sup>27</sup> Этот помощник поможет вам сделать выбор и создать шаблон соответствующий вашим целям. Вы можете так же выбрать шаблоны уже готовых размеров (см. ниже).

<sup>28</sup> Выбор другого пункта **Pick a pre-defined template (выбрать из списка готовых шаблонов)** позволит вам только выбрать уже имеющиеся шаблоны без их дальнейшей настройки.



В списке выбираем **CC3 standard overland**.

4. Снова жмем кнопку **Next** (Далее).

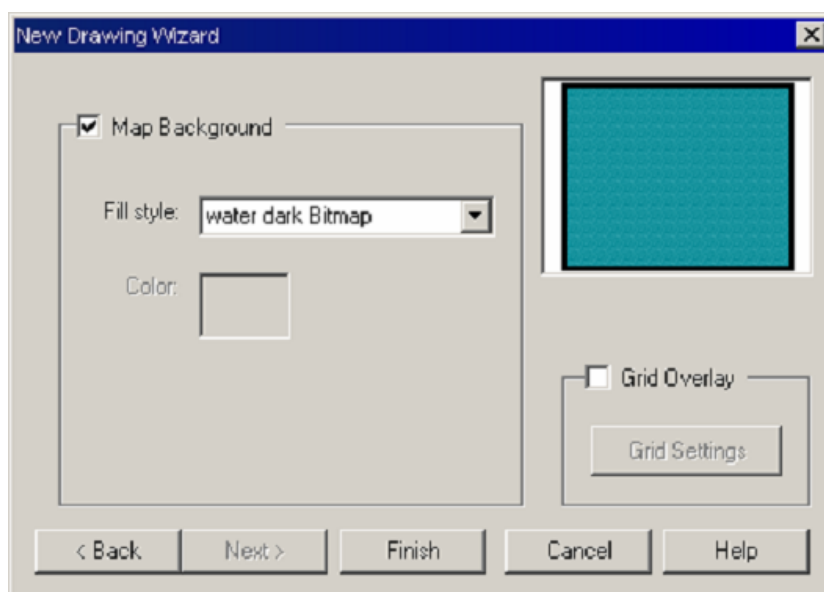
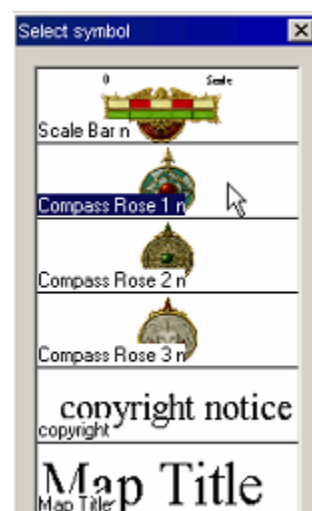


Теперь помощник **New Drawing Wizard** предложит нам настроить размеры и внешний вид будущей карты<sup>29</sup>. Для первого раза мы создадим карту небольших размеров.

5. В поле **Dimensions** (Размеры) вводим числа **Width 100** и **Height 80**.

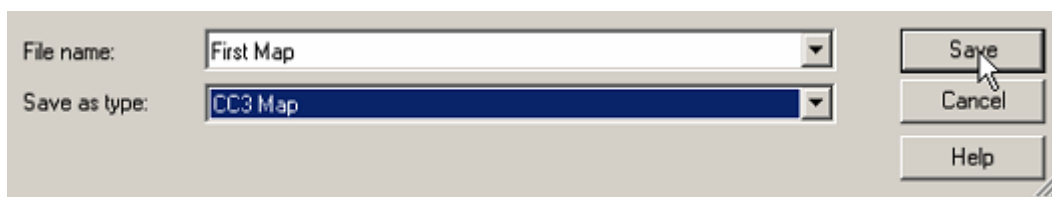
<sup>29</sup> Здесь мы можем быстро и легко создать собственный шаблон, вводя в поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) требуемые размеры карты, а также можно добавить некоторые типовые элементы карты (значок компаса, например, или мерную линейку и т. д.). Кнопки **Top Left** (В верхней левой части), **Top Right** (В верхней правой части), **Bottom Left** (В нижней левой части) и **Bottom Right** (В нижней правой части) помогут вам быстро расположить на карте типовые элементы. Если вы не желаете сейчас добавлять никакие дополнительные элементы на карту, то можете просто нажать **Finish** (Закончить).

6. Кликнем на клавише **Bottom Left** и выберем из списка **Compass Rose 1 n**. Завершим выбор нажатием на клавишу **OK**.
7. Кликнем на клавише **Bottom Right** и выберем из списка **Scale Bar n**. Снова подтвердим выбор, нажав **OK**.
8. Жмем клавишу **Next (Далее)**<sup>30</sup>.



В поле **Fill style (Стиль заполнения)** выбираем **water dark Bitmap**.

9. Кликаем по кнопке **Finish (Закончить)**.
10. В появившемся окне в поле **File name (Имя файла)** введите название, под которым вы сохраните файл карты. Выберите место на жестком диске, где вы сохраните этот файл, и далее жмем клавишу **Save (Сохранить)**.



<sup>30</sup> В этом окне помощник предлагает выбрать текстуру шаблона (т. е. внешний вид самого нижнего листа карты) из списка уже имеющихся текстур. Так же можно сразу настроить и включить координатную сетку. Для этого достаточно поставить галочку в поле **Grid Overlay (Наложить координатную сетку)** и зайти в меню **Grid Settings (Настройки координатной сетки)**.



Итак, мы получили шаблон карты, с которым в дальнейшем будем работать. Этот шаблон должен выглядеть точно так же, как пример **Tutorials/CC3 Essentials/ES-Tutorial01.FCW**.



Что ж, давайте сделаем несложную карту, похожую на ту, что имеется в примере.

## Создаем массив суши

11.Кликните на инструменте **Default Landmass**<sup>31</sup> (Массив суши по умолчанию) .

В командной строке (напоминаю – это поле в самом низу экрана) вы увидите надпись *Fractal polygon: First point (E – Edit):*. Это значит, что ССЗ готов отметить первую точку массива суши.

12.Сделайте первый клик на карте, чтобы начать построение суши.

---

<sup>31</sup> Обратите внимание, как изменились значения в полях на панели **Status Bar**. Массивы суши располагаются на листе **LAND (СУША)** и помещаются на слой **COAST/SEA (ПОБЕРЕЖЬЕ/МОРЕ)**. При этом стиль заполнения **land dark green Bitmap**. Это стандартные установки по умолчанию.

И снова обратим внимание на командную строку *Next point: (DEL – back, Space – Randomize, L/R Arrows – Depth, U/D arrows – strength, T – Trace)*:<sup>32</sup>. Теперь, когда вы будете перемещать курсор, то увидите фрактальный сегмент линии побережья<sup>33</sup>.

Сделайте еще несколько кликов до тех пор, пока вы практически не завершите построение замкнутого участка суши (для того чтобы суша была ограничена рамкой карты не забудьте ставить точки по краю карты). И теперь, чтобы завершить построение, необходимо замкнуть нарисованную область: кажется, сделать это не так легко, учитывая, что вы не помните координаты первой точки! Но ССЗ завершить это за вас.

