Материалы	ifc.MATERIAL.DESIGN	Alt	Стены / Двери / Окна / Балки / Фермы / Колонны / Лестницы / Крыши / Полы / Потолки / Фундаменты / Сваи / Несущие конструкции / Ограждения / Перила / Пандусы / Мебель / Сантехника / Электрика / Вентиляция / Отопление / Освещение / Системы безопасности / Системы связи / Системы автоматизации / Системы управления / Системы мониторинга / Системы видеонаблюдения / Системы контроля доступа / Системы пожарной сигнализации / Системы пожаротушения / Системы дымоудаления / Системы вентиляции и кондиционирования / Системы отопления / Системы водоснабжения / Системы канализации / Системы электроснабжения / Системы освещения / Системы заземления / Системы молниезащиты

Изменить материал выделенных	ID_MTHEDIT_MATERIAL	Инструмент -> Редакт.
Быстрая покраска выделенных	ID_ETHEDIT_QUICK	Инструмент -> Редакт.
Назначить материал	ID_MATNAME_NAME	Инструмент -> Редакт.->Назначающие -> Редакт.
Автоподгонка размеров	ID_MBL_MECHANICAL_COLOR_ALL	Инструмент -> Сделать/отобразить - Анализ -> Сделать/отобразить
Автоподгонка размеров	ID_MBL_MECHANICAL_COLOR_SEL	Инструмент -> Сделать/отобразить - Анализ -> Сделать/отобразить
Выбрать цветовые отклонения	ID_OBJCTS_RGBA_FCL	Инструмент -> Сделать/отобразить - Анализ -> Сделать/отобразить
Обновление цветовой индикации группы	ID_OBJCTS_VISU_GR_DW	Инструмент -> Обновление
Обновление Быстрой сетки	ID_OBJCTS_MSH_WSTR_TO	Инструмент -> Обновление
Обновление Быстрой сетки	ID_OBJCTS_MSH_WSTR_TO_GR	Инструмент -> Обновление
Обновление цветовой индикации площадей	ID_OBJCTS_VISU_WSTR_STAL_SYS	Инструмент -> Обновление
Обновление цветовой индикации трещин	ID_OBJCTS_TRCK_WSTR_STAL_SYS	Инструмент -> Обновление
Обновление цветовой индикации	ID_OBJCTS_VISU_WSTR_STAL	Инструмент -> Обновление
Обновление цветовой индикации	ID_OBJCTS_WSTR_STAL_SYS	Инструмент -> Обновление, скопировано впервые! - Обновление
Аналитический элемент	ID_ANALYTICAL_MODEL_MEMBERS	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Панель Линии по выделенным	ID_CREATE_ANALYTICAL_MODEL_PANEL_BY_SELECTION	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Панель Панель по выделенным	ID_CREATE_ANALYTICAL_MODEL_PANEL_BY_SURFACES	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Жесткая связь	ID_CREATE_ANALYTICAL_LINK	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Аналитическая группа	ID_ANALYTICAL_GROUP	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Аналитика	ID_ANALYTICAL_MODEL_VISUAL	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Автоматическая аналитическая модель! Приблизительно фактической модели в аналитическая для каждого	ID_PHYSICAL_TO_ANALYTICAL_BUN_DYNAMIC	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Автоматическая аналитическая модель! Приблизительно фактической модели в аналитическая для каждого	ID_PHYSICAL_TO_ANALYTICAL_BUN_STATIC	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Автоматическая аналитическая модель! Быстрый автоматический	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_PLAYOUT_DYNAMIC	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Варианты комбинации нагрузок	ID_STRUCTURAL_SETTINGS_LOAD_COMBS	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Параметры аналитической	ID_STRUCTURAL_SETTINGS_MODEL_ANALYTICAL	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Параметры аналитической	ID_STRUCTURAL_SETTINGS_MODEL_COMB	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Отображение статистики напряжения/узлов	ID_STRUCTURAL_SETTINGS_VISIBLE_DISPLAY	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Отображение	ID_STRUCTURAL_SETTINGS_VISIBLE_DISPLAY	Анализ -> Аналитическая модель инструмент
Создавать по контуру	ID_OBJCTS_MRT_SPACE_EXTRACTION	Анализ -> Пространства
Анализ на пустоты	ID_MRT_SPACE_ANALYSIS	Анализ -> Пространства
