



Bricsys®

Odniesienie do zmiennej systemowej (V26)





Spis treści

1.		63
1.1	_QUADTABFLAGS zmienna systemowa	63
1.1.1	Etykiety wstążki Quad	63
1.2	_VERNUM zmienna systemowa	63
1.2.1	Numer wersji (tylko do odczytu)	63
2.	2	64
2.1	2DCONSTRAINTFLAGS zmienna systemowa	64
2.1.1	Flagi Wiązań 2D	64
3.	3	65
3.1	3DCOMPAREMODE zmienna systemowa	65
3.1.1	Tryb porównania	65
3.2	3DOSMODE zmienna systemowa	65
3.2.1	Tryb przyciągania punktów 3D	65
3.3	3DSNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa	66
3.3.1	kolor znacznika punktów snap 3d	66
4.	A	67
4.1	ACADLSPASDOC zmienna systemowa	67
4.1.1	on_start.lsp dla każdego dokumentu	67
4.2	ACADPREFIX zmienna systemowa	67
4.2.1	Ścieżka folderu programu (Tylko Do Odczytu)	67
4.3	ACADVER zmienna systemowa	67
4.3.1	Wersja AutoCAD (Tylko Do Odczytu)	67
4.4	ACISHLRRESOLUTION zmienna systemowa	67
4.4.1	Usuwanie urytych linii	67
4.5	ACISSAVEASMODE zmienna systemowa	68
4.5.1	Acis zapisany jako model	68
4.6	ACISOUTVER zmienna systemowa	68
4.6.1	Wersja Acisout	68
4.7	ADAPTIVEGRIDSTEPSize zmienna systemowa	68
4.7.1	Wielkość adaptacyjnego kroku siatki	68
4.8	AFLAGS zmienna systemowa	69
4.8.1	Opcje Atrybutu	69
4.9	Zmienna systemowa ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC	69
4.9.1	Wyrównanie wymiarów	69
4.10	ALLOWEDBENDANGLES zmienna systemowa	70
4.10.1	Dopuszczalne kąty gięcia	70
4.11	ALLOWTABEXTERNALMOVE zmienna systemowa	70
4.11.1	Przenoszenie kart na zewnątrz (Mac i Linux)	70
4.12	ALLOWTABMOVE zmienna systemowa	70
4.12.1	Przenoszenie kart (Mac i Linux)	70
4.13	ALLOWTABSPLIT zmienna systemowa	71
4.13.1	Dzielenie kart (Mac i Linux)	71
4.14	AMPOWERDIMDISPLAY zmienna systemowa	71
4.14.1	Mechaniczny edytor 2D	71
4.15	AMSYMSCALE zmienna systemowa	71
4.15.1	Skalowanie adnotacji Mechanical2D	71
4.16	ANGBASE zmienna systemowa	72
4.16.1	Kąt bazowy	72



Spis treści

4.17	ANGDIR zmienna systemowa	72
4.17.1	Kierunek kąta	72
4.18	ANNOALLVISIBLE zmienna systemowa	72
4.18.1	Adnotacja widoczności	72
4.19	ANNOAUTOSCALE zmienna systemowa	73
4.19.1	Skalowanie adnotacji	73
4.20	ANNOMONITOR zmienna systemowa	73
4.20.1	Monitor adnotacji	73
4.21	ANNOTATIVEDWG zmienna systemowa	74
4.21.1	Rysunek opisowy	74
4.22	ANTIALIASRENDER zmienna systemowa	74
4.22.1	Wartość anti-alias dla renderowania	74
4.23	ANTIALIASSCREEN zmienna systemowa	75
4.23.1	Wartość Anti-alias dla ekranu	75
4.24	APBOX zmienna systemowa	75
4.24.1	Pole wyszukiwania punktów	75
4.25	APERTURE zmienna systemowa	76
4.25.1	Czułość punktów charakterystycznych	76
4.26	AREA zmienna systemowa	76
4.26.1	Obszar (Tylko Do Odczytu)	76
4.27	AREAPREC zmienna systemowa	76
4.27.1	Precyzja obszaru	76
4.28	AREAUNITS zmienna systemowa	77
4.28.1	Jednostki powierzchni	77
4.29	ARRAYASSOCIATIVITY zmienna systemowa	77
4.29.1	Asocjacyjne szyki	77
4.30	ARRAYEDITSTATE zmienna systemowa	78
4.30.1	Stan edycji szyku (Tylko Do Odczytu)	78
4.31	ARRAYTYPE zmienna systemowa	78
4.31.1	Typ Szyku	78
4.32	ATTDIA zmienna systemowa	78
4.32.1	Okno dialogowe Atrybut	78
4.33	ATTFULLUPDATE zmienna systemowa	79
4.33.1	Resetowanie atrybutów po edycji rekordu bloku	79
4.34	ATTMODE zmienna systemowa	79
4.34.1	Tryb wyświetlania atrybutu	79
4.35	ATTRACTIONDISTANCE zmienna systemowa	80
4.35.1	Odległość przyciągania uchwytów	80
4.36	ATTREQ zmienna systemowa	80
4.36.1	Domyślne ustawienia wstawiania	80
4.37	AUDITCTL zmienna systemowa	80
4.37.1	Kontrola rewizji	80
4.38	AUDITERRORCOUNT zmienna systemowa	81
4.38.1	Liczba Błędów Testu (Tylko Do Odczytu)	81
4.39	AUNITS zmienna systemowa	81
4.39.1	Typ jednostki kąta	81
4.40	AUPREC zmienna systemowa	81
4.40.1	Dokładność jednostki kąta	81



Spis treści

4.41	AUTOCOMPLETEDELAY zmienna systemowa	82
4.41.1	Opóźnienie Autouzupełniania	82
4.42	AUTOCOMPLETEMODE zmienna systemowa	82
4.42.1	Tryb Autouzupełniania	82
4.43	AUTOMATICZMIENNA zmienna systemowa	83
4.43.1	Automatyczne połączenie	83
4.44	AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIORBEHAVIOR zmienna systemowa	83
4.44.1	Automatyczne zachowanie przekrojów schodów	83
4.45	AUTOMATICTEES zmienna systemowa	84
4.45.1	Trójniki automatyczne	84
4.46	AUTORESETSCALES zmienna systemowa	84
4.46.1	Wyczyść nieużywane skale	84
4.47	AUTOSAVECHECKONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa	84
4.47.1	Ignoruj wszystko prócz pierwszego bitu DBMOD dla auto zapisu	84
4.48	AUTOSNAP zmienna systemowa	85
4.48.1	AutoSnap	85
4.49	AUTOTRACKINGVECCOLOR zmienna systemowa	85
4.49.1	Kolor wektora auto śledzenia	85
4.50	AUTOVPFITTING zmienna systemowa	86
4.50.1	Automatyczna zmiana rozmiaru rzutni	86
5.	B	87
5.1	BACKGROUNDPLOT zmienna systemowa	87
5.1.1	Drukowanie w tle	87
5.2	BACKZ zmienna systemowa	87
5.2.1	Odległość tylnej wyciętej płaszczyzny	87
5.3	BACTIONBARMODE system variable	87
5.3.1	Display Action Bars	87
5.4	BACTIONCOLOR system variable	88
5.4.1	Action Text Color	88
5.5	BASEFILE zmienna systemowa	88
5.5.1	Szablon	88
5.6	BCFSOURCEURL zmienna systemowa	88
5.6.1	Źródłowy adres URL BCF	88
5.7	BEDITASSOCMODE zmienna systemowa	88
5.7.1	Identyfikatory asocjacyjne w BEDYCJA	88
5.8	BEDITMODE system variable	89
5.8.1	Block editor mode (Read Only)	89
5.9	BGRIPOBJCOLOR system variable	89
5.9.1	Grip Color	89
5.10	BGRIPOBJSIZE system variable	90
5.10.1	Grip Size	90
5.11	BILLOFMATERIALSSETTINGS zmienna systemowa	90
5.11.1	Domyślne zestawienie materiałów	90
5.12	BIMDEFAULTPROPERTIESPATH zmienna systemowa	90
5.12.1	Domyślna ścieżka właściwości	90
5.13	BIMMATCHPROP zmienna systemowa	91
5.13.1	Dopasuj właściwości BIM	91
5.14	BIMOSMODE zmienna systemowa	91



Spis treści

5.14.1	Tryb BIM snap	91
5.15	BIMPROFILESTANDARDS zmienna systemowa	91
5.15.1	Standardy profilu	91
5.16	BINDTYPE zmienna systemowa	92
5.16.1	Typ bindowania Xref	92
5.17	BKGCOLOR zmienna systemowa	92
5.17.1	Kolor tła	92
5.18	BKGCOLORDBEDIT system variable	92
5.18.1	Background color in the Dynamic Block Editor	92
5.19	BKGCOLORPBEDIT system variable	93
5.19.1	Background color in the Parametric Block Editor	93
5.20	BKGCOLORPS zmienna systemowa	93
5.20.1	Kolor tła obszaru papieru	93
5.21	BLIPMODE zmienna systemowa	93
5.21.1	Znacznik punktów	93
5.22	BLOCKEDITLOCK zmienna systemowa	94
5.22.1	Blokada edytora bloku	94
5.23	BLOCKEDITOR zmienna systemowa	94
5.23.1	Edytor bloków (Tylko Do Odczytu)	94
5.24	BLOCKIFYMODE zmienna systemowa	94
5.24.1	Zablokuj ustawienia	94
5.25	Zmienna systemowa BLOCKIFYSCANNER	95
5.25.1	Skaner Blockify	95
5.26	BLOCKIFYTOLERANCE zmienna systemowa	95
5.26.1	Tolerancja Blockify	95
5.27	BLOCKLEVELOFDETAIL zmienna systemowa	96
5.27.1	Poziom szczegółowości bloku	96
5.28	BLOCKSPATH zmienna systemowa	96
5.28.1	Ścieżka bloków	96
5.29	Zmienna systemowa BLOCKTESTWINDOW	96
5.29.1	Okno testu bloku (tylko do odczytu)	96
5.30	BMAUTOUPDATE zmienna systemowa	97
5.30.1	Aktualizuj zewnętrzne komponenty	97
5.31	BMEXTERNALIZEILLEGALSymbols zmienna systemowa	97
5.31.1	Leczenie nielegalnych symboli	97
5.32	BMFORMTEMPLATEPATH zmienna systemowa	97
5.32.1	BMFORM ścieżka szablonu	97
5.33	BMTOOLPATH zmienna systemowa	98
5.33.1	Ścieżki wyszukiwania narzędzi Kontroli Złożenia	98
5.34	BMUPDATEMODE zmienna systemowa	98
5.34.1	Tryb aktualizacji komponentów złożenia	98
5.35	BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT zmienna systemowa	98
5.35.1	Domyślny przyrost długości	98
5.36	BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER zmienna systemowa	99
5.36.1	Domyślna nakrętka	99
5.37	BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER zmienna systemowa	99
5.37.1	Domyślna liczba nakrętek	99
5.38	BOLTINGASMDEFAULTSTUD zmienna systemowa	99



Spis treści

5.38.1	Domyślny sworzeń	99
5.39	BOMFILTERSETTINGS, zmienna systemowa	100
5.39.1	Domyślne ustawienia filtra BOM	100
5.40	BOMPROPERTYSET zmienna systemowa	100
5.40.1	Domyślny zestaw właściwości BOM	100
5.41	BOMTEMPLATE zmienna systemowa	101
5.41.1	Szablon domyślny	101
5.42	BOMTHUMBNAILHEIGHT zmienna systemowa	101
5.42.1	Domyślna wysokość miniatury, piks	101
5.43	BOMTHUMBNAILWIDTH zmienna systemowa	101
5.43.1	Domyślna szerokość miniatury, piks	101
5.44	BOUNDARYCOLOR zmienna systemowa	102
5.44.1	Wykryty kolor obwiedni	102
5.45	BPARAMETERCOLOR system variable	102
5.45.1	Parameter Color	102
5.46	BPARAMETERFONT system variable	102
5.46.1	Font Name	102
5.47	BPARAMETERSIZE system variable	102
5.47.1	Parameter Size	102
5.48	BPTEXTHORIZONTAL system variable	103
5.48.1	Parameter Text Alignment	103
5.49	BSYSLIBCOPYOVERWRITE zmienna systemowa	103
5.49.1	Bsysbib nadpisanie kopii	103
5.50	BTMARKDISPLAY system variable	104
5.50.1	Display Tickmarks for Parameters With Value Sets	104
5.51	BVMODE zmienna systemowa	104
5.51.1	Tryb blokowania widoczności (tylko do odczytu)	104
6.	C	105
6.1	CACHELAYOUT zmienna systemowa	105
6.1.1	Układ pamięci podręcznej	105
6.2	CAMERADISPLAY zmienna systemowa	105
6.2.1	Wyświetlanie kamery	105
6.3	CAMERAHEIGHT zmienna systemowa	105
6.3.1	Wysokość kamery	105
6.4	CANNOSCALE zmienna systemowa	106
6.4.1	Nazwa skali opisu	106
6.5	CANNOSCALEVALUE zmienna systemowa	106
6.5.1	Wartość skali adnotacji (Tylko Do Odczytu)	106
6.6	CDATE zmienna systemowa	106
6.6.1	Data kalendarza (Tylko Do Odczytu)	106
6.7	CECOLOR zmienna systemowa	106
6.7.1	Kolor obiektu	106
6.8	CELTSCALE zmienna systemowa	107
6.8.1	Skala dla linii obiektu	107
6.9	CELTYPE zmienna systemowa	107
6.9.1	Rodzaj linii obiektu	107
6.10	CELWEIGHT zmienna systemowa	107
6.10.1	Grubość linii obiektu	107



Spis treści

6.11	CENTERCROSSGAP zmienna systemowa	108
6.11.1	Wyśrodkuj znak przecięcia poprzecznego	108
6.12	CENTERCROSSSIZE zmienna systemowa	108
6.12.1	Wielkość znaku centrum	108
6.13	CENTEREXE zmienna systemowa	109
6.13.1	Długość przedłużenia linii środkowej	109
6.14	CENTERLAYER zmienna systemowa	109
6.14.1	Domyślna warstwa dla znacznika środka lub linii środkowej	109
6.15	CENTERLTSCALE zmienna systemowa	110
6.15.1	Skala rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej	110
6.16	CENTERLTTYPE zmiennego odnośnika	110
6.16.1	Rodzaj linii znacznika środka/linii środkowej	110
6.17	CENTERLTTYPEFILE zmienna systemowa	110
6.17.1	Plik rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej	110
6.18	CENTERMARKEXE zmienna systemowa	111
6.18.1	Automatyczne rozszerzenie znacznika środka lub linii środkowej	111
6.19	CETRANSPARENCY zmienna systemowa	111
6.19.1	Przezroczystość	111
6.20	CHAMFERA zmienna systemowa	112
6.20.1	Pierwsza odległość fazowania	112
6.21	CHAMFERB zmienna systemowa	112
6.21.1	Druga odległość fazowania	112
6.22	CHAMFERC zmienna systemowa	112
6.22.1	Długość fazowania	112
6.23	CHAMFERD zmienna systemowa	112
6.23.1	Kąt fazowania	112
6.24	CHAMMODE zmienna systemowa	113
6.24.1	Metoda fazowania	113
6.25	CHECKDWLPRESENCE zmienna systemowa	113
6.25.1	Sprawdź istnienie pliku DWL przed otwarciem	113
6.26	CIRCLERAD zmienna systemowa	114
6.26.1	Promień okręgu	114
6.27	CIRCULARROWHEADLENGTH zmienna systemowa	114
6.27.1	Domyślna długość grotu	114
6.28	CIRCULARROWHEADWIDTH zmienna systemowa	114
6.28.1	Domyślna szerokość grotu	114
6.29	CIRCULARROWLEADERRADIUS zmienna systemowa	115
6.29.1	Domyślny promień odnośnika	115
6.30	CIRCULARROWLEADERROTATION zmienna systemowa	115
6.30.1	Domyślny obrót odnośnika	115
6.31	CIRCULARROWTHICKNESS zmienna systemowa	115
6.31.1	Domyślna grubość	115
6.32	CLAYER zmienna systemowa	116
6.32.1	Aktualna warstwa	116
6.33	CLEANSCREENOPTIONS zmienna systemowa	116
6.33.1	Czysty ekran opcje	116
6.34	CLEANSCREENSTATE zmienna systemowa	117
6.34.1	Stan czystego ekranu (Tylko Do Odczytu)	117



Spis treści

6.35	CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa	117
6.35.1	Schowek formatu DWG	117
6.36	CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa	117
6.36.1	Formaty Schowka	117
6.37	CLIPROMPTLINES zmienna systemowa	118
6.37.1	Linie wiersza poleceń	118
6.38	CLISTATE zmienna systemowa	118
6.38.1	Stan wiersza poleceń (Tylko Do Odczytu)	118
6.39	CLOSECHECKONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa	119
6.39.1	Ignoruj wszystko prócz pierwszego bitu DBMOD dla zamknięcia	119
6.40	CLOUDDOWNLOADPATH zmienna systemowa	119
6.40.1	Ścieżka pobierania w chmurze	119
6.41	CLOUDLOG zmienna systemowa	119
6.41.1	Log chmury	119
6.42	CLOUDLOGVERBOSE zmienna systemowa	120
6.42.1	Obszerny log chmury	120
6.43	CLOUDONMODIFIED zmienna systemowa	120
6.43.1	Chmura zmodyfikowana	120
6.44	CLOUDSERVER zmienna systemowa	121
6.44.1	Serwer chmury	121
6.45	CLOUDSSOCLIENTID zmienna systemowa	121
6.45.1	Identyfikator klienta Cloud SSO	121
6.46	CLOUDSSOSCOPE zmienna systemowa	121
6.46.1	Zakres logowania jednokrotnego w chmurze	121
6.47	CLOUDTEMPFOLDER zmienna systemowa	121
6.47.1	Tymczasowy folder chmury	121
6.48	CLOUDUPLOADDEPENDENCIES zmienna systemowa	122
6.48.1	Zależności wczytywania do chmury	122
6.49	CLUSTER2DGEOMGLYPHS system variable	122
6.49.1	Cluster 2d constraint glyphs	122
6.50	CMATERIAL zmienna systemowa	123
6.50.1	Aktualny materiał	123
6.51	CMDACTIVE zmienna systemowa	123
6.51.1	Aktywne polecenie (Tylko Do Odczytu)	123
6.52	CMDDIA zmienna systemowa	123
6.52.1	Okna dialogowe poleceń	123
6.53	CMDECHO zmienna systemowa	124
6.53.1	Potwierdzenie polecenia	124
6.54	CMDLINEEDITBGCOLOR zmienna systemowa	124
6.54.1	Edytowanie koloru tła w wierszu poleceń	124
6.55	CMDLINEEDITFGCOLOR zmienna systemowa	124
6.55.1	Kolor pierwszoplanowy linii poleceń	124
6.56	CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR zmienna systemowa	125
6.56.1	Kolor tła zanikania historii wiersza poleceń	125
6.57	CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY zmienna systemowa	125
6.57.1	Opóźnienie zanikania dziennika wiersza poleceń	125
6.58	CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR zmienna systemowa	125
6.58.1	Kolor pierwszego planu zanikania historii wiersza poleceń	125



Spis treści

6.59	CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY zmienna systemowa	126
6.59.1	Transparentność zanikania historii wiersza poleceń	126
6.60	CMDLINEFONTNAME zmienna systemowa	126
6.60.1	Nazwa czcionki linii poleceń	126
6.61	CMDLINEFONTSIZE zmienna systemowa	126
6.61.1	Rozmiar czcionki linii poleceń	126
6.62	CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY zmienna systemowa	127
6.62.1	Przezroczystość ramki linii poleceń, gdy jest aktywna	127
6.63	CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY zmienna systemowa	127
6.63.1	Przezroczystość ramki linii poleceń, gdy jest nieaktywna	127
6.64	CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR zmienna systemowa	127
6.64.1	Ramka wiersza poleceń TEKRA	127
6.65	CMDLINELISTBGCOLOR zmienna systemowa	128
6.65.1	Kolor tła paska historii poleceń	128
6.66	CMDLINELISTFGCOLOR zmienna systemowa	128
6.66.1	Pierwzoplanowy kolor tła paska historii poleceń	128
6.67	CMDLINEOPTIONBGCOLOR zmienna systemowa	128
6.67.1	Kolor tła opcji wiersza poleceń	128
6.68	CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR zmienna systemowa	129
6.68.1	Kolor skrótu opcji wiersza poleceń	129
6.69	CMDLINEUSEMINIFRAME zmienna systemowa	129
6.69.1	Pływająca mini ramka wiersza poleceń	129
6.70	CMDLNTEXT zmienna systemowa	129
6.70.1	Przedrostek podpowiedzi	129
6.71	CMDNAMES zmienna systemowa	130
6.71.1	Nazwa Aktywnego Polecenia (Tylko Do Odczytu)	130
6.72	CMLEADERSTYLE zmienna systemowa	130
6.72.1	Styl Multiodnośnika	130
6.73	CMLJUST zmienna systemowa	130
6.73.1	Justowanie multilinii	130
6.74	CMLSCALE zmienna systemowa	130
6.74.1	Skala multilinii	130
6.75	CMLSTYLE zmienna systemowa	131
6.75.1	Styl multilinii	131
6.76	CMPLRMISS zmienna systemowa	131
6.76.1	Kolor brakujących elementów - DWGPORÓWNAJ	131
6.77	CMPLRMOD1 zmienna systemowa	131
6.77.1	Kolor modyfikowanych elementów- DWGPORÓWNAJ	131
6.78	CMPLRMOD2 zmienna systemowa	132
6.78.1	Kolor zmodyfikowanych elementów na drugim rysunku - DWGPORÓWNAJ	132
6.79	CMPLRNEW zmienna systemowa	132
6.79.1	Kolor nowych elementów - DWGPORÓWNAJ	132
6.80	CMPLDIFFLIMIT zmienna systemowa	132
6.80.1	Maksymalna liczba elementów - DWGPORÓWNAJ	132
6.81	CMPLFADECTL zmienna systemowa	133
6.81.1	Zanikanie - DWGPORÓWNAJ	133
6.82	CMPLLOG zmienna systemowa	133
6.82.1	Kontrola dziennika - DWGPORÓWNAJ	133



Spis treści

6.83	COLORBOOKPATH zmienna systemowa	133
6.83.1	Ścieżka wyszukiwania pliku książki kolorów	133
6.84	COLORPICKBOX zmienna systemowa	134
6.84.1	Kolor pola wyboru	134
6.85	COLORTHEME zmienna systemowa	134
6.85.1	Motyw kolorystyczny interfejsu użytkownika	134
6.86	COLORX zmienna systemowa	134
6.86.1	Kolor osi X	134
6.87	COLORY zmienna systemowa	135
6.87.1	Kolor osi Y	135
6.88	COLORZ zmienna systemowa	135
6.88.1	Kolor osi Z	135
6.89	COMACADCOMPATIBILITY zmienna systemowa	135
6.89.1	COM Acad kompatybilny	135
6.90	COMBINETEXTMODE zmienna systemowa	136
6.90.1	Połączony tryb tekstowy	136
6.91	COMMANDASSIST zmienna systemowa	136
6.91.1	Asysta AI – wiersz poleceń	136
6.92	Zmienna systemowa COMMANDPREVIEW	137
6.92.1	Umożliwia podgląd wyników poleceń takich jak UTNIJ, WYDŁUŻ.	137
6.93	COMMUNICATORBACKGROUNDMODE zmienna systemowa	137
6.93.1	Wykonuj import i eksport w tle	137
6.94	COMMUNICATORPATH zmienna systemowa	137
6.94.1	Ścieżka komunikatora (Mac i Linux)	137
6.95	COMPASS zmienna systemowa	138
6.95.1	Kompas	138
6.96	COMPONENTSCONFIG zmienna systemowa	138
6.96.1	Konfiguracja panelu Biblioteka	138
6.97	COMPONENTSPATH zmienna systemowa	138
6.97.1	Ścieżka katalogu biblioteki	138
6.98	CONSTRAINTBARDISPLAY zmienna systemowa	138
6.98.1	Wyświetlanie Wiązań	138
6.99	CONTINUOUSMOTION zmienna systemowa	139
6.99.1	Ruch ciągły	139
6.100	CONVERTODMAX zmienna systemowa	139
6.100.1	Maksymalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej	139
6.101	CONVERTODMIN zmienna systemowa	139
6.101.1	Minimalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej	139
6.102	CONVERTTHMAX zmienna systemowa	140
6.102.1	Maksymalny mnożnik grubości	140
6.103	CONVERTTHMIN zmienna systemowa	140
6.103.1	Minimalny mnożnik dla grubości	140
6.104	COORDS zmienna systemowa	140
6.104.1	Współrzędne	140
6.105	COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES zmienna systemowa	141
6.105.1	KOPIOWANIENAPROWADZANE3D powierzchnie źródłowe	141
6.106	COPYMODE zmienna systemowa	141
6.106.1	Tryb kopiowania	141



Spis treści

6.107	CLOTSTYLE zmienna systemowa	141
6.107.1	Aktualny styl wydruku	141
6.108	CPROFILE zmienna systemowa	142
6.108.1	Bieżący profil (Tylko Do Odczytu)	142
6.109	CRASHREPORTSENDING zmienna systemowa	142
6.109.1	Wysyłanie raportu o awarii (Windows)	142
6.110	CREATESKETCHFEATURE zmienna systemowa	142
6.110.1	Funkcja oparta na szkicu (eksperymentalna)	142
6.111	CREATETHUMBAILONTHEFLY zmienna systemowa	143
6.111.1	Utwórz pływającą miniaturę podglądu	143
6.112	CREATEVIEWPORTS zmienna systemowa	144
6.112.1	Automatyczne tworzenie rzutni	144
6.113	CROSSHAIRDRAWMODE zmienna systemowa	144
6.113.1	Tryb renderowania - celownik	144
6.114	CROSSINGAREACOLOR zmienna systemowa	145
6.114.1	Kolor obszaru skrzyżowania	145
6.115	CTAB zmienna systemowa	145
6.115.1	Aktualna zakładka	145
6.116	CTABLESTYLE zmienna systemowa	145
6.116.1	Aktualna tabela stylu wydruku	145
6.117	CTRL3D MOUSE zmienna systemowa	145
6.117.1	Tryb myszy 3D	145
6.118	CTRLMBUTTON zmienna systemowa	146
6.118.1	Kliknięcie środkowego przycisku	146
6.119	CTRLMOUSE zmienna systemowa	146
6.119.1	Skróty myszy	146
6.120	CURSORMODE zmienna systemowa	147
6.120.1	Tryb wyświetlania celownika	147
6.121	CURSORSIZE zmienna systemowa	147
6.121.1	Wielkość krzyża kursora	147
6.122	CVALLOWBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa	148
6.122.1	Włącz linie przerywania na przecięciach	148
6.123	CVANGLESAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa	148
6.123.1	Okres próbkowania kąta	148
6.124	CVARCTESSELLATIONGRADING zmienna systemowa	148
6.124.1	Aproksymacja łuku odległość środkowa	148
6.125	CVARCTESSELLATIONSURFACE zmienna systemowa	149
6.125.1	Aproksymacja łuku odległość środkowa	149
6.126	CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT zmienna systemowa	149
6.126.1	Przybliżenie łuku elementu szablonu w odległości środkowej	149
6.127	CVASSOCIATIVITY zmienna systemowa	149
6.127.1	Asocjatywność	149
6.128	CVDEFAULTCURVETYPEHA zmienna systemowa	150
6.128.1	Domyślny typ łuku dla wyrównania poziomego	150
6.129	CVDEFAULTCURVETYPEVA zmienna systemowa	150
6.129.1	Domyślny typ łuku dla wyrównania w pionie	150
6.130	CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa	151
6.130.1	Wzniesienie na przecięciach linii nieciągłości	151



Spis treści

6.131	CVERSIONCONTROLPATH zmienna systemowa	151
6.131.1	Bieżąca ścieżka kontroli wersji	151
6.132	CVGRADEUNIT zmienna systemowa	151
6.132.1	Format	151
6.133	CVGRADEUNITPREC zmienna systemowa	152
6.133.1	Dokładność	152
6.134	CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa	152
6.134.1	Interwał próbkowania dla odcinków prostych	152
6.135	CVPORT zmienna systemowa	153
6.135.1	Aktualna rzutnia	153
6.136	CVSLOPEUNIT zmienna systemowa	153
6.136.1	Format	153
6.137	CVSLOPEUNITPREC zmienna systemowa	153
6.137.1	Dokładność	153
6.138	CVSTATIONUNIT zmienna systemowa	154
6.138.1	Pozycja separatora stacji	154
6.139	CVSTATIONUNITPREC zmienna systemowa	154
6.139.1	Dokładność	154
7.	D	156
7.1	Zmienna systemowa DATACOLLECTION	156
7.1.1	Zbieranie danych diagnostycznych i użytkowych	156
7.2	DATACOLLECTIONENABLED zmienna systemowa	156
7.2.1	Bieżący stan gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)	156
7.3	DATACOLLECTIONLOGINTYPE zmienna systemowa	157
7.3.1	Najnowszy typ logowania dla gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)	157
7.4	DATACOLLECTIONOPTIONS zmienna systemowa	157
7.4.1	Opcje Gromadzenia Danych	157
7.5	DATALINKNOTIFY zmienna systemowa	158
7.5.1	Powiadomienia łączy danych	158
7.6	DATE zmienna systemowa	158
7.6.1	Bieżąca data (Tylko Do Odczytu)	158
7.7	DBCSTATE zmienna systemowa	158
7.7.1	Stan DbConnect (Tylko Do Odczytu)	158
7.8	DBLCLKEDIT zmienna systemowa	159
7.8.1	Edycja po dwukrotnym kliknięciu	159
7.9	DBMOD zmienna systemowa	159
7.9.1	Status modyfikacji (Tylko Do Odczytu)	159
7.10	DCTCUST zmienna systemowa	159
7.10.1	Niestandardowy słownik	159
7.11	DCTMAIN zmienna systemowa	160
7.11.1	Główny słownik pisowni	160
7.12	DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL zmienna systemowa	160
7.12.1	Domyślne Bsyslib imperialne	160
7.13	DEFAULTBSYSLIBMETRIC zmienna systemowa	160
7.13.1	Domyślne Bsyslib metryczne	160
7.14	DEFAULTLIGHTING zmienna systemowa	160
7.14.1	Domyślne oświetlenie	160
7.15	DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR zmienna systemowa	161



Spis treści

7.15.1	Domyślne rozmycie światło-cienia	161
7.16	DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE zmienna systemowa	161
7.16.1	Domyślny nowy wzór arkusza	161
7.17	DEFAULTPLOTSTYLETABLE zmienna systemowa	161
7.17.1	Domyślna tabela stylów wydruku	161
7.18	DEFAULTSPACEHEIGHT zmienna systemowa	162
7.18.1	Domyślna wysokość pokoju	162
7.19	DEFAULTSTORYNAMINGScheme zmienna systemowa	162
7.19.1	Domyślny Schemat Nazewnictwa Kondygnacji	162
7.20	DEFAULTSTYLEPIPECROSS zmienna systemowa	162
7.20.1	Domyślny styl krzyżowania się rur	162
7.21	DEFAULTSTYLEPIPECENTRICREDUCER zmienna systemowa	163
7.21.1	Domyślny styl reduktora mimośrodowego rury	163
7.22	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45 zmienna systemowa	163
7.22.1	Domyślny styl kolanka rury (45 stopni)	163
7.23	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90 zmienna systemowa	163
7.23.1	Domyślny styl kolanka rury (90 stopni)	163
7.24	DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER zmienna systemowa	163
7.24.1	Domyślny styl reduktora rur	163
7.25	DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT zmienna systemowa	164
7.25.1	Domyślny styl segmentu rury	164
7.26	DEFAULTSTYLEPIPETEE zmienna systemowa	164
7.26.1	Domyślny styl trójkąta rurowego	164
7.27	DEFLPLSTYLE zmienna systemowa	164
7.27.1	Styl plotowania domyślnej warstwy	164
7.28	DEFPLSTYLE zmienna systemowa	165
7.28.1	Styl plotowania domyślnego obiektu	165
7.29	DELETETOOL zmienna systemowa	165
7.29.1	Usuń narzędzie	165
7.30	DELOBJ zmienna systemowa	166
7.30.1	Usuń element źródłowy	166
7.31	DEMANDLOAD zmienna systemowa	166
7.31.1	Żądanie ładowania	166
7.32	DETAILSPATH zmienna systemowa	167
7.32.1	Ścieżka do katalogu szczegółów	167
7.33	DGNEXPXREFMODE zmienna systemowa	167
7.33.1	Konwersja eksportu XRef'ów	167
7.34	DGNFRAME zmienna systemowa	167
7.34.1	Ramka DGN	167
7.35	DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa	168
7.35.1	Tryb importu zamkniętych krzywych 2D typu B-splajn	168
7.36	DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa	168
7.36.1	tryb importu elipsa 2D	168
7.37	DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa	168
7.37.1	Tryb importu kształtów 2D	168
7.38	DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa	169
7.38.1	Tryb importu zamkniętych krzywych 3D typu B-splajn	169
7.39	DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa	169



Spis treści

7.39.1	Tryb importu elips 3D	169
7.40	DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE zmienna systemowa	170
7.40.1	Tryb importu elementów 3D	170
7.41	DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa	170
7.41.1	Tryb importu kształty 3D	170
7.42	DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION zmienna systemowa	170
7.42.1	Asocjacja przerwania wymiaru	170
7.43	DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS zmienna systemowa	171
7.43.1	Konwertuj indeksy kolorów w DGN na kolory true	171
7.44	DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES zmienna systemowa	171
7.44.1	Konwertuj puste pola na spacje	171
7.45	DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES zmienna systemowa	172
7.45.1	Usuń nie używane składniki	172
7.46	DGNIMPEXPLODETEXTNODES zmienna systemowa	172
7.46.1	Rozstrzel węzły tekstu	172
7.47	DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE zmienna systemowa	172
7.47.1	Importuj aktywny model do Obszaru Modelu	172
7.48	DGNIMPIMPORTDGTXTSASDBMTEXTS zmienna systemowa	173
7.48.1	Importuj teksty jako teksty wielowierszowe	173
7.49	DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS zmienna systemowa	173
7.49.1	Importuj niewidoczne elementy	173
7.50	DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS zmienna systemowa	174
7.50.1	Importuj modele Obszary Papieru	174
7.51	DGNIMPIMPORTVIEWINDEX zmienna systemowa	174
7.51.1	Importuj indeks widoku	174
7.52	DGNIMPRECOMPUTEDIMENSIONSATERIMPORT zmienna systemowa	175
7.52.1	Przelicz wymiary po imporcie	175
7.53	DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES zmienna systemowa	175
7.53.1	Pliki źródłowe symboli	175
7.54	DGNIMPXREFIMPORTMODE zmienna systemowa	175
7.54.1	Tryb importu zewnętrznych referencji	175
7.55	DGNOSNAP zmienna systemowa	176
7.55.1	Punkty charakterystyczne DGN	176
7.56	DIASAT zmienna systemowa	176
7.56.1	Stan okna dialogowego (tylko do odczytu)	176
7.57	DIMADEC zmienna systemowa	176
7.57.1	Precyzja kąta przyciemnienia	176
7.58	DIMALT zmienna systemowa	177
7.58.1	Jednostki alternatywne	177
7.59	DIMALTD zmienna systemowa	177
7.59.1	Alt. dokładność	177
7.60	DIMALTF zmienna systemowa	177
7.60.1	Mnożnik alt	177
7.61	DIMALTRND zmienna systemowa	178
7.61.1	Zaokrąglenie alternatywne	178
7.62	DIMALTTD zmienna systemowa	178
7.62.1	Precyzja tolerancji Alt	178
7.63	DIMALTTZ zmienna systemowa	178



Spis treści

7.63.1	Pomija wszystkie zera tolerancji	178
7.64	DIMALTU zmienna systemowa	179
7.64.1	Wszystkie typy jednostek	179
7.65	DIMALTZ zmienna systemowa	179
7.65.1	Pomija alt zera	179
7.66	DIMANNO zmienna systemowa	180
7.66.1	Styl jest opisowy (tylko do odczytu)	180
7.67	DIMAPOST zmienna systemowa	180
7.67.1	Przedrostek/Przyrostek jednostek alt	180
7.68	DIMARCSYM zmienna systemowa	180
7.68.1	Symbol łuku	180
7.69	DIMASO zmienna systemowa	181
7.69.1	Zespolenie (przestarzałe)	181
7.70	DIMASSOC zmienna systemowa	181
7.70.1	Asocjatywność	181
7.71	DIMASZ zmienna systemowa	181
7.71.1	Rozmiar strzałki	181
7.72	DIMATFIT zmienna systemowa	182
7.72.1	Dopasowanie tekstu i strzałki	182
7.73	DIMAUNIT zmienna systemowa	182
7.73.1	Jednostki wymiaru kąтового	182
7.74	DIMAZIN zmienna systemowa	183
7.74.1	Pomija zera kątów	183
7.75	DIMBLK zmienna systemowa	183
7.75.1	Strzałka	183
7.76	DIMBLK1 zmienna systemowa	183
7.76.1	Strzałka 1	183
7.77	DIMBLK2 zmienna systemowa	184
7.77.1	Strzałka 2	184
7.78	DIMCEN zmienna systemowa	184
7.78.1	Znacznik środka	184
7.79	DIMCLRD zmienna systemowa	184
7.79.1	Kolor linii wymiarowych	184
7.80	DIMCLRE zmienna systemowa	185
7.80.1	Kolor pomocniczych linii wymiarowych	185
7.81	DIMCLRT zmienna systemowa	185
7.81.1	Kolor tekstu	185
7.82	DIMCONTINUEMODE zmienna systemowa	186
7.82.1	Tryb kontynuacji wymiaru	186
7.83	DIMDEC zmienna systemowa	186
7.83.1	Dokładność wymiaru	186
7.84	DIMDLE zmienna systemowa	186
7.84.1	Wyd. linii wym	186
7.85	DIMDLI zmienna systemowa	187
7.85.1	Rozmieszczenie linii bazowej wym	187
7.86	DIMDSEP zmienna systemowa	187
7.86.1	Separator dziesiętny	187
7.87	DIMEXE zmienna systemowa	187



Spis treści

7.87.1	Wyd. linii wyd	187
7.88	DIMEXO zmienna systemowa	188
7.88.1	Odsunięcie linii wyd	188
7.89	DIMFIT zmienna systemowa	188
7.89.1	Dopasowanie wymiaru (przestarzałe)	188
7.90	DIMFRAC zmienna systemowa	188
7.90.1	Typ ułamkowy	188
7.91	DIMFXL zmienna systemowa	189
7.91.1	Ustalona długość linii wyd	189
7.92	DIMFXLON zmienna systemowa	189
7.92.1	Stała linia zewnętrzna	189
7.93	DIMGAP zmienna systemowa	189
7.93.1	Odsunięcie tekstu	189
7.94	DIMJOGANG zmienna systemowa	190
7.94.1	Kąt uskokowy	190
7.95	DIMJUST zmienna systemowa	190
7.95.1	Pozycja Tekstu Poziomo	190
7.96	DIMLAYER zmienna systemowa	191
7.96.1	Domyślna warstwa wymiarów	191
7.97	DIMLDRBLK zmienna systemowa	191
7.97.1	Strzałka linii odniesienia	191
7.98	DIMLFAC zmienna systemowa	191
7.98.1	Liniowa Skala Wymiarowa	191
7.99	DIMLIM zmienna systemowa	191
7.99.1	Metoda tolerancji	191
7.100	DIMLTEX1 zmienna systemowa	192
7.100.1	Rodzaj linii 1 linii pomocniczej	192
7.101	DIMLTEX2 zmienna systemowa	192
7.101.1	Rodzaj linii dla drugiej linii pomocniczej	192
7.102	DIMLTYPE zmienna systemowa	192
7.102.1	Rodzaj linii wymiarowej	192
7.103	DIMLUNIT zmienna systemowa	192
7.103.1	Jednostki wym	192
7.104	DIMLWD zmienna systemowa	193
7.104.1	Linia wym LW	193
7.105	DIMLWE zmienna systemowa	193
7.105.1	Linia pomocnicza wymiarów	193
7.106	DIMMARKTYPE zmienna systemowa	194
7.106.1	Oznaczenie nadpisania wymiaru	194
7.107	DIMPOST zmienna systemowa	194
7.107.1	Przedrostek/Przyrostek wym	194
7.108	DIMRND zmienna systemowa	195
7.108.1	Dokładność	195
7.109	DIMSAH zmienna systemowa	195
7.109.1	Grot strzałki	195
7.110	DIMSCALE zmienna systemowa	195
7.110.1	Ogólna skala wym	195
7.111	DIMSD1 zmienna systemowa	196



Spis treści

7.111.1	Lin wym 1	196
7.112	DIMSD2 zmienna systemowa	196
7.112.1	Linia wymiarowa 2	196
7.113	DIMSE1 zmienna systemowa	196
7.113.1	Linia pomocnicza wymiaru	196
7.114	DIMSE2 zmienna systemowa	197
7.114.1	Linia rozs 2	197
7.115	DIMSHO zmienna systemowa	197
7.115.1	Wyświetlanie wymiaru (przestarzałe)	197
7.116	DIMSOXD zmienna systemowa	197
7.116.1	Linia wym. wewnątrz	197
7.117	WYMSTYL zmienna systemowa	198
7.117.1	Styl wymiarowania (Tylko Do Odczytu)	198
7.118	DIMTAD zmienna systemowa	198
7.118.1	Pionowa Pozycja Tekstu	198
7.119	DIMTDEC zmienna systemowa	199
7.119.1	Dokładność tolerancji	199
7.120	DIMTFAC zmienna systemowa	199
7.120.1	Tolerancja wysokości tekstu	199
7.121	DIMTFILL zmienna systemowa	199
7.121.1	Wypełnienie tekstu	199
7.122	DIMTFILLCLR zmienna systemowa	200
7.122.1	Kolor wypełnienia tekstu	200
7.123	DIMTIH zmienna systemowa	200
7.123.1	Tekst wyrównany wewnątrz	200
7.124	DIMTIX zmienna systemowa	200
7.124.1	Tekst wewnątrz	200
7.125	DIMTM zmienna systemowa	201
7.125.1	Dolna granica tolerancji	201
7.126	DIMTMOVE zmienna systemowa	201
7.126.1	Przesunięcie tekstu	201
7.127	DIMTOFL zmienna systemowa	202
7.127.1	Wymuszenie linii wym	202
7.128	DIMTOH zmienna systemowa	202
7.128.1	Zewnętrzne wyrównanie tekstu	202
7.129	DIMTOL zmienna systemowa	202
7.129.1	Wyświetlanie tolerancji	202
7.130	DIMTOLJ zmienna systemowa	203
7.130.1	Poz. pionowa tolerancji	203
7.131	DIMTP zmienna systemowa	203
7.131.1	Górna granica tolerancji	203
7.132	DIMTSZ zmienna systemowa	203
7.132.1	Roz szer wym	203
7.133	DIMTVP zmienna systemowa	204
7.133.1	Pionowe odsunięcie tekstu	204
7.134	DIMTXSTY zmienna systemowa	204
7.134.1	Styl tekstu	204
7.135	DIMTXT zmienna systemowa	204



Spis treści

7.135.1	Wysokość tekstu	204
7.136	DIMTXTDIRECTION zmienna systemowa	205
7.136.1	Kierunek tekstu	205
7.137	DIMTZIN zmienna systemowa	205
7.137.1	Tolerancja pomija zera	205
7.138	DIMUNIT zmienna systemowa	206
7.138.1	Typ jednostki wymiarowej (przestarzałe)	206
7.139	DIMUPT zmienna systemowa	206
7.139.1	Umieść tekst ręcznie	206
7.140	DIMZIN zmienna systemowa	206
7.140.1	Pomiń zera wym	206
7.141	DISPLAYAXES zmienna systemowa	207
7.141.1	Wyświetl osie	207
7.142	DISPLAYAXESFORMEP zmienna systemowa	207
7.142.1	Wyświetl osie	207
7.143	DISPLAYSCALING zmienna systemowa	208
7.143.1	Automatyczne skalowanie ekranu (Tylko Do Odczytu)	208
7.144	DISPLAYSIDESANDENDS zmienna systemowa	208
7.144.1	Wyświetl Boki i Końce	208
7.145	DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS zmienna systemowa	208
7.145.1	Znacznik we wszystkich widokach	208
7.146	DISPLAYTOOLTIPS zmienna systemowa	209
7.146.1	Opis działania śledzenia	209
7.147	DISPLAYTRUEDIMENSION zmienna systemowa	209
7.147.1	Domyślny typ wymiaru	209
7.148	DISPPAPERBKG zmienna systemowa	209
7.148.1	Tło papieru	209
7.149	DISPPAPERMARGINS zmienna systemowa	210
7.149.1	Obszar wydruku	210
7.150	DISPSILH zmienna systemowa	210
7.150.1	Wyświetl zarys krzywych	210
7.151	DISTANCE zmienna systemowa	211
7.151.1	Odległość (Tylko Do Odczytu)	211
7.152	DMAUDITLEVEL zmienna systemowa	211
7.152.1	Polecenie MBTEST, poziom szczegółowości	211
7.153	DMAUTOUPDATE zmienna systemowa	212
7.153.1	Tryb rekalkulacji wiązań 3D	212
7.154	DMCONNECTIONCUTTYPE zmienna systemowa	212
7.154.1	Typ połączenia	212
7.155	DMPUSHPULLSUBTRACT zmienna systemowa	213
7.155.1	Odejmij DMWCISNIJWYCIĄGNIJ	213
7.156	DMRECOGNIZE zmienna systemowa	213
7.156.1	Automatyczne rozpoznawanie wiązań geometrycznych 3D	213
7.157	DOCKPRIORITY zmienna systemowa	214
7.157.1	Priorytet Dokowania	214
7.158	DOCTABPOSITION zmienna systemowa	215
7.158.1	Pozycja karty	215
7.159	DONUTID zmienna systemowa	215



Spis treści

7.159.1	Wewnętrzna średnica pierścienia	215
7.160	DONUTOD zmienna systemowa	215
7.160.1	Zewnętrzna średnica pierścienia	215
7.161	TRYBPRZES zmienna systemowa	216
7.161.1	Tryb przeciągania elementu	216
7.162	DRAGMODECONSTRAINTS zmienna systemowa	216
7.162.1	Dynamiczne rozwiązywanie wiązań 3D	216
7.163	DRAGMODEFACES zmienna systemowa	216
7.163.1	PRZESUŃ powierzchnię	216
7.164	DRAGMODEHIDE zmienna systemowa	217
7.164.1	Ukryj podczas przeciągania	217
7.165	DRAGMODEINTERRUPT zmienna systemowa	217
7.165.1	Tryb przerwania przeciągania	217
7.166	DRAGOPEN zmienna systemowa	218
7.166.1	Otwórz przeciągnięty	218
7.167	DRAGP1 zmienna systemowa	218
7.167.1	Współczynnik szybkości-regeneracji	218
7.168	DRAGP2 zmienna systemowa	218
7.168.1	Współczynnik szybkości rysowania	218
7.169	DRAGSNAP zmienna systemowa	219
7.169.1	Punkty charakterystyczne obiektów	219
7.170	DRAWINGPATH zmienna systemowa	219
7.170.1	Ścieżka rysunków	219
7.171	DRAWINGVIEWASM zmienna systemowa	219
7.171.1	Optymalizacja złożów	219
7.172	DRAWINGVIEWENTS zmienna systemowa	220
7.172.1	Dodatkowe elementy	220
7.173	DRAWINGVIEWFLAGS zmienna systemowa	220
7.173.1	Flagi Widoku Rysunku	220
7.174	DRAWINGVIEWPRESET zmienna systemowa	221
7.174.1	Ustawienia wstępne widoku rysunku	221
7.175	DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN zmienna systemowa	221
7.175.1	Ustawienia wstępne wyświetlanie ukrytych linii dla rysunku	221
7.176	DRAWINGVIEWPRESETSCALE zmienna systemowa	221
7.176.1	Skala ustawienia widoku rysunku	221
7.177	DRAWINGVIEWPRESETTANGENT zmienna systemowa	221
7.177.1	Ustawienia wstępne wyświetlanie linii stycznych rysunku	221
7.178	DRAWINGVIEWPRESETTRAILING zmienna systemowa	222
7.178.1	Wstępne ustawienie linii naprowadzających	222
7.179	DRAWINGVIEWQUALITY zmienna systemowa	222
7.179.1	Jakość widoków rysunkowych	222
7.180	DRAWORDERCTL zmienna systemowa	223
7.180.1	Kontrola kolejności wyświetlania	223
7.181	DWFFORMAT zmienna systemowa	223
7.181.1	Domyślny format DWF	223
7.182	DWFFRAME zmienna systemowa	223
7.182.1	Ramka DWF	223
7.183	DWFOSNAP zmienna systemowa	224



Spis treści

7.183.1	Przyciąganie do elementów DWF	224
7.184	DWFVERSION zmienna systemowa	224
7.184.1	wersja DWF	224
7.185	DWGCHECK zmienna systemowa	225
7.185.1	Sprawdzenie rysunku	225
7.186	DWGCODEPAGE zmienna systemowa	225
7.186.1	Strona kodowa rysunku (Tylko Do Odczytu)	225
7.187	DWGGUIDCLOUDAI zmienna systemowa	226
7.187.1	Rysunek Guid	226
7.188	DWGNAME zmienna systemowa	226
7.188.1	Nazwa rysunku (Tylko Do Odczytu)	226
7.189	DWGPREFIX zmienna systemowa	226
7.189.1	Prefiks rysunku (Tylko Do Odczytu)	226
7.190	DWGTITLED zmienna systemowa	226
7.190.1	Tytuł rysunku (Tylko Do Odczytu)	226
7.191	DXEVAL zmienna systemowa	227
7.191.1	Tryb aktualizacji danych	227
7.192	DXFTEXTADJUSTALIGNMENT zmienna systemowa	227
7.192.1	Wyrównanie tekstu DXF	227
7.193	DYNCONSTRAINTMODE zmienna systemowa	228
7.193.1	Dynamiczny Tryb Wiązań	228
7.194	DYNDIGRIP zmienna systemowa	228
7.194.1	Pokaż dynamiczne wymiary	228
7.195	DYNDIMAPERTURE zmienna systemowa	228
7.195.1	Dynamiczny wymiar otworu	228
7.196	DYNDIMCOLORHOT zmienna systemowa	229
7.196.1	Kolor podświetlania wymiaru dynamicznego	229
7.197	DYNDIMCOLORHOVER zmienna systemowa	229
7.197.1	Kolor wskazanego wymiaru dynamicznego	229
7.198	DYNDIMDISTANCE zmienna systemowa	230
7.198.1	Odległość wymiaru dynamicznego	230
7.199	DYNDIMLINETYPE zmienna systemowa	230
7.199.1	Dynamiczny rodzaj linii wymiarowej	230
7.200	DYNDIVIS zmienna systemowa	231
7.200.1	Widzialność wymiaru dynamicznego	231
7.201	DYNINPUTTRANSPARENCY zmienna systemowa	231
7.201.1	Przezroczystość pól dynamicznego wkładu	231
7.202	DYNMODE zmienna systemowa	231
7.202.1	Tryb wprowadzania dynamicznego	231
7.203	DYNPICOORDS zmienna systemowa	232
7.203.1	Domyślny tryb wprowadzania współrzędnych dynamicznych	232
8.	E	233
8.1	EDGEMODE zmienna systemowa	233
8.1.1	Tryb krawędzi	233
8.2	ELEVATION zmienna systemowa	233
8.2.1	Elewacja	233
8.3	ENABLEATTRACTION zmienna systemowa	234
8.3.1	Przyciąganie uchwytów	234



Spis treści

8.4	ENABLEBIMBKUPDATE zmienna systemowa	234
8.4.1	Włącz aktualizację przekrojów w tle	234
8.5	ENABLEHYPERLINKMENU zmienna systemowa	234
8.5.1	Menu hiperłączy	234
8.6	ENABLEHYPERLINKTOOLTIP zmienna systemowa	235
8.6.1	Hiperłącze w oknie porad	235
8.7	ERRNO zmienna systemowa	235
8.7.1	Numer błędu (Tylko Do Odczytu)	235
8.8	EXPERIMENTALMODE zmienna systemowa	235
8.8.1	Włączenie funkcji eksperymentalnych	235
8.9	EXPERIMENTALONSTARTPAGE zmienna systemowa	236
8.9.1	Eksperymentalne funkcje na stronie startowej	236
8.10	EXPERT zmienna systemowa	236
8.10.1	Ekspert	236
8.11	EXPINSALIGN zmienna systemowa	236
8.11.1	Wstaw z Eksploratora wyrównany	236
8.12	EXPINSANGLE zmienna systemowa	237
8.12.1	Wstaw z Eksploratora pod kątem	237
8.13	EXPINSFIXANGLE zmienna systemowa	237
8.13.1	Wstaw z Eksploratora pod stałym kątem	237
8.14	EXPINSFIXSCALE zmienna systemowa	237
8.14.1	Wstaw z Eksploratora ze stałą skalą	237
8.15	EXPINSSCALE zmienna systemowa	238
8.15.1	Wstaw z Eksploratora ze skalą	238
8.16	EXPLMODE zmienna systemowa	238
8.16.1	Tryb rozbicia	238
8.17	EXPORT3DPDFWRITER zmienna systemowa	238
8.17.1	Drukarka PDF 3D	238
8.18	Zmienna systemowa EXPORTACISASSEMBLYWRITER	239
8.18.1	Pisarz ASAT/ASAB	239
8.19	EXPORTACISFORMATVERSION zmienna systemowa	239
8.19.1	Wersja formatu eksportu ACIS	239
8.20	EXPORTCATIAV4FORMATVERSION zmienna systemowa	240
8.20.1	Wersja formatu eksportu CATIA v4	240
8.21	EXPORTCATIAV5FORMATVERSION zmienna systemowa	241
8.21.1	Wersja formatu eksportu CATIA v5	241
8.22	EXPORTGEOMETRYFLAGS zmienna systemowa	241
8.22.1	Eksportuj flagi geometrii	241
8.23	EXPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa	242
8.23.1	Ukryte części	242
8.24	EXPORTMODELSPACE zmienna systemowa	242
8.24.1	Eksport obszaru modelu	242
8.25	EXPORTPAGESETUP zmienna systemowa	243
8.25.1	Eksport ustawień strony	243
8.26	EXPORTPAPERSPACE zmienna systemowa	243
8.26.1	Eksport obszaru papieru	243
8.27	EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION zmienna systemowa	244
8.27.1	Wersja formatu eksportu Parasolid	244



Spis treści

8.28	EXPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa	245
8.28.1	Struktura produktu	245
8.29	EXPORTSTEPFORMATVERSION zmienna systemowa	246
8.29.1	Eksport STEP - wersja formatu	246
8.30	EXPORTXCGMFORMATVERSION zmienna systemowa	246
8.30.1	Wersja formatu eksportu XCGM	246
8.31	EXTMAX zmienna systemowa	247
8.31.1	Maksimum zakresu (Tylko Do Odczytu)	247
8.32	EXTMIN zmienna systemowa	247
8.32.1	Minimum zakresu (Tylko Do Odczytu)	247
8.33	EXTNAMES zmienna systemowa	248
8.33.1	Nazwy rozszerzenia	248
8.34	EXTRUDEINSIDE zmienna systemowa	248
8.34.1	Zachowanie wewnętrzne Wyciągnij	248
8.35	EXTRUDEOUTSIDE zmienna systemowa	249
8.35.1	Zachowanie zewnętrzne Wyciągnij	249
9.	F	250
9.1	FACETRATIO zmienna systemowa	250
9.1.1	Proporcje siatki	250
9.2	FACETRES zmienna systemowa	250
9.2.1	Gładkość powierzchni	250
9.3	FBXEXPORTCAMERAS zmienna systemowa	250
9.3.1	FBX Eksport Kamer	250
9.4	FBXEXPORTENTITIES zmienna systemowa	251
9.4.1	FBX Eksport Elementów	251
9.5	FBXEXPORTENTITIESSELTYPE zmienna systemowa	251
9.5.1	Jednostki FBX do wyeksportowania	251
9.6	FBXEXPORTLIGHTS zmienna systemowa	251
9.6.1	FBX Eksport Światel	251
9.7	FBXEXPORTMATERIALS zmienna systemowa	252
9.7.1	FBX Eksport Materiałów	252
9.8	FBXEXPORTTEXTURES zmienna systemowa	252
9.8.1	Eksport tekstur FBX	252
9.9	FBXEXPORTTEXTURESPATH zmienna systemowa	253
9.9.1	Fbx Eksport ścieżek Tekstur	253
9.10	FEATURECOLORS zmienna systemowa	253
9.10.1	Kolory Cechy	253
9.11	FIELDDISPLAY zmienna systemowa	253
9.11.1	Wyświetlanie w terenie	253
9.12	FIELDEVAL zmienna systemowa	254
9.12.1	Tryb aktualizacji pola	254
9.13	FILEDIA zmienna systemowa	254
9.13.1	Okno dialogowe plik	254
9.14	FILLETRAD zmienna systemowa	254
9.14.1	Promień zaokrąglenia	254
9.15	FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT zmienna systemowa	255
9.15.1	Połącz sąsiednie spoiny pachwinowe	255
9.16	FILLETWELDINGMAXGAPRATIO zmienna systemowa	255



Spis treści

9.16.1	Maksymalny stosunek szczeliny do rozmiaru spoiny	255
9.17	FILLETWELDINGZSIZE zmienna systemowa	256
9.17.1	Domyślny rozmiar Z spoiny pachwinowej	256
9.18	FILLMODE zmienna systemowa	256
9.18.1	Tryb wypełnienia	256
9.19	FITLINEFITARCMODE zmienna systemowa	256
9.19.1	Tryb FitLine FitArc	256
9.20	FITTINGRADIUSTYPE zmienna systemowa	257
9.20.1	Typ promienia dopasowania	257
9.21	FITTINGRADIUSVALUE zmienna systemowa	257
9.21.1	Wartość promienia dopasowania	257
9.22	Zmienna systemowa FLANGEASMDEFAULTGASKET	258
9.22.1	Domyślna uszczelka	258
9.23	FONTALT zmienna systemowa	258
9.23.1	Czcionka alternatywna	258
9.24	Zmienna systemowa FONTALTMAP	258
9.24.1	Opcjonalny plik mapowania czcionek	258
9.25	FONTMAP zmienna systemowa	259
9.25.1	Plik mapowania czcionek	259
9.26	FRAME zmienna systemowa	260
9.26.1	Obramowanie	260
9.27	FRAMESELECTION zmienna systemowa	260
9.27.1	Wybór ramki	260
9.28	FRONTZ zmienna systemowa	261
9.28.1	Przesunięcie przedniej płaszczyzny tnącej	261
9.29	FULLOPEN zmienna systemowa	261
9.29.1	Pełne otwarcie (tylko do odczytu)	261
10.	G	262
10.1	GEARTEETHNUMBER zmienna systemowa	262
10.1.1	Maksymalna liczba zębów koła łańcuchowego	262
10.2	GENERATEASSOCATTRS zmienna systemowa	262
10.2.1	Generuj rysunki asocjacyjne	262
10.3	Zmienna systemowa zmienna systemowa	262
10.3.1	Generuj rysunki asocjatywne	262
10.4	Zmienna systemowa GEOCSMAPPRIORITY	263
10.4.1	Priorytet CSMAP	263
10.5	GEOLATLONGFORMAT zmienna systemowa	263
10.5.1	Format szerokości/wysokości geograficznej	263
10.6	Zmienna systemowa GEOMAPATRYB	264
10.6.1	Styl mapy online	264
10.7	GEOMARKERVISIBILITY zmienna systemowa	264
10.7.1	Widzialność wskaźnika geograficznego	264
10.8	GEOMRELATIONS zmienna systemowa	264
10.8.1	Wskazanie zależności geometrycznych	264
10.9	GETSTARTED zmienna systemowa	265
10.9.1	Rozpocznij	265
10.10	GFANG zmienna systemowa	265
10.10.1	Kąt gradientu wypełnienia	265



Spis treści

10.11	GFCLR1 zmienna systemowa	265
10.11.1	Główny kolor gradientu wypełnienia	265
10.12	GFCLR2 zmienna systemowa	266
10.12.1	Drugi kolor gradientu wypełnienia	266
10.13	GFCLRLUM zmienna systemowa	266
10.13.1	Poziom odcienia barwy gradientu wypełnienia	266
10.14	GFCLRSTATE zmienna systemowa	266
10.14.1	Liczba kolorów gradientu wypełnienia	266
10.15	GFNAME zmienna systemowa	267
10.15.1	Nazwa gradientu wypełnienia	267
10.16	GFSHIFT zmienna systemowa	267
10.16.1	Przesunięcie wypełnienia gradientu	267
10.17	GLSWAPMODE zmienna systemowa	267
10.17.1	GL Tryb Zamiany	267
10.18	GRADIENTCOLORBOTTOM zmienna systemowa	268
10.18.1	Dolny kolor gradientu tła	268
10.19	GRADIENTCOLORMIDDLE zmienna systemowa	268
10.19.1	Środkowy kolor gradientu tła	268
10.20	GRADIENTCOLORTOP zmienna systemowa	269
10.20.1	Górny kolor gradientu tła	269
10.21	GRADIENTMODE zmienna systemowa	269
10.21.1	Tryb gradientu tła	269
10.22	GRIDAXISCOLOR zmienna systemowa	269
10.22.1	Kolor osi siatki	269
10.23	GRIDDISPLAY zmienna systemowa	270
10.23.1	Wyświetlanie siatki	270
10.24	GRIDMAJORT zmienna systemowa	270
10.24.1	Siatka główna	270
10.25	GRIDMAJORCOLOR zmienna systemowa	270
10.25.1	Kolor głównej siatki	270
10.26	GRIDMINORCOLOR zmienna systemowa	271
10.26.1	Kolor siatki pomocniczej	271
10.27	GRIDMODE zmienna systemowa	271
10.27.1	Tryb siatki	271
10.28	GRIDSTYLE zmienna systemowa	271
10.28.1	Styl siatki	271
10.29	GRIDUNIT zmienna systemowa	272
10.29.1	Jednostka siatki	272
10.30	GRIDXYZTINT zmienna systemowa	272
10.30.1	Odcień siatki XYZ	272
10.31	GRIPBLOCK zmienna systemowa	273
10.31.1	Uchwyty w blokach	273
10.32	GRIPCOLOR zmienna systemowa	273
10.32.1	Kolor uchwytu	273
10.33	GRIPDYNCOLOR zmienna systemowa	273
10.33.1	Dynamiczny kolor uchwytów	273
10.34	GRIPHOT zmienna systemowa	274
10.34.1	Kolor wybranego uchwytu	274



Spis treści

10.35	GRIPHOVER zmienna systemowa	274
10.35.1	Kolor uchwytu pod kursorem	274
10.36	GRIPOBJLIMIT zmienna systemowa	274
10.36.1	Maksymalna ilość uchwytów	274
10.37	GRIPS zmienna systemowa	275
10.37.1	Uchwyty	275
10.38	GRIPSIZE zmienna systemowa	275
10.38.1	Rozmiar uchwytu	275
10.39	GRIPTIPS zmienna systemowa	275
10.39.1	Podpowiedzi siatki	275
10.40	GSDEVICETYPE2D zmienna systemowa	276
10.40.1	Systemowe narzędzie graficzne 2D	276
10.41	GSDEVICETYPE3D zmienna systemowa	276
10.41.1	Systemowe narzędzie graficzne 3D	276
11.	H	278
11.1	HALOGAP zmienna systemowa	278
11.1.1	Przerwa Halo	278
11.2	HANDLES zmienna systemowa	278
11.2.1	Publikowanie uchwytów (tylko do odczytu)	278
11.3	HANDSEED zmienna systemowa	278
11.3.1	Uchwyty (Tylko Do Odczytu)	278
11.4	Zmienna systemowa HEALTHADVISOR	279
11.4.1	Doradca Kondycji Rysunku	279
11.5	HIDEPRECISION zmienna systemowa	279
11.5.1	Ukryj i zaciemń przycię	279
11.6	HIDESYSTEMPRINTERS zmienna systemowa	279
11.6.1	Ukrywa drukarki systemowe	279
11.7	HIDETEXT zmienna systemowa	280
11.7.1	Ukrywanie tekstu w polu UKRYJ	280
11.8	HIDEXREFSCALES zmienna systemowa	280
11.8.1	Ukryj skalę odnośnika	280
11.9	HIGHLIGHT zmienna systemowa	280
11.9.1	Wyróżnić	280
11.10	HIGHLIGHT_ALPHA zmienna systemowa	281
11.10.1	Przezroczystość podświetlonego obszaru	281
11.11	HIGHLIGHTCOLOR zmienna systemowa	281
11.11.1	Kolor Podświetlenia Zaznaczenia	281
11.12	HIGHLIGHTEFFECT zmienna systemowa	281
11.12.1	Styl Podświetlenia Zaznaczenia	281
11.13	HORIZONBKG_ENABLE zmienna systemowa	282
11.13.1	Tło Horyzontu	282
11.14	HORIZONBKG_GROUNDHORIZON zmienna systemowa	282
11.14.1	Horyzont ziemi	282
11.15	HORIZONBKG_GROUNDORIGIN zmienna systemowa	283
11.15.1	Głębina Ziemi	283
11.16	HORIZONBKG_SKYHIGH zmienna systemowa	283
11.16.1	Wysokie partie nieba	283
11.17	HORIZONBKG_SKYHORIZON zmienna systemowa	283



Spis treści

11.17.1	Horyzont nieba	283
11.18	HORIZONBKG_SKYLOW zmienna systemowa	283
11.18.1	Niskie partie nieba	283
11.19	HOTKEYASSISTANT zmienna systemowa	284
11.19.1	Asystent Skrótów Klawiszowych	284
11.20	HPANG zmienna systemowa	284
11.20.1	Kąt wzoru kreskowania	284
11.21	HPANNOTATIVE zmienna systemowa	284
11.21.1	Przypisany styl kreskowania	284
11.22	HPASSOC zmienna systemowa	285
11.22.1	Zespolenie wzoru kreskowania	285
11.23	HPBACKGROUNDCOLOR zmienna systemowa	285
11.23.1	Domyślny kolor kreskowania tła	285
11.24	HPBOUND zmienna systemowa	285
11.24.1	Granice wzoru kreskowania	285
11.25	HPBOUNDRETAIN zmienna systemowa	286
11.25.1	Zachowaj obwiednię wzoru kreskowania	286
11.26	HPCOLOR zmienna systemowa	286
11.26.1	Domyślny kolor kreskowania	286
11.27	HPDOUBLE zmienna systemowa	287
11.27.1	Podwojony wzór kreskowania	287
11.28	HPDRAWORDER zmienna systemowa	287
11.28.1	Kolejność wyświetlania wzorów kreskowania	287
11.29	HPGAPTOL zmienna systemowa	288
11.29.1	Tolerancja przerwy wzoru kreskowania	288
11.30	HPISLANDDETECTION zmienna systemowa	288
11.30.1	Wykrywanie wysp w kreskowaniu	288
11.31	HPLAYER zmienna systemowa	288
11.31.1	Domyślna warstwa dla nowego kreskowania	288
11.32	HPLINETYPE zmienna systemowa	289
11.32.1	Rodzaj linii wzoru kreskowania	289
11.33	HPMAXAREAS zmienna systemowa	289
11.33.1	Tryb wypełniania rzadkiego kreskowania	289
11.34	HPMAXCONTOURPOINTS zmienna systemowa	290
11.34.1	Maksymalna liczba punktów na konturze kreskowania	290
11.35	HPNAME zmienna systemowa	290
11.35.1	Nazwa wzoru kreskowania	290
11.36	HPOBJWARNING zmienna systemowa	290
11.36.1	Ostrzeżenie o elemencie wzoru kreskowania	290
11.37	HPORIGIN zmienna systemowa	291
11.37.1	Źródło wzoru kreskowania	291
11.38	HPSCALE zmienna systemowa	291
11.38.1	Skala wzoru kreskowania	291
11.39	HPSEPARATE zmienna systemowa	291
11.39.1	Separowanie wzoru kreskowania	291
11.40	HPSPACE zmienna systemowa	292
11.40.1	Odstęp wzoru kreskowania	292
11.41	HPTRANSPARENCY zmienna systemowa	292



