

COME CREARE ICONE (non graficamente)

NB: Questa guida è ospitata da biscottino:



Salve a tutti, in questa guida vi spiegherò come creare delle semplici icone per Warcraft III. Voglio precisare che NON vi spiegherò come creare icone dal punto di vista GRAFICO, ma bensì come fare in modo che le immagini siano disponibili in Warcraft III. Userò i seguenti programmi con il link:

1. [Irfanview](#)
2. [W3IR](#)
3. [Warcraft 3 Viewer](#)
4. [Warcraft 3 World Editor]

Prima di iniziare bisogna sapere che cos'è un'icona, quindi, che cos'è un'icona? Ebbene, questa non è una semplice domanda. Ci sono due tipi di icone:

- le icone che si usano nel gioco “attivo” (BTN, DISBTN, PASBTN e DISPASBTN) che sono 64x64 pixel a 24 bit di colore (utilizzate per lanciare incantesimi, dare ordini ecc.)



- le icone che utilizziamo nel gioco “passivo” (tipo di attacco, le armature, il livello di aggiornamento, ecc.) che sono 48x48 pixel a 24 bit di colore e sono considerate “icone speciali”.



Io vi insegnerò a creare entrambe le icone. Queste possono essere in formato TGA, come in formato BLP, ma molto spesso le icone in TGA appariranno come un quadrato verde nel gioco.



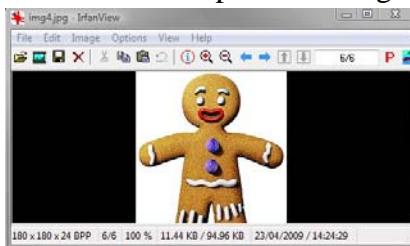
Ogni grafica dell'icona per una unità o edificio è costituita da due icone di base, la principale icona che viene visualizzata quando normalmente si sta giocando (BTN - pulsante), e la secondaria che viene visualizzata quando il gioco è in pausa o non si può utilizzare (DISBTN – pulsante disabilitato).

Altre icone, come le abilità passive e le aure, sono icone senza bordi (PASBTN - pulsante passivo) e la versione oscura (DISPASBTN – pulsante passivo disabilitato). Le PASBTN e DISPASBTN non sono necessarie perché un'icona funzioni correttamente, sono facoltative (per esempio gli oggetti e diverse abilità non ne hanno bisogno. Le icone passive sono un'eccezione.

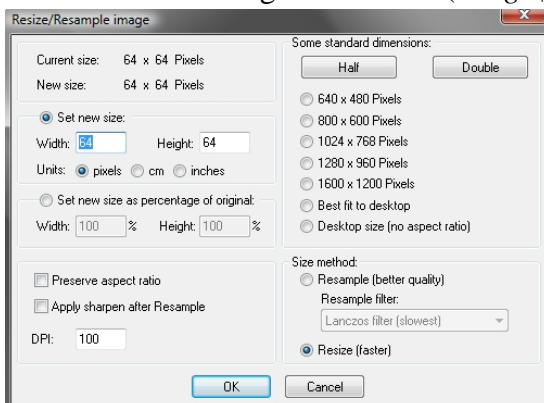
Cominciamo con Irfanview

Irfanview ci permetterà di ridimensionare un'immagine. Prima di tutto prendete l'immagine che volete far diventare icona (cercate di farla o prenderla più quadrata possibile in modo da non “malformarla” eccessivamente.

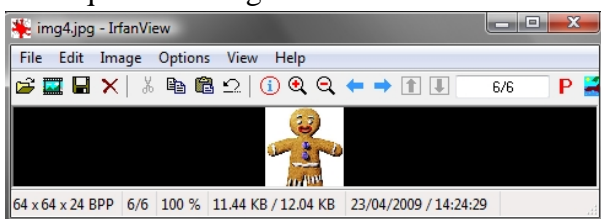
1. Aprire irfanview e aprire l'immagine (*File\open...*)



2. Ridimensionare l'immagine in 64x64 (*Image\Resize/Resample*)



3. Otterrete qualcosa del genere:

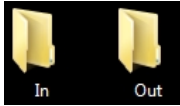


4. Salvate il file in formato BMP (*Save as...*)
5. Quindi dobbiamo controllare se la nostra immagine ha 24 BitsPerPixel. Per farlo è necessario andare su *Image\Informations*. Se così non è bastera' andare su *Image\Decrease color depth* oppure *Image\Increase color depth*.

Aggiungere bordi con W3IR per le icone attive

W3IR è un programma davvero complicato e questa sarà forse la parte più difficile del tutorial. Ora impareremo solo a creare icone BTN, DISBTN, PASBTN, DISPASBTN e auto cast.

