

CREAZIONE DI MAPPE CON



Lezione 3

Versioning, Rotazione, vertici, common, filtri, func_group e surface inspector

Organizzazione

- ~~Introduzione~~
- ~~Lezione 1: Installazione~~
- ~~Lezione 2: Prima Mappa~~
- **Lezione 3:** Versioning, Rotazione, vertici, common, filtri, func_group e surface inspector
- **Lezione 4:** Clipper, archi, Worldspawn, scale, porte, jump pad, teletrasporto
- **Lezione 5:** Extrude, Hide, Audio, Location, Texture e modelli 3D custom
- **Lezione 6:** Ottimizzazione
- **Lezione 7:** Packing, Server e LAN Party con le mappe (Prima di questa finite)
- **Lezioni bonus:** Shaders, Terreno, Levelshot

Create un vostro progetto

- Pensate a qualcosa che vi interesserebbe ricreare. Potete prendere ispirazione da film, serie, libri, altri giochi, ecc. Cercate di pensare anche a qualcosa che sia divertente da giocare in uno sparatutto a squadre.
- Meglio iniziare con un progetto più piccolo, così:
 - Lo finiamo entro poche lezioni
 - Vediamo tutte le fasi della creazione di una mappa

Versioning

- Quando lavorate a un progetto più grande di una stanza, dovete creare una versione nuova ogni volta che ci lavorate. Questo ha vari benefici:
 - Se in una versione successiva fate qualche errore che non riuscite ad aggiustare, potete tornare indietro alla precedente invece di riniziare da capo
 - Potete tracciare tutte le modifiche che avete fatto alla vostra mappa
 - è buona abitudine se volete lavorare in ambito informatico!

Versioning

- Nella pratica, create una cartella con il nome della vostra mappa all'interno di `q3ut4\maps` e salvate ogni versione lì, partendo per esempio da `nomemappa_01.map` per indicare la versione 0.1, poi 02, 03, ecc fino a 10 che indica 1.0, cioè la versione finita. Per cambiamenti più piccoli potete fare per es. 041, cioè 0.4.1

nts > UrbanTerror > q3ut4 > maps > Hell

Name	Date modified	Type	Size
hell_11.bsp	22/09/2025 22:52	BSP File	1,264 KB
hell_11.prt	22/09/2025 22:52	PRT File	449 KB
hell_11.srf	22/09/2025 22:52	SRF File	335 KB
hell_11.map	17/09/2025 13:28	Linker Address Map	702 KB
hell_11.bak	13/09/2025 20:11	BAK File	702 KB
hell_11.autosave.map	13/09/2025 19:57	Linker Address Map	702 KB
hell_11.TGA	13/09/2025 19:53	paint.net Image	1,025 KB
hell_10.map	13/09/2025 18:24	Linker Address Map	741 KB
hell_10.autosave.map	13/09/2025 18:19	Linker Address Map	741 KB
hell_10.bak	13/09/2025 18:07	BAK File	741 KB
hell_10.TGA	10/09/2025 17:58	paint.net Image	1,025 KB
hell_10.bsp	10/09/2025 17:57	BSP File	1,523 KB
hell_10.prt	10/09/2025 17:57	PRT File	449 KB
hell_10.srf	10/09/2025 17:57	SRF File	335 KB
hell_beta_1.map	07/09/2025 18:08	Linker Address Map	139 KB
hell_beta_1.bak	07/09/2025 18:08	BAK File	139 KB
hell_1.map	07/09/2025 18:08	Linker Address Map	164 KB
hell_1.bak	07/09/2025 18:08	BAK File	164 KB
hell_01.map	07/09/2025 18:07	Linker Address Map	229 KB
hell_02.map	07/09/2025 18:07	Linker Address Map	457 KB
hell_02.bak	07/09/2025 18:07	BAK File	457 KB
hell_03.map	07/09/2025 18:07	Linker Address Map	539 KB
hell_03.bak	07/09/2025 18:07	BAK File	539 KB
hell_04.map	07/09/2025 18:06	Linker Address Map	539 KB
hell_04.bak	07/09/2025 18:06	BAK File	539 KB
hell_05.map	07/09/2025 18:06	Linker Address Map	554 KB
hell_05.bak	07/09/2025 18:06	BAK File	554 KB
hell_06.map	07/09/2025 18:06	Linker Address Map	709 KB
hell_07.map	07/09/2025 18:05	Linker Address Map	739 KB

