



Bricsys®

# Referência de variáveis do sistema (V26)





# Conteúdo

1.		63
1.1	_QUADTABFLAGS variável de sistema	63
1.1.1	Sinalizadores de aba Quad	63
1.2	_VERNUM variável de sistema	63
1.2.1	Número da versão (Somente-leitura)	63
2.	2	64
2.1	2DCONSTRAINTFLAGS variável de sistema	64
2.1.1	Sinalizadores de Restrição 2D	64
3.	3	65
3.1	3DCOMPAREMODE variável de sistema	65
3.1.1	Modo de comparação	65
3.2	3DOSMODE variável de sistema	65
3.2.1	Modo de snap a entidade 3D	65
3.3	3DSNAPMARKERCOLOR variável de sistema	66
3.3.1	Cor do marcador de snap 3D	66
4.	A	67
4.1	ACADLSPASDOC variável de sistema	67
4.1.1	on_start.lsp para cada doc	67
4.2	ACADPREFIX variável de sistema	67
4.2.1	Caminho da pasta do programa (Somente-leitura)	67
4.3	ACADVER variável de sistema	67
4.3.1	Versão AutoCAD (Somente-leitura)	67
4.4	ACISHLRRESOLUTION variável de sistema	67
4.4.1	Resolução da remoção de linhas escondidas	67
4.5	ACISSAVEASMODE variável de sistema	68
4.5.1	Modo Acis salvar como	68
4.6	ACISOUTVER variável de sistema	68
4.6.1	Versão Acisout	68
4.7	ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE variável de sistema	68
4.7.1	Tamanho de passo da grade adaptável	68
4.8	AFLAGS variável de sistema	69
4.8.1	Opções de atributo	69
4.9	ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC variável de sistema	69
4.9.1	Alinhamento da dimensão	69
4.10	ALLOWEDBENDANGLES variável de sistema	70
4.10.1	Ângulos de dobra permitidos	70
4.11	ALLOWTABEXTERNALMOVE variável de sistema	70
4.11.1	Mover abas externamente (Mac & Linux)	70
4.12	ALLOWTABMOVE variável de sistema	70
4.12.1	Mover abas (Mac & Linux)	70
4.13	ALLOWTABSPPLIT variável de sistema	71
4.13.1	Separar abas (Mac & Linux)	71
4.14	AMPOWERDIMDISPLAY variável de sistema	71
4.14.1	Editor Mecânica 2D	71
4.15	AMSYMSCALE variável de sistema	71
4.15.1	Escala de anotação Mechanical2D	71
4.16	ANGBASE variável de sistema	72
4.16.1	Ângulo base	72



## Conteúdo

4.17	ANGDIR variável de sistema	72
4.17.1	Direção do Angulo	72
4.18	ANNOALLVISIBLE variável de sistema	72
4.18.1	Visibilidade de anotação	72
4.19	ANNOAUTOSCALE variável de sistema	73
4.19.1	Escala de anotação	73
4.20	ANNOMONITOR variável de sistema	73
4.20.1	Monitor de anotação	73
4.21	ANNOTATEDWG variável de sistema	74
4.21.1	Desenho anotativo	74
4.22	ANTIALIASRENDER variável de sistema	74
4.22.1	Quantidade de anti-alias para renderizar	74
4.23	ANTIALIASSCREEN variável de sistema	75
4.23.1	Quantidade de anti-alias (suavização) para a tela	75
4.24	APBOX variável de sistema	75
4.24.1	Caixa de abertura do Snap a entidade	75
4.25	APERTURE variável de sistema	76
4.25.1	Sensibilidade do Snap de entidade	76
4.26	AREA variável de sistema	76
4.26.1	Area (Somente-leitura)	76
4.27	AREAPREC variável de sistema	76
4.27.1	Precisão de área	76
4.28	AREAUNITS variável de sistema	77
4.28.1	Unidades de área	77
4.29	ARRAYASSOCIATIVITY variável de sistema	77
4.29.1	Matrizes associativas	77
4.30	ARRAYEDITSTATE variável de sistema	78
4.30.1	Matriz estado de edição (Somente-leitura)	78
4.31	ARRAYTYPE variável de sistema	78
4.31.1	Tipo de matriz	78
4.32	ATTDIA variável de sistema	78
4.32.1	Diálogo de atributo	78
4.33	ATTFULLUPDATE variável de sistema	79
4.33.1	Redefine atributos após editar o registro do bloco	79
4.34	ATTMODE variável de sistema	79
4.34.1	Modo de visualizar atributo	79
4.35	ATTRACTIONDISTANCE variável de sistema	80
4.35.1	Distância de atração das alças	80
4.36	ATTREQ variável de sistema	80
4.36.1	Configurações padrão para inserção	80
4.37	AUDITCTL variável de sistema	80
4.37.1	Controle da Inspeção	80
4.38	AUDITERRORCOUNT variável de sistema	81
4.38.1	Contagem Erros da Inspeção (Somente-leitura)	81
4.39	AUNITS variável de sistema	81
4.39.1	Tipo de unidade angular	81
4.40	AUPREC variável de sistema	81
4.40.1	Precisão da unidade angular	81



## Conteúdo

4.41	AUTOCOMLETEDELAY variável de sistema	82
4.41.1	Atraso no auto-completar	82
4.42	AUTOCOMPLETEMODE variável de sistema	82
4.42.1	Modo de completar automaticamente	82
4.43	AUTOMATICCONNECTION variável de sistema	83
4.43.1	Conexão automática	83
4.44	AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIOR variável do sistema	83
4.44.1	Comportamento automático do corte da escada	83
4.45	AUTOMATICTEES variável de sistema	84
4.45.1	Tees automáticos	84
4.46	AUTORESETSCALES variável de sistema	84
4.46.1	Depurar (Purge) escalas não usadas	84
4.47	AUTOSAVECHECKONLYFIRSTBITDBMOD variável de sistema	84
4.47.1	Ignorar o primeiro bit do DBMOD para o salvamento automático	84
4.48	AUTOSNAP variável de sistema	85
4.48.1	AutoSnap	85
4.49	AUTOTRACKINGVECCOLOR variável de sistema	85
4.49.1	Cor vetor monitoramento automático	85
4.50	AUTOVPFITTING variável de sistema	86
4.50.1	Redimensionar automaticamente as viewports	86
5.	<b>B</b>	87
5.1	BACKGROUNDPLOT variável de sistema	87
5.1.1	Plotagem de fundo	87
5.2	BACKZ variável de sistema	87
5.2.1	Deslocamento posterior do plano de recorte	87
5.3	BACTIONBARMODE variável de sistema	87
5.3.1	Exibir Barras de Ação	87
5.4	BACTIONCOLOR variável de sistema	88
5.4.1	Cor do Texto da Ação	88
5.5	BASEFILE variável de sistema	88
5.5.1	Template	88
5.6	BCFSOURCEURL variável de sistema	88
5.6.1	URL de origem do BCF	88
5.7	BEDITASSOCMODE variável de sistema	88
5.7.1	Identificadores associativos no EDITARBLOCO	88
5.8	BEDITMODE variável de sistema	89
5.8.1	Modo de Editor de Bloco (Somente-leitura)	89
5.9	BGRIPOBJCOLOR variável de sistema	89
5.9.1	Cor da Alça	89
5.10	BGRIPOBJSIZE variável de sistema	90
5.10.1	Tamanho da Alça	90
5.11	BILLOFMATERIALSSETTINGS variável de sistema	90
5.11.1	Padrões da Lista de materiais (BOM)	90
5.12	BIMDEFAULTPROPERTIESPATH variável de sistema	90
5.12.1	Caminho das propriedades padrão	90
5.13	BIMMATCHPROP variável de sistema	91
5.13.1	Igualar Propriedades BIM	91
5.14	BIMOSMODE variável de sistema	91



## Conteúdo

5.14.1	Modo de snap para BIM	91
5.15	BIMPROFILESTANDARDS variável de sistema	91
5.15.1	Padrões do perfil	91
5.16	BINDTYPE variável de sistema	92
5.16.1	Tipo de junção de RefEx	92
5.17	BKGCOLOR variável de sistema	92
5.17.1	Cor do fundo	92
5.18	BKGCOLORDBEDIT variável de sistema	92
5.18.1	Cor de fundo no Editor de Bloco Dinâmico	92
5.19	BKGCOLORPBEDIT variável de sistema	93
5.19.1	Cor de fundo no Editor de Bloco Paramétrico	93
5.20	BKGCOLORPS variável de sistema	93
5.20.1	Cor de fundo do Paper Space	93
5.21	BLIPMODE variável de sistema	93
5.21.1	Modo blip	93
5.22	BLOCKEDITLOCK variável de sistema	94
5.22.1	Bloquear o Editor de Bloco	94
5.23	BLOCKEDITOR variável de sistema	94
5.23.1	Editor de bloco (Somente-leitura)	94
5.24	BLOCKIFYMODE variável de sistema	94
5.24.1	Configurações de Bloquificar	94
5.25	BLOCKIFYSCANNER variável de sistema	95
5.25.1	Scanner de Bloquificar	95
5.26	BLOCKIFYTOLERANCE variável de sistema	95
5.26.1	Tolerância do comando Bloquificar	95
5.27	BLOCKLEVELOFDETAIL variável de sistema	96
5.27.1	Nível de detalhe do Bloco	96
5.28	BLOCKSPATH variável de sistema	96
5.28.1	Caminho dos blocos	96
5.29	BLOCKTESTWINDOW variável de sistema	96
5.29.1	Janela para teste de Bloco (Somente-leitura)	96
5.30	BMAUTOUPDATE variável de sistema	97
5.30.1	Atualizar componentes externos	97
5.31	BMEXTERNALIZEILLEGALSMBOLS variável de sistema	97
5.31.1	Tratamento de símbolos ilegais	97
5.32	BMFORMTEMPLATEPATH variável de sistema	97
5.32.1	Caminho de template BMFORM	97
5.33	BMTOOLPATH variável de sistema	98
5.33.1	Caminhos de busca da ferramenta Inspetor de Montagem	98
5.34	BMUPDATEMODE variável de sistema	98
5.34.1	Modo de atualização dos componentes da montagem	98
5.35	BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT variável de sistema	98
5.35.1	Incremento de comprimento padrão	98
5.36	BOLTINGASMDEFAULTNUT variável de sistema	99
5.36.1	Porca predefinida	99
5.37	BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER variável de sistema	99
5.37.1	Número predefinido das porcas	99
5.38	BOLTINGASMDEFAULTSTUD variável de sistema	99



## Conteúdo

5.38.1	Pino predefinido	99
5.39	BOMFILTERSETTINGS variável do sistema	100
5.39.1	Configurações pré-definidas de filtro da BOM	100
5.40	BOMPROPERTYSET variável do sistema	100
5.40.1	Conjunto de propriedades pré-definidas da BOM	100
5.41	BOMTEMPLATE variável do sistema	101
5.41.1	Template padrão	101
5.42	BOMTHUMBNAILHEIGHT variável de sistema	101
5.42.1	Altura padrão da miniatura, px	101
5.43	BOMTHUMBNAILWIDTH variável de sistema	101
5.43.1	Largura padrão da miniatura, px	101
5.44	BOUNDARYCOLOR variável de sistema	102
5.44.1	Cor do Limite Detectado	102
5.45	BPARAMETERCOLOR variável de sistema	102
5.45.1	Cor do Parâmetro	102
5.46	BPARAMETERFONT variável de sistema	102
5.46.1	Nome da Fonte	102
5.47	BPARAMETERSIZE variável de sistema	102
5.47.1	Tamanho do Parâmetro	102
5.48	BPTEXTHORIZONTAL variável de sistema	103
5.48.1	Alinhamento do Texto de Parâmetro	103
5.49	BSYSLIBCOPYOVERWRITE variável de sistema	103
5.49.1	Cópia de Bsyslib em substituição	103
5.50	BTMARKDISPLAY variável de sistema	104
5.50.1	Exibir Marcas de verificação para Parâmetros Com Conjuntos de Valores	104
5.51	BVMODE variável de sistema	104
5.51.1	Modo de Visibilidade do Bloco	104
6.	C	105
6.1	CACHELAYOUT variável de sistema	105
6.1.1	Cache layout	105
6.2	CAMERADISPLAY variável de sistema	105
6.2.1	Exibição da câmera	105
6.3	CAMERAHEIGHT variável de sistema	105
6.3.1	Altura de câmara	105
6.4	CANNOSCALE variável de sistema	106
6.4.1	Nome da escala anotativa	106
6.5	CANNOSCALEVALUE variável de sistema	106
6.5.1	Valor da escala de anotação (Somente-leitura)	106
6.6	CDATE variável de sistema	106
6.6.1	Data do calendário (Somente-leitura)	106
6.7	CECOLOR variável de sistema	106
6.7.1	Cor da entidade	106
6.8	CELTSCALE variável de sistema	107
6.8.1	Fator de escala para a linha da entidade	107
6.9	CELTYPE variável de sistema	107
6.9.1	Entidade Tipo-linha	107
6.10	CELWEIGHT variável de sistema	107
6.10.1	Espessura linha da entidade	107



## Conteúdo

6.11	CENTERCROSSGAP variável de sistema	108
6.11.1	Lacuna da cruz da marca de centro	108
6.12	CENTERCROSSSIZE variável de sistema	108
6.12.1	Tamanho da cruz da marca de centro	108
6.13	CENTEREXE variável de sistema	109
6.13.1	Comprimento da extensão da Linha de centro	109
6.14	CENTERLAYER variável de sistema	109
6.14.1	Camada padrão para marca de centro ou linha de centro	109
6.15	CENTERLTSCALE variável de sistema	110
6.15.1	Escala do tipo de linha para marca de centro ou linha de centro	110
6.16	CENTERLTYPE variável de sistema	110
6.16.1	Tipo de linha da marca de centro/linha de centro	110
6.17	CENTERLTYPEFILE variável de sistema	110
6.17.1	Arquivo de tipo de linha para marca de centro, ou para linha de centro	110
6.18	CENTERMARKEXE variável de sistema	111
6.18.1	Extensão automática para marca de centro ou linha de centro	111
6.19	CETRANSAPRENCY variável de sistema	111
6.19.1	Transparência	111
6.20	CHAMFERA variável de sistema	112
6.20.1	Primeira distância chanfro	112
6.21	CHAMFERB variável de sistema	112
6.21.1	Segunda distância chanfro	112
6.22	CHAMFERC variável de sistema	112
6.22.1	Comprim. chanfro	112
6.23	CHAMFERD variável de sistema	112
6.23.1	Angulo do chanfro	112
6.24	CHAMMODE variável de sistema	113
6.24.1	Modo de chanfro	113
6.25	CHECKDWLPRESENCE variável de sistema	113
6.25.1	Verificar a existência de arquivo DWL antes de abrir	113
6.26	CIRCLERAD variável de sistema	114
6.26.1	Raio do círculo	114
6.27	CIRCULARARROWHEADLENGTH variável de sistema	114
6.27.1	Comprimento predefinido da cabeça	114
6.28	CIRCULARARROWHEADWIDTH variável de sistema	114
6.28.1	Largura predefinida da cabeça	114
6.29	CIRCULARARROWLEADERRADIUS variável de sistema	115
6.29.1	Raio predefinido da chamada	115
6.30	CIRCULARARROWLEADERROTATION variável de sistema	115
6.30.1	Rotação predefinida da chamada	115
6.31	CIRCULARARROWTHICKNESS variável de sistema	115
6.31.1	Espessura predefinida	115
6.32	CLAYER variável de sistema	116
6.32.1	Camada atual	116
6.33	CLEANSCEENOPTIONS variável de sistema	116
6.33.1	Opções de limpar tela	116
6.34	CLEANSCEENSTATE variável de sistema	117
6.34.1	Estado de tela limpa (Somente-leitura)	117



## Conteúdo

6.35	CLIPBOARDFORMAT variável de sistema	117
6.35.1	Formato DWG de transferência	117
6.36	CLIPBOARDFORMATS variável de sistema	117
6.36.1	Formatos de Transferência	117
6.37	CLIPROPTLINES variável de sistema	118
6.37.1	Linhas de Aviso	118
6.38	CLISTATE variável de sistema	118
6.38.1	Estado da linha de Comando (Somente-leitura)	118
6.39	CLOSECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD variável de sistema	119
6.39.1	Ignorar o primeiro bit do DBMOD para fechar	119
6.40	CLOUDDOWNLOADPATH variável de sistema	119
6.40.1	Caminho de download da nuvem	119
6.41	CLOUDLOG variável de sistema	119
6.41.1	Log da nuvem	119
6.42	CLOUDLOGVERBOSE variável de sistema	120
6.42.1	Descrição de log na nuvem	120
6.43	CLOUDONMODIFIED variável de sistema	120
6.43.1	Na nuvem modificado	120
6.44	CLOUDSERVER variável de sistema	121
6.44.1	Servidor na nuvem	121
6.45	CLOUDSSOCLIENTID variável de sistema	121
6.45.1	Cloud SSO Client ID	121
6.46	CLOUDSSOSCOPE variável de sistema	121
6.46.1	Escopo de Cloud SSO	121
6.47	CLOUDTEMPFOLDER variável de sistema	121
6.47.1	Pasta temporária na nuvem	121
6.48	CLOUDUPLOADEDEPENDENCIES variável de sistema	122
6.48.1	Upload das dependências para a nuvem	122
6.49	CLUSTER2DGEOMGLYPHS variável de sistema	122
6.49.1	Agrupar glifos de restrição 2D	122
6.50	CMATERIAL variável de sistema	123
6.50.1	Material atual	123
6.51	CMDACTIVE variável de sistema	123
6.51.1	Comando ativo (Somente-leitura)	123
6.52	CMDDIA variável de sistema	123
6.52.1	Diálogos para Comando	123
6.53	CMDECHO variável de sistema	124
6.53.1	Comando eco	124
6.54	CMDLINEEDITBGCOLOR variável de sistema	124
6.54.1	Editar a cor de fundo da linha de Comando	124
6.55	CMDLINEEDITFGCOLOR variável de sistema	124
6.55.1	Cor de primeiro plano da linha de Comando	124
6.56	CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR variável de sistema	125
6.56.1	Cor de fundo do log no desvanecimento da linha de Comando	125
6.57	CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY variável de sistema	125
6.57.1	Atraso no desvanecimento do aviso na linha de Comando	125
6.58	CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR variável de sistema	125
6.58.1	Cor de primeiro plano no esmaecimento do log da linha de Comando	125



## Conteúdo

6.59	CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY variável de sistema	126
6.59.1	Transparência do log de esmaecimento da linha de Comando	126
6.60	CMDLINEFONTNAME variável de sistema	126
6.60.1	Fonte da linha de comando	126
6.61	CMDLINEFONTSIZE variável de sistema	126
6.61.1	Tam. fonte linha de comando	126
6.62	CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY variável de sistema	127
6.62.1	Transparência do quadro da linha de Comando quando ativo	127
6.63	CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY variável de sistema	127
6.63.1	Transparência do quadro da Linha de Comando, quando inativo	127
6.64	CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR variável do sistema	127
6.64.1	Quadro da linha do comando TELATEXTO	127
6.65	CMDLINELISTBGCOLOR variável de sistema	128
6.65.1	Cor de fundo da linha de Comando	128
6.66	CMDLINELISTFGCOLOR variável de sistema	128
6.66.1	Cor de primeiro plano da linha de Comando	128
6.67	CMDLINEOPTIONBGCOLOR variável de sistema	128
6.67.1	Cor de fundo da opção da Linha de Comando	128
6.68	CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR variável de sistema	129
6.68.1	Cor do atalho da opção de linha de Comando	129
6.69	CMDLINEUSEMINIFRAME variável do sistema	129
6.69.1	Mini quadro flutuante da linha de Comando.	129
6.70	CMDLNTEXT variável de sistema	129
6.70.1	Prefixo do aviso	129
6.71	CMDNAMES variável de sistema	130
6.71.1	Nome do Comando Ativo (Somente-leitura)	130
6.72	CMLEADERSTYLE variável de sistema	130
6.72.1	Estilo multi-chamada	130
6.73	CMLJUST variável de sistema	130
6.73.1	Justificação multilinha	130
6.74	CMLSCALE variável de sistema	130
6.74.1	Escala multilinha	130
6.75	CMLSTYLE variável de sistema	131
6.75.1	Estilo multilinha	131
6.76	CMPCLRMISSE variável de sistema	131
6.76.1	Cor das entidades ausentes - COMPARARDWG	131
6.77	CMPCLRMOD1 variável de sistema	131
6.77.1	Cor das entidades modificadas - COMPARARDWG	131
6.78	CMPCLRMOD2 variável de sistema	132
6.78.1	Cor das entidades modificadas no segundo desenho - COMPARARDWG	132
6.79	CMPCLRNEW variável de sistema	132
6.79.1	Cor de novas entidades - COMPARARDWG	132
6.80	CMPDIFFLIMIT variável de sistema	132
6.80.1	Número máximo de entidades - COMPARARDWG	132
6.81	CMPFADECTL variável de sistema	133
6.81.1	Fade - COMPARARDWG	133
6.82	CMPLOG variável de sistema	133
6.82.1	Controle de log - COMPARARDWG	133



## Conteúdo

6.83	COLORBOOKPATH variável de sistema	133
6.83.1	Caminho de pesquisa de arquivo do Livro de cores	133
6.84	COLORPICKBOX variável de sistema	134
6.84.1	Cor da caixa de seleção	134
6.85	COLORTHEME variável de sistema	134
6.85.1	Tema de cor da interface do usuário	134
6.86	COLORX variável de sistema	134
6.86.1	Cor do eixo X	134
6.87	COLORY variável de sistema	135
6.87.1	Cor do eixo Y	135
6.88	COLORZ variável de sistema	135
6.88.1	Cor do eixo Z	135
6.89	COMACADCOMPATIBILITY variável de sistema	135
6.89.1	Compatibilidade com Acad COM	135
6.90	COMBINETEXTMODE variável de sistema	136
6.90.1	Modo de texto combinado	136
6.91	COMMANDASSIST variável de sistema	136
6.91.1	Linha de Comando IA Prever	136
6.92	COMMANDPREVIEW variável de sistema	137
6.92.1	Permite uma prévia do resultado de comandos como APARAR, ESTENDER.	137
6.93	COMMUNICATORBACKGROUNDMODE variável de sistema	137
6.93.1	Executar importação e exportação em segundo plano	137
6.94	COMMUNICATORPATH variável de sistema	137
6.94.1	Caminho do Communicator (Mac & Linux)	137
6.95	COMPASS variável de sistema	138
6.95.1	Bússola	138
6.96	COMPONENTSCONFIG variável de sistema	138
6.96.1	Configuração do painel Biblioteca	138
6.97	COMPONENTSPATH variável de sistema	138
6.97.1	Caminho do diretório da biblioteca	138
6.98	CONSTRAINTBARDISPLAY variável de sistema	138
6.98.1	Exibição de Restrição	138
6.99	CONTINUOUSMOTION variável de sistema	139
6.99.1	Movimento contínuo	139
6.100	CONVERTODMAX variável de sistema	139
6.100.1	Multiplicador máximo para diâmetro exterior	139
6.101	CONVERTODMIN variável de sistema	139
6.101.1	Multiplicador mínimo para um diâmetro exterior	139
6.102	CONVERTTHMAX variável de sistema	140
6.102.1	Multiplicador máximo para espessura	140
6.103	CONVERTTHMIN variável de sistema	140
6.103.1	Multiplicador mínimo para uma espessura	140
6.104	COORDS variável de sistema	140
6.104.1	Coordenadas	140
6.105	COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES variável de sistema	141
6.105.1	COPIARGUIADA3D faces de origem	141
6.106	COPYMODE variável de sistema	141
6.106.1	Modo de Cópia	141



## Conteúdo

6.107	CLOTSTYLE variável de sistema	141
6.107.1	Estilo de plotagem atual	141
6.108	CPROFILE variável de sistema	142
6.108.1	Perfil atual (Somente-leitura)	142
6.109	CRASHREPORTSENDING variável de sistema	142
6.109.1	Enviar relatório de falha (Windows)	142
6.110	CREATESKETCHFEATURE variável do sistema	143
6.110.1	Recurso baseado em esboço (experimental)	143
6.111	CREATETHUMBNAILONTHEFLY variável de sistema	143
6.111.1	Cria uma miniatura de prévia de visualização em tempo-real	143
6.112	CREATEVIEWPORTS variável de sistema	143
6.112.1	Criação automática do viewport	143
6.113	CROSSHAIRDRAWMODE variável de sistema	144
6.113.1	Modo de renderização da mira	144
6.114	CROSSINGAREACOLOR variável de sistema	144
6.114.1	Cor da área cruzada para seleção.	144
6.115	CTAB variável de sistema	145
6.115.1	Aba atual	145
6.116	CTABLESTYLE variável de sistema	145
6.116.1	Estilo de tabela atual	145
6.117	CTRL3D MOUSE variável de sistema	145
6.117.1	Modo mouse 3D	145
6.118	CTRLMBUTTON variável do sistema	146
6.118.1	Clique o Botão do Meio	146
6.119	CTRLMOUSE variável de sistema	146
6.119.1	Atalhos mouse	146
6.120	CURSORMODE variável de sistema	147
6.120.1	Modo de exibição da mira	147
6.121	CURSORSIZE variável de sistema	147
6.121.1	Tam. do cursor	147
6.122	CVALLOWBREAKLINECROSSINGS variável de sistema	147
6.122.1	Permitir cruzamentos de linhas de interrupção	147
6.123	CVANGLESAMPLINGINTERVAL variável de sistema	148
6.123.1	Intervalo de amostragem de ângulo	148
6.124	CVARCTESSELLATIONGRADING variável de sistema	148
6.124.1	Distância de aproximação de arco média-ordenada	148
6.125	CVARCTESSELLATIONSURFACE variável de sistema	148
6.125.1	Distância de aproximação de arco média-ordenada	148
6.126	CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT variável de sistema	149
6.126.1	Distância de meia-ordenada de aproximação do arco em Elemento de Template	149
6.127	CVASSOCIATIVITY variável de sistema	149
6.127.1	Associatividade	149
6.128	CVDEFAULTCURVETYPEHA variável de sistema	149
6.128.1	Tipo predefinido de curva para alinhamento horizontal	149
6.129	CVDEFAULTCURVETYPEVA variável de sistema	150
6.129.1	Tipo de curva predefinido para alinhamentos verticais	150
6.130	CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS variável de sistema	150
6.130.1	Elevação em cruzamentos de linha de interrupção	150



## Conteúdo

6.131	CVERSIONCONTROLPATH variável de sistema	151
6.131.1	Caminho de controle de versão atual	151
6.132	CVGRADEUNIT variável de sistema	151
6.132.1	Formato	151
6.133	CVGRADEUNITPREC variável de sistema	151
6.133.1	Precisão	151
6.134	CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL variável de sistema	152
6.134.1	Intervalo de amostragem para segmentos retos	152
6.135	CVPORT variável de sistema	152
6.135.1	Viewport atual	152
6.136	CVSLOPEUNIT variável de sistema	153
6.136.1	Formato	153
6.137	CVSLOPEUNITPREC variável de sistema	153
6.137.1	Precisão	153
6.138	CVSTATIONUNIT variável de sistema	154
6.138.1	Posição do delimitador de Estação	154
6.139	CVSTATIONUNITPREC variável de sistema	154
6.139.1	Precisão	154
7.	D	155
7.1	DATACOLLECTION variável de sistema	155
7.1.1	Diagnóstico e Coleta de Dados de Uso	155
7.2	DATACOLLECTIONENABLED variável de sistema	155
7.2.1	Estado atual da coleta de dados (Somente-leitura)	155
7.3	DATACOLLECTIONLOGINTYPE variável do sistema	156
7.3.1	Ultimo tipo de Log-In para coleta de dados (Somente-leitura)	156
7.4	DATACOLLECTIONOPTIONS variável de sistema	156
7.4.1	Opções de Coleta de Dados	156
7.5	DATALINKNOTIFY variável de sistema	157
7.5.1	Notificações de Link de dados	157
7.6	DATE variável de sistema	157
7.6.1	Data atual (Somente-leitura)	157
7.7	DBCSTATE variável de sistema	157
7.7.1	Estado DbConnect (Somente-leitura)	157
7.8	DBLCLKEDIT variável de sistema	158
7.8.1	Edição duplo-clique	158
7.9	DBMOD variável de sistema	158
7.9.1	Status da modificação (Somente-leitura)	158
7.10	DCTCUST variável de sistema	158
7.10.1	Dicion. correção ortográfica	158
7.11	DCTMAIN variável de sistema	159
7.11.1	Dicionário principal	159
7.12	DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL variável de sistema	159
7.12.1	Default Bsyslib imperial	159
7.13	DEFAULTBSYSLIBMETRIC variável de sistema	159
7.13.1	Default Bsyslib métrica	159
7.14	DEFAULTLIGHTING variável de sistema	159
7.14.1	Iluminação predefinida	159
7.15	DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR variável de sistema	160



## Conteúdo

7.15.1	Embaçamento padrão de sombra para luz	160
7.16	DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE variável de sistema	160
7.16.1	Template padrão de nova folha	160
7.17	DEFAULTPLOTSTYLETABLE variável do sistema	160
7.17.1	Tabela predefinida de Estilo de Plotagem	160
7.18	DEFAULTSPACEHEIGHT variável de sistema	161
7.18.1	Altura Predefinida Espaço	161
7.19	DEFAULTSTORYNAMINGScheme variável de sistema	161
7.19.1	Esquema Predefinido para Nomeação de Pisos	161
7.20	DEFAULTSTYLEPIPECROSS variável de sistema	161
7.20.1	Estilo padrão para cruzeta de tubo	161
7.21	DEFAULTSTYLEPIPEECCENTRICREDUCER variável de sistema	162
7.21.1	Estilo predefinido para redutor excêntrico de tubo	162
7.22	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45 variável de sistema	162
7.22.1	Estilo padrão para cotovelo de tubo (45 graus)	162
7.23	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90 variável de sistema	162
7.23.1	Estilo padrão para cotovelo de tubo (90 graus)	162
7.24	DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER variável de sistema	162
7.24.1	Estilo padrão para redução de tubo	162
7.25	DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT variável de sistema	163
7.25.1	Estilo padrão para o segmento de tubo	163
7.26	DEFAULTSTYLEPIPETEE variável de sistema	163
7.26.1	Estilo padrão para tee de tubo	163
7.27	DEFLPLSTYLE variável de sistema	163
7.27.1	Estilo padrão plotagem de camadas	163
7.28	DEFPLSTYLE variável de sistema	164
7.28.1	Estilo padrão plotagem objeto	164
7.29	DELETETOOL variável de sistema	164
7.29.1	Ferram Excluir	164
7.30	DELOBJ variável de sistema	165
7.30.1	Excluir entidade de origem	165
7.31	DEMANDLOAD variável de sistema	165
7.31.1	Carregamento por demanda	165
7.32	DETAILSPATH variável de sistema	166
7.32.1	Caminho do diretório de detalhes	166
7.33	DGNEXPXREFMODE variável de sistema	166
7.33.1	Exportar Conversão de RefEx's	166
7.34	DGNFRAME variável de sistema	166
7.34.1	Quadro DGN	166
7.35	DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE variável de sistema	167
7.35.1	Modo de importação 2D curva B-spline fechada	167
7.36	DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE variável de sistema	167
7.36.1	Modo de importação 2D elipse	167
7.37	DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE variável de sistema	167
7.37.1	Modo de importação de shape 2D	167
7.38	DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE variável de sistema	168
7.38.1	Modo de importação de curva B-spline 3D fechada	168
7.39	DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE variável de sistema	168



## Conteúdo

7.39.1	Modo de importação 3D elipse	168
7.40	DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE variável de sistema	169
7.40.1	Modo de importação de entidade 3D	169
7.41	DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE variável de sistema	169
7.41.1	Modo de importação de shape 3D	169
7.42	DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION variável de sistema	169
7.42.1	Quebrar associação de dimensões	169
7.43	DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS variável de sistema	170
7.43.1	Converter índices de cor DGN para True Colors	170
7.44	DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES variável de sistema	170
7.44.1	Converte campos de dados vazios em espaços	170
7.45	DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES variável de sistema	171
7.45.1	Apagar recursos não utilizados	171
7.46	DGNIMPEXPLODETEXTNODES variável de sistema	171
7.46.1	Explodir nós de texto	171
7.47	DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE variável de sistema	171
7.47.1	Importar o modelo ativo para o Model Space	171
7.48	DGNIMPIMPORTDGTXTSASDBMTEXTS variável de sistema	172
7.48.1	Importar Textos como TextosM	172
7.49	DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS variável de sistema	172
7.49.1	Importar elementos invisíveis	172
7.50	DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS variável de sistema	173
7.50.1	Importar modelos de Paper Space	173
7.51	DGNIMPIMPORTVIEWINDEX variável de sistema	173
7.51.1	Índice de importação de vista	173
7.52	DGNIMPRECOMPUTEDIMENSIONSATERIMPORT variável de sistema	173
7.52.1	Recalcular dimensões após a importação	173
7.53	DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES variável de sistema	174
7.53.1	Arquivos de recurso do símbolo	174
7.54	DGNIMPXREFIMPORTMODE variável de sistema	174
7.54.1	Modo de importação de referências externas	174
7.55	DGNOSNAP variável de sistema	175
7.55.1	DGN snap a entidade	175
7.56	DIASSTAT variável de sistema	175
7.56.1	Estado da caixa de Diálogo (Somente-leitura)	175
7.57	DIMADEC variável de sistema	175
7.57.1	Precisão Dim Angular	175
7.58	DIMALT variável de sistema	176
7.58.1	Unidades alternativas	176
7.59	DIMALTD variável de sistema	176
7.59.1	Alt precisão	176
7.60	DIMALTF variável de sistema	176
7.60.1	Alt multiplicador	176
7.61	DIMALTRND variável de sistema	177
7.61.1	Alt roundoff	177
7.62	DIMALTTD variável de sistema	177
7.62.1	Tolerância Alternativa	177
7.63	DIMALTTZ variável de sistema	177



## Conteúdo

7.63.1	Alt tolerância a suprimir zeros	177
7.64	DIMALTU variável de sistema	178
7.64.1	Alt tipo unidade	178
7.65	DIMALTZ variável de sistema	178
7.65.1	Alt suprimir zeros	178
7.66	DIMANNO variável de sistema	179
7.66.1	Estilo é anotativo (Somente-leitura)	179
7.67	DIMAPOST variável de sistema	179
7.67.1	Alt unidades prefixo/sufixo	179
7.68	DIMARCSYM variável de sistema	179
7.68.1	Símbolo Arco	179
7.69	DIMASO variável de sistema	180
7.69.1	Associatividade (obsoleta)	180
7.70	DIMASSOC variável de sistema	180
7.70.1	Associatividade	180
7.71	DIMASZ variável de sistema	180
7.71.1	Tamanho da seta	180
7.72	DIMATFIT variável de sistema	181
7.72.1	Ajustar seta e texto	181
7.73	DIMAUNIT variável de sistema	181
7.73.1	Unid. ângulo Dim	181
7.74	DIMAZIN variável de sistema	182
7.74.1	Suprimir zeros do ângulo	182
7.75	DIMBLK variável de sistema	182
7.75.1	SEta	182
7.76	DIMBLK1 variável de sistema	182
7.76.1	Seta 1	182
7.77	DIMBLK2 variável de sistema	183
7.77.1	Seta 2	183
7.78	DIMCEN variável de sistema	183
7.78.1	Marca de centro	183
7.79	DIMCLRD variável de sistema	183
7.79.1	Cor linha dim	183
7.80	DIMCLRE variável de sistema	184
7.80.1	Cor linha de ext	184
7.81	DIMCLRT variável de sistema	184
7.81.1	Cor do Texto	184
7.82	DIMCONTINUEMODE variável de sistema	185
7.82.1	Modo Dim continuar	185
7.83	DIMDEC variável de sistema	185
7.83.1	Precisão dim	185
7.84	DIMDLE variável de sistema	185
7.84.1	Ext. linha dim	185
7.85	DIMDLI variável de sistema	186
7.85.1	Espaçamento na cota acumulada	186
7.86	DIMDSEP variável de sistema	186
7.86.1	Separador decimal	186
7.87	DIMEXE variável de sistema	186



## Conteúdo

7.87.1	Ext linha de ext	186
7.88	DIMEXO variável de sistema	186
7.88.1	Desloc. linha ext.	186
7.89	DIMFIT variável de sistema	187
7.89.1	Dim fit (obsoleto)	187
7.90	DIMFRAC variável de sistema	187
7.90.1	Tipo fracional	187
7.91	DIMFXL variável de sistema	187
7.91.1	Linha ext compr. fixo	187
7.92	DIMFXLON variável de sistema	188
7.92.1	Linha ext fixa	188
7.93	DIMGAP variável de sistema	188
7.93.1	Deslocamento de texto	188
7.94	DIMJOGANG variável de sistema	188
7.94.1	Angulo em jog	188
7.95	DIMJUST variável de sistema	189
7.95.1	Posição Texto Horizontal	189
7.96	DIMLAYER variável de sistema	189
7.96.1	Camada padrão para novas dimensões	189
7.97	DIMLDRBLK variável de sistema	190
7.97.1	Seta da chamada	190
7.98	DIMLFAC variável de sistema	190
7.98.1	Dim Escala Linear	190
7.99	DIMLIM variável de sistema	190
7.99.1	Método de tolerância	190
7.100	DIMLTEX1 variável de sistema	191
7.100.1	TipoLinha linha ext 1	191
7.101	DIMLTEX2 variável de sistema	191
7.101.1	TipoLinha ext linha 2	191
7.102	DIMLTYPE variável de sistema	191
7.102.1	Tipo-linha dim	191
7.103	DIMLUNIT variável de sistema	191
7.103.1	Unid. dim	191
7.104	DIMLWD variável de sistema	192
7.104.1	Espess. linha dim	192
7.105	DIMLWE variável de sistema	192
7.105.1	Espess. linha ext	192
7.106	DIMMARKTYPE variável de sistema	193
7.106.1	Marcação da substituição de dimensões	193
7.107	DIMPOST variável de sistema	193
7.107.1	Prefix/sufix dim	193
7.108	DIMRND variável de sistema	193
7.108.1	Arredond. dim	193
7.109	DIMSAH variável de sistema	194
7.109.1	Pontas de setas	194
7.110	DIMSCALE variável de sistema	194
7.110.1	Escala geral dim	194
7.111	DIMSD1 variável de sistema	195



## Conteúdo

7.111.1	Linha de dimensão 1	195
7.112	DIMSD2 variável de sistema	195
7.112.1	Linha 2 dim	195
7.113	DIMSE1 variável de sistema	195
7.113.1	Linha de extensão 1	195
7.114	DIMSE2 variável de sistema	196
7.114.1	Linha ext 2	196
7.115	DIMSHO variável de sistema	196
7.115.1	Dimensões são mostradas (obsoleto)	196
7.116	DIMSOXD variável de sistema	196
7.116.1	Linha interna dim	196
7.117	DIMSTYLE variável de sistema	197
7.117.1	Estilo de cota (Somente-leitura)	197
7.118	DIMTAD variável de sistema	197
7.118.1	Texto Posição Vertical	197
7.119	DIMTDEC variável de sistema	197
7.119.1	Precisão da tolerância	197
7.120	DIMTFAC variável de sistema	198
7.120.1	Tolerância de altura do texto	198
7.121	DIMTFILL variável de sistema	198
7.121.1	Preenchimento do texto	198
7.122	DIMTFILLCLR variável de sistema	198
7.122.1	Cor preenc. texto	198
7.123	DIMTIH variável de sistema	199
7.123.1	Alinham. texto interno	199
7.124	DIMTIX variável de sistema	199
7.124.1	Texto interno	199
7.125	DIMTM variável de sistema	200
7.125.1	Limite inferior tolerância	200
7.126	DIMTMOVE variável de sistema	200
7.126.1	Movimento do texto	200
7.127	DIMTOFL variável de sistema	200
7.127.1	Linha forçada dim	200
7.128	DIMTOH variável de sistema	201
7.128.1	Texto fora do alinhamento	201
7.129	DIMTOL variável de sistema	201
7.129.1	Mostrar tolerância	201
7.130	DIMTOLJ variável de sistema	201
7.130.1	Pos vert da Tolerância	201
7.131	DIMTP variável de sistema	202
7.131.1	Limite superior tolerância	202
7.132	DIMTSZ variável de sistema	202
7.132.1	Tam. Tick de dim	202
7.133	DIMTVP variável de sistema	203
7.133.1	Deslocamento de texto na vertical	203
7.134	DIMTXSTY variável de sistema	203
7.134.1	Estilo de texto	203
7.135	DIMTXT variável de sistema	203



## Conteúdo

7.135.1	Altura do texto	203
7.136	DIMTXTDIRECTION variável de sistema	204
7.136.1	Direção do texto	204
7.137	DIMTZIN variável de sistema	204
7.137.1	Suprimir zeros na tolerância	204
7.138	DIMUNIT variável de sistema	204
7.138.1	Dim unit type (obsoleto)	204
7.139	DIMUPT variável de sistema	205
7.139.1	Insira texto manualmente	205
7.140	DIMZIN variável de sistema	205
7.140.1	Suprimir zeros da dim	205
7.141	DISPLAYAXES variável de sistema	206
7.141.1	Exibir Eixos	206
7.142	DISPLAYAXESFORMEP variável de sistema	206
7.142.1	Exibir eixos	206
7.143	DISPLAYSCALING variável de sistema	206
7.143.1	Escala de exibição automática (Somente-leitura)	206
7.144	DISPLAYSIDESANDENDS variável de sistema	207
7.144.1	Exibir Lados e Extremos	207
7.145	DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS variável de sistema	207
7.145.1	Marcador de snap nas vistas	207
7.146	DISPLAYTOOLTIPS variável de sistema	207
7.146.1	Dicas de snap	207
7.147	DISPLAYTRUEDIMENSION variável de sistema	208
7.147.1	Tipo de dimensão predefinido	208
7.148	DISPPAPERBKG variável de sistema	208
7.148.1	Pano de fundo para o papel	208
7.149	DISPPAPERMARGINS variável de sistema	209
7.149.1	Area imprimível	209
7.150	DISPSILH variável de sistema	209
7.150.1	Mostrar curvas das silhuetas	209
7.151	DISTANCE variável de sistema	209
7.151.1	Distância (Somente-leitura)	209
7.152	DMAUDITLEVEL variável de sistema	210
7.152.1	Comando DMAUDIT, nível de detalhes	210
7.153	DMAUTOUPDATE variável de sistema	211
7.153.1	Modo de recálculo de restrições 3D	211
7.154	DMCONNECTIONCUTTYPE variável de sistema	211
7.154.1	Tipo de conexão	211
7.155	DMPUSHPULLSUBTRACT variável de sistema	212
7.155.1	DMPUSHPULL subtrair	212
7.156	DMRECOGNIZE variável de sistema	212
7.156.1	Reconhecimento de restrições de geometria 3D automático	212
7.157	DOCKPRIORITY variável de sistema	213
7.157.1	Prioridade de Encaixe	213
7.158	DOCTABPOSITION variável de sistema	214
7.158.1	Posição das guias	214
7.159	DONUTID variável de sistema	214



## Conteúdo

7.159.1	Diâmetro interno do anel	214
7.160	DONUTOD variável de sistema	214
7.160.1	Diâmetro externo do anel	214
7.161	DRAGMODE variável de sistema	215
7.161.1	Modo Arrastar entidade	215
7.162	DRAGMODECONSTRAINTS variável de sistema	215
7.162.1	Resolve restrições 3D dinamicamente	215
7.163	DRAGMODEFACES variável de sistema	215
7.163.1	MOVER face	215
7.164	DRAGMODEHIDE variável de sistema	216
7.164.1	Ocultar ao arrastar	216
7.165	DRAGMODEINTERRUPT variável de sistema	216
7.165.1	Modo Interrupção ao arrastar	216
7.166	DRAGOPEN variável de sistema	217
7.166.1	Abrir arraste	217
7.167	DRAGP1 variável de sistema	217
7.167.1	Taxa Regen-Arraste	217
7.168	DRAGP2 variável de sistema	217
7.168.1	Taxa arraste-rápido	217
7.169	DRAGSNAP variável de sistema	218
7.169.1	Encaixar entidades arrastadas	218
7.170	DRAWINGPATH variável de sistema	218
7.170.1	Caminho do desenho	218
7.171	DRAWINGVIEWASM variável de sistema	218
7.171.1	Otimização de montagens	218
7.172	DRAWINGVIEWENTS variável de sistema	219
7.172.1	Entidades adicionais	219
7.173	DRAWINGVIEWFLAGS variável de sistema	219
7.173.1	Sinalizadores de Vistas do Desenho	219
7.174	DRAWINGVIEWPRESET variável de sistema	220
7.174.1	Pré-definição de vistas do desenho	220
7.175	DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN variável de sistema	220
7.175.1	Predefinição de exibir linhas ocultas no desenho	220
7.176	DRAWINGVIEWPRESETSCALE variável de sistema	220
7.176.1	Escala pré-definida para uma vista do desenho	220
7.177	DRAWINGVIEWPRESETTANGENT variável de sistema	220
7.177.1	Predefinição das linhas tangentes na vista do desenho	220
7.178	DRAWINGVIEWPRESETTRAILING variável de sistema	221
7.178.1	Predefinição de linhas de arraste da vista do desenho	221
7.179	DRAWINGVIEWQUALITY variável de sistema	221
7.179.1	Qualidade das vistas de desenho	221
7.180	DRAWORDERCTL variável de sistema	222
7.180.1	Controlar a Ordem do Desenho	222
7.181	DWFFORMAT variável de sistema	222
7.181.1	Formato padrão DWF	222
7.182	DWFFRAME variável de sistema	222
7.182.1	Quadro DWF	222
7.183	DWFOSNAP variável de sistema	223



## Conteúdo

7.183.1	Snap a entidade DWF	223
7.184	DWFVERSION variável de sistema	223
7.184.1	Versão DWF	223
7.185	DWGCHECK variável de sistema	224
7.185.1	Verificar o desenho	224
7.186	DWGCODEPAGE variável de sistema	224
7.186.1	Página de códigos de desenho (Somente-leitura)	224
7.187	DWGGUIDCLOUDAI variável de sistema	225
7.187.1	Guid do Desenho	225
7.188	DWGNAME variável de sistema	225
7.188.1	Nome do desenho (Somente-leitura)	225
7.189	DWGPREFIX variável de sistema	225
7.189.1	Prefixo do desenho (Somente-leitura)	225
7.190	DWGTITLED variável de sistema	225
7.190.1	Desenho intitulado (Somente-leitura)	225
7.191	DXEVAL variável de sistema	226
7.191.1	Modo Atualizar p/ Extração de dados	226
7.192	DXFTTEXTADJUSTALIGNMENT variável de sistema	226
7.192.1	DXF texto ajustar alinhamento	226
7.193	DYNCONSTRAINTMODE variável de sistema	226
7.193.1	Modo de Restrição Dinâmica	226
7.194	DYNDIGRIP variável de sistema	227
7.194.1	Mostrar dimensões dinâmicas	227
7.195	DYNDIMAPERTURE variável de sistema	227
7.195.1	Abertura de dimensão dinâmica	227
7.196	DYNDIMCOLORHOT variável de sistema	228
7.196.1	Cor de dimensão dinâmica	228
7.197	DYNDIMCOLORHOVER variável de sistema	228
7.197.1	Cor realce de dimensão dinâmica	228
7.198	DYNDIMDISTANCE variável de sistema	228
7.198.1	Distância de dimensão dinâmica	228
7.199	DYNDIMLINETYPE variável de sistema	229
7.199.1	Tipo de linha para dimensão Dinâmica	229
7.200	DYNDIVIS variável de sistema	229
7.200.1	Visibilidade de dimensão dinâmica	229
7.201	DYNINPUTTRANSPARENCY variável de sistema	230
7.201.1	Transparência dos campos de entrada dinâmicos	230
7.202	DYNMODE variável de sistema	230
7.202.1	Modo de entrada dinâmica	230
7.203	DYNPICOORDS variável de sistema	231
7.203.1	Modo padrão para coordenadas dinâmicas de entrada	231
8.	E	232
8.1	EDGEMODE variável de sistema	232
8.1.1	Modo de aresta	232
8.2	ELEVATION variável de sistema	232
8.2.1	Elevação	232
8.3	ENABLEATTRACTION variável de sistema	233
8.3.1	Atração das alças	233



## Conteúdo

8.4	ENABLEBIMBKUPDATE variável de sistema	233
8.4.1	Ativar a atualização de cortes em segundo plano	233
8.5	ENABLEHYPERLINKMENU variável de sistema	233
8.5.1	Menu do hiperlink	233
8.6	ENABLEHYPERLINKTOOLTIP variável de sistema	234
8.6.1	Dicas do hiperlink	234
8.7	ERRNO variável de sistema	234
8.7.1	Número do erro (Somente-leitura)	234
8.8	EXPERIMENTALMODE variável de sistema	234
8.8.1	Habilitar recursos experimentais	234
8.9	EXPERIMENTALONSTARTPAGE variável de sistema	235
8.9.1	Recursos experimentais na página inicial	235
8.10	EXPERT variável de sistema	235
8.10.1	Expert	235
8.11	EXPINSALIGN variável de sistema	235
8.11.1	Explorer Inserir Alinhado	235
8.12	EXPINSANGLE variável de sistema	236
8.12.1	Explorer Inserir Angulo	236
8.13	EXPINSFIXANGLE variável de sistema	236
8.13.1	Explorer Inserir Angulo Fixo	236
8.14	EXPINSFIXSCALE variável de sistema	236
8.14.1	Explorer Inserir Escala Fixa	236
8.15	EXPINSSCALE variável de sistema	237
8.15.1	Explorer Inserir Escala	237
8.16	EXPLMODE variável de sistema	237
8.16.1	Modo Explodir	237
8.17	EXPORT3DPDFWRITER variável de sistema	237
8.17.1	3D PDF writer	237
8.18	EXPORTACISASSEMBLYWRITER variável de sistema	238
8.18.1	ASAT/ASAB writer	238
8.19	EXPORTACISFORMATVERSION variável de sistema	238
8.19.1	Versão de formato para exportação ACIS	238
8.20	EXPORTCATIAV4FORMATVERSION variável de sistema	239
8.20.1	Versão do formato de exportação do CATIA V4	239
8.21	EXPORTCATIAV5FORMATVERSION variável de sistema	240
8.21.1	Versão de formato de exportação CATIA V5	240
8.22	EXPORTGEOMETRYFLAGS variável de sistema	240
8.22.1	Exportar Sinalizadores de Geometria	240
8.23	EXPORTHIDDENPARTS variável de sistema	241
8.23.1	Peças ocultas	241
8.24	EXPORTMODELSPACE variável de sistema	241
8.24.1	Exportar Model Space	241
8.25	EXPORTPAGESETUP variável de sistema	242
8.25.1	Exportar config. página	242
8.26	EXPORTPAPERSPACE variável de sistema	242
8.26.1	Exportar PaperSpace	242
8.27	EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION variável de sistema	243
8.27.1	Versão do formato de exportação Parasolid	243



## Conteúdo

8.28	EXPORTPRODUCTSTRUCTURE variável de sistema	244
8.28.1	Estrutura do produto	244
8.29	EXPORTSTEPFORMATVERSION variável de sistema	245
8.29.1	Versão de exportação de formato STEP	245
8.30	EXPORTXCGMFORMATVERSION variável de sistema	245
8.30.1	Versão de formato de exportação XCGM	245
8.31	EXTMAX variável de sistema	246
8.31.1	Extensão máxima (Somente-leitura)	246
8.32	EXTMIN variável de sistema	246
8.32.1	Extensão mínima (Somente-leitura)	246
8.33	EXTNAMES variável de sistema	247
8.33.1	Estender nomes	247
8.34	EXTRUDEINSIDE variável de sistema	247
8.34.1	Comportamento de extrusão para dentro	247
8.35	EXTRUDEOUTSIDE variável de sistema	248
8.35.1	Comportamento de extrusão para fora	248
9.	F	249
9.1	FACETRATIO variável de sistema	249
9.1.1	Aspecto da facetagem	249
9.2	FACETRES variável de sistema	249
9.2.1	Resolução de faceta	249
9.3	FBXEXPORTCAMERAS variável de sistema	249
9.3.1	Exportar Câmeras FBX	249
9.4	FBXEXPORTENTITIES variável de sistema	250
9.4.1	FBX Exportar Entidades	250
9.5	FBXEXPORTENTITIESSELTYPE variável de sistema	250
9.5.1	FBX entidades para exportar	250
9.6	FBXEXPORTLIGHTS variável de sistema	250
9.6.1	FBX Exportar Luzes	250
9.7	FBXEXPORTMATERIALS variável de sistema	251
9.7.1	FBX Exportar Materiais	251
9.8	FBXEXPORTTEXTURES variável de sistema	251
9.8.1	FBX Exportar Texturas	251
9.9	FBXEXPORTTEXTURESPATH variável de sistema	252
9.9.1	Caminho para Exportar Texturas Fbx	252
9.10	FEATURECOLORS variável de sistema	252
9.10.1	Cores dos recursos	252
9.11	FIELDDISPLAY variável de sistema	252
9.11.1	Exibir campo	252
9.12	FIELDEVAL variável de sistema	253
9.12.1	Modo atualizar campo	253
9.13	FILEDIA variável de sistema	253
9.13.1	Diálogo do arquivo	253
9.14	FILLETRAD variável de sistema	254
9.14.1	Raio concord	254
9.15	FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT variável de sistema	254
9.15.1	Combina soldas em ângulo adjacentes	254
9.16	FILLETWELDINGMAXGAPRATIO variável do sistema	254



## Conteúdo

9.16.1	Relação máxima de uma fenda para um tamanho de solda	254
9.17	FILLETWELDINGZSIZE variável de sistema	255
9.17.1	Tamanho Z predefinido para filete de solda	255
9.18	FILLMODE variável de sistema	255
9.18.1	Modo preench	255
9.19	FITLINEFITARCMODE variável de sistema	255
9.19.1	Modo AjustLinha e AjustArco	255
9.20	FITTINGRADIUSTYPE variável de sistema	256
9.20.1	Tipo de Raio do Adaptador	256
9.21	FITTINGRADIUSVALUE variável de sistema	256
9.21.1	Valor do Raio do Adaptador	256
9.22	FLANGEASMDEFAULTGASKET variável de sistema	257
9.22.1	Gaxeta predefinida	257
9.23	FONTALT variável de sistema	257
9.23.1	Fonte alternativa	257
9.24	FONTALTMAP variável de sistema	257
9.24.1	Arquivo opcional para mapeamento de fontes	257
9.25	FONTMAP variável de sistema	258
9.25.1	Arq. mapeamento fonte	258
9.26	FRAME variável de sistema	259
9.26.1	Quadro	259
9.27	FRAMESELECTION variável de sistema	259
9.27.1	Seleção do quadro	259
9.28	FRONTZ variável de sistema	260
9.28.1	Deslocamento do plano de recorte frontal	260
9.29	FULLOPEN variável de sistema	260
9.29.1	Totalmente aberto (Somente-leitura)	260
10.	G	261
10.1	GEARTEETHNUMBER variável de sistema	261
10.1.1	Número máximo de dentes na roda dentada	261
10.2	GENERATEASSOCATTRS variável de sistema	261
10.2.1	Gerar atributos associativos	261
10.3	GENERATEASSOCVIEWS variável de sistema	261
10.3.1	Gerar desenhos associativos	261
10.4	GEOCSMAPPRIORITY variável de sistema	262
10.4.1	CSMAP prioridade	262
10.5	GEOLATLONGFORMAT variável de sistema	262
10.5.1	Formato de latitude/longitude geográfica	262
10.6	GEOMAPMODE variável de sistema	263
10.6.1	Estilo de mapa online	263
10.7	GEOMARKERVISIBILITY variável de sistema	263
10.7.1	Visibilidade de marcador geográfico	263
10.8	GEOMRELATIONS variável de sistema	263
10.8.1	Indicação de relação geométrica	263
10.9	GETSTARTED variável de sistema	264
10.9.1	Começar	264
10.10	GFANG variável de sistema	264
10.10.1	Ang. preenchimento gradiente	264



## Conteúdo

10.11	GFCLR1 variável de sistema	264
10.11.1	Cor primária do preenchimento em gradiente	264
10.12	GFCLR2 variável de sistema	265
10.12.1	Cor secundária de preenchimento gradiente	265
10.13	GFCLRLUM variável de sistema	265
10.13.1	Nível tonalidade do preenchimento gradiente	265
10.14	GFCLRSTATE variável de sistema	265
10.14.1	Número de cores para um preenchimento de gradiente	265
10.15	GFNAME variável de sistema	266
10.15.1	Nome de preenchimento gradiente	266
10.16	GFSHIFT variável de sistema	266
10.16.1	Deslocar preenchimento em gradiente	266
10.17	GLSWAPMODE variável de sistema	267
10.17.1	GL Swap Mode	267
10.18	GRADIENTCOLORBOTTOM variável de sistema	267
10.18.1	Cor de fundo na parte inferior do gradiente	267
10.19	GRADIENTCOLORMIDDLE variável de sistema	267
10.19.1	Cor média para fundo em gradiente	267
10.20	GRADIENTCOLORTOP variável de sistema	268
10.20.1	Cor superior para fundo em gradiente	268
10.21	GRADIENTMODE variável de sistema	268
10.21.1	Modo de fundo em gradiente	268
10.22	GRIDAXISCOLOR variável de sistema	268
10.22.1	Cor grade do eixo	268
10.23	GRIDDISPLAY variável de sistema	269
10.23.1	Exibição grade	269
10.24	GRIDMAJOR variável de sistema	269
10.24.1	Grade grande	269
10.25	GRIDMAJORCOLOR variável de sistema	270
10.25.1	Cor da grade principal	270
10.26	GRIDMINORCOLOR variável de sistema	270
10.26.1	Cor grade secundária	270
10.27	GRIDMODE variável de sistema	270
10.27.1	Modo Grade	270
10.28	GRIDSTYLE variável de sistema	271
10.28.1	Estilo grade	271
10.29	GRIDUNIT variável de sistema	271
10.29.1	Unid. grade	271
10.30	GRIDXYZTINT variável de sistema	271
10.30.1	Tonalidade da grade XYZ	271
10.31	GRIPBLOCK variável de sistema	272
10.31.1	Alças em blocos	272
10.32	GRIPCOLOR variável de sistema	272
10.32.1	Cor da alça	272
10.33	GRIPDYNCOLOR variável de sistema	272
10.33.1	Cor dinâmica de alça	272
10.34	GRIPHOT variável de sistema	273
10.34.1	Cor da alça selecionada	273



## Conteúdo

10.35	GRIPHOVER variável de sistema	273
10.35.1	Cor ao sobrevoar alça	273
10.36	GRIPOBJLIMIT variável de sistema	273
10.36.1	Limite de entidade da alça	273
10.37	GRIPS variável de sistema	274
10.37.1	Alças	274
10.38	GRIPSIZE variável de sistema	274
10.38.1	Tamanho da alça	274
10.39	GRIPTIPS variável de sistema	275
10.39.1	Dicas de alças	275
10.40	GSDEVICETYPE2D variável de sistema	275
10.40.1	Disp. do sistema gráfico 2D	275
10.41	GSDEVICETYPE3D variável de sistema	275
10.41.1	Disp. do sistema gráfico 3D	275
11.	H	277
11.1	HALOGAP variável de sistema	277
11.1.1	Espaço halo	277
11.2	HANDLES variável de sistema	277
11.2.1	Publicar Handles (Somente-leitura)	277
11.3	HANDSEED variável de sistema	277
11.3.1	Handle seed (Somente-leitura)	277
11.4	HEALTHADVISOR variável de sistema	278
11.4.1	Analisador de Saúde	278
11.5	HIDEPRECISION variável de sistema	278
11.5.1	Precisão de ocultar e sombreamento	278
11.6	HIDESYSTEMPRINTERS variável de sistema	278
11.6.1	Ocultar impressoras do sistema	278
11.7	HIDETEXT variável de sistema	279
11.7.1	Ocultar texto ao OCULTAR	279
11.8	HIDEXREFSCALES variável de sistema	279
11.8.1	Ocultar escalas de RefEx	279
11.9	HIGHLIGHT variável de sistema	279
11.9.1	Destacar	279
11.10	HIGHLIGHT_ALPHA variável de sistema	280
11.10.1	Transparência da área destacada	280
11.11	HIGHLIGHTCOLOR variável de sistema	280
11.11.1	Cor do Destaque na Seleção	280
11.12	HIGHLIGHTEFFECT variável de sistema	281
11.12.1	Estilo de Destaque na Seleção	281
11.13	HORIZONBKG_ENABLE variável de sistema	281
11.13.1	Fundo em horizonte	281
11.14	HORIZONBKG_GROUNDHORIZON variável de sistema	281
11.14.1	Horizonte de chão	281
11.15	HORIZONBKG_GROUNDORIGIN variável de sistema	282
11.15.1	Origem do solo	282
11.16	HORIZONBKG_SKYHIGH variável de sistema	282
11.16.1	Céu alto	282
11.17	HORIZONBKG_SKYHORIZON variável de sistema	282



## Conteúdo

11.17.1	Horizonte do céu	282
11.18	HORIZONBKG_SKYLOW variável de sistema	282
11.18.1	Céu baixo	282
11.19	HOTKEYASSISTANT variável de sistema	283
11.19.1	Assistente de Atalhos	283
11.20	HPANG variável de sistema	283
11.20.1	Angulo da hachura	283
11.21	HPANNOTATIVE variável de sistema	283
11.21.1	Hachura anotativa	283
11.22	HPASSOC variável de sistema	284
11.22.1	Associtividade da hachura	284
11.23	HPBACKGROUNDCOLOR variável de sistema	284
11.23.1	Cor da hachura de fundo padrão	284
11.24	HPBOUND variável de sistema	284
11.24.1	Borda da hachura	284
11.25	HPBOUNDRETAIN variável de sistema	285
11.25.1	Retém o limite do padrão de hachura	285
11.26	HPCOLOR variável de sistema	285
11.26.1	Cor padrão da hachura	285
11.27	HPDOUBLE variável de sistema	286
11.27.1	Duplicação da hachura	286
11.28	HPDRAWORDER variável de sistema	286
11.28.1	Ordem para desenhar a hachura	286
11.29	HPGAPTOL variável de sistema	287
11.29.1	Tolerância para lacuna na hachura	287
11.30	HPISLANDDETECTION variável de sistema	287
11.30.1	Detecção de ilha em padrão de hachura	287
11.31	HPLAYER variável de sistema	287
11.31.1	Camada padrão para novas hachuras	287
11.32	HPLINETYPE variável de sistema	288
11.32.1	Tipo de linha do padrão de hachura	288
11.33	HPMAXAREAS variável de sistema	288
11.33.1	Modo de preenchimento para hachuras esparsas	288
11.34	HPMAXCONTOURPOINTS variável do sistema	289
11.34.1	Número máximo de pontos em um contorno de hachura	289
11.35	HPNAME variável de sistema	289
11.35.1	Nome da hachura	289
11.36	HPOBJWARNING variável de sistema	289
11.36.1	Aviso de entidade padrão de hachura	289
11.37	HPORIGIN variável de sistema	290
11.37.1	Origem da hachura	290
11.38	HPSCALE variável de sistema	290
11.38.1	Escala da hachura	290
11.39	HPSEPARATE variável de sistema	290
11.39.1	Separar hachura	290
11.40	HPSPACE variável de sistema	290
11.40.1	Espaçamento da hachura	290
11.41	HPTRANSPARENCY variável de sistema	291



## Conteúdo

11.41.1	Transparência padrão para novas hachuras	291
11.42	HYPERLINKBASE variável de sistema	291
11.42.1	Hiperlink base	291
12.	I	292
12.1	IFCCREATEUNIQUEGUID variável de sistema	292
12.1.1	Exportar com os 'guids' exclusivos	292
12.2	IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES variável de sistema	292
12.2.1	Explodir referências externas na estrutura espacial IFC	292
12.3	IFCEXPORTALLVISIBILITYSTATES variável de sistema	292
12.3.1	Exportar Elementos ocultados pelo Estado de Visibilidade	292
12.4	IFCEXPORTAUTHOR variável de sistema	293
12.4.1	Nome do Autor da Exportação	293
12.5	IFCEXPORTAUTHORIZATION variável de sistema	293
12.5.1	Exportar Autorização	293
12.6	IFCEXPORTBASEQUANTITIES variável de sistema	293
12.6.1	Exportar quantidades base	293
12.7	IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER variável de sistema	294
12.7.1	Exportar elementos em camadas Desligadas e Congeladas	294
12.8	IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY variável de sistema	294
12.8.1	Exportar Somente Propriedades IDS	294
12.9	IFCEXPORTMAPPINGPATH variável de sistema	294
12.9.1	Caminho do arquivo de mapeamento na Exportação	294
12.10	IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED variável de sistema	295
12.10.1	Exportar múltiplas subcamadas de elementos como elementos agregados	295
12.11	IFCEXPORTORGANIZATION variável de sistema	295
12.11.1	Nome da Organização de Exportação	295
12.12	IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY variável de sistema	295
12.12.1	Exportar o perfil do centro de gravidade	295
12.13	IFCEXPORTSUBTRACTOPENINGS variável de sistema	296
12.13.1	Subtrai as aberturas a partir da geometria hospedeira, antes de exportar	296
12.14	IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP variável de sistema	296
12.14.1	Exportar sempre sólidos varridos como BRep	296
12.15	IFCEXPORTTESSELATION variável de sistema	296
12.15.1	Nível de triangularização (tesselação)	296
12.16	IFCEXPORTVALIDATEMODEL variável de sistema	297
12.16.1	Aplicar validação ao modelo IFC	297
12.17	IFCIMPORTSETTINGSCONFIG variável de sistema	297
12.17.1	Configurar definições de importação IFC	297
12.18	IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES variável de sistema	297
12.18.1	Tesselizar curvas complexas e superfícies	297
12.19	IMAGECACHEFOLDER variável de sistema	298
12.19.1	Pasta cache de disco de imagem	298
12.20	IMAGECACHEMAXMEMORY variável de sistema	298
12.20.1	Memória máxima usada	298
12.21	IMAGEDISKCACHE variável de sistema	298
12.21.1	Cache de disco de imagem	298
12.22	IMAGEFRAME variável de sistema	299
12.22.1	Quadro da imagem	299



## Conteúdo

12.23	IMAGEHLT variável de sistema	299
12.23.1	Destacar imagem	299
12.24	IMAGENOTIFY variável de sistema	299
12.24.1	Notificar imagem	299
12.25	IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES variável de sistema	300
12.25.1	Modo de atributos para importar borda	300
12.26	IMPORTCATIAV5REPRESENTATION variável de sistema	300
12.26.1	Representação da importação	300
12.27	IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema	301
12.27.1	Preferência dos caminhos de pesquisa	301
12.28	IMPORTCOLORS variável de sistema	301
12.28.1	Traduzir cores	301
12.29	IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema	302
12.29.1	Caminhos de pesquisa alternativos	302
12.30	IMPORTCREOCONFIGURATION variável do sistema	302
12.30.1	Importar configuração	302
12.31	IMPORTCUIFILEEXISTS variável de sistema	302
12.31.1	Arquivo cui importado existe	302
12.32	IMPORTHIDDENPARTS variável de sistema	303
12.32.1	Peças ocultas	303
12.33	IMPORTIGESSIMPLIFY variável de sistema	303
12.33.1	Realizar simplificação	303
12.34	IMPORTIGESSTITCH variável do sistema	304
12.34.1	Realizar costura	304
12.35	IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema	304
12.35.1	Caminhos de pesquisa alternativos	304
12.36	IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema	304
12.36.1	Preferência dos caminhos de pesquisa	304
12.37	IMPORTJTREPRESENTATION variável de sistema	305
12.37.1	Representação da importação	305
12.38	IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema	305
12.38.1	Caminhos de pesquisa alternativos	305
12.39	IMPORTNXCONFIGURATION variável de sistema	305
12.39.1	Importar configuração	305
12.40	IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema	306
12.40.1	Preferência dos caminhos de pesquisa	306
12.41	IMPORTPMI variável de sistema	306
12.41.1	Informação de produto e fabricação	306
12.42	IMPORTPRODUCTSTRUCTURE variável de sistema	306
12.42.1	Estrutura do produto	306
12.43	IMPORTREPAIR variável de sistema	307
12.43.1	Reparar modelo na importação	307
12.44	IMPORTSIMPLIFY variável de sistema	308
12.44.1	Realizar simplificação	308
12.45	IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema	308
12.45.1	Caminhos de pesquisa alternativos	308
12.46	IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema	308
12.46.1	Preferência dos caminhos de pesquisa	308



## Conteúdo

12.47	IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema	309
12.47.1	Caminhos de pesquisa alternativos	309
12.48	IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION variável de sistema	309
12.48.1	Importar configuração	309
12.49	IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION variável de sistema	309
12.49.1	Representação da importação	309
12.50	IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ variável de sistema	310
12.50.1	Mapear SolidWorks Y para o eixo Z atual	310
12.51	IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema	310
12.51.1	Preferência dos caminhos de pesquisa	310
12.52	IMPORTSTEPROTATEYZ variável de sistema	311
12.52.1	Mapear Y para o eixo Z atual	311
12.53	IMPORTSTITCH variável de sistema	311
12.53.1	Realizar costura	311
12.54	INCLUDEPLOTSTAMP variável de sistema	312
12.54.1	Incluir Marca de Plotagem	312
12.55	INDEXCTL variável de sistema	312
12.55.1	Controle de índice	312
12.56	INETLOCATION variável de sistema	312
12.56.1	Local na Internet	312
12.57	INSBASE variável de sistema	313
12.57.1	Ponto base da inserção	313
12.58	INSNAME variável de sistema	313
12.58.1	Nome da inserção	313
12.59	INSUNITS variável de sistema	313
12.59.1	Unid. de inserção	313
12.60	INSUNITSDEFSOURCE variável de sistema	314
12.60.1	Fonte padrão das unidades de inserção	314
12.61	INSUNITSDEFTARGET variável de sistema	315
12.61.1	Alvo padrão das unidades de inserção	315
12.62	INSUNITSSCALING variável de sistema	316
12.62.1	Dimensionamento unidades inserção	316
12.63	INTERFERECOLOR variável de sistema	317
12.63.1	Cor de interferência	317
12.64	INTERFERELAYER variável de sistema	317
12.64.1	Camada de interferência	317
12.65	INTERFERENCELEVEL variável de sistema	317
12.65.1	Nível de Verificação de Interferência	317
12.66	INTERFEREOBJVS variável de sistema	318
12.66.1	Estilo visual da entidade de interferência	318
12.67	INTERFEREVPVS variável de sistema	318
12.67.1	Estilo visual do viewport de interferência	318
12.68	INTERIORELEVATIONMINLENGTH variável de sistema	318
12.68.1	Comprimento Mínimo da Elevação Interior	318
12.69	INTERIORELEVATIONOFFSET variável de sistema	319
12.69.1	Distância do Deslocamento da Elevação Interior	319
12.70	INTERSECTEDENTITIES variável de sistema	319
12.70.1	Resolver a interseção	319



## Conteúdo

12.71	INTERSECTIONCOLOR variável de sistema	320
12.71.1	Cor da intersecção	320
12.72	INTERSECTIONDISPLAY variável de sistema	320
12.72.1	Visualização da intersecção	320
12.73	ISAVEBAK variável de sistema	320
12.73.1	Backup de salvamento incremental	320
12.74	ISAVEPERCENT variável de sistema	321
12.74.1	Percentual de salvamento	321
12.75	ISOLINES variável de sistema	321
12.75.1	Isolinhas	321
13.	K	323
13.1	KEEPCONNECTIONS variável de sistema	323
13.1.1	Resolver interferências e lacunas	323
14.	L	324
14.1	LASTANGLE variável de sistema	324
14.1.1	Ultimo angulo (Somente-leitura)	324
14.2	LASTPOINT variável de sistema	324
14.2.1	Ultimo ponto	324
14.3	LASTPROMPT variável de sistema	324
14.3.1	Ultimo aviso/prompt (Somente-leitura)	324
14.4	LATITUDE variável de sistema	324
14.4.1	Latitude	324
14.5	LAYERFILTEREXCESS variável de sistema	325
14.5.1	Excesso de Filtros de Camada	325
14.6	LAYERPMODE variável de sistema	325
14.6.1	Modo anterior da camada	325
14.7	LAYLOCKFADECTL variável de sistema	326
14.7.1	Controle de esmaecimento da camada bloqueada	326
14.8	LAYOUTREGENCTL variável de sistema	326
14.8.1	Controla a regeneração do Layout	326
14.9	LAYOUTTAB variável de sistema	326
14.9.1	Guias layout e modelo	326
14.10	LEGACYCODESEARCH variável de sistema	327
14.10.1	Modo de pesquisa de código herdado (Somente-leitura)	327
14.11	LENGTHUNITS variável de sistema	327
14.11.1	Unidades de comprimento	327
14.12	LENLENGTH variável de sistema	327
14.12.1	Comprimento da lente (Somente-leitura)	327
14.13	LEVELOFDETAIL variável de sistema	328
14.13.1	Nível de detalhe da Composição	328
14.14	LICFLAGS variável de sistema	328
14.14.1	Componentes licenciados (Somente-leitura)	328
14.15	LIGHTGLYPHCOLOR variável de sistema	329
14.15.1	Cor para luz glifo	329
14.16	LIGHTGLYPHDISPLAY variável de sistema	329
14.16.1	Exibição de luz	329
14.17	LIGHTINGUNITS variável de sistema	329
14.17.1	Unidades ilumin	329



## Conteúdo

14.18	LIGHTWEBGLYPHCOLOR variável de sistema	330
14.18.1	Cor para luz rede glifo	330
14.19	LIMCHECK variável de sistema	330
14.19.1	Checar limites	330
14.20	LIMMAX variável de sistema	330
14.20.1	Limites máximos	330
14.21	LIMMIN variável de sistema	331
14.21.1	Limites mínimos	331
14.22	LINEARARROWHEADLENGTH variável de sistema	331
14.22.1	Comprimento predefinido da cabeça	331
14.23	LINEARARROWHEADWIDTH variável de sistema	331
14.23.1	Largura predefinida da cabeça	331
14.24	LINEARARROWTHICKNESS variável de sistema	332
14.24.1	Espessura predefinida	332
14.25	LINEARBRIGHTNESS variável de sistema	332
14.25.1	Brilho linear	332
14.26	LINEARCONTRAST variável de sistema	332
14.26.1	Contraste linear	332
14.27	LINETYPE3DPLINE variável de sistema	333
14.27.1	Tipo de linha Polilinha 3D	333
14.28	LISPINIT variável de sistema	333
14.28.1	LISP init	333
14.29	LOADMECHANICAL2D variável de sistema	334
14.29.1	Editor Mecânica 2D	334
14.30	LOCALE variável de sistema	334
14.30.1	Local (Somente-leitura)	334
14.31	LOCALROOTPREFIX variável de sistema	334
14.31.1	Prefixo raiz local (Somente-leitura)	334
14.32	LOCKUI variável de sistema	335
14.32.1	Bloquear elementos da interface do usuário	335
14.33	LOFTANG1 variável de sistema	335
14.33.1	Angulo 1 de loft	335
14.34	LOFTANG2 variável de sistema	336
14.34.1	Angulo de loft 2	336
14.35	LOFTMAG1 variável de sistema	337
14.35.1	Magnitude loft 1	337
14.36	LOFTMAG2 variável de sistema	338
14.36.1	Magnitude loft 2	338
14.37	LOFTNORMALS variável de sistema	338
14.37.1	Normais do loft	338
14.38	LOFTPARAM variável de sistema	339
14.38.1	Param. do loft	339
14.39	LOGFILEMODE variável de sistema	339
14.39.1	Modo arq. log	339
14.40	LOGFILENAME variável de sistema	340
14.40.1	Nome do arquivo de log (Somente-leitura)	340
14.41	LOGFILEPATH variável de sistema	340
14.41.1	Caminho arq. log	340



## Conteúdo

14.42	LOGGEDINSTATUS variável de sistema	340
14.42.1	Conectado (Somente-leitura)	340
14.43	LOGINNAME variável de sistema	340
14.43.1	Nome de Log In (Somente-leitura)	340
14.44	LONGITUDE variável de sistema	341
14.44.1	Longitude	341
14.45	LOOKFROMDIRECTIONMODE variável de sistema	341
14.45.1	Modo de direção de LookFrom	341
14.46	LOOKFROMFEEDBACK variável de sistema	342
14.46.1	Feedback de LookFrom	342
14.47	LOOKFROMZOOMEXTENTS variável de sistema	342
14.47.1	Zoom Extensao em LookFrom	342
14.48	LTGAPSELECTION variável de sistema	343
14.48.1	Seleção da lacuna do tipo de linha	343
14.49	LTSCALE variável de sistema	343
14.49.1	Escala do tipo de linha	343
14.50	LUNITS variável de sistema	343
14.50.1	Tipo de unidade linear	343
14.51	LUPREC variável de sistema	344
14.51.1	Precisão linear da unidade	344
14.52	LWDEFAULT variável de sistema	344
14.52.1	Espessura da linha padrão	344
14.53	LWDISPLAY variável de sistema	345
14.53.1	Mostrar espessura da linha	345
14.54	LWDISPSCALE variável de sistema	345
14.54.1	Mostrar escala de espess. Linha	345
14.55	LWUNITS variável de sistema	345
14.55.1	Unidades da espess. linha	345
15.	M	347
15.1	MACROREC variável de sistema	347
15.1.1	Gravação de Macro	347
15.2	MANIPULATOR variável de sistema	347
15.2.1	Manipulator	347
15.3	MANIPULATORCOLORTHEME variável de sistema	347
15.3.1	Tema cor de Manipulator	347
15.4	MANIPULATORDURATION variável de sistema	348
15.4.1	Duração do Manipulator	348
15.5	MANIPULATORHANDLE variável de sistema	349
15.5.1	Alça do Manipulator	349
15.6	MANIPULATORSIZE variável de sistema	349
15.6.1	Tam. do Manipulator	349
15.7	MASSPREC variável de sistema	349
15.7.1	Precisão de massa	349
15.8	MASSPROPACCURACY variável de sistema	350
15.8.1	Precisão relativa de cálculo das propriedades de massa	350
15.9	MASSUNITS variável de sistema	351
15.9.1	Unid. massa	351
15.10	MAXACTVP variável de sistema	351



## Conteúdo

15.10.1	Número máx. de viewports ativas	351
15.11	MAXHATCH variável de sistema	352
15.11.1	Número máx. traços de hachuras	352
15.12	MAXSORT variável de sistema	352
15.12.1	Ordenamento máx.	352
15.13	MAXTHREADS variável de sistema	352
15.13.1	Número máximo de canais (threads)	352
15.14	MBSTATE variável de sistema	353
15.14.1	Estado do Navegador de Mecânica (Somente-leitura)	353
15.15	MBUTTONPAN variável de sistema	353
15.15.1	Pan por botão médio	353
15.16	MEASUREINIT variável de sistema	353
15.16.1	Medida inicial	353
15.17	MEASUREMENT variável de sistema	354
15.17.1	Medida	354
15.18	MECH2DSAVEFORMAT variável de sistema	354
15.18.1	Mecânica 2D formato de salvamento	354
15.19	MECHANICALBLOCKSOPTIONS variável de sistema	355
15.19.1	Opções de blocos de Mecânica	355
15.20	MECHANICALBROWSERSETTINGS variável de sistema	355
15.20.1	Opções do Navegador de Mecânica	355
15.21	MENUBAR (EXCETO para OS X) variável de sistema	356
15.21.1	Barra menus	356
15.22	MENUCTL variável de sistema	356
15.22.1	Controle de menu	356
15.23	MENUECHO variável de sistema	357
15.23.1	Eco do menu	357
15.24	MENUNAME variável de sistema	357
15.24.1	Nome do menu (Somente-leitura)	357
15.25	MESHTYPE variável de sistema	357
15.25.1	Tipo de malha	357
15.26	MIDDLECLICKCLOSE variável de sistema	358
15.26.1	Fechar com o clique do botão médio (Mac& Linux)	358
15.27	MILLISECS variável de sistema	358
15.27.1	Milissegundos (Somente-leitura)	358
15.28	MIRRHATCH variável do sistema	358
15.28.1	Espelhar padrões de hachura	358
15.29	MIRRTXT variável de sistema	359
15.29.1	Espelhar texto	359
15.30	MLEADERSCALE variável de sistema	359
15.30.1	Escala multichamada	359
15.31	MODEMACRO variável de sistema	359
15.31.1	Macro modo	359
15.32	MSLTSCALE variável de sistema	360
15.32.1	Escala do tipo-linha no Model space	360
15.33	MSOLESCALE variável de sistema	360
15.33.1	Escala OLE do ModelSpace	360
15.34	MTEXTAUTOSTACK variável de sistema	361



## Conteúdo

15.34.1	Empilhar automático o texto multilinha	361
15.35	MTEXTCOLUMN variável de sistema	361
15.35.1	Configuração de coluna de texto em múltiplas linhas	361
15.36	MTEXTDETECTSPACE variável de sistema	361
15.36.1	Detecção de espaço para criar listas no editor textom	361
15.37	MTEXTED variável de sistema	362
15.37.1	Editor de texto multilinha	362
15.38	MTEXTFIXED variável de sistema	362
15.38.1	Fixado texto multilinha	362
15.39	MTEXTTOOLBAR variável de sistema	362
15.39.1	Barra de Formatação TextoM	362
15.40	MTFLAGS variável de sistema	363
15.40.1	Flags Multi-Threading	363
15.41	MULTISELECTANGULARTOLERANCE variável de sistema	363
15.41.1	Tolerância angular em BimMultiSelecionar	363
15.42	MYDOCUMENTSPREFIX variável de sistema	364
15.42.1	Prefixo raiz de MeusDocumentos (Somente-leitura)	364
16.	<b>N</b>	365
16.1	NAVVCUBEDISPLAY variável de sistema	365
16.1.1	Exibir LookFrom	365
16.2	NAVVCUBELOCATION variável de sistema	365
16.2.1	Localização de LookFrom	365
16.3	NAVVCUBEOPACITY variável de sistema	366
16.3.1	Opacidade de LookFrom	366
16.4	NAVVCUBEORIENT variável de sistema	366
16.4.1	Orientação de LookFrom	366
16.5	NEARESTDISTANCE variável de sistema	366
16.5.1	Distância +Próxima	366
16.6	NOMUTT variável de sistema	367
16.6.1	Sem murmúrio	367
16.7	NORTHDIRECTION variável de sistema	368
16.7.1	Direção norte	368
17.	<b>O</b>	369
17.1	OBJECTISOLATIONMODE variável de sistema	369
17.1.1	Modo de Isolamento de Objeto	369
17.2	OBSCUREDColor variável de sistema	369
17.2.1	Cor obscurecida	369
17.3	OBSCUREDTYPE variável de sistema	370
17.3.1	Tipo-linha obscurecida	370
17.4	OFFSETDIST variável de sistema	370
17.4.1	Distância deslocar	370
17.5	OFFSETERASE variável de sistema	371
17.5.1	Apagar deslocam.	371
17.6	OFFSETGAPTYPE variável de sistema	371
17.6.1	Tipo lacuna deslocam.	371
17.7	OLEFRAME variável de sistema	372
17.7.1	Quadro OLE	372
17.8	OLEHIDE variável de sistema	372



