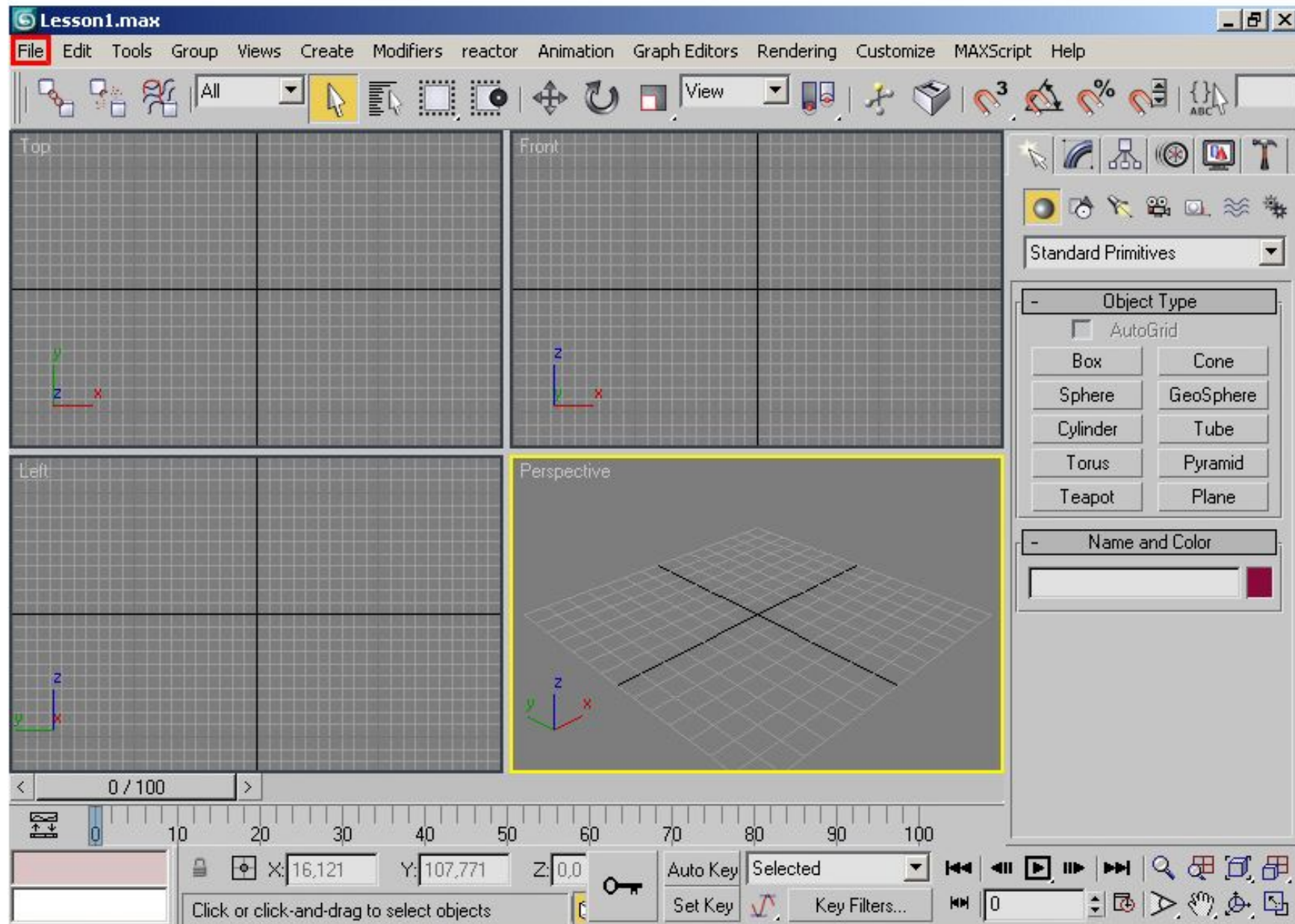
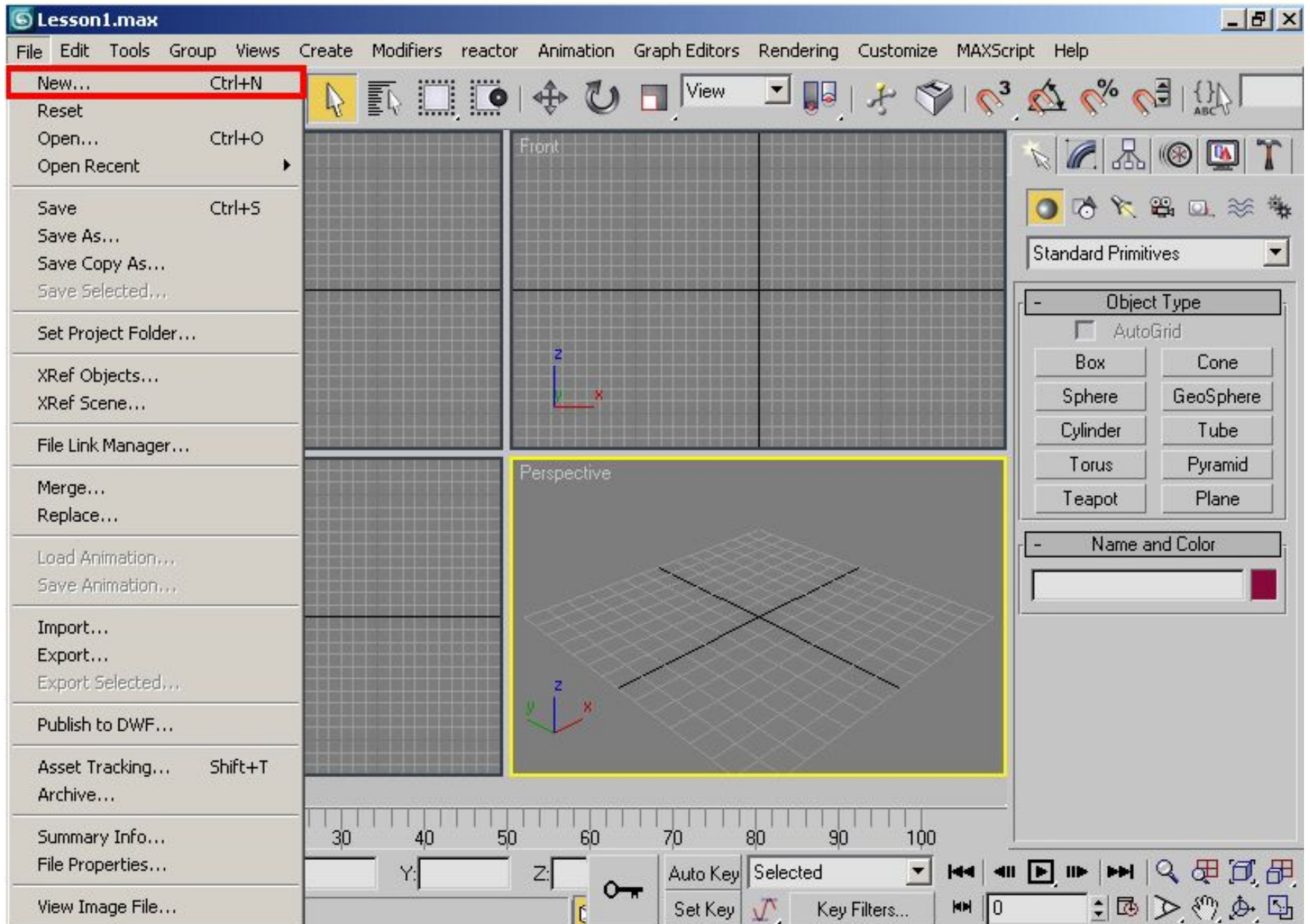