13. Сделайте клик ПКМ и ССЗ самостоятельно завершить построение, соединив последнюю точку массива с начальной точкой.

В командной строке вы снова увидите надпись *Fractal polygon: First point:*. Т. е. ССЗ готов продолжить рисование новой суши.

14. Еще один клик ПКМ завершить выполнение команды.

В командной строке появится надпись типа *Command [last command]*: (в квадратных скобках будет написано название последней выполненной команды). Теперь ССЗ готов приступить к выполнению следующей операции.

---

<sup>32</sup> Надпись в командной строке гласит – укажите следующую точку (*next point*), а дальше перечисляются дополнительные действия, которые вы можете выполнять не прерывая команды **Landmass**. Давайте рассмотрим это подробнее. Если нажать клавишу *DEL*, то вы отмените (*back*) построение последней точки и вернетесь в предыдущее положение; это можно делать в любой момент, если вас что-то не устраивает, вплоть до того, пока снова не вернетесь к исходному положению – заданию первой точки. Если нажать клавишу *Space*, то можно случайным образом (*Randomize*) выбрать внешний вид линии побережья; нажимайте пробел до тех пор, пока фрактальный сегмент не будет удовлетворять вашему запросу. Нажимая стрелки влево (*L*) или вправо (*R*), вы будете придавать меньшую или большую глубину излома линии, а стрелками вверх (*U*) и вниз (*D*) – сможете увеличивать или уменьшать число изломов фрактальной линии (наименьшее значение будет соответствовать совершенно прямой линии).


<sup>33</sup> Работа любых инструментов рисования ограничивается рамкой шаблона карты, поэтому когда вы достигните границы карты, то очередной клик за ее пределами установит точку точно на границе шаблона.



Вы должны были получить рисунок, похожий на тот, что находится в примере **ES-Tutorial02.FCW**.

### Создаем детали рельефа местности

Теперь мы добавим на нашу карту две области: место, где будут возвышаться горы и область, где будет располагаться пустыня.

15.Сделайте клик ПКМ на инструменте **Default Terrain** (Ландшафт по умолчанию) .


В открывшемся окне **Select drawing tool** (Выбор инструмента рисования) выберите стиль **Terrain Mountain Light**.

В командной строке вы увидите уже знакомую нам надпись *Fractal Polygon: First point (E – Edit)*:. Итак, добавим часть ландшафта для будущего горного массива<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Эта замкнутая область будет основой для будущих гор. И снова обратите внимание на то, что значения полей на панели **Status Bar** поменяли свое значение после выбора инструмента **Default Terrain**.



16.Снова сделайте клик ПКМ на инструменте **Default Terrain** (Ландшафт по умолчанию) .

В этот раз мы выберем другой инструмент для рисования – **Terrain Desert Dark**<sup>35</sup>. Вновь командная строка запрашивает первую точку *Fractal Polygon: First point (E – Edit)*:. Добавим будущий ландшафт для пустыни на карту.

17.Завершите выполнение команды еще раз кликнув ПКМ, а затем нажмите ЛКМ – инструмент **Default Terrain** запустится снова.

В этот раз выберем тип инструмента **Terrain Desert Light**. Теперь добавим массив пустыни поверх уже нарисованного слегка отступив от края.

18.Нажмите икону **Save** (Сохранить) .

---

<sup>35</sup> Этим инструментом мы наметим контур границ пустыни. Вновь обращаю ваше внимание на автоматические изменения, которые происходят в полях панели **Status Bar**.



Итак, вы достигли результата, показанного в примере ES-Tutorial03.FCW.

## Добавление условных обозначений (символы)

Условные обозначения (или Символы, если угодно) – это особый тип объектов, который придает красивые очертания вашим картам. К таким объектам относятся деревья, города и горы. Символы, в отличие от объектов, создаваемых при помощи инструментов рисования, хранятся в каталоге программы в виде графических рисунков и имеют некоторые особенности, среди которых следующие:

- Символы можно окрашивать в любые цвета; по умолчанию цвет символа будет совпадать с цветом, который на данный момент выбран в панели **Status Bar**. Текущий цвет символа можно увидеть в маленьком окошке в верхнем правом углу изображения объекта.



- Символы легко можно изменить в масштабе или развернуть. Кроме этого, если рядом (в верхнем левом углу) с символом имеется значок «R», это значит, что для данного объекта работает фактор случайного выбора: вы можете нажимать на «R» и ССЗ случайным образом будет выбирать объекты из этой коллекции.



- Символ может быть частью коллекции. Если вы видите рядом с изображением объекта значок «+», то, нажав на него, вы раскроете дополнительные альтернативные изображения данного объекта. Быстро перемещаться между изображениями коллекции можно нажимая клавишу «TAB» на клавиатуре.

Чтобы вставить символ, необходимо сделать клик ЛКМ на желаемом графическом изображении в окне выбора. После этого в центре курсора появится изображение символа, которое позволяет вам визуально проследить за местом его вставки.

Кроме того, что вы можете визуально отслеживать место вставки символа на карте, давайте снова взглянем на командную строку – *Place symbol (CTRL – scale, CTRL+SHIFT – rotate, TAB – next,) [options]*:. Командная строка сообщает нам, что кроме размещения объекта на карте, вы можете:

- Зажать и удерживать клавишу «CTRL». Это позволит вам, перемещая курсор, произвольно изменять масштаб символа.
- Зажать и удерживать вместе клавиши «CTRL + SHIFT». Это дает возможность свободно поворачивать символ.
- Нажимая клавишу «TAB» можно перемещаться по коллекции символа (только в том случае, если таковая имеется; см. выше).
- Клик ПКМ или нажатие клавиши «ENTER» вызовет диалоговое окно **Symbol Parameters (Параметры символа)**.

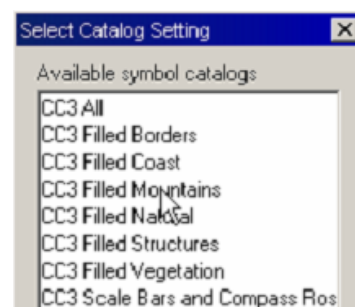
## Символы гор и холмов

На карте перепады высот вы можете обозначать либо используя контуры различного цвета (как на географических картах), либо используя специальные символы или используя оба этих метода вместе. В нашем примере мы используем оба этих способа.

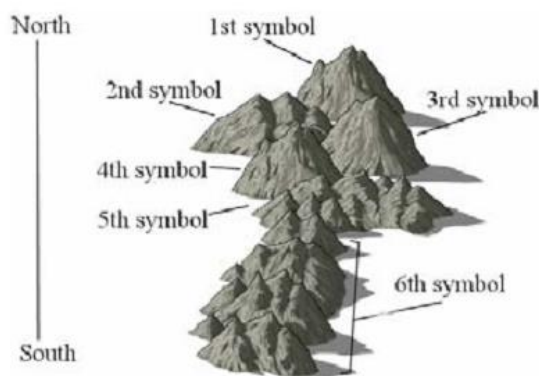
19.Кликните на иконке **Symbol Catalog Settings (Каталог Символов)** .



