

# Der Transmogrifier (TMog)

Ein kleiner Überblick über die Funktionen des wichtigsten Tools für einen Objektersteller :-).

Falls Ihr ganz neu in der Welt der Objekterstellung seid, solltet Ihr vorher die Tutorials „Kleine Objektkunde“ und „Magic Cookies“ lesen, weil sonst einige Begriffe für Euch unverständlich sein könnten.

Der Transmogrifier ist Freeware, Ihr könnt ihn auf der TMog-Homepage

<http://www.thesimstransmogrifier.com>

downloaden. Ich empfehle die Version 2.0, weil sie gegenüber älteren Versionen erhebliche Verbesserungen aufweist, z.B. die Anzeige des Objekts mit/ohne Gitternetzlinien oder die Wahl der Hintergrundfarbe, Auflistung aller Objekte auch in Far-Dateien (ein vom Spiel benutztes Archiv-Format, um Dateien zusammenzufassen) und die Tatsache, dass sich das Tool nicht mehr im Sims-Verzeichnis befinden muss, um die Downloads zu erkennen.

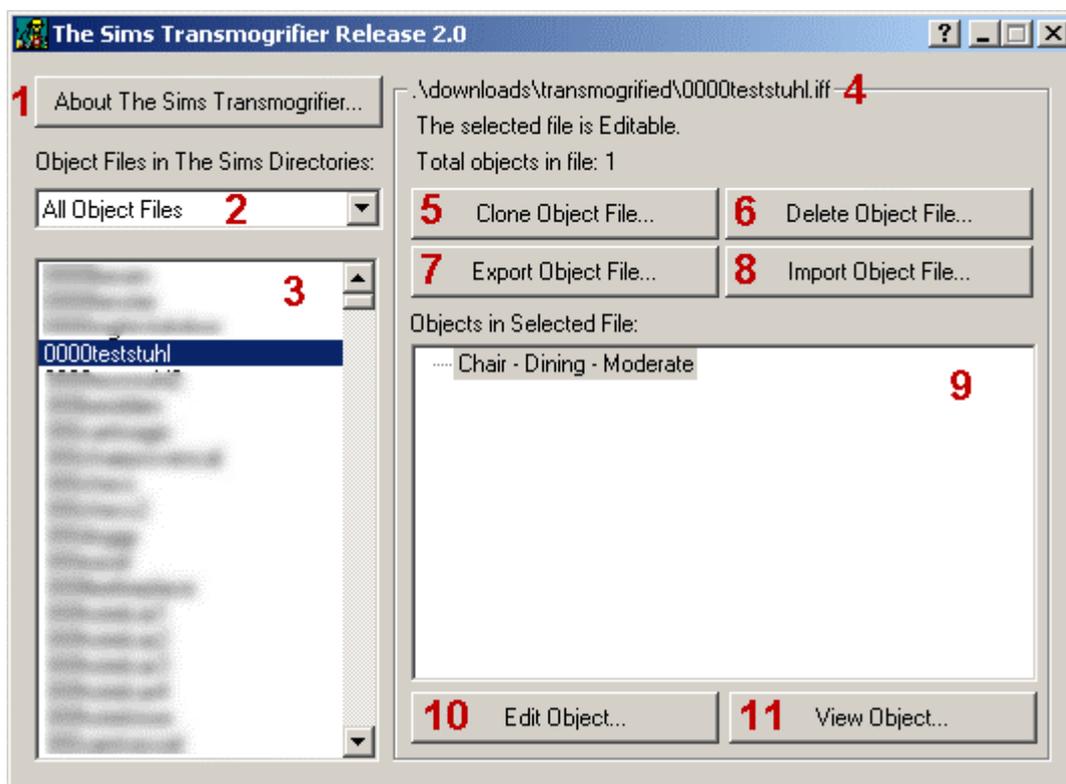
## Wofür brauche ich den TMog?

Der TMog ermöglicht es Euch, Sims-Objekte zu **klonen**, also zu duplizieren, sodass Ihr sie weiterbearbeiten könnt. Da es nicht möglich ist, neue Objekte für die Sims zu erstellen (es sei denn, Ihr seid Mitarbeiter bei Maxis und habt Zugriff auf den Quellcode), müssen Eure Projekte auf einer bereits bestehenden Basis aufsetzen, und deshalb ist das Klonen eines Objekts der essentielle erste Schritt dessen, was gemeinhin Objekterstellung genannt wird.

Außerdem könnt Ihr mit Hilfe des TMog die **Sprites** exportieren, um sie weiterzubearbeiten und damit die optische Erscheinung des Objekts zu verändern, und Ihr könnt den Objektnamen, die Objektbeschreibung im Katalog und noch ein paar andere Kleinigkeiten ändern, die wir uns gleich noch genauer anschauen werden :-).

## Die TMog-Funktionen

Zu diesem Zweck rufen wir den TMog erstmal auf (je nach Systemleistung und der Anzahl Eurer Downloads kann das einige Minuten dauern, also ist unter Umständen Geduld angesagt), und wir sehen das hier:



- 1 Infos über den TMog, Links zur Homepage, Online-Dokumentation, Magic Cookies etc.
- 2 Hier habt Ihr die Auswahl, Euch entweder alle Objekte anzeigen zu lassen („All Object Files“, Standard) oder nur die editierbaren („Editable Object Files“ - Original-Objekte z.B. sind nicht editierbar und werden daher nicht angezeigt).

- 3 Eine Liste aller Objekte, die der TMog in Eurem Sims-Verzeichnis findet (abhängig davon, was Ihr unter 2 eingestellt habt)
- 4 Der Speicherpfad des Objekts, das in der Objektliste markiert ist
- 5 Klonen des markierten Objekts – immer aktiv

Dazu später mehr

- 6 Löschen des markierten Objekts – nur aktiv bei editierbaren Objekten.

Bevor das Objekt gelöscht wird, erscheint noch eine Warnmeldung, und Ihr müsst den Löschvorgang bestätigen. Eine gute Gelegenheit, die Sache noch einmal zu überdenken – es gibt *keine* Möglichkeit, ein einmal gelöscht Objekt wiederherzustellen, da es *nicht* im Windows-Papierkorb erscheint!

- 7 Exportieren der Sprites des markierten Objekts – nur aktiv bei editierbaren Objekten

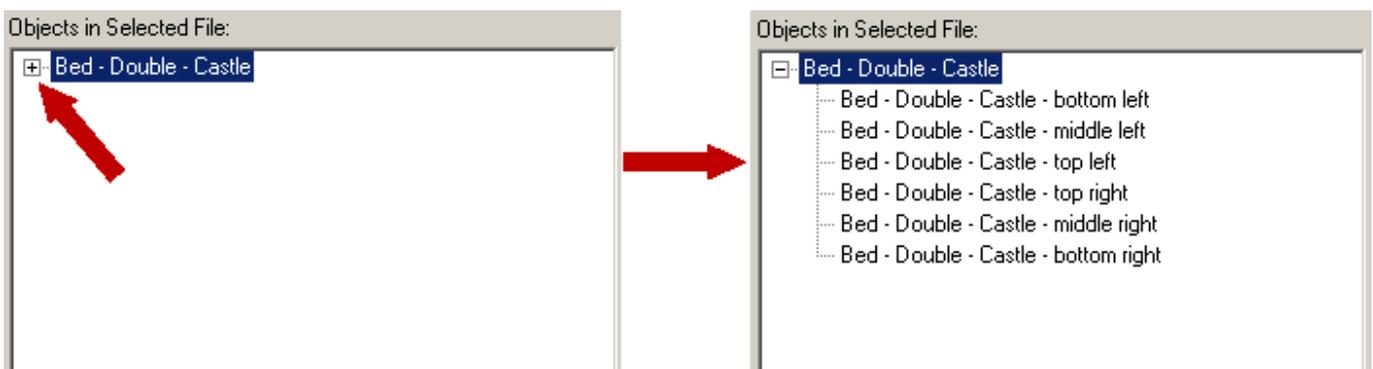
Dazu später auch mehr (viel, viel mehr...)

