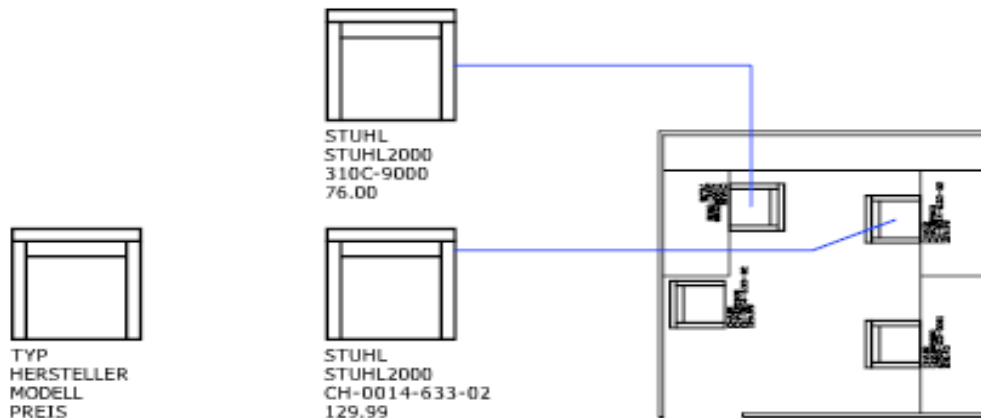


Was und wozu sind Attribute?

Ein Attribut ist eine Bezeichnung, mit der Daten zu einem Block zugeordnet werden. Beispiele für Daten, die in einem Attribut enthalten sein können, sind Teilenummern, Preise, Kommentare und Besitzernamen.

In der folgenden Abbildung ist ein Block mit vier Attributen dargestellt: Typ, Hersteller, Modell und Kosten. Da die Beschriftungen als Variablen definiert wurden, können Informationen über jede einzelne Instanz für jede eingefügte Blockreferenz hinzugefügt werden.



Die aus einer Zeichnung extrahierten Attributinformationen können in Tabellen oder Datenbanken zur Erstellung von Teile- oder Stücklisten verwendet werden. Einem Block lassen sich mehrere Attribute zuordnen, vorausgesetzt, jedes Attribut besitzt ein anderes Kennzeichen.

Wenn Sie ein Attribut definieren, geben Sie Folgendes an:

Eine eindeutige Bezeichnung, die das Attribut anhand des Namens identifiziert

Eine Eingabeaufforderung, die angezeigt werden kann, wenn der Block eingefügt wird

Einen Vorgabewert, der verwendet wird, wenn in der Eingabeaufforderung kein Variablenwert eingegeben wird

Wenn Sie die Attributdaten später für die Verwendung in einer Teilleiste extrahieren möchten, sollten Sie eine Liste der erstellten Attributbezeichnungen verwalten. Diese Bezeichnungsdaten benötigen Sie später zum Erstellen der Attributvorlagendatei.

Anmerkung: Stellen Sie sicher, dass die Attributbezeichnungen eindeutige Namen aufweisen. Der erweiterte Attribut-Editor zeigt alle doppelten Bezeichnungen in Rot an. Doppelte Bezeichnungen können Probleme verursachen, wenn Sie Daten extrahieren oder wenn diese in dynamischen Blöcken verwenden.

Attributmodi

Attributmodi steuern das Verhalten von Attributen in Blöcken. Sie können beispielsweise Folgendes steuern:

Ob ein Attribut in der Zeichnung sichtbar oder unsichtbar ist. Unsichtbare Attribute werden weder angezeigt noch gedruckt. Die Attributdaten werden aber in der Zeichnungsdatei

gespeichert und können für die Verwendung in einem Datenbankprogramm in eine Extraktionsdatei geschrieben werden.

Ob ein Attribut konstant oder variabel ist. Wenn Sie einen Block mit einem veränderlichen Attribut einfügen, werden Sie aufgefordert, die mit dem Block zu speichernden Daten einzugeben. Blöcke können auch konstante Attribute mit gleich bleibenden Werten verwenden. Bei konstanten Attributen wird kein Wert angefordert, wenn Sie den Block einfügen.

