



CallOnActivation

• Overview

The CallOnActivation tag allows you to attach any Cinema 4d command to the activation of an object. This is especially useful if you need a certain tool, for example the move tool or the rotate tool, to be active together with an object. Thanks to the CallOnActivation tag this tool can be called whenever the object gets activated. In addition the tag allows to lock any position, scale or rotation coordinates to the value 0 (or 1 for scale). This prevents an unintentional change of the locked values. The needed default coordinates for the object should of cause be frozen in order for the locking to make sense.

• Installation

Download the plugin and unzip the archive. Now drop the plugin folder as usual into the folder "plugins" in your current Cinema 4d application folder. After starting Cinema the next time, the CallOnActivation tag appears under the Object Manager's menu *Tags -> Python Tags*.

• Usage

Attach the tag to any object. After activating the "Send Call on Activation" checkbox in the tag's Attribute Manager, the action selected under "Tool" will be executed. Note that this will only happen if the object had not already been selected. That way it remains possible to also use other tools with that object without the selected action getting executed for every redraw of the editor.

The preselected option for "Tool" is "Move", selecting the move tool when the object gets selected. The second option is "Rotate", selecting the rotate tool. In reality those two are the only options I ever use. But since I didn't want to limit the tag unnecessarily, there's also the option "ID". This option allows you to call any command you want when the object gets selected. You are by no means limited to tools. You can also call installed plugins or scripts or even create a new object each time an object gets selected – probably a really stupid idea by the way. You can look up the needed ID in the Command Manager (*Shift + F12*). For example if you want to use the magnet tool whenever your object gets selected, you need to select "ID" for "Tool" and then enter the number "1016185" into the "ID" field. That is the ID for the magnet tool.

Under "Locking" you can in addition lock the position, scale or rotation for any of the three axes. Simply check the checkbox(es) for the value(s) you want to lock. Any of the locked position and rotation coordinates will be reset to "0", any scale value will be reset to "1". Therefore it makes sense to freeze the current coordinates in the Attribute Manager before using the locking feature.

You can download the plugin here:

http://www.studio-fabian.de/downloads_en/cinema-4d-plug-ins_en

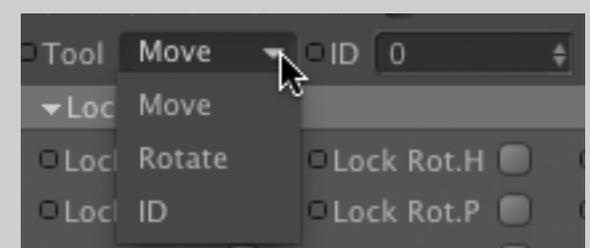
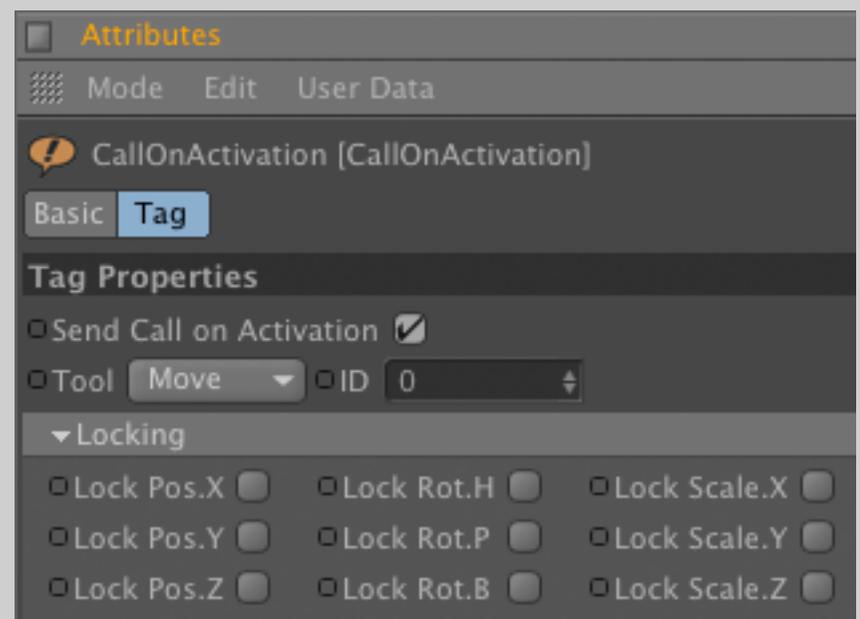
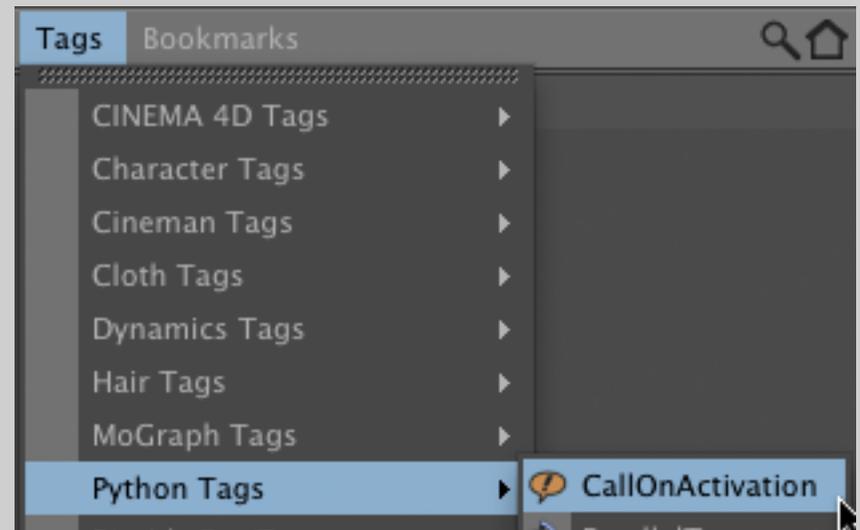
You can find a short video tutorial here:

<http://www.studio-fabian.de/laboratory/current/#20110325-1>

CallOnActivation is an open source plugin. It has been tested with Cinema R12 on Mac and PC. Use it at your own risk, any liability is excluded.

Many thanks to **Manuel Casasola Merkle** of **AixSponza** for helping me with Python!

Have fun! – Fabian Rosenkranz





CallOnActivation

• Überblick

Das CallOnActivation Tag erlaubt es, einen beliebigen Befehl an das Aktivieren eines Objekts zu koppeln. Sinnvoll ist das insbesondere, wenn mit einem Objekt immer ein bestimmtes Werkzeug, z.B. Verschieben oder Rotieren, benötigt wird. Dieses Werkzeug kann dank dieses Tags immer gleich beim Aktivieren des Objektes aufgerufen werden. Darüber hinaus erlaubt das Tag beliebige Positionen, Winkel oder Skalierungs-Koordinaten auf dem Wert Null (bzw. 1 bei Skalierung) zu sperren, so dass sich diese nicht versehentlich verändern lassen. Dazu sollten die gewünschten Koordinaten des Objekts zuvor eingefroren werden.

• Installation

Laden Sie das Plugin herunter und entpacken Sie das Archiv. Legen Sie anschließend wie gewohnt den Plugin-Ordner in den Ordner „plugins“ in Ihrem aktuellen Cinema 4d Programmordner. Beim nächsten Programmstart taucht das CallOnActivation Tag unter dem Menü *Tags* -> *Python Tags* des Objekte Managers auf.

• Benutzung

Weisen Sie das Tag einem beliebigen Objekt zu. Sobald Sie im Attribute Manager des Tags das Häkchen bei „Send Call on Activation“ setzen, wird die bei „Tool“ ausgewählte Aktion durchgeführt. Das geschieht allerdings nur, wenn das Objekt zuvor nicht bereits aktiv war. Dadurch bleibt es möglich, auch andere Werkzeuge mit diesem Objekt zu verwenden, ohne das bei jedem Neuzeichnen wieder die gewählte Aktion durchgeführt wird.

Voreingestellt ist bei „Tool“ die Option „Move“, also das Verschieben-Werkzeug. Die zweite Option ist „Rotate“, also das Drehen-Werkzeug. Diese beiden Optionen benutze ich praktisch ausschließlich. Um das Tag nicht unnötig zu limitieren gibt es darüber hinaus die Option „ID“. Diese Option erlaubt es, einen beliebigen Befehl ausführen zu lassen, wenn das Objekt aktiviert wird. Dabei ist man keineswegs auf Werkzeuge beschränkt. Genau so gut lassen sich Plugins oder Skripte aufrufen oder sogar neue Objekte erzeugen, was im Übrigen vermutlich keine gute Idee wäre. Die benötigte Befehls-ID lässt sich im Befehls-Manager (*Shift + F12*) nachschlagen. Wollen Sie beispielsweise, dass mit einem Objekt immer das Magnet-Werkzeug aufgerufen wird, so wählen Sie bei „Tool“ den Eintrag „ID“ aus und trage bei „ID“ die Nummer „1016185“ ein. Das ist die ID des Magnet-Werkzeugs.

Unter „Locking“ lassen sich außerdem für jede der drei Achsen die Position, die Skalierung und der Winkel verriegeln. Setzen Sie dazu einfach die entsprechenden Häkchen. Für die Position und die Winkel werden hierbei die Werte auf „0“ zurückgesetzt, bei der Skalierung auf den Wert „1“. Daher ist es sinnvoll, vor dem Verriegeln die aktuellen Koordinaten im Attribute Manager einzufrieren.

Sie können das Plugin hier Herunterladen:

<http://www.studio-fabian.de/downloads/cinema-4d-plug-ins>

Ein Video-Tutorial finden Sie unter:

<http://www.studio-fabian.de/labor/aktuell/#20110325-1>

CallOnActivation ist ein Open-Source Plugin. Es wurde mit Cinema R12 an Mac und PC getestet. Die Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr, jegliche Haftung ist ausgeschlossen.

Vielen Dank an **Manuel Casasola Merkle** von **AixSponza** für die Hilfe mit Python!

Viel Spaß – Fabian Rosenkranz

