



Die DAZ Studio Tabs Batch Convert und Scripte IDE!

Thema 0 : Vorwort

Thema 1 : Der Datenwandler (Batch Convert)

Thema 2 : Script IDE der Sripter

Entstehungsdatum:
30.09.2013

Anpassung:
01.12.2014

Das MDA - Team

In den nachfolgenden Seiten wird alles was dazu gehört aufgeführt.

Inhaltsverzeichnis :

Deckblatt		.01
Inhaltsverzeichnis		.02
Thema 0	Vorwort	.03
Thema 1	Der Datenwandler (Batch Convert)	.04
Blatt 2 dazu		.05
Blatt 3 dazu		.06
Thema 2	Script IDE der Scripter	.07
Blatt 2 dazu		.08
Blatt 3 dazu		.09
Blatt 4 dazu		.10

Thema 0 :
Vorwort

Verwendete Programme :

DAZ Studio 4 / 4.5 und 4.6

Verwendung:

Für das DAZ Studio 4 / 4.5 und 4.6 geschrieben. Diese Tabs sind in allen drei Versionen zu finden.

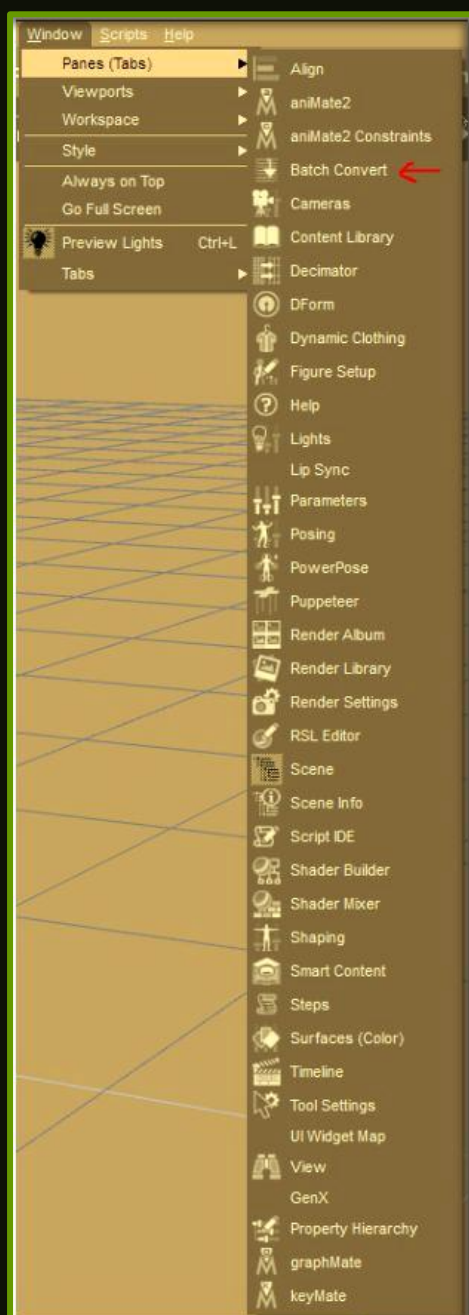
Rechte:

Alle Rechte daran liegen beim Magical DAZ Artwork (MDA).

Thema 1 :

Der Datenwandler (Batch Convert) alles darüber !

Ein kleines Tool was es in sich hat. Wie findet man es.



Es ist unter Window / Panes (Tabs) zu finden.



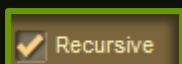
Die von Haus aus komprimierten und damit nicht bearbeitbaren .duf und .dsf Dateien werden mit dem Tool entzippt, so dass man sie bearbeiten kann (5). Danach geht auch der Schritt wieder zurück (6). Also aus den dekomprimierten (nicht gezippten) Dateien werden wieder komprimierte (gezippte) Dateien. Dabei werden keine Dateien gelöscht.

Sie werden nur überschrieben. Verlieren dabei aber nicht ihre Funktion.

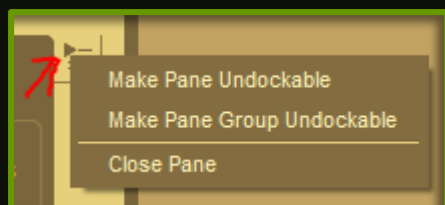
Ich finde es eine gute Idee, somit ergibt sich für einige die Möglichkeit auch mal in den Dateien zu schauen wo Fehler sind um diese zu beheben.

Genauso verhält es sich mit den Dateiwandel von .ds(a) zu .ds(b) oder umgedreht. Oder .ds(a,b) zu .ds(e) Dateien. Dabei wird die Datei nur umformatiert. Also in ein anders Format umgewandelt. Die originale Datei wird dabei überschrieben nicht gelöscht. Sie erhalten ihre Funktionsfähigkeiten. Ein Rückwandeln geht auch (7).

Das bringt vielleicht ein wenig Klarheit, was man damit anstellen kann.