2. Работа с файлами

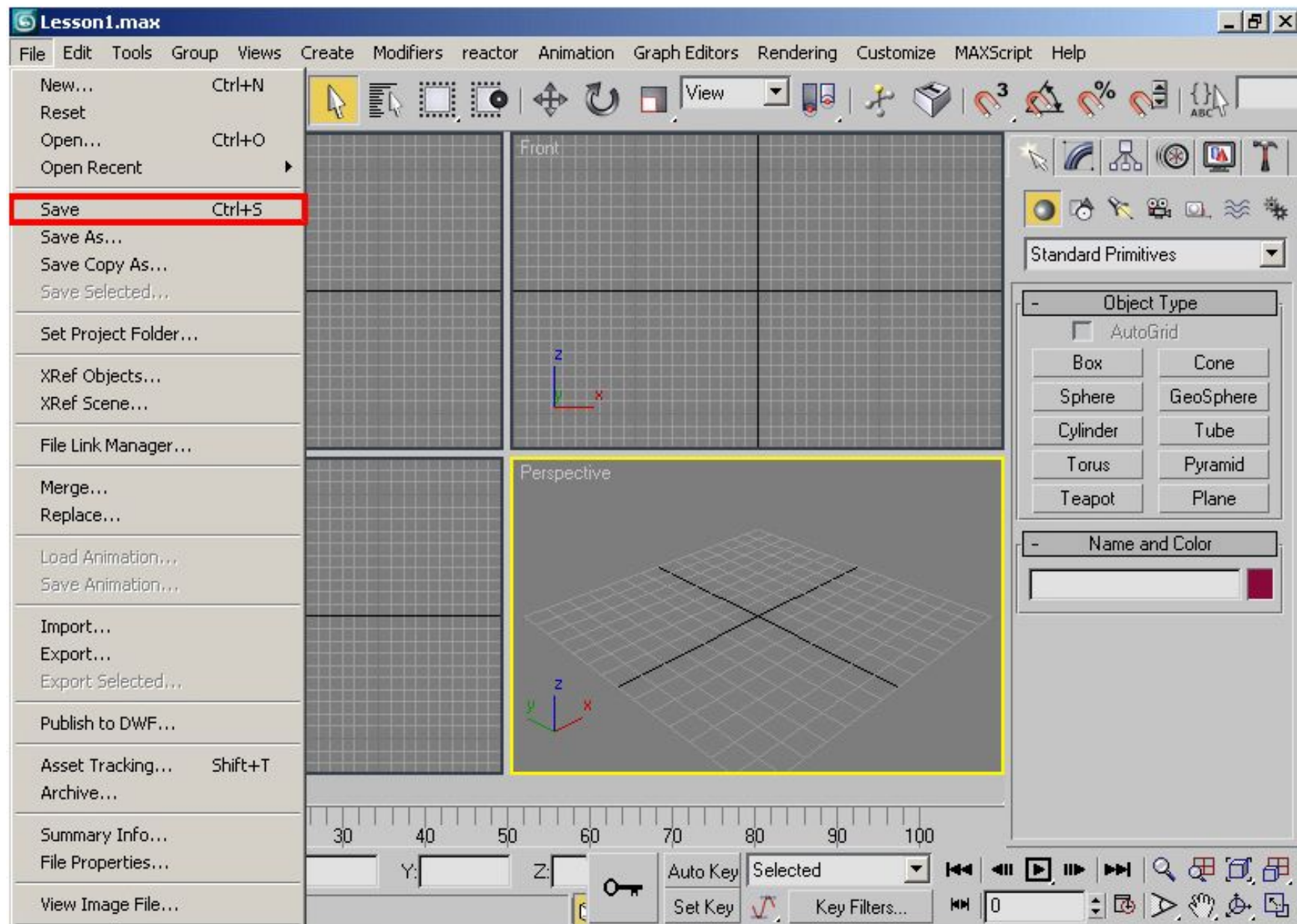
После запуска автоматически создается новая сцена с именем Untitled. Для работы с файлами используется меню «File» («Файл»).