Выберите из списка **CC3 Filled Mountains**. CC3 изменит текущие настройки и сообщит о своей готовности работать с каталогом. Сам каталог и содержащиеся в нем символы гор откроется в окне **Symbol Catalog Window**, расположенном слева от окна рисунка.



20. Выбираем наш первый символ горы из раскрывшегося каталога. Когда будете расставлять на карте горы<sup>36</sup> работайте от верхнего края к нижнему<sup>37</sup>: помните, что каждая последующая гора будет накладываться на предыдущую – таким образом создается правильный визуальный эффект (нижние горы расположены как бы ближе к нам, а верхние дальше) и тени от гор будут лежать корректно.



Используя эту рекомендацию расположите на карте горы и холмы в обозначенных для этого областях. У вас ложно получится что-то похожее на пример **ES-Tutorial04.FCW**.

---

<sup>36</sup> Если вы уже обратили внимание, то символы будут проставляться на карте сразу же в «подогнанном» масштабе. Но учтите, что масштаб шаблона и масштаб символов – вещи разные, и они численно не совпадают. Типичный масштаб символов берется исходя из размера шаблона: это ширина шаблона деленная на 1000. В этом легко убедиться: после выбора символа горы сделайте клик ПКМ и откроется окно **Symbol Parameters**; там в поле **Scale (Масштаб)** будут стоять значения 0.1 (т. е. это число получается при делении ширины шаблона – в нашем случае 100 – на 1000). Однако при необходимости вы можете менять масштаб по вашему усмотрению, но запомните, что все последующие символы будут отображаться в соответствии с новым масштабом.

<sup>37</sup> Не используйте слишком много символов! Красота карты в конечном итоге будет зависеть не от количества объектов, а от того как они расположены. Если вы комбинируете контуры и символы, то так же не стремитесь полностью заполнять всю площадь контура объектами. Оставляйте небольшие промежутки (просветы) между контурами объектов и областями.



## Реки

Теперь, после гор и холмов, добавим реки.

21. Кликните на инструменте **Default River (Река по умолчанию)** .

Командная строка сообщает нам *Smooth Path: First point:*). Теперь рисуем реки в тех местах на карте, где вы предполагали их разместить. Кликая ЛКМ на поверхности суши ставьте точки, создавая тем самым извилистое русло реки<sup>38</sup>. Клик ПКМ завершит построение. При этом командная строка снова сообщит вам, что ССЗ готов к построению следующей реки. Можете завершить работу с реками, нажав еще раз ПКМ, или добавить к реке притоки, рукава или нарисовать дельту<sup>39</sup>.



Прежде чем продолжить дальше, сравните свой результат с примером **ES-Tutorial05.FCW**.

<sup>38</sup> Инструмент **Rivers** использует по умолчанию режим **Attach (Привязка)**. Это значит, что когда вы будете добавлять к уже существующей реке дополнительные притоки или рукава, то при завершении построения (последний клик ЛКМ) программа будет автоматически искать ближайшую точку. Это может быть точка пересечения основного русла с линией побережья или точка пересечения реки и другого притока. Если вы желаете, то можете выполнить клик ПКМ на кнопке **Attach**, чтобы настроить функции привязки (включить, центр, середина, пересечение), а можете отключить режим привязок отжав клавишу **Attach**.

<sup>39</sup> Сделав клик ПКМ на инструменте **Default River** откроет вам окошко **Select drawing tool**, где вы можете изменить стиль инструмента рисования (например взять другую толщину для линии притока).

## Растительность и строения

Теперь добавим на карту деревья<sup>40</sup> и символы различных строений, используя тот же метод, что и при добавлении гор и холмов. Помните: работать надо сверху вниз!


22. Кликните на иконку каталога символов **Symbol Catalog Settings** .

Из появившегося списка<sup>41</sup> выберите **CC3 Filled Vegetation** (заполнение растительностью) и добавляйте на карту любые объекты растительного происхождения. Аналогично, повторив действия с открытием каталога **Symbol Catalog Settings**, выбираем **CC3 Filled Structures** (заполнение строениями), чтобы добавить на карту обозначения поселений, городов, башен, мостов и прочих архитектурных сооружений.



Прежде чем продолжить, посмотрите результат примера **ES-Tutorial06.FCW**.

---

<sup>40</sup> Чтобы добавить на карту целый лесной массив, удобно и очень легко для этого пользоваться инструментом **Default Terrain** . Нажав на эту иконку можно выбрать один из трех типов заполнения: лиственный лес, смешанный или хвойный. Как работать с этим инструментом вы уже знаете – рисуем контур лесного массива и по завершению получаем красивый лес!

<sup>41</sup> Вообще, действуйте смелее! Поэкспериментируйте и исследуйте весь список **Symbol Catalog Settings**. Уверяю вас – найдете много интересного!

## Добавляем дороги

Почти все! Теперь не хватает только путей сообщения.

23.Кликнем на инструменте **Default Road** (Дороги по умолчанию) .

Командная строка сообщает нам *Smooth Path: First point*) – указать первую точку будущей дороги. Далее все просто – добавляем на карту дороги<sup>42</sup> в тех местах, где вы предполагаете они должны быть.



Теперь ваша карта должна напоминать пример **ES-Tutorial07.FCW**.

## Добавление текста

Пожалуй, осталось последнее из основ – карта не будет до конца картой, если не нанесем на нее географические названия областей и населенных пунктов.

24.На панели **Status Bar** кликните на индикаторе листов – **Sheets Indicator**

\$: ROADS

---


<sup>42</sup> В отличие от инструмента рисования рек, при рисовании дорог по умолчанию не включается режим **Attach** (**привязки**). Если вы чувствуете необходимость точной постановки точек, то всегда можете включить этот режим (нажав на клавишу **Attach**) или выбрать конкретные привязки (клик ПКМ на кнопке **Attach**). И не беспокойтесь – выполнение команды при этом не прервется.