Spis treści

11.41.1	Domyślna transparentność dla nowych kreskowań	292
11.42	HYPERLINKBASE zmienna systemowa	292
11.42.1	Baza hiperłączy	292
12.	I	293
12.1	IFCCREATEUNIQUEGUID zmienna systemowa	293
12.1.1	Eksportowanie za pomocą unikatowych identyfikatorów GUID	293
12.2	IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES zmienna systemowa	293
12.2.1	Rozbicie odnośników zewnętrznych w strukturze przestrzennej IFC	293
12.3	IFCEXPORTALLVISIBILITYSTATES system variable	293
12.3.1	Export Elements hidden by Visibility State	293
12.4	IFCEXPORTAUTHOR zmienna systemowa	294
12.4.1	Eksportuj Imię Autora	294
12.5	IFCEXPORTAUTHORIZATION zmienna systemowa	294
12.5.1	Autoryzacja Eksportu	294
12.6	IFCEXPORTBASEQUANTITIES zmienna systemowa	294
12.6.1	Eksport wielkości bazowych	294
12.7	IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER zmienna systemowa	295
12.7.1	Eksportuj elementy na warstwach Wyłączonych i Zamrożonych	295
12.8	IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa	295
12.8.1	Eksportuj Tylko Właściwości IDS	295
12.9	IFCEXPORTMAPPINGPATH zmienna systemowa	295
12.9.1	Eksportuj ścieżkę do pliku mapowania	295
12.10	IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED zmienna systemowa	295
12.10.1	Eksportuj elementy wielowarstwowe jako elementy połączone	295
12.11	IFCEXPORTORGANIZATION zmienna systemowa	296
12.11.1	Eksportuj Nazwę Organizacji	296
12.12	IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY zmienna systemowa	296
12.12.1	Eksportuj środek ciężkości profilu	296
12.13	IFCEXPORTSUBTRACTOPENINGS zmienna systemowa	296
12.13.1	Odejmuje otwory od geometrii hosta przed eksportem	296
12.14	IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP zmienna systemowa	297
12.14.1	Zawsze eksportuj przeciągnięte bryły jako BRep	297
12.15	IFCEXPORTTESSELATION zmienna systemowa	297
12.15.1	Poziom teselacji	297
12.16	IFCEXPORTVALIDATEMODEL zmienna systemowa	298
12.16.1	Zastosuj walidację modelu IFC	298
12.17	Zmienna systemowa IFCIMPORTSETTINGSCONFIG	298
12.17.1	Konfiguracja ustawień importu IFC	298
12.18	IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES zmienna systemowa	298
12.18.1	Teselacja złożonych krzywych i powierzchni	298
12.19	IMAGECACHEFOLDER zmienna systemowa	298
12.19.1	Folder obrazu dysku pamięci podręcznej	298
12.20	IMAGECACHEMAXMEMORY zmienna systemowa	299
12.20.1	Maksymalne użycie pamięci	299
12.21	IMAGEDISKCACHE zmienna systemowa	299
12.21.1	Pamięć podręczna dysku	299
12.22	IMAGEFRAME zmienna systemowa	299
12.22.1	Obramowanie obrazu	299



Spis treści

12.23	IMAGEHLT zmienna systemowa	300
12.23.1	Podświetlanie Obrazu	300
12.24	IMAGENOTIFY zmienna systemowa	300
12.24.1	Powiadomienie o obrazach	300
12.25	IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES zmienna systemowa	301
12.25.1	Tryb importu atrybutów krawędzi	301
12.26	IMPORTCATIAV5REPRESENTATION zmienna systemowa	301
12.26.1	Reprezentacja importu	301
12.27	IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa	301
12.27.1	Preferencje ścieżki wyszukiwania	301
12.28	IMPORTCOLORS zmienna systemowa	302
12.28.1	Przełórz kolory	302
12.29	IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	303
12.29.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	303
12.30	IMPORTCREOCONFIGURATION zmienna systemowa	303
12.30.1	Zaimportowana konfiguracja	303
12.31	IMPORTCUIFILEEXISTS zmienna systemowa	303
12.31.1	Importuj istniejący plik CUI	303
12.32	IMPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa	304
12.32.1	Ukryte części	304
12.33	IMPORTIGESSIMPLIFY zmienna systemowa	304
12.33.1	Przeprowadź uproszczenie	304
12.34	IMPORTIGESSTITCH zmienna systemowa	304
12.34.1	Przeprowadź zszywanie	304
12.35	IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	305
12.35.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	305
12.36	IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa	305
12.36.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania	305
12.37	IMPORTJTREPRESENTATION zmienna systemowa	306
12.37.1	Reprezentacja importu	306
12.38	IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	306
12.38.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	306
12.39	IMPORTNXCONFIGURATION zmienna systemowa	306
12.39.1	Zaimportowana konfiguracja	306
12.40	IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa	307
12.40.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania	307
12.41	IMPORTPMI zmienna systemowa	307
12.41.1	Informacje o produkcie i produkcji	307
12.42	IMPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa	307
12.42.1	Struktura produktu	307
12.43	IMPORTREPAIR zmienna systemowa	308
12.43.1	Napraw model w imporcie	308
12.44	IMPORTSIMPLIFY zmienna systemowa	309
12.44.1	Przeprowadź uproszczenie	309
12.45	IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	309
12.45.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	309
12.46	IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa	309
12.46.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania	309



Spis treści

12.47	IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa	310
12.47.1	Alternatywne ścieżki wyszukiwania	310
12.48	IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION zmienna systemowa	310
12.48.1	Zaimportowana konfiguracja	310
12.49	IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION zmienna systemowa	310
12.49.1	Reprezentacja importu	310
12.50	IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ zmienna systemowa	311
12.50.1	Mapowanie SolidWorks Y na bieżącą oś Z	311
12.51	IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERRYZNA zmienna systemowa	311
12.51.1	Preferencje ścieżek wyszukiwania	311
12.52	IMPORTSTEPROTATEYZ zmienna systemowa	312
12.52.1	Odwzoruj Y na bieżącą oś Z	312
12.53	IMPORTSTITCH zmienna systemowa	312
12.53.1	Przeprowadź zszycie	312
12.54	INCLUDEPLOTSTAMP zmienna systemowa	313
12.54.1	Dołącz znak wydruku	313
12.55	INDEXCTL zmienna systemowa	313
12.55.1	Kontrola Indeksu	313
12.56	INETLOCATION zmienna systemowa	313
12.56.1	Lokalizacja w Internecie	313
12.57	INSBASE zmienna systemowa	314
12.57.1	Punkt bazowy wstawienia	314
12.58	INSNAME zmienna systemowa	314
12.58.1	Nazwa wstawienia	314
12.59	INSUNITS zmienna systemowa	314
12.59.1	Jednostki wstawiające	314
12.60	INSUNITSDEFSOURCE zmienna systemowa	315
12.60.1	Źródło domyślnie wstawianych jednostek	315
12.61	INSUNITSDEFTARGET zmienna systemowa	316
12.61.1	Wartość jednostek rysunku docelowego	316
12.62	INSUNITSSCALING zmienna systemowa	317
12.62.1	Wstawienie jednostek skalowania	317
12.63	INTERFERECOLOR zmienna systemowa	318
12.63.1	Kolor przenikania	318
12.64	INTERFERELAYER zmienna systemowa	318
12.64.1	Warstwa interferencyjna	318
12.65	INTERFERENCELEVEL zmienna systemowa	318
12.65.1	Poziom kontroli kolizji	318
12.66	INTERFEREOBJVSedytowanego odnośnika	319
12.66.1	Styl wizualny elementów kolizyjnych	319
12.67	INTERFEREVPVS zmienna systemowa	319
12.67.1	Styl wizualny rzutni przenikania	319
12.68	INTERIORELEVATIONMINLENGTH zmienna systemowa	319
12.68.1	Minimalna długość elewacji wewnętrznej	319
12.69	INTERIORELEVATIONOFFSET zmienna systemowa	320
12.69.1	Odległość odsunięcia elewacji wewnętrznej	320
12.70	INTERSECTEDENTITIES zmienna systemowa	320
12.70.1	Rozwiąż przecięcie	320



Spis treści

12.71	INTERSECTIONCOLOR zmienna systemowa	320
12.71.1	kolor intersekcji	320
12.72	INTERSECTIONDISPLAY zmienna systemowa	321
12.72.1	Wyświetlanie intersekcji	321
12.73	ISAVEBAK zmienna systemowa	321
12.73.1	Przyrostowa kopia zapasowa zapisu	321
12.74	ISAVEPERCENT zmienna systemowa	322
12.74.1	Oszczędź procent	322
12.75	ISOLINES zmienna systemowa	322
12.75.1	Isolinie	322
13.	K	323
13.1	KEEPCONNECTIONS zmienna systemowa	323
13.1.1	Rozwiązywanie problemów z przenikaniem i przerwami	323
14.	L	324
14.1	LASTANGLE zmienna systemowa	324
14.1.1	Ostatni kąt (Tylko Do Odczytu)	324
14.2	LASTPOINT zmienna systemowa	324
14.2.1	Ostatni punkt	324
14.3	LASTPROMPT zmienna systemowa	324
14.3.1	Ostatni wpis (Tylko Do Odczytu)	324
14.4	LATITUDE zmienna systemowa	324
14.4.1	Szerokość geograficzna	324
14.5	LAYERFILTEREXCESS zmienna systemowa	325
14.5.1	Nadmiar filtrów warstw	325
14.6	LAYERPMODE zmienna systemowa	325
14.6.1	Tryb poprzedniej warstwy	325
14.7	LAYLOCKFADECTL zmienna systemowa	326
14.7.1	Zablokowanie kontroli zaniku warstwy	326
14.8	LAYOUTREGENCTL zmienna systemowa	326
14.8.1	Kontrola regeneracji arkusza	326
14.9	LAYOUTTAB zmienna systemowa	326
14.9.1	Zakładki Model oraz Arkusz	326
14.10	LEGACYCODESEARCH zmienna systemowa	327
14.10.1	Tryb wyszukiwania kodu starszej wersji (Tylko do odczytu)	327
14.11	LENGTHUNITS zmienna systemowa	327
14.11.1	Jednostki długości	327
14.12	LENSELENGTH zmienna systemowa	327
14.12.1	Długość obiektywu (Tylko Do Odczytu)	327
14.13	LEVELOFDETAIL zmienna systemowa	328
14.13.1	Kompozycja Poziom szczegółowości	328
14.14	LICFLAGS zmienna systemowa	328
14.14.1	Komponenty licencjonowane (Tylko Do Odczytu)	328
14.15	LIGHTGLYPHCOLOR zmienna systemowa	329
14.15.1	Kolor poświaty	329
14.16	LIGHTGLYPHDISPLAY zmienna systemowa	329
14.16.1	Wyświetlanie świateł	329
14.17	LIGHTINGUNITS zmienna systemowa	329
14.17.1	Oświetlenia	329



Spis treści

14.18	LIGHTWEBGLYPHCOLOR zmienna systemowa	330
14.18.1	Kolor globalnej poświaty	330
14.19	LIMCHECK zmienna systemowa	330
14.19.1	Sprawdzenie ograniczeń	330
14.20	LIMMAX zmienna systemowa	331
14.20.1	Maksymalne limity	331
14.21	LIMMIN zmienna systemowa	331
14.21.1	Minimalne limity	331
14.22	LINEARROWHEADLENGTH zmienna systemowa	331
14.22.1	Domyślna długość grotu	331
14.23	LINEARROWHEADWIDTH zmienna systemowa	331
14.23.1	Domyślna szerokość grotu	331
14.24	LINEARROWTHICKNESS zmienna systemowa	332
14.24.1	Domyślna grubość	332
14.25	LINEARBRIGHTNESS zmienna systemowa	332
14.25.1	Jasność liniowa	332
14.26	LINEARCONTRAST zmienna systemowa	333
14.26.1	Kontrast liniowy	333
14.27	LINETYPE3DPLINE zmienna systemowa	333
14.27.1	Rodzaj linii 3D Polilinia	333
14.28	LISPINIT zmienna systemowa	333
14.28.1	LISPinit	333
14.29	LOADMECHANICAL2D zmienna systemowa	334
14.29.1	Mechaniczny edytor 2D	334
14.30	LOCALE zmienna systemowa	334
14.30.1	Ustawienia regionalne (tylko do odczytu)	334
14.31	LOCALROOTPREFIX zmienna systemowa	335
14.31.1	Lokalny prefiks główny (Tylko Do Odczytu)	335
14.32	LOCKUI zmienna systemowa	335
14.32.1	Zablokuj elementy interfejsu użytkownika	335
14.33	LOFTANG1 zmienna systemowa	335
14.33.1	Kąt skosu 1	335
14.34	LOFTANG2 zmienna systemowa	336
14.34.1	Kąt skosu 2	336
14.35	LOFTMAG1 zmienna systemowa	337
14.35.1	Wysokość skosu 1	337
14.36	LOFTMAG2 zmienna systemowa	338
14.36.1	Wysokość skosu 2	338
14.37	LOFTNORMALS zmienna systemowa	338
14.37.1	Normalne Skosu	338
14.38	LOFTPARAM zmienna systemowa	339
14.38.1	Parametry Skosu	339
14.39	LOGFILEMODE zmienna systemowa	339
14.39.1	Tryb pliku Log	339
14.40	LOGFILENAME zmienna systemowa	340
14.40.1	Nazwa pliku dziennika (Tylko Do Odczytu)	340
14.41	LOGFILEPATH zmienna systemowa	340
14.41.1	Ścieżka pliku log	340



Spis treści

14.42	LOGGEDINSTATUS zmienna systemowa	340
14.42.1	Zalogowano (Tylko Do Odczytu)	340
14.43	LOGINNAME zmienna systemowa	340
14.43.1	Nazwa logowania (Tylko Do Odczytu)	340
14.44	LONGITUDE zmienna systemowa	341
14.44.1	Długość geograficzna	341
14.45	LOOKFROMDIRECTIONMODE zmienna systemowa	341
14.45.1	Tryb kierunku PatrzOd	341
14.46	LOOKFROMFEEDBACK zmienna systemowa	342
14.46.1	Opinie PatrzOd	342
14.47	LOOKFROMZOOMEXTENTS zmienna systemowa	342
14.47.1	Zakres powiększenia PatrzOd	342
14.48	LTGAPSELECTION zmienna systemowa	343
14.48.1	Wybór odstępu rodzaju linii	343
14.49	LTSCALE zmienna systemowa	343
14.49.1	Skala Rodzaju Linii	343
14.50	LUNITS zmienna systemowa	343
14.50.1	Typ jednostki liniowej	343
14.51	LUPREC zmienna systemowa	344
14.51.1	Dokładność jednostki liniowej	344
14.52	LWDEFAULT zmienna systemowa	344
14.52.1	Domyślna szerokość linii	344
14.53	LWDISPLAY zmienna systemowa	345
14.53.1	Wyświetlenie szerokość linii	345
14.54	LWDISPSCALE zmienna systemowa	345
14.54.1	Skala wyświetlanej grubości linii	345
14.55	LWUNITS zmienna systemowa	346
14.55.1	Jednostki szerokości linii	346
15.	M	347
15.1	MACROREC zmienna systemowa	347
15.1.1	Nagrywanie makr	347
15.2	MANIPULATOR zmienna systemowa	347
15.2.1	Manipulator	347
15.3	MANIPULATORCOLORTHEMECOLORTHEME zmienna systemowa	347
15.3.1	Motyw kolorystyczny Manipulatora	347
15.4	MANIPULATORDURATION zmienna systemowa	348
15.4.1	Okres manipulatora	348
15.5	MANIPULATORHANDLE zmienna systemowa	349
15.5.1	Uchwyt manipulatora	349
15.6	MANIPULATORSIZE zmienna systemowa	349
15.6.1	Rozmiar manipulatora	349
15.7	MASSPREC zmienna systemowa	349
15.7.1	Dokładność masy	349
15.8	MASSPROPACCURACY zmienna systemowa	350
15.8.1	Dokładność obliczeń właściwości względem masy	350
15.9	MASSUNITS zmienna systemowa	351
15.9.1	Jednostki masy	351
15.10	MAXACTVP zmienna systemowa	351



Spis treści

15.10.1	Maksymalne aktywne rzutnie	351
15.11	MAXHATCH zmienna systemowa	352
15.11.1	Maksymalna ilość kresek	352
15.12	MAXSORT zmienna systemowa	352
15.12.1	Maksymalnie krótki	352
15.13	MAXTHREADS zmienna systemowa	352
15.13.1	Maksymalna ilość wątków	352
15.14	MBSTATE zmienna systemowa	353
15.14.1	Stan Przeglądarki Mechanicznej (Tylko Do Odczytu)	353
15.15	MBUTTONPAN zmienna systemowa	353
15.15.1	Przesuwanie środkowego przycisku	353
15.16	MEASUREINIT zmienna systemowa	353
15.16.1	Podstawowe jednostki	353
15.17	MEASUREMENT zmienna systemowa	354
15.17.1	Pomiar	354
15.18	MECH2DSAVEFORMAT zmienna systemowa	354
15.18.1	Format zapisu dla Mechanical 2D	354
15.19	MECHANICALBLOCKSOPTIONS zmienna systemowa	355
15.19.1	Opcje bloków mechanicznych	355
15.20	MECHANICALBROWSERSETTINGS zmienna systemowa	355
15.20.1	Opcje Przeglądarki Mechanicznej	355
15.21	MENUBAR (EXCEPT OS X) zmienna systemowa	356
15.21.1	Pasek menu	356
15.22	MENUCTL zmienna systemowa	356
15.22.1	Kontrola menu	356
15.23	MENUECHO zmienna systemowa	357
15.23.1	Odpowiedź menu	357
15.24	MENUNAME zmienna systemowa	357
15.24.1	Nazwa menu (Tylko Do Odczytu)	357
15.25	MESHTYPE zmienna systemowa	357
15.25.1	Typ siatki	357
15.26	MIDDLECLICKCLOSE zmienna systemowa	358
15.26.1	Kliknięcie środkowym przyciskiem myszy zamyka (Mac i Linux)	358
15.27	MILLISECS zmienna systemowa	358
15.27.1	Milisekundy (Tylko Do Odczytu)	358
15.28	MIRRHATCH zmienna systemowa	358
15.28.1	Lustrzane wzory kreskowania	358
15.29	MIRRTEXT zmienna systemowa	359
15.29.1	Lustro Tekstu	359
15.30	MLEADERSCALE zmienna systemowa	359
15.30.1	Skala multi-odnośnika	359
15.31	MODEMACRO zmienna systemowa	359
15.31.1	Tryb macro	359
15.32	MSLTSCALE zmienna systemowa	360
15.32.1	Skala linii obszaru modelu	360
15.33	MSOLESCALE zmienna systemowa	360
15.33.1	Skala OLE obszaru modelu	360
15.34	MTEXTAUTOSTACK system variable	361



Spis treści

15.34.1	Multiline text autostack	361
15.35	MTEXTCOLUMN zmienna systemowa	361
15.35.1	Ustawienia kolumn tekstu wielowierszowego	361
15.36	MTEXTDETECTSPACE zmienna systemowa	361
15.36.1	Wykrywanie odstępów dla tworzonych list edytorów mtekstu	361
15.37	MTEXTED zmienna systemowa	362
15.37.1	Edytor tekstu wielowierszowego	362
15.38	MTEXTFIXED zmienna systemowa	362
15.38.1	Pole tekstu wielowierszowego	362
15.39	MTEXTTOOLBAR zmienna systemowa	362
15.39.1	Pasek narzędzi Formatowanie tekstu wielowierszowego	362
15.40	MTFLAGS zmienna systemowa	363
15.40.1	Etykiety obliczeń wielowątkowych	363
15.41	MULTISELECTANGULARTOLERANCE zmienna systemowa	363
15.41.1	Tolerancja kątowa BimWielokrotnyWybór	363
15.42	MYDOCUMENTSPREFIX zmienna systemowa	364
15.42.1	Prefiks główny MojeDokumenty (Tylko Do Odczytu)	364
16.	N	365
16.1	NAVVCUBEDISPLAY zmienna systemowa	365
16.1.1	Wyświetla PatrzOd	365
16.2	NAVVCUBELOCATION zmienna systemowa	365
16.2.1	PatrzOd miejsce	365
16.3	NAVVCUBEOPACITY zmienna systemowa	366
16.3.1	PatrzOd krycie	366
16.4	NAVVCUBEORIENT zmienna systemowa	366
16.4.1	Orientacja PatrzOd	366
16.5	NEARESTDISTANCE zmienna systemowa	366
16.5.1	Najbliższy Dystans	366
16.6	NOMUTT zmienna systemowa	367
16.6.1	Bez komunikatów	367
16.7	NORTHDIRECTION zmienna systemowa	368
16.7.1	Kierunek północny	368
17.	O	369
17.1	OBJECTISOLATIONMODE zmienna systemowa	369
17.1.1	Tryb Izolacji Obiektu	369
17.2	OBSCUREDColor zmienna systemowa	369
17.2.1	Przesłonięty kolor	369
17.3	OBSCUREDType zmienna systemowa	370
17.3.1	Przesłonięty rodzaj linii	370
17.4	OFFSETDIST zmienna systemowa	370
17.4.1	Odległość odsunięcia	370
17.5	OFFSETERASE zmienna systemowa	371
17.5.1	Usunięcie odsunięcia	371
17.6	OFFSETGAPType zmienna systemowa	371
17.6.1	Typ odsunięcia	371
17.7	OLEFRAME zmienna systemowa	371
17.7.1	Ramka OLE	371
17.8	OLEHIDE zmienna systemowa	372



Spis treści

17.8.1	Ukryj OLE	372
17.9	OLEQUALITY zmienna systemowa	372
17.9.1	Jakość OLE	372
17.10	OLESTARTUP zmienna systemowa	373
17.10.1	Uruchom OLE	373
17.11	OPMSTATE zmienna systemowa	373
17.11.1	Stan paska właściwości (tylko do odczytu)	373
17.12	ORBITAUTOTARGET zmienna systemowa	374
17.12.1	Automatyczny cel orbitalny	374
17.13	ORTHOMODE zmienna systemowa	374
17.13.1	Tryb Ortogonalny	374
17.14	OSMODE zmienna systemowa	374
17.14.1	Tryb punktów charakterystycznych	374
17.15	OSNAPCOORD zmienna systemowa	375
17.15.1	Współrzędne obiektu	375
17.16	OSNAPZ zmienna systemowa	376
17.16.1	Ignoruj poziom punktów charakterystycznych	376
17.17	OSOPTIONS zmienna systemowa	376
17.17.1	Opcje punktów charakterystycznych	376
17.18	OVERKILLLAYER zmienna systemowa	376
17.18.1	Przejdź do warstwy powielonych elementów	376
18.	P	378
18.1	PANBUFFER zmienna systemowa	378
18.1.1	Bufor Pan	378
18.2	PANELBUTTONSIZE zmienna systemowa	378
18.2.1	Rozmiar przycisku kontroli panelu	378
18.3	PAPERUPDATE zmienna systemowa	378
18.3.1	Aktualizacja papieru	378
18.4	PARAMETERCOPYMODE zmienna systemowa	379
18.4.1	Tryb kopii parametru	379
18.5	PARAMETERMATCHMODE zmienna systemowa	379
18.5.1	Dopasuj Bloki Parametryczne według parametrów	379
18.6	PARAMETRICBLOCKS2DPATH zmienna systemowa	380
18.6.1	Bloki parametryczne Ścieżka do katalogu 2D	380
18.7	Zmienna systemowa PARAMETRIZECONNECTIONS	380
18.7.1	Parametryzacja połączeń	380
18.8	PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION zmienna systemowa	381
18.8.1	Wizualizacja operacji parametrycznych na odniesieniach do bloków	381
18.9	PDFANIMATIONFPS zmienna systemowa	381
18.9.1	Klatki na sekundę	381
18.10	PDFCACHE zmienna systemowa	381
18.10.1	Pamięć podręczna PDF	381
18.11	Zmienna systemowa PDFCREATEBOOKMARKS	382
18.11.1	Utwórz zakładki	382
18.12	PDFEMBEDDEDTF zmienna systemowa	382
18.12.1	Wbudowane czcionki pdf	382
18.13	PDFEXPORTHYPERLINKS zmienna systemowa	383
18.13.1	Eksportuj hiperłącza	383



Spis treści

18.14	PDFFRAME zmienna systemowa	383
18.14.1	Ramka PDF	383
18.15	PDFIMAGEANTIALIAS zmienna systemowa	383
18.15.1	Wyglądanie obrazu	383
18.16	PDFIMAGECOMPRESSION zmienna systemowa	384
18.16.1	Kompresja obrazu	384
18.17	PDFIMAGEDPI zmienna systemowa	384
18.17.1	Obraz DPI	384
18.18	PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT zmienna systemowa	384
18.18.1	Zastosuj właściwości szerokości linii	384
18.19	PDFIMPORTASBLOCK zmienna systemowa	385
18.19.1	Importuj jako blok	385
18.20	PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR zmienna systemowa	385
18.20.1	Współczynnik przestrzeni międzyznakowej	385
18.21	PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS zmienna systemowa	386
18.21.1	Łączenie elementów tekstowych	386
18.22	PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES zmienna systemowa	386
18.22.1	Konwertuj pełne wypełnienia na kreskowania	386
18.23	PDFIMPORTIMAGEPATH zmienna systemowa	386
18.23.1	Folder Obrazów Rastrowych	386
18.24	PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS zmienna systemowa	387
18.24.1	Połącz segmenty linii i łuków	387
18.25	PDFIMPORTLAYERSUSETYPE zmienna systemowa	387
18.25.1	Warstwy	387
18.26	PDFIMPORTRASTERIMAGES zmienna systemowa	387
18.26.1	Obraz Rastrowy	387
18.27	PDFIMPORTSOLIDFILLS zmienna systemowa	388
18.27.1	Pełne Wypełnienia	388
18.28	PDFIMPORTSPACEFACTOR zmienna systemowa	388
18.28.1	Współczynnik odstępu między wyrazami	388
18.29	PDFIMPORTTRUEPETEXT zmienna systemowa	389
18.29.1	Tekst TrueType	389
18.30	PDFIMPORTTRUEPETEXTASGEOMETRY zmienna systemowa	389
18.30.1	Importuj tekst True Type jako Geometrię	389
18.31	PDFIMPORTUSECLIPPING zmienna systemowa	389
18.31.1	Zastosuj przycinanie	389
18.32	PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION zmienna systemowa	390
18.32.1	Import geometrii z optymalizacją	390
18.33	PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING zmienna systemowa	390
18.33.1	Przytnij obrazy	390
18.34	PDFIMPORTUSEPAGECLIPPING zmienna systemowa	390
18.34.1	Zastosuj przycinanie na obramowaniu strony	390
18.35	PDFIMPORTVECTERGEOMETRY zmienna systemowa	391
18.35.1	Geometria wektorowa	391
18.36	PDFLAYERSSETTING zmienna systemowa	391
18.36.1	Obsługa warstwy PDF	391
18.37	PDFLAYOUTSTOEKSPORT zmienna systemowa	392
18.37.1	Układy PDF do wyeksportowania	392



Spis treści

18.38	PDFMERGECONTROL zmienna systemowa	392
18.38.1	Kontrola Łączenia PDF	392
18.39	PDFNOTIFY zmienna systemowa	393
18.39.1	Powiadomienie o PDF	393
18.40	Zmienna systemowa PDFOPENINVIEWER	393
18.40.1	Otwórz w przeglądarce	393
18.41	PDFOSNAP zmienna systemowa	393
18.41.1	Punkty charakterystyczne PDF	393
18.42	PDFPAPERHEIGHT Zmienna systemowa	394
18.42.1	Zastąpienie PDF - wysokość papieru	394
18.43	PDFPAPERSIZEOVERRIDE zmienna systemowa	394
18.43.1	Nadpisanie rozmiaru papieru PDF	394
18.44	PDFPAPERWIDTH zmienna systemowa	394
18.44.1	Nadpisanie PDF - szerokość papieru	394
18.45	PDFPDFA zmienna systemowa	395
18.45.1	Obsługa formatu PDF / A	395
18.46	PDFPRCCOMPRESSION zmienna systemowa	395
18.46.1	Kompresja PRC	395
18.47	PDFPRCEXPORT zmienna systemowa	395
18.47.1	Tryb Eksportu PRC	395
18.48	PDFPRCPROJECTION zmienna systemowa	396
18.48.1	Projekcja ChRL	396
18.49	PDFPRCVIEWMODE zmienna systemowa	396
18.49.1	Tryb widoku PRC	396
18.50	PDFSHXTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa	397
18.50.1	Tekst SHX PDF jako geometria	397
18.51	PDFSIMPLEGEOOPTIMIZATION zmienna systemowa	397
18.51.1	Pdf optymalizacja prostej geometrii	397
18.52	PDFTTFTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa	397
18.52.1	Tekst TTF PDF jako geometria	397
18.53	PDFUSEPLOTSTYLES zmienna systemowa	398
18.53.1	Użyj stylów wydruku PDF	398
18.54	PDFVECTORRESOLUTIONDPI zmienna systemowa	398
18.54.1	Rozdzielczość Wektorowa DPI	398
18.55	PDFZOOMTOEXTENTSMODE zmienna systemowa	398
18.55.1	Tryb powiększenia do zakresu PDF	398
18.56	Zmienna systemowa PDMODE	399
18.56.1	Tryb wyświetlania punktu	399
18.57	PDSIZE zmienna systemowa	400
18.57.1	Rozmiar wyświetlania punktu	400
18.58	PEDITACCEPT zmienna systemowa	400
18.58.1	Potwierdzenie edycji polilinii	400
18.59	PELLIPSE zmienna systemowa	401
18.59.1	Eliptyczna polilinia	401
18.60	PERIMETER zmienna systemowa	401
18.60.1	Ostatni obwód (Tylko Do Odczytu)	401
18.61	PERSPECTIVE zmienna systemowa	401
18.61.1	Perspektywa	401



Spis treści

18.62	Zmienna systemowa PFACEVMAX	402
18.62.1	Maksymalne wierzchołki siatki polipowierzchni (tylko do odczytu)	402
18.63	PICKADD zmienna systemowa	402
18.63.1	Wybierz opcję Dodaj	402
18.64	PICKAUTO zmienna systemowa	403
18.64.1	Zachowanie okna zaznaczenia	403
18.65	PICKBOX zmienna systemowa	403
18.65.1	Obszar wyboru	403
18.66	Zmienna systemowa PICKDRAG	404
18.66.1	Wybierz przeciągnięcie	404
18.67	PICKFIRST zmienna systemowa	404
18.67.1	Wskaż pierwszy	404
18.68	PICKSTYLE (EXCEPT OS X) zmienna systemowa	404
18.68.1	Wybierz styl	404
18.69	PICTUREEXPORTSCALE zmienna systemowa	405
18.69.1	Współczynnik skali eksportowanego obrazu	405
18.70	PLACESBARFOLDER1 zmienna systemowa	405
18.70.1	Pierwszy folder	405
18.71	PLACESBARFOLDER2 zmienna systemowa	406
18.71.1	Drugi folder	406
18.72	Zmienna systemowa PLACESBARFOLDER3	406
18.72.1	Trzeci folder	406
18.73	PLACESBARFOLDER4 zmienna systemowa	407
18.73.1	Czwarty folder (Windows)	407
18.74	PLATFORM zmienna systemowa	408
18.74.1	Platforma (tylko do odczytu)	408
18.75	PLINECACHE zmienna systemowa	408
18.75.1	Pamięć podręczna polilinii	408
18.76	Zmienna systemowa PLINECONVERTMODE	408
18.76.1	Tryb konwersji polilinii	408
18.77	PLINEGEN zmienna systemowa	409
18.77.1	Generacja polilinii	409
18.78	Zmienna systemowa PLINEREVERSEWIDTHS	409
18.78.1	Odwróć szerokości	409
18.79	PLINETYPE zmienna systemowa	410
18.79.1	Typ polilinii	410
18.80	PLINEWID zmienna systemowa	410
18.80.1	Szerokość polilinii	410
18.81	PLOTFCGPATH zmienna systemowa	410
18.81.1	Ścieżka konfiguracji drukarki	410
18.82	PLOTID zmienna systemowa	411
18.82.1	Identyfikator druku (przestarzałe)	411
18.83	PLOTOUTPUTPATH zmienna systemowa	411
18.83.1	Wyjściowa ścieżka wydruku	411
18.84	PLOTSTYLEPATH zmienna systemowa	411
18.84.1	Ścieżka stylów druku	411
18.85	PLOTTER zmienna systemowa	411
18.85.1	Plotter (przestarzałe)	411



Spis treści

18.86	Zmienna systemowa PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE	412
18.86.1	Nadpisanie przezroczystości wydruku	412
18.87	PLQUIET zmienna systemowa	412
18.87.1	Drukowanie wsadowe	412
18.88	POINTCLOUD2DVSDISPLAY zmienna systemowa	413
18.88.1	Przełącz pokaz/ukryj ramkę ograniczającą w trybie modelu szkieletowego 2D	413
18.89	POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY zmienna systemowa	413
18.89.1	Przełącz rozmiary adaptacyjne i stałe	413
18.90	Zmienna systemowa POINTCLOUDBOUNDARY	413
18.90.1	Pokaż/ukryj granicę zasięgu chmury punktów	413
18.91	POINTCLOUDCACHEFOLDER zmienna systemowa	414
18.91.1	Folder pamięci podręcznej dysku	414
18.92	POINTCLOUDEYEDOMEZMIENNA systemowa	414
18.92.1	Siła oświetlenia kopuły oka	414
18.93	Zmienna systemowa POINTCLOUDGAPFILLING	415
18.93.1	Rozmiar wypełnienia szczeliny	415
18.94	POINTCLOUDHSPC zmienna systemowa	415
18.94.1	Format chmury punktów (hspc/bcad)	415
18.95	POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS zmienna systemowa	415
18.95.1	Ignorowanie znaczników geograficznych w danych źródłowych (przestarzałe!)	415
18.96	POINTCLOUDNORMALS zmienna systemowa	416
18.96.1	Normalna kalkulacja	416
18.97	POINTCLOUDPOINTMAX zmienna systemowa	416
18.97.1	Maksymalna liczba punktów wyświetlanych na ekranie (w milionach)	416
18.98	POINTCLOUDPOINTSIZ zmienna systemowa	417
18.98.1	Rozmiar punktu	417
18.99	POLARADDANG zmienna systemowa	417
18.99.1	Dodatkowe kąty	417
18.100	POLARANG zmienna systemowa	418
18.100.1	Kąt biegunowy	418
18.101	POLARDIST zmienna systemowa	418
18.101.1	Odległość biegunowa	418
18.102	POLARMODE zmienna systemowa	418
18.102.1	Tryb biegunowy	418
18.103	POLYSIDES zmienna systemowa	419
18.103.1	Boki wieloboku	419
18.104	POPERATIONSCOLOR zmienna systemowa	419
18.104.1	Kolor operacji parametrycznych	419
18.105	POPUPS zmienna systemowa	419
18.105.1	Wyskakujące okienka (Tylko Do Odczytu)	419
18.106	Zmienna systemowa PREVIEWDELAY	420
18.106.1	Opóźnienie podglądu wyboru	420
18.107	REVIEWEFFECT zmienna systemowa	420
18.107.1	Typ podświetlania	420
18.108	PREVIEWFILTER zmienna systemowa	420
18.108.1	Filtr wyboru	420
18.109	PREVIEWTYPE zmienna systemowa	421
18.109.1	Typ podglądu	421



Spis treści

18.110	PREVIEWWNDINOPENDLG zmienna systemowa	421
18.110.1	Okno podglądu w oknie Otwórz	421
18.111	PRINTFILE zmienna systemowa	422
18.111.1	Drukuj plik	422
18.112	PRINTPDFPREVIEW zmienna systemowa	422
18.112.1	Print As PDF Podgląd	422
18.113	PRODUCT zmienna systemowa	422
18.113.1	Produkt (Tylko Do Odczytu)	422
18.114	Zmienna systemowa PROFILEOFFSETBEHAVIOR	423
18.114.1	Zachowanie odsunięcia profilu	423
18.115	PROGBAR zmienna systemowa	423
18.115.1	Pasek postępu	423
18.116	PROGRAM zmienna systemowa	423
18.116.1	Program (Tylko Do Odczytu)	423
18.117	PROJECTIONTYPE zmienna systemowa	424
18.117.1	Typ projekcji widoku rysunku	424
18.118	PROJECTLOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa	425
18.118.1	Widoczność znacznika lokalizacji projektu	425
18.119	PROJECTNAME zmienna systemowa	425
18.119.1	Nazwa projektu	425
18.120	PROJECTSEARCHPATHS zmienna systemowa	426
18.120.1	Ścieżki wyszukiwania projektu	426
18.121	PROJMODE zmienna systemowa	426
18.121.1	Tryb projekcji	426
18.122	PROMPTMENU zmienna systemowa	426
18.122.1	Menu podpowiedzi	426
18.123	PROMPTMENUFLAGS zmienna systemowa	427
18.123.1	Znacznik menu kontekstowego	427
18.124	PROMPTOPTIONFORMAT zmienna systemowa	427
18.124.1	Format opcji monitu	427
18.125	PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS zmienna systemowa	428
18.125.1	Tłumaczenie słów kluczowych opcji podpowiedzi	428
18.126	PROPAGATESEARCHSPACE zmienna systemowa	429
18.126.1	Obszar wyszukiwania	429
18.127	PROPAGATETOLERANCE zmienna systemowa	429
18.127.1	Tolerancja pozycji	429
18.128	PROPERTYPREVIEW zmienna systemowa	429
18.128.1	Podgląd właściwości	429
18.129	PROPERTYPREVIEWDELAY zmienna systemowa	430
18.129.1	Opóźnienie podglądu właściwości	430
18.130	PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT zmienna systemowa	430
18.130.1	Ograniczenie obiektów podglądu właściwości	430
18.131	PROPOBJLIMIT zmienna systemowa	431
18.131.1	Limit właściwości obiektów	431
18.132	PROPPREVTIMEOUT zmienna systemowa	431
18.132.1	Limit czasu podglądu właściwości	431
18.133	PROPUNITS zmienna systemowa	431
18.133.1	Właściwości jednostek	431



Spis treści

18.134	PROXYGRAPHICS zmienna systemowa	432
18.134.1	Grafika proxy	432
18.135	PROXYNOTICE zmienna systemowa	432
18.135.1	Uwagi proxy	432
18.136	PROXYSERVERENABLED zmienna systemowa	432
18.136.1	Serwer proxy	432
18.137	PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa	433
18.137.1	Serwer HTTP	433
18.138	PROXYSERVERHTTPPORT zmienna systemowa	433
18.138.1	Port serwera HTTP	433
18.139	PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa	433
18.139.1	Serwer HTTPS	433
18.140	PROXYSERVERHTTPSPORT zmienna systemowa	433
18.140.1	Port serwera HTTPS	433
18.141	PROXYSERVERPASSWORD zmienna systemowa	434
18.141.1	Hasło użytkownika	434
18.142	PROXYSERVERUSER zmienna systemowa	434
18.142.1	Nazwa użytkownika	434
18.143	PROXYSHOW zmienna systemowa	434
18.143.1	Pokaz proxy	434
18.144	PROXYWEBSEARCH zmienna systemowa	435
18.144.1	Wyszukiwanie w sieci proxy	435
18.145	PSLTSCALE zmienna systemowa	435
18.145.1	Skala linii obszaru papieru	435
18.146	PSOLHEIGHT zmienna systemowa	435
18.146.1	Wysokość Polibryły	435
18.147	PSOLWIDTH zmienna systemowa	436
18.147.1	Szerokość Polibryły	436
18.148	Zmienna systemowa PSTYLEMODE	436
18.148.1	Tryb stylu wydruku (tylko do odczytu)	436
18.149	PSTYLEPOLICY zmienna systemowa	436
18.149.1	Polityka stylu druku	436
18.150	PSVPSCALE zmienna systemowa	437
18.150.1	Skala rzutni obszaru papieru	437
18.151	PUBLISHALLSHEETS zmienna systemowa	437
18.151.1	Publikuj wszystkie arkusze	437
18.152	PUBLISHCOLLATE zmienna systemowa	438
18.152.1	Sortuj opublikowane arkusze	438
18.153	PUCSBASE zmienna systemowa	438
18.153.1	Baza LUW obszaru papieru (Tylko Do Odczytu)	438
19.	Q	439
19.1	QAFLAGS zmienna systemowa	439
19.1.1	Znaczniki Miary Jakości	439
19.2	QSELECTAUTOCLOSE system variable	439
19.2.1	Quick Select auto close	439
19.3	QSELECTINIT system variable	440
19.3.1	Quick Select initial	440
19.4	QSELECTLIST system variable	440



Spis treści

19.4.1	Quick Select List	440
19.5	QTEXTMODE zmienna systemowa	441
19.5.1	Tryb szybkiego tekstu	441
19.6	QUADCOMMANDLAUNCH zmienna systemowa	442
19.6.1	Uruchom domyślne polecenie Quad	442
19.7	QUADDISPLAY zmienna systemowa	442
19.7.1	Wyświetlanie Quad	442
19.8	QUADEXPANDDELAY zmienna systemowa	443
19.8.1	Opóźnienie rozwinięcia Quad	443
19.9	QUADEXPANDTABDELAY zmienna systemowa	443
19.9.1	Opóźnienie rozwinięcia kart Quad	443
19.10	QUADGOTRSPARENT zmienna systemowa	443
19.10.1	Zanikanie menu Quad	443
19.11	Zmienna systemowa QUADHIDEDELAY	444
19.11.1	Opóźnienie ukrycia menu Quad	444
19.12	QUADHIDEMARGIN zmienna systemowa	444
19.12.1	Marginy ukrycia Quad	444
19.13	QUADICONSIZE zmienna systemowa	444
19.13.1	Rozmiar ikon menu Quad	444
19.14	QUADICONSPACE zmienna systemowa	445
19.14.1	Przestrzeń pomiędzy ikonami Quad	445
19.15	QUADMOSTRECENTITEMS zmienna systemowa	446
19.15.1	Ostatnie narzędzia Quad	446
19.16	Zmienna systemowa QUADPOPCORNER	446
19.16.1	Miejsce wyświetlania menu quad	446
19.17	QUADSHOWDELAY zmienna systemowa	447
19.17.1	Opóźnienie wyświetlania menu Quad	447
19.18	QUADWIDTH zmienna systemowa	447
19.18.1	Szerokość menu Quad	447
20.	R	448
20.1	R12SAVEACCURACY zmienna systemowa	448
20.1.1	Dokładność zapisu R12	448
20.2	R12SAVEDEVIATION zmienna systemowa	448
20.2.1	Odchylenie zapisu R12	448
20.3	RASTERPREVIEW zmienna systemowa	448
20.3.1	Podgląd rastra	448
20.4	RE_INIT zmienna systemowa	449
20.4.1	Ponowna inicjalizacja aliasów (Tylko Do Odczytu)	449
20.5	Zmienna systemowa REALTIMESPEEDUP	449
20.5.1	Przyspieszenie w czasie rzeczywistym	449
20.6	REALWORLDSCALE zmienna systemowa	449
20.6.1	Skala rzeczywista	449
20.7	RECENTFILES zmienna systemowa	450
20.7.1	Najnowszy plik list maksymalnych ilości	450
20.8	RECENTPATH zmienna systemowa	450
20.8.1	Ostatnia ścieżka	450
20.9	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_ALPHA zmienna systemowa	450
20.9.1	Krycie powierzchni	450



Spis treści

20.10	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_COLOR zmienna systemowa_____	451
20.10.1	Kolor powierzchni_____	451
20.11	REDHILITE_HIDDENEDGE_ALPHA zmienna systemowa_____	451
20.11.1	Krycie krawędzi_____	451
20.12	REDHILITE_HIDDENEDGE_COLOR zmienna systemowa_____	451
20.12.1	Kolor ukrytych krawędzi_____	451
20.13	REDHILITEFULL_EDGE_ALPHA zmienna systemowa_____	452
20.13.1	Krycie krawędzi_____	452
20.14	REDHILITEFULL_EDGE_COLOR zmienna systemowa_____	452
20.14.1	Kolor krawędzi_____	452
20.15	REDHILITEFULL_EDGE_SHOWHIDDEN zmienna systemowa_____	452
20.15.1	Ukryte krawędzie_____	452
20.16	REDHILITEFULL_EDGE_SMOOTHING zmienna systemowa_____	453
20.16.1	Wygładzenie krawędzi_____	453
20.17	REDHILITEFULL_EDGE_THICKNESS zmienna systemowa_____	453
20.17.1	Grubość Krawędzi_____	453
20.18	REDHILITEFULL_FACE_ALPHA zmienna systemowa_____	453
20.18.1	Przezroczystość powierzchni_____	453
20.19	REDHILITEFULL_FACE_COLOR zmienna systemowa_____	454
20.19.1	Kolor powierzchni_____	454
20.20	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_ALPHA zmienna systemowa_____	454
20.20.1	Krycie krawędzi_____	454
20.21	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_COLOR zmienna systemowa_____	455
20.21.1	Kolor krawędzi_____	455
20.22	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW zmienna systemowa_____	455
20.22.1	Poświata_____	455
20.23	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SMOOTHING zmienna systemowa_____	455
20.23.1	Wygładzenie krawędzi_____	455
20.24	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_THICKNESS zmienna systemowa_____	456
20.24.1	Grubość Krawędzi_____	456
20.25	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_ALPHA zmienna systemowa_____	456
20.25.1	Przejrzystość poświaty_____	456
20.26	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_COLOR zmienna systemowa_____	456
20.26.1	Kolor poświaty_____	456
20.27	Zmienna systemowa REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_SMOOTHING_____	457
20.27.1	Wygładzenie poświaty_____	457
20.28	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_THICKNESS zmienna systemowa_____	458
20.28.1	Grubość poświaty_____	458
20.29	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_ALPHA zmienna systemowa_____	459
20.29.1	Krycie powierzchni_____	459
20.30	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_COLOR zmienna systemowa_____	459
20.30.1	Kolor powierzchni_____	459
20.31	REDHILITEPARTIAL_UNSELECTEDEGE_SHOWHIDDEN zmienna systemowa_____	459
20.31.1	Ukryte krawędzie_____	459
20.32	REDSDKLINESMOOTHING zmienna systemowa_____	460
20.32.1	Wygładzenie linii_____	460
20.33	REDUCELENGTHTYPE zmienna systemowa_____	460
20.33.1	Zmniejsz typ długości_____	460



Spis treści

20.34	REDUCELENGTHVALUE zmienna systemowa	460
20.34.1	Zmniejsz wartość długości	460
20.35	REFEDITLOCKNOTINWORKSET zmienna systemowa	461
20.35.1	Zablokuj edycję odnośnika	461
20.36	REFEDITNAME zmienna systemowa	461
20.36.1	Odniedycja nazwa (Tylko Do Odczytu)	461
20.37	REFPATHTYPE zmienna systemowa	461
20.37.1	Domyślny typ ścieżki plików referencyjnych	461
20.38	REGENMODE zmienna systemowa	462
20.38.1	Tryb regeneracji	462
20.39	REGEXPAND zmienna systemowa	462
20.39.1	Typ rozszerzeń ścieżek rejestru	462
20.40	REMEMBERFOLDERS zmienna systemowa	462
20.40.1	Zapamiętaj foldery	462
20.41	RENDERCOMPOSITIONMATERIAL zmienna systemowa	463
20.41.1	Renderowanie Materiału Kompozycji	463
20.42	RENDERMATERIALDOWNLOAD zmienna systemowa	463
20.42.1	Pobierz brakujące zasoby do renderowania materiałów	463
20.43	RENDERMATERIALSPATH zmienna systemowa	464
20.43.1	Ścieżka do katalogu renderowania materiałów	464
20.44	RENDERINGHARDWARE zmienna systemowa	464
20.44.1	Tworzenie Renderingu	464
20.45	REPORTPANELMODE zmienna systemowa	465
20.45.1	Tryb panelu raportów	465
20.46	RESTORECONNECTIONS zmienna systemowa	465
20.46.1	Przywróć połączenia	465
20.47	RESTORELOSTFOCUS zmienna systemowa	465
20.47.1	Przywróć utracony fokus (Linux)	465
20.48	ZACHOWANAZMIENNA systemowa graficzna	466
20.48.1	Zachowana Grafika	466
20.49	REVCLLOUDARCSTYLE zmienna systemowa	466
20.49.1	Domyślna styl łuku chmurki rewizyjnej	466
20.50	Zmienna systemowa REVCLLOUDCREATEmode	467
20.50.1	Tryb tworzenia chmury poprawek	467
20.51	REVCLLOUDGRIPS zmienna systemowa	467
20.51.1	Uchwyty chmur rewizji	467
20.52	REVCLLOUDMAXARCLENGTH zmienna systemowa	468
20.52.1	Domyślna maksymalna długość łuku chmurki rewizyjnej	468
20.53	REVCLLOUDMINARCLENGTH zmienna systemowa	468
20.53.1	Domyślna minimalna długość łuku chmurki rewizyjnej	468
20.54	RHINOVERSION zmienna systemowa	468
20.54.1	Wersja Eksportu Rhino	468
20.55	RIBBONDOCKEDHEIGHT zmienna systemowa	469
20.55.1	Zadokowana wysokość wstążki	469
20.56	RIBBONPANELMARGIN zmienna systemowa	469
20.56.1	Margines panelu	469
20.57	RIBBONSETTINGSENABLED zmienna systemowa	470
20.57.1	Włączanie/wyłączanie ustawień interfejsu wstążki	470



Spis treści

20.58	RIBBONSTATE zmienna systemowa	470
20.58.1	Stan wstążki (Tylko Do Odczytu)	470
20.59	ROAMABLEROOTPREFIX zmienna systemowa	470
20.59.1	Folder plików zmiennych (Tylko Do Odczytu)	470
20.60	ROLLOVEROPACITY zmienna systemowa	471
20.60.1	Przezroczystość rozwijania	471
20.61	Zmienna systemowa ROLLOVERPARAMS	471
20.61.1	Parametry najazdu	471
20.62	ROLLOVERSELECTIONSET zmienna systemowa	471
20.62.1	Rozwijany zestaw wyboru	471
20.63	ROLLOVERTIPS zmienna systemowa	472
20.63.1	Wskazówki rozwijane	472
20.64	Zmienna systemowa RTDISPLAY	472
20.64.1	Wyświetlanie w czasie rzeczywistym	472
20.65	RTIZOLUJWYBRANE zmienna systemowa	473
20.65.1	Izolacja wyboru w czasie rzeczywistym	473
20.66	RTROTATIONSPEEDFACTOR zmienna systemowa	473
20.66.1	Współczynnik prędkości obrotu RT	473
20.67	RUBBERBANDCOLOR zmienna systemowa	473
20.67.1	Kolor gumki	473
20.68	RUBBERBANDSTYLE zmienna systemowa	474
20.68.1	Styl przerywany gumki	474
20.69	RUBBERSHEET zmienna systemowa (dla systemu OS X)	474
20.69.1	Elastyczny Touchpad	474
20.70	RUBBERSHEETSENSIBILITY (FOR OS X) zmienna systemowa	474
20.70.1	Czułość aktywacji gestami	474
20.71	Zmienna systemowa RULERDISPLAY	475
20.71.1	Wyświetlacz linijki	475
20.72	RULERTEXTCOLOR zmienna systemowa	475
20.72.1	Kolor tekstu linijki	475
20.73	RUNASLEVEL zmienna systemowa	476
20.73.1	Uruchom na poziomie licencji	476
20.74	RVTRFALEVELOFDETAIL zmienna systemowa	476
20.74.1	Poziom detali	476
20.75	RVTVALIDATEBREP zmienna systemowa	477
20.75.1	Sprawdź poprawność geometrii BREP	477
21.	S	478
21.1	SAFEMODE zmienna systemowa	478
21.1.1	Tryb bezpieczny (Tylko Do Odczytu)	478
21.2	SAVECHANGETO LAYOUT zmienna systemowa	478
21.2.1	Zapisać zmiany w arkuszu	478
21.3	SAVEFIDELITY zmienna systemowa	478
21.3.1	Zapis dokładności wizualnej	478
21.4	SAVEFILE zmienna systemowa	479
21.4.1	Zapisz nazwę pliku (tylko do odczytu)	479
21.5	SAVEFILEPATH zmienna systemowa	479
21.5.1	Zapisz ścieżkę pliku	479
21.6	SAVEFORMAT zmienna systemowa	479



Spis treści

21.6.1	Format zapisu	479
21.7	Zmienna systemowa SAVELAYERSNAPSHOT	480
21.7.1	Zapisz migawkę warstwy z widokiem	480
21.8	SAVENAME zmienna systemowa	481
21.8.1	Nazwa zapisanego rysunku (Tylko Do Odczytu)	481
21.9	SAVEONDOCSWITCH zmienna systemowa	481
21.9.1	Zapisz przy przełączeniu dokumentów	481
21.10	Zmienna systemowa SAVEROUNDTRIP	481
21.10.1	Zapisz w obie strony	481
21.11	SAVETIME zmienna systemowa	481
21.11.1	Czasowy odstęp w zapisie	481
21.12	Zmienna systemowa SCREENBOXES	482
21.12.1	Pola menu ekranowego (tylko do odczytu)	482
21.13	SCREENMODE zmienna systemowa	482
21.13.1	Tryb ekranu (Tylko Do Odczytu)	482
21.14	SCREENSIZE zmienna systemowa	482
21.14.1	Rozmiar ekranu (Tylko Do Odczytu)	482
21.15	Zmienna systemowa SCRLHIST	483
21.15.1	Historia przewijania	483
21.16	SDI zmienna systemowa	483
21.16.1	Interfejs pojedynczego dokumentu (Windows)	483
21.17	SECTIONOFFSETSTEP system variable	484
21.17.1	Section plane offset step	484
21.18	SECTIONPLANEVISIBILITY system variable	484
21.18.1	Section plane visibility	484
21.19	SECTIONRESULTINTERVAL zmienna systemowa	485
21.19.1	Interwał wyników sekcji	485
21.20	SECTIONSCALE zmienna systemowa	485
21.20.1	Skala przekroju	485
21.21	SECTIONSETTINGSSEARCHPATH zmienna systemowa	485
21.21.1	Ścieżka wyszukiwania ustawień sekcji	485
21.22	SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL zmienna systemowa	486
21.22.1	Szablon zestawu arkuszy sekcji imperialny	486
21.23	SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC zmienna systemowa	486
21.23.1	Metryczny szablon zestawu arkuszy przekroju	486
21.24	Zmienna systemowa SECURELOAD	486
21.24.1	Zasady zabezpieczeń plików wykonywalnych (tylko do odczytu)	486
21.25	SELECTIONANNODISPLAY zmienna systemowa	487
21.25.1	Pokazuje wszystkie opisowe skale w zaznaczeniu	487
21.26	SELECTIONAREA zmienna systemowa	487
21.26.1	Obszar wyboru	487
21.27	SELECTIONAREAOPACITY zmienna systemowa	487
21.27.1	Przezroczystość pola wyboru	487
21.28	SELECTIONCYCLING zmienna systemowa	488
21.28.1	Przełączanie wyboru:	488
21.29	SELECTIONMODES zmienna systemowa	489
21.29.1	Tryby wyboru	489
21.30	SELECTIONPREVIEW zmienna systemowa	489



Spis treści

21.30.1	Podświetlenie wskazanego obiektu	489
21.31	SELECTSIMILARMODE zmienna systemowa	490
21.31.1	Zaznacz opcję dla WYBIERZPODOBNE	490
21.32	SETBYLAYERMODE zmienna systemowa	490
21.32.1	Tryb Ustaw jak warstwa	490
21.33	SHADEDGE zmienna systemowa	491
21.33.1	Cieniowanie krawędzi	491
21.34	SHADEDIF zmienna systemowa	491
21.34.1	Dyfuzja cienia	491
21.35	SHEETNUMBERLEADINGZEROES zmienna systemowa	492
21.35.1	Numeruj arkusze z zerami wiodącymi	492
21.36	SHEETSETAUTOBACKUP zmienna systemowa	492
21.36.1	Automatyczna kopia zapasowa zestawu arkuszy	492
21.37	SHEETSETTEMPLATEPATH zmienna systemowa	493
21.37.1	Ścieżka dostępu szablonów Zestawów Arkuszy	493
21.38	SHORTCUTMENU zmienna systemowa	493
21.38.1	Menu skrótów	493
21.39	SHORTCUTMENUDURATION zmienna systemowa	494
21.39.1	Czas oczekiwania menu skrótów	494
21.40	Zmienna systemowa SHOWBMINSERTWARNINGDIALOG	494
21.40.1	Ostrzeżenie BMWSTAW	494
21.41	SHOWDOCTABS zmienna systemowa	494
21.41.1	Wyświetlanie zakładek	494
21.42	SHOWFULLPATHINTITLE zmienna systemowa	495
21.42.1	Wyświetl pełną ścieżkę w tytule	495
21.43	SHOWIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa	495
21.43.1	Pokaż Tylko Właściwości IDS	495
21.44	SHOWLAYERUSAGE zmienna systemowa	495
21.44.1	Wykorzystanie Warstw	495
21.45	SHOWSCROLLBUTTONS zmienna systemowa	496
21.45.1	Przyciski przewijania (Mac i Linux)	496
21.46	SHOWTABCLOSEBUTTON zmienna systemowa	496
21.46.1	Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)	496
21.47	SHOWTABCLOSEBUTTONAKTYWNA zmienna systemowa	496
21.47.1	Przycisk zamykania na aktywnej karcie (Mac i Linux)	496
21.48	SHOWTABCLOSEBUTTONALL zmienna systemowa	497
21.48.1	Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)	497
21.49	SHOWWINDOWLISTBUTTON zmienna systemowa	497
21.49.1	Przycisk listy okien (Mac i Linux)	497
21.50	SHPNAME zmienna systemowa	497
21.50.1	Nazwa kształtu	497
21.51	Zmienna systemowa SIGWARN	498
21.51.1	Ostrzeżenie o podpisie	498
21.52	SINGLETONMODE zmienna systemowa	498
21.52.1	Tryb pojedynczy	498
21.53	SITELOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa	499
21.53.1	Widoczność znacznika lokalizacji witryny	499
21.54	SKETCHFEATURECOPYMODE zmienna systemowa	499



Spis treści

21.54.1	Tryb kopiowania elementów szkicu	499
21.55	SKETCHINC zmienna systemowa	499
21.55.1	Długość szkicu	499
21.56	Zmienna systemowa SKPOLY	500
21.56.1	Szkic poli	500
21.57	SKYSTATUS zmienna systemowa	500
21.57.1	Status nieba	500
21.58	SLICETHICKNESSSTEP system variable	501
21.58.1	Section plane slice thickness step	501
21.59	SMASSEMBLYEXPORTMODE zmienna systemowa	501
21.59.1	Tryb ABEKSPORTZŁOŻENIA	501
21.60	SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE zmienna systemowa	501
21.60.1	Zgłoś typ ścieżki pliku	501
21.61	SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS zmienna systemowa	502
21.61.1	Typy brył w raportach	502
21.62	SMATTRIBUTESLAYERCOLOR zmienna systemowa	502
21.62.1	Kolor warstwy atrybutu	502
21.63	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa	503
21.63.1	Wysokość tekstu	503
21.64	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa	503
21.64.1	Wpisz wysokość tekstu	503
21.65	SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR zmienna systemowa	503
21.65.1	Kolor warstwy tekstu opisowego gięcia	503
21.66	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa	504
21.66.1	Wysokość tekstu	504
21.67	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa	504
21.67.1	Wpisz wysokość tekstu	504
21.68	Zmienna systemowa SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR	504
21.68.1	Kolor warstwy linii zgięcia	504
21.69	SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa	505
21.69.1	Rodzaj Linii warstwy gięcia dolną linią	505
21.70	SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	505
21.70.1	Grubość Linii warstwy gięcia dolną linią	505
21.71	Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERCOLOR	505
21.71.1	Kolor warstwy linii zagięcia	505
21.72	Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERLINETYPE	506
21.72.1	Rodzaj linii warstwy linii zagięcia	506
21.73	Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERLINEWEIGHT	506
21.73.1	Szerokość linii warstwy zginanej	506
21.74	SMBEVELFEATURECOLOR zmienna systemowa	506
21.74.1	Kolor cech formy górna warstwa	506
21.75	SMCOLORBEND zmienna systemowa	507
21.75.1	Kolor gięć	507
21.76	SMCOLORBENDRELIEF zmienna systemowa	507
21.76.1	Kolor cechy wycięcia na gięciu	507
21.77	SMCOLORBEVEL zmienna systemowa	507
21.77.1	Kolor elementu skosu	507
21.78	SMCOLORCORNERRELIEF zmienna systemowa	508



Spis treści

21.78.1	Kolor funkcji wycięcia narożnika	508
21.79	SMCOLORFLANGE zmienne systemowe	508
21.79.1	Kolor elementu kołnierza	508
21.80	SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE zmienna systemowa	508
21.80.1	Kolor strony wywinięcia	508
21.81	SMCOLORFORM zmienna systemowa	508
21.81.1	Kolor funkcji formy	508
21.82	SMCOLORHEM zmienna systemowa	509
21.82.1	Kolor elementu podwijania	509
21.83	SMCOLORJOG zmienna systemowa	509
21.83.1	Kolor funkcji uskoku	509
21.84	SMCOLORJUNCTION zmienna systemowa	509
21.84.1	Kolor funkcji złącza	509
21.85	SMCOLORLOFTEDBEND zmienna systemowa	510
21.85.1	Kolor wyciągniętych gięć	510
21.86	SMCOLORMITER zmienna systemowa	510
21.86.1	Kolor elementu ścięcia	510
21.87	SMCOLORROLLEDEGE zmienna systemowa	510
21.87.1	Kolor obiektu zaokrąglonej krawędzi	510
21.88	SMCOLORTAB zmienna systemowa	510
21.88.1	Kolor funkcji zakładki	510
21.89	SMCOLORWRONGBEND zmienna systemowa	511
21.89.1	Nieprawidłowa opcja koloru gięcia	511
21.90	SMCOLORWRONGFLANGE zmienna systemowa	511
21.90.1	Kolor niewłaściwej funkcji wywinięcia	511
21.91	SMCONTOURSLAYERCOLOR zmienna systemowa	511
21.91.1	Kolor warstwy konturu	511
21.92	SMCONTOURSLAYERLINETYPE zmienna systemowa	512
21.92.1	Rodzaj Linii warstwy konturu	512
21.93	SMCONTOURSLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	512
21.93.1	Grubość Linii warstwy konturu	512
21.94	SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE zmienna systemowa	512
21.94.1	Maksymalny kąt skosu	512
21.95	SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER system variable	513
21.95.1	Maximal depth of extrusions at a flanges border, unit is 1 flange thickness.	513
21.96	SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE Zmienna systemowa	513
21.96.1	Minimalny kąt skosu	513
21.97	SMCONVERTPREFERFORMFEATURES zmienna systemowa	513
21.97.1	Rozbija funkcje formy na wywinięcia i gięcia	513
21.98	SMCONVERTPREFERHEMFEATURES zmienna systemowa	514
21.98.1	Preferuj rąbki od kołnierzy i zagięć	514
21.99	Zmienna systemowa SMCONVERTPREFERJOGFEATURES	514
21.99.1	Preferuj operacje uskokowania zamiast kołnierzy i zgięć	514
21.100	SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES zmienna systemowa	514
21.100.1	Preferuj zerowe zagięcia od niewłaściwych zagięć	514
21.101	SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS zmienna systemowa	515
21.101.1	Rozpoznaj funkcje skosu	515
21.102	SMCONVERTRECOGNIZEHOLES zmienna systemowa	515



Spis treści

21.102.1	Rozpoznaj otwory_____	515
21.103	SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES zmienna systemowa_____	515
21.103.1	Rozpoznaj krzywe kontroli tłoczenia_____	515
21.104	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE zmienna systemowa_____	516
21.104.1	Rodzaj odchylenia niewłaściwej cechy grubości_____	516
21.105	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE zmienna systemowa_____	516
21.105.1	Wartość odchylenia niewłaściwej cechy grubości_____	516
21.106	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE zmienna systemowa_____	517
21.106.1	Typ wydłużenia linii gięcia_____	517
21.107	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE zmienna systemowa_____	517
21.107.1	Wartość wydłużenia linii gięcia_____	517
21.108	SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE zmienna systemowa_____	517
21.108.1	Typy promieni wygięcia_____	517
21.109	SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE zmienna systemowa_____	518
21.109.1	Wartości kątów wygięcia_____	518
21.110	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE zmienna systemowa_____	518
21.110.1	Typ wycięcia na gięciu_____	518
21.111	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE zmienna systemowa_____	519
21.111.1	Wartość szerokości wycięcia na gięciu_____	519
21.112	SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa_____	519
21.112.1	Tryb ukosowania_____	519
21.113	SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE zmienna systemowa_____	519
21.113.1	Średnica narożnego wycięcia_____	519
21.114	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE zmienna systemowa_____	520
21.114.1	Typ rozszerzenia ukośnego_____	520
21.115	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE zmienna systemowa_____	520
21.115.1	Wartość rozszerzenia skosu_____	520
21.116	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE zmienna systemowa_____	520
21.116.1	Typ luki narożnika_____	520
21.117	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE zmienna systemowa_____	521
21.117.1	Wartość odstępu ukośnego_____	521
21.118	SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa_____	521
21.118.1	Tryb rozwijania narzędzi formowania_____	521
21.119	SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE zmienna systemowa_____	521
21.119.1	Typ głębokości Klina_____	521
21.120	SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE zmienna systemowa_____	522
21.120.1	Wartość wysokości klina_____	522
21.121	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE: zmienna systemowa_____	522
21.121.1	Typ promienia zaokrąglenia Klina_____	522
21.122	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa_____	523
21.122.1	Wartość promienia zaokrąglenia Klina_____	523
21.123	Zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETTYPE_____	523
21.123.1	Typ blachy węzłowej_____	523
21.124	SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE zmienna systemowa_____	523
21.124.1	Typ szerokości Klina_____	523
21.125	SMDEFAULTGUSSETWIDTHZMIENNA systemowa_____	524
21.125.1	Wartość szerokości Klina_____	524
21.126	SMDEFAULTHEMGAPTYPE zmienna systemowa_____	524



Spis treści

21.126.1	Otwórz typ odstępu brzegu	524
21.127	SMDEFAULTHEMGAPVALUE zmienna systemowa	524
21.127.1	Otwórz wartość odstępu brzegu (oprócz grubości)	524
21.128	SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDDEDUCTION zmienna systemowa	525
21.128.1	Wartość odliczenia zgięcia względnego brzegu	525
21.129	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGANGLEVALUE	525
21.129.1	Wartość kąta uskoku	525
21.130	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE	526
21.130.1	Typ wysokości uskoku	526
21.131	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE	526
21.131.1	Wartość wysokości impulsowania	526
21.132	SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE zmienna systemowa	526
21.132.1	Typ promienia uskoku	526
21.133	Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE	527
21.133.1	Wartość promienia uskoku	527
21.134	SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF zmienna systemowa	527
21.134.1	Dopasowanie złącza do wycięcia	527
21.135	Zmienna systemowa SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE	528
21.135.1	Typ szczeliny połączeniowej	528
21.136	SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE zmienna systemowa	528
21.136.1	Wartość przerwy między złączami	528
21.137	SMDEFAULTKFACTOR zmienna systemowa	528
21.137.1	Wartość współczynnika K	528
21.138	SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES zmienna systemowa	529
21.138.1	Podpory zgięte wyciągnięte po profilach	529
21.139	Zmienna systemowa SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE	529
21.139.1	Typ wydłużenia wycięcia	529
21.140	SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE zmienna systemowa	529
21.140.1	Wartość rozszerzenia wycięcia	529
21.141	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE zmienna systemowa	530
21.141.1	Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia	530
21.142	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa	530
21.142.1	Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia	530
21.143	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE zmienna systemowa	530
21.143.1	Typ promienia profilu tłoczenia	530
21.144	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE zmienna systemowa	531
21.144.1	Wartość promienia profilu tłoczenia	531
21.145	Zmienna systemowa SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE	531
21.145.1	Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia	531
21.146	SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE zmienna systemowa	531
21.146.1	Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia	531
21.147	SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO zmienna systemowa	532
21.147.1	Limit współczynnika dla ostrego promienia gięcia	532
21.148	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE zmienna systemowa	532
21.148.1	Typ odległości fazowania tabulatora	532
21.149	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE zmienna systemowa	532
21.149.1	Wartość odległości fazowania tabulatorów	532
21.150	SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE zmienna systemowa	533



