

# CREAZIONE DI MAPPE CON

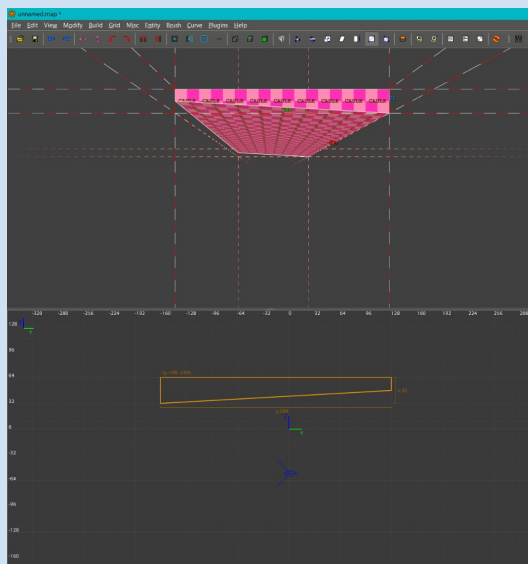
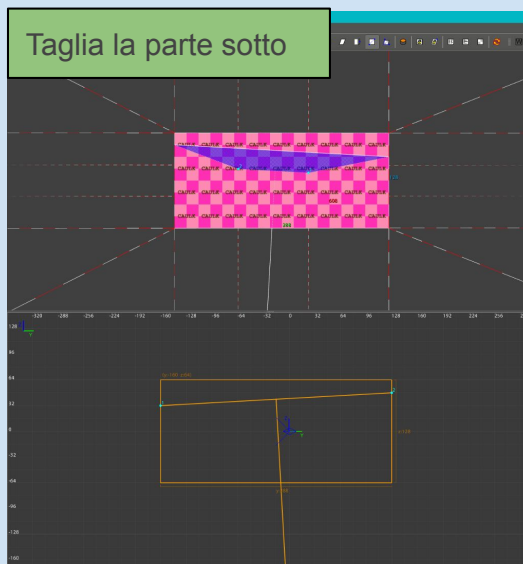
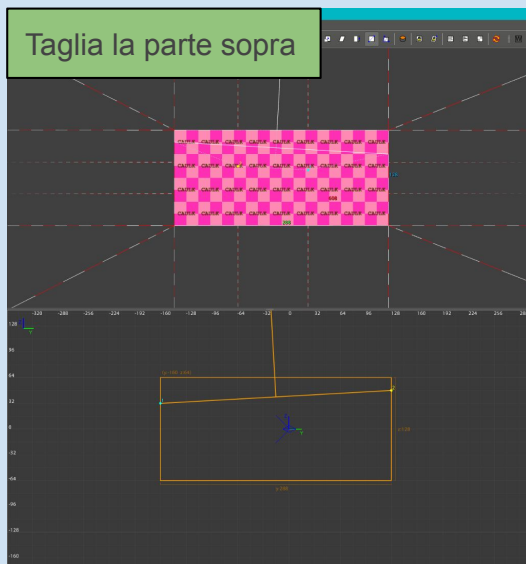


