

CREAZIONE DI MAPPE CON

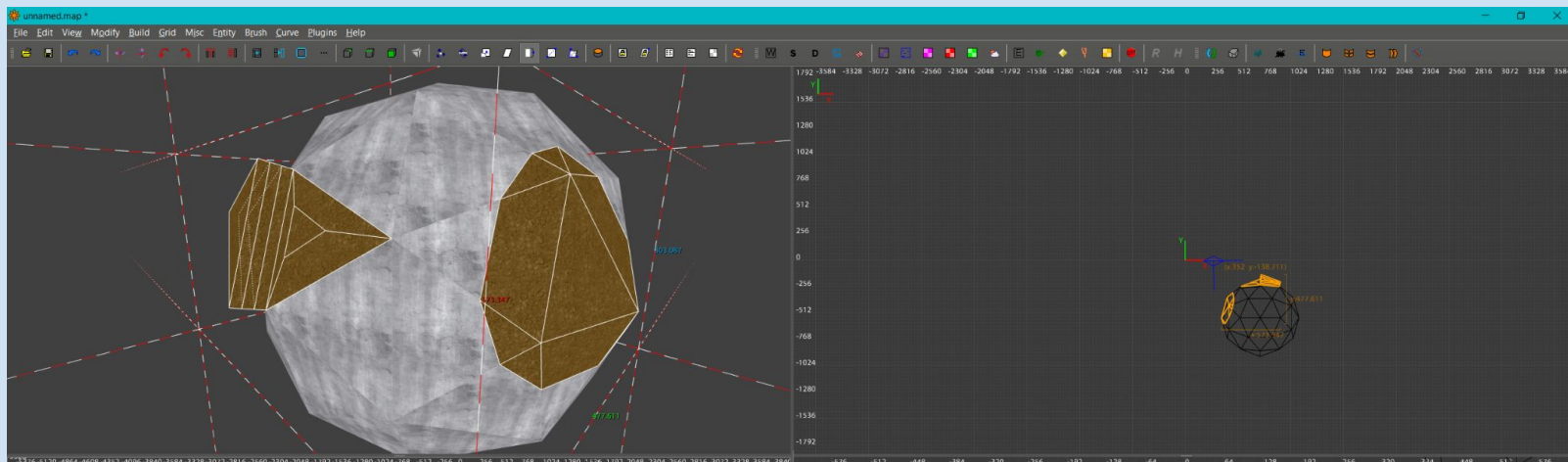


Lezione 5

Extrude, Hide, Audio, Location, Texture e
modelli 3D custom

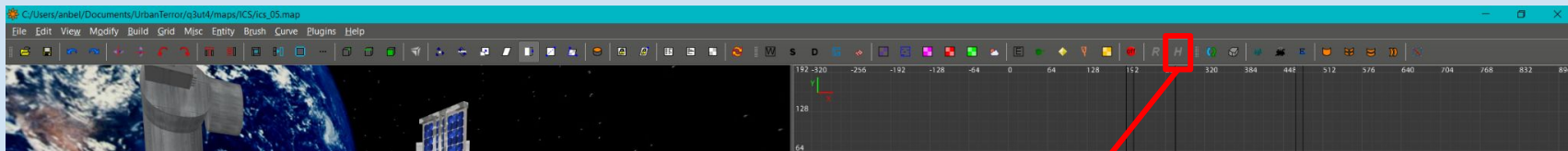
Extrude

- Tenendo premuto **Ctrl+Alt** e premendo **M1** possiamo estrarre una faccia di un brush. Può essere utile con il brush *icosahedron*



Hide

- Premendo **H** possiamo nascondere uno o più oggetti. Può essere utile nelle fasi più avanzate quando avete molti oggetti e non riuscite a distinguerli nelle viste 2D. Premendo **Shift+H** rivelate gli oggetti nascosti.

