

# Inhaltsverzeichnis

**03.3 Dynamo Player** ..... 3



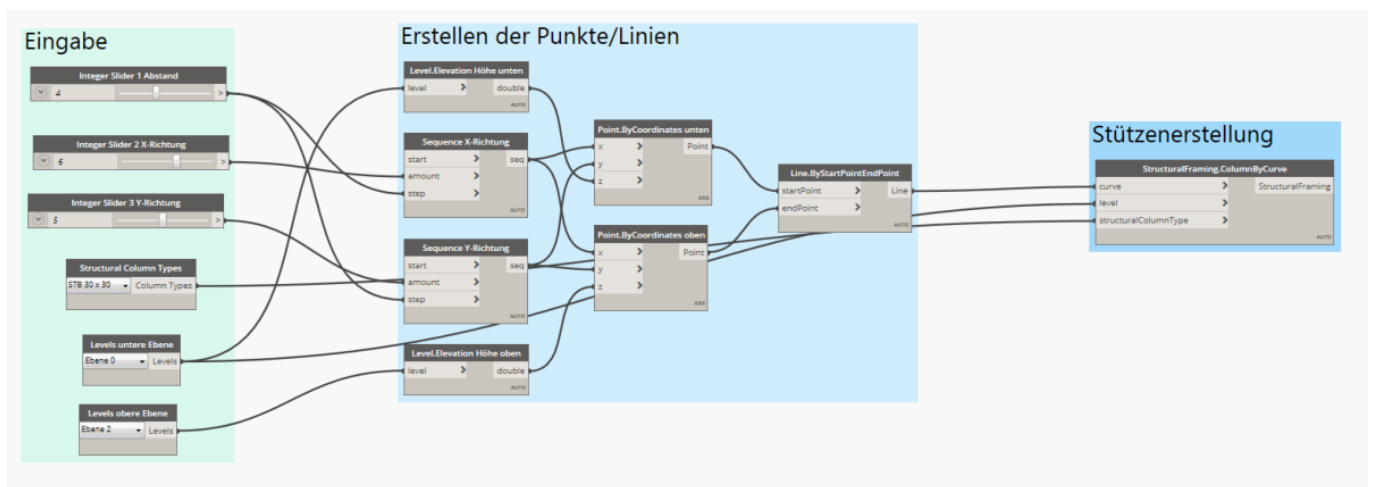
# 03.3 Dynamo Player

Im letzten Kapitel des Dynamowikis werden die erstellten Skripte mit Hilfe des Dynamo Players ausgeführt. Dieser bildet die Schnittstelle zwischen Revit und den erstellten Skripten. Die Bedienung der Skripte wird dadurch weiter vereinfacht, bietet aber nichtmehr die direkte Bearbeitung der visuellen Programme.

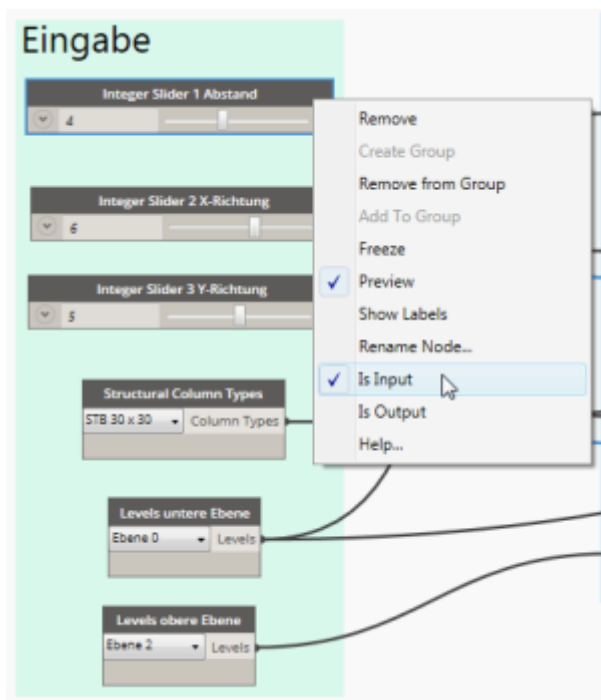
Es werden die Skripte der letzten beiden Beispiele benötigt.