## Lezione 4

Clipper, archi, Worldspawn, scale, porte,  
jump pad, teletrasporto

# Clipper

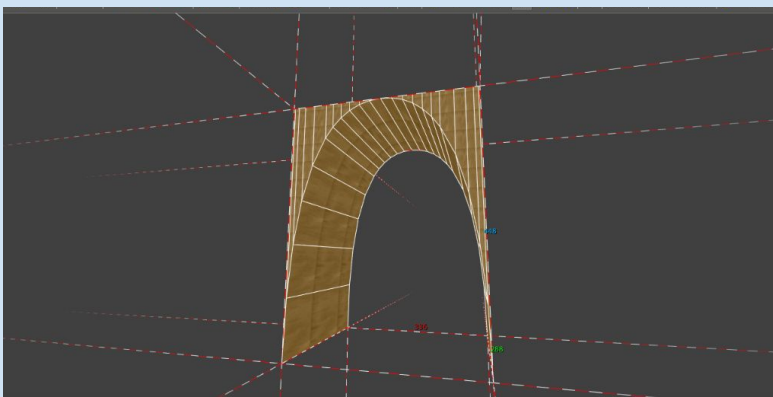
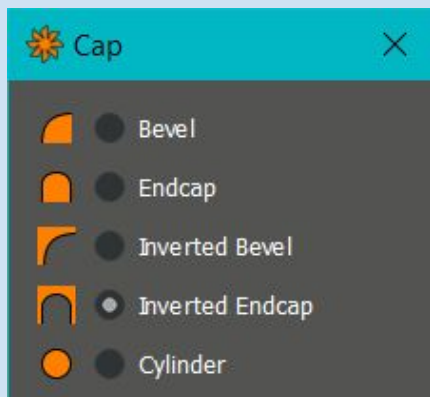
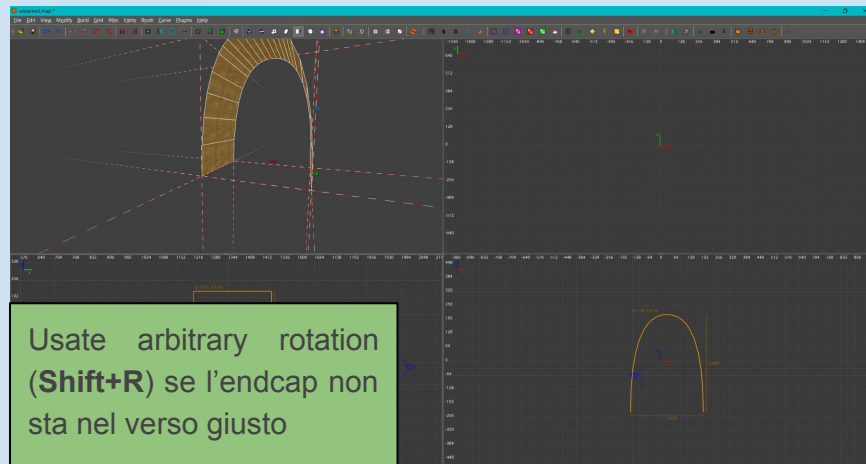
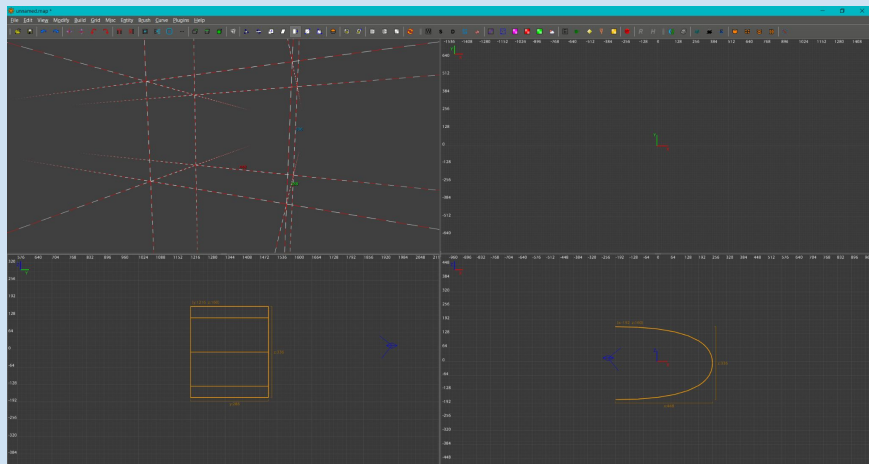
- Premendo **X** potete usare il clipper, per tagliare i brush. Scegliete con **M1** su una delle viste 2D i due estremi del taglio che volete fare, e successivamente premete **Ctrl+Enter** per decidere quale parte volete tagliare, e poi premete **Enter** per confermare il taglio.