## Conteúdo

17.8.1	Ocultar OLE	372
17.9	OLEQUALITY variável de sistema	372
17.9.1	Qualidade OLE	372
17.10	OLESTARTUP variável de sistema	373
17.10.1	Início do OLE	373
17.11	OPMSTATE variável de sistema	373
17.11.1	Estado do painel Propriedades (Somente-leitura)	373
17.12	ORBITAUTOTARGET variável de sistema	374
17.12.1	Alvo Automático ao Orbitar	374
17.13	ORTHOMODE variável de sistema	374
17.13.1	Modo Ortogonal	374
17.14	OSMODE variável de sistema	374
17.14.1	Modo snap ao objeto	374
17.15	OSNAPCOORD variável de sistema	375
17.15.1	Coord. do snap de entidade	375
17.16	OSNAPZ variável de sistema	376
17.16.1	Ignorar elevação do snap de entidade	376
17.17	OSOPTIONS variável de sistema	376
17.17.1	Opções do Snap a Entidade	376
17.18	OVERKILLLAYER variável de sistema	376
17.18.1	Camada de Entidades Duplicadas	376
18.	P	378
18.1	PANBUFFER variável de sistema	378
18.1.1	Buffer de Pan	378
18.2	PANELBUTTONSIZE variável de sistema	378
18.2.1	Tamanho do botão de controle do painel	378
18.3	PAPERUPDATE variável de sistema	379
18.3.1	Atualiz. de papel	379
18.4	PARAMETERCOPYMODE variável de sistema	379
18.4.1	Modo de cópia do parâmetro	379
18.5	PARAMETERMATCHMODE variáveis de sistema	380
18.5.1	Corresponder Blocos Paramétricos por parâmetros	380
18.6	PARAMETRICBLOCKS2DPATH variável de sistema	380
18.6.1	Caminho de diretório de Blocos 2D Paramétricos	380
18.7	PARAMETRIZECONNECTIONS variável de sistema	381
18.7.1	Parametrizar Conexões	381
18.8	PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION variável de sistema	381
18.8.1	Visualize operações paramétricas em referências de blocos	381
18.9	PDFANIMATIONFPS variável de sistema	381
18.9.1	Quadros por segundo	381
18.10	PDFCACHE variável de sistema	382
18.10.1	Cachê de Pdf	382
18.11	PDFCREATEBOOKMARKS variável de sistema	382
18.11.1	Criar marcadores	382
18.12	PDFEMBEDDEDTF variável de sistema	383
18.12.1	Fontes embutidas PDF	383
18.13	PDFEXPORTHYPERLINKS variável de sistema	383
18.13.1	Exportar hiperlinks	383



## Conteúdo

18.14	PDFFRAME variável de sistema	383
18.14.1	Quadro PDF	383
18.15	PDFIMAGEANTIALIAS variável de sistema	384
18.15.1	Efeito anti-alias na imagem	384
18.16	PDFIMAGECOMPRESSION variável de sistema	384
18.16.1	Compressão de imagem	384
18.17	PDFIMAGEDPI variável de sistema	384
18.17.1	DPI da imagem	384
18.18	PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT variável de sistema	385
18.18.1	Aplicar propriedades de espessura da linha	385
18.19	PDFIMPORTASBLOCK variável de sistema	385
18.19.1	Importar como bloco	385
18.20	PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR variável de sistema	385
18.20.1	Fator de espaço entre-caracteres	385
18.21	PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS variável de sistema	386
18.21.1	Combinar entidades de texto	386
18.22	PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES variável de sistema	386
18.22.1	Converter preenchimentos sólidos em hachuras	386
18.23	PDFIMPORTIMAGEPATH variável de sistema	387
18.23.1	Pasta de Imagens Raster	387
18.24	PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS variável de sistema	387
18.24.1	Unir segmentos de arco e de linha	387
18.25	PDFIMPORTLAYERSUSETYPE variável de sistema	387
18.25.1	Camadas	387
18.26	PDFIMPORTRASTERIMAGES variável de sistema	388
18.26.1	Imagens Raster	388
18.27	PDFIMPORTSOLIDFILLS variável de sistema	388
18.27.1	Preench. sólidos	388
18.28	PDFIMPORTSPACEFACTOR variável de sistema	388
18.28.1	Fator de espaço entre-palavras	388
18.29	PDFIMPORTTRUETYPETEXT variável de sistema	389
18.29.1	Texto TrueType	389
18.30	PDFIMPORTTRUETYPETEXTASGEOMETRY variável de sistema	389
18.30.1	Importar texto TrueType como geometria	389
18.31	PDFIMPORTUSECLIPPING variável de sistema	390
18.31.1	Aplicar recorte	390
18.32	PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION variável de sistema	390
18.32.1	Importar geometria com otimização	390
18.33	PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING variável de sistema	390
18.33.1	Recortar imagens	390
18.34	PDFIMPORTUSEPAGEBORDERCLIPPING variável de sistema	391
18.34.1	Aplicar recorte na borda da página	391
18.35	PDFIMPORTVECTORGEOMETRY variável de sistema	391
18.35.1	Geometria vetorial	391
18.36	PDFLAYERSSETTING variável de sistema	391
18.36.1	Suporte a camada em PDF	391
18.37	PDFLAYOUTSTOEXPORT variável de sistema	392
18.37.1	Layouts PDF a exportar	392



## Conteúdo

18.38	PDFMERGECONTROL variável de sistema	392
18.38.1	Controle de Mesclagem de PDF	392
18.39	PDFNOTIFY variável de sistema	393
18.39.1	Notificar PDF	393
18.40	PDFOPENINVIEWER variável de sistema	393
18.40.1	Abrir no visualizador	393
18.41	PDFOSNAP variável de sistema	393
18.41.1	Snap a entidade em PDF	393
18.42	PDFPAPERHEIGHT variável de sistema	394
18.42.1	PDF substituir - altura papel	394
18.43	PDFPAPERSIZEOVERRIDE variável de sistema	394
18.43.1	Tam. substituto do papel para PDF	394
18.44	PDFPAPERWIDTH variável de sistema	394
18.44.1	PDF substituir - largura papel	394
18.45	PDFPDFA variável de sistema	395
18.45.1	Suporte a formato PDF/A	395
18.46	PDFPRCCOMPRESSION variável de sistema	395
18.46.1	Compressão de PRC	395
18.47	PDFPRCEXPORT variável de sistema	396
18.47.1	Modo de Exportar PRC	396
18.48	PDFPRCPROJECTION variável de sistema	396
18.48.1	Projeção PRC	396
18.49	PDFPRCVIEWMODE variável de sistema	396
18.49.1	Modo de Vista PRC	396
18.50	PDFSHXTEXTASGEOMETRY variável de sistema	397
18.50.1	Texto SHX em PDF como geometria	397
18.51	PDFSIMPLEGEOOPTIMIZATION variável de sistema	397
18.51.1	Otimização de geometria simples PDF	397
18.52	PDFTTFTEXTASGEOMETRY variável de sistema	398
18.52.1	Texto TTF em PDF como geometria	398
18.53	PDFUSEPLOTSTYLES variável de sistema	398
18.53.1	Usar estilos de plotagem de PDF	398
18.54	PDFVECTORRESOLUTIONDPI variável de sistema	398
18.54.1	Resolução Vetorial em DPI	398
18.55	PDFZOOMTOEXTENTSMODE variável de sistema	399
18.55.1	Modo PDF zoom na extensão	399
18.56	PDMODE variável de sistema	399
18.56.1	Modo exibição pontos	399
18.57	PDSIZE variável de sistema	400
18.57.1	Tamanho de exibição do Ponto	400
18.58	PEDITACCEPT variável de sistema	400
18.58.1	Polyline edit accept	400
18.59	PELLIPSE variável de sistema	401
18.59.1	Elipse em polilinha	401
18.60	PERIMETER variável de sistema	401
18.60.1	Último perímetro (Somente-leitura)	401
18.61	PERSPECTIVE variável de sistema	401
18.61.1	Perspectiva	401



## Conteúdo

18.62	PFACEVMAX variável de sistema	402
18.62.1	Máximo de vértices na malha Polyface (Somente-leitura)	402
18.63	PICKADD variável de sistema	402
18.63.1	Escolha Adic.	402
18.64	PICKAUTO variável de sistema	402
18.64.1	Comportamento da janela de seleção	402
18.65	PICKBOX variável de sistema	403
18.65.1	Pick box	403
18.66	PICKDRAG variável de sistema	404
18.66.1	Escolha arraste	404
18.67	PICKFIRST variável de sistema	404
18.67.1	Escolha prim.	404
18.68	PICKSTYLE (EXCETO para OS X) variável de sistema	404
18.68.1	Estilo do clique	404
18.69	PICTUREEXPORTSCALE variável de sistema	405
18.69.1	Fator de escala de exportação em imagem	405
18.70	PLACESBARFOLDER1 variável de sistema	405
18.70.1	Primeira pasta	405
18.71	PLACESBARFOLDER2 variável de sistema	406
18.71.1	Segunda pasta	406
18.72	PLACESBARFOLDER3 variável de sistema	406
18.72.1	Terceira pasta	406
18.73	PLACESBARFOLDER4 variável de sistema	407
18.73.1	Quarta pasta (Windows)	407
18.74	PLATFORM variável de sistema	408
18.74.1	Plataforma (Somente-leitura)	408
18.75	PLINECACHE variável de sistema	408
18.75.1	Cache de polilinha	408
18.76	PLINECONVERTMODE variável de sistema	408
18.76.1	Modo de conversão Polilinha	408
18.77	PLINEGEN variável de sistema	409
18.77.1	Geração da polilinha	409
18.78	PLINEREVERSEWIDTHS variável de sistema	409
18.78.1	Inverter larguras	409
18.79	PLINETYPE variável de sistema	410
18.79.1	Tipo de polilinha	410
18.80	PLINEWID variável de sistema	410
18.80.1	Largura da polilinha	410
18.81	PLOTFCGPATH variável de sistema	410
18.81.1	Caminho de configuração da Plotadora	410
18.82	PLOTID variável de sistema	411
18.82.1	Id da plotagem (obsoleto)	411
18.83	PLOTOUTPUTPATH variável de sistema	411
18.83.1	Plotar caminho saída	411
18.84	PLOTSTYLEPATH variável de sistema	411
18.84.1	Caminho estilos plot	411
18.85	PLOTTER variável de sistema	412
18.85.1	Plotter (obsoleto)	412



## Conteúdo

18.86	PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE variável de sistema	412
18.86.1	Substituição de plotagem da transparência	412
18.87	PLQUIET variável de sistema	412
18.87.1	Plotar silenciosamente	412
18.88	POINTCLOUD2DVSDISPLAY variável de sistema	413
18.88.1	Alterna mostrar/ocultar a caixa delimitadora no modo Arame 2D	413
18.89	POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY variável de sistema	413
18.89.1	Alternar tamanhos de pontos adaptáveis versus fixos	413
18.90	POINTCLOUDBOUNDARY variável de sistema	413
18.90.1	Mostrar/ocultar limites de extensão da nuvem de pontos	413
18.91	POINTCLOUDCACHEFOLDER variável de sistema	414
18.91.1	Pasta de cache de disco	414
18.92	POINTCLOUDEYEDOMELIGHTING variável de sistema	414
18.92.1	Força de iluminação da cúpula em domo	414
18.93	POINTCLOUDGAPFILLING variável de sistema	415
18.93.1	Tamanho do preenchimento da lacuna	415
18.94	POINTCLOUDHSPC sistema variável	415
18.94.1	Formato de Nuvem de pontos (HSPC/BCAD)	415
18.95	POINTCLOUDIGNOREGEO TAGS variável do sistema	415
18.95.1	Ignore as geo tags nos dados de origem (obsoleto!)	415
18.96	POINTCLOUDNORMALS variável de sistema	416
18.96.1	Cálculo da Normal	416
18.97	POINTCLOUDPOINTMAX variável de sistema	416
18.97.1	Número máximo de pontos exibidos na tela (em milhões)	416
18.98	POINTCLOUDPOINTSIZ variável de sistema	417
18.98.1	Tamanho do ponto	417
18.99	POLARADDANG variável de sistema	417
18.99.1	Adicionar ângulos polares	417
18.100	POLARANG variável de sistema	418
18.100.1	Ângulo polar	418
18.101	POLARDIST variável de sistema	418
18.101.1	Distância polar	418
18.102	POLARMODE variável de sistema	418
18.102.1	Modo polar	418
18.103	POLYSIDES variável de sistema	419
18.103.1	Lados do polígono	419
18.104	POPERATIONSCOLOR variável de sistema	419
18.104.1	Cor das operações paramétricas	419
18.105	POPUPS variável de sistema	419
18.105.1	Pop-ups (Somente-leitura)	419
18.106	PREVIEWDELAY variável de sistema	420
18.106.1	Demora para visualizar seleção	420
18.107	PREVIEWEFFECT variável de sistema	420
18.107.1	Efeito da prévia da seleção	420
18.108	PREVIEWFILTER variável de sistema	420
18.108.1	Filtro de seleção	420
18.109	PREVIEWTYPE variável de sistema	421
18.109.1	Tipo da prévia	421



## Conteúdo

18.110	PREVIEWWNDINOPENDLG variável de sistema	421
18.110.1	Janela de pré-visualização no diálogo aberto	421
18.111	PRINTFILE variável de sistema	422
18.111.1	Impr. arq.	422
18.112	PRINTPDFPREVIEW variável de sistema	422
18.112.1	Imprimir como PDF Preview	422
18.113	PRODUCT variável de sistema	422
18.113.1	Produto (Somente-leitura)	422
18.114	PROFILEOFFSETBEHAVIOR variável de sistema	423
18.114.1	Comportamento do deslocamento do perfil	423
18.115	PROGBAR variável de sistema	423
18.115.1	Barra progresso	423
18.116	PROGRAM variável de sistema	423
18.116.1	Programa (Somente-leitura)	423
18.117	PROJECTIONTYPE variável de sistema	424
18.117.1	Tipo de projeção da vista do desenho	424
18.118	PROJECTLOCATIONVISIBILITY variável de sistema	425
18.118.1	Visibilidade do marcador de Local do Projeto	425
18.119	PROJECTNAME variável de sistema	425
18.119.1	Nome do projeto	425
18.120	PROJECTSEARCHPATHS variável de sistema	426
18.120.1	Caminhos busca do projeto	426
18.121	PROJMODE variável de sistema	426
18.121.1	Modo de Projeção	426
18.122	PROMPTMENU variável de sistema	426
18.122.1	Menu de aviso	426
18.123	PROMPTMENUFLAGS variável de sistema	427
18.123.1	Flags do menu de avisos	427
18.124	PROMPTOPTIONFORMAT variável de sistema	427
18.124.1	Formato de opção do aviso	427
18.125	PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS variável de sistema	428
18.125.1	Opção de prompt para palavras-chave traduzidas	428
18.126	PROPAGATESEARCHSPACE variável de sistema	429
18.126.1	Pesquisar espaço	429
18.127	PROPAGATETOLERANCE variável de sistema	429
18.127.1	Tolerância de posição	429
18.128	PROPERTYPREVIEW variável de sistema	429
18.128.1	Prévia da Propriedade	429
18.129	PROPERTYPREVIEWDELAY variável de sistema	430
18.129.1	Atraso na Prévia da Propriedade	430
18.130	PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT variável de sistema	430
18.130.1	Limite da Prévia da Propriedade do Objeto	430
18.131	PROPOBJLIMIT variável de sistema	431
18.131.1	Limite das propriedades dos objetos	431
18.132	PROPPREVTIMEOUT variável de sistema	431
18.132.1	Tempo limite para Prévia da Propriedade	431
18.133	PROPUNITS variável de sistema	431
18.133.1	Unidades de propriedade	431



## Conteúdo

18.134	PROXYGRAPHICS variável de sistema	432
18.134.1	Gráficos proxy	432
18.135	PROXYNOTICE variável de sistema	432
18.135.1	Nota do proxy	432
18.136	PROXYSERVERENABLED variável de sistema	433
18.136.1	Servidor proxy	433
18.137	PROXYSERVERHTTP variável de sistema	433
18.137.1	Servidor HTTP	433
18.138	PROXYSERVERHTTPSPORT variável de sistema	433
18.138.1	Porta do servidor HTTP	433
18.139	PROXYSERVERHTTPS variável de sistema	433
18.139.1	Servidor HTTPS	433
18.140	PROXYSERVERHTTPSPORT variável de sistema	434
18.140.1	Porta do servidor HTTPS	434
18.141	PROXYSERVERPASSWORD variável de sistema	434
18.141.1	Senha do usuário	434
18.142	PROXYSERVERUSER variável de sistema	434
18.142.1	Nome de usuário	434
18.143	PROXYSHOW variável de sistema	434
18.143.1	Mostrar proxy	434
18.144	PROXYWEBSEARCH variável de sistema	435
18.144.1	Busca na internet pelo proxy	435
18.145	PSLTSCALE variável de sistema	435
18.145.1	Escala do tipo de linha no Paper Space	435
18.146	PSOLHEIGHT variável de sistema	436
18.146.1	Altura do Polísolido	436
18.147	PSOLWIDTH variável de sistema	436
18.147.1	Largura de Polísolido	436
18.148	PSTYLEMODE variável de sistema	436
18.148.1	Modo de estilo de plotagem (Somente-leitura)	436
18.149	PSTYLEPOLICY variável de sistema	437
18.149.1	Política estilo de plot	437
18.150	PSVPSCALE variável de sistema	437
18.150.1	Escala da viewport no PaperSpace	437
18.151	PUBLISHALLSHEETS variável de sistema	437
18.151.1	Publicar todas as folhas	437
18.152	PUBLISHCOLLATE variável de sistema	438
18.152.1	Agrupar folhas publicadas	438
18.153	PUCSBASE variável de sistema	438
18.153.1	Paper Space UCS base (Somente-leitura)	438
19.	Q	440
19.1	QAFLAGS variável de sistema	440
19.1.1	Flags do Controle de Qualidade	440
19.2	QSELECTAUTOCLOSE variável de sistema	440
19.2.1	Fechamento automático da Seleção Rápida	440
19.3	QSELECTINIT variável de sistema	441
19.3.1	Seleção Rápida inicial	441
19.4	QSELECTLIST variável de sistema	441



## Conteúdo

19.4.1	Lista de Seleção Rápida	441
19.5	QTEXTMODE variável de sistema	442
19.5.1	Modo de texto rápido	442
19.6	QUADCOMMANDLAUNCH variável de sistema	443
19.6.1	Comando de lançamento padrão do quad	443
19.7	QUADDISPLAY variável de sistema	443
19.7.1	Exibir Quad	443
19.8	QUADEXPANDEDELAY variável de sistema	444
19.8.1	Atraso para expandir quad	444
19.9	QUADEXPANDTABDELAY variável de sistema	444
19.9.1	Atraso ao expandir aba do Quad	444
19.10	QUADGOTRSPARENT variável de sistema	444
19.10.1	Quad vira transparente	444
19.11	QUADHIDEDELAY variável de sistema	445
19.11.1	Atraso ao ocultar quad	445
19.12	QUADHIDEMARGIN variável de sistema	445
19.12.1	Margem para ocultar quad	445
19.13	QUADICONSIZE variável de sistema	445
19.13.1	Tamanho do ícone do Quad	445
19.14	QUADICONSPACE variável de sistema	446
19.14.1	Espaço ícone quad	446
19.15	QUADMOSTRECENTITEMS variável de sistema	447
19.15.1	Itens mais recentes quad	447
19.16	QUADPOPUPCORNER variável de sistema	447
19.16.1	Canto popup quad	447
19.17	QUADSHOWDELAY variável de sistema	448
19.17.1	Atraso mostrar quad	448
19.18	QUADWIDTH variável de sistema	448
19.18.1	Largura quad	448
20.	R	449
20.1	R12SAVEACCURACY variável de sistema	449
20.1.1	Precisão ao Salvar em R12	449
20.2	R12SAVEDEVIATION variável de sistema	449
20.2.1	Desvio ao Salvar em R12	449
20.3	RASTERPREVIEW variável de sistema	449
20.3.1	Prévia raster	449
20.4	RE_INIT variável de sistema	450
20.4.1	Reinicializar Aliases (Somente-leitura)	450
20.5	REALTIMESPEEDUP variável de sistema	450
20.5.1	Velocidade em tempo-real	450
20.6	REALWORLDSCALE variável de sistema	450
20.6.1	Escala mundo real	450
20.7	RECENTFILES variável de sistema	451
20.7.1	Contagem máxima da lista de arquivos recentes	451
20.8	RECENTPATH variável de sistema	451
20.8.1	Caminho recente	451
20.9	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_ALPHA variável de sistema	451
20.9.1	Opacidade da face	451



## Conteúdo

20.10	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_COLOR variável de sistema_____	452
20.10.1	Cor da face_____	452
20.11	REDHILITE_HIDDENEDGE_ALPHA variável de sistema_____	452
20.11.1	Opacidade aresta_____	452
20.12	REDHILITE_HIDDENEDGE_COLOR variável de sistema_____	452
20.12.1	Cor da borda oculta_____	452
20.13	REDHILITEFULL_EDGE_ALPHA variável de sistema_____	453
20.13.1	Opacidade aresta_____	453
20.14	REDHILITEFULL_EDGE_COLOR variável de sistema_____	453
20.14.1	Cor da aresta_____	453
20.15	REDHILITEFULL_EDGE_SHOWHIDDEN variável de sistema_____	453
20.15.1	Ocultar arestas_____	453
20.16	REDHILITEFULL_EDGE_SMOOTHING variável de sistema_____	454
20.16.1	Suavidade da aresta_____	454
20.17	REDHILITEFULL_EDGE_THICKNESS variável de sistema_____	454
20.17.1	Espessura da aresta_____	454
20.18	REDHILITEFULL_FACE_ALPHA variável de sistema_____	454
20.18.1	Transparência da face_____	454
20.19	REDHILITEFULL_FACE_COLOR variável de sistema_____	455
20.19.1	Cor da face_____	455
20.20	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_ALPHA variável de sistema_____	455
20.20.1	Opacidade aresta_____	455
20.21	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_COLOR variável de sistema_____	456
20.21.1	Cor da aresta_____	456
20.22	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW variável de sistema_____	456
20.22.1	Brilho_____	456
20.23	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SMOOTHING variável de sistema_____	456
20.23.1	Suavidade da aresta_____	456
20.24	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_THICKNESS variável de sistema_____	457
20.24.1	Espessura da aresta_____	457
20.25	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_ALPHA variável de sistema_____	457
20.25.1	Transparência do brilho_____	457
20.26	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_COLOR variável de sistema_____	457
20.26.1	Cor do brilho_____	457
20.27	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_SMOOTHING variável de sistema_____	458
20.27.1	Suavidade do brilho_____	458
20.28	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_THICKNESS variável de sistema_____	459
20.28.1	Espessura do brilho_____	459
20.29	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_ALPHA variável de sistema_____	460
20.29.1	Opacidade da face_____	460
20.30	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_COLOR variável de sistema_____	460
20.30.1	Cor da face_____	460
20.31	REDHILITEPARTIAL_UNSELECTEDEGE_SHOWHIDDEN variável de sistema_____	460
20.31.1	Ocultar arestas_____	460
20.32	REDSDKLINESMOOTHING variável de sistema_____	461
20.32.1	Suavização da linha_____	461
20.33	REDUCELENGTHTYPE variável de sistema_____	461
20.33.1	Tipo de Comprimento da Redução_____	461



## Conteúdo

20.34	REDUCELENGTHVALUE variável de sistema	461
20.34.1	Valor de Comprimento da Redução	461
20.35	REFEDITLOCKNOTINWORKSET variável de sistema	462
20.35.1	Bloquear EditarRef	462
20.36	REFEDITNAME variável de sistema	462
20.36.1	EditarRef nome (Somente-leitura)	462
20.37	REFPATHTYPE variável de sistema	462
20.37.1	Tipo padrão de caminho para os arquivos de referência	462
20.38	REGENMODE variável de sistema	463
20.38.1	Modo de regeneração	463
20.39	REGEXPAND variável de sistema	463
20.39.1	Caminhos do registro de tipo expandido	463
20.40	REMEMBERFOLDERS variável de sistema	463
20.40.1	Lembrar pastas	463
20.41	RENDERCOMPOSITIONMATERIAL variável de sistema	464
20.41.1	Renderizar Material da Composição	464
20.42	RENDERMATERIALDOWNLOAD variável de sistema	464
20.42.1	Baixar recursos ausentes para materiais de renderização	464
20.43	RENDERMATERIALSPATH variável de sistema	465
20.43.1	Caminho do diretório dos materiais de renderização	465
20.44	RENDERUSINGHARDWARE variável de sistema	465
20.44.1	Render usando hardware	465
20.45	REPORTPANELMODE variável de sistema	466
20.45.1	Modo do painel de relatório	466
20.46	RESTORECONNECTIONS variável de sistema	466
20.46.1	Restaurar Conexões	466
20.47	RESTORELOSTFOCUS variável de sistema	466
20.47.1	Restaurar o foco perdido (Linux)	466
20.48	RETAINEDGRAPHICS variável do sistema	467
20.48.1	Gráficos Retidos	467
20.49	REVCLLOUDARCSTYLE variável de sistema	467
20.49.1	Estilo de arco padrão em nuvens de revisão	467
20.50	REVCLLOUDCREATEMODE variável de sistema	468
20.50.1	Modo de criação de nuvem de revisão	468
20.51	REVCLLOUDGRIPS variável de sistema	468
20.51.1	Alças em nuvem de revisão	468
20.52	REVCLLOUDMAXARCLLENGTH variável de sistema	469
20.52.1	Máximo comprimento de arco em nuvens de revisão	469
20.53	REVCLLOUDMINARCLLENGTH variável de sistema	469
20.53.1	Mínimo comprimento de arco em nuvens de revisão	469
20.54	RHINOVERSION variável de sistema	469
20.54.1	Rhino Export versão	469
20.55	RIBBONDOCKEDHEIGHT variável de sistema	470
20.55.1	Altura da faixa encaixada	470
20.56	RIBBONPANELMARGIN variável de sistema	470
20.56.1	Margem do painel	470
20.57	RIBBONSETTINGSENABLED variável de sistema	471
20.57.1	Controlar configurações da interface da Faixa de opções Liga/Desl	471



## Conteúdo

20.58	RIBBONSTATE variável de sistema	471
20.58.1	Estado da Faixa de opções (Somente-leitura)	471
20.59	ROAMABLEROOTPREFIX variável de sistema	471
20.59.1	Prefixo Raiz transportável (Somente-leitura)	471
20.60	ROLLOVEROPACITY variável de sistema	472
20.60.1	Opacidade no sobrevão	472
20.61	ROLLOVERPARAMS variável de sistema	472
20.61.1	Parâmetros de rolagem	472
20.62	ROLLOVERSELECTIONSET variável de sistema	472
20.62.1	Conjunto de seleção de sobrevão	472
20.63	ROLLOVERTIPS variável de sistema	473
20.63.1	Dicas de rolagem	473
20.64	RTDISPLAY variável de sistema	473
20.64.1	Mostrar em tempo-real	473
20.65	RTISOLATESELECTION variável de sistema	474
20.65.1	Isolamento de seleção em Tempo-real	474
20.66	RTROTATIONSPPEEDFACTOR variável de sistema	474
20.66.1	Fator Velocid. Rotação em Tempo-real	474
20.67	RUBBERBANDCOLOR variável de sistema	474
20.67.1	Cor da faixa elástica	474
20.68	RUBBERBANDSTYLE variável de sistema	475
20.68.1	Estilo tracejado em faixa elástica	475
20.69	RUBBERSHEET (para OS X) variável de sistema	475
20.69.1	Touchpad em retângulo elástico	475
20.70	RUBBERSHEETSENSIBILITY (para OS X) variável de sistema	475
20.70.1	Sensibilidade de ativação do gesto da Folha elástica	475
20.71	RULERDISPLAY variável de sistema	476
20.71.1	Exibir régua	476
20.72	RULERTEXTCOLOR variável de sistema	476
20.72.1	Cor do Texto da Régua	476
20.73	RUNASLEVEL variável de sistema	476
20.73.1	Rodar como nível de licença	476
20.74	RVTRFALEVELOFDDETAIL variável do sistema	477
20.74.1	LOD / Nível de detalhe	477
20.75	RVTVALIDATEBREP variável de sistema	477
20.75.1	Validar geometria BREP	477
21.	S	479
21.1	SAFEMODE variável de sistema	479
21.1.1	Modo Seguro (Somente-leitura)	479
21.2	SAVECHANGETOLAYOUT variável de sistema	479
21.2.1	Salvar alterações ao layout	479
21.3	SAVEFIDELITY variável de sistema	479
21.3.1	Salvar fidelidade	479
21.4	SAVEFILE variável de sistema	480
21.4.1	Salve o nome do arquivo (Somente-leitura)	480
21.5	SAVEFILEPATH variável de sistema	480
21.5.1	Caminho para salvar arquivo	480
21.6	SAVEFORMAT variável de sistema	480



## Conteúdo

21.6.1	Salvar formato	480
21.7	SAVELAYERSNAPSHOT variável de sistema	481
21.7.1	Salvar o Instantâneo da Camada com a vista	481
21.8	SAVENAME variável de sistema	482
21.8.1	Nome do desenho salvo (Somente-leitura)	482
21.9	SAVEONDOCSWITCH variável de sistema	482
21.9.1	Salvar ao alternar documento	482
21.10	SAVEROUNDTRIP variável de sistema	482
21.10.1	Salvar ida e volta	482
21.11	SAVETIME variável de sistema	482
21.11.1	Intervalo para tempo de salvamento	482
21.12	SCREENBOXES variável de sistema	483
21.12.1	Caixas de menu da tela (Somente-leitura)	483
21.13	SCREENMODE variável de sistema	483
21.13.1	Modo de tela (Somente-leitura)	483
21.14	SCREENSIZE variável de sistema	483
21.14.1	Tamanho da tela (Somente-leitura)	483
21.15	SCRLHIST variável de sistema	484
21.15.1	Histórico rolagem	484
21.16	SDI variável de sistema	484
21.16.1	Interface de documento-único (Windows)	484
21.17	SECTIONOFFSETSTEP variável de sistema	485
21.17.1	Etapa de deslocamento do Plano de Corte	485
21.18	SECTIONPLANEVISIBILITY variável de sistema	485
21.18.1	Visibilidade do Plano de corte	485
21.19	SECTIONRESULTINTERVAL variável de sistema	486
21.19.1	Intervalo de resultado do corte	486
21.20	SECTIONSCALE variável de sistema	486
21.20.1	Escala do corte	486
21.21	SECTIONSETTINGSSEARCHPATH variável de sistema	486
21.21.1	Caminho de procura em config. de cortes	486
21.22	SECTIONSHHEETSETTEMPLATEIMPERIAL variável de sistema	487
21.22.1	Template para conjunto de folhas em Imperial	487
21.23	SECTIONSHHEETSETTEMPLATEMETRIC variável de sistema	487
21.23.1	Template para conjunto de folhas em Métrico	487
21.24	SECURELOAD variável de sistema	487
21.24.1	Política de segurança de arquivo executável (Somente-leitura)	487
21.25	SELECTIONANNODISPLAY variável de sistema	488
21.25.1	Mostrar todas as escalas anotativas na seleção	488
21.26	SELECTIONAREA variável de sistema	488
21.26.1	Area de seleção	488
21.27	SELECTIONAREAOPACITY variável de sistema	488
21.27.1	Opacidade da área de seleção	488
21.28	SELECTIONCYCLING variável de sistema	489
21.28.1	Ciclo de seleção	489
21.29	SELECTIONMODES variável de sistema	490
21.29.1	Modos de seleção	490
21.30	SELECTIONPREVIEW variável de sistema	490



## Conteúdo

21.30.1	Mostrar prévia da seleção	490
21.31	SELECTSIMILARMODE variável de sistema	491
21.31.1	Igualar opções para SELECTSIMILAR	491
21.32	SETBYLAYERMODE variável de sistema	491
21.32.1	Definir pelo modo de camada	491
21.33	SHADEDGE variável de sistema	492
21.33.1	Arestas sombreadas	492
21.34	SHADEDIF variável de sistema	492
21.34.1	Difusão de sombreamento	492
21.35	SHEETNUMBERLEADINGZEROES variável de sistema	493
21.35.1	Número da folha com zeros à esquerda	493
21.36	SHEETSETAUTOBACKUP variável de sistema	493
21.36.1	Backup automático de conjunto de folhas	493
21.37	SHEETSETTEMPLATEPATH variável de sistema	494
21.37.1	Caminho do template do Conj. de Folhas	494
21.38	SHORTCUTMENU variável de sistema	494
21.38.1	Menus de atalho	494
21.39	SHORTCUTMENUDURATION variável de sistema	494
21.39.1	Duração do menu de atalho	494
21.40	SHOWBMINSERTWARNINGDIALOG variável de sistema	495
21.40.1	BMININSERT aviso	495
21.41	SHOWDOCTABS variável de sistema	495
21.41.1	Visibilidade das abas	495
21.42	SHOWFULLPATHINTITLE variável de sistema	496
21.42.1	Exibir caminho completo no título	496
21.43	SHOWIDSPROPERTIESONLY variável de sistema	496
21.43.1	Mostrar Somente Propriedades IDS	496
21.44	SHOWLAYERUSAGE variável de sistema	496
21.44.1	Uso da Camada	496
21.45	SHOWSCROLLBUTTONS variável de sistema	497
21.45.1	Botões de rolagem (Mac & Linux)	497
21.46	SHOWTABCLOSEBUTTON variável de sistema	497
21.46.1	Botão Fechar em todas as abas (Mac & Linux)	497
21.47	SHOWTABCLOSEBUTTONACTIVE variável de sistema	497
21.47.1	Botão Fechar na aba ativa (Mac & Linux)	497
21.48	SHOWTABCLOSEBUTTONALL variável de sistema	498
21.48.1	Botão Fechar em todas as abas (Mac & Linux)	498
21.49	SHOWWINDOWLISTBUTTON variável de sistema	498
21.49.1	Mostrar botão da lista de janelas (Mac & Linux)	498
21.50	SHPNAME variável de sistema	498
21.50.1	Nome da shape	498
21.51	SIGWARN variável de sistema	499
21.51.1	Aviso de assinatura	499
21.52	SINGLETONMODE variável de sistema	499
21.52.1	Modo Singleton	499
21.53	SITELOCATIONVISIBILITY variável de sistema	500
21.53.1	Visibilidade do marcador de Local do Site	500
21.54	SKETCHFEATURECOPYMODE variável de sistema	500



## Conteúdo

21.54.1	Modo de cópia do recurso Esboço	500
21.55	SKETCHINC variável de sistema	500
21.55.1	Incremento de croqui	500
21.56	SKPOLY variável de sistema	501
21.56.1	Polilinha croqui	501
21.57	SKYSTATUS variável de sistema	501
21.57.1	Status do céu	501
21.58	SLICETHICKNESSSTEP variável de sistema	502
21.58.1	Etapa de espessura da fatia do plano de Corte	502
21.59	SMASSEMBLYEXPORTMODE variável de sistema	502
21.59.1	SmAssemblyExport modo	502
21.60	SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE variável de sistema	502
21.60.1	Tipo de caminho do arquivo de relatório	502
21.61	SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS variável de sistema	503
21.61.1	Tipos de sólidos nos relatórios	503
21.62	SMATTRIBUTESLAYERCOLOR variável de sistema	503
21.62.1	Cor da camada dos atributos	503
21.63	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT variável de sistema	504
21.63.1	Altura do texto	504
21.64	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE variável de sistema	504
21.64.1	Tipo da altura do texto	504
21.65	SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR variável de sistema	504
21.65.1	Cor da camada para texto de anotações de dobra	504
21.66	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT variável de sistema	505
21.66.1	Altura do texto	505
21.67	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE variável de sistema	505
21.67.1	Tipo da altura do texto	505
21.68	SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR variável de sistema	505
21.68.1	Cor da camada para linhas de dobra para baixo	505
21.69	SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE variável de sistema	506
21.69.1	Tipo de linha na camada das linhas de dobra para baixo	506
21.70	SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT variável de sistema	506
21.70.1	Espessura de linha da camada dobra-para-baixo	506
21.71	SMBENDLINESUPLAYERCOLOR variável de sistema	507
21.71.1	Cor da camada para 'linhas de dobra para cima'	507
21.72	SMBENDLINESUPLAYERLINETYPE variável de sistema	507
21.72.1	Tipo de linha das linhas na camada de dobra para cima	507
21.73	SMBENDLINESUPLAYERLINEWEIGHT variável de sistema	507
21.73.1	Espessura de linha da camada dobra-para-cima	507
21.74	SMBEVELFEATURECOLOR variável de sistema	508
21.74.1	Cor da camada de recursos de bisel	508
21.75	SMCOLORBEND variável de sistema	508
21.75.1	Cor do recurso de dobra	508
21.76	SMCOLORBENDRELIEF variável de sistema	508
21.76.1	Cor do recurso alívio de dobra	508
21.77	SMCOLORBEVEL variável de sistema	509
21.77.1	Cor do recurso de bisel	509
21.78	SMCOLORCORNERRELIEF variável de sistema	509



## Conteúdo

21.78.1	Cor do recurso de alívio de canto_____	509
21.79	SMCOLORFLANGE variável de sistema_____	509
21.79.1	Cor dos recursos da flange_____	509
21.80	SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE variável de sistema_____	509
21.80.1	Cor do lado de referência da flange_____	509
21.81	SMCOLORFORM variável de sistema_____	510
21.81.1	Cor dos recursos de forma_____	510
21.82	SMCOLORHEM variável de sistema_____	510
21.82.1	Cor do recurso de Bainha_____	510
21.83	SMCOLORJOG variável de sistema_____	510
21.83.1	Cor do recurso de jog_____	510
21.84	SMCOLORJUNCTION variável de sistema_____	511
21.84.1	Cor do recurso de junção_____	511
21.85	SMCOLORLOFTEDBEND variável de sistema_____	511
21.85.1	Cor do recurso de dobra em loft_____	511
21.86	SMCOLORMITER variável de sistema_____	511
21.86.1	Cor da meia-esquadria (miter)_____	511
21.87	SMCOLORROLLEDEGE variável de sistema_____	511
21.87.1	Cor do recurso de borda rolada_____	511
21.88	SMCOLORTAB variável de sistema_____	512
21.88.1	Cor do recurso de aba_____	512
21.89	SMCOLORWRONGBEND variável de sistema_____	512
21.89.1	Cor do recurso de dobra errada_____	512
21.90	SMCOLORWRONGFLANGE variável de sistema_____	512
21.90.1	Cor do recurso de flange errada_____	512
21.91	SMCONTOURLAYERCOLOR variável de sistema_____	513
21.91.1	Cor da camada de contorno_____	513
21.92	SMCONTOURLAYERLINETYPE variável de sistema_____	513
21.92.1	Tipo de linha na camada de contorno_____	513
21.93	SMCONTOURLAYERLINEWEIGHT variável de sistema_____	513
21.93.1	Espessura de linha na camada do contorno_____	513
21.94	SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE variável de sistema_____	514
21.94.1	Angulo máximo do bisel_____	514
21.95	SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER variável de sistema_____	514
21.95.1	Profundidade máxima de extrusões em uma borda de flanges, a unidade é de 1 flange de espessura._____	514
21.96	SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE variável de sistema_____	514
21.96.1	Angulo mínimo do bisel_____	514
21.97	SMCONVERTPREFERFORMFEATURES variável de sistema_____	515
21.97.1	Preferir Recursos de Forma a flanges e dobras_____	515
21.98	SMCONVERTPREFERHEMFEATURES variável de sistema_____	515
21.98.1	Prefere recursos de bainha em vez de flanges e dobras_____	515
21.99	SMCONVERTPREFERJOGFEATURES variável de sistema_____	515
21.99.1	Prefere recursos de desvio a flanges e dobras_____	515
21.100	SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES variável de sistema_____	516
21.100.1	Prefere recursos de dobra zero a dobras erradas_____	516
21.101	SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS variável de sistema_____	516
21.101.1	Reconhecer recursos de bisel_____	516



## Conteúdo

21.102	SMCONVERTRECOGNIZEHOLES variável de sistema_____	516
21.102.1	Reconhece furos_____	516
21.103	SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES variável de sistema_____	517
21.103.1	Reconhecer curvas de controle de quebra-rugas_____	517
21.104	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE variável de sistema_____	517
21.104.1	Tipo de desvio da espessura de recurso errado_____	517
21.105	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE variável de sistema_____	517
21.105.1	Valor de desvio da espessura de um recurso errado_____	517
21.106	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE variável de sistema_____	518
21.106.1	Tipo de extensão de linha de dobra_____	518
21.107	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE variável de sistema_____	518
21.107.1	Valor da extensão da linha de dobra_____	518
21.108	SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE variável de sistema_____	519
21.108.1	Tipo de raio da dobra_____	519
21.109	SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE variável de sistema_____	519
21.109.1	Valor do raio da dobra_____	519
21.110	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE variável de sistema_____	519
21.110.1	Tipo de alívio de dobra_____	519
21.111	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE variável de sistema_____	520
21.111.1	Valor da largura do alívio de dobra_____	520
21.112	SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE variável de sistema_____	520
21.112.1	Modo de desdobramento do bisel_____	520
21.113	SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE variável de sistema_____	521
21.113.1	Valor do diâmetro do alívio de canto_____	521
21.114	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE variável de sistema_____	521
21.114.1	Tipo da extensão de Meia-esquadria (miter)_____	521
21.115	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE variável de sistema_____	521
21.115.1	Valor de extensão de Miter_____	521
21.116	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE variável de sistema_____	522
21.116.1	Tipo de lacuna meia-esquadria_____	522
21.117	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE variável de sistema_____	522
21.117.1	Valor da lacuna na meia-esquadria (miter)_____	522
21.118	SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE variável de sistema_____	522
21.118.1	Modo de desdobramento dos Recursos de Forma_____	522
21.119	SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE variável do sistema_____	523
21.119.1	Tipo de profundidade gusset_____	523
21.120	SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE variável do sistema_____	523
21.120.1	Valor da altura gusset_____	523
21.121	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE variável do sistema_____	524
21.121.1	Tipo de raio de concordância gusset_____	524
21.122	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE variável do sistema_____	524
21.122.1	Valor do raio de concordância gusset_____	524
21.123	SMDEFAULTGUSSETTYPE variável do sistema_____	524
21.123.1	Tipo de gusset_____	524
21.124	SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE variável do sistema_____	525
21.124.1	Tipo de largura gusset_____	525
21.125	SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE variável do sistema_____	525
21.125.1	Valor da largura gusset_____	525



## Conteúdo

21.126	SMDEFAULTHEMGAPTYPE variável de sistema	525
21.126.1	Tipo de folga em Bainha Aberta	525
21.127	SMDEFAULTHEMGAPVALUE variável de sistema	526
21.127.1	Valor da folga na Bainha Aberta (adicional à espessura)	526
21.128	SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDEDUCTION variável de sistema	526
21.128.1	Valor de dedução da dobra relativa à bainha	526
21.129	SMDEFAULTJOGANGLEVALUE variável de sistema	527
21.129.1	Valor do ângulo do Desvio	527
21.130	SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE variável de sistema	527
21.130.1	Tipo de altura do Desvio	527
21.131	SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE variável de sistema	527
21.131.1	Valor da altura do desvio	527
21.132	SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE variável de sistema	528
21.132.1	Tipo de raio do Desvio	528
21.133	SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE variável de sistema	528
21.133.1	Valor do raio do desvio	528
21.134	SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF variável de sistema	529
21.134.1	Alinhamento da junção para o alívio	529
21.135	SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE variável de sistema	529
21.135.1	Tipo de lacuna na junção	529
21.136	SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE variável de sistema	529
21.136.1	Valor da lacuna da junção	529
21.137	SMDEFAULTKFACTOR variável de sistema	530
21.137.1	Valor Fator-K	530
21.138	SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES variável de sistema	530
21.138.1	Subdivisões da dobra em loft	530
21.139	SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE variável de sistema	530
21.139.1	Tipo de extensão do alívio	530
21.140	SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE variável de sistema	531
21.140.1	Valor da extensão do alívio	531
21.141	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE variável de sistema	531
21.141.1	Tipo de raio da concordância do quebra-rugas	531
21.142	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE variável de sistema	531
21.142.1	Valor do raio de concordância do quebra-rugas	531
21.143	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE variável de sistema	532
21.143.1	Tipo de raio do perfil do quebra-rugas	532
21.144	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE variável de sistema	532
21.144.1	Valor do raio do perfil do quebra-rugas	532
21.145	SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE variável de sistema	532
21.145.1	Tipo de raio redondo do quebra-rugas	532
21.146	SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE variável de sistema	533
21.146.1	Valor do raio redondo do quebra-rugas	533
21.147	SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO variável de sistema	533
21.147.1	Proporção limite do raio de dobra afiada	533
21.148	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE variável de sistema	533
21.148.1	Tipo de distância do chanfro da aba	533
21.149	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE variável de sistema	534
21.149.1	Valor da distância do chanfro da aba	534



## Conteúdo

21.150	SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE variável de sistema	534
21.150.1	Tipo de folga da aba	534
21.151	SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE variável de sistema	534
21.151.1	Valor de folga da aba	534
21.152	SMDEFAULTTABDISTANCETYPE variável de sistema	535
21.152.1	Tipo de distância da aba	535
21.153	SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE variável de sistema	535
21.153.1	Valor da distância da aba	535
21.154	SMDEFAULTTABEDGETYPE variável de sistema	535
21.154.1	Tipo de borda da aba	535
21.155	SMDEFAULTTABFILLETRADIUSTYPE variável de sistema	536
21.155.1	Tipo raio concordância da aba	536
21.156	SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE variável de sistema	536
21.156.1	Valor do raio concordância da aba	536
21.157	SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE variável de sistema	537
21.157.1	Tipo de altura da aba	537
21.158	SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE variável de sistema	537
21.158.1	Valor da altura da aba	537
21.159	SMDEFAULTTABLENGTHTYPE variável de sistema	537
21.159.1	Tipo de comprimento da aba	537
21.160	SMDEFAULTTABLENGTHVALUE variável de sistema	538
21.160.1	Valor do comprimento da aba	538
21.161	SMDEFAULTTABSLOTNUMBER variável de sistema	538
21.161.1	Número de ranhuras na aba	538
21.162	SMDEFAULTTHICKNESS variável de sistema	538
21.162.1	Valor da espessura	538
21.163	SMEXPORTSMAPPROXIMATIONACCURACY variável de sistema	539
21.163.1	Precisão da aproximação	539
21.164	SMEXPORTSMMINIMALEDGELENGTH variável de sistema	539
21.164.1	Comprimento mínimo da borda	539
21.165	SMFORMFEATURESDOWNCOLOR variável de sistema	539
21.165.1	Cor da camada para os 'recursos de forma para baixo'	539
21.166	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE variável de sistema	540
21.166.1	Tipo de linha da camada para os recursos de forma para baixo	540
21.167	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINEWEIGHT variável de sistema	540
21.167.1	Espessura de linha na camada dos recursos de forma para baixo	540
21.168	SMFORMFEATURESUPCOLOR variável de sistema	540
21.168.1	Cor da camada para os recursos de forma para cima	540
21.169	SMFORMFEATURESUPLAYERLINETYPE variável de sistema	541
21.169.1	Tipo de linha da camada para os Recursos de Forma para cima	541
21.170	SMFORMFEATURESUPLAYERLINEWEIGHT variável de sistema	541
21.170.1	Espessura de linha da camada dos recursos de forma para cima	541
21.171	SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP variável de sistema	541
21.171.1	Valor da folga em Bainha Fechada, Lágrima, e Redonda	541
21.172	SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT variável de sistema	542
21.172.1	Corrigir faces de junção coincidentes	542
21.173	SMOOTHMESHCONVERT variável de sistema	542
21.173.1	Modo de conversão de Malha	542



## Conteúdo

21.174	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR variável de sistema_____	543
21.174.1	Cor da camada para as anotações globais de dimensões_____	543
21.175	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE variável de sistema_____	543
21.175.1	Tipo de linha da camada de anotação geral_____	543
21.176	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT variável de sistema_____	543
21.176.1	Espessura de linha da camada de anotação global_____	543
21.177	SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION variável de sistema_____	544
21.177.1	Parametrização de furo_____	544
21.178	SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE variável de sistema_____	544
21.178.1	Mesclar dobras em loft_____	544
21.179	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERCOLOR variável de sistema_____	544
21.179.1	Cor da camada de texto das anotações da borda rolada_____	544
21.180	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT variável de sistema_____	545
21.180.1	Altura do texto_____	545
21.181	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE variável de sistema_____	545
21.181.1	Tipo da altura do texto_____	545
21.182	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERCOLOR variável de sistema_____	546
21.182.1	Cor da camada de linhas de borda rolada para baixo_____	546
21.183	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINETYPE variável de sistema_____	546
21.183.1	Tipo de linha da camada de linhas de borda rolada para baixo_____	546
21.184	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT variável de sistema_____	546
21.184.1	Espessura de linha da camada da borda rolada para baixo_____	546
21.185	SMROLLEDEDGELINESUPLAYERCOLOR variável de sistema_____	547
21.185.1	Cor da camada das linhas de borda rolada para cima_____	547
21.186	SMROLLEDEDGELINESUPLAYERLINETYPE variável de sistema_____	547
21.186.1	Tipo de linha da camada das linhas de borda rolada para cima_____	547
21.187	SMROLLEDEDGELINESUPLAYERLINEWEIGHT variável de sistema_____	547
21.187.1	Espessura de linha da camada de borda rolada para cima_____	547
21.188	SMSMARTFEATURES variável de sistema_____	548
21.188.1	Atualização automática de recursos após comandos de Sheet Metal_____	548
21.189	SMSPLITAMBIGUOUSINPUT variável de sistema_____	548
21.189.1	Comportamento de entrada ambíguo_____	548
21.190	SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION variável de sistema_____	548
21.190.1	Converter dobra em junção_____	548
21.191	SMSPLITHEALCOINCIDENT variável de sistema_____	549
21.191.1	Corrigir faces coincidentes em meia-esquadria_____	549
21.192	SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT variável de sistema_____	549
21.192.1	Divisão de dobra ortogonal_____	549
21.193	SMTARGETCAM variável de sistema_____	549
21.193.1	CAM Destino_____	549
21.194	SMUNFOLDAPPEARANCE variável de sistema_____	550
21.194.1	Aparência ao desdobrar_____	550
21.195	SNAPANG variável de sistema_____	550
21.195.1	Angulo de Snap_____	550
21.196	SNAPBASE variável de sistema_____	550
21.196.1	Base de snap_____	550
21.197	SNAPISOPAIR variável de sistema_____	550
21.197.1	Par Isométrico do Snap_____	550



## Conteúdo

21.198	SNAPMARKERCOLOR variável de sistema	551
21.198.1	Cor marcador snap	551
21.199	SNAPMARKERSIZE variável de sistema	552
21.199.1	Tam. marcador snap	552
21.200	SNAPMARKERTHICKNESS variável de sistema	552
21.200.1	Espessura marcador snap	552
21.201	SNAPMODE variável de sistema	552
21.201.1	Modo snap	552
21.202	SNAPSTYL variável de sistema	552
21.202.1	Estilo de snap	552
21.203	SNAPTYPE variável de sistema	553
21.203.1	Tipo de snap	553
21.204	SNAPUNIT variável de sistema	553
21.204.1	Unid. do snap	553
21.205	SOLIDCHECK variável de sistema	554
21.205.1	Verif. de sólido	554
21.206	SORTENTS variável de sistema	554
21.206.1	Ordenar entidades	554
21.207	SPAADJUSTMODE variável de sistema	555
21.207.1	Ajustar modo	555
21.208	SPACHECKLEVEL variável de sistema	555
21.208.1	Verificar nível	555
21.209	SPAGRIDASPECTRATIO variável de sistema	556
21.209.1	Razão de aspecto da grade	556
21.210	SPAGRIDMODE variável de sistema	556
21.210.1	Modo Grade	556
21.211	SPAMAXFACETEDGELENGTH variável de sistema	557
21.211.1	Máximo comprimento da borda da faceta	557
21.212	SPAMAXNUMGRIDLINES variável de sistema	557
21.212.1	Máximo número de linhas de grade	557
21.213	SPAMINUGRIDLINES variável de sistema	558
21.213.1	Núm. mínimo de linhas da grade U	558
21.214	SPAMINVGRIDLINES variável de sistema	558
21.214.1	Núm. mínimo de linhas da grade V	558
21.215	SPANORMALTOL variável de sistema	558
21.215.1	Tolerância normal	558
21.216	SPASURFACETOL variável de sistema	559
21.216.1	Tolerância da superfície	559
21.217	SPATRIANGMODE variável de sistema	559
21.217.1	Modo de triangulação	559
21.218	SPAUSEFACETRES variável de sistema	559
21.218.1	Usar variável de sistema FACETRES	559
21.219	SPLFRAME variável de sistema	560
21.219.1	Quadro em spline	560
21.220	SPLINESEGS variável de sistema	560
21.220.1	Segmentos da spline	560
21.221	SPLINETYPE variável de sistema	561
21.221.1	Tipo de Spline	561



## Conteúdo

21.222	SRCHPATH variável de sistema	561
21.222.1	Caminho de procura para arquivo de suporte	561
21.223	SSFOUND variável de sistema	561
21.223.1	Conjunto de Folhas encontrado (Somente-leitura)	561
21.224	SSLOCATE variável de sistema	562
21.224.1	Localizar Conjunto de Folhas	562
21.225	SSMAUTOOPEN variável de sistema	562
21.225.1	Auto-abrir o Gerenciador de Conj. Folhas	562
21.226	SSMPOLLTIME variável de sistema	562
21.226.1	Tempo de atualização para o Gerenciador de Conj. Folhas	562
21.227	SSMSHEETSTATUS variável de sistema	563
21.227.1	Status do Gerenciador de Conj. Folhas	563
21.228	SSMSTATE variável de sistema	563
21.228.1	Estado do Gerenciador Conjunto de Folhas (Somente-leitura)	563
21.229	STACKPANELTYPE variável de sistema	564
21.229.1	Tipo painel empilhado	564
21.230	STAMPFONTSIZE variável de sistema	564
21.230.1	Tamanho da Fonte	564
21.231	STAMPFONTSTYLE variável de sistema	564
21.231.1	Estilo Fonte	564
21.232	STAMPFOOTER variável de sistema	565
21.232.1	Rodapé	565
21.233	STAMPFOOTEROFFSETX variável de sistema	565
21.233.1	Deslocamento X rodapé do selo	565
21.234	STAMPFOOTEROFFSETY variável de sistema	565
21.234.1	Deslocamento Y rodapé do selo	565
21.235	STAMPHEADER variável de sistema	566
21.235.1	Cabeçalho	566
21.236	STAMPHEADEROFFSETX variável de sistema	566
21.236.1	Cabeçalho do selo X deslocamento	566
21.237	STAMPHEADEROFFSETY variável de sistema	566
21.237.1	Deslocamento Y cabeçalho do selo	566
21.238	STAMPUNITS variável de sistema	566
21.238.1	Unidades	566
21.239	STANDARDOPTIONS variável de sistema	567
21.239.1	Opções de validação de Padrões	567
21.240	STANDARDVIOLATION variável de sistema	567
21.240.1	Notificação de Violação de Normas	567
21.241	STARTUP variável de sistema	568
21.241.1	Início	568
21.242	STATUSBAR variável de sistema	568
21.242.1	Janela da barra Status	568
21.243	STEPSIZE variável de sistema	569
21.243.1	Tamanho do passo	569
21.244	STEPSPERSEC variável de sistema	569
21.244.1	Passos por segundo	569
21.245	STLPOSITIVEQUADRANT variável de sistema	569
21.245.1	Ajustamento de coordenadas de exportação STL	569



## Conteúdo

21.246	STORYBAR variável de sistema	570
21.246.1	Exibir Barra de Pavimentos	570
21.247	STRUCTURETREECONFIG variável de sistema	570
21.247.1	Configuração da Árvore da Estrutura	570
21.248	SURFTAB1 variável de sistema	570
21.248.1	Tabulação da superfície 1	570
21.249	SURFTAB2 variável de sistema	571
21.249.1	Tabulação da superfície 2	571
21.250	SURFTYPE variável de sistema	571
21.250.1	Tipo encaixe-superfície	571
21.251	SURFU variável de sistema	572
21.251.1	Superfície U	572
21.252	SURFV variável de sistema	572
21.252.1	Superfície V	572
21.253	SVGBLENDEDGRADIENTS variável de sistema	572
21.253.1	SVG Blended Gradients	572
21.254	SVGCOLORPOLICY variável de sistema	573
21.254.1	SVG Color Policy	573
21.255	SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION variável de sistema	573
21.255.1	SVG Default Image Extension	573
21.256	SVGGENERICFONTFAMILY variável de sistema	573
21.256.1	SVG Família Genérica de Fontes	573
21.257	SVGIMAGEBASE variável de sistema	574
21.257.1	SVG caminho base da Imagem	574
21.258	SVGIMAGEURL variável de sistema	574
21.258.1	SVG URL da Imagem	574
21.259	SVGLINEWEIGHTSCALE variável de sistema	574
21.259.1	SVG Escala de Espessura da Linha	574
21.260	SVGOUTPUTHEIGHT variável de sistema	575
21.260.1	SVG Altura de Saída	575
21.261	SVGOUTPUTWIDTH variável de sistema	575
21.261.1	SVG Largura de Saída	575
21.262	SVGPRECISION variável de sistema	575
21.262.1	SVG Precisão de Ponto Flutuante	575
21.263	SVGSCALEFACTOR variável de sistema	575
21.263.1	SVG Fator de Escala	575
21.264	SYSCODEPAGE variável de sistema	576
21.264.1	Página de código do sistema (Somente-leitura)	576
22.	T	577
22.1	TABCONTROLHEIGHT variável de sistema	577
22.1.1	Altura de controle da aba em pixels (Mac & Linux)	577
22.2	TABMODE variável de sistema	577
22.2.1	Modo MesaDig	577
22.3	TABSFIXEDWIDTH variável de sistema	577
22.3.1	Largura fixa das abas (Mac & Linux)	577
22.4	TANGENTLENGTHTYPE variável de sistema	578
22.4.1	Tipo de Comprimento Tangente	578
22.5	TANGENTLENGTHVALUE variável de sistema	578



## Conteúdo

22.5.1	Valor de Comprimento Tangente	578
22.6	TARGET variável de sistema	578
22.6.1	Alvo/destino (Somente-leitura)	578
22.7	TDCREATE variável de sistema	579
22.7.1	Hora/Data da criação (Somente-leitura)	579
22.8	TDINDWG variável de sistema	579
22.8.1	Hora/Data no desenho (Somente-leitura)	579
22.9	TDUCREATE variável de sistema	579
22.9.1	Hora/Data universal criada (Somente-leitura)	579
22.10	TDUPDATE variável de sistema	579
22.10.1	Hora/Data de atualização (Somente-leitura)	579
22.11	TDUSRTIMER variável de sistema	580
22.11.1	Hora/Data do timer do usuário (Somente-leitura)	580
22.12	TDUUPDATE variável de sistema	580
22.12.1	Hora/Data de atualização universal (Somente-leitura)	580
22.13	TEETANGENTLENGHTYPE variável de sistema	580
22.13.1	Tipo de Comprimento do Tee	580
22.14	TEETANGENTLENGTHVALUE variável de sistema	580
22.14.1	Valor do Comprimento do Tee	580
22.15	TEMPLATEPATH variável de sistema	581
22.15.1	Caminho do Template	581
22.16	TEMPPREFIX variável de sistema	581
22.16.1	Prefixo temporário	581
22.17	TEXTANGLE variável de sistema	581
22.17.1	Angulo do texto	581
22.18	TEXTED variável de sistema	581
22.18.1	Editor de texto para entidades de texto de linha única	581
22.19	TEXTEDITMODE variável de sistema	582
22.19.1	Modo editar texto	582
22.20	TEXT EVAL variável de sistema	582
22.20.1	Avaliação de texto	582
22.21	TEXTFILL variável de sistema	583
22.21.1	Preenchimento do texto	583
22.22	TEXTQLTY variável de sistema	583
22.22.1	Qualidade do texto (Mac & Linux)	583
22.23	TEXTSIZE variável de sistema	584
22.23.1	Tamanho do texto	584
22.24	TEXTSTYLE variável de sistema	584
22.24.1	Estilo de texto	584
22.25	TEXTUREMAPPATH variável de sistema	584
22.25.1	Caminho do mapa da textura	584
22.26	THICKNESS variável de sistema	585
22.26.1	esPEssura	585
22.27	THREADDISPLAY variável de sistema	585
22.27.1	Representação com rosca	585
22.28	THUMBSIZE variável de sistema	585
22.28.1	Tamanho imagem da prévia em miniatura	585
22.29	TILEMODE variável de sistema	586



## Conteúdo

22.29.1	Modo dividido	586
22.30	TILEMODELIGHTSYNCH variável de sistema	586
22.30.1	Sincroniza luz lado a lado	586
22.31	TIMEZONE variável de sistema	587
22.31.1	Fusohorário	587
22.32	TOOLBARMARGIN variável de sistema	589
22.32.1	Margem da barra de ferramentas	589
22.33	TOOLBUTTONSIZE variável de sistema	589
22.33.1	Tam. do botão	589
22.34	TOOLICONPADDING variável de sistema	590
22.34.1	Preenchimento do ícone da ferramenta	590
22.35	TOOLPALETTEPATH variável de sistema	590
22.35.1	Caminho das paletas de ferramenta	590
22.36	TOOLTIPDELAY variável de sistema	590
22.36.1	Atraso na dica de ferramenta	590
22.37	TOOLTIPS variável de sistema	591
22.37.1	Dicas	591
22.38	TPSTATE variável de sistema	591
22.38.1	Estado do painel de Paletas Ferramenta (Somente-leitura)	591
22.39	TRACEWID variável de sistema	591
22.39.1	Largura do traço	591
22.40	TRACKPATH variável de sistema	592
22.40.1	Caminho rastro	592
22.41	TRANSPARENCYDISPLAY variável de sistema	592
22.41.1	Exibir transparência	592
22.42	TRAYICONS variável de sistema	592
22.42.1	Ícones da bandeja	592
22.43	TRAYNOTIFY variável de sistema	593
22.43.1	Notificação da bandeja	593
22.44	TRAYTIMEOUT variável de sistema	593
22.44.1	Tempo limite bandeja	593
22.45	TREEDEPTH variável de sistema	593
22.45.1	Profund. árvore	593
22.46	TREEMAX variável de sistema	594
22.46.1	Máximo da árvore	594
22.47	TRIMEDGES variável de sistema	594
22.47.1	APARAR e ESTENDER até hachuras	594
22.48	TRIMEXTENDMODE variável de sistema	595
22.48.1	Modo APARAR e ESTENDER	595
22.49	TRIMMODE variável de sistema	595
22.49.1	Modo de aparo	595
22.50	TRUSTEDPATHS variável de sistema	596
22.50.1	Locais confiáveis para arquivos executáveis (Somente-leitura)	596
22.51	TSPACEFAC variável de sistema	596
22.51.1	Fator espaçam. texto	596
22.52	TSPACETYPE variável de sistema	596
22.52.1	Tipo espaço do texto	596
22.53	TSTACKALIGN variável de sistema	597



## Conteúdo

22.53.1	Alinhamento do texto empilhado	597
22.54	TSTACKSIZE variável de sistema	597
22.54.1	Tam. texto empilhado	597
22.55	TTFASSTEXT variável de sistema	598
22.55.1	Modo de exibição Texto TrueType	598
22.56	TUTORIALSONSTARTPAGE variável de sistema	598
22.56.1	Tutoriais na página Iniciar	598
23.	U	599
23.1	UCSAXISANG variável de sistema	599
23.1.1	UCS ângulo do eixo	599
23.2	UCSBASE variável de sistema	599
23.2.1	UCS base	599
23.3	UCSDETECT variável de sistema	599
23.3.1	Detectar UCS	599
23.4	UCSFOLLOW variável de sistema	600
23.4.1	UCS seguinte	600
23.5	UCSICON variável de sistema	600
23.5.1	UCS (ícone)	600
23.6	UCSICONPOS variável de sistema	600
23.6.1	UCS posição do ícone	600
23.7	UCSNAME variável de sistema	601
23.7.1	Nome do UCS (Somente-leitura)	601
23.8	UCSORG variável de sistema	601
23.8.1	UCS origem (Somente-leitura)	601
23.9	UCSORTHO variável de sistema	601
23.9.1	UCS ortográfico	601
23.10	UCSVIEW variável de sistema	602
23.10.1	Vista UCS	602
23.11	UCSVP variável de sistema	602
23.11.1	Viewports UCS	602
23.12	UCSXDIRE variável de sistema	603
23.12.1	Direção do UCS X (Somente-leitura)	603
23.13	UCSYDIRE variável de sistema	603
23.13.1	UCS Y direção (Somente-leitura)	603
23.14	UNDOCTL variável de sistema	603
23.14.1	Controle do Desfazer (Somente-leitura)	603
23.15	UNDOMARKS variável de sistema	604
23.15.1	Desfazer marcas (Somente-leitura)	604
23.16	UNITESURFACES variável de sistema	604
23.16.1	Unir superfícies adjacentes	604
23.17	UNITMODE variável de sistema	604
23.17.1	Modo de unidades	604
23.18	USECOMMUNICATOR variável de sistema	605
23.18.1	Usar Communicator	605
23.19	USENEWLOOKFROM variável de sistema	605
23.19.1	Use o novo LookFrom	605
23.20	USENEWNOTIFICATIONS variável de sistema	606
23.20.1	Notificações QML	606



## Conteúdo

23.21	USENEWSTATUSBAR variável de sistema	606
23.21.1	Prévia da barra Status	606
23.22	USERI1 variável de sistema	606
23.22.1	Inteiro usuário 1	606
23.23	USERI2 variável de sistema	607
23.23.1	Inteiro usuário 2	607
23.24	USERI3 variável de sistema	607
23.24.1	Inteiro usuário 3	607
23.25	USERI4 variável de sistema	607
23.25.1	Inteiro usuário 4	607
23.26	USERI5 variável de sistema	607
23.26.1	Inteiro usuário 5	607
23.27	USERR1 variável de sistema	608
23.27.1	Real usuário 1	608
23.28	USERR2 variável de sistema	608
23.28.1	Real usuário 2	608
23.29	USERR3 variável de sistema	608
23.29.1	Real usuário 3	608
23.30	USERR4 variável de sistema	609
23.30.1	Real usuário 4	609
23.31	USERR5 variável de sistema	609
23.31.1	Real usuário 5	609
23.32	USERS1 variável de sistema	609
23.32.1	String do usuário 1	609
23.33	USERS2 variável de sistema	609
23.33.1	String usuário 2	609
23.34	USERS3 variável de sistema	610
23.34.1	String usuário 3	610
23.35	USERS4 variável de sistema	610
23.35.1	String usuário 4	610
23.36	USERS5 variável de sistema	610
23.36.1	String usuário 5	610
23.37	USESTANDARDOPENFILEDIALOG variável de sistema	610
23.37.1	Usar caixa de diálogo padrão para abrir arquivo (Windows)	610
24.	V	611
24.1	VBAMACROS variável de sistema	611
24.1.1	Habilitar macros	611
24.2	VENDORNAME variável de sistema	611
24.2.1	Vendor name (obsoleto)	611
24.3	VERBOSEBIMSECTIONUPDATE variável de sistema	611
24.3.1	Diagnóstico adicional durante atualização do corte	611
24.4	VERSIONCONTROLCONFIGPATH variável de sistema	612
24.4.1	Caminho de configuração do Controle de Versão	612
24.5	VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH variável de sistema	612
24.5.1	Caminho de download para o Controle de Versão	612
24.6	VERSIONCUSTOMIZABLEFILES variável de sistema	612
24.6.1	Arquivos personalizáveis de versão (Somente-leitura)	612
24.7	VIEWCTR variável de sistema	612



## Conteúdo

24.7.1	Centro da vista (Somente-leitura)	612
24.8	VIEWDIR variável de sistema	612
24.8.1	Direção da vista (Somente-leitura)	612
24.9	VIEWMODE variável de sistema	613
24.9.1	Modo de Vista (Somente-leitura)	613
24.10	VIEWSIZE variável de sistema	613
24.10.1	Tamanho da vista (Somente-leitura)	613
24.11	VIEWTWIST variável de sistema	614
24.11.1	Torção da vista (Somente-leitura)	614
24.12	VIEWUPDATEAUTO variável de sistema	614
24.12.1	Atualizar automaticamente vistas do desenho	614
24.13	VISRETAIN variável de sistema	614
24.13.1	Reter visibilidade	614
24.14	VOLUMEPREC variável de sistema	615
24.14.1	Precisão de volume	615
24.15	VOLUMEUNITS variável de sistema	616
24.15.1	Unidades de volume	616
24.16	VPMAXIMIZEDSTATE variável de sistema	616
24.16.1	Viewport maximizada (Somente-leitura)	616
24.17	VPROTATEASSOC variável de sistema	616
24.17.1	Rotacionar vista	616
24.18	VSMAX variável de sistema	617
24.18.1	Máximo da tela virtual (Somente-leitura)	617
24.19	VSMIN variável de sistema	617
24.19.1	Mínimo da tela virtual (Somente-leitura)	617
24.20	VTDURATION variável de sistema	617
24.20.1	Duração da transição da vista	617
24.21	VTENABLE variável de sistema	617
24.21.1	Habilitar transições de vistas	617
24.22	VTFPS variável de sistema	618
24.22.1	Mínima FPS em transição de vistas	618
25.	W	619
25.1	WARNINGMESSAGES variável de sistema	619
25.1.1	Mensagens de aviso	619
25.2	WHIPARC variável de sistema	620
25.2.1	Whip arcs	620
25.3	WHIPTHREAD variável de sistema	620
25.3.1	Whip thread	620
25.4	WINDOWAREACOLOR variável de sistema	621
25.4.1	Cor área por janela	621
25.5	WIPEOUTFRAME variável de sistema	621
25.5.1	Quadro da cobertura	621
25.6	WMFBKGND variável de sistema	621
25.6.1	Fundo de Windows Meta File	621
25.7	WMFFOREGND variável de sistema	622
25.7.1	Primeiro plano de Windows Meta File	622
25.8	WMFTTFTEXT variável de sistema	622
25.8.1	Modo de Texto TrueType para Windows Meta File	622



## Conteúdo

25.9	WNDLMAIN variável de sistema	623
25.9.1	Status janela principal	623
25.10	WNDLSCRL variável de sistema	623
25.10.1	Barras de rolagem da janela (Windows)	623
25.11	WNDLTEXT variável de sistema	623
25.11.1	Estado da janela de texto	623
25.12	WNDPMAIN variável de sistema	624
25.12.1	Canto sup. esq. janela principal	624
25.13	WNDPTEXT variável de sistema	624
25.13.1	Janela de texto superior esq.	624
25.14	WNDMAIN variável de sistema	624
25.14.1	Tamanho da janela principal	624
25.15	WNDSTEXT variável de sistema	624
25.15.1	Tamanho da janela de texto	624
25.16	WORLDUCS variável de sistema	625
25.16.1	World UCS (Somente-leitura)	625
25.17	WORLDVIEW variável de sistema	625
25.17.1	Vista Global	625
25.18	WRITESTAT variável de sistema	625
25.18.1	Status de gravação (Somente-leitura)	625
25.19	WSAUTOSAVE variável de sistema	626
25.19.1	Auto-salvamento área de trabalho	626
25.20	WSCURRENT variável de sistema	626
25.20.1	Area de trabalho atual	626
26.	X	627
26.1	XCLIPFRAME variável de sistema	627
26.1.1	Quadro de recorte em RefEx	627
26.2	XDWGFADECTL variável de sistema	627
26.2.1	RefEx controle do esmaecimento na base de dados	627
26.3	XEDIT variável de sistema	627
26.3.1	RefEx editável	627
26.4	XFADECTL variável de sistema	628
26.4.1	Controle do esmaecimento da edição de referência	628
26.5	XLOADCTL variável de sistema	628
26.5.1	RefEx controle de carga	628
26.6	XLOADPATH variável de sistema	629
26.6.1	Caminho para carregar RefEx	629
26.7	XNOTIFYTIME variável de sistema	629
26.7.1	Tempo de Xnotify	629
26.8	XREFCTL variável de sistema	629
26.8.1	Controle de RefEx	629
26.9	XREFNOTIFY variável de sistema	630
26.9.1	RefEx notificar	630
26.10	XREFOVERRIDE variável de sistema	630
26.10.1	Substituição de Refex	630
26.11	XREFTYPE variável de sistema	631
26.11.1	Tipo RefEx	631



## Conteúdo

27.	Z	632
27.1	ZOOMFACTOR variável de sistema	632
27.1.1	Fator Zoom	632
27.2	ZOOMWHEEL variável de sistema	632
27.2.1	Direção de zoom da rodinha do mouse	632



## 1. \_

### 1.1 \_QUADTABFLAGS variável de sistema

#### 1.1.1 Sinalizadores de aba Quad

Ajuste temporário usado enquanto um novo layout de abas do Quad é implementado.

O valor é armazenado como um 'bitcode' (código de bits) que usa a soma dos valores de todas as opções selecionadas.

	0 a 31
	12
	1: Abas de largura fixa 2: Centralizar rótulo da aba 4: Bordas da aba 8: Duplicar altura da aba 16: Mostrar propriedades de massa de Sólido 3D

### 1.2 \_VERNUM variável de sistema

#### 1.2.1 Número da versão (Somente-leitura)

Exibe o número da versão do programa.




## 2. 2

### 2.1 2DCONSTRAINTFLAGS variável de sistema

#### 2.1.1 Sinalizadores de Restrição 2D

Controla o comportamento durante a resolução de restrições 2D.

	PARAMETERCOPYMODE
	0
	0: Mantém as direções dos segmentos e arcos. 1: Desativa os segmentos.



## 3. 3

### 3.1 3DCOMPAREMODE variável de sistema

#### 3.1.1 Modo de comparação

Controla a visualização do comando COMPARAR3D.

	3
	0: Primeiro modelo na esquerda, segundo modelo na direita. 1: Primeiro modelo com diferenças na esquerda, segundo modelo na direita. 2: Primeiro modelo na esquerda, segundo modelo com diferenças na direita. 3: Primeiro modelo com diferenças na esquerda, segundo modelo com diferenças na direita. 4: Ambos modelos com todas as diferenças em uma viewport. 5: Ambos modelos com todas as diferenças em uma viewport. 6: Ambos modelos com todas as diferenças em uma viewport. 7: Ambos modelos com todas as diferenças em uma viewport.

### 3.2 3DOSMODE variável de sistema

#### 3.2.1 Modo de snap a entidade 3D

Controla os tipos de snap de entidade 3D.

	0 a 33023
	11



	1: Desligue todos os snaps 3D 2: Vértices de entidade 3D e vértices de controle de splines 4: Ponto médio da borda 8: Centro da face 16: Nó de Spline 32: Perpendicular à face 64: Mais próximo da face 128: Ponto mais próximo da Nuvem de Pontos 32768: Interseção com face
--	---

### 3.3 3DSNAPMARKERCOLOR variável de sistema

#### 3.3.1 Cor do marcador de snap 3D

Controla a cor dos marcadores de snap 3D. São aceitos valores entre 1 e 255.

	5



## 4. A

### 4.1 ACADLSPASDOC variável de sistema

#### 4.1.1 on\_start.lsp para cada doc

Carrega os arquivos on\_start\_default.lsp, on\_start.lsp, on\_doc\_load.lsp e on\_doc\_load\_default.lsp, para cada novo desenho.

Se desativado, carrega apenas esses arquivos para o primeiro desenho.

	Desl (0): Não carregar on_start.lsp com todos os desenhos Liga (1): Carregar on_start.lsp com cada desenho

### 4.2 ACADPREFIX variável de sistema

#### 4.2.1 Caminho da pasta do programa (Somente-leitura)

Lista de caminhos de suporte, com separadores de caminho, se necessário.


### 4.3 ACADVER variável de sistema

#### 4.3.1 Versão AutoCAD (Somente-leitura)

Mostra o número da versão do programa compatível.


### 4.4 ACISHLRRESOLUTION variável de sistema

#### 4.4.1 Resolução da remoção de linhas escondidas

Controla a menor distância usada para cálculo de Remoção de Linha Oculta (HLR).



O valor negativo é a calibração automática com base no tamanho do modelo (recomendado). Para entidades muito pequenas, o valor pode ser definido como 0,001 ou menor.

	-1.0

### 4.5 ACISAVEASMODE variável de sistema

#### 4.5.1 Modo Acis salvar como

Controla o modo de explosão de entidades ACIS (3DSolids, Corpos, Regiões) quando salvo em R12.

	0
	0: Salvar malhas 1: Salvar somente bordas

### 4.6 ACISOUTVER variável de sistema

#### 4.6.1 Versão Acisout

Controla a versão ACIS dos arquivos SAT para o comando EXPACIS.

	70

### 4.7 ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE variável de sistema

#### 4.7.1 Tamanho de passo da grade adaptável

Controla o espaçamento do snap para o modo 'Snap Adaptável à Grade' da variável de sistema SNAPTYPE, em pixels. Também controla o tamanho do passo da régua do Manipulator.



	4.0

## 4.8 AFLAGS variável de sistema

### 4.8.1 Opções de atributo

Define as opções predefinidas para criação de atributos.

	0
	0: Nenhum modo selecionado 1: Invisível 2: Constante 4: Verificar 8: Predefinição 16: Bloquear posição 32: Multilinha

## 4.9 ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC variável de sistema

### 4.9.1 Alinhamento da dimensão

Habilita dimensões isométricas. As dimensões são alinhadas à geometria.

	1
	Desl (0): Desativar dimensões isométricas Liga (1): Ativar dimensões isométricas



## 4.10 ALLOWEDBENDANGLES variável de sistema

### 4.10.1 Ângulos de dobra permitidos

Define os ângulos de dobra permitidos para elementos MEP.

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

## 4.11 ALLOWTABEXTERNALMOVE variável de sistema

### 4.11.1 Mover abas externamente (Mac & Linux)

Permite que uma aba seja movida para outro controle de aba, na aba de documentos.

	Desl (0): Não permitir que uma aba seja movida externamente Liga (1): Permitir que uma aba seja movida externamente

## 4.12 ALLOWTABMOVE variável de sistema

### 4.12.1 Mover abas (Mac & Linux)

Permite que uma aba seja arrastada horizontalmente, na aba de documentos.




	Desl (0): Não permite que as abas sejam movidas Liga (1): Permite que as abas sejam movidas
--	--

### 4.13 ALLOWTABSPPLIT variável de sistema

#### 4.13.1 Separar abas (Mac & Linux)

Permite arrastar para dividir o controle de abas, na aba de documentos.

	Desl (0): Não permitir que as abas sejam divididas Liga (1): Permitir que as abas sejam divididas

### 4.14 AMPOWERDIMDISPLAY variável de sistema

#### 4.14.1 Editor Mecânica 2D

Controla a abertura da caixa de diálogo **Editar Cotas** depois de colocar uma dimensão de potência.

	1
	0: Somente sob demanda 1: Somente para a primeira dimensão 2: Sempre

### 4.15 AMSYMSCALE variável de sistema

#### 4.15.1 Escala de anotação Mechanical2D

Controla a exibição de símbolos e texto Mechanical2D no Model Space




	1.0
--	-----

**Nota:** O valor mínimo é 1.0E-100.

## 4.16 ANGBASE variável de sistema

### 4.16.1 Angulo base

Controla a localização inicial do ângulo 0.

	0.0

## 4.17 ANGDIR variável de sistema

### 4.17.1 Direção do Angulo

Alterna a direção do ângulo no sentido horário/anti-horário.

	Desl (0): No sentido anti-horário Liga (1): No sentido horário

## 4.18 ANNOALLVISIBLE variável de sistema

### 4.18.1 Visibilidade de anotação

Ocultar ou exibir objetos anotativos que não suportam atual escala de anotação. A configuração é salva individualmente para o espaço do modelo e cada layout.

	1



	0: Somente entidades anotativas que suportam a representação da escala atual são exibidas 1: Todas as entidades anotativas são exibidas
--	--

## 4.19 ANNOAUTOSCALE variável de sistema

### 4.19.1 Escala de anotação

Sincroniza novas entidades anotativas com a atual escala de anotação.

	-4
	0: Não adicionar a entidades anotativas. 1: Adicionar a entidades anotativas que o suportam, exceto entidades em camadas bloqueadas, desativadas, congeladas ou congeladas em viewport. 2: Adicionar entidades anotativas que o suportam, exceto entidades em camadas desativadas, congeladas ou congeladas em viewport. 3: Adicionar a entidades anotativas que o suportam, exceto entidades em camadas bloqueadas 4: Adicione todas as entidades anotativas que o suportam. -1: Não adicionar a entidades anotativas (valor alternado 1) -2: Não adicionar a entidades anotativas (valor alternado 2) -3: Não adicionar a entidades anotativas (valor alternado 3) -4: Não adicionar a entidades anotativas (valor alternado 4)

## 4.20 ANNOMONITOR variável de sistema

### 4.20.1 Monitor de anotação

Ativa ou desativa o monitor de anotação. Quando Ativado, um sinal de alerta é exibido próximo à dimensão desassociada.

	-2



	<p>-2: O monitor de anotação está Desativado, qualquer evento de edição e atualização da Documentação do Modelo altera automaticamente o valor para 2. O controle da barra de status alterna entre 2 e -2.</p> <p>-1: O monitor de anotações está Desligado. O controle da barra de status alterna entre 1 e -1.</p> <p>0: O monitor de anotações está Desligado.</p> <p>1: O monitor de anotações está Ativado. O controle da barra de status alterna entre 1 e -1.</p> <p>2: O monitor de anotações está Ativado. O controle da barra de status alterna entre 2 e -2.</p>
--	---

### 4.21 ANNOTATIVEDWG variável de sistema

#### 4.21.1 Desenho anotativo

Cria um bloco anotativo quando este desenho é inserido em outro desenho.

**Nota:** A variável de sistema ANNOTATIVEDWG torna-se Somente-leitura se o desenho contiver entidades anotativas.

	Desl (0): Não anotativo Liga (1): Anotativo

### 4.22 ANTIALIASRENDER variável de sistema

#### 4.22.1 Quantidade de anti-alias para renderizar.

Controla a suavidade da saída do comando RENDER.