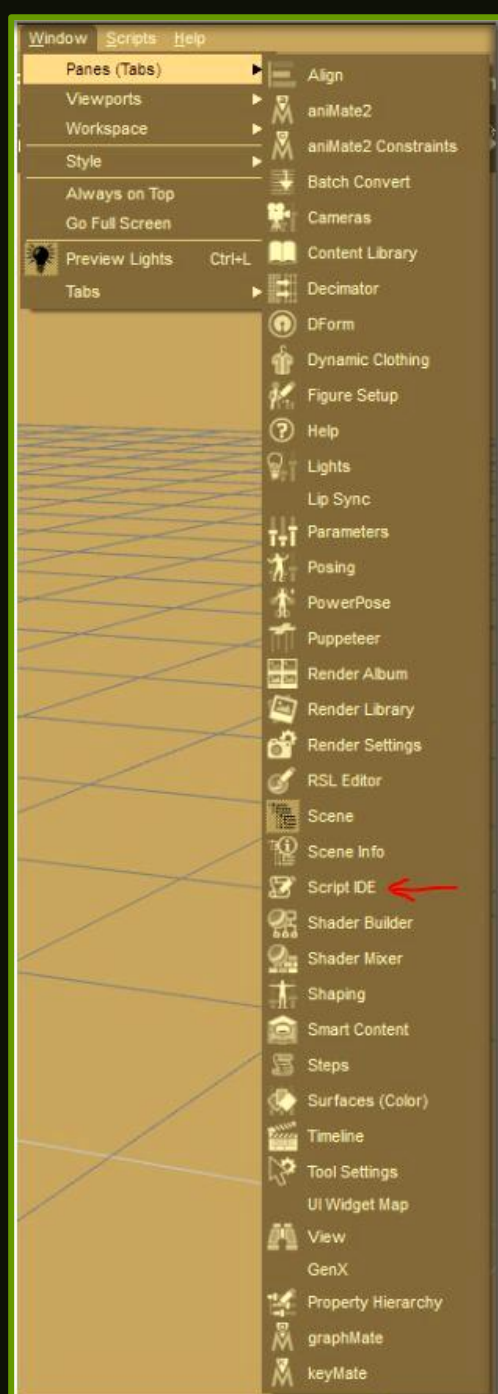
Mit Hilfe diese Option ist es machbar, das das Tool immer dasselbe macht. Die Abläufe werden automatisch wiederholt.



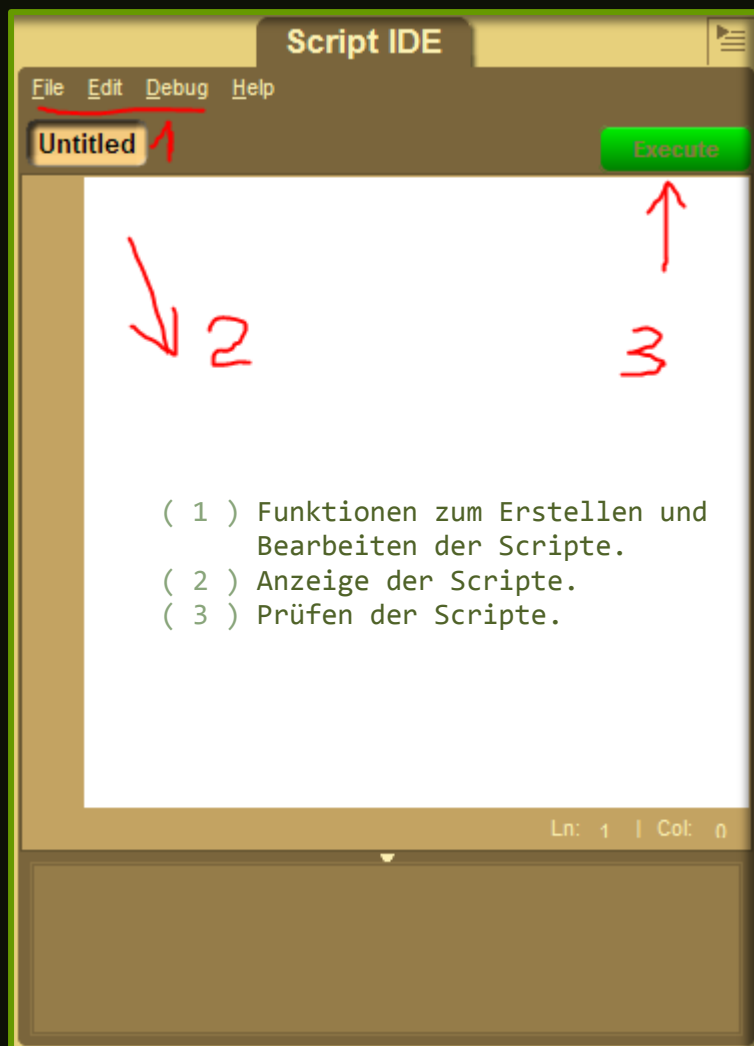
Mit der linken Maustaste draufgedrückt und es kommt dieses Feld zum Vorschein. Möglichkeit das Tab abzudocken oder es zu schließen.

