

Tutorial Hammer Editor



Como muchos ya sabrán, para crear nuestras propias canchas y/o mapas de cualquier tipo, necesitamos el Hammer Editor, un programa desarrollado por Valve creado para diseñar mapas, con sus pros y contras, es el único programa del que disponemos, no podremos crear un plano en programas como AutoCAD e importarlos en el Hammer, no.

Este programa nos va a permitir explorar nuestras capacidades tanto creativas como de réplica, en caso de que queramos crear un mapa en homenaje a cierto estadio.

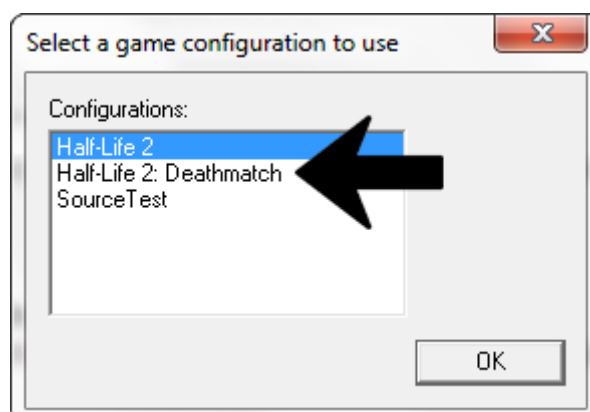
Comenzando el sueño

Para comenzar, debemos tener instalado Steam, el IOSoccer y tener espacio libre en nuestra computadora (de preferencia, mucho. Los mapas y las texturas pueden ocupar espacios grandes).

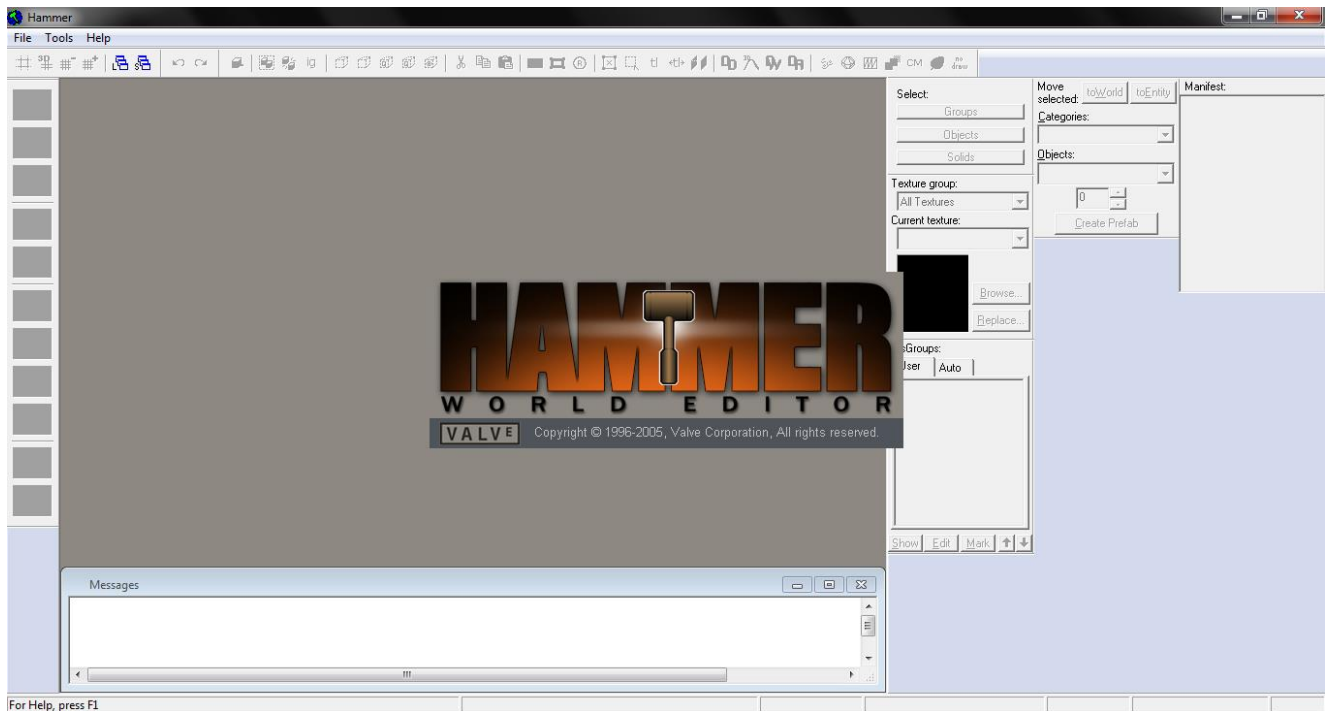
1. Abrir Steam -> Biblioteca -> Clickear "Juegos" y seleccionar "Herramientas"-> Buscar **"Source SDK Base 2013 Multiplayer"** y descargarlo.
2. Una vez termine de descargar, hacerle click derecho -> Propiedades -> Pestaña Archivos Locales -> **"Ver Archivos Locales"**.
Una vez allí, entraremos a la carpeta /bin/ y copiaremos el archivo **hammer.exe**, vamos al escritorio, hacemos click derecho y clickeamos "Pegar acceso directo", así podemos tener el Hammer a mano siempre que queramos (también se puede pinnear arrastrando el .exe a la barra de tareas)