Пространства	ID_MRT_SPACE_NEW_OBJECTS	Анализ -> Пространства
Пространства	ID_MRT_SPACE_NEW_BY_OBJECTS	Анализ -> Пространства
Промышленные зоны выбранные	ID_MBL_NEW_RAISE_SCHEDULE	Анализ -> Отчеты и спецификации
Итого планировщика на выделенный	ID_MBL_NEW_RAISE_SCHEDULE_GROUP	Анализ -> Отчеты и спецификации
Проверка системы трубопровода	ID_MBL_CHECK_RAISE_SYSTEMS	Анализ -> Проверка систем
Проверка системы трубопровода	ID_MBL_CHECK_RAISE_SYSTEMS	Анализ -> Проверка систем
Проверка целей	ID_MBL_CHECK_RAISE_SYSTEMS_ALL	Анализ -> Проверка систем
Инструмент	ID_ANALYSIS_MEASUREMENTS_BUTTON	Анализ -> Измерительные инструменты
Инструментарий измерительный	ID_RAISE_PARSU_ANALYSIS	Анализ -> Измерительные инструменты
Быстрый измерительный	ID_RAISE_PARSU_ANALYSIS_GROUP	Анализ -> Измерительные инструменты
Быстрый измерительный	ID_SUN_SYSTEMS_ANALYSIS	Анализ -> Измерительные инструменты
Параметры измерительный	ID_VISU_MSH_CENTRY_DATA	Анализ -> Измерительные инструменты
Анализ	CommandID_NetCommandSimulationAnalysisAnalysis	Анализ -> Анализ инструмент
Анализ	CommandID_NetCommandSimulationAnalysisAnalysis	Анализ -> Анализ инструмент
Границы сводные на основе слоя	ID_MBL_ANALYTICAL_VISU_BASIS_LOAD_BOUNDARY	Анализ -> Аналитическая модель
Границы сводные на основе слоя Показать аналитическую плиты границы	ID_MBL_SHOW_UN_SEPARATION_LINE_OPEN_END	Анализ -> Аналитическая модель
Границы сводные на основе слоя Показать аналитическую плиты границы	ID_MBL_SHOW_UN_SEPARATION_LINE_OPEN_END	Анализ -> Аналитическая модель
Нагрузка на основе слоя Создать нагрузку на основе слоя	ID_VISU_ANALYTICAL_LOADCASE	Анализ -> Аналитическая модель - Импорт -> Создать
Инструмент измерения	ID_MBL_ANALYTICAL_ANALYSIS_AXIS_POSSIBILITY_copy	Анализ -> Анализ инструмент
Инструмент измерения	ID_MBL_ANALYSIS	Анализ -> Анализ инструмент
Отображение статистики	ID_RAISE_OF_TRAVEL_RAISE_DIRECTION	Анализ -> Анализ инструмент
Несколько траекторий	ID_RAISE_PATH	Анализ -> Анализ инструмент
Отображение статистики напряжения	ID_RAISE_CONSTRUCTION	Анализ -> Анализ инструмент
Модель нагрузок	ID_RAISE_CONSTRUCTION	Анализ -> Анализ инструмент
Пространственная зона	ID_SPACE_ZONE	Анализ -> Анализ инструмент
Инструмент	ID_MBL_ANALYTICAL_CONNECTION_TABLE_MATERIAL_ANALYSIS	Анализ -> Анализ инструмент
Показать форму выделенных полигональная зона	ID_SHOW_RAISE_NO_SURFACES	Формы изделия -> Конструктивные формы
Показать форму и нарушение формообразующего элемента	ID_SHOW_RAISE_STANDARD	Формообразующие и пластик -> Конструктивный формообразующий элемент
Показать форму выделенных с осями и объектом	ID_SHOW_RAISE_OBJECTS	Формообразующие и пластик -> Конструктивный формообразующий элемент
Показать форму выделенных с осями и объектом	ID_SHOW_RAISE_STATS	Формообразующие и пластик -> Конструктивный формообразующий элемент
Аналитический формообразующий элемент	ID_REPAIR_RAISE	Формообразующие и пластик -> Конструктивный формообразующий элемент
Сетка	ID_OBJCTS_MSH_WSTR	Формы изделия -> Формы на основе
Проекция на основе	ID_OBJCTS_VISU_FACES	Формы изделия -> Формы на основе
Границы	ID_STD_TOPO_SOLID	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Границы по профилю кривой контуры	ID_STD_TOPO_SOLID_FROM_IMPORT	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Контурная подборщика	ID_STD_CAMTOOLS	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Параметры	ID_STD_RAISING_COMPONENT	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Линейка контура	ID_STD_CAMTOOLS	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Выполнение контура	ID_STD_CAMTOOLS_copy	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Диалог экземпляр плиты	ID_PROPERTY_AND_DATA	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Дополнительно выполнить построение объединить плоскости/контуры	ID_STD_BOOLEAN_PERFORMATION_UI	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Создавать плоскость/контур плиты	ID_TOOLS_OBJCTS_TOPOSOLID	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Создать плоскость	ID_STD_SOLID	Формообразующие и пластик -> Создание плоскостей