Para valores maiores que 1, uma saída anti-alias é calculada, a um custo de performance, e este aumenta com valores maiores.

	1 a 5
	2



	1: 1x1 (sem anti-aliasing) 2: 2x2 3: 3x3 4: 4x4 5: 5x5 (máximo anti-aliasing)
--	---

### 4.23 ANTIALIASSCREEN variável de sistema

#### 4.23.1 Quantidade de anti-alias (suavização) para a tela

Controla a suavidade da exibição de curva na tela.

**CUIDADO:** Quando o estilo visual é definido como 2dArame e o valor é maior que 1, o cálculo de uma exibição anti-alias tem um alto custo no desempenho. Para os outros modos de exibição o tempo de cálculo é aumentado, mas com menor impacto.

	1 a 5
	1
	1: 1x1 (sem anti-aliasing) 2: 2x2 3: 3x3 4: 4x4 5: 5x5 (máximo anti-aliasing)

### 4.24 APBOX variável de sistema

#### 4.24.1 Caixa de abertura do Snap a entidade

Exibe a caixa de abertura Snap a Entidade, no cursor, durante uma ação de escolha. Snaps de entidade são ativados quando a caixa de abertura passa sobre uma entidade. Consulte também a variável de sistema APERTURE.




	Desl (0): Não exibe a caixinha de abertura. Liga (1): Exibe a caixinha de abertura.
--	--

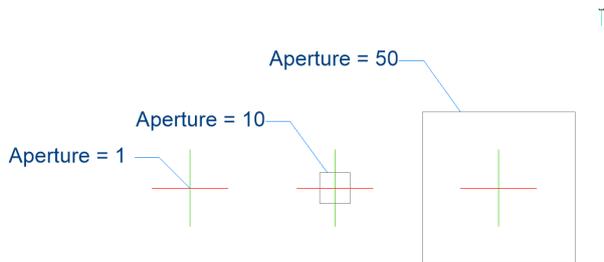
## 4.25 APERTURE variável de sistema

### 4.25.1 Sensibilidade do Snap de entidade

Controla o tamanho da Caixa de Abertura, em pixels. Snaps de entidade são ativados quando a caixa de abertura passa sobre uma entidade. Para exibir a caixa de abertura, mude a variável de sistema APBOX.

São aceitos valores entre 1 e 50.

	1 a 50
	10



## 4.26 AREA variável de sistema

### 4.26.1 Area (Somente-leitura)

A última área calculada pelos comandos AREA, LISTA ou LISTARBD.


## 4.27 AREAPREC variável de sistema

### 4.27.1 Precisão de área

Controla o número de casas decimais exibidas para áreas, se as propriedades da área forem formatadas com a variável de sistema PROPUNITS.



	-1
	-1: Use a variável de sistema 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 variável de sistema

### 4.28.1 Unidades de área

Controla uma lista de unidades usadas para exibir áreas, se as propriedades da área forem formatadas com a variável de sistema PROPUNITS. Se estiver vazio, todas as áreas correspondem ao desenho.

**Nota:** A string contém uma lista separada por espaços de abreviações de unidades.

	in ft mi µm mm cm m km

## 4.29 ARRAYASSOCIATIVITY variável de sistema

### 4.29.1 Matrizes associativas

Cria as novas matrizes como matrizes associativas.




	Desl (0): Não associativa Liga (1): Associativa
--	--

## 4.30 ARRAYEDITSTATE variável de sistema

### 4.30.1 Matriz estado de edição (Somente-leitura)

Exibe se a entidade de origem de uma matriz associativa está sendo editada no momento.


## 4.31 ARRAYTYPE variável de sistema

### 4.31.1 Tipo de matriz

Controla o tipo de matriz associativo padrão. Consulte também a variável de sistema ARRAYASSOCIATIVITY.

	0
	0: Matriz retangular 1: Matriz de caminho 2: Matriz polar

## 4.32 ATTDIA variável de sistema

### 4.32.1 Diálogo de atributo

Mostra uma caixa de diálogo para valores de atributo para o comando INSERIR.




	Desl (0): Não usar a caixa de diálogo Liga (1): Usar caixa de diálogo
--	--

### 4.33 ATTFULLUPDATE variável de sistema

#### 4.33.1 Redefine atributos após editar o registro do bloco

Define o comportamento ao modificar os atributos dos blocos paramétricos.

Se estiver Ligado, os atributos nas referências de bloco associadas são sincronizados.

Ou seja, os parâmetros desses, como ângulo de rotação, posição, altura da fonte etc. (exceto os valores do texto), são ajustados de acordo com as definições do atributo. Além disso, os atributos ausentes são restaurados, e aqueles que não têm definições são removidos.

Se for Desligado, nada é feito. Posteriormente, você pode sincronizar manualmente os atributos executando o comando SINCATRIB.

	Desl (0): Nada é feito. Liga (1): Os atributos de todas as referências de bloco, associadas com o registro de bloco modificado, são sincronizados.

### 4.34 ATTMODE variável de sistema

#### 4.34.1 Modo de visualizar atributo

Controla a exibição de atributos.

**Nota:** Se a variável ATTMODE estiver definida como 2, todos os atributos serão exibidos, incluindo atributos Ocultos.

	1
	0: Não mostrar 1: Conforme definido no bloco 2: Mostrar tudo



### 4.35 ATTRACTIONDISTANCE variável de sistema

#### 4.35.1 Distância de atração das alças

Define a distância de atração das alças. Consulte também a variável de sistema ENABLEATTRACTION.

	4

### 4.36 ATTREQ variável de sistema

#### 4.36.1 Configurações padrão para inserção

Controla as configurações de atributo para um bloco inserido com o comando INSERIR.

Se Desligado, usa valores predefinidos. Se Ligado, usa um aviso.

	1
	Desl (0): Usar valores predefinidos Liga (1): Solicitar ao usuário

### 4.37 AUDITCTL variável de sistema

#### 4.37.1 Controle da Inspeção

Cria um arquivo de relatório de auditoria/inspeção (ADT) quando o comando INSPECIONAR (AUDIT) é usado.

Quando você ativa a variável de configurações AUDITCTL, o comando Inspeccionar cria um arquivo ASCII descrevendo os problemas, e a ação executada. Este relatório, com a extensão de arquivo ADT, é colocado no mesmo diretório em que está o desenho atual.




	Desl (0): Não escrever arquivos ADT Liga (1): Escrever arquivos ADT
--	--

### 4.38 AUDITERRORCOUNT variável de sistema

#### 4.38.1 Contagem Erros da Inspeção (Somente-leitura)

O número de erros encontrados na última auditoria (comando INSPECIONAR).


### 4.39 AUNITS variável de sistema

#### 4.39.1 Tipo de unidade angular

Controla o tipo de unidade para ângulos.

	0
	0: Graus decimais 1: Graus/minutos/segundos 2: Grados 3: Radianos 4: Unidades de topografia

### 4.40 AUPREC variável de sistema

#### 4.40.1 Precisão da unidade angular

Controla o número de casas decimais para unidades angulares.

	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 variável de sistema

### 4.41.1 Atraso no auto-completar

Controla o atraso antes da exibição dos recursos na linha de Comando. Consulte também a variável de sistema AUTOCOMPLETEMODE.

Valores entre 0,0 e 10,0 são aceitos.

	0.3

## 4.42 AUTOCOMPLETEMODE variável de sistema

### 4.42.1 Modo de completar automaticamente

Controla os tipos de recursos mostrados na linha de Comando.

	0 a 63
	47



	1: Habilitado 2: Auto-Acrescentar 4: Lista de Sugestões 8: Mostrar Ícones (sem suporte) 16: Excluir a exibição de Variáveis do sistema 32: Exibir variáveis de preferência
--	---

### 4.43 AUTOMATICCONNECTION variável de sistema

#### 4.43.1 Conexão automática

Controla a criação automática de conexões para os comandos BIMLINEARSOLIDO e BIMAPLICARPERFIL.

	1
	Desl (0): Desabilitar Liga (1): Habilitar

### 4.44 AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIOR variável do sistema

#### 4.44.1 Comportamento automático do corte da escada

Controla a geração de representações 2D das entidades de Escada BIM, durante a geração de um corte.

Afeta apenas o comportamento de corte automático da escada. Consulte o comando BIMGERARESCADA2D.

	0
	0: Simbólico 1: Geométrico

Se definida como **Simbólico**, será gerada uma representação simbólica das entidades classificadas como **Escadas**, durante a geração do corte. Isto vai afetar apenas o comportamento automático do corte da escada. Para personalizar, lance o comando BIMGERARESCADA2D antes de cortar.



### 4.45 AUTOMATICTEES variável de sistema

#### 4.45.1 Tees automáticos

Controla a criação automática de conexões do tipo T durante o comando BIMFLUXOCONECTAR.

	0
	Desl (0): Desabilitar Liga (1): Habilitar

### 4.46 AUTORESETSCALES variável de sistema

#### 4.46.1 Depurar (Purge) escalas não usadas

Controla como são gerenciadas as escalas de anotação não utilizadas, quando um desenho contendo um grande número de escalas é carregado. Um grande número de escalas de anotação diminui o desempenho.

	0
	0: Mostrar uma caixa de diálogo antes de eliminar (purge) as escalas de anotação não utilizadas 1: Eliminar automaticamente (purge) as escalas desnecessárias 2: Não depurar as escalas e não mostrar a caixa de diálogo quando o desenho contiver um grande número de escalas

### 4.47 AUTOSAVECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD variável de sistema

#### 4.47.1 Ignorar o primeiro bit do DBMOD para o salvamento automático

Não cria arquivos de salvamento automático para desenhos, quando eles foram visualizados, mas não editados (inclui ações de zoom e pan).

--	--



	Desl (0): Arquivo de salvamento automático para arquivos que são apenas visualizados Liga (1): Nenhum arquivo de salvamento automático é criado para arquivos que são apenas visualizados

### 4.48 AUTOSNAP variável de sistema

#### 4.48.1 AutoSnap

Alterna o rastreamento de snap entre polar e de entidade, e controla a exibição de um marcador de snap, dicas de ferramentas, e o magneto.

	0 a 127
	127
	0: Tudo desligado 1: Marcador AutoSnap 2: Dicas de ferramentas AutoSnap 4: Imã AutoSnap 8: Rastreamento polar 16: Rastreamento de snap de entidade 32: Dicas para rastreamento polar e de snap de entidade 64: Linha de rastreamento a partir do LASTPOINT

### 4.49 AUTOTRACKINGVECCOLOR variável de sistema

#### 4.49.1 Cor vetor monitoramento automático

Controla a cor dos marcadores de rastreamento polar/snap.




	1 a 255
	171

### 4.50 AUTOVPFITTING variável de sistema

#### 4.50.1 Redimensionar automaticamente as viewports

Controla se as bordas da viewport se ajustam automaticamente para caber, quando uma viewport é atualizada.

	Desl (0): Não encaixar automaticamente as bordas das viewports Liga (1): Encaixar automaticamente as bordas das viewports



## 5. B

### 5.1 BACKGROUNDPLOT variável de sistema

#### 5.1.1 Plotagem de fundo

Controla se a plotagem em segundo plano está habilitada para ações de plotagem e/ou publicação.

	0 a 3
	2
	0: Nenhum 1: Ao plotar (ainda não suportado) 2: Ao publicar

### 5.2 BACKZ variável de sistema

#### 5.2.1 Deslocamento posterior do plano de recorte

O valor da opção de **Recorte** do comando VISTAD.

	0.0

### 5.3 BACTIONBARMODE variável de sistema

#### 5.3.1 Exibir Barras de Ação

Indica se as barras de ação ou os objetos de ação legados (legacy) são exibidos no **Editor de Bloco**.




	Desl (0): As barras de ação não são exibidas no Editor de Bloco. Liga (1): As barras de ação são exibidas no Editor de Bloco.
--	--

## 5.4 BACTIONCOLOR variável de sistema

### 5.4.1 Cor do Texto da Ação

Controla a cor do texto das ações no **Editor de Bloco**.

	Branco

## 5.5 BASEFILE variável de sistema

### 5.5.1 Template

O caminho do arquivo e o nome do arquivo de modelo predefinido para novos desenhos. Se estiver vazio, usa predefinições internas.


## 5.6 BCFSOURCEURL variável de sistema

### 5.6.1 URL de origem do BCF

O endereço (URL) da origem BCF.


## 5.7 BEDITASSOCMODE variável de sistema

### 5.7.1 Identificadores associativos no EDITARBLOCO

Controla se dados de serviço adicionais são gerados durante o comando EDITARBLOCO.



Isso permite a reassociação automática de restrições e dimensões anexadas às referências do bloco, incluindo referências em outros documentos.

	1
	0: Não inicializar identificadores no EDITARBLOCO 1: Inicializar identificadores no EDITARBLOCO

### 5.8 BEDITMODE variável de sistema

#### 5.8.1 Modo de Editor de Bloco (Somente-leitura)

O **Editor de Bloco** pode ser aberto para editar Blocos Estáticos e Blocos Dinâmicos ou blocos com dados paramétricos (específicos para ).

**Importante:** A edição de Blocos Dinâmicos é possível no **Modo Experimental**, exceto em território dos Estados Unidos. No caso de você comprar nos EUA ou para uso nos EUA, esse recurso não está disponível e nem é licenciado para você. Consulte o EULA para obter mais informação.

	0: EDITARBLOCO não abre 1: Geral (dados paramétricos não são permitidos) 2: Permitir dados paramétricos 3: Sem restrições

### 5.9 BGRIPOBJCOLOR variável de sistema

#### 5.9.1 Cor da Alça

Controla a cor das alças no **Editor de Bloco**.

	141



## 5.10 BGRIPOBJSIZE variável de sistema

### 5.10.1 Tamanho da Alça

Controla o tamanho de exibição das alças personalizadas no **Editor de Bloco**, em relação à exibição da tela.

	8

## 5.11 BILLOFMATERIALSSETTINGS variável de sistema

### 5.11.1 Padrões da Lista de materiais (BOM)

Define as opções predefinidas para BOMs (Lista de Materiais).

	10
	1: Adicionar miniaturas para novas listas de materiais 2: Atualizar automaticamente miniaturas 4: Exibir mensagens de aviso 8: Permite múltiplas inserções da mesma tabela

## 5.12 BIMDEFAULTPROPERTIESPATH variável de sistema

### 5.12.1 Caminho das propriedades padrão

Os caminhos de arquivo para propriedades, carregados quando um novo documento é aberto.

	bimproj_user.xml;bimproj_IFC.xml;bimproj_quantity.xml



### 5.13 BIMMATCHPROP variável de sistema

#### 5.13.1 Igualar Propriedades BIM

Compara as propriedades BIM durante o comando PROPIG.

	0 a 1
	1
	0: Igualar propriedades padrão 1: Igualar propriedades padrão e propriedades BIM

### 5.14 BIMOSMODE variável de sistema

#### 5.14.1 Modo de snap para BIM

Substitui as variáveis de sistema OSMODE e 3DOSMODE para entidades BIM.

	0 a 3
	3
	0: Os modos de snap de entidade não são substituídos para entidades BIM 1: Eixo do sólido linear 2: Eixo da grade BIM

### 5.15 BIMPROFILESTANDARDS variável de sistema

#### 5.15.1 Padrões do perfil

Controla os padrões de perfis usados na caixa de diálogo e no painel **Perfis**.

Separa as entradas com ponto e vírgula (;).

--	--



--	--

## 5.16 BINDTYPE variável de sistema

### 5.16.1 Tipo de junção de RefEx

Controla como nomes de RefEx's são tratados quando os RefEx's são juntados ou editados no local. Se ativado, usa comportamento similar-a-inserção. Se desativado, usa comportamento tradicional de junção.

	0
	Desl (0): Comportamento tradicional de junção Liga (1): Comportamento semelhante a inserção

- Se a variável BINDTYPE = 1 (comportamento similar-a-inserção): RefEx's serão convertidos em blocos.
- Se BINDTYPE = 0 (comportamento tradicional de juntar): este junta o RefEx e faz a parte RefEx do desenho (os objetos e camadas do desenho externo serão adicionados ao desenho atual com o prefixo igual ao nome do arquivo).

## 5.17 BKGCOLOR variável de sistema

### 5.17.1 Cor do fundo

Controla a cor de fundo da janela de desenho no Model Space.

	RGB:24,25,28

## 5.18 BKGCOLORDBEDIT variável de sistema

### 5.18.1 Cor de fundo no Editor de Bloco Dinâmico

Controla a cor de fundo da janela de desenho no **Editor de Bloco Dinâmico**.

--	--



	RGB:200,200,200

## 5.19 BKGCOLORPBEDIT variável de sistema

### 5.19.1 Cor de fundo no Editor de Bloco Paramétrico

Controla a cor de fundo da janela de desenho no **Editor de Bloco Paramétrico**.

	RGB:200,200,200

## 5.20 BKGCOLORPS variável de sistema

### 5.20.1 Cor de fundo do Paper Space.

Controla a cor de fundo da janela de desenho no Paper Space.

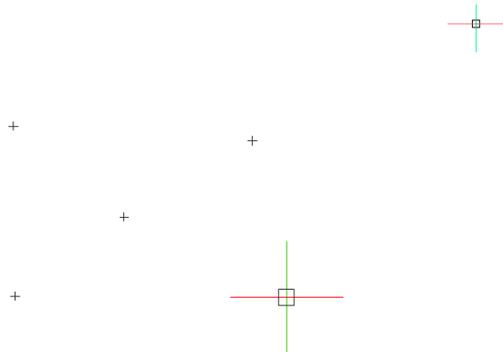
	RGB:250,250,250

## 5.21 BLIPMODE variável de sistema

### 5.21.1 Modo blip

Determina se os marcadores blip são exibidos ou não.

	Desl (0): Não exibir marcas blips Liga (1): Exibir marcas blips



## 5.22 BLOCKEDITLOCK variável de sistema

### 5.22.1 Bloquear o Editor de Bloco

Desativa o **Editor de Bloco** (modo EDITARBLOCO). Blocos não podem ser editados.


## 5.23 BLOCKEDITOR variável de sistema

### 5.23.1 Editor de bloco (Somente-leitura)

Mostra se o **Editor de Bloco** (modo EditarBloco) é aberto ou não.


## 5.24 BLOCKIFYMODE variável de sistema

### 5.24.1 Configurações de Bloquificar

Controla o comportamento do comando BLOQUIFICAR.

	0 a 871



	71
	1: Usar o desenho inteiro como espaço de pesquisa 2: Usar ponto padrão para inserção do bloco 4: Usar nome padrão de bloco 32: Comparar geometria apenas 64: Converta sólidos únicos 256: Usar parâmetros e restrições 512: Evitar perda de paramétricos

### 5.25 BLOCKIFYSCANNER variável de sistema

#### 5.25.1 Scanner de Bloquificar

Ativa ou desativa a exibição de sugestões de bloquificar, na caixa de diálogo de bloco. Quando ativada, a caixa de diálogo mostra sugestões para blocos semelhantes.

	Desl (0): Não executar o bloquificar em segundo plano Liga (1): Executar o bloquificar em segundo plano

### 5.26 BLOCKIFYTOLERANCE variável de sistema

#### 5.26.1 Tolerância do comando Bloquificar

Controla a tolerância relativa usada no comando BLOQUIFICAR para determinar se duas entidades são iguais.

Um valor negativo significa que o programa vai determinar a tolerância ideal (recomendado).

	-1.0



## 5.27 BLOCKLEVELOFDDETAIL variável de sistema

### 5.27.1 Nível de detalhe do Bloco

Controla o Nível de Detalhe (LOD) do bloco.

	1
	0: Baixo 1: Alto

**Nota:** O baixo nível de representação de detalhes é apenas uma caixa delimitadora.

## 5.28 BLOCKSPATH variável de sistema

### 5.28.1 Caminho dos blocos

Especifica o caminho do arquivo usado para a quinta pasta no lado esquerdo da caixa de diálogo

**Selecionar Arquivo de Desenho**, aberta com o comando INSERIR quando a opção **Procurar** é selecionada.


## 5.29 BLOCKTESTWINDOW variável de sistema

### 5.29.1 Janela para teste de Bloco (Somente-leitura)

Essa variável de sistema é definida como 1 se a janela para teste de bloco for a atual.

	0 a 1
	0
	0: A janela do bloco de teste não é atual 1: A janela do bloco de teste é atual



## 5.30 BMAUTOUPDATE variável de sistema

### 5.30.1 Atualizar componentes externos

Define quando os componentes de uma montagem externa são recarregadas para refletir as alterações em seus arquivos de definição.

	1
	0: Somente quando o comando BMUPDATE é acionado. 1: Automaticamente quando o arquivo é aberto

## 5.31 BMEXTERNALIZEILLEGALSMBOLS variável de sistema

### 5.31.1 Tratamento de símbolos ilegais

Define o tratamento de símbolos que não são permitidos em nomes de arquivo.

	3
	1: Remover 2: Substituir por sublinhado ( _ ) 3: Substituir por sequências de escape

## 5.32 BMFORMTEMPLATEPATH variável de sistema

### 5.32.1 Caminho de template BMFORM

O caminho de arquivo e o nome do arquivo de Template do comando BMFORM predefinido.




### 5.33 BMTOOLPATH variável de sistema

#### 5.33.1 Caminhos de busca da ferramenta Inspetor de Montagem

Os caminhos de arquivo usados para pesquisar arquivos de ferramentas no Inspetor de Montagem.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;). Se for deixado vazio, a predefinição será a pasta instalada Design Library Tools.

	C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD en_US\UserDataCache\Support \en_US\DesignLibrary\Tools\

### 5.34 BMUPDATEMODE variável de sistema

#### 5.34.1 Modo de atualização dos componentes da montagem

Controla se os componentes externos da montagem são recarregados, se forem modificados, ou incondicionalmente.

	0
	0: Atualizar apenas componentes modificados (mais rápido) 1: Atualizar todos os componentes (mais lento, mas repara a estrutura da montagem)

### 5.35 BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT variável de sistema

#### 5.35.1 Incremento de comprimento padrão

Controla o incremento de comprimento padrão para o pino predefinido, consulte a variável de sistema BOLTINGASMDEFAULTSTUD.

	25,4



**Nota:**

- Se INSUNITS=polegadas (1), o valor padrão de BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT será 1,0.
- Se INSUNITS=milímetros (4), o valor padrão de BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT é 25,4.

### 5.36 BOLTINGASMDEFAULTNUT variável de sistema

#### 5.36.1 Porca predefinida

Controla a porca predefinida usada para gerar montagens com parafusos.

	ASME B18.2.2 Heavy Hex Nut

### 5.37 BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER variável de sistema

#### 5.37.1 Número predefinido das porcas

Controla o número predefinido das porcas, usado para gerar montagens de parafuso.

	2 a 4
	4
	2: 2 3: 3 4: 4

### 5.38 BOLTINGASMDEFAULTSTUD variável de sistema

#### 5.38.1 Pino predefinido

Controla o pino predefinido usado para gerar montagens com parafusos.




	ASME B18.31.2 Continuous Thread Flange Bolting Stud
--	---

## 5.39 BOMFILTERSETTINGS variável do sistema

### 5.39.1 Configurações pré-definidas de filtro da BOM

Define as predefinições de filtro, e quais objetos a incluir.

	0 a 127
	1
	1: Incluir componentes mecânicos, blocos e sólidos 2: Incluir blocos locais não-mecânico e sólidos 4: Incluir referências externas não-mecânica 8: Incluir subcamadas de sólido 16: Ignorar status da lista BOM 32: Tratar referências externas como transparentes 64: Trata as peças de folhas como transparentes

**Nota:** Se o arquivo não contiver nenhum componente mecânico, e a modalidade não exigir a inclusão de entidades não-mecânicas, então este será estendido para incluir todas as entidades não-mecânicas.

## 5.40 BOMPROPERTYSET variável do sistema

### 5.40.1 Conjunto de propriedades pré-definidas da BOM

Define o conjunto de propriedades predefinidas para as tabelas de Lista BOM

	0 a 3
	1



	1: Propriedades somente-mecânica 2: Todas as propriedades, exceto coordenadas 3: Todas as propriedades
--	--

**Nota:** Se o modo de filtro da lista BOM exigir a inclusão de objetos não-mecânica (BOMFILTERSETTINGS = 2 / 4 / 6), então o conjunto de propriedades será automaticamente estendido para incluir todas as propriedades, exceto as coordenadas (BOMPROPERTYSET=2).

### 5.41 BOMTEMPLATE variável do sistema

#### 5.41.1 Template padrão

Controla o caminho de arquivo para o template predefinido de lista BOM.

	" "

### 5.42 BOMTHUMBNAILHEIGHT variável de sistema

#### 5.42.1 Altura padrão da miniatura, px

Define a altura predefinida da miniatura para tabelas BOM (Lista de Materiais), em pixels.

	200

### 5.43 BOMTHUMBNAILWIDTH variável de sistema

#### 5.43.1 Largura padrão da miniatura, px

Define a largura predefinida da miniatura para tabelas BOM, em pixels.

	200



## 5.44 BOUNDARYCOLOR variável de sistema

### 5.44.1 Cor do Limite Detectado

Controla a cor usada para detectar limites.

	1 a 255
	95

## 5.45 BPARAMETERCOLOR variável de sistema

### 5.45.1 Cor do Parâmetro

Controla a cor dos parâmetros no **Editor de Bloco**.

	170

## 5.46 BPARAMETERFONT variável de sistema

### 5.46.1 Nome da Fonte

Define a fonte usada para parâmetros e ações no **Editor de Bloco**.

	simplex.shx

## 5.47 BPARAMETERSIZE variável de sistema

### 5.47.1 Tamanho do Parâmetro

Controla o tamanho do texto e dos recursos dos parâmetros no **Editor de Bloco** em relação à exibição da tela



	12

## 5.48 BPTEXTHORIZONTAL variável de sistema

### 5.48.1 Alinhamento do Texto de Parâmetro

Força a ficar na horizontal o texto exibido para parâmetros de ação e parâmetros de restrição no **Editor de Bloco**.

	Desl (0): Não força a exibir horizontalmente o texto para parâmetros de ação e parâmetros de restrição no <b>Editor de Bloco</b> . Liga (1): Exibe o texto horizontalmente para parâmetros de ação e parâmetros de restrição no <b>Editor de Bloco</b> .

## 5.49 BSYSLIBCOPYOVERWRITE variável de sistema

### 5.49.1 Cópia de Bsyslib em substituição

Controla como são copiados os materiais ou composições com um nome que já existe no desenho de destino.

	0 a 3
	0



	0: Prompt 1: Ignorar 2: Substituir 3: Renomear
--	---

## 5.50 BTMARKDISPLAY variável de sistema

### 5.50.1 Exibir Marcas de verificação para Parâmetros Com Conjuntos de Valores

Controla se são exibidos ou não os marcadores do conjunto de valores para referências de Blocos Dinâmicos.

	Desl (0): Os marcadores de conjunto de valores não são exibidos. Liga (1): Os marcadores de conjunto de valores são exibidos.

## 5.51 BVMODE variável de sistema

### 5.51.1 Modo de Visibilidade do Bloco

Controla como as entidades ocultas são exibidas no **Editor de Bloco**.

	0 a 1
	0
	0: Entidades ocultas são invisíveis 1: Entidades ocultas são visíveis, mas aparecem esmaecidas



## 6. C

### 6.1 CACHELAYOUT variável de sistema

#### 6.1.1 Cache layout

Layouts de cache - reduz o tempo necessário para alternar entre layouts.

	Desl (0): Não armazena o layout em cache Liga (1): Armazena o layout em cache

### 6.2 CAMERADISPLAY variável de sistema

#### 6.2.1 Exibição da câmera.

Exibe uma representação visual de uma câmera para todos os locais da câmera.

	Desl (0): Não exibir glifos da câmera Liga (1): Exibir glifos da câmera

### 6.3 CAMERAHEIGHT variável de sistema

#### 6.3.1 Altura de câmara

Controla a altura predefinida, em unidades do desenho, para novas câmeras.

	0.0



## 6.4 CANNOSCALE variável de sistema

### 6.4.1 Nome da escala anotativa

Controla o nome da escala de anotação atual para o espaço atual.

	1:1

## 6.5 CANNOSCALEVALUE variável de sistema

### 6.5.1 Valor da escala de anotação (Somente-leitura)

Mostra o valor da escala de anotação atual.

	1.0

## 6.6 CDATE variável de sistema

### 6.6.1 Data do calendário (Somente-leitura)

Exibe a data e horário atual, em formato decimal.


## 6.7 CECOLOR variável de sistema

### 6.7.1 Cor da entidade

Define a cor para as novas entidades.




## 6.8 CELTSCALE variável de sistema

### 6.8.1 Fator de escala para a linha da entidade

Define o multiplicador de escala atual da entidade para o tipo de linha.

	Maior que 0
	1.0

## 6.9 CELTYPE variável de sistema

### 6.9.1 Entidade Tipo-linha

Define o tipo de linha para novas entidades.


## 6.10 CELWEIGHT variável de sistema

### 6.10.1 Espessura linha da entidade

Define a espessura da linha para novas entidades.

	-3 a 211
	-1
	-3: Predefinição da Espessura de linha (definido por LWDEFAULT) -2: Espessura de linha PorBloco -1: Espessura de linha PorCamada 0 - 211: Valor da espessura de linha em centésimos de milímetros

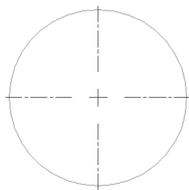


## 6.11 CENTERCROSSGAP variável de sistema

### 6.11.1 Lacuna da cruz da marca de centro

Controla a folga entre a marca de centro e suas linhas de centro.

	0.05x

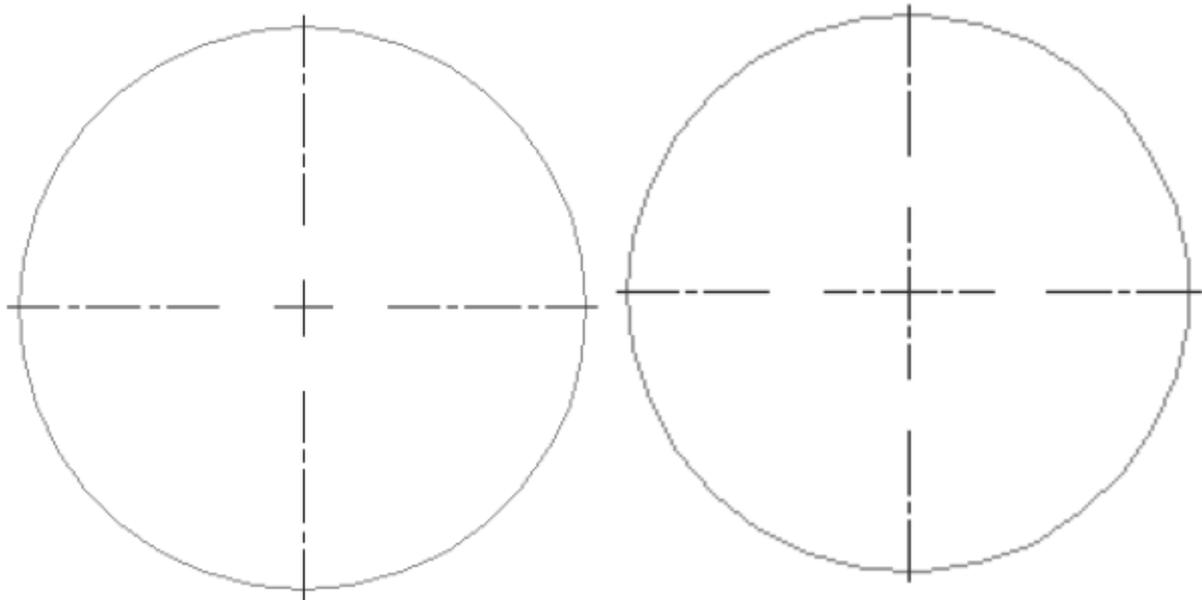


## 6.12 CENTERCROSSSIZE variável de sistema

### 6.12.1 Tamanho da cruz da marca de centro

Controla o tamanho de uma marca de centro associativa.

	0.1x



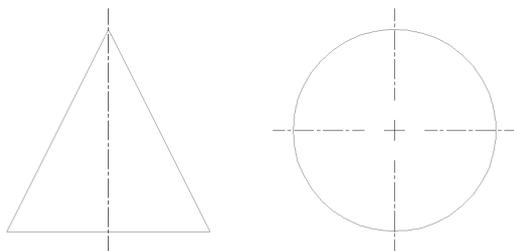
## 6.13 CENTEREXE variável de sistema

### 6.13.1 Comprimento da extensão da Linha de centro

Controla o comprimento da extensão de uma Linha de centro.

	0,12: Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 3,5: Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

**Nota:** O valor é expresso em unidades do desenho.



## 6.14 CENTERLAYER variável de sistema

### 6.14.1 Camada padrão para marca de centro ou linha de centro

Controla uma camada predefinida para novas marcas de centro ou linhas de centro.




### 6.15 CENTERLTSCALE variável de sistema

#### 6.15.1 Escala do tipo de linha para marca de centro ou linha de centro

Controla a escala do tipo de linha usada para criar marcas de centro e linhas de centro.

	1.0

### 6.16 CENTERLTYPE variável de sistema

#### 6.16.1 Tipo de linha da marca de centro/linha de centro

Controla o tipo de linha usado por marcas de centro e por linhas de centro.

	CENTER2

### 6.17 CENTERLTYPEFILE variável de sistema

#### 6.17.1 Arquivo de tipo de linha para marca de centro, ou para linha de centro

Controla o arquivo de tipo de linha usado para criar marcas de centro e linhas de centro.

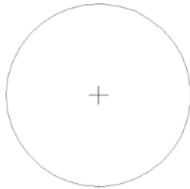
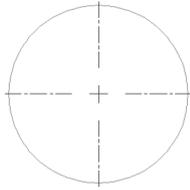
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Predefinição em desenhos de unidades imperiais: <b>default.lin</b>.</li><li>• Predefinição em desenhos de unidades métricas: <b>iso.lin</b>.</li></ul>



## 6.18 CENTERMARKEXE variável de sistema

### 6.18.1 Extensão automática para marca de centro ou linha de centro

Estende automaticamente as linhas de centro para novas marcas de centro e linhas de centro.



	Desl (0): Sem extensão automática Liga (1): Extensão automática

## 6.19 CETRANSARENCY variável de sistema

### 6.19.1 Transparência

Define a transparência para novas entidades.

	PorCamada: Aplicar a transparência da Camada PorBloco: Aplicar a transparência do Bloco 0: Não aplicar transparência (totalmente opaco) 1-90: Aplicar uma porcentagem de transparência, desde a mínima (1) até a mais transparente (90)



## 6.20 CHAMFERA variável de sistema

### 6.20.1 Primeira distância chanfro

Controla a distância do primeiro chanfro quando a variável de sistema CHAMMODE é Distância-Distância.

	0.0

## 6.21 CHAMFERB variável de sistema

### 6.21.1 Segunda distância chanfro

Controla a distância do segundo chanfro quando a variável de sistema CHAMMODE é Distância-Distância.

	0.0

## 6.22 CHAMFERC variável de sistema

### 6.22.1 Comprim. chanfro

Controla o comprimento do chanfro quando a variável de sistema CHAMMODE é Comprimento-Angulo.

	0.0

## 6.23 CHAMFERD variável de sistema

### 6.23.1 Angulo do chanfro

Controla o ângulo do chanfro quando a variável de sistema CHAMMODE é Comprimento-Angulo.

--	--



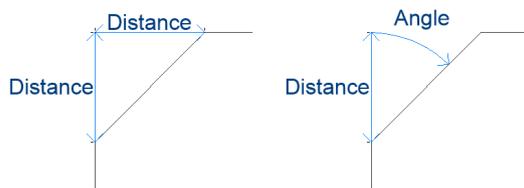
	0.0

## 6.24 CHAMMODE variável de sistema

### 6.24.1 Modo de chanfro

Controla o método predefinido para criação de chanfro.

	0 a 1
	0
	0: Distância-Distância 1: Comprimento-Angulo



## 6.25 CHECKDWLPRESENCE variável de sistema

### 6.25.1 Verificar a existência de arquivo DWL antes de abrir

Avisa se há um arquivo de bloqueio DWL quando um desenho é aberto, indica que outro usuário está com o desenho aberto.

O conteúdo dos arquivos bloqueados permite informar outros usuários que tentam abrir esse desenho, que ele está em uso, desde quando, e por quem. Isso geralmente é útil para desenhos em uma pasta compartilhada que pode ser acessada por múltiplos usuários, de diferentes sistemas operacionais.




	Desl (Windows) Liga (Mac & Linux)
	Desl (0): Não verifique a existência de arquivo DWL, antes de abrir um desenho Liga (1): Verifique a existência de arquivo DWL, antes de abrir um desenho

### 6.26 CIRCLERAD variável de sistema

#### 6.26.1 Raio do círculo

Controla o raio predefinido do círculo.

Um valor de zero significa nenhuma predefinição.

	0.0

### 6.27 CIRCULARARROWHEADLENGTH variável de sistema

#### 6.27.1 Comprimento predefinido da cabeça

Define o comprimento predefinido da cabeça, nas setas circulares.

	1 - se INSUNITS=1 (polegadas) 25 - se INSUNITS=4 (milímetros) 2,5 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,025 - se INSUNITS=6 (metros)

### 6.28 CIRCULARARROWHEADWIDTH variável de sistema

#### 6.28.1 Largura predefinida da cabeça

Define a largura predefinida da cabeça das setas circulares.

--	--



	1,5 - se INSUNITS=1 (polegadas) 37,5 - se INSUNITS=4 (milímetros) 3,75 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,0375 - se INSUNITS=6 (metros)

### 6.29 CIRCULARARROWLEADERRADIUS variável de sistema

#### 6.29.1 Raio predefinido da chamada

Define o raio predefinido da chamada para as setas circulares.

	2 - se INSUNITS=1 (polegadas) 50 - se INSUNITS=4 (milímetros) 5 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,05 - se INSUNITS=6 (metros)

### 6.30 CIRCULARARROWLEADERROTATION variável de sistema

#### 6.30.1 Rotação predefinida da chamada

Define a rotação predefinida da chamada das setas circulares.

Valores entre 20,0 e 320,0 são aceitos.

	90

### 6.31 CIRCULARARROWTHICKNESS variável de sistema

#### 6.31.1 Espessura predefinida

Define a espessura predefinida das setas circulares.

--	--



	0,5 - se INSUNITS=1 (polegadas) 12,5 - se INSUNITS=4 (milímetros) 1,25 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,0125 - se INSUNITS=6 (metros)

### 6.32 CLAYER variável de sistema

#### 6.32.1 Camada atual

Define a camada para novas entidades.

	0

### 6.33 CLEANSCREENOPTIONS variável de sistema

#### 6.33.1 Opções de limpar tela

Controla quais elementos da Interface do Usuário são ocultos pelo comando TELALIMPAATIV.

	0 a 127
	15
	1: Ocultar abas de documento 2: Ocultar painéis ancoráveis 4: Ocultar barras 8: Ocultar Faixa de opções 16: Ocultar linha de Comando 32: Ocultar barra Status 64: Ocultar barra de menus



### 6.34 CLEANSCREENSTATE variável de sistema

#### 6.34.1 Estado de tela limpa (Somente-leitura)

Indica se o estado de tela limpa está ativo. Use os comandos TELALIMPAATIV e TELALIMPADESAT. Ativar o estado da tela limpa torna a área de desenho maior, ocultando temporariamente elementos escolhidos da interface do usuário.


### 6.35 CLIPBOARDFORMAT variável de sistema

#### 6.35.1 Formato DWG de transferência

Controla a versão do formato do desenho usado para copiar para a Área de transferência.

	4
	1: DWG 2018 4: DWG 2013 7: DWG 2010 10: DWG 2007 13: DWG 2004 16: DWG 2000 19: DWG R14 22: DWG R13 25: DWG R11/R12

### 6.36 CLIPBOARDFORMATS variável de sistema

#### 6.36.1 Formatos de Transferência

Controla os tipos de dados que podem ser copiados para a área de transferência. Reduza o número de tipos de dados para melhorar o desempenho.

--	--



	0 a 127
	127
	1: Bitmap 2: Formato de Imagem Metafile 4: Metarquivo Avançado 8: AutoCAD 16: Nativo 32: Fonte de OLE incorporada e Descritor de Objeto 64: Dados de tabela CVS e XMLSS

### 6.37 CLIPROPTLINES variável de sistema

#### 6.37.1 Linhas de Aviso

Controla o número máximo de linhas flutuantes de texto exibidas momentaneamente acima da linha de Comando. Aplica-se apenas se a linha de Comando estiver oculta, ou flutuante com a variável de sistema CMDLINEUSEMINIFRAME definida como ativada (1).

Valores entre 0 e 64 são aceitos.

	0 a 64
	4

### 6.38 CLISTATE variável de sistema

#### 6.38.1 Estado da linha de Comando (Somente-leitura)

Status da linha de Comando.

	1



	Desl (0): A linha de Comando é invisível Liga (1): A linha de Comando é visível
--	--

### 6.39 CLOSECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD variável de sistema

#### 6.39.1 Ignorar o primeiro bit do DBMOD para fechar

Se ativado, não pede para salvar desenhos, quando esses foram visualizados mas não editados (inclui ações de zoom e pan).

	Desl (0): Não feche o desenho sem receber uma solicitação para salvar o arquivo. Liga (1): Feche o desenho sem receber uma solicitação para salvar o arquivo.

### 6.40 CLOUDDOWNLOADPATH variável de sistema

#### 6.40.1 Caminho de download da nuvem

O caminho da pasta para arquivos baixados através do painel **Bricsys 24/7**.

	{User}Documents/Bricsys247

### 6.41 CLOUDLOG variável de sistema

#### 6.41.1 Log da nuvem

Controla se os dados trocados com o Bricsys 24/7 são registrados ou não. Se definido como "Arquivo de log", um arquivo de log será gravado na pasta definida na variável de sistema LOGFILEPATH.




	0 a 2
	0
	0: Sem registro 1: Mensagens de log 2: Com arquivo de log

### 6.42 CLOUDLOGVERBOSE variável de sistema

#### 6.42.1 Descrição de log na nuvem

Cria um log detalhado para Bricsys 24/7.

Se ativado, mais informações são registradas e as ações do Bricsys 24/7 serão mais lentas.

	Desl (0): Descrição de log desativada Liga (1): Descrição de log ativada

### 6.43 CLOUDONMODIFIED variável de sistema

#### 6.43.1 Na nuvem modificado

Especifica o que fazer quando um arquivo aberto a partir do Bricsys 24/7, é modificado e salvo localmente.

	0 a 3
	1
	0: Não faça nada 1: Prompt 2: Sempre fazer Upload para nova revisão 3: Sempre salvar localmente com Novo nome



## 6.44 CLOUDSERVER variável de sistema

### 6.44.1 Servidor na nuvem

O endereço do servidor Bricsys 24/7.

	<a href="https://my.bricsys247.com/">https://my.bricsys247.com/</a>

## 6.45 CLOUDSSOCLIENTID variável de sistema

### 6.45.1 Cloud SSO Client ID

O client\_id usado para se conectar ao serviço SSO.

	bricscad

## 6.46 CLOUDSSOSCOPE variável de sistema

### 6.46.1 Escopo de Cloud SSO

Controla os escopos ou permissões usados para se conectar ao serviço SSO.

	eMail do perfil openid

## 6.47 CLOUDTEMPFOLDER variável de sistema

### 6.47.1 Pasta temporária na nuvem

O caminho de arquivo para arquivos temporários Bricsys 24/7.

#

--	--



	{User}AppData/Local/Temp/Bricsys_24_7

### 6.48 CLOUDUPLOADDEPENDENCIES variável de sistema

#### 6.48.1 Upload das dependências para a nuvem

Controla o que fazer com as dependências, como RefEx's, quando um desenho é enviado (uploaded) para o Bricsys 24/7.

	0 a 2
	1
	0: Upload somente o desenho (ignorar dependências) 1: Usar diálogo do eTransmit se o desenho contém referências externas 2: Sempre usar diálogo do eTransmit

### 6.49 CLUSTER2DGEOMGLYPHS variável de sistema

#### 6.49.1 Agrupa glifos de restrição 2D

Controla o agrupamento de glifos de restrição 2D

	0 a 3
	0
	0: Não ocorrer nenhum agrupamento ou mesclagem 1: Habilitar agrupamento 2: Habilitar mesclagem



## 6.50 CMATERIAL variável de sistema

### 6.50.1 Material atual

Controla o material de renderização padrão para novas entidades.


## 6.51 CMDACTIVE variável de sistema

### 6.51.1 Comando ativo (Somente-leitura)

Indica o tipo do comando atual.

	1
	1: Comando ordinário está ativo 2: Comando regular e um comando transparente estão ativos 4: Script está ativo 8: Caixa de diálogo ativa 16: DDE está ativo 32: Lisp está ativo (apenas visível para comando definido em ObjectARX) 64: Comando ObjectARX está ativo

## 6.52 CMDDIA variável de sistema

### 6.52.1 Diálogos para Comando

Controla se as caixas de diálogo são mostradas para comandos.




	Desl (0): Não usar caixa de diálogo para Comandos Liga (1): Usar caixa de diálogo para comandos
--	--

### 6.53 CMDECHO variável de sistema

#### 6.53.1 Comando eco

Exibe prompts e entrada durante uma função de 'comando' LISP.

	Desl (0): Desligar eco Liga (1): Ligar eco

### 6.54 CMDLINEEDITBGCOLOR variável de sistema

#### 6.54.1 Editar a cor de fundo da linha de Comando

A cor de fundo do campo de edição da linha de Comando.

A cor pode ser representada como um nome (para cores padrão) ou como valores RGB. Na linha de Comando, a cor pode ser inserida como um nome (para cores padrão), valores RGB, ou cor HTML.

	RGB: 50 54 56 (caixa de diálogo Configurações) #323638 (linha de Comando)

### 6.55 CMDLINEEDITFGCOLOR variável de sistema

#### 6.55.1 Cor de primeiro plano da linha de Comando

A cor de primeiro plano do campo de edição da linha de Comando.

A cor pode ser representada como um nome (para cores padrão) ou como valores RGB. Na linha de Comando, a cor pode ser inserida como um nome (para cores padrão), valores RGB, ou cor HTML.

--	--



	Branco (caixa de diálogo Configurações) #FFFFFF (Linha de Comando)

### 6.56 CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR variável de sistema

#### 6.56.1 Cor de fundo do log no desvanecimento da linha de Comando

A cor de fundo do log no desvanecimento da linha de Comando.

A cor pode ser representada como um nome (para cores padrão) ou como valores RGB. Na linha de Comando, a cor pode ser inserida como um nome (para cores padrão), valores RGB, ou cor HTML.

	RGB: 50 54 56 (caixa de diálogo Configurações) #323638 (linha de Comando)

### 6.57 CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY variável de sistema

#### 6.57.1 Atraso no desvanecimento do aviso na linha de Comando.

O atraso antes que o registro da linha de Comando comece a desaparecer.

	0.0 to 10.0
	2.0

### 6.58 CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR variável de sistema

#### 6.58.1 Cor de primeiro plano no esmaecimento do log da linha de Comando

A cor de primeiro plano do esmaecimento do log da linha de Comando.




--	--

## 6.59 CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY variável de sistema

### 6.59.1 Transparência do log de esmaecimento da linha de Comando

Controla a transparência do log de esmaecimento da linha de Comando.

São aceitos valores entre 0 e 100. Um valor de zero significa totalmente opaco, 100 é totalmente transparente.

	0 a 100
	30

## 6.60 CMDLINEFONTNAME variável de sistema

### 6.60.1 Fonte da linha de comando

A fonte da linha de Comando.

	Consolas

## 6.61 CMDLINEFONTSIZE variável de sistema

### 6.61.1 Tam. fonte linha de comando

A altura da fonte em pixels da linha de Comando.

	10



### 6.62 CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY variável de sistema

#### 6.62.1 Transparência do quadro da linha de Comando quando ativo

Controla a transparência do quadro da linha de Comando quando ativo. São aceitos valores entre 0 e 100. Um valor de zero significa totalmente opaco, 100 se totalmente transparente.

	0 a 100
	10

### 6.63 CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY variável de sistema

#### 6.63.1 Transparência do quadro da Linha de Comando, quando inativo

Controla a transparência do quadro da linha de comando quando inativo.

São aceitos valores entre 0 e 100. Um valor de zero significa totalmente opaco, 100 é totalmente transparente.

	0 a 100
	30

### 6.64 CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR variável do sistema

#### 6.64.1 Quadro da linha do comando TELATEXTO

Quando a linha de Comando está flutuando, controla o efeito do comando TELATEXTO e também afeta o atraso do prompt de log. Se ativado, exibe uma janela separada, igual ao estado encaixado. Se desativado, é exibido como um miniquadro.




	Desl (0): Não exibir (TELATEXTO) janela de histórico em quadro separado Liga (1): Mostrar (TELATEXTO) janela de histórico em um quadro flutuante separado

### 6.65 CMDLINELISTBGCOLOR variável de sistema

#### 6.65.1 Cor de fundo da linha de Comando

A cor de fundo da lista do histórico da linha de Comando.

	RGB:130,130,130

### 6.66 CMDLINELISTFGCOLOR variável de sistema

#### 6.66.1 Cor de primeiro plano da linha de Comando

A cor de primeiro plano da lista do histórico da linha de Comando.


### 6.67 CMDLINEOPTIONBGCOLOR variável de sistema

#### 6.67.1 Cor de fundo da opção da Linha de Comando

A cor de fundo das opções da linha de Comando.

	RGB:121,132,142



## 6.68 CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR variável de sistema

### 6.68.1 Cor do atalho da opção de linha de Comando

A cor do atalho da opção de linha de Comando.

	RGB:255,187,0

## 6.69 CMDLINEUSEMINIFRAME variável do sistema

### 6.69.1 Mini quadro flutuante da linha de Comando.

Controla se o miniquadro é usado quando a linha de Comando flutua.

	Desl (0): Não usar o novo mini-quadro Liga (1): Usar o novo mini-quadro

**Nota:** A variável de sistema CMDLINEUSEMINIFRAME substitui a variável de sistema CMDLINEUSENEWFRAME.

## 6.70 CMDLNTEXT variável de sistema

### 6.70.1 Prefixo do aviso

Controla o texto do prefixo mostrado na linha de Comando quando nenhum comando está ativo.

	:



### 6.71 CMDNAMES variável de sistema

#### 6.71.1 Nome do Comando Ativo (Somente-leitura)

Os nomes de quaisquer comandos ativos ou transparentes.


### 6.72 CMLEADERSTYLE variável de sistema

#### 6.72.1 Estilo multi-chamada

Controla o estilo multi-chamada para entidades criadas com o comando LINCHMULT.


### 6.73 CMLJUST variável de sistema

#### 6.73.1 Justificação multilinha

Controla a justificação das multilinhas relativas ao cursor, para o comando MLINHA.

	0 a 2
	0
	0: Superior (segunda linha criada abaixo do cursor) 1: Zero (linhas são criadas em ambos os lados do cursor) 2: Inferior (segunda linha criada acima do cursor)

### 6.74 CMLSCALE variável de sistema

#### 6.74.1 Escala multilinha

Controla a distância total entre as linhas criadas com o comando MLINHA.



Um valor negativo espelha as linhas de deslocamento.

	1,0 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 20,0 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

### 6.75 CMLSTYLE variável de sistema

#### 6.75.1 Estilo multilinha

Controla o estilo da multilinha para entidades criadas com o comando MLINHA.


### 6.76 CMPCLRMIS variável de sistema

#### 6.76.1 Cor das entidades ausentes - COMPARARDWG

Controla a cor das entidades ausentes durante o comando COMPARARDWG.

	1 a 255
	1

### 6.77 CMPCLRMOD1 variável de sistema

#### 6.77.1 Cor das entidades modificadas - COMPARARDWG

Controla a cor das entidades modificadas durante o comando COMPARARDWG.




	1 a 255
	253

## 6.78 CMPCLRMOD2 variável de sistema

### 6.78.1 Cor das entidades modificadas no segundo desenho - COMPARARDWG

Controla a cor das entidades modificadas no segundo desenho durante o comando COMPARARDWG.

	1 a 255
	2

## 6.79 CMPCLRNEW variável de sistema

### 6.79.1 Cor de novas entidades - COMPARARDWG

Controla a cor de novas entidades durante o comando COMPARARDWG.

Controla a cor de novas entidades durante o comando COMPARARDWG.

	1 a 255
	3

## 6.80 CMPDIFFLIMIT variável de sistema

### 6.80.1 Número máximo de entidades - COMPARARDWG

Controla o limite de entidades para comparar durante o comando COMPARARDWG.

São aceitos valores entre 1 e 10.000.000.




	1 a 10000000
	10000000

### 6.81 CMPFADECTL variável de sistema

#### 6.81.1 Fade - COMPARARDWG

Controla o nível de esmaecimento para entidades não modificadas durante o comando COMPARARDWG. Valores entre 0 e 90 são aceitos. Um valor de zero significa opacidade máxima, 90 significa transparência máxima.

	0 a 90
	80

### 6.82 CMPLOG variável de sistema

#### 6.82.1 Controle de log - COMPARARDWG

Alterna a criação de um relatório de log (cmplog) para o comando COMPARARDWG.

	Desl (0): Não escrever arquivos cmplog Liga (1): Escrever arquivos cmplog

### 6.83 COLORBOOKPATH variável de sistema

#### 6.83.1 Caminho de pesquisa de arquivo do Livro de cores

O(s) caminho de arquivo para livros de cores.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).

--	--



--	--

## 6.84 COLORPICKBOX variável de sistema

### 6.84.1 Cor da caixa de seleção

Define a cor da caixa de seleção. São aceitos valores entre 0 e 255.

	0 a 255
	7

## 6.85 COLORTHEME variável de sistema

### 6.85.1 Tema de cor da interface do usuário

Aplica um tema de cor escura ou clara à interface do usuário.

	0 a 1
	0
	0: Tema da cor escura 1: Tema da cor clara

## 6.86 COLORX variável de sistema

### 6.86.1 Cor do eixo X

Controla a cor do eixo-X.




	1 a 255
	11

### 6.87 COLORY variável de sistema

#### 6.87.1 Cor do eixo Y

Controla a cor do eixo-Y.

	1 a 255
	112

### 6.88 COLORZ variável de sistema

#### 6.88.1 Cor do eixo Z

Controla a cor do eixo Z.

	1 a 255
	150

### 6.89 COMACADCOMPATIBILITY variável de sistema

#### 6.89.1 Compatibilidade com Acad COM

Usa as configurações do registro para melhorar o suporte para aplicações VB existentes.




	Desl (0): Não usar configurações do registro Liga (1): Usar configurações do registro
--	--

**Nota:** Quando a variável de sistema COMACADCOMPATIBILITY está definida como **Liga**, arquivos de desenho incorporados como objetos OLE em outras aplicações serão abertos em .

### 6.90 COMBINETEXTMODE variável de sistema

#### 6.90.1 Modo de texto combinado

Controla a ordem do método de quebra de linha de seleção de texto e o estilo de espaçamento entre linhas para o comando TXT2MTXT.

	0 a 15
	11
	1: Combinar em um único TextoM 2: Ordenar top-down (do geral para individual) 4: Texto com quebra de sílabas 8: Espaçamento de linha uniforme

### 6.91 COMMANDASSIST variável de sistema

#### 6.91.1 Linha de Comando IA Prever

Controla o uso de sugestões personalizadas de comandos de IA.

Só é possível se a coleção **Application Data** (Dados da Aplicação) estiver habilitada na variável de sistema DATACOLLECTIONOPTIONS.

	Desl (0): Não habilita a linha de Comando de IA Prever Liga (1): Habilita a linha de Comando de IA Prever



### 6.92 COMMANDPREVIEW variável de sistema

#### 6.92.1 Permite uma prévia do resultado de comandos como APARAR, ESTENDER.

Se a variável de sistema COMMANDPREVIEW estiver habilitada, então alguns comandos irão exibir uma vista prévia dos resultados esperados.

	Desl (0): Não habilita a prévia nos comandos Liga (1): Habilita a prévia nos comandos

### 6.93 COMMUNICATORBACKGROUNDMODE variável de sistema

#### 6.93.1 Executar importação e exportação em segundo plano

Permite a interação do usuário enquanto a importação/exportação é executada.

	Desl (0): Desabilita a interação do usuário durante a execução da importação ou exportação. Liga (1): Habilita a interação do usuário durante a execução da importação ou exportação.

### 6.94 COMMUNICATORPATH variável de sistema

#### 6.94.1 Caminho do Communicator (Mac & Linux)

O caminho do arquivo usado para instalar o .




### 6.95 COMPASS variável de sistema

#### 6.95.1 Bússola

Alterna a exibição da bússola 3D Liga/Desl na viewport atual.

	Desl (0): Compass 3D desligada Liga (1): Compass 3D ligada

### 6.96 COMPONENTSCONFIG variável de sistema

#### 6.96.1 Configuração do painel Biblioteca

O nome do arquivo de configuração do painel **Biblioteca** ativo. Controla o que é mostrado no painel **Biblioteca**.

Use o comando SRCHPATH para localizar o arquivo.


### 6.97 COMPONENTSPATH variável de sistema

#### 6.97.1 Caminho do diretório da biblioteca

O(s) caminho de arquivo para os componentes criados pelo usuário.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).


### 6.98 CONSTRAINTBARDISPLAY variável de sistema

#### 6.98.1 Exibição de Restrição

Controla quando as restrições são mostradas.



	0 a 3
	3
	1: Mostrar marcadores de restrição quando restrições geométricas estão adicionadas 2: Mostrar marcadores de restrição ocultos quando entidades restritas estão selecionadas

## 6.99 CONTINUOUSMOTION variável de sistema

### 6.99.1 Movimento contínuo

Controla se a rotação continua depois que o mouse é solto durante os comandos ROTAC.

	Desl (0): Desabilitar o movimento inercial contínuo em tempo-real Liga (1): Habilitar o movimento inercial contínuo em tempo-real

## 6.100 CONVERTODMAX variável de sistema

### 6.100.1 Multiplicador máximo para diâmetro exterior

	1.1

## 6.101 CONVERTODMIN variável de sistema

### 6.101.1 Multiplicador mínimo para um diâmetro exterior



	0.95

## 6.102 CONVERTTHMAX variável de sistema

### 6.102.1 Multiplicador máximo para espessura

	2

## 6.103 CONVERTTHMIN variável de sistema

### 6.103.1 Multiplicador mínimo para uma espessura

	0.5

## 6.104 COORDS variável de sistema

### 6.104.1 Coordenadas

Define o formato e frequência de atualização do campo de coordenadas na barra de Status.

	0 a 3
	1



	0: Atualiza as coordenadas somente quando os pontos estão selecionados 1: As coordenadas mostram a localização do ponteiro 2: Coordenadas de forma polar para a seleção de ponto, distância e ângulo 3: Coordenadas na forma geográfica como latitude e longitude
--	--

### 6.105 COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES variável de sistema

#### 6.105.1 COPIARGUIADA3D faces de origem

Exibe faces de origem durante o comando COPIARGUIADA3D. As faces de origem são usadas para posicionar a(s) entidade copiada.

	Desl (0): Desativa a exibição das faces de origem Liga (1): Ativa a exibição das faces de origem

### 6.106 COPYMODE variável de sistema

#### 6.106.1 Modo de Cópia

Controla, por predefinição, se o comando COPIAR cria somente uma, ou várias cópias.

	0 a 1
	0
	0: Repetir automaticamente 1: Criar cópia isolada

### 6.107 CPLOTSTYLE variável de sistema

#### 6.107.1 Estilo de plotagem atual

Controla o estilo de plotagem para novas entidades. Em desenhos no modo dependente-de-cor, é "PORCOR" e é Somente-leitura. Nos desenhos no modo plotagem-nomeada, as opções:



"PORCAMADA" (predefinição), "PORBLOCO", "NORMAL" e "DEFINIDO PELO USUÁRIO", podem ser alteradas. Consulte também a variável de sistema PSTYLEMODE. Use o comando CONVERTESTILOSP para converter o desenho atual para usar estilos de plotagem nomeados ou estilos dependentes de cores.

**Nota:** Para converter o desenho atual para usar estilo de plotagem-nomeado ou dependente-de-cor, use CONVERTESTILOSP.


### 6.108 CPROFILE variável de sistema

#### 6.108.1 Perfil atual (Somente-leitura)

O nome do perfil de usuário atual.

	Padrão

### 6.109 CRASHREPORTSENDING variável de sistema

#### 6.109.1 Enviar relatório de falha (Windows)

Controla as preferências para compartilhar o Relatório de Falha, e exibe a caixa de diálogo **Relatório de Falha**.

O envio de um relatório de falha ajuda a identificar e corrigir quaisquer problemas, e a melhorar BricsCAD® para todos os usuários.

	0 a 2
	0
	0: Perguntar antes de enviar 1: Enviar sempre e não perguntar 2: Não enviar e não perguntar



### 6.110 CREATESKETCHFEATURE variável do sistema

#### 6.110.1 Recurso baseado em esboço (experimental)

Vincula entidades 3D criadas com os comandos EXTRUSAO, ELEVAR (LOFT), VARREDURA e REVOLUCAO e suas opções **Subtrair** e **Unir** às entidades 2D usadas para criá-las, e converte as entidades 2D em um esboço. Quaisquer modificações no esboço são refletidas na entidade 3D.

	0 a 1
	0
	0: Não criar recurso baseado em esboço 1: Criar recurso baseado em esboço

**Nota:** Esta variável de sistema pode também ser definida pressionando o botão alternador **Sketch Feature** / recurso de esboço () na Faixa de opções.

### 6.111 CREATETHUMBNAILONTHEFLY variável de sistema

#### 6.111.1 Cria uma miniatura de prévia de visualização em tempo-real

Gera uma miniatura de prévia na caixa de diálogo **Abrir**, se um desenho não tiver uma miniatura. Não se aplica se o desenho foi salvo com a variável de sistema RASTERPREVIEW Ativa (1).

	Desl (0): Não criar miniatura de prévia de visualização em tempo-real Liga (1): Criar miniatura de prévia de visualização em tempo-real

### 6.112 CREATEVIEWPORTS variável de sistema

#### 6.112.1 Criação automática do viewport

Controla se uma viewport é incluída automaticamente quando um novo layout é criado.



	Desl (0): Não criar viewport para novos layouts Liga (1): Criar viewport para novos layouts

### 6.113 CROSSHAIRDRAWMODE variável de sistema

#### 6.113.1 Modo de renderização da mira

Controla a maneira como o cursor do mouse é renderizado dentro da janela de desenho (mira, caixa de seleção, etc.) para visualização 3D. Renderização pelo RedSDK será mais rápida, mas alguns sistemas antigos podem não suportar a renderização pelo RedSDK.

- Em 2dArame, renderiza a mira no OpenGL. Tenta eliminar duplicatas ou cintilação do cursor, o que pode acontecer usando o kit de ferramentas da janela.
- Em estilos visuais RedSDK, renderiza a mira pelo RedSDK. Renderização do cursor pelo RedSDK tende a ser mais rápida, mas alguns sistemas antigos podem não ser compatíveis.

	0 a 3
	3 (macOS & Linux) 2 (Windows)
	0: Sempre renderize a mira no nível das ferramentas da janela 1: Renderizar cursor pelo OpenGL, para desenhos 2d 2: Renderizar cursor pelo RedSDK, para desenhos 3d

### 6.114 CROSSINGAREACOLOR variável de sistema

#### 6.114.1 Cor da área cruzada para seleção.

Controla a cor das áreas de seleção de cruzadas (direita-esquerda).

**Nota:** Tem efeito somente quando a configuração SELECTIONAREA estiver Ativa.

--	--



	1 a 255
	91

## 6.115 CTAB variável de sistema

### 6.115.1 Aba atual

O nome da aba atual, modelo ou layout.

	Modelo

## 6.116 CTABLESTYLE variável de sistema

### 6.116.1 Estilo de tabela atual

Define o estilo de tabela para novas entidades de tabela.


## 6.117 CTRL3D MOUSE variável de sistema

### 6.117.1 Modo mouse 3D

Habilita um mouse 3D 3Dconnexion.

	0 a 1
	1



	0: Desativar o mouse 3D 1: Ativar mouse 3D
--	---

### 6.118 CTRLMBUTTON variável do sistema

#### 6.118.1 Clique o Botão do Meio

A variável de sistema CTRLMBUTTON define os valores para Ativar ou Desativar o snap da entidade de **Pontos de Rastreo Temporário** quando o botão central do mouse (rodinha) é usado durante um comando.

- Se CTRLMBUTTON estiver definido como **1 para Liga**, pressionar o botão central do mouse durante um comando executa o atalho transparente **TK** e solicita que você, na linha de Comando, especifique os pontos de controle temporários.
- Se CTRLMBUTTON estiver definido como **0 para Desl**, a variável do sistema vai desativar os **Pontos de Rastreo Temporário** para o encaixe da entidade com uso do botão do meio.

**Nota:** Esta variável de sistema está disponível apenas na linha de Comando.

### 6.119 CTRLMOUSE variável de sistema

#### 6.119.1 Atalhos mouse

Ativa/desativa os atalhos do mouse.

**Para Windows e Linux** os atalhos incluem:

- **Ctrl+Shift + Bot. esquerdo** para 'zoom' em tempo-real.
- **Ctrl+Shift + Bot. direito** para 'pan' em tempo-real.
- **Ctrl + Bot. do meio** para rotação da vista.
- **Ctrl + Bot. direito** para rotação da vista com eixo-Z fixo.

**Para macOS** os atalhos incluem:

- **Cmd+Shift + Bot. esquerdo** para 'zoom' em tempo-real.
- **Cmd+Shift + Bot. direito** para 'pan' em tempo-real.
- **Cmd + Bot. do meio** para rotação da vista.
- **Cmd + Bot. direito** para rotação da vista com eixo-Z fixo.

	0 a 1
	1



	0: Desabilitar atalhos do mouse 1: Habilitar atalhos de mouse
--	--

### 6.120 CURSORMODE variável de sistema

#### 6.120.1 Modo de exibição da mira

Controla como a mira é exibida.

Os valores 0 e 1 são aceitos.

	Desl
	Desl (0): Exibe a mira no modo XOR. Liga (1): Exibe a mira no modo Não-XOR.

### 6.121 CURSORSIZE variável de sistema

#### 6.121.1 Tam. do cursor

Controla o tamanho da mira, como uma porcentagem do tamanho da tela.

	0 a 100
	5

### 6.122 CVALLOWBREAKLINECROSSINGS variável de sistema

#### 6.122.1 Permitir cruzamentos de linhas de interrupção

Se Ativo, as interseções entre os segmentos da linha de interrupção são calculadas e adicionadas como pontos à superfície TIN.




	1
--	---

## 6.123 CVANGLESAMPLINGINTERVAL variável de sistema

### 6.123.1 Intervalo de amostragem de ângulo

Controla o intervalo de amostragem do ângulo em graus decimais, usado para arredondar nivelamentos em vértices convexos.

	0 a 90
	5

## 6.124 CVARCTESSELLATIONGRADING variável de sistema

### 6.124.1 Distância de aproximação de arco média-ordenada

Controla a distância mediana do nivelamento, a distância máxima entre o arco e o segmento de corda (reta), usada para aproximação do arco.

	0.01

## 6.125 CVARCTESSELLATIONSURFACE variável de sistema

### 6.125.1 Distância de aproximação de arco média-ordenada

Controla a distância mediana da superfície, a distância máxima entre o arco e o segmento de corda (reta), usada para aproximação do arco.

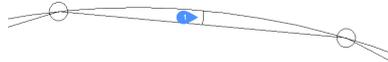
	0.01



## 6.126 CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT variável de sistema

### 6.126.1 Distância de meia-ordenada de aproximação do arco em Elemento de Template

Controla a distância mediana do corredor, a distância máxima entre o arco e o segmento de corda (reta), usada para aproximação do arco.



	0.01

## 6.127 CVASSOCIATIVITY variável de sistema

### 6.127.1 Associatividade

Controla se as entidades de Civil são associativas.

	15
	1: Superfícies TIN são associativas 2: Nivelamentos são associativos 4: Superfícies de Volume TIN são associativas 8: Corredores são associativos

## 6.128 CVDEFAULTCURVETYPEHA variável de sistema

### 6.128.1 Tipo predefinido de curva para alinhamento horizontal

Controla o tipo de curva, usado para criar um novo alinhamento horizontal, ou para adicionar um novo PI.




	0
	-1: Nenhum 0: Arco Automático 1: Arco Livre 2: Espiral-Curva-Espiral Automática 3: Espiral-Curva-Espiral Livre

## 6.129 CVDEFAULTCURVETYPEVA variável de sistema

### 6.129.1 Tipo de curva predefinido para alinhamentos verticais

Controla o tipo de curva usado para criar um novo alinhamento vertical, ou para adicionar um novo PVI.

	2
	-1: Nenhum 0: Arco Automático 1: Arco Livre 2: Parábola Automática 3: Parabola Livre

## 6.130 CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS variável de sistema

### 6.130.1 Elevação em cruzamentos de linha de interrupção

Controla a elevação ao cruzar com linhas de interrupção.

	0 a 2
	0
	0: Mínimo 1: Máximo 2: Média



### 6.131 CVERSIONCONTROLPATH variável de sistema

#### 6.131.1 Caminho de controle de versão atual

O caminho do arquivo usado para armazenar o projeto de controle de versão atual.


### 6.132 CVGRADEUNIT variável de sistema

#### 6.132.1 Formato

Controla o formato da unidade para unidades de grau.

	0 a 2
	0
	0: percentual 1: por mil 2: decimal

### 6.133 CVGRADEUNITPREC variável de sistema

#### 6.133.1 Precisão

Controla o número de casas decimais exibidos para unidades de grau.

	0 a 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 variável de sistema

### 6.134.1 Intervalo de amostragem para segmentos retos

Controla a duração dos intervalos de amostragem, usados para segmentos retos de amostra.

	1.00

## 6.135 CVPORTR variável de sistema

### 6.135.1 Viewport atual

Altera o número de identificação da viewport atual, em três condições:

- 1 O número de identificação é uma viewport ativa.
- 2 O movimento do cursor nessa viewport não é bloqueado por um comando em andamento.
- 3 O modo Tablet (MesaDig) está desativado.

	1 ou maior
	2



### 6.136 CVSLOPEUNIT variável de sistema

#### 6.136.1 Formato

Controla o formato da unidade para unidades de declive

	0 a 1
	0
	0: avançar:subir 1: subir:avançar

### 6.137 CVSLOPEUNITPREC variável de sistema

#### 6.137.1 Precisão

Controla o número de casas decimais exibidos para unidades de declive

	0 a 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 variável de sistema

#### 6.138.1 Posição do delimitador de Estação

Controla a posição do delimitador para unidades de estação.

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

### 6.139 CVSTATIONUNITPREC variável de sistema

#### 6.139.1 Precisão

Controla o número de casas decimais exibidas para unidades de estação

	0 a 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 DATACOLLECTION variável de sistema

#### 7.1.1 Diagnóstico e Coleta de Dados de Uso

Controla o compartilhamento dos dados de uso anônimos.

Isso ajuda a personalizar o programa e melhora significativamente para todos a experiência de cada usuário em particular.

	-2 a 1
	-2
	-2: Não perguntado -1: Não definido 0: Desligado 1: Ligado

### 7.2 DATACOLLECTIONENABLED variável de sistema

#### 7.2.1 Estado atual da coleta de dados (Somente-leitura)

Controla o diagnóstico e o uso da coleta de dados.

	Desl (0): A coleta de dados está desabilitada. Liga (1): A coleta de dados está habilitada.

**Nota:** O valor dessa variável de sistema é por padrão baseado no valor da variável de preferência DATACOLLECTION, no entanto é possível substituir a predefinição aplicando uma substituição administrativa. A substituição administrativa é aplicada adicionando manualmente o valor do registro em *HKLM\Software\Bricsys\BricsCAD\x64\AdminPolicy*.

**Para adicionar essa substituição, siga as próximas etapas:**

- Vá para: *Computer\HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Bricsys\BricsCAD\x64*.



- Clique o botão-direito na chave x64 e escolha **Nova > Chavee** renomeie-a para **AdminPolicy**.
- Clique o botão-direito na nova chave criada, escolha **Nova > DWORD (32 bits)** e nomeie o valor **DATACOLLECTIONENABLED**.
- Altere seu valor para 0 ou 1 para substituir o valor da preferência do usuário DATACOLLECTION.

### 7.3 DATACOLLECTIONLOGINTYPE variável do sistema

#### 7.3.1 Último tipo de Log-In para coleta de dados (Somente-leitura)

O tipo de Log-In para coleta de dados.

Consulte a variável de sistema DATACOLLECTIONOPTIONS.

	-1: Desl 0: Anônimo 1: Usuário/Senha

### 7.4 DATACOLLECTIONOPTIONS variável de sistema

#### 7.4.1 Opções de Coleta de Dados

Controla quais dados anônimos são compartilhados.

	0 a 7
	0
	0: Nada 1: Dados do sistema e Configurações 2: Dados da Aplicação 4: Geometria Anonimizada



## 7.5 DATALINKNOTIFY variável de sistema

### 7.5.1 Notificações de Link de dados

Controla as notificações de Link de dados.

	0 a 2
	2
	0: Desabilita a notificação de atualização de Link de dados. 1: Permite notificação de Link de dados. 2: Permite notificação de ligação de dados e notificações em mensagem de balão.

## 7.6 DATE variável de sistema

### 7.6.1 Data atual (Somente-leitura)

Exibe a data e hora corrente no formato Juliano.


## 7.7 DBCSTATE variável de sistema

### 7.7.1 Estado DbConnect (Somente-leitura)

Mostra se o dbConnect Manager está ativo ou não.

	Desl (0): Não exibir o dbConnect Manager Liga (1): Exibir o dbConnect Manager



## 7.8 DBLCLKEDIT variável de sistema

### 7.8.1 Edição duplo-clique

Ativa o **Editor de Bloco** (modo EditarBloco) e o **Editor de Referência** (modo RefEdit) ao clicar duas vezes em Blocos e RefEx's.

	Desl (0): Desabilitar a edição a partir de duplo-clique Liga (1): Habilita edição com clique duplo

## 7.9 DBMOD variável de sistema

### 7.9.1 Status da modificação (Somente-leitura)

O status das modificações do desenho.

	1: Banco de dados de entidades modificado 4: Variável de banco de dados modificada 8: Janela modificada 16: Vista modificada 32: Campo modificado

## 7.10 DCTCUST variável de sistema

### 7.10.1 Dicion. correção ortográfica

O caminho do arquivo e o nome do arquivo do dicionário ortográfico personalizado atual.

Durante uma verificação ortográfica, o comando ORTOGRAF compara as palavras no desenho ou no atual conjunto de seleção, com as palavras no dicionário principal atual e no dicionário personalizado atual.

Dicionários personalizados são usados para palavras específicas da disciplina, como na área médica ou mecânica.

--	--



--	--

### 7.11 DCTMAIN variável de sistema

#### 7.11.1 Dicionário principal

O nome de arquivo do atual dicionário ortográfico principal. Armazenado na pasta de suporte.

**Nota:** Palavras-chave podem ser usadas para definir esta variável.


### 7.12 DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL variável de sistema

#### 7.12.1 Default Bsyslib imperial

Local predefinido do banco de dados Central Bsyslib, quando MEASUREMENT é 0 (imperial).


### 7.13 DEFAULTBSYSLIBMETRIC variável de sistema

#### 7.13.1 Default Bsyslib métrica

Local padrão do banco de dados da biblioteca Bsyslib quando a MEDIDA é 1 (métrico).


### 7.14 DEFAULTLIGHTING variável de sistema

#### 7.14.1 Iluminação predefinida

Controla se a iluminação predefinida substitui outras luzes no desenho. A iluminação predefinida é uma luz distante que segue a direção da vista, pode ser definida por viewport.




	0
	Desl (0): A iluminação predefinida é usada somente quando nenhuma outra luz está ligada Liga (1): A iluminação predefinida substitui outras luzes

### 7.15 DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR variável de sistema

#### 7.15.1 Embaçamento padrão de sombra para luz

Controla o desfoque de sombreado predefinido para luzes.

São aceitos valores entre 1 e 40.

	1 a 40
	8

### 7.16 DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE variável de sistema

#### 7.16.1 Template padrão de nova folha

O template predefinido do arquivo de desenho (DWG ou DWT) para novas folhas.


### 7.17 DEFAULTPLOTSTYLETABLE variável do sistema

#### 7.17.1 Tabela predefinida de Estilo de Plotagem

Controla a tabela de estilo de plotagem padrão para novas configurações de página e novos layouts.

**Nota:** A alteração desta preferência não vai se aplicar a layouts já existentes.




### 7.18 DEFAULTSPACEHEIGHT variável de sistema

#### 7.18.1 Altura Predefinida Espaço

Altura predefinida de um espaço. Usado se não houver tetos para conectar a estes, ou paredes para obter a altura.

	120 para MEASUREMENT=0 (polegadas) 3000 para MEASUREMENT=1 (milímetros)

### 7.19 DEFAULTSTORYNAMINGScheme variável de sistema

#### 7.19.1 Esquema Predefinido para Nomeação de Pisos

Define o esquema de nomeação dos pavimentos para novos edifícios. Use \$0 ou \$1 para controlar a numeração.

	Piso \$1

**Nota:** Ao adicionar novos andares a um edifício existente, você pode substituir seus nomes e numerações alterando o valor da propriedade **Esquema de Nomeação de Pisos** do edifício, na caixa de diálogo **Gerenciador de Locais Espaciais**.

### 7.20 DEFAULTSTYLEPIPECROSS variável de sistema

#### 7.20.1 Estilo padrão para cruzeta de tubo

Controla o estilo predefinido em uso enquanto a cruz BIM FlowFittings é convertida em uma Peça padrão.

	ASME B16.9 Cross



### 7.21 DEFAULTSTYLEPIPEECCENTRICREDUCER variável de sistema

#### 7.21.1 Estilo predefinido para redutor excêntrico de tubo

Controla o estilo predefinido em uso enquanto o excêntrico do BIM FlowFittings é convertido em uma Peça padrão.

	ASME B16.9 Eccentric Reducer

### 7.22 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45 variável de sistema

#### 7.22.1 Estilo padrão para cotovelo de tubo (45 graus)

Controla o estilo predefinido em uso enquanto o BIM FlowBends com ângulo de 45 graus é convertido em uma Peça padrão.

	ASME B16.9 Elbow LR 45 Deg

### 7.23 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90 variável de sistema

#### 7.23.1 Estilo padrão para cotovelo de tubo (90 graus)

Controla o estilo predefinido em uso enquanto o BIM FlowBends com ângulo de 90 graus é convertido em uma Peça Padrão.

	ASME B16.9 Elbow LR 90 Deg

### 7.24 DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER variável de sistema

#### 7.24.1 Estilo padrão para redução de tubo

Controla o estilo predefinido em uso enquanto o redutor BIM FlowFittings é convertido em uma Peça padrão.



	ASME B16.9 Reducer

### 7.25 DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT variável de sistema

#### 7.25.1 Estilo padrão para o segmento de tubo

Controla o estilo predefinido em uso enquanto o BIM FlowSegments é convertido em uma Peça padrão.

	ASME B36.10M Pipe

### 7.26 DEFAULTSTYLEPIPETEE variável de sistema

#### 7.26.1 Estilo padrão para tee de tubo

Controla o estilo predefinido em uso enquanto o T BIM FlowFittings é convertido em uma Peça padrão.

	ASME B16.9 Tee

### 7.27 DEFLPLSTYLE variável de sistema

#### 7.27.1 Estilo padrão plotagem de camadas

Controla o estilo de plotagem predefinido para a camada 0. "PORCOR" em desenhos no modo dependente de cor, somente-leitura. "NORMAL" em desenhos no modo de plotagem nomeada, pode ser alterado. Consulte também a variável de sistema PSTYLEMODE.

**Nota:** Para converter o desenho atual para usar estilo de plotagem-nomeada ou dependente-de-cor, use CONVERTESTILOSP.




## 7.28 DEFPLSTYLE variável de sistema

### 7.28.1 Estilo padrão plotagem objeto

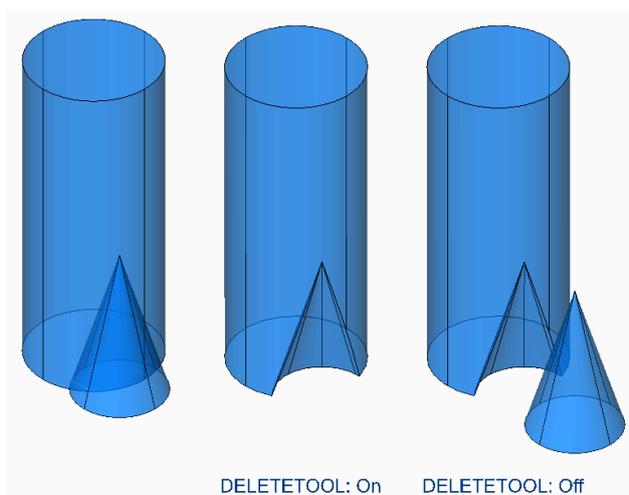
Controla o estilo predefinido de plotagem para novas entidades. "PORCOR" em desenhos em modo dependente-de-cor, Somente-leitura. "NORMAL" em desenhos no modo de estilo de plotagem-nomeada, pode ser alterado. Consulte também a variável de sistema PSTYLEMODE. Use o comando CONVERTESTILOSP para converter o desenho atual para usar estilos de plotagem nomeados ou estilos dependentes de cores.


## 7.29 DELETETOOL variável de sistema

### 7.29.1 Ferram Excluir

Controla o comportamento do comando SUBTRAIR. Se Ativado, as entidades usadas para subtrair são excluídas.

	0
	Desl (0): Não excluir entidades da ferramenta no comando SUBTRAIR Liga (1): Excluir entidades de ferramenta no comando SUBTRAIR





### 7.30 DELOBJ variável de sistema

#### 7.30.1 Excluir entidade de origem

Controla se as entidades de origem, usadas para criar entidades 3D (com comandos como EXTRUSAO, REVOLUCAO e ELEVAR) são retidas ou excluídas.

	1
	0: Mantém entidades definidoras 1: Remover entidades do perfil 2: Remover todas as entidades definidoras -1: Avisar para remover entidades do perfil -2: Avisar para remover todas as entidades definidoras (incluindo caminhos e curvas de referência)

### 7.31 DEMANDLOAD variável de sistema

#### 7.31.1 Carregamento por demanda

Controla como o programa lida com entidades personalizadas criadas por aplicações de terceiros.

	0 a 3
	3
	1: Carregar sob demanda a aplicação de origem, quando abrir um desenho que contenha entidades personalizadas 2: Carregar sob demanda a aplicação de origem, ao evocar um dos comandos da aplicação

**Nota:** Se você definir esta variável de sistema como 0, aplicações de terceiros e alguns comandos internos poderão não funcionar.



