

Creación de Eventos en JScript para XSI 5.0

Creado en Octubre de 2005 por Agedito.

Objetivos del Tutorial

Pues sobre todo que se le pierda un poco de miedo a la programación que es una herramienta muy poderosa.

Aprender a usar un poco el PlugIn Manager de XSI 5.0 que es una novedad muy muy jugosa. 😊

¿Qué es un evento?

Un evento es una acción (cargar una escena, cambiar la selección, iniciar XSI...) y XSI nos permite añadir un script a algunos eventos, de forma que se ejecute automáticamente cuando esto sucede.

¿Para qué sirve?

Para muchas cosas, aquí lo voy a utilizar para que nuestra escena se inicialicen siempre con la luz ambiental a 0. Pero los usos son múltiples.

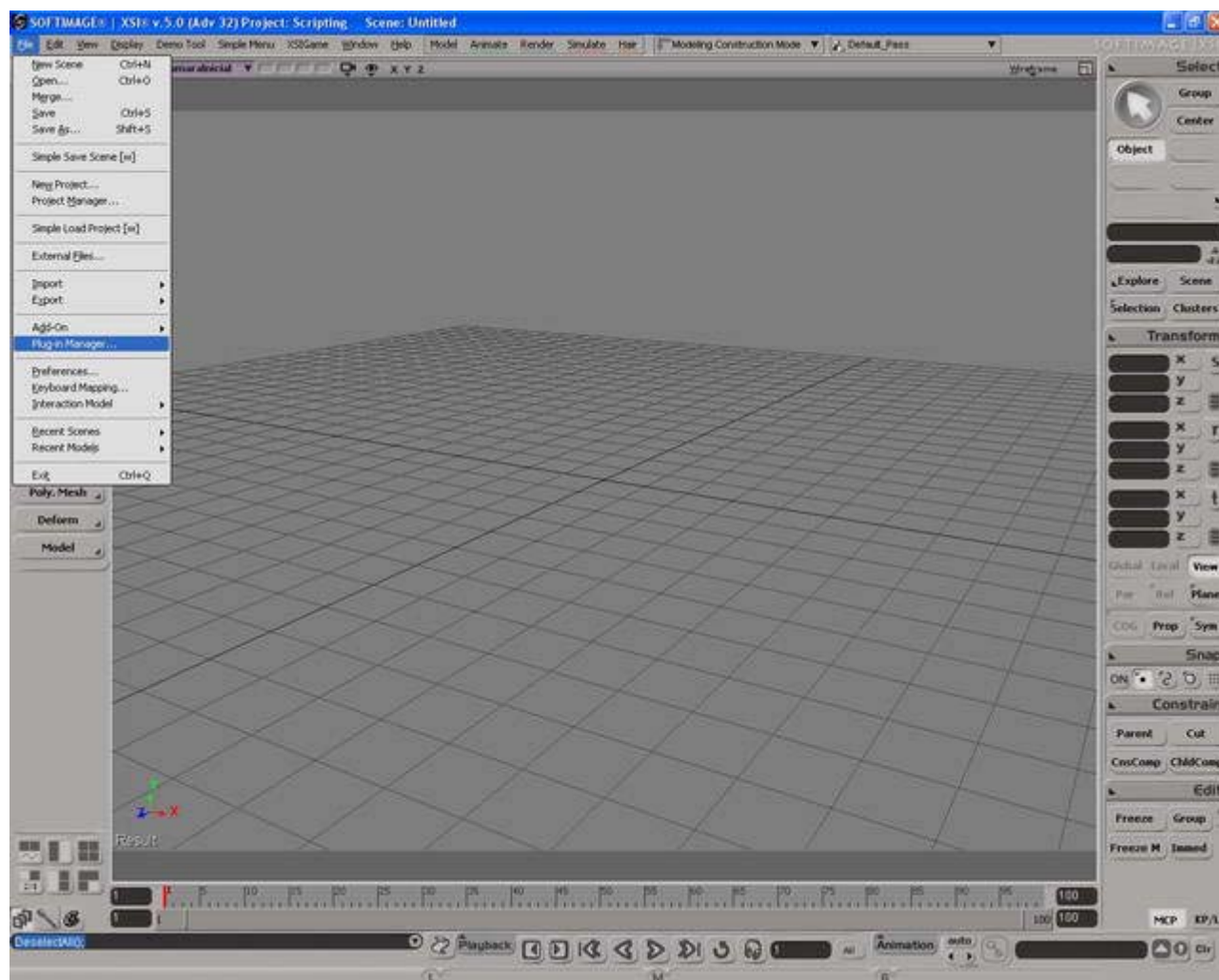
¿Conocimientos?