# Archi

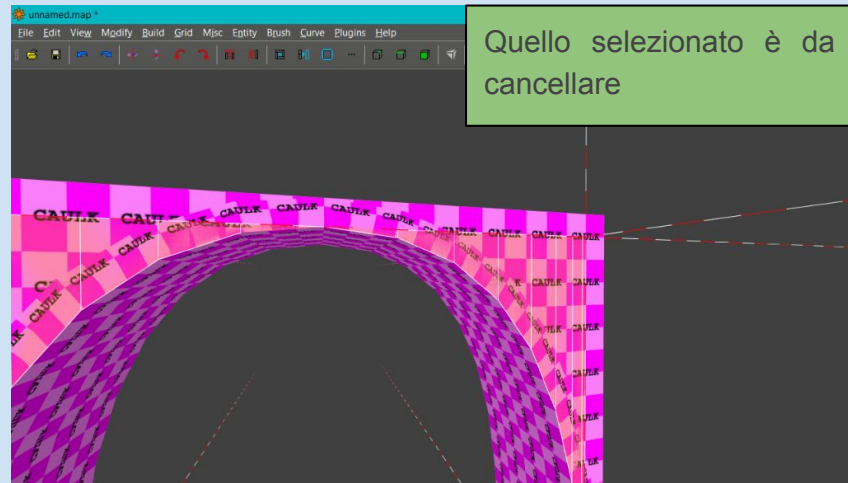
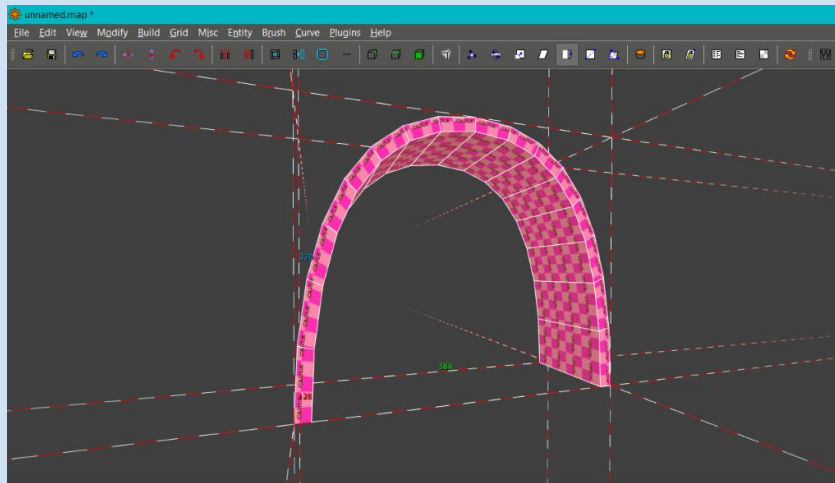
- Create un brush, andate su *curve* (nella **toolbar**) e scegliete *endcap*
- Premete **Ctrl+I** per invertirlo
- Premete **Shift+C** (*Cap selection*, chiudi il selezionato) o andate su *curve* → *cap selection*
- Scegliete l'opzione *inverted endcap*
- Potete creare un mezzo arco facendo la stessa cosa ma mettendo *bevel* al posto di *endcap*

# Archi



# Archi e Thicken

- Se volete un arco più spesso, potete usare il comando *Thicken*, sempre sotto *curve*. Una volta ispessito l'arco, potete applicare *cap selection* → *inverted endcap*. Verranno creati due *cap* per lato, cancellate il più piccolo

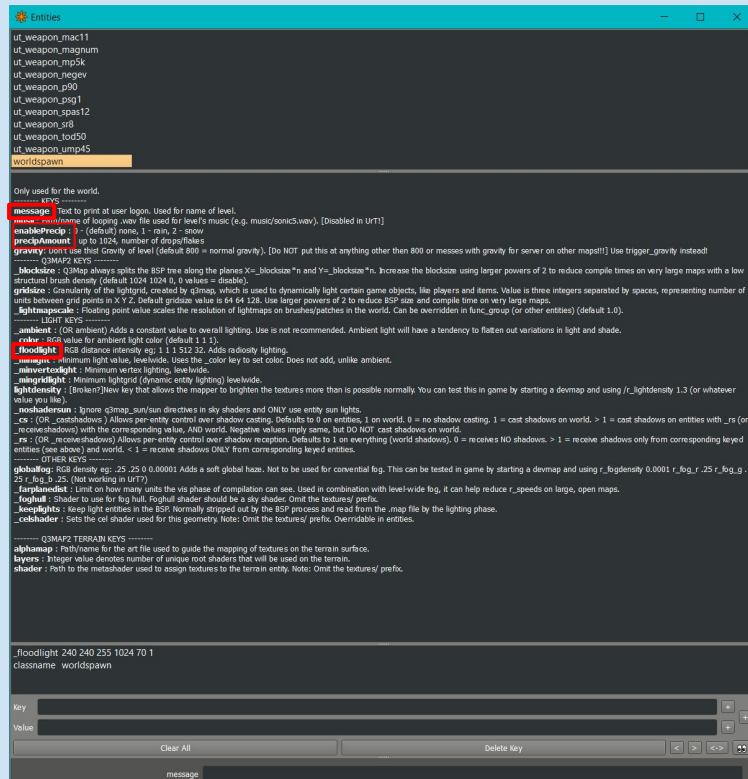


# Worldspawn

- Il Worldspawn è un'entità che permette di modificare una serie di proprietà globali della vostra mappa.
- Per accedere alle sue proprietà, premete **N** e poi selezionate un brush qualsiasi. Questo non significa che il brush è il worldspawn, semplicemente è un modo comodo per accedere alle sue proprietà.