Spis treści

21.150.1	Rodzaj wypustu zakładki	533
21.151	SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE zmienna systemowa	533
21.151.1	Wartość odstępu zakładki	533
21.152	SMDEFAULTTABDISTANCETYPE zmienna systemowa	533
21.152.1	Typ odległości zakładki	533
21.153	SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE zmienna systemowa	534
21.153.1	Odległość zakładki	534
21.154	SMDEFAULTTABEDGETYPE zmienna systemowa	534
21.154.1	Typ krawędzi zakładki	534
21.155	Zmienna systemowa SMDEFAULTTABFILLETRADIUSTYPE	535
21.155.1	Typ zaokrąglenia zakładki	535
21.156	SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa	535
21.156.1	Wartość promienia zaokrąglenia zakładki	535
21.157	SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE zmienna systemowa	535
21.157.1	Typ wysokości zakładki	535
21.158	SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE zmienna systemowa	536
21.158.1	Wartość wysokości zakładki	536
21.159	Zmienna systemowa SMDEFAULTTABLENGTHTYPE	536
21.159.1	Typ długości zakładki	536
21.160	SMDEFAULTTABLENGTHVALUE zmienna systemowa	536
21.160.1	Długość zakładki	536
21.161	SMDEFAULTTABSLOTNUMBER zmienna systemowa	537
21.161.1	Ilość zakładek	537
21.162	SMDEFAULTTHICKNESS zmienna systemowa	537
21.162.1	Wartość grubości	537
21.163	SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY zmienna systemowa	537
21.163.1	Dokładność aproksymacji	537
21.164	SMEXPORTOSMMINIMALEDGELENGTH zmienna systemowa	538
21.164.1	Minimalna długość krawędzi	538
21.165	SMFORMFEATURESDOWNCOLOR zmienna systemowa	538
21.165.1	Kolor warstwy dolnych obiektów narzędzi formowania	538
21.166	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa	538
21.166.1	Typ Linii funkcji formy dolna warstwa	538
21.167	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	539
21.167.1	Szerokość linii warstwy dolnej elementów formularza	539
21.168	SMFORMFEATURESUPCOLOR zmienna systemowa	539
21.168.1	Kolor cech formy górna warstwa	539
21.169	SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa	539
21.169.1	Typ Linii cech formy górna warstwa	539
21.170	SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa	540
21.170.1	Szerokość Linii cech formy warstwa górna	540
21.171	SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP zmienna systemowa	540
21.171.1	Wartość odstępu Zamkniętego brzegu, Kropłowego i Okrągłego	540
21.172	SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT zmienna systemowa	540
21.172.1	Napraw zachodzące ściany złącza	540
21.173	SMOOTHMESHCONVERT zmienna systemowa	541
21.173.1	Tryb konwersji siatki	541
21.174	Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR	541



Spis treści

21.174.1	Kolor warstwy adnotacji wymiarów ogólnych	541
21.175	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE zmienna systemowa	542
21.175.1	TypLinii w warstwie wszystkich adnotacji	542
21.176	Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT	542
21.176.1	Szerokość linii całej warstwy adnotacji	542
21.177	SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION zmienna systemowa	542
21.177.1	Parametryzacja otworów	542
21.178	Zmienna systemowa SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE	543
21.178.1	Scalanie zgięć wyciągniętych po profilach	543
21.179	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERCOLOR	543
21.179.1	Kolor warstwy tekstowej adnotacji o zwijanych krawędziach	543
21.180	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa	544
21.180.1	Wysokość tekstu	544
21.181	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa	544
21.181.1	Wpisz wysokość tekstu	544
21.182	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERCOLOR zmienna systemowa	544
21.182.1	Kolor linii dolnej warstwy zaokrąglonej krawędzi	544
21.183	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa	545
21.183.1	Rodzaj linii warstwy dolnych linii zaokrąglonej krawędzi	545
21.184	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT	545
21.184.1	Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzi w dół	545
21.185	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERCOLOR	545
21.185.1	Kolor warstwy zwiniętych linii krawędziowych do góry	545
21.186	SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa	546
21.186.1	Rodzaj linii warstwy górnych linii zaokrąglonej krawędzi	546
21.187	Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINEWEIGHT	546
21.187.1	Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzi do góry	546
21.188	SMSMARTFEATURES zmienna systemowa	546
21.188.1	Automatyczna aktualizacja cech po poleceniach arkusza blachy	546
21.189	SMSPLITAMBIGUOUSINPUT zmienna systemowa	547
21.189.1	Niejednoznaczne zachowanie danych wejściowych	547
21.190	SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION zmienna systemowa	547
21.190.1	Konwertuj gięcie na złącze	547
21.191	SMSPLITHEALCOINCIDENT zmienna systemowa	548
21.191.1	Korygowanie pokrywających się powierzchni narożnych	548
21.192	SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT zmienna systemowa	548
21.192.1	Ortogonalny podział gięcia	548
21.193	Zmienna systemowa SMTARGETCAM	548
21.193.1	Obiekt CAM	548
21.194	SMUNFOLDAPPEARANCE zmienna systemowa	548
21.194.1	Rozwiń wygląd	548
21.195	SNAPANG zmienna systemowa	549
21.195.1	Kąt Skoku	549
21.196	Zmienna systemowa SNAPBASE	549
21.196.1	Baza Skoku	549
21.197	SNAPISOPAIR zmienna systemowa	549
21.197.1	Izometryczna para skoku	549
21.198	SNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa	550



Spis treści

21.198.1	Kolor znacznika przyciągania	550
21.199	SNAPMARKERSIZE zmienna systemowa	551
21.199.1	Rozmiar znacznika	551
21.200	SNAPMARKERTHICKNESS zmienna systemowa	551
21.200.1	Grubość znacznika skoku	551
21.201	SNAPMODE zmienna systemowa	551
21.201.1	Tryb Skoku	551
21.202	Zmienna systemowa SNAPSTYL	551
21.202.1	Styl Skoku	551
21.203	SNAPTYPE zmienna systemowa	552
21.203.1	Typ Skoku	552
21.204	SNAPUNIT zmienna systemowa	552
21.204.1	Jednostka Skoku	552
21.205	SOLIDCHECK zmienna systemowa	553
21.205.1	Sprawdzenie bryły	553
21.206	SORTENTS zmienna systemowa	553
21.206.1	Sortuj obiekty	553
21.207	SPAADJUSTMODE zmienna systemowa	554
21.207.1	Tryb dostosowania	554
21.208	SPACHECKLEVEL zmienna systemowa	554
21.208.1	Poziom sprawdzania	554
21.209	SPAGRIDASPECTRATIO zmienna systemowa	555
21.209.1	Współczynnik proporcji siatki	555
21.210	SPAGRIDMODE zmienna systemowa	555
21.210.1	Tryb siatki	555
21.211	SPAMAXFACETEDGELENGTH zmienna systemowa	556
21.211.1	Maksymalna długość krawędzi ścianki	556
21.212	SPAMAXNUMGRIDLINES zmienna systemowa	556
21.212.1	Maksymalna liczba linii siatki	556
21.213	SPAMINUGRIDLINES zmienna systemowa	557
21.213.1	Maksymalna liczba linii siatki w kierunku U	557
21.214	SPAMINVGRIDLINES zmienna systemowa	557
21.214.1	Maksymalna liczba linii siatki w kierunku V	557
21.215	SPANORMALTOL zmienna systemowa	557
21.215.1	Tolerancja normalna	557
21.216	SPASURFACETOL zmienna systemowa	558
21.216.1	Tolerancja powierzchni	558
21.217	SPATRIANGMODE zmienna systemowa	558
21.217.1	Tryb triangulacji	558
21.218	SPAUSEFACETRES zmienna systemowa	559
21.218.1	Użyj zmiennej systemowej FACETRES	559
21.219	SPLFRAME zmienna systemowa	559
21.219.1	Rama splajnu	559
21.220	SPLINESEGS zmienna systemowa	559
21.220.1	Segment splajnu	559
21.221	Zmienna systemowa SPLINETYPE	560
21.221.1	Typ splajnu	560
21.222	Zmienna systemowa SRCHPATH	560



Spis treści

21.222.1	Ścieżka wyszukiwania plików pomocniczych	560
21.223	SSFOUND zmienna systemowa	561
21.223.1	Znaleziony Zestaw Arkuszy (Tylko Do Odczytu)	561
21.224	SSLOCATE zmienna systemowa	561
21.224.1	Zlokalizowany Zestaw Arkuszy	561
21.225	SSMAUTOOPEN zmienna systemowa	561
21.225.1	Auto otwieranie menadżera Zestawu Arkuszy	561
21.226	SSMPOLLTIME zmienna systemowa	562
21.226.1	Czas odświeżania menadżera Zestawu Arkuszy	562
21.227	SSMSHEETSTATUS zmienna systemowa	562
21.227.1	Status menedżera Zestawu Arkuszy	562
21.228	Zmienna systemowa SSMSTATE	562
21.228.1	Stan menedżera zestawu arkuszy (tylko do odczytu)	562
21.229	STACKPANELTYPE zmienna systemowa	563
21.229.1	Typ ułożenia panelu	563
21.230	STAMPFONTSIZE zmienna systemowa	563
21.230.1	Rozmiar Czcionki	563
21.231	STAMPFONTSTYLE zmienna systemowa	564
21.231.1	Styl Czcionki	564
21.232	STAMPFOOTER zmienna systemowa	564
21.232.1	Stopka	564
21.233	STAMPFOOTEROFFSETX zmienna systemowa	564
21.233.1	Odstęp X stopki znacznika	564
21.234	STAMPFOOTEROFFSETY zmienna systemowa	564
21.234.1	Przesunięcie Y stopki stempla	564
21.235	STAMPHEADER zmienna systemowa	565
21.235.1	Nagłówek	565
21.236	STAMPHEADEROFFSETX zmienna systemowa	565
21.236.1	Odstęp X nagłówka znacznika	565
21.237	STAMPHEADEROFFSETY zmienna systemowa	565
21.237.1	Przesunięcie Y nagłówka stempla	565
21.238	STAMPUNITS zmienna systemowa	566
21.238.1	Jednostki	566
21.239	Zmienna systemowa STANDARDSOPTIONS	566
21.239.1	Opcje walidacji norm	566
21.240	STANDARDSVIOLATION zmienna systemowa	566
21.240.1	Powiadomienie o naruszeniu standardów	566
21.241	STARTUP zmienna systemowa	567
21.241.1	Uruchomienie	567
21.242	STATUSBAR zmienna systemowa	567
21.242.1	Okno Paska Stanu	567
21.243	STEPSIZE zmienna systemowa	568
21.243.1	Rozmiar kroku	568
21.244	STEPSPERSEC zmienna systemowa	568
21.244.1	Ilość kroków na sekundę	568
21.245	STLPOSITIVEQUADRANT zmienna systemowa	568
21.245.1	Dostosowanie współrzędnych dla eksportu STL	568
21.246	STORYBAR zmienna systemowa	569



Spis treści

21.246.1	Wyświetl pasek kondygnacji	569
21.247	Zmienna systemowa STRUCTURETREECONFIG	569
21.247.1	Konfiguracja Struktury Drzewa	569
21.248	SURFTAB1 zmienna systemowa	569
21.248.1	Tabulacja powierzchni 1	569
21.249	SURFTAB2 zmienna systemowa	570
21.249.1	Tabulacja powierzchni 2	570
21.250	SURFTYPE zmienna systemowa	570
21.250.1	Typ łączenia powierzchni	570
21.251	Zmienna systemowa SURFU	571
21.251.1	Powierzchnia U	571
21.252	SURFV zmienna systemowa	571
21.252.1	Powierzchnia V	571
21.253	SVGBLENDEDGRADIENTS zmienna systemowa	571
21.253.1	Mieszane Gradienty SVG	571
21.254	SVGCOLORPOLICY zmienna systemowa	572
21.254.1	Polityka kolorów SVG	572
21.255	SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION zmienna systemowa	572
21.255.1	Domyślne Rozszerzenie Obrazu SVG	572
21.256	SVGGENERICFONTFAMILY zmienna systemowa	572
21.256.1	Rodzina Czcionek Ogólnych SVG	572
21.257	Zmienna systemowa SVGIMAGEBASE	573
21.257.1	Ścieżka podstawowa obrazu SVG	573
21.258	SVGIMAGEURL zmienna systemowa	573
21.258.1	Adres URL Obrazu SVG	573
21.259	SVGLINEWEIGHTSCALE zmienna systemowa	573
21.259.1	Skala Szerokości Linii SVG	573
21.260	SVGOUTPUTHEIGHT zmienna systemowa	574
21.260.1	Wysokość wyjściowa SVG	574
21.261	SVGOUTPUTWIDTH zmienna systemowa	574
21.261.1	Szerokość wyjściowa SVG	574
21.262	SVGPRECISION zmienna systemowa	574
21.262.1	Precyzja zmiennoprzecinkowa SVG	574
21.263	SVGSCALEFACTOR zmienna systemowa	574
21.263.1	Współczynnik Skali SVG	574
21.264	SYSCODEPAGE zmienna systemowa	575
21.264.1	Strona kodowa systemu (Tylko Do Odczytu)	575
22.	T	576
22.1	TABCONTROLHEIGHT zmienna systemowa	576
22.1.1	Wysokość kontrolki tabulatora w pikselach (Mac i Linux)	576
22.2	TABMODE zmienna systemowa	576
22.2.1	Tryb tablet	576
22.3	TABSFIXEDWIDTH zmienna systemowa	576
22.3.1	Tabulatory o stałej szerokości (Mac i Linux)	576
22.4	TANGENTLENGTHTYPE zmienna systemowa	577
22.4.1	Typ Odcinka Stycznej	577
22.5	TANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa	577
22.5.1	Wartość długości stycznej	577



Spis treści

22.6	TARGETedytowanego odnośnika	577
22.6.1	Cel (Tylko Do Odczytu)	577
22.7	TDCREATE zmienna systemowa	578
22.7.1	Godzina /Data utworzenia (Tylko Do Odczytu)	578
22.8	TDINDWG zmienna systemowa	578
22.8.1	Godzina/data w rysunku (Tylko Do Odczytu)	578
22.9	TDUCREATE zmienna systemowa	578
22.9.1	Godzina/data utworzenia uniwersalnego (tylko do odczytu)	578
22.10	TDUPDATE zmienna systemowa	578
22.10.1	Aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)	578
22.11	Zmienna systemowa TDUSRTIMER	579
22.11.1	Godzina/Data stoper użytkownika (Tylko Do Odczytu)	579
22.12	Zmienna systemowa TDUUPDATE	579
22.12.1	Uniwersalna aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)	579
22.13	TEETANGENTLENGTHTYPE zmienna systemowa	579
22.13.1	Typ długości trójkąta	579
22.14	TEETANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa	579
22.14.1	Wartość długości trójkąta	579
22.15	TEMPLATEPATH zmienna systemowa	580
22.15.1	Ścieżka szablonu	580
22.16	TEMPPREFIX zmienna systemowa	580
22.16.1	Tymczasowy przedrostek	580
22.17	TEXTANGLE zmienna systemowa	580
22.17.1	Kąt tekstu	580
22.18	TEXTED zmienna systemowa	580
22.18.1	Edytor tekstu dla elementów tekstu jednowierszowego	580
22.19	TEXTEDITMODE zmienna systemowa	581
22.19.1	Tryb edycji tekstu	581
22.20	TEXT EVAL zmienna systemowa	581
22.20.1	Ewaluacja tekstu	581
22.21	TEXTFILL zmienna systemowa	582
22.21.1	Wypełnienie tekstu	582
22.22	TEXTQLTY zmienna systemowa	582
22.22.1	Jakość tekstu (Mac i Linux)	582
22.23	TEXTSIZE zmienna systemowa	583
22.23.1	Rozmiar tekstu	583
22.24	TEXTSTYLE zmienna systemowa	583
22.24.1	Styl tekstu	583
22.25	TEXTUREMAPPATH zmienna systemowa	583
22.25.1	Ścieżka mapy tekstury	583
22.26	THICKNESS zmienna systemowa	584
22.26.1	Grubość	584
22.27	THREADDISPLAY zmienna systemowa	584
22.27.1	Reprezentacja gwintowania	584
22.28	THUMB SIZE zmienna systemowa	584
22.28.1	Rozmiar obrazu podglądu miniatury	584
22.29	TILEMODE zmienna systemowa	585
22.29.1	Tryb kafelków	585



Spis treści

22.30	Zmienna systemowa TILEMODELIGHTSYNCH	585
22.30.1	Synchronizacja światła w trybie kafelkowym	585
22.31	TIMEZONE zmienna systemowa	586
22.31.1	Strefa Czasowa	586
22.32	TOOLBARMARGIN zmienna systemowa	588
22.32.1	Margines paska narzędzi	588
22.33	TOOLBUTTONSIZE zmienna systemowa	588
22.33.1	Rozmiar przycisków narzędzi	588
22.34	TOOLICONPADDING zmienna systemowa	589
22.34.1	Wypełnienie ikon narzędzi	589
22.35	TOOLPALETTEPATH zmienna systemowa	589
22.35.1	Ścieżka palet narzędzi	589
22.36	TOOLTIPDELAY zmienna systemowa	589
22.36.1	Opóźnienie podpowiedzi	589
22.37	Zmienna systemowa TOOLTIPS	590
22.37.1	Podpowiedzi	590
22.38	Zmienna systemowa TPSTATE	590
22.38.1	Stan panelu Palety narzędzi (tylko do odczytu)	590
22.39	TRACEWID zmienna systemowa	590
22.39.1	Szerokość śladu	590
22.40	TRACKPATH zmienna systemowa	591
22.40.1	Droga ścieżki	591
22.41	TRANSPARENCYDISPLAY zmienna systemowe	591
22.41.1	Wyświetlanie transparentności	591
22.42	TRAYICONS zmienna systemowa	591
22.42.1	Ikony paska stanu	591
22.43	TRAYNOTIFY zmienna systemowa	592
22.43.1	Powiadomienie	592
22.44	TRAYTIMEOUT zmienna systemowa	592
22.44.1	Czas wyświetlania	592
22.45	TREEDEPTH Zmienna systemowa	592
22.45.1	Głębokość dla tree	592
22.46	TREEMAX zmienna systemowa	593
22.46.1	Maksimum dla tree	593
22.47	TRIMEDGES zmienna systemowa	593
22.47.1	UTNIJ i WYDŁUŻ do kreskowania	593
22.48	TRIMEXTENDMODE zmienna systemowa	594
22.48.1	Tryb UTNIJ i WYDŁUŻ	594
22.49	TRIMMODE zmienna systemowa	594
22.49.1	Tryb ucinania	594
22.50	TRUSTEDPATHS zmienna systemowa	595
22.50.1	Zaufane lokalizacje plików wykonywalnych (tylko do odczytu)	595
22.51	Zmienna systemowa TSPACEFAC	595
22.51.1	Współczynnik odstępu tekstu	595
22.52	TSPACETYPE zmienna systemowa	595
22.52.1	Typ spacji tekstu	595
22.53	TSTACKALIGN zmienna systemowa	596
22.53.1	Podkreślenie tekstu	596



Spis treści

22.54	TSTACKSIZE zmienna systemowa	596
22.54.1	Rozmiar tekstu	596
22.55	TTFTEXT zmienna systemowa	596
22.55.1	Tryb wyświetlania Tekstu TrueType	596
22.56	TUTORIALSONSTARTPAGE zmienna systemowa	597
22.56.1	Samouczki na stronie startowej	597
23.	U	598
23.1	Zmienna systemowa UCSAXISANG	598
23.1.1	Kąt osi LUW	598
23.2	UCSBASE zmienna systemowa	598
23.2.1	Początkowy LUW	598
23.3	UCSDETECT zmienna systemowa	598
23.3.1	LUW wykryty	598
23.4	UCSFOLLOW zmienna systemowa	599
23.4.1	Śledzenie LUW	599
23.5	UCSICON zmienna systemowa	599
23.5.1	Ikona LUW	599
23.6	UCSICONPOS zmienna systemowa	599
23.6.1	Pozycja ikony LUW	599
23.7	UCSNAME zmienna systemowa	600
23.7.1	Nazwa LUW (Tylko Do Odczytu)	600
23.8	UCSORG zmienna systemowa	600
23.8.1	Początek LUW (Tylko Do Odczytu)	600
23.9	UCSORTHO zmienna systemowa	600
23.9.1	LUW prostokątny	600
23.10	UCSVIEW zmienna systemowa	601
23.10.1	Widok LUW	601
23.11	UCSVP zmienna systemowa	601
23.11.1	Rzutnia LUW	601
23.12	UCSXDIRE zmienna systemowa	602
23.12.1	Kierunek LUW X (Tylko Do Odczytu)	602
23.13	UCSYDIRE zmienna systemowa	602
23.13.1	Kierunek LUW Y (Tylko Do Odczytu)	602
23.14	UNDOCTL zmienna systemowa	602
23.14.1	Kontrola cofania (Tylko Do Odczytu)	602
23.15	UNDOMARKS zmienna systemowa	603
23.15.1	Znaki cofania (Tylko Do Odczytu)	603
23.16	UNITESURFACES zmienna systemowa	603
23.16.1	Połącz sąsiednie powierzchnie	603
23.17	Zmienna systemowa UNITMODE	603
23.17.1	Tryb jednostek	603
23.18	USECOMMUNICATOR zmienna systemowa	604
23.18.1	Użyj Communicator	604
23.19	Zmienna systemowa USENEWLOOKFROM	604
23.19.1	Użyj nowego PatrzOd	604
23.20	USENEWNOTIFICATIONS system variable	605
23.20.1	QML Notifications	605
23.21	USENEWSTATUSBAR zmienna systemowa	605



Spis treści

23.21.1	Podgląd paska stanu	605
23.22	USERI1 zmienna systemowa	605
23.22.1	Użytkownik Liczba Całkowita 1	605
23.23	USERI2 zmienna systemowa	606
23.23.1	Użytkownik Liczba Całkowita 2	606
23.24	USERI3 zmienna systemowa	606
23.24.1	Użytkownik Liczba Całkowita 3	606
23.25	Zmienna systemowa USERI4	606
23.25.1	Użytkownik Liczba Całkowita 4	606
23.26	USERI5 zmienna systemowa	606
23.26.1	Użytkownik Liczba Całkowita 5	606
23.27	USERR1 zmienna systemowa	607
23.27.1	Użytkownik prawdziwy 1	607
23.28	Zmienna systemowa USERR2	607
23.28.1	Użytkownik prawdziwy 2	607
23.29	USERR3 zmienna systemowa	607
23.29.1	Użytkownik rzeczywisty 3	607
23.30	USERR4 zmienna systemowa	608
23.30.1	Użytkownik prawdziwy 4	608
23.31	Zmienna systemowa USERR5	608
23.31.1	Użytkownik prawdziwy 5	608
23.32	USERS1 zmienna systemowa	608
23.32.1	Ciąg użytkownika 1	608
23.33	USERS2 zmienna systemowa	608
23.33.1	Użytkownik String 2	608
23.34	USERS3 zmienna systemowa	609
23.34.1	Użytkownik String 3	609
23.35	USERS4 zmienna systemowa	609
23.35.1	Użytkownik String 4	609
23.36	USERS5 zmienna systemowa	609
23.36.1	Użytkownik String 5	609
23.37	UVESTANDARDOPENFILEDIALOG zmienna systemowa	609
23.37.1	Użyj standardowego okna dialogowego otwierania pliku (Windows)	609
24.	V	610
24.1	VBAMACROS zmienna systemowa	610
24.1.1	Włączanie makr	610
24.2	VENDORNAME zmienna systemowa	610
24.2.1	Nazwa dostawcy (przestarzałe)	610
24.3	VERBOSEBIMSECTIONUPDATE zmienna systemowa	610
24.3.1	Dodatkowa diagnostyka podczas aktualizacji przekroju	610
24.4	VERSIONCONTROLCONFIGPATH zmienna systemowa	611
24.4.1	Ścieżka konfiguracji kontroli wersji	611
24.5	VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH zmienna systemowa	611
24.5.1	Ścieżka pobierania kontroli wersji	611
24.6	VERSIONCUSTOMIZABLEFILES zmienna systemowa	611
24.6.1	Pliki dostosowywalne do wersji (tylko do odczytu)	611
24.7	VIEWCTR zmienna systemowa	611
24.7.1	Środek widoku (Tylko Do Odczytu)	611



Spis treści

24.8	VIEWDIR zmienna systemowa	611
24.8.1	Kierunek widoku (Tylko Do Odczytu)	611
24.9	VIEWMODE zmienna systemowa	612
24.9.1	Tryb widoku (Tylko Do Odczytu)	612
24.10	VIEWSIZE zmienna systemowa	612
24.10.1	Rozmiar widoku (Tylko Do Odczytu)	612
24.11	VIEWTWIST zmienna systemowa	613
24.11.1	Skręcenie widoku (Tylko Do Odczytu)	613
24.12	VIEWUPDATEAUTO zmienna systemowa	613
24.12.1	Automatycznie aktualizuj widoki rysunku	613
24.13	VISRETAIN zmienna systemowa	613
24.13.1	Zachowaj widoczność	613
24.14	VOLUMEPREC zmienna systemowa	614
24.14.1	Dokładność objętości	614
24.15	VOLUMEUNITS zmienna systemowa	615
24.15.1	Jednostki objętości	615
24.16	VPMAXIMIZEDSTATE zmienna systemowa	615
24.16.1	Zmaksymalizowana rzutnia (tylko do odczytu)	615
24.17	VPROTATEASSOC zmienna systemowa	615
24.17.1	Obróć widok	615
24.18	VSMAX zmienna systemowa	616
24.18.1	Maksimum ekranu wirtualnego (Tylko Do Odczytu)	616
24.19	VSMIN zmienna systemowa	616
24.19.1	Minimalny ekran wirtualny (tylko do odczytu)	616
24.20	VTDURATION zmienna systemowa	616
24.20.1	Pokaż czas przemieszczenia	616
24.21	VTENABLE zmienna systemowa	616
24.21.1	Włącz widok przemieszczenia	616
24.22	VTFPS zmienna systemowa	617
24.22.1	Minimalna ilość FPS przemieszczenia	617
25.	W	618
25.1	WARNINGMESSAGES zmienna systemowa	618
25.1.1	Komunikaty ostrzegawcze	618
25.2	WHIPARC zmienna systemowa	619
25.2.1	Łuki wiążące	619
25.3	WHIPTHREAD zmienna systemowa	619
25.3.1	Wykorzystanie rdzeni	619
25.4	WINDOWAREACOLOR zmienna systemowa	620
25.4.1	Kolor obszaru okna	620
25.5	WIPEOUTFRAME zmienna systemowa	620
25.5.1	Wypełniona ramka	620
25.6	WMFBKGND zmienna systemowa	620
25.6.1	Tło Windows Meta File	620
25.7	WMFFOREGND zmienna systemowa	621
25.7.1	Pierwszy plan Windows Meta File	621
25.8	WMFTTFASTEXT zmienna systemowa	621
25.8.1	Tryb Tekstu TrueType dla Pliku Metadanych Windows	621
25.9	Zmienna systemowa WNDLMAIN	622



Spis treści

25.9.1	Stan okna głównego	622
25.10	WNDLSCRL zmienna systemowa	622
25.10.1	Paski przewijania okien (Windows)	622
25.11	WNDLTEXT zmienna systemowa	622
25.11.1	Status okna tekstowego	622
25.12	WNDPMAIN zmienna systemowa	623
25.12.1	Główne okno góra-lewo	623
25.13	WNDPTEXT zmienna systemowa	623
25.13.1	Okno tekstowe w lewym górnym rogu	623
25.14	WSDMAIN zmienna systemowa	623
25.14.1	Rozmiar głównego okna	623
25.15	WSDTEXT zmienna systemowa	623
25.15.1	Rozmiar okna tekstowego	623
25.16	WORLDUCS zmienna systemowa	624
25.16.1	Globalny LUW (Tylko Do Odczytu)	624
25.17	WORLDVIEW zmienna systemowa	624
25.17.1	Widok świat	624
25.18	WRITESTAT zmienna systemowa	624
25.18.1	Status zapisu (Tylko Do Odczytu)	624
25.19	WSAUTOSAVE zmienna systemowa	625
25.19.1	Autozapis obszaru roboczego	625
25.20	WSCURRENT zmienna systemowa	625
25.20.1	Aktualny Obszar Roboczy	625
26.	X	626
26.1	XCLIPFRAME zmienna systemowa	626
26.1.1	Rama wklejenia Xref	626
26.2	Zmienna systemowa XDWGFADECTL	626
26.2.1	Kontrola zanikania bazy danych załącznika	626
26.3	XEDIT zmienna systemowa	626
26.3.1	Edytowalny XRef	626
26.4	XFADECTL zmienna systemowa	627
26.4.1	Sterowanie zanikaniem edycja odnośnika	627
26.5	XLOADCTL zmienna systemowa	627
26.5.1	Kontrola ładowania XRef	627
26.6	XLOADPATH zmienna systemowa	628
26.6.1	Ścieżka ładowania XRef	628
26.7	Zmienna systemowa XNOTIFYTIME	628
26.7.1	Czas Xnotify	628
26.8	Zmienna systemowa XREFCTL	628
26.8.1	Sterowanie XRef	628
26.9	XREFNOTIFY zmienna systemowa	629
26.9.1	Powiadomienie XRef	629
26.10	XREFOVERRIDE zmienna systemowa	629
26.10.1	Nadpisanie XRef	629
26.11	Zmienna systemowa XREFTYPE	630
26.11.1	Typ XRef	630
27.	Z	631
27.1	ZOOMFACTOR zmienna systemowa	631



Spis treści

27.1.1	Współczynnik powiększenia	631
27.2	ZOOMWHEEL zmienna systemowa	631
27.2.1	Kierunek powiększania kółkiem myszy	631



1. _

1.1 _QUADTABFLAGS zmienna systemowa

1.1.1 Etykiety wstążki Quad

Tymczasowe ustawienie używane podczas wdrażania nowego układu zakładek Quad.

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

	Od 0 do 31
	12
	1: Zakładki o stałej szerokości 2: Wyśrodkuj etykiety kart 4: Obrazowania kart 8: Wysokość podwójnej zakładki 16: Pokaż właściwości bryły 3D

1.2 _VERNUM zmienna systemowa

1.2.1 Numer wersji (tylko do odczytu)

Pokazuje numer wersji programu.



2. 2

2.1 2DCONSTRAINTFLAGS zmienna systemowa

2.1.1 Flagi Wiązań 2D

Kontroluje zachowanie podczas rozwiązywania wiązań 2D.

	PARAMETERCOPYMODE
	0
	0: Zachowuje kierunki segmentów i łuków. 1: Wyłącza segmenty.



3. 3

3.1 3DCOMPAREMODE zmienna systemowa

3.1.1 Tryb porównania

Kontroluje wizualizację dla polecenia 3DPORÓWNANIE.

	3
	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.

3.2 3DOSMODE zmienna systemowa

3.2.1 Tryb przyciągania punktów 3D

Kontroluje typy przyciągania elementów 3D.

	od 0 do 33023
	11



	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
--	---

3.3 3DSNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa

3.3.1 kolor znacznika punktów snap 3d

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

	5



4. A

4.1 ACADLSPASDOC zmienna systemowa

4.1.1 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.

	Wyłączone (0): Nie ładuj pliku on_start.lsp przy każdym rysunku Włączone (1): Załaduj plik on_start.lsp z każdym rysunkiem

4.2 ACADPREFIX zmienna systemowa

4.2.1 Ścieżka folderu programu (Tylko Do Odczytu)

Lista ścieżek pomocniczych, w razie potrzeby z separatorami ścieżek.

4.3 ACADVER zmienna systemowa

4.3.1 Wersja AutoCAD (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla numer wersji programu .

4.4 ACISHLRRESOLUTION zmienna systemowa

4.4.1 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.

	-1.0

4.5 ACISSAVEASMODE zmienna systemowa

4.5.1 Acis zapisany jako model

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

	0
	0: Zapisz siatki 1: Zapisuj tylko krawędzie

4.6 ACISOUTVER zmienna systemowa

4.6.1 Wersja Acisout

Kontroluje wersję ACIS plików SAT dla polecenia ACISOD.

	70

4.7 ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE zmienna systemowa

4.7.1 Wielkość adaptacyjnego kroku siatki

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



	4.0

4.8 AFLAGS zmienna systemowa

4.8.1 Opcje Atrybutu

Ustawia domyślne opcje tworzenia atrybutów.

	0
	0: Nie wybrano trybu 1: Niewidoczny 2: Stała 4: Zweryfikuj 8: Ustawienie wstępne 16: Pozycja blokady 32: Wielowierszowy

4.9 Zmienna systemowa ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC

4.9.1 Wyrównanie wymiarów

Włącza wymiary izometryczne. Wymiary są wyrównywane do geometrii.

	1
	Wyłączone (0): Wyłącz wymiary izometryczne Włączone (1): Włącz wymiary izometryczne



4.10 ALLOWEDBENDANGLES zmienna systemowa

4.10.1 Dopuszczalne kąty gięcia

Ustawia dozwolone kąty gięcia dla elementów instalacji.

	1
	1: Dowolna 2: 90 4: 60 8: 45 16: 30

4.11 ALLOWTABEXTERNALMOVE zmienna systemowa

4.11.1 Przenoszenie kart na zewnątrz (Mac i Linux)

Umożliwia przeniesienie karty do innego formantu karty na karcie dokumenty.

	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na przenoszenie karty na zewnątrz Włączone (1): Zezwalaj na przenoszenie karty na zewnątrz

4.12 ALLOWTABMOVE zmienna systemowa

4.12.1 Przenoszenie kart (Mac i Linux)

Umożliwia przeciąganie karty w poziomie na karcie dokumentów.



	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na przenoszenie kart Włączone (1): Zezwalaj na przenoszenie kart
--	---

4.13 ALLOWTABSPLIT zmienna systemowa

4.13.1 Dzielenie kart (Mac i Linux)

Umożliwia przeciąganie w celu podzielenia kontrolki zakładki na karcie dokumentów.

	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na dzielenie kart Włączone (1): Zezwalaj na dzielenie kart

4.14 AMPOWERDIMDISPLAY zmienna systemowa

4.14.1 Mechaniczny edytor 2D

Kontroluje otwieranie okna dialogowego **Edytuj wymiarowanie** po umieszczeniu wymiaru mocy.

	1
	0: Tylko na żądanie 1: Tylko dla pierwszego wymiaru 2: Zawsze

4.15 AMSYMSCALE zmienna systemowa

4.15.1 Skalowanie adnotacji Mechanical2D

Steruje wyświetlaniem symboli i tekstu Mechanical2D w obszarze modelu.



	1.0
--	-----

Uwaga: Wartość minimalna to 1,0E-100.

4.16 ANGBASE zmienna systemowa

4.16.1 Kąt bazowy

Kontroluje położenie początkowe kąta 0.

	0.0

4.17 ANGDIR zmienna systemowa

4.17.1 Kierunek kąta

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

	Wyłączony (0): Przeciwnie do ruchu wskazówek zegara Włączone. (1): Zgodnie z ruchem wskazówek zegara

4.18 ANNOALLVISIBLE zmienna systemowa

4.18.1 Adnotacja widoczności

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

	1



	0: Wyświetlane są tylko elementy adnotacyjne, które obsługują aktualną reprezentację skali 1: Wyświetlane są wszystkie elementy adnotacyjne
--	---

4.19 ANNOAUTOSCALE zmienna systemowa

4.19.1 Skalowanie adnotacji

Synchronizuje nowe elementy adnotacyjne z bieżącą skalą adnotacji.

	-4
	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)

4.20 ANNOMONITOR zmienna systemowa

4.20.1 Monitor adnotacji

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

	-2



	-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.
--	--

4.21 ANNOTATEDWG zmienna systemowa

4.21.1 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

	Wyłączone (0): Brak adnotacji Włączone (1): Opisowe

4.22 ANTIALIASRENDER zmienna systemowa

4.22.1 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.

	od 1 do 5
	2



	1: 1x1 (bez antyaliasingu) 2: 2x2 3: 3x3 4: 4x4 5: 5x5 (maksymalny anti-aliasing)
--	---

4.23 ANTIALIASSCREEN zmienna systemowa

4.23.1 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.

	od 1 do 5
	1
	1: 1x1 (bez antyaliasingu) 2: 2x2 3: 3x3 4: 4x4 5: 5x5 (maksymalny anti-aliasing)

4.24 APBOX zmienna systemowa

4.24.1 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.



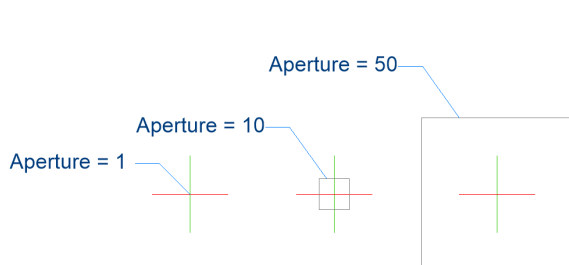
	Wyłączone (0): Nie wyświetla ramki przysłony. Włączone (1): Wyświetla ramkę przysłony.
--	---

4.25 APERTURE zmienna systemowa

4.25.1 Czułość punktów charakterystycznych

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

	od 1 do 50
	10



4.26 AREA zmienna systemowa

4.26.1 Obszar (Tylko Do Odczytu)

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

4.27 AREAPREC zmienna systemowa

4.27.1 Precyzja obszaru

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



	-1
	-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

4.28 AREAUNITS zmienna systemowa

4.28.1 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.

	w stopach, mi, µm, mm, cm, m, km

4.29 ARRAYASSOCIATIVITY zmienna systemowa

4.29.1 Asocjacyjne szyki

Tworzy nowe szyki jako szyki asocjacyjne.



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

4.30 ARRAYEDITSTATE zmienna systemowa

4.30.1 Stan edycji szyku (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla, czy element źródłowy szyku asocjacyjnego jest aktualnie edytowany.

4.31 ARRAYTYPE zmienna systemowa

4.31.1 Typ Szyku

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

	0
	0: Tablica prostokątna 1: Tablica ścieżek 2: Tablica biegunowa

4.32 ATTDIA zmienna systemowa

4.32.1 Okno dialogowe Atrybut

Wyświetla okno dialogowe z wartościami atrybutów dla polecenia WSTAW.



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

4.33 ATTFULLUPDATE zmienna systemowa

4.33.1 Resetowanie atrybutów po edycji rekordu bloku

Określa zachowanie podczas modyfikowania atrybutów bloków parametrycznych.

Jeśli opcja ta jest włączona, atrybuty w powiązanych odwołaniach do bloków są synchronizowane.

Oznacza to, że ich parametry, takie jak kąt obrotu, pozycja, wysokość czcionki itp. (z wyjątkiem wartości tekstowych), są ustawiane zgodnie z definicjami atrybutów. Dodatkowo, brakujące atrybuty są przywracane, a te, które nie mają definicji, są usuwane.

Jeśli jest wyłączona, nic nie zostanie zrobione. Później można ręcznie zsynchronizować atrybuty, uruchamiając polecenie ATRSYN.

	Wyłączone (0): Nic nie jest wykonywane. Wł (1): Atrybuty wszystkich odwołań do bloków powiązanych ze zmodyfikowanym rekordem bloku są synchronizowane.

4.34 ATTMODE zmienna systemowa

4.34.1 Tryb wyświetlania atrybutu

Kontroluje wyświetlanie atrybutów.

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

	1
	0: Nie pokazuj 1: Zgodnie z definicją w bloku 2: Pokaż wszystko



4.35 ATTRACTIONDISTANCE zmienna systemowa

4.35.1 Odległość przyciągania uchwytów

Ustawia odległość przyciągania uchwytu. Zobacz także zmienną systemową ENABLEATTRACTION.

	4

4.36 ATTREQ zmienna systemowa

4.36.1 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.

	1
	Wyłącz (0): Użyj wartości domyślnych Włącz (1): Monituj użytkownika

4.37 AUDITCTL zmienna systemowa

4.37.1 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.



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

4.38 AUDITERRORCOUNT zmienna systemowa

4.38.1 Liczba Błędów Testu (Tylko Do Odczytu)

Liczba błędów znalezionych podczas ostatniego testu (polecenie TEST).

4.39 AUNITS zmienna systemowa

4.39.1 Typ jednostki kąta

Kontroluje typ jednostki dla kątów.

	0
	0: Stopnie dziesiętne 1: Stopnie/minuty/sekundy 2: Grady 3: Radiany 4: Jednostki geodezyjne

4.40 AUPREC zmienna systemowa

4.40.1 Dokładność jednostki kąta

Kontroluje liczbę miejsc dziesiętnych dla jednostek kątowych.

	0



	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
--	--

4.41 AUTOCOMPLETEDELAY zmienna systemowa

4.41.1 Opóźnienie Autouzupełniania

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

Akceptowane są wartości od 0.0 do 10.0.

	0.3

4.42 AUTOCOMPLETEMODE zmienna systemowa

4.42.1 Tryb Autouzupełniania

Kontroluje typy funkcji wyświetlanych w wierszu poleceń.

	Od 0 do 63
	47



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

4.43 AUTOMATICZMIENNA zmienna systemowa

4.43.1 Automatyczne połączenie

Kontroluje automatyczne tworzenie połączeń dla poleceń BIMBRYŁALINIOWA i BIMZASTOSUJPROFIL.

	1
	Wyłączone (0): Wyłącz Włączone (1): Włącz

4.44 AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIORBEHAVIOR zmienna systemowa

4.44.1 Automatyczne zachowanie przekrojów schodów

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

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

	0
	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.



4.45 AUTOMATICTEES zmienna systemowa

4.45.1 Trójniki automatyczne

Steruje automatycznym tworzeniem połączeń typu T podczas wykonywania polecenia BIMPOŁĄCZENIEPRZEPŁYWU.

	0
	Wyłączone (0): Wyłącz Włączone (1): Włącz

4.46 AUTORESETSCALES zmienna systemowa

4.46.1 Wyczyść nieużywane skale

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

	0
	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

4.47 AUTOSAVECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa

4.47.1 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).



	Wyłącz (0): Automatyczne zapisywanie pliku dla plików, które są tylko wyświetlane Włączone (1): Brak pliku autozapisu dla plików, które są tylko wyświetlane

4.48 AUTOSNAP zmienna systemowa

4.48.1 AutoSnap

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

	Od 0 do 127
	127
	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

4.49 AUTOTRACKINGVECCOLOR zmienna systemowa

4.49.1 Kolor wektora auto śledzenia

Kontroluje kolor znaczników śledzenia biegunowego/punktów charakterystycznych.

	Od 1 do 255
	171



4.50 AUTOVPFITTING zmienna systemowa

4.50.1 Automatyczna zmiana rozmiaru rzutni

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

	Wyłączone (0): Nie dopasowuj automatycznie obramowania rzutni Włączone (1): Dopasuj obramowania rzutni automatycznie



5. B

5.1 BACKGROUNDPLOT zmienna systemowa

5.1.1 Drukowanie w tle

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

	Od 0 do 3
	2
	0: Brak 1: Podczas drukowania (jeszcze nieobsługiwane) 2: Podczas publikowania

5.2 BACKZ zmienna systemowa

5.2.1 Odległość tylnej wyciętej płaszczyzny

Wartość opcji **PRZYcięcie** polecenia DWIDOK.

	0.0

5.3 BACTIONBARMODE system variable

5.3.1 Display Action Bars

Indicates whether the action bars or the legacy action objects are displayed in the **Block Editor**.



	Off (0): Action bars are not displayed in the block editor. On (1): Action bars are displayed in the block editor.
--	---

5.4 BACTIONCOLOR system variable

5.4.1 Action Text Color

Controls the text color of actions in the **Block Editor**.

	White

5.5 BASEFILE zmienna systemowa

5.5.1 Szablon

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

5.6 BCFSOURCEURL zmienna systemowa

5.6.1 Źródłowy adres URL BCF

Adres (URL) źródła BCF.

5.7 BEDITASSOCMODE zmienna systemowa

5.7.1 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.

	1
	0: Nie inicjuj identyfikatorów w BEDYCJA 1: Zainicjuj identyfikatory w BEDYCJA

5.8 BEDITMODE system variable

5.8.1 Block editor mode (Read Only)

The **Block Editor** can be opened to edit standard static and dynamic blocks or blocks with parametric data (specific to).

Important: Editing of dynamic blocks is possible in **Experimental mode** except on United States territory. In the event that you purchase in the U.S. or for use in the U.S., this feature is neither available nor licensed to you. Please see EULA for more information.

	0: BEDIT not open 1: General (parametric data is not allowed) 2: Allow parametric data 3: No restrictions

5.9 BGRIPOBJCOLOR system variable

5.9.1 Grip Color

Controls the color of grips in the **Block Editor**.

	141



5.10 BGRIPOBJSIZE system variable

5.10.1 Grip Size

Controls the display size of custom grips in the **Block Editor** relative to the screen display.

	8

5.11 BILLOFMATERIALSSETTINGS zmienna systemowa

5.11.1 Domyślne zestawienie materiałów

Ustawia domyślne opcje dla zestawień materiałów (BOM).

	10
	1: Dodaj miniatury do nowego zestawienia materiałów 2: Automatycznie aktualizuj miniatury 4: Wyświetl komunikaty ostrzegawcze 8: Zezwalaj na wiele wstawień tej samej tabeli

5.12 BIMDEFAULTPROPERTIESPATH zmienna systemowa

5.12.1 Domyślna ścieżka właściwości

Ścieżki plików dla właściwości, ładowane po otwarciu nowego dokumentu.

	bimproj_user.xml; bimproj_IFC.xml; bimproj_quantity.xml



5.13 BIMMATCHPROP zmienna systemowa

5.13.1 Dopasuj właściwości BIM

Dopasowuje właściwości BIM podczas polecenia UZGWŁĄŚCIWOŚCI.

	Od 0 do 1
	1
	0: Dopasuj standardowe właściwości 1: Dopasuj właściwości standardowe i BIM

5.14 BIMOSMODE zmienna systemowa

5.14.1 Tryb BIM snap

Zastępuje zmienne systemowe OSMODE i 3DOSMODE dla jednostek BIM.

	Od 0 do 3
	3
	0: Tryby lokalizacji elementów nie są zastępowane dla elementów BIM 1: Oś bryły liniowej 2: Oś siatki BIM

5.15 BIMPROFILESTANDARDS zmienna systemowa

5.15.1 Standardy profilu

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

Oddzielne wpisy średnikami (;).

--	--



--	--

5.16 BINDTYPE zmienna systemowa

5.16.1 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 wyłączzone, używa tradycyjnego zachowania bindowania.

	0
	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).

5.17 BKGCOLOR zmienna systemowa

5.17.1 Kolor tła

Kontroluje kolor tła okna rysowania w obszarze modelu.

	RGB: 24,25,28

5.18 BKGCOLORDBEDIT system variable

5.18.1 Background color in the Dynamic Block Editor

Controls the background color of the drawing window in the **Dynamic Block Editor**.



	RGB:200,200,200

5.19 BKGCOLORPBEDIT system variable

5.19.1 Background color in the Parametric Block Editor

Controls the background color of the drawing window in the **Parametric Block Editor**.

	RGB:200,200,200

5.20 BKGCOLORPS zmienna systemowa

5.20.1 Kolor tła obszaru papieru

Kontroluje kolor tła okna rysowania w obszarze papieru.

	RGB: 250,250,250

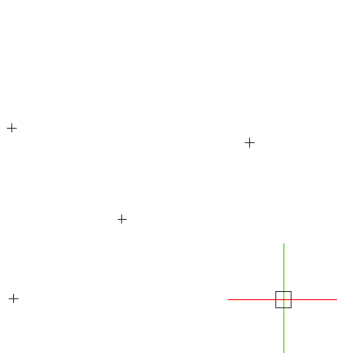
5.21 BLIPMODE zmienna systemowa

5.21.1 Znacznik punktów

Określa czy wyświetlany jest znacznik punktu.



	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj znaczników Włączone (1): Wyświetl znaczniki znaczników
--	---



5.22 BLOCKEDITLOCK zmienna systemowa

5.22.1 Blokada edytora bloku

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

5.23 BLOCKEDITOR zmienna systemowa

5.23.1 Edytor bloków (Tylko Do Odczytu)

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

5.24 BLOCKIFYMODE zmienna systemowa

5.24.1 Zablokuj ustawienia

Kontroluje zachowanie polecenia BLOCKIFY.

--	--



	0 do 871
	71
	1: Użyj całego rysunku jako przestrzeni wyszukiwania 2: Użyj domyślnego punktu wstawienia bloku 4: Użyj domyślnej nazwy bloku 32: Porównaj tylko geometrię 64: Konwersja unikalnych brył 256: Używanie parametrów i wiązań 512: Zapobieganie utracie parametrów

5.25 Zmienna systemowa BLOCKIFYSCANNER

5.25.1 Skaner Blockify

Włącza lub wyłącza wyświetlanie sugestii blokowania w oknie dialogowym blokowania. Po włączeniu okno dialogowe wyświetli sugestie podobnych bloków.

	Wyłączone (0): Nie uruchamiaj blockify w tle. W punkcie (1): Uruchom blockify w tle.

5.26 BLOCKIFYTOLERANCE zmienna systemowa

5.26.1 Tolerancja Blockify

Kontroluje względną tolerancję używaną w poleceniu BLOCKIFY do określenia, czy dwie jednostki są równe.

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

	-1.0



5.27 BLOCKLEVELOFDETAIL zmienna systemowa

5.27.1 Poziom szczegółowości bloku

Kontroluje poziom szczegółowości bloku (LOD).

	1
	0: Niski 1: Wysoki

Uwaga: Niski poziom reprezentacji szczegółów jest ramką ograniczającą.

5.28 BLOCKSPATH zmienna systemowa

5.28.1 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 **Przeglądaj**.

5.29 Zmienna systemowa BLOCKTESTWINDOW

5.29.1 Okno testu bloku (tylko do odczytu)

Ta zmienna systemowa ma wartość 1, jeśli okno bloku testowego jest aktualne.

	Od 0 do 1
	0
	0: Okno bloku testowego nie jest aktualne 1: Okno bloku testowego jest aktualne



5.30 BMAUTOUPDATE zmienna systemowa

5.30.1 Aktualizuj zewnętrzne komponenty

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

	1
	0: Tylko gdy polecenie BMAKTUALIZUJ jest aktywne 1: Automatycznie po otwarciu pliku

5.31 BMEXTERNALIZEILLEGALSYMBOLS zmienna systemowa

5.31.1 Leczenie nielegalnych symboli

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

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

5.32 BMFORMTEMPLATEPATH zmienna systemowa

5.32.1 BMFORM ścieżka szablonu

Ścieżka pliku i nazwa domyślnego pliku Szablonu polecenia BMFORM.



5.33 BMTOOLPATH zmienna systemowa

5.33.1 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.

	C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD pl_PL\UserDataCache\Support\pl_US\DesignLibrary\Tools\

5.34 BMUPDATEMODE zmienna systemowa

5.34.1 Tryb aktualizacji komponentów złożenia

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

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

5.35 BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT zmienna systemowa

5.35.1 Domyślny przyrost długości

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

	25.4



Uwaga:

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

5.36 BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER zmienna systemowa

5.36.1 Domyślna nakrętka

Steruje domyślną nakrętką używaną do generowania zespołów.

	ASME B18.2.2 Ciężka nakrętka sześciokątna

5.37 BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER zmienna systemowa

5.37.1 Domyślna liczba nakrętek

Kontroluje domyślną liczbę nakrętek używanych do generowania zespołów śrub.

	od 2 do 4
	4
	2: 2 3: 3 4: 4

5.38 BOLTINGASMDEFAULTSTUD zmienna systemowa

5.38.1 Domyślny sworzeń

Kontroluje domyślnym sworzniem używanym do generowania zespołów śrub.



	ASME B18.31.2 Sworzeń kołnierzowy gwintowany po całości
--	---

5.39 BOMFILTERSETTINGS, zmienna systemowa

5.39.1 Domyślne ustawienia filtra BOM

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

	Od 0 do 127
	1
	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.

5.40 BOMPROPERTYSET zmienna systemowa

5.40.1 Domyślny zestaw właściwości BOM

Ustawia domyślny zestaw właściwości dla tabel BOM.

	Od 0 do 3
	1



	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).

5.41 BOMTEMPLATE zmienna systemowa

5.41.1 Szablon domyślny

Kontroluje ścieżkę pliku dla domyślnego szablonu BOM

	" "

5.42 BOMTHUMBNAILHEIGHT zmienna systemowa

5.42.1 Domyślna wysokość miniatury, piks

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

	200

5.43 BOMTHUMBNAILWIDTH zmienna systemowa

5.43.1 Domyślna szerokość miniatury, piks

Ustawia domyślną szerokość miniatur dla tabel BOM, w pikselach.

	200



5.44 BOUNDARYCOLOR zmienna systemowa

5.44.1 Wykryty kolor obwiedni

Kontroluje kolor używany do wykrywania obwiedni.

	Od 1 do 255
	95

5.45 BPARAMETERCOLOR system variable

5.45.1 Parameter Color

Controls the color of parameters in the **Block Editor**.

	170

5.46 BPARAMETERFONT system variable

5.46.1 Font Name

Sets the font used for parameters and actions in the **Block Editor**.

	simplex.shx

5.47 BPARAMETERSIZE system variable

5.47.1 Parameter Size

Controls the size of parameter text and features in the **Block Editor** relative to the screen display.



	12

5.48 BPTEXTHORIZONTAL system variable

5.48.1 Parameter Text Alignment

Forces the text displayed for action parameters and constraint parameters in the **Block Editor** to be horizontal.

	Off (0): Does not force the text for action parameters and constraint parameters in the Block Editor to display horizontally. On (1): Displays the text for action parameters and constraint parameters in the Block Editor horizontally.

5.49 BSYSLIBCOPYOVERWRITE zmienna systemowa

5.49.1 Bsysbib nadpisanie kopii

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

	Od 0 do 3
	0



	0: Monit 1: Pomiń 2: Zastąp 3: Zmień nazwę
--	---

5.50 BTMARKDISPLAY system variable

5.50.1 Display Tickmarks for Parameters With Value Sets

Controls whether or not value set markers are displayed for dynamic block references.

	Off (0): Value set markers are not displayed. On (1): Value set markers are displayed.

5.51 BVMODE zmienna systemowa

5.51.1 Tryb blokowania widoczności (tylko do odczytu)

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

	Od 0 do 1
	0
	0: Ukryte byty są niewidoczne 1: Ukryte obiekty są widoczne, ale przyciemnione



6. C

6.1 CACHELAYOUT zmienna systemowa

6.1.1 Układ pamięci podręcznej

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

	Wyłączone (0): Nie buforuj układu Włączone (1): Układ pamięci podręcznej

6.2 CAMERADISPLAY zmienna systemowa

6.2.1 Wyświetlanie kamery

Wyświetla wizualną reprezentację kamery dla wszystkich lokalizacji kamery.

	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj glifów kamery Włącz (1): Wyświetlanie glifów kamery

6.3 CAMERAHEIGHT zmienna systemowa

6.3.1 Wysokość kamery

Steruje Domyślna wysokość w jednostkach rysunku dla nowych kamer.

	0.0



6.4 CANNOSCALE zmienna systemowa

6.4.1 Nazwa skali opisu

Steruje nazwą bieżącej skali opisu dla bieżącego obszaru.

	1: 1

6.5 CANNOSCALEVALUE zmienna systemowa

6.5.1 Wartość skali adnotacji (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla wartość aktualnej skali adnotacji.

	1.0

6.6 CDATE zmienna systemowa

6.6.1 Data kalendarza (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla bieżącą datę i godzinę, w formacie dziesiętnym.

6.7 CECOLOR zmienna systemowa

6.7.1 Kolor obiektu

Ustawia kolor dla nowych elementów.



6.8 CELTSCALE zmienna systemowa

6.8.1 Skala dla linii obiektu

Ustawia bieżący mnożnik skali rodzaju linii elementu.

	Większe niż 0
	1.0

6.9 CELTYPE zmienna systemowa

6.9.1 Rodzaj linii obiektu

Ustawia rodzaj linii dla nowych elementów.

6.10 CELWEIGHT zmienna systemowa

6.10.1 Grubość linii obiektu

Ustawia szerokość linii nowych elementów.

	Od -3 do 211
	-1
	-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

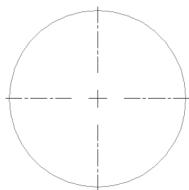


6.11 CENTERCROSSGAP zmienna systemowa

6.11.1 Wyśrodkuj znak przecięcia poprzecznego

Kontroluje odstęp między znacznikiem środka a jego liniami środkowymi.

	0.05x

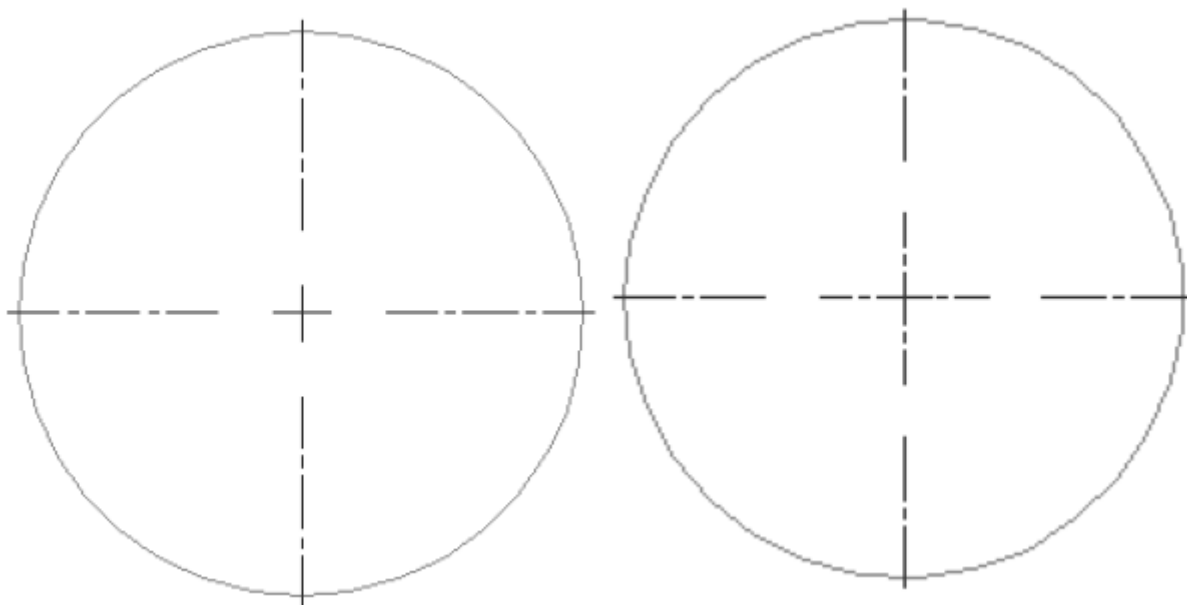


6.12 CENTERCROSSSIZE zmienna systemowa

6.12.1 Wielkość znaku centrum

Kontroluje rozmiar asocjacyjnego znacznika środka.

	0,1x



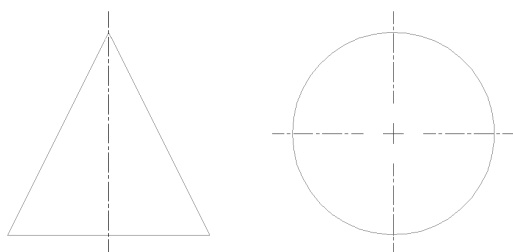
6.13 CENTEREXE zmienna systemowa

6.13.1 Długość przedłużenia linii środkowej

Kontroluje długość przedłużenia linii środkowej.

	0.12: Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 3.5: Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

Uwaga: Wartość jest wyrażona w jednostkach rysunku.



6.14 CENTERLAYER zmienna systemowa

6.14.1 Domyślna warstwa dla znacznika środka lub linii środkowej

Kontroluje domyślną warstwę dla nowych znaczników środka lub linii środkowych.



	.

6.15 CENTERLTSCALE zmienna systemowa

6.15.1 Skala rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej

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

	1.0

6.16 CENTERLTTYPE edytowanego odnośnika

6.16.1 Rodzaj linii znacznika środka/linii środkowej

Steruje rodzajem linii używanym przez znaczniki środka i linie środkowe.

	CENTER2

6.17 CENTERLTTYPEFILE zmienna systemowa

6.17.1 Plik rodzaju linii dla oznaczenia środka lub linii środkowej

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

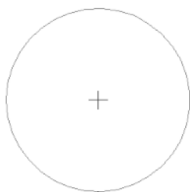
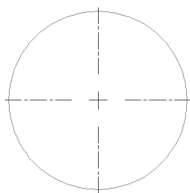
	• Domyślne na rysunkach jednostek imperialnych: default.lin. • Wartość domyślna na rysunkach jednostek metrycznych: iso.lin.



6.18 CENTERMARKEXE zmienna systemowa

6.18.1 Automatyczne rozszerzenie znacznika środka lub linii środkowej

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



	Wyłączone (0): Brak automatycznego przedłużania Włączone (1): Automatyczne wysuwanie

6.19 CETRANSPRENCY zmienna systemowa

6.19.1 Przezroczystość

Ustawia przezroczystość dla nowych elementów.

	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



6.20 CHAMFERA zmienna systemowa

6.20.1 Pierwsza odległość fazowania

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

	0.0

6.21 CHAMFERB zmienna systemowa

6.21.1 Druga odległość fazowania

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

	0.0

6.22 CHAMFERC zmienna systemowa

6.22.1 Długość fazowania

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

	0.0

6.23 CHAMFERD zmienna systemowa

6.23.1 Kąt fazowania

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



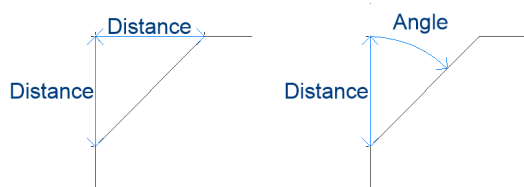
	0.0

6.24 CHAMMODE zmienna systemowa

6.24.1 Metoda fazowania

Kontroluje domyślną metodę tworzenia fazy.

	Od 0 do 1
	0
	0: Odległość-Odległość 1: Długość-kąt



6.25 CHECKDWLPRESENCE zmienna systemowa

6.25.1 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.



	Wyłączony (Windows) Włączone (Mac i Linux)
	Wyłącz (0): Nie sprawdzaj istnienia pliku DWL przed otwarciem rysunku Włącz. (1): Sprawdź istnienie pliku DWL przed otwarciem rysunku

6.26 CIRCLERAD zmienna systemowa

6.26.1 Promień okręgu

Kontroluje domyślny promień okręgu.

Wartość zero oznacza brak wartości domyślnej.

	0.0

6.27 CIRCULARROWHEADLENGTH zmienna systemowa

6.27.1 Domyślna długość grotu

Ustawia domyślną długość grotu okrągłych strzałek.

	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

6.28 CIRCULARROWHEADWIDTH zmienna systemowa

6.28.1 Domyślna szerokość grotu

Ustawia domyślną szerokość grotu okrągłych strzałek.



	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 37.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 3.75 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0375 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

6.29 CIRCULARROWLEADERRADIUS zmienna systemowa

6.29.1 Domyślny promień odnośnika

Ustawia domyślny promień linii odnośnika okrągłych strzałek.

	2 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 50 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 5 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.05 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

6.30 CIRCULARROWLEADERROTATION zmienna systemowa

6.30.1 Domyślny obrót odnośnika

Ustawia domyślny obrót linii odnośnika okrągłych strzałek.

Akceptowane są wartości od 20.0 do 320.0.

	90

6.31 CIRCULARROWTHICKNESS zmienna systemowa

6.31.1 Domyślna grubość

Ustawia domyślną grubość okrągłych strzałek.



	0.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

6.32 CLAYER zmienna systemowa

6.32.1 Aktualna warstwa

Ustawia warstwę dla nowych elementów.

	0

6.33 CLEANSCREENOPTIONS zmienna systemowa

6.33.1 Czysty ekran opcje

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

	Od 0 do 127
	15
	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



6.34 CLEANSCREENSTATE zmienna systemowa

6.34.1 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.

6.35 CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa

6.35.1 Schowek formatu DWG

Kontroluje wersję formatu rysunku używaną do kopiowania do schowka.

	4
	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

6.36 CLIPBOARDFORMATS zmienna systemowa

6.36.1 Formaty Schowka

Steruje typami danych, które można kopiować do schowka.

Zmniejsz liczbę typów danych, aby zwiększyć wydajność.



	Od 0 do 127
	127
	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

6.37 CLIPROMPTLINES zmienna systemowa

6.37.1 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.

	Od 0 do 64
	4

6.38 CLISTATE zmienna systemowa

6.38.1 Stan wiersza poleceń (Tylko Do Odczytu)

Stan wiersza poleceń.



	1
	Wyłącz (0): Wiersz poleceń jest niewidoczny Włączone (1): Wiersz poleceń jest widoczny

6.39 CLOSECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD zmienna systemowa

6.39.1 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).

	Wyłącz (0): Nie zamykaj rysunku bez otrzymania prośby o zapisanie pliku. Włączone (1): Zamknij rysunek bez żądania zapisania pliku.

6.40 CLOUDDOWNLOADPATH zmienna systemowa

6.40.1 Ścieżka pobierania w chmurze

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

	{Użytkownik} Dokumenty/Bricsys247

6.41 CLOUDLOG zmienna systemowa

6.41.1 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.



	Od 0 do 2
	0
	0: Brak dziennika 1: Komunikaty dziennika 2: Plik dziennika

6.42 CLOUDLOGVERBOSE zmienna systemowa

6.42.1 Obszerny log chmury

Tworzy szczegółowy dziennik dla Bricsys 24/7.

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

	Wyłączone (0): Pełne wylogowanie Włączone (1): Pełne logowanie

6.43 CLOUDONMODIFIED zmienna systemowa

6.43.1 Chmura zmodyfikowana

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

	Od 0 do 3
	1
	0: Nie rób nic 1: Monit 2: Zawsze załaduj do nowej rewizji 3: Zawsze zapisuj lokalnie pod podaną nazwą



6.44 CLOUDSERVER zmienna systemowa

6.44.1 Serwer chmury

Adres serwera Bricsys 24/7.

	https://my.bricsys247.com/

6.45 CLOUDSSOCLIENTID zmienna systemowa

6.45.1 Identyfikator klienta Cloud SSO

Client_id używany do łączenia się z usługą SSO.

	bricscad powiedział:

6.46 CLOUDSSOSCOPE zmienna systemowa

6.46.1 Zakres logowania jednokrotnego w chmurze

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

	Wiadomość e-mail z profilem OpenID

6.47 CLOUDTEMPFOLDER zmienna systemowa

6.47.1 Tymczasowy folder chmury

Ścieżka do tymczasowych plików Bricsys 24/7.

#

--	--



	{Użytkownik} AppData/Lokalny/Tymczasowy/Bricsys_24_7

6.48 CLOUDUPLOADDEPENDENCIES zmienna systemowa

6.48.1 Zależności wczytywania do chmury

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

	Od 0 do 2
	1
	0: Wyślij jedynie rysunek (ignoruj współzależności) 1: Użyj polecenia eTransmit, jeśli rysunek zawiera odnośniki (xref) 2: Zawsze używaj okna eTransmit

6.49 CLUSTER2DGEOMGLYPHS system variable

6.49.1 Cluster 2d constraint glyphs

Controls the clustering of 2d constraint glyphs.

	0 to 3
	0
	0: No clustering or merging occurs 1: Enable clustering 2: Enable merging



6.50 CMATERIAL zmienna systemowa

6.50.1 Aktualny materiał

Kontroluje domyślny materiał renderowania dla nowych elementów.