Para seguir este tutorial no hace falta saber script (si se sabe muchísimo mejor claro está), solo con saber copiar y pegar vale



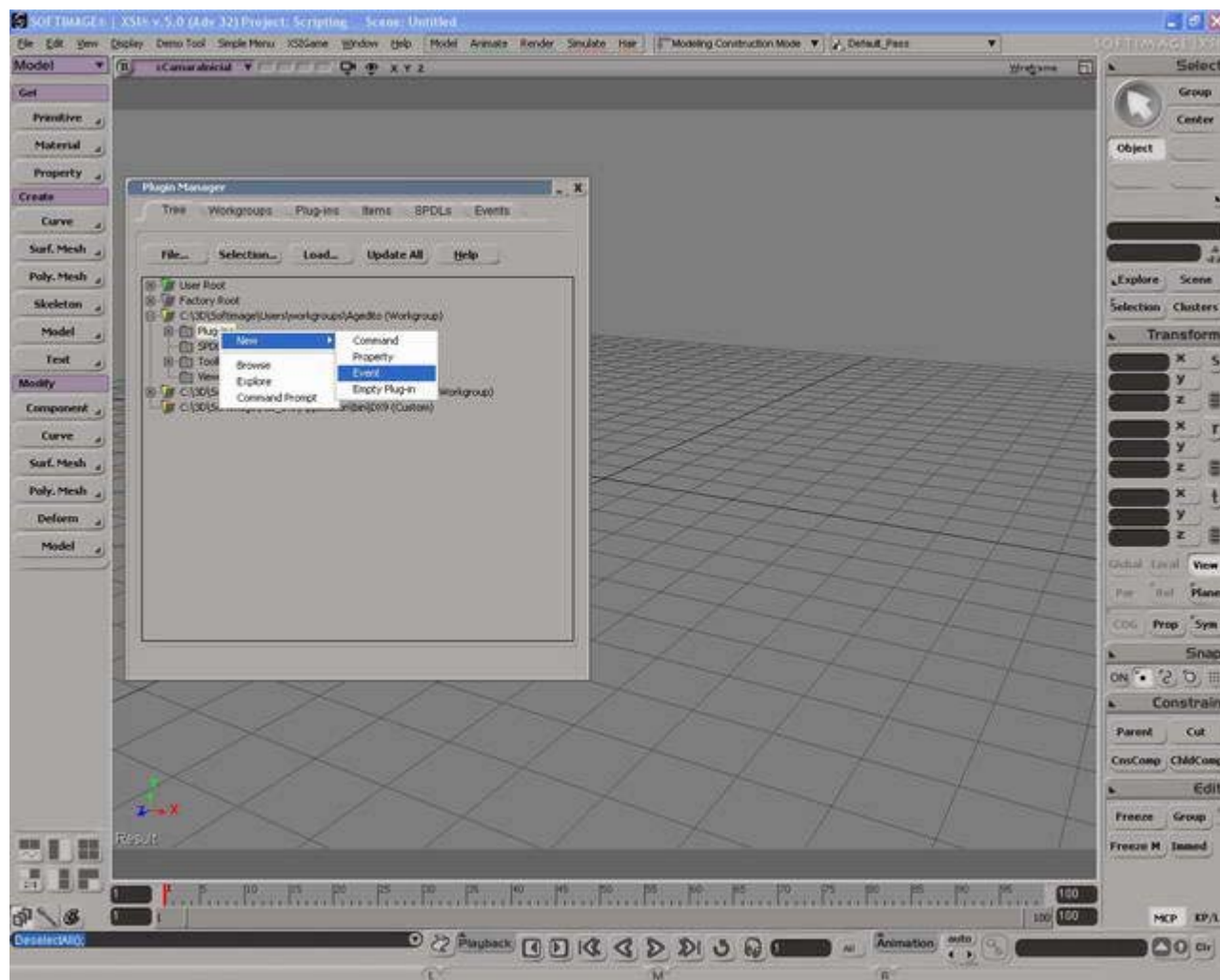
Manos a la obra

Paso 1 - Lo primero es cargar el PlugIn Manager, para ello vamos al menú File\PlugIn Manager..

