

## Instructions for ScriptBuilder v6.0 (Deutsch weiter unten)

### Overview

- 1.1 Preparation
- 2.1 Introduction
- 2.2 Beginning
- 2.3 Presets
- 3.1 The processing
- 3.2 The change (SetPos 2)
- 3.3 Test the positions
- 4.1 The Child scripts
- 4.2 The Controller script
- 5.1 Later changing LinkChannel
- 5.2 Later changing OwnerMode
- 5.3 Extensions
- 6.1 Mini - FAQ
- 7.1 Tips & Tricks

### 1.1 Preparation

Before you work with the script builder, I recommend to check/change two settings for the viewer(if not changed already).

- You should disable the time stamp function for the local chat. It works even without this deactivation, but then you have the time stamp (for example [14:23]) to remove manually.
- You should enable "remove chat headers". Without you also get unwanted letters (for example []) in chat for the script.

With these settings you eliminating the manual change of the created scripts.

Chat time stamp off in the viewer:

SL Viewer: Settings-> Privacy: Deselect "Add timestamp to each line in chat log" (On my tests the SL-Viewer has massive problems to accept these settings [Long Live Firestorm!])

Firestorm (Phoenix): Settings-> Chat->Firestorm: Select "Hide timestamp in Nearby Chat"

Phoenix Viewer Preferences> Text Chat: Deselect "Show timestamps in Local Chat"

Remove chat headers:

SL-Viewer: Preferences->Chat: Enable plain text IM and chat history (On my tests the SL-Viewer has massive problems to accept these settings [Long Live Firestorm!])

Firestorm(Phoenix): Preferences->Chat->General: Select Remove chat headers

Phoenix Viewer: There's no option for this, should work ;o)

If you use another viewer, then please take a look in the settings if it's possible disable the time stamp for the local chat.

### 2.1 Introduction

The object should first be created ready. At best, still no scripts are in the object to avoid mutual interference.

But if already other scripts are in the object it may be necessary, under certain circumstances, to change the LinkChannel in builders script (more on that below 2.3).

The following must be considered when building:

Under no circumstances should the root prim of the object be changed.

That would possibly affect all childprims.

The root prim in the object must remain always the root, because all childprims align to the root.

## 2.2 Beginning

If the object is created, the script "Posit" must be placed in the root.

Each child of the object, which should be changed, must contain the script "ScriptBuilder".

There are two possibilities:

If only certain childprims of the object wanted to be modified, add the script "ScriptBuilder" in each child individually by hand (go to 2.3).

If all childs of the object will be changed, place the script "ScriptBuilder" also once in the root. Then touch the object once, to get the menu opens.

In the menu you choose "CopyToChilds". This will copy the script "ScriptBuilder" to all childs of the object and automatically deleted it from the root.

Now please take the object into your inventory once again and rez the taken object again for editing.

At the menu bar of the viewer will find "Build-> Scripts-> Set scripts to active" to start all the scripts in the object.

This must be done only once, so that all scripts in object running now. Unfortunately, this is a small SL limitation.

## 2.3 Presets

Before we can begin processing, you should determine two things.

The menu allows the LinkChannel to be changed, which the scripts use for communication.

This is done through the menu button "LinkChannel".

The number is changeable in the new menu. Simply enter the desired channel and press "Enter".

The default channel is 999. The channel can also be changed later (more on that below 5.1).

In the menu you can also set the next owner rights of the object.

Explanation: The user rights determine who can operate the object later. There are more possibilities.

- Owners may only use the object (menu setting: OwnerOnly)
- Group may only use the object (menu setting: GroupOnly)
- Anyone may use the object (menu setting: EveryBody)
- Next owner can adjust this by himself (Menu setting: OwnerSelect)

Additional you can add the VoiceControl to every of these rights (At OwnerSelect this was automatically activated)

At the Menu-->RightsMenu you can setup the rights, VoiceControl, VoiceChannel and even the VoiceCommands.

