

PODSTAWY BUDOWANIA MAP W EDYTORZE

POSTed

SPIS TREŚCI:

1. No to zaczynamy!
2. Poruszanie się w POSTed
3. Tworzenie podstawowej kwadratowej mapy
4. Dodawanie obiektów do Twojej mapy
5. Dodawanie pick-upów oraz power-upów
6. Dodawanie teleporterów
7. Dodawanie telepadów
8. Dodawanie oświetlenia do Twojej mapy
9. Tworzenie punktu startowego
10. Budowanie mapy
11. Dodawanie podstawowych budynków
12. Tworzenie terenu
13. Import/Export tekstur oraz dźwięków

No to zaczynamy!

Po pierwsze, by stworzyć planszę potrzebujesz edytora POSTed, który jest dołączony do wersji Share The Pain. Jeśli posiadasz zwykłą wersję możesz pobrać ten edytor ze strony internetowej gry. Jeśli jesteś nowy w mappingu i kompletnie nie znasz się na tym edytorze, nie przejmuj się! Ten tutorial jest ułożony w formie 'krok po kroku', więc nie musisz znać przycisków i skrótów klawiszowych. Pokażę Ci do czego one służą.

Poruszanie się w edytorze POSTed

Poruszanie się w górę i w dół: Przytrzymaj LPM i PPM na raz i poruszaj myszką w górę oraz w dół.

Poruszanie się naprzód: przytrzymaj LPM i wykonuj ruchy myszką do przodu.

Rozglądanie się: Przytrzymaj LPM i poruszaj myszką w dowolnym kierunku.

Przemieszczanie meshów i actor classes: kliknij LPM na wybranym obiekcie, przytrzymaj SHIFT i wykonuj dowolne operacje podane na górze.

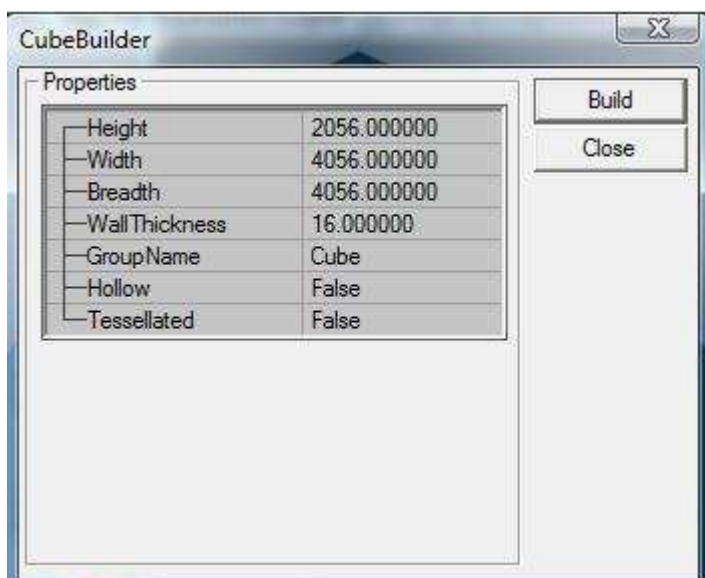
Tworzenie podstawowej kwadratowej mapy


1. Kiedy, uruchomiłeś edytor, znajdź po lewej stronie przycisk Cube



. Kliknij na ikonę prawym przyciskiem myszy.


2. Kiedy już kliknąłeś na ikonie Cube zmień wysokość (height) oraz szerokość (width). Ewentualnie możesz pokierować się tym obrazkiem:



3. Naciśnij przycisk Build, aby wybudować kwadrat.
4. Teraz musisz znaleźć po lewej stronie przycisk Subtract . Spowoduje to otekstutowanie kwadratu.
5. Aby zmienić tekstury, kliknij na wszystkie ściany kwadratu, wybierz z zakładki Textures dowolną teksturę, po czym kliknij prawym przyciskiem myszy na dowolnej ścianie. Z menu wybierz opcję 'Apply Texture: nazwa tekstury'.

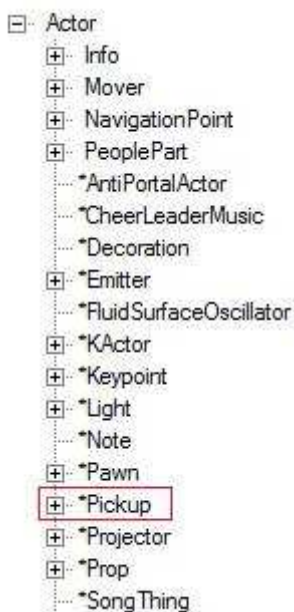
Właśnie zbudowałeś podstawową kwadratową mapę.

