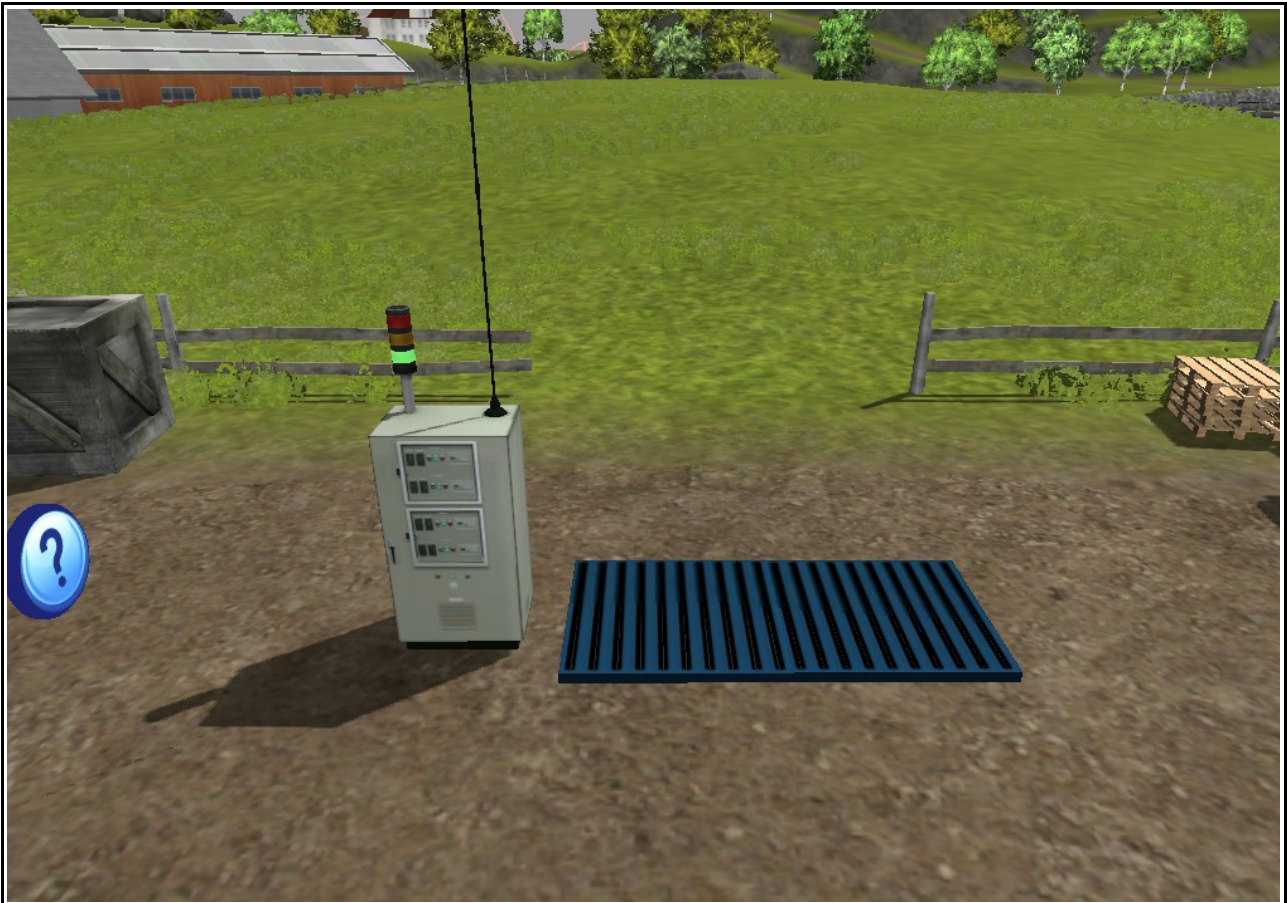


# WoolPaletteCollector

V 1.3.1

Installations Anleitung



Inhalt:

- |                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Datei                | 5. Größe ändern       |
| 2. modDesc.xml          | 6. Links ausgerichtet |
| 3. Import GE            | 7. Sinn des Ganzen    |
| 4. In Map positionieren | 8. Zusammenfassend    |

## 1. Datei

Die Heruntergeladene Datei WoolPaletteCollector.zip muss entpackt werden, der Ordner WoolPaletteCollector mit den enthaltenen Dateien wird in den Map Ordner verschoben.

z.B.

map\models\objects\WoolPaletteCollector

## 2. modDesc.xml

Öffne die modDesc.xml der Map und suche nach dem Eintrag <extraSourceFiles> (könnte ungefähr so aussehen)

```
91
92 <extraSourceFiles>
93     <sourceFile filename="map/_include/Scripte/RegAnimal.lua"/>
94     <sourceFile filename="map/_include/Scripte/SchweineZucht.lua"/>
95     <sourceFile filename="map/_include/Scripte/WaterMod.lua"/>
96     <sourceFile filename="map/_include/Scripte/MapSiloBand.lua"/>
97     <sourceFile filename="map/models/objects/Rolltor/Rolltor.lua" />
98 </extraSourceFiles>
99
```

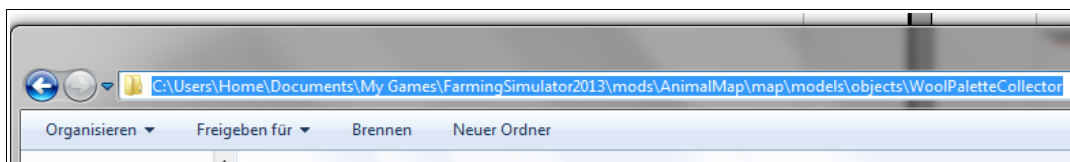
Da schreibst du folgendes mit dazu.

```
<sourceFile filename="map/models/objects/WoolPaletteCollector/WoolPaletteCollector.lua" />
```

sollte dann so aussehen (kann je nach Map abweichen)

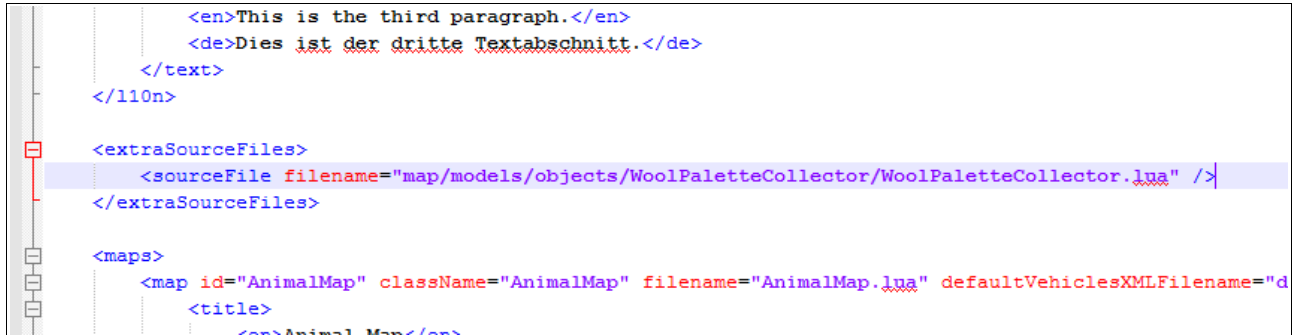
```
<extraSourceFiles>
<sourceFile filename="map/_include/Scripte/RegAnimal.lua"/>
<sourceFile filename="map/_include/Scripte/SchweineZucht.lua"/>
<sourceFile filename="map/_include/Scripte/WaterMod.lua"/>
<sourceFile filename="map/_include/Scripte/MapSiloBand.lua"/>
<sourceFile filename="map/models/objects/Rolltor/Rolltor.lua" />
<sourceFile filename="map/models/objects/WoolPaletteCollector/WoolPaletteCollector.lua" />
</extraSourceFiles>
```

Der genaue Pfad *map/models/objects/WoolPaletteCollector* kann natürlich abweichen, das ist abhängig von der Map, da manche den Unterordner *map* nicht haben oder er anders benannt ist. Schaut im Windows Explorer nach dem genauen Pfad.