All settings will always be shown in the menu header.

With the VoiceChannel, you can setup the channel for the voice commands. (Standard is 0)

With the buttons "SetVoice1" & "SetVoice2" you can change the voice commands.

Just click one of these buttons and say the new command in chat on the adjusted VoiceChannel.

At the moment "Voice On" is activated you can use it instantly.

Example: Turn on voice in the "RightsMenu". Now you can control the positions with the voice commands that are shown in menu header.

At you finished object, the next owner can setup the rights by himself (if OwnerSelect is on) by touching the object longer than 2 seconds.

This will bring up an owner menu for the settings.

The setting may also be changed later, but it is advisable to set it right before the processing (more at 5.2)

### 3.1 The processing

The object is now in position 1. This means e.g. Doors are closed. So this is the starting position. Please now click on the object and choose "SetPos 1".

The condition of each Childprim, which contains the ScriptBuilder script, is stored now.

All relevant conditions of the Childs such as Shape, type, color, texture, gloss, flex values, etc. will be stored.

While the store runs each child shows a hover text with "SetPos1" above himself.

Storing is finished if none of the childs shows a hover anymore.

### 3.2 The change (SetPos 2)

Now that all the relevant data is stored.

Started to change the childs into new position.

Change the childs to any form, color, texture, type, etc ... This means for example a door is now open.

It can all be changed, as well as the type. The child can now also be a (other) Sculpt .

Childs now were all brought to their new position or shape, etc.

Touch the object again and choose "SetPos2" from menu now.

All relevant conditions of the Childs such as Shape, type, color, texture, gloss, flex values, etc. will be stored.

While the store runs each child shows a hover text with "SetPos2" above himself.

Storing is finished if none of the childs shows a hover anymore.

(Do not worry if the object is clicked by mistake while changing the childs. Simply choose "Ignore" from menu.

### 3.3 Test the positions

After you setup Pos1 and Pos2 you can test them in menu with "GoPos1" & "GoPos2".  
If there's something that don't fit you able to change the child again.  
After this you can set the position new.

Example: At position 2 you want to change a child.

Open Menü and choose "GoPos2"->Change the child->Choose "SetPos2" again.

### 4.1 The Child scripts

Now that the position 1 and position 2 of the Childs were cached, we need the finished scripts to perform these changes with a controller.

Procedure described below must be repeated for all Childs that should change:

Now you have to touch on these Childs (Childs have now their own touch function).  
The new script for this child was given through local chat.

Copy the script text from the chat window (starting with "opt1 (){}" to the last line).

Then you have to work on object->edit parts and in the inventory of the Child you choose the button "New Script" for a new script.

Open the new script by double-clicking it and replace the content with the copied script text from the chat and save it.

For your orientation the childprim shows a hover with its link number.

Repeat this process for all other Childs that contains the "ScriptBuilder" script.

In summary: Touch child> copy script text from chat-> create new script in the touched child->replace contet of new script with script text-> Save.

The hover text of the childs will be removed in the next step.

Important!

If you have not disabled the timestamp in the viewer you need to delete the stamp in every script line it was in (eg, [14:23]) or the new script will not work.

### 4.2 The Controller script

To get the controller script touch the root.  
Choose "RootScript" from menu.

The script text for the root will also shown in the local chat. Please copy the script text.

Now touch again the root and choose "Clean". This removes all script builder scripts and hover text from the object.

Now select any Prim from the object that you want to be the controller.  
This may be the root (so that all prims of the object respond to touch) or any other prim of the object.

Also create a new script in this prim and replace the content of this script with the copied script text from chat.

Important!

If you have not disabled the timestamp in the viewer you need to delete the stamp in every script line it was in (eg, [14:23]) or the new script will not work.

Your object is ready now. Try the controller by touching it.