## 7.32 DETAILSPATH variável de sistema

### 7.32.1 Caminho do diretório de detalhes

O(s) caminhos de arquivo para arquivos de detalhe criados pelo usuário.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).


## 7.33 DGNEXPXREFMODE variável de sistema

### 7.33.1 Exportar Conversão de RefEx's

Controla a conversão de RefEx's para exportação DGN.

Os arquivos dependentes em si próprios não são convertidos ao exportar o 'pai'. Estes devem ser convertidos separadamente.

	0
	0: Converter referência para DGN 1: Manter referência para DWG 2: Juntar arquivo de referência ao DGN pai 3: Desanexar RefEx's

## 7.34 DGNFRAME variável de sistema

### 7.34.1 Quadro DGN

Controla a visibilidade dos quadros DGN, se a variável de sistema FRAME estiver definida como 'Usar variáveis de sistema individuais' (3).

	0 a 2
	2



	0: Ocultar quadros DGN 1: Exibir e plotar quadros DGN 2: Exibir, mas não plotar quadros DGN
--	---

### 7.35 DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE variável de sistema

#### 7.35.1 Modo de importação 2D curva B-spline fechada

Controla como converter elementos de curva B-Spline 2D fechados em formato DGN.

	0 a 1
	0
	0: Converter em Spline 1: Converter em região

### 7.36 DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE variável de sistema

#### 7.36.1 Modo de importação 2D elipse

Controla como converter elementos DGN 2D Ellipse.

	0 a 1
	0
	0: Converter para elipse 1: Converter em região

### 7.37 DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE variável de sistema

#### 7.37.1 Modo de importação de shape 2D

Controla como converter elementos DGN 2D Shape e 2D Complex Shape.

Se um elemento for preenchido, então uma hachura também será criada.



	0 a 2
	0
	0: Converter em polilinha 1: Converter em região 2: Converter em malha polyface

## 7.38 DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE variável de sistema

### 7.38.1 Modo de importação de curva B-spline 3D fechada

Controla como converter elementos de curva B-Spline 3D fechados de formato DGN.

	0 a 1
	1
	0: Converter em Spline 1: Converter em região

## 7.39 DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE variável de sistema

### 7.39.1 Modo de importação 3D elipse

Controla como converter elementos DGN 3D Ellipse.

	0 a 1
	0



	0: Converter para elipse 1: Converter em região
--	--

### 7.40 DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE variável de sistema

#### 7.40.1 Modo de importação de entidade 3D

Controla como as entidades 3D são convertidas durante a importação DGN.

	0 a 1
	1
	0: Converter para malha poliface 1: Converter em Sólido 3D, Corpo ou Superfície

### 7.41 DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE variável de sistema

#### 7.41.1 Modo de importação de shape 3D

Controla como converter elementos DGN 3D Shape e 3D Complex Shape.

Se um elemento for preenchido, uma hachura também será criada.

	0 a 2
	1
	0: Converter em polilinha 1: Converter em região 2: Converter em malha polyface

### 7.42 DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION variável de sistema

#### 7.42.1 Quebrar associação de dimensões

Quebra as associações de dimensão DGN durante a importação DGN.



	Desl (0): Não quebrar associatividade nas dimensões Liga (1): Quebrar associatividade nas dimensões

### 7.43 DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS variável de sistema

#### 7.43.1 Converter índices de cor DGN para True Colors

Converte cores de índice DGN em True Colors RGB. Se desativado, as cores de índice DGN são convertidos em cores de índice DWG.

	Desl (0): Converter cores indexadas DGN em cores indexadas DWG Liga (1): Converter cores indexadas DGN em true colors RGB

Especifica como as cores do Microstation são mapeadas para as cores do BricsCAD. Microstation atribui números de cores para cores que são diferentes do BricsCAD. Se estiver Ligado, o BricsCAD converte cores de índice DGN em True Color RGB. Caso contrário, este tenta converter cores de índice DGN em cores de índice DWG. O BricsCAD obtém a cor a partir da tabela de cores DGN e tenta encontrar a mesma cor na tabela de cores DWG. Se não for possível, a cor será salva como uma true color RGB para o arquivo DWG.

### 7.44 DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES variável de sistema

#### 7.44.1 Converte campos de dados vazios em espaços.

Substitui valores de campos vazios de um arquivo DGN por símbolos de espaço. Se desativado, os valores de campo vazios de um arquivo DGN serão substituídos por símbolos de sublinhado ("\_").




	Desl (0): Substituir por símbolos de sublinhado (“_”) Liga (1): Substituir por símbolos de espaço

### 7.45 DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES variável de sistema

#### 7.45.1 Apagar recursos não utilizados

Apaga itens não referenciados (estilos de texto, tipos de linha, etc.) durante a importação DGN.

	Desl (0): Importar elementos não-referenciados. Liga (1): Apagar itens importados que não tenham referência

### 7.46 DGNIMPEXPLODETEXTNODES variável de sistema

#### 7.46.1 Explodir nós de texto

Importa nós de texto DGN como um conjunto de entidades simples (texto, linha, etc.). Se desativado, os nós de texto DGN são convertidos em texto multilinha.

	Desl (0): Converter nós de texto em texto de múltiplas linhas Liga (1): Converter nós de texto em entidades simples, como texto e linhas

### 7.47 DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE variável de sistema

#### 7.47.1 Importar o modelo ativo para o Model Space

Importa o modelo DGN ativo para o Model Space, durante a importação DGN. Se desativado, importa apenas o primeiro modelo de projeto DGN da tabela de modelos.

**Nota:** O Microstation usa a frase “design model” (modelo do projeto) para o Model Space e o “active model” (modelo ativo) para a vista atual de um modelo.



	Desl (0): Importar o primeiro modelo de projeto da tabela do modelo para o Model Space Liga (1): Importar o modelo ativo para o Model Space

### 7.48 DGNIMPIMPORTDGTEXTSASDBMTEXTS variável de sistema

#### 7.48.1 Importar Textos como TextosM

Importa entidades simples de texto DGN como textos multilinha.

	Desl (0): Não importa objetos de texto simples como textos multilinhas. Liga (1): Importa objetos de texto simples como textos multilinha.

### 7.49 DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS variável de sistema

#### 7.49.1 Importar elementos invisíveis

Importa elementos DGN invisíveis como entidades invisíveis. Se desativado, os elementos DGN invisíveis não são importados.

	Desl (0): Ignorar elementos invisíveis Liga (1): Importar elementos invisíveis



### 7.50 DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS variável de sistema

#### 7.50.1 Importar modelos de Paper Space

Importa todos os modelos de folha DGN para layouts de Paper Space. Se desativado, os modelos de folha não são importados.

**Nota:** O Microstation usa a frase “modelo de folha” para o Paper Space.

	Desl (0): Não importar modelos de folha Liga (1): Importar modelos de folhas para layouts de Paper Space

### 7.51 DGNIMPIMPORTVIEWINDEX variável de sistema

#### 7.51.1 Índice de importação de vista

Controla o número de vistas DGN, máscaras de nível e configurações de vista a ser usadas.

São aceitos valores entre -1 e 7. -1 significa que a exibição não está definida e as configurações de vista e as máscaras de nível não são usadas.

**Nota:** Microstation usa a palavra “nível” para camadas; uma “máscara” oculta o conteúdo em áreas ou níveis/camadas.

	-1 a 7
	-1
	-1: Vista não está definida 1 a 7: Especifica a máscara do nível

### 7.52 DGNIMPRECOMPUTEDIMENSIONSATERIMPORT variável de sistema

#### 7.52.1 Recalcular dimensões após a importação

Converte dimensões DGN em dimensões baseadas em DWG.



Se desativado, cria dimensões baseadas em DGN.

	Desl (0): Criar blocos de geometria de dimensão no estilo-DGN Liga (1): Recalcular todas as dimensões para criar blocos de dimensão de geometria em estilo DWG

### 7.53 DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES variável de sistema

#### 7.53.1 Arquivos de recurso do símbolo

O caminho do arquivo para arquivos RSC de recurso DGN - fontes, estilos de linha, etc. Análogo da variável de sistema MS\_SYMBRSRC MicroStation.


### 7.54 DGNIMPXREFIMPORTMODE variável de sistema

#### 7.54.1 Modo de importação de referências externas

Controla a importação de anexos DGN.

	0 a 3
	2
	0: Omitir - não importa anexos DGN 1: Retém - converte arquivos DGN anexados para RefEx's DWG 2: Mesclar para célula - converte arquivos DGN anexados para blocos DWG 3: Criar DGN Underlay - converte arquivos DGN anexados para entidades de Subjacência



## 7.55 DGNOSNAP variável de sistema

### 7.55.1 DGN snap a entidade

Ativa o snap de entidade para arquivos de subjunção DGN.

	Desl (0): Desativar o snap a entidade em DGN Liga (1): Ativar snap a entidade em DGN

## 7.56 DIASTAT variável de sistema

### 7.56.1 Estado da caixa de Diálogo (Somente-leitura)

Mostra como a caixa de diálogo mais recente foi encerrada.

	Desl (0): Cancelar Liga (1): OK

## 7.57 DIMADEC variável de sistema

### 7.57.1 Precisão Dim Angular

Controla o número de casas decimais para dimensões angulares.

Um valor de -1 usa a variável de sistema DIMDEC.

	-1 a 8
	0



	-1: Usa a variável de sistema DIMDEC 0 - 8: Casas decimais
--	---

## 7.58 DIMALT variável de sistema

### 7.58.1 Unidades alternativas

Habilitar unidades alternativas nas dimensões.

	Desl (0): Desabilitar unidades alternativas Liga (1): Habilitar unidades alternativas

## 7.59 DIMALTD variável de sistema

### 7.59.1 Alt precisão

Controla o número de casas decimais para unidades de dimensão alternativas.

	0 a 8
	2 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 3 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 7.60 DIMALTF variável de sistema

### 7.60.1 Alt multiplicador

Controla a conversão de unidades alternativas. Consulte também a variável de sistema DIMALT.

Multiplica a unidade principal para fornecer unidades alternativas. Se uma unidade de desenho for igual a 1 polegada e o valor for definido como 25,4 as dimensões lineares alternativas serão expressas em mm.

--	--



	25,4 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 0,0394 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 7.61 DIMALTRND variável de sistema

### 7.61.1 Alt roundoff

Controla o arredondamento para unidades alternativas.

	0.0

## 7.62 DIMALTTD variável de sistema

### 7.62.1 Tolerância Alternativa

Controla a precisão da tolerância nas unidades de dimensão alternativas.

	0 a 8
	3 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS= polegadas 2 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 7.63 DIMALTTZ variável de sistema

### 7.63.1 Alt tolerância a suprimir zeros

Controla a supressão de zeros em valores de tolerância.

	0



	0: Suprimir zero pés e precisamente zero polegadas 1: Incluir zero pés e precisamente zero polegadas 2: Incluir zero pés e suprimir zero polegadas 3: Suprimir zero pés e incluir zero polegadas 4: Suprimir zeros antecedentes em dimensões decimais 8: Suprimir dígitos decimais em dimensões decimais
--	---

### 7.64 DIMALTU variável de sistema

#### 7.64.1 Alt tipo unidade

Controla o tipo de unidade alternativa para cotas lineares.

	1 a 8
	2
	1: Científica 2: Decimal 3: Engenharia 4: Arquitetura (empilhado) 5: Fracional (empilhadas) 6: Arquitetônica 7: Fracional 8: Painel de controle do Windows

### 7.65 DIMALTZ variável de sistema

#### 7.65.1 Alt suprimir zeros

Suprime zeros à esquerda e/ou à direita para dimensões de unidades alternativas.

	0 a 12
	0



	0: Suprimir zero pés e precisamente zero polegadas 1: Incluir zero pés e precisamente zero polegadas 2: Incluir zero pés e suprimir zero polegadas 3: Suprimir zero pés e incluir zero polegadas 4: Suprimir zeros antecedentes em dimensões decimais 8: Suprimir dígitos decimais em dimensões decimais
--	---

### 7.66 DIMANNO variável de sistema

#### 7.66.1 Estilo é anotativo (Somente-leitura)

Indica se o estilo de cota atual é anotativo.


### 7.67 DIMAPOST variável de sistema

#### 7.67.1 Alt unidades prefixo/sufixo

Controla o prefixo e/ou sufixo que aparece no texto da cota alternativa, não se aplica a cotas angulares. Veja também os **Explorer do Desenho > Estilos de Dimensão** (comando ESTILOCOTA).

Definir como " para desligar, ou usar a string de sufixo 'prefix[]sufix'. Insere uma única alimentação de linha com '\X' (geralmente quando unidades alternativas estão ativas).


### 7.68 DIMARCSYM variável de sistema

#### 7.68.1 Símbolo Arco

Controla a exibição de símbolos de arco, em dimensões de comprimento de arco.

	0 a 2
	0



	0: Comprim. arco é colocado antes do texto da dimensão 1: Comprim. arco é colocado acima do texto da dimensão 2: A exibição do comprimento de arco do símbolo é suprimida
--	---

### 7.69 DIMASO variável de sistema

#### 7.69.1 Associatividade (obsoleta)

Substituída por DIMASSOC. Não tem efeito, exceto preservar a integridade dos scripts.


### 7.70 DIMASSOC variável de sistema

#### 7.70.1 Associatividade

Controla a associatividade de entidades de dimensão ou se dimensões explodidas são criadas.

	0 a 2
	2
	0: Dimensões explodidas 1: Entidades dimensão não-associativas 2: Objetos de cota associativos

### 7.71 DIMASZ variável de sistema

#### 7.71.1 Tamanho da seta

Controla o tamanho das pontas de seta da dimensão e da linha de chamada.




	0,18 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 2,5 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros
--	--

### 7.72 DIMATFIT variável de sistema

#### 7.72.1 Ajustar seta e texto

Controla como o texto de dimensão e as setas são organizados quando não há espaço suficiente entre as linhas de extensão.

Quando a variável de sistema DIMTMOVE é definida como 1, uma chamada de detalhe é adicionada se o texto da dimensão for colocado fora.

	0 a 3
	3
	0: Coloque o texto e as setas fora das linhas de extensão 1: Mover setas primeiro, então texto 2: Mover texto primeiro, então as setas 3: Mover texto ou setas, o que se encaixa melhor

### 7.73 DIMAUNIT variável de sistema

#### 7.73.1 Unid. ângulo Dim

Controla o tipo de unidade de dimensão angular.

	0 a 3
	0
	0: Graus decimais 1: Graus/minutos/segundos 2: Grados 3: Radianos



### 7.74 DIMAZIN variável de sistema

#### 7.74.1 Suprimir zeros do ângulo

Suprime zeros a direita e a esquerda para as dimensões angulares.

	0 a 3
	0
	1: Suprimir zeros antecedentes 2: Suprimir dígitos decimais

### 7.75 DIMBLK variável de sistema

#### 7.75.1 SEta

O nome do bloco exibido nas extremidades das linhas de cota e de chamada, quando a variável de sistema DIMSAH é definida como **Definida por DIMBLK**.

O nome do bloco pode ser tanto um nome padrão ou se referir a um bloco de ponta de seta definido-pelo-usuário.


### 7.76 DIMBLK1 variável de sistema

#### 7.76.1 Seta 1

O nome do bloco exibido na primeira extremidade de uma linha de cota, quando a variável de sistema DIMSAH é definida como **Definido por DIMBLK1 e DIMBLK2**.




## 7.77 DIMBLK2 variável de sistema

### 7.77.1 Seta 2

O nome do bloco exibido na segunda extremidade de uma linha de cota, quando a variável de sistema DIMSAH está definida como **Definido por DIMBLK1 e DIMBLK2**.


## 7.78 DIMCEN variável de sistema

### 7.78.1 Marca de centro

Controla se e como as marcas de centro e linhas de centro de círculos e arcos são desenhadas com os comandos COTACENTRO, COTADIAMETRO e COTARAIOS.

- Um valor zero significa que não há marca central.
- Números negativos significam uma linha.
- Números positivos significam uma marca.

	0,09 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 2.5 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros
	0: Nenhum <0: Linha >0: Marca

## 7.79 DIMCLRD variável de sistema

### 7.79.1 Cor linha dim

A cor das linhas de dimensão, pontas de seta e linhas de chamada de dimensão.

	0 a 256



	0
	0: PorBloco 1 - 255: índice 256: PorCamada

## 7.80 DIMCLRE variável de sistema

### 7.80.1 Cor linha de ext

Controla a cor das linhas de extensão da cota.

	0 a 256
	0
	0: PorBloco 1 - 255: índice 256: PorCamada

## 7.81 DIMCLRT variável de sistema

### 7.81.1 Cor do Texto

Controla a cor do texto da dimensão predefinida.

	0 a 256
	0
	0: PorBloco 1 - 255: índice 256: PorCamada



## 7.82 DIMCONTINUEMODE variável de sistema

### 7.82.1 Modo Dim continuar

Controla se estilos de dimensão e camadas são herdados da dimensão inicial, para dimensão contínua ou de linha de base.

	1
	0: Usa o estilo de dimensão e a camada atuais 1: Usa o estilo de dimensão e a camada da dimensão iniciais

## 7.83 DIMDEC variável de sistema

### 7.83.1 Precisão dim

Controla o número de casas decimais para unidades de dimensão primária.

Valores entre 0 e 8 são aceitos.

	0 a 8
	4

## 7.84 DIMDLE variável de sistema

### 7.84.1 Ext. linha dim

Controla o comprimento das linhas de dimensão além das linhas de extensão, quando marcas oblíquas ou de arquitetura são desenhadas, em vez de pontas de seta.

	0.0



## 7.85 DIMDLI variável de sistema

### 7.85.1 Espaçamento na cota acumulada

Controla o espaçamento entre as linhas de dimensão na cota acumulada.

	0,38 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 3,75 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 7.86 DIMDSEP variável de sistema

### 7.86.1 Separador decimal

Define o caractere de separação decimal


## 7.87 DIMEXE variável de sistema

### 7.87.1 Ext linha de ext

Controla a extensão das linhas de extensão da cota, além da linha de cota.

	0,18 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 1,25 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 7.88 DIMEXO variável de sistema

### 7.88.1 Desloc. linha ext.

Controla o deslocamento das linhas de extensão de dimensão a partir de seus pontos de origem.




	0,0625 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 0,625 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros
--	--

### 7.89 DIMFIT variável de sistema

#### 7.89.1 Dim fit (obsoleto)

Substituído por DIMATFIT e DIMTMOVE.

	3

### 7.90 DIMFRAC variável de sistema

#### 7.90.1 Tipo fracional

Controla o formato de fração para cotas lineares Arquitetônicas ou Fracionárias. Consulte também a variável de sistema DIMLUNIT.

	0 a 2
	0
	0: Horizontal 1: Diagonal 2: Não-empilhado

### 7.91 DIMFXL variável de sistema

#### 7.91.1 Linha ext compr. fixo

Controla o comprimento das linhas de extensão, se a variável de sistema DIMFXLON estiver ativada (1).




	1.0
--	-----

## 7.92 DIMFXLON variável de sistema

### 7.92.1 Linha ext fixa

Corrige o comprimento das linhas de extensão nas dimensões.

	Desl (0): Não usar linhas de extensão de comprimento fixo Liga (1): Usar linhas de extensão de comprimento fixo

## 7.93 DIMGAP variável de sistema

### 7.93.1 Deslocamento de texto

Controla a distância de deslocamento ao redor do texto da cota, e a distância entre anotações e linhas de gancho criadas com o comando LINHACHAM.

Consulte a variável de sistema DIMTAD. Números negativos significam desenhar uma caixa ao redor do texto da dimensão ou da anotação.

	0,09 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 0,625 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 7.94 DIMJOGANG variável de sistema

### 7.94.1 Angulo em jog

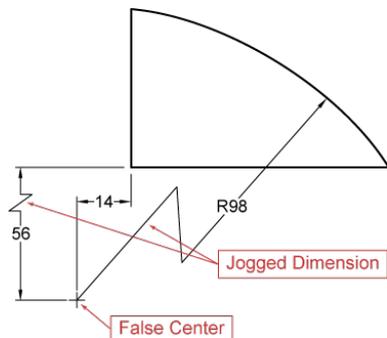
Controla o ângulo dos segmentos de linha de cota oblíqua, em cotas de raio com desvio.

**Nota:** As dimensões do raio movimentadas geralmente são criadas quando o ponto central está localizado fora da página.

--	--



	45.0



### 7.95 DIMJUST variável de sistema

#### 7.95.1 Posição Texto Horizontal

Controla a posição horizontal do texto da dimensão.

	0 a 4
	0
	<p>0: Texto acima da linha da dimensão e justificado no centro entre as linhas de extensão</p> <p>1: Texto próximo da primeira linha de extensão</p> <p>2: Texto próximo da segunda linha de extensão</p> <p>3: Texto acima e alinhado com a primeira linha de extensão</p> <p>4: Texto acima e alinhado com a segunda linha de extensão</p>

### 7.96 DIMLAYER variável de sistema

#### 7.96.1 Camada padrão para novas dimensões

A camada predefinida para novas dimensões.




--	--

## 7.97 DIMLDRBLK variável de sistema

### 7.97.1 Seta da chamada

Controla o bloco de cabeça de seta para chamadas.


## 7.98 DIMLFAC variável de sistema

### 7.98.1 Dim Escala Linear

Controla o multiplicador de escala para cotas lineares, incluindo raio, diâmetro e cotas ordenadas.

As dimensões lineares são multiplicadas por DIMLFAC.

- Valores positivos significam que ele é usado para o Model Space e Paper Space.
- Valores negativos significam somente no Paper Space.

	1.0

## 7.99 DIMLIM variável de sistema

### 7.99.1 Método de tolerância

Gera limites de dimensão como o texto predefinido para dimensões.

Se Ligado, muda o DIMTOL para Desligado.

	Desl (0): Não gerar limites de dimensão como texto padrão Liga (1): Gerar limites de dimensão como texto padrão



## 7.100 DIMLTEX1 variável de sistema

### 7.100.1 TipoLinha linha ext 1

Controla o tipo de linha para a primeira linha de extensão de uma cota.


## 7.101 DIMLTEX2 variável de sistema

### 7.101.1 TipoLinha ext linha 2

Controla o tipo de linha para a segunda linha de extensão de uma cota.


## 7.102 DIMLTYPE variável de sistema

### 7.102.1 Tipo-linha dim

Controla o tipo de linha para linhas de dimensão.


## 7.103 DIMLUNIT variável de sistema

### 7.103.1 Unid. dim

Controla o tipo de unidade principal para cotas lineares.

	1 a 6
	2



	1: Científica 2: Decimal 3: Engenharia 4: Arquitetura 5: Fracionária 6: Painel de Controle do Windows
--	--

## 7.104 DIMLWD variável de sistema

### 7.104.1 Espess. linha dim

Controla a Espessura de linha das linhas de cota.

	-3 a 211
	Porcamada
	-3: Padrão (definido por LWDEFAULT) -2: PorBloco -1: PorCamada 0 - 211: Valor da espessura de linha em centésimos de milímetros

## 7.105 DIMLWE variável de sistema

### 7.105.1 Espess. linha ext

Controla a espessura de linha das linhas de extensão da cota.

	-3 a 211
	Porcamada



	-3: Padrão (definido por LWDEFAULT) -2: PorBloco -1: PorCamada 0 - 211: Valor da espessura de linha em centésimos de milímetros
--	--

### 7.106 DIMMARKTYPE variável de sistema

#### 7.106.1 Marcação da substituição de dimensões

Exibe automaticamente as dimensões associativas substituídas, com uma marcação especial, quando essas não incluem o texto predefinido de dimensão.

	0 a 2
	0
	0: Não habilitado 1: Mostrar dimensões substituídas com um sublinhado 2: Mostrar dimensões substituídas com linha em sobre-traço

### 7.107 DIMPOST variável de sistema

#### 7.107.1 Prefix/sufix dim

Controla o prefixo e/ou sufixo adicionado ao texto da cota. Consulte também o **Explorer do Desenho > Estilos de Dimensão**(comando ESTILOCOTA).

Definir como " para desligar, ou usar a string de sufixo 'prefix[]sufix'. Insira uma única alimentação de linha com '\X' quando unidades alternativas estiverem ativas.


### 7.108 DIMRND variável de sistema

#### 7.108.1 Arredond. dim

Controla as regras de arredondamento para cotas lineares.

**Nota:** Não afeta as dimensões angulares.



Um valor de 0,1 arredonda para a unidade 0,1 mais próxima, um valor de 1 arredonda para o número inteiro mais próximo. O número de casas decimais é limitado pela variável de sistema DIMDEC.

	0.0

### 7.109 DIMSAH variável de sistema

#### 7.109.1 Pontas de setas

Controla como os blocos de cabeça de seta da linha de cota são definidos.

	0
	Desl (0): Definido por DIMBLK - usa o mesmo bloco para a primeira e para a segunda ponta de seta Liga (1): Definido por DIMBLK1 e DIMBLK2 - usa blocos diferentes para a primeira e para a segunda ponta de seta

### 7.110 DIMSCALE variável de sistema

#### 7.110.1 Escala geral dim

Aplica um multiplicador de escala a variáveis de dimensão que especificam o tamanho dos componentes de entidades de dimensão, como altura do texto, distância ou deslocamentos.

**Nota:** Não afeta comprimentos medidos, coordenadas ou ângulos.

	0 ou maior
	1.0



## 7.111 DIMSD1 variável de sistema

### 7.111.1 Linha de dimensão 1

Suprime a primeira parte da linha da dimensão: da linha de extensão até a origem do texto.

	Desl (0): Não suprimir a primeira linha da dimensão Liga (1): Suprimir a primeira linha de dimensão

## 7.112 DIMSD2 variável de sistema

### 7.112.1 Linha 2 dim

Suprime a segunda parte da linha da dimensão - da origem do texto até a segunda linha de extensão.

	Desl (0): Não suprimir a segunda linha de extensão Liga (1): Suprimir a segunda linha de dimensão

## 7.113 DIMSE1 variável de sistema

### 7.113.1 Linha de extensão 1

Suprime a primeira linha de extensão de uma cota.

	Desl (0): Não suprimir a primeira linha da dimensão Liga (1): Suprimir a primeira linha de extensão



## 7.114 DIMSE2 variável de sistema

### 7.114.1 Linha ext 2

Suprime a segunda linha de extensão de uma dimensão.

	Desl (0): Não suprimir a segunda linha de extensão Liga (1): Suprimir segunda linha de extensão

## 7.115 DIMSHO variável de sistema

### 7.115.1 Dimensões são mostradas (obsoleto)

Não tem efeito, exceto preservar a integridade dos scripts. Controla a redefinição de entidades de dimensão ao arrastar.


## 7.116 DIMSOXD variável de sistema

### 7.116.1 Linha interna dim

Suprime pontas de seta fora das linhas de extensão se não houver espaço suficiente dentro das linhas de extensão e se a variável de sistema DIMITX estiver ativada (1).

	Desl (0): Não suprimir as pontas de setas externas Liga (1): Suprimir as pontas de seta externas



## 7.117 DIMSTYLE variável de sistema

### 7.117.1 Estilo de cota (Somente-leitura)

O estilo de cota atual.


## 7.118 DIMITAD variável de sistema

### 7.118.1 Texto Posição Vertical

Controla a posição vertical do texto em relação às linhas de cota. A posição acima da linha de dimensão é definida pela variável de sistema DIMGAP.

A opção **Acima da linha de cota** não se aplica se a variável de sistema DIMITH estiver definida como **Horizontal** e a linha de dimensão não for horizontal.

	0 a 4
	0
	0: Centralizado entre linhas de extensão 1: Acima da linha de cota 2: Mais distante dos pontos de definição 3: Japanese Industrial Standards 4: Abaixo da linha de dimensão

## 7.119 DIMITDEC variável de sistema

### 7.119.1 Precisão da tolerância

Controla o número de casas decimais para valores de tolerância nas unidades de dimensão primárias.




	0 a 8
	4

### 7.120 DIMTFAC variável de sistema

#### 7.120.1 Tolerância de altura do texto

Controla o multiplicador de escala usado para calcular a altura do texto para frações e tolerâncias da dimensão, em relação à altura do texto da dimensão, definida com a variável de sistema DIMTXT. Aplica-se apenas se a variável de sistema DIMLUNIT estiver definida como **Fraciona** (5).

	1.0

### 7.121 DIMTFILL variável de sistema

#### 7.121.1 Preenchimento do texto

Controla o plano de fundo do texto da cota.

	0 a 2
	0
	0: Nenhum plano de fundo ou preenchimento 1: Plano de fundo ou cor de preenchimento iguala o plano de fundo da janela de desenho 2: A cor de fundo ou de preenchimento corresponde ao valor especificado pela variável de sistema DIMTFILLCLR

### 7.122 DIMTFILLCLR variável de sistema

#### 7.122.1 Cor preenc. texto

Controla a cor de fundo do texto da dimensão, quando a variável de sistema DIMTFILL é definida como 2.



	0 a 256
	0
	0: PorBloco 1 - 255: índice 256: PorCamada

## 7.123 DIMTIH variável de sistema

### 7.123.1 Alinham. texto interno

Controla a posição do texto de cota nas dimensões.

**Nota:** Não se aplica a cotas ordenadas.

	1
	Desl (0): Alinhar com a linha de dimensão Liga (1): Horizontal

## 7.124 DIMTIX variável de sistema

### 7.124.1 Texto interno

Desenha o texto da cota entre as linhas de extensão, mesmo se não houver espaço suficiente.

**Nota:** Não se aplica a cotas de raio e diâmetro.




	Desl (0): Não forçar o texto a ficar entre as linhas de extensão Liga (1): Forçar o texto a ficar entre as linhas de extensão
--	--

## 7.125 DIMTM variável de sistema

### 7.125.1 Limite inferior tolerância

Controla o limite mínimo de tolerância (inferior) para texto de dimensão quando uma variável de sistema DIMITOL ou DIMLIM está Ativa.

	0.0

## 7.126 DIMTMOVE variável de sistema

### 7.126.1 Movimento do texto

Controla como o texto da dimensão se move.

	0 a 2
	0
	0: Mover linha da dimensão com o texto 1: Adic. chamada quando texto da dimensão é movido 2: Permitir texto ser movido livremente sem linha de chamada

## 7.127 DIMTOFL variável de sistema

### 7.127.1 Linha forçada dim

Força uma linha de dimensão ser desenhada entre as linhas de extensão de dimensão, mesmo quando o texto é colocado fora.

--	--



	Desl (0): Não forçar linhas de dimensão, mesmo quando o texto está fora Liga (1): Forçar linhas de dimensão, mesmo quando o texto está fora

### 7.128 DIMTOH variável de sistema

#### 7.128.1 Texto fora do alinhamento

Coloca horizontalmente o texto da cota fora das linhas de extensão.

	1
	Desl (0): Alinhar com a linha de dimensão Liga (1): Horizontal

### 7.129 DIMTOL variável de sistema

#### 7.129.1 Mostrar tolerância

Adiciona tolerancia ao texto da dimensão.

	Desl (0): Não exibir tolerância Liga (1): Exibir tolerância

### 7.130 DIMTOLJ variável de sistema

#### 7.130.1 Pos vert da Tolerância

Especifica a posição vertical para valores de tolerância, em relação ao texto primário da cota.



	0 a 2
	1
	0: Bottom 1: Meio 2: Top

## 7.131 DIMTP variável de sistema

### 7.131.1 Limite superior tolerância

Controla o limite de tolerância máximo (superior) para o texto da cota quando a variável de sistema DIMTOL ou DIMLIM está ativada.

	0.0

## 7.132 DIMTSZ variável de sistema

### 7.132.1 Tam. Tick de dim

Controla o tamanho das marcas de verificação (tick marks) desenhadas, em vez das pontas de seta para dimensões lineares, de raio e de diâmetro.

Se o valor for zero, pontas de seta serão desenhadas.

	0.0
	0: Desenhar pontas de seta >0: Desenhar marcas oblíquas em vez de pontas de seta



## 7.133 DIMTVP variável de sistema

### 7.133.1 Deslocamento de texto na vertical

Controla a posição vertical do texto da cota acima ou abaixo da linha de cota. Atua como um multiplicador da variável de sistema DIMTXT, quando a variável de sistema DIMTAD é definida como **Centralizado entre linhas de extensão**.

Um valor de 1,0 é equivalente a definir a variável de sistema DIMTAD para Ligada (1).

	0.0

## 7.134 DIMTXSTY variável de sistema

### 7.134.1 Estilo de texto

Controla o estilo predefinido de texto de cota.


## 7.135 DIMTXT variável de sistema

### 7.135.1 Altura do texto

Controla a altura predefinida do texto da cota, se o estilo de texto definido na variável de sistema DIMTXSTY não tiver altura fixa.

	0,18 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 2,5 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros



## 7.136 DIMTXDIRECTION variável de sistema

### 7.136.1 Direção do texto

Controla a direção do texto da cota.

	0
	Desl (0): Da esquerda para a direita Liga (1): Da direita para a esquerda

## 7.137 DIMTZIN variável de sistema

### 7.137.1 Suprimir zeros na tolerância

Controla a supressão de zeros em valores de tolerância.

	0 a 15
	0
	0: Suprimir zero pés e precisamente zero polegadas 1: Incluir zero pés e precisamente zero polegadas 2: Incluir zero pés e suprimir zero polegadas 3: Suprimir zero pés e incluir zero polegadas 4: Suprimir zeros antecedentes em dimensões decimais 8: Suprimir dígitos decimais em dimensões decimais

## 7.138 DIMUNIT variável de sistema

### 7.138.1 Dim unit type (obsoleto)

Substituído pelas variáveis de sistema DIMLUNIT e DIMFRAC.

--	--



	1 a 8
	2
	1: Científica 2: Decimal 3: Engenharia 4: Arquitetura (empilhado) 5: Fracional (empilhadas) 6: Arquitetônica 7: Fracional 8: Painel de controle do Windows

## 7.139 DIMUPT variável de sistema

### 7.139.1 Insira texto manualmente

Altera o posicionamento do texto da cota durante a criação da dimensão.

	0
	Desl (0): O cursor controla somente a localização da linha de dimensão Liga (1): O cursor controla a posição do texto e a localização da linha de dimensão

## 7.140 DIMZIN variável de sistema

### 7.140.1 Suprimir zeros da dim

Suprime zeros à esquerda e/ou à direita para unidades primárias.

	0 a 15



	0
	0: Suprimir zero pés e precisamente zero polegadas 1: Incluir zero pés e precisamente zero polegadas 2: Incluir zero pés e suprimir zero polegadas 3: Suprimir zero pés e incluir zero polegadas 4: Suprimir zeros antecedentes em dimensões decimais 8: Suprimir dígitos decimais em dimensões decimais

### 7.141 DISPLAYAXES variável de sistema

#### 7.141.1 Exibir Eixos

Exibe os eixos dos elementos estruturais.

	Desl (0): Não exibir eixos Liga (1): Exibir eixos

### 7.142 DISPLAYAXESFORMEP variável de sistema

#### 7.142.1 Exibir eixos

Controla a exibição dos eixos de elementos MEP.

	0

### 7.143 DISPLAYSCALING variável de sistema

#### 7.143.1 Escala de exibição automática (Somente-leitura)

Escala de exibição atual - o mesmo que as configurações de exibição do sistema.

--	--



	50 a 1000
	100

### 7.144 DISPLAYSIDESANDENDS variável de sistema

#### 7.144.1 Exibir Lados e Extremos

Exibe os lados e as extremidades das entidades estruturais na seleção. Se ativado, estas são selecionáveis.

	Desl (0): Não exibir lados e extremidades Liga (1): Exibir lados e extremidades

### 7.145 DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS variável de sistema

#### 7.145.1 Marcador de snap nas vistas

Controla se os marcadores de snap são exibidos em todas as viewports.

	Desl (0): Não exibir marcador de snap em todas as vistas Liga (1): Exibir marcador de snap em todas as vistas

### 7.146 DISPLAYTOOLTIPS variável de sistema

#### 7.146.1 Dicas de snap

Alterna a exibição das dicas de snap Liga/Desliga.



	Desl (0): Desabilitar dicas de ferramentas de snap Liga (1): Habilitar dicas de ferramentas de snap

### 7.147 DISPLAYTRUEDIMENSION variável de sistema

#### 7.147.1 Tipo de dimensão predefinido

Define o tipo de cota predefinido, colocado em uma vista isométrica.

	0 a 1
	1
	0: Projetado - não alinhado com a geometria. 1: Verdade - alinhado com a geometria

### 7.148 DISPPAPERBKG variável de sistema

#### 7.148.1 Pano de fundo para o papel

Exibe uma folha de papel no Paper Space.

	Desl (0): Não exibir plano de fundo para o papel Liga (1): Exibir plano de fundo para o papel



## 7.149 DISPPAPERMARGINS variável de sistema

### 7.149.1 Area imprimível

Exibe a área imprimível de um layout no Paper Space.

	Desl (0): Não exibir a área imprimível Liga (1): Exibir a área imprimível

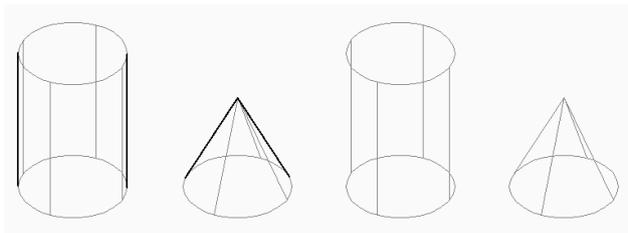
## 7.150 DISPSILH variável de sistema

### 7.150.1 Mostrar curvas das silhuetas

Exibe curvas de silhueta em entidades sólidas nos modos em Arame (2D e 3D).

**Nota:** Para exibir alterações em entidades existentes, execute um REGEN.

	Desl (0): Não exibir curvas de silhueta Liga (1): Exibir curvas de silhueta



## 7.151 DISTANCE variável de sistema

### 7.151.1 Distância (Somente-leitura)

A última distância calculada do comando DIST.




### 7.152 DMAUDITLEVEL variável de sistema

#### 7.152.1 Comando DMAUDIT, nível de detalhes

Controla os tipos de mensagem exibidos para o comando DMAUDIT.

	0 a 3
	1
	1: Ignorar erros da faixa dinâmica 2: Ignorar faces lascadas

#### Faixa dinâmica

A faixa dinâmica é a faixa de comprimentos necessários para criar uma geometria válida. O intervalo é limitado porque um modelador expressa as coordenadas dos pontos no espaço 3D em termos de números de ponto flutuante de precisão dupla. Para representar um número, os números de ponto flutuante usam um número finito de dígitos significativos, que no caso de números de precisão dupla é de aproximadamente quatorze a dezesseis dígitos significativos. O uso de dígitos pelo modelador é limitado a nove dígitos significativos para evitar suscetibilidade a erros de arredondamento. Isso significa que a faixa dinâmica de um modelo pode ter apenas nove ordens de magnitude. Assim, a razão entre o comprimento mais longo e o mais curto que pode ser modelado é  $10^9$ .

Os números podem ser interpretados como polegadas, milímetros ou qualquer outra unidade. O modelador tem resolução de  $10^{-6}$ , o que significa que se a distância entre dois pontos for menor que isso, eles são considerados iguais. Também é necessária uma banda de guarda de pelo menos uma ordem de grandeza em torno do valor da resolução. Por razões práticas, pode haver ambiguidade sobre distâncias próximas do valor de resolução, portanto esta faixa de guarda é uma margem de segurança para melhorar a confiabilidade.

Como resultado, o intervalo dinâmico válido de modelos em é de  $10^{-5}$  a  $10^4$  e não depende da unidade. A faixa dinâmica das peças modeladas em milímetros é de 0,00001 mm a 10.000 mm. A faixa dinâmica das peças modeladas em metros é de 0,00001 m a 10.000 m.

Se a faixa dinâmica for excedida, o comportamento dos algoritmos de modelagem será imprevisível. Isso pode fazer com que os algoritmos do modelador produzam resultados incorretos ou falhas.

#### Face em lascas

Alguns modelos podem conter faces longas e estreitas que não foram planejadas para estarem presentes no design do modelo. Normalmente, estes ocorrem em modelos importados devido às diferenças de tolerância entre os sistemas de modelagem geométrica.



Como o tamanho de um recurso não pode ser menor que a resolução de um modelador, as faces genuínas são pelo menos uma ordem de grandeza maior que a lacuna máxima no modelo. Qualquer face menor que isso é candidata a ser ilegítima.

A tolerância da entidade é calculada como o valor de tolerância mais alto entre as arestas e vértices tolerantes da entidade.

A distância máxima entre as arestas longas de tal face é menor que a tolerância especificada. Possui pelo menos uma borda curta e não mais que três bordas longas. Uma aresta curta é uma aresta mais curta que a tolerância especificada. Uma borda longa é maior que a tolerância especificada. A tolerância pode ser calculada automaticamente com base na caixa delimitadora da entidade.

Como as dimensões da geometria da fita estão próximas da resolução do modelador, é difícil realizar operações nesta. Como essa geometria geralmente não é pretendida, tenta-se substituí-la por uma geometria tolerante. Nos corpos, as bordas tolerantes substituem as faces finas e os vértices tolerantes substituem as bordas curtas. Ao fixar manualmente, as lascas podem ser removidas e as faces adjacentes estendidas, se necessário.

**Nota:** Ao realizar verificação e recuperação de entidade em vários contextos, a tolerância é obtida da entidade como o maior valor de tolerância entre as bordas e vértices tolerantes da entidade, ou alguns outros valores a critério do chamador.

### 7.153 DMAUTOUPDATE variável de sistema

#### 7.153.1 Modo de recálculo de restrições 3D

Atualiza o modelo automaticamente, quando as restrições são aplicadas ou modificadas.

Se desativado, use o comando DMUPDATE para atualizar o modelo.

	Desl (0): Não atualizar automaticamente as restrições 3D Liga (1): Atualizar automaticamente as restrições 3D

### 7.154 DMCONNECTIONCUTTYPE variável de sistema

#### 7.154.1 Tipo de conexão

Controla o tipo de conexão criada pelo comando BIMESTRUTURALCONNECTAR.

	0 a 1



	0
	0: Suave 1: Planar

### 7.155 DMPUSHPULLSUBTRACT variável de sistema

#### 7.155.1 DMPUSHPULL subtrair

Controla o que acontece quando uma entidade, modificada com o comando DMPUSHPULL, toca uma entidade existente.

Quando DESLIGADO, um sólido que faz interseção com outro sólido não subtrai mais as áreas de interseção do outro sólido.

	0 a 1
	Desl (0): Desabilitar a subtração em DMPUSHPULL Liga (1): Habilitar a subtração em DMPUSHPULL

### 7.156 DMRECOGNIZE variável de sistema

#### 7.156.1 Reconhecimento de restrições de geometria 3D automático

Restringe automaticamente as relações geométricas entre superfícies, quando entidades 3D são editadas, ou restrições 3D são recalculadas.

	-1 a 1023
	0



	<p>Negativo: Desligar o reconhecimento automático de restrições em geometria 3D</p> <p>1: Tangente em superfícies</p> <p>2: Coincidente em planos</p> <p>4: Paralelo em planos</p> <p>8: Perpendiculares em planos</p> <p>16: Cilindros perpendiculares a planos</p> <p>32: Coaxial em superfícies</p> <p>64: Cilindros e esferas de raio igual</p> <p>128: Vértices entre 4 ou mais faces</p> <p>256: Bordas entre faces coincidentes</p> <p>512: Fixar um plano restringido situado em XY/YZ/ZX (compatibilidade)</p>
--	---

## 7.157 DOCKPRIORITY variável de sistema

### 7.157.1 Prioridade de Encaixe

Controla a prioridade de encaixe das barras de encaixe superior, esquerda, direita e inferior.

**Nota:** É necessário reiniciar.

	1 a 14
	1
	<p>1: Superior, Esquerda, Direita, Inferior</p> <p>2: Superior, Inferior, Esquerda, Direita</p> <p>3: Superior, Esquerda, Inferior, Direita</p> <p>4: Superior, Direita, Inferior, Esquerda</p> <p>5: Esquerda, Direita, Superior, Inferior</p> <p>6: Esquerdo, Superior, Inferior, Direita</p> <p>7: Esquerdo, Superior, Direita, Inferior</p> <p>8: Esquerda, Inferior, Direita, Superior</p> <p>9: Direita, Superior, Inferior, Esquerda</p> <p>10: Direita, Inferior, Esquerda, Superior</p> <p>11: Direita, Superior, Inferior, Esquerda</p> <p>12: Inferior, Esquerda, Direita, Superior</p> <p>13: Inferior, Esquerda, Superior, Direita</p> <p>14: Inferior, Direita, Superior, Esquerda</p>



## 7.158 DOCTABPOSITION variável de sistema

### 7.158.1 Posição das guias

Controla onde a aba de controle do documento é exibida.

	0 a 3
	0
	0: Superior 1: Inferior 2: Esquerda 3: Direita

## 7.159 DONUTID variável de sistema

### 7.159.1 Diâmetro interno do anel

O diâmetro interno predefinido para o comando ANEL.

	0.5

## 7.160 DONUTOD variável de sistema

### 7.160.1 Diâmetro externo do anel

O diâmetro externo predefinido para o comando ANEL.

	1.0



## 7.161 DRAGMODE variável de sistema

### 7.161.1 Modo Arrastar entidade

Controla se uma prévia é exibida durante os comandos MOVER e COPIAR.

	0 a 2
	2
	0: Sem arrastar 1: Quando solicitado 2: Sempre que possível

## 7.162 DRAGMODECONSTRAINTS variável de sistema

### 7.162.1 Resolve restrições 3D dinamicamente

Resolve restrições 3D ao vivo, quando entidades são movidas.

Desligar para otimizar o desempenho.

	Desl (0): Desabilita a solução dinâmica de restrições 3D Liga (1): Habilita a solução dinâmica de restrições 3D

## 7.163 DRAGMODEFACES variável de sistema

### 7.163.1 MOVER face

Controla o comportamento dos comandos MOVER e DMMOVE, se estes comandos forem usados para mover uma face.




	1
	0: Move o sólido inteiro 1: Move a superfície da face 2: Move as bordas da face

## 7.164 DRAGMODEHIDE variável de sistema

### 7.164.1 Oculta ao arrastar

Oculta a entidade original durante as ações de mover e esticar.

	0 a 3
	0
	1: Durante os comandos de Modelagem 3D 2: Durante os comandos de Desenho 2D

## 7.165 DRAGMODEINTERRUPT variável de sistema

### 7.165.1 Modo Interrupção ao arrastar

Controla se o recálculo/redesenho do modelo é interrompido quando o cursor está em movimento.

Se ativado, exibe uma prévia ao vivo. Se desativado, todas as ações de arrastar devem ser concluídas primeiro.

	0 a 3
	1
	0: Desabilitado 1: Ativado



## 7.166 DRAGOPEN variável de sistema

### 7.166.1 Abrir arraste

Controla o que fazer quando um desenho é arrastado do Explorer para o programa.

	0 a 1
	1
	0: Insere arquivo no desenho atual 1: Abre o arquivo em uma nova aba

## 7.167 DRAGP1 variável de sistema

### 7.167.1 Taxa Regen-Arraste

Controla a taxa de amostragem de entrada de regen-arrastar.

	0 a 32767
	10

## 7.168 DRAGP2 variável de sistema

### 7.168.1 Taxa arraste-rápido

Controla a taxa de amostragem de entrada em arrastar-rápido.

	0 a 32767
	25



### 7.169 DRAGSNAP variável de sistema

#### 7.169.1 Encaixar entidades arrastadas

Habilita a dinâmica da caixa elástica durante os comandos de modificação: COPIAR, COLARAT, COLARB, MOVER, ROTAC, ESPELHAR, ESCALA, ESTICAR e mais.

A variável de sistema DRAGSNAP controla o comportamento do snap ao arrastar. DRAGSNAP controla se a dinâmica da faixa elástica é exibida no local atual do cursor, ou no local atual do encaixe da entidade.

**Nota:** A dinâmica da faixa elástica significa que o cursor e a entidade que está sendo modificada saltarão para o ponto de ajuste ativo, o que tornará o local de destino mais óbvio.

- Se Ativo, o cursor e quaisquer entidades selecionadas saltarão para o ponto de snap ativo, o que tornará o local de destino mais óbvio.
- Se estiver desativado, o snap só terá efeito durante os comandos de desenho e edição.

	Desl (0): Não encaixar entidades arrastadas Liga (1): Encaixar entidades arrastadas

### 7.170 DRAWINGPATH variável de sistema

#### 7.170.1 Caminho do desenho

O caminho do arquivo usado para a quinta pasta à esquerda das caixas de diálogo de comando ABRIR, SALVARCOMO e INSERIR (somente Windows).


### 7.171 DRAWINGVIEWASM variável de sistema

#### 7.171.1 Otimização de montagens

Permite o uso de estruturas de dados na montagem, otimiza a geração de vistas criadas com o comando VISTABASE.

Alterna entre a remoção de linha oculta analítica normal (HLR) e o procedimento ASM\_HLR.

--	--



	Desl (0): Desabilita a otimização de montagens Liga (1): Habilita a otimização de montagens

### 7.172 DRAWINGVIEWENTS variável de sistema

#### 7.172.1 Entidades adicionais

Controla as entidades que serão processadas nas vistas do desenho criadas pelo comando VISTABASE.

	Desl (0): Desativar exibição dos Pontos Liga (1): Ponto (a aparência é controlada por PDSIZE e PDMODE)

### 7.173 DRAWINGVIEWFLAGS variável de sistema

#### 7.173.1 Sinalizadores de Vistas do Desenho

Ativa as configurações dos comandos relacionados à vista do desenho (por exemplo, VISTABASE, ATUALIZARVISTA).

	0 a 3
	0
	0: Desativa as configurações das vistas do desenho 1: Habilita geração paralela e atualização de vistas 2: Habilita a geração de vistas em segundo plano



### 7.174 DRAWINGVIEWPRESET variável de sistema

#### 7.174.1 Pré-definição de vistas do desenho

Controla a predefinição da vista para o comando VISTABASE.

As predefinições especificam os tipos de desenhos gerados e seu posicionamento no layout.


### 7.175 DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN variável de sistema

#### 7.175.1 Predefinição de exibir linhas ocultas no desenho

Controla as linhas ocultas predefinidas para o comando VISTABASE.

	Desl (0): Não armazenar a predefinição atual de linhas ocultas Liga (1): Armazener a predefinição atual de linhas ocultas

### 7.176 DRAWINGVIEWPRESETSCALE variável de sistema

#### 7.176.1 Escala pré-definida para uma vista do desenho.

Controla a escala de anotação para a predefinição de vista de desenho atual.


### 7.177 DRAWINGVIEWPRESETTANGENT variável de sistema

#### 7.177.1 Predefinição das linhas tangentes na vista do desenho

Controla a predefinição das linhas tangentes para o comando VISTABASE.



	Desl (0): Não armazenar atual predefinição das linhas tangentes Liga (1): Armazenar a predefinição atual das linhas tangentes

### 7.178 DRAWINGVIEWPRESETTRAILING variável de sistema

#### 7.178.1 Predefinição de linhas de arraste da vista do desenho

Controla a predefinição das linhas de arraste para o comando VISTABASE.

	Desl (0): Não armazenar a predefinição atual de linhas de arraste Liga (1): Armazenar a predefinição atual de linhas de arraste

### 7.179 DRAWINGVIEWQUALITY variável de sistema

#### 7.179.1 Qualidade das vistas de desenho

Controla a qualidade das vistas criadas com o comando VISTABASE.

Desative para reduzir significativamente o tempo necessário para gerar vistas do desenho. Vistas com geometria em qualidade de rascunho são criadas, não é possível colocar anotações nas bordas das entidades nessas vistas.

No entanto, elas parecem muito semelhantes a uma vista de desenho precisa (de alta qualidade) e você pode usá-las para criar rapidamente os layouts, economizando tempo.

	0 a 1
	1



	0: Qualidade rascunho 1: Alta qualidade
--	--

### 7.180 DRAWORDERCTL variável de sistema

#### 7.180.1 Controlar a Ordem do Desenho

Controla a funcionalidade da ordem de desenho. Limita a ordem do desenho, use se algumas operações de edição demorarem um pouco mais.

	0 a 3
	3
	1: Visualização padrão de entidades com ordem do desenho 2: Herdar ordem do desenho

### 7.181 DWFFORMAT variável de sistema

#### 7.181.1 Formato padrão DWF

Controla o formato de exportação padrão para o comando 3DDWF.

	0 a 1
	1
	0: DWF 1: DWFX

### 7.182 DWFFRAME variável de sistema

#### 7.182.1 Quadro DWF

Controla a visibilidade dos quadros subjacentes DWF ou DWFX, se a variável de sistema FRAME estiver definida como **Usar variáveis de sistema individuais** (3).



	0 a 2
	2
	0: Ocultar quadros DWF 1: Exibir e plotar quadros DWF 2: Exibir, mas não desenhar quadros DWF

## 7.183 DWFO SNAP variável de sistema

### 7.183.1 Snap a entidade DWF

Ativa o snap de entidade para arquivos de subjunção DWF.

	Desl (0): Desativar o snap a entidade em DWF Liga (1): Habilitar snap de entidade DWF

## 7.184 DWFVERSION variável de sistema

### 7.184.1 Versão DWF

Controla a versão de exportação do DWF.

	1 a 10
	2



	<ul style="list-style-type: none"><li>1: 3D DWF v6.01</li><li>2: Binary DWF v6.0</li><li>3: Zipped Ascii Encoded 2D Stream DWF v6.0</li><li>4: Comprimido DWF v5.5</li><li>5: Binary DWF v5.5</li><li>6: Ascii DWF v5.5</li><li>7: Comprimido DWF v4.2</li><li>8: Binary DWF v4.2</li><li>9: Ascii DWF v4.2</li><li>10: XPS DWFX</li></ul>
--	--

### 7.185 DWGCHECK variável de sistema

#### 7.185.1 Verificar o desenho

Executa uma verificação automática da integridade dos dados, quando um desenho é aberto.

	0 a 3
	0
	<ul style="list-style-type: none"><li>0: Avisar sobre problema potencial</li><li>1: Aviso sobre problema potencial e em outra aplicação</li><li>2: Notifique em problema potencial</li><li>3: Notifique em problema potencial, avise em outra aplicação</li></ul>

### 7.186 DWGCODEPAGE variável de sistema

#### 7.186.1 Página de códigos de desenho (Somente-leitura)

Exibe a página de código do desenho, igual à variável de sistema SYSCODEPAGE.




## 7.187 DWGGUIDCLOUDAI variável de sistema

### 7.187.1 Guid do Desenho

GUID exclusivo (Globally Unique Identifier = Identificador Globalmente Exclusivo) para este desenho.

	" "

## 7.188 DWGNAME variável de sistema

### 7.188.1 Nome do desenho (Somente-leitura)

O nome do desenho atual.


## 7.189 DWGPREFIX variável de sistema

### 7.189.1 Prefixo do desenho (Somente-leitura)

O caminho da pasta do desenho atual.


## 7.190 DWGTITLED variável de sistema

### 7.190.1 Desenho intitulado (Somente-leitura)

Mostra se o desenho atual já está nomeado.

	Desl (0): O desenho não foi nomeado Liga (1): O desenho foi nomeado



## 7.191 DXEVAL variável de sistema

### 7.191.1 Modo Atualizar p/ Extração de dados

Controla a notificação para tabelas de extração de dados.

	0 a 511
	12
	0: Sem notificação 1: Notificação em abrir 2: Notificação ao salvar 4: Notificação ao plotar 8: Notificação ao publicar 16: Notificação em ETRANSMIT ou ARQUIVAR 32: Notificação ao salvar + atualização automática 64: Notificação no plotar + atualização automática 128: Notificação ao publicar + atualização automática 256: Notificação em ETRANSMIT ou ARQUIVAR + atualização automática

## 7.192 DXFTEXTADJUSTALIGNMENT variável de sistema

### 7.192.1 DXF texto ajustar alinhamento

Controla se o alinhamento é ajustado quando o texto é carregado a partir de um DXF.

	Desl (0): Não ajustar o alinhamento Liga (1): Ajustar o alinhamento

## 7.193 DYNCONSTRAINTMODE variável de sistema

### 7.193.1 Modo de Restrição Dinâmica

Exibe restrições dimensionais ocultas quando entidades restritas estão selecionadas.



	Desl (0): Não exibir restrições dimensionais ocultas, quando as entidades restritas forem selecionadas. Liga (1): Exibir restrições dimensionais ocultas, quando as entidades restritas forem selecionadas.

### 7.194 DYNDIGRIP variável de sistema

#### 7.194.1 Mostrar dimensões dinâmicas

Controla quais dimensões dinâmicas são mostradas.

	0 a 31
	31
	0: Nenhum 1: Comprim. resultante 2: Comprim. estendido 4: Angulo absoluto 8: Angulo relativo 16: Raio do arco

### 7.195 DYNDIMAPERTURE variável de sistema

#### 7.195.1 Abertura de dimensão dinâmica

Controla o raio ao redor do cursor, usado para detectar a entidade mais próxima durante um comando, em pixels. Aplica-se apenas quando a variável de sistema DYNMODE estiver definida como **Dimensões dinâmicas da entidade mais próxima**.

São aceitos valores entre 1 e 500.

--	--



	0 a 500
	20

### 7.196 DYNDIMCOLORHOT variável de sistema

#### 7.196.1 Cor de dimensão dinâmica

A cor das dimensões dinâmicas, durante uma ação de movimento por alça.

São aceitos valores entre 1 e 255.

	1 a 255
	142

### 7.197 DYNDIMCOLORHOVER variável de sistema

#### 7.197.1 Cor realce de dimensão dinâmica

A cor das dimensões dinâmicas, quando o cursor passa sobre um ponto de alça.

São aceitos valores entre 1 e 255.

	1 a 255
	142

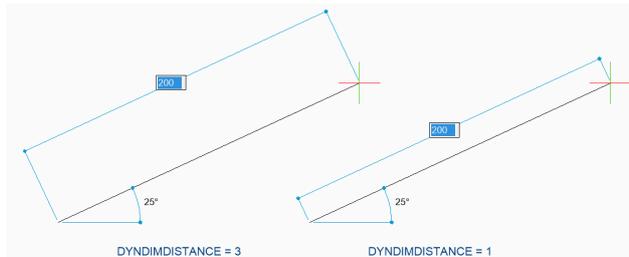
### 7.198 DYNDIMDISTANCE variável de sistema

#### 7.198.1 Distância de dimensão dinâmica

Controla a posição da caixa de dimensão dinâmica - a distância de deslocamento a partir da entidade.



	0.0 to 10.0
	1.0



## 7.199 DYNDIMLINETYPE variável de sistema

### 7.199.1 Tipo de linha para dimensão Dinâmica

Controla a visualização do tipo de linha de dimensões dinâmicas, durante uma ação de mover por alça.

	-1 a 2
	0
	-1: Atual 0: Contínuo 1: Pontilhado 2: Tracejado

## 7.200 DYNDIVIS variável de sistema

### 7.200.1 Visibilidade de dimensão dinâmica

Controla quais dimensões dinâmicas são exibidas quando alças são movidas.




	0 a 2
	1
	0: Somente primeira dimensão dinâmica 1: Somente primeiras duas dimensões dinâmicas 2: Todas cotas dinâmicas, como especificado por DYNDIGRIP

## 7.201 DYNINPUTTRANSPARENCY variável de sistema

### 7.201.1 Transparência dos campos de entrada dinâmicos

Controla a transparência dos campos de entrada dinâmicos, como porcentagem.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 significa totalmente opaco.

	0 a 100
	90

## 7.202 DYNMODE variável de sistema

### 7.202.1 Modo de entrada dinâmica

Ativa/desativa os recursos de entrada dinâmica.

	-31 a 31
	3



	Negativo: Desliga tudo temporariamente 0: Nenhuma entrada dinâmica 1: Entrada dinâmica no apontador (ainda não suportada) 2: Dimensões dinâmicas editáveis 4: Rastreando dimensões dinâmicas 8: Entidade mais próxima por dimensões dinâmicas dos eixos X/Y do UCS 16: Dimensões dinâmicas da entidade mais próxima
--	---

### 7.203 DYNPICOORDS variável de sistema

#### 7.203.1 Modo padrão para coordenadas dinâmicas de entrada

O modo predefinido para entrada de coordenadas, durante a entrada dinâmica.

	0 a 1
	0
	0: Relativo 1: Absoluto



## 8. E

### 8.1 EDGEMODE variável de sistema

#### 8.1.1 Modo de aresta

Controla como bordas cortantes ou de limite são verificadas com os comandos APARAR e ESTENDER, como ou sem extensão.

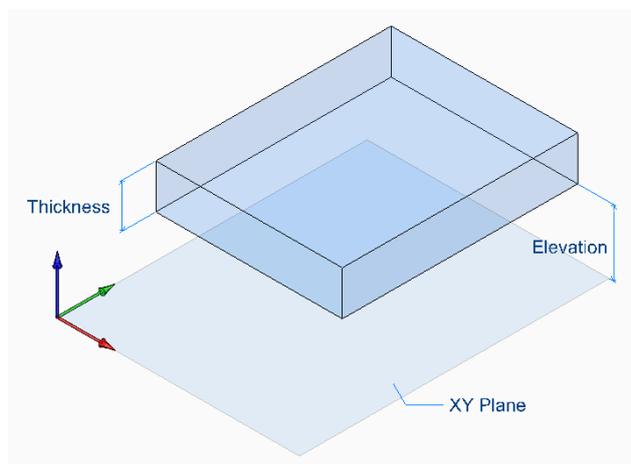
	0
	Desl (0): Usar a borda selecionada sem uma extensão Liga (1): Estender ou aparar a entidade selecionada até uma extensão imaginária da borda de corte ou de limite

### 8.2 ELEVATION variável de sistema

#### 8.2.1 Elevação

A elevação (eixo-Z) para novas entidades, em relação ao atual UCS.

	0.0





## 8.3 ENABLEATTRACTION variável de sistema

### 8.3.1 Atração das alças

Habilita a aderência alça a alça durante o movimento, ou ações para modificar em um ponto de alça.

**Nota:** A variável de sistema OSMODE pode substituir esse comportamento.

	Desl (0): Desabilitar a atração de alças Liga (1): Habilitar a atração de alças

## 8.4 ENABLEBIMBKUPDATE variável de sistema

### 8.4.1 Ativar a atualização de cortes em segundo plano

Ativa a atualização do corte em segundo plano, consulte o comando BIMBKUPDATE.

	0

## 8.5 ENABLEHYPERLINKMENU variável de sistema

### 8.5.1 Menu do hiperlink

Alterna o menu de hiperlink Liga/Desl.

	Desl (0): Desabilitar o menu de hiperlink Liga (1): Habilitar o menu de hiperlink



### 8.6 ENABLEHYPERLINKTOOLTIP variável de sistema

#### 8.6.1 Dicas do hiperlink

Alterna a exibição da dica de hiperlink (Liga/Desl).

	Desl (0): Desabilitar a dica de ferramenta do hiperlink Liga (1): Habilitar a dica de ferramenta de hiperlink

### 8.7 ERRNO variável de sistema

#### 8.7.1 Número do erro (Somente-leitura)

Informa o tipo de erro de um programa LISP.

	0

### 8.8 EXPERIMENTALMODE variável de sistema

#### 8.8.1 Habilitar recursos experimentais

Você pode enfrentar bugs ou problemas de desempenho em quando o modo experimental estiver ativado. Nós o incentivamos a reportar essas dificuldades. Recursos experimentais podem ser alterados, ou removidos de versões futuras.

	0
	0: Desabilitar o <b>modo Experimental</b> 1: Habilitar o <b>modo Experimental</b>



### 8.9 EXPERIMENTALONSTARTPAGE variável de sistema

#### 8.9.1 Recursos experimentais na página inicial

Altere para controlar se os recursos experimentais podem ser gerenciados a partir da página inicial.

	1
	0: Recursos experimentais não podem ser gerenciados na página inicial 1: Recursos experimentais podem ser gerenciados na página inicial

### 8.10 EXPERT variável de sistema

#### 8.10.1 Expert

Controla a exibição de determinados avisos/prompts. Se os avisos forem suprimidos, continua como se (S)im foi inserido. Pode afetar scripts, macros de menu, LISP e funções de comando.

	0 a 5
	0
	0: Pubicar todos os avisos normalmente 1: Suprime as solicitações de <b>Regen</b> e <b>Desl Camada</b> 2: Também suprime o <b>bloco já definido</b> (BLOCK) e <b>arquivo já existe</b> (SALVAR e GBLOCO) prompts 3: Também suprime o aviso <b>tipo de linha já carregado</b> 4: Também suprime o aviso <b>arquivo já existe</b> (UCS e Salvar VPORTS) 5: Também suprimir o aviso <b>estilo de dimensão já existe</b>

### 8.11 EXPINSALIGN variável de sistema

#### 8.11.1 Explorer Inserir Alinhado

Alinhar blocos inseridos a partir do Explorer do Desenho, com entidades selecionadas.

--	--



	Desl (0): Não inserir blocos alinhados Liga (1): Inserir blocos alinhados

### 8.12 EXPINSANGLE variável de sistema

#### 8.12.1 Explorer Inserir Angulo

O ângulo de rotação usado para blocos inseridos a partir do Explorer do Desenho.

Aplica-se se a variável de sistema EXPINSFIXANGLE estiver ativada.

	0.0

### 8.13 EXPINSFIXANGLE variável de sistema

#### 8.13.1 Explorer Inserir Angulo Fixo

Usa um ângulo de rotação para blocos inseridos a partir do Explorer do Desenho. Consulte também a variável de sistema EXPINSANGLE.

	Desl (0): Não inserir blocos em ângulo fixo Liga (1): Inserir blocos em ângulo fixo

### 8.14 EXPINSFIXSCALE variável de sistema

#### 8.14.1 Explorer Inserir Escala Fixa

Inserir blocos a partir do Explorer do Desenho, em uma escala fixa.



Consulte a variável de sistema EXPINSSCALE.

	Desl (0): Não inserir blocos em escala fixa Liga (1): Inserir blocos em escala fixa

### 8.15 EXPINSSCALE variável de sistema

#### 8.15.1 Explorer Inserir Escala

O multiplicador de escala usado para blocos inseridos a partir do Explorer do Desenho.

Aplica-se quando a variável de sistema EXPINSFIXSCALE estiver Ligada (1)).

	1.0

### 8.16 EXPLMODE variável de sistema

#### 8.16.1 Modo Explodir

Habilita o comando EXPLODIR, em blocos com escala não uniforme (NUS).

	Desl (0): Não explodir blocos escalados não-uniformemente Liga (1): Explodir blocos escalados não-uniformemente

### 8.17 EXPORT3DPDFWRITER variável de sistema

#### 8.17.1 3D PDF writer

Controla o gravador usado para salvar arquivos 3D PDF.



	1
	0: Gravador de PDF do Communicator 3D 1: Escritor Interno 3D PDF

### 8.18 EXPORTACISASSEMBLYWRITER variável de sistema

#### 8.18.1 ASAT/ASAB writer

Controla o gravador usado para salvar arquivos ASAT/ASAB. O gravador ASAT/ASAB interno usado em não está instalado.

	0 a 1
	0
	0: Communicator ASAT/ASAB writer 1: Internal ASAT/ASAB writer

### 8.19 EXPORTACISFORMATVERSION variável de sistema

#### 8.19.1 Versão de formato para exportação ACIS

Controla a versão do arquivo ACIS para o qual exportar.

	0



	0: Última disponível 1: R18 2: R19 3: R20 4: R21 5: R22 6: R23 7: R24 8: R25 9: 2016 10: 2017 11: 2018 12: 2019 13: 2020 14: 2021 15: 2022 16: 2023 17: 2024
--	---

## 8.20 EXPORTCATIAV4FORMATVERSION variável de sistema

### 8.20.1 Versão do formato de exportação do CATIA V4

Controla a versão do arquivo CATIA V4 para o qual exportar.

	0 a 6
	0
	0: Última disponível 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 variável de sistema

### 8.21.1 Versão de formato de exportação CATIA V5

Controla a versão do arquivo CATIA V5 para o qual exportar.

	0 a 17
	0
	0: Última disponível 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 variável de sistema

### 8.22.1 Exportar Sinalizadores de Geometria

Controla como as representações geométricas nos formatos IGES e STEP são exportadas.




	0 a 15
	0
	01: Converter Curvas Analíticas em Splines 02: Converter Superfícies Analíticas em Splines 04: Dividir Pcurvas em Descontinuidades G1 (somente Mac) 08: Dividir Faces Periódicas

## 8.23 EXPORTHIDDENPARTS variável de sistema

### 8.23.1 Peças ocultas

Controla como peças ocultas são exportadas.

Entidades podem ficar invisíveis por causa de:

- O resultado do comando HIDEOBJECTS.
- Estarem situadas em uma camada oculta.
- Ser propriedade de um componente invisível.

	0 a 1
	0
	<b>0: Exportar e ocultar, se possível:</b> exporta entidades ocultas. Se o formato de destino suportar entidades ocultas, as entidades ocultas no documento de origem também ficarão ocultas no documento de destino. <b>1: Não exportar:</b> entidades invisíveis são ignoradas.

## 8.24 EXPORTMODELSpace variável de sistema

### 8.24.1 Exportar Model Space

Controla qual parte do Model Space exportar para DWF, DWFx ou PDF.




	0 a 2
	0
	0: O que estiver exibido 1: A extensão do desenho 2: Uma janela

**Nota:** As variáveis de sistema EXPORTMODELSpace, EXPORTPAPERSpace e EXPORTPAGESETUP atualmente são neutras para exportações em formato \*.dwf.

### 8.25 EXPORTPAGESETUP variável de sistema

#### 8.25.1 Exportar config. página

Altera a configuração da página para exportação DWF, DWFx ou PDF.

	0 a 1
	0
	0: Padrão 1: Substituir

**Nota:** As variáveis de sistema EXPORTMODELSpace, EXPORTPAPERSpace e EXPORTPAGESETUP atualmente são neutras para exportações em formato \*.dwf.

### 8.26 EXPORTPAPERSpace variável de sistema

#### 8.26.1 Exportar PaperSpace

Controla qual layout(s) exportar para DWF, DWFx ou PDF, a partir do Paper Space.

	0 a 1



	0
	0: Layout atual 1: Todos layouts

**Nota:** As variáveis de sistema EXPORTMODELSPACE, EXPORTPAPERSPACE e EXPORTPAGESETUP atualmente são neutras para exportações em formato \*.dwf.

### 8.27 EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION variável de sistema

#### 8.27.1 Versão do formato de exportação Parasolid

Controla a versão do arquivo Parasolid para o qual exportar.

	0 a 23
	0



	0: Última disponível 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: Parasolid 27 17: Parasolid 28 18: Parasolid 29 19: Parasolid 30 20: Parasolid 31 21: Parasolid 32 22: Parasolid 33 23: Parasólido 34 24: Parasolid 35 25: Parasolid 36
--	--

## 8.28 EXPORTPRODUCTSTRUCTURE variável de sistema

### 8.28.1 Estrutura do produto

Controla se uma estrutura de produto é exportada.

	0 a 1
	1



	<p><b>0: Nenhuma estrutura do produto:</b> exporta uma estrutura simples, sem componentes no documento de destino, seja pelo fato do documento de BricsCAD® ter ou não uma estrutura de produto.</p> <p><b>1: Exportar estrutura do produto:</b> exporta os dados da estrutura do produto de BricsCAD® (se existentes) para o documento de destino.</p>
--	---

**Nota:** A opção [1] é válida para o nível de licença Pro (ou superior). Caso contrário funciona como [0].

### 8.29 EXPORTSTEPFORMATVERSION variável de sistema

#### 8.29.1 Versão de exportação de formato STEP

Controla a versão do arquivo STEP para a qual exportar.

	0 a 2
	1
	0: AP203 1: AP214 2: AP242

### 8.30 EXPORTXCGMFORMATVERSION variável de sistema

#### 8.30.1 Versão de formato de exportação XCGM

Controla a versão do arquivo XCGM para o qual exportar.

	0 a 16
	0



	0: Última disponível 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 variável de sistema

### 8.31.1 Extensão máxima (Somente-leitura)

A coordenada superior direita da extensão do desenho.

Este aumenta à medida que novas entidades são criadas fora da extensão existente.


## 8.32 EXTMIN variável de sistema

### 8.32.1 Extensão mínima (Somente-leitura)

As coordenadas inferior-esquerda da extensão do desenho.




## 8.33 EXTNames variável de sistema

### 8.33.1 Estender nomes

Controla o máximo de caracteres para os nomes das entidades nomeadas (por exemplo: tipos de linha e camadas) salvos em tabelas de símbolos.

	1
	Desl (0): Nomes com até 31 caracteres Liga (1): Nomes com até 255 caracteres

## 8.34 EXTRUDEINSIDE variável de sistema

### 8.34.1 Comportamento de extrusão para dentro

Controla como novas entidades modificam uma entidade 'pai' quando estas se interceptam. Aplica-se às entidades à medida que são criadas com os comandos EXTRUSAO e REVOLUCAO, quando a opção **Auto** está selecionada.

Entidade 'pai' é qualquer entidade que toca o contorno a partir do qual a entidade extrudada/revolvida foi criada.

A variável do sistema EXTRUDEINSIDE é uma das quatro variáveis do sistema encontradas sob o grupo **Modo Extrusao**.

	0 a 2
	0 - para Areas de trabalho de Desenho e Modelagem 1 - para Areas de trabalho de Mecânica e BIM
	0: Não modificar 1: Subtrair a entidade criada a partir da entidade 'pai' 2: Unir entidade criada com a entidade 'pai'



### 8.35 EXTRUDEOUTSIDE variável de sistema

#### 8.35.1 Comportamento de extrusão para fora

Controla como novas entidades modificam uma entidade pai quando tocam. Aplica-se às entidades à medida que são criadas com os comandos EXTRUSAO e REVOLUCAO, quando a opção **Auto** está selecionada.

Entidade 'pai' é qualquer entidade que toca o contorno a partir do qual a entidade extrudada/revolvida foi criada.

A variável de sistema EXTRUDEOUTSIDE é uma das quatro variáveis de sistema encontradas sob o grupo **Modo Extrusao**.

	0 a 2
	0 - para Areas de trabalho de Desenho e Modelagem 1 - para Areas de trabalho de Mecânica e BIM
	0: Não modificar 1: Subtrair a nova entidade a partir da entidade existente 2: Unir as entidades



## 9. F

### 9.1 FACETRATIO variável de sistema

#### 9.1.1 Aspecto da facetagem

Controla a proporção de facetamento para sólidos ACIS cilíndricos e cônicos.

	0 a 1
	0
	0: Cria uma malha para sólidos ACIS cônicos e cilíndricos N por 1 1: Cria uma malha para sólidos ACIS cônicos e cilíndricos N por M

### 9.2 FACETRES variável de sistema

#### 9.2.1 Resolução de faceta

Controla a suavidade das visualizações de linhas sombreadas, renderizadas e ocultas.

Valores entre 0,01 e 10,0 são aceitos. Valores grandes podem ter um impacto significativo no uso e no desempenho da memória.

	0.0 a 10.0
	0.5

### 9.3 FBXEXPORTCAMERAS variável de sistema

#### 9.3.1 Exportar Câmeras FBX

Habilita a exportação de câmeras para FBX.




	Desl (0): Desativar exportação de câmeras Liga (1): Ativar exportação de câmeras

### 9.4 FBXEXPORTENTITIES variável de sistema

#### 9.4.1 FBX Exportar Entidades

Habilita a exportação de entidades para FBX.

	Desl (0): Desabilitar a exportação de entidades Liga (1): Habilitar a exportação de entidades

### 9.5 FBXEXPORTENTITIESSELTYPE variável de sistema

#### 9.5.1 FBX entidades para exportar

Controla quais entidades são exportadas para o FBX.

	0 a 1
	0
	0: Entidades Visíveis 1: Entidades Seleccionadas

### 9.6 FBXEXPORTLIGHTS variável de sistema

#### 9.6.1 FBX Exportar Luzes

Habilita a exportação de luzes para FBX.



	Desl (0): Desabilitar a exportação de luzes Liga (1): Habilitar a exportação de luzes

### 9.7 FBXEXPORTMATERIALS variável de sistema

#### 9.7.1 FBX Exportar Materiais

Permite a exportação de materiais para FBX.

	Desl (0): Desabilitar a exportação de materiais Ein (1): Permitir exportação de materiais

### 9.8 FBXEXPORTTEXTURES variável de sistema

#### 9.8.1 FBX Exportar Texturas

Define o tipo de material usado para uma exportação de arquivo FBX.

	0 a 2
	0
	0: Incorporar 1: Referência 2: Copiar texturas para a localização



## 9.9 FBXEXPORTTEXTURESPATH variável de sistema

### 9.9.1 Caminho para Exportar Texturas Fbx

O caminho do arquivo para FBX Exportar Texturas.

Essa configuração é usada somente quando a variável de sistema FBXEXPORTTEXTURES está definida como 2.


## 9.10 FEATURECOLORS variável de sistema

### 9.10.1 Cores dos recursos

Colore peças de Sheet Metal com base no tipo de recurso.

	Liga (1): As faces sólidas são coloridas pela cor especificada do recurso relacionado Desl (0): Todas as faces de recurso são coloridas com a cor sólida 3d padrão.

## 9.11 FIELDDISPLAY variável de sistema

### 9.11.1 Exibir campo

Aplica um preenchimento cinza atrás do texto do campo.

	Desl (0): Sem fundo cinza Liga (1): Fundo cinza



### 9.12 FIELDEVAL variável de sistema

#### 9.12.1 Modo atualizar campo

Controla a forma como os campos são atualizados.

	0 a 31
	31
	0: Não atualizar 1: Atualizado em abrir 2: Atualizado em salvar 4: Atualizado plotagem 8: Atualizado no uso de ETRANSMIT 16: Atualizado em regeneração

**Nota:** Os campos de dados são atualizados apenas pelo comando UPDATEFIELD; estes não são atualizados automaticamente com base no valor da variável de sistema FIELDEVAL.

### 9.13 FILEDIA variável de sistema

#### 9.13.1 Diálogo do arquivo

Alterna exibição das caixas de diálogo de arquivo. Se desativado, entre um til (~) para abrir a caixa de diálogo do arquivo. Isso também funciona para funções LISP e campos de comando em definições de ferramentas.

	Desl (0): Não exibe caixas de diálogo Liga (1): Exibe caixas de diálogo



## 9.14 FILLETRAD variável de sistema

### 9.14.1 Raio concord

O último raio usado com o comando CONCORD.

	0,5 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 10,0 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 9.15 FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT variável de sistema

### 9.15.1 Combina soldas em ângulo adjacentes

Torna possível combinar segmentos de solda de ângulo adjacentes em um recurso de solda de ângulo.

	Desl (0): Não combina segmentos de solda em ângulo adjacentes. Liga (1): Combina segmentos de solda em ângulo adjacentes.

## 9.16 FILLETWELDINGMAXGAPRATIO variável do sistema

### 9.16.1 Relação máxima de uma fenda para um tamanho de solda

Define a taxa máxima predefinida de uma lacuna entre uma peça de solda e o tamanho da solda de ângulo, consulte a variável de sistema FILLETWELDINGZSIZE.

Valores entre 0,0 e 0,8 são aceitos.

	0 to 0.8
	0.4



### 9.17 FILLETWELDINGZSIZE variável do sistema

#### 9.17.1 Tamanho Z predefinido para filete de solda

Define o tamanho-Z predefinido de solda simétrica em ângulo.

Valores entre 0 e 50 são aceitos.

	0 a 50
	5

### 9.18 FILLMODE variável de sistema

#### 9.18.1 Modo preench

Mostra preenchimentos para multilinhas, traços, sólidos, hachuras (inclui preenchimento sólido), e polilinhas largas.

É necessário um REGEN.

Se estiver Desligado, todas as entidades preenchidas são exibidas e impressas como contornos, isso também reduzirá o tempo necessário para exibir ou imprimir um desenho.

	Desl (0): Entidades não são preenchidas Liga (1): Entidades são preenchidas

### 9.19 FITLINEFITARCMODE variável de sistema

#### 9.19.1 Modo AjustLinha e AjustArco

A variável de sistema FITLINEFITARCMODE define os valores para as opções **Usar desenho inteiro**, **Ajustar em 3d**, e **Excluir entidades originais após o ajuste**, que são usadas pelos comandos AJUSTLINHA e AJUSTARCO. O valor é armazenado como um bitcode usando a soma dos valores de todas as opções selecionadas.

**Nota:** Esta variável de sistema está disponível apenas na linha de Comando.



	0 a 255
	0
	0: Nenhum 1: Usar desenho inteiro 2: Ajustar em 3D 4: Excluir entidades originais, após ajuste

## 9.20 FITTINGRADIUSTYPE variável de sistema

### 9.20.1 Tipo de Raio do Adaptador

Define o tipo predefinido de raio de ajuste de fluxo.

	0
	(0): Razão da Largura do Perfil (1): Valor Absoluto

## 9.21 FITTINGRADIUSVALUE variável de sistema

### 9.21.1 Valor do Raio do Adaptador

Define o valor predefinido do raio de ajuste de fluxo.

	1.5



### 9.22 FLANGEASMDEFAULTGASKET variável de sistema

#### 9.22.1 Gaxeta predefinida

Controla a gaxeta predefinida para montagens de flange.

	ASME B16.21 Gasket FullFace for ASME B16.5

### 9.23 FONTALT variável de sistema

#### 9.23.1 Fonte alternativa

A fonte substituta usada quando uma fonte de texto não pode ser encontrada.

	simplex.shx

**Nota:**

- Essa variável de sistema especifica a fonte substituta usada quando uma fonte de texto não puder ser encontrada.
- Se uma fonte estiver ausente e nenhuma substituição for definida nos arquivos default.fmp ou fontalt.fmp, usa **simplex.shx**, que é ajustado por predefinição pela variável de sistema FONTALT.
- Quando o FONTALT não consegue substituir a fonte ausente, o sistema operacional tenta substituí-la. Se o sistema operacional também não conseguir encontrar uma substituição, o texto aparecerá como ???.
- É recomendável sempre usar a fonte original para manter uma aparência visual consistente através das diferentes plataformas. Além disso, é recomendável escolher fontes que suportem o idioma no qual o texto foi escrito.

### 9.24 FONTALTMAP variável de sistema

#### 9.24.1 Arquivo opcional para mapeamento de fontes

O arquivo de mapeamento de fontes para fontes ausentes.

--	--



	fontalt.fmp

**Nota:**

- Essa variável do sistema especifica o arquivo de mapeamento de fontes para fontes ausentes.
- Quando uma substituição é definida no arquivo fontalt.fmp, esta só é aplicada se a fonte original estiver ausente. já inclui algumas sugestões de substituição neste arquivo.
- Se uma fonte estiver ausente e nenhuma substituição estiver definida nos arquivos default.fmp ou fontalt.fmp, usa **simplex.shx**, que é ajustado por predefinição pela variável de sistema FONTALT.
- É recomendável sempre usar a fonte original para manter uma aparência visual consistente em diferentes plataformas. Além disso, é recomendável escolher fontes que suportem o idioma no qual o texto foi escrito.

