



Bricsys®

# Odniesienie do zmiennej systemowej (V25)

Dokumentacja produktu





## Spis treści

1.	Odniesienie do zmiennej systemowej	61
1.1	Typy danych zmiennych systemowych	61
1.2	Lokalizacja zapisu zmiennej systemowej	61
1.3	Edycja zmiennych systemowych	62
1.4	Wyszukiwanie zmiennych	62
2.		63
2.1	_QUADTABFLAGS zmienna systemowa	63
2.1.1	Etykiety wstążki Quad	63
2.2	_VERNUM zmienna systemowa	63
2.2.1	Numer wersji (tylko do odczytu)	63
3.	2	64
3.1	Zmienna systemowa 2DCONSTRAINTFLAGS	64
3.1.1	Flagi Wiązań 2D	64
4.	3	65
4.1	3DCOMPAREMODE zmienna systemowa	65
4.1.1	Tryb porównania	65
4.2	3DOSMODE zmienna systemowa	65
4.2.1	Tryb przyciągania punktów 3D	65
4.3	3DSNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa	66
4.3.1	kolor znacznika punktów snap 3d	66
5.	A	67
5.1	ACADLSPASDOC zmienna systemowa	67
5.1.1	on_start.lsp dla każdego dokumentu	67
5.2	ACADPREFIX zmienna systemowa	67
5.2.1	Ścieżka folderu programu (Tylko Do Odczytu)	67
5.3	ACADVER zmienna systemowa	67
5.3.1	Wersja AutoCAD (Tylko Do Odczytu)	67
5.4	ACISHLRRESOLUTION zmienna systemowa	67
5.4.1	Usuwanie urytych linii	67
5.5	ACISSAVEASMODE zmienna systemowa	68
5.5.1	Acis zapisany jako model	68
5.6	ACISOUTVER zmienna systemowa	68
5.6.1	Wersja Acisout	68
5.7	ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE zmienna systemowa	68
5.7.1	Wielkość adaptacyjnego kroku siatki	68
5.8	AFLAGS zmienna systemowa	69
5.8.1	Opcje Atrybutu	69
5.9	Zmienna systemowa ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC	69
5.9.1	Wyrównanie wymiarów	69
5.10	Zmienna systemowa ALLOWEDBENDANGLES	70
5.10.1	Dopuszczalne kąty gięcia	70
5.11	ALLOWTABEXTERNALMOVE zmienna systemowa	70
5.11.1	Przenoszenie kart na zewnątrz (Mac i Linux)	70
5.12	ALLOWTABMOVE zmienna systemowa	70
5.12.1	Przenoszenie kart (Mac i Linux)	70
5.13	ALLOWTABSPLIT zmienna systemowa	71
5.13.1	Dzielenie kart (Mac i Linux)	71



## Spis treści

5.14	Zmienna systemowa AMSYMSCALE	71
5.14.1	Skalowanie adnotacji Mechanical2D	71
5.15	ANGBASE zmienna systemowa	71
5.15.1	Kąt bazowy	71
5.16	ANGDIR zmienna systemowa	72
5.16.1	Kierunek kąta	72
5.17	ANNOALLVISIBLE zmienna systemowa	72
5.17.1	Adnotacja widoczności	72
5.18	ANNOAUTOSCALE zmienna systemowa	72
5.18.1	Skalowanie adnotacji	72
5.19	ANNOMONITOR zmienna systemowa	73
5.19.1	Monitor adnotacji	73
5.20	ANNOTATEDWG zmienna systemowa	74
5.20.1	Rysunek opisowy	74
5.21	ANTIALIASRENDER zmienna systemowa	74
5.21.1	Wartość anti-alias dla renderowania	74
5.22	ANTIALIASSCREEN zmienna systemowa	75
5.22.1	Wartość Anti-alias dla ekranu	75
5.23	APBOX zmienna systemowa	75
5.23.1	Pole wyszukiwania punktów	75
5.24	APERTURE zmienna systemowa	76
5.24.1	Czułość punktów charakterystycznych	76
5.25	AREA zmienna systemowa	76
5.25.1	Obszar (Tylko Do Odczytu)	76
5.26	Zmienna systemowa AREAPREC	76
5.26.1	Precyzja obszaru	76
5.27	AREAUNITS zmienna systemowa	77
5.27.1	Jednostki powierzchni	77
5.28	ARRAYASSOCIATIVITY zmienna systemowa	77
5.28.1	Asocjacyjne szyki	77
5.29	ARRAYEDITSTATE zmienna systemowa	78
5.29.1	Stan edycji szyku (Tylko Do Odczytu)	78
5.30	ARRAYTYPE zmienna systemowa	78
5.30.1	Typ Szyku	78
5.31	Zmienna systemowa ATTDIA	78
5.31.1	Okno dialogowe Atrybut	78
5.32	ATTFULLUPDATE zmienna systemowa	79
5.32.1	Resetuj atrybuty podczas edycji parametru bloku	79
5.33	ATTMODE zmienna systemowa	79
5.33.1	Tryb wyświetlania atrybutu	79
5.34	ATTRACTIONDISTANCE zmienna systemowa	80
5.34.1	Odległość przyciągania uchwytów	80
5.35	ATTREQ zmienna systemowa	80
5.35.1	Domyślne ustawienia wstawiania	80
5.36	AUDITCTL zmienna systemowa	80
5.36.1	Kontrola rewizji	80
5.37	AUDITERRORCOUNT zmienna systemowa	81
5.37.1	Liczba Błędów Testu (Tylko Do Odczytu)	81



## Spis treści

5.38	AUNITS zmienna systemowa	81
5.38.1	Typ jednostki kąta	81
5.39	AUPREC zmienna systemowa	81
5.39.1	Dokładność jednostki kąta	81
5.40	AUTOCOMLETEDELAY zmienna systemowa	82
5.40.1	Opóźnienie Autouzupelniania	82
5.41	AUTOCOMPLETEMODE zmienna systemowa	82
5.41.1	Tryb Autouzupelniania	82
5.42	AUTOMATICZMIENNA zmienna systemowa	83
5.42.1	Automatyczne połączenie	83
5.43	AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIORBEHAVIOR zmienna systemowa	83
5.43.1	Automatyczne zachowanie przekrojów schodów	83
5.44	Zmienna systemowa AUTOMATICTEES	84
5.44.1	Trójniki automatyczne	84
5.45	AUTORESETSCALES zmienna systemowa	84
5.45.1	Wyczyść nieużywane skale	84
5.46	AUTOSAVECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa	85
5.46.1	Ignoruj wszystko prócz pierwszego bitu DBMOD dla auto zapisu	85
5.47	AUTOSNAP zmienna systemowa	85
5.47.1	AutoSnap	85
5.48	AUTOTRACKINGVECCOLOR zmienna systemowa	86
5.48.1	Kolor wektora auto śledzenia	86
5.49	Zmienna systemowa AUTOVPFITTING	86
5.49.1	Automatyczna zmiana rozmiaru rzutni	86
6.	<b>B</b>	87
6.1	Zmienna systemowa BACKGROUNDPLOT	87
6.1.1	Drukowanie w tle	87
6.2	BACKZ zmienna systemowa	87
6.2.1	Odległość tylnej wyciętej płaszczyzny	87
6.3	BASEFILE zmienna systemowa	87
6.3.1	Szablon	87
6.4	BCFSOURCEURL zmienna systemowa	88
6.4.1	Źródłowy adres URL BCF	88
6.5	BEDITASSOCMODE zmienna systemowa	88
6.5.1	Identyfikatory asocjacyjne w BEDYCJA	88
6.6	BILLOFMATERIALSSETTINGS zmienna systemowa	88
6.6.1	Domyślne zestawienie materiałów	88
6.7	BIMDEFAULTPROPERTIESPATH zmienna systemowa	89
6.7.1	Domyślna ścieżka właściwości	89
6.8	BIMMATCHPROP zmienna systemowa	89
6.8.1	Dopasuj właściwości BIM	89
6.9	BIMOSMODE zmienna systemowa	89
6.9.1	Tryb BIM snap	89
6.10	Zmienna systemowa BIMPROFILESTANDARDS	90
6.10.1	Standardy profilu	90
6.11	BINDTYPE zmienna systemowa	90
6.11.1	Typ bindowania Xref	90
6.12	BKGCOLOR zmienna systemowa	91





## Spis treści

6.12.1	Kolor tła	91
6.13	BKGCOLORPS zmienna systemowa	91
6.13.1	Kolor tła obszaru papieru	91
6.14	BLIPMODE zmienna systemowa	91
6.14.1	Znacznik punktów	91
6.15	BLOCKEDITLOCK zmienna systemowa	92
6.15.1	Blokada edytora bloku	92
6.16	BLOCKEDITOR zmienna systemowa	92
6.16.1	Edytor bloków (Tylko Do Odczytu)	92
6.17	BLOCKIFYMODE zmienna systemowa	92
6.17.1	Zablokuj ustawienia	92
6.18	BLOCKIFYTOLERANCE zmienna systemowa	93
6.18.1	Tolerancja Blockify	93
6.19	BLOCKLEVELOFDETAIL zmienna systemowa	93
6.19.1	Poziom szczegółowości bloku	93
6.20	BLOCKSPATH zmienna systemowa	94
6.20.1	Ścieżka bloków	94
6.21	BMAUTOUPDATE zmienna systemowa	94
6.21.1	Aktualizuj zewnętrzne komponenty	94
6.22	Zmienna systemowa BMEXTERNALIZEILLEGALSYMBOLS	94
6.22.1	Leczenie nielegalnych symboli	94
6.23	BMFORMTEMPLATEPATH zmienna systemowa	95
6.23.1	BMFORM ścieżka szablonu	95
6.24	BMTOOLPATH zmienna systemowa	95
6.24.1	Ścieżki wyszukiwania narzędzi Kontroli Złożenia	95
6.25	BMUPDATEMODE zmienna systemowa	95
6.25.1	Tryb aktualizacji komponentów złożenia	95
6.26	BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT zmienna systemowa	96
6.26.1	Domyślny przyrost długości	96
6.27	Zmienna systemowa BOLTINGASMDEFAULTNUT	96
6.27.1	Domyślna nakrętka	96
6.28	BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER zmienna systemowa	96
6.28.1	Domyślna liczba nakrętek	96
6.29	BOLTINGASMDEFAULTSTUD zmienna systemowa	97
6.29.1	Domyślny sworzeń	97
6.30	BOMFILTERSETTINGS, zmienna systemowa	97
6.30.1	Domyślne ustawienia filtra BOM	97
6.31	BOMPROPERTYSET zmienna systemowa	98
6.31.1	Domyślny zestaw właściwości BOM	98
6.32	BOMTEMPLATE zmienna systemowa	98
6.32.1	Szablon domyślny	98
6.33	BOMTHUMBNAILHEIGHT zmienna systemowa	99
6.33.1	Domyślna wysokość miniatury, piks	99
6.34	BOMTHUMBNAILWIDTH zmienna systemowa	99
6.34.1	Domyślna szerokość miniatury, piks	99
6.35	BOUNDARYCOLOR zmienna systemowa	99
6.35.1	Wykryty kolor obwiedni	99
6.36	BSYSLIBCOPYOVERWRITE zmienna systemowa	100



## Spis treści

6.36.1	Bsysbib nadpisanie kopii	100
6.37	Zmienna systemowa BVMODE	100
6.37.1	Tryb blokowania widoczności (tylko do odczytu)	100
7.	C	101
7.1	Zmienna systemowa CACHELAYOUT	101
7.1.1	Układ pamięci podręcznej	101
7.2	CAMERADISPLAY zmienna systemowa	101
7.2.1	Wyświetlanie kamery	101
7.3	CAMERAHEIGHT zmienna systemowa	101
7.3.1	Wysokość kamery	101
7.4	Zmienna systemowa CANNOSCALE	102
7.4.1	Nazwa skali opisu	102
7.5	CANNOSCALEVALUE zmienna systemowa	102
7.5.1	Wartość skali adnotacji (Tylko Do Odczytu)	102
7.6	CDATE zmienna systemowa	102
7.6.1	Data kalendarza (Tylko Do Odczytu)	102
7.7	CECOLOR zmienna systemowa	102
7.7.1	Kolor obiektu	102
7.8	CELTSCALE zmienna systemowa	103
7.8.1	Skala dla linii obiektu	103
7.9	CELTYPE zmienna systemowa	103
7.9.1	Rodzaj linii obiektu	103
7.10	CELWEIGHT zmienna systemowa	103
7.10.1	Grubość linii obiektu	103
7.11	CENTERCROSSGAP zmienna systemowa	104
7.11.1	Wyśrodkuj znak przecięcia poprzecznego	104
7.12	CENTERCROSSSIZE zmienna systemowa	104
7.12.1	Wielkość znaku centrum	104
7.13	CENTEREXE zmienna systemowa	105
7.13.1	Długość przedłużenia linii środkowej	105
7.14	CENTERLAYER zmienna systemowa	105
7.14.1	Domyślna warstwa dla znacznika środka lub linii środkowej	105
7.15	CENTERLTSCALE zmienna systemowa	106
7.15.1	Skala rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej	106
7.16	CENTERLTYPEEedytowanego odnośnika	106
7.16.1	Rodzaj linii znacznika środka/linii środkowej	106
7.17	Zmienna systemowa CENTERLTYPEFILE	106
7.17.1	Plik rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej	106
7.18	CENTERMARKEXE zmienna systemowa	107
7.18.1	Automatyczne rozszerzenie znacznika środka lub linii środkowej	107
7.19	CETRANSARENCY zmienna systemowa	107
7.19.1	Przezroczystość	107
7.20	CHAMFERA zmienna systemowa	108
7.20.1	Pierwsza odległość fazowania	108
7.21	CHAMFERB zmienna systemowa	108
7.21.1	Druga odległość fazowania	108
7.22	CHAMFERC zmienna systemowa	108
7.22.1	Długość fazowania	108



## Spis treści

7.23	CHAMFERD zmienna systemowa	108
7.23.1	Kąt fazowania	108
7.24	CHAMMODE zmienna systemowa	109
7.24.1	Metoda fazowania	109
7.25	CHECKDWLPRESENCE zmienna systemowa	109
7.25.1	Sprawdź istnienie pliku DWL przed otwarciem	109
7.26	CIRCLERAD zmienna systemowa	110
7.26.1	Promień okręgu	110
7.27	CIRCULARROWHEADLENGTH zmienna systemowa	110
7.27.1	Domyślna długość grotu	110
7.28	CIRCULARROWHEADWIDTH zmienna systemowa	111
7.28.1	Domyślna szerokość grotu	111
7.29	CIRCULARROWLEADERRADIUS zmienna systemowa	111
7.29.1	Domyślny promień odnośnika	111
7.30	CIRCULARROWLEADERROTATION zmienna systemowa	111
7.30.1	Domyślny obrót odnośnika	111
7.31	CIRCULARROWTHICKNESS zmienna systemowa	112
7.31.1	Domyślna grubość	112
7.32	CLAYER zmienna systemowa	112
7.32.1	Aktualna warstwa	112
7.33	CLEANSCREENOPTIONS zmienna systemowa	112
7.33.1	Czysty ekran opcje	112
7.34	CLEANSCREENSTATE zmienna systemowa	113
7.34.1	Stan czystego ekranu (Tylko Do Odczytu)	113
7.35	CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa	113
7.35.1	Schówek formatu DWG	113
7.36	CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa	114
7.36.1	Formaty Schowka	114
7.37	CLIPROPTLINES zmienna systemowa	114
7.37.1	Linie wiersza poleceń	114
7.38	CLISTATE zmienna systemowa	115
7.38.1	Stan wiersza poleceń (Tylko Do Odczytu)	115
7.39	CLOSECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa	115
7.39.1	Ignoruj wszystko prócz pierwszego bitu DBMOD dla zamknięcia	115
7.40	CLOUDDOWNLOADPATH zmienna systemowa	116
7.40.1	Ścieżka pobierania w chmurze	116
7.41	Zmienna systemowa CLOUDLOG zmienna systemowa	116
7.41.1	Log chmury	116
7.42	CLOUDLOGVERBOSE zmienna systemowa	116
7.42.1	Obszerny log chmury	116
7.43	CLOUDONMODIFIED zmienna systemowa	117
7.43.1	Chmura zmodyfikowana	117
7.44	CLOUDSERVER zmienna systemowa	117
7.44.1	Serwer chmury	117
7.45	CLOUDSSOCLIENTID zmienna systemowa	118
7.45.1	Identyfikator klienta Cloud SSO	118
7.46	CLOUDSSOSCOPE zmienna systemowa	118
7.46.1	Zakres logowania jednokrotnego w chmurze	118



## Spis treści

7.47	CLOUDTEMPFOLDER zmienna systemowa	118
7.47.1	Tymczasowy folder chmury	118
7.48	CLOUDUPLOADEDEPENDENCIES zmienna systemowa	118
7.48.1	Zależności wczytywania do chmury	118
7.49	CMATERIAL zmienna systemowa	119
7.49.1	Aktualny materiał	119
7.50	CMDACTIVE zmienna systemowa	119
7.50.1	Aktywne polecenie (Tylko Do Odczytu)	119
7.51	Zmienna systemowa CMDDDIA	120
7.51.1	Okna dialogowe poleceń	120
7.52	CMDECHO zmienna systemowa	120
7.52.1	Potwierdzenie polecenia	120
7.53	Zmienna systemowa CMDLINEEDITBGCOLOR	121
7.53.1	Edytowanie koloru tła w wierszu poleceń	121
7.54	CMDLINEEDITFGCOLOR zmienna systemowa	121
7.54.1	Kolor pierwszoplanowy linii poleceń	121
7.55	CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR zmienna systemowa	121
7.55.1	Kolor tła zanikania historii wiersza poleceń	121
7.56	CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY zmienna systemowa	122
7.56.1	Opóźnienie zanikania dziennika wiersza poleceń	122
7.57	CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR zmienna systemowa	122
7.57.1	Kolor pierwszego planu zanikania historii wiersza poleceń	122
7.58	CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY zmienna systemowa	122
7.58.1	Transparentność zanikania historii wiersza poleceń	122
7.59	CMDLINEFONTNAME zmienna systemowa	123
7.59.1	Nazwa czcionki linii poleceń	123
7.60	CMDLINEFONTSIZE zmienna systemowa	123
7.60.1	Rozmiar czcionki linii poleceń	123
7.61	CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY zmienna systemowa	123
7.61.1	Przezroczystość ramki linii poleceń, gdy jest aktywna	123
7.62	CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY zmienna systemowa	124
7.62.1	Przezroczystość ramki linii poleceń, gdy jest nieaktywna	124
7.63	CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR zmienna systemowa	124
7.63.1	Ramka wiersza poleceń TEKRAN	124
7.64	CMDLINELISTBGCOLOR zmienna systemowa	125
7.64.1	Kolor tła paska historii poleceń	125
7.65	CMDLINELISTFGCOLOR zmienna systemowa	125
7.65.1	Pierwszoplanowy kolor tła paska historii poleceń	125
7.66	CMDLINEOPTIONBGCOLOR zmienna systemowa	125
7.66.1	Kolor tła opcji wiersza poleceń	125
7.67	CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR zmienna systemowa	126
7.67.1	Kolor skrótu opcji wiersza poleceń	126
7.68	CMDLINEUSEMINIFRAME zmienna systemowa	126
7.68.1	Pływająca mini ramka wiersza poleceń	126
7.69	CMDLNTEXT zmienna systemowa	126
7.69.1	Przedrostek podpowiedzi	126
7.70	CMDNAMES zmienna systemowa	127
7.70.1	Nazwa Aktywnego Polecenia (Tylko Do Odczytu)	127



## Spis treści

7.71	CMLEADERSTYLE zmienna systemowa	127
7.71.1	Styl Multiodnośnika	127
7.72	CMLJUST zmienna systemowa	127
7.72.1	Justowanie multilinii	127
7.73	Zmienna systemowa CMLSCALE	127
7.73.1	Skala multilinii	127
7.74	CMLSTYLE zmienna systemowa	128
7.74.1	Styl multilinii	128
7.75	CMPCLRMISS zmienna systemowa	128
7.75.1	Kolor brakujących elementów - DWGPORÓWNAJ	128
7.76	CMPCLRMOD1 zmienna systemowa	128
7.76.1	Kolor modyfikowanych elementów- DWGPORÓWNAJ	128
7.77	CMPCLRMOD2 zmienna systemowa	129
7.77.1	Kolor zmodyfikowanych elementów na drugim rysunku - DWGPORÓWNAJ	129
7.78	CMPCLRNEW zmienna systemowa	129
7.78.1	Kolor nowych elementów - DWGPORÓWNAJ	129
7.79	Zmienna systemowa CMPDIFFLIMIT	129
7.79.1	Maksymalna liczba elementów - DWGPORÓWNAJ	129
7.80	CMPFADECTL zmienna systemowa	130
7.80.1	Zanikanie - DWGPORÓWNAJ	130
7.81	CMPLOG zmienna systemowa	130
7.81.1	Kontrola dziennika - DWGPORÓWNAJ	130
7.82	COLORBOOKPATH zmienna systemowa	131
7.82.1	Ścieżka wyszukiwania pliku książki kolorów	131
7.83	Zmienna systemowa COLORPICKBOX	131
7.83.1	Kolor pola wyboru	131
7.84	Zmienna systemowa COLORTHEME	131
7.84.1	Motyw kolorystyczny interfejsu użytkownika	131
7.85	COLORX zmienna systemowa	132
7.85.1	Kolor osi X	132
7.86	COLORY zmienna systemowa	132
7.86.1	Kolor osi Y	132
7.87	COLORZ zmienna systemowa	132
7.87.1	Kolor osi Z	132
7.88	COMACADCOMPATIBILITY zmienna systemowa	133
7.88.1	COM Acad kompatybilny	133
7.89	COMBINETEXTMODE zmienna systemowa	133
7.89.1	Połączony tryb tekstowy	133
7.90	COMMANDASSIST zmienna systemowa	134
7.90.1	Asysta AI paska poleceń	134
7.91	COMMUNICATORBACKGROUNDMODE zmienna systemowa	134
7.91.1	Wykonuj import i eksport w tle	134
7.92	COMMUNICATORPATH zmienna systemowa	134
7.92.1	Ścieżka komunikatora (Mac i Linux)	134
7.93	Zmienna systemowa COMPASS	135
7.93.1	Kompas	135
7.94	COMPONENTSCONFIG zmienna systemowa	135
7.94.1	Konfiguracja panelu Biblioteka	135





## Spis treści

7.95	COMPONENTSPATH zmienna systemowa	135
7.95.1	Ścieżka katalogu biblioteki	135
7.96	CONSTRAINTBARDISPLAY zmienna systemowa	136
7.96.1	Wyświetlanie Wiązań	136
7.97	CONTINUOUSMOTION zmienna systemowa	136
7.97.1	Ruch ciągły	136
7.98	CONVERTODMAX zmienna systemowa	136
7.98.1	Maksymalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej	136
7.99	CONVERTODMIN zmienna systemowa	137
7.99.1	Minimalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej	137
7.100	CONVERTTHMAX zmienna systemowa	137
7.100.1	Maksymalny mnożnik grubości	137
7.101	CONVERTTHMIN zmienna systemowa	137
7.101.1	Minimalny mnożnik dla grubości	137
7.102	COORDS zmienna systemowa	137
7.102.1	Współrzędne	137
7.103	COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES zmienna systemowa	138
7.103.1	KOPIOWANIENAPROWADZANE3D powierzchnie źródłowe	138
7.104	COPYMODE zmienna systemowa	138
7.104.1	Tryb kopiowania	138
7.105	CPLOTSTYLE zmienna systemowa	139
7.105.1	Aktualny styl wydruku	139
7.106	CPROFILE zmienna systemowa	139
7.106.1	Bieżący profil (Tylko Do Odczytu)	139
7.107	CRASHREPORTSENDING zmienna systemowa	139
7.107.1	Wysyłanie raportu o awarii (Windows)	139
7.108	CREATESKETCHFEATURE zmienna systemowa	140
7.108.1	Funkcja oparta na szkicu (eksperymentalna)	140
7.109	CREATETHUMBNAILONTHEFLY zmienna systemowa	141
7.109.1	Utwórz pływającą miniaturę podglądu	141
7.110	CREATEVIEWPORTS zmienna systemowa	141
7.110.1	Automatyczne tworzenie rzutni	141
7.111	CROSSHAIRDRAWMODE zmienna systemowa	141
7.111.1	Tryb renderowania - celownik	141
7.112	Zmienna systemowa CROSSINGAREACOLOR	142
7.112.1	Kolor obszaru skrzyżowania	142
7.113	CTAB zmienna systemowa	142
7.113.1	Aktualna zakładka	142
7.114	CTABLESTYLE zmienna systemowa	143
7.114.1	Aktualna tabela stylu wydruku	143
7.115	CTRL3DMOUSE zmienna systemowa	143
7.115.1	Tryb myszy 3D	143
7.116	CTRLMBUTTON zmienna systemowa	143
7.116.1	Kliknięcie środkowego przycisku	143
7.117	CTRLMOUSE zmienna systemowa	144
7.117.1	Skróty myszy	144
7.118	CURSORMODE zmienna systemowa	144
7.118.1	Tryb wyświetlania celownika	144



## Spis treści

7.119	CURSORSIZE zmienna systemowa	145
7.119.1	Wielkość krzyża kursora	145
7.120	CVALLOWBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa	145
7.120.1	Włącz linie przerywania na przecięciach	145
7.121	CVANGLESAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa	145
7.121.1	Okres próbkowania kąta	145
7.122	CVARCTESSELLATIONGRADING zmienna systemowa	146
7.122.1	Aproksymacja łuku odległość środkowa	146
7.123	CVARCTESSELLATIONSURFACE zmienna systemowa	146
7.123.1	Aproksymacja łuku odległość środkowa	146
7.124	CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT zmienna systemowa	146
7.124.1	Przybliżenie łuku elementu szablonu w odległości środkowej	146
7.125	CVASSOCIATIVITY zmienna systemowa	147
7.125.1	Asocjatywność	147
7.126	CVDEFAULTCURVETYPEHA zmienna systemowa	147
7.126.1	Domyślny typ łuku dla wyrównania poziomego	147
7.127	CVDEFAULTCURVETYPEVA zmienna systemowa	148
7.127.1	Domyślny typ łuku dla wyrównania w pionie	148
7.128	CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa	148
7.128.1	Wzniesienie na przecięciach linii nieciągłości	148
7.129	CVERSIONCONTROLPATH zmienna systemowa	149
7.129.1	Bieżąca ścieżka kontroli wersji	149
7.130	CVGRADEUNIT zmienna systemowa	149
7.130.1	Format	149
7.131	CVGRADEUNITPREC zmienna systemowa	149
7.131.1	Dokładność	149
7.132	CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa	150
7.132.1	Interwał próbkowania dla odcinków prostych	150
7.133	CVPORT zmienna systemowa	150
7.133.1	Aktualna rzutnia	150
7.134	CVSLOPEUNIT zmienna systemowa	151
7.134.1	Format	151
7.135	CVSLOPEUNITPREC zmienna systemowa	151
7.135.1	Dokładność	151
7.136	CVSTATIONUNIT zmienna systemowa	152
7.136.1	Pozycja separatora stacji	152
7.137	CVSTATIONUNITPREC zmienna systemowa	152
7.137.1	Dokładność	152
8.	D	154
8.1	Zmienna systemowa DATACOLLECTION	154
8.1.1	Zbieranie danych diagnostycznych i użytkowych	154
8.2	DATACOLLECTIONENABLED zmienna systemowa	154
8.2.1	Bieżący stan gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)	154
8.3	DATACOLLECTIONLOGINTYPE zmienna systemowa	155
8.3.1	Najnowszy typ logowania dla gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)	155
8.4	DATACOLLECTIONOPTIONS zmienna systemowa	155
8.4.1	Opcje Gromadzenia Danych	155
8.5	DATALINKNOTIFY zmienna systemowa	156



## Spis treści

8.5.1	Powiadomienia łączy danych	156
8.6	DATE zmienna systemowa	156
8.6.1	Bieżąca data (Tylko Do Odczytu)	156
8.7	Zmienna systemowa DBCSTATE	156
8.7.1	Stan DbConnect (Tylko Do Odczytu)	156
8.8	DBLCLKEDIT zmienna systemowa	157
8.8.1	Edycja po dwukrotnym kliknięciu	157
8.9	DBMOD zmienna systemowa	157
8.9.1	Status modyfikacji (Tylko Do Odczytu)	157
8.10	DCTCUST zmienna systemowa	157
8.10.1	Niestandardowy słownik	157
8.11	DCTMAIN zmienna systemowa	158
8.11.1	Główny słownik pisowni	158
8.12	DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL zmienna systemowa	158
8.12.1	Domyślne Bsyslib imperialne	158
8.13	Zmienna systemowa DEFAULTBSYSLIBMETRIC	158
8.13.1	Domyślne Bsyslib metryczne	158
8.14	DEFAULTLIGHTING zmienna systemowa	159
8.14.1	Domyślne oświetlenie	159
8.15	DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR zmienna systemowa	159
8.15.1	Domyślne rozmycie światło-cienia	159
8.16	DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE zmienna systemowa	159
8.16.1	Domyślny nowy wzór arkusza	159
8.17	DEFAULTPLOTSTYLETABLE zmienna systemowa	160
8.17.1	Domyślna tabela stylów wydruku	160
8.18	DEFAULTSPACEHEIGHT zmienna systemowa	160
8.18.1	Domyślna wysokość pokoju	160
8.19	DEFAULTSTYLEPIPECROSS zmienna systemowa	160
8.19.1	Domyślny styl krzyżowania się rur	160
8.20	DEFAULTSTYLEPIPECENTRICREDUCER zmienna systemowa	161
8.20.1	Domyślny styl reduktora mimośrodowego rury	161
8.21	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45 zmienna systemowa	161
8.21.1	Domyślny styl kolanka rury (45 stopni)	161
8.22	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90 zmienna systemowa	161
8.22.1	Domyślny styl kolanka rury (90 stopni)	161
8.23	DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER zmienna systemowa	161
8.23.1	Domyślny styl reduktora rur	161
8.24	DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT zmienna systemowa	162
8.24.1	Domyślny styl segmentu rury	162
8.25	DEFAULTSTYLEPIPETEE zmienna systemowa	162
8.25.1	Domyślny styl trójnika rurowego	162
8.26	DEFPLSTYLE zmienna systemowa	162
8.26.1	Styl plotowania domyślnej warstwy	162
8.27	DEFPLSTYLE zmienna systemowa	163
8.27.1	Styl plotowania domyślnego obiektu	163
8.28	DELETETOOL zmienna systemowa	163
8.28.1	Usuń narzędzie	163
8.29	DELOBJ zmienna systemowa	164



## Spis treści

8.29.1	Usuń element źródłowy	164
8.30	DEMANDLOAD zmienna systemowa	164
8.30.1	Żądanie ładowania	164
8.31	DETAILSPATH zmienna systemowa	165
8.31.1	Ścieżka do katalogu szczegółów	165
8.32	DGNEXPXREFMODE zmienna systemowa	165
8.32.1	Konwersja eksportu XRef'ów	165
8.33	DGNFRAME zmienna systemowa	166
8.33.1	Ramka DGN	166
8.34	DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa	166
8.34.1	Tryb importu zamkniętych krzywych 2D typu B-splajn	166
8.35	DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa	166
8.35.1	tryb importu elipsa 2D	166
8.36	DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa	167
8.36.1	Tryb importu kształtów 2D	167
8.37	DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa	167
8.37.1	Tryb importu zamkniętych krzywych 3D typu B-splajn	167
8.38	DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa	168
8.38.1	Tryb importu elips 3D	168
8.39	DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE zmienna systemowa	168
8.39.1	Tryb importu elementów 3D	168
8.40	DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa	169
8.40.1	Tryb importu kształty 3D	169
8.41	DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION zmienna systemowa	169
8.41.1	Asocjacja przerwania wymiaru	169
8.42	DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS zmienna systemowa	169
8.42.1	Konwertuj indeksy kolorów w DGN na kolory true	169
8.43	DGNIMPCONVERTEMPTYDATAFIELDSTOSPACES zmienna systemowa	170
8.43.1	Konwertuj puste pola na spacje	170
8.44	DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES zmienna systemowa	170
8.44.1	Usuń nie używane składniki	170
8.45	DGNIMPEXPLODETEXTNODES zmienna systemowa	171
8.45.1	Rozstrzel węzły tekstu	171
8.46	DGNIMPIMPORTEXTIVEMODELTOMODELSPACE zmienna systemowa	171
8.46.1	Importuj aktywny model do Obszaru Modelu	171
8.47	DGNIMPIMPORTEXTDGTXTSASDBMTEXTS zmienna systemowa	172
8.47.1	Importuj teksty jako teksty wielowierszowe	172
8.48	DGNIMPIMPORTEXTINVISIBLEELEMENTS zmienna systemowa	172
8.48.1	Importuj niewidoczne elementy	172
8.49	DGNIMPIMPORTEXTPAPERSPACEMODELS zmienna systemowa	173
8.49.1	Importuj modele Obszary Papieru	173
8.50	DGNIMPIMPORTEXTVIEWINDEX zmienna systemowa	173
8.50.1	Importuj indeks widoku	173
8.51	DGNIMPRECOMPUTEDIMENSIONSAFTERIMPORT zmienna systemowa	174
8.51.1	Przelicz wymiary po imporcie	174
8.52	DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES zmienna systemowa	174
8.52.1	Pliki źródłowe symboli	174
8.53	DGNIMPXREFIMPORTMODE zmienna systemowa	174



## Spis treści

8.53.1	Tryb importu zewnętrznych referencji	174
8.54	DGNOSNAP zmienna systemowa	175
8.54.1	Punkty charakterystyczne DGN	175
8.55	Zmienna systemowa DIASTAT	175
8.55.1	Stan okna dialogowego (tylko do odczytu)	175
8.56	DIMADEC zmienna systemowa	175
8.56.1	Precyzja kąta przyciemnienia	175
8.57	DIMALT zmienna systemowa	176
8.57.1	Jednostki alternatywne	176
8.58	DIMALTD zmienna systemowa	176
8.58.1	Alt. dokładność	176
8.59	DIMALTF zmienna systemowa	177
8.59.1	Mnożnik alt	177
8.60	DIMALTRND zmienna systemowa	177
8.60.1	Zaokrąglenie alternatywne	177
8.61	DIMALTTD zmienna systemowa	177
8.61.1	Precyzja tolerancji Alt	177
8.62	DIMALTTZ zmienna systemowa	178
8.62.1	Pomija wszystkie zera tolerancji	178
8.63	DIMALTU zmienna systemowa	178
8.63.1	Wszystkie typy jednostek	178
8.64	DIMALTZ zmienna systemowa	179
8.64.1	Pomija alt zera	179
8.65	DIMANNO zmienna systemowa	179
8.65.1	Styl jest opisowy (tylko do odczytu)	179
8.66	DIMAPOST zmienna systemowa	179
8.66.1	Przedrostek/Przyrostek jednostek alt	179
8.67	DIMARCSYM zmienna systemowa	180
8.67.1	Symbol łuku	180
8.68	DIMASO zmienna systemowa	180
8.68.1	Zespolecie (przestarzałe)	180
8.69	DIMASSOC zmienna systemowa	180
8.69.1	Asocjatywność	180
8.70	DIMASZ zmienna systemowa	181
8.70.1	Rozmiar strzałki	181
8.71	DIMATFIT zmienna systemowa	181
8.71.1	Dopasowanie tekstu i strzałki	181
8.72	DIMAUNIT zmienna systemowa	181
8.72.1	Jednostki wymiaru kąтового	181
8.73	DIMAZIN zmienna systemowa	182
8.73.1	Pomija zera kątów	182
8.74	DIMBLK zmienna systemowa	182
8.74.1	Strzałka	182
8.75	DIMBLK1 zmienna systemowa	183
8.75.1	Strzałka 1	183
8.76	DIMBLK2 zmienna systemowa	183
8.76.1	Strzałka 2	183
8.77	DIMCEN zmienna systemowa	183





## Spis treści

8.77.1	Znacznik środka	183
8.78	DIMCLRD zmienna systemowa	184
8.78.1	Kolor linii wymiarowych	184
8.79	DIMCLRE zmienna systemowa	184
8.79.1	Kolor pomocniczych linii wymiarowych	184
8.80	DIMCLRT zmienna systemowa	184
8.80.1	Kolor tekstu	184
8.81	DIMCONTINUEMODE zmienna systemowa	185
8.81.1	Tryb kontynuacji wymiaru	185
8.82	DIMDEC zmienna systemowa	185
8.82.1	Dokładność wymiaru	185
8.83	Zmienna systemowa DIMDLE	186
8.83.1	Wyd. linii wym	186
8.84	DIMDLI zmienna systemowa	186
8.84.1	Rozmieszczenie linii bazowej wym	186
8.85	DIMDSEP zmienna systemowa	186
8.85.1	Separator dziesiętny	186
8.86	Zmienna systemowa DIMEXE	186
8.86.1	Wyd. linii wyd	186
8.87	DIMEXO zmienna systemowa	187
8.87.1	Odsunięcie linii wyd	187
8.88	DIMFIT zmienna systemowa	187
8.88.1	Dopasowanie wymiaru (przestarzałe)	187
8.89	Zmienna systemowa DIMFRAC	187
8.89.1	Typ ułamkowy	187
8.90	DIMFXL zmienna systemowa	188
8.90.1	Ustalona długość linii wyd	188
8.91	Zmienna systemowa DIMFXLON	188
8.91.1	Stała linia zewnętrzna	188
8.92	DIMGAP zmienna systemowa	188
8.92.1	Odsunięcie tekstu	188
8.93	DIMJOGANG zmienna systemowa	189
8.93.1	Kąt uskokowy	189
8.94	DIMJUST zmienna systemowa	189
8.94.1	Pozycja Tekstu Poziomo	189
8.95	DIMLAYER zmienna systemowa	190
8.95.1	Domyślna warstwa wymiarów	190
8.96	DIMLDRBLK zmienna systemowa	190
8.96.1	Strzałka linii odniesienia	190
8.97	DIMLFAC zmienna systemowa	190
8.97.1	Liniowa Skala Wymiarowa	190
8.98	DIMLIM zmienna systemowa	191
8.98.1	Metoda tolerancji	191
8.99	DIMLTEX1 zmienna systemowa	191
8.99.1	Rodzaj linii 1 linii pomocniczej	191
8.100	DIMLTEX2 zmienna systemowa	191
8.100.1	Rodzaj linii dla drugiej linii pomocniczej	191
8.101	DIMLTYPE zmienna systemowa	191



## Spis treści

8.101.1	Rodzaj linii wymiarowej	191
8.102	DIMLUNIT zmienna systemowa	192
8.102.1	Jednostki wym	192
8.103	DIMLWD zmienna systemowa	192
8.103.1	Linia wym LW	192
8.104	DIMLWE zmienna systemowa	193
8.104.1	Linia pomocnicza wymiarów	193
8.105	DIMMARKTYPE zmienna systemowa	193
8.105.1	Oznaczenie nadpisanie wymiaru	193
8.106	DIMPOST zmienna systemowa	193
8.106.1	Przedrostek/Przyrostek wym	193
8.107	DIMRND zmienna systemowa	194
8.107.1	Dokładność	194
8.108	DIMSAH zmienna systemowa	194
8.108.1	Grot strzałki	194
8.109	DIMSCALE zmienna systemowa	195
8.109.1	Ogólna skala wym	195
8.110	DIMSD1 zmienna systemowa	195
8.110.1	Lin wym 1	195
8.111	DIMSD2 zmienna systemowa	195
8.111.1	Linia wymiarowa 2	195
8.112	DIMSE1 zmienna systemowa	196
8.112.1	Linia pomocnicza wymiaru	196
8.113	DIMSE2 zmienna systemowa	196
8.113.1	Linia rozsz 2	196
8.114	DIMSHO zmienna systemowa	196
8.114.1	Wyświetlanie wymiaru (przestarzałe)	196
8.115	DIMSOXD zmienna systemowa	197
8.115.1	Linia wym. wewnątrz	197
8.116	WYMSTYL zmienna systemowa	197
8.116.1	Styl wymiarowania (Tylko Do Odczytu)	197
8.117	DIMTAD zmienna systemowa	197
8.117.1	Pionowa Pozycja Tekstu	197
8.118	DIMTDEC zmienna systemowa	198
8.118.1	Dokładność tolerancji	198
8.119	DIMTFAC zmienna systemowa	198
8.119.1	Tolerancja wysokości tekstu	198
8.120	DIMTFILL zmienna systemowa	198
8.120.1	Wypełnienie tekstu	198
8.121	Zmienna systemowa DIMTFILLCLR	199
8.121.1	Kolor wypełnienia tekstu	199
8.122	DIMTIH zmienna systemowa	199
8.122.1	Tekst wyrównany wewnątrz	199
8.123	DIMTIX zmienna systemowa	200
8.123.1	Tekst wewnątrz	200
8.124	DIMTM zmienna systemowa	200
8.124.1	Dolna granica tolerancji	200
8.125	DIMTMOVE zmienna systemowa	200



## Spis treści

8.125.1	Przesunięcie tekstu	200
8.126	DIMTOFL zmienna systemowa	201
8.126.1	Wymuszenie linii wym	201
8.127	DIMTOH zmienna systemowa	201
8.127.1	Zewnętrzne wyrównanie tekstu	201
8.128	Zmienna systemowa DIMTOL	201
8.128.1	Wyświetlanie tolerancji	201
8.129	Zmienna systemowa DIMTOLJ	202
8.129.1	Poz. pionowa tolerancji	202
8.130	Zmienna systemowa DIMTP	202
8.130.1	Górna granica tolerancji	202
8.131	DIMTSZ zmienna systemowa	203
8.131.1	Roz szer wym	203
8.132	DIMTVP zmienna systemowa	203
8.132.1	Pionowe odsunięcie tekstu	203
8.133	DIMTXSTY zmienna systemowa	203
8.133.1	Styl tekstu	203
8.134	DIMTXT zmienna systemowa	204
8.134.1	Wysokość tekstu	204
8.135	Zmienna systemowa DIMTXTDIRECTION	204
8.135.1	Kierunek tekstu	204
8.136	DIMTZIN zmienna systemowa	204
8.136.1	Tolerancja pomija zera	204
8.137	Zmienna systemowa DIMUNIT	205
8.137.1	Typ jednostki wymiarowej (przestarzałe)	205
8.138	DIMUPT zmienna systemowa	205
8.138.1	Umieść tekst ręcznie	205
8.139	DIMZIN zmienna systemowa	206
8.139.1	Pomiń zera wym	206
8.140	DISPLAYAXES zmienna systemowa	206
8.140.1	Wyświetl osie	206
8.141	DISPLAYAXESFORMEP zmienna systemowa	207
8.141.1	Wyświetl osie	207
8.142	DISPLAYSCALING zmienna systemowa	207
8.142.1	Automatyczne skalowanie ekranu (Tylko Do Odczytu)	207
8.143	DISPLAYSIDESANDENDS zmienna systemowa	207
8.143.1	Wyświetl Boki i Końce	207
8.144	DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS zmienna systemowa	208
8.144.1	Znacznik we wszystkich widokach	208
8.145	DISPLAYTOOLTIPS zmienna systemowa	208
8.145.1	Opis działania śledzenia	208
8.146	DISPLAYTRUEDIMENSION zmienna systemowa	208
8.146.1	Domyślny typ wymiaru	208
8.147	DISPPAPERBKG zmienna systemowa	209
8.147.1	Tło papieru	209
8.148	Zmienna systemowa DISPPAPERMARGINS	209
8.148.1	Obszar wydruku	209
8.149	DISPSILH zmienna systemowa	210



## Spis treści

8.149.1	Wyświetl zarys krzywych	210
8.150	DISTANCE zmienna systemowa	210
8.150.1	Odległość (Tylko Do Odczytu)	210
8.151	DMAUDITLEVEL zmienna systemowa	210
8.151.1	Polecenie MBTEST, poziom szczegółowości	210
8.152	DMAUTOUPDATE zmienna systemowa	212
8.152.1	Tryb rekalkulacji wiązań 3D	212
8.153	DMCONNECTIONCUTTYPE zmienna systemowa	212
8.153.1	Typ połączenia	212
8.154	DMPUSHPULLSUBTRACT zmienna systemowa	213
8.154.1	Odejmij DMWCISNIJWYCIAGNIJ	213
8.155	DMRECOGNIZE zmienna systemowa	213
8.155.1	Automatyczne rozpoznawanie wiązań geometrycznych 3D	213
8.156	DOCKPRIORITY zmienna systemowa	214
8.156.1	Priorytet Dokowania	214
8.157	DOCTABPOSITION zmienna systemowa	215
8.157.1	Pozycja karty	215
8.158	DONUTID zmienna systemowa	215
8.158.1	Wewnętrzna średnica pierścienia	215
8.159	DONUTOD zmienna systemowa	215
8.159.1	Zewnętrzna średnica pierścienia	215
8.160	Zmienna systemowa TRYBPRZES	216
8.160.1	Tryb przeciągania elementu	216
8.161	DRAGMODECONSTRAINTS zmienna systemowa	216
8.161.1	Dynamiczne rozwiązywanie wiązań 3D	216
8.162	DRAGMODEFACES zmienna systemowa	216
8.162.1	PRZESUŃ powierzchnię	216
8.163	Zmienna systemowa DRAGMODEHIDE	217
8.163.1	Ukryj podczas przeciągania	217
8.164	DRAGMODEINTERRUPT zmienna systemowa	217
8.164.1	Tryb przerwania przeciągania	217
8.165	DRAGOPEN zmienna systemowa	218
8.165.1	Otwórz przeciągnięty	218
8.166	DRAGP1 zmienna systemowa	218
8.166.1	Współczynnik szybkości-regeneracji	218
8.167	DRAGP2 zmienna systemowa	218
8.167.1	Współczynnik szybkości rysowania	218
8.168	DRAGSNAP zmienna systemowa	219
8.168.1	Punkty charakterystyczne obiektów	219
8.169	DRAWINGPATH zmienna systemowa	219
8.169.1	Ścieżka rysunków	219
8.170	DRAWINGVIEWASM zmienna systemowa	220
8.170.1	Optymalizacja złoża	220
8.171	DRAWINGVIEWBKG zmienna systemowa	220
8.171.1	Wykonuj generowanie widoków w tle	220
8.172	DRAWINGVIEWENTS zmienna systemowa	221
8.172.1	Dodatkowe elementy	221
8.173	DRAWINGVIEWFLAGS zmienna systemowa	221



## Spis treści

8.173.1	Flagi Widoku Rysunku	221
8.174	DRAWINGVIEWPRESET zmienna systemowa	221
8.174.1	Ustawienia wstępne widoku rysunku	221
8.175	DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN zmienna systemowa	222
8.175.1	Ustawienia wstępne wyświetlanie ukrytych linii dla rysunku	222
8.176	DRAWINGVIEWPRESETSCALE zmienna systemowa	222
8.176.1	Skala ustawienia widoku rysunku	222
8.177	DRAWINGVIEWPRESETTANGENT zmienna systemowa	222
8.177.1	Ustawienia wstępne wyświetlanie linii stycznych rysunku	222
8.178	DRAWINGVIEWPRESETTRAILING zmienna systemowa	223
8.178.1	Wstępne ustawienie linii naprowadzających	223
8.179	DRAWINGVIEWQUALITY zmienna systemowa	223
8.179.1	Jakość widoków rysunkowych	223
8.180	DRAWORDERCTL zmienna systemowa	224
8.180.1	Kontrola kolejności wyświetlania	224
8.181	Zmienna systemowa DWFFORMAT	224
8.181.1	Domyślny format DWF	224
8.182	DWFFRAME zmienna systemowa	225
8.182.1	Ramka DWF	225
8.183	Zmienna systemowa DWFOSNAP	225
8.183.1	Przyciąganie do elementów DWF	225
8.184	DWFVERSION zmienna systemowa	225
8.184.1	wersja DWF	225
8.185	DWGCHECK zmienna systemowa	226
8.185.1	Sprawdzenie rysunku	226
8.186	DWGCODEPAGE zmienna systemowa	226
8.186.1	Strona kodowa rysunku (Tylko Do Odczytu)	226
8.187	DWGGUIDCLOUDAI zmienna systemowa	227
8.187.1	Rysunek Guid	227
8.188	DWGNAME zmienna systemowa	227
8.188.1	Nazwa rysunku (Tylko Do Odczytu)	227
8.189	DWGPREFIX zmienna systemowa	227
8.189.1	Prefiks rysunku (Tylko Do Odczytu)	227
8.190	DWGTITLED zmienna systemowa	227
8.190.1	Tytuł rysunku (Tylko Do Odczytu)	227
8.191	DXEVAL zmienna systemowa	228
8.191.1	Tryb aktualizacji danych	228
8.192	DXFTEXTADJUSTALIGNMENT zmienna systemowa	228
8.192.1	Wyrównanie tekstu DXF	228
8.193	DYNCONSTRAINTMODE zmienna systemowa	229
8.193.1	Dynamiczny Tryb Wiązań	229
8.194	Zmienna systemowa DYNDIGRIP	229
8.194.1	Pokaż dynamiczne wymiary	229
8.195	DYNDIMAPERTURE zmienna systemowa	230
8.195.1	Dynamiczny wymiar otworu	230
8.196	DYNDIMCOLORHOT zmienna systemowa	230
8.196.1	Kolor podświetlania wymiaru dynamicznego	230
8.197	DYNDIMCOLORHOVER zmienna systemowa	230





## Spis treści

8.197.1	Kolor wskazanego wymiaru dynamicznego	230
8.198	DYNDIMDISTANCE zmienna systemowa	231
8.198.1	Odległość wymiaru dynamicznego	231
8.199	Zmienna systemowa DYNDIMLINETYPE	231
8.199.1	Dynamiczny rodzaj linii wymiarowej	231
8.200	DYNDIVIS zmienna systemowa	232
8.200.1	Widzialność wymiaru dynamicznego	232
8.201	DYNINPUTTRANSPARENCY zmienna systemowa	232
8.201.1	Przezroczystość pól dynamicznego wkładu	232
8.202	DYNMODE zmienna systemowa	233
8.202.1	Tryb wprowadzania dynamicznego	233
8.203	DYNPICOORDS zmienna systemowa	233
8.203.1	Domyślny tryb wprowadzania współrzędnych dynamicznych	233
9.	E	234
9.1	EDGEMODE zmienna systemowa	234
9.1.1	Tryb krawędzi	234
9.2	ELEVATION zmienna systemowa	234
9.2.1	Elewacja	234
9.3	zmienna systemowa ENABLEATTRACTION	235
9.3.1	Przyciąganie uchwytów	235
9.4	ENABLEBIMBKUPDATE zmienna systemowa	235
9.4.1	Włącz aktualizację przekrojów w tle	235
9.5	ENABLEHYPERLINKMENU zmienna systemowa	235
9.5.1	Menu hiperłączy	235
9.6	ENABLEHYPERLINKTOOLTIP zmienna systemowa	236
9.6.1	Hiperłącze w oknie porad	236
9.7	ERRNO zmienna systemowa	236
9.7.1	Numer błędu (Tylko Do Odczytu)	236
9.8	EXPERIMENTALMODE zmienna systemowa	236
9.8.1	Włączenie funkcji eksperymentalnych	236
9.9	EXPERIMENTALONSTARTPAGE zmienna systemowa	237
9.9.1	Eksperymentalne funkcje na stronie startowej	237
9.10	EXPERT zmienna systemowa	237
9.10.1	Ekspert	237
9.11	EXPINSALIGN zmienna systemowa	238
9.11.1	Wstaw z Eksploratora wyrównany	238
9.12	EXPINSANGLE zmienna systemowa	238
9.12.1	Wstaw z Eksploratora pod kątem	238
9.13	EXPINSFIXANGLE zmienna systemowa	238
9.13.1	Wstaw z Eksploratora pod stałym kątem	238
9.14	EXPINSFIXSCALE zmienna systemowa	239
9.14.1	Wstaw z Eksploratora ze stałą skalą	239
9.15	EXPINSSCALE zmienna systemowa	239
9.15.1	Wstaw z Eksploratora ze skalą	239
9.16	EXPLMODE zmienna systemowa	239
9.16.1	Tryb rozbicia	239
9.17	EXPORT3DPDFWRITER zmienna systemowa	240
9.17.1	Drukarka PDF 3D	240



## Spis treści

9.18	Zmienna systemowa EXPORTACISASSEMBLYWRITER_____	240
9.18.1	Pisarz ASAT/ASAB_____	240
9.19	Zmienna systemowa EXPORTACISFORMATVERSION_____	241
9.19.1	Wersja formatu eksportu ACIS_____	241
9.20	EXPORTCATIAV4FORMATVERSION zmienna systemowa_____	241
9.20.1	Wersja formatu eksportu CATIA v4_____	241
9.21	EXPORTCATIAV5FORMATVERSION zmienna systemowa_____	242
9.21.1	Wersja formatu eksportu CATIA v5_____	242
9.22	EXPORTGEOMETRYFLAGS zmienna systemowa_____	243
9.22.1	Eksportuj flagi geometrii_____	243
9.23	EXPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa_____	243
9.23.1	Ukryte części_____	243
9.24	Zmienna systemowa EXPORTMODELSPACE_____	244
9.24.1	Eksport obszaru modelu_____	244
9.25	EXPORTPAGESETUP zmienna systemowa_____	244
9.25.1	Eksport ustawień strony_____	244
9.26	EXPORTPAPERSPACE zmienna systemowa_____	245
9.26.1	Eksport obszaru papieru_____	245
9.27	EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION zmienna systemowa_____	245
9.27.1	Wersja formatu eksportu Parasolid_____	245
9.28	EXPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa_____	246
9.28.1	Struktura produktu_____	246
9.29	EXPORTSTEPFORMATVERSION zmienna systemowa_____	247
9.29.1	Eksport STEP - wersja formatu_____	247
9.30	EXPORTXCGMFORMATVERSION zmienna systemowa_____	247
9.30.1	Wersja formatu eksportu XCGM_____	247
9.31	EXTMAX zmienna systemowa_____	248
9.31.1	Maksimum zakresu (Tylko Do Odczytu)_____	248
9.32	EXTMIN zmienna systemowa_____	248
9.32.1	Minimum zakresu (Tylko Do Odczytu)_____	248
9.33	EXTNAMES zmienna systemowa_____	249
9.33.1	Nazwy rozszerzenia_____	249
9.34	EXTRUDEINSIDE zmienna systemowa_____	249
9.34.1	Zachowanie wewnętrzne Wyciągnij_____	249
9.35	EXTRUDEOUTSIDE zmienna systemowa_____	250
9.35.1	Zachowanie zewnętrzne Wyciągnij_____	250
10.	F_____	251
10.1	FACETRATIO zmienna systemowa_____	251
10.1.1	Proporcje siatki_____	251
10.2	FACETRES zmienna systemowa_____	251
10.2.1	Gładkość powierzchni_____	251
10.3	FBXEXPORTCAMERAS zmienna systemowa_____	251
10.3.1	FBX Eksport Kamer_____	251
10.4	Zmienna systemowa FBXEXPORTENTITIES_____	252
10.4.1	FBX Eksport Elementów_____	252
10.5	Zmienna systemowa FBXEXPORTENTITIESSELTYPE_____	252
10.5.1	Jednostki FBX do wyeksportowania_____	252
10.6	Zmienna systemowa FBXEXPORTLIGHTS_____	253



## Spis treści

10.6.1	FBX Eksport Światel	253
10.7	Zmienna systemowa FBXEXPORTMATERIALS	253
10.7.1	FBX Eksport Materiałów	253
10.8	Zmienna systemowa FBXEXPORTTEXTURES	253
10.8.1	Eksport tekstur FBX	253
10.9	FBXEXPORTTEXTURESPATH zmienna systemowa	254
10.9.1	Fbx Eksport ścieżek Tekstur	254
10.10	FEATURECOLORS zmienna systemowa	254
10.10.1	Kolory Cechy	254
10.11	Zmienna systemowa FIELDDISPLAY	254
10.11.1	Wyświetlanie w terenie	254
10.12	FIELDEVAL zmienna systemowa	255
10.12.1	Tryb aktualizacji pola	255
10.13	FILEDIA zmienna systemowa	255
10.13.1	Okno dialogowe plik	255
10.14	FILLETRAD zmienna systemowa	256
10.14.1	Promień zaokrąglenia	256
10.15	FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT zmienna systemowa	256
10.15.1	Połącz sąsiednie spoiny pachwinowe	256
10.16	FILLETWELDINGMAXGAPRATIO zmienna systemowa	256
10.16.1	Maksymalny stosunek szczeliny do rozmiaru spoiny	256
10.17	FILLETWELDINGZSIZE zmienna systemowa	257
10.17.1	Domyślny rozmiar Z spoiny pachwinowej	257
10.18	FILLMODE zmienna systemowa	257
10.18.1	Tryb wypełnienia	257
10.19	FITLINEFITARCMODE zmienna systemowa	258
10.19.1	Tryb FitLine FitArc	258
10.20	FITTINGRADIUSTYPE zmienna systemowa	258
10.20.1	Typ promienia dopasowania	258
10.21	FITTINGRADIUSVALUE zmienna systemowa	258
10.21.1	Wartość promienia dopasowania	258
10.22	Zmienna systemowa FLANGEASMDEFAULTGASKET	259
10.22.1	Domyślna uszczelka	259
10.23	FONTALT zmienna systemowa	259
10.23.1	Czcionka alternatywna	259
10.24	FONTMAP zmienna systemowa	259
10.24.1	Plik mapowania czcionek	259
10.25	FRAME zmienna systemowa	260
10.25.1	Obramowanie	260
10.26	FRAMESELECTION zmienna systemowa	260
10.26.1	Wybór ramki	260
10.27	FRONTZ zmienna systemowa	260
10.27.1	Przesunięcie przedniej płaszczyzny tnącej	260
10.28	Zmienna systemowa FULLOPEN	261
10.28.1	Pełne otwarcie (tylko do odczytu)	261
11.	G	262
11.1	GEARTEETHNUMBER zmienna systemowa	262
11.1.1	Maksymalna liczba zębów koła łańcuchowego	262



## Spis treści

11.2	GENERATEASSOCATTRS zmienna systemowa	262
11.2.1	Generuj rysunki asocjacyjne	262
11.3	Zmienna systemowa zmienna systemowa	262
11.3.1	Generuj rysunki asocjatywne	262
11.4	GEOLATLONGFORMAT zmienna systemowa	263
11.4.1	Format szerokości/wysokości geograficznej	263
11.5	GEOMARKERVISIBILITY zmienna systemowa	263
11.5.1	Widzialność wskaźnika geograficznego	263
11.6	GEOMRELATIONS zmienna systemowa	264
11.6.1	Wskazanie zależności geometrycznych	264
11.7	Zmienna systemowa GETSTARTED	264
11.7.1	Rozpocznij	264
11.8	GFANG zmienna systemowa	264
11.8.1	Kąt gradientu wypełnienia	264
11.9	GFCLR1 zmienna systemowa	265
11.9.1	Główny kolor gradientu wypełnienia	265
11.10	GFCLR2 zmienna systemowa	265
11.10.1	Drugi kolor gradientu wypełnienia	265
11.11	GFCLRLUM zmienna systemowa	265
11.11.1	Poziom odcienia barwy gradientu wypełnienia	265
11.12	GFCLRSTATE zmienna systemowa	265
11.12.1	Liczba kolorów gradientu wypełnienia	265
11.13	GFNAME zmienna systemowa	266
11.13.1	Nazwa gradientu wypełnienia	266
11.14	GFSHIFT zmienna systemowa	266
11.14.1	Przesunięcie wypełnienia gradientu	266
11.15	GLSWAPMODE zmienna systemowa	267
11.15.1	GL Tryb Zamiany	267
11.16	GRADIENTCOLORBOTTOM zmienna systemowa	267
11.16.1	Dolny kolor gradientu tła	267
11.17	GRADIENTCOLORMIDDLE zmienna systemowa	268
11.17.1	Środkowy kolor gradientu tła	268
11.18	GRADIENTCOLORTOP zmienna systemowa	268
11.18.1	Górny kolor gradientu tła	268
11.19	GRADIENTMODE zmienna systemowa	268
11.19.1	Tryb gradientu tła	268
11.20	GRIDAXISCOLOR zmienna systemowa	269
11.20.1	Kolor osi siatki	269
11.21	GRIDDISPLAY zmienna systemowa	269
11.21.1	Wyświetlanie siatki	269
11.22	GRIDMAJORT zmienna systemowa	269
11.22.1	Siatka główna	269
11.23	GRIDMAJORCOLOR zmienna systemowa	270
11.23.1	Kolor głównej siatki	270
11.24	GRIDMINORCOLOR zmienna systemowa	270
11.24.1	Kolor siatki pomocniczej	270
11.25	GRIDMODE zmienna systemowa	271
11.25.1	Tryb siatki	271



## Spis treści

11.26	GRIDSTYLE zmienna systemowa	271
11.26.1	Styl siatki	271
11.27	GRIDUNIT zmienna systemowa	271
11.27.1	Jednostka siatki	271
11.28	GRIDXYZTINT zmienna systemowa	272
11.28.1	Odcień siatki XYZ	272
11.29	GRIPBLOCK zmienna systemowa	272
11.29.1	Uchwyty w blokach	272
11.30	GRIPCOLOR zmienna systemowa	272
11.30.1	Kolor uchwytu	272
11.31	GRIPDYNCOLOR zmienna systemowa	273
11.31.1	Dynamiczny kolor uchwytów	273
11.32	GRIPHOT zmienna systemowa	273
11.32.1	Kolor wybranego uchwytu	273
11.33	GRIPHOVER zmienna systemowa	273
11.33.1	Kolor uchwytu pod kursorem	273
11.34	GRIPOBJLIMIT zmienna systemowa	274
11.34.1	Maksymalna ilość uchwytów	274
11.35	Zmienna systemowa GRIPS	274
11.35.1	Uchwyty	274
11.36	GRIPSIZE zmienna systemowa	275
11.36.1	Rozmiar uchwytu	275
11.37	GRIPTIPS zmienna systemowa	275
11.37.1	Podpowiedzi siatki	275
11.38	GSDEVICETYPE2D zmienna systemowa	275
11.38.1	Systemowe narzędzie graficzne 2D	275
11.39	GSDEVICETYPE3D zmienna systemowa	276
11.39.1	Systemowe narzędzie graficzne 3D	276
12.	H	277
12.1	HALOGAP zmienna systemowa	277
12.1.1	Przerwa Halo	277
12.2	HANDLES zmienna systemowa	277
12.2.1	Publikowanie uchwytów (tylko do odczytu)	277
12.3	HANDSEED zmienna systemowa	277
12.3.1	Uchwyty (Tylko Do Odczytu)	277
12.4	HIDEPRECISION zmienna systemowa	278
12.4.1	Ukryj i zaciemń prezycję	278
12.5	HIDESYSTEMPRINTERS zmienna systemowa	278
12.5.1	Ukrywa drukarki systemowe	278
12.6	HIDETEXT zmienna systemowa	278
12.6.1	Ukrywanie tekstu w polu UKRYJ	278
12.7	HIDEXREFSCALES zmienna systemowa	279
12.7.1	Ukryj skalę odnośnika	279
12.8	Zmienna systemowa HIGHLIGHT	279
12.8.1	Wyróżnić	279
12.9	HIGHLIGHTCOLOR zmienna systemowa	279
12.9.1	Kolor Podświetlenia Zaznaczenia	279
12.10	HIGHLIGHTEFFECT zmienna systemowa	280





## Spis treści

12.10.1	Styl Podświetlenia Zaznaczenia	280
12.11	HORIZONBKG_ENABLE zmienna systemowa	280
12.11.1	Tło Horyzontu	280
12.12	HORIZONBKG_GROUNDHORIZON zmienna systemowa	281
12.12.1	Horyzont ziemi	281
12.13	HORIZONBKG_GROUNDORIGIN zmienna systemowa	281
12.13.1	Głębina Ziemi	281
12.14	HORIZONBKG_SKYHIGH zmienna systemowa	281
12.14.1	Wysokie partie nieba	281
12.15	HORIZONBKG_SKYHORIZON zmienna systemowa	282
12.15.1	Horyzont nieba	282
12.16	HORIZONBKG_SKYLOW zmienna systemowa	282
12.16.1	Niskie partie nieba	282
12.17	HOTKEYASSISTANT zmienna systemowa	282
12.17.1	Asystent Skrótów Klawiszowych	282
12.18	HPANG zmienna systemowa	283
12.18.1	Kąt wzoru kreskowania	283
12.19	HPANNOTATIVE zmienna systemowa	283
12.19.1	Przypisany styl kreskowania	283
12.20	HPASSOC zmienna systemowa	283
12.20.1	Zespolenie wzoru kreskowania	283
12.21	HPBACKGROUNDCOLOR zmienna systemowa	284
12.21.1	Domyślny kolor kreskowania tła	284
12.22	HPBOUND zmienna systemowa	284
12.22.1	Granice wzoru kreskowania	284
12.23	Zmienna systemowa HPBOUNDRETAIN	284
12.23.1	Zachowaj obwiednię wzoru kreskowania	284
12.24	HPCOLOR zmienna systemowa	285
12.24.1	Domyślny kolor kreskowania	285
12.25	HPDOUBLE zmienna systemowa	285
12.25.1	Podwojony wzór kreskowania	285
12.26	HPDRAWORDER zmienna systemowa	285
12.26.1	Kolejność wyświetlania wzorów kreskowania	285
12.27	HPGAPTOL zmienna systemowa	286
12.27.1	Tolerancja przerwy wzoru kreskowania	286
12.28	HPISLANDDETECTION zmienna systemowa	286
12.28.1	Wykrywanie wysp w kreskowaniu	286
12.29	HPLAYER zmienna systemowa	287
12.29.1	Domyślna warstwa dla nowego kreskowania	287
12.30	HPLINETYPE zmienna systemowa	287
12.30.1	Rodzaj linii wzoru kreskowania	287
12.31	HPMAXAREAS zmienna systemowa	287
12.31.1	Tryb wypełniania rzadkiego kreskowania	287
12.32	HPMAXCONTOURPOINTS zmienna systemowa	288
12.32.1	Maksymalna liczba punktów na konturze kreskowania	288
12.33	HPNAME zmienna systemowa	288
12.33.1	Nazwa wzoru kreskowania	288
12.34	HPOBJWARNING zmienna systemowa	289



## Spis treści

12.34.1	Ostrzeżenie o elemencie wzoru kreskowania	289
12.35	HPORIGIN zmienna systemowa	289
12.35.1	Źródło wzoru kreskowania	289
12.36	HPSCALE zmienna systemowa	289
12.36.1	Skala wzoru kreskowania	289
12.37	HPSEPARATE zmienna systemowa	290
12.37.1	Separowanie wzoru kreskowania	290
12.38	HPSPACE zmienna systemowa	290
12.38.1	Odstęp wzoru kreskowania	290
12.39	HPTRANSPARENCY zmienna systemowa	290
12.39.1	Domyślna transparentność dla nowych kreskowań	290
12.40	HYPERLINKBASE zmienna systemowa	291
12.40.1	Baza hiperłączy	291
13.	I	292
13.1	Zmienna systemowa IFCCREATEUNIQUEGUID	292
13.1.1	Eksportowanie za pomocą unikatowych identyfikatorów GUID	292
13.2	IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES zmienna systemowa	292
13.2.1	Rozbicie odnośników zewnętrznych w strukturze przestrzennej IFC	292
13.3	IFCEXPORTAUTHOR zmienna systemowa	292
13.3.1	Eksportuj Imię Autora	292
13.4	IFCEXPORTAUTHORIZATION zmienna systemowa	293
13.4.1	Autoryzacja Exportu	293
13.5	IFCEXPORTBASEQUANTITIES zmienna systemowa	293
13.5.1	Eksport wielkości bazowych	293
13.6	IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER zmienna systemowa	293
13.6.1	Eksportuj elementy na warstwach Wyłączonych i Zamrożonych	293
13.7	IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa	294
13.7.1	Eksportuj Tylko Właściwości IDS	294
13.8	IFCEXPORTMAPPINGPATH zmienna systemowa	294
13.8.1	Eksportuj ścieżkę do pliku mapowania	294
13.9	IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED zmienna systemowa	294
13.9.1	Eksportuj elementy wielowarstwowe jako elementy połączone	294
13.10	IFCEXPORTORGANIZATION zmienna systemowa	295
13.10.1	Eksportuj Nazwę Organizacji	295
13.11	IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY zmienna systemowa	295
13.11.1	Eksportuj środek ciężkości profilu	295
13.12	IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP zmienna systemowa	295
13.12.1	Zawsze eksportuj przeciągnięte bryły jako BRep	295
13.13	IFCEXPORTTESSELATION zmienna systemowa	296
13.13.1	Poziom teselacji	296
13.14	IFCEXPORTVALIDATEMODEL zmienna systemowa	296
13.14.1	Zastosuj walidację modelu IFC	296
13.15	Zmienna systemowa IFCIMPORTSETTINGSCONFIG	296
13.15.1	Konfiguracja ustawień importu IFC	296
13.16	IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES zmienna systemowa	297
13.16.1	Teselacja złożonych krzywych i powierzchni	297
13.17	IMAGECACHEFOLDER zmienna systemowa	297
13.17.1	Folder obrazu dysku pamięci podręcznej	297



## Spis treści

13.18	IMAGECACHEMAXMEMORY zmienna systemowa_____	297
13.18.1	Maksymalne użycie pamięci_____	297
13.19	IMAGEDISKCACHE zmienna systemowa_____	298
13.19.1	Pamięć podręczna dysku_____	298
13.20	IMAGEFRAME zmienna systemowa_____	298
13.20.1	Obramowanie obrazu_____	298
13.21	IMAGEHLT zmienna systemowa_____	299
13.21.1	Podświetlanie Obrazu_____	299
13.22	IMAGENOTIFY zmienna systemowa_____	299
13.22.1	Powiadomienie o obrazach_____	299
13.23	IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES zmienna systemowa_____	299
13.23.1	Tryb importu atrybutów krawędzi_____	299
13.24	IMPORTCATIAV5REPRESENTATION zmienna systemowa_____	300
13.24.1	Reprezentacja importu_____	300
13.25	IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa_____	300
13.25.1	Preferencje ścieżki wyszukiwania_____	300
13.26	IMPORTCOLORS zmienna systemowa_____	301
13.26.1	Przełóż kolory_____	301
13.27	IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa _____	301
13.27.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania_____	301
13.28	Zmienna systemowa IMPORTCREOCONFIGURATION_____	302
13.28.1	Zaimportowana konfiguracja_____	302
13.29	IMPORTCUIFILEEXISTS zmienna systemowa_____	302
13.29.1	Importuj istniejący plik CUI_____	302
13.30	IMPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa_____	302
13.30.1	Ukryte części_____	302
13.31	IMPORTIGESSIMPLIFY zmienna systemowa_____	303
13.31.1	Przeprowadź uproszczenie_____	303
13.32	IMPORTIGESSTITCH zmienna systemowa_____	303
13.32.1	Przeprowadź zszywanie_____	303
13.33	Zmienna systemowa IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS _____	304
13.33.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania_____	304
13.34	IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa_____	304
13.34.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania_____	304
13.35	IMPORTJIREPRESENTATION zmienna systemowa_____	304
13.35.1	Reprezentacja importu_____	304
13.36	IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa _____	305
13.36.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania_____	305
13.37	IMPORTNXCONFIGURATION zmienna systemowa_____	305
13.37.1	Zaimportowana konfiguracja_____	305
13.38	IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa_____	306
13.38.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania_____	306
13.39	Zmienna systemowa IMPORTPMI_____	306
13.39.1	Informacje o produkcie i produkcji_____	306
13.40	IMPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa_____	306
13.40.1	Struktura produktu_____	306
13.41	IMPORTREPAIR zmienna systemowa_____	307
13.41.1	Napraw model w imporcie_____	307



## Spis treści

13.42	IMPORTSIMPLIFY zmienna systemowa	308
13.42.1	Przeprowadź uproszczenie	308
13.43	IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	308
13.43.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	308
13.44	IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa	308
13.44.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania	308
13.45	IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	309
13.45.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	309
13.46	IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION zmienna systemowa	309
13.46.1	Zaimportowana konfiguracja	309
13.47	Zmienna systemowa IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION	310
13.47.1	Reprezentacja importu	310
13.48	IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ zmienna systemowa	310
13.48.1	Mapowanie SolidWorks Y na bieżącą oś Z	310
13.49	IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERRYZNA zmienna systemowa	310
13.49.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania	310
13.50	IMPORTSTEPROTATEYZ zmienna systemowa	311
13.50.1	Odwzoruj Y na bieżącą oś Z	311
13.51	IMPORTSTITCH zmienna systemowa	311
13.51.1	Przeprowadź zszywanie	311
13.52	Zmienna systemowa INCLUDEPLOTSTAMP	312
13.52.1	Dołącz znak wydruku	312
13.53	INDEXCTL zmienna systemowa	312
13.53.1	Kontrola Indeksu	312
13.54	INETLOCATION zmienna systemowa	313
13.54.1	Lokalizacja w Internecie	313
13.55	INSBASE zmienna systemowa	313
13.55.1	Punkt bazowy wstawienia	313
13.56	INSNAME zmienna systemowa	313
13.56.1	Nazwa wstawienia	313
13.57	Zmienna systemowa INSUNITS	313
13.57.1	Jednostki wstawiające	313
13.58	INSUNITSDEFSOURCE zmienna systemowa	314
13.58.1	Źródło domyślnie wstawianych jednostek	314
13.59	INSUNITSDEFTARGET zmienna systemowa	315
13.59.1	Wartość jednostek rysunku docelowego	315
13.60	INSUNITSSCALING zmienna systemowa	316
13.60.1	Wstawienie jednostek skalowania	316
13.61	INTERFERECOLOR zmienna systemowa	317
13.61.1	Kolor przenikania	317
13.62	INTERFERELAYER zmienna systemowa	317
13.62.1	Warstwa interferencyjna	317
13.63	INTERFERENCELEVEL zmienna systemowa	317
13.63.1	Poziom kontroli kolizji	317
13.64	INTERFEREOBJVSedytowanego odnośnika	318
13.64.1	Styl wizualny elementów kolizyjnych	318
13.65	INTERFEREVPVS zmienna systemowa	318
13.65.1	Styl wizualny rzutni przenikania	318



## Spis treści

13.66	INTERIORELEVATIONMINLENGTH zmienna systemowa	319
13.66.1	Minimalna długość elewacji wewnętrznej	319
13.67	Zmienna systemowa INTERIORELEVATIONOFFSET	319
13.67.1	Odległość odsunięcia elewacji wewnętrznej	319
13.68	INTERSECTEDENTITIES zmienna systemowa	319
13.68.1	Rozwiąż przecięcie	319
13.69	INTERSECTIONCOLOR zmienna systemowa	320
13.69.1	kolor intersekcji	320
13.70	INTERSECTIONDISPLAY zmienna systemowa	320
13.70.1	Wyświetlanie intersekcji	320
13.71	ISAVEBAK zmienna systemowa	321
13.71.1	Przyrostowa kopia zapasowa zapisu	321
13.72	ISAVEPERCENT zmienna systemowa	321
13.72.1	Oszczędź procent	321
13.73	ISOLINES zmienna systemowa	321
13.73.1	Isolinie	321
14.	J	323
15.	K	324
15.1	KEEPCONNECTIONS zmienna systemowa	324
15.1.1	Rozwiązywanie problemów z przenikaniem i przerwami	324
16.	L	325
16.1	LASTANGLE zmienna systemowa	325
16.1.1	Ostatni kąt (Tylko Do Odczytu)	325
16.2	LASTPOINT zmienna systemowa	325
16.2.1	Ostatni punkt	325
16.3	LASTPROMPT zmienna systemowa	325
16.3.1	Ostatni wpis (Tylko Do Odczytu)	325
16.4	LATITUDE zmienna systemowa	325
16.4.1	Szerokość geograficzna	325
16.5	LAYERFILTEREXCESS zmienna systemowa	326
16.5.1	Nadmiar filtrów warstw	326
16.6	LAYERPMODE zmienna systemowa	326
16.6.1	Tryb poprzedniej warstwy	326
16.7	LAYLOCKFADECTL zmienna systemowa	327
16.7.1	Zablokowanie kontroli zaniku warstwy	327
16.8	LAYOUTREGENCTL zmienna systemowa	327
16.8.1	Kontrola regeneracji arkusza	327
16.9	LAYOUTTAB zmienna systemowa	327
16.9.1	Zakładki Model oraz Arkusz	327
16.10	LEGACYCODESEARCH zmienna systemowa	328
16.10.1	Tryb wyszukiwania kodu starszej wersji (Tylko do odczytu)	328
16.11	Zmienna systemowa systemowa	328
16.11.1	Jednostki długości	328
16.12	LENLENGTH zmienna systemowa	329
16.12.1	Długość obiektywu (Tylko Do Odczytu)	329
16.13	LEVELOFDETAIL zmienna systemowa	329
16.13.1	Kompozycja Poziom szczegółowości	329
16.14	LICFLAGS zmienna systemowa	329



## Spis treści

16.14.1	Komponenty licencjonowane (Tylko Do Odczytu)	329
16.15	Zmienna systemowa LIGHTGLYPHCOLOR	330
16.15.1	Kolor poświaty	330
16.16	LIGHTGLYPHDISPLAY zmienna systemowa	330
16.16.1	Wyświetlanie świateł	330
16.17	LIGHTINGUNITS zmienna systemowa	331
16.17.1	Oświetlenia	331
16.18	Zmienna systemowa LIGHTWEBGLYPHCOLOR	331
16.18.1	Kolor globalnej poświaty	331
16.19	LIMCHECK zmienna systemowa	331
16.19.1	Sprawdzenie ograniczeń	331
16.20	LIMMAX zmienna systemowa	332
16.20.1	Maksymalne limity	332
16.21	LIMMIN zmienna systemowa	332
16.21.1	Minimalne limity	332
16.22	LINEARROWHEADLENGTH zmienna systemowa	332
16.22.1	Domyślna długość grotu	332
16.23	LINEARROWHEADWIDTH zmienna systemowa	333
16.23.1	Domyślna szerokość grotu	333
16.24	LINEARROWTHICKNESS zmienna systemowa	333
16.24.1	Domyślna grubość	333
16.25	LINEARBRIGHTNESS zmienna systemowa	333
16.25.1	Jasność liniowa	333
16.26	LINEARCONTRAST zmienna systemowa	334
16.26.1	Kontrast liniowy	334
16.27	Zmienna systemowa LINETYPE3DPLINE	334
16.27.1	Rodzaj linii 3D Polilinia	334
16.28	Zmienna systemowa LISPINIT	335
16.28.1	LISPinit	335
16.29	LOADMECHANICAL2D zmienna systemowa	335
16.29.1	Mechaniczny edytor 2D	335
16.30	LOCALE zmienna systemowa	336
16.30.1	Ustawienia regionalne (tylko do odczytu)	336
16.31	LOCALROOTPREFIX zmienna systemowa	336
16.31.1	Lokalny prefiks główny (Tylko Do Odczytu)	336
16.32	LOCKUI zmienna systemowa	336
16.32.1	Zablokuj elementy interfejsu użytkownika	336
16.33	LOFTANG1 zmienna systemowa	337
16.33.1	Kąt skosu 1	337
16.34	LOFTANG2 zmienna systemowa	338
16.34.1	Kąt skosu 2	338
16.35	LOFTMAG1 zmienna systemowa	338
16.35.1	Wysokość skosu 1	338
16.36	LOFTMAG2 zmienna systemowa	339
16.36.1	Wysokość skosu 2	339
16.37	LOFTNORMALS zmienna systemowa	340
16.37.1	Normalne Skosu	340
16.38	LOFTPARAM zmienna systemowa	340





## Spis treści

16.38.1	Parametry Skosu	340
16.39	LOGFILEMODE zmienna systemowa	341
16.39.1	Tryb pliku Log	341
16.40	LOGFILENAME zmienna systemowa	341
16.40.1	Nazwa pliku dziennika (Tylko Do Odczytu)	341
16.41	LOGFILEPATH zmienna systemowa	341
16.41.1	Ścieżka pliku log	341
16.42	LOGGEDINSTATUS zmienna systemowa	341
16.42.1	Zalogowano (Tylko Do Odczytu)	341
16.43	LOGINNAME zmienna systemowa	342
16.43.1	Nazwa logowania (Tylko Do Odczytu)	342
16.44	LONGITUDE zmienna systemowa	342
16.44.1	Długość geograficzna	342
16.45	LOOKFROMDIRECTIONMODE zmienna systemowa	342
16.45.1	Tryb kierunku PatrzOd	342
16.46	Zmienna systemowa LOOKFROMFEEDBACK	343
16.46.1	Opinie PatrzOd	343
16.47	LOOKFROMZOOMEXTENTS zmienna systemowa	344
16.47.1	Zakres powiększenia PatrzOd	344
16.48	LTGAPSELECTION zmienna systemowa	344
16.48.1	Wybór odstępu rodzaju linii	344
16.49	LTSCALE zmienna systemowa	344
16.49.1	Skala Rodzaju Linii	344
16.50	LUNITS zmienna systemowa	345
16.50.1	Typ jednostki liniowej	345
16.51	LUPREC zmienna systemowa	345
16.51.1	Dokładność jednostki liniowej	345
16.52	Zmienna systemowa LWDEFAULT	346
16.52.1	Domyślna szerokość linii	346
16.53	LWDISPLAY zmienna systemowa	346
16.53.1	Wyświetlenie szerokość linii	346
16.54	Zmienna systemowa LWDISPSCALE	347
16.54.1	Skala wyświetlanej grubości linii	347
16.55	LWUNITS zmienna systemowa	347
16.55.1	Jednostki szerokości linii	347
17.	M	348
17.1	Zmienna systemowa MACROREC	348
17.1.1	Nagrywanie makr	348
17.2	MANIPULATOR zmienna systemowa	348
17.2.1	Manipulator	348
17.3	Zmienna systemowa MANIPULATORCOLORTHEME	348
17.3.1	Motyw kolorystyczny Manipulatora	348
17.4	MANIPULATORDURATION zmienna systemowa	349
17.4.1	Okres manipulatora	349
17.5	MANIPULATORHANDLE zmienna systemowa	350
17.5.1	Uchwyt manipulatora	350
17.6	MANIPULATORSIZE zmienna systemowa	350
17.6.1	Rozmiar manipulatora	350



## Spis treści

17.7	Zmienna systemowa MASSPREC	351
17.7.1	Dokładność masy	351
17.8	MASSPROPACCURACY zmienna systemowa	351
17.8.1	Dokładność obliczeń właściwości względem masy	351
17.9	MASSUNITS zmienna systemowa	352
17.9.1	Jednostki masy	352
17.10	MAXACTVP zmienna systemowa	352
17.10.1	Maksymalne aktywne rzutnie	352
17.11	MAXHATCH zmienna systemowa	353
17.11.1	Maksymalna ilość kresek	353
17.12	MAXSORT zmienna systemowa	353
17.12.1	Maksymalnie krótki	353
17.13	MAXTHREADS zmienna systemowa	353
17.13.1	Maksymalna ilość wątków	353
17.14	MBSTATE zmienna systemowa	354
17.14.1	Stan Przeglądarki Mechanicznej (Tylko Do Odczytu)	354
17.15	Zmienna systemowa MBUTTONPAN	354
17.15.1	Przesuwanie środkowego przycisku	354
17.16	MEASUREINIT zmienna systemowa	355
17.16.1	Podstawowe jednostki	355
17.17	MEASUREMENT zmienna systemowa	355
17.17.1	Pomiar	355
17.18	MECH2DSAVEFORMAT zmienna systemowa	355
17.18.1	Format zapisu dla Mechanical 2D	355
17.19	MECHANICALBLOCKS zmienna systemowa	356
17.19.1	Bloki mechaniczne (eksperymentalne)	356
17.20	MECHANICALBLOCKSOPTIONS zmienna systemowa	356
17.20.1	Opcje bloków mechanicznych	356
17.21	MECHANICALBROWSERSETTINGS zmienna systemowa	357
17.21.1	Opcje Przeglądarki Mechanicznej	357
17.22	MENUBAR (EXCEPT OS X) zmienna systemowa	357
17.22.1	Pasek menu	357
17.23	MENUCTL zmienna systemowa	358
17.23.1	Kontrola menu	358
17.24	MENUECHO zmienna systemowa	358
17.24.1	Odpowiedź menu	358
17.25	MENUNAME zmienna systemowa	359
17.25.1	Nazwa menu (Tylko Do Odczytu)	359
17.26	MESHTYPE zmienna systemowa	359
17.26.1	Typ siatki	359
17.27	MIDDLECLICKCLOSE zmienna systemowa	359
17.27.1	Kliknięcie środkowym przyciskiem myszy zamyka (Mac i Linux)	359
17.28	MILLISECS zmienna systemowa	360
17.28.1	Milisekundy (Tylko Do Odczytu)	360
17.29	MIRRHATCH zmienna systemowa	360
17.29.1	Lustrzane wzory kreskowania	360
17.30	Zmienna systemowa MIRRTEXT	360
17.30.1	Lustro Tekstu	360



## Spis treści

17.31	Zmienna systemowa MLEADERSCALE	361
17.31.1	Skala multi-odnośnika	361
17.32	MODEMACRO zmienna systemowa	361
17.32.1	Tryb macro	361
17.33	MSLTSCALE zmienna systemowa	361
17.33.1	Skala linii obszaru modelu	361
17.34	MSOLESCALE zmienna systemowa	362
17.34.1	Skala OLE obszaru modelu	362
17.35	MTEXTCOLUMN zmienna systemowa	362
17.35.1	Ustawienia kolumn tekstu wielowierszowego	362
17.36	MTEXTDETECTSPACE zmienna systemowa	363
17.36.1	Wykrywanie odstępów dla tworzonych list edytorów mtekstu	363
17.37	MTEXTED zmienna systemowa	363
17.37.1	Edytor tekstu wielowierszowego	363
17.38	MTEXTFIXED zmienna systemowa	363
17.38.1	Pole tekstu wielowierszowego	363
17.39	MTEXTTOOLBAR zmienna systemowa	364
17.39.1	Pasek narzędzi Formatowanie tekstu wielowierszowego	364
17.40	MTFLAGS zmienna systemowa	364
17.40.1	Etykiety obliczeń wielowątkowych	364
17.41	MULTISELECTANGULARTOLERANCE zmienna systemowa	365
17.41.1	Tolerancja kątowa BimWielokrotnyWybór	365
17.42	MYDOCUMENTSPREFIX zmienna systemowa	365
17.42.1	Prefiks główny MojeDokumenty (Tylko Do Odczytu)	365
18.	<b>N</b>	366
18.1	Zmienna systemowa NAVVCUBEDISPLAY	366
18.1.1	Wyświetla PatrzOd	366
18.2	NAVVCUBELOCATION zmienna systemowa	366
18.2.1	PatrzOd miejsce	366
18.3	NAVVCUBEOPACITY zmienna systemowa	367
18.3.1	PatrzOd krycie	367
18.4	Zmienna systemowa NAVVCUBEORIENT	367
18.4.1	Orientacja PatrzOd	367
18.5	NEARESTDISTANCE zmienna systemowa	367
18.5.1	Najbliższy Dystans	367
18.6	NOMUTT zmienna systemowa	368
18.6.1	Bez komunikatów	368
18.7	Zmienna systemowa NORTHDIRECTION	369
18.7.1	Kierunek północny	369
19.	<b>O</b>	370
19.1	OBJECTISOLATIONMODE zmienna systemowa	370
19.1.1	Tryb Izolacji Obiektu	370
19.2	OBSCUREDColor zmienna systemowa	370
19.2.1	Przesłonięty kolor	370
19.3	OBSCUREDType zmienna systemowa	371
19.3.1	Przesłonięty rodzaj linii	371
19.4	OFFSETDIST zmienna systemowa	371
19.4.1	Odległość odsunięcia	371