- 8 Importieren der Sprites des markierten Objekts – nur aktiv bei editierbaren Objekten

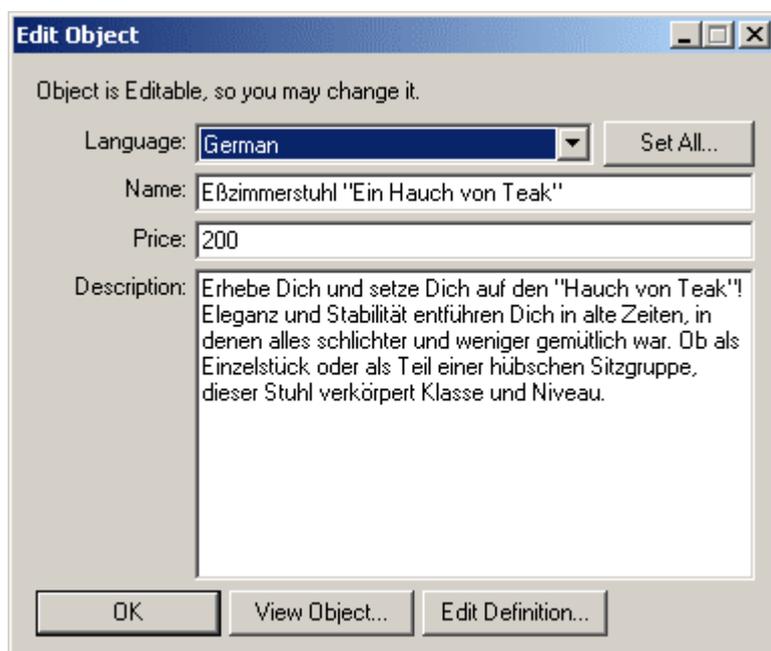
Dazu kommen wir auch später \*g\*

- 9 Das markierte Objekt bzw. das erste innerhalb einer markierten Objektgruppe

Manche Original-Objekte sind in Objektgruppen zusammengefasst, z.B. Stühle oder Betten. Einige Objekte bestehen auch aus mehreren **Tiles**, und durch Anklicken des „+“-Zeichens könnt Ihr sie einzeln anzeigen lassen (siehe 11):



- 10 Hier könnt Ihr die Katalogbeschreibung und auch sonst so einiges ändern:



Language: Die Sprachversion von Die Sims, für die die Katalogbeschreibung gelten soll.

Set All...: Hier legt Ihr fest, dass die Beschreibung in allen Sprachversionen erscheint.

Name: Der Katalogname des Objekts

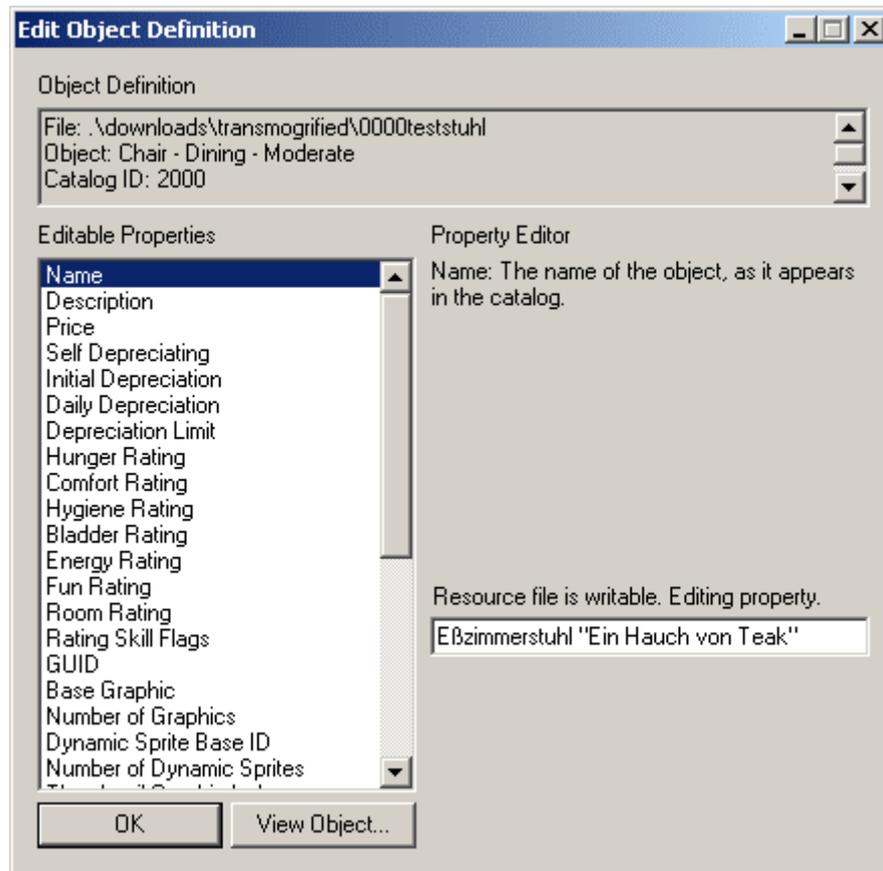
Price: Der Verkaufspreis des Objekts

Description: Die eigentliche Beschreibung

OK: Da sag ich mal nix dazu :-))

View Object...: Dazu mehr unter Punkt 11

Edit Definition...: Hier haben wir sehr viele Einstell-Möglichkeiten, die wir uns nun im Einzelnen anschauen:



#### Object Definition:

Hier seht Ihr die grundsätzlichen, nicht veränderbaren\* Eigenschaften des Objekts: Speicherpfad, die Art des Objekts und die Catalog ID, mit der wir uns später befassen.

\* Man kann diese Eigenschaften natürlich schon verändern, aber nicht im Augenblick und nicht durch den TMog.

#### Editable Properties (=veränderbare Eigenschaften):

Die ersten drei Punkte *Name*, *Description* und *Price* entsprechen haargenau den Optionen, die wir schon unter „Edit Object...“ gesehen haben.

#### *Self Depreciating:*

Wenn aktiviert, sorgt diese Option für eine automatische Wertminderung des Objekts (das bedeutet, dass Ihr beim Verkauf des Objekts jeden Tag weniger Geld dafür bekommt), bis der Wert schließlich bei 0 angelangt ist. Standardmäßig ist die Option jedoch nicht aktiviert.

#### *Initial Depreciation:*

Die erste Wertminderung, d.h. der Betrag, der nach dem *ersten* Tag vom Kaufpreis abgezogen wird

#### *Daily Depreciation:*

Jede weitere Wertminderung, d.h. der Betrag, der für *jeden weiteren* Tag vom Kaufpreis abgezogen wird.

#### *Depreciation Limit:*

Der Minimalwert des Objekts, d.h. unter diesen Preis wird der Wert niemals fallen.

Die Werte *Initial Depreciation*, *Daily Depreciation* und *Depreciation Limit* haben nur Gültigkeit, wenn die Option *Self Depreciating* *nicht* aktiviert ist.

### *Hunger Rating:*

Gibt an, inwieweit das Objekt das entsprechende Motiv beeinflusst (in diesem Fall Hunger). Bei einem Wert ungleich Null wird das Rating in der Katalogbeschreibung angegeben (z.B. erscheint ein Hunger Rating von 3 im Katalog als „Hunger + 3“).

Das selbe gilt für *Comfort* (Komfort), *Hygiene*, *Bladder* (Harndrang), *Energy* (Energie), *Fun* (Spaß) und *Room* (Raum) *Rating*.

### *Rating Skill Flags:*

Hier könnt Ihr eine Flag (=Markierung) setzen, ob das Objekt für den Erwerb eines bestimmten Skills (also einer Fertigkeit) verwendet werden kann. Da kein Wert angegeben werden muss, reicht es, den entsprechenden Skill zu markieren:

- Cooking (Kochen)
- Mechanical (Mechanik)
- Logic (Logik)
- Body (Körper)
- Creativity (Kreativität)
- Charisma
- Study (Arbeitszimmer) – fragt mich nicht, wo hier der Sinn steckt, aber die Flag gibt's nunmal \*g\*

All diese Rating-Werte haben nur Einfluss auf die Katalogbeschreibung, an der Funktion des Objekts ändern sie nicht das Geringste (z.B. wertet Ihr ein billiges Bild nicht zum tollen Gemälde auf, nur weil Ihr das Room Rating im TMog auf 10 setzt).

### *GUID*

Die Global Unique ID Eures Objekts – wenn Ihr nicht haargenau wisst, was Ihr tut, Hände weg ;-).

*Base Graphic*  
*Number of Graphics*  
*Dynamic Sprite Base ID*  
*Number of Dynamic Sprites*  
*Thumbnail Graphic Index*

Eine ganze Liste von Hände-Weg-Optionen, solange Ihr in punkto Objekterstellung nicht absolut sattelfest seid. Angucken ja, aber Anfassen nein ;-).

