

## Handlungszellen Teil 2

Wie baue ich eine Zelle mit Maya und XML?

1. Zellen-XML-Template (`dswmedia/Testzellen/Zelltemplate.xml`) aus HZ-Framework mit einem Editor (zb. Notepad, Scite,etc.) editieren.
2. Entscheidung: soll die Zelle von außen und / oder von innen erlebbar sein?
  - nur von außen → eine Formanlage mit Attribut `verwendung="Raum"`
  - nur von innen → eine Formanlage mit Attribut `verwendung="Körper"`
  - von außen und innen → zwei Formanlagen
3. Festlegung von Zellgröße, Formanlage-Typen und Größen
  - Zellgröße (in „Metern“) als normale Zahl oder Faktor-Basis-Exponent Schreibweise am Attribut `groesse` am Tag `Zelle`
  - Formanlage Attribut: `typ` – mögliche Werte:
    - HalbWürfel, HalbKugel, HalbZylinder
  - Größenfaktoren der Formanlagen
    - Halbkugel: Radius
    - Halbzylinder: Radius, Höhe
    - Halbwürfel: Breite, Höhe, Tiefe

#### 4. Personalzellandockstellen an der (den) Formanlage(n) definieren

- Tag PersonalZellAndockstelle
- „**Begeh** ungs-“ und „**Beseh** ungs-Möglichkeiten“ der Zelle festlegen mit GehAnlage und SehAnlage – Tag
- dafür Constraints (Beschränkungen) definieren:

Constraintname	Attribute	Default-Tag-Attribute
KugelConstraint	breitenGradIntervall laengenGradIntervall radiusIntervall	breitengrad radius laengengrad
ZylinderConstraint	hoehenIntervall laengenGradIntervall radiusIntervall punkt	hoehe radius laengengrad
StandpunktConstraint		
ZylinderHalbkugelConstraint	hoehenIntervall laengenGradIntervall radiusIntervall	hoehe radius laengengrad breitengrad
ZylinderHaubenConstraint	hoehenIntervall laengenGradIntervall radiusIntervall	hoehe radius laengengrad
FixRichtungsConstraint	upVector direction	
ZielLinienConstraint	ursprung normale min max punkt	t
ZielPunktConstraint		

## 5. Konkrete Gestalt der Formanlagen definieren (Geometrie)

- Export aus Maya in eine \*.w3d-Datei
  - Suffix „\_EXPORT“ an die Wurzel der zu exportierenden Hierarchiegruppe
  - Dateiein ablegen unterhalb des `dswmedia` Ordners
  
- Tag `Geometrie` definieren mit Attributen:

<code>ref</code>	relative / absolute Angabe bezgl. <code>dswmedia</code>
<code>HZFWEinheiten</code>	Größe in Handlungszellen-Einheiten
<code>Sw3dEinheiten</code>	Größe in Shockwave3D-Einheiten ( 1 Maya cm = 100 Shockwave3D-Einheiten)

## 6. Testen, Testen, Testen ...