Линейка на основе	ID_ADVANCED_SENSOR	Сенсоры и системы -> Инструменты
Линейка на основе	ID_ADVANCED_SENSOR_MEASURE	Сенсоры и системы -> Инструменты
Выполнить вставку	ID_TEXTURE_SHAD_VECTOR	Сенсоры и системы -> Инструменты
Выполнить вставку	ID_TEXTURE_SHAD_VECTOR_copy	Сенсоры и системы -> Инструменты
Выполнить вставку	ID_TEXTURE_SHAD_VECTOR_ASSEMBLY_PLY	Сенсоры и системы -> Инструменты
Телеметрия Контрольная измерения	ID_TECHNOTRIM_MEASURES	Лазер -> Подготовка
Телеметрия Разметка материала	ID_TECHNOTRIM_SETTINGS	Лазер -> Подготовка
Телеметрия Разметка материала	ID_TECHNOTRIM_SETTINGS_TRIM	Лазер -> Подготовка
Инструмент	ID_MTH_MTH_CHUCKIT	Лазер -> Сборщик
Фрезерная Резка	ID_MTH_MTH_CHUCKIT_BUTTON	Лазер -> Сборщик
Обрезка по контуру	ID_VOLUME_OF_MATERIAL	Лазер -> Сборщик
Обрезка выделенных	ID_VOLUME_OF_MATERIAL2	Лазер -> Сборщик
Лист Резка все	ID_MTH_MTH_SHEET	Лазер -> Конструкция листа, соответствующая материал -> Сборщик
Лист Резка все	ID_MTH_MTH_SHEET_ALL	Лазер -> Конструкция листа, соответствующая материал -> Сборщик
Основные чертежи	ID_OBJCTS_RAISE_DRAWING	Лазер -> Конструкция листа
Документирование	ID_SETTINGS_MEASURING	Лазер -> Конструкция листа - Управление -> Документы
Документирование	ID_SETTINGS_MEASURING_TEMP	Лазер -> Конструкция листа - Управление -> Документы
Лазерная разметка	ID_MTH_RAISEMARK	Лазер -> Конструкция листа
Вырезки вырезы по поверхности или выполнение	ID_MTHPROF_ATTACH	Лазер -> Конструкция листа, соответствующая материал -> Формообразующие и пластик -> Формообразующий элемент
Вырезки вырезы по поверхности или выполнение	ID_MTHPROF_ATTACH_SURFACE	Лазер -> Конструкция листа, соответствующая материал -> Формообразующие и пластик -> Формообразующий элемент
Инструмент	ID_SETTINGS_PROJECT_INFORMATION	Лазер -> Параметры
Инструмент	ID_SETTINGS_PROJECT_PARAMETERS	Лазер -> Параметры
Инструмент	ID_SETTINGS_PROJECT_PARAMETERS_copy	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки ОБЩИЕ	ID_MBL_MECHANICAL_SETTINGS	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки основные	ID_MBL_ELECTRICAL_SETTINGS	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки основные	ID_MBL_CONNECTOR_CABLE_DIALOG	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки основные	ID_MBL_CONNECTOR_CABLE_DIALOG_copy	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки ВИДЕОПРОГРАММЫ	ID_MBL_BUILDINGSTRUCTURE_TYPE_SETTINGS	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки ВИДЕОПРОГРАММЫ	ID_MBT_MULTIVISUAL_RAM_FULL_SETTINGS	Лазер -> Параметры
Настройка ИНТЕРфейса/Настройки ВИДЕО	ID_MBT_MULTIVISUAL_RAM_FULL_SETTINGS_copy	Лазер -> Параметры
Форма фигура	ID_MRTMATERIALS_FLATCONTOURS	Лазер -> Параметры
Дополнительные настройки Проекты Редактор	ID_MRTMATERIALS_TRANSMITTED	Лазер -> Параметры
Дополнительные настройки Проекты Редактор	ID_SETTINGS_PROJECT	Лазер -> Параметры
Дополнительные настройки Проекты Редактор	ID_SETTINGS_BRUSHING_APPEARANCE	Лазер -> Параметры
Дополнительные настройки Проекты Редактор	ID_MULTIVIS_VALUES_HANDLEBAR_SETTINGS	Лазер -> Параметры
Координаты Текущие координаты	ID_GEO_WIDGET_COORDINATES	Управление -> Интерактивная панель
Координаты Текущие координаты	ID_GEO_WIDGET_COORDINATES_copy	Управление -> Интерактивная панель
Координаты Текущие координаты	ID_MENU_ENABLE_COORDINATES	Управление -> Интерактивная панель
Координаты Задать координаты	ID_EPOINT_ENABLE_COORDINATES	Управление -> Интерактивная панель
Координаты Задать координаты	ID_MOUSE_ENABLE_COORDINATES	Управление -> Интерактивная панель
