

La syntaxe pour la création des modèles 3D dans TARGET 3001!

Les coordonnées sont en mm, les chiffres décimales sont séparées par un point. La vue de haut: x (rouge) est l'abscisse. Elle montre positivement à l'est, négativement à l'ouest. Y (verte) est l'ordonnée. Elle montre positivement au sud. Z (bleu) montre positivement vers le haut (à l'observateur), négativement vers le bas, c'est-à-dire orthogonalement à la surface X/Y.

Exemples:

0,0,0 est le point d'origine sur la surface supérieure du PCB. 0,0,0.5 se trouve p.ex. 0,5mm sur l'origine de l'axe Z. Les angles sont indiqués en degrés 0.0 ... 360.0. Les angles positives passent de l'axe X à l'axe Y sur la couche de PCB, orthogonalement de l'axe X à l'axe Z ou de l'axe Y à l'axe Z.

Exemples:

0,90
90.0,180.0

Les couleurs sont définies comme des valeurs RGB 3-byte hexadécimal.

Exemples:

\$FFFFFF Blanc
\$0000FF Rouge
\$00FF00 Vert
\$FF0000 Bleu

La syntaxe d'un élément (un corps) est écrit toujours dans une ligne infinie. Ainsi la syntaxe d'un élément nouveau commence dans une nouvelle ligne. TAB et CR/LF sont ignorés. Concernant un parallélépipède rectangle toutes les entrées derrière le rayon du bord sont interprétées comme des commentaires et ainsi elles n'ont pas prise sur le modèle. Concernant tous les autres corps toutes les entrées derrière la couleur sont interprétés comme des commentaires et ainsi elles n'ont pas prise sur le modèle.

Les éléments suivants sont définis:

Un **parallélépipède rectangle (solid S)**. Les coins du parallélépipède rectangle sont bisés par le rayon du bord. La largeur et l'hauteur sont compris comme un enlèvement de l'axe moyen (X1|Y1|Z1) à (X2|Y2|Z2). Si vous inscrivez "-" avant le S, le corp transformé transparent sauf ses coins.

Syntaxe: SX1,Y1,Z1,X2,Y2,Z2,largeur,hauteur,couleur,rayon de bord;

Exemple:-S0,0,15,20,0,15,10,5,\$0000FF,0.2

Le **tore TZ** se trouve avec un axe de rotation parallel de l'axe Z. Pm est le centre, rayon veut dire le rayon de l'arc et epaisseur veut dire le diamètre du "tube":

Syntaxe: TXm,Ym,Zm,rayon,epaisseur,anglelancement,anglefin,couleur

Exemple: TZ10,10,10,6,4,0,180,\$888888

Le **tore TX** se trouve avec un axe de rotation parallel de l'axe X. Pm est le centre, rayon veut dire le rayon de l'arc et epaisseur veut dire le diamètre de "tube":

Vous prenez le tore p.ex. pour la visualisation d'un "fil".

Syntaxe: TXm,Ym,Zm,rayon,epaisseur,anglelancement,anglefin,couleur

Exemple: TX10,10,10,6,4,0,180,\$888888

Le **tore TY** se trouve avec un axe de rotation parallel de l'axe Y. Pm est le centre, rayon veut dire le rayon de l'arc et epaisseur veut dire le diamètre de "tube":

Syntaxe: TXm,Ym,Zm,rayon,epaisseur,anglelancement,anglefin,couleur

Exemple: TY10,10,10,6,4,0,180,\$888888

Un **cylindre C** avec les couvercles en bas et en haut, P1 est le point de lancement, P2 est le point de destination.

L'epaisseur veut dire le diamètre du "tube":

Syntaxe: CX1,Y1,Z1,X2,Y2,Z2,epaisseur,couleur

Exemple: C5,0,10,5,0,40,7,\$888888

Un **polygone extrudé E** est placé toujours dans le plan X-Y et est extrudé à la direction Z. N est le nombre de points de polygone. Z1 est l'hauteur de lancement inférieur, Z2 est l'hauteur de polygone.

Syntaxe: EN,X1,Y1,,X2,Y2,X3,Y3,....,Z1,Z2,Couleur

Exemple: E5,9,35,4,7,-14,10,-14,20,-8,13,0,3,\$FF0000

Un **texte TT** ou un **text** se trouve toujours parallelement à la surface. L'hauteur défine son hauteur de lettre, largeur défine sa largeur. L'angle défine l'angle dans le plan X-Y. Le base est le nadir à l'avant sous la première lettre. Les variables communes " !Composant", "!Valeur" „!Symbole“ sont déplacés conformément dans le "contenu". C'est possible placer un texte statiquement par inscription directement dans le ligne syntax accordant le position „contenu“.

Syntaxe: TX,Y,Z,hauteur,largeur,angle, police de caractères, contenu, couleur

Exemple: TT0,0,16,4,4,45,TARGET,TARGET 3001!,\$0FFFFFF