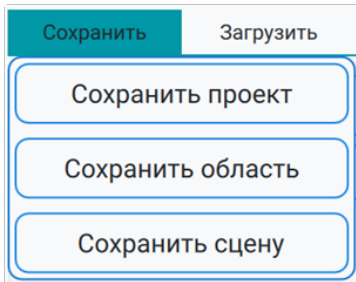
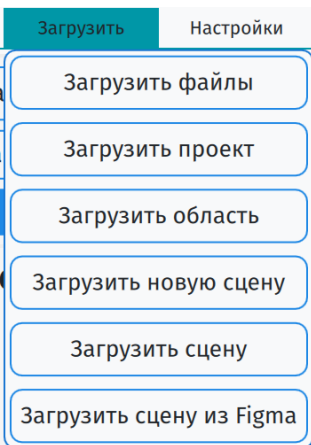


# Сохранение и загрузка областей и сцен



Любую из созданных сцен (вместе с её содержимым) и любую область (вместе со всеми её сценами и их содержимым) можно сохранить для последующего использования. Для этого используется пункт «Сохранить» верхнего меню. При нажатии появляется выпадающее меню, в котором нужно выбрать, что именно сохранять: проект, область или сцену. На что следует обратить внимание: сохранение будет учитывать, какая область или сцена сейчас являются активными и сохранять именно их при выборе соответствующего пункта меню. При нажатии на любой из пунктов появится окно, в котором нужно будет выбрать место для сохранения файла, дать файлу название и нажать «Сохранить». Сохранение происходит в архив, в котором содержатся данные обо всех объектах сцены или сцен (если, например, сохраняется область с несколькими сценами), их положении и свойствах, а также все видео и изображения, которые есть на сцене/сценах.

Пункт «Сохранить проект» позволяет сохранить все базовые области, созданные в рамках одного BGE, с их областями и сценами.



Использовать сохраненные ранее области или сцены можно с использованием пункта «Загрузить» верхнего меню. Из выпадающего по кнопке «Загрузить» списка нужно выбрать, что будет загружаться. Откроется окно для выбора файла. Загружаемый файл должен быть иметь расширение .zip или .json.

На что обратить внимание:

- Если размер загружаемых любым способом сцен больше, чем размеры области, в которую они загружаются, то часть элементов не будет отображаться в области вывода при нажатии на кнопку «Показать». В таком случае увеличьте размер базовой области и

области, в которую загружаются или уже загружены сцены, или переместите объекты в рамки доступного размера сцены.

- Если требуется загрузить целый проект, то есть два варианта:
  - создайте такое же кол-во базовых областей и областей в них, как и в загружаемом проекте. У областей должны быть те же имена. Загружаемые из архива данные загрузятся на свои места
  - если каким-то из загружаемых областей не будет найдено соответствие по имени, то появится окно для распределения загружаемых сцен. Нажмите «Распределить автоматически», после чего загрузятся списки имеющихся BGE и их базовых областей. Можно оставить получившееся распределение, можно поменять BGE/ базовую область. Нажмите «Сохранить». Будут созданы области в выбранных базовых областях с такими же, как у базовой области, параметрами ширины/высоты (т.е. могут быть меньше необходимого размера). Их параметры можно будет поменять в настройках в разделе Graphics.
- При загрузке области в предварительно выбранную область загружаются все сцены из области, сохраненной в архиве. При этом они не заменяют имеющиеся, а добавляются к ним.

### Добавить новую Область

Parallel	BGE BGE	Базовая область base_area_0
Rewards	BGE BGE	base_area_0 base_area_1
Opening	BGE BGE	base_area_0
Single	BGE BGE	Базовая область base_area_0

Распределить автоматически

Сохранить      Отмена

- Если при загрузке сцены выбрана непустая сцена, всё её содержимое заменится на всё содержимое из загружаемого архива.
- Загрузка из Figma описана в [этой статье](#).

🕒 Revision #4

★ Created 2026-04-21 15:16:59 UTC by Лина Иванова

✎ Updated 2026-04-23 05:24:57 UTC by Лина Иванова