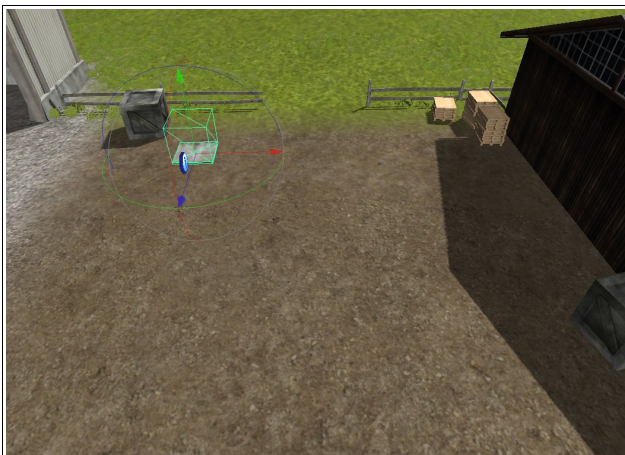
Sollte es noch keinen Eintrag `<extraSourceFiles>` geben muss er selbst erstellt werden.

```
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="map/models/objects/WoolPaletteCollector/WoolPaletteCollector.lua" />
</extraSourceFiles>
```



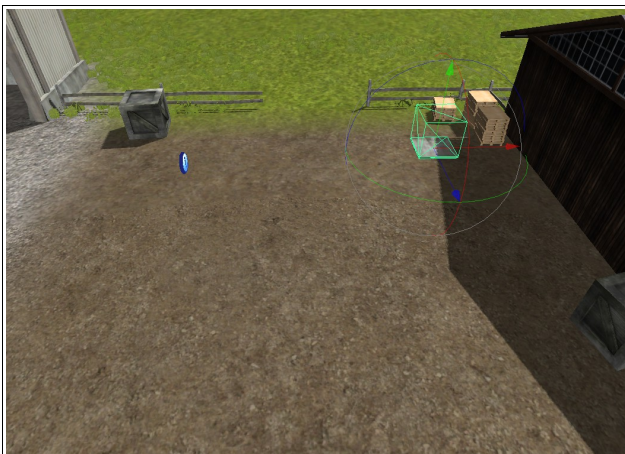
### 3. Import GE

ich habe 2 Collectoren vorbereitet, einen Rechten und einen Linken, aus folgenden Grund.



Es gibt keinen Unterschied bei den Collectoren, einzig die Anordnung der einzelnen Teile wurden Vorbereitet damit der einbau einfacher ist.