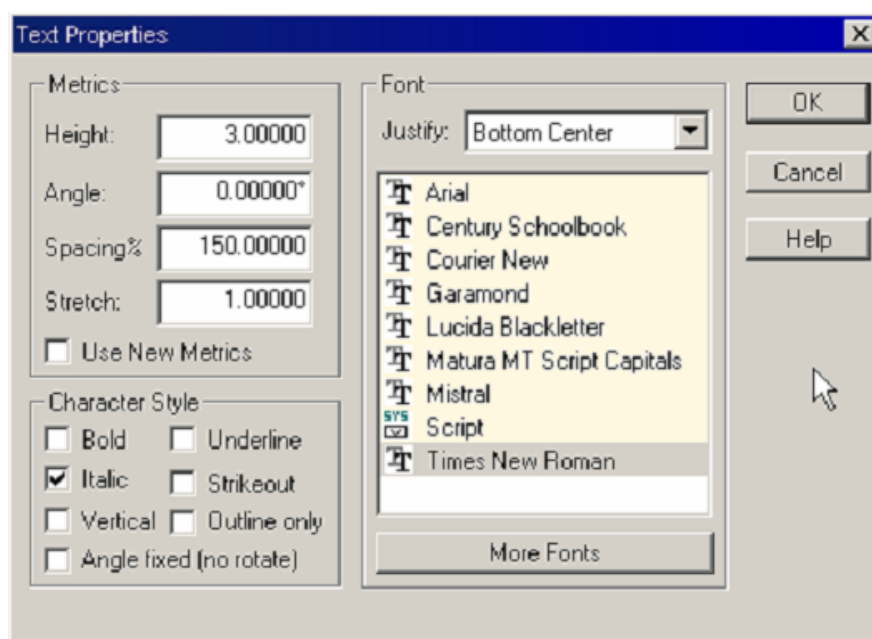
В появившемся окне **Drawing Sheets and Effects (Листы и Эффекты)** выберите лист **Текст** ☒ **TEXT** и сделайте его текущим (должна стоять галочка в левом окошечке). Нажмите **ОК**.

25. Снова на панели **Status Bar** кликаем на этот раз на индикаторе слоев – **Layer Indicator** **L: STRUCTURES**.

В появившемся окне **Select Layer (Выбор Слоя)** выберите слой **TEXT LABELS (ТЕКСТОВЫЕ НАДПИСИ)** и сделайте его текущим (должна стоять галочка в крайнем левом окошечке). Нажмите **ОК**.

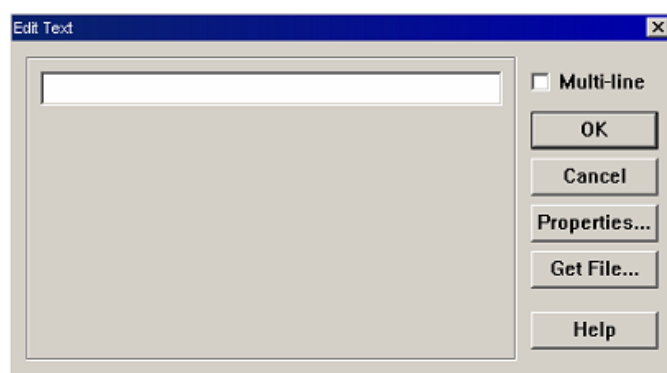
26. Теперь на панели **Status Bar** выберем индикатор цвета – **Color Indicator**  и выберем из списка черный цвет (обратите внимание в поле **Selected** должно стоять значение 0 «ноль»). Жмем **ОК**.

27. Нажимаем на иконку **Text (Текст)** , а в открывшемся окне **Edit Text (Введите Текст)** выбираем **Properties (Свойства)**.



В этом окне – **Text Properties (Свойства текста)** – вы можете настроить<sup>43</sup> стиль, размер и другие особенности ваших надписей<sup>44</sup> на карте. Для нашего примера проставим в поле **Height (Высота)** значение «3» для нанесения основных надписей, значение «1.8» будем использовать для обозначения второстепенных объектов, и, наконец, значение высоты равное «1» присвоим индивидуальным объектам.

Теперь, после всех настроек, нажимаем **ОК** и вводим текст в поле.



Снова нажимаем **ОК** и аккуратно размещаем нашу надпись на карте. Повторяя выше описанные шаги разместите ваши надписи на карте<sup>45</sup>.

---

<sup>43</sup> **Justify (Выравнивание)**: точка ввода текста, которую вы выберете на карте, будет базовой – относительно нее будет располагаться текст (в крайнем левом положении, внизу по центру и т. д.; количество вариантов огромно!).

**Fonts (Шрифты)**: выбирайте стиль, которым вы будете писать текст. Если предоставленного списка вам недостаточно, то кликните на кнопке **More Fonts (Больше шрифтов)** и добавьте те, что вам нужны.

**Height (Высота)**: введите значение высоты текста (высота измеряется в единицах карты).

**Stretch (Растяжение)**: это показатель масштаба на который будет растягиваться текст (если значение параметра равно «1», то это эквивалентно отсутствию растяжения).

**Outline only (Только контур текста)**: создает «полую» надпись, очерченную только контуром. Это может быть полезно для создания текстов высокой контрастности, когда поверх обычного текста, накладывается дополнительно контур другого цвета.

<sup>44</sup> Очень подробные статьи о создании и размещении надписей (да и вообще про многое другое) доступны на сайте **ProFantasy**, через ваш регистрационный аккаунт.

<sup>45</sup> Обратите внимание, что те свойства текста, которые вы установили вначале, будут автоматически применяться ко всем последующим надписям. Поэтому, в случае необходимости, снова откройте **Properties (Свойства)** и установите новые значения параметров. Не забудьте про ЦВЕТ текста! Если он вас не устраивает, то поменять его можно на панели **Status Bar** при помощи **Color Indicator (Индикатор цвета)**.





У нас получилась вполне годная и красивая карта, как в примере **ES-Tutorial08.FCW**.

В принципе, здесь можно было бы остановиться, но дело в том, что это далеко не все возможности, доступные ССЗ. Да, безусловно карта получилась неплохая, но ее можно сделать еще привлекательнее и визуальнее более приятной. Для этого в программе существует множество инструментов и различных настраиваемых эффектов. Далее мы поговорим о некоторых из них, при помощи которых можно быстро придать карте красивый законченный вид.

## Добавляем мелководье

28. Делаем клик ПКМ на инструменте **Default Sea (Море по умолчанию)**  и в открывшемся окне выбираем стиль **Sea, Medium**.

В командной строке появляется надпись *Smooth Polygon: First Point*). Мы будем рисовать линию, которая будет означать границу мелководья вдоль береговой линии. Не беспокойтесь о том, что нарисованная область покроет сверху часть карты. По завершению работы сделайте клик ПКМ, чтобы прервать выполнение команды.



29.Теперь кликните на инструменте **Redraw (Обновить)** .



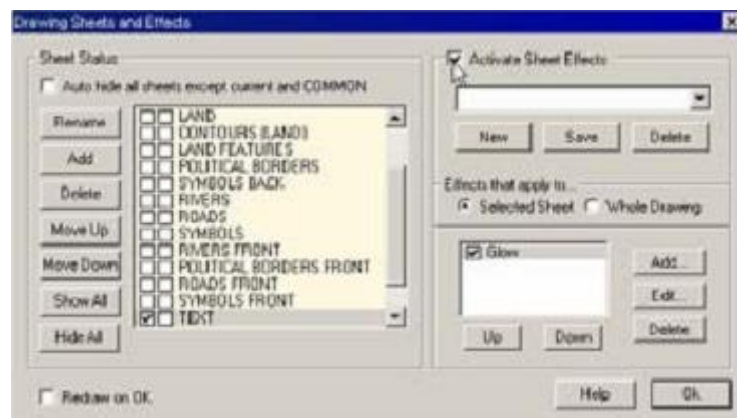
Т. е. попросту говоря нарисованный объект опускается на слой, лежащий ниже массива суши<sup>46</sup>.