### *Room Flags*

Hier könnt Ihr bestimmen, in welcher Raumkategorie das Objekt erscheinen soll, wenn Ihr im Kaufmodus seid (das sind die Kategorien, die angezeigt werden, wenn Ihr im Kaufmodus erneut auf das Kaufsymbol klickt):

- Kitchen (Küche, nicht etwa Kittchen \*gg\*)
- Bedroom (Schlafzimmer)
- Bathroom (Badezimmer)
- Family Room (Wohnzimmer)
- Outside (Draußen)
- Dining Room (Esszimmer)
- Miscellaneous (Verschiedenes)
- Study (Arbeitszimmer)

### *Function Flags*

Hier bestimmt Ihr, in welcher Funktionskategorie das Objekt zu finden ist, wenn Ihr im Kaufmodus seid (das sind die Kategorien, die als erstes angezeigt werden, wenn Ihr den Kaufmodus aufruft):

- Seating (Sitzgelegenheiten)
- Surfaces (Oberflächen)
- Appliances (Küchen-Geräte)
- Electronics (Elektro-Geräte)
- Plumbing (Sanitäre Anlage)
- Decorative (Dekorationen)
- General (Verschiedenes)
- Lighting (Beleuchtung)

### *Wall Style*

Gibt an, welche Art von „Loch“ in die Wand gestanzt wird, sobald das Objekt platziert ist (gilt nur für Türen und Fenster).

### *Custom Wall Style ID*

Die ID des Sprites, das den Umriss eines benutzerdefinierten „Lochs“ bestimmt (nur benötigt, wenn unter Wall Style die Option *Custom* markiert ist).

### *Shadow*

Gibt an, ob das Objekt Schatten wirft oder nicht, wobei 0 für Standard-Schatten steht und -1 für kein Schatten.

### *Shadow Flags*

*Shadow Brightness*

*Front Face Direction*

*Chair Entry Flags*

*Tile Width*

*Footprint Inset Mask*

*Misc Flags*

Wieder eine ganze Latte von Hände-Weg-Optionen ;-)

### *Build Mode Type*

Hier gebt Ihr an, in welcher Kategorie im Baumodus das Objekt erscheinen soll:

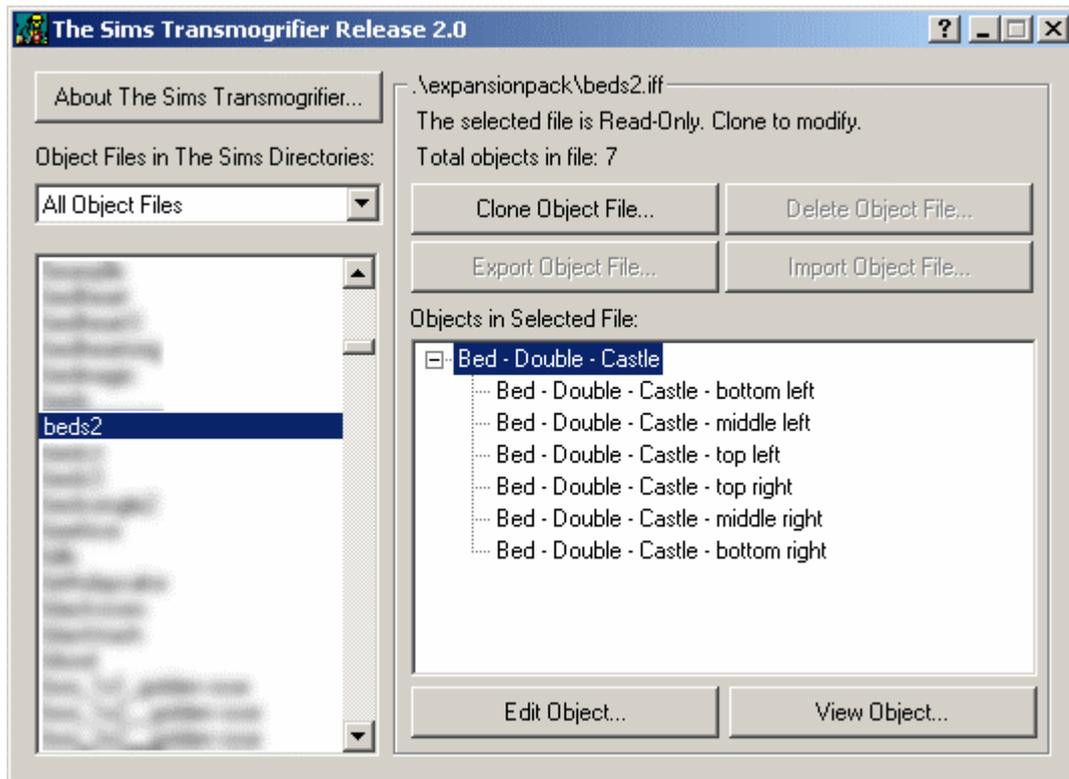
- None (erscheint gar nicht im Baumodus)
- Door (Türen)
- Window (Fenster)
- Stair (Treppen)
- Plants (Pflanzen)
- Fireplace (Kamine)
- Column (Säulen)
- Pool (Wasser)

### *Disabled*

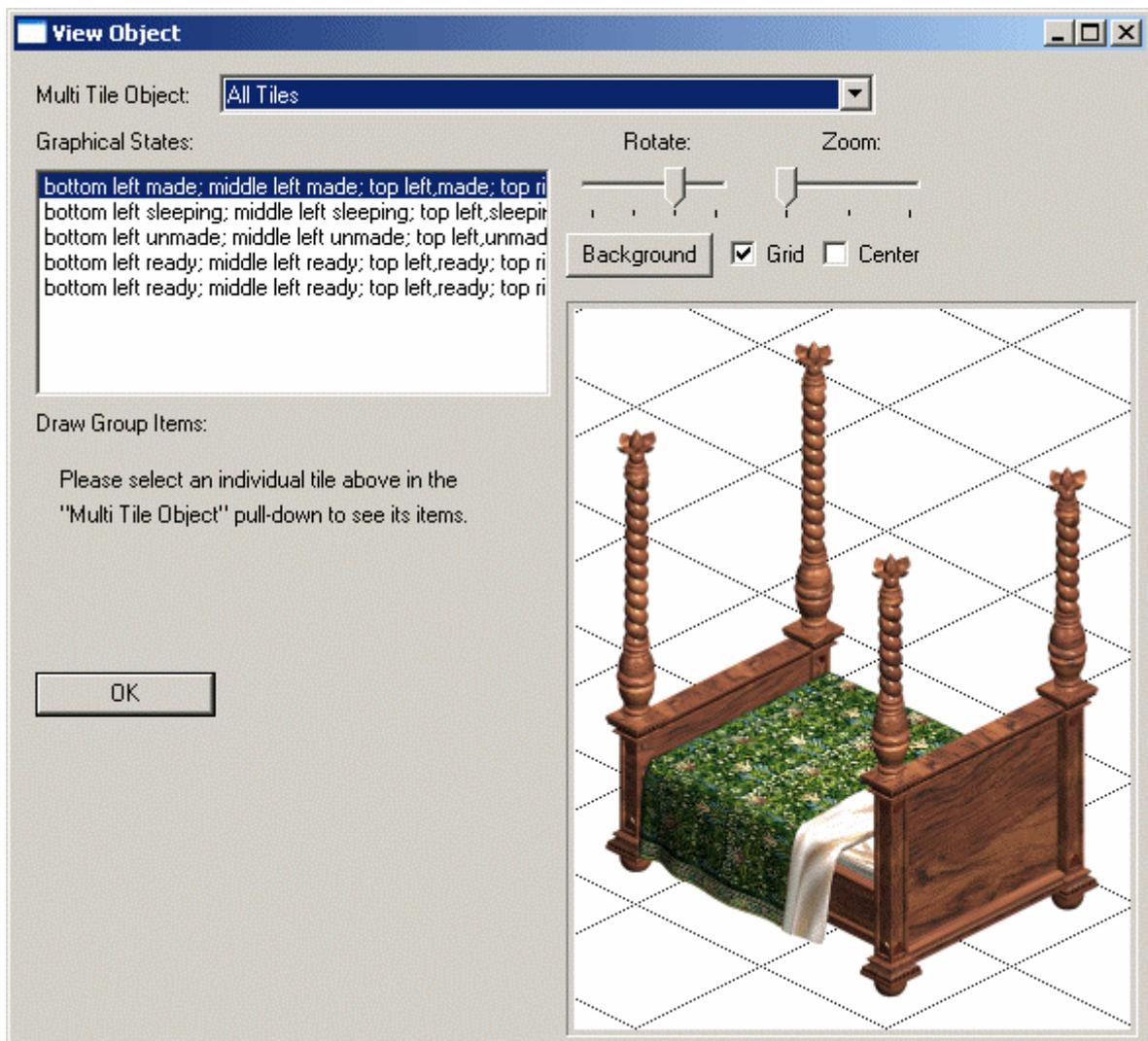
Damit setzt Ihr das Objekt auf „Deaktiviert“, sprich, es wird überhaupt nicht angezeigt.

Hinweis: Eine sehr viel bequemere Methode, Objekte zu kategorisieren oder ihre Beschreibung zu ändern, ist der **Sim Categorizer**. Mit dem befassen wir uns später auch noch ausführlicher :-).

