

XL-Wiki Übersicht

Hauptkategorie	Unterkategorie	Befehl	Bedeutung oder tag	Kurzbeschreibung
Kanten-Spezifikationen	Standard-Kantentypen	successor	Nachfolgerkante	Nachfolgerrelation: Verlängerung eines Triebes auf derselben Achse wie der Vorgänger
Kanten-Spezifikationen	Standard-Kantentypen	branch	Verzweigungskante	Verzweigungsrelation: Verzweigung des Triebes auf einer neuen Achse
Kanten-Spezifikationen	Standard-Kantentypen	refinement	Verfeinerungskante	<b>Verfeinerungsrelation: Verbindung zweier Knoten verschiedener Achsen</b>
Kanten-Spezifikationen	abgeleitete Relationen	ancestor	Vorgänger	Nächster Vorgängerknoten, der einen gegebenen Knotentyp hat. Diese Relation besteht zu allen Vorgängerknoten in einem Baum entlang des Pfades zur Wurzel.
Kanten-Spezifikationen	abgeleitete Relationen	descendants	Nachfolger	alle Nachfolger, die einen gegebenen Knotentyp haben
Kanten-Spezifikationen	abgeleitete Relationen	minDescendant	Nachfolger	nächste Nachfolger, die einen gegebenen Knotentyp haben
Kanten-Spezifikationen	abgeleitete Relationen	()+	transitive Hülle	Relation zwischen Knoten, die durch mehrere Kanten desselben Typs (hintereinander) verbunden sind
Konstanten	Farbspezifikationen	P(EGA_10)A		
Konstanten	Farbspezifikationen	P(10)A		
Konstanten	Farbspezifikationen	P(Green)A		
Konstanten	Farbspezifikationen	P(LIGHT_GRAY)A		
Konstanten	Farbspezifikationen	P(0x00FF00)A		
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_0	schwarz	schwarz
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_1	blau	blau
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_2	grün	grün
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_3	cyan	cyan
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_4	rot	rot
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_5	magenta	magenta
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_6	braun	braun
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_7	hellgrau	hellgrau
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_8	dunkelgrau	dunkelgrau
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_9	hellblau	hellblau
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_10	hellgrün	hellgrün
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_11	hellcyan	hellcyan
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_12	hellrot	hellrot
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_13	hellmagenta	hellmagenta
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_14	gelb	gelb
Konstanten	Farbspezifikationen	EGA_15	weiß	weiß
Methoden	Aggregationsmethoden	sum	Summe	Bildet die Summe ausgewählter Attribute der abgefragten Knoten
Methoden	Aggregationsmethoden	mean	Mittelwert	Bildet den Mittelwert ausgewählter Attribute der abgefragten Knoten
Methoden	Aggregationsmethoden	empty		
Methoden	Aggregationsmethoden	forall		
Methoden	Aggregationsmethoden	selectWhereMin		auswählen des Minimums
Methoden	Aggregationsmethoden	selectWhereMax		auswählen des Maximums
Methoden	Graph-Manipulationsmethoden	getFirst		
Methoden	Graph-Manipulationsmethoden	cloneSubgraph		
Methoden	Shading-Methoden	setShader		

Methoden	Shading-Methoden	setColor		
Methoden	sonstige Methoden	location		
Methoden	sonstige Methoden	endlocation		
Methoden	sonstige Methoden	distance		
Methoden	sonstige Methoden	cone		
Methoden	sonstige Methoden	derive		
Methoden	sonstige Methoden	isSelected		
Methoden	sonstige Methoden	makeSnapshot	Schnappschuss	
Methoden	sonstige Methoden	clearConsole	leeren/ löschen der Konsole	
Methoden	stochastische Methoden	probability		Wahrscheinlichkeit
Methoden	stochastische Methoden	random		Gleitkomma Zufallszahl
Methoden	stochastische Methoden	irandom		Integer, ganzzahlige Zufallszahl
Methoden	stochastische Methoden	setSeed (n)		Startwert für identische Zahlen
Methoden	stochastische Methoden	Math.random		Zwischen 0 und 1
Methoden	stochastische Methoden	normal ( $\mu$ , $\sigma$ )	Normalverteilte Zufallszahlen	liefert normalverteilte Zufallszahlen mit Mittelwert $\mu$ und Standardabweichung $\sigma$
Methoden	stochastische Methoden	distribution (v)	Zufallszahlen mit festgelegter Wahrscheinlichkeit	mit Vektor v : liefert ganzzahlige Zufallszahlen mit Wahrscheinlichkeit v[0] für 0, v[1] für 1, ...
Regeltypen	Regeltypen	==>		Regel im Lindenmayer-Stil
Regeltypen	Regeltypen	==>>		Regel im SPO-Stil
Regeltypen	Regeltypen	::>		Aktualisierungsregel
Regeltypen	Regeltypen			Instanzierungsregel
Regeltypen	Regeltypen			Interpretationsregel
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Box	Box	Quaderförmiges Objekt
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Cone	Cone	Kegelförmiges Objekt
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Frustum	Frustum	Kegelstumpf
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Sphere	Sphere	Kugelförmiges Objekt
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Cylinder	Cylinder	Zylindrisches Objekt
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Parallelogramm	Parallelogramm	Parallelogrammförmiges Objekt
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	Supershapes	Supershapes	Supershapes Objekt, Klasse von math. definierten Oberflächen als geometrische Primitivobjekte
Standard-Knotentypen	Geometrieobjekte	NURBSurface		
Standard-Knotentypen	Lichtquellen	PointLight	Punktlicht	Punktlichtquellen, die von einem Punkt in der Szene in alle Richtungen gleichstark strahlen
Standard-Knotentypen	Lichtquellen	DirectionalLight	direktionales Licht	direktionale Lichtquellen, die gleichmäßig mit parallelen Lichtstrahlen die gesamte Szene beleuchten
Standard-Knotentypen	Lichtquellen	SpotLight	Kegellicht	Kegellichtquellen, die mit festgelegtem Öffnungswinkel von einem Punkt aus gerichtet einen Teil der Szene beleuchten
Standard-Knotentypen	Lichtquellen	Sky		
Standard-Knotentypen	Lichtquellen	AmbientLight		
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	F (x)	Forward	konstruiere Zylinder mit Länge x
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	F (x, d)	Forward	konstruiere Zylinder mit Länge x und Durchmesser d
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	F (x, d, c)	Forward	konstruiere Zylinder mit Länge x, Durchmesser d und Farbe c
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	F0	Forward	konstruiere Zylinder unter Verwendung der Eigenschaften aus dem Turtle-Zustand
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	FAdd (x)	Forward + Add	konstruiere Zylinder mit der um x vergrößerten Länge aus dem Turtle-Zustand

Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	FMul (x)	Forward + Multiply	konstruiere Zylinder mit der mit x multiplizierten Länge aus dem Turtle-Zustand
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	M (x)	Move	Verwendung wie F, Bewegung mit Länge x, jedoch ohne Konstruktion eines Zylinders
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	M0	Move	Bewegung mit default-Länge, jedoch ohne Konstruktion eines Zylinders
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	MAdd (x)	Move	Bewegung mit der um x vergrößerten Länge aus dem Turtle-Zustand
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	MMul (x)	Move	Bewegung mit der mit x multiplizierten Länge aus dem Turtle-Zustand
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Mrel (q)	Move + relative	Bewegung zur relativen Position q auf der Achse des zuvor erzeugten F-Zylinders
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RU (a)	Rotate + Up	Drehung um a Grad auf der Up-Achse
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RH (a)	Rotate + Head	Drehung um a Grad auf der Head-Achse
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RL (a)	Rotate + Left	Drehung um a Grad auf der Left-Achse
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Plus (a)	Plus	Drehung um a Grad um die lokale Up-Achse
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Minus (a)	Minus	Drehung um -a Grad um die lokale Up-Achse
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	AdjustLU	Adjust	Drehung um die lokale Head-Achse, so dass die lokale Up-Achse soweit möglich aufwärts zeigt
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RV (e)	Rotate towards Vertical	Gravitropismus mit Stärke gegeben durch e, Orientierung nach unten
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RG	Rotate to Ground	maximaler Gravitropismus, die lokale Head-Achse zeigt vertikal nach unten
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	L0	Length	Modifikation der Länge im Turtle-Zustand, setzen auf default-Wert
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	LMul (x)	Length	Multiplikation der Länge im Turtle-Zustand mit x
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	LAdd (x)	Length	Vergrößerung der Länge im Turtle-Zustand um x
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	L (x)	Length	Modifikation der Länge im Turtle-Zustand, setzen auf x
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	LI (x)	Length + local	Modifikation der lokalen Länge im Turtle-Zustand, diese wird nur für das nächste F verwendet
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	C (x)	Carbon	Modifikation der Turtle-Zustandsvariablen C-Gehalt
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	D (x)	Diameter	Modifikation der Turtle-Zustandsvariablen Durchmesser
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	H (x)	Heartwood	Modifikation der Turtle-Zustandsvariablen Kernholzdurchmesser
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	N (x)	Leaf parameter	Modifikation der Turtle-Zustandsvariablen Blattparameter
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	U (x)	Number of internodes parameter	Modifikation der Turtle-Zustandsvariablen Internodienzahl
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	V (x)	Vertical strength	Modifikation der Turtle-Zustandsvariablen Tropismusstärke
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	P (c)	Paint	Modifikation der Farbe im Turtle-Zustand, setzen auf c
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	P (0)	Paint	Modifikation der Farbe im Turtle-Zustand, setzen auf default-Wert
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	OR (x)	? + Rank?	Setzt die Verzweigungsordnung im Turtle-Zustand auf x
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	IncScale	Increment + Scale	erhöht den Skalenzähler des Turtle-Zustands um 1
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RD (v, e)	Rotate + Direction	Richtungstropismus in Richtung v mit Stärke e
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RO (v, e)	Rotate + Orthogonal?	Richtungstropismus in Richtung der Projektion der aktuellen Bewegungsrichtung auf eine zu V senkrechte Ebene mit Stärke e
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RP (p, e)	Rotate + Position	Positionsgesteuerter Tropismus zur Position p mit Stärke e
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	RN (n, e)	Rotate + Node	Positionsgesteuerter Tropismus zur Position des Knotens n mit Stärke e
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Translate (x, y, z)	Translate	Verschiebung um (x, y, z), Angaben in globalen Koordinaten
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Rotate (x, y, z)	Rotate	Rotation um die x-Achse um x Grad, um die y-Achse um y Grad und um die z-Achse um z Grad
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Scale (x, y, z)	Scale	Skalierung entlang der x-Achse um x Grad usw.
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Scale (s)	Scale	uniforme Skalierung um s
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	Axiom	Axiom	Startobjekt
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	[	Verzweigung	Verzweigungsanfang
Standard-Knotentypen	Turtle-Kommando	]	Verzweigung	Verzweigungsende