### 5.1 Later changing LinkChannel

Even when all scripts have been created for the object it's still possible to change the link channel. In every script that you've created you will find al line at top: "l\_num integer = 999;"

Here, the value can easily be changed to another valid value.

Eg: "l\_num integer = 999;" -> "integer l\_num = 453;"

Please be careful to only change the value.

The created scripts must be changed all to the same value.

### 5.2 Later changing OwnerMode

This is possible later too.

Simply put the "Posit" script in a single prim (not the object) .  
Then touch this prim and set the required LinkChannel and Owner Mode.  
Touch the prim again and select "RootScript" from the menu.

Replace now the controller script of the object with the script text from local chat.(Replace existing content in the controller script).

### 5.3 Extensions

Each created childscript contains the possibility of an additional function in both positions.

To do this you need a little script knowledge.

You will find this in every child script at the top: "opt1 (){}" and" opt2 (){}".

Between the curly braces {} you can insert more script functions like starting a sound, set a hover text or particles, etc...

## Mini 6.1 - FAQs

Question: Can be more than one controller scripts in the same object for different work with separate trigger changes?

Answer: Yes, therefor is the possibility to change the LinkChannel (see 2.3).

Question: Can I sell or transfer my object?

Answer: Surely. All scripts were made by the Creator.

Question: How does the next owner setup the rights by himself ?

Answer: The owner must touch the object longer than 2 seconds to bring up the rights menu (if OwnerSelect was activ)

Question: Some or Sculpt textures not work. Why?

Answer: This may happen due to the lack of rights on the textures or Sculptmaps. You can only use maps and textures that you own.

Question: How do I get an update if there is a new one released?

Answer: The script "Posit" has an automatic update feature installed. Once a new version is released and you use the "Posit," you get the update automatically.

## 7.1 Tips & Tricks

Proposal for textures.

Textures often have long loadingtime. To bypass this you should ad one mor prim (or even more) that display all used textures on its faces permanently.

Then minimize the size of this prim and make it totally transparent (100%). So the simulator don't needed to load the textures just when they've needed.

For further questions or comments; please contact Samara Collas in SL.

---

## Anleitung für ScriptBuilder v6.0

### Übersicht

- 1.1 Vorbereitung
- 2.1 Einleitung
- 2.2 Beginn
- 2.3 Voreinstellungen
- 3.1 Die Bearbeitung
- 3.2 Die Veränderung (SetPos 2)
- 3.3 Test der Positionen
- 4.1 Die Child Scripte
- 4.2 Das Controller Script
- 5.1 Nachträglich LinkChannel ändern
- 5.2 Nachträglich OwnerMode ändern
- 5.3 Erweiterungen
- 6.1 Mini - FAQ

## 7.1 Tipps & Tricks

### 1.1 Vorbereitung

Bevor man mit dem ScriptBuilder arbeitet, empfehle ich zwei Einstellungen des Viewers zu prüfen/ändern (falls noch nicht geschehen).

- Man sollte die Zeitstempelfunktion für den lokalen Chat deaktivieren. Es funktioniert zwar auch ohne diese Deaktivierung, aber dann muss man später im Script den Zeitstempel (z.B. [14:23]) manuell entfernen.
- Der kompakte Text-Chatverlauf sollte aktiviert sein. Dieser verursacht ansonsten für das Script ebenfalls unerwünschte Zeichen im Chat (z.B. []).

Durch diese Änderungen entfallen die manuellen Korrekturen der ausgegebenen Scripte.

Chat Zeitstempel im Viewer ausschalten:

SL-Viewer: Einstellungen->Privatsphäre: Zeitstempel zu jeder Zeile im Chatprotokoll hinzufügen abwählen (Bei meinen Tests hatte der SL-Viewer Probleme diese Einstellungen zu übernehmen [Lang lebe Firestorm!])