Ist rechts mehr Platz benutzt man den WoolPaletteCollectorR.i3d

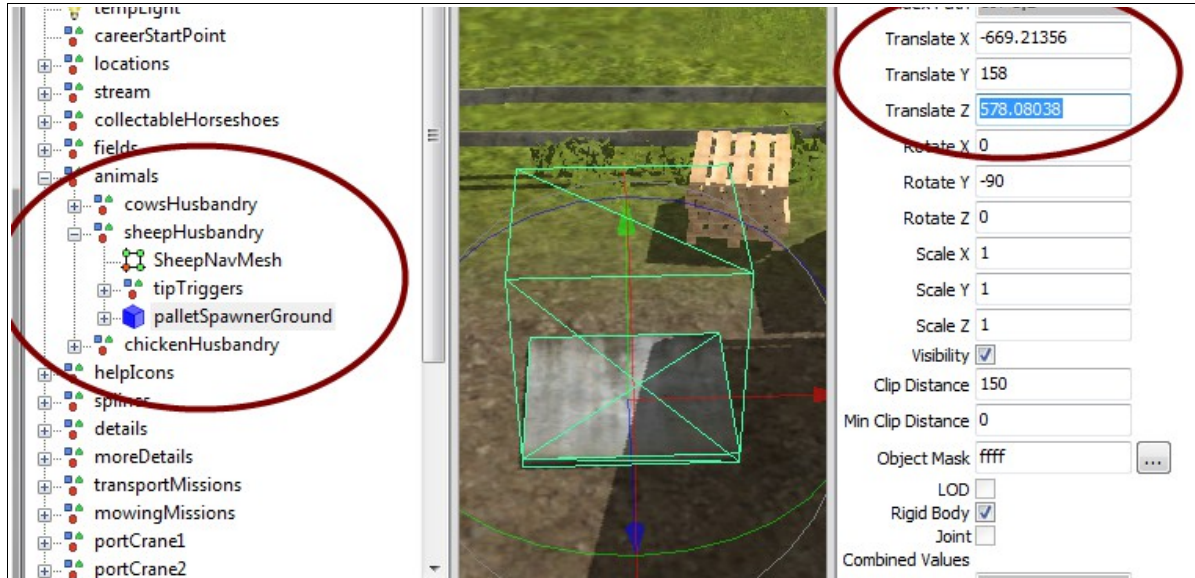


Ist links mehr Platz benutzt man den WoolPaletteCollectorL.i3d

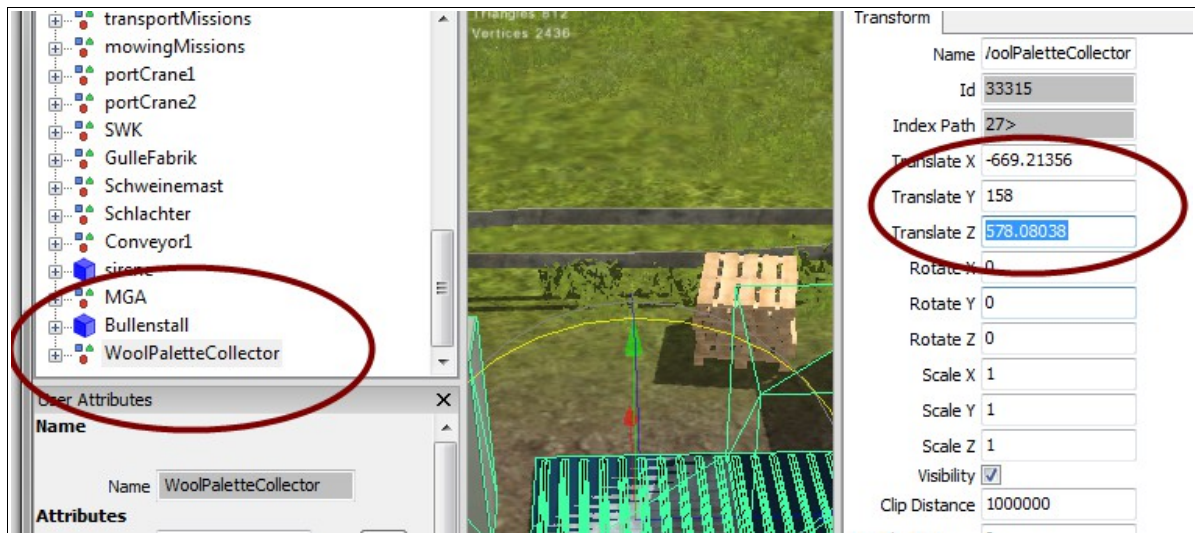


#### 4. In Map positionieren

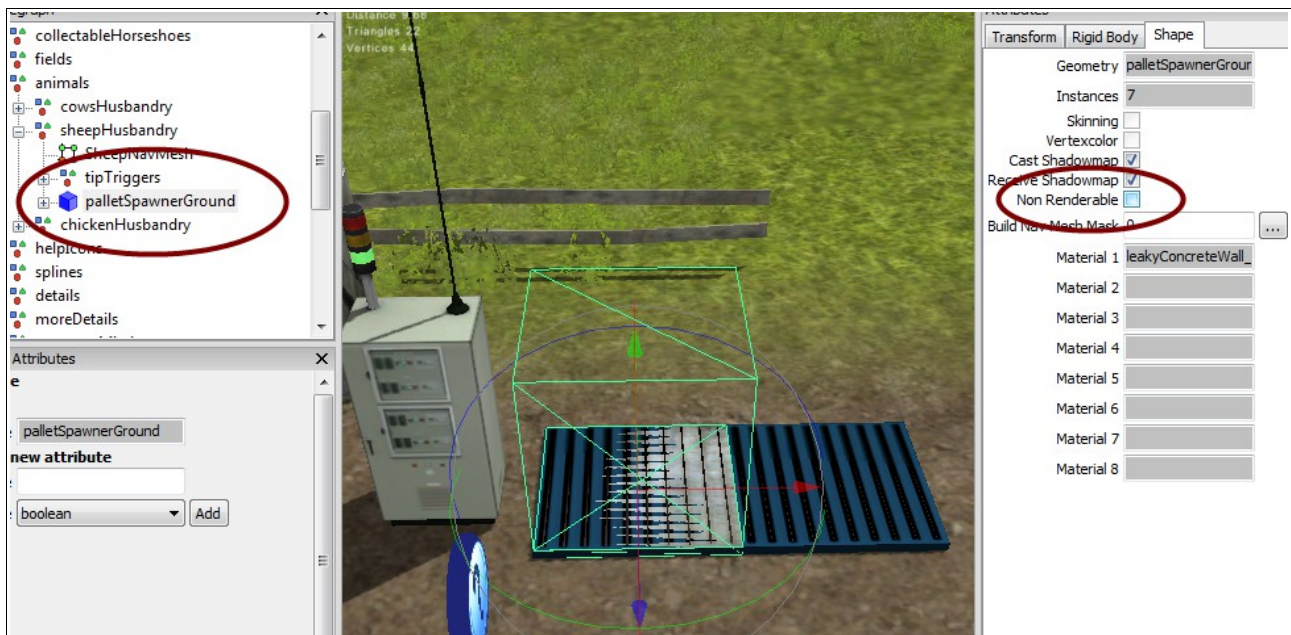
- Importiere den WoolPaletteCollectorR.i3d (R für rechts) in die Map
- Suche im Scenegraph den originalen **palletSpawnerGround** meist zu finden in :
  - animals → sheepHusbandry



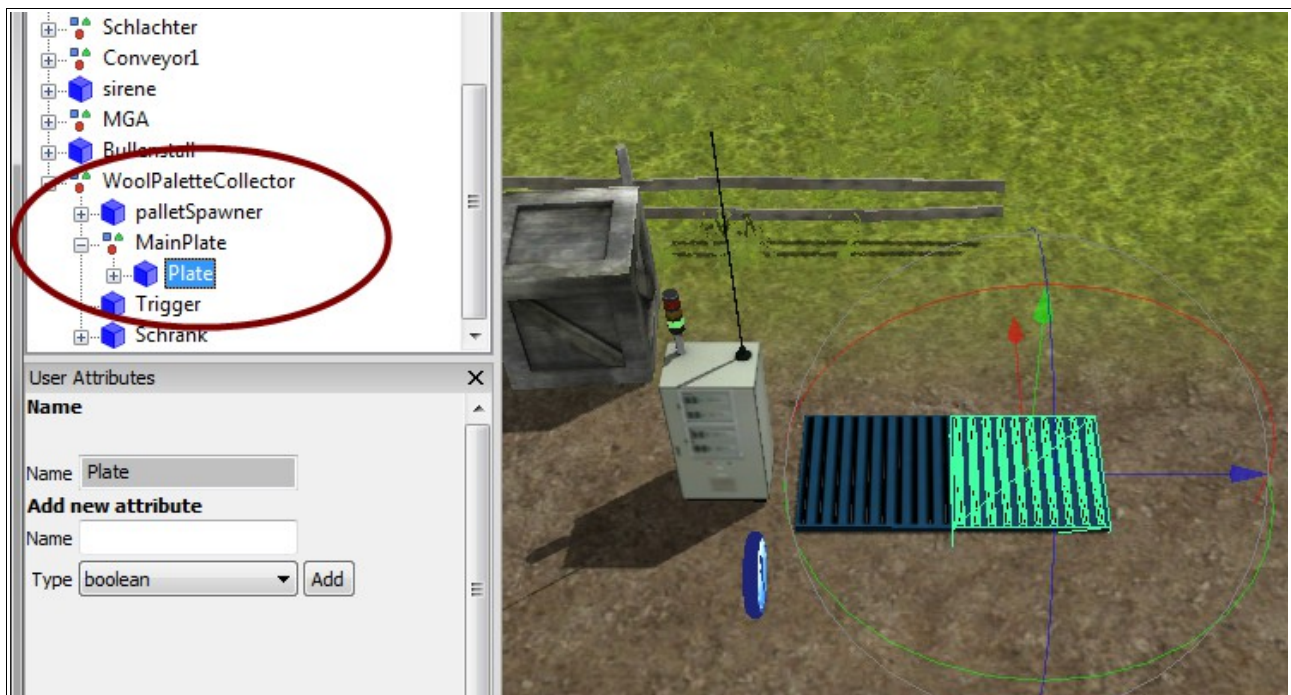
- Kopiere die Translate Werte (Strg + Shift + C , alle 3 auf einmal)
- Füge die beim WoolPaletteCollector ein (Strg + Shift + V)



- geht wieder zum palletSpawnerGround und sätzt ein Haken bei Non Renderable dadurch scheint er nicht mehr durch den Collector.