Координаты Применить координаты	ID_MOUSE_ENABLE_COORDINATES_copy	Управление -> Интерактивная панель
Построение Перенести копировать	ID_MOVE_ENABLE_COORDINATES	Управление -> Интерактивная панель
Построение Перенести копировать	ID_MOVE_PROJECT	Управление -> Интерактивная панель
Выделить инструмент	ID_EDIT_DESCRIPTIONS	Управление -> Работа инструмента
Выделить инструмент	ID_EDIT_DESCRIPTIONS_copy	Управление -> Работа инструмента
Выбрать для редактирования	ID_EDIT_PICK_OPTION	Управление -> Работа инструмента
Создать по выделенным	ID_SPARTICLE_SIGNS_CREATE_OBJECT	Управление -> Создание инструментальных
Создать по выделенным	ID_SPARTICLE_SIGNS_CREATE_OBJECT_SETTINGS	Управление -> Создание инструментальных
Сборки	ID_SETTINGS_PHASES	Управление -> Сборки
Сохранение выбора	ID_FILTER_SELECTION_tool	Управление - Выбор соответствие материал -> Выбор
Сохранение выбора	ID_FILTER_SELECTION	Управление - Выбор соответствие материал -> Выбор
Редактировать набор	ID_EDIT_SELECTIONS	Управление - Выбор соответствие материал -> Выбор
Создавать Проверить создание проверки	ID_MATCH_ASK_CREATE_EDITOR	Инструменты - Геометрия
Создавать Проверить создание проверки	ID_MATCH_ASK_CREATE	Инструменты - Геометрия
Создавать Калибровать	ID_EDIT_WORK_COPY	Инструменты - Геометрия
Скользящая сеть	ID_EDIT_WALL_COPY	Инструменты - Геометрия
Деталь	ID_CREATE_EDIT	Инструменты - Геометрия
Создать инструменты Сварка материал	ID_CREATE_EDIT_ELEMENTS	Инструменты - Вид
Создать инструменты Сварка материал	ID_MRM_RAISE_CURSOR	Инструменты - Вид
Параметры материал	ID_MATERIAL_LIBRARY	Инструменты - Вид
Параметры материал	ID_MATERIAL_LIBRARY_GROUP	Инструменты - Вид
Перестроить проекты на виде Перестроить по материал	ID_MRM_DISTRIBUTE_ELEMENTS	Инструменты - Вид
Перестроить проекты на виде Перестроить по проектам	ID_MRM_DISTRIBUTE_ELEMENTS_copy	Инструменты - Вид
Линейка Вид	ID_MRM_DISTRIBUTION	Инструменты - Вид
Линейка Вид	ID_MRM_DRAG_DISTRIBUTION_ADD	Инструменты - Вид
Создать Объект	ID_CREATE_EDITMAT	Инструменты - Создать / Открыть / Сборка
Создать Объект	ID_CREATE_EDITMAT_copy	Инструменты - Создать / Открыть / Сборка
Завершить создание	ID_PAD_INFLATE_FINISH	Контекстные панели - Контекстный редактор
Начать создание	ID_EDIT_INFLATE_FINISH	Контекстные панели - Контекстный редактор
Завершить форму Прекратить	ID_PAD_INFLATE_PAUSE	Контекстные панели - Контекстный элемент - Контекстный редактор
Завершить форму Прекратить	ID_PAD_INFLATE_PAUSE_copy	Контекстные панели - Контекстный элемент - Контекстный редактор
Завершить	ID_PAD_INFLATE_END	Линии -> Редактировать
Отмена	ID_EDIT_INFLATE_END	Линии -> Редактировать
Выделить инструментарии	ID_MATCH_SELECT	Контекстные панели - Работа
Выполнить вырезание	ID_RAISE_MATCH	Контекстные панели - Инструменты
Карандаш	ID_CPATCH_MATCH	Контекстные панели - Инструменты
Карандаш	ID_CPATCH_MATCH_copy	Контекстные панели - Инструменты
Линейка	ID_CPATCH_MATCH	Контекстные панели - Инструменты
Линейка в инструменте	ID_RAIL_FIXTURES	Контекстные панели - Инструменты
Деталь	ID_CPATCH_EDIT	Контекстные панели - Инструменты Инструмент
Деталь	ID_CPATCH_EDIT	Контекстные панели - Инструменты Инструмент
Добавить изделие	ID_MBL_STATION_GROUP_EDIT_ADD_TO_GROUP	Контекстные панели - Редактировать систему изделия изделие - контактные вакуум - Редактировать/Контрольная/Система - участвовать вакуум - Редактирование системы изделия
Выбор объединения	ID_MBL_STATION_GROUP_EDIT_BASE_OBJECT_SELECT	Контекстные панели - Редактировать систему изделия изделие - контактные вакуум - Редактировать/Контрольная/Система
Выбор объединения	ID_MBL_STATION_GROUP_EDIT_BASE_OBJECT_SELECT	Контекстные панели - Редактировать систему изделия изделие - контактные вакуум - Редактировать/Контрольная/Система
Завершить создание выполнить	ID_MBL_RAISE_STATION_GROUP_EDIT_HOST	Контекстные панели - Линии