## Spis treści

19.5	OFFSETERASE zmienna systemowa	372
19.5.1	Usunięcie odsunięcia	372
19.6	Zmienna systemowa OFFSETGAPTYPE	372
19.6.1	Typ odsunięcia	372
19.7	OLEFRAME zmienna systemowa	372
19.7.1	Ramka OLE	372
19.8	OLEHIDE zmienna systemowa	373
19.8.1	Ukryj OLE	373
19.9	OLEQUALITY zmienna systemowa	373
19.9.1	Jakość OLE	373
19.10	Zmienna systemowa OLESTARTUP zmienna systemowa	374
19.10.1	Uruchom OLE	374
19.11	Zmienna systemowa OPMSTATE	374
19.11.1	Stan paska właściwości (tylko do odczytu)	374
19.12	ORBITAUTOTARGET zmienna systemowa	375
19.12.1	Automatyczny cel orbitalny	375
19.13	ORTHOMODE zmienna systemowa	375
19.13.1	Tryb Ortogonalny	375
19.14	OSMODE zmienna systemowa	375
19.14.1	Tryb punktów charakterystycznych	375
19.15	OSNAPCOORD zmienna systemowa	376
19.15.1	Współrzędne obiektu	376
19.16	OSNAPZ zmienna systemowa	377
19.16.1	Ignoruj poziom punktów charakterystycznych	377
19.17	OSOPTIONS zmienna systemowa	377
19.17.1	Opcje punktów charakterystycznych	377
19.18	OVERKILLLAYER zmienna systemowa	377
19.18.1	Przejdź do warstwy powielonych elementów	377
20.	P	379
20.1	PANBUFFER zmienna systemowa	379
20.1.1	Bufor Pan	379
20.2	PANELBUTTONSIZE zmienna systemowa	379
20.2.1	Rozmiar przycisku kontroli panelu	379
20.3	PAPERUPDATE zmienna systemowa	380
20.3.1	Aktualizacja papieru	380
20.4	PARAMETERCOPYMODE zmienna systemowa	380
20.4.1	Tryb kopii parametru	380
20.5	PARAMETERMATCHMODE zmienna systemowa	381
20.5.1	Dopasuj Bloki Parametryczne według parametrów	381
20.6	PARAMETRICBLOCKS2DPATH zmienna systemowa	381
20.6.1	Bloki parametryczne Ścieżka do katalogu 2D	381
20.7	Zmienna systemowa PARAMETRIZECONNECTIONS	381
20.7.1	Parametryzacja połączeń	381
20.8	PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION zmienna systemowa	382
20.8.1	Wizualizacja operacji parametrycznych na odniesieniach do bloków	382
20.9	PDFANIMATIONFPS zmienna systemowa	382
20.9.1	Klatki na sekundę	382
20.10	PDFCACHE zmienna systemowa	383



## Spis treści

20.10.1	Pamięć podręczna PDF	383
20.11	Zmienna systemowa PDFCREATEBOOKMARKS	383
20.11.1	Utwórz zakładki	383
20.12	PDFEMBEDDEDTTF zmienna systemowa	384
20.12.1	Wbudowane czcionki pdf	384
20.13	Zmienna systemowa systemowa	384
20.13.1	Eksportuj hiperłącza	384
20.14	PDFFRAME zmienna systemowa	384
20.14.1	Ramka PDF	384
20.15	Zmienna systemowa PDFIMAGEANTIALIAS	385
20.15.1	Wygładzanie obrazu	385
20.16	PDFIMAGECOMPRESSION zmienna systemowa	385
20.16.1	Kompresja obrazu	385
20.17	Zmienna systemowa PDFIMAGEDPI	386
20.17.1	Obraz DPI	386
20.18	PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT zmienna systemowa	386
20.18.1	Zastosuj właściwości szerokości linii	386
20.19	PDFIMPORTASBLOCK zmienna systemowa	386
20.19.1	Importuj jako blok	386
20.20	PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR zmienna systemowa	387
20.20.1	Współczynnik przestrzeni międzyznakowej	387
20.21	PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS zmienna systemowa	387
20.21.1	Łączenie elementów tekstowych	387
20.22	PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES zmienna systemowa	387
20.22.1	Konwertuj pełne wypełnienia na kreskowania	387
20.23	PDFIMPORTIMAGEPATH zmienna systemowa	388
20.23.1	Folder Obrazów Rastrowych	388
20.24	PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS zmienna systemowa	388
20.24.1	Połącz segmenty linii i łuków	388
20.25	PDFIMPORTLAYERSUSETYPE zmienna systemowa	389
20.25.1	Warstwy	389
20.26	PDFIMPORTRASTERIMAGES zmienna systemowa	389
20.26.1	Obraz Rastrowy	389
20.27	PDFIMPORTSOLIDFILLS zmienna systemowa	389
20.27.1	Pełne Wypełnienia	389
20.28	PDFIMPORTSPACEFACTOR zmienna systemowa	390
20.28.1	Współczynnik odstępu między wyrazami	390
20.29	PDFIMPORTTRUEYTYPETEXT zmienna systemowa	390
20.29.1	Tekst TrueType	390
20.30	PDFIMPORTTRUEYTYPETEXTASGEOMETRY zmienna systemowa	391
20.30.1	Importuj tekst True Type jako Geometrię	391
20.31	PDFIMPORTUSECLIPPING zmienna systemowa	391
20.31.1	Zastosuj przycinanie	391
20.32	PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION zmienna systemowa	391
20.32.1	Import geometrii z optymalizacją	391
20.33	PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING zmienna systemowa	392
20.33.1	Przytnij obrazy	392
20.34	PDFIMPORTUSEPAGECLIPPING zmienna systemowa	392



## Spis treści

20.34.1	Zastosuj przycinanie na obramowaniu strony	392
20.35	PDFIMPORTVECTORGEOMETRY zmienna systemowa	393
20.35.1	Geometria wektorowa	393
20.36	PDFLAYERSSETTING zmienna systemowa	393
20.36.1	Obsługa warstwy PDF	393
20.37	Zmienna systemowa PDFLAYOUTSTOEKSPORT	394
20.37.1	Układy PDF do wyeksportowania	394
20.38	PDFMERGECONTROL zmienna systemowa	394
20.38.1	Kontrola Łączenia PDF	394
20.39	PDFNOTIFY zmienna systemowa	394
20.39.1	Powiadomienie o PDF	394
20.40	PDFOSNAP zmienna systemowa	395
20.40.1	Punkty charakterystyczne PDF	395
20.41	PDFPAPERHEIGHT Zmienna systemowa	395
20.41.1	Nadpisanie PDF - wysokość papieru	395
20.42	PDFPAPERSIZEOVERRIDE zmienna systemowa	395
20.42.1	Nadpisanie rozmiaru papieru PDF	395
20.43	PDFPAPERWIDTH zmienna systemowa	396
20.43.1	Nadpisanie PDF - szerokość papieru	396
20.44	PDFPDFA zmienna systemowa	396
20.44.1	Obsługa formatu PDF / A	396
20.45	PDFPRCCOMPRESSION zmienna systemowa	397
20.45.1	Kompresja PRC	397
20.46	PDFPRCEXPORT zmienna systemowa	397
20.46.1	Tryb Eksportu PRC	397
20.47	PDFPRCPROJECTION zmienna systemowa	398
20.47.1	Projekcja ChRL	398
20.48	PDFPRCVIEWMODE zmienna systemowa	398
20.48.1	Tryb widoku PRC	398
20.49	PDFSHXTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa	399
20.49.1	Tekst SHX PDF jako geometria	399
20.50	PDFSIMPLEGEOOPTIMIZATION zmienna systemowa	399
20.50.1	PDF optymalizacja prostej geometrii	399
20.51	PDFTTFTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa	399
20.51.1	Tekst TTF PDF jako geometria	399
20.52	PDFUSEPLOTSTYLES zmienna systemowa	400
20.52.1	Użyj stylów wydruku PDF	400
20.53	PDFVECTORRESOLUTIONDPI zmienna systemowa	400
20.53.1	Rozdzielczość Wektorowa DPI	400
20.54	PDFZOOMTOEXTENTSMODE zmienna systemowa	401
20.54.1	Tryb powiększenia do zakresu PDF	401
20.55	Zmienna systemowa PDMODE	401
20.55.1	Tryb wyświetlania punktu	401
20.56	PDSIZE zmienna systemowa	402
20.56.1	Rozmiar wyświetlania punktu	402
20.57	PEDITACCEPT zmienna systemowa	402
20.57.1	Potwierdzenie edycji polilinii	402
20.58	PELLIPSE zmienna systemowa	403





## Spis treści

20.58.1	Eliptyczna polilinia	403
20.59	PERIMETER zmienna systemowa	403
20.59.1	Ostatni obwód (Tylko Do Odczytu)	403
20.60	PERSPECTIVE zmienna systemowa	403
20.60.1	Perspektywa	403
20.61	Zmienna systemowa PFACEVMAX	404
20.61.1	Maksymalne wierzchołki siatki polipowierzchni (tylko do odczytu)	404
20.62	PICKADD zmienna systemowa	404
20.62.1	Wybierz opcję Dodaj	404
20.63	PICKAUTO zmienna systemowa	405
20.63.1	Zachowanie okna zaznaczenia	405
20.64	PICKBOX zmienna systemowa	405
20.64.1	Obszar wyboru	405
20.65	Zmienna systemowa PICKDRAG	406
20.65.1	Wybierz przeciągnięcie	406
20.66	PICKFIRST zmienna systemowa	406
20.66.1	Wskaż pierwszy	406
20.67	PICKSTYLE (EXCEPT OS X) zmienna systemowa	406
20.67.1	Wybierz styl	406
20.68	PICTUREEXPORTSCALE zmienna systemowa	407
20.68.1	Współczynnik skali eksportowanego obrazu	407
20.69	PLACESBARFOLDER1 zmienna systemowa	407
20.69.1	Pierwszy folder	407
20.70	PLACESBARFOLDER2 zmienna systemowa	408
20.70.1	Drugi folder	408
20.71	Zmienna systemowa PLACESBARFOLDER3	408
20.71.1	Trzeci folder	408
20.72	PLACESBARFOLDER4 zmienna systemowa	409
20.72.1	Czwarty folder (Windows)	409
20.73	PLATFORM zmienna systemowa	410
20.73.1	Platforma (tylko do odczytu)	410
20.74	PLINECACHE zmienna systemowa	410
20.74.1	Pamięć podręczna polilinii	410
20.75	Zmienna systemowa PLINECONVERTMODE	410
20.75.1	Tryb konwersji polilinii	410
20.76	PLINEGEN zmienna systemowa	411
20.76.1	Generacja polilinii	411
20.77	PLINETYPE zmienna systemowa	411
20.77.1	Typ polilinii	411
20.78	PLINEWID zmienna systemowa	412
20.78.1	Szerokość polilinii	412
20.79	PLOTFCGPATH zmienna systemowa	412
20.79.1	Ścieżka konfiguracji drukarki	412
20.80	PLOTID zmienna systemowa	412
20.80.1	Identyfikator druku (przestarzałe)	412
20.81	PLOTOUTPUTPATH zmienna systemowa	413
20.81.1	Wyjściowa ścieżka wydruku	413
20.82	PLOTSTYLEPATH zmienna systemowa	413



## Spis treści

20.82.1	Ścieżka stylów druku	413
20.83	PLOTTER zmienna systemowa	413
20.83.1	Ploter (przestarzałe)	413
20.84	Zmienna systemowa PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE	413
20.84.1	Nadpisanie przezroczystości wydruku	413
20.85	PLQUIET zmienna systemowa	414
20.85.1	Drukowanie wsadowe	414
20.86	POINTCLOUD2DVSDISPLAY zmienna systemowa	414
20.86.1	Przełącz pokaż/ukryj ramkę ograniczającą w trybie modelu szkieletowego 2D	414
20.87	POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY zmienna systemowa	415
20.87.1	Przełącz rozmiary adaptacyjne i stałe	415
20.88	Zmienna systemowa POINTCLOUDBOUNDARY	415
20.88.1	Pokaż/ukryj granicę zasięgu chmury punktów	415
20.89	POINTCLOUDCACHEFOLDER zmienna systemowa	416
20.89.1	Folder pamięci podręcznej dysku	416
20.90	POINTCLOUDEYEDOMEZMIENNA systemowa	416
20.90.1	Siła oświetlenia kopuły oka	416
20.91	Zmienna systemowa POINTCLOUDGAPFILLING	416
20.91.1	Rozmiar wypełnienia szczeliny	416
20.92	POINTCLOUDHSPC zmienna systemowa	417
20.92.1	Format chmury punktów (hspc/bcad)	417
20.93	POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS zmienna systemowa	417
20.93.1	Ignoruj geo tagi w danych źródłowych	417
20.94	POINTCLOUDDOLLHOUSE zmienna systemowa	418
20.94.1	Włącza/wyłącz tryb renderowania dollhouse	418
20.95	POINTCLOUDNORMALS zmienna systemowa	418
20.95.1	Normalna kalkulacja	418
20.96	POINTCLOUDPOINTMAX zmienna systemowa	419
20.96.1	Maksymalna liczba punktów wyświetlanych na ekranie	419
20.97	POINTCLOUDPOINTSIZI zmienna systemowa	419
20.97.1	Rozmiar punktu	419
20.98	POLARADDANG zmienna systemowa	419
20.98.1	Dodatkowe kąty	419
20.99	POLARANG zmienna systemowa	420
20.99.1	Kąt biegunowy	420
20.100	POLARDIST zmienna systemowa	420
20.100.1	Odległość biegunowa	420
20.101	POLARMODE zmienna systemowa	421
20.101.1	Tryb biegunowy	421
20.102	POLYSIDES zmienna systemowa	421
20.102.1	Boki wieloboku	421
20.103	POPERATIONSCOLOR zmienna systemowa	421
20.103.1	Kolor operacji parametrycznych	421
20.104	POPUPS zmienna systemowa	422
20.104.1	Wyskakujące okienka (Tylko Do Odczytu)	422
20.105	Zmienna systemowa PREVIEWDELAY	422
20.105.1	Opóźnienie podglądu wyboru	422
20.106	REVIEWEFFECT zmienna systemowa	422



## Spis treści

20.106.1	Typ podświetlania	422
20.107	PREVIEWFILTER zmienna systemowa	423
20.107.1	Filtr wyboru	423
20.108	PREVIEWTYPE zmienna systemowa	423
20.108.1	Typ podglądu	423
20.109	PREVIEWWNDINOPENDLG zmienna systemowa	424
20.109.1	Okno podglądu w oknie Otwórz	424
20.110	PRINTFILE zmienna systemowa	424
20.110.1	Drukuj plik	424
20.111	PRINTPDFPREVIEW zmienna systemowa	424
20.111.1	Print As PDF Podgląd	424
20.112	PRODUCT zmienna systemowa	425
20.112.1	Produkt (Tylko Do Odczytu)	425
20.113	Zmienna systemowa PROFILEOFFSETBEHAVIOR	425
20.113.1	Zachowanie odsunięcia profilu	425
20.114	PROGBAR zmienna systemowa	426
20.114.1	Pasek postępu	426
20.115	PROGRAM zmienna systemowa	426
20.115.1	Program (Tylko Do Odczytu)	426
20.116	PROJECTIONTYPE zmienna systemowa	426
20.116.1	Typ projekcji widoku rysunku	426
20.117	PROJECTLOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa	427
20.117.1	Widoczność znacznika lokalizacji projektu	427
20.118	PROJECTNAME zmienna systemowa	428
20.118.1	Nazwa projektu	428
20.119	PROJECTSEARCHPATHS zmienna systemowa	428
20.119.1	Ścieżki wyszukiwania projektu	428
20.120	PROJMODE zmienna systemowa	428
20.120.1	Tryb projekcji	428
20.121	PROMPTMENU zmienna systemowa	429
20.121.1	Menu podpowiedzi	429
20.122	PROMPTMENUFLAGS zmienna systemowa	429
20.122.1	Znacznik menu kontekstowego	429
20.123	PROMPTOPTIONFORMAT zmienna systemowa	430
20.123.1	Format opcji monitu	430
20.124	PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS zmienna systemowa	431
20.124.1	Tłumaczenie słów kluczowych opcji podpowiedzi	431
20.125	PROPAGATESEARCHSPACE zmienna systemowa	431
20.125.1	Obszar wyszukiwania	431
20.126	PROPAGATETOLERANCE zmienna systemowa	432
20.126.1	Tolerancja pozycji	432
20.127	PROPERTYPREVIEW zmienna systemowa	432
20.127.1	Podgląd właściwości	432
20.128	PROPERTYPREVIEWDELAY zmienna systemowa	433
20.128.1	Opóźnienie podglądu właściwości	433
20.129	PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT zmienna systemowa	433
20.129.1	Ograniczenie obiektów podglądu właściwości	433
20.130	PROPOBJLIMIT zmienna systemowa	433



## Spis treści

20.130.1	Limit właściwości obiektów	433
20.131	PROPPREVTIMEOUT zmienna systemowa	434
20.131.1	Limit czasu podglądu właściwości	434
20.132	PROPUNITS zmienna systemowa	434
20.132.1	Właściwości jednostek	434
20.133	PROXYGRAPHICS zmienna systemowa	435
20.133.1	Grafika proxy	435
20.134	PROXYNOTICE zmienna systemowa	435
20.134.1	Uwagi proxy	435
20.135	PROXYSERVERENABLED zmienna systemowa	435
20.135.1	Serwer proxy	435
20.136	PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa	436
20.136.1	Serwer HTTP	436
20.137	PROXYSERVERHTTPPORT zmienna systemowa	436
20.137.1	Port serwera HTTP	436
20.138	PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa	436
20.138.1	Serwer HTTPS	436
20.139	PROXYSERVERHTTPSPORT zmienna systemowa	437
20.139.1	Port serwera HTTPS	437
20.140	PROXYSERVERPASSWORD zmienna systemowa	437
20.140.1	Hasło użytkownika	437
20.141	PROXYSERVERUSER zmienna systemowa	437
20.141.1	Nazwa użytkownika	437
20.142	PROXYSHOW zmienna systemowa	437
20.142.1	Pokaz proxy	437
20.143	PROXYWEBSEARCH zmienna systemowa	438
20.143.1	Wyszukiwanie w sieci proxy	438
20.144	PSLTSCALE zmienna systemowa	438
20.144.1	Skala linii obszaru papieru	438
20.145	PSOLHEIGHT zmienna systemowa	439
20.145.1	Wysokość Polibryły	439
20.146	PSOLWIDTH zmienna systemowa	439
20.146.1	Szerokość Polibryły	439
20.147	Zmienna systemowa PSTYLEMODE	439
20.147.1	Tryb stylu wydruku (tylko do odczytu)	439
20.148	PSTYLEPOLICY zmienna systemowa	440
20.148.1	Polityka stylu druku	440
20.149	PSVPSCALE zmienna systemowa	440
20.149.1	Skala rzutni obszaru papieru	440
20.150	PUBLISHALLSHEETS zmienna systemowa	440
20.150.1	Publikuj wszystkie arkusze	440
20.151	PUBLISHCOLLATE zmienna systemowa	441
20.151.1	Sortuj opublikowane arkusze	441
20.152	PUCSBASE zmienna systemowa	441
20.152.1	Baza LUW obszaru papieru (Tylko Do Odczytu)	441
21.	Q	442
21.1	QAFLAGS zmienna systemowa	442
21.1.1	Znaczники Miary Jakości	442



## Spis treści

21.2	QTEXTMODE zmienna systemowa	442
21.2.1	Tryb szybkiego tekstu	442
21.3	QUADCOMMANDLAUNCH zmienna systemowa	443
21.3.1	Uruchom domyślne polecenie Quad	443
21.4	QUADDISPLAY zmienna systemowa	444
21.4.1	Wyświetlanie Quad	444
21.5	QUADEXPANDDELAY zmienna systemowa	445
21.5.1	Opóźnienie rozwinięcia Quad	445
21.6	QUADEXPANDTABDELAY zmienna systemowa	445
21.6.1	Opóźnienie rozwinięcia kart Quad	445
21.7	QUADGOTRSPARENT zmienna systemowa	445
21.7.1	Zanikanie menu Quad	445
21.8	Zmienna systemowa QUADHIDEDELAY	446
21.8.1	Opóźnienie ukrycia menu Quad	446
21.9	QUADHIDEMARGIN zmienna systemowa	446
21.9.1	Margines ukrycia Quad	446
21.10	QUADICONSIZE zmienna systemowa	446
21.10.1	Rozmiar ikon menu Quad	446
21.11	QUADICONSPACE zmienna systemowa	447
21.11.1	Przestrzeń pomiędzy ikonami Quad	447
21.12	QUADMOSTRECENTITEMS zmienna systemowa	448
21.12.1	Ostatnie narzędzia Quad	448
21.13	Zmienna systemowa QUADPOPCORNER	448
21.13.1	Miejsce wyświetlania menu quad	448
21.14	QUADSHOWDELAY zmienna systemowa	449
21.14.1	Opóźnienie wyświetlania menu Quad	449
21.15	QUADWIDTH zmienna systemowa	449
21.15.1	Szerokość menu Quad	449
22.	R	450
22.1	R12SAVEACCURACY zmienna systemowa	450
22.1.1	Dokładność zapisu R12	450
22.2	R12SAVEDEVIATION zmienna systemowa	450
22.2.1	Odchylenie zapisu R12	450
22.3	RASTERPREVIEW zmienna systemowa	450
22.3.1	Podgląd rastra	450
22.4	RE_INIT zmienna systemowa	451
22.4.1	Ponowna inicjalizacja aliasów (Tylko Do Odczytu)	451
22.5	Zmienna systemowa REALTIMESPEEDUP	451
22.5.1	Przyspieszenie w czasie rzeczywistym	451
22.6	REALWORLDSCALE zmienna systemowa	451
22.6.1	Skala rzeczywista	451
22.7	RECENTFILES zmienna systemowa	452
22.7.1	Najnowszy plik list maksymalnej ilości	452
22.8	RECENTPATH zmienna systemowa	452
22.8.1	Ostatnia ścieżka	452
22.9	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_ALPHA zmienna systemowa	452
22.9.1	Krycie powierzchni	452
22.10	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_COLOR zmienna systemowa	453



## Spis treści

22.10.1	Kolor powierzchni_____	453
22.11	REDHILITE_HIDDENEDGE_ALPHA zmienna systemowa_____	453
22.11.1	Krycie krawędzi_____	453
22.12	REDHILITE_HIDDENEDGE_COLOR zmienna systemowa_____	454
22.12.1	Kolor ukrytych krawędzi_____	454
22.13	REDHILITEFULL_EDGE_ALPHA zmienna systemowa_____	454
22.13.1	Krycie krawędzi_____	454
22.14	REDHILITEFULL_EDGE_COLOR zmienna systemowa_____	454
22.14.1	Kolor krawędzi_____	454
22.15	REDHILITEFULL_EDGE_SHOWHIDDEN zmienna systemowa_____	455
22.15.1	Ukryte krawędzie_____	455
22.16	REDHILITEFULL_EDGE_SMOOTHING zmienna systemowa_____	455
22.16.1	Wygładzenie krawędzi_____	455
22.17	REDHILITEFULL_EDGE_THICKNESS zmienna systemowa_____	456
22.17.1	Grubość Krawędzi_____	456
22.18	REDHILITEFULL_FACE_ALPHA zmienna systemowa_____	456
22.18.1	Przezroczystość powierzchni_____	456
22.19	REDHILITEFULL_FACE_COLOR zmienna systemowa_____	456
22.19.1	Kolor powierzchni_____	456
22.20	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_ALPHA zmienna systemowa_____	457
22.20.1	Krycie krawędzi_____	457
22.21	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_COLOR zmienna systemowa_____	457
22.21.1	Kolor krawędzi_____	457
22.22	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW zmienna systemowa_____	457
22.22.1	Poświata_____	457
22.23	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SMOOTHING zmienna systemowa_____	458
22.23.1	Wygładzenie krawędzi_____	458
22.24	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_THICKNESS zmienna systemowa_____	458
22.24.1	Grubość Krawędzi_____	458
22.25	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_ALPHA zmienna systemowa_____	459
22.25.1	Przejrzystość poświaty_____	459
22.26	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_COLOR zmienna systemowa_____	459
22.26.1	Kolor poświaty_____	459
22.27	Zmienna systemowa REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_SMOOTHING_____	460
22.27.1	Wygładzenie poświaty_____	460
22.28	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_THICKNESS zmienna systemowa_____	461
22.28.1	Grubość poświaty_____	461
22.29	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_ALPHA zmienna systemowa_____	462
22.29.1	Krycie powierzchni_____	462
22.30	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_COLOR zmienna systemowa_____	462
22.30.1	Kolor powierzchni_____	462
22.31	REDHILITEPARTIAL_UNSELECTEDEGE_SHOWHIDDEN zmienna systemowa_____	462
22.31.1	Ukryte krawędzie_____	462
22.32	REDSKLINE_SMOOTHING zmienna systemowa_____	463
22.32.1	Wygładzenie linii_____	463
22.33	REDUCELENGTHTYPE zmienna systemowa_____	463
22.33.1	Zmniejsz typ długości_____	463
22.34	REDUCELENGTHVALUE zmienna systemowa_____	463





## Spis treści

22.34.1	Zmniejsz wartość długości	463
22.35	REFEDITLOCKNOTINWORKSET zmienna systemowa	464
22.35.1	Zablokuj edycję odnośnika	464
22.36	REFEDITNAME zmienna systemowa	464
22.36.1	Odniedycja nazwa (Tylko Do Odczytu)	464
22.37	REFPATHTYPE zmienna systemowa	464
22.37.1	Domyślny typ ścieżki plików referencyjnych	464
22.38	REGENMODE zmienna systemowa	465
22.38.1	Tryb regeneracji	465
22.39	REGEXPAND zmienna systemowa	465
22.39.1	Typ rozszerzeń ścieżek rejestru	465
22.40	REMEMBERFOLDERS zmienna systemowa	466
22.40.1	Zapamiętaj foldery	466
22.41	RENDERCOMPOSITIONMATERIAL zmienna systemowa	466
22.41.1	Renderowanie Materiału Kompozycji	466
22.42	RENDERMATERIALDOWNLOAD zmienna systemowa	467
22.42.1	Pobierz brakujące zasoby do renderowania materiałów	467
22.43	RENDERMATERIALSPATH zmienna systemowa	467
22.43.1	Ścieżka do katalogu renderowania materiałów	467
22.44	RENDERINGHARDWARE zmienna systemowa	468
22.44.1	Tworzenie Renderingu	468
22.45	REPORTPANELMODE zmienna systemowa	468
22.45.1	Tryb panelu raportów	468
22.46	RESTORECONNECTIONS zmienna systemowa	469
22.46.1	Przywróć połączenia	469
22.47	RESTORELOSTFOCUS zmienna systemowa	469
22.47.1	Przywróć utracony fokus (Linux)	469
22.48	ZACHOWANAZMIENNA systemowa graficzna	469
22.48.1	Zachowana Grafika	469
22.49	REVCLLOUDARCSTYLE zmienna systemowa	470
22.49.1	Domyślna styl łuku chmurki rewizyjnej	470
22.50	Zmienna systemowa REVCLLOUDCREATEMODE	470
22.50.1	Tryb tworzenia chmury poprawek	470
22.51	REVCLLOUDGRIPS zmienna systemowa	471
22.51.1	Uchwyty chmur rewizji	471
22.52	REVCLLOUDMAXARCLENGTH zmienna systemowa	471
22.52.1	Domyślna maksymalna długość łuku chmurki rewizyjnej	471
22.53	REVCLLOUDMINARCLENGTH zmienna systemowa	472
22.53.1	Domyślna minimalna długość łuku chmurki rewizyjnej	472
22.54	RHINOVERSION zmienna systemowa	472
22.54.1	Wersja Eksportu Rhino	472
22.55	RIBBONDOCKEDHEIGHT zmienna systemowa	472
22.55.1	Zadokowana wysokość wstążki	472
22.56	RIBBONPANELMARGIN zmienna systemowa	473
22.56.1	Margines panelu	473
22.57	RIBBONSETTINGSENABLED zmienna systemowa	473
22.57.1	Włączanie/wyłączanie ustawień interfejsu wstążki	473
22.58	RIBBONSTATE zmienna systemowa	474



## Spis treści

22.58.1	Stan wstążki (Tylko Do Odczytu)	474
22.59	ROAMABLEROOTPREFIX zmienna systemowa	474
22.59.1	Folder plików zmiennych (Tylko Do Odczytu)	474
22.60	ROLLOVEROPACITY zmienna systemowa	474
22.60.1	Przezroczystość rozwijania	474
22.61	Zmienna systemowa ROLLOVERPARAMS	475
22.61.1	Parametry najazdu	475
22.62	ROLLOVERSELECTIONSET zmienna systemowa	475
22.62.1	Rozwijany zestaw wyboru	475
22.63	ROLLOVERTIPS zmienna systemowa	475
22.63.1	Wskazówki rozwijane	475
22.64	Zmienna systemowa RTDISPLAY	476
22.64.1	Wyświetlanie w czasie rzeczywistym	476
22.65	RTROTATIONSPEEDFACTOR zmienna systemowa	476
22.65.1	Współczynnik prędkości obrotu RT	476
22.66	RUBBERBANDCOLOR zmienna systemowa	477
22.66.1	Kolor gumki	477
22.67	RUBBERBANDSTYLE zmienna systemowa	477
22.67.1	Styl przerywany gumki	477
22.68	RUBBERSHEET zmienna systemowa (dla systemu OS X)	477
22.68.1	Elastyczny Touchpad	477
22.69	RUBBERSHEETSENSIBILITY (FOR OS X) zmienna systemowa	478
22.69.1	Czułość aktywacji gestami	478
22.70	Zmienna systemowa RULERDISPLAY	478
22.70.1	Wyświetlacz linijki	478
22.71	RULERTEXTCOLOR zmienna systemowa	478
22.71.1	Kolor tekstu linijki	478
22.72	RUNASLEVEL zmienna systemowa	479
22.72.1	Uruchom na poziomie licencji	479
22.73	RVTRFALEVELOFDDETAIL zmienna systemowa	479
22.73.1	Poziom detali	479
22.74	RVTVALIDATEBREP zmienna systemowa	480
22.74.1	Sprawdź poprawność geometrii BREP	480
23.	S	481
23.1	SAFEMODE zmienna systemowa	481
23.1.1	Tryb bezpieczny (Tylko Do Odczytu)	481
23.2	SAVECHANGETOLAYOUT zmienna systemowa	481
23.2.1	Zapisać zmiany w arkuszu	481
23.3	SAVEFIDELITY zmienna systemowa	481
23.3.1	Zapis dokładności wizualnej	481
23.4	SAVEFILE zmienna systemowa	482
23.4.1	Zapisz nazwę pliku (tylko do odczytu)	482
23.5	SAVEFILEPATH zmienna systemowa	482
23.5.1	Zapisz ścieżkę pliku	482
23.6	SAVEFORMAT zmienna systemowa	482
23.6.1	Format zapisu	482
23.7	Zmienna systemowa SVELAYERSNAPSHOT	483
23.7.1	Zapisz migawkę warstwy z widokiem	483



## Spis treści

23.8	SAVENAME zmienna systemowa	484
23.8.1	Nazwa zapisanego rysunku (Tylko Do Odczytu)	484
23.9	SAVEONDOCSWITCH zmienna systemowa	484
23.9.1	Zapisz przy przełączeniu dokumentów	484
23.10	Zmienna systemowa SAVEROUNDTRIP	484
23.10.1	Zapisz w obie strony	484
23.11	SAVETIME zmienna systemowa	484
23.11.1	Czasowy odstęp w zapisie	484
23.12	Zmienna systemowa SCREENBOXES	485
23.12.1	Pola menu ekranowego (tylko do odczytu)	485
23.13	SCREENMODE zmienna systemowa	485
23.13.1	Tryb ekranu (Tylko Do Odczytu)	485
23.14	SCREENSIZE zmienna systemowa	486
23.14.1	Rozmiar ekranu (Tylko Do Odczytu)	486
23.15	Zmienna systemowa SCRLHIST	486
23.15.1	Historia przewijania	486
23.16	SDI zmienna systemowa	486
23.16.1	Interfejs pojedynczego dokumentu (Windows)	486
23.17	SECTIONRESULTINTERVAL zmienna systemowa	487
23.17.1	Interwał wyników sekcji	487
23.18	SECTIONSCALE zmienna systemowa	487
23.18.1	Skala przekroju	487
23.19	SECTIONSETTINGSSEARCHPATH zmienna systemowa	488
23.19.1	Ścieżka wyszukiwania ustawień sekcji	488
23.20	SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL zmienna systemowa	488
23.20.1	Szablon zestawu arkuszy sekcji imperialny	488
23.21	SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC zmienna systemowa	488
23.21.1	Metryczny szablon zestawu arkuszy przekroju	488
23.22	Zmienna systemowa SECURELOAD	489
23.22.1	Zasady zabezpieczeń plików wykonywalnych (tylko do odczytu)	489
23.23	SELECTIONANNODISPLAY zmienna systemowa	489
23.23.1	Pokazuje wszystkie opisowe skale w zaznaczeniu	489
23.24	SELECTIONAREA zmienna systemowa	489
23.24.1	Obszar wyboru	489
23.25	SELECTIONAREAOPACITY zmienna systemowa	490
23.25.1	Przezroczystość pola wyboru	490
23.26	SELECTIONCYCLING zmienna systemowa	490
23.26.1	Przełączanie wyboru:	490
23.27	SELECTIONMODES zmienna systemowa	491
23.27.1	Tryby wyboru	491
23.28	SELECTIONPREVIEW zmienna systemowa	491
23.28.1	Podświetlenie wskazanego obiektu	491
23.29	SELECTSIMILARMODE zmienna systemowa	492
23.29.1	Zaznacz opcję dla WYBIERZPODOBNE	492
23.30	SETBYLAYERMODE zmienna systemowa	493
23.30.1	Tryb Ustaw jak warstwa	493
23.31	SHADEEDGE zmienna systemowa	493
23.31.1	Cieniowanie krawędzi	493



## Spis treści

23.32	SHADEDIF zmienna systemowa	494
23.32.1	Dyfuzja cienia	494
23.33	SHEETNUMBERLEADINGZEROES zmienna systemowa	494
23.33.1	Numeruj arkusze z zerami wiodącymi	494
23.34	SHEETSETAUTOBACKUP zmienna systemowa	494
23.34.1	Automatyczna kopia zapasowa zestawu arkuszy	494
23.35	SHEETSETTEMPLATEPATH zmienna systemowa	495
23.35.1	Ścieżka dostępu szablonów Zestawów Arkuszy	495
23.36	SHORTCUTMENU zmienna systemowa	495
23.36.1	Menu skrótów	495
23.37	SHORTCUTMENUDURATION zmienna systemowa	496
23.37.1	Czas oczekiwania menu skrótów	496
23.38	SHOWDOCTABS zmienna systemowa	496
23.38.1	Wyświetlanie zakładek	496
23.39	SHOWFULLPATHINTITLE zmienna systemowa	497
23.39.1	Wyświetl pełną ścieżkę w tytule	497
23.40	SHOWIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa	497
23.40.1	Pokaż Tylko Właściwości IDS	497
23.41	SHOWLAYERUSAGE zmienna systemowa	497
23.41.1	Wykorzystanie Warstw	497
23.42	SHOWSCROLLBUTTONS zmienna systemowa	498
23.42.1	Przyciski przewijania (Mac i Linux)	498
23.43	SHOWTABCLOSEBUTTON zmienna systemowa	498
23.43.1	Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)	498
23.44	SHOWTABCLOSEBUTTONAKTYWNA zmienna systemowa	499
23.44.1	Przycisk zamykania na aktywnej karcie (Mac i Linux)	499
23.45	SHOWTABCLOSEBUTTONALL zmienna systemowa	499
23.45.1	Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)	499
23.46	SHOWWINDOWLISTBUTTON zmienna systemowa	499
23.46.1	Przycisk listy okien (Mac i Linux)	499
23.47	SHPNAME zmienna systemowa	500
23.47.1	Nazwa kształtu	500
23.48	Zmienna systemowa SIGWARN	500
23.48.1	Ostrzeżenie o podpisie	500
23.49	SINGLETONMODE zmienna systemowa	500
23.49.1	Tryb pojedynczy	500
23.50	SITELOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa	501
23.50.1	Widoczność znacznika lokalizacji witryny	501
23.51	SKETCHFEATURECOPYMODE zmienna systemowa	501
23.51.1	Tryb kopiowania elementów szkicu	501
23.52	SKETCHINC zmienna systemowa	502
23.52.1	Długość szkicu	502
23.53	Zmienna systemowa SKPOLY	502
23.53.1	Szkic poli	502
23.54	SKYSTATUS zmienna systemowa	503
23.54.1	Status nieba	503
23.55	SMASSEMBLYEXPORTMODE zmienna systemowa	503
23.55.1	Tryb ABEKSPORTZŁOŻENIA	503



## Spis treści

23.56	SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE zmienna systemowa	503
23.56.1	Zgłoś typ ścieżki pliku	503
23.57	SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS zmienna systemowa	504
23.57.1	Typy brył w raportach	504
23.58	SMATTRIBUTESLAYERCOLOR zmienna systemowa	504
23.58.1	Kolor warstwy atrybutu	504
23.59	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa	505
23.59.1	Wysokość tekstu	505
23.60	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa	505
23.60.1	Wpisz wysokość tekstu	505
23.61	SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR zmienna systemowa	505
23.61.1	Kolor warstwy tekstu opisowego gięcia	505
23.62	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa	506
23.62.1	Wysokość tekstu	506
23.63	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa	506
23.63.1	Wpisz wysokość tekstu	506
23.64	Zmienna systemowa SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR	507
23.64.1	Kolor warstwy linii zgięcia	507
23.65	SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa	507
23.65.1	Rodzaj Linii warstwy gięcia dolną linią	507
23.66	SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	507
23.66.1	Grubość Linii warstwy gięcia dolną linią	507
23.67	Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERCOLOR	508
23.67.1	Kolor warstwy linii zagięcia	508
23.68	Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERLINETYPE	508
23.68.1	Rodzaj linii warstwy linii zagięcia	508
23.69	Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERLINEWEIGHT	508
23.69.1	Szerokość linii warstwy zginanej	508
23.70	SMBEVELFEATURECOLOR zmienna systemowa	509
23.70.1	Kolor cech formy górna warstwa	509
23.71	SMCOLORBEND zmienna systemowa	509
23.71.1	Kolor gięć	509
23.72	SMCOLORBENDRELIEF zmienna systemowa	509
23.72.1	Kolor cechy wycięcia na gięciu	509
23.73	SMCOLORBEVEL zmienna systemowa	510
23.73.1	Kolor elementu skosu	510
23.74	SMCOLORCORNERRELIEF zmienna systemowa	510
23.74.1	Kolor funkcji wycięcia narożnika	510
23.75	SMCOLORFLANGE zmienne systemowe	510
23.75.1	Kolor elementu kołnierza	510
23.76	SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE zmienna systemowa	511
23.76.1	Kolor strony wywinięcia	511
23.77	SMCOLORFORM zmienna systemowa	511
23.77.1	Kolor funkcji formy	511
23.78	SMCOLORHEM zmienna systemowa	511
23.78.1	Kolor elementu podwijania	511
23.79	SMCOLORJOG zmienna systemowa	512
23.79.1	Kolor funkcji uskoku	512



## Spis treści

23.80	SMCOLORJUNCTION zmienna systemowa_____	512
23.80.1	Kolor funkcji złącza_____	512
23.81	SMCOLORLOFTEDBEND zmienna systemowa_____	512
23.81.1	Kolor wyciągniętych gięć_____	512
23.82	SMCOLORMITER zmienna systemowa_____	512
23.82.1	Kolor elementu ścięcia_____	512
23.83	SMCOLORROLLEDEGE zmienna systemowa_____	513
23.83.1	Kolor obiektu zaokrąglonej krawędzi_____	513
23.84	SMCOLORTAB zmienna systemowa_____	513
23.84.1	Kolor funkcji zakładki_____	513
23.85	SMCOLORWRONGBEND zmienna systemowa_____	513
23.85.1	Nieprawidłowa opcja koloru gięcia_____	513
23.86	SMCOLORWRONGFLANGE zmienna systemowa_____	514
23.86.1	Kolor niewłaściwej funkcji wywinięcia_____	514
23.87	SMCONTOURSLAYERCOLOR zmienna systemowa_____	514
23.87.1	Kolor warstwy konturu_____	514
23.88	SMCONTOURSLAYERLINETYPE zmienna systemowa_____	514
23.88.1	Rodzaj Linii warstwy konturu_____	514
23.89	SMCONTOURSLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa_____	515
23.89.1	Grubość Linii warstwy konturu_____	515
23.90	SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE zmienna systemowa_____	515
23.90.1	Maksymalny kąt skosu_____	515
23.91	SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE Zmienna systemowa_____	516
23.91.1	Minimalny kąt skosu_____	516
23.92	SMCONVERTPREFERFORMFEATURES zmienna systemowa_____	516
23.92.1	Rozbija funkcje formy na wywinięcia i gięcia_____	516
23.93	SMCONVERTPREFERHEMFEATURES zmienna systemowa_____	516
23.93.1	Preferuj rąbki od kołnierzy i zagięć_____	516
23.94	Zmienna systemowa SMCONVERTPREFERJOGFEATURES_____	517
23.94.1	Preferuj operacje uskokowania zamiast kołnierzy i zgięć_____	517
23.95	SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES zmienna systemowa_____	517
23.95.1	Preferuj zerowe zagięcia od niewłaściwych zagięć_____	517
23.96	SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS zmienna systemowa_____	517
23.96.1	Rozpoznaj funkcje skosu_____	517
23.97	SMCONVERTRECOGNIZEHOLES zmienna systemowa_____	518
23.97.1	Rozpoznaj otwory_____	518
23.98	SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES zmienna systemowa_____	518
23.98.1	Rozpoznaj krzywe kontroli tłoczenia_____	518
23.99	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE zmienna systemowa_____	519
23.99.1	Rodzaj odchylenia niewłaściwej cechy grubości_____	519
23.100	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE zmienna systemowa_____	519
23.100.1	Wartość odchylenia niewłaściwej cechy grubości_____	519
23.101	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE zmienna systemowa_____	519
23.101.1	Typ wydłużenia linii gięcia_____	519
23.102	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE zmienna systemowa_____	520
23.102.1	Wartość wydłużenia linii gięcia_____	520
23.103	SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE zmienna systemowa_____	520
23.103.1	Typy promieni wygięcia_____	520





## Spis treści

23.104	SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE zmienna systemowa	521
23.104.1	Wartości kątów wygięcia	521
23.105	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE zmienna systemowa	521
23.105.1	Typ wycięcia na gięciu	521
23.106	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE zmienna systemowa	522
23.106.1	Wartość szerokości wycięcia na gięciu	522
23.107	SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa	522
23.107.1	Tryb ukosowania	522
23.108	SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE zmienna systemowa	522
23.108.1	Średnica narożnego wycięcia	522
23.109	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE zmienna systemowa	523
23.109.1	Typ rozszerzenia ukośnego	523
23.110	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE zmienna systemowa	523
23.110.1	Wartość rozszerzenia skosu	523
23.111	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE zmienna systemowa	523
23.111.1	Typ luki narożnika	523
23.112	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE zmienna systemowa	524
23.112.1	Wartość odstępu ukośnego	524
23.113	SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa	524
23.113.1	Tryb rozwijania narzędzi formowania	524
23.114	SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE zmienna systemowa	525
23.114.1	Typ głębokości Klina	525
23.115	SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE zmienna systemowa	525
23.115.1	Wartość wysokości klina	525
23.116	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE: zmienna systemowa	526
23.116.1	Typ promienia zaokrąglenia Klina	526
23.117	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa	526
23.117.1	Wartość promienia zaokrąglenia Klina	526
23.118	Zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETTYPE	526
23.118.1	Typ blachy węzłowej	526
23.119	SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE zmienna systemowa	527
23.119.1	Typ szerokości Klina	527
23.120	SMDEFAULTGUSSETWIDTHZMIENNA systemowa	527
23.120.1	Wartość szerokości Klina	527
23.121	SMDEFAULTHEMGAPTYPE zmienna systemowa	528
23.121.1	Otwórz typ odstępu brzegu	528
23.122	SMDEFAULTHEMGAPVALUE zmienna systemowa	528
23.122.1	Otwórz wartość odstępu brzegu (oprócz grubości)	528
23.123	SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDUCTION zmienna systemowa	528
23.123.1	Wartość odliczenia zgięcia względnego brzegu	528
23.124	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGANGLEVALUE	529
23.124.1	Wartość kąta uskoku	529
23.125	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE	529
23.125.1	Typ wysokości uskoku	529
23.126	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE	530
23.126.1	Wartość wysokości impulsowania	530
23.127	SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE zmienna systemowa	530
23.127.1	Typ promienia uskoku	530



## Spis treści

23.128	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE	530
23.128.1	Wartość promienia uskoku	530
23.129	SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF zmienna systemowa	531
23.129.1	Dopasowanie złącza do wycięcia	531
23.130	Zmienna systemowa SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE	531
23.130.1	Typ szczeliny połączeniowej	531
23.131	SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE zmienna systemowa	532
23.131.1	Wartość przerwy między złączami	532
23.132	SMDEFAULTKFACTOR zmienna systemowa	532
23.132.1	Wartość współczynnika K	532
23.133	SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES zmienna systemowa	533
23.133.1	Podpory zgięte wyciągnięte po profilach	533
23.134	Zmienna systemowa SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE	533
23.134.1	Typ wydłużenia wycięcia	533
23.135	SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE zmienna systemowa	533
23.135.1	Wartość rozszerzenia wycięcia	533
23.136	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE zmienna systemowa	534
23.136.1	Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia	534
23.137	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa	534
23.137.1	Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia	534
23.138	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE zmienna systemowa	534
23.138.1	Typ promienia profilu tłoczenia	534
23.139	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE zmienna systemowa	535
23.139.1	Wartość promienia profilu tłoczenia	535
23.140	Zmienna systemowa SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE	535
23.140.1	Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia	535
23.141	SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE zmienna systemowa	535
23.141.1	Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia	535
23.142	SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO zmienna systemowa	536
23.142.1	Limit współczynnika dla ostrego promienia gięcia	536
23.143	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE zmienna systemowa	536
23.143.1	Typ odległości fazowania tabulatora	536
23.144	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE zmienna systemowa	537
23.144.1	Wartość odległości fazowania tabulatorów	537
23.145	SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE zmienna systemowa	537
23.145.1	Rodzaj wypustu zakładki	537
23.146	SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE zmienna systemowa	537
23.146.1	Wartość odstępu zakładki	537
23.147	SMDEFAULTTABDISTANCETYPE zmienna systemowa	538
23.147.1	Typ odległości zakładki	538
23.148	SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE zmienna systemowa	538
23.148.1	Odległość zakładki	538
23.149	SMDEFAULTTABEDGETYPE zmienna systemowa	538
23.149.1	Typ krawędzi zakładki	538
23.150	Zmienna systemowa SMDEFAULTTABFILLETRADIUSTYPE	539
23.150.1	Typ zaokrąglenia zakładki	539
23.151	SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa	539
23.151.1	Wartość promienia zaokrąglenia zakładki	539



## Spis treści

23.152	SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE zmienna systemowa	540
23.152.1	Typ wysokości zakładki	540
23.153	SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE zmienna systemowa	540
23.153.1	Wartość wysokości zakładki	540
23.154	Zmienna systemowa SMDEFAULTTABLENGTHTYPE	540
23.154.1	Typ długości zakładki	540
23.155	SMDEFAULTTABLENGTHVALUE zmienna systemowa	541
23.155.1	Długość zakładki	541
23.156	SMDEFAULTTABSLOTNUMBER zmienna systemowa	541
23.156.1	Ilość zakładek	541
23.157	SMDEFAULTTHICKNESS zmienna systemowa	541
23.157.1	Wartość grubości	541
23.158	SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY zmienna systemowa	542
23.158.1	Dokładność aproksymacji	542
23.159	SMEXPORTOSMMINIMALEEDGELENGTH zmienna systemowa	542
23.159.1	Minimalna długość krawędzi	542
23.160	SMFORMFEATURESDOWNCOLOR zmienna systemowa	542
23.160.1	Kolor warstwy dolnych obiektów narzędzi formowania	542
23.161	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa	543
23.161.1	Typ Linii funkcji formy dolna warstwa	543
23.162	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	543
23.162.1	Szerokość linii warstwy dolnej elementów formularza	543
23.163	SMFORMFEATURESUPCOLOR zmienna systemowa	544
23.163.1	Kolor cech formy górna warstwa	544
23.164	SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa	544
23.164.1	Typ Linii cech formy górna warstwa	544
23.165	SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	544
23.165.1	Szerokość Linii cech formy warstwa górna	544
23.166	SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP zmienna systemowa	545
23.166.1	Wartość odstępu Zamkniętego brzegu, Kroplowego i Okrągłego	545
23.167	SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT zmienna systemowa	545
23.167.1	Napraw zachodzące ściany złącza	545
23.168	SMOOTHMESHCONVERT zmienna systemowa	545
23.168.1	Tryb konwersji siatki	545
23.169	Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR	546
23.169.1	Kolor warstwy adnotacji wymiarów ogólnych	546
23.170	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE zmienna systemowa	546
23.170.1	Typ Linii w warstwie wszystkich adnotacji	546
23.171	Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT	547
23.171.1	Szerokość linii całej warstwy adnotacji	547
23.172	SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION zmienna systemowa	547
23.172.1	Parametryzacja otworów	547
23.173	Zmienna systemowa SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE	548
23.173.1	Scalanie zgięć wyciągniętych po profilach	548
23.174	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERCOLOR	548
23.174.1	Kolor warstwy tekstowej adnotacji o zwijanych krawędziach	548
23.175	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa	548
23.175.1	Wysokość tekstu	548



## Spis treści

23.176	Zmienna Systemowa SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE_____	549
23.176.1	Wpisz wysokość tekstu_____	549
23.177	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERCOLOR zmienna systemowa_____	549
23.177.1	Kolor linii dolnej warstwy zaokrąglonej krawędzi_____	549
23.178	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa_____	549
23.178.1	Rodzaj linii warstwy dolnych linii zaokrąglonej krawędzi_____	549
23.179	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT_____	550
23.179.1	Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzi w dół_____	550
23.180	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERCOLOR_____	550
23.180.1	Kolor warstwy zwiniętych linii krawędziowych do góry_____	550
23.181	SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa_____	551
23.181.1	Rodzaj linii warstwy górnych linii zaokrąglonej krawędzi_____	551
23.182	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINEWEIGHT_____	551
23.182.1	Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzią do góry_____	551
23.183	SMSMARTFEATURES zmienna systemowa_____	551
23.183.1	Automatyczna aktualizacja cech po poleceniach arkusza blachy_____	551
23.184	SMSPLITAMBIGUOUSINPUT zmienna systemowa_____	552
23.184.1	Niejednoznaczne zachowanie danych wejściowych_____	552
23.185	SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION zmienna systemowa_____	552
23.185.1	Konwertuj gięcie na złącze_____	552
23.186	SMSPLITHEALCOINCIDENT zmienna systemowa_____	553
23.186.1	Korygowanie pokrywających się powierzchni narożnych_____	553
23.187	SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT zmienna systemowa_____	553
23.187.1	Ortogonalny podział gięcia_____	553
23.188	Zmienna systemowa SMTARGETCAM_____	553
23.188.1	Obiekt CAM_____	553
23.189	SMUNFOLDAPPEARANCE zmienna systemowa_____	554
23.189.1	Rozwiń wygląd_____	554
23.190	SNAPANG zmienna systemowa_____	554
23.190.1	Kąt Skoku_____	554
23.191	Zmienna systemowa SNAPBASE_____	554
23.191.1	Baza Skoku_____	554
23.192	SNAPISOPAIR zmienna systemowa_____	554
23.192.1	Izometryczna para skoku_____	554
23.193	SNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa_____	555
23.193.1	Kolor znacznika przyciągania_____	555
23.194	SNAPMARKERSIZE zmienna systemowa_____	556
23.194.1	Rozmiar znacznika_____	556
23.195	SNAPMARKERTHICKNESS zmienna systemowa_____	556
23.195.1	Grubość znacznika skoku_____	556
23.196	SNAPMODE zmienna systemowa_____	556
23.196.1	Tryb Skoku_____	556
23.197	Zmienna systemowa SNAPSTYL_____	557
23.197.1	Styl Skoku_____	557
23.198	SNAPTYPE zmienna systemowa_____	557
23.198.1	Typ Skoku_____	557
23.199	SNAPUNIT zmienna systemowa_____	557
23.199.1	Jednostka Skoku_____	557



## Spis treści

23.200	SOLIDCHECK zmienna systemowa	558
23.200.1	Sprawdzenie bryły	558
23.201	SORTENTS zmienna systemowa	558
23.201.1	Sortuj obiekty	558
23.202	SPAADJUSTMODE zmienna systemowa	559
23.202.1	Tryb dostosowania	559
23.203	SPACHECKLEVEL zmienna systemowa	559
23.203.1	Poziom sprawdzania	559
23.204	SPAGRIDASPECTRATIO zmienna systemowa	560
23.204.1	Współczynnik proporcji siatki	560
23.205	SPAGRIDMODE zmienna systemowa	561
23.205.1	Tryb siatki	561
23.206	SPAMAXFACETEDGELENGTH zmienna systemowa	561
23.206.1	Maksymalna długość krawędzi ścianki	561
23.207	SPAMAXNUMGRIDLINES zmienna systemowa	562
23.207.1	Maksymalna liczba linii siatki	562
23.208	SPAMINUGRIDLINES zmienna systemowa	562
23.208.1	Maksymalna liczba linii siatki w kierunku U	562
23.209	SPAMINVGRIDLINES zmienna systemowa	562
23.209.1	Maksymalna liczba linii siatki w kierunku V	562
23.210	SPANORMALTOL zmienna systemowa	563
23.210.1	Tolerancja normalna	563
23.211	SPASURFACETOL zmienna systemowa	563
23.211.1	Tolerancja powierzchni	563
23.212	SPATRIANGMODE zmienna systemowa	564
23.212.1	Tryb triangulacji	564
23.213	SPAUSEFACETRES zmienna systemowa	564
23.213.1	Użyj zmiennej systemowej FACETRES	564
23.214	SPLFRAME zmienna systemowa	564
23.214.1	Rama splajnu	564
23.215	SPLINESEGS zmienna systemowa	565
23.215.1	Segment splajnu	565
23.216	Zmienna systemowa SPLINETYPE	565
23.216.1	Typ splajnu	565
23.217	Zmienna systemowa SRCHPATH	566
23.217.1	Ścieżka wyszukiwania plików pomocniczych	566
23.218	SSFOUND zmienna systemowa	566
23.218.1	Znaleziony Zestaw Arkuszy (Tylko Do Odczytu)	566
23.219	SSLOCATE zmienna systemowa	566
23.219.1	Zlokalizowany Zestaw Arkuszy	566
23.220	SSMAUTOOPEN zmienna systemowa	567
23.220.1	Auto otwieranie menadżera Zestawu Arkuszy	567
23.221	SSMPOLLTIME zmienna systemowa	567
23.221.1	Czas odświeżania menadżera Zestawu Arkuszy	567
23.222	SSMSHEETSTATUS zmienna systemowa	567
23.222.1	Status menedżera Zestawu Arkuszy	567
23.223	Zmienna systemowa SSMSTATE	568
23.223.1	Stan menedżera zestawu arkuszy (tylko do odczytu)	568



## Spis treści

23.224	STACKPANELTYPE zmienna systemowa	568
23.224.1	Typ ułożenia panelu	568
23.225	STAMPFONTSIZE zmienna systemowa	569
23.225.1	Rozmiar Czcionki	569
23.226	STAMPFONTSTYLE zmienna systemowa	569
23.226.1	Styl Czcionki	569
23.227	STAMPFOOTER zmienna systemowa	569
23.227.1	Stopka	569
23.228	STAMPFOOTEROFFSETX zmienna systemowa	570
23.228.1	Odstęp X stopki znaczka	570
23.229	STAMPFOOTEROFFSETY zmienna systemowa	570
23.229.1	Przesunięcie Y stopki stempla	570
23.230	STAMPHEADER zmienna systemowa	570
23.230.1	Nagłówek	570
23.231	STAMPHEADEROFFSETX zmienna systemowa	571
23.231.1	Odstęp X nagłówka znaczka	571
23.232	STAMPHEADEROFFSETY zmienna systemowa	571
23.232.1	Przesunięcie Y nagłówka stempla	571
23.233	STAMPUNITS zmienna systemowa	571
23.233.1	Jednostki	571
23.234	Zmienna systemowa STANDARDSOPTIONS	572
23.234.1	Opcje walidacji norm	572
23.235	STANDARDSVIOLATION zmienna systemowa	572
23.235.1	Powiadomienie o naruszeniu standardów	572
23.236	STARTUP zmienna systemowa	572
23.236.1	Uruchomienie	572
23.237	STATUSBAR zmienna systemowa	573
23.237.1	Okno Paska Stanu	573
23.238	STEP SIZE zmienna systemowa	573
23.238.1	Rozmiar kroku	573
23.239	STEPSPERSEC zmienna systemowa	574
23.239.1	Ilość kroków na sekundę	574
23.240	STLPOSITIVEQUADRANT zmienna systemowa	574
23.240.1	Dostosowanie współrzędnych dla eksportu STL	574
23.241	STORYBAR zmienna systemowa	574
23.241.1	Wyświetl pasek kondygnacji	574
23.242	Zmienna systemowa STRUCTURETREECONFIG	575
23.242.1	Konfiguracja Struktury Drzewa	575
23.243	SURFTAB1 zmienna systemowa	575
23.243.1	Tabulacja powierzchni 1	575
23.244	SURFTAB2 zmienna systemowa	576
23.244.1	Tabulacja powierzchni 2	576
23.245	SURFTYPE zmienna systemowa	576
23.245.1	Typ łączenia powierzchni	576
23.246	Zmienna systemowa SURFU	576
23.246.1	Powierzchnia U	576
23.247	SURFV zmienna systemowa	577
23.247.1	Powierzchnia V	577





## Spis treści

23.248	SVGBLENDEDGRADIENTS zmienna systemowa	577
23.248.1	Mieszane Gradienty SVG	577
23.249	SVGCOLORPOLICY zmienna systemowa	577
23.249.1	Polityka kolorów SVG	577
23.250	SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION zmienna systemowa	578
23.250.1	Domyślne Rozszerzenie Obrazu SVG	578
23.251	SVGGENERICFONTFAMILY zmienna systemowa	578
23.251.1	Rodzina Czcionek Ogólnych SVG	578
23.252	Zmienna systemowa SVGIMAGEBASE	579
23.252.1	Ścieżka podstawowa obrazu SVG	579
23.253	SVGIMAGEURL zmienna systemowa	579
23.253.1	Adres URL Obrazu SVG	579
23.254	SVGLINEWEIGHTSCALE zmienna systemowa	579
23.254.1	Skala Szerokości Linii SVG	579
23.255	SVGOUTPUTHEIGHT zmienna systemowa	580
23.255.1	Wysokość wyjściowa SVG	580
23.256	SVGOUTPUTWIDTH zmienna systemowa	580
23.256.1	Szerokość wyjściowa SVG	580
23.257	SVGPRECISION zmienna systemowa	580
23.257.1	Precyzja zmiennoprzecinkowa SVG	580
23.258	SVGSCALEFACTOR zmienna systemowa	581
23.258.1	Współczynnik Skali SVG	581
23.259	SYSCODEPAGE zmienna systemowa	581
23.259.1	Strona kodowa systemu (Tylko Do Odczytu)	581
24.	T	582
24.1	TABCONTROLHEIGHT zmienna systemowa	582
24.1.1	Wysokość kontrolki tabulatora w pikselach (Mac i Linux)	582
24.2	TABMODE zmienna systemowa	582
24.2.1	Tryb tablet	582
24.3	TABFIXEDWIDTH zmienna systemowa	582
24.3.1	Tabulatory o stałej szerokości (Mac i Linux)	582
24.4	TANGENTLENGTHTYPE zmienna systemowa	583
24.4.1	Typ Odcinka Stycznej	583
24.5	TANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa	583
24.5.1	Wartość długości stycznej	583
24.6	TARGETedytowanego odnośnika	583
24.6.1	Cel (Tylko Do Odczytu)	583
24.7	TDCREATE zmienna systemowa	584
24.7.1	Godzina /Data utworzenia (Tylko Do Odczytu)	584
24.8	TDINDWG zmienna systemowa	584
24.8.1	Godzina/data w rysunku (Tylko Do Odczytu)	584
24.9	TDUCREATE zmienna systemowa	584
24.9.1	Godzina/data utworzenia uniwersalnego (tylko do odczytu)	584
24.10	TDUPDATE zmienna systemowa	584
24.10.1	Aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)	584
24.11	Zmienna systemowa TDUSRTIMER	585
24.11.1	Godzina/Data stoper użytkownika (Tylko Do Odczytu)	585
24.12	Zmienna systemowa TDUUPDATE	585



## Spis treści

24.12.1	Uniwersalna aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)	585
24.13	TEETANGENTLENGTHTYPE zmienna systemowa	585
24.13.1	Typ długości trójkąta	585
24.14	TEETANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa	585
24.14.1	Wartość długości trójkąta	585
24.15	TEMPLATEPATH zmienna systemowa	586
24.15.1	Ścieżka szablonu	586
24.16	TEMPPREFIX zmienna systemowa	586
24.16.1	Tymczasowy przedrostek	586
24.17	TEXTANGLE zmienna systemowa	586
24.17.1	Kąt tekstu	586
24.18	TEXTED zmienna systemowa	586
24.18.1	Edytor tekstu dla elementów tekstu jednowierszowego	586
24.19	TEXTEDITMODE zmienna systemowa	587
24.19.1	Tryb edycji tekstu	587
24.20	TEXTEVAL zmienna systemowa	587
24.20.1	Ewaluacja tekstu	587
24.21	TEXTFILL zmienna systemowa	588
24.21.1	Wypełnienie tekstu	588
24.22	TEXTQLTY zmienna systemowa	588
24.22.1	Jakość tekstu (Mac i Linux)	588
24.23	TEXTSIZE zmienna systemowa	589
24.23.1	Rozmiar tekstu	589
24.24	TEXTSTYLE zmienna systemowa	589
24.24.1	Styl tekstu	589
24.25	TEXTUREMAPPATH zmienna systemowa	589
24.25.1	Ścieżka mapy tekstury	589
24.26	THICKNESS zmienna systemowa	590
24.26.1	Grubość	590
24.27	THREADDISPLAY zmienna systemowa	590
24.27.1	Reprezentacja gwintowania	590
24.28	THUMBSIZE zmienna systemowa	590
24.28.1	Rozmiar obrazu podglądu miniatury	590
24.29	TILEMODE zmienna systemowa	591
24.29.1	Tryb kafelków	591
24.30	Zmienna systemowa TILEMODELIGHTSYNCH	591
24.30.1	Synchronizacja światła w trybie kafelkowym	591
24.31	TIMEZONE zmienna systemowa	592
24.31.1	Strefa Czasowa	592
24.32	TOOLBARMARGIN zmienna systemowa	594
24.32.1	Margines paska narzędzi	594
24.33	TOOLBUTTONSIZE zmienna systemowa	594
24.33.1	Rozmiar przycisków narzędzi	594
24.34	TOOLICONPADDING zmienna systemowa	595
24.34.1	Wypełnienie ikon narzędzi	595
24.35	TOOLPALETTEPATH zmienna systemowa	595
24.35.1	Ścieżka palet narzędzi	595
24.36	TOOLTIPDELAY zmienna systemowa	595



## Spis treści

24.36.1	Opóźnienie podpowiedzi	595
24.37	Zmienna systemowa TOOLTIPS	596
24.37.1	Podpowiedzi	596
24.38	Zmienna systemowa TPSTATE	596
24.38.1	Stan panelu Palety narzędzi (tylko do odczytu)	596
24.39	TRACEWID zmienna systemowa	596
24.39.1	Szerokość śladu	596
24.40	TRACKPATH zmienna systemowa	597
24.40.1	Droga ścieżki	597
24.41	TRANSPARENCYDISPLAY zmienna systemowe	597
24.41.1	Wyświetlanie transparentności	597
24.42	TRAYICONS zmienna systemowa	597
24.42.1	Ikony paska stanu	597
24.43	TRAYNOTIFY zmienna systemowa	598
24.43.1	Powiadomienie	598
24.44	TRAYTIMEOUT zmienna systemowa	598
24.44.1	Czas wyświetlania	598
24.45	TREEDEPTH Zmienna systemowa	598
24.45.1	Głębokość dla tree	598
24.46	TREEMAX zmienna systemowa	599
24.46.1	Maksimum dla tree	599
24.47	TRIMEDGES zmienna systemowa	599
24.47.1	UTNIJ i WYDŁUŻ do kreskowania	599
24.48	TRIMEXTENDMODE zmienna systemowa	600
24.48.1	Tryb UTNIJ i WYDŁUŻ	600
24.49	TRIMMODE zmienna systemowa	600
24.49.1	Tryb ucinania	600
24.50	TRUSTEDPATHS zmienna systemowa	601
24.50.1	Zaufane lokalizacje plików wykonywalnych (tylko do odczytu)	601
24.51	Zmienna systemowa TSPACEFAC	601
24.51.1	Współczynnik odstępu tekstu	601
24.52	TSPACETYPE zmienna systemowa	601
24.52.1	Typ spacji tekstu	601
24.53	Zmienna systemowa systemowa	602
24.53.1	Podkreślenie tekstu	602
24.54	TSTACKSIZE zmienna systemowa	602
24.54.1	Rozmiar tekstu	602
24.55	TTFTEXT zmienna systemowa	603
24.55.1	Tryb wyświetlania Tekstu TrueType	603
24.56	TUTORIALSONSTARTPAGE zmienna systemowa	603
24.56.1	Samouczki na stronie startowej	603
25.	U	604
25.1	Zmienna systemowa UCSAXISANG	604
25.1.1	Kąt osi LUW	604
25.2	UCSBASE zmienna systemowa	604
25.2.1	Początkowy LUW	604
25.3	UCSDETECT zmienna systemowa	604
25.3.1	LUW wykryty	604



## Spis treści

25.4	UCSFOLLOW zmienna systemowa	605
25.4.1	Śledzenie LUW	605
25.5	UCSICON zmienna systemowa	605
25.5.1	Ikona LUW	605
25.6	UCSICONPOS zmienna systemowa	605
25.6.1	Pozycja ikony LUW	605
25.7	UCSNAME zmienna systemowa	606
25.7.1	Nazwa LUW (Tylko Do Odczytu)	606
25.8	UCSORG zmienna systemowa	606
25.8.1	Początek LUW (Tylko Do Odczytu)	606
25.9	UCSORTHO zmienna systemowa	606
25.9.1	LUW prostokątny	606
25.10	UCSVIEW zmienna systemowa	607
25.10.1	Widok LUW	607
25.11	UCSVP zmienna systemowa	607
25.11.1	Rzutnia LUW	607
25.12	UCSXDİR zmienna systemowa	608
25.12.1	Kierunek LUW X (Tylko Do Odczytu)	608
25.13	UCSYDİR zmienna systemowa	608
25.13.1	Kierunek LUW Y (Tylko Do Odczytu)	608
25.14	UNDOCTL zmienna systemowa	608
25.14.1	Kontrola cofania (Tylko Do Odczytu)	608
25.15	UNDOMARKS zmienna systemowa	609
25.15.1	Znaki cofania (Tylko Do Odczytu)	609
25.16	UNITESURFACES zmienna systemowa	609
25.16.1	Połącz sąsiednie powierzchnie	609
25.17	Zmienna systemowa UNITMODE	609
25.17.1	Tryb jednostek	609
25.18	USECOMMUNICATOR zmienna systemowa	610
25.18.1	Użyj Communicator	610
25.19	USENEWSTATUSBAR zmienna systemowa	610
25.19.1	Podgląd paska stanu	610
25.20	USERI1 zmienna systemowa	611
25.20.1	Użytkownik Liczba Całkowita 1	611
25.21	USERI2 zmienna systemowa	611
25.21.1	Użytkownik Liczba Całkowita 2	611
25.22	USERI3 zmienna systemowa	611
25.22.1	Użytkownik Liczba Całkowita 3	611
25.23	Zmienna systemowa USERI4	612
25.23.1	Użytkownik Liczba Całkowita 4	612
25.24	USERI5 zmienna systemowa	612
25.24.1	Użytkownik Liczba Całkowita 5	612
25.25	USERR1 zmienna systemowa	612
25.25.1	Użytkownik prawdziwy 1	612
25.26	Zmienna systemowa USERR2	612
25.26.1	Użytkownik prawdziwy 2	612
25.27	USERR3 zmienna systemowa	613
25.27.1	Użytkownik rzeczywisty 3	613



## Spis treści

25.28	USERR4 zmienna systemowa	613
25.28.1	Użytkownik prawdziwy 4	613
25.29	Zmienna systemowa USERR5	613
25.29.1	Użytkownik prawdziwy 5	613
25.30	USERS1 zmienna systemowa	614
25.30.1	Ciąg użytkownika 1	614
25.31	USERS2 zmienna systemowa	614
25.31.1	Użytkownik String 2	614
25.32	USERS3 zmienna systemowa	614
25.32.1	Użytkownik String 3	614
25.33	USERS4 zmienna systemowa	614
25.33.1	Użytkownik String 4	614
25.34	USERS5 zmienna systemowa	614
25.34.1	Użytkownik String 5	614
25.35	UESTANDARDOPENFILEDIALOG zmienna systemowa	615
25.35.1	Użyj standardowego okna dialogowego otwierania pliku (Windows)	615
26.	V	616
26.1	VBAMACROS zmienna systemowa	616
26.1.1	Włączanie makr	616
26.2	VENDORNAME zmienna systemowa	616
26.2.1	Nazwa dostawcy (przestarzałe)	616
26.3	VERBOSEBIMSECTIONUPDATE zmienna systemowa	616
26.3.1	Dodatkowa diagnostyka podczas aktualizacji przekroju	616
26.4	VERSIONCONTROLCONFIGPATH zmienna systemowa	617
26.4.1	Ścieżka konfiguracji kontroli wersji	617
26.5	VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH zmienna systemowa	617
26.5.1	Ścieżka pobierania kontroli wersji	617
26.6	VERSIONCUSTOMIZABLEFILES zmienna systemowa	617
26.6.1	Pliki dostosowywalne do wersji (tylko do odczytu)	617
26.7	VIEWCTR zmienna systemowa	617
26.7.1	Środek widoku (Tylko Do Odczytu)	617
26.8	VIEWDIR zmienna systemowa	618
26.8.1	Kierunek widoku (Tylko Do Odczytu)	618
26.9	VIEWMODE zmienna systemowa	618
26.9.1	Tryb widoku (Tylko Do Odczytu)	618
26.10	VIEWSIZE zmienna systemowa	618
26.10.1	Rozmiar widoku (Tylko Do Odczytu)	618
26.11	VIEWTWIST zmienna systemowa	619
26.11.1	Skręcenie widoku (Tylko Do Odczytu)	619
26.12	VIEWUPDATEAUTO zmienna systemowa	619
26.12.1	Automatycznie aktualizuj widoki rysunku	619
26.13	VISRETAIN zmienna systemowa	619
26.13.1	Zachowaj widoczność	619
26.14	VOLUMEPREC zmienna systemowa	620
26.14.1	Dokładność objętości	620
26.15	VOLUMEUNITS zmienna systemowa	621
26.15.1	Jednostki objętości	621
26.16	VPMAXIMIZEDSTATE zmienna systemowa	621



## Spis treści

26.16.1	Zmaksymalizowana rzutnia (tylko do odczytu)	621
26.17	VPROTATEASSOC zmienna systemowa	621
26.17.1	Obróć widok	621
26.18	VSMAX zmienna systemowa	622
26.18.1	Maksimum ekranu wirtualnego (Tylko Do Odczytu)	622
26.19	VSMIN zmienna systemowa	622
26.19.1	Minimalny ekran wirtualny (tylko do odczytu)	622
26.20	VTDURATION zmienna systemowa	622
26.20.1	Pokaż czas przemieszczenia	622
26.21	VTENABLE zmienna systemowa	623
26.21.1	Włącz widok przemieszczenia	623
26.22	VTFPS zmienna systemowa	623
26.22.1	Minimalna ilość FPS przemieszczenia	623
27.	W	624
27.1	WARNINGMESSAGES zmienna systemowa	624
27.1.1	Komunikaty ostrzegawcze	624
27.2	WHIPARC zmienna systemowa	625
27.2.1	Łuki wiążące	625
27.3	WHIPTHREAD zmienna systemowa	625
27.3.1	Wykorzystanie rdzeni	625
27.4	WINDOWAREACOLOR zmienna systemowa	626
27.4.1	Kolor obszaru okna	626
27.5	WIPEOUTFRAME zmienna systemowa	626
27.5.1	Wypełniona ramka	626
27.6	WMFBKGND zmienna systemowa	626
27.6.1	Tło Windows Meta File	626
27.7	WMFFOREGND zmienna systemowa	627
27.7.1	Pierwszy plan Windows Meta File	627
27.8	WMFTTFASTEXT zmienna systemowa	627
27.8.1	Tryb Tekstu TrueType dla Pliku Metadanych Windows	627
27.9	Zmienna systemowa WNDLMAIN	628
27.9.1	Stan okna głównego	628
27.10	WNDLSCRL zmienna systemowa	628
27.10.1	Paski przewijania okien (Windows)	628
27.11	WNDLTEXT zmienna systemowa	628
27.11.1	Status okna tekstowego	628
27.12	WNDPMAIN zmienna systemowa	629
27.12.1	Główne okno góra-lewo	629
27.13	WNDPTEXT zmienna systemowa	629
27.13.1	Okno tekstowe w lewym górnym rogu	629
27.14	WNDMAIN zmienna systemowa	629
27.14.1	Rozmiar głównego okna	629
27.15	WNDSTEXT zmienna systemowa	630
27.15.1	Rozmiar okna tekstowego	630
27.16	WORLDUCS zmienna systemowa	630
27.16.1	Globalny LUW (Tylko Do Odczytu)	630
27.17	WORLDVIEW zmienna systemowa	630
27.17.1	Widok świat	630





## Spis treści

27.18	WRITESTAT zmienna systemowa	631
27.18.1	Status zapisu (Tylko Do Odczytu)	631
27.19	WSAUTOSAVE zmienna systemowa	631
27.19.1	Autozapis obszaru roboczego	631
27.20	WSCURRENT zmienna systemowa	631
27.20.1	Aktualny Obszar Roboczy	631
28.	X	632
28.1	XCLIPFRAME zmienna systemowa	632
28.1.1	Rama wklejenia Xref	632
28.2	Zmienna systemowa XDWGFADECTL	632
28.2.1	Kontrola zanikania bazy danych załącznika	632
28.3	XEDIT zmienna systemowa	632
28.3.1	Edytowalny XRef	632
28.4	XFADECTL zmienna systemowa	633
28.4.1	Sterowanie zanikaniem edycja odnośnika	633
28.5	XLOADCTL zmienna systemowa	633
28.5.1	Kontrola ładowania XRef	633
28.6	XLOADPATH zmienna systemowa	634
28.6.1	Ścieżka ładowania XRef	634
28.7	Zmienna systemowa XNOTIFYTIME	634
28.7.1	Czas Xnotify	634
28.8	Zmienna systemowa XREFCTL	634
28.8.1	Sterowanie XRef	634
28.9	XREFNOTIFY zmienna systemowa	635
28.9.1	Powiadomienie XRef	635
28.10	XREFOVERRIDE zmienna systemowa	635
28.10.1	Nadpisanie XRef	635
29.	Y	637
30.	Z	638
30.1	ZOOMFACTOR zmienna systemowa	638
30.1.1	Współczynnik powiększenia	638
30.2	ZOOMWHEEL zmienna systemowa	638
30.2.1	Kierunek powiększania kółkiem myszy	638



## 1. Odniesienie do zmiennej systemowej

Odniesienie do zmiennej systemowej zawiera przegląd wszystkich zmiennych systemowych w BricsCAD. Zmienne systemowe i zmienne preferencji służą do zapisywania BricsCAD ustawień i preferencji użytkownika. Dostęp do nich można uzyskać za pośrednictwem okna dialogowego Ustawienia. Wiele zmiennych systemowych odpowiada innym programom CAD. Gdy zmienna BricsCAD jest specyficzna, jest to również wskazane.

**Uwaga:** Wartość zmiennej systemowej AUTOCOMPLETEMODE określa, czy zmienne systemowe i/lub preferencje są rozpoznawane podczas wpisywania w wierszu polecenia.

### 1.1 Typy danych zmiennych systemowych

- **Logiczny:** wartość to 1 lub 0 (prawda lub fałsz, tak lub nie).
- **Krótki:** wartość całkowita z zakresu od -32 768 do +32 767.
- **Długi:** wartość całkowita z zakresu od -2 147 483 648 do +2 147 483 647.
- **Rzeczywista:** liczby zmiennoprzecinkowe z kropką dziesiętną i bez separatora tysięcy.
- **Ciąg:** tekst.
- **Ciąg Standardowy:** tekst według określonego formatu, na przykład ścieżka do folderu.

**Uwaga:** Ciąg Standardowe zmienne systemowe obsługują wiele ścieżek folderów. Użyj średników (;), aby oddzielić ścieżki plików.

- **Punkt 3D:** określa punkt w przestrzeni 3D.
- **Punkt 2D:** określa punkt na płaszczyźnie XY.
- **Zmienne flagi bitowej:** zmienna całkowita kontrolowana przez kody bitowe. Wartość tej zmiennej zmienia się przez dodanie lub usunięcie opcji.

Entity snap mode	0x0007 (7)
1	<input checked="" type="checkbox"/> Endpoint
2	<input checked="" type="checkbox"/> Midpoint
4	<input checked="" type="checkbox"/> Center
8	<input type="checkbox"/> Node
16	<input type="checkbox"/> Quadrant
32	<input type="checkbox"/> Intersection
64	<input type="checkbox"/> Insertion
128	<input type="checkbox"/> Perpendicular
256	<input type="checkbox"/> Tangent
512	<input type="checkbox"/> Nearest
1024	<input type="checkbox"/> Geometric center
2048	<input type="checkbox"/> Apparent intersection
4096	<input type="checkbox"/> Extension
8192	<input type="checkbox"/> Parallel
16384	<input type="checkbox"/> Turn off all snaps

### 1.2 Lokalizacja zapisu zmiennej systemowej

- **Rejestru systemu Windows** (lub pliku konfiguracyjnego dla systemów macOS i Linux): wartość jest zapisywana w profilu użytkownika. Po uruchomieniu BricsCAD ładowane są wartości bieżącego profilu użytkownika. Wartości mają zastosowanie do wszystkich rysunków w bieżącej sesji BricsCAD. Bieżący profil użytkownika jest ustawiany w oknie dialogowym **Menedżer profili użytkowników**. Uruchom polecenie MANAGERPROFILU, aby otworzyć to okno dialogowe.



- **Rysunek:** wartość jest zapisywana na rysunku i ma zastosowanie tylko do tego rysunku.
- **Preferencja:** wartość jest zapisywana w profilu użytkownika. Po uruchomieniu BricsCAD ładowane są wartości bieżącego profilu użytkownika. Wartości mają zastosowanie do wszystkich rysunków w bieżącej sesji BricsCAD .
- **NIE zapisana:** wartość domyślna jest zakodowana na stałe, a nowa wartość nie jest zapisywana po ponownym uruchomieniu BricsCAD .
- **Obszar roboczy:** wartość jest zapisywana w bieżącym obszarze roboczym.

**Uwaga:** Rozróżnienie między zmienną systemową a zmienną preferencji polega wyłącznie na tym, czy ustawienie jest oznaczone jako zmienna systemowa (save="reg") czy jako preferencja użytkownika (save="prf") w settings.xml.

### 1.3 Edycja zmiennych systemowych

Zmienne systemowe mają wartość domyślną, którą można edytować:

- Za pomocą okna dialogowego **Ustawienia** .
- Wpisując go w wierszu poleceń.

W oknie dialogowym **Ustawienia** można również filtrować zmienne, które nie są już ustawione na wartość domyślną.

### 1.4 Wyszukiwanie zmiennych

Do wyszukania zmiennej można użyć polecenia ZMSYS.



## 2. \_

### 2.1 \_QUADTABFLAGS zmienna systemowa

#### 2.1.1 Etykiety wstążki Quad

Tymczasowe ustawienie używane podczas wdrażania nowego układu zakładek Quad.

Wartość jest przechowywana jako kod bitowy z sumą wartości wszystkich wybranych opcji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 31
Domyślna wartość:	12
Możliwe opcje:	1: Zakładki o stałej szerokości 2: Wyśrodkuj etykiety kart 4: Obramowania kart 8: Wysokość podwójnej zakładki 16: Pokaż właściwości bryły 3D

### 2.2 \_VERNUM zmienna systemowa

#### 2.2.1 Numer wersji (tylko do odczytu)

Pokazuje numer wersji programu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano



## 3. 2

### 3.1 Zmienna systemowa 2DCONSTRAINTFLAGS

#### 3.1.1 Flagi Wiązań 2D

Kontroluje zachowanie podczas rozwiązywania wiązań 2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Zachowuje kierunki segmentów i łuków. 1: Wyłącza segmenty.



## 4. 3

### 4.1 3DCOMPAREMODE zmienna systemowa

#### 4.1.1 Tryb porównania

Kontroluje wizualizację dla polecenia 3DPORÓWNANIE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Pierwszy model po lewej, drugi model po prawej. 1: Pierwszy model z różnicami po lewej, drugi po prawej. 2: Pierwszy model po lewej, drugi z różnicami po prawej. 3: Pierwszy model z różnicami po lewej, drugi z różnicami po prawej. 4: Oba modele z wszystkimi różnicami w jednej rzutni. 5: Oba modele z wszystkimi różnicami w jednej rzutni. 6: Oba modele z wszystkimi różnicami w jednej rzutni. 7: Oba modele z wszystkimi różnicami w jednej rzutni.

### 4.2 3DOSMODE zmienna systemowa

#### 4.2.1 Tryb przyciągania punktów 3D

Kontroluje typy przyciągania elementów 3D.

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 0 do 33023
Domyślna wartość:	11





Możliwe wartości:	1: Wyłącz wszystkie przyciągania 3D 2: Wierzchołki elementów 3D i wierzchołki sterujące splajnów 4: Punkt środkowy krawędzi 8: Środek powierzchni czołowej 16: Węzeł splajna 32: Prostopadłe do powierzchni czołowej 64: Najbliżej powierzchni czołowej 128: Chmura punktów najbliższy punkt 32768: Przecięcie z powierzchnią czołową
-------------------	---

### 4.3 3DSNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa

#### 4.3.1 kolor znacznika punktów snap 3d

Kontroluje kolor znaczników punktów charakterystycznych 3D. Akceptowane są wartości od 1 do 255.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	5



## 5. A

### 5.1 ACADLSPASDOC zmienna systemowa

#### 5.1.1 on\_start.lsp dla każdego dokumentu

Ładuje plik on\_start\_default.lsp, on\_start.lsp, on\_doc\_load.lsp i on\_doc\_load\_default.lsp, dla każdego nowego rysunku.

Jeśli wyłączone, załaduje te pliki tylko dla pierwszego rysunku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie ładuj pliku on_start.lsp przy każdym rysunku Włączone (1): Załaduj plik on_start.lsp z każdym rysunkiem

### 5.2 ACADPREFIX zmienna systemowa

#### 5.2.1 Ścieżka folderu programu (Tylko Do Odczytu)

Lista ścieżek pomocniczych, w razie potrzeby z separatorami ścieżek.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 5.3 ACADVER zmienna systemowa

#### 5.3.1 Wersja AutoCAD (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje kompatybilną wersję AutoCAD.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 5.4 ACISHLRRESOLUTION zmienna systemowa

#### 5.4.1 Usuwanie urytych linii

Kontroluje najmniejszą odległość używaną w obliczeniach Usuwania Ukrytych Linii.



Wartość ujemna oznacza automatyczną kalibrację na podstawie rozmiaru modelu (zalecane). W przypadku bardzo małych elementów wartość ta może być ustawiona na 0.001 lub mniej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	-1.0

### 5.5 ACISSAVEASMODE zmienna systemowa

#### 5.5.1 Acis zapisany jako model

Kontroluje tryb rozbijania elementów ACIS (bryły 3D, korpusy, regiony) po zapisaniu do R12.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Zapisz siatki 1: Zapisuj tylko krawędzie

### 5.6 ACISOUTVER zmienna systemowa

#### 5.6.1 Wersja Acisout

Kontroluje wersję ACIS plików SAT dla polecenia ACISOD.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	70

### 5.7 ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE zmienna systemowa

#### 5.7.1 Wielkość adaptacyjnego kroku siatki

Kontroluje odstępy przyciągania dla trybu "Adaptacyjnego Rozmiaru Siatki" zmiennej systemowej SNAPTYPE, w pikselach. Kontroluje również rozmiar kroku linijki Manipulatora.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	4.0

## 5.8 AFLAGS zmienna systemowa

### 5.8.1 Opcje Atrybutu

Ustawia domyślne opcje tworzenia atrybutów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Nie wybrano trybu 1: Niewidoczny 2: Stała 4: Zweryfikuj 8: Ustawienie wstępne 16: Pozycja blokady 32: Wielowierszowy

## 5.9 Zmienna systemowa ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC

### 5.9.1 Wyrównanie wymiarów

Włącza wymiary izometryczne. Wymiary są wyrównywane do geometrii.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz wymiary izometryczne Włączone (1): Włącz wymiary izometryczne



## 5.10 Zmienna systemowa ALLOWEDBENDANGLES

### 5.10.1 Dopuszczalne kąty gięcia

Ustawia dozwolone kąty gięcia dla elementów instalacji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Dowolna 2: 90 4: 60 8: 45 16: 30

## 5.11 ALLOWTABEXTERNALMOVE zmienna systemowa

### 5.11.1 Przenoszenie kart na zewnątrz (Mac i Linux)

Umożliwia przeniesienie karty do innego formantu karty na karcie dokumenty.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na przenoszenie karty na zewnątrz Włączone (1): Zezwalaj na przenoszenie karty na zewnątrz

## 5.12 ALLOWTABMOVE zmienna systemowa

### 5.12.1 Przenoszenie kart (Mac i Linux)

Umożliwia przeciąganie karty w poziomie na karcie dokumentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na przenoszenie kart Włączone (1): Zezwalaj na przenoszenie kart

### 5.13 ALLOWTABSPLIT zmienna systemowa

#### 5.13.1 Dzielenie kart (Mac i Linux)

Umożliwia przeciągnięcie w celu podzielenia kontrolki zakładki na karcie dokumentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na dzielenie kart Włączone (1): Zezwalaj na dzielenie kart

### 5.14 Zmienna systemowa AMSYMSCALE

#### 5.14.1 Skalowanie adnotacji Mechanical2D

Steruje wyświetlaniem symboli i tekstu Mechanical2D w obszarze modelu.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

**Uwaga:** Wartość minimalna to 1,0E-100.

### 5.15 ANGBASE zmienna systemowa

#### 5.15.1 Kąt bazowy

Kontroluje położenie początkowe kąta 0.





Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 5.16 ANGDIR zmienna systemowa

#### 5.16.1 Kierunek kąta

Przełącza kierunek kąta zgodnie z ruchem wskazówek zegara/przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Przeciwnie do ruchu wskazówek zegara Włączone. (1): Zgodnie z ruchem wskazówek zegara

### 5.17 ANNOALLVISIBLE zmienna systemowa

#### 5.17.1 Adnotacja widoczności

Ukrywa lub wyświetla elementy adnotacyjne, które nie są obsługiwane przez bieżącą skalę. Ustawienie jest zapisywane indywidualnie dla obszaru modelu i każdego układu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyświetlane są tylko elementy adnotacyjne, które obsługują aktualną reprezentację skali 1: Wyświetlane są wszystkie elementy adnotacyjne

### 5.18 ANNOAUTOSCALE zmienna systemowa

#### 5.18.1 Skalowanie adnotacji

Synchronizuje nowe elementy adnotacyjne z bieżącą skalą adnotacji.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	-4
Możliwe wartości:	0: Nie dodawaj do jednostek adnotacji. 1: Dodaj do elementów adnotacyjnych, które ją obsługują, z wyjątkiem elementów na zablokowanych, wyłączonych, zamrożonych warstwach lub zamrożonych warstwach rzutni 2: Dodaj do elementów adnotacyjnych, które ją obsługują, z wyjątkiem elementów na wyłączonych, zamrożonych warstwach lub zamrożonych warstwach rzutni 3: Dodaj do elementów adnotacyjnych, które ją obsługują, z wyjątkiem elementów na zablokowanych warstwach 4: Dodaj wszystkie obsługujące ją elementy adnotacyjne -1: Nie dodawaj do elementów adnotacyjnych (przełączona wartość 1) -2: Nie dodawaj do elementów adnotacyjnych (przełączona wartość 2) -3: Nie dodawaj do elementów adnotacyjnych (przełączona wartość 3) -4: Nie dodawaj do elementów adnotacyjnych (przełączona wartość 4)

## 5.19 ANNOMONITOR zmienna systemowa

### 5.19.1 Monitor adnotacji

Włącza lub wyłącza monitor adnotacji. Gdy jest włączony, znak ostrzegawczy jest wyświetlany w pobliżu odłączonego wymiaru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	-2
Możliwe wartości:	-2: Monitor adnotacji jest wyłączony, wszelkie zdarzenia edycji i aktualizacji Dokumentacji Modelu automatycznie zmieniają wartość na 2. Kontrolka paska stanu przełącza się między 2 i -2. -1: Monitor adnotacji jest wyłączony. Kontrolka paska stanu przełącza się między 1 i -1. 0: Monitor adnotacji jest wyłączony. 1: Monitor adnotacji jest włączony. Kontrolka paska stanu przełącza się między 1 i -1. 2: Monitor adnotacji jest włączony. Kontrolka paska stanu przełącza się między 2 i -2.



### 5.20 ANNOTATEDWG zmienna systemowa

#### 5.20.1 Rysunek opisowy

Tworzy blok opisowy, gdy ten rysunek jest wstawiany do innego rysunku.

**Uwaga:** Zmienna systemowa ANNOTATEDWG staje się zmienna tylko do odczytu, jeśli rysunek zawiera elementy opisowe

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Brak adnotacji Włączone (1): Opisowe

### 5.21 ANTIALIASRENDER zmienna systemowa

#### 5.21.1 Wartość anti-alias dla renderowania

Steruje płynnością danych wyjściowych polecenia RENDER.

W przypadku wartości wyższych niż 1 obliczane są wygładzone dane wyjściowe, przy koszcie, który wzrasta wraz z większymi wartościami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 5
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: 1x1 (bez antyaliasingu) 2: 2x2 3: 3x3 4: 4x4 5: 5x5 (maksymalny anti-aliasing)



### 5.22 ANTIALIASSCREEN zmienna systemowa

#### 5.22.1 Wartość Anti-alias dla ekranu

Kontroluje płynność wyświetlania krzywej na ekranie.

**UWAGA:** UWAGA: Gdy styl wizualny jest ustawiony na Szkielet 2D, a wartość jest wyższa niż 1, obliczenie antyaliasingu wyświetlania wiąże się z wysokim kosztem wydajności. W przypadku innych trybów wyświetlania czas obliczeń wydłuża się, ale w mniejszym stopniu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 5
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: 1x1 (bez antyaliasingu) 2: 2x2 3: 3x3 4: 4x4 5: 5x5 (maksymalny anti-aliasing)

### 5.23 APBOX zmienna systemowa

#### 5.23.1 Pole wyszukiwania punktów

Wyświetla okienko apertury Punktów Charakterystycznych na kursorze podczas akcji wyboru. Punkty Charakterystyczne są aktywowane, gdy okienko apertury przechodzi nad elementem. Zobacz także zmienną systemową CELOWNIK.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetla ramki przysłony. Włączone (1): Wyświetla ramkę przysłony.

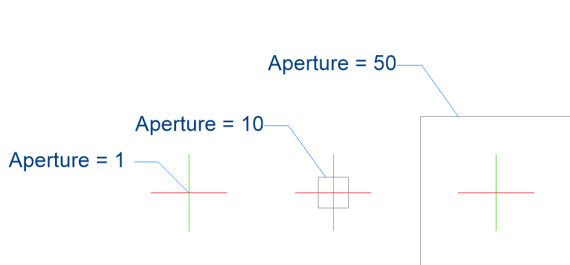


## 5.24 APERTURE zmienna systemowa

### 5.24.1 Czułość punktów charakterystycznych

Kontroluje rozmiar okienka apertury w pikselach. Punkty Charakterystyczne są aktywowane, gdy okienko apertury przechodzi nad elementem. Aby wyświetlić okno przystoły, włącz zmienną systemową APBOX. Akceptowane są wartości od 1 do 50.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 50
Domyślna wartość:	10



## 5.25 AREA zmienna systemowa

### 5.25.1 Obszar (Tylko Do Odczytu)

Ostatni obszar obliczony za pomocą poleceń POLE, LISTA lub BDLISTA.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

## 5.26 Zmienna systemowa AREAPREC

### 5.26.1 Precyzja obszaru

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych wyświetlanych dla obszarów, jeśli właściwości obszaru są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	-1
Możliwe wartości:	-1: Użyj zmiennej systemowej LUPREC 0: 0 1: 0.0 2: 0.00 3: 0.000 4: 0.0000 5: 0.00000 6: 0.000000 7: 0.0000000 8: 0.00000000

## 5.27 AREAUNITS zmienna systemowa

### 5.27.1 Jednostki powierzchni

Steruje listą jednostek używanych do wyświetlania obszarów, jeśli właściwości obszaru są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS. Jeśli są puste, wszystkie obszary są zgodne z rysunkiem.

**Uwaga:** Ciąg zawiera rozdzieloną spacjami listę skrótów jednostek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	w stopach, mi, μm, mm, cm, m, km

## 5.28 ARRAYASSOCIATIVITY zmienna systemowa

### 5.28.1 Asocjacyjne szyki

Tworzy nowe szyki jako szyki asocjacyjne.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie asocjacyjne Włączone (1): Asocjacyjny
-------------------	---

### 5.29 ARRAYEDITSTATE zmienna systemowa

#### 5.29.1 Stan edycji szyku (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla, czy element źródłowy szyku asocjacyjnego jest aktualnie edytowany.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł

### 5.30 ARRAYTYPE zmienna systemowa

#### 5.30.1 Typ Szyku

Kontroluje domyślny typ szyku asocjacyjnego. Zobacz także zmienną systemową ARRAYASSOCIATIVITY.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Tablica prostokątna 1: Tablica ścieżek 2: Tablica biegunowa

### 5.31 Zmienna systemowa ATTDIA

#### 5.31.1 Okno dialogowe Atrybut

Wyświetla okno dialogowe z wartościami atrybutów dla polecenia WSTAW.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na





Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie używaj okna dialogowego Włączone (1): Użyj okna dialogowego
-------------------	---

### 5.32 ATTFULLUPDATE zmienna systemowa

#### 5.32.1 Resetuj atrybuty podczas edycji parametru bloku

Dostosowuje zachowanie atrybutów bloków parametrycznych.

Jeśli włączone, powoduje sklonowanie bloku bazowego podczas zmiany parametru odnośnika bloku, a wartości wszystkich atrybutów odnośnika bloku zostaną zresetowane do wartości w oryginalnym bloku.

Jeśli wyłączone, tylko brakujące atrybuty zostaną skopiowane z oryginalnego bloku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): tylko brakujące atrybuty zostaną skopiowane z oryginalnego bloku. Włączone (1): Wartości wszystkich atrybutów odniesienia do bloku zostaną zresetowane do wartości w oryginalnym bloku.

### 5.33 ATTMODE zmienna systemowa

#### 5.33.1 Tryb wyświetlania atrybutu

Kontroluje wyświetlanie atrybutów.

**Uwaga:** Jeśli zmienna ATTMODE jest ustawiona na wartość 2, wyświetlane są wszystkie atrybuty, w tym atrybuty ukryte.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie pokazuj 1: Zgodnie z definicją w bloku 2: Pokaż wszystko



### 5.34 ATTRACTIONDISTANCE zmienna systemowa

#### 5.34.1 Odległość przyciągania uchwytów

Ustawia odległość przyciągania uchwytu. Zobacz także zmienną systemową ENABLEATTRACTION.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	4

### 5.35 ATTREQ zmienna systemowa

#### 5.35.1 Domyślne ustawienia wstawiania

Steruje ustawieniami atrybutów dla bloku wstawionego za pomocą polecenia WSTAW.

Jeśli ta opcja jest wyłączona, używa wartości domyślnych. Jeśli ta opcja jest włączona, używa monitu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Użyj wartości domyślnych Włącz (1): Monituj użytkownika

### 5.36 AUDITCTL zmienna systemowa

#### 5.36.1 Kontrola rewizji

Tworzy plik raportu z audytu (ADT), gdy używane jest polecenie TEST.

Po włączeniu zmiennej ustawień AUDITCTL funkcja TEST tworzy plik ASCII opisujący problemy i podjęte działania. Raport ten, z rozszerzeniem pliku ADT, jest umieszczany w tym samym katalogu, co bieżący rysunek.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj plików ADT Wyłączone (1): Zapis plików narzędzia ADT
-------------------	--

### 5.37 AUDITERRORCOUNT zmienna systemowa

#### 5.37.1 Liczba Błędów Testu (Tylko Do Odczytu)

Liczba błędów znalezionych podczas ostatniego testu (polecenie TEST).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano

### 5.38 AUNITS zmienna systemowa

#### 5.38.1 Typ jednostki kąta

Kontroluje typ jednostki dla kątów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stopnie dziesiętne 1: Stopnie/minuty/sekundy 2: Grady 3: Radiany 4: Jednostki geodezyjne

### 5.39 AUPREC zmienna systemowa

#### 5.39.1 Dokładność jednostki kąta

Kontroluje liczbę miejsc dziesiętnych dla jednostek kątowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: 0 1: 0.0 2: 0.00 3: 0.000 4: 0.0000 5: 0.00000 6: 0.000000 7: 0.0000000 8: 0.00000000
-------------------	--

### 5.40 AUTOCOMPLETEDELAY zmienna systemowa

#### 5.40.1 Opóźnienie Autouzupelniania

Kontroluje opóźnienie przed wyświetleniem funkcji w wierszu poleceń. Zobacz także zmienną systemową AUTOCOMPLETEMODE.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 10.0.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.3

### 5.41 AUTOCOMPLETEMODE zmienna systemowa

#### 5.41.1 Tryb Autouzupelniania

Kontroluje typy funkcji wyświetlanych w wierszu poleceń.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 63
Domyślna wartość:	47



Możliwe opcje:	1: Włączone 2: Automatyczne dołączanie 4: Lista sugestii 8: Wyświetl ikony (nie implementowane) 16: Wyklucz wyświetlanie zmiennych systemowych 32: Wyświetlanie zmiennych preferencji
----------------	--

### 5.42 AUTOMATICZMIENNA zmienna systemowa

#### 5.42.1 Automatyczne połączenie

Kontroluje automatyczne tworzenie połączeń dla poleceń BIMBRYŁALINIOWA i BIMZASTOSUJPROFIL.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz Włączone (1): Włącz

### 5.43 AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIORBEHAVIOR zmienna systemowa

#### 5.43.1 Automatyczne zachowanie przekrojów schodów

Kontroluje generowanie reprezentacji 2D elementów BIM schodów podczas generowania przekroju.

Wpływa tylko na zachowanie automatycznego sekcjonowania schodów. Zobacz polecenie BIMGENERUJSCHODY2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Symboliczny 1: Geometryczny



Jeśli ustawione na **Symboliczne**, podczas generowania przekroju zostanie wygenerowana symboliczna reprezentacja elementów sklasyfikowanych jako **Schody**. Wpłynie to tylko na zachowanie automatycznych przekrojów schodów. Aby to dostosować, uruchom polecenie BIMGENERUJSCHODY2D przed generowaniem przekrojów.

### 5.44 Zmienna systemowa AUTOMATICTEES

#### 5.44.1 Trójniki automatyczne

Steruje automatycznym tworzeniem połączeń typu T podczas wykonywania polecenia BIMPOŁĄCZENIEPRZEPLYWU.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz Włączone (1): Włącz

### 5.45 AUTORESETSCALES zmienna systemowa

#### 5.45.1 Wyczyść nieużywane skale

Kontroluje sposób zarządzania nieużywanymi skalami adnotacji, gdy ładowany jest rysunek zawierający dużą liczbę skal. Duża liczba skal adnotacji zmniejsza wydajność.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyświetl okno dialogowe przed usunięciem nieużywanych skal adnotacji 1: Automatyczne usuwanie niepotrzebnych łusek 2: Nie czyść skal i nie pokazuj okna dialogowego, podczas gdy rysunek zawiera dużą liczbę skal



### 5.46 AUTOSAVECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa

#### 5.46.1 Ignoruj wszystko prócz pierwszego bitu DBMOD dla auto zapisu

Nie tworzy plików automatycznego zapisu dla rysunków, które były przeglądane, ale nie edytowane (w tym działania powiększania i przesuwania).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Automatyczne zapisywanie pliku dla plików, które są tylko wyświetlane Włączone (1): Brak pliku autozapisu dla plików, które są tylko wyświetlane

### 5.47 AUTOSNAP zmienna systemowa

#### 5.47.1 AutoSnap

Przełącza śledzenie biegunowe i przyciąganie elementów oraz steruje wyświetlaniem znacznika przyciągania, podpowiedzi i magnesu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 127
Domyślna wartość:	127
Możliwe opcje:	0: Wszystko wyłączone 1: Znacznik AutoSnap 2: Podpowiedzi AutoSnap 4: Magnes AutoSnap 8: Śledzenie biegunowe 16: Śledzenie przyciągania elementów 32: Wskazówki narzędziowe dla Biegun i Śledzenie 64: Linia śledzenia z LASTPOINT





### 5.48 AUTOTRACKINGVECCOLOR zmienna systemowa

#### 5.48.1 Kolor wektora auto śledzenia

Kontroluje kolor znaczników śledzenia biegunowego/punktów charakterystycznych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	171

### 5.49 Zmienna systemowa AUTOVPFITTING

#### 5.49.1 Automatyczna zmiana rozmiaru rzutni

Określa, czy obramowania rzutni są automatycznie dopasowywane do dopasowania, gdy rzutnia jest aktualizowana.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie dopasowuj automatycznie obramowania rzutni Włączone (1): Dopasuj obramowania rzutni automatycznie



## 6. B

### 6.1 Zmienna systemowa BACKGROUNDPLOT

#### 6.1.1 Drukowanie w tle

Określa, czy drukowanie w tle jest włączone dla operacji drukowania i/lub publikowania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	2
Możliwe opcje:	0: Brak 1: Podczas drukowania (jeszcze nieobsługiwane) 2: Podczas publikowania

### 6.2 BACKZ zmienna systemowa

#### 6.2.1 Odległość tylnej wyciętej płaszczyzny

Wartość opcji **PRZYcięcie** polecenia DWIDOK.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 6.3 BASEFILE zmienna systemowa

#### 6.3.1 Szablon

Ścieżka pliku i domyślna nazwa pliku szablonu dla nowych rysunków. Jeśli to pole jest puste, używa wbudowanych wartości domyślnych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



## 6.4 BCFSOURCEURL zmienna systemowa

### 6.4.1 Źródłowy adres URL BCF

Adres (URL) źródła BCF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

## 6.5 BEDITASSOCMODE zmienna systemowa

### 6.5.1 Identyfikatory asocjacyjne w BEDYCJA

Kontroluje, czy podczas polecenia BEDYCJA generowane są dodatkowe dane serwisowe.

Umożliwia to automatyczne ponowne powiązanie parametrów i wymiarów dołączonych do odnośników bloku, w tym odnośników w innych dokumentach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	0: Nie inicjuj identyfikatorów w BEDYCJA 1: Zainicjuj identyfikatory w BEDYCJA

## 6.6 BILLOFMATERIALSSETTINGS zmienna systemowa

### 6.6.1 Domyślne zestawienie materiałów

Ustawia domyślne opcje dla zestawień materiałów (BOM).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	10



Możliwe wartości:	1: Dodaj miniatury do nowego zestawienia materiałów 2: Automatycznie aktualizuj miniatury 4: Wyświetl komunikaty ostrzegawcze 8: Zezwalaj na wiele wstawień tej samej tabeli
-------------------	---

### 6.7 BIMDEFAULTPROPERTIESPATH zmienna systemowa

#### 6.7.1 Domyślna ścieżka właściwości

Ścieżki plików dla właściwości, ładowane po otwarciu nowego dokumentu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	bimproj_user.xml; bimproj_IFC.xml; bimproj_quantity.xml

### 6.8 BIMMATCHPROP zmienna systemowa

#### 6.8.1 Dopasuj właściwości BIM

Dopasowuje właściwości BIM podczas polecenia UZGWŁAŚCIWOŚCI.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Dopasuj standardowe właściwości 1: Dopasuj właściwości standardowe i BIM

### 6.9 BIMOSMODE zmienna systemowa

#### 6.9.1 Tryb BIM snap

Zastępuje zmienne systemowe OSMODE i 3DOSMODE dla jednostek BIM.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Tryby lokalizacji elementów nie są zastępowane dla elementów BIM 1: Oś bryły liniowej 2: Oś siatki BIM

### 6.10 Zmienna systemowa BIMPROFILESTANDARDS

#### 6.10.1 Standardy profilu

Steruje standardami profili używanymi w oknie dialogowym i panelu **Profile** .

Oddzielne wpisy średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 6.11 BINDTYPE zmienna systemowa

#### 6.11.1 Typ bindowania Xref

Kontroluje sposób obsługi nazw XRef'ów, gdy XRefy są powiązane lub edytowane w miejscu.

Jeśli włączone, używa zachowania podobnego do wstawiania. Jeśli wyłączony, używa tradycyjnego zachowania bindowania.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Tradycyjne zachowanie wiązania Włączone (1): Zachowanie podobne do wstawiania

- Jeśli zmienna systemowa BINDTYPE = 1 (zachowanie podobne do wstawiania): odnośniki zostaną przekształcone w bloki.



- Jeśli zmienna systemowa BINDTYPE = 0 (Tradycyjne zachowanie wiązania): wiąże odnośnik i sprawia, że odnośnik staje się częścią rysunku (obiekty/warstwy z rysunku zewnętrznego zostaną dodane do bieżącego rysunku z przedrostkiem równym nazwie pliku).

### 6.12 BKGCOLOR zmienna systemowa

#### 6.12.1 Kolor tła

Kontroluje kolor tła okna rysowania w obszarze modelu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	RGB: 24,25,28

### 6.13 BKGCOLORPS zmienna systemowa

#### 6.13.1 Kolor tła obszaru papieru

Kontroluje kolor tła okna rysowania w obszarze papieru.

Tylko BricsCAD

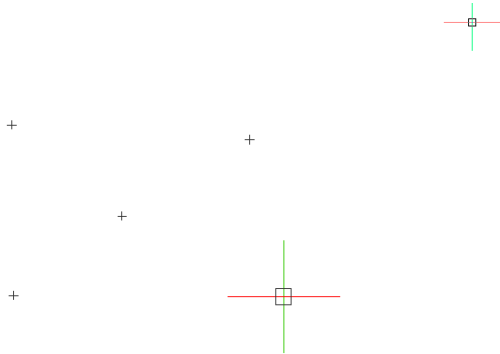
Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	RGB: 250,250,250

### 6.14 BLIPMODE zmienna systemowa

#### 6.14.1 Znacznik punktów

Określa czy wyświetlany jest znacznik punktu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj znaczników Włączone (1): Wyświetl znaczniki znaczników



## 6.15 BLOCKEDITLOCK zmienna systemowa

### 6.15.1 Blokada edytora bloku

Wyłącza **Edytora bloku** (tryb BEdit). Bloki nie mogą być edytowane.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł

## 6.16 BLOCKEDITOR zmienna systemowa

### 6.16.1 Edytor bloków (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy **Edytor Bloków** (tryb BEdycja) jest otwarty, czy nie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano

## 6.17 BLOCKIFYMODE zmienna systemowa

### 6.17.1 Zablokuj ustawienia

Kontroluje zachowanie poleceń BLOCKIFY i PARAMETRYCZNEBLOCKIFY.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr





Zakres:	od 16 do 247
Domyślna wartość:	176
Możliwe opcje:	1: Użyj całego rysunku jako przestrzeni wyszukiwania 2: Użyj domyślnego punktu wstawienia bloku 4: Użyj domyślnej nazwy bloku 32: Porównaj tylko geometrię 64: Konwertuj unikalne bryły na bloki 128: Pokaż podgląd

### 6.18 BLOCKIFYTOLERANCE zmienna systemowa

#### 6.18.1 Tolerancja Blockify

Steruje względną tolerancją używaną w poleceniach BLOCKIFY i PARAMETRYCZNEBLOCKIFY w celu określenia, czy dwa elementy są równe.

Wartość ujemna oznacza, że program określi optymalną tolerancję (zalecaną).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	-1.0

### 6.19 BLOCKLEVELOFDETAIL zmienna systemowa

#### 6.19.1 Poziom szczegółowości bloku

Kontroluje poziom szczegółowości bloku (LOD).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Niski 1: Wysoki

**Uwaga:** Niski poziom reprezentacji szczegółów jest ramką ograniczającą.



### 6.20 BLOCKSPATH zmienna systemowa

#### 6.20.1 Ścieżka bloków

Określa ścieżkę pliku używaną dla piątego folderu po lewej stronie okna dialogowego **wybór pliku rysunku**, otwieranego za pomocą polecenia WSTAW, gdy wybrana jest opcja **Przełączaj**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje

### 6.21 BMAUTOUPDATE zmienna systemowa

#### 6.21.1 Aktualizuj zewnętrzne komponenty

Kontroluje, kiedy komponenty zewnętrznego złożenia są przeładowywane, aby odzwierciedlić zmiany w ich plikach definicji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Tylko gdy polecenie BMAKTUALIZUJ jest aktywne 1: Automatycznie po otwarciu pliku

### 6.22 Zmienna systemowa BMEXTERNALIZEILLEGALSYMBOLS

#### 6.22.1 Leczenie nielegalnych symboli

Definiuje sposób traktowania symboli, które nie są dozwolone w nazwach plików.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	3



Możliwe wartości:	1: Usuń 2: Zamień na podkreślenie ( _ ) 3: Zamień na sekwencje specjalne
-------------------	--

### 6.23 BMFORMTEMPLATEPATH zmienna systemowa

#### 6.23.1 BMFORM ścieżka szablonu

Ścieżka pliku i nazwa domyślnego pliku Szablonu polecenia BMFORM.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 6.24 BMTOOLPATH zmienna systemowa

#### 6.24.1 Ścieżki wyszukiwania narzędzi Kontroli Złożenia

Ścieżki plików używane do wyszukiwania plików narzędzi w Kontroli Złożenia.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;). Jeśli pole pozostanie puste, domyślnie zostanie przeniesiony do zainstalowanego folderu Narzędzia biblioteki projektowej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD pl_PL\UserDataCache\Support\pl_US \DesignLibrary\Tools\

### 6.25 BMUPDATEMODE zmienna systemowa

#### 6.25.1 Tryb aktualizacji komponentów złożenia

Kontroluje, czy komponenty zewnętrznego złożenia są przeładowywane, jeśli zostaną zmodyfikowane, czy bezwarunkowo.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Aktualizuj tylko zmodyfikowane komponenty (szybsze) 1: Aktualizuj wszystkie komponenty (wolniejsze, ale naprawia strukturę złożenia)

### 6.26 BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT zmienna systemowa

#### 6.26.1 Domyślny przyrost długości

Kontroluje domyślny przyrost długości dla domyślnego sworznia, patrz zmienna systemowa BOLTINGASMDEFAULTSTUD.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	25.4

**Uwaga:**

- Jeśli INSUNITS=cale (1), domyślna wartość BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT to 1.0.
- Jeśli INSUNITS=milimetry (4), domyślna wartość BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT to 25.4.

### 6.27 Zmienna systemowa BOLTINGASMDEFAULTNUT

#### 6.27.1 Domyślna nakrętka

Steruje domyślną nakrętką używaną do generowania zespołów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	ASME B18.2.2 Ciężka nakrętka sześciokątna

### 6.28 BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER zmienna systemowa

#### 6.28.1 Domyślna liczba nakrętek

Kontroluje domyślną liczbę nakrętek używanych do generowania zespołów śrub.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 2 do 4
Domyślna wartość:	4
Możliwe wartości:	2: 2 3: 3 4: 4

### 6.29 BOLTINGASMDEFAULTSTUD zmienna systemowa

#### 6.29.1 Domyślny sworzień

Kontroluje domyślnym sworzniem używanym do generowania zespołów śrub.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	ASME B18.31.2 Sworzień kołnierzowy gwintowany po całości

### 6.30 BOMFILTERSETTINGS, zmienna systemowa

#### 6.30.1 Domyślne ustawienia filtra BOM

Ustawia domyślne ustawienia filtra, definiuje, które obiekty mają zostać uwzględnione.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 127
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	1: Uwzględnij komponenty mechaniczne, bloki i bryły 2: Uwzględnij niemechaniczne bloki lokalne i bryły 4: Uwzględnij niemechaniczne odnośniki zewnętrzne 8: Uwzględnij solidne warstwy 16: Ignoruj stan BOM 32: Traktuj odnośniki zewnętrzne jako przezroczyste 64: Traktuj części liści jako przezroczyste
-------------------	---

**Uwaga:** Jeśli plik nie zawiera żadnych elementów mechanicznych, a tryb nie wymaga uwzględnienia żadnych elementów niemechanicznych, zostanie on rozszerzony tak, aby zawierał wszystkie elementy niemechaniczne.

### 6.31 BOMPROPERTYSET zmienna systemowa

#### 6.31.1 Domyślny zestaw właściwości BOM

Ustawia domyślny zestaw właściwości dla tabel BOM.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Właściwości tylko mechaniczne 2: Wszystkie właściwości z wyjątkiem współrzędnych 3: Wszystkie właściwości

**Uwaga:** Jeśli tryb filtru zestawienia komponentów wymaga uwzględnienia obiektów niemechanicznych (BOMFILTERSETTINGS = 2 / 4 / 6), to zestaw właściwości zostanie automatycznie rozszerzony tak, aby zawierał wszystkie właściwości z wyjątkiem współrzędnych (BOMPROPERTYSET=2).

### 6.32 BOMTEMPLATE zmienna systemowa

#### 6.32.1 Szablon domyślny

Kontroluje ścieżkę pliku dla domyślnego szablonu BOM

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	" "

### 6.33 BOMTHUMBNAILHEIGHT zmienna systemowa

#### 6.33.1 Domyślna wysokość miniatury, piks

Ustawia domyślną wysokość miniatury dla tabel BOM (Zestawień Materiałów) w pikselach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	200

### 6.34 BOMTHUMBNAILWIDTH zmienna systemowa

#### 6.34.1 Domyślna szerokość miniatury, piks

Ustawia domyślną szerokość miniatur dla tabel BOM, w pikselach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	200

### 6.35 BOUNDARYCOLOR zmienna systemowa

#### 6.35.1 Wykryty kolor obwiedni

Kontroluje kolor używany do wykrywania obwiedni.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255





Domyślna wartość:	95
-------------------	----

## 6.36 BSYSLIBCOPYOVERWRITE zmienna systemowa

### 6.36.1 Bsyslib nadpisanie kopii

Kontroluje sposób kopiowania materiałów lub kompozycji o nazwie, która już istnieje w rysunku docelowym.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Monit 1: Pomiń 2: Zastąp 3: Zmień nazwę

## 6.37 Zmienna systemowa BVMODE

### 6.37.1 Tryb blokowania widoczności (tylko do odczytu)

Steruje sposobem wyświetlania ukrytych elementów w **Edytorze bloku**.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ukryte byty są niewidoczne 1: Ukryte obiekty są widoczne, ale przyciemnione



## 7. C

### 7.1 Zmienna systemowa CACHELAYOUT

#### 7.1.1 Układ pamięci podręcznej

Buforuje układy - skraca czas potrzebny na przełączanie się między układami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie buforuj układu Włączone (1): Układ pamięci podręcznej

### 7.2 CAMERADISPLAY zmienna systemowa

#### 7.2.1 Wyświetlanie kamery

Wyświetla wizualną reprezentację kamery dla wszystkich lokalizacji kamery.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj glifów kamery Włącz (1): Wyświetlanie glifów kamery

### 7.3 CAMERAHEIGHT zmienna systemowa

#### 7.3.1 Wysokość kamery

Steruje Domyślna wysokość w jednostkach rysunku dla nowych kamer.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0



## 7.4 Zmienna systemowa CANNOSCALE

### 7.4.1 Nazwa skali opisu

Steruje nazwą bieżącej skali opisu dla bieżącego obszaru.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1: 1

## 7.5 CANNOSCALEVALUE zmienna systemowa

### 7.5.1 Wartość skali adnotacji (Tylko Do Odczytu)

Wyświetlaj wartość aktualnej skali adnotacji.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

## 7.6 CDATE zmienna systemowa

### 7.6.1 Data kalendarza (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla bieżącą datę i godzinę, w formacie dziesiętnym.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

## 7.7 CECOLOR zmienna systemowa

### 7.7.1 Kolor obiektu

Ustawia kolor dla nowych elementów.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	JAKWarstwa



## 7.8 CELTSCALE zmienna systemowa

### 7.8.1 Skala dla linii obiektu

Ustawia bieżący mnożnik skali rodzaju linii elementu.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Większe niż 0
Domyślna wartość:	1.0

## 7.9 CELTYPE zmienna systemowa

### 7.9.1 Rodzaj linii obiektu

Ustawia rodzaj linii dla nowych elementów.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	JAKWarstwa

## 7.10 CELWEIGHT zmienna systemowa

### 7.10.1 Grubość linii obiektu

Ustawia szerokość linii nowych elementów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-1
Możliwe wartości:	-3: Domyślna szerokość linii (zdefiniowana przez LWDEFAULT) -2: Szerokość linii według bloku -1: Szerokość linii wgWarstwy 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra

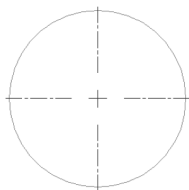


## 7.11 CENTERCROSSGAP zmienna systemowa

### 7.11.1 Wyśrodkuj znak przecięcia poprzecznego

Kontroluje odstęp między znacznikiem środka a jego liniami środkowymi.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.05x

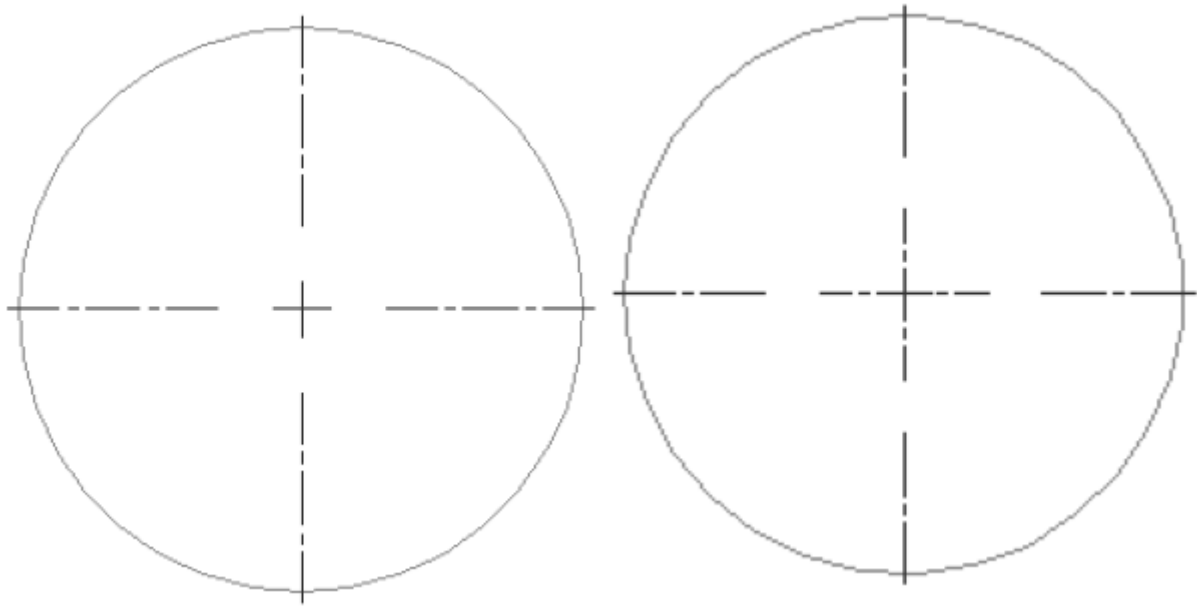


## 7.12 CENTERCROSSSIZE zmienna systemowa

### 7.12.1 Wielkość znaku centrum

Kontroluje rozmiar asocjacyjnego znacznika środka.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,1x



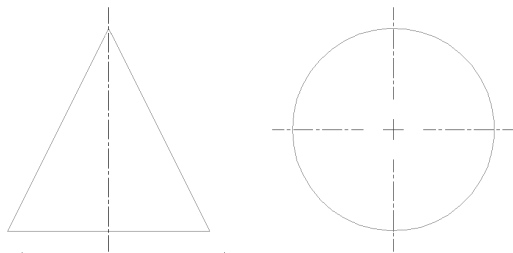
## 7.13 CENTEREXE zmienna systemowa

### 7.13.1 Długość przedłużenia linii środkowej

Kontroluje długość przedłużenia linii środkowej.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.12: Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 3.5: Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

**Uwaga:** Wartość jest wyrażona w jednostkach rysunku.



## 7.14 CENTERLAYER zmienna systemowa

### 7.14.1 Domyślna warstwa dla znacznika środka lub linii środkowej

Kontroluje domyślną warstwę dla nowych znaczników środka lub linii środkowych.



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	.

### 7.15 CENTERLTSCALE zmienna systemowa

#### 7.15.1 Skala rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej

Kontroluje skalę rodzaju linii używaną do tworzenia znaczników środka i linii środkowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

### 7.16 CENTERLTYPE edytowanego odnośnika

#### 7.16.1 Rodzaj linii znacznika środka/linii środkowej

Steruje rodzajem linii używanym przez znaczniki środka i linie środkowe.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	CENTER2

### 7.17 Zmienna systemowa CENTERLTYPEFILE

#### 7.17.1 Plik rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej

Steruje plikiem rodzaju linii używanym do tworzenia znaczników środka i linii środkowych.

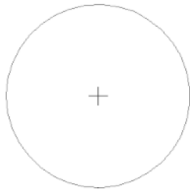
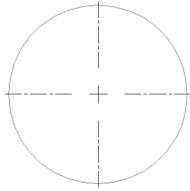
Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Domyślne na rysunkach jednostek imperialnych: <b>default.lin</b>.</li><li>• Wartość domyślna na rysunkach jednostek metrycznych: <b>iso.lin</b>.</li></ul>



## 7.18 CENTERMARKEXE zmienna systemowa

### 7.18.1 Automatyczne rozszerzenie znacznika środka lub linii środkowej

Automatycznie rozszerza linie środkowe dla nowych znaczników środka i linii środkowych.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Brak automatycznego przedłużania Włączone (1): Automatyczne wysuwanie

## 7.19 CETRANSARENCY zmienna systemowa

### 7.19.1 Przezroczystość

Ustawia przezroczystość dla nowych elementów.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	JAKWarstwa
Możliwe wartości:	JakWarstwa: Zastosuj przezroczystość warstwy JakBlok: Zastosuj przezroczystość bloku 0: Nie stosuj przezroczystości (całkowicie nieprzezroczyste) 1-90: Zastosuj wartość procentową przezroczystości od najmniejszej (1) do największej (90) przezroczystości





### 7.20 CHAMFERA zmienna systemowa

#### 7.20.1 Pierwsza odległość fazowania

Kontroluje pierwszą odległość fazowania, gdy zmienna systemowa CHAMMODE ma wartość Odległość-Odległość.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 7.21 CHAMFERB zmienna systemowa

#### 7.21.1 Druga odległość fazowania

Kontroluje drugą odległość fazowania, gdy zmienna systemowa CHAMMODE ma wartość Odległość-Odległość.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 7.22 CHAMFERC zmienna systemowa

#### 7.22.1 Długość fazowania

Kontroluje długość fazowania, gdy zmienna systemowa CHAMMODE ma wartość Długość-Kąt.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 7.23 CHAMFERD zmienna systemowa

#### 7.23.1 Kąt fazowania

Kontroluje kąt fazowania, gdy zmienna systemowa CHAMMODE ma wartość Długość-Kąt.



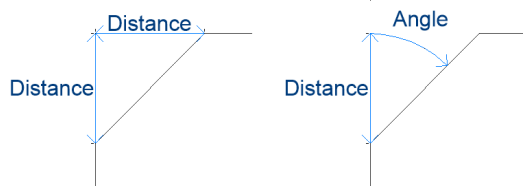
Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

## 7.24 CHAMMODE zmienna systemowa

### 7.24.1 Metoda fazowania

Kontroluje domyślną metodę tworzenia fazy.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Odległość-Odległość 1: Długość-kąt



## 7.25 CHECKDWLPRESENCE zmienna systemowa

### 7.25.1 Sprawdź istnienie pliku DWL przed otwarciem

Ostrzega, jeśli istnieje plik blokady DWL, gdy rysunek jest otwarty, wskazuje, że inny użytkownik ma otwarty rysunek.

Zawartość plików blokady pozwala na poinformowanie innych użytkowników próbujących otworzyć ten rysunek, że jest on używany, od kiedy i przez kogo. Jest to zwykle przydatne w przypadku rysunków w folderze udostępnionym, do którego dostęp może uzyskać wielu użytkowników z różnych systemów operacyjnych.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Wyłączony (Windows) Włączone (Mac i Linux)
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie sprawdzaj istnienia pliku DWL przed otwarciem rysunku Włącz. (1): Sprawdź istnienie pliku DWL przed otwarciem rysunku

### 7.26 CIRCLERAD zmienna systemowa

#### 7.26.1 Promień okręgu

Kontroluje domyślny promień okręgu.

Wartość zero oznacza brak wartości domyślnej.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0.0

### 7.27 CIRCULARROWHEADLENGTH zmienna systemowa

#### 7.27.1 Domyślna długość grotu

Ustawia domyślną długość grotu okrągłych strzałek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)



### 7.28 CIRCULARROWHEADWIDTH zmienna systemowa

#### 7.28.1 Domyślna szerokość grotu

Ustawia domyślną szerokość grotu okrągłych strzałek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 37.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 3.75 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0375 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

### 7.29 CIRCULARROWLEADERRADIUS zmienna systemowa

#### 7.29.1 Domyślny promień odnośnika

Ustawia domyślny promień linii odnośnika okrągłych strzałek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	2 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 50 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 5 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.05 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

### 7.30 CIRCULARROWLEADERROTATION zmienna systemowa

#### 7.30.1 Domyślny obrót odnośnika

Ustawia domyślny obrót linii odnośnika okrągłych strzałek.

Akceptowane są wartości od 20.0 do 320.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	90
-------------------	----

## 7.31 CIRCULARROWTHICKNESS zmienna systemowa

### 7.31.1 Domyślna grubość

Ustawia domyślną grubość okrągłych strzałek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

## 7.32 CLAYER zmienna systemowa

### 7.32.1 Aktualna warstwa

Ustawia warstwę dla nowych elementów.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0

## 7.33 CLEANSCREENOPTIONS zmienna systemowa

### 7.33.1 Czysty ekran opcje

Określa, które elementy interfejsu użytkownika są ukrywane przez polecenie CZYSTYEKRANWŁĄCZ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 127



Domyślna wartość:	15
Możliwe opcje:	1: Ukryj karty dokumentów 2: Ukryj panele dokowane 4: Ukryj paski narzędzi 8: Ukryj wstążkę 16: Ukryj wiersz poleceń 32: Ukryj pasek stanu 64: Ukryj pasek menu

### 7.34 CLEANSCREENSTATE zmienna systemowa

#### 7.34.1 Stan czystego ekranu (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje, czy stan czystego ekranu jest aktywny. Użyj poleceń CZYSTYEKRANWŁĄCZ i CZYSTYEKRANWYŁĄCZ.

Uaktywnienie stanu czystego ekranu powoduje powiększenie obszaru rysowania poprzez ukrycie elementów interfejsu użytkownika.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł

### 7.35 CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa

#### 7.35.1 Schowek formatu DWG

Kontroluje wersję formatu rysunku używaną do kopiowania do schowka.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	4



Możliwe wartości:	1: Płyta DWG 2018 4: DWG 2013 7: DWG 2010 10: DWG 2007 13: DWG 2004 16: DWG 2000 19: DWG R14 22: DWG R13 25: Zobacz materiał DWG R11/R12
-------------------	--

### 7.36 CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa

#### 7.36.1 Formaty Schowka

Steruje typami danych, które można kopiować do schowka.

Zmniejsz liczbę typów danych, aby zwiększyć wydajność.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 127
Domyślna wartość:	127
Możliwe opcje:	1: Mapa bitowa 2: Format obrazu metapliku 4: Ulepszony metaplik 8: AutoCAD 16: Natywny 32: OLE Wbudowane Źródło i Deskryptor Obiektu 64: Dane tabeli CVS i XMLSS

### 7.37 CLIPROPTLINES zmienna systemowa

#### 7.37.1 Linie wiersza poleceń

Kontroluje maksymalną liczbę pływających linii tekstu wyświetlanych chwilowo nad wierszem poleceń.

Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy wiersz poleceń jest ukryty lub pływający ze zmienną systemową CMDLINEUSEMINIFRAME ustawioną na on (1).

Akceptowane są wartości od 0 do 64.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 64
Domyślna wartość:	4

### 7.38 CLISTATE zmienna systemowa

#### 7.38.1 Stan wiersza poleceń (Tylko Do Odczytu)

Stan wiersza poleceń.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wiersz poleceń jest niewidoczny Włączone (1): Wiersz poleceń jest widoczny

### 7.39 CLOSECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa

#### 7.39.1 Ignoruj wszystko prócz pierwszego bitu DBMOD dla zamknięcia

Jeśli ta opcja jest włączona, nie prosi o zapisanie rysunków, gdy zostały one wyświetlone, ale nie były edytowane (obejmuje operacje powiększania i przesuwania).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie zamykaj rysunku bez otrzymania prośby o zapisanie pliku. Włączone (1): Zamknij rysunek bez żądania zapisania pliku.





### 7.40 CLOUDDOWNLOADPATH zmienna systemowa

#### 7.40.1 Ścieżka pobierania w chmurze

Ścieżka folderu dla plików pobranych przez Panel **Bricsys 24/7**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	{Użytkownik} Dokumenty/Bricsys247

### 7.41 Zmienna systemowa CLOUDLOG zmienna systemowa

#### 7.41.1 Log chmury

Kontroluje, czy dane wymieniane z Bricsys 24/7 są rejestrowane, czy nie. W przypadku wybrania opcji "Plik dziennika" plik dziennika zostanie zapisany w folderze ustawionym w zmiennej systemowej LOGFILEPATH.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak dziennika 1: Komunikaty dziennika 2: Plik dziennika

### 7.42 CLOUDLOGVERBOSE zmienna systemowa

#### 7.42.1 Obszerny log chmury

Tworzy szczegółowy dziennik dla Bricsys 24/7.

Jeśli włączone, więcej informacji jest rejestrowanych, a działania Bricsys 24/7 będą wolniejsze.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Pełne wylogowanie Włączone (1): Pełne logowanie

### 7.43 CLOUDONMODIFIED zmienna systemowa

#### 7.43.1 Chmura zmodyfikowana

Określa, co zrobić, gdy plik otwarty z Bricsys 24/7, jest modyfikowany i zapisywany lokalnie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie rób nic 1: Monit 2: Zawsze załaduj do nowej rewizji 3: Zawsze zapisuj lokalnie pod podaną nazwą

### 7.44 CLOUDSERVER zmienna systemowa

#### 7.44.1 Serwer chmury

Adres serwera Bricsys 24/7.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	<a href="https://my.bricsys247.com/">https://my.bricsys247.com/</a>



### 7.45 CLOUDSSOCLIENTID zmienna systemowa

#### 7.45.1 Identyfikator klienta Cloud SSO

Client\_id używany do łączenia się z usługą SSO.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	bricscad powiedział:

### 7.46 CLOUDSSOSCOPE zmienna systemowa

#### 7.46.1 Zakres logowania jednokrotnego w chmurze

Kontroluje zakresy lub uprawnienia używane do łączenia się z usługą SSO.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Wiadomość e-mail z profilem OpenID

### 7.47 CLOUDTEMPFOLDER zmienna systemowa

#### 7.47.1 Tymczasowy folder chmury

Ścieżka do tymczasowych plików Bricsys 24/7.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	{Użytkownik} AppData/Lokalny/Tymczasowy/Bricsys_24_7

### 7.48 CLOUDUPLOADEDEPENDENCIES zmienna systemowa

#### 7.48.1 Zależności wczytywania do chmury

Określa, co zrobić z zależnościami, takimi jak XRef'y, gdy rysunek jest przesyłany do Bricsys 24/7.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyślij jedynie rysunek (ignoruj współzależności) 1: Użyj polecenia eTransmit, jeśli rysunek zawiera odnośniki (xref) 2: Zawsze używaj okna eTransmit

## 7.49 CMATERIAL zmienna systemowa

### 7.49.1 Aktualny materiał

Kontroluje domyślny materiał renderowania dla nowych elementów.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	JAKWarstwa

## 7.50 CMDACTIVE zmienna systemowa

### 7.50.1 Aktywne polecenie (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje typ bieżącego polecenia.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	1



Możliwe opcje:	1: Zwykłe polecenie jest aktywne 2: Normalna komenda i transparentna komenda jest aktywna 4: Skrypt jest aktywny 8: Okno dialogowe jest aktywne 16: DDE jest aktywne 32: lisp jest aktywny (widoczny tylko dla ObiektuARX - zdefiniowanego polecenia) 64: Polecenie ObjectARX jest aktywne
----------------	--

### 7.51 Zmienna systemowa CMDDDIA

#### 7.51.1 Okna dialogowe poleceń

Określa, czy dla poleceń są wyświetlane okna dialogowe.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie używaj okna dialogowego dla poleceń Włączone (1): Użyj okna dialogowego dla poleceń

### 7.52 CMDECHO zmienna systemowa

#### 7.52.1 Potwierdzenie polecenia

Wyświetla monity i dane wejściowe podczas funkcji "command" w języku LISP.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Potwierdzenie wyłączone Włączone (1): Potwierdzenie włączone



### 7.53 Zmienna systemowa CMDLINEEDITBGCOLOR

#### 7.53.1 Edytowanie koloru tła w wierszu poleceń

Kolor tła pola edycji wiersza polecenia.

Kolor może być reprezentowany jako nazwa (dla kolorów standardowych) lub jako wartości RGB. W wierszu polecenia kolor może być wprowadzony jako nazwa (dla kolorów standardowych), wartości RGB lub kolor HTML.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 50 54 56 (okno dialogowe Ustawienia) #323638 (Wiersz poleceń)

### 7.54 CMDLINEEDITFGCOLOR zmienna systemowa

#### 7.54.1 Kolor pierwszoplanowy linii poleceń

Kolor pierwszego planu pola edycji wiersza poleceń.

Kolor może być reprezentowany jako nazwa (dla kolorów standardowych) lub jako wartości RGB. W wierszu polecenia kolor może być wprowadzony jako nazwa (dla kolorów standardowych), wartości RGB lub kolor HTML.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Biały (okno dialogowe Ustawienia) #FFFFFF (wiersz polecenia)

### 7.55 CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR zmienna systemowa

#### 7.55.1 Kolor tła zanikania historii wiersza poleceń

Kolor tła zanikania historii wiersza poleceń.

Kolor może być reprezentowany jako nazwa (dla kolorów standardowych) lub jako wartości RGB. W wierszu polecenia kolor może być wprowadzony jako nazwa (dla kolorów standardowych), wartości RGB lub kolor HTML.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 50 54 56 (okno dialogowe Ustawienia) #323638 (Wiersz poleceń)

### 7.56 CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY zmienna systemowa

#### 7.56.1 Opóźnienie zanikania dziennika wiersza poleceń

Opóźnienie, zanim historia wiersza poleceń zacznie zanikać.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 0.01 do 10.0
Domyślna wartość:	2.0

### 7.57 CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR zmienna systemowa

#### 7.57.1 Kolor pierwszego planu zanikania historii wiersza poleceń

Kolor pierwszego planu zanikania historii wiersza poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Biały

### 7.58 CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY zmienna systemowa

#### 7.58.1 Transparentność zanikania historii wiersza poleceń

Kontroluje transparentność zanikania historii wiersza poleceń.

Akceptowane są wartości od 0 do 100. Wartość zero oznacza pełną nieprzezroczystość, a 100 pełną przezroczystość.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	30

### 7.59 CMDLINEFONTNAME zmienna systemowa

#### 7.59.1 Nazwa czcionki linii poleceń

Czcionka wiersza poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Konsole

### 7.60 CMDLINEFONTSIZE zmienna systemowa

#### 7.60.1 Rozmiar czcionki linii poleceń

Rozmiar czcionki wiersza poleceń.

Akceptowane są wartości od 1 do 10.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	10

### 7.61 CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY zmienna systemowa

#### 7.61.1 Przezroczystość ramki linii poleceń, gdy jest aktywna

Kontroluje przezroczystość ramki wiersza poleceń, gdy jest aktywna. Akceptowane są wartości od 0 do 100.

Wartość zero oznacza pełną nieprzezroczystość, a 100 pełną przezroczystość.





Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	10

## 7.62 CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY zmienna systemowa

### 7.62.1 Przezroczystość ramki linii poleceń, gdy jest nieaktywna

Kontroluje przezroczystość ramki wiersza poleceń, gdy jest nieaktywna.

Akceptowane są wartości od 0 do 100. Wartość zero oznacza pełną nieprzezroczystość, a 100 pełną przezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	30

## 7.63 CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR zmienna systemowa

### 7.63.1 Ramka wiersza poleceń TEKRAN

Gdy wiersz poleceń jest pływający, kontroluje efekt polecenia TEKRAN, wpływa również na opóźnienie promptu historii. Jeśli włączone, wyświetla oddzielne okno, takie samo jak w stanie zadokowanym. Jeśli wyłączone, wyświetla jako mini-ramkę.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj okna historii (TEXTSCR) w osobnej ruchomej ramce Włączone (1): Wyświetl okno historii (TEXTSCR) w oddzielnej ruchomej ramce
-------------------	--

### 7.64 CMDLINELISTBGCOLOR zmienna systemowa

#### 7.64.1 Kolor tła paska historii poleceń

Kolor tła listy historii wiersza poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 130,130,130

### 7.65 CMDLINELISTFGCOLOR zmienna systemowa

#### 7.65.1 Pierwszoplanowy kolor tła paska historii poleceń

Kolor pierwszego planu listy historii wiersza poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Biały

### 7.66 CMDLINEOPTIONBGCOLOR zmienna systemowa

#### 7.66.1 Kolor tła opcji wiersza poleceń

Kolor tła opcji wiersza poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 121,132,142



### 7.67 CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR zmienna systemowa

#### 7.67.1 Kolor skrótu opcji wiersza poleceń

Kolor skrótu opcji wiersza polecenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB:255,187,0

### 7.68 CMDLINEUSEMINIFRAME zmienna systemowa

#### 7.68.1 Pływająca mini ramka wiersza poleceń

Kontroluje, czy mini-ramka jest używana, gdy wiersz poleceń jest pływający.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie używaj nowej miniramki Włączone (1): Użyj nowej miniramki

**Uwaga:** Zmienna systemowa CMDLINEUSEMINIFRAME zastępuje zmienną systemową CMDLINEUSENEWFRAME.

### 7.69 CMDLNTEXT zmienna systemowa

#### 7.69.1 Przedrostek podpowiedzi

Kontroluje tekst prefiksu wyświetlany w wierszu poleceń, gdy żadne polecenie nie jest aktywne.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	:



### 7.70 CMDNAMES zmienna systemowa

#### 7.70.1 Nazwa Aktywnego Polecenia (Tylko Do Odczytu)

Nazwy wszystkich aktywnych lub transparentnych poleceń.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 7.71 CMLEADERSTYLE zmienna systemowa

#### 7.71.1 Styl Multiodnośnika

Kontroluje styl multiodnośnika dla elementów utworzonych za pomocą polecenia MULTIODN.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Standard

### 7.72 CMLJUST zmienna systemowa

#### 7.72.1 Justowanie multilinii

Kontroluje justowanie multilinii względem kursora dla polecenia MLINIA.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Góra (druga linia utworzona poniżej kursora) 1: Zero (linie utworzone po obu stronach kursora) 2: Dół (druga linia utworzona nad kursorem)

### 7.73 Zmienna systemowa CMLSCALE

#### 7.73.1 Skala multilinii

Steruje całkowitą odległością między liniami utworzonymi za pomocą polecenia MLINIA.



Wartość ujemna odzwierciedla odsunięte linie.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0: Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 20.0: Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

### 7.74 CMLSTYLE zmienna systemowa

#### 7.74.1 Styl multilinii

Kontroluje styl multilinii dla elementów utworzonych za pomocą polecenia MLINIA.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Standard

### 7.75 CMPCLRMIS zmienna systemowa

#### 7.75.1 Kolor brakujących elementów - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor brakujących elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	1

### 7.76 CMPCLRMOD1 zmienna systemowa

#### 7.76.1 Kolor modyfikowanych elementów- DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor zmodyfikowanych elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	253

### 7.77 CMPCLRMOD2 zmienna systemowa

#### 7.77.1 Kolor zmodyfikowanych elementów na drugim rysunku - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor zmodyfikowanych elementów na drugim rysunku podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	2

### 7.78 CMPCLRNEW zmienna systemowa

#### 7.78.1 Kolor nowych elementów - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor nowych elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	3

### 7.79 Zmienna systemowa CMPDIFFLIMIT

#### 7.79.1 Maksymalna liczba elementów - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje limit elementów do porównania podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.



Akceptowane są wartości z zakresu od 1 do 10 000 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 10000000
Domyślna wartość:	10000000

### 7.80 CMPFADECTL zmienna systemowa

#### 7.80.1 Zanikanie - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje poziom zanikania niezmodyfikowanych elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

Akceptowane są wartości od 0 do 90. Wartość zero oznacza maksymalną nieprzezroczystość, 90 oznacza maksymalną przezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 90
Domyślna wartość:	80

### 7.81 CMPLOG zmienna systemowa

#### 7.81.1 Kontrola dziennika - DWGPORÓWNAJ

Włącza tworzenie raportu dziennika (cmplog) dla polecenia DWGPORÓWNAJ.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj plików cmplog Włączone (1): zapis plików cmplog



### 7.82 COLORBOOKPATH zmienna systemowa

#### 7.82.1 Ścieżka wyszukiwania pliku książki kolorów

Ścieżki plików dla palet kolorów.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 7.83 Zmienna systemowa COLORPICKBOX

#### 7.83.1 Kolor pola wyboru

Ustawia kolor dla pola wyboru. Akceptowane są wartości od 0 do 255.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 255
Domyślna wartość:	7

### 7.84 Zmienna systemowa COLORTHEME

#### 7.84.1 Motyw kolorystyczny interfejsu użytkownika

Stosuje ciemny lub jasny motyw kolorystyczny do interfejsu użytkownika.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ciemny motyw 1: Jasny motyw





## 7.85 COLORX zmienna systemowa

### 7.85.1 Kolor osi X

Kontroluje kolor osi X.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	11

## 7.86 COLORY zmienna systemowa

### 7.86.1 Kolor osi Y

Kontroluje kolor osi Y.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	112

## 7.87 COLORZ zmienna systemowa

### 7.87.1 Kolor osi Z

Steruje kolorem osi Z.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	150



### 7.88 COMACADCOMPATIBILITY zmienna systemowa

#### 7.88.1 COM Acad kompatybilny

Użyj ustawień rejestru, aby poprawić wsparcie dla istniejących aplikacji VB.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie używaj ustawień rejestru Włączone (1): Użyj ustawień rejestru

**Uwaga:** Jeśli zmienna systemowa COMACADCOMPATIBILITY jest ustawiona na wartość **On**, AutoCAD® pliki rysunków, które są osadzone jako obiekty OLE w innych aplikacjach, będą otwierane w programie BricsCAD.

### 7.89 COMBINETEXTMODE zmienna systemowa

#### 7.89.1 Połączony tryb tekstowy

Steruje kolejnością zaznaczania tekstu, metody zawijania wyrazów i stylu odstępów między wierszami dla polecenia TEKSTNAWTEKST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	11
Możliwe opcje:	1: Połącz w jeden tekst wielowierszowy 2: Sortowanie od góry do dołu 4: Zawijanie tekstu w wierszach 8: Jednolite odstępy między liniami



### 7.90 COMMANDASSIST zmienna systemowa

#### 7.90.1 Asysta AI paska poleceń

Kontroluje korzystanie ze spersonalizowanych sugestii poleceń AI.

Możliwe tylko wtedy, gdy w zmiennej systemowej DATACOLLECTIONOPTIONS włączone jest zbieranie **Danych Aplikacji**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie włączaj wiersza poleceń AI Assist Włączone (1): Włącz wiersz poleceń AI Assist

### 7.91 COMMUNICATORBACKGROUNDMODE zmienna systemowa

#### 7.91.1 Wykonuj import i eksport w tle

Umożliwia interakcję użytkownika podczas wykonywania importu/eksportu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącza interakcję użytkownika podczas importowania lub eksportowania. Włączone (1): Umożliwia interakcję użytkownika podczas importowania lub eksportowania.

### 7.92 COMMUNICATORPATH zmienna systemowa

#### 7.92.1 Ścieżka komunikatora (Mac i Linux)

Ścieżka do pliku użyta do zainstalowania pliku Communicator BricsCAD®.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
--------	------------------



Zapisano w:	Preferencje
-------------	-------------

## 7.93 Zmienna systemowa COMPASS

### 7.93.1 Kompas

Włącza/wyłącza wyświetlanie kompasu 3D w bieżącej rzutni.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Kompas 3D wyłączony Wł. (1): Kompas 3D włączony

## 7.94 COMPONENTSCONFIG zmienna systemowa

### 7.94.1 Konfiguracja panelu Biblioteka

Nazwa aktywnej **Biblioteki** pliku konfiguracyjnego panelu. Określa, co jest wyświetlane w panelu **Biblioteki**.

Użyj polecenia SRCHPATH, aby znaleźć plik.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Obszar roboczy

## 7.95 COMPONENTSPATH zmienna systemowa

### 7.95.1 Ścieżka katalogu biblioteki

Ścieżki plików dla komponentów utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



### 7.96 CONSTRAINTBARDISPLAY zmienna systemowa

#### 7.96.1 Wyświetlanie Wiązań

Kontroluje, kiedy wyświetlane są wiązania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	1: Wyświetl znaczniki wiązań po dodaniu wiązań geometrycznych 2: Wyświetl ukryte znaczniki wiązań po zaznaczeniu ograniczonych elementów

### 7.97 CONTINUOUSMOTION zmienna systemowa

#### 7.97.1 Ruch ciągły

Kontroluje, czy obrót jest kontynuowany po zwolnieniu przycisku myszy podczas poleceń obracania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz ciągły ruch bezwładnościowy w czasie rzeczywistym Włącz (1): Włącz ciągły ruch bezwładnościowy w czasie rzeczywistym

### 7.98 CONVERTODMAX zmienna systemowa

#### 7.98.1 Maksymalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	1.1
-------------------	-----

### 7.99 CONVERTODMIN zmienna systemowa

#### 7.99.1 Minimalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.95

### 7.100 CONVERTTHMAX zmienna systemowa

#### 7.100.1 Maksymalny mnożnik grubości

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	2

### 7.101 CONVERTTHMIN zmienna systemowa

#### 7.101.1 Minimalny mnożnik dla grubości

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.5

### 7.102 COORDS zmienna systemowa

#### 7.102.1 Współrzędne

Określa format i częstotliwość aktualizacji pola współrzędnych Paska Stanu.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Aktualizuj współrzędne tylko, gdy punkty są wybrane 1: Współrzędne pokazują lokalizację wskaźnika 2: Współrzędne w formacie odległości oraz kąta nachylenia 3: Współrzędne geograficzne w postaci szerokości i długości geograficznej

### 7.103 COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES zmienna systemowa

#### 7.103.1 KOPIOWANIENAPROWADZANE3D powierzchnie źródłowe

Wyświetla powierzchnie źródłowe podczas polecenia KOPIOWANIENAPROWADZANE3D. Powierzchnie źródłowe są używane do pozycjonowania kopiowanego elementu/elementów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz wyświetlanie twarzy źródła Włączone (1): Włącz wyświetlanie twarzy źródłowych

### 7.104 COPYMODE zmienna systemowa

#### 7.104.1 Tryb kopiowania

Określa, czy polecenie KOPIUJ domyślnie tworzy pojedynczą kopię, czy wiele kopii.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Powtórz automatycznie 1: Utwórz pojedynczą kopię
-------------------	--

### 7.105 CPLOTSTYLE zmienna systemowa

#### 7.105.1 Aktualny styl wydruku

Kontroluje styl druku dla nowych elementów. W rysunkach w trybie zależnym od koloru jest to "JAKKOLOR" i jest to tylko do odczytu. W rysunkach w trybie nazwanego stylu wydruku można zmienić opcje: "JAKWARSTWA" (domyślnie), "JAKBLOK", "NORMALNY" i "ZDEFINIOWANY PRZEZ UŻYTKOWNIKA". Zobacz także zmienną systemową PSTYLEMODE. Polecenie KONWERSJASTYLWYDRUKU służy do konwersji bieżącego rysunku w celu użycia nazwanych lub zależnych od koloru stylów druku.

**Uwaga:** Aby przekonwertować bieżący rysunek w celu użycia nazwanych lub zależnych od koloru stylów druku, należy użyć polecenia KONWERSJASTYLWYDRUKU.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

### 7.106 CPROFILE zmienna systemowa

#### 7.106.1 Bieżący profil (Tylko Do Odczytu)

Nazwa bieżącego profilu użytkownika.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Domyślny

### 7.107 CRASHREPORTSENDING zmienna systemowa

#### 7.107.1 Wysyłanie raportu o awarii (Windows)

Steruje preferencjami udostępniania raportu o awariach i wyświetlania **Awaria** Okno dialogowe raportu. Wysłanie raportu o awarii pomaga zidentyfikować i naprawić wszelkie problemy oraz poprawić BricsCAD dla wszystkich użytkowników.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------





Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Zapytaj przed wysłaniem 1: Wysyłaj zawsze i nie pytaj 2: Nie wysyłaj i nie pytaj

### 7.108 CREATESKETCHFEATURE zmienna systemowa

#### 7.108.1 Funkcja oparta na szkicu (eksperymentalna)

Łączy elementy 3D utworzone za pomocą poleceń WYCIĄGNIJ, WYCIĄGNIĘCIE, SKOS i PRZEKRĘĆ oraz ich opcje **Odejmij** i **Połącz** z elementami 2D użytymi do ich utworzenia i przekształca elementy 2D w szkicu. Wszelkie modyfikacje szkicu są odzwierciedlane w elemencie 3D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Nie twórz elementu opartego na szkicu 1: Utwórz funkcję opartą na szkicu

**Uwaga:** Tę zmienną systemową można również ustawić, naciskając przycisk przełączania **CreateSketchFeature**



na wstążce.

Położenie przycisku przełączania zależy od załadowanego pliku CUI i obszaru roboczego:

#### Klasyczny interfejs

Obszar roboczy **Modelowanie**: Karty **Bryły** i **Powierzchnia** > panelu wstążki **Modelowanie bezpośrednie**.

Obszar roboczy **Mechanicalny**: Karty **Bryły** i **Powierzchnia** > panel **wstążki Utwórz**.

#### Nowoczesny interfejs

**Obszary robocze Modelowanie** i **Mechaniczne** : karta **Narzędzia główne** > panel wstążki **Sterowanie** .



### 7.109 CREATETHUMBNAILONTHEFLY zmienna systemowa

#### 7.109.1 Utwórz pływającą miniaturę podglądu

Generuje miniaturę podglądu w otwartym oknie dialogowym **Otwórz**, jeśli rysunek nie ma miniatury. Nie ma zastosowania, jeśli rysunek został zapisany z włączoną zmienną systemową RASTERPREVIEW (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz miniatury podglądu w locie Włączone (1): Utwórz miniaturę podglądu w locie

### 7.110 CREATEVIEWPORTS zmienna systemowa

#### 7.110.1 Automatyczne tworzenie rzutni

Kontroluje, czy rzutnia jest automatycznie dołączana podczas tworzenia nowego arkusza.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz rzutni dla nowych układów Włączone (1): Utwórz rzutnię dla nowych układów

### 7.111 CROSSHAIRDRAWMODE zmienna systemowa

#### 7.111.1 Tryb renderowania - celownik

Kontroluje sposób renderowania kursora myszy wewnątrz okna rysowania (krzyżyk, pole wyboru itp.) dla wizualizacji 3D. Renderowanie przez RedSDK będzie szybsze, ale niektóre stare systemy mogą nie obsługiwać renderowania przez RedSDK.

- W 2dwireframe renderuj celownik w OpenGL. Próbuje wyeliminować duplikaty kursora lub migotanie, które może wystąpić przy użyciu zestawu narzędzi okien.
- W stylach wizualnych zestawu RedSDK renderuj celownik według zestawu RedSDK. Renderowanie kursora przez RedSDK jest zwykle szybsze, ale niektóre stare systemy mogą go nie obsługiwać.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3 (macOS i Linux) 2 (Windows)
Możliwe wartości:	0: Zawsze renderuj celownik na poziomie zestawu narzędzi okna 1: Renderuj celownik w OpenGL dla rysunków 2d 2: Renderuj celownik w RedSDK dla rysunków 3d

## 7.112 Zmienna systemowa CROSSINGAREACOLOR

### 7.112.1 Kolor obszaru skrzyżowania

Steruje kolorem przecinających się obszarów zaznaczenia (od prawej do lewej).

**Uwaga:** Działa tylko wtedy, gdy włączone jest ustawienie SELECTIONAREA.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	91

## 7.113 CTAB zmienna systemowa

### 7.113.1 Aktualna zakładka

Nazwa bieżącej karty, modelu lub arkusza.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Model



## 7.114 CTABLESTYLE zmienna systemowa

### 7.114.1 Aktualna tabela stylu wydruku

Ustawia styl tabeli dla nowych elementów tabeli.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Standard

## 7.115 CTRL3D MOUSE zmienna systemowa

### 7.115.1 Tryb myszy 3D

Włącza mysz 3D firmy 3Dconnexion.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyłącz mysz 3D 1: Włącz mysz 3D

## 7.116 CTRLMBUTTON zmienna systemowa

### 7.116.1 Kliknięcie środkowego przycisku

Włącza/wyłącza tymczasowe punkty śledzenia po kliknięciu środkowym przyciskiem myszy (kliknięcie kółkiem myszy).

**Uwaga:** Ta zmienna systemowa jest dostępna tylko w wierszu polecenia.

Jeśli CTRLMBUTTON jest włączony, to podczas wykonywania polecenia można użyć kliknięcia środkowym przyciskiem myszy, aby rozpocząć wprowadzanie tymczasowych punktów śledzenia.

Domyślna wartość:	1
-------------------	---



Możliwe wartości:	0: Wyłącza tymczasowe punkty śledzenia po kliknięciu środkowym przyciskiem. 1: Włącza tymczasowe punkty śledzenia po kliknięciu środkowym przyciskiem.
-------------------	---

### 7.117 CTRLMOUSE zmienna systemowa

#### 7.117.1 Skróty myszy

Włącza/wyłącza skróty myszy.

W systemach Windows i Linux skróty obejmują:

- **Ctrl+Shift + lewy przycisk** powiększania w czasie rzeczywistym.
- **Ctrl + Shift + prawy przycisk** do przesuwania w czasie rzeczywistym.
- **Ctrl + środkowy przycisk** do obracania widoku.
- **Ctrl + prawy przycisk** do obracania widoku ze stałą osią Z.

W przypadku systemu macOS skróty obejmują:

- **Cmd + Shift + lewy przycisk** do powiększania w czasie rzeczywistym.
- **Cmd + Shift + prawy przycisk** do przesuwania w czasie rzeczywistym.
- **Cmd + środkowy przycisk** do obracania widoku.
- **Cmd + prawy przycisk** do obracania widoku ze stałą osią Z.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyłącz skróty myszy 1: Włącz skróty myszy

### 7.118 CURSORMODE zmienna systemowa

#### 7.118.1 Tryb wyświetlania celownika

Steruje sposobem wyświetlania celownika.

Akceptowane są wartości 0 i 1.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyświetla celownik w trybie XOR. Włączone (1): Wyświetla celownik w trybie innym niż XOR.

### 7.119 CURSORSIZE zmienna systemowa

#### 7.119.1 Wielkość krzyża kursora

Kontroluje rozmiar krzyża kursora jako procent rozmiaru ekranu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 100
Domyślna wartość:	5

### 7.120 CVALLOWBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa

#### 7.120.1 Włącz linie przerwania na przecięciach

Jeśli opcja jest włączona, przecięcia między segmentami linii nieciągłości są obliczane i dodawane jako punkty do powierzchni TIN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1

### 7.121 CVANGLESAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa

#### 7.121.1 Okres próbkowania kąta

Steruje interwałem próbkowania kąta w stopniach dziesiętnych, używanym do zaokrąglania skarp w wypukłych wierzchołkach.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 90
Domyślna wartość:	5

### 7.122 CVARCTESSELLATIONGRADING zmienna systemowa

#### 7.122.1 Aproksymacja łuku odległość środkowa

Steruje środkową odległością skarpy, maksymalną odległością między łukiem a segmentem pasa (prostym), używaną do przybliżania łuku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.01

### 7.123 CVARCTESSELLATIONSURFACE zmienna systemowa

#### 7.123.1 Aproksymacja łuku odległość środkowa

Steruje odległością środkową powierzchni, maksymalną odległością między łukiem a segmentem pasa (prostym), używaną do przybliżania łuku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.01

### 7.124 CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT zmienna systemowa

#### 7.124.1 Przybliżenie łuku elementu szablonu w odległości środkowej

Steruje odległością środkową korytarza (1), maksymalną odległością między łukiem a segmentem pasa (prostym), używaną do przybliżania łuku.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.01

## 7.125 CVASSOCIATIVITY zmienna systemowa

### 7.125.1 Asocjatywność

Określa, czy jednostki Civil są skojarzone.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	15
Możliwe opcje:	1: Powierzchnia TIN jest zespolona 2: Skarpy są asocjacyjne 4: Powierzchnia objętości TIN jest skojarzona 8: Korytarze są zespolone

## 7.126 CVDEFAULTCURVETYPEHA zmienna systemowa

### 7.126.1 Domyślny typ łuku dla wyrównania poziomego

Kontroluje typ krzywej, używany do tworzenia nowego wyrównania poziomego lub dodawania nowego PI.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0





Możliwe wartości:	-1: Brak 0: Automatyczny łuk 1: Łuk swobodny 2: Automatyczna spirala-krzywa-spirala 3: Swobodna spirala-krzywa-spirala
-------------------	--

### 7.127 CVDEFAULTCURVETYPEVA zmienna systemowa

#### 7.127.1 Domyślny typ łuku dla wyrównania w pionie

Kontroluje typ krzywej, używany do tworzenia nowego wyrównania pionowego lub dodawania nowego PVI.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	-1: Brak 0: Automatyczny łuk 1: Łuk swobodny 2: Automatyczna parabola 3: Wolna parabola

### 7.128 CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa

#### 7.128.1 Wzniesienie na przecięciach linii nieciągłości

Kontroluje wysokość na przecięciach linii nieciągłości.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Minimum 1: Maksimum 2: Średnia



### 7.129 CVERSIONCONTROLPATH zmienna systemowa

#### 7.129.1 Bieżąca ścieżka kontroli wersji

Ścieżka pliku używana do przechowywania bieżącego projektu kontroli wersji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 7.130 CVGRADEUNIT zmienna systemowa

#### 7.130.1 Format

Steruje formatem jednostek dla jednostek nachylenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: procent 1: mila 2: dziesiętny

### 7.131 CVGRADEUNITPREC zmienna systemowa

#### 7.131.1 Dokładność

Kontroluje ilość miejsc po przecinku, wyświetlanej jednostki nachylenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	2



Możliwe wartości:	0: 0 1: 0.0 2: 0:00 3: 0:000 4: 0:0000 5: 0:00000 6: 0:000000 7: 0:0000000 8: 0:00000000
-------------------	--

## 7.132 CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa

### 7.132.1 Interwał próbkowania dla odcinków prostych

Steruje długością interwałów próbkowania używanych do próbkowania prostych segmentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.00

## 7.133 CVPORT zmienna systemowa

### 7.133.1 Aktualna rzutnia

Zmienia numer identyfikacyjny bieżącej rzutni na trzy warunki:

- 1 Numer identyfikacyjny jest aktywną rzutnią.
- 2 Ruch kursora w tej rzutni nie jest blokowany przez trwające polecenie.
- 3 Tryb tabletu jest wyłączony.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	1 lub więcej
Domyślna wartość:	2



## 7.134 CVSLOPEUNIT zmienna systemowa

### 7.134.1 Format

Kontroluje format jednostek nachylenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: bieg:wzrost 1: wzrost:bieg

## 7.135 CVSLOPEUNITPREC zmienna systemowa

### 7.135.1 Dokładność

Kontroluje ilość miejsc po przecinku, wyświetlanej jednostki nachylenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: 0 1: 0.0 2: 0:00 3: 0:000 4: 0:0000 5: 0:00000 6: 0:000000 7: 0:0000000 8: 0:00000000



## 7.136 CVSTATIONUNIT zmienna systemowa

### 7.136.1 Pozycja separatora stacji

Kontroluje pozycję separatora dla jednostek stacji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: 0 1: 1+0 2: 1+00 3: 1+000 4: 1+0000 5: 1+00000

## 7.137 CVSTATIONUNITPREC zmienna systemowa

### 7.137.1 Dokładność

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych wyświetlanych dla jednostek pikiety

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	2



Możliwe wartości:	0: 0 1: 0.0 2: 0:00 3: 0:000 4: 0:0000 5: 0:00000 6: 0:000000 7: 0:0000000 8: 0:00000000
-------------------	--



## 8. D

### 8.1 Zmienna systemowa DATACOLLECTION

#### 8.1.1 Zbieranie danych diagnostycznych i użytkowych

Steruje udostępnianiem anonimowych danych użycia.

Pomaga to spersonalizować program i znacznie poprawia wrażenia użytkownika dla wszystkich.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -2 do 1
Domyślna wartość:	-2
Możliwe wartości:	-2: Nie zapytano -1: Nie ustawiono 0: Wył. 1: Wł.

### 8.2 DATACOLLECTIONENABLED zmienna systemowa

#### 8.2.1 Bieżący stan gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)

Kontroluje gromadzenie danych diagnostycznych i użytkowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Zbieranie danych jest wyłączone Włączone. (1): Zbieranie danych jest włączone

**Uwaga:** Wartość tej zmiennej systemowej jest domyślnie oparta na wartości zmiennej preferencji DATACOLLECTION, jednak można zastąpić wartość domyślną, stosując przesłonięcie administracyjne. Przesłonięcie administracyjne jest stosowane przez ręczne dodanie wartości rejestru w *HKLM\Software\Bricsys\BricsCAD\x64\AdminPolicy*.



**Aby dodać to przesłonięcie, wykonaj następujące kroki:**

- Przejdź do: `Komputer\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Bricsys\BricsCAD\x64`.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy klucz x64 i wybierz polecenie **Nowy > klucze** zmień jego nazwę na **AdminPolicy**.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy nowo utworzony klucz i wybierz **Nowy > DWORD (32-bitowy)** i nazwij wartość **DATACOLLECTIONENABLED**.
- Zmień jego wartość na 0 lub 1, aby zastąpić wartość preferencji użytkownika DATACOLLECTION.

### 8.3 DATACOLLECTIONLOGINTYPE zmienna systemowa

#### 8.3.1 Najnowszy typ logowania dla gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)

Typ logowania dla gromadzenia danych.

Zobacz zmienną systemową DATACOLLECTIONOPTIONS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	WYŁ
Możliwe wartości:	-1: Wyłączone 0: Anonimowy 1: Użytkownik/hasło

### 8.4 DATACOLLECTIONOPTIONS zmienna systemowa

#### 8.4.1 Opcje Gromadzenia Danych

Kontroluje, jakie anonimowe dane są udostępniane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	0





Możliwe wartości:	0: Nic 1: Dane systemowe i ustawienia 2: Dane aplikacji 4: Zanonimizowana geometria
-------------------	--

### 8.5 DATALINKNOTIFY zmienna systemowa

#### 8.5.1 Powiadomienia łączy danych

Steruje powiadomieniami o łączy danych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Wyłącza powiadomienia łączy danych. 1: Włącza powiadomienia łączy danych. 2: Włącza powiadomienia łączy danych i powiadomienia wiadomości w balonach.

### 8.6 DATE zmienna systemowa

#### 8.6.1 Bieżąca data (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla aktualną datę i czas w Juliańskim formacie czasu.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

### 8.7 Zmienna systemowa DBCSTATE

#### 8.7.1 Stan DbConnect (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy menedżer dbConnect jest aktywny, czy nie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj programu dbConnect Manager Włączone (1): Wyświetl program dbConnect Manager

### 8.8 DBLCLKEDIT zmienna systemowa

#### 8.8.1 Edycja po dwukrotnym kliknięciu

Włącza **Edytor bloku** (tryb BEdit) i **Edytora odniesień** (tryb RefEdit) po dwukrotnym kliknięciu bloków i XRefs.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz edycję podwójnego kliknięcia Włączone (1): Włącz edycję po dwukrotnym kliknięciu

### 8.9 DBMOD zmienna systemowa

#### 8.9.1 Status modyfikacji (Tylko Do Odczytu)

Status modyfikacji rysunku.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Możliwe wartości:	1: Zmodyfikowano bazę danych obiektów 4: Zmodyfikowana zmienna bazy danych 8: Zmodyfikowane okno 16: Zmodyfikowany widok 32: Zmodyfikowane pole

### 8.10 DCTCUST zmienna systemowa

#### 8.10.1 Niestandardowy słownik

Ścieżka i nazwa pliku bieżącego, niestandardowego słownika pisowni.

Podczas sprawdzania pisowni polecenie PISOWNIA dopasowuje wyrazy na rysunku lub w bieżącym zestawie wskazań do wyrazów w bieżącym słowniku głównym i bieżącym słowniku niestandardowym.



Słowniki niestandardowe są używane dla słów specyficznych dla danej dyscypliny, takich jak medyczny lub mechaniczny.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 8.11 DCTMAIN zmienna systemowa

#### 8.11.1 Główny słownik pisowni

Nazwa pliku bieżącego, głównego słownika sprawdzania pisowni. Przechowywane w folderze pomocy technicznej.

**Uwaga:** Do ustawienia tej zmiennej można użyć słów kluczowych.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 8.12 DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL zmienna systemowa

#### 8.12.1 Domyślne Bsyslib imperialne

Domyślna lokalizacja bazy danych biblioteki Bsyslib gdy MEASUREMENT jest 0 (imperialne).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 8.13 Zmienna systemowa DEFAULTBSYSLIBMETRIC

#### 8.13.1 Domyślne Bsyslib metryczne

Domyślna lokalizacja bazy danych biblioteki Bsyslib, gdy wartość MEASUREMENT wynosi 1 (metryka).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje



### 8.14 DEFAULTLIGHTING zmienna systemowa

#### 8.14.1 Domyślne oświetlenie

Kontroluje, czy domyślne oświetlenie zastępuje inne światła na rysunku. Domyślne oświetlenie to odległe światło podążające za kierunkiem widoku, które można ustawić dla każdej rzutni.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Domyślne oświetlenie jest używane tylko wtedy, gdy żadne inne światła nie są włączone Włączone (1): Domyślne oświetlenie zastępuje inne światła.

### 8.15 DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR zmienna systemowa

#### 8.15.1 Domyślne rozmycie światło-cienia

Kontroluje domyślne rozmycie cienia dla światel.

Akceptowane są wartości od 1 do 40.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 40
Domyślna wartość:	8

### 8.16 DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE zmienna systemowa

#### 8.16.1 Domyślny nowy wzór arkusza

Domyślny plik szablonu rysunku (DWG lub DWT) dla nowych arkuszy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje



### 8.17 DEFAULTPLOTSTYLETABLE zmienna systemowa

#### 8.17.1 Domyślna tabela stylów wydruku

Kontroluje domyślną tabelę stylów druku dla nowych ustawień strony i nowych arkuszy.

**Uwaga:** Zmiana tej preferencji nie będzie miała zastosowania do układów, które już istnieją.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 8.18 DEFAULTSPACEHEIGHT zmienna systemowa

#### 8.18.1 Domyślna wysokość pokoju

Domyślna wysokość przestrzeni. Używane, jeśli nie ma sufitów, do których można by się połączyć, ani ścian, z których można by uzyskać wysokość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	120 dla POMIARU=0 (cale) 3000 dla POMIARU=1 (milimetry)

### 8.19 DEFAULTSTYLEPIPECROSS zmienna systemowa

#### 8.19.1 Domyślny styl krzyżowania się rur

Kontroluje domyślny styl używany, gdy krzyż BIM FlowFittings jest konwertowany na część Std.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	ASME B16.9 Czwórnik



### 8.20 DEFAULTSTYLEPIPECENTRICREDUCER zmienna systemowa

#### 8.20.1 Domyślny styl reduktora mimośrodowego rury

Kontroluje domyślny styl używany, gdy mimośród BIM FlowFittings jest konwertowany na część Std.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	ASME B16.9 Mimośrodkowy reduktor

### 8.21 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45 zmienna systemowa

#### 8.21.1 Domyślny styl kolanka rury (45 stopni)

Kontroluje domyślny styl używany, gdy BIM FlowBends z kątem 45 stopni jest konwertowany na część Std.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Kolano ASME B16.9 LR 45 st

### 8.22 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90 zmienna systemowa

#### 8.22.1 Domyślny styl kolanka rury (90 stopni)

Kontroluje domyślny styl używany, gdy BIM FlowBends z kątem 90 stopni jest konwertowany na część Std.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Kolano ASME B16.9 LR 90 st

### 8.23 DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER zmienna systemowa

#### 8.23.1 Domyślny styl reduktora rur

Kontroluje domyślny styl używany, gdy reduktor BIM FlowFittings jest konwertowany na część Std.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Reduktor ASME B16.9

### 8.24 DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT zmienna systemowa

#### 8.24.1 Domyślny styl segmentu rury

Kontroluje domyślny styl używany, gdy BIM FlowSegments jest konwertowany na część Std.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Rura ASME B36.10M

### 8.25 DEFAULTSTYLEPIPETEE zmienna systemowa

#### 8.25.1 Domyślny styl trójnika rurowego

Steruje domyślnym stylem używanym podczas konwersji tee BIM FlowFittings na element standardowy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	ASME B16.9

### 8.26 DEFPLSTYLE zmienna systemowa

#### 8.26.1 Styl plotowania domyślnej warstwy

Steruje domyślnym stylem wydruku dla warstwy 0. "BYCOLOR" w rysunkach w trybie zależnym od koloru, tylko do odczytu. Wartość "NORMALNY" w rysunkach w trybie nazwanego stylu wydruku można zmienić. Zobacz także zmienną systemową PSTYLEMODE.

**Uwaga:** Aby przekonwertować bieżący rysunek na style wydruku nazwane lub zależne od koloru, należy użyć polecenia KONWERSJASTYLWYDRUKU.



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 8.27 DEFPLSTYLE zmienna systemowa

#### 8.27.1 Styl plotowania domyślnego obiektu

Kontroluje domyślny styl druku dla nowych elementów. "BYCOLOR" w rysunkach w trybie zależnym od koloru, tylko do odczytu. Wartość "NORMALNY" w rysunkach w trybie nazwanego stylu wydruku można zmienić. Zobacz także zmienną systemową PSTYLEMODE. Polecenie KONWERSJASTYLWYDRUKU służy do konwersji bieżącego rysunku w celu użycia nazwanych lub zależnych od koloru stylów druku.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

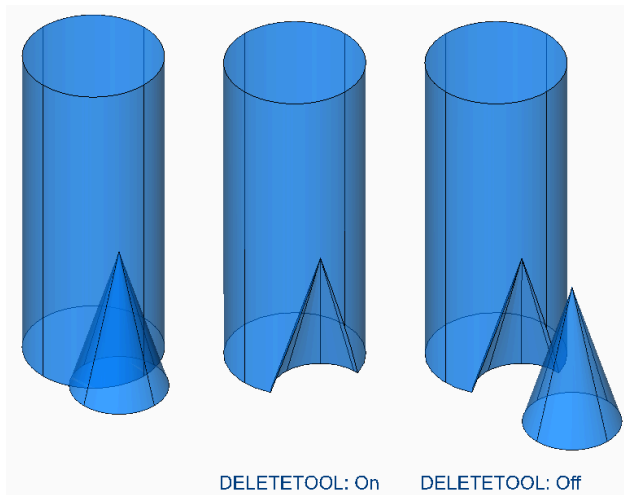
### 8.28 DELETETOOL zmienna systemowa

#### 8.28.1 Usuń narzędzie

Kontroluje zachowanie polecenia RÓŻNICA. Jeśli włączone, elementy użyte do odejmowania są usuwane. Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie usuwaj elementów narzędzia w poleceniu ODEJMIJ Włączone (1): Usuń elementy narzędzia w poleceniu ODEJMIJ





## 8.29 DELOBJ zmienna systemowa

### 8.29.1 Usuń element źródłowy

Kontroluje, czy elementy źródłowe używane do tworzenia elementów 3D (za pomocą poleceń takich jak WYCIĄGNIJ, PRZEKRĘĆ i WYCIĄGNIĘCIE) są zachowywane, czy usuwane.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Zachowaj definiujące elementy 1: Usuwanie encji profilu 2: Usuń wszystkie zdefiniowane obiekty -1: Monitoruj o usunięciu encji profilu -2: Pyta o usunięcie wszystkich wszystkich obiektów (włączając ścieżki oraz krawędzie prowadzące)

## 8.30 DEMANDLOAD zmienna systemowa

### 8.30.1 Żądanie ładowania

Kontroluje sposób, w jaki program obsługuje niestandardowe elementy utworzone przez aplikacje firm trzecich.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	1: Żądanie ładowania źródła aplikacji przy otwarciu rysunku zawierającego obiekty nadzwyczajne 2: Załaduj aplikację źródłową na żądanie podczas wywoływania jednego z poleceń aplikacji

**Uwaga:** Jeśli ustawisz tę zmienną systemową na wartość 0, aplikacje innych firm i niektóre polecenia wewnętrzne mogą nie działać.

