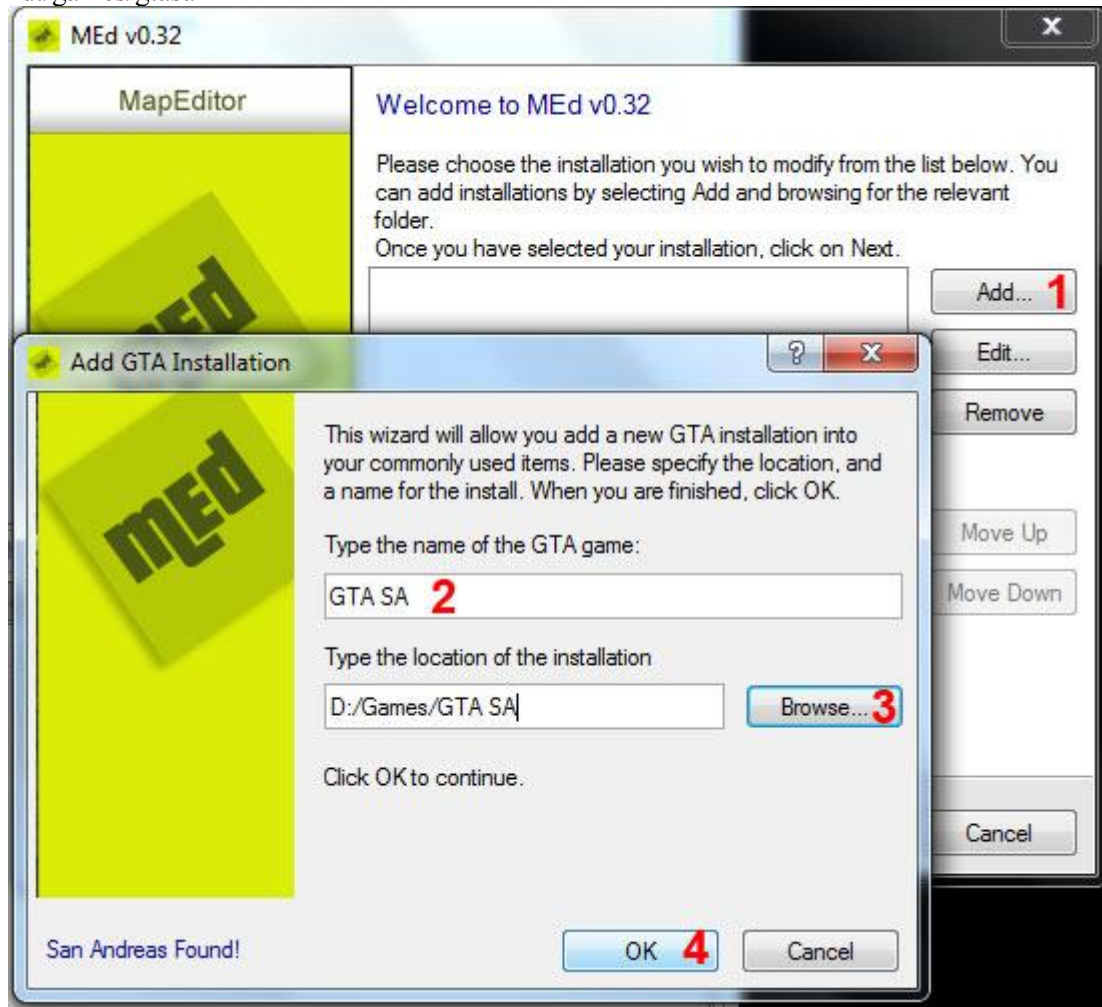
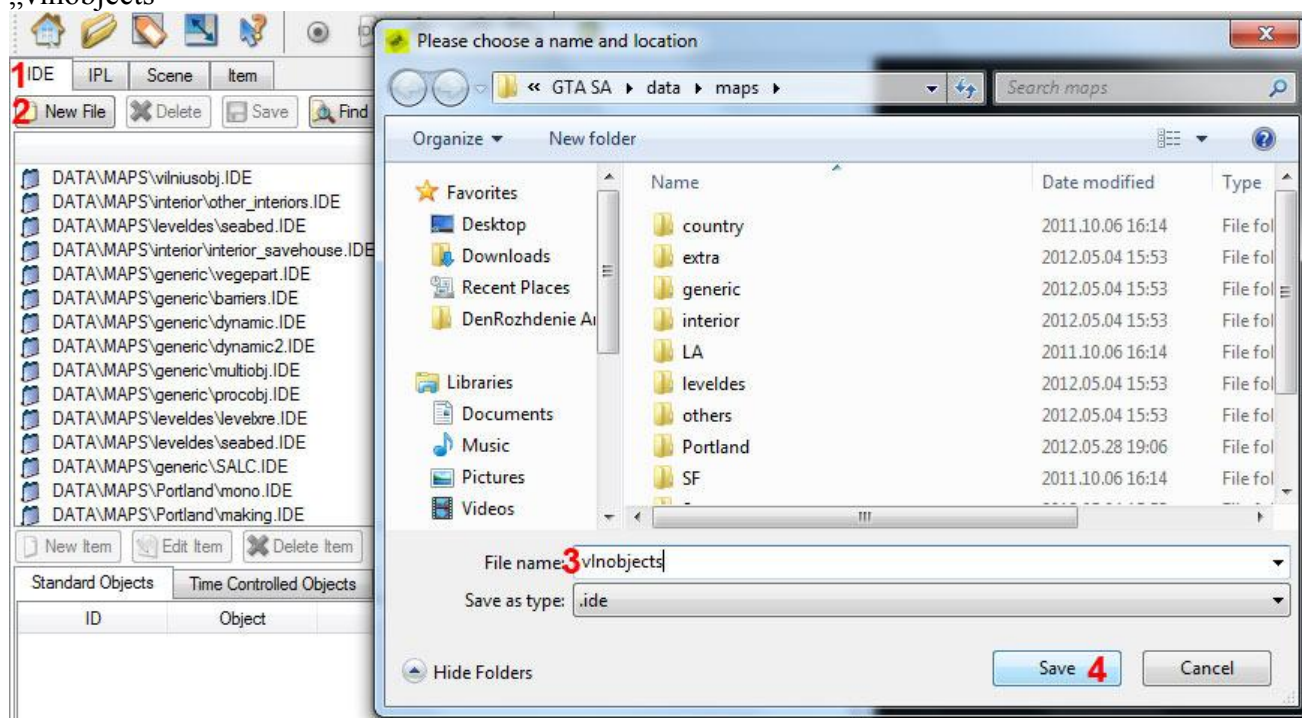