Ricordatevi che **non** potete mettere dei punti nel nome della vostra mappa o della cartella! (e di nessun altro file)

Versioning

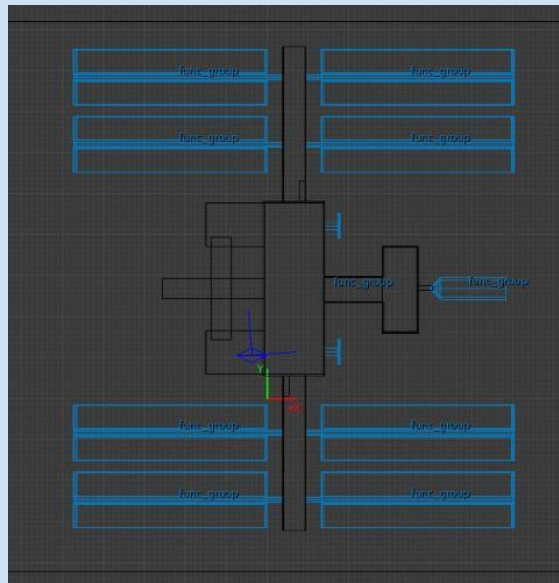
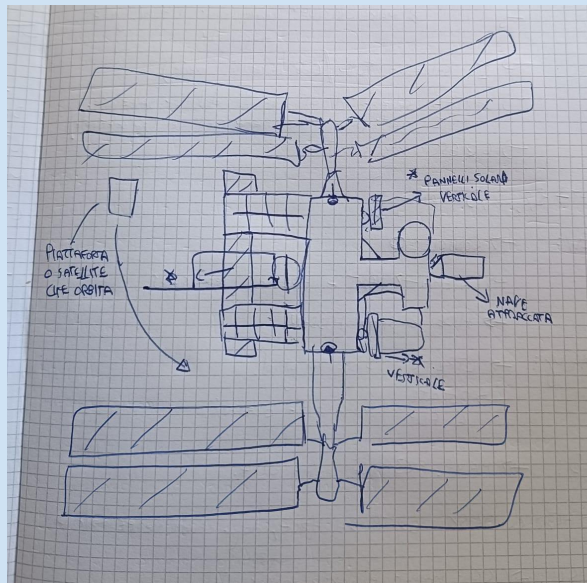
Visto che adesso anche il .bsp sarà nella sua sottocartella di maps, per caricare la mappa all'interno di UrbanTerror dovrete dare il comando:

→ `\devmap cartella/nomemappa`

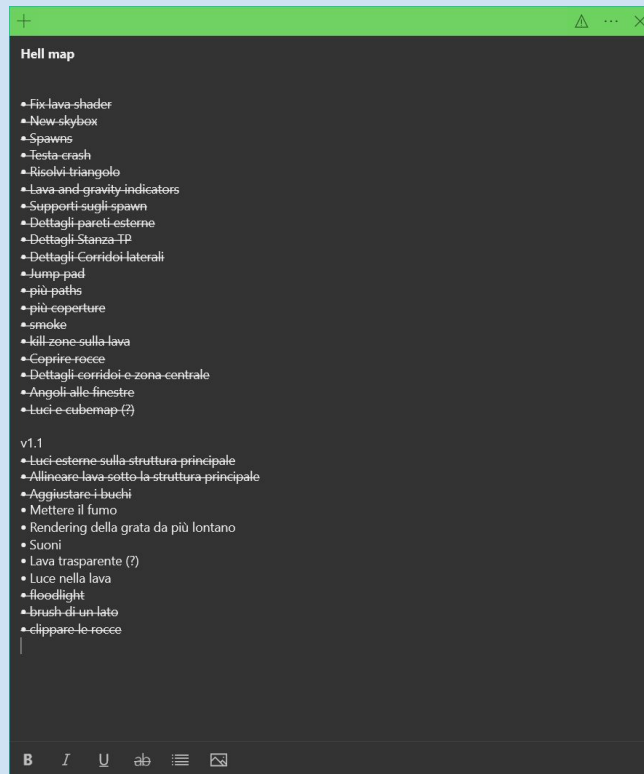
Visto che devmap da solo cerca il .bsp a partire dalla cartella `q3ut4\maps`

Non dovete creare una cartella per ogni versione della mappa, perché non serve a niente e crea confusione: lo scopo del versioning è essere più ordinati e ritrovare le cose.