### 8.31 DETAILSPATH zmienna systemowa

#### 8.31.1 Ścieżka do katalogu szczegółów

Ścieżki plików detali utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 8.32 DGNEXPXREFMODE zmienna systemowa

#### 8.32.1 Konwersja eksportu XRef'ów

Kontroluje konwersję XRef dla eksportu DGN.

Same pliki zależne nie są konwertowane podczas eksportowania pliku nadrzędnego. Należy je przekonwertować osobno.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Konwertuj odniesienie do formatu DGN 1: Zachowaj odniesienie do DWG 2: Powiąż plik odniesienia z nadrzędnym plikiem DGN 3: Odłącz odnośniki zewnętrzne



### 8.33 DGNFRAME zmienna systemowa

#### 8.33.1 Ramka DGN

Kontroluje widoczność ramek DGN, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na "Użyj indywidualnych zmiennych systemowych" (3).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Ukryj ramki DGN 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania DGN 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj obramowań DGN

### 8.34 DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.34.1 Tryb importu zamkniętych krzywych 2D typu B-splajn

Steruje sposobem konwertowania elementów krzywej 2D B-splajn w formacie DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Konwertuj na splajn 1: Konwertuj na region

### 8.35 DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.35.1 tryb importu elipsa 2D

Kontroluje sposób konwersji elementów 2D DGN typu Elipsy.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Konwertuj na elipsę 1: Konwertuj na region

### 8.36 DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.36.1 Tryb importu kształtów 2D

Kontroluje sposób konwersji elementów DGN typu 2D Shape i 2D Complex Shape.

Jeśli element jest wypełniony, tworzone jest również kreskowanie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Przekształć w polilinię 1: Konwertuj na region 2: Przekształć w siatkę polipowierzchni

### 8.37 DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.37.1 Tryb importu zamkniętych krzywych 3D typu B-splajn

Steruje sposobem przekształcania elementów krzywej 3D B-splajn DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Konwertuj na splajn 1: Konwertuj na region

### 8.38 DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.38.1 Tryb importu elips 3D

Kontroluje sposób konwersji elementów 3D DGN typu Elipsy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Konwertuj na elipsę 1: Konwertuj na region

### 8.39 DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.39.1 Tryb importu elementów 3D

Kontroluje sposób konwersji elementów 3D podczas importu DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Konwertuj na siatkę polipowierzchni 1: Konwertuj na bryłę 3D, bryłę lub powierzchnię



### 8.40 DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.40.1 Tryb importu kształty 3D

Kontroluje sposób konwersji elementów DGN typu 3D Shape i 3D Complex Shape.

Jeśli element jest wypełniony, tworzone jest również kreskowanie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Przekształć w polilinię 1: Konwertuj na region 2: Przekształć w siatkę polipowierzchni

### 8.41 DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION zmienna systemowa

#### 8.41.1 Asocjacja przerwania wymiaru

Przerywa powiązania wymiarów DGN podczas importu DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie przerywaj skojarzeń wymiarów Włączone (1): Przerwij skojarzenia wymiarów

### 8.42 DGNIMP\_CONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS zmienna systemowa

#### 8.42.1 Konwertuj indeksy kolorów w DGN na kolory true

Konwertuje indeksy kolorów DGN na prawdziwe kolory RGB. Jeśli wyłączone, indeksy kolorów DGN są konwertowane na indeksy kolorów DWG.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Konwertuj indeksy kolorów DGN na indeksy kolorów DWG Włączone (1): Konwertuj indeksy kolorów DGN na rzeczywiste kolory RGB

Określa, w jaki sposób kolory Microstation są odwzorowywane na kolory BricsCAD. Microstation przypisuje numery kolorów do kolorów, które różnią się od BricsCAD. Jeśli ta opcja jest włączona, BricsCAD konwertuje indeksy kolorów DGN na rzeczywiste kolory RGB. W przeciwnym razie zostanie podjęta próba przekonwertowania indeksów kolorów DGN na indeksy kolorów DWG. BricsCAD pobiera kolor z tabeli kolorów DGN i próbuje znaleźć ten sam kolor w tablicy kolorów DWG. Jeśli nie jest to możliwe, kolor zostanie zapisany jako rzeczywisty kolor RGB w pliku DWG.

### 8.43 DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES zmienna systemowa

#### 8.43.1 Konwertuj puste pola na spacje

Zastępuje puste wartości pól z pliku DGN symbolami spacji. Jeśli ta opcja jest wyłączona, puste wartości pól z pliku DGN są zastępowane symbolami podkreślenia ("\_").

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Zastąp symbolami podkreślenia ("_") Włączone (1): Zastąp symbolami spacji

### 8.44 DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES zmienna systemowa

#### 8.44.1 Usuń nie używane składniki

Usuwa niepowiązane elementy (style tekstu, rodzaje linii itp.) podczas importu DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Importuj elementy, do których nie ma odniesień. Włączone (1): Wymaż zaimportowane elementy, do których nie ma odniesień

### 8.45 DGNIMPEXPLODETEXTNODES zmienna systemowa

#### 8.45.1 Rozstrzel węzły tekstu

Importuje węzły tekstowe DGN jako zestaw prostych elementów (tekstu, linii itp.). Jeśli wyłączone, węzły tekstowe DGN są konwertowane na tekst wielowierszowy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Konwertuj węzły tekstowe na tekst wielowierszowy Włączone (1): Konwertuj węzły tekstowe na proste elementy, takie jak tekst i wiersze

### 8.46 DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE zmienna systemowa

#### 8.46.1 Importuj aktywny model do Obszaru Modelu

Importuje aktywny model DGN do Obszaru Modelu podczas importu DGN. Jeśli wyłączone, importuje tylko pierwszy model projektu DGN z tabeli modelu.

**Uwaga:** Program Microstation używa frazy "model projektowy" dla obszaru modelu i "model aktywny" dla bieżącego widoku modelu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na





Możliwe wartości:	Wył. (0): Zaimportuj pierwszy model projektu z tabeli modelu do obszaru modelu Wł. (1): Importuj aktywny model do obszaru modelu
-------------------	---

### 8.47 DGNIMPIMPORTDGTEXTSASDBMTEXTS zmienna systemowa

#### 8.47.1 Importuj teksty jako teksty wielowierszowe

Importuje proste elementy tekstowe DGN jako teksty wielowierszowe.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie importuje prostych obiektów tekstowych jako tekstów wielowierszowych. Włączone (1): Importuje proste obiekty tekstowe jako teksty wielowierszowe.

### 8.48 DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS zmienna systemowa

#### 8.48.1 Importuj niewidoczne elementy

Importuje niewidoczne elementy DGN jako niewidoczne elementy. Jeśli wyłączone, niewidoczne elementy DGN nie są importowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Pomiń niewidoczne elementy Włączone (1): Importuj niewidoczne elementy



### 8.49 DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS zmienna systemowa

#### 8.49.1 Importuj modele Obszary Papieru

Importuje wszystkie modele arkuszy DGN do układów obszaru papieru. Jeśli wyłączone, modele arkuszy nie są importowane.

**Uwaga:** Program Microstation używa wyrażenia "model arkusza" w odniesieniu do obszaru papieru.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie importuj modeli arkuszy Włączone (1): Importowanie modeli arkuszy do układów obszaru papieru

### 8.50 DGNIMPIMPORTVIEWINDEX zmienna systemowa

#### 8.50.1 Importuj indeks widoku

Kontroluje liczbę widoków DGN, masek poziomów i ustawień widoku do wykorzystania.

Akceptowane są wartości od -1 do 7. -1 oznacza, że widok nie jest zdefiniowany, a ustawienia widoku i maski poziomów nie są wykorzystywane.

**Uwaga:** Program Microstation używa słowa "poziom" dla warstw; "Maska" ukrywa zawartość w obszarach lub poziomach/warstwach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od -1 do 7
Domyślna wartość:	-1
Możliwe wartości:	-1: Widok nie jest zdefiniowany 1 do 7: Określa maskę poziomą



### 8.51 DGNIMPRECOMPUTEDDIMENSIONSATERIMPORT zmienna systemowa

#### 8.51.1 Przelicz wymiary po imporcie

Konwertuje wymiary DGN na wymiary oparte na pliku DWG.

Jeśli ta opcja jest wyłączona, tworzone są wymiary oparte na formacie DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): tworzenie bloków geometrii wymiarowej w stylu DGN Włączone (1): ponownie oblicz wszystkie wymiary, aby utworzyć bloki geometrii wymiarów DWG

### 8.52 DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES zmienna systemowa

#### 8.52.1 Pliki źródłowe symboli

Ścieżka do plików RSC zasobów DGN – czcionki, style linii itp. Odpowiednik zmiennej systemowej MS\_SYMBRSRC MicroStation.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 8.53 DGNIMPXREFIMPORTMODE zmienna systemowa

#### 8.53.1 Tryb importu zewnętrznych referencji

Kontroluje import załączników DGN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3



Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Pomiń - nie importuje załączników DGN 1: Zachowaj - konwertuje załączone pliki DGN na XRefs DWG 2: Scal do komórki - konwertuje załączone pliki DGN do bloków DWG 3: Utwórz Podkład DGN - konwertuje załączone pliki DGN na elementy Podkładu

### 8.54 DGNOSNAP zmienna systemowa

#### 8.54.1 Punkty charakterystyczne DGN

Włącza przyciąganie do punktów charakterystycznych dla plików podkładów DGN.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie do encji DGN Włączone (1): Włącz przyciąganie do elementu DGN

### 8.55 Zmienna systemowa DIASTAT

#### 8.55.1 Stan okna dialogowego (tylko do odczytu)

Pokazuje, w jaki sposób zostało zamknięte ostatnie okno dialogowe.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Anuluj Wł. (1): OK

### 8.56 DIMADEC zmienna systemowa

#### 8.56.1 Precyzja kąta przyciemnienia

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych dla wymiarów kątowych.

Wartość -1 powoduje użycie zmiennej systemowej DIMDEC.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -1 do 8
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	-1: Użyj zmiennej systemowej DIMDEC 0 - 8: Miejsca dziesiętne

### 8.57 DIMALT zmienna systemowa

#### 8.57.1 Jednostki alternatywne

Umożliwiają alternatywne jednostki skrótów.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz jednostki dodatkowe Wł. (1): Włącz jednostki dodatkowe

### 8.58 DIMALTD zmienna systemowa

#### 8.58.1 Alt. dokładność

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych dla dodatkowych jednostek wymiaru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	2 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry



## 8.59 DIMALTF zmienna systemowa

### 8.59.1 Mnożnik alt

Kontroluje konwersję jednostek alternatywnych. Zobacz także zmienną systemową DIMALT.

Mnoży podstawową jednostkę, dając jednostki alternatywne. Jeśli jedna jednostka rysunkowa jest równa 1 cal, a wartość jest ustawiona na 25.4, alternatywne wymiary liniowe są wyrażone w mm.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	25.4 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 0.0394 - Jeśli POMIAR=1 i INSUNITS=milimetry

## 8.60 DIMALTRND zmienna systemowa

### 8.60.1 Zaokrąglenie alternatywne

Steruje zaokrągleniem dla jednostek dodatkowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

## 8.61 DIMALTTD zmienna systemowa

### 8.61.1 Precyzja tolerancji Alt

Kontroluje precyzję tolerancji w jednostkach wymiaru alternatywnego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	3 - Jeśli POMIAR=1 i INJEDNOSTKI= cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry



## 8.62 DIMALTTZ zmienna systemowa

### 8.62.1 Pomija wszystkie zera tolerancji

Kontroluje pomijanie zer końcowych tolerancji.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Pomija zera stóp i uwzględnia zera cali 1: Uwzględnij zera stóp i uwzględnia zera cali 2: Uwzględnij zera stóp i pomiń zera cali 3: Pomija zera stóp i uwzględnia zera cali 4: Pomija zera wiodące w wymiarach dziesiętnych 8: Pomija zera końcowe w wymiarach dziesiętnych

## 8.63 DIMALTU zmienna systemowa

### 8.63.1 Wszystkie typy jednostek

Kontroluje alternatywny typ jednostki dla wymiarów liniowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 8
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne (skumulowane) 5: Ułamkowe (skumulowane) 6: Architektoniczne 7: Ułamkowy 8: Panel sterowania systemu Windows



## 8.64 DIMALTZ zmienna systemowa

### 8.64.1 Pomija alt zera

Pomija początkowe i/lub końcowe zera dla alternatywnych jednostek wymiarów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 12
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Pomija zera stóp i uwzględnia zera cali 1: Uwzględnij zero stóp i uwzględnia zero cali 2: Uwzględnij zero stóp i pomiń zero cali 3: Pomija zero stóp i uwzględnia zero cali 4: Pomija zera wiodące w wymiarach dziesiętnych 8: Pomija zera końcowe w wymiarach dziesiętnych

## 8.65 DIMANNO zmienna systemowa

### 8.65.1 Styl jest opisowy (tylko do odczytu)

Wskazuje, że aktualny styl wymiarowania jest opisowy.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek

## 8.66 DIMAPOST zmienna systemowa

### 8.66.1 Przedrostek/Przyrostek jednostek alt

Kontroluje przedrostek i/lub przyrostek, który pojawia się w tekście wymiaru alternatywnego, nie dotyczy wymiarów kątowych. Zobacz także **Style wymiarowania > Eksploratora rysunku** (polecenie WYMSTYL).

Ustaw na "", aby wyłączyć, lub użyj ciągu przyrostka 'prefiks[sufiks]'. Wstaw pojedynczy znak końca linii z "X" (często, gdy aktywne są jednostki alternatywne).

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek





## 8.67 DIMARCSYM zmienna systemowa

### 8.67.1 Symbol łuku

Kontroluje wyświetlanie symboli długości łuków w wymiarach.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Symbol długości łuku jest umieszczony przed tekstem wymiaru 1: Symbol długości łuku jest umieszczony nad tekstem wymiaru 2: Wyświetlanie symbolu długości łuku jest pominięte

## 8.68 DIMASO zmienna systemowa

### 8.68.1 Zespoleńie (przestarzałe)

Zastąpione przez DIMASSOC. Nie ma żadnego efektu poza zachowaniem integralności skryptów.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na

## 8.69 DIMASSOC zmienna systemowa

### 8.69.1 Asocjatywność

Kontroluje asocjatywność elementów wymiarowych lub czy tworzone są wymiary rozbite.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2



Możliwe wartości:	0: Wymiary rozstrzelone 1: Nie zespolony obiekty wymiarowania 2: Zespolone obiekty wymiarowania
-------------------	---

### 8.70 DIMASZ zmienna systemowa

#### 8.70.1 Rozmiar strzałki

Kontroluje rozmiar strzałek wymiaru i linii odnośnika.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.18 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

### 8.71 DIMATFIT zmienna systemowa

#### 8.71.1 Dopasowanie tekstu i strzałki

Kontroluje sposób rozmieszczania tekstu wymiaru i strzałek, gdy między liniami pomocniczymi nie ma wystarczająco miejsca.

Gdy zmienna systemowa DIMTMOVE jest ustawiona na 1, dodawany jest odnośnik, jeśli tekst wymiaru jest umieszczony na zewnątrz.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Umieść tekst i strzałki poza przedłużeniami linii 1: Przesuń najpierw strzałką, potem tekst 2: Przesuń najpierw tekst, potem strzałki 3: Przesuń tekst lub strzałki, w zależności od najlepszego dopasowania

### 8.72 DIMAUNIT zmienna systemowa

#### 8.72.1 Jednostki wymiaru kąтового

Kontroluje typ jednostki wymiaru kąтового.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stopnie dziesiętne 1: Stopnie/minuty/sekundy 2: Grady 3: Radiany

### 8.73 DIMAZIN zmienna systemowa

#### 8.73.1 Pomija zera kątów

Pomija początkowe i/lub końcowe zera dla wymiarów kątowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Pomiń zera wiodące 2: Pomiń zera końcowe

### 8.74 DIMBLK zmienna systemowa

#### 8.74.1 Strzałka

Nazwa bloku wyświetlana na końcach linii wymiarowych i linii odniesienia, gdy zmienna systemowa DIMSAH jest ustawiona na wartość **Ustaw przez DIMBLK**.

Nazwa bloku może być nazwą standardową lub odnosić się do zdefiniowanego przez użytkownika bloku grotu strzałki.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek



### 8.75 DIMBLK1 zmienna systemowa

#### 8.75.1 Strzałka 1

Nazwa bloku wyświetlana na pierwszym końcu linii wymiarowej, gdy zmienna systemowa DIMSAH jest ustawiona na **Ustaw przez DIMBLK1 i DIMBLK2**.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

### 8.76 DIMBLK2 zmienna systemowa

#### 8.76.1 Strzałka 2

Nazwa bloku wyświetlanego na drugim końcu linii wymiarowej, gdy zmienna systemowa DIMSAH jest ustawiona na **Ustaw przez DIMBLK1 i DIMBLK2**.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

### 8.77 DIMCEN zmienna systemowa

#### 8.77.1 Znacznik środka

Kontroluje, czy i w jaki sposób znaczniki środków i linie środkowe okręgów i łuków są rysowane za pomocą poleceń WYMCENTRUM, WYMŚREDNICA i WYMPROMIEŃ.

- Wartość zero oznacza brak znacznika środka.
- Liczby ujemne oznaczają linię.
- Liczby dodatnie oznaczają znak.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.18 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry
Możliwe wartości:	0: Brak <0: Linia >0: Znacznik



## 8.78 DIMCLRD zmienna systemowa

### 8.78.1 Kolor linii wymiarowych

Kolor linii wymiarowych, grotów strzałek i linii odnośników wymiarowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 256
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa

## 8.79 DIMCLRE zmienna systemowa

### 8.79.1 Kolor pomocniczych linii wymiarowych

Kontroluje kolor linii pomocniczych wymiaru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 256
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa

## 8.80 DIMCLRT zmienna systemowa

### 8.80.1 Kolor tekstu

Kontroluje domyślny kolor tekstu wymiaru.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 256
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa

## 8.81 DIMCONTINUEMODE zmienna systemowa

### 8.81.1 Tryb kontynuacji wymiaru

Określa, czy style i warstwy wymiaru są dziedziczone z wymiaru początkowego, kontynuowanego lub bazowego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Użyj bieżącego stylu i warstwy wymiarowania 1: Użyj stylu wymiaru i warstwy wymiaru początkowego

## 8.82 DIMDEC zmienna systemowa

### 8.82.1 Dokładność wymiaru

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych dla podstawowych jednostek wymiaru.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 8.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	4



## 8.83 Zmienna systemowa DIMDLE

### 8.83.1 Wyd. linii wym

Steruje długością linii wymiarowych poza liniami pomocniczymi, gdy zamiast grotów strzałek rysowane są ukośne lub znaczniki architektoniczne.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

## 8.84 DIMDLI zmienna systemowa

### 8.84.1 Rozmieszczenie linii bazowej wym

Steruje odstępami między liniami wymiarowymi linii bazowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.38 - Jeśli POMIAR=0 i INJEDNOSTKI=cale 3.75 - Jeśli POMIAR=1 i JEDNOSTKA=milimetry

## 8.85 DIMDSEP zmienna systemowa

### 8.85.1 Separator dziesiętny

Ustawia separator dziesiętny.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

## 8.86 Zmienna systemowa DIMEXE

### 8.86.1 Wyd. linii wyd

Kontroluje przedłużenie linii pomocniczych wymiaru poza linię wymiarową.

Wpisz:	Rzeczywista
--------	-------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.18 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 1.25 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

### 8.87 DIMEXO zmienna systemowa

#### 8.87.1 Odsunięcie linii wyd

Kontroluje odsunięcie linii pomocniczych wymiaru od ich punktów początkowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0625 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

### 8.88 DIMFIT zmienna systemowa

#### 8.88.1 Dopasowanie wymiaru (przestarzałe)

Zastąpione przez DIMATFIT i DIMTMOVE.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	3

### 8.89 Zmienna systemowa DIMFRAC

#### 8.89.1 Typ ułamkowy

Steruje formatem ułamków dla architektonicznych lub ułamkowych wymiarów liniowych. Patrz także zmienna systemowa DIMLUNIT.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2





Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Poziomo 1: Przekątna 2: Nie ułożone w stos

### 8.90 DIMFXL zmienna systemowa

#### 8.90.1 Ustalona długość linii wyd

Kontroluje długość linii pomocniczych, jeśli zmienna systemowa DIMFXLON jest włączona (1).

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

### 8.91 Zmienna systemowa DIMFXLON

#### 8.91.1 Stała linia zewnętrzna

Ustala długość linii pomocniczych na wymiarach.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie używaj linii pomocniczych o stałej długości Włączone (1): Użyj pomocniczych linii wymiarowych o stałej długości

### 8.92 DIMGAP zmienna systemowa

#### 8.92.1 Odsunięcie tekstu

Kontroluje odległość odsunięcia wokół tekstu wymiaru oraz odległość między adnotacjami i liniami zaczepu utworzonymi za pomocą polecenia ODNOŚNIK.

Zobacz zmienną systemową DIMTAD. Wartości ujemne oznaczają narysowanie ramki wokół wymiaru lub tekstu adnotacji.

Wpisz:	Rzeczywista
--------	-------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.18 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

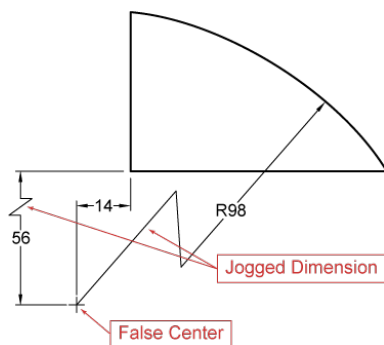
## 8.93 DIMJOGANG zmienna systemowa

### 8.93.1 Kąt uskokowy

Kontroluje kąt ukośnych segmentów linii wymiarowych w wymiarach promienia skoku.

**Uwaga:** Ucięte wymiary promienia są często tworzone, gdy punkt środkowy znajduje się poza stroną.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	45.0



## 8.94 DIMJUST zmienna systemowa

### 8.94.1 Pozycja Tekstu Poziomo

Kontroluje poziome położenie tekstu wymiaru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 4
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Tekst powyżej linii wymiarowej i justowany centralnie pomiędzy liniami pomocniczymi 1: Tekst przyległy do pierwszej wydłużonej linii 2: Tekst przyległy do drugiej wydłużonej linii 3: Tekst powyżej i wyrównany do pierwszej linii pomocniczej 4: Tekst powyżej i wyrównany do drugiej linii pomocniczej
-------------------	--

### 8.95 DIMLAYER zmienna systemowa

#### 8.95.1 Domyślna warstwa wymiarów

Domyślna warstwa dla nowych wymiarów.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	.

### 8.96 DIMLDRBLK zmienna systemowa

#### 8.96.1 Strzałka linii odniesienia

Steruje blokiem grotu strzałki dla linii odniesienia.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

### 8.97 DIMLFAC zmienna systemowa

#### 8.97.1 Liniowa Skala Wymiarowa

Kontroluje mnożnik skali dla wymiarów liniowych, w tym promienia, średnicy i rzędnych.

Wymiary liniowe są mnożone przez DIMLFAC.

- Wartości dodatnie oznaczają, że jest on używany w obszarze modelu i obszarze papieru.
- Wartości ujemne oznaczają tylko obszar papieru.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0



## 8.98 DIMLIM zmienna systemowa

### 8.98.1 Metoda tolerancji

Generuje limity wymiarów jako domyślny tekst dla wymiarów.

Jeśli włączone, wyłącza DIMTOL.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie generuj limitów wymiarów jako tekstu domyślnego Włączone (1): Generuj limity wymiarów jako tekst domyślny

## 8.99 DIMLTEX1 zmienna systemowa

### 8.99.1 Rodzaj linii 1 linii pomocniczej

Kontroluje rodzaj linii dla pierwszej linii pomocniczej wymiaru.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

## 8.100 DIMLTEX2 zmienna systemowa

### 8.100.1 Rodzaj linii dla drugiej linii pomocniczej.

Kontroluje rodzaj linii dla drugiej linii pomocniczej wymiaru.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

## 8.101 DIMLTYPE zmienna systemowa

### 8.101.1 Rodzaj linii wymiarowej

Kontroluje rodzaj linii dla linii wymiarowych.

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Rysunek
-------------	---------

## 8.102 DIMLUNIT zmienna systemowa

### 8.102.1 Jednostki wym

Kontroluje podstawowy typ jednostki dla wymiarów liniowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 6
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne 5: Ułamkowy 6: Panel sterowania systemu Windows

## 8.103 DIMLWD zmienna systemowa

### 8.103.1 Linia wym LW

Kontroluje szerokość linii wymiarowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	JAKWarstwa
Możliwe wartości:	-3: Domyślne (zdefiniowane przez LWDEFAULT) -2: JakBlok -1: JakWarstwa 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra



## 8.104 DIMLWE zmienna systemowa

### 8.104.1 Linia pomocnicza wymiarów

Kontroluje szerokość linii pomocniczych wymiarów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	JAKWarstwa
Możliwe wartości:	-3: Domyślne (zdefiniowane przez LWDEFAULT) -2: JakBlok -1: JakWarstwa 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra

## 8.105 DIMMARKTYPE zmienna systemowa

### 8.105.1 Oznaczenie nadpisania wymiaru

Automatycznie wyświetla nadpisane wymiary asocjatywne ze specjalnym oznaczeniem, gdy nie zawierają one domyślnego tekstu wymiaru.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyłączone 1: Wyświetl nadpisane wymiary z podkreśleniem 2: Wyświetl nadpisane wymiary z nadkreśleniem

## 8.106 DIMPOST zmienna systemowa

### 8.106.1 Przedrostek/Przyrostek wym

Kontroluje przedrostek i/lub przyrostek dodawany do tekstu wymiaru. Zobacz także **Eksplorator rysunków** > **Style wymiarowania** (polecenie WYMSTYL).



Ustaw na "", aby wyłączyć, lub użyj ciągu przyrostka 'prefiks[sufiks]'. Wstaw pojedynczy linefeed z "\X", gdy aktywne są jednostki alternatywne.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

### 8.107 DIMRND zmienna systemowa

#### 8.107.1 Dokładność

Kontroluje zasady zaokrąglania dla wymiarów liniowych.

**Uwaga:** Nie ma to wpływu na wymiary kątowe.

Wartość 0.1 zaokrągla do najbliższej 0.1 jednostki, wartość 1 zaokrągla do najbliższej liczby całkowitej. Liczba miejsc dziesiętnych jest ograniczona przez zmienną systemową DIMDEC.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 8.108 DIMSAH zmienna systemowa

#### 8.108.1 Grot strzałki

Kontroluje sposób ustawiania bloków strzałek linii wymiarowej.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Ustawione przez DIMBLK - używa tego samego bloku dla pierwszego i drugiego grotu strzałki Włączone (1): Ustawione przez DIMBLK1 i DIMBLK2 - używa różnych bloków dla pierwszego i drugiego grotu strzałki



## 8.109 DIMSCALE zmienna systemowa

### 8.109.1 Ogólna skala wym

Stosuje mnożnik skali do zmiennych wymiaru, które określają rozmiar składników elementów wymiaru, takich jak wysokość tekstu, odległość lub odsunięcia.

**Uwaga:** Nie ma wpływu na zmierzone długości, współrzędne lub kąty.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	0 lub więcej
Domyślna wartość:	1.0

## 8.110 DIMSD1 zmienna systemowa

### 8.110.1 Lin wym 1

Pomija pierwszą część linii wymiarowej: od pierwszej linii pomocniczej do początku tekstu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pomijaj pierwszej linii wymiarowej Włączone (1): Pomiń pierwszą linię wymiarową

## 8.111 DIMSD2 zmienna systemowa

### 8.111.1 Linia wymiarowa 2

Pomija drugą część linii wymiarowej: od początku tekstu do drugiej linii pomocniczej.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł





Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pomijaj drugiej linii pomocniczej Włączone (1): Pomiń drugą linię wymiarową
-------------------	---

### 8.112 DIMSE1 zmienna systemowa

#### 8.112.1 Linia pomocnicza wymiaru

Pomija pierwszą linię pomocniczą wymiaru.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pomijaj pierwszej linii pomocniczej Włączone (1): Pomiń pierwszą linię pomocniczą

### 8.113 DIMSE2 zmienna systemowa

#### 8.113.1 Linia rozsz 2

Pomija drugą linię pomocniczą wymiaru.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie pomijaj drugiej linii pomocniczej Włączone (1): Pomiń drugą linię pomocniczą

### 8.114 DIMSHO zmienna systemowa

#### 8.114.1 Wyświetlanie wymiaru (przestarzałe)

Nie ma żadnego efektu poza zachowaniem integralności skryptów. Kontroluje redefinicję elementów wymiaru podczas przeciągania.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	Na
-------------------	----

### 8.115 DIMSOXD zmienna systemowa

#### 8.115.1 Linia wym. wewnątrz

Pomija grot strzałek poza liniami pomocniczymi, jeśli wewnątrz linii pomocniczych nie ma wystarczającej ilości miejsca i jeśli zmienna systemowa DIMITX jest włączona (1).

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pomijaj zewnętrznych grotów strzałek Włączone (1): Pomiń zewnętrzne grot strzałek

### 8.116 WYMSTYL zmienna systemowa

#### 8.116.1 Styl wymiarowania (Tylko Do Odczytu)

Bieżący styl wymiarowania.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Standard

### 8.117 DIMITAD zmienna systemowa

#### 8.117.1 Pionowa Pozycja Tekstu

Kontroluje pionowe położenie tekstu względem linii wymiarowych. Pozycja nad linią wymiarową jest ustawiana przez zmienną systemową DIMGAP.

Opcja **nad linią wymiarową** nie ma zastosowania, jeśli zmienna systemowa DIMITH jest ustawiona na **poziomy**, a linia wymiarowa nie jest pozioma.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek



Zakres:	Od 0 do 4
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyśrodkowany pomiędzy przedłużeniami linii 1: Nad linią wymiarową 2: Najdalszy od definiowanych punktów 3: Japońskie Standardy Przemysłowe 4: Pod linią wymiarową

### 8.118 DIMTDEC zmienna systemowa

#### 8.118.1 Dokładność tolerancji

Kontroluje liczbę miejsc dziesiętnych dla wartości tolerancji w jednostkach wymiaru podstawowego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	4

### 8.119 DIMTFAC zmienna systemowa

#### 8.119.1 Tolerancja wysokości tekstu

Kontroluje mnożnik skali używany do obliczania wysokości tekstu dla ułamków wymiarów i tolerancji, w odniesieniu do wysokości tekstu wymiaru, ustawionej za pomocą zmiennej systemowej DIMTXT. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa DIMLUNIT jest ustawiona na **Frakcyjny** (5).

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

### 8.120 DIMTFILL zmienna systemowa

#### 8.120.1 Wypełnienie tekstu

Kontroluje tło tekstu wymiaru.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak tła lub wypełnienia 1: Tło lub kolor wypełnienia pasuje do tła okna aktualnego rysunku 2: Kolor tła lub wypełnienia odpowiada wartości określonej przez zmienną systemową DIMTFILLCLR

### 8.121 Zmienna systemowa DIMTFILLCLR

#### 8.121.1 Kolor wypełnienia tekstu

Steruje kolorem tła tekstu wymiarowego, gdy zmienna systemowa DIMTFILL jest ustawiona na wartość 2.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 256
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: JakBlok 1-255: indeks 256: JakWarstwa

### 8.122 DIMTIH zmienna systemowa

#### 8.122.1 Tekst wyrównany wewnątrz

Kontroluje pozycję tekstu wymiarowego na wymiarach.

**Uwaga:** Nie dotyczy wymiarów rzędnych.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyrównane z linią wymiarową Włączone (1): Poziomo
-------------------	---

### 8.123 DIMTIX zmienna systemowa

#### 8.123.1 Tekst wewnątrz

Rysuje tekst wymiarowy między liniami pomocniczymi, nawet jeśli nie ma wystarczającej ilości miejsca.

**Uwaga:** Nie dotyczy wymiarów promienia i średnicy.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wciskaj tekstu na siłę między liniami pomocniczymi Włączone (1): Wymuś tekst między liniami pomocniczymi

### 8.124 DIMTM zmienna systemowa

#### 8.124.1 Dolna granica tolerancji

Kontroluje minimalny (dolny) limit tolerancji dla tekstu wymiaru, gdy zmienna systemowa DIMTOL lub DIMLIM jest włączona.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 8.125 DIMTMOVE zmienna systemowa

#### 8.125.1 Przesunięcie tekstu

Kontroluje sposób przesuwania wymiaru tekstu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Przesuń linię wymiarową z tekstem wymiarowym 1: Dodaj linię odniesienia po przesunięciu tekstu wymiarowego 2: Zezwalaj na swobodne przesuwanie tekstu bez linii odniesienia

### 8.126 DIMTOFL zmienna systemowa

#### 8.126.1 Wymuszenie linii wym

Wymusza rysowanie linii wymiarowej między liniami pomocniczymi wymiaru, nawet jeśli tekst jest umieszczony poza nimi.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wymuszaj linii wymiarowych, nawet jeśli tekst znajduje się na zewnątrz Włączone (1): Wymuś linie wymiarowe nawet wtedy, gdy tekst znajduje się na zewnątrz

### 8.127 DIMTOH zmienna systemowa

#### 8.127.1 Zewnętrzne wyrównanie tekstu

Umieszcza tekst wymiaru poza liniami pomocniczymi w poziomie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyrównane z linią wymiarową Włączone (1): Poziomo

### 8.128 Zmienna systemowa DIMITOL

#### 8.128.1 Wyświetlanie tolerancji

Dodaje tolerancje do tekstu wymiarowego.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj tolerancji Włączone (1): Tolerancja wyświetlania

### 8.129 Zmienna systemowa DIMTOLJ

#### 8.129.1 Poz. pionowa tolerancji

Steruje pionowym położeniem wartości tolerancji względem podstawowego tekstu wymiarowego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Dół 1: Środkowy 2: Do góry

### 8.130 Zmienna systemowa DIMTP

#### 8.130.1 Górna granica tolerancji

Steruje maksymalnym (górnym) limitem tolerancji dla tekstu wymiarowego, gdy zmienna systemowa DIMTOL lub DIMLIM jest włączona.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0



## 8.131 DIMTSZ zmienna systemowa

### 8.131.1 Roz szer wym

Kontroluje rozmiar znaczników rysowanych zamiast grotów strzałek dla wymiarów liniowych, promienia i średnicy.

Jeśli wartość wynosi zero, rysowane są groty strzałek.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0
Możliwe wartości:	0: Narysuj groty strzałek >0: Narysuj ukośne pociągnięcia zamiast grotów strzałek

## 8.132 DIMTVP zmienna systemowa

### 8.132.1 Pionowe odsunięcie tekstu

Kontroluje pionowe położenie wymiaru powyżej lub poniżej linii wymiarowej. Działa jako mnożnik zmiennej systemowej DIMTXT, gdy zmienna systemowa DIMTAD jest ustawiona na **Wyśrodkowany między liniami pomocniczymi**.

Wartość 1.0 jest równoważna włączeniu zmiennej systemowej DIMTAD (1).

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

## 8.133 DIMTXSTY zmienna systemowa

### 8.133.1 Styl tekstu

Steruje domyślnym stylem tekstu wymiarowego.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Standard





### 8.134 DIMTXT zmienna systemowa

#### 8.134.1 Wysokość tekstu

Kontroluje domyślną wysokość tekstu wymiaru, jeśli styl tekstu ustawiony w zmiennej systemowej DIMTXSTY nie ma stałej wysokości.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.18 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

### 8.135 Zmienna systemowa DIMTXTDIRECTION

#### 8.135.1 Kierunek tekstu

Steruje kierunkiem tekstu wymiarowego.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): od lewej do prawej Wł. (1): Od prawej do lewej

### 8.136 DIMTZIN zmienna systemowa

#### 8.136.1 Tolerancja pomija zera

Kontroluje pomijanie zer końcowych tolerancji.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	0



Możliwe opcje:	0: Pomija zera stóp i uwzględnia zera cali 1: Uwzględnij zero stóp i uwzględnia zero cali 2: Uwzględnij zero stóp i pomiń zero cali 3: Pomija zero stóp i uwzględnia zero cali 4: Pomija zera wiodące w wymiarach dziesiętnych 8: Pomija zera końcowe w wymiarach dziesiętnych
----------------	---

### 8.137 Zmienna systemowa DIMUNIT

#### 8.137.1 Typ jednostki wymiarowej (przestarzałe)

Zastąpione przez zmienne systemowe DIMLUNIT i DIMFRAC.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 8
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne (skumulowane) 5: Ułamkowe (skumulowane) 6: Architektoniczne 7: Ułamkowy 8: Panel sterowania systemu Windows

### 8.138 DIMUPT zmienna systemowa

#### 8.138.1 Umieść tekst ręcznie

Przełącza umieszczanie tekstu wymiaru podczas jego tworzenia.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Kursor steruje tylko położeniem linii wymiarowej Włączone (1): Kursor steruje zarówno położeniem tekstu, jak i położeniem linii wymiarowej
-------------------	--

### 8.139 DIMZIN zmienna systemowa

#### 8.139.1 Pomiń zera wym

Pomija początkowe i/lub końcowe zera dla jednostek podstawowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Pomija zera stóp i uwzględnia zera cali 1: Uwzględnij zera stóp i uwzględnia zera cali 2: Uwzględnij zera stóp i pomiń zera cali 3: Pomija zera stóp i uwzględnia zera cali 4: Pomija zera wiodące w wymiarach dziesiętnych 8: Pomija zera końcowe w wymiarach dziesiętnych

### 8.140 DISPLAYAXES zmienna systemowa

#### 8.140.1 Wyświetl osie

Wyświetla osie elementów konstrukcyjnych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe opcje:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj osi Włączone (1): Wyświetlaj osie



## 8.141 DISPLAYAXESFORMEP zmienna systemowa

### 8.141.1 Wyświetl osie

Steruje wyświetlaniem osi elementów MEP.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

## 8.142 DISPLAYSCALING zmienna systemowa

### 8.142.1 Automatyczne skalowanie ekranu (Tylko Do Odczytu)

Bieżące skalowanie ekranu - takie samo jak ustawienia ekranu systemowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	od 50 do 1000
Domyślna wartość:	100

## 8.143 DISPLAYSIDESANDENDS zmienna systemowa

### 8.143.1 Wyświetl Boki i Końce

Wyświetla boki i końce elementów strukturalnych po zaznaczeniu. Jeśli włączone, można je zaznaczać.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj boków i końców Włączone (1): Strona wyświetlacza i końce



### 8.144 DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS zmienna systemowa

#### 8.144.1 Znacznik we wszystkich widokach

Kontroluje, czy znaczniki przyciągania są wyświetlane we wszystkich rzutniach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj znacznika przyciągania we wszystkich widokach Włączone (1): Wyświetl znacznik przyciągania we wszystkich widokach

### 8.145 DISPLAYTOOLTIPS zmienna systemowa

#### 8.145.1 Opis działania śledzenia

Włącza/Wyłącza wyświetlanie wskazówek działania przyciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz etykiety narzędzi przyciągania Włączone (1): Włącz etykiety narzędzi przyciągania

### 8.146 DISPLAYTRUEDIMENSION zmienna systemowa

#### 8.146.1 Domyślny typ wymiaru

Ustawia domyślny typ wymiaru umieszczonego na widoku izometrycznym.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Rzutowany - niedopasowane do geometrii. 1: Prawdziwy- dopasowane do geometrii

### 8.147 DISPPAPERBKG zmienna systemowa

#### 8.147.1 Tło papieru

Wyświetla arkusz papieru w obszarze papieru.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj tła papieru Włączone (1): Wyświetl tło papieru

### 8.148 Zmienna systemowa DISPPAPERMARGINS

#### 8.148.1 Obszar wydruku

Wyświetla obszar drukowania układu w obszarze papieru.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj obszaru drukowania Włączone (1): Wyświetl obszar wydruku



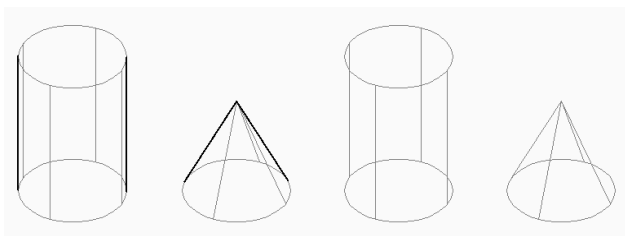
## 8.149 DISPSILH zmienna systemowa

### 8.149.1 Wyświetl zarys krzywych

Wyświetla krzywe sylwetki na bryłach w trybach Wireframe (2D i 3D).

**Uwaga:** Aby wyświetlić zmiany w istniejących jednostkach, wykonaj operację REGEN.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj krzywych sylwetki Włączone (1): Wyświetl krzywe sylwetki



## 8.150 DISTANCE zmienna systemowa

### 8.150.1 Odległość (Tylko Do Odczytu)

Ostatnia obliczona odległość dla polecenia ODLEG.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

## 8.151 DMAUDITLEVEL zmienna systemowa

### 8.151.1 Polecenie MBTEST, poziom szczegółowości

Kontroluje typy komunikatów wyświetlanych dla polecenia MBTEST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy



Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Ignoruj błędy zakresu dynamiki 2: Ignoruj srebrne ściany

### Zakres dynamiczny

Zakres dynamiczny to zakres długości wymaganych do utworzenia prawidłowej geometrii. Zakres jest ograniczony, ponieważ program modelujący wyraża współrzędne punktów w przestrzeni 3D w postaci liczb zmiennoprzecinkowych o podwójnej precyzji. Aby przedstawić liczbę, liczby zmiennoprzecinkowe używają skończonej liczby cyfr znaczących, która w przypadku liczb o podwójnej precyzji wynosi w przybliżeniu od czternastu do szesnastu cyfr znaczących. Użycie cyfr przez modelera jest ograniczone do dziewięciu cyfr znaczących, aby uniknąć podatności na błąd zaokrąglenia. Oznacza to, że zakres dynamiczny modelu może mieć tylko dziewięć rzędów wielkości. Zatem stosunek najdłuższej do najkrótszej długości, jaką można modelować, wynosi  $10^9$ .

Liczby mogą być interpretowane jako cale, milimetry lub dowolna inna jednostka. Modeler ma rozdzielczość  $10^{-6}$ , co oznacza, że jeśli odległość między dwoma punktami jest mniejsza, uważa się, że są one takie same. Wymagane jest również pasmo ochronne o wartości co najmniej jednego rzędu wielkości wokół wartości rozdzielczości. Ze względów praktycznych może występować niejednoznaczność co do odległości zbliżonych do wartości rozdzielczości, więc ta opaska ochronna stanowi margines bezpieczeństwa w celu poprawy niezawodności.

W związku z tym prawidłowy zakres dynamiki modeli w BricsCAD wynosi od  $10^{-5}$  do  $10^4$  i nie jest zależny od jednostki. Zakres dynamiki części modelowanych w milimetrach wynosi od 0,00001 mm do 10000 mm. Zakres dynamiczny części modelowanych w metrach wynosi od 0,00001 m do 10000 m.

W przypadku przekroczenia zakresu dynamiki zachowanie algorytmów modelowania jest nieprzewidywalne. Może to spowodować, że algorytmy modelowania będą generować nieprawidłowe wyniki lub błędy.

### Srebrna powierzchnia

Niektóre modele mogą zawierać długie, wąskie ściany, które nie miały być obecne w projekcie modelu. Zazwyczaj występują one w importowanych modelach ze względu na różnice tolerancji między systemami modelowania geometrycznego.

Ponieważ rozmiar elementu nie może być mniejszy niż rozdzielczość programu modelującego, rzeczywiste ściany są co najmniej o rząd wielkości większe niż maksymalna szczelina w modelu. Każda powierzchnia mniejsza niż ta jest kandydatem do bycia fałszywą.

Tolerancja elementu jest obliczana jako najwyższa wartość tolerancji spośród tolerancyjnych krawędzi i wierzchołków elementu.

Maksymalna odległość między dłuższymi krawędziami takiej ściany jest mniejsza niż określona tolerancja. Ma co najmniej jedną krótką i nie więcej niż trzy długie krawędzie. Krótka krawędź to krawędź, która jest krótsza niż określona tolerancja. Długa krawędź jest dłuższa niż określona tolerancja. Tolerancja może być obliczana automatycznie na podstawie obwiedni elementu.

Ponieważ wymiary geometrii rozszczepionej są zbliżone do rozdzielczości programu modelującego, wykonywanie na niej operacji jest trudne. Ponieważ taka geometria nie jest zwykle zamierzona, próbuje się ją zastąpić geometrią tolerancyjną. W bryłach tolerancyjne krawędzie zastępują rozszczepione ściany, a tolerancyjne wierzchołki zastępują krótkie krawędzie. W przypadku ręcznego mocowania można usunąć odłamki i w razie potrzeby wydłużyć sąsiednie ściany.





**Uwaga:** Podczas wykonywania sprawdzania i naprawiania encji w różnych kontekstach, tolerancja jest pobierana z jednostki jako największej wartości tolerancji między tolerancyjnymi krawędziami i wierzchołkami jednostki lub niektórymi innymi wartościami według uznania wywołującego.

### 8.152 DMAUTOUPDATE zmienna systemowa

#### 8.152.1 Tryb rekalkulacji wiązań 3D

Automatycznie aktualizuje model, gdy wiązania są stosowane lub modyfikowane.

Jeśli wyłączone, użyj polecenia MBAKTUALIZUJ, aby zaktualizować model.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie aktualizuj automatycznie wiązań 3D Włączone (1): Aktualizuj wiązania 3D automatycznie

### 8.153 DMCONNECTIONCUTTYPE zmienna systemowa

#### 8.153.1 Typ połączenia

Kontroluje typ połączenia utworzonego przez polecenie BIMPOŁĄCZENIESTRUKTURALNE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Gładki 1: Planarny



### 8.154 DMPUSHPULLSUBTRACT zmienna systemowa

#### 8.154.1 Odejmij DMWCISNIJWYCIAGNIJ

Kontroluje, co się dzieje, gdy element zmodyfikowany za pomocą polecenia MBWCISNIJWYCIAGNIJ dotyka istniejącego elementu.

Gdy opcja JEST wyłączona, bryła, która przecina się z inną bryłą, nie odejmuje już przecinających się obszarów od innej bryły.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz odejmowanie DMPUSHPULL Włączone (1): Włącz odejmowanie DMPUSHPULL

### 8.155 DMRECOGNIZE zmienna systemowa

#### 8.155.1 Automatyczne rozpoznawanie wiązań geometrycznych 3D

Automatycznie związuje relacje geometryczne między powierzchniami, gdy edytowane są obiekty 3D lub ponownie obliczane są wiązania 3D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -1 do 1023
Domyślna wartość:	0



Możliwe opcje:	Negatywny: Wyłącz automatyczne rozpoznawanie wiązań geometrii 3D 1: Powierzchnie styczne 2: Płaszczyzny zbieżne 4: Płaszczyzny równoległe 8: Płaszczyzny prostopadłe 16: Walce prostopadłe do płaszczyzn 32: Powierzchnie współosiowe 64: Cylindry i kule o równym promieniu 128: Wierzchołki między 4 lub więcej ścianami 256: Krawędzie pomiędzy pokrywającymi się ścianami 512: Zablokuj powiązaną płaszczyznę leżącą w XY/YZ/ZX (zgodność)
----------------	--

## 8.156 DOCKPRIORITY zmienna systemowa

### 8.156.1 Priorytet Dokowania

Kontroluje priorytet dokowania górnego, lewego, prawego i dolnego paska dokowania.

**Uwaga:** Wymagane jest ponowne uruchomienie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 14
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Góra, Lewo, Prawo, Dół 2: Góra, Dół, Lewo, Prawo 3: Góra, Lewo, Dół, Prawo 4: Góra, Prawo, Dół, Lewo 5: Lewo, Prawo, Góra, Dół 6: Lewo, Góra, Dół, Prawo 7: Lewo, Góra, Prawo, Dół 8: Lewo, Dół, Prawo, Góra 9: Prawo, Góra, Lewo, Dół 10: Prawo, Dół, Lewo, Góra 11: Prawo, Góra, Dół, Lewo 12: Dół, Lewo, Prawo, Góra 13: Dół, Lewo, Góra, Prawo 14: Dół, Prawo, Góra, Lewo



## 8.157 DOCTABPOSITION zmienna systemowa

### 8.157.1 Pozycja karty

Określa, gdzie jest wyświetlana karta formantu dokumentu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Do góry 1: Dół 2: W lewo 3: Prawy

## 8.158 DONUTID zmienna systemowa

### 8.158.1 Wewnętrzna średnica pierścienia

Domyślna średnica wewnętrzna dla polecenia PIERŚCIEŃ.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0.5

## 8.159 DONUTOD zmienna systemowa

### 8.159.1 Zewnętrzna średnica pierścienia

Domyślna średnica zewnętrzna dla polecenia PIERŚCIEŃ.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	1.0



### 8.160 Zmienna systemowa TRYBPRZES

#### 8.160.1 Tryb przeciągania elementu

Określa, czy podgląd jest wyświetlany podczas wykonywania poleceń PRZESUŃ i KOPIUJ.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Bez przeciągania 1: Na żądanie 2: Zawsze, gdy jest to możliwe

### 8.161 DRAGMODECONSTRAINTS zmienna systemowa

#### 8.161.1 Dynamiczne rozwiązywanie wiązań 3D

Rozwiązuje wiązania 3D na żywo, gdy elementy są przenoszone.

Wyłącz, aby zoptymalizować wydajność.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz dynamiczne rozwiązywanie ograniczeń 3D Włączone (1): Włącz dynamiczne rozwiązywanie ograniczeń 3D

### 8.162 DRAGMODEFACES zmienna systemowa

#### 8.162.1 PRZESUŃ powierzchnię

Kontroluje zachowanie poleceń PRZESUŃ i MBPRZESUŃ, jeśli są one używane do przesuwania powierzchni.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Przesunięcie całej bryły 1: Przesuń powierzchnię twarzy 2: Przesuń krawędzie twarzy

### 8.163 Zmienna systemowa DRAGMODEHIDE

#### 8.163.1 Ukryj podczas przeciągania

Ukrywa oryginalny element podczas operacji przenoszenia i rozciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	1: Podczas poleceń modelowania 3D 2: Podczas poleceń rysowania 2D

### 8.164 DRAGMODEINTERRUPT zmienna systemowa

#### 8.164.1 Tryb przerywania przeciągania

Kontroluje, czy ponowne obliczanie/rysowanie modelu jest przerywane, gdy kursor jest w ruchu.

Jeśli włączone, wyświetla podgląd na żywo. Jeśli wyłączone, każda akcja przeciągania musi zostać najpierw zakończona.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Wyłączone 1: Włączone
-------------------	-----------------------------

### 8.165 DRAGOPEN zmienna systemowa

#### 8.165.1 Otwórz przeciągnięty

Kontroluje, co należy zrobić, gdy rysunek zostanie przeciągnięty z eksploratora do programu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wstaw plik do bieżącego rysunku 1: Otwórz plik w nowej karcie

### 8.166 DRAGP1 zmienna systemowa

#### 8.166.1 Współczynnik szybkości-regeneracji

Kontroluje częstotliwość próbkowania danych wejściowych regen-przeciągnij.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 32767
Domyślna wartość:	10

### 8.167 DRAGP2 zmienna systemowa

#### 8.167.1 Współczynnik szybkości rysowania

Kontroluje szybkości rysowania danych wejściowych szybkiego przeciągnięcia.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 32767
Domyślna wartość:	25

### 8.168 DRAGSNAP zmienna systemowa

#### 8.168.1 Punkty charakterystyczne obiektów

Włącza dynamikę gumy podczas poleceń modyfikacji: KOPIUJ, WKLEJ, WKLEJBLOK, PRZESUŃ, OBRÓĆ, LUSTRO, SKALA, ROZCIĄGNIJ i innych.

Zmienna systemowa DRAGSNAP steruje zachowaniem przyciągania podczas przeciągania. Polecenie DRAGSNAP określa, czy dynamika gumki ma być wyświetlana w bieżącym położeniu kursora, czy w bieżącym położeniu przyciągania elementów.

**Uwaga:** Dynamika gumki oznacza, że kursor i modyfikowany element przeskoczą do aktywnego punktu przyciągania, co sprawi, że lokalizacja docelowa będzie bardziej czywista.

- Jeśli opcja ta jest włączona, kursor i wszystkie wybrane obiekty przeskoczą do aktywnego punktu przyciągania, co sprawi, że lokalizacja docelowa będzie bardziej czywista.
- Jeśli ta opcja jest wyłączona, przyciąganie działa tylko podczas rysowania i edytowania poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie przyciągaj przeciąganych elementów Włączone. (1): Przyciąganie przeciąganych elementów

### 8.169 DRAWINGPATH zmienna systemowa

#### 8.169.1 Ścieżka rysunków

Ścieżka pliku używana dla piątego folderu po lewej stronie okien dialogowych poleceń OTWÓRZ, ZAPISZ i WSTAW (tylko system Windows).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
--------	------------------





Zapisano w:	Preferencje
-------------	-------------

### 8.170 DRAWINGVIEWASM zmienna systemowa

#### 8.170.1 Optymalizacja złożeń

Umożliwia korzystanie ze złożonych struktur danych, optymalizuje generowanie widoków utworzonych za pomocą polecenia WIDOKPODST.

Przełącza między normalnym analitycznym usuwaniem ukrytych linii (HLR) a procedurą ASM\_HLR.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz optymalizację zestawów Włączone (1): Włącz optymalizację zestawów

### 8.171 DRAWINGVIEWBKG zmienna systemowa

#### 8.171.1 Wykonuj generowanie widoków w tle

Umożliwia użytkownikowi interakcję podczas generowania widoków rysunku utworzonych za pomocą polecenia WIDOKPODST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączona (0): Nie zezwala na interakcję użytkownika podczas generowania widoków Włączona (1): Włącza interakcję użytkownika podczas generowania widoków



### 8.172 DRAWINGVIEWENTS zmienna systemowa

#### 8.172.1 Dodatkowe elementy

Kontroluje elementy, które będą przetwarzane w widokach rysunkowych utworzonych za pomocą polecenia WIDOKPODST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz wyświetlanie punktów Włączone (1): Punkt (wygląd jest kontrolowany przez PDSIZE i PDMODE)

### 8.173 DRAWINGVIEWFLAGS zmienna systemowa

#### 8.173.1 Flagi Widoku Rysunku

Umożliwia równoległe generowanie i aktualizowanie widoków utworzonych za pomocą polecenia WIDOKPODST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłączone równoległe generowanie i aktualizacja widoków Włączone (1): Włączone równoległe generowanie i aktualizowanie widoków

### 8.174 DRAWINGVIEWPRESET zmienna systemowa

#### 8.174.1 Ustawienia wstępne widoku rysunku

Kontroluje wstępne ustawienie widoku dla polecenia WIDOKPODST.

Ustawienia predefiniowane określają typy generowanych rysunków i ich rozmieszczenie w układzie.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Żaden

### 8.175 DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN zmienna systemowa

#### 8.175.1 Ustawienia wstępne wyświetlanie ukrytych linii dla rysunku

Kontroluje wstępne ustawienie ukrytych linii dla polecenia WIDOKPODST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie przechowuj bieżącego ustawienia ukrytej linii Włączone (1): Zapisz bieżące ustawienie linii ukrytej

### 8.176 DRAWINGVIEWPRESETSCALE zmienna systemowa

#### 8.176.1 Skala ustawienia widoku rysunku

Kontroluje skalę adnotacji dla bieżącego ustawienia wstępnego widoku rysunku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 8.177 DRAWINGVIEWPRESETTANGENT zmienna systemowa

#### 8.177.1 Ustawienia wstępne wyświetlanie linii stycznych rysunku

Kontroluje wstępne ustawienie linii stycznych dla polecenia WIDOKPODST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie przechowuj bieżących wstępnie ustawionych linii stycznych Włączone (1): Zapisz bieżące wstępnie ustawione linie styczne

### 8.178 DRAWINGVIEWPRESETTRAILING zmienna systemowa

#### 8.178.1 Wstępne ustawienie linii naprowadzających

Kontroluje wstępne ustawienie linii śledzenia dla polecenia WIDOKPODST.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie przechowuj bieżących wstępnie ustawionych linii końcowych Włączone (1): Zapisz bieżące wstępnie ustawione linie końcowe

### 8.179 DRAWINGVIEWQUALITY zmienna systemowa

#### 8.179.1 Jakość widoków rysunkowych

Kontroluje jakość widoków utworzonych za pomocą polecenia WIDOKPODST.

Wyłącz, aby znacznie skrócić czas generowania widoków rysunku. Widoki z geometrią o jakości szkicu są tworzone, nie jest możliwe umieszczanie adnotacji na krawędziach elementów w tych widokach.

Wyglądają one jednak bardzo podobnie do precyzyjnego (wysokiej jakości) widoku rysunku i można ich używać do szybkiego tworzenia układów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Jakość robocza 1: Wysoka jakość
-------------------	---------------------------------------

### 8.180 DRAWORDERCTL zmienna systemowa

#### 8.180.1 Kontrola kolejności wyświetlania

Kontroluje funkcjonalność kolejności wyświetlania. Ogranicza kolejność wyświetlania, użyj, jeśli niektóre operacje edycji trwają nieco dłużej.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe opcje:	1: Domyślna kolejność wyświetlania 2: Dziedziczenie kolejności rysowania

### 8.181 Zmienna systemowa DWFFORMAT

#### 8.181.1 Domyślny format DWF

Steruje domyślnym formatem eksportu dla polecenia 3DDWF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: DWF 1: DWFx



## 8.182 DWFFRAME zmienna systemowa

### 8.182.1 Ramka DWF

Steruje widocznością ramek podkładanych DWF lub DWFx, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych (3)**.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Ukryj ramki DWF 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania DWF 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj obramowań DWF

## 8.183 Zmienna systemowa DWFOSNAP

### 8.183.1 Przyciąganie do elementów DWF

Włącza przyciąganie elementów dla plików podkładania DWF.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie do elementu DWF Włączone (1): Włącz przyciąganie do elementu DWF

## 8.184 DWFVERSION zmienna systemowa

### 8.184.1 wersja DWF

Kontroluje wersję eksportu DWF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	od 1 do 10
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: 3D DWF v6.01 2: Binarny plik DWF v6.0 3: Spakowany kodowany Stream Ascii 2D DWF v6.0 4: Skompresowany plik DWF v5.5 5: Binarny plik DWF v5.5 6: Ascii DWF v5.5 7: Skompresowany plik DWF v4.2 8: Binarny DWF v4.2 9: Ascii DWF v4.2 10: Plik DWFx XPS

### 8.185 DWGCHECK zmienna systemowa

#### 8.185.1 Sprawdzenie rysunku

Wykonuje automatyczną kontrolę integralności danych po otwarciu rysunku.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ostrzegaj o potencjalnym problemie 1: Donieś o potencjalnym problemie w innej aplikacji 2: Zgłoszenie potencjalnego problemu 3: Zgłoszenie potencjalnego problemu, ostrzeżenie na innej aplikacji

### 8.186 DWGCODEPAGE zmienna systemowa

#### 8.186.1 Strona kodowa rysunku (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla stronę kodową rysunku, taką samą jak zmienna systemowa SYSCODEPAGE.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek



## 8.187 DWGGUIDCLOUDAI zmienna systemowa

### 8.187.1 Rysunek Guid

Unikalny identyfikator GUID (Globally Unique Identifier) dla tego rysunku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	" "

## 8.188 DWGNAME zmienna systemowa

### 8.188.1 Nazwa rysunku (Tylko Do Odczytu)

Nazwa bieżącego rysunku.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

## 8.189 DWGPREFIX zmienna systemowa

### 8.189.1 Prefiks rysunku (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka folderu bieżącego rysunku.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Nie zapisano

## 8.190 DWGTITLED zmienna systemowa

### 8.190.1 Tytuł rysunku (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy bieżący rysunek został nazwany.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano





Możliwe wartości:	Wył. (0): Rysunek nie został nazwany Wł. (1): Rysunek został nazwany
-------------------	---

## 8.191 DXEVAL zmienna systemowa

### 8.191.1 Tryb aktualizacji danych

Kontroluje powiadomienia dla tabel ekstrakcji danych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 511
Domyślna wartość:	12
Możliwe opcje:	0: Brak powiadomienia 1: Powiadomienie o otwarciu 2: Powiadomienie o zapisie 4: Powiadomienie o działce 8: Powiadomienie o publikacji 16: Powiadomienie na ETRANSMIT lub ARCHIVE 32: Adnotacja na zapisie + automatyczna aktualizacja 64: Adnotacja na wydruku + automatyczna aktualizacja 128: Powiadomienie o publikacji + automatyczna aktualizacja 256: Powiadomienie na ETRANSMIT lub ARCHIVE + automatyczna aktualizacja

## 8.192 DXFTEXTADJUSTALIGNMENT zmienna systemowa

### 8.192.1 Wyrównanie tekstu DXF

Kontroluje, czy wyrównanie jest dostosowywane, gdy tekst jest ładowany z pliku DXF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie dostosowuj wyrównania Włącz (1): Dostosuj wyrównanie
-------------------	---

### 8.193 DYNCONSTRAINTMODE zmienna systemowa

#### 8.193.1 Dynamiczny Tryb Wiązań

Wyświetla ukryte wiązania wymiarowe przy zaznaczeniu obiektów z wiązaniami.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj ukrytych wiązań wymiarowych, gdy wybrane są elementy ograniczone. Włączone (1): Wyświetla ukryte więzy wymiarowe, gdy wybrane są elementy ograniczone.

### 8.194 Zmienna systemowa DYNDIGRIP

#### 8.194.1 Pokaż dynamiczne wymiary

Określa, które wymiary dynamiczne są wyświetlane.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 31
Domyślna wartość:	31
Możliwe opcje:	0: Brak 1: Długość wynikowa 2: Wydłużona długość 4: Kąt bezwzględny 8: Kąt względny 16: Promień łuku



### 8.195 DYNDIMAPERTURE zmienna systemowa

#### 8.195.1 Dynamiczny wymiar otworu

Kontroluje promień wokół kursora, używany do wykrywania najbliższego elementu podczas polecenia, w pikselach. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa DYNMODE jest ustawiona na **Najbliższe wymiary dynamiczne elementu**.

Akceptowane są wartości od 1 do 500.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 500
Domyślna wartość:	20
Jednostka	piksele

### 8.196 DYNDIMCOLORHOT zmienna systemowa

#### 8.196.1 Kolor podświetlania wymiaru dynamicznego

Kolor wymiarów dynamicznych podczas akcji przesuwania uchwytu.

Akceptowane są wartości od 1 do 255.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	142

### 8.197 DYNDIMCOLORHOVER zmienna systemowa

#### 8.197.1 Kolor wskazanego wymiaru dynamicznego

Kolor wymiarów dynamicznych, gdy kursor znajduje się nad punktem uchwytu.

Akceptowane są wartości od 1 do 255.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	142

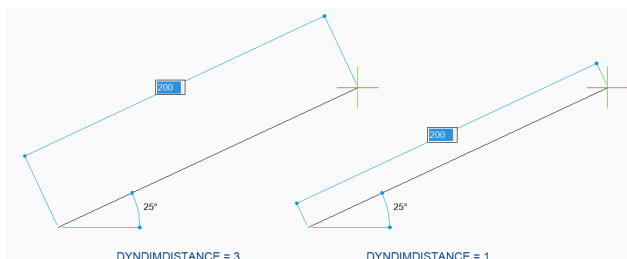
## 8.198 DYNDIMDISTANCE zmienna systemowa

### 8.198.1 Odległość wymiaru dynamicznego

Kontroluje pozycję dynamicznego pola wymiarów - odległość przesunięcia od jednostki.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 0.01 do 10.0
Domyślna wartość:	1.0



## 8.199 Zmienna systemowa DYNDIMLINETYPE

### 8.199.1 Dynamiczny rodzaj linii wymiarowej

Kontroluje wizualizację rodzaju linii wymiarów dynamicznych podczas akcji przesuwania uchwytu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od -1 do 2



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	-1: Prąd 0: Ciągły 1: Kropkowany 2: Przerywany

### 8.200 DYNDIVIS zmienna systemowa

#### 8.200.1 Widzialność wymiaru dynamicznego

Kontroluje, które wymiary dynamiczne są wyświetlane podczas przesuwania uchwytów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Tylko pierwszy wymiar dynamiczny 1: Tylko dwa pierwsze wymiary dynamiczne 2: Wszystkie wymiary dynamiczne są określone przez DYNDIGRIP

### 8.201 DYNINPUTTRANSPARENCY zmienna systemowa

#### 8.201.1 Przezroczystość pól dynamicznego wkładu

Kontroluje przezroczystość dynamicznych pól wprowadzania, w procentach.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	90



## 8.202 DYNMODE zmienna systemowa

### 8.202.1 Tryb wprowadzania dynamicznego

Włącza/wyłącza funkcje dynamicznego wprowadzania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -31 do 31
Domyślna wartość:	3
Możliwe opcje:	Negatywny: Wyłącz wszystko tymczasowo 0: Brak wejścia dynamicznego Wprowadzanie dynamiczne na wskaźniku (jeszcze nie obsługiwane) 2: Edytowalny wymiar dynamiczny 4: Dynamiczne wymiary śledzenia 8: Najbliższy obiekt według wymiarów dynamicznych osi LUW X/Y 16: Najbliższe wymiary dynamiczne elementu

## 8.203 DYNPICOORDS zmienna systemowa

### 8.203.1 Domyślny tryb wprowadzania współrzędnych dynamicznych

Domyślny tryb wprowadzania współrzędnych podczas wprowadzania dynamicznego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Względny 1: Bezwzględny



## 9. E

### 9.1 EDGEMODE zmienna systemowa

#### 9.1.1 Tryb krawędzi

Kontroluje sposób sprawdzania krawędzi cięcia i krawędzi granicznych za pomocą poleceń UTNIJ i WYDŁUŻ, z rozszerzeniem lub bez.

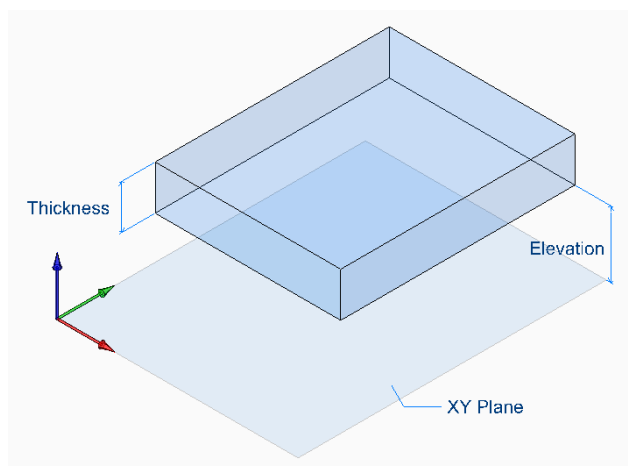
Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Użyj wybranej krawędzi bez przedłużenia Włączone (1): Wydłuż lub przytnij wybrany element do wymaganego przedłużenia krawędzi tnącej lub granicznej

### 9.2 ELEVATION zmienna systemowa

#### 9.2.1 Elewacja

Rzędna (oś Z) dla nowych elementów względem bieżącego układu LUW.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0





### 9.3 zmienna systemowa ENABLEATTRACTION

#### 9.3.1 Przyciąganie uchwytów

Umożliwia przyciąganie uchwytu do uchwytu podczas akcji przesuwania lub modyfikowania na punkcie uchwytu.

**Uwaga:** UWAGA: Zmienna systemowa OSMODE może zastąpić to zachowanie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie uchwytów Włączone (1): Włącz przyciąganie uchwytów

### 9.4 ENABLEBIMBKUPDATE zmienna systemowa

#### 9.4.1 Włącz aktualizację przekrojów w tle

Włącza aktualizację przekrojów w tle, patrz polecenie BIMBKUPDATE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 9.5 ENABLEHYPERLINKMENU zmienna systemowa

#### 9.5.1 Menu hiperłączy

Włącza/wyłącza menu hiperłączy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na





Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz menu hiperłączy Włączone (1): Włącz menu hiperłączy
-------------------	--

### 9.6 ENABLEHYPERLINKTOOLTIP zmienna systemowa

#### 9.6.1 Hiperłącze w oknie porad

Włącza/wyłącza wyświetlanie podpowiedzi hiperłączy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz etykietkę narzędzia hiperłącza Włączone (1): Włącz etykietkę narzędzia hiperłącza

### 9.7 ERRNO zmienna systemowa

#### 9.7.1 Numer błędu (Tylko Do Odczytu)

Zgłasza typ błędu programu LISP.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0

### 9.8 EXPERIMENTALMODE zmienna systemowa

#### 9.8.1 Włączenie funkcji eksperymentalnych

Mogą wystąpić błędy lub problemy z BricsCAD wydajnością, gdy włączony jest tryb eksperymentalny. Zachęcamy do ich zgłaszania. Funkcje eksperymentalne mogą ulec zmianie lub zostać usunięte z przyszłych wersji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Wyłącz <b>tryb eksperymentalny</b> 1: Włącz <b>tryb eksperymentalny</b>

### 9.9 EXPERIMENTALONSTARTPAGE zmienna systemowa

#### 9.9.1 Eksperymentalne funkcje na stronie startowej

Przełącz, aby kontrolować, czy funkcjami eksperymentalnymi można zarządzać ze strony początkowej.  
Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	0: Nie można zarządzać funkcjami eksperymentalnymi ze strony startowej 1: Można zarządzać funkcjami eksperymentalnymi ze strony startowej

### 9.10 EXPERT zmienna systemowa

#### 9.10.1 Ekspert

Kontroluje wyświetlanie niektórych komunikatów. Jeśli komunikaty są pomijane, kontynuuje, jakby wprowadzono t(ak). Może wpływać na skrypty, makra menu, LISP i funkcje poleceń.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Normalnie wydawaj wszystkie monity 1: Pomiń regeneracji i <b>warstwę</b> monitami 2: Wyłącz również blok <b>już zdefiniowany</b> (BLOK) i <b>plik już istnieje</b> monitach (SAVE i PISZBLOK) 3: Wyłącz również rodzaj linii <b>już załadowany</b> monicie 4: Pomiń również <b>plik już istnieje</b> monitach (UCS i VPORTS Save) 5: Pomiń również <b>dimstyle już istnieje</b> monit



### 9.11 EXPINSALIGN zmienna systemowa

#### 9.11.1 Wstaw z Eksploratora wyrównany

Wyrównuje bloki wstawione z Eksploratora Rysunku z wybranymi elementami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wstawiaj wyrównanych bloków Włączone (1): Wstaw wyrównane bloki

### 9.12 EXPINSANGLE zmienna systemowa

#### 9.12.1 Wstaw z Eksploratora pod kątem

Kąt obrotu używany dla bloków wstawianych z Eksploratora rysunków.

Ma zastosowanie, jeśli zmienna systemowa EXPINSFIXANGLE jest włączona.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0
Jednostka	stopnie

### 9.13 EXPINSFIXANGLE zmienna systemowa

#### 9.13.1 Wstaw z Eksploratora pod stałym kątem

Używa kąta obrotu dla bloków wstawionych z Eksploratora Rysunku. Zobacz także zmienną systemową EXPINSANGLE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje



Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wkładaj bloków pod stałym kątem Włączone (1): Wstawianie bloków pod stałym kątem

### 9.14 EXPINSFIXSCALE zmienna systemowa

#### 9.14.1 Wstaw z Eksploratora ze stałą skalą

Wstaw ze stałą skalą bloki z Eksploratora Rysunku.

Zobacz zmienną systemową EXPINSSCALE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wkładaj bloków pod stałym kątem Włączone (1): Wstawianie bloków w stałej skali

### 9.15 EXPINSSCALE zmienna systemowa

#### 9.15.1 Wstaw z Eksploratora ze skalą

Mnożnik skali używany dla bloków wstawianych z Eksploratora rysunków.

Ma zastosowanie, jeśli zmienna systemowa EXPINSFIXSCALE jest włączona (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1.0

### 9.16 EXPLMODE zmienna systemowa

#### 9.16.1 Tryb rozbicia

Włącza polecenie ROZBIJ dla bloków skalowanych nierównomiernie (NUS).



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie rozbijaj bloków o niejednorodnej skali Włączone (1): Rozbij bloki o niejednorodnie skali

### 9.17 EXPORT3DPDFWRITER zmienna systemowa

#### 9.17.1 Drukarka PDF 3D

Steruje zapisem używanym do zapisywania plików PDF 3D.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Edytor PDF 3D Communicator 1: Wewnętrzny program do zapisywania plików PDF 3D

### 9.18 Zmienna systemowa EXPORTACISASSEMBLYWRITER

#### 9.18.1 Pisarz ASAT/ASAB

Steruje modułem zapisującym używanym do zapisywania plików ASAT/ASAB. Wewnętrzny moduł zapisujący ASAT/ASAB używany, jeśli nie Communicator BricsCAD® jest zainstalowany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Komunikator ASAT/ASAB writer 1: Wewnętrzny moduł zapisujący ASAT/ASAB



### 9.19 Zmienna systemowa EXPORTACISFORMATVERSION

#### 9.19.1 Wersja formatu eksportu ACIS

Kontroluje wersję pliku ACIS, do której ma zostać wyeksportowany.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Najnowsze dostępne 1: Czynniki R18 2: Czynniki R19 3: Czynniki R20 4: Czynniki R21 5: Czynniki R22 6: Czynniki R23 7: Czynniki R24 8: Czynniki R25 9: 2016 10: 2017 11: 2018 12: 2019 13: 2020 14: 2021 15: 2022

### 9.20 EXPORTCATIAV4FORMATVERSION zmienna systemowa

#### 9.20.1 Wersja formatu eksportu CATIA v4

Kontroluje wersję pliku CATIA V4, do której ma zostać wyeksportowany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 6
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Najnowsze dostępne 1: 4.1.9 2: 4.2.0 3: 4.2.1 4: 4.2.2 5: 4.2.3 6: 4.2.4
-------------------	---

## 9.21 EXPORTCATIAV5FORMATVERSION zmienna systemowa

### 9.21.1 Wersja formatu eksportu CATIA v5

Kontroluje wersję pliku CATIA V5, do której ma zostać wyeksportowany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 17
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Najnowsze dostępne 1: CATIA V5 R16 2: CATIA V5 R17 3: CATIA V5 R18 4: CATIA V5 R19 5: CATIA V5 R20 6: CATIA V5 R21 7: CATIA V5 R22 8: CATIA V5 R23 9: CATIA V5 R24 10: CATIA V5 R25 11: CATIA V5-6 R2016 12: CATIA V5-6 R2017 13: CATIA V5-6 R2018 14: CATIA V5-6 R2019 15: CATIA V5-6 R2020 16: CATIA V5-6 R2021 17: CATIA V5-6 R2022



### 9.22 EXPORTGEOMETRYFLAGS zmienna systemowa

#### 9.22.1 Eksportuj flagi geometrii

Kontroluje sposób eksportowania reprezentacji geometrii w formatach IGES i STEP.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	01: Konwertuj krzywe analityczne na splajny 02: Konwertuj powierzchnie analityczne na splajny 04: Dzielenie P krzywych przy Nieciągłościach G1 (tylko Mac) 08: Podziel powierzchnie okresowe

### 9.23 EXPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa

#### 9.23.1 Ukryte części

Kontroluje sposób eksportowania ukrytych części.

Obiekty mogą być niewidoczne ze względu na:

- Wynik polecenia UKRYJOBIEKTY.
- Siedzenie na ukrytej warstwie.
- Należący do niewidocznego komponentu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	<b>0: Eksportuj i ukryj, jeśli to możliwe:</b> Eksportuje ukryte elementy. Jeśli format docelowy obsługuje ukryte encje, ukryte elementy w dokumencie źródłowym zostaną ukryte również w dokumencie docelowym. <b>1: Nie eksportuj:</b> Niewidoczne elementy są pomijane.





### 9.24 Zmienna systemowa EXPORTMODELSPACE

#### 9.24.1 Eksport obszaru modelu

Określa, która część obszaru modelu ma być eksportowana do formatu DWF, DWFx lub PDF.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyświetlacz 1: Zakresy 2: Okno

**Uwaga:** Zmienne systemowe EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE i EXPORTPAGESETUP są obecnie fikcyjne dla pliku .dwf eksport.

### 9.25 EXPORTPAGESETUP zmienna systemowa

#### 9.25.1 Eksport ustawień strony

Przełącza ustawienia strony dla eksportu DWF, DWFx lub PDF.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Domyślne 1: Zastęp

**Uwaga:** Zmienne systemowe EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE i EXPORTPAGESETUP są obecnie fikcyjne dla pliku .dwf eksport.



### 9.26 EXPORTPAPERSPACE zmienna systemowa

#### 9.26.1 Eksport obszaru papieru

Kontroluje, które arkusze mają być eksportowane do formatu DWF, DWFx lub PDF z obszaru papieru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Bieżący układ 1: Wszystkie układy

**Uwaga:** Zmienne systemowe EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE i EXPORTPAGESETUP są obecnie fikcyjne dla pliku .dwf eksport.

### 9.27 EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION zmienna systemowa

#### 9.27.1 Wersja formatu eksportu Parasolid

Kontroluje wersję pliku Parasolid, do której ma zostać wyeksportowany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 23
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Najnowsze dostępne 1: Parasolid 12 2: Parasolid 13 3: Parasolid 14 4: Parasolid 15 5: Parasolid 16 6: Parasolid 17 7: Parasolid 18 8: Parasolid 19 9: Parasolid 20 10: Parasolid 21 11: Parasolid 22 12: Parasolid 23 13: Parasolid 24 14: Parasolid 25 15: Parasolid 26 16: Ciało stałe 27 17: Parasolid 28 18: Parasolid 29 19: Parasolid 30 20: Parasolid 31 21: Pocisk parasolidny 32 22: Ciało stałe 33 23: Ciało stałe 34
-------------------	---

## 9.28 EXPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa

### 9.28.1 Struktura produktu

Kontroluje, czy struktura produktu jest eksportowana.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	<b>0: Brak struktury produktu:</b> Eksportuje płaską strukturę bez komponentów w dokumencie docelowym, niezależnie od tego, czy dokument BricsCAD ma strukturę produktu, czy nie. <b>1: Eksportuj strukturę produktu:</b> Eksportuje BricsCAD dane struktury produktu (jeśli istnieją) do dokumentu docelowego.



**Uwaga:** Opcja [1] jest ważna dla poziomu licencji Pro (lub wyższego). W przeciwnym razie działa jak [0].

### 9.29 EXPORTSTEPFORMATVERSION zmienna systemowa

#### 9.29.1 Eksport STEP - wersja formatu

Kontroluje wersję pliku STEP, do której ma zostać wyeksportowany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: AP203 1: AP214 2: AP242

### 9.30 EXPORTXCGMFORMATVERSION zmienna systemowa

#### 9.30.1 Wersja formatu eksportu XCGM

Kontroluje wersję pliku XCGM, do której ma zostać wyeksportowany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 16
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Najnowsze dostępne 1: CGM R2013x 2: CGM R2014 3: CGM R2014x 4: CGM R2015x B1 5: CGM R2015x B5 6: CGM R2015x B5 SP1 7: CGM R2016 1.0 8: CGM R2016 1.1 9: CGM R2017 1.0 10: CGM R2017 1.1 11: CGM R2018 1.0 12: CGM R2018 1.1 13: CGM R2019 1.0 14: CGM R2020 1.0 15: CGM R2021 1.0 16: CGM R2022 1.0
-------------------	--

## 9.31 EXTMAX zmienna systemowa

### 9.31.1 Maksimum zakresu (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne prawego górnego narożnika zakresu rysunku.

Zwiększa się ona wraz z tworzeniem nowych jednostek poza istniejącymi zakresami.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek

## 9.32 EXTMIN zmienna systemowa

### 9.32.1 Minimum zakresu (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne lewego dolnego narożnika zakresu rysunku.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek



### 9.33 EXT NAMES zmienna systemowa

#### 9.33.1 Nazwy rozszerzenia

Kontroluje maksymalną liczbę znaków w nazwach nazwanych elementów (np. rodzajach linii i warstwach) zapisanych w tabelach symboli.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nazwy do 31 znaków Włączone (1): Nazwy do 255 znaków

### 9.34 EXTRUDEINSIDE zmienna systemowa

#### 9.34.1 Zachowanie wewnętrzne Wyciągnij

Kontroluje sposób, w jaki nowe elementy modyfikują element nadrzędny, gdy się przecinają. Ma zastosowanie do elementów tworzonych za pomocą poleceń WYCIĄGNIĘCIE i OBRÓT, gdy zaznaczona jest opcja **Auto**.

Element nadrzędny to dowolny element, który dotyka konturu, z którego utworzono element wyciągnięty/obrócony.

Zmienna systemowa EXTRUDEINSIDE jest jedną z czterech zmiennych systemowych znajdujących się w grupie trybu **Wyciągnięcie**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0 - do rysowania i modelowania obszarów roboczych 1 - dla obszarów roboczych mechanicznych i BIM
Możliwe opcje:	0: Nie modyfikuj 1: Odejmij utworzoną jednostkę od nadrzędnego 2: Połącz stworzoną jednostkę z nadrzędnym



### 9.35 EXTRUDEOUTSIDE zmienna systemowa

#### 9.35.1 Zachowanie zewnętrzne Wyciągnij

Kontroluje sposób, w jaki nowe elementy modyfikują element nadrzędny, gdy się z nim stykają. Ma zastosowanie do elementów tworzonych za pomocą poleceń WYCIĄGNIJ i PRZEKRĘĆ, gdy zaznaczona jest opcja **Auto**.

Element nadrzędny to dowolny element, który dotyka konturu, z którego utworzono element wyciągnięty/obrócony.

Zmienna systemowa EXTRUDEINSIDE jest jedną z czterech zmiennych systemowych znajdujących się w grupie trybu **Wyciągnięcie**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0 - do rysowania i modelowania obszarów roboczych 1 - dla obszarów roboczych mechanicznych i BIM
Możliwe opcje:	0: Nie modyfikuj 1: Odejmij nowy element od istniejącego elementu 2: Połącz elementy



## 10. F

### 10.1 FACETRATIO zmienna systemowa

#### 10.1.1 Proporcje siatki

Kontroluje współczynnik fasetowania dla cylindrycznych i stożkowych brył ACIS.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Tworzy N z 1 siatki dla cylindrycznych i stożkowych brył 1: Tworzy N z M siatek dla cylindrycznych i stożkowych brył

### 10.2 FACETRES zmienna systemowa

#### 10.2.1 Gładkość powierzchni

Steruje płynnością cieniowanych, renderowanych i ukrytych widoków linii.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,01 do 10,0. Duże wartości mogą mieć znaczący wpływ na użycie pamięci i wydajność.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 0.01 do 10.0
Domyślna wartość:	0.5

### 10.3 FBXEXPORTCAMERAS zmienna systemowa

#### 10.3.1 FBX Eksport Kamer

Umożliwia eksport kamer do formatu FBX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------





Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz eksport kamer Włączone (1): Włącz eksport kamer

### 10.4 Zmienna systemowa FBXEXPORTENTITIES

#### 10.4.1 FBX Eksport Elementów

Umożliwia eksport jednostek do FBX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz eksport jednostek Włączone (1): Włącz eksport jednostek

### 10.5 Zmienna systemowa FBXEXPORTENTITIESSELTYPE

#### 10.5.1 Jednostki FBX do wyeksportowania

Określa, które jednostki są eksportowane do FBX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Widoczne elementy 1: Wybrane elementy



## 10.6 Zmienna systemowa FBXEXPORTLIGHTS

### 10.6.1 FBX Eksport Światła

Umożliwia eksport światła do FBX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz eksport światła Włączone (1): Włącz eksport światła

## 10.7 Zmienna systemowa FBXEXPORTMATERIALS

### 10.7.1 FBX Eksport Materiałów

Umożliwia eksport materiałów do FBX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz eksport materiałów Włączone (1): Włącz eksport materiałów

## 10.8 Zmienna systemowa FBXEXPORTTEXTURES

### 10.8.1 Eksport tekstur FBX

Ustawia typ materiału używany do eksportu pliku FBX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Osadź 1: Odniesienie 2: Skopiuj tekstury do lokalizacji

### 10.9 FBXEXPORTTEXTURESPATH zmienna systemowa

#### 10.9.1 Fbx Eksport ścieżek Tekstur

Ścieżka do pliku Eksportu Tekstur FBX.

To ustawienie jest używane tylko wtedy, gdy zmienna systemowa FBXEXPORTTEXTURES ma wartość 2.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje

### 10.10 FEATURECOLORS zmienna systemowa

#### 10.10.1 Kolory Cechy

Koloruje części arkusza blachy w oparciu o typ funkcji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe opcje:	Włączone (1): Powierzchnie bryły są kolorowane według określonego koloru powiązanego elementu Wyłączone (0): Wszystkie powierzchnie elementu są pokolorowane domyślnym kolorem kryjącym 3D

### 10.11 Zmienna systemowa FIELDDISPLAY

#### 10.11.1 Wyświetlanie w terenie

Stosuje szare wypełnienie za tekstem pola.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Brak szarego tła Wł. (1): Szare tło

### 10.12 FIELDEVAL zmienna systemowa

#### 10.12.1 Tryb aktualizacji pola

Steruje sposobem aktualizowania pól.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 31
Domyślna wartość:	31
Możliwe opcje:	0: Nie zaktualizowano 1: Zaktualizowano w dniu otwarcia 2: Zaktualizowano przy zapisie 4: Zaktualizowano fabułę 8: Aktualizacja przy użyciu ETRANSMIT 16: Zaktualizowano regenerację

**Uwaga:** Pola daty są aktualizowane tylko za pomocą polecenia UAKTUALNIJPOLADANYCH; nie są one automatycznie aktualizowane na podstawie wartości zmiennej systemowej FIELDEVAL.

### 10.13 FILEDIA zmienna systemowa

#### 10.13.1 Okno dialogowe plik

Przełącza wyświetlanie okien dialogowych plików. Jeśli wyłączone, wpisz tyldę (~), aby wyświetlić okno dialogowe pliku. Działa również w przypadku funkcji LISP i pól poleceń w definicjach narzędzi.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj okien dialogowych Włączone (1): Wyświetlanie okien dialogowych
-------------------	---

### 10.14 FILLETRAD zmienna systemowa

#### 10.14.1 Promień zaokrąglenia

Ostatni promień używany w poleceniu ZAOKRĄGL.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.5 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 10.0 - Jeśli POMIAR=1 i INNAST=milimetry

### 10.15 FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT zmienna systemowa

#### 10.15.1 Połącz sąsiednie spoiny pachwinowe

Umożliwia łączenie sąsiadujących segmentów spoin pachwinowych w jeden element spawania pachwinowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie łącz sąsiednich segmentów spoiny pachwinowej. Włączone (1): Połącz sąsiednie segmenty spoiny pachwinowej.

