

LE LANGAGE DE PROGRAMMATION D'ARCHICAD S'initier au **G**eometric **D**escription **L**angage

FORMATION « S'initier au langage GDL niveau 2 »

Durée totale : 2 journées de 7 heures

Objectif : Découvrir, comprendre et s'initier au langage de programmation GDL d'ARCHICAD pour être autonome dans la création et la modification d'objets ARCHICAD paramétrables en 2D et en 3D.

Prérequis : Les stagiaires ont pris connaissance de l'intérêt et la nécessité d'être formés sur les concepts du langage de programmation GDL d'ARCHICAD pour la création d'objets paramétriques et intelligents. Les stagiaires sont déjà de bons pratiquants d'ARCHICAD.

Modalités pédagogiques : La formation est constituée d'apports théoriques et d'ateliers pratiques sur un support de cours remis en début de formation. Chaque stagiaire dispose d'une station de travail équipée de la dernière version du logiciel enseigné.

En présentiel ou à distance : En présentiel, les sessions de formation de groupe sont limitées à 6 participants. Nous proposons aussi cette formation à distance limitée à 4 stagiaires.

Personnes en situation de handicap : Afin de nous permettre une meilleure prise en charge, nous vous remercions de bien vouloir nous signaler votre situation de handicap.

Modalités d'évaluation : Alternance d'explications et d'exercices personnalisés afin de maîtriser les fonctions enseignées. Réflexion sur des problématiques professionnelles récurrentes et application sur des cas pratiques.

Une attestation de formation sera délivrée à la suite de la formation.

Les principes et intérêts du langage GDL

- Un bref historique du GDL
- L'interface du langage et son usage dans ARCHICAD
- Réflexion et Conseils pratiques avant de commencer la programmation

La création d'un objet 2D à calque « Symbole de lit handicapé »

- Symbole 2D multi-calques
- Affichage paramétrable des calques
- Gestion des attributs

La création d'un objet 2D « Légende pour plan masse »

- Commandes de textes
- Gestion des styles de textes
- Requêtes et variables globales
- Gestion des attributs

La création d'un objet 3D « Bibliothèque » et son symbole 2D

- Commandes de formes 3D simples
- Gestion du système de coordonnées
- Utilisation des boucles
- Script de calcul de valeurs
- Commandes de formes 2D simples
- Gestion des attributs

La création d'un objet 3D « Porte » et son symbole 2D

- Commandes de forme 3D avancées
- Appels de macros
- Edition par points-chauds dynamiques 3D et 2D
- Gestion du système de coordonnées
- Création de sous-type d'objet personnalisé