

OAC Devkit

Version: 3.6

[PDF Document](#)

功能

- 平滑的效果，平滑的视觉。
- 灵活的配置和组合。
- 变形过程中，可以随时改变方向。

快速开始。按照这个，一步一步

1. 准备您的物品
2. 根据自己的需要，选择以".OAC"开头的配置文件，修改其参数，拖入清单。
3. 将名为OAC.KERNEL 的主脚本拖到清单中。
4. 选择您需要的触发脚本，将其拖放到对象中。 "Extra"中已经为您预设了一些触发脚本。 当然，您可以根据需要自定义它们。
5. 完成。

做一个简单的推拉门



创建一个盒子，像门一样 选择您需要功能的配置文件，将它们拖放到目录中



改变参数

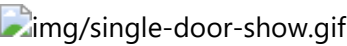
X方向移动2米

持续时间2秒

使用 ease-in-out 效果功能

拖放脚本

点击看效果



更详细的例子，在"Example"目录中，放出来进行测试和编辑

包含脚本

| 名称 | 描述 |
|------------|------------------|
| OAC.KERNEL | (必要的) 主脚本 |

Extra

| 名称 | 描述 |
|----|----|
|----|----|

| 名称 | 描述 |
|--------------------------|---|
| TouchToggle | 使 prim 可点击，触发并切换往复运动，它只会触发当前 prim(LINK_THIS)。 |
| TouchToggleSync | 使 prim 可点击，触发并切换往复运动，它会触发(LINK_SET)中所有prim，通常用在根prim。 |
| AutoClose 30s | 打开30秒后自动关闭。 |
| AutoToggle after end 20s | 转换结束后，等待20秒切换状态，循环。 |
| AgentSensorOpen | 附近有人时打开。 |
| AgentSensorToggle | 附近有人时打开，无人时关闭。 |
| SoundTrigger | 运行过程中播放声音，此脚本预设为电动门，可任意更换。 |

配置

一个notecard(记事卡)代表一个配置字段，拖拽到内容栏，编辑它名字以修改参数。

格式: .OAC {关键字} {值}

| 关键字 | 类型 | 取值 | 默认 | 描述 | 版本 |
|-------------|---------|---------------------|---------------|--|-----|
| BROADCAST2 | integer | 大于 -5 且不 为 0 | -4 | 广播发送范围， -4:LINK_THIS, -3:LINK_ALL_CHILDREN, -2:LINK_ALL_OTHERS, -1:LINK_SET, 1:LINK_ROOT, 和其它 | 3.3 |
| DURATION | float | 任何 | 0.0 | 时长，如果小于0.1，则视为0.0, 0.0表示没有运动过程，瞬间完成 | 1.7 |
| DISTANCE | vector | 任何 | <0.0,0.0,0.0> | 距离，移动变化 | 1.7 |
| ROTATION | vector | 任何 | <0.0,0.0,0.0> | 旋转，旋转变化，这个向量的含义是 <ROLL, PITCH, YAW>。 * 旋转总是相对于prim的局部(local)方向 向量。 | 1.8 |
| SCALE | vector | 大于 <0.0,0.0,0.0> | <1.0,1.0,1.0> | 缩放，缩放变化，不可出现负值，如果 等于ZERO_VECTOR (<0.0,0.0,0.0>)， 则视为无效的 | 3.0 |
| ORIGIN | integer | 0/1/2 | 0 | 参照物，见下方特别说明 | 2.0 |
| TIMING_FUNC | integer | 0/1/2/3 | 0 | 过渡效果，见下方特别说明 | 2.0 |
| QUEUE | string | | | Queue模式，详见下文 | 3.0 |

关于 参照物 ORIGIN

局部(local) (0)

运动方向将参考局部(local)方向向量。

例子:

```
.OAC DISTANCE <1.0, 0.0, 0.0>
.OAC ORIGIN 0
```

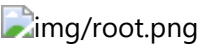


根prim(root) (1)

运动方向将参考根prim的全局方向向量。

例子:

```
.OAC DISTANCE <1.0, 0.0, 0.0>
.OAC ORIGIN 1
```



它仅适用于链接集中的子 prim。当对象是根 prim 或者它是一个独立的 prim 时，视为全局。

全局(world) (2)

