

Die **Befehlszeile** dient zur Eingabe von Suchbefehlen (ähnlich der V4-Multiselektion) oder von Befehlen, die zum Ausführen bestimmter Funktionen notwendig sind.

Ausführen von Funktionen über die Befehlszeile

Jede Funktion in CATIA kann auch über die Befehlszeile ausgeführt werden. Die Befehlssyntax ist dabei:

c:<Befehl>

c: beginnt die Befehlseingabe

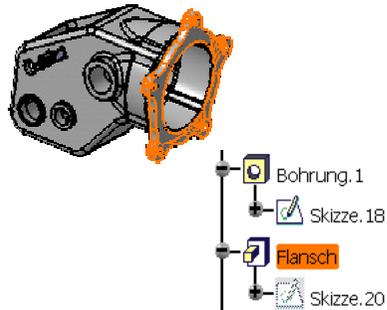
c:point

Eingabe des Befehls öffnet das Funktionsfenster oder führt den Befehl aus

Multi-Selektion über Suchbefehle mit Hilfe der Befehlszeile

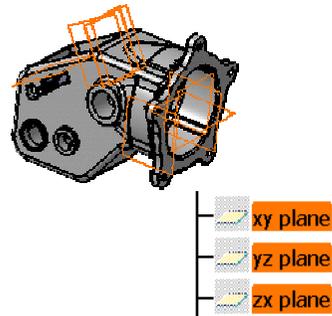
Mit den Suchbefehlen werden Elemente bestimmter Eigenschaften gesucht und zur Weiterverwendung selektiert.

n: Suche nach Namen, die verschiedenen Elementen zuvor gegeben wurden:



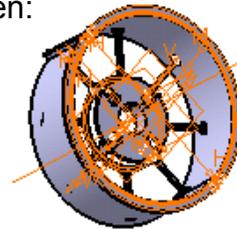
n:Flansch

t: Suche nach einem bestimmten Elementtyp:



t:plane

Farbe: Suche nach einer bestimmten Farbe anhand der RGB-Werte oder dem Namen:



z.B. Farbe weiß:

color: '(255,255,255)'

I: Suche nach einer bestimmten Linienstärke:



z.B. Linienstärke 2 (0,35 mm):

w:2

Führt man mit der Maus über ein Funktions-Icon wird die jeweilige Befehlssyntax **vor** der Kommandozeile angezeigt. Die anderen Befehlsnamen lassen sich der Befehlsliste (View -> Commands List...) entnehmen.

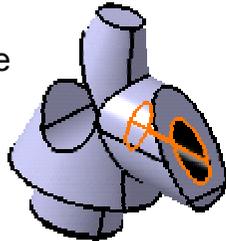
Die **Befehlszeile** dient zur Eingabe von Suchbefehlen (ähnlich der V4-Multiselektion) oder von Befehlen, die zum Ausführen bestimmter Funktionen notwendig sind. Die Suchbefehle lassen sich durch verschiedene Operatoren verknüpfen.

Operatoren für Suchbefehle

& = UND

z.B. Suche alle Bohrungen, die die Farbe schwarz besitzen:

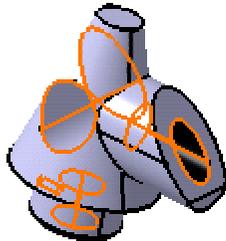
`t:Hole&color:black`



+ = ODER

z.B. Suche alle Bohrungen und Taschen:

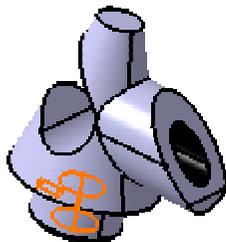
`t:Hole+t:Pocket`



- = AUSSER

z.B. Suche alle Bohrungen außer Bohrung.4:

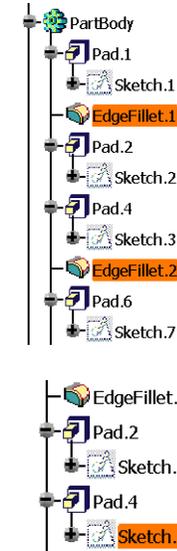
`t:Hole-n:Hole.4`



Multi-Suche

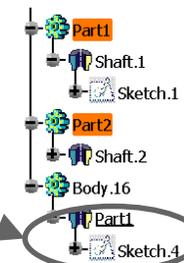
z.B. Suche alle Elemente, die mit E beginnen: `n:E*`

z.B. Suche alle Elemente, die mit 3 enden: `n:*3`



Priorität der Operatoren

Die Priorität nimmt unabhängig von der Art der Operatoren von links nach rechts ab:
 z.B. Suche einen Körper mit dem Namen Part1 oder Part2: `t:Body&n:Part1+n:Part2`
 Die Welle Part1 wird nicht berücksichtigt, da sie kein Körper ist.



Klickt man mit der Maus in die Befehlszeile, können mit den Pfeiltasten (Nach Oben, bzw. Unten) die zuletzt eingegeben Befehle durchgeblättert und wieder verwendet werden.