### 10.16 FILLETWELDINGMAXGAPRATIO zmienna systemowa

#### 10.16.1 Maksymalny stosunek szczeliny do rozmiaru spoiny

Ustawia domyślny maksymalny stosunek szczeliny między elementem spawanym a rozmiarem spoiny pachwinowej, patrz zmienna systemowa FILLETWELDINGZSIZE.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 0.8.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 0.8
Domyślna wartość:	0.4

### 10.17 FILLETWELDINGZSIZE zmienna systemowa

#### 10.17.1 Domyślny rozmiar Z spoiny pachwinowej

Ustawia domyślny rozmiar Z symetrycznych spoin pachwinowych.

Akceptowane są wartości od 0 do 50.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 50
Domyślna wartość:	5

### 10.18 FILLMODE zmienna systemowa

#### 10.18.1 Tryb wypełnienia

Pokazuje wypełnienia dla multilinii, ścieżek, brył, kreskowań (w tym wypełnień pełnych) i szerokich polilinii. Wymagany jest REGEN.

Jeśli ta opcja jest wyłączona, wszystkie wypełnione elementy są wyświetlane i drukowane jako kontury, co również skróci czas potrzebny na wyświetlenie lub wydrukowanie rysunku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Obiekty nie są wypełnione Włączone (1): Obiekty są wypełnione



### 10.19 FITLINEFITARCMODE zmienna systemowa

#### 10.19.1 Tryb FitLine FitArc

Zmienna systemowa FITLINEFITARCMODE ustawia wartości opcji **Użyj całego rysunku**, **Dopasuj do 3D** i **Usuń oryginalne elementy po dopasowaniu**, które są używane przez polecenia DOPASUJLINIE i DOPASUJŁUK. Wartość jest przechowywana jako kod bitowy z sumą wartości wszystkich wybranych opcji.

**Uwaga:** Ta zmienna systemowa jest dostępna tylko w wierszu polecenia.

Wpisz:	Bajt
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 255
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak 1: Użyj całego rysunku 2: Dopasuj do 3D 4: Usuń oryginalne elementy po dopasowaniu

### 10.20 FITTINGRADIUSTYPE zmienna systemowa

#### 10.20.1 Typ promienia dopasowania

Ustawia domyślny typ promienia łącznika przepływowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

### 10.21 FITTINGRADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 10.21.1 Wartość promienia dopasowania

Ustawia domyślną wartość promienia dopasowania przepływu.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.5

## 10.22 Zmienna systemowa FLANGEASMDEFAULTGASKET

### 10.22.1 Domyślna uszczelka

Steruje domyślną uszczelką dla zespołów kołnierzy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	ASME B16.21 Uszczelka FullFace do ASME B16.5

## 10.23 FONTALT zmienna systemowa

### 10.23.1 Czcionka alternatywna

Czcionka zastępcza używana, gdy nie można znaleźć czcionki tekstowej.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	simplex.shx

## 10.24 FONTMAP zmienna systemowa

### 10.24.1 Plik mapowania czcionek

Plik odwzorowania czcionek.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr





Domyślna wartość:	default.fmp (domyślny.fmp)
-------------------	----------------------------

### 10.25 FRAME zmienna systemowa

#### 10.25.1 Obramowanie

Kontroluje widoczność ramek dla XRef'ów, obrazów i podkładów.

Nadpisuje zmienne systemowe RAMKAOBR, DWFFRAME, PDFFRAME, DGNFRAME i XCLIPFRAME.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Ukryj ramki 1: Wyświetlaj i drukuj ramki 2: Wyświetlaj ale nie drukuj ramek 3: Użyj indywidualnych zmiennych systemowych

### 10.26 FRAMESELECTION zmienna systemowa

#### 10.26.1 Wybór ramki

Kontroluje, czy można zaznaczyć ukrytą ramkę obrazu, podkładu, przyciętych XRef'ów lub przykryć.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie można wybrać ukrytych ramek Włączone (1): Można wybrać ukryte ramki

### 10.27 FRONTZ zmienna systemowa

#### 10.27.1 Przesunięcie przedniej płaszczyzny tnącej

Wyświetla opcję **CLipping** w poleceniu DWIDOK.



Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 10.28 Zmienna systemowa FULLOPEN

#### 10.28.1 Pełne otwarcie (tylko do odczytu)

Wskazuje stan bieżącego rysunku.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Możliwe wartości:	0: Rysunek jest częściowo otwarty 1: Rysunek jest w pełni otwarty



## 11. G

### 11.1 GEARTEETHNUMBER zmienna systemowa

#### 11.1.1 Maksymalna liczba zębów koła łańcuchowego

Kontroluje liczbę zębów kół zębatych podczas polecenia -BMSTDCZĘŚĆ. Użyj tej opcji, aby wstawić koła zębate o uproszczonej lub pełnej geometrii.

Akceptowane są wartości od 0 do 1000.

**Uwaga:** Liczba ta musi być większa lub równa liczbie zębów wstawionego sproketu, aby utworzyć sproket o pełnej geometrii. 1000 wystarczy, aby włożyć dowolny sproket z biblioteki z pełnym zestawem zębów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1

### 11.2 GENERATEASSOCATTRS zmienna systemowa

#### 11.2.1 Generuj rysunki asocjacyjne

Umożliwia generowanie atrybutów asocjacyjnych na elementach 3D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie generuj atrybutów zespolonych dla elementów 3D Włączone (1): Generowanie atrybutów zespolonych dla elementów 3D

### 11.3 Zmienna systemowa zmienna systemowa

#### 11.3.1 Generuj rysunki asocjatywne

Włącza wymiary asocjacyjne dla rysunków wygenerowanych za pomocą poleceń BIMAKTUALIZUJPRZEKRÓJ, WIDOKPODST i WIDOKPRZEKROJU.

W rezultacie wymiary są aktualizowane w powiązanych rzutniach obszaru papieru i rysunkach przekrojów BIM.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz wymiary zespolone Włączone (1): Włącz wymiary zespolone

### 11.4 GEOLATLONGFORMAT zmienna systemowa

#### 11.4.1 Format szerokości/wysokości geograficznej

Kontroluje format wartości szerokości i długości geograficznej.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	0: Stopnie dziesiętne 1: Stopnie/minuty/sekundy

### 11.5 GEOMARKERVISIBILITY zmienna systemowa

#### 11.5.1 Widzialność wskaźnika geograficznego

Steruje widocznością znacznika geograficznego.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Znacznik geograficzny nie jest widoczny Włączone (1): Znacznik geograficzny jest widoczny



### 11.6 GEOMRELATIONS zmienna systemowa

#### 11.6.1 Wskazanie zależności geometrycznych

Określa, czy zależności geometryczne są rozpoznawane i zachowywane podczas przeciągania elementu 2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Rozpoznawanie relacji stycznych 2: Rozpoznawanie relacji prostopadłych

### 11.7 Zmienna systemowa GETSTARTED

#### 11.7.1 Rozpocznij

Określa, czy program uruchamiający jest wyświetlany podczas uruchamiania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie pokazuj okna dialogowego Launchera Włączone (1): Pokaż okno dialogowe programu uruchamiającego

### 11.8 GFANG zmienna systemowa

#### 11.8.1 Kąt gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślny kąt wypełnienia gradientem.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano



Domyślna wartość:	0.0
-------------------	-----

### 11.9 GFCLR1 zmienna systemowa

#### 11.9.1 Główny kolor gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślny pierwszy kolor wypełnienia gradientem.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	5

### 11.10 GFCLR2 zmienna systemowa

#### 11.10.1 Drugi kolor gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślny drugi kolor wypełnienia gradientem.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	7

### 11.11 GFCLRLUM zmienna systemowa

#### 11.11.1 Poziom odcienia barwy gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślną intensywność odcienia w jednokolorowym wypełnieniu gradientowym.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	1.0

### 11.12 GFCLRSTATE zmienna systemowa

#### 11.12.1 Liczba kolorów gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślną liczbę kolorów dla wypełnienia gradientem.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Dwa kolory Włączone (1): Jeden kolor

## 11.13 GFNAME zmienna systemowa

### 11.13.1 Nazwa gradientu wypełnienia

Steruje wzorem wypełnienia gradientowego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	od 1 do 9
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: LINIOWY 2: CYLINDER 3: INVCYLINDER 4: KULISTY 5: PÓLKULISTY 6: ZAKRZYWIONY 7: NIESFERYCZNY 8: PÓLKULISTY 9: ZAKRZYWIONY

## 11.14 GFSHIFT zmienna systemowa

### 11.14.1 Przesunięcie wypełnienia gradientu

Określa, czy deseń wypełnienia gradientowego jest wyśrodkowany, czy przesunięty w górę i w lewo.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyśrodkowane Włączone (1): Przesunięty

### 11.15 GLSWAPMODE zmienna systemowa

#### 11.15.1 GL Tryb Zamiany

Kontroluje metodę zamiany używaną podczas rysowania za pomocą silnika GL. W zależności od używanego sterownika sprzętowego efekt wizualny może się różnić między tymi opcjami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 4
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Call glCopyPixels skopiować z powrotem do przodu, nie wymagają glXSwapBuffers. 1: Call glCopyPixels skopiować z powrotem do przodu, a następnie połączenia glXSwapBuffers. 2: Call glXSwapBuffers, nie wymagają glCopyPixels. 3: glXSwapBuffers połączenie, a następnie połączenia glCopyPixels skopiować przodu do tyłu. 4: Nie rób nic - tylko w celu testów.

### 11.16 GRADIENTCOLORBOTTOM zmienna systemowa

#### 11.16.1 Dolny kolor gradientu tła

Kontroluje domyślny kolor dolny dla tła gradientowego i domyślny kolor dla jednolitego tła widoku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 210,210,210





### 11.17 GRADIENTCOLORMIDDLE zmienna systemowa

#### 11.17.1 Środkowy kolor gradientu tła

Kontroluje domyślny kolor środkowy dla tła gradientowego.

Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa GRADIENTMODE jest ustawiona na **Trójkolorowy gradient**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 250,250,250

### 11.18 GRADIENTCOLORTOP zmienna systemowa

#### 11.18.1 Górny kolor gradientu tła

Kontroluje domyślny górny kolor tła gradientowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Biały

### 11.19 GRADIENTMODE zmienna systemowa

#### 11.19.1 Tryb gradientu tła

Kontroluje, czy i jak gradient jest stosowany dla domyślnego tła. Można dostosować w oknie dialogowym **Tło**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Brak gradientowego tła Gradient dwukolorowy (góra/dół) Gradient trzykolorowy (góra/dół/środek)
-------------------	---

### 11.20 GRIDAXISCOLOR zmienna systemowa

#### 11.20.1 Kolor osi siatki

Kontroluje kolor linii osi siatki.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	254

### 11.21 GRIDDISPLAY zmienna systemowa

#### 11.21.1 Wyświetlanie siatki

Steruje sposobem wyświetlania siatki.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	2
Możliwe opcje:	0: Ogranicz do obszaru LIMITY 1: Wyświetlanie poza obszarem LIMITS 2: Adaptacyjny wyświetlacz siatki 4: Zezwalaj na dodatkowe odstępy siatki 8: Podążaj za dynamicznym LUW

### 11.22 GRIDMAJORT zmienna systemowa

#### 11.22.1 Siatka główna

Kontroluje częstotliwość głównych i pomocniczych linii siatki.



Akceptowane są wartości od 1 do 100.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 100
Domyślna wartość:	5

### 11.23 GRIDMAJORCOLOR zmienna systemowa

#### 11.23.1 Kolor głównej siatki

Kontroluje kolor głównych linii siatki.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Możliwe wartości:	251

### 11.24 GRIDMINORCOLOR zmienna systemowa

#### 11.24.1 Kolor siatki pomocniczej

Kontroluje kolor pomocniczych linii siatki.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	250



## 11.25 GRIDMODE zmienna systemowa

### 11.25.1 Tryb siatki

Włącza siatkę.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Sieć wyłączona Włączone (1): Siatka włączona

## 11.26 GRIDSTYLE zmienna systemowa

### 11.26.1 Styl siatki

Określa, czy siatka ma być wyświetlana jako kropki, czy linie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Siatka wyłożona 1: Siatka kropkowana w przestrzeń modelu 2D 2: Siatka kropkowana w Edytorze Bloku 4: Siatka kropkowana w Arkuszu/Rzutni

## 11.27 GRIDUNIT zmienna systemowa

### 11.27.1 Jednostka siatki

Kontroluje odstępy siatki X i Y dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	0.5 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 10.0 - Jeśli POMIAR=1 i INNAST=milimetry
-------------------	---

### 11.28 GRIDXYZTINT zmienna systemowa

#### 11.28.1 Odcień siatki XYZ

Stosuje kolory osi LUW dla linii siatki. Zobacz także zmienne systemowe COLORX, COLORY i COLORZ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Zastosuj odcień dla linii osi siatki XYZ 2: Zastosuj odcień dla głównych linii osi siatki XYZ 4: Zatwierdź odcień dla pomocniczych linii siatki XYZ

### 11.29 GRIPBLOCK zmienna systemowa

#### 11.29.1 Uchwyty w blokach

Wyświetla uchwyty na elementach wewnątrz bloku, gdy blok jest zaznaczony.

Punkt wstawienia bloku jest wyświetlany niezależnie od tego ustawienia.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetla uchwytów na elementach w bloku Włączone (1): Wyświetlanie uchwytów na elementach w bloku

### 11.30 GRIPCOLOR zmienna systemowa

#### 11.30.1 Kolor uchwytu

Kontroluje kolor niezaznaczonych uchwytów.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	72

### 11.31 GRIPDYNCOLOR zmienna systemowa

#### 11.31.1 Dynamiczny kolor uchwytów

Kontroluje kolor niestandardowych uchwytów dla bloków dynamicznych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	140

### 11.32 GRIPHOT zmienna systemowa

#### 11.32.1 Kolor wybranego uchwytu

Kontroluje kolor zaznaczonych uchwytów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	240

### 11.33 GRIPHOVER zmienna systemowa

#### 11.33.1 Kolor uchwytu pod kursorem

Kontroluje kolor niezaznaczonego uchwytu po najechaniu na niego kursorem.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	150

### 11.34 GRIPOBJLIMIT zmienna systemowa

#### 11.34.1 Maksymalna ilość uchwytów

Ustawia maksymalną liczbę wyświetlanych uchwytów dla zaznaczenia.

Akceptowane są wartości od 0 do 32767.

- Wyświetlanie uchwytów jest pomijane, jeśli liczba wybranych elementów przekracza wartość tej zmiennej systemowej.
- Jeśli ustawiona jest wartość 0, uchwytów są zawsze wyświetlane.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 32767
Domyślna wartość:	100

### 11.35 Zmienna systemowa GRIPS

#### 11.35.1 Uchwytów

Steruje sposobem wyświetlania uchwytów po wybraniu elementów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Wyłącz uchwytów 1: Włączanie uchwytów punktów końcowych 2: Włączanie uchwytów punktu końcowego i punktu środkowego



### 11.36 GRIPSIZE zmienna systemowa

#### 11.36.1 Rozmiar uchwytu

Kontroluje rozmiar wyświetlanego uchwytu, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 1 do 255.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	4

### 11.37 GRIPTIPS zmienna systemowa

#### 11.37.1 Podpowiedzi siatki

Określa, czy końcówki uchwytów są wyświetlane, gdy kursor znajduje się nad uchwytami na elementach niestandardowych lub blokach dynamicznych, które obsługują końcówki uchwytów (jeszcze nieobsługiwane).

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj końcówek uchwytów Włączone (1): Kończówki uchwytów wyświetlacza

### 11.38 GSDEVICETYPE2D zmienna systemowa

#### 11.38.1 Systemowe narzędzie graficzne 2D

Ustawia bieżące urządzenie systemu graficznego używane dla szkieletowego stylu wizualnego.

**Opcja GDI+** jest zdecydowanie zalecana, dodatkowe opcje są dostępne tylko do celów testowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje





Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: GDI+ 1: OpenGL (niezalecane, dostępne tylko do testów) 2: RedOpenGL (niezalecane, dostępne tylko do testów) 3: GDI (niezalecane, dostępne tylko do testów)

### 11.39 GSDEVICETYPE3D zmienna systemowa

#### 11.39.1 Systemowe narzędzie graficzne 3D

Ustaw bieżące urządzenie systemu graficznego dla renderowanych danych wyjściowych w stylach wizualnych Ukryty, Gouraud (z krawędziami) i Płaski (z krawędziami).

Inne renderowane style wizualne, takie jak modelowanie i realistyczny, zawsze będą korzystały z RedOpenGL.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: OpenGL 1: Czerwony OpenGL



## 12. H

### 12.1 HALOGAP zmienna systemowa

#### 12.1.1 Przerwa Halo

Kontroluje wartość odstępu wyświetlanego, gdy element jest ukryty przez inny element. Dotyczy tylko widoków 2D.

Określony jako procent jednego elementu rysunkowego, niezależnie od poziomu powiększenia.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	0

### 12.2 HANDLES zmienna systemowa

#### 12.2.1 Publikowanie uchwytów (tylko do odczytu)

Pokazuje, czy aplikacje mogą uzyskać dostęp do dojścia obiektu, czy nie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Aplikacje nie mogą uzyskać dostępu do uchwytów Włączone (1): Dostęp do uchwytów można uzyskać za pomocą aplikacji

### 12.3 HANDSEED zmienna systemowa

#### 12.3.1 Uchwyty (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje uchwyt używany do tworzenia nowych elementów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano



Domyślna wartość:	25
-------------------	----

### 12.4 HIDEPRECISION zmienna systemowa

#### 12.4.1 Ukryj i zaciemń precyzję

Kontroluje dokładność cieniowania. Jeśli włączone, używa podwójnej precyzji, potrzeba więcej pamięci, co może wpłynąć na wydajność.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz podwójną precyzję Włączone (1): Włącz podwójną precyzję

### 12.5 HIDESYSTEMPRINTERS zmienna systemowa

#### 12.5.1 Ukrywa drukarki systemowe

Ukrywa drukarki systemowe.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ

### 12.6 HIDETEXT zmienna systemowa

#### 12.6.1 Ukrywanie tekstu w polu UKRYJ

Kontroluje, czy tekst może być ukryty za pomocą polecenia UKRYJ.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Tekst jest nie ukryty i nie ukrywa innych obiektów 1: Tekst jest ukryty ale nie ukrywa innych obiektów
-------------------	--

### 12.7 HIDEXREFSCALES zmienna systemowa

#### 12.7.1 Ukryj skalę odnośnika

Ukrywa skalę XRef'ów.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie ukrywaj skal odnośników Włączone (1): Ukryj skalę odnośników

### 12.8 Zmienna systemowa HIGHLIGHT

#### 12.8.1 Wyróżnić

Podświetla elementy, gdy są wybrane.

**Uwaga:** Nie ma wpływu na elementy wybrane za pomocą uchwytów.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie podświetlaj wyboru obiektów Włączone (1): Podświetl wybór obiektów

### 12.9 HIGHLIGHTCOLOR zmienna systemowa

#### 12.9.1 Kolor Podświetlenia Zaznaczenia

Kontroluje kolor podświetlenia używany, gdy GLSelectionHighlightStyle jest ustawione na **Użyj innego koloru dla podświetlenia**.

**Uwaga:** Zmienna systemowa HIGHLIGHTCOLOR działa tylko w stylu wizualnym **2dWireframe**.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	150

### 12.10 HIGHLIGHTEFFECT zmienna systemowa

#### 12.10.1 Styl Podświetlenia Zaznaczenia

Kontroluje sposób podświetlania elementów.

**Uwaga:** Zmienna systemowa HIGHLIGHTEFFECT działa tylko w stylu wizualnym **2dWireframe**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Użyj punktowania linii do podświetlenia 1: Użyj innego koloru do podświetlania elementów 2: Użyj innej grubości linii do podświetlania elementów 3: Użyj innego koloru oraz grubości linii do podświetlania elementów

### 12.11 HORIZONBKG\_ENABLE zmienna systemowa

#### 12.11.1 Tło Horyzontu

Kontroluje, czy tło horyzontu jest wyświetlane w widokach perspektywicznych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz tło horyzontu Włączone (1): Włącz tło horyzontu
-------------------	--

### 12.12 HORIZONBKG\_GROUNDHORIZON zmienna systemowa

#### 12.12.1 Horyzont ziemi

Kontroluje kolor gruntu horyzontu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 67,74,80"

### 12.13 HORIZONBKG\_GROUNDORIGIN zmienna systemowa

#### 12.13.1 Głębina Ziemi

Kontroluje kolor gruntu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 95,103,112

### 12.14 HORIZONBKG\_SKYHIGH zmienna systemowa

#### 12.14.1 Wysokie partie nieba

Kontroluje kolor wyższych partii nieba.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 204,229,234



### 12.15 HORIZONBKG\_SKYHORIZON zmienna systemowa

#### 12.15.1 Horyzont nieba

Kontroluje kolor w najniższej części nieba przy horyzoncie. Efekt ten może być bardzo subtelny. Ten kolor jest również używany jako kolor "nieba", gdy kamera znajduje się pod "ziemią".

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 238,248,250

### 12.16 HORIZONBKG\_SKYLOW zmienna systemowa

#### 12.16.1 Niskie partie nieba

Kontroluje kolor niższych części nieba przy horyzoncie.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	RGB: 238,248,250

### 12.17 HOTKEYASSISTANT zmienna systemowa

#### 12.17.1 Asystent Skrótów Klawiszowych

Wyświetla Asystenta skrótów klawiszowych.

Asystent skrótów klawiszowych pojawia się w dolnej środkowej części ekranu i wyświetla wskazówki dotyczące skrótów klawiaturowych podczas niektórych poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj Asystenta skrótów klawiszowych Włączone. (1): Pokaż asystenta skrótów klawiszowych



## 12.18 HPANG zmienna systemowa

### 12.18.1 Kąt wzoru kreskowania

Kąt wzoru kreskowania.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	0.0

## 12.19 HPANNOTATIVE zmienna systemowa

### 12.19.1 Przypisany styl kreskowania

Określa, czy nowe wzory kreskowania mają być tworzone jako opisowe wzory kreskowania.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz wzorców opisowych Wł. (1): Tworzenie wzorców opisowych

## 12.20 HPASSOC zmienna systemowa

### 12.20.1 Zespoleńie wzoru kreskowania

Kontroluje, czy nowe wzory kreskowania i wypełnienia gradientowe są asocjatywne. Asocjatywne kreskowania i wypełnienia gradientowe są aktualizowane automatycznie, gdy ich granice ulegną zmianie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie kojarz wzorów kreskowania i wypełnień gradientowych z ich granicami Włączone (1): Skojarz wzory kreskowania i wypełnienia gradientowe z ich obwiedniami





## 12.21 HPBACKGROUNDCOLOR zmienna systemowa

### 12.21.1 Domyślny kolor kreskowania tła

Domyślny kolor tła kreskowania.

Wpisz "." dla braku.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	.

## 12.22 HPBOUND zmienna systemowa

### 12.22.1 Granice wzoru kreskowania

Kontroluje typ elementu utworzonego przez polecenia GKRESKUJ i OBWIEDNIA.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Region 1: Polilinia

## 12.23 Zmienna systemowa HPBOUNDRETAIN

### 12.23.1 Zachowaj obwiednię wzoru kreskowania

Tworzy elementy obwiedni dla kreskowań i wypełnień gradientowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	Nie twórz elementów obwiedni Twórz elementy obwiedni
-------------------	---

### 12.24 HPCOLOR zmienna systemowa

#### 12.24.1 Domyślny kolor kreskowania

Steruje domyślnym kolorem pierwszego planu kreskowania.

Wprowadź '.', aby użyć bieżącego koloru, zdefiniowanego przez zmienne systemowe CECOLOR.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	.

### 12.25 HPDOUBLE zmienna systemowa

#### 12.25.1 Podwojony wzór kreskowania

Kontroluje przecinanie się wzorów kreskowania zdefiniowanych przez użytkownika.

- Jeśli włączone, tworzy przecinające się kreskowanie.
- Jeśli wyłączone, tworzy pojedyncze kreskowanie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Podwojenie wzoru kreskowania Włącz (1): Podwojenie wzoru kreskowania

### 12.26 HPDRAWORDER zmienna systemowa

#### 12.26.1 Kolejność wyświetlania wzorów kreskowania

Steruje kolejnością rysowania kreskowań i wypełnień gradientowych, zdefiniowaną przez ustawienie **kolejności rysowania** w oknie dialogowym **Kreskowanie** i wypełnienia.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 4
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Brak 1: Przesuń na spód 2: Przesuń na wierzch 3: Przenieś za granicę 4: Przenieś przed granicę

### 12.27 HPGAPTOL zmienna systemowa

#### 12.27.1 Tolerancja przerwy wzoru kreskowania

Kontroluje tolerancję dla obwiedni utworzonej za pomocą poleceń GKRESKUJ lub OBWIEDNIA. Przy dużym powiększeniu wykrywanie obwiedni nie powiedzie się. Przy powiększeniu, aby kontur 'wyglądał' na zamknięty, obwiednia jest wykrywalna.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 500.0.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	0 lub więcej
Domyślna wartość:	0.0

### 12.28 HPISLANDDETECTION zmienna systemowa

#### 12.28.1 Wykrywanie wysp w kreskowaniu

Kontroluje tworzenie kreskowania, gdy wyspy znajdują się w granicach kreskowania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Zagnieżdżone. Kreskuje obszary wewnątrz wysp. 1: Zewnętrzny. Kreskuje obszary poza wyspami. 2: Ignoruj. Kreskuje cały obszar.
-------------------	--

### 12.29 HPLAYER zmienna systemowa

#### 12.29.1 Domyślna warstwa dla nowego kreskowania

Domyślna warstwa dla nowych kreskowań.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	<Użyj aktualnego>

### 12.30 HPLINETYPE zmienna systemowa

#### 12.30.1 Rodzaj linii wzoru kreskowania

Stosuje nieciągłe rodzaje linii do elementów kreskowania (zmniejsza wydajność).

Gdy ta opcja jest wyłączona, linie we wzorze kreskowania są wyświetlane jako ciągłe, nawet jeśli do elementu kreskowania zastosowano nieciągły rodzaj linii. Gdy ta opcja jest włączona, linie we wzorze kreskowania są wyświetlane z rodzajem linii, który jest zastosowany do elementu kreskowania. Nie jest to zalecane, ponieważ może mieć wpływ na wydajność. Zamiast tego można wybrać wzór kreskowania, który jest wstępnie zdefiniowany z nieciągłym rodzajem linii.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie stosuj nieciągłych rodzajów linii do elementów kreskowania Włączone (1): Zastosuj nieciągłe rodzaje linii do elementów kreskowania

### 12.31 HPMAXAREAS zmienna systemowa

#### 12.31.1 Tryb wypełniania rzadkiego kreskowania

Przekształca rzadkie kreskowania w wypełnienia.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Rzadkie kreskowania pozostają puste 1: Rzadkie kreskowania zostają całkowicie wypełnione

### 12.32 HPMAXCONTOURPOINTS zmienna systemowa

#### 12.32.1 Maksymalna liczba punktów na konturze kreskowania

Kontroluje maksymalną liczbę punktów na konturze (obrysie), które element kreskowania może zawierać i nadal renderować.

Akceptowane są wartości od 0 do 10 000 000.

Kreskowania nie są renderowane, jeśli liczba punktów przekracza określoną wartość.

Ustawienie wartości 0 wyłącza sprawdzanie, co oznacza, że zmienna nie jest używana.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 10000000
Domyślna wartość:	100000

### 12.33 HPNAME zmienna systemowa

#### 12.33.1 Nazwa wzoru kreskowania

Domyślna nazwa wzoru kreskowania.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano



### 12.34 HPOBJWARNING zmienna systemowa

#### 12.34.1 Ostrzeżenie o elemencie wzoru kreskowania

Kontroluje, ile elementów obwiedni kreskowania można wybrać, zanim pojawi się komunikat ostrzegawczy.

Akceptowane są wartości od 1 do 100 000 000.

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 100000000
Domyślna wartość:	10000

### 12.35 HPORIGIN zmienna systemowa

#### 12.35.1 Źródło wzoru kreskowania

Przetrzymuje punkt wstawienia dla nowych kreskowań.

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,0

### 12.36 HPSCALE zmienna systemowa

#### 12.36.1 Skala wzoru kreskowania

Domyślna skala wzoru kreskowania.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	1.0



## 12.37 HPSEPARATE zmienna systemowa

### 12.37.1 Separowanie wzoru kreskowania

Kontroluje, czy po wybraniu kilku obwiedni kreskowania podczas polecenia KRESKUJ tworzone są oddzielne kreskowania, czy pojedyncze.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz oddzielnych kreskowań Włączone (1): Utwórz osobne kreskowania

## 12.38 HPSPACE zmienna systemowa

### 12.38.1 Odstęp wzoru kreskowania

Kontroluje odstępy między liniami wzoru kreskowania dla wzorów kreskowania zdefiniowanych przez użytkownika.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	1.0

## 12.39 HPTRANSPARENCY zmienna systemowa

### 12.39.1 Domyślna transparentność dla nowych kreskowań

Domyślna przezroczystość dla nowych kreskowań, wyrażona w procentach.

Akceptowane wartości: JakWarstwa, JakBlok, '.' (użyj bieżącej), 0 (w pełni nieprzezroczysta) i 90 (maksymalna przezroczystość).

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	.



Możliwe wartości:	<p>.: Użyj aktualnego</p> <p>JakWarstwa: Zastosuj przezroczystość warstwy</p> <p>JakBlok: Zastosuj przezroczystość bloku</p> <p>0: Nie stosuj przezroczystości (całkowicie nieprzezroczyste)</p> <p>1-90: Zastosuj wartość procentową przezroczystości od najmniejszej (1) do największej (90) przezroczystości</p>
-------------------	---

### 12.40 HYPERLINKBASE zmienna systemowa

#### 12.40.1 Baza hiperłączy

Ścieżka pliku dla względnych hiperłączy na rysunku.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rysunek





## 13. I

### 13.1 Zmienna systemowa IFCCREATEUNIQUEGUID

#### 13.1.1 Eksportowanie za pomocą unikatowych identyfikatorów GUID

Określa, czy podczas eksportu IFC są generowane unikalne identyfikatory GUID (Globally Unique Identifiers) dla elementów zagnieżdżonych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	1: Wewnątrz sklasyfikowanych bloków 2: Wewnątrz sklasyfikowane XRefs

### 13.2 IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES zmienna systemowa

#### 13.2.1 Rozbicie odnośników zewnętrznych w strukturze przestrzennej IFC

Rozbija odnośniki zewnętrzne w strukturach przestrzennych IFC podczas eksportu do IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 13.3 IFCEXPORTAUTHOR zmienna systemowa

#### 13.3.1 Eksportuj Imię Autora

Nazwa autora zdefiniowana w nagłówku pliku IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	" "

### 13.4 IFCEXPORTAUTHORIZATION zmienna systemowa

#### 13.4.1 Autoryzacja Eksportu

Autoryzacja zdefiniowana w nagłówku pliku IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	" "

### 13.5 IFCEXPORTBASEQUANTITIES zmienna systemowa

#### 13.5.1 Eksport wielkości bazowych

Eksportuje pochodne ilości bazowe (ilości obliczone na podstawie dwóch lub więcej pomiarów) z elementów BIM podczas eksportu IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 13.6 IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER zmienna systemowa

#### 13.6.1 Eksportuj elementy na warstwach Wyłączonych i Zamrożonych

Eksportuje elementy na Wyłączonych i Zamrożonych warstwach podczas eksportu IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	1
-------------------	---

### 13.7 IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa

#### 13.7.1 Eksportuj Tylko Właściwości IDS

Po zaimportowaniu pliku IDXML to ustawienie określa, czy w pliku IFC mają być eksportowane tylko właściwości wymagane przez IDS, czy też wszystkie właściwości.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Eksportuj wszystkie właściwości Włączone (1): Eksportuj tylko te właściwości, które są wymagane przez IDS

### 13.8 IFCEXPORTMAPPINGPATH zmienna systemowa

#### 13.8.1 Eksportuj ścieżkę do pliku mapowania

Eksportuje ścieżki plików podczas eksportu IFC.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	" "

### 13.9 IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED zmienna systemowa

#### 13.9.1 Eksportuj elementy wielowarstwowe jako elementy połączone

Eksportuj elementy wielowarstwowe jako elementy połączone.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0



### 13.10 IFCEXPORGANIZATION zmienna systemowa

#### 13.10.1 Eksportuj Nazwę Organizacji

Organizacja zdefiniowana w nagłówku pliku IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	" "

### 13.11 IFCEXPORTRPROFILECENTEROFGRAVITY zmienna systemowa

#### 13.11.1 Eksportuj środek ciężkości profilu

Eksportuj środek ciężkości profilu podczas eksportu do IFC, dotyczy tylko IFC2x3.

**Ostrzeżenie:** Może spowodować, że bryły liniowe pojawią się w niewłaściwym położeniu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 13.12 IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP zmienna systemowa

#### 13.12.1 Zawsze eksportuj przeciągnięte bryły jako BRep

Eksportuje wyciągnięte, obrotowe, przeciągnięte bryły 3D z wycięciami i odjęciami z reprezentacją granic podczas eksportu IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0



### 13.13 IFCEXPORTESSRELATION zmienna systemowa

#### 13.13.1 Poziom teselacji

Kontroluje poziom teselacji eksportowanej geometrii podczas eksportu IFC. W przypadku wybrania opcji aspektowania **Bieżący** nie jest wymagana regeneracja, a tworzenie aspektów jest ustawiane przez zmienne systemowe FACETRES lub Właściwości programu Modeler.

Opcje **Low**, **Medium** lub **High** powodują regenerację faset, która trwa dłużej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Bieżący 1: Niski 2: Średni 3: Wysoki

### 13.14 IFCEXPORTEVALIDATEMODEL zmienna systemowa

#### 13.14.1 Zastosuj walidację modelu IFC

Sprawdza zgodność modelu IFC z regułami schematu podczas eksportu IFC. Problemy są zgłaszane w pliku log, eksportowanym obok pliku ifc.

**Ostrzeżenie:** Weryfikacja zajmuje dodatkowy czas i może spowolnić eksport dużych plików IFC.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 13.15 Zmienna systemowa IFCIMPORTSETTINGSCONFIG

#### 13.15.1 Konfiguracja ustawień importu IFC

Określa nazwę pliku konfiguracyjnego ustawień importu IFC.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	"bim_ifc_settings.xml"

### 13.16 IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES zmienna systemowa

#### 13.16.1 Teselacja złożonych krzywych i powierzchni

Teseluje krzywe i powierzchnie BSpline w IFC4 i IFC4.1 podczas eksportu IFC.

**Uwaga:** Krzywe BSpline nie są obsługiwane przez niektóre programy do importu IFC.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 13.17 IMAGECACHEFOLDER zmienna systemowa

#### 13.17.1 Folder obrazu dysku pamięci podręcznej

Ścieżka pliku używanego do przechowywania tymczasowego pliku pamięci podręcznej obrazu.

Zobacz zmienną systemową IMAGEDISKCACHE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	{Użytkownik} AppData/Local/Temp/ImageCache

### 13.18 IMAGECACHEMAXMEMORY zmienna systemowa

#### 13.18.1 Maksymalne użycie pamięci

Maksymalny rozmiar pamięci podręcznej obrazów w pamięci, w MiB.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	160

### 13.19 IMAGEDISKCACHE zmienna systemowa

#### 13.19.1 Pamięć podręczna dysku

Przechowuje tymczasowe pliki pamięci podręcznej obrazów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz pamięć podręczną dysku obrazu Włączone (1): Włącz pamięć podręczną dysku obrazu

### 13.20 IMAGEFRAME zmienna systemowa

#### 13.20.1 Obramowanie obrazu

Steruje widocznością ramek obrazu, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych** (3).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Ukryj obramowania obrazów. 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania obrazów 2: Wyświetlaj, ale nie drukuj klatek obrazu.



## 13.21 IMAGEHLT zmienna systemowa

### 13.21.1 Podświetlanie Obrazu

Kontroluje sposób podświetlania obrazu po jego zaznaczeniu.

- Jeśli włączone, podświetla cały obraz.
- Jeśli wyłączone, podświetla tylko obramowanie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie podświetlaj całego obrazu rastrowego Włączone (1): Podświetl cały obraz rastrowy

## 13.22 IMAGENOTIFY zmienna systemowa

### 13.22.1 Powiadomienie o obrazach

Wyświetla ostrzeżenie po otwarciu rysunku, jeśli występują brakujące obrazy rastrowe.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz powiadamianie o obrazie Włączone (1): Włącz powiadamianie o obrazie

## 13.23 IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES zmienna systemowa

### 13.23.1 Tryb importu atrybutów krawędzi

Kontroluje import atrybutów krawędzi, według typu krawędzi, podczas importu Catia V5.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr





Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	0: Brak 1: Krawędzie, które są częściami elementów przewodowych 2: Krawędzie będące właścicielami części PMI 3: Wszystkie krawędzie

### 13.24 IMPORTCATIAV5REPRESENTATION zmienna systemowa

#### 13.24.1 Reprezentacja importu

Steruje danymi importowanymi Communicator BricsCAD® podczas importu Catia V5.

Grafika podglądu jest importowana i wyświetlana tylko wtedy, gdy zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	0: Grafika 1: Geometria 2: Geometria z grafiką podglądu

### 13.25 IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

#### 13.25.1 Preferencje ścieżki wyszukiwania

Kontroluje priorytet ścieżek plików podczas importu Catia V5.

**Uwaga:** Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle (zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

### 13.26 IMPORTCOLORS zmienna systemowa

#### 13.26.1 Przelóż kolory

Kontroluje sposób konwersji kolorów podczas importowania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Do RGB 1: Do RGB, jeśli nie ma pasującego indeksu palety 2: Do najbliższego indeksu palety

- Jeśli 0: wszystkie kolory elementów zostaną przekonwertowane na RGB, niezależnie od bieżącej palety.
- Jeśli 1: jeśli kolor elementu znajduje się w paletcie, element otrzymuje kolor indeksu. W przeciwnym razie otrzymuje prawdziwy kolor.
- Jeśli 2: dla dowolnego rzeczywistego koloru importowanego elementu, najbliższe dopasowanie jest wyszukiwane w paletcie i ten kolor indeksu jest przypisywany do elementu.

### 13.27 IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

#### 13.27.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Alternatywny plik używany podczas importu Creo.

Oddziel wartości średnikami (;).

**Uwaga:** Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 13.28 Zmienna systemowa IMPORTCREOCONFIGURATION

#### 13.28.1 Zaimportowana konfiguracja

Ustawia nazwę konfiguracji do zaimportowania. Jeśli nazwa konfiguracji nie zostanie określona, importowana jest domyślna konfiguracja części.

**Uwaga:** Nazwana konfiguracja ustawia kolekcję elementów ciała w części, które mogą być importowane jako grupa, jednocześnie wyłączając import innych elementów bryły.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 13.29 IMPORTCUIFILEEXISTS zmienna systemowa

#### 13.29.1 Importuj istniejący plik CUI

Określa, co należy zrobić, gdy plik CUI już istnieje, gdy importowany jest plik MNU lub CUIX.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Od 0 do 2
Możliwe wartości:	0: Monit 1: Nadpisz 2: Zmień nazwę

### 13.30 IMPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa

#### 13.30.1 Ukryte części

Kontroluje sposób importowania ukrytych części.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Importuj i ukrywaj 1: Zaimportuj i ustaw jako widoczne 2: Nie importuj

- Jeśli 0: importowane są wszystkie encje; Niewidzialne byty są ukryte. Zauważ, że obecnie nie ma żadnych narzędzi użytkownika, które ponownie uwidoczniłyby te ukryte elementy.
- Jeśli 1: wszystkie elementy są importowane i widoczne, niezależnie od widoczności w pliku źródłowym.
- Jeśli 2: ukryte elementy w pliku źródłowym nie są importowane.

### 13.31 IMPORTIGESSIMPLIFY zmienna systemowa

#### 13.31.1 Przeprowadź uproszczenie

Automatycznie uruchamia polecenie MBUPROŚĆ podczas importu IGES.

Jeśli jest włączona, zastępuje zmienną systemową IMPORTSIMPLIFY w modelach IGES.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1

### 13.32 IMPORTIGESSTITCH zmienna systemowa

#### 13.32.1 Przeprowadź zszywanie

Automatycznie uruchamia polecenie MBZSZYJ podczas importu IGES.

Jeśli jest włączona, zastępuje zmienną systemową IMPORTSTITCH w modelach IGES.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	1
-------------------	---

### 13.33 Zmienna systemowa IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS

#### 13.33.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Steruje listą alternatywnych ścieżek systemu plików używanych podczas importowania pliku programu Inventor.

Oddziel wartości średnikami (;).

**Uwaga:** Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 13.34 IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

#### 13.34.1 Preferencje ścieżek wyszukiwania

Steruje kolejnością priorytetów ścieżek wyszukiwania podczas importowania pliku programu Inventor.

**Uwaga:** Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle (zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

### 13.35 IMPORTJTREPRESENTATION zmienna systemowa

#### 13.35.1 Reprezentacja importu

Kontroluje dane do zaimportowania podczas importu JT.



**Uwaga:** Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Grafika 1: Geometria 2: Geometria z grafiką

### 13.36 IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

#### 13.36.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Kontroluje listę alternatywnych ścieżek plików używanych podczas importu NX.

Oddziel wartości średnikami (;).

**Uwaga:** Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 13.37 IMPORTNXCONFIGURATION zmienna systemowa

#### 13.37.1 Zaimportowana konfiguracja

Określa nazwę konfiguracji, która ma zostać zaimportowana. Jeśli nie określono nazwy konfiguracji, zaimportowana zostanie domyślna konfiguracja części.

**Uwaga:** Nazwana konfiguracja ustawia kolekcję elementów ciała w części, które mogą być importowane jako grupa, jednocześnie wyłączając import innych elementów bryły.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



### 13.38 IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

#### 13.38.1 Preferencje ścieżek wyszukiwania

Steruje priorytetem ścieżek plików podczas importu NX.

**Uwaga:** Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle (zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

### 13.39 Zmienna systemowa IMPORTPMI

#### 13.39.1 Informacje o produkcie i produkcji

Umożliwia importowanie informacji o produkcie i produkcji.

**Uwaga:** Obecnie takie informacje są importowane jako dane rozstrzelone (linie, tekst itp.), a nie elementy złożone (na przykład: adnotacje).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1

### 13.40 IMPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa

#### 13.40.1 Struktura produktu

Steruje sposobem reprezentacji struktury produktu dla importowanego modelu.

**Jako komponenty mechaniczne** automatycznie uruchamia polecenie BMMECH po imporcie.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Brak 1: Jako bloki 2: Jako elementy mechaniczne

- Jeśli 0: tworzy płaską strukturę bez bloków w obszarze modelu docelowej bazy danych, niezależnie od tego, czy importowane dane mają strukturę zespołu, czy nie.
- Jeśli 1: importowane dane mają strukturę zespołu, która zostanie przekształcona w hierarchię zwykłych bloków; Dzięki temu struktura zostanie zachowana, podczas gdy metadane zespołu zostaną utracone. Jeśli importowane dane składają się tylko z elementów, są one umieszczane w obszarze modelu docelowej bazy danych.
- Jeśli 2: w tym trybie dane zostaną zamienione na BricsCAD dane zespołu, konstrukcję i jej właściwości (materiały fizyczne – polecenie BLMATERIALS). Jeśli zaimportowany plik nie zawiera danych zespołu, komponent mechaniczny zostanie utworzony w BricsCAD docelowym katalogu głównym dokumentu.

### 13.41 IMPORTREPAIR zmienna systemowa

#### 13.41.1 Napraw model w imporcie

Automatycznie uruchamia polecenie DMTESTWSZYSTKO na zaimportowanych modelach.

Geometria 3D jest analizowana, a problemy są automatycznie rozwiązywane, w celu poprawy jakości importowanej geometrii. Geometria modelowana w systemach CAD, które używają jądra innego niż ACIS, często wymaga naprawy z powodu możliwych wad.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie naprawiaj modelu podczas importu Włącz (1): Napraw model przy imporcie





### 13.42 IMPORTSIMPLIFY zmienna systemowa

#### 13.42.1 Przeprowadź uproszczenie

Automatycznie uruchamia polecenie MBUPROŚĆ na importowanych modelach. Zobacz także zmienną systemową IMPORTIGESSIMPLIFY.

**Uwaga:** Zmienna systemowa IMPORTIGESSIMPLIFY może ustawić nadpisanie dla formatu pliku IGES.

- Konwertowanie zaimportowanych splajnów na powierzchnie kanoniczne.
- Jeśli to możliwe, uprość topologię (usuń odcisnięte krawędzie).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

### 13.43 IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

#### 13.43.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Kontroluje listę alternatywnych ścieżek plików używanych podczas importu plików Solid Edge.

Oddziel wartości średnikami (;).

**Uwaga:** Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 13.44 IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

#### 13.44.1 Preferencje ścieżek wyszukiwania

Kontroluje kolejność priorytetów ścieżek plików podczas importu plików Solid Edge.

**Uwaga:** Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle (zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

### 13.45 IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

#### 13.45.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Kontroluje listę alternatywnych ścieżek plików systemowych do przeszukania podczas importu Solid Works.

Oddziel wartości średnikami (;).

**Uwaga:** Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 13.46 IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION zmienna systemowa

#### 13.46.1 Zaimportowana konfiguracja

Określa nazwę konfiguracji, która ma zostać zaimportowana. Jeśli nie określono nazwy konfiguracji, zaimportowana zostanie domyślna konfiguracja części.

**Uwaga:** Nazwana konfiguracja ustawia kolekcję elementów ciała w części, które mogą być importowane jako grupa, jednocześnie wyłączając import innych elementów bryły.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



### 13.47 Zmienna systemowa IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION

#### 13.47.1 Reprezentacja importu

Steruje danymi importowanymi podczas importu Solid Works. Grafika podglądu jest importowana i wyświetlana tylko wtedy, gdy zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Grafika 1: Geometria 2: Geometria z grafiką podglądu

### 13.48 IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ zmienna systemowa

#### 13.48.1 Mapowanie SolidWorks Y na bieżącą oś Z

Umożliwia konwersję układu współrzędnych SolidWorks do bieżącego układu współrzędnych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0) Wł. (1)

### 13.49 IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERRYZNA zmienna systemowa

#### 13.49.1 Preferencje ścieżek wyszukiwania

Steruje kolejnością priorytetów ścieżek wyszukiwania podczas importu Solid Works.

**Uwaga:** Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle (zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona).

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

### 13.50 IMPORTSTEPROTATEYZ zmienna systemowa

#### 13.50.1 Odwzoruj Y na bieżącą oś Z

Umożliwia konwersję układu współrzędnych SolidWorks do bieżącego układu współrzędnych podczas importu STEP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0) Wł. (1)

### 13.51 IMPORTSTITCH zmienna systemowa

#### 13.51.1 Przeprowadź zszywanie

Automatycznie uruchamia polecenie MBZSZYJ na zaimportowanych modelach. Zobacz zmienną systemową IMPORTIGESSTITCH.

W niektórych przypadkach importowana geometria reprezentuje geometrię bryły jako zestaw oddzielnych powierzchni. Polecenie MBZSZYJ służy do pracy z operacjami bryłowymi na importowanej geometrii.

Jeśli opcja IMPORTSTITCH jest włączona, polecenie MBZSZYJ jest wykonywane automatycznie podczas importowania geometrii.

#### **Uwaga:**

- Operacje zszywania są czasochłonne podczas importowania dużych plików.
- Sprawdź ustawienie IMPORTIGESSTITCH, które umożliwia nadpisanie formatu pliku IGES.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0

## 13.52 Zmienna systemowa INCLUDEPLOTSTAMP

### 13.52.1 Dołącz znak wydruku

Dołącza znacznik wydruku podczas drukowania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie dołączaj znaku wydruku Wł. (1): Dołącz znak wydruku

## 13.53 INDEXCTL zmienna systemowa

### 13.53.1 Kontrola Indeksu

Kontroluje, czy indeksy warstw i/lub przestrzeni są tworzone i zapisywane.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Brak indeksów 1: Indeks warstw 2: Indeks przestrzenny



### 13.54 INETLOCATION zmienna systemowa

#### 13.54.1 Lokalizacja w Internecie

Domyślna strona internetowa dla polecenia PRZEGLĄDAJ.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	"http://www.bricsys.com"

### 13.55 INSBASE zmienna systemowa

#### 13.55.1 Punkt bazowy wstawienia

Punkt wstawienia rysunku, używany, gdy rysunek jest wstawiany do innych rysunków jako blok. Ustawiana za pomocą polecenia BAZA i wyrażona jako współrzędna LUW dla bieżącego pomieszczenia.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,0,0

### 13.56 INSNAME zmienna systemowa

#### 13.56.1 Nazwa wstawienia

Zachowuje domyślną nazwę bloku do WSTAW.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	

### 13.57 Zmienna systemowa INSUNITS

#### 13.57.1 Jednostki wstawiające

Kontroluje jednostkę używaną do skalowania bloków, obrazów lub XRef'ów, gdy są one wstawiane do rysunku. Gdy zmienne systemowe INSUNITS i PROPUNITS są włączone, długość, powierzchnia, objętość i/lub właściwości bezwładności są formatowane za pomocą odpowiednich jednostek.

**Uwaga:** Nie konwertuje bieżących jednostek rysunku.



Zobacz także: *zmiennne systemowe LUNITS i MEASUREMENT.*

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 24
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nieokreślony (brak jednostek) 1: Cal 2: Stopy 3: Mile 4: Milimetry 5: Centymetry 6: Mierniki 7: Kilometry 8: Mikrocale 9: Mils 10: Jardy 11: Ångströms 12: Nanometry 13: Mikrony 14: Decymetry 15: Dekametry 16: Hektometry 17: Gigametry 18: Jednostki astronomiczne 19: Lata świetlne 20: Parseki 21: Stopy geodezyjne w USA 22: Amerykański cal geodezyjny 23: Stocznia geodezyjna USA 24: Mila geodezyjna USA

## 13.58 INSUNITSDEFSOURCE zmienna systemowa

### 13.58.1 Źródło domyślnie wstawianych jednostek

Kontroluje zawartość źródła wartości jednostki.

**Uwaga:** Jeśli zmienna INSUNITS w rysunku źródłowym ma wartość **Nieokreślony zamiast tego używany jest** INSUNITSDEFSOURCE.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 24
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Nieokreślony (brak jednostek) 1: Cale 2: Stopy 3: Mile 4: Milimetry 5: Centymetry 6: Mierniki 7: Kilometry 8: Mikrocale 9: Mils 10: Jardy 11': Ångströms 12: Nanometry 13: Mikrony 14: Decymetry 15: Dekametry 16: Hektometry 17: Gigametry 18: Jednostki astronomiczne 19: Lata świetlne 20: Parseki 21: Stopy geodezyjne w USA 22: Amerykański cal geodezyjny 23: Stocznia geodezyjna USA 24: Mila geodezyjna USA

## 13.59 INSUNITSDEFTARGET zmienna systemowa

### 13.59.1 Wartość jednostek rysunku docelowego

Kontroluje docelową wartość jednostek rysunkowych, jeśli zmienna systemowa INSUNITS wynosi zero.

Akceptowane są wartości od 0 do 20.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr





Zakres:	Od 0 do 24
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Nieokreślony (brak jednostek) 1: Cale 2: Stopy 3: Mile 4: Milimetry 5: Centymetry 6: Mierniki 7: Kilometry 8: Mikrocale 9: Mils 10: Jardy 11: Ångströms 12: Nanometry 13: Mikrony 14: Decymetry 15: Dekametry 16: Hektometry 17: Gigametry 18: Jednostki astronomiczne 19: Lata świetlne 20: Parseki 21: Stopy geodezyjne w USA 22: Amerykański cal geodezyjny 23: Stocznia geodezyjna USA 24: Mila geodezyjna USA

### 13.60 INSUNITSSCALING zmienna systemowa

#### 13.60.1 Wstawienie jednostek skalowania

Kontroluje sposób stosowania zmiennej systemowej INSUNITS podczas wstawiania, importowania lub wklejania elementów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3



Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Skalowanie za pomocą zmiennej systemowej INSUNITS, jeśli nieaktywne, używa zmiennej systemowej INSUNITSDEFSOURCE 2: Użyj jednostki rozmiaru papieru zamiast INSUNITS w obszarze papieru

Podczas wstawiania lub dołączania odnośników, bloków lub obrazów wstawiana zawartość jest skalowana względem wartości INSUNITS w rysunku docelowym i źródłowym.

- Jeśli zmienna INSUNITS w rysunku źródłowym ma **wartość Nieokreślony**, zamiast niej używana jest zmienna INSUNITSDEFSOURCE.
- Jeśli zmienna INSUNITS w rysunku docelowym ma **wartość Nieokreślony**, zamiast niej zostanie użyta funkcja INSUNITSDEFTARGET.

### 13.61 INTERFERECOLOR zmienna systemowa

#### 13.61.1 Kolor przenikania

Steruje kolorem elementów przenikania.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	JAKWarstwa

### 13.62 INTERFERELAYER zmienna systemowa

#### 13.62.1 Warstwa interferencyjna

Steruje warstwą używaną dla elementów przenikania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	"Zakłócenia"

### 13.63 INTERFERENCELEVEL zmienna systemowa

#### 13.63.1 Poziom kontroli kolizji

Kontroluje sprawdzanie kolizji między detalami, skopiowanymi detalami i/lub resztą modelu.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak sprawdzania zakłóceń 1: Sprawdź nakładanie się objętości szczegółów 2: Pełne sprawdzenie kolizji, ignorowanie elementów przestrzennych podkładu 3: Pełne sprawdzanie zakłóceń

## 13.64 INTERFERE OBJW Sedytowanego odnośnika

### 13.64.1 Styl wizualny elementów kolizyjnych

Kontroluje styl wizualny elementów kolizyjnych.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	

## 13.65 INTERFERE VPVS zmienna systemowa

### 13.65.1 Styl wizualny rzutni przenikania

Steruje stylem wizualnym sprawdzania przenikania dla rzutni.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	



### 13.66 INTERIORELEVATIONMINLENGTH zmienna systemowa

#### 13.66.1 Minimalna długość elewacji wewnętrznej

Minimalna długość ściany do wygenerowania Elewacji Wewnętrznej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	20 dla POMIARU=0 (cale) 500 dla POMIARU=1 (milimetry)

### 13.67 Zmienna systemowa INTERIORELEVATIONOFFSET

#### 13.67.1 Odległość odsunięcia elewacji wewnętrznej

Odległość odsunięcia dla objętości rozwinięcia ściany od powierzchni ścian.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	20 dla MEASUREMENT=0 (cale) 500 dla MEASUREMENT=1 (milimetry)

### 13.68 INTERSECTEDENTITIES zmienna systemowa

#### 13.68.1 Rozwiąż przecięcie

Kontroluje sposób, w jaki nowe elementy modyfikują istniejące elementy, gdy się przecinają. Ma zastosowanie do elementów tworzonych za pomocą poleceń WYCIĄGNIJ i PRZEKRĘĆ, gdy zaznaczona jest opcja **Auto**.

Zmienna systemowa INTERSECTEDENTITIES jest jedną z czterech zmiennych systemowych znajdujących się w grupie **Tryb wyciągania**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy



Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0 - do rysowania i modelowania obszarów roboczych 1 - dla obszarów roboczych mechanicznych i BIM
Możliwe opcje:	0: Nie modyfikuj 1: Odejmij od przecięcia 2: Połącz się na skrzyżowaniu

### 13.69 INTERSECTIONCOLOR zmienna systemowa

#### 13.69.1 kolor intersekcji

Kontroluje kolor polilinii na przecięciu powierzchni 3D w widokach Szkieletu 2D, jeśli opcja INTERSECTIONDISPLAY jest włączona (jeszcze nie obsługiwana).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 257
Domyślna wartość:	257
Możliwe wartości:	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa 257: JakObiekt

### 13.70 INTERSECTIONDISPLAY zmienna systemowa

#### 13.70.1 Wyświetlanie intersekcji

Przełącza wyświetlanie polilinii na przecięciach powierzchni 3D w widokach Szkieletu 2D. (jeszcze nie obsługiwane)

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj polilinii przecięć Włączone (1): Wyświetl polilinie przecięcia
-------------------	---

### 13.71 ISAVEBAK zmienna systemowa

#### 13.71.1 Przyrostowa kopia zapasowa zapisu

Tworzy pliki kopii zapasowych (BAK) dla aktywnych rysunków. Jeśli wyłączone, poprawia szybkość przyrostowych zapisów, szczególnie w przypadku dużych rysunków.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz pliku BAK Włączone (1): Utwórz plik BAK

### 13.72 ISAVEPERCENT zmienna systemowa

#### 13.72.1 Oszczędź procent

Kontroluje "zarnowaną przestrzeń" dozwoloną dla akcji QUICKSAVE, przed wykonaniem pełnego zapisu, jako wartość procentową.

Akceptowane są wartości od 0 do 100. Wartość zero oznacza, że każdy zapis jest zapisem pełnym.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	50

### 13.73 ISOLINES zmienna systemowa

#### 13.73.1 Isolinie

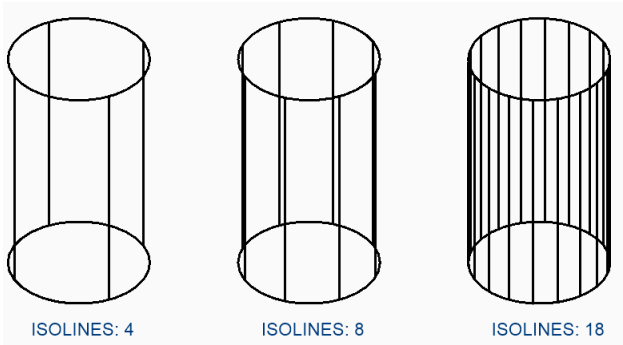
Steruje liczbą izolinii (warstwic) na powierzchni zakrzywionej.

Akceptowane są wartości od 0 do 2047.

**Uwaga:** Aby wyświetlić zmiany w istniejących jednostkach, wykonaj operację REGEN.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2047
Domyślna wartość:	4





## 14. J





## 15. K

### 15.1 KEEPCONNECTIONS zmienna systemowa

#### 15.1.1 Rozwiązywanie problemów z przenikaniem i przerwami

Określa, czy przenikania lub przerwy powinny być naprawiane.

Jeśli włączone: Gdy modyfikacja bryły za pomocą TPOŁĄCZ, BIMAKTUALIZUJGRUBOŚĆ, BIMWSTAWKOMPOZYCJĘ lub BIMAUTODOPASUJ powoduje przenikania, zostaną one odjęte od innych brył; kiedy spowoduje przerwy, to zostaną one wypełnione.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie rozwiązuj zakłóceń po poleceniach Włączone (1): Rozwiąż zakłócenia i przerwy po poleceniach



## 16. L

### 16.1 LASTANGLE zmienna systemowa

#### 16.1.1 Ostatni kąt (Tylko Do Odczytu)

Kąt końcowy ostatniego narysowanego łuku.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

### 16.2 LASTPOINT zmienna systemowa

#### 16.2.1 Ostatni punkt

Współrzędne ostatnio wprowadzonego punktu - wartość używana przez symbol "@" w Wierszu Poleceń.

**Uwaga:** Wyrażona jako współrzędna LUW dla bieżącej przestrzeni; Odwołuje się do niego symbol at (@) podczas wprowadzania z klawiatury.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Nie zapisano

### 16.3 LASTPROMPT zmienna systemowa

#### 16.3.1 Ostatni wpis (Tylko Do Odczytu)

Ostatni ciąg znaków w Wierszu poleceń.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 16.4 LATITUDE zmienna systemowa

#### 16.4.1 Szerokość geograficzna

Kontroluje szerokość geograficzną bieżącego rysunku, w formacie dziesiętnym.

Akceptowane są wartości od -90.0 do 90.0. Wartości dodatnie oznaczają północne szerokości geograficzne.

Wpisz:	Rzeczywista
--------	-------------



Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -90.0 do 90.0
Domyślna wartość:	37.795

### 16.5 LAYERFILTEREXCESS zmienna systemowa

#### 16.5.1 Nadmiar filtrów warstw

Określa maksymalną liczbę filtrów warstw dozwoloną na rysunku przed zaproponowaniem usunięcia niektórych z nich. Można utworzyć dowolną liczbę filtrów warstw. Jeśli jednak liczba filtrów warstw przekroczy tę wartość i przekroczy liczbę warstw, przy następnym otwarciu rysunku zostanie wyświetlone okno dialogowe z komunikatem. Zaleca się usunięcie wszystkich filtrów warstw w celu zwiększenia wydajności.

Jeśli zmienna LAYERFILTEREXCESS ma wartość 0, okno dialogowe jest pomijane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	250

### 16.6 LAYERPMODE zmienna systemowa

#### 16.6.1 Tryb poprzedniej warstwy

Śledzi modyfikację ustawień warstwy i włącza polecenie PWARSTWA.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pozwala na śledzenie modyfikacji ustawień warstw i włącza polecenie PWARSTWA Włączone (1): Umożliwia śledzenie modyfikacji ustawień warstw i włącza polecenie PWARSTWA



### 16.7 LAYLOCKFADECTL zmienna systemowa

#### 16.7.1 Zablokowanie kontroli zaniku warstwy

Steruje poziomem zanikania elementów na zablokowanych warstwach, aby skontrastować je z elementami na odblokowanych warstwach i zmniejszyć wizualną złożoność rysunku. Elementy na zablokowanych warstwach są nadal widoczne w celach informacyjnych i względem lokalizacji.

Akceptowane są wartości od -90 do 90. Wartości ujemne wyłączają zanikanie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -90 do 90
Domyślna wartość:	50

### 16.8 LAYOUTREGENCTL zmienna systemowa

#### 16.8.1 Kontrola regeneracji arkusza

Steruje sposobem aktualizowania wyświetlania kart Model i układu. Jeśli wydajność jest ogólnie niska lub podczas przełączania między kartami.

Ustawienie zmiennej LAYOUTREGENCTL na wartość 1 lub 0 może poprawić wydajność.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Zawsze regeneruj między aktywacją karty 1: Wyłączenie regeneracji zakładki Model i ostatnio aktywowanego arkusza powoduje regenerację wszystkich innych zakładek po ich aktywacji 2: Regeneruj tylko za pierwszym razem, gdy karta jest aktywna

### 16.9 LAYOUTTAB zmienna systemowa

#### 16.9.1 Zakładki Model oraz Arkusz

Kontroluje wyświetlanie zakładek Model oraz Arkusz.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj kart układu i modelu Włączone (1): Pokaż karty układu i modelu

### 16.10 LEGACYCODESEARCH zmienna systemowa

#### 16.10.1 Tryb wyszukiwania kodu starszej wersji (Tylko do odczytu)

Umożliwia niebezpieczne wyszukiwanie kodu wykonywalnego w folderach rysunkowych.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz niebezpieczne wyszukiwanie kodu wykonywalnego Włączone (1): Włącz niebezpieczne wyszukiwanie kodu wykonywalnego

### 16.11 Zmienna systemowa systemowa

#### 16.11.1 Jednostki długości

Kontroluje listę jednostek używanych do wyświetlania długości, jeśli właściwości długości są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS. Ciąg zawiera rozdzieloną spacjami listę skrótów jednostek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	"w stopach, mi, µm, mm, cm, m, km"



## 16.12 LENSLENGTH zmienna systemowa

### 16.12.1 Długość obiektywu (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla aktualną długość obiektywu rzutni w milimetrach, używaną w trybie perspektywy.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	50.0
Jednostka	mm

## 16.13 LEVELOFDETAIL zmienna systemowa

### 16.13.1 Kompozycja Poziom szczegółowości

Kontroluje poziom szczegółowości kompozycji (LOD).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Niski 2: Wysoki

- Jeśli 0: Warstwy kompozycji nie są wyświetlane.
- Jeśli 2: Wyświetlane są warstwy kompozycji.

## 16.14 LICFLAGS zmienna systemowa

### 16.14.1 Komponenty licencjonowane (Tylko Do Odczytu)

Kontroluje, czy niektóre komponenty są licencjonowane, czy nie. Wartość jest przechowywana jako kod bitowy z sumą wartości wszystkich wybranych opcji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano



Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Brak licencji na komponenty 1: VBA jest licencjonowany 2: Edycja Acis jest licencjonowana 4: Pro

### 16.15 Zmienna systemowa LIGHTGLYPHCOLOR

#### 16.15.1 Kolor poświaty

Steruje kolorem glifów światła (ikon używanych do wskazywania rozmieszczenia świateł w obszarze modelu).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	30

### 16.16 LIGHTGLYPHDISPLAY zmienna systemowa

#### 16.16.1 Wyświetlanie świateł

Wyświetla wizualną reprezentację świateł dla wszystkich lokalizacji świateł.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Nie wyświetlaj świateł Włączone (1): Podświetlenie wyświetlacza



## 16.17 LIGHTINGUNITS zmienna systemowa

### 16.17.1 Oświetlenia

Steruje typem jednostek świetlnych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Przestarzałe. Oświetlenie ogólne 1: Jednostki fotometryczne, amerykańskie (stopoświece) 2: Fotometryczne, jednostki międzynarodowe (luksy)

## 16.18 Zmienna systemowa LIGHTWEBGLYPHCOLOR

### 16.18.1 Kolor globalnej poświaty

Steruje kolorem znaczników światła wstęgi (ikon używanych do wskazywania rozmieszczenia świateł wstęgi w obszarze modelu).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	1

## 16.19 LIMCHECK zmienna systemowa

### 16.19.1 Sprawdzenie ograniczeń

Zapobiega tworzeniu elementów poza granicami rysunku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek





Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Może tworzyć jednostki poza granicami Włączone (1): Nie można tworzyć encji poza granicami

### 16.20 LIMMAX zmienna systemowa

#### 16.20.1 Maksymalne limity

Prawy górny narożnik granic rysunku, wyrażony we współrzędnych globalnych.

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	12,9

### 16.21 LIMMIN zmienna systemowa

#### 16.21.1 Minimalne limity

Lewy dolny narożnik granic rysunku, wyrażony we współrzędnych globalnych.

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,0

### 16.22 LINEARROWHEADLENGTH zmienna systemowa

#### 16.22.1 Domyślna długość grotu

Ustawia domyślną długość grotu strzałek liniowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)
-------------------	---

### 16.23 LINEARROWHEADWIDTH zmienna systemowa

#### 16.23.1 Domyślna szerokość grotu

Ustawia domyślną szerokość grotu strzałek liniowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 37.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 3.75 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0375 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

### 16.24 LINEARROWTHICKNESS zmienna systemowa

#### 16.24.1 Domyślna grubość

Ustawia domyślną grubość strzałek liniowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

### 16.25 LINEARBRIGHTNESS zmienna systemowa

#### 16.25.1 Jasność liniowa

Kontroluje intensywność światła, może być określona dla każdej rzutni.

Akceptowane są wartości od -10 do 10. Wartość zero oznacza brak skalowania.



Mniejsze wartości zmniejszają natężenie światła, a większe zwiększają natężenie światła. To ustawienie można określić dla każdej rzutni.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -10 do 10
Domyślna wartość:	0

### 16.26 LINEARCONTRAST zmienna systemowa

#### 16.26.1 Kontrast liniowy

Kontroluje natężenie światła otoczenia. Ma wpływ tylko na materiały z innym niż czarny kolorem otoczenia, może być ustawione na rzutnię.

Akceptowane są wartości od -10 do 10.

- Wartość -10 oznacza maksymalne oświetlenie otoczenia.
- Wartość 10 oznacza brak światła otoczenia.

To ustawienie ma wpływ tylko na materiały, które mają kolor otoczenia inny niż czarny. To ustawienie można określić dla każdej rzutni.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -10 do 10
Domyślna wartość:	0

### 16.27 Zmienna systemowa LINETYPE3DPLINE

#### 16.27.1 Rodzaj linii 3D Polilinia

Steruje stosowaniem typu linii do polilinii 3D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Rodzaj linii ciągłej jest zawsze stosowany do polilinii 3D 1: Złożony rodzaj linii jest stosowany do polilinii 3D

### 16.28 Zmienna systemowa LISPINIT

#### 16.28.1 LISPinit

Określa, czy zmienne i funkcje LISP są zachowywane między rysunkami.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Zachowane od rysunku do rysunku 1: Obowiązuje tylko na bieżącym rysunku

### 16.29 LOADMECHANICAL2D zmienna systemowa

#### 16.29.1 Mechaniczny edytor 2D

Kontroluje, czy można wczytywać aktywatory Mechanical 2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Ładowanie mechanicznych aktywatorów 2D jest niedozwolone Włączone (1): Dopuszczalne jest ładowanie mechanicznych aktywatorów 2D

**Uwaga:** Zmiana wartości tej zmiennej zostanie zastosowana po ponownym uruchomieniu aplikacji.



### 16.30 LOCALE zmienna systemowa

#### 16.30.1 Ustawienia regionalne (tylko do odczytu)

Kod języka ISO tej wersji programu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	"pl_PL"

### 16.31 LOCALROOTPREFIX zmienna systemowa

#### 16.31.1 Lokalny prefiks główny (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka folderu, w którym zainstalowano pliki lokalne dla bieżącego użytkownika, takie jak szablony.

W tej lokalizacji znajdują się foldery Szablon i Tekstury, w których można dodać dowolne pliki, które można dostosowywać, a których nie chcesz przysyłać w sieci. Zobacz ROAMABLEROOTPREFIX, aby uzyskać informacje o lokalizacji plików mobilnych.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 16.32 LOCKUI zmienna systemowa

#### 16.32.1 Zablokuj elementy interfejsu użytkownika

Blokuje elementy interfejsu i zapobiega zmianie położenia.

- Windows i Linux: przytrzymaj Ctrl, aby zastąpić.
- macOS: przytrzymaj Cmd, aby zastąpić.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -7 do 7
Domyślna wartość:	0



Możliwe opcje:	negatywny: Blokowanie tymczasowo wyłączone 1: Zablokuj zadokowane paski narzędzi 2: Zablokuj zadokowane panele 4: Zablokuj pływające panele i paski narzędzi
----------------	---

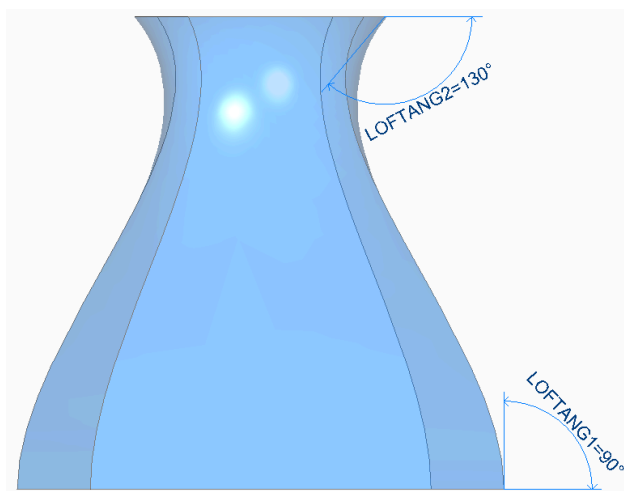
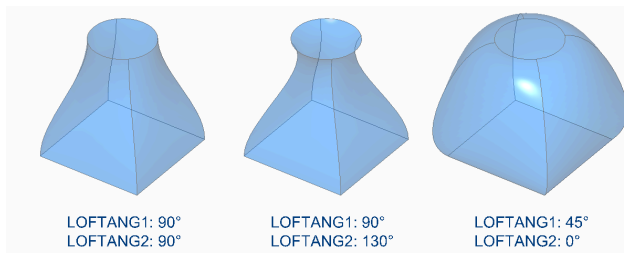
## 16.33 LOFTANG1 zmienna systemowa

### 16.33.1 Kąt skosu 1

Ustawia kąt w pierwszym przekroju, dla polecenia WYCIĄGNIĘCIE, modyfikuje kształt wyciągnięcia. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa LOFTNORMALS jest ustawiona na "Powierzchnia wykorzystuje kąt pochylenia i wielkość".

Akceptowane są wartości od 0.0 do 360.0.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0.0 do 360.0
Domyślna wartość:	90.0





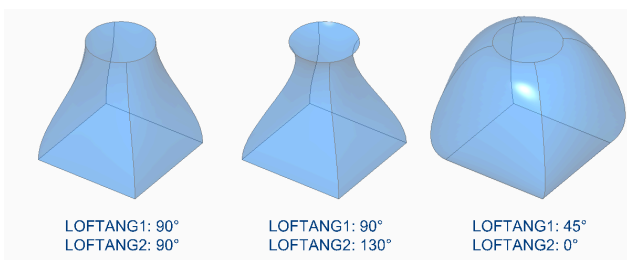
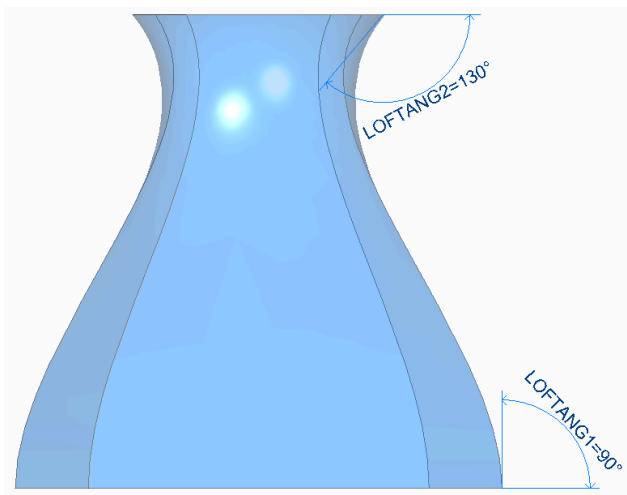
## 16.34 LOFTANG2 zmienna systemowa

### 16.34.1 Kąt skosu 2

Ustawia kąt w ostatnim przekroju, dla polecenia WYCIĄGNIĘCIE, modyfikuje kształt wyciągnięcia. Działa tylko wtedy, gdy zmienna systemowa LOFTNORMALS jest ustawiona na **Powierzchnia używa kąta pochylenia i wielkości**.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 360.0.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0.0 do 360.0
Domyślna wartość:	90.0



## 16.35 LOFTMAG1 zmienna systemowa

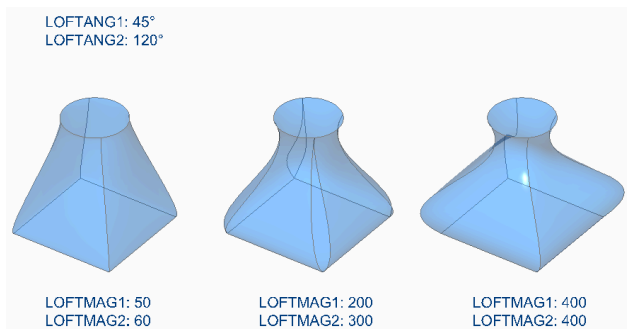
### 16.35.1 Wysokość skosu 1

Ustawia względną odległość powierzchni od przekroju poprzecznego w kierunku zmiennej systemowej LOFTANG1, zanim powierzchnia zacznie wyginać się w kierunku następnego przekroju. Działa tylko



wtedy, gdy zmienna systemowa LOFTNORMALS jest ustawiona na **Powierzchnia używa kąta pochylenia i wielkości**.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

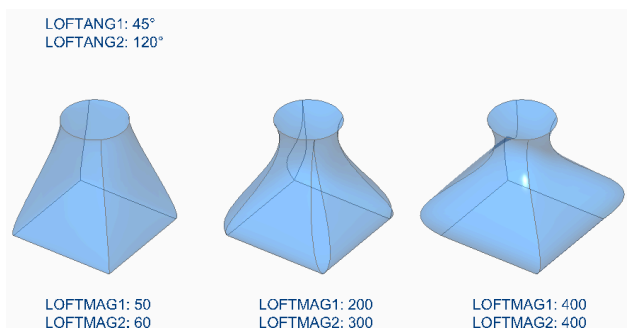


## 16.36 LOFTMAG2 zmienna systemowa

### 16.36.1 Wysokość skosu 2

Ustawia względną odległość powierzchni od przekroju w kierunku zmiennej systemowej LOFTANG2, zanim powierzchnia zacznie wyginać się w kierunku następnego przekroju. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa LOFTNORMALS jest ustawiona na "**Powierzchnia wykorzystuje kąt pochylenia i wielkość**".

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0







### 16.37 LOFTNORMALS zmienna systemowa

#### 16.37.1 Normalne Skosu

Kontroluje zachowanie powierzchni i brył utworzonych za pomocą polecenia WYCIĄGNIĘCIE, gdy przechodzą one przez przekrój.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 6
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Powierzchnia prostopadła 1: Gładka powierzchnia 2: Powierzchnia jest prostopadła do pierwszego przekroju poprzecznego 3: Powierzchnia jest prostopadła do ostatniego przekroju poprzecznego 4: Powierzchnia jest prostopadła do pierwszego i ostatniego przekroju poprzecznego 5: Powierzchnia jest prostopadła do wszystkich przekrojów poprzecznych 6: Powierzchnia korzysta z wersji roboczej kąta i wielkości

### 16.38 LOFTPARAM zmienna systemowa

#### 16.38.1 Parametry Skosu

Steruje kształtem powierzchni i brył tworzonych za pomocą polecenia WYCIĄGNIĘCIE

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	7
Możliwe opcje:	0: Brak parametrów 1: Brak obrotów pomiędzy przecinającymi się sekcjami 2: Wyrównaj do kierunków przekrojów 4: Tworzenie prostych powierzchni i oraz brył 8: Zamknij między pierwszym a ostatnim przekrojem poprzecznym



### 16.39 LOGFILEMODE zmienna systemowa

#### 16.39.1 Tryb pliku Log

Utrzymuje plik dziennika.

Plik dziennika zawiera każde wykonane polecenie. Pliki dziennika Log BricsCAD są zapisywane w folderze określonym przez zmienną systemową LOGFILEPATH.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie utrzymuj pliku dziennika Włączone (1): Obsługa pliku dziennika

### 16.40 LOGFILENAME zmienna systemowa

#### 16.40.1 Nazwa pliku dziennika (Tylko Do Odczytu)

Nazwa pliku dziennika. Zobacz także zmienną systemową LOGFILEMODE.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 16.41 LOGFILEPATH zmienna systemowa

#### 16.41.1 Ścieżka pliku log

Ścieżka do pliku używana dla pliku dziennika.

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 16.42 LOGGEDINSTATUS zmienna systemowa

#### 16.42.1 Zalogowano (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy konto Bricsys jest aktualnie zalogowane do tej wersji programu.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr

### 16.43 LOGINNAME zmienna systemowa

#### 16.43.1 Nazwa logowania (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje nazwę logowania Windows, zapisaną w statystykach właściwości pliku rysunku.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 16.44 LONGITUDE zmienna systemowa

#### 16.44.1 Długość geograficzna

Steruje długością geograficzną rysunku w formacie dziesiętnym.

Akceptowane są wartości z zakresu od -180,0 do 180,0. Wartości dodatnie oznaczają wschodnie długości geograficzne.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -180,0 do 180,0
Domyślna wartość:	-122.394

### 16.45 LOOKFROMDIRECTIONMODE zmienna systemowa

#### 16.45.1 Tryb kierunku PatrzOd

Kontroluje, ile kierunków widoku można wybrać w trybie izometrycznym.

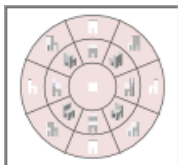
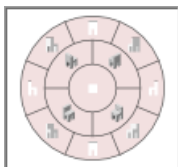
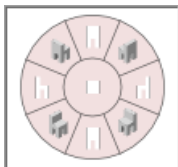
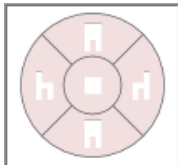
- Windows i Linux: przytrzymaj Ctrl, aby przełączyć się z górnego na dolny.
- macOS: przytrzymaj Cmd, aby przełączyć się z górnego na dolny.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Tylko ortogonalnie (6 kierunków) 1: Bez płaskich widoków na narożach (14 kierunków) 2: 4 rogi góra/dół (18 kierunków) 3: 8 rogów góra/dół (26 kierunków)



## 16.46 Zmienna systemowa LOOKFROMFEEDBACK

### 16.46.1 Opinie PatrzOd

Określa, czy kontrolka PatrzOd wyświetla komunikaty w etykietkach narzędzi lub na pasku stanu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Brak 1: Podpowiedzi 2: Pasek stanu
-------------------	---

### 16.47 LOOKFROMZOOMEXTENTS zmienna systemowa

#### 16.47.1 Zakres powiększenia PatrzOd

Powiększa widok do zakresu za każdym razem, gdy kierunek widoku zostanie wybrany za pomocą kontrolki PatrzOd.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Powiększenie wyłączone Włączone (1): Powiększanie zakresów włączone

### 16.48 LTGAPSELECTION zmienna systemowa

#### 16.48.1 Wybór odstępu rodzaju linii

Umożliwia przyciągnięcie do przerw w nieciągłych rodzajach linii.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Brak zaznaczania lub przyciągnięcia w obrębie odstępów (starsze zachowanie) Włączone (1): Zaznaczanie lub przyciągnięcie w obrębie odstępów

### 16.49 LTSCALE zmienna systemowa

#### 16.49.1 Skala Rodzaju Linii

Ustawia domyślny mnożnik skali rodzaju linii.



Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

### 16.50 LUNITS zmienna systemowa

#### 16.50.1 Typ jednostki liniowej

Kontroluje typ jednostki dla długości.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 5
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne 5: Ułamkowy

### 16.51 LUPREC zmienna systemowa

#### 16.51.1 Dokładność jednostki liniowej

Kontroluje ilość miejsc po przecinku, wyświetlanej jednostki liniowej. Zobacz także zmienne systemowe MEASUREMENT i INSUNITS.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	4



Możliwe wartości:	0 1: 0.0 2: 0.00 3: 0.000 4: 0.0000 5: 0.00000 6: 0.000000 7: 0.0000000
-------------------	--

## 16.52 Zmienna systemowa LWDEFAULT

### 16.52.1 Domyślna szerokość linii

Steruje domyślną szerokością linii w setnych częściach milimetra.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 211
Domyślna wartość:	25
Możliwe wartości:	-3: Domyślne (zdefiniowane przez LWDEFAULT) -2: JakBlok -1: JakWarstwa 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra

## 16.53 LWDISPLAY zmienna systemowa

### 16.53.1 Wyświetlenie szerokość linii

Wyświetla szerokość linii.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetla szerokości linii Włączone (1): Wyświetl szerokość linii



### 16.54 Zmienna systemowa LWDISPSCALE

#### 16.54.1 Skala wyświetlanej grubości linii

Steruje skalą wyświetlania szerokości linii w obszarze modelu.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,0 do 1,0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0,0 do 1,0
Domyślna wartość:	0.55

### 16.55 LWUNITS zmienna systemowa

#### 16.55.1 Jednostki szerokości linii

Steruje jednostką wyświetlania szerokości linii.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Cale 1: Milimetry





## 17. M

### 17.1 Zmienna systemowa MACROREC

#### 17.1.1 Nagrywanie makr

Kontroluje, czy makro jest aktualnie nagrywane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Makro nie jest rejestrowane On (1): Makro jest nagrywane

### 17.2 MANIPULATOR zmienna systemowa

#### 17.2.1 Manipulator

Kontroluje, kiedy wyświetlany jest Manipulator.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Manipulator nie jest wyświetlony 1: Wyświetl Manipulator niezależnie czy elementy są zaznaczone 2: Wyświetl Manipulator jeżeli lewy przycisk myszy był przytrzymany dłużej niż MANIPULATORDURATION.

**Uwaga:** Manipulator może być wyświetlany ręcznie za pomocą Quad.

### 17.3 Zmienna systemowa MANIPULATORCOLORTHEME

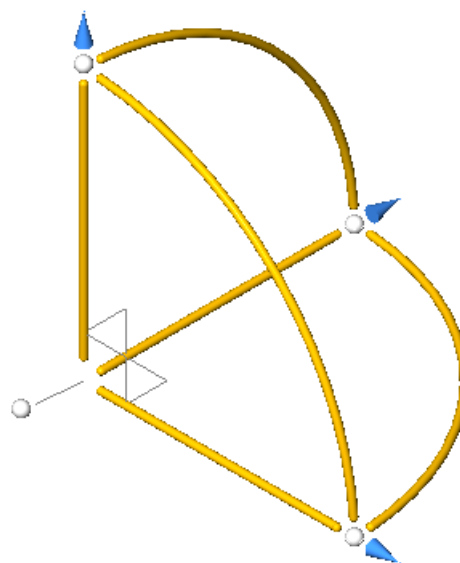
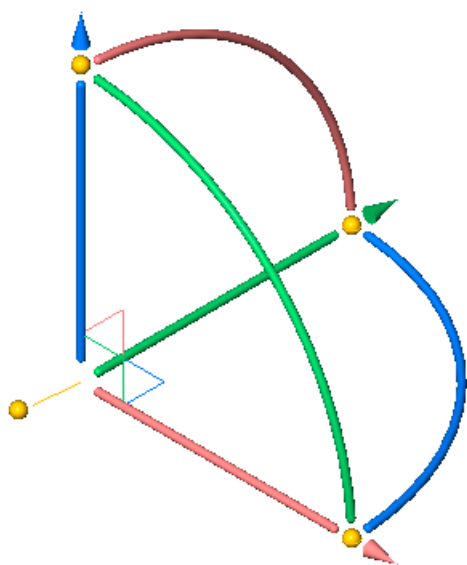
#### 17.3.1 Motyw kolorystyczny Manipulatora

Steruje motywem kolorystycznym manipulatora.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Monochromatyczny motyw kolorystyczny 1: Klasyczny motyw kolorystyczny



## 17.4 MANIPULATORDURATION zmienna systemowa

### 17.4.1 Okres manipulatora

Kontroluje opóźnienie przed wyświetleniem Manipulatora po długim kliknięciu lewym przyciskiem myszy, gdy wybierany jest element, w milisekundach.

Akceptowane są wartości od 100 do 10 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Dłgie
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 100 do 10000
Domyślna wartość:	250

### 17.5 MANIPULATORHANDLE zmienna systemowa

#### 17.5.1 Uchwyt manipulatora

Kontroluje zachowanie uchwytów kotwicy Manipulatora (drążków Manipulatora).

Uchwyt może być używany do nieograniczonych operacji przenoszenia i kopiowania. Nieograniczone znaczenie: nie wzdłuż osi lub ograniczone do płaszczyzny.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Uchwyty przesuwają Manipulator 1: Uchwyty przesuwają wybrane elementy bez ograniczeń

### 17.6 MANIPULATORSIZE zmienna systemowa

#### 17.6.1 Rozmiar manipulatora

Kontroluje rozmiar Manipulatora.

Akceptowane są wartości od 0.5 do 2.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	0.5 do 2
Domyślna wartość:	1



## 17.7 Zmienna systemowa MASSPREC

### 17.7.1 Dokładność masy

Kontroluje liczbę miejsc dziesiętnych wyświetlanych dla masy, jeśli właściwości masy są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS.

