

Internal Structure

这是一个用于展现内部构造的身体插件，目前它只适配 eBody Reborn

功能

分为**开放版本**与**内部版本**

- **开放版本**使用ebody官方脚本自动隐藏、自动应用皮肤材质；
- **内部版本**只有骨骼与内脏，在尺寸上有一定差别，主要是避免大幅度动作产生的穿模；
- 部位：骨骼（独立的胸骨），内脏，心脏可以跳动；
- 使用HUD控制部件的显示/隐藏、心跳速率、心跳音量；
- 集成**Project Arousal**接口，心跳速度会根据兴奋度的变化而改变，支持自定义速度等级、音量、是否启用；
- 开放编辑权限，并支持脚本拓展开发，提供相关接口；

使用条件

eBody Reborn 身体

- 不兼容：V-Tech、WaifuBoobs、mound、Juicy、Sensations Boobs 等与隐藏上身相关的组件；
- 可兼容：Sensations Ass、Sensations Vagina、MAZE 等等；

Project Arousal

在物件的根可以调整配置参数以达到您想要的效果（直接修改文件名称即可）

书写格式为 `.ISPA {变量} {值}`

*PS: 值不可含有空格

变量	默认	说明
AVAILABLE	1	Project Arousal 功能是否生效
LEVEL	0,50,180,200,250,300	LEVEL分为7个级别，对应PA中 0~400 的兴奋度
VOLUME	0,10,15,25,40,60,90	6个级别分别对应的心跳音量

LEVEL 列表中的数字含义为：“到达这个级别所需要的兴奋度”，它更像是区间的描述，实际上省略了0和400这两个极限值。LEVEL从右向左进行判断。

```
// .ISPA LEVEL 0,50,180,200,250,300
LEVEL      0   1   2   3   4   5   6
Arousal [0]---0---50---180---200---250---300---[400]
```

下面举一个例子，您可以这样设置，心跳级别会在兴奋度小于250的情况下，全部为LEVEL-4

```
// .ISPA LEVEL 0,0,0,0,250,300
LEVEL      0   1   2   3   4       5       6
Arousal [0]---0---0---0---0---250---300---[400]
```

而下面这个例子，心跳级别在大部分兴奋度（0~340）都会处于正常状态的LEVEL-2，在高潮的时候心跳才会微微有些许加快（>340）。超过400就永远达不到那个级别了，所以只要够大，您随意。

```
// .ISPA LEVEL 0,0,340,500,800,10000000
LEVEL      0   1   2       3       4       5       6
Arousal [0]---0---0---340---500---800---10000000---[400 =_|||]
```

拓展

状态机全部由linkset data管理，通过修改或监听它们实现功能拓展。

LSD变量	类型	取值	默认	说明
__STAT__	integer	0~7	7	见下文
__LEVEL__	integer	0~6	2	0~7心跳逐渐加快，0为默认
__VOLUME__	integer	0~100	0	0~100逐渐变强，为了避免打扰到其他人，默认为静音，可在HUD中设置

关于 __STAT__

值	说明
0x1	骨头（隐藏骨头会同时隐藏胸骨）
0x2	胸骨（显示胸骨会同时显示骨头）
0x4	内脏

举例

控制心跳速率

```
integer LEVEL = 5;
llLinksetDataWrite("__LEVEL__", (string)LEVEL);
```

获取当前心跳音量

```
integer VOLUME = (integer)llLinksetDataRead("__VOLUME__");
```

监听状态变化

```
linkset_data(integer action, string name, string value)
{
    if (action == LINKSETDATA_UPDATE) {
        if(name == "__STAT__") {
            integer stat = (integer)value;
        }
    }
}
```