6.51 CMDACTIVE zmienna systemowa

6.51.1 Aktywne polecenie (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje typ bieżącego polecenia.

	1
	1: Zwykle 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

6.52 CMDDIA zmienna systemowa

6.52.1 Okna dialogowe poleceń

Określa, czy dla poleceń są wyświetlane okna dialogowe.



	Wyłączone (0): Nie używaj okna dialogowego dla poleceń Włączone (1): Użyj okna dialogowego dla poleceń
--	---

6.53 CMDECHO zmienna systemowa

6.53.1 Potwierdzenie polecenia

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

	Wyłączone (0): Potwierdzenie wyłączone Włączone (1): Potwierdzenie włączone

6.54 CMDLINEEDITBGCOLOR zmienna systemowa

6.54.1 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.

	RGB: 50 54 56 (okno dialogowe Ustawienia) #323638 (Wiersz poleceń)

6.55 CMDLINEEDITFGCOLOR zmienna systemowa

6.55.1 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.



	Biały (okno dialogowe Ustawienia) #FFFFFF (wiersz polecenia)

6.56 CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR zmienna systemowa

6.56.1 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.

	RGB: 50 54 56 (okno dialogowe Ustawienia) #323638 (Wiersz poleceń)

6.57 CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY zmienna systemowa

6.57.1 Opóźnienie zanikania dziennika wiersza poleceń

Opóźnienie, zanim historia wiersza poleceń zacznie zanikać.

	od 0.01 do 10.0
	2.0

6.58 CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR zmienna systemowa

6.58.1 Kolor pierwszego planu zanikania historii wiersza poleceń

Kolor pierwszego planu zanikania historii wiersza poleceń.



6.59 CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY zmienna systemowa

6.59.1 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.

	Od 0 do 100
	30

6.60 CMDLINEFONTNAME zmienna systemowa

6.60.1 Nazwa czcionki linii poleceń

Czcionka wiersza poleceń.

	Konsole

6.61 CMDLINEFONTSIZE zmienna systemowa

6.61.1 Rozmiar czcionki linii poleceń

Wysokość czcionki wiersza poleceń w pikselach.



	10
--	----

6.62 CMDLINEFRAMEACTIVETRANS Parency zmienna systemowa

6.62.1 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.

	Od 0 do 100
	10

6.63 CMDLINEFRAMEINACTIVETRANS Parency zmienna systemowa

6.63.1 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.

	Od 0 do 100
	30

6.64 CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR zmienna systemowa

6.64.1 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 wyłączony, wyświetla jako mini-ramkę.



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

6.65 CMDLINELISTBGCOLOR zmienna systemowa

6.65.1 Kolor tła paska historii poleceń

Kolor tła listy historii wiersza poleceń.

	RGB: 130,130,130

6.66 CMDLINELISTFGCOLOR zmienna systemowa

6.66.1 Pierwszoplanowy kolor tła paska historii poleceń

Kolor pierwszego planu listy historii wiersza poleceń.

6.67 CMDLINEOPTIONBGCOLOR zmienna systemowa

6.67.1 Kolor tła opcji wiersza poleceń

Kolor tła opcji wiersza poleceń.



	RGB: 121,132,142
--	------------------

6.68 CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR zmienna systemowa

6.68.1 Kolor skrótu opcji wiersza poleceń

Kolor skrótu opcji wiersza polecenia.

	RGB:255,187,0

6.69 CMDLINEUSEMINIFRAME zmienna systemowa

6.69.1 Pływająca mini ramka wiersza poleceń

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

	Wyłącz (0): Nie używaj nowej miniramki Włączone (1): Użyj nowej miniramki

Uwaga: Zmienna systemowa CMDLINEUSEMINIFRAME zastępuje zmienną systemową CMDLINEUSENEWFRAME.

6.70 CMDLNTEXT zmienna systemowa

6.70.1 Przedrostek podpowiedzi

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

	:



6.71 CMDNAMES zmienna systemowa

6.71.1 Nazwa Aktywnego Polecenia (Tylko Do Odczytu)

Nazwy wszystkich aktywnych lub transparentnych poleceń.

6.72 CMLEADERSTYLE zmienna systemowa

6.72.1 Styl Multiodnośnika

Kontroluje styl multiodnośnika dla elementów utworzonych za pomocą polecenia MULTIODN.

6.73 CMLJUST zmienna systemowa

6.73.1 Justowanie multilinii

Kontroluje justowanie multilinii względem kursora dla polecenia MLINIA.

	Od 0 do 2
	0
	0: Góra (druga linia utworzona poniżej kursora) 1: Zero (linie utworzone po obu stronach kursora) 2: Dół (druga linia utworzona nad kursorem)

6.74 CMLSCALE zmienna systemowa

6.74.1 Skala multilinii

Steruje całkowitą odległością między liniami utworzonymi za pomocą polecenia MLINIA.



Wartość ujemna odzwierciedla odsunięte linie.

	1.0: Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 20.0: Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

6.75 CMLSTYLE zmienna systemowa

6.75.1 Styl multilinii

Kontroluje styl multilinii dla elementów utworzonych za pomocą polecenia MLINIA.

6.76 CMPCLRMISS zmienna systemowa

6.76.1 Kolor brakujących elementów - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor brakujących elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

	Od 1 do 255
	1

6.77 CMPCLRMOD1 zmienna systemowa

6.77.1 Kolor modyfikowanych elementów- DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor zmodyfikowanych elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.



	Od 1 do 255
	253

6.78 CMPCLRMOD2 zmienna systemowa

6.78.1 Kolor zmodyfikowanych elementów na drugim rysunku - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor zmodyfikowanych elementów na drugim rysunku podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

	Od 1 do 255
	2

6.79 CMPCLRNEW zmienna systemowa

6.79.1 Kolor nowych elementów - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje kolor nowych elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

Kontroluje kolor nowych elementów podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

	Od 1 do 255
	3

6.80 CMPDIFFLIMIT zmienna systemowa

6.80.1 Maksymalna liczba elementów - DWGPORÓWNAJ

Kontroluje limit elementów do porównania podczas polecenia DWGPORÓWNAJ.

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



	od 1 do 10000000
	10000000

6.81 CMPFADECTL zmienna systemowa

6.81.1 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.

	Od 0 do 90
	80

6.82 CMPLOG zmienna systemowa

6.82.1 Kontrola dziennika - DWGPORÓWNAJ

Włącza tworzenie raportu dziennika (cmplog) dla polecenia DWGPORÓWNAJ.

	Wyłączone (0): Nie zapisuj plików cmplog Włączone (1): zapis plików cmplog

6.83 COLORBOOKPATH zmienna systemowa

6.83.1 Ścieżka wyszukiwania pliku książki kolorów

Ścieżki plików dla palet kolorów.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

--	--



--	--

6.84 COLORPICKBOX zmienna systemowa

6.84.1 Kolor pola wyboru

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

	Od 0 do 255
	7

6.85 COLORTHEME zmienna systemowa

6.85.1 Motyw kolorystyczny interfejsu użytkownika

Stosuje ciemny lub jasny motyw kolorystyczny do interfejsu użytkownika.

	Od 0 do 1
	0
	0: Ciemny motyw 1: Jasny motyw

6.86 COLORX zmienna systemowa

6.86.1 Kolor osi X

Kontroluje kolor osi X.



	Od 1 do 255
	11

6.87 COLORY zmienna systemowa

6.87.1 Kolor osi Y

Kontroluje kolor osi Y.

	Od 1 do 255
	112

6.88 COLORZ zmienna systemowa

6.88.1 Kolor osi Z

Steruje kolorem osi Z.

	Od 1 do 255
	150

6.89 COMACADCOMPATIBILITY zmienna systemowa

6.89.1 COM Acad kompatybilny

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



	Wyłączone (0): Nie używaj ustawień rejestru Włączone (1): Użyj ustawień rejestru
--	---

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

6.90 COMBINETEXTMODE zmienna systemowa

6.90.1 Połączony tryb tekstowy

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

	Od 0 do 15
	11
	1: Połącz w jeden tekst wielowierszowy 2: Sortowanie od góry do dołu 4: Zawijanie tekstu w wierszach 8: Jednolite odstępy między liniami

6.91 COMMANDASSIST zmienna systemowa

6.91.1 Asysta AI – wiersz poleceń

Kontroluje korzystanie ze spersonalizowanych sugestii poleceń AI.

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

	Wyłączone (0): Nie włączaj wiersza poleceń Asysta AI Włączone (1): Włącz wiersz poleceń Asysta AI



6.92 Zmienna systemowa COMMANDPREVIEW

6.92.1 Umożliwia podgląd wyników poleceń takich jak UTNIJ, WYDŁUŻ.

Jeśli opcja CommandPreview jest włączona, niektóre polecenia wyświetlają podgląd oczekiwanych wyników.

	Wyłączone (0): Nie włączaj podglądu w poleceniach W punkcie (1): Włącz podgląd w poleceniach

6.93 COMMUNICATORBACKGROUNDMODE zmienna systemowa

6.93.1 Wykonuj import i eksport w tle

Umożliwia interakcję użytkownika podczas wykonywania importu/eksportu.

	Wyłącz (0): Wyłącza interakcję użytkownika podczas importowania lub eksportowania. Włączone (1): Umożliwia interakcję użytkownika podczas importowania lub eksportowania.

6.94 COMMUNICATORPATH zmienna systemowa

6.94.1 Ścieżka komunikatora (Mac i Linux)

Ścieżka do pliku użyta do zainstalowania pliku .



6.95 COMPASS zmienna systemowa

6.95.1 Kompas

Włącza/wyłącza wyświetlanie kompasu 3D w bieżącej rzutni.

	Wyłączony (0): Kompas 3D wyłączony Wł. (1): Kompas 3D włączony

6.96 COMPONENTSCONFIG zmienna systemowa

6.96.1 Konfiguracja panelu Biblioteka

Nazwa aktywnej **Biblioteki** pliku konfiguracyjnego panelu. Określa, co jest wyświetlane w panelu **Biblioteki**.
Użyj polecenia SRCHPATH, aby znaleźć plik.

6.97 COMPONENTSPATH zmienna systemowa

6.97.1 Ścieżka katalogu biblioteki

Ścieżki plików dla komponentów utworzonych przez użytkownika.
Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

6.98 CONSTRAINTBARDISPLAY zmienna systemowa

6.98.1 Wyświetlanie Wiązań

Kontroluje, kiedy wyświetlane są wiązania.

--	--



	Od 0 do 3
	3
	1: Wyświetl znaczniki wiązań po dodaniu wiązań geometrycznych 2: Wyświetl ukryte znaczniki wiązań po zaznaczeniu ograniczonych elementów

6.99 CONTINUOUSMOTION zmienna systemowa

6.99.1 Ruch ciągły

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

	Wyłącz (0): Wyłącz ciągły ruch bezwładnościowy w czasie rzeczywistym Włącz (1): Włącz ciągły ruch bezwładnościowy w czasie rzeczywistym

6.100 CONVERTODMAX zmienna systemowa

6.100.1 Maksymalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej

	1.1

6.101 CONVERTODMIN zmienna systemowa

6.101.1 Minimalny mnożnik dla średnicy zewnętrznej



	0.95
--	------

6.102 CONVERTTHMAX zmienna systemowa

6.102.1 Maksymalny mnożnik grubości

	2

6.103 CONVERTTHMIN zmienna systemowa

6.103.1 Minimalny mnożnik dla grubości

	0.5

6.104 COORDS zmienna systemowa

6.104.1 Współrzędne

Określa format i częstotliwość aktualizacji pola współrzędnych Paska Stanu.

	Od 0 do 3
	1
	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



6.105 COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES zmienna systemowa

6.105.1 KOPIOWANIENAPROWADZANE3D powierzchnie źródłowe

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

	Wyłączone (0): Wyłącz wyświetlanie twarzy źródła Włączone (1): Włącz wyświetlanie twarzy źródłowych

6.106 COPYMODE zmienna systemowa

6.106.1 Tryb kopiowania

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

	Od 0 do 1
	0
	0: Powtórz automatycznie 1: Utwórz pojedynczą kopię

6.107 CPLOTSTYLE zmienna systemowa

6.107.1 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.



6.108 CPROFILE zmienna systemowa

6.108.1 Bieżący profil (Tylko Do Odczytu)

Nazwa bieżącego profilu użytkownika.

	Domyślny

6.109 CRASHREPORTSENDING zmienna systemowa

6.109.1 Wysyłanie raportu o awarii (Windows)

Kontroluje preferencje udostępniania raportu o awarii i wyświetlania okna dialogowego **Raport o awarii**.

Wysłanie raportu o awarii pomaga zidentyfikować i naprawić wszelkie problemy oraz ulepszyć stronę BricsCAD® dla wszystkich użytkowników.

	Od 0 do 2
	0
	0: Zapytaj przed wysłaniem 1: Wysyłaj zawsze i nie pytaj 2: Nie wysyłaj i nie pytaj

6.110 CREATESKETCHFEATURE zmienna systemowa

6.110.1 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 szkic. Wszelkie modyfikacje szkicu są odzwierciedlane w elemencie 3D.



	Od 0 do 1
	0
	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** .

6.111 CREATETHUMBNAILONTHEFLY zmienna systemowa

6.111.1 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).

	Wyłączone (0): Nie twórz miniatury podglądu w locie Włączone (1): Utwórz miniaturę podglądu w locie



6.112 CREATEVIEWPORTS zmienna systemowa

6.112.1 Automatyczne tworzenie rzutni

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

	Wyłączone (0): Nie twórz rzutni dla nowych układów Włączone (1): Utwórz rzutnię dla nowych układów

6.113 CROSSHAIRDRAWMODE zmienna systemowa

6.113.1 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.

	Od 0 do 3
	3 (macOS i Linux) 2 (Windows)
	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



6.114 CROSSINGAREACOLOR zmienna systemowa

6.114.1 Kolor obszaru skrzyżowania

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

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

	Od 1 do 255
	91

6.115 CTAB zmienna systemowa

6.115.1 Aktualna zakładka

Nazwa bieżącej karty, modelu lub arkusza.

	Model

6.116 CTABLESTYLE zmienna systemowa

6.116.1 Aktualna tabela stylu wydruku

Ustawia styl tabeli dla nowych elementów tabeli.

6.117 CTRL3D MOUSE zmienna systemowa

6.117.1 Tryb myszy 3D

Włącza mysz 3D firmy 3Dconnexion.



	Od 0 do 1
	1
	0: Wyłącz mysz 3D 1: Włącz mysz 3D

6.118 CTRLMBUTTON zmienna systemowa

6.118.1 Kliknięcie środkowego przycisku

Zmienna systemowa CTRLMBUTTON ustawia wartości włączające lub wyłączające **Tymczasowych punktów śledzenia**, gdy podczas wykonywania polecenia używany jest środkowy przycisk myszy (kółko myszy).

- Jeśli CTRLMBUTTON jest ustawiony na **1 dla WŁ**, naciśnięcie środkowego przycisku myszy podczas wykonywania polecenia uruchamia przezroczysty skrót **TK** i wyświetla monit w wierszu poleceń o określenie tymczasowych punktów śledzenia.
- Jeśli CTRLMBUTTON jest ustawiony na **0 dla WYŁ**, zmienna systemowa wyłącza **Tymczasowe punkty śledzenia** za pomocą środkowego przycisku myszy.

Uwaga: Ta zmienna systemowa jest dostępna tylko w wierszu poleceń.

6.119 CTRLMOUSE zmienna systemowa

6.119.1 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.



	Od 0 do 1
	1
	0: Wyłącz skróty myszy 1: Włącz skróty myszy

6.120 CURSORMODE zmienna systemowa

6.120.1 Tryb wyświetlania celownika

Steruje sposobem wyświetlania celownika.

Akceptowane są wartości 0 i 1.

	WYł
	Wyłączone (0): Wyświetla celownik w trybie XOR. Włączone (1): Wyświetla celownik w trybie innym niż XOR.

6.121 CURSORSIZE zmienna systemowa

6.121.1 Wielkość krzyża kursora

Kontroluje rozmiar krzyża kursora jako procent rozmiaru ekranu.

	od 1 do 100
	5



6.122 CVALLOWBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa

6.122.1 Włącz linie przerwania na przecięciach

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

	1

6.123 CVANGLESAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa

6.123.1 Okres próbkowania kąta

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

	Od 0 do 90
	5

6.124 CVARCTESSELLATIONGRADING zmienna systemowa

6.124.1 Aproksymacja łuku odległość środkowa

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

	0.01



6.125 CVARCTESSELLATIONSURFACE zmienna systemowa

6.125.1 Aproksymacja łuku odległość środkowa

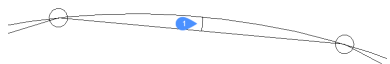
Steruje odległością środkową powierzchni, maksymalną odległością między łukiem a segmentem pasa (prostym), używaną do przybliżania łuku.

	0.01

6.126 CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT zmienna systemowa

6.126.1 Przybliżenie łuku elementu szablonu w odległości środkowej

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



	0.01

6.127 CVASSOCIATIVITY zmienna systemowa

6.127.1 Asocjatywność

Określa, czy jednostki Civil są skojarzone.

	15



	1: Powierzchnia TIN jest zespolona 2: Skarpy są asocjacyjne 4: Powierzchnia objętości TIN jest skojarzona 8: Korytarze są zespolone
--	--

6.128 CVDEFAULTCURVETYPEHA zmienna systemowa

6.128.1 Domyślny typ łuku dla wyrównania poziomego

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

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

6.129 CVDEFAULTCURVETYPEVA zmienna systemowa

6.129.1 Domyślny typ łuku dla wyrównania w pionie

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

	2
	-1: Brak 0: Automatyczny łuk 1: Łuk swobodny 2: Automatyczna parabola 3: Wolna parabola



6.130 CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS zmienna systemowa

6.130.1 Wzniesienie na przecięciach linii nieciągłości

Kontroluje wysokość na przecięciach linii nieciągłości.

	Od 0 do 2
	0
	0: Minimum 1: Maksimum 2: Średnia

6.131 CVERSIONCONTROLPATH zmienna systemowa

6.131.1 Bieżąca ścieżka kontroli wersji

Ścieżka pliku używana do przechowywania bieżącego projektu kontroli wersji.

6.132 CVGRADEUNIT zmienna systemowa

6.132.1 Format

Steruje formatem jednostek dla jednostek nachylenia.

	Od 0 do 2
	0



	0: procent 1: mila 2: dziesiętny
--	--

6.133 CVGRADEUNITPREC zmienna systemowa

6.133.1 Dokładność

Kontroluje ilość miejsc po przecinku, wyświetlanej jednostki nachylenia.

	Od 0 do 8
	2
	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

6.134 CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL zmienna systemowa

6.134.1 Interwał próbkowania dla odcinków prostych

Steruje długością interwałów próbkowania używanych do próbkowania prostych segmentów.

	1.00



6.135 CVPORT zmienna systemowa

6.135.1 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.

	1 lub więcej
	2

6.136 CVSLOPEUNIT zmienna systemowa

6.136.1 Format

Kontroluje format jednostek nachylenia.

	Od 0 do 1
	0
	0: bieg:wzrost 1: wzrost:bieg

6.137 CVSLOPEUNITPREC zmienna systemowa

6.137.1 Dokładność

Kontroluje ilość miejsc po przecinku, wyświetlanej jednostki nachylenia.



	Od 0 do 8
	1
	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

6.138 CVSTATIONUNIT zmienna systemowa

6.138.1 Pozycja separatora stacji

Kontroluje pozycję separatora dla jednostek stacji.

	Od 0 do 5
	3
	0: 0 1: 1+0 2: 1+00 3: 1+000 4: 1+0000 5: 1+00000

6.139 CVSTATIONUNITPREC zmienna systemowa

6.139.1 Dokładność

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych wyświetlanych dla jednostek pikiety

--	--



	Od 0 do 8
	2
	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. D

7.1 Zmienna systemowa DATACOLLECTION

7.1.1 Zbieranie danych diagnostycznych i użytkowych

Steruje udostępnianiem anonimowych danych użycia.

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

	Od -2 do 1
	-2
	-2: Nie zapytano -1: Nie ustawiono 0: Wył. 1: Wł.

7.2 DATACOLLECTIONENABLED zmienna systemowa

7.2.1 Bieżący stan gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)

Kontroluje gromadzenie danych diagnostycznych i użytkowych.

	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** > **kluczy** 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.

7.3 DATACOLLECTIONLOGINTYPE zmienna systemowa

7.3.1 Najnowszy typ logowania dla gromadzenia danych (Tylko Do Odczytu)

Typ logowania dla gromadzenia danych.

Zobacz zmienną systemową DATACOLLECTIONOPTIONS.

	-1: Wyłączone 0: Anonimowy 1: Użytkownik/hasło

7.4 DATACOLLECTIONOPTIONS zmienna systemowa

7.4.1 Opcje Gromadzenia Danych

Kontroluje, jakie anonimowe dane są udostępniane.

	Od 0 do 7
	0
	0: Nic 1: Dane systemowe i ustawienia 2: Dane aplikacji 4: Zanonimizowana geometria



7.5 DATALINKNOTIFY zmienna systemowa

7.5.1 Powiadomienia łączy danych

Steruje powiadomieniami o łączy danych.

	Od 0 do 2
	2
	0: Wyłącza powiadomienia łączy danych. 1: Włącza powiadomienia łączy danych. 2: Włącza powiadomienia łączy danych i powiadomienia wiadomości w balonach.

7.6 DATE zmienna systemowa

7.6.1 Bieżąca data (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla aktualną datę i czas w Juliańskim formacie czasu.

7.7 DBCSTATE zmienna systemowa

7.7.1 Stan DbConnect (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy menedżer dbConnect jest aktywny, czy nie.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj programu dbConnect Manager Włączone (1): Wyświetl program dbConnect Manager



7.8 DBLCLKEDIT zmienna systemowa

7.8.1 Edycja po dwukrotnym kliknięciu

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

	Wyłącz (0): Wyłącz edycję podwójnego kliknięcia Włączone (1): Włącz edycję po dwukrotnym kliknięciu

7.9 DBMOD zmienna systemowa

7.9.1 Status modyfikacji (Tylko Do Odczytu)

Status modyfikacji rysunku.

	1: Zmodyfikowano bazę danych obiektów 4: Zmodyfikowana zmienna bazy danych 8: Zmodyfikowane okno 16: Zmodyfikowany widok 32: Zmodyfikowane pole

7.10 DCTCUST zmienna systemowa

7.10.1 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.

--	--



--	--

7.11 DCTMAIN zmienna systemowa

7.11.1 Główny słownik pisowni

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

Uwaga: Do ustawienia tej zmiennej można użyć słów kluczowych.

7.12 DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL zmienna systemowa

7.12.1 Domyślne Bsyslib imperialne

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

7.13 DEFAULTBSYSLIBMETRIC zmienna systemowa

7.13.1 Domyślne Bsyslib metryczne

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

7.14 DEFAULTLIGHTING zmienna systemowa

7.14.1 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.

--	--



	0
	Wyłącz (0): Domyślne oświetlenie jest używane tylko wtedy, gdy żadne inne światła nie są włączone Włączone (1): Domyślne oświetlenie zastępuje inne światła.

7.15 DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR zmienna systemowa

7.15.1 Domyślne rozmycie światło-cienia

Kontroluje domyślne rozmycie cienia dla światel.

Akceptowane są wartości od 1 do 40.

	od 1 do 40
	8

7.16 DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE zmienna systemowa

7.16.1 Domyślny nowy wzór arkusza

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

7.17 DEFAULTPLOTSTYLETABLE zmienna systemowa

7.17.1 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.



7.18 DEFAULTSPACEHEIGHT zmienna systemowa

7.18.1 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.

	120 dla POMIARU=0 (cale) 3000 dla POMIARU=1 (milimetry)

7.19 DEFAULTSTORYNAMINGSCHEME zmienna systemowa

7.19.1 Domyślny Schemat Nazewnictwa Kondygnacji

Określa schemat nazewnictwa kondygnacji dla nowych budynków. Użyj \$0 lub \$1, aby kontrolować numerację.

	Podłoga \$1

Uwaga: Po dodaniu nowych kondygnacji do istniejącego budynku można zmienić ich nazewnictwo i numerację, zmieniając wartość właściwości **Schemat nazewnictwa kondygnacji** budynku w oknie dialogowym **Menedżer lokalizacji przestrzennych**.

7.20 DEFAULTSTYLEPIPECROSS zmienna systemowa

7.20.1 Domyślny styl krzyżowania się rur

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

	ASME B16.9 Czwórník



7.21 DEFAULTSTYLEPIPECENTRICREDUCER zmienna systemowa

7.21.1 Domyślny styl reduktora mimośrodowego rury

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

	ASME B16.9 Mimośródowy reduktor

7.22 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45 zmienna systemowa

7.22.1 Domyślny styl kolanka rury (45 stopni)

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

	Kolano ASME B16.9 LR 45 st

7.23 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90 zmienna systemowa

7.23.1 Domyślny styl kolanka rury (90 stopni)

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

	Kolano ASME B16.9 LR 90 st

7.24 DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER zmienna systemowa

7.24.1 Domyślny styl reduktora rur

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

--	--



	Reduktor ASME B16.9

7.25 DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT zmienna systemowa

7.25.1 Domyślny styl segmentu rury

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

	Rura ASME B36.10M

7.26 DEFAULTSTYLEPIPETEE zmienna systemowa

7.26.1 Domyślny styl trójnika rurowego

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

	ASME B16.9

7.27 DEFLPLSTYLE zmienna systemowa

7.27.1 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.



7.28 DEFPLSTYLE zmienna systemowa

7.28.1 Styl plotowania domyślnego obiektu

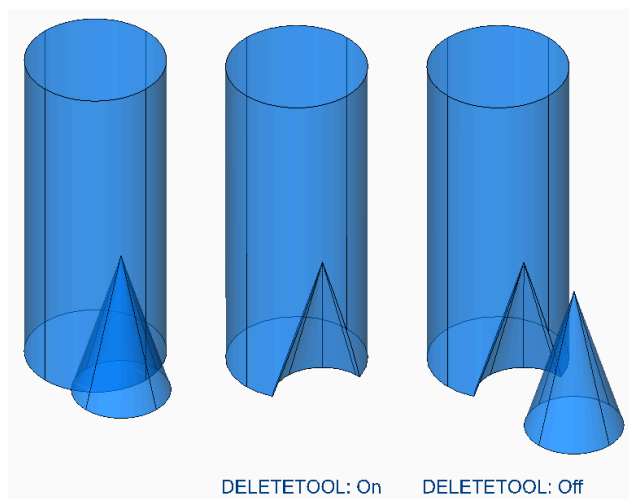
Kontroluje domyślny styl druku dla nowych elementów. "BYCOLOR" w rysunkach w trybie zależnym od koloru, tylko do odczytu. Wartość "NORMALNY" w rysunkach w trybie nazwanego stylu wydruku można zmienić. Zobacz także zmienną systemową PSTYLEMODE. Polecenie KONWERSJASTYLWYDRUKU służy do konwersji bieżącego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

7.29 DELETETOOL zmienna systemowa

7.29.1 Usuń narzędzie

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

	0
	Wyłączone (0): Nie usuwaj elementów narzędzia w poleceniu ODEJMIJ Włączone (1): Usuń elementy narzędzia w poleceniu ODEJMIJ





7.30 DELOBJ zmienna systemowa

7.30.1 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.

	1
	0: Zachowaj definiujące elementy 1: Usuwanie encji profilu 2: Usuń wszystkie zdefiniowane obiekty -1: Monitoruj o usunięcie encji profilu -2: Pyta o usunięcie wszystkich wszystkich obiektów (włączając ścieżki oraz krawędzie prowadzące)

7.31 DEMANDLOAD zmienna systemowa

7.31.1 Żądanie ładowania

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

	Od 0 do 3
	3
	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.



7.32 DETAILSPATH zmienna systemowa

7.32.1 Ścieżka do katalogu szczegółów

Ścieżki plików detali utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

7.33 DGNEXPXREFMODE zmienna systemowa

7.33.1 Konwersja eksportu XRef'ów

Kontroluje konwersję XRef dla eksportu DGN.

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

	0
	0: Konwertuj odniesienie do formatu DGN 1: Zachowaj odniesienie do DWG 2: Powiąż plik odniesienia z nadrzędnym plikiem DGN 3: Odłącz odnośniki zewnętrzne

7.34 DGNFRAME zmienna systemowa

7.34.1 Ramka DGN

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

	Od 0 do 2
	2



	0: Ukryj ramki DGN 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania DGN 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj obramowań DGN
--	---

7.35 DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa

7.35.1 Tryb importu zamkniętych krzywych 2D typu B-splajn

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

	Od 0 do 1
	0
	0: Konwertuj na splajn 1: Konwertuj na region

7.36 DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa

7.36.1 tryb importu elipsa 2D

Kontroluje sposób konwersji elementów 2D DGN typu Elipsy.

	Od 0 do 1
	0
	0: Konwertuj na elipsę 1: Konwertuj na region

7.37 DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa

7.37.1 Tryb importu kształtów 2D

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

Jeśli element jest wypełniony, tworzone jest również kreskowanie.



	Od 0 do 2
	0
	0: Przekształć w polilinię 1: Konwertuj na region 2: Przekształć w siatkę polipowierzchni

7.38 DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE zmienna systemowa

7.38.1 Tryb importu zamkniętych krzywych 3D typu B-splajn

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

	Od 0 do 1
	1
	0: Konwertuj na splajn 1: Konwertuj na region

7.39 DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE zmienna systemowa

7.39.1 Tryb importu elips 3D

Kontroluje sposób konwersji elementów 3D DGN typu Elipsy.

	Od 0 do 1
	0



	0: Konwertuj na elipsę 1: Konwertuj na region
--	--

7.40 DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE zmienna systemowa

7.40.1 Tryb importu elementów 3D

Kontroluje sposób konwersji elementów 3D podczas importu DGN.

	Od 0 do 1
	1
	0: Konwertuj na siatkę polipowierzchni 1: Konwertuj na bryłę 3D, bryłę lub powierzchnię

7.41 DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE zmienna systemowa

7.41.1 Tryb importu kształty 3D

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

Jeśli element jest wypełniony, tworzone jest również kreskowanie.

	Od 0 do 2
	1
	0: Przekształć w polilinie 1: Konwertuj na region 2: Przekształć w siatkę polipowierzchni

7.42 DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION zmienna systemowa

7.42.1 Asocjacja przerwania wymiaru

Przerywa powiązania wymiarów DGN podczas importu DGN.



	Wyłączone (0): Nie przerywaj skojarzeń wymiarów Włączone (1): Przerwij skojarzenia wymiarów

7.43 DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS zmienna systemowa

7.43.1 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.

	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.

7.44 DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES zmienna systemowa

7.44.1 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 ("_").



	Wyłączone (0): Zastąp symbolami podkreślenia (" _ ") Włączone (1): Zastąp symbolami spacji

7.45 DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES zmienna systemowa

7.45.1 Usuń nie używane składniki

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

	Wyłączone (0): Importuj elementy, do których nie ma odniesień. Włączone (1): Wymaż zaimportowane elementy, do których nie ma odniesień

7.46 DGNIMPEXPLODETEXTNODES zmienna systemowa

7.46.1 Rozstrzel węzły tekstu

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

	Wyłączone (0): Konwertuj węzły tekstowe na tekst wielowierszowy Włączone (1): Konwertuj węzły tekstowe na proste elementy, takie jak tekst i wiersze

7.47 DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE zmienna systemowa

7.47.1 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.

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

7.48 DGNIMPIMPORTDGTXTSASDBMTEXTS zmienna systemowa

7.48.1 Importuj teksty jako teksty wielowierszowe

Importuje proste elementy tekstowe DGN jako teksty wielowierszowe.

	Wyłącz (0): Nie importuje prostych obiektów tekstowych jako tekstów wielowierszowych. Włączone (1): Importuje proste obiekty tekstowe jako teksty wielowierszowe.

7.49 DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS zmienna systemowa

7.49.1 Importuj niewidoczne elementy

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



	Wyłączone (0): Pomiń niewidoczne elementy Włączone (1): Importuj niewidoczne elementy
--	--

7.50 DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS zmienna systemowa

7.50.1 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.

	Wyłączone (0): Nie importuj modeli arkuszy Włączone (1): Importowanie modeli arkuszy do układów obszaru papieru

7.51 DGNIMPIMPORTVIEWINDEX zmienna systemowa

7.51.1 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.

	Od -1 do 7
	-1
	-1: Widok nie jest zdefiniowany 1 do 7: Określa maskę poziomu



7.52 DGNIMPRECOMPUTEDDIMENSIONS AFTERIMPORT zmienna systemowa

7.52.1 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.

	Wyłączone (0): tworzenie bloków geometrii wymiarowej w stylu DGN Włączone (1): ponownie oblicz wszystkie wymiary, aby utworzyć bloki geometrii wymiarów DWG

7.53 DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES zmienna systemowa

7.53.1 Pliki źródłowe symboli

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

7.54 DGNIMPXREFIMPORTMODE zmienna systemowa

7.54.1 Tryb importu zewnętrznych referencji

Kontroluje import załączników DGN.

	Od 0 do 3
	2



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

7.55 DGNOSNAP zmienna systemowa

7.55.1 Punkty charakterystyczne DGN

Włącza przyciąganie do punktów charakterystycznych dla plików podkładów DGN.

	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie do encji DGN Włączone (1): Włącz przyciąganie do elementu DGN

7.56 DIASTAT zmienna systemowa

7.56.1 Stan okna dialogowego (tylko do odczytu)

Pokazuje, w jaki sposób zostało zamknięte ostatnie okno dialogowe.

	Wyłącz (0): Anuluj Wł. (1): OK

7.57 DIMADEC zmienna systemowa

7.57.1 Precyzja kąta przyciemnienia

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych dla wymiarów kątowych.

Wartość -1 powoduje użycie zmiennej systemowej DIMDEC.

--	--



	Od -1 do 8
	0
	-1: Użyj zmiennej systemowej DIMDEC 0 - 8: Miejsca dziesiętne

7.58 DIMALT zmienna systemowa

7.58.1 Jednostki alternatywne

Umożliwiaj alternatywne jednostki skrótów.

	Wyłącz (0): Wyłącz jednostki dodatkowe Wł. (1): Włącz jednostki dodatkowe

7.59 DIMALTD zmienna systemowa

7.59.1 Alt. dokładność

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych dla dodatkowych jednostek wymiaru.

	Od 0 do 8
	2 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

7.60 DIMALTF zmienna systemowa

7.60.1 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.

	25.4 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 0.0394 - Jeśli POMIAR=1 i INSUNITS=milimetry

7.61 DIMALTRND zmienna systemowa

7.61.1 Zaokrąglenie alternatywne

Steruje zaokrągleniem dla jednostek dodatkowych.

	0.0

7.62 DIMALTTD zmienna systemowa

7.62.1 Precyzja tolerancji Alt

Kontroluje precyzję tolerancji w jednostkach wymiaru alternatywnego.

	Od 0 do 8
	3 - Jeśli POMIAR=1 i INJEDNOSTKI= cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

7.63 DIMALTTZ zmienna systemowa

7.63.1 Pomija wszystkie zera tolerancji

Kontroluje pomijanie zer końcowych tolerancji.

--	--



	0
	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

7.64 DIMALTU zmienna systemowa

7.64.1 Wszystkie typy jednostek

Kontroluje alternatywny typ jednostki dla wymiarów liniowych.

	od 1 do 8
	2
	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne (skumulowane) 5: Ułamkowe (skumulowane) 6: Architektoniczne 7: Ułamkowy 8: Panel sterowania systemu Windows

7.65 DIMALTZ zmienna systemowa

7.65.1 Pomija alt zera

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



	Od 0 do 12
	0
	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

7.66 DIMANNO zmienna systemowa

7.66.1 Styl jest opisowy (tylko do odczytu)

Wskazuje, że aktualny styl wymiarowania jest opisowy.

7.67 DIMAPOST zmienna systemowa

7.67.1 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).

7.68 DIMARCSYM zmienna systemowa

7.68.1 Symbol łuku

Kontroluje wyświetlanie symboli długości łuków w wymiarach.



	Od 0 do 2
	0
	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

7.69 DIMASO zmienna systemowa

7.69.1 Zespolenie (przestarzałe)

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

7.70 DIMASSOC zmienna systemowa

7.70.1 Asocjatywność

Kontroluje asocjatywność elementów wymiarowych lub czy tworzone są wymiary rozbite.

	Od 0 do 2
	2
	0: Wymiary rozstrzelone 1: Nie zespolony obiekty wymiarowania 2: Zespolone obiekty wymiarowania

7.71 DIMASZ zmienna systemowa

7.71.1 Rozmiar strzałki

Kontroluje rozmiar strzałek wymiaru i linii odnośnika.



	0.18 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

7.72 DIMATFIT zmienna systemowa

7.72.1 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.

	Od 0 do 3
	3
	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

7.73 DIMAUNIT zmienna systemowa

7.73.1 Jednostki wymiaru kąтового

Kontroluje typ jednostki wymiaru kąтового.

	Od 0 do 3
	0



	0: Stopnie dziesiętne 1: Stopnie/minuty/sekundy 2: Grady 3: Radiany
--	--

7.74 DIMAZIN zmienna systemowa

7.74.1 Pomija zera kątów

Pomija początkowe i/lub końcowe zera dla wymiarów kątowych.

	Od 0 do 3
	0
	1: Pomiń zera wiodące 2: Pomiń zera końcowe

7.75 DIMBLK zmienna systemowa

7.75.1 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.

7.76 DIMBLK1 zmienna systemowa

7.76.1 Strzałka 1

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

--	--



--	--

7.77 DIMBLK2 zmienna systemowa

7.77.1 Strzałka 2

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

7.78 DIMCEN zmienna systemowa

7.78.1 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.

	0.18 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=millimetry
	0: Brak <0: Linia >0: Znacznik

7.79 DIMCLRD zmienna systemowa

7.79.1 Kolor linii wymiarowych

Kolor linii wymiarowych, grotów strzałek i linii odnośników wymiarowych.

--	--



	Od 0 do 256
	0
	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa

7.80 DIMCLRE zmienna systemowa

7.80.1 Kolor pomocniczych linii wymiarowych

Kontroluje kolor linii pomocniczych wymiaru.

	Od 0 do 256
	0
	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa

7.81 DIMCLRT zmienna systemowa

7.81.1 Kolor tekstu

Kontroluje domyślny kolor tekstu wymiaru.

	Od 0 do 256
	0



	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa
--	--

7.82 DIMCONTINUEMODE zmienna systemowa

7.82.1 Tryb kontynuacji wymiaru

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

	1
	0: Użyj bieżącego stylu i warstwy wymiarowania 1: Użyj stylu wymiaru i warstwy wymiaru początkowego

7.83 DIMDEC zmienna systemowa

7.83.1 Dokładność wymiaru

Steruje liczbą miejsc dziesiętnych dla podstawowych jednostek wymiaru.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 8.

	Od 0 do 8
	4

7.84 DIMDLE zmienna systemowa

7.84.1 Wyd. linii wym

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

--	--



	0.0

7.85 DIMDLI zmienna systemowa

7.85.1 Rozmieszczenie linii bazowej wym

Steruje odstępami między liniami wymiarowymi linii bazowych.

	0.38 - Jeśli POMIAR=0 i INJEDNOSTKI=cale 3.75 - Jeśli POMIAR=1 i JEDNOSTKA=milimetry

7.86 DIMDSEP zmienna systemowa

7.86.1 Separator dziesiętny

Ustawia separator dziesiętny.

7.87 DIMEXE zmienna systemowa

7.87.1 Wyd. linii wyd

Kontroluje przedłużenie linii pomocniczych wymiaru poza linię wymiarową.

	0.18 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 1.25 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry



7.88 DIMEXO zmienna systemowa

7.88.1 Odsunięcie linii wyd

Kontroluje odsunięcie linii pomocniczych wymiaru od ich punktów początkowych.

	0.0625 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

7.89 DIMFIT zmienna systemowa

7.89.1 Dopasowanie wymiaru (przestarzałe)

Zastąpione przez DIMATFIT i DIMTMOVE.

	3

7.90 DIMFRAC zmienna systemowa

7.90.1 Typ ułamkowy

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

	Od 0 do 2
	0
	0: Poziomo 1: Przekątna 2: Nie ułożone w stos



7.91 DIMFXL zmienna systemowa

7.91.1 Ustalona długość linii wyd

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

	1.0

7.92 DIMFXLON zmienna systemowa

7.92.1 Stała linia zewnętrzna

Ustala długość linii pomocniczych na wymiarach.

	Wyłącz (0): Nie używaj linii pomocniczych o stałej długości Włączone (1): Użyj pomocniczych linii wymiarowych o stałej długości

7.93 DIMGAP zmienna systemowa

7.93.1 Odsunięcie tekstu

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

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

	0.18 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=millimetry



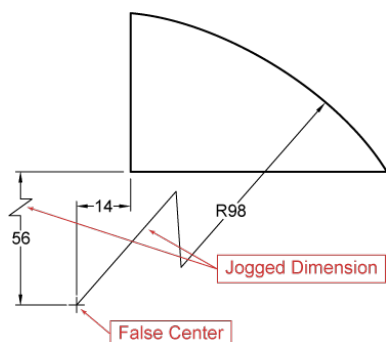
7.94 DIMJOGANG zmienna systemowa

7.94.1 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.

	45.0



7.95 DIMJUST zmienna systemowa

7.95.1 Pozycja Tekstu Poziomo

Kontroluje poziome położenie tekstu wymiaru.

	Od 0 do 4
	0
	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



7.96 DIMLAYER zmienna systemowa

7.96.1 Domyślna warstwa wymiarów

Domyślna warstwa dla nowych wymiarów.

	.

7.97 DIMLDRBLK zmienna systemowa

7.97.1 Strzałka linii odniesienia

Steruje blokiem grotu strzałki dla linii odniesienia.

7.98 DIMLFAC zmienna systemowa

7.98.1 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.

	1.0

7.99 DIMLIM zmienna systemowa

7.99.1 Metoda tolerancji

Generuje limity wymiarów jako domyślny tekst dla wymiarów.

Jeśli włączone, wyłącza DIMITOL.



	Wyłączone (0): Nie generuj limitów wymiarów jako tekstu domyślnego Włączone (1): Generuj limity wymiarów jako tekst domyślny

7.100 DIMLTEX1 zmienna systemowa

7.100.1 Rodzaj linii 1 linii pomocniczej

Kontroluje rodzaj linii dla pierwszej linii pomocniczej wymiaru.

7.101 DIMLTEX2 zmienna systemowa

7.101.1 Rodzaj linii dla drugiej linii pomocniczej.

Kontroluje rodzaj linii dla drugiej linii pomocniczej wymiaru.

7.102 DIMLTYPE zmienna systemowa

7.102.1 Rodzaj linii wymiarowej

Kontroluje rodzaj linii dla linii wymiarowych.

7.103 DIMLUNIT zmienna systemowa

7.103.1 Jednostki wym

Kontroluje podstawowy typ jednostki dla wymiarów liniowych.



	od 1 do 6
	2
	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne 5: Ułamkowy 6: Panel sterowania systemu Windows

7.104 DIMLWD zmienna systemowa

7.104.1 Linia wym LW

Kontroluje szerokość linii wymiarowych.

	Od -3 do 211
	JAKWarstwa
	-3: Domyślne (zdefiniowane przez LWDEFAULT) -2: JakBlok -1: JakWarstwa 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra

7.105 DIMLWE zmienna systemowa

7.105.1 Linia pomocnicza wymiarów

Kontroluje szerokość linii pomocniczych wymiarów.



	Od -3 do 211
	JAKWarstwa
	-3: Domyślne (zdefiniowane przez LWDEFAULT) -2: JakBlok -1: JakWarstwa 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra

7.106 DIMMARKTYPE zmienna systemowa

7.106.1 Oznaczenie nadpisania wymiaru

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

	Od 0 do 2
	0
	0: Wyłączone 1: Wyświetl nadpisane wymiary z podkreśleniem 2: Wyświetl nadpisane wymiary z nadkreśleniem

7.107 DIMPOST zmienna systemowa

7.107.1 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.



7.108 DIMRND zmienna systemowa

7.108.1 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.

	0.0

7.109 DIMSAH zmienna systemowa

7.109.1 Grot strzałki

Kontroluje sposób ustawiania bloków strzałek linii wymiarowej.

	0
	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

7.110 DIMSCALE zmienna systemowa

7.110.1 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.



	0 lub więcej
	1.0

7.111 DIMSD1 zmienna systemowa

7.111.1 Lin wym 1

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

	Wyłączone (0): Nie pomijaj pierwszej linii wymiarowej Włączone (1): Pomiń pierwszą linię wymiarową

7.112 DIMSD2 zmienna systemowa

7.112.1 Linia wymiarowa 2

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

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

7.113 DIMSE1 zmienna systemowa

7.113.1 Linia pomocnicza wymiaru

Pomija pierwszą linię pomocniczą wymiaru.



	Wyłączone (0): Nie pomijaj pierwszej linii pomocniczej Włączone (1): Pomiń pierwszą linię pomocniczą

7.114 DIMSE2 zmienna systemowa

7.114.1 Linia rosz 2

Pomija drugą linię pomocniczą wymiaru.

	Wyłącz (0): Nie pomijaj drugiej linii pomocniczej Włączone (1): Pomiń drugą linię pomocniczą

7.115 DIMSHO zmienna systemowa

7.115.1 Wyświetlanie wymiaru (przestarzałe)

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

7.116 DIMSOXD zmienna systemowa

7.116.1 Linia wym. wewnątrz

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



	Wyłączone (0): Nie pomijaj zewnętrznych grotów strzałek Włączone (1): Pomiń zewnętrzne groty strzałek

7.117 WYMSTYL zmienna systemowa

7.117.1 Styl wymiarowania (Tylko Do Odczytu)

Bieżący styl wymiarowania.

7.118 DIMITAD zmienna systemowa

7.118.1 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 DIMITIH jest ustawiona na **poziomy**, a linia wymiarowa nie jest pozioma.

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



7.119 DIMTDEC zmienna systemowa

7.119.1 Dokładność tolerancji

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

	Od 0 do 8
	4

7.120 DIMTFAC zmienna systemowa

7.120.1 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).

	1.0

7.121 DIMTFILL zmienna systemowa

7.121.1 Wypełnienie tekstu

Kontroluje tło tekstu wymiaru.

	Od 0 do 2
	0



	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
--	---

7.122 DIMTFILLCLR zmienna systemowa

7.122.1 Kolor wypełnienia tekstu

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

	Od 0 do 256
	0
	0: JakBlok 1-255: indeks 256: JakWarstwa

7.123 DIMTIH zmienna systemowa

7.123.1 Tekst wyrównany wewnątrz

Kontroluje pozycję tekstu wymiarowego na wymiarach.

Uwaga: Nie dotyczy wymiarów rzędnych.

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

7.124 DIMTIX zmienna systemowa

7.124.1 Tekst wewnątrz

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



Uwaga: Nie dotyczy wymiarów promienia i średnicy.

	Wyłączone (0): Nie wciskaj tekstu na siłę między liniami pomocniczymi Włączone (1): Wymuś tekst między liniami pomocniczymi

7.125 DIMTM zmienna systemowa

7.125.1 Dolna granica tolerancji

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

	0.0

7.126 DIMTMOVE zmienna systemowa

7.126.1 Przesunięcie tekstu

Kontroluje sposób przesuwania wymiaru tekstu.

	Od 0 do 2
	0
	0: Przesuń linię wymiarową z tekstem wymiarowym 1: Dodaj linię odniesienia po przesunięciu tekstu wymiarowego 2: Zezwalaj na swobodne przesuwanie tekstu bez linii odniesienia



7.127 DIMTOFL zmienna systemowa

7.127.1 Wymuszenie linii wym

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

	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

7.128 DIMTOH zmienna systemowa

7.128.1 Zewnętrzne wyrównanie tekstu

Umieszcza tekst wymiaru poza liniami pomocniczymi w poziomie.

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

7.129 DIMTOL zmienna systemowa

7.129.1 Wyświetlanie tolerancji

Dodaje tolerancje do tekstu wymiarowego.



	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj tolerancji Włączone (1): Tolerancja wyświetlania
--	--

7.130 DIMTOLJ zmienna systemowa

7.130.1 Poz. pionowa tolerancji

Steruje pionowym położeniem wartości tolerancji względem podstawowego tekstu wymiarowego.

	Od 0 do 2
	1
	0: Dół 1: Środkowy 2: Do góry

7.131 DIMTP zmienna systemowa

7.131.1 Górna granica tolerancji

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

	0.0

7.132 DIMTSZ zmienna systemowa

7.132.1 Roz szer wym

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

Jeśli wartość wynosi zero, rysowane są groty strzałek.

--	--



	0.0
	0: Narysuj grot strzałki >0: Narysuj ukośne pociągnięcia zamiast grotów strzałek

7.133 DIMTVP zmienna systemowa

7.133.1 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).

	0.0

7.134 DIMTXSTY zmienna systemowa

7.134.1 Styl tekstu

Steruje domyślnym stylem tekstu wymiarowego.

7.135 DIMTXT zmienna systemowa

7.135.1 Wysokość tekstu

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

--	--



	0.18 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=cale 2.5 - Jeśli MEASUREMENT=1 i INSUNITS=milimetry

7.136 DIMTXTDIRECTION zmienna systemowa

7.136.1 Kierunek tekstu

Steruje kierunkiem tekstu wymiarowego.

	0
	Wyłączony (0): od lewej do prawej Wł. (1): Od prawej do lewej

7.137 DIMTZIN zmienna systemowa

7.137.1 Tolerancja pomija zera

Kontroluje pomijanie zer końcowych tolerancji.

	Od 0 do 15
	0
	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



7.138 DIMUNIT zmienna systemowa

7.138.1 Typ jednostki wymiarowej (przestarzałe)

Zastąpione przez zmienne systemowe DIMLUNIT i DIMFRAC.

	od 1 do 8
	2
	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne (skumulowane) 5: Ułamkowe (skumulowane) 6: Architektoniczne 7: Ułamkowy 8: Panel sterowania systemu Windows

7.139 DIMUPT zmienna systemowa

7.139.1 Umieść tekst ręcznie

Przełącza umieszczanie tekstu wymiaru podczas jego tworzenia.

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

7.140 DIMZIN zmienna systemowa

7.140.1 Pomiń zera wym

Pomija początkowe i/lub końcowe zera dla jednostek podstawowych.



	Od 0 do 15
	0
	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

7.141 DISPLAYAXES zmienna systemowa

7.141.1 Wyświetl osie

Wyświetla osie elementów konstrukcyjnych.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj osi Włączone (1): Wyświetlaj osie

7.142 DISPLAYAXESFORMEP zmienna systemowa

7.142.1 Wyświetl osie

Steruje wyświetlaniem osi elementów MEP.

	0



7.143 DISPLAYSCALING zmienna systemowa

7.143.1 Automatyczne skalowanie ekranu (Tylko Do Odczytu)

Bieżące skalowanie ekranu - takie samo jak ustawienia ekranu systemowego.

	od 50 do 1000
	100

7.144 DISPLAYSIDESANDENDS zmienna systemowa

7.144.1 Wyświetl Boki i Końce

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

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj boków i końców Włączone (1): Strona wyświetlacza i końce

7.145 DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS zmienna systemowa

7.145.1 Znacznik we wszystkich widokach

Kontroluje, czy znaczniki przyciągania są wyświetlane we wszystkich rzutniach.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj znacznika przyciągania we wszystkich widokach Włączone (1): Wyświetl znacznik przyciągania we wszystkich widokach



7.146 DISPLAYTOOLTIPS zmienna systemowa

7.146.1 Opis działania śledzenia

Włącza/Wyłącza wyświetlanie wskazówek działania przyciągania.

	Wyłączone (0): Wyłącz etykiety narzędzi przyciągania Włączone (1): Włącz etykiety narzędzi przyciągania

7.147 DISPLAYTRUEDIMENSION zmienna systemowa

7.147.1 Domyślny typ wymiaru

Ustawia domyślny typ wymiaru umieszczonego na widoku izometrycznym.

	Od 0 do 1
	1
	0: Rzutowany - niedopasowane do geometrii. 1: Prawdziwy- dopasowane do geometrii

7.148 DISPPAPERBKG zmienna systemowa

7.148.1 Tło papieru

Wyświetla arkusz papieru w obszarze papieru.



	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj tła papieru Włączone (1): Wyświetl tło papieru
--	---

7.149 DISPPAPERMARGINS zmienna systemowa

7.149.1 Obszar wydruku

Wyświetla obszar drukowania układu w obszarze papieru.

	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj obszaru drukowania Włączone (1): Wyświetl obszar wydruku

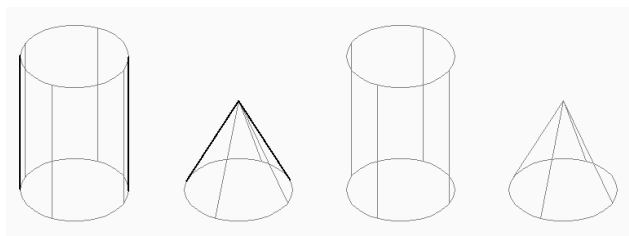
7.150 DISPSILH zmienna systemowa

7.150.1 Wyświetl zarys krzywych

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

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

	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj krzywych sylwetki Włączone (1): Wyświetl krzywe sylwetki





7.151 DISTANCE zmienna systemowa

7.151.1 Odległość (Tylko Do Odczytu)

Ostatnia obliczona odległość dla polecenia ODLEG.

7.152 DMAUDITLEVEL zmienna systemowa

7.152.1 Polecenie MBTEST, poziom szczegółowości

Kontroluje typy komunikatów wyświetlanych dla polecenia MBTEST.

	Od 0 do 3
	1
	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 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.

7.153 DMAUTOUPDATE zmienna systemowa

7.153.1 Tryb rekalkulacji wiązań 3D

Automatycznie aktualizuje model, gdy wiązania są stosowane lub modyfikowane.

Jeśli wyłączone, użyj polecenia MBAKTUALIZUJ, aby zaktualizować model.

	Wyłączone (0): Nie aktualizuj automatycznie wiązań 3D Włączone (1): Aktualizuj wiązania 3D automatycznie

7.154 DMCONNECTIONCUTTYPE zmienna systemowa

7.154.1 Typ połączenia

Kontroluje typ połączenia utworzonego przez polecenie BIMPOŁĄCZENIESTRUKTURALNE.

--	--



	Od 0 do 1
	0
	0: Gładki 1: Planarny

7.155 DMPUSHPULLSUBTRACT zmienna systemowa

7.155.1 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.

	Od 0 do 1
	Wyłączone (0): Wyłącz odejmowanie DMPUSHPULL Włączone (1): Włącz odejmowanie DMPUSHPULL

7.156 DMRECOGNIZE zmienna systemowa

7.156.1 Automatyczne rozpoznawanie wiązań geometrycznych 3D

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

	Od -1 do 1023



	0
	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)

7.157 DOCKPRIORITY zmienna systemowa

7.157.1 Priorytet Dokowania

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

Uwaga: Wymagane jest ponowne uruchomienie.

	od 1 do 14
	1
	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



7.158 DOCTABPOSITION zmienna systemowa

7.158.1 Pozycja karty

Określa, gdzie jest wyświetlana karta formantu dokumentu.

	Od 0 do 3
	0
	0: Do góry 1: Dół 2: W lewo 3: Prawy

7.159 DONUTID zmienna systemowa

7.159.1 Wewnętrzna średnica pierścienia

Domyślna średnica wewnętrzna dla polecenia PIERŚCIEŃ.

	0.5

7.160 DONUTOD zmienna systemowa

7.160.1 Zewnętrzna średnica pierścienia

Domyślna średnica zewnętrzna dla polecenia PIERŚCIEŃ.

	1.0



7.161 TRYBPRZES zmienna systemowa

7.161.1 Tryb przeciągania elementu

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

	Od 0 do 2
	2
	0: Bez przeciągania 1: Na żądanie 2: Zawsze, gdy jest to możliwe

7.162 DRAGMODECONSTRAINTS zmienna systemowa

7.162.1 Dynamiczne rozwiązywanie wiązań 3D

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

Wyłącz, aby zoptymalizować wydajność.

	Wyłączone (0): Wyłącz dynamiczne rozwiązywanie ograniczeń 3D Włączone (1): Włącz dynamiczne rozwiązywanie ograniczeń 3D

7.163 DRAGMODEFACES zmienna systemowa

7.163.1 PRZESUŃ powierzchnię

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



	1
	0: Przesunięcie całej bryły 1: Przesuń powierzchnię twarzy 2: Przesuń krawędzie twarzy

7.164 DRAGMODEHIDE zmienna systemowa

7.164.1 Ukryj podczas przeciągania

Ukrywa oryginalny element podczas operacji przenoszenia i rozciągania.

	Od 0 do 3
	0
	1: Podczas poleceń modelowania 3D 2: Podczas poleceń rysowania 2D

7.165 DRAGMODEINTERRUPT zmienna systemowa

7.165.1 Tryb przerwania 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.

	Od 0 do 3
	1
	0: Wyłączone 1: Włączone



7.166 DRAGOPEN zmienna systemowa

7.166.1 Otwórz przeciągnięty

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

	Od 0 do 1
	1
	0: Wstaw plik do bieżącego rysunku 1: Otwórz plik w nowej karcie

7.167 DRAGP1 zmienna systemowa

7.167.1 Współczynnik szybkości-regeneracji

Kontroluje częstotliwość próbkowania danych wejściowych regen-przeciągnięć.

	Od 0 do 32767
	10

7.168 DRAGP2 zmienna systemowa

7.168.1 Współczynnik szybkości rysowania

Kontroluje szybkości rysowania danych wejściowych szybkiego przeciągnięcia.

	Od 0 do 32767
	25



7.169 DRAGSNAP zmienna systemowa

7.169.1 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.

	Wyłączone (0): Nie przyciągaj przeciąganych elementów Włączone. (1): Przyciąganie przeciąganych elementów

7.170 DRAWINGPATH zmienna systemowa

7.170.1 Ścieżka rysunków

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

7.171 DRAWINGVIEWASM zmienna systemowa

7.171.1 Optymalizacja złożień

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.



	Wyłączone (0): Wyłącz optymalizację zestawów Włączone (1): Włącz optymalizację zestawów

7.172 DRAWINGVIEWENTS zmienna systemowa

7.172.1 Dodatkowe elementy

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

	Wyłączone (0): Wyłącz wyświetlanie punktów Włączone (1): Punkt (wygląd jest kontrolowany przez PDSIZE i PDMODE)

7.173 DRAWINGVIEWFLAGS zmienna systemowa

7.173.1 Flagi Widoku Rysunku

Włącza ustawienia poleceń związanych z widokiem rysowania (na przykład WIDOKPODST, AKTUALIZUJWIDOK).

	Od 0 do 3
	0
	0: Wyłącz ustawienia widoków rysowania 1: Włączenie równoległego generowania i aktualizowania widoków 2: Włącz generowanie widoków w tle



7.174 DRAWINGVIEWPRESET zmienna systemowa

7.174.1 Ustawienia wstępne widoku rysunku

Kontroluje wstępne ustawienie widoku dla polecenia WIDOKPODST.

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

7.175 DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN zmienna systemowa

7.175.1 Ustawienia wstępne wyświetlanie ukrytych linii dla rysunku

Kontroluje wstępne ustawienie ukrytych linii dla polecenia WIDOKPODST.

	Wyłącz (0): Nie przechowuj bieżącego ustawienia ukrytej linii Włączone (1): Zapisz bieżące ustawienie linii ukrytej

7.176 DRAWINGVIEWPRESETSCALE zmienna systemowa

7.176.1 Skala ustawienia widoku rysunku

Kontroluje skalę adnotacji dla bieżącego ustawienia wstępnego widoku rysunku.

7.177 DRAWINGVIEWPRESETTANGENT zmienna systemowa

7.177.1 Ustawienia wstępne wyświetlanie linii stycznych rysunku

Kontroluje wstępne ustawienie linii stycznych dla polecenia WIDOKPODST.



	Wyłączone (0): Nie przechowuj bieżących wstępnie ustawionych linii stycznych Włączone (1): Zapisz bieżące wstępnie ustawione linie styczne

7.178 DRAWINGVIEWPRESETTRAILING zmienna systemowa

7.178.1 Wstępne ustawienie linii naprowadzających

Kontroluje wstępne ustawienie linii śledzenia dla polecenia WIDOKPODST.

	Wyłącz (0): Nie przechowuj bieżących wstępnie ustawionych linii końcowych Włączone (1): Zapisz bieżące wstępnie ustawione linie końcowe

7.179 DRAWINGVIEWQUALITY zmienna systemowa

7.179.1 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.

	Od 0 do 1
	1



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

7.180 DRAWORDERCTL zmienna systemowa

7.180.1 Kontrola kolejności wyświetlania

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

	Od 0 do 3
	3
	1: Domyślna kolejność wyświetlania 2: Dziedziczenie kolejności rysowania

7.181 DWFFORMAT zmienna systemowa

7.181.1 Domyślny format DWF

Steruje domyślnym formatem eksportu dla polecenia 3DDWF.

	Od 0 do 1
	1
	0: DWF 1: DWFx

7.182 DWFFRAME zmienna systemowa

7.182.1 Ramka DWF

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



	Od 0 do 2
	2
	0: Ukryj ramki DWF 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania DWF 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj obramowań DWF

7.183 DWFOSNAP zmienna systemowa

7.183.1 Przyciąganie do elementów DWF

Włącza przyciąganie elementów dla plików podkładania DWF.

	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie do elementu DWF Włączone (1): Włącz przyciąganie do elementu DWF

7.184 DWFVERSION zmienna systemowa

7.184.1 wersja DWF

Kontroluje wersję eksportu DWF.

	od 1 do 10
	2



	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
--	--

7.185 DWGCHECK zmienna systemowa

7.185.1 Sprawdzenie rysunku

Wykonuje automatyczną kontrolę integralności danych po otwarciu rysunku.

	Od 0 do 3
	0
	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

7.186 DWGCODEPAGE zmienna systemowa

7.186.1 Strona kodowa rysunku (Tylko Do Odczytu)

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



7.187 DWGGUIDCLOUDAI zmienna systemowa

7.187.1 Rysunek Guid

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

	" "

7.188 DWGNAME zmienna systemowa

7.188.1 Nazwa rysunku (Tylko Do Odczytu)

Nazwa bieżącego rysunku.

7.189 DWGPREFIX zmienna systemowa

7.189.1 Prefiks rysunku (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka folderu bieżącego rysunku.

7.190 DWGTITLED zmienna systemowa

7.190.1 Tytuł rysunku (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy bieżący rysunek został nazwany.

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



7.191 DXEVAL zmienna systemowa

7.191.1 Tryb aktualizacji danych

Kontroluje powiadomienia dla tabel ekstrakcji danych.

	Od 0 do 511
	12
	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

7.192 DXFTEXTADJUSTALIGNMENT zmienna systemowa

7.192.1 Wyrównanie tekstu DXF

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

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



7.193 DYNCONSTRAINTMODE zmienna systemowa

7.193.1 Dynamiczny Tryb Wiązań

Wyświetla ukryte wiązania wymiarowe przy zaznaczeniu obiektów z wiązaniami.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj ukrytych wiązań wymiarowych, gdy wybrane są elementy ograniczone. Włączone (1): Wyświetla ukryte więzy wymiarowe, gdy wybrane są elementy ograniczone.

7.194 DYNDIGRIP zmienna systemowa

7.194.1 Pokaż dynamiczne wymiary

Określa, które wymiary dynamiczne są wyświetlane.

	Od 0 do 31
	31
	0: Brak 1: Długość wynikowa 2: Wydłużona długość 4: Kąt bezwzględny 8: Kąt względny 16: Promień łuku

7.195 DYNDIMAPERTURE zmienna systemowa

7.195.1 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.

	Od 0 do 500
	20

7.196 DYNDIMCOLORHOT zmienna systemowa

7.196.1 Kolor podświetlania wymiaru dynamicznego

Kolor wymiarów dynamicznych podczas akcji przesuwania uchwytu.

Akceptowane są wartości od 1 do 255.

	Od 1 do 255
	142

7.197 DYNDIMCOLORHOVER zmienna systemowa

7.197.1 Kolor wskazanego wymiaru dynamicznego

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

Akceptowane są wartości od 1 do 255.

	Od 1 do 255
	142

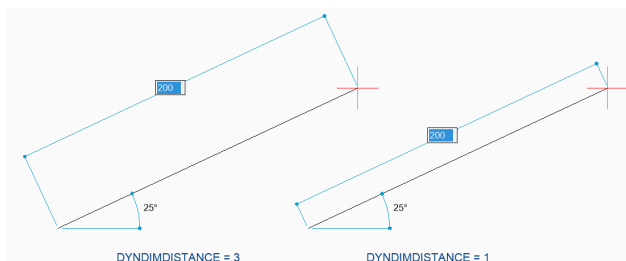


7.198 DYNDIMDISTANCE zmienna systemowa

7.198.1 Odległość wymiaru dynamicznego

Kontroluje pozycję dynamicznego pola wymiarów - odległość przesunięcia od jednostki.

	od 0.01 do 10.0
	1.0



7.199 DYNDIMLINETYPE zmienna systemowa

7.199.1 Dynamiczny rodzaj linii wymiarowej

Kontroluje wizualizację rodzaju linii wymiarów dynamicznych podczas akcji przesuwania uchwytu.

	Od -1 do 2
	0
	-1: Prąd 0: Ciągły 1: Kropkowany 2: Przerywany



7.200 DYNDIVIS zmienna systemowa

7.200.1 Widzialność wymiaru dynamicznego

Kontroluje, które wymiary dynamiczne są wyświetlane podczas przesuwania uchwytów.

	Od 0 do 2
	1
	0: Tylko pierwszy wymiar dynamiczny 1: Tylko dwa pierwsze wymiary dynamiczne 2: Wszystkie wymiary dynamiczne są określone przez DYNDIGRIP

7.201 DYNINPUTTRANSPARENCY zmienna systemowa

7.201.1 Przezroczystość pól dynamicznego wkładu

Kontroluje przezroczystość dynamicznych pól wprowadzania, w procentach.

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

	Od 0 do 100
	90

7.202 DYNMODE zmienna systemowa

7.202.1 Tryb wprowadzania dynamicznego

Włącza/wyłącza funkcje dynamicznego wprowadzania.



	Od -31 do 31
	3
	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

7.203 DYNPICOORDS zmienna systemowa

7.203.1 Domyślny tryb wprowadzania współrzędnych dynamicznych

Domyślny tryb wprowadzania współrzędnych podczas wprowadzania dynamicznego.

	Od 0 do 1
	0
	0: Względny 1: Bezwzględny



8. E

8.1 EDGEMODE zmienna systemowa

8.1.1 Tryb krawędzi

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

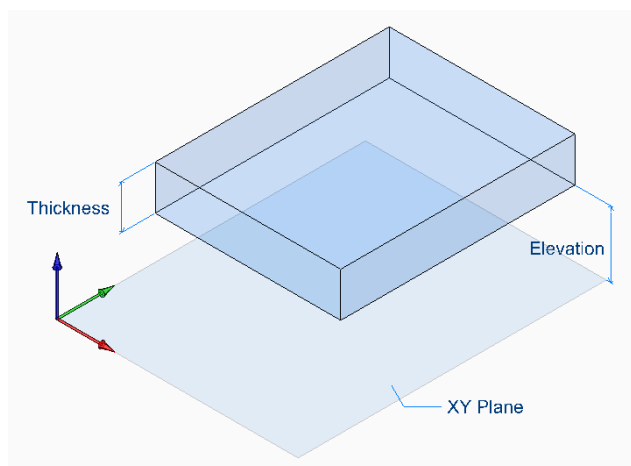
	0
	Wyłączone (0): Użyj wybranej krawędzi bez przedłużenia Włączone (1): Wydłuż lub przytnij wybrany element do wymyślnego przedłużenia krawędzi tnącej lub granicznej

8.2 ELEVATION zmienna systemowa

8.2.1 Elewacja

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

	0.0





8.3 ENABLEATTRACTION zmienna systemowa

8.3.1 Przyciąganie uchwytów

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

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

	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie uchwytów Włączone (1): Włącz przyciąganie uchwytów

8.4 ENABLEBIMBKUPDATE zmienna systemowa

8.4.1 Włącz aktualizację przekrojów w tle

Włącza aktualizację przekrojów w tle, patrz polecenie BIMBKUPDATE.