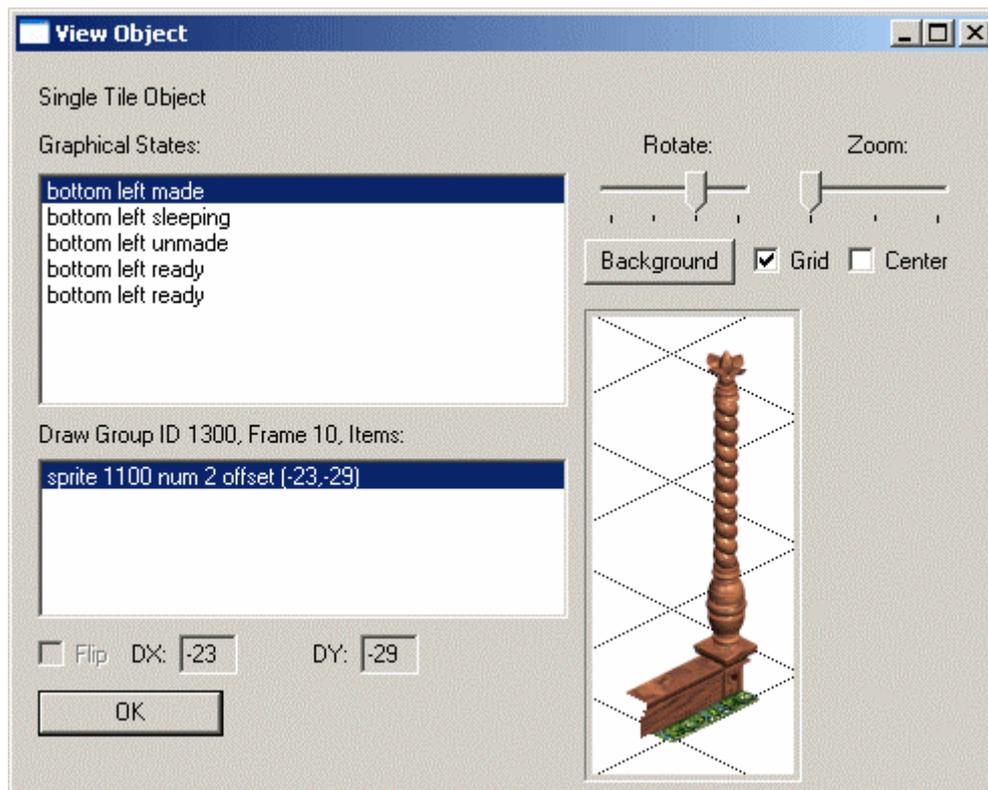
- 11 Hier könnt Ihr Euch Euer Objekt anschauen und auch seine Lage korrigieren. Werfen wir mal einen Blick auf das unter 9 schon erwähnte Multitile-Objekt (ein Doppelbett).



Wenn das Objekt selbst markiert ist, seht Ihr es als Ganzes:

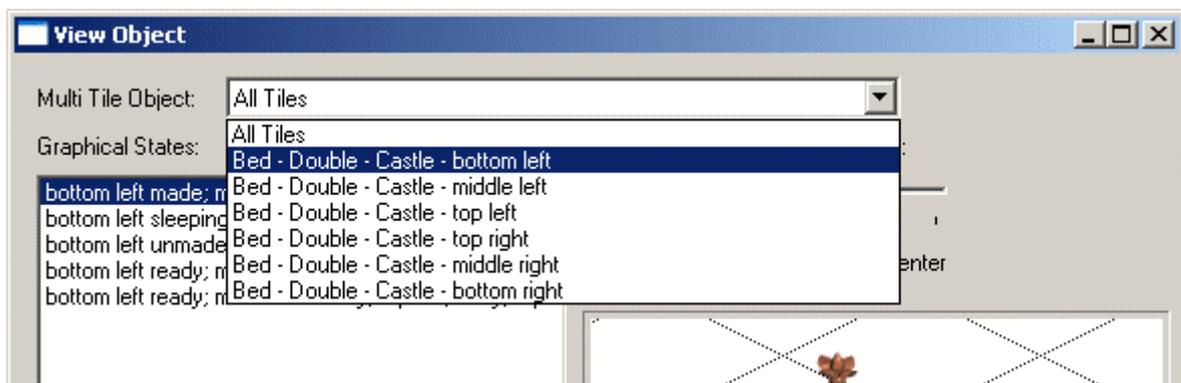


Wenn Ihr dagegen nur einen Teil des Objekts markiert, wird auch nur dieses angezeigt, z.B. das erste Tile in der Liste, „Bed – Double – Castle – bottom left“:

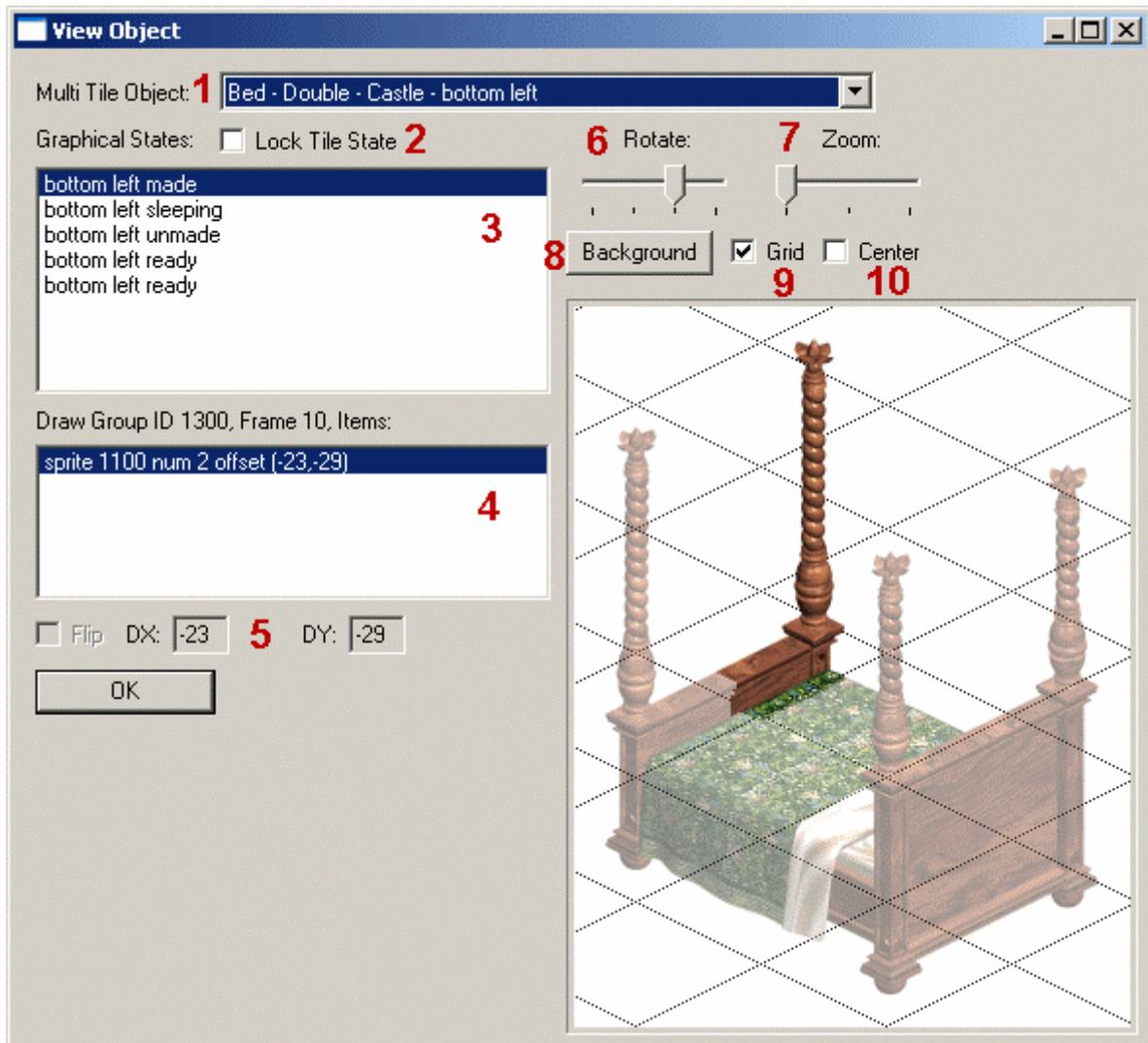


Nur zur Veranschaulichung – tatsächlich lässt sich mit dieser Option nicht wirklich etwas anfangen, zumindest nichts, was wir in der Gesamtansicht nicht auch bewerkstelligen könnten, also vergessen wir sie wieder \*g\*.