## Завершающие штрихи

В завершении работы над картой, мы добавим на нее некоторые визуальные эффекты. Для этого вовсе не нужно быть профессиональными графическими эрудитами ССЗ. Все довольно просто.

30.Кликните по иконке **Sheets and Effects (Листы и Эффекты)** .

<sup>46</sup> Такой результат возможен по той причине, что определенные графические инструменты привязаны к специфическим листам. О том, как это работает будет рассказано в следующей главе.



В открывшемся окне **Drawing Sheets and Effects** сделайте активным (поставьте галочку) поле **Active Sheet Effects**, а затем кликните **OK**.



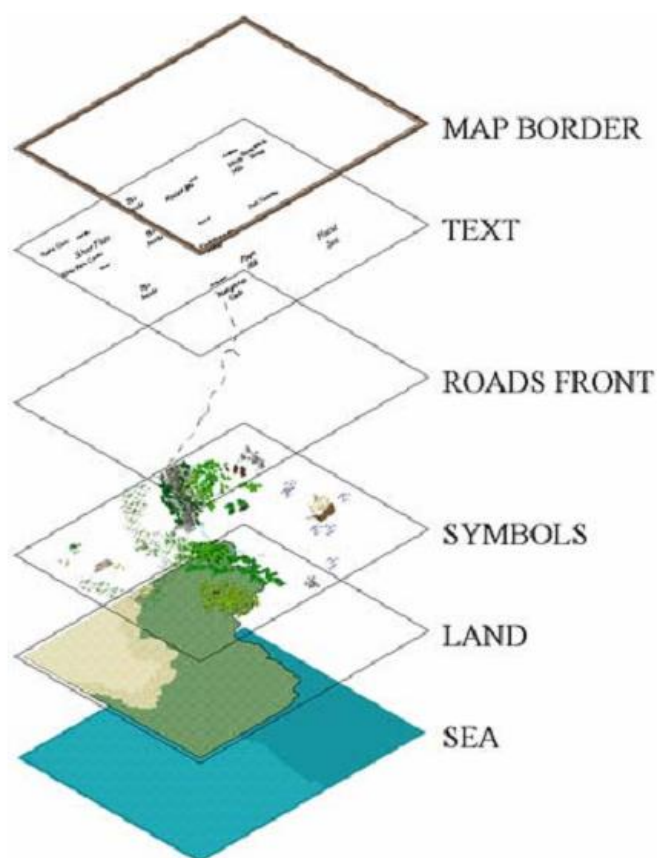
Ну как? Правда красиво? И всего пара кликов мышкой. На самом деле, работу с эффектами в ССЗ можно проводить настолько кропотливо и тонко, настраивая их самостоятельно, что результаты будут просто фантастическими. Но на эту тему можно писать отдельное многостраничное руководство.

# КАК РАБОТАЮТ ШАБЛОНЫ

Итак, мы с вами увидели и попробовали, как создавать карты в ССЗ. Теперь давайте уделим немного времени вопросу – как работает шаблон.

## Листы

Листы являются главным структурным компонентом ССЗ. Используя принцип листов, инструменты рисования размещают объекты в строгом порядке. Кроме этого к листам можно применять всевозможные эффекты, такие как отбрасывание теней, размытость, свечение и многие другие визуальные «украшательства»<sup>47</sup>.



---

<sup>47</sup> В основе своей любой шаблон уже имеет «установленные» эффекты. Вы сами могли в этом убедиться, когда закончили работать с нашей первой картой, включив эффекты в несколько кликов мышкой. При этом мы даже не обсуждали, что это за эффекты и как они работают, мы просто задействовали их, установленные «по умолчанию». Вот те визуальные эффекты, которые работают в нашем примере:

На листе **SEA (МОРЕ)**: эффект **Blur (Размытие)**;

На листе **LAND (СУША)**: эффект **Spatial Matrix Process (Процесс пространственной матрицы)**;

На листе **TEXT (ТЕКСТ)**: эффект **Glow (Свечение)**;

На листе **MAP BORDER (РАМКА)**: эффект **Texturize (Текстурирование)**.


Гораздо больше информации об эффектах, используемых в ССЗ вы можете найти в файле **Help**. По указателю найдите следующие статьи: **Effects (Эффекты)** >> **list** (список эффектов) и **using effects** (использование эффектов).



Вспомните, когда мы рисовали мелководье на уже практически законченной карте, то после завершения этот объект был автоматически опущен на слой, находящийся ниже слоя **landmass (массивы суши)**. Посмотрите на диаграмму<sup>48</sup>, и вы поймете почему это произошло. Не смотря на то, что объект «мелководье» мы добавляли уже в последнюю очередь, использовался при этом инструмент рисования со сплошной заливкой, который принадлежит листу **SEA (MOPE)**. Это значит, что объект «мелководье» накладывается поверх всех объектов на листе **SEA (MOPE)**, но ниже всех остальных листов.

## Редактирование эффектов

Эффекты<sup>49</sup> могут быть легко добавлены или отредактированы в соответствии с вашими требованиями.

1. Откройте пример, который находится в папке **C:\Program Files\ProFantasy\CC3\Examples**, под названием **ES-Tutorial09.FCW**.
2. Кликните на иконке **Sheets and Effects (Листы и Эффекты)** . Выберите листу **TEXT (ТЕКСТ)** текущее состояние. Затем активируйте раздел **Activate Sheet Effects (Активировать эффекты листа)** и кликните **Edit (Редактировать)**.

---

<sup>48</sup> Эта диаграмма находится в примере **ES-Tutorial10.FCW**. Кстати, была получена такая диаграмма при помощи дополнения к CC3, которое называется **Perspectives Pro**.

<sup>49</sup> Общий список эффектов, доступный на шаблонах, включает в себя:

**Adjust Hue/Saturation** (Регулирование оттенка/насыщенности);

**Bevel** (Эффект объемности);

**Blur** (Размытость);

**Displace** (Смещение);

**Drop Shadow** (Падающая тень);

**Edge Fade** (Блеклая кромка);

**Glow** (Свечение)

**Inner Glow** (Внутреннее свечение);

**RGB Matrix Process** (Процесс матрицы RGB);

**Screen Border** (Граница рамки);

**Spatial Matrix Process** (Процесс пространственной матрицы);

**Texture Overblend** (Текстура перемешивания?);

**Texturize** (Текстурирование);

**Transparency** (Прозрачность);

**Wall Shadow** (Граничная тень)



В поле **Options (Опции)** измените параметр **Strength (Интенсивность)** на «2», а параметр **Blur radius (Радиус размытия)** на «7». Дважды кликните **ОК**.

Обратите внимание, как изменились надписи на карте: размытость вокруг текста стала более яркой, а сам текст стал более контрастно выделяться на карте.