**Uwaga:** Jeśli wartość jest ujemna, używana jest funkcja LUPREC (Linear Unit Precision).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -1 do 8
Domyślna wartość:	-1
Możliwe wartości:	-1: Użyj LUPREC 0: 0 1: 0.0 2: 0.00 3: 0.000 4: 0.0000 5: 0.00000 6: 0.000000 7: 0.0000000 8: 0.00000000

## 17.8 MASSPROPACCURACY zmienna systemowa

### 17.8.1 Dokładność obliczeń właściwości względem masy

Kontroluje dokładność używaną do obliczeń właściwości masy. Ta dokładność jest względna. Dla wartości 3 obliczone wartości mogą odbiegać do 0,1% od wartości rzeczywistej, dla wartości 12 jest to 1.e-10%. Dla wartości 2 odchylenie może wyjątkowo przekroczyć 1% i zakładamy margines 2%.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 2 do 12



Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	2: Dokładność 2% 3: Dokładność 0,1% 4: Dokładność 0,01% 5: Dokładność 0,001% 6: Dokładność 6: 1.e-4% 7: Dokładność 7: 1.e-5% 8: Dokładność 1.e-6% 9: Dokładność 9: 1.e-7% 10: Dokładność 10: 1.e-8% 11: Dokładność 11: 1.e-9% 12: Dokładność 12: 1.e-10%

## 17.9 MASSUNITS zmienna systemowa

### 17.9.1 Jednostki masy

Kontroluje jednostki używane do wyświetlania masy, jeśli właściwości masy są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS. Jeśli puste, wszystkie masy są wyświetlane bez jednostek.

Ustawienie MASSUNITS ma wpływ tylko na wartości masy. Inne właściwości masy, takie jak gęstość lub momenty bezwładności, są formatowane w jednostkach SI dla systemu metrycznego i w jednostkach imperialnych dla systemu imperialnego, niezależnie od ustawienia MASSUNITS.

Ciąg zawiera rozdzieloną spacjami listę skrótów jednostek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	oz lb st mg g kg t

## 17.10 MAXACTVP zmienna systemowa

### 17.10.1 Maksymalne aktywne rzutnie

Określa maksymalną liczbę rzutni, które mogą być aktywne jednocześnie w układzie. Nie ma wpływu na liczbę rzutni, które są drukowane.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	64
-------------------	----

### 17.11 MAXHATCH zmienna systemowa

#### 17.11.1 Maksymalna ilość kresek

Kontroluje maksymalną liczbę kresek we wzorze kreskowania.

Nie można tworzyć kreskowań, w których liczba kresek przekracza maksymalną liczbę kresek.

Akceptowane są wartości z zakresu od 1 do 10 000 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 100 do 10000000
Domyślna wartość:	100000

### 17.12 MAXSORT zmienna systemowa

#### 17.12.1 Maksymalnie krótki

Kontroluje maksymalną liczbę nazw symboli, plików i/lub bloków posortowanych według poleceń na liście.

Jeśli liczba elementów przekracza tę wartość, elementy nie są sortowane w kolejności alfabetycznej.

Akceptowane są wartości od 0 do 200.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	200

### 17.13 MAXTHREADS zmienna systemowa

#### 17.13.1 Maksymalna ilość wątków

Kontroluje maksymalną liczbę wątków używanych do wyświetlania i ładowania rysunków oraz operacji na chmurze punktów. Zobacz także zmienną systemową MTFLAGS.

Akceptowane są wartości od 0 do 16. Wartość zero oznacza automatyczne użycie optymalnej liczby wątków.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 16
Domyślna wartość:	0

### 17.14 MBSTATE zmienna systemowa

#### 17.14.1 Stan Przeglądarki Mechanicznej (Tylko Do Odczytu)

Stan Przeglądarki Mechanicznej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Przeglądarka mechaniczna jest niewidoczna 1: Przeglądarka mechaniczna jest widoczna

### 17.15 Zmienna systemowa MBUTTONPAN

#### 17.15.1 Przesuwanie środkowego przycisku

Określa sposób reagowania środkowego przycisku/kółka myszy.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Akcja zdefiniowana w pliku menu 1: Przesuń



### 17.16 MEASUREINIT zmienna systemowa

#### 17.16.1 Podstawowe jednostki

Określa jednostki rysunku jako imperialne lub metryczne dla nowych rysunków

Steruje również używanymi plikami wzoru kreskowania i rodzajów linii: ANSI dla jednostek imperialnych i ISO dla jednostek metrycznych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Imperialne (używa kreskowania i rodzajów linii ANSI) 1: Metryczne (używa kreskowania i rodzajów linii ISO)

### 17.17 MEASUREMENT zmienna systemowa

#### 17.17.1 Pomiar

Kontroluje bieżące jednostki rysunku jako Imperialne lub Metryczne, a także kontroluje, czy używane są pliki wzoru kreskowania i rodzaju linii ANSI lub ISO. Zobacz także zmienne systemowe LUNITS i INSUNITS.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Imperialne (używa kreskowania i rodzajów linii ANSI) 1: Metryczne (używa kreskowania i rodzajów linii ISO)

### 17.18 MECH2DSAVEFORMAT zmienna systemowa

#### 17.18.1 Format zapisu dla Mechanical 2D

Kontroluje format zapisu elementów Mechanicznych 2D.

Tylko BricsCAD





Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 2013 do 2018 roku
Domyślna wartość:	2021
Możliwe wartości:	2013: 2013 Mechaniczny 2D 2014: 2014 Mechaniczne 2D 2015: 2015 Mechaniczny 2D 2016: 2016 Mechaniczny 2D 2018: 2018 Mechaniczny 2D 2021: 2021 Mechaniczny 2D

### 17.19 MECHANICALBLOCKS zmienna systemowa

#### 17.19.1 Bloki mechaniczne (eksperymentalne)

Funkcja eksperymentalna. Włącza lub wyłącza bloki mechaniczne jako alternatywę dla komponentów mechanicznych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
	WyłączONE (0): Wyłącza bloki mechaniczne Włączone (1): Włącza bloki mechaniczne

### 17.20 MECHANICALBLOCKSOPTIONS zmienna systemowa

#### 17.20.1 Opcje bloków mechanicznych

Kontroluje sposób używania bloków i bloków mechanicznych na rysunku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Nie konwertuj nowych bloków na bloki mechaniczne 1: Automatycznie konwertuj nowe bloki na bloki mechaniczne

### 17.21 MECHANICALBROWSERSETTINGS zmienna systemowa

#### 17.21.1 Opcje Przeglądarki Mechanicznej

Ustawia domyślne opcje przeglądarki mechanicznej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2047
Domyślna wartość:	819
Możliwe opcje:	1: Wyrażenia ograniczeń 2: Parametry komponentów 4: Wyrażenia parametrów komponentów 8: Podskładniki standardowych części 16: Tablice 32: Blok i odnośniki zewnętrzne 64: Zawsze synchronizuj wybór 128: Zachowaj porządek na liście wartości 256: Podświetl obiekty zaznaczone w przeglądarce 512: Ładowanie właściwości asynchronicznych 1024: Uwidocznij wszystkie bryły.

### 17.22 MENUBAR (EXCEPT OS X) zmienna systemowa

#### 17.22.1 Pasek menu

Wyświetla pasek Menu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy



Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska menu Włączone (1): Pokaż pasek menu

### 17.23 MENUCTL zmienna systemowa

#### 17.23.1 Kontrola menu

Kontroluje, czy menu ekranowe przełącza strony w odpowiedzi na polecenie klawiaturowe.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Menu ekranowe nie przełącza stron w odpowiedzi na polecenie z klawiatury Włączone (1): Menu ekranowe przełącza strony w odpowiedzi na polecenie klawiatury

### 17.24 MENUCHO zmienna systemowa

#### 17.24.1 Odpowiedź menu

Kontroluje menu i sterowanie komunikatami.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Wyłącz wyświetlanie 2: Wyłącz możliwość przełączania 4: Wyłącz przełącznik ^P 8: Włącza/wyłącza wyświetlanie łańcuchów (przy makr w DIESEL)



## 17.25 MENUNAME zmienna systemowa

### 17.25.1 Nazwa menu (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka dostępu do pliku menu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

## 17.26 MESHTYPE zmienna systemowa

### 17.26.1 Typ siatki

Kontroluje typ siatki tworzonej przez polecenia POWOBROT, POWWALC, POWPROST i POWKRAW (Jeszcze nie obsługiwane).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Twórz dziedziczny poligon lub wielopowierzchniową siatkę Twórz w pełni funkcjonalne elementy siatki (zalecane)

## 17.27 MIDDLECLICKCLOSE zmienna systemowa

### 17.27.1 Kliknięcie środkowym przyciskiem myszy zamyka (Mac i Linux)

Umożliwia zamknięcie karty za pomocą kliknięcia środkowym klawiszem myszy na pasku kart.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	prawda



## 17.28 MILLISECS zmienna systemowa

### 17.28.1 Milisekundy (Tylko Do Odczytu)

Liczy czas w milisekundach, które upłynęły od uruchomienia systemu.

Wpisz:	Długość
Zapisano w:	Nie zapisano

## 17.29 MIRRORHATCH zmienna systemowa

### 17.29.1 Lustrzane wzory kreskowania

Określa, czy wzory kreskowania mają być odbijane lustrzanie za pomocą polecenia LUSTRO.

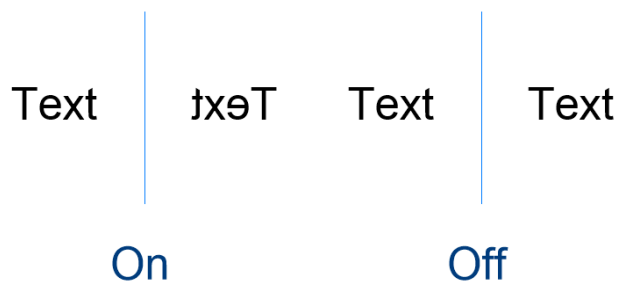
Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz odbicia lustrzanego wzorów kreskowania Włączone (1): Twórz odbicie lustrzane wzorów kreskowania

## 17.30 Zmienna systemowa MIRRTEXT

### 17.30.1 Lustro Tekstu

Określa, czy tekst ma być odbijany lustrzanie przez polecenie LUSTRO.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie odbijaj tekstu w kopii lustrzanej Włączone (1): Tekst lustrzany



## 17.31 Zmienna systemowa MLEADERSCALE

### 17.31.1 Skala multi-odnośnika

Kontroluje skalę szerokości dla elementów utworzonych za pomocą polecenia MULTIODN.

**Uwaga:** Skala musi mieć wartość dodatnią.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

## 17.32 MODEMACRO zmienna systemowa

### 17.32.1 Tryb macro

Wyświetla ciąg tekstowy w wierszu stanu, taki jak nazwa bieżącego rysunku, znacznik czasu/daty lub tryby specjalne. Służy do pomocy w debugowaniu programów DIESLA.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

## 17.33 MSLTSCALE zmienna systemowa

### 17.33.1 Skala linii obszaru modelu

Kontroluje zachowanie skali adnotacji rodzaju linii w obszarze modelu.

**Uwaga:** W przypadku zmiany PSLTSCALE do aktualizacji wyświetlacza potrzebny jest REGEN lub REGENW.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek



Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Rodzaje linii nie są skalowane przez skalę adnotacji 1: Rodzaje linii są skalowane przez skalę adnotacji

### 17.34 MSCALE zmienna systemowa

#### 17.34.1 Skala OLE obszaru modelu

Steruje rozmiarem elementu OLE (Object Linking & Embedding), który zawiera tekst po wklejeniu do obszaru modelu. Nie ma to wpływu na elementy już umieszczone w rysunku.

Jeśli ustawione na zero, używa zmiennej systemowej DIMSCALE.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	0.0 lub nowsza
Domyślna wartość:	1.0

### 17.35 MTEXTCOLUMN zmienna systemowa

#### 17.35.1 Ustawienia kolumn tekstu wielowierszowego

Kontroluje domyślną właściwość kolumny dla tekstu wielowierszowego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak kolumn 1: Dynamiczne kolumny z automatyczną wysokością 2: Dynamiczne kolumny z ręcznie ustawianą wysokością



### 17.36 MTEXTDETECTSPACE zmienna systemowa

#### 17.36.1 Wykrywanie odstępów dla tworzonych list edytorów mtekstu

Tworzy sformatowane elementy listy po naciśnięciu spacji po literze, cyfrze lub symbolu w trybie edytora wtekstu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na spacje dla list edytora tekstu wielowierszowego Włączone (1): Zezwalaj na spacje dla list edytora tekstu wielowierszowego

### 17.37 MTEXTED zmienna systemowa

#### 17.37.1 Edytor tekstu wielowierszowego

Kontroluje edytory tekstu używane dla wielowierszowych elementów tekstowych.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 17.38 MTEXTFIXED zmienna systemowa

#### 17.38.1 Pole tekstu wielowierszowego

Kontroluje, czy aplikacja ma powiększać, obracać i/lub przesuwać widok, aby dopasować go do edytowanego tekstu wielowierszowego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2





Możliwe wartości:	0: Nic nie rób po otwarciu edytora wielowierszowego 1: Nic nie rób po otwarciu edytora wielowierszowego 2: Obróć / powiększ / przesun widok, aby dopasować do tekstu wieloliniowego
-------------------	---

### 17.39 MTEXTTOOLBAR zmienna systemowa

#### 17.39.1 Pasek narzędzi Formatowanie tekstu wielowierszowego

Kontroluje, czy pasek narzędzi formatowania jest wyświetlany podczas edycji tekstu wielowierszowego.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie pokazuj paska narzędzi formatowania Włącz (1): Pokaż pasek narzędzi formatowania

### 17.40 MTFLAGS zmienna systemowa

#### 17.40.1 Etykiety obliczeń wielowątkowych

Flagi bitowe dla równoległego przetwarzania wyświetlania i ładowania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 4095
Domyślna wartość:	3015



Możliwe opcje:	0: Brak przetwarzania równoległego 1: Równoczesna regeneracja obrazu 2: Równoległe przerysowanie wyświetlacza. 4: Równoległe ładowanie rysunków. 8: Równoczesne obliczenia usuwania ukrytych linii 16: Równoczesne generowanie przekrojów BIM do osobnych plików docelowych 32: Równoczesne generowanie przekrojów BIM do tego samego pliku docelowego 64: Równoczesne obliczenia w poleceniach i operacjach Modelowania Bezpośredniego 128: Równoczesne obliczenia w poleceniach i operacjach Złożeń 256: Równoczesne obliczenia w poleceniach i operacjach Arkuszy Blach 512: Równoległe sprawdzanie przenikania 1024: Opóźnione wczytywanie odnośników. 2048: Równoległe operacje chmury punktów
----------------	---

### 17.41 MULTISELECTANGULARTOLERANCE zmienna systemowa

#### 17.41.1 Tolerancja kątowa BimWielokrotnyWybór

Kontroluje maksymalny kąt między dwiema liniowymi osiami brył, aby bryły te nadal były uważane za równoległe.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 90
Domyślna wartość:	3

### 17.42 MYDOCUMENTSPREFIX zmienna systemowa

#### 17.42.1 Prefiks główny MojeDokumenty (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka do folderu dokumentów użytkownika.

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr



## 18. N

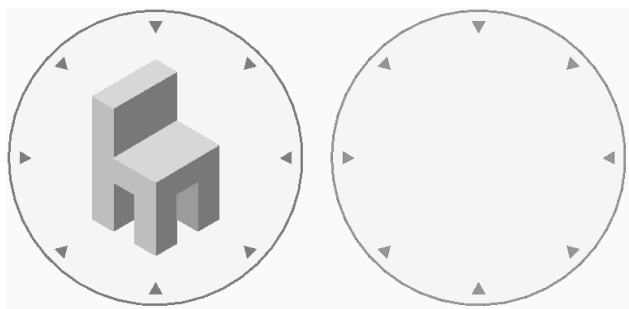
### 18.1 Zmienna systemowa NAVVCUBEDISPLAY

#### 18.1.1 Wyświetla PatrzOd

Włącza/wyłącza kontrolkę PatrzOd.

PatrzOd to narzędzie nawigacji, która domyślnie jest wyświetlana w prawym górnym rogu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj kontrolki PatrzOd Włączone (1): Wyświetlanie kontrolki PatrzOd



### 18.2 NAVVCUBELOCATION zmienna systemowa

#### 18.2.1 PatrzOd miejsce

Kontroluje położenie kontrolki PatrzOd.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Prawy górny róg 1: Lewy górny róg 2: Lewy dolny róg 3: Prawy dolny róg
-------------------	--

### 18.3 NAVVCUBEOPACITY zmienna systemowa

#### 18.3.1 PatrzOd krycie

Kontroluje nieprzezroczystość kontrolki PatrzOd, gdy jest nieaktywna.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	50

### 18.4 Zmienna systemowa NAVVCUBEORIENT

#### 18.4.1 Orientacja PatrzOd

Określa, czy element sterujący widżetem PatrzOd odzwierciedla bieżący układ współrzędnych GUW (globalny) czy LUW (lokalny układ współrzędnych).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: WCS 1: LUW

### 18.5 NEARESTDISTANCE zmienna systemowa

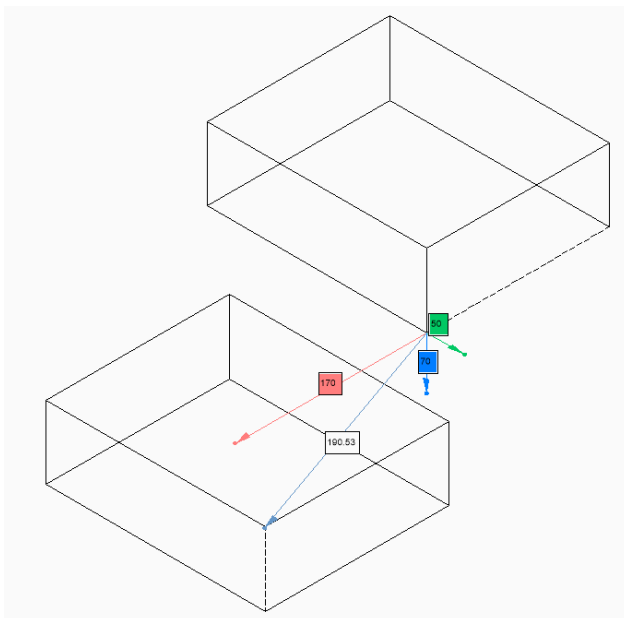
#### 18.5.1 Najbliższy Dystans

Kontroluje wymiarem najbliższego dystansu między parą wybranych elementów. Wartość jest przechowywana jako kod bitowy z sumą wartości wszystkich wybranych opcji.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Pokaż najbliższy wymiar odległości 2: Pokaż najbliższy wymiar OX 4: Pokaż najbliższy wymiar OY 8: Pokaż najbliższy wymiar OZ



## 18.6 NOMUTT zmienna systemowa

### 18.6.1 Bez komunikatów

Pomija tekst w wierszu poleceń.

Po włączeniu wiersz poleceń przestanie monitorować o wszystkie opcje i działania.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano



Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie pomijaj wierszy poleceń Włączone (1): Pomiń wiersze poleceń

### 18.7 Zmienna systemowa NORTHDIRECTION

#### 18.7.1 Kierunek północny

Steruje kątem padania promieni słonecznych od północy w kontekście globalnego układu współrzędnych (GUW).

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0



## 19. 0

### 19.1 OBJECTISOLATIONMODE zmienna systemowa

#### 19.1.1 Tryb Izolacji Obiektu

Kontroluje, czy elementy ukryte za pomocą UKRYJOBIEKTY lub IZOLUJOBIEKTY pozostają ukryte po zapisaniu, zamknięciu i ponownym otwarciu rysunku.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Elementy są ukryte tylko dla bieżącej sesji, w tym bryły interferencyjne 1: Elementy pozostają ukryte między sesjami, w tym bryły interferencyjne 2: Elementy są ukryte tylko dla bieżącej sesji, nie obejmuje brył interferencyjnych 3: Elementy pozostają ukryte między sesjami, nie obejmuje brył interferencyjnych

### 19.2 OBSCUREDOLOR zmienna systemowa

#### 19.2.1 Przesłonięty kolor

Kontroluje kolor zasłoniętych linii.

Widoczne tylko wtedy, gdy używana jest zmienna systemowa OBSCUREDTYPE.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 257
Domyślna wartość:	257
Możliwe wartości:	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa 257: JakObiekt



## 19.3 OBSCUREDTYPE zmienna systemowa

### 19.3.1 Przesłonięty rodzaj linii

Kontroluje rodzaj linii zasłoniętych linii. W przeciwieństwie do zwykłych rodzajów linii, zasłonięte rodzaje linii są niezależne od poziomu powiększenia.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 11
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Solid 2: Przerywany 3: Kropkowany 4: Krótka kreska 5: Średnia kreska 6: Długa kreska 7: Podwójna krótka kreska 8: Podwójna średnia kreska 9: Podwójna długa kreska 10: Średnio długa kreska 11: Rzadka kropka

## 19.4 OFFSETDIST zmienna systemowa

### 19.4.1 Odległość odsunięcia

Przechowuje ostatnią odległość użytą w poleceniu ODSUŃ.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	-1.0
Możliwe wartości:	<0: rysuje równoległą kopię elementu przez określony punkt





## 19.5 OFFSETERASE zmienna systemowa

### 19.5.1 Usunięcie odsunięcia

Usuwa element źródłowy dla polecenia ODSUŃ.

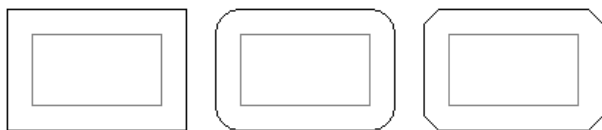
Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wymazywanie offsetu wyłączzone Włączone (1): Wymazywanie przesunięcia włączone

## 19.6 Zmienna systemowa OFFSETGAPTYPE

### 19.6.1 Typ odsunięcia

Określa, w jaki sposób wypełniane są ewentualne przerwy w równoległych kopiach zamkniętych polilinii.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wydłuż segmenty polilinii 1: Zaokrąglone segmenty łuku 2: Fazowane segmenty linii



## 19.7 OLEFRAME zmienna systemowa

### 19.7.1 Ramka OLE

Steruje wyświetlaniem ramki wokół obiektu OLE, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych (3)**.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Brak ramek OLE 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania OLE 2: Wyświetl ale nie drukuj ramek OLE

### 19.8 OLEHIDE zmienna systemowa

#### 19.8.1 Ukryj OLE

Kontroluje widzialność obiektów OLE na ekranie i wydruku.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wszystkie elementy OLE są widoczne i drukowane 1: Elementy OLE są widoczne i drukowane tylko w obszarze papieru 2: Elementy OLE są widoczne i drukowane tylko w obszarze modelu 3: Żadne jednostki OLE nie są widoczne i nie są drukowane

### 19.9 OLEQUALITY zmienna systemowa

#### 19.9.1 Jakość OLE

Kontroluje domyślną jakość wydruku elementów OLE. Po ustawieniu opcji **Automatycznie wybierz** (3) poziom jakości jest przypisywany automatycznie w zależności od typu encji (na przykład zdjęcia są ustawione na **Wysoki**).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Monochromatyczny 1: Niska grafika 2: Wysoka grafika 3: Wybierz automatycznie

### 19.10 Zmienna systemowa OLESTARTUP zmienna systemowa

#### 19.10.1 Uruchom OLE

Wczytuje źródło jednostki OLE podczas drukowania.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie ładuj aplikacji źródłowej OLE podczas drukowania Włączone (1): Załaduj aplikację źródłową OLE podczas drukowania

### 19.11 Zmienna systemowa OPMSTATE

#### 19.11.1 Stan paska właściwości (tylko do odczytu)

Stan paska właściwości.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Pasek właściwości jest niewidoczny 1: Pasek właściwości jest widoczny



## 19.12 ORBITAUTOTARGET zmienna systemowa

### 19.12.1 Automatyczny cel orbitalny

Kontroluje zachowanie polecenia RTROT.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Mysz - punkt obrotu znajduje się w miejscu kliknięcia myszą 1: Środek - punkt docelowy znajduje się w środku wybranych obiektów lub obiektów wyświetlanych na ekranie

## 19.13 ORTHOMODE zmienna systemowa

### 19.13.1 Tryb Ortogonalny

Ogranicza ruch kursora w kierunkach prostopadłych. Po włączeniu kursor może poruszać się tylko w poziomie lub w pionie, w odniesieniu do bieżącego LUW i kąta obrotu siatki. Zobacz także zmienną systemową SNAPANG.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Tryb ortogonalny wyłączony Włączone (1): Tryb ortogonalny włączony

## 19.14 OSMODE zmienna systemowa

### 19.14.1 Tryb punktów charakterystycznych

Kontroluje typy punktów charakterystycznych elementów 2D.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 32767
Możliwe opcje:	4135
Możliwe wartości:	0: Brak 1: Punkt końcowy 2: Punkt środkowy 4: Środek 8: Punkt 16: Kwadrant 32: Przecięcie 64: Punkt wstawiania 128: Prostopadły 256: Styczny 512: Najbliższy 1024: Środek geometryczny 2048: Pozorne przecięcie 4096: Przedłużenie 8192: Równoległy 16384: Wyłącz wszystkie przyciągania.

## 19.15 OSNAPCOORD zmienna systemowa

### 19.15.1 Współrzędne obiektu

Kontroluje, czy punkty charakterystyczne zastępują ręcznie wprowadzone współrzędne.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Ustawienia punktów charakterystycznych nie uwzględniają współrzędnych z klawiatury 1: Wciśnięcie klawisza unieważni ustawienia punktów charakterystycznych 2: Wciśnięcie klawisza unieważni ustawienia punktów charakterystycznych za wyjątkiem skryptów



### 19.16 OSNAPZ zmienna systemowa

#### 19.16.1 Ignoruj poziom punktów charakterystycznych

Zastępuje współrzędną Z punktu charakterystycznego bieżącą wartością zmiennej systemowej ELEVATION.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zastępuj wartości Z bieżącą wysokością Włączone (1): Zastąp wartość Z bieżącą wysokością

### 19.17 OSOPTIONS zmienna systemowa

#### 19.17.1 Opcje punktów charakterystycznych

Wyłącza punkty charakterystyczne dla niektórych typów elementów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	7
Możliwe opcje:	1: Punkty charakterystyczne pomijają kreskowanie 2: Punkty charakterystyczne pomijają ujemne wartości Z w Dynamicznym trybie LUW 4: Punkty charakterystyczne ignorują punkty końcowe w pomocniczych liniach wymiaru 8: Punkty charakterystyczne ignorują niewidoczną geometrię w widokach cieniowanych i ukrytych linii

### 19.18 OVERKILLLAYER zmienna systemowa

#### 19.18.1 Przejdź do warstwy powielonych elementów

Warstwa, do której elementy są przenoszone za pomocą polecenia USUŃPOWIELONE – opcja **Przenieś duplikaty do warstwy Zduplikowane elementy**.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Przejdź do warstwy powielonych elementów



## 20. P

### 20.1 PANBUFFER zmienna systemowa

#### 20.1.1 Bufor Pan

Umożliwia szybsze przesuwanie, szczególnie w przypadku złożonych rysunków.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz szybsze przesuwanie Włącz. (1): Włącz szybsze przesuwanie

### 20.2 PANELBUTTONSIZE zmienna systemowa

#### 20.2.1 Rozmiar przycisku kontroli panelu

Kontroluje rozmiar ikon używanych w panelach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	1
Domyślna wartość:	Od 0 do 2
Możliwe wartości:	0: Małe przyciski 1: Duże przyciski 2: Bardzo duże przyciski





## 20.3 PAPERUPDATE zmienna systemowa

### 20.3.1 Aktualizacja papieru

Steruje dostosowaniem rozmiaru papieru, gdy drukarki są przełączane w oknie dialogowym **Drukuj**.

- Jeśli opcja Wyłącz: nie aktualizuje rozmiaru papieru, zachowując aktualnie wybrany rozmiar papieru. Jeśli drukarka nie ma ścisłego dopasowania, rozmiar zostanie wyświetlony jako **Poprzedni rozmiar papieru**. Podczas drukowania wymagane jest potwierdzenie przed zastąpieniem wartościami domyślnymi.
- Jeśli Włączone: aktualizuje rozmiar papieru przy użyciu domyślnego rozmiaru papieru wybranej drukarki.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Użyj domyślnego rozmiaru papieru wybranej drukarki Włącz (1): Użyj skonfigurowanego rozmiaru papieru w pliku konfiguracyjnym plotera

## 20.4 PARAMETERCOPYMODE zmienna systemowa

### 20.4.1 Tryb kopii parametru

Kontroluje sposób, w jaki wiązania i powiązane parametry są kopiowane za pomocą polecenia KOPIUJ.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 4
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Nie kopiuj wiązań 2D 1: Podmień wszystkie wyrażenia z wiązaniami 2: Użyj istniejących parametrów, jeżeli brakuje zastąp go stałą 3: Użyj istniejących parametrów, twórz nowy parametr jeżeli brakuje 4: Użyj istniejących parametrów, twórz nowy parametr jeżeli brakuje lub ma inne wartości



### 20.5 PARAMETERMATCHMODE zmienna systemowa

#### 20.5.1 Dopasuj Bloki Parametryczne według parametrów

Opcja ta nie jest przechowywana w rejestrze, jednak w przypadku niektórych wyznaczonych bloków wiadomo, że wymagana jest indywidualna kopia dla każdego oddzielnego wstawienia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Użyj ponownie istniejącego bloku, jeśli wstawienie ma te same wyrażenia 1: Użyj oddzielnej kopii dla każdego wstawienia bloku 2: Wymuś domyślne zachowanie dla wcześniej rozdzielonych bloków

### 20.6 PARAMETRICBLOCKS2DPATH zmienna systemowa

#### 20.6.1 Bloki parametryczne Ścieżka do katalogu 2D

Ścieżki do plików Bloków Parametrycznych 2D utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 20.7 Zmienna systemowa PARAMETRIZECONNECTIONS

#### 20.7.1 Parametryzacja połączeń

Określa, czy wiązania łączą komponenty dla poleceń BMKONWERTUJ, BMPOŁĄCZ i BMWSTAW (opcja wstawiania SMART).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie używaj wiązań 1: Używaj wiązań

### 20.8 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION zmienna systemowa

#### 20.8.1 Wizualizacja operacji parametrycznych na odniesieniach do bloków

Umożliwia wizualizację informacji o operacjach parametrycznych po umieszczeniu wskaźnika myszy na odniesieniach do bloków parametrycznych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wizualizacja wyłączona Włączone (1): Wizualizacja włączona

### 20.9 PDFANIMATIONFPS zmienna systemowa

#### 20.9.1 Klatki na sekundę

Steruje liczbą klatek na sekundę animacji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	24



## 20.10 PDFCACHE zmienna systemowa

### 20.10.1 Pamięć podręczna PDF

Włącza/wyłącza pamięć podręczną pdf.

Trwała pamięć podręczna obrazów o wielu rozdzielczościach służy do wyświetlania dołączonych podkładów PDF, umożliwiając (bardzo) szybkie operacje powiększania i przesuwania. Najwyższa rozdzielczość w pamięci podręcznej to 5000 x 5000 pikseli. Mimo to, gdy powiększysz bardzo blisko, wyświetlanie podkładania PDF stanie się pikselowe. Można więc użyć trybu hybrydowego, który przełącza się na generowanie w czasie rzeczywistym wyraźnego podkładu PDF podczas bardzo bliskiego powiększenia. Początkowe generowanie pamięci podręcznej obrazu może potrwać kilka sekund, ale od tego momentu przetwarzanie staje się (bardzo) szybkie i pozostaje tak samo szybkie w kolejnych sesjach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2 (Windows) 0 (Mac i Linux)
Możliwe wartości:	0: Bez buforowania, zawsze generowanie w czasie rzeczywistym 1: Użyj pamięci podręcznej pdf, korzystaj tylko z generowania w czasie rzeczywistym przy zbliżaniu widoku 2: Zawsze używaj pamięci podręcznej pdf

## 20.11 Zmienna systemowa PDFCREATEBOOKMARKS

### 20.11.1 Utwórz zakładki

Tworzenie zakładek do eksportu plików PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie twórz zakładek Wł. (1): Tworzy zakładki



## 20.12 PDFEMBEDDEDTTF zmienna systemowa

### 20.12.1 Wbudowane czcionki pdf

Osadza czcionki True Type do plików eksportu PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz osadzone czcionki TTF Włączone (1): Włącz osadzone czcionki TTF

## 20.13 Zmienna systemowa systemowa

### 20.13.1 Eksportuj hiperłącza

Eksportuje hiperłącza elementów dla eksportów PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącza eksport hiperłączy encji Włączone (1): Umożliwia eksport hiperłączy encji

## 20.14 PDFFRAME zmienna systemowa

### 20.14.1 Ramka PDF

Steruje widocznością ramek podkładania PDF, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych** (3).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2



Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Ukryj obramowania PDF. 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania PDF. 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj obramowań PDF.

### 20.15 Zmienna systemowa PDFIMAGEANTIALIAS

#### 20.15.1 Wygładzanie obrazu

Włącza wygładzanie dla obrazów, które są skalowane podczas eksportowania do formatu PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącza wygładzanie obrazów Włączone (1): Włącza wygładzanie obrazów

### 20.16 PDFIMAGECOMPRESSION zmienna systemowa

#### 20.16.1 Kompresja obrazu

Kompresuje obrazy do formatu JPEG podczas eksportowania plików PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Brak 1: JPEG



### 20.17 Zmienna systemowa PDFIMAGEDPI

#### 20.17.1 Obraz DPI

Określa minimalną rozdzielczość obrazu eksportowanego do formatu PDF.

Nie może przekraczać wartości zmiennej systemowej PDFVECTORRESOLUTIONDPI.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	300

### 20.18 PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT zmienna systemowa

#### 20.18.1 Zastosuj właściwości szerokości linii

Zachowuje właściwości szerokości linii zaimportowanych elementów podczas importu PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Ignoruj właściwości szerokości linii importowanych elementów Włączone (1): Zachowaj właściwości szerokości linii zaimportowanych elementów

### 20.19 PDFIMPORTASBLOCK zmienna systemowa

#### 20.19.1 Importuj jako blok

Importuje pliki PDF jako bloki.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł



Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie importuj plików PDF jako bloku Włączone (1): Importuj pliki PDF jako blok
-------------------	--

### 20.20 PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR zmienna systemowa

#### 20.20.1 Współczynnik przestrzeni międzyznakowej

Mnożnik szerokości spacji między znakami w słowie, używany podczas importowania plików PDF.

Jeśli odległość między obiektami tekstowymi w ciągu jest mniejsza niż szerokość przestrzeni pobranej z metryki czcionki pomnożonej przez ten współczynnik, obiekty tekstowe są łączone w jedno słowo.

**Uwaga:** Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy opcja PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS jest włączona.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.6

### 20.21 PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS zmienna systemowa

#### 20.21.1 Łączenie elementów tekstowych

Kontroluje, czy elementy tekstowe, które używają tej samej czcionki i znajdują się w tej samej linii, są łączone podczas importowania plików PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Elementy tekstowe nie są łączone Włączone (1): Elementy tekstowe są łączone

### 20.22 PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES zmienna systemowa

#### 20.22.1 Konwertuj pełne wypełnienia na kreskowania

Konwertuje bryły 2D na kreskowania z wzorem wypełnienia podczas importowania plików PDF.

Tylko BricsCAD





Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie konwertuj wypełnień bryłowych na kreskowania z zaimportowanych plików PDF Włączone (1): Konwertuj wypełnienia bryłowe na kreskowania z zaimportowanych plików PDF

### 20.23 PDFIMPORTIMAGEPATH zmienna systemowa

#### 20.23.1 Folder Obrazów Rastrowych

Ścieżka pliku używana do zapisywania obrazów podczas importowania plików PDF, bezwzględna lub względna.

- Jeśli względna, ścieżka obrazu PDF jest względna w stosunku do folderu bieżącego pliku rysunku.
- Jeśli puste, używany jest folder bieżącego rysunku, jeśli rysunek nie został jeszcze zapisany, obrazy zostaną zapisane w tym samym folderze, co zaimportowany plik PDF.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Obrazy PDF

### 20.24 PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS zmienna systemowa

#### 20.24.1 Połącz segmenty linii i łuków

Łączy ciągłe segmenty w polilinię, jeśli to możliwe, podczas importowania PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie łącz segmentów linii i łuku z zaimportowanych plików PDF Włączone (1): Połącz segmenty linii i łuku z zaimportowanych plików PDF



### 20.25 PDFIMPORTLAYERSUSETYPE zmienna systemowa

#### 20.25.1 Warstwy

Kontroluje warstwy podczas importowania plików PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Użyj warstw PDF 1: Utwórz warstwy według rodzajów elementów 2: Użyj bieżącej warstwy

### 20.26 PDFIMPORTRASTERIMAGES zmienna systemowa

#### 20.26.1 Obraz Rastrowy

Wyodrębnia obrazy do plików PNG i dołącza je do bieżącego rysunku podczas importu PDF. Obrazy te są przechowywane w folderze ustawionym w zmiennej systemowej PDFIMPORTIMAGEPATH.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyodrębniaj obrazów rastrowych Włączone (1): Wyodrębnij obrazy rastrowe

### 20.27 PDFIMPORTSOLIDFILLS zmienna systemowa

#### 20.27.1 Pełne Wypełnienia

Ignoruj lub importuj wypełnione obszary podczas importowania plików PDF, jeśli informacja znajduje się w pliku PDF. Obszary wypełnione obejmują wypełnione kreskowania, bryły 2D, elementy przykrycia, szerokie polilinie i trójkątne grotki strzałek.

**Uwaga:** Kreskowania wypełnione bryłami mają przypisaną przezroczystość 50%.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Ignoruj obszary wypełnione bryłami. Włączone (1): Importuj obszary wypełnione bryłami.

### 20.28 PDFIMPORTSPACEFACTOR zmienna systemowa

#### 20.28.1 Współczynnik odstępu między wyrazami

Kontroluje mnożnik szerokości odstępu między wyrazami w wierszu.

Jeśli odległość między obiektami tekstowymi w ciągu jest większa niż szerokość odstępu między znakami w słowie (określona przez zmienną systemową PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR), ale mniejsza niż szerokość odstępu pobranego z metryki czcionki pomnożonej przez ten współczynnik, obiekty tekstowe są łączone w jeden wyraz.

**Uwaga:** Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy opcja PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS jest włączona.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1.5

### 20.29 PDFIMPORTTRUETYPETEXT zmienna systemowa

#### 20.29.1 Tekst TrueType

Importuj tekst TrueType jako tekst TrueType, nazwany styl tekstu jest dziedziczony z czcionki podczas importowania pliku PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie importuj tekstu TrueType Włączone (1): Importuj tekst TrueType
-------------------	--

### 20.30 PDFIMPORTTRUETYPETEXTASGEOMETRY zmienna systemowa

#### 20.30.1 Importuj tekst True Type jako Geometrię

Importuje tekst True Type jako geometrię podczas importu PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie importuj tekstu TrueType jako geometrii Włączone (1): Importuj tekst TrueType jako geometrię

### 20.31 PDFIMPORTUSECLIPPING zmienna systemowa

#### 20.31.1 Zastosuj przycinanie

Przycina elementy podczas importowania plików PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Przycinanie nie jest stosowane do elementów podczas importu Włączone (1): Przycinanie jest stosowane do elementów podczas importu

### 20.32 PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION zmienna systemowa

#### 20.32.1 Import geometrii z optymalizacją

Optymalizuje geometrię podczas importowania plików PDF.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie importuj geometrii z optymalizacją Włączone (1): Importuj geometrię z optymalizacją

### 20.33 PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING zmienna systemowa

#### 20.33.1 Przytnij obrazy

Przycina obrazy podczas importowania plików PDF. Przycięte części obrazów stają się przezroczyste.

**Uwaga:** Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy opcja PDFIMPORTUSECLIPPING jest włączona (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Obrazy nie są przycinane podczas importowania. Włączone (1): Obrazy są przycinane podczas importowania.

### 20.34 PDFIMPORTUSEPAGECLIPPING zmienna systemowa

#### 20.34.1 Zastosuj przycinanie na obramowaniu strony

Przycina elementy na granicy strony podczas importowania plików PDF.

**Uwaga:** Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa PDFIMPORTUSECLIPPING jest włączona (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Przycinanie na obramowaniu strony nie jest stosowane podczas importowania. Włączone (1): Przycinanie na obramowaniu strony jest stosowane podczas importu.
-------------------	--

### 20.35 PDFIMPORTVECTORGEOMETRY zmienna systemowa

#### 20.35.1 Geometria wektorowa

Importuje geometrię wektorową podczas importu PDF.

Jeśli włączone, ścieżki liniowe i krzywe Beziér są importowane jako polilinie w zakresie tolerancji. Krzywe przypominające łuki, okręgi i elipsy są również konwertowane. Obszary wypełnione są importowane jako bryły 2D lub wypełnione kreskowania. Kreskowania ze wzorami są importowane jako wiele oddzielnych elementów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie importuj geometrii wektorowej Włącz (1): Importuj geometrię wektorową

### 20.36 PDFLAYERSSETTING zmienna systemowa

#### 20.36.1 Obsługa warstwy PDF

Kontroluje sposób eksportowania warstw do pliku PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie używaj warstw 1: Użyj wszystkich warstw z widocznymi elementami 2: Użyj wszystkich warstw z obiektami łącznie z wyłączonymi i zamrożonymi.



### 20.37 Zmienna systemowa PDFLAYOUTSTOEKSPORT

#### 20.37.1 Układy PDF do wyeksportowania

Steruje układami eksportowanymi do formatu PDF (obszar papieru).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Aktywny układ 1: Wszystkie układy w plikach wieloarkuszowych 2: Wszystkie układy w plikach jednoarkuszowych

### 20.38 PDFMERGECONTROL zmienna systemowa

#### 20.38.1 Kontrola Łączenia PDF

Kontroluje wygląd linii przecinających się w eksporcie PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Nadpisanie Linii - Używa ostatnio wydrukowanej linii i zasłania linie znajdujące się pod nią 1: Łączenie Linii - Łączy kolory przecinających się linii

### 20.39 PDFNOTIFY zmienna systemowa

#### 20.39.1 Powiadomienie o PDF

Po otwarciu rysunku wyświetla ostrzeżenie o brakujących plikach PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz powiadomienia PDF Włączone (1): Włącz powiadomienie PDF

### 20.40 PDFOSNAP zmienna systemowa

#### 20.40.1 Punkty charakterystyczne PDF

Włącza punkty charakterystyczne dla plików podkładu PDF.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie do encji PDF Włączone (1): Włącz przyciąganie do encji PDF

### 20.41 PDFPAPERHEIGHT Zmienna systemowa

#### 20.41.1 Nadpisanie PDF - wysokość papieru

Wysokość papieru dla eksportu PDF, w milimetrach, jeśli zmienna systemowa PDFPAPERSIZEOVERRIDE jest włączona (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	297

### 20.42 PDFPAPERSIZEOVERRIDE zmienna systemowa

#### 20.42.1 Nadpisanie rozmiaru papieru PDF

Włącza nadpisanie rozmiaru papieru dla eksportu PDF.





Jeśli jest włączone, rozmiar papieru zdefiniowany w ustawieniach drukowania BricsCAD jest zastępowany. Zamiast tego używana jest szerokość i wysokość rozmiaru papieru zdefiniowane przez PDFPAPERWIDTH i PDFPAPERHEIGHT.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz nadpisywanie rozmiaru papieru Włączone (1): Włącz zastępowanie rozmiaru papieru

### 20.43 PDFPAPERWIDTH zmienna systemowa

#### 20.43.1 Nadpisanie PDF - szerokość papieru

Szerokość papieru dla eksportu PDF, w milimetrach, jeśli zmienna systemowa PDFPAPERSIZEOVERRIDE jest włączona (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	210

### 20.44 PDFPDFFA zmienna systemowa

#### 20.44.1 Obsługa formatu PDF / A

Kontroluje obsługę archiwizowanych plików PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0



Możliwe opcje:	0: Nie używaj PDF/A 1: Użyj wersji PDF/A-1b 2: Użyj wersji PDF/A-2b
----------------	---

### 20.45 PDFPRCCOMPRESSION zmienna systemowa

#### 20.45.1 Kompresja PRC

Kontroluje kompresję danych PRC 3D (3D PDF).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak kompresji 1: Średnia kompresja 2: Wysoka kompresja

### 20.46 PDFPRCEXPORTE zmienna systemowa

#### 20.46.1 Tryb Eksportu PRC

Tryb PRC do eksportu danych PRC 3D (PDF 3D).

**Eksport jako BREP** jest trybem eksperymentalnym, który może działać niepoprawnie. Zalecamy korzystanie z trybu **Eksportuj jako siatkę**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Brak eksportu 1: Eksportuj jako BREP (eksperymentalne) 2: Eksportuj jako siatkę
-------------------	--

### 20.47 PDFPRCPROJECTION zmienna systemowa

#### 20.47.1 Projekcja ChRL

Kontroluje typ projekcji dla danych PRC 3D (3D PDF).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ortogonalny 1: Perspektywa

### 20.48 PDFPRCVIEWMODE zmienna systemowa

#### 20.48.1 Tryb widoku PRC

Kontroluje sposób eksportowania elementów 2D i 3D do plików PDF PRC (PDF 3D).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wszystkie elementy w jednym widoku 1: Tylko elementy 3D w jednym widoku 2: Tylko elementy 3D w wielu widokach



### 20.49 PDFSHXTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa

#### 20.49.1 Tekst SHX PDF jako geometria

Konwertuje tekst czcionki SHX na geometrię dla eksportu PDF. Może to być konieczne, jeśli strona odbierająca nie ma tych samych czcionek SHX na swoim komputerze.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie konwertuj tekstu TTF na geometrię Włączone (1): Konwertuj tekst SHX na geometrię

### 20.50 PDFSIMPLEGEOOPTIMIZATION zmienna systemowa

#### 20.50.1 Pdf optymalizacja prostej geometrii

Upraszcza geometrię do eksportu PDF (łączy oddzielne segmenty linii w jedną polilinię i wykorzystuje punkty kontrolne krzywej Beziera).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz prostą optymalizację geometrii Włączone (1): Włącz prostą optymalizację geometrii

### 20.51 PDFTTFTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa

#### 20.51.1 Tekst TTF PDF jako geometria

Konwertuje tekst czcionki True Type na geometrię dla eksportu PDF.

Jest to przydatne, gdy pliki TTF są objęte licencją, która zabrania ich udostępniania, lub gdy chcesz utrudnić wyodrębnianie tekstu.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie konwertuj tekstu TTF na geometrię Włączone (1): Konwertuj tekst TTF na geometrię

### 20.52 PDFUSEPLOTSTYLES zmienna systemowa

#### 20.52.1 Użyj stylów wydruku PDF

Włącza style wydruku dla eksportu PDF.

Jeśli opcja Jest włączona, styl wydruku układu steruje kolorem i szerokością linii w eksporcie PDF.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącza użycie stylów wydruku Włączone (1): Umożliwia korzystanie ze stylów wydruku

### 20.53 PDFVECTORRESOLUTIONDPI zmienna systemowa

#### 20.53.1 Rozdzielczość Wektorowa DPI

Rozdzielczość grafiki wektorowej dla eksportu PDF z obszaru modelu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 72 do 40000
Domyślna wartość:	2400



### 20.54 PDFZOOMTOEXTENTSMODE zmienna systemowa

#### 20.54.1 Tryb powiększenia do zakresu PDF

Skaluje geometrię arkuszy do rozmiaru papieru dla eksportów PDF.

Jeśli wyłączone, używa skali i rozmiaru papieru z danych ustawień strony.

Tylko BricsCAD

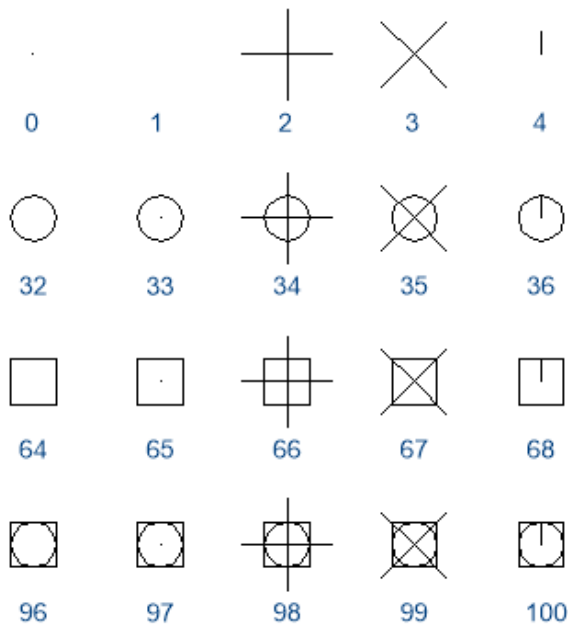
Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie powiększaj do zakresów Włączone (1): Powiększanie do zakresów

### 20.55 Zmienna systemowa PDMODE

#### 20.55.1 Tryb wyświetlania punktu

Kontroluje styl wyświetlania elementów punktowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: brak 0: . 2: + 3: x 4: ' 32: okrąg 64: kwadrat



## 20.56 PDSIZE zmienna systemowa

### 20.56.1 Rozmiar wyświetlania punktu

Kontroluje wielkość wyświetlania punktów.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: 5% wysokości obszaru rysowania >0: Rozmiar bezwzględny <0: Procent rozmiaru widocznego obszaru

## 20.57 PEDITACCEPT zmienna systemowa

### 20.57.1 Potwierdzenie edycji polilinii

Wyświetla ostrzeżenie, gdy podczas polecenia EDPLIN wybrano linie inne niż polilinie. Gdy opcja ta jest wyłączona, wybrany element jest automatycznie konwertowany na polilinię.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



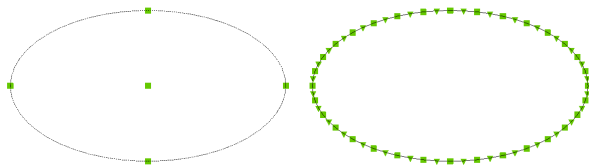
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyświetl monit Włączone (1): Pomiń monit

## 20.58 PELLIPSE zmienna systemowa

### 20.58.1 Eliptyczna polilinia

Kontroluje typ elementu utworzonego za pomocą polecenia ELIPSA.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Utwórz prawdziwe elipsy Włączone (1): Tworzenie reprezentacji polilinii elipsy



## 20.59 PERIMETER zmienna systemowa

### 20.59.1 Ostatni obwód (Tylko Do Odczytu)

Ostatni obwód obliczony za pomocą poleceń POLE, LISTA lub BDLISTA.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

## 20.60 PERSPECTIVE zmienna systemowa

### 20.60.1 Perspektywa

Włącza widok perspektywiczny dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------





Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Widok perspektywiczny wyłączony Włączone (1): Widok perspektywiczny włączony

### 20.61 Zmienna systemowa PFACEVMAX

#### 20.61.1 Maksymalne wierzchołki siatki polipowierzchni (tylko do odczytu)

Maksymalna liczba wierzchołków dla każdej powierzchni.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	3 lub więcej
Domyślna wartość:	4

### 20.62 PICKADD zmienna systemowa

#### 20.62.1 Wybierz opcję Dodaj

Steruje sposobem, w jaki Shift wybiera elementy.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Naciśnij SHIFT, aby dodać elementy do bieżącego zaznaczenia Włączone (1): Naciśnij SHIFT, aby usunąć elementy do bieżącego zaznaczenia



### 20.63 PICKAUTO zmienna systemowa

#### 20.63.1 Zachowanie okna zaznaczenia

Kontroluje zachowanie zaznaczenia - oknem i lassem - używane do zaznaczania wielu elementów jednocześnie.

Zobacz także zmienną systemową PICKDRAG.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -7 do 7
Domyślna wartość:	5
Możliwe opcje:	Negatywny: Brak wyboru okna, zapisywanie wcześniejszej wartości 0: Brak wyboru okna 1: Zaznaczenie oknem, kliknij pierwszy i ostatni punkt, jeśli kursor nie znajduje się nad elementem 2: Zaznaczenie oknem, do kliknięcia i przeciągnięcia, jeśli kursor znajduje się nad elementem 4: Zaznaczenie lasso, dla kliknięcia i przeciągnięcia, jeśli kursor nie znajduje się nad elementem

**Uwaga:** Wartość ujemna jest taka sama jak 0, ale pomaga w przechowywaniu wcześniejszej wartości.

### 20.64 PICKBOX zmienna systemowa

#### 20.64.1 Obszar wyboru

Kontroluje rozmiar obszaru zaznaczenia wokół kursora, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 0 do 50.

**Uwaga:** Jeśli wybierzesz element przez kliknięcie, pole wyboru musi dotykać elementu lub nakładać się na niego.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 50
Domyślna wartość:	4



Jednostka	piksele
-----------	---------

### 20.65 Zmienna systemowa PICKDRAG

#### 20.65.1 Wybierz przeciągnięcie

Kontroluje zachowanie okna zaznaczenia używanego do zaznaczania wielu elementów jednocześnie.

Zobacz także zmienną systemową PICKAUTO.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Rysuj okno wyboru za pomocą dwóch punktów Włączone (1): Narysuj okno wyboru za pomocą kliknięcia i przeciągnięcia

### 20.66 PICKFIRST zmienna systemowa

#### 20.66.1 Wskaż pierwszy

Umożliwia najpierw wybranie elementów, a następnie wydanie polecenia.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Najpierw wybierz polecenie, a następnie wybierz elementy Włączone (1): Najpierw wybierz elementy, a następnie wybierz polecenie

### 20.67 PICKSTYLE (EXCEPT OS X) zmienna systemowa

#### 20.67.1 Wybierz styl

Kontroluje zaznaczanie grup i szyków asocjacyjnych.

Użyj **Ctrl+H**, aby przełączyć tę zmienną systemową.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	0: Brak wyboru grupy lub zespolonego wyboru kreskowania 1: Wybór grupy - jeśli wybrany jest członek grupy, którą można wybrać, wybierani są wszyscy członkowie grupy 2: Zespolony wybór kreskowania - kreskowanie i jego obwiednia są wybierane, niezależnie od tego, co zostanie wskazane (kreskowanie czy obwiednia)

### 20.68 PICTUREEXPORTSCALE zmienna systemowa

#### 20.68.1 Współczynnik skali eksportowanego obrazu

Kontroluje skalę rozdzielczości wyjściowej dla eksportu WMF, EMF lub BMP. Używany w poleceniach EKSPORT, WMFOD, KOPIUJO, WYTNIJ oraz w funkcji COM/VBA AcadDocument. Wyjściowy rozmiar widoku to bieżący rozmiar widoku w pikselach pomnożony przez tę wartość.

**Trouble:** Wartości skali wynoszące 10 lub więcej mogą powodować powolną reakcję systemu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	0.0 lub nowsza
Domyślna wartość:	1.0

### 20.69 PLACESBARFOLDER1 zmienna systemowa

#### 20.69.1 Pierwszy folder

Kontroluje pierwszy folder na pasku miejsc niestandardowego okna dialogowego **Otwórz plik** (tylko Windows).

Umożliwia to umieszczanie skrótów do ulubionych folderów rysunków na pulpicie lub w folderze Ulubione. Zobacz także zmienną systemową USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty

### 20.70 PLACESBARFOLDER2 zmienna systemowa

#### 20.70.1 Drugi folder

Kontroluje drugi folder na pasku miejsc niestandardowego okna dialogowego **Otwórz plik** (tylko platforma Windows).

Umożliwia to umieszczanie skrótów do ulubionych folderów rysunków na pulpicie lub w folderze Ulubione. Zobacz także zmienną systemową USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty

### 20.71 Zmienna systemowa PLACESBARFOLDER3

#### 20.71.1 Trzeci folder

Kontroluje trzeci folder na pasku miejsc niestandardowego okna dialogowego **Otwórz plik** (tylko platforma Windows).

Umożliwia to umieszczanie skrótów do ulubionych folderów rysunków na pulpicie lub w folderze Ulubione.



Zobacz także zmienną systemową USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty

### 20.72 PLACESBARFOLDER4 zmienna systemowa

#### 20.72.1 Czwarty folder (Windows)

Kontroluje czwarty folder na pasku miejsc niestandardowego okna dialogowego **Otwórz plik** (tylko platforma Windows).

Umożliwia to umieszczanie skrótów do ulubionych folderów rysunków na pulpicie lub w folderze Ulubione.

Zobacz także zmienną systemową USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	5
Możliwe wartości:	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty



## 20.73 PLATFORM zmienna systemowa

### 20.73.1 Platforma (tylko do odczytu)

Wyświetla bieżącą wersję systemu operacyjnego.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

## 20.74 PLINECACHE zmienna systemowa

### 20.74.1 Pamięć podręczna polilinii

Kontroluje tworzenie pamięci podręcznej wierzchołków polilinii po otwarciu rysunku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz pamięć podręczną polilinii Włączone (1): Włącz pamięć podręczną polilinii

## 20.75 Zmienna systemowa PLINECONVERTMODE

### 20.75.1 Tryb konwersji polilinii

Steruje sposobem przekształcania splajnow w polilinie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Tworzenie polilinii z segmentami liniowymi 1: Tworzenie polilinii z segmentami łukowymi

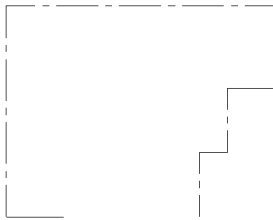


## 20.76 PLINEGEN zmienna systemowa

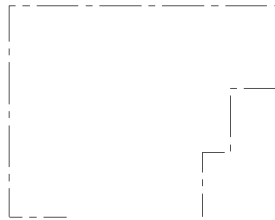
### 20.76.1 Generacja polilinii

Kontroluje sposób generowania wzorów rodzajów linii wokół wierzchołków polilinii 2D.

Rodzaje linii są zwykle generowane od wierzchołka do wierzchołka (0). Polilinie, których wierzchołki znajdują się bardzo blisko siebie, mogą być renderowane jako linia ciągła, jeśli wzór rodzaju linii nie mieści się między dwoma kolejnymi wierzchołkami. Po ustawieniu wartości 1 rodzaj linii jest rysowany od jednego końca polilinii do drugiego końca, a nie od wierzchołka do wierzchołka.



Polyline starts and ends with a dash at each vertex. The linetype will not display on parts that are too small.



The linetype displays in a continuous pattern around the polyline vertices.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Polilinie zaczynają się i kończą kreską w każdym wierzchołku Włączone. (1): Rodzaj linii w ciągłym układzie wokół wierzchołków polilinii

## 20.77 PLINETYPE zmienna systemowa

### 20.77.1 Typ polilinii

Kontroluje sposób tworzenia polilinii za pomocą polecenia PLINIA i to, czy konwertowane są polilinie w starym formacie.

Oszczędza miejsce na dysku i pamięć dzięki zastosowaniu zoptymalizowanego formatu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2





Możliwe wartości:	0: Polilinie w starym formacie nie są konwertowane; PLINIA tworzy polilinie w starym formacie 1: Polilinie w starym formacie nie są konwertowane; PLINIA tworzy zoptymalizowane polilinie 2: Konwertowane są polilinie w starym formacie; PLINIA tworzy zoptymalizowane polilinie
-------------------	---

### 20.78 PLINEWID zmienna systemowa

#### 20.78.1 Szerokość polilinii

Domyślna szerokość nowej polilinii.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 20.79 PLOTFCGPATH zmienna systemowa

#### 20.79.1 Ścieżka konfiguracji drukarki

Ścieżka pliku używana dla folderów konfiguracji Drukarek. Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Podczas drukowania układu dostępne ustawienia rozmiaru papieru są kontrolowane przez plik konfiguracyjny plotera. Lista konfiguracji drukarki/plotera składa się ze wszystkich sterowników drukarki zainstalowanych na komputerze. Konfiguracja drukarki to pliki w folderze, który jest określony przez ścieżkę konfiguracji plotera. Jeśli jest to duży folder z wieloma plikami i podfolderami, przeszukiwany jest cały folder i podfoldery w poszukiwaniu odpowiednich plików. Może to spowodować, że otwarcie okna dialogowego drukowania zajmie dużo czasu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 20.80 PLOTID zmienna systemowa

#### 20.80.1 Identyfikator druku (przestarzałe)

Przestarzałe, nie ma żadnego efektu, z wyjątkiem zachowania integralności starych skryptów i procedur LISP.



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 20.81 PLOTOUTPUTPATH zmienna systemowa

#### 20.81.1 Wyjściowa ścieżka wydruku

Domyślna ścieżka pliku używana do tworzenia plików drukarek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 20.82 PLOTSTYLEPATH zmienna systemowa

#### 20.82.1 Ścieżka stylów druku

Ścieżka pliku używana dla folderów stylów wykresów.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 20.83 PLOTTER zmienna systemowa

#### 20.83.1 Ploter (przestarzałe)

Nie ma żadnego efektu poza zachowaniem integralności starszych skryptów i procedur LISP.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr

### 20.84 Zmienna systemowa PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE

#### 20.84.1 Nadpisanie przezroczystości wydruku

Określa, czy przezroczystości są włączone do drukowania.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nieprzezroczystości są wyłączone 1: Używana jest wartość z okna dialogowego ustawień strony 2: Przezroczystości są włączone

### 20.85 PLQUIET zmienna systemowa

#### 20.85.1 Drukowanie wsadowe

Kontroluje, czy opcjonalne okna dialogowe i niekrytyczne błędy mają być wyświetlane podczas drukowania wsadowego lub uruchamiania skryptu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyświetlanie okien dialogowych wykresu i błędów niekrytycznych Włączone (1): Rejestruj błędy niekrytyczne i nie wyświetlaj okien dialogowych związanych z działką

### 20.86 POINTCLOUD2DVSDISPLAY zmienna systemowa

#### 20.86.1 Przełącz pokaz/ukryj ramkę ograniczającą w trybie modelu szkieletowego 2D

Kontroluje wyświetlanie ramki ograniczającej i ostrzeżenia, gdy aktywny jest styl wizualny Szkielet 2D, a na rysunku znajdują się chmury punktów. Chmury punktów nie są wyświetlane, gdy aktywny jest styl wizualny Szkielet 2D.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyświetl ramkę ograniczającą i ostrzeżenie, że chmury punktów nie są wyświetlane w stylu wizualnym Szkielet 2D 1: Nie wyświetlaj ramki ograniczającej i ostrzeżenia

### 20.87 POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY zmienna systemowa

#### 20.87.1 Przełącz rozmiary adaptacyjne i stałe

Używa adaptacyjnych rozmiarów punktów do wyświetlania chmury punktów. Jeśli wyłączone, używa stałych rozmiarów punktów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Użyj stałych rozmiarów punktów (wszystkie punkty mają ten sam rozmiar) 1: Użyj adaptacyjnych rozmiarów punktów (rozmiary punktów są dostosowywane dla lepszego wyglądu)

### 20.88 Zmienna systemowa POINTCLOUDBOUNDARY

#### 20.88.1 Pokaż/ukryj granicę zasięgu chmury punktów

Steruje sposobem wyświetlania obwiedni chmury punktów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Nie pokazuj 1: Pokaż tylko po wybraniu 2: Zawsze pokazuj
-------------------	---

### 20.89 POINTCLOUDCACHEFOLDER zmienna systemowa

#### 20.89.1 Folder pamięci podręcznej dysku

Ścieżki plików używane do przechowywania plików pamięci podręcznej chmury punktów.

Obsługiwanych jest wiele ścieżek. Pierwszy z nich będzie służył do dodawania nowych danych z pamięci podręcznej/wstępnie przetworzonych.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	C:\Użytkownicy\%nazwa_użytkownika%\AppData\Roaming\Bricsys \BricsCAD\x64\pl_PL\PointCloudCache

### 20.90 POINTCLOUDEYEDOMEZMIENNA systemowa

#### 20.90.1 Siła oświetlenia kopuły oka

Siła oświetlenia kopuły oka. Jeśli 0, oświetlenie kopuły oka jest wyłączone.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 10 (domyślnie 1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 10
Domyślna wartość:	1

### 20.91 Zmienna systemowa POINTCLOUDGAPFILLING

#### 20.91.1 Rozmiar wypełnienia szczeliny

Odstęp między punktami, aby wypełnić piksele. Jeśli wartość 0, wypełnianie luk jest wyłączone.



Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 10 (domyślnie 1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 10
Domyślna wartość:	0

### 20.92 POINTCLOUDHSPC zmienna systemowa

#### 20.92.1 Format chmury punktów (hspc/bcad)

Określa format używany do przetwarzania chmur punktów (HSPC lub BCAD).

**Uwaga:** Format pliku HSPC (Hexagon Smart Point Cloud) jest zastrzeżonym formatem opracowanym przez Hexagon VCH (Visual Computing Hub). Użycie tego formatu umożliwia przechowywanie informacji o poszczególnych punktach, które zostaną wykorzystane do uzyskania większej liczby funkcjonalności chmury punktów (w przyszłości).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Użyj formatu BCAD. Włączone (1): Użyj formatu HSPC.

### 20.93 POINTCLOUDIGNOREGEO-tags zmienna systemowa

#### 20.93.1 Ignoruj geo tagi w danych źródłowych

Ignoruje geo tagi w danych źródłowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje



Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): nie ignoruj tagów geograficznych w danych źródłowych Włączone (1): Ignoruj tagi geograficzne w danych źródłowych

### 20.94 POINTCLOUDDOLLHOUSE zmienna systemowa

#### 20.94.1 Włącza/wyłącza tryb renderowania dollhouse

Jeśli włączone, wewnątrz chmury punktów jest widoczne, ponieważ punkty z wektorem normalnym skierowanym w stronę przeciwną do punktu obserwacji nie są wyświetlane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	0: Normalne renderowanie: wszystkie punkty są wyświetlane 1: dollhouse: punkty z normalną skierowaną w stronę od punktu obserwacji nie są wyświetlane

### 20.95 POINTCLOUDNORMALS zmienna systemowa

#### 20.95.1 Normalna kalkulacja

Oblicza normalne podczas wstępnego przetwarzania chmury punktów, używane do identyfikacji płaskich powierzchni, takich jak ściany i podłogi.

**Uwaga:** Ma zastosowanie, jeśli zmienna systemowa POINTCLOUDHSPC jest włączona (1).

Gdy chmura punktów ma strukturę (innymi słowy, ma bąbelki), wektory normalne zostaną obliczone automatycznie podczas przetwarzania wstępnego.

Ustrukturyzowane chmury punktów już dostępne w pamięci podręcznej w HSPC, które nie mają jeszcze wektorów normalnych, można obliczyć za pomocą polecenia POINTCLOUDNORMALS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz normalne obliczenia podczas wstępnego przetwarzania HSPC. Włączone (1): Włącz normalne obliczenia podczas wstępnego przetwarzania HSPC.
-------------------	--

### 20.96 POINTCLOUDPOINTMAX zmienna systemowa

#### 20.96.1 Maksymalna liczba punktów wyświetlanych na ekranie

Maksymalna liczba punktów wyświetlanych na chmurę punktów. Jest to niezależne od liczby punktów obecnych w zbiorze danych.

**Uwaga:** Akceptowane są wartości od 500 000 do 50 000 000.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	500000 do 50000000
Domyślna wartość:	10000000

### 20.97 POINTCLOUDPOINTSIZ zmienna systemowa

#### 20.97.1 Rozmiar punktu

Rozmiar wyświetlania punktu chmury punktów, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 1 do 10.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 10
Domyślna wartość:	2

### 20.98 POLARADDANG zmienna systemowa

#### 20.98.1 Dodatkowe kąty

Zawiera listę niestandardowych kątów przyciągania biegunowego, jeśli zmienna systemowa POLARMODE jest ustawiona na "Użyj dodatkowych kątów śledzenia biegunowego".

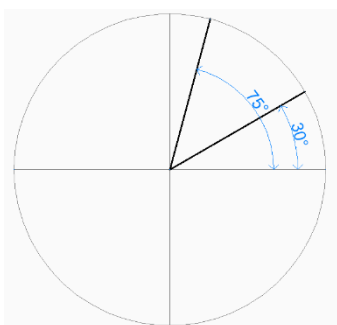
Do 10 kątów, każdy do 25 znaków, oddzielonych średnikami (;).





Wymaga ustawienia flagi POLARMODE 0x04 (**Użyj dodatkowych kątów śledzenia biegunowego**). Zmienna systemowa AUNITS ustawia format wyświetlania kątów. W przeciwieństwie do funkcji POLARANG, kąty POLARADDANG nie dają wielokrotności ich wartości.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



### 20.99 POLARANG zmienna systemowa

#### 20.99.1 Kąt biegunowy

Steruje przyrostami kąta biegunowego w stopniach.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	90.0
Jednostka	stopnie

### 20.100 POLARDIST zmienna systemowa

#### 20.100.1 Odległość biegunowa

Kontroluje przyrost przyciągania dla przyciągania biegunowego (jeśli zmienna systemowa SNAPTYPE jest ustawiona na **Skok biegunowy**).

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.0



## 20.101 POLARMODE zmienna systemowa

### 20.101.1 Tryb biegunowy

Kontroluje śledzenie punktów charakterystycznych i śledzenie biegunowe.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Względny 2: Użyj ustawień śledzenia biegunowego w śledzeniu obiektów 4: Użyj dodatkowych kątów biegunowych 8: Wciśnij SHIFT aby dołączyć punkty charakterystyczne

## 20.102 POLYSIDES zmienna systemowa

### 20.102.1 Boki wieloboku

Liczba boków ostatnio użyta za pomocą polecenia WIELOBOK.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	od 3 do 1024
Domyślna wartość:	4

## 20.103 POPERATIONSCOLOR zmienna systemowa

### 20.103.1 Kolor operacji parametrycznych

Steruje kolorem geometrii operacji parametrycznych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	RGB: 238,173,60
-------------------	-----------------

### 20.104 POPUPS zmienna systemowa

#### 20.104.1 Wyskakujące okienka (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje status aktualnie skonfigurowanego sterownika.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie obsługuje okien dialogowych, paska menu i menu ikon Włączone (1): Obsługiwane okna dialogowe, pasek menu i menu ikon

### 20.105 Zmienna systemowa PREVIEWDELAY

#### 20.105.1 Opóźnienie podglądu wyboru

Steruje opóźnieniem, zanim elementy zostaną wyróżnione po najechaniu kursorem, w milisekundach.

Akceptowane są wartości od 0 do 1000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1000
Domyślna wartość:	30

### 20.106 REVIEWEFFECT zmienna systemowa

#### 20.106.1 Typ podświetlania

Kontroluje sposób wyświetlania podglądu zaznaczenia (Jeszcze nie obsługiwane).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Linie przerywane 1: Pogrubione linie 2: Przerywane i pogrubione linie

### 20.107 PREVIEWFILTER zmienna systemowa

#### 20.107.1 Filtr wyboru

Kontroluje typy elementów, których nie można wybrać.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 63
Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	1: Wyklucza obiekty w zablokowanych obiektach 2: Wykluczanie elementów w odnośnikach zewnętrznych 4: Wyklucz tabele 8: Wyklucza obiekty tekstu wielowierszowego 16: Wyklucz elementy kreskowania 32: Wykluczanie jednostek w grupach

### 20.108 PREVIEWTYPE zmienna systemowa

#### 20.108.1 Typ podglądu

Kontroluje, który widok jest używany do rysowania miniatur podglądu (Jeszcze nie obsługiwane).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Ostatnio zapisany widok 1: Widok strony głównej
-------------------	---

### 20.109 PREVIEWWNDINOPENDLG zmienna systemowa

#### 20.109.1 Okno podglądu w oknie Otwórz

Wyświetla podgląd pliku w oknie dialogowym Otwórz. Może być ustawione w oknie dialogowym (pole wyboru).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj podglądu w oknie dialogowym Otwórz Włączone (1): Wyświetl podgląd w oknie dialogowym Otwórz

### 20.110 PRINTFILE zmienna systemowa

#### 20.110.1 Drukuj plik

Alternatywna nazwa plików wydruku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	.

### 20.111 PRINTPDFPREVIEW zmienna systemowa

#### 20.111.1 Print As PDF Podgląd

Określa, czy podgląd wydruku Print As PDF korzysta z domyślnej systemowej przeglądarki plików PDF, czy z wewnętrznego okna programu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Użyj okna wewnętrznego 1: Użyj przeglądarki zewnętrznej

### 20.112 PRODUCT zmienna systemowa

#### 20.112.1 Produkt (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla nazwę produktu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	BricsCAD

### 20.113 Zmienna systemowa PROFILEOFFSETBEHAVIOR

#### 20.113.1 Zachowanie odsunięcia profilu

Steruje położeniem bryły lub jej osi po zmianie odsunięcia profilu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Zachowaj oś 1: Zachowaj bryłę



## 20.114 PROGBAR zmienna systemowa

### 20.114.1 Pasek postępu

Kontroluje sposób wyświetlania paska postępu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska postępu Włączone (1): Pokaż pasek postępu

## 20.115 PROGRAM zmienna systemowa

### 20.115.1 Program (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla nazwę programu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	BricsCAD

## 20.116 PROJECTIONTYPE zmienna systemowa

### 20.116.1 Typ projekcji widoku rysunku

Przełącza pomiędzy typami rzutowania pierwszego i trzeciego konta.

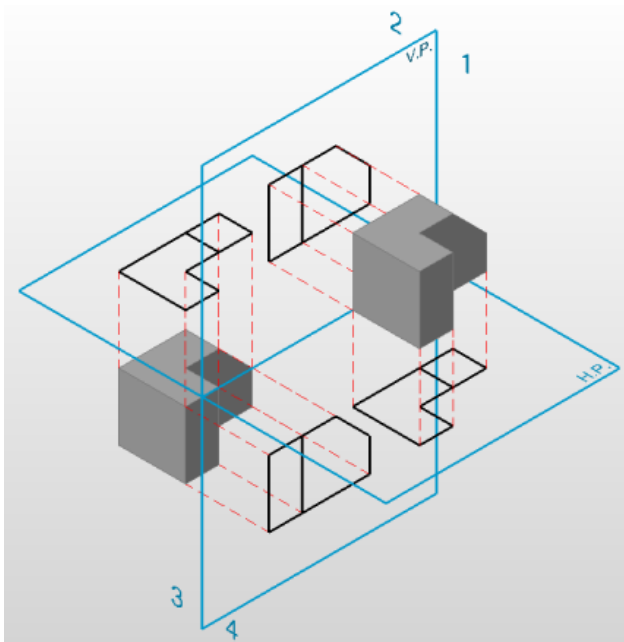
Te rzuty kątów są sposobem przedstawiania elementów 3D w widokach rysunku 2D. Te typy projekcji będą pokazywać te same widoki, ale różnica między nimi polega na położeniu tych widoków (górną, prawo, lewo, dół). Aby dowiedzieć się więcej na ten temat zobacz **Wygenerowane widoki rysunku**.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Typ rzutowania pierwszego kąta - Europa 1: Typ rzutowania trzeciego kąta - Stany Zjednoczone, Kanada, Australia
-------------------	---

Projection	Symbol
First angle	
Third angle	



## 20.117 PROJECTLOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa

### 20.117.1 Widoczność znacznika lokalizacji projektu

Kontroluje widocznością znacznika lokalizacji Projektu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek





Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	WYŁĄCZONE (0): Nie wyświetla znacznika położenia projektu na rysunku WŁĄCZONE (1): Wyświetla znacznik położenia projektu na rysunku

### 20.118 PROJECTNAME zmienna systemowa

#### 20.118.1 Nazwa projektu

Nazwa projektu bieżącego rysunku.

Nazwy projektów ułatwiają śledzenie odnośników zewnętrznych i obrazów, przypisując dodatkowe ścieżki pomocnicze specyficzne tylko dla projektu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

### 20.119 PROJECTSEARCHPATHS zmienna systemowa

#### 20.119.1 Ścieżki wyszukiwania projektu

Przechowuje listę nazw projektów, każda z listą ścieżek plików do przeszukania.

Jeśli w zapisanej ścieżce nie zostaną znalezione odnośniki zewnętrzne (odnośniki) i obrazy, odnośniki i obrazy zostaną znalezione za pomocą ścieżek wyszukiwania projektu.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 20.120 PROJMODE zmienna systemowa

#### 20.120.1 Tryb projekcji

Kontroluje tryb projekcji dla poleceń UTNIJ i WYDŁUŻ.

Jeżeli element tnący nie znajduje się w tej samej płaszczyźnie co element, który ma zostać UTNIJ/WYDŁUŻ, ta zmienna systemowa definiuje sposób obliczania przecięcia.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Prawdziwy tryb 3D (nie projekcja) 1: Wyświetl do płaszczyzny XY aktualnego LUW 2: Wyświetl do aktualnej płaszczyzny

### 20.121 PROMPTMENU zmienna systemowa

#### 20.121.1 Menu podpowiedzi

Kontroluje okno dialogowe menu podpowiedzi poleceń.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Nie wyświetlaj menu podpowiedzi 1: Wyświetl menu podpowiedzi 2: Wyświetl menu podpowiedzi w lewym górnym rogu 3: Wyświetl menu podpowiedzi w prawym górnym rogu 4: Wyświetl menu podpowiedzi w lewym dolnym rogu 5: Wyświetl menu podpowiedzi w prawym dolnym rogu

### 20.122 PROMPTMENUFLAGS zmienna systemowa

#### 20.122.1 Znacznik menu kontekstowego

Kontroluje zachowanie menu podpowiedzi.

Zobacz zmienną systemową PROMPTMENU.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Pokaż ukryte opcje - ukryte opcje wyświetl kursywą 2: Ukryj menu kontekstowe podczas wyboru 4: Wyłącz opcje wyboru w menu kontekstowym

## 20.123 PROMPTOPTIONFORMAT zmienna systemowa

### 20.123.1 Format opcji monitu

Steruje sposobem wyświetlania opcji poleceń w wierszu polecenia.

Opcja polecenia zawiera słowo kluczowe, opis i skrót. Skrót jest słowem kluczowym bez małych liter (a-z).

Na przykład trzecia opcja polecenia OKRĄG:

Słowo kluczowe = **TanTanRad**

Opis = **Promień styczny-styczny**

Skrót = **TTR**

**Uwaga:** Zmienna systemowa PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS określa, czy tłumaczenia słów kluczowych opcji polecenia są ładowane, czy nie. Jeśli ta opcja jest wyłączona, słowo kluczowe local będzie kopią słowa kluczowego global (w języku angielskim). W rezultacie skróty globalne mogą być używane bez podkreślenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 4
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Pokaż opis ze skrótem zapisanym wielkimi literami 1: Pokaż tylko słowo kluczowe 2: Pokaż opis i słowo kluczowe w nawiasach 3: Pokaż opis i skrót w nawiasach 4: Pokaż lokalne słowo kluczowe i globalne słowo kluczowe w nawiasach kwadratowych (tylko wersje inne niż angielskie)

**Przykład polecenia OKRĄG:**



### Pokaż tylko opis (0)

Wybierz środek okręgu lub [2 punkty/3 punkty/Promień styczny-styczny/Zamień łuk w okrąg/Wiele okręgów]:

**Uwaga:** Jest to domyślny format opcji monitu w wersji angielskiej. W innych wersjach domyślny format opcji monitu zależy od lokalnych standardów.

### Pokaż tylko słowo kluczowe (1)

Wybierz środek okręgu lub [2 punkty/3 punkty/Promień styczny-styczny/Zamień łuk w okrąg/Wiele okręgów]:

### Pokaż opis i słowo kluczowe w nawiasach

Wybierz środek okręgu lub [2 punkty (2 punkty)/3 punkty (3 punkty) / styczny-styczny-promień (TanTan-Rad) / Zamień łuk w okrąg (łuk) / Wiele okręgów (wiele)]:

### Pokaż opis i skrót w nawiasie (3)

Wybierz środek okręgu lub [2 punkty (2P)/3 punkty (3P)/Promień styczny-styczny (TTR)/Zamień łuk w okrąg (A)/Wiele okręgów (M)]:

### Pokaż lokalne słowo kluczowe i globalne słowo kluczowe w nawiasach kwadratowych (dotyczy tylko zlokalizowanych wersji) (4)

Wybierz środek okręgu lub [2 punkty/3 punkty/Promień styczny-styczny/Zamień łuk w okrąg/Wiele okręgów]:

## 20.124 PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS zmienna systemowa

### 20.124.1 Tłumaczenie słów kluczowych opcji podpowiedzi

Wczytuje przetłumaczone słowa kluczowe opcji polecenia.

Jeśli wyłączone, używane są angielskie słowa kluczowe, a globalne skróty mogą być używane bez podkreślenia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wczytuj tłumaczeń słów kluczowych Włączone (1): Załaduj tłumaczenia słów kluczowych

## 20.125 PROPAGATESEARCHSPACE zmienna systemowa

### 20.125.1 Obszar wyszukiwania

Pyta o przestrzeń wyszukiwania podczas polecenia BIMPROPAGUJ. Ogranicza lokalizacje, do których można propagować elementy.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł

## 20.126 PROPAGATETOLERANCE zmienna systemowa

### 20.126.1 Tolerancja pozycji

Tolerancja położenia używana dla polecenia BIMPROPAGUJ, w jednostkach rysunkowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.00001

## 20.127 PROPERTYPREVIEW zmienna systemowa

### 20.127.1 Podgląd właściwości

Pokazuje zmiany właściwości po najechaniu kursorem na wartości listy pola wyboru w Panelu

**Właściwości**, dla wybranych elementów.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj zmian właściwości po najechaniu kursorem na wartości listy pól kombi w panelu <b>Właściwości</b> dla wybranych elementów Włączone (1): Pokaż zmiany właściwości, po najechaniu kursorem na wartości listy pól kombi, w panelu <b>Właściwości</b> , dla wybranych elementów



### 20.128 PROPERTYPREVIEWDELAY zmienna systemowa

#### 20.128.1 Opóźnienie podglądu właściwości

Kontroluje opóźnienie wyświetlania zmian właściwości po najechaniu kursorem na wartości listy pola wyboru w Panelu **Właściwości**, w milisekundach. Ma zastosowanie, jeśli zmienna systemowa PROPERTYPREVIEW jest włączona (1).

Akceptowane są wartości od 100 do 10 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 100 do 10000
Domyślna wartość:	500

### 20.129 PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT zmienna systemowa

#### 20.129.1 Ograniczenie obiektów podglądu właściwości

Steruje maksymalną liczbą jednostek, które mogą obsługiwać właściwości aktywowania. Akceptowane są wartości od 0 do 30 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 30000
Domyślna wartość:	500

### 20.130 PROPOBJLIMIT zmienna systemowa

#### 20.130.1 Limit właściwości obiektów

Kontroluje limit elementów wyświetlanych w panelu **Właściwości** w celu zwiększenia wydajności.

Akceptowane są wartości od 0 do 100 000. Wartość 0 wyłącza ograniczenie.

Wpisz:	Długie
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	25000
Możliwe wartości:	Od 0 do 100000

### 20.131 PROPPREVTIMEOUT zmienna systemowa

#### 20.131.1 Limit czasu podglądu właściwości

Kontroluje opóźnienie przed wyświetleniem szybkich właściwości, w sekundach.

Akceptowane są wartości od 1 do 50.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 5
Domyślna wartość:	1

### 20.132 PROPUNITS zmienna systemowa

#### 20.132.1 Właściwości jednostek

Automatycznie formatuje jednostki długości, powierzchni, objętości, wymiarów i masy w panelach i polach wprowadzania danych. Na przykład, 2000 mm będzie wyświetlane jako 2 m.

Ma zastosowanie, jeśli zmienna systemowa INSUNITS jest aktywna.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 255
Domyślna wartość:	47



Możliwe wartości:	1: Formatuj właściwości długości 2: Formatowanie właściwości obszaru 4: Formatowanie właściwości woluminu 8: (Zarezerwowane) 16: Formatowanie wymiarów dynamicznych 32: Formatowanie właściwości masy
-------------------	--

### 20.133 PROXYGRAPHICS zmienna systemowa

#### 20.133.1 Grafika proxy

Zapisuje obrazy elementów proxy na rysunku. Jeśli ta opcja jest wyłączona, zamiast niej wyświetlana jest obwiednia.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj obrazów z rysunkiem Włączone (1): Zapisz obrazy z rysunkiem

### 20.134 PROXYNOTICE zmienna systemowa

#### 20.134.1 Uwagi proxy

Wyświetla uwagi podczas otwierania rysunków zawierających obiekty związane z nieobecną aplikacją.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj ostrzeżenia o serwerze proxy Włączone (1): Wyświetl ostrzeżenie serwera proxy

### 20.135 PROXYSERVERENABLED zmienna systemowa

#### 20.135.1 Serwer proxy

Tylko BricsCAD





Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie używaj serwera proxy Włączone (1): Użyj serwera proxy

## 20.136 PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa

### 20.136.1 Serwer HTTP

Adres serwera proxy dla protokołu HTTP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

## 20.137 PROXYSERVERHTTPPORT zmienna systemowa

### 20.137.1 Port serwera HTTP

Numer portu serwera proxy dla protokołu HTTP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

## 20.138 PROXYSERVERHTTPS zmienna systemowa

### 20.138.1 Serwer HTTPS

Adres serwera proxy dla protokołu HTTPS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



### 20.139 PROXYSERVERHTTPSPORT zmienna systemowa

#### 20.139.1 Port serwera HTTPS

Numer portu serwera proxy dla protokołu HTTPS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 20.140 PROXYSERVERPASSWORD zmienna systemowa

#### 20.140.1 Hasło użytkownika

Hasło użytkownika do logowania się do serwera proxy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	

### 20.141 PROXYSERVERUSER zmienna systemowa

#### 20.141.1 Nazwa użytkownika

Nazwa użytkownika do logowania się do serwera proxy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	

### 20.142 PROXYSHOW zmienna systemowa

#### 20.142.1 Pokaz proxy

Kontroluje sposób wyświetlania elementów proxy na rysunku.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2



Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Obiekty Proxy nie są wyświetlane 1: Obrazy graficzne są wyświetlane dla wszystkich obiektów proxy 2: Wyświetla tylko okno granic dla wszystkich obiektów proxy

### 20.143 PROXYWEBSEARCH zmienna systemowa

#### 20.143.1 Wyszukiwanie w sieci proxy

Przełącza sprawdzanie aktywatorów elementów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Nie sprawdza aktywatorów elementów Sprawdź, czy w przypadku połączenia z Internetem dostępne są aktywatorów elementów

### 20.144 PSLTSCALE zmienna systemowa

#### 20.144.1 Skala linii obszaru papieru

Kontroluje skalowanie rodzaju linii w obszarze papieru. Jeśli opcja **Skalowanie rzutni reguluje skalowanie rodzajów linii** jest aktywna, długość kresek jest oparta na jednostkach rysunkowych obszaru papieru - rodzaje linii są wyświetlane identycznie we wszystkich rzutniach, nawet jeśli są skalowane inaczej.

Wymagany jest REGEN.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Brak specjalnego skalowania rodzaju linii 1: Skalowanie rzutni rządzi skalą rodzaju linii



### 20.145 PSOLHEIGHT zmienna systemowa

#### 20.145.1 Wysokość Polibryły

Kontroluje domyślną wysokość w jednostkach rysunkowych dla polecenia POLIBRYŁA.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	80.0

### 20.146 PSOLWIDTH zmienna systemowa

#### 20.146.1 Szerokość Polibryły

Kontroluje domyślną szerokość w jednostkach rysunkowych dla polecenia POLIBRYŁA.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	5.0

### 20.147 Zmienna systemowa PSTYLEMODE

#### 20.147.1 Tryb stylu wydruku (tylko do odczytu)

Tryb stylu wydruku bieżącego rysunku.