	0

8.5 ENABLEHYPERLINKMENU zmienna systemowa

8.5.1 Menu hiperłączy

Włącza/wyłącza menu hiperłączy.

	Wyłączone (0): Wyłącz menu hiperłączy Włączone (1): Włącz menu hiperłączy



8.6 ENABLEHYPERLINKTOOLTIP zmienna systemowa

8.6.1 Hiperłącze w oknie porad

Włącza/wyłącza wyświetlanie podpowiedzi hiperłączy.

	Wyłączone (0): Wyłącz etykietkę narzędzia hiperłącza Włączone (1): Włącz etykietkę narzędzia hiperłącza

8.7 ERRNO zmienna systemowa

8.7.1 Numer błędu (Tylko Do Odczytu)

Zgłasza typ błędu programu LISP.

	0

8.8 EXPERIMENTALMODE zmienna systemowa

8.8.1 Włączenie funkcji eksperymentalnych

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

	0
	0: Wyłącz tryb eksperymentalny 1: Włącz tryb eksperymentalny



8.9 EXPERIMENTALONSTARTPAGE zmienna systemowa

8.9.1 Eksperymentalne funkcje na stronie startowej

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

	1
	0: Nie można zarządzać funkcjami eksperymentalnymi ze strony startowej 1: Można zarządzać funkcjami eksperymentalnymi ze strony startowej

8.10 EXPERT zmienna systemowa

8.10.1 Ekspert

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

	Od 0 do 5
	0
	0: Normalnie wydawaj wszystkie monity 1: Pomiń regeneracji i warstwę monitami 2: Wyłącz również blok już zdefiniowany (BLOK) i plik już istnieje monitach (SAVE i PISZBLOK) 3: Wyłącz również rodzaj linii już załadowany monicie 4: Pomiń również plik już istnieje monitach (LUW i VPORTS Save) 5: Pomiń również dimstyle już istnieje monit

8.11 EXPINSALIGN zmienna systemowa

8.11.1 Wstaw z Eksploratora wyrównany

Wyrównuje bloki wstawione z Eksploratora Rysunku z wybranymi elementami.

--	--



	Wyłączone (0): Nie wstawiaj wyrównanych bloków Włączone (1): Wstaw wyrównane bloki

8.12 EXPINSANGLE zmienna systemowa

8.12.1 Wstaw z Eksploratora pod kątem

Kąt obrotu używany dla bloków wstawianych z Eksploratora rysunków.

Ma zastosowanie, jeśli zmienna systemowa EXPINSFIXANGLE jest włączona.

	0.0

8.13 EXPINSFIXANGLE zmienna systemowa

8.13.1 Wstaw z Eksploratora pod stałym kątem

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

	Wyłączone (0): Nie wkładaj bloków pod stałym kątem Włączone (1): Wstawianie bloków pod stałym kątem

8.14 EXPINSFIXSCALE zmienna systemowa

8.14.1 Wstaw z Eksploratora ze stałą skalą

Wstaw ze stałą skalą bloki z Eksploratora Rysunku.



Zobacz zmienną systemową EXPINSSCALE.

	Wyłączone (0): Nie wkładaj bloków pod stałym kątem Włączone (1): Wstawianie bloków w stałej skali

8.15 EXPINSSCALE zmienna systemowa

8.15.1 Wstaw z Eksploratora ze skalą

Mnożnik skali używany dla bloków wstawianych z Eksploratora rysunków.

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

	1.0

8.16 EXPLMODE zmienna systemowa

8.16.1 Tryb rozbicia

Włącza polecenie ROZBIJ dla bloków skalowanych nierównomiernie (NUS).

	Wyłączone (0): Nie rozbijaj bloków o niejednorodnej skali Włączone (1): Rozbij bloki o niejednorodnie skali

8.17 EXPORT3DPDFWRITER zmienna systemowa

8.17.1 Drukarka PDF 3D

Steruje zapisem używanym do zapisywania plików PDF 3D.



	1
	0: Edytor PDF 3D Communicator 1: Wewnętrzny program do zapisywania plików PDF 3D

8.18 Zmienna systemowa EXPORTACISASSEMBLYWRITER

8.18.1 Pisarz ASAT/ASAB

Steruje modulem zapisującym używanym do zapisywania plików ASAT/ASAB. Wewnętrzny moduł zapisujący ASAT/ASAB używany, jeśli nie jest zainstalowany.

	Od 0 do 1
	0
	0: Komunikator ASAT/ASAB writer 1: Wewnętrzny moduł zapisujący ASAT/ASAB

8.19 EXPORTACISFORMATVERSION zmienna systemowa

8.19.1 Wersja formatu eksportu ACIS

Kontroluje wersję pliku ACIS, do której ma zostać wyeksportowany.

	0



	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 16: 2023 17: 2024
--	--

8.20 EXPORTCATIAV4FORMATVERSION zmienna systemowa

8.20.1 Wersja formatu eksportu CATIA v4

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

	Od 0 do 6
	0
	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



8.21 EXPORTCATIAV5FORMATVERSION zmienna systemowa

8.21.1 Wersja formatu eksportu CATIA v5

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

	Od 0 do 17
	0
	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 18: CATIA V5-6 R2023 19: CATIA V5-6 R2024

8.22 EXPORTGEOMETRYFLAGS zmienna systemowa

8.22.1 Eksportuj flagi geometrii

Kontroluje sposób eksportowania reprezentacji geometrii w formatach IGES i STEP.



	Od 0 do 15
	0
	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

8.23 EXPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa

8.23.1 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.

	Od 0 do 1
	0
	0: Eksportuj i ukryj, jeśli to możliwe: Eksportuje ukryte elementy. Jeśli format docelowy obsługuje ukryte encje, ukryte elementy w dokumencie źródłowym zostaną ukryte również w dokumencie docelowym. 1: Nie eksportuj: Niewidoczne elementy są pomijane.

8.24 EXPORTMODELSPACE zmienna systemowa

8.24.1 Eksport obszaru modelu

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



	Od 0 do 2
	0
	0: Wyświetlacz 1: Zakresy 2: Okno

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

8.25 EXPORTPAGESETUP zmienna systemowa

8.25.1 Eksport ustawień strony

Przełącza ustawienia strony dla eksportu DWF, DWFx lub PDF.

	Od 0 do 1
	0
	0: Domyślne 1: Zastąp

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

8.26 EXPORTPAPERSPACE zmienna systemowa

8.26.1 Eksport obszaru papieru

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

	Od 0 do 1



	0
	0: Bieżący układ 1: Wszystkie układy

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

8.27 EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION zmienna systemowa

8.27.1 Wersja formatu eksportu Parasolid

Kontroluje wersję pliku Parasolid, do której ma zostać wyeksportowany.

	Od 0 do 23
	0



	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 24: Parasolid 35 25: Parasolid 36
--	---

8.28 EXPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa

8.28.1 Struktura produktu

Kontroluje, czy struktura produktu jest eksportowana.

	Od 0 do 1
	1



	0: Brak struktury produktu: Eksportuje płaską strukturę bez komponentów w dokumencie docelowym, niezależnie od tego, czy dokument BricsCAD® ma strukturę produktu, czy nie. 1: Eksportuj strukturę produktu: 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].

8.29 EXPORTSTEPFORMATVERSION zmienna systemowa

8.29.1 Eksport STEP - wersja formatu

Kontroluje wersję pliku STEP, do której ma zostać wyeksportowany.

	Od 0 do 2
	1
	0: AP203 1: AP214 2: AP242

8.30 EXPORTXCGMFORMATVERSION zmienna systemowa

8.30.1 Wersja formatu eksportu XCGM

Kontroluje wersję pliku XCGM, do której ma zostać wyeksportowany.

	Od 0 do 16
	0



	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 17: CGM R2023 1.0 18: CGM R2024 1.0
--	--

8.31 EXTMAX zmienna systemowa

8.31.1 Maksimum zakresu (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne prawego górnego narożnika zakresu rysunku.

Zwiększa się ona wraz z tworzeniem nowych jednostek poza istniejącymi zakresami.

8.32 EXTMIN zmienna systemowa

8.32.1 Minimum zakresu (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne lewego dolnego narożnika zakresu rysunku.



8.33 EXTNames zmienna systemowa

8.33.1 Nazwy rozszerzenia

Kontroluje maksymalną liczbę znaków w nazwach nazwanych elementów (np. rodzajach linii i warstwach) zapisanych w tabelach symboli.

	1
	Wyłączone (0): Nazwy do 31 znaków Włączone (1): Nazwy do 255 znaków

8.34 EXTRUDEINSIDE zmienna systemowa

8.34.1 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**.

	Od 0 do 2
	0 - do rysowania i modelowania obszarów roboczych 1 - dla obszarów roboczych mechanicznych i BIM
	0: Nie modyfikuj 1: Odejmij utworzoną jednostkę od nadrzędnego 2: Połącz stworzoną jednostkę z nadrzędnym



8.35 EXTRUDEOUTSIDE zmienna systemowa

8.35.1 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**.

	Od 0 do 2
	0 - do rysowania i modelowania obszarów roboczych 1 - dla obszarów roboczych mechanicznych i BIM
	0: Nie modyfikuj 1: Odejmij nowy element od istniejącego elementu 2: Połącz elementy



9. F

9.1 FACETRATIO zmienna systemowa

9.1.1 Proporcje siatki

Kontroluje współczynnik fasetowania dla cylindrycznych i stożkowych brył ACIS.

	Od 0 do 1
	0
	0: Tworzy N z 1 siatki dla cylindrycznych i stożkowych brył 1: Tworzy N z M siatek dla cylindrycznych i stożkowych brył

9.2 FACETRES zmienna systemowa

9.2.1 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.

	od 0.01 do 10.0
	0.5

9.3 FBXEXPORTCAMERAS zmienna systemowa

9.3.1 FBX Eksport Kamer

Umożliwia eksport kamer do formatu FBX.



	Wyłączone (0): Wyłącz eksport kamer Włączone (1): Włącz eksport kamer

9.4 FBXEXPORTENTITIES zmienna systemowa

9.4.1 FBX Eksport Elementów

Umożliwia eksport jednostek do FBX.

	Wyłączone (0): Wyłącz eksport jednostek Włączone (1): Włącz eksport jednostek

9.5 FBXEXPORTENTITIESSELTTYPE zmienna systemowa

9.5.1 Jednostki FBX do wyeksportowania

Określa, które jednostki są eksportowane do FBX.

	Od 0 do 1
	0
	0: Widoczne elementy 1: Wybrane elementy

9.6 FBXEXPORTLIGHTS zmienna systemowa

9.6.1 FBX Eksport Światła

Umożliwia eksport światła do FBX.



	Wyłącz (0): Wyłącz eksport świateł Włączone (1): Włącz eksport świateł

9.7 FBXEXPORTMATERIALS zmienna systemowa

9.7.1 FBX Eksport Materiałów

Umożliwia eksport materiałów do FBX.

	Wyłącz (0): Wyłącz eksport materiałów Włączone (1): Włącz eksport materiałów

9.8 FBXEXPORTTEXTURES zmienna systemowa

9.8.1 Eksport tekstur FBX

Ustawia typ materiału używany do eksportu pliku FBX.

	Od 0 do 2
	0
	0: Osadź 1: Odniesienie 2: Skopiuj tekstury do lokalizacji



9.9 FBXEXPORTTEXTURESPATH zmienna systemowa

9.9.1 Fbx Eksport ścieżek Tekstur

Ścieżka do pliku Eksportu Tekstur FBX.

To ustawienie jest używane tylko wtedy, gdy zmienna systemowa FBXEXPORTTEXTURES ma wartość 2.

9.10 FEATURECOLORS zmienna systemowa

9.10.1 Kolory Cechy

Koloruje części arkusza blachy w oparciu o typ funkcji.

	Włączone (1): Powierzchnie bryły są kolorowane według określonego koloru powiązanego elementu Wyłączone (0): Wszystkie powierzchnie elementu są pokolorowane domyślnym kolorem kryjącym 3D

9.11 FIELDDISPLAY zmienna systemowa

9.11.1 Wyświetlanie w terenie

Stosuje szare wypełnienie za tekstem pola.

	Wyłącz (0): Brak szarego tła Wł. (1): Szare tło



9.12 FIELDEVAL zmienna systemowa

9.12.1 Tryb aktualizacji pola

Steruje sposobem aktualizowania pól.

	Od 0 do 31
	31
	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.

9.13 FILEDIA zmienna systemowa

9.13.1 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.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj okien dialogowych Włączone (1): Wyświetlanie okien dialogowych

9.14 FILLETRAD zmienna systemowa

9.14.1 Promień zaokrąglenia

Ostatni promień używany w poleceniu ZAOKRĄGL.



	0.5 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 10.0 - Jeśli POMIAR=1 i INNAST=milimetry

9.15 FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT zmienna systemowa

9.15.1 Połącz sąsiednie spoiny pachwinowe

Umożliwia łączenie sąsiadujących segmentów spoin pachwinowych w jeden element spawania pachwinowego.

	Wyłączone (0): Nie łącz sąsiednich segmentów spoiny pachwinowej. Włączone (1): Połącz sąsiednie segmenty spoiny pachwinowej.

9.16 FILLETWELDINGMAXGAPRATIO zmienna systemowa

9.16.1 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.

	Od 0 do 0.8
	0.4



9.17 FILLETWELDINGZSIZE zmienna systemowa

9.17.1 Domyślny rozmiar Z spoiny pachwinowej

Ustawia domyślny rozmiar Z symetrycznych spoin pachwinowych.

Akceptowane są wartości od 0 do 50.

	Od 0 do 50
	5

9.18 FILLMODE zmienna systemowa

9.18.1 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.

	Wyłączone (0): Obiekty nie są wypełnione Włączone (1): Obiekty są wypełnione

9.19 FITLINEFITARCMODE zmienna systemowa

9.19.1 Tryb FitLine FitArc

Zmienna systemowa FITLINEFITARCMODE ustawia wartości opcji **Użyj kategorii 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.



	Od 0 do 255
	0
	0: Brak 1: Użyj całego rysunku 2: Dopasuj do 3D 4: Usuń oryginalne elementy po dopasowaniu

9.20 FITTINGRADIUSTYPE zmienna systemowa

9.20.1 Typ promienia dopasowania

Ustawia domyślny typ promienia łącznika przepływowego.

	0
	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

9.21 FITTINGRADIUSVALUE zmienna systemowa

9.21.1 Wartość promienia dopasowania

Ustawia domyślną wartość promienia dopasowania przepływu.

	1.5



9.22 Zmienna systemowa FLANGEASMDEFAULTGASKET

9.22.1 Domyślna uszczelka

Steruje domyślną uszczelką dla zespołów kołnierzy.

	ASME B16.21 Uszczelka FullFace do ASME B16.5

9.23 FONTALT zmienna systemowa

9.23.1 Czcionka alternatywna

Czcionka zastępcza używana, gdy nie można znaleźć czcionki tekstowej.

	simplex.shx

Uwaga:

- Ta zmienna systemowa określa czcionkę zastępczą używaną, gdy nie można znaleźć czcionki tekstowej.
- Jeśli brakuje czcionki i nie zdefiniowano zamienników w plikach default.fmp lub fontalt.fmp, używa pliku **simplex.shx**, która jest domyślnie ustawiona przez zmienną systemową FONTALT.
- Gdy FONTALT nie może zastąpić brakującej czcionki, system operacyjny próbuje ją zastąpić. Jeśli system operacyjny również nie może znaleźć zamiennika, tekst jest wyświetlany jako ???.
- Zaleca się, aby zawsze używać oryginalnej czcionki w celu zachowania spójnego wyglądu na różnych platformach. Ponadto zaleca się wybieranie czcionek obsługujących język, w którym napisany jest tekst.

9.24 Zmienna systemowa FONTALTMAP

9.24.1 Opcjonalny plik mapowania czcionek

Plik mapowania czcionek dla brakujących czcionek.

--	--



	fontalt.fmp

Uwaga:

- Ta zmienna systemowa określa plik mapowania czcionek dla brakujących czcionek.
- Gdy zamiennik jest zdefiniowany w pliku fontalt.fmp, jest on stosowany tylko wtedy, gdy brakuje oryginalnej czcionki. zawiera już kilka sugerowanych zamienników w tym pliku.
- Jeśli brakuje czcionki i nie zdefiniowano zamienników w plikach default.fmp lub fontalt.fmp, używa pliku **simplex.shx**, która jest domyślnie ustawiona przez zmienną systemową FONTALT.
- Zaleca się, aby zawsze używać oryginalnej czcionki w celu zachowania spójnego wyglądu na różnych platformach. Ponadto zaleca się wybieranie czcionek obsługujących język, w którym napisany jest tekst.

9.25 FONTMAP zmienna systemowa

9.25.1 Plik mapowania czcionek

Plik mapowania czcionek dla istniejących czcionek.

	default.fmp (domyślny.fmp)

Uwaga:

- Ta zmienna systemowa określa plik mapowania czcionek.
- Plik mapowania czcionki ma jedno mapowanie czcionki na linię.
- Średnik (;) oddziela oryginalną czcionkę użytą na rysunku od czcionki, która ją zastępuje.
- Jeśli styl czcionki jest napisany bez rozszerzenia, mapowanie jest wykonywane dla stylów zawierających mapę czcionki z rozszerzeniami SHX i TTF.
- **Przykład:**
 - Jeśli masz linię, taką jak font;simplex.shx, mapowanie jest wykonywane dla stylów zawierających **font.shx** i **font.ttf**, przy użyciu **simplex.shx**.
 - Jeśli mapowanie zawiera rozszerzenie, takie jak font.shx;simplex.shx, mapowanie do **simplex.sh** x będzie działać dla stylów, w tym **font.shx**, ale nie dla **font.ttf**.
- Po określeniu zamiennika w pliku default.fmp, określona czcionka jest zawsze używana, nawet jeśli oryginalna czcionka jest dostępna.



- Jeśli brakuje czcionki i nie zdefiniowano zamienników w plikach default.fmp lub fontalt.fmp, używa pliku **simplex.shx**, która jest domyślnie ustawiona przez zmienną systemową FONTALT.
- Zaleca się, aby zawsze używać oryginalnej czcionki w celu zachowania spójnego wyglądu na różnych platformach. Ponadto zaleca się wybieranie czcionek obsługujących język, w którym napisany jest tekst.

9.26 FRAME zmienna systemowa

9.26.1 Obramowanie

Kontroluje widoczność ramek dla XRef'ów, obrazów i podkładów.

Nadpisuje zmienne systemowe RAMKAOBR, DWFFRAME, PDFFRAME, DGNFRAME i XCLIPFRAME.

	Od 0 do 3
	3
	0: Ukryj ramki 1: Wyświetlaj i drukuj ramki 2: Wyświetlaj ale nie drukuj ramek 3: Użyj indywidualnych zmiennych systemowych

9.27 FRAMESELECTION zmienna systemowa

9.27.1 Wybór ramki

Kontroluje, czy można zaznaczyć ukrytą ramkę obrazu, podkładu, przyciętych XRef'ów lub przykryć.

	1
	Wyłączone (0): Nie można wybrać ukrytych ramek Włączone (1): Można wybrać ukryte ramki



9.28 FRONTZ zmienna systemowa

9.28.1 Przesunięcie przedniej płaszczyzny tnącej

Wyświetla opcję **CLipping** w poleceniu DWIDOK.

	0.0

9.29 FULLOPEN zmienna systemowa

9.29.1 Pełne otwarcie (tylko do odczytu)

Wskazuje stan bieżącego rysunku.

	Od 0 do 1
	0: Rysunek jest częściowo otwarty 1: Rysunek jest w pełni otwarty



10. G

10.1 GEARTEETHNUMBER zmienna systemowa

10.1.1 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.

	1

10.2 GENERATEASSOCATTRS zmienna systemowa

10.2.1 Generuj rysunki asocjacyjne

Umożliwia generowanie atrybutów asocjacyjnych na elementach 3D.

	Wyłączone (0): Nie generuj atrybutów zespolonych dla elementów 3D Włączone (1): Generowanie atrybutów zespolonych dla elementów 3D

10.3 Zmienna systemowa zmienna systemowa

10.3.1 Generuj rysunki asocjatywne

Włącza wymiary asocjacyjne dla rysunków wygenerowanych za pomocą poleceń BIMAKTUALIZUJPRZEKRÓJ, WIDOKPODST i WIDOKPRZEKROJU.

W rezultacie wymiary są aktualizowane w powiązanych rzutniach Papieru i rysunkach przekrojów BIM.



	Uwaga: Domyślną wartością jest Wył. dla obszarów roboczych 2D Rysowanie, 2D Rysowanie (Nowoczesny) i Paski Narzędzi (Klasyczny) .
	Wyłączone (0): Wyłącz wymiary asocjacyjne Włączone (1): Aktywuj wymiary asocjacyjne

10.4 Zmienna systemowa GEOCSMAPPRIORITY

10.4.1 Priorytet CSMAP

Kontroluje priorytet silnika CSMAP nad silnikiem wewnętrznym.

	Wyłączone (0): Preferowany jest silnik wewnętrzny, z CSMAP jako rezerwowym Włączone (1): Preferowany jest silnik CSMAP, z wewnętrznym jako rezerwowym

10.5 GEOLATLONGFORMAT zmienna systemowa

10.5.1 Format szerokości/wysokości geograficznej

Kontroluje format wartości szerokości i długości geograficznej.

	Od 0 do 1
	0: Stopnie dziesiętne 1: Stopnie/minuty/sekundy



10.6 Zmienna systemowa GEOMAPATRYB

10.6.1 Styl mapy online

Zgłasza styl map online dla aktywnej rzutni.

	0: Mapy online nie są wyświetlane. 1: Styl map online jest ustawiony na Lotniczy. 2: Styl map online jest ustawiony na Drogowy. 3: Styl map online jest ustawiony na Hybrydowy. 4: Styl map online jest ustawiony na Esri Obrazy. 5: Styl map online jest ustawiony na Esri Open Street Map. 6: Styl map online jest ustawiony na Esri Ulice. 7.: Styl map online jest ustawiony na ESRI Jasny Szary. 8.: Styl map online jest ustawiony na ESRI Ciemny Szary.

10.7 GEOMARKERVISIBILITY zmienna systemowa

10.7.1 Widzialność wskaźnika geograficznego

Steruje widocznością znacznika geograficznego.

	Wyłączone (0): Znacznik geograficzny nie jest widoczny Włączone (1): Znacznik geograficzny jest widoczny

10.8 GEOMRELATIONS zmienna systemowa

10.8.1 Wskazanie zależności geometrycznych

Określa, czy zależności geometryczne są rozpoznawane i zachowywane podczas przeciągania elementu 2D.



	Od 0 do 3
	0
	1: Rozpoznawanie relacji stycznych 2: Rozpoznawanie relacji prostopadłych

10.9 GETSTARTED zmienna systemowa

10.9.1 Rozpocznij

Określa, czy program uruchamiający jest wyświetlany podczas uruchamiania.

	Wyłącz (0): Nie pokazuj okna dialogowego Launchera Włączone (1): Pokaż okno dialogowe programu uruchamiającego

10.10 GFANG zmienna systemowa

10.10.1 Kąt gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślny kąt wypełnienia gradientem.

	0.0

10.11 GFCLR1 zmienna systemowa

10.11.1 Główny kolor gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślny pierwszy kolor wypełnienia gradientem.



	5
--	---

10.12 GFCLR2 zmienna systemowa

10.12.1 Drugi kolor gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślny drugi kolor wypełnienia gradientem.

	7

10.13 GFCLRLUM zmienna systemowa

10.13.1 Poziom odcienia barwy gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślną intensywność odcienia w jednokolorowym wypełnieniu gradientowym.

	1.0

10.14 GFCLRSTATE zmienna systemowa

10.14.1 Liczba kolorów gradientu wypełnienia

Kontroluje domyślną liczbę kolorów dla wypełnienia gradientem.

	0
	Wyłączone (0): Dwa kolory Włączone (1): Jeden kolor



10.15 GFNAME zmienna systemowa

10.15.1 Nazwa gradientu wypełnienia

Steruje wzorem wypełnienia gradientowego.

	od 1 do 9
	1
	1: LINIOWY 2: CYLINDER 3: INVCYLINDER 4: KULISTY 5: PÓLKULISTY 6: ZAKRZYWIONY 7: NIESFERYCZNY 8: PÓLKULISTY 9: ZAKRZYWIONY

10.16 GFSHIFT zmienna systemowa

10.16.1 Przesunięcie wypełnienia gradientu

Określa, czy deseń wypełnienia gradientowego jest wyśrodkowany, czy przesunięty w górę i w lewo.

	0
	Wyłączone (0): Wyśrodkowane Włączone (1): Przesunięty

10.17 GLSWAPMODE zmienna systemowa

10.17.1 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.



	Od 0 do 4
	2
	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.

10.18 GRADIENTCOLORBOTTOM zmienna systemowa

10.18.1 Dolny kolor gradientu tła

Kontroluje domyślny kolor dolny dla tła gradientowego i domyślny kolor dla jednolitego tła widoku.

	RGB: 210,210,210

10.19 GRADIENTCOLORMIDDLE zmienna systemowa

10.19.1 Środkowy kolor gradientu tła

Kontroluje domyślny kolor środkowy dla tła gradientowego.

Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa GRADIENTMODE jest ustawiona na **Trójkolorowy gradient**.

	RGB: 250,250,250



10.20 GRADIENTCOLORTOP zmienna systemowa

10.20.1 Górny kolor gradientu tła

Kontroluje domyślny górny kolor tła gradientowego.

10.21 GRADIENTMODE zmienna systemowa

10.21.1 Tryb gradientu tła

Kontroluje, czy i jak gradient jest stosowany dla domyślnego tła. Można dostosować w oknie dialogowym **Tło**.

	Od 0 do 2
	0
	0: Brak gradientowego tła Gradient dwukolorowy (góra/dół) Gradient trzykolorowy (góra/dół/środek)

10.22 GRIDAXISCOLOR zmienna systemowa

10.22.1 Kolor osi siatki

Kontroluje kolor linii osi siatki.

	Od 1 do 255
	254



10.23 GRIDDISPLAY zmienna systemowa

10.23.1 Wyświetlanie siatki

Steruje sposobem wyświetlania siatki.

	Od 0 do 15
	2
	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

10.24 GRIDMAJORT zmienna systemowa

10.24.1 Siatka główna

Kontroluje częstotliwość głównych i pomocniczych linii siatki.

Akceptowane są wartości od 1 do 100.

	od 1 do 100
	5

10.25 GRIDMAJORCOLOR zmienna systemowa

10.25.1 Kolor głównej siatki

Kontroluje kolor głównych linii siatki.



	Od 1 do 255
	251

10.26 GRIDMINORCOLOR zmienna systemowa

10.26.1 Kolor siatki pomocniczej

Kontroluje kolor pomocniczych linii siatki.

	Od 1 do 255
	250

10.27 GRIDMODE zmienna systemowa

10.27.1 Tryb siatki

Włącza siatkę.

	Wyłączony (0): Sieć wyłączona Włączone (1): Siatka włączona

10.28 GRIDSTYLE zmienna systemowa

10.28.1 Styl siatki

Określa, czy siatka ma być wyświetlana jako kropki, czy linie.



	Od 0 do 7
	0
	0: Siatka wyłożona 1: Siatka kropkowana w przestrzeń modelu 2D 2: Siatka kropkowana w Edytorze Bloku 4: Siatka kropkowana w Arkuszu/Rzutni

10.29 GRIDUNIT zmienna systemowa

10.29.1 Jednostka siatki

Kontroluje odstęp siatki X i Y dla bieżącej rzutni.

	0.5 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=cale 10.0 - Jeśli POMIAR=1 i INNAST=milimetry

10.30 GRIDXYZTINT zmienna systemowa

10.30.1 Odcień siatki XYZ

Stosuje kolory osi LUW dla linii siatki. Zobacz także zmienne systemowe COLORX, COLORY i COLORZ.

	Od 0 do 7
	1
	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



10.31 GRIPBLOCK zmienna systemowa

10.31.1 Uchwyty w blokach

Wyświetla uchwyty na elementach wewnątrz bloku, gdy blok jest zaznaczony.

Punkt wstawienia bloku jest wyświetlany niezależnie od tego ustawienia.

	Wyłączone (0): Nie wyświetla uchwytów na elementach w bloku Włączone (1): Wyświetlanie uchwytów na elementach w bloku

10.32 GRIPCOLOR zmienna systemowa

10.32.1 Kolor uchwytu

Kontroluje kolor niezaznaczonych uchwytów.

	Od 1 do 255
	72

10.33 GRIPDYNCOLOR zmienna systemowa

10.33.1 Dynamiczny kolor uchwytów

Kontroluje kolor niestandardowych uchwytów dla bloków dynamicznych.

	Od 1 do 255
	140



10.34 GRIPHOT zmienna systemowa

10.34.1 Kolor wybranego uchwytu

Kontroluje kolor zaznaczonych uchwytów.

	Od 1 do 255
	240

10.35 GRIPHOVER zmienna systemowa

10.35.1 Kolor uchwytu pod kursorem

Kontroluje kolor niezaznaczonego uchwytu po najechaniu na niego kursorem.

	Od 1 do 255
	150

10.36 GRIPOBJLIMIT zmienna systemowa

10.36.1 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, uchwyty są zawsze wyświetlane.

	Od 0 do 32767



	100
--	-----

10.37 GRIPS zmienna systemowa

10.37.1 Uchwyty

Steruje sposobem wyświetlania uchwytów po wybraniu elementów.

	2
	0: Wyłącz uchwyty 1: Włączanie uchwytów punktów końcowych 2: Włączanie uchwytów punktu końcowego i punktu środkowego

10.38 GRIPSIZE zmienna systemowa

10.38.1 Rozmiar uchwytu

Kontroluje rozmiar wyświetlanego uchwytu, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 1 do 255.

	Od 1 do 255
	4

10.39 GRIPTIPS zmienna systemowa

10.39.1 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).

--	--



	Na
	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj końcówek uchwytów Włączone (1): Końcówki uchwytów wyświetlacz

10.40 GSDEVICETYPE2D zmienna systemowa

10.40.1 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.

	Od 0 do 3
	0
	0: GDI+ 1: OpenGL (niezalecane, dostępne tylko do testów) 2: RedOpenGL (niezalecane, dostępne tylko do testów) 3: GDI (niezalecane, dostępne tylko do testów)

10.41 GSDEVICETYPE3D zmienna systemowa

10.41.1 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 korzystać z RedOpenGL.

	Od 0 do 1



	1
	0: OpenGL 1: Czerwony OpenGL



11. H

11.1 HALOGAP zmienna systemowa

11.1.1 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.

	Od 0 do 100
	0

11.2 HANDLES zmienna systemowa

11.2.1 Publikowanie uchwytów (tylko do odczytu)

Pokazuje, czy aplikacje mogą uzyskać dostęp do dojścia obiektu, czy nie.

	Wyłączone (0): Aplikacje nie mogą uzyskać dostępu do uchwytów Włączone (1): Dostęp do uchwytów można uzyskać za pomocą aplikacji

11.3 HANDSEED zmienna systemowa

11.3.1 Uchwyty (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje uchwyt używany do tworzenia nowych elementów.

	25



11.4 Zmienna systemowa HEALTHADVISOR

11.4.1 Doradca Kondycji Rysunku

Kontroluje, czy doradca kondycji rysunku jest aktywowany. Po aktywacji wykonuje analizy rysunku w tle.

	Wyłączone (0): Nie uruchamiaj procesu doradcy w tle Włączone (1): Uruchom proces doradcy w tle

11.5 HIDEPRECISION zmienna systemowa

11.5.1 Ukryj i zaciemń precyzję

Kontroluje dokładność cieniowania. Jeśli włączone, używa podwójnej precyzji, potrzeba więcej pamięci, co może wpłynąć na wydajność.

	Wyłączone (0): Wyłącz podwójną precyzję Włączone (1): Włącz podwójną precyzję

11.6 HIDESYSTEMPRINTERS zmienna systemowa

11.6.1 Ukrywa drukarki systemowe

Ukrywa drukarki systemowe.



11.7 HIDE TEXT zmienna systemowa

11.7.1 Ukrywanie tekstu w polu UKRYJ

Kontroluje, czy tekst może być ukryty za pomocą polecenia UKRYJ.

	Od 0 do 1
	1
	0: Tekst jest nie ukryty i nie ukrywa innych obiektów 1: Tekst jest ukryty ale nie ukrywa innych obiektów

11.8 HIDE XREF SCALES zmienna systemowa

11.8.1 Ukryj skalę odnośnika

Ukrywa skalę XRef'ów.

	Na
	Wyłączone (0): Nie ukrywaj skal odnośników Włączone (1): Ukryj skalę odnośników

11.9 HIGHLIGHT zmienna systemowa

11.9.1 Wyróżnić

Podświetla elementy, gdy są wybrane.

Uwaga: Nie ma wpływu na elementy wybrane za pomocą uchwytów.



	Wyłączone (0): Nie podświetlaj wyboru obiektów Włączone (1): Podświetl wybór obiektów
--	--

11.10 HIGHLIGHT_ALPHA zmienna systemowa

11.10.1 Przezroczystość podświetlonego obszaru

Kontroluje przezroczystość wypełnionego obszaru po zaznaczeniu.

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

	Od 0 do 100
	85

11.11 HIGHLIGHTCOLOR zmienna systemowa

11.11.1 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**.

	Od 1 do 255
	150

11.12 HIGHLIGHTEFFECT zmienna systemowa

11.12.1 Styl Podświetlenia Zaznaczenia

Kontroluje sposób podświetlania elementów.

Uwaga: Zmienna systemowa HIGHLIGHTEFFECT działa tylko w stylu wizualnym **2dWireframe**.



	Od 0 do 3
	3
	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

11.13 HORIZONBKG_ENABLE zmienna systemowa

11.13.1 Tło Horyzontu

Kontroluje, czy tło horyzontu jest wyświetlane w widokach perspektywicznych.

	Wyłączone (0): Wyłącz tło horyzontu Włączone (1): Włącz tło horyzontu

11.14 HORIZONBKG_GROUNDHORIZON zmienna systemowa

11.14.1 Horyzont ziemi

Kontroluje kolor gruntu horyzontu.

	RGB: 67,74,80"



11.15 HORIZONBKG_GROUNDORIGIN zmienna systemowa

11.15.1 Głębia Ziemi

Kontroluje kolor gruntu.

	RGB: 95,103,112

11.16 HORIZONBKG_SKYHIGH zmienna systemowa

11.16.1 Wysokie partie nieba

Kontroluje kolor wyższych partii nieba.

	RGB: 204,229,234

11.17 HORIZONBKG_SKYHORIZON zmienna systemowa

11.17.1 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".

	RGB: 238,248,250

11.18 HORIZONBKG_SKYLOW zmienna systemowa

11.18.1 Niskie partie nieba

Kontroluje kolor niższych części nieba przy horyzoncie.

--	--



	RGB: 238,248,250

11.19 HOTKEYASSISTANT zmienna systemowa

11.19.1 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.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj Asystenta skrótów klawiszowych Włączone. (1): Pokaż asystenta skrótów klawiszowych

11.20 HPANG zmienna systemowa

11.20.1 Kąt wzoru kreskowania

Kąt wzoru kreskowania.

	0.0

11.21 HPANNOTATIVE zmienna systemowa

11.21.1 Przypisany styl kreskowania

Określa, czy nowe wzory kreskowania mają być tworzone jako opisowe wzory kreskowania.



	Wyłączone (0): Nie twórz wzorców opisowych Wł. (1): Tworzenie wzorców opisowych

11.22 HPASSOC zmienna systemowa

11.22.1 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.

	Wyłączone (0): Nie kojarz wzorów kreskowania i wypełnień gradientowych z ich granicami Włączone (1): Skojarz wzory kreskowania i wypełnienia gradientowe z ich obwiedniami

11.23 HPBACKGROUNDCOLOR zmienna systemowa

11.23.1 Domyślny kolor kreskowania tła

Domyślny kolor tła kreskowania.

Wpisz "." dla braku.

	.

11.24 HPBOUND zmienna systemowa

11.24.1 Granice wzoru kreskowania

Kontroluje typ elementu utworzonego przez polecenia GKRESKUJ i OBWIEDNIA.

--	--



	Od 0 do 1
	1
	0: Region 1: Polilinia

11.25 HPBOUNDRETAIN zmienna systemowa

11.25.1 Zachowaj obwiednię wzoru kreskowania

Tworzy elementy obwiedni dla kreskowań i wypełnień gradientowych.

	Od 0 do 1
	0
	Nie twórz elementów obwiedni Twórz elementy obwiedni

11.26 HPCOLOR zmienna systemowa

11.26.1 Domyślny kolor kreskowania

Steruje domyślnym kolorem pierwszego planu kreskowania.

Wprowadź '.', aby użyć bieżącego koloru, zdefiniowanego przez zmienne systemowe CECOLOR.

	.



11.27 HPDOUBLE zmienna systemowa

11.27.1 Podwojony wzór kreskowania

Kontroluje przecinanie się wzorów kreskowania zdefiniowanych przez użytkownika.

- Jeśli włączone, tworzy przecinające się kreskowanie.
- Jeśli wyłączone, tworzy pojedyncze kreskowanie.

	Wyłącz (0): Podwojenie wzoru kreskowania Włącz (1): Podwojenie wzoru kreskowania

11.28 HPDRAWORDER zmienna systemowa

11.28.1 Kolejność wyświetlania wzorów kreskowania

Steruje kolejnością rysowania kreskowań i wypełnień gradientowych, zdefiniowaną przez ustawienie **kolejności rysowania** w oknie dialogowym **Kreskowanie** i wypełnienia.

	Od 0 do 4
	3
	0: Brak 1: Przesuń na spód 2: Przesuń na wierzch 3: Przenieś za granicę 4: Przenieś przed granicę



11.29 HPGAPTOL zmienna systemowa

11.29.1 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.

	0 lub więcej
	0.0

11.30 HPISLANDDETECTION zmienna systemowa

11.30.1 Wykrywanie wysp w kreskowaniu

Kontroluje tworzenie kreskowania, gdy wyspy znajdują się w granicach kreskowania.

	Od 0 do 2
	0
	0: Zagnieżdżone. Kreskuje obszary wewnątrz wysp. 1: Zewnętrzny. Kreskuje obszary poza wyspami. 2: Ignoruj. Kreskuje cały obszar.

11.31 HPLAYER zmienna systemowa

11.31.1 Domyślna warstwa dla nowego kreskowania

Domyślna warstwa dla nowych kreskowań.



	<Użyj aktualnego>
--	-------------------

11.32 HPLINETYPE zmienna systemowa

11.32.1 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.

	Wyłączone (0): Nie stosuj nieciągłych rodzajów linii do elementów kreskowania Włączone (1): Zastosuj nieciągłe rodzaje linii do elementów kreskowania

11.33 HPMAXAREAS zmienna systemowa

11.33.1 Tryb wypełniania rzadkiego kreskowania

Przekształca rzadkie kreskowania w wypełnienia.

	Od 0 do 1
	0
	0: Rzadkie kreskowania pozostają puste 1: Rzadkie kreskowania zostają całkowicie wypełnione



11.34 HPMAXCONTOURPOINTS zmienna systemowa

11.34.1 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.

	Od 0 do 10000000
	100000

11.35 HPNAME zmienna systemowa

11.35.1 Nazwa wzoru kreskowania

Domyślna nazwa wzoru kreskowania.

11.36 HPOBJWARNING zmienna systemowa

11.36.1 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.

	od 1 do 100000000
	10000



11.37 HPORIGIN zmienna systemowa

11.37.1 Źródło wzoru kreskowania

Przetrzymuje punkt wstawienia dla nowych kreskowań.

	0,0

11.38 HPSCALE zmienna systemowa

11.38.1 Skala wzoru kreskowania

Domyślna skala wzoru kreskowania.

	1.0

11.39 HPSEPARATE zmienna systemowa

11.39.1 Separowanie wzoru kreskowania

Kontroluje, czy po wybraniu kilku obwiedni kreskowania podczas polecenia KRESKUJ tworzone są oddzielne kreskowania, czy pojedyncze.

	Wyłączone (0): Nie twórz oddzielnych kreskowań Włączone (1): Utwórz osobne kreskowania



11.40 HPSPACE zmienna systemowa

11.40.1 Odstęp wzoru kreskowania

Kontroluje odstęp między liniami wzoru kreskowania dla wzorów kreskowania zdefiniowanych przez użytkownika.

	1.0

11.41 HPTRANSPARENCY zmienna systemowa

11.41.1 Domyślna przezroczystość 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).

	.
	.: Użyj aktualnego 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

11.42 HYPERLINKBASE zmienna systemowa

11.42.1 Baza hiperłączy

Ścieżka pliku dla względnych hiperłączy na rysunku.



12. I

12.1 IFCCREATEUNIQUEGUID zmienna systemowa

12.1.1 Eksportowanie za pomocą unikatowych identyfikatorów GUID

Określa, czy podczas eksportu IFC są generowane unikalne identyfikatory GUID (Globally Unique Identifiers) dla elementów zagnieżdżonych.

	Od 0 do 3
	3
	1: Wewnątrz sklasyfikowanych bloków 2: Wewnątrz sklasyfikowane XRefs

12.2 IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES zmienna systemowa

12.2.1 Rozbicie odnośników zewnętrznych w strukturze przestrzennej IFC

Rozbija odnośniki zewnętrzne w strukturach przestrzennych IFC podczas eksportu do IFC.

	0

12.3 IFCEXPORTALLVISIBILITYSTATES system variable

12.3.1 Export Elements hidden by Visibility State

Exports elements hidden by Visibility State during IFC export.

	0



12.4 IFCEXPORTAUTHOR zmienna systemowa

12.4.1 Eksportuj Imię Autora

Nazwa autora zdefiniowana w nagłówku pliku IFC.

	" "

12.5 IFCEXPORTAUTHORIZATION zmienna systemowa

12.5.1 Autoryzacja Exportu

Autoryzacja zdefiniowana w nagłówku pliku IFC.

	" "

12.6 IFCEXPORTBASEQUANTITIES zmienna systemowa

12.6.1 Eksport wielkości bazowych

Eksportuje pochodne ilości bazowe (ilości obliczone na podstawie dwóch lub więcej pomiarów) z elementów BIM podczas eksportu IFC.

	0

Uwaga: Ilości Warstw są eksportowane, gdy zmienne systemowe IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED i IFCEXPORTBASEQUANTITIES są ustawione na WŁ. W przypadku **pliku IFC4 Reference View**, obok ilości dla ściany jako całości, ilości warstw są eksportowane jako podzbiór dla każdej warstwy (jako IfcPhysicalComplexQuantity).



12.7 IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER zmienna systemowa

12.7.1 Eksportuj elementy na warstwach Wyłączonych i Zamrożonych

Eksportuje elementy na Wyłączonych i Zamrożonych warstwach podczas eksportu IFC.

	1

12.8 IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa

12.8.1 Eksportuj Tylko Właściwości IDS

Po zaimportowaniu pliku IDSXML to ustawienie określa, czy w pliku IFC mają być eksportowane tylko właściwości wymagane przez IDS, czy też wszystkie właściwości.

	Wyłączone (0): Eksportuj wszystkie właściwości Włączone (1): Eksportuj tylko te właściwości, które są wymagane przez IDS

12.9 IFCEXPORTMAPPINGPATH zmienna systemowa

12.9.1 Eksportuj ścieżkę do pliku mapowania

Eksportuje ścieżki plików podczas eksportu IFC.

	" "

12.10 IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED zmienna systemowa

12.10.1 Eksportuj elementy wielowarstwowe jako elementy połączone

Eksportuj elementy wielowarstwowe jako elementy połączone.



	0

Uwaga: Ilości Warstw są eksportowane, gdy zmienne systemowe IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED i IFCEXPORTBASEQUANTITIES są ustawione na WŁ. W przypadku **pliku IFC4 Reference View**, obok ilości dla ściany jako całości, ilości warstw są eksportowane jako podzbiór dla każdej warstwy (jako IfcPhysicalComplexQuantity).

12.11 IFCEXPORTORGANIZATION zmienna systemowa

12.11.1 Eksportuj Nazwę Organizacji

Organizacja zdefiniowana w nagłówku pliku IFC.

	" "

12.12 IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY zmienna systemowa

12.12.1 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.

	0

12.13 IFCEXPORTSUBTRACTOPENINGS zmienna systemowa

12.13.1 Odejmuje otwory od geometrii hosta przed eksportem

Użyj tego, aby zwiększyć niezawodność geometrii podczas otwierania w innym oprogramowaniu (pozwala to uniknąć polegania na operacjach logicznych oprogramowania docelowego).

Utrudni to edycję modelu w oprogramowaniu docelowym.



Uwaga: To zachowanie jest domyślne dla eksportu **pliku widoku referencyjnego IFC4**.

	0

12.14 IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP zmienna systemowa

12.14.1 Zawsze eksportuj przeciągnięte bryły jako BRep

Eksportuje wyciągnięte, obrotowe, przeciągnięte bryły 3D z wycięciami i odjęciami z reprezentacją granic podczas eksportu IFC.

	0

12.15 IFCEXPORTTESSELATION zmienna systemowa

12.15.1 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.

	Od 0 do 3
	0
	0: Bieżący 1: Niski 2: Średni 3: Wysoki



12.16 IFCEXPORTVALIDATEMODEL zmienna systemowa

12.16.1 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.

	0

12.17 Zmienna systemowa IFCIMPORTSETTINGSCONFIG

12.17.1 Konfiguracja ustawień importu IFC

Określa nazwę pliku konfiguracyjnego ustawień importu IFC.

	"bim_ifc_settings.xml"

12.18 IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES zmienna systemowa

12.18.1 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.

	0

12.19 IMAGECACHEFOLDER zmienna systemowa

12.19.1 Folder obrazu dysku pamięci podręcznej

Ścieżka pliku używanego do przechowywania tymczasowego pliku pamięci podręcznej obrazu.



Zobacz zmienną systemową IMAGEDISKCACHE.

	{Użytkownik} AppData/Local/Temp/ImageCache

12.20 IMAGECACHEMAXMEMORY zmienna systemowa

12.20.1 Maksymalne użycie pamięci

Maksymalny rozmiar pamięci podręcznej obrazów w pamięci, w MiB.

	160

12.21 IMAGEDISKCACHE zmienna systemowa

12.21.1 Pamięć podręczna dysku

Przechowuje tymczasowe pliki pamięci podręcznej obrazów.

	Wyłączone (0): Wyłącz pamięć podręczną dysku obrazu Włączone (1): Włącz pamięć podręczną dysku obrazu

12.22 IMAGEFRAME zmienna systemowa

12.22.1 Obrazowanie obrazu

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

--	--



	Od 0 do 2
	1
	0: Ukryj obramowania obrazów. 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania obrazów 2: Wyświetlaj, ale nie drukuj klatek obrazu.

12.23 IMAGEHLT zmienna systemowa

12.23.1 Podświetlanie Obrazu

Kontroluje sposób podświetlania obrazu po jego zaznaczeniu.

- Jeśli włączone, podświetla cały obraz.
- Jeśli wyłączone, podświetla tylko obramowanie.

	Wyłączone (0): Nie podświetlaj całego obrazu rastrowego Włączone (1): Podświetl cały obraz rastrowy

12.24 IMAGENOTIFY zmienna systemowa

12.24.1 Powiadomienie o obrazach

Wyświetla ostrzeżenie po otwarciu rysunku, jeśli występują brakujące obrazy rastrowe.

	Wyłączone (0): Wyłącz powiadamianie o obrazie Włączone (1): Włącz powiadamianie o obrazie



12.25 IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES zmienna systemowa

12.25.1 Tryb importu atrybutów krawędzi

Kontroluje import atrybutów krawędzi, według typu krawędzi, podczas importu Catia V5.

	Od 0 do 3
	1
	0: Brak 1: Krawędzie, które są częściami elementów przewodowych 2: Krawędzie będące właścicielami części PMI 3: Wszystkie krawędzie

12.26 IMPORTCATIAV5REPRESENTATION zmienna systemowa

12.26.1 Reprezentacja importu

Steruje danymi importowanymi podczas importu Catia V5.

Grafika podglądu jest importowana i wyświetlana tylko wtedy, gdy zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona.

	Od 0 do 2
	1
	0: Grafika 1: Geometria 2: Geometria z grafiką podglądu

12.27 IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

12.27.1 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).

	od 1 do 3
	1
	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

12.28 IMPORTCOLORS zmienna systemowa

12.28.1 Przełóż kolory

Kontroluje sposób konwersji kolorów podczas importowania.

	Od 0 do 2
	1
	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.



12.29 IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

12.29.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Alternatywny plik używany podczas importu Creo.

Oddziel wartości średnikami (;).

Uwaga: Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

12.30 IMPORTCREOCONFIGURATION zmienna systemowa

12.30.1 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.

12.31 IMPORTCUIFILEEXISTS zmienna systemowa

12.31.1 Importuj istniejący plik CUI

Określa, co należy zrobić, gdy plik CUI już istnieje, gdy importowany jest plik MNU lub CUIX.

	Od 0 do 2
	0: Monit 1: Nadpisz 2: Zmień nazwę



12.32 IMPORTHIDDENPARTS zmienna systemowa

12.32.1 Ukryte części

Kontroluje sposób importowania ukrytych części.

	Od 0 do 2
	0
	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.

12.33 IMPORTIGESSIMPLIFY zmienna systemowa

12.33.1 Przeprowadź uproszczenie

Automatycznie uruchamia polecenie MBUPROŚĆ podczas importu IGES.

Jeśli jest włączona, zastępuje zmienną systemową IMPORTSIMPLIFY w modelach IGES.

	1

12.34 IMPORTIGESSTITCH zmienna systemowa

12.34.1 Przeprowadź zszywanie

Automatycznie uruchamia polecenie MBZSZYJ podczas importu IGES.

Jeśli jest włączona, zastępuje zmienną systemową IMPORTSTITCH w modelach IGES.



	1

12.35 IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

12.35.1 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.

12.36 IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

12.36.1 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).

	od 1 do 3
	1
	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny



12.37 IMPORTJTREPRESENTATION zmienna systemowa

12.37.1 Reprezentacja importu

Kontroluje dane do zaimportowania podczas importu JT.

Uwaga: Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle.

	Od 0 do 2
	1
	0: Grafika 1: Geometria 2: Geometria z grafiką

12.38 IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

12.38.1 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.

12.39 IMPORTNXCONFIGURATION zmienna systemowa

12.39.1 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.



12.40 IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

12.40.1 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).

	od 1 do 3
	1
	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

12.41 IMPORTPMI zmienna systemowa

12.41.1 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).

	1

12.42 IMPORTPRODUCTSTRUCTURE zmienna systemowa

12.42.1 Struktura produktu

Steruje sposobem reprezentacji struktury produktu dla importowanego modelu.

Jako komponenty mechaniczne automatycznie uruchamia polecenie BMMECH po imporcie.

--	--



	Od 0 do 2
	2
	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.

12.43 IMPORTREPAIR zmienna systemowa

12.43.1 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.

	Wyłącz (0): Nie naprawiaj modelu podczas importu Włącz (1): Napraw model przy imporcie



12.44 IMPORTSIMPLIFY zmienna systemowa

12.44.1 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).

	0

12.45 IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

12.45.1 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.

12.46 IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE zmienna systemowa

12.46.1 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).

	od 1 do 3



	1
	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny

12.47 IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS zmienna systemowa

12.47.1 Alternatywne ścieżki wyszukiwania

Kontroluje listę alternatywnych ścieżek systemu plików, które mają być przeszukiwane podczas importowania plików z poziomu przeglądarki ().

Oddziel wartości średnikami (;).

Uwaga: Ścieżki muszą być bezwzględne (w pełni kwalifikowane) i oddzielone średnikami.

12.48 IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION zmienna systemowa

12.48.1 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.

12.49 IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION zmienna systemowa

12.49.1 Reprezentacja importu

Kontroluje dane importowane podczas importu typu . Podgląd grafiki jest importowany i wyświetlany tylko wtedy, gdy zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona.



	Od 0 do 2
	1
	0: Grafika 1: Geometria 2: Geometria z grafiką podglądu

12.50 IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ zmienna systemowa

12.50.1 Mapowanie SolidWorks Y na bieżącą oś Z

Umożliwia konwersję układu współrzędnych SolidWorks do bieżącego układu współrzędnych.

	Wyłączone (0) Wł. (1)

12.51 IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERRYZNA zmienna systemowa

12.51.1 Preferencje ścieżek wyszukiwania

Kontroluje kolejność priorytetów ścieżek wyszukiwania podczas importowania plików z poziomu przeglądarki ().

Uwaga: Ta opcja jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy włączony jest import w tle (zmienna systemowa COMMUNICATORBACKGROUNDMODE jest włączona).

	od 1 do 3
	1



	1: Najpierw podfoldery 2: Tylko folder główny 3: Najpierw folder główny
--	---

12.52 IMPORTSTEPROTATEYZ zmienna systemowa

12.52.1 Odwzoruj Y na bieżącą oś Z

Umożliwia konwersję układu współrzędnych SolidWorks do bieżącego układu współrzędnych podczas importu STEP.

	Wyłączone (0) Wł. (1)

12.53 IMPORTSTITCH zmienna systemowa

12.53.1 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.

	0



12.54 INCLUDEPLOTSTAMP zmienna systemowa

12.54.1 Dołącz znak wydruku

Dołącza znacznik wydruku podczas drukowania.

	Wyłącz (0): Nie dołączaj znaku wydruku Wł. (1): Dołącz znak wydruku

12.55 INDEXCTL zmienna systemowa

12.55.1 Kontrola Indeksu

Kontroluje, czy indeksy warstw i/lub przestrzeni są tworzone i zapisywane.

	Od 0 do 3
	0
	0: Brak indeksów 1: Indeks warstw 2: Indeks przestrzenny

12.56 INETLOCATION zmienna systemowa

12.56.1 Lokalizacja w Internecie

Domyślna strona internetowa dla polecenia PRZEGLĄDAJ.

	"http://www.bricsys.com"



12.57 INSBASE zmienna systemowa

12.57.1 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.

	0,0,0

12.58 INSNAME zmienna systemowa

12.58.1 Nazwa wstawienia

Zachowuje domyślną nazwę bloku do WSTAW.

12.59 INSUNITS zmienna systemowa

12.59.1 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: zmienne systemowe LUNITS i MEASUREMENT.

	Od 0 do 24
	1



	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
--	--

12.60 INSUNITSDEFSOURCE zmienna systemowa

12.60.1 Źródło domyślnie wstawianych jednostek

Kontroluje zawartość źródła wartości jednostki.

Uwaga: Jeśli zmienna INSUNITS w rysunku źródłowym ma wartość **Nieokreślony zamiast tego używany jest** INSUNITSDEFSOURCE.

	Od 0 do 24
	0



	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
--	--

12.61 INSUNITSDEFTARGET zmienna systemowa

12.61.1 Wartość jednostek rysunku docelowego

Kontroluje docelową wartość jednostek rysunkowych, jeśli zmienna systemowa INSUNITS wynosi zero.

Akceptowane są wartości od 0 do 20.

	Od 0 do 24
	0



	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
--	--

12.62 INSUNITSSCALING zmienna systemowa

12.62.1 Wstawienie jednostek skalowania

Kontroluje sposób stosowania zmiennej systemowej INSUNITS podczas wstawiania, importowania lub wklejania elementów.

	Od 0 do 3
	1
	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 INSUNITS w rysunku źródłowym jest **Nieokreślony**, zamiast tego używany jest INSUNITSDEFSOURCE.
- Jeśli INSUNITS w rysunku docelowym jest **Nieokreślony**, zamiast tego używany jest INSUNITSDEFTARGET.

12.63 INTERFERECOLOR zmienna systemowa

12.63.1 Kolor przenikania

Steruje kolorem elementów przenikania.

12.64 INTERFERELAYER zmienna systemowa

12.64.1 Warstwa interferencyjna

Steruje warstwą używaną dla elementów przenikania.

	"Zakłócenia"

12.65 INTERFERENCELEVEL zmienna systemowa

12.65.1 Poziom kontroli kolizji

Kontroluje sprawdzanie kolizji między detalami, skopiowanymi detalami i/lub resztą modelu.

	Od 0 do 3
	0



	0: Brak sprawdzania zakłóceń 1: Sprawdź nakładanie się objętości szczegółów 2: Pełne sprawdzenie kolizji, ignorowanie elementów przestrzennych podkładu 3: Pełne sprawdzanie zakłóceń
--	--

12.66 INTERFEREOBJVSedytowanego odnośnika

12.66.1 Styl wizualny elementów kolizyjnych

Kontroluje styl wizualny elementów kolizyjnych.

12.67 INTERFEREVPVS zmienna systemowa

12.67.1 Styl wizualny rzutni przenikania

Steruje stylem wizualnym sprawdzania przenikania dla rzutni.

12.68 INTERIORELEVATIONMINLENGTH zmienna systemowa

12.68.1 Minimalna długość elewacji wewnętrznej

Minimalna długość ściany do wygenerowania Elewacji Wewnętrznej.

	20 dla POMIARU=0 (cale) 500 dla POMIARU=1 (milimetry)



12.69 INTERIORELEVATIONOFFSET zmienna systemowa

12.69.1 Odległość odsunięcia elewacji wewnętrznej

Odległość odsunięcia dla objętości rozwinięcia ściany od powierzchni ścian.

	20 dla MEASUREMENT=0 (cale) 500 dla MEASUREMENT=1 (milimetry)

12.70 INTERSECTEDENTITIES zmienna systemowa

12.70.1 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**.

	Od 0 do 2
	0 - do rysowania i modelowania obszarów roboczych 1 - dla obszarów roboczych mechanicznych i BIM
	0: Nie modyfikuj 1: Odejmij od przecięcia 2: Połącz się na skrzyżowaniu

12.71 INTERSECTIONCOLOR zmienna systemowa

12.71.1 kolor intersekcji

Kontroluje kolor polilinii na przecięciu powierzchni 3D w widokach Szkieletu 2D, jeśli opcja INTERSECTIONDISPLAY jest włączona (jeszcze nie obsługiwana).

--	--



	Od 0 do 257
	257
	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa 257: JakObiekt

12.72 INTERSECTIONDISPLAY zmienna systemowa

12.72.1 Wyświetlanie intersekcji

Przełącza wyświetlanie polilinii na przecięciach powierzchni 3D w widokach Szkieletu 2D. (jeszcze nie obsługiwane)

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj polilinii przecięć Włączone (1): Wyświetl polilinie przecięcia

12.73 ISAVEBAK zmienna systemowa

12.73.1 Przyrostowa kopia zapasowa zapisu

Tworzy pliki kopii zapasowych (BAK) dla aktywnych rysunków. Jeśli wyłączone, poprawia szybkość przyrostowych zapisów, szczególnie w przypadku dużych rysunków.

	Wyłączone (0): Nie twórz pliku BAK Włączone (1): Utwórz plik BAK



12.74 ISAVEPERCENT zmienna systemowa

12.74.1 Oszczędź procent

Kontroluje "zmarnowaną 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.

	Od 0 do 100
	50

12.75 ISOLINES zmienna systemowa

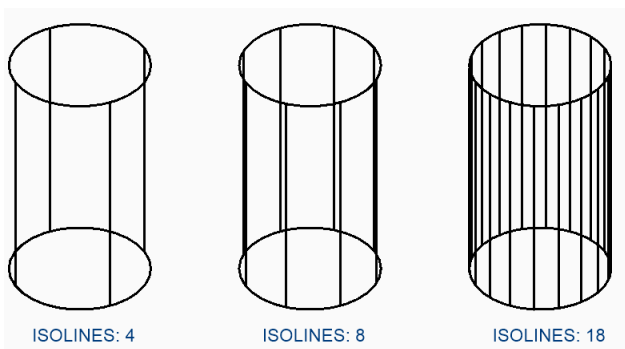
12.75.1 Isolinie

Steruje liczbą izolinii (warstwic) na powierzchni zakrzywionej.

Akceptowane są wartości od 0 do 2047.

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

	Od 0 do 2047
	4





13. K

13.1 KEEPCONNECTIONS zmienna systemowa

13.1.1 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.

	Wyłącz (0): Nie rozwiązuj zakłóceń po poleceniach Włączone (1): Rozwiąż zakłócenia i przerwy po poleceniach



14. L

14.1 LASTANGLE zmienna systemowa

14.1.1 Ostatni kąt (Tylko Do Odczytu)

Kąt końcowy ostatniego narysowanego łuku.

14.2 LASTPOINT zmienna systemowa

14.2.1 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.

14.3 LASTPROMPT zmienna systemowa

14.3.1 Ostatni wpis (Tylko Do Odczytu)

Ostatni ciąg znaków w Wierszu poleceń.

14.4 LATITUDE zmienna systemowa

14.4.1 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.

--	--



	Od -90.0 do 90.0
	37.795

14.5 LAYERFILTEREXCESS zmienna systemowa

14.5.1 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.

	250

14.6 LAYERPMODE zmienna systemowa

14.6.1 Tryb poprzedniej warstwy

Śledzi modyfikację ustawień warstwy i włącza polecenie PWARSTWA.

	Wyłączone (0): Nie pozwala na śledzenie modyfikacji ustawień warstw i włącza polecenie PWARSTWA Włączone (1): Umożliwia śledzenie modyfikacji ustawień warstw i włącza polecenie PWARSTWA



14.7 LAYLOCKFADECTL zmienna systemowa

14.7.1 Zablokowanie kontroli zaniku warstwy

Steruje poziomem zanikania elementów na zablokowanych warstwach, aby skonstrastować 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.

	Od -90 do 90
	50

14.8 LAYOUTREGENCTL zmienna systemowa

14.8.1 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.

	Od 0 do 2
	2
	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

14.9 LAYOUTTAB zmienna systemowa

14.9.1 Zakładki Model oraz Arkusz

Kontroluje wyświetlanie zakładek Model oraz Arkusz.



	Wyłączone (0): Nie pokazuj kart układu i modelu Włączone (1): Pokaż karty układu i modelu

14.10 LEGACYCODESEARCH zmienna systemowa

14.10.1 Tryb wyszukiwania kodu starszej wersji (Tylko do odczytu)

Umożliwia niebezpieczne wyszukiwanie kodu wykonywalnego w folderach rysunkowych.

	Wyłącz (0): Wyłącz niebezpieczne wyszukiwanie kodu wykonywalnego Włączone (1): Włącz niebezpieczne wyszukiwanie kodu wykonywalnego

14.11 LENGTHUNITS zmienna systemowa

14.11.1 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.

	"w stopach, mi, µm, mm, cm, m, km"

14.12 LENSLENGTH zmienna systemowa

14.12.1 Długość obiektywu (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla aktualną długość obiektywu rzutni w milimetrach, używaną w trybie perspektywy.



	50.0

14.13 LEVELOFDETAIL zmienna systemowa

14.13.1 Kompozycja Poziom szczegółowości

Kontroluje poziom szczegółowości kompozycji (LOD).

	0
	0: Niski 2: Wysoki

- Jeśli 0: Warstwy kompozycji nie są wyświetlane.
- Jeśli 2: Wyświetlane są warstwy kompozycji.

14.14 LICFLAGS zmienna systemowa

14.14.1 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.

	Od 0 do 7
	0



	0: Brak licencji na komponenty 1: VBA jest licencjonowany 2: Edycja Acis jest licencjonowana 4: Pro
--	--

14.15 LIGHTGLYPHCOLOR zmienna systemowa

14.15.1 Kolor poświaty

Steruje kolorem glifów światła (ikon używanych do wskazywania rozmieszczenia świateł w obszarze modelu).

	Od 1 do 255
	30

14.16 LIGHTGLYPHDISPLAY zmienna systemowa

14.16.1 Wyświetlanie świateł

Wyświetla wizualną reprezentację świateł dla wszystkich lokalizacji świateł.

	Wyłączony (0): Nie wyświetlaj świateł Włączone (1): Podświetlenie wyświetlacza

14.17 LIGHTINGUNITS zmienna systemowa

14.17.1 Oświetlenia

Steruje typem jednostek świetlnych.

--	--



	Od 0 do 2
	2
	0: Przestarzałe. Oświetlenie ogólne 1: Jednostki fotometryczne, amerykańskie (stopoświece) 2: Fotometryczne, jednostki międzynarodowe (luksy)

14.18 LIGHTWEBGLYPHCOLOR zmienna systemowa

14.18.1 Kolor globalnej poświaty

Steruje kolorem znaczników światła wstęgi (ikon używanych do wskazywania rozmieszczenia świateł wstęgi w obszarze modelu).

	Od 1 do 255
	1

14.19 LIMCHECK zmienna systemowa

14.19.1 Sprawdzenie ograniczeń

Zapobiega tworzeniu elementów poza granicami rysunku.

	Wyłączone (0): Może tworzyć jednostki poza granicami Włączone (1): Nie można tworzyć encji poza granicami



14.20 LIMMAX zmienna systemowa

14.20.1 Maksymalne limity

Prawy górny narożnik granic rysunku, wyrażony we współrzędnych globalnych.

	12,9

14.21 LIMMIN zmienna systemowa

14.21.1 Minimalne limity

Lewy dolny narożnik granic rysunku, wyrażony we współrzędnych globalnych.

	0,0

14.22 LINEARROWHEADLENGTH zmienna systemowa

14.22.1 Domyślna długość grotu

Ustawia domyślną długość grotu strzałek liniowych.

	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

14.23 LINEARROWHEADWIDTH zmienna systemowa

14.23.1 Domyślna szerokość grotu

Ustawia domyślną szerokość grotu strzałek liniowych.



	1.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 37.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 3.75 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0375 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

14.24 LINEARROWTHICKNESS zmienna systemowa

14.24.1 Domyślna grubość

Ustawia domyślną grubość strzałek liniowych.

	0.5 - jeśli INSUNITS=1 (cale) 12.5 - jeśli INSUNITS=4 (milimetry) 1.25 - jeśli INSUNITS=5 (centymetry) 0.0125 - jeśli INSUNITS=6 (metry)

14.25 LINEARBRIGHTNESS zmienna systemowa

14.25.1 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.

	Od -10 do 10
	0



14.26 LINEARCONTRAST zmienna systemowa

14.26.1 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.

	Od -10 do 10
	0

14.27 LINETYPE3DPLINE zmienna systemowa

14.27.1 Rodzaj linii 3D Polilinia

Steruje stosowaniem typu linii do polilinii 3D.

	0
	0: Rodzaj linii ciągłej jest zawsze stosowany do polilinii 3D 1: Złożony rodzaj linii jest stosowany do polilinii 3D

14.28 LISPINIT zmienna systemowa

14.28.1 LISPinit

Określa, czy zmienne i funkcje LISP są zachowywane między rysunkami.

--	--



	Od 0 do 1
	1
	0: Zachowane od rysunku do rysunku 1: Obowiązuje tylko na bieżącym rysunku

14.29 LOADMECHANICAL2D zmienna systemowa

14.29.1 Mechaniczny edytor 2D

Kontroluje, czy można wczytywać aktywatory Mechanical 2D.

	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.

14.30 LOCALE zmienna systemowa

14.30.1 Ustawienia regionalne (tylko do odczytu)

Kod języka ISO tej wersji programu.

	"pl_PL"



14.31 LOCALROOTPREFIX zmienna systemowa

14.31.1 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.

14.32 LOCKUI zmienna systemowa

14.32.1 Zablokuj elementy interfejsu użytkownika

Blokuje elementy interfejsu i zapobiega zmianie położenia.

- Windows i Linux: przytrzymaj Ctrl, aby zastąpić.
- macOS: przytrzymaj Cmd, aby zastąpić.