# Worldspawn

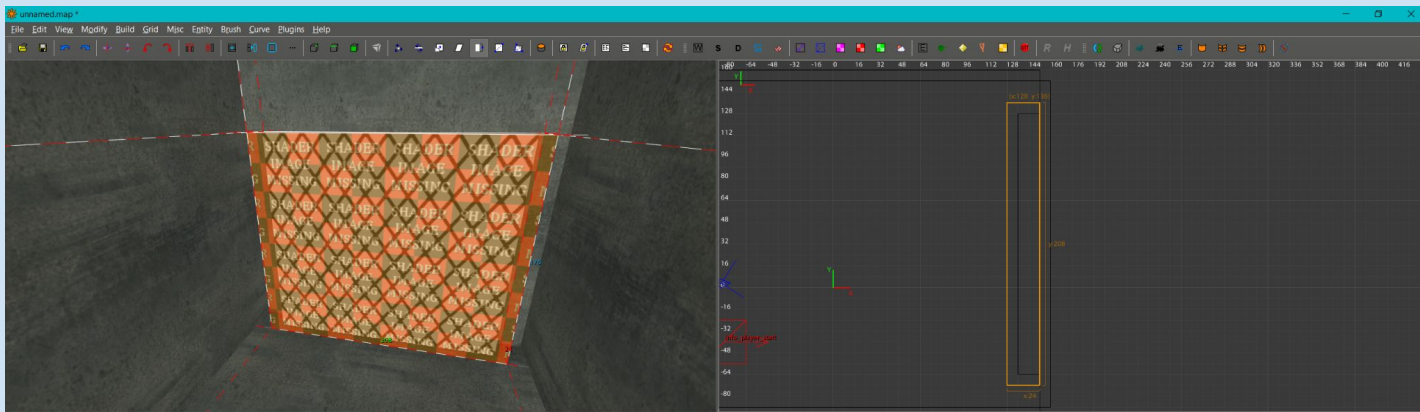
- Il Worldspawn ha varie proprietà, tutte descritte. Le più utili sono
  - Message
  - enablePrecip: pioggia o neve
  - precipAmount: quanta pioggia o neve
  - floodlight: una luce globale che può risultare molto piacevole (240 240 255 1024 70 1 sono dei buoni valori di partenza)



Su molte key ci sono degli avvertimenti su come usarle, altre dicono esplicitamente di non usarle. Se non capite cosa fanno, prima di provarle salvate una copia della vostra mappa

# Ladder

- Per creare una superficie scalabile, individuate la cartella *crossing* nel menu delle texture. Al suo interno cercate *ladderclip*. Non ha una preview, dovrebbe dire *shader image missing*.
- Creando un brush e applicandogli *ladderclip*, quello diventerà una scala. La texture è invisibile, quindi mettetela intorno a un oggetto che sia chiaramente scalabile.