Kaip pastatyti pastatą (modelį) į GTA San Andreas.

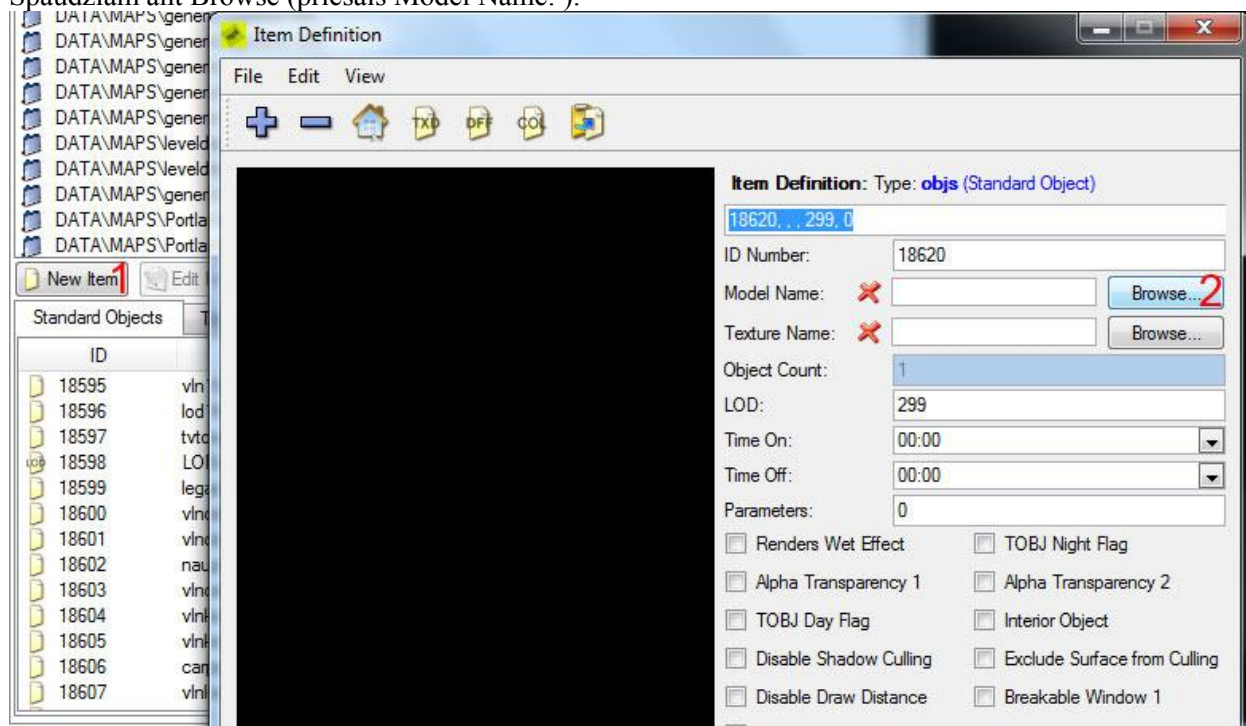
1. Iš pirmo jūs turite atsisiųsti programą MAP EDITOR per nuorodą „<http://gesta.my1.ru/gtavilnius/files/mapeditor.rar>“
2. Įjungdami programą, jūs turite nurodyti, kur yra jūsų žaidimas. Paspauskite mygtuką Add, Įrašykite jūsų žaidimo pavadinimą ir nurodomą kelią į žaidimą. OK, OK, mano atvejų „d:/games/gtasa“