Conociendo Hammer

Una vez que inicies por primera vez el programa, te va a saludar con un mensaje de bienvenida que te preguntará para qué juego querés crear mapas, nosotros vamos a elegir "Half-Life 2: Deathmatch", como muestra la imagen.



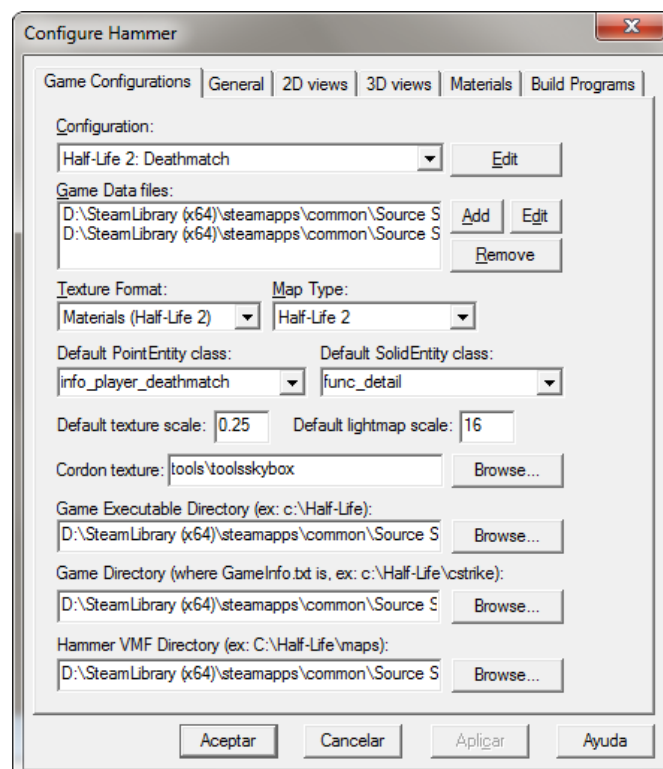
Cuando hagamos la selección, el programa nos va a recibir de esta forma:



Buscamos el archivo [iosoccer.fgd](#), que es un archivo de configuración del mod/juego, este se encuentra en la carpeta del juego
(..\Steam\steamapps\common\IOSoccer\iosoccer)

1. Volviendo al Hammer, iremos a "Tools" o "Herramientas" -> Options/Opciones.
2. Una vez allí, buscar "Game Data Files" y clicar el botón que dice "Add". Allí tendremos que buscar el archivo iosoccer.fgd y clicar "Abrir".

Cuando hagamos eso, debería quedarnos algo así:



Si tu PC es de bajos recursos, lo que podés hacer es ir a la pestaña **"3D views"** y bajar el slider de **"Back clipping plane"** a un número razonable como 2500 (este número siendo unidades de medida de hammer, donde 64 unidades equivale a 1,22m)

Cuando estemos satisfechos clickearemos aceptar y cerraremos el Hammer, por ahora y hasta la próxima guía.