Aby przekonwertować bieżący rysunek w celu użycia nazwanych lub zależnych od koloru stylów druku, należy użyć polecenia KONWERSJASTYLWYDRUKU.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nazwane tabele stylów wydruku 1: Tabele stylów wydruku zależne od koloru



### 20.148 PSTYLEPOLICY zmienna systemowa

#### 20.148.1 Polityka stylu druku

Kontroluje, czy kolor elementu jest powiązany z jego stylem wydruku.

**Uwaga:** Jeśli zmienna PSTYLEPOLICY ma wartość 0, styl wydruku dla nowych elementów jest ustawiany na domyślny zdefiniowany w zmiennej DEFPLSTYLE, a styl wydruku dla nowych warstw jest ustawiany na domyślny styl zdefiniowany w DEFLPLSTYLE.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Brak powiązania pomiędzy kolorem i stylem drukowania 1: Powiąż styl wydruku obiektu z jego kolorem

### 20.149 PSVPSCALE zmienna systemowa

#### 20.149.1 Skala rzutni obszaru papieru

Kontroluje mnożnik skali dla nowych rzutni utworzonych za pomocą polecenia RZUTNIE.

**Uwaga:** Mnożnik skali widoku jest definiowany przez porównanie stosunku jednostek w obszarze papieru do jednostek w nowo utworzonych rzutniach obszaru modelu.

**Ustawiony mnożnik skali widoku jest używany z poleceniem RZUTNIE. Wartość 0 oznacza, że mnożnik skali jest skalowany w celu dopasowania.**

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 20.150 PUBLISHALLSHEETS zmienna systemowa

#### 20.150.1 Publikuj wszystkie arkusze

Kontroluje sposób ładowania arkuszy do okna dialogowego **Publikuj**.

Jeśli włączone, ładuje wszystkie arkusze ze wszystkich aktywnych rysunków. Jeśli wyłączone, ładuje tylko arkusze z bieżącego rysunku.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Automatycznie wczytuje się tylko zawartość bieżącego dokumentu Włączone (1): Zawartość wszystkich otwartych dokumentów jest ładowana automatycznie

### 20.151 PUBLISHCOLLATE zmienna systemowa

#### 20.151.1 Sortuj opublikowane arkusze

Łączy opublikowane arkusze o jednakowych konfiguracjach wyjściowych w jeden wieloarkuszowy plik wydruku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Przetwarzanie zestawu arkuszy w wielu krokach (po jednym arkuszu na raz) w celu wygenerowania pliku PLT dla każdego arkusza. Podczas plotowania sekwencja plotowania arkuszy może zostać przerwana przez inne zadania plotowania. Włączone (1): Przetwórz zestaw arkuszy w jednym kroku, aby wygenerować jeden wieloarkuszowy plik PLT. Podczas plotowania sekwencja plotowania arkuszy nie może zostać przerwana przez inne zadania plotowania.

**Uwaga:** Do publikowania arkuszy w jednym kroku wymagany jest sterownik plotera obsługujący opcję drukowania na wielu arkuszach.

### 20.152 PUCSBASE zmienna systemowa

#### 20.152.1 Baza LUW obszaru papieru (Tylko Do Odczytu)

Nazwa układu LUW kontrolującego izometryczny LUW w obszarze papieru.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek



## 21. Q

### 21.1 QAFLAGS zmienna systemowa

#### 21.1.1 Znaczniki Miary Jakości

Wewnętrzna zmienna systemowa z flagami dla Zapewnienia Jakości i testowania.

**Uwaga:** Informacja ta może ulec zmianie i nie jest przeznaczona do regularnego użytku. Niektóre z tych opcji mogą mieć nieprzewidywalne lub niepożądane skutki uboczne.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 32767
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Czerwone urządzenie: brak rysowania niskiej jakości 2: Nie ma przerwy podczas wykazu tekstu 4: Bez okien ostrzeżenia (tylko wyświetlanie tekstu) 8: Ostrzeżenia działają jako błędy i zatrzymują skrypty 16: Minimalny raport z audytu 32: Wyłącz odtwarzanie okien na przełączanie między 2D a renderowanymi stylami wizualnymi. 64: Włącz różne pomiary wydajności drukowane jako monity informacyjne 128: Parallel vectorization: EnableSchedulerLogOutput 256: Komunikat Cmd włączony 512: Dcl robi zrzut ekranu 1024: Czas drukowania na pasku stanu 2048: Brak pliku zrzutu awaryjnego 4096: Utwórz plik dziennika potwierdzenia 8192: Tworzenie plików RED podczas renderowania. 16384: Równoległy pomiar wydajności wektoryzacji

**Uwaga:** 1: w menu makro anuluje uchwyt (działa jak klawiatura).

### 21.2 QTEXTMODE zmienna systemowa

#### 21.2.1 Tryb szybkiego tekstu

Kontroluje sposób wyświetlania obiektów typu tekst.

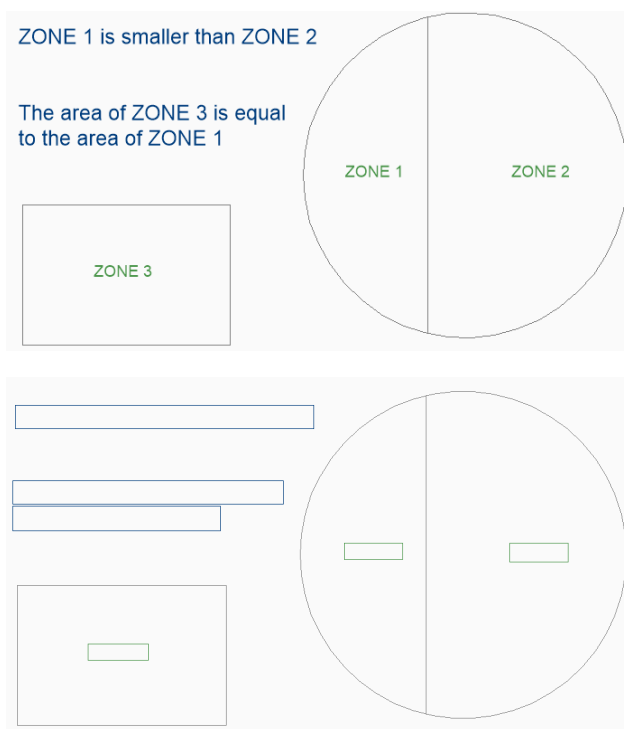
- Gdy włączone: włącza tryb szybkiego tekstu, renderując cały tekst – tekst, tekst wielowierszowy, atrybuty, tekst wymiarowy itd. – jako prostokąty.
- Gdy wyłączony (0): wyłącza tryb szybkiego tekstu, przywracając tekst do normalnego wyświetlania.



- Jest to przydatne, gdy rysunki zawierają dużo tekstu, co spowalnia wyświetlanie rysunku, ale nadal trzeba widzieć położenie tekstu. Prostokąty wyświetlają również kolor tekstu.

**Uwaga:** Aby wyświetlić zmiany w istniejących jednostkach, wykonaj operację REGEN.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj pola zamiast tekstu Włączone. (1): Pole wyświetlacza zamiast tekstu



## 21.3 QUADCOMMANDLAUNCH zmienna systemowa

### 21.3.1 Uruchom domyślne polecenie Quad

Kontroluje sposób aktywacji pierwszego polecenia Quad.

Domyślne polecenie quad zależy od tego, które polecenie z quad jest używane jako ostatnie.

- Gdy 0: najedź kursorem na jednostkę, aby zobaczyć quad i kliknij przycisk polecenia, aby uruchomić polecenie.
- Gdy 1: najedź kursorem na jednostkę, aby zobaczyć quad i kliknij prawym przyciskiem myszy jednostkę, aby uruchomić polecenie, zamiast najpierw klikać przycisk polecenia.





Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie uruchamiaj pierwszego polecenia Quad po kliknięciu prawym przyciskiem myszy 1: Uruchom pierwsze polecenie Quad po kliknięciu prawym przyciskiem myszy, gdy Quad jest wyświetlany

## 21.4 QUADDISPLAY zmienna systemowa

### 21.4.1 Wyświetlanie Quad

Określa, kiedy wyświetlać Quad.

Tylko BricsCAD

**Uwaga:** Gdy zmienna systemowa SELECTIONPREVIEW jest Wyłączona, opcja **Wyświetl Quad, gdy kursor podświetla element** zmiennej systemowej QUADDISPLAY jest ignorowana, a Quad nie jest wyświetlany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -15 do 15
Domyślna wartość:	5
Możliwe opcje:	negatywna: Wyłącz Quad 0: Nie wyświetlaj Quad 1: Wyświetl Quad, gdy kursor podświetla element 2: Wyświetlaj Quad gdy obiekty są zaznaczone 4: Wyświetlaj Quad po kliknięciu prawym przyciskiem 8: Ukrywa Quad przy wskazywaniu elementów gdy coś jest zaznaczone



### 21.5 QUADEXPANDELAY zmienna systemowa

#### 21.5.1 Opóźnienie rozwinięcia Quad

Kontroluje opóźnienie, w milisekundach, z jakim Quad zostanie rozwinięty po najechaniu na niego kursorem.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	160

### 21.6 QUADEXPANDTABDELAY zmienna systemowa

#### 21.6.1 Opóźnienie rozwinięcia kart Quad

Kontroluje opóźnienie, w milisekundach, rozwinięcia karty Quad po najechaniu kursorem na kartę Quad.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	50

### 21.7 QUADGOTRSPARENT zmienna systemowa

#### 21.7.1 Zanikanie menu Quad

Kontroluje, czy Quad staje się przezroczysty, gdy mysz się od niego oddala.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie przechodź na przezroczystość Włączone (1): Przejdź na przezroczystość



### 21.8 Zmienna systemowa QUADHIDEDELAY

#### 21.8.1 Opóźnienie ukrycia menu Quad

Kontroluje opóźnienie, zanim Quad ukryje się, gdy mysz jest nieaktywna, w milisekundach.

Ma zastosowanie do strefy ustawionej w zmiennej systemowej QUADHIDEMARGIN.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	350

### 21.9 QUADHIDEMARGIN zmienna systemowa

#### 21.9.1 Margines ukrycia Quad

Kontroluje szerokość aktywnego obszaru marginesów wokół Quad.

Dopóki mysz będzie poruszać się wewnątrz tego marginesu, Quad pozostanie widoczny. Quad nadal będzie stopniowo stawał się przezroczysty, jeśli zmienna systemowa QUADGOTRSPARENT jest włączona.

Gdy tylko ruch myszy ustanie lub gdy mysz zostanie przesunięta poza margines, quad zniknie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	50

### 21.10 QUADICONSIZE zmienna systemowa

#### 21.10.1 Rozmiar ikon menu Quad

Kontroluje rozmiar ikony Quad.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Małe ikony 1: Duże ikony 2: Bardzo duże ikony
-------------------	--

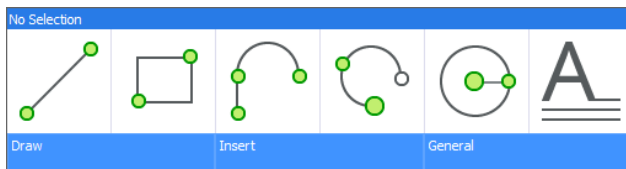
### Małe ikony:



### Duże ikony:



### Bardzo duże ikony:



## 21.11 QUADICONSPACE zmienna systemowa

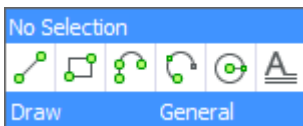
### 21.11.1 Przestrzeń pomiędzy ikonami Quad

Steruje odstępami między ikonami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wąski 1: Normalny 2: Szeroki

### Wąskie:



**Normalny:**



**Szeroki:**



## 21.12 QUADMOSTRECENTITEMS zmienna systemowa

### 21.12.1 Ostatnie narzędzia Quad

Kontroluje liczbę najnowszych elementów wyświetlanych na górnym pasku Quad, pozostałe miejsca są wypełniane przez AI.

Akceptowane są wartości od 0 do 16.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 16
Domyślna wartość:	4

## 21.13 Zmienna systemowa QUADPOUPCORNER

### 21.13.1 Miejsce wyświetlania menu quad

Określa, gdzie pojawi się Quad względem bieżącej pozycji kursora.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Prawy górny róg 1: Środek po prawej 2: Prawy dolny róg

### 21.14 QUADSHOWDELAY zmienna systemowa

#### 21.14.1 Opóźnienie wyświetlania menu Quad

Kontroluje opóźnienie przed wyświetleniem Quad po najechaniu kursorem, w milisekundach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	150

### 21.15 QUADWIDTH zmienna systemowa

#### 21.15.1 Szerokość menu Quad

Steruje liczbą kolumn w Quad.

Akceptowane są wartości od 0 do 16.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 4 do 16
Domyślna wartość:	6



## 22. R

### 22.1 R12SAVEACCURACY zmienna systemowa

#### 22.1.1 Dokładność zapisu R12

Kontroluje liczbę segmentów między segmentami kontrolnymi splajnu lub na 90 stopniowych łukach eliptycznych po zapisaniu do R12.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	8

### 22.2 R12SAVEDEVIATION zmienna systemowa

#### 22.2.1 Odchylenie zapisu R12

Kontroluje odchylenie dla elips i splajnów po zapisaniu do R12.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.0

### 22.3 RASTERPREVIEW zmienna systemowa

#### 22.3.1 Podgląd rastra

Kontroluje, czy obraz podglądu jest zapisywany wraz z rysunkiem.

Ten obraz jest wyświetlany przez menedżery plików i inne programy.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz obrazu podglądu Włączone (1): Utwórz obraz podglądu
-------------------	---

### 22.4 RE\_INIT zmienna systemowa

#### 22.4.1 Ponowna inicjalizacja aliasów (Tylko Do Odczytu)

Ponownie inicjalizuje digitizer, port digitizera i/lub ponownie ładuje plik PGP (aliasów poleceń).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 21
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Reinstalacja portu wyjściowego/wejściowego digitizera 4: Ponowna inicjalizacja digitizera 16: Ponowna inicjalizacja pliku PGP (ponowne załadowanie)

### 22.5 Zmienna systemowa REALTIMESPEEDUP

#### 22.5.1 Przyspieszenie w czasie rzeczywistym

Steruje liczbą komunikatów myszy, które są pomijane podczas operacji panoramowania.

Akceptowane są wartości od 0 do 10.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 10
Domyślna wartość:	5

### 22.6 REALWORLDSCALE zmienna systemowa

#### 22.6.1 Skala rzeczywista

Renderuje materiały z jednostkami ustawionymi na skalę rzeczywistą.





Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie renderuj materiałów w skali rzeczywistej Włączone (1): Renderuj materiały w skali rzeczywistej

### 22.7 RECENTFILES zmienna systemowa

#### 22.7.1 Najnowszy plik list maksymalnych ilości

Kontroluje maksymalną liczbę plików wyświetlanych w sekcji "**Ostatnie pliki**" w menu Plik (MRU) i na stronie startowej.

Akceptowane są wartości od 0 do 60.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 60
Domyślna wartość:	30

### 22.8 RECENTPATH zmienna systemowa

#### 22.8.1 Ostatnia ścieżka

Ostatnio używana ścieżka pliku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje

### 22.9 REDHILITE\_DUCSLOCKED\_FACE\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.9.1 Krycie powierzchni

Kontroluje przezroczystość zaznaczonej powierzchni.



Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 25 do 100
Domyślna wartość:	25

### 22.10 REDHILITE\_DUCSLOCKED\_FACE\_COLOR zmienna systemowa

#### 22.10.1 Kolor powierzchni

Kontroluje kolor podświetlenia przyblokowanej powierzchni przy Dynamicznym LUW.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	#007AFF

### 22.11 REDHILITE\_HIDDENEDGE\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.11.1 Krycie krawędzi

Steruje ukrytymi krawędziami przezroczystości, gdy wybrany jest cały element, jeśli zmienna systemowa REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN jest włączona (1).

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	50

### 22.12 REDHILITE\_HIDDENEDGE\_COLOR zmienna systemowa

#### 22.12.1 Kolor ukrytych krawędzi

Steruje kolorem ukrytych krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element, jeśli zmienna systemowa REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN jest włączona (1).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Biały (okno dialogowe Ustawienia) #FFFFFF (wiersz polecenia)

### 22.13 REDHILITEFULL\_EDGE\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.13.1 Krycie krawędzi

Kontroluje przezroczystość krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	100

### 22.14 REDHILITEFULL\_EDGE\_COLOR zmienna systemowa

#### 22.14.1 Kolor krawędzi

Kontroluje kolor krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0, 122, 255 (Okno dialogowe Ustawienia) #007AFF (wiersz poleceń)

## 22.15 REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN zmienna systemowa

### 22.15.1 Ukryte krawędzie

Wyświetla ukryte krawędzie, gdy zaznaczony jest cały element.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj ukrytych krawędzi Włączone (1): Pokaż ukryte krawędzie

## 22.16 REDHILITEFULL\_EDGE\_SMOOTHING zmienna systemowa

### 22.16.1 Wygładzenie krawędzi

Kontroluje, czy wyświetlane są gładkie (antyaliasingowe) linie, gdy zaznaczony jest cały element.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wygładzaj krawędzie wyłączone Włącz (1): Gładkie krawędzie włączone



### 22.17 REDHILITEFULL\_EDGE\_THICKNESS zmienna systemowa

#### 22.17.1 Grubość Krawędzi

Kontroluje grubość krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 20.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0.0 do 20.0
Domyślna wartość:	2.0

### 22.18 REDHILITEFULL\_FACE\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.18.1 Przezroczystość powierzchni

Kontroluje przezroczystość powierzchni po jej zaznaczeniu.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	10

### 22.19 REDHILITEFULL\_FACE\_COLOR zmienna systemowa

#### 22.19.1 Kolor powierzchni

Kontroluje kolor powierzchni, gdy zaznaczony jest cały element.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Preferencje
Możliwe wartości:	0, 122, 255 (Okno dialogowe Ustawienia) #007AFF (wiersz poleceń)

### 22.20 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.20.1 Krycie krawędzi

Kontroluje przezroczystość krawędzi po jej zaznaczeniu.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- 0 jest w pełni przezroczyste.
- 100 jest całkowicie nieprzezroczysty.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	100

### 22.21 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_COLOR zmienna systemowa

#### 22.21.1 Kolor krawędzi

Kontroluje kolor krawędzi po jej zaznaczeniu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	255, 128, 0 (Okno dialogowe Ustawienia) #FF8000 (wiersz poleceń)

### 22.22 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW zmienna systemowa

#### 22.22.1 Poświata

Przełącza efekt blasku na krawędzi, jeśli jest zaznaczony.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj blasku Włączone (1): Pokaż blask

## 22.23 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SMOOTHING zmienna systemowa

### 22.23.1 Wygładzenie krawędzi

Po zaznaczeniu wyświetlane są gładkie (antialiasingowe) linie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wygładzaj krawędzie wyłączone Włącz (1): Gładkie krawędzie włączone

## 22.24 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_THICKNESS zmienna systemowa

### 22.24.1 Grubość Krawędzi

Kontroluje grubość krawędzi po jej zaznaczeniu, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 20.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0.0 do 20.0
Domyślna wartość:	2.0



### 22.25 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.25.1 Przezroczystość poświaty

Kontroluje przezroczystość poświaty. Zobacz także zmienną systemową REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	75

### 22.26 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_COLOR zmienna systemowa

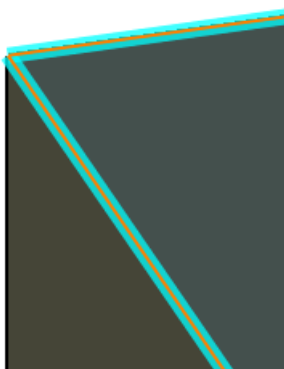
#### 22.26.1 Kolor poświaty

Kontroluje kolor efektu poświaty na krawędzi po jej zaznaczeniu. Zobacz także zmienną systemową REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Biały (okno dialogowe Ustawienia) #FFFFFF (wiersz polecenia)





## 22.27 Zmienna systemowa REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_SMOOTHING

### 22.27.1 Wygładzenie poświaty

Wyświetla gładkie (wygładzone) linie dla efektu blasku na krawędzi, jeśli jest zaznaczony. Zobacz także zmienną systemową REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Gładkie linie blasku wyłączone Włączone (1): Gładkie linie blasku włączone



## 22.28 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_THICKNESS zmienna systemowa

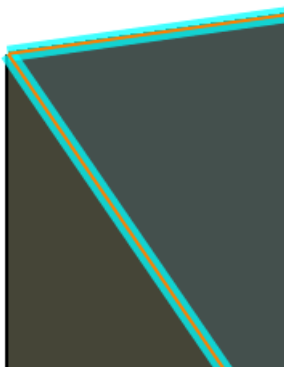
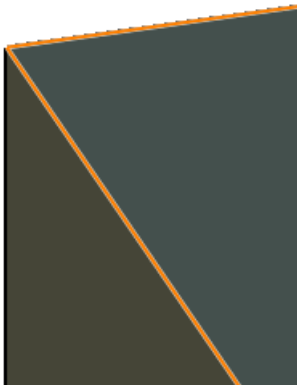
### 22.28.1 Grubość poświaty

Kontroluje grubość efektu poświaty na krawędzi po jej zaznaczeniu, w pikselach. Zobacz także zmienną systemową REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 20.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0.0 do 20.0
Domyślna wartość:	3.0





### 22.29 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDFACE\_ALPHA zmienna systemowa

#### 22.29.1 Krycie powierzchni

Kontroluje przezroczystość powierzchni po jej zaznaczeniu.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza pełną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	10

### 22.30 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDFACE\_COLOR zmienna systemowa

#### 22.30.1 Kolor powierzchni

Kontroluje kolor powierzchni po jej zaznaczeniu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	#007AFF

### 22.31 REDHILITEPARTIAL\_UNSELECTEDEDGE\_SHOWHIDDEN zmienna systemowa

#### 22.31.1 Ukryte krawędzie

Określa, czy ukryte krawędzie mają być wyświetlane podczas wyboru.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj ukrytych krawędzi Włączone (1): Pokaż ukryte krawędzie
-------------------	--

### 22.32 REDSDKLINESMOOTHING zmienna systemowa

#### 22.32.1 Wygładzenie linii

Włącza wygładzanie linii w trybach renderowania 3D.

**Uwaga:** Nie działa, jeśli włączony jest antyaliasing.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wygładzanie linii wyłączone Włączone (1): Wygładzanie linii włączone

### 22.33 REDUCELENGTHTYPE zmienna systemowa

#### 22.33.1 Zmniejsz typ długości

Ustawia domyślny typ redukcji długości dopasowania przepływowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

### 22.34 REDUCELENGTHVALUE zmienna systemowa

#### 22.34.1 Zmniejsz wartość długości

Ustawia domyślną wartość długości redukcji dopasowania przepływu.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0.0 do 1e6
Domyślna wartość:	0.5

### 22.35 REFEDITLOCKNOTINWORKSET zmienna systemowa

#### 22.35.1 Zablokuj edycję odnośnika

Blokuje elementy, które nie znajdują się w XRef, w trybie edycji odnośnika (ODNEDYCJA).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie blokuj elementów, które nie znajdują się w wybranym XRef Włączone (1): Zablokuj elementy, które nie znajdują się w wybranym XRef

### 22.36 REFEDITNAME zmienna systemowa

#### 22.36.1 Odnedycja nazwa (Tylko Do Odczytu)

Nazwa aktualnie edytowanego pliku XRef.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 22.37 REFPATHTYPE zmienna systemowa

#### 22.37.1 Domyślny typ ścieżki plików referencyjnych

Kontroluje, czy pliki odnośników są dołączane przy użyciu pełnych, względnych, czy żadnych ścieżek, gdy są dołączane po raz pierwszy.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
	0: Brak ścieżki 1: Ścieżka względna 2: Pełna ścieżka

**Uwaga:** Nie ma to wpływu na pliki referencyjne, które są już dołączone.

### 22.38 REGENMODE zmienna systemowa

#### 22.38.1 Tryb regeneracji

Włącza/wyłącza automatyczną regenerację. Zobacz także polecenie REGENAUTO.

BricsCAD automatycznie zregeneruje ekran, gdy REGENMODE jest włączony, ale w kilku przypadkach może być konieczna wymuszona regeneracja rysunku. Odbywa się to za pomocą polecenia REGEN.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz polecenie REGENAUTO Włączone (1): Włącz polecenie REGENAUTO

### 22.39 REGEXPAND zmienna systemowa

#### 22.39.1 Typ rozszerzeń ścieżek rejestru

Steruje typami ścieżek przechowywanych w rejestrze (bezwzględne lub rozszerzalne).

**Uwaga:** Wymagane jest ponowne uruchomienie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie przechowuj ścieżek w formacie przenośnym przy użyciu zmiennych środowiskowych Włączone (1): Przechowywanie ścieżek w formacie przenośnym przy użyciu zmiennych środowiskowych
-------------------	---

### 22.40 REMEMBERFOLDERS zmienna systemowa

#### 22.40.1 Zapamiętaj foldery

Ścieżka pliku używana w standardowych oknach dialogowych wyboru pliku.

- Gdy 0: Po uruchomieniu programu przez dwukrotne kliknięcie ikony skrót, jeśli dla ikony określono ścieżkę Rozpocznij w, ścieżka ta jest używana jako domyślna dla wszystkich standardowych okien dialogowych wyboru plików.
- Gdy 1: Domyślna ścieżka w każdym standardowym oknie dialogowym wyboru pliku jest ostatnią ścieżką używaną w tym oknie dialogowym. Folder Rozpocznij w określony dla ikony skrót nie jest używany.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Start w ścieżce - patrz zmienne systemowe DRAWINGPATH i BLOCKSPATH 1: Użyj najnowszej ścieżki

### 22.41 RENDERCOMPOSITIONMATERIAL zmienna systemowa

#### 22.41.1 Renderowanie Materiału Kompozycji

Renderuje materiały kompozycji i ich warstw.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	0-1 (wł.-wył.)



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Nie renderuj materiałów kompozycji i ich warstw. 1: Renderuje materiały kompozycji i ich warstw.

**Uwaga:**

**Zmienna systemowa RENDERCOMPOSITIONMATERIAL jest dostępna tylko dla poziomów licencji BIM i Ultimate .**

### 22.42 RENDERMATERIALDOWNLOAD zmienna systemowa

#### 22.42.1 Pobierz brakujące zasoby do renderowania materiałów

Automatycznie pobiera brakujące zasoby materiałów do renderowania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pobieraj brakujących zasobów dla materiałów do renderowania Włączone (1): Pobierz brakujące zasoby dla materiałów do renderowania

### 22.43 RENDERMATERIALSPATH zmienna systemowa

#### 22.43.1 Ścieżka do katalogu renderowania materiałów

Ścieżki do plików materiałów renderowanych utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr





### 22.44 RENDERINGHARDWARE zmienna systemowa

#### 22.44.1 Tworzenie Renderingu

Kontroluje, czy do renderowania wykorzystywany jest sprzęt. Wyłącz tę opcję, jeśli występują problemy spowodowane przez kartę graficzną lub sterownik.

Może być konieczne ponowne uruchomienie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Używaj tylko oprogramowania (wolniej) 1: Preferuj sprzęt (szybciej) 2: Preferuj tryb programowy (tylko do celów testowych) 3: Użyj wyłącznie karty graficznej (tylko do celów testowych)

### 22.45 REPORTPANELMODE zmienna systemowa

#### 22.45.1 Tryb panelu raportów

Steruje wyglądem panelu **Raport**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Klasyczny - Panel Raportów ma klasyczny wygląd jako okno dokowane 1: Nowoczesny - Panel Raportów jest przezroczystym oknem 2: Ukryty - Panel Raportów jest przezroczystym oknem ukrytym na Pasku Stanu



## 22.46 RESTORECONNECTIONS zmienna systemowa

### 22.46.1 Przywróć połączenia

Przywraca połączenia strukturalne po poleceniach.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie przywracaj połączeń Włącz (1): Przywróć połączenia

## 22.47 RESTORELOSTFOCUS zmienna systemowa

### 22.47.1 Przywróć utracony fokus (Linux)

Kontroluje odzyskiwaniem utraconego fokusu. W zależności od menedżera okien, fokus może zostać utracony, gdy używane są krótkotrwałe okna, takie jak Quad i wskazówki rozwijane.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie próbuj odzyskiwać po utracie ostrości Włączone (1): Próba automatycznego przywrócenia ostrości po utracie ostrości

## 22.48 ZACHOWANAZMIENNA systemowa graficzna

### 22.48.1 Zachowana Grafika

Przełącza użycie zachowanej grafiki.

Zachowana grafika może poprawić wydajność niektórych operacji, na przykład obracania i przesuwania kamery.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1



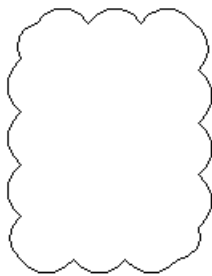
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie używaj zachowanej grafiki Włączone (1): Użyj zachowanej grafiki
-------------------	--

### 22.49 REVCLLOUDARCSTYLE zmienna systemowa

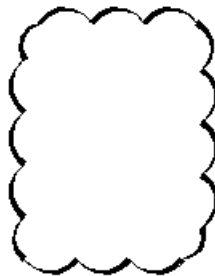
#### 22.49.1 Domyślna styl łuku chmurki rewizyjnej

Kontroluje domyślny styl łuku dla chmurki rewizyjnej.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Normalny 1: Kaligrafia



Normal



Calligraphy

### 22.50 Zmienna systemowa REVCLLOUDCREATEMODE

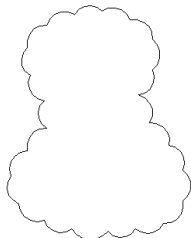
#### 22.50.1 Tryb tworzenia chmury poprawek

Steruje domyślnym trybem tworzenia chmury poprawek.

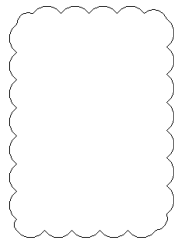
Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Odręczny 1: Prostokątny 2: Wielokąt
-------------------	--



Freehand



Rectangular



Polygonal

## 22.51 REVCLLOUDGRIPS zmienna systemowa

### 22.51.1 Uchwyty chmur rewizji

Wykorzystuje niestandardowe uchwyty dla chmurki rewizyjnych.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyświetla uchwyty na każdym segmencie łuku Włączone (1): Wyświetla tylko najistotniejsze uchwyty

## 22.52 REVCLLOUDMAXARCLENGTH zmienna systemowa

### 22.52.1 Domyślna maksymalna długość łuku chmurki rewizyjnej

Steruje domyślną maksymalną długością łuku dla chmurki rewizyjnych. Maksymalna długość łuku jest mnożona przez wartość zmiennej systemowej DIMSCALE.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.375



### 22.53 REVCLLOUDMINARLENGTH zmienna systemowa

#### 22.53.1 Domyślna minimalna długość łuku chmurki rewizyjnej

Kontroluje domyślną minimalną długość łuku dla chmurki rewizyjnej. Minimalna długość łuku jest mnożona przez wartość zmiennej systemowej DIMSCALE.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.375

### 22.54 RHINOVERSION zmienna systemowa

#### 22.54.1 Wersja Eksportu Rhino

Wersja 3DM używana do eksportu do Rhino.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 60
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ostatnio dostępny 2: Nosorożec 2 3: Nosorożec 3 4: Nosorożec 4 50: Nosorożec 5 60: Nosorożec 6

### 22.55 RIBBONDOCKEDHEIGHT zmienna systemowa

#### 22.55.1 Zadokowana wysokość wstążki

Steruje wysokością wstążki.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 500. Wartości niższe niż bieżąca zawartość Wstążki nie będą brane pod uwagę.

Wartość 0 oznacza wysokość automatyczną.

**Uwaga:** Wartości poniżej 124 obowiązują tylko w określonych okolicznościach.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 500
Domyślna wartość:	0

### 22.56 RIBBONPANELMARGIN zmienna systemowa

#### 22.56.1 Margines panelu

Rozmiar, w pikselach, pustego miejsca na krawędziach panelu Wstążki.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 50
Domyślna wartość:	8

### 22.57 RIBBONSETTINGSENABLED zmienna systemowa

#### 22.57.1 Włączanie/wyłączanie ustawień interfejsu wstążki

Włącza/wyłącza wyświetlanie kontrolki Ustawienia interfejsu na wstążce.

**Uwaga:** Może być konieczne ponowne uruchomienie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie wyświetlaj kontrolki Ustawienia interfejsu na wstążce 1: Wyświetl kontrolkę Ustawienia interfejsu na wstążce



## 22.58 RIBBONSTATE zmienna systemowa

### 22.58.1 Stan wstążki (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje, czy Wstążka jest włączona.

Wstążkę można zamknąć za pomocą polecenia WSTĄŻKAZAMKNIJ i wyświetlić za pomocą polecenia WSTĄŻKA.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska wstążki Włączone (1): Pokaż pasek wstążki

## 22.59 ROAMABLEROOTPREFIX zmienna systemowa

### 22.59.1 Folder plików zmiennych (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka folderu głównego, w którym zainstalowano pliki roamable dla bieżącego użytkownika, takie jak menu i style druku.

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

## 22.60 ROLLOVEROPACITY zmienna systemowa

### 22.60.1 Przezroczystość rozwijania

Kontroluje nieprzezroczystość menu Quad.

Akceptowane są wartości z zakresu od 10 do 100.

- Wartość 10 oznacza maksymalną przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełne krycie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 10 do 100



Domyślna wartość:	100
-------------------	-----

### 22.61 Zmienna systemowa ROLLOVERPARAMS

#### 22.61.1 Parametry najazdu

Pokaż parametry bloku w końcówkach najazdu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj parametrów bloku Wł. (1): Pokaż parametry bloku

### 22.62 ROLLOVERSELECTIONSET zmienna systemowa

#### 22.62.1 Rozwijany zestaw wyboru

Kontroluje zachowanie właściwości we wskazówkach rozwijanych, gdy zaznaczone są elementy mieszane. Ustawienie wartości na **Właściwości współdzielone przez wszystkie zaznaczone elementy** zmniejsza wydajność w przypadku dużych selekcji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Brak właściwości 1: Właściwości ogólne 2: Właściwości współdzielone przez wszystkie wybrane obiekty

### 22.63 ROLLOVERTIPS zmienna systemowa

#### 22.63.1 Wskazówki rozwijane

Przełącza wyświetlanie właściwości elementu w menu Quad, po najechnaniu kursorem.





**Uwaga:** Gdy zmienna systemowa SELECTIONPREVIEW jest Wyłączona, zmienna systemowa ROLLOVERTIPS jest ignorowana, a właściwości elementów nie są wyświetlane po najechaniu kursorem na elementy.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj właściwości po najechaniu kursorem Włączone (1): Pokaż właściwości po najechaniu kursorem

### 22.64 Zmienna systemowa RTDISPLAY

#### 22.64.1 Wyświetlanie w czasie rzeczywistym

Steruje sposobem wyświetlania obrazów rastrowych i elementów OLE podczas operacji ZOOM lub NFRAGM.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyświetlanie obrazów rastrowych i zawartości OLE 1: Wyświetl tylko kontury

### 22.65 RTROTATIONSPPEEDFACTOR zmienna systemowa

#### 22.65.1 Współczynnik prędkości obrotu RT

Steruje szybkością obrotu narzędzi Rozglądanie się i Spacer (polecenia RTLOOK i RTWALK).

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,01 do 100,00.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje



Zakres:	od 0.01 do 100.
Domyślna wartość:	1

### 22.66 RUBBERBANDCOLOR zmienna systemowa

#### 22.66.1 Kolor gumki

Kontroluje kolor linii gumki, używanej do tymczasowego śledzenia przyciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	40

### 22.67 RUBBERBANDSTYLE zmienna systemowa

#### 22.67.1 Styl przerywany gumki

Włącza przerywany styl linii dla linii gumki, używany do tymczasowego śledzenia przyciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wył. (0): Kreskowany styl wyłączony Wł. (1): Styl przerywany włączony

### 22.68 RUBBERSHEET zmienna systemowa (dla systemu OS X)

#### 22.68.1 Elastyczny Touchpad

Włącz jednocześnie powiększanie/obracanie/przesuwanie za pomocą ruchów dwoma palcami na panelu dotykowym.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Dotyk dwoma palcami jednocześnie powiększa/obraca/przesuwa Włączone (1): Dotyk dwoma palcami jednocześnie powiększa/obraca/przesuwa włączone

### 22.69 RUBBERSHEETSENSIBILITY (FOR OS X) zmienna systemowa

#### 22.69.1 Czułość aktywacji gestami

Kontroluje czułość gestów.

Akceptowane są wartości od 0 do 10.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 10
Domyślna wartość:	5

### 22.70 Zmienna systemowa RULERDISPLAY

#### 22.70.1 Wyświetlacz linijki

Pokazuje linijkę podczas operacji manipulatora.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj linijki Włączone (1): Linijka wyświetlania

### 22.71 RULERTEXTCOLOR zmienna systemowa

#### 22.71.1 Kolor tekstu linijki

Kontroluje kolor tekstu linijki Manipulatora.



Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa RULERDISPLAY jest włączona (1).

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	#c8c8c8
Możliwe wartości:	Kod koloru RGB Szesnastkowy kod kolorystyczny Kod kolorystyczny indeksu

Nową wartość zmiennej można wprowadzić w wierszu polecenia.

### 22.72 RUNASLEVEL zmienna systemowa

#### 22.72.1 Uruchom na poziomie licencji

Uruchamia program na innym (niższym) poziomie niż poziom licencji. Jeśli poziom zakupionej licencji jest niższy niż RUNASLEVEL, zmienna RUNASLEVEL jest ignorowana.

**Uwaga:** Wymagane jest ponowne uruchomienie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	5
Możliwe wartości:	0: Lite 1: PRO 2: (Przestarzałe) 3: BIM 4: Mechanical 5: Ultimate

### 22.73 RVTRFALEVELOFDETAIL zmienna systemowa

#### 22.73.1 Poziom detali

Kontroluje poziom szczegółowości (LOD) dla importu RVT i RFA.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	1: Gruboziarnisty 2: Średni 3: Dobrze

### 22.74 RVTVALIDATEBREP zmienna systemowa

#### 22.74.1 Sprawdź poprawność geometrii BREP

Weryfikacja geometrii BREP podczas importu RVT.

**Ostrzeżenie:** Wyłączenie tej opcji może spowodować zaimportowanie większej ilości geometrii bez sprawdzania integralności.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyłączone (Wyłącz) 1: Włączone (Włącz)



## 23. S

### 23.1 SAFEMODE zmienna systemowa

#### 23.1.1 Tryb bezpieczny (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje, czy kod wykonywalny można załadować i wykonać w bieżącej sesji. Rozpoczęcie pracy w czystym środowisku może pomóc w wyeliminowaniu potencjalnych przyczyn awarii.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Zezwala na uruchamianie kodu wykonywalnego Włączone (1): Nie zezwala na uruchomienie kodu wykonywalnego

### 23.2 SAVECHANGETOLAYOUT zmienna systemowa

#### 23.2.1 Zapisać zmiany w arkuszu

Zapisuje zmiany w układzie z okna dialogowego **Drukuj** .

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj zmian w układzie Włączone (1): Zapisz zmiany w układzie

### 23.3 SAVEFIDELITY zmienna systemowa

#### 23.3.1 Zapis dokładności wizualnej

Kontroluje, czy rysunek jest zapisywany z wiernością wizualną.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj z wiernością wizualną Włączone (1): Zapisywanie z wiernością wizualną

### 23.4 SAVEFILE zmienna systemowa

#### 23.4.1 Zapisz nazwę pliku (tylko do odczytu)

Bieżąca nazwa pliku automatycznego zapisu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 23.5 SAVEFILEPATH zmienna systemowa

#### 23.5.1 Zapisz ścieżkę pliku

Ścieżka do pliku, w którym przechowywane są automatyczne zapisy i pliki tymczasowe.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 23.6 SAVEFORMAT zmienna systemowa

#### 23.6.1 Format zapisu

Kontroluje domyślny format zapisu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 39
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	1: Płyta DWG 2018 2: DXF 2018 3: Binarny DXF 2018 4: DWG 2013 5: DXF 2013 6: Binarny DXF 2013 7: DWG 2010 8: DXF 2010 9: Binarny DXF 2010 10: DWG 2007 11: DXF 2007 12: Binarny DXF 2007 13: DWG 2004 14: DXF 2004 15: Binarny DXF 2004 16: DWG 2000 17: DXF 2000 18: Binarny DXF 2000 19: DWG R14 20: DXF R14 21: Binarny DXF R14 22: DWG R13 23: Napęd DXF R13 24: Binarny DXF R13 25: Zobacz materiał DWG R11/R12 26: DXF R11/R12 27: Binarny DXF R11/R12 28: Napęd DXF R10 29: Binarny DXF R10 30: DXF R9
-------------------	--

## 23.7 Zmienna systemowa SAVELAYERSNAPSHOT

### 23.7.1 Zapisz migawkę warstwy z widokiem

Zapisuje bieżące ustawienia warstwy i używa ich w nowych widokach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na





### 23.8 SAVENAME zmienna systemowa

#### 23.8.1 Nazwa zapisanego rysunku (Tylko Do Odczytu)

Nazwa pliku i ścieżka folderu bieżącego rysunku.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 23.9 SAVEONDOCSWITCH zmienna systemowa

#### 23.9.1 Zapisz przy przełączeniu dokumentów

Rysunek jest zapisywany automatycznie, gdy aktywna jest inna karta rysunku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj na przełączniku dokumentów Włączone (1): Zapisz na przełączniku doc

### 23.10 Zmienna systemowa SAVEROUNDTRIP

#### 23.10.1 Zapisz w obie strony

Umożliwia zapisanie informacji w pliku bazy danych, które nie są obsługiwane na rysunku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na

### 23.11 SAVETIME zmienna systemowa

#### 23.11.1 Czasowy odstęp w zapisie

Kontroluje interwał automatycznych zapisów, w minutach.



Akceptowane są wartości od 0 do 240. Jeśli ustawione na zero, automatyczne zapisywanie jest wyłączone.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 240
Domyślna wartość:	60
Możliwe wartości:	0: Wyłącz automatyczne zapisywanie 1 - 240: Zapisuje rysunek w określonych odstępach czasu (w minutach)

### 23.12 Zmienna systemowa SCREENBOXES

#### 23.12.1 Pola menu ekranowego (tylko do odczytu)

Zawiera liczbę pól wyświetlanych w menu ekranowym. Jeśli menu ekranowe jest wyłączone, wartość wynosi zero.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano

### 23.13 SCREENMODE zmienna systemowa

#### 23.13.1 Tryb ekranu (Tylko Do Odczytu)

Zachowuje status grafiki/tekstu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 3
Możliwe wartości:	0: Wyświetlany jest ekran tekstowy 1: Wyświetlany jest obszar rysunku 2: Podwójny ekran został skonfigurowany



### 23.14 SCREENSIZE zmienna systemowa

#### 23.14.1 Rozmiar ekranu (Tylko Do Odczytu)

Rozmiar bieżącej rzutni, w pikselach (szerokość x wysokość).

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Nie zapisano

### 23.15 Zmienna systemowa SCRLHIST

#### 23.15.1 Historia przewijania

Steruje liczbą wierszy przechowywanych w historii wiersza polecenia.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 256.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	0 lub więcej
Domyślna wartość:	256

### 23.16 SDI zmienna systemowa

#### 23.16.1 Interfejs pojedynczego dokumentu (Windows)

Kontroluje, czy rysunek jest otwierany w nowym wystąpieniu aplikacji, czy w istniejącym wystąpieniu.

Częściowo zaimplementowane: zmienna SDI kontroluje zachowanie podwójnego kliknięcia dla rysunków, ale nadal możliwe jest otwieranie wielu dokumentów w osobnych instancjach BricsCAD.

**Uwaga:** Ustawienie SDI 2 i 3 nie jest zapisywane. Jeśli parametr SDI jest ustawiony na wartość 3, program przełącza go z powrotem na wartość 1, gdy aplikacja, która nie obsługuje wielu rysunków, zostanie usunięta.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Interfejs do wielokrotnego rysowania 1: Interfejs z pojedynczym rysunkiem 2: (Tylko do odczytu) Edycja wielu dokumentów jest niemożliwa gdyż wczytano aplikacje która nie obsługuje tej funkcji 3: (Tylko do odczytu) Interfejs wielu rysunków jest wyłączony, ponieważ użytkownik ustawił SDI na 1, a program załadował aplikację, która nie obsługuje wielu rysunków. (SDI zostało ustawione na 1 przed załadowaniem aplikacji)

### 23.17 SECTIONRESULTINTERVAL zmienna systemowa

#### 23.17.1 Interwał wyników sekcji

Odległość między wygenerowanymi blokami przekroju w obszarze modelu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	400.0

**Uwaga:**

- Jeśli INSUNITS=cale (1), domyślna wartość SECTIONRESULTINTERVAL to 400.0.
- Jeśli INSUNITS=milimetry (4), wartość domyślna SECTIONRESULTINTERVAL to 10000.0.
- Jeśli INSUNITS=centymetry (5), domyślna wartość SECTIONRESULTINTERVAL to 1000.0.
- Jeśli INSUNITS=meters (6), domyślna wartość SECTIONRESULTINTERVAL to 10.0.

### 23.18 SECTIONSCALE zmienna systemowa

#### 23.18.1 Skala przekroju

Domyślna skala używana do generowania przekrojów.

Akceptowane są wartości od 0.000001 do 1000000.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.02



### 23.19 SECTIONSETTINGSSEARCHPATH zmienna systemowa

#### 23.19.1 Ścieżka wyszukiwania ustawień sekcji

Ścieżka pliku dla stylów przekrojów BIM, stylów tagów BIM i dostosowań rysunku.

Ścieżki należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standatdowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 23.20 SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL zmienna systemowa

#### 23.20.1 Szablon zestawu arkuszy sekcji imperialny

Ścieżka do pliku Zestawu Arkuszy (dst) używanego jako szablon nowego przekroju. Dotyczy tylko sytuacji, gdy zmienna systemowa MEASUREMENT ma wartość 0 (imperialny).

Domyślnym plikiem jest BIM-section-imperial.dst, który znajduje się w folderze {SheetSetTemplatePath}.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	BIM-section-imperial.dst

**Uwaga:** Zmienna systemowa SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL jest dostępna tylko dla poziomów licencji **BIM** i **Ultimate**.

### 23.21 SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC zmienna systemowa

#### 23.21.1 Metryczny szablon zestawu arkuszy przekroju

Ścieżka do pliku Zestawu Arkuszy (dst), używanego jako szablon dla nowego przekroju. Dotyczy tylko sytuacji, gdy zmienna systemowa MEASUREMENT ma wartość 1 (metryczny).

Domyślnym plikiem jest BIM-section-metric.dst, który można znaleźć w folderze {SheetSetTemplatePath}.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	BIM-section-metric.dst
-------------------	------------------------

**Uwaga:** Zmienna systemowa SECTIONSHHEETSETTEMPLATEIMPERIAL jest dostępna tylko dla poziomów licencji **BIM** i **Ultimate**.

### 23.22 Zmienna systemowa SECURELOAD

#### 23.22.1 Zasady zabezpieczeń plików wykonywalnych (tylko do odczytu)

Zasady zabezpieczeń używane do ładowania plików wykonywalnych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak polityki bezpieczeństwa 1: Ostrzegaj w przypadku ładowania z niezaufanej lokalizacji 2: Ładuj tylko z zaufanych lokalizacji

### 23.23 SELECTIONANNODISPLAY zmienna systemowa

#### 23.23.1 Pokazuje wszystkie opisowe skale w zaznaczeniu

Wyświetla element adnotacyjny we wszystkich skalach, po zaznaczeniu.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Wyłącz wyświetlanie skal opisów Włączone (1): Włącz wyświetlanie skal opisów

### 23.24 SELECTIONAREA zmienna systemowa

#### 23.24.1 Obszar wyboru

Kontroluje efekty wyświetlania obszaru wyboru.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj efektów obszaru zaznaczenia Włączone (1): Pokaż efekty obszaru zaznaczenia

### 23.25 SELECTIONAREAOPACITY zmienna systemowa

#### 23.25.1 Przezroczystość pola wyboru

Steruje przezroczystością obszaru zaznaczenia. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy ustawienie SELECTIONAREA jest włączone.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza w pełni przezroczystość.
- Wartość 100 oznacza pełną nieprzezroczystość.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	25

### 23.26 SELECTIONCYCLING zmienna systemowa

#### 23.26.1 Przełączanie wyboru:

Steruje opcjami wyświetlania skojarzonymi z nakładającymi się obiektami i cyklicznymi zaznaczeniami.

**Uwaga:** Gdy zmienna systemowa SELECTIONPREVIEW jest Wyłączona, zmienna systemowa SELECTIONCYCLING jest ignorowana, a po najechaniu kursorem na elementy nie jest wyświetlany znaczek, ani okno dialogowe wyboru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -2 do 2



Domyślna wartość:	2
Możliwe opcje:	-2: cykliczny wybór jest wyłączony, ale ustawienie jest zapisywane (przełączana wartość 2). -1: cykliczny wybór jest wyłączony, ale ustawienie jest zapisywane (przełączana wartość 1). 0: Opcje wyświetlania są wyłączone 1: Wskaźnik jest wyświetlany po najechaniu kursorem na obiekty, które nakładają się na siebie 2: Zostanie wyświetlony zarówno wskaźnik, jak i okno dialogowe Wybór

### 23.27 SELECTIONMODES zmienna systemowa

#### 23.27.1 Tryby wyboru

Kontroluje, co jest wybierane domyślnie: całe elementy, elementy podrzędne, czy obwiednie.

Użyj klawisza TAB po najechaniu kursorem, aby przełączać się między opcjami.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Wybierz krawędzie 2: Wybierz twarze 4: Wybierz wykryte granice 8: Wybierz wierzchołki

### 23.28 SELECTIONPREVIEW zmienna systemowa

#### 23.28.1 Podświetlenie wskazanego obiektu

Kontroluje reguły używane do podświetlania elementów, gdy krzyż kursora znajduje się nad elementem.

**Uwaga:** Gdy zmienna systemowa SELECTIONPREVIEW jest Wyłączona:

- opcja **Wyświetl Quad, gdy kursor podświetla element** zmiennej systemowej QUADDISPLAY jest ignorowana i Quad nie jest wyświetlany,





- zmienna systemowa ROLLOVERTIPS jest ignorowana, a właściwości elementów nie są wyświetlane (Quad nie jest wyświetlany),
- zmienna systemowa SELECTIONCYCLING jest ignorowana i nie jest wyświetlany znaczek, ani okno dialogowe wyboru (Quad nie jest wyświetlany).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe opcje:	0: Nie wyświetlaj podglądu wyboru. 1: gdy żadne polecenia nie są aktywne 2: gdy polecenie monituje o wybór jednostki

### 23.29 SELECTSIMILARMODE zmienna systemowa

#### 23.29.1 Zaznacz opcję dla WYBIERZPODOBNE

Kontroluje, które właściwości muszą być zgodne dla polecenia WYBIERZPODOBNE. Aby to polecenie działało zgodnie z przeznaczeniem, musi być włączona co najmniej jedna właściwość. Gdy wszystkie właściwości są wyłączone, to polecenie wybiera tylko te elementy, które zostaną wybrane w wierszu polecenia **Wybierz elementy**.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 255
Domyślna wartość:	130
Możliwe opcje:	0: Typ obiektu 1: Kolor 2: Warstwa 4: Rodzaj linii 8: Skala rodzaju linii 16: Szerokość linii 32: Styl wydruku 64: Styl obiektu 128: Nazwa



### 23.30 SETBYLAYERMODE zmienna systemowa

#### 23.30.1 Tryb Ustaw jak warstwa

Kontroluje, które właściwości warstwy są stosowane za pomocą polecenia USTJAKWAR.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 255
Domyślna wartość:	255
Możliwe wartości:	0: Brak 1: Kolor 2: Rodzaj linii 4: Szerokość linii 8: Materiał 16: Styl wydruku 32: Odcinek 32 64: Odcinek 64 128: Przezroczystość

### 23.31 SHADEEDGE zmienna systemowa

#### 23.31.1 Cieniowanie krawędzi

Kontroluje sposób wyświetlania krawędzi i brzegów w widoku renderingu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Powierzchnia ocieniona, brzegi nie podświetlone 1: Powierzchnia ocieniona, brzegi w kolorze tła 2: Powierzchnia niewypełniona, brzegi w kolorze obiektu 3: Ściany w kolorze obiektu, krawędzie w kolorze tła



### 23.32 SHADEDIF zmienna systemowa

#### 23.32.1 Dyfuzja cienia

Kontroluje stosunek rozproszonego światła odbitego do światła otoczenia jako procent rozproszonego światła odbitego, gdy zmienna systemowa SHADEGE jest ustawiona na 0 lub 1.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	70

### 23.33 SHEETNUMBERLEADINGZEROES zmienna systemowa

#### 23.33.1 Numeruj arkusze z zerami wiodącymi

Kontroluje liczbę zer poprzedzających nowe wartości "Numeru" arkusza.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	od 1 do 8
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: 1 (1, 2, 3, ...) 2: 2 (01, 02, 03, ...) 3: 3 (001, 002, 003, ...) 4: 4 (0001, 0002, 0003, ...) 5 (00001, 00002, 00003, ...) 6 (000001, 000002, 000003, ...) 7 (0000001, 0000002, 0000003, ...) 8 (00000001, 00000002, 00000003, ...)

### 23.34 SHEETSETAUTOBACKUP zmienna systemowa

#### 23.34.1 Automatyczna kopia zapasowa zestawu arkuszy

Tworzy plik kopii zapasowej po otwarciu pliku Zestawu Arkuszy.

Pliki kopii zapasowych muszą mieć taką samą nazwę jak plik Zestawu Arkuszy, ale z rozszerzeniem "ds\$".



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie twórz plików kopii zapasowej Włączone (1): Utwórz pliki kopii zapasowej

### 23.35 SHEETSETTEMPLATEPATH zmienna systemowa

#### 23.35.1 Ścieżka dostępu szablonów Zestawów Arkuszy

Ścieżka do pliku folderu Szablony zestawów arkuszy.

Domyślna ścieżka to: `\Users\\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Templates`.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 23.36 SHORTCUTMENU zmienna systemowa

#### 23.36.1 Menu skrótów

Kontroluje stan menu kontekstowych DOMYŚLNY, EDYCJA i POLECENIA (kliknięcie prawym przyciskiem myszy).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 31
Domyślna wartość:	19



Możliwe opcje:	<p>0: Wyłącz wszystkie menu skrótów trybu domyślnego, edycji i polecenia</p> <p>1: Wyświetlanie domyślnych menu skrótów</p> <p>2: włącz menu skrótów trybu edycji.</p> <p>4: włącz menu skrótów trybu poleceń (dostępne, gdy polecenie jest aktywne).</p> <p>8: włącz menu skrótów trybu poleceń tylko wtedy, gdy opcje poleceń są aktualnie dostępne z wiersza poleceń.</p> <p>16: Włącz menu skrótów po przytrzymaniu prawego przycisku myszy</p> <p>32: Powtórz polecenie krótkim prawym przyciskiem myszy, gdy elementy są zaznaczone, a Quad nie jest wyświetlany</p>
----------------	--

## 23.37 SHORTCUTMENUURATION zmienna systemowa

### 23.37.1 Czas oczekiwania menu skrótów

Kontroluje opóźnienie między kliknięciem prawego przycisku myszy a pojawieniem się menu kontekstowego (prawego klawisza), w milisekundach.

Akceptowane są wartości od 100 do 10 000.

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 100 do 10000
Domyślna wartość:	250

## 23.38 SHOWDOCTABS zmienna systemowa

### 23.38.1 Wyświetlanie zakładek

Włącza/wyłącza zakładki na karcie dokumentów.

Obszar rysunku można powiększyć, ukrywając karty dokumentów w interfejsie użytkownika.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	<p>Wyłączone (0): Nie ustawiaj kart jako widocznych</p> <p>Włączone (1): Uwidocznij karty</p>



### 23.39 SHOWFULLPATHINTITLE zmienna systemowa

#### 23.39.1 Wyświetl pełną ścieżkę w tytule

Wyświetla pełną ścieżkę rysunku na pasku tytułu. Jeśli wyłączone, wyświetla tylko nazwę pliku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł

### 23.40 SHOWIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa

#### 23.40.1 Pokaż Tylko Właściwości IDS

Po zaimportowaniu pliku IDSXML to ustawienie określa, czy w panelu **Właściwości** mają być wyświetlane tylko właściwości wymagane przez IDS, czy też wszystkie właściwości.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Pokaż wszystkie właściwości Włączone (1): Pokaż tylko właściwości wymagane przez IDS

### 23.41 SHOWLAYERUSAGE zmienna systemowa

#### 23.41.1 Wykorzystanie Warstw

Wyświetla informacje o użyciu warstwy w panelu **Warstw**.

W kolumnie **Bieżąca** ikony **Użyte warstwy** wskazują, kiedy ustawienia rzutni dla bieżącego układu i rzutni obszaru papieru różnią się od ustawień obszaru modelu:



: Bieżąca warstwa z nadpisaniami rzutni.



: Warstwa z nadpisaniami rzutni.



: Pusta warstwa z nadpisaniami rzutni.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj użycia warstwy Włącz (1): Wyświetl użycie warstwy

### 23.42 SHOWSCROLLBUTTONS zmienna systemowa

#### 23.42.1 Przyciski przewijania (Mac i Linux)

Wyświetla przyciski przewijania w lewo i w prawo.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisków przewijania Włączone (1): Pokaż przyciski przewijania

### 23.43 SHOWTABCLOSEBUTTON zmienna systemowa

#### 23.43.1 Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)

Włącza/wyłącza przycisk zamykania na paskach kart na zakładkach dokumentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisku zamykania na wszystkich kartach Włączone (1): Pokaż przycisk zamykania na kartach



### 23.44 SHOWTABCLOSEBUTTONAKTYWNA zmienna systemowa

#### 23.44.1 Przycisk zamykania na aktywnej karcie (Mac i Linux)

Włącza/wyłącza przycisk zamykania tylko na aktywnej karcie na zakładkach dokumentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisku zamykania tylko na aktywnej karcie Włączone (1): Pokaż przycisk zamykania tylko na aktywnej karcie

### 23.45 SHOWTABCLOSEBUTTONALL zmienna systemowa

#### 23.45.1 Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)

Włącza/wyłącza przycisk zamykania wszystkich kart na zakładkach dokumentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisku zamykania na wszystkich kartach Włączone (1): Pokaż przycisk zamykania na wszystkich kartach

### 23.46 SHOWWINDOWLISTBUTTON zmienna systemowa

#### 23.46.1 Przycisk listy okien (Mac i Linux)

Wyświetla rozwijaną listę okien.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na





Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie pokazuj przycisku listy okien Włącz (1): przycisk pokaż listę okien
-------------------	--

### 23.47 SHPNAME zmienna systemowa

#### 23.47.1 Nazwa kształtu

Domyślna nazwa kształtu zgodna z konwencją nazewnictwa.

' ' oznacza brak wartości domyślnej.

**Uwaga:** Kształty to wczesna wersja bloków, które były wydajne, ale trudne do zakodowania. Kształty są już rzadko używane.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 23.48 Zmienna systemowa SIGWARN

#### 23.48.1 Ostrzeżenie o podpisie

Kontroluje zachowanie okna dialogowego Podpis, gdy otwarty jest rysunek z podpisem.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyświetlane tylko wtedy, gdy rysunek ma nieprawidłowy podpis Włączone (1): Wyświetlane, jeśli rysunek ma podpis

### 23.49 SINGLETONMODE zmienna systemowa

#### 23.49.1 Tryb pojedynczy

Przełącz się, aby kontrolować, czy co najmniej jedno wystąpienie może BricsCAD być uruchamiane jednocześnie.

- Po ustawieniu opcji Wyłączone można uruchomić dwie lub więcej kopii w BricsCAD tym samym czasie.
- Po ustawieniu wartości Włączone można uruchomić tylko jedno wystąpienie BricsCAD .

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Tryb pojedynczy wyłączony Włączony (1): Tryb pojedynczy włączony

### 23.50 SITELOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa

#### 23.50.1 Widoczność znacznika lokalizacji witryny

Steruje widocznością znacznika lokalizacji witryny.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetla na rysunku znacznika lokalizacji Włączone (1): Wyświetla na rysunku znacznik lokalizacji obszaru

### 23.51 SKETCHFEATURECOPYMODE zmienna systemowa

#### 23.51.1 Tryb kopiowania elementów szkicu

Steruje sposobem kopiowania elementów szkicu.

Jeśli opcja jest włączona, kopie elementów szkicu będą niezależne od ich źródła (nowe bloki szkiców/ścieżki/krzywe prowadzące/itp. zostanie utworzony).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Kopie elementów szkicu udostępniają swoje szkice (ścieżki, krzywe prowadzące itp.) z ich źródłem. 1: Kopie elementów szkicu mają nowe szkice (ścieżki, krzywe prowadzące itp.). Kopie nie mają linku do ich źródła.
-------------------	---

## 23.52 SKETCHINC zmienna systemowa

### 23.52.1 Długość szkicu

Długość segmentów utworzonych za pomocą polecenia SZKICUJ, w jednostkach rysunkowych.

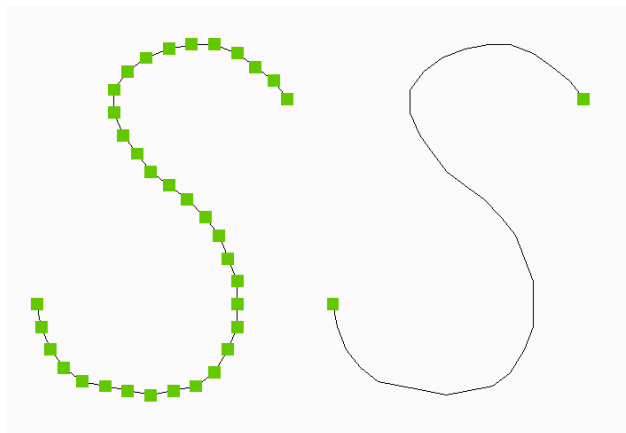
Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

## 23.53 Zmienna systemowa SKPOLY

### 23.53.1 Szkic poli

Steruje typem elementu utworzonym za pomocą polecenia SZKICUJ.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Generuj linie Włączone (1): Generuj polilinie





## 23.54 SKYSTATUS zmienna systemowa

### 23.54.1 Status nieba

Kontroluje, czy oświetlenie nieba jest obliczane w czasie renderowania (jeszcze nie obsługiwane).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak tła nieba 1: Tło nieba 2: Tło nieba i iluminacja

## 23.55 SMASSEMBLYEXPORTMODE zmienna systemowa

### 23.55.1 Tryb ABEKSPORTZŁOŻENIA

Kontroluje sposób eksportowania danych przez polecenie ABEKSPORTZŁOŻENIA.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Możliwe wartości:	0: Nie zmienia komponentów zewnętrznych 1: Zachowuje rozpoznane cechy na częściach arkusza blachy / słabych częściach arkusza blachy

## 23.56 SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE zmienna systemowa

### 23.56.1 Zgłoś typ ścieżki pliku

Określa, czy w raportach generowanych przez polecenie ABEKSPORTZŁOŻENIA używane są bezwzględne czy względne ścieżki do plików.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek



Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ścieżki względne 1: Ścieżki bezwzględne

### 23.57 SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS zmienna systemowa

#### 23.57.1 Typy brył w raportach

Kontroluje typy brył pokazanych w raportach poleceń dla polecenia ABEKSPORTZŁOŻENIA. Sheet metal i poor sheet metal zawsze są obecne w raportach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Bryły inne niż blaszane 2: Standardowa bryła komponentu Rozpoznaj puste, liniowe, wyciągnięte bryły i traktuj je jako nie arkusz blachy Rozpoznaj okrągłe, liniowe, wyciągnięte bryły i traktuj je jako nie arkusz blachy

### 23.58 SMATTRIBUTESLAYERCOLOR zmienna systemowa

#### 23.58.1 Kolor warstwy atrybutu

Kontroluje kolor warstwy "Atrybuty" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255



Domyślna wartość:	7
-------------------	---

### 23.59 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa

#### 23.59.1 Wysokość tekstu

Kontroluje wysokość tekstu warstwy "Atrybuty" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.01

### 23.60 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa

#### 23.60.1 Wpisz wysokość tekstu

Steruje typem wysokości tekstu dla warstwy "Atrybuty" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna

### 23.61 SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR zmienna systemowa

#### 23.61.1 Kolor warstwy tekstu opisowego gięcia

Kontroluje kolor warstwy "Adnotacje Gięć" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	5

### 23.62 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa

#### 23.62.1 Wysokość tekstu

Kontroluje wysokość tekstu warstwy "Adnotacje Gięć", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0.01

### 23.63 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa

#### 23.63.1 Wpisz wysokość tekstu

Steruje typem wysokości tekstu dla warstwy 'Adnotacje zagięcia' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna



### 23.64 Zmienna systemowa SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR

#### 23.64.1 Kolor warstwy linii zgięcia

Steruje kolorem warstwy "Zagięcie w dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	1

### 23.65 SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.65.1 Rodzaj Linii warstwy gięcia dolną linią

Steruje rodzajem linii warstwy 'Zagięcie w dół' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	CIĄGŁY

### 23.66 SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

#### 23.66.1 Grubość Linii warstwy gięcia dolną linią

Kontroluje szerokość linii warstwy "Gięcia w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Akceptowane są wartości od -3 do 211.

- -1=WedługWarstwy
- -2=PrzezBlok
- -3=Domyślne

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------





Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3

### 23.67 Zmienna systemowa SMBENDLINESUPLAYERCOLOR

#### 23.67.1 Kolor warstwy linii zagięcia

Steruje kolorem linii warstwy "Zagięcie" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	1

### 23.68 Zmienna systemowa SMBENDLINESUPLAYERLINETYPE

#### 23.68.1 Rodzaj linii warstwy linii zagięcia

Steruje rodzajem linii warstwy "Zagięcie", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	CIĄGŁY

### 23.69 Zmienna systemowa SMBENDLINESUPLAYERLINEWEIGHT

#### 23.69.1 Szerokość linii warstwy zginanej

Steruje szerokością linii warstwy "Zagięcie" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Akceptowane są wartości od -3 do 211.

- -1=WedługWarstwy
- -2=PrzezBlok
- -3=Domyślne



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3

## 23.70 SMBEVELFEATURECOLOR zmienna systemowa

### 23.70.1 Kolor cech formy górna warstwa

Kontroluje kolor warstwy "Funkcje Skosu" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	6

## 23.71 SMCOLORBEND zmienna systemowa

### 23.71.1 Kolor gięć

Kontroluje kolor wyświetlania gięć arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#FFDC50

## 23.72 SMCOLORBENDRELIEF zmienna systemowa

### 23.72.1 Kolor cechy wycięcia na gięciu

Kontroluje kolor wyświetlania wycięć arkusza blachy.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#64D296

## 23.73 SMCOLORBEVEL zmienna systemowa

### 23.73.1 Kolor elementu skosu

Steruje kolorem wyświetlania faz arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#C0CE93

## 23.74 SMCOLORCORNERRELIEF zmienna systemowa

### 23.74.1 Kolor funkcji wycięcia narożnika

Kontroluje kolor wyświetlania wycięć narożników arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#64D296

## 23.75 SMCOLORFLANGE zmienne systemowe

### 23.75.1 Kolor elementu kołnierza

Steruje kolorem wyświetlania kołnierzy arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#90A4AE

### 23.76 SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE zmienna systemowa

#### 23.76.1 Kolor strony wywinięcia

Steruje kolorem wyświetlania powierzchni arkusza blachy po stronie odniesienia kołnierza.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#68A4AE

### 23.77 SMCOLORFORM zmienna systemowa

#### 23.77.1 Kolor funkcji formy

Kontroluje kolor wyświetlania form arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#8791E1

### 23.78 SMCOLORHEM zmienna systemowa

#### 23.78.1 Kolor elementu podwijania

Kontroluje kolor wyświetlania brzegów arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#FCAED6



### 23.79 SMCOLORJOG zmienna systemowa

#### 23.79.1 Kolor funkcji uskoku

Steruje kolorem wyświetlania uskoków arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#CC7722

### 23.80 SMCOLORJUNCTION zmienna systemowa

#### 23.80.1 Kolor funkcji złącza

Kontroluje kolor wyświetlania złącz arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#FF6E40

### 23.81 SMCOLORLOFTEDBEND zmienna systemowa

#### 23.81.1 Kolor wyciągniętych gięć

Kontroluje kolor wyświetlania wyciągniętych gięć arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#A0DCFA

### 23.82 SMCOLORMITER zmienna systemowa

#### 23.82.1 Kolor elementu ścięcia

Kontroluje kolor wyświetlania ścięć arkusza blachy.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#AF46D8

## 23.83 SMCOLORROLLEDEGE zmienna systemowa

### 23.83.1 Kolor obiektu zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje kolor wyświetlania zaokrąglonych krawędzi arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#8791E1

## 23.84 SMCOLORTAB zmienna systemowa

### 23.84.1 Kolor funkcji zakładki

Kontroluje kolor wyświetlania zakładek arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#FDA542

## 23.85 SMCOLORWRONGBEND zmienna systemowa

### 23.85.1 Nieprawidłowa opcja koloru gięcia

Kontroluje kolor wyświetlania nieprawidłowych gięć arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#FF3300

### 23.86 SMCOLORWRONGFLANGE zmienna systemowa

#### 23.86.1 Kolor niewłaściwej funkcji wywnięcia

Kontroluje kolor wyświetlania nieprawidłowych kołnierzy arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	#A82000

### 23.87 SMCONTOURSLAYERCOLOR zmienna systemowa

#### 23.87.1 Kolor warstwy konturu

Kontroluje kolor "warstwy 2D dxf", zawierającej rozłożoną geometrię utworzoną za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	7

### 23.88 SMCONTOURSLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.88.1 Rodzaj Linii warstwy konturu

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Gięcia w Górę" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	CIAĞŁY

### 23.89 SMCONTOURLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

#### 23.89.1 Grubość Linii warstwy konturu

Kontroluje szerokość linii warstwy "Kontur" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Akceptowane są wartości od -3 do 211.

- -1=WedługWarstwy
- -2=PrzezBlok
- -3=Domyślne

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	30

### 23.90 SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE zmienna systemowa

#### 23.90.1 Maksymalny kąt skosu

Kontroluje maksymalny kąt skosu podczas wykonywania polecenia ABKONWERTUJ.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 90.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 90
Domyślna wartość:	80





### 23.91 SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE Zmienna systemowa

#### 23.91.1 Minimalny kąt skosu

Kontroluje minimalny kąt skosu podczas polecenia ABKONWERTUJ.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 90.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 90
Domyślna wartość:	10

### 23.92 SMCONVERTPREFERFORMFEATURES zmienna systemowa

#### 23.92.1 Rozbija funkcje formy na wywinięcia i gięcia

Steruje sposobem rozpoznawania elementów na powierzchniach bryłowych, dla polecenia ABKONWERTUJ, elementów pojedynczego formularza lub zagięć i kołnierzy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Wł.

### 23.93 SMCONVERTPREFERHEMFEATURES zmienna systemowa

#### 23.93.1 Preferuj rąbki od kołnierzy i zagięć

Kontroluje sposób rozpoznawania funkcji na powierzchniach brył, dla polecenia ABKONWERTUJ, pojedynczych funkcji brzegu lub gięć i kołnierzy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Wł.

### 23.94 Zmienna systemowa SMCONVERTPREFERJOGFEATURES

#### 23.94.1 Preferuj operacje uskokowania zamiast kołnierzy i zgięć

Steruje sposobem rozpoznawania operacji na ścianach bryłowych, podczas wykonywania polecenia ABKONWERTUJ, pojedynczych operacji uskoku lub zgięć i kołnierzy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł

### 23.95 SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES zmienna systemowa

#### 23.95.1 Preferuj zerowe zagięcia od niewłaściwych zgięć

Kontroluje sposób rozpoznawania funkcji na powierzchniach brył, podczas polecenia ABKONWERTUJ, funkcji zerowego gięcia lub funkcji nieprawidłowego gięcia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Wł.

### 23.96 SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS zmienna systemowa

#### 23.96.1 Rozpoznaj funkcje skosu

Rozpoznaje funkcje skosu podczas polecenia ABKONWERTUJ.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na

## 23.97 SMCONVERTRECOGNIZEHOLES zmienna systemowa

### 23.97.1 Rozpoznaj otwory

Rozpoznaje otwory na kołnierzach jako funkcje podczas polecenia ABKONWERTUJ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Wł.

## 23.98 SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES zmienna systemowa

### 23.98.1 Rozpoznaj krzywe kontroli tłoczenia

Rozpoznaje krzywe kontrolne 2D dla funkcji tłoczenia podczas polecenia ABKONWERTUJ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Wł.



### 23.99 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE zmienna systemowa

#### 23.99.1 Rodzaj odchylenia niewłaściwej cechy grubości

Kontroluje, czy wartość odchylenia jest traktowana jako stosunek do grubości modelu, czy jako wartość bezwzględna. Zobacz polecenie SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.100 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE zmienna systemowa

#### 23.100.1 Wartość odchylenia niewłaściwej cechy grubości

Ustawia dopuszczalne odchylenie między grubością modelu a grubością danej błędnej funkcji.

Akceptowane są wartości od 0 do 1 000 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1e6
Domyślna wartość:	0.2

### 23.101 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE zmienna systemowa

#### 23.101.1 Typ wydłużenia linii gięcia

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wartość zostanie użyta do wstępnych ustawień arkuszy blach w dokumencie.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	1: Stosunek grubości 2: Wartość bezwzględna

### 23.102 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE zmienna systemowa

#### 23.102.1 Wartość wydłużenia linii gięcia

Steruje liniami gięcia konstrukcji blachowej.

Wartości z zakresu od -1 000 000 do 1 000 000,0 są akceptowane.

- Wartość dodatnia = rozciąga się poza kontur
- Wartość ujemna = Nie osiąga go
- Zero = Tylko dotknięcia

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -1000000 do 1000000
Domyślna wartość:	0.25

### 23.103 SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE zmienna systemowa

#### 23.103.1 Typy promieni wygięcia

Steruje domyślnym promieniem gięcia konstrukcji blachowej.

**Wartość bezwzględna** przełącza współczynnik grubości. **Nadpisz promień gięcia w ABKONWERTUJ** kontroluje, czy promień gięcia jest pobierany z SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE, czy z modelu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek



Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: Wartość bezwzględna 2: Nadpisuje promień gięcia w ABKONWERTUJ

### 23.104 SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 23.104.1 Wartości kątów wygięcia

Kontroluje domyślny promień gięcia arkusza blachy w jednostkach rysunkowych. Zobacz także zmienną systemową SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE.

Akceptowane są wartości od 0.0001 do 1 000 000.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1

### 23.105 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE zmienna systemowa

#### 23.105.1 Typ wycięcia na gięciu

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna



### 23.106 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE zmienna systemowa

#### 23.106.1 Wartość szerokości wycięcia na gięciu

Steruje wartością domyślną szerokości podcięcia konstrukcji blachowej.

Wartości od 0.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.5

### 23.107 SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa

#### 23.107.1 Tryb ukosowania

Kontroluje wygląd skosów w rozłożonej części.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Zachowaj 1: Usuń 2: Adnotacja

### 23.108 SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE zmienna systemowa

#### 23.108.1 Średnica narożnego wycięcia

Steruje domyślną średnicą podcięcia narożnika konstrukcji blachowej.

Wartości z zakresu od -1,0 do 1 000 000,0 są akceptowane. Ustawić wartość -1,0 w celu automatycznego określenia najmniej wykonalnego dla danego podcięcia narożnika.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	-1.0
-------------------	------

### 23.109 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE zmienna systemowa

#### 23.109.1 Typ rozszerzenia ukośnego

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.110 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE zmienna systemowa

#### 23.110.1 Wartość rozszerzenia skosu

Steruje wartością domyślną przedłużenia narożnika konstrukcji blachowej.

Wartości od 0.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.1

### 23.111 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE zmienna systemowa

#### 23.111.1 Typ luki narożnika

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD





Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.112 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE zmienna systemowa

#### 23.112.1 Wartość odstępu ukośnego

Kontroluje domyślną wartość rozmiaru szczeliny ścięcia arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.1

### 23.113 SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa

#### 23.113.1 Tryb rozwijania narzędzi formowania

Kontroluje wygląd funkcji formy w rozłożonej części.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	4



Możliwe wartości:	0: Zachowaj 1: Usuń 2: Projekt 3: Kontur 4: Symbol 5: Projekt bez znaku środka 6: Kontur bez znaku środka
-------------------	---

### 23.114 SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE zmienna systemowa

#### 23.114.1 Typ głębokości Klina

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.115 SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE zmienna systemowa

#### 23.115.1 Wartość wysokości klina

Określa domyślną wysokość klina arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	8



### 23.116 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE: zmienna systemowa

#### 23.116.1 Typ promienia zaokrąglenia Klina

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.117 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 23.117.1 Wartość promienia zaokrąglenia Klina

Kontroluje domyślny promień klina arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1

### 23.118 Zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETTYPE

#### 23.118.1 Typ blachy węzłowej

Przełącza między okrągłym lub płaskim typem klina arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek



Zakres:	od 1 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Okrągły 2: Płaski

### 23.119 SMDEFAULTGUSSETWIDTHHTYPE zmienna systemowa

#### 23.119.1 Typ szerokości Klina

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.120 SMDEFAULTGUSSETWIDTHZMIENNA systemowa

#### 23.120.1 Wartość szerokości Klina

Określa domyślną szerokość klina arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	6



### 23.121 SMDEFAULTHEMGAPTYPE zmienna systemowa

#### 23.121.1 Otwórz typ odstępu brzegu

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTHEMGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.122 SMDEFAULTHEMGAPVALUE zmienna systemowa

#### 23.122.1 Otwórz wartość odstępu brzegu (oprócz grubości)

Kontroluje domyślny rozmiar szczeliny otwartego brzegu arkusza blachy.

Akceptowane są wartości od 0.001 do 100.0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.1

### 23.123 SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDEDUCTION zmienna systemowa

#### 23.123.1 Wartość odliczenia zgięcia względnego brzegu

Ustawia wartość odliczenia gięcia względem grubości, używaną do rozwijania zamkniętego brzegu.

Akceptowane są wartości od 0.0 (wydłużenie brzegu) do 10.0 (skrócenie strefy gięcia o wartość równą 8-krotności grubości).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
--------	-------------



Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 10
Domyślna wartość:	2.4

### 23.124 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGANGLEVALUE

#### 23.124.1 Wartość kąta uskoku

Steruje domyślnym kątem uskoku konstrukcji blachowej.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,0 do 180,0.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 180
Domyślna wartość:	45
Możliwe wartości:	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna

### 23.125 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE

#### 23.125.1 Typ wysokości uskoku

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna
-------------------	--

### 23.126 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE

#### 23.126.1 Wartość wysokości impulsowania

Steruje domyślną wysokością uskoku konstrukcji blachowej.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 0,0001 do 1 000 000,0
Domyślna wartość:	1.001

### 23.127 SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE zmienna systemowa

#### 23.127.1 Typ promienia uskoku

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.128 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE

#### 23.128.1 Wartość promienia uskoku

Steruje domyślnym promieniem uskoku konstrukcji blachowej.



Wartości z zakresu od 1,0 do 1 000 000,0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 1,0 do 1 000 000,0
Domyślna wartość:	1.0

### 23.129 SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF zmienna systemowa

#### 23.129.1 Dopasowanie złącza do wycięcia

Wymusza wyrównanie ścian połączenia arkusza blachy z przyległymi ścianami podcięcia.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyłączone 1: Włączone

### 23.130 Zmienna systemowa SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE

#### 23.130.1 Typ szczeliny połączeniowej

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD





Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.131 SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE zmienna systemowa

#### 23.131.1 Wartość przerwy między złączami

Kontroluje domyślny arkusz blachy dla rozmiaru szczeliny otwartego złącza.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.001

### 23.132 SMDEFAULTKFACTOR zmienna systemowa

#### 23.132.1 Wartość współczynnika K

Ustawia stosunek położenia powierzchni neutralnej (powierzchni, która nie jest rozciągana ani ściskana podczas gięcia arkusza) do grubości materiału.

Akceptowane są wartości od 0.00000 (wewnętrzny promień gięcia) do 1.00000 (zewnątrzny promień gięcia).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0.27324



### 23.133 SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES zmienna systemowa

#### 23.133.1 Podpory zgięte wyciągnięte po profilach

Kontroluje domyślną wartość dla podziałów wyciągniętego gięcia arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	10

### 23.134 Zmienna systemowa SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE

#### 23.134.1 Typ wydłużenia wycięcia

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.135 SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE zmienna systemowa

#### 23.135.1 Wartość rozszerzenia wycięcia

Kontroluje wartość domyślną dla przedłużenia wycięcia arkusza blachy.

Wartości od 0.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	0.1
-------------------	-----

### 23.136 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE zmienna systemowa

#### 23.136.1 Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Współczynnik promienia profilu 1: Wartość bezwzględna

### 23.137 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 23.137.1 Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia

Kontroluje domyślny promień zaokrąglenia tłoczenia arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	5

### 23.138 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE zmienna systemowa

#### 23.138.1 Typ promienia profilu tłoczenia

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.139 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 23.139.1 Wartość promienia profilu tłoczenia

Kontroluje domyślny promień dla profilu tłoczenia arkusza blachy.

Wartości od -1.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	2

### 23.140 Zmienna systemowa SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE

#### 23.140.1 Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.141 SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 23.141.1 Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia

Określa domyślny promień zaokrąglenia arkusza blachy.



Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1

### 23.142 SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO zmienna systemowa

#### 23.142.1 Limit współczynnika dla ostrego promienia gięcia

Steruje domyślnym limitem promienia gięcia ostrości konstrukcji blachowej jako stosunku do grubości.

Wartości z zakresu od 0,0 do 1 000 000,0 są akceptowane

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	5

### 23.143 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE zmienna systemowa

#### 23.143.1 Typ odległości fazowania tabulatora

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna



### 23.144 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE zmienna systemowa

#### 23.144.1 Wartość odległości fazowania tabulatorów

Kontroluje domyślną odległość fazowania zakładek arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.1

### 23.145 SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE zmienna systemowa

#### 23.145.1 Rodzaj wypustu zakładki

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.146 SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE zmienna systemowa

#### 23.146.1 Wartość odstępu zakładki

Kontroluje domyślny prześwit zakładek arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	0.1
-------------------	-----

### 23.147 SMDEFAULTTABDISTANCETYPE zmienna systemowa

#### 23.147.1 Typ odległości zakładki

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.148 SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE zmienna systemowa

#### 23.148.1 Odległość zakładki

Kontroluje domyślną odległość zakładek arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	20

### 23.149 SMDEFAULTTABEDGETYPE zmienna systemowa

#### 23.149.1 Typ krawędzi zakładki

Kontroluje, czy zakładki arkusza blachy mają ostre, zaokrąglone czy ścięte krawędzie.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Ostre krawędzie 1: Krawędzie zaokrąglenia 2: Krawędzie fazowania

### 23.150 Zmienna systemowa SMDEFAULTTABFILLETRADIUSTYPE

#### 23.150.1 Typ zaokrąglenia zakładki

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.151 SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa

#### 23.151.1 Wartość promienia zaokrąglenia zakładki

Kontroluje domyślny promień zaokrąglenia zakładek blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.1





### 23.152 SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE zmienna systemowa

#### 23.152.1 Typ wysokości zakładki

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTHEMGPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.153 SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE zmienna systemowa

#### 23.153.1 Wartość wysokości zakładki

Kontroluje domyślną wysokość szczelin w zakładkach z blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1

### 23.154 Zmienna systemowa SMDEFAULTTABLENGTHTYPE

#### 23.154.1 Typ długości zakładki

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABLENGTHTYPE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

### 23.155 SMDEFAULTTABLENGTHVALUE zmienna systemowa

#### 23.155.1 Długość zakładki

Kontroluje domyślną długość zakładek z blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	4

### 23.156 SMDEFAULTTABSLOTNUMBER zmienna systemowa

#### 23.156.1 Ilość zakładek

Kontroluje domyślną liczbę szczelin zakładki arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	2

### 23.157 SMDEFAULTTHICKNESS zmienna systemowa

#### 23.157.1 Wartość grubości

Kontroluje domyślną grubość arkusza blachy, w jednostkach rysunkowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



Domyślna wartość:	2.0 dla INSUNITS=4 0.07874 dla INSUNITS=1
-------------------	--

## 23.158 SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY zmienna systemowa

### 23.158.1 Dokładność aproksymacji

Kontroluje odchylenie bezwzględne między geometrią gładkiej krawędzi części 3D i jej reprezentacją .osm, za pomocą linii i łuków, podczas polecenia ABEXPORTOSM, w jednostkach rysunkowych. Im niższa wartość, tym lepsza precyzja.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.05 - Jeśli POMIAR=1 i INSUNITS=4 0.000393701 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=1

## 23.159 SMEXPORTOSMMINIMALEDGELENGTH zmienna systemowa

### 23.159.1 Minimalna długość krawędzi

Kontroluje minimalną długość krawędzi dla polecenia ABEXPORTOSM, w jednostkach rysunkowych.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.05 - Jeśli POMIAR=1 i INSUNITS=4 0.001968505 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=1

## 23.160 SMFORMFEATURESDOWNCOLOR zmienna systemowa

### 23.160.1 Kolor warstwy dolnych obiektów narzędzi formowania

Kontroluje kolor warstwy "Funkcje Formy w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	6

### 23.161 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.161.1 Typ Linii funkcji formy dolna warstwa

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Funkcje Formy w Dół", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	CIĄGŁY

### 23.162 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

#### 23.162.1 Szerokość linii warstwy dolnej elementów formularza

Kontroluje szerokość linii warstwy "Funkcje Formy w Dół", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Akceptowane są wartości od -3 do 211.

- -1=WedługWarstwy
- -2=PrzezBlok
- -3=Domyślne

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3



### 23.163 SMFORMFEATURESUPCOLOR zmienna systemowa

#### 23.163.1 Kolor cech formy górna warstwa

Kontroluje kolor warstwy "Funkcje Formy w Górę" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	6

### 23.164 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.164.1 TypLinii cech formy górna warstwa

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Funkcje Formy w Górę", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	CIĄGŁY

### 23.165 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

#### 23.165.1 SzerokośćLinii cech formy warstwa górna

Kontroluje szerokość linii warstwy "Funkcje Formy w Górę", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Akceptowane są wartości od -3 do 211.

