Kaip pastatyti pastatą (modelį) į GTA San Andreas.

1. Iš pirmo jūs turite atsisiųsti programą MAP EDITOR per nuorodą

<u>http://gesta.my1.ru/gtavilnius/files/mapeditor.rar</u>"
Jjungdami programą , jūs turite nurodyti, kur yra jūsų žaidimas.Paspauskite mygtuką Add , Įrašykite jūsų žaidimo pavadinimą ir nurodome kelią į žaidimą. OK, OK mano atvėju "d:/games/gtasa"

MEd v0.32		×
MapEditor	Welcome to MEd v0.32 Please choose the installation you wish to modify from the can add installations by selecting Add and browsing for the folder. Once you have selected your installation, click on Next.	e list below. You le relevant
Add GTA Installation	[9 <mark>×</mark>	Edit
men	This wizard will allow you add a new GTA installation into your commonly used items. Please specify the location, and a name for the install. When you are finished, click OK. Type the name of the GTA game: GTA SA 2 Type the location of the installation D:/Games/GTA SA Browse3 Click OK to continue.	Remove Move Up Move Down
San Andreas Found!	OK 4 Cancel	

3. Paspauskite ant "IDE". Spaudžiame ant mygtuko "New file" kuri yra viršuje ir įrašome pavadinimą.



4. Dabar randame sąraše "vlnobjects" ir spaudžiame mygtuką "New Item", po kurio matome tokį langą : Spaudžiam ant Browse (priešais Model Name:).

DATAMA	Sigener	A D C S						52
DATA\MAF	S\gener	Ttem Definition						
DATA\MAP	S\gener	File Edit View						
DATA\MAP	S\gener		-					
DATA\MAP	S\gener	📫 🗖 📥 👘	p pri col	a				
DATA\MAP	SVeveld							
DATA	SVeveld				Item Definition: T	vpe: obis	(Standard Object)	
	Sigener				10000 000 D		1	
DATAMAP	S\Portia				18620, 299, 0	P1		
DATAMA	S\Portia				ID Number:	18620		
New Item	Edit				Model Name: 🔀			Browse 2
Standard Obje	cts T							
10					Texture Name: 🔀		[Browse
					Object Count:	1		
18596	lodi				LOD:	299		
18597	tvto				Time On:	00.00		
18598	LOI				T. 01	00.00		
18599	lega				Time Off:	00:00		
18600	vind				Parameters:	0		
18601	vine				Renders Wet Effe	ect	TOBJ Night Fla	p
18602	nau							-
18603	vine				Apria Transparer	ncy i	Apna Transpa	rency z
18604	vink				TOBJ Day Flag		Interior Object	
18605	vini				Disable Shadow	Culling	Exclude Surfac	e from Culling
18606	can							o nem odiling
18607	VIN				Disable Draw Dis	tance	Breakable Win	dow 1
					Deschable Mende			

5. Spustelėkite mygtuką Create New Arichive ir pavadiname jį vlnobjects.

ile Edit	Please choose a name	and location		×					
	G Gam	es ▶ GTA SA ▶ models ▶	 ✓ ✓	۶					
age Archive: c	Organize 🔻 New folder 🛛 🗄 🔻 🔞								
Archiv gta3 gta_int player cutscer SCRIP VILNIU REvil	 Documents Music Pictures Videos Homegroup Computer Local Disk (C:) Local Disk (D:) 	 Name coll generic grass txd cutscene.img gta_int.img gta3.img player.img REvil.img 	Date modified 2011.10.06 16:15 2012.05.04 15:53 2011.10.06 16:15 2012.05.04 15:54 2009.09.11 12:58 2011.10.20 09:03 2012.05.08 13:57 2011.04.08 14:54 2009.03.22 09:45	Type File fol File fol File fol IrfanVi IrfanVi IrfanVi IrfanVi					
	📾 Network File name:20	+ Inobjects		٠					
	Save as type: *.	img	2 Same						

6. Pasirenkame jį iš sąrašo kairėje. Spaudžiame mygtuką Add Files , išsirenkame 3 failus iš aplankalo statiniai/konstrukcijos(modeliai) : ***.col, ***.dff, ***.txd. Poto paspaudžiame ant mygtuko

Rebuild Kada operacija bus įvykdytą, išsirenkame faila ***.dff, spaudžiame OK, kopijuojame pavadinimą iš Model name ir įstatome jį į Texture Name : , Tai turėtu atrodyti taip:



7. Spauskite ant "Scene" ir pasirenkame regioną iš žaidimo, o tada spustelėkite mygtuką "Render".

IDE	IPL	1 Scene	ltem		
DAT DAT DAT DAT DAT DAT DAT DAT DAT DAT	FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF FA/MAF	S/vilniusob S/interior/o S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor S/Stauntor	j.IPL ther_inter_	riors.IPL tm.IPL pp.IPL IPL X.IPL IPL ds.IPL	
DAT	Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF Fa/MAF	2S/Portland 2S/Portland 2S/Portland 2S/Portland 2S/Portland 2S/Portland 2S/Portland 2S/Portland 2S/portland 2S/others/s 2S/interior/ii 2S/interior/ii 2S/interior/ii 2S/interior/ii 2S/interior/ii 2S/cull.ipl	/industN /industSl /industSl /Portroac /mono.IF /overview /props.IF eafloor.IF nterior_sa nterior_g nterior_fa	E.IPL W.IPL E.IPL Is.IPL L v.IPL L 'L vehouse.IP m.IPL stfood.IPL asinos.IPL	MEd v0.32 - Please Wait Rendering - indust SE.IPL 11% Cancel L
DAT DAT Select Time in Shift mu	TA/MAF TA/MAF t All scene:	PS/audiozor PS/occlu.IP Rende 09:00 1x	n.IPL L		