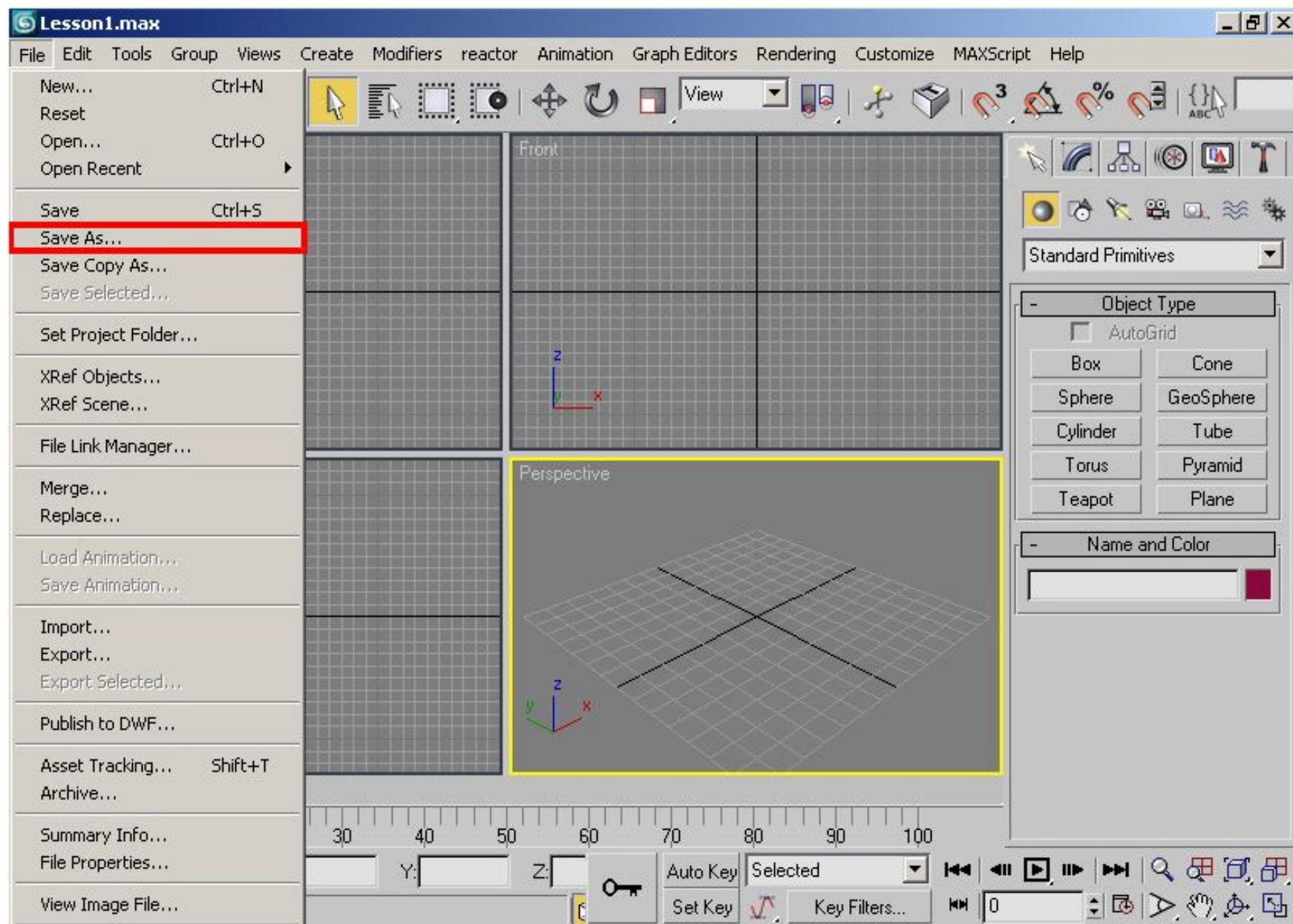
Команда «New» («Новый») позволяет создать новую пустую сцену.



