

MM Multi Pose V2.0

Ihr professionelles Posensystem

Benutzerhandbuch und Entwicklerhandbuch

MM Multi Pose V2.0



- keine Posenbälle
- auch mit Klickproblem
- Einzel- und Mehrprim
- sehr wenig Lag
- direkte Sitzwahl
- Einzel- und Mehrsitzig
- wechseln, syncen
- Justierung per Menü

1 Einleitung

MMMultiPose ist gedacht für Möbel mit mehreren Sitzplätzen und einer begrenzten Anzahl von Animationen. Alle Funktionen sind in einem Skript konzentriert. Darüber hinaus gibt es ein sehr kleines Animierungsskript für jeden Sitzplatz. Ein Sofa mit 5 Sitzen zum Beispiel benötigt nur 98KB an Sim-Skript-Speicher, so wird es keinen Lag verursachen, auch wenn Sie viele dieser Skripte auf einer Sim verwenden. Das Skript unterstützt bis zu etwa 120 Animationen über alle Plätzen summiert.

Jeder Sitz verfügt über eine eigene Anzahl von Animationen. Auf jedem Sitz kann frei zwischen den Einzelanimationen, Paaranimationen und Multiplatz-Animationen umgeschaltet werden. Die Personen auf dem gleichen Satz von Paaranimationen werden automatisch synchronisiert.

Beispiel: Stellen Sie sich vor 2 Avatare sitzen auf Plätzen 1 und 2. Der Avatar des Sitzes 1 schaltet auf eine Paaranimation, bei der Sitz 2 beteiligt ist. So schaltet der Avatar auf Sitz 2 auch automatisch in diese Paaranimation.

1.1 Features

Das Skript unterstützt alle nützlichen Funktionen, die Sie erwarten würden:

Keine Posebälle, keine dummen Fragen beim Hinsetzen

Unterstützt Ein-Prim-Sitzen (Achtung: dies funktioniert nicht bei keinem derartigen System auf einigen Sims mit zum Beispiel mit Sim-Umgebungs-Landschaften)

Unterstützung von definierten Plätzen, z. B. Polster eines Sofas, so kann der Avatar direkt wählen, wo er sitzen will! Dies wird meines Wissens von keinem anderen Skript diese Art unterstützt! Keine dumme Lösung wie Vorschreiben der Reihenfolge in der man sich hinsetzt oder Fragen wo Sie sitzen wollen, nur darauf zeigen und sitzen. Da die Sitze mit ihren Namen definiert sind, sind keine Änderungen erforderlich, wenn die Verlinkung des Objekts geändert wird.

Jeder sitzende Avatar kann seine Sitzposition über Menüfunktionen einstellen. Geänderte Positionen können durch den Eigentümer durch drücken der Reset-Taste zurückgesetzt werden. Geänderte Positionen können in dem Format, das die Notecard erwartet durch Drücken des Knopfs Liste ausgegeben werden. Alle Positionen sind relativ zum Haupt-Prim. Änderungen an anderen Prims haben keinen Einfluss auf die Positionen.

SWAP-Taste, um Sitze in Paar-/Multi-Animation zu tauschen.

SYNC-Taste drücken, um Sitzende in einer Paar-/Multi-Animation zu synchronisieren

Ein Skript erledigt die gesamte Arbeit. Ein sehr kleines Skript pro Sitz animiert die Avatare. Z.B. ein 5-sitziges 5 Sofa belegt nur 98KB des Skript-Speichers.

Nur eine einzige Konfigurations-Notizkarte definiert alle Posen für alle Sitzplätze in einer leicht verständlichen Syntax.

Posen können in frei definierbaren Untermenüs aufgeteilt werden

Give-Taste, um einen Ordner mit Objekten zum Anziehen geben

1.2 Definitionen

Sitz	Ein Platz auf dem genau 1 Avatar sitzen kann
Animation	Eine SecondLife animation, die von einem Avatar ausgeführt werden kann.
Pose	Mehrere Animationen, die von Avataren auf Sitzen ausgeführt werden können.

2 Benutzerhandbuch

Zeigen Sie auf das Teil, auf dem Sie sitzen möchten, klicken Sie rechts und wählen Sie "Sit" aus dem Menü.

Um eine Pose auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Möbel und Sie werden ein Menü mit einer Liste von Posen auf Ihrem Platz bekommen.

Es gibt mehrere spezielle Tasten, wenn zutreffend.