### 9.25 FONTMAP variável de sistema

#### 9.25.1 Arq. mapeamento fonte

O arquivo de mapeamento de fontes, para fontes existentes.

	default.fmp

**Nota:**

- Essa variável do sistema especifica o arquivo de mapeamento de fontes.
- Um arquivo de mapeamento de fontes tem um mapeamento de fonte por linha.
- O ponto e vírgula (;) separa a fonte original usada no desenho da fonte que a substitui.
- Se um estilo de fonte for escrito sem uma extensão, o mapeamento será feito para estilos contendo o mapa de fontes com extensões SHX e TTF.
- **Exemplo:**
  - Se você tiver uma linha, como font;simplex.shx, o mapeamento é feito para estilos contendo **font.shx** e **font.ttf**, usando **simplex.shx**.
  - Se o mapeamento incluir uma extensão, como font.shx;simplex.shx, o mapeamento para **simplex.shx** funcionará para estilos incluindo **font.shx**, mas não para **font.ttf**.
- Quando uma substituição é especificada no arquivo default.fmp, a fonte especificada é sempre usada, mesmo que a fonte original esteja disponível.



- Se uma fonte estiver ausente e nenhuma substituição for definida nos arquivos default.fmp ou fontalt.fmp, usa **simplex.shx**, que é ajustado por predefinição pela variável de sistema FONTALT.
- É recomendável sempre usar a fonte original, para manter uma aparência visual consistente através das diferentes plataformas. Além disso, é recomendável escolher fontes que suportem o idioma no qual o texto foi escrito.

### 9.26 FRAME variável de sistema

#### 9.26.1 Quadro

Controla a visibilidade de molduras para RefEx's, imagens e subjacências.

Substitui as variáveis de sistema IMAGEFRAME, DWFFRAME, PDFFRAME, DGNFRAME e XCLIPFRAME.

	0 a 3
	3
	0: Ocultar molduras 1: Mostrar e plotar molduras 2: Exibir, mas não imprimir molduras 3: Usa variáveis de sistema individuais

### 9.27 FRAMESELECTION variável de sistema

#### 9.27.1 Seleção do quadro

Controla se pode ser selecionado o quadro oculto de uma imagem, subjacência, RefEx's recortado, ou cobertura.

	1
	Desl (0): Quadros ocultos não podem ser selecionados Liga (1): Quadros ocultos podem ser selecionadas



### 9.28 FRONTZ variável de sistema

#### 9.28.1 Deslocamento do plano de recorte frontal

Exibe a opção **Recortar** do comando VISTAD.

	0.0

### 9.29 FULLOPEN variável de sistema

#### 9.29.1 Totalmente aberto (Somente-leitura)

Indica o estado do desenho atual.

	0 a 1
	0: O desenho está parcialmente aberto 1: O desenho está totalmente aberto



## 10. G

### 10.1 GEARTEETHNUMBER variável de sistema

#### 10.1.1 Número máximo de dentes na roda dentada

Controla o número de dentes para rodas dentadas, durante o comando -BMHARDWARE. Use essa opção para inserir rodas dentadas com geometria simplificada, ou completa.

Valores entre 0 e 1.000 são aceitos.

**Nota:** Esse número deve ser maior ou igual ao número de dentes da roda dentada inserida para criar uma roda dentada com geometria completa. 1000 é suficiente para inserir qualquer sproket da biblioteca com um conjunto completo de dentes.

	1

### 10.2 GENERATEASSOCATTRS variável de sistema

#### 10.2.1 Gerar atributos associativos

Permite a geração de atributos associativos em entidades 3D.

	<b>Nota:</b> O valor predefinido está Ativado nas áreas de trabalho <b>Mecânica</b> e <b>BIM</b> .
	Desl (0): Não gerar atributos associativos para entidades 3D Liga (1): Gerar atributos associativos para entidades 3D

### 10.3 GENERATEASSOCVIEWS variável de sistema

#### 10.3.1 Gerar desenhos associativos

Ativa cotas associativas para desenhos gerados com os comandos BIMCORTEATUALIZAR, VISTABASE e VISTACORTE.

Como resultado, as dimensões são atualizadas nas viewports associadas de Paper Space e nos desenhos de cortes BIM.



	<b>Nota:</b> O valor predefinido é Desativado para áreas de trabalho <b>Desenho 2D</b> , <b>Desenho 2D (Moderno)</b> e <b>Barras (Clássico)</b> .
	Desl (0): Desativar cotas associativas Liga (1): Ativar dimensões associativas

## 10.4 GEOCSMAPPRIORITY variável de sistema

### 10.4.1 CSMAP prioridade

Controla a prioridade do mecanismo CSMAP sobre o mecanismo interno.

	Desl (0): O mecanismo interno é o preferido, com CSMAP como substituto Liga (1): O mecanismo CSMAP é o preferido, com interno como substituto

## 10.5 GEOLATLONGFORMAT variável de sistema

### 10.5.1 Formato de latitude/longitude geográfica

Controla o formato dos valores de latitude e longitude geográficas.

	0 a 1
	0: Graus decimais 1: Graus/minutos/segundos



## 10.6 GEOMAPMODE variável de sistema

### 10.6.1 Estilo de mapa online

Relata o estilo de mapas online para a viewport ativa.

	0: Mapas online não são exibidos. 1: O estilo dos mapas online é definido para Aéreo. 2: o estilo dos mapas online está definido como Estrada. 3: O estilo dos mapas online é definido para Híbrido. 4.: O estilo de mapas online é definido como Esri Imagery. 5: O estilo de mapas online é definido como Esri Open Street Map. 6.: O estilo de mapas online é definido como Esri Streets. 7: O estilo de mapas online é definido como Esri Light Grey. 8: O estilo de mapas online é definido como Esri Dark Grey.

## 10.7 GEOMARKERVISIBILITY variável de sistema

### 10.7.1 Visibilidade de marcador geográfico

Controla a visibilidade do marcador geográfico.

	Desl (0): Marcador geográfico não é visível Liga (1): Marcador geográfico é visível

## 10.8 GEOMRELATIONS variável de sistema

### 10.8.1 Indicação de relação geométrica

Controla se as relações geométricas são reconhecidas e mantidas quando uma entidade 2D é arrastada.




	0 a 3
	0
	1: Reconhecer relações tangentes 2: Reconhecer relações perpendiculares

## 10.9 GETSTARTED variável de sistema

### 10.9.1 Começar

Controla se o Lançador BricsCAD é exibido na inicialização.

	Desl (0): Não mostrar a caixa de diálogo do Lançador Liga (1): Mostrar caixa de diálogo Lançador

## 10.10 GFANG variável de sistema

### 10.10.1 Ang. preenchimento gradiente

Controla o ângulo predefinido para preenchimento em gradiente.

	0.0

## 10.11 GFCLR1 variável de sistema

### 10.11.1 Cor primária do preenchimento em gradiente

Controla a primeira cor predefinida de um preenchimento de gradiente.




	5
--	---

## 10.12 GFCLR2 variável de sistema

### 10.12.1 Cor secundária de preenchimento gradiente

Controla a segunda cor predefinida de um preenchimento em gradiente.

	7

## 10.13 GFCLRLUM variável de sistema

### 10.13.1 Nível tonalidade do preenchimento gradiente

Controla a intensidade da tonalidade predefinida em um preenchimento gradiente de uma-cor.

	1.0

## 10.14 GFCLRSTATE variável de sistema

### 10.14.1 Número de cores para um preenchimento de gradiente

Controla o número predefinido de cores para um preenchimento em gradiente.

	0
	Desl (0): Duas cores Liga (1): Uma cor



## 10.15 GFNAME variável de sistema

### 10.15.1 Nome de preenchimento gradiente

Controla o padrão de um preenchimento em gradiente.

	1 a 9
	1
	1: LINEAR 2: CILINDRO 3: INVCILINDRO 4: ESFÉRICA 5: HEMISFÉRICA 6: CURVO 7: INVESFÉRICA 8: INVHEMISFÉRICA 9: INVCURVA

## 10.16 GFSHIFT variável de sistema

### 10.16.1 Deslocar preenchimento em gradiente

Controla se um padrão de preenchimento em gradiente é centralizado ou é deslocado para cima e para a esquerda.

	0
	Desl (0): Centralizado Liga (1): Deslocado



## 10.17 GLSWAPMODE variável de sistema

### 10.17.1 GL Swap Mode

Controla o método de troca usado ao desenhar com o mecanismo GL. Dependendo do driver de hardware usado, o efeito visual pode diferir entre essas opções.

	0 a 4
	2
	0: Chamar glCopyPixels para copiar trás p/ frente, não chama glXSwapBuffers. 1: Chamar glCopyPixels para copiar trás p/ frente, então chama glXSwapBuffers. 2: Chamar glXSwapBuffers, não chama glCopyPixels. 3: Chamar glXSwapBuffers, então chama glCopyPixels para copiar frente p/ trás. 4: Nada a fazer - apenas para testes.

## 10.18 GRADIENTCOLORBOTTOM variável de sistema

### 10.18.1 Cor de fundo na parte inferior do gradiente

Controla a cor inferior predefinida para planos de fundo em gradiente e a predefinição para planos de fundo de vista sólida.

	RGB:210,210,210

## 10.19 GRADIENTCOLORMIDDLE variável de sistema

### 10.19.1 Cor média para fundo em gradiente

Controla a cor intermediária predefinida para planos de fundo gradientes.

Aplica-se somente se a variável de sistema GRADIENTMODE estiver definida como **Gradiente de três cores**.



	RGB:250,250,250

### 10.20 GRADIENTCOLORTOP variável de sistema

#### 10.20.1 Cor superior para fundo em gradiente

Controla a cor predefinida do topo, para planos de fundo em gradiente.


### 10.21 GRADIENTMODE variável de sistema

#### 10.21.1 Modo de fundo em gradiente

Controla se e como um gradiente é aplicado no plano de fundo predefinido. Pode ser ajustado na caixa de diálogo **Plano de fundo**.

	0 a 2
	0
	0: Sem fundo gradiente 1: Gradiente duas-cores (cima/baixo) 2: Gradiente em três-cores (superior/meio/inferior)

### 10.22 GRIDAXISCOLOR variável de sistema

#### 10.22.1 Cor grade do eixo

Controla a cor das linhas do eixo da grade.



	1 a 255
	254

## 10.23 GRIDDISPLAY variável de sistema

### 10.23.1 Exibição grade

Controla como a grade é exibida.

	0 a 15
	2
	0: Restringir à área de DEFLIMITE 1: Exibir fora da área de limites 2: Exibição da grade adaptável 4: Permitir subdivisão abaixo do espaçam. da grade 8: Seguir UCS dinâmico

## 10.24 GRIDMAJOR variável de sistema

### 10.24.1 Grade grande

Controla a frequência das linhas de grade principais versus secundárias.

São aceitos valores entre 1 e 100.

	0 a 100
	5



## 10.25 GRIDMAJORCOLOR variável de sistema

### 10.25.1 Cor da grade principal

Controla a cor das linhas principais da grade.

	1 a 255
	251

## 10.26 GRIDMINORCOLOR variável de sistema

### 10.26.1 Cor grade secundária

Controla a cor das linhas secundárias da grade.

	1 a 255
	250

## 10.27 GRIDMODE variável de sistema

### 10.27.1 Modo Grade

Liga a grade.

	Desl (0): Grade desligada Liga (1): Grade ligada



## 10.28 GRIDSTYLE variável de sistema

### 10.28.1 Estilo grade

Controla se a grade é exibida como pontos ou linhas.

	0 a 7
	0
	0: Grade com linhas 1: Grade pontilhada no ModelSpace 2D 2: Grade pontilhada no Editor de Bloco 4: Grade pontilhada na Folha/Layout

## 10.29 GRIDUNIT variável de sistema

### 10.29.1 Unid. grade

Controla o espaçamento da grade X e Y para a viewport atual.

	0,5;0,5 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 10,0;10,0 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros

## 10.30 GRIDXYZTINT variável de sistema

### 10.30.1 Tonalidade da grade XYZ

Aplica as cores de eixo UCS para linhas de grade. Consulte também as variáveis de sistema COLORX, COLORY e COLORZ.

	0 a 7



	1
	1: Aplicar matiz XYZ às linhas de grade do eixo 2: Aplicar matiz XYZ às linhas de grade principais 4: Aplicar matiz XYZ às linhas de grade secundárias

### 10.31 GRIPBLOCK variável de sistema

#### 10.31.1 Alças em blocos

Exibe alças em entidades dentro de um bloco, quando um bloco está selecionado.

O ponto de inserção do bloco é exibido independentemente dessa configuração.

	Desl (0): Não exibe alças de entidades dentro do bloco Liga (1): Exibe alças de entidades dentro do bloco

### 10.32 GRIPCOLOR variável de sistema

#### 10.32.1 Cor da alça

Controla a cor das alças não selecionadas.

	1 a 255
	72

### 10.33 GRIPDYNCOLOR variável de sistema

#### 10.33.1 Cor dinâmica de alça

Controla a cor das alças personalizadas para blocos dinâmicos.

--	--



	1 a 255
	140

### 10.34 GRIPHOT variável de sistema

#### 10.34.1 Cor da alça selecionada

Controla a cor das alças selecionadas.

	1 a 255
	240

### 10.35 GRIPHOVER variável de sistema

#### 10.35.1 Cor ao sobrevoar alça

Controla a cor de uma alça não selecionada, quando o cursor passa sobre ela.

	1 a 255
	150

### 10.36 GRIPOBJLIMIT variável de sistema

#### 10.36.1 Limite de entidade da alça

Define o número máximo de alças a ser exibidas para uma seleção.

São aceitos valores entre 0 e 32767.

- A exibição de alças é suprimida, se o número de entidades selecionadas exceder o valor dessa variável de configurações.
- Se definido como 0, as alças serão sempre exibidas.



	0 a 32767
	100

## 10.37 GRIPS variável de sistema

### 10.37.1 Alças

Controla como as alças são exibidas quando as entidades estão selecionadas.

	2
	0: Desligar alças 1: Ligar alças de extremidade 2: Ligar alças de extremidade e ponto médio

## 10.38 GRIPSIZE variável de sistema

### 10.38.1 Tamanho da alça

Controla o tamanho de exibição da alça, em pixels.

São aceitos valores entre 1 e 255.

	1 a 255
	4



## 10.39 GRIPTIPS variável de sistema

### 10.39.1 Dicas de alças

Controla se as dicas de alça são exibidas quando o cursor passa sobre alças em entidades personalizadas ou blocos dinâmicos que suportam dicas de alça (ainda não suportado).

	Liga
	Desl (0): Não exibir dicas de alças Liga (1): Exibir dicas de alças

## 10.40 GSDEVICETYPE2D variável de sistema

### 10.40.1 Disp. do sistema gráfico 2D

Define o atual dispositivo gráfico do sistema usado para wireframe.

A opção **GDI+** é fortemente recomendada, as opções extras estão disponíveis apenas para fins de teste.

	0 a 3
	0
	0: GDI+ 1: OpenGL (não recomendado, disponível apenas para testes) 2: RedOpenGL (não recomendado, disponível apenas para testes) 3: GDI (não recomendado, disponível apenas para testes)

## 10.41 GSDEVICETYPE3D variável de sistema

### 10.41.1 Disp. do sistema gráfico 3D

Define o atual dispositivo gráfico do sistema, para saída renderizada para estilos visuais: Ocultas, Gouraud (com bordas) e Plano (com bordas).

Outros estilos visuais renderizados, como Modelagem e Realista, sempre usarão RedOpenGL.



	0 a 1
	1
	0: OpenGL 1: RedOpenGL



## 11. H

### 11.1 HALOGAP variável de sistema

#### 11.1.1 Espaço halo

Controla o valor da folga exibida se uma entidade é ocultada por outra entidade. Aplica-se apenas a vistas 2D.

A ser especificado como um percentual de uma unidade de desenho, independente do nível de zoom.

	0 a 100
	0

### 11.2 HANDLES variável de sistema

#### 11.2.1 Publicar Handles (Somente-leitura)

Mostra se os identificadores de entidade (handles) podem ou não ser acessados por aplicações.

	Desl (0): Handles não podem ser acessadas pelas aplicações Liga (1): Handles podem ser acessadas pelas aplicações

### 11.3 HANDSEED variável de sistema

#### 11.3.1 Handle seed (Somente-leitura)

Indica o identificador (handle) usado para criar novas entidades.

	25



## 11.4 HEALTHADVISOR variável de sistema

### 11.4.1 Analisador de Saúde

Controla se o Analisador de Saúde do desenho está ativado. Quando ativado, este faz análises do seu desenho em segundo plano.

	Desl (0): Não executar o processo do analisador em segundo plano Liga (1): Executar o processo do analisador em segundo plano

## 11.5 HIDEPRECISION variável de sistema

### 11.5.1 Precisão de ocultar e sombreamento

Controla a precisão de ocultos e sombreados. Se ativado, usa precisão dupla, mais memória é necessária, o que pode afetar o desempenho.

	Desl (0): Desabilita a precisão dupla Liga (1): Habilita precisão dupla

## 11.6 HIDESYSTEMPRINTERS variável de sistema

### 11.6.1 Ocultar impressoras do sistema

Oculta impressoras do sistema.




--	--

## 11.7 HIDE TEXT variável de sistema

### 11.7.1 Oculta texto ao OCULTAR

Controla se o texto pode ser ocultado com o comando OCULTAR.

	0 a 1
	1
	0: Texto não está escondido e não esconde outras entidades 1: Texto está escondido mas esconde outras entidades

## 11.8 HIDE XREF SCALES variável de sistema

### 11.8.1 Ocultar escalas de RefEx

Oculta as escalas de RefEx's.

	Liga
	Desl (0): Não ocultar escalas de RefEx's Liga (1): Ocultar escalas de RefEx's

## 11.9 HIGHLIGHT variável de sistema

### 11.9.1 Destacar

Destaca entidades quando estas estão selecionadas.

**Nota:** Não afeta as entidades selecionadas com alças.

--	--



	Desl (0): Não realça seleção de uma entidade Liga (1): Destaca a seleção de uma entidade

### 11.10 HIGHLIGHT\_ALPHA variável de sistema

#### 11.10.1 Transparência da área destacada

Controla a transparência de uma área preenchida, quando selecionada.

São aceitos valores entre 0 e 100. Um valor de zero significa totalmente transparente. Um valor de 100 significa totalmente opaco.

	0 a 100
	85

### 11.11 HIGHLIGHTCOLOR variável de sistema

#### 11.11.1 Cor do Destaque na Seleção

Controla a cor de destaque usada quando GLSelectionHighlightStyle é definido como **Usar uma cor diferente para destaque**.

**Nota:** A variável de sistema HIGHLIGHTCOLOR é efetiva somente no estilo visual **2dArame**.

	1 a 255
	150



## 11.12 HIGHLIGHTEFFECT variável de sistema

### 11.12.1 Estilo de Destaque na Seleção

Controla como as entidades são realçadas.

**Nota:** A variável de sistema HIGHLIGHTEFFECT é efetiva somente no estilo visual **2dArame**.

	0 a 3
	3
	0: Usar pontilhado de linha para realçar 1: Usa uma cor diferente para destacar 2: Usa uma linha espessada para destacar 3: Usa cor diferente e linha espessada para destacar

## 11.13 HORIZONBKG\_ENABLE variável de sistema

### 11.13.1 Fundo em horizonte

Controla se o plano de fundo do horizonte é mostrado em vistas em perspectiva.

	Desl (0): Desabilitar o plano de fundo do horizonte Liga (1): Habilitar o plano de fundo do horizonte

## 11.14 HORIZONBKG\_GROUNDHORIZON variável de sistema

### 11.14.1 Horizonte de chão

Controla a cor do chão no horizonte.




	RGB:67,74,80
--	--------------

### 11.15 HORIZONBKG\_GROUNDORIGIN variável de sistema

#### 11.15.1 Origem do solo

Controla a cor do solo.

	RGB:95,103,112

### 11.16 HORIZONBKG\_SKYHIGH variável de sistema

#### 11.16.1 Céu alto

Controla a cor das regiões mais altas do céu.

	RGB:204,229,234

### 11.17 HORIZONBKG\_SKYHORIZON variável de sistema

#### 11.17.1 Horizonte do céu

Controla a cor na parte mais baixa do céu, no horizonte. Esse efeito pode ser muito sutil. Esta cor também é usada como cor do "céu" quando a câmera está abaixo da "terra".

	RGB:238,248,250

### 11.18 HORIZONBKG\_SKYLOW variável de sistema

#### 11.18.1 Céu baixo

Controla a cor das regiões inferiores do céu.



	RGB:238,248,250

### 11.19 HOTKEYASSISTANT variável de sistema

#### 11.19.1 Assistente de Atalhos

Exibe o Assistente de Atalhos.

O Assistente de Atalhos aparece na parte inferior central da tela e exibe dicas de atalhos de teclado, durante alguns comandos.

	Desl (0): Não mostrar o Assistente de Atalhos Liga (1): Mostrar o Assistente de Atalhos

### 11.20 HPANG variável de sistema

#### 11.20.1 Angulo da hachura

O ângulo do padrão de hachura.

	0.0

### 11.21 HPANNOTATIVE variável de sistema

#### 11.21.1 Hachura anotativa

Controla se novos padrões de hachura são criados como padrões anotativos de hachura.

--	--



	Desl (0): Não criar padrões anotativos Liga (1): Criar padrões anotativos

### 11.22 HPASSOC variável de sistema

#### 11.22.1 Associtividade da hachura

Controla se novos padrões de hachura e preenchimentos em gradiente são associativos. Hachuras associativas e preenchimentos em gradiente são atualizados automaticamente quando seus limites mudam.

	Desl (0): Não associar padrões de hachura e preenchimentos em gradiente com seus limites Liga (1): Associar padrões de hachura e preenchimentos em gradiente com seus limites

### 11.23 HPBACKGROUNDCOLOR variável de sistema

#### 11.23.1 Cor da hachura de fundo padrão

A cor de fundo predefinida para a hachura.

Entre '.' para nenhuma.

	.

### 11.24 HPBOUND variável de sistema

#### 11.24.1 Borda da hachura

Controla o tipo de entidade criada pelos comandos HACHLIM e LIMITE.



	0 a 1
	1
	0: Região 1: Polilinha

## 11.25 HPBOUNDRETAIN variável de sistema

### 11.25.1 Retém o limite do padrão de hachura

Cria entidades de limite para preenchimentos de hachuras e gradiente.

	0 a 1
	0
	0: Não criar entidades limite 1: Criar entidades limite

## 11.26 HPCOLOR variável de sistema

### 11.26.1 Cor padrão da hachura

Controla a cor predefinida para o primeiro plano da hachura.

Entre '!' para usar a cor atual, definida pelas variáveis do sistema CECOLOR.

	.



## 11.27 HPDOUBLE variável de sistema

### 11.27.1 Duplicação da hachura

Controla o padrão da hachura transversal definido-pelo-usuário.

- Se ativado, cria uma hachura transversal.
- Se desativado, cria uma hachura simples.

	Desl (0): Desligar o padrão de hachura dobrado Liga (1): Ligar o padrão de hachura dobrado

## 11.28 HPDRAWORDER variável de sistema

### 11.28.1 Ordem para desenhar a hachura

Controla a ordem de desenho das hachuras e preenchimentos em gradiente, definida pela configuração **Ordem de desenho** na caixa de diálogo **Hachura e Gradiente**.

	0 a 4
	3
	0: Nenhum 1: Enviar para trás 2: Trazer para a frente 3: Enviar para trás do limite 4: Trazer para a frente do limite



## 11.29 HPGAPTOL variável de sistema

### 11.29.1 Tolerância para lacuna na hachura

Controla a tolerância para um limite criado com os comandos HACHLIM ou LIMITE. Quando ampliado em Zoom, a detecção de limite vai falhar. Quando ampliado para uma escala em que o contorno 'pareça' fechado, o limite é detectável.

Valores entre 0,0 e 500,0 são aceitos.

	0 ou maior
	0.0

## 11.30 HPISLANDDETECTION variável de sistema

### 11.30.1 Detecção de ilha em padrão de hachura

Controla a criação de hachura quando as ilhas estão dentro de um limite de hachura.

	0 a 2
	0
	0: Aninhados - Hachura áreas dentro de ilhas. 1: Exterior - Hachura áreas fora das ilhas. 2: Ignorar - Hachuras tudo dentro dos limites.

## 11.31 HPLAYER variável de sistema

### 11.31.1 Camada padrão para novas hachuras

A camada predefinida para novas hachuras.




	<Usar Atual>
--	--------------

## 11.32 HPLINETYPE variável de sistema

### 11.32.1 Tipo de linha do padrão de hachura

Aplica tipos de linha não-contínuos para entidades de hachura (diminui o desempenho).

Quando desligada, as linhas no padrão de hachura são exibidas como contínuas, mesmo que um tipo de linha não-contínuo esteja aplicado à entidade hachura. Quando ligada, as linhas do padrão de hachura são exibidas com o tipo de linha aplicado à entidade da hachura. Isso não é recomendado porque pode afetar o desempenho. Em vez disso, você pode escolher um padrão de hachura pré-definido com um tipo de linha não-contínuo.

	Desl (0): Não aplicar tipos de linha não-contínuos a entidades de hachura Liga (1): Aplicar tipos de linha não-contínuos a entidades de hachura

## 11.33 HPMAXAREAS variável de sistema

### 11.33.1 Modo de preenchimento para hachuras esparsas

Converte hachuras esparsas em preenchimentos.

	0 a 1
	0
	0: Hachuras esparsas estão deixadas em branco 1: Hachuras esparsas estão alteradas para preenchimentos sólidos



### 11.34 HPMAXCONTOURPOINTS variável do sistema

#### 11.34.1 Número máximo de pontos em um contorno de hachura

Controla o número máximo de pontos em um contorno (contorno) que uma entidade de hachura pode conter e ainda renderizar.

Valores entre 0 e 10.000.000 são aceitos.

Hachuras não são renderizadas se o número de pontos exceder o valor especificado.

Definir como 0 desativa a verificação, o que significa que a variável não é usada.

	1 a 10000000
	100000

### 11.35 HPNAME variável de sistema

#### 11.35.1 Nome da hachura

O nome predefinido do padrão de hachura.


### 11.36 HPOBJWARNING variável de sistema

#### 11.36.1 Aviso de entidade padrão de hachura

Especifica quantas entidades-limite de hachura podem ser selecionadas antes que um aviso apareça.

São aceitos valores entre 1 e 100.000.000.

	1 a 100000000
	10000



### 11.37 HPORIGIN variável de sistema

#### 11.37.1 Origem da hachura

Armazena o ponto de origem para novas hachuras, relativo a UCS atual.

	0,0

### 11.38 HPSCALE variável de sistema

#### 11.38.1 Escala da hachura

A escala predefinido do padrão de hachura.

	1.0

### 11.39 HPSEPARATE variável de sistema

#### 11.39.1 Separar hachura

Controla se hachuras separadas ou uma única hachura é criada, quando vários limites de hachura são selecionados, durante o comando HACHURA.

	Desl (0): Não criar hachuras separadas Liga (1): Criar hachuras separadas

### 11.40 HPSPACE variável de sistema

#### 11.40.1 Espaçamento da hachura

Define o espaçamento das linhas do padrão de hachura definido-pelo-usuário.



	1.0

## 11.41 HPTRANSPARENCY variável de sistema

### 11.41.1 Transparência padrão para novas hachuras

A transparência predefinida para novas hachuras, como uma porcentagem.

Valores aceitos: PorCamada, PorBloco, '!' (use atual), 0 (totalmente opaco) e 90 (transparência máxima).

	.
	.: Usar atual PorCamada: Aplicar a transparência da Camada PorBloco: Aplicar a transparência do Bloco 0: Não aplicar transparência (totalmente opaco) 1-90: Aplicar uma porcentagem de transparência, desde a mínima (1) até a mais transparente (90)

## 11.42 HYPERLINKBASE variável de sistema

### 11.42.1 Hiperlink base

O caminho do arquivo para hiperlinks relativos no desenho.




## 12. I

### 12.1 IFCCREATEUNIQUEGUID variável de sistema

#### 12.1.1 Exportar com os 'guids' exclusivos

Controla se GUIDs exclusivos (Globally Unique Identifier = Identificador Globalmente Exclusivo) para elementos aninhados, são gerados durante a exportação IFC.

	0 a 3
	3
	1: Dentro de blocos classificados 2: Dentro de RefEx's classificados

### 12.2 IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES variável de sistema

#### 12.2.1 Explodir referências externas na estrutura espacial IFC

Explode referências externas em estruturas espaciais IFC, durante a exportação IFC.

	0

### 12.3 IFCEXPORALLVISIBILITYSTATES variável de sistema

#### 12.3.1 Exportar Elementos ocultos pelo Estado de Visibilidade

Exporta elementos ocultos pelo Estado de Visibilidade, durante a exportação em IFC.

	0



## 12.4 IFCEXPORAUTHOR variável de sistema

### 12.4.1 Nome do Autor da Exportação

Nome do autor definido no cabeçalho do arquivo IFC.

	" "

## 12.5 IFCEXPORAUTHORIZATION variável de sistema

### 12.5.1 Exportar Autorização

Autorização definida no cabeçalho do arquivo IFC.

	" "

## 12.6 IFCEXPORBASEQUANTITIES variável de sistema

### 12.6.1 Exportar quantidades base

Exporta quantidades base derivadas (quantidades calculadas a partir de duas ou mais medições) a partir de entidades BIM, durante a exportação IFC.

	0

**Nota:** As quantidades de subcamadas são exportadas quando ambas variáveis do sistema IFCEXPORMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED e IFCEXPORBASEQUANTITIES estão definidas como Liga. Para o arquivo **IFC4 Reference View**, ao lado das quantidades da parede como um todo, as quantidades de subcamadas são exportadas como um subconjunto para cada subcamada (como IfcPhysicalComplexQuantity).



### 12.7 IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER variável de sistema

#### 12.7.1 Exportar elementos em camadas Desligadas e Congeladas

Exporta elementos em camadas Desligadas e Congeladas, durante a exportação IFC.

	1

### 12.8 IFCEXPORIDSPROPERTIESONLY variável de sistema

#### 12.8.1 Exportar Somente Propriedades IDS

Quando um arquivo IDS/XML está sendo importado, essa configuração controla se apenas as propriedades exigidas pelo IDS devem ser exportadas no arquivo IFC, ou se todas as propriedades devem ser exportadas.

	Desl (0): Exportar todas as propriedades Liga (1): Exportar somente as propriedades exigidas pelo IDS

### 12.9 IFCEXPORTRMAPPINGPATH variável de sistema

#### 12.9.1 Caminho do arquivo de mapeamento na Exportação

Exporta caminhos de arquivo, durante a exportação IFC.

	" "



### 12.10 IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED variável de sistema

#### 12.10.1 Exportar múltiplas subcamadas de elementos como elementos agregados

Exporta múltiplas subcamadas de elementos como elementos agregados.

	0

**Nota:** As quantidades de subcamadas são exportadas quando ambas variáveis do sistema IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED e IFCEXPORTBASEQUANTITIES estão definidas como Liga. Para o arquivo **IFC4 Reference View**, ao lado das quantidades da parede como um todo, as quantidades de subcamadas são exportadas como um subconjunto para cada subcamada (como IfcPhysicalComplexQuantity).

### 12.11 IFCEXPORTORGANIZATION variável de sistema

#### 12.11.1 Nome da Organização de Exportação

Organização definida no cabeçalho do arquivo IFC.

	" "

### 12.12 IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY variável de sistema

#### 12.12.1 Exportar o perfil do centro de gravidade

Exportar perfil do centro de gravidade durante a exportação IFC aplica-se apenas a IFC2x3.

**Aviso:** Pode fazer com que sólidos lineares apareçam na posição errada.

	0



### 12.13 IFCEXPORTSUBTRACTOPENINGS variável de sistema

#### 12.13.1 Subtrai as aberturas a partir da geometria hospedeira, antes de exportar

Use isso para aumentar a confiabilidade da geometria ao abrir em outro software (isso evita depender das operações booleanas no software de destino).

Isto vai tornar mais difícil a edição do modelo no software de destino.

**Nota:** Esse comportamento é o predefinido para exportação de arquivos **IFC4 Reference View**.

	0

### 12.14 IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP variável de sistema

#### 12.14.1 Exportar sempre sólidos varridos como BRep

Exporta extrusões, revoluções, sólidos 3D varridos, com recortes e subtrações com uma representação de limite, durante a exportação IFC.

	0

### 12.15 IFCEXPORTTESSELATION variável de sistema

#### 12.15.1 Nível de triangularização (tesselação)

Controla o nível de mosaico (tesselação) da geometria exportada, durante a exportação IFC. Quando a opção de faceta **Atual** é escolhida, nenhuma regeneração é necessária, a faceta é definida pelas variáveis do sistema FACETRES ou pelas Propriedades do Modelador.

As opções **Baixo**, **Médio** ou **Alto** causam regeneração de facetas, o que leva mais tempo.

	0 a 3



	0
	0: Atual 1: Baixo 2: Médio 3: Alto

### 12.16 IFCEXPORVALIDATEMODEL variável de sistema

#### 12.16.1 Aplicar validação ao modelo IFC

Verifica se um modelo IFC está em conformidade com as regras do esquema, durante a exportação IFC. Os problemas são relatados em um log de exportação que fica junto com o arquivo ifc.

**Aviso:** A validação leva um tempo extra, e pode desacelerar a exportação de grandes arquivos IFC.

	0

### 12.17 IFCIMPORTSETTINGSCONFIG variável de sistema

#### 12.17.1 Configurar definições de importação IFC

Especifica o nome do arquivo de configuração das configurações de importação do IFC.

	"bim_ifc_settings.xml"

### 12.18 IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES variável de sistema

#### 12.18.1 Tesselizar curvas complexas e superfícies

Triangulariza curvas BSpline e superfícies em IFC4 e IFC4.1 durante a exportação IFC.

**Nota:** Curvas BSpline não são suportadas por alguns produtos de software na importação IFC.

--	--



	0

## 12.19 IMAGECACHEFOLDER variável de sistema

### 12.19.1 Pasta cache de disco de imagem

O caminho do arquivo usado para armazenar o arquivo de cache de imagem temporário.

Consulte a variável de sistema IMAGEDISKCACHE.

	{User}AppData/Local/Temp/ImageCache

## 12.20 IMAGECACHEMAXMEMORY variável de sistema

### 12.20.1 Memória máxima usada

Tam. máximo de cache em-memória, em MB.

	160

## 12.21 IMAGEDISKCACHE variável de sistema

### 12.21.1 Cache de disco de imagem

Armazena arquivos temporários de cache de imagem.

	Desl (0): Desabilitar o cache de imagem de disco Liga (1): Habilitar o cache de imagem de disco



## 12.22 IMAGEFRAME variável de sistema

### 12.22.1 Quadro da imagem

Controla a visibilidade das molduras de imagens, se a variável de sistema FRAME estiver definida como Usar variáveis de sistema individuais (3).

	0 a 2
	1
	0: Ocultar molduras de imagem 1: Mostra e plotar molduras de imagem 2: Exibir, mas não desenhar molduras de imagem

## 12.23 IMAGEHLT variável de sistema

### 12.23.1 Destacar imagem

Controla como uma imagem é destacada quando selecionada.

- Se ativado, realça toda a imagem.
- Se desativado, destaca apenas a borda.

	Desl (0): Não destacar a imagem raster inteira Liga (1): Destacar a imagem raster inteira

## 12.24 IMAGENOTIFY variável de sistema

### 12.24.1 Notificar imagem

Exibe um aviso, quando um desenho é aberto, se houver imagens raster ausentes.

--	--



	Desl (0): Desabilitar a notificação de imagem Liga (1): Habilitar a notificação de imagem

### 12.25 IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES variável de sistema

#### 12.25.1 Modo de atributos para importar borda

Controla a importação de atributos de borda, por tipo de borda, durante uma importação Catia V5.

	0 a 3
	1
	0: Nenhum 1: Bordas que fazem parte de entidades de arame. 2: Bordas que são proprietárias da PMI de peças 3: Todas as bordas.

### 12.26 IMPORTCATIAV5REPRESENTATION variável de sistema

#### 12.26.1 Representação da importação

Controla os dados que o importa durante uma importação do Catia V5.

Os gráficos de visualização prévia são importados e exibidos apenas se a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE estiver ativada.

	0 a 2
	1



	0: Gráfico 1: Geometria 2: Geometria com gráfico da prévia
--	--

### 12.27 IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema

#### 12.27.1 Preferência dos caminhos de pesquisa

Controla a prioridade dos caminhos de arquivo durante uma importação Catia V5.

**Nota:** Esta opção é levada em conta somente quando a importação está habilitada em segundo plano (a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE está Ligada).

	1 a 3
	1
	1: Primeiro as subpastas 2: Somente a pasta raiz 3: Primeiro a pasta raiz

### 12.28 IMPORTCOLORS variável de sistema

#### 12.28.1 Traduzir cores

Controla como as cores são convertidas durante a importação.

	0 a 2
	1
	0: Para RGB 1: Para RGB, se não houver índice de paleta correspondente 2: Para o índice de paleta mais próximo

- Se for 0: todas as cores da entidade serão convertidas para RGB, independente da paleta atual.



- Se 1: se a cor da entidade for encontrada na paleta, a entidade obtém uma cor de índice. Caso contrário, é dada uma cor True Color.
- Se 2: para qualquer cor verdadeira da entidade importada, a correspondência mais próxima é pesquisada na paleta e esta cor de índice é atribuída à entidade.

### 12.29 IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema

#### 12.29.1 Caminhos de pesquisa alternativos

O arquivo alternativo usado durante uma importação do Creo.

Separar os valores com ponto e vírgula (;).

**Nota:** Os caminhos devem ser absolutos (completos) e separados por ponto e vírgula.


### 12.30 IMPORTCREOCONFIGURATION variável do sistema

#### 12.30.1 Importar configuração

Define o nome da configuração a importar. Se nenhum nome de configuração estiver especificado, então a configuração predefinida da peça é que será importada.

**Nota:** Uma configuração nomeada define uma coleção de entidades de corpo em uma peça que pode ser importada como um grupo enquanto suprime a importação de outras entidades do corpo.


### 12.31 IMPORTCUIFILEEXISTS variável de sistema

#### 12.31.1 Arquivo cui importado existe

Controla o que fazer se um arquivo CUI já existe, quando um arquivo MNU ou CUIX é importado.

	0 a 2



	0: Prompt 1: Sobrescrever 2: Renomear
--	---

### 12.32 IMPORTHIDDENPARTS variável de sistema

#### 12.32.1 Peças ocultas

Controla como as peças ocultas são importadas.

	0 a 2
	0
	0: Importar e ocultar 1: Importar e definir visível 2: Não importar

- Se 0: todas as entidades são importadas; entidades invisíveis estão ocultas. Observe que atualmente não há ferramentas de usuário para tornar novamente visíveis essas entidades ocultas.
- Se 1: todas as entidades são importadas e visíveis, independentemente da visibilidade no arquivo de origem.
- Se 2: entidades ocultas no arquivo de origem não são importadas.

### 12.33 IMPORTIGESSIMPLIFY variável de sistema

#### 12.33.1 Realizar simplificação

Executa automaticamente o comando DMSIMPLIFY durante uma importação IGES.

Se Ativo, substitui a variável de sistema IMPORTSIMPLIFY nos modelos IGES.

	1



### 12.34 IMPORTIGESSTITCH variável do sistema

#### 12.34.1 Realizar costura

Executa automaticamente o comando DMSTITCH durante uma importação IGES.

Se ativado, substitui a variável de sistema IMPORTSTITCH nos modelos IGES.

	1

### 12.35 IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema

#### 12.35.1 Caminhos de pesquisa alternativos

Controla a lista de caminhos alternativos do sistema de arquivos, usados durante uma importação de arquivo do Inventor.

Separar os valores com ponto e vírgula (;).

**Nota:** Os caminhos devem ser absolutos (totalmente qualificados) e separados por ponto e vírgula.


### 12.36 IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema

#### 12.36.1 Preferência dos caminhos de pesquisa

Controla a ordem de prioridade para os caminhos de pesquisa, durante uma importação de arquivo do Inventor.

**Nota:** Esta opção é levada em conta somente quando a importação está habilitada em segundo plano (a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE está Ligada).

	1 a 3
	1



	1: Primeiro as subpastas 2: Somente a pasta raiz 3: Primeiro a pasta raiz
--	---

### 12.37 IMPORTJTREPRESENTATION variável de sistema

#### 12.37.1 Representação da importação

Controla os dados a ser importados durante uma importação JT.

**Nota:** Essa opção só é levada em consideração quando a importação em segundo plano está ativada.

	0 a 2
	1
	0: Gráfico 1: Geometria 2: Geometria com gráficos

### 12.38 IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema

#### 12.38.1 Caminhos de pesquisa alternativos

Controla a lista de caminhos de arquivo alternativos usados durante uma importação do NX.

Separar os valores com ponto e vírgula (;).

**Nota:** Os caminhos devem ser absolutos (totalmente qualificados) e separados por ponto e vírgula.


### 12.39 IMPORTNXCONFIGURATION variável de sistema

#### 12.39.1 Importar configuração

Especifica o nome da configuração que deve ser importada. Se nenhum nome de configuração estiver especificado, então será importada a configuração predefinida da peça.

**Nota:** Uma configuração nomeada define uma coleção de entidades de corpo em uma peça que pode ser importada como um grupo enquanto suprime a importação de outras entidades do corpo.




### 12.40 IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema

#### 12.40.1 Preferência dos caminhos de pesquisa

Controla a prioridade dos caminhos de arquivo durante uma importação do NX.

**Nota:** Esta opção é levada em conta somente quando a importação está habilitada em segundo plano (a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE está Ligada).

	1 a 3
	1
	1: Primeiro as subpastas 2: Somente a pasta raiz 3: Primeiro a pasta raiz

### 12.41 IMPORTPMI variável de sistema

#### 12.41.1 Informação de produto e fabricação

Permite a importação da informação do produto e fabricação.

**Nota:** Atualmente, essa informação é importada como dados explodidos (linhas, texto, etc.) em vez de entidades compostas (por exemplo: anotações).

	1

### 12.42 IMPORTPRODUCTSTRUCTURE variável de sistema

#### 12.42.1 Estrutura do produto

Controla a maneira como uma estrutura de produto é representada para um modelo importado.



Como **Blocos de Mecânica** executa automaticamente o comando BMMECH após a importação.

	0 a 2
	2
	0: Nenhum 1: Como blocos 2: Como Blocos de Mecânica

- Se [0]: cria uma estrutura plana sem blocos no Modelo Space, do banco de dados de destino, independentemente de os dados importados possuírem uma estrutura de montagem ou não.
- Se [1]: os dados importados têm uma estrutura de montagem, que será convertida em uma hierarquia de blocos simples; portanto, a estrutura será preservada, enquanto os metadados da montagem são perdidos. Se os dados importados forem compostos somente por entidades, estes são colocados no Model Space do banco de dados de destino.
- Se 2: neste modo, os dados serão traduzidos para dados de montagem de BricsCAD®, a estrutura e suas propriedades (materiais físicos – comando BLMATERIAIS). Se o arquivo importado não tiver dados de montagem, ainda assim um Bloco de Mecânica será criado na raiz do documento de destino BricsCAD®.

### 12.43 IMPORTREPAIR variável de sistema

#### 12.43.1 Reparar modelo na importação

Executa automaticamente o comando DMAUDITALL nos modelos importados.

A geometria 3D é analisada, e os problemas são corrigidos automaticamente, a fim de melhorar a qualidade da geometria importada. Geometria modelada em sistemas CAD que usam um kernel diferente do ACIS, muitas vezes precisa ser reparada devido a possíveis falhas.

	Desl (0): Não reparar modelo na importação Liga (1): Reparar modelo na importação



### 12.44 IMPORTSIMPLIFY variável de sistema

#### 12.44.1 Realizar simplificação

Executa automaticamente o comando DMSIMPLIFY em modelos importados. Consulte também a variável de sistema IMPORTIGESSIMPLIFY.

**Nota:** A variável de sistema IMPORTIGESSIMPLIFY pode definir uma substituição para o formato de arquivo IGES.

- Converte splines importadas, em superfícies canônicas.
- Simplifique a topologia (remova bordas estampadas), se possível.

	0

### 12.45 IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema

#### 12.45.1 Caminhos de pesquisa alternativos

Controla a lista de caminhos de arquivo alternativos usados durante uma importação de arquivo do Solid Edge.

Separar os valores com ponto e vírgula (;).

**Nota:** Os caminhos devem ser absolutos (totalmente qualificados) e separados por ponto e vírgula.


### 12.46 IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema

#### 12.46.1 Preferência dos caminhos de pesquisa

Controla a ordem de prioridade dos caminhos de arquivos durante uma importação de arquivo do Solid Edge.

**Nota:** Esta opção é levada em conta somente quando a importação está habilitada em segundo plano (a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE está Ligada).




	1 a 3
	1
	1: Primeiro as subpastas 2: Somente a pasta raiz 3: Primeiro a pasta raiz

### 12.47 IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS variável de sistema

#### 12.47.1 Caminhos de pesquisa alternativos

Controla a lista de caminhos alternativos do sistema de arquivos para pesquisar durante uma importação de .

Separar os valores com ponto e vírgula (;).

**Nota:** Os caminhos devem ser absolutos (completos) e separados por ponto e vírgula.


### 12.48 IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION variável de sistema

#### 12.48.1 Importar configuração

Especifica o nome da configuração que deve ser importada. Se nenhum nome de configuração estiver especificado, então será importada a configuração predefinida da peça.

**Nota:** Uma configuração nomeada define uma coleção de entidades de corpo em uma peça que pode ser importada como um grupo enquanto suprime a importação de outras entidades do corpo.


### 12.49 IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION variável de sistema

#### 12.49.1 Representação da importação

Controla os dados importados durante uma importação de . Os gráficos da prévia são importados e exibidos somente se a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE estiver Ativa.

--	--



	0 a 2
	1
	0: Gráfico 1: Geometria 2: Geometria com gráfico da prévia

### 12.50 IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ variável de sistema

#### 12.50.1 Mapear SolidWorks Y para o eixo Z atual

Permite a conversão de um sistema de coordenadas do SolidWorks para o sistema de coordenadas atual.

	Desl (0) Liga (1)

### 12.51 IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERENCE variável de sistema

#### 12.51.1 Preferência dos caminhos de pesquisa

Controla a ordem de prioridade para os caminhos de pesquisa durante uma importação de .

**Nota:** Esta opção é levada em conta somente quando a importação está habilitada em segundo plano (a variável de sistema COMMUNICATORBACKGROUNDMODE está Ligada).

	1 a 3
	1



	1: Primeiro as subpastas 2: Somente a pasta raiz 3: Primeiro a pasta raiz
--	---

### 12.52 IMPORTSTEPROTATEYZ variável de sistema

#### 12.52.1 Mapear Y para o eixo Z atual

Permite a conversão de um sistema de coordenadas do SolidWorks para o sistema de coordenadas atual, durante uma importação STEP.

	Desl (0) Liga (1)

### 12.53 IMPORTSTITCH variável de sistema

#### 12.53.1 Realizar costura

Executa automaticamente o comando DMSTITCH em modelos importados. Consulte a variável de sistema IMPORTIGESSTITCH.

Em alguns casos, a geometria importada representa a geometria sólida como um conjunto de superfícies separadas. Use o comando DMSTITCH para trabalhar com operações sólidas na geometria importada. Se IMPORTSTITCH estiver definido como Ligado, o comando DMSTITCH será executado automaticamente quando a geometria for importada.

**Nota:**

- As operações de costura consomem tempo ao importar arquivos grandes.
- Verifique a configuração IMPORTIGESSTITCH, que pode definir uma substituição para o formato de arquivo IGES.

	0



## 12.54 INCLUDEPLOTSTAMP variável de sistema

### 12.54.1 Incluir Marca de Plotagem

Inclui uma marca de plotagem ao imprimir.

	Desl (0): Não incluir Marca de Plotagem Liga (1): Incluir Marca de Plotagem

## 12.55 INDEXCTL variável de sistema

### 12.55.1 Controle de índice

Controla se os índices espaciais e/ou de camada estão criados e salvos.

	0 a 3
	0
	0: Sem índices 1: Índice camada 2: Índice Spatial

## 12.56 INETLOCATION variável de sistema

### 12.56.1 Local na Internet

O site predefinido para o comando NAVEGADOR.

	"https://www.bricsys.com/pt-br/"



## 12.57 INSBASE variável de sistema

### 12.57.1 Ponto base da inserção

O ponto de inserção do desenho, usado quando o desenho é inserido em outros desenhos como um bloco. Definido pelo comando BASE e expresso como uma coordenada UCS para o espaço atual.

	0,0,0

## 12.58 INSNAME variável de sistema

### 12.58.1 Nome da inserção

Armazena nome do bloco padrão para comando INSERT.


## 12.59 INSUNITS variável de sistema

### 12.59.1 Unid. de inserção

Controla a unidade usada para escalar blocos, imagens ou RefEx's, quando estes são inseridos em um desenho. Quando as variáveis de sistema INSUNITS e PROPUNITS estão Ativas, as propriedades de comprimento, área, volume e/ou inércia são formatadas com suas respectivas unidades.

**Nota:** Não converte as unidades do desenho atual.

**Veja também:** as variáveis de sistema *LUNITS* e *MEASUREMENT*.

	0 a 24
	1



	0: Não especificado (sem unidade) 1: Polegadas 2: Pés 3: Milhas 4: Milímetros 5: Centímetros 6: Metros 7: QUIômetros 8: Micropolegadas 9: Milhas 10: Jardas 11: Angstroms 12: Nanômetros 13: Microns 14: Decímetros 15: Decâmetros 16: Hectômetros 17: Gigametros 18: Unidades Astronômicas 19: Anos-luz 20: Parsecs 21: US Survey Feet 22: US Survey Inch 23: US Survey Yard 24: US Survey Mile
--	--

## 12.60 INSUNITSDEFSOURCE variável de sistema

### 12.60.1 Fonte padrão das unidades de inserção

Controla o valor das unidades de conteúdo de origem.

**Nota:** Se INSUNITS no desenho de origem for **Não-especificado**, INSUNITSDEFSOURCE é usado em seu lugar.

	0 a 24
	0



	0: Não especificado (sem unidade) 1: Polegadas 2: Pés 3: Milhas 4: Milímetros 5: Centímetros 6: Metros 7: Quilômetros 8: Micropolegadas 9: Milhas 10: Jardas 11: Angstroms 12: Nanômetros 13: Microns 14: Decímetros 15: Decâmetros 16: Hectômetros 17: Gigametros 18: Unidades Astronômicas 19: Anos-luz 20: Parsecs 21: US Survey Feet 22: US Survey Inch 23: US Survey Yard 24: US Survey Mile
--	---

## 12.61 INSUNITSDEFTARGET variável de sistema

### 12.61.1 Alvo padrão das unidades de inserção

Controla o valor das unidades de desenho de destino, se a variável de sistema INSUNITS for zero.

Valores entre 0 e 20 são aceitos.

	0 a 24
	0



	0: Não especificado (sem unidade) 1: Polegadas 2: Pés 3: Milhas 4: Milímetros 5: Centímetros 6: Metros 7: Quilômetros 8: Micropolegadas 9: Milhas 10: Jardas 11: Angstroms 12: Nanômetros 13: Microns 14: Decímetros 15: Decâmetros 16: Hectômetros 17: Gigametros 18: Unidades Astronômicas 19: Anos-luz 20: Parsecs 21: US Survey Feet 22: US Survey Inch 23: US Survey Yard 24: US Survey Mile
--	---

### 12.62 INSUNITSSCALING variável de sistema

#### 12.62.1 Dimensionamento unidades inserção

Controla como a variável de sistema INSUNITS é aplicada quando entidades são inseridas, importadas ou coladas.

	0 a 3
	1



	1: Escala com a variável de sistema INSUNITS, se inativa, usa a variável de sistema INSUNITSDEFSOURCE 2: Usa a unidade de tamanho de papel em vez de INSUNITS no Paper Space
--	---

Ao inserir ou anexar RefEx's, Blocos, ou imagens o conteúdo inserido é escalado em relação ao valor de INSUNITS nos desenhos de destino e de origem.

- Se INSUNITS no desenho de origem é **Não-especificado**, INSUNITSDEFSOURCE é usado em vez daquela.
- Se INSUNITS no desenho de destino é **Não-especificado**, INSUNITSDEFTARGET é usado em vez daquela.

### 12.63 INTERFERECOLOR variável de sistema

#### 12.63.1 Cor de interferência

Controla a cor das entidades de interferência.


### 12.64 INTERFERELAYER variável de sistema

#### 12.64.1 Camada de interferência

Controla a camada usada para as entidades de interferência.

	"Interferências"

### 12.65 INTERFERENCELEVEL variável de sistema

#### 12.65.1 Nível de Verificação de Interferência

Controla a verificação de interferência entre detalhes, detalhes copiados e/ou o resto do modelo.

--	--



	0 a 3
	0
	0: Não verificar interferência 1: Verificar sobreposição de volumes de detalhes 2: Verificação completa de interferência, ignorar elementos espaciais de fundo 3: Verificação completa de interferência

## 12.66 INTERFEREOBJVS variável de sistema

### 12.66.1 Estilo visual da entidade de interferência

Controla o estilo visual da entidade de interferência.


## 12.67 INTERFEREVPVS variável de sistema

### 12.67.1 Estilo visual do viewport de interferência

Controla o estilo visual de verificação de interferência para a viewport.


## 12.68 INTERIORELEVATIONMINLENGTH variável de sistema

### 12.68.1 Comprimento Mínimo da Elevação Interior

Comprimento mínimo de uma parede para uma Elevação Interior ser gerada.

--	--



	20 - para MEASUREMENT=0 (polegadas) 500 - para MEASUREMENT=1 (milímetros)

### 12.69 INTERIORELEVATIONOFFSET variável de sistema

#### 12.69.1 Distância do Deslocamento da Elevação Interior

Distância de deslocamento para um volume de Elevação Interior, a partir das superfícies da parede.

	2 - para MEASUREMENT=0 (polegadas) 50 - para MEASUREMENT=1 (milímetros)

### 12.70 INTERSECTEDENTITIES variável de sistema

#### 12.70.1 Resolver a interseção

Controla como novas entidades modificam entidades existentes, quando estas se interceptam. Aplica-se às entidades à medida que são criadas com os comandos EXTRUSAO e REVOLUCAO, quando a opção **Auto** está selecionada.

A variável de sistema INTERSECTEDENTITIES é uma das quatro variáveis de sistema encontradas sob o grupo **Modo Extrusao**.

	0 a 2
	0 - para Areas de trabalho de Desenho e Modelagem 1 - para Areas de trabalho de Mecânica e BIM
	0: Não modificar 1: Subtrair da interseção 2: Unir-se na interseção



### 12.71 INTERSECTIONCOLOR variável de sistema

#### 12.71.1 Cor da intersecção

Controla a cor da polilinha na intersecção de superfícies 3D em vistas de estrutura de 2D Arame, se INTERSECTIONDISPLAY estiver ativado (ainda não suportado).

	0 a 257
	257
	0: PorBloco 1 - 255: índice 256: PorCamada 257: PorObjeto

### 12.72 INTERSECTIONDISPLAY variável de sistema

#### 12.72.1 Visualização da intersecção

Alterna a exibição de polilinhas na intersecção de superfícies 3D em vistas Arame 2D. (Não suportado ainda)

	Desl (0): Não exiba polilinhas na intersecção Liga (1): Mostrar polilinhas de intersecção

### 12.73 ISAVEBAK variável de sistema

#### 12.73.1 Backup de salvamento incremental

Cria arquivos de backup (BAK) para desenhos ativos. Se estiver desativado, melhora a velocidade de salvamentos incrementais, especialmente para desenhos grandes.

--	--



	Desl (0): Não criar o arquivo BAK Liga (1): Criar o arquivo BAK

### 12.74 ISAVEPERCENT variável de sistema

#### 12.74.1 Percentual de salvamento

Controla o "espaço desperdiçado" permitido para ações QSAVE (QuickSave) = SALVARR, antes que um salvamento completo seja executado, como uma porcentagem.

São aceitos valores entre 0 e 100. Um valor de zero significa que Cada salvamento é completo.

	0 a 100
	50

### 12.75 ISOLINES variável de sistema

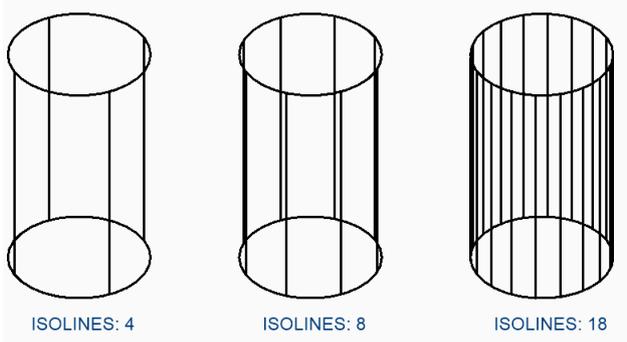
#### 12.75.1 Isolinhas

Controla o número de isolinhas (linhas de contorno) por superfície curva.

São aceitos valores entre 0 e 2047.

**Nota:** Para exibir alterações em entidades existentes, execute um REGEN.

	0 a 2047
	4





## 13. K

### 13.1 KEEPCONNECTIONS variável de sistema

#### 13.1.1 Resolver interferências e lacunas

Controla se as interferências ou folgas devem ser resolvidas.

Se estiver ativado: Quando uma modificação de um sólido por meio de CONECTART, BIMATUALIZAREPESURA, BIMANEXARCOMPOSICAO ou BIMAUTOIGUALAR causar interferências, estas serão subtraídas dos outros sólidos; quando ocasionar lacunas, estas serão preenchidas.

	Desl (0): Não resolver interferências após comandos Liga (1): Resolver interferências e lacunas após os comandos



## 14. L

### 14.1 LASTANGLE variável de sistema

#### 14.1.1 Ultimo angulo (Somente-leitura)

O ângulo final do último arco desenhado.


### 14.2 LASTPOINT variável de sistema

#### 14.2.1 Ultimo ponto

As coordenadas do último ponto inserido - o valor usado pelo símbolo '@' na linha de Comando.

**Nota:** Expressado como uma coordenada UCS para o espaço atual; referenciado pelo símbolo de arroba (@) durante a entrada do teclado.


### 14.3 LASTPROMPT variável de sistema

#### 14.3.1 Ultimo aviso/prompt (Somente-leitura)

A última string na linha de Comando.


### 14.4 LATITUDE variável de sistema

#### 14.4.1 Latitude

Controla a latitude do desenho atual, em formato decimal.

Valores entre -90,0 e 90,0 são aceitos. Valores positivos representam latitudes norte.




	-90.0 a 90.0
	37.795

### 14.5 LAYERFILTEREXCESS variável de sistema

#### 14.5.1 Excesso de Filtros de Camada

Especifica o número máximo de filtros de camada permitidos em um desenho, antes de sugerir que alguns sejam removidos. Você pode criar qualquer número de filtros de camada. No entanto, se o número de filtros de camada exceder esse valor e exceder o número de camadas, uma caixa de diálogo de mensagem será exibida na próxima vez que você abrir o desenho. Esta recomenda excluir todos os filtros de camada para melhorar o desempenho.

Se LAYERFILTEREXCESS for 0, o diálogo será suprimido.

	250

### 14.6 LAYERPMODE variável de sistema

#### 14.6.1 Modo anterior da camada

Rastreia a modificação das configurações da camada e ativa o comando CAMADANT.

	Desl (0): Não permitir rastreamento da modificação das configurações da camada e ativar o comando CAMADANT Liga (1): Permite rastrear a modificação das configurações da camada e habilitar o comando CAMADANT



### 14.7 LAYLOCKFADECTL variável de sistema

#### 14.7.1 Controle de esmaecimento da camada bloqueada

Especifica o nível de esmaecimento para entidades em camadas bloqueadas, para contrastar essas com entidades em camadas desbloqueadas, e reduz a complexidade visual de um desenho. Entidades em camadas bloqueadas ainda estão visíveis para referência e para snap a objetos.

Valores entre -90 e 90 são aceitos. Valores negativos desativam o esmaecimento.

	-90 a 90
	50

### 14.8 LAYOUTREGENCTL variável de sistema

#### 14.8.1 Controla a regeneração do Layout

Controla como a exibição das abas Modelo e Layout é atualizada. Se o desempenho estiver ruim em geral ou ao alternar entre as abas.

Definir LAYOUTREGENCTL como 1 ou 0 pode melhorar o desempenho.

	0 a 2
	2
	0: Sempre regenerar entre, quando uma aba é ativada 1: Suprimir a regeneração da aba Modelo e o último layout tornado atual, regenera todas as outras abas quando ativado 2: Regenerar apenas na primeira vez que a aba estiver ativa

### 14.9 LAYOUTTAB variável de sistema

#### 14.9.1 Guias layout e modelo

Controle para exibir as abas de layout ou do modelo.



	Desl (0): Não mostrar abas de layout e modelo Liga (1): Mostrar abas de layout e modelo

### 14.10 LEGACYCODESEARCH variável de sistema

#### 14.10.1 Modo de pesquisa de código herdado (Somente-leitura)

Habilita a pesquisa insegura para código executável em pastas do desenho.

	Desl (0): Desabilitar a pesquisa insegura por código executável Liga (1): Habilitar a pesquisa insegura por código executável

### 14.11 LENGTHUNITS variável de sistema

#### 14.11.1 Unidades de comprimento

Controla uma lista de unidades usadas para exibir comprimentos, se as propriedades de comprimento estão formatadas com a variável de sistema PROPUNITS. A string contém uma lista separada-por-espacos de abreviações de unidades.

	"in ft mi µm mm cm m km"

### 14.12 LENSLENGTH variável de sistema

#### 14.12.1 Comprimento da lente (Somente-leitura)

Exibe o comprimento da lente da viewport atual, em milímetros, usado para o modo de perspectiva.



	50.0

### 14.13 LEVELOFDETAIL variável de sistema

#### 14.13.1 Nível de detalhe da Composição

Controla o nível de detalhe da composição (LOD).

	0
	0: Baixo 2: Alto

- Se 0: As subcamadas da composição não são exibidas.
- Se 2: Exibe as subcamadas da composição.

### 14.14 LICFLAGS variável de sistema

#### 14.14.1 Componentes licenciados (Somente-leitura)

Controla se determinados componentes estão licenciados ou não. O valor é armazenado como um 'bitcode' (código de bits) que usa a soma dos valores de todas as opções selecionadas.

	0 a 7
	0



	0: Nenhum componente licenciado 1: VBA é licenciado 2: A edição em Acis é licenciada 4: Pro
--	--

### 14.15 LIGHTGLYPHCOLOR variável de sistema

#### 14.15.1 Cor para luz glifo

Controla a cor dos glifos de luz (ícones usados para indicar a colocação de luzes no Model Space).

	1 a 255
	30

### 14.16 LIGHTGLYPHDISPLAY variável de sistema

#### 14.16.1 Exibição de luz

Exibe uma representação visual de luzes para todos os locais de luz.

	Desl (0): Não exibe luz Liga (1): Exibe luz

### 14.17 LIGHTINGUNITS variável de sistema

#### 14.17.1 Unidades ilumin

Controla o tipo de unidades de luz.




	0 a 2
	2
	0: Obsoleto. Iluminação genérica 1: Unidades fotométricas, Americanas (foot-candles) 2: Unidades fotométricas, Internacionais (lux)

### 14.18 LIGHTWEBGLYPHCOLOR variável de sistema

#### 14.18.1 Cor para luz rede glifo

Controla a cor dos glifos de luz da web (ícones usados para indicar o posicionamento das luzes da web no Model Space).

	1 a 255
	1

### 14.19 LIMCHECK variável de sistema

#### 14.19.1 Checar limites

Evita a criação de entidades fora dos limites do desenho.

	Desl (0): Pode criar entidades fora dos limites Liga (1): Não é possível criar entidades fora dos limites

### 14.20 LIMMAX variável de sistema

#### 14.20.1 Limites máximos

O canto superior direito dos limites do desenho, expresso em coordenadas mundo.



	12,9

## 14.21 LIMMIN variável de sistema

### 14.21.1 Limites mínimos

O canto inferior esquerdo dos limites do desenho, expresso em coordenadas Mundo.

	0,0

## 14.22 LINEARARROWHEADLENGTH variável de sistema

### 14.22.1 Comprimento predefinido da cabeça

Define o comprimento predefinido da cabeça das setas lineares.

	1 - se INSUNITS=1 (polegadas) 25 - se INSUNITS=4 (milímetros) 2,5 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,025 - se INSUNITS=6 (metros)

## 14.23 LINEARARROWHEADWIDTH variável de sistema

### 14.23.1 Largura predefinida da cabeça

Define a largura predefinida da cabeça das setas lineares.




	1,5 - se INSUNITS=1 (polegadas) 37,5 - se INSUNITS=4 (milímetros) 3,75 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,0375 - se INSUNITS=6 (metros)
--	---

### 14.24 LINEARARROWTHICKNESS variável de sistema

#### 14.24.1 Espessura predefinida

Defina a espessura predefinida das setas lineares.

	0,5 - se INSUNITS=1 (polegadas) 12,5 - se INSUNITS=4 (milímetros) 1,25 - se INSUNITS=5 (centímetros) 0,0125 - se INSUNITS=6 (metros)

### 14.25 LINEARBRIGHTNESS variável de sistema

#### 14.25.1 Brilho linear

Controla a intensidade das luzes, pode ser especificado por viewport.

São aceitos valores entre -10 e 10. Um valor de zero significa sem escala.

Valores menores diminuem a intensidade da luz e valores maiores aumentam-na. Essa configuração pode ser especificada por viewport.

	-10 a 10
	0

### 14.26 LINEARCONTRAST variável de sistema

#### 14.26.1 Contraste linear

Controla a intensidade da luz ambiente. Somente materiais de efeitos com uma cor ambiente não preta podem ser definidos por viewport.



São aceitos valores entre -10 e 10.

- Um valor de -10 significa luz ambiente máxima.
- Um valor de 10 significa que não há luz ambiente.

Essa configuração só tem efeito em materiais que têm uma cor ambiente não-preta. Essa configuração pode ser especificada por viewport.

	-10 a 10
	0

### 14.27 LINETYPE3DPLINE variável de sistema

#### 14.27.1 Tipo de linha Polilinha 3D

Controla a aplicação do tipo de linha à Polilinha 3D.

	0
	0: O tipo de linha Contínua é sempre aplicado à Polilinha 3D 1: O tipo de linha Complexo é aplicado à Polilinha 3D

### 14.28 LISPINIT variável de sistema

#### 14.28.1 LISP init

Controla se as funções e variáveis LISP são preservadas entre desenhos.

	0 a 1
	1



	0: Preservado de desenho a desenho 1: Válido somente no desenho atual
--	--

### 14.29 LOADMECHANICAL2D variável de sistema

#### 14.29.1 Editor Mecânica 2D

Controla se os ativadores Mecânica 2D podem ser carregados.

	Desl (0): Carregamento de ativadores mecânicos 2D não é permitido Liga (1): Carregamento de ativadores mecânicos 2D é permitido

**Nota:** Alterar o valor desta variável terá efeito somente após reiniciar a aplicação.

### 14.30 LOCALE variável de sistema

#### 14.30.1 Local (Somente-leitura)

O código de idioma ISO desta versão do programa.

	"pt_BR"

### 14.31 LOCALROOTPREFIX variável de sistema

#### 14.31.1 Prefixo raiz local (Somente-leitura)

O caminho da pasta onde os arquivos locais do usuário atual, como templates, foram instalados.

As pastas Template e Textures estão neste local, e você pode adicionar arquivos personalizáveis que você não deseja que sejam transportáveis (roamable) pela rede. Consulte ROAMABLEROOTPREFIX para ver a localização dos arquivos transportáveis (roamable)-.

--	--



--	--

## 14.32 LOCKUI variável de sistema

### 14.32.1 Bloquear elementos da interface do usuário

Bloqueia elementos da interface e evita o reposicionamento.

- Windows e Linux: segure a tecla Ctrl para substituir.
- macOS: mantenha pressionada a tecla Cmd para substituir.

	-7 a 7
	0
	negativo: Bloqueio desativado temporariamente 1: Bloquear barras encaixadas 2: Bloquear painéis encaixados 4: Bloquear painéis e barras flutuantes

## 14.33 LOFTANG1 variável de sistema

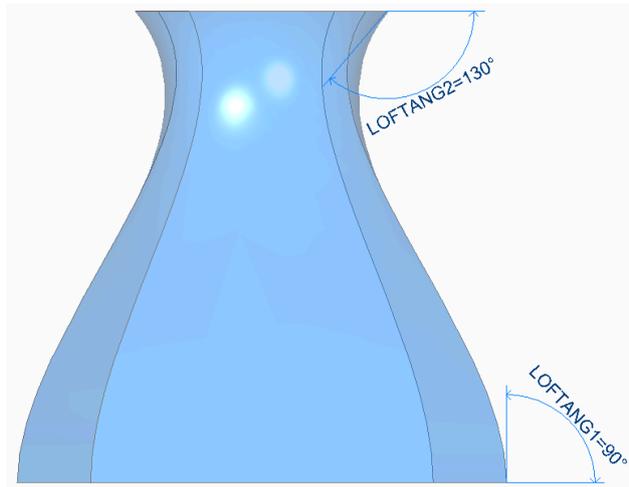
### 14.33.1 Angulo 1 de loft

Define o ângulo no primeiro corte transversal, para o comando ELEVAR (LOFT), modifica a forma do loft.

Funciona apenas se a variável de sistema LOFTNORMALS estiver definida como **Superfície usa ângulo de inclinação e magnitude**.

Valores entre 0,0 e 360,0 são aceitos.

	0.0 a 360.0
	90.0



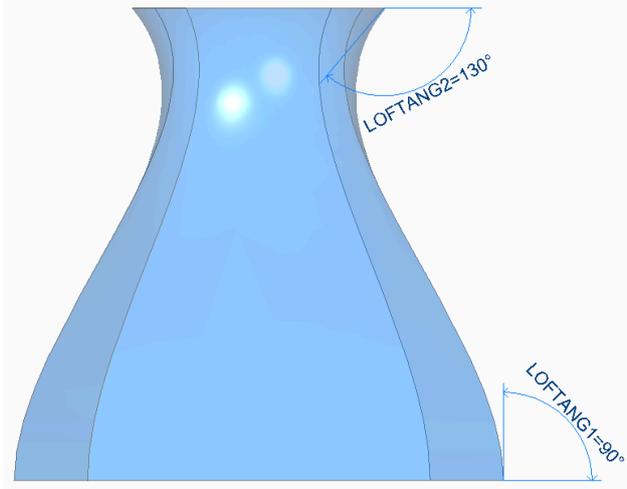
## 14.34 LOFTANG2 variável de sistema

### 14.34.1 Ângulo de loft 2

Define o ângulo na última seção transversal, para o comando ELEVAR, modifica a forma do loft. Funciona apenas se a variável de sistema LOFTNORMALS estiver definida como **Superfície usa ângulo e magnitude de inclinação**.

Valores entre 0,0 e 360,0 são aceitos.

	0.0 a 360.0
	90.0

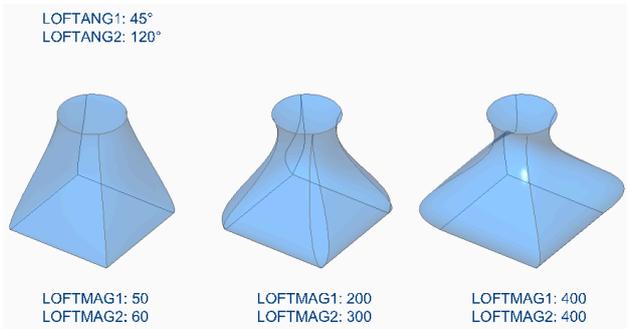


**14.35 LOFTMAG1 variável de sistema**

**14.35.1 Magnitude loft 1**

Define a distância relativa da superfície a partir da seção transversal, na direção definida pela variável de sistema LOFTANG1, antes que a superfície comece a dobrar em direção à próxima seção. Funciona apenas se a variável de sistema LOFTNORMALS estiver definida como **Superfície usa ângulo e magnitude de inclinação**.

	0.0



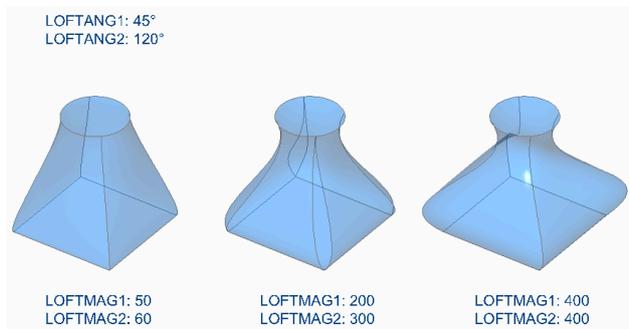


## 14.36 LOFTMAG2 variável de sistema

### 14.36.1 Magnitude loft 2

Define a distância relativa da superfície a partir da seção transversal, na direção definida pela variável de sistema LOFTANG2, antes que a superfície comece a dobrar em direção à próxima seção. Funciona apenas se a variável de sistema LOFTNORMALS estiver definida como **Superfície usa ângulo e magnitude de inclinação**.

	0.0



## 14.37 LOFTNORMALS variável de sistema

### 14.37.1 Normais do loft

Controla o comportamento de superfícies e sólidos criados com o comando ELEVAR (LOFT) conforme esses passam por uma seção transversal.

	0 a 6
	1



	<ul style="list-style-type: none"><li>0: Superfície regradas</li><li>1: Superfície suave</li><li>2: A superfície é perpendicular à primeira seção transversal</li><li>3: A superfície é perpendicular à última seção transversal</li><li>4: A superfície é perpendicular à primeira e à última seção transversal</li><li>5: A superfície é perpendicular a todas as seções transversais</li><li>6: Superfície usa ângulo de saída e magnitude</li></ul>
--	---

### 14.38 LOFTPARAM variável de sistema

#### 14.38.1 Param. do loft

Controla a forma de superfícies e sólidos criados com o comando ELEVAR (LOFT).

	0 a 15
	7
	<ul style="list-style-type: none"><li>0: Sem parâmetros</li><li>1: Nenhuma torção entre seções cruzadas</li><li>2: Alinhar direções de seções</li><li>4: Criar superfícies simples e sólidos</li><li>8: Fechar entre a primeira e a última seções transversais</li></ul>

### 14.39 LOGFILEMODE variável de sistema

#### 14.39.1 Modo arq. log

Mantém um arquivo de log.

Um arquivo de registro contém cada comando executado. Esses arquivos de log são salvos na pasta especificada pela variável de sistema LOGFILEPATH.




	Desl (0): Não manter o arquivo de log Liga (1): Manter o arquivo de log
--	--

## 14.40 LOGFILENAME variável de sistema

### 14.40.1 Nome do arquivo de log (Somente-leitura)

O nome do arquivo de log. Consulte também a variável de sistema LOGFILEMODE.


## 14.41 LOGFILEPATH variável de sistema

### 14.41.1 Caminho arq. log

O caminho do arquivo usado para o arquivo de log.


## 14.42 LOGGEDINSTATUS variável de sistema

### 14.42.1 Conectado (Somente-leitura)

Mostra se uma conta Bricsys está atualmente conectada a esta versão do programa.


## 14.43 LOGINNAME variável de sistema

### 14.43.1 Nome de Log In (Somente-leitura)

Mostra o nome de Log In do Windows, salvo nas estatísticas de propriedades do arquivo do desenho.




## 14.44 LONGITUDE variável de sistema

### 14.44.1 Longitude

Controla a longitude do desenho, em formato decimal.

Valores entre -180,0 e 180,0 são aceitos. Valores positivos representam longitudes para o Leste.

	-180.0 a 180,0
	-122.394

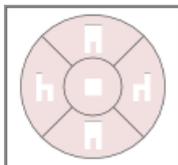
## 14.45 LOOKFROMDIRECTIONMODE variável de sistema

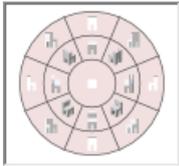
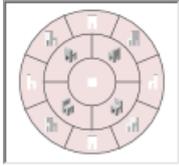
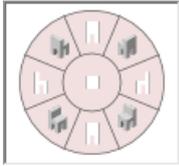
### 14.45.1 Modo de direção de LookFrom

Controla quantas direções de vista podem ser selecionadas no modo isométrico.

- Windows e Linux: segure a tecla Ctrl para mudar direções de cima para baixo.
- macOS: segure a tecla Cmd para mudar direções de cima para baixo.

	0 a 3
	1
	0: Somente ortogonais (6 direções) 1: Nenhuma vista plana nos cantos (14 direções) 2: 4 cantos top/down (18 direções) 3: 8 cantos top/down (26 direções)





## 14.46 LOOKFROMFEEDBACK variável de sistema

### 14.46.1 Feedback de LookFrom

Controla se o controle LookFrom exibe mensagens em dicas flutuantes, ou na barra de Status.

	0 a 2
	1
	0: Nenhum 1: Dicas de ferramentas 2: Barra Status

## 14.47 LOOKFROMZOOMEXTENTS variável de sistema

### 14.47.1 Zoom Extensao em LookFrom

Aumenta o zoom sempre que uma direção de vista é selecionada no controle LookFrom.




	Desl (0): Zoom na extensão desligado Liga (1): Zoom na extensão ligado
--	---

### 14.48 LTGAPSELECTION variável de sistema

#### 14.48.1 Seleção da lacuna do tipo de linha

Torna possível encaixar nas lacunas de tipos de linha não-contínuos.

	Desl (0): Nenhuma seleção ou snap nas lacunas (comportamento legado) Liga (1): Seleção ou snap nas lacunas

### 14.49 LTSCALE variável de sistema

#### 14.49.1 Escala do tipo de linha

Define o multiplicador de escala do tipo de linha predefinido.

	1.0

### 14.50 LUNITS variável de sistema

#### 14.50.1 Tipo de unidade linear

Controla o tipo de unidade para comprimentos.

	1 a 5
	2



	1: Científica 2: Decimal 3: Engenharia 4: Arquitetura 5: Fracionária
--	--

## 14.51 LUPREC variável de sistema

### 14.51.1 Precisão linear da unidade

Controla o número de casas decimais exibidos para unidades lineares. Veja também as variáveis de sistema MEASUREMENT e INSUNITS.

	0 a 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 variável de sistema

### 14.52.1 Espessura da linha padrão

Controla a espessura de linha predefinida, em centésimos de milímetros.

	0 a 211
	25



	-3: Padrão (definido por LWDEFAULT) -2: PorBloco -1: PorCamada 0 - 211: Valor da espessura de linha em centésimos de milímetros
--	--

### 14.53 LWDISPLAY variável de sistema

#### 14.53.1 Mostrar espessura da linha

Exibe as espessuras de linha.

	Desl (0): Não exibir espessura da linha Liga (1): Exibir espessura da linha

### 14.54 LWDISPSCALE variável de sistema

#### 14.54.1 Mostrar escala de espess. Linha

Controla a escala de exibição da Espessura de linha no Model Space.

Valores entre 0,0 e 1,0 são aceitos.

	0.0 a 1.0
	0.55

### 14.55 LWUNITS variável de sistema

#### 14.55.1 Unidades da espess. linha

Controla a unidade de exibição da espessura de linha.

--	--



	0 a 1
	1
	0: Polegadas 1: Milímetros



## 15. M

### 15.1 MACROREC variável de sistema

#### 15.1.1 Gravação de Macro

Controla se uma macro está sendo gravada no momento.

	Desl (0): A macro não está sendo gravada Liga (1): A macro está sendo gravada

### 15.2 MANIPULATOR variável de sistema

#### 15.2.1 Manipulator

Controla quando o Manipulator é exibido.

	0 a 2
	2
	0: Manipulator não é exibido 1: Exibir o Manipulator sempre que entidades são selecionadas 2: Exibir Manipulator se o botão esquerdo do mouse for pressionado por mais tempo que a variável MANIPULATORDURATION.

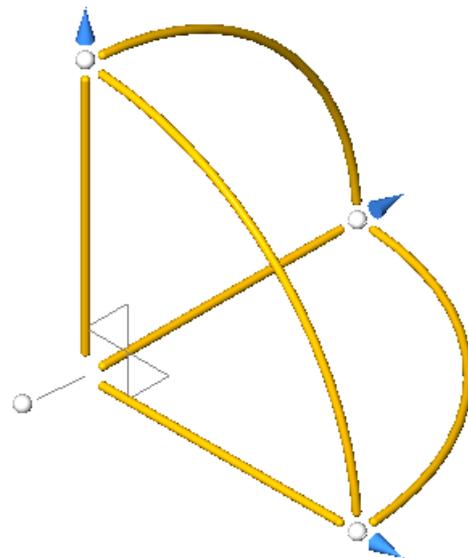
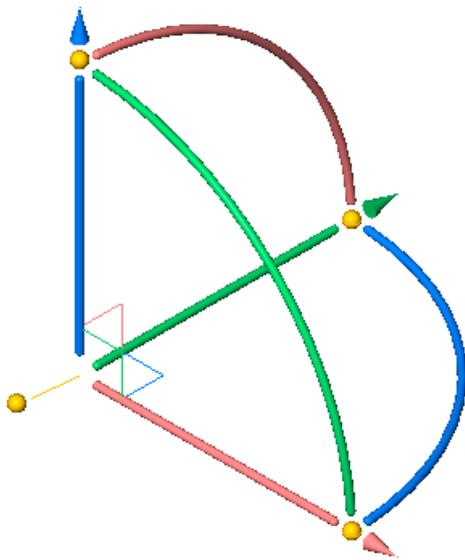
**Nota:** O manipulador pode ser exibido manualmente através do Quad.

### 15.3 MANIPULATORCOLORTHEME variável de sistema

#### 15.3.1 Tema cor de Manipulator

Controla o tema de cores do Manipulator.

	0 a 1
	1
	0: Tema cor monocromático 1: Tema de cor Clássico



## 15.4 MANIPULATOR DURATION variável de sistema

### 15.4.1 Duração do Manipulator

Controla o atraso antes que o Manipulator seja exibido, em um clique longo com o botão esquerdo, quando uma entidade é selecionada, em milissegundos.

Valores entre 100 e 10.000 são aceitos.

	100 a 10000
	250



### 15.5 MANIPULATORHANDLE variável de sistema

#### 15.5.1 Alça do Manipulator

Controla o comportamento das alças de âncora do Manipulator (as barras do Manipulator).

O pegador pode ser usado para operações de movimentação e cópia não-restritas. Significado de não-restrito: não ao longo de um eixo ou restrito a um plano.

