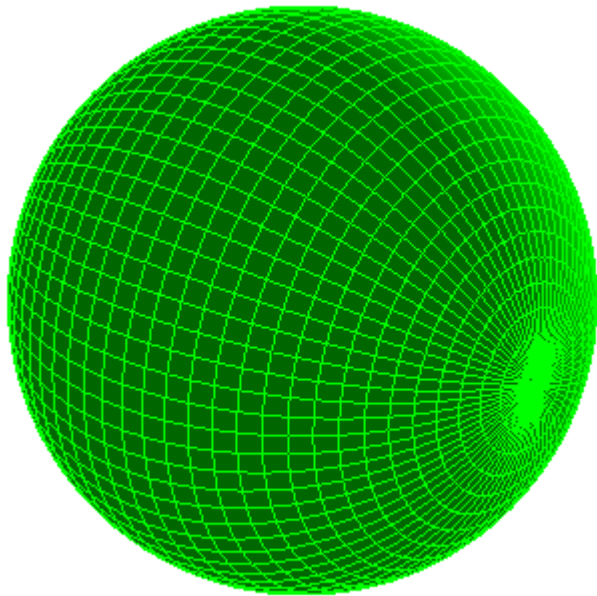




Конструкторы форм

ПРИЛОЖЕНИЕ С

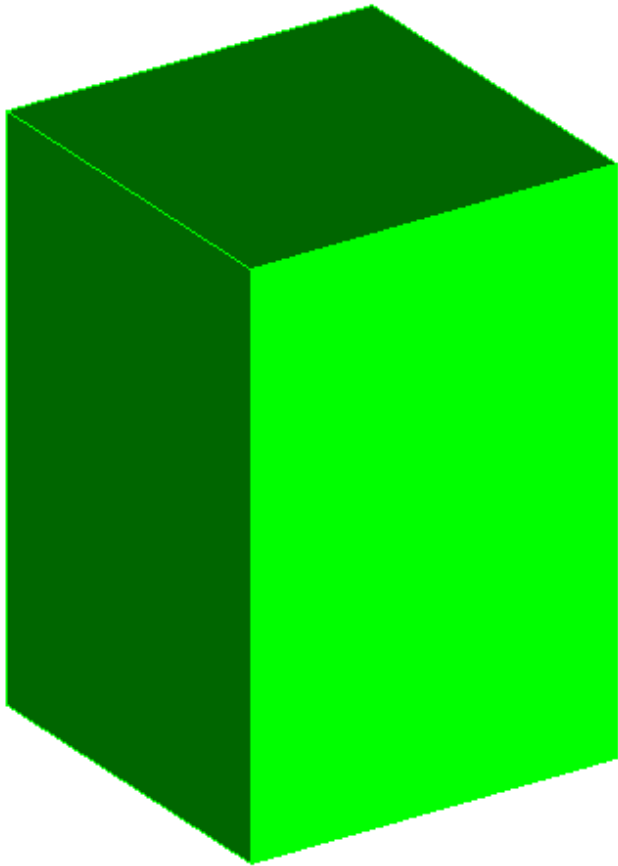
Простейшие CSG формы



G4Orb

```
G4Orb(const G4String &pName, // имя формы  
      G4double pRmax)        // максимальный радиус
```

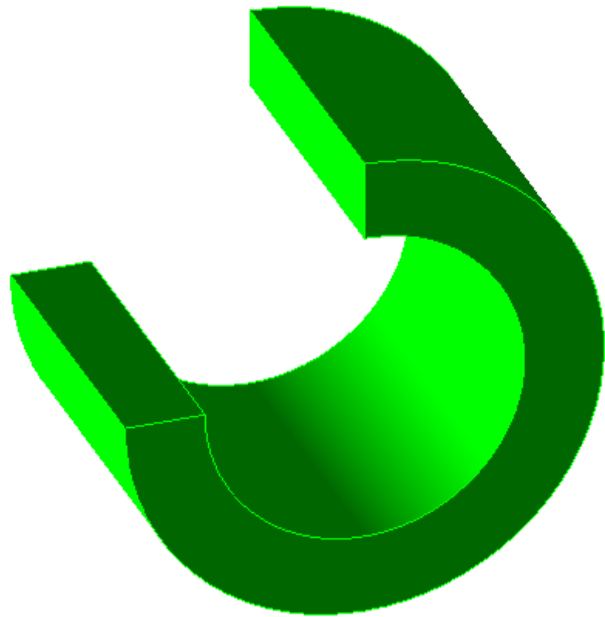
Простейшие CSG формы



G4Box

```
G4Box(const G4String& pName, //имя формы
      G4double pX, //половина длины по X
      G4double pY, //половина длины по Y
      G4double pZ) //половина длины по Z
```