Завершить создание выполнить	ID_MBL_RAISE_STATION_GROUP_EDIT_HOST_copy	Контекстные панели - Линии
Добавить вырез	ID_MBL_STATION_GROUP_EDIT_REMOVE	Контекстные панели - Редактировать вырез
Удалить изделие	ID_MBL_GROUP_EDIT_GROUP_FROM_GROUP	Контекстные панели - Редактировать изделие
Удалить изделие	ID_MBL_GROUP_EDIT_GROUP_FROM_GROUP	Контекстные панели - Редактировать изделие
Перенос	ID_RAISE_MRM_POSITION_EDIT_MOVE	Контекстные панели - Изменить вставленную кривую
Отмена	ID_CANCEL_MRM_POSITION_EDIT_MOVE	Контекстные панели - Изменить вставленную кривую
Отмена Очистить Сварка Очистить выбор	ID_CANCEL_MULTI_PAD_EDIT	Контекстные панели - Редактировать работа контактные вакуум - Редактировать работа контактные вакуум - Редактировать - контактные вакуум - Выбрать контактные
Отмена Очистить выбор Очистить выбор	ID_CANCEL_MULTI_PAD_EDIT	Контекстные панели - Редактировать работа контактные вакуум - Редактировать - контактные вакуум - Выбрать контактные
Верхний план	ID_TRACE_TOP_CHANGE_REFERENCE	Контекстные панели - Рисование
Выделенный по центру плиты	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE	Контекстные панели - Рисование
Выделенный по центру плиты	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_copy	Контекстные панели - Рисование
Выделенный по центру плиты	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_LEFT	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита слева	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_LEFT_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита справа	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_RIGHT	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита справа	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_RIGHT_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита по центру	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_MIDDLE	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита по центру	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_MIDDLE_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита по центру	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_MIDDLE_CENTER	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита по центру	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_MIDDLE_CENTER_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита справа	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_RIGHT	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита справа	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_RIGHT_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Добавить	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_BOTTOM	Контекстные панели - Редактировать содержание
Добавить	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_BOTTOM_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита справа	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_RIGHT	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита справа	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_RIGHT_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_TOP	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_TOP_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_TOP_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_TOP_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Добавить	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_TOP_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Добавить	ID_SENSOR_CHANGE_REFERENCE_ADD_SEN_TOP_copy	Контекстные панели - Редактировать содержание
Выделенная плита

Закрыть	ui_DEPLOYMENT_FINISH_EDIT		Компоненты/меню/ — Редактировать набор операций
Назад	ui_DEPLOYMENT_CANCEL_EDIT		Компоненты/меню/ — Редактировать набор операций
Направление просмотра	ui_AUDIO_PICK_SHOWN_RIGHT		Компоненты/меню/ — Интерфейс
Автоматическая