Dynamoscript Objekterstellung  
Dynamoscript Parameterüberschreibung

In Revit wird ein neues Projekt angelegt und anschließend Dynamo sowie das Skript für Objekterstellung geöffnet.



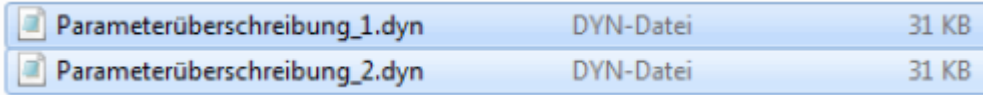
Nun wird per klicken der rechten Maustaste auf einen Block(Eingabegruppe), die Option Is Input ausgewählt. Dies wird für alle Blöcke der Gruppe übernommen.



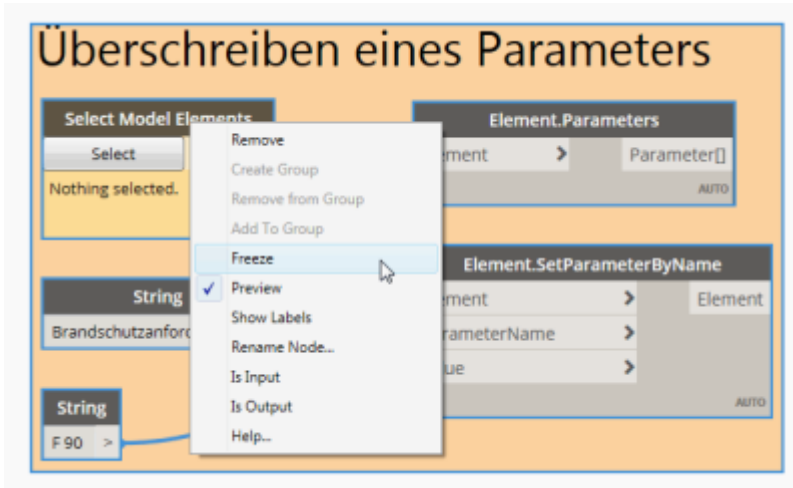
Mit diesem Schritt lassen sich die Blöcke beim Starten des Dynamo Players zukünftig anzeigen. Das

Skript wird gespeichert und geschlossen. Es wird nun das Skript für die Parameterüberschreibung geöffnet.

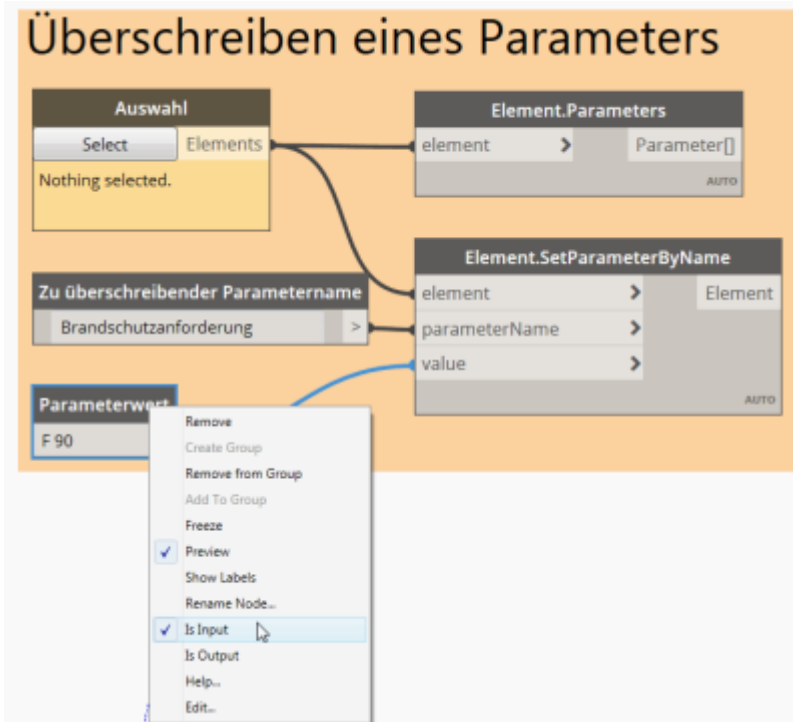
Nach dem Öffnen des Skriptes wird es in zwei unterschiedliche Versionen gespeichert, weil es zwei verschiedenen Teilskripte enthält und im nächsten Schritt jedes einzeln angesteuert werden soll.