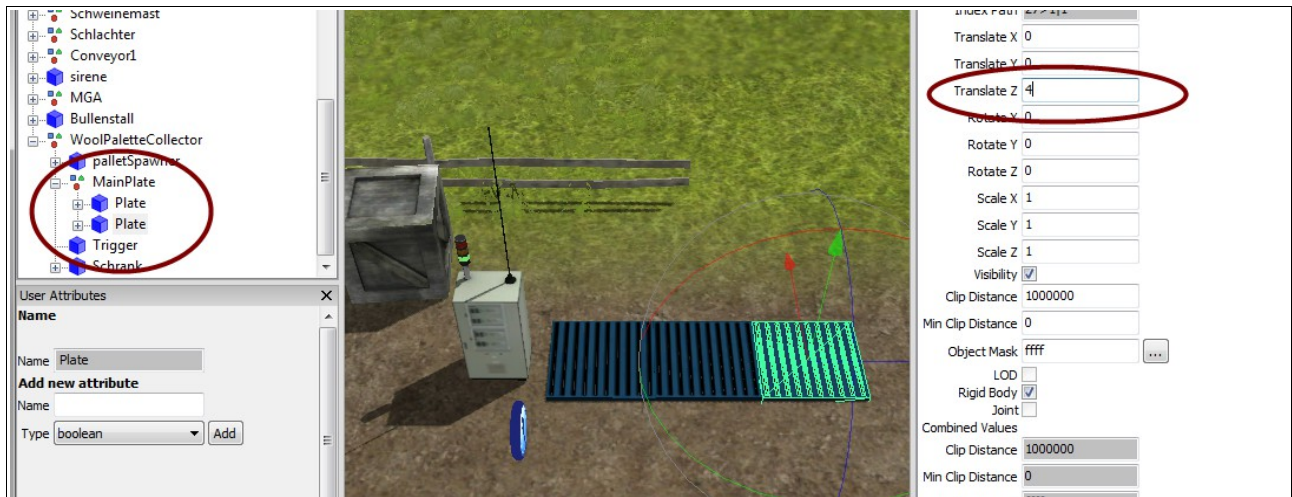


## 5. Größe ändern



Im WoolPaletteCollector → MainPlate gibt es das Objekt Plate dieses duplizierst du einmal mit Strg + D



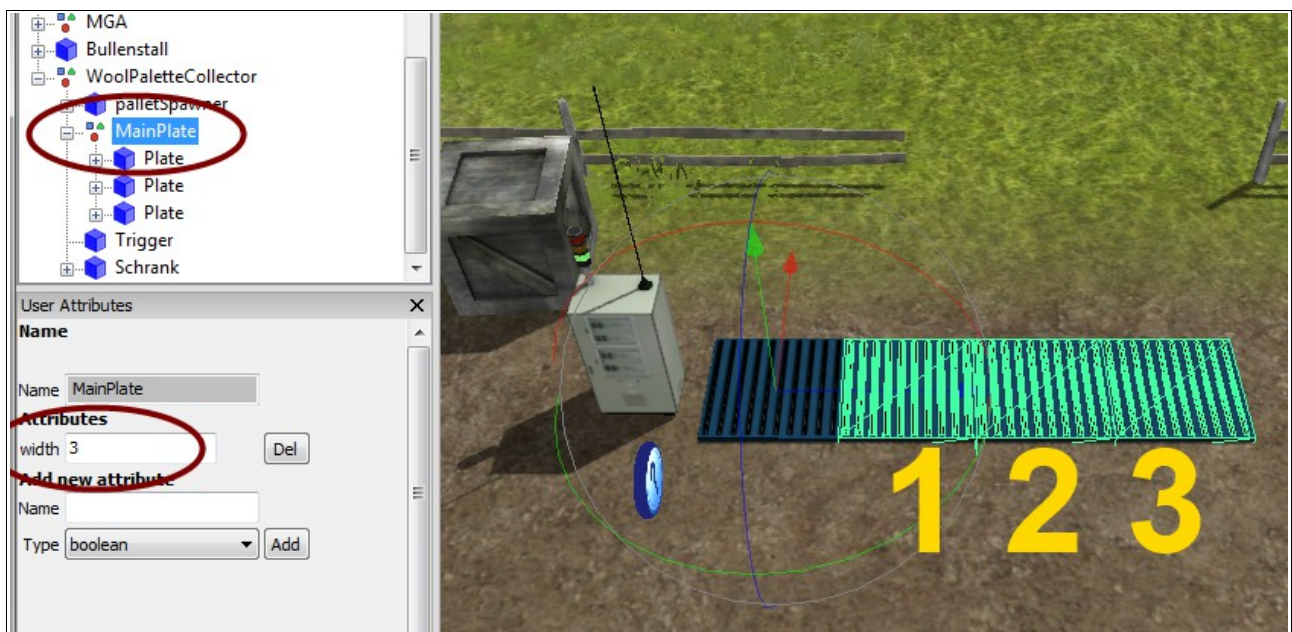


Bei Translate Z schreibst du 4

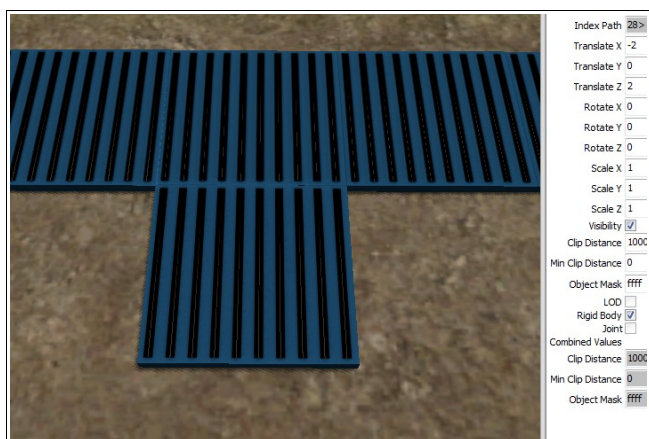
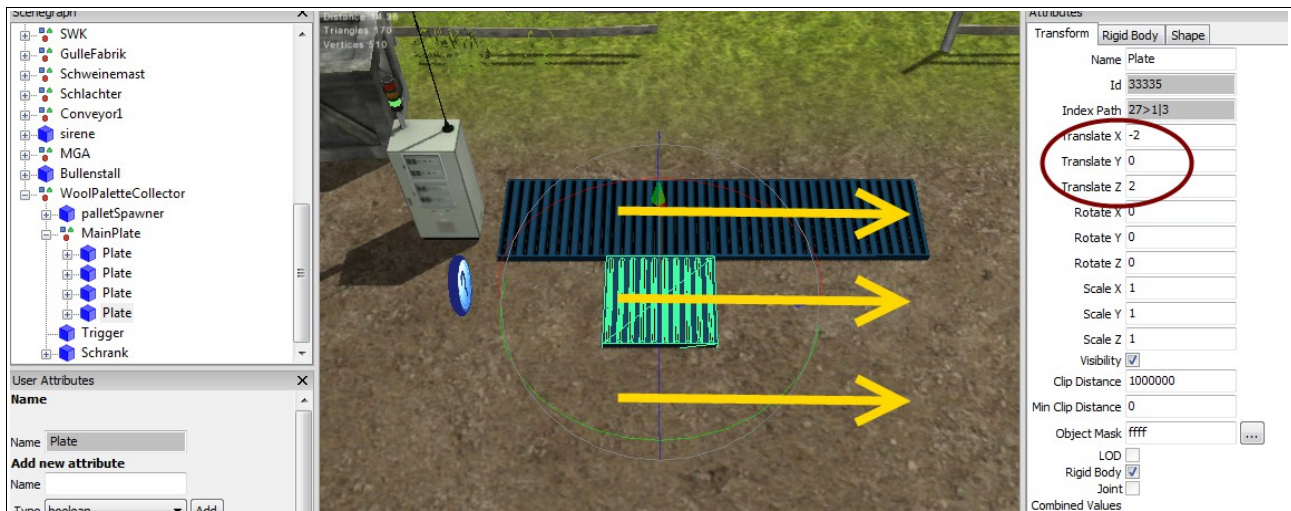
Das ganze System ist in einem Raser von 2 gebaut so lassen sich die Platten einfach positionieren  
erste Platte Z = 2   zweite Z = 4   dritte Z = 6   usw.

