

Grafiken in Objekte einbinden

Kurzanleitung

1. XML-Konverter einrichten
2. Alle einzubindenden Grafiken in einen sonst leeren Ordner laden
3. Mit Hilfe des XML-Bitmap-Generators das XML-Script erzeugen lassen
4. Alle Grafiken im Objekt nicht per Namen, sondern per Index aufrufen
5. Das GDL-Objekt (oder mehrere) mit dem XML-Konverter ins XML-Format konvertieren
6. Den Grafik-Ordner ins XML-Datei-Verzeichnis kopieren
7. Das XML-Script aus 3 mit Hilfe eines XML-Editors in die XML-Datei des Objektes einfügen
8. Die XML-Datei per XML-Konverter zurück nach GSM konvertieren

Funktion

Mit Hilfe des XML-Converters und einiger einfacher Routinen ist es möglich, Grafiken in verschiedenen Formaten binär in ein GDL-Objekt einzubinden.

Man benötigt folgende Dinge:

- XML-Konverter mit Batchroutine
- XML-Editor (zur Not tut es Textedit oder Notepad)
- das Objekt „XML_Bitmap_Generator“

Schritt für Schritt

1. XML-Konverter einrichten

Ab ArchiCAD 12 findet man den XML-Konverter in Ihrem ArchiCAD-Installationsverzeichnis. Richte auf Mac am besten 2 Automator-Aktionen als Dienst ein mit folgendem Inhalt.

GSM zu XML:

```
cd /Applications/Graphisoft/AC12/Tool/OSX/LP_XMLConverter.app/Contents/MacOS/  
./LP_XMLConverter l2x /Users/YOURUSERNAME/Desktop/LibraryGDL/  
/Users/YOURUSERNAME/Desktop/LibraryXML/
```

XML zu GSM:

```
cd /Applications/Graphisoft/AC12/Tool/OSX/LP_XMLConverter.app/Contents/MacOS/  
./LP_XMLConverter x2l /Users/YOURUSERNAME/Desktop/LibraryXML/  
/Users/YOURUSERNAME/Desktop/LibraryGDL/
```

Auf Windows richtest Du am besten 2 Verknüpfungen mit folgendem Inhalt ein:

..... Folgt später

2. Alle einzubinden Grafiken in einen sonst leeren Ordner laden

Erzeuge einen Ordner, z.B. „xml_grafiken“ und lade dort alle Grafiken, die im Objekt integriert werden sollen, hinein (bitte keine Unterverzeichnisse).

3. Mit Hilfe des XML_Bitmap_Generators das XML-Script erzeugen lassen

- öffne das Objekt: XML_Bitmap_generator im Objektdialog (nicht Editor)
- Parameter: Suche das Verzeichnis, in welchem alle Bitmaps, die einzufügen sind, liegen (bitte ein Endverzeichnis ohne Unterverzeichnisse); bei erneuter Suche bitte einen anderen Parameterwert eingeben, z.B. 1 Buchstabe mehr, damit der Dateidialog wieder starten kann.
- Parameter: gib den Dateinamen ein für das XML-Script, das Du ausschreiben willst: landet im AC-Datenordner (z.B. unter Users/Username/Library/Caches/Graphisoft/ArchiCAD-64 Data Folder/AC-64 19.0.0 GER v1/bitmap2xml.txt)
- Parameter: Name des Subfolders, den Du im Verzeichnis XML deines XML Converters platzierst (wo die Bitmaps drin liegen)
- Parameter: Starte Subindent mit Nr. (startet normalerweise mit 1; wenn Du schon Bitmaps im Objekt drin hast, gib die entsprechende Folgenummer an)
- Parameter „Schreibe liste“: Gibt Textdatei in AC-Datenordner aus (1 x checken, springt sofort zurück)
- Parameter: Listenübersicht der Dateien
- Parameter: ab Zeile : falls das Betriebssystem irgendwelche Binärdateien im Grafikordner ablegt, die man nicht löschen kann, kann es sinnvoll sein, die 1. Datei in der XML-Ausgabe zu übergehen

4. Grafiken im Objekt per Index aufrufen

„gi“ = Variable (Grafik intern)

„logo“ = Grafikname

21 = Grafikindex der Datei

Teste die Funktion mit dem Umschalter „gi“ im User Interface Script.

Wenn gi = 0, dann wird die Grafik extern geladen.

Wenn gi = 1, dann wird die Grafik intern geladen aus den Binärdaten an der Position des Indexes, in diesem Fall 21. Die Index-Nummer entnimm aus der in Schritt 3 erzeugten XML-Datei.

```
IF gi THEN gi21 = 21 ELSE gi21 = "logo"  
ui_pict gi21, 4, 3, 436, 14, 1
```

5. Das GDL-Objekt (oder mehrere) mit dem XML-Konverter ins XML-Format konvertieren

Starte auf MAC die Automator-Aktion per Kontextmenü. Auf Windows packe die GSMs in das GDL-verzeichnis und starte die Konvertierung mit Hilfe der angelegten Verknüpfung GDL->XML.

6. Den Grafik-Ordner ins XML-Datei-Verzeichnis kopieren (korrekte Ordnerbezeichnung)

7. Das XML-Script aus 3 mit Hilfe eines XML-Editors in die XML-Datei des Objektes einfügen

Öffne das XML-Script der Datei, die im ArchiCAD-Datenordner erzeugt wurde, z.B.:

```
<GDLPICT MIME="image/JPG" path="ui_dachzubehoer/100_4730.JPG" SubIdent="1" platform="Win"
SectVersion="19" SectionFlags="0"></GDLPICT>
```

```
<GDLPICT MIME="image/JPG" path="ui_dachzubehoer/100_4750.JPG" SubIdent="2" platform="Win"
SectVersion="19" SectionFlags="0"></GDLPICT>
```

Dann öffne die XML-Datei des konvertierten GDL-Objektes:

Suche dort (meist am Ende) den Binärcode des Vorschaubildes, der meist mit </PICTURE> abschließt und füge in einer neuen Zeile den Code aus dem anderen XML-file ein (natürlich ohne Vorbemerkung).

Sichere und schließe beide Dateien.

Prüfe noch einmal, ob die Grafiken tatsächlich im selben Ordner wie die XML-Datei des Objektes liegen, nur im Unterordner, in unserem Fall mit der Bezeichnung „ui_dachzubehoer“.

7. Die XML-Datei mit Hilfe des XML-Konverters zurück nach GSM konvertieren

Starte auf MAC die Automator-Aktion per Kontextmenü. Auf Windows starte die Konvertierung mit Hilfe der angelegten Verknüpfung XML->GDL

Schlussbemerkung:

Diese Anleitung ist noch nicht vollständig.

Bei Fragen bitte an den Autor wenden.

Joachim Sühlo

js@b-prisma.de