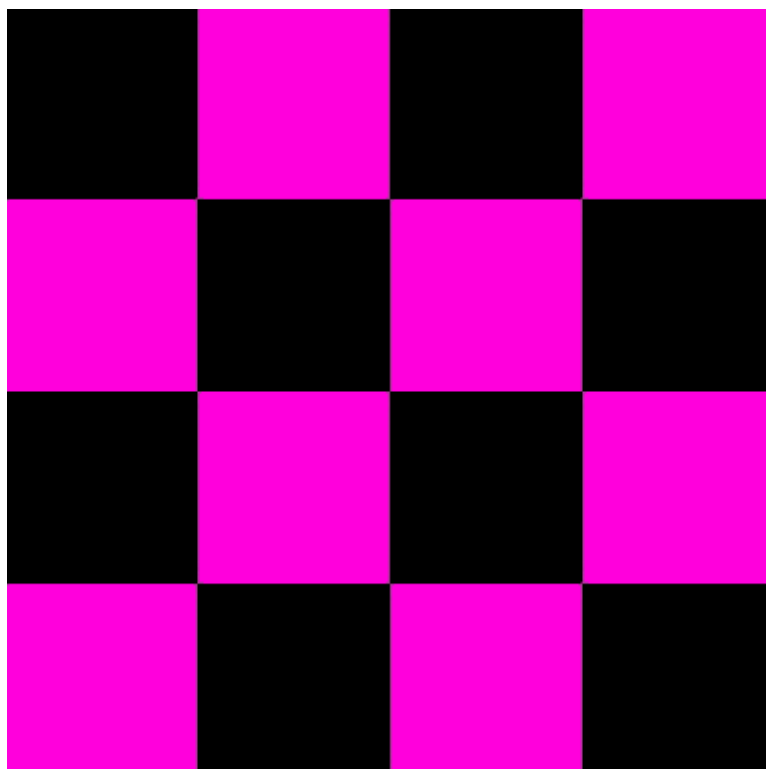
M&M, Materials y Models

Los Materials y Models son recursos necesarios para la creación de básicamente todo aquello que no es geometría del mundo/mapa.

Los Materials son imágenes de texturas que son exportadas a .vtf, formato que admiten los juegos y mods de Source y el Hammer Editor, diciéndolo en criollo, es la pintura de los cuerpos, es decir, lo que le da la textura de madera a una pared o bloque que podría ser tranquilamente de ladrillos.

Los Models, por otra parte, son los cuerpos de los objetos, sean objetos con geometría compleja, como los arcos del IOSoccer, o algo simple como una botella. Estas últimas no pueden crearse con Hammer y deben agregarse de una forma que explicaré en su debido tutorial.

Cuando los Models carecen de Material, ya sea por directamente no tenerlos o por un error en lo que sería la "dirección del material", pasa lo que muchos ya conocemos y sabemos que es molesto y hace que más de uno diga "¡¡Eh loco, acá se ve negro y rosa/violeta!!". Sí, este maldito:



Luego, cuando hagamos nuestro primer mapa, aprenderemos a hacer que estas cosas no sucedan, para aquellas personas que no tengan los mismos Materials que nosotros y quieran jugar los mapas y ver todo.

Para tener muchos Materials y Models en nuestro Hammer Editor debemos seguir estos pasos al pie de la letra:

1. Ir a Steam -> Biblioteca -> Juegos -> IOSoccer, una vez estemos sobre él, click derecho y **Propiedades**, nuevamente vamos a **Archivos Locales** y **Ver Archivos Locales**.
2. Allí veremos varias carpetas, entre ellas "bin", "iosoccer", "platform" y "sdk". Entraremos a la carpeta **"iosoccer"**.
3. Cuando estemos ahí vamos a ver muchas carpetas, pero ahora sólo nos importan dos, así es, Materials y Models. Vamos a seleccionar ambas con control y click y vamos a copiarlas.
4. Luego volver a Steam -> Biblioteca -> Herramientas -> Source SDK Base 2013 Multiplayer y hacerle click derecho -> Propiedades -> Pestaña Archivos Locales -> **"Ver Archivos Locales"**.
5. Allí buscamos la carpeta **hl2mp** y dentro de ella pegamos "Materials" y "Models", si nos pregunta para combinar carpetas damos que sí, y si pregunta para reemplazar archivos damos que "Sí a todo".

¡Listo! Nuestro Hammer Editor ya está listo para empezar a hacer mapas.

Templates para editar y hacer tu estadio:

https://cdn.discordapp.com/attachments/919715366362554408/920880661903048724/Template_Update.rar