	0 a 1
	0
	0: Alças movem o Manipulator 1: Alças movem livremente as entidades selecionadas

### 15.6 MANIPULATORSIZE variável de sistema

#### 15.6.1 Tam. do Manipulator

Controla o tamanho do Manipulator.

Valores entre 0,5 e 2,0 são aceitos.

	0.5 a 2
	1

### 15.7 MASSPREC variável de sistema

#### 15.7.1 Precisão de massa

Controla o número de casas decimais exibidas para massas, se as propriedades de massa forem formatadas com a variável de sistema PROPUNITS.

**Nota:** Se for negativo, LUPREC (Linear Unit Precision) é usado.

--	--



	-1 a 8
	-1
	-1: Usar 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 variável de sistema

### 15.8.1 Precisão relativa de cálculo das propriedades de massa

Controla a precisão usada para cálculos de propriedades de massa. Essa precisão é relativa. Para um valor de 3 os valores calculados podem desviar até 0,1% do valor real, para 12 é 1.e-10%. Para valor de 2 o desvio pode excepcionalmente ultrapassar 1% e assumimos uma margem de 2%.

	2 a 12
	2



	2: precisão de 2% 3: precisão de 0,1% 4: precisão de 0,01% 5: precisão de 0,001% 6: precisão de 1,e-4% 7: precisão de 1,e-5% 8: precisão de 1,e-6% 9: precisão de 1.e-7% 10: precisão de 1.e-8% 11: precisão de 1.e-9% 12: precisão de 1.e-10%
--	--

### 15.9 MASSUNITS variável de sistema

#### 15.9.1 Unid. massa

Controla as unidades usadas para exibir massa, se as propriedades de massa forem formatadas com a variável de sistema PROPUNITS. Se estiver vazia, todas as massas serão exibidas sem as unidades.

A configuração MASSUNITS afeta somente os valores de massa. Outras propriedades de massa, como densidade ou momentos de inércia, são formatadas em unidades do SI para o sistema métrico e em unidades imperiais para o sistema imperial, independentemente da configuração de MASSUNITS.

A string contém uma lista separada por espaços de abreviações de unidades.

	oz lb st mg g kg t

### 15.10 MAXACTVP variável de sistema

#### 15.10.1 Número máx. de viewports ativas

Controla o número máximo de viewports que podem estar ativos simultaneamente em um layout. Não tem efeito sobre o número de viewports que são plotadas.

	64



## 15.11 MAXHATCH variável de sistema

### 15.11.1 Número máx. traços de hachuras

Controla o número máximo de traços em um padrão de hachura.

Hachuras em que o número de traços exceder esse número máximo de traços não podem ser criados.

Valores entre 100 e 10.000.000 são aceitos.

	100 a 10000000
	100000

## 15.12 MAXSORT variável de sistema

### 15.12.1 Ordenamento máx.

Controla o número máximo de nomes de símbolos, arquivos e/ou blocos classificados por comandos nessa lista.

Se o número de itens exceder esse valor, os itens não são ordenados em ordem alfabética.

São aceitos valores entre 0 e 200.

	200

## 15.13 MAXTHREADS variável de sistema

### 15.13.1 Número máximo de canais (threads)

Controla o número máximo de encadeamentos usados para exibir e carregar desenhos e operações de nuvem de pontos. Consulte também a variável de sistema MTFLAGS.

São aceitos valores entre 0 e 16. Um valor de zero significa usar automaticamente o número ideal de encadeamentos.




	0 a 16
	0

### 15.14 MBSTATE variável de sistema

#### 15.14.1 Estado do Navegador de Mecânica (Somente-leitura)

Status do Navegador de Mecânica.

	0 a 1
	1
	0: Navegador de mecânica fica invisível 0: Navegador de mecânica fica visível

### 15.15 MBUTTONPAN variável de sistema

#### 15.15.1 Pan por botão médio

Controla como o botão do meio do mouse (ou a rodinha) responde.

	0 a 1
	1
	0: Ação definida no arquivo de menu 1: Pan

### 15.16 MEASUREINIT variável de sistema

#### 15.16.1 Medida inicial

Controla unidades de desenho como Imperial ou Métrica para novos desenhos



Também controla o padrão de hachura e os arquivos de tipo de linha usados: ANSI para unidades imperiais e ISO para unidades métricas.

	0 a 1
	1
	0: Imperial (usa hachura ANSI e tipo-linha ANSI) 1: Métrico (use hachura ISO e tipo-linha ISO)

### 15.17 MEASUREMENT variável de sistema

#### 15.17.1 Medida

Controla as unidades de desenho atuais como Imperial ou Métrico, também controla se padrões de hachura ANSI ou ISO e arquivos de tipo de linha são usados. Consulte também as variáveis de sistema LUNITS e INSUNITS.

	0 a 1
	1
	0: Imperial (usa hachura ANSI e tipo-linha ANSI) 1: Métrico (use hachura ISO e tipo-linha ISO)

### 15.18 MECH2DSAVEFORMAT variável de sistema

#### 15.18.1 Mecânica 2D formato de salvamento

Controla o formato de salvamento de entidades Mechanical 2D.




	2013 a 2018
	2021
	2013: 2013 mecânica 2D 2014: 2014 Mechanical 2D 2015: 2015 Mechanical 2D 2016: 2016 Mechanical 2D 2018: 2018 Mechanical 2D 2021: 2021 Mechanical 2D

## 15.19 MECHANICALBLOCKSOPTIONS variável de sistema

### 15.19.1 Opções de blocos de Mecânica

Controla como blocos e blocos de Mecânica são usados no desenho.

	0 a 1
	0
	0: Não converter novos blocos em blocos mecânicos 1: Converter automaticamente novos blocos em blocos de Mecânica

## 15.20 MECHANICALBROWSERSETTINGS variável de sistema

### 15.20.1 Opções do Navegador de Mecânica

Define as opções predefinidas do Navegador de Mecânica.

	0 a 511
	179



	1: Expressões de restrições 2: Parâmetros do bloco 4: Expressões de parâmetros do bloco 8: Blocos de Mecânica aninhados de peças padrão 16: Matrizes 32: Bloco e Referências Externas 64: Manter a ordem na lista de valores 128: Carregamento assíncrono de propriedades 256: Exportar todos os sólidos
--	--

### 15.21 MENUBAR (EXCETO para OS X) variável de sistema

#### 15.21.1 Barra menus

Exibe a barra de Menus.

	0 a 1
	Desl (0): Não mostrar a barra de menus Liga (1): Mostrar barra de menus

### 15.22 MENUCTL variável de sistema

#### 15.22.1 Controle de menu

Controla se o menu da tela muda de página em resposta à entrada do comando do teclado.

	Desl (0): O menu de tela não alterna as páginas em resposta à entrada de comando do teclado Liga (1): O menu de tela alterna as páginas em resposta à entrada de comando do teclado



## 15.23 MENU ECHO variável de sistema

### 15.23.1 Eco do menu

Controla o eco do menu e o controle de aviso/prompt.

	0 a 15
	0
	1: Suprimir o eco do item de menu 2: Suprimir avisos do sistema durante menu 4: Desativa a alternância ^P 8: Mostrar as linhas de entrada/saída (depuração de macros DIESEL)

## 15.24 MENUNAME variável de sistema

### 15.24.1 Nome do menu (Somente-leitura)

O caminho do arquivo para o arquivo de menu.


## 15.25 MESHTYPE variável de sistema

### 15.25.1 Tipo de malha

Controla o tipo de malha criada pelos comandos SUPERREV, SUPERTAB, SUPERREG e SUPARESTA (ainda não suportado).

	0 a 1
	1



	0: Criar malha de poliface ou polígono legado 1: Criar entidades de malha com todos os recursos (recomendado)
--	--

### 15.26 MIDDLECLICKCLOSE variável de sistema

#### 15.26.1 Fechar com o clique do botão médio (Mac& Linux)

Permite que uma aba seja fechada com um clique do botão do meio na barra da aba.


### 15.27 MILLISECS variável de sistema

#### 15.27.1 Milissegundos (Somente-leitura)

Conta o número de milissegundos que se passaram desde a inicialização do sistema.


### 15.28 MIRRATCH variável do sistema

#### 15.28.1 Espelhar padrões de hachura

Controla se os padrões de hachura são espelhados pelo comando ESPELHAR.

	Desl (0): Não espelhar padrões de hachura Liga (1): Espelhar padrões de hachura

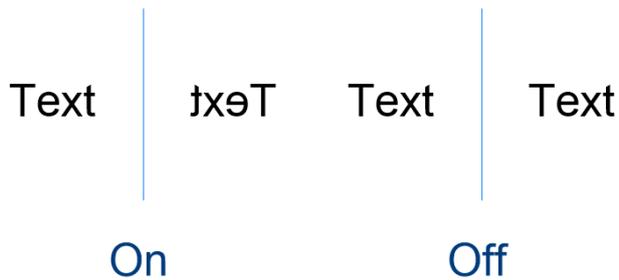


## 15.29 MIRRTEXT variável de sistema

### 15.29.1 Espelhar texto

Controla se o texto é espelhado pelo comando ESPELHAR.

	Desl (0): Não espelhar o texto Liga (1): Espelhar texto



## 15.30 MLEADERSCALE variável de sistema

### 15.30.1 Escala multichamada

Controla a escala de largura para entidades criadas com o comando LINCHMULT.

**Nota:** A escala deve ter um valor positivo.

	1.0

## 15.31 MODEMACRO variável de sistema

### 15.31.1 Macro modo

Exibe uma string de texto na linha de status, como o nome do desenho atual, carimbo de data/hora ou modos especiais. Usado para ajudar a depurar programas em Diesel.




### 15.32 MSLTSCALE variável de sistema

#### 15.32.1 Escala do tipo-linha no Model space

Controla o comportamento da escala de anotação do tipo de linha no Model Space.

**Nota:** Ao alterar MSLTSCALE, REGEN ou REGENTUDO é necessário atualizar a tela.

	0 a 1
	1
	0: Os tipos de linha não são escalados pela escala de anotação 1: Tipos de linha são escaladas pela escala anotativa

### 15.33 MSOLESCALE variável de sistema

#### 15.33.1 Escala OLE do ModelSpace

Controla o tamanho de uma entidade OLE (Object Linking & Embedding), que contém texto, quando colada no Model Space. As entidades já colocadas no desenho não são afetadas.

Se definido como zero, usa a variável de sistema DIMSCALE.

	0.0 ou maior
	1.0



### 15.34 MTEXTAUTOSTACK variável de sistema

#### 15.34.1 Empilhar automático o texto multilinha

Se Ativo, os caracteres numéricos que aparecem antes e depois de um delimitador de fração (barra, suspenso ou circunflexo) serão automaticamente empilhados como uma fração quando seguidos por um espaço ou uma linha nova.

	Desl (0): Desliga o empilhamento automático Liga (1): Habilita o empilhamento automático

### 15.35 MTEXTCOLUMN variável de sistema

#### 15.35.1 Configuração de coluna de texto em múltiplas linhas

Controla a propriedade predefinida da coluna para texto multilinha.

	0 a 2
	0
	0: Sem colunas 1: Colunas dinâmicas com altura automática 2: Colunas dinâmicas com altura manual

### 15.36 MTEXTDETECTSPACE variável de sistema

#### 15.36.1 Detecção de espaço para criar listas no editor textom

Cria itens de lista formatados, quando a barra de espaço é pressionada após uma letra, número ou símbolo, no modo de editor TextoM.

--	--



	Desl (0): Não permitir espaços para listas de editor TextoM Liga (1): Permitir espaços para listas de editor TextoM

## 15.37 MTEXTED variável de sistema

### 15.37.1 Editor de texto multilinha

Controla os editores de texto a ser usados para entidades de texto multilinha.


## 15.38 MTEXTFIXED variável de sistema

### 15.38.1 Fixado texto multilinha

Controla se a aplicação faz zoom, rotaciona e/ou faz pan na vista, para ajustar ao texto de múltiplas linhas que está sendo editado.

	0 a 2
	2
	0: Não faça nada quando editor mtext é aberto 1: Não faça nada quando editor mtext é aberto 2: Rotacionar/zoom/pan a vista para ajustar texto múlti-linhas

## 15.39 MTEXTTOOLBAR variável de sistema

### 15.39.1 Barra de Formatação TextoM

Controla se a barra de ferramentas de formatação é exibida quando o texto multilinha é editado.

--	--



	Desl (0): Não mostrar a barra de formatação do texto Liga (1): Mostrar a barra de formatação do texto

### 15.40 MTFLAGS variável de sistema

#### 15.40.1 Flags Multi-Threading

Sinalizadores de bit para processamento paralelo na exibição na tela, e no carregamento.

	0 a 4095
	3015
	0: Sem processamento paralelo 1: Regeneração com processamento paralelo da tela. 2: Redesenho com processamento paralelo da tela. 4: Carregamento em paralelo de desenhos. 8: Cálculo paralelizado de remoção de linhas ocultas. 16: Geração paralelizada de cortes BIM para arquivos de destino separados. 32: Geração paralelizada de cortes BIM ao mesmo arquivo de destino. 64: Computações paralelizadas em comandos de Modelagem Direta e operações. 128: Computações paralelizadas em comandos de Montagem e operações. 256: Computações paralelizadas nas operações e comandos de Sheet Metal. 512: Verificação de interferência paralelizada 1024: Atraso no carregamento de REFEX 2048: Operações paralelizadas de nuvem de pontos

### 15.41 MULTISELECTANGULARTOLERANCE variável de sistema

#### 15.41.1 Tolerância angular em BimMultiSelecionar

Controla o ângulo máximo entre dois eixos de sólidos lineares, para que estes sólidos ainda sejam considerados paralelos.



	0 a 90
	3

## 15.42 MYDOCUMENTSPREFIX variável de sistema

### 15.42.1 Prefixo raiz de MeusDocumentos (Somente-leitura)

O caminho da pasta de documentos do usuário.




## 16. N

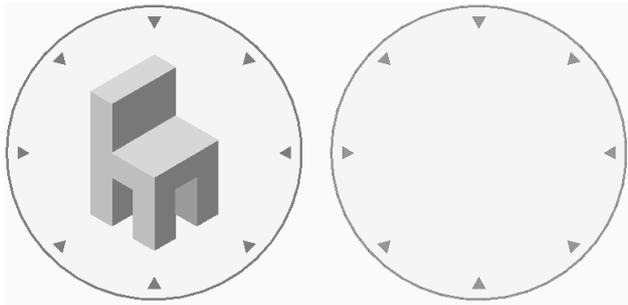
### 16.1 NAVVCUBEDISPLAY variável de sistema

#### 16.1.1 Exibir LookFrom

Ativa/desativa o controle LookFrom.

O LookFrom é o controle de navegação, por predefinição ele aparece no canto superior direito.

	0 a 3
	Desl (0): Não exibir o controle LookFrom Liga (1): Exibir o controle LookFrom



### 16.2 NAVVCUBELOCATION variável de sistema

#### 16.2.1 Localização de LookFrom

Controla o local do controle LookFrom.

	0 a 3
	0



	0: Canto sup. direito 1: Canto sup. esquerdo 2: Canto inf. esquerdo 3: Canto inf. direito
--	--

### 16.3 NAVVCUBEOPACITY variável de sistema

#### 16.3.1 Opacidade de LookFrom

Controla a opacidade do controle LookFrom enquanto inativo.

	0 a 100
	50

### 16.4 NAVVCUBEORIENT variável de sistema

#### 16.4.1 Orientação de LookFrom

Controla se o controle LookFrom reflete o atual WCS (Sistema de Coordenadas Mundo) ou UCS (Sistema de Coordenadas do Usuário).

	0 a 1
	0
	0: WCS 1: UCS

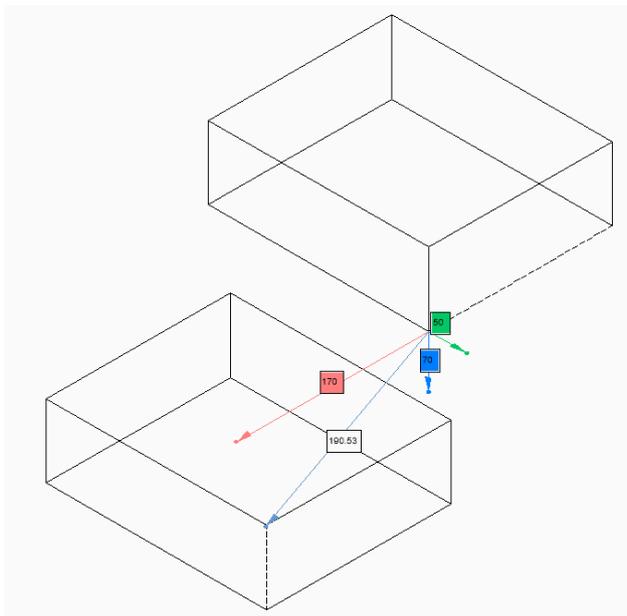
### 16.5 NEARESTDISTANCE variável de sistema

#### 16.5.1 Distância +Próxima

Controla a dimensão de menor distância entre um par de entidades selecionadas. O valor é armazenado como um 'bitcode' (código de bits) que usa a soma dos valores de todas as opções selecionadas.



	0 a 15
	1
	1: Mostrar dimensão da distância mais próxima 2: Mostre a dimensão de distância mais próxima alinhada OX 4: Mostrar OY alinhado distância mais próxima dimensão 8: Mostrar OZ alinhado distância mais próxima dimensão



## 16.6 NOMUTT variável de sistema

### 16.6.1 Sem murmúrio

Suprime o texto na linha de Comando.

Quando ligada, a linha de Comando deixará de solicitar todas as opções e ações.




	Desl (0): Não suprime os avisos da linha de Comando Liga (1): Suprime avisos da linha de Comando
--	---

### 16.7 NORTHDIRECTION variável de sistema

#### 16.7.1 Direção norte

Especifica ângulo do Sol, a partir do Norte, no contexto do sistema de coordenadas mundo (WCS).

	0.0



## 17. 0

### 17.1 OBJECTISOLATIONMODE variável de sistema

#### 17.1.1 Modo de Isolamento de Objeto

Controla se as entidades ocultas com HIDEOBJECTS ou ISOLATEOBJECTS permanecem ocultas depois que um desenho é salvo, fechado e reaberto.

	0 a 3
	0
	0: As entidades estão ocultas apenas para a sessão atual, inclui sólidos de interferência 1: As entidades permanecem ocultas entre as sessões, inclui sólidos de interferência 2: As entidades estão ocultas apenas para a sessão atual, não inclui sólidos de interferência 3: As entidades permanecem ocultas entre as sessões, não inclui sólidos de interferência

### 17.2 OBSCUREDColor variável de sistema

#### 17.2.1 Cor obscurecida

Controla a cor das linhas obscurecidas.

Visível apenas se a variável de sistema OBSCUREDTYPE estiver em uso.

	0 a 257
	257



	0: PorBloco 1 - 255: índice 256: PorCamada 257: PorObjeto
--	--

## 17.3 OBSCUREDTYPE variável de sistema

### 17.3.1 Tipo-linha obscurecida

Controla o tipo de linha para as linhas obscurecidas. Ao contrário dos tipos de linha regulares, os tipos de linha obscurecidos são independentes do nível de zoom.

	0 a 11
	0
	0: Desligado 1: Sólido 2: Tracejado 3: Pontilhado 4: Traço Curto 5: Traço Médio 6: Traço Longo 7: Traço Duplo Curto 8: Double Medium Dash 9: Traço Duplo Longo 10: Traço Longo Médio 11: Pontilhado esparso

## 17.4 OFFSETDIST variável de sistema

### 17.4.1 Distância deslocar

Armazena a última distância utilizada no comando DESLOCAMENTO.




	-1.0
	<0: desenha uma cópia paralela de uma entidade por meio de um ponto especificado

## 17.5 OFFSETERASE variável de sistema

### 17.5.1 Apagar deslocam.

Apaga a entidade de origem para o comando DESLOCAMENTO.

	Desl (0): Deslocamento não apaga entidade de origem Liga (1): Deslocamento apaga entidades de origem

## 17.6 OFFSETGAPTYPE variável de sistema

### 17.6.1 Tipo lacuna deslocam.

Controla como são preenchidas as lacunas possíveis, em cópias paralelas de polilinhas fechadas.

	0 a 2
	0
	0: Estender segmentos de polilinha 1: Seg. de arco concordados 2: Segmentos de linha chamfrados





### 17.7 OLEFRAME variável de sistema

#### 17.7.1 Quadro OLE

Controla a exibição de uma moldura em torno de um objeto OLE, se a variável de sistema FRAME estiver definida como **Usar variáveis de sistema individuais** (3).

	0 a 2
	2
	0: Não há quadros OLE 1: Exibir e plotar quadros OLE 2: Exibir, mas não imprimir os quadros de entidades OLE

### 17.8 OLEHIDE variável de sistema

#### 17.8.1 Ocultar OLE

Controla a visibilidade de objetos OLE tanto para mostrar na tela como imprimir.

	0 a 3
	0
	0: Todas as entidades OLE são visíveis e plotáveis 1: As entidades OLE são visíveis e plotam apenas no Paper Space 2: As entidades OLE são visíveis e plotam apenas no Model Space 3: Nenhuma entidade OLE está visível, e não será plotada

### 17.9 OLEQUALITY variável de sistema

#### 17.9.1 Qualidade OLE

Controla a qualidade da plotagem predefinida de entidades OLE. Quando definido como **Selecionar Automaticamente** (3), o nível de qualidade é atribuído automaticamente dependendo do tipo de entidade (por exemplo, fotografias são definidas como **Alta**).



	0 a 3
	3
	0: Monocromático 1: Gráficos baixos 2: Alta definição gráfica 3: Seleciona Automaticamente

## 17.10 OLESTARTUP variável de sistema

### 17.10.1 Início do OLE

Carrega a origem da entidade OLE ao plotar.

	Desl (0): Não carregar a aplicação de origem OLE ao plotar Liga (1): Carregar a aplicação de origem OLE ao plotar

## 17.11 OPMSTATE variável de sistema

### 17.11.1 Estado do painel Propriedades (Somente-leitura)

Status do painel Propriedades.

	0 a 1
	1



	0: O painel Propriedades está invisível 1: O painel Propriedades está visível
--	--

### 17.12 ORBITAUTOTARGET variável de sistema

#### 17.12.1 Alvo Automático ao Orbitar

Controla o comportamento do comando RTROT.

	0 a 1
	1
	0: Mouse - O ponto de rotação está localizado no local do clique do mouse. 1: Centro - O ponto de destino está localizado no centro da(s) entidade selecionada, ou das entidades exibidas na tela

### 17.13 ORTHOMODE variável de sistema

#### 17.13.1 Modo Ortogonal

Restringe perpendicularmente o movimento do cursor. Quando estiver Ativo, o cursor só pode se mover na horizontal ou vertical, em relação ao UCS atual e ao ângulo de rotação da grade. Consulte também a variável de sistema SNAPANG.

	Desl (0): Modo ortogonal desligado Liga (1): Modo ortogonal ligado

### 17.14 OSMODE variável de sistema

#### 17.14.1 Modo snap ao objeto

Controla os tipos de Snap a entidade 2D.



	0 a 32767
	4135
	0: Nenhum 1: Extremidade 2: Ponto médio 4: CEntro 8: Nó 16: Quadrante 32: Interseção 64: Inserção 128: Perpendicular 256: Tangente 512: Mais próximo 1024: Centro geométrico 2048: Intersecção aparente 4096: Extensão 8192: Paralela 16384: Desligar todos os snaps

## 17.15 OSNAPCOORD variável de sistema

### 17.15.1 Coord. do snap de entidade

Controla se os snaps de entidade substituem as coordenadas inseridas manualmente.

	0 a 2
	2
	0: As configurações de snap de entidade sobrepõe-se às coordenadas do teclado 1: Entrada do teclado sobrepõe config. de snaps de entidade 2: Entrada do teclado sobrepõe as configurações de snaps de entidade exceto em scripts



## 17.16 OSNAPZ variável de sistema

### 17.16.1 Ignorar elevação do snap de entidade

Substitui a coordenada Z de um snap de entidade, pelo valor atual da variável de sistema ELEVATION.

	Desl (0): Não substituir o valor Z pela elevação atual Liga (1): Substituir o valor Z pela elevação atual

## 17.17 OSOPTIONS variável de sistema

### 17.17.1 Opções do Snap a Entidade

Suprime o snap a entidades em certos tipos de entidades.

	0 a 7
	7
	1: Snap de entidade ignora hachuras 2: Snap da entidade ignora valor negativo em Z no modo UCS Dinâmico 4: Snap a entidade ignora extremidades de linhas de extensão de dimensão 8: O snap de entidade ignora a geometria invisível em vistas sombreadas e vistas com linhas ocultas

## 17.18 OVERKILLLAYER variável de sistema

### 17.18.1 Camada de Entidades Duplicadas

A camada para a qual as entidades são movidas durante o comando LIMPEZA - a opção **Mover duplicatas para a camada 'Duplicate Entities' (Entidades Duplicadas)**.

--	--



	Entidades Duplicadas



## 18. P

### 18.1 PANBUFFER variável de sistema

#### 18.1.1 Buffer de Pan

Permite um pan mais rápido, principalmente em desenhos complexos.

	Desl (0): Desabilitar o pan mais rápido Liga (1): Habilitar o pan mais rápido

### 18.2 PANELBUTTONSIZE variável de sistema

#### 18.2.1 Tamanho do botão de controle do painel

Controla o tamanho dos ícones usados para painéis.

	1
	0 a 2
	0: Botões pequenos 1: Botões grandes 2: Botões extra-grandes



### 18.3 PAPERUPDATE variável de sistema

#### 18.3.1 Atualiz. de papel

Controla a adaptação do tamanho do papel quando as impressoras são trocadas na caixa de diálogo **Imprimir**.

- Se estiver Desligado: não atualiza o tamanho do papel, preservando o tamanho do papel selecionado no momento. Se a impressora não tem correspondência aproximada ao tamanho, este é exibido como **Tam. anterior papel**. Na impressão, a confirmação do usuário é necessária antes da substituição por valores predefinidos.
- Se estiver Ativado: atualiza o tamanho do papel, usando o tamanho de papel predefinido da impressora selecionada.

	0 a 1
	0
	Desl (0): Use o tamanho de papel predefinido da impressora selecionada Liga (1): Usar o tamanho do papel configurado no arquivo de configuração da plotadora

### 18.4 PARAMETERCOPYMODE variável de sistema

#### 18.4.1 Modo de cópia do parâmetro

Controla como as restrições e parâmetros relacionados são copiados com o comando COPIAR.

	0 a 4
	3



	<ul style="list-style-type: none"><li>0: Não copiar restrições 2D.</li><li>1: Substituir todas as expressões com constantes.</li><li>2: Usar parâmetros existentes, se não existir substitua-o por uma constante</li><li>3: Usar parâmetros existentes, criar novo se este não existir</li><li>4: Usar parâmetros existentes, criar novo parâmetro se não existir ou tiver valor diferente</li></ul>
--	--

### 18.5 PARAMETERMATCHMODE variáveis de sistema

#### 18.5.1 Corresponder Blocos Paramétricos por parâmetros

Esta opção não é armazenada no registro, no entanto para alguns blocos designados sabe-se que a cópia individual é necessária para cada inserção separada.

	0 a 2
	0
	<ul style="list-style-type: none"><li>0: Reutilize o bloco existente se a inserção tiver as mesmas expressões</li><li>1: Use uma cópia separada para cada inserção de bloco</li><li>2: Forçar comportamento predefinido para blocos anteriormente separados</li></ul>

### 18.6 PARAMETRICBLOCKS2DPATH variável de sistema

#### 18.6.1 Caminho de diretório de Blocos 2D Paramétricos

0(s) caminho de arquivo para arquivos de Blocos 2D Paramétrico criados pelo usuário.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).




## 18.7 PARAMETRIZECONNECTIONS variável de sistema

### 18.7.1 Parametrizar Conexões

Controla se restrições conectam componentes para os comandos BMCONVERT, BMCONNECT e BMINSERT (opção de inserir Smart).

	0 a 1
	1
	0: Não usar restrições 1: Usar restrições

## 18.8 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION variável de sistema

### 18.8.1 Visualize operações paramétricas em referências de blocos

Permite a visualização das informações das operações paramétricas ao passar o cursor sobre as referências de blocos paramétricos.

	Desl (0): Visualização Desativada Liga (1): Visualização Ativa

## 18.9 PDFANIMATIONFPS variável de sistema

### 18.9.1 Quadros por segundo

Controla o número de quadros por segundo, para uma animação.




	24
--	----

## 18.10 PDFCACHE variável de sistema

### 18.10.1 Cachê de Pdf

Habilita/desabilita o cachê de Pdf.

Um cache de imagem persistente de resolução múltipla é utilizado para exibir underlays Pdf anexados, permitindo operações (muito) rápidas de zoom e pan. A resolução em cache mais alta é de 5000 x 5000 pixels. Ainda assim, ao ampliar muito próximo, a exibição do underlay Pdf ficará pixelada. Portanto, um modo híbrido pode ser usado que muda para a geração em tempo-real de exibição de underlay Pdf nítida ao ampliar muito próximo. A geração inicial do cache de imagem pode levar alguns segundos, a partir de então o processamento fica (muito) rápido e permanece assim nas sessões subsequentes.

	0 a 2
	2 (Windows) 0 (Mac & Linux)
	0: Sem cachê, sempre geração em tempo-real 1: Usar cachê de Pdf, somente use a geração em tempo-real quando fizer zoom fechado 2: Sempre usar cachê de Pdf

## 18.11 PDFCREATEBOOKMARKS variável de sistema

### 18.11.1 Criar marcadores

Cria marcadores para exportações de PDF.

	Desl (0): Não criar marcadores Liga (1): Criar marcadores



## 18.12 PDFEMBEDDEDTTF variável de sistema

### 18.12.1 Fontes embutidas PDF

Incorpora fontes True Type para exportações de PDF.

	Desl (0): Desabilitar fontes TTF incorporadas Liga (1): Habilitar fontes TTF incorporadas

## 18.13 PDFEXPORTHYPERLINKS variável de sistema

### 18.13.1 Exportar hiperlinks

Exporta hiperlinks de entidade para exportações de PDF.

	Desl (0): Desabilita a exportação de hiperlinks de entidade Liga (1): Habilita a exportação de hiperlinks de entidade

## 18.14 PDFFRAME variável de sistema

### 18.14.1 Quadro PDF

Controla a visibilidade dos quadros nas subjacências PDF, se a variável de sistema FRAME estiver definida como **Usar variáveis de sistema individuais** (3).

	0 a 2
	1



	0: Ocultar quadros PDF 1: Exibir e plotar quadros PDF 2: Exibir mas não plotar quadros PDF
--	--

### 18.15 PDFIMAGEANTIALIAS variável de sistema

#### 18.15.1 Efeito anti-alias na imagem

Ativa a suavização de borda (anti-alias) para imagens que são escaladas para cima, durante a exportação em PDF.

	Desl (0): Desabilita o efeito anti-alias para imagens Liga (1): Habilita o efeito anti-alias para imagens

### 18.16 PDFIMAGECOMPRESSION variável de sistema

#### 18.16.1 Compressão de imagem

Comprime as imagens para JPEG durante a exportação para PDF.

	0 a 1
	1
	0: Nenhum 1: JPEG

### 18.17 PDFIMAGEDPI variável de sistema

#### 18.17.1 DPI da imagem

Controla a resolução mínima de uma imagem exportada para PDF.

Não pode exceder o valor da variável de sistema PDFVECTORRESOLUTIONDPI.



	300

### 18.18 PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT variável de sistema

#### 18.18.1 Aplicar propriedades de espessura da linha

Mantém as propriedades de espessura de linha das entidades importadas, durante a importação de PDF.

	Desl (0): Ignora as propriedades de espessura de linha das entidades importadas Liga (1): Retém as propriedades de espessura de linha das entidades importadas

### 18.19 PDFIMPORTASBLOCK variável de sistema

#### 18.19.1 Importar como bloco

Importa arquivos PDF como blocos.

	Desl (0): Não importar arquivos PDF como um bloco Liga (1): Importar arquivos PDF como um bloco

### 18.20 PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR variável de sistema

#### 18.20.1 Fator de espaço entre-caracteres

O multiplicador para a largura do espaço entre os caracteres em uma palavra, usado durante a importação de PDF.



Se a distância entre os objetos de texto na string for menor que a largura do espaço obtido da métrica de fonte multiplicada por esse fator, os objetos de texto serão combinados em uma palavra.

**Nota:** Aplica-se apenas se PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS estiver ativado.

	0.6

### 18.21 PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS variável de sistema

#### 18.21.1 Combinar entidades de texto

Controla se entidades de texto, que usam a mesma fonte e estão na mesma linha, são combinadas durante a importação de PDF.

	Desl (0): Entidades de texto não são combinadas Liga (1): Entidades de texto são combinadas

### 18.22 PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES variável de sistema

#### 18.22.1 Converter preenchimentos sólidos em hachuras

Converte entidades sólidas 2D em hachuras com preenchimento sólido, durante a importação de PDF.

	Desl (0): Não converter preenchimentos sólidos para hachuras, de arquivos PDF importados Liga (1): Converter preenchimentos sólidos para hachuras, de arquivos PDF importados



## 18.23 PDFIMPORTIMAGEPATH variável de sistema

### 18.23.1 Pasta de Imagens Raster

O caminho do arquivo, absoluto ou relativo, usado para salvar imagens durante a importação do PDF.

- Se for relativo, o caminho da imagem PDF é relativo à pasta do arquivo de desenho atual.
- Se estiver vazio, a pasta do desenho atual é usada, se o desenho ainda não foi salvo, as imagens serão salvas na mesma pasta do PDF importado.

	Imagens PDF

## 18.24 PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS variável de sistema

### 18.24.1 Unir segmentos de arco e de linha

Une segmentos contínuos em uma polilinha, sempre que possível, durante a importação de PDF.

	Desl (0): Não unir os segmentos de linha e arco, de arquivos PDF importados Liga (1): Unir os segmentos de linha e arco, de arquivos PDF importados

## 18.25 PDFIMPORTLAYERSUSETYPE variável de sistema

### 18.25.1 Camadas

Controla as camadas durante a importação de PDF.

	0 a 2
	0



	0: Usar Camadas do PDF 1: Criar camadas por tipo de entidade 2: Usar camada atual
--	---

### 18.26 PDFIMPORTRASTERIMAGES variável de sistema

#### 18.26.1 Imagens Raster

Extrai imagens para arquivos PNG e as anexa ao desenho atual, durante a importação de PDF. Essas imagens são armazenadas na pasta definida na variável de sistema PDFIMPORTIMAGEPATH.

	Desl (0): Não extraí as imagens raster Liga (1): Extraí as imagens raster

### 18.27 PDFIMPORTSOLIDFILLS variável de sistema

#### 18.27.1 Preench. sólidos

Ignorar ou importar áreas com preenchimento sólido durante a importação do PDF, se as informações estiverem no PDF. As áreas com preenchimento sólido incluem hachuras com preenchimento sólido, sólidos 2D, entidades de cobertura, polilinhas largas e pontas de seta triangulares.

**Nota:** As hachuras preenchidas com sólido recebem uma transparência de 50%.

	Desl (0): Ignorar áreas preenchidas com hachuras sólidas. Liga (1): Importar áreas preenchidas com hachuras sólidas.

### 18.28 PDFIMPORTSPACEFACTOR variável de sistema

#### 18.28.1 Fator de espaço entre-palavras

Controla o multiplicador para a largura do espaço entre as palavras em uma linha.



Se a distância entre os objetos de texto na string for maior que a largura do espaço entre caracteres em uma palavra (especificado pela variável do sistema PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR), mas menor que a largura do espaço extraído das métricas de fonte multiplicadas por esse fator, os objetos de texto serão combinados em uma palavra.

**Nota:** Aplica-se apenas se PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS estiver ativado.

	1.5

### 18.29 PDFIMPORTTRUETYPETEXT variável de sistema

#### 18.29.1 Texto TrueType

Importa o texto TrueType como um texto TrueType, o estilo de texto nomeado é herdado da fonte, durante a importação do PDF.

	Desl (0): Não importar o texto TrueType Liga (1): Importar o texto TrueType

### 18.30 PDFIMPORTTRUETYPETEXTASGEOMETRY variável de sistema

#### 18.30.1 Importar texto TrueType como geometria

Importa Texto True Type como geometria, durante a importação de PDF.

	Desl (0): Não importar texto TrueType como geometria Liga (1): Importar texto TrueType como geometria



### 18.31 PDFIMPORTUSECLIPPING variável de sistema

#### 18.31.1 Aplicar recorte

Recorta entidades, durante a importação de PDF.

	Desl (0): O recorte não é aplicado a entidades na importação Liga (1): O recorte é aplicado às entidades na importação

### 18.32 PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION variável de sistema

#### 18.32.1 Importar geometria com otimização

Otimiza a geometria, durante a importação de PDF.

	Desl (0): Não importar geometria com otimização Liga (1): Importar geometria com otimização

### 18.33 PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING variável de sistema

#### 18.33.1 Recortar imagens

Recorta imagens durante uma importação de PDF. A parte recortada das imagens fica transparente.

**Nota:** Aplica-se apenas se PDFIMPORTUSECLIPPING estiver ativo (1).




	Desl (0): As imagens não são recortadas na importação Liga (1): As imagens são recortadas na importação
--	--

### 18.34 PDFIMPORTUSEPAGEBORDERCLIPPING variável de sistema

#### 18.34.1 Aplicar recorte na borda da página

Recorta entidades na borda da página durante a importação de PDF.

**Nota:** Aplica-se apenas se a variável de sistema PDFIMPORTUSECLIPPING estiver ativada (1).

	Desl (0): O recorte na borda da página não é aplicado na importação. Liga (1): O recorte na borda da página é aplicado na importação.

### 18.35 PDFIMPORTVECTORGEOMETRY variável de sistema

#### 18.35.1 Geometria vetorial

Importa geometria vetorial durante a importação de PDF.

Se Ativo, caminhos lineares e curvas de Beziér são importados como polilinhas dentro de uma tolerância. Curvas que se assemelham a arcos, círculos e elipses também são convertidas. Areas com preenchimento sólido são importadas como sólidos 2D ou hachuras com preenchimento-sólido. Hachuras de padrões são importadas como muitas entidades separadas.

	Desl (0): Não importar geometria vetorial Liga (1): Importar geometria vetorial

### 18.36 PDFLAYERSSETTING variável de sistema

#### 18.36.1 Suporte a camada em PDF

Controla a maneira como as camadas são exportadas para um PDF.



	1
	0: Não usar camadas 1: Usar todas as camadas com entidades visíveis 2: Usar todas as camadas com entidades, incluindo camadas Desligadas e Congeladas.

## 18.37 PDFLAYOUTSTOEXPORT variável de sistema

### 18.37.1 Layouts PDF a exportar

Controla o(s) layout exportado para PDF (Paper Space).

	0 a 2
	0
	0: Layout ativo 1: Todos os layouts em arquivos de várias folhas 2: Todos os layouts em arquivos de folha única

## 18.38 PDFMERGECONTROL variável de sistema

### 18.38.1 Controle de Mesclagem de PDF

Controla a aparência das linhas que se cruzam nas exportações de PDF.

	0



	0: Sobrescrever Linhas - Usa a última linha plotada e obscurece a(s) linha abaixo desta 1: Mesclar Linhas - Mescla as cores das linhas ao se cruzarem.
--	---

### 18.39 PDFNOTIFY variável de sistema

#### 18.39.1 Notificar PDF

Exibe um aviso, quando um desenho é aberto, se houver PDF's ausentes.

	Desl (0): Desativar a notificação sobre PDF Liga (1): Ativar a notificação sobre PDF

### 18.40 PDFOPENVIEWER variável de sistema

#### 18.40.1 Abrir no visualizador

Abra o arquivo de resultado no visualizador PDF predefinido pelo sistema.

	Desl (0): Não abrir no visualizador de PDF. Liga (1): Abrir no visualizador de PDF.

### 18.41 PDFOSNAP variável de sistema

#### 18.41.1 Snap a entidade em PDF

Ativa o snap de entidade para arquivos de subjunção PDF.




	Desl (0): Desativar o snap a entidade em PDF Liga (1): Ativar snap a entidade em PDF

### 18.42 PDFPAPERHEIGHT variável de sistema

#### 18.42.1 PDF substituir - altura papel

Altura do papel para exportação em PDF, em milímetros, se a variável de sistema PDFPAPERSEVERRIDE estiver ativada (1).

	297

### 18.43 PDFPAPERSEVERRIDE variável de sistema

#### 18.43.1 Tam. substituto do papel para PDF

Ativa a substituição do tamanho do papel para exportação em PDF.

Se estiver Ativado, o tamanho do papel conforme definido nas configurações de impressão do BricsCAD será substituído. A largura e a altura do tamanho do papel definidas por PDFPAPERWIDTH e PDFPAPERHEIGHT são usadas em seu lugar.

	Desl (0): Desativar a substituição do tamanho do papel Liga (1): Ativar substituição de tamanho de papel

### 18.44 PDFPAPERWIDTH variável de sistema

#### 18.44.1 PDF substituir - largura papel

Largura do papel para exportação em PDF, em milímetros, se a variável de sistema PDFPAPERSEVERRIDE estiver ativada (1).



	210

## 18.45 PDFPDFA variável de sistema

### 18.45.1 Suporte a formato PDF/A

Controla o suporte a PDF arquivado.

	0
	0: Não usar PDF/A 1: Usar a versão PDF/A-1b 2: Usar a versão PDF/A-2b 3: Use a versão PDF/A-3b

## 18.46 PDFPRCCOMPRESSION variável de sistema

### 18.46.1 Compressão de PRC

Controla a compactação de dados PRC 3D (3D PDF).

	0 a 2
	0
	0: Nenhuma compressão 1: Média compressão 2: Alta compressão



## 18.47 PDFPRCEXPORTEXPORT variável de sistema

### 18.47.1 Modo de Exportar PRC

Modo PRC para a exportação de dados 3D PRC (3D PDFs).

**Exportar como BREP** é um modo experimental o que pode funcionar incorretamente. Recomendamos usar o modo **Exportar como Malha**.

	0 a 2
	0
	0: Não exportar 1: Exportação como BREP (Experimental) 2: Exportar como Malha

## 18.48 PDFPRCPROJECTION variável de sistema

### 18.48.1 Projeção PRC

Controla o tipo de projeção para dados PRC 3D (3D PDF).

	0
	0: Ortogonal 1: Perspectiva

## 18.49 PDFPRCVIEWMODE variável de sistema

### 18.49.1 Modo de Vista PRC

Controla como entidades 2D e 3D são exportadas para PDFs PRC (3D PDFs).




	0 a 2
	0
	0: Todas as entidades em vista única 1: Somente entidades 3D em vista única 2: Somente entidades 3D em múltiplas vistas

### 18.50 PDFSHXTEXTASGEOMETRY variável de sistema

#### 18.50.1 Texto SHX em PDF como geometria

Converte o texto da fonte SHX em geometria para exportar em PDF. Isso pode ser necessário se a parte receptora não tiver as mesmas fontes SHX no computador desta (que recebe o arquivo).

	Desl (0): Não converter texto SHX para sua geometria Liga (1): Converter texto SHX para sua geometria

### 18.51 PDFSIMPLEGEOOPTIMIZATION variável de sistema

#### 18.51.1 Otimização de geometria simples PDF

Simplifica a geometria para exportações de PDF (mescla segmentos de linha separados em uma polilinha e usa pontos de controle de curva Bezier).

	Desl (0): Desabilitar a otimização de geometria simples Liga (1): Habilitar a otimização de geometria simples



### 18.52 PDFTTFTEXTASGEOMETRY variável de sistema

#### 18.52.1 Texto TTF em PDF como geometria

Converte o texto da fonte True Type em geometria para exportações de PDF.

Isso é útil para quando os arquivos TTF são cobertos por uma licença que proíbe o compartilhamento, ou você quer dificultar a extração de texto.

	Desl (0): Não converter texto TTF em geometria Liga (1): Converter texto TTF em geometria

### 18.53 PDFUSEPLOTSTYLES variável de sistema

#### 18.53.1 Usar estilos de plotagem de PDF

Ativa estilos de plotagem para exportações em PDF.

Se estiver Ligado, o estilo de plotagem do layout controla a cor e a espessura da linha na exportação de PDF.

	Desl (0): Desabilita o uso de estilos de plotagem Liga (1): Habilita o uso de estilos de plotagem

### 18.54 PDFVECTORRESOLUTIONDPI variável de sistema

#### 18.54.1 Resolução Vetorial em DPI

Resolução de gráficos vetoriais para exportação em PDF a partir do Model Space.




	72 a 40000
	2400

## 18.55 PDFZOOMTOEXTENTSMODE variável de sistema

### 18.55.1 Modo PDF zoom na extensão

Escala a geometria do layout a partir de layouts de tamanho de papel, para exportações em PDF.

Se desligado, usa a escala e o tamanho do papel a partir dos dados de configuração da página.

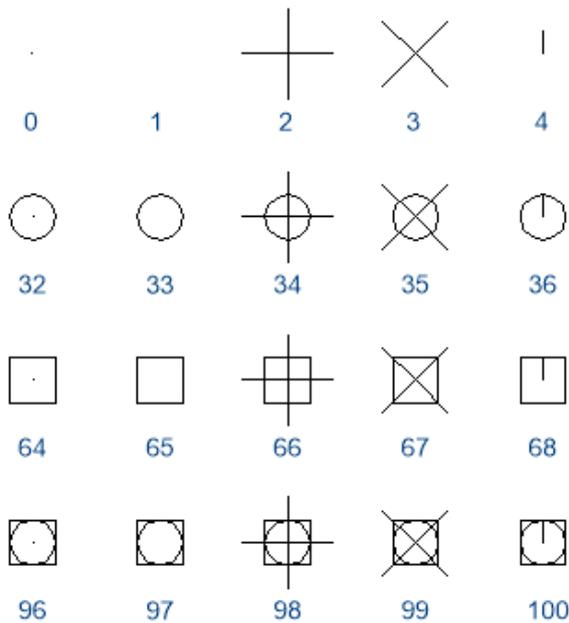
	Desl (0): Não faça Zoom na extensão Liga (1): Zoom na extensão

## 18.56 PDMODE variável de sistema

### 18.56.1 Modo exibição pontos

Controla o estilo de exibição para as entidades de ponto.

	0 a 100
	0
	1: nenhum 0: . 2: + 3: x 4: ' 32: círculo 64: quadrado



## 18.57 PDSIZE variável de sistema

### 18.57.1 Tamanho de exibição do Ponto

Controla o tamanho de exibição para as entidades ponto.

	0
	0: 5% da altura da área de desenho >0: Tamanho absoluto <0: Percentagem do tamanho da viewport

## 18.58 PEDITACCEPT variável de sistema

### 18.58.1 Polyline edit accept

Exibe um aviso, quando não-polilinhas são selecionadas durante o comando EDITARP. Quando suprimida, a entidade selecionada é automaticamente convertida em uma polilinha.



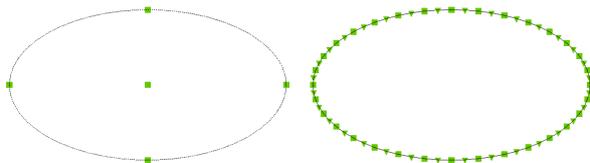

	0
	Desl (0): Exibir aviso Liga (1): Suprimir aviso

## 18.59 PELLIPSE variável de sistema

### 18.59.1 Elipse em polilinha

Controla o tipo de entidade criado com o comando ELIPSE.

	Desl (0): Criar elipses reais Liga (1): Criar representações de polilinha de uma elipse



## 18.60 PERIMETER variável de sistema

### 18.60.1 Último perímetro (Somente-leitura)

O último perímetro calculado pelos comandos AREA, LISTA ou LISTARBD.


## 18.61 PERSPECTIVE variável de sistema

### 18.61.1 Perspectiva

Ativa a vista em Perspectiva para a atual viewport.

--	--



	Desl (0): Vista em perspectiva desligada Liga (1): Vista em perspectiva ligada

### 18.62 PFACEVMAX variável de sistema

#### 18.62.1 Máximo de vértices na malha Polyface (Somente-leitura)

O número máximo de vértices para cada face.

	3 ou mais
	4

### 18.63 PICKADD variável de sistema

#### 18.63.1 Escolha Adic.

Controla como a tecla Shift seleciona entidades.

	0 a 1
	Liga
	Desl (0): Pressiona SHIFT para adicionar entidades à seleção atual Liga (1): Pressiona SHIFT para remover entidades da seleção atual

### 18.64 PICKAUTO variável de sistema

#### 18.64.1 Comportamento da janela de seleção

Controla o comportamento de seleção - janela e laço - usado para selecionar várias entidades ao mesmo tempo.



Consulte também a variável de sistema PICKDRAG.

	-7 a 7
	5
	Negativo: Sem seleção de janela, salvando valor anterior 0: Sem seleção de janela 1: Seleção por Janela, escolha o primeiro e o último ponto, se o cursor não começar acima de uma entidade 2: Seleção por Janela, para clicar e arrastar, se o cursor começar acima de uma entidade 4: Seleção por Laço, para clicar e arrastar, se o cursor não começar acima de uma entidade

**Nota:** Um valor negativo é o mesmo que 0, mas ajuda a armazenar o primeiro valor.

### 18.65 PICKBOX variável de sistema

#### 18.65.1 Pick box

Controla o tamanho da área de seleção ao redor do cursor, em pixels.

Valores entre 0 e 50 são aceitos.

**Nota:** Se você selecionar uma entidade num clique, a caixa de seleção 'Pick Box' deverá tocar ou sobrepor a entidade.

	0 a 50
	4



### 18.66 PICKDRAG variável de sistema

#### 18.66.1 Escolha arraste

Controla o comportamento da seleção por janela usado para selecionar várias entidades ao mesmo tempo.

Veja também a variável de sistema PICKAUTO.

	0
	Desl (0): Desenhar a janela de seleção usando dois pontos Liga (1): Desenha a janela de seleção clicando e arrastando

### 18.67 PICKFIRST variável de sistema

#### 18.67.1 Escolha prim.

Torna possível selecionar entidades primeiro, e depois então acionar um Comando.

	1
	Desl (0): Primeiro chame um comando, e então selecione as entidades Liga (1): Primeiro selecione entidades, e então chame um comando

### 18.68 PICKSTYLE (EXCETO para OS X) variável de sistema

#### 18.68.1 Estilo do clique

Controla a seleção de grupos e hachuras associativas.

Use **Ctrl+H** para alternar esta variável de sistema.

	0 a 3



	1
	0: Nenhuma seleção de grupo ou de hachura associativa. 1: Seleção por grupo - se for selecionado um membro de um grupo selecionável, todos os membros desse grupo serão selecionados. 2: Seleção de hachura associativa - a hachura e seus limites são selecionados, não importa o que seja apontado (a hachura ou o limite).

### 18.69 PICTUREEXPORTSCALE variável de sistema

#### 18.69.1 Fator de escala de exportação em imagem

Controla a escala de resolução de saída para exportações em WMF, EMF ou BMP. Usado nos comandos EXPORTAR, EXPWMF, COPIARAT, RECORTAT e na função COM/VBA AcadDocument. O tamanho da vista de saída é o tamanho da visualização atual em pixels, multiplicado por esse valor.

**Trouble:** Valores de escala de 10 ou mais podem causar lentidão na resposta do sistema.

	0.0 ou maior
	1.0

### 18.70 PLACESBARFOLDER1 variável de sistema

#### 18.70.1 Primeira pasta

Controla a primeira pasta na barra de locais da caixa de diálogo **Abrir arquivo** não-padrão (somente Windows).

Isso permite que você coloque atalhos para suas pastas favoritas de desenho, na Área de trabalho ou na pasta Favoritos.

Consulte também a variável de sistema USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

	0 a 5
	0



	0: Desktop 1: Meu Computador 2: Meus Documentos 3: Favoritos 4: Rede 5: Meus Documentos Recentes
--	---

### 18.71 PLACESBARFOLDER2 variável de sistema

#### 18.71.1 Segunda pasta

Controla a segunda pasta na barra de locais da caixa de diálogo **Abrir arquivo** não-padrão (somente Windows).

Isso permite que você coloque atalhos para suas pastas favoritas de desenho, na Area de trabalho ou na pasta Favoritos.

Consulte também a variável de sistema USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

	0 a 5
	1
	0: Desktop 1: Meu Computador 2: Meus Documentos 3: Favoritos 4: Rede 5: Meus Documentos Recentes

### 18.72 PLACESBARFOLDER3 variável de sistema

#### 18.72.1 Terceira pasta

Controla a terceira pasta na barra de locais da caixa de diálogo **Abrir arquivo** não-padrão (somente Windows).

Isso permite que você coloque atalhos para suas pastas favoritas de desenho, na Area de trabalho ou na pasta Favoritos.

Consulte também a variável de sistema USESTANDARDOPENFILEDIALOG.



	0 a 5
	3
	0: Desktop 1: Meu Computador 2: Meus Documentos 3: Favoritos 4: Rede 5: Meus Documentos Recentes

### 18.73 PLACESBARFOLDER4 variável de sistema

#### 18.73.1 Quarta pasta (Windows)

Controla a quarta pasta na barra de locais da caixa de diálogo **Abrir arquivo** não-padrão (somente Windows).

Isso permite que você coloque atalhos para suas pastas favoritas de desenho, na Área de trabalho ou na pasta Favoritos.

Consulte também a variável de sistema USESTANDARDOPENFILEDIALOG.

	0 a 5
	5
	0: Desktop 1: Meu Computador 2: Meus Documentos 3: Favoritos 4: Rede 5: Meus Documentos Recentes



## 18.74 PLATFORM variável de sistema

### 18.74.1 Plataforma (Somente-leitura)

Exibe a versão atual do Sistema Operacional.


## 18.75 PLINECACHE variável de sistema

### 18.75.1 Cache de polilinha

Controla a criação de um cache de vértices de polilinha, quando um desenho é aberto.

	Desl (0): Desativar o cache de polilinha Liga (1): Ativar cache de polilinha

## 18.76 PLINECONVERTMODE variável de sistema

### 18.76.1 Modo de conversão Polilinha

Controla como as splines são convertidas para polilinhas.

	0 a 1
	0
	0: Criar polilinhas com segmentos lineares 1: Cria polilinhas com segmentos de arco

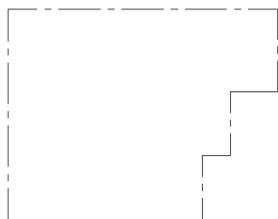


## 18.77 PLINEGEN variável de sistema

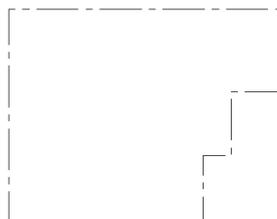
### 18.77.1 Geração da polilinha

Controla como os padrões de tipo de linha são gerados em torno dos vértices de polilinha 2D.

Os tipos de linha são normalmente gerados de vértice a vértice (0). Polilinhas das quais os vértices estão muito próximos podem ser renderizadas como uma linha contínua, se o padrão de tipo de linha não se encaixar entre dois vértices subsequentes. Quando definido como 1, o tipo de linha é desenhado de uma extremidade da polilinha até a outra extremidade, em vez de vértice a vértice.



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
	Desl (0): Polilinhas começam e terminam com um traço em cada vértice Liga (1): Tipo de linha em padrão contínuo em torno dos vértices da polilinha

## 18.78 PLINEREVERSEWIDTHS variável de sistema

### 18.78.1 Inverter larguras

Controla se as larguras dos segmentos de polilinha são invertidas quando a polilinha é invertida.

	0
	0: Não inverter as larguras dos segmentos de polilinha, ao inverter a polilinha 1: Inverter as larguras dos segmentos de polilinha, ao inverter a polilinha



### 18.79 PLINETYPE variável de sistema

#### 18.79.1 Tipo de polilinha

Controla como as polilinhas são criadas com o comando PLINHA, e se as polilinhas de formato antigo são convertidas.

Esta economiza espaço em disco e memória usando o formato otimizado.

	0 a 2
	2
	0: Polilinhas de formato antigo não são convertidas; PLINHA cria polilinhas de formato antigo 1: Polilinhas de formato antigo não são convertidas; PLINHA cria polilinhas otimizadas 2: Polilinhas de formato antigo são convertidas; PLINHA cria polilinhas otimizadas

### 18.80 PLINEWID variável de sistema

#### 18.80.1 Largura da polilinha

A largura predefinida para uma nova polilinha.

	0.0

### 18.81 PLOTFCGPATH variável de sistema

#### 18.81.1 Caminho de configuração da Plotadora

O caminho do arquivo usado para as pastas de configuração da plotadora. Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).

Ao imprimir um layout, as configurações de tamanho de papel disponíveis são controladas por um Arquivo de Configuração de Plotter. A lista Configuração de Plotter / Impressora é composta por todos os drivers de impressora instalados no computador. A Configuração de Impressora são os arquivos na pasta



especificada pelo Plotter Configuration Path. Se isso for definido para uma pasta grande com muitos arquivos e subpastas, a pasta inteira e as subpastas serão pesquisadas por arquivos apropriados. Isso pode fazer com que a caixa de diálogo de impressão demore mais tempo para abrir.


### 18.82 PLOTID variável de sistema

#### 18.82.1 Id da plotagem (obsoleto)

Obsoleto, não tem nenhum efeito, exceto para preservar a integridade dos scripts antigos e rotinas de LISP.


### 18.83 PLOTOUTPUTPATH variável de sistema

#### 18.83.1 Plotar caminho saída

O caminho de arquivo padrão usado para a criação de arquivos de plotagem.


### 18.84 PLOTSTYLEPATH variável de sistema

#### 18.84.1 Caminho estilos plot

O caminho do arquivo usado para as pastas de Estilos de plotagem.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).




### 18.85 PLOTTER variável de sistema

#### 18.85.1 Plotter (obsoleto)

Não tem efeito, exceto preservar a integridade de scripts mais antigos e rotinas LISP.


### 18.86 PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE variável de sistema

#### 18.86.1 Substituição de plotagem da transparência

Controla se as transparências estão habilitadas para impressão.

	0 a 2
	1
	0: Transparências estão desabilitadas 1: Valor da caixa de diálogo Configurar página é usado. 2: Transparências estão habilitadas

### 18.87 PLQUIET variável de sistema

#### 18.87.1 Plotar silenciosamente

Controla se as caixas de diálogo opcionais e os erros não fatais são exibidos, durante a plotagem em lote, ou quando um script é executado.

	0
	Desl (0): Exibir caixas de diálogo de plotagem e erros não-fatais Liga (1): Registrar erros não-fatais e não exibir caixas de diálogo relacionadas à plotagem



### 18.88 POINTCLOUD2DVSDISPLAY variável de sistema

#### 18.88.1 Alterna mostrar/ocultar a caixa delimitadora no modo Arame 2D

Controla a exibição de uma caixa delimitadora e uma mensagem de aviso quando o estilo visual Arame 2D está ativo e há nuvens de pontos no desenho. As nuvens de pontos não são exibidas quando o estilo visual Arame 2D está ativo.

	0 a 1
	0
	0: Exibe uma caixa delimitadora e uma mensagem de aviso de que as nuvens de pontos não são exibidas no estilo visual Arame 2D 1: Não exibe caixa delimitadora e mensagem de aviso

### 18.89 POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY variável de sistema

#### 18.89.1 Alternar tamanhos de pontos adaptáveis versus fixos

Usa tamanhos de ponto adaptáveis para exibição de nuvem de pontos. Se desativado, usa tamanhos fixos de pontos.

	0 a 1
	0
	0: Usar tamanhos fixos de pontos - todos os pontos com mesmo tamanho 1: Usar tamanhos de pontos adaptativos - tamanhos de pontos ajustados para melhor aparência visual

### 18.90 POINTCLOUDBOUNDARY variável de sistema

#### 18.90.1 Mostrar/ocultar limites de extensão da nuvem de pontos

Controla como o limite da nuvem de pontos é exibido.



	0 a 2
	1
	0: Não mostrar 1: Mostrar apenas quando selecionado 2: Sempre mostrar

## 18.91 POINTCLOUDCACHEFOLDER variável de sistema

### 18.91.1 Pasta de cache de disco

O(s) caminho de arquivo usado para armazenar arquivos de cache de nuvem de pontos.

Múltiplos caminhos são suportados. O primeiro deles será usado para adicionar novos dados armazenados em cache/preprocessados.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).

	C:\Users\%username%\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\x64\en_US\PointCloudCache

## 18.92 POINTCLOUDEYEDOMELIGHTING variável de sistema

### 18.92.1 Força de iluminação da cúpula em domo

Força de iluminação da cúpula em domo. Se for 0, a iluminação da cúpula em domo é desativada.

São aceitos valores entre 0 e 10 (predefinição 1).

	0 a 10
	1



### 18.93 POINTCLOUDGAPFILLING variável de sistema

#### 18.93.1 Tamanho do preenchimento da lacuna

Folga entre os pontos a ser preenchida em pixels. Se for 0, o preenchimento de lacunas será desativado. São aceitos valores entre 0 e 10 (predefinição 0).

	0 a 10
	0

### 18.94 POINTCLOUDHSPC sistema variável

#### 18.94.1 Formato de Nuvem de pontos (HSPC/BCAD)

Especifica o formato utilizado para processamento de nuvens de pontos (HSPC ou BCAD).

**Nota:** O formato de arquivo HSPC (Hexagon Smart Point Cloud) é um formato proprietário desenvolvido pela Hexagon VCH (Visual Computing Hub). O uso deste formato permite o armazenamento de informações por ponto que serão usadas para ter mais funcionalidades nas Nuvens de pontos (no futuro).

	Desl (0): Usar formato BCAD Liga (1): Usar o formato HSPC

### 18.95 POINTCLOUDIGNOREGEO-tags variável do sistema

#### 18.95.1 Ignore as geo tags nos dados de origem (obsoleto!)

Ignora geo tags nos dados de origem. A configuração é mantida para a V25, mas não tem efeito.




	Desl (0): Não ignorar as geo tags nos dados de origem Liga (1): Ignorar geo tags nos dados de origem

### 18.96 POINTCLOUDNORMALS variável de sistema

#### 18.96.1 Cálculo da Normal

Calcula normais durante o pré-processamento da nuvem de pontos, usados para identificar superfícies planas (planas), como paredes e pisos.

**Nota:** Aplica-se se a variável de sistema POINTCLOUDHSPC estiver Ativada (1).

Quando uma nuvem de pontos é estruturada (ou seja, possui bolhas), os vetores normais serão calculados automaticamente durante o pré-processamento.

Nuvens de pontos estruturados já disponíveis no cache em HSPC que ainda não possuem vetores normais podem ser computados com o comando NUVPONTOSNORMAIS.

	Desl (0): Desativar o Cálculo da Normal durante o pré-processamento do HSPC. Liga (1): Habilitar o Cálculo da Normal durante o pré-processamento de HSPC.

### 18.97 POINTCLOUDPOINTMAX variável de sistema

#### 18.97.1 Número máximo de pontos exibidos na tela (em milhões)

Número máximo de pontos exibidos por cada Nuvem de pontos. Isto é independente do número de pontos no conjunto de dados (dataset).

**Nota:** São aceitos valores entre 1 e 50.

	1 a 50



	10
--	----

## 18.98 POINTCLOUDPOINTSIZ variável de sistema

### 18.98.1 Tamanho do ponto

Tamanho de exibição de um ponto da nuvem de pontos, em pixels.

São aceitos valores entre 1 e 10.

	1 a 10
	2

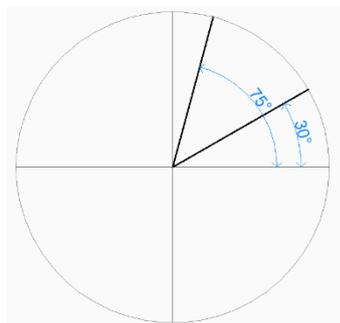
## 18.99 POLARADDANG variável de sistema

### 18.99.1 Adicionar ângulos polares

Contém uma lista de ângulos de snap polar personalizados, se a variável de sistema POLARMODE estiver definida como **Usar ângulos adicionais de rastreamento polar**.

Até 10 ângulos, com até 25 caracteres cada, separados com ponto-e-vírgula (;).

Requer o marcador (flag) 0x04 POLARMODE para ser definido (**Use ângulos adicionais de rastreamento polar**). A variável de sistema AUNITS define o formato para a exibição de ângulos. Diferentemente de POLARANG, ângulos POLARADDANG não resultam em múltiplos de seus valores.



## 18.100 POLARANG variável de sistema

### 18.100.1 Angulo polar

Controla os incrementos para o ângulo polar, em graus.

	90.0

## 18.101 POLARDIST variável de sistema

### 18.101.1 Distância polar

Controla o incremento de snap para snap polar (se a variável de sistema SNAPTTYPE estiver definida como **Snap polar**).

	0.0

## 18.102 POLARMODE variável de sistema

### 18.102.1 Modo polar

Controla o rastreamento de snap a entidade e o rastreamento de snap polar.

	0 a 15
	1



	1: Relativo 2: Use configuração de rastreamento polar na monitoração do snap a entidade 4: Usar ângulos adicionais de controle polar. 8: Pressione Shift para adquirir pontos de rastreamento de snap a entidade
--	---

### 18.103 POLYSIDES variável de sistema

#### 18.103.1 Lados do polígono

O número de lados usado pela última vez com o comando POLIGONO.

	3 a 1024
	4

### 18.104 POPERATIONSCOLOR variável de sistema

#### 18.104.1 Cor das operações paramétricas

Controla a cor da geometria das operações paramétricas.

	RGB:238,173,60

### 18.105 POPUPS variável de sistema

#### 18.105.1 Pop-ups (Somente-leitura)

Exibir o estado do driver de exibição configurado atual.

	Liga



	Desl (0): Não suportar caixas de diálogo, a barra de menus, e menus de ícones Liga (1): Suportar caixas de diálogo, a barra de menus, e menus de ícones
--	--

### 18.106 PREVIEWDELAY variável de sistema

#### 18.106.1 Demora para visualizar seleção

Controla o atraso, antes que as entidades sejam realçadas ao passar o mouse, em milissegundos.

Valores entre 0 e 1.000 são aceitos.

	0 a 1000
	30

### 18.107 PREVIEWEFFECT variável de sistema

#### 18.107.1 Efeito da prévia da seleção

Controla como a prévia de seleção é mostrada. (Ainda não suportada)

	0 a 2
	2
	0: Linhas tracejadas 1: Linhas espessas 2: Linhas tracejadas e com espessura

### 18.108 PREVIEWFILTER variável de sistema

#### 18.108.1 Filtro de seleção

Controla os tipos de entidade que não podem ser selecionados.



	0 a 63
	3
	1: Excluir entidades em camada bloqueadas 2: Excluir entidades em RefEx's 4: Excluir tabelas 8: Excluir entidades de texto multilinhas 16: Excluir entidades hachuras 32: Excluir entidades em grupos

### 18.109 PREVIEWTYPE variável de sistema

#### 18.109.1 Tipo da prévia

Controla qual vista é usada para miniaturas de prévia do desenho (ainda não suportado).

	0 a 1
	0
	0: Última vista salva 1: Vista em Home

### 18.110 PREVIEWWNDINOPENDLG variável de sistema

#### 18.110.1 Janela de pré-visualização no diálogo aberto

Mostra uma vista prévia de arquivo na caixa de diálogo Abrir. Pode ser definido na própria caixa de diálogo (caixa de seleção).




	Desl (0): Não exibir a prévia na caixa de diálogo Abrir Liga (1): Exibir prévia na caixa de diálogo Abrir

### 18.111 PRINTFILE variável de sistema

#### 18.111.1 Impr. arq.

Nome alternativo para arquivos de plotagem.

	.

### 18.112 PRINTPDFPREVIEW variável de sistema

#### 18.112.1 Imprimir como PDF Preview

Controla se a prévia em 'Imprimir Como PDF' usa o visualizador de PDF predefinido do sistema ou uma janela interna do programa.

	0 a 1
	1
	0: Usar janela interna 1: Usar o visualizador externo

### 18.113 PRODUCT variável de sistema

#### 18.113.1 Produto (Somente-leitura)

Exibir nome do produto.

--	--



	BricsCAD

### 18.114 PROFILEOFFSETBEHAVIOR variável de sistema

#### 18.114.1 Comportamento do deslocamento do perfil

Controla a posição de um sólido ou seu eixo, quando o deslocamento do perfil é alterado.

	0 a 1
	0
	0: Manter eixo 1: Manter sólido

### 18.115 PROGBAR variável de sistema

#### 18.115.1 Barra progresso

Controla a exibição da barra de progresso.

	Desl (0): Não mostrar a barra de progressão Liga (1): Mostrar barra de progressão

### 18.116 PROGRAM variável de sistema

#### 18.116.1 Programa (Somente-leitura)

Exibir nome do programa.

--	--



	BRICSCAD

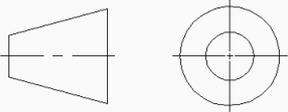
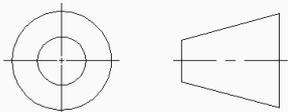
## 18.117 PROJECTIONTYPE variável de sistema

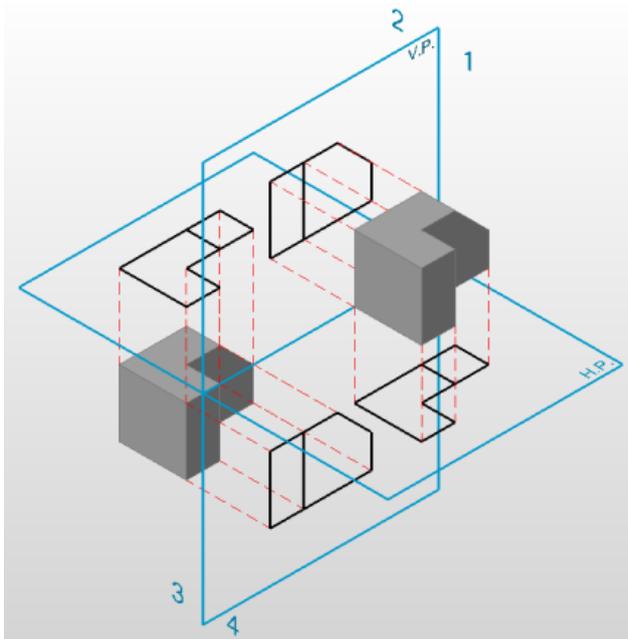
### 18.117.1 Tipo de projeção da vista do desenho

Alterna entre os tipos de projeção em primeiro e terceiro ângulos.

Essas projeções de ângulo são uma maneira de representar entidades 3D em vistas de desenho 2D. Esses tipos de projeção vão mostrar as mesmas vistas, mas a diferença entre os dois tipos é a posição dessas vistas (superior, direita, esquerda, inferior). Consulte **Vistas do Desenho Geradas** para saber mais sobre isso.

	0 a 1
	0
	0: Tipo de projeção em Primeiro ângulo - Europa e Brasil 1: Tipo de projeção em Terceiro ângulo - US, Canada, Australia.

Projection	Symbol
First angle	
Third angle	



### 18.118 PROJECTLOCATIONVISIBILITY variável de sistema

#### 18.118.1 Visibilidade do marcador de Local do Projeto

Controla a visibilidade do marcador de Local do Projeto.

	1
	Desl (0): Não exibe o marcador de Local do Projeto no desenho Liga (1): Exibe o marcador de Local do Projeto no desenho

### 18.119 PROJECTNAME variável de sistema

#### 18.119.1 Nome do projeto

O nome do projeto do desenho atual.

Os nomes dos projetos ajudam a continuar rastreando os RefEx's e imagens mais facilmente por atribuir caminhos de suporte adicionais específicos para aquele projeto.




### 18.120 PROJECTSEARCHPATHS variável de sistema

#### 18.120.1 Caminhos busca do projeto

Armazena uma lista de nomes de projetos, cada um com uma lista de caminhos de arquivo para pesquisar.

Se referências externas e imagens não forem encontradas no caminho salvo, os caminhos de pesquisa do projeto serão utilizados para localizar as referências externas e imagens.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).


### 18.121 PROJMODE variável de sistema

#### 18.121.1 Modo de Projeção

Controla o modo de projeção para os comandos APARAR e ESTENDER.

Se a entidade de corte não estiver no mesmo plano que a entidade que você deseja APARAR/ESTENDER, essa variável de sistema definirá como a interseção deve ser calculada.

	0 a 2
	1
	0: Modo 3D verdadeiro (sem projeção) 1: Projetar ao plano XY do UCS atual 2: Projetar ao plano da vista atual

### 18.122 PROMPTMENU variável de sistema

#### 18.122.1 Menu de aviso

Controla a caixa de diálogo do menu do prompt de comando.




	0 a 5
	0
	0: Não exibir menu prompt 1: Exibir menu prompt 2: Exibir menu de prompt no canto superior esquerdo 3: Exibir menu de prompt no canto superior direito 4: Exibir menu de prompt no canto inferior esquerdo 5: Exibir menu de prompt no canto inferior direito

### 18.123 PROMPTMENUFLAGS variável de sistema

#### 18.123.1 Flags do menu de avisos

Controla o comportamento do menu de aviso (prompt).

Consulte a variável de sistema PROMPTMENU.

	0 a 7
	0
	1: Mostrar opções ocultas. Opções ocultas são exibidas em itálico. 2: Ocultar menu prompt durante a seleção 4: Desativar opções de seleção no menu prompt

### 18.124 PROMPTOPTIONFORMAT variável de sistema

#### 18.124.1 Formato de opção do aviso

Controla como as opções de comando são exibidas na linha de Comando.

Uma opção de comando tem uma palavra-chave, uma descrição e um atalho. O atalho são os caracteres em maiúsculo.

Por exemplo, a terceira opção do comando CIRCULO:

Palavra-chave = **TanTanRad**

Descrição = **Tangente-Tangente-Raio**

Atalho = **TTR**



**Nota:** A variável de sistema PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS controla se traduções de palavras-chave de opção de comando são carregadas ou não. Se estiver desabilitada, a palavra-chave local será uma cópia da palavra-chave global (em Inglês). Como resultado, atalhos globais podem ser usados sem a sub-linha.

	0 a 4
	0
	0: Mostra descrição, com atalho em letras maiúsculas 1: Mostrar somente a palavra-chave 2: Mostrar descrição e palavra-chave entre parênteses 3: Mostrar descrição e atalho entre parênteses 4: Mostra palavra-chave local e palavra-chave global entre colchetes (somente versões não-Inglês)

**Exemplo para o comando CIRCULO:**

### Mostrar apenas descrição (0)

Select center of circle or [2 Point/3 Point/Tangent-Tangent-Radius/turn Arc into circle/Multiple circles]:

**Nota:** Esse é o formato de opção de prompt padrão na versão em Inglês. Em outras versões, o formato padrão da opção de prompt depende dos padrões locais.

### Mostrar apenas palavra-chave (1)

Select center of circle or [2Point/3Point/TanTanRad/Arc/Multiple]:

### Mostrar descrição e palavra-chave entre colchetes (2)

Select center of circle or [2 Point(2Point)/3 Point(3Point)/Tangent-Tangent-Radius(TanTanRad)/Turn arc into circle(Arc)/Multiple circles(Multiple)]:

### Mostrar descrição e atalho entre colchetes (3)

Select center of circle or [2 Point(2P)/3 Point(3P)/Tangent-Tangent-Radius(TTR)/Turn arc into circle(A)/Multiple circles(M)]:

### Mostrar palavra-chave local e palavra-chave global entre colchetes (relevante apenas em versões localizadas) (4)

Select center of circle or [2Point/3Point/TanTanRad/Arc/Multiple]:

## 18.125 PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS variável de sistema

### 18.125.1 Opção de prompt para palavras-chave traduzidas

Carrega palavras-chave de opção de comando traduzidas.



Se desativado, palavras-chave em Inglês são usadas e atalhos globais podem ser usados sem um sublinhado.

	Desl (0): Não carregar traduções de palavras-chave Liga (1): Carregar traduções de palavras-chave

### 18.126 PROPAGATESEARCHSPACE variável de sistema

#### 18.126.1 Pesquisar espaço

Solicita um espaço de pesquisa durante o comando BIMPROPAGAR. Limita os locais e a entidade para onde podem ser propagados.


### 18.127 PROPAGATETOLERANCE variável de sistema

#### 18.127.1 Tolerância de posição

A tolerância de posição usada para o comando BIMPROPAGAR, em unidades do desenho.

	0.00001

### 18.128 PROPERTYPREVIEW variável de sistema

#### 18.128.1 Prévia da Propriedade

Mostra as alterações de propriedade, ao passar o mouse sobre os valores da lista da caixa de diálogo combinada, no painel **Propriedades**, para as entidades selecionadas.



	Desl (0): Não mostra alterações de propriedades, ao passar o mouse sobre os valores da lista da caixa de diálogo combinada, no painel <b>Propriedades</b> , para entidades selecionadas Liga (1): Mostra alterações de propriedades, ao passar o mouse sobre os valores da lista da caixa de diálogo combinada, no painel <b>Propriedades</b> , para entidades selecionadas

### 18.129 PROPERTYPREVIEWDELAY variável de sistema

#### 18.129.1 Atraso na Prévia da Propriedade.

Controla o atraso antes da exibição das alterações de propriedade, ao passar o mouse sobre os valores da lista da caixa de combinação, no painel **Propriedades** em milissegundos. Aplica-se se a variável de sistema PROPERTYPREVIEW estiver ativa (1).

Valores entre 100 e 10.000 são aceitos.

	100 a 10000
	500

### 18.130 PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT variável de sistema

#### 18.130.1 Limite da Prévia da Propriedade do Objeto

Controla o número máximo de entidades que podem suportar propriedades ao sobrevoar. Valores entre 0 e 30.000 são aceitos.

	1 a 30000



	500
--	-----

## 18.131 PROPOBJLIMIT variável de sistema

### 18.131.1 Limite das propriedades dos objetos

Controla o limite de entidades exibidas no painel **Propriedades**, para melhorar o desempenho.

Valores entre 0 e 100.000 são aceitos. Um valor 0 desativa a limitação.

	1000
	0 a 100000

## 18.132 PROPPREVTIMEOUT variável de sistema

### 18.132.1 Tempo limite para Prévia da Propriedade.

Controla o atraso antes de exibir as propriedades, em segundos.

Valores entre 0 e 5 são aceitos.

	1 a 5
	1

## 18.133 PROPUNITS variável de sistema

### 18.133.1 Unidades de propriedade

Formata automaticamente unidades de comprimento, área, volume, dimensão e massa, em painéis e caixas de entrada. Por exemplo, 2000mm será exibido como 2 m.

Aplica-se se a variável de sistema INSUNITS estiver ativa.

--	--



	0 a 255
	47
	1: Formatar propriedades de comprimento 2: Formatar propriedades de área 4: Formatar propriedades de volume 8: (Reservado) 16: Formatar dimensões dinâmicas 32: Formatar propriedades de massa

### 18.134 PROXYGRAPHICS variável de sistema

#### 18.134.1 Gráficos proxy

Salva imagens de entidades proxy para o desenho. Se estiver desligado, uma caixa delimitadora será exibida.

	Desl (0): Não salvar imagens com o desenho Liga (1): Salvar imagens com o desenho

### 18.135 PROXYNOTICE variável de sistema

#### 18.135.1 Nota do proxy

Exibe um aviso quando você abre um desenho contendo entidades criadas por alguma aplicação que não está presente.




	Desl (0): Não exibir aviso de proxy Liga (1): Exibir aviso de proxy
--	--

### 18.136 PROXYSERVERENABLED variável de sistema

#### 18.136.1 Servidor proxy

	0
	Desl (0): Não usar servidor proxy Liga (1): Usar servidor proxy

### 18.137 PROXYSERVERHTTP variável de sistema

#### 18.137.1 Servidor HTTP

O endereço do servidor proxy para protocolo HTTP.


### 18.138 PROXYSERVERHTTPPORT variável de sistema

#### 18.138.1 Porta do servidor HTTP

O número da porta do servidor proxy para protocolo HTTP.


### 18.139 PROXYSERVERHTTPS variável de sistema

#### 18.139.1 Servidor HTTPS

O endereço do servidor proxy para protocolo HTTPS.

--	--



--	--

## 18.140 PROXYSERVERHTTPSPORT variável de sistema

### 18.140.1 Porta do servidor HTTPS

O número da porta do servidor proxy para protocolo HTTPS.


## 18.141 PROXYSERVERPASSWORD variável de sistema

### 18.141.1 Senha do usuário

A senha do usuário para efetuar Log In no servidor proxy.


## 18.142 PROXYSERVERUSER variável de sistema

### 18.142.1 Nome de usuário

O nome de usuário para efetuar Log In no servidor proxy.


## 18.143 PROXYSHOW variável de sistema

### 18.143.1 Mostrar proxy

Controla como o entidades proxy são exibidas em um desenho.

	0 a 2



	1
	0: Entidades proxy não são mostradas 1: Itens gráficos serão mostrados para todas as entidades de proxy 2: Apenas a caixa de limites é mostrada para todas as entidades de proxy

### 18.144 PROXYWEBSEARCH variável de sistema

#### 18.144.1 Busca na internet pelo proxy

Alterna a verificação de habilitadores de entidade.

	0 a 1
	1
	0: Não verificar habilitadores de entidade 1: Verificar se há ativadores de entidade, se estiver conectado à Internet

### 18.145 PSLTSCALE variável de sistema

#### 18.145.1 Escala do tipo de linha no Paper Space

Controla a escala do tipo de linha no Paper Space. Se **Escala da viewport governa a escala do tipo de linha** estiver ativo, o comprimento dos traços é baseado nas unidades de desenho do Paper Space - os tipos de linha são exibidos de forma idêntica, em todas as viewports, mesmo se escalados diferentemente.

É necessário um REGEN.

	0 a 1
	1



	0: Sem escala especial de tipos de linha 1: A escala da viewport controla a escala do tipo de linha
--	--

### 18.146 PSOLHEIGHT variável de sistema

#### 18.146.1 Altura do Polisolido

Controla a altura predefinida, em unidades de desenho, para o comando POLISOLIDO.

	80.0

### 18.147 PSOLWIDTH variável de sistema

#### 18.147.1 Largura de Polisolido

Controla a largura predefinida, em unidades de desenho, para o comando POLISOLIDO.

	5.0

### 18.148 PSTYLEMODE variável de sistema

#### 18.148.1 Modo de estilo de plotagem (Somente-leitura)

O modo de estilo de plotagem do desenho atual.

Para converter o desenho atual para usar estilo de plotagem-nomeado ou dependente-de-cor, use CONVERTESTILOSP.

	0 a 1
	1



	0: Tabelas estilo de plotagem nomeadas 1: Tabelas estilos de plotagem dependentes de Cor
--	---

### 18.149 PSTYLEPOLICY variável de sistema

#### 18.149.1 Política estilo de plot

Controla se a cor de uma entidade está associada ao seu estilo de plotagem.