Statt dessen gehen wir zurück in die Gesamtansicht und schnappen uns dieses Tile aus dem Dropdownmenü:



Diesmal wird das Tile im Zusammenhang mit dem ganzen Objekt gezeigt, und wir haben sämtliche Optionen zur Verfügung:

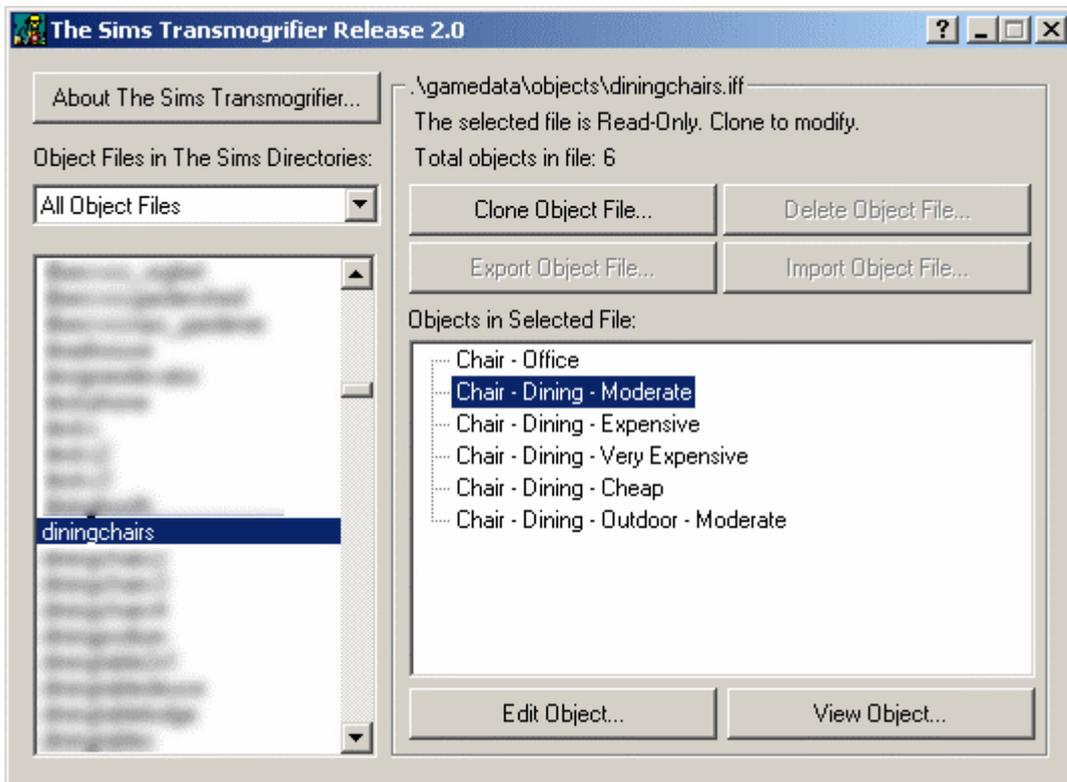


- 1 Dropdownmenü zur Auswahl der einzelnen Tiles oder des Gesamtobjekts
- 2 Hier muss ich leider passen ;-)
- 3 Graphical States: Hier kann man sich die verschiedenen Zustände eines Tiles anzeigen lassen, im Falle eines Bettes sind das die Zustände made (gemacht), sleeping (schlafen), unmade (ungemacht), ready (aufgedeckt).
- 4 Hier sieht man, wie viele und welche Sprites an dem aktuell angezeigten Tile beteiligt sind (hier ist es nur eins, bei einer Kaffeemaschine, die nicht in Benutzung ist, wären es zwei Sprites, nämlich die Maschine selbst und die Kaffeekanne).
- 5 Damit lässt sich das Offset, die Lage des Objekts im Raum korrigieren, wobei DX für Direction-X (also Lage entlang der X-Achse) und DY für Direction-Y (also Lage entlang der Y-Achse) steht.
- 6 Der Blickwinkel, aus dem Ihr das Objekt betrachtet. Von links nach rechts: NW (Nordwest), NE (Nordost), SE (Südost), SW (Südwest). Standardblickwinkel ist immer SE.
- 7 Der Zoom, in dem das Objekt angezeigt wird. Von links nach rechts: Groß, mittel, klein. Standardzoom ist immer groß.
- 8 Hier könnt Ihr die Farbe des Hintergrunds einstellen
- 9 Damit bestimmt Ihr, ob die Gitternetzlinien angezeigt werden oder nicht.
- 10 Die Anzeige wird zentriert.

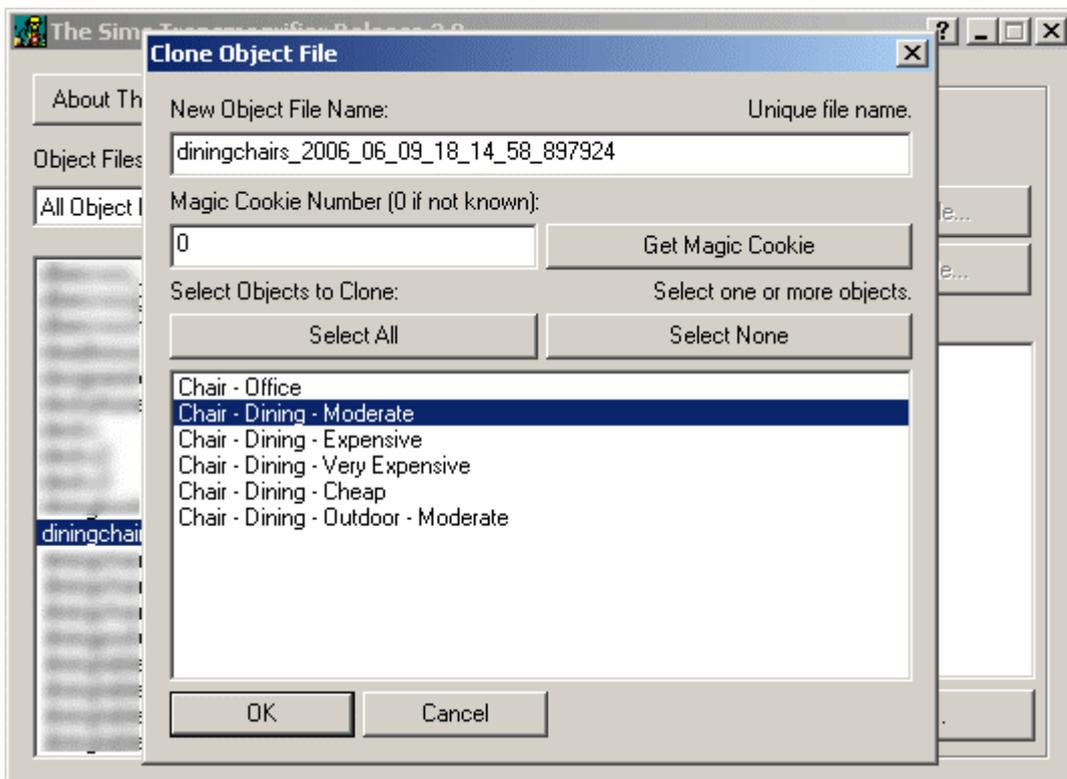
Wozu wir das alles brauchen, werden wir später, bei der eigentlichen Objekterstellung, genauer untersuchen – nun aber zu den Funktionen Klonen, Exportieren und Importieren :-).