Ob das Attribut im Verhältnis zum übrigen Block verschoben werden kann. Sie können Griffe verwenden, um die Position eines Attributs zu ändern, ohne den Block neu zu definieren. Um diese Bewegung zu verhindern, können Sie die Position des Attributs in Bezug auf andere Objekte im Block sperren.

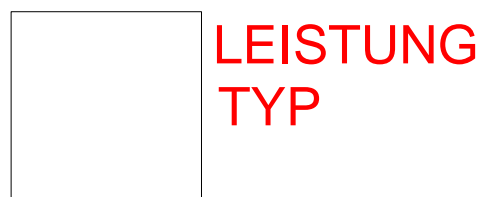
Ob es sich bei dem Attribut um ein einzeiliges oder mehrzeiliges Attribut handelt. Im Gegensatz zu einzeiligen Attributen (die auf 255 Zeichen beschränkt sind) bieten mehrzeilige Attribute erweiterte Formatierungsoptionen.

Anmerkung: Beim Speichern einer Zeichnung in einem älteren AutoCAD-basierten Produkt (2007 und früher) werden mehrzeilige Attribute in mehrere einzeilige Attribute konvertiert. Wenn die Zeichnung in einer späteren Version neu geöffnet wird, werden mehrzeilige Attribute wiederhergestellt.

Zuordnen von Attributen zu Blöcken

Nachdem Sie eine oder mehrere Attributdefinitionen erstellt haben, hängen Sie Diese einem Block an. Hierzu nehmen Sie sie in den Auswahl Satz auf, wenn Sie diesen Block definieren oder neu definieren.

Wenn Sie mehrere Attribute gemeinsam verwenden möchten, fügen Sie sie nach dem Definieren in denselben Block ein. Sie können beispielsweise Attribute mit der Bezeichnung "Typ", "Hersteller", "Modell" und "Kosten" definieren und diese anschließend als einen Block mit dem Namen STUHL einfügen.



In der Regel entspricht die Reihenfolge der Attribut-Eingabeaufforderung genau der Reihenfolge, in der Sie die Attribute beim Erstellen des Blocks auswählen. Wenn Sie beim Auswählen der Attribute aber mit der Fenster- oder Kreuzen-Auswahl arbeiten, entspricht die Reihenfolge der Attribut-Eingabeaufforderungen der umgekehrten Reihenfolge, in der die Attribute ausgewählt wurden. Sie können den Blockattribut-Manager verwenden, um die Reihenfolge zu ändern, in der Sie beim Einfügen der Blockreferenz zur Eingabe von Attributdaten aufgefordert werden.

Wenn Sie eine Blockdefinition im Blockeditor öffnen, können Sie außerdem das Dialogfeld Attributreihenfolge (Befehl BATTREIHENF) verwenden, um die Reihenfolge zu ändern, in der Sie beim Einfügen der Blockreferenz zur Eingabe von Attributdaten aufgefordert werden.

Verwenden von Attributen ohne Zuordnung zu Blöcken

Das Programm erlaubt die Definition selbständiger Attribute. Nachdem Sie Attribute definiert und die Zeichnung gespeichert haben, kann diese Zeichnungsdatei in andere Zeichnungen eingefügt werden. Wenn Sie die Zeichnung einfügen, werden Sie aufgefordert, die Attributwerte anzugeben.

Attribute und Blöcke Befehle und deren Systemvariable

ATTDEF

Startet den Attributmanager

ATTDISP / ATTZEIG

Steuert die Sichtbarkeits-Überschreibungen für alle Blockattribute in einer Zeichnung.

Die Zeichnung wird regeneriert, wenn Sie die Sichtbarkeitseinstellungen verändern, es sei denn, der Befehl REGENAUTO, der die automatische Regenerierung der Zeichnung steuert, ist deaktiviert. Die aktuelle Sichtbarkeit der Attribute wird in der Systemvariablen ATTMODE gespeichert.

Anmerkung: REGENAUTO ist in AutoCAD LT nicht verfügbar.

Die folgenden Aufforderungen werden angezeigt:

Normal

Stellt die definierten Sichtbarkeitseinstellungen aller Attribute wieder her. Sichtbare Attribute werden angezeigt. Unsichtbare Attribute werden nicht angezeigt.