Firestorm(Phoenix): Einstellungen->Chat->Firestorm->Chatprotokoll-Extras: Zeitstempel im lokalem Chat nicht anzeigen auswählen

Phoenix Viewer: Einstellungen->Text-Chat: Zeitstempel im lokalem Chat anzeigen abwählen

Kompakte Text-Chatverlauf aktivieren:

SL-Viewer: Einstellungen->Chat: Kompakten IM- und Text-Chatverlauf aktivieren (Bei meinen Tests hatte der SL-Viewer Probleme diese Einstellungen zu übernehmen [Lang lebe Firestorm!])

Firestorm(Phoenix): Einstellungen->Chat->Allgemein: Kompakten IM- und Text-Chatverlauf aktivieren

Phoenix Viewer: Hier gibt es diese Einstellung nicht, sollte richtig funktionieren ;o)

Solltest du einen anderen Viewer nutzen, dann sieh dort bitte in den Einstellungen nach, ob sich der Zeitstempel für den lokalen Chat deaktivieren lässt.

### 2.1 Einleitung

Das Objekt sollte zuerst fertig erstellt sein. Bestenfalls befinden sich noch keinerlei Scripte in dem Objekt um gegenseitige Störungen zu vermeiden.

Sollten sich doch schon andere Scripte im Objekt befinden, kann es unter Umständen nötig sein, den LinkChannel des ScriptBuilders zu ändern (mehr dazu unter 2.3).

Folgendes ist beim Objekt zu beachten:

Unter keinen Umständen sollte der Rootprim des Objekts verändert werden. Das würde sich evtl.

auf alle Childprims auswirken.

Der Rootprim muss in dem Objekt immer der Root bleiben, weil sich nach diesem Prim alle Childprims ausrichten.

## 2.2 Beginn

Ist das Objekt fertig erstellt muss zuerst das Script "Posit" in den Root gelegt werden.

In jedes Child des Objektes, welches verändert werden soll, muß das Script "ScriptBuilder".

Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Sollen nur bestimmte Prims des Objekts verändert werden fügt man das Script "ScriptBuilder" am besten einzeln in jedes Child von Hand ein (weiter bei 2.3).

2. Sollen alle Childs des Objekts verändert werden legt man das Script "ScriptBuilder" ebenfalls einmal in den Root. Dann wird das Objekt einmal angeklickt,

worauf sich ein Menü öffnet. Im Menü bitte einmal auf "CopyToChilds" auswählen. Dadurch wird das Script "Scriptbuilder" in alle Childs kopiert und automatisch aus dem Root gelöscht.

Jetzt bitte das Objekt einmal ins Inventar nehmen, wieder rezzen und das Objekt zum Bearbeiten auswählen. In der Menüleiste des Viewer findet man

unter "Bauen->Scripte->Scripte auf ausführen einstellen" die Möglichkeit alle Scripte im Objekt zu starten. Dies muss nur einmal getan werden, damit alle Scripte im Objekt nun laufen. Dies ist leider eine kleine SL-Beschränkung.

## 2.3 Voreinstellungen

Bevor nun mit der Bearbeitung des Objekts begonnen werden kann sollte man zwei Dinge noch festlegen.

Über das Menü kann der LinkChannel verändert werden, über den die Scripte nacher im Objekt kommunizieren. Das erfolgt über den Menübutton "LinkChannel".

Im neuem Zahlenmenü einfach den gewünschten Channel eingeben und mit "Enter" bestätigen. Ist bekannt, das später im Objekt auch noch andere Scripte über einen LinkChannel kommunizieren, sollte sich dieser von deren unterscheiden um Störungen

zu vermeiden. Der Standard Channel ist 999. Der Channel kann aber später auch noch nachträglich verändert werden (mehr dazu unter 5.1).

Ebenfalls über das Menü kann man auch die späteren Nutzerrechte für das Objekt festlegen.

Zur Erklärung: Die Nutzerrechte legen fest, wer das Objekt später bedienen darf. Es gibt mehrere Möglichkeiten.

