



Hallo in die Runde!

Das hier ist eine kurze Ankündigung für ein Tool, das vielleicht für den ein oder anderen Biomechaniker nützlich sein könnte.

Ich habe vor einiger Zeit angefangen mit biomechanischen Modellen in der Vicon Welt zu arbeiten und diese zu entwickeln. Für diejenigen, die darüber vielleicht noch nicht so viel wissen, hier eine kurze Zusammenfassung. Die aktuellen Softwareprodukte von Vicon umfassen *Nexus* (aufnehmen und verarbeiten von Messdaten), *Polygon* (Reports erstellen und Daten präsentieren) und *ProCalc* (kinematische Modelle und Berechnungen) und bieten dem Nutzer eine Vielzahl an Möglichkeiten für die biomechanische Modellierung.

Aber... es gab mal mehr!

Es gibt eine Vicon legacy Software mit dem Namen **BodyBuilder** (der Support wurde offiziell 1996 eingestellt). Es kommt mit einer ganzen Reihe an nützlichen Funktionen und einer eigenen Programmiersprache (BodyLanguage) in der die Nutzer Modellskripte (.mod Dateien) für umfangreiche kinematische und dynamische Berechnungen entwickeln können. Es ist anfangs ein bisschen kompliziert mit BodyBuilder klarzukommen, gerade wenn man heutige Programmiersprachen und Editoren gewöhnt ist, er bietet aber eine Reihe an Funktionen, die den Prozess der Modellentwicklung vereinfachen können. Eine weitere sehr nützliche Funktion ist, dass die Skripte direkt aus Nexus Pipelines angesteuert und ausgeführt werden können

Ein großer Nachteil an der Nutzung von BodyBuilder ist definitiv der Editor ohne jegliche Funktionalität, der genau so aussieht, wie man es von einer Software erwarten würde, die seit den 90ern keine Updates mehr bekommen hat.

Und genau an dieser Stelle kommt das angekündigte Tool ins Spiel! Ich habe meinen Workflow so umgestellt, dass ich die Modelle gar nicht mehr im BodyBuilder entwickle, sondern das im kostenlosen Notepad++ Editor mache und auch alle Berechnungen über Nexus steuere. Der Notepad++ Editor kommt schon mit einigen hilfreichen Funktionen, der ausschlaggebende Punkt ist jedoch die Möglichkeit eine eigene Syntax für den Markup definieren zu können.

Die kleine .XML Datei, die am Ende des Posts zum Download zur Verfügung steht kann über die folgenden Schritte importiert werden:



Sprache > Benutzerdefinierte Sprache > Eigene Sprache definieren...
> Import

Ich habe versucht alle definierten Funktionen zu implementieren und eigene macros (in **fett** dargestellt) können über die GUI unter *Keywords list* in der *Gruppe 6* hinzugefügt werden. Über diesen Menüpunkt können auch neue Variablen oder Befehle definiert werden.

Bitte zögert nicht mir eine Mail zu schreiben mit Feedback oder unten einen Kommentar zu schreiben!

[Download BodyLangugage.xml](#)

Die Datei wird heruntergeladen