Appunti e disegni



Con un disegno potete visualizzare in 5 minuti il layout della vostra mappa



Con un elenco potete tenere traccia dei cambiamenti che volete fare

Ricapitolando

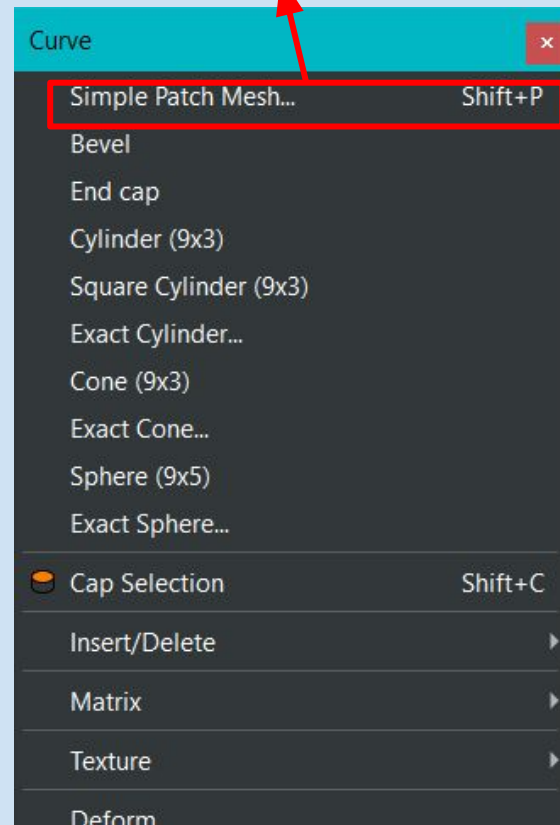
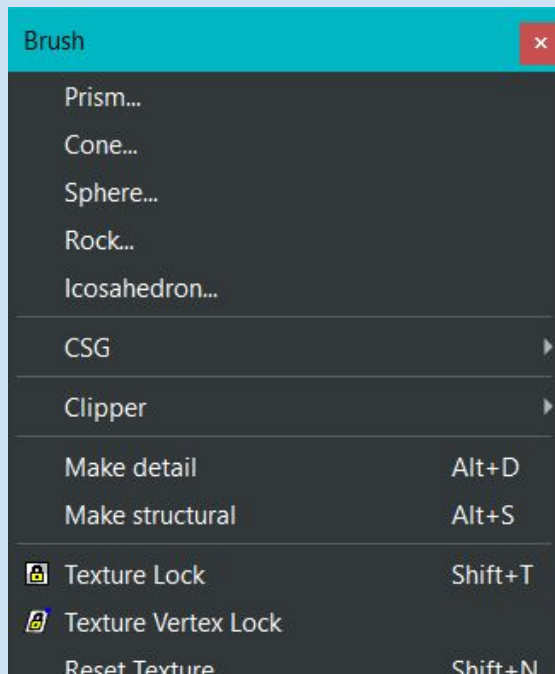
- Salvate minimo **ogni 5 minuti**
- Compilate minimo **ogni ora** di lavoro
- Create una nuova versione del progetto **ogni volta che ci lavorate**

Ripasso menu multifunzione

- **T:** Texture
- **O:** Console
- **N:** Proprietà delle entità
- **L:** Lista delle entità presenti nella mappa
- **M:** informazioni sulla mappa

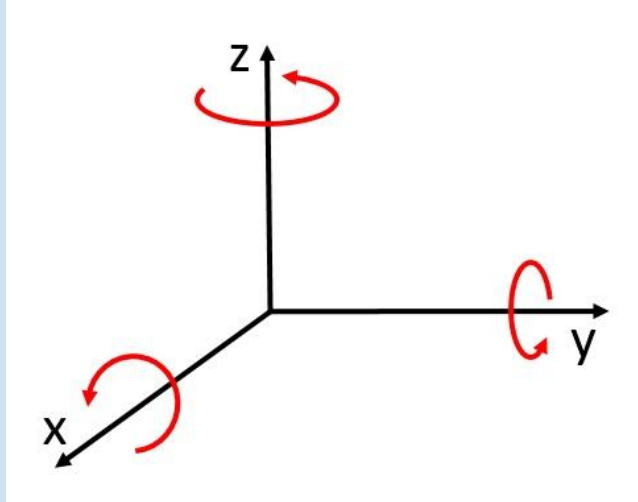
Brush e curve

- Potete creare svariate forme dai menu Brush e Curve. Basta creare un normale brush e poi selezionare una delle forme. Ritorneremo su alcune più avanti, ma quasi tutte sono intuitive.



