

Editor de Queries - Descrição dos campos e valores de teste para GEOMETRIAS

Campo		Operadores de teste possíveis	Valor para testar	Descrição do teste
Area of Closed Path	Área do Percurso Fechado	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Dá o valor aproximado da área de uma geometria fechada
Billet	Tarugo	=, <>	Verdadeiro, Falso	Permite identificar se é um material
Closed	Fechado	=, <>	Verdadeiro, Falso	Permite testar se a geometria é fechada
Colour RGB	Cor RGB	=, <>	RGB(Inteiro,Inteiro,Inteiro)	Permite comparar a cor da geometria com o valor para testar
Construction	Construção	=, <>	Verdadeiro, Falso	Permite identificar se é uma geometria de construção
CW	Sentido Horário	=, <>	Verdadeiro, Falso	Permite identificar se uma geometria está definida como sentido horário
Deph	Profundidade	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Permite testar a profundidade de uma geometria
Dimension	Dimensão	=, <>	Verdadeiro, Falso	Procura se existe dimensões no desenho
Has Open Elements	Tem Elementos Abertos	=, <>	Verdadeiro, Falso	Testa as geometrias para procurar qualquer geometria aberta
Height	Altura	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Distância em Y ("Y Máx" - "Y Min.")
Hole Angle	Ângulo do Furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Permite testar o ângulo no fundo do furo
Hole Cut Start	Ínicio do Corte do Furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Inicio do Furo (Z Max)
Hole Cut Stop	Paragem do Corte do Furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Fim do Furo (Z Min)
Hole Diameter	Diâmetro do furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o diâmetro do furo
Hole Drop	Profundidade do Furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Diferença entre o Z Máx e Z Min do furo
Hole Shoulder	Largura Máxima do Furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Diâmetro no ombro do furo
Hole Tip	Ponta do Furo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Amplitude na ponta do furo
Hole Type	Tipo de Furo	=, <>	Nenhum Cego Vazado Obstruído Chanfrô	Procura identificar os furos após a extração
Is 3D	É 3D	=, <>	Verdadeiro, Falso	Procura para ver se encontra qualquer geometria 3D (Polilinha ou Spline)
Is Any Rectangle	É um Retângulo Qualquer	=, <>	Verdadeiro, Falso	Testa para procurar qualquer tipo de retângulo independentemente do ângulo (Basta ter 2 conjuntos de lados paralelos)
Is Arc	É um Arco	=, <>	Verdadeiro, Falso	Procura qualquer tipo de geometria que seja arco
Is Circle	É o Círculo	=, <>	Verdadeiro, Falso	Procura qualquer tipo de geometria que seja um círculo
Is Deepest	É o mais Profundo	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria é a mais profunda comparando aos níveis de Z
Is Enclosing Another	Tem Outra no Interior	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria tem outras geometrias dentro dela
Is Highest	É o mais Alto	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria é a mais alta comparando aos níveis de Z
Is Inside Another	Está dentro de Outro	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria está dentro de outras
Is Inside How Many	Está dentro de Quantos	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Identifica a quantidade de geometrias de que está dentro
Is Intersecting Another	Intersetar Outra	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se está a intersetar outra geometria
Is Intersecting How Many	Está a intersetar Quantas	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Identifica a quantidade de geometrias que está a intersetar
Is Line	É uma Linha	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria é uma linha

Is Rectangle	É o Retângulo	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria é um retângulo alinhado em X e Y (Basta ter 2 conjuntos de lados paralelos)
Is Saw Edge	É a Aresta do Disco	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria é uma aresta do disco
Is Work Volume	É o Volume de Trabalho	=, <>	Verdadeiro, Falso	Identifica se a geometria é um volume de trabalho
Layer Name	Nome da Layer		Inserir Entrada de Texto	Procura identificar os nomes de layers
Length	Comprimento	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Identifica a distância de qualquer geometria
Line Type	Tipo de Linha	=, <>	Por camadas Contínua Tracejadas Ponteada Ponto - Linha Linha de Centro Fantasma	Identifica o tipo de linha que as geometrias CAD estão
Max Arc Length in Path	Comprimento Max. de Arco no Percurso	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura o arco mais comprido na geometria
Max Line Length in Path	Comprimento Max. de Linha no Percurso	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura a linha mais comprido na geometria
Max Radius in Path	Raio Max. no Percurso	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura o raio mais comprido na geometria
Max X	Max X	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura a maior coordenada em X
Max Y	Max Y	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura a maior coordenada em Y
Min Arc Length in Path	Comprimento Min. de Arco no Percurso	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura o arco menos comprido na geometria
Min Line Length in Path	Comprimento Min. de Linha no Percurso	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura a linha menos comprido na geometria
Min Radius in Path	Raio Min. no Percurso	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura o raio menos comprido na geometria
Min X	Min X	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura a menor coordenada em X
Min Y	Min Y	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Procura a menor coordenada em Y
Name	Nome	=, <>	Inserir Entrada de Texto	Identifica um nome específico em todas as geometrias
Radius	Raio	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Identifica um raio específico em todas as geometrias
Sheet	Placa	=, <>	Verdadeiro, Falso	Procura a existência de uma placa para Nesting no desenho
Tool In/Out	Compensação da Ferramenta (Geometrias Fechadas)	=, <>	Por Fora Ao Centro Por Dentro	Procura a compensação de geometrias fechadas
Tool Side	Compensação da Ferramenta (Geometrias Abertas)	=, <>	À Direita Ao Centro À Esquerda	Procura a compensação de geometrias abertas
WAA	WAA	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Ângulo de Rotação em torno de X
WAB	WAB	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Ângulo de Rotação em torno de Y
WAC	WAC	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Ângulo de Rotação em torno de Z
Width	Largura	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Distância em X ("X Máx" - "X Min.")
WTA	WTA	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Ângulo de Inclinação em torno de X
WTB	WTB	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Ângulo de Inclinação em torno de Y
WTC	WTC	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Ângulo de Inclinação em torno de Z
WVF	Faces	=, <>	Z - (0) Topo Y + (1) Frente X - (2) Direita Y - (3) Trás X + (4) Esquerda Z + (5) Baixo	Procura identificar o plano de trabalho ortogonal em que a geometria está