- -1=WedługWarstwy
- -2=PrzezBlok
- -3=Domyślne

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3

### 23.166 SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP zmienna systemowa

#### 23.166.1 Wartość odstępu Zamkniętego brzegu, Kropłowego i Okrągłego

Kontroluje promień gięcia Zamkniętego brzegu i odstęp między Wywinięciem bazowym a Brzegiem w kształcie łezki lub okrągłym dla polecenia ABBRZEG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.02

### 23.167 SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT zmienna systemowa

#### 23.167.1 Napraw zachodzące ściany złącza

Kontroluje sposób, w jaki złącza ze zbieżnymi powierzchniami są rozpoznawane i konwertowane na zwykłe złącza podczas polecenia ABTWÓRZZŁĄCZE.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYŁ

### 23.168 SMOOTHMESHCONVERT zmienna systemowa

#### 23.168.1 Tryb konwersji siatki

Kontroluje tryb konwersji siatek na bryły lub powierzchnie 3D za pomocą poleceń KONWNABRYŁĘ lub KONWNAPOW.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	od 1 do 3
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	1: Wynik konwersji jest płynny i niezoptymalizowany 2: Wynik konwersji jest aspektowy i zoptymalizowany 3: Wynik konwersji jest aspektowy i nie jest zoptymalizowany

### 23.169 Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR

#### 23.169.1 Kolor warstwy adnotacji wymiarów ogólnych

Steruje kolorem warstwy 'Wymiary całkowite' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	3

### 23.170 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.170.1 TypLinii w warstwie wszystkich adnotacji

Steruje rodzajem linii warstwy 'Wymiary całkowite' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	CIĄGŁY



### 23.171 Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT

#### 23.171.1 Szerokość linii całej warstwy adnotacji

Kontroluje szerokość linii warstwy "Wymiary Ogólne" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Akceptowane są wartości od -3 do 211.

- -1=WedługWarstwy
- -2=PrzezBlok
- -3=Domyślne

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3

### 23.172 SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION zmienna systemowa

#### 23.172.1 Parametryzacja otworów

Kontroluje sposób konwersji prostych otworów podczas polecenia ABPARAMETRIZACJA.

Jeśli opcja **Konwertuj otwory na szyk** jest włączona, otwory na kołnierzach są konwertowane na parametryczne, prostokątne szyki. Jeśli opcja **Parametryzuj otwory** jest włączona, otwory, które nie zostały jeszcze uwzględnione w szykach, są sparametryzowane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Nie parametryzuje otworów 1: Parametryzacja otworów 2: Zamień otwory na tablicę





### 23.173 Zmienna systemowa SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE

#### 23.173.1 Scalanie zgięć wyciągniętych po profilach

Scala zagięcia wyciągnięte po profilach, które stykają się ze sobą, w jedno zagięcie wyciągnięte podczas polecenia ABNAPRAW.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł

### 23.174 Zmienna systemowa SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERCOLOR

#### 23.174.1 Kolor warstwy tekstowej adnotacji o zwijanych krawędziach

Steruje kolorem warstwy 'Adnotacje o zawijanych krawędziach' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	5

### 23.175 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa

#### 23.175.1 Wysokość tekstu

Kontroluje wysokość tekstu warstwy "Adnotacje Zaokrąglonej Krawędzi", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Możliwe wartości:	0 lub więcej



Domyślna wartość:	0.01
-------------------	------

### 23.176 Zmienna Systemowa SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE

#### 23.176.1 Wpisz wysokość tekstu

Steruje typem wysokości tekstu dla warstwy "Adnotacje o zawijanych krawędziach" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna

### 23.177 SMROLLEDEDEGELINESDOWNLAYERCOLOR zmienna systemowa

#### 23.177.1 Kolor linii dolnej warstwy zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje kolor warstwy "Zaokrąglona Krawędź w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	1

### 23.178 SMROLLEDEDEGELINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.178.1 Rodzaj linii warstwy dolnych linii zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Zaokrąglona Krawędź w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Ciągły

## 23.179 Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT

### 23.179.1 Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzi w dół

Steruje szerokością linii warstwy 'Zawinięta krawędź w dół' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3

## 23.180 Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERCOLOR

### 23.180.1 Kolor warstwy zwiniętych linii krawędziowych do góry

Steruje kolorem warstwy "Zwinięta krawędź do góry" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	1



### 23.181 SMROLLEDEGELINESUPLAYERLINETYPE zmienna systemowa

#### 23.181.1 Rodzaj linii warstwy górnych linii zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Zaokrąglona Krawędź w Górę" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Ciągły

### 23.182 Zmienna systemowa SMROLLEDEGELINESUPLAYERLINEWEIGHT

#### 23.182.1 Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzią do góry

Steruje szerokością linii warstwy 'Zawinięta krawędź do góry', utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 211
Domyślna wartość:	-3

### 23.183 SMSMARTFEATURES zmienna systemowa

#### 23.183.1 Automatyczna aktualizacja cech po poleceniach arkusza blachy

Kontroluje sposób, w jaki funkcje arkusza blachy są odbudowywane po poleceniach arkusza blachy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	3



Możliwe opcje:	1: Umożliwiają odbudowę funkcji arkusza blachy 2: Zezwalaj na automatyczny odcisk krawędzi po przebudowaniu 4: Umożliwiają automatyczne tworzenie złączy po utworzeniu gięć
----------------	---

### 23.184 SMSPLITAMBIGUOUSINPUT zmienna systemowa

#### 23.184.1 Niejednoznaczne zachowanie danych wejściowych

Kontroluje sposób, w jaki polecenie ABPODZIEL rozwiązuje problemy, gdy nie może wykryć powierzchni, elementu, punktu lub krzywej 2D, do której się odnosi.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Monituj użytkownika 1: Niepowodzenie polecenia

### 23.185 SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION zmienna systemowa

#### 23.185.1 Konwertuj gięć na złącze

Kontroluje sposób, w jaki podział przechodzący przez gięć jest rozwiązywany za pomocą polecenia ABPODZIEL.

Jeśli jest włączona, najkrótszy bok gięcia jest automatycznie konwertowany na złącze. Jeśli jest wyłączona, podział przez gięć zachowa geometrię gięcia po obu stronach podziału.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na



### 23.186 SMSPLITHEALCOINCIDENT zmienna systemowa

#### 23.186.1 Korygowanie pokrywających się powierzchni narożnych

Włącza opcję **Napraw pokrywające się powierzchnie uciosu** dla polecenia ABPODZIEL.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł

### 23.187 SMSPLITORTHOAGONALBENDSPLIT zmienna systemowa

#### 23.187.1 Ortogonalny podział gięcia

Kontroluje sposób, w jaki podział, który dotyka gięcia, jest rozwiązywany za pomocą polecenia ABPODZIEL.

Jeśli jest włączona, kierunek podziału dla gięcia jest prostopadły do osi gięcia (zmienia się na kąt 90°, gdy przechodzi przez gięcie). Jeśli jest wyłączony, kierunek podziału jest styczny do krzywej podziału (nie zmienia kierunku podczas przechodzenia przez gięcie).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł

### 23.188 Zmienna systemowa SMTARGETCAM

#### 23.188.1 Obiekt CAM

Steruje docelowym systemem CAM dla części arkuszy blach rozłożonych za pomocą polecenia ABROZWIŃ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



### 23.189 SMUNFOLDAPPEARANCE zmienna systemowa

#### 23.189.1 Rozwiń wygląd

Kontroluje wysokość tekstu dla polecenia ABROZWIŃ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Wysokość tekstu dla adnotacji jest zarządzana przez aktualne style tekstu, wymiarów i wielolinii odniesienia.

### 23.190 SNAPANG zmienna systemowa

#### 23.190.1 Kąt Skoku

Kontroluje obrót skoku, siatki i celownika dla bieżącej rzutni względem bieżącego układu LUW.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 23.191 Zmienna systemowa SNAPBASE

#### 23.191.1 Baza Skoku

Kontroluje punkt początkowy skoku i siatki w bieżącej rzutni względem bieżącego układu LUW.

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,0

### 23.192 SNAPISOPAIR zmienna systemowa

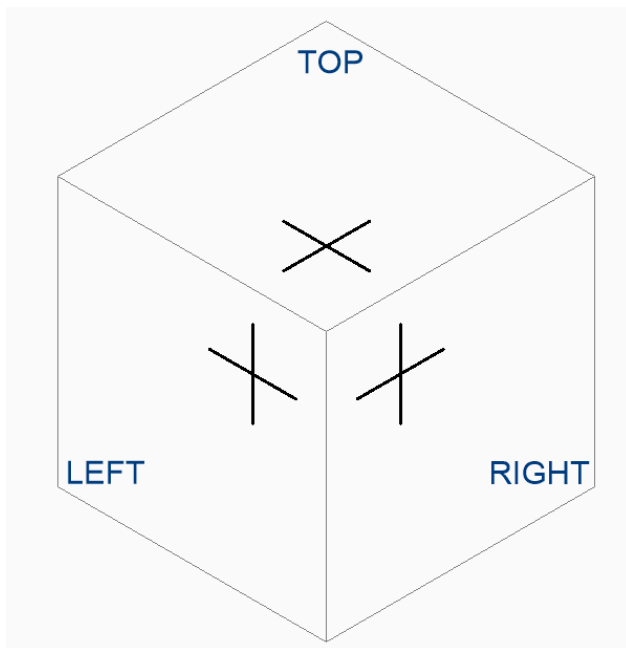
#### 23.192.1 Izometryczna para skoku

Kontroluje izometryczną płaszczyznę bieżącej rzutni (lewą, górną lub prawą), jeśli zmienna systemowa SNAPSTYL jest ustawiona na **izometryczny**.

Naciśnij klawisz funkcyjny **F5**, aby ustawić odpowiednią płaszczyznę rysowania: **Lewa Górna** lub **Prawa**.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: W lewo 1: Do góry 2: Dobrze



## 23.193 SNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa

### 23.193.1 Kolor znacznika przyciągania

Steruje kolorem znaczników przyciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 1 do 255





Domyślna wartość:	122
-------------------	-----

### 23.194 SNAPMARKERSIZE zmienna systemowa

#### 23.194.1 Rozmiar znacznika

Kontroluje rozmiar znaczników przyciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	8

### 23.195 SNAPMARKERTHICKNESS zmienna systemowa

#### 23.195.1 Grubość znacznika skoku

Steruje grubością znacznika przyciągania.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	2

### 23.196 SNAPMODE zmienna systemowa

#### 23.196.1 Tryb Skoku

Włącza lub wyłącza przyciąganie dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Przyciągaj (dla bieżącej rzutni) Włączone (1): Zatrzaśnij (dla bieżącej rzutni)



### 23.197 Zmienna systemowa SNAPSTYL

#### 23.197.1 Styl Skoku

Steruje stylem przyciągania dla bieżącej rzutni – prostokątnym lub izometrycznym.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Przyciąganie prostokątne 1: Przyciąganie izometryczne

### 23.198 SNAPTYPE zmienna systemowa

#### 23.198.1 Typ Skoku

Steruje typem skoku dla bieżącej rzutni.

Aby uzyskać informacje na temat **Adaptacyjnego Przyciągania do Siatki** zobacz również zmienną systemową ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Przyciąganie do siatki 1: Przyciąganie biegunowe 2: Adaptacyjny skok do siatki

### 23.199 SNAPUNIT zmienna systemowa

#### 23.199.1 Jednostka Skoku

Kontroluje odstęp skoku bieżącej rzutni. Dostosowuje się automatycznie, aby odzwierciedlić skok izometryczny, jeśli opcja SNAPSTYL jest ustawiona na **Przyciąganie izometryczne** (1).

**Uwaga:** Nie ma przyciągania w kierunku Z.



Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.5 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 10.0 - Jeśli POMIAR=1 i INNAST=milimetry

### 23.200 SOLIDCHECK zmienna systemowa

#### 23.200.1 Sprawdzenie bryły

Przełącza weryfikację bryły 3D dla bieżącej sesji aplikacji.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączony (0): Walidacja wyłączona Włączony (1): Walidacja włączona

### 23.201 SORTENTS zmienna systemowa

#### 23.201.1 Sortuj obiekty

Kontroluje kolejność sortowania wyświetlania elementu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 127
Domyślna wartość:	127



Możliwe opcje:	0: Wył. 1: Wybór obiektu 2: Przyciąganie elementów 4: Przerysowanie 8: Tworzenie slajdów Mslide 16: Odcinek 16 32: Kreślenie 64: Dane wyjściowe PostScript
----------------	---

### 23.202 SPAADJUSTMODE zmienna systemowa

#### 23.202.1 Tryb dostosowania

Kontroluje tryb regulacji używany do wygładzania trójkątów. Ignorowane, jeśli wykorzystywana jest zmienna FACETRES.

Tryb dopasowania określa, które węzły fasetki mają zostać dopasowane (wygładzone) do innych niż ich początkowe pozycje siatki.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Brak - Bez zmian 1: Bez siatki - Przesuń węzły na środek otaczających je węzłów, aby dostosować punkty otoczone trójkątami 2: Wszystko - Dostosuj również węzły siatki

### 23.203 SPACHECKLEVEL zmienna systemowa

#### 23.203.1 Poziom sprawdzania

Sprawdź poziom używany w poleceniach TEST i EDBRYŁA do sprawdzania elementów ACIS.

Inspekcja służy do naprawiania rysunków, które są otwarte. Polecenie EDBRYŁY umożliwia edycję powierzchni, krawędzi i brył brył 3D oraz regionów 2D.

Wartość 10 jest najniższa, używana do szybkiego sprawdzania. Wartość 70 jest wartością maksymalną, używaną do kompleksowej, czasochłonnej kontroli.



**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 70
Domyślna wartość:	10
Możliwe wartości:	Podstawowa spójność transformacji - sprawdzenie podstawowych wskaźników i krytycznej topologii Podstawowa kontrola geometrii - sprawdzenie topologii komórkowej Kontrola udostępniania danych, sprawdzenie orientacji obszarów powierzchni i pętli, średnie sprawdzenie geometrii krzywej Ogólna kontrola powierzchni - sprawdzenie powierzchni ślizgowych Kontrola powierzchni zdegenerowanego splajnu, sprawdzenie zgodności między powierzchnią a powierzchnią pcurve oraz sprawdzenie, czy COEDGE ma partnera na jednostronnej powierzchni Kontrola zawartości brył - sprawdzenie zgodności między lokalizacją krzywej pcurve a (nietolerancyjną) lokalizacją coedge 60: Kontrola punktów wypukłości. Kontrola zawartości brył i powłok - sprawdzenie przecięcia powierzchnia-powierzchnia oraz parametryzacji krzywej

### 23.204 SPAGRIDASPECTRATIO zmienna systemowa

#### 23.204.1 Współczynnik proporcji siatki

Kontroluje proporcje każdej komórki w siatce. Ignorowane, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

Wartość 1 oznacza kwadrat.

Nie gwarantuje to proporcji fasety, która może składać się tylko z części komórki.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0



### 23.205 SPAGRIDMODE zmienna systemowa

#### 23.205.1 Tryb siatki

Steruje sposobem użycia siatek w procesie siatki. Ta zmienna jest ignorowana, jeśli używana jest funkcja FACETRES.

Tryb siatki określa, czy siatka jest używana i czy punkty, w których siatka przecina krawędzie, powinny być wstawiane do dyskretyzacji krawędzi.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie dziel powierzchni za pomocą siatki 1: Użyj siatki, ale nie dodawaj punktów przecięcia krawędzi modelu 2: Zezwól na dzielenie krawędzi modelu przez siatkę 3: Siatka tylko w jednym kierunku u lub v

### 23.206 SPAMAXFACETEDGELENGTH zmienna systemowa

#### 23.206.1 Maksymalna długość krawędzi ścianki

Kontroluje maksymalną długość boku fasety. Ignorowane, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

Wartość zero oznacza użycie wartości domyślnych (zalecane).

**UWAGA:** Zbyt małe długości powodują duże zużycie pamięci i niską wydajność.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0



### 23.207 SPAMAXNUMGRIDLINES zmienna systemowa

#### 23.207.1 Maksymalna liczba linii siatki

Kontroluje maksymalną liczbę podziałów siatki, co ogranicza rozmiar danych facet powierzchni. Nie ma zastosowania, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	3000

### 23.208 SPAMINUGRIDLINES zmienna systemowa

#### 23.208.1 Maksymalna liczba linii siatki w kierunku U

Kontroluje minimalną liczbę linii siatki U - minimalną liczbę linii siatki generowanych w kierunku U. Ignorowane, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0

### 23.209 SPAMINVGRIDLINES zmienna systemowa

#### 23.209.1 Maksymalna liczba linii siatki w kierunku V

Kontroluje minimalną liczbę linii siatki V - minimalną liczbę linii siatki generowanych w kierunku V. Ignorowane, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Preferencje



Domyślna wartość:	0
-------------------	---

### 23.210 SPANORMALTOL zmienna systemowa

#### 23.210.1 Tolerancja normalna

Kontroluje maksymalne dozwolone odchylenie między dwiema normami na dwóch sąsiednich węzłach fasety, w stopniach.

Wartość ta jest niezależna od rozmiaru modelu. Ta zmienna jest ignorowana, jeśli zmienna systemowa FACETRES jest włączona (1).

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	15.0

### 23.211 SPASURFACETOL zmienna systemowa

#### 23.211.1 Tolerancja powierzchni

Kontroluje maksymalną odległość między krawędzią fasety a powierzchnią rzeczywistą. Wartość ta zależy od rozmiaru modelu.

Ta zmienna jest ignorowana w przypadku danych wyjściowych do STL i PDF, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	-1.0





### 23.212 SPATRIANGMODE zmienna systemowa

#### 23.212.1 Tryb triangulacji

Określa, która część siatki jest triangulowana. Ignorowane, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 5
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Brak triangulacji 1: Trianguluj wszędzie 2: Przeprowadzić triangulację przeciwko granicy 3: Również przeprowadzić triangulację pierwszego poziomu siatki 4: Triangulacja do 3 poziomów frędzli 5: Przeprowadzić triangulację do 4 poziomów brzegu

### 23.213 SPAUSEFACETRES zmienna systemowa

#### 23.213.1 Użyj zmiennej systemowej FACETRES

Użyj zmiennej systemowej FACETRES zamiast normalnych tolerancji.

**Uwaga:** Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na

### 23.214 SPLFRAME zmienna systemowa

#### 23.214.1 Rama splajnu

Wyświetla wielokątne kontrolne dla splajnu i polilinii dopasowanych do splajnu.



Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj wielokąta sterującego dla splajnow i polilinii dopasowanych do splajnu Włącz (1): Wyświetlanie wieloboku sterującego dla splajnow i polilinii dopasowanych do splajnu

### 23.215 SPLINESEGS zmienna systemowa

#### 23.215.1 Segment splajnu

Kontroluje liczbę segmentów linii generowanych podczas konwersji splajnu na polilinię za pomocą polecenia EDPLIN.

Akceptowane są wartości od -32768 do 32767.

W przypadku wartości ujemnych stosowana jest krzywa dopasowania, składająca się z odcinków łuku, która daje gładszą krzywą, ale jej wygenerowanie zajmuje więcej czasu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od -32768 do 32767
Domyślna wartość:	8

### 23.216 Zmienna systemowa SPLINETYPE

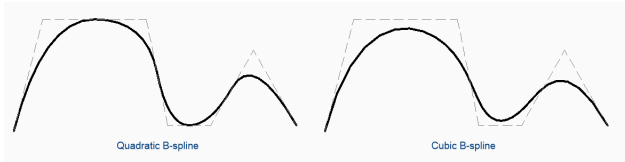
#### 23.216.1 Typ splajnu

Kontroluje typ krzywej generowanej przez opcję **Splajn** polecenia EDPLIN: Kwadratowy B-splajn lub Sześcienny B-splajn.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 5 do 6



Domyślna wartość:	6
Możliwe wartości:	5: Kwadratowa krzywa B 6: Sześcienny B-splajn



## 23.217 Zmienna systemowa SRCHPATH

### 23.217.1 Ścieżka wyszukiwania plików pomocniczych

Ścieżka do pliku czcionek tekstowych, plików dostosowywania, wtyczek, rysunków do wstawienia, rodzajów linii i wzorów kreskowania, która nie znajduje się w bieżącym folderze.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

## 23.218 SSFOUND zmienna systemowa

### 23.218.1 Znaleziony Zestaw Arkuszy (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla nazwę i ścieżkę pliku Zestawu Arkuszy powiązanego z bieżącym plikiem rysunku.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

## 23.219 SSLOCATE zmienna systemowa

### 23.219.1 Zlokalizowany Zestaw Arkuszy

Otwiera wszystkie powiązane zestawy arkuszy po otwarciu rysunku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie otwieraj zestawu arkuszy rysunku z rysunkiem Włączone (1): Otwórz zestaw arkuszy rysunku z rysunkiem

### 23.220 SSMAUTOOPEN zmienna systemowa

#### 23.220.1 Auto otwieranie menadżera Zestawu Arkuszy

Automatycznie otwiera panel **Zestawu Arkuszy** po otwarciu rysunku powiązanego z Zestawem Arkuszy. Zmienne systemowe SSMAUTOOPEN i SSLOCATE muszą być włączone, aby automatycznie wyświetlać Zestaw Arkuszy.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie otwieraj automatycznie panelu Zestaw arkuszy Włączone (1): Otwórz automatycznie panel Zestaw arkuszy

### 23.221 SSMPOLLTIME zmienna systemowa

#### 23.221.1 Czas odświeżania menadżera Zestawu Arkuszy

Kontroluje odstęp czasowy między automatycznymi odświeżeniami danych stanu w Zestawie Arkuszy. Aby timer działał, zmienna systemowa SSMSHEETSTATUS musi być ustawiona na 2.

Akceptowane są wartości od 10 do 600.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 10 do 600
Domyślna wartość:	15

### 23.222 SSMSHEETSTATUS zmienna systemowa

#### 23.222.1 Status menadżera Zestawu Arkuszy

Kontroluje jak status danych w Zestawie Arkuszy jest odświeżany.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Nie odświeżaj automatycznie stanu 1: Stan odświeżania po załadowaniu lub zaktualizowaniu zestawu arkuszy 2: Stan odświeżania po załadowaniu lub zaktualizowaniu zestawu arkuszy oraz w interwale czasu według SSMPOLLTIME

### 23.223 Zmienna systemowa SSMSTATE

#### 23.223.1 Stan menedżera zestawu arkuszy (tylko do odczytu)

Kontroluje, czy Menedżer Zestawów Arkuszy jest aktywny, czy nie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Menedżer zestawów arkuszy nie jest aktywny 1: Menedżer zestawów arkuszy jest aktywny

### 23.224 STACKPANELTYPE zmienna systemowa

#### 23.224.1 Typ ułożenia panelu

Styl ułożonych kontenerów paneli dokujących.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 2



Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	Zakładkowy - poziome zakładki tekstowe, zmienia rozmiar obszaru rysunkowego Pływający - pionowe przyciski ikon zakładek, nie zmienia rozmiaru obszaru rysunkowego Dokowany - pionowe przyciski ikon zakładek, zmienia rozmiaru obszaru rysunkowego

### 23.225 STAMPFONTSIZE zmienna systemowa

#### 23.225.1 Rozmiar Czcionki

Kontroluje rozmiar czcionki dla stempla druku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.2

### 23.226 STAMPFONTSTYLE zmienna systemowa

#### 23.226.1 Styl Czcionki

Kontroluje styl czcionki dla stempla druku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Arial

### 23.227 STAMPFOOTER zmienna systemowa

#### 23.227.1 Stopka

Steruje stopką znaku wydruku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
--------	--------



Zapisano w:	Preferencje
-------------	-------------

### 23.228 STAMPFOOTEROFFSETX zmienna systemowa

#### 23.228.1 Odstęp X stopki znaczka

Kontroluje odsunięcie stopki stempla druku od dołu obszaru wydruku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0

### 23.229 STAMPFOOTEROFFSETY zmienna systemowa

#### 23.229.1 Przesunięcie Y stopki stempla

Kontroluje odsunięcie stopki stempla druku od dołu obszaru wydruku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0

### 23.230 STAMPHEADER zmienna systemowa

#### 23.230.1 Nagłówek

Steruje nagłówkiem znaku wydruku.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje



### 23.231 STAMPHEADEROFFSETX zmienna systemowa

#### 23.231.1 Odstęp X nagłówka znaczka

Steruje odsunięciem nagłówka znaku wydruku od górnej krawędzi obszaru drukowania. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0

### 23.232 STAMPHEADEROFFSETY zmienna systemowa

#### 23.232.1 Przesunięcie Y nagłówka stempla

Steruje odsunięciem nagłówka znaku wydruku od górnej krawędzi obszaru drukowania. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0

### 23.233 STAMPUNITS zmienna systemowa

#### 23.233.1 Jednostki

Kontroluje jednostki rozmiaru czcionki stempla druku.

Zobacz zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0





Możliwe wartości:	0: Calce 1: Milimetry
-------------------	--------------------------

### 23.234 Zmienna systemowa STANDARDSOPTIONS

#### 23.234.1 Opcje walidacji norm

Opcje kontroli procedury sprawdzania standardów.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	1: Automatyczne naprawianie niestandardowych właściwości encji 2: Pokaż zignorowane problemy

### 23.235 STANDARDSVIOLATION zmienna systemowa

#### 23.235.1 Powiadomienie o naruszeniu standardów

Określa, w jaki sposób użytkownik jest powiadamiany o naruszeniach standardów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	2
Możliwe opcje:	0: Powiadomienie jest wyłączone 1: Wyświetlane jest okno dialogowe alertu 2: Na pasku stanu wyświetlana jest ikona

### 23.236 STARTUP zmienna systemowa

#### 23.236.1 Uruchomienie

Steruje wyświetlaniem **Utwórz nowy rysunek** i startowych **okien dialogowych**.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	3
Możliwe wartości:	0: Wyświetl okno dialogowe Wybierz Szablon, lub użyj domyślnego pliku szablonu rysunku. Zobacz także zmienną systemową BASEFILE 1: Wyświetlaj okna Start i Utwórz nowy Rysunek 2: Wyświetl stronę startową 3: Wyświetl stronę początkową (ze wstążką wstępnie załadowaną, ale niewyświetloną)

### 23.237 STATUSBAR zmienna systemowa

#### 23.237.1 Okno Paska Stanu

Kontroluje sposób wyświetlania Paska Stanu.

**Uwaga:** Jedynym powodem, dla którego warto wyłączyć pasek stanu, jest uzyskanie nieco większego obszaru rysowania. O wiele bardziej przydatne jest pozostawienie go włączonego

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska stanu Włączone (1): Pokaż pasek stanu

### 23.238 STEPSIZE zmienna systemowa

#### 23.238.1 Rozmiar kroku

Kontroluje rozmiar każdego kroku w jednostkach rysunkowych w trybie chodzenia lub latania.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 1e-6 do 1e+6



Domyślna wartość:	2.0
-------------------	-----

### 23.239 STEPSERSEC zmienna systemowa

#### 23.239.1 Ilość kroków na sekundę

Kontroluje liczbę kroków na sekundę w trybie chodzenia lub latania.

Akceptowane są wartości z zakresu od 1,0 do 30,0.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 1.0 do 30.0
Domyślna wartość:	24.0

### 23.240 STLPOSITIVEQUADRANT zmienna systemowa

#### 23.240.1 Dostosowanie współrzędnych dla eksportu STL

Przesuwa współrzędne do wartości całkowicie dodatnich podczas eksportu do pliku STL.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wył. 1: Wł.

### 23.241 STORYBAR zmienna systemowa

#### 23.241.1 Wyświetl pasek kondygnacji

Steruje widocznością i położeniem paska kondygnacji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	0: Wyłączone - wyłącza pasek kondygnacji 1: W prawo - obraca pasek kondygnacji widoczny po prawej stronie obszaru modelu 2: W lewo - obraca pasek kondygnacji widoczny po lewej stronie obszaru modelu

### 23.242 Zmienna systemowa STRUCTURETREECONFIG

#### 23.242.1 Konfiguracja Struktury Drzewa

Wyświetla nazwę aktywnego pliku **konfiguracyjnego drzewa strukturalnego** używanego przez panel **Struktura** . Wpisz SRCHPATH w wierszu polecenia, aby znaleźć plik.

Wczytanie innego pliku CST niż plik domyślny zmienia sposób prezentacji danych rysunku za pomocą polecenia PANELSTRUKTURY.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	default.cst (domyślny.cst)

### 23.243 SURFTAB1 zmienna systemowa

#### 23.243.1 Tabulacja powierzchni 1

Steruje liczbą tabel, które mają zostać utworzone dla poleceń POWPROST i POWWALC. Kontroluje również gęstość siatki w kierunku M dla poleceń POWOBROT i POWKRAW.

Podczas wyciągania elementów z segmentami łukowymi: zmienna systemowa SURFTAB1 dzieli je na kilka równych przedziałów długości.

W przypadku elementów obrotowych: zmienna SURFTAB1 steruje liczbą segmentów powierzchni obrotowej.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	6



## 23.244 SURFTAB2 zmienna systemowa

### 23.244.1 Tabulacja powierzchni 2

Kontroluje gęstość siatki w kierunku N dla poleceń POWOBROT i POWKRAW.

Zmienna SURFTAB2 steruje liczbą segmentów każdego segmentu łuku w obróconym elemencie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	6

## 23.245 SURFTYPE zmienna systemowa

### 23.245.1 Typ łączenia powierzchni

Kontroluje typ dopasowania powierzchni używanego z opcją **Wyglądzenie** polecenia EDPLIN.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 5 do 8
Domyślna wartość:	6
Możliwe wartości:	5: Kwadratowa powierzchnia B-splajn 6: Sześcienna powierzchnia B-splajn 8: Powierzchnia Bezierra

## 23.246 Zmienna systemowa SURFU

### 23.246.1 Powierzchnia U

Steruje gęstością powierzchni w kierunku M i gęstością izoliny C na elementach powierzchni dla opcji **Gładki** polecenia EDPLIN.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	6



### 23.247 SURFV zmienna systemowa

#### 23.247.1 Powierzchnia V

Kontroluje gęstość powierzchni w kierunku N i gęstość izolinii V na elementach powierzchni dla opcji **Wygładzenie** polecenia EDPLIN.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	6

### 23.248 SVGBLENDEDGRADIENTS zmienna systemowa

#### 23.248.1 Mieszane Gradienty SVG

Przełącza użycie gradientów mieszanych dla złożonych wypełnień gradientowych dla eksportu SVG.

Użycie złożonych wypełnień gradientowych sprawia, że rozmiar pliku jest większy.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Tak 1: Nie

### 23.249 SVGCOLORPOLICY zmienna systemowa

#### 23.249.1 Polityka kolorów SVG

Zasady dotyczące kolorów dla eksportu SVG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Kolorowy 1: Monochromatyczny 2: Skala szarości
-------------------	---

### 23.250 SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION zmienna systemowa

#### 23.250.1 Domyślne Rozszerzenie Obrazu SVG

Kontroluje domyślny typ rozszerzenia obrazu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	.png

### 23.251 SVGGENERICFONTFAMILY zmienna systemowa

#### 23.251.1 Rodzina Czcionek Ogólnych SVG

Czcionka zastępcza używana w przypadku braku czcionki do eksportu SVG.

W formacie SVG obsługiwane są następujące rodziny czcionek ogólnych: szeryfowa, **bezseryfowa**, **kursywa**, **fantazyjna** o stałej szerokości.

- Czcionki bezszeryfowe - czcionki bezszeryfowe, takie jak Arial
- Szeryfowe - czcionki szeryfowe, takie jak Times Roman
- Kursywa - czcionki, które wyglądają na odręczne
- Fantasy - nietypowe czcionki
- Monospace - czcionki, w których każdy znak zajmuje tyle samo miejsca (odstępów nieproporcjonalne), np. Courier

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0



Możliwe wartości:	0: bezszerofowy 1: Szerofowy 2: kursywa 3: Fantazja 4: Monospace
-------------------	--

### 23.252 Zmienna systemowa SVGIMAGEBASE

#### 23.252.1 Ścieżka podstawowa obrazu SVG

Ścieżka do pliku obrazu do eksportu SVG.

Jeśli ta opcja nie jest ustawiona, bezwzględne ścieżki plików są zapisywane w pliku SVG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje

### 23.253 SVGIMAGEURL zmienna systemowa

#### 23.253.1 Adres URL Obrazu SVG

Ścieżka pliku dla obrazów do eksportu SVG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje

### 23.254 SVGLINEWEIGHTSCALE zmienna systemowa

#### 23.254.1 Skala Szerokości Linii SVG

Skaluje szerokości linii dla eksportu SVG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1.0





## 23.255 SVGOUTPUTHEIGHT zmienna systemowa

### 23.255.1 Wysokość wyjściowa SVG

Wysokość strony (w pikselach) dla eksportu SVG.

Poprawne tylko wtedy, gdy zmienna systemowa SVGSCALEFACTOR jest ustawiona na zero.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	768

## 23.256 SVGOUTPUTWIDTH zmienna systemowa

### 23.256.1 Szerokość wyjściowa SVG

Szerokość strony (w pikselach) do eksportu SVG.

Poprawne tylko wtedy, gdy zmienna systemowa SVGSCALEFACTOR jest ustawiona na zero.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1024

## 23.257 SVGPRECISION zmienna systemowa

### 23.257.1 Precyzja zmiennoprzecinkowa SVG

Liczba cyfr dziesiętnych (jak w printf("%.9g",...) - 9 cyfr ) dla eksportu SVG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	6



### 23.258 SVGSCALEFACTOR zmienna systemowa

#### 23.258.1 Współczynnik Skali SVG

Skaluje plik SVG podczas eksportu. Pliki zależne należy konwertować osobno.

1 jednostka rysunku = X pikseli SVG.

- Jeśli ustawione na zero, skaluje bieżący widok, aby zmieścił się w rozmiarze strony ustawionym za pomocą zmiennych SVGOUTPUTWIDTH i SVGOUTPUTHEIGHT.
- Jeśli ustawione na wartość dodatnią, rozmiar strony SVG jest obliczany automatycznie, aby odpowiadał wymaganej skali.

Na przykład  $96 \text{ dpi} / 25,4 = 3,7795$  - odpowiedni współczynnik skali do konwersji 1 jednostki DWG na 1 mm SVG.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	0.0

### 23.259 SYSCODEPAGE zmienna systemowa

#### 23.259.1 Strona kodowa systemu (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla systemową stronę kodową, zdefiniowana przez system operacyjny.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano



## 24. T

### 24.1 TABCONTROLHEIGHT zmienna systemowa

#### 24.1.1 Wysokość kontrolki tabulatora w pikselach (Mac i Linux)

Steruje wysokością karty formantu dokumentu w pikselach.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	0 lub więcej
Domyślna wartość:	25

### 24.2 TABMODE zmienna systemowa

#### 24.2.1 Tryb tablet

Umożliwia korzystanie z tabletu. Użyj polecenia TABLET, aby skonfigurować tablet.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	0
Możliwe wartości:	Tryb wyboru polecenia 1: Tryb digitalizacji

### 24.3 TABSFIXEDWIDTH zmienna systemowa

#### 24.3.1 Tabulatory o stałej szerokości (Mac i Linux)

Stosuje tę samą szerokość do wszystkich zakładek na karcie dokumentów.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYŁ



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wszystkie zakładki mają wyłączoną stałą szerokość Włączone (1): Wszystkie zakładki mają stałą szerokość włączoną
-------------------	--

### 24.4 TANGENTLENGHTYPE zmienna systemowa

#### 24.4.1 Typ Odcinka Stycznej

Ustawia domyślny typ długości stycznego łączenia przepływu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

### 24.5 TANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa

#### 24.5.1 Wartość długości stycznej

Ustawia domyślną wartość długości stycznej łącznika przepływu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0

### 24.6 TARGETedytowanego odnośnika

#### 24.6.1 Cel (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne rzutu perspektywicznego bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek



## 24.7 TDCREATE zmienna systemowa

### 24.7.1 Godzina /Data utworzenia (Tylko Do Odczytu)

Godzina i data utworzenia rysunku w formacie Dnia Juliańskiego.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek

## 24.8 TDINDWG zmienna systemowa

### 24.8.1 Godzina/data w rysunku (Tylko Do Odczytu)

Całkowity bieżący czas edycji rysunku, w dniach.

Format: >liczba dni<.>dziesiętny ułamek dnia<

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek

## 24.9 TDUCREATE zmienna systemowa

### 24.9.1 Godzina/data utworzenia uniwersalnego (tylko do odczytu)

Uniwersalna godzina i data powstania rysunku, format Juliański.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek

## 24.10 TDUPDATE zmienna systemowa

### 24.10.1 Aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)

Czas i data lokalna, data ostatniego zapisania lub aktualizacji rysunku, w formacie Juliańskim.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek



### 24.11 Zmienna systemowa TDUSRTIMER

#### 24.11.1 Godzina/Data stoper użytkownika (Tylko Do Odczytu)

Wartość czasomierza, która upływa użytkownikowi.

Uruchom, zatrzymaj i zresetuj timer za pomocą polecenia CZAS.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek

### 24.12 Zmienna systemowa TDUUPDATE

#### 24.12.1 Uniwersalna aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)

Uniwersalna godzina i data ostatniego zapisania lub aktualizacji rysunku - w formacie juliańskim.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek

### 24.13 TEETANGENTLENGHTYPE zmienna systemowa

#### 24.13.1 Typ długości trójkąta

Ustawia domyślny typ długości stycznej trójkąta.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

### 24.14 TEETANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa

#### 24.14.1 Wartość długości trójkąta

Ustawia domyślną wartość długości stycznej trójkąta.

Tylko BricsCAD



Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.5

### 24.15 TEMPLATEPATH zmienna systemowa

#### 24.15.1 Ścieżka szablonu

Określa ścieżkę pliku używaną dla folderu Szablony.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Preferencje

### 24.16 TEMPPREFIX zmienna systemowa

#### 24.16.1 Tymczasowy przedrostek

Nazwa folderu dla plików tymczasowych.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 24.17 TEXTANGLE zmienna systemowa

#### 24.17.1 Kąt tekstu

Kąt ostatnio dodanego elementu tekstowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano

### 24.18 TEXTED zmienna systemowa

#### 24.18.1 Edytor tekstu dla elementów tekstu jednowierszowego

Kontroluje typ edytora używany dla elementów tekstu jednowierszowego.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Edytuj edytor lokalny 1: Edytuj w wyskakującym oknie dialogowym 2: Edytuj edytor lokalny z powtarzającymi się danymi wejściowymi

### 24.19 TEXTEDITMODE zmienna systemowa

#### 24.19.1 Tryb edycji tekstu

Określa, czy polecenie ODTEKST automatycznie powtarza wybory elementów, czy nie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Tryb wielokrotnej edycji (polecenie jest powtarzane aż do przerwania) 1: Tryb pojedynczej edycji (polecenie zostaje zamknięte po edycji jednego tekstu) 2: Automatyczny tryb edycji (pojedynczy, jeśli chcesz edytować wstępnie wybrany tekst, w przeciwnym razie wiele)

### 24.20 TEXTEVAL zmienna systemowa

#### 24.20.1 Ewaluacja tekstu

Kontroluje interpretację ciągów tekstowych wiersza poleceń.

Gdy zmienna systemowa TEXTEVAL jest ustawiona na wartość 1, to polecenie oblicza wyrażenia LISP:

Tekst: (\* pi 2)

Wynik równania (pi x 2) jest umieszczany jako tekst: 6.283185

Wpisz:	Krótki
--------	--------





Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wartości tekstu oraz atrybutów są zapisywane dosłownie Tekst zaczynający się od "(" lub "!" jest obliczany jako wyrażenie LISP, tak jak w przypadku nietekstowych danych wejściowych

### 24.21 TEXTFILL zmienna systemowa

#### 24.21.1 Wypełnienie tekstu

Kontroluje, czy czcionki TrueType są wypełnione czy obrysowane dla renderowania i polecenia PSWY.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyświetlaj tekst jako kontury 1: Wyświetla tekst jako wypełnione obrazy

**Filled Text** Outlined Text **Filled text**  
Outlined text

### 24.22 TEXTQLTY zmienna systemowa

#### 24.22.1 Jakość tekstu (Mac i Linux)

Steruje gładkością czcionek TrueType podczas drukowania i renderowania.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- Wartość zero oznacza brak wygładzania.
- Wartość 100 oznacza maksymalne wygładzenie.

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 100
Domyślna wartość:	50
Możliwe wartości:	0: Bez wygładzania 100: Maksymalne wygładzenie

### 24.23 TEXTSIZE zmienna systemowa

#### 24.23.1 Rozmiar tekstu

Domyślna wysokość dla nowych elementów tekstowych nie ma wpływu, jeśli bieżący styl tekstu ma stałą wysokość.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	2.5

### 24.24 TEXTSTYLE zmienna systemowa

#### 24.24.1 Styl tekstu

Bieżący styl tekstu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Standard

### 24.25 TEXTUREMAPPATH zmienna systemowa

#### 24.25.1 Ścieżka mapy tekstury

Ścieżki plików dla map tekstur.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Standardowa ciąg
--------	------------------



Zapisano w:	Preferencje
-------------	-------------

### 24.26 THICKNESS zmienna systemowa

#### 24.26.1 Grubość

Domyślna grubość dla elementów 2D.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 24.27 THREADDISPLAY zmienna systemowa

#### 24.27.1 Reprezentacja gwintowania

Kontroluje wyświetlaniem wątku dla części utworzonej podczas polecenia -BMSTDCZĘŚĆ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Włączone (0): Wyłącz wyświetlanie wątków Włączone (1): Wyświetlanie gwintu

### 24.28 THUMBSIZE zmienna systemowa

#### 24.28.1 Rozmiar obrazu podglądu miniatury

Określa maksymalny generowany rozmiar podglądów miniatur w pikselach.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 8
Domyślna wartość:	3



Możliwe wartości:	0: 64x64 1: 128x128 2: 256x256 3: 512x512 4: 1024x1024 5: 1440x1440 6: 1600x1600 7: 1920x1920 8: 2560x2560
-------------------	--

### 24.29 TILEMODE zmienna systemowa

#### 24.29.1 Tryb kafelków

Przełącza aktywną kartę, obszar modelu lub papieru.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Ostatnia aktywna karta arkusza (obszar papieru) 1: Zakładka Model

### 24.30 Zmienna systemowa TILEMODELIGHTSYNCH

#### 24.30.1 Synchronizacja światła w trybie kafelkowym

Synchronizuje oświetlenie we wszystkich rzutniach obszaru modelu (tylko do użytku wewnętrznego).

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie synchronizuj oświetlenia Włączone (1): Synchronizuj oświetlenie



### 24.31 TIMEZONE zmienna systemowa

#### 24.31.1 Strefa Czasowa

Kontroluje strefę czasową dla słońca.

**Uwaga:** Uwaga: Ustawienie lokalizacji geograficznej również kontroluje strefę czasową.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od -12000 do 13000
Domyślna wartość:	-8000



Możliwe wartości:	<p>-12000: (GMT-12:00) Międzynarodowa linia zmiany daty Zachód</p> <p>-11000: (GMT-11:00) Wyspa Midway, Samoa</p> <p>-10000: (GMT-10:00) Hawaje</p> <p>-9000: (GMT-09:00) Alaska</p> <p>-8000: (GMT-08:00) czasu pacyficznego (USA i Kanada); Tijuana</p> <p>-7000: (GMT-07:00) Czas górski (USA i Kanada)</p> <p>-7001: (GMT-07:00) Arizona</p> <p>-7002: (GMT-07:00) Chihuahua, La Paz, Mazatlan</p> <p>-6000: (GMT-06:00) czasu środkowego (USA i Kanada)</p> <p>-6001: (GMT-06:00) Ameryka Środkowa</p> <p>-6002: (GMT-06:00) Guadalajara, Meksyk, Monterrey</p> <p>-6003: (GMT-06:00) Saskatchewan</p> <p>-5000: (GMT-05:00) czasu wschodniego (USA i Kanada)</p> <p>-5001: (GMT-05:00) Indiana (wschód)</p> <p>-5002: (GMT-05:00) Bogota,, Quito</p> <p>-4000: (GMT-04:00) czasu atlantyckiego (Kanada)</p> <p>-4001: (GMT-04:00) Caracas, La Paz</p> <p>-4002: (GMT-04:00) Santiago</p> <p>-3300: (GMT-03:30) Nowa Fundlandia</p> <p>-3000: (GMT-03:00) Brasilia</p> <p>-3001: (GMT-03:00) Buenos Aires, Georgetown</p> <p>-3002: (GMT-03:00) Grenlandia</p> <p>-2000: (GMT-02:00) Środkowy Atlantyk</p> <p>-1000: (GMT-01:00) Azory</p> <p>-1001: (GMT-01:00) Wyspy Zielonego Przylądka są. (GMT) Universal Coordinated Time (GMT) Czas: Dublin, Edynburg, Lizbona, Londyn 2: (GMT) Casablanca, Monrovia (GMT + 01: 00) Amsterdam, Berlin, Berno, Rzym, Sztokholm, Wiedeń 1001: (GMT+01:00) Bruksela, Kopenhaga, Madryt, Paryż (GMT + 01: 00) Belgrad, Bratysława, Budapeszt, Ljubljana, Praga 1003: (GMT+01:00) Sarajewo, Skopje, Warszawa, Zagrzeb 1004: (GMT+01:00) Afryka Środkowo-Zachodnia 2000: (GMT+02:00) Ateny, Bejrut, Sambuł, Mińsk 2001: (GMT+02:00) Bukareszt 2002: (GMT+02:00) Kair 2003: (GMT+02:00) Harare, Pretoria (GMT + 02: 00) Helsinki, Kijów, Ryga, Sofia, Talin, Wilno 2005: (GMT+02:00) Jerozolima 3000: (GMT+03:00) Moskwa, Sankt Petersburg, Wołgograd 3001: (GMT+03:00) Kuwejt, Rijad 3002: (GMT+03:00) Bagdad 3003: (GMT+03:00) Nairobi 3300: (GMT+03:30) Teheran 4000: (GMT+04:00) Abu Zabi, Maskat (GMT + 04: 00) Baku, Tbilisi, Yerevan 4300: (GMT+04:30) Kabul 5000: (GMT+05:00) Jekaterynburg 5001: (GMT+05:00) Islamabad, Karaczi, Taszkent 5300: (GMT+05:30) Chennai, Kalkuta, Bombaj, Nowe Delhi 5450: (GMT+05:45) Katmandu 6000: (GMT+06:00) Almaty, Nowosybirsk 6001: (GMT+06:00) Astana, Dhaka (GMT + 06: 00) Sri Jayawardenepura 6300: (GMT+06:30) Bangur</p>
-------------------	---



## 24.32 TOOLBARMARGIN zmienna systemowa

### 24.32.1 Margines paska narzędzi

Kontroluje rozmiar marginesu wiersza paska narzędzi, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 0 do 63.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 63
Domyślna wartość:	0

## 24.33 TOOLBUTTONSIZE zmienna systemowa

### 24.33.1 Rozmiar przycisków narzędzi

Kontroluje rozmiar przycisków i ikon Paska Narzędzi.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Małe przyciski 1: Duże przyciski 2: Bardzo duże przyciski

Małe:



Duże:



Bardzo Duże



### 24.34 TOOLICONPADDING zmienna systemowa

#### 24.34.1 Wypełnienie ikon narzędzi

Kontroluje rozmiar przycisków paska narzędzi. Zmienia odstępy, w pikselach, nie zmienia rozmiaru ikon.

Akceptowane są wartości od 0 do 15.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Obszar roboczy
Zakres:	Od 0 do 15
Domyślna wartość:	0

### 24.35 TOOLPALETTEPATH zmienna systemowa

#### 24.35.1 Ścieżka palet narzędzi

Określ ścieżkę(i) do palet narzędzi.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 24.36 TOOLTIPDELAY zmienna systemowa

#### 24.36.1 Opóźnienie podpowiedzi

Steruje opóźnieniem wyświetlania etykietek narzędzi (podpowiedzi po najechniu kursorem) w milisekundach. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy etykiety narzędzi są włączone w zmiennej systemowej TOOLTIPS.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 500.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr





Zakres:	0 lub więcej
Domyślna wartość:	500

### 24.37 Zmienna systemowa TOOLTIPS

#### 24.37.1 Podpowiedzi

Przełącza wyświetlanie etykietek narzędzi dla pasek narzędzi, Wstążki, Quada i Właściwości.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj podpowiedzi Włączone (1): Wyświetlanie podpowiedzi

### 24.38 Zmienna systemowa TPSTATE

#### 24.38.1 Stan panelu Palety narzędzi (tylko do odczytu)

Stan panelu Palety narzędzi.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Pasek palet narzędzi jest niewidoczny 1: Widoczny jest pasek palet narzędzi

### 24.39 TRACEWID zmienna systemowa

#### 24.39.1 Szerokość śladu

Kontroluje domyślną szerokość nowego znaku dla polecenia ZNAK.

Wpisz:	Rzeczywista
--------	-------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1.0

### 24.40 TRACKPATH zmienna systemowa

#### 24.40.1 Droga ścieżki

Kontroluje wyświetlanie ścieżek śledzenia biegunowego i przyciągania punktów charakterystycznych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Wyświetl pełny ekran linia śledzenia punktów charakterystycznych 1: Wyświetlaj ścieżkę śledzenia obiektu tylko pomiędzy podświetlonymi punktami i do punktu do wskazanej lokalizacji 2: Nie wyświetlaj ścieżki biegun 3: Nie wyświetlaj ścieżki śledzenia i biegun

### 24.41 TRANSPARENCYDISPLAY zmienna systemowe

#### 24.41.1 Wyświetlanie transparentności

Wyświetlanie transparentności

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na

### 24.42 TRAYICONS zmienna systemowa

#### 24.42.1 Ikony paska stanu

Przełącza wyświetlanie ikon powiadomień na pasku stanu.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj ikon powiadomień na pasku stanu Włączone (1): Wyświetlaj ikony powiadomień na pasku stanu

### 24.43 TRAYNOTIFY zmienna systemowa

#### 24.43.1 Powiadomienie

Przełącza wyświetlanie dymków powiadomień.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj powiadomień Włączone (1): Wyświetlanie powiadomień

### 24.44 TRAYTIMEOUT zmienna systemowa

#### 24.44.1 Czas wyświetlania

Kontroluje czas wyświetlania powiadomień serwisowych, w sekundach. Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa TRAYNOTIFY jest włączona.

Akceptowane są wartości od 0 do 60.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 60
Domyślna wartość:	0

### 24.45 TREEDEPTH Zmienna systemowa

#### 24.45.1 Głębokość dla tree

Kontroluje maksymalną liczbę podziałów indeksu na gałęzie.



Wartość zero wyłącza indeks przestrzenny, elementy są zawsze przetwarzane w kolejności bazy danych. Liczby dodatnie włączają indeksowanie przestrzenne, liczba całkowita, maksymalnie pięć cyfr, pierwsze trzy cyfry odnoszą się do obszaru modelu, pozostałe cyfry odnoszą się do obszaru papieru. Dla liczb ujemnych współrzędna Z jest ignorowana w obszarze modelu, zalecane dla rysunków 2D.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	3020
Możliwe wartości:	0: Pomiń indeksowanie przestrzenne >0: Stosowanie indeksowania przestrzennego <0: Ignoruj współrzędne Z

### 24.46 TREEMAX zmienna systemowa

#### 24.46.1 Maksimum dla tree

Ogranicza użycie pamięci, ogranicza liczbę węzłów w indeksie przestrzennym (oct-tree) podczas regeneracji rysunku.

Narzucając stały limit za pomocą TREEMAX, można wczytywać rysunki utworzone w systemach z większą ilością pamięci niż Twój system i z większą TREEDEPTH niż Twój system może obsłużyć. Rysunki te, jeśli nie są zaznaczone, mają drzewo ósemkowe wystarczająco duże, aby ostatecznie zużywać więcej pamięci niż jest dostępne dla komputera. TREEMAX zapewnia również zabezpieczenie przed eksperymentowaniem z nieodpowiednio wysokimi wartościami TREEDEPTH.

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	10000000

### 24.47 TRIMEDGES zmienna systemowa

#### 24.47.1 UTNIJ i WYDŁUŻ do kreskowania

Określa, czy wzory kreskowania są uwzględniane podczas przycinania i wydłużania w trybie szybkim.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Używa wzorów kreskowania jako obwiedni 1: Używa tylko krawędzi kreskowania

### 24.48 TRIMEXTENDMODE zmienna systemowa

#### 24.48.1 Tryb UTNIJ i WYDŁUŻ

Określa, w jaki sposób polecenia UTNIJ i WYDŁUŻ korzystają z uproszczonych danych wejściowych.

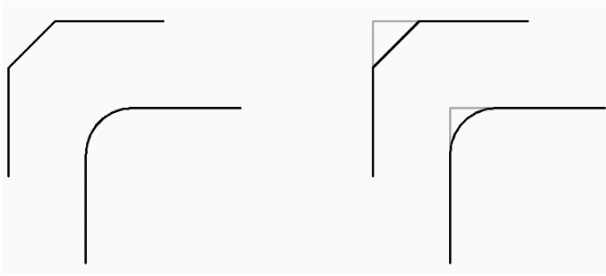
Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: W trybie standardowym należy najpierw określić krawędzie tnące i graniczne 1: W trybie szybkim wszystkie obiekty na rysunku są automatycznie określone jako krawędzie tnące i graniczne

### 24.49 TRIMMODE zmienna systemowa

#### 24.49.1 Tryb ucinania

Określa, czy długość wybranych elementów lub segmentów polilinii dla fazowań i zaokrągleń jest dostosowywana (przycinana lub wydłużana).

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie przycinaj wybranych krawędzi do punktów końcowych linii fazowania i łuków zaokrąglenia Włączone (1): Przytnij wybrane krawędzie do punktów końcowych linii fazowania i łuków zaokrąglenia



## 24.50 TRUSTEDPATHS zmienna systemowa

### 24.50.1 Zaufane lokalizacje plików wykonywalnych (tylko do odczytu)

Ścieżki do plików, które mają być używane do ładowania plików wykonywalnych.

Oddziel ścieżki plików średnikami (;)

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

## 24.51 Zmienna systemowa TSPACEFAC

### 24.51.1 Współczynnik odstępu tekstu

Steruje odległością między wierszami tekstu wielowierszowego, mierzoną jako mnożnik wysokości tekstu.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,25 do 4,0.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Nie zapisano
Zakres:	Od 0,25 do 4,0
Domyślna wartość:	1.0

## 24.52 TSPACETYPE zmienna systemowa

### 24.52.1 Typ spacji tekstu

Kontroluje typ odstępów między wierszami, używanych dla tekstu wielowierszowego.

- Przynajmniej: dostosowuje odstęp między wierszami na podstawie najwyższych znaków w wierszu
- Dokładnie: używa określonych odstępów między wierszami, niezależnie od wielkości poszczególnych znaków

**Uwaga:** Wartość tej zmiennej systemowej ma również wpływ na teksty wielowierszowe utworzone za pomocą polecenia MULTIODN.



Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	1: Co najmniej 2: Dokładnie

### 24.53 Zmienna systemowa systemowa

#### 24.53.1 Podkreślenie tekstu

Kontroluje pionowe wyrównanie ułożonego tekstu.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Wyrównaj do dołu 1: Wyrównaj do środka 2: Wyrównaj do góry

### 24.54 TSTACKSIZE zmienna systemowa

#### 24.54.1 Rozmiar tekstu

Kontroluje wysokość tekstu ułożonego, w procentach, w stosunku do wysokości zaznaczonego tekstu.

Akceptowane są wartości od 25 do 125.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	od 25 do 125
Domyślna wartość:	70



### 24.55 TTFASTEXT zmienna systemowa

#### 24.55.1 Tryb wyświetlania Tekstu TrueType

Określa, czy tekst TrueType jest rysowany jako grafika wektorowa, czy jako tekst.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyświetla tekst jako grafikę wektorową Włączone (1): Wyświetla tekst jako tekst

### 24.56 TUTORIALSONSTARTPAGE zmienna systemowa

#### 24.56.1 Samouczki na stronie startowej

Przełącz, aby kontrolować, czy samouczki są dostępne ze strony startowej.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie wyświetla przycisku samouczków praktycznych <b>Discover na stronie startowej</b> Włączone (1): Wyświetla przycisk <b>Odkryj samouczki praktyczne</b> na stronie startowej





## 25. U

### 25.1 Zmienna systemowa UCSAXISANG

#### 25.1.1 Kąt osi LUW

Steruje domyślnym kątem obrotu wokół osi X, Y lub Z dla polecenia LUW.

Akceptowane są wartości od 5 do 180.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 180
Domyślna wartość:	90

### 25.2 UCSBASE zmienna systemowa

#### 25.2.1 Początkowy LUW

Nazwa układu LUW definiującego izometryczny układ LUW.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	ŚWIAT

### 25.3 UCSDETECT zmienna systemowa

#### 25.3.1 LUW wykryty

Kontroluje zachowanie dynamicznego LUW. Dynamiczny LUW to tymczasowy LUW, który aktywuje się automatycznie po najechaniu kursorem na powierzchnię, region lub obiekt 2D.

Wartość ujemna jest taka sama jak 0, ale pomaga w przechowywaniu wcześniejszej wartości.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -3 do 3



Domyślna wartość:	1
Możliwe opcje:	negatywny: Wyłącz dynamiczny LUW 1: Włącz dla ścian brył 3D i regionów. 2: Włącz dla elementów 2D

### 25.4 UCSFOLLOW zmienna systemowa

#### 25.4.1 Śledzenie LUW

Kontroluje, czy widok planu (widok z góry powiększony do zakresu) jest generowany automatycznie przy każdej zmianie LUW.

Jeśli włączony, wyłącz zmienną systemową UCSDETECT.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj widoku planu po zmianie LUW Włączone (1): Pokaż widok planu po zmianie LUW

### 25.5 UCSICON zmienna systemowa

#### 25.5.1 Ikona LUW

Kontroluje wyświetlanie i położenie ikony LUW dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	3
Możliwe opcje:	0: Brak ikony 1: Pokaż ikonę 2: Na początku

### 25.6 UCSICONPOS zmienna systemowa

#### 25.6.1 Pozycja ikony LUW

Kontroluje położenie ikony LUW, gdy punkt początkowy nie jest widoczny.



Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Prawy dolny róg 1: Lewy dolny róg 2: Prawy górny róg 3: Lewy górny róg

## 25.7 UCSNAME zmienna systemowa

### 25.7.1 Nazwa LUW (Tylko Do Odczytu)

Nazwa układu LUW dla bieżącej rzutni, w bieżącym obszarze roboczym.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rysunek

## 25.8 UCSORG zmienna systemowa

### 25.8.1 Początek LUW (Tylko Do Odczytu)

Punkt początkowy bieżącego układu współrzędnych dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,0,0

## 25.9 UCSORTHO zmienna systemowa

### 25.9.1 LUW prostokątny

Ustawia LUW, aby podążał za bieżącym widokiem, automatycznie przełącza płaszczyznę rysowania, aby dopasować ją do bieżącej płaszczyzny widoku.



Działa tylko wtedy, gdy widok izometryczny został wybrany za pomocą polecenia -WIDOK lub widżetu PatrzOd.

Nie działa, jeśli zmienna systemowa NAVVCUBEORIENT jest ustawiona na LUW.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Po wybraniu widoku prostokątnego nie aktywuj automatycznie powiązanego prostokątnego układu LUW Włącz (1): Po wybraniu ortogonalnego widoku automatycznie aktywuje powiązany ortogonalny układ LUW

### 25.10 UCSVIEW zmienna systemowa

#### 25.10.1 Widok LUW

Kontroluje, czy bieżący LUW jest zapisywany z nazwanym widokiem.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj bieżącego LUW z nazwanym widokiem Włączone (1): Zapisz bieżący LUW z nazwanym widokiem

### 25.11 UCSVP zmienna systemowa

#### 25.11.1 Rzutnia LUW

Kontroluje, czy LUW we wszystkich rzutniach jest stały, czy zmienia się, aby odzwierciedlić LUW aktualnie aktywnej rzutni.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na



Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Niezablokowane (LUW nie jest przechowywany w rzutni) Włączone (1): Zablokowane (LUW zapisany w rzutni)
-------------------	--

### 25.12 UCSXDIR zmienna systemowa

#### 25.12.1 Kierunek LUW X (Tylko Do Odczytu)

Kierunek X dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	1,0,0

### 25.13 UCSYDIR zmienna systemowa

#### 25.13.1 Kierunek LUW Y (Tylko Do Odczytu)

Kierunek Y dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0,1,0

### 25.14 UNDOCTL zmienna systemowa

#### 25.14.1 Kontrola cofania (Tylko Do Odczytu)

Kontroluje zachowanie polecenia COFNIJ.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	5



Możliwe opcje:	0: Cofnij wyłączone 1: Cofnij włączone 2: Tylko jedno polecenie może zostać wykonane 4: Opcja Auto jest włączona 8: Grupa jest aktualnie aktywna
----------------	--

## 25.15 UNDOMARKS zmienna systemowa

### 25.15.1 Znaki cofania (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje bieżącą liczbę znaczników umieszczonych w formancie Cofnij za pomocą opcji ZAZNACZ. Opcje ZAZNACZ i WSTECZ nie są dostępne, jeśli grupa jest aktualnie aktywna.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Nie zapisano

## 25.16 UNITESURFACES zmienna systemowa

Połącz sąsiednie powierzchnie

### 25.16.1 Połącz sąsiednie powierzchnie

Łączy wyciągnięte/obrócone powierzchnie, które się stykają.

Zmienna systemowa UNITESURFACES jest jedną z czterech zmiennych systemowych znajdujących się w grupie tryb **Wyciągnięcie**.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	Wyłączone (0): Połącz przyległe powierzchnie Włączone (1): Nie łącz sąsiednich powierzchni

## 25.17 Zmienna systemowa UNITMODE

### 25.17.1 Tryb jednostek

Określa sposób wyświetlania jednostek imperialnych.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Nie usuwaj spacji, gdy odległości lub kąty są konwertowane na tekst Włączone (1): Usuń spacje, gdy odległości lub kąty są konwertowane na tekst

### 25.18 USECOMMUNICATOR zmienna systemowa

#### 25.18.1 Użyj Communicator

Pokazuje, czy jest Communicator BricsCAD<sup>®</sup> używany. Jeśli aktywne, pokazuje również typ licencji.

- 0: Brak licencji, Communicator BricsCAD<sup>®</sup> formaty importu i eksportu nie są dostępne.
- 1: wersja próbna, działa Communicator BricsCAD<sup>®</sup> w trybie próbnym, wygasa po 30 dniach.
- 2: pełny, uruchamia pełny Communicator BricsCAD<sup>®</sup> zestaw importu i eksportu.

Jeśli licencja zostanie zmieniona, nowy poziom wchodzi w życie po ponownym uruchomieniu programu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Preferencje
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Nie używam programu Communicator Communicator w użyciu - okres testowy Communicator w użyciu - w pełni licencjonowany

### 25.19 USENEWSTATUSBAR zmienna systemowa

#### 25.19.1 Podgląd paska stanu

Określa typ wyświetlanego paska stanu.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Pokaż pasek stanu WX Włączone (1): Pokaż pasek stanu Qt

### 25.20 USERI1 zmienna systemowa

#### 25.20.1 Użytkownik Liczba Całkowita 1

Pierwsza z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0

### 25.21 USERI2 zmienna systemowa

#### 25.21.1 Użytkownik Liczba Całkowita 2

Druga z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0

### 25.22 USERI3 zmienna systemowa

#### 25.22.1 Użytkownik Liczba Całkowita 3

Trzecia z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0





### 25.23 Zmienna systemowa USERI4

#### 25.23.1 Użytkownik Liczba Całkowita 4

Czwarta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0

### 25.24 USERI5 zmienna systemowa

#### 25.24.1 Użytkownik Liczba Całkowita 5

Piąta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0

### 25.25 USERR1 zmienna systemowa

#### 25.25.1 Użytkownik prawdziwy 1

Pierwsza z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 25.26 Zmienna systemowa USERR2

#### 25.26.1 Użytkownik prawdziwy 2

Druga z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

Wpisz:	Rzeczywista
--------	-------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 25.27 USERR3 zmienna systemowa

#### 25.27.1 Użytkownik rzeczywisty 3

Trzecia z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 25.28 USERR4 zmienna systemowa

#### 25.28.1 Użytkownik prawdziwy 4

Czwarta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0

### 25.29 Zmienna systemowa USERR5

#### 25.29.1 Użytkownik prawdziwy 5

Piąta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0



### 25.30 USERS1 zmienna systemowa

#### 25.30.1 Ciąg użytkownika 1

Pierwsza z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 25.31 USERS2 zmienna systemowa

#### 25.31.1 Użytkownik String 2

Druga z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 25.32 USERS3 zmienna systemowa

#### 25.32.1 Użytkownik String 3

Trzecia z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 25.33 USERS4 zmienna systemowa

#### 25.33.1 Użytkownik String 4

Czwarta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 25.34 USERS5 zmienna systemowa

#### 25.34.1 Użytkownik String 5

Piąta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.



Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano

### 25.35 USESTANDARDOPENFILEDIALOG zmienna systemowa

#### 25.35.1 Użyj standardowego okna dialogowego otwierania pliku (Windows)

Używa standardowego (nieprzerabianego) okna dialogowego dla poleceń OTWÓRZ, NZAPISZ i WSTAW (tylko Windows). Zobacz także zmienne systemowe DRAWINGPATH, BLOCKSPATH i PLACESBARFOLDER.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	WYł



## 26. V

### 26.1 VBAMACROS zmienna systemowa

#### 26.1.1 Włączanie makr

Włącza makra po załadowaniu projektu VBA.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz makra podczas wczytywania projektu VBA Włączone (1): Włącz makra podczas wczytywania projektu VBA

### 26.2 VENDORNAME zmienna systemowa

#### 26.2.1 Nazwa dostawcy (przestarzałe)

Pokazuje nazwę dostawcy.

Tylko BricsCAD

Tylko do odczytu

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Bricsys

### 26.3 VERBOSEBIMSECTIONUPDATE zmienna systemowa

#### 26.3.1 Dodatkowa diagnostyka podczas aktualizacji przekroju

Wyświetla dodatkową diagnostykę dla polecenia BIMAKTUALIZUJPRZEKRÓJ.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	Na
-------------------	----

### 26.4 VERSIONCONTROLCONFIGPATH zmienna systemowa

#### 26.4.1 Ścieżka konfiguracji kontroli wersji

Ścieżka do pliku używanego do przechowywania ustawień kontroli wersji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 26.5 VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH zmienna systemowa

#### 26.5.1 Ścieżka pobierania kontroli wersji

Ścieżka do pliku używanego do przechowywania projektów kontroli wersji.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr

### 26.6 VERSIONCUSTOMIZABLEFILES zmienna systemowa

#### 26.6.1 Pliki dostosowywalne do wersji (tylko do odczytu)

Pokazuje aktualną wersję plików CUI i PGP.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Preferencje

### 26.7 VIEWCTR zmienna systemowa

#### 26.7.1 Środek widoku (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne punktu środkowego bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek



## 26.8 VIEWDIR zmienna systemowa

### 26.8.1 Kierunek widoku (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla kierunek widoku bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek

## 26.9 VIEWMODE zmienna systemowa

### 26.9.1 Tryb widoku (Tylko Do Odczytu)

Tryb widoku bieżącej rzutni.

- Jeśli wyłączone, przednia płaszczyzna przycinania przechodzi przez punkt kamery (wektory za kamerą nie są wyświetlane), chyba że przednie przycięcie jest wyłączone.
- Jeśli opcja **Przednie przycięcie nie w oku** jest włączona, zmienna systemowa FRONTZ kontroluje przednią płaszczyznę przycinania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 31
Możliwe opcje:	0: Wyłączony 1: Aktywny widok perspektywiczny 2: Zakładanie z przodu 4: Tylne przypinanie 8: Włączony tryb śledzenia UCS 16: Przedni klips nie znajduje się na oku

## 26.10 VIEWSIZE zmienna systemowa

### 26.10.1 Rozmiar widoku (Tylko Do Odczytu)

Wysokość bieżącej rzutni.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	0.0



## 26.11 VIEWTWIST zmienna systemowa

### 26.11.1 Skręcenie widoku (Tylko Do Odczytu)

Kąt skręcenia widoku względem LUW dla bieżącej rzutni.

Wpisz:	Rzeczywista
Zapisano w:	Rysunek

## 26.12 VIEWUPDATEAUTO zmienna systemowa

### 26.12.1 Automatycznie aktualizuj widoki rysunku

Włącza automatyczne aktualizacje widoków rysunku (w obszarze papieru), gdy zmienia się model źródłowy.

Gdy ta opcja jest wyłączona, polecenie ZOBACZAKTUALIZUJ ręcznie aktualizuje widoki rysunku utworzone za pomocą poleceń VIEWBASE i VIEWSECTION. Działa to tylko w przestrzeni papierowej.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie aktualizuj widoków rysunku automatycznie Włączone (1): Aktualizuj widoki rysunku automatycznie

## 26.13 VISRETAIN zmienna systemowa

### 26.13.1 Zachowaj widoczność

Steruje widocznością, kolorem, rodzajem i szerokością linii obiektu XRef oraz zapisuje zmiany ścieżki na zagnieżdżone pliki XRef. Jeśli zmienna systemowa PSTYLEPOLICY jest wyłączona (0), kontroluje również style wydruku warstw zależnych od XRef.

- Jeśli wyłączone (0): Zmiany wprowadzone w warstwach zależnych od XRefs w bieżącym rysunku są ważne tylko w bieżącej sesji i nie są zapisywane wraz z rysunkiem. Po ponownym otwarciu bieżącego rysunku tabela warstw zostanie ponownie wczytana z rysunku referencyjnego, a bieżący rysunek odzwierciedli te ustawienia. Dotyczy to następujących ustawień warstw: Wł., Wył., Zamroź, Odblokuj, Kolor, Ltype, LWeight i PStyle (jeśli zmienna PSTYLEPOLICY jest ustawiona na 0).
- Jeśli Włączone (1): Ustawienia warstw są zapisywane wraz z tabelą warstw bieżącego rysunku i są zachowywane z sesji na sesję.





Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wył., tabela warstw przechowywana w pliku XRef ma pierwszeństwo 1: Wł., zmiany warstw zależne od XRef wprowadzone w bieżącym rysunku mają pierwszeństwo

### 26.14 VOLUMEPREC zmienna systemowa

#### 26.14.1 Dokładność objętości

Określa liczbę miejsc dziesiętnych wyświetlanych dla woluminów, jeśli właściwości woluminu są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS.

Jeśli wartość jest ujemna, używana jest funkcja LUPREC (Linear Unit Precision).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -1 do 8
Domyślna wartość:	-1
Możliwe wartości:	-1: Użyj zmiennej systemowej LUPREC 0 1: 0.0 2: 0.00 3: 0.000 4: 0.0000 5: 0.00000 6: 0.000000 7: 0.0000000 8: 0.00000000



## 26.15 VOLUMEUNITS zmienna systemowa

### 26.15.1 Jednostki objętości

Steruje listą jednostek używanych do wyświetlania woluminu, jeśli właściwości woluminu są sformatowane za pomocą zmiennej systemowej PROPUNITS.

Jeśli pole jest puste, wszystkie woluminy są zgodne z rysunkiem.

**Uwaga:** Ciąg zawiera rozdzieloną spacjami listę skrótów jednostek.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	w stopach, mi, $\mu$ m, mm, cm, m, km

## 26.16 VPMAXIMIZEDSTATE zmienna systemowa

### 26.16.1 Zmaksymalizowana rzutnia (tylko do odczytu)

Wyświetla wartość wskazującą, czy rzutnia jest zmaksymalizowana.

**Uwaga:** Nie można drukować ani publikować, gdy rzutnia jest zmaksymalizowana.

Ta zmienna systemowa jest dostępna tylko w wierszu polecenia.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	WYŁ
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Rzutnia nie jest maksymalizowana Włączone (1): Rzutnia jest zmaksymalizowana

## 26.17 VPROTATEASSOC zmienna systemowa

### 26.17.1 Obróć widok

Obraca widok za pomocą rzutni w obszarze papieru.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Obróć widok wyłączony Włączone (1): Obróć view włączony

### 26.18 VS MAX zmienna systemowa

#### 26.18.1 Maksimum ekranu wirtualnego (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne prawego górnego narożnika bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek

### 26.19 VS MIN zmienna systemowa

#### 26.19.1 Minimalny ekran wirtualny (tylko do odczytu)

Współrzędne lewego dolnego rogu bieżącej rzutni.

Wpisz:	Punkt 3D
Zapisano w:	Rysunek

### 26.20 VT DURATION zmienna systemowa

#### 26.20.1 Pokaż czas przemieszczenia

Kontroluje czas trwania animowanych przejść widoku, w milisekundach.

Akceptowane są wartości od 0 do 5000.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 5000
Domyślna wartość:	750



### 26.21 VTENABLE zmienna systemowa

#### 26.21.1 Włącz widok przemieszczenia

Włącza przejścia animacji podczas przesuwania, powiększania i obracania widoku w obszarze modelu. Zobacz także zmienną systemową VTFPS.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 7
Domyślna wartość:	3
Możliwe opcje:	1: Do powiększania/przesuwania 2: Do obrotu 4: W trybie nienadzorowanym

### 26.22 VTFPS zmienna systemowa

#### 26.22.1 Minimalna ilość FPS przemieszczenia

Kontroluje minimalną liczbę klatek na sekundę wymaganą do włączenia animowanych przejść widoku. Akceptowane są wartości od 1 do 30.

Wartość domyślna to 7, co oznacza, że czas ponownego rysowania powinien trwać krócej niż 143 (=1000/7) milisekund. Jeśli komputer nie jest w stanie wystarczająco szybko odświeżyć widoku, animacja nie będzie dostępna.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 1 do 30
Domyślna wartość:	7



## 27. W

### 27.1 WARNINGMESSAGES zmienna systemowa

#### 27.1.1 Komunikaty ostrzegawcze

Kontroluje, które komunikaty ostrzegawcze są wyświetlane.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Długie
Zapisano w:	Preferencje
Domyślna wartość:	1048575
Możliwe opcje:	<p>1: Po wybraniu kontekstu 3D z wyłączonym renderowaniem sprzętowym</p> <p>2: Gdy właściwości narzędzia są modyfikowane w oknie dialogowym Dostosuj</p> <p>4: Po usunięciu niestandardowych właściwości arkusza</p> <p>8: Gdy elementy są przenoszone do warstwy zablokowanej lub poza nią</p> <p>16: Podczas zapisywania do poprzedniej wersji, która nie obsługuje niektórych obiektów</p> <p>32: Po otwarciu rysunku i wykryciu zmodyfikowanych załączników</p> <p>64: Po utworzeniu nowej warstwy, która nie pasuje do bieżącego filtra warstwy</p> <p>128: Renderowanie: Rozmiary kafelków od 4 do 127 są przetwarzane jako 128</p> <p>256: Gdy bryła kategorii jest rozwinięta w panelu Właściwości.</p> <p>512: Po usunięciu elementu w oknie dialogowym Dostosuj</p> <p>1024: Przy publikowaniu: Zapisz listę arkuszy</p> <p>2048: Po usunięciu układów w Eksploratorze ustawień strony</p> <p>4096: Gdy obliczenia właściwości masy zajmują dużo czasu.</p> <p>8192: Podczas przechodzenia do trybu edycji macierzy.</p> <p>16384: Gdy istnieją niekompatybilne jednostki.</p> <p>32768: Kiedy modyfikacja definicji bloku spowoduje aktualizację wszystkich powiązanych odniesień do bloków</p> <p>65536: Jeśli łącze danych uległo zmianie, tabele korzystające z tego łącza mogą wymagać zaktualizowania.</p> <p>131072: Gdy WIDOKPODST jest używany do rysunków architektonicznych</p> <p>262144: Gdy zamknięta kategoria w panelu Właściwości jest rozwinięta.</p> <p>524288: Po usunięciu pustej kategorii w panelu Właściwości</p>



## 27.2 WHIPARC zmienna systemowa

### 27.2.1 Łuki wiążące

Kontroluje, czy okręgi i łuki kołowe mają być wyświetlane jako prawdziwe (gładkie) okręgi, czy jako seria linii kątowych.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Wyświetlaj okręgi i łuki jako serie linii kątowych 1: Wyświetlaj jako prawdziwe okręgi łuki

## 27.3 WHIPTHREAD zmienna systemowa

### 27.3.1 Wykorzystanie rdzeni

Kontroluje, czy polecenia REGEN i PRZERYŚ używają wielowątkowości, jeśli urządzenie ma wiele procesorów (Jeszcze nie obsługiwane).

Gdy przetwarzanie wielowątkowe jest używane do operacji ponownego rysowania (wartość 2 lub 3), nie ma gwarancji, że kolejność elementów określona za pomocą polecenia KOLEJNOŚĆ zostanie zachowana do wyświetlenia, ale zostanie zachowana do drukowania.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 3
Domyślna wartość:	0
Możliwe opcje:	0: Brak wielowątkowości 1: Wielowątkowość regeneracji 2: Przerysuj wielowątkowość



## 27.4 WINDOWAREACOLOR zmienna systemowa

### 27.4.1 Kolor obszaru okna

Steruje kolorem obszarów zaznaczenia okien (od lewej do prawej).

Działa tylko wtedy, gdy zmienna systemowa SELECTIONAREA jest włączona.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 1 do 255
Domyślna wartość:	150

## 27.5 WIPEOUTFRAME zmienna systemowa

### 27.5.1 Wypełniona ramka

Steruje wyświetlaniem ramek dla elementów przykrywających, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych (3)**.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Ukryj ramki wymazywania 1: Wyświetl i drukuj wypełnione ramki 2: Wyświetl, lecz nie drukuj wypełnionych ramek

## 27.6 WMFBKGND zmienna systemowa

### 27.6.1 Tło Windows Meta File

Kontroluje tło WMF (Windows Meta File) lub sposób wyświetlania kopiowanych elementów do innych aplikacji.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Przezroczyste tło; pierwszy plan ustawiony za pomocą zmiennej systemowej WMFFOREGND Włącz (1): Bieżący kolor tła; Pierwszy plan pozostaje niezmienny

### 27.7 WMFFOREGND zmienna systemowa

#### 27.7.1 Pierwszy plan Windows Meta File

Określa sposób tworzenia i wyświetlania pierwszego planu pliku WMF (Windows Meta File) lub Kopiuj klip w innych aplikacjach.

Parametr WMFFOREGND ma zastosowanie tylko wtedy, gdy parametr WMFBKGND jest ustawiony na wartość 0.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłącz (0): Upewnij się, że kolor pierwszego planu jest ciemniejszy niż kolor tła Włączone (1): Upewnij się, że kolor pierwszego planu jest jaśniejszy niż kolor tła

### 27.8 WMFTTFASTEXT zmienna systemowa

#### 27.8.1 Tryb Tekstu TrueType dla Pliku Metadanych Windows

Kontroluje, czy tekst TrueType jest eksportowany jako grafika wektorowa, czy jako tekst do pliku WMF (Windows Meta File).

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Eksportuj tekst TrueType jako grafikę wektorową Włączone (1): Eksportuj tekst TrueType jako tekst





## 27.9 Zmienna systemowa WNDLMAIN

### 27.9.1 Stan okna głównego

Stan głównego okna graficznego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Normalny 1: Zminimalizowany 2: Maksymalizowany

## 27.10 WNDLSCRL zmienna systemowa

### 27.10.1 Paski przewijania okien (Windows)

Kontroluje sposób wyświetlania pasków przewijania w głównym oknie graficznym.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Obszar roboczy
Domyślna wartość:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie pokazuj pasków przewijania Włączone (1): Pokaż paski przewijania

## 27.11 WNDLTEXT zmienna systemowa

### 27.11.1 Status okna tekstowego

Status okna tekstowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	Krótki
--------	--------



Zapisano w:	Rejestr
Możliwe wartości:	0: Ukryty 1: Normalny 2: Zminimalizowany 3: Zmaksymalizowany

## 27.12 WNDPMAIN zmienna systemowa

### 27.12.1 Główne okno góra-lewo

Lewa górna pozycja głównego okna graficznego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rejestr

## 27.13 WNDPTEXT zmienna systemowa

### 27.13.1 Okno tekstowe w lewym górnym rogu

Górna lewa pozycja okna tekstowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rejestr

## 27.14 WNDMAIN zmienna systemowa

### 27.14.1 Rozmiar głównego okna

Rozmiar głównego okna graficznego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rejestr



## 27.15 WNDSTEXT zmienna systemowa

### 27.15.1 Rozmiar okna tekstowego

Rozmiar okna tekstowego.

Tylko BricsCAD

Wpisz:	2D punkt
Zapisano w:	Rejestr

## 27.16 WORLDUCS zmienna systemowa

### 27.16.1 Globalny LUW (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla, czy LUW pasuje do GUW, czy nie.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): LUW nie pasuje do WCS Włączone (1): Układ UCS jest zgodny z WCS

## 27.17 WORLDVIEW zmienna systemowa

### 27.17.1 Widok świat

Kontroluje, czy polecenia DWIDOK lub PKTOBS zmieniają bieżący LUW na GUW.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	1
Możliwe wartości:	0: Układ LUW pozostaje niezmienny 1: Układ LUW zmienia się w GUW na czas trwania polecenia; dane wejściowe polecenia są względne w stosunku do bieżącego LUW



## 27.18 WRITESTAT zmienna systemowa

### 27.18.1 Status zapisu (Tylko Do Odczytu)

Status otwartego rysunku - tylko do odczytu lub do zapisywalny.

Używany w LISP do określenia statusu zapisu rysunku.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Nie zapisano
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie można zapisywać na rysunku Włączone (1): Może zapisywać do rysunku

## 27.19 WSAUTOSAVE zmienna systemowa

### 27.19.1 Autozapis obszaru roboczego

Automatycznie zapisuje zmiany w obszarze roboczym.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj automatycznie Włączone (1): Zapisz automatycznie

## 27.20 WSCURRENT zmienna systemowa

### 27.20.1 Aktualny Obszar Roboczy

Nazwa bieżącego obszaru Roboczego.

Wpisz:	Struna
Zapisano w:	Rejestr



## 28. X

### 28.1 XCLIPFRAME zmienna systemowa

#### 28.1.1 Rama wklejenia Xref

Kontroluje wyświetlanie granic przycinania XRef, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych** (3).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	2
Możliwe wartości:	0: Ukryj granice przycięcia 1: Wyświetlaj i drukuj granice przycięcia 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj granic przycięcia

### 28.2 Zmienna systemowa XDWGFADECTL

#### 28.2.1 Kontrola zanikania bazy danych załącznika

Steruje przezroczystością załączników.

Akceptowane są wartości od -90 do 90. Wartości ujemne wyłączają zanikanie.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od -90 do 90
Domyślna wartość:	70

### 28.3 XEDIT zmienna systemowa

#### 28.3.1 Edytowalny XRef

Umożliwia edycję w miejscu na bieżącym rysunku, jeśli znajduje się do niego odniesienie w innym rysunku.

Wpisz:	Boolowskie
--------	------------



Zapisano w:	Rysunek
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie można użyć lokalnej edycji odwołań Włączone (1): Można korzystać z lokalnej edycji odwołań

### 28.4 XFADECTL zmienna systemowa

#### 28.4.1 Sterowanie zanikaniem edycja odnośnika

Kontroluje przezroczystość dla XRef w trybie edycji.

Ta zmienna systemowa ma wpływ tylko na jednostki, które nie są edytowane w odwołaniu.

Akceptowane są wartości od 0 do 90.

- Wartość 0 oznacza całkowicie nieprzezroczysty.
- Wartość 90 oznacza maksymalną przezroczystość.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 90
Domyślna wartość:	50

### 28.5 XLOADCTL zmienna systemowa

#### 28.5.1 Kontrola ładowania XRef

Kontroluje ładowanie żądania XRef i to, czy otwierana jest kopia czy oryginalny rysunek (jeszcze nie obsługiwane).

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 2
Domyślna wartość:	1



Możliwe wartości:	0: Wyłącz żądanie ładowania; cały rysunek jest załadowany 1: Włącz żądanie ładowania; referencyjne rysunki są otwarte i zablokowane 2: Włącz żądanie ładowania; kopie referencyjnych rysunków są otwarte i zablokowane; referencyjne rysunki nie są zablokowane
-------------------	---

### 28.6 XLOADPATH zmienna systemowa

#### 28.6.1 Ścieżka ładowania XRef

Kontroluje ścieżkę do przechowywania tymczasowych kopii XRefów ładowanych na żądanie. Zobacz także zmienną systemową XREFCTL.

Wpisz:	Standardowa ciąg
Zapisano w:	Rejestr

### 28.7 Zmienna systemowa XNOTIFYTIME

#### 28.7.1 Czas Xnotify

Kontroluje częstotliwość sprawdzania przez program zmodyfikowanych XRefów, obrazów i dokumentów PDF, w minutach.

Dzieje się tak, jeśli opcja XREFNOTIFY, IMAGENOTIFY i/lub PDFNOTIFY jest włączona.

Akceptowane są wartości od 0 do 10 080.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	Od 0 do 10080
Domyślna wartość:	5

### 28.8 Zmienna systemowa XREFCTL

#### 28.8.1 Sterowanie XRef

Tworzy pliki dziennika XRef (XLG).

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr



Zakres:	WYł
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Nie zapisuj plików dziennika Wł. (1): Zapis plików dziennika

### 28.9 XREFNOTIFY zmienna systemowa

#### 28.9.1 Powiadomienie XRef

Wyświetla ostrzeżenie, gdy rysunek jest otwarty, jeśli brakuje plików XRef.

Wpisz:	Boolowskie
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	Na
Możliwe wartości:	Wyłączone (0): Wyłącz powiadomienie o odnośniku Włączone (1): Włącz powiadomienie o odnośniku

### 28.10 XREFOVERRIDE zmienna systemowa

#### 28.10.1 Nadpisanie XRef

Kontroluje wyświetlanie właściwości wizualnych elementu (takich jak kolor, rodzaj linii, szerokość linii, przezroczystość lub styl wydruku) na warstwach odnośników.

- Jeśli 0: Gdy właściwości elementów na rysunku odnośnika są ustawione na JakWarstwa, wszelkie zmiany właściwości warstwy odnośnika są wyświetlane w bieżącym rysunku.
- Jeśli 1: Gdy właściwości elementów na rysunku XREF nie są ustawione na JakWarstwa, elementy na warstwach odnośników są traktowane tak, jakby ich właściwości były ustawione na JakWarstwa. Każda warstwa odnośnika zewnętrznego może mieć swój własny zestaw nadpisać warstwy.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rysunek
Zakres:	Od 0 do 1
Domyślna wartość:	0





Możliwe wartości:	(0): Wyłączone, tylko właściwość JakWarstwa obiektów z XREF może być zmieniona (1): Włączone, wszystkie właściwości obiektów na XREF mogą być zmieniane przez oryginalną warstwę
-------------------	---



29. Y



## 30. Z

### 30.1 ZOOMFACTOR zmienna systemowa

#### 30.1.1 Współczynnik powiększenia

Kontroluje przyrostową zmianę powiększenia w odniesieniu do kółka myszy.

Podczas powiększania krok przyrostowy zmniejsza się stopniowo, co pozwala łatwo skupić się na określonym szczególe.

Akceptowane są wartości od 3 do 100.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Zakres:	od 3 do 100
Domyślna wartość:	40

### 30.2 ZOOMWHEEL zmienna systemowa

#### 30.2.1 Kierunek powiększania kółkiem myszy

Przełącza kierunek powiększania kółkiem myszy.

Wpisz:	Krótki
Zapisano w:	Rejestr
Domyślna wartość:	0
Możliwe wartości:	0: Powiększenie do przodu, pomniejszenie do tyłu 1: Do przodu pomniejsza, do tyłu powiększa