Dodawanie obiektów do Twojej mapy

1. W Master Browser (okno z zakładkami) wybierz zakładkę Static Meshes.
2. Kliknij teraz na  i wybierz plik o nazwie **stuff.usx** (ten plik zawiera większość meszy zawartych w grze).
3. Po lewej stronie wyświetlona jest lista dostępnych przedmiotów. Kliknij na wybrany przedmiot, po czym na podłodze prawym przyciskiem myszy i wybierz opcję 'Add static mesh <nazwa mesha>'
4. Aby przenieść przedmiot, kliknij na niego, wciśnij SHIFT i przeciągnij przedmiot w dowolne miejsce za pomocą myszki. Jeśli chcesz podnieść obiekt do góry lub go opuścić, dodatkowo wciśnij lewy i prawy przycisk myszy i poruszaj nią w górę lub w dół.

Dodawanie pick-upów oraz power-upów

1. W oknie Master Browser wybierz zakładkę Actor Classes.
2. Naciśnij na krzyżyk obok napisu 'Actor' aby otworzyć drzewo klas.
3. Znajdź teraz klasę 'Pickup' i otwórz ją klikając na krzyżyk.



4. W tej klasie znajdziesz pick-upy amunicji, power-upy oraz bronie.
5. Wybierz dowolny pick-up i zminimalizuj przeglądarkę, po czym kliknij na podłodze prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierz opcję 'Add actor: <nazwa>' po czym w tym miejscu pojawi się wybrany przez Ciebie obiekt.

Dodawanie teleporterów

1. W zakładce Actor Classes znajdujemy klasę NavigationPoint. Gdy kolejne drzewo klas otworzy się, otwórz SmallNavigationPoint, a następnie kliknij na Teleporter tak jak na zamieszczonym obrazku (nie otwierając klasy)



2. Teraz kliknij prawym przyciskiem myszy na podłodze i wybierz opcję 'Add Teleporter Here'
3. Dodaj drugi teleporter w wybrane przez Ciebie miejsce.
4. Kliknij prawym przyciskiem myszy na swoim pierwszym teleporterze i wybierz opcję 'Teleporter Properties'
5. Kliknij na zakładkę Events i nazwij go 'Teleporter1' (rubryka Tag)
6. Zrób to samo z drugim teleporterem, ale nazwij go 'Teleporter2'
7. Wróć do pierwszego teleportera i otwórz Teleporter Properties.
8. Kliknij teraz na zakładkę Teleporter. W rubryce URL wpisz nazwę drugiego teleportera czyli Teleporter2.
9. Zrób to samo w drugim teleporterze, ale wpisując w URL 'Teleporter1'

Dodawanie telepadów

Mapa 1 – przykład

1. Odszukaj klasę Navigation -> SmallNavigationPoint -> Teleporter -> Telepad
2. W wybranym przez Ciebie miejscu postaw telepad (PPM -> Add Telepad Here).
3. Otwórz jego właściwości (PPM -> Telepad Properties)
4. W zakładce Events nazwij telepad 'Pad1' w rubryce Tag
5. W zakładce Teleporter, w rubryce URL wpisz podany kod:
Nazwa mapy do której prowadzi telepad#nazwa pada na mapie przeciwnej?peer np. suburbs-1#Pad2?peer

Mapa 2 – przykład

1. Dodaj telepad w wybrane przez Ciebie miejsce
2. Otwórz właściwości telepada
3. W zakładce Events nazwij telepad 'Pad2'
4. W zakładce Teleporter, w rubryce URL wpisz podany kod:
5. *Nazwa mapy do której prowadzi telepad#nazwa pada na mapie przeciwnej?peer np. Greenbelt1#Pad1?peer*

Dodawanie oświetlenia do Twojej mapy

1. Naciśnij na View na samej górze edytora.
2. Wybierz opcję Level Properties, po czym kliknij na zakładkę ZoneLight.
3. Kliknij teraz na AmbientBrightness. Powinien pojawić się suwak. Przesuń suwakiem w lewo lub w prawo w zależności czy chcesz by Twoja mapa była bardzo jasna lub ciemna.
4. Możesz również dodać oświetlenie tylko w niektórych miejscach klikając prawym przyciskiem myszy w dowolny punkt na mapie i wybierając opcję 'Add light here'