Z Bottom	Z do Fundo	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o Z do fundo da geometria
Z Top	Z da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o Z do topo da geometria

Editor de Queries - Descrição dos campos e valores de teste em Sólidos

Campo		Operadores de teste possíveis	Valor para testar	Descrição do teste
Colour RGB	Cor RGB	=, <>	RGB(Inteiro,Inteiro,Inteiro)	Permite identificar se é um material
Extents X	Comprimento X	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o comprimento X do Sólido
Extents Y	Comprimento Y	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o comprimento Y do Sólido
Extents Z	Comprimento Z	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o comprimento Z do Sólido
Layer Name	Nome da Camada	=, <>	Inserir Entrada de Texto	Testa o nome da Layer do Sólido
Max X	Maximo X	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o ponto máximo X do sólido no desenho ALPHACAM
Max Y	Maximo Y	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o ponto máximo Y do sólido no desenho ALPHACAM
Max Z	Maximo Z	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o ponto máximo Z do sólido no desenho ALPHACAM
Min X	Mínimo X	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o ponto mínimo X do sólido no desenho ALPHACAM
Min Y	Mínimo Y	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o ponto mínimo Y do sólido no desenho ALPHACAM
Min Z	Mínimo Z	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir Um Valor Numérico	Testa o ponto mínimo Z do sólido no desenho ALPHACAM
Name	Nome	=, <>,contains, omits	Inserir Entrada de Texto	Testa o nome do sólido ou parte do nome do sólido

Editor de Queries - Descrição dos campos e valores de teste em Faces de Sólidos

Campo		Operadores de teste possíveis	Valor para testar	Descrição do teste
A Angle	Ângulo eixo A	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o valor da rotação em torno do Eixo X da face
Area	Area da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o valor da area da face
B Angle	Angulo Eixo B	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o valor da rotação em torno do Eixo Y da face
C Angle	Ângulo Eixo C	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o valor da rotação em torno do Eixo Z da face
Colour RGB	Cor RGB da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Valores RGB(Inteiro,Inteiro,Inteiro)	Testa a cor da face
Conic Semi-Angle	Face Cónica e Semi-angular	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa se a face é cónica ou parcialmente cónica (abertura do cone da face em graus)
Convex Edges	Arestas Convexas	=, <>, >, >=, <=, <	Verdadeiro, Falso	Testa se as arestas da face são convexas
Extents X	Comprimento X da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o comprimento da face, paralelamente ao eixo X
Extents Y	Comprimento Y da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o comprimento da face, paralelamente ao eixo Y
Extents Z	Comprimento Z da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o comprimento da face, paralelamente ao eixo Y
Hollow Conic	Face Oca	=, <>, >, >=, <=, <	Verdadeiro, Falso	Testa se a face é oca !?!
Layer Name	Nome da Layer da Face	=, <>, >, >=, <=, < Contains, Omits	Escrever um nome ou parte do nome	Testa o nome, ou parte do nome, da Layer em que a face está (não do sólido!)
Max X	Cota máxima X da face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ponto máximo em X Global da face (pela origem do ALPHACAM)
Max Y	Cota máxima Y da face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ponto máximo em Y Global da face (pela origem do ALPHACAM)
Max Z	Cota máxima Z da face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ponto máximo em Z Global da face (pela origem do ALPHACAM)

Min X	Cota mínima X da face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ponto mínimo em X Global da face (pela origem do ALPHACAM)
Min Y	Cota mínima Y da face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ponto mínimo em Y Global da face (pela origem do ALPHACAM)
Min Z	Cota mínima Z da face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ponto mínimo em Z Global da face (pela origem do ALPHACAM)
Radius 1	Raio1 da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Se a face for cónica testa o raio maior Se a face for cilíndrica testa o raio do cilindro (por exemplo um furo) Para outros tipo de faces é o raio máximo encontrado na curvatura, se existir, num lado da superfície/face
Radius 2	Raio 2 da Face	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Se a face for cónica testa o raio menor Para outros tipo de faces é o raio mínimo encontrado na curvatura, se existir, num lado da superfície/face
Solid Layer Name	Nome da Layer do Sólido	=, <>, >, >=, <=, < Contains, Omits	Escrever um nome ou parte do nome	Testa o nome, ou parte do nome, da Layer do Sólido
Solid Name	Nome do Sólido	=, <>, >, >=, <=, < Contains, Omits	Escrever um nome ou parte do nome	Testa o nome, ou parte do nome, do Sólido
Tilt Angle	Angulo de inclinação	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o Ângulo e inclinação da Face
Twist Angle	Ângulo de Rotação	=, <>, >, >=, <=, <	Inserir um valor numérico	Testa o ângulo de rotação da Face
Type	Tipo de Face	=, <>, >, >=, <=, <	Escolher: Planar Cylindrical Conical Complex	Testa o tipo de face e compara com a escolha