

GDL-Tipps

1. Drehbare Objekte um die x-Achse oder y-Achse

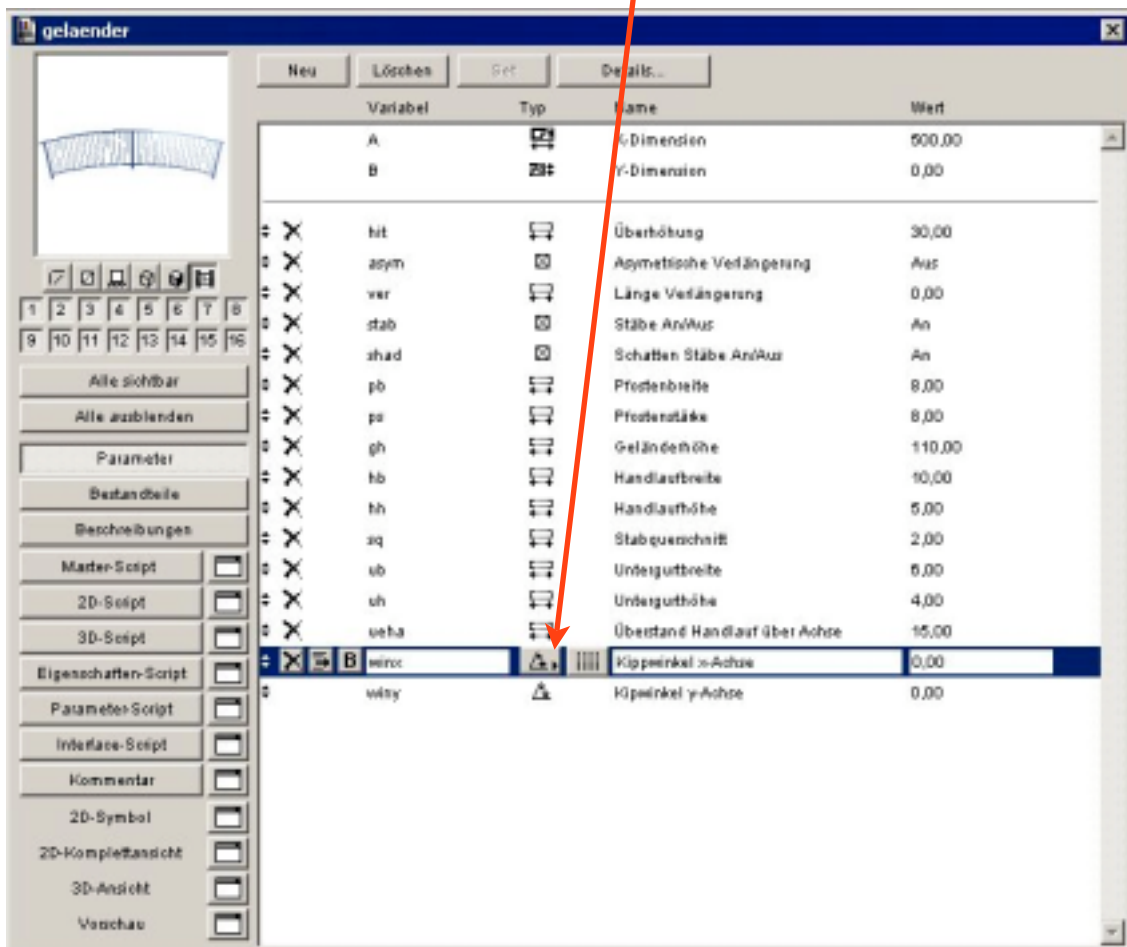
Sie möchten gerne Ihre vorhandenen Bibliothekselemente um eine horizontale Achse schwenken, z.B. ein Auto auf eine geneigte Rampe stellen.

In ArchiCAD gibt es keine Funktion „Drehen um x/y-Achse“.