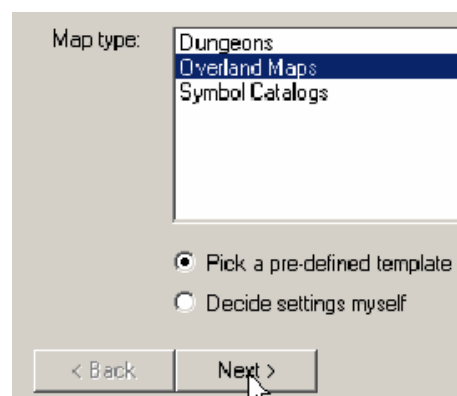


# ИМПОРТ СИМВОЛОВ

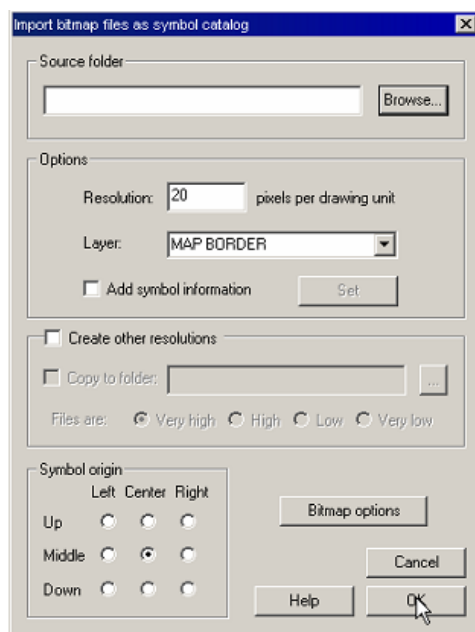
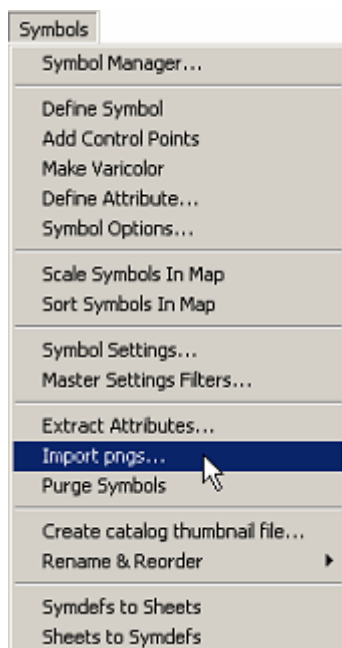
СС3 позволяет легко импортировать файлы растровых изображений с расширением **.png** или **.bmp**, которые в дальнейшем вы можете использовать в качестве символов. Эти импортируемые символы будут включены в текущий рисунок<sup>50</sup>.

1. Кликните на иконке СС3 .
2. Далее выбираем **New map (Новая карта)** .

Из списка выбираем **Overland Maps (Сухопутные карты)**, а внизу делаем выбор на **Pick a Predefined Template (Выбрать шаблон из списка)**. Далее жмем **Next (Далее)**.



3. Выбираем шаблон **1000x800.FCT**.
4. Из главного меню открываем список **Symbols (Символы)** и выбираем **Import PNGs (Импорт PNG-файлов)**.



Кликните на кнопке **Browse (Обзор)** и откройте папку на вашем

<sup>50</sup> Когда вы импортируете другие символы, вы можете воспользоваться **Symbol Manager (Менеджер символов)**, чтобы добавлять их к каталогам уже существующих символов.



диске, где храняться файлы png<sup>51</sup>.

Установите в поле **Resolution (Разрешение)** значение «20»<sup>52</sup>.

Укажите слой<sup>53</sup>, в который вы желаете чтобы входили данные символы.

И теперь изменим некоторые свойства символов<sup>54</sup>.

В области **Symbol Origin (Начало координат символа)** установите «флажок» к нижнем среднему положению (т. е. это на пересечении надписей **Down** и **Center**).

Кликните по кнопке **Bitmap options (Опции растра)**. «Флажок» должен находиться в положении **Alpha Transporency**. Дважды кликните **ОК**.

5. Кликните **ОК** для подтверждения числа импортированных символов.

6. Кликните на иконке **Symbols in Drawing (Символы из рисунка)** .

Пролистайте список символов вниз – вы увидите вновь добавленные символы. Теперь вы можете их использовать для текущей карты.

Чтобы сохранить символы как каталог:

7. Из главного меню раскройте список **Symbols (Символы)** и выберите **Symbol Manager (Менеджер символа)**.

---


<sup>51</sup> Если вы добавляете собственные символы, то лучше всего создать для них отдельную папку в ССЗ, где они будут находиться постоянно.

<sup>52</sup> Что такое разрешение: этот размер символа, который будет выводиться на карту. Размер этот будет зависеть от масштаба шаблона. Т. е. это будет масштаб шаблона деленный на число, указанное в поле **Resolution**. Автор рекомендует использовать значение 20.

<sup>53</sup> Обычно этот слой **SYMBOL DEFINITION**.

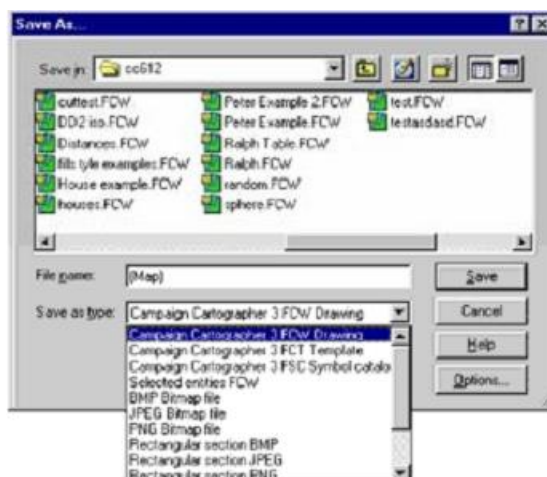
<sup>54</sup> Если вы хотите включить информацию о символе, то поставьте галочку в поле **Symbol Information** и нажмите кнопку **Set (Установить)**. Вы так же можете изменить отдельные установки через **Symbol Manager (Менеджер символа)**, когда импорт будет уже завершен. **Create Other Resolutions (Создать дополнительное разрешение)**: эта функция наиболее эффективна, когда используется несколько разрешений изображения. Вы можете опционально их создать. **Files are (Выбрать файлы)**: позволяет ССЗ сделать выбор на файлах определенного качества. Обычно это качество **Very High (Очень высокое)** или **High (Высокое)**. И, наконец, выберите папку, куда сохраните готовые изображения. После всего ССЗ запустит специальную программу (**convert.exe**) и нужно будет подождать, пока она не завершит свою работу.

Кликните на кнопке **Save as Catalog (Сохранить как каталог)**. Дайте каталогу имя и нажмите **Save (Сохранить)**.

Теперь, чтобы использовать каталог при рисовании, откройте новый рисунок, кликните на иконке **Symbol Catalogs (Каталоги символов)**  и найдите тот каталог, который вы сохранили.