Ein

Macht alle Attribute sichtbar, unabhängig von den ursprünglichen Sichtbarkeitseinstellungen.

Ausgeschaltet

Macht alle Attribute unsichtbar, unabhängig von den ursprünglichen Sichtbarkeitseinstellungen.

ATTEDIT

Ändert in der Befehlszeile die Attributinformationen in einem Block.

Die folgenden Aufforderungen dienen zum Filtern der Attribute, basierend auf der Attributbezeichnung, dem aktuellen Wert und der Objektauswahl.

Beachten Sie beim Festlegen eines Filters die folgenden Richtlinien:

- Geben Sie den Namen eines Blocks, die Attributbezeichnung oder den Attributwert ein, um einzuschränken, was bearbeitet werden kann. Bei Attributwerten und -bezeichnungen muss die Groß-/Kleinschreibung beachtet werden.
- Drücken Sie die EINGABETASTE, um das Sternchen (*) zu übernehmen, wenn Sie für keinen bestimmten Block, eine bestimmte Bezeichnung oder einen bestimmten Wert filtern möchten.
- Geben Sie einen umgekehrten Schrägstrich (\) ein, um leere Attribute auszuwählen und zu bearbeiten.

Die folgenden Aufforderungen werden angezeigt:

Attribute einzeln editieren?

Gibt an, ob die Änderungen einzeln oder global eingegeben werden.

- **Ja.** Zur einzelnen Bearbeitung von Attributen. Attribute müssen sichtbar und parallel zum aktuellen BKS sein. Mit dieser Methode können Sie neben der Textzeichenfolge auch Eigenschaften wie Höhe und Farbe ändern.
- **Nein.** Bearbeitet gleichzeitig mehrere Attribute. Bei der globalen Bearbeitung von Attributen können Sie nur eine Zeichenfolge (oder einen Wert) durch eine andere ersetzen. Sie können sichtbare und unsichtbare Attribute global bearbeiten.

Eingabeaufforderung für einzelne und globale Attributänderungen

Die folgenden Aufforderungen werden für einzelne und globale Änderungen angezeigt.

Blocknamenspezifikation

Geben Sie den Namen des Blocks an, der das Attribut enthält, das Sie bearbeiten möchten. Wenn Sie die EINGABETASTE drücken, ohne einen Block anzugeben, können Attribute in allen Blockeinfügungen bearbeitet werden.

Spezifikation für Attributbezeichnung

Wählen Sie die zu ändernde Attributbezeichnung. Wenn Sie die EINGABETASTE drücken, ohne einen Bezeichnungsnamen anzugeben, können Sie die Attribute jeder beliebigen Bezeichnung bearbeiten.

Bei Attributwerten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

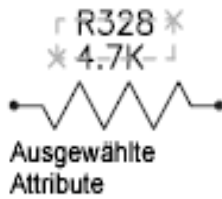
Spezifikation für Attributwert

Wählen Sie den zu ändernden Attributwert. Wenn Sie die EINGABETASTE drücken, ohne einen Attributwert anzugeben, können Sie jeden Wert bearbeiten.

Bei Attributwerten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

Attribute auswählen

Finden Sie die Blockeinfügung im Zeichenbereich, und wählen Sie das Attribut aus, das Sie ändern möchten.



Das erste Attribut eines Auswahlsatzes ist mit einer X-Markierung versehen. Wenn Sie "Ja" wählen, um die Attribute einzeln zu bearbeiten, können Sie alle Eigenschaften des gewählten Attributs ändern.



Das X bleibt auf dem aktuellen Attribut, bis Sie das nächste Attribut markieren.

Eingabeaufforderungen zum Ändern einzelner Attribute

Die folgenden Aufforderungen werden nur angezeigt, wenn Sie "Ja" eingeben, um die Attribute einzeln zu bearbeiten.

Wert

Ändert oder ersetzt einen Attributwert.

- **Ändern.** Ändert den eingegebenen Text des Attributwerts. Verwenden Sie diese Methode, wenn Sie nicht die gesamte Zeichenfolge ersetzen möchten.