- Dupliziere die zweite Platte und schreibe bei Z 6 , damit ist die erste reihe fertig.

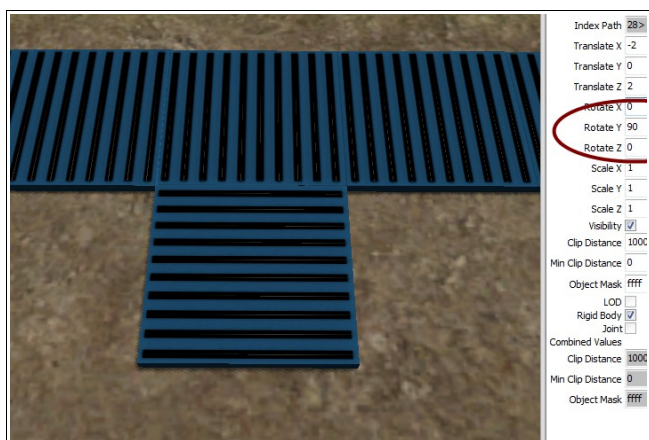
**Die Reihe besteht jetzt aus 3 Platten (die erste *palletSpawner* zählt nicht) das muss bei der Transformgroup *MainPlate* in den User Attributes eingetragen werden.**



Für die nächste Reihe Duplizierst du wieder die letzte Platte, diese muss links unter der ersten positioniert werden ( $X = -2$ ,  $Z = 2$ ).



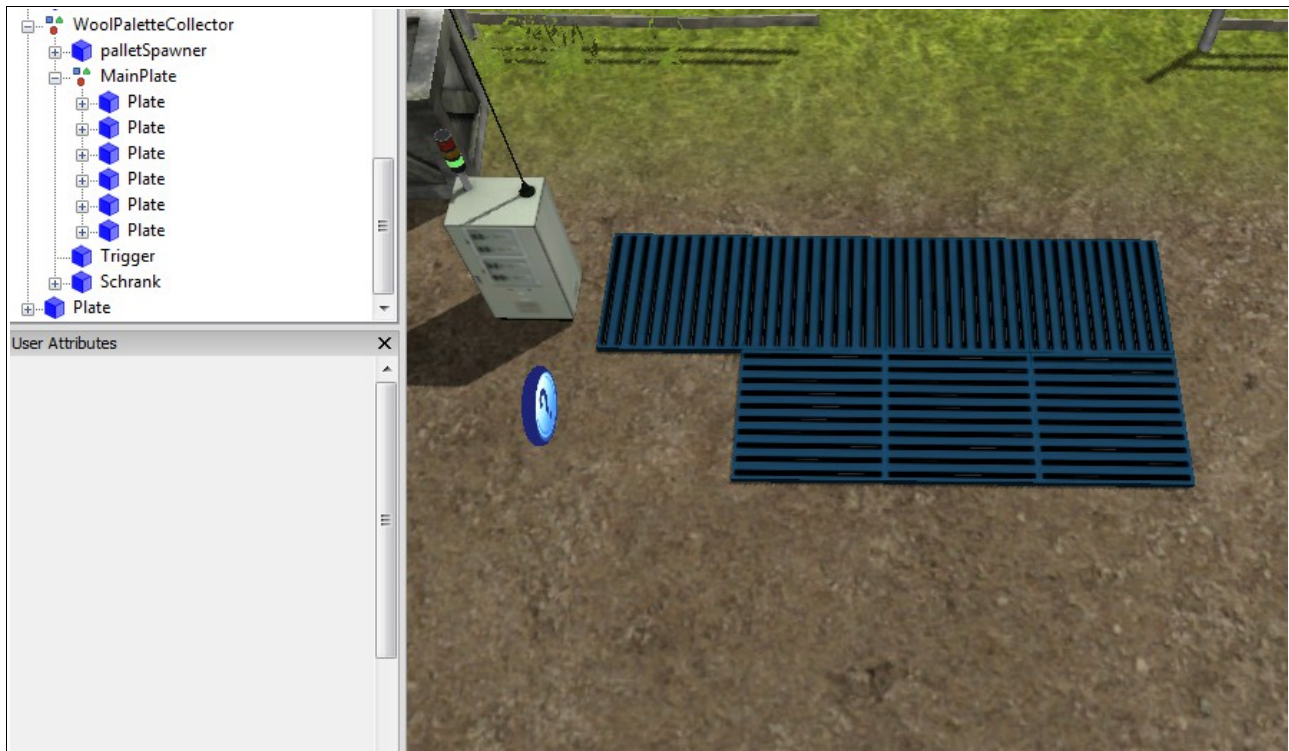
Damit die Paletten auch nach vorne transportiert werden muss die Platte gedreht werden



