

Erste Hilfe: Container/Objektverzeichnisse aufteilen

Table Of Contents

- [1 Ausgangssituation](#)
- [2 Ordner-Inhalte](#)
- [3 Vorbereitung](#)
 - [3.1 Container löschen](#)
 - [3.2 Backup des Ordners erstellen](#)
 - [3.3 Automatik-Backups löschen](#)
 - [3.4 Anlegen der neuen Arbeitsordner](#)
- [4 Dateien verschieben/kopieren](#)
 - [4.1 Objekt-Dateien](#)
 - [4.2 Texturen](#)
 - [4.3 x3d- und Blender-Dateien](#)
- [5 Neu packen](#)

1 Ausgangssituation

Nehmen wir an, wir haben vier Häuser gebaut, haus1.lob, haus2.lob, haus3.lob und haus4.lob. Jedes der Häuser hat eine eigene Textur, haus1.bmp, haus2.bmp, haus3.bmp und haus4.bmp. Alle vier teilen sich aber zwei Texturen, nämlich dach.bmp und wand.bmp. Der Arbeitsordner heißt "haeuser" und der Container somit "haeuser.lct".

Da wir haus1 und haus2 als Workshop-Item hochladen wollen, möchten wir nun den Arbeitsordner aufteilen in die zwei Arbeitsordner bzw. Container "haeuser_ws" (mit haus1 und haus2) und "haeuser_nicht_ws".

Alle vier Häuser wurden in einer einzelnen Blender-Datei erstellt, die "haeuser.blend" heißt und auch im Arbeitsordner liegt. Die Meshs der einzelnen Häuser wurden aus Blender als "haus1.x3d" bis "haus4.x3d" exportiert.

2 Ordner-Inhalte

Mit der obigen Situation könnte der Arbeitsordner folgendermaßen aussehen:

Display Spoiler

3 Vorbereitung

3.1 Container löschen

Da wir zwei neue Arbeitsordner erstellen, die "haeuser_ws" und "haeuser_nicht_ws" heißen, werden diese am Ende in zwei neue Container gepackt, die entsprechend "haeuser_ws.lct" und "haeuser_nicht_ws.lct" heißen werden. Dadurch wird aber der bisherige Container "haeuser.lct" nicht mehr überschrieben, obwohl er dann veraltet sein wird. Deshalb löschen wir erstmal aus dem Verzeichnis "MyContent" die Datei "haeuser.lct".

3.2 Backup des Ordners erstellen

Da der folgende Vorgang recht heikel ist, sollte zu allererst eine Kopie des gesamten Arbeitsordners "haeuser" erstellt und gut weggepackt werden.

3.3 Automatik-Backups löschen

Das ContentTool legt im Export-Ordner automatisch Backups an, die in separaten Ordnern mit dem Namen "[Objektname]_BU#" liegen. Da wir jetzt aber ohnehin ein Komplett-Backup angelegt haben, können die zwecks Vereinfachung der nächsten Schritte komplett gelöscht werden. Der Export-Ordner sollte nun keine Unterordner mehr haben.

Außerdem kann die "LOTUScontdescr"-Datei aus dem Export-Ordner gelöscht werden. Sie dient nur dem Anlegen des Containers, und da wir ja ohnehin alles neu "würfeln", muss das ContentTool sowieso neue Container anlegen.

3.4 Anlegen der neuen Arbeitsordner

Es werden nun die neuen, leeren Ordner "haeuser_ws" und "haeuser_nicht_ws" erstellt. In beiden legen wir einen neuen, leeren "Export"-Ordner an.