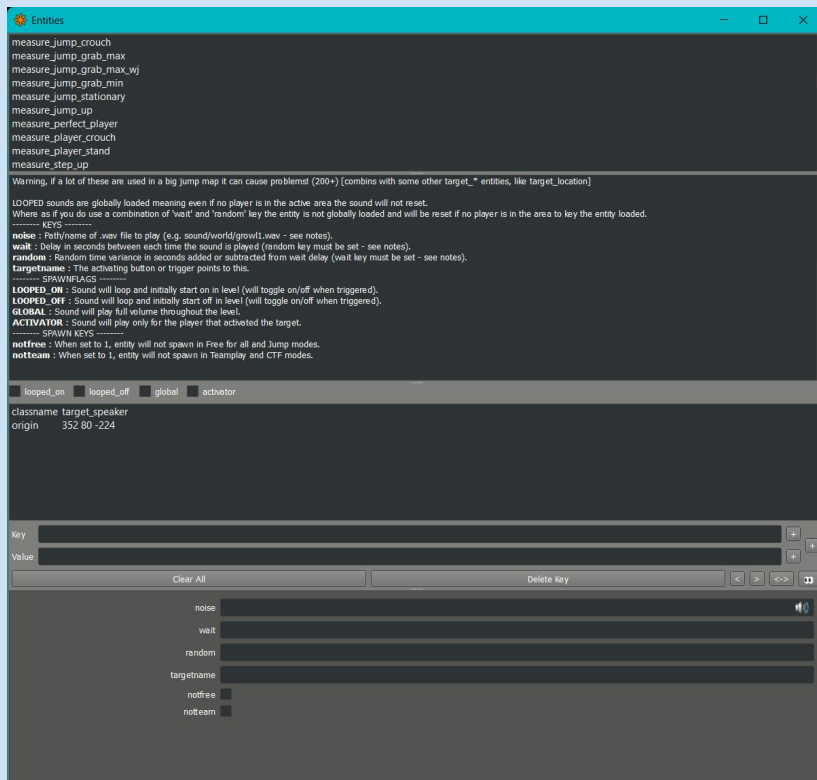


*Hide e Show
Hidden*

Audio

- Si possono aggiungere suoni ad alcune entità come porte, jump pad e bottoni, dalle proprietà dell'entità.
- Si può mettere una traccia musicale nel livello tramite il Worldspawn.
- Si può aggiungere un entità *target* → *target_speaker* per riprodurre un suono.

I suoni devono essere in *.wav*. e devono essere collocati in *q3ut4\sounds*.



Convertitore da *.mp3* a *.wav* gratis online: [FreeConvert](#)

Spawn(s)

- I veri spawn point dei giocatori devono essere *info* → *info_ut_spawn* e non *info_player_start*. Definite dei punti di spawn per la squadra rossa e la squadra blu tramite *info_ut_spawn*. Potete cambiare il team di appartenenza nelle proprietà dell'entità.

Al posto di *info_player_start* deve esserci qualcosa, altrimenti la mappa non parte. Mettete un *info_player_intermission*, che indicherà al gioco dove posizionare la telecamera all'inizio della partita.

Trigger_location

- Potete dare un nome ai posti della vostra mappa convertendo un brush all'entità *Trigger_location*. Questo è molto utile per i callout durante la partita.
- Potete cambiare il colore del testo, come indicato nel menu delle proprietà dell'entità.

È utile filtrare per Trigger dopo aver piazzato queste zone.

```
Specifies the name of a location when the player is within this trigger.  
message : Name of the location (text string). Displayed in parentheses in front of all team chat and order messages.  
To get coloured text you can use the same way to color chat messages:  
Type ^1 to make text after that get the color of the number. typing a new ^2 would change color of text follow that  
0 : black  
1 : red  
2 : green  
3 : yellow  
4 : blue  
5 : cyan  
6 : magenta  
7 : white (default)  
8 : orange  
9 : olive
```

Texture lock

- Di default, quando muovete un brush, la texture si muove senza seguirlo.
- Premendo **Shift+T** o andando su *brush* → *vertex lock* nella **toolbar** potete bloccare le texture dei brush: quando li muovete la texture rimarrà nella posizione in cui era.

Utile da attivare dopo aver “fittato” le texture con il Surface Inspector.

Dove trovare texture

- Potete scaricare texture da siti, come [questo](#).
Ci sono molti altri siti con texture gratis.
- Potete crearle con programmi come Gimp, Photoshop, o semplicemente aggiungere immagini dal computer o dal telefono.

Texture custom

- Per aggiungere texture personalizzate alla nostra mappa, dobbiamo metterle in `q3ut4\textures\nomemappa`. Quest'ultima cartella va creata (e anche `textures` se non c'è già). In questo modo le vedrete nell'elenco del menu textures.