	Od -7 do 7
	0
	negatywny: Blokowanie tymczasowo wyłączone 1: Zablokuj zadokowane paski narzędzi 2: Zablokuj zadokowane panele 4: Zablokuj pływające panele i paski narzędzi

14.33 LOFTANG1 zmienna systemowa

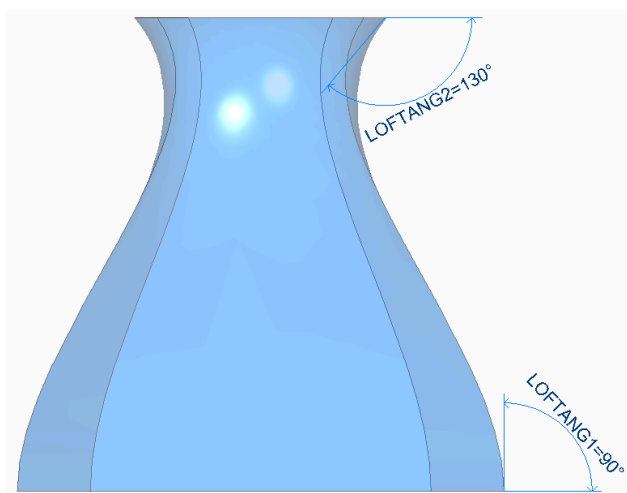
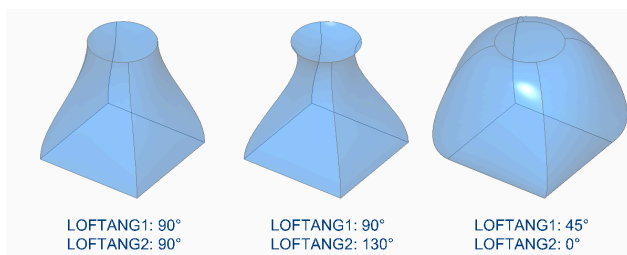
14.33.1 Kąt skosu 1

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.



	Od 0.0 do 360.0
	90.0



14.34 LOFTANG2 zmienna systemowa

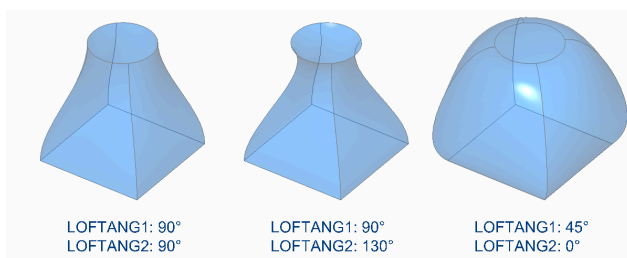
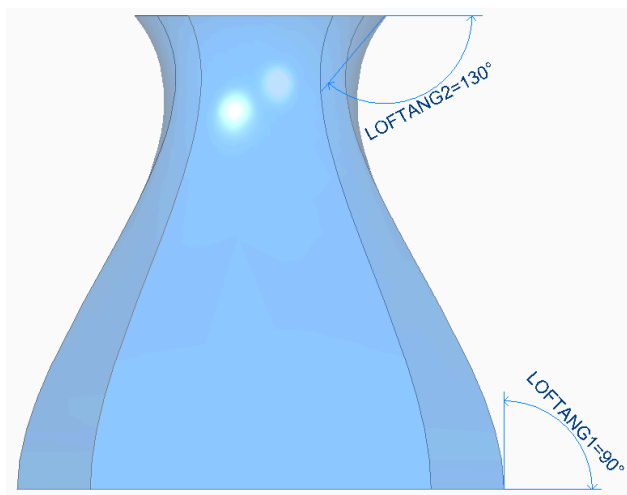
14.34.1 Kąt skosu 2

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.



	Od 0.0 do 360.0
	90.0

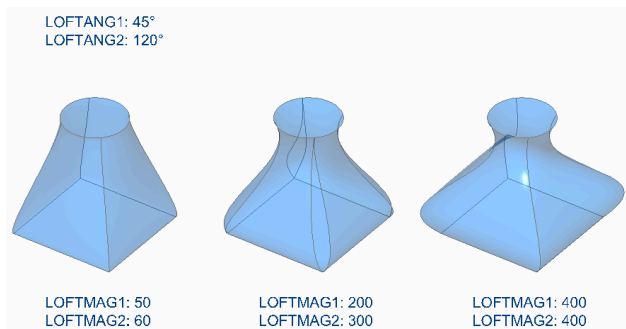


14.35 LOFTMAG1 zmienna systemowa

14.35.1 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**.

	0.0

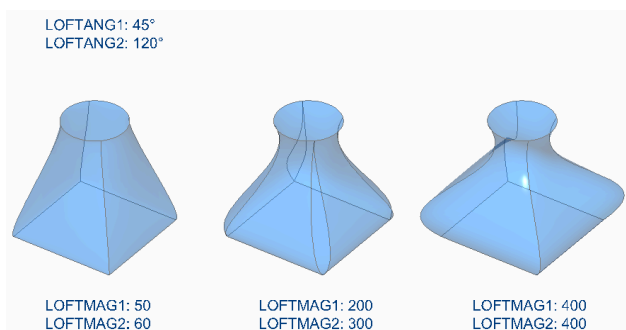


14.36 LOFTMAG2 zmienna systemowa

14.36.1 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"**.

	0.0



14.37 LOFTNORMALS zmienna systemowa

14.37.1 Normalne Skosu

Kontroluje zachowanie powierzchni i brył utworzonych za pomocą polecenia WYCIĄGNIĘCIE, gdy przechodzą one przez przekrój.



	Od 0 do 6
	1
	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 kąt i wielkość

14.38 LOFTPARAM zmienna systemowa

14.38.1 Parametry Skosu

Steruje kształtem powierzchni i brył tworzonych za pomocą polecenia WYCIĄgnięcie

	Od 0 do 15
	7
	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

14.39 LOGFILEMODE zmienna systemowa

14.39.1 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.

--	--



	Wyłączone (0): Nie utrzymuj pliku dziennika Włączone (1): Obsługa pliku dziennika

14.40 LOGFILENAME zmienna systemowa

14.40.1 Nazwa pliku dziennika (Tylko Do Odczytu)

Nazwa pliku dziennika. Zobacz także zmienną systemową LOGFILEMODE.

14.41 LOGFILEPATH zmienna systemowa

14.41.1 Ścieżka pliku log

Ścieżka do pliku używana dla pliku dziennika.

14.42 LOGGEDINSTATUS zmienna systemowa

14.42.1 Zalogowano (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje, czy konto Bricsys jest aktualnie zalogowane do tej wersji programu.

14.43 LOGINNAME zmienna systemowa

14.43.1 Nazwa logowania (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje nazwę logowania Windows, zapisaną w statystykach właściwości pliku rysunku.



14.44 LONGITUDE zmienna systemowa

14.44.1 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.

	Od -180,0 do 180,0
	-122.394

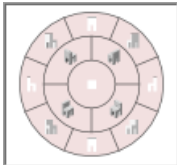
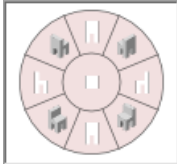
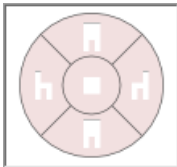
14.45 LOOKFROMDIRECTIONMODE zmienna systemowa

14.45.1 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.

	Od 0 do 3
	1
	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)



14.46 LOOKFROMFEEDBACK zmienna systemowa

14.46.1 Opinie PatrzOd

Określa, czy kontrolka PatrzOd wyświetla komunikaty w etykietkach narzędzi lub na pasku stanu.

	Od 0 do 2
	1
	0: Brak 1: Podpowiedzi 2: Pasek stanu

14.47 LOOKFROMZOOMEXTENTS zmienna systemowa

14.47.1 Zakres powiększenia PatrzOd

Powiększa widok do zakresu za każdym razem, gdy kierunek widoku zostanie wybrany za pomocą kontrolki PatrzOd.



	Wyłączone (0): Powiększenie wyłączone Włączone (1): Powiększanie zakresów włączone

14.48 LTGAPSELECTION zmienna systemowa

14.48.1 Wybór odstępu rodzaju linii

Umożliwia przyciąganie do przerw w nieciągłych rodzajach linii.

	Wyłączone (0): Brak zaznaczania lub przyciągania w obrębie odstępów (starsze zachowanie) Włączone (1): Zaznaczanie lub przyciąganie w obrębie odstępów

14.49 LTSCALE zmienna systemowa

14.49.1 Skala Rodzaju Linii

Ustawia domyślny mnożnik skali rodzaju linii.

	1.0

14.50 LUNITS zmienna systemowa

14.50.1 Typ jednostki liniowej

Kontroluje typ jednostki dla długości.



	od 1 do 5
	2
	1: Naukowy 2: Dziesiętny 3: Inżynieria 4: Architektoniczne 5: Ułamkowy

14.51 LUPREC zmienna systemowa

14.51.1 Dokładność jednostki liniowej

Kontroluje ilość miejsc po przecinku, wyświetlanej jednostki liniowej. Zobacz także zmienne systemowe MEASUREMENT i INSUNITS.

	Od 0 do 8
	4
	0 1: 0.0 2: 0.00 3: 0.000 4: 0.0000 5: 0.00000 6: 0.000000 7: 0.0000000

14.52 LWDEFAULT zmienna systemowa

14.52.1 Domyślna szerokość linii

Steruje domyślną szerokością linii w setnych częściach milimetra.



	Od 0 do 211
	25
	-3: Domyślne (zdefiniowane przez LWDEFAULT) -2: JakBlok -1: JakWarstwa 0 - 211: Wartość szerokości linii w setnych częściach milimetra

14.53 LWDISPLAY zmienna systemowa

14.53.1 Wyświetlenie szerokość linii

Wyświetla szerokość linii.

	Wyłączone (0): Nie wyświetla szerokości linii Włączone (1): Wyświetl szerokość linii

14.54 LWDISPSCALE zmienna systemowa

14.54.1 Skala wyświetlanej grubości linii

Steruje skalą wyświetlania szerokości linii w obszarze modelu.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,0 do 1,0.

	Od 0,0 do 1,0
	0.55



14.55 LWUNITS zmienna systemowa

14.55.1 Jednostki szerokości linii

Steruje jednostką wyświetlania szerokości linii.

	Od 0 do 1
	1
	0: Cale 1: Milimetry



15. M

15.1 MACROREC zmienna systemowa

15.1.1 Nagrywanie makr

Kontroluje, czy makro jest aktualnie nagrywane.

	Wyłącz (0): Makro nie jest rejestrowane On (1): Makro jest nagrywane

15.2 MANIPULATOR zmienna systemowa

15.2.1 Manipulator

Kontroluje, kiedy wyświetlany jest Manipulator.

	Od 0 do 2
	2
	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.

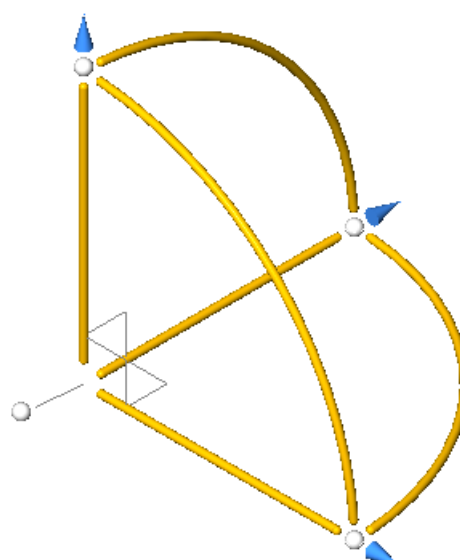
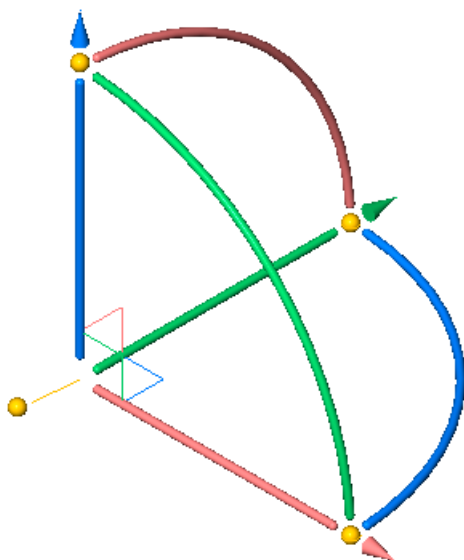
15.3 MANIPULATORCOLORTHEMECOLORTHEME zmienna systemowa

15.3.1 Motyw kolorystyczny Manipulatora

Steruje motywem kolorystycznym manipulatora.



	Od 0 do 1
	1
	0: Monochromatyczny motyw kolorystyczny 1: Klasyczny motyw kolorystyczny



15.4 MANIPULATOR DURATION zmienna systemowa

15.4.1 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.

	Od 100 do 10000
	250



15.5 MANIPULATORHANDLE zmienna systemowa

15.5.1 Uchwyt manipulatora

Kontroluje zachowanie uchwytów kotwicy Manipulatora (drażków Manipulatora).

Uchwyt może być używany do nieograniczonych operacji przenoszenia i kopiowania. Nieograniczone znaczenie: nie wzdłuż osi lub ograniczone do płaszczyzny.

	Od 0 do 1
	0
	0: Uchwyty przesuwają Manipulator 1: Uchwyty przesuwają wybrane elementy bez ograniczeń

15.6 MANIPULATORSIZE zmienna systemowa

15.6.1 Rozmiar manipulatora

Kontroluje rozmiar Manipulatora.

Akceptowane są wartości od 0.5 do 2.0.

	0.5 do 2
	1

15.7 MASSPREC zmienna systemowa

15.7.1 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).

--	--



	Od -1 do 8
	-1
	-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

15.8 MASSPROPACCURACY zmienna systemowa

15.8.1 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%.

	od 2 do 12
	2



	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%
--	--

15.9 MASSUNITS zmienna systemowa

15.9.1 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.

	oz lb st mg g kg t

15.10 MAXACTVP zmienna systemowa

15.10.1 Maksymalne aktywne rzutnie

Określa maksymalną liczbę rzutni, które mogą być aktywne jednocześnie w układzie. Nie ma wpływu na liczbę rzutni, które są drukowane.

	64



15.11 MAXHATCH zmienna systemowa

15.11.1 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.

	Od 100 do 10000000
	100000

15.12 MAXSORT zmienna systemowa

15.12.1 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.

	200

15.13 MAXTHREADS zmienna systemowa

15.13.1 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.



	Od 0 do 16
	0

15.14 MBSTATE zmienna systemowa

15.14.1 Stan Przeglądarki Mechanicznej (Tylko Do Odczytu)

Stan Przeglądarki Mechanicznej.

	Od 0 do 1
	1
	0: Przeglądarka mechaniczna jest niewidoczna 1: Przeglądarka mechaniczna jest widoczna

15.15 MBUTTONPAN zmienna systemowa

15.15.1 Przesuwanie środkowego przycisku

Określa sposób reagowania środkowego przycisku/kółka myszy.

	Od 0 do 1
	1
	0: Akcja zdefiniowana w pliku menu 1: Przesuń

15.16 MEASUREINIT zmienna systemowa

15.16.1 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.

	Od 0 do 1
	1
	0: Imperialne (używa kreskowania i rodzajów linii ANSI) 1: Metryczne (używa kreskowania i rodzajów linii ISO)

15.17 MEASUREMENT zmienna systemowa

15.17.1 Pomiar

Kontroluje aktualne jednostki rysowania jako imperialne lub metryczne, a także kontroluje, czy używane są pliki wzorów kreskowania i typów linii ANSI lub ISO. Zobacz również zmienne systemowe LUNITS i INSUNITS.

	Od 0 do 1
	1
	0: Imperialne (używa kreskowania i rodzajów linii ANSI) 1: Metryczne (używa kreskowania i rodzajów linii ISO)

15.18 MECH2DSAVEFORMAT zmienna systemowa

15.18.1 Format zapisu dla Mechanical 2D

Kontroluje format zapisu elementów Mechanicznych 2D.



	od 2013 do 2018 roku
	2021
	2013: 2013 Mechaniczny 2D 2014: 2014 Mechaniczne 2D 2015: 2015 Mechaniczny 2D 2016: 2016 Mechaniczny 2D 2018: 2018 Mechaniczny 2D 2021: 2021 Mechaniczny 2D

15.19 MECHANICALBLOCKSOPTIONS zmienna systemowa

15.19.1 Opcje bloków mechanicznych

Kontroluje sposób używania bloków i bloków mechanicznych na rysunku.

	Od 0 do 1
	0
	0: Nie konwertuj nowych bloków na bloki mechaniczne 1: Automatycznie konwertuj nowe bloki na bloki mechaniczne

15.20 MECHANICALBROWSERSETTINGS zmienna systemowa

15.20.1 Opcje Przeglądarki Mechanicznej

Ustawia domyślne opcje przeglądarki mechanicznej.

	Od 0 do 2047
	819



	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.
--	--

15.21 MENUBAR (EXCEPT OS X) zmienna systemowa

15.21.1 Pasek menu

Wyświetla pasek Menu.

	Od 0 do 1
	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska menu Włączone (1): Pokaż pasek menu

15.22 MENUCTL zmienna systemowa

15.22.1 Kontrola menu

Kontroluje, czy menu ekranowe przełącza strony w odpowiedzi na polecenie klawiaturowe.



	Wyłączone (0): Menu ekranowe nie przełącza stron w odpowiedzi na polecenie z klawiatury Włączone (1): Menu ekranowe przełącza strony w odpowiedzi na polecenie klawiatury
--	--

15.23 MENUCHO zmienna systemowa

15.23.1 Odpowiedź menu

Kontroluje menu i sterowanie komunikatami.

	Od 0 do 15
	0
	1: Wyłącz wyświetlanie 2: Wyłącz możliwość przełączania 4: Wyłącz przełącznik ^P 8: Włącza/wyłącza wyświetlanie łańcuchów (przy makr w DIESEL)

15.24 MENUNAME zmienna systemowa

15.24.1 Nazwa menu (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka dostępu do pliku menu.

15.25 MESHTYPE zmienna systemowa

15.25.1 Typ siatki

Kontroluje typ siatki tworzonej przez polecenia POWOBROT, POWWALC, POWPROST i POWKRAW (Jeszcze nie obsługiwane).



	Od 0 do 1
	1
	Twórz dziedziczny poligon lub wielopowierzchniową siatkę Twórz w pełni funkcjonalne elementy siatki (zalecane)

15.26 MIDDLECLICKCLOSE zmienna systemowa

15.26.1 Kliknięcie środkowym przyciskiem myszy zamyka (Mac i Linux)

Umożliwia zamknięcie karty za pomocą kliknięcia środkowym klawiszem myszy na pasku kart.

15.27 MILLISECS zmienna systemowa

15.27.1 Milisekundy (Tylko Do Odczytu)

Liczy czas w milisekundach, które upłynął od uruchomienia systemu.

15.28 MIRRATCH zmienna systemowa

15.28.1 Lustrzane wzory kreskowania

Określa, czy wzory kreskowania mają być odbijane lustrzanie za pomocą polecenia LUSTRO.

	Wyłączone (0): Nie twórz odbicia lustrzanego wzorów kreskowania Włączone (1): Twórz odbicie lustrzane wzorów kreskowania

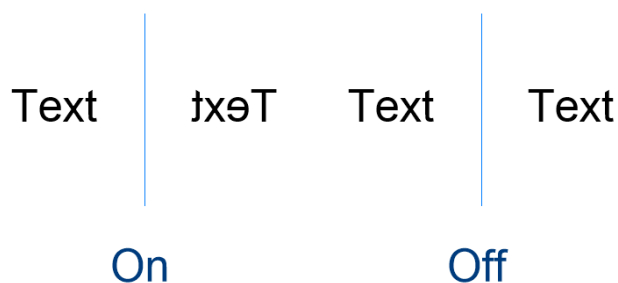


15.29 MIRRTEXT zmienna systemowa

15.29.1 Lustro Tekstu

Określa, czy tekst ma być odbijany lustrzanie przez polecenie LUSTRO.

	Wyłączone (0): Nie odbijaj tekstu w kopii lustrzanej Włączone (1): Tekst lustrzany



15.30 MLEADERSCALE zmienna systemowa

15.30.1 Skala multi-odnośnika

Kontroluje skalę szerokości dla elementów utworzonych za pomocą polecenia MULTIODN.

Uwaga: Skala musi mieć wartość dodatnią.

	1.0

15.31 MODEMACRO zmienna systemowa

15.31.1 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.



15.32 MSLTSCALE zmienna systemowa

15.32.1 Skala linii obszaru modelu

Kontroluje zachowanie skali adnotacji rodzaju linii w obszarze modelu.

Uwaga: W przypadku zmiany MSLTSCALE do aktualizacji wyświetlacza potrzebny jest REGEN lub REGENW.

	Od 0 do 1
	1
	Rodzaje linii nie są skalowane przez skalę adnotacji 1: Rodzaje linii są skalowane przez skalę adnotacji

15.33 MSOLESCALE zmienna systemowa

15.33.1 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.

	0.0 lub nowsza
	1.0



15.34 MTEXTAUTOSTACK system variable

15.34.1 Multiline text autostack

If enabled, numeric characters appearing before and after a fraction delimiter (forward slash, pound, or caret character) will be automatically stacked as a fraction when followed by a space or new line.

	Off (0): Turn off automatic stacking On (1): Enable automatic stacking

15.35 MTEXTCOLUMN zmienna systemowa

15.35.1 Ustawienia kolumn tekstu wielowierszowego

Kontroluje domyślną właściwość kolumny dla tekstu wielowierszowego.

	Od 0 do 2
	0
	0: Brak kolumn 1: Dynamiczne kolumny z automatyczną wysokością 2: Dynamiczne kolumny z ręcznie ustawianą wysokością

15.36 MTEXTDETECTSPACE zmienna systemowa

15.36.1 Wykrywanie odstępów dla tworzonych list edytorów mtekstu

Tworzy sformatowane elementy listy po naciśnięciu spacji po literze, cyfrze lub symbolu w trybie edytora wtekstu.



	Wyłączone (0): Nie zezwalaj na spacje dla list edytora tekstu wielowierszowego Włączone (1): Zezwalaj na spacje dla list edytora tekstu wielowierszowego

15.37 MTEXTED zmienna systemowa

15.37.1 Edytor tekstu wielowierszowego

Kontroluje edytory tekstu używane dla wielowierszowych elementów tekstowych.

15.38 MTEXTFIXED zmienna systemowa

15.38.1 Pole tekstu wielowierszowego

Kontroluje, czy aplikacja ma powiększać, obracać i/lub przesuwąć widok, aby dopasować go do edytowanego tekstu wielowierszowego.

	Od 0 do 2
	2
	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

15.39 MTEXTTOOLBAR zmienna systemowa

15.39.1 Pasek narzędzi Formatowanie tekstu wielowierszowego

Kontroluje, czy pasek narzędzi formatowania jest wyświetlany podczas edycji tekstu wielowierszowego.

--	--



	Wyłącz (0): Nie pokazuj paska narzędzi formatowania Włącz (1): Pokaż pasek narzędzi formatowania

15.40 MTFLAGS zmienna systemowa

15.40.1 Etykiety obliczeń wielowątkowych

Flagi bitowe dla równoległego przetwarzania wyświetlania i ładowania.

	Od 0 do 4095
	3015
	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

15.41 MULTISELECTANGULARTOLERANCE zmienna systemowa

15.41.1 Tolerancja kątowa BimWielokrotnyWybór

Kontroluje maksymalny kąt między dwiema liniowymi osiami brył, aby bryły te nadal były uważane za równoległe.



	Od 0 do 90
	3

15.42 MYDOCUMENTSPREFIX zmienna systemowa

15.42.1 Prefiks główny MojeDokumenty (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka do folderu dokumentów użytkownika.



16. N

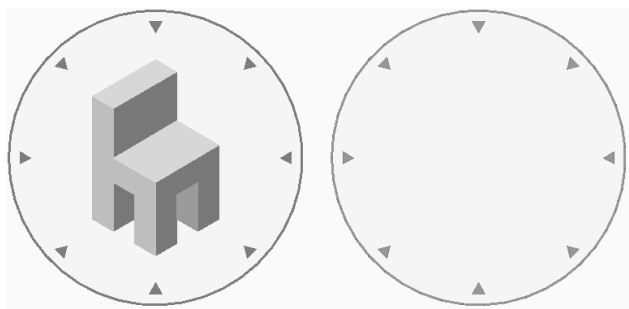
16.1 NAVVCUBEDISPLAY zmienna systemowa

16.1.1 Wyświetla PatrzOd

Włącza/wyłącza kontrolkę PatrzOd.

PatrzOd to narzędzie nawigacji, która domyślnie jest wyświetlana w prawym górnym rogu.

	Od 0 do 3
	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj kontrolki PatrzOd Włączone (1): Wyświetlanie kontrolki PatrzOd



16.2 NAVVCUBELOCATION zmienna systemowa

16.2.1 PatrzOd miejsce

Kontroluje położenie kontrolki PatrzOd.

	Od 0 do 3
	0



	0: Prawy górny róg 1: Lewy górny róg 2: Lewy dolny róg 3: Prawy dolny róg
--	--

16.3 NAVVCUBEOPACITY zmienna systemowa

16.3.1 PatrzOd krycie

Kontroluje nieprzezroczystość kontrolki PatrzOd, gdy jest nieaktywna.

	Od 0 do 100
	50

16.4 NAVVCUBEORIENT zmienna systemowa

16.4.1 Orientacja PatrzOd

Określa, czy element sterujący widżetem PatrzOd odzwierciedla bieżący układ współrzędnych GUW (globalny) czy LUW (lokalny układ współrzędnych).

	Od 0 do 1
	0
	0: GUW 1: LUW

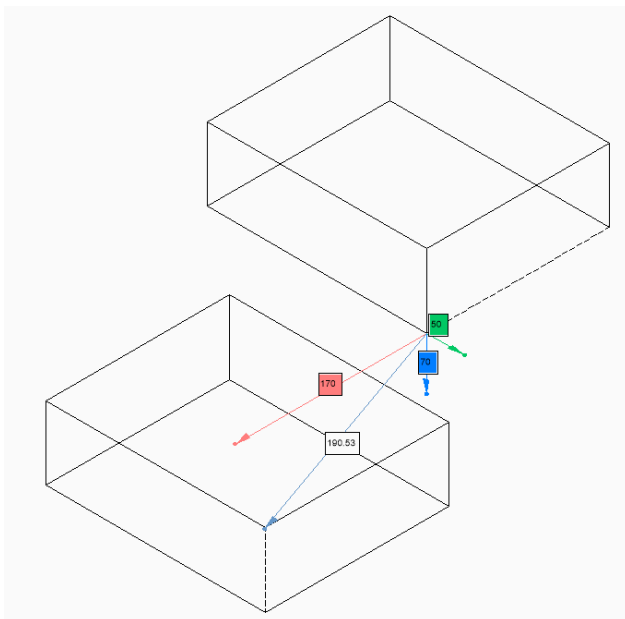
16.5 NEARESTDISTANCE zmienna systemowa

16.5.1 Najbliższy Dystans

Kontroluje wymiarem najbliższego dystansu między parą wybranych elementów. Wartość jest przechowywana jako kod bitowy z sumą wartości wszystkich wybranych opcji.



	Od 0 do 15
	1
	1: Pokaż najbliższy wymiar odległości 2: Pokaż najbliższy wymiar OX 4: Pokaż najbliższy wymiar OY 8: Pokaż najbliższy wymiar OZ



16.6 NOMUTT zmienna systemowa

16.6.1 Bez komunikatów

Pomija tekst w wierszu poleceń.

Po włączeniu wiersz poleceń przestanie monitorować o wszystkie opcje i działania.



	Wyłącz (0): Nie pomijaj wierszy poleceń Włączone (1): Pomiń wiersze poleceń
--	--

16.7 NORTHDIRECTION zmienna systemowa

16.7.1 Kierunek północny

Steruje kątem padania promieni słonecznych od północy w kontekście globalnego układu współrzędnych (GUW).

	0.0



17. 0

17.1 OBJECTISOLATIONMODE zmienna systemowa

17.1.1 Tryb Izolacji Obiektu

Kontroluje, czy elementy ukryte za pomocą UKRYJOBIEKTY lub IZOLUJOBIEKTY pozostają ukryte po zapisaniu, zamknięciu i ponownym otwarciu rysunku.

	Od 0 do 3
	0
	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

17.2 OBSCUREDOLOR zmienna systemowa

17.2.1 Przesłonięty kolor

Kontroluje kolor zasłoniętych linii.

Widoczne tylko wtedy, gdy używana jest zmienna systemowa OBSCUREDTYPE.

	Od 0 do 257
	257
	0: JakBlok 1 - 255: indeks 256: JakWarstwa 257: JakObiekt



17.3 OBSCUREDTYPE zmienna systemowa

17.3.1 Przesłonięty rodzaj linii

Kontroluje rodzaj linii zasłoniętych linii. W przeciwieństwie do zwykłych rodzajów linii, zasłonięte rodzaje linii są niezależne od poziomu powiększenia.

	Od 0 do 11
	0
	0: Wyl. 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

17.4 OFFSETDIST zmienna systemowa

17.4.1 Odległość odsunięcia

Przechowuje ostatnią odległość użytą w poleceniu ODSUŃ.

	-1.0
	<0: rysuje równoległą kopię elementu przez określony punkt



17.5 OFFSETERASE zmienna systemowa

17.5.1 Usunięcie odsunięcia

Usuwa element źródłowy dla polecenia ODSUŃ.

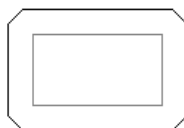
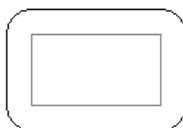
	Wyłączone (0): Wymazywanie offsetu wyłączone Włączone (1): Wymazywanie przesunięcia włączone

17.6 OFFSETGAPTYPE zmienna systemowa

17.6.1 Typ odsunięcia

Określa, w jaki sposób wypełniane są ewentualne przerwy w równoległych kopiach zamkniętych polilinii.

	Od 0 do 2
	0
	0: Wydłuż segmenty polilinii 1: Zaokrąglone segmenty łuku 2: Fazowane segmenty linii



17.7 OLEFRAME zmienna systemowa

17.7.1 Ramka OLE

Steruje wyświetlaniem ramki wokół obiektu OLE, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych (3)**.



	Od 0 do 2
	2
	0: Brak ramek OLE 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania OLE 2: Wyświetl ale nie drukuj ramek OLE

17.8 OLEHIDE zmienna systemowa

17.8.1 Ukryj OLE

Kontroluje widzialność obiektów OLE na ekranie i wydruku.

	Od 0 do 3
	0
	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

17.9 OLEQUALITY zmienna systemowa

17.9.1 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**).



	Od 0 do 3
	3
	0: Monochromatyczny 1: Niska grafika 2: Wysoka grafika 3: Wybierz automatycznie

17.10 OLESTARTUP zmienna systemowa

17.10.1 Uruchom OLE

Wczytuje źródło jednostki OLE podczas drukowania.

	Wyłączone (0): Nie ładuj aplikacji źródłowej OLE podczas drukowania Włączone (1): Załaduj aplikację źródłową OLE podczas drukowania

17.11 OPMSTATE zmienna systemowa

17.11.1 Stan paska właściwości (tylko do odczytu)

Stan paska właściwości.

	Od 0 do 1
	1
	0: Pasek właściwości jest niewidoczny 1: Pasek właściwości jest widoczny



17.12 ORBITAUTOTARGET zmienna systemowa

17.12.1 Automatyczny cel orbitalny

Kontroluje zachowanie polecenia RTROT.

	Od 0 do 1
	1
	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

17.13 ORTHOMODE zmienna systemowa

17.13.1 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.

	Wyłączony (0): Tryb ortogonalny wyłączony Włączone (1): Tryb ortogonalny włączony

17.14 OSMODE zmienna systemowa

17.14.1 Tryb punktów charakterystycznych

Kontroluje typy punktów charakterystycznych elementów 2D.



	Od 0 do 32767
	4135
	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.

17.15 OSNAPCOORD zmienna systemowa

17.15.1 Współrzędne obiektu

Kontroluje, czy punkty charakterystyczne zastępują ręcznie wprowadzone współrzędne.

	Od 0 do 2
	2
	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



17.16 OSNAPZ zmienna systemowa

17.16.1 Ignoruj poziom punktów charakterystycznych

Zastępuje współrzędną Z punktu charakterystycznego bieżącą wartością zmiennej systemowej ELEVATION.

	Wyłączone (0): Nie zastępuj wartości Z bieżącą wysokością Włączone (1): Zastąp wartość Z bieżącą wysokością

17.17 OSOPTIONS zmienna systemowa

17.17.1 Opcje punktów charakterystycznych

Wyłącza punkty charakterystyczne dla niektórych typów elementów.

	Od 0 do 7
	7
	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

17.18 OVERKILLLAYER zmienna systemowa

17.18.1 Przejdź do warstwy powielonych elementów

Warstwa, do której elementy są przenoszone za pomocą polecenia USUŃPOWIELONE — opcja **Przenieś duplikaty do warstwy Zdublikowane elementy**.



	Przejdź do warstwy powielonych elementów



18. P

18.1 PANBUFFER zmienna systemowa

18.1.1 Bufor Pan

Umożliwia szybsze przesuwanie, szczególnie w przypadku złożonych rysunków.

	Wyłącz (0): Wyłącz szybsze przesuwanie Włącz. (1): Włącz szybsze przesuwanie

18.2 PANELBUTTONSIZE zmienna systemowa

18.2.1 Rozmiar przycisku kontroli panelu

Kontroluje rozmiar ikon używanych w panelach.

	1
	Od 0 do 2
	0: Małe przyciski 1: Duże przyciski 2: Bardzo duże przyciski

18.3 PAPERUPDATE zmienna systemowa

18.3.1 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.

	Od 0 do 1
	0
	Wyłącz (0): Użyj domyślnego rozmiaru papieru wybranej drukarki Włącz (1): Użyj skonfigurowanego rozmiaru papieru w pliku konfiguracyjnym plotera

18.4 PARAMETERCOPYMODE zmienna systemowa

18.4.1 Tryb kopii parametru

Kontroluje sposób, w jaki wiązania i powiązane parametry są kopiowane za pomocą polecenia KOPIUJ.

	Od 0 do 4
	3
	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

18.5 PARAMETERMATCHMODE zmienna systemowa

18.5.1 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.

--	--



	Od 0 do 2
	0
	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

18.6 PARAMETRICBLOCKS2DPATH zmienna systemowa

18.6.1 Bloki parametryczne Ścieżka do katalogu 2D

Ścieżki do plików Bloków Parametrycznych 2D utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

18.7 Zmienna systemowa PARAMETRIZECONNECTIONS

18.7.1 Parametryzacja połączeń

Określa, czy wiązania łączą komponenty dla poleceń BMKONWERTUJ, BMPOŁĄCZ i BMWSTAW (opcja wstawiania SMART).

	Od 0 do 1
	1
	0: Nie używaj wiązań 1: Używaj wiązań



18.8 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION zmienna systemowa

18.8.1 Wizualizacja operacji parametrycznych na odniesieniach do bloków

Umożliwia wizualizację informacji o operacjach parametrycznych po umieszczeniu wskaźnika myszy na odniesieniach do bloków parametrycznych.

	Wyłączone (0): Wizualizacja wyłączona Włączone (1): Wizualizacja włączona

18.9 PDFANIMATIONFPS zmienna systemowa

18.9.1 Klatki na sekundę

Steruje liczbą klatek na sekundę animacji.

	24

18.10 PDFCACHE zmienna systemowa

18.10.1 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.

--	--



	Od 0 do 2
	2 (Windows) 0 (Mac i Linux)
	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

18.11 Zmienna systemowa PDFCREATEBOOKMARKS

18.11.1 Utwórz zakładki

Tworzenie zakładek do eksportu plików PDF.

	Wyłącz (0): Nie twórz zakładek Wł. (1): Tworzy zakładki

18.12 PDFEMBEDDEDTTF zmienna systemowa

18.12.1 Wbudowane czcionki pdf

Osadza czcionki True Type do plików eksportu PDF.

	Wyłączone (0): Wyłącz osadzone czcionki TTF Włączone (1): Włącz osadzone czcionki TTF



18.13 PDFEXPORTHYPERLINKS zmienna systemowa

18.13.1 Eksportuj hiperłącza

Eksportuje hiperłącza elementów dla eksportów PDF.

	Wyłączone (0): Wyłącza eksport hiperłączy encji Włączone (1): Umożliwia eksport hiperłączy encji

18.14 PDFFRAME zmienna systemowa

18.14.1 Ramka PDF

Steruje widocznością ramek podkładania PDF, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych** (3).

	Od 0 do 2
	1
	0: Ukryj obramowania PDF. 1: Wyświetlaj i drukuj obramowania PDF. 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj obramowań PDF.

18.15 PDFIMAGEANTIALIAS zmienna systemowa

18.15.1 Wygładzanie obrazu

Włącza wygładzanie dla obrazów, które są skalowane podczas eksportowania do formatu PDF.



	Wyłącz (0): Wyłącza wygładzanie obrazów Włączone (1): Włącza wygładzanie obrazów

18.16 PDFIMAGECOMPRESSION zmienna systemowa

18.16.1 Kompresja obrazu

Kompresuje obrazy do formatu JPEG podczas eksportowania plików PDF.

	Od 0 do 1
	1
	0: Brak 1: JPEG

18.17 PDFIMAGEDPI zmienna systemowa

18.17.1 Obraz DPI

Określa minimalną rozdzielczość obrazu eksportowanego do formatu PDF.

Nie może przekraczać wartości zmiennej systemowej PDFVECTORRESOLUTIONDPI.

	300

18.18 PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT zmienna systemowa

18.18.1 Zastosuj właściwości szerokości linii

Zachowuje właściwości szerokości linii zaimportowanych elementów podczas importu PDF.

--	--



	Wyłączone (0): Ignoruj właściwości szerokości linii importowanych elementów Włączone (1): Zachowaj właściwości szerokości linii zaimportowanych elementów

18.19 PDFIMPORTASBLOCK zmienna systemowa

18.19.1 Importuj jako blok

Importuje pliki PDF jako bloki.

	Wyłącz (0): Nie importuj plików PDF jako bloku Włącz (1): Importuj pliki PDF jako blok

18.20 PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR zmienna systemowa

18.20.1 Współczynnik przestrzeni międzysymbolowej

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.

	0.6



18.21 PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS zmienna systemowa

18.21.1 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.

	Wyłączone (0): Elementy tekstowe nie są łączone Włączone (1): Elementy tekstowe są łączone

18.22 PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES zmienna systemowa

18.22.1 Konwertuj pełne wypełnienia na kreskowania

Konwertuje bryły 2D na kreskowania z wzorem wypełnienia podczas importowania plików PDF.

	Wyłączone (0): Nie konwertuj wypełnień bryłowych na kreskowania z zaimportowanych plików PDF Włączone (1): Konwertuj wypełnienia bryłowe na kreskowania z zaimportowanych plików PDF

18.23 PDFIMPORTIMAGEPATH zmienna systemowa

18.23.1 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.

--	--



	Obrazy PDF

18.24 PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS zmienna systemowa

18.24.1 Połącz segmenty linii i łuków

Łączy ciągłe segmenty w polilinie, jeśli to możliwe, podczas importowania PDF.

	Wyłączone (0): Nie łącz segmentów linii i łuku z zaimportowanych plików PDF Włączone (1): Połącz segmenty linii i łuku z zaimportowanych plików PDF

18.25 PDFIMPORTLAYERSUSETYPE zmienna systemowa

18.25.1 Warstwy

Kontroluje warstwy podczas importowania plików PDF.

	Od 0 do 2
	0
	0: Użyj warstw PDF 1: Utwórz warstwy według rodzajów elementów 2: Użyj bieżącej warstwy

18.26 PDFIMPORTRASTERIMAGES zmienna systemowa

18.26.1 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.



	Wyłączone (0): Nie wyodrębniaj obrazów rastrowych Włączone (1): Wyodrębnij obrazy rastrowe

18.27 PDFIMPORTSOLIDFILLS zmienna systemowa

18.27.1 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 groty strzałek.

Uwaga: Kreskowania wypełnione bryłami mają przypisaną przezroczystość 50%.

	Wyłącz (0): Ignoruj obszary wypełnione bryłami. Włączone (1): Importuj obszary wypełnione bryłami.

18.28 PDFIMPORTSPACEFACTOR zmienna systemowa

18.28.1 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.



	1.5
--	-----

18.29 PDFIMPORTTRUEYPETEXT zmienna systemowa

18.29.1 Tekst TrueType

Importuj tekst TrueType jako tekst TrueType, nazwany styl tekstu jest dziedziczony z czcionki podczas importowania pliku PDF.

	Wyłączone (0): Nie importuj tekstu TrueType Włączone (1): Importuj tekst TrueType

18.30 PDFIMPORTTRUEYPETEXTASGEOMETRY zmienna systemowa

18.30.1 Importuj tekst True Type jako Geometrię

Importuje tekst True Type jako geometrię podczas importu PDF.

	Wyłączone (0): Nie importuj tekstu TrueType jako geometrii Włączone (1): Importuj tekst TrueType jako geometrię

18.31 PDFIMPORTUSECLIPPING zmienna systemowa

18.31.1 Zastosuj przycinanie

Przycina elementy podczas importowania plików PDF.



	Wyłączone (0): Przycinanie nie jest stosowane do elementów podczas importu Włączone (1): Przycinanie jest stosowane do elementów podczas importu

18.32 PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION zmienna systemowa

18.32.1 Import geometrii z optymalizacją

Optymalizuje geometrię podczas importowania plików PDF.

	Wyłączone (0): Nie importuj geometrii z optymalizacją Włączone (1): Importuj geometrię z optymalizacją

18.33 PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING zmienna systemowa

18.33.1 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).

	Wyłączone (0): Obrazy nie są przycinane podczas importowania. Włączone (1): Obrazy są przycinane podczas importowania.

18.34 PDFIMPORTUSEPAGECLIPPING zmienna systemowa

18.34.1 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).

	Wyłączone (0): Przycinanie na obramowaniu strony nie jest stosowane podczas importowania. Włączone (1): Przycinanie na obramowaniu strony jest stosowane podczas importu.

18.35 PDFIMPORTVECTERGEOMETRY zmienna systemowa

18.35.1 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.

	Wyłączone (0): Nie importuj geometrii wektorowej Włącz (1): Importuj geometrię wektorową

18.36 PDFLAYERSSETTING zmienna systemowa

18.36.1 Obsługa warstwy PDF

Kontroluje sposób eksportowania warstw do pliku PDF.



	1
	0: Nie używaj warstw 1: Użyj wszystkich warstw z widocznymi elementami 2: Użyj wszystkich warstw z obiektami łącznie z wyłączonymi i zamrożonymi.

18.37 PDFLAYOUTSTOEKSPORT zmienna systemowa

18.37.1 Układy PDF do wyeksportowania

Steruje układami eksportowanymi do formatu PDF (obszar papieru).

	Od 0 do 2
	0
	0: Aktywny układ 1: Wszystkie układy w plikach wieloarkuszowych 2: Wszystkie układy w plikach jednoarkuszowych

18.38 PDFMERGECONTROL zmienna systemowa

18.38.1 Kontrola Łączenia PDF

Kontroluje wygląd linii przecinających się w eksporcie PDF.

	0
	0: Nadpisanie Linii - Używa ostatnio wydrukowanej linii i zasłania linie znajdujące się pod nią 1: Łączenie Linii - Łączy kolory przecinających się linii



18.39 PDFNOTIFY zmienna systemowa

18.39.1 Powiadomienie o PDF

Po otwarciu rysunku wyświetla ostrzeżenie o brakujących plikach PDF.

	Wyłącz (0): Wyłącz powiadomienia PDF Włączone (1): Włącz powiadomienie PDF

18.40 Zmienna systemowa PDFOPENINVIEWER

18.40.1 Otwórz w przeglądarce

Otwórz plik wynikowy w domyślnej przeglądarce PDF systemu.

	Wyłączone (0): Nie otwieraj w przeglądarce PDF. Włączone (1): Otwórz w przeglądarce PDF.

18.41 PDFOSNAP zmienna systemowa

18.41.1 Punkty charakterystyczne PDF

Włącza punkty charakterystyczne dla plików podkładu PDF.

	Wyłączone (0): Wyłącz przyciąganie do encji PDF Włączone (1): Włącz przyciąganie do encji PDF



18.42 PDFPAPERHEIGHT Zmienna systemowa

18.42.1 Zastąpienie PDF - wysokość papieru

Wysokość papieru dla eksportu PDF, w milimetrach, jeśli zmienna systemowa PDFPAPERSIZEOVERRIDE jest włączona (1).

	297

18.43 PDFPAPERSIZEOVERRIDE zmienna systemowa

18.43.1 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.

	Wyłączone (0): Wyłącz nadpisywanie rozmiaru papieru Włączone (1): Włącz zastępowanie rozmiaru papieru

18.44 PDFPAPERWIDTH zmienna systemowa

18.44.1 Nadpisanie PDF - szerokość papieru

Szerokość papieru dla eksportu PDF, w milimetrach, jeśli zmienna systemowa PDFPAPERSIZEOVERRIDE jest włączona (1).

	210



18.45 PDFPDFFA zmienna systemowa

18.45.1 Obsługa formatu PDF / A

Kontroluje obsługę archiwizowanych plików PDF.

	0
	0: Nie używaj PDF/A 1: Użyj wersji PDF/A-1b 2: Użyj wersji PDF/A-2b 3: Użyj wersji PDF/A-3b

18.46 PDFPRCCOMPRESSION zmienna systemowa

18.46.1 Kompresja PRC

Kontroluje kompresję danych PRC 3D (3D PDF).

	Od 0 do 2
	0
	0: Brak kompresji 1: Średnia kompresja 2: Wysoka kompresja

18.47 PDFPRCEXPORT zmienna systemowa

18.47.1 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**.

--	--



	Od 0 do 2
	0
	0: Brak eksportu 1: Eksportuj jako BREP (eksperymentalne) 2: Eksportuj jako siatkę

18.48 PDFPRCPROJECTION zmienna systemowa

18.48.1 Projekcja ChRL

Kontroluje typ projekcji dla danych PRC 3D (3D PDF).

	0
	0: Ortogonalny 1: Perspektywa

18.49 PDFPRCVIEWMODE zmienna systemowa

18.49.1 Tryb widoku PRC

Kontroluje sposób eksportowania elementów 2D i 3D do plików PDF PRC (PDF 3D).

	Od 0 do 2
	0
	0: Wszystkie elementy w jednym widoku 1: Tylko elementy 3D w jednym widoku 2: Tylko elementy 3D w wielu widokach



18.50 PDFSHXTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa

18.50.1 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.

	Wyłączone (0): Nie konwertuj tekstu TTF na geometrię Włączone (1): Konwertuj tekst SHX na geometrię

18.51 PDFSIMPLEGEOMOPTIMIZATION zmienna systemowa

18.51.1 Pdf optymalizacja prostej geometrii

Upraszcza geometrię do eksportu PDF (łączy oddzielne segmenty linii w jedną polilinę i wykorzystuje punkty kontrolne krzywej Beziera).

	Wyłączone (0): Wyłącz prostą optymalizację geometrii Włączone (1): Włącz prostą optymalizację geometrii

18.52 PDFTTFTEXTASGEOMETRY zmienna systemowa

18.52.1 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.



	Wyłącz (0): Nie konwertuj tekstu TTF na geometrię Włączone (1): Konwertuj tekst TTF na geometrię

18.53 PDFUSEPLOTSTYLES zmienna systemowa

18.53.1 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.

	Wyłącz (0): Wyłącza użycie stylów wydruku Włączone (1): Umożliwia korzystanie ze stylów wydruku

18.54 PDFVECTORRESOLUTIONDPI zmienna systemowa

18.54.1 Rozdzielczość Wektorowa DPI

Rozdzielczość grafiki wektorowej dla eksportu PDF z obszaru modelu.

	od 72 do 40000
	2400

18.55 PDFZOOMTOEXTENTSMODE zmienna systemowa

18.55.1 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.

--	--



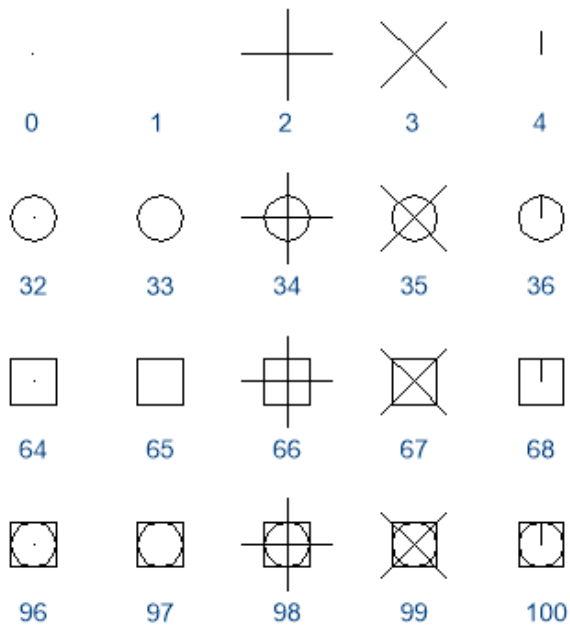
	Wyłączone (0): Nie powiększaj do zakresów Włączone (1): Powiększanie do zakresów

18.56 Zmienna systemowa PDMODE

18.56.1 Tryb wyświetlania punktu

Kontroluje styl wyświetlania elementów punktowych.

	Od 0 do 100
	0
	1: brak 0: . 2: + 3: x 4: ' 32: okrąg 64: kwadrat



18.57 PDSIZE zmienna systemowa

18.57.1 Rozmiar wyświetlania punktu

Kontroluje wielkość wyświetlania punktów.

	0
	0: 5% wysokości obszaru rysowania >0: Rozmiar bezwzględny <0: Procent rozmiaru widocznego obszaru

18.58 PEDITACCEPT zmienna systemowa

18.58.1 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.



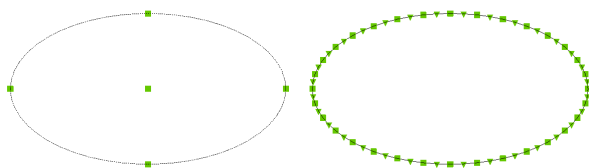
	0
	Wyłączone (0): Wyświetl monit Włączone (1): Pomiń monit

18.59 PELLIPSE zmienna systemowa

18.59.1 Eliptyczna polilinia

Kontroluje typ elementu utworzonego za pomocą polecenia ELIPSA.

	Wyłączone (0): Utwórz prawdziwe elipsy Włączone (1): Tworzenie reprezentacji polilinii elipsy



18.60 PERIMETER zmienna systemowa

18.60.1 Ostatni obwód (Tylko Do Odczytu)

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

18.61 PERSPECTIVE zmienna systemowa

18.61.1 Perspektywa

Włącza widok perspektywiczny dla bieżącej rzutni.

--	--



	Wyłączone (0): Widok perspektywiczny wyłączony Włączone (1): Widok perspektywiczny włączony

18.62 Zmienna systemowa PFACEVMAX

18.62.1 Maksymalne wierzchołki siatki polipowierzchni (tylko do odczytu)

Maksymalna liczba wierzchołków dla każdej powierzchni.

	3 lub więcej
	4

18.63 PICKADD zmienna systemowa

18.63.1 Wybierz opcję Dodaj

Steruje sposobem, w jaki Shift wybiera elementy.

	Od 0 do 1
	Na
	Wyłącz (0): Naciśnij SHIFT, aby dodać elementy do bieżącego zaznaczenia Włączone (1): Naciśnij SHIFT, aby usunąć elementy do bieżącego zaznaczenia



18.64 PICKAUTO zmienna systemowa

18.64.1 Zachowanie okna zaznaczenia

Kontroluje zachowanie zaznaczenia - oknem i lassem - używane do zaznaczania wielu elementów jednocześnie.

Zobacz także zmienną systemową PICKDRAG.

	Od -7 do 7
	5
	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.

18.65 PICKBOX zmienna systemowa

18.65.1 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.

	Od 0 do 50
	4



--	--

18.66 Zmienna systemowa PICKDRAG

18.66.1 Wybierz przeciągnięcie

Kontroluje zachowanie okna zaznaczenia używanego do zaznaczania wielu elementów jednocześnie.

Zobacz także zmienną systemową PICKAUTO.

	0
	Wyłączone (0): Rysuj okno wyboru za pomocą dwóch punktów Włączone (1): Narysuj okno wyboru za pomocą kliknięcia i przeciągnięcia

18.67 PICKFIRST zmienna systemowa

18.67.1 Wskaż pierwszy

Umożliwia najpierw wybranie elementów, a następnie wydanie polecenia.

	1
	Wyłączone (0): Najpierw wybierz polecenie, a następnie wybierz elementy Włączone (1): Najpierw wybierz elementy, a następnie wybierz polecenie

18.68 PICKSTYLE (EXCEPT OS X) zmienna systemowa

18.68.1 Wybierz styl

Kontroluje zaznaczanie grup i szyków asocjacyjnych.

Użyj **Ctrl+H**, aby przełączyć tę zmienną systemową.



	Od 0 do 3
	1
	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)

18.69 PICTUREEXPORTSCALE zmienna systemowa

18.69.1 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.

	0.0 lub nowsza
	1.0

18.70 PLACESBARFOLDER1 zmienna systemowa

18.70.1 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.

	Od 0 do 5



	0
	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty

18.71 PLACESBARFOLDER2 zmienna systemowa

18.71.1 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.

	Od 0 do 5
	1
	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty

18.72 Zmienna systemowa PLACESBARFOLDER3

18.72.1 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.



	Od 0 do 5
	3
	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty

18.73 PLACESBARFOLDER4 zmienna systemowa

18.73.1 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.

	Od 0 do 5
	5
	0: Pulpit 1: Mój komputer 2: Moje dokumenty 3: Ulubione 4: Sieć 5: Moje ostatnie dokumenty



18.74 PLATFORM zmienna systemowa

18.74.1 Platforma (tylko do odczytu)

Wyświetla bieżącą wersję systemu operacyjnego.

18.75 PLINECACHE zmienna systemowa

18.75.1 Pamięć podręczna polilinii

Kontroluje tworzenie pamięci podręcznej wierzchołków polilinii po otwarciu rysunku.

	Wyłączone (0): Wyłącz pamięć podręczną polilinii Włączone (1): Włącz pamięć podręczną polilinii

18.76 Zmienna systemowa PLINECONVERTMODE

18.76.1 Tryb konwersji polilinii

Steruje sposobem przekształcania splajnów w polilinie.

	Od 0 do 1
	0
	0: Tworzenie polilinii z segmentami liniowymi 1: Tworzenie polilinii z segmentami łukowymi

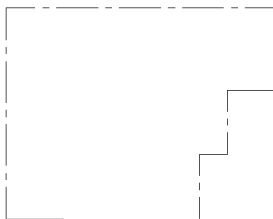


18.77 PLINEGEN zmienna systemowa

18.77.1 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.

	0
	Wyłączone (0): Polilinie zaczynają się i kończą kreską w każdym wierzchołku Włączone. (1): Rodzaj linii w ciągłym układzie wokół wierzchołków polilinii

18.78 Zmienna systemowa PLINEREVERSEWIDTHS

18.78.1 Odwróć szerokości

Kontroluje, czy szerokości segmentów polilinii są odwracane, gdy polilinia jest odwracana.

	0
	0: Nie odwracaj szerokości segmentów polilinii podczas odwracania polilinii. 1: Odwróć szerokości segmentów polilinii podczas odwracania polilinii.



18.79 PLINETYPE zmienna systemowa

18.79.1 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.

	Od 0 do 2
	2
	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

18.80 PLINEWID zmienna systemowa

18.80.1 Szerokość polilinii

Domyślna szerokość nowej polilinii.

	0.0

18.81 PLOTCONFIGPATH zmienna systemowa

18.81.1 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.

18.82 PLOTID zmienna systemowa

18.82.1 Identyfikator druku (przestarzałe)

Przestarzałe, nie ma żadnego efektu, z wyjątkiem zachowania integralności starych skryptów i procedur LISP.

18.83 PLOTOUTPUTPATH zmienna systemowa

18.83.1 Wyjściowa ścieżka wydruku

Domyślna ścieżka pliku używana do tworzenia plików drukarek.

18.84 PLOTSTYLEPATH zmienna systemowa

18.84.1 Ścieżka stylów druku

Ścieżka pliku używana dla folderów stylów wykresów.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

18.85 PLOTTER zmienna systemowa

18.85.1 Plotter (przestarzałe)

Nie ma żadnego efektu poza zachowaniem integralności starszych skryptów i procedur LISP.



18.86 Zmienna systemowa PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE

18.86.1 Nadpisanie przezroczystości wydruku

Określa, czy przezroczystości są włączone do drukowania.

	Od 0 do 2
	1
	0: Nieprzezroczystości są wyłączone 1: Używana jest wartość z okna dialogowego ustawień strony 2: Przezroczystości są włączone

18.87 PLQUIET zmienna systemowa

18.87.1 Drukowanie wsadowe

Kontroluje, czy opcjonalne okna dialogowe i niekrytyczne błędy mają być wyświetlane podczas drukowania wsadowego lub uruchamiania skryptu.

	0
	Wyłączone (0): Wyświetlanie okien dialogowych wykresu i błędów niekrytycznych Włączone (1): Rejestruj błędy niekrytyczne i nie wyświetlaj okien dialogowych związanych z działką



18.88 POINTCLOUD2DVSDISPLAY zmienna systemowa

18.88.1 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.

	Od 0 do 1
	0
	0: Wyświetl ramkę ograniczającą i ostrzeżenie, że chmury punktów nie są wyświetlane w stylu wizualnym Szkielet 2D 1: Nie wyświetlaj ramki ograniczającej i ostrzeżenia

18.89 POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY zmienna systemowa

18.89.1 Przełącz rozmiary adaptacyjne i stałe

Używa adaptacyjnych rozmiarów punktów do wyświetlania chmury punktów. Jeśli wyłączone, używa stałych rozmiarów punktów.

	Od 0 do 1
	0
	0: Użyj stałych rozmiarów punktów (wszystkie punkty mają ten sam rozmiar) 1: Użyj adaptacyjnych rozmiarów punktów (rozmiary punktów są dostosowywane dla lepszego wyglądu)

18.90 Zmienna systemowa POINTCLOUDBOUNDARY

18.90.1 Pokaż/ukryj granicę zasięgu chmury punktów

Steruje sposobem wyświetlania obwiedni chmury punktów.



	Od 0 do 2
	1
	0: Nie pokazuj 1: Pokaż tylko po wybraniu 2: Zawsze pokazuj

18.91 POINTCLOUDCACHEFOLDER zmienna systemowa

18.91.1 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 (;).

	C:\Użytkownicy\%nazwa_użytkownika%\AppData\Roaming\Bricsys \BricsCAD\x64\pl_PL\PointCloudCache

18.92 POINTCLOUDEYEDOMEZMIENNA systemowa

18.92.1 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).

	Od 0 do 10
	1



18.93 Zmienna systemowa POINTCLOUDGAPFILLING

18.93.1 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).

	Od 0 do 10
	0

18.94 POINTCLOUDHSPC zmienna systemowa

18.94.1 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).

	Wyłącz (0): Użyj formatu BCAD. Włączone (1): Użyj formatu HSPC.

18.95 POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS zmienna systemowa

18.95.1 Ignorowanie znaczników geograficznych w danych źródłowych (przestarzałe!)

Ignoruje geo tagi w danych źródłowych. Ustawienie jest zachowane dla V25, ale nie ma żadnego wpływu.



	Wyłączone (0): nie ignoruj tagów geograficznych w danych źródłowych Włączone (1): Ignoruj tagi geograficzne w danych źródłowych

18.96 POINTCLOUDNORMALS zmienna systemowa

18.96.1 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.

	Wyłączone (0): Wyłącz normalne obliczenia podczas wstępnego przetwarzania HSPC. Włączone (1): Włącz normalne obliczenia podczas wstępnego przetwarzania HSPC.

18.97 POINTCLOUDPOINTMAX zmienna systemowa

18.97.1 Maksymalna liczba punktów wyświetlanych na ekranie (w milionach)

Maksymalna liczba punktów wyświetlanych w chmurze punktów. Jest to niezależne od liczby punktów w zbiorze danych.

Uwaga: Akceptowane są wartości od 1 do 50.

	od 1 do 50



	10
--	----

18.98 POINTCLOUDPOINTSIZ zmienna systemowa

18.98.1 Rozmiar punktu

Rozmiar wyświetlania punktu chmury punktów, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 1 do 10.

	od 1 do 10
	2

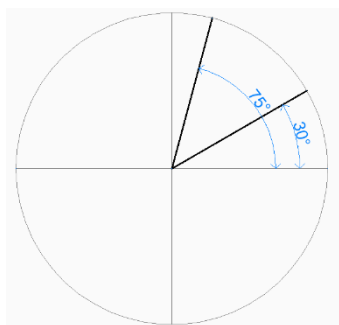
18.99 POLARADDANG zmienna systemowa

18.99.1 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.





18.100 POLARANG zmienna systemowa

18.100.1 Kąt biegunowy

Steruje przyrostami kąta biegunowego w stopniach.

	90.0

18.101 POLARDIST zmienna systemowa

18.101.1 Odległość biegunowa

Kontroluje przyrost przyciągania dla przyciągania biegunowego (jeśli zmienna systemowa SNAPTYPE jest ustawiona na **Skok biegunowy**).

	0.0

18.102 POLARMODE zmienna systemowa

18.102.1 Tryb biegunowy

Kontroluje śledzenie punktów charakterystycznych i śledzenie biegunowe.

	Od 0 do 15
	1



	1: Względny 2: Użyj ustawień śledzenia biegunowego w śledzeniu obiektów 4: Użyj dodatkowych kątów biegunowych 8: Wciśnij SHIFT aby dołączyć punkty charakterystyczne
--	---

18.103 POLYSIDES zmienna systemowa

18.103.1 Boki wieloboku

Liczba boków ostatnio użyta za pomocą polecenia WIELOBOK.

	od 3 do 1024
	4

18.104 POPERATIONSCOLOR zmienna systemowa

18.104.1 Kolor operacji parametrycznych

Steruje kolorem geometrii operacji parametrycznych.

	RGB: 238,173,60

18.105 POPUPS zmienna systemowa

18.105.1 Wyskakujące okienka (Tylko Do Odczytu)

Pokazuje status aktualnie skonfigurowanego sterownika.

	Na



	Wyłączone (0): Nie obsługuje okien dialogowych, paska menu i menu ikon Włączone (1): Obsługiwane okna dialogowe, pasek menu i menu ikon
--	--

18.106 Zmienna systemowa PREVIEWDELAY

18.106.1 Opóźnienie podglądu wyboru

Steruje opóźnieniem, zanim elementy zostaną wyróżnione po najechaniu kursorem, w milisekundach.

Akceptowane są wartości od 0 do 1000.

	Od 0 do 1000
	30

18.107 REVIEWEFFECT zmienna systemowa

18.107.1 Typ podświetlania

Kontroluje sposób wyświetlania podglądu zaznaczenia (Jeszcze nie obsługiwane).

	Od 0 do 2
	2
	0: Linie przerywane 1: Pogrubione linie 2: Przerywane i pogrubione linie

18.108 PREVIEWFILTER zmienna systemowa

18.108.1 Filtr wyboru

Kontroluje typy elementów, których nie można wybrać.

--	--



	Od 0 do 63
	3
	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

18.109 PREVIEWTYPE zmienna systemowa

18.109.1 Typ podglądu

Kontroluje, który widok jest używany do rysowania miniatur podglądu (Jeszcze nie obsługiwane).

	Od 0 do 1
	0
	0: Ostatnio zapisany widok 1: Widok strony głównej

18.110 PREVIEWWNDINOPENDLG zmienna systemowa

18.110.1 Okno podglądu w oknie Otwórz

Wyświetla podgląd pliku w oknie dialogowym Otwórz. Może być ustawione w oknie dialogowym (pole wyboru).



	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj podglądu w oknie dialogowym Otwórz Włączone (1): Wyświetl podgląd w oknie dialogowym Otwórz
--	--

18.111 PRINTFILE zmienna systemowa

18.111.1 Drukuj plik

Alternatywna nazwa plików wydruku.

	.

18.112 PRINTPDFPREVIEW zmienna systemowa

18.112.1 Print As PDF Podgląd

Określa, czy podgląd wydruku Print As PDF korzysta z domyślnej systemowej przeglądarki plików PDF, czy z wewnętrznego okna programu.

	Od 0 do 1
	1
	0: Użyj okna wewnętrznego 1: Użyj przeglądarki zewnętrznej

18.113 PRODUCT zmienna systemowa

18.113.1 Produkt (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla nazwę produktu.



	BricsCAD
--	----------

18.114 Zmienna systemowa PROFILEOFFSETBEHAVIOR

18.114.1 Zachowanie odsunięcia profilu

Steruje położeniem bryły lub jej osi po zmianie odsunięcia profilu.

	Od 0 do 1
	0
	0: Zachowaj oś 1: Zachowaj bryłę

18.115 PROGBAR zmienna systemowa

18.115.1 Pasek postępu

Kontroluje sposób wyświetlania paska postępu.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska postępu Włączone (1): Pokaż pasek postępu

18.116 PROGRAM zmienna systemowa

18.116.1 Program (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla nazwę programu.



	BricsCAD
--	----------

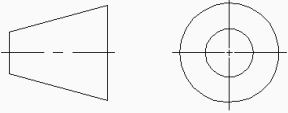
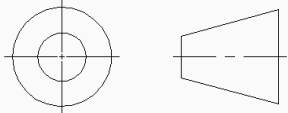
18.117 PROJECTIONTYPE zmienna systemowa

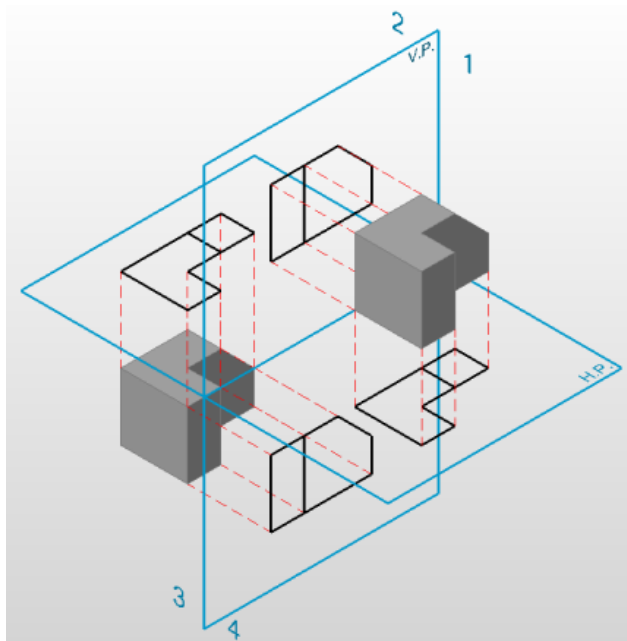
18.117.1 Typ projekcji widoku rysunku

Przełącza pomiędzy typami rzutowania pierwszego i trzeciego kąta.

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 (góra, prawo, lewo, dół). Aby dowiedzieć się więcej na ten temat zobacz **Wygenerowane widoki rysunku**.

	Od 0 do 1
	0
	0: Typ rzutowania pierwszego kąta - Europa 1: Typ rzutowania trzeciego kąta - Stany Zjednoczone, Kanada, Australia

Projection	Symbol
First angle	
Third angle	



18.118 PROJECTLOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa

18.118.1 Widoczność znacznika lokalizacji projektu

Kontroluje widocznością znacznika lokalizacji Projektu.

	1
	WYŁĄCZONE (0): Nie wyświetla znacznika położenia projektu na rysunku WŁĄCZONE (1): Wyświetla znacznik położenia projektu na rysunku

18.119 PROJECTNAME zmienna systemowa

18.119.1 Nazwa projektu

Nazwa projektu bieżącego rysunku.

Nazwy projektów ułatwiają śledzenie odnośników zewnętrznych i obrazów, przypisując dodatkowe ścieżki pomocnicze specyficzne tylko dla projektu.



18.120 PROJECTSEARCHPATHS zmienna systemowa

18.120.1 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 (;).

18.121 PROJMODE zmienna systemowa

18.121.1 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.