Nun wird im ersten Skript der Select Model Elements Block wieder gelöst.

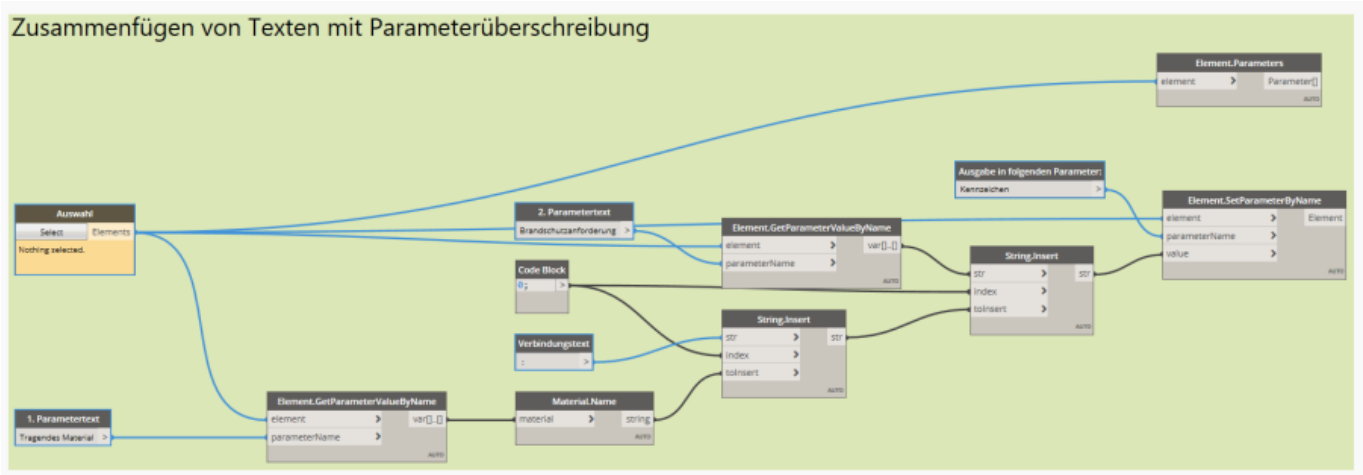


Der Select Model Elements und die beiden String Blöcke werden nun als Is Input definiert. Das untenstehende Teilskript wird gelöscht. Anschließend wird gespeichert.