>>	Nächste Seite des Menüs (wechselt am Ende zur ersten Seite)
<<	Vorherige Seite des Menüs (wechselt am Anfang auf die letzte Seite)
etwas...	Untermenü
Back	Zurück zum Hauptmenü aus einem Untermenü
Swap	Tauschen Sie den Sitzplatz mit Personen in derselben Paar-/Multi-Pose
Give Items	Geben Sie einen Ordner mit Objekten zum anziehen in einigen Posen
Adjust	Öffnen Sie das Menü, zum Anpassen Ihrer Position

Das Adjust-Menü ist einfach zu bedienen. Alle Änderungen werden sofort gespeichert.

X, Y, Z	Es gibt drei Richtung. X, Y sind die horizontalen Achsen vorne / hinten und links / rechts Ihrer aktuellen Position. Z ist die hoch/herunter-Achse. Sie können entweder Ihre Position entlang einer Achse ändern oder um die Achse drehen.
Position, Rotation	Sie wählen „Position“ um Ihre Position zu ändern. Stattdessen können Sie durch auswählen von „Rotation“ den Avatar um seine Achse drehen.
+, +, +, -, -	Mit diesen Tasten bewegen Sie tatsächlich den Avatar. Die Tasten + und - verschieben um einen kleinen Betrag. Die Tasten ++ und -- bewegen um einen größeren Betrag.
List	Dieser Knopf ist nur für den Besitzer verfügbar. Es listet alle Posen auf allen Plätzen mit ihren Positionen und Rotationen auf.
Reset	Dadurch werden alle Positionen und Rotationen ersetzt durch die Werte, die in der Notecard "~ SitConfig" definiert sind.

3 Erstellerhandbuch

Kopieren Sie erst alles was nötig ist in das Inventar eines der Prims. Dies ist nicht unbedingt das Hauptprim, aber es ist eine gute Idee, es dort zu platzieren. Sie benötigen:

- alle verwendeten Animationen
- alle zu gebenden Objekte
- das Skript „~ MMMultiPose V2.0“
- ein Skript „~ Anim“ für jeden Sitz den Sie verwenden möchten
- die Notizkarte „~ PoseConfig“

Bearbeiten Sie nun die Notizkarte.

Sie besteht aus Zeilen mit Definitionen. Die Definitionen enden mit einer Zeile mit "end". Da alles nach dem Ende dieser Zeile ignoriert wird, können Sie den Platz danach für Beschreibungen verwenden. Sie können leere Zeilen einfügen, aber halten sie diese auf einem Minimum: Jede Zeile einer Notizkarte benötigt 1 Sekunde um gelesen zu werden.

Die Definitionen bestehen aus Feldern, die durch Pipe-Zeichen "|" getrennt werden. Das erste Feld enthält immer den Definitions-Typ. Im Moment gibt es 4 Definitionstypen:

S - Sitz-Definition

P - Posen-Definition

M – Menü-Definition

G - Geben-Definition

3.1 Sitz-Definition

Die Sitz-Definition definiert die Sitznummern von Null bis zur Zahl der Sitzplätze-1. Wenn Sie drei Sitze haben, dann haben Sie Sitz mit den Nummern 0, 1 und 2. Für jeden Sitz definieren Sie den Namen des Prims, der verwendet wird. Der spezielle Name "#" definiert das Hauptprim, so können Sie Ihr Objekt umbenennen ohne die Sitz-Definitionen zu ändern.

Beispiel:

S | #

S | Polster

S | Kissen

Diese 3 Zeilen definieren das Hauptprim als Sitz 0, "Polster" ist Sitz 1 und "Kissen" ist Sitz 2. Sie können auch keine Sitze definieren, dann werden alle Avatare auf ein Prim gesetzt.

3.2 Posen-Definition

Die Posen-Definition definiert die Posen. Ein Posenname ist ein frei definierterter name. Derselbe Name kann mehrmals für verschiedene Sitze verwendet werden.

Eine Posendefinition besteht aus 6 Feldern:

Typ Posendefinition	Immer ein „P“
Posenname	Der Name der Pose kann Leerzeichen und Sonderzeichen enthalten außer dem Pipe-Zeichen „ “.
list of seats	Eine kommasetrennte Liste von Sitznummern. Die Sitznummern entsprechen der Reihenfolge der Sitzdefinitionen (siehe oben). Der erste definierte Sitz hat die Nummer 0.
list of animations	Eine kommasetrennte Liste von Animationen. Alle Animationen müssen im Inhaltsverzeichnis des Objekts enthalten sein.
list of positions	Eine kommasetrennte Liste von Positionen. Eine Position ist ein Vektor von 3 Zahlen, eingeschlossen in „<“ und „>“. Die Positionen in X-, Y- und Z-Richtung sind relativ zur Position des Hauptprim.
list of rotations	Eine Kommaseparierte List von Drehungen. Eine Drehung ist hier gegeben als Drehungen um die X-, Y- und Z-Achse und in Grad angegeben. Die Drehung ist relativ zum Hauptprim.