转换将参考全局(world)方向向量。

例子:

```
.OAC DISTANCE <1.0, 0.0, 0.0>
.OAC ORIGIN 2
```



关于 过度效果 TIMING_FUNC

| 0: linear 线性 | 1: ease-in-out 缓入/出 | 2: ease-in 缓入 | 3: ease-out 缓出 |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| img/timing-func-0.png | img/timing-func-1.png | img/timing-func-2.png | img/timing-func-3.png |
| .OAC TIMING_FUNC 0 | .OAC TIMING_FUNC 1 | .OAC TIMING_FUNC 2 | .OAC TIMING_FUNC 3 |

since 3.2

两个特殊值，正向移动与反向移动是对称的。

比如正向是 ease-in, 那么反向自动切换为 ease-out。

102: ease-in 缓入(反向自动翻转为 ease-out 缓出) **103: ease-out 缓出(反向自动翻转为 ease-in 缓入)**

.OAC TIMING_FUNC 102

.OAC TIMING_FUNC 103

Queue 模式

在 3.0 版本中新增Queue模式, 它可以连续演绎多个变化过程(正向、反向), 并且延续了任意时间点随时切换方向的特性。

```
.OAC QUEUE {编号}/{时长}/{参照}/{时间函数}/{距离}/{旋转}/{缩放}
```

是的, 它将以前所支持的参数写在一行, 并赋予给QUEUE, 然后, 您可以添加多个QUEUE。

{编号}代表了QUEUE顺序, 在PRIM的内容里, 文件是按照文件名升序顺序排列的, 所以只要能保证顺序的正确, 编号可以随意指定, 无论是 1234... 或者 ABCD...。

如果两个QUEUE中需要等待, 可以加入一个只带有时长的QUEUE, 像下面这样:

```
.OAC QUEUE 1/5.0///<10.0,0.0,0.0>//  
.OAC QUEUE 2/2.0/////   
.OAC QUEUE 3/5.0///<0.0,10.0,0.0>//
```

本地消息接口

本地控制与数据提交

Num: **802840**

开/正向变换

正向移动/变换

```
llMessageLinked(..., 802840, "OPEN", "");
```

关/反向变换

反向移动/变换

```
llMessageLinked(..., 802840, "CLOSE", "");
```

正反向切换

切换当前移动/变换方向

```
llMessageLinked(..., 802840, "TOGGLE", "");
```

设置方向值

手动提交并改变当前所处运行方向状态

值: 大于 0: 设置为打开（待关闭）状态，此时可以执行关闭（逆向变换） 小于等于 0: 设置为关闭（待打开）状态，此时可以执行打开（正向变换）

```
llMessageLinked(..., 802840, "DIRECTION|1", "");  
llMessageLinked(..., 802840, "DIRECTION|-1", "");
```

设置全局缩放

作用于 DISTANCE，子PRIM在有缩放状态下的移动距离倍率。

默认: 1.0，如果给予的值 <0，则使用默认。

```
llMessageLinked(..., 802840, "SCALE|1.0", "");
```

本地事件广播

Num: **802841**

变换开始

发送至: BROADCAST2指定，默认 -4:LINK_THIS

```
TRANSFORM_STARTED|{方向}
```

方向:

- 1: 开，正向变换(Queue)
- -1: 关，逆向变换(Queue)

变换结束

发送至: BROADCAST2指定，默认 -4:LINK_THIS

```
TRANSFORM_FINISHED|{方向}
```

方向:

- 1: 开, 正向变换(Queue)
- -1: 关, 逆向变换(Queue)

变换中 (Queue 模式)

发送至: **BROADCAST2**指定, 默认 -4:**LINK_THIS**

```
TRANSFORM_PROCESS | {方向} | {队列编号} | {有效性}
```

方向:

- 1: 开, 正向变换(Queue)
- -1: 关, 逆向变换(Queue)

有效性:

- 0: 如果 DISTANCE、ROTATION、SCALE 均无变化
- 1: 如果 DISTANCE、ROTATION、SCALE 任意一项有变化

本地 LinksetData 触发器

OAC.KERNEL 会监听 **LINKSETDATA_UPDATE**

name: (string)llGetLinkKey(LINK_ROOT) + "-oac-stat"

- 当 value 为 **偶数 (0 [2 4 6...])** 时触发 **CLOSE**
- 当 value 为 **奇数 (1 [3 5 7...])** 时触发 **OPEN**

```
llLinksetDataWrite((string)llGetLinkKey(LINK_ROOT) + "-oac-stat", "1"); // OPEN
llLinksetDataWrite((string)llGetLinkKey(LINK_ROOT) + "-oac-stat", "0"); // CLOSE

llLinksetDataWrite((string)llGetLinkKey(LINK_ROOT) + "-oac-stat", "2"); // CLOSE
llLinksetDataWrite((string)llGetLinkKey(LINK_ROOT) + "-oac-stat", "3"); // OPEN
```