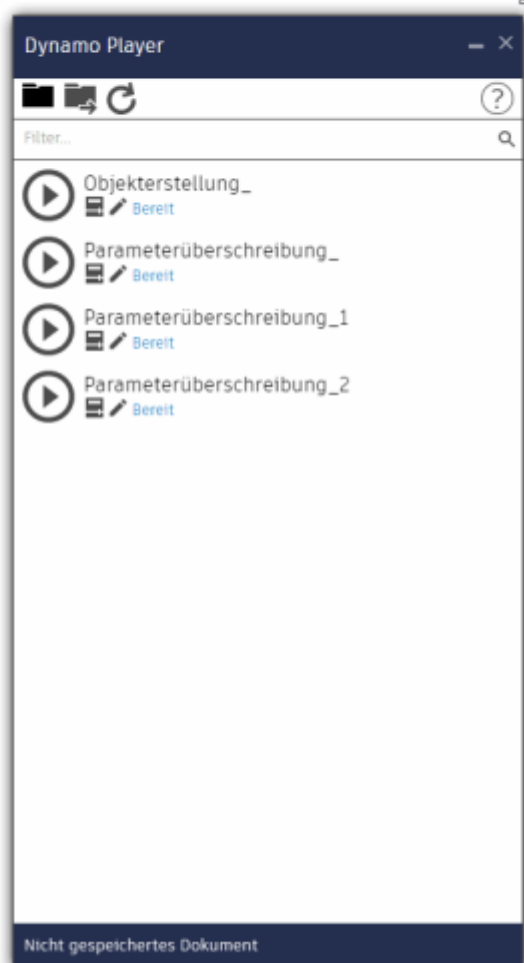
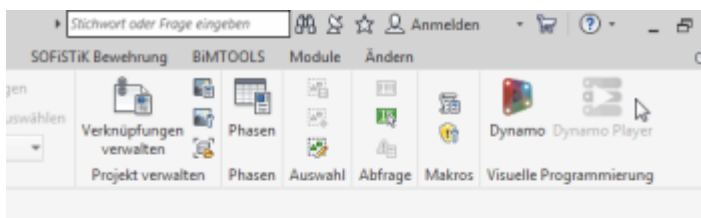


Die Blöcke bekommen noch eine eindeutige Überschrift, damit man die Blöcke den Funktionen im Dynamo Player zuordnen kann.

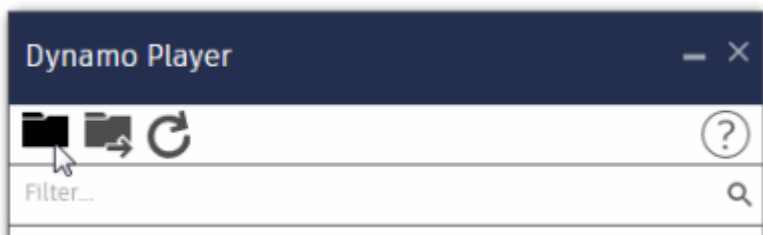
In der anderen Version des Skriptes wird nun das obenstehende Teilskript gelöscht. Anschließend werden alle blau markierten Blöcke umbenannt und als Is Input festgelegt.