Randame tokį pati pavadinimą "IPL" ir spaudžiame mygtuką apačioje "NEW", pasirenkame modelį iš vlnobjects, OK.

			alest.				
IDE 1 IPL Scene	ltem						
🕖 New File 🔀 Delete	🔚 Save 🔍 Fi	ind					The state of the s
		Filename:				the second	
DATA/MAPS/Ssv/lan	dSW.IPL						
DATA/MAPS/Ssv/ssv	rtemp.IPL	Item Chooser					
DATA/MAPS/Ssv/SS	Vroads.IPL						
DATA/MAPS/Portland	d/industNE.IPL	Please select the item you wish to add:					🔔 Search
DATA/MAPS/Portland	d/industNW.IPL			10.000			1 S-16 - 16
DATA/MAPS/Portland	d/industSE.IPL	Filename:	ID	Object	Texture 1		
DATA/MAPS/Portland	d/industSW.IPL	🚽 🎒 DATA\MAPS\vilniusobj.IDE 3	18599	legach_police	legach		
DATA/MAPS/Portland	d/Portroads.IPL	DATA\MAPS\interior\other_interiors.IDE	18600	vinostrov 1	vinostr		
DATA/MAPS/Portland	d/mono.IPL	DATA\MAPS\leveldes\seabed.IDE	18601	vIndzukija	vindzu		
DATA/MAPS/Portland	l/overview.IPL	DATA\MAPS\interior\interior_savehous	18602	naujzan	naujzdn		
DATA/MAPS/Portland	d/props.IPL	DATA\MAPS\generic\vegepart.IDE	18603	vinostonovka	vinost		
DATA/MAPS/others/s	seafloor.IPL	DATA\MAPS\generic\barriers.IDE	18604	VINKIOSK I	VINKIO		R
DATA/MAPS/interior/i	interior_savehouse	DATA\MAPS\generic\dynamic.IDE	18605	VINKIOSK2	VINKIO		A
DATA/MAPS/interior/i	interior_gym.IPL	DATA\MAPS\generic\dynamic2.IDE	18606	carparksign	carpar		A la
DATA/MAPS/interior/i	interior_fastfood.IF	- DATA\MAPS\generic\multiobj.IDE	18607	VINIUKOII	VINIUKOII	14 -	
3 New Edit 🗇 D	Duplicate 🔀 De	DATA\MAPS\generic\procobj.IDE	10000	Viriizuzuaniez	VITIZOZ	142 -	14
		DATA\MAPS\eveldes\evebre.IDE	10005	LODizdzdaniez	LODIZ		·
IU:		DATA MAPS Veveldes seabed. IDE	19611	gtavlastatia	pesne	(10)	
2 8530 SupaS	Save		10011	glavinstotis	glavin		
UDa:	Save	DATA MAPS Portland mono. IDE	19612	vinkueok	vinku		2
3 8531 ind_mi	aindrag2	DATA MAPS Portland making IDE	18614	vinkusok2	vinkus		+
2 8591 LOD_1	maindrag2	DATA MAPS Portiand temppart. IDE	18615	vinsnauda2	vincus		
8532 ind_mi	aindrag 1	DATA MAPS Portland Vindust NEIDE	18616	vinspoudd2	vinstar		
8533 ind_la	nd091	DATA MAPS Potland Vindust SE IDE	18617	Izdcentr	Izdcentr		
0501 LOD_	jandus i	DATA MARS Portland Vidust SW/IDE	1 18618	vlniki	vlniki		
0004 DUSDE	pottar	DATA WALS & Oliand Viduslow.iDE		and States			1
CODUS LODD	eponar	Salactad: Viniki				6	
000_10	arz					D	Cancer
0546 LUD_1							
000_ta	alu C			and the state of the sec			
0040 LOU1	iaio m2						
8644 100 4	ard tar3						
LOD_1	lais				ere nere del nuer		

8. Randame vietą, kur norime pastatyti modelį. Valdymas modeliu ir jų poziciją vykstą čia.

IDE IPL	Scene	Item	
industSE.IPL			
Identifier:	1	18618	
DFF File:	1	vlniki 📃 🛄	REAL MARKET
Interior:	0		The second secon
Position X:	<<	< 1072.96 ▷ >>	
Position Y:	<<	< -837.349 >>>	
Position Z:	<<	< 16.8367 >>>	
Botation X:	<<	< 270 > >>	
Hotobolt X.	-		
Rotation Y:	<<	< 90 >>>	in the
	-		1 - Children -
Rotation Z:	<u></u>	< 3.67036e-11	A FLORIDA CONTRACTOR
			and the second sec
LOD File:			
ОК	J		

Kad įdėti nauja modelį, reikia pradėti nuo 6 punkto.