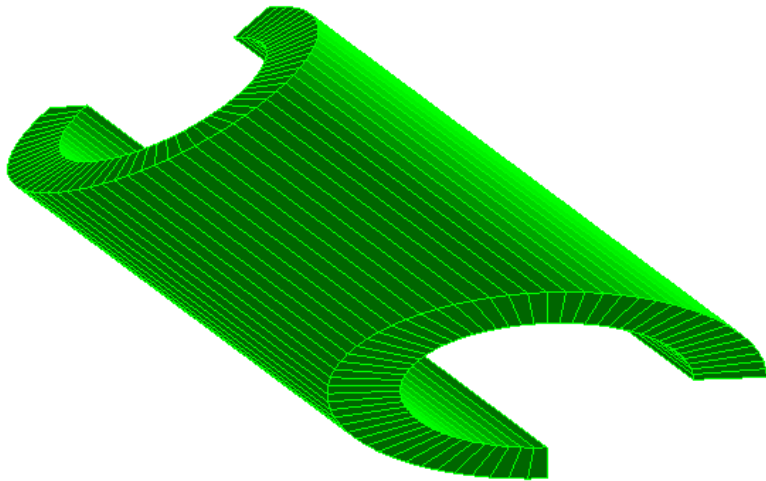
Простейшие CSG формы



G4Tubs

```
G4Tubs( const    G4String& pName,           //имя формы
        G4double pRMin,      //внутренний радиус
        G4double pRMax,      //внешний радиус
        G4double pDz,        //половина длины по Z
        G4double pSPhi,       //стартовый угол от которого начинается трубка
        G4double pDPhi )      //финальный угол на до которого откладывается трубка
```

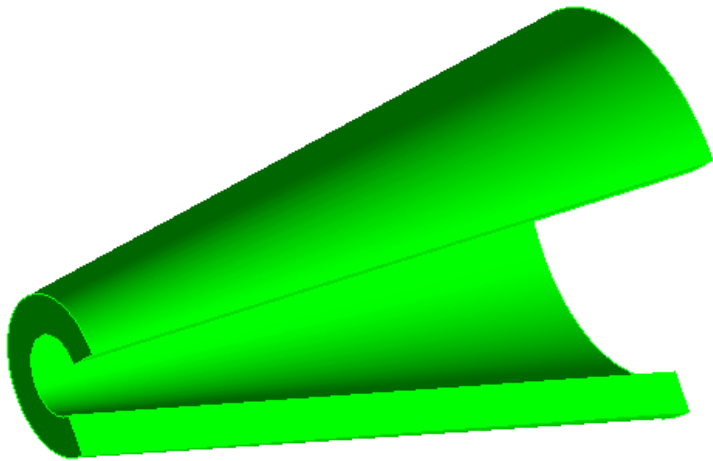
Простейшие CSG формы



G4CutTubs

```
G4CutTubs( const      G4String& pName,           //имя формы
              G4double pRMin,           //внутренний радиус
              G4double pRMax,           //внешний радиус
              G4double pDz,             //половина длины по Z
              G4double pSPhi,           //стартовый угол от которого начинается трубка
              G4double pDPhi,           //финальный угол на до которого откладывается трубка
              G4ThreeVector pLowNorm,    //вектор среза для нижнего торца (-Z)
              G4ThreeVector pHighNorm)  //вектор среза для верхнего торца (+Z)
```

Простейшие CSG формы



G4Cons

```
G4Cons(const G4String& pName,           //имя формы
        G4double pRmin1, G4double pRmax1, //внешний и внутренний радиус по -Z
        G4double pRmin2, G4double pRmax2, //внешний и внутренний радиус по -Z
        G4double pDz,                    //половина длины по Z
        G4double pSPhi,                  //угол начала конуса
        G4double pDPhi)                  //угол до которого нужно отложить конус
```