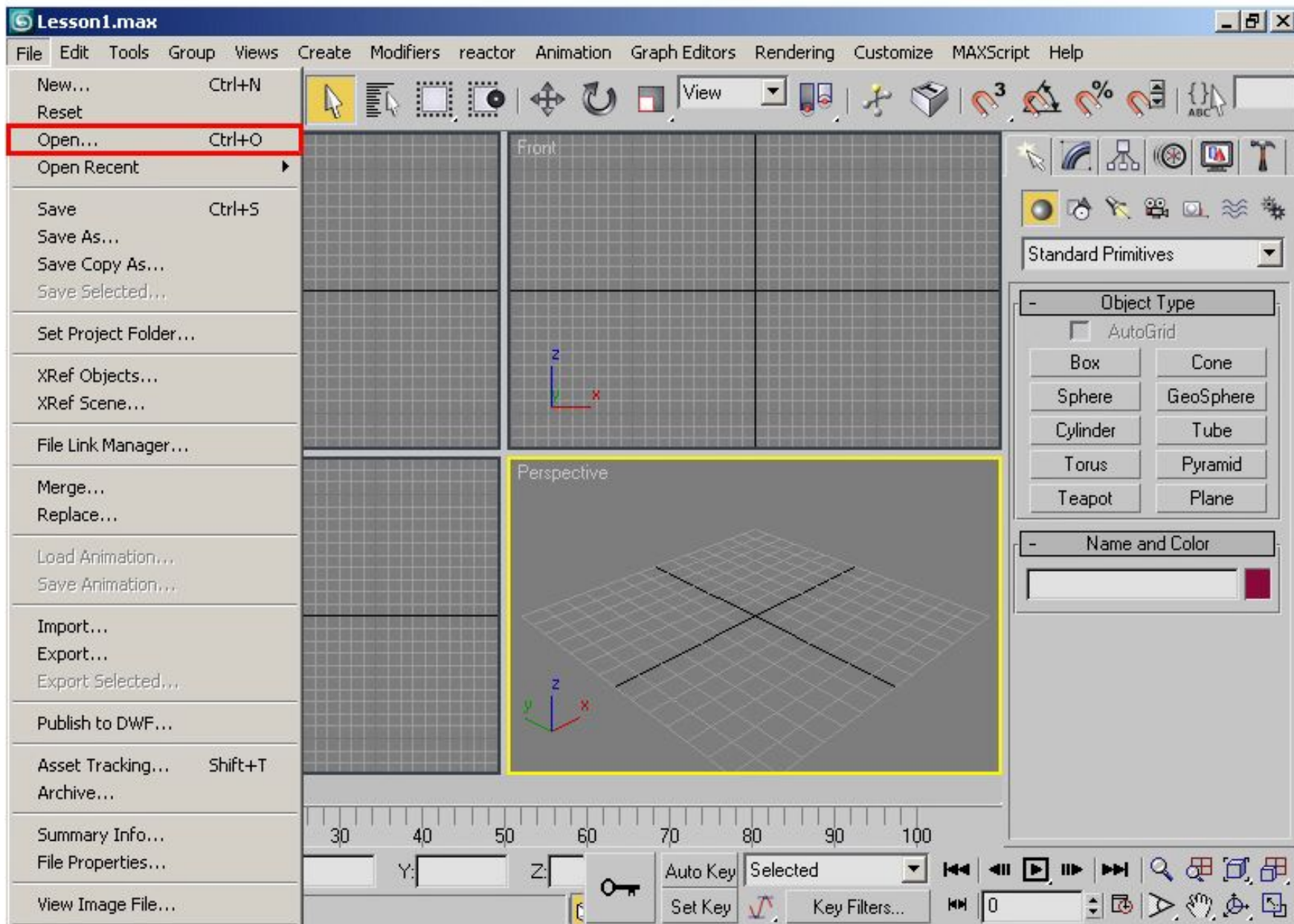
Пункт «Save» («Сохранить») позволяет сохранить текущую сцену, если в нее были внесены изменения.



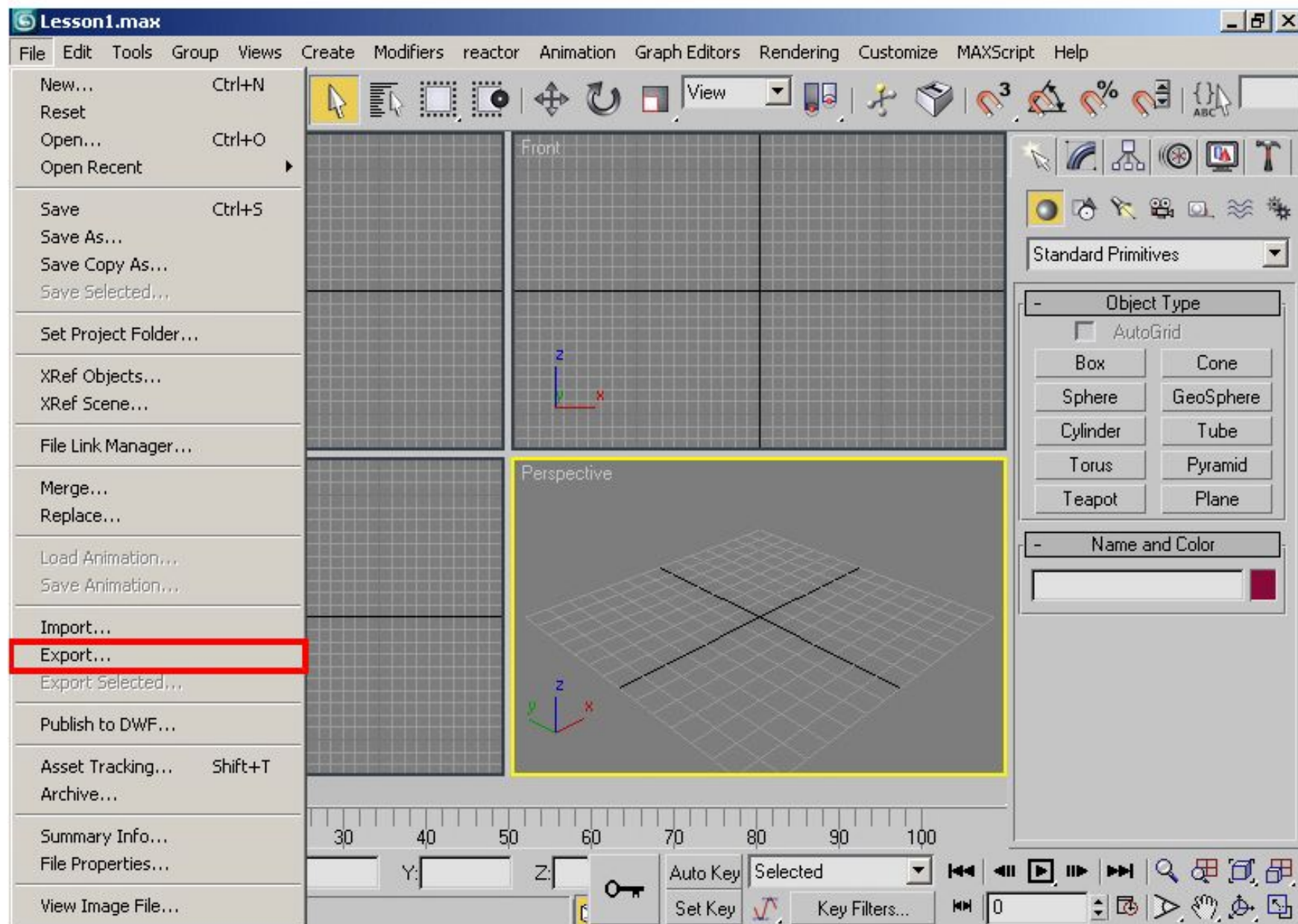
Команда «Save As ...» («Сохранить как...») позволяет сохранить сцену под другим именем.