	Od 0 do 2
	1
	0: Prawdziwy tryb 3D (nie projekcja) 1: Wyświetl do płaszczyzny XY aktualnego LUW 2: Wyświetl do aktualnej płaszczyzny

18.122 PROMPTMENU zmienna systemowa

18.122.1 Menu podpowiedzi

Kontroluje okno dialogowe menu podpowiedzi poleceń.



	Od 0 do 5
	0
	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

18.123 PROMPTMENUFLAGS zmienna systemowa

18.123.1 Znacznik menu kontekstowego

Kontroluje zachowanie menu podpowiedzi.

Zobacz zmienną systemową PROMPTMENU.

	Od 0 do 7
	0
	1: Pokaż ukryte opcje - ukryte opcje wyświetl kursywą 2: Ukryj menu kontekstowe podczas wyboru 4: Wyłącz opcje wyboru w menu kontekstowym

18.124 PROMPTOPTIONFORMAT zmienna systemowa

18.124.1 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.

	Od 0 do 4
	0
	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]:

18.125 PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS zmienna systemowa

18.125.1 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.

	Wyłączone (0): Nie wczytuj tłumaczeń słów kluczowych Włączone (1): Załaduj tłumaczenia słów kluczowych

18.126 PROPAGATESEARCHSPACE zmienna systemowa

18.126.1 Obszar wyszukiwania

Pyta o przestrzeń wyszukiwania podczas polecenia BIMPROPAGUJ. Ogranicza lokalizacje, do których można propagować elementy.

18.127 PROPAGATETOLERANCE zmienna systemowa

18.127.1 Tolerancja pozycji

Tolerancja położenia używana dla polecenia BIMPROPAGUJ, w jednostkach rysunkowych.

	0.00001

18.128 PROPERTYPREVIEW zmienna systemowa

18.128.1 Podgląd właściwości

Pokazuje zmiany właściwości po najechnięciu kursorem na wartości listy pola wyboru w Panelu **Właściwości**, dla wybranych elementów.



	Wyłączone (0): Nie pokazuj zmian właściwości po najechnaniu kursorem na wartości listy pól kombi w panelu Właściwości dla wybranych elementów Włączone (1): Pokaż zmiany właściwości, po najechnaniu kursorem na wartości listy pól kombi, w panelu Właściwości , dla wybranych elementów

18.129 PROPERTYPREVIEWDELAY zmienna systemowa

18.129.1 Opóźnienie podglądu właściwości

Kontroluje opóźnienie wyświetlania zmian właściwości po najechnaniu 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.

	Od 100 do 10000
	500

18.130 PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT zmienna systemowa

18.130.1 Ograniczenie obiektów podglądu właściwości

Steruje maksymalną liczbą jednostek, które mogą obsługiwać właściwości aktywowania. Akceptowane są wartości od 0 do 30 000.

	od 1 do 30000
	500



18.131 PROPOBJLIMIT zmienna systemowa

18.131.1 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.

	1000
	Od 0 do 100000

18.132 PROPPREVTIMEOUT zmienna systemowa

18.132.1 Limit czasu podglądu właściwości

Kontroluje opóźnienie przed wyświetleniem szybkich właściwości, w sekundach.

Akceptowane są wartości od 1 do 50.

	od 1 do 5
	1

18.133 PROPUNITS zmienna systemowa

18.133.1 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.

	Od 0 do 255



	47
	1: Formatuj właściwości długości 2: Formatowanie właściwości obszaru 4: Formatowanie właściwości woluminu 8: (Zarezerwowane) 16: Formatowanie wymiarów dynamicznych 32: Formatowanie właściwości masy

18.134 PROXYGRAPHICS zmienna systemowa

18.134.1 Grafika proxy

Zapisuje obrazy elementów proxy na rysunku. Jeśli ta opcja jest wyłączona, zamiast niej wyświetlana jest obwiednia.

	Wyłączone (0): Nie zapisuj obrazów z rysunkiem Włączone (1): Zapisz obrazy z rysunkiem

18.135 PROXYNOTICE zmienna systemowa

18.135.1 Uwagi proxy

Wyświetla uwagi podczas otwierania rysunków zawierających obiekty związane z nieobecną aplikacją.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj ostrzeżenia o serwerze proxy Włączone (1): Wyświetl ostrzeżenie serwera proxy

18.136 PROXYSERVERENABLED zmienna systemowa

18.136.1 Serwer proxy



	0
	Wyłączone (0): Nie używaj serwera proxy Włączone (1): Użyj serwera proxy

18.137 PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa

18.137.1 Serwer HTTP

Adres serwera proxy dla protokołu HTTP.

18.138 PROXYSERVERHTTPPORT zmienna systemowa

18.138.1 Port serwera HTTP

Numer portu serwera proxy dla protokołu HTTP.

18.139 PROXYSERVERHTTP zmienna systemowa

18.139.1 Serwer HTTPS

Adres serwera proxy dla protokołu HTTPS.

18.140 PROXYSERVERHTTPSPORT zmienna systemowa

18.140.1 Port serwera HTTPS

Numer portu serwera proxy dla protokołu HTTPS.



18.141 PROXYSERVERPASSWORD zmienna systemowa

18.141.1 Hasło użytkownika

Hasło użytkownika do logowania się do serwera proxy.

18.142 PROXYSERVERUSER zmienna systemowa

18.142.1 Nazwa użytkownika

Nazwa użytkownika do logowania się do serwera proxy.

18.143 PROXYSHOW zmienna systemowa

18.143.1 Pokaz proxy

Kontroluje sposób wyświetlania elementów proxy na rysunku.

	Od 0 do 2
	1
	0: Obiekty Proxy nie są wyświetlane 1: Obrazy graficzne są wyświetlane dla wszystkich obiektów proxy 2: Wyświetla tylko okno granic dla wszystkich obiektów proxy



18.144 PROXYWEBSEARCH zmienna systemowa

18.144.1 Wyszukiwanie w sieci proxy

Przełącza sprawdzanie aktywatorów elementów.

	Od 0 do 1
	1
	Nie sprawdza aktywatorów elementów Sprawdź, czy w przypadku połączenia z Internetem dostępne są aktywatorów elementów

18.145 PSLTSCALE zmienna systemowa

18.145.1 Skala linii obszaru papieru

Kontroluje skalowanie rodzaju linii w obszarze papieru. Jeśli opcja **Skalowanie rzutni reguluje skalowanie rodzajów linii** jest aktywna, długość kresk jest oparta na jednostkach rysunkowych obszaru papieru - rodzaje linii są wyświetlane identycznie we wszystkich rzutniach, nawet jeśli są skalowane inaczej.

Wymagany jest REGEN.

	Od 0 do 1
	1
	0: Brak specjalnego skalowania rodzaju linii 1: Skalowanie rzutni rządzi skalą rodzaju linii

18.146 PSOLHEIGHT zmienna systemowa

18.146.1 Wysokość Polibryły

Kontroluje domyślną wysokość w jednostkach rysunkowych dla polecenia POLIBRYŁA.



	80.0

18.147 PSOLWIDTH zmienna systemowa

18.147.1 Szerokość Polibryły

Kontroluje domyślną szerokość w jednostkach rysunkowych dla polecenia POLIBRYŁA.

	5.0

18.148 Zmienna systemowa PSTYLEMODE

18.148.1 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.

	Od 0 do 1
	1
	0: Nazwane tabele stylów wydruku 1: Tabele stylów wydruku zależne od koloru

18.149 PSTYLEPOLICY zmienna systemowa

18.149.1 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.

	Od 0 do 1
	1
	0: Brak powiązania pomiędzy kolorem i stylem drukowania 1: Powiąż styl wydruku obiektu z jego kolorem

18.150 PSVPSCALE zmienna systemowa

18.150.1 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.

	0.0

18.151 PUBLISHALLSHEETS zmienna systemowa

18.151.1 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.



	Wyłączone (0): Automatycznie wczytuje się tylko zawartość bieżącego dokumentu Włączone (1): Zawartość wszystkich otwartych dokumentów jest ładowana automatycznie

18.152 PUBLISHCOLLATE zmienna systemowa

18.152.1 Sortuj opublikowane arkusze

Łączy opublikowane arkusze o jednakowych konfiguracjach wyjściowych w jeden wieloarkuszowy plik wydruku.

	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.

18.153 PUCSBASE zmienna systemowa

18.153.1 Baza LUW obszaru papieru (Tylko Do Odczytu)

Nazwa układu LUW kontrolującego izometryczny LUW w obszarze papieru.



19. Q

19.1 QAFLAGS zmienna systemowa

19.1.1 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.

	Od 0 do 32767
	0
	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 potwierdzania 8192: Tworzenie plików RED podczas renderowania. 16384: Równoległy pomiar wydajności wektoryzacji

Uwaga: Zaznaczenie bitu 4096 włącza rejestrowanie asercji w wierszu poleceń .

19.2 QSELECTAUTOCLOSE system variable

19.2.1 Quick Select auto close

Controls whether there's an automatic switch from Quick Select to properties panel after a selection set is updated.



	0
	Off (0): Remain in Quick Select mode after selection set update On (1): Automatically switch to properties panel after selection set update

19.3 QSELECTINIT system variable

19.3.1 Quick Select initial

Controls whether the Quick Select panel preselects only the selected entities or all entities.

	0 to 1
	1
	0: Preselect all entities 1: Preselect only selected entities

19.4 QSELECTLIST system variable

19.4.1 Quick Select List

Controls what appears in the entity types dropdown in Quick Select panel.

	0 to 2
	0



	0: Show break down of all and selected entity types in drawing 1: Show break down of all entity types in drawing 2: Show break down of selected entity types in drawing
--	---

19.5 QTEXTMODE zmienna systemowa

19.5.1 Tryb szybkiego tekstu

Kontroluje sposób wyświetlania obiektów typu tekst.

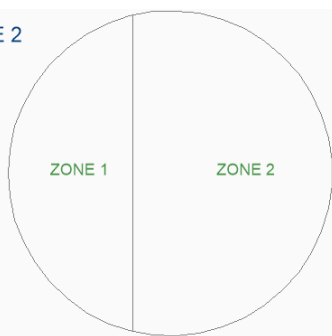
- Gdy włączone: włącza tryb szybkiego tekstu, renderując cały tekst — tekst, tekst wielowierszowy, atrybuty, tekst wymiarowy itd. — jako prostokąty.
- Gdy wyłączony (0): wyłącza tryb szybkiego tekstu, przywracając tekst do normalnego wyświetlania.
- Jest to przydatne, gdy rysunki zawierają dużo tekstu, co spowalnia wyświetlanie rysunku, ale nadal trzeba widzieć położenie tekstu. Prostokąty wyświetlają również kolor tekstu.

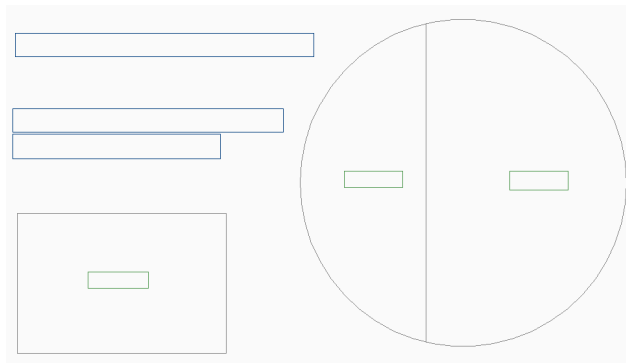
Uwaga: Aby wyświetlić zmiany w istniejących jednostkach, wykonaj operację REGEN.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj pola zamiast tekstu Włączone. (1): Pole wyświetla zamiast tekstu

ZONE 1 is smaller than ZONE 2

The area of ZONE 3 is equal to the area of ZONE 1





19.6 QUADCOMMANDLAUNCH zmienna systemowa

19.6.1 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.

	Od 0 do 1
	0
	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

19.7 QUADDISPLAY zmienna systemowa

19.7.1 Wyświetlanie Quad

Określa, kiedy wyświetlać Quad.

Uwaga: Gdy zmienna systemowa SELECTIONPREVIEW jest Wyłączona, opcja **Wyświetl Quad, gdy kursor podświetla element** zmiennej systemowej QUADDISPLAY jest ignorowana, a Quad nie jest wyświetlany.

--	--



	Od -15 do 15
	3
	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

19.8 QUADEXPANDDELAY zmienna systemowa

19.8.1 Opóźnienie rozwinięcia Quad

Kontroluje opóźnienie, w milisekundach, z jakim Quad zostanie rozwinięty po najechaniu na niego kursorem.

	160

19.9 QUADEXPANDTABDELAY zmienna systemowa

19.9.1 Opóźnienie rozwinięcia kart Quad

Kontroluje opóźnienie, w milisekundach, rozwinięcia karty Quad po najechaniu kursorem na kartę Quad.

	50

19.10 QUADGOTRSPARENT zmienna systemowa

19.10.1 Zanikanie menu Quad

Kontroluje, czy Quad staje się przezroczysty, gdy mysz się od niego oddala.



	Wyłączone (0): Nie przechodź na przezroczystość Włączone (1): Przejdź na przezroczystość

19.11 Zmienna systemowa QUADHIDEDELAY

19.11.1 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.

	350

19.12 QUADHIDEMARGIN zmienna systemowa

19.12.1 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.

	50

19.13 QUADICONSIZE zmienna systemowa

19.13.1 Rozmiar ikon menu Quad

Kontroluje rozmiar ikony Quad.



	1
	0: Małe ikony 1: Duże ikony 2: Bardzo duże ikony

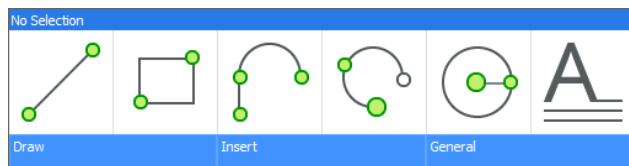
Małe ikony:



Duże ikony:



Bardzo duże ikony:



19.14 QUADICONSPACE zmienna systemowa

19.14.1 Przestrzeń pomiędzy ikonami Quad

Steruje odstępami między ikonami.

	Od 0 do 2
	1



	0: Wąski 1: Normalny 2: Szeroki
--	---------------------------------------

Wąskie:



Normalny:



Szeroki:



19.15 QUADMOSTRECENTITEMS zmienna systemowa

19.15.1 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.

	Od 0 do 16
	4

19.16 Zmienna systemowa QUADPOPUPCORNER

19.16.1 Miejsce wyświetlania menu quad

Określa, gdzie pojawi się Quad względem bieżącej pozycji kursora.



	Od 0 do 2
	1
	0: Prawy górny róg 1: Środek po prawej 2: Prawy dolny róg

19.17 QUADSHOWDELAY zmienna systemowa

19.17.1 Opóźnienie wyświetlania menu Quad

Kontroluje opóźnienie przed wyświetleniem Quad po najechnięciu kursorem, w milisekundach.

	150

19.18 QUADWIDTH zmienna systemowa

19.18.1 Szerokość menu Quad

Steruje liczbą kolumn w Quad.

Akceptowane są wartości od 0 do 16.

	Od 4 do 16
	6



20. R

20.1 R12SAVEACCURACY zmienna systemowa

20.1.1 Dokładność zapisu R12

Kontroluje liczbę segmentów między segmentami kontrolnymi splajnu lub na 90 stopniowych łukach eliptycznych po zapisaniu do R12.

	8

20.2 R12SAVEDEVIATION zmienna systemowa

20.2.1 Odchylenie zapisu R12

Kontroluje odchylenie dla elips i splajnów po zapisaniu do R12.

	0.0

20.3 RASTERPREVIEW zmienna systemowa

20.3.1 Podgląd rastra

Kontroluje, czy obraz podglądu jest zapisywany wraz z rysunkiem.

Ten obraz jest wyświetlany przez menedżery plików i inne programy.

	Wyłączone (0): Nie twórz obrazu podglądu Włączone (1): Utwórz obraz podglądu



20.4 RE_INIT zmienna systemowa

20.4.1 Ponowna inicjalizacja aliasów (Tylko Do Odczytu)

Ponownie inicjalizuje digitizer, port digitizera i/lub ponownie ładuje plik PGP (aliasów poleceń).

	Od 0 do 21
	0
	1: Reinstalacja portu wyjściowego/wejściowego digitizera 4: Ponowna inicjalizacja digitizera 16: Ponowna inicjalizacja pliku PGP (ponowne załadowanie)

20.5 Zmienna systemowa REALTIMESPEEDUP

20.5.1 Przyspieszenie w czasie rzeczywistym

Steruje liczbą komunikatów myszy, które są pomijane podczas operacji panoramowania.

Akceptowane są wartości od 0 do 10.

	Od 0 do 10
	5

20.6 REALWORLDSCALE zmienna systemowa

20.6.1 Skala rzeczywista

Renderuje materiały z jednostkami ustawionymi na skalę rzeczywistą.



	Wyłączone (0): Nie renderuj materiałów w skali rzeczywistej Włączone (1): Renderuj materiały w skali rzeczywistej
--	--

20.7 RECENTFILES zmienna systemowa

20.7.1 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.

	Od 0 do 60
	30

20.8 RECENTPATH zmienna systemowa

20.8.1 Ostatnia ścieżka

Ostatnio używana ścieżka pliku.

20.9 REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_ALPHA zmienna systemowa

20.9.1 Krycie powierzchni

Kontroluje przezroczystość zaznaczonej powierzchni.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

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



	od 25 do 100
	25

20.10 REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_COLOR zmienna systemowa

20.10.1 Kolor powierzchni

Kontroluje kolor podświetlenia przyblokowanej powierzchni przy Dynamicznym LUW.

	#007AFF

20.11 REDHILITE_HIDDENEDGE_ALPHA zmienna systemowa

20.11.1 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.

	Od 0 do 100
	50

20.12 REDHILITE_HIDDENEDGE_COLOR zmienna systemowa

20.12.1 Kolor ukrytych krawędzi

Steruje kolorem ukrytych krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element, jeśli zmienna systemowa REDHILITEFULL_EDGE_SHOWHIDDEN jest włączona (1).

--	--



	Biały (okno dialogowe Ustawienia) #FFFFFF (wiersz polecenia)

20.13 REDHILITEFULL_EDGE_ALPHA zmienna systemowa

20.13.1 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.

	Od 0 do 100
	100

20.14 REDHILITEFULL_EDGE_COLOR zmienna systemowa

20.14.1 Kolor krawędzi

Kontroluje kolor krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element.

	0, 122, 255 (Okno dialogowe Ustawienia) #007AFF (wiersz poleceń)

20.15 REDHILITEFULL_EDGE_SHOWHIDDEN zmienna systemowa

20.15.1 Ukryte krawędzie

Wyświetla ukryte krawędzie, gdy zaznaczony jest cały element.

--	--



	Wyłączone (0): Nie pokazuj ukrytych krawędzi Włączone (1): Pokaż ukryte krawędzie

20.16 REDHILITEFULL_EDGE_SMOOTHING zmienna systemowa

20.16.1 Wygładzenie krawędzi

Kontroluje, czy wyświetlane są gładkie (antyaliasingowe) linie, gdy zaznaczony jest cały element.

	Wyłącz (0): Wygładzaj krawędzie wyłączone Włącz (1): Gładkie krawędzie włączone

20.17 REDHILITEFULL_EDGE_THICKNESS zmienna systemowa

20.17.1 Grubość Krawędzi

Kontroluje grubość krawędzi, gdy zaznaczony jest cały element.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 20.0.

	Od 0.0 do 20.0
	2.0

20.18 REDHILITEFULL_FACE_ALPHA zmienna systemowa

20.18.1 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.

	Od 0 do 100
	10

20.19 REDHILITEFULL_FACE_COLOR zmienna systemowa

20.19.1 Kolor powierzchni

Kontroluje kolor powierzchni, gdy zaznaczony jest cały element.

	0, 122, 255 (Okno dialogowe Ustawienia) #007AFF (wiersz poleceń)

20.20 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_ALPHA zmienna systemowa

20.20.1 Krycie krawędzi

Kontroluje przezroczystość krawędzi po jej zaznaczeniu.

Akceptowane są wartości od 0 do 100.

- 0 jest w pełni przezroczyste.
- 100 jest całkowicie nieprzezroczysty.

	Od 0 do 100
	100



20.21 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_COLOR zmienna systemowa

20.21.1 Kolor krawędzi

Kontroluje kolor krawędzi po jej zaznaczeniu.

	255, 128, 0 (Okno dialogowe Ustawienia) #FF8000 (wiersz poleceń)

20.22 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW zmienna systemowa

20.22.1 Poświata

Przełącza efekt blasku na krawędzi, jeśli jest zaznaczony.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj blasku Włączone (1): Pokaż blask

20.23 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SMOOTHING zmienna systemowa

20.23.1 Wygładzenie krawędzi

Po zaznaczeniu wyświetlane są gładkie (antialiasingowe) linie.

	Wyłącz (0): Wygładzaj krawędzie wyłączone Włącz (1): Gładkie krawędzie włączone



20.24 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_THICKNESS zmienna systemowa

20.24.1 Grubość Krawędzi

Kontroluje grubość krawędzi po jej zaznaczeniu, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 20.0.

	Od 0.0 do 20.0
	2.0

20.25 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_ALPHA zmienna systemowa

20.25.1 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.

	Od 0 do 100
	75

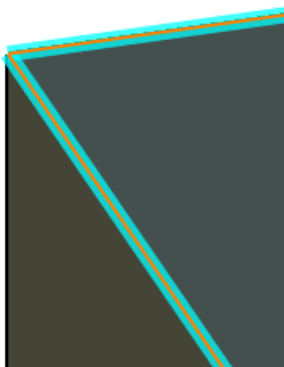
20.26 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_COLOR zmienna systemowa

20.26.1 Kolor poświaty

Kontroluje kolor efektu poświaty na krawędzi po jej zaznaczeniu. Zobacz także zmienną systemową REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW.



	Biały (okno dialogowe Ustawienia) #FFFFFF (wiersz polecenia)
--	---



20.27 Zmienna systemowa REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGEGLow_SMOOTHING

20.27.1 Wygładzenie poświaty

Wyświetla gładkie (wygładzone) linie dla efektu blasku na krawędzi, jeśli jest zaznaczony. Zobacz także zmienną systemową REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW.

	Wyłączone (0): Gładkie linie blasku wyłączone Włączone (1): Gładkie linie blasku włączone



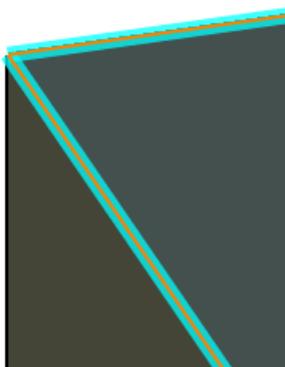
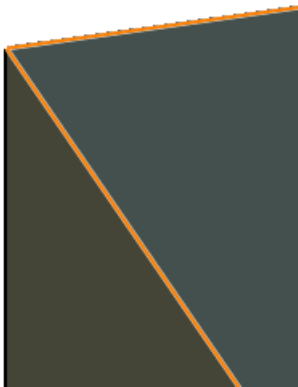
20.28 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_THICKNESS zmienna systemowa

20.28.1 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.

	Od 0.0 do 20.0
	3.0





20.29 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_ALPHA zmienna systemowa

20.29.1 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.

	Od 0 do 100
	10

20.30 REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_COLOR zmienna systemowa

20.30.1 Kolor powierzchni

Kontroluje kolor powierzchni po jej zaznaczeniu.

	#007AFF

20.31 REDHILITEPARTIAL_UNSELECTEDEDGE_SHOWHIDDEN zmienna systemowa

20.31.1 Ukryte krawędzie

Określa, czy ukryte krawędzie mają być wyświetlane podczas wyboru.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj ukrytych krawędzi Włączone (1): Pokaż ukryte krawędzie



20.32 REDSDKLINESMOOTHING zmienna systemowa

20.32.1 Wygładzenie linii

Włącza wygładzanie linii w trybach renderowania 3D.

Uwaga: Nie działa, jeśli włączony jest antyaliasing.

	Wyłączone (0): Wygładzanie linii wyłączone Włączone (1): Wygładzanie linii włączone

20.33 REDUCELENGTHTYPE zmienna systemowa

20.33.1 Zmniejsz typ długości

Ustawia domyślny typ redukcji długości dopasowania przepływowego.

	0
	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

20.34 REDUCELENGTHVALUE zmienna systemowa

20.34.1 Zmniejsz wartość długości

Ustawia domyślną wartość długości redukcji dopasowania przepływu.

	Od 0.0 do 1e6
	0.5



20.35 REFEDITLOCKNOTINWORKSET zmienna systemowa

20.35.1 Zablokuj edycję odnośnika

Blokuje elementy, które nie znajdują się w XRef, w trybie edycji odnośnika (ODNEDYCJA).

	Wyłączone (0): Nie blokuj elementów, które nie znajdują się w wybranym XRef Włączone (1): Zablokuj elementy, które nie znajdują się w wybranym XRef

20.36 REFEDITNAME zmienna systemowa

20.36.1 Odnedycja nazwa (Tylko Do Odczytu)

Nazwa aktualnie edytowanego pliku XRef.

20.37 REFPATHTYPE zmienna systemowa

20.37.1 Domyślny typ ścieżki plików referencyjnych

Kontroluje, czy pliki odnośników są dołączane przy użyciu pełnych, względnych, czy żadnych ścieżek, gdy są dołączane po raz pierwszy.

	1
	0: Brak ścieżki 1: Ścieżka względna 2: Pełna ścieżka

Uwaga: Nie ma to wpływu na pliki referencyjne, które są już dołączone.



20.38 REGENMODE zmienna systemowa

20.38.1 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.

	Wyłączone (0): Wyłącz polecenie REGENAUTO Włączone (1): Włącz polecenie REGENAUTO

20.39 REGEXPAND zmienna systemowa

20.39.1 Typ rozszerzeń ścieżek rejestru

Steruje typami ścieżek przechowywanych w rejestrze (bezwzględne lub rozszerzalne).

Uwaga: Wymagane jest ponowne uruchomienie.

	Wyłączone (0): Nie przechowuj ścieżek w formacie przenośnym przy użyciu zmiennych środowiskowych Włączone (1): Przechowywanie ścieżek w formacie przenośnym przy użyciu zmiennych środowiskowych

20.40 REMEMBERFOLDERS zmienna systemowa

20.40.1 Zapamiętaj foldery

Ścieżka pliku używana w standardowych oknach dialogowych wyboru pliku.

- Gdy 0: Po uruchomieniu programu przez dwukrotne kliknięcie ikony skrótu, 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 skrótu nie jest używany.

	Od 0 do 1
	1
	0: Start w ścieżce - patrz zmienne systemowe DRAWINGPATH i BLOCKSPATH 1: Użyj najnowszej ścieżki

20.41 RENDERCOMPOSITIONMATERIAL zmienna systemowa

20.41.1 Renderowanie Materiału Kompozycji

Renderuje materiały kompozycji i ich warstw.

	0-1 (wł.-wył.)
	0
	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.

20.42 RENDERMATERIALDOWNLOAD zmienna systemowa

20.42.1 Pobierz brakujące zasoby do renderowania materiałów

Automatycznie pobiera brakujące zasoby materiałów do renderowania.

--	--



	Wyłączone (0): Nie pobieraj brakujących zasobów dla materiałów do renderowania Włączone (1): Pobierz brakujące zasoby dla materiałów do renderowania

20.43 RENDERMATERIALSPATH zmienna systemowa

20.43.1 Ścieżka do katalogu renderowania materiałów

Ścieżki do plików materiałów renderowanych utworzonych przez użytkownika.

Ścieżki plików należy oddzielać średnikami (;).

20.44 RENDERINGHARDWARE zmienna systemowa

20.44.1 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.

	Od 0 do 3
	1
	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)



20.45 REPORTPANELMODE zmienna systemowa

20.45.1 Tryb panelu raportów

Steruje wyglądem panelu **Raport**.

	Od 0 do 2
	2
	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

20.46 RESTORECONNECTIONS zmienna systemowa

20.46.1 Przywróć połączenia

Przywraca połączenia strukturalne po poleceniach.

	1
	Wyłącz (0): Nie przywracaj połączeń Włącz (1): Przywróć połączenia

20.47 RESTORELOSTFOCUS zmienna systemowa

20.47.1 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.



	Wyłączone (0): Nie próbuj odzyskiwać po utracie ostrości Włączone (1): Próba automatycznego przywrócenia ostrości po utracie ostrości
--	--

20.48 ZACHOWANAZMIENNA systemowa graficzna

20.48.1 Zachowana Grafika

Przełącza użycie zachowanej grafiki.

Zachowana grafika może poprawić wydajność niektórych operacji, na przykład obracania i przesuwania kamery.

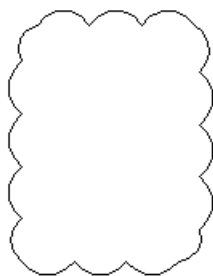
	1
	Wyłącz (0): Nie używaj zachowanej grafiki Włączone (1): Użyj zachowanej grafiki

20.49 REVCLLOUDARCSTYLE zmienna systemowa

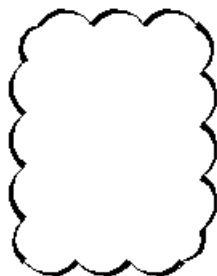
20.49.1 Domyślna styl łuku chmurki rewizyjnej

Kontroluje domyślny styl łuku dla chmurki rewizyjnej.

	0
	0: Normalny 1: Kaligrafia



Normal



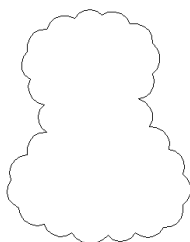
Calligraphy

20.50 Zmienna systemowa REVCLLOUDCREATEMODE

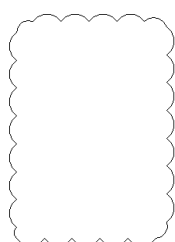
20.50.1 Tryb tworzenia chmury poprawek

Steruje domyślnym trybem tworzenia chmury poprawek.

	Od 0 do 2
	1
	0: Odręczny 1: Prostokątny 2: Wielokąt



Freehand



Rectangular



Polygonal

20.51 REVCLLOUDGRIPS zmienna systemowa

20.51.1 Uchwyty chmur rewizji

Wykorzystuje niestandardowe uchwyty dla chmurek rewizyjnych.

--	--



	Wyłączone (0): Wyświetla uchwyty na każdym segmencie łuku Włączone (1): Wyświetla tylko najistotniejsze uchwyty

20.52 REVCLLOUDMAXARCLENGTH zmienna systemowa

20.52.1 Domyślna maksymalna długość łuku chmurki rewizyjnej

Steruje domyślną maksymalną długością łuku dla chmur rewizyjnych. Maksymalna długość łuku jest mnożona przez wartość zmiennej systemowej DIMSCALE.

	0.375

20.53 REVCLLOUDMINARCLENGTH zmienna systemowa

20.53.1 Domyślna minimalna długość łuku chmurki rewizyjnej

Kontroluje domyślną minimalną długość łuku dla chmurki rewizyjnej. Minimalna długość łuku jest mnożona przez wartość zmiennej systemowej DIMSCALE.

	0.375

20.54 RHINOVERSION zmienna systemowa

20.54.1 Wersja Eksportu Rhino

Wersja 3DM używana do eksportu do Rhino.



	Od 0 do 60
	0
	0: Ostatnio dostępny 2: Nosorożec 2 3: Nosorożec 3 4: Nosorożec 4 50: Nosorożec 5 60: Nosorożec 6

20.55 RIBBONDOCKEDHEIGHT zmienna systemowa

20.55.1 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.

	Od 0 do 500
	0

20.56 RIBBONPANELMARGIN zmienna systemowa

20.56.1 Margines panelu

Rozmiar, w pikselach, pustego miejsca na krawędziach panelu Wstążki.

	Od 0 do 50
	8



20.57 RIBBONSETTINGSENABLED zmienna systemowa

20.57.1 Włączanie/wyłączanie ustawień interfejsu wstążki

Włącza/wyłącza wyświetlanie kontrolki Ustawienia interfejsu na wstążce.

Uwaga: Może być konieczne ponowne uruchomienie.

	1
	0: Nie wyświetlaj kontrolki Ustawienia interfejsu na wstążce 1: Wyświetl kontrolkę Ustawienia interfejsu na wstążce

20.58 RIBBONSTATE zmienna systemowa

20.58.1 Stan wstążki (Tylko Do Odczytu)

Wskazuje, czy Wstążka jest włączona.

Wstążkę można zamknąć za pomocą polecenia WSTĄŻKAZAMKNIJ i wyświetlić za pomocą polecenia WSTĄŻKA.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska wstążki Włączone (1): Pokaż pasek wstążki

20.59 ROAMABLEROOTPREFIX zmienna systemowa

20.59.1 Folder plików zmiennych (Tylko Do Odczytu)

Ścieżka folderu głównego, w którym zainstalowano pliki roamable dla bieżącego użytkownika, takie jak menu i style druku.



20.60 ROLLOVEROPACITY zmienna systemowa

20.60.1 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.

	od 10 do 100
	100

20.61 Zmienna systemowa ROLLOVERPARAMS

20.61.1 Parametry najazdu

Pokaż parametry bloku w końcówkach najazdu.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj parametrów bloku Wł. (1): Pokaż parametry bloku

20.62 ROLLOVERSELECTIONSET zmienna systemowa

20.62.1 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.



	Od 0 do 2
	2
	0: Brak właściwości 1: Właściwości ogólne 2: Właściwości współdzielone przez wszystkie wybrane obiekty

20.63 ROLLOVERTIPS zmienna systemowa

20.63.1 Wskazówki rozwijane

Przełącza wyświetlanie właściwości elementu w menu Quad, po najechaniu kursorem.

Uwaga: Gdy zmienna systemowa SELECTIONPREVIEW jest Wyłączona, zmienna systemowa ROLLOVERTIPS jest ignorowana, a właściwości elementów nie są wyświetlane po najechaniu kursorem na elementy.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj właściwości po najechaniu kursorem Włączone (1): Pokaż właściwości po najechaniu kursorem

20.64 Zmienna systemowa RTDISPLAY

20.64.1 Wyświetlanie w czasie rzeczywistym

Steruje sposobem wyświetlania obrazów rastrowych i elementów OLE podczas operacji ZOOM lub NFRAGM.

	Od 0 do 1
	0



	0: Wyświetlanie obrazów rastrowych i zawartości OLE 1: Wyświetl tylko kontury
--	--

20.65 RTIZOLUJWYBRANE zmienna systemowa

20.65.1 Izolacja wyboru w czasie rzeczywistym

Kontroluje, czy aktywny wybór jest automatycznie izolowany podczas rotacji w czasie rzeczywistym.

	Wył (0): Wyłącza automatyczną izolację aktywnego wyboru podczas rotacji w czasie rzeczywistym. Wł (1): Włącza automatyczną izolację aktywnego wyboru podczas rotacji w czasie rzeczywistym

20.66 RTROTATIONSPPEEDFACTOR zmienna systemowa

20.66.1 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.

	od 0.01 do 100.
	1

20.67 RUBBERBANDCOLOR zmienna systemowa

20.67.1 Kolor gumki

Kontroluje kolor linii gumki, używanej do tymczasowego śledzenia przyciągania.

--	--



	Od 1 do 255
	40

20.68 RUBBERBANDSTYLE zmienna systemowa

20.68.1 Styl przerywany gumki

Włącza przerywany styl linii dla linii gumki, używany do tymczasowego śledzenia przyciągania.

	Wył. (0): Kreskowany styl wyłączony Wł. (1): Styl przerywany włączony

20.69 RUBBERSHEET zmienna systemowa (dla systemu OS X)

20.69.1 Elastyczny Touchpad

Włącz jednocześnie powiększanie/obracanie/przesuwanie za pomocą ruchów dwoma palcami na panelu dotykowym.

	Wyłącz (0): Dotyk dwoma palcami jednocześnie powiększa/obraca/przesuwa Włączone (1): Dotyk dwoma palcami jednocześnie powiększa/obraca/przesuwa włączone

20.70 RUBBERSHEETSENSIBILITY (FOR OS X) zmienna systemowa

20.70.1 Czułość aktywacji gestami

Kontroluje czułość gestów.



Akceptowane są wartości od 0 do 10.

	Od 0 do 10
	5

20.71 Zmienna systemowa RULERDISPLAY

20.71.1 Wyświetlacz linijki

Pokazuje linijkę podczas operacji manipulatora.

	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj linijki Włączone (1): Linijka wyświetlania

20.72 RULERTEXTCOLOR zmienna systemowa

20.72.1 Kolor tekstu linijki

Kontroluje kolor tekstu linijki Manipulatora.

Ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zmienna systemowa RULERDISPLAY jest włączona (1).

	#c8c8c8
	Kod koloru RGB Szesnastkowy kod kolorystyczny Kod kolorystyczny indeksu

Nową wartość zmiennej można wprowadzić w wierszu polecenia.



20.73 RUNASLEVEL zmienna systemowa

20.73.1 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.

	Od 0 do 5
	5
	0: Lite 1: PRO 2: (Przestarzałe) 3: BIM 4: Mechanical 5: Ultimate

20.74 RVTRFALEVELOFDETAIL zmienna systemowa

20.74.1 Poziom detali

Kontroluje poziom szczegółowości (LOD) dla importu RVT i RFA.

	od 1 do 3
	3
	1: Gruboziarnisty 2: Średni 3: Dobrze



20.75 RVTVALIDATEBREP zmienna systemowa

20.75.1 Sprawdź poprawność geometrii BREP

Weryfikacja geometrii BREP podczas importu RVT.

Ostrzeżenie: Wyłączenie tej opcji może spowodować zaimportowanie większej ilości geometrii bez sprawdzania integralności.

	1
	0: Wyłączone (Wyłącz) 1: Włączone (Włącz)



21. S

21.1 SAFEMODE zmienna systemowa

21.1.1 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.

	Wyłączone (0): Zezwala na uruchamianie kodu wykonywalnego Włączone (1): Nie zezwala na uruchomienie kodu wykonywalnego

21.2 SAVECHANGETO LAYOUT zmienna systemowa

21.2.1 Zapisać zmiany w arkuszu

Zapisuje zmiany w układzie z okna dialogowego **Drukuj**.

	Od 0 do 1
	Wyłączone (0): Nie zapisuj zmian w układzie Włączone (1): Zapisz zmiany w układzie

21.3 SAVEFIDELITY zmienna systemowa

21.3.1 Zapis dokładności wizualnej

Kontroluje, czy rysunek jest zapisywany z wiernością wizualną.



	Od 0 do 1
	Wyłączone (0): Nie zapisuj z wiernością wizualną Włączone (1): Zapisywanie z wiernością wizualną

21.4 SAVEFILE zmienna systemowa

21.4.1 Zapisz nazwę pliku (tylko do odczytu)

Bieżąca nazwa pliku automatycznego zapisu.

21.5 SAVEFILEPATH zmienna systemowa

21.5.1 Zapisz ścieżkę pliku

Ścieżka do pliku, w którym przechowywane są automatyczne zapisy i pliki tymczasowe.

21.6 SAVEFORMAT zmienna systemowa

21.6.1 Format zapisu

Kontroluje domyślny format zapisu.

	od 1 do 39
	1



	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
--	---

21.7 Zmienna systemowa SAVELAYERSNAPSHOT

21.7.1 Zapisz migawkę warstwy z widokiem

Zapisuje bieżące ustawienia warstwy i używa ich w nowych widokach.



21.8 SAVENAME zmienna systemowa

21.8.1 Nazwa zapisanego rysunku (Tylko Do Odczytu)

Nazwa pliku i ścieżka folderu bieżącego rysunku.

21.9 SAVEONDOCSWITCH zmienna systemowa

21.9.1 Zapisz przy przełączeniu dokumentów

Rysunek jest zapisywany automatycznie, gdy aktywna jest inna karta rysunku.

	Wyłączone (0): Nie zapisuj na przełączniku dokumentów Włączone (1): Zapisz na przełączniku doc

21.10 Zmienna systemowa SAVEROUNDTRIP

21.10.1 Zapisz w obie strony

Umożliwia zapisanie informacji w pliku bazy danych, które nie są obsługiwane na rysunku.

21.11 SAVETIME zmienna systemowa

21.11.1 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.



	Od 0 do 240
	20
	0: Wyłącz automatyczne zapisywanie 1 - 240: Zapisuje rysunek w określonych odstępach czasu (w minutach)

21.12 Zmienna systemowa SCREENBOXES

21.12.1 Pola menu ekranowego (tylko do odczytu)

Zawiera liczbę pól wyświetlanych w menu ekranowym. Jeśli menu ekranowe jest wyłączone, wartość wynosi zero.

21.13 SCREENMODE zmienna systemowa

21.13.1 Tryb ekranu (Tylko Do Odczytu)

Zachowuje status grafiki/tekstu.

	Od 0 do 3
	0: Wyświetlany jest ekran tekstowy 1: Wyświetlany jest obszar rysunku 2: Podwójny ekran został skonfigurowany

21.14 SCREENSIZE zmienna systemowa

21.14.1 Rozmiar ekranu (Tylko Do Odczytu)

Rozmiar bieżącej rzutni, w pikselach (szerokość x wysokość).



21.15 Zmienna systemowa SCRLHIST

21.15.1 Historia przewijania

Steruje liczbą wierszy przechowywanych w historii wiersza polecenia.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0 do 256.

	0 lub więcej
	256

21.16 SDI zmienna systemowa

21.16.1 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.

	Od 0 do 3
	0



	0: Interfejs do wielokrotnego rysowania 1: Interfejs z pojedynczym rysunkiem 2: (Tylko do odczytu) Edycja wielu dokumentów jest niemożliwa gdyż wczytano aplikację 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)
--	--

21.17 SECTIONOFFSETSTEP system variable

21.17.1 Section plane offset step

Step size used for increments of the section plane offset property.

When set to a negative value, determines the step size automatically based on the section plane properties.

	-1

21.18 SECTIONPLANEVISIBILITY system variable

21.18.1 Section plane visibility

Controls the visibility of section planes.

When set to 0, section planes are displayed as lines. When set to 1, they are displayed according to their type.

	1
	0: Show section planes as lines 1: Show section planes according to their type



21.19 SECTIONRESULTINTERVAL zmienna systemowa

21.19.1 Interwał wyników sekcji

Odległość między wygenerowanymi blokami przekroju w obszarze modelu.

	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.

21.20 SECTIONSCALE zmienna systemowa

21.20.1 Skala przekroju

Domyślna skala używana do generowania przekrojów.

Akceptowane są wartości od 0.000001 do 1000000.0.

	0.02

21.21 SECTIONSETTINGSSEARCHPATH zmienna systemowa

21.21.1 Ścieżka wyszukiwania ustawień sekcji

Ścieżka pliku dla stylów przekrojów BIM, stylów tagów BIM i dostosowań rysunku.

Ścieżki należy oddzielać średnikami (;).



21.22 SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL zmienna systemowa

21.22.1 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}.

	BIM-section-imperial.dst

Uwaga: Zmienna systemowa SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL jest dostępna tylko dla poziomów licencji **BIM** i **Ultimate**.

21.23 SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC zmienna systemowa

21.23.1 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}.

	BIM-section-metric.dst

Uwaga: Zmienna systemowa SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL jest dostępna tylko dla poziomów licencji **BIM** i **Ultimate**.

21.24 Zmienna systemowa SECURELOAD

21.24.1 Zasady zabezpieczeń plików wykonywalnych (tylko do odczytu)

Zasady zabezpieczeń używane do ładowania plików wykonywalnych.



	Od 0 do 2
	0
	0: Brak polityki bezpieczeństwa 1: Ostrzegaj w przypadku ładowania z niezauwanej lokalizacji 2: Ładuj tylko z zaufanych lokalizacji

21.25 SELECTIONANNODISPLAY zmienna systemowa

21.25.1 Pokazuje wszystkie opisowe skale w zaznaczeniu

Wyświetla element adnotacyjny we wszystkich skalach, po zaznaczeniu.

	Wyłącz (0): Wyłącz wyświetlanie skal opisów Włączone (1): Włącz wyświetlanie skal opisów

21.26 SELECTIONAREA zmienna systemowa

21.26.1 Obszar wyboru

Kontroluje efekty wyświetlania obszaru wyboru.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj efektów obszaru zaznaczenia Włączone (1): Pokaż efekty obszaru zaznaczenia

21.27 SELECTIONAREAOPACITY zmienna systemowa

21.27.1 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.

	Od 0 do 100
	25

21.28 SELECTIONCYCLING zmienna systemowa

21.28.1 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.

	Od -2 do 2
	2
	-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



Uwaga:

- Użyj skrótu klawiaturowego **Ctrl + W**, aby włączyć/wyłączyć bieżące ustawienie zmiennej systemowej SELECTIONCYCLING.
- Zmienna systemowa QUADHIDEDELAY kontroluje czas opóźnienia ukrycia okna dialogowego wyboru.

21.29 SELECTIONMODES zmienna systemowa

21.29.1 Tryby wyboru

Kontroluje, co jest wybierane domyślnie: całe elementy, elementy podrzędne, czy obwiednie.

Użyj klawisza TAB po najechnaniu kursorem, aby przełączać się między opcjami.

	Od 0 do 15
	0
	1: Wybierz krawędzie 2: Wybierz twarze 4: Wybierz wykryte granice 8: Wybierz wierzchołki

21.30 SELECTIONPREVIEW zmienna systemowa

21.30.1 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 czworobok po najechnaniu kursora na element** systemu QUADDISPLAY jest ignorowana i czworobok nie jest wyświetlany.
- Zmienna systemowa ROLLOVERTIPS jest ignorowana, a właściwości obiektu nie są wyświetlane (czworobok nie jest wyświetlany).
- Zmienna systemowa SELECTIONCYCLING jest ignorowana i nie wyświetla się żadna plakietka ani okno dialogowe wyboru (Quad nie jest wyświetlany).



	Od 0 do 3
	3
	0: Nie wyświetlaj podglądu wyboru. 1: gdy żadne polecenia nie są aktywne 2: gdy polecenie monitoruje o wybór jednostki

21.31 SELECTSIMILARMODE zmienna systemowa

21.31.1 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**.

	Od 0 do 255
	130
	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

21.32 SETBYLAYERMODE zmienna systemowa

21.32.1 Tryb Ustaw jak warstwa

Kontroluje, które właściwości warstwy są stosowane za pomocą polecenia USTJAKWAR.

--	--



	Od 0 do 255
	255
	0: Brak 1: Kolor 2: Rodzaj linii 4: Szerokość linii 8: Materiał 16: Styl wydruku 32: Odcinek 32 64: Odcinek 64 128: Przezroczystość

21.33 SHADEGE zmienna systemowa

21.33.1 Cieniowanie krawędzi

Kontroluje sposób wyświetlania krawędzi i brzegów w widoku renderingu.

	Od 0 do 3
	3
	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

21.34 SHADEDIF zmienna systemowa

21.34.1 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.

--	--



	Od 0 do 100
	70

21.35 SHEETNUMBERLEADINGZEROES zmienna systemowa

21.35.1 Numeruj arkusze z zerami wiodącymi

Kontroluje liczbę zer poprzedzających nowe wartości "Numeru" arkusza.

	od 1 do 8
	1
	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, ...)

21.36 SHEETSETAUTOBACKUP zmienna systemowa

21.36.1 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\$".



	Wyłączone (0): Nie twórz plików kopii zapasowej Włączone (1): Utwórz pliki kopii zapasowej
--	---

21.37 SHEETSETTEMPLATEPATH zmienna systemowa

21.37.1 Ścieżka dostępu szablonów Zestawów Arkuszy

Ścieżka do pliku folderu Szablony zestawów arkuszy.

Domyślna ścieżka to: \Users\<user name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Templates.

21.38 SHORTCUTMENU zmienna systemowa

21.38.1 Menu skrótów

Kontroluje stan menu kontekstowych DOMYŚLNY, EDYCJA i POLECENIA (kliknięcie prawym przyciskiem myszy).

	Od 0 do 63
	3
	0: Wyłącz wszystkie menu skrótów trybu domyślnego, edycji i polecenia 1: Wyświetlanie domyślnych menu skrótów 2: włącz menu skrótów trybu edycji. 4: włącz menu skrótów trybu poleceń (dostępne, gdy polecenie jest aktywne). 8: włącz menu skrótów trybu poleceń tylko wtedy, gdy opcje poleceń są aktualnie dostępne z wiersza poleceń. 16: Włącz menu skrótów po przytrzymaniu prawego przycisku myszy 32: Powtórz polecenie krótkim prawym przyciskiem myszy, gdy elementy są zaznaczone, a Quad nie jest wyświetlany



21.39 SHORTCUTMENUDURATION zmienna systemowa

21.39.1 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.

	Od 100 do 10000
	250

21.40 Zmienna systemowa SHOWBMINSERTWARNINGDIALOG

21.40.1 Ostrzeżenie BMWSTAW

Określa, czy podczas korzystania z poleceń BMWSTAW lub -BMWSTAW wyświetlane jest okno dialogowe z ostrzeżeniem.

	Wył (0): Nie pokazuj okna dialogowego z ostrzeżeniem Wł. (1): Pokaż okno dialogowe ostrzeżenia

21.41 SHOWDOCTABS zmienna systemowa

21.41.1 Wyświetlanie zakładek

Włącza/wyłącza zakładki na karcie dokumentów.

Obszar rysunku można powiększyć, ukrywając karty dokumentów w interfejsie użytkownika.



	Wyłączone (0): Nie ustawiaj kart jako widocznych Włączone (1): Uwidocznij karty
--	--

21.42 SHOWFULLPATHINTITLE zmienna systemowa

21.42.1 Wyświetl pełną ścieżkę w tytule

Wyświetla pełną ścieżkę rysunku na pasku tytułu. Jeśli wyłączone, wyświetla tylko nazwę pliku.

21.43 SHOWIDSPROPERTIESONLY zmienna systemowa

21.43.1 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.

	Wyłączone (0): Pokaż wszystkie właściwości Włączone (1): Pokaż tylko właściwości wymagane przez IDS

21.44 SHOWLAYERUSAGE zmienna systemowa

21.44.1 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 nadpisaniem rzutni.



Warstwa z nadpisaniem rzutni.



Pusta warstwa z nadpisaniem rzutni.



	Wyłącz (0): Nie wyświetlaj użycia warstwy Włącz (1): Wyświetl użycie warstwy

21.45 SHOWSCROLLBUTTONS zmienna systemowa

21.45.1 Przyciski przewijania (Mac i Linux)

Wyświetla przyciski przewijania w lewo i w prawo.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisków przewijania Włączone (1): Pokaż przyciski przewijania

21.46 SHOWTABCLOSEBUTTON zmienna systemowa

21.46.1 Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)

Włącza/wyłącza przycisk zamykania na paskach kart na zakładkach dokumentów.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisku zamykania na wszystkich kartach Włączone (1): Pokaż przycisk zamykania na kartach

21.47 SHOWTABCLOSEBUTTONAKTYWNA zmienna systemowa

21.47.1 Przycisk zamykania na aktywnej karcie (Mac i Linux)

Włącza/wyłącza przycisk zamykania tylko na aktywnej karcie na zakładkach dokumentów.



	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisku zamykania tylko na aktywnej karcie Włączone (1): Pokaż przycisk zamykania tylko na aktywnej karcie

21.48 SHOWTABCLOSEBUTTONALL zmienna systemowa

21.48.1 Przycisk Zamknij na wszystkich kartach (Mac i Linux)

Włącza/wyłącza przycisk zamykania wszystkich kart na zakładkach dokumentów.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj przycisku zamykania na wszystkich kartach Włączone (1): Pokaż przycisk zamykania na wszystkich kartach

21.49 SHOWWINDOWLISTBUTTON zmienna systemowa

21.49.1 Przycisk listy okien (Mac i Linux)

Wyświetla rozwijaną listę okien.

	Wyłącz (0): Nie pokazuj przycisku listy okien Włącz (1): przycisk pokaż listę okien

21.50 SHPNAME zmienna systemowa

21.50.1 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.

21.51 Zmienna systemowa SIGWARN

21.51.1 Ostrzeżenie o podpisie

Kontroluje zachowanie okna dialogowego Podpis, gdy otwarty jest rysunek z podpisem.

	Wyłączone (0): Wyświetlane tylko wtedy, gdy rysunek ma nieprawidłowy podpis Włączone (1): Wyświetlane, jeśli rysunek ma podpis

21.52 SINGLETONMODE zmienna systemowa

21.52.1 Tryb pojedynczy

Przełącz się, aby kontrolować, czy co najmniej jedno wystąpienie może być uruchamiane jednocześnie.

- Po ustawieniu opcji Wyłączone można uruchomić dwie lub więcej kopii w tym samym czasie.
- Po ustawieniu wartości Włączone można uruchomić tylko jedno wystąpienie .

	Wyłączony (0): Tryb pojedynczy wyłączony Włączony (1): Tryb pojedynczy włączony



21.53 SITELOCATIONVISIBILITY zmienna systemowa

21.53.1 Widoczność znacznika lokalizacji witryny

Steruje widocznością znacznika lokalizacji witryny.

	1
	Wyłączone (0): Nie wyświetla na rysunku znacznika lokalizacji Włączone (1): Wyświetla na rysunku znacznik lokalizacji obszaru

21.54 SKETCHFEATURECOPYMODE zmienna systemowa

21.54.1 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).

	Od 0 do 1
	1
	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.

21.55 SKETCHINC zmienna systemowa

21.55.1 Długość szkicu

Długość segmentów utworzonych za pomocą polecenia SZKICUJ, w jednostkach rysunkowych.

--	--



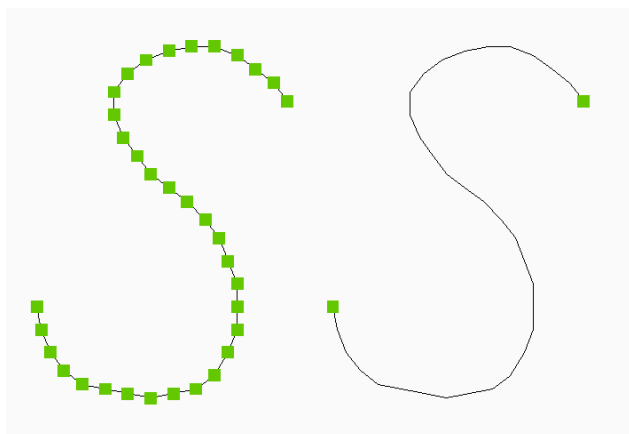
	1.0

21.56 Zmienna systemowa SKPOLY

21.56.1 Szkic poli

Steruje typem elementu utworzonym za pomocą polecenia SZKICUJ.

	0
	Wyłączone (0): Generuj linie Włączone (1): Generuj polilinie



21.57 SKYSTATUS zmienna systemowa

21.57.1 Status nieba

Kontroluje, czy oświetlenie nieba jest obliczane w czasie renderowania (jeszcze nie obsługiwane).

	Od 0 do 2



	0
	0: Brak tła nieba 1: Tło nieba 2: Tło nieba i iluminacja

21.58 SLICETHICKNESSSTEP system variable

21.58.1 Section plane slice thickness step

Step size used for increments of the section plane slice thickness property.

When set to a negative value, determines the step size automatically based on the section plane properties.

	-1

21.59 SMASSEMBLYEXPORTMODE zmienna systemowa

21.59.1 Tryb ABEKSPORTZŁOŻENIA

Kontroluje sposób eksportowania danych przez polecenie ABEKSPORTZŁOŻENIA.

	0: Nie zmienia komponentów zewnętrznych 1: Zachowuje rozpoznane cechy na częściach arkusza blachy / słabych częściach arkusza blachy

21.60 SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE zmienna systemowa

21.60.1 Zgłoś typ ścieżki pliku

Określa, czy w raportach generowanych przez polecenie ABEKSPORTZŁOŻENIA używane są bezwzględne czy względne ścieżki do plików.

--	--



	Od 0 do 1
	0
	0: Ścieżki względne 1: Ścieżki bezwzględne

21.61 SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS zmienna systemowa

21.61.1 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.

	Od 0 do 15
	1
	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

21.62 SMATTRIBUTESLAYERCOLOR zmienna systemowa

21.62.1 Kolor warstwy atrybutu

Kontroluje kolor warstwy "Atrybuty" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 1 do 255



	7
--	---

21.63 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa

21.63.1 Wysokość tekstu

Kontroluje wysokość tekstu warstwy "Atrybuty" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	0.01

21.64 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa

21.64.1 Wpisz wysokość tekstu

Steruje typem wysokości tekstu dla warstwy "Atrybuty" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 0 do 1
	0
	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna

21.65 SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR zmienna systemowa

21.65.1 Kolor warstwy tekstu opisowego gięcia

Kontroluje kolor warstwy "Adnotacje Gięć" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.



	Od 1 do 255
	5

21.66 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa

21.66.1 Wysokość tekstu

Kontroluje wysokość tekstu warstwy "Adnotacje Gięć", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	0.01

21.67 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa

21.67.1 Wpisz wysokość tekstu

Steruje typem wysokości tekstu dla warstwy 'Adnotacje zagięcia' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 0 do 1
	0
	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna

21.68 Zmienna systemowa SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR

21.68.1 Kolor warstwy linii zgięcia

Steruje kolorem warstwy "Zagięcie w dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

--	--



	Od 1 do 255
	1

21.69 SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.69.1 Rodzaj Linii warstwy gięcia dolną linią

Steruje rodzajem linii warstwy 'Zagięcie w dół' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	CIĄGŁY

21.70 SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

21.70.1 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

	Od -3 do 211
	-3

21.71 Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERCOLOR

21.71.1 Kolor warstwy linii zagięcia

Steruje kolorem linii warstwy "Zagięcie" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.



	Od 1 do 255
	1

21.72 Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERLINETYPE

21.72.1 Rodzaj linii warstwy linii zagięcia

Steruje rodzajem linii warstwy "Zagięcie", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	CIĄGŁY

21.73 Zmienna systemowa SMBENDLINESUPPLAYERLINEWEIGHT

21.73.1 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

	Od -3 do 211
	-3

21.74 SMBEVELFEATURECOLOR zmienna systemowa

21.74.1 Kolor cech formy górna warstwa

Kontroluje kolor warstwy "Funkcje Skosu" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.



	Od 1 do 255
	6

21.75 SMCOLORBEND zmienna systemowa

21.75.1 Kolor gięć

Kontroluje kolor wyświetlania gięć arkusza blachy.

	#FFDC50

21.76 SMCOLORBENDRELIEF zmienna systemowa

21.76.1 Kolor cechy wycięcia na gięciu

Kontroluje kolor wyświetlania wycięć arkusza blachy.

	#64D296

21.77 SMCOLORBEVEL zmienna systemowa

21.77.1 Kolor elementu skosu

Steruje kolorem wyświetlania faz arkusza blachy.

	#C0CE93



21.78 SMCOLORCORNERRELIEF zmienna systemowa

21.78.1 Kolor funkcji wycięcia narożnika

Kontroluje kolor wyświetlania wycięć narożników arkusza blachy.

	#64D296

21.79 SMCOLORFLANGE zmienne systemowe

21.79.1 Kolor elementu kołnierza

Steruje kolorem wyświetlania kołnierzy arkusza blachy.

	#90A4AE

21.80 SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE zmienna systemowa

21.80.1 Kolor strony wywinięcia

Steruje kolorem wyświetlania powierzchni arkusza blachy po stronie odniesienia kołnierza.

	#68A4AE

21.81 SMCOLORFORM zmienna systemowa

21.81.1 Kolor funkcji formy

Kontroluje kolor wyświetlania form arkusza blachy.

--	--



	#8791E1

21.82 SMCOLORHEM zmienna systemowa

21.82.1 Kolor elementu podwijania

Kontroluje kolor wyświetlania brzegów arkusza blachy.

	#FCAED6

21.83 SMCOLORJOG zmienna systemowa

21.83.1 Kolor funkcji uskoku

Steruje kolorem wyświetlania uskoków arkusza blachy.

	#CC7722

21.84 SMCOLORJUNCTION zmienna systemowa

21.84.1 Kolor funkcji złącza

Kontroluje kolor wyświetlania złącz arkusza blachy.

	#FF6E40



21.85 SMCOLORLOFTEDBEND zmienna systemowa

21.85.1 Kolor wyciągniętych gięć

Kontroluje kolor wyświetlania wyciągniętych gięć arkusza blachy.

	#A0DCFA

21.86 SMCOLORMITER zmienna systemowa

21.86.1 Kolor elementu ścięcia

Kontroluje kolor wyświetlania ścięć arkusza blachy.

	#AF46D8

21.87 SMCOLORROLLEDEGE zmienna systemowa

21.87.1 Kolor obiektu zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje kolor wyświetlania zaokrąglonych krawędzi arkusza blachy.

	#8791E1

21.88 SMCOLORTAB zmienna systemowa

21.88.1 Kolor funkcji zakładki

Kontroluje kolor wyświetlania zakładek arkusza blachy.

--	--



	#FDA542

21.89 SMCOLORWRONGBEND zmienna systemowa

21.89.1 Nieprawidłowa opcja koloru gięcia

Kontroluje kolor wyświetlania nieprawidłowych gięć arkusza blachy.

	#FF3300

21.90 SMCOLORWRONGFLANGE zmienna systemowa

21.90.1 Kolor niewłaściwej funkcji wywinięcia

Kontroluje kolor wyświetlania nieprawidłowych kołnierzy arkusza blachy.

	#A82000

21.91 SMCONTOURSLAYERCOLOR zmienna systemowa

21.91.1 Kolor warstwy konturu

Kontroluje kolor "warstwy 2D dxf", zawierającej rozłożoną geometrię utworzoną za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 1 do 255
	7



21.92 SMCONTOURSLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.92.1 Rodzaj Linii warstwy konturu

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Gięcia w Górę" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	CIAŁY

21.93 SMCONTOURSLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

21.93.1 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

	Od -3 do 211
	30

21.94 SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE zmienna systemowa

21.94.1 Maksymalny kąt skosu

Kontroluje maksymalny kąt skosu podczas wykonywania polecenia ABKONWERTUJ. Akceptowane są wartości od 0.0 do 90.0.

	Od 0 do 90



	80
--	----

21.95 SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER system variable

21.95.1 Maximal depth of extrusions at a flanges border, unit is 1 flange thickness.

Controls the maximal extrusion depth during the SMCONVERT command.

Values between 0.0 and 1.0 are accepted.

	0.0 to 1.0
	0.5

21.96 SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE Zmienna systemowa

21.96.1 Minimalny kąt skosu

Kontroluje minimalny kąt skosu podczas polecenia ABKONWERTUJ.

Akceptowane są wartości od 0.0 do 90.0.

	Od 0 do 90
	10

21.97 SMCONVERTPREFERFORMFEATURES zmienna systemowa

21.97.1 Rozbija funkcje formy na wywinięcia i gięcia

Steruje sposobem rozpoznawania elementów na powierzchniach bryłowych, dla polecenia ABKONWERTUJ, elementów pojedynczego formularza lub zagięć i kołnierzy.



	0: Wył. 1: Wł.

21.98 SMCONVERTPREFERHEMFEATURES zmienna systemowa

21.98.1 Preferuj rąbki od kołnierzy i zagięć

Kontroluje sposób rozpoznawania funkcji na powierzchniach brył, dla polecenia ABKONWERTUJ, pojedynczych funkcji brzegu lub gięć i kołnierzy.

	0: Wył. 1: Wł.

21.99 Zmienna systemowa SMCONVERTPREFERJOGFEATURES

21.99.1 Preferuj operacje uskokowania zamiast kołnierzy i zgięć

Steruje sposobem rozpoznawania operacji na ścianach bryłowych, podczas wykonywania polecenia ABKONWERTUJ, pojedynczych operacji uskoku lub zagięć i kołnierzy.

21.100 SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES zmienna systemowa

21.100.1 Preferuj zerowe zagięcia od niewłaściwych zagięć

Kontroluje sposób rozpoznawania funkcji na powierzchniach brył, podczas polecenia ABKONWERTUJ, funkcji zerowego gięcia lub funkcji nieprawidłowego gięcia.

--	--



	0: Wył. 1: Wł.

21.101 SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS zmienna systemowa

21.101.1 Rozpoznaj funkcje skosu

Rozpoznaje funkcje skosu podczas polecenia ABKONWERTUJ.

21.102 SMCONVERTRECOGNIZEHOLES zmienna systemowa

21.102.1 Rozpoznaj otwory

Rozpoznaje otwory na kołnierzach jako funkcje podczas polecenia ABKONWERTUJ.

	0: Wył. 1: Wł.

21.103 SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES zmienna systemowa

21.103.1 Rozpoznaj krzywe kontroli tłoczenia

Rozpoznaje krzywe kontrolne 2D dla funkcji tłoczenia podczas polecenia ABKONWERTUJ.



	0: Wył. 1: Wł.

21.104 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE zmienna systemowa

21.104.1 Rodzaj odchylenia niewłaściwej cechy grubości

Kontroluje, czy wartość odchylenia jest traktowana jako stosunek do grubości modelu, czy jako wartość bezwzględna. Zobacz polecenie SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE.

	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.105 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE zmienna systemowa

21.105.1 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.

	Od 0 do 1e6
	0.2



21.106 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE zmienna systemowa

21.106.1 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.

	0
	1: Stosunek grubości 2: Wartość bezwzględna

21.107 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE zmienna systemowa

21.107.1 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

	Od -1000000 do 1000000
	0.25

21.108 SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE zmienna systemowa

21.108.1 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.



	Od 0 do 3
	2
	1: Wartość bezwzględna 2: Nadpisuje promień gięcia w ABKONWERTUJ

21.109 SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE zmienna systemowa

21.109.1 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.

	1

21.110 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHHTYPE zmienna systemowa

21.110.1 Typ wycięcia na gięciu

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna



21.111 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE zmienna systemowa

21.111.1 Wartość szerokości wycięcia na gięciu

Steruje wartością domyślną szerokości podcięcia konstrukcji blachowej.

Wartości od 0.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	0.5

21.112 SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa

21.112.1 Tryb ukosowania

Kontroluje wygląd skosów w rozłożonej części.

	2
	0: Zachowaj 1: Usuń 2: Adnotacja

21.113 SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE zmienna systemowa

21.113.1 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.

	-1.0



21.114 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE zmienna systemowa

21.114.1 Typ rozszerzenia ukośnego

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.115 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE zmienna systemowa

21.115.1 Wartość rozszerzenia skosu

Steruje wartością domyślną przedłużenia narożnika konstrukcji blachowej.

Wartości od 0.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	0.1

21.116 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE zmienna systemowa

21.116.1 Typ luki narożnika

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1



	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.117 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE zmienna systemowa

21.117.1 Wartość odstępu ukośnego

Kontroluje domyślną wartość rozmiaru szczeliny ścięcia arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	0.1

21.118 SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE zmienna systemowa

21.118.1 Tryb rozwijania narzędzi formowania

Kontroluje wygląd funkcji formy w rozłożonej części.

	4
	0: Zachowaj 1: Usuń 2: Projekt 3: Kontur 4: Symbol 5: Projekt bez znaku środka 6: Kontur bez znaku środka

21.119 SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE zmienna systemowa

21.119.1 Typ głębokości Klina

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.



	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.120 SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE zmienna systemowa

21.120.1 Wartość wysokości klina

Określa domyślną wysokość klina arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	8

21.121 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE: zmienna systemowa

21.121.1 Typ promienia zaokrąglenia Klina

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna



21.122 SMDEFAULTGUSSETFILLETTRADIUSVALUE zmienna systemowa

21.122.1 Wartość promienia zaokrąglenia Klina

Kontroluje domyślny promień klina arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	1

21.123 Zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETTYPE

21.123.1 Typ blachy węzłowej

Przełącza między okrągłym lub płaskim typem klina arkusza blachy.

	od 1 do 2
	1
	1: Okrągły 2: Płaski

21.124 SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE zmienna systemowa

21.124.1 Typ szerokości Klina

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0



	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna
--	--

21.125 SMDEFAULTGUSSETWIDTHZMIENNA systemowa

21.125.1 Wartość szerokości Klina

Określa domyślną szerokość klina arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	6

21.126 SMDEFAULTHEMGAPTYPE zmienna systemowa

21.126.1 Otwórz typ odstępu brzegu

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTHEMGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.127 SMDEFAULTHEMGAPVALUE zmienna systemowa

21.127.1 Otwórz wartość odstępu brzegu (oprócz grubości)

Kontroluje domyślny rozmiar szczeliny otwartego brzegu arkusza blachy.