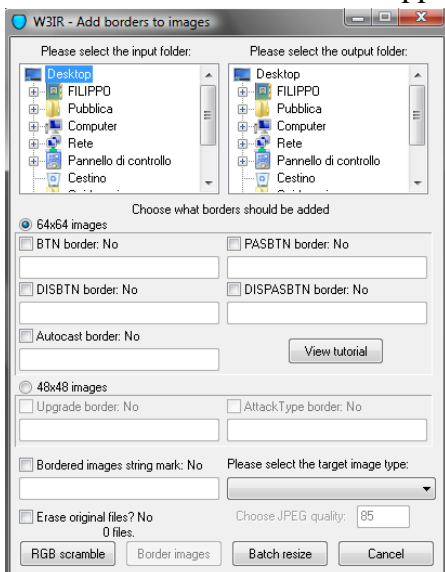
Prima di tutto creiamo 2 icone: una chiamata In e l'altra Out.



Ora metti l'immagine creata recentemente nella cartella "In".

Chiudi l'immagine che è apparsa nel programma cliccando su "Click to close", quindi clicca su "Add borders".

Se l'hai fatto correttamente ti apparirà una nuova finestra:

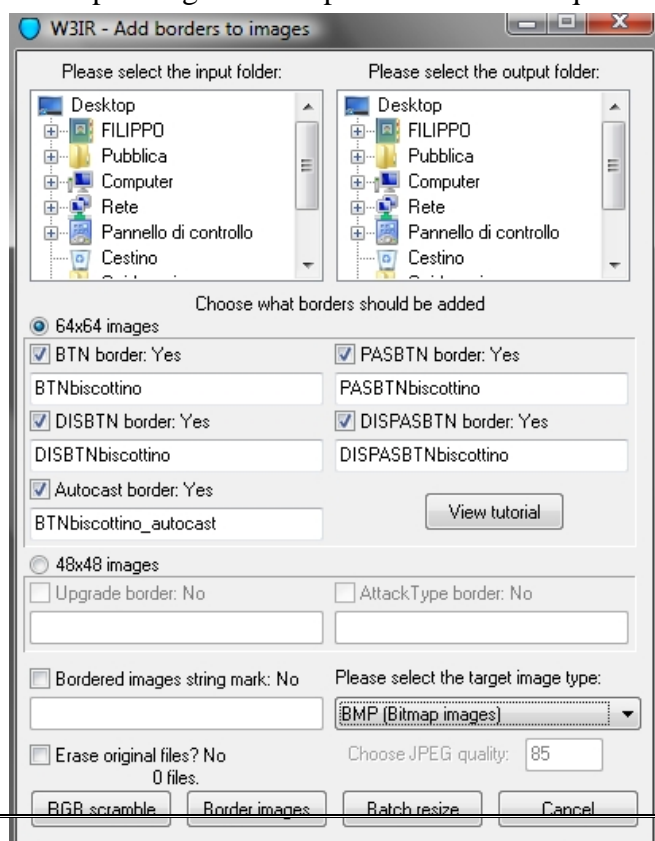


Ora puoi vedere che ci sono 2 finestre dove scegliere la cartella input e quella output. Clicca sulla cartella In nella finestra per l'input e su quella Out per scegliere l'output. Ora clicca sui quadranti per scegliere i bordi dell'immagine che si desiderano.

Ora è il momento di assegnare un nome alle mie icone.

Nominare un'icona non è facile e ci sono delle regole molto importanti:

- Quando si assegna un nome alle icone, assicurati di inserire le lettere "BTN" all'inizio del nome del file BTN.
- Mettere "DISBTN" all'inizio del nome del file DISBTN.
- Mettere "PASBTN" all'inizio del nome del file PASBTN.
- Mettere "DISPASBTN" all'inizio del nome del file DISPASBTN.
- Le icone "Autocast" sono un'eccezione. Queste icone sono normali icone BTN,



ma hanno un diverso tipo di bordo. Questo significa che quando devi nominare un'icona Autocast, è necessario avere "BTN" all'inizio del nome del file.

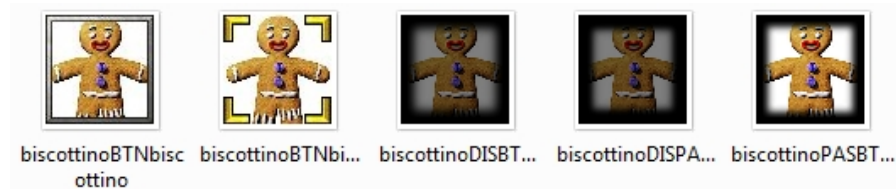
Se non hai capito, ecco qui un esempio:

- BTNbiscottino
- DISBTNbiscottino
- PASBTNbiscottino
- DISPASBTNbiscottino
- BTNbiscottino_autocast

A questo punto selezionare in basso a sinistra il tipo di file dell'immagine iniziale (BMP in questo caso) e cliccare su Border Images.

