

# Загрузка мода в Steam Workshop

Для загрузки вашего мода в Steam Workshop вы можете воспользоваться специальной утилитой, которая расположена в папке `Love, Money, Rock'n'Roll_Data\workshop_uploader`.

Утилита доступна под следующие платформы:

- **Windows (x86/x64)**
- **Linux (x64)**
- **macOS (Universal x64)**

## Графический интерфейс

Или же `lmr-workshop-gui(.exe)`.

При запуске программы вы увидите меню с двумя кнопками:

## ЗАГРУЗЧИК МОДОВ STEAM WORKSHOP

ЗАГРУЗИТЬ МОД

ОБНОВИТЬ МОД



Первая создаёт новый мод в Workshop, вторая обновляет существующий.


В обоих случаях вы увидите одинаковое окно с различными параметрами:

## ЗАГРУЗИТЬ МОД

\* НАЗВАНИЕ

0/128


\* ЯЗЫК ?

Русский 


\* ОПИСАНИЕ

0/8000

\* ДИРЕКТОРИЯ МОДА

\* ОБЛОЖКА

\* ОПИСАНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ

**ЗАГРУЗИТЬ**



*Загрузка нового мода*


## ОБНОВИТЬ МОД

\* ID МОДА ?

\* НАЗВАНИЕ

0/128


\* ЯЗЫК ?

Русский 

\* ОПИСАНИЕ

0/8000


\* ДИРЕКТОРИЯ МОДА

\* ОБЛОЖКА

\* ВИДИМОСТЬ

Виден только вам 

\* ОПИСАНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ

**ОБНОВИТЬ**



*Обновление существующего мода*

При обновлении существующего мода, все параметры, кроме ID и директории, будут по умолчанию отключены, т.к. чаще всего обновляется только содержимое мода, а не сама страница в Workshop. Вы можете включить эти поля, кликнув по соответствующему лейблу:

**ОБНОВИТЬ МОД**

\* ID МОДА ?

\* НАЗВАНИЕ 0/128

\* ЯЗЫК ?  
Русский

\* ОПИСАНИЕ 0/8000



\* ДИРЕКТОРИЯ МОДА

\* ОБЛОЖКА

\* ВИДИМОСТЬ  
Виден только вам

\* ОПИСАНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ

**ОБНОВИТЬ**



Это также работает и при создании мода — вы можете отключить ненужные поля.

Чтобы вернуться обратно в меню, кликните по заголовку страницы:

## ОБНОВИТЬ МОД

* ID МОДА ?	<input type="text"/>	* ДИРЕКТОРИЯ МОДА	<input type="text"/>
* НАЗВАНИЕ	<input type="text"/> 0/128	* ОБЛОЖКА	<input type="text"/>
* ЯЗЫК ?	<input type="text"/> Русский	* ВИДИМОСТЬ	<input type="text"/> Виден только вам
* ОПИСАНИЕ	<input type="text"/> 0/8000	* ОПИСАНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ	<input type="text"/>

**ОБНОВИТЬ**

## Процесс загрузки/обновления мода

Перед тем, как загрузить или обновить мод, вам нужно запустить клиент Steam и залогиниться в нём с того аккаунта, с которого вы хотите взаимодействовать с мастерской.

Если клиент Steam не запущен, вы не залогинены или нет соединения с интернетом, появится окно с ошибкой:

## ЗАГРУЗИТЬ МОД

### \* НАЗВАНИЕ

My Mod Title

12/128

### \* ДИРЕКТОРИЯ МОДА

### \* ЯЗЫК ?

Русский

### \* ОБЛОЖКА

### \* ОПИСАНИЕ

My Mod Title



### ОШИБКА

Для продолжения необходимо, чтобы клиент Steam был запущен и авторизован.

OK

12/8000

ЗАГРУЗИТЬ



После успешной загрузки/обновления будет выведен ID вашего мода, а также ссылка на него:

## ЗАГРУЗИТЬ МОД

**Загрузка завершена!**

ID мода: **3019318452**

Ссылка: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3019318452>

Не забудьте записать ID мода, он понадобится вам для будущих обновлений.

Ваш мод пока что доступен только с вашего аккаунта. Прежде, чем сменить настройки видимости, перейдите на страницу мода в Steam Workshop и убедитесь, что вся информация указано верно и мод работает.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Если вы создаете мод, то по умолчанию после загрузки он будет доступен только с вашего аккаунта. Это сделано для того, чтобы у вас была возможность проверить корректность описания и работоспособность мода непосредственно при установке через мастерскую перед тем, как вы сделаете вашу модификацию общедоступной.

Если вы не принимали со своего аккаунта соглашение подписчика Steam, вы не сможете изменить видимость страницы мода, пока не примите соглашение.

В таком случае после загрузки мода также дополнительно появится сообщение со ссылкой на принятие соглашения.

Вы можете изменить настройки видимости вашего мода на странице в мастерской либо через утилиту, обновив мод с указанием настройки видимости.

## Консольный интерфейс

Если вы предпочитаете взаимодействовать с консолью, то вы можете воспользоваться утилитой `lmr-workshop(.exe)`.

Список доступных параметров:

<code>-mode --mode</code>	Operating mode. Possible values: create, update
<code>-id --id</code>	The ID of the Steam Workshop item. Used with update mode and <code>--open-item-page</code> .
<code>-ttl --title</code>	Sets a new title for an item
<code>-dsc --description</code>	Sets a new description for an item
<code>-lng --language</code>	Sets the language of the title and description that will be set in this item update
<code>-vsb --visibility</code>	Sets the visibility of an item. 0 - public, 1 - friends only, 2 - private, 3 - unlisted
<code>-ct --content</code>	Sets the folder that will be stored as the content for an item
<code>-pw --preview</code>	Sets the primary preview image for the item

-cn --change-note	Change note for an item upload
-joutput --json-output	Returns all output in JSON
-owa --open-workshop-agreement	Opens Steam Workshop Legal Agreement in the Steam Client App
-oip --open-item-page	Opens item workshop page in the Steam Client App
-? -h --help	Show help information.

## Запуск под Linux

Для работы программы на Linux может потребоваться файл `steamclient.so`, который является частью **SteamCMD**. Без этого файла, при попытке загрузить изменения, вы получите сообщение о незапущенном клиенте Steam.

После установки SteamCMD, найдите указанный файл и поместите его в папку `home/%имя_юзера%/.steam/sdk64` (или по тому пути, который требует программа на вашей системе).

Вы также можете [скачать необходимый файл](#) отдельно.

## Запуск под macOS

Если программа не запускается, ознакомьтесь с [данной статьёй](#).

---

Revision #22

Created 13 August 2023 01:05:07 by Admin

Updated 27 November 2023 07:11:49 by Admin