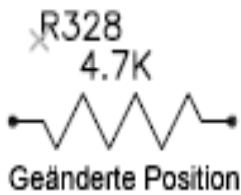
Die Zeichen ? und * werden nicht als Platzhalter, sondern als Literale interpretiert.

- **Ersetzen.** Ersetzt den gesamten Attributwert durch einen neuen Attributwert.

Wenn Sie die EINGABETASTE drücken, ist der Attributwert leer (Null).

Position

Ändert den Einfügepunkt des Textes.



Wenn das Attribut ausgerichtet ist, fordert ATTEDIT zur Eingabe der beiden Endpunkte einer neuen Text-Basislinie auf.

Height

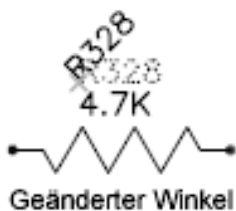
Ändert die Texthöhe.



Wenn Sie einen Punkt bestimmen, wird als Höhe der Abstand zwischen dem angegebenen Punkt und dem Startpunkt des Textes verwendet.

Winkel

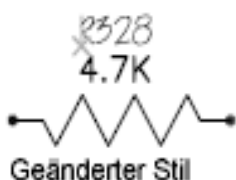
Ändert den Drehwinkel.



Wenn Sie einen Punkt bestimmen, wird der Winkel an einer imaginären Linie zwischen dem angegebenen Punkt und dem Startpunkt des Texts gedreht.

Stil

Ändert die Stileinstellung.



Layer

Wechselt den Layer.

Farbe

Ändert die Farbe.

Sie können eine Farbe aus dem AutoCAD-Farbindex wählen (einen Farbnamen oder eine -nummer), eine True Color-Farbe oder eine Farbe aus einem Farbbuch.

- **VONLAYER oder VONBLOCK.** Gibt an, dass die Farbe aus den Standardeinstellungen für den Layer oder Block übernommen wird. Geben Sie an der Eingabeaufforderung **VonLayer** oder **VonBlock** ein.
- **True Color.** Gibt eine True Color-Farbe für das ausgewählte Objekt an.
- **Farbbuch.** Definiert eine Farbe aus einem geladenen Farbbuch für das ausgewählte Objekt. Wenn Sie ein Farbbuch eingeben, beispielsweise **PANTONE**, werden Sie aufgefordert, den Farbnamen einzugeben, z. B. **573**.

Nächstes

Wechselt zum nächsten Attribut im Auswahlsatz. Wenn keine Attribute mehr in der Liste vorhanden sind, wird der Befehl -ATTEDIT beendet.

Eingabeaufforderungen zum globalen Ändern der Attribute

Die folgenden Eingabeaufforderungen werden angezeigt, wenn Sie an der Eingabeaufforderung zum einzelnen Bearbeiten der Attribute "Nein" eingeben

Nur am Bildschirm sichtbare Attribute editieren?

Gibt an, ob Attribute, die nicht sichtbar sind, ausgeschlossen werden sollen. Änderungen werden nicht sofort angezeigt. Die Zeichnung wird bei Beendigung des Befehls regeneriert, es sei denn, der Befehl REGENAUTO, der die automatische Regenerierung der Zeichnung steuert, ist deaktiviert.

(REGENAUTO steht in AutoCAD LT nicht zur Verfügung.)

- **Ja.**
- **Nein.**

Zu ändernde Zeichenfolge eingeben

Geben Sie den Attributwert ein, den Sie bearbeiten möchten.

Neue Zeichenfolge eingeben

Geben Sie einen neuen Attributwert ein.

ATTEXT

Extrahiert über die Befehlszeile Attributdaten (mit einem Block verbundenen Informationstext) in eine Datei.

CDF: Comma Delimited File

Legt eine Datei an, die für jede Blockreferenz in einer Zeichnung einen Datensatz enthält. Die einzelnen Datensatzfelder werden durch Kommas getrennt. Alphanumerische Felder werden in Apostrophe eingeschlossen.

Geben Sie im Dialogfeld Vorlagendatei wählen den Namen einer vorhandenen Attributsextraktions-Vorlagendatei an.