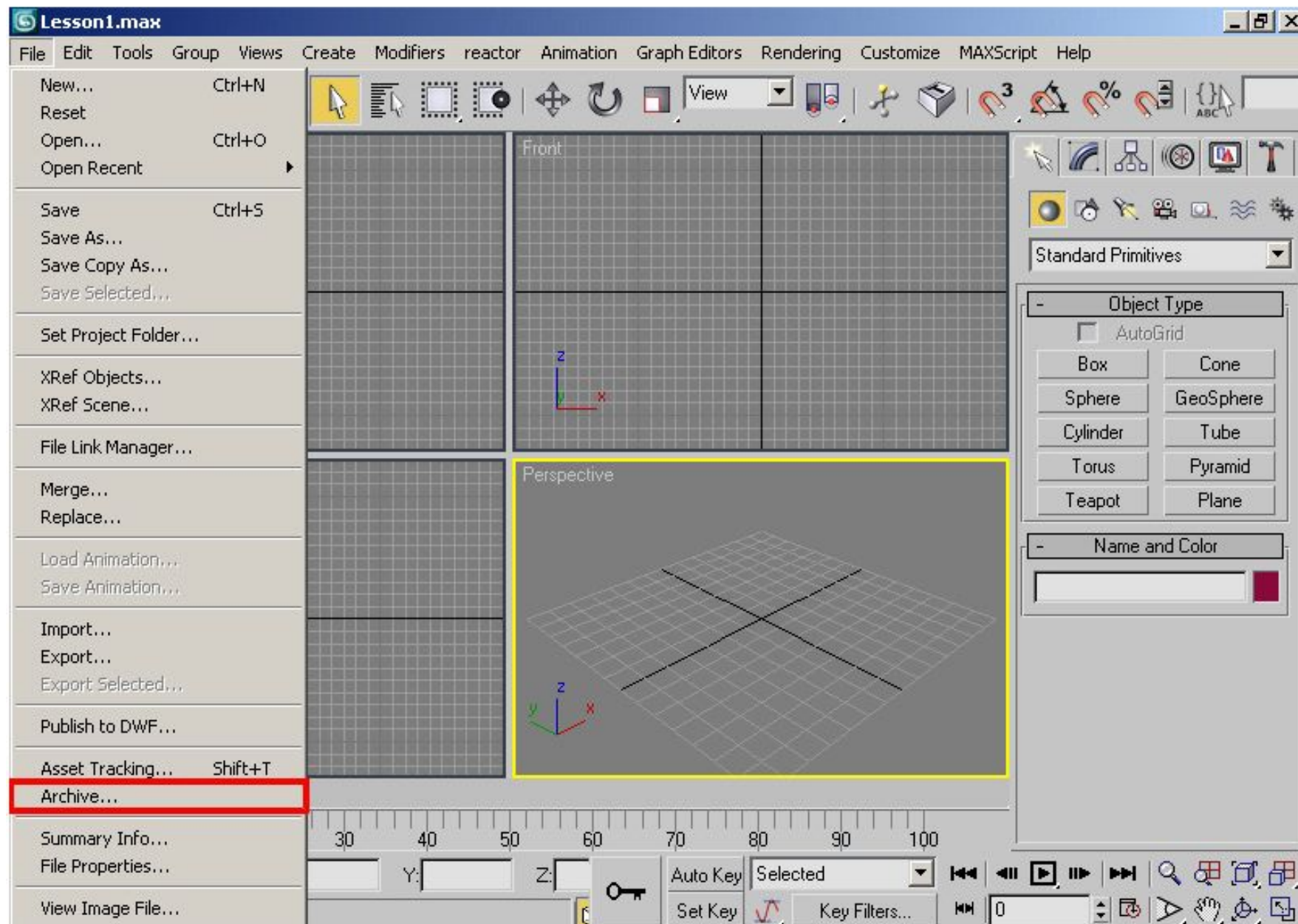
Команда «Open...» («Открыть...») позволяет открыть сохраненную ранее сцену.