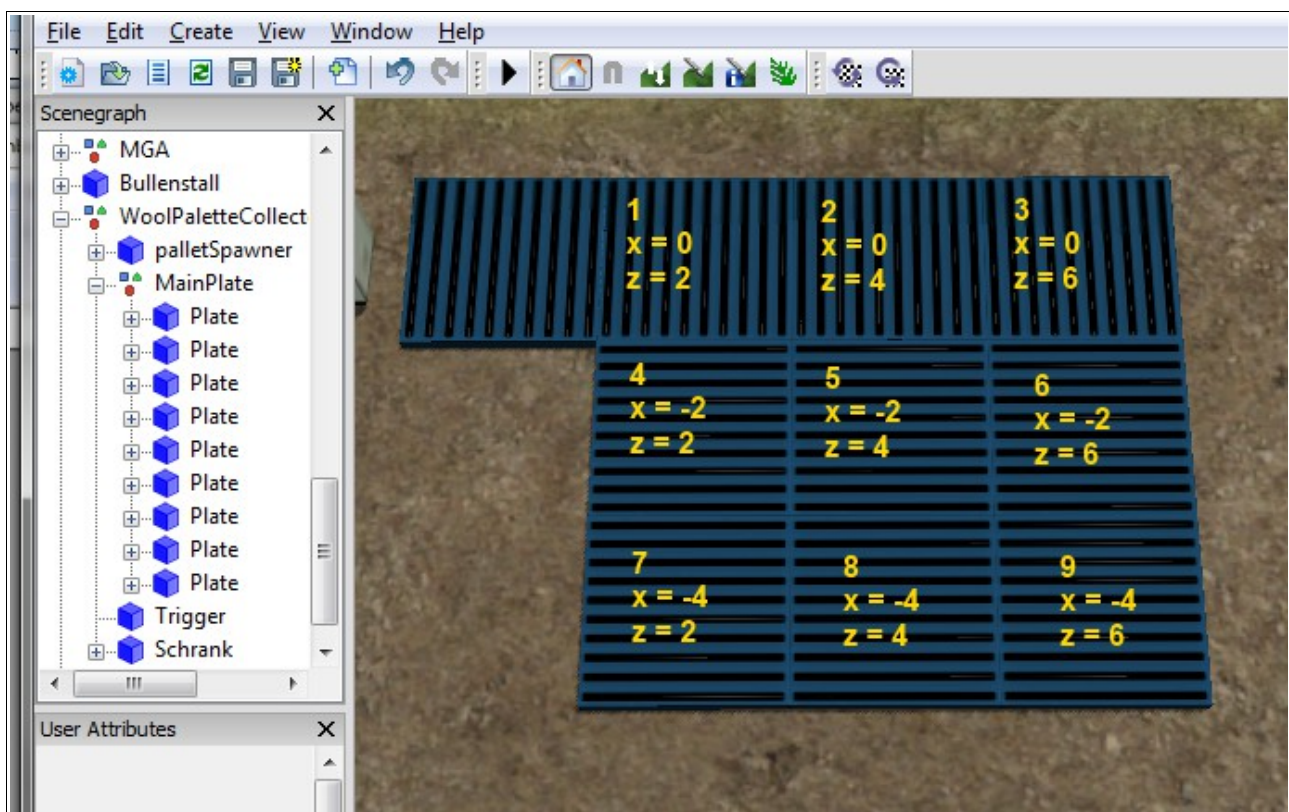
Dazu Rotate Y auf 90



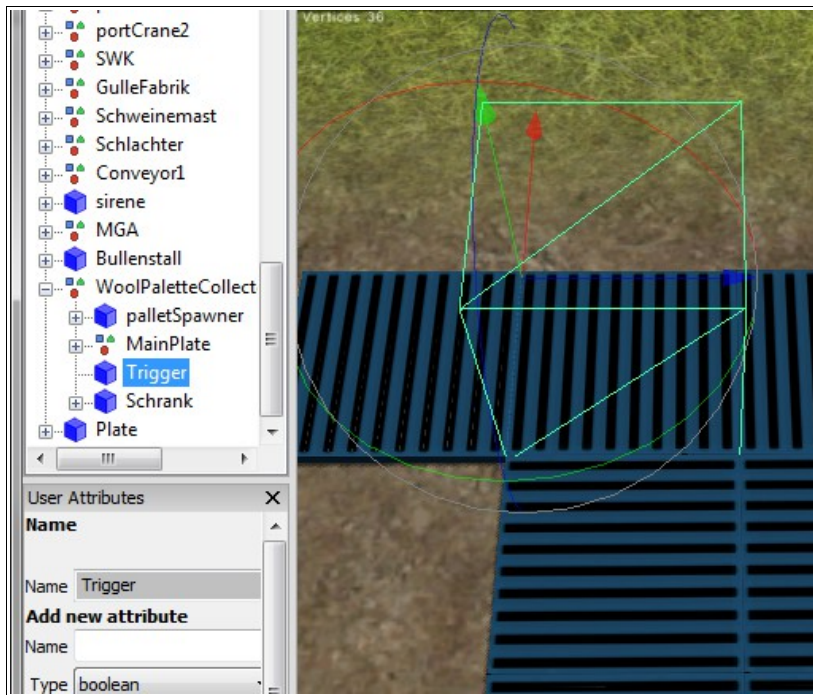
Dann wieder duplizieren  $Z = 4$ , duplizieren  $Z = 6$ , und die 2te Reihe ist fertig.



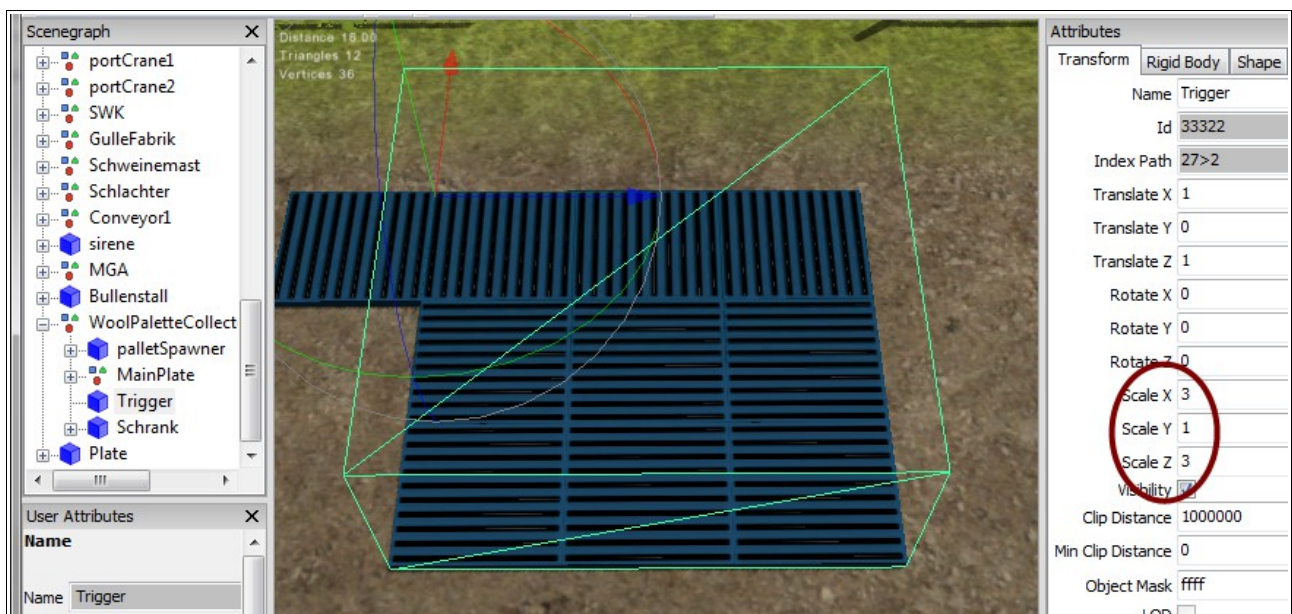
Zuletzt noch die dritte Reihe, wieder die letzte Platte duplizieren und unter der ersten der Vorreihe platzieren ( $X = -4$ ,  $Z = 2$ ), duplizieren  $Z = 4$ , duplizieren  $Z = 6$ .







Zum Schluss muss der Trigger noch angepasst werden, dieser muss das ganze Feld abdecken.