## ЭКСПОРТ И ИМПОРТ КАРТ

Чтобы экспортировать карту или ее часть в главном меню выберите **File (Файл)** и **Save as... (Сохранить как...)**. В открывшемся окне разверните список «Тип файла» и выберите нужный вам формат. Каждый из имеющихся форматов<sup>55</sup> имеет настройки, которые вы можете изменить, нажав на **Options... (Опции...)** или выбрав **Options (Опции)** из главного меню **Tools (Сервис)**.



### Экспорт карт для публикации

Из главного меню **File (Файл)** выберите **Save As... (Сохранить как...)**, а затем выбираете любой из понравившихся типов файлов: **BMP Bitmap**, **JPEG Bitmap**, **PNG Bitmap**. Нажмите клавишу **Options (Опции)**. Установите разрешение и опции кадрирования. Ваша карта будет сохранена в новом формате. Если вы решили опубликовать ваши работы в сети интернет, то имеет смысл сохранять ваши карты в самом высоком разрешении. Кроме этого вы можете сохранить не всю карту, а какую-то ее часть. Для этого в списке формата файлов выберите **Rectangular Sections (Прямоугольный участок)**. После этого введите желаемое имя файла, нажмите **Save (Сохранить)** и программа перейдет в режим ожидания: на карте выделите рамкой желаемый участок для сохранения и готово!

---

<sup>55</sup> Все типы растровых файлов измеряются числом пикселей по вертикали и горизонтали. Выберите высоту и ширину в пикселях. **BMP Bitmap** может быть импортирован в большинство пакетов **Paint**. Выберите глубину цветопередачи. Файлы **JPEG** небольшого размера, но уступают в качестве. Низкое качество формата обеспечивает его быстрое открытие и небольшое место, занимаемое на диске, но он содержит меньше сведений. Файлы **PNG** обычно используются для web-публикаций и при этом практически не теряют в качестве. Установите степень сжатия.

## Копирование существующих бумажных карт

Если вы возьмете обычную бумажную карту и отсканируете ее, то полученное изображение можно вставить в качестве фона для карты в ССЗ. Для этого сделайте следующее<sup>56</sup>:

1. Конвертируйте изображение имеющейся у вас карты в формат **BMP Bitmap 24-bit**.
2. Создайте новую карту **New map** желаемого размера. Запустите индикатор слоев, кликнув по небу в панели **Status Bar** и выберите **Add (Добавить)**. Введите в поле **New Layer Name (Имя нового слоя)** **BITMAP** и нажмите **ОК**. В списке слоев выбираем только что созданный слой **BITMAP** и делаем его текущим. Нажимаем **ОК**.
3. В главном меню раскрываем **Edit (Редактировать)** и выбираем **Insert File... (Вставить из файла...)**. Найдите ваш файл, выберите его и нажимаем **Open (Открыть)**. В командной строке появится предложение *First corner (Укажите первый угол)*: вы должны указать угол вашего шаблона (как правило это верхний левый угол), а затем растянуть изображение по размеру шаблона. Теперь поверх этой карты вы можете рисовать обычную карту в ССЗ.

## Файлы других форматов

Кроме формата для сохранения карт по умолчанию (**FCW**), вы можете экспортировать карту в формате **Enhanced Metafile EMF**. Опционально можно настроить размер по осям **X** и **Y**, а так же оставлять или нет цвет заднего фона. Рекомендуется сохранять файл с большими сторонами карты для лучшего разрешения. Это хороший вариант для импорта векторных данных в **Microsoft Word**.

---

<sup>56</sup> Кроме сканирования (мало ли у вас нет такой возможности ☺) вы можете просто попытаться перерисовать имеющуюся у вас бумажную карту. Сделать это не трудно, но нудно: создайте шаблон такого же масштаба и воспользуйтесь координатной сеткой, которая должна быть на шаблоне такой же, как и на реальной карте. А затем просто не спеша копируем в соответствие с координатами. Собственно говоря, никто вам не мешает вместо сканирования воспользоваться цифровой фотографией ☺.

Вы можете импортировать или экспортировать файлы в формате **AutoCAD DXF** или в формате **AutoCAD DWG** (это стандартный формат файлов для AutoCAD).

Вариант сохранения **All text in drawing (Весь текст в рисунке)** позволяет вам сохранить все текстовые надписи на карте в формате **ТХТ**. Опционально вы можете упорядочить текстовые файлы при сохранении.

# СОЗДАЕМ ПЛАН ПОМЕЩЕНИЯ

ССЗ позволяет легко создавать не только карты миров, но (с такой же легкостью) и карты планов различных помещений. Давайте разберем основы рисования таких планов<sup>57</sup>.


1. Кликните на иконке **New map (Создать новую карту)** .



В окне **New Drawing Wizard** выберите раздел **Dungeons (Подземелья)** и поставьте «флажок» в поле **Pick a pre-defined template (Выбрать из готовых шаблонов)**.



Кликните **Next (Далее)**.

2. Выберите шаблон **100x80 Dungeon. FCT**.

3. Кликните на иконке **Symbol Catalog**  и, в открывшемся окне обзора, перейдите к файлу **basic.FSC**, который находится в **Symbols/Dungeons**. Нажмите **Open (Открыть)**.

4. Включите режимы **Snap (Привязка по координатной сетке)**  и **Grid (Координатная сетка)** .

---

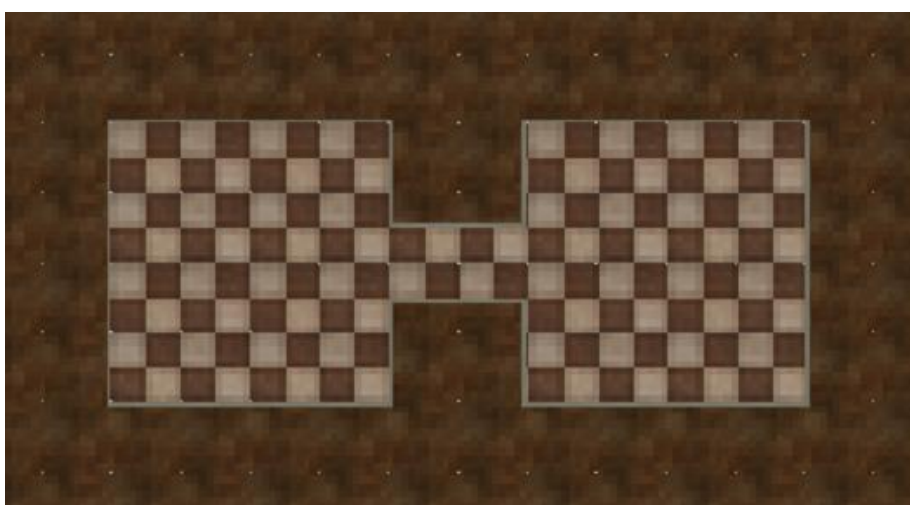
<sup>57</sup> План, который мы выберем для нашего примера, очень простой. Но вы увидите весь возможный потенциал программы и ничто вам не помешает потом самостоятельно создать большой, сложный план помещения быстро и легко, используя инструменты рисования подземелий.