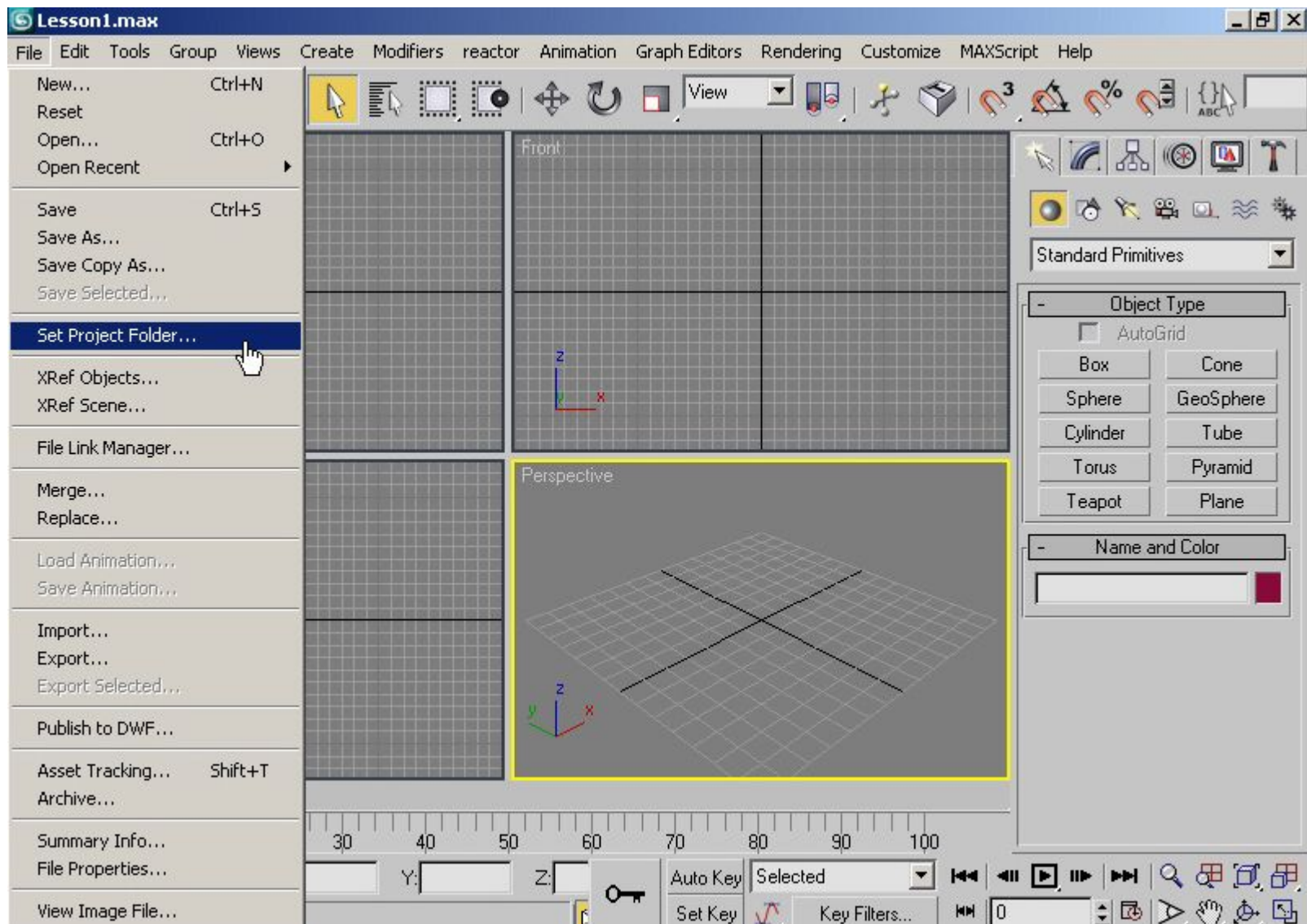
Команда «Export ...» («Экспорт...») позволяет сохранить сцену или объекты сцены в других форматах, для того чтобы с ними можно было работать в других программах.



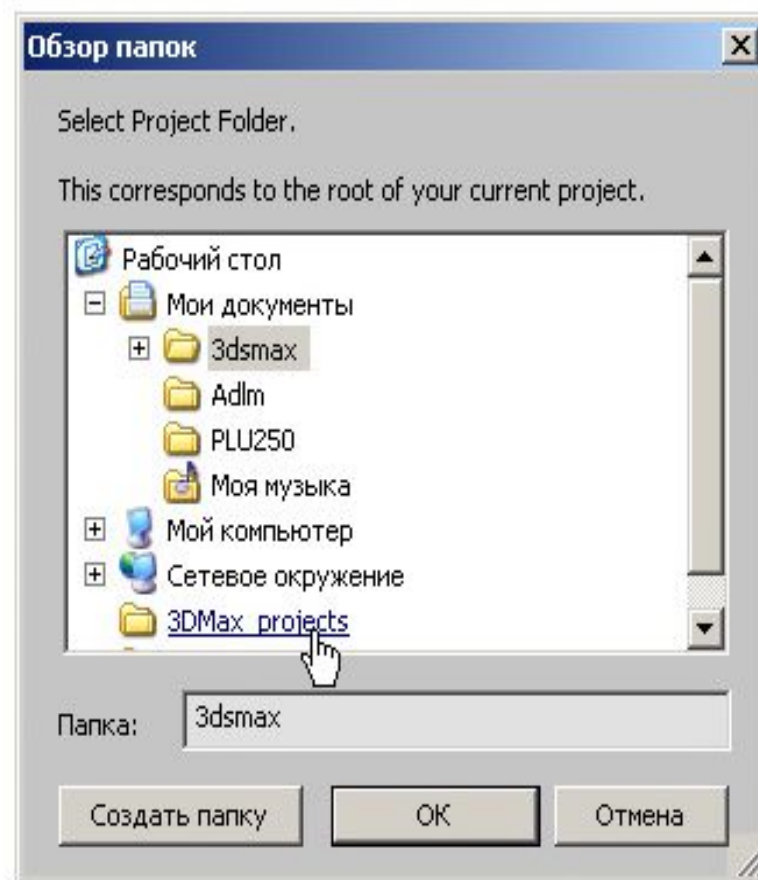
Команда «Archive...» архивирует сцену и сохраняет ее в формате ZIP. Это очень удобная возможность для тех, например, кому нужно отправлять сцены через Интернет.