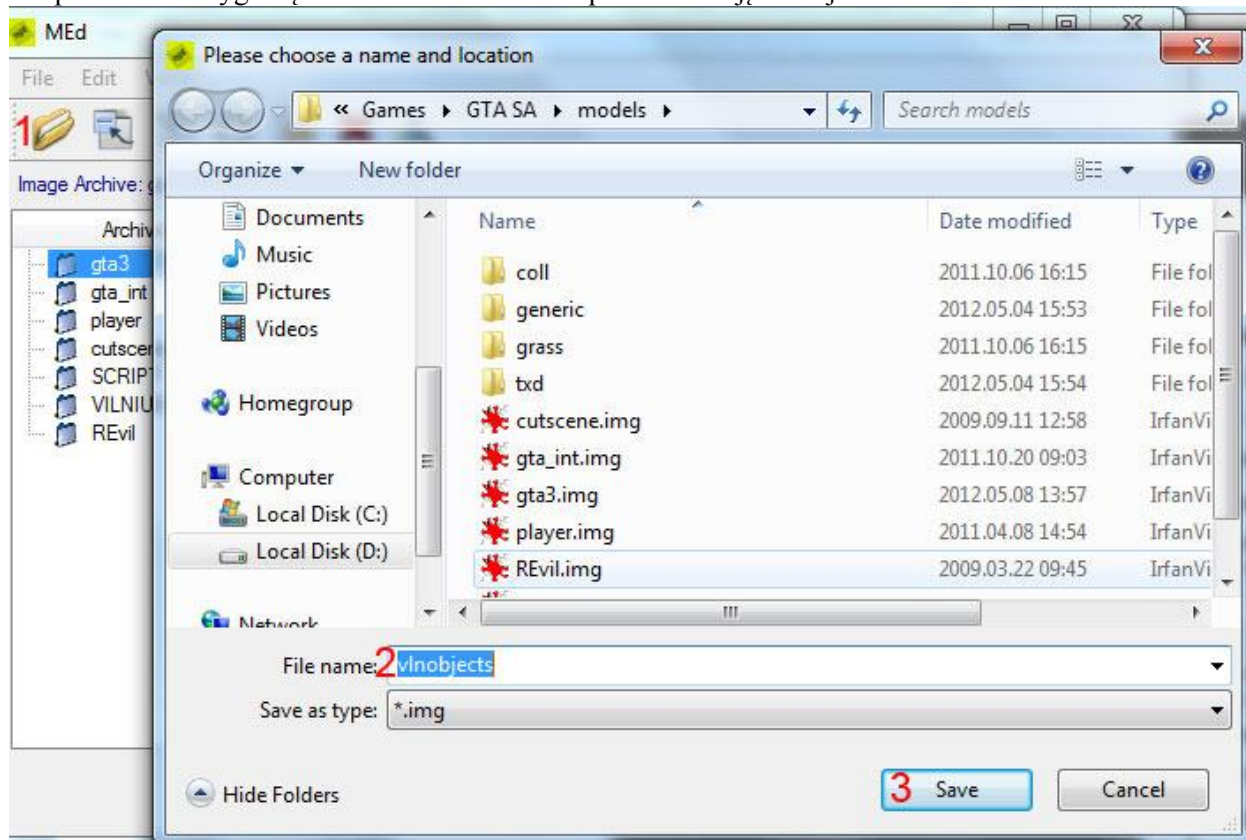
3. Paspauskite ant „IDE“. Spaudžiame ant mygtuko „New file“ kuri yra viršuje ir įrašome pavadinimą „vlnobjects“