**Nota:** Se PSTYLEPOLICY for 0, o estilo de plotagem para novas entidades será predefinido em DEFPLSTYLE e o estilo de plotagem para novas camadas será predefinido em DEFLPLSTYLE.

	0 a 1
	1
	0: Nenhuma associação entre cor e estilo de plotagem 1: Associar o estilo de plotagem de um objeto com a sua cor

### 18.150 PSVPSCALE variável de sistema

#### 18.150.1 Escala da viewport no PaperSpace

Controla o multiplicador de escala para novas viewports criadas com o comando VPORST.

**Nota:** O fator de escala da vista é definido comparando a proporção de unidades no Paper Space com as unidades nas viewports recém-criadas no Model Space.

**O multiplicador de escala de vista que você definiu é usado com o comando VPORST. Um valor 0 significa que o multiplicador de escala está Escalado para Caber.**

	0.0

### 18.151 PUBLISHALLSHEETS variável de sistema

#### 18.151.1 Publicar todas as folhas

Controla como os layouts são carregados na caixa de diálogo **Publicar**.



Se Ativado, carrega todos os layouts a partir de todos os desenhos ativos. Se desativado, carrega apenas os layouts do desenho atual.

	Desl (0): Somente o conteúdo do documento atual é carregado automaticamente Liga (1): O conteúdo de todos os documentos abertos é carregado automaticamente

### 18.152 PUBLISHCOLLATE variável de sistema

#### 18.152.1 Agrupar folhas publicadas

Combina folhas publicadas com configurações de saída iguais, em um único trabalho de plotagem de múltiplas páginas.

	Desl (0): processar o conjunto de folhas em várias etapas (uma folha por vez) para gerar um arquivo PLT para cada folha. Ao plotar, a sequência de plotagem da folha pode ser interrompida por outros trabalhos de plotagem. Liga (1): processar o conjunto de folhas em uma etapa para gerar um arquivo PLT de múltiplas folhas. Ao plotar, a sequência de plotagem da folha não pode ser interrompida por outros trabalhos de plotagem.

**Nota:** É necessário um driver de plotagem que ofereça suporte à opção de plotagem ou impressão de múltiplas folhas para publicar folhas em uma única etapa.

### 18.153 PUCSBASE variável de sistema

#### 18.153.1 Paper Space UCS base (Somente-leitura)

O nome do UCS que controla o UCS ortográfico no Paper Space.

--	--



--	--



## 19. Q

### 19.1 QAFLAGS variável de sistema

#### 19.1.1 Flags do Controle de Qualidade

Variável de sistema interno com sinalizadores para Garantia de Qualidade e testes.

**Nota:** Isto está sujeito a alterações e não se destina ao uso regular. Algumas dessas opções podem ter efeitos colaterais imprevisíveis ou indesejados.

	0 a 32767
	0
	<p>1: Disp. vermelho: sem desenho baixa qualidade</p> <p>2: Sem pausa durante listagens de texto na tela</p> <p>4: Não há caixas de 'alerta' (texto exibido no lugar)</p> <p>8: Ter Avisos age como Erros e para os scripts</p> <p>16: Relatório mínimo de inspeção</p> <p>32: Desativa a recriação de janela ao trocar entre estilos visuais 2d e renderizado.</p> <p>64: Ativar várias medidas de desempenho, impressas como avisos de informação</p> <p>128: Vetorização paralela: EnableSchedulerLogOutput</p> <p>256: Habilitar mensagem de Cmd</p> <p>512: DCL captura imagem</p> <p>1024: Hora impressão na barra status</p> <p>2048: Nenhum arq. doc. travamento</p> <p>4096: Criar arquivo log de assert</p> <p>8192: Criar arquivos RED durante a renderização</p> <p>16384: Medição de desempenho para vetorização paralela</p>

### 19.2 QSELECTAUTOCLOSE variável de sistema

#### 19.2.1 Fechamento automático da Seleção Rápida

Controla se há uma mudança automática da Seleção Rápida para o painel de propriedades, após a atualização de um conjunto de seleção.

--	--



	0
	Desl (0): Permanecer no modo Seleção Rápida após atualização do conjunto de seleção Liga (1): Alternar automaticamente para o painel de propriedades após atualização do conjunto de seleção

### 19.3 QSELECTINIT variável de sistema

#### 19.3.1 Seleção Rápida inicial

Controla se o painel Seleção Rápida pré-seleciona somente as entidades selecionadas ou todas as entidades.

	0 a 1
	1
	0: Pré-selecionar todas as entidades 1: Pré-selecionar somente entidades selecionadas

### 19.4 QSELECTLIST variável de sistema

#### 19.4.1 Lista de Seleção Rápida

Controla o que aparece na lista suspensa dos Tipos de entidades, no painel Seleção Rápida.

	0 a 2
	0



	<p>0: Mostrar detalhamento de todos os tipos selecionados de entidades no desenho</p> <p>1: Mostrar detalhamento de todos os tipos de entidades no desenho</p> <p>2: Mostrar detalhamento dos tipos selecionados de entidades no desenho</p>
--	--

## 19.5 QTEXTMODE variável de sistema

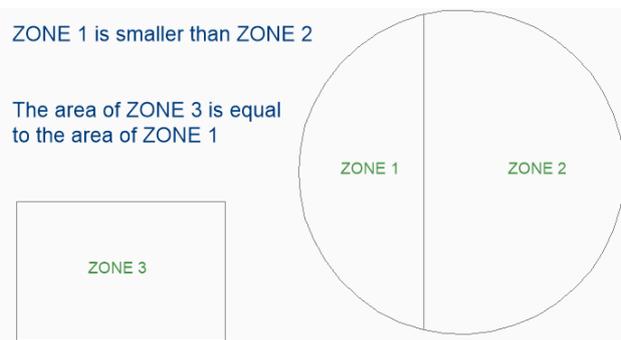
### 19.5.1 Modo de texto rápido

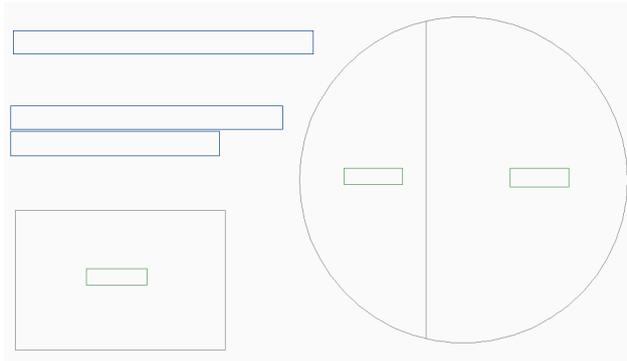
Controla como os objetos de texto são exibidos.

- Quando Ligada: essa ativa o modo de texto rápido, renderizando todo o texto – texto, textom, atributos, texto de dimensão e demais – como retângulos.
- Quando Desligada (0): essa desativa o modo de texto rápido, retornando o texto para sua exibição normal.
- Esse comando é útil quando os desenhos contêm muito texto, diminuindo a exibição do desenho, mas você ainda precisa ver a localização do texto. Os retângulos também exibem a cor do texto.

**Nota:** Para exibir alterações em entidades existentes, execute um REGEN.

	<p>Desl (0): Não exibir a caixa no lugar do texto</p> <p>Liga (1): Exibir uma caixa no lugar do texto</p>





## 19.6 QUADCOMMANDLAUNCH variável de sistema

### 19.6.1 Comando de lançamento padrão do quad

Controla como o primeiro comando do Quad é ativado.

O comando Quad padrão depende de qual comando do Quad foi usado por último.

- Quando 0: passe o mouse sobre uma entidade para ver o Quad e clique no botão de comando para iniciar o comando.
- Quando 1: passe o mouse sobre uma entidade para ver o Quad e clique o botão-direito na entidade para iniciar o comando, em vez de clicar primeiro o botão de comando.

	0 a 1
	0
	0: Não iniciar o primeiro comando do Quad ao clicar botão-direito 1: Iniciar o primeiro comando do Quad ao clicar botão-direito quando o Quad é exibido

## 19.7 QUADDISPLAY variável de sistema

### 19.7.1 Exibir Quad

Determina quando exibir o Quad.

**Nota:** Quando a variável de sistema SELECTIONPREVIEW está Desativada, a opção **Exibir o Quad quando o cursor passa sobre uma entidade** da variável de sistema QUADDISPLAY é ignorada, e o Quad não é exibido.

--	--



	-15 a 15
	3
	Valor negativo: Desliga o Quad 0: Não exibir o Quad 1: Exibir o Quad quando o cursor sobrevoa uma entidade 2: Exibir o Quad quando entidades estão selecionadas 4: Exibir o Quad ao clicar o botão-direito 8: Suprimir o Quad no sobrevo, quando as entidades estão selecionadas

### 19.8 QUADEXPANDDELAY variável de sistema

#### 19.8.1 Atraso para expandir quad

Controla o atraso para o Quad se expandir, após o cursor ser movido sobre o Quad, em milissegundos.

	160

### 19.9 QUADEXPANDTABDELAY variável de sistema

#### 19.9.1 Atraso ao expandir aba do Quad

Controla o atraso para expansão de uma aba do Quad, depois que o cursor se move sobre o Quad, em milissegundos.

	50

### 19.10 QUADGOTRSPARENT variável de sistema

#### 19.10.1 Quad vira transparente

Controla se o Quad fica transparente quando o mouse se afasta dele.



	Desl (0): Não ficar transparente Liga (1): Ficar transparente

### 19.11 QUADHIDEDELAY variável de sistema

#### 19.11.1 Atraso ao ocultar quad

Controla o atraso antes que o Quad seja ocultado, quando o mouse está inativo, em milissegundos.

Aplica-se à zona definida na variável de sistema QUADHIDEMARGIN.

	350

### 19.12 QUADHIDEMARGIN variável de sistema

#### 19.12.1 Margem para ocultar quad

Controla a largura da área de margem ativa ao redor do Quad.

Enquanto o mouse continuar se movendo dentro dessa margem, o Quad permanecerá visível. O Quad ainda ficará gradualmente transparente se a variável de sistema QUADGOTRSPARENT estiver ativada.

Assim que o movimento do mouse parar, ou quando o mouse for movido além da margem, o Quad vai desaparecer.

	50

### 19.13 QUADICONSIZE variável de sistema

#### 19.13.1 Tamanho do ícone do Quad

Controla o tamanho do ícone Quad.

	1
	0: Ícones pequenos 1: Ícones grandes 2: Ícones extra-grandes

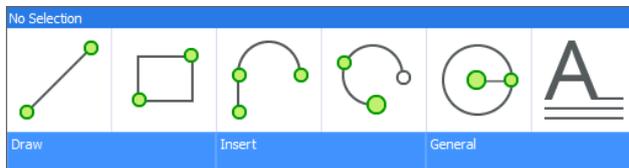
**Ícones Pequenos:**



**Ícones Grandes:**



**Ícones Extra Grandes:**



**19.14 QUADICONSPACE variável de sistema**

**19.14.1 Espaço ícone quad**

Controla o espaçamento entre os ícones.

	0 a 2
	1

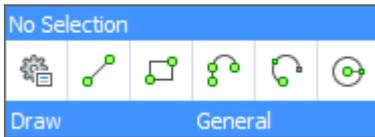


	0: Estreita 1: Normal 2: Largo
--	--------------------------------------

### Estreito:



### Normal:



### Largo:



## 19.15 QUADMOSTRECENTITEMS variável de sistema

### 19.15.1 Itens mais recentes quad

Controla quantos itens 'mais recentes' são exibidos na barra superior do Quad, os espaços restantes são preenchidos por IA.

São aceitos valores entre 0 e 16.

	0 a 16
	4

## 19.16 QUADPOPUPCORNER variável de sistema

### 19.16.1 Canto popup quad

Controla onde o Quad vai aparecer, em relação à posição atual do cursor.



	0 a 2
	1
	0: Superior Direita 1: Médio direito 2: Inferior direita

## 19.17 QUADSHOWDELAY variável de sistema

### 19.17.1 Atraso mostrar quad

Controla o atraso antes da exibição do Quad, ao passar o mouse, em milissegundos.

	150

## 19.18 QUADWIDTH variável de sistema

### 19.18.1 Largura quad

Controla o número de colunas no Quad.

São aceitos valores entre 4 e 16.

	4 a 16
	6



## 20. R

### 20.1 R12SAVEACCURACY variável de sistema

#### 20.1.1 Precisão ao Salvar em R12

Controla o número de segmentos entre segmentos de controle de spline, ou em arcos elípticos de 90 graus, quando salvo para R12.

	8

### 20.2 R12SAVEDEVIATION variável de sistema

#### 20.2.1 Desvio ao Salvar em R12

Controla o desvio para Elipses e Splines quando salvo para a versão R12.

	0.0

### 20.3 RASTERPREVIEW variável de sistema

#### 20.3.1 Prévia raster

Controla se a imagem de prévia é salva com o desenho.

Esta imagem é exibida por gerenciadores de arquivos e outros programas.

	Desl (0): Não crie imagem prévia Liga (1): Criar imagem prévia



## 20.4 RE\_INIT variável de sistema

### 20.4.1 Reinicializar Aliases (Somente-leitura)

Reinicializa a mesa digitalizadora, a porta da mesa, e/ou recarrega o arquivo PGP (aliases de comando).

	0 a 21
	0
	1: Reinicialização portas entrada/saída digitalizador 4: Inicialização digitalizador 16: Re-inicialização do arq. PGP (recarregar)

## 20.5 REALTIMESPEEDUP variável de sistema

### 20.5.1 Velocidade em tempo-real

Controla o número de mensagens do mouse que são ignoradas durante as operações de Pan.

São aceitos valores entre 0 e 10.

	0 a 10
	5

## 20.6 REALWORLDSCALE variável de sistema

### 20.6.1 Escala mundo real

Renderiza materiais com unidades definidas para a escala do mundo-real.




	Desl (0): Não renderizar materiais em escala-real Liga (1): Renderizar materiais em escala-real
--	--

### 20.7 RECENTFILES variável de sistema

#### 20.7.1 Contagem máxima da lista de arquivos recentes

Controla o número máximo de arquivos mostrados na seção **Arquivos Recentes** no menu Arquivo (MRU's) e na página Iniciar/Começar.

Valores entre 0 e 60 são aceitos.

	0 a 60
	30

### 20.8 RECENTPATH variável de sistema

#### 20.8.1 Caminho recente

Caminho do arquivo usado mais recentemente.


### 20.9 REDHILITE\_DUCSLOCKED\_FACE\_ALPHA variável de sistema

#### 20.9.1 Opacidade da face

Controla a transparência de uma face selecionada.

São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 é totalmente opaco.




	25 a 100
	25

### 20.10 REDHILITE\_DUCSLOCKED\_FACE\_COLOR variável de sistema

#### 20.10.1 Cor da face

Controla a cor de destaque de uma face bloqueada pelo UCS Dinâmico.

	#007AFF

### 20.11 REDHILITE\_HIDDENEDGE\_ALPHA variável de sistema

#### 20.11.1 Opacidade aresta

Controla as bordas ocultas da transparência, quando uma entidade inteira é selecionada, se a variável de sistema REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN estiver ativada (1).

São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 é totalmente opaco.

	0 a 100
	50

### 20.12 REDHILITE\_HIDDENEDGE\_COLOR variável de sistema

#### 20.12.1 Cor da borda oculta

Controla a cor das bordas ocultas, quando uma entidade inteira é selecionada, se a variável de sistema REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN estiver ativada (1).

--	--



	Branco (caixa de diálogo Configurações) #FFFFFF (Linha de Comando)

### 20.13 REDHILITEFULL\_EDGE\_ALPHA variável de sistema

#### 20.13.1 Opacidade aresta

Controla a transparência de uma borda, quando uma entidade inteira é selecionada.

São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 é totalmente opaco.

	0 a 100
	100

### 20.14 REDHILITEFULL\_EDGE\_COLOR variável de sistema

#### 20.14.1 Cor da aresta

Controla a cor de uma borda, quando uma entidade inteira é selecionada.

	0, 122, 255 (caixa de diálogo Configurações) #007AFF (Linha de Comando)

### 20.15 REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN variável de sistema

#### 20.15.1 Oculta arestas

Exibe bordas ocultas, quando uma entidade inteira é selecionada.

--	--



	Desl (0): Não mostrar bordas ocultas Liga (1): Mostrar arestas ocultas

### 20.16 REDHILITEFULL\_EDGE\_SMOOTHING variável de sistema

#### 20.16.1 Suavidade da aresta

Controla se linhas suaves (com anti-alias) são mostradas, quando uma entidade inteira é selecionada.

	Desl (0): Bordas suaves desligadas Liga (1): Bordas suaves ligadas

### 20.17 REDHILITEFULL\_EDGE\_THICKNESS variável de sistema

#### 20.17.1 Espessura da aresta

Controla a espessura de uma borda, quando uma entidade inteira é selecionada.

Valores entre 0,0 e 20,0 são aceitos.

	0.0 a 20.0
	2.0

### 20.18 REDHILITEFULL\_FACE\_ALPHA variável de sistema

#### 20.18.1 Transparência da face

Controla a transparência de uma face quando selecionada.



São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 significa totalmente opaco.

	0 a 100
	10

### 20.19 REDHILITEFULL\_FACE\_COLOR variável de sistema

#### 20.19.1 Cor da face

Controla a cor de uma face, quando uma entidade inteira é selecionada.

	0, 122, 255 (caixa de diálogo Configurações) #007AFF (Linha de Comando)

### 20.20 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_ALPHA variável de sistema

#### 20.20.1 Opacidade aresta

Controla a transparência de uma borda, quando selecionada.

São aceitos valores entre 0 e 100.

- 0 é totalmente transparente.
- 100 é totalmente opaco.

	0 a 100
	100



## 20.21 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_COLOR variável de sistema

### 20.21.1 Cor da aresta

Controla a cor de uma borda, quando selecionada.

	255, 128, 0 (Diálogo de Configurações) #FF8000 (Linha de Comando)

## 20.22 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW variável de sistema

### 20.22.1 Brilho

Alterna um efeito de brilho em uma borda, quando selecionada.

	Desl (0): Não mostrar brilho Liga (1): Mostrar brilho

## 20.23 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SMOOTHING variável de sistema

### 20.23.1 Suavidade da aresta

Exibe linhas suaves (com anti-alias), quando selecionado.

	Desl (0): Bordas suaves desligadas Liga (1): Bordas suaves ligadas



## 20.24 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_THICKNESS variável de sistema

### 20.24.1 Espessura da aresta

Controla a espessura de uma borda, quando selecionada, em pixels.

Valores entre 0,0 e 20,0 são aceitos.

	0.0 a 20.0
	2.0

## 20.25 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_ALPHA variável de sistema

### 20.25.1 Transparência do brilho

Controla a transparência do brilho. Consulte também a variável de sistema REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 é totalmente opaco.

	0 a 100
	75

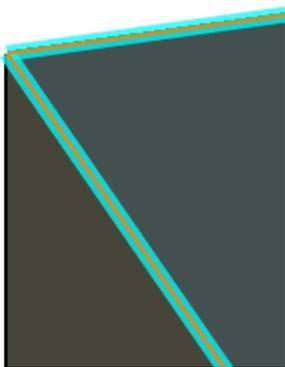
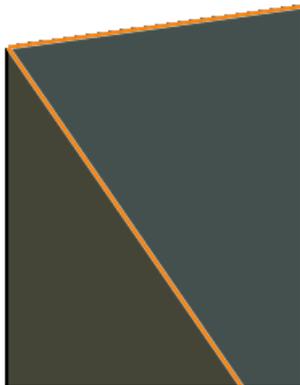
## 20.26 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_COLOR variável de sistema

### 20.26.1 Cor do brilho

Controla a cor do efeito de brilho em uma borda, quando selecionada. Consulte também a variável de sistema REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.




	Branco (caixa de diálogo Configurações) #FFFFFF (Linha de Comando)
--	---



## 20.27 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_SMOOTHING variável de sistema

### 20.27.1 Suavidade do brilho

Exibe linhas suaves (com anti-alias) para o efeito de brilho em uma borda, quando selecionada. Consulte também a variável de sistema REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

	Desl (0): Desligar linhas suaves de brilho Liga (1): Ligar linhas suaves de brilho



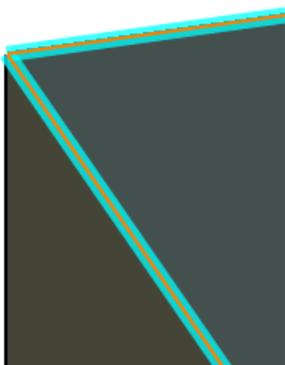
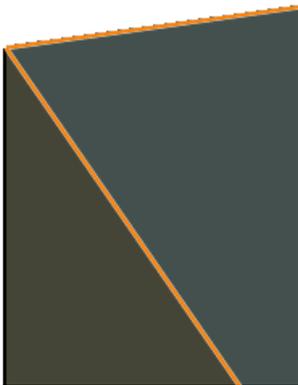
## 20.28 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_GLOW\_THICKNESS variável de sistema

### 20.28.1 Espessura do brilho

Controla a espessura do efeito de brilho em uma borda, quando selecionada, em pixels. Consulte também a variável de sistema REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW.

Valores entre 0,0 e 20,0 são aceitos.

	0.0 a 20.0
	3.0





### 20.29 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDFACE\_ALPHA variável de sistema

#### 20.29.1 Opacidade da face

Controla a transparência de uma face, quando selecionada.

São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 é totalmente opaco.

	0 a 100
	10

### 20.30 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDFACE\_COLOR variável de sistema

#### 20.30.1 Cor da face

Controla a cor de uma face, quando selecionada.

	#007AFF

### 20.31 REDHILITEPARTIAL\_UNSELECTEDEDGE\_SHOWHIDDEN variável de sistema

#### 20.31.1 Oculta arestas

Controla se bordas ocultas serão exibidas na seleção.

	Desl (0): Não mostrar bordas ocultas Liga (1): Mostrar arestas ocultas



## 20.32 REDSDKLINESMOOTHING variável de sistema

### 20.32.1 Suavização da linha

Ativa a suavização de linha para modos de renderização 3D.

**Nota:** Não tem efeito se o anti-alias estiver ligado.

	Desl (0): Suavização de linha desligada Liga (1): Suavização de linha ligada

## 20.33 REDUCELENGTHTYPE variável de sistema

### 20.33.1 Tipo de Comprimento da Redução

Define o tipo de comprimento predefinido do redutor de ajuste de fluxo.

	0
	(0): Razão da Largura do Perfil (1): Valor Absoluto

## 20.34 REDUCELENGTHVALUE variável de sistema

### 20.34.1 Valor de Comprimento da Redução

Define o valor do comprimento predefinido do redutor de ajuste de fluxo.

	0,0 a 1e6
	0.5



### 20.35 REFEDITLOCKNOTINWORKSET variável de sistema

#### 20.35.1 Bloquear EditarRef

Bloqueia entidades que não estão no RefEx, quando em modo de Edição de Referência (EDITARREF).

	Desl (0): Não bloqueia entidades que não estejam na RefEx escolhida Liga (1): Bloqueia entidades que não estão na RefEx escolhida

### 20.36 REFEDITNAME variável de sistema

#### 20.36.1 EditarRef nome (Somente-leitura)

O nome do RefEx que está sendo editada neste momento.


### 20.37 REFPATHTYPE variável de sistema

#### 20.37.1 Tipo padrão de caminho para os arquivos de referência

Controla se os arquivos de referência são anexados usando caminhos completos, relativos ou sem caminhos, quando anexados pela primeira vez.

	1
	0: Sem caminho 1: Caminho Relativo 2: Caminho Completo

**Nota:** Arquivos de referência que já estejam anexados não são afetados.



### 20.38 REGENMODE variável de sistema

#### 20.38.1 Modo de regeneração

Ativa/desativa a regeneração automática. Consulte também o comando REGENAUTO.

O BricsCAD vai regenerar a tela automaticamente quando REGENMODE está Ligado, mas em alguns casos uma regeneração forçada do desenho pode ser necessária. Isso é feito pelo comando REGEN.

	Desl (0): Desligar o comando REGENAUTO Liga (1): Ligar o comando REGENAUTO

### 20.39 REGEXPAND variável de sistema

#### 20.39.1 Caminhos do registro de tipo expandido

Controla os tipos de caminhos armazenados em um registro (absoluto ou expansível).

**Nota:** É necessário reiniciar.

	Desl (0): Não armazenar caminhos em um formato portátil usando variáveis de ambiente Liga (1): Armazenar caminhos em um formato portátil usando variáveis de ambiente

### 20.40 REMEMBERFOLDERS variável de sistema

#### 20.40.1 Lembrar pastas

O caminho de arquivo usado para as caixas de diálogo padrão para seleção de arquivo.

- Quando 0: Ao iniciar o programa clicando duas vezes no ícone de atalho, se um caminho para Iniciar estiver especificado para o ícone, esse caminho será usado como padrão para todas as caixas de diálogo padrão de seleção de arquivo.



- Quando 1: O caminho padrão em cada caixa de diálogo padrão para seleção de arquivo é o último caminho usado nessa caixa de diálogo. A pasta especificada para Iniciar para o ícone de atalho não é usada.

	0 a 1
	1
	0: Iniciar no caminho - consulte as variáveis de sistema DRAWINGPATH e BLOCKSPATH 1: Use o caminho mais recente

### 20.41 RENDERCOMPOSITIONMATERIAL variável de sistema

#### 20.41.1 Renderizar Material da Composição

Renderiza os materiais das composições e suas subcamadas.

	0-1 (Liga-Desliga)
	0
	0: Não renderizar os materiais das composições e suas subcamadas. 1: Renderizar os materiais das composições e suas subcamadas.

**Nota:** A variável de sistema RENDERCOMPOSITIONMATERIAL está disponível somente para os níveis de licença **BIM** e **Ultimate**.

### 20.42 RENDERMATERIALIZEDOWNLOAD variável de sistema

#### 20.42.1 Baixar recursos ausentes para materiais de renderização

Baixa automaticamente os recursos ausentes de materiais para renderização.

--	--



	Desl (0): Não baixar recursos ausentes para materiais de renderização On (1): Baixar recursos ausentes para materiais de renderização

### 20.43 RENDERMATERIALSPATH variável de sistema

#### 20.43.1 Caminho do diretório dos materiais de renderização

O(s) caminho de arquivo para arquivos de material de renderização criados pelo usuário.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).


### 20.44 RENDERUSINGHARDWARE variável de sistema

#### 20.44.1 Render usando hardware

Controla se o hardware é usado para renderizar. Desative-o se houver problemas causados pela placa gráfica ou pelo driver.

Uma reinicialização pode ser necessária.

	0 a 3
	1
	0: Usar somente software (+lenta) 1: Preferir hardware (mais rápido) 2: Preferir software (somente para testes) 3: Use somente hardware (somente para testes)



## 20.45 REPORTPANELMODE variável de sistema

### 20.45.1 Modo do painel de relatório

Controla a aparência do painel **Relatório**.

	0 a 2
	2
	0: Clássico - O painel Relatório tem uma aparência clássica como uma janela encaixável 1: Moderno - O painel Relatório é uma janela transparente. 2: Oculto - O painel Relatório é uma janela transparente oculta na barra de Status

## 20.46 RESTORECONNECTIONS variável de sistema

### 20.46.1 Restaurar Conexões

Restaura as conexões estruturais após os comandos.

	1
	Desl (0): Não Restaura Conexões Liga (1): Restaura Conexões

## 20.47 RESTORELOSTFOCUS variável de sistema

### 20.47.1 Restaurar o foco perdido (Linux)

Controla a recuperação do foco perdido. Dependendo do gerenciador da janela, o foco pode ser perdido quando janelas de curta duração como Quad e dicas de rolagem são usadas.




	Desl (0): Não tentar recuperar da perda de foco. Liga (1): Tentativa automática de recuperação da perda de foco.
--	---

### 20.48 RETAINEDGRAPHICS variável do sistema

#### 20.48.1 Gráficos Retidos

Alterna o uso de gráficos retidos.

Gráficos retidos podem melhorar o desempenho de certas operações (por exemplo, rotação e navegação em Pan da câmera).

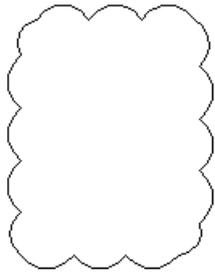
	1
	Desl (0): Não usar gráficos retidos. Liga (1): Usar gráficos retidos.

### 20.49 REVCLLOUDARCSTYLE variável de sistema

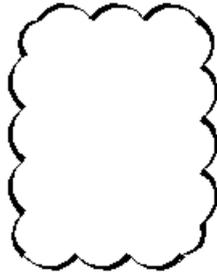
#### 20.49.1 Estilo de arco padrão em nuvens de revisão

Controla o estilo de arco predefinido, para nuvens de revisão.

	0
	0: Normal 1: Caligrafia



Normal



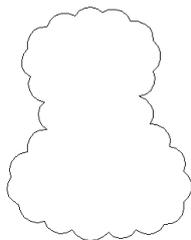
Calligraphy

## 20.50 REVCLLOUDCREATEMODE variável de sistema

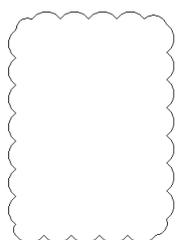
### 20.50.1 Modo de criação de nuvem de revisão

Controla o modo predefinido para criação de nuvens de revisão.

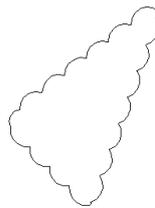
	0 a 2
	1
	0: Mão livre 1: Retangular 2: Poligonal



Freehand



Rectangular



Polygonal

## 20.51 REVCLLOUDGRIPS variável de sistema

### 20.51.1 Alças em nuvem de revisão

Usa alças personalizadas para nuvens de revisão.

--	--



	Desl (0): Exibe alças em cada segmento de arco Liga (1): Exibe apenas as alças mais relevantes

### 20.52 REVCLLOUDMAXARCLENGTH variável de sistema

#### 20.52.1 Máximo comprimento de arco em nuvens de revisão

Controla o comprimento máximo predefinido do arco, para nuvens de revisão. O comprimento máximo do arco é multiplicado pelo valor da variável DIMSCALE.

	0.375

### 20.53 REVCLLOUDMINARCLENGTH variável de sistema

#### 20.53.1 Mínimo comprimento de arco em nuvens de revisão

Controla o comprimento de arco mínimo predefinido, para nuvens de revisão. O comprimento mínimo do arco é multiplicado pelo valor da variável DIMSCALE.

	0.375

### 20.54 RHINOVERSION variável de sistema

#### 20.54.1 Rhino Export versão

A versão do formato 3DM, usada para exportar para Rhino.




	0 a 60
	0
	0: Último disponível 2: Rhino 2 3: Rhino 3 4: Rhino 4 50: Rhino 5 60: Rhino 6

### 20.55 RIBBONDOCKEDHEIGHT variável de sistema

#### 20.55.1 Altura da faixa encaixada

Controla a altura da Faixa de opções.

Valores entre 0 e 500 são aceitos. Valores inferiores ao conteúdo atual da Faixa de opções serão desconsiderados.

Um valor de 0 significa altura Automática.

**Nota:** Valores abaixo de 124 são efetivos somente sob determinadas circunstâncias.

	0 a 500
	0

### 20.56 RIBBONPANELMARGIN variável de sistema

#### 20.56.1 Margem do painel

O tamanho, em pixels, do espaço em branco nas bordas do painel da Faixa de opções.

	0 a 50
	8



## 20.57 RIBBONSETTINGSENABLED variável de sistema

### 20.57.1 Controlar configurações da interface da Faixa de opções Liga/Desl

Ativa/desativa a exibição do controle Configurações de interface na Faixa de opções.

**Nota:** Uma reinicialização pode ser necessária.

	1
	Desl (0): Não exibir o controle Configurações da Interface na Faixa de opções Liga (1): Exibir o controle Configurações da Interface na Faixa de opções

## 20.58 RIBBONSTATE variável de sistema

### 20.58.1 Estado da Faixa de opções (Somente-leitura)

Indica se a Faixa de opções está ativada.

A Faixa pode ser fechada com o Comando FECHARFAIXAOPCOES e pode ser exibido com o comando FAIXAOPCOES.

	Desl (0): Não mostrar a Faixa de opções Liga (1): Mostrar a Faixa de opções

## 20.59 ROAMABLEROOTPREFIX variável de sistema

### 20.59.1 Prefixo Raiz transportável (Somente-leitura)

O caminho da pasta raiz onde foram instalados os arquivos móveis para o usuário atual, como menus e estilos de plotagem.




## 20.60 ROLLOVEROPACITY variável de sistema

### 20.60.1 Opacidade no sobrevôo

Controla a opacidade do Quad.

São aceitos valores entre 10 e 100.

- Um valor de 10 significa transparência máxima.
- Um valor de 100 significa opacidade total.

	10 a 100
	100

## 20.61 ROLLOVERPARAMS variável de sistema

### 20.61.1 Parâmetros de rolagem

Mostrar parâmetros de bloco nas dicas de rolagem

	Desl (0): Não mostrar parâmetros do bloco Liga (1): Mostrar parâmetros do bloco

## 20.62 ROLLOVERSELECTIONSET variável de sistema

### 20.62.1 Conjunto de seleção de sobrevôo

Controla o comportamento das propriedades nas dicas de rolagem, quando entidades mistas são selecionadas. Definir o valor como **Propriedades compartilhadas por todas as entidades selecionadas** diminui o desempenho em grandes seleções.




	0 a 2
	2
	0: Sem propriedades 1: Propriedades gerais 2: Propriedades compartilhadas por todas as entidades selecionadas

### 20.63 ROLLOVERTIPS variável de sistema

#### 20.63.1 Dicas de rolagem

Alterna a exibição das propriedades da entidade no Quad, ao passar o mouse.

**Nota:** Quando a variável de sistema SELECTIONPREVIEW está Desativada, a variável de sistema ROLLOVERTIPS é ignorada, e as propriedades da entidade não são exibidas quando você passa o cursor sobre as entidades.

	Desl (0): Não mostrar propriedades ao passar o mouse Liga (1): Mostrar propriedades ao passar o mouse

### 20.64 RTDISPLAY variável de sistema

#### 20.64.1 Mostrar em tempo-real

Controla como imagens raster e entidades OLE são exibidas durante a ação de ZOOM ou PAN.

	0 a 1
	0
	0: Mostrar imagens raster e conteúdo OLE 1: Mostrar contorno apenas



## 20.65 RTISOLATESELECTION variável de sistema

### 20.65.1 Isolamento de seleção em Tempo-real

Controla se a seleção ativa é automaticamente isolada durante a rotação em Tempo-real.

	Desl (0): Desativa o isolamento automático da seleção ativa durante a rotação em Tempo-real Liga (1): Habilita o isolamento automático da seleção ativa durante a rotação em Tempo-real

## 20.66 RTROTATIONSPPEEDFACTOR variável de sistema

### 20.66.1 Fator Velocid. Rotação em Tempo-real

Controla a velocidade de rotação das ferramentas Look e Walk (comandos RTLOOK e RTWALK).

Valores entre 0,01 e 100,00 são aceitos.

	0.01 a 100.
	1

## 20.67 RUBBERBANDCOLOR variável de sistema

### 20.67.1 Cor da faixa elástica

Controla a cor da linha da faixa elástica, usada para rastreamento de encaixe temporário.

	1 a 255



	40
--	----

## 20.68 RUBBERBANDSTYLE variável de sistema

### 20.68.1 Estilo tracejado em faixa elástica

Ativa um estilo de linha tracejada para a faixa elástica, usada para rastreamento de encaixe temporário.

	Desl (0): Estilo tracejado desativado Liga (1): Estilo tracejado ativado

## 20.69 RUBBERSHEET (para OS X) variável de sistema

### 20.69.1 Touchpad em retângulo elástico

Habilite zoom/rotacionar/pan simultaneamente com movimentos de dois dedos no touchpad.

	Desl (0): Desativa a ação simultânea de dois dedos para zoom/rotacionar/pan Liga (0): Ativa a ação simultânea de dois dedos para zoom/rotacionar/pan

## 20.70 RUBBERSHEETSENSIBILITY (para OS X) variável de sistema

### 20.70.1 Sensibilidade de ativação do gesto da Folha elástica

Controla a sensibilidade dos gestos.

Valores de 0 a 10 são aceitos.




	0 a 10
	5

### 20.71 RULERDISPLAY variável de sistema

#### 20.71.1 Exibir régua

Mostra uma régua durante as operações do Manipulador.

	Desl (0): Não exibir régua Liga (1): Exibir régua

### 20.72 RULERTEXTCOLOR variável de sistema

#### 20.72.1 Cor do Texto da Régua

Controla a cor do texto da régua do Manipulador.

Aplica-se apenas se a variável de sistema RULERDISPLAY estiver ativada (1).

	#c8c8c8
	Código de cores RGB Código de cores Hexadecimais Código de cor de Índice

Um novo valor para a variável pode ser entrado na linha de Comando.

### 20.73 RUNASLEVEL variável de sistema

#### 20.73.1 Rodar como nível de licença

Executa o programa em um nível diferente (inferior) do nível licenciado. Se o nível licenciado for inferior a RUNASLEVEL, RUNASLEVEL será ignorado.



**Nota:** É necessário reiniciar.

	0 a 5
	5
	0: Lite 1: Pro 2: (Obsoleto) 3: BIM 4: Mechanical 4: Ultimate

## 20.74 RVTRFALEVELOFDETAIL variável do sistema

### 20.74.1 LOD / Nível de detalhe

Controla o nível de detalhe (LOD) para importação RVT e RFA.

	1 a 3
	3
	1: Grosso 2: Médio 3: Fino

## 20.75 RVTVALIDATEBREP variável de sistema

### 20.75.1 Validar geometria BREP

Valida a geometria BREP durante uma importação de RVT.

**Aviso:** Desabilitar isto pode importar mais geometria sem nenhuma verificação de integridade.

--	--



	1
	0: Desl (Desabilitar) 1: Liga (Habilitar)



## 21. S

### 21.1 SAFEMODE variável de sistema

#### 21.1.1 Modo Seguro (Somente-leitura)

Indica se o código executável pode ser carregado e executado na sessão atual. Começar em um ambiente limpo pode ajudar a eliminar possíveis causas de um bloqueio.

	Desl (0): Permite a execução de código executável Liga (1): Não permite que o código executável seja executado

### 21.2 SAVECHANGETOLAYOUT variável de sistema

#### 21.2.1 Salvar alterações ao layout

Salva alterações em um layout na caixa de diálogo **Print/Imprimir**.

	0 a 1
	Desl (0): Não salvar alterações no layout Liga (1): Salvar alterações no layout

### 21.3 SAVEFIDELITY variável de sistema

#### 21.3.1 Salvar fidelidade

Controla se este desenho é salvo com fidelidade visual.




	0 a 1
	Desl (0): Não salvar com fidelidade visual Liga (1): Salvar com fidelidade visual

## 21.4 SAVEFILE variável de sistema

### 21.4.1 Salve o nome do arquivo (Somente-leitura)

O atual nome do arquivo de salvamento automático.


## 21.5 SAVEFILEPATH variável de sistema

### 21.5.1 Caminho para salvar arquivo

O caminho do arquivo onde os salvamentos automáticos e os arquivos temporários estão armazenados.


## 21.6 SAVEFORMAT variável de sistema

### 21.6.1 Salvar formato

Controla o formato predefinido de salvamento.

	1 a 39
	1



	1: DWG 2018 2: DXF 2018 3: Binário DXF 2018 4: DWG 2013 5: DXF 2013 6: Binario DXF 2013 7: DWG 2010 8: DXF 2010 9: Binary DXF 2010 10: DWG 2007 11: DXF 2007 12: Binary DXF 2007 13: DWG 2004 14: DXF 2004 15: Binary DXF 2004 16: DWG 2000 17: DXF 2000 18: Binary DXF 2000 19: DWG R14 20: DXF R14 21: Binary DXF R14 22: DWG R13 23: DXF R13 24: Binary DXF R13 25: DWG R11/R12 26: DXF R11/R12 27: Binary DXF R11/R12 28: DXF R10 29: Binary DXF R10 30: DXF R9
--	--

## 21.7 SAVELAYERSNAPSHOT variável de sistema

### 21.7.1 Salvar o Instantâneo da Camada com a vista

Salva as configurações da camada atual e as utiliza para novas vistas.




### 21.8 SAVENAME variável de sistema

#### 21.8.1 Nome do desenho salvo (Somente-leitura)

O nome do arquivo e o caminho da pasta do desenho atual.


### 21.9 SAVEONDOCSWITCH variável de sistema

#### 21.9.1 Salvar ao alternar documento

Salva o desenho automaticamente quando outra aba de desenho é ativada.

	Desl (0): Não salvar o desenho quando outro é ativado Liga (1): Salvar ao trocar de documento

### 21.10 SAVEROUNDTRIP variável de sistema

#### 21.10.1 Salvar ida e volta

Permite que informações sejam salvas, em um arquivo de banco de dados, quando não suportadas no desenho.


### 21.11 SAVETIME variável de sistema

#### 21.11.1 Intervalo para tempo de salvamento

Controla o intervalo para salvamentos automáticos, em minutos.

São aceitos valores entre 0 e 20. Se for definido como zero, o salvamento automático será desativado.



	0 a 240
	20
	0: Desativar o salvamento automático 1 - 240: Salva o desenho no intervalo especificado (em minutos)

### 21.12 SCREENBOXES variável de sistema

#### 21.12.1 Caixas de menu da tela (Somente-leitura)

Contém o número de caixas exibidas no menu da tela. Se o menu da tela estiver desativado, o valor será zero.


### 21.13 SCREENMODE variável de sistema

#### 21.13.1 Modo de tela (Somente-leitura)

Armazena o estado dos gráficos/textos da exibição do programa.

	0 a 3
	0: A tela de texto é exibida 1: Area do desenho mostrada 2: Display de tela dupla está configurado

### 21.14 SCREENSIZE variável de sistema

#### 21.14.1 Tamanho da tela (Somente-leitura)

O tamanho da viewport atual, em pixels (largura x altura).




## 21.15 SCRLHIST variável de sistema

### 21.15.1 Histórico rolagem

Controla o número de linhas armazenadas no histórico da linha de Comando.

São aceitos valores entre 0 e 256.

	0 ou maior
	256

## 21.16 SDI variável de sistema

### 21.16.1 Interface de documento-único (Windows)

Controla se um desenho é aberto em uma nova instância da aplicação, ou em uma instância existente. Implementado parcialmente: a variável SDI controla o comportamento de duplo-clique para desenhos, mas ainda é possível abrir múltiplos documentos em cada instância da aplicação.

**Nota:** As configurações de SDI 2 e 3 não estão salvas. Se SDI estiver definida como 3, o programa o alterna de volta para 1 quando a aplicação que não suporta múltiplos desenhos for descarregada.

	0 a 3
	0



	0: Interface de múltiplos-desenhos 1: Interface de desenho-único 2: (Somente-leitura) A interface de múltiplos-desenhos fica desativada porque uma aplicação foi carregada e não tem suporte a múltiplos-desenhos 3: (Somente-leitura) A interface de múltiplos-desenhos fica desativada porque o usuário definiu SDI como 1 e o programa carregou uma aplicação que não suporta múltiplos-desenhos. (SDI foi definida como 1 antes que a aplicação fosse carregada)
--	---

### 21.17 SECTIONOFFSETSTEP variável de sistema

#### 21.17.1 Etapa de deslocamento do Plano de Corte

Tamanho da etapa usado para os incrementos, no deslocamento do Plano de corte.

Quando definido como um valor negativo, determina automaticamente o tamanho da etapa com base nas propriedades do Plano de corte.

	-1

### 21.18 SECTIONPLANEVISIBILITY variável de sistema

#### 21.18.1 Visibilidade do Plano de corte

Controla a visibilidade dos Planos de corte.

Quando definido como 0, os Planos de corte são exibidos como linhas. Quando definido como 1, estes são exibidos de acordo com seu tipo.

	1
	0: Mostrar Planos de corte como linhas 1: Mostrar Planos de corte de acordo com os tipos desses



## 21.19 SECTIONRESULTINTERVAL variável de sistema

### 21.19.1 Intervalo de resultado do corte

A distância entre blocos de corte gerados no Model Space.

	400,0

**Nota:**

- Se INSUNITS=polegadas (1), o valor predefinido de SECTIONRESULTINTERVAL será 400,0.
- Se INSUNITS=milímetros (4), o valor predefinido de SECTIONRESULTINTERVAL será 10000,0.
- Se INSUNITS=centímetros (5), o valor predefinido de SECTIONRESULTINTERVAL será 1000,0.
- Se INSUNITS=metros (6), o valor predefinido de SECTIONRESULTINTERVAL será 10,0.

## 21.20 SECTIONSCALE variável de sistema

### 21.20.1 Escala do corte

A escala padrão usada para gerar cortes.

Valores entre 0,000001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.02

## 21.21 SECTIONSETTINGSSEARCHPATH variável de sistema

### 21.21.1 Caminho de procura em config. de cortes

O caminho do arquivo para estilos de corte BIM, estilos de etiqueta BIM, e personalizações do desenho.

Separe os caminhos com ponto e vírgula (;).




### 21.22 SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL variável de sistema

#### 21.22.1 Template para conjunto de folhas em Imperial

O caminho de arquivo para o arquivo de Conjunto de Folhas (DST) usado como template para um novo corte. Aplica-se somente quando a variável de sistema MEASUREMENT é 0 (imperial).

O arquivo padrão é BIM-section-imperial.dst, que pode ser encontrado na pasta {SheetSetTemplatePath}.

	BIM-section-imperial.dst

**Nota:** A variável de sistema SECTIONSETTEMPLATEIMPERIAL está disponível apenas para os níveis de licença **BIM** e **Ultimate**.

### 21.23 SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC variável de sistema

#### 21.23.1 Template para conjunto de folhas em Métrico

O caminho do arquivo para o arquivo Conjunto de Folhas (dst), usado como template para um novo corte. Aplica-se apenas quando a variável de sistema MEASUREMENT é 1 (métrica).

O arquivo padrão é BIM-section-metric.dst, que pode ser encontrado na pasta {SheetSetTemplatePath}.

	BIM-section-metric.dst

**Nota:** A variável de sistema SECTIONSETTEMPLATEMETRIC está disponível apenas para os níveis de licença **BIM** e **Ultimate**.

### 21.24 SECURELOAD variável de sistema

#### 21.24.1 Política de segurança de arquivo executável (Somente-leitura)

A política de segurança usada para carregar arquivos executáveis.




	0 a 2
	0
	0: Nenhuma política de segurança 1: Avisar se o carregamento de local não confiável 2: Carregar somente de locais confiáveis

### 21.25 SELECTIONANNODISPLAY variável de sistema

#### 21.25.1 Mostrar todas as escalas anotativas na seleção

Exibe uma entidade anotada, em todas as escalas, na seleção.

	Desl (0): Desabilitar a exibição das escalas de anotação Liga (1): Habilitar a exibição das escalas de anotação

### 21.26 SELECTIONAREA variável de sistema

#### 21.26.1 Area de seleção

Controla exibição dos efeitos da seleção por área.

	Desl (0): Não mostrar efeitos da área de seleção Liga (1): Mostrar efeitos da área de seleção

### 21.27 SELECTIONAREAOPACITY variável de sistema

#### 21.27.1 Opacidade da área de seleção

Controla a transparência da área de seleção. Aplica-se apenas quando a configuração SELECTIONAREA está ativada.



São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor de zero significa totalmente transparente.
- Um valor de 100 significa totalmente opaco.

	0 a 100
	25

### 21.28 SELECTIONCYCLING variável de sistema

#### 21.28.1 Ciclo de seleção

Controla as opções de exibição associadas a objetos sobrepostos, e ao ciclo de seleção.

**Nota:** Quando a variável de sistema SELECTIONPREVIEW está Desativada, a variável de sistema SELECTIONCYCLING é ignorada, e nenhum emblema ou caixa de diálogo de seleção é exibido quando você passa o cursor sobre entidades.

	-2 a 2
	2
	-2: O ciclo de seleção desativado, mas a configuração é armazenada (valor alternado 2) -1: O ciclo de seleção desativado, mas a configuração é armazenada (valor alternado 1) 0: As opções de exibição estão desativadas 1: Um emblema é exibido quando você passa o mouse sobre objetos que se sobrepõem 2: São exibidos um emblema e a caixa de diálogo Seleção

**Nota:**

- Use o atalho de teclado **Ctrl + W** para Ativar/Desativar a configuração atual da variável de sistema SELECTIONCYCLING.



- A variável de sistema QUADHIDERELAY controla o tempo de atraso na ocultação da caixa de diálogo de seleção.

### 21.29 SELECTIONMODES variável de sistema

#### 21.29.1 Modos de seleção

Controla o que é selecionado por predefinição: entidades inteiras, subentidades ou limites.

Use a tecla TAB, ao passar o mouse, para circular entre as opções.

	0 a 15
	0
	1: Selecionar bordas 2: Selecionar faces 4: Selecionar bordas detectadas 8: Selecionar vértices

### 21.30 SELECTIONPREVIEW variável de sistema

#### 21.30.1 Mostrar prévia da seleção

Controla as regras usadas para realçar entidades quando o cursor da caixa de seleção passa o mouse sobre uma entidade.

**Nota:** Quando a variável de sistema SELECTIONPREVIEW está Desativada:

- A opção **Exibir o Quad quando o cursor passa sobre uma entidade** da variável de sistema QUADDISPLAY é ignorada, e o Quad não é exibido.
- A variável de sistema ROLLOVERTIPS é ignorada e as propriedades da entidade não são exibidas (o Quad não é exibido),
- A variável de sistema SELECTIONCYCLING é ignorada e nenhum emblema ou caixa de diálogo de seleção é exibido (o Quad não é exibido).

	0 a 3



	3
	0: Não exibir a vista prévia da seleção. 1: Quando nenhum comando está ativo 2: Quando um comando solicita a seleção de entidade

### 21.31 SELECTSIMILARMODE variável de sistema

#### 21.31.1 Igualar opções para SELECTSIMILAR

Controla quais propriedades devem corresponder ao comando SELECTSIMILAR. Para que esse comando funcione conforme pretendido, pelo menos uma propriedade deve estar ativada. Quando todas as propriedades estão desativadas, esse comando seleciona apenas a(s) entidade escolhida no prompt **Selecionar entidades**.

	0 a 255
	130
	0: Tipo de entidade 1: Cor 2: Camada 4: TipoLinha 8: Escala do tipo de linha 16: Espessura de linha 32: Estilo de plotagem 64: Estilo da entidade 128: Nome

### 21.32 SETBYLAYERMODE variável de sistema

#### 21.32.1 Definir pelo modo de camada

Controla quais propriedades de camada são aplicadas com o comando DEFPORCAMADA.




	0 a 255
	255
	0: Nenhum 1: Cor 2: Tipo de linha 4: Esp. de linha 8: Material 16: Estilo de plotagem 32: ProBloco 64: Blocos 128: Transparência

### 21.33 SHADEGE variável de sistema

#### 21.33.1 Arestas sombreadas

Controla como faces e bordas são visualizadas em vistas renderizadas.

	0 a 3
	3
	0: Faces sombreadas, arestas não destacadas 1: Faces sombreadas, arestas na cor do fundo 2: Faces não preenchidas, bordas na cor da entidade 3: Faces na cor da entidade, arestas na cor do fundo

### 21.34 SHADEDIF variável de sistema

#### 21.34.1 Difusão de sombreamento

Controla a proporção de luz reflexiva difusa para luz ambiente, como uma porcentagem de luz reflexiva difusa, quando a variável de sistema SHADEGE está definida como 0 ou 1.




	0 a 100
	70

## 21.35 SHEETNUMBERLEADINGZEROS variável de sistema

### 21.35.1 Número da folha com zeros à esquerda

Controla o número de zeros que precedem os valores de 'Número' da nova folha.

	1 a 8
	1
	1: 1 (1, 2, 3, ...) 2: 2 (01, 02, 03, ...) 3: 3 (001, 002, 003, ...) 4: 4 (0001, 0002, 0003, ...) 5: 5 (00001, 00002, 00003, ...) 6: 6 (000001, 000002, 000003, ...) 7: 7 (0000001, 0000002, 0000003, ...) 8: 8 (00000001, 00000002, 00000003, ...)

## 21.36 SHEETSETAUTOBACKUP variável de sistema

### 21.36.1 Backup automático de conjunto de folhas

Cria um arquivo de backup quando um arquivo Conjunto de Folhas (Sheet Set) é aberto.

Os arquivos de backup devem ter o mesmo nome do arquivo Conjunto de Folhas, mas com uma extensão 'ds\$'.

	Desl (0): Não criar arquivos de backup Liga (1): Criar arquivos de backup



### 21.37 SHEETSETTEMPLATEPATH variável de sistema

#### 21.37.1 Caminho do template do Conj. de Folhas

O caminho do arquivo para a pasta Sheet Set Templates.

O caminho predefinido é: `\Users\<user name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\V24x64\en_US\Templates.`


### 21.38 SHORTCUTMENU variável de sistema

#### 21.38.1 Menus de atalho

Controla o status dos menus de contexto DEFAULT, EDIT e COMMAND (clique com o botão direito do mouse).

	0 a 63
	3
	0: Desabilitar todos os menus de atalho para Padrão, Editar e Comando 1: Habilitar os menus de atalho no modo padrão 2: Habilitar menus de atalho no modo Editar 4: Habilitar menus de atalhos do modo de Comando (disponíveis sempre que um comando estiver ativo) 8: Habilitar menus de atalhos do modo de Comando apenas quando as opções de comando estiverem disponíveis na linha de Comando 16: Ativa um menu de atalho quando o botão-direito é mantido pressionado 32: Repete comando com um curto clique botão-direito, quando as entidades são selecionadas e Quad não é mostrado

### 21.39 SHORTCUTMENUMDURATION variável de sistema

#### 21.39.1 Duração do menu de atalho

Controla o atraso entre o clique do botão-direito e a aparecimento do menu de contexto (botão-direito), em milissegundos.



Valores entre 100 e 10.000 são aceitos.

	100 a 10000
	250

### 21.40 SHOWBMINSERTWARNINGDIALOG variável de sistema

#### 21.40.1 BMINSERT aviso

Controla se uma caixa de diálogo de aviso é exibida ao usar os comandos BMINSERT ou -BMINSERT.

	Desl (0): Não mostrar caixa de diálogo de aviso Liga (1): Mostrar caixa de diálogo de aviso

### 21.41 SHOWDOCTABS variável de sistema

#### 21.41.1 Visibilidade das abas

Ativa/desativa as abas, na aba de documentos.

Você pode aumentar a área de desenho ocultando as abas do documento, na interface do usuário.

	Desl (0): Não torna as abas visíveis Liga (1): Torna as abas visíveis



## 21.42 SHOWFULLPATHINTITLE variável de sistema

### 21.42.1 Exibir caminho completo no título

Exibe o caminho completo de um desenho na barra de título. Se desativado, exibe apenas o nome do arquivo.


## 21.43 SHOWIDSPROPERTIESONLY variável de sistema

### 21.43.1 Mostrar Somente Propriedades IDS

Quando um arquivo IDS-XML está sendo importado, essa configuração controla se apenas as propriedades exigidas pelo IDS devem ser mostradas no painel **Propriedades**, ou se todas as propriedades devem ser mostradas.

	Desl (0): Mostrar todas as propriedades Liga (1): Mostrar somente as propriedades exigidas pelo IDS

## 21.44 SHOWLAYERUSAGE variável de sistema

### 21.44.1 Uso da Camada

Mostra informações sobre o uso da camada no painel **Camadas**.

Na coluna **Atual**, os ícones de **Uso da Camada** indicam quando as configurações da viewport para o layout atual e a viewport de Paper Space são diferentes das configurações no Model Space:

: Camada atual, com substituições na viewport.

: Camada com substituições na viewport.

: Camada vazia, com substituições na viewport.

--	--



	Desl (0): Não exibir o Uso da Camada Liga (1): Exibir Uso da Camada

### 21.45 SHOWSCROLLBUTTONS variável de sistema

#### 21.45.1 Botões de rolagem (Mac & Linux)

Exibe os botões de rolagem esquerda e direita.

	Desl (0): Não mostrar botões de rolagem Liga (1): Mostrar botões de rolagem

### 21.46 SHOWTABCLOSEBUTTON variável de sistema

#### 21.46.1 Botão Fechar em todas as abas (Mac & Linux)

Ativa/desativa o botão fechar nas barras de abas, na aba de documentos.

	Desl (0): Não mostrar o botão de Fechar nas abas Liga (1): Mostrar o botão de Fechar nas abas

### 21.47 SHOWTABCLOSEBUTTONACTIVE variável de sistema

#### 21.47.1 Botão Fechar na aba ativa (Mac & Linux)

Ativa/desativa o botão Fechar somente na aba ativa, na aba de documentos.



	Desl (0): Não exibir o botão de fechar somente na aba ativa Liga (1): Exibir o botão de fechar, somente na aba ativa

### 21.48 SHOWTABCLOSEBUTTONALL variável de sistema

#### 21.48.1 Botão Fechar em todas as abas (Mac & Linux)

Ativa/desativa o botão Fechar em todas as abas, na aba documentos.

	Desl (0): Não mostrar o botão de Fechar em todas as abas Liga (1): Mostrar o botão de Fechar em todas as abas

### 21.49 SHOWWINDOWLISTBUTTON variável de sistema

#### 21.49.1 Mostrar botão da lista de janelas (Mac & Linux)

Mostra uma lista suspensa de janelas.

	Desl (0): Não mostrar o botão da lista de janelas Liga (1): Mostrar o botão da lista de janelas

### 21.50 SHPNAME variável de sistema

#### 21.50.1 Nome da shape

O nome predefinido da forma, de acordo com as convenções de nomenclatura.



'.' significa nenhuma predefinição.

**Nota:** Shapes são uma versão inicial de blocos que eram eficientes, mas difíceis de codificar. Shapes raramente são usadas nos dias de hoje.


### 21.51 SIGWARN variável de sistema

#### 21.51.1 Aviso de assinatura

Controla o comportamento da caixa de diálogo Assinatura, quando um desenho com uma assinatura é aberto.

	Desl (0): Exibido somente se o desenho tiver uma assinatura inválida Liga (1): Exibido se um desenho tiver uma assinatura

### 21.52 SINGLETONMODE variável de sistema

#### 21.52.1 Modo Singleton

Altere para controlar se uma ou mais instâncias do podem ser executadas simultaneamente.

- Quando definido como Desl (Off), você pode iniciar duas ou mais cópias do ao mesmo tempo.
- Quando definida como Ligada, somente uma instância isolada de é executada se o nome do Perfil e o nome da área de trabalho atual forem os mesmos, e a instância em segundo plano for responsiva, sem nenhum comando ou caixa de diálogo modal ativo.

	Desl (0): Modo Singleton desativado Liga (1): Modo Singleton ligado



## 21.53 SITELOCATIONVISIBILITY variável de sistema

### 21.53.1 Visibilidade do marcador de Local do Site

Controla a visibilidade do marcador de Local do Site.

	1
	Desl (0): Não exibe o marcador de Local do Site no desenho Liga (1): Exibe o marcador de Local do Site no desenho

## 21.54 SKETCHFEATURECOPYMODE variável de sistema

### 21.54.1 Modo de cópia do recurso Esboço

Controla como os recursos do esboço serão copiados.

Se Ativada, as cópias dos recursos do esboço serão independentes de sua origem (novos blocos dos esboços/caminhos/curvas-guia/etc. serão criados).

	0 a 1
	1
	0: Cópias de recursos de esboço compartilham seus esboços (caminhos, curvas-guia etc.) com sua origem. 1: As cópias dos recursos do esboço têm novos esboços (caminhos, curvas-guia etc.). As cópias não têm um link para a origem.

## 21.55 SKETCHINC variável de sistema

### 21.55.1 Incremento de croqui

O comprimento dos segmentos criados com o comando CROQUI, na(s) unidade do desenho.

--	--



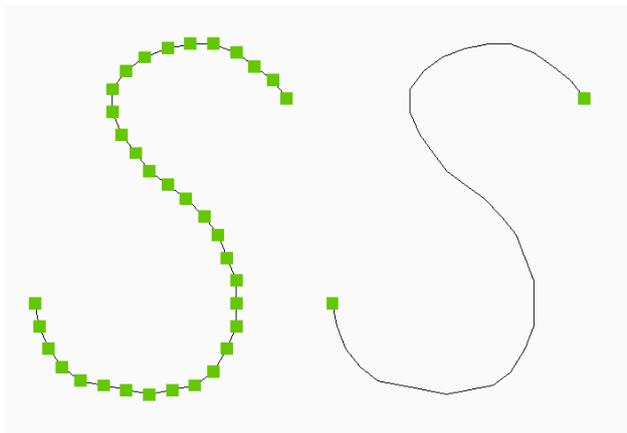
	1.0

## 21.56 SKPOLY variável de sistema

### 21.56.1 Polilinha croqui

Controla o tipo de entidade criado com o comando CROQUI.

	0
	Desl (0): Gerar linhas Liga (1): Gerar polilinhas



## 21.57 SKYSTATUS variável de sistema

### 21.57.1 Status do céu

Controla se a iluminação do céu é computada no tempo de renderização (ainda não suportado).

	0 a 2



	0
	0: Nenhum céu 1: Plano de fundo do céu 2: Plano de fundo do céu e iluminação

### 21.58 SLICETHICKNESSSTEP variável de sistema

#### 21.58.1 Etapa de espessura da fatia do plano de Corte

Tamanho da etapa usado para incrementos da espessura da fatia do Plano de corte.

Quando definido como um valor negativo, o determina automaticamente o tamanho da etapa, com base nas propriedades do Plano de corte.

	-1

### 21.59 SMASSEMBLYEXPORTMODE variável de sistema

#### 21.59.1 SmAssemblyExport modo

Controla como os dados são exportados pelo comando SMASSEMBLYEXPORT.

	0: Não alterar componentes externos 1: Mantém recursos reconhecidos em peças sheet metal/pobres em sheet metal

### 21.60 SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE variável de sistema

#### 21.60.1 Tipo de caminho do arquivo de relatório

Controla se os caminhos de arquivo, absolutos ou relativos, são usados nos relatórios gerados pelo comando SMASSEMBLYEXPORT.

--	--



	0 a 1
	0
	0: Caminhos relativos 1: Caminhos absolutos

### 21.61 SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS variável de sistema

#### 21.61.1 Tipos de sólidos nos relatórios

Controla os tipos de sólidos presentes nos relatórios de comando para o comando SMASSEMBLYEXPORT. Sólidos de Sheet Metal, e Sheet Metal pobre, estão sempre presentes nos relatórios.

	0 a 15
	1
	1: Sólidos não-sheet metal 2: Componentes sólidos de peças padrão 4: Reconhece sólidos lineares extrudados ocos, e trata-os como Não-Sheet Metal 8: Reconhece sólidos lineares extrudados em tubos circulares, e trata-os como Não-Sheet Metal

### 21.62 SMATTRIBUTESLAYERCOLOR variável de sistema

#### 21.62.1 Cor da camada dos atributos

Controla a cor da camada 'Attributes' (atributos), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255



	7
--	---

## 21.63 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT variável de sistema

### 21.63.1 Altura do texto

Controla a altura do texto da camada 'Attributes', criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	0.01

## 21.64 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE variável de sistema

### 21.64.1 Tipo da altura do texto

Controla o tipo de altura do texto para a camada 'Attributes' (atributos), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	0 a 1
	0
	0: proporção da caixa delimitadora 1: Valor absoluto

## 21.65 SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR variável de sistema

### 21.65.1 Cor da camada para texto de anotações de dobra

Controla a cor da camada 'Bend Annotations' (anotações de dobra), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.




	1 a 255
	5

## 21.66 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT variável de sistema

### 21.66.1 Altura do texto

Controla a altura do texto da camada 'Bend Annotations' (anotações de dobra), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	0.01

## 21.67 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE variável de sistema

### 21.67.1 Tipo da altura do texto

Controla o tipo de altura do texto para a camada 'Bend Annotations' (anotações de dobra), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	0 a 1
	0
	0: proporção da caixa delimitadora 1: Valor absoluto

## 21.68 SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR variável de sistema

### 21.68.1 Cor da camada para linhas de dobra para baixo

Controla a cor da camada 'Bends Down' (dobrar para baixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

--	--



	1 a 255
	1

## 21.69 SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE variável de sistema

### 21.69.1 Tipo de linha na camada das linhas de dobra para baixo

Controla o tipo de linha da camada 'Bends Down' (dobras para baixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	CONTINUO

## 21.70 SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

### 21.70.1 Espessura de linha da camada dobra-para-baixo

Controla a espessura de linha da camada 'Bends Down' (dobras abaixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

Valores entre -3 e 211 são aceitos.

- -1=PorCamada
- -2=PorBloco
- -3=Predefinido

	-3 a 211
	-3



## 21.71 SMBENDLINESUPLAYERCOLOR variável de sistema

### 21.71.1 Cor da camada para 'linhas de dobra para cima'

Controla a cor da linha da camada 'Bends Up' (dobrar acima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	1

## 21.72 SMBENDLINESUPLAYERLINETYPE variável de sistema

### 21.72.1 Tipo de linha das linhas na camada de dobra para cima

Controla o tipo de linha da camada 'Bends Up', criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	CONTINUO

## 21.73 SMBENDLINESUPLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

### 21.73.1 Espessura de linha da camada dobra-para-cima

Controla a espessura de linha da camada 'Bends Up' (dobrar para cima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

Valores entre -3 e 211 são aceitos.

- -1=PorCamada
- -2=PorBloco
- -3=Predefinido

	-3 a 211



	-3
--	----

## 21.74 SMBEVELFEATURECOLOR variável de sistema

### 21.74.1 Cor da camada de recursos de bisel

Controla a cor da camada 'Bevel Features' (Recursos de Bisel), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	6

## 21.75 SMCOLORBEND variável de sistema

### 21.75.1 Cor do recurso de dobra

Controla a cor de exibição das dobras de Sheet Metal.

	#FFDC50

## 21.76 SMCOLORBENDRELIEF variável de sistema

### 21.76.1 Cor do recurso alívio de dobra

Controla a cor de exibição dos alívios de Sheet Metal.

	#64D296



## 21.77 SMCOLORBEVEL variável de sistema

### 21.77.1 Cor do recurso de bisel

Controla a cor de exibição dos biséis de Sheet Metal.

	#C0CE93

## 21.78 SMCOLORCORNERRELIEF variável de sistema

### 21.78.1 Cor do recurso de alívio de canto

Controla a cor de exibição dos alívios de canto de Sheet Metal.

	#64D296

## 21.79 SMCOLORFLANGE variável de sistema

### 21.79.1 Cor dos recursos da flange

Controla a cor de exibição das flanges de Sheet Metal.

	#90A4AE

## 21.80 SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE variável de sistema

### 21.80.1 Cor do lado de referência da flange

Controla a cor de exibição das faces de Sheet Metal no lado da referência de uma flange.

--	--



	#68A4AE

## 21.81 SMCOLORFORM variável de sistema

### 21.81.1 Cor dos recursos de forma

Controla a cor de exibição dos recursos de forma de Sheet Metal.

	#8791E1

## 21.82 SMCOLORHEM variável de sistema

### 21.82.1 Cor do recurso de Bainha

Controla a cor de exibição das bainhas de Sheet Metal.

	#FCAED6

## 21.83 SMCOLORJOG variável de sistema

### 21.83.1 Cor do recurso de jog

Controla a cor de exibição dos desvios (jogs) em Sheet Metal.

	#CC7722



## 21.84 SMCOLORJUNCTION variável de sistema

### 21.84.1 Cor do recurso de junção

Controla a cor de exibição das junções de Sheet Metal.

	#FF6E40

## 21.85 SMCOLORLOFTEDBEND variável de sistema

### 21.85.1 Cor do recurso de dobra em loft

Controla a cor de exibição das dobras em loft de Sheet Metal.

	#A0DCFA

## 21.86 SMCOLORMITER variável de sistema

### 21.86.1 Cor da meia-esquadria (miter)

Controla a cor de exibição de mitras de Sheet Metal.

	#AF46D8

## 21.87 SMCOLORROLLEDEGE variável de sistema

### 21.87.1 Cor do recurso de borda rolada

Controla a cor de exibição das bordas roladas de Sheet Metal.

--	--



	#8791E1

## 21.88 SMCOLORTAB variável de sistema

### 21.88.1 Cor do recurso de aba

Controla a cor de exibição das abas de Sheet Metal.

	#FDA542

## 21.89 SMCOLORWRONGBEND variável de sistema

### 21.89.1 Cor do recurso de dobra errada

Controla a cor de exibição das dobras erradas em Sheet Metal.

	#FF3300

## 21.90 SMCOLORWRONGFLANGE variável de sistema

### 21.90.1 Cor do recurso de flange errada

Controla a cor de exibição das flanges incorretas em Sheet Metal.

	#A82000



### 21.91 SMCONTOURSLAYERCOLOR variável de sistema

#### 21.91.1 Cor da camada de contorno

Controla a cor da camada '2D dxf', contém geometria desdobrada criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	7

### 21.92 SMCONTOURSLAYERLINETYPE variável de sistema

#### 21.92.1 Tipo de linha na camada de contorno

Controla o tipo de linha da camada 'Contour', criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	CONTINUO

### 21.93 SMCONTOURSLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

#### 21.93.1 Espessura de linha na camada do contorno

Controla a espessura de linha da camada 'Contour', criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

Valores entre -3 e 211 são aceitos.

- -1=PorCamada
- -2=PorBloco
- -3=Predefinido

	-3 a 211



	30
--	----

### 21.94 SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE variável de sistema

#### 21.94.1 Ângulo máximo do bisel

Controla o ângulo máximo do bisel durante o comando SMCONVERT.

Valores entre 0,0 e 90,0 são aceitos.

	0 a 90
	80

### 21.95 SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER variável de sistema

#### 21.95.1 Profundidade máxima de extrusões em uma borda de flanges, a unidade é de 1 flange de espessura.

Controla a profundidade máxima de extrusão durante o comando SMCONVERT.

Valores entre 0,0 e 1,0 são aceitos.

	0.0 a 1.0
	0.5

### 21.96 SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE variável de sistema

#### 21.96.1 Ângulo mínimo do bisel

Controla o ângulo mínimo de um bisel durante o comando SMCONVERT.

Valores entre 0,0 e 90,0 são aceitos.




	0 a 90
	10

### 21.97 SMCONVERTPREFERFORMFEATURES variável de sistema

#### 21.97.1 Preferir Recursos de Forma a flanges e dobras

Controla como os recursos são reconhecidos em faces de sólido, para o comando SMCONVERT, recursos de forma simples ou dobras e flanges.

	0: Desligado 1: Ligado

### 21.98 SMCONVERTPREFERHEMFEATURES variável de sistema

#### 21.98.1 Prefere recursos de bainha em vez de flanges e dobras

Controla como os recursos são reconhecidos em faces de sólido, para o comando SMCONVERT, recursos de bainha simples ou dobras e flanges.

	0: Desligado 1: Ligado

### 21.99 SMCONVERTPREFERJOGFEATURES variável de sistema

#### 21.99.1 Prefere recursos de desvio a flanges e dobras

Controla como os recursos são reconhecidos em faces de sólido, durante o comando SMCONVERT, recursos de desvio únicos ou dobras e flanges.




## 21.100 SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES variável de sistema

### 21.100.1 Prefere recursos de dobra zero a dobras erradas

Controla como os recursos são reconhecidos em faces de sólido, durante o comando SMCONVERT, recursos de dobra zero ou recursos de dobra errados.

	0: Desligado 1: Ligado

## 21.101 SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS variável de sistema

### 21.101.1 Reconhecer recursos de bisel

Reconhece recursos de bisel durante o comando SMCONVERT.


## 21.102 SMCONVERTRECOGNIZEHOLES variável de sistema

### 21.102.1 Reconhece furos

Reconhece furos em flanges como recursos durante o comando SMCONVERT.




	0: Desligado 1: Ligado

### 21.103 SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES variável de sistema

#### 21.103.1 Reconhecer curvas de controle de quebra-rugas

Reconhece curvas de controle 2D para recursos de quebra-rugas, durante o comando SMCONVERT.

	0: Desligado 1: Ligado

### 21.104 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE variável de sistema

#### 21.104.1 Tipo de desvio da espessura de recurso errado

Controla se o valor do desvio é tratado como uma proporção da espessura do modelo, ou como um valor absoluto. Consulte o comando SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE.

	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.105 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE variável de sistema

#### 21.105.1 Valor de desvio da espessura de um recurso errado

Define o desvio permitido entre a espessura do modelo e a espessura de um determinado recurso incorreto.



Valores entre 0 e 1.000.000 são aceitos.

	0 a 1e6
	0.2

## 21.106 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE variável de sistema

### 21.106.1 Tipo de extensão de linha de dobra

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

O valor será usado para inicializar as configurações de Sheet Metal no documento.

	0
	1: Proporção da espessura 2: Valor absoluto

## 21.107 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE variável de sistema

### 21.107.1 Valor da extensão da linha de dobra

Controla as linhas de dobra de Sheet Metal.

Valores entre -1.000.000 e 1.000.000,0 são aceitos.

- Valor positivo = Estica além de um contorno
- Valor negativo = Não atinge este
- Zero = Apenas toca no limite

	-1000000 a 1000000



	0.25
--	------

### 21.108 SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE variável de sistema

#### 21.108.1 Tipo de raio da dobra

Controla o raio de dobra predefinido de Sheet Metal.

**Valor absoluto** alterna a proporção de Espessura. **Substituir o raio da dobra em SMCONVERT** controla se o raio da dobra é obtido de SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE, ou do modelo.

	0 a 3
	2
	1: Valor absoluto 2: Substituir raio de dobra em SMCONVERT

### 21.109 SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE variável de sistema

#### 21.109.1 Valor do raio da dobra

Controla o raio de dobra predefinido de Sheet Metal, em unidades do desenho. Consulte também a variável de sistema SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000 são aceitos.

	1

### 21.110 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE variável de sistema

#### 21.110.1 Tipo de alívio de dobra

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.



	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.111 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE variável de sistema

### 21.111.1 Valor da largura do alívio de dobra

Controla o valor predefinido para uma largura do alívio de dobra de Sheet Metal.

Valores entre 0,0 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.5

## 21.112 SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE variável de sistema

### 21.112.1 Modo de desdobramento do bisel

Controla a aparência dos biséis em uma peça desdobrada.

	2
	0: Manter 1: Remover 2: Anotar



## 21.113 SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE variável de sistema

### 21.113.1 Valor do diâmetro do alívio de canto

Controla o diâmetro predefinido para um alívio de canto de Sheet Metal.

Valores entre -1,0 e 1.000.000,0 são aceitos. Defina como -1,0 para a determinação automática para o mínimo viável para um dado alívio de canto.

	-1.0

## 21.114 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE variável de sistema

### 21.114.1 Tipo da extensão de Meia-esquadria (miter)

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE é uma proporção para a espessura ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.115 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE variável de sistema

### 21.115.1 Valor de extensão de Miter

Controla o valor predefinido para uma extensão de mitra (meia-esquadria) de Sheet Metal.

Valores entre 0,0 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.1



## 21.116 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE variável de sistema

### 21.116.1 Tipo de lacuna meia-esquadria

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.117 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE variável de sistema

### 21.117.1 Valor da lacuna na meia-esquadria (miter)

Controla o valor predefinido para o tamanho da folga da mitra de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.1

## 21.118 SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE variável de sistema

### 21.118.1 Modo de desdobramento dos Recursos de Forma

Controla a aparência dos Recurso de Forma em uma peça desdobrada.

	4



	0: Manter 1: Remover 2: Projeto 3: Contorno 4: Símbolo 5: Projetar sem marca de centro 6: Contorno sem marca de centro
--	--

## 21.119 SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE variável do sistema

### 21.119.1 Tipo de profundidade gusset

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE é uma razão para a espessura ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.120 SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE variável do sistema

### 21.120.1 Valor da altura gusset

Controla a altura predefinida da cantoneira gusset de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	8



## 21.121 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE variável do sistema

### 21.121.1 Tipo de raio de concordância gusset

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.122 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE variável do sistema

### 21.122.1 Valor do raio de concordância gusset

Controla o raio predefinido da chapa gusset de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	1

## 21.123 SMDEFAULTGUSSETTYPE variável do sistema

### 21.123.1 Tipo de gusset

Alterna entre um tipo de cantoneira gusset de Sheet Metal, entre redonda e plana.

	1 a 2
	1



	1: Redondo 2: Plano
--	------------------------

### 21.124 SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE variável do sistema

#### 21.124.1 Tipo de largura gusset

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE é uma proporção para a espessura ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.125 SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE variável do sistema

#### 21.125.1 Valor da largura gusset

Controla a largura predefinida da chapa gusset de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	6

### 21.126 SMDEFAULTHEMGAPTYPE variável de sistema

#### 21.126.1 Tipo de folga em Bainha Aberta

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTHEMGAPVALUE é uma razão para a espessura, ou um valor absoluto.



	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.127 SMDEFAULTHEMGAPVALUE variável de sistema

#### 21.127.1 Valor da folga na Bainha Aberta (adicional à espessura)

Controla o tamanho predefinido da folga da bainha aberta de Sheet Metal.

Valores entre 0,001 e 100,0 são aceitos.

	0.1

### 21.128 SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDEDUCTION variável de sistema

#### 21.128.1 Valor de dedução da dobra relativa à bainha

Define um valor de dedução de dobra, relativo à espessura, usado para desdobramento de bainha fechada.

São aceitos valores entre 0,0 (aumento da bainha) e 10,0 (encurtamento da zona de dobra em um valor igual a 8 vezes a espessura).

	0 a 10
	2.4



## 21.129 SMDEFAULTJOGANGLEVALUE variável de sistema

### 21.129.1 Valor do ângulo do Desvio

Controla o ângulo predefinido de desvio (jog) em Sheet Metal.

Valores entre 0,0 e 180,0 são aceitos.

	0 a 180
	45
	0: proporção da caixa delimitadora 1: Valor absoluto

## 21.130 SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE variável de sistema

### 21.130.1 Tipo de altura do Desvio

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE é uma razão para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.131 SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE variável de sistema

### 21.131.1 Valor da altura do desvio

Controla a altura predefinida do desvio em Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

--	--



	0,0001 a 1.000.000,0
	1,001

### 21.132 SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE variável de sistema

#### 21.132.1 Tipo de raio do Desvio

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE é uma razão para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.133 SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE variável de sistema

#### 21.133.1 Valor do raio do desvio

Controla o raio predefinido de desvio em Sheet Metal.

Valores entre 1,0 e 1.000.000,0 são aceitos.

	1,0 a 1.000.000,0
	1.0



## 21.134 SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF variável de sistema

### 21.134.1 Alinhamento da junção para o alívio

Força as faces de junção de Sheet Metal a se alinharem às faces de alívio adjacentes.

	0 a 1
	0
	0: Desabilitado 1: Ativado

## 21.135 SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE variável de sistema

### 21.135.1 Tipo de lacuna na junção

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE é uma razão para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.136 SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE variável de sistema

### 21.136.1 Valor da lacuna da junção

Controla a condição predefinida em Sheet Metal para o tamanho da folga da junção aberta.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

--	--



	0.001

### 21.137 SMDEFAULTKFACTOR variável de sistema

#### 21.137.1 Valor Fator-K

Define a proporção de localização da superfície neutra (a superfície não esticada ou espremida quando a folha é dobrada) para a espessura do material.

Valores entre 0,00000 (raio da dobra interna) e 1,00000 (raio da dobra externa) são aceitos.

	0 a 1
	0.27324

### 21.138 SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES variável de sistema

#### 21.138.1 Subdivisões da dobra em loft

Controla o valor predefinido para subdivisões de dobra em loft de Sheet Metal.

	10

### 21.139 SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE variável de sistema

#### 21.139.1 Tipo de extensão do alívio

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.




	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.140 SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE variável de sistema

#### 21.140.1 Valor da extensão do alívio

Controla o valor predefinido para uma extensão de alívio de Sheet Metal.

Valores entre 0,0 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.1

### 21.141 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE variável de sistema

#### 21.141.1 Tipo de raio da concordância do quebra-rugas

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0
	0: Razão do raio do perfil 1: Valor absoluto

### 21.142 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE variável de sistema

#### 21.142.1 Valor do raio de concordância do quebra-rugas

Controla o raio predefinido para um filete de quebra-rugas de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.



	5

## 21.143 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE variável de sistema

### 21.143.1 Tipo de raio do perfil do quebra-rugas

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE é uma proporção para a espessura ou um valor absoluto.

	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.144 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE variável de sistema

### 21.144.1 Valor do raio do perfil do quebra-rugas

Controla o raio predefinido para um perfil de quebra-rugas de Sheet Metal.

Valores entre -1,0 e 1.000.000,0 são aceitos.

	2

## 21.145 SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE variável de sistema

### 21.145.1 Tipo de raio redondo do quebra-rugas

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE é uma razão para a espessura, ou um valor absoluto.

--	--



	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.146 SMDEFAULTTRIBROUNDRAIUSVALUE variável de sistema

#### 21.146.1 Valor do raio redondo do quebra-rugas

Controla o raio predefinido para um quebra-rugas de Sheet Metal, redondo.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	1

### 21.147 SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO variável de sistema

#### 21.147.1 Proporção limite do raio de dobra afiada

Controla o limite predefinido do raio de dobra afiada de Sheet Metal, como uma proporção da espessura.

Valores entre 0,0 e 1.000.000,0 são aceitos

	5

### 21.148 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE variável de sistema

#### 21.148.1 Tipo de distância do chanfro da aba

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.




	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.149 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE variável de sistema

#### 21.149.1 Valor da distância do chanfro da aba

Controla a distância predefinida do chanfro das abas de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.1

### 21.150 SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE variável de sistema

#### 21.150.1 Tipo de folga da aba

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

### 21.151 SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE variável de sistema

#### 21.151.1 Valor de folga da aba

Controla a folga predefinida das abas de Sheet Metal.



Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.1

## 21.152 SMDEFAULTTABDISTANCETYPE variável de sistema

### 21.152.1 Tipo de distância da aba

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.153 SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE variável de sistema

### 21.153.1 Valor da distância da aba

Controla a distância predefinida das abas de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	20

## 21.154 SMDEFAULTTABEDGETYPE variável de sistema

### 21.154.1 Tipo de borda da aba

Controla se as abas de Sheet Metal têm bordas afiadas, arredondadas ou chanfradas.