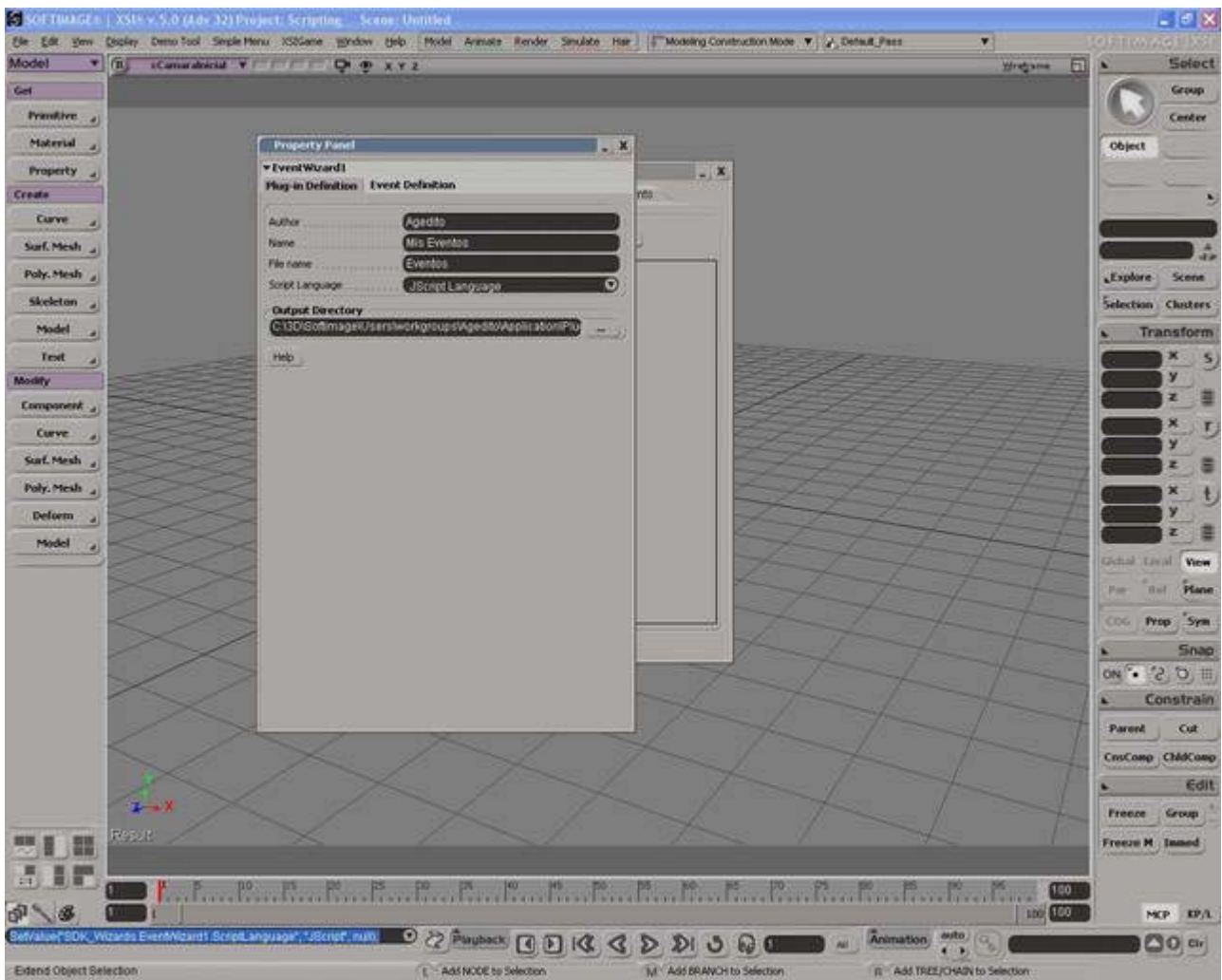


Paso 2 - En la pestaña Tree, pulsamos con el botón derecho sobre la carpeta PlugIn del