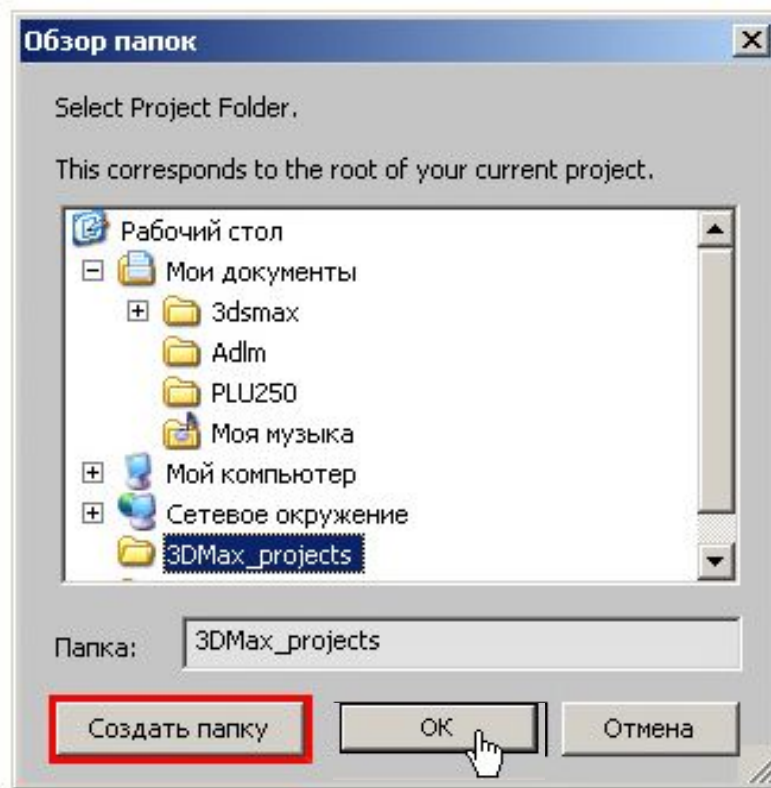
Работа с трехмерной сценой не означает работу с одним только файлом. При создании и сохранении сцены программа создает проект – это папка, в которой лежат все файлы, необходимые для работы со сценой – текстуры, служебные файлы, созданные программой автоматически, файлы визуализации и т.п. Автоматически такая папка создается в папке «Мои документы», что не всегда удобно. Для того чтобы изменить целевую папку проекта, в меню «File» («Файл») выберите пункт «Set Project Folder ...» («Изменить папку проекта...»)



В появившемся окне выберите нужную папку.