Geben Sie im Dialogfeld Auszugsdatei bilden einen Namen für die Ausgabedatei an. Die Dateinamenerweiterung der Auszugsdatei für das CDF oder SDF-Format ist *.txt*.

SDF: Space-Delimited File

Legt eine Datei an, die für jede Blockreferenz in einer Zeichnung einen Datensatz enthält. Die Felder der einzelnen Datensätze haben eine festgelegte Breite. Daher werden keine Trennzeichen oder Zeichenfolgen-Begrenzer verwendet.

Geben Sie im Dialogfeld Vorlagendatei wählen den Namen einer vorhandenen Attributsextraktions-Vorlagendatei an.

Geben Sie im Dialogfeld Auszugsdatei bilden einen Namen für die Ausgabedatei an. Die Dateinamenerweiterung der Auszugsdatei für das CDF oder SDF-Format ist *.txt*.

DXF: Drawing Interchange File

Erzeugt einen Teilsatz aus dem AutoCAD-DXF-Format, in dem nur Blockreferenz-, Attribut- und Sequenzendobjekte enthalten sind. Für das Extrahieren im DXF™-Format sind keine Vorlagen erforderlich. Die Dateinamenerweiterung *.dxx* dient zur Unterscheidung der Ausgabedatei von normalen DXF-Dateien.

Geben Sie im Dialogfeld Auszugsdatei bilden einen Namen für die Ausgabedatei an. Die Dateinamenerweiterung der Auszugsdatei für das CDF oder SDF-Format ist *.dxx* für das Format DXF

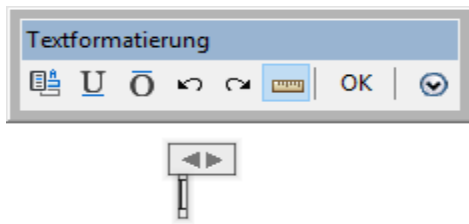
Objekte

Dient der Auswahl der Objekte, deren Attribute Sie extrahieren möchten.

ATTIPEDIT / ATTDIRBEARB

Ändert den Textinhalt eines Attributs in einem Block.

Wenn Sie ein Einzellinienattribut auswählen, wird der integrierte Texteditor ohne Werkzeugkasten Textformatierung und Lineal angezeigt. Zum Anzeigen von Optionen klicken Sie mit der rechten Maustaste.



Wenn Sie ein Multilinenattribut auswählen, wird der integrierte Texteditor mit Werkzeugkasten Textformatierung und Lineal angezeigt.

Je nachdem, welcher Wert für die Systemvariable ATTPIPE festgelegt ist, wird der Werkzeugkasten Textformatierung entweder vollständig oder teilweise angezeigt. Mit der verkürzten Version wird die Kompatibilität mit früheren Produktversionen und Bearbeitungsvorgängen gewährleistet. Damit zusätzliche Optionen zur Textbearbeitung verfügbar werden, sollten Sie die Vollversion verwenden.

Anmerkung: Nicht einmal mit der Vollversion des Texteditors zur Direktbearbeitung stehen alle MTEXT-Formatierungsoptionen zur Verfügung.

Die folgende Eingabeaufforderung wird angezeigt.

Zu bearbeitendes Attribut wählen

Wählen Sie ein Attribut in einem Block, und nehmen Sie Änderungen im integrierten Texteditor vor.

ATTREDEF

Definiert einen Block neu und aktualisiert zugehörige Attribute.

Neue Attribute, die vorhandenen Blockreferenzen zugewiesen werden, werden auf ihre Vorgabewerte gesetzt. Alte Attribute in der neuen Blockdefinition behalten ihre Werte bei. Alle alten Attribute, die nicht in der neuen Blockdefinition enthalten sind, werden gelöscht.

Anmerkung: ATTREDEF entfernt alle Format- oder Eigenschaftenänderungen, die mit den Befehlen ATTEDIT oder EATTEDIT ausgeführt wurden. Darüber hinaus entfernt der Befehl auch sämtliche erweiterten Daten, die mit dem Block verknüpft sind, und kann sich möglicherweise auf dynamische Blöcke und Blöcke, die von Anwendungen anderer Hersteller erstellt wurden, auswirken.