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

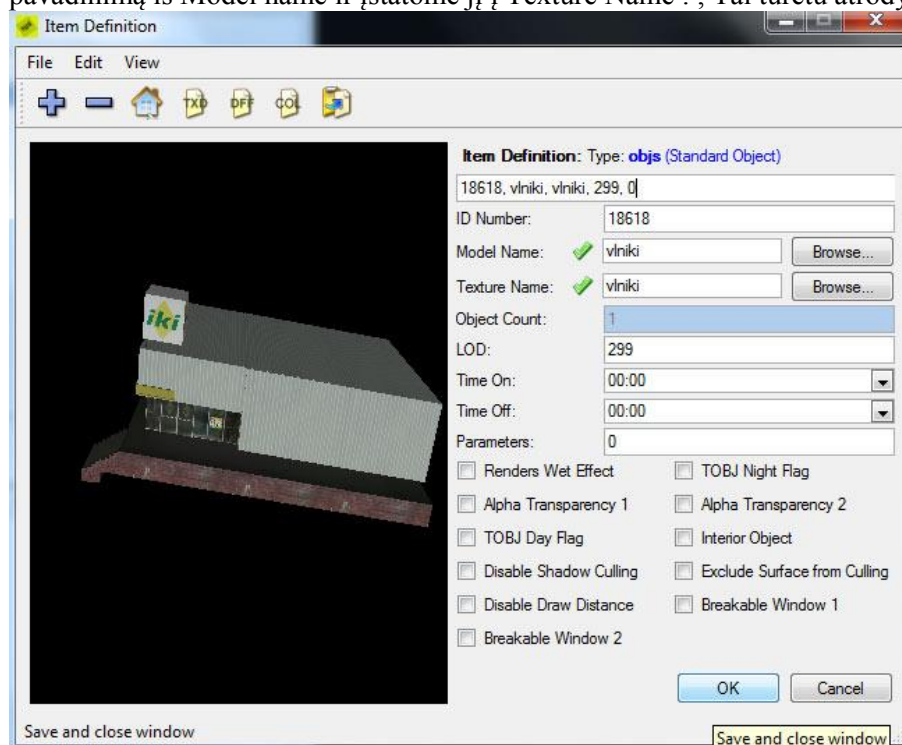


5. Spustelėkite mygtuką Create New Arichive ir pavadiname jį vlnobjects.

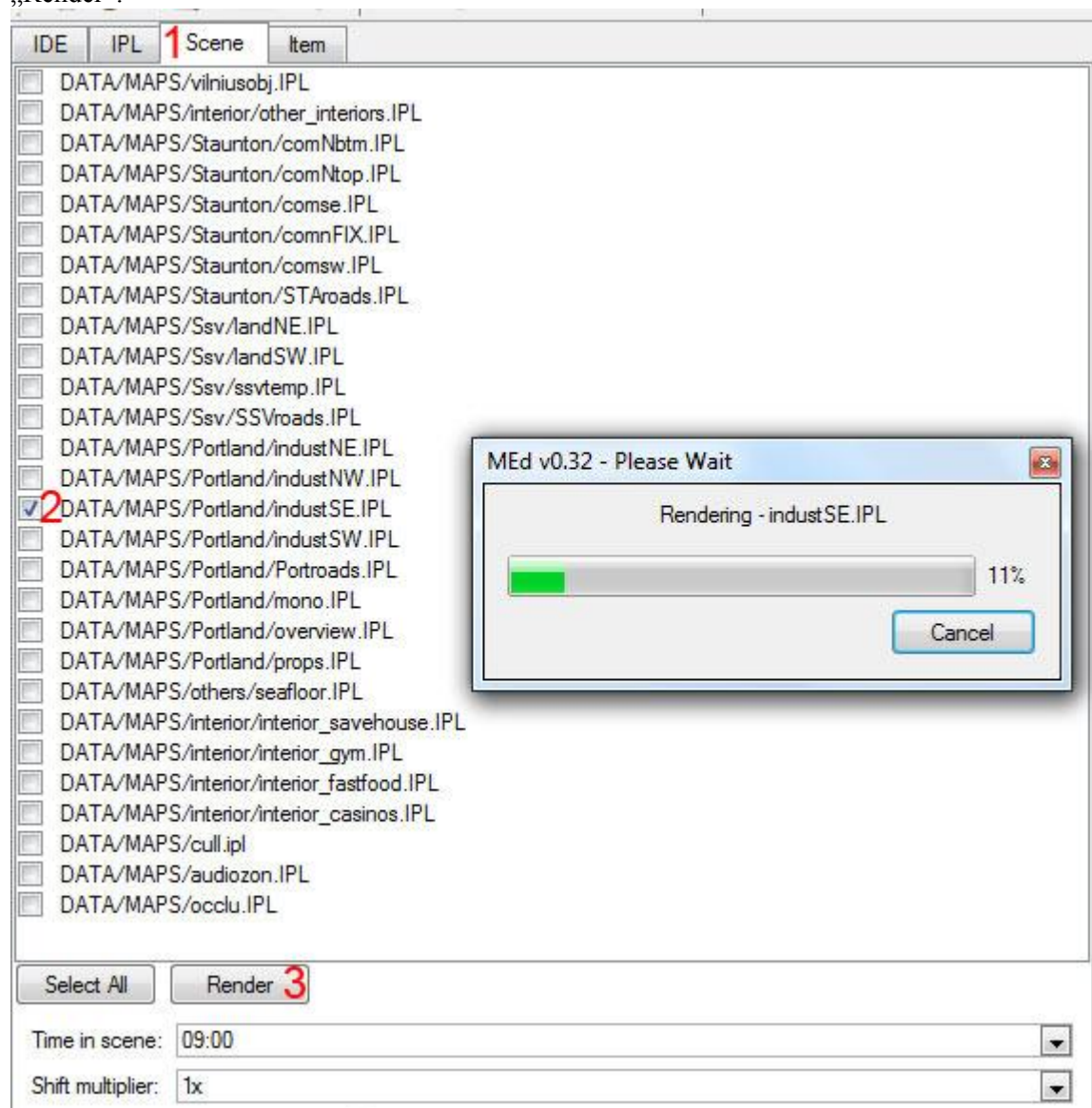


6. Pasirenkame jį iš sąrašo kairėje. Spaudžiame mygtuką Add Files , išsirenkame 3 failus iš aplankalo