Texture custom

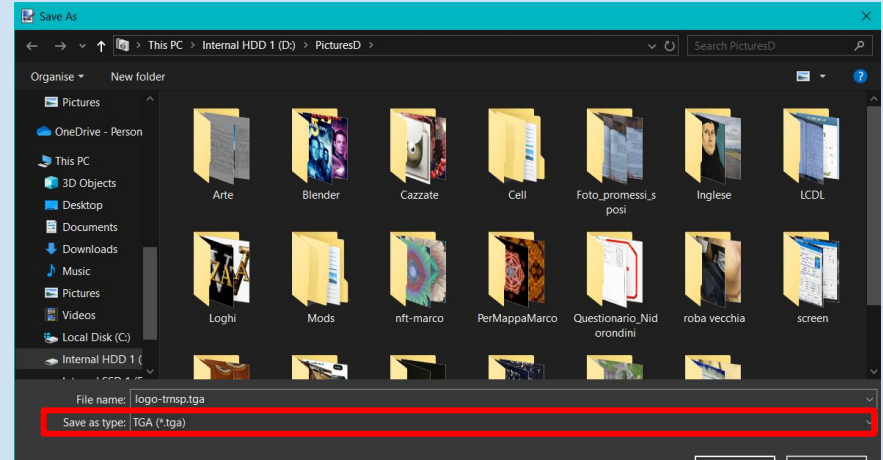
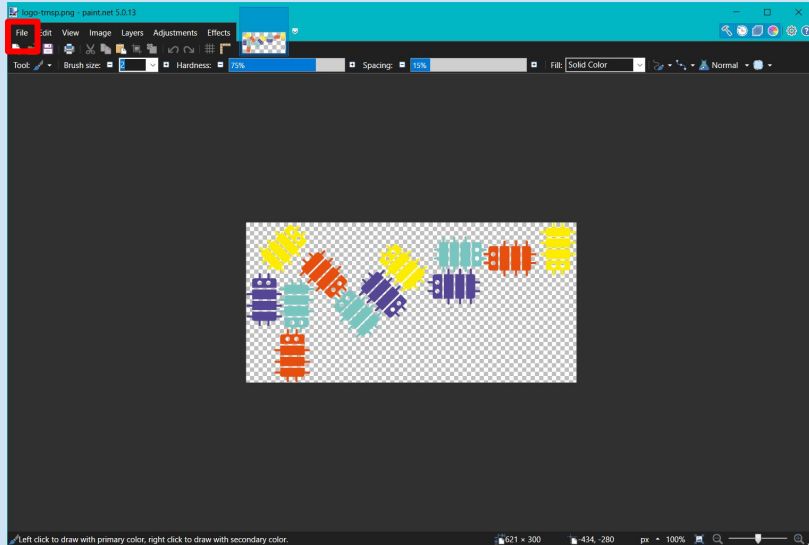
- Per essere sicuri che verranno viste, devono essere nel formato `.tga`.
- Per poterle manipolare con il surface inspector devono essere potenze di 2, come `128×128`, `256×256`
Possono anche non essere quadrate, per esempio `512×256`.

Paint.NET

- è un semplice programma che ci permette di convertire qualsiasi immagine a .tga.
- [Scaricatelo](#) e installatelo.