Thema 2 : Script IDE der Scripter !

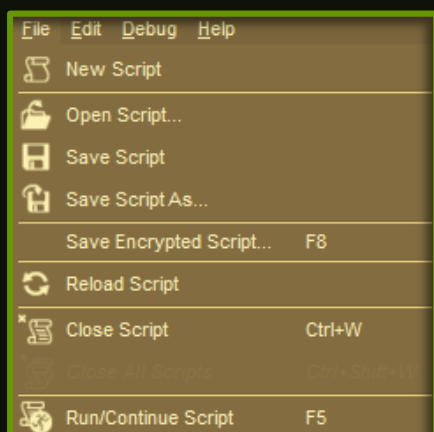
Ein kleines Tool mit dem man Scripte aus Dateien auslesen kann, oder selbst für Dateien welche schreiben möchte.



Es ist ebenfalls unter
Window / Panes (Tabs)
zu finden.

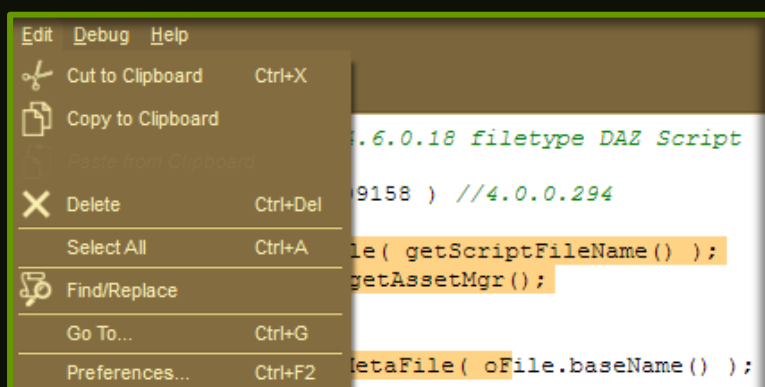


- (1) Funktionen zum Erstellen und Bearbeiten der Scripte.
- (2) Anzeige der Scripte.
- (3) Prüfen der Scripte.



Hinter File verbergen sich diese Optionen.

Alles was zum Erstellen / Öffnen und Speichern da sein muss, ist dann hier zu finden.



Entsprechende Zeilen im Script markieren und über Edit lässt sich das jetzt bearbeiten.

Debug Help

Toggle Breakpoint F9

Clear Debug Output

Clear Error Log

Clear Console

Step Into F11

Step Over F10

Step Out

Damit lassen sich über Debug Fehler im Script aufspüren und beheben.

Ist ein Script vorhanden und ihr klickt hier dann drauf, öffnet sich diese Fenster.

The screenshot shows the Script IDE interface. The main editor displays a script with the following code:

```

1 // DAZ Studio version 4.6.0.18 filetype DAZ Script
2
3 if( App.version >= 67109158 ) //4.0.0.294
4 {
5     var oFile = new DzFile( getScriptFileName() );
6     var oAssetMgr = App.getAssetMgr();
7     ( oAssetMgr )
8     {
9         oAssetMgr.queueDBMetaFile( oFile.baseName() );
10    }
11 }
12

```

A breakpoint is set on line 3. The debug console shows the following error message:

```

3     if( App.version >= 67109158 ) //4.0.0.294
5         var oFile = new DzFile( getScriptFileName() );
Uncaught exception at M:/Dokumente/DAZ 3D/Studio/My
Library/Runtime/Support/DAZ_3D_1000_Naytiri.dsa:5: ReferenceError: Can't find variable:
getScriptFileName
5         var oFile = new DzFile( getScriptFileName() );
3     if( App.version >= 67109158 ) //4.0.0.294

```

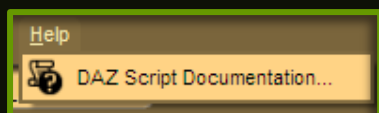
The debug console also shows the following variables:

Name	Value
Scope	
Scope (1)	
this	

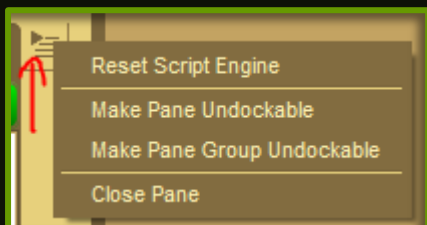
Hier drin lassen sich jetzt die Fehler exakt ermitteln und beheben.

qsdb>

Wollt ihr mehr über das Scripten erfahren und wie man Scripte schreibt dann schaut bei DAZ vorbei.



Da gibt's die Codes und Infos darüber.



Mit der linken Maustaste draufgedrückt und es kommt dieses Feld zum Vorschein. Möglichkeit das Tab abzudocken oder es zu schließen. Auch ein Reset der Script Engine ist machbar.

Ich hoffe, dass es euch gefallen hat. Habt noch viel Lust beim Experimentieren mit den zwei Tabs.