Il programma non è in grado di creare un'icona passiva per il pulsante dell'autocast, ma non c'è niente di cui preoccuparsi, questo lo faremo dopo molto semplicemente.

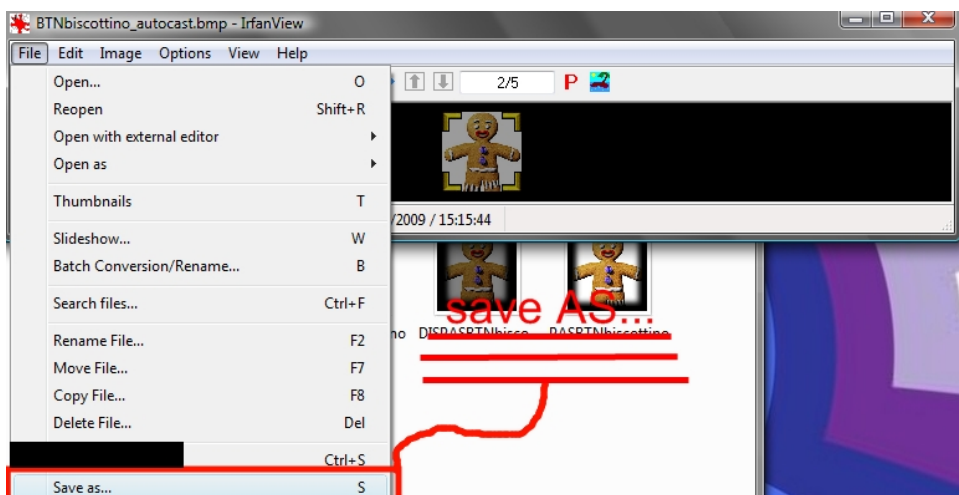
A questo punto si può chiudere il programma e aprire la cartella output.



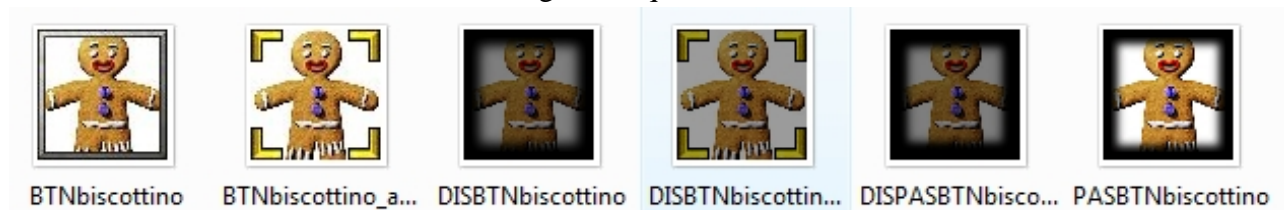
Potete notare che il nome è errato perché W3IR ha un problema che non elimina il nome preesistente. Ora basta cambiare il nome eliminando la prima parte.



Ecco fatto! Manca però l'icona passiva per l'autocast. Come fare? Beh è molto semplice: Prima di tutto aprire Irfanview e caricare l'immagine autocast. Ora sarà necessario scurire l'immagine. Basta andare qui: *Image > Enhance colors* e scegliere Brightness -100 (oppure si può regolare a piacere, ma in genere -100 è il valore adatto). Quindi salvare andando su Save as... e aggiungere DIS all'inizio del nome (es. DISBTNbiscottino_autocast).



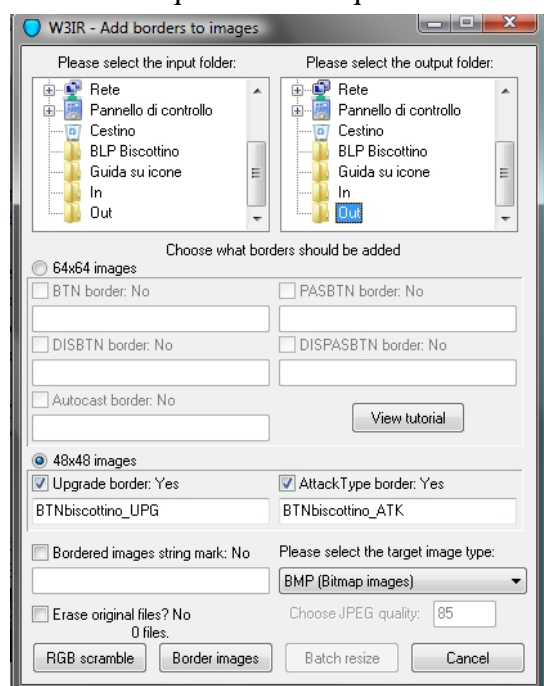
Buon lavoro, il risultato dovrebbe assomigliare a questo:



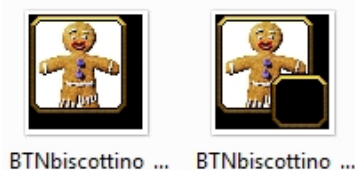
Ora è il momento di convertire tutte le immagini in formato BLP di modo che sia possibile inserirle su Warcraft3. Chiudete pure Irfanview, è ora di utilizzare Warcraft 3 Viewer. La sezione del tutorial seguente spiega come creare icone per il gioco passivo. Nel caso non desideri fare questo, basta saltare la sezione seguente e andare direttamente a “Convertire le immagini in BLP con Warcraft 3 Viewer”.

Creare icone passive di gioco

Prima di tutto bisogna aprire la vecchia immagine iniziale e ridimensionarla con Irfanview come visto prima, solo che ora sarà necessario il 48x48 (ancora 24 bitperpixel). Fatto questo metti l'icona precedente dentro la cartella In. Aprire W3IR, chiudere l'immagine che si apre, cliccare su Add Borders, selezionare la cartella di input e di output e infine cliccare sul cerchio di selezione 48x48. Noi creeremo solo l'icona per i potenziamenti e quella per il tipo d'attacco, poiché le altre cose sono alquanto inutili quanto difficili al momento. Cliccare quindi su Upgrade *Border* e Attack



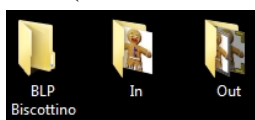
Type Border. Ricordiamo le regole. Queste sono icone 48x48 e NON hanno bisogno di un corrispondente passivo, quindi per inserire il nome metteremo all'inizio BTN e dopo il nome dell'icona (es. BTNbiscottino_UPG BTNbiscottino_ATK). Ora scegliere il formato dell'immagine (in questo caso BMP) e cliccare su Border Images. Come ormai da consuetudine, rinominare il file correttamente. Ecco il risultato:



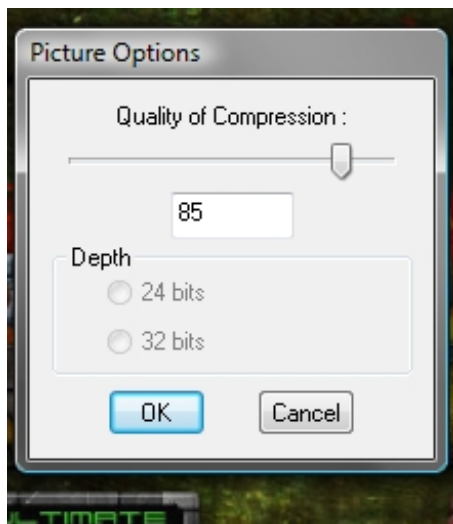
Ora che è tutto OK, possiamo passare al prossimo passo, cioè convertire le immagini in BLP.

Convertire le immagini in BLP con Warcraft 3 Viewer

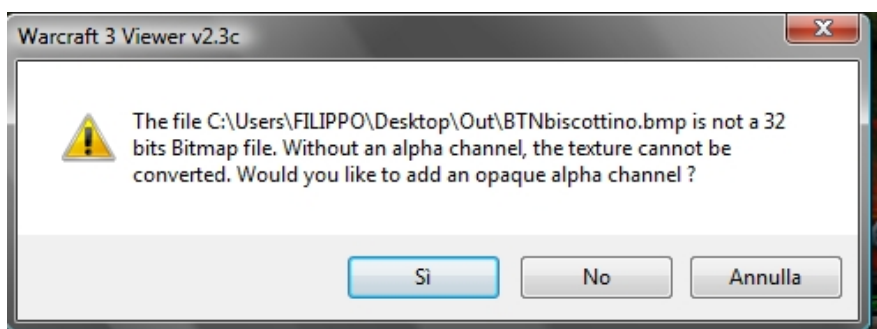
Prima di tutto aprire Warcraft 3 Viewer. Creare una cartella dove metteremo le immagini in formato BLP (es. BLP biscottino).