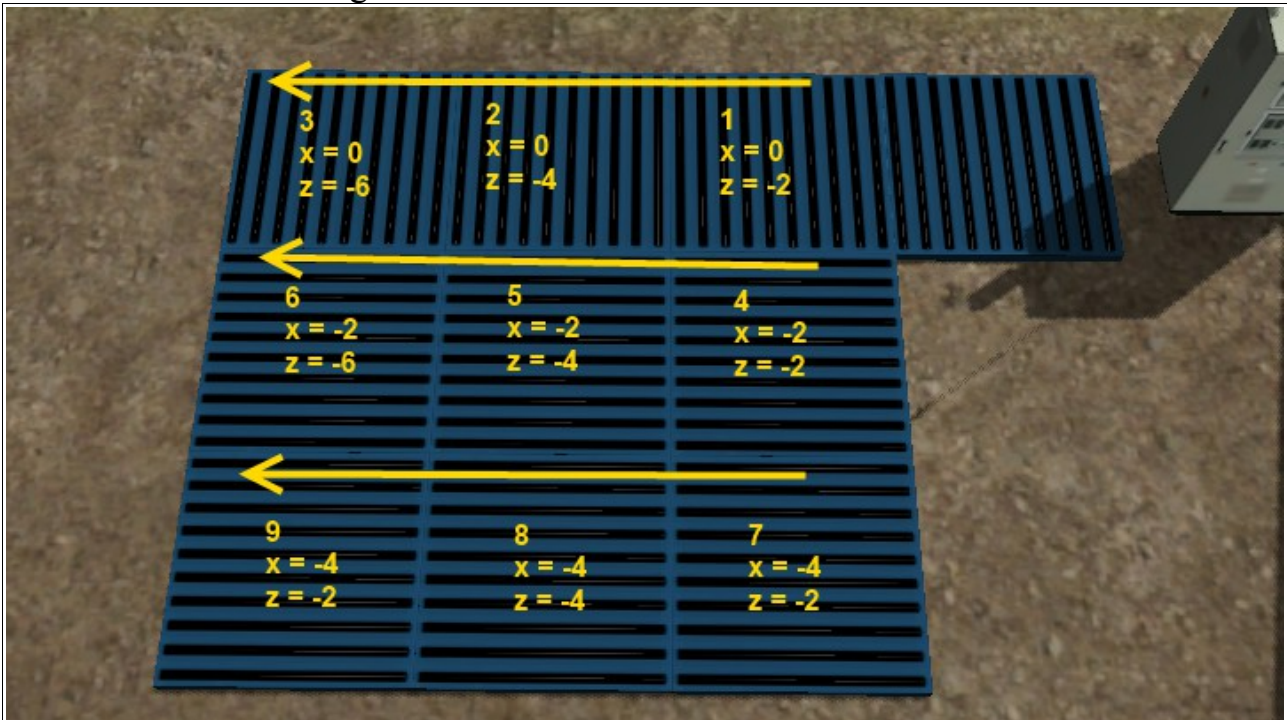


Das wird einfach über die Scale Werte gemacht, das Feld ist 3 Platten breit also wird bei Scale Z 3 eingetragen und 3 Felder lang also Scale X = 3.

Speichern fertig.

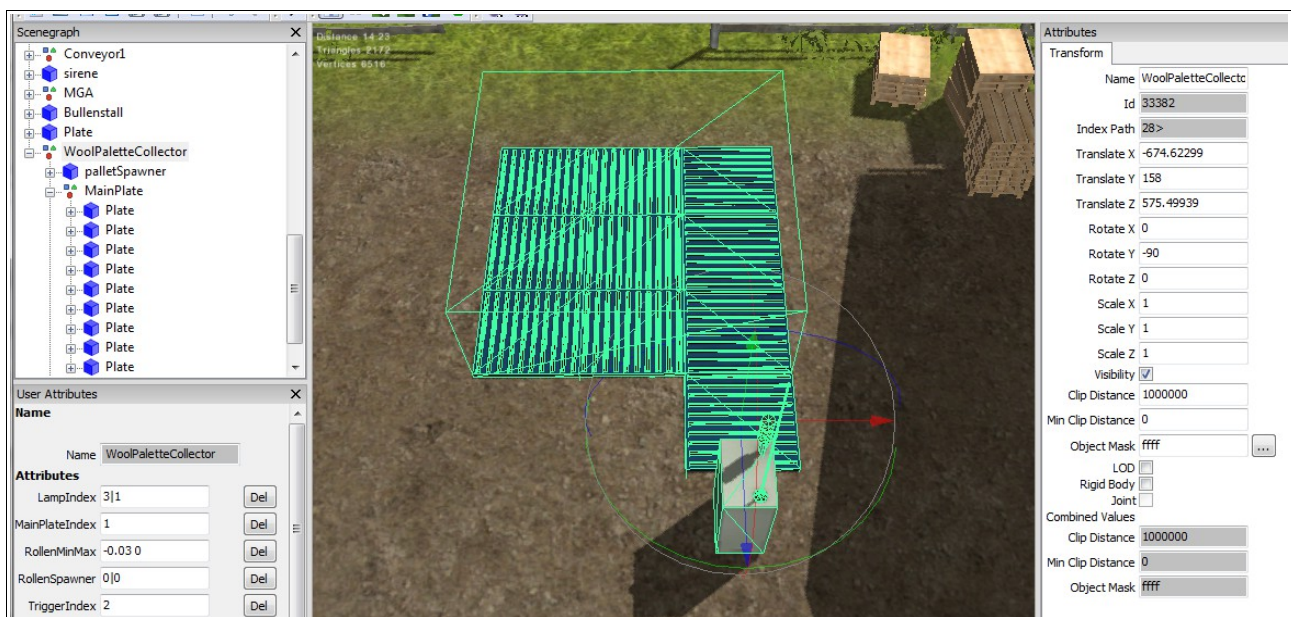
## 6. Links ausgerichtet

Das funktioniert genauso nur das die Z Werte alle im minus sind.



Der Trigger wird auch mit Scale X = 3 und Scale Z = 3 eingestellt.

Natürlich kann man den nicht nur rechts/links verbauen auch andere Seiten sind Möglich, hier der Linke nach oben, dazu einfach den ganzen WoolPaletteCollector um 90° in der Y Achse drehen.