workgroup o del User donde queremos

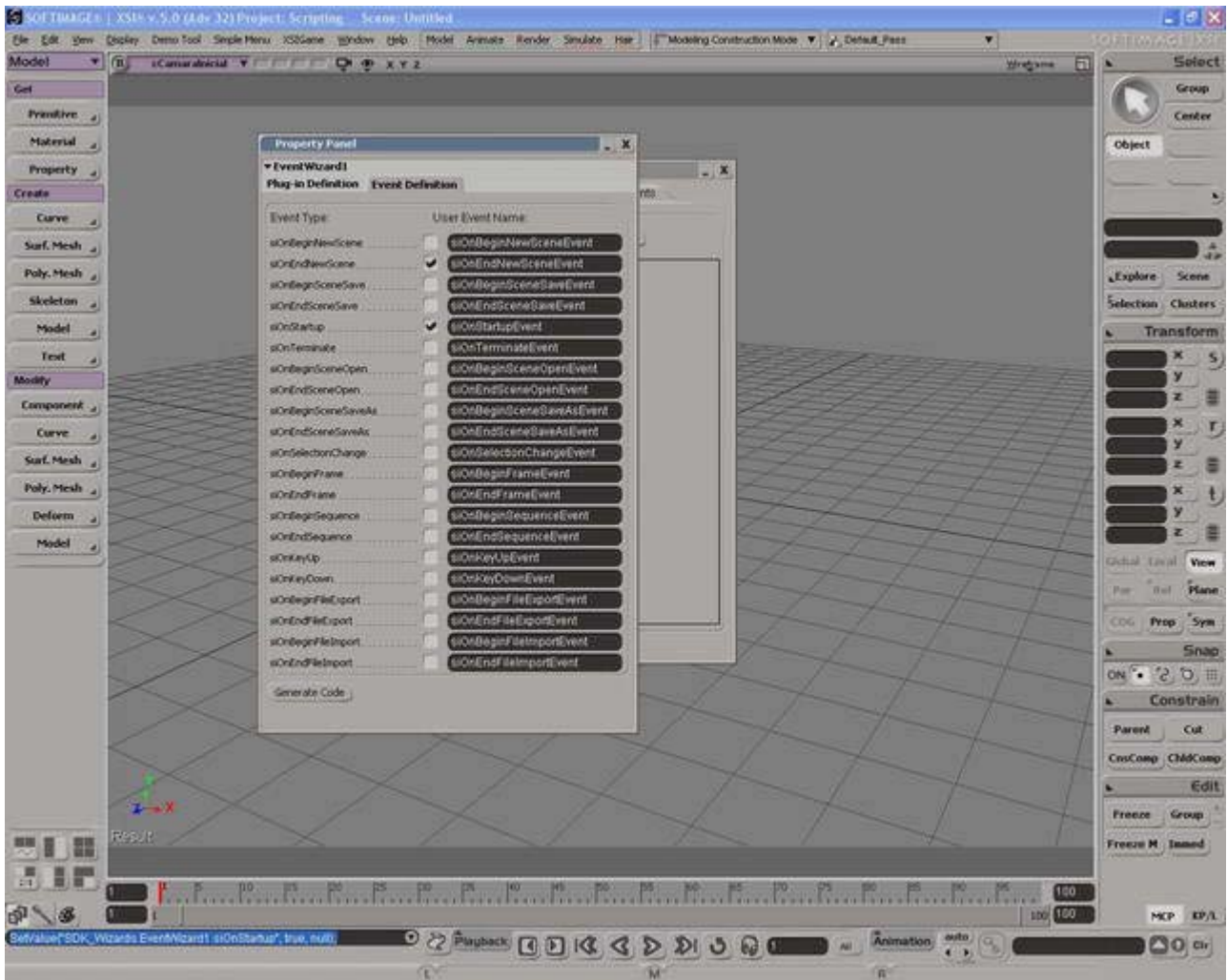
instalarlo. En el menú que nos sale pulsamos New\Event