Die folgenden Aufforderungen werden angezeigt:

Name des zu definierenden Blocks

Gibt den Namen des Blocks an, dessen Definition Sie ändern.

Objekte für neuen Block

Gibt die Objekte an, die in die neue Blockdefinition eingeschlossen werden sollen. Wählen Sie die Objekte aus.

Einfügebasispunkt für neuen Block Geben Sie die Position für den Basispunkt des Blocks an.

ATTSYNC

endet Attributänderungen in einer Blockdefinition auf alle Blockreferenzen an.

Aktualisieren Sie mit diesem Befehl alle Instanzen eines Blocks, der Attribute enthält, die mit dem Befehl BLOCK oder BBEARB neu definiert wurden. ATTSYNC ändert keine Werte, die Attributen in vorhandenen Blöcken zugewiesen sind.

Anmerkung: ATTSYNC entfernt alle Format- oder Eigenschaftenänderungen, die mit den Befehlen ATTEDIT oder EATTEDIT ausgeführt wurden. Darüber hinaus entfernt der Befehl auch sämtliche erweiterten Daten, die mit dem Block verknüpft sind, und kann sich möglicherweise auf dynamische Blöcke und Blöcke, die von Anwendungen anderer Hersteller erstellt wurden, auswirken.

Die folgenden Aufforderungen werden angezeigt:

?

Führt alle Blockdefinitionen der Zeichnung auf, die über Attribute verfügen.

Name

Geben Sie den Namen des Blocks ein, dessen Attribute aktualisiert werden sollen.

Wählen

Geben Sie einen Block zum Aktualisieren an, indem Sie eine Blockreferenz im Zeichnungsbereich auswählen.

ATTSYNC <Blockname >?

Gibt an, ob die Attributaktualisierung fortgesetzt (Ja) oder abgebrochen (Nein) werden soll.

BATTMAN

Verwaltet die Attribute für eine ausgewählte Blockdefinition.

Finden

Der Blockattribut-Manager wird angezeigt.

Wenn die aktuelle Zeichnung keine Blöcke mit Attributen enthält, wird eine Meldung angezeigt.

Durch diesen Befehl werden alle Attributeigenschaften und -einstellungen einer gewählten Blockdefinition gesteuert. Alle Änderungen an Attributen in einer Blockdefinition wirken sich auf Blockreferenzen aus.

BATTORDER / BATTREIHENF

Gibt die Reihenfolge der Attribute für einen Block an.

Zeigt das Dialogfeld Attributreihenfolge an, das die Reihenfolge festlegt, in der Attribute aufgeführt werden und eingegeben werden müssen, wenn Sie eine Blockreferenz einfügen oder bearbeiten. Sie können den Befehl BATTREIHENF nur im Blockeditor verwenden.

DATAEXTRACTION / DATENEXTRAKT

Extrahiert Zeichnungsdaten und mischt Daten von einer externen Quelle mit einer Datenextraktionstabelle oder einer externen Datei.

Exportiert Informationen zu Objekteigenschaften, Blockattributen und Zeichnungen in eine Datenextraktionstabelle oder eine externe Datei und gibt eine Datenverknüpfung zu einer Excel-Tabelle an.

EATTEDIT

Bearbeitet Attribute in einer Blockreferenz.

Bearbeitet die Werte, Textoptionen und Eigenschaften jedes Attributs in einem Block.

Die folgende Eingabeaufforderung wird angezeigt.

Block auswählen

Nachdem Sie einen Block mit Attributen ausgewählt haben, wird der erweiterte Attributs-Editor angezeigt.

EATTEXT

Exportiert Informationen zu einem Blockattribut in eine Tabelle oder eine externe Datei.

Dieser Befehl dient nicht mehr zur Anzeige des Attributsextraktions-Assistenten. Dieser wurde durch den Datenextraktions-Assistenten ersetzt.

Wenn Sie in der Befehlszeile -EATTEXT eingeben, werden Optionen angezeigt.