## Objekte klonen / exportieren / importieren

Wie eingangs erwähnt müssen wir uns für ein neues Objekt erst eine Basis schaffen, indem wir ein bereits bestehendes Objekt duplizieren, also klonen. In unserem Beispiel schnappen wir uns mal wieder den Stuhl, der Euch inzwischen bestens bekannt sein dürfte ^^ . Hier kann man übrigens eine dieser Objektgruppen sehen, von denen ich ein paar Seiten vorher gesprochen habe – der Oberbegriff „diningchairs“ z.B. fasst sechs verschiedene Stühle zusammen, von denen wir uns unseren gewünschten Stuhl rauspicken:



Dann klicken wir auf „Clone Object File...“. Wie Ihr seht, ist es in diesem Beispiel die einzige Art Bearbeitung, die uns offensteht, da es sich bei dem Stuhl um ein Original-Objekt handelt. Wir kommen in dieses Fenster:

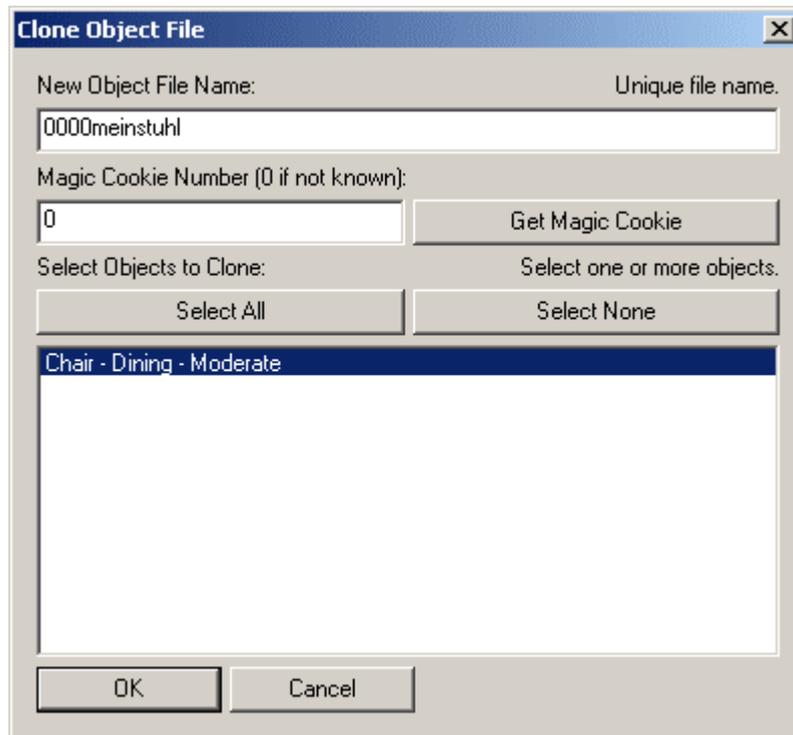


Unter „New Object File Name“ gebt Ihr einen Namen für Euer neues Objekt ein. Von Haus aus wählt TMog den ursprünglichen Objektname aus der Liste und fügt das Klon-Datum, Uhrzeit und... äh... noch irgendwas dazu.

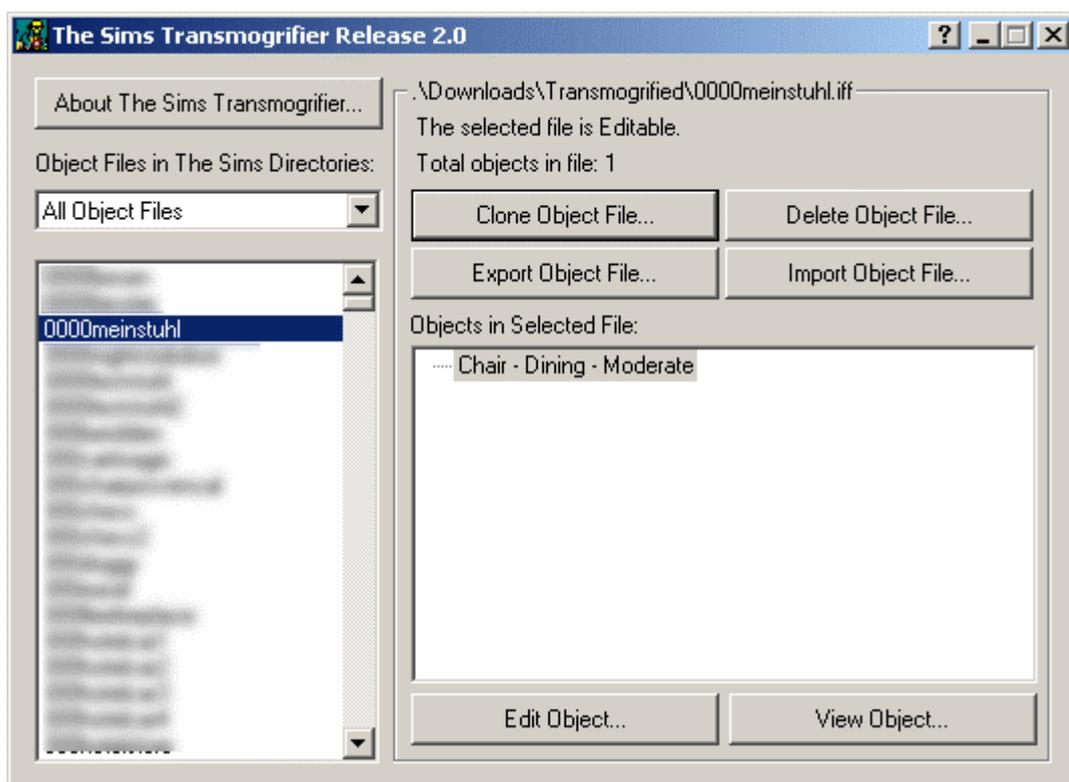
Ich empfehle jedoch, einen eigenen, für Euch aussagekräftigen Namen zu wählen, und dieser Name muss eindeutig sein (doppelte Dateinamen lässt der TMog auch nicht zu). Außerdem rate ich Euch, ein paar Nullen voranzustellen, damit das Objekt in der alphabetischen Liste möglichst weit oben erscheint – wenn Ihr sehr viele Downloads habt, müsst Ihr sonst unter Umständen jedesmal eine endlose Liste durchscrollen, bis Ihr Euer Objekt wieder findet, und das kann auf Dauer unheimlich nerven ;-). Also nennen wir den Stuhl mal „0000meinstuhl“.

In der Zeile „Magic Cookie Number (0 if not known)“ lasst Ihr entweder die 0 stehen, wenn Ihr kein Magic Cookie habt, oder Ihr tragt Euer MC dort ein. Was das ist und wie das funktioniert, habe ich im Tutorial „Magic Cookies“ beschrieben.

Unser Klon-Fenster sieht nun so aus:

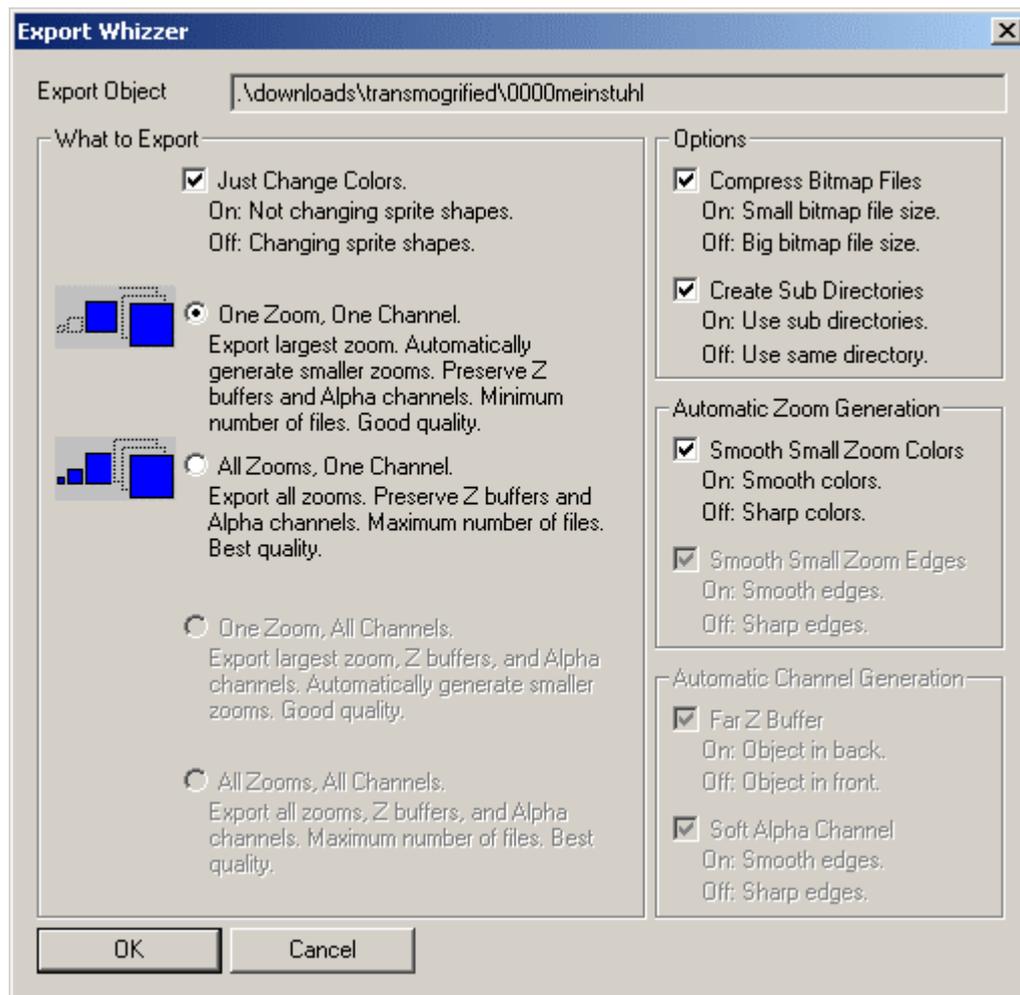


Jetzt klicken wir auf OK, klicken auch die Erfolgsmeldung weg und finden unser neues Objekt in der Objektliste vor:



Alle geklonten Objekte werden übrigens in den Ordner **Downloads\Transmogriert** gepackt.