Paso 3 - En la ventana que nos sale seleccionamos como script language JScript Language. Si queremos cambiamos el Name y el FileName (los nombres del script y del fichero)



Paso 4 - En la pestaña Event Definition activamos las casillas siOnEndNewScene y siOnStartup (Así crearemos dos eventos, ya veremos el porqué)



Paso 5 - Pulsamos el botón Generate Code. Nos saldrá nuestro fichero JScript. No nos asustemos, solo vamos a modificar unas pocas líneas.

La primera parte del script se encarga de instalar los eventos automáticamente, esta zona no la tocaremos para nada. Buscamos la línea de texto

Código:

```
function siOnEndNewSceneEvent_OnEvent( ctxt )
```

y un poquito más abajo pondrá:

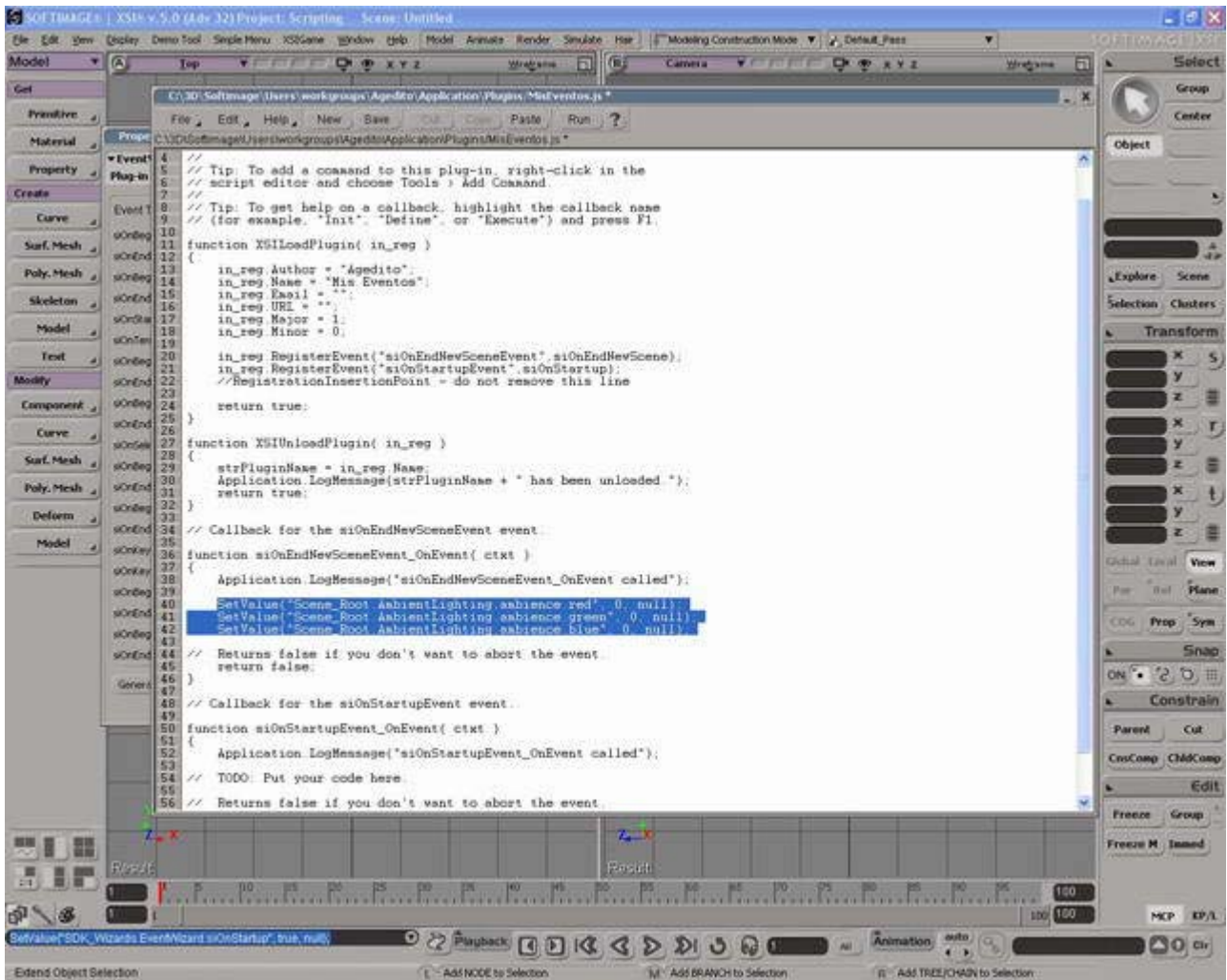
Código:

```
// TODO: Put your code here.
```

Bien aquí es donde escribiremos nuestro script, todo lo que escribamos aquí se ejecutará automáticamente cuando creemos una nueva escena. Nosotros pondremos estas tres líneas, que lo que hacen es poner las componentes r,g,b de la luz ambiental a 0.

Código:

```
SetValue("Scene_Root.AmbientLighting.ambience.red", 0, null);
SetValue("Scene_Root.AmbientLighting.ambience.green", 0, null);
SetValue("Scene_Root.AmbientLighting.ambience.blue", 0, null);
```



Paso 6 - Un poquito más abajo aparece

Código:

```
function siOnStartupEvent_OnEvent( ctxt )
```

Buscamos la línea

Código:

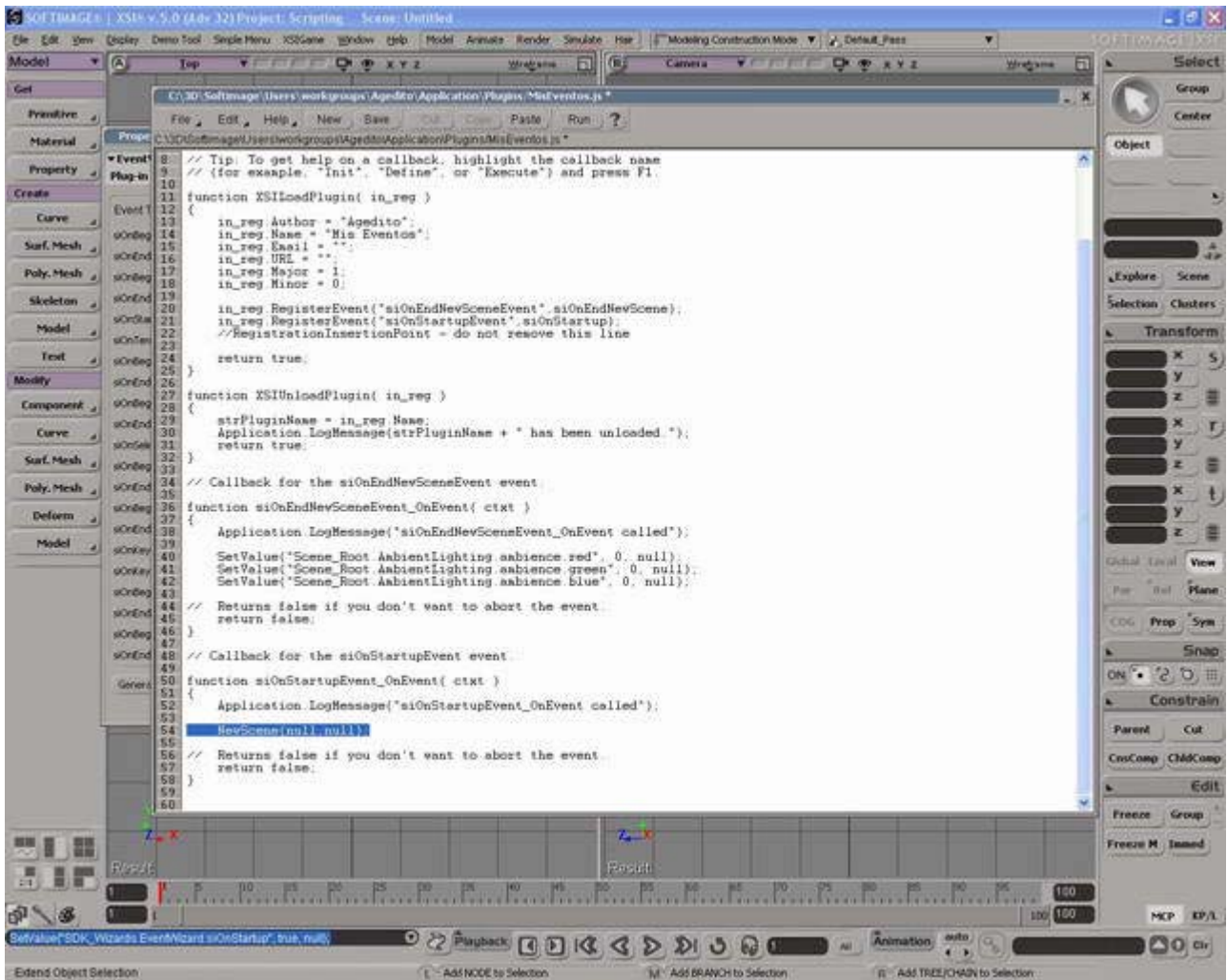
```
// TODO: Put your code here.
```

que hay más abajo y la sustituimos por:

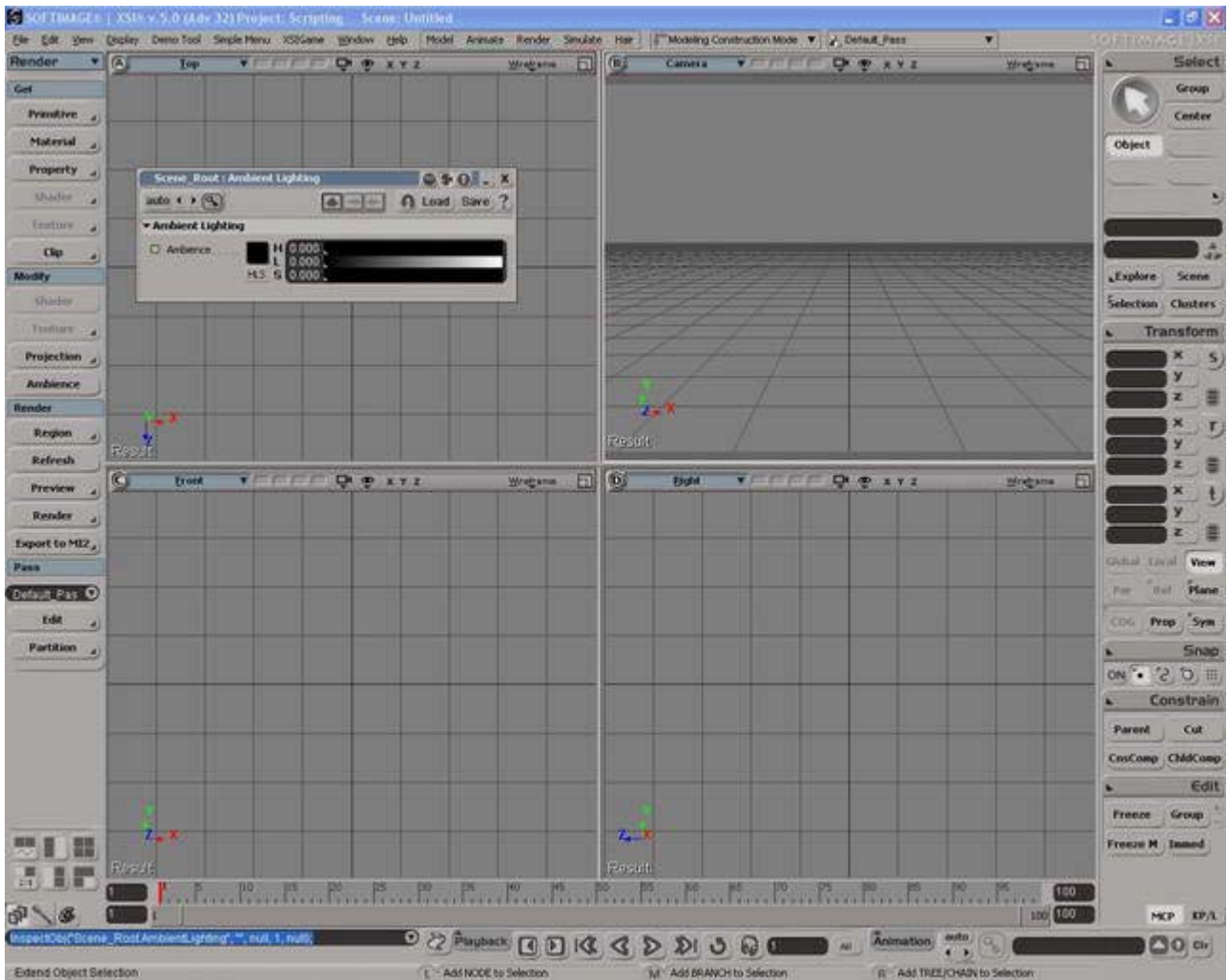
Código:

```
NewScene(null,null);
```

Esta línea tiene una explicación, XSI cuando arranca no considera que ha creado una escena nueva, por lo que no pondría la luz ambiental a 0, así que lo que hacemos es decirle a XSI que cuando arranque cree una escena nueva, y entonces al crear la escena nueva automáticamente sí se pone la luz ambiental a 0.



Paso 7 - Cerramos el fichero de script (si nos pregunta guardamos los cambios). A partir de ahora cuando iniciemos XSI o creamos una nueva escena tendremos la luz ambiental a 0.



Epílogo 😊

Obviamente, en vez de la luz ambiental podeis hacer que se ejecute cualquier cosa, si no teneis idea de script simplemente con copiar las líneas que se generan en el script editor podeis ver los comandos que sirven para algunas cosas 😊

Espero que no haya quedado muy enrevesado y que os sirva para algo, si quereis preguntar lo que sea, estoy a vuestra entera disposición. 🙏