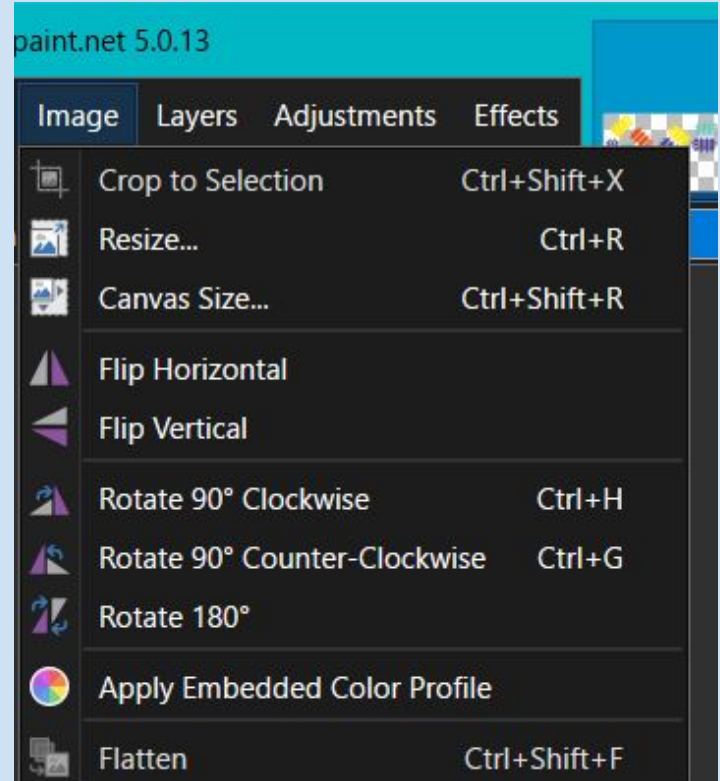
Paint.NET

- Per convertire un'immagine, trascinatela nel programma e poi andate su *file* → *Save as* e scegliete “.tga” come tipo.



Paint.NET

- Se il surface inspector non funziona, potete anche specchiare un'immagine dentro paint.NET. Andate su *image* nella toolbar di paint.NET e troverete le opzioni *flip horizontal* e *flip vertical*.
- Nello stesso menu potete ruotarla e ridimensionarla (*resize*)

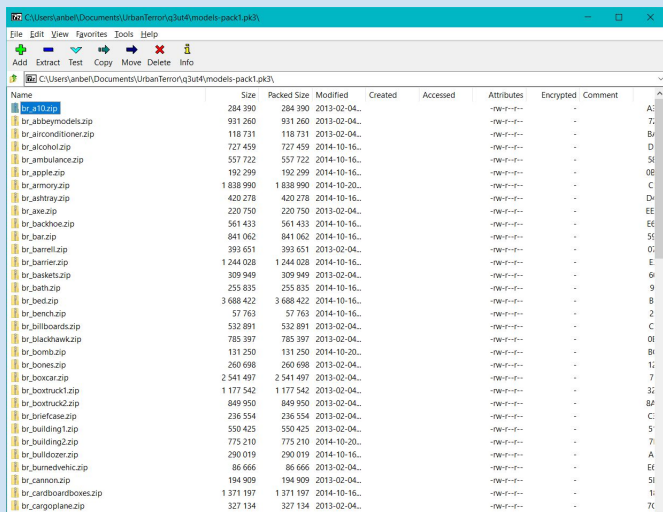


Dove trovare modelli 3D

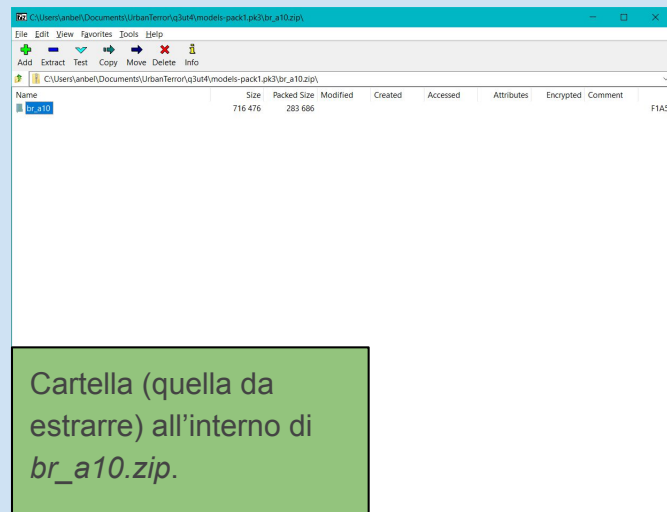
- Potete trovarne alcuni su [questo](#) sito. Sono compressi in .pk3, che è equivalente a .zip.
- In teoria potete anche crearli con programmi di grafica 3D come Blender o 3ds max, ma non so come convertirli in un formato compatibile con NetRadiant

Modelli 3D

- Per aggiungere un modello 3D, aprite il *models-pack1.pk3* con 7zip, all'interno ci sono vari modelli zippati (compressi)
- Sceglietene uno, cliccateci doppio e all'interno c'è la sua cartella
- Estraiete il modello scelto nella cartella *q3ut4\models\mapobjects* (se non c'è, createla).



Tutti i modelli, nelle loro cartelle compresse



Cartella (quella da estrarre) all'interno di *br_a10.zip*.

Modelli 3D

- Per aggiungerlo in NetRadiant, cliccate destro su una vista 2D qualsiasi e andate su *misc* → *misc_model*, vi aprirà esplora file nella cartella *q3ut4\models*. Scegliete il modello corretto e comparirà nell'editor.