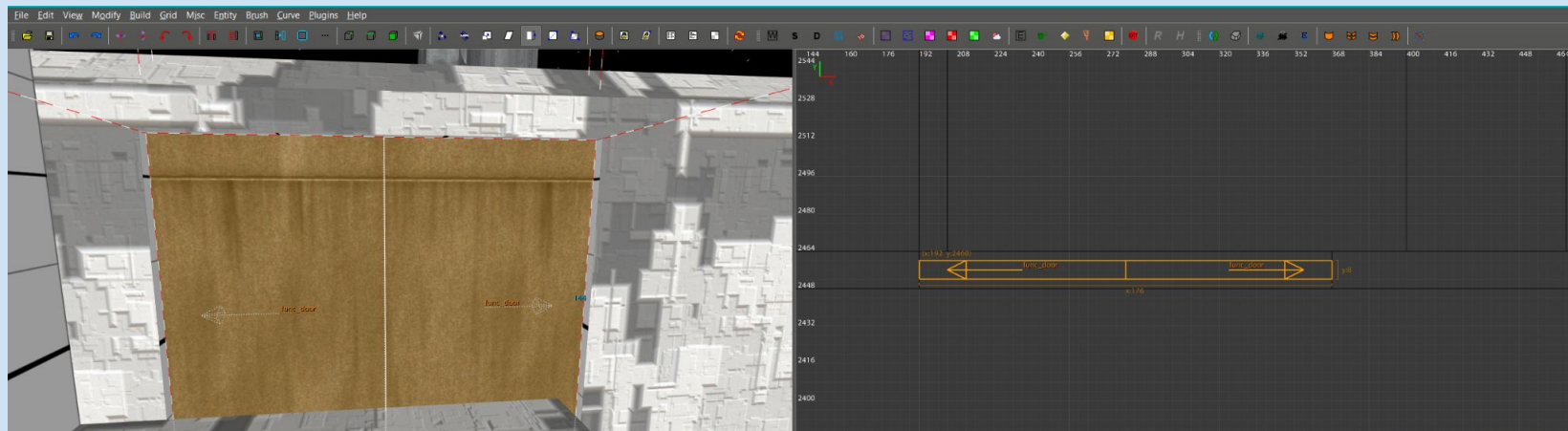




# Func\_door

- Per creare una porta da un brush, selezioniamo un brush e rendiamolo un *func\_door*. Premendo **N** possiamo cambiare varie caratteristiche:
  - Angle: verso dove si muove quando si apre
  - Speed: la velocità
  - Wait: quanto tempo prima che si richiuda
  - Lip: quante unità rimangono fuori quando la porta è chiusa
  - Close when idle: se si deve chiudere quando non viene usata
  - Team: Se diamo lo stesso nome a due porte, si muoveranno insieme
  - pos1, pos2, noise: si possono associare dei suoni personalizzati. Se non vengono messi ci sono dei suoni di default.

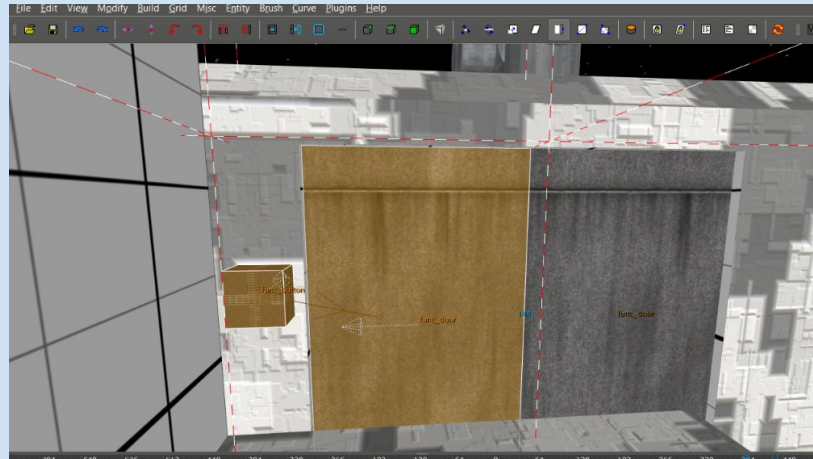
# Func\_door



Queste due porte hanno entrambe valore *team* di “door1”, pertanto si muovono insieme, una verso sinistra e l'altra verso destra. Hanno velocità 100, una angolo W e l'altra E, lip 0 e si chiudono quando inattive.

# Func\_door aperta da func\_button

- Create un *func\_button* a partire da un brush. La freccia indica in quale verso verrà premuto (quindi meglio verso il muro). Deselezionate tutto, poi selezionate prima il bottone e poi la porta, infine premete **Ctrl+K**. Sulla porta, spuntate *trigger\_only* se volete che sia aperta solo dal bottone.