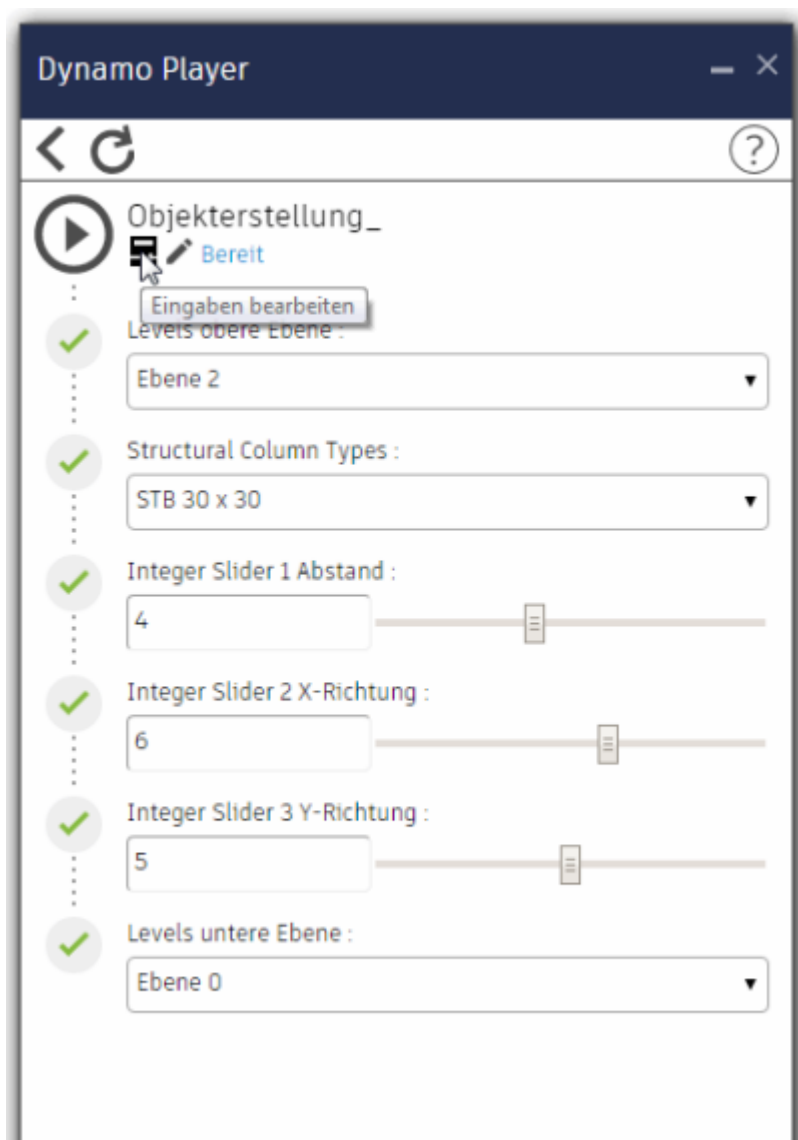
Dynamo kann geschlossen werden und der Dynamo Player geöffnet.



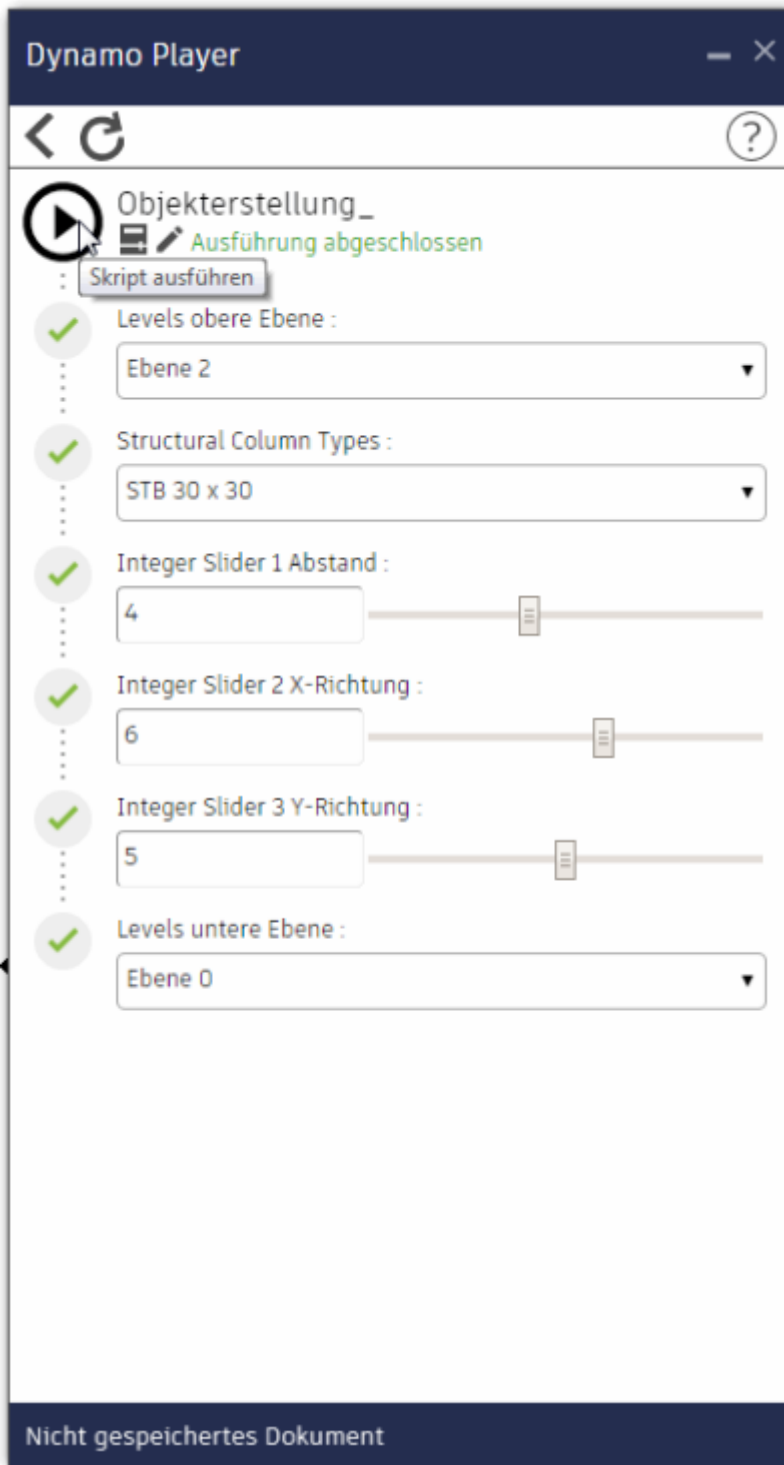
Der Zielordner kann mit dem ersten Ordnersymbol festgelegt werden. Es wird zu den abgelegten Skripten navigiert.