- |             |   |                   |
|-------------|---|-------------------|
| OwnerOnly   | 1. Nur der Owner darf das Objekt bedienen               | (Menüeinstellung: |
| GroupOnly   | 2. Nur die Gruppe (inkl Owner) darf das Objekt bedienen | (Menüeinstellung: |
| EveryBody   | 3. Jeder darf das Objekt bedienen                       | (Menüeinstellung: |
| OwnerSelect | 4. Der Owner kann dies selbst einstellen                | (Menüeinstellung: |

Zusätzlich kann man jedem Nutzerrecht auch noch den VoiceControl hinzufügen (Bei OwnerSelect ist dieser automatisch aktiviert).

Im Menü-->RightsMenu können die Nutzerrechte, VoiceControl, VoiceChannel und auch die VoiceCommands festgelegt werden.  
Alle Einstellungen werden jederzeit im Menükopf angezeigt.

Über den VoiceChannel wird der Kanal eingestellt, über den das Objekt die Voicecommands entgegen nimmt. Standard Channel ist 0 (offener Chat)

Über die Buttons "SetVoicePos1" & "SetVoicePos2" können die Befehle für Pos1 & Pos2 festgelegt werden.

Dazu einen der Buttons anklicken und den neuen Befehl im Chat auf dem eingestelltem ChatChannel schreiben.

Sobald über das Menü "Voice On" gewählt wurde, ist diese Steuermöglichkeit sofort auch während dem Erstellen anwendbar.

Bsp: Im "RightsMenu" "Voice On" einschalten. Jetzt können die Positionen sofort über die im Menükopf angezeigten Voicecommands angesteuert werden.

Im fertigem Objekt kann der Owner die Rechte selbst ändern (wenn die Funktion OwnerSelect erstellt wurde), indem er das Objekt länger als 2 Sekunden gedrückt hält.  
Darauf erscheint ein Menü mit den Auswahlmöglichkeiten.

Diese Einstellung kann zwar nachträglich verändert werden, aber es empfiehlt sich es gleich vor Beginn festzulegen (mehr unter 5.2)

### 3.1 Die Bearbeitung

Das Objekt befindet sich nun in Position 1. Das bedeutet z.B. Türen die bewegt werden sollen geschlossen sind. Die Ausgangsposition also.

Bitte jetzt das Objekt einmal anklicken und im Menü "SetPos 1" wählen.  
Damit wird der Zustand jedes Childprims, welches das ScriptBuilder Script enthält gespeichert.  
Hierbei wird alles relevante zu den Childs wie z.B. Form, Typ, Farbe, Textur, Glanz, Flexwerte, etc. zwischengespeichert.  
Während der Speicherung erscheint über jedem dieser Childs ein Hovertext "SetPos1".

Sobald kein Child mehr den Hovertext anzeigt kann mit dem Bearbeiten begonnen werden.

### 3.2 Die Veränderung (SetPos 2)

Nachdem nun alle relevanten Daten der Childs gespeichert wurden kann damit begonnen werden die Childs zu verändern.

Verändere die Childs nach Belieben in Form, Farbe, Textur, Typ,etc.... Das bedeutet z.B. eine Türe ist nun offen durch verdrehen des Childs oder Änderung der Form oder Position.  
Es kann alles verändert werden, wie auch der Typ. So kann der Child nun auch ein (anderer) Sculpt sein.

Wurden nun alle Childs an ihre neue Position gebracht oder in der Form, etc. verändert wird das Objekt wieder angeklickt und im Menü nun "SetPos 2"  
ausgewählt. Damit wird die Position 2 aller Childs zwischengespeichert.  
Während der Speicherung erscheint über jedem dieser Childs ein Hovertext "SetPos2".

Sobald kein Child mehr den Hovertext anzeigt ist die Primbearbeitung beendet..

(Keine Angst, falls das Objekt während der Veränderung aus Versehen angeklickt wird. Das Menü einfach über "Ignorieren" wieder schliessen)

### 3.3 Test der Positionen

Nachdem Pos1 und Pos2 festgelegt wurden können diese über das Menü mit "GoPos1" & "GoPos2" getestet werden.

Sollte doch noch irgend etwas nicht passen können die Childs in der entsprechenden Position nochmal verändert werden.

Dann wird diese Position einfach nochmal über das Menü neu festgelegt.

Bsp: In Position 2 des Objekts soll ein Child doch nochmal verändert werden.

Im Menü auf "GoPos2"->Child verändern->Nochmals "SetPos2" wählen.

### 4.1 Die Child Scripte

Nachdem nun die Position 1 und die Position 2 der Childs zwischengespeichert wurden benötigen wir nun die fertigen Scripte, um diese Veränderungen über einen Controller ausführen zu können.

Nachfolgend beschriebener Vorgang muss für alle Childs wiederholt werden, die sich ändern sollen:

Nun muss man einen dieser Childs anklicken (die Childs haben nun eine eigene Klickfunktion). Darauf erscheint im Chat das fertige Script für dieses Child.

Der Scripttext wird aus dem Chatfenster kopiert (beginnend bei "opt1(){}" bis zur letzten Zeile). Dann muss man über Objekt bearbeiten->Teile bearbeiten im Inventar des Childs über den Button "Neues Script" ein neues Script erstellen.

Das neue Script durch einen Doppelklick darauf bitte öffnen und den Inhalt durch den kopierten Scripttext aus dem Chat ersetzen.

Zuletzt dieses neue Script speichern.

Zur Orientierung zeigt der Childprim, nach der Ausgabe im Chat, über einen Hovertext seine LinkNummer an.

Diesen Vorgang bitte für alle zu änderen Childs wiederholen, bis alle dieser Childs das neue Script haben.

Zusammengefasst: Child anklicken->Scripttext aus Chat kopieren->neues Script im angeklicktem Child erstellen->Scriptinhalt durch Kopierten ersetzen->Speichern.

Der Hovertext der Childs wird im nächsten Schritt wieder entfernt.

#### Wichtig!!!

Falls man im Viewer die Zeitstempelfunktion nicht deaktiviert hat muss man im neuem Script in allen Zeilen den Zeitstempel komplett rauslöschen (z.B. [14:23]), sonst funktioniert das neue Script nicht.

### 4.2 Das Controller Script

Um das Controllerscript zu erhalten wird zuerst der Root angeklickt. Im Menü nun "RootScript" auswählen.

Darauf hin erscheint ebenfalls wieder im Chat das Script für den Controller. Bitte den Scripttext kopieren.

Jetzt nochmals den Root anklicken und im Menü "Clean" auswählen. Damit werden alle ScriptBuilder Scripte aus dem Objekt gelöscht und der Hovertext entfernt.

Jetzt muss nur noch in einem beliebigen Prim aus dem Objekt das Controller Script eingefügt werden.

Dieser Prim kann der Root sein (damit reagieren alle Prims des Objekts auf Touch) oder irgend ein Anderes.

In diesem Prim wird wie zuvor bei den Childs ein neues Script erstellt und der Scripttext dort eingefügt.

Damit ist das Objekt fertig. Nun sollte bei Touch auf den Prim mit dem ControllerScript das Objekt abwechselnd zwischen Position 1 und 2 wechseln.

#### Wichtig!!!

Falls man im Viewer die Zeitstempelfunktion nicht deaktiviert hat muss man im neuem Script in allen Zeilen den Zeitstempel komplett rauslöschen (z.B. [14:23]), sonst funktioniert das neue Script nicht.

#### 5.1 Nachträglich den LinkChannel ändern

Auch wenn schon alle Scripte für das Objekt erstellt wurden besteht immer noch die Möglichkeit, den LinkChannel zu ändern.

Dieser befindet sich in jedem erstellten Script oben z. B. mit der Bezeichnung: "integer l\_num = 999;"

Hier kann einfach der Wert auf einen anderen zulässigen Wert geändert werden. Z.B.: "integer l\_num = 999;" --> "integer l\_num = 453;"

Bitte darauf achten, nur die Zahl zu verändern.

Das muss bei allen erstellten Scripten auf den gleichen Wert geändert werden.

#### 5.2 Nachträglich den OwnerMode ändern

Auch das ist nachträglich noch möglich. Dazu wird einfach das "Posit" Script in einen neuen, einzelnen Prim (nicht vom Objekt) abgelegt.

Dann diesen Prim anklicken und über das Menü den benötigten LinkChannel und auf den gewünschten Ownermode einstellen.

Nochmals den Prim anklicken und über "RootScript" den neuen Scripttext ausgeben lassen.

Dieser wird nun in das vorhandene ControllerScript des Objektes eingefügt (vorhandenen Inhalt wieder ersetzen).

#### 5.3 Erweiterungen

Jedes erstellte ChildScript enthält die Möglichkeit in beiden Positionen einen Zusatzfunktion(Erweiterung) auszuführen.

Hierfür benötigt man jedoch etwas Scriptkenntnis.

In den erstellten ChildScripten befinden sich am Anfang diese Einträge: "opt1(){}" und "opt2(){}".

Zwischen den geschweiften Klammern {} lassen sich weitere Scriptfunktionen einfügen. Das können Befehle sein, um z.B. einen Sound abzuspielen oder Partikeleffekte zu starten, etc...

## 6.1 Mini - FAQ

Frage: Können mehrere ControllerScripte im gleichem Objekt arbeiten um unterschiedliche, separate Veränderungen auszulösen?

Antwort: Ja, durch die Möglichkeit den LinkChannel von Anfang an einzustellen (siehe 2.3) ist dies Problemlos möglich.

Punkte 2.3 - 4.2 nacheinander für unterschiedliche Childs wiederholen

Frage: Kann ich mein Objekt nacher auch verkaufen oder transferieren ?

Antwort: Selbstverständlich. Von den ScriptBuilder Scripten selbst ist nichts mehr im Objekt vorhanden. Alle Scripte sind vom Creator selbst erstellt.

Frage: Wie kann der Owner nochmal die Rechte ändern, wer den Controller bedienen kann ?

Antwort: Im fertigem Objekt kann der Owner die Rechte ändern (wenn die Funktion OwnerSelect erstellt wurde), indem er das Objekt länger als 2 Sekunden gedrückt hält.

Darauf erscheint ein Menü zu den Einstellungen.

Frage: Manche Sculpts oder Texturen funktionieren nicht. Warum ?

Antwort: Das kann möglicherweise an den fehlenden Rechten an den Texturen oder Sculpmaps liegen. Es können nur Texturen und Maps verwendet werden, die man besitzt.

Frage: Wie bekomme ich ein Update, falls es ein neues gibt ?

Antwort: Im Script "Posit" ist eine automatische Updatefunktion eingebaut. Sobald eine neue Version veröffentlicht ist und das "Posit" verwendet wird, bekommt man das Update automatisch zugesendet.

## 7.1 Tipps & Tricks

Eine Empfehlung zu den verwendeten Texturen.

Texturen haben teilweise lange Ladezeiten. Um das zu umgehen sollte man einen (oder mehrere) zusätzlichen Prim am Objekt einplanen der jede Textur auf sich permanent darstellt. Dieser wird dann nur noch klein und transparent (100%) gemacht. So werden diese Texturen gleich vom Simulator geladen und nicht erst, wenn sie dargestellt werden müssen.

Bei weiteren Fragen oder Anregungen bitte an Samara Collas in SL wenden.