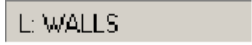
5. Кликните по иконке **All Map Drawing Tools** (Все инструменты для рисования карты) .

Выберите инструмент **Room, Stone Wall, Chequered Floor** (Комната, каменная стена, клетчатый пол).



6. Используйте координатную сетку, чтобы начертить план подземелья<sup>58</sup>. В нашем случае это две комнаты, соединенные коридором<sup>59</sup>.



7. Кликните по индикатору слоев **Layer Indicator**  и в списке выберите слой **WALL FEATURES**, сделав его текущим. Кликните **OK**.
8. В окне выбора символов **Symbol Display Window**, пролистайте список и выберите символ **Wood Door** (Деревянная дверь).

Обратите внимание на то, что дверь привязывается к стене<sup>60</sup> (именно тут и должны находиться двери не так ли ☺). Поэтому вы



<sup>58</sup> Когда вы кликните и начнете рисовать, то увидите, как работает режим **Snap**. Курсор будет автоматически привязываться к точкам координатной сетки, что значительно облегчит задачу по рисованию прямоугольных и квадратных площадей. В нашем примере настройки координатной сетки следующие: от одной до другой точки на координатной сетке расстояние составляет 5 футов; но курсор будет привязываться еще и к середине между этими двумя точками. Т. е. каждый шаг курсора составит по два с половиной фута. Вы можете выбрать или создать другой масштаб. Для этого достаточно кликнуть ПКМ на кнопке **Snap**.

<sup>59</sup> Примеры рисунков вы можете посмотреть все в той же папке **Examples**.


<sup>60</sup> Символ дверей относится к так называемым интеллектуальным символам. Для большей информации о таких символах почитайте файл **Help** статью **Smart Symbols>>>and walls**.



просто перетаскиваете дверь курсором, пока она не займет нужное положение на плане, и кликаете мышкой.

9. В окне выбора символов **Symbol Display Window** выберите символ **Sconce with Torch3** (Горящий светильник).

Светильники<sup>61</sup> так же относятся к группе интеллектуальных символов, поэтому при приближении курсора к стенам, символы будут автоматически размещаться вдоль стен. Расставьте столько светильников, сколько вы считаете нужным<sup>62</sup>.

10. Кликните на индикаторе слоев **Layer Indicator** . В списке слоев выберите слой **FURNITURE** (Предметы обстановки) и сделайте его текущим.

11. В окне выбора символов **Symbol Display Window** выбирайте и добавляйте на план символы обстановки, которые вы желаете видеть на рисунке. Отключите режим **Snap**, для того чтобы расставлять предметы так, как вам хочется.



12. Кликните на иконке **Sheets and Effects** (Листы и эффекты) .


---

<sup>61</sup> Обратите внимание, что эффект свечения пламени светильников является не эффектом (в прямом смысле этого слова), а частью символа.

<sup>62</sup> Несмотря на то, что светильники являются «интеллектуальными» символами, расставляются они не так, как двери, а в два клика мышкой. Для этого рекомендую отключить режим **Snap**. Первым кликом вы зафиксируете положение светильника на стене в том месте, где хотите его поставить (при этом светильник будет располагаться в центре стены). Первое действие предназначено для точного позиционирования объекта. Затем перетащите курсор чуть выше или ниже позиции первого клика (все зависит от того на какую стену вы устанавливаете объект), и вы увидите, как символ светильника будет разворачиваться в зависимости от того к какой части стены вы его подведете (к внутренней или наружной). Здесь делаем второй клик и уже фиксируем окончательно положение объекта.

Поставьте галочку в окошке **Activate Sheet Effects** (Активировать эффекты листа) и кликните **ОК**.



Изучите другие варианты для рисования подземелий, находящихся в **All Map Draw Tools** , чтобы завершить начатый план нашего подземелья. Располагайте другие территории и элементы обстановки. Добавляйте другие эффекты и редактируйте уже существующие, чтобы достичь желаемого вами результата. Текстовые надписи добавляются тем же самым образом, который мы рассматривали с вами выше при создании карт<sup>63</sup>.

---

<sup>63</sup> Вообще здесь стоит порекомендовать пользователю изучить файл справки (**Help**), но к сожалению на английском языке (особенно обратите внимание на статьи **Effects>>Sheets and Effects, Symbols, Drawing Tools** и **Interface Options**). А так, хочу порекомендовать вам как можно больше экспериментировать с работой в CC3, особенно с эффектами. Изучите их, так сказать, методом «проб и ошибок», уверяю вас всякие сомнения в сложности пропадут, а опыт будет бесценным. В любом случае, не возможно в одном руководстве полностью описать все возможности программы, но получив базовые знания, вам будет намного проще работать дальше.

## ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ

Мы с вами рассмотрели самые необходимые азы для начала работы с ССЗ. Но это только незначительная часть – верхушка айсберга – от всего потенциала программы. Имеется гораздо более полный мануал, доступный для скачивания зарегистрированным пользователям на сайте ProFantasy.com. Так же имеется обширная библиотека, содержащая свободно распространяемые символы объектов, шаблоны и готовые карты, предоставленные другими пользователями.

### Помощь при работе

В программе ССЗ имеется очень обширный файл **Help (Помощь)**. Для большей информативности настоятельно рекомендуем вам обращаться к нему, используя строку поиска **Find**.

### Помощь по почте

Программа ССЗ имеет очень много поклонников во всем мире, которые могут вам помочь ответить на большинство вопросов. Для этого обращайтесь на форум и задавайте там свои вопросы. Присоединяйтесь к нашему почтовому списку на сайте.

### Техническая поддержка

Техническая поддержка доступна на нашем сайте. Если вы не можете найти ответов на свои вопросы, то пишите нам (адрес на нашей веб-странице). Не забудьте указать вашу операционную систему и описать проблему<sup>64</sup>.

---

<sup>64</sup> Примечание от **Alchymista**. В целом, некоторые моменты, описанные в этом мануале, могут не совсем точно соответствовать действительности. Программа постоянно обновляется и дорабатывается, поэтому не исключены небольшие казусы. Например, на момент перевода данного руководства, ваш покорный слуга работал с последней версией программы ССЗ, распространяемой производителем, а данное руководство значительно «старше». Так что были замечены некоторые несоответствия и опечатки, но все они крайне незначительны.

Кроме этого, убедительная просьба ко всем читателям данного руководства и пользователей программы – о возможных ляпах и неточностях с моей стороны, о ваших пожеланиях и рекомендациях, ваши вопросы и т. п. направляйте по адресу [alchymista79@gmail.com](mailto:alchymista79@gmail.com).

При переводе я допускал (порой значительные) литературные вольности, но делала это умышленно для лучшего изложения материала, рассчитывая на русскоязычного читателя. Дело в том, что язык мануала крайне примитивен (видимо автор придерживался правильного мнения, что целевая аудитория может быть совершенно различной). Это порой сбивало с толку, а дословный перевод был бы скучен и нуден.

Всех вам благ и красивых карт!