

LSLの常套手段やちょっと気の利いた使い方、特殊な関数など、tipsのような記事です。
基本的にLSLの基礎がわかっている方向けの内容になっています。

回転について（記述中）

- [はじめに](#)
- [rotation型](#)
- [vector型](#)
- [vectorとrotation間の変換](#)
- [回転の向きについて](#)
- [rotationの合成](#)
- [回転の合成順序](#)
- [グローバル座標系とローカル座標系](#)
- [リンクプリムの回転](#)

テレポート

- [テレポートハック](#)
- [移動型テレポーター](#)

LSLで日本語を使う

- [はじめに](#)
- [listenによる入力](#)
- [URLEスケープの使用](#)
- [その他の方法](#)

パーティクル

- [パーティクルとは](#)
- [パーティクル関数（HParticleSystem関数）](#)
- [パーティクルモジュール](#)
 - [パラメータの説明](#)
 - [マスク・パラメータ](#)
 - [パターン・パラメータ](#)
 - [その他詳細パラメータ](#)

応用編

鍵をかける

- はじめに
- 鍵をかけることの意味
 - 操作できる人を限定する方法
 - 鍵をかける
- 強制排除スクリプト

Emailの送受信？

リモートロード？

高度なカメラ制御

- はじめに
- カメラ制御とは
 - ポジション
 - フォーカス
 - ロック
 - ディスタンス
 - ピッチ
 - ビハインドネス
 - ラグ
 - スレッシュホールド
- カメラ制御の関数
 - IISetCameraParams関数
 - IIClearCameraParams関数
 - IIReleaseCamera関数
- カメラ制御スクリプト
 - 俯瞰カメラ
 - 固定追尾カメラ
 - 完全固定カメラ

モジュール化

- はじめに
- スクリプトのサイズ
- モジュール化の概念
- モジュール化の手法
- ドア・システム・スクリプト
 - 基本的なモジュール
 - slide door module
 - standard door module
 - door main module
 - short touch module
 - group touch module
 - 拡張モジュール
 - sensor module
 - phantom door module
 - モジュール化の効果
- モジュール化のデメリット