Wie Ihr seht, stehen uns nun auch alle weiteren Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung – jetzt können wir die Sprites exportieren, um unserem Stuhl ein neues Aussehen zu verpassen, darum klicken wir auf „Export Object File...“ und haben mal wieder schrecklich viel Auswahl ;-):



Von Haus aus ist die Option „Just Change Colors“ aktiviert, was bedeutet, dass Ihr an der Form überhaupt nichts machen könnt bzw. müsst. Hier sind die Möglichkeiten noch eingeschränkt:

### What to Export

Hier bestimmt Ihr, welche Sprites Ihr ex- und später wieder importieren wollt.

#### *One Zoom, One Channel*

Hier wird nur der größte Zoom und der P-Channel exportiert, d.h. Ihr müsst auch nur diesen bearbeiten. Die kleineren Zooms werden automatisch generiert, Alpha-Channel und Z-Buffer bleiben, wie sie waren. Wenn es nur ums Umfärben geht, die beste Wahl – gute Ergebnisse bei kleinstmöglichem Aufwand ;-).

#### *All Zooms, One Channel*

Da kommt schon mehr Arbeit auf Euch zu, denn Ihr müsst Euch auch die P-Channel der kleineren Zooms vornehmen. Wenn Ihr das nicht tut und die Sprites wieder importiert, werdet Ihr feststellen, dass nur der größte Zoom Eure neuen Farben aufweist, die kleineren haben nach wie vor die Originalfarben.

### Options

Was soll mit den exportierten Sprites passieren?

#### *Compress Bitmap Files*

Hier werden die Sprites komprimiert, d.h. die Bitmaps weisen eine geringere Dateigröße auf. Standard ist aktiviert, und da es keine Qualitätsunterschiede gibt (ich konnte zumindest keine feststellen bisher), würde ich es dabei belassen.

### Create Sub Directories

Bei ein paar Dutzend Sprites kann man schnell den Überblick verlieren, wenn sie nicht in Unterverzeichnisse verpackt sind, und genau das macht diese Option. Standard ist aktiviert – auf jeden Fall so lassen!

### Automatic Zoom Generation

Gibt Euch ein gewisses Maß an Kontrolle über die automatisch generierten Zooms (nicht aktiv, wenn Ihr alle Zooms exportiert).

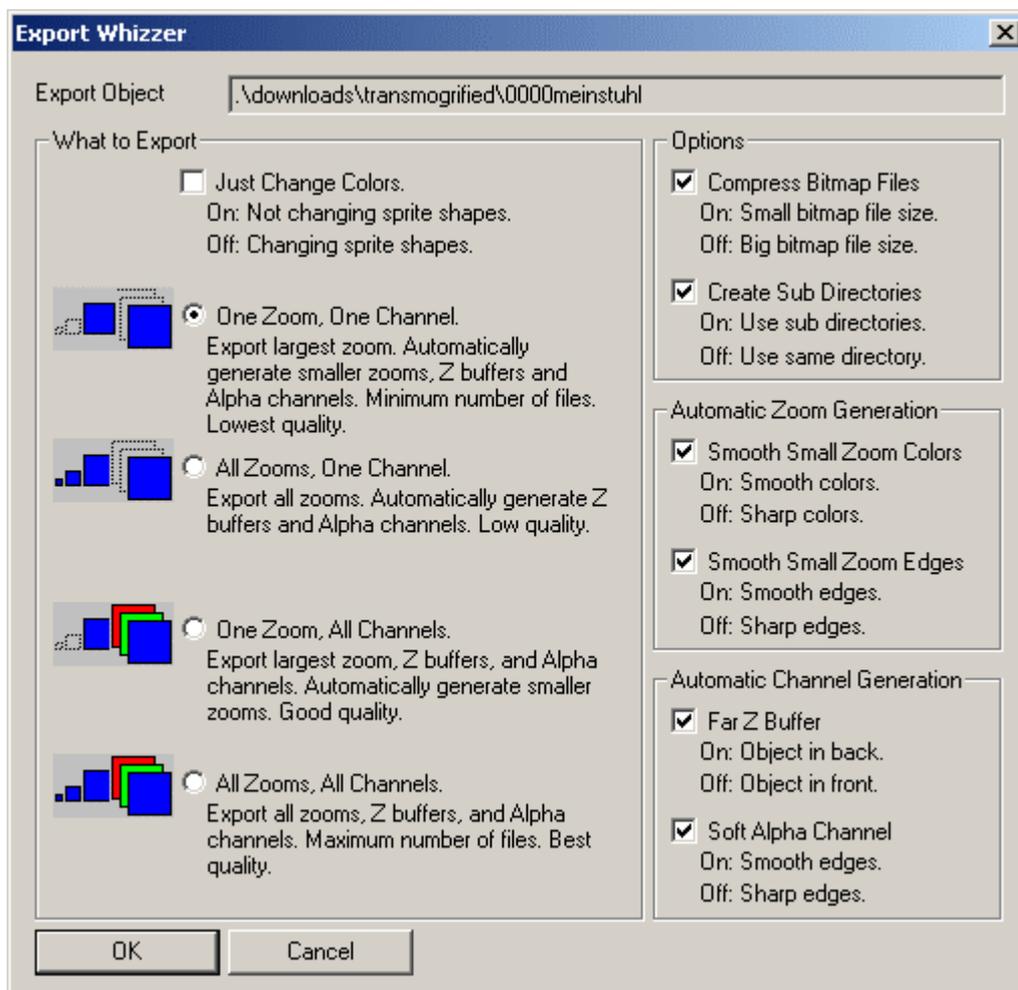
### Smooth Small Zoom Colors

Ich würde es aktiviert lassen – schafft weichere Farbübergänge für die kleineren Zooms.

Leider auch in der Vergrößerung schlecht zu sehen, aber vielleicht könnt Ihr Euch trotzdem ein Bild machen – links sind die weichen Farbübergänge aktiviert, rechts deaktiviert:



Wenn Ihr zusätzlich zu den Farben auch die Form eines Objekts ändern wollt, müsst Ihr die Option „Just Change Colors“ deaktivieren, und jetzt gibt's nicht nur mehr Auswahl, einige Optionen ändern sich auch:



## What to Export

### *One Zoom, One Channel*

Hier könnt Ihr nur den größten Zoom des P-Channels bearbeiten und müsst mit ansehen, was die automatische Zoom- und Channelgenerierung mit Eurem Objekt treibt – das Ergebnis ist bestenfalls Geschmackssache \*lol\*.

Während diese Option hervorragend geeignet ist, wenn man ein Objekt nur umfärben will, würde ich *grundsätzlich* entschieden davon abraten, wenn Ihr Euch auch an der Form zu schaffen macht.

Mit *grundsätzlich* meine ich, dass man die Einstellung durchaus brauchen kann, allerdings nur, wenn man verrückt genug ist, für jeden Channel einen eigenen Export mit verschiedenen Einstellungen zu machen und zum Schluss die besten Sprites zusammenzukopieren (so wie ich \*g\*).

### *All Zooms, One Channel*

Hier gilt dasselbe, mit dem Unterschied, dass man sich mit allen drei Zooms des P-Channels herumplagen muss, um ein genauso mieses Ergebnis zu erhalten wie mit einem ;-).

### *One Zoom, All Channels*

Die erste Wahl, wenn es um Formänderungen geht – die größten Zooms aller drei Channels werden exportiert und müssen bearbeitet werden, die kleineren Zooms werden automatisch erstellt; zumindest bei Single-Tile-Objekten wohl die beste Export-Methode.

### *All Zooms, All Channels*

Der Export für Wahnsinnige ;-). Hier macht Ihr absolut alles selbst – habt allerdings auch die größtmögliche Kontrolle über Eure Sprites und damit über das Endergebnis. Wer die Mühe nicht scheut, kann sich dieser Option bedienen, aber ich würde sie nur für Feinarbeiten am Alpha-Channel bei Multi-Tile-Objekten verwenden.