Durch klicken auf das „Eingabe bearbeiten“ Symbol kann man nun seine eigenen Werte eingeben.



Hier können nun auf spielerische Weise alle Möglichkeiten der Stützengenerierung ausprobiert werden. Mit klicken des „Abspielen“ Symbols wird das Skript ausgeführt.



Durch klicken des „Zurück“ Symbols gelangt man wieder in den Ordner.



Diese Vorgehensweise gilt für alle Skripte. Es steht nun frei alle Möglichkeiten und Varianten

auszutesten.

Die praktische Handhabung des Dynamo Players ermöglicht nach erfolgreichen Erstellen diverser Skripte ein schnelles und komfortables Verwalten von Skripten. Auf diese Weise können auch komplexere Skripte, die man aus dem Internet oder von Kollegen bekommen hat, ohne Hintergrundwissen des detaillierten Programmablaufs ausgeführt werden.

Dieses Dokuwiki zeigt nur einen kleinen Einblick in die Funktionen, Anwendungsgebiete und Möglichkeiten im Einsatz mit Autodesk Revit. Detaillierte Erläuterungen, sowie weitere interessante Beispiele lassen sich im DynamoPrimer-Print finden.

<http://primer.dynamobim.org/de/Appendix/DynamoPrimer-Print.pdf>

Plattformen wie Youtube haben mittlerweile eine Vielzahl von Kanälen, welche Tutorials über Dynamo erstellen.

Für spezielle und individuelle Lösungen ist das Forum eine gute Empfehlung.

<https://forum.dynamobim.com/>

Bearbeiter: Christoph Kacprzyk

**Zurück zur Übersicht**

From:  
<https://dokuwiki.fbbu.h-da.de/> - **Fachbereich Bauingenieurwesen**

Permanent link:  
[https://dokuwiki.fbbu.h-da.de/doku.php?id=rvt\\_dynamo:arbeiten\\_ueber\\_den\\_dynamo\\_player](https://dokuwiki.fbbu.h-da.de/doku.php?id=rvt_dynamo:arbeiten_ueber_den_dynamo_player)

Last update: **2019/04/24 09:09**