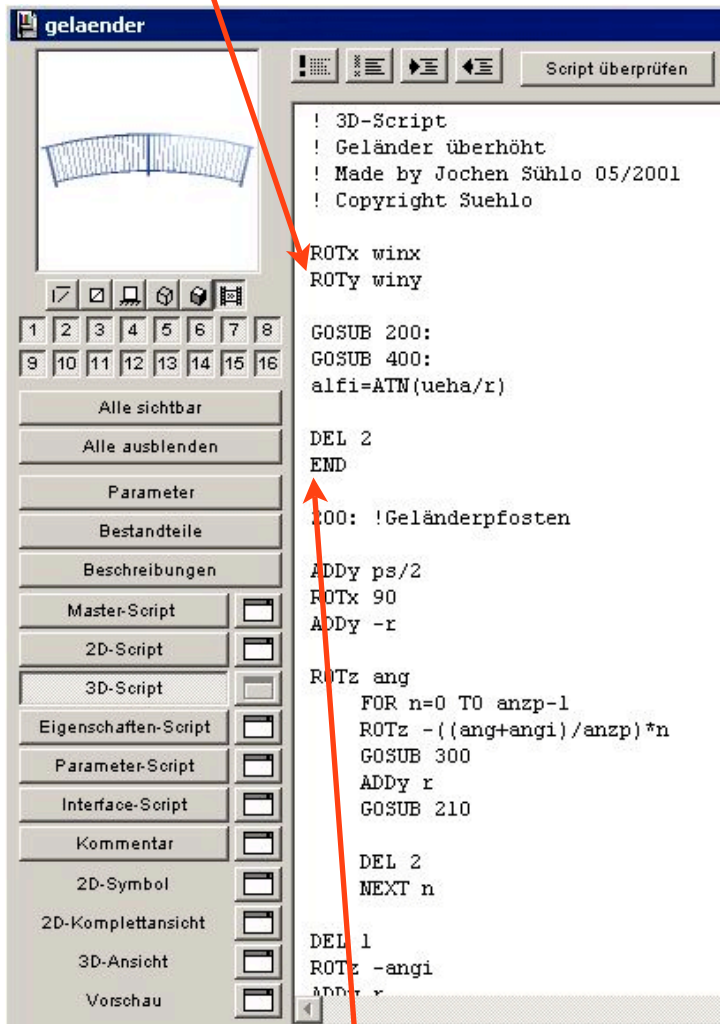
Sie müssen deshalb das Script des betreffenden Objektes um einige Zeilen ergänzen.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Markieren Sie das Objekt im Grundrissfenster.
2. Wählen Sie aus dem Menü Ablage „Bibliothekselement öffnen“, das markierte Objekt müsste jetzt geöffnet sein.
3. Auf der linken Seite müsste der Schalter „Parameter“ heruntergedrückt sein, wenn nicht, betätigen Sie ihn.
4. Klicken Sie jetzt zweimal auf den Schaltet „neu“ oberhalb der Parameterliste; es wurden 2 neue Parameter am Ende der Parameterliste erzeugt. Die Parameterbezeichnungen werden in der Spalte „Variable“ automatisch erzeugt. Es ist jedoch sinnvoll, diese zu ersetzen, denn falls diese Zeichenfolgen als interne Variablen im Script verwendet wurden (was sehr aufwendig ist, festzustellen), kommt es zu Fehlermeldungen oder Fehlfunktionen. Geben Sie statt der vorgegeben Werte z.B. „winx“ und „winy“ ein („rotx“ und „roty“ dürfen Sie nicht verwenden, weil dies Befehle sind).
5. Klicken Sie bei beiden neuen Parametern auf den Schalter in der Spalte „Typ“; es erscheint eine Auswahl von 12 Parametertypen; wählen Sie den zweiten Typ: „Winkel“.
Geben Sie in beide leeren Felder der Spalte „Name“ einen beliebigen Namen ein, z.B. „Kippwinkel um x-Achse“.



6. Klicken Sie auf den Schalter 3D-Script; Sie sehen dann rechts das 3D-Script.
7. Geben Sie ganz am Anfang des Scriptes folgende 2 Zeilen ein:
 ROTx winx
 ROTy winy



Wenn Sie statt winx und winy andere Bezeichnungen gewählt haben, setzen Sie diese stattdessen ein.

8. Wählen Sie im Menü Bearbeiten „Suchen & Ersetzen“; geben Sie im erscheinenden Dialogfeld in die erste Zeile „end“ ein; markieren Sie „ganzes Wort“; die restlichen Felder müssen leer sein. Drücken Sie auf „Suchen“. Wenn das Wort „end“ (oder „END“ oder „End“) vorkommt, wird es markiert.
9. Fügen sie vor dem Wort „end“ in einer neuen Leerzeile den Befehl „DEL 2“ ein.
 Falls das Wort „end“ im Script nicht vorkommt, fügen Sie den Befehl „DEL 2“ ganz ans Ende des 3D-Scriptes in eine leere Zeile.
10. Wechseln Sie in das 2D-Script und setzen Sie dort folgende Zeilen ein, es sei denn das 2D-Script besteht nur aus einem „PROJECT2“- Befehl :

```
IF winx<0 OR winy<0 OR winx>0 OR winy>0 THEN
PROJECT2 3,270,2
ELSE
. hier steht das gesamte vorhandene 2D-Script
. danach kommt als letzte Zeile jedoch vor einem eventuellen „end“ das ENDIF
ENDIF
```

11. Schließen und sichern Sie das Bibliothekselement; zur Sicherheit besser unter einem neuen Namen.
12. Probieren Sie das geänderte Objekt aus, indem Sie Werte größer oder kleiner als Null in die neuen Parameter einsetzen.