Akceptowane są wartości od 0.001 do 100.0.

--	--



	0.1

21.128 SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDDEDUCTION zmienna systemowa

21.128.1 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).

	Od 0 do 10
	2.4

21.129 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGANGLEVALUE

21.129.1 Wartość kąta uskoku

Steruje domyślnym kątem uskoku konstrukcji blachowej.

Akceptowane są wartości z zakresu od 0,0 do 180,0.

	Od 0 do 180
	45
	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna



21.130 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE

21.130.1 Typ wysokości uskoku

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.131 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE

21.131.1 Wartość wysokości impulsowania

Steruje domyślną wysokością uskoku konstrukcji blachowej.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	od 0,0001 do 1 000 000,0
	1.001

21.132 SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE zmienna systemowa

21.132.1 Typ promienia uskoku

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.



	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.133 Zmienna systemowa SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE

21.133.1 Wartość promienia uskoku

Steruje domyślnym promieniem uskoku konstrukcji blachowej.

Wartości z zakresu od 1,0 do 1 000 000,0 są akceptowane.

	od 1,0 do 1 000 000,0
	1.0

21.134 SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF zmienna systemowa

21.134.1 Dopasowanie złącza do wycięcia

Wymusza wyrównanie ścian połączenia arkusza blachy z przyległymi ścianami podcięcia.

	Od 0 do 1
	0
	0: Wyłączone 1: Włączone



21.135 Zmienna systemowa SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE

21.135.1 Typ szczeliny połączeniowej

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.136 SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE zmienna systemowa

21.136.1 Wartość przerwy między złączami

Kontroluje domyślny arkusz blachy dla rozmiaru szczeliny otwartego złącza.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	0.001

21.137 SMDEFAULTKFACTOR zmienna systemowa

21.137.1 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).



	Od 0 do 1
	0.27324

21.138 SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES zmienna systemowa

21.138.1 Podpory zgięte wyciągnięte po profilach

Kontroluje domyślną wartość dla podziałów wyciągniętego gięcia arkusza blachy.

	10

21.139 Zmienna systemowa SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE

21.139.1 Typ wydłużenia wycięcia

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.140 SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE zmienna systemowa

21.140.1 Wartość rozszerzenia wycięcia

Kontroluje wartość domyślną dla przedłużenia wycięcia arkusza blachy.

Wartości od 0.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

--	--



	0.1

21.141 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE zmienna systemowa

21.141.1 Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	0
	0: Współczynnik promienia profilu 1: Wartość bezwzględna

21.142 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa

21.142.1 Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia

Kontroluje domyślny promień zaokrąglenia tłoczenia arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	5

21.143 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE zmienna systemowa

21.143.1 Typ promienia profilu tłoczenia

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.



	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.144 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE zmienna systemowa

21.144.1 Wartość promienia profilu tłoczenia

Kontroluje domyślny promień dla profilu tłoczenia arkusza blachy.

Wartości od -1.0 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	2

21.145 Zmienna systemowa SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE

21.145.1 Typ promienia zaokrąglenia tłoczenia

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.146 SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE zmienna systemowa

21.146.1 Wartość promienia zaokrąglenia tłoczenia

Określa domyślny promień zaokrąglenia arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

--	--



	1

21.147 SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO zmienna systemowa

21.147.1 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

	5

21.148 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE zmienna systemowa

21.148.1 Typ odległości fazowania tabulatora

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.149 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE zmienna systemowa

21.149.1 Wartość odległości fazowania tabulatorów

Kontroluje domyślną odległość fazowania zakładki arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

--	--



	0.1

21.150 SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE zmienna systemowa

21.150.1 Rodzaj wypustu zakładki

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.151 SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE zmienna systemowa

21.151.1 Wartość odstępu zakładki

Kontroluje domyślny prześwit zakładki arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	0.1

21.152 SMDEFAULTTABDISTANCETYPE zmienna systemowa

21.152.1 Typ odległości zakładki

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

--	--



	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.153 SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE zmienna systemowa

21.153.1 Odległość zakładki

Kontroluje domyślną odległość zakładek arkusza blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	20

21.154 SMDEFAULTTABEDGEGETYPE zmienna systemowa

21.154.1 Typ krawędzi zakładki

Kontroluje, czy zakładki arkusza blachy mają ostre, zaokrąglone czy ścięte krawędzie.

	Od 0 do 2
	0
	0: Ostre krawędzie 1: Krawędzie zaokrąglenia 2: Krawędzie fazowania



21.155 Zmienna systemowa SMDEFAULTTABFILLETRADIUSTYPE

21.155.1 Typ zaokrąglenia zakładki

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.156 SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE zmienna systemowa

21.156.1 Wartość promienia zaokrąglenia zakładki

Kontroluje domyślny promień zaokrąglenia zakładek blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	0.1

21.157 SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE zmienna systemowa

21.157.1 Typ wysokości zakładki

Kontroluje, czy zmienna systemowa SMDEFAULTHEMGAPVALUE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1



	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.158 SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE zmienna systemowa

21.158.1 Wartość wysokości zakładki

Kontroluje domyślną wysokość szczelin w zakładkach z blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.

	1

21.159 Zmienna systemowa SMDEFAULTTABLENGTHTYPE

21.159.1 Typ długości zakładki

Określa, czy zmienna systemowa SMDEFAULTTABLENGTHTYPE jest stosunkiem do grubości, czy wartością bezwzględną.

	Od 0 do 1
	0
	0: Stosunek grubości 1: Wartość bezwzględna

21.160 SMDEFAULTTABLENGTHVALUE zmienna systemowa

21.160.1 Długość zakładki

Kontroluje domyślną długość zakładek z blachy.

Wartości od 0.0001 do 1 000 000.0 są akceptowane.



	4

21.161 SMDEFAULTTABSLOTNUMBER zmienna systemowa

21.161.1 Ilość zakładek

Kontroluje domyślną liczbę szczelin zakładki arkusza blachy.

	2

21.162 SMDEFAULTTHICKNESS zmienna systemowa

21.162.1 Wartość grubości

Kontroluje domyślną grubość arkusza blachy, w jednostkach rysunkowych.

	2.0 dla INSUNITS=4 0.07874 dla INSUNITS=1

21.163 SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY zmienna systemowa

21.163.1 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.



	0.05 - Jeśli POMIAR=1 i INSUNITS=4 0.000393701 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=1
--	---

21.164 SMEXPORTOSMMINIMALEDGELENGTH zmienna systemowa

21.164.1 Minimalna długość krawędzi

Kontroluje minimalną długość krawędzi dla polecenia ABEXPORTOSM, w jednostkach rysunkowych.

	0.05 - Jeśli POMIAR=1 i INSUNITS=4 0.001968505 - Jeśli POMIAR=0 i INSUNITS=1

21.165 SMFORMFEATURESDOWNCOLOR zmienna systemowa

21.165.1 Kolor warstwy dolnych obiektów narzędzi formowania

Kontroluje kolor warstwy "Funkcje Formy w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 1 do 255
	6

21.166 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.166.1 Typ Linii funkcji formy dolna warstwa

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Funkcje Formy w Dół", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	CIĄGŁY



21.167 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa

21.167.1 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

	Od -3 do 211
	-3

21.168 SMFORMFEATURESUPCOLOR zmienna systemowa

21.168.1 Kolor cech formy górna warstwa

Kontroluje kolor warstwy "Funkcje Formy w Górze" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 1 do 255
	6

21.169 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.169.1 TypLinii cech formy górna warstwa

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Funkcje Formy w Górze", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

--	--



	CIĄGŁY

21.170 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT zmienna systemowa**21.170.1 Szerokość linii 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

	Od -3 do 211
	-3

21.171 SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP zmienna systemowa**21.171.1 Wartość odstępu Zamkniętego brzegu, Kroplowego i Okrągłego**

Kontroluje promień gięcia Zamkniętego brzegu i odstęp między Wywinięciem bazowym a Brzegiem w kształcie łezki lub okrągłym dla polecenia ABBRZEG.

	0.02

21.172 SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT zmienna systemowa**21.172.1 Napraw zachodzące ściany złącza**

Kontroluje sposób, w jaki złącza ze zbieżnymi powierzchniami są rozpoznawane i konwertowane na zwykłe złącza podczas polecenia ABTWÓRZZŁĄCZE.



21.173 SMOOTHMESHCONVERT zmienna systemowa

21.173.1 Tryb konwersji siatki

Kontroluje tryb konwersji siatek na bryły lub powierzchnie 3D za pomocą poleceń KONWNABRYŁĘ lub KONWNAPOW.

	od 1 do 3
	2
	1: Wynik konwersji jest płynny i niezoptymalizowany 2: Wynik konwersji jest aspektowy i zoptymalizowany 3: Wynik konwersji jest aspektowy i nie jest zoptymalizowany

21.174 Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR

21.174.1 Kolor warstwy adnotacji wymiarów ogólnych

Steruje kolorem warstwy 'Wymiary całkowite' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 1 do 255
	3



21.175 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.175.1 TypLinii w warstwie wszystkich adnotacji

Steruje rodzajem linii warstwy 'Wymiary całkowite' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	CIĄGŁY

21.176 Zmienna systemowa SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT

21.176.1 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

	Od -3 do 211
	-3

21.177 SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION zmienna systemowa

21.177.1 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.

--	--



	Od 0 do 3
	3
	0: Nie parametryzuje otworów 1: Parametryzacja otworów 2: Zamień otwory na tablicę

21.178 Zmienna systemowa SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE

21.178.1 Scalanie zgięć wyciągniętych po profilach

Scala zagięcia wyciągnięte po profilach, które stykają się ze sobą, w jedno zagięcie wyciągnięte podczas polecenia ABNAPRAW.

21.179 Zmienna systemowa SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERCOLOR

21.179.1 Kolor warstwy tekstowej adnotacji o zwijanych krawędziach

Steruje kolorem warstwy 'Adnotacje o zawijanych krawędziach' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 1 do 255
	5



21.180 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT zmienna systemowa

21.180.1 Wysokość tekstu

Kontroluje wysokość tekstu warstwy "Adnotacje Zaokrąglonej Krawędzi", utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	0 lub więcej
	0.01

21.181 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE zmienna systemowa

21.181.1 Wpisz wysokość tekstu

Steruje typem wysokości tekstu dla warstwy "Adnotacje o zawijanych krawędziach" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od 0 do 1
	0
	0: Współczynnik pola ograniczenia 1: Wartość bezwzględna

21.182 SMROLLEDEGE LINESDOWN LAYERCOLOR zmienna systemowa

21.182.1 Kolor linii dolnej warstwy zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje kolor warstwy "Zaokrąglona Krawędź w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.



	Od 1 do 255
	1

21.183 SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.183.1 Rodzaj linii warstwy dolnych linii zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Zaokrąglona Krawędź w Dół" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Ciągły

21.184 Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT

21.184.1 Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzi w dół

Steruje szerokością linii warstwy 'Zawinięta krawędź w dół' utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od -3 do 211
	-3

21.185 Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERCOLOR

21.185.1 Kolor warstwy zwiniętych linii krawędziowych do góry

Steruje kolorem warstwy "Zwinięta krawędź do góry" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.



	Od 1 do 255
	1

21.186 SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINETYPE zmienna systemowa

21.186.1 Rodzaj linii warstwy górnych linii zaokrąglonej krawędzi

Kontroluje rodzaj linii warstwy "Zaokrąglona Krawędź w Górę" utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Ciągły

21.187 Zmienna systemowa SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINEWEIGHT

21.187.1 Szerokość linii warstwy walcowanej krawędzią do góry

Steruje szerokością linii warstwy 'Zawinięta krawędź do góry', utworzonej za pomocą poleceń ABROZWIŃ i ABEKSPORT2D.

	Od -3 do 211
	-3

21.188 SMSMARTFEATURES zmienna systemowa

21.188.1 Automatyczna aktualizacja cech po poleceniach arkusza blachy

Kontroluje sposób, w jaki funkcje arkusza blachy są odbudowywane po poleceniach arkusza blachy.

	Od 0 do 7



	3
	1: Umożliwiaj odbudowę funkcji arkusza blachy 2: Zezwalaj na automatyczny odcisk krawędzi po przebudowaniu 4: Umożliwiaj automatyczne tworzenie złączy po utworzeniu gięć

21.189 SMSPLITAMBIGUOUSINPUT zmienna systemowa

21.189.1 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.

	Od 0 do 1
	0
	0: Monituj użytkownika 1: Niepowodzenie polecenia

21.190 SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION zmienna systemowa

21.190.1 Konwertuj gięcie na złącze

Kontroluje sposób, w jaki podział przechodzący przez gięcie jest rozwiązywany za pomocą polecenia ABPODZIEL.

Jeśli jest włączona, najkrótszy bok gięcia jest automatycznie konwertowany na złącze. Jeśli jest wyłączona, podział przez gięcie zachowa geometrię gięcia po obu stronach podziału.



21.191 SMSPLITHEALCOINCIDENT zmienna systemowa

21.191.1 Korygowanie pokrywających się powierzchni narożnych

Włącza opcję **Napraw pokrywające się powierzchnie uciosu** dla polecenia ABPODZIEL.

21.192 SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT zmienna systemowa

21.192.1 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).

21.193 Zmienna systemowa SMTARGETCAM

21.193.1 Obiekt CAM

Steruje docelowym systemem CAM dla części arkuszy blach rozłożonych za pomocą polecenia ABROZWIŃ.

21.194 SMUNFOLDAPPEARANCE zmienna systemowa

21.194.1 Rozwiń wygląd

Kontroluje wysokość tekstu dla polecenia ABROZWIŃ.



	Wysokość tekstu dla adnotacji jest zarządzana przez aktualne style tekstu, wymiarów i wielolinii odniesienia.

21.195 SNAPANG zmienna systemowa

21.195.1 Kąt Skoku

Kontroluje obrót skoku, siatki i celownika dla bieżącej rzutni względem bieżącego układu LUW.

	0.0

21.196 Zmienna systemowa SNAPBASE

21.196.1 Baza Skoku

Kontroluje punkt początkowy skoku i siatki w bieżącej rzutni względem bieżącego układu LUW.

	0,0

21.197 SNAPISOPAIR zmienna systemowa

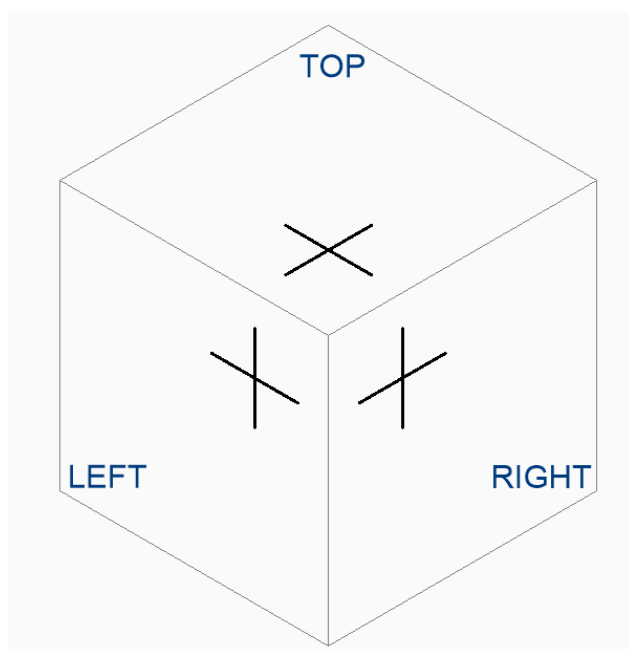
21.197.1 Izometryczna para skoku

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**.



	Od 0 do 2
	0
	0: W lewo 1: Do góry 2: Dobrze



21.198 SNAPMARKERCOLOR zmienna systemowa

21.198.1 Kolor znacznika przyciągania

Steruje kolorem znaczników przyciągania.

	Od 1 do 255
	122



21.199 SNAPMARKERSIZE zmienna systemowa

21.199.1 Rozmiar znacznika

Kontroluje rozmiar znaczników przyciągania.

	8

21.200 SNAPMARKERTHICKNESS zmienna systemowa

21.200.1 Grubość znacznika skoku

Steruje grubością znacznika przyciągania.

	2

21.201 SNAPMODE zmienna systemowa

21.201.1 Tryb Skoku

Włącza lub wyłącza przyciąganie dla bieżącej rzutni.

	Wyłącz (0): Przyciągaj (dla bieżącej rzutni) Włączone (1): Zatrzaśnij (dla bieżącej rzutni)

21.202 Zmienna systemowa SNAPSTYL

21.202.1 Styl Skoku

Steruje stylem przyciągania dla bieżącej rzutni – prostokątnym lub izometrycznym.



	Od 0 do 1
	0
	0: Przyciąganie prostokątne 1: Przyciąganie izometryczne

21.203 SNAPTYPE zmienna systemowa

21.203.1 Typ Skoku

Steruje typem skoku dla bieżącej rzutni.

Aby uzyskać informacje na temat **Adaptacyjnego Przyciągania do Siatki** zobacz również zmienną systemową ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE.

	Od 0 do 2
	2
	0: Przyciąganie do siatki 1: Przyciąganie biegunowe 2: Adaptacyjny skok do siatki

21.204 SNAPUNIT zmienna systemowa

21.204.1 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.



	0.5 - Jeśli MEASUREMENT=0 i INSUNITS=caleMEASUREMENT 10.0 - Jeśli POMIAR=1 i INNAST=milimetry
--	--

21.205 SOLIDCHECK zmienna systemowa

21.205.1 Sprawdzenie bryły

Przełącza weryfikację bryły 3D dla bieżącej sesji aplikacji.

	Wyłączony (0): Walidacja wyłączona Włączony (1): Walidacja włączona

21.206 SORTENTS zmienna systemowa

21.206.1 Sortuj obiekty

Kontroluje kolejność sortowania wyświetlania elementu.

	Od 0 do 127
	127
	0: Wył. 1: Wybór obiektu 2: Przyciąganie elementów 4: Przerysowanie 8: Tworzenie slajdów Mslide 16: Odcinek 16 32: Kreślenie 64: Dane wyjściowe PostScript



21.207 SPAADJUSTMODE zmienna systemowa

21.207.1 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.

	Od 0 do 2
	0
	0: Brak - Bez zmian 1: Bez siatki - Przesuń węzły na środek otaczających je węzłów, aby dostosować punkty otoczone trójkątami 2: Wszystkio - Dostosuj również węzły siatki

21.208 SPACHECKLEVEL zmienna systemowa

21.208.1 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.

	Od 0 do 70
	10



	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
--	--

21.209 SPAGRIDASPECTRATIO zmienna systemowa

21.209.1 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.

	0.0

21.210 SPAGRIDMODE zmienna systemowa

21.210.1 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.

--	--



	Od 0 do 3
	1
	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

21.211 SPAMAXFACETEDGELENGTH zmienna systemowa

21.211.1 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.

	0.0

21.212 SPAMAXNUMGRIDLINES zmienna systemowa

21.212.1 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.

	3000



21.213 SPAMINUGRIDLINES zmienna systemowa

21.213.1 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.

	0

21.214 SPAMINVGRIDLINES zmienna systemowa

21.214.1 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.

	0

21.215 SPANORMALTOL zmienna systemowa

21.215.1 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.



	15.0
--	------

21.216 SPASURFACETOL zmienna systemowa

21.216.1 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.

	-1.0

21.217 SPATRIANGMODE zmienna systemowa

21.217.1 Tryb triangulacji

Określa, która część siatki jest triangulowana. Ignorowane, jeśli używana jest zmienna systemowa FACETRES.

Uwaga: Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

	Od 0 do 5
	1
	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



21.218 SPAUSEFACETRES zmienna systemowa

21.218.1 Użyj zmiennej systemowej FACETRES

Użyj zmiennej systemowej FACETRES zamiast normalnych tolerancji.

Uwaga: Spa to skrót od Spatial, twórcy ACIS.

21.219 SPLFRAME zmienna systemowa

21.219.1 Rama splajnu

Wyświetla wielokąty kontrolne dla splajnu i polilinii dopasowanych do splajnu.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj wielokąta sterującego dla splajnów i polilinii dopasowanych do splajnu Włącz (1): Wyświetlanie wieloboku sterującego dla splajnów i polilinii dopasowanych do splajnu

21.220 SPLINESEGS zmienna systemowa

21.220.1 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.



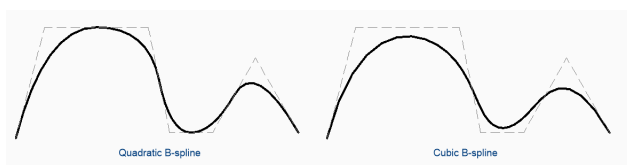
	od -32768 do 32767
	8

21.221 Zmienna systemowa SPLINETYPE

21.221.1 Typ splajnu

Kontroluje typ krzywej generowanej przez opcję **Splajn** polecenia EDPLIN: Kwadratowy B-splajn lub Sześcienny B-splajn.

	od 5 do 6
	6
	5: Kwadratowa krzywa B 6: Sześcienny B-splajn



21.222 Zmienna systemowa SRCHPATH

21.222.1 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 (;).



21.223 SSFOUND zmienna systemowa

21.223.1 Znaleziony Zestaw Arkuszy (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla nazwę i ścieżkę pliku Zestawu Arkuszy powiązanego z bieżącym plikiem rysunku.

21.224 SSLOCATE zmienna systemowa

21.224.1 Zlokalizowany Zestaw Arkuszy

Otwiera wszystkie powiązane zestawy arkuszy po otwarciu rysunku.

	Wyłączone (0): Nie otwieraj zestawu arkuszy rysunku z rysunkiem Włączone (1): Otwórz zestaw arkuszy rysunku z rysunkiem

21.225 SSMAUTOOPEN zmienna systemowa

21.225.1 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.

	Wyłączone (0): Nie otwieraj automatycznie panelu Zestaw arkuszy Włączone (1): Otwórz automatycznie panel Zestaw arkuszy



21.226 SSMPOLLTIME zmienna systemowa

21.226.1 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.

	od 10 do 600
	15

21.227 SSMSHEETSTATUS zmienna systemowa

21.227.1 Status menedżera Zestawu Arkuszy

Kontroluje jak status danych w Zestawie Arkuszy jest odświeżany.

	Od 0 do 2
	2
	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

21.228 Zmienna systemowa SSMSTATE

21.228.1 Stan menedżera zestawu arkuszy (tylko do odczytu)

Kontroluje, czy Menedżer Zestawów Arkuszy jest aktywny, czy nie.



	Od 0 do 1
	0
	0: Menedżer zestawów arkuszy nie jest aktywny 1: Menedżer zestawów arkuszy jest aktywny

21.229 STACKPANELTYPE zmienna systemowa

21.229.1 Typ ułożenia panelu

Styl ułożonych kontenerów paneli dokujących.

	Od 0 do 2
	2
	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

21.230 STAMPFONTSIZE zmienna systemowa

21.230.1 Rozmiar Czcionki

Kontroluje rozmiar czcionki dla stempla druku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.2



21.231 STAMPFONTSTYLE zmienna systemowa

21.231.1 Styl Czcionki

Kontroluje styl czcionki dla stempla druku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

	Arial

21.232 STAMPFOOTER zmienna systemowa

21.232.1 Stopka

Steruje stopką znaku wydruku.

21.233 STAMPFOOTEROFFSETX zmienna systemowa

21.233.1 Odstęp X stopki znaczka

Kontroluje odsunięcie stopki stempla druku od dołu obszaru wydruku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0

21.234 STAMPFOOTEROFFSETY zmienna systemowa

21.234.1 Przesunięcie Y stopki stempla

Kontroluje odsunięcie stopki stempla druku od dołu obszaru wydruku. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

--	--



	0.0

21.235 STAMPHEADER zmienna systemowa

21.235.1 Nagłówek

Steruje nagłówkiem znaku wydruku.

21.236 STAMPHEADEROFFSETX zmienna systemowa

21.236.1 Odstęp X nagłówka znaczka

Steruje odsunięciem nagłówka znaku wydruku od górnej krawędzi obszaru drukowania. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0

21.237 STAMPHEADEROFFSETY zmienna systemowa

21.237.1 Przesunięcie Y nagłówka stempla

Steruje odsunięciem nagłówka znaku wydruku od górnej krawędzi obszaru drukowania. Zobacz także zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0



21.238 STAMPUNITS zmienna systemowa

21.238.1 Jednostki

Kontroluje jednostki rozmiaru czcionki stempla druku.

Zobacz zmienną systemową INCLUDEPLOTSTAMP.

	Od 0 do 1
	0
	0: Cal 1: Milimetry

21.239 Zmienna systemowa STANDARDOPTIONS

21.239.1 Opcje walidacji norm

Opcje kontroli procedury sprawdzania standardów.

	Od 0 do 3
	0
	1: Automatyczne naprawianie niestandardowych właściwości encji 2: Pokaż zignorowane problemy

21.240 STANDARDSVIOLATION zmienna systemowa

21.240.1 Powiadomienie o naruszeniu standardów

Określa, w jaki sposób użytkownik jest powiadamiany o naruszeniach standardów.



	2
	0: Powiadomienie jest wyłączone 1: Wyświetlane jest okno dialogowe alertu 2: Na pasku stanu wyświetlana jest ikona

21.241 STARTUP zmienna systemowa

21.241.1 Uruchomienie

Kontroluje wyświetlanie okien dialogowych **Utwórz Nowy Rysunek** i **Start**.

	Od 0 do 4
	3
	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) 4: Wyświetla stronę startową (z załadowaną wstążką, ale nie wyświetloną), z wyjątkiem sytuacji, gdy plik zostanie przekazany w wierszu poleceń.

21.242 STATUSBAR zmienna systemowa

21.242.1 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



	Wyłączone (0): Nie pokazuj paska stanu Włączone (1): Pokaż pasek stanu
--	---

21.243 STEPSIZE zmienna systemowa

21.243.1 Rozmiar kroku

Kontroluje rozmiar każdego kroku w jednostkach rysunkowych w trybie chodzenia lub latania.

	Od 1e-6 do 1e+6
	2.0

21.244 STEPSPERSEC zmienna systemowa

21.244.1 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.

	Od 1.0 do 30.0
	24.0

21.245 STLPOSITIVEQUADRANT zmienna systemowa

21.245.1 Dostosowanie współrzędnych dla eksportu STL

Przesuwa współrzędne do wartości całkowicie dodatnich podczas eksportu do pliku STL.

	1



	0: Wył. 1: Wł.
--	-------------------

21.246 STORYBAR zmienna systemowa

21.246.1 Wyświetl pasek kondygnacji

Kontroluje widoczność i położenie **Paska Kondygnacji**.

	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

21.247 Zmienna systemowa STRUCTURETREECONFIG

21.247.1 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.

	default.cst (domyślny.cst)

21.248 SURFTAB1 zmienna systemowa

21.248.1 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.

	6

21.249 SURFTAB2 zmienna systemowa

21.249.1 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.

	6

21.250 SURFTYPE zmienna systemowa

21.250.1 Typ łączenia powierzchni

Kontroluje typ dopasowania powierzchni używanego z opcją **Wyglądzenie** polecenia EDPLIN.

	od 5 do 8
	6
	5: Kwadratowa powierzchnia B-splajn 6: Sześcienna powierzchnia B-splajn 8: Powierzchnia Beziera



21.251 Zmienna systemowa SURFU

21.251.1 Powierzchnia U

Steruje gęstością powierzchni w kierunku M i gęstością izolinii C na elementach powierzchni dla opcji **Gładki** polecenia EDPLIN.

	6

21.252 SURFV zmienna systemowa

21.252.1 Powierzchnia V

Kontroluje gęstość powierzchni w kierunku N i gęstość izolinii V na elementach powierzchni dla opcji **Wygładzenie** polecenia EDPLIN.

	6

21.253 SVGBLENDEDGRADIENTS zmienna systemowa

21.253.1 Mieszane Gradienty SVG

Przełącza użycie gradientów mieszanych dla złożonych wypełnień gradientowych dla eksportu SVG. Użycie złożonych wypełnień gradientowych sprawia, że rozmiar pliku jest większy.

	0
	0: Tak 1: Nie



21.254 SVGCOLORPOLICY zmienna systemowa

21.254.1 Polityka kolorów SVG

Zasady dotyczące kolorów dla eksportu SVG.

	1
	0: Kolorowy 1: Monochromatyczny 2: Skala szarości

21.255 SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION zmienna systemowa

21.255.1 Domyślne Rozszerzenie Obrazu SVG

Kontroluje domyślny typ rozszerzenia obrazu.

	.png

21.256 SVGGENERICFONTFAMILY zmienna systemowa

21.256.1 Rodzina Czcionek Ogólnych SVG

Czcionka zastępcza używana w przypadku braku czcionki do eksportu SVG.

W formacie SVG obsługiwane są następujące rodziny czcionek ogólnych: szeryfowa, **bezszeryfowa**, **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 (odstęp nieproporcjonalne), np. Courier

--	--



	0
	0: bezzeryfowy 1: Szeryfowy 2: kursywa 3: Fantazja 4: Monospace

21.257 Zmienna systemowa SVGIMAGEBASE

21.257.1 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.

21.258 SVGIMAGEURL zmienna systemowa

21.258.1 Adres URL Obrazu SVG

Ścieżka pliku dla obrazów do eksportu SVG.

21.259 SVGLINEWEIGHTSCALE zmienna systemowa

21.259.1 Skala Szerokości Linii SVG

Skaluje szerokości linii dla eksportu SVG.

	1.0



21.260 SVGOUTPUTHEIGHT zmienna systemowa

21.260.1 Wysokość wyjściowa SVG

Wysokość strony (w pikselach) dla eksportu SVG.

Poprawne tylko wtedy, gdy zmienna systemowa SVGSCALEFACTOR jest ustawiona na zero.

	768

21.261 SVGOUTPUTWIDTH zmienna systemowa

21.261.1 Szerokość wyjściowa SVG

Szerokość strony (w pikselach) do eksportu SVG.

Poprawne tylko wtedy, gdy zmienna systemowa SVGSCALEFACTOR jest ustawiona na zero.

	1024

21.262 SVGPRECISION zmienna systemowa

21.262.1 Precyzja zmiennoprzecinkowa SVG

Liczba cyfr dziesiętnych (jak w printf("%.9g",...)) - 9 cyfr) dla eksportu SVG.

	6

21.263 SVGSCALEFACTOR zmienna systemowa

21.263.1 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.

	0.0

21.264 SYSCODEPAGE zmienna systemowa

21.264.1 Strona kodowa systemu (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla systemową stronę kodową, zdefiniowaną przez system operacyjny.



22. T

22.1 TABCONTROLHEIGHT zmienna systemowa

22.1.1 Wysokość kontrolki tabulatora w pikselach (Mac i Linux)

Steruje wysokością karty formantu dokumentu w pikselach.

	0 lub więcej
	25

22.2 TABMODE zmienna systemowa

22.2.1 Tryb tablet

Umożliwia korzystanie z tabletu. Użyj polecenia TABLET, aby skonfigurować tablet.

	0
	Tryb wyboru polecenia 1: Tryb digitalizacji

22.3 TABSFIXEDWIDTH zmienna systemowa

22.3.1 Tabulatory o stałej szerokości (Mac i Linux)

Stosuje tę samą szerokość do wszystkich zakładek na karcie dokumentów.



	Wyłączone (0): Wszystkie zakładki mają wyłączoną stałą szerokość Włączone (1): Wszystkie zakładki mają stałą szerokość włączoną
--	--

22.4 TANGENTLENGHTYPE zmienna systemowa

22.4.1 Typ Odcinka Stycznej

Ustawia domyślny typ długości stycznego łączenia przepływu.

	0
	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

22.5 TANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa

22.5.1 Wartość długości stycznej

Ustawia domyślną wartość długości stycznej łącznika przepływu.

	0

22.6 TARGETedytowanego odnośnika

22.6.1 Cel (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne rzutu perspektywicznego bieżącej rzutni.



22.7 TDCREATE zmienna systemowa

22.7.1 Godzina /Data utworzenia (Tylko Do Odczytu)

Godzina i data utworzenia rysunku w formacie Dnia Juliańskiego.

22.8 TDINDWG zmienna systemowa

22.8.1 Godzina/data w rysunku (Tylko Do Odczytu)

Całkowity bieżący czas edycji rysunku, w dniach.

Format: >liczba dni<.>dziesiętny ułamek dnia<

22.9 TDUCREATE zmienna systemowa

22.9.1 Godzina/data utworzenia uniwersalnego (tylko do odczytu)

Uniwersalna godzina i data powstania rysunku, format Juliański.

22.10 TDUPDATE zmienna systemowa

22.10.1 Aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)

Czas i data lokalna, data ostatniego zapisania lub aktualizacji rysunku, w formacie Juliańskim.



22.11 Zmienna systemowa TDUSRTIMER

22.11.1 Godzina/Data stoper użytkownika (Tylko Do Odczytu)

Wartość czasomierza, która upływa użytkownikowi.

Uruchom, zatrzymaj i zresetuj timer za pomocą polecenia CZAS.

22.12 Zmienna systemowa TDUUPDATE

22.12.1 Uniwersalna aktualizacja czasu/daty (tylko do odczytu)

Uniwersalna godzina i data ostatniego zapisania lub aktualizacji rysunku - w formacie juliańskim.

22.13 TEETANGENTLENGTHTYPE zmienna systemowa

22.13.1 Typ długości trójkąta

Ustawia domyślny typ długości stycznej trójkąta.

	0
	(0): Stosunek szerokości profilu (1): Wartość bezwzględna

22.14 TEETANGENTLENGTHVALUE zmienna systemowa

22.14.1 Wartość długości trójkąta

Ustawia domyślną wartość długości stycznej trójkąta.

--	--



	0.5

22.15 TEMPLATEPATH zmienna systemowa

22.15.1 Ścieżka szablonu

Określa ścieżkę pliku używaną dla folderu Szablony.

22.16 TEMPPREFIX zmienna systemowa

22.16.1 Tymczasowy przedrostek

Nazwa folderu dla plików tymczasowych.

22.17 TEXTANGLE zmienna systemowa

22.17.1 Kąt tekstu

Kąt ostatnio dodanego elementu tekstowego.

22.18 TEXTED zmienna systemowa

22.18.1 Edytor tekstu dla elementów tekstu jednowierszowego

Kontroluje typ edytora używany dla elementów tekstu jednowierszowego.



	Od 0 do 2
	2
	0: Edytuj edytor lokalny 1: Edytuj w wyskakującym oknie dialogowym 2: Edytuj edytor lokalny z powtarzającymi się danymi wejściowymi

22.19 TEXTEDITMODE zmienna systemowa

22.19.1 Tryb edycji tekstu

Określa, czy polecenie ODTEKST automatycznie powtarza wybory elementów, czy nie.

	Od 0 do 2
	0
	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)

22.20 TEXTEVAL zmienna systemowa

22.20.1 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

	Od 0 do 1



	0
	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

22.21 TEXTFILL zmienna systemowa

22.21.1 Wypełnienie tekstu

Kontroluje, czy czcionki TrueType są wypełnione czy obrysowane dla renderowania i polecenia PSWY.

	Od 0 do 1
	1
	0: Wyświetlaj tekst jako kontury 1: Wyświetla tekst jako wypełnione obrazy

Filled Text Outlined Text Filled text
Outlined text

22.22 TEXTQLTY zmienna systemowa

22.22.1 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.

	Od 0 do 100



	50
	0: Bez wygładzania 100: Maksymalne wygładzenie

22.23 TEXTSIZE zmienna systemowa

22.23.1 Rozmiar tekstu

Domyślna wysokość dla nowych elementów tekstowych nie ma wpływu, jeśli bieżący styl tekstu ma stałą wysokość.

	2.5

22.24 TEXTSTYLE zmienna systemowa

22.24.1 Styl tekstu

Bieżący styl tekstu.

22.25 TEXTUREMAPPATH zmienna systemowa

22.25.1 Ścieżka mapy tekstury

Ścieżki plików dla map tekstur.



22.26 THICKNESS zmienna systemowa

22.26.1 Grubość

Domyślna grubość dla elementów 2D.

	0.0

22.27 THREADDISPLAY zmienna systemowa

22.27.1 Reprezentacja gwintowania

Kontroluje wyświetlaniem wątku dla części utworzonej podczas polecenia -BMSTDCZĘŚĆ.

	Włączone (0): Wyłącz wyświetlanie wątków Włączone (1): Wyświetlanie gwintu

22.28 THUMBSIZE zmienna systemowa

22.28.1 Rozmiar obrazu podglądu miniatury

Określa maksymalny generowany rozmiar podglądów miniatur w pikselach.

	Od 0 do 8
	3



	0: 64x64 1: 128x128 2: 256x256 3: 512x512 4: 1024x1024 5: 1440x1440 6: 1600x1600 7: 1920x1920 8: 2560x2560
--	--

22.29 TILEMODE zmienna systemowa

22.29.1 Tryb kafelków

Przełącza aktywną kartę, obszar modelu lub papieru.

	1
	0: Ostatnia aktywna karta arkusza (obszar papieru) 1: Zakładka Model

22.30 Zmienna systemowa TILEMODELIGHTSYNCH

22.30.1 Synchronizacja światła w trybie kafelkowym

Synchronizuje oświetlenie we wszystkich rzutniach obszaru modelu (tylko do użytku wewnętrznego).

	Wyłącz (0): Nie synchronizuj oświetlenia Włączone (1): Synchronizuj oświetlenie



22.31 TIMEZONE zmienna systemowa

22.31.1 Strefa Czasowa

Kontroluje strefę czasową dla słońca.

Uwaga: Uwaga: Ustawienie lokalizacji geograficznej również kontroluje strefę czasową.

	Od -12000 do 13000
	-8000



-12000: (GMT-12:00) Międzynarodowa linia zmiany daty Zachód
-11000: (GMT-11:00) Wyspa Midway, Samoa
-10000: (GMT-10:00) Hawaje
-9000: (GMT-09:00) Alaska
-8000: (GMT-08:00) czasu pacyficznego (USA i Kanada); Tijuana
-7000: (GMT-07:00) Czas górski (USA i Kanada)
-7001: (GMT-07:00) Arizona
-7002: (GMT-07:00) Chihuahua, La Paz, Mazatlan
-6000: (GMT-06:00) czasu środkowego (USA i Kanada)
-6001: (GMT-06:00) Ameryka Środkowa
-6002: (GMT-06:00) Guadalajara, Meksyk, Monterrey
-6003: (GMT-06:00) Saskatchewan
-5000: (GMT-05:00) czasu wschodniego (USA i Kanada)
-5001: (GMT-05:00) Indiana (wschód)
-5002: (GMT-05:00) Bogota, Quito
-4000: (GMT-04:00) czasu atlantyckiego (Kanada)
-4001: (GMT-04:00) Caracas, La Paz
-4002: (GMT-04:00) Santiago
-3300: (GMT-03:30) Nowa Fundlandia
-3000: (GMT-03:00) Brasilia
-3001: (GMT-03:00) Buenos Aires, Georgetown
-3002: (GMT-03:00) Grenlandia
-2000: (GMT-02:00) Środkowy Atlantyk
-1000: (GMT-01:00) Azory
-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, Sztambuł, Mińsk
2001: (GMT+02:00) Bukareszt
2002: (GMT+02:00) Kair
2003: (GMT+02:00) Harare, Pretoria
(GMT + 02: 00) Helsinki, Kijów, Ryga, Sofia, Tallin, 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, Jerevan
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) Rangun



22.32 TOOLBARMARGIN zmienna systemowa

22.32.1 Margines paska narzędzi

Kontroluje rozmiar marginesu wiersza paska narzędzi, w pikselach.

Akceptowane są wartości od 0 do 63.

	Od 0 do 63
	0

22.33 TOOLBUTTONSIZE zmienna systemowa

22.33.1 Rozmiar przycisków narzędzi

Kontroluje rozmiar przycisków i ikon Paska Narzędzi.

	Od 0 do 2
	0
	0: Małe przyciski 1: Duże przyciski 2: Bardzo duże przyciski

Małe:



Duże:



Bardzo Duże





22.34 TOOLICONPADDING zmienna systemowa

22.34.1 Wypełnienie ikon narzędzi

Kontroluje rozmiar przycisków paska narzędzi. Zmienia odstępy, w pikselach, nie zmienia rozmiaru ikon. Akceptowane są wartości od 0 do 15.

	Od 0 do 15
	4

22.35 TOOLPALETTEPATH zmienna systemowa

22.35.1 Ścieżka palet narzędzi

Określ ścieżkę(i) do palet narzędzi.

22.36 TOOLTIPDELAY zmienna systemowa

22.36.1 Opóźnienie odpowiedzi

Steruje opóźnieniem wyświetlania etykietek narzędzi (podpowiedzi po najechaniu 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.

	0 lub więcej
	500



22.37 Zmienna systemowa TOOLTIPS

22.37.1 Podpowiedzi

Przełącza wyświetlanie etykietek narzędzi dla pasków narzędzi, Wstążki, Quada i Właściwości.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj podpowiedzi Włączone (1): Wyświetlanie podpowiedzi

22.38 Zmienna systemowa TPSTATE

22.38.1 Stan panelu Palety narzędzi (tylko do odczytu)

Stan panelu Palety narzędzi.

	Od 0 do 1
	0
	0: Pasek palet narzędzi jest niewidoczny 1: Widoczny jest pasek palet narzędzi

22.39 TRACEWID zmienna systemowa

22.39.1 Szerokość śladu

Kontroluje domyślną szerokość nowego znaku dla polecenia ZNAK.

	1.0



22.40 TRACKPATH zmienna systemowa

22.40.1 Droga ścieżki

Kontroluje wyświetlanie ścieżek śledzenia biegunowego i przyciągania punktów charakterystycznych.

	Od 0 do 3
	0
	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

22.41 TRANSPARENCYDISPLAY zmienna systemowa

22.41.1 Wyświetlanie transparentności

Wyświetlanie transparentności

22.42 TRAYICONS zmienna systemowa

22.42.1 Ikony paska stanu

Przełącza wyświetlanie ikon powiadomień na pasku stanu.



	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj ikon powiadomień na pasku stanu Włączone (1): Wyświetlaj ikony powiadomień na pasku stanu
--	--

22.43 TRAYNOTIFY zmienna systemowa

22.43.1 Powiadomienie

Przełącza wyświetlanie dymków powiadomień.

	Wyłączone (0): Nie wyświetlaj powiadomień Włączone (1): Wyświetlanie powiadomień

22.44 TRAYTIMEOUT zmienna systemowa

22.44.1 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.

	Od 0 do 60
	0

22.45 TREEDEPTH Zmienna systemowa

22.45.1 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.



	3020
	0: Pomiń indeksowanie przestrzenne >0: Stosowanie indeksowania przestrzennego <0: Ignoruj współrzędne Z

22.46 TREEMAX zmienna systemowa

22.46.1 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.

	10000000

22.47 TRIMEDGES zmienna systemowa

22.47.1 Utnij i wydłuż do kreskowania

Określa, czy wzory kreskowania są uwzględniane podczas przycinania i wydłużania w trybie szybkim.

	1
	0: Używa wzorów kreskowania jako obwiedni 1: Używa tylko krawędzi kreskowania



22.48 TRIMEXTENDMODE zmienna systemowa

22.48.1 Tryb UTNIJ i WYDŁUŻ

Określa, w jaki sposób polecenia UTNIJ i WYDŁUŻ korzystają z uproszczonych danych wejściowych.

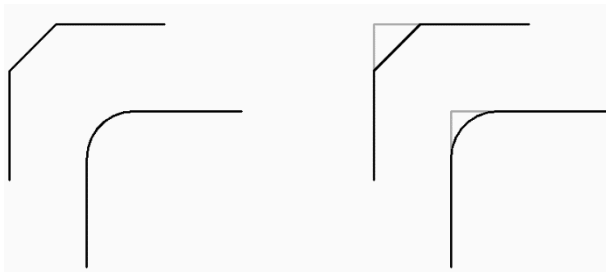
	1
	0: W trybie standardowym należy najpierw określić krawędzie tnące i graniczne 1: W trybie szybkim wszystkie obiekty na rysunku są automatycznie określane jako krawędzie tnące i graniczne

22.49 TRIMMODE zmienna systemowa

22.49.1 Tryb ucinania

Określa, czy długość wybranych elementów lub segmentów polilinii dla fazowań i zaokrągleń jest dostosowywana (przycinana lub wydłużana).

	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





22.50 TRUSTEDPATHS zmienna systemowa

22.50.1 Zaufane lokalizacje plików wykonywalnych (tylko do odczytu)

Ścieżki do plików, które mają być używane do ładowania plików wykonywalnych.

Oddziel ścieżki plików średnikami (;)

22.51 Zmienna systemowa TSPACEFAC

22.51.1 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.

	Od 0,25 do 4,0
	1.0

22.52 TSPACETYPE zmienna systemowa

22.52.1 Typ spacji tekstu

Kontroluje typ odstępów między wierszami, używanych dla tekstu wielowierszowego.

- Przynajmniej: dostosowuje odstępy 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.

	od 1 do 2



	1
	1: Co najmniej 2: Dokładnie

22.53 TSTACKALIGN zmienna systemowa

22.53.1 Podkreślenie tekstu

Kontroluje pionowe wyrównanie ułożonego tekstu.

	Od 0 do 2
	2
	0: Wyrównaj do dołu 1: Wyrównaj do środka 2: Wyrównaj do góry

22.54 TSTACKSIZE zmienna systemowa

22.54.1 Rozmiar tekstu

Kontroluje wysokość tekstu ułożonego, w procentach, w stosunku do wysokości zaznaczonego tekstu.

Akceptowane są wartości od 25 do 125.

	od 25 do 125
	70

22.55 TTFTEXT zmienna systemowa

22.55.1 Tryb wyświetlania Tekstu TrueType

Określa, czy tekst TrueType jest rysowany jako grafika wektorowa, czy jako tekst.



	Wyłączone (0): Wyświetla tekst jako grafikę wektorową Włączone (1): Wyświetla tekst jako tekst

22.56 TUTORIALSONSTARTPAGE zmienna systemowa

22.56.1 Samouczki na stronie startowej

Przełącz, aby kontrolować, czy samouczki są dostępne ze strony startowej.

	Wyłączone (0): Nie wyświetla przycisku samouczków praktycznych Discover na stronie startowej Włączone (1): Wyświetla przycisk Odkryj samouczki praktyczne na stronie startowej



23. U

23.1 Zmienna systemowa UCSAXISANG

23.1.1 Kąt osi LUW

Steruje domyślnym kątem obrotu wokół osi X, Y lub Z dla polecenia LUW.

Akceptowane są wartości od 5 do 180.

	Od 0 do 180
	90

23.2 UCSBASE zmienna systemowa

23.2.1 Początkowy LUW

Nazwa układu LUW definiującego izometryczny układ LUW.

	ŚWIAT

23.3 UCSDETECT zmienna systemowa

23.3.1 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.

	Od -3 do 3



	1
	negatywny: Wyłącz dynamiczny LUW 1: Włącz dla ścian brył 3D i regionów. 2: Włącz dla elementów 2D

23.4 UCSFOLLOW zmienna systemowa

23.4.1 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.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj widoku planu po zmianie LUW Włączone (1): Pokaż widok planu po zmianie LUW

23.5 UCSICON zmienna systemowa

23.5.1 Ikona LUW

Kontroluje wyświetlanie i położenie ikony LUW dla bieżącej rzutni.

	3
	0: Brak ikony 1: Pokaż ikonę 2: Na początku

23.6 UCSICONPOS zmienna systemowa

23.6.1 Pozycja ikony LUW

Kontroluje położenie ikony LUW, gdy punkt początkowy nie jest widoczny.



	Od 0 do 3
	1
	0: Prawy dolny róg 1: Lewy dolny róg 2: Prawy górny róg 3: Lewy górny róg

23.7 UCSNAME zmienna systemowa

23.7.1 Nazwa LUW (Tylko Do Odczytu)

Nazwa układu LUW dla bieżącej rzutni, w bieżącym obszarze roboczym.

23.8 UCSORG zmienna systemowa

23.8.1 Początek LUW (Tylko Do Odczytu)

Punkt początkowy bieżącego układu współrzędnych dla bieżącej rzutni.

	0,0,0

23.9 UCSORTHO zmienna systemowa

23.9.1 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.

	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

23.10 UCSVIEW zmienna systemowa

23.10.1 Widok LUW

Kontroluje, czy bieżący LUW jest zapisywany z nazwanym widokiem.

	Wyłączone (0): Nie zapisuj bieżącego LUW z nazwanym widokiem Włączone (1): Zapisz bieżący LUW z nazwanym widokiem

23.11 UCSVP zmienna systemowa

23.11.1 Rzutnia LUW

Kontroluje, czy LUW we wszystkich rzutniach jest stały, czy zmienia się, aby odzwierciedlić LUW aktualnie aktywnej rzutni.

	Wyłączone (0): Niezablokowane (LUW nie jest przechowywany w rzutni) Włączone (1): Zablokowane (LUW zapisany w rzutni)



23.12 UCSXDIR zmienna systemowa

23.12.1 Kierunek LUW X (Tylko Do Odczytu)

Kierunek X dla bieżącej rzutni.

	1,0,0

23.13 UCSYDIR zmienna systemowa

23.13.1 Kierunek LUW Y (Tylko Do Odczytu)

Kierunek Y dla bieżącej rzutni.

	0,1,0

23.14 UNDOCTL zmienna systemowa

23.14.1 Kontrola cofania (Tylko Do Odczytu)

Kontroluje zachowanie polecenia COFNIJ.

	5
	0: Cofnij wyłączone 1: Cofnij włączone 2: Tylko jedno polecenie może zostać wykonane 4: Opcja Auto jest włączona 8: Grupa jest aktualnie aktywna



23.15 UNDOMARKS zmienna systemowa

23.15.1 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.

23.16 UNITESURFACES zmienna systemowa

Połącz sąsiednie powierzchnie

23.16.1 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**.

	0
	Wyłączone (0): Połącz przyległe powierzchnie Włączone (1): Nie łącz sąsiednich powierzchni

23.17 Zmienna systemowa UNITMODE

23.17.1 Tryb jednostek

Określa sposób wyświetlania jednostek imperialnych.



	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
--	--

23.18 USECOMMUNICATOR zmienna systemowa

23.18.1 Użyj Communicator

Pokazuje, czy jest używany. Jeśli aktywne, pokazuje również typ licencji.

- 0: Brak licencji, formaty importu i eksportu nie są dostępne.
- 1: wersja próbna, działa w trybie próbnym, wygasa po 30 dniach.
- 2: pełny, uruchamia pełny zestaw importu i eksportu.

Jeśli licencja zostanie zmieniona, nowy poziom wchodzi w życie po ponownym uruchomieniu programu.

	Od 0 do 2
	1
	0: Nie używam programu Communicator Communicator w użyciu - okres testowy Communicator w użyciu - w pełni licencjonowany

23.19 Zmienna systemowa USENEWLOOKFROM

23.19.1 Użyj nowego PatrzOd

Włącza nową wersję PatrzOd.

	Wył (0): Wyłącza nową wersję PatrzOd Wł (1): Włącza nową wersję PatrzOd



23.20 USENEWNOTIFICATIONS system variable

23.20.1 QML Notifications

Determines the type of notifications that are displayed.

	1
	Off (0): Show WX notifications On (1): Show Qt notifications

23.21 USENEWSTATUSBAR zmienna systemowa

23.21.1 Podgląd paska stanu

Określa typ wyświetlanego paska stanu.

	0
	Wyłączone (0): Pokaż pasek stanu WX Włączone (1): Pokaż pasek stanu Qt

23.22 USERI1 zmienna systemowa

23.22.1 Użytkownik Liczba Całkowita 1

Pierwsza z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

	0



23.23 USERI2 zmienna systemowa

23.23.1 Użytkownik Liczba Całkowita 2

Druga z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

	0

23.24 USERI3 zmienna systemowa

23.24.1 Użytkownik Liczba Całkowita 3

Trzecia z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

	0

23.25 Zmienna systemowa USERI4

23.25.1 Użytkownik Liczba Całkowita 4

Czwarta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

	0

23.26 USERI5 zmienna systemowa

23.26.1 Użytkownik Liczba Całkowita 5

Piąta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości całkowitych.

--	--



	0

23.27 USERR1 zmienna systemowa

23.27.1 Użytkownik prawdziwy 1

Pierwsza z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

	0.0

23.28 Zmienna systemowa USERR2

23.28.1 Użytkownik prawdziwy 2

Druga z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

	0.0

23.29 USERR3 zmienna systemowa

23.29.1 Użytkownik rzeczywisty 3

Trzecia z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

	0.0



23.30 USERR4 zmienna systemowa

23.30.1 Użytkownik prawdziwy 4

Czwarta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

	0.0

23.31 Zmienna systemowa USERR5

23.31.1 Użytkownik prawdziwy 5

Piąta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania rzeczywistych wartości liczbowych.

	0.0

23.32 USERS1 zmienna systemowa

23.32.1 Ciąg użytkownika 1

Pierwsza z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

23.33 USERS2 zmienna systemowa

23.33.1 Użytkownik String 2

Druga z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.



23.34 USERS3 zmienna systemowa

23.34.1 Użytkownik String 3

Trzecia z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

23.35 USERS4 zmienna systemowa

23.35.1 Użytkownik String 4

Czwarta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

23.36 USERS5 zmienna systemowa

23.36.1 Użytkownik String 5

Piąta z 5 zmiennych, które mogą być używane do przechowywania wartości ciągu.

23.37 USESTANDARDOPENFILEDIALOG zmienna systemowa

23.37.1 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.



24. V

24.1 VBAMACROS zmienna systemowa

24.1.1 Włączanie makr

Włącza makra po załadowaniu projektu VBA.

	Wyłączone (0): Wyłącz makra podczas wczytywania projektu VBA Włączone (1): Włącz makra podczas wczytywania projektu VBA

24.2 VENDORNAME zmienna systemowa

24.2.1 Nazwa dostawcy (przestarzałe)

Pokazuje nazwę dostawcy.

Tylko do odczytu

	Bricsys

24.3 VERBOSEBIMSECTIONUPDATE zmienna systemowa

24.3.1 Dodatkowa diagnostyka podczas aktualizacji przekroju

Wyświetla dodatkową diagnostykę dla polecenia BIMAKTUALIZUJPRZEKRÓJ.



24.4 VERSIONCONTROLCONFIGPATH zmienna systemowa

24.4.1 Ścieżka konfiguracji kontroli wersji

Ścieżka do pliku używanego do przechowywania ustawień kontroli wersji.

24.5 VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH zmienna systemowa

24.5.1 Ścieżka pobierania kontroli wersji

Ścieżka do pliku używanego do przechowywania projektów kontroli wersji.

24.6 VERSIONCUSTOMIZABLEFILES zmienna systemowa

24.6.1 Pliki dostosowywalne do wersji (tylko do odczytu)

Pokazuje aktualną wersję plików CUI i PGP.

24.7 VIEWCTR zmienna systemowa

24.7.1 Środek widoku (Tylko Do Odczytu)

Współrzedne punktu środkowego bieżącej rzutni.

24.8 VIEWDIR zmienna systemowa

24.8.1 Kierunek widoku (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla kierunek widoku bieżącej rzutni.



24.9 VIEWMODE zmienna systemowa

24.9.1 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.

	Od 0 do 31
	0: Wyłączony 1: Aktywny widok perspektywiczny 2: Zakładanie z przodu 4: Tylne przypinanie 8: Włączony tryb śledzenia LUW 16: Przedni klips nie znajduje się na oku

24.10 VIEWSIZE zmienna systemowa

24.10.1 Rozmiar widoku (Tylko Do Odczytu)

Wysokość bieżącej rzutni.

	0.0



24.11 VIEWTWIST zmienna systemowa

24.11.1 Skręcenie widoku (Tylko Do Odczytu)

Kąt skręcenia widoku względem LUW dla bieżącej rzutni.

24.12 VIEWUPDATEAUTO zmienna systemowa

24.12.1 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.

	Wyłączone (0): Nie aktualizuj widoków rysunku automatycznie Włączone (1): Aktualizuj widoki rysunku automatycznie

24.13 VISRETAIN zmienna systemowa

24.13.1 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.



	Od 0 do 1
	1
	0: Wył., tabela warstw przechowywana w pliku XRef ma pierwszeństwo 1: Wł., zmiany warstw zależne od XRef wprowadzone w bieżącym rysunku mają pierwszeństwo

24.14 VOLUMEPREC zmienna systemowa

24.14.1 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).

	Od -1 do 8
	-1
	-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



24.15 VOLUMEUNITS zmienna systemowa

24.15.1 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.

	w stopach, mi, µm, mm, cm, m, km

24.16 VPMAXIMIZEDSTATE zmienna systemowa

24.16.1 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.

	Wyłączone (0): Rzutnia nie jest maksymalizowana Włączone (1): Rzutnia jest zmaksymalizowana

24.17 VPROTATEASSOC zmienna systemowa

24.17.1 Obróć widok

Obraca widok za pomocą rzutni w obszarze papieru.



	Wyłączone (0): Obróć widok wyłączony Włączone (1): Obróć view włączony
--	---

24.18 VS MAX zmienna systemowa

24.18.1 Maksimum ekranu wirtualnego (Tylko Do Odczytu)

Współrzędne prawego górnego narożnika bieżącej rzutni.

24.19 VS MIN zmienna systemowa

24.19.1 Minimalny ekran wirtualny (tylko do odczytu)

Współrzędne lewego dolnego rogu bieżącej rzutni.

24.20 VT DURATION zmienna systemowa

24.20.1 Pokaż czas przemieszczenia

Kontroluje czas trwania animowanych przejść widoku, w milisekundach.

Akceptowane są wartości od 0 do 5000.

	Od 0 do 5000
	750

24.21 VTENABLE zmienna systemowa

24.21.1 Włącz widok przemieszczenia

Włącza przejścia animacji podczas przesuwania, powiększania i obracania widoku w obszarze modelu.

Zobacz także zmienną systemową VTFPS.



	Od 0 do 7
	3
	1: Do powiększania/przesuwania 2: Do obrotu 4: W trybie nienadzorowanym

24.22 VTFPS zmienna systemowa

24.22.1 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.

	od 1 do 30
	7



25. W

25.1 WARNINGMESSAGES zmienna systemowa

25.1.1 Komunikaty ostrzegawcze

Kontroluje, które komunikaty ostrzegawcze są wyświetlane.

	1048575
	1: Po wybraniu kontekstu 3D z wyłączonym renderowaniem sprzętowym 2: Gdy właściwości narzędzia są modyfikowane w oknie dialogowym Dostosuj 4: Po usunięciu niestandardowych właściwości arkusza 8: Gdy elementy są przenoszone do warstwy zablokowanej lub poza nią 16: Podczas zapisywania do poprzedniej wersji, która nie obsługuje niektórych obiektów 32: Po otwarciu rysunku i wykryciu zmodyfikowanych załączników 64: Po utworzeniu nowej warstwy, która nie pasuje do bieżącego filtra warstwy 128: Renderowanie: Rozmiary kafelków od 4 do 127 są przetwarzane jako 128 256: Gdy bryła kategorii jest rozwinięta w panelu Właściwości. 512: Po usunięciu elementu w oknie dialogowym Dostosuj 1024: Przy publikowaniu: Zapisz listę arkuszy 2048: Po usunięciu układów w Eksploratorze ustawień strony 4096: Gdy obliczenia właściwości masy zajmują dużo czasu. 8192: Podczas przechodzenia do trybu edycji macierzy. 16384: Gdy istnieją niekompatybilne jednostki. 32768: Kiedy modyfikacja definicji bloku spowoduje aktualizację wszystkich powiązanych odniesień do bloków 65536: Jeśli łączy danych uległo zmianie, tabele korzystające z tego łącza mogą wymagać zaktualizowania. 131072: Gdy WIDOKPODST jest używany do rysunków architektonicznych 262144: Gdy zamknięta kategoria w panelu Właściwości jest rozwinięta. 524288: Po usunięciu pustej kategorii w panelu Właściwości



25.2 WHIPARC zmienna systemowa

25.2.1 Łuki wiążące

Kontroluje, czy okręgi i łuki kołowe mają być wyświetlane jako prawdziwe (gładkie) okręgi, czy jako seria linii kątowych.

	Od 0 do 1
	1
	0: Wyświetlaj okręgi i łuki jako serie linii kątowych 1: Wyświetlaj jako prawdziwe okręgi łuki

25.3 WHIPTHREAD zmienna systemowa

25.3.1 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.

	Od 0 do 3
	0
	0: Brak wielowątkowości 1: Wielowątkowość regeneracji 2: Przerysuj wielowątkowość



25.4 WINDOWAREACOLOR zmienna systemowa

25.4.1 Kolor obszaru okna

Steruje kolorem obszarów zaznaczenia okien (od lewej do prawej).

Działa tylko wtedy, gdy zmienna systemowa SELECTIONAREA jest włączona.

	Od 1 do 255
	150

25.5 WIPEOUTFRAME zmienna systemowa

25.5.1 Wypełniona ramka

Steruje wyświetlaniem ramek dla elementów przykrywających, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych (3)**.

	Od 0 do 2
	1
	0: Ukryj ramki wymazywania 1: Wyświetl i drukuj wypełnione ramki 2: Wyświetl, lecz nie drukuj wypełnionych ramek

25.6 WMFBKGND zmienna systemowa

25.6.1 Tło Windows Meta File

Kontroluje tło WMF (Windows Meta File) lub sposób wyświetlania kopiowanych elementów do innych aplikacji.



	0
	Wyłącz (0): Przezroczyste tło; pierwszy plan ustawiony za pomocą zmiennej systemowej WMFFOREGND Włącz (1): Bieżący kolor tła; Pierwszy plan pozostaje niezmieniony

25.7 WMFFOREGND zmienna systemowa

25.7.1 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.

	0
	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

25.8 WMFTTFASTEXT zmienna systemowa

25.8.1 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).

	0
	Wyłączone (0): Eksportuj tekst TrueType jako grafikę wektorową Włączone (1): Eksportuj tekst TrueType jako tekst



25.9 Zmienna systemowa WNDLMAIN

25.9.1 Stan okna głównego

Stan głównego okna graficznego.

	Od 0 do 2
	2
	0: Normalny 1: Zminimalizowany 2: Maksymalizowany

25.10 WNDLSCRL zmienna systemowa

25.10.1 Paski przewijania okien (Windows)

Kontroluje sposób wyświetlania pasków przewijania w głównym oknie graficznym.

	Wyłączone (0): Nie pokazuj pasków przewijania Włączone (1): Pokaż paski przewijania

25.11 WNDLTEXT zmienna systemowa

25.11.1 Status okna tekstowego

Status okna tekstowego.



	0: Ukryty 1: Normalny 2: Zminimalizowany 3: Zmaksymalizowany
--	---

25.12 WNDPMAIN zmienna systemowa

25.12.1 Główne okno góra-lewo

Lewa górna pozycja głównego okna graficznego.

25.13 WNDPTEXT zmienna systemowa

25.13.1 Okno tekstowe w lewym górnym rogu

Górna lewa pozycja okna tekstowego.

25.14 WNDMAIN zmienna systemowa

25.14.1 Rozmiar głównego okna

Rozmiar głównego okna graficznego.

25.15 WNDSTEXT zmienna systemowa

25.15.1 Rozmiar okna tekstowego

Rozmiar okna tekstowego.



25.16 WORLDUCS zmienna systemowa

25.16.1 Globalny LUW (Tylko Do Odczytu)

Wyświetla, czy LUW pasuje do GUW, czy nie.

	Wyłączone (0): LUW nie pasuje do GUW Włączone (1): Układ LUW jest zgodny z GUW

25.17 WORLDVIEW zmienna systemowa

25.17.1 Widok świat

Kontroluje, czy polecenia DWIDOK lub PKTOBS zmieniają bieżący LUW na GUW.

	Od 0 do 1
	1
	0: Układ LUW pozostaje niezmieniony 1: Układ LUW zmienia się w GUW na czas trwania polecenia; dane wejściowe polecenia są względne w stosunku do bieżącego LUW

25.18 WRITESTAT zmienna systemowa

25.18.1 Status zapisu (Tylko Do Odczytu)

Status otwartego rysunku - tylko do odczytu lub do zapisywania.

Używany w LISP do określenia statusu zapisu rysunku.



	Wyłączone (0): Nie można zapisywać na rysunku Włączone (1): Może zapisywać do rysunku
--	--

25.19 WSAUTOSAVE zmienna systemowa

25.19.1 Autozapis obszaru roboczego

Automatycznie zapisuje zmiany w obszarze roboczym.

	Wyłączone (0): Nie zapisuj automatycznie Włączone (1): Zapisz automatycznie

25.20 WSCURRENT zmienna systemowa

25.20.1 Aktualny Obszar Roboczy

Nazwa bieżącego obszaru Roboczego.



26. X

26.1 XCLIPFRAME zmienna systemowa

26.1.1 Rama wklejenia Xref

Kontroluje wyświetlanie granic przycinania XRef, jeśli zmienna systemowa FRAME jest ustawiona na **Użyj indywidualnych zmiennych systemowych** (3).

	Od 0 do 2
	2
	0: Ukryj granice przycięcia 1: Wyświetlaj i drukuj granice przycięcia 2: Wyświetlaj lecz nie drukuj granic przycięcia

26.2 Zmienna systemowa XDWGFADECTL

26.2.1 Kontrola zanikania bazy danych załącznika

Steruje przezroczystością załączników.

Akceptowane są wartości od -90 do 90. Wartości ujemne wyłączają zanikanie.

	Od -90 do 90
	70

26.3 XEDIT zmienna systemowa

26.3.1 Edytowalny XRef

Umożliwia edycję w miejscu na bieżącym rysunku, jeśli znajduje się do niego odniesienie w innym rysunku.

--	--



	Wyłączone (0): Nie można użyć lokalnej edycji odwołań Włączone (1): Można korzystać z lokalnej edycji odwołań

26.4 XFADECTL zmienna systemowa

26.4.1 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.

	Od 0 do 90
	50

26.5 XLOADCTL zmienna systemowa

26.5.1 Kontrola ładowania XRef

Kontroluje ładowanie żądania XRef i to, czy otwierana jest kopia czy oryginalny rysunek (jeszcze nie obsługiwane).

	Od 0 do 2
	1



	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
--	---

26.6 XLOADPATH zmienna systemowa

26.6.1 Ścieżka ładowania XRef

Kontroluje ścieżkę do przechowywania tymczasowych kopii XRefów ładowanych na żądanie. Zobacz także zmienną systemową XREFCTL.

26.7 Zmienna systemowa XNOTIFYTIME

26.7.1 Czas Xnotify

Kontroluje częstotliwość sprawdzania przez program zmodyfikowanych XRef'ów, 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.

	Od 0 do 10080
	5

26.8 Zmienna systemowa XREFCTL

26.8.1 Sterowanie XRef

Tworzy pliki dziennika XRef (XLG).



	Wyłączone (0): Nie zapisuj plików dziennika Wł. (1): Zapis plików dziennika

26.9 XREFNOTIFY zmienna systemowa

26.9.1 Powiadomienie XRef

Wyświetla ostrzeżenie, gdy rysunek jest otwarty, jeśli brakuje plików XRef.

	Wyłączone (0): Wyłącz powiadomienie o odnośniku Włączone (1): Włącz powiadomienie o odnośniku

26.10 XREFOVERRIDE zmienna systemowa

26.10.1 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.

	Od 0 do 1
	0



	(0): Wyłączone, tylko właściwość JakWarstwa obiektów z XREF może być zmieniona (1): Włączone, wszystkie właściwości obiektów na XREF mogą być zmieniane przez oryginalną warstwę
--	---

26.11 Zmienna systemowa XREFTYPE

26.11.1 Typ XRef

Kontroluje domyślny typ załącznika.

	Od 0 do 1
	0
	0: Załącznik 1: Nakładka



27. Z

27.1 ZOOMFACTOR zmienna systemowa

27.1.1 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.

	od 3 do 100
	40

27.2 ZOOMWHEEL zmienna systemowa

27.2.1 Kierunek powiększania kółkiem myszy

Przełącza kierunek powiększania kółkiem myszy.

	0
	0: Powiększenie do przodu, pomniejszenie do tyłu 1: Do przodu pomniejsza, do tyłu powiększa