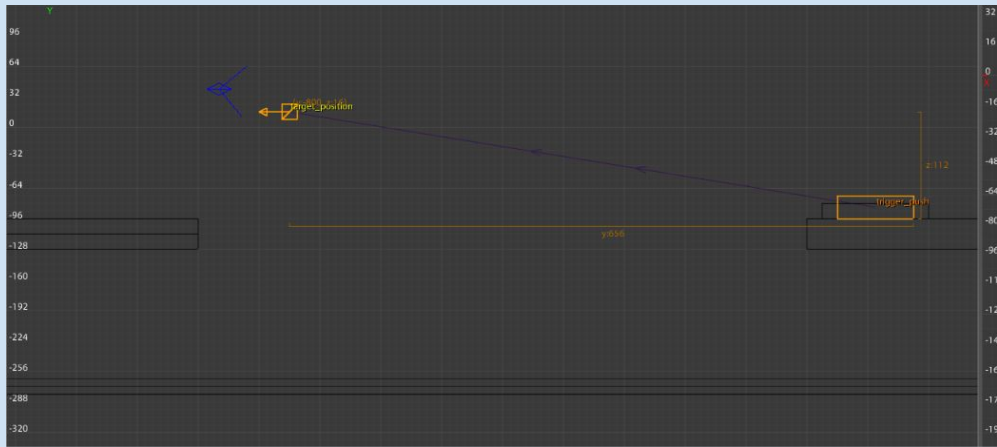
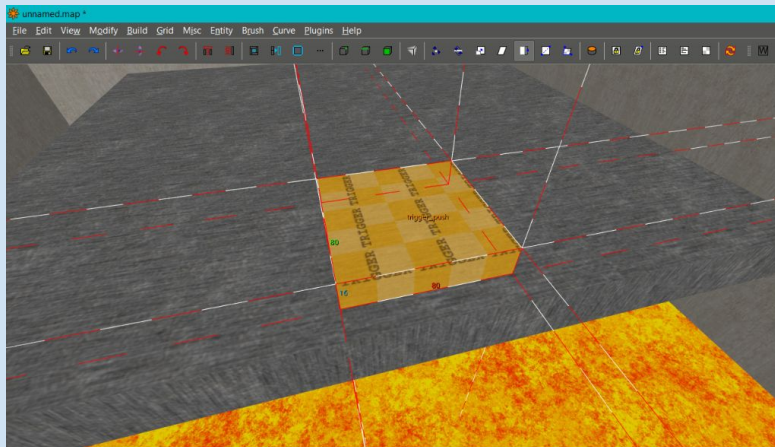


# Trigger\_hurt

- Se volete danneggiare il giocatore, create un brush e convertitelo all'entità *trigger* → *trigger\_hurt*. Nelle proprietà potete settare il danno che riceverà quando entra nella zona delimitata dal trigger. 1000 uccide istantaneamente.

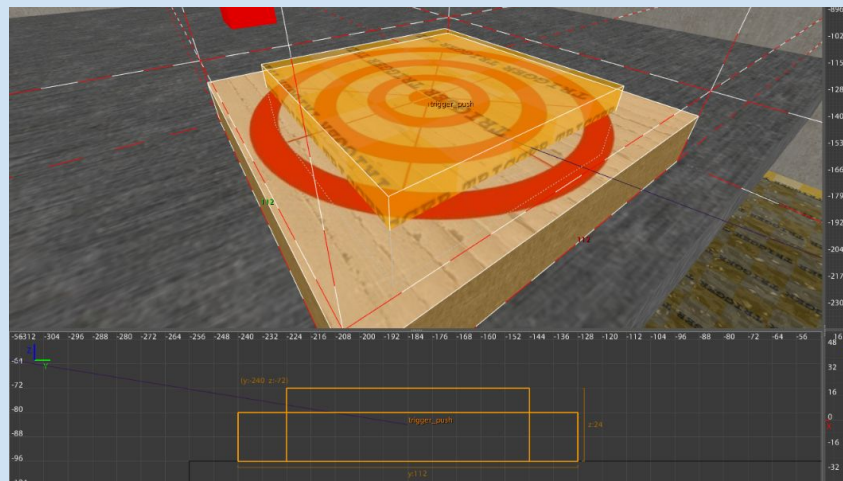
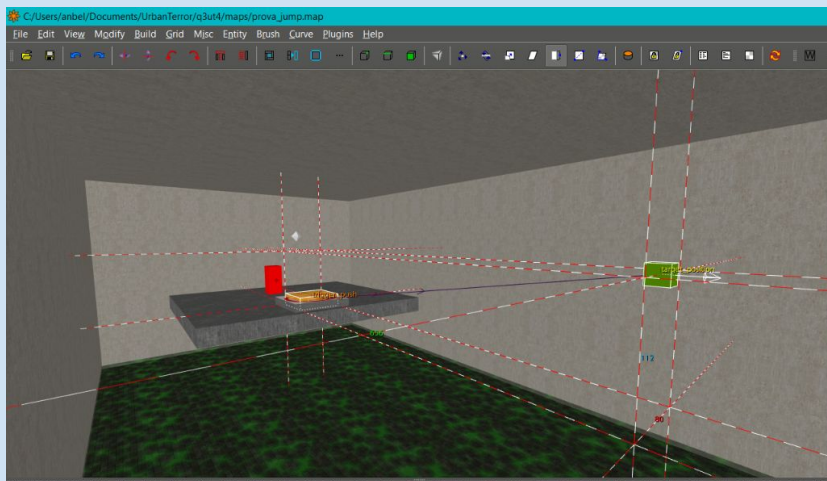
# Jump pad