statiniai/konstrukcijos(modeliai) : ***.col, ***.dff, ***.txd. Poto paspaudžiame ant mygtuko

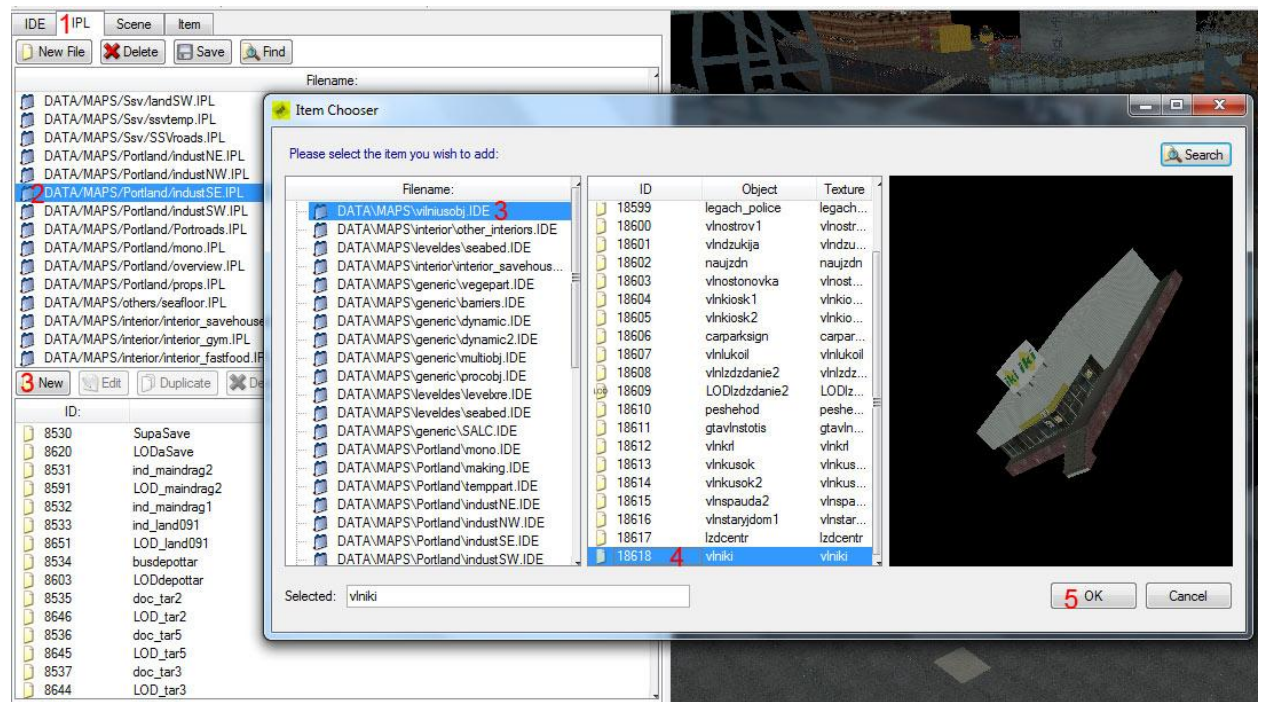
Rebuild . Kada operacija bus įvykdyta, išsirenkame failą ***.dff, spaudžiame OK, kopijuojame pavadinimą iš Model name ir įstatome jį į Texture Name : , Tai turėtų atrodyti taip:



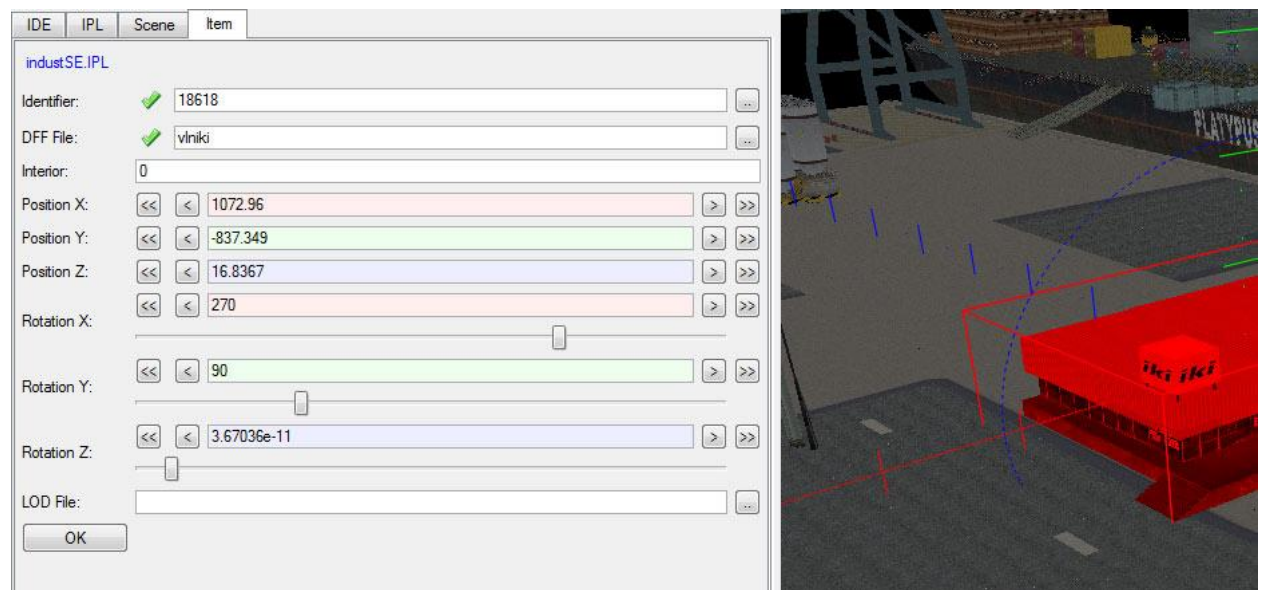
7. Spauskite ant „Scene“ ir pasirenkame regioną iš žaidimo, o tada spustelėkite mygtuką „Render“.



Randame tokį patį pavadinimą „IPL“ ir spaudžiame mygtuką apačioje „NEW“, pasirenkame modelį iš vlnobjects, OK.



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



Kad įdėti naują modelį, reikia pradėti nuo 6 punkto.