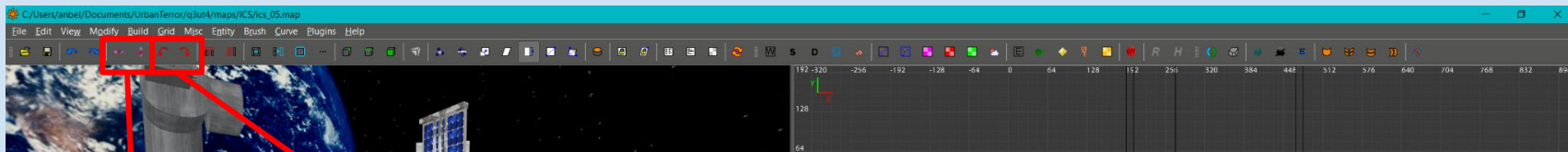
Rotazione

- Con **R** attivate il tool rotazione. Questo non è molto preciso, spesso è molto più utile usare il tool *arbitrary rotation*, in modo da rimanere allineati alla griglia. Si attiva con **Shift+R** o andando su *modify* → *arbitrary rotation*.



Rotazione

- Si può ruotare un oggetto di 90° tramite le frecce rosse; se si vuole specificare l'asse si può andare su *modify* → *rotate*.
- Si può anche specchiare un oggetto, lungo due dei suoi assi.

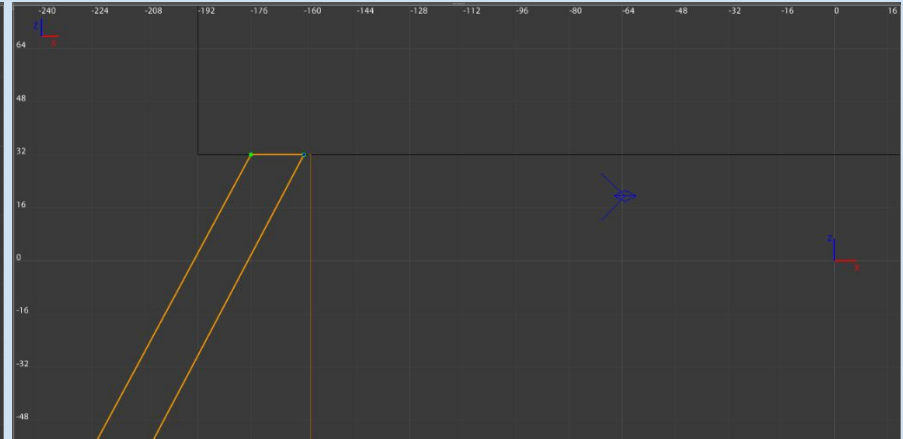
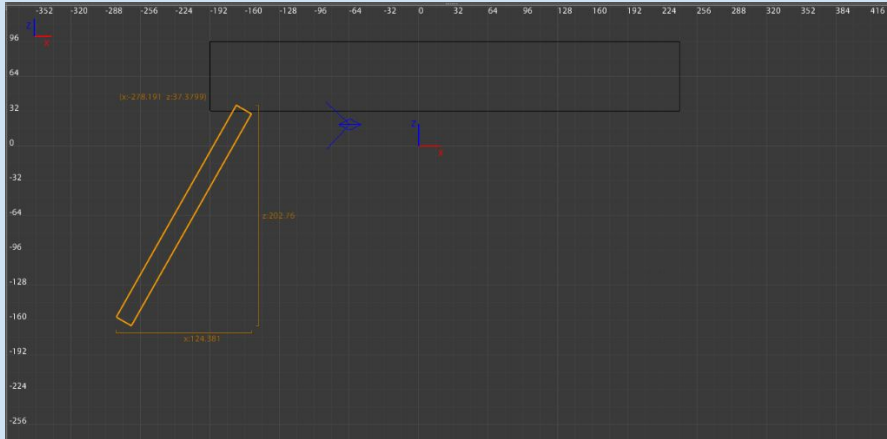


Specchia

Rotazione In
senso orario e
antiorario

Vertici

- Con il tasto **V** potete spostare i vertici di un brush. Questo è utile per riconciliare un brush obliquo con la griglia. Selezionato un vertice, potete allinearlo alla griglia premendo **Ctrl+G** (*Snap to grid*) oppure potete aumentare la sensibilità della griglia stessa.