- Per creare un Jump pad, serve convertire un blocco all'entità *trigger* → *trigger\_push*. Successivamente dovete piazzare un'entità *target* → *target\_position*. Selezionate prima il trigger e poi la *target\_position* e premete **Ctrl+K**.
- Il target position sarà il punto più alto del salto. Potete orientarlo ruotandolo come qualsiasi oggetto.



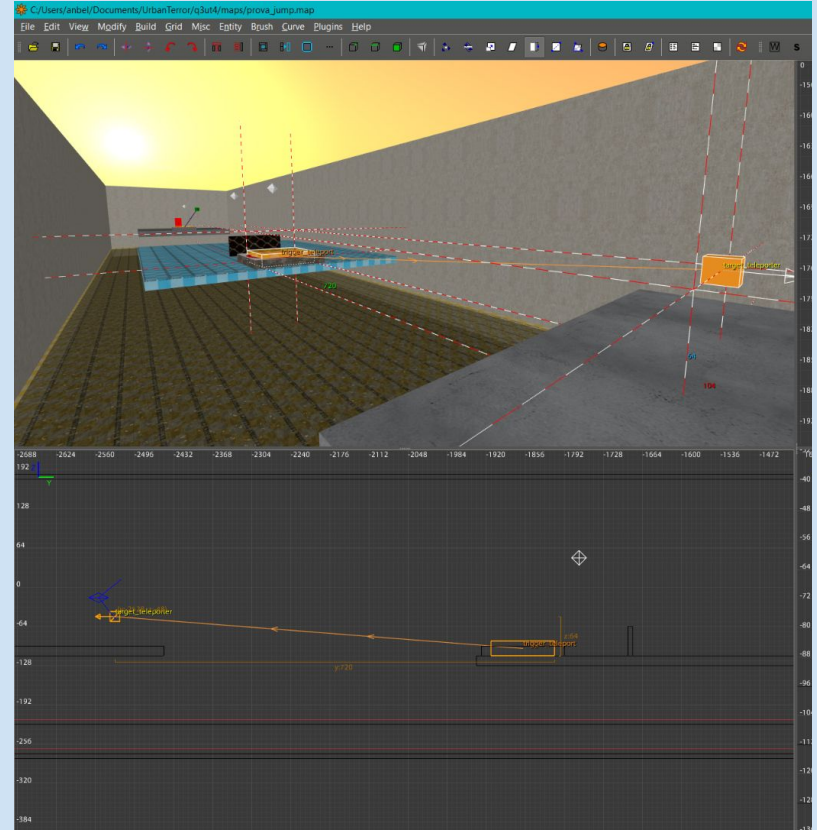
# Jump pad

- Come per la scala, il push è invisibile. Create un oggetto che faccia capire che lì c'è un jump pad. il trigger deve essere più alto dell'oggetto per poter funzionare. Meglio che sia anche più stretto.
- Fate varie prove compilando per vedere se il giocatore atterra dove volete.
- Usate cushion per eliminare il danno da caduta dove necessario.



# Teletrasporto

- è molto simile al Jump Pad. Create un brush e convertitelo a *trigger* → *trigger\_teleport*. Create un *target* → *target\_teleporter* e legateli selezionando prima il trigger e poi il target e infine premendo **Ctrl+K**.



# Mappa di esempio

- Nel drive del corso potete trovare una mappa che ho creato in cui vengono usati *ladderclip*, *func\_door*, *func\_button*, *trigger\_hurt*, *trigger\_push*, *cushion* e *trigger\_teleport*.
- Si chiama *lezione4\_tutorial.map* e sta nella cartella “esempi”