Tworzenie punktu startowego



1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na podłodze, po czym wybierz z menu 'Add Player Start Here'.
2. Aby mapa w pełni działała musisz stworzyć przynajmniej jeszcze jeden player start.
3. Gdy już stworzyłeś dwa punkty startowe, kliknij lewym przyciskiem myszy na pierwszy Player Start, po czym prawym na drugi Player Start. Z menu wybierz opcję 'Proscribe paths between PlayerStart0 and PlayerStart1'

Budowanie mapy

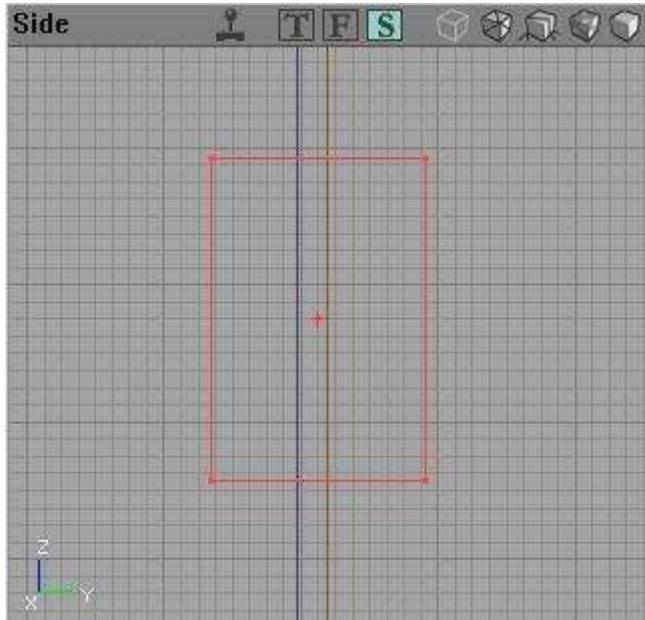
1. Na samej górze edytora kliknij na Build, po czym wybierz opcję Build All.
2. Wszystko teraz powinno się skompilować. Jeśli podczas kompilowania pojawi się jakiś błąd to znaczy, że zrobiłeś coś źle albo nie wykonałeś polecenia nr. 3 w części 'Tworzenie punktu startowego'
3. Kiedy poprawiłeś już wszystkie błędy, ponownie wybierz opcję Build All.
4. Gdy już jesteś pewien że skończyłeś tworzyć mapę, zapisz ją (File -> Save as...)
5. Teraz kliknij na Build, po czym wybierz opcję Play Level. Teraz możesz podziwiać swoją nowo-stworzoną mapę.

DODATKI:

Tworzenie podstawowych budynków

1. Kliknij prawym przyciskiem myszy na Cube . Jeśli stworzyłeś mapę o takich samych wymiarach jak podanych w tutorialu stwórz kwadrat o tych proporcjach:
Height: 2056
Width: 2056
Breadth: 2056
2. Teraz kliknij na zbudowany kwadrat i przenieś go do dołu (SHIFT + LPM + PPM), tak by dotykał ziemi.
3. Teraz kliknij na Add , po czym na Intersect (znajduje się pod przyciskiem Add).
4. Powinieneś otrzymać oteksturowany kwadrat. Możesz teraz zmienić jego tekstury na zewnątrz.
5. Teraz musisz stworzyć mniejszy kwadrat o proporcjach:
Height: 2000
Width: 2000
Breadth: 2000
Kwadrat musi znajdować się w środku pierwszego!
6. Kliknij teraz na Intersect, po czym na Subtract. Kwadrat powinien być teraz oteksturowany w środku. Oczywiście możesz teraz zmienić teksturę wewnątrz.
7. Teraz stworzymy drzwi. Stwórz kwadrat o wymiarach:
Height: 300
Width: 200
Breadth: 200

8. Popatrz teraz na ekran Side. Naciśnij na prostokąt który będzie udawał drzwi. Trzymając SHIFT przesun kwadrat tak by krzyżyk po środku znajdował się pomiędzy pierwszym, a drugim kwadratem budynku tak jak na obrazku.



Przenieś teraz kwadrat na sam dół planszy.