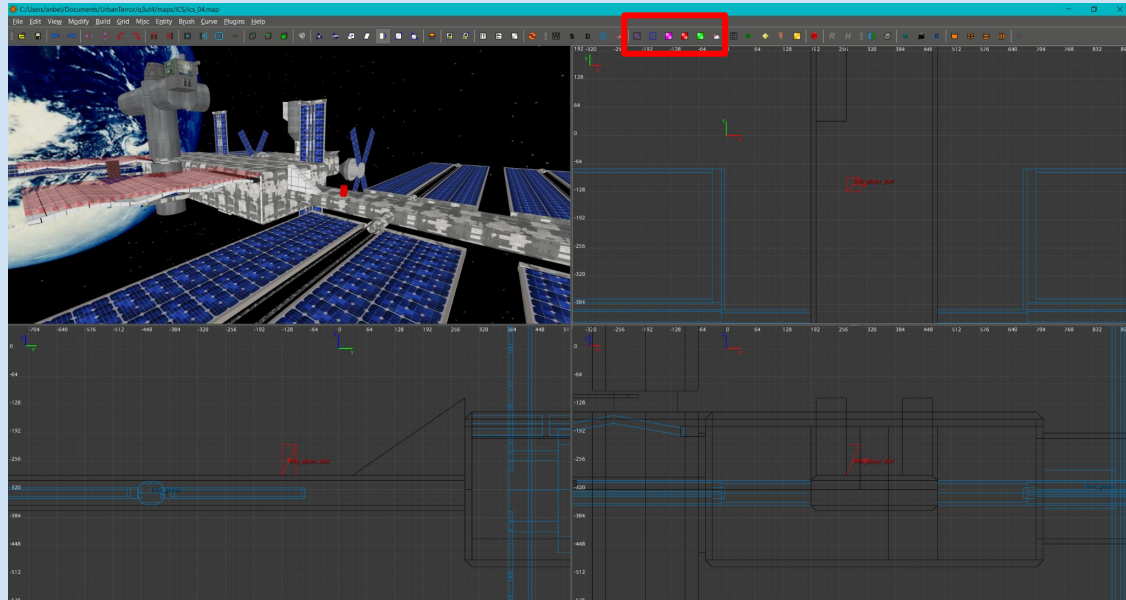


Common

- Common è una cartella che contiene texture con proprietà speciali molto utili:
 - **Clip**: muri invisibili
 - **Cushion**: come clip ma azzera il danno da caduta
 - **Caulk**: Invisibile e intangibile, utile per ottimizzazione
 - **Trigger**: Invisibile e intangibile, viene convertita in entità

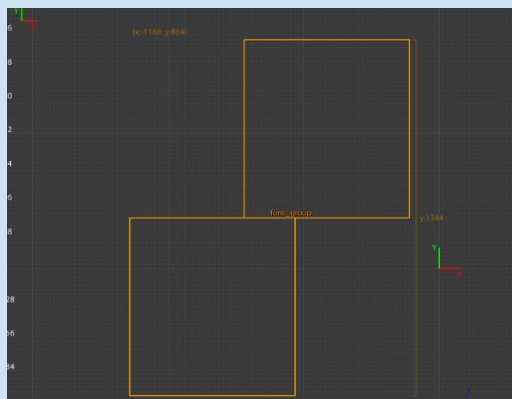
Filtri

- Ci sono filtri per non far vedere queste texture speciali. Si trovano su view → filters, oppure sotto la toolbar. Anche il filtro sky è molto utile.



Func_group

- Potete raggruppare dei brush convertendoli all'entità `func_group`. Questo è molto utile se avete creato un modello di qualcosa che volete ripetere più volte nella vostra mappa.
- Selezionate due o più brush, premete destro su una vista 2D e cliccate su *func* → *func_group*.



Func_group

- Per selezionare un func_group, selezionate un brush che ne fa parte e poi premete **Shift+E** (*expand selection to entities*).
- Per duplicarlo avete due opzioni:
 - **Spacebar** (barra spaziatrice) duplica ma lo fa rimanere parte dello stesso func_group
 - **Shift+Spacebar** duplica e rende unico, cioè il duplicato adesso è un altro func_group

Surface Inspector

- Premendo **S** avendo un brush o una faccia di un brush selezionato accedete al surface inspector: qui potete modificare la texture in qualsiasi modo, traslandola lungo l'asse x e y, ruotandola e allungandola.
- Molto utili sono il tasto *fit*, che adatta la texture alla forma del brush, e i tasti *width* e *height* che la fanno ripetere regolarmente in orizzontale e in verticale.