System Variables

AFLAGS (System Variable)

Legt die Optionen für Attribute fest.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Nicht gespeichert

Ausgangswert: 16

Der Wert besteht aus der Summe der folgenden Elemente:

| Wert | Beschreibung |
|------|-------------------------------|
| 0 | Kein Attributmodus ausgewählt |
| 1 | Unsichtbar |
| 2 | Konstant |

| Wert | Beschreibung |
|------|---------------------------|
| 4 | Überprüfen |
| 8 | Voreinstellen |
| 16 | Position in Block sperren |
| 32 | Multiliniern |

ATTDIA (System Variable)

Legt fest, ob der Befehl EINFÜGE für die Eingabe von Attributwerten ein Dialogfeld verwendet.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Registrierun
 g

Ausgangswert: 1

| Wert | Beschreibung |
|------|---------------------------------|
| 0 | Ruft Eingabeaufforderungen auf. |
| 1 | Verwendet ein Dialogfeld. |

ATTIPE (System Variable)

Steuert, welcher Textformatierungs-Werkzeugkasten mit dem integrierten Editor für die Bearbeitung von Multiliniern-Attributen angezeigt wird.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Registrierun
 g

Ausgangswert: 0

| Wert | Beschreibung |
|------|---|
| 0 | Zeigt den abgekürzten Werkzeugkasten Textformatierung mit den integrierten Editor |

| | |
|---|---|
| 1 | Zeigt den vollständigen Werkzeugkasten Textformatierung mit den integrierten Editor |
|---|---|

Verwenden Sie den verkürzten Werkzeugkasten Textformatierung mit dem integrierten Editor zum Bearbeiten von Multilinen-Attributen für eine optimale Kompatibilität mit Produktversionen vor 2008.

ATTMODE (System Variable)

Steuert die Anzeige von Attributen.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Zeichnung
g

Ausgangswert: 1

| Wert | Beschreibung |
|------|--|
| 0 | Aus: Macht alle Attribute unsichtbar |
| 1 | Normal: Behält die aktuelle Sichtbarkeit jedes Attributs bei. Sichtbare Attribute werden angezeigt, unsichtbare Attribute werden nicht angezeigt |
| 2 | Ein: Macht alle Attribute sichtbar |

ATTMULTI (System Variable)

Steuert, ob Mehrzeilen-Attribute erstellt werden können.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Registrierung
g

Ausgangswert: 1

| Wert | Beschreibung |
|------|--|
| 0 | Deaktiviert alle Zugriffsmethoden für die Erstellung von Multilinen-Attributen. Die Attribute können immer noch angezeigt und bearbeitet werden. |
| 1 | Aktiviert alle Zugriffsmethoden für die Erstellung von Multilinen-Attributen. |

ATTREQ (System Variable)

Steuert, ob der Befehl EINFÜGE beim Einfügen von Blöcken die Vorgabe-Attributeinstellungen verwendet.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Registrierun
 g

Ausgangswert: 1

| Wert | Beschreibung |
|------|--|
| 0 | Übernimmt die Vorgaben für die Werte aller Attribute. |
| 1 | Aktiviert Eingabeaufforderungen oder ein Dialogfeld für Attributwerte entsprechend der Einstellung von ATTDIA. |

DXEVAL (System Variable)

Steuert den Vergleich von Datenextraktionstabellen mit der Datenquelle. Wenn die Daten nicht aktuell sind, wird eine Aktualisierungsbenachrichtigung angezeigt.

Typ: Ganzzahl

Gespeichert in: Zeichnung

Ausgangswert: 12

Der Wert wird als Ganzzahl gespeichert, die aus der Summe der folgenden Werte besteht:

| Wert | Beschreibung |
|------|------------------------|
| 0 | Keine Benachrichtigung |
| 1 | Öffnen |
| 2 | Speichern |
| 4 | Plot |
| 8 | Publizieren |
| 16 | eTransmit/Archiv |

| Wert | Beschreibung |
|------|---|
| 32 | Speichern mit automatischer Aktualisierung |
| 64 | Plotten mit automatischer Aktualisierung |
| 128 | Publizieren mit automatischer Aktualisierung |
| 256 | eTransmit/Archiv mit automatischer Aktualisierung |