Beispiele:

S|Platz 1

S|Platz 2

P|Sitzen 1|0|anim_sit|<0.5,0.1,0.6>|<0,0,90>

P|Sitzen 2|0|anim_lay|<0.2,1.4,0.8>|<10,20,270>

P|Sitzen 1|1|anim_sit|<1.5,0.1,0.6>|<0,0,100>

P|Kuscheln|0,1|cuddle_f,cuddle_m|<0.5,0.1,0.6>,<1.2,0.2,0.6>|<0,0,90>,<0,0,100>

In diesem Beispiel hat „Platz 1“ die Sitznummer 0 und „Platz“ 2 die Sitznummer 1.

Für Sitznummer 0 gibt es drei Posen: Sitzen 1, Sitzen 2 and Kuscheln. Für Sitznummer 1 gibt es zwei Posen: Sitzen 1 und auch Kuscheln. Die Pose Kuscheln wird von den beiden Sitzen gemeinsam durchgeführt.

Wenn der Sitzende auf Sitznummer 0 „Kuscheln“ aus seinem Menü auswählt, dann wechseln beide Sitzende in die Kuscheln-Pose.

Beachten Sie, das für die Kuscheln-Pose die Sitznummern, Animationen, Positionen und Drehungen für beide beteiligte Sitze angegeben sind, jeweils getrennt durch Kommas.

Die zwei „Sitzen 1“-Definitionen sind nicht miteinander verbunden. Sie nutzen nur zufällig in diesem Beispiel dieselbe Animation „anim_sit“.

Da „Sitzen 1“ die erste Einzelpose für Sitznummer 0 und auch für Sitznummer 1 ist, ist sie die Default-Pose für diese beiden Sitze.

3.3 Menü-Definition

Die Menü-Definitionen werden eingestreut in die Posendefinitionen. Jedes Menü enthält die Posen, die bis zur nächsten Menü-Definition definiert sind. Es wird lediglich der Name des Menüs angegeben.

Beispiel:

S|Platz 1

S|Platz 2

M|Einzeln

P|Sitzen 1|0|anim_sit|<0.5,0.1,0.6>|<0,0,90>

P|Sitzen 2|0|anim_lay|<0.2,1.4,0.8>|<10,20,270>

P|Sitzen 1|1|anim_sit|<1.5,0.1,0.6>|<0,0,100>

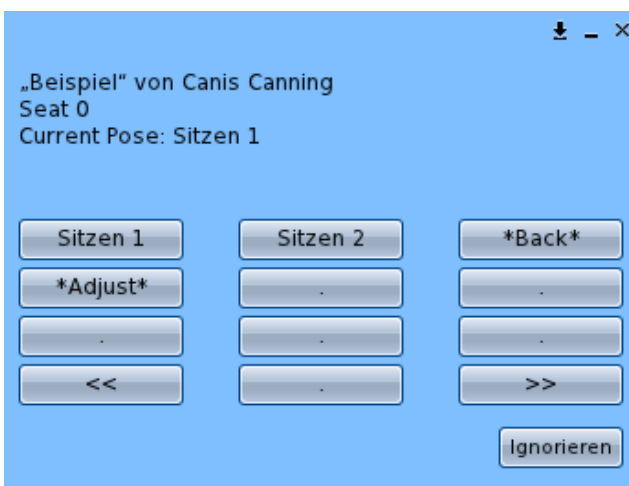
M|Paar

P|Kuscheln|0,1|cuddle_f,cuddle_m|<0.5,0.1,0.6>,<1.2,0.2,0.6>|<0,0,90>,<0,0,100>

Dies führt zu folgendem Hauptmenü:



Und für den Sitzenden auf Sitznummer 0 also auf Prim mit dem Namen „Platz 1“ sieht das „Einzeln“-Menü so aus:



3.4 Geben-Definition

Geben-Definitionen beschreiben alle Objekte, die dem Benutzer in einem Ordner übergeben werden, wenn er sie per Menü anfordert.

Beispiel:

G|buch

G|messer

Der Avatar, der den Knopf „Give Items“ auswählt bekommt die beiden Objekte „buch“ und „messer“ in einem Ordner, der den Namen des Möbelstücks trägt mit einem vorangestellten Ausrufezeichen.