## Options

Hier hat sich zu oben nichts verändert

### Automatic Zoom Generation

Hier ist eine Option dazugekommen:

#### *Smooth Small Zoom Edges*

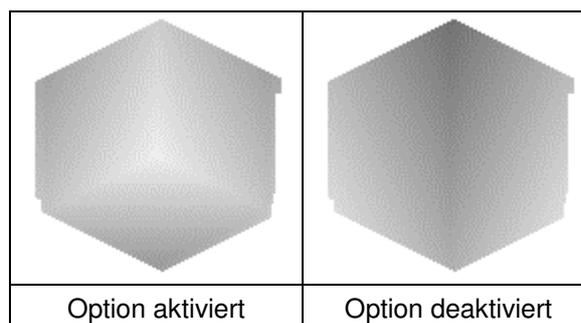
Hier werden die Ränder der kleineren Zooms beim Alpha-Channel geglättet – würde ich auf jeden Fall so lassen, weil sonst die Objekte auf mittlerer und kleiner Stufe sehr eckig aussehen.

### Automatic Channel Generation

Legt Optionen für die automatische Channel-Generierung fest. Nicht verfügbar, wenn Ihr alle Channels exportiert.

#### *Far Z-Buffer*

Der Z-Buffer wird so generiert, dass das Objekt scheinbar „nach hinten“ ragt – sprich, das Zentrum ist eher hell. Wenn die Option nicht aktiviert ist, ist das Zentrum des Z-Buffers eher dunkel, das Objekt ragt also scheinbar „nach vorn“:



### *Soft Alpha Channel*

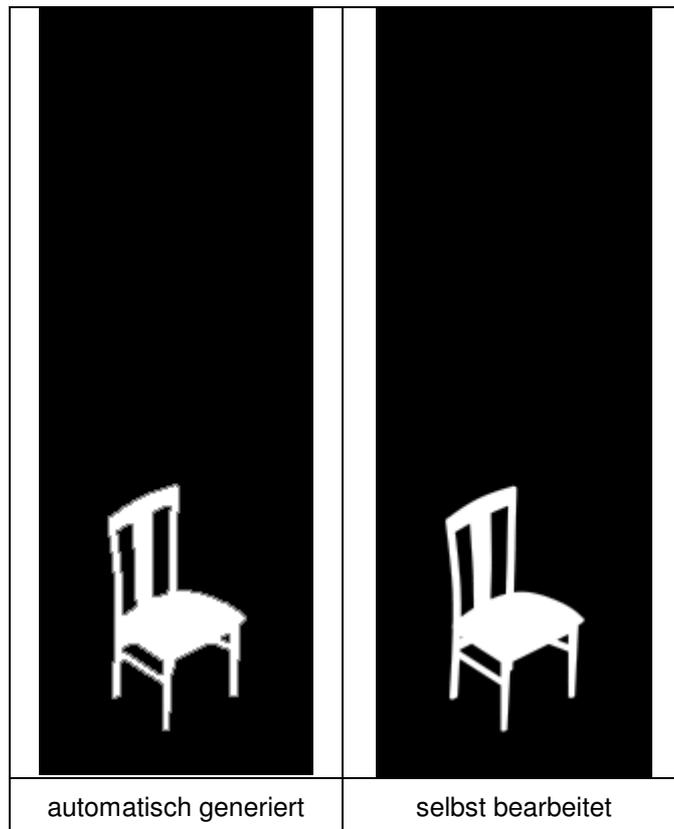
Hier gilt dasselbe wie für die Option „Smooth Small Zoom Edges“ unter „Automatic Zoom Generation“

Hier noch eine kleine Gegenüberstellung *One Zoom, One Channel* – *One Zoom, All Channels*:



Ich denke, hier bedarf es keiner Vergrößerung, um den Unterschied zu erkennen ;-).

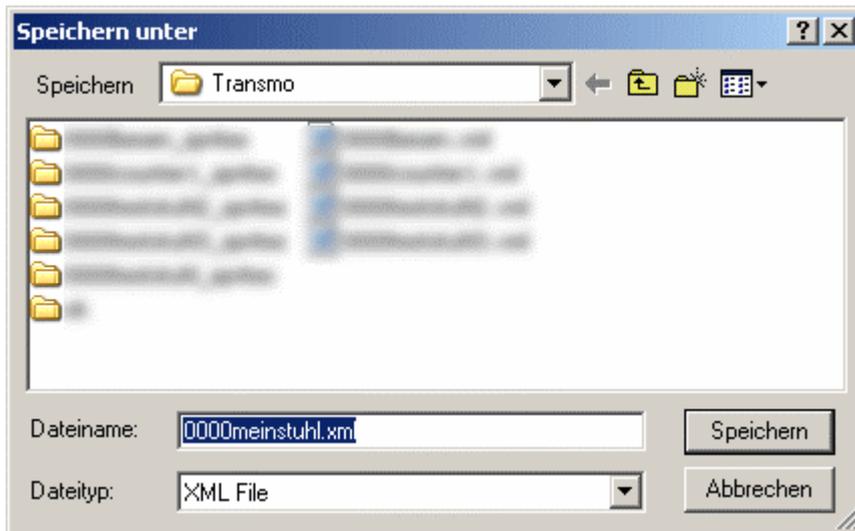
Woran liegt das aber? Sehen wir uns doch mal die Alpha-Channel an, die dahinterstecken (die P-Channel sind gleich, während die Z-Buffer auf diese Darstellung keinen Einfluss haben, im Spiel aber wohl):



Hier könnt Ihr die Ursache wunderbar erkennen: Beim automatischen Generieren des Alpha-Channels wird lediglich ein grauer Rand von einem Pixel Breite gezogen – die Folge ist ein Objekt, das am Rand halbtransparent, aber nicht weniger eckig als vorher ist.

Ihr werdet Euch jetzt zwar wundern, aber dieses grauen Rands werden wir uns später trotzdem bedienen – wenn er auch als Endergebnis wenig taugt, ist er ein wunderbarer Zwischenschritt zum perfekten Alpha-Channel :-).

So - nehmen wir mal an, wir haben uns für die ideale Export-Methode entschieden (im Falle Stuhl ist das One Zoom, All Channels) – nun klicken wir OK und landen hier:



Nun will der TMog einen Speicherort von Euch – ich habe mir der Bequemlichkeit halber ein eigenes Verzeichnis „Transmo“ angelegt, aber das könnt Ihr natürlich halten, wie Ihr wollt ;-). Das Schöne am TMog ist, dass er sich den Speicherort merkt und Euch diesen Ordner künftig für alle Exports und Imports vorschlägt (vorausgesetzt, Ihr ändert das Zielverzeichnis nicht selbst).

Ansonsten dürft Ihr nichts verändern – der Dateiname und der Dateityp *müssen* gleich bleiben! Noch ein Klick auf „Speichern“, und der Export wäre geschafft. Der TMog legt automatisch einen Ordner für die Sprites in dem Verzeichnis an, in dem die XML-Datei gespeichert wurde, der [Dateiname]\_sprites heißt (in unserem Beispiel also „0000meinstuhl\_sprites“). Übrigens dürft Ihr auch nach dem Export weder die XML-Datei noch die Sprites umbenennen (oder gar welche löschen), sonst geht der Import in die Hose (auch hier gilt wieder: es sei denn, Ihr wisst genau, was Ihr tut ^^).

Der Import ist sehr simpel: Nach der Bearbeitung der Sprites öffnet Ihr den TMog wieder (es sei denn, Ihr habt ihn ohnehin offen gelassen \*g\*), sucht Euer Objekt, markiert es und klickt auf „Import Object File...“

Der TMog springt automatisch in Euer Export-Verzeichnis und zeigt als zu importierende Datei bereits Euren Objektnamen mit der Dateierweiterung xml an, Ihr müsst die Datei also gar nicht erst suchen.

Solltet Ihr beim Export aber etwas verändert haben, kriegt Ihr Probleme, weil der TMog die gesuchte Datei nicht finden kann, und bei Dateien, die anders heißen als Euer Objekt, fängt er an zu meutern. Habt Ihr die XML-Datei und die Sprites in der Zwischenzeit verschoben, müsst Ihr das Verzeichnis natürlich selbst suchen.

Ein letzter Klick auf „Öffnen“, dem TMog bei der Arbeit zusehen – geschafft! Nun könnt Ihr Euer Werk über „View Object...“ bewundern und Euch in Euer Genialität sonnen \*g\*.

#### Noch ein letztes Wort zum Importumfang und der Rechnerleistung:

Bei Objekten mit sehr vielen Sprites (z.B. einem Liebesbett) kann es passieren, dass sich der TMog aufhängt und eine Fehlermeldung bringt. Je mehr Arbeitsspeicher, desto eher wird der Import funktionieren. Wenn Ihr einen alten oder schwachen PC habt, müsst Ihr evtl. auf solche Großprojekte verzichten. „Normale“ Objekte, Tische, Stühle, Kühlschränke etc. sollten aber kein Problem darstellen.

Und hiermit wären wir am Ende des dritten und letzten Einführungs-Tutorials zum Thema Objekterstellung und können uns endlich dem Praktischen zuwenden :-).