

1 Objekte und Beschriftung

PUNKT	A(x y z)[! \$] [Farbe]
LABEL	label(A, dx, dy; Groesse)
STRECKE	<code>_s[:Name](A,B)</code> durchgezogen <code>.s[:Name](A,B)</code> gestrichelt
GERADE	<code>_g[:Name](A,B)</code> [Farbe]
VEKTOR	<code>_v[:Name](A,B)</code> durchgezogen <code>.v[:Name](A,B)</code> gestrichelt
FLAECHE	<code>_F(A,B,C;fill;stroke;Muster)</code> <code>_F(A,B,C;fill;stroke;Muster;alpha)</code>
TEXT	<code>_T(Text,x,y,Groesse,Farbe)</code>
DARSTELLUNG	Lines=3 color=#FF0012 background=false
KOMMENTAR	# Hinweis // Hinweis `... ignoriert

Konventionen

Punkte zuerst definieren. ! zeigt Koordinaten, \$ erzeugt einen unsichtbaren Hilfspunkt.

Farben: #RRGGBB oder englischer CSS-Name. Deutsche Farbnamen vorher uebersetzen.

Muster: solid, diagonal, diagonal2, rombus, empty. Alpha: 0 bis 1.

```
A(1|2|3) #ff6600
label(A, -12, -8;15)
.s(A,B) darkgreen
```

2 Projektion und Achsen

```
BW_system=true
BW_system=false
```

Achse: Winkel im Uhrzeigersinn, Verkuerzungsfaktor, Ursprungslage; zuletzt Anzahl der x3-Einheiten.

```
axis=[135,0.7,50;0,1,50;-90,1,50;10]
axisrange=[-2,2; 0,5; -2.7,8]
axisnames=[x_1,x_2,x_3]
```

Der Ursprungwert der ersten Achse wird ignoriert. axisrange begrenzt Achsen, Tics und Zahlen.

```
showaxis=true
showtics=1
showunits=1
```

Bei showtics/showunits: 0 = aus, n = jeder n-te Wert. true/false bleibt fuer Tics kompatibel.

3 Grids

```
grids=2,80%,1
# Dichte, Grauwert, Pixelstaerke
```

Grid-Ebenen: u,v (bildparallel), x,y, x,z oder y,z. Optional true = durchgezogen, false = gepunktet.

```
grid2d=x,y,false
gridrange=[-4,3; -2,7]
gridlevel=0
showgrid=true
```

gridrange akzeptiert zwei Ebenenbereiche oder drei Bereiche fuer x, y und z.

Mini-Beispiel: Pyramide

```
BW_system=false
axis=[150,0.7,50;10,1,35;-90,1,55;12]
axisrange=[-4,3;-2,7;-1,5]
grids=1,25%,1
grid2d=x,y,false
gridrange=[-4,3;-2,7]
A(0|0|0)
B(2|2|0)
C(0|5|0)
S(0|0|4)
label(S,-20,19;14)
_F(A,B,C;#8ecae6;#000000;solid;0.2)
_s(S,A)
_s(S,B)
_s(S,C)
_s(A,B)
_s(B,C)
.s(C,A)
```

Projektionsvorgaben

ISOMETRISCH	axis=[150,1,50;30,1,50;-90,1,50;10]
DIMETRISCH	axis=[150,0.5,50;30,1,50;-90,1,50;10]
KAVALIER	axis=[135,1,50;0,1,50;-90,1,50;10]
KABINETT	axis=[135,0.5,50;0,1,50;-90,1,50;10]