Per convertire un'immagine in formato BLP fai così: *Convert Files\BMP, TGA, or JPG -> BLP* quindi selezionare le immagini una ad una e convertirle. Durante la funzione di convertimento appariranno diverse finestre:



Qualita' della compressione: qui sara' possibile scegliere la qualita' dell'immagine in formato BLP che verra' visualizzata su Warcraft 3.



In questa finestra verra' chiesto se si desidera creare un "alpha canal". Cliccare per forza Sì, altrimenti non sara' visualizzabile in Warcraft 3.

Tutto finito. Manca solo importare l'icona in Warcraft 3, che, a parer mio è la parte più difficile. Proviamoci.

Importare un'icona in Warcraft 3

In questa sezione impareremo come importare sicuramente e senza problemi un'icona. Esistono molte guide che spiegano come si fa, ma spiegano solo la prima parte, e l'icona si vedra' verde (o in alcuni casi nera). Bisogna dividere questa sezione in 2: una per le icone 64x64 e un'altra per quelle 48x48.

Importare e utilizzare icone 64x64

Prima di tutto aprire l'editor di Warcraft 3. Aprire il manager di importazione (F12). Importare i file delle icone. Ogni icona ha bisogno del proprio percorso. Alle icone passive (DISBTN, DISPAS, DISATC) deve essere cambiato il percorso perché funzionino. Per fare questo ci poniamo 2 domande. La prima: Come si cambia il percorso di queste icone? Bastera' cliccare doppiamente su un file importato quindi cliccare su Utilizza percorso personalizzato e cambiare il percorso. Questa era la domanda semplice. E quella difficile è: Cosa devo mettere al posto di quello che c'è già? Ogni tipo di icona ha il suo percorso personalizzato. Analizziamoli uno alla volta.

Icone DISBTN: ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISBTNnomefile.formatofile

Esempio: ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISBTNbiscottino.blp

Icone DISPASBTN: ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISPASnomefile.formatofile

Esempio: ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISPASbiscottino.blp

Icone DISATC: ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISATCnomefile.formatofile

Esempio: ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISATCbiscottino_autocast.blp

Di seguito l'esempio generale con il mio amatissimo biscottino.

Manager Importazione			
File Modifica Modulo Finestra			
Nome file	Tipo	Dimensio...	Percorso completo
DISATCbiscottino_autocast.blp	Immagine/Texture	9	ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISATCbiscottino_autocast.blp
DISBTNbiscottino.blp	Immagine/Texture	7	ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISBTNbiscottino.blp
DISPASbiscottino.blp	Immagine/Texture	7	ReplaceableTextures\CommandButtonsDisabled\DISPASbiscottino.blp
BTNbiscottino.blp	Immagine/Texture	10	war3mapImported\BTNbiscottino.blp
BTNbiscottino_ATK.blp	Immagine/Texture	9	war3mapImported\BTNbiscottino_ATK.blp
BTNbiscottino_UPG.blp	Immagine/Texture	9	war3mapImported\BTNbiscottino_UPG.blp
BTNbiscottino_autocast.blp	Immagine/Texture	11	war3mapImported\BTNbiscottino_autocast.blp
PASbiscottino.blp	Immagine/Texture	9	war3mapImported\PASbiscottino.blp

Ora mancherà solo inserire le icone nell'unità o qualsiasi altro oggetto. Per fare questo, apriamo l'editor oggetti (F6). Trovare la riga che dice: Grafica – Icona – Normale (o Ricerca o Disattiva) e mettere l'immagine che deve essere messa appunto (NB non mettere in questo punto le immagini oscure ma solo quelle attive es. BTN PASBTN e ATK).

Importare e utilizzare icone 48x48

Importare e utilizzare icone 48x48 è parecchio più semplice. Basterà importarle andare su *Avanzate\Interfaccia del gioco*, cliccare su Utilizza interfaccia del gioco personalizzata e trovare Icona – Tipo di attacco/difesa. Dove c'è scritto solo Icona – Tipo di attacco (o difesa) (es. Assedio), allora bisognerà mettere l'icona UPG, mentre dove c'è scritto anche Nessun potenziamento, si metterà il file ATK.

Vediamo il risultato:



Ecco qui! Grazie per aver letto la mia guida ma soprattutto grazie a mister biscottino!!!



Guida creata da PippoKiller.

Lì giovedì 23/04/09 ore 17.30 (precise)

Nel caso avessi bisogno di qualche aiuto puoi contattarmi all'indirizzo e-mail:

pippoviga95@hotmail.it

Grazie a Warlandia per aver pubblicato questa guida. Visita www.warlandia.it