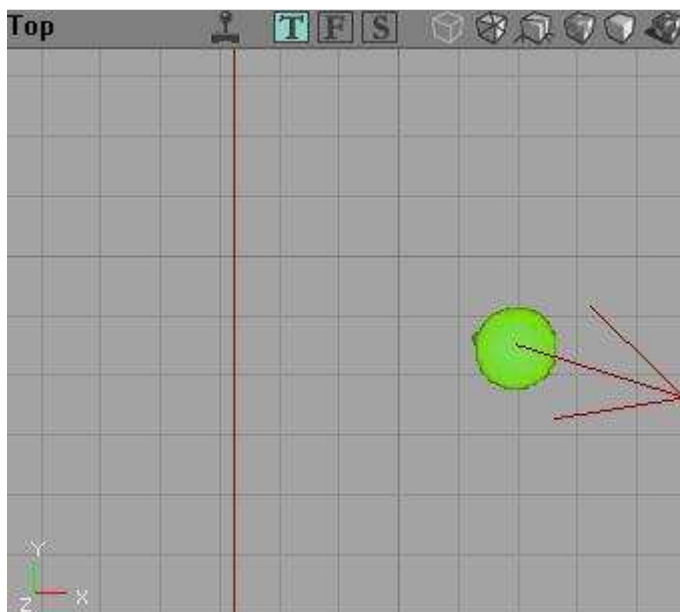
9. Kliknij teraz na Intersect, następnie na Add, a na końcu na Subtract. Stworzyłeś właśnie podstawowy budynek.


Tworzenie terenu

1. Upewnij się czy umiesz tworzyć wszystkie podstawowe czynności w środowisku POSTed.
2. Stwórz podstawową kwadratową mapę o wymiarach:
Height/Width/Breadth: 20056
3. Gdy już zbudujesz kwadrat, kliknij na każdej ścianie kwadratu prawym przyciskiem myszy (oprócz podłogi) i z menu wybierz Surface Properties. Zaznacz opcję Unit i Fake Backdrop.
4. Kliknij na View u góry edytora i wybierz Level Properties. Otwórz zakładkę ZoneLight i wpisz podane wartości:
AmbientBrightness: 51
AmbientHue: 31

AmbientSaturation: 87

5. Zamknij zakładkę i otwórz teraz inną – ZoneInfo.
6. Ustaw wartość bTerrainZone z False na True.
7. Teraz możesz już zamknąć okno Level Properties.
8. Otwórz za to wyszukiwarkę klas w Master Browser i wyszukaj klasę Light. Gdy drzewo klas otworzy się wyszukaj 'SunLight'.
9. Spójrz teraz na okno Top. Umieść klasę Sunlight blisko lewej ściany kwadratu. Chwyć prawym przyciskiem myszy (trzymając wciśnięty SHIFT) za strzałkę i ustaw kąt padania tak jak na obrazku:



10. Teraz skompiluj całą mapę.
11. Wciśnij teraz przycisk Terrain Editing . Gdy okno się otworzy na dole znajdź przycisk New...
12. Teraz w rubryce Name wpisz dowolną nazwę np. TerrainTest i wciśnij OK.
13. Wróć ponownie do okna Terrain Editing. Na dole wybierz zakładkę Layers.
14. Wciśnij po prawej stronie New...
15. Wpisz w rubryce Name dowolną nazwę np. Layer1
16. W oknie Tools zmień narzędzie na Painting.
17. Teraz wróć do edytora wciśnij CTRL oraz LPM i zacznij tworzyć teren wciskając LPM i rysując po mapie.

18. Gdy skończyłeś formować teren, wróć się do zakładki Layers i stwórz nową warstwę nazywając ją Layer2.

19. Przełącz widok na Dynamic Light.



20. Po niezamalowanych, żółtych częściach delikatnie przejeźdź (CTRL+myszka) narzędziem Painting.

21. Teraz aby powrócić do edytowania mapy wystarczy kliknąć

Camera Movement



22. Dodaj player starty.

23. Skompiluj mapę.

Import/Export tekstur i dźwięków

Import

1. Stwórz nową paczkę klikając na File -> New
2. Otwórz nowo-stworzoną paczkę.
3. Kliknij teraz na File -> Import
4. Wybierz plik, który chcesz zaimportować i naciśnij OK.

Plik musi mieć rozszerzenie:

- .tga, .bmp, .dds (jeśli to tekstura)
- .wav (jeśli dźwięk)

5. Zapisz paczkę (File->Save)

Export

1. Kliknij na wybraną teksturę/ dźwięk
2. Kliknij na File-> Export
3. Wybierz miejsce do którego chcesz wyeksportować teksturę.

Tutorial wykonany dla:



Made by Master of Reality

Copyright 2008 All rights reserved

Czas wykonania tutorialu: 1 dzień