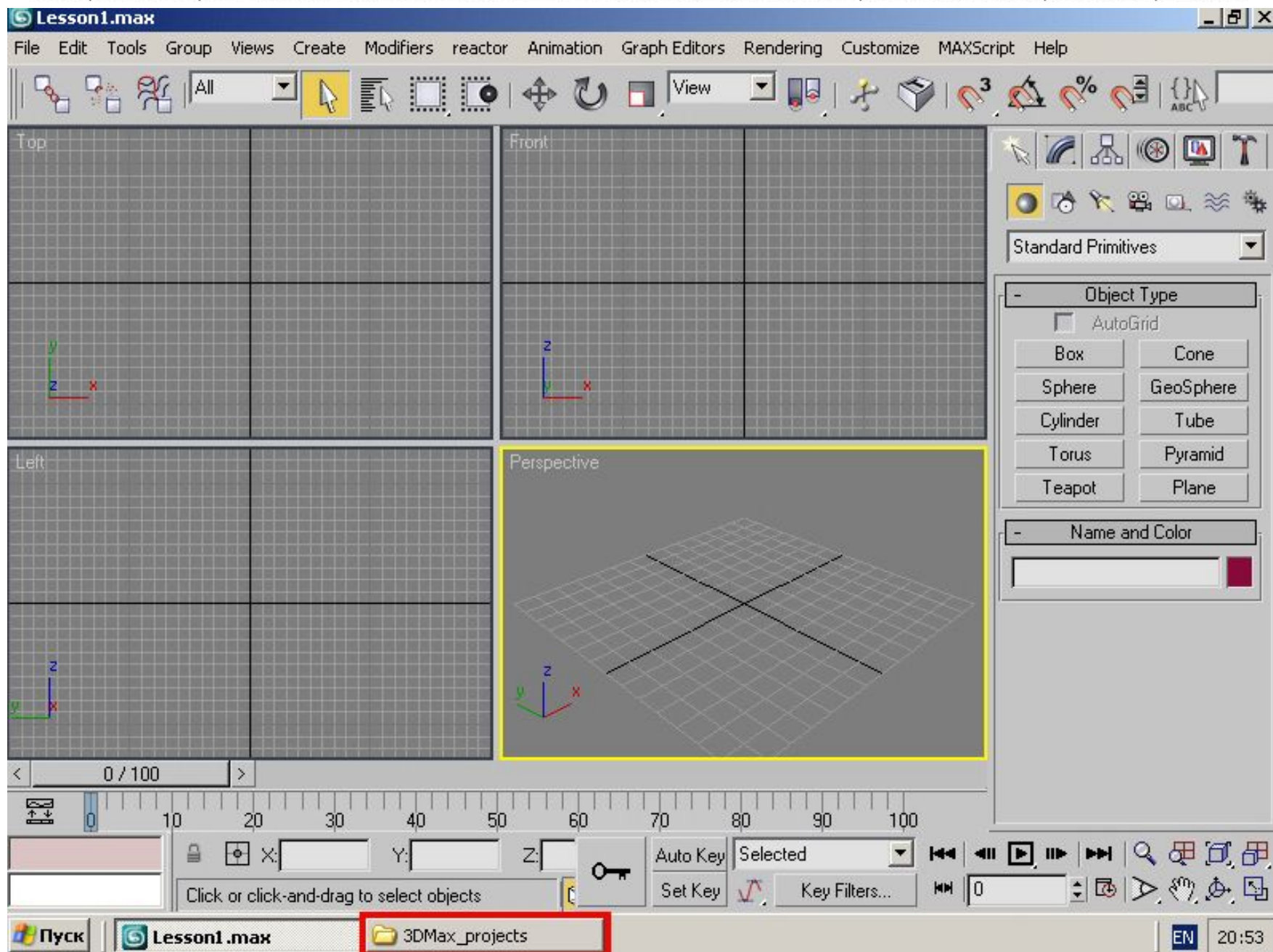


Если подходящей папки не существует, можно создать ее с помощью соответствующей кнопки.

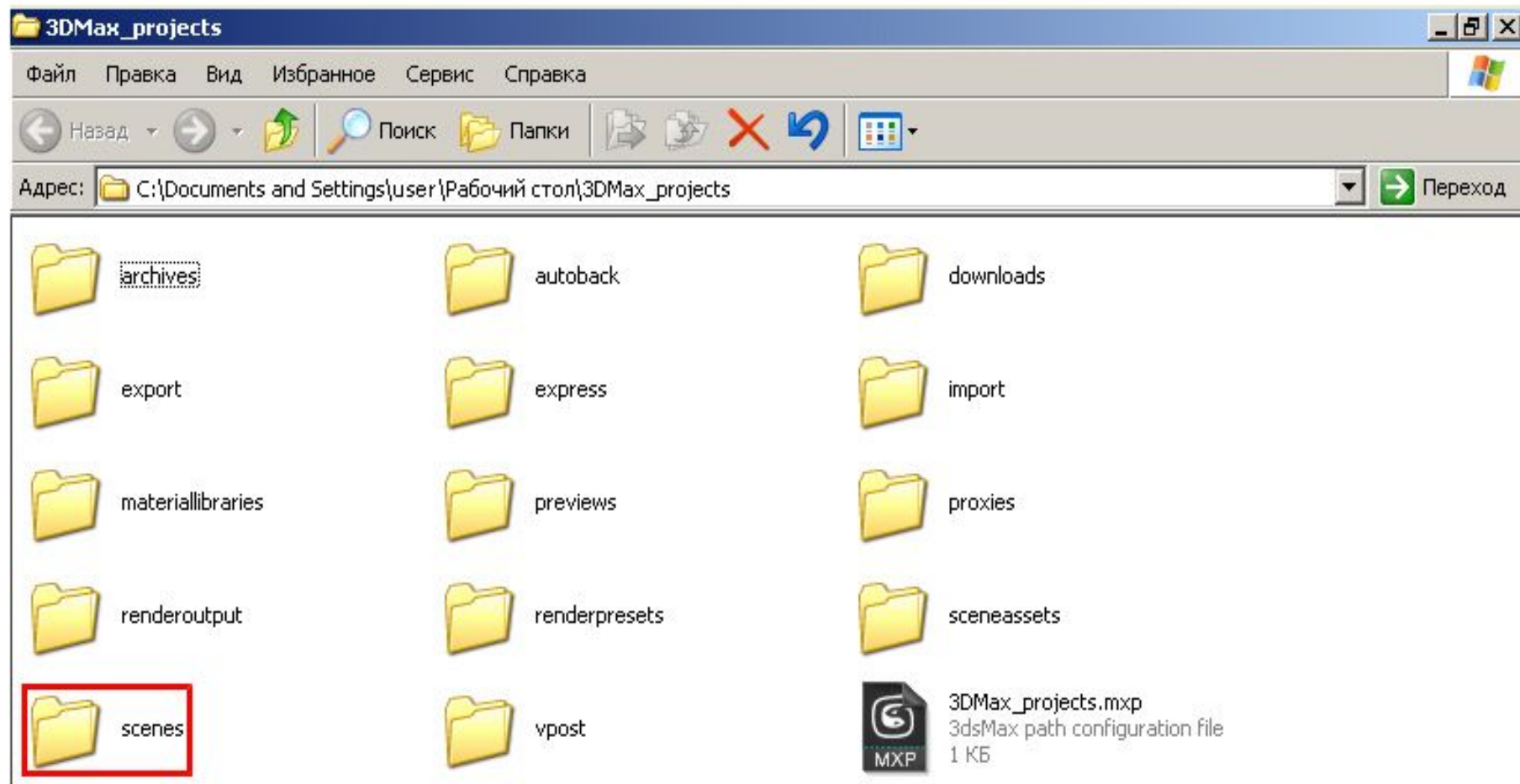


Для завершения операции нажмите кнопку «ОК».

Теперь в выбранной папке созданы дополнительные папки для хранения всех файлов проекта.



Например, создаваемые сцены будут сохраняться в папке «scenes» («сцены»),



а файлы, полученные при визуализации – в папке «renderoutput» («выход визуализации»).