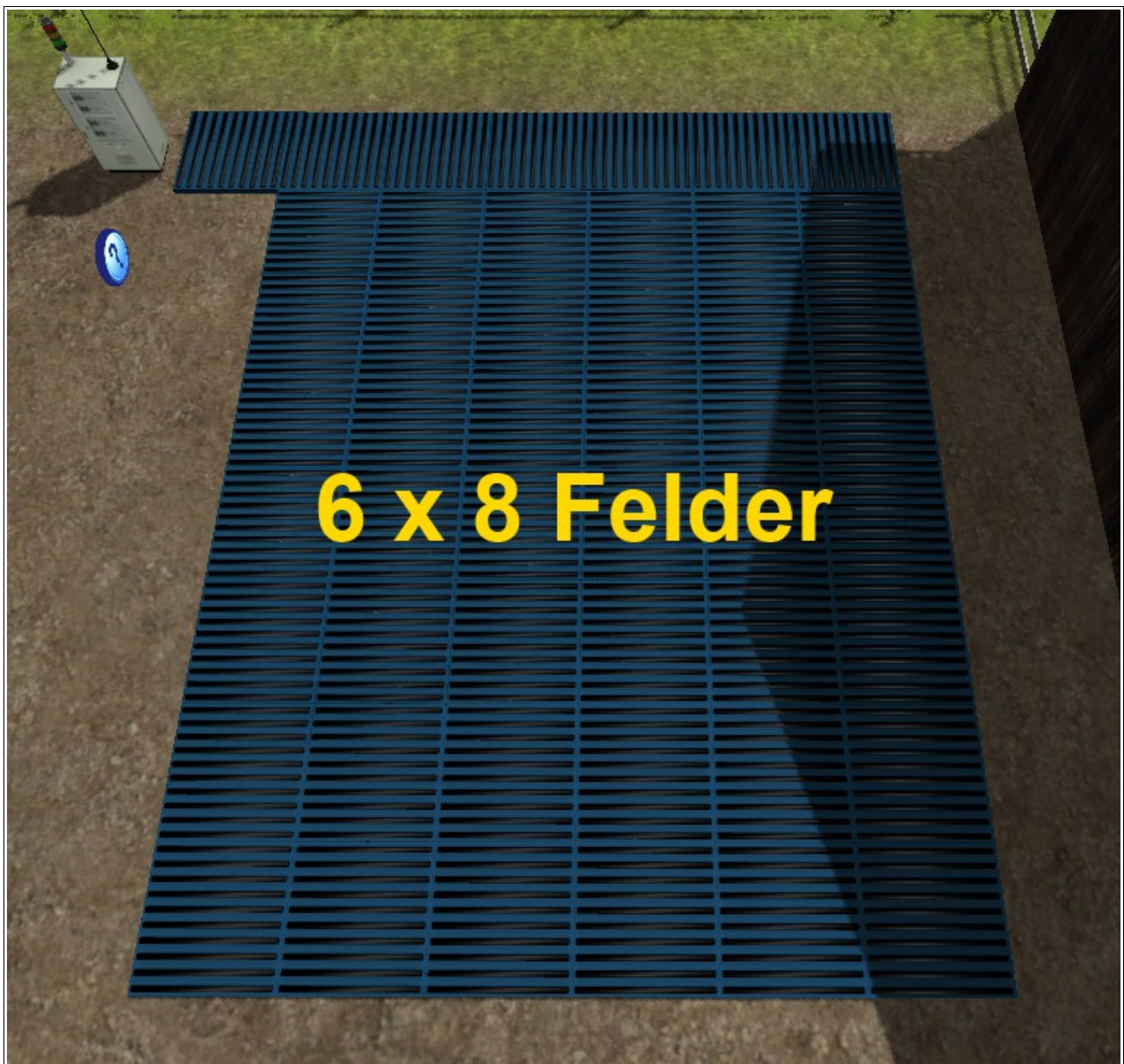


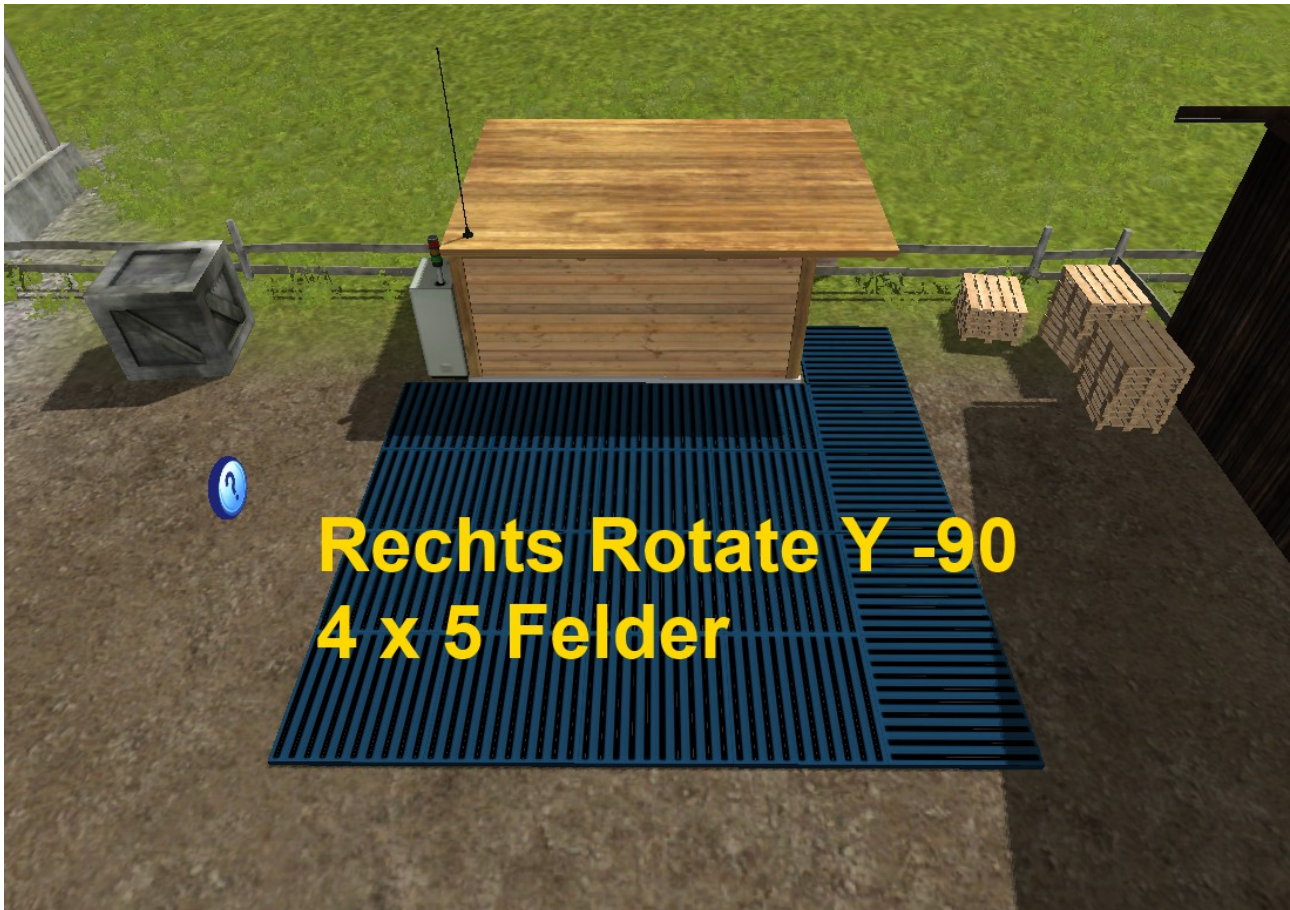


## 7. Sinn des Ganzen

Dieser komplizierte aufbau mit den einzelnen Platten hat natürlich einen Sinn, Ich hätte auch einen Bauen können der 9x9 felder groß ist und fertig, aber ich weiß ganz genau das einer den größer haben möchte und einer kleiner daher kannst du den so aufbauen wie du möchtest.

Beispiele:





## 8. Zusammenfassend

- Raster von 2, Felder immer um 2 Versetzen
- Die Breite der ersten Reihe immer bei MainPlate User Attributes eintragen
- Neue Reihe immer unter der ersten Platte der Vorreihe beginnen
- Trigger mit Scale an die Größe anpassen



Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war, sollten noch irgendwelche Fragen aufkommen könnt Ihr mich gerne anschreiben.

PM auf <http://www.modhoster.de/> an Marhu

oder

per E-Mail [marhuw@gmail.com](mailto:marhuw@gmail.com)

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß  
Marhu