	0 a 2
	0
	0: Bordas afiadas 1: Bordas concordantes 2: Bordas em chanfro

## 21.155 SMDEFAULTTABFILLETRADIUSTYPE variável de sistema

### 21.155.1 Tipo raio concordância da aba

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.156 SMDEFAULTTABFILLETRADIUSVALUE variável de sistema

### 21.156.1 Valor do raio concordância da aba

Controla o raio predefinido para a concordância nas abas de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	0.1



## 21.157 SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE variável de sistema

### 21.157.1 Tipo de altura da aba

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE é uma razão para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1
	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.158 SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE variável de sistema

### 21.158.1 Valor da altura da aba

Controla a altura predefinida das ranhuras de aba de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	1

## 21.159 SMDEFAULTTABLENGTHTYPE variável de sistema

### 21.159.1 Tipo de comprimento da aba

Controla se a variável de sistema SMDEFAULTTABLENGTHTYPE é uma proporção para a espessura, ou um valor absoluto.

	0 a 1



	0
	0: Proporção da espessura 1: Valor absoluto

## 21.160 SMDEFAULTTABLENGTHVALUE variável de sistema

### 21.160.1 Valor do comprimento da aba

Controla o comprimento predefinido das abas de Sheet Metal.

Valores entre 0,0001 e 1.000.000,0 são aceitos.

	4

## 21.161 SMDEFAULTTABSLOTNUMBER variável de sistema

### 21.161.1 Número de ranhuras na aba

Controla o número predefinido de ranhuras de aba de Sheet Metal.

	2

## 21.162 SMDEFAULTTHICKNESS variável de sistema

### 21.162.1 Valor da espessura

Controla a espessura predefinida de Sheet Metal, em unidades de desenho.

	2.0 para INSUNITS=4 0.07874 para INSUNITS=1



### 21.163 SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY variável de sistema

#### 21.163.1 Precisão da aproximação

Controla o desvio absoluto entre a geometria de borda suave da peça 3D e sua representação .osm com linhas e arcos, durante o comando SMEXPORTOSM, em unidades do desenho. Quanto menor o valor, melhor a precisão.

	0,01 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=4 0,000393701 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=1

### 21.164 SMEXPORTOSMMINIMALEDGELENGTH variável de sistema

#### 21.164.1 Comprimento mínimo da borda

Controla o comprimento mínimo da borda para o comando SMEXPORTOSM, em unidades do desenho.

	0,05 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=4 0,001968505 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=1

### 21.165 SMFORMFEATURESDOWNCOLOR variável de sistema

#### 21.165.1 Cor da camada para os 'recursos de forma para baixo'

Controla a cor da camada 'Form Features Down' (recurso de forma para baixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	6



## 21.166 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE variável de sistema

### 21.166.1 Tipo de linha da camada para os recursos de forma para baixo

Controla o tipo de linha da camada 'Form Features Down' (recursos de forma para baixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	CONTINUO

## 21.167 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

### 21.167.1 Espessura de linha na camada dos recursos de forma para baixo

Controla a espessura de linha da camada 'Form Features Down' (recurso de forma para baixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

Valores entre -3 e 211 são aceitos.

- -1=PorCamada
- -2=PorBloco
- -3=Predefinido

	-3 a 211
	-3

## 21.168 SMFORMFEATURESUPCOLOR variável de sistema

### 21.168.1 Cor da camada para os recursos de forma para cima

Controla a cor da camada 'Form Features Up' (recurso de forma para cima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.




	1 a 255
	6

## 21.169 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE variável de sistema

### 21.169.1 Tipo de linha da camada para os Recursos de Forma para cima

Controla o tipo de linha da camada 'Form Features Up' (recursos de forma acima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	CONTINUO

## 21.170 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

### 21.170.1 Espessura de linha da camada dos recursos de forma para cima

Controla a espessura de linha da camada 'Form Features Up' (recurso de forma para cima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

Valores entre -3 e 211 são aceitos.

- -1=PorCamada
- -2=PorBloco
- -3=Predefinido

	-3 a 211
	-3

## 21.171 SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP variável de sistema

### 21.171.1 Valor da folga em Bainha Fechada, Lágrima, e Redonda

Controla o raio da dobra de uma bainha Fechada e a folga entre a Flange de base e uma bainha em forma de Lágrima ou Arredondada, para o comando SMHEM.



	0.02

## 21.172 SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT variável de sistema

### 21.172.1 Corrigir faces de junção coincidentes

Controla como as junções com faces coincidentes são reconhecidas e convertidas para junções regulares, durante o comando SMJUNCTIONCREATE.


## 21.173 SMOOTHMESHCONVERT variável de sistema

### 21.173.1 Modo de conversão de Malha

Controla o modo de conversão de malhas em sólidos 3D ou superfícies, com os comandos CONVERTERPARASOLIDO ou CONVERTERPARASUPERFICIE.

	1 a 3
	2
	1: O resultado da conversão é suave e não otimizado 2: O resultado da conversão é facetado e otimizado 3: O resultado da conversão é facetado e não otimizado



## 21.174 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR variável de sistema

### 21.174.1 Cor da camada para as anotações globais de dimensões

Controla a cor da camada 'Overall Dimensions' (dimensões gerais), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	3

## 21.175 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE variável de sistema

### 21.175.1 Tipo de linha da camada de anotação geral

Controla o tipo de linha da camada 'Overall Dimensions' (dimensões gerais), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	CONTINUO

## 21.176 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

### 21.176.1 Espessura de linha da camada de anotação global

Controla a espessura de linha da camada 'Overall Dimensions' (dimensões gerais), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

Valores entre -3 e 211 são aceitos.

- -1=PorCamada
- -2=PorBloco
- -3=Predefinido




	-3 a 211
	-3

### 21.177 SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION variável de sistema

#### 21.177.1 Parametrização de furo

Controla como os furos retos são convertidos, durante o comando SMPARAMETRIZE.

Se **Converter furos para matriz** estiver Ativo, os furos nas flanges serão convertidos em matrizes paramétricas, retangulares. Se **Parametrizar furos** estiver Ativo, os furos, ainda não incluídos nas matrizes, serão restritos (parametrizados).

	0 a 3
	3
	0: Não parametrizar furos 1: Parametrizar furos 2: Converter furos em matriz

### 21.178 SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE variável de sistema

#### 21.178.1 Mesclar dobras em loft

Mescla as dobras com loft que se tocam em uma dobra única em loft, durante o comando SMREPAIR.


### 21.179 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERCOLOR variável de sistema

#### 21.179.1 Cor da camada de texto das anotações da borda rolada

Controla a cor da camada 'Rolled Edge Annotations' (anotações de borda rolada), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.



	1 a 255
	5

## 21.180 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT variável de sistema

### 21.180.1 Altura do texto

Controla a altura do texto da camada 'Rolled Edge Annotations' (anotações de borda rolada), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	0 ou maior
	0.01

## 21.181 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE variável de sistema

### 21.181.1 Tipo da altura do texto

Controla o tipo de altura do texto para a camada 'Rolled Edge Annotations' (anotações de borda rolada), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	0 a 1
	0
	0: proporção da caixa delimitadora 1: Valor absoluto



## 21.182 SMROLLEDEDEGLINESDOWNLAYERCOLOR variável de sistema

### 21.182.1 Cor da camada de linhas de borda rolada para baixo

Controla a cor da camada 'Rolled Edge Down' (borda rolada abaixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	1

## 21.183 SMROLLEDEDEGLINESDOWNLAYERLINETYPE variável de sistema

### 21.183.1 Tipo de linha da camada de linhas de borda rolada para baixo

Controla o tipo de linha da camada 'Rolled Edge Down' (borda rolada abaixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	Contínuo

## 21.184 SMROLLEDEDEGLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

### 21.184.1 Espessura de linha da camada da borda rolada para baixo

Controla a espessura de linha da camada 'Rolled Edge Down' (borda rolada abaixo), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	-3 a 211
	-3



### 21.185 SMROLLEDEDEGLINESUPLAYERCOLOR variável de sistema

#### 21.185.1 Cor da camada das linhas de borda rolada para cima

Controla a cor da camada 'Rolled Edge Up' (borda rolada acima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	1 a 255
	1

### 21.186 SMROLLEDEDEGLINESUPLAYERLINETYPE variável de sistema

#### 21.186.1 Tipo de linha da camada das linhas de borda rolada para cima

Controla o tipo de linha da camada 'Rolled Edge Up' (borda rolada acima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	Contínuo

### 21.187 SMROLLEDEDEGLINESUPLAYERLINEWEIGHT variável de sistema

#### 21.187.1 Espessura de linha da camada de borda rolada para cima

Controla a espessura de linha da camada 'Rolled Edge Up' (borda rolada acima), criada pelos comandos SMUNFOLD e SMEXPORT2D.

	-3 a 211
	-3



### 21.188 SMSMARTFEATURES variável de sistema

#### 21.188.1 Atualização automática de recursos após comandos de Sheet Metal

Controla como os recursos de Sheet Metal são reconstruídos após os comandos de Sheet Metal.

	0 a 7
	3
	1: Permitir a reconstrução de recursos de Sheet Metal 2: Permitir a estamparia automática de bordas após reconstrução 4: Permitir a criação automática de junções após a criação das dobras

### 21.189 SMSPLITAMBIGUOUSINPUT variável de sistema

#### 21.189.1 Comportamento de entrada ambíguo

Controla como o comando SMSPLIT resolve problemas quando este não consegue detectar uma face, entidade, ponto ou curva 2D à qual está relacionado.

	0 a 1
	0
	0: Solicitar ao usuário 1: Falha no comando

### 21.190 SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION variável de sistema

#### 21.190.1 Converter dobra em junção

Controla como uma divisão que passa através de uma dobra é resolvida com o comando SMSPLIT.

Se ativado, o lado mais curto da dobra é convertido automaticamente em uma junção. Se desativado, uma divisão que passa através de uma dobra vai manter a geometria da dobra em ambos os lados da divisão.




## 21.191 SMSPLITHEALCOINCIDENT variável de sistema

### 21.191.1 Corrigir faces coincidentes em meia-esquadria

Ativa a opção **Corrigir faces de mitra coincidentes** para o comando SMSPLIT.


## 21.192 SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT variável de sistema

### 21.192.1 Divisão de dobra ortogonal

Controla como uma divisão que toca uma dobra é resolvida com o comando SMSPLIT.

Se ativado, a direção de divisão para uma dobra é ortogonal ao eixo da dobra (muda para um ângulo de 90° à medida que passa pela dobra). Se desativado, a direção da divisão é tangencial à curva de divisão (não muda de direção à medida que passa pela dobra).


## 21.193 SMTARGETCAM variável de sistema

### 21.193.1 CAM Destino

Controla o sistema CAM de destino, para peças de Sheet Metal desdobradas com o comando SMUNFOLD.




### 21.194 SMUNFOLDAPPEARANCE variável de sistema

#### 21.194.1 Aparência ao desdobrar

Controla a altura do texto para o comando SMUNFOLD.

	1: Altura do texto para anotações é gerenciada pelos estilos atuais de texto, de dimensão e de multi-chamadas.

### 21.195 SNAPANG variável de sistema

#### 21.195.1 Angulo de Snap

Controla a rotação do snap, da grade, e da mira do cursor, para a viewport atual, em relação ao UCS atual.

	0.0

### 21.196 SNAPBASE variável de sistema

#### 21.196.1 Base de snap

Controla o ponto de origem do snap e a grade, na viewport atual, em relação ao UCS atual.

	0,0

### 21.197 SNAPISOPAIR variável de sistema

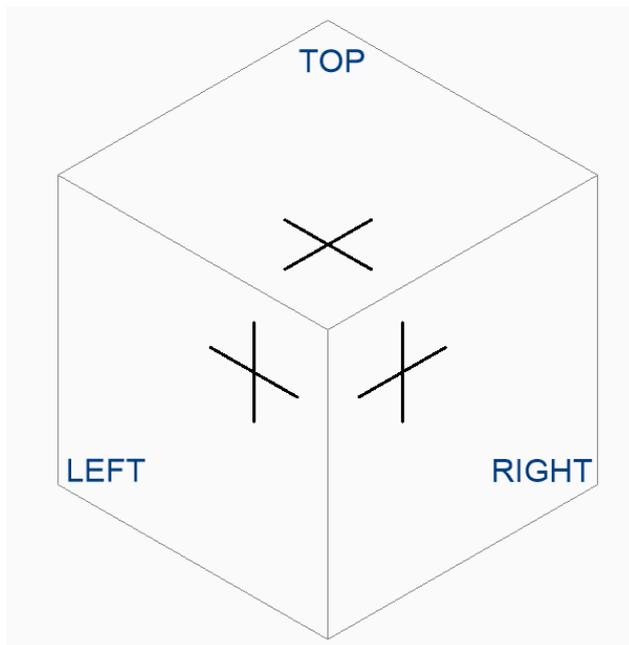
#### 21.197.1 Par Isométrico do Snap

Controla o plano isométrico da atual viewport (esquerda, superior ou direita), se a variável de sistema SNAPSTYL estiver definida como **Isométrica**.

Pressione a tecla de função **F5** para definir o plano de desenho apropriado: **Esquerda**, **Superior** ou **Direita**.



	0 a 2
	0
	0: Esquerda 1: Superior 2: Direita



## 21.198 SNAPMARKERCOLOR variável de sistema

### 21.198.1 Cor marcador snap

Controla a cor dos marcadores de snap.

	1 a 255
	122



### 21.199 SNAPMARKERSIZE variável de sistema

#### 21.199.1 Tam. marcador snap

Controla o tamanho dos marcadores de snap.

	8

### 21.200 SNAPMARKERTHICKNESS variável de sistema

#### 21.200.1 Espessura marcador snap

Controla a espessura do marcador de snap.

	2

### 21.201 SNAPMODE variável de sistema

#### 21.201.1 Modo snap

Alterna Ligar/Desligar o Snap para a viewport atual.

	Desl (0): Snap desligado (para viewport atual) Liga (1): Snap ligado (para viewport atual)

### 21.202 SNAPSTYL variável de sistema

#### 21.202.1 Estilo de snap

Controla o estilo de snap para a viewport atual - retangular ou isométrica.



	0 a 1
	0
	0: Snap Retangular 1: Snap isométrico

## 21.203 SNAPTYPE variável de sistema

### 21.203.1 Tipo de snap

Controla o tipo de snap para a viewport atual.

Para **Snap Adaptável à Grade**, consulte também a variável de sistema ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE.

	0 a 2
	2
	0: Snap à grade 1: Snap Polar 2: Snap da Grade Adaptativa

## 21.204 SNAPUNIT variável de sistema

### 21.204.1 Unid. do snap

Controla o espaçamento de snap da viewport atual. Ajusta-se automaticamente para refletir o snap isométrico, se SNAPSTYL estiver definido como **Snap isométrico** (1).

**Nota:** Não há snap na direção Z.




	0,5;0,5 - Se MEASUREMENT=0 e INSUNITS=polegadas 10,0;10,0 - Se MEASUREMENT=1 e INSUNITS=milímetros
--	---

### 21.205 SOLIDCHECK variável de sistema

#### 21.205.1 Verif. de sólido

Alterna a validação de sólido 3D para a sessão atual da aplicação.

	Desl (0): Validação sólida desligada Liga (1): Validação sólida ligada

### 21.206 SORTENTS variável de sistema

#### 21.206.1 Ordenar entidades

Controla a ordem de exibição da entidade.

	0 a 127
	127
	0: Desligado 1: Seleção de entidades 2: Snap a entidade 4: Redesenhar 8: Criação de slides Mslide 16: Regens 32: Plotagem 64: Saída em PostScript



### 21.207 SPAADJUSTMODE variável de sistema

#### 21.207.1 Ajustar modo

Controla o modo de ajuste usado para suavização por triângulo. Ignorado se FACETRES for usado. O modo de ajuste identifica quais nós de faceta devem ser ajustados (suavizados) para posições diferentes da grade inicial.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	0 a 2
	0
	0: Nenhum - Sem alterações 1: Fora da grade - Move os nós no centro dos nós circundantes, para ajustar os pontos cercados por triângulos 2: Todos - Ajusta também os nós da grade

### 21.208 SPACHECKLEVEL variável de sistema

#### 21.208.1 Verificar nível

Verifique o nível usado em INSPECIONAR e EDITARSOLIDO para verificar entidades ACIS.

A inspeção (Audit) é usada para reparar desenhos que estão abertos. O comando EDITARSOLIDO edita as faces, bordas e corpos de sólidos 3D, e regiões 2D.

O valor 10 é o mais baixo, usado para verificação rápida. O valor 70 é o máximo, usado para verificação demorada e abrangente.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	0 a 70
	10



	<p>0: Consistência básica de transformação - ponteiro básico e verificações de topologia fatal</p> <p>10: Verificação de geometria básica - verifica a topologia celular</p> <p>20: Controles de compartilhamento de dados, verificação de área da face e orientação de laçada, verificação média de geometria curva</p> <p>30: Verificação geral da superfície - verifica se há faces lascadas</p> <p>40: Verifica superfície spline com degeneração, verifica compatibilidade entre superfície e a superfície da p-curva, e verifica que o COEDGE tem uma parceria em uma face de lado-único</p> <p>50: Verificações de contenção do corpo - verifica a compatibilidade entre o local da p-curve e o local do coedge (não-tolerante)</p> <p>60: Verificação de pontos de convexidade</p> <p>70: Verificação de contenção de saliências e cascas - verifica a interseção face-face e verifica a parametrização da curva</p>
--	--

### 21.209 SPAGRIDASPECTRATIO variável de sistema

#### 21.209.1 Razão de aspecto da grade

Controla a proporção de cada célula em uma grade. Ignorado se a variável de sistema FACETRES estiver em uso.

Um valor de 1 é quadrado.

Isso não garante a proporção da faceta, que pode consistir em apenas em parte de uma célula.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	0.0

### 21.210 SPAGRIDMODE variável de sistema

#### 21.210.1 Modo Grade

Controla como as grades são usadas no processo de geração de malha Esta variável é ignorada se FACETRES estiver sendo usada.

O modo grade especifica se uma grade é usada e se os pontos onde a grade corta as arestas devem ser inseridos na discretização das arestas.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

--	--



	0 a 3
	1
	0: Não subdivida faces com uma grade 1: Use uma grade, mas não adicione pontos de interseção da borda do modelo 2: Permitir que a grade divida bordas do modelo 3: Grade apenas em uma direção, u ou v

### 21.211 SPAMAXFACETEDGELENGTH variável de sistema

#### 21.211.1 Máximo comprimento da borda da faceta

Controla o comprimento máximo de um lado da faceta. Ignorado se a variável de sistema FACETRES for usada.

Um valor de zero significa que usa as predefinições (recomendado).

**CUIDADO:** Comprimentos que sejam muito pequenos causam alto consumo de memória e baixo desempenho.

	0.0

### 21.212 SPAMAXNUMGRIDLINES variável de sistema

#### 21.212.1 Máximo número de linhas de grade

Controla o número máximo de subdivisões da grade, isso limita o tamanho dos dados da faceta da face. Não se aplica se a variável de sistema FACETRES estiver em uso.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	3.000



### 21.213 SPAMINUGRIDLINES variável de sistema

#### 21.213.1 Núm. mínimo de linhas da grade U

Controla o número mínimo de linhas de grade U - o número mínimo de linhas de grade geradas na direção U. Ignorado se a variável de sistema FACETRES estiver em uso.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	0

### 21.214 SPAMINVGRIDLINES variável de sistema

#### 21.214.1 Núm. mínimo de linhas da grade V

Controla o número mínimo de linhas de grade V - o número mínimo de linhas de grade geradas na direção V. Ignorado se a variável de sistema FACETRES estiver em uso.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	0

### 21.215 SPANORMALTOL variável de sistema

#### 21.215.1 Tolerância normal

Controla o desvio máximo permitido entre duas normais em dois nós de faceta adjacentes, em graus. Este valor é independente do tamanho do modelo. Esta variável é ignorada se a variável de sistema FACETRES estiver ativada (1).

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	15.0



### 21.216 SPASURFACETOL variável de sistema

#### 21.216.1 Tolerância da superfície

Controla a distância máxima entre uma borda de faceta e a superfície real. O valor depende do tamanho do modelo.

Essa variável é ignorada para saída em STL e PDF se a variável de sistema FACETRES estiver em uso.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	-1.0

### 21.217 SPATRIANGMODE variável de sistema

#### 21.217.1 Modo de triangulação

Identifica qual parte de uma malha é triangulada. Ignorado se a variável de sistema FACETRES estiver em uso.

**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.

	0 a 5
	1
	0: Sem triangulação 1: Triangular em todos os lugares 2: Triangular contra a fronteira 3: Também triangular primeiro nível de grade 4: Triangular 3 níveis de franja 5: Triangular 4 níveis de franja

### 21.218 SPAUSEFACETRES variável de sistema

#### 21.218.1 Usar variável de sistema FACETRES

Use a variável de sistema FACETRES no lugar das tolerâncias normais.



**Nota:** Spa é abreviatura para Spatial Technology, a criadora do ACIS.


## 21.219 SPLFRAME variável de sistema

### 21.219.1 Quadro em spline

Mostra polígonos de controle para splines e polilinhas de ajuste-spline

	Desl (0): Não exibe polígono de controle para splines e polilinhas de ajuste-spline Liga (1): Exibe polígono de controle para splines e polilinhas de ajuste-spline

## 21.220 SPLINESEGS variável de sistema

### 21.220.1 Segmentos da spline

Controla quantos segmentos de linha são gerados quando uma spline é convertida em uma polilinha, com o comando EDITARP.

São aceitos valores entre -32768 e 32767.

Para valores negativos, uma curva do tipo ajuste é aplicada, composta de segmentos de arco, produz uma curva mais suave, mas leva mais tempo para ser gerada.

	-32768 até 32767
	8

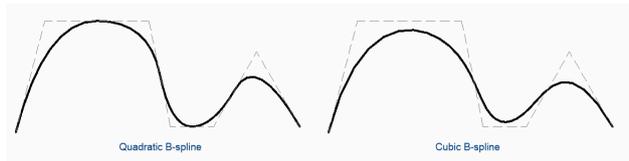


## 21.221 SPLINETYPE variável de sistema

### 21.221.1 Tipo de Spline

Controla o tipo de curva gerada pela opção **Spline** do comando EDITARP: B-spline Quadrática ou B-spline Cúbica.

	5 a 6
	6
	5: B-Spline quadrática 6: B-spline cúbico



## 21.222 SRCHPATH variável de sistema

### 21.222.1 Caminho de procura para arquivo de suporte

O caminho do arquivo para fontes de texto, arquivos de personalização, plug-ins, desenhos a ser inseridos, tipos de linha, e padrões de hachura, fora da pasta atual.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;).


## 21.223 SSFOUND variável de sistema

### 21.223.1 Conjunto de Folhas encontrado (Somente-leitura)

Exibe o nome e o caminho do arquivo Conjunto de Folhas que está associado ao arquivo de desenho atual.

--	--



--	--

## 21.224 SSLOCATE variável de sistema

### 21.224.1 Localizar Conjunto de Folhas

Abre qualquer conjunto de folhas associado quando um desenho é aberto.

	Desl (0): Não abrir um conjunto de folhas do desenho com o desenho Liga (1): Abrir um conjunto de folhas do desenho com o desenho

## 21.225 SSMAUTOOPEN variável de sistema

### 21.225.1 Auto-abrir o Gerenciador de Conj. Folhas

Abre automaticamente o painel **Conjunto de Folhas** quando é aberto um desenho que está associado a um Conjunto de Folhas. As variáveis de sistema SSMAUTOOPEN e SSLOCATE devem estar ambas ativadas, para exibir automaticamente o Conjunto de Folhas.

	Desl (0): Não abre automaticamente o painel do Conjunto de Folhas Liga (1): Abre automaticamente o painel do Conjunto de Folhas

## 21.226 SSMPLLTIME variável de sistema

### 21.226.1 Tempo de atualização para o Gerenciador de Conj. Folhas

Controla o intervalo de tempo entre as atualizações automáticas dos dados de Status em um Conjunto de Folhas. A variável de sistema SSMSHEETSTATUS deve ser definida como 2 para que o cronômetro funcione.

São aceitos valores entre 10 e 600.



	10 a 600
	15

## 21.227 SSMSHEETSTATUS variável de sistema

### 21.227.1 Status do Gerenciador de Conj. Folhas

Controla como são atualizados os dados de status em um Conjunto de Folhas.

	0 a 2
	2
	0: Não atualizar automaticamente o status 1: Atualiza status quando o Conjunto de Folhas é carregado ou atualizado 2: Atualizar status quando Conjunto de Folhas é carregado ou atualizado, e no intervalo definido por SSMPOLLTIME

## 21.228 SSMSTATE variável de sistema

### 21.228.1 Estado do Gerenciador Conjunto de Folhas (Somente-leitura)

Controla se o Gerenciador Conjunto de Folhas está ativo ou não.

	0 a 1
	0
	0: Gerenciador de Conj. Folhas está inativo 1: Gerenciador de Conj. Folhas está ativo



## 21.229 STACKPANELTYPE variável de sistema

### 21.229.1 Tipo painel empilhado

O estilo de contêineres de painel de encaixe empilhados.

	0 a 2
	2
	0: Com abas - abas de texto na horizontal, redimensiona o espaço de desenho 1: Submenu - botões da aba de ícone na vertical, não redimensiona o espaço de desenho 2: Recolhível - botões da aba de ícone na vertical, redimensiona o espaço de desenho

**Nota:** Para Desativar (e depois re-Ativar) o comportamento de auto-recolhimento de STACKPANELTYPE = 1, clique no ícone do painel expandido.

## 21.230 STAMPFONTSIZE variável de sistema

### 21.230.1 Tamanho da Fonte

Controla o tamanho da fonte para a marca de plotagem. Consulte também a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.2

## 21.231 STAMPFONTSTYLE variável de sistema

### 21.231.1 Estilo Fonte

Controla o estilo de fonte para a marca de plotagem. Consulte também a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

--	--



	Arial

## 21.232 STAMPFOOTER variável de sistema

### 21.232.1 Rodapé

Controla o rodapé para o carimbo de plotagem.


## 21.233 STAMPFOOTEROFFSETX variável de sistema

### 21.233.1 Deslocamento X rodapé do selo

Especifica deslocamento do rodapé da Marca de Plotagem a partir da posição inferior da área imprimível. Consulte também a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0

## 21.234 STAMPFOOTEROFFSETY variável de sistema

### 21.234.1 Deslocamento Y rodapé do selo

Especifica deslocamento do rodapé da Marca de Plotagem a partir da posição inferior da área imprimível. Consulte também a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0



## 21.235 STAMPHEADER variável de sistema

### 21.235.1 Cabeçalho

Controla o cabeçalho da marca de plotagem.


## 21.236 STAMPHEADEROFFSETX variável de sistema

### 21.236.1 Cabeçalho do selo X deslocamento

Especifica o deslocamento do cabeçalho da Marca de Plotagem, a partir do topo da área imprimível. Consulte também a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0

## 21.237 STAMPHEADEROFFSETY variável de sistema

### 21.237.1 Deslocamento Y cabeçalho do selo

Especifica o deslocamento do cabeçalho da Marca de Plotagem, a partir do topo da área imprimível. Consulte também a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

	0.0

## 21.238 STAMPUNITS variável de sistema

### 21.238.1 Unidades

Controla as unidades para o tamanho da fonte da marca de plotagem. Consulte a variável de sistema INCLUDEPLOTSTAMP.

--	--



	0 a 1
	0
	0: Polegadas 1: Milímetros

## 21.239 STANDARDOPTIONS variável de sistema

### 21.239.1 Opções de validação de Padrões

Opções para controlar o procedimento de verificação de padrões.

	0 a 3
	0
	1: Corrigir automaticamente propriedades de entidade não-padrão 2: Mostrar problemas ignorados

## 21.240 STANDARDVIOLATION variável de sistema

### 21.240.1 Notificação de Violação de Normas

Controla como um usuário é notificado sobre violações dos padrões.

	2
	0: A notificação está desativada 1: Um diálogo de alerta é exibido 2: Um ícone é exibido na barra Status



### 21.241 STARTUP variável de sistema

#### 21.241.1 Início

Controla a exibição das caixas de diálogo **Criar Novo Desenho** e de **Inicialização**.

	0 a 4
	3
	0: Exibir a caixa de diálogo Selecionar Template, ou usar um arquivo predefinido de template do desenho. Veja também a variável de sistema BASEFILE 1: Mostrar as caixas de diálogo Início e Criar Um Novo Desenho 2: Exibir a página Iniciar 3: Exibir a página 'Iniciar' (com a Faixa de opções pré-carregada, mas não exibida) 4: Exibe a página Inicial (com a Faixa de opções pré-carregada, mas não exibida), exceto se um arquivo for passado na linha de Comando

### 21.242 STATUSBAR variável de sistema

#### 21.242.1 Janela da barra Status

Controla a exibição do barra Status.

**Nota:** A única razão para desligar a barra Status é para ganhar um pouco mais de área para desenho. É muito mais útil deixá-la ligada.

	Desl (0): Não mostrar a barra Status Liga (1): Mostrar a barra Status



## 21.243 STEPSIZE variável de sistema

### 21.243.1 Tamanho do passo

Controla o tamanho de cada etapa, em unidades de desenho, quando em modo de caminhada ou voo.

	1e-6 a 1e+6
	2.0

## 21.244 STEPSPERSEC variável de sistema

### 21.244.1 Passos por segundo

Controla o número de passos por segundo, quando no modo andar ou voar.

Valores entre 1,0 e 30,0 são aceitos.

	1.0 a 30.0
	24.0

## 21.245 STLPOSITIVEQUADRANT variável de sistema

### 21.245.1 Ajustamento de coordenadas de exportação STL

Move as coordenadas para valores totalmente positivos durante uma exportação STL.

	1
	0: Desligado 1: Ligado



## 21.246 STORYBAR variável de sistema

### 21.246.1 Exibir Barra de Pavimentos

Controla a visibilidade e a posição da **Barra Pavimentos**.

	0: Desl - desliga a Barra Pavimentos 1: Direita - torna a Barra Pavimentos visível no lado direito do Model Space 2: Esquerda - torna a Barra Pavimentos visível no lado esquerdo do Model Space

## 21.247 STRUCTURETREECONFIG variável de sistema

### 21.247.1 Configuração da Árvore da Estrutura

Exibe o nome do arquivo ativo **Configuração da Estrutura em Arvore** usado pelo painel **Estrutura**. Digite SRCHPATH na linha de Comando para localizar o arquivo.

Carregar um arquivo CST diferente do arquivo padrão muda a maneira como o comando PAINELESTRUTURA apresenta os dados do desenho.

	default.cst

## 21.248 SURFTAB1 variável de sistema

### 21.248.1 Tabulação da superfície 1

Controla o número de tabulações a serem criadas para os comandos SUPERREG e SUPERTAB. Também controla a densidade da malha na direção M para os comandos SUPERREV e SUPARESTA.

Ao extrudar entidades com segmentos de arco: a variável de sistema SURFTAB1 as divide em vários intervalos de comprimento iguais.

Ao revolucionar entidades: a variável SURTAB1 controla o número de segmentos da superfície de revolução



	6

### 21.249 SURFTAB2 variável de sistema

#### 21.249.1 Tabulação da superfície 2

Controla a densidade da malha na direção N para os comandos SUPERREV e SUPARESTA.

A variável de sistema SURFTAB2 controla o número de segmentos de cada segmento de arco na entidade revolvida.

	6

### 21.250 SURFTYPE variável de sistema

#### 21.250.1 Tipo encaixe-superfície

Controla o tipo de ajuste de superfície usado com a opção **Desuavizar** do comando EDITARP.

	5 a 8
	6
	5: Superfície B-Spline quadrática 6: Superfície de B-spline cúbico 8: Superfície Bezier



## 21.251 SURFU variável de sistema

### 21.251.1 Superfície U

Controla a densidade da superfície na direção M e a densidade das isolinhas U nas entidades de superfície para a opção **Suave** do comando EDITARP.

	6

## 21.252 SURFV variável de sistema

### 21.252.1 Superfície V

Controla a densidade da superfície na direção N e a densidade das isolinhas V em entidades de superfície para a opção **Suave** do comando EDITARP.

	6

## 21.253 SVGBLENDEDGRADIENTS variável de sistema

### 21.253.1 SVG Blended Gradients

Alterna o uso de gradientes combinados para preenchimentos complexos de gradiente, para exportação SVG.

O uso de preenchimentos gradientes complexos torna o tamanho do arquivo maior.

	0
	0: Sim 1: Não



## 21.254 SVGCOLORPOLICY variável de sistema

### 21.254.1 SVG Color Policy

Política de cores para uma exportação SVG.

	1
	0: Colorido 1: Monocromático 2: Tons de cinza

## 21.255 SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION variável de sistema

### 21.255.1 SVG Default Image Extension

Controla o tipo de extensão de imagem predefinida.

	.png

## 21.256 SVGGENERICFONTFAMILY variável de sistema

### 21.256.1 SVG Família Genérica de Fontes

Fonte substituta a ser usada se a fonte estiver ausente para exportação SVG.

As seguintes famílias de fontes genéricas são suportadas em SVG: **serif**, **sans-serif**, **cursive**, **fantasy**, **monospace**.

- Sans-serif - fontes sem serifas, como Arial
- Serif - fontes com serifas, como Times Roman
- Cursive - fontes que parecem manuscritas
- Fantasia - fontes incomuns
- Monospace - fontes onde cada caractere ocupa o mesmo espaço (espaçamento não proporcional), como Courier

--	--



	0
	0: Sans-serif 1: Serif 2: Cursiva 3: Fantasia 4: Monoespaço

## 21.257 SVGIMAGEBASE variável de sistema

### 21.257.1 SVG caminho base da Imagem

O caminho do arquivo de imagem para exportação SVG.

Se não estiver definido, os caminhos absolutos dos arquivos serão gravados para o SVG.


## 21.258 SVGIMAGEURL variável de sistema

### 21.258.1 SVG URL da Imagem

O caminho do arquivo para exportar imagens SVG.


## 21.259 SVGLINEWEIGHTSCALE variável de sistema

### 21.259.1 SVG Escala de Espessura da Linha

Escala as espessuras de linha para uma exportação SVG.

	1.0



## 21.260 SVGOUTPUTHEIGHT variável de sistema

### 21.260.1 SVG Altura de Saída

Altura da página, em pixels, para exportação SVG.

Válido apenas se a variável de sistema SVGSCALEFACTOR for definida como zero.

	768

## 21.261 SVGOUTPUTWIDTH variável de sistema

### 21.261.1 SVG Largura de Saída

Largura da página, em pixels, para exportação SVG.

Válido apenas se a variável de sistema SVGSCALEFACTOR for definida como zero.

	1024

## 21.262 SVGPRECISION variável de sistema

### 21.262.1 SVG Precisão de Ponto Flutuante

Número de dígitos decimais (como em printf("%.9g",...)) - 9 digits ) para uma exportação SVG.

	6

## 21.263 SVGSCALEFACTOR variável de sistema

### 21.263.1 SVG Fator de Escala

Escala o SVG durante uma exportação. Os arquivos dependentes precisam ser convertidos separadamente.



1 Unidade do desenho = X pixels Svg.

- Se definido como zero, escala a vista atual para caber no tamanho da página definido com as variáveis SVGOUTPUTWIDTH e SVGOUTPUTHEIGHT.
- Se definido como um valor positivo, o tamanho da página SVG é calculado automaticamente para corresponder à escala necessária.

Por exemplo,  $96 \text{ dpi} / 25,4 = 3,7795$  - o fator de escala correspondente para a conversão de 1 unidade DWG em SVG de 1 mm.

	0.0

### 21.264 SYSCODEPAGE variável de sistema

#### 21.264.1 Página de código do sistema (Somente-leitura)

Exibe código de página de sistema, determinado pelo sistema operacional.




## 22. T

### 22.1 TABCONTROLHEIGHT variável de sistema

#### 22.1.1 Altura de controle da aba em pixels (Mac & Linux)

Controla a altura da aba de controle do documento, em pixels.

	0 ou maior
	25

### 22.2 TABMODE variável de sistema

#### 22.2.1 Modo MesaDig

Permite o uso de uma mesa digitalizadora. Use o comando MESADIG para configurar a mesa digitalizadora.

	0
	0: Modo de seleção de comando 1: Modo digitalizar

### 22.3 TABSFIXEDWIDTH variável de sistema

#### 22.3.1 Largura fixa das abas (Mac & Linux)

Aplica a mesma largura a todas as abas, na aba Documentos.




	Desl (0): Todas as abas têm largura fixa desligada Liga (1): Todas as abas têm largura fixa ligada
--	---

## 22.4 TANGENTLENGHTYPE variável de sistema

### 22.4.1 Tipo de Comprimento Tangente

Define o tipo predefinido de comprimento da tangente de ajuste de fluxo.

	0
	(0): Razão da Largura do Perfil (1): Valor Absoluto

## 22.5 TANGENTLENGTHVALUE variável de sistema

### 22.5.1 Valor de Comprimento Tangente

Define o valor predefinido do comprimento da tangente de ajuste de fluxo.

	0

## 22.6 TARGET variável de sistema

### 22.6.1 Alvo/destino (Somente-leitura)

As coordenadas para a projeção em perspectiva da viewport atual.




## 22.7 TDCREATE variável de sistema

### 22.7.1 Hora/Data da criação (Somente-leitura)

A hora e a data em que o desenho foi criado, no formato de calendário Juliano.


## 22.8 TDINDWG variável de sistema

### 22.8.1 Hora/Data no desenho (Somente-leitura)

O tempo total de edição do desenho atual, em dias.

Formato: >número de dias<.>decimal fração de um dia<


## 22.9 TDUCREATE variável de sistema

### 22.9.1 Hora/Data universal criada (Somente-leitura)

A hora universal e a data em que o desenho foi criado, no formato de calendário Juliano.


## 22.10 TDUPDATE variável de sistema

### 22.10.1 Hora/Data de atualização (Somente-leitura)

A hora local e a data em que o desenho foi salvo ou atualizado pela última vez, no calendário Juliano.




## 22.11 TDUSRTIMER variável de sistema

### 22.11.1 Hora/Data do timer do usuário (Somente-leitura)

O valor do timer decorrido pelo usuário.

Inicie, pare e reinicie o timer (temporizador) com o comando HORA.


## 22.12 TDUUPDATE variável de sistema

### 22.12.1 Hora/Data de atualização universal (Somente-leitura)

A hora universal e a data em que o desenho foi salvo ou atualizado pela última vez - no formato Juliano.


## 22.13 TEETANGENTLENGHTHYPE variável de sistema

### 22.13.1 Tipo de Comprimento do Tee

Define o tipo predefinido de comprimento da tangente em T.

	0
	(0): Razão da Largura do Perfil (1): Valor Absoluto

## 22.14 TEETANGENTLENGTHVALUE variável de sistema

### 22.14.1 Valor do Comprimento do Tee

Define o valor predefinido do comprimento da tangente em T.

--	--



	0.5

### 22.15 TEMPLATEPATH variável de sistema

#### 22.15.1 Caminho do Template

Especifica o caminho do arquivo usado para a pasta Templates.


### 22.16 TEMPPREFIX variável de sistema

#### 22.16.1 Prefixo temporário

O nome da pasta para arquivos temporários.


### 22.17 TEXTANGLE variável de sistema

#### 22.17.1 Angulo do texto

O ângulo da última entidade de texto adicionada.


### 22.18 TEXTED variável de sistema

#### 22.18.1 Editor de texto para entidades de texto de linha única

Controla o tipo de editor usado para entidades de texto de linha única.




	0 a 2
	2
	0: Editar no editor local 1: Editar na caixa de diálogo pop-up 2: Editar no editor local com entrada repetida

## 22.19 TEXTEDITMODE variável de sistema

### 22.19.1 Modo editar texto

Controla se o comando EDITARD repete automaticamente, ou não, as seleções de entidade.

	0 a 2
	0
	0: Modo de edição múltipla (comando repete até que seja cancelado) 1: Modo de edição simples (o comando encerra depois de editar uma entidade de texto) 2: Modo de edição automática (simples para editar texto pré-selecionado, caso contrário, múltiplo)

## 22.20 TEXTEVAL variável de sistema

### 22.20.1 Avaliação de texto

Controla a interpretação das strings de texto da linha de Comando.

Quando a variável de sistema TEXTEVAL é definida como 1, este comando avalia as expressões LISP:

Texto: (\* pi 2)

O resultado da equação ( $\pi \times 2$ ) é colocado como texto: 6,283185

	0 a 1



	0
	0: Todas as respostas para os avisos de linhas de texto e valores de atributos são interpretadas literalmente 1: Texto começando com '(' ou '!' é avaliado como uma expressão LISP, bem como para entrada não textual

## 22.21 TEXTFILL variável de sistema

### 22.21.1 Preenchimento do texto

Controla se as fontes TrueType são preenchidas ou contornadas para renderizações e o comando EXPPS.

	0 a 1
	1
	0: Mostrar texto como contorno 1: Mostrar textos preenchidos

**Filled Text**   Outlined Text   **Filled text**  
 Outlined text

## 22.22 TEXTQLTY variável de sistema

### 22.22.1 Qualidade do texto (Mac & Linux)

Controla a suavidade das fontes TrueType para plotagem e renderização.

São aceitos valores entre 0 e 100.

- Um valor zero significa que não há suavização.
- Um valor de 100 é a suavização máxima.




	0 a 100
	50
	0: Sem suavização 100: Suavização máxima

## 22.23 TEXTSIZE variável de sistema

### 22.23.1 Tamanho do texto

A altura predefinida para novas entidades de texto não tem efeito se o estilo de texto atual tiver uma altura fixa.

	2.5

## 22.24 TEXTSTYLE variável de sistema

### 22.24.1 Estilo de texto

O estilo de texto atual.


## 22.25 TEXTUREMAPPATH variável de sistema

### 22.25.1 Caminho do mapa da textura

Os caminhos de arquivo para mapas de textura.




## 22.26 THICKNESS variável de sistema

### 22.26.1 esPEssura

A espessura predefinida para entidades 2D.

	0.0

## 22.27 THREADDISPLAY variável de sistema

### 22.27.1 Representação com rosca

Controla a exibição da rosca para a peça criada, durante o comando -BMHARDWARE.

	Desl (0): Desliga a Exibição de Rosca Liga (1): Exibir Rosca

## 22.28 THUMBSIZE variável de sistema

### 22.28.1 Tamanho imagem da prévia em miniatura

Controla o tamanho máximo gerado para prévias em miniaturas, em pixels.

	0 a 8
	3



	0: 64x64 1: 128x128 2: 256x256 3: 512x512 4: 1024x1024 5: 1440x1440 6: 1600x1600 7: 1920x1920 8: 2560x2560
--	--

## 22.29 TILEMODE variável de sistema

### 22.29.1 Modo dividido

Alterna a aba ativa, em Model ou Paper Space.

	1
	0: Última aba de layout ativa (Paper Space) 1: Aba Modelo

## 22.30 TILEMODELIGHTSYNCH variável de sistema

### 22.30.1 Sincroniza luz lado a lado

Sincroniza a iluminação em todas as viewports do Model Space (somente para uso interno).

	Desl (0): Não sincronizar iluminação Liga (1): Sincronizar iluminação



## 22.31 TIMEZONE variável de sistema

### 22.31.1 Fusohorário

Controla o fuso horário do sol.

**Nota:** Definir uma localização geográfica também controla o fuso horário.

	-12000 a 13000
	-8000



-12000: (GMT-12:00) Linha Internacional de Data Oeste  
-11000: (GMT-11:00) Midway Island, Samoa  
-10000: (GMT-10:00) Havaí  
-9000: (GMT-09:00) Alasca  
-8000: (GMT-08:00) Horário do Pacífico (EUA & Canadá); Tijuana  
-7000: (GMT-07:00) Horário da Montanha (EUA & Canadá)  
-7001: (GMT-07:00) Arizona  
-7002: (GMT-07:00) Chihuahua, La Paz, Mazatlan  
-6000: (GMT-06:00) Horário Central (EUA & Canadá)  
-6001: (GMT-06:00) América Central  
-6002: (GMT-06:00) Guadalajara, Cidade do México, Monterrey  
-6003: (GMT-06:00) Saskatchewan  
-5000: (GMT-05:00) Horário do Leste (EUA & Canadá)  
-5001: (GMT-05:00) Indiana (Leste)  
-5002: (GMT-05:00) Bogotá, Lima, Quito  
-4000: (GMT-04:00) Horário do Atlântico (Canadá)  
-4001: (GMT-04:00) Caracas, La Paz  
-4002: (GMT-04:00) Santiago  
-3300: (GMT-03:30) Terra Nova  
-3000: (GMT-03:00) Brasília  
-3001: (GMT-03:00) Buenos Aires, Georgetown  
-3002: (GMT-03:00) Groenlândia  
-2000: (GMT-02:00) Meio-Atlântico  
-1000: (GMT-01:00) Açores  
-1001: (GMT-01:00) Ilha de Cabo Verde.  
0: (UTC) Universal Coordinated Time  
1: (GMT) Greenwich Mean Time: Dublin, Edinburgo, Lisboa, Londres  
2: (GMT) Casablanca, Monróvia  
1000: (GMT+01:00) Amsterdam, Berlim, Berna, Roma, Stocolmo, Viena  
1001: (GMT+01:00) Bruxelas, Copenhague, Madrid, Paris  
1002: (GMT+01:00) Belgrado, Bratislava, Budapeste, Ljubljana, Praga  
1003: (GMT+01:00) Sarajevo, Skopje, Varsóvia, Zagreb  
1004: (GMT+01:00) África Central Ocidental  
2000: (GMT+02:00) Atenas, Beirute, Istambul, Minsk  
2001: (GMT+02:00) Bucareste  
2002: (GMT+02:00) Cairo  
2003: (GMT+02:00) Harare, Pretória  
2004: (GMT+02:00) Helsinki, Kiev, Riga, Sofia, Talin, Vilna  
2005: (GMT+02:00) Jerusalém  
3000: (GMT+03:00) Moscou, São Petersburgo, Volgogrado  
3001: (GMT+03:00) Kuwait, Riad  
3002: (GMT+03:00) Bagdad  
3003: (GMT+03:00) Nairobi  
3300: (GMT+03:30) Teerã  
4000: (GMT+04:00) Abu Dhabi, Mascate  
4001: (GMT+04:00) Baku, Tbilisi, Yerevan  
4300: (GMT+04:30) Cabul  
5000: (GMT+05:00) Ekaterinburg  
5001: (GMT+05:00) Islamabad, Carachi, Tashkent  
5300: (GMT+05:30) Chennai, Calcutá, Bombaim, Nova Deli  
5450: (GMT+05:45) Catmandu  
6000: (GMT+06:00) Almaty, Novosibirsk  
6001: (GMT+06:00) Astana, Daca  
6002: (GMT+06:00) Sri Jayawardenepura  
6200: (GMT+06:30) Bangum



## 22.32 TOOLBARMARGIN variável de sistema

### 22.32.1 Margem da barra de ferramentas

Controla o tamanho de margem, em pixels, da linha numa barra de ferramentas.

Valores entre 0 e 63 são aceitos.

	0 a 63
	0

## 22.33 TOOLBUTTONSIZE variável de sistema

### 22.33.1 Tam. do botão

Controla o tamanho dos botões e ícones da Barra.

	0 a 2
	0
	0: Botões pequenos 1: Botões grandes 2: Botões extra-grandes

Pequeno:



Grande:



Extra Grande





### 22.34 TOOLICONPADDING variável de sistema

#### 22.34.1 Preenchimento do ícone da ferramenta

Controla o tamanho dos botões da barra de ferramentas. Altera o espaçamento, em pixels, não altera o tamanho dos ícones.

São aceitos valores entre 0 e 15.

	0 a 15
	4

### 22.35 TOOLPALETTEPATH variável de sistema

#### 22.35.1 Caminho das paletas de ferramenta

Especificar o(s) caminho para as Paletas Ferramenta.


### 22.36 TOOLTIPDELAY variável de sistema

#### 22.36.1 Atraso na dica de ferramenta

Controla o atraso para as dicas de ferramentas (dicas de sobrevoo) aparecerem, em milissegundos.

Aplica-se apenas se as dicas de ferramentas estiverem habilitadas na variável de sistema TOOLTIPS.

Valores entre 0 e 500 são aceitos.

	0 ou maior
	500



## 22.37 TOOLTIPS variável de sistema

### 22.37.1 Dicas

Alterna a exibição de dicas de ferramentas para barras, Faixa de opções, Quad e Propriedades.

	Desl (0): Não exibir dicas de ferramentas Liga (1): Exibir dicas de ferramentas

## 22.38 TPSTATE variável de sistema

### 22.38.1 Estado do painel de Paletas Ferramenta (Somente-leitura)

O status do painel Paletas Ferramenta.

	0 a 1
	0
	0: Barra Paletas de Ferramenta é invisível 1: Barra Paletas de Ferramenta é visível

## 22.39 TRACEWID variável de sistema

### 22.39.1 Largura do traço

Controla a largura predefinida para novos traços, para o comando TRACAR.

	1.0



## 22.40 TRACKPATH variável de sistema

### 22.40.1 Caminho rastro

Controla a exibição de caminhos de rastreamento de snap polar e de entidade.

	0 a 3
	0
	0: Mostrar o caminho de snap tracking de entidade na tela cheia 1: Mostrar o caminho de controle do snap de entidade apenas entre o ponto de alinhamento e o ponto De origem do cursor 2: Não mostrar caminho de polar tracking 3: Não mostrar caminhos de snap e polar tracking

## 22.41 TRANSPARENCYDISPLAY variável de sistema

### 22.41.1 Exibir transparência

Exibe transparências.


## 22.42 TRAYICONS variável de sistema

### 22.42.1 Ícones da bandeja

Altera a exibição de ícones de notificação na barra de Status.




	Desl (0): Não exibir a bandeja Liga (1): Exibir a bandeja
--	--

### 22.43 TRAYNOTIFY variável de sistema

#### 22.43.1 Notificação da bandeja

Alterna a exibição dos balões de notificação.

	Desl (0): Não exibir notificações Liga (1): Exibir notificações

### 22.44 TRAYTIMEOUT variável de sistema

#### 22.44.1 Tempo limite bandeja

Controla o tempo de exibição para as notificações de serviço, em segundos. Aplica-se apenas se a variável de sistema TRAYNOTIFY estiver Ativa.

Valores entre 0 e 60 são aceitos.

	0 a 60
	0

### 22.45 TREEDEPTH variável de sistema

#### 22.45.1 Profund. arvore

Controla o número máximo de vezes que um índice pode ser dividido em ramificações.

Um valor de zero suprime totalmente o índice espacial, entidades são sempre processadas na ordem em que estão registradas no banco de dados. Números positivos ligam a indexação espacial, um número inteiro, cinco dígitos no máximo, os primeiros três dígitos referem-se ao Model Space, os dígitos restantes



referem-se ao Paper Space. Para números negativos, a coordenada Z é ignorada no Model Space, recomendado para desenhos 2D.

	3020
	0: Suprimir a indexação espacial >0: Aplicar indexação espacial <0: Ignorar coordenadas Z

### 22.46 TREEMAX variável de sistema

#### 22.46.1 Máximo da árvore

Limita o uso de memória, limita o número de nós no índice espacial (oct-tree) quando um desenho é regenerado.

Ao impor um limite fixo com o TREEMAX, você pode carregar desenhos criados em sistemas com mais memória do que seu sistema e com um TREEDEPTH maior do que o seu sistema pode manipular. Esses desenhos, se deixados desmarcados, têm uma árvore (oct-tree) grande o suficiente para eventualmente consumir mais memória do que está disponível para o seu computador. O TREEMAX também fornece uma proteção contra experimentação com valores TREEDEPTH inapropriadamente altos.

	10000000

### 22.47 TRIMEDGES variável de sistema

#### 22.47.1 APARAR e ESTENDER até hachuras

Controla se padrões de hachura são considerados ao aparar e estender no modo Rápido (Quick mode).

	1



	0: Usa os padrões de hachura como limites 1: Usa apenas as bordas das hachuras
--	---

### 22.48 TRIMEXTENDMODE variável de sistema

#### 22.48.1 Modo APARAR e ESTENDER

Controla como os comandos APARAR e ESTENDER usam entradas simplificadas.

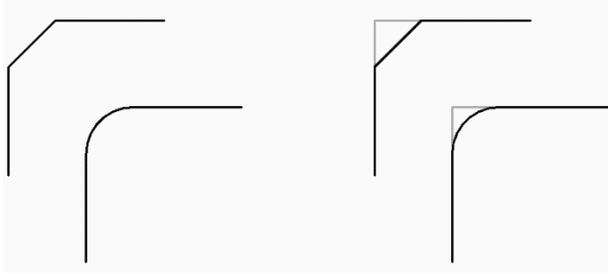
	1
	0: Modo padrão, as bordas de corte e de limite precisam ser especificados primeiro 1: Modo rápido, todos os objetos no desenho são automaticamente especificados como bordas de corte e de limite

### 22.49 TRIMMODE variável de sistema

#### 22.49.1 Modo de aparo

Controla se o comprimento de entidades selecionadas ou segmentos de polilinha, para chanfros e concordâncias, são ajustados (aparados ou alongados).

	Desl (0): Não aparar bordas selecionadas para as extremidades de linhas de chanfro e arcos de concordância Liga (1): Aparar bordas selecionadas para as extremidades de linhas de chanfro e arcos de concordância



## 22.50 TRUSTEDPATHS variável de sistema

### 22.50.1 Locais confiáveis para arquivos executáveis (Somente-leitura)

Caminho(s) de arquivo a ser usados para carregar arquivos executáveis.

Separe os caminhos de arquivo com ponto e vírgula (;)


## 22.51 TSPACEFAC variável de sistema

### 22.51.1 Fator espaçam. texto

Controla a distância do espaçamento entre linhas do texto multilinha, medida como um multiplicador da altura do texto.

São aceitos valores entre 0,25 e 4.

	0.25 a 4.0
	1.0

## 22.52 TSPACETYPE variável de sistema

### 22.52.1 Tipo espaço do texto

Controla o tipo de espaçamento entre linhas usado para texto multilinha.

- Pelo menos: ajusta o espaçamento entre linhas com base no(s) caractere mais alto em uma linha.
- Exatamente: usa o espaçamento especificado entre-linhas, independentemente dos tamanhos de caracteres individuais.



**Nota:** Os TextoM's criados com o comando LINCHMULT também são influenciados pelo valor desta variável de sistema.

	1 a 2
	1
	1: Pelo menos 2: Exatamente

### 22.53 TSTACKALIGN variável de sistema

#### 22.53.1 Alinhamento do texto empilhado

Controla o alinhamento vertical do texto empilhado.

	0 a 2
	2
	0: Alinhar pela parte inferior 1: Alinhar pelo centro 2: Alinhar pela parte superior

### 22.54 TSTACKSIZE variável de sistema

#### 22.54.1 Tam. texto empilhado

Controla a altura do texto empilhado, como porcentagem em relação à altura do texto selecionado.

São aceitos valores entre 25 e 125




	25 a 125
	70

### 22.55 TTFASSTEXT variável de sistema

#### 22.55.1 Modo de exibição Texto TrueType

Controla se o texto TrueType é desenhado como gráfico vetorizado ou como texto.

	Desl (0): Exibe texto como gráfico vetorizado Liga (1): Exibe texto como texto

### 22.56 TUTORIALSONSTARTPAGE variável de sistema

#### 22.56.1 Tutoriais na página Iniciar

Alternador para controlar se tutoriais podem ser acessados na página Iniciar.

	Desl (0): Não exibir o botão <b>Descubra tutoriais práticos</b> na página Iniciar Liga (1): Exibe o botão <b>Descobrir tutoriais práticos</b> na página Iniciar



## 23. U

### 23.1 UCSAXISANG variável de sistema

#### 23.1.1 UCS ângulo do eixo

Controla o ângulo de rotação predefinido ao redor do eixo X, Y ou Z, para o comando UCS.

Valores entre 5 e 180 são aceitos.

	5 a 180
	90

### 23.2 UCSBASE variável de sistema

#### 23.2.1 UCS base

O nome do UCS que define o UCS ortográfico.

	MUNDO

### 23.3 UCSDETECT variável de sistema

#### 23.3.1 Detectar UCS

Controla o comportamento do UCS Dinâmico. O UCS Dinâmico é um UCS temporário que é ativado automaticamente quando o cursor passa sobre uma face, região ou entidade 2D.

Um valor negativo é o mesmo que 0, mas ajuda a armazenar o primeiro valor.

	-3 a 3



	1
	Valor negativo: Desabilitar UCS dinâmico 1: Habilitar para faces de sólido 3D e regiões. 2: Habilitar para entidades 2D

### 23.4 UCSFOLLOW variável de sistema

#### 23.4.1 UCS seguinte

Controla se uma vista em planta (uma vista superior ampliada) é gerada automaticamente sempre que o UCS muda.

Se estiver ativado, desativa a variável de sistema UCSDETECT.

	Desl (0): Não mostrar a vista em planta quando o UCS é alterado Liga (1): Mostrar vista em planta quando o UCS for alterado

### 23.5 UCSICON variável de sistema

#### 23.5.1 UCS (ícone)

Controla a exibição e a posição do ícone UCS para a viewport atual.

	3
	0: Nenhum ícone 1: Mostrar ícone 2: Na origem

### 23.6 UCSICONPOS variável de sistema

#### 23.6.1 UCS posição do ícone

Controla a localização do ícone UCS quando o ponto de origem não está visível



	0 a 3
	1
	0: Inferior direita 1: Inferior esquerda 2: Superior Direita 3: Superior Esquerda

### 23.7 UCSNAME variável de sistema

#### 23.7.1 Nome do UCS (Somente-leitura)

O nome do UCS para a viewport atual, na área de trabalho atual.


### 23.8 UCSORG variável de sistema

#### 23.8.1 UCS origem (Somente-leitura)

O ponto de origem do Sistema de Coordenadas atual, para a atual viewport.

	0,0,0

### 23.9 UCSORTHO variável de sistema

#### 23.9.1 UCS ortográfico

Define o UCS para seguir a vista atual, alterna automaticamente o plano do desenho para corresponder ao plano da vista atual.

Só funciona se uma vista ortográfica for selecionada com o comando -VISTA ou o assistente LookFrom.

Não funciona se a variável de sistema NAVVCUBEORIENT estiver definida como UCS.



	Desl (0): Quando uma vista ortográfica é selecionada, não ative automaticamente o UCS ortográfico relacionado Liga (1): Quando uma vista ortográfica é selecionada, ative automaticamente o UCS ortográfico relacionado

### 23.10 UCSVIEW variável de sistema

#### 23.10.1 Vista UCS

Controla se o UCS atual é salvo com uma vista nomeada.

	Desl (0): Não salvar o UCS atual com uma vista nomeada Liga (1): Salvar o UCS atual com uma vista nomeada

### 23.11 UCSVP variável de sistema

#### 23.11.1 Viewports UCS

Controla se a UCS em todas as vistas é fixa, ou altera para refletir a UCS da viewport atualmente ativa.

	Desl (0): Não bloqueada (UCS não armazenada na viewport) Liga (1): Bloqueada (UCS armazenado na viewport)



## 23.12 UCSXDIR variável de sistema

### 23.12.1 Direção do UCS X (Somente-leitura)

A direção X para a viewport atual.

	1,0,0

## 23.13 UCSYDIR variável de sistema

### 23.13.1 UCS Y direção (Somente-leitura)

A direção Y para a viewport atual.

	0,1,0

## 23.14 UNDOCTL variável de sistema

### 23.14.1 Controle do Desfazer (Somente-leitura)

Controla o comportamento do comando DESFAZER.

	5
	0: Desligar Desfazer 1: Ligar Desfazer 2: Apenas um comando pode ser desfeito 4: Automático está ligado 8: Um grupo está atualmente ativo



## 23.15 UNDOMARKS variável de sistema

### 23.15.1 Desfazer marcas (Somente-leitura)

Exibe o número de marcas colocadas no controle de Desfazer usando a opção MARK.

As opções MARK e BACK não estarão disponíveis se um grupo estiver ativo no momento.


## 23.16 UNITESURFACES variável de sistema

Unir superfícies adjacentes

### 23.16.1 Unir superfícies adjacentes

Une superfícies extrudadas/revolvidas que se tocam.

A variável de sistema UNITESURFACES é uma das quatro variáveis de sistema encontradas sob o grupo

**Modo Extrusao.**

	0
	Desl (0): Unir superfícies adjacentes Liga (1): Não unir superfícies adjacentes

## 23.17 UNITMODE variável de sistema

### 23.17.1 Modo de unidades

Controla como as unidades 'Imperial' são exibidas.




	Desl (0): Não remova espaços quando distâncias ou ângulos forem convertidos em texto Liga (1): Remove espaços quando distâncias ou ângulos são convertidos em texto
--	--

### 23.18 USECOMMUNICATOR variável de sistema

#### 23.18.1 Usar Communicator

Mostra se está em uso. Se ativo, também mostra o tipo de licença.

- 0: nenhuma licença, os formatos de importação e exportação do não estão disponíveis.
- 1: trial, executa o no modo de teste, expirando após 30 dias.
- 2: completo, executa o conjunto completo de importação e exportação de .

Se a licença for alterada, o novo nível entrará em vigor após reiniciar o programa.

	0 a 2
	1
	0: Não usando o Communicator 1: Comunicador em uso – em teste 2: Communicator em uso - totalmente licenciado

### 23.19 USENEWLOOKFROM variável de sistema

#### 23.19.1 Use o novo LookFrom

Habilita a nova versão do LookFrom.

	Desl (0): Desliga a nova versão do LookFrom Liga (1): Liga a nova versão do LookFrom



## 23.20 USENEWNOTIFICATIONS variável de sistema

### 23.20.1 Notificações QML

Determina o tipo de notificações que são exibidas

	1
	Desl (0): Mostrar notificações do WX Liga (1): Mostrar notificações do Qt

## 23.21 USENEWSTATUSBAR variável de sistema

### 23.21.1 Prévia da barra Status

Determina o tipo de barra Status que é exibida.

	0
	Desl (0): Mostrar a barra de status em WX Liga (1): Mostrar a barra de status em Qt

## 23.22 USERI1 variável de sistema

### 23.22.1 Inteiro usuário 1

Primeira das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores inteiros.

	0



## 23.23 USERI2 variável de sistema

### 23.23.1 Inteiro usuário 2

Segunda das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores inteiros.

	0

## 23.24 USERI3 variável de sistema

### 23.24.1 Inteiro usuário 3

Terceira de 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores inteiros.

	0

## 23.25 USERI4 variável de sistema

### 23.25.1 Inteiro usuário 4

Quarta das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores inteiros.

	0

## 23.26 USERI5 variável de sistema

### 23.26.1 Inteiro usuário 5

Quinta das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores inteiros.

--	--



	0

## 23.27 USERR1 variável de sistema

### 23.27.1 Real usuário 1

Primeira das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores numéricos reais.

	0.0

## 23.28 USERR2 variável de sistema

### 23.28.1 Real usuário 2

Segunda das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores numéricos reais.

	0.0

## 23.29 USERR3 variável de sistema

### 23.29.1 Real usuário 3

Terceira de 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores numéricos reais.

	0.0



## 23.30 USERR4 variável de sistema

### 23.30.1 Real usuário 4

Quarta das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores numéricos reais.

	0.0

## 23.31 USERR5 variável de sistema

### 23.31.1 Real usuário 5

Quinta das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores numéricos reais.

	0.0

## 23.32 USERS1 variável de sistema

### 23.32.1 String do usuário 1

Primeira das 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores de string.


## 23.33 USERS2 variável de sistema

### 23.33.1 String usuário 2

Segunda de 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores de string.




## 23.34 USERS3 variável de sistema

### 23.34.1 String usuário 3

Terceira de 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores de string.


## 23.35 USERS4 variável de sistema

### 23.35.1 String usuário 4

Quarta de 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores de string.


## 23.36 USERS5 variável de sistema

### 23.36.1 String usuário 5

Quinta de 5 variáveis que podem ser usadas para armazenar valores de string.


## 23.37 USESTANDARDOPENFILEDIALOG variável de sistema

### 23.37.1 Usar caixa de diálogo padrão para abrir arquivo (Windows)

Usa uma caixa de diálogo padrão (não-personalizável) para os comandos ABRIR, SALVARCOMO e INSERIR (somente Windows). Consulte também as variáveis de sistema DRAWINGPATH, BLOCKSPATH e PLACESBARFOLDER.




## 24. V

### 24.1 VBAMACROS variável de sistema

#### 24.1.1 Habilitar macros

Habilita macros quando um projeto-VBA é carregado.

	Desl (0): Desabilitar macros ao carregar um projeto-VBA Liga (1): Habilitar macros ao carregar um projeto-VBA

### 24.2 VENDORNAME variável de sistema

#### 24.2.1 Vendor name (obsoleto)

Exibe o nome do vendedor.

Somente-leitura

	Bricsys

### 24.3 VERBOSEBIMSECTIONUPDATE variável de sistema

#### 24.3.1 Diagnóstico adicional durante atualização do corte

Exibe diagnóstico adicional para o comando BIMCORTEATUALIZAR.




### 24.4 VERSIONCONTROLCONFIGPATH variável de sistema

#### 24.4.1 Caminho de configuração do Controle de Versão

O caminho do arquivo usado para armazenar as configurações de controle de versão.


### 24.5 VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH variável de sistema

#### 24.5.1 Caminho de download para o Controle de Versão

O caminho do arquivo usado para armazenar controle de versão de projetos.


### 24.6 VERSIONCUSTOMIZABLEFILES variável de sistema

#### 24.6.1 Arquivos personalizáveis de versão (Somente-leitura)

Mostra a versão atual dos arquivos CUI e PGP.


### 24.7 VIEWCTR variável de sistema

#### 24.7.1 Centro da vista (Somente-leitura)

As coordenadas para o ponto central da viewport atual.


### 24.8 VIEWDIR variável de sistema

#### 24.8.1 Direção da vista (Somente-leitura)

Exibe a direção da vista na viewport atual.




## 24.9 VIEWMODE variável de sistema

### 24.9.1 Modo de Vista (Somente-leitura)

O modo de Vista da atual viewport.

- Se desativado, o plano de recorte frontal passa pelo ponto da câmera (os vetores atrás da câmera não são exibidos), a menos que o recorte frontal esteja desativado.
- Se **Recorte frontal não é visto** estiver ativado, a variável de sistema FRONTZ controla o plano de recorte frontal.

	0 a 31
	0: Desligado 1: Vista em perspectiva ativa 2: Recorte frontal liga 4: Recorte traseiro liga 8: Modo UCS Seguinte ativo 16: Corte frontal não está no olho

## 24.10 VIEWSIZE variável de sistema

### 24.10.1 Tamanho da vista (Somente-leitura)

A altura da viewport atual.

	0.0



## 24.11 VIEWTWIST variável de sistema

### 24.11.1 Torção da vista (Somente-leitura)

O ângulo de torção da vista em relação ao WCS para a atual viewport.


## 24.12 VIEWUPDATEAUTO variável de sistema

### 24.12.1 Atualizar automaticamente vistas do desenho

Ativa atualizações automáticas para vistas do desenho (no Paper Space) quando o modelo de origem é alterado.

Quando desativado, o comando ATUALIZARVISTA atualiza manualmente as vistas de desenho criadas pelos comandos VISTABASE e VISTACORTE. Isso só funciona no Paper Space.

	Desl (0): Não atualizar automaticamente as vistas do desenho Liga (1): Atualizar automaticamente as vistas do desenho

## 24.13 VISRETAIN variável de sistema

### 24.13.1 Reter visibilidade

Controla a visibilidade, cor, tipo de linha e espessura de linha de um RefEx, e se as alterações no caminho para RefEx's aninhadas são salvos. Se a variável de sistema PSTYLEPOLICY estiver desativada (0), também controla os estilos de plotagem das camadas RefEx-dependentes.

- Se Desl (0): As alterações feitas nas camadas dependentes do RefEx no desenho atual são válidas somente na sessão atual e não são salvas com o desenho. Quando o desenho atual é reaberto, a tabela de camadas é recarregada a partir do desenho de referência e o desenho atual reflete essas configurações. As configurações de camada afetadas são: Liga, Desliga, Congela, Descongela, Cor, TipoLinha, EspLinha e EstiloPlot (se PSTYLEPOLICY estiver definido como 0).
- Se Liga (1): As configurações da camada são salvas com a tabela de camadas do desenho atual, e persistem de sessão para sessão.



	0 a 1
	1
	0: Desl, a tabela de camadas, conforme armazenada no RefEx, tem precedência 1: Liga, mudanças feitas em camada RefEx-dependente no desenho atual tem precedência

## 24.14 VOLUMEPREC variável de sistema

### 24.14.1 Precisão de volume

Controla o número de casas decimais exibidas para volumes, se as propriedades de volume área forem formatadas com a variável de sistema PROPUNITS.

Se for negativo, LUPREC (Linear Unit Precision) é usado.

	-1 a 8
	-1
	-1: Use a variável de sistema 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 variável de sistema

### 24.15.1 Unidades de volume

Controla uma lista de unidades usadas para exibir o volume, se as propriedades do volume forem formatadas com a variável de sistema PROPUNITS.

Se vazio, todos os volumes correspondem ao desenho.

**Nota:** A string contém uma lista separada por espaços de abreviações de unidades.

	in ft mi µm mm cm m km

## 24.16 VPMAXIMIZEDSTATE variável de sistema

### 24.16.1 Viewport maximizada (Somente-leitura)

Exibe um valor para indicar se a viewport está maximizada.

**Nota:** Você não pode Plotar ou Publicar quando a viewport estiver maximizada.

Esta variável de sistema está disponível apenas na linha de Comando.

	Desl (0): A viewport não está maximizada Liga (1): A viewport está maximizada

## 24.17 VPROTATEASSOC variável de sistema

### 24.17.1 Rotacionar vista

Rotaciona uma vista com a viewport, no Paper Space.




	Desl (0): Desliga a rotação da vista Liga (1): Liga a rotação da vista
--	---

### 24.18 VS MAX variável de sistema

#### 24.18.1 Máximo da tela virtual (Somente-leitura)

As coordenadas do canto superior direito da atual viewport.


### 24.19 VS MIN variável de sistema

#### 24.19.1 Mínimo da tela virtual (Somente-leitura)

As coordenadas do canto inferior esquerdo da viewport atual.


### 24.20 VTDURATION variável de sistema

#### 24.20.1 Duração da transição da vista

Controla a duração das transições entre as vistas na animação, em milissegundos.

Valores entre 0 e 5000 são aceitos.

	0 a 5000
	750

### 24.21 VTENABLE variável de sistema

#### 24.21.1 Habilitar transições de vistas

Ativa as transições da animação durante as ações de pan, zoom e rotação, no Model Space. Consulte também a variável de sistema VTFPS.



	0 a 7
	3
	1: Para zoom/pan 2: Para rotação 4: De modo não atendido

## 24.22 VTFPS variável de sistema

### 24.22.1 Mínima FPS em transição de vistas

Controla o FPS (frames per second) mínimo necessário para habilitar transições de visualização animadas.

São aceitos valores entre 1 e 30.

O valor padrão é 7, o que significa que o tempo de redesenho deve levar menos de 143 milissegundos ( $=1000/7$ ). Se o computador não for capaz de redesenhar a vista com rapidez suficiente, nenhuma animação estará disponível.

	1 a 30
	7



## 25. W

### 25.1 WARNINGMESSAGES variável de sistema

#### 25.1.1 Mensagens de aviso

Controla quais mensagens de aviso são exibidas.

	1048575
	<p>1: Quando o contexto 3D com renderização de hardware desativado é selecionado</p> <p>2: Quando as propriedades da ferramenta são modificadas na caixa de diálogo Personalizar</p> <p>4: Quando as propriedades personalizadas da planilha são excluídas</p> <p>8: Quando as entidades são movidas para congeladas ou fora da camada</p> <p>16: Ao salvar em uma versão anterior que não suporta certas entidades</p> <p>32: Quando um desenho é aberto e anexos modificados são detectados</p> <p>64: Quando uma nova camada, que não corresponde ao filtro de camada atual, é criada</p> <p>128: Render: Mosaico de tam. entre 4 e 127 são processados como 128</p> <p>256: Quando uma massa de categoria é expandida no painel Propriedades</p> <p>512: Quando um item na caixa de diálogo Personalizar é excluído</p> <p>1024: Ao publicar: Salvar lista de folhas</p> <p>2048: Quando os layouts no Explorer de Config Pagina são excluídos</p> <p>4096: Quando os cálculos de propriedades em massa levarão muito tempo</p> <p>8192: Ao entrar no modo Editar Matriz</p> <p>16384: Quando existem unidades incompatíveis</p> <p>32768: Quando uma modificação na definição de bloco fará com que todas as referências de bloco relacionadas sejam atualizadas</p> <p>65536: Quando um Link de dados foi alterado - as tabelas que usam esse link podem precisar ser atualizadas</p> <p>131072: Quando VISTABASE é usada para desenhos arquitetônicos</p> <p>262144: Quando uma categoria fechada no painel Propriedades é expandida</p> <p>524288: Quando uma categoria vazia no painel Propriedades é removida</p>



## 25.2 WHIPARC variável de sistema

### 25.2.1 Whip arcs

Controla se os círculos e arcos circulares são exibidos como círculos verdadeiros (suaves) ou como uma série de linhas angulares.

	0 a 1
	1
	0: Exibir círculos e arcos como uma série de linhas angulares 1: Mostrar como círculos e arcos verdadeiros

## 25.3 WHIPTHREAD variável de sistema

### 25.3.1 Whip thread

Controla se os comandos REGEN e REDRAW usam multithreading (multi-canal), se a máquina tiver vários processadores (ainda não suportado).

Quando o processamento multithread é usado para operações de redesenho (valor 2 ou 3), não é garantido que a ordem das entidades especificadas com o comando DRAWORDER seja preservada para exibição, mas será preservada para plotagem.

	0 a 3
	0
	0: Sem multithreading 1: Multithreading para regenerar 2: Multithreading para redesenhar



## 25.4 WINDOWAREACOLOR variável de sistema

### 25.4.1 Cor área por janela

Controla a cor das áreas de seleção da janela (esquerda-direita).

Tem efeito apenas quando a variável de sistema SELECTIONAREA está ativada.

	1 a 255
	150

## 25.5 WIPEOUTFRAME variável de sistema

### 25.5.1 Quadro da cobertura

Controla a exibição de quadros para entidades de Cobertura, se a variável de sistema FRAME estiver definida como **Usar variáveis de sistema individuais (3)**.

	0 a 2
	1
	0: Oculta molduras de cobertura 1: Mostrar e plotar quadros de cobertura 2: Mostrar mas não plotar quadros de cobertura

## 25.6 WMFBKGND variável de sistema

### 25.6.1 Fundo de Windows Meta File

Controla como o plano de fundo de um WMF (Windows Meta File) ou Copiar Recorte é criado e exibido em outras aplicações.




	0
	Desl (0): Fundo transparente; primeiro plano definido com a variável de sistema WMFFOREGND Liga (1): Cor de fundo atual; primeiro plano permanece inalterado

### 25.7 WMFFOREGND variável de sistema

#### 25.7.1 Primeiro plano de Windows Meta File

Controla como o primeiro plano de um WMF (Windows Meta File) ou Copiar Recorte é criado e exibido em outras aplicações.

WMFFOREGND se aplica somente quando WMFBKGND está definido como 0.

	0
	Desl (0): Certifique-se de que a cor do primeiro plano seja mais escura que a cor de fundo Liga (1): Certifique-se de que a cor do primeiro plano seja mais clara que a cor de fundo

### 25.8 WMFTTFASTEXT variável de sistema

#### 25.8.1 Modo de Texto TrueType para Windows Meta File

Controla se o texto TrueType é exportado como gráficos vetorizados, ou como texto, para um WMF (Windows Meta File).

	0
	Desl (0): Exportar texto TrueType como gráficos vetorizados Liga (1): Exportar texto TrueType como texto



## 25.9 WNDLMAIN variável de sistema

### 25.9.1 Status janela principal

O estado da janela gráfica principal.

	0 a 2
	2
	0: Normal 1: Minimizado 2: Maximizado

## 25.10 WNDLSCRL variável de sistema

### 25.10.1 Barras de rolagem da janela (Windows)

Controla a exibição de barras de rolagem na janela gráfica principal.

	Desl (0): Não mostrar barras de rolagem Liga (1): Mostrar barras de rolagem

## 25.11 WNDLTEXT variável de sistema

### 25.11.1 Estado da janela de texto

O status da janela de texto.




	0: Ocultas 1: Normal 2: Minimizado 3: Maximizado
--	---

## 25.12 WNDPMAIN variável de sistema

### 25.12.1 Canto sup. esq. janela principal

A posição superior-esquerda da janela gráfica principal.


## 25.13 WNDPTEXT variável de sistema

### 25.13.1 Janela de texto superior esq

A posição superior-esquerda da janela de texto.


## 25.14 WNDMAIN variável de sistema

### 25.14.1 Tamanho da janela principal

O tamanho da janela gráfica principal.


## 25.15 WNDSTEXT variável de sistema

### 25.15.1 Tamanho da janela de texto

O tamanho da janela de texto.




## 25.16 WORLDUCS variável de sistema

### 25.16.1 World UCS (Somente-leitura)

Exibe se o UCS corresponde ao WCS ou não.

	Desl (0): UCS não corresponde ao WCS Liga (1): UCS corresponde ao WCS

## 25.17 WORLDVIEW variável de sistema

### 25.17.1 Vista Global

Controla se os comandos VISTAD ou PONTOV alteram o UCS atual para o WCS.

	0 a 1
	1
	0: UCS permanece inalterado 1: UCS muda para o WCS para a duração do comando; a entrada do comando é relativa ao UCS atual

## 25.18 WRITESTAT variável de sistema

### 25.18.1 Status de gravação (Somente-leitura)

O estado do Abrir desenho - Somente-leitura ou gravável.

Usado no LISP para determinar o status de gravação do desenho.




	Desl (0): Não é possível escrever no desenho Liga (1): É possível escrever no desenho
--	--

### 25.19 WSAUTOSAVE variável de sistema

#### 25.19.1 Auto-salvamento área de trabalho

Salva automaticamente as alterações na área de trabalho.

	Desl (0): Não salvar automaticamente Liga (1): Salvar automaticamente

### 25.20 WSCURRENT variável de sistema

#### 25.20.1 Area de trabalho atual

O nome da área de trabalho atual.




## 26. X

### 26.1 XCLIPFRAME variável de sistema

#### 26.1.1 Quadro de recorte em RefEx

Controla a exibição dos limites de recorte da RefEx e do Bloco, se a variável de sistema FRAME estiver definida como **Usar variáveis de sistema individuais** (3).

	0 a 2
	2
	0: Ocultar limites de recorte 1: Exibir e plotar limites de recorte 2: Exibir, mas não traçar limites de recorte

### 26.2 XDWGFADECTL variável de sistema

#### 26.2.1 RefEx controle do esmaecimento na base de dados

Controla a transparência para RefEx's.

Valores entre -90 e 90 são aceitos. Valores negativos desativam o esmaecimento.

	-90 a 90
	70

### 26.3 XEDIT variável de sistema

#### 26.3.1 RefEx editável

Permite edição no-local, no desenho atual, se este estiver referenciado em outro desenho.

--	--



	Desl (0): Não é possível usar a edição de referência in-loco Liga (1): Pode usar a edição de referência in-loco

### 26.4 XFADECTL variável de sistema

#### 26.4.1 Controle do esmaecimento da edição de referência

Controla a transparência para RefEx's durante o modo de edição.

Esta variável de sistema afeta apenas as entidades que não estão sendo editadas na referência.

Valores entre 0 e 90 são aceitos.

- Um valor zero significa totalmente opaco.
- Um valor de 90 significa transparência máxima.

	0 a 90
	50

### 26.5 XLOADCTL variável de sistema

#### 26.5.1 RefEx controle de carga

Controla o carregamento sob demanda do RefEx e se uma cópia ou o desenho original é aberto (ainda não suportado).

	0 a 2
	1



	0: Desligar carregamento por demanda; o desenho inteiro é carregado 1: Ligar carregamento por demanda; os desenhos referenciados ficam abertos e bloqueados 2: Ativar carregamento por demanda, cópias de desenhos referenciados são abertas e bloqueadas; desenhos de referência não são bloqueados
--	--

### 26.6 XLOADPATH variável de sistema

#### 26.6.1 Caminho para carregar RefEx

Controla um caminho para armazenar cópias temporárias de RefEx's carregadas sob demanda. Consulte também a variável de sistema XREFCTL.


### 26.7 XNOTIFYTIME variável de sistema

#### 26.7.1 Tempo de Xnotify

Controla com que frequência o programa verifica mudanças em RefEx's, imagens e documentos PDF, em minutos.

Isso ocorre se XREFNOTIFY, IMAGENOTIFY e/ou PDFNOTIFY estiverem Ligados.

Valores entre 0 e 10.080 são aceitos.

	0 a 10080
	5

### 26.8 XREFCTL variável de sistema

#### 26.8.1 Controle de RefEx

Cria arquivos de log RefEx (XLG).




	Desl (0): Não escrever arquivos de log Liga (1): Escrever arquivos de log

### 26.9 XREFNOTIFY variável de sistema

#### 26.9.1 RefEx notificar

Exibe um aviso, quando um desenho é aberto, se houver RefEx's ausentes.

	Desl (0): Desabilitar a notificação de RefEx Liga (1): Habilitar a notificação de RefEx

### 26.10 XREFOVERRIDE variável de sistema

#### 26.10.1 Substituição de Refex

Especifica a exibição de propriedades visuais da entidade (como cor, tipo de linha, espessura de linha, transparência ou estilo de plotagem) em camadas referenciadas.

- Se estiver Desligada (0): Quando as propriedades das entidades no desenho RefEx estiverem definidas como PorCamada, quaisquer alterações nas propriedades da camada RefEx serão exibidas no desenho atual.
- Se estiver Ligada (1): Quando as propriedades das entidades no desenho RefEx não estiverem definidas para PorCamada, as entidades em camadas RefEx's são tratadas como se suas propriedades fossem definidas para PorCamada. E cada camada de referência externa pode ter seu próprio conjunto de substituições de camada.

	0 a 1
	0



	(0): Desl, apenas as propriedades PorCamada das entidades no desenho REFEX podem ser alteradas (1): Liga, todas as propriedades de entidades no desenho REFEX podem ser alteradas pela propriedade de sua camada original
--	--

## 26.11 XREFTYPE variável de sistema

### 26.11.1 Tipo RefEx

Controla o tipo predefinido de Referência Externa.

	0 a 1
	0
	0: Anexo 1: Sobreposição



## 27. Z

### 27.1 ZOOMFACTOR variável de sistema

#### 27.1.1 Fator Zoom

Controla a mudança de zoom incremental em relação à rodinha do mouse.

Ao aumentar o Zoom, o passo incremental diminui gradualmente permitindo focalizar facilmente um detalhe em particular.

São aceitos valores entre 3 e 100.

	3 a 100
	40

### 27.2 ZOOMWHEEL variável de sistema

#### 27.2.1 Direção de zoom da rodinha do mouse

Alterna a direção do zoom da rodinha do mouse.

	0
	0: Para frente aumenta o zoom, para trás diminui o zoom 1: Para frente diminui o zoom, para trás aumenta o zoom