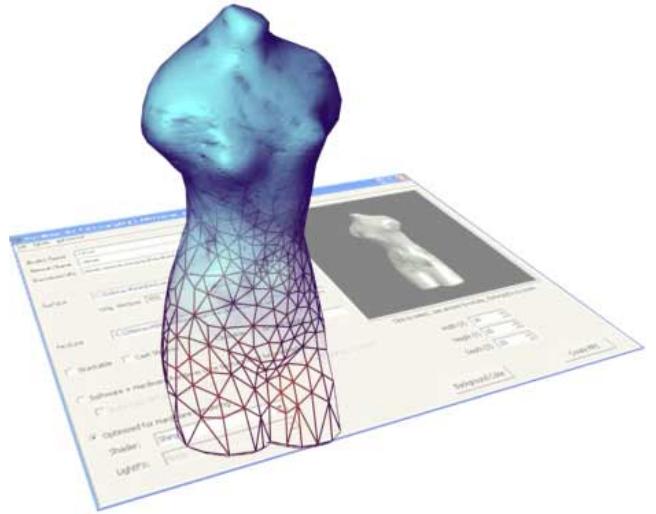


## Tipps und Tools für 3D Designer

- **Erstellen eigener Outfits**
- **Erstellen eigener Dekorationen**
- **Nutzung des moove Pack Tools**
- **Umwandlung alter Akteure**
- **Gegenüberstellung neue/alte Akteur-Generation**
- **Erstellen von Styles**
- **Erstellen von Screenshots**



# Anleitung zum Erstellen eigener Outfits

Das Akteurstudio benötigt Outfit-Dateien um einzelne Körperteile, Kleidungsstücke, Gesichter usw. auszutauschen und zusammenzustellen.

Der große Vorteil dieser Technologie: die Outfit Dateien werden automatisch übertragen - daher keine "roten Roboter" mehr! Die Anderen sehen das Outfit, können es aber selbst nicht benutzen. Diese Übertragung ist für Breitband-User (z.B. DSL) optimiert, kann aber bei langsameren Verbindungen mehr Zeit in Anspruch nehmen. Sie können die Datei auch zum Download bereitstellen und damit die Erlaubnis zum "Anziehen" Ihres selbsterstellten Outfits geben, so dass die automatische Übertragung entfällt.

Bei Bereitstellung der Outfit Datei zum Download: Die Outfit Datei ist bereits vorgepackt, trotzdem empfiehlt es sich diese mit dem moovepack Tool zu bearbeiten. Denn dann kann die Outfit Datei selbstinstallierend geladen werden und steht sofort im Akteurstudio zum Anziehen bereit. (Schreiben Sie an [support@moove.com](mailto:support@moove.com) um das moovepack Tool zu erhalten).

Für die Erschaffung eigener Outfits werden unter anderem auch Ressourcen wie 3D Objekte und Texturen benötigt. Diese können Sie mit handelsüblichen Werkzeugen selbst erstellen. Natürlich ist es einfacher, wenn Sie bereits vorhandene moove SRF und JPG Dateien verwenden. Diese finden Sie in den entsprechenden moove/SRF bzw. moove/Art Verzeichnissen.

Wir haben Ihnen die für die Herstellung einzelner Outfit Dateien benötigten Dateien und Werkzeuge bereits als Pakete zusammengestellt. Diese Pakete können Sie im "moove Shop" -> "Entwickler" herunterladen.

Diese Anleitung wird Ihnen am Beispiel einer Baseball Cap zeigen, wie Sie eine eigene Outfit Datei für das Akteurstudio herstellen können. Das Beispiel Outfit besteht aus einem einzelnen Teil ('Subpart'). Natürlich bestehen kompliziertere Outfits (z.B. Hemden) aus mehreren Teilen. Diese werden aber immer in der selben ASM Datei beschrieben. Zum Erstellen einer Outfit Datei benötigen Sie verschiedene Basis Dateien (Assembly Text [ASM Datei], Grundtextur, 3D-Datei und mmg.exe).

- [\*\*Der Assembly Text \(ASM Datei\)\*\*](#)
- [\*\*Die MMG Datei\*\*](#)
- [\*\*Die MMG Erstellung\*\*](#)
- [\*\*Die Outfit Datei\*\*](#)

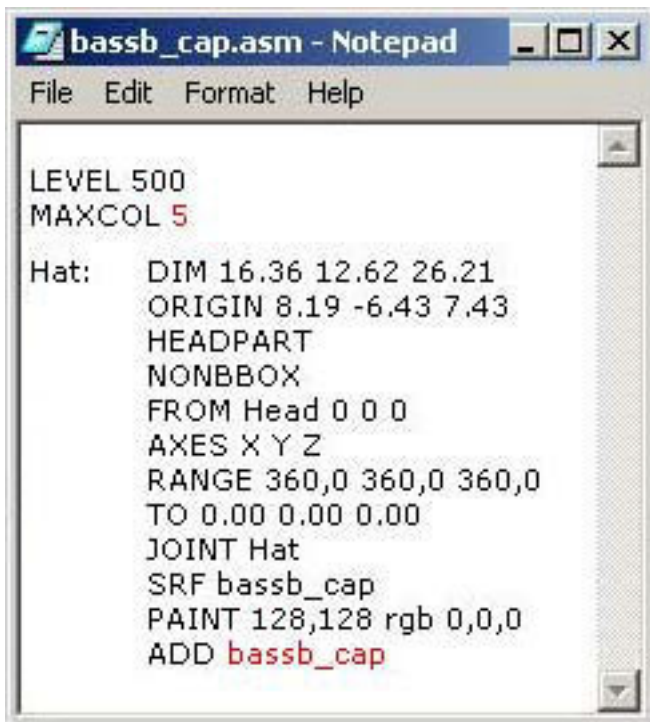
## Der Assembly Text (ASM Datei)

In dieser Datei wird genau beschrieben, woraus sich ein Outfit zusammensetzen wird.

Pro Teil wird definiert, wie **groß** es sein wird, wo es am Körper **angehängt** wird und wie es **bewegt** wird. Dazu kommen die Angaben wie die Teile grafisch dargestellt werden: **3D Oberfläche, Bemalung** und zusätzliche Befehle, um feinere Einstellung vorzunehmen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten ein 3D-Objekt zu bemalen:

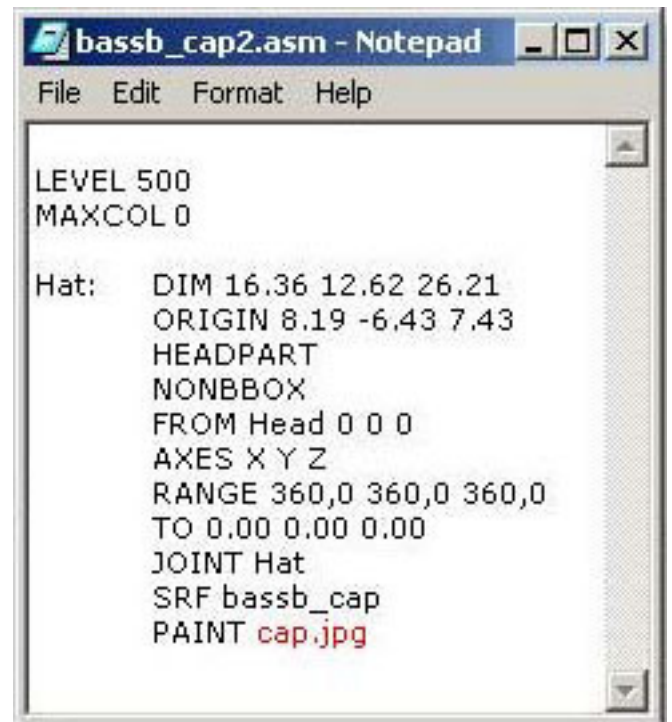
1. Es kann mit einer einfachen Grund-Farbe (in Rot, Grün, Blau = 'RGB') oder einer Textur (JPG Datei) belegt werden, lässt sich aber später im Akteurstudio nicht mehr einfärben oder farblich verändern.
2. Verwendung einer MMG Datei. Diese Outfit Datei kann jederzeit im Akteurstudio gefärbt werden und ermöglicht es Ihnen, verschiedene Bereiche mit Farben oder Transparenz darzustellen. Das hat den Vorteil, dass Sie nicht für jede farbliche Gestaltung eine neue Outfit Datei erstellen müssen.

Hier die Eigenschaften unserer Baseball Cap (links unter Verwendung einer MMG Datei - rechts unter Verwendung einer Textur). Alle Einstellungen, die bei den im moove Shop zum Download bereitgestellten Outfit Paketen verändert werden können, sind rot hervorgehoben.



```
LEVEL 500
MAXCOL 5

Hat: DIM 16.36 12.62 26.21
      ORIGIN 8.19 -6.43 7.43
      HEADPART
      NONBBOX
      FROM Head 0 0 0
      AXES X Y Z
      RANGE 360,0 360,0 360,0
      TO 0.00 0.00 0.00
      JOINT Hat
      SRF bassb_cap
      PAINT 128,128 rgb 0,0,0
      ADD bassb_cap
```



```
LEVEL 500
MAXCOL 0

Hat: DIM 16.36 12.62 26.21
      ORIGIN 8.19 -6.43 7.43
      HEADPART
      NONBBOX
      FROM Head 0 0 0
      AXES X Y Z
      RANGE 360,0 360,0 360,0
      TO 0.00 0.00 0.00
      JOINT Hat
      SRF bassb_cap
      PAINT cap.jpg
```

## **Erklärung bei Verwendung einer**

### **MMG Datei:**

#### **Level 500**

definiert die Reihenfolge der Kleidungsstücke, z.B. kann so ein Paar Socken nicht über die Stiefel angezogen werden. [Hier eine Übersicht der verschiedenen Level.](#)

#### **MAXCOL 5**

definiert die Anzahl der Bereiche, die später vom Benutzer im Akteurstudio eingefärbt werden können. In diesem Beispiel können 5 Bereiche eingefärbt werden.

#### **DIM 16.36 12.62. 26.21**

definiert Breite, Höhe und Tiefe des Parts.

#### **ORIGIN 8.19 -6.34 7.43**

definiert den Drehpunkt des jeweiligen Parts.

#### **NONBBOX**

definiert, dass der Part nicht mit anderen kollidieren kann.

#### **FROM Head 0.0.0**

definiert den Abstand und die Verbindung zwischen ORIGIN eines übergeordneten und eines untergeordneten Objektes.

#### **AXES X Y Z**

definiert 3-Drehachsen. Mit einem Minuszeichen vor der Achsenbezeichnung definieren Sie die Drehrichtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn).

#### **RANGE 260,0 360,0 360,0**

definiert Grenzbereiche für die Drehung von Gelenken.

#### **JOINT Hat**

definiert den Namen des Gelenks.

#### **SRF bassb\_cap**

definiert das zu benutzende 3D-Objekt (SRF Datei).

#### **PAINT 128,128 rgb 0,0,0**

#### **ADD bassb\_cap**

verwendet eine MMG Datei (hier 'bassb\_cap.mmg'), die es erlaubt, das Objekt (bzw. einzelne Teile dessen)

## **Erklärung bei Verwendung einer**

### **Textur:**

#### **Level 500**

definiert die Reihenfolge der Kleidungsstücke, z.B. kann so ein Paar Socken nicht über die Stiefel angezogen werden. [Hier eine Übersicht der verschiedenen Level.](#)

#### **DIM 16.36 12.62. 26.21**

definiert Breite, Höhe und Tiefe des Parts.

#### **ORIGIN 8.19 -6.34 7.43**

definiert den Drehpunkt des jeweiligen Parts.

#### **NONBBOX**

definiert, dass der Part nicht mit anderen kollidieren kann.

#### **FROM Head 0.0.0**

definiert den Abstand und die Verbindung zwischen ORIGIN eines übergeordneten und eines untergeordneten Objektes.

#### **AXES X Y Z**

definiert 3-Drehachsen. Mit einem Minuszeichen vor der Achsenbezeichnung definieren Sie die Drehrichtung (mit oder gegen Uhrzeigersinn).

#### **RANGE 260,0 360,0 360,0**

definiert Grenzbereiche für die Drehung von Gelenken.

#### **JOINT Hat**

definiert den Namen des Gelenks.

#### **SRF bassb\_cap**

definiert das zu benutzende 3D-Objekt (SRF Datei).

#### **PAINT cap.jpg**

verwendet eine bereits erstellte Textur (hier 'cap.jpg'). Hier muss (anders als bei der Verwendung einer MMG Datei) die Dateiendung mit hinzugefügt werden. Die Textur muss vor der Erstellung der Outfit Datei in 'C:\moove\Art\JPG' (bzw. im entsprechenden Installations-Verzeichnis) gespeichert werden. Wenn nur eine Textur verwendet wird (keine MMG), kann diese später im

transparent oder färbbar zu machen.  
Wenn Sie eine MMG Datei benutzen,  
muss nur der Name der MMG Datei,  
jedoch nicht die Endung \*.mmg  
hinzugefügt werden.

Akteurstudio nicht mehr eingefärbt  
werden.

[Ausführlichere Informationen finden Sie hier.](#)

## Die MMG Datei

### Grundlagen

Die MMG Datei ist ein von moove entwickeltes Dateiformat.

Dateien im MMG-Format ermöglichen es, bestimmte Bereiche der Textur 100% transparent, 50% transparent und färbbar oder nur färbbar zu machen.

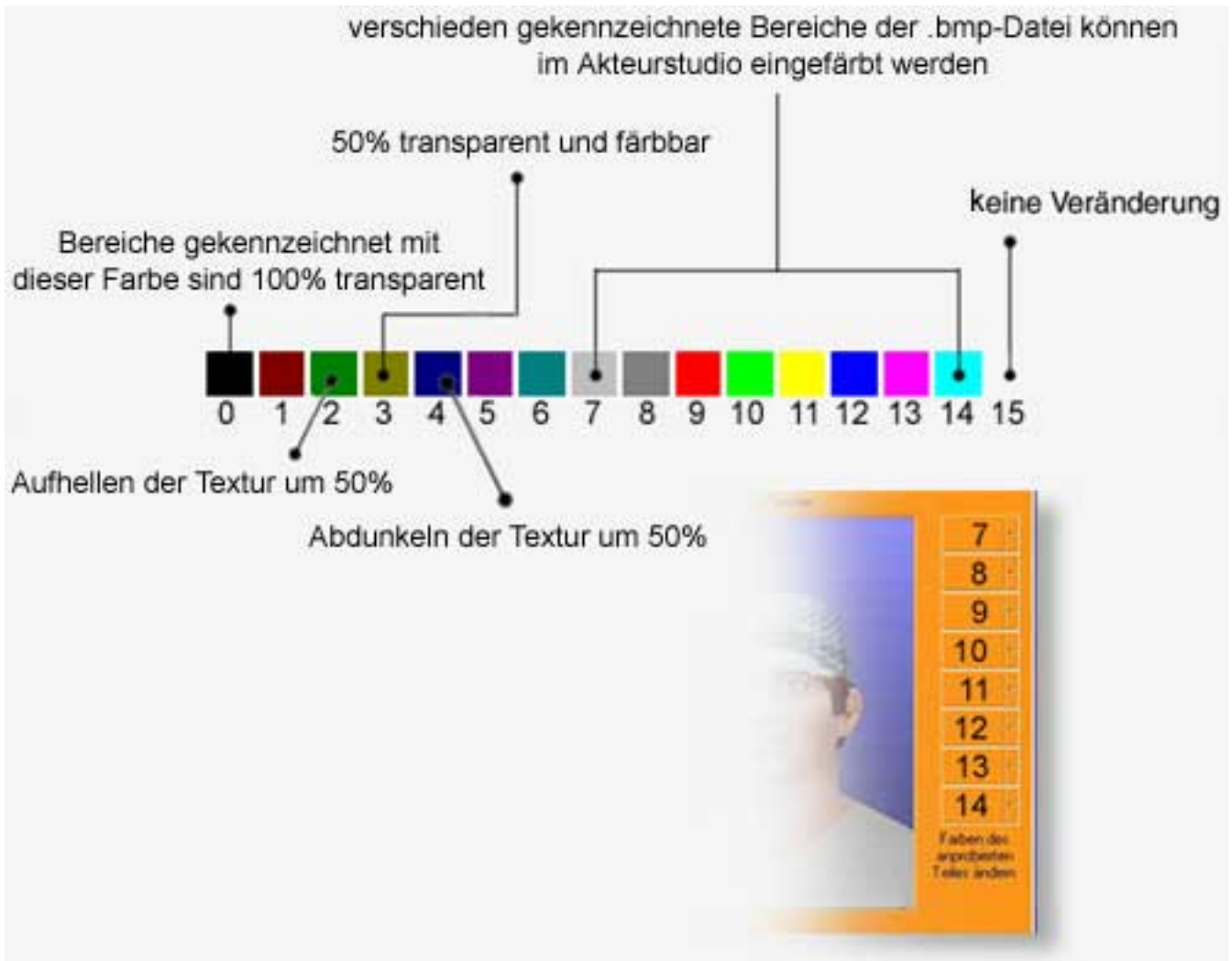
Die MMG Datei besteht aus einer Textur (JPG) + einer Maske (4 Bit BMP); die Maske bestimmt wie die Textur angewandt wird.

Durch die Verwendung einer 4 Bit BMP Datei bei MMG haben Sie eine Farbpalette von insgesamt 16 Farben. Die Farben spielen jedoch für die Darstellung des zu erstellenden Outfits nur indirekt eine Rolle. Die Farbe/-n, die Sie in der 4 Bit BMP Datei zur Übermalung nehmen, bedeuten/-t nicht, dass die Grundtextur (hier 'bassb\_cap.jpg') mit dieser gefärbt wird oder Sie im Akteurstudio nur mit dieser Farbe färben können. Die Farben stellen nur einen **Zahlenindex** von 0 bis 15 dar, den moove Roomancer als Information bzw. Code erkennt.

Für jede Zahl (Farbe) ist eine bestimmte Eigenschaft reserviert. Durch diesen Index wird festgelegt, welche Zahl entsprechend der Farbe welche Eigenschaft besitzt. Zum Beispiel dient die Zahl 0 (Farbe: schwarz) als Information für moove Roomancer, dass der schwarze Bereich der 4 Bit BMP Datei über der Grundtextur zu 100% transparent dargestellt werden soll - d.h. von der JPG Textur wird nichts übernommen. Für die Zahl 3 ist die Eigenschaft reserviert, dass sie 50% Transparenz darstellen und noch färbbar sein soll. Die Zahlen von 7 bis 14 bestimmen, dass der Bereich färbbar dargestellt werden soll. Das heißt auch, dass Sie die Möglichkeit haben, 8 Felder in der Farbleiste des Akteurstudios färbbar zu machen, da 8 Zahlen für diese Eigenschaft reserviert sind. Die Zahl 15 (Farbe: weiß) in der 4 Bit BMP Datei legt fest, dass für diesen Punkt (Pixel) die JPG Textur übernommen wird.

**HINWEIS:** Wenn Sie das Objekt einfärben wollen, müssen Sie nach der Reihenfolge des Farbindexes vorgehen. Wollen Sie zum Beispiel nur *eine* Farbe verwenden (durch Angabe von "MAXCOL 1" in der ASM Datei), dann müssen die zu färbenden Bereiche der 4 Bit BMP Maske mit Farbindex Farbe 7 bemalt werden. Wollen Sie zwei Farben (durch Angabe von "MAXCOL 2" in der ASM Datei) verwenden, müssen Farbindex Farbe 7 und 8 verwendet werden. Bei drei Farben ("MAXCOL 3") müssen Farben 7, 8 und 9 verwendet werden, etc.

## Hier eine Übersicht des Zahlenindex mit den jeweiligen Farben:



Dies ist von großer Bedeutung, wenn Sie z.B. eine Hose als Outfit erstellen möchten und die Knöpfe, den Gürtel, die Hose selbst usw. im Akteurstudio färbbar machen wollen. Wenn Sie mehrere unterschiedliche Bereiche (z.B. viele kleine Kreise, welche über die 4 Bit BMP Maske verteilt sind) färben wollen, dann können Sie bei diesen Kreisen (auch wenn diese nicht direkt miteinander zusammenhängen) dieselbe Farbe verwenden und haben dadurch später im Akteurstudio die Möglichkeit alle Kreise mit einem Klick gleichzeitig einzufärben.

Die Auflösung der 4 Bit BMP Datei muss immer 1:1 der JPG Datei entsprechen, d.h. wenn die JPG Datei z.B. 100x150 Pixel groß ist, dann muss die 4 Bit BMP Datei genauso groß sein.

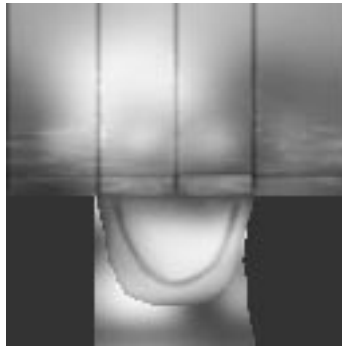
### Anwendung

Wie sehen die verschiedenen Möglichkeiten zur Gestaltung des Objekts im Einzelnen aus?

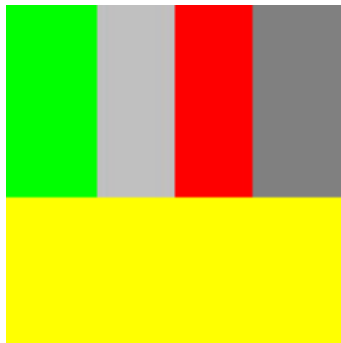
Es gibt die Möglichkeit, das Objekt mit einer Textur (hier 'cap.jpg') zu belegen. Diese sieht in unserem Beispiel folgendermaßen aus:



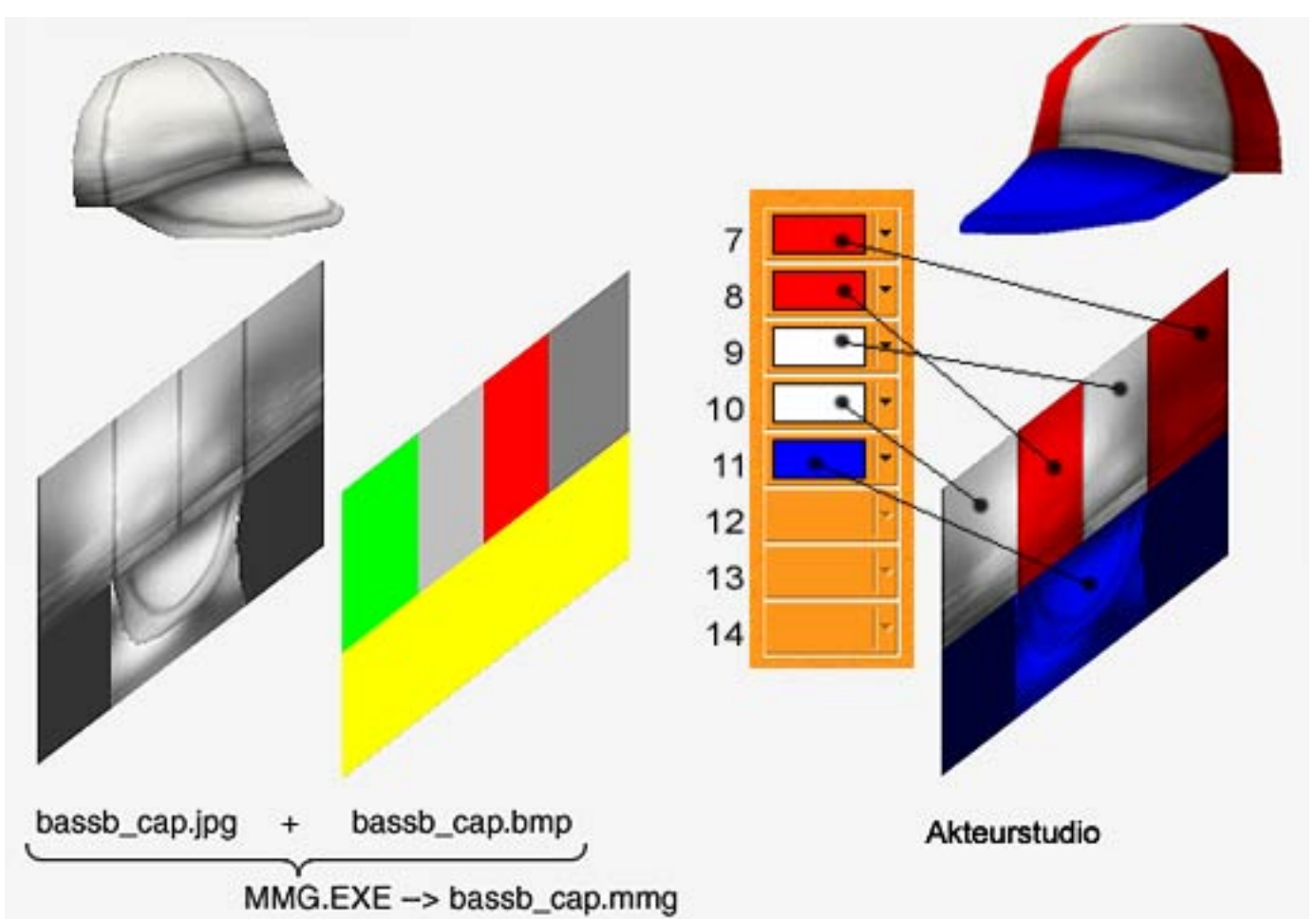
Es kann natürlich auch nur die Grundtextur (hier 'bassb\_cap.jpg') verwendet werden. Diese Texturen können im Akteurstudio allerdings nicht gefärbt werden.



Was also, wenn Sie das Objekt auch später noch farblich verändern möchten? Wie bereits erwähnt muss dazu eine MMG Datei verwendet werden. Die MMG Datei besteht aus einer Grundtextur (hier 'bassb\_cap.jpg') und einer 4 Bit BMP Maske (hier 'bassb\_cap.bmp'). Die 4 Bit BMP Maske kann mit jedem Grafikprogramm bearbeitet werden, z.B. Paint (fester Bestandteil von allen Windows-Betriebssystemen). Unsere 4 Bit BMP Maske sieht nach der Bearbeitung folgendermaßen aus:

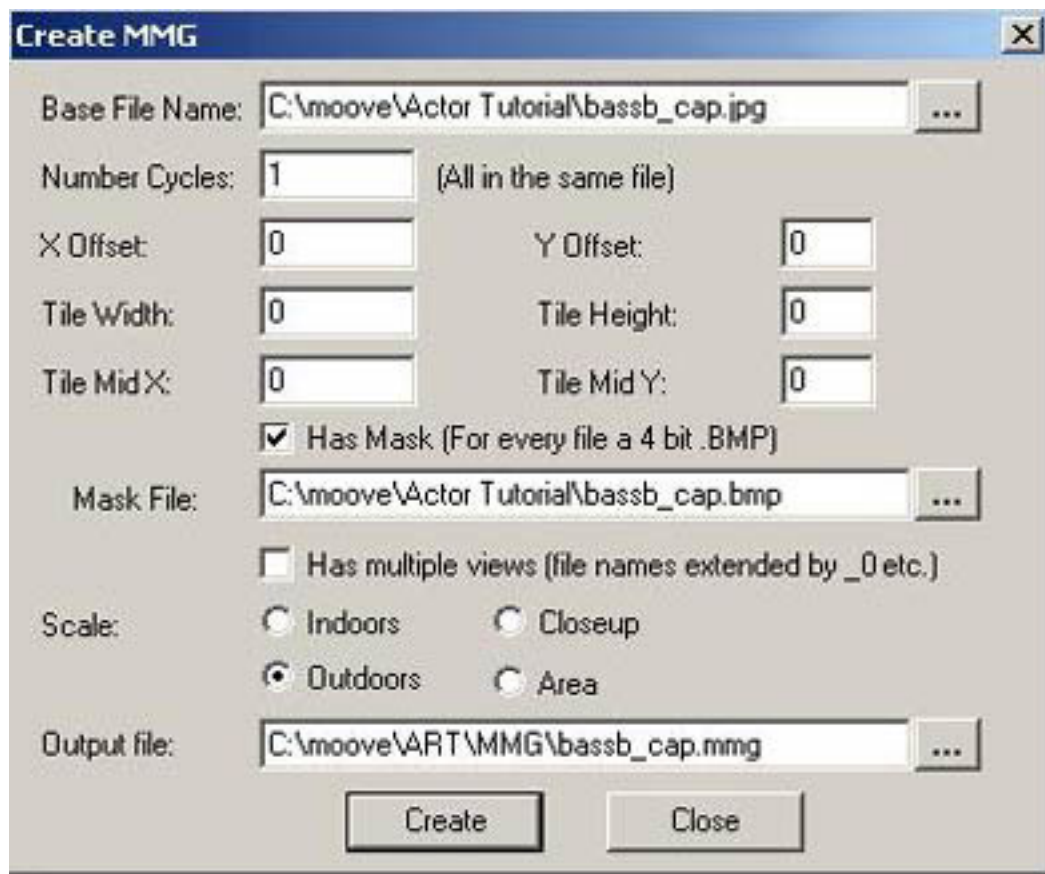


Wir benutzen in unserem Beispiel fünf verschieden einfärbbare Bereiche. Diese werden sich später im Akteurstudio mit Hilfe der Farbleiste nach Wunsch färben lassen. Wie man erkennen kann, gibt es bei unserem Beispiel keine 50% oder 100% transparenten Bereiche. Anhand der folgenden Grafik wird hier noch einmal die Zusammensetzung der MMG Datei verdeutlicht.



## Die MMG Erstellung

Um eine MMG Datei zu erzeugen, benötigen Sie die 'mmg.exe'. Diese können Sie ebenfalls im "moove Shop" -> "Entwickler" finden. Die 'mmg.exe' muss im moove Roomancer Installationsverzeichnis gespeichert werden. Öffnen Sie die 'mmg.exe' und wählen Sie im Menü "File" -> "New" aus. Folgendes Fenster ist zu sehen:



Unter "Base File Name" wird der vollständige Pfad zur Grundtextur angegeben (also die \*.jpg Datei - hier 'bassb\_cap.jpg'). Unter "Mask File" geben Sie den Pfad zur \*.bmp Datei (hier 'bassb\_cap.bmp') an. Unter "Output File" wird der Zielpfad, in der die MMG Datei erstellt wird angegeben. Dieser muss grundsätzlich immer 'C:\moove\Art\MMG' lauten (bzw. das entsprechende Installationsverzeichnis). Um die MMG Datei zu erstellen, klicken Sie dann auf den Button "Create".

## Die Outfit Datei

Die Outfit Datei definiert Art und Aussehen des Objekts im Akteurstudio. Um eine neue Outfit Datei zu erstellen, müssen Sie moove Roomancer öffnen. Zunächst muss der 'Testmodus' unter "Ansicht" -> "Optionen" -> "Service" aktiviert werden.

Geben Sie in die Chatzeile folgendes Kommando ein:

Beispiel I: Bei Verwendung der ersten ASM Datei (mit MMG)

```
!ASMFileToOutfit("c:\\moove\\Actor
Tutorial\\bassb_cap.asm", "c:\\moove\\outfits\\Huete\\Baseball Cap (Colorable).outfit")
```

Beispiel II: Bei Verwendung der zweiten ASM Datei (mit Textur)

```
!ASMFileToOutfit("c:\\moove\\Actor
Tutorial\\bassb_cap2.asm", "c:\\moove\\outfits\\Huete\\Baseball Cap (Jeans).outfit")
```

Die erste Pfadangabe ist die Quelle der von Ihnen erstellen ASM Datei. Die zweite Pfadangabe ist der Zielpfad der Outfit Datei. Da es sich bei unserer Baseball Cap um einen Hut handelt, wird diese im Ordner "Huete" erstellt (Achtung: Bitte den entsprechenden Ordner anlegen, falls er noch nicht vorhanden ist. Sonst kann die Outfit Datei nicht erstellt werden). Bitte vergessen Sie nicht, die im Beispiel gezeigten Pfade entsprechend abzuändern.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, steht im Chatfenster die Meldung 'TRUE'. Sollte stattdessen 'FALSE' ausgegeben werden, schauen Sie noch einmal nach, ob alle

Pfadangaben richtig eingegeben wurden (Doppel \\ beachten!).



Sollte alles richtig eingegeben und die Outfit Datei erstellt worden sein, können Sie im Akteurstudio (Button "Akteure" -> "Akteurstudio") die soeben erstellte Outfit Datei verwenden.

### Ergebnis...



...bei verwendung einer mmg-Datei



...bei verwendung einer Textur

## Anleitung für das Herstellen von Teppichen und Dekorationen in moove online

Ab Update 10 der moove online Software "Roomancer" stellt moove den DecoMaker zur Verfügung (benötigt DirectX 9 welches Sie auf <http://www.microsoft.com/DirectX> downloaden können). Mit diesem Tool können auf einfachste Art und Weise Teppiche und Dekorationen erstellt werden.

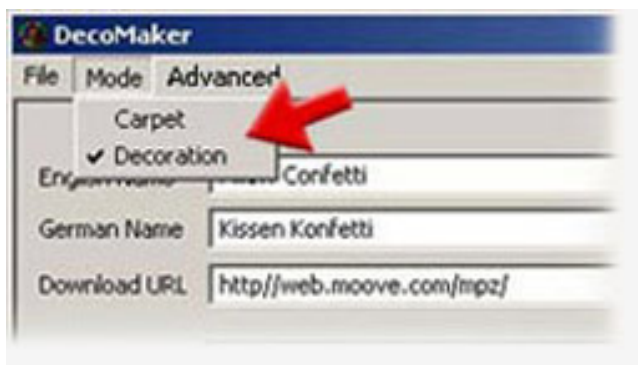
Für die Erschaffung eigener Teppiche und/oder Dekorationen werden Ressourcen wie 3D Objekte und Texturen benötigt. Diese können Sie mit handelsüblichen Werkzeugen selbst erstellen.

Natürlich ist es einfacher, wenn Sie bereits vorhandene moove SRF Dateien verwenden. Diese finden Sie im entsprechenden moove/SRF Verzeichnis.

- [Erstellung von Dekorationsgegenständen und Teppichen](#)
- [Digitale Signatur & MPZ-Erstellung](#)

### Erstellung von Dekorationen und Teppichen

Um Dekorationen und Teppiche herstellen zu können benötigen Sie den DecoMaker. Diesen finden Sie im moove "Shop" --> "Entwickler". Starten Sie den DecoMaker durch Doppelklick auf die "DecoMaker.exe" in Ihrem moove Roomancer Installationsverzeichnis.



Legen Sie zuerst fest ob Sie Teppiche oder Dekorationen herstellen wollen. Klicken Sie dazu auf "Mode" und wählen dann "Carpet" (für Teppiche) oder "Decoration" (für Dekorationen).

#### Erklärung zur Erstellung von Dekorationsgegenständen

##### **English Name**

gibt den englischen Namen der Dekoration an, mit dem diese später in der englischen Version von moove Roomancer angezeigt wird.

##### **German Name**

gibt den deutschen Namen der Dekoration an, mit dem diese später in der deutschen Version von moove Roomancer angezeigt wird.

##### **Download URL**

ermöglicht automatischen Download. Hier muss die URL angegeben werden wo die MPZ Datei später zum Download angeboten wird. Falls ein Besucher die Dekoration nicht besitzt, wird dieser automatisch downgeloadet.

##### **Surface**

definiert das zu benutzende 3D-Objekt (SRF Datei).

##### **Texture**

definiert die zu benutzende Textur (JPG Datei).

##### **Stackable**

definiert, ob die Dekoration stapelbar ist und somit auf andere Gegenstände draufgelegt werden kann.

### **Cast Shadow**

definiert, ob die Dekoration einen Schatten werfen soll.

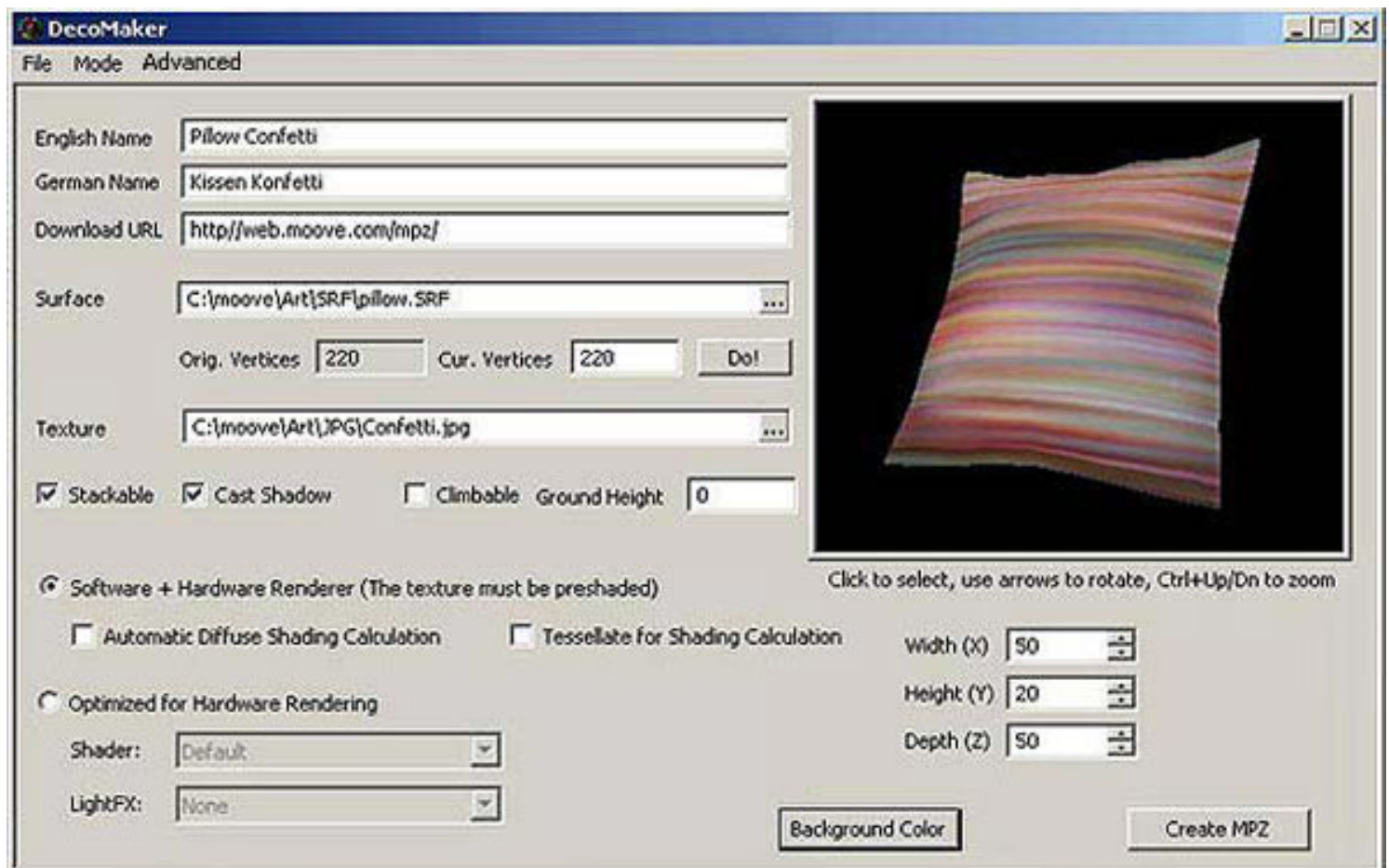
### **Climbable**

definiert, ob der Akteur auf die Dekoration klettern kann.

### **Ground Height**

definiert den Abstand zum Boden.

**entweder:**



### **Software + Hardware Renderer (The texture must be preshaded)**

definiert, dass die Dekoration sowohl mit dem Software als auch mit dem Hardware Renderer benutzt werden kann (die Textur muss vorschattiert sein).

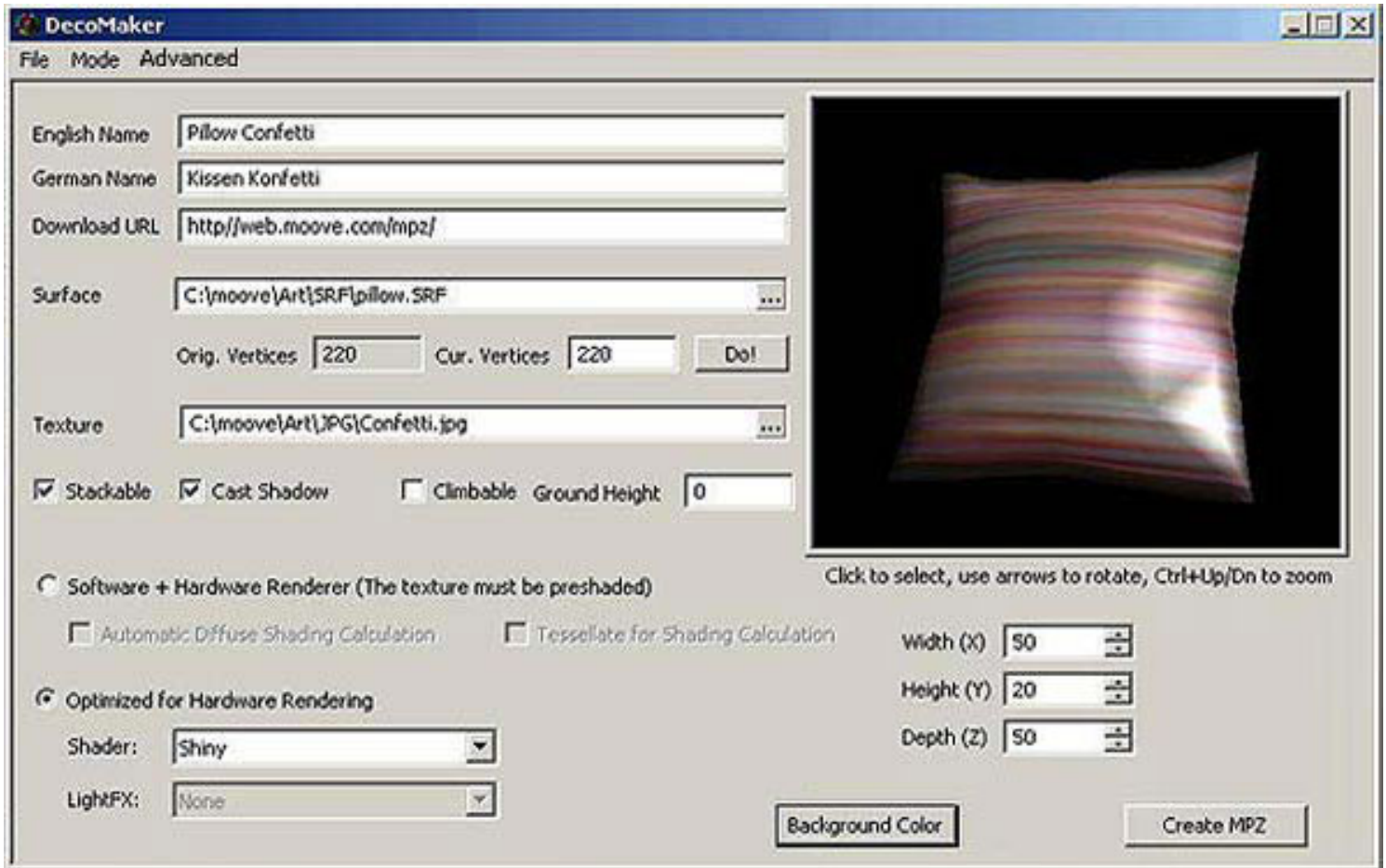
### **Automatic Diffuse Shading Calculation**

schattiert die Textur automatisch.

### **Tessellate for Shading Calculation**

versucht die Qualität der Schattierung zu verbessern.

**oder (empfohlen):**



### ***Optimized for Hardware Rendering***

definiert, dass die Dekoration für die Benutzung mit dem Hardware Renderer optimiert wird.

### ***Shader***

hier können spezielle Effekte ausgewählt werden mit denen die Textur belegt wird.

### ***Width (X)***

definiert die Breite der Dekoration.

### ***Height (X)***

definiert die Höhe des Dekoration.

### ***Depth (X)***

definiert die Tiefe des Dekoration.

## **Erklärung zur Erstellung von Teppichen**

### ***English Name***

gibt den englischen Namen des Teppiches an, mit dem diese später in der englischen Version von moove Roomancer angezeigt wird.

### ***German Name***

gibt den deutschen Namen des Teppiches an, mit dem diese später in der deutschen Version von moove Roomancer angezeigt wird.

### ***Download URL***

ermöglicht automatischen Download. Hier muss die URL angegeben werden wo die MPZ Datei später zum Download angeboten wird. Falls ein Besucher den Teppich nicht besitzt, wird dieser automatisch downgeloadet.

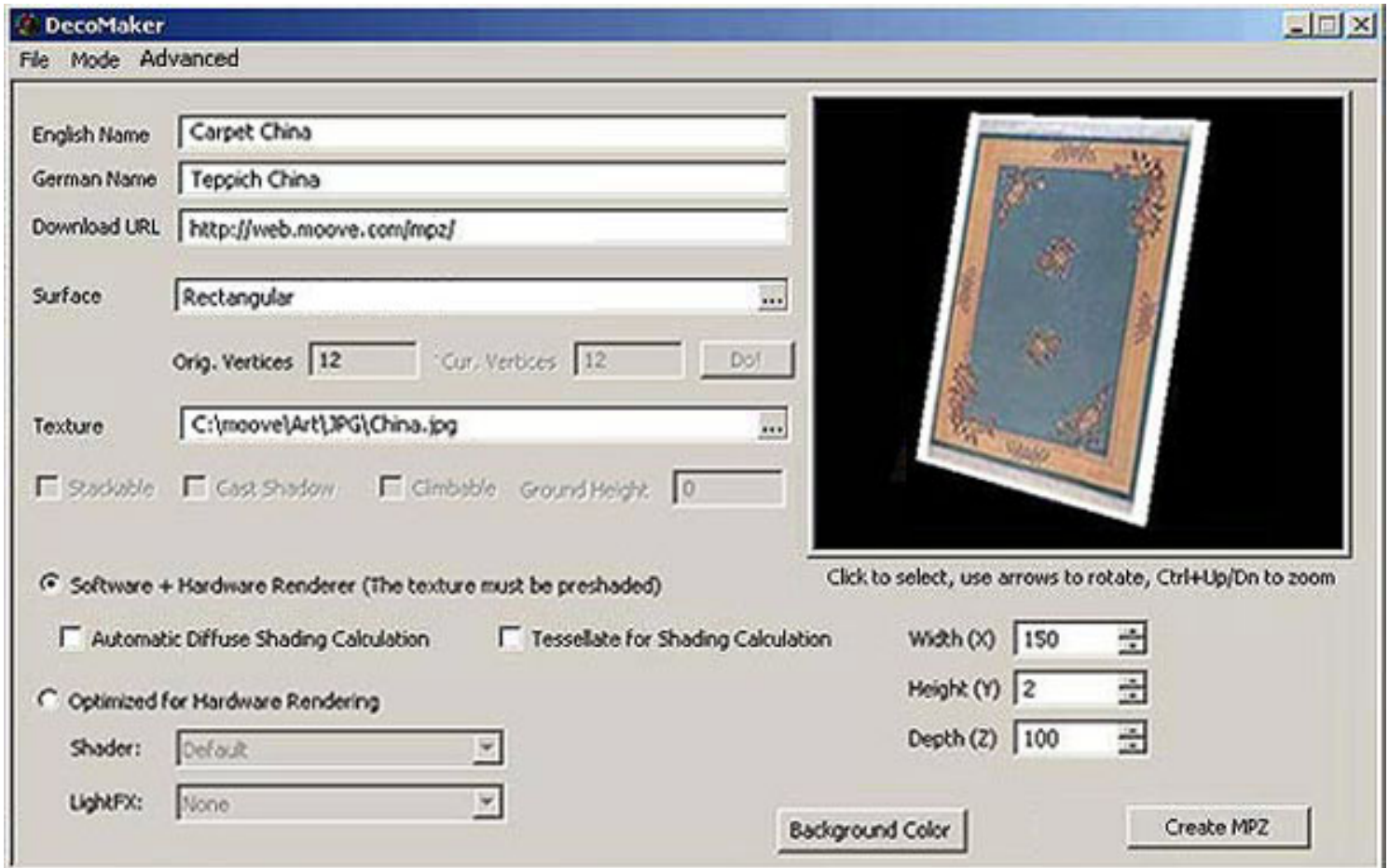
### ***Surface***

definiert das zu benutzende 3D-Objekt (SRF Datei).

### ***Texture***

definiert die zu benutzende Textur (JPG Datei).

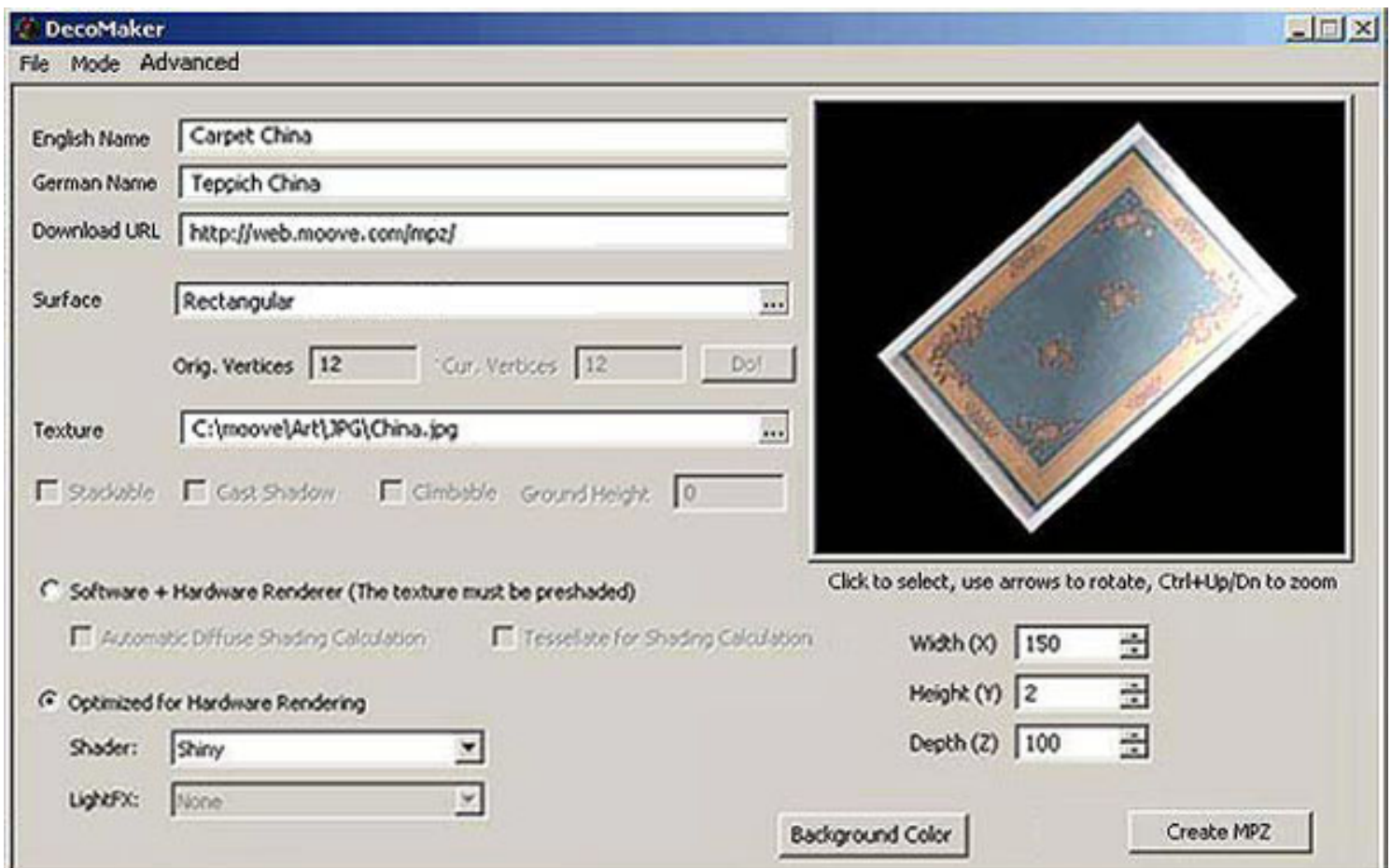
**entweder:**



### ***Software + Hardware Renderer (The texture must be preshaded)***

definiert, dass der Teppich sowohl mit dem Software als auch mit dem Hardware Renderer benutzt werden kann (die Textur muss vorschattiert sein).

**oder (empfohlen):**



### ***Optimized for Hardware Rendering***

definiert, dass der Teppich für die Benutzung mit dem Hardware Renderer optimiert wird.

## **Shader**

hier können spezielle Effekte ausgewählt werden mit denen die Textur belegt wird.

## **Width (X)**

definiert die Breite des Teppiches.

## **Height (X)**

definiert die Höhe des Teppiches.

## **Depth (X)**

definiert die Tiefe des Teppiches.

## **Digitale Signatur & MPZ Erstellung**

Um Ihre Teppiche bzw. Dekorationen anderen moove Mitgliedern zur Verfügung zu stellen, können Sie eine MPZ Datei erstellen. Diese selbstinstallierenden (dh. durch einen Klick wird die Datei automatisch downgeloadet und installiert) Pakete können Sie ganz bequem auf Ihrer Webseite einfügen.

### **Digitale Signatur**

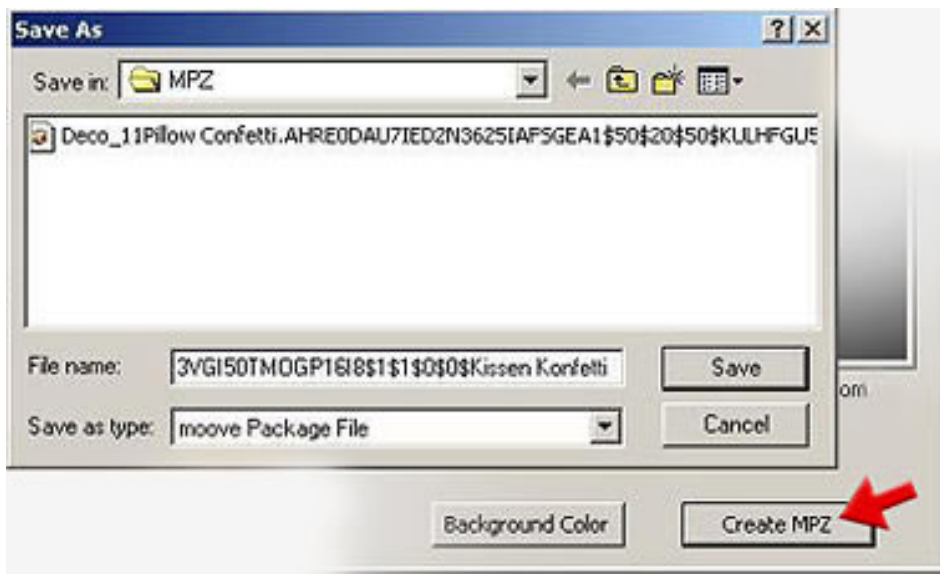
Sie können die MPZ Datei mit einer digitalen Signatur versehen. Die Signatur bestätigt den Entwickler und gibt somit zum Teil die Garantie, dass dieses Paket auch von diesem Mitglied stammt und der PC von anderen Mitgliedern nicht mit falschen Absichten beeinträchtigt wird. Um eine digitale Signatur zu erhalten wenden Sie sich bitte an [support@moove.com](mailto:support@moove.com).



Die digitale Signatur kann unter "File" --> "Set Authorization" eingegeben und gespeichert werden. Geben Sie unter "Key File" den genauen Pfad zu Ihrer digitalen Signatur (\*.private Datei) an. Unter "Author" tragen Sie ihren Nicknamen (Premium-Mitglieder bitte beachten: keine \*\* eintragen) ein und unter "Author's Info URL" die URL zu Ihrer Nickpage oder Webseite.

### **MPZ Erstellung**

Klicken Sie auf "Create MPZ" um eine MPZ Datei zu erstellen. Wählen Sie einen Dateinamen und klicken Sie auf "Save".



**Hinweis:** Wenn Sie unter "Download URL" eine URL eingetragen haben, darf der Dateiname welchen der DecoMaker an dieser Stelle vorgibt **nicht** verändert werden! Die MPZ Datei wird ansonsten später nicht automatisch downgeloadet und die Teppiche bzw. Dekorationen können nicht dargestellt werden.

## Anleitung zum moovePack Tool

Das moovePack Tool hilft Ihnen anderen Mitgliedern Ihre selbst erstellten Akteure, Möbel, Gegenstände, Outfits, Dekorationen auf einfachste Art und Weise zur Verfügung zu stellen.

Dieses Tool stellt alle benötigten Dateien automatisch zu einem MPZ Paket zusammen, welches einfach und bequem in die eigene Webseite eingebunden werden kann. Die Besucher Ihrer Seite können diese Dateien mit einem Klick downloaden und selbst installierend laden.

[Bitte lesen Sie auch diese allgemeinen Hinweise und die Anleitung zum Bearbeiten anderer Dateien mit dem moovePack Tool.](#)

### Hinweis:

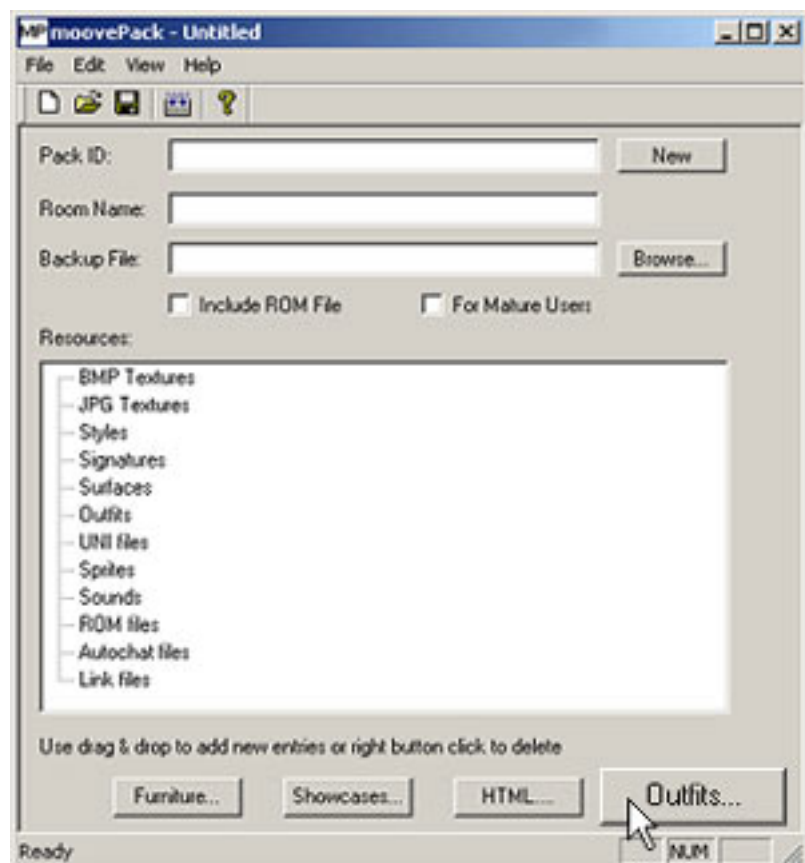
Bitte beachten Sie unsere ausführlichen Anleitungen zum Erstellen von Outfits, Dekorationen und Styles

## Wie erstelle ich eine MPZ-Datei am Beispiel einer Outfit-Datei (\*.outfit)?

Sie haben anhand der "Anleitung für das Herstellen von Outfit Dateien für das Akteurstudio" eigene Outfits erstellt und Sie möchten diese auf Ihrer Webseite zum Download anbieten. Gehen Sie bitte wie folgt vor:

### Schritt 1:

Sie öffnen Ihr moovepack Tool ( Sie finden es in Ihrem Roomancer Installtionverzeichnis) und klicken dann auf den Outfits-Button.

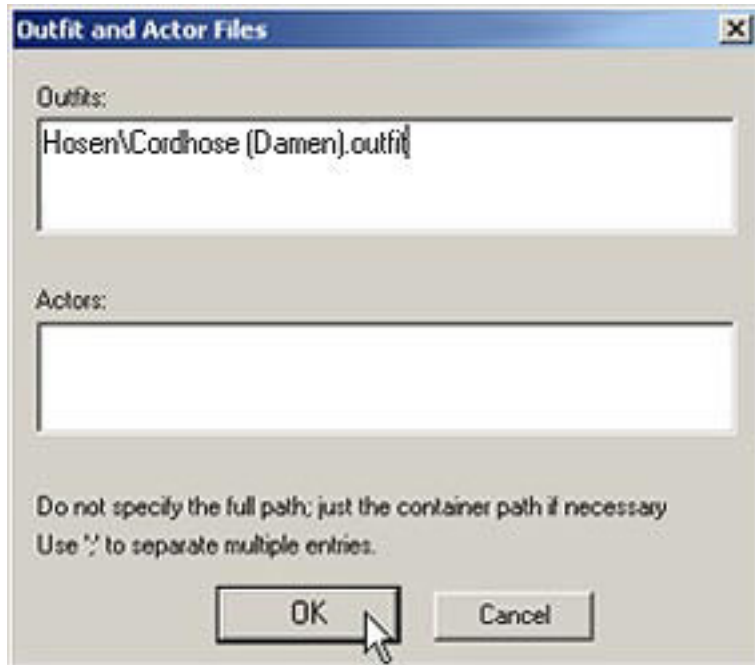


### Schritt 2:

In diesem Fenster sehen Sie zwei Felder, eins für die Pfad. bzw Dateinameangabe der

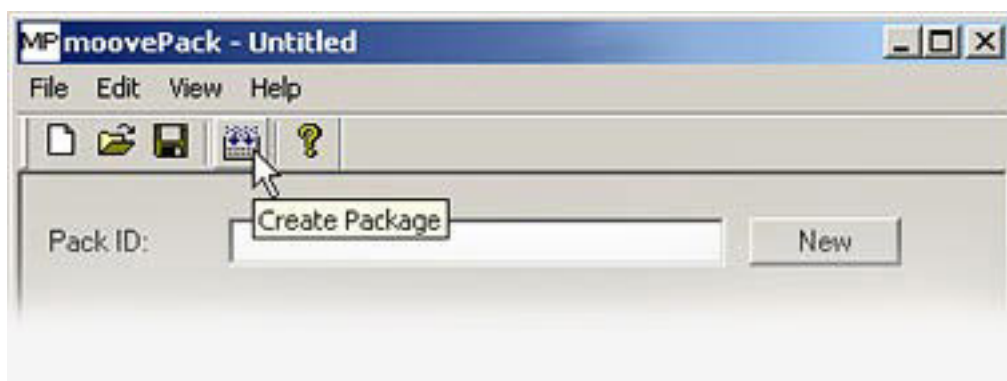
Outfits (\*.outfit) und das andere für die Pfad. bzw Dateinameangabe der Akteure (\*.actor), die mit dem Akteurstudio erzeugt wurden. Da wir aber nur eine Outfit-Datei mit dem Namen "Cordhose (Damen).outfit" haben, geben Sie in das Feld den Namen des Unterordners des Ordners Outfits aus Ihrer moove Roomancer Installation und den dazugehörigen Dateinamen an.

Wenn Sie mehrere Outfits in eine MPZ packen möchten, dann trennen Sie die Einträge in diesem Feld durch ; (Semikolom). Anschliessend klicken Sie auf "**OK**".



### Schritt 3:

Jetzt klicken Sie auf den "**Create Package**" Button oder auf "**Datei -> Create Pack**", um daraus eine MPZ-Datei zu erstellen.



### Schritt 4:

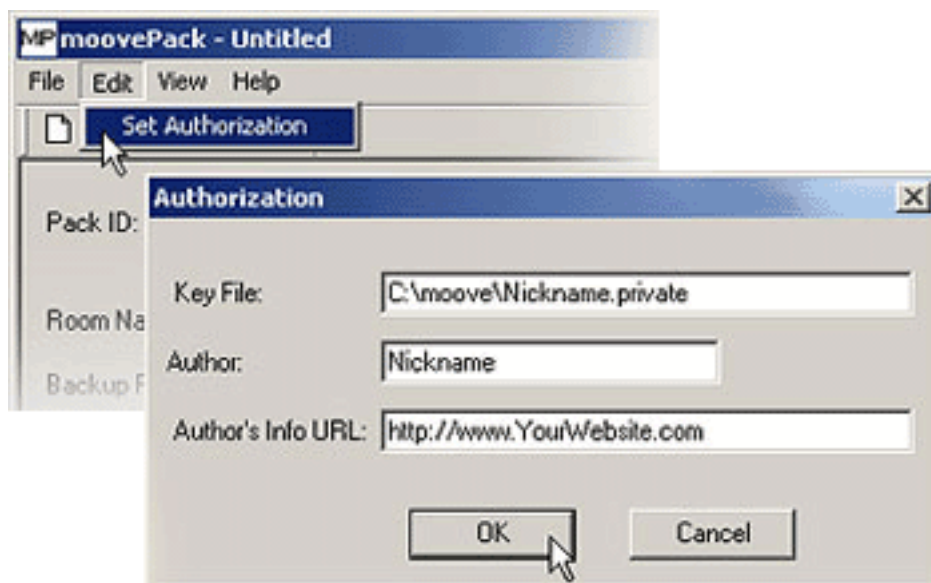
Nun werden Sie gefragt, wie Ihre Datei heißen und wohin sie gespeichert werden soll.



Damit ist die MPZ-Datei fertiggestellt. :)

## Digitale Signatur bei der Erstellung von MPZ-Paketen mit dem moovePack

Sie können jede MPZ Datei mit einer digitalen Signatur versehen. Die Signatur bestätigt den Entwickler und gibt somit zum Teil die Garantie, dass dieses Paket auch von diesem Mitglied stammt und der PC von anderen Mitgliedern nicht mit falschen Absichten beeinträchtigt wird. Um eine digitale Signatur zu erhalten, wenden Sie sich bitte an [support@moove.com](mailto:support@moove.com).



Die digitale Signatur kann unter "Edit" --> "Set Authorization" eingegeben und gespeichert werden. Geben Sie unter "Key File" den genauen Pfad zu Ihrer digitalen Signatur (\*.private Datei) an. Unter "Author" tragen Sie Ihren Nicknamen ein (Premium-Mitglieder bitte beachten: keine \*\* eintragen) und unter "Author's Info URL" die URL zu Ihrer Nickpage oder Webseite.

**Sie haben eine Webseite und wissen nicht, welche Änderung Sie an ihrem HTML-Code vornehmen müssen, um Ihre eigene MPZ Datei zum Download anbieten zu können?**

Klicken Sie bitte [hier](#) für weitere Informationen.

## **Allgemeine Hinweise zur Nutzung des moovepack Tools**

- **ALLGEMEINE HINWEISE:** Ein Paket wird erzeugt durch Auswahl von "Create Pack" über das "File" Menü. Das Paket muß mit Endung \*.MPZ erzeugt werden. Um ein Projekt zur späteren Bearbeitung wieder zur Verfügung zu haben, müssen Sie das Projekt unter "File" Menü abgespeichern ("Save" oder "Save as" - hier bietet sich an das Projekt z.B. unter einem Namen mit Endung \*.MP (nicht \*.MPZ!) abzuspeichern, die Endung ist aber frei wählbar im Gegensatz zu "Create Pack" wo es immer in \*.MPZ enden muß. Durch klicken des "NEW" Buttons neben dem Feld "Pack ID" erzeugen Sie eine eindeutige Projektnummer (GUID) für Ihr jeweiliges Projekt.
- **UNI Dateien, SRFs, JPGs/BMPs, Sounds etc.** können per Drag & Drop aus einem geöffneten Windows Ordner (hier empfiehlt es sich den Windows Explorer zu benutzen) auf das geöffnete moovepack gezogen werden, damit diese ins Paket kommen.
- **RÄUME:** Wenn Sie einen dekorierten Raum weitergeben wollen, sollten Sie sich zuerst in den jeweiligen Raum begeben und via "Datei" Menü in moove Roomancer ein Backup des Raumes machen. Das Backup finden Sie dann im Unterverzeichnis C:\moove\Backup\. Wäre es zum Beispiel die "Küche", würde die Datei "Küche.Roombackup" im Verzeichnis C:\moove\Backup\MediumRoom\_West\ (weil die Küche auf Basis des Raumtyps MediumRoom\_West erstellt wurde) zu finden sein. Wollen Sie nun diese Küche weitergeben, wählen Sie "Küche.Roombackup" unter "Backup File" im moovepack aus und geben dem Raum dann noch einen Namen unter "Room Name" im moovepack. Sie können hier derzeit nur einen Namen angeben. Wollen Sie den Raum auch noch z.B. unter englischem Namen anbieten (Kitchen/Küche), dann müssen Sie ein zweites Paket anlegen, wobei der "Room Name" dann entsprechend anders lautet. Die ROM Datei brauchen Sie in der Regel nicht mit weiterzugeben (es sei denn der Raum basiert auf einer ROM Datei, die nicht zur Standard-Installation von moove Roomancer gehört).
- **MÖBEL:** Zur Erzeugung eines Möbelpakets ziehen Sie die UNI Datei sowie SRFs & JPGs/BMPs per Drag & Drop auf das moovepack. Klicken Sie dann auf den "Furniture" Button und wählen "New". In dem sich öffnenden Fenster den Typ des Möbelstücks auswählen: Furniture (Möbel)/Gadget(Gegenstände)/Door(Tür), den Namen der DOORS Funktion aus der UNI Datei (nicht den Namen der UNI Datei!) eintragen unter "Internal Name", die Abmessungen unter X Y Z und den deutschen und englischen Namen des Möbelstücks. Es können hier natürlich auch mehrere Möbelstück eingetragen werden.

- **SHOWCASES:** Hier können Dateien aus Unterverzeichnissen von C:\moove>ShowCases\ ins Paket aufgenommen werden, wie z.B. Posen (Postures), Expressions (Mimiken), Actions (Aktionen), etc. Hier ein kleines Beispiel, um die Mimik "grinsen" ins Paket zu bekommen:
  - Klicken Sie auf den "ShowCases" Button in moovepack und dann unter "Expressions" - "grinsen.thumb;grinsen.post" (ohne Anführungszeichen) eintragen. "grinsen.thumb" und "grinsen.post" müssen direkt im Verzeichnis C:\moove>Showcases\Expressions\ sein (und nicht in einem Sub-Container/Verzeichnis) damit sie gefunden werden.
  - Bei einem anderen User, der das von Ihnen erstellte Paket importiert, wird diese Mimik automatisch in einem Subcontainer/Verzeichnis mit Ihrem Namen erzeugt (also in C:\moove>Showcases\Expressions\Nickname\ - das gleiche gilt für die anderen Optionen (Postures, Aktionen, Games, etc.)).
- **Tools** werden in C:\moove\nonmoove tools\Nickname\ installiert, müssen zum Erstellen des Pakets auf Ihrem Rechner aber bereits in C:\moove\Tools\ vorhanden sein.
- **HTML:** Hier können Sie HTML Dateien eingetragen, die in das HTML Verzeichnis installiert werden, für z.B. eigene Spiele die Sie für moove Roomancer programmiert haben (auf JavaScript Basis wie z.B. das Pokerspiel von moove).
- **OUTFITS:** Hier können Sie selbst erstelle \*.outfit Dateien (für das Akteurstudio) eingetragen, die dann in das Outfits Verzeichnis installiert werden. SRF, JPG, BMP, ASM & MMG Dateien müssen nicht mitgepackt werden. Die \*.outfit Dateien enthalten bereits alle nötigen Dateien.

## **"Umwandlung" von "alten" rose Akteuren in Akteure der neuen Generation, um diese auch im Akteurstudio benutzen zu können.**

Aus alten rose Akteuren können ganz einfach Akteure der neuen Generation hergestellt werden. Dazu werden die Template-Angaben aus Ihren UNI-Dateien, und die Surface- und Textur-Angaben aus Ihren TXT-Dateien in einer einzigen Datei zusammengefasst: die ASM-Datei

# Anleitung

## ASM-Datei - neue Akteur- Generation

## "altes" rose Akteur-Template und TXT-Datei

```
Female.asm - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
LEVEL 0
MAXCOL 0

HEAD: DIM 17.36 22.17 20.29
      ORIGIN 8.71 3.50 8.28

FROM Neck 0 6.32 3.54
AXES X Y Z
RANGE 348,60 310,50 320,40
TO 0 0 0
JOINT Neck

MUSCLE browlup
MUSCLE browrup
MUSCLE chinout
MUSCLE jawopen
MUSCLE jawslide
MUSCLE lipdn
MUSCLE lipspurse
MUSCLE lipstight
MUSCLE lipup
MUSCLE moucorupl
MUSCLE moucorupr
MUSCLE nosel
MUSCLE noser
MUSCLE tongout
MUSCLE tongslide
MUSCLE tongup
MUSCLE eye_r_bs
MUSCLE eye_l_bs
MUSCLE Male
MUSCLE ethnol

SRF adv_female_head
PAINT __meryl_head.jpg
```

```
Unbenannt - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
TEMPLATE Meryl

PART HEAD
  DIM 17.36 22.17 20.29
  ORIGIN 8.71 3.50 8.28
  MUSCLE browlup
  MUSCLE browrup
  MUSCLE chinout
  MUSCLE jawopen
  MUSCLE jawslide
  MUSCLE lipdn
  MUSCLE lipspurse
  MUSCLE lipstight
  MUSCLE lipup
  MUSCLE moucorupl
  MUSCLE moucorupr
  MUSCLE nosel
  MUSCLE noser
  MUSCLE tongout
  MUSCLE tongslide
  MUSCLE tongup
  MUSCLE eye_r_bs
  MUSCLE eye_l_bs
  MUSCLE Male
  MUSCLE ethnol

PART _eyel_r
  DIM 2.81 1.68 1.62
  ORIGIN 1.36 4.0 0.48

JOINT Neck
  FROM Neck 0 6.32 3.54
  AXES X Y Z
  RANGE 348,60 310,50 320,40
  TO HEAD

JOINT _eyel_r
  FROM HEAD -3.11 7.99 7.35
  AXES X X X
  RANGE 330,90 290,70 320,40
  TO _eyel_r
```

```
Smeryl_leisure.txt - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
TEMPLATE Meryl

OUTFIT Leisure
DEFAULT
PIC __merylleisure_thmb
Head: adv_female_head, __meryl_head.jpg
_eyel_r: adv_f_eyel_r, __meryl_head.jpg
_eyel_l: adv_f_eyel_l, __meryl_head.jpg
LeftFoot: adv_femalem_activ_lfttoes, __meryl_lfoot.jpg
RightToes: adv_femalem_activ_rgttoes, __meryl_rtoes.jpg
LeftToes: adv_femalem_activ_lfttoes, __meryl_lfoot.jpg

_LeftJoint:joint, RGB(0,0,0)
_RightJoint:joint, RGB(0,0,0)
```



## 1. **ASM-Datei herstellen**

Erzeugen Sie mit einem Text-Editor eine neue Datei mit Erweiterung "ASM" (Beispiel: myactor.asm). Die ersten Zeilen übernehmen Sie direkt aus dem Beispiel (Level 0, Maxcol 0). Einzelne Körperteile definieren Sie wie im Beispiel oben. Größen und andere Parameter entnehmen Sie aus der Templatebeschreibung und aus der TXT Datei.

Tipp: Falls Sie wollen, dass Ihre Akteure die Akteurstudio-Outfits anziehen können, sollten Sie zumindest dieselben Bezeichnungen, noch besser die gleichen Dimensionen verwenden. Sie können als Vorlage die Beispiel-Akteure im Shop (bodies.zip) benutzen.

## 2. **Template**

Um eine aktuelle Templatebeschreibung von Ihrem Akteur zu bekommen gehen Sie wie folgt vor:

Wählen Sie Unter Akteur --> Andere... Ihren Akteur. Dann aktivieren Sie unter "Extras"->"Optionen"->"Service" den Testmodus. Schreiben Sie in die Eingabezeile "!ActorTemplateToClipboard()" Öffnen Sie den Texteditor (z.B. Notepad) und fügen Sie den Inhalt von der Zwischenablage ein (Datei --> Einfügen). Somit haben Sie ein Template mit allen Körperteilen und Gelenken. Übertragen Sie jetzt bitte, wie im Beispiel, die entsprechende Werte in Ihre \*.ASM-Datei. In der "Bodies.ZIP" unter <http://web.moove.com/mpz/actors/Bodies.zip> finden Sie einige Beispiele für komplette Figuren (female.asm, male.asm ... usw.)

## 3. **TXT-Datei**

Hier sehen Sie eine "TXT-Datei". In dieser Datei sind für alle Körperteile die SRF-Dateien (3D-Objekte) und Texturen angemeldet.

**Syntax:**

**Part: SRF, Textur.**

Tragen Sie die Namen von den jeweiligen Elementen in die ASM-Datei ein.

## 4. **"Muscle"** sind Morphziele (Nur Köpfe) für die Mimik.

Nur dann eintragen, wenn Sie vorhanden sind. (Sie sind in den alten Templates nicht vorhanden.)

## 5. Falls Sie in der Grafik die angegebene Zeile in Ihrem Template vermissen, keine Panik :).

Tragen Sie dann in die ASM-Datei an der richtigen Stelle das was Sie vermissen, nämlich "Axes X Y Z"

Falls Sie schon alle Körperteile in der ASM-Datei definiert haben, schreiben Sie in der Kommandozeile:

**"!AsmFileToOutfit(<.asm Datei>, <.outfit Datei>)"**

Als <.asm Datei> setzen Sie den genauen Pfad zu Ihrer schon vorhandenen ASM-Datei ein.

Hierbei ist zu beachten, dass alle einfachen Schrägstriche (\) durch doppelte Schrägstriche (\\) ersetzt werden müssen.

Für <.outfit Datei> geben Sie den genauen Pfad ein, wo die endgültige Outfit-Datei erstellt werden soll.

Ein Beispiel hierfür könnte folgendermaßen aussehen:

**!AsmFileToOutfit("c:\\actor\\myactor.asm", "c:\\moove\\outfit\\myactor.outfit")**

Sie haben jetzt aus Ihrem rose Akteur eine Outfit Datei erzeugt. Diese Outfit-Datei wird in Ihrem Ordner moove/outfits abgespeichert.

Um dieses Outfit Datei nun als Akteur nutzen zu können, gehen Sie einfach ins Akteurstudio, "ziehen" Ihr "Akteur-Outfit" an, klicken dann auf den Button "Abspeichern", geben Sie Ihrem umgewandelten Akteur jetzt einen Namen und klicken auf "OK" - so wie Sie es bereits immer gemacht haben, wenn Sie einen Akteur mit dem Akteurstudio eingekleidet haben. Ihr neues "Akteur-Outfit" wird jetzt als .actor Datei in moove/Actors abgespeichert. Ihr neuer – alter :) - Akteur erscheint in moove Roomancer unter "Akteure" -> "Meine Akteure" - bereit zum Nutzen.

Sie können Ihren umgewandelten Akteur jetzt auch selbstverständlich wieder zum Download auf Ihren Seiten anbieten – packen Sie ihn doch auch einfach mit dem moovePack Tool, so dass Ihr selbsterstellter Akteur selbstinstallierend geladen werden kann. Ihre Anwender wird es freuen. :))

## **Folgend verdeutlichen wir Ihnen nochmals die Unterschiede der alten rose Akteure zu den Akteuren der neuen Generation und wie eine Anpassung möglich wird.**

**Am Beispiel "Mark" - der für die alten rose Akteure steht - zeigen wir Ihnen, wie die Umwandlung eines alten rose Akteurs in einen Akteur der neuen Generation - am Beispiel "female" - ermöglicht wird.**

### **Wir haben dafür einige Beispiel-Dateien bereitgestellt.**

Um "Mark" vorzubereiten müssen wir eine "ASM"-Datei fertigen die alle Informationen über diese Figur enthält. Wir brauchen von "Mark" also die Template-Angaben, die Surface- und Textur-Angaben aus der TXT-Datei, um daraus die ASM-Datei herzustellen - so wie oben bereits beschrieben. Eigentlich kann man sagen wir erzeugen jetzt ein Ganzkörperkostüm namens "Mark" (mark.outfit).

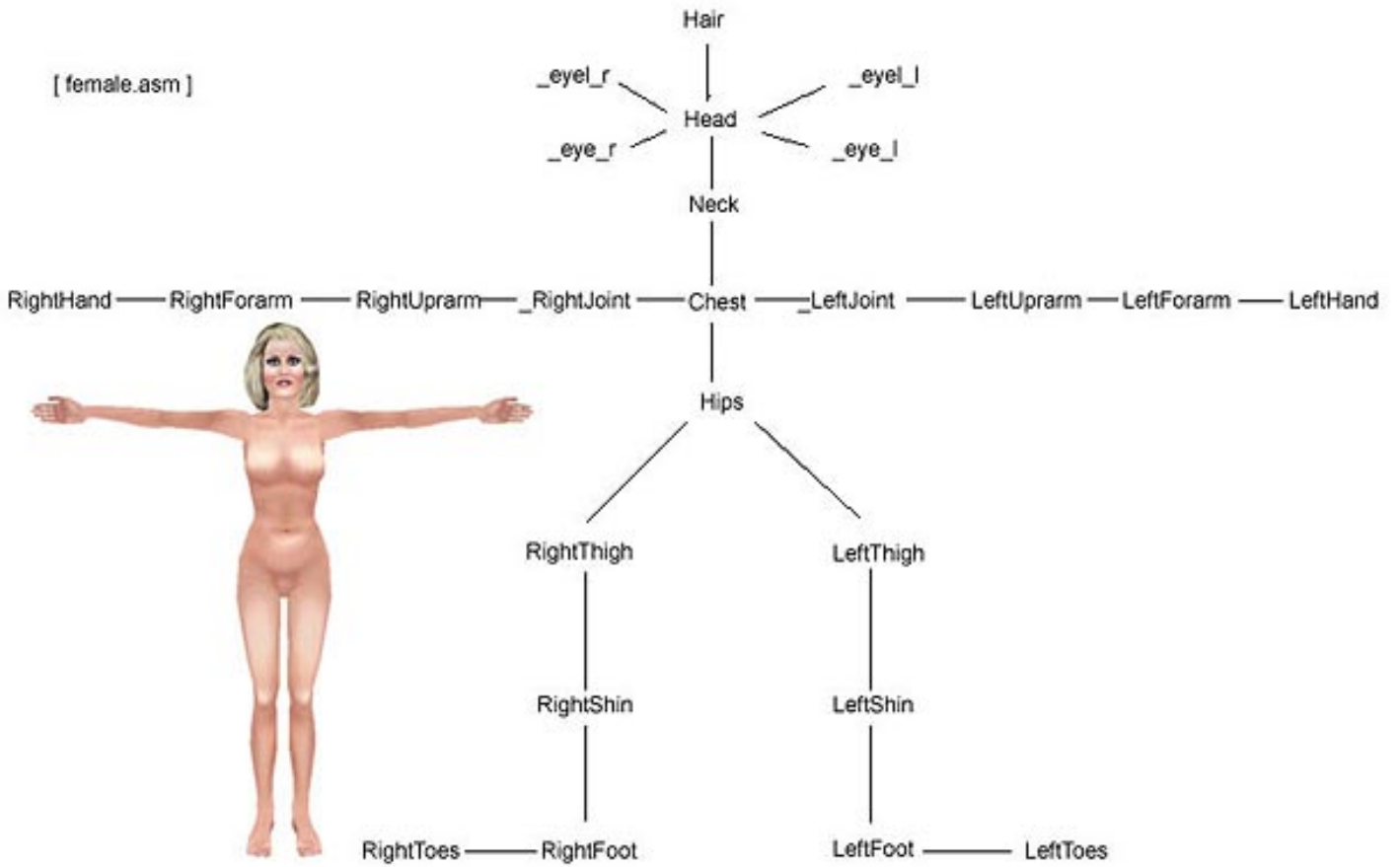
Zur Gegenüberstellung benutzen wir eine unserer weiblichen Figuren. ("female").

Laden Sie bitte zuerst die Datei namens "[Mark.zip](#)" von unserem Server. "mark.zip" enthält alle für unser Beispiel nötige Dateien.

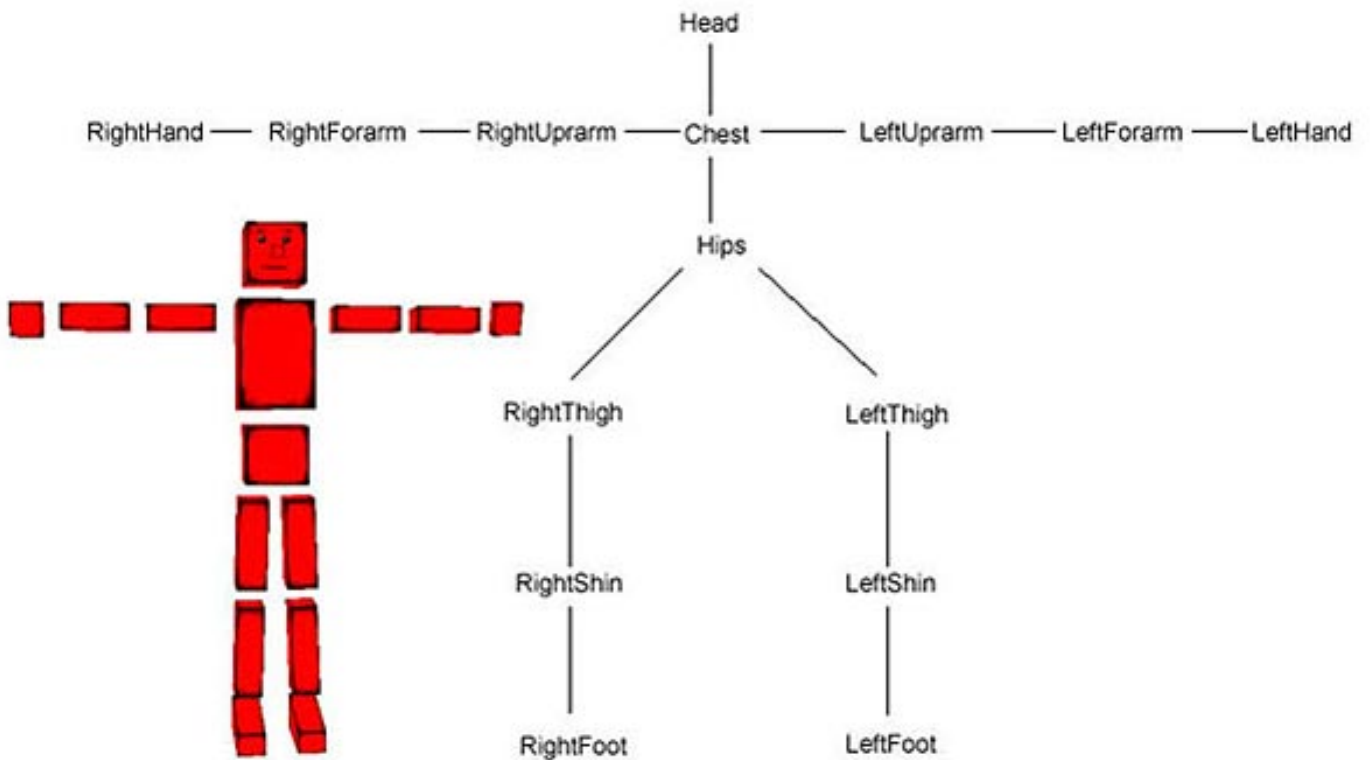
Wenn Sie die "Female.ASM" mit dem Template von Mark vergleichen stellen Sie fest, dass die "Female"-Figur mehr Körperteile als Mark besitzt.

Siehe unten.

[ female.asm ]



[ mark.asm ]



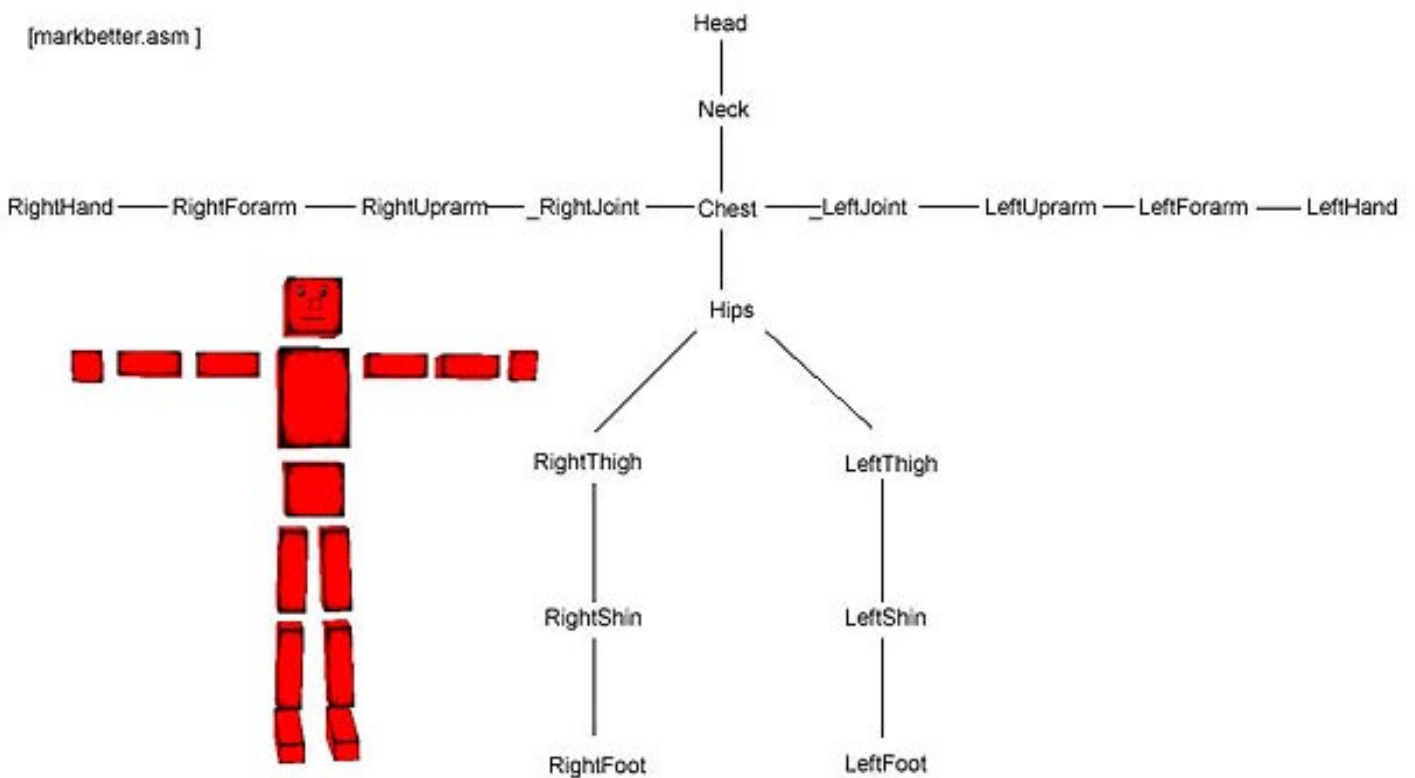
Um "Mark" an das Akteurstudio anzupassen und um diesen Akteur sozusagen als "Kleidung" anziehen zu können, muss "Mark" genauso so viele Körperteile haben, wie in der Frau "female" ASM-Datei gezeigt. Sehen Sie sich die Dateien "mark.asm" und "mark-template.txt" genauer an.

Die im "mark-template.txt" fehlenden Körperteile wurden in der "mark.asm" hinzugefügt und sehr verkleinert.

Die "joint.srf" bewirkt zusätzlich, dass für den "Mark" irrelevanten Teile unsichtbar sind.

In der "mark.asm" haben wir die in der "mark-template.txt" vorhandene Struktur (Joints) beibehalten.

Unten in "markbetter.asm" zeigen wir die bessere Lösung. Vergleichen Sie "mark.asm" und "markbetter.asm". Besonders die Teile; Head, Neck, \_RightJoint, \_LeftJoint, RightUparm und LeftUparm.



Schreiben Sie jetzt in der Kommandozeile :

**!ASMFileToOutfit("c:\\... (Pfad für Ihre asm) ... \\mark.asm", "c:\\... (Pfad für Roomancer\\Outfits) ... \\mark.outfit")**

Wählen Sie den "female"-Akteur aus und gehen Sie zum Akteurstudio.

Im Akteurstudio suchen Sie Ihr neues Kleidungsstück "Mark" und "ziehen" Sie ihn an.

Wenn Sie wollen, dass Ihr Akteur jetzt männlicher wirkt, geben Sie ihm (unter Taste "Erweitert") eine neue Seele (z.B. "adv\_male") ein.

Jetzt nur noch "Abspeichern" und fertig.

### **Wichtig:**

Bevor Sie Ihre Akteure für das Akteurstudio "umbauen" vergewissern Sie sich, dass alle "SRF" und "JPG" in entsprechenden Verzeichnissen vorhanden sind.

# Anleitung für das Herstellen von Styles

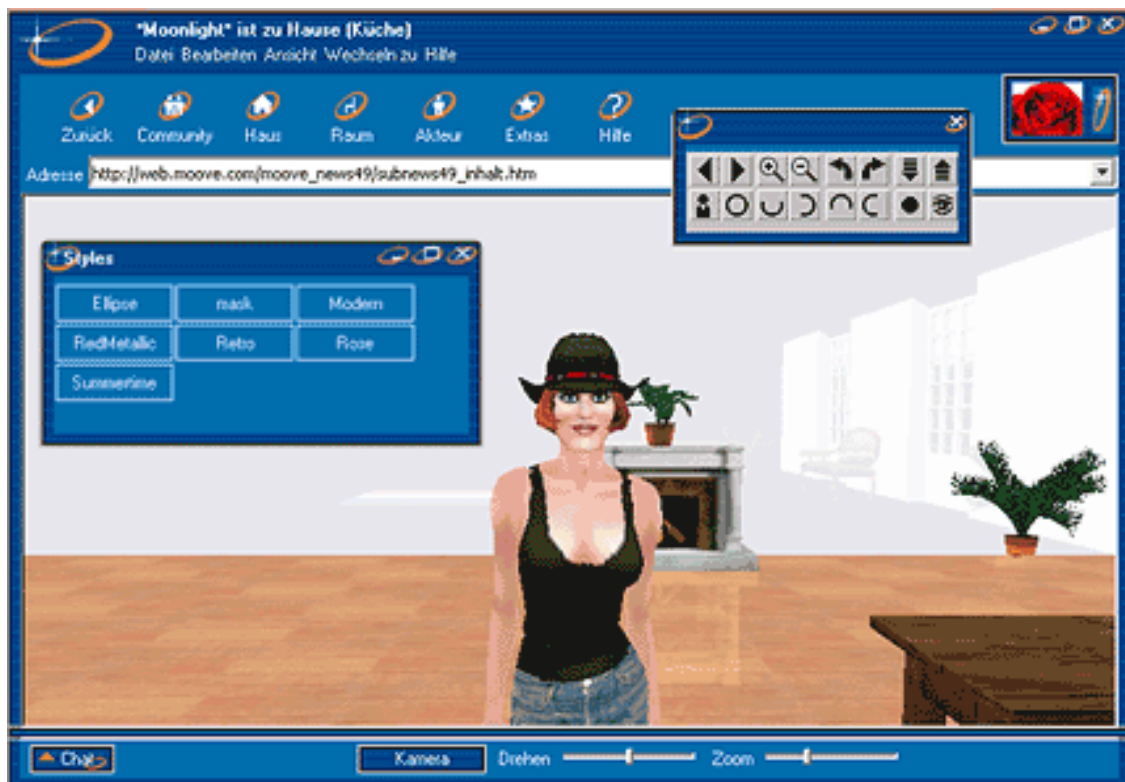
Zunächst benötigen Sie die stylecomp.exe, einige .bmp und .txt Vorlagen, die Sie sich **im Shop -> Entwickler** herunterladen können. Speichern Sie sich bitte die Dateien in einem Ordner auf Ihrem PC ab.

Die stylecomp.exe ist ein Tool, welches das Style letztendlich erstellt. Weitere Informationen können Sie in der Anleitung im unteren Teil finden.

Denn zuerst müssen Sie Ihre Ideen für ein tolles Style in einem Bildverarbeitungsprogramm Ihrer Wahl realisieren.

Dazu benötigen Sie folgende Vorlagen, die Sie in der zip-Datei, die Sie bereits heruntergeladen haben, finden:

- [maske.bmp](#)
- [maske\\_toolbarbuttons.bmp](#)
- [maske\\_item.bmp](#)
- [menu.bmp](#)
  
- [Color.txt](#)
- [Font.txt](#)
- [Metrics.txt](#)
- [Setting.txt](#)
  
- [band.avi](#)
- [lamp.avi](#)

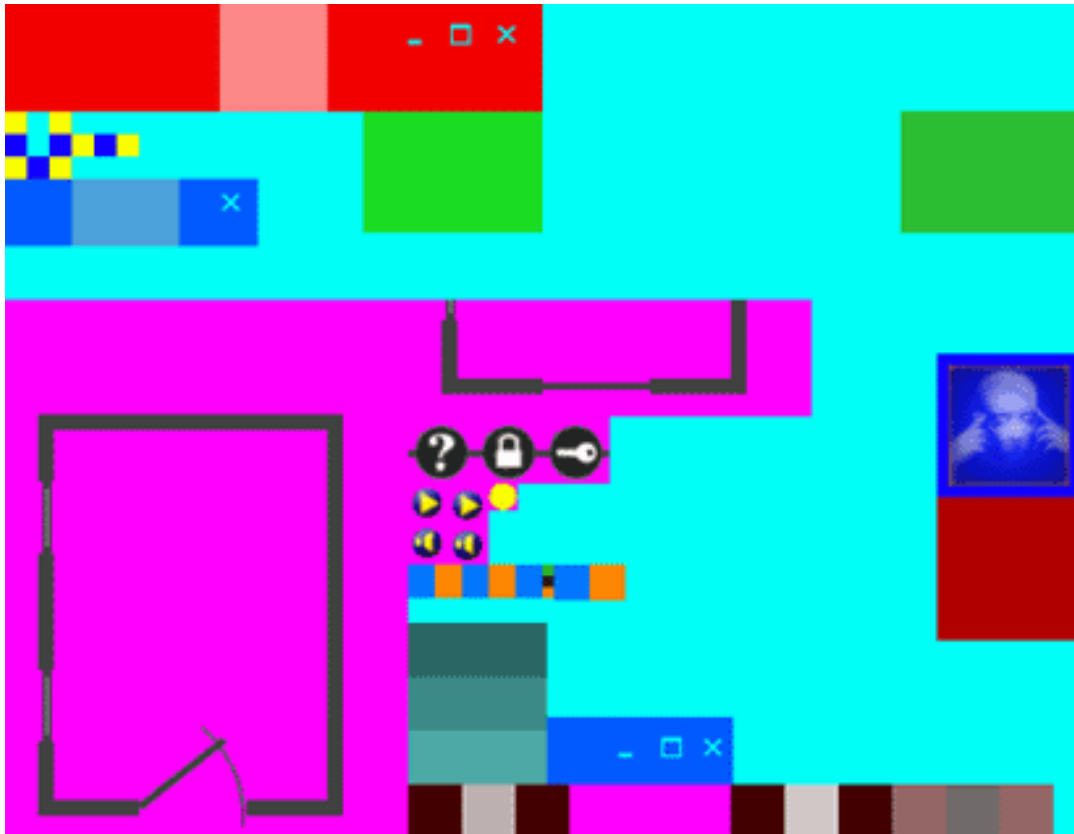


Die obere Abbildung zeigt Ihnen die Maske, die Sie in einem Bildverarbeitungsprogramm umgestalten können und wie daraus dann das ellipse Style wurde.

## maske.bmp

Eine Schritt für Schritt Anleitung folgt. **Bitte klicken Sie in der unteren Grafik auf die einzelnen Bildelemente**, so dass Ihnen diese genau erklärt werden.

Viel Erfolg beim Gestalten Ihres Styles!



» [top](#) «

## maske\_toolbarbuttons.bmp:

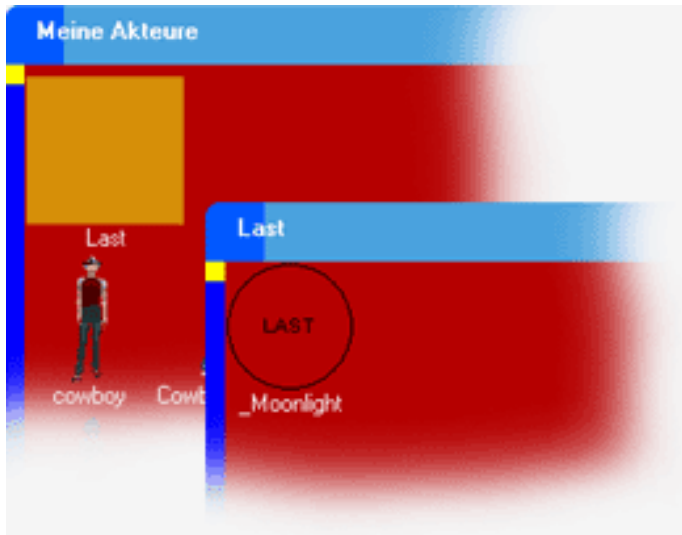
Hier können Sie die Buttons in dem Toolbar-Menü bestimmen. Wobei Sie hierbei die weißen und grauen Felder nicht beachten müssen.

Die mittlere Zeile entspricht den aktiven Knöpfen und die unterste den gedrückten Knöpfen.



## maske\_item.bmp:

Zeigt Ihnen im Akteurstudio einen Ordner mit Ihren letzten Akteuren an. Hier sehen Sie links die zu bearbeitende Maske und rechts, die bereits eingebaute Grafik in moove online.



## menu.bmp:

Sollte in der vorgegebenen Farbe [rgb(255,0,255)] bleiben und sollte auch nicht verändert werden.



Nun können Sie sich in Ihrem Bildverarbeitungsprogramm die Dateien einzeln vornehmen, sie nach Herzenslust umgestalten und als bmp abspeichern.

## Color.txt:

```
1 StandardBk:255,255,255
2 StandardText:66,66,66
3 CaptionText:66,66,66
4 CaptionInfoText:66,66,66
5 PanelBk:192,192,192
6 PanelText:66,66,66
7 PanelContr:66,66,66
8 DialogBk:232,232,232
9 DialogText:66,66,66
10 DialogShadow:146,146,146
11 DialogHighlight:146,146,146
12 ButtonText:66,66,66
13 Transparent:255,0,255
14 EditBk:255,255,255
15 EditText:0,0,0
16 RoomWndBk:232,232,232
17 RoomName:66,66,66
18 UserName:66,66,66
19 VisitorName:0,0,0
20 XMBack:255,255,255
21 XMLines:0,0,250
22 XMHouse:255,255,64
23 XMHttp:255,255,0
24 ConverseBk:244,238,238
25 ConverseText:0,0,0
26 PopupMenuBk:0,65,132
27 PopupMenuText:0,255,255
28 PopupMenuSelBk:255,255,255
29 PopupMenuSelText:0,0,0
30 PopupMenuTitleBk:255,180,0
31 PopupMenuTitleText:0,0,0
32 PopupMenuBorderL:0,123,192
33 PopupMenuBorderD:0,0,0
34 DefTex0:0,0,0
35 DefTex1:239,130,57
36 ItemRectL:224,174,174
37 ItemRectD:224,174,174
38 ItemSelRect:207,102,102
39 MenuBk:182,253,253
40 MenuText:66,66,66
41 MenuSelBk:207,102,102
42 MenuSelText:255,255,255
43 MenuGrayText:156,156,156
44 MenuBorderD:66,66,66
45 MenuBorderL:244,227,227
46 MainMenuBorderD:207,102,102
47 MainMenuBorderL:244,227,227
48 StandardBlk:255,0,0
49 HotAreaNormal:50,200,50
50 HotAreaActive:200,255,200
51 PreviewBk0:40,40,62
52 PreviewBk1:140,140,255
53 VideoBk:64,64,64
54 VideoText:255,255,255
```

Hiermit können Sie Farben verändern.  
Z.B. Ihre Schriftfarbe im Menü, ...  
Diese Farben sind in rgb angegeben.

- zu 1.:** Standardhintergrundfarbe
- zu 2.:** Schriftfarbe der einzelnen Buttons in den PopUp Fenstern ( Akteur -> meine Akteure -> female )
- zu 3.:** Überschriften der PopUp Fenster (Akteur -> meine Akteure), aber auch Text des Hauptmenüs (Datei, Bearbeiten, ... und "\*...\*" ist zu Hause")
- zu 4.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 5.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 6.:** Text des Toolbar-Menüs "Zurück, Community, Haus ..."
- zu 7.:** kleine Pfeile, die erscheinen, wenn der Browser zusammengeschoben wird
- zu 8.:** Hintergrund der Dialogbox -> Drehen -----I-----, Zoom -----I-----
- zu 9.:** "Sie sagen:"
- zu 10.:** Umrandung der Farbwahl im Akteurstudio und im Poseneditor – Schattenpunkt
- zu 11.:** Umrandung der Farbwahl im Akteurstudio und im Poseneditor – Lichtpunkt
- zu 12.:** Text auf den Knöpfen (z.B. Kamera)
- zu 13.:** Standardfarbe für Transparenz
- zu 14.:** Texteingabe-Hintergrund
- zu 15.:** Text
- zu 16.:** Hintergrund des PopUp Fenster "Mein Haus -> das eigene Haus"
- zu 17.:** Schriftfarbe im PopUp Fenster "Mein Haus"
- zu 18.:** Mitglied-Name im Raum ("Mein Haus -> das eigene Haus")
- zu 19.:** Besucher-Name im Raum ("Mein Haus -> das eigene Haus")
- zu 20.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 21.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 22.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 23.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 24.:** muss nicht bearbeitet werden
- zu 25.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 26.:** Hintergrund der PopUp Menüs ("Akteure -> meine Akteure, ...")

**zu 27.:** Schriftfarbe der Unterpunkte der PopUp Menüs ("meine Akteure")

**zu 28.:** Hintergrund der Unterpunkte der PopUp Menüs ("Akteure -> meine Akteure, ...") - onmouseover

**zu 29.:** Schriftfarbe der Unterpunkte der PopUp Menüs ("meine Akteure") - onmouseover

**zu 30.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 31.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 32.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 33.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 34.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 35.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 36.:** Umrandung der Unterpunkte in den PopUp Fenstern - Lichtpunkte

**zu 37.:** Umrandung der Unterpunkte in den PopUp Fenstern - Schattenpunkte

**zu 38.:** Umrandung der Unterpunkte in den PopUp Fenstern -onmouseover

**zu 39.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 40.:** Schriftfarbe im PopUp Hauptmenü (Datei, Bearbeiten, ...)

**zu 41.:** Balken hinter der Schrift im PopUp Hauptmenü - onmouseover (Datei, Bearbeiten, ...)

**zu 42.:** Schriftfarbe im PopUp Hauptmenü- onmouseover (Datei, Bearbeiten, ...)

**zu 43.:** Inaktive Schrift im PopUp Hauptmenü (Datei, Bearbeiten, ...)

**zu 44.:** Umrandung des PopUp Hauptmenü (Schattenpunkt) (Akteure -> meine Akteure,...)

**zu 45.:** Umrandung des PopUp Hauptmenü (Lichtpunkt) (Akteure -> meine Akteure,...)

**zu 46.:** Hauptmenü "onmouseover Umrandung" unten und rechts (Datei, Bearbeiten, ... Hilfe)

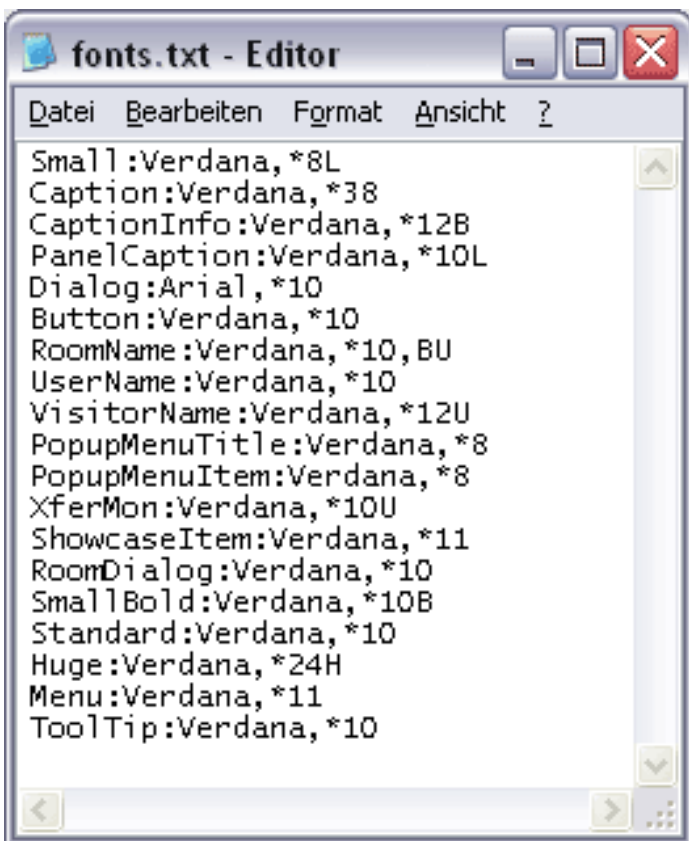
**zu 47.:** Hauptmenü "onmouseover Umrandung" oben und links (Datei, Bearbeiten, ... Hilfe)

**zu 48.:** muss nicht bearbeitet werden

**zu 49.:** muss nicht bearbeitet werden

- zu **50.**: muss nicht bearbeitet werden
- zu **51.**: muss nicht bearbeitet werden
- zu **52.**: muss nicht bearbeitet werden
- zu **53.**: muss nicht bearbeitet werden
- zu **54.**: muss nicht bearbeitet werden

## font.txt:



```

Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
Small:Verdana,*8L
Caption:Verdana,*38
CaptionInfo:Verdana,*12B
PanelCaption:Verdana,*10L
Dialog:Arial,*10
Button:Verdana,*10
RoomName:Verdana,*10,BU
UserName:Verdana,*10
VisitorName:Verdana,*12U
PopupMenuTitle:Verdana,*8
PopupMenuItem:Verdana,*8
XferMon:Verdana,*10U
ShowcaseItem:Verdana,*11
RoomDialog:Verdana,*10
SmallBold:Verdana,*10B
Standard:Verdana,*10
Huge:Verdana,*24H
Menu:Verdana,*11
ToolTip:Verdana,*10

```

Hier geben Sie die einzelnen Schriftarten und Schriftgrößen an. Die Schriftgrößen sind schon so optimiert, dass sie nicht verändert werden müssen. Die Schriftarten können je nach Geschmack umgestaltet werden.

## metrics.txt:

Hiermit können Sie einzelne Passagen im moove online Browser verschieben, ausweiten, ... sprich Maße verändern. Allerdings müssen Sie diese Datei nicht ändern, denn die Vorgaben sind schon so sehr optimiert, dass alles funktioniert.

Wobei es dennoch manchmal zu Verschiebungen kommt, sind die folgenden Punkte:

- zu **1.**: \_ Button -> Abstand zum Rand

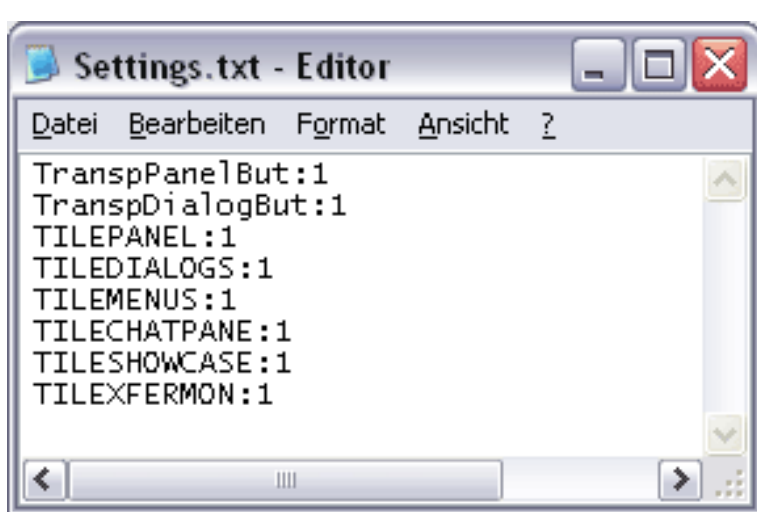
```
metrics.txt - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
CaptionTopMargin:8
CaptionLeftMargin:-25
MiniCaptionTopMargin:8
MiniCaptionLeftMargin:0
PanelGap:15
PanelHeight:32
PanelButWidth:24
PanelItemWidth:68
PanelBottomMargin:15
MinButWidth:30
ButSubWidth:24
RoomIconWidth:180
RoomIconHeight:240
MaxNumRoomCol:4
NCButTop:0
XMConSize:30
XMMinRadius:175
ShowcaseItemSize:80
ShowcaseItemMinW:80
ShowcaseItemMaxW:120
ShowcaseItemMinH:25
ShowcaseItemMaxH:120
ShowcaseItemGrowW:40
ShowcaseItemGrowH:1
ShowcaseBorder:2
ItemPicWidth:80
MenuBorder:2
MenuPicWidth:32
MenuPicHeight:32
1 NcMinOff:70
2 NcMaxOff:50
3 NcClsOff:30
ScopeWidth:65
ScopeHeight:52
LargeAVIWidth:21
LargeAVIHeight:52
SmallAVIWidth:35
SmallAVIHeight:13
PanelLeftMargin:15
RDHorAdd:15
RDVerAdd:15
MenuTopMargin:0
MenuItemGap:4
ScopeLeftMargin:20
ScopeTopMargin:5
ScopeSceneWidth:35
```

**zu 2.:** o Button -> Abstand zum Rand

**zu 3.:** x Button -> Abstand zum Rand

Diese müssen Sie meistens an Ihrem Style anpassen.

**settings.txt:**



Hier können Sie Eigenschaften der einzelnen Hintergründe definieren (Hintergründe können gekachelt ("0") oder auch maskiert ("1") werden) Diese Datei muss gar nicht verändert werden.

### **band.avi:**

Die band.avi können Sie außer Betracht lassen, sie muss nicht verändert werden.

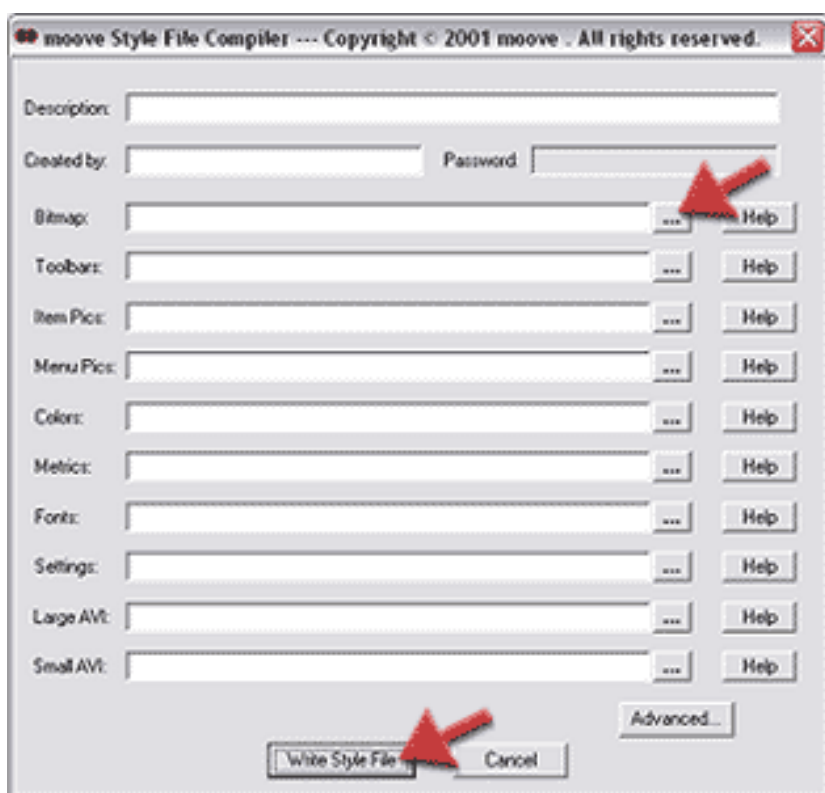
### **lamp.avi:**

Diese avi stellt die Animation rechts oben im Browser dar. Sie müssen sie in einem avi-fähigen Programm erstellen. Die Größe sollte 50 x 21 Pixel betragen und die Datei darf nicht komprimiert werden.

Die band.avi können Sie außer Betracht lassen, sie muss nicht verändert werden.



Wenn Sie nun alle Dateien nach Ihrem Wunsch erarbeitet haben, öffnen Sie bitte die stylecomp.exe und klicken Sie jeweils auf die "... " und laden Sie Ihre bearbeiteten Datei (maske.bmp, maske\_toolbarbuttons.bmp, maske\_item.bmp, menu.bmp, colors.txt, metrics.txt,...) herein. Klicken Sie dann auf "Write Style File" und speichern Sie Ihren Style in den "STY"-Ordner in dem Art-Verzeichnis Ihres moove online Ordners.



Gehen Sie nun zurück in Ihr moove online Hauptverzeichnis und öffnen Sie im Showcases-Ordner den Styles-Ordner. Dort befinden sich uni-Dateien von bereits erstellten Styles. Kopieren Sie sich eine und benennen sie um. Öffnen Sie sie dann und schreiben Sie den Namen Ihres Styles in die Klammer in Anführungszeichen.

Jetzt können Sie Ihren Style in moove online unter Extras -> Styles wiederfinden. Wenn Ihnen irgendetwas an Ihrem Style nicht gefällt, bearbeiten Sie ihn erneut, speichern ihn ab und erzeugen ihn mit Ihrem stylecompiler.

### **Tipp:**

Schon am Anfang nach einigen kleinen Veränderungen an Ihren bmp Dateien können Sie einmal ausprobieren, wie Ihr Style in moove online aussieht, in dem Sie bereits nach wenigen Arbeitsschritten, den Style mit dem stylecompiler erzeugen.

# Anleitung für das Erstellen von Screenshots

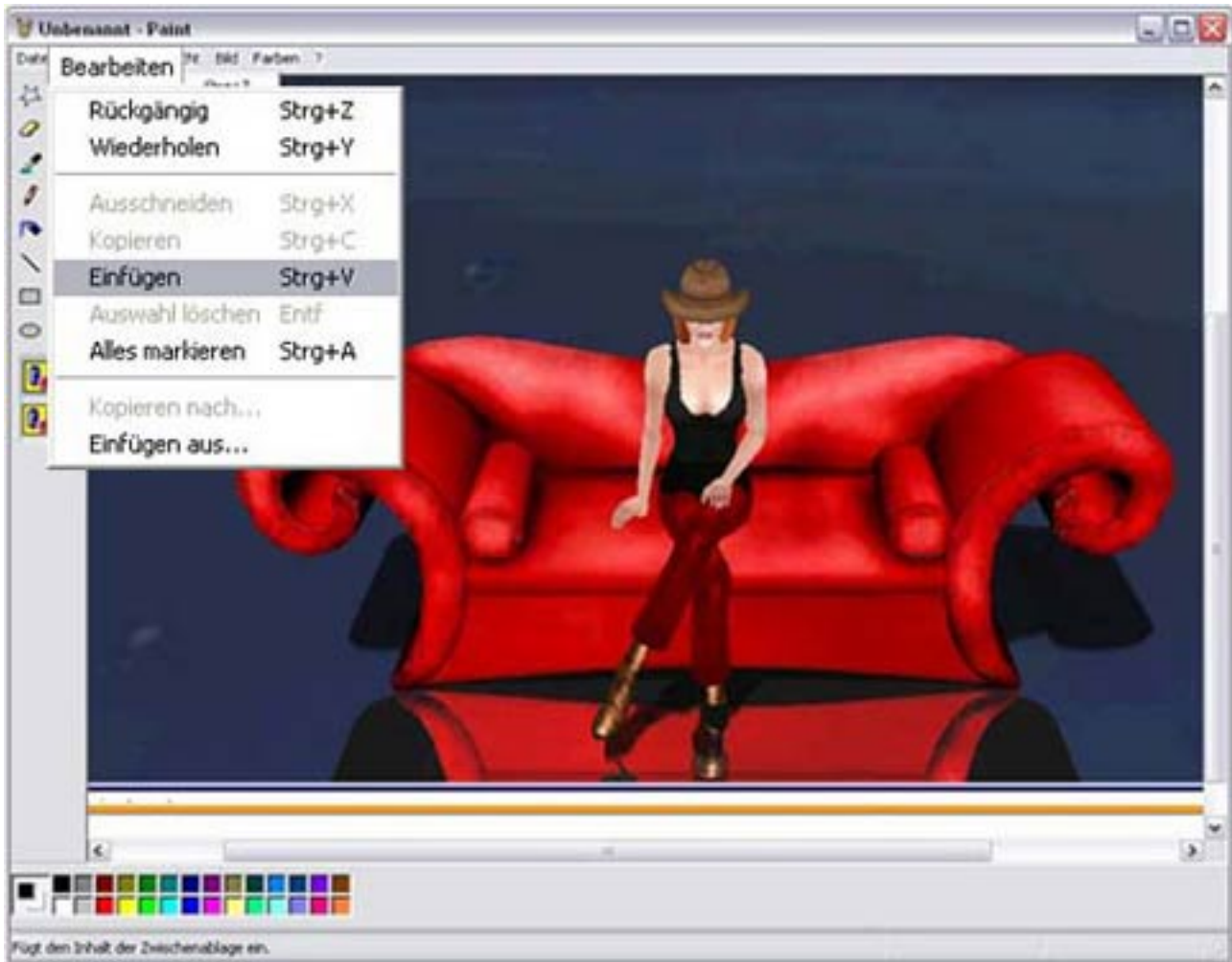
- Drücken Sie die "**Druck**"-Taste auf Ihrer Tastatur.
- Der **aktuelle Bildschirm** wird in die Zwischenablage kopiert.



- Öffnen Sie ein Grafik Programm Ihrer Wahl.
- Sollten Sie kein Programm installiert haben, öffnen Sie Microsoft **Paint** via **Windows "Start" > Programme > Zubehör**.



- Fügen Sie den **Screenshot** via "**Bearbeiten**" > "**Einfügen**" in das Programm ein.



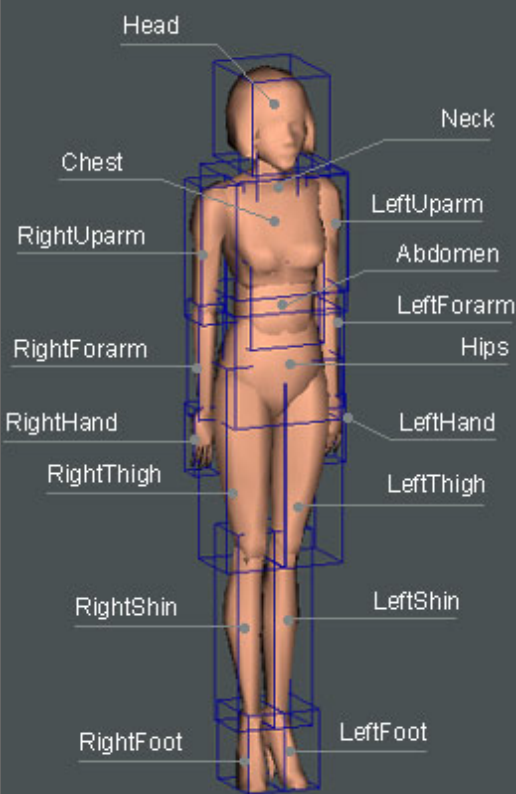
- **Speichern** Sie den Screenshot nun via "**Datei**" > "**Speichern unter...**" in einem beliebigen Ordner ab.



Klicken Sie im Menü "Hilfe" auf "Hilfethemen".

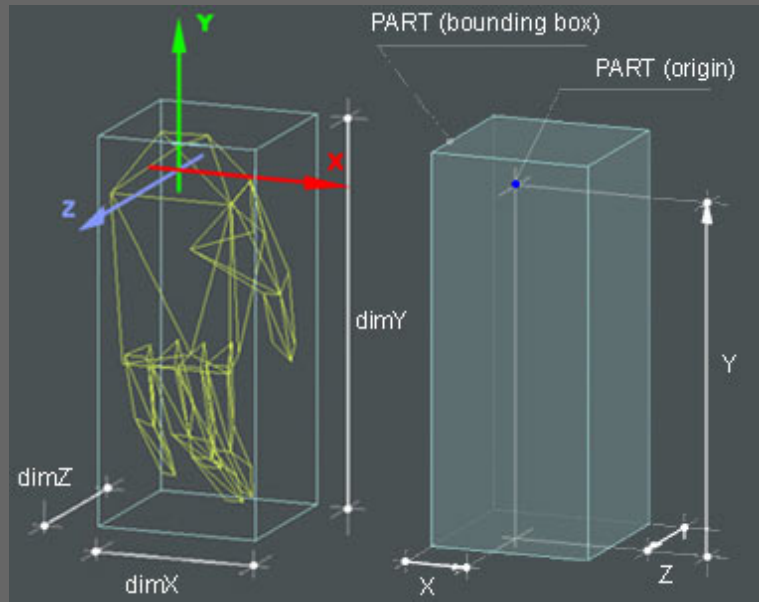
## Level-Übersicht

BODY	0
HAIR	500
HAT	600
SOCKS	1000
SHOES	2000
PANTS	3000
SHIRTS	4000
JACKETS	5000



Unsere Figuren entstehen in "3D Studio Max". Sie können natürlich auch andere Programme dazu verwenden, vorausgesetzt, dass das von Ihnen eingesetzte Programm das ".3DS"-Format unterstützt. Die "Actors" bestehen aus mehreren Objekten sogenannten "Parts". Die Abbildung links zeigt eine Standardfigur und Ihre Teilung.

Aus diesen Teilen entstehen nach dem importieren die ".SRF"-Dateien.



So werden die Parts in den Templates definiert:

PART <part name>  
 DIM <x, y, z>  
 ORIGIN <x,y,z>

DIM definiert Breite, Höhe und Tiefe des Parts .  
 ORIGIN ist ein Drehpunkt für das jeweilige PART

## HTML-Code für selbstinstallierene MPZ-Dateien

Fügen Sie den Code aus der folgenden Tabelle Ihrem HTML-Dokument zu. Sie ergänzen ihn natürlich mit Ihrem Teil des Quellcodes, indem Sie z.B. weitere Texte und Bilder einbauen, so wie Sie das aus Ihren bisherigen HTML-Erfahrungen gewohnt sind.

Dann ändern Sie einfach den **Namen des Bildes** und den **Pfad, der auf die MPZ-Datei verweist**:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">

function InstallMPZ(sMPZ)
{
    var bInstall;

    if(RoseCommand21.IsBrowserOnAdvanced() != 0) // Roomancer running?
        bInstall = true;
    else
        bInstall = window.confirm("Die Installation des gewünschten Teils\nkann nur
mit Hilfe von Roomancer erfolgen.\n\nSoll Roomancer jetzt gestartet werden?");

    if(bInstall)
        RoseCommand21.ExecuteAdvanced(99999, sMPZ, 10000); // nID, sParam,
nTimeOut
}

</SCRIPT>

</HEAD>

<BODY>
<OBJECT id=RoseCommand21 classid=clsid:EF8A8A22-EF05-4C7D-BC34-9BBF1DBC86F1
VIEWASTEXT ></OBJECT>
<IMG src="example.jpg" onclick=InstallMPZ("mpz/example.mpz")>

</BODY>

</HTML>
```

Die Zeile (img-Tag), in der Sie die Änderungen des Dateinamens (Bild) und des Pfades zu der MPZ-Datei vornehmen, können Sie natürlich oft beliebig verwenden, wenn sie mehrere MPZ-Dateien zum Download anbieten möchten.

Genau wie Sie es aus dem moove Shop kennen, reicht jetzt ein Klick auf das Vorschaubild, um die gewünschte MPZ-Datei automatisch zu laden und zu installieren.

Wenn Sie Fragen und/oder Probleme haben, wenden Sie sich bitte an [support@moove.com](mailto:support@moove.com)

**Hinweis:**

Bitte beachten Sie auch unsere Hinweise zum Bearbeiten von Dekorationen und Styles, so dass auch diese selbst installierend geladen werden können.