4 Dateien verschieben/kopieren

4.1 Objekt-Dateien

Wir fangen nun mit dem Verschieben mit den einfachen Dingen an:

- Die vier *.lob-Dateien aus dem alten Ordner werden nach Wunsch in die neuen beiden Ordner aufgeteilt:
 - haeuser\haus1.lob ==> haeuser_ws
 - haeuser\haus2.lob ==> haeuser_ws
 - haeuser\haus3.lob ==> haeuser_nicht_ws
 - haeuser\haus4.lob ==> haeuser_nicht_ws
- Dementsprechend werden aus dem Export-Ordner des alten Ordners die zugehörigen Dateien des Typs *.lob, *.lge, *.lgo und *.lgp in den jeweiligen Export-Ordner des neuen Ordners verschoben:
 - haeuser\Export\haus1.lob ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus1.lge ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus1.lob@1234.lgo ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus1.lob@1234.lgp => haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus2.lob ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus2.lge ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus2.lob@2345.lgo ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus2.lob@2345.lgp ==> haeuser_ws\Export
 - haeuser\Export\haus3.lob ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus3.lge ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus3.lob@3456.lgo ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus3.lob@3456.lgp ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus4.lob ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus4.lge ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus4.lob@4567.lgo ==> haeuser_nicht_ws\Export
 - haeuser\Export\haus4.lob@4567.lgp ==> haeuser_nicht_ws\Export

4.2 Texturen

Mit den Texturen ist es etwas schwieriger: Einerseits gibt es vier Texturen, die jeweils nur von einem Haus genutzt werden, und zwei, die von allen Häusern genutzt werden. Die vier einzeln genutzten Texturen werden einfach zu den jeweiligen Objekten verschoben, die gemeinsam genutzten Texturen werden aber jeweils **KOPIERT** und in beide Verzeichnisse verschoben! Andernfalls wäre eines der Arbeitsverzeichnisse nicht vollständig und das ContentTool würde die Textur nicht finden!

Die Texturen bestehen jeweils aus der "Original-Datei", also der *.bmp- oder *.dds-Datei, und der fertigen LOTUS-Texture, der *.ltx-Datei. Es müssen jeweils BEIDE Textur-Dateien korrekt verschoben und ggf. kopiert werden!

- haeuser\haus1.bmp ==> haeuser_ws
- haeuser\haus2.bmp ==> haeuser_ws
- haeuser\haus3.bmp ==> haeuser_nicht_ws
- haeuser\haus4.bmp ==> haeuser_nicht_ws
- haeuser\dach.bmp ==> haeuser_ws **UND** haeuser_nicht_ws
- haeuser\wand.bmp ==> haeuser_ws **UND** haeuser_nicht_ws
- haeuser\Export\haus1.bmp.ltx ==> haeuser_ws\Export
- haeuser\Export\haus2.bmp.ltx ==> haeuser_ws\Export
- haeuser\Export\haus3.bmp.ltx ==> haeuser_nicht_ws\Export
- haeuser\Export\haus4.bmp.ltx ==> haeuser_nicht_ws\Export
- haeuser\Export\dach.bmp.ltx ==> haeuser_ws\Export **UND** haeuser_nicht_ws\Export
- haeuser\Export\wand.bmp.ltx ==> haeuser_ws\Export **UND** haeuser_nicht_ws\Export

4.3 x3d- und Blender-Dateien

Es ist nicht zwingend nötig, dass die bereits importierten x3d-Dateien korrekt abgelegt werden, es ist aber natürlich empfehlenswert:

- haeuser\haus1.x3d ==> haeuser_ws
- haeuser\haus2.x3d ==> haeuser_ws
- haeuser\haus3.x3d ==> haeuser_nicht_ws
- haeuser\haus4.x3d ==> haeuser_nicht_ws

Wo sich die Blender- oder 3DSMax-Datei befindet, ist letztlich seitens LOTUS völlig egal - man sollte sie nur wiederfinden, wenn weiter gearbeitet wird! 😊

5 Neu packen

Nun sind alle Dateien auf die neuen Ordner aufgeteilt. Damit jetzt wieder alles funktioniert, müssen nun beide Arbeitsordner neu gepackt werden:

Es empfiehlt sich ohnehin, alle Dateien, also alle vier Häuser, einmal mit dem ContentTool zu öffnen, um zu sehen, ob alles korrekt geklappt hat. Bei der Gelegenheit kann bei einem der Objekte je Ordner (also z.B. haus2.lob und haus4.lob) "Speichern & Packen" ausgeführt werden, wodurch die neuen Container gepackt werden.

Als Letztes muss natürlich im MapEditor oder durch Laden einer Karte, auf der sämtliche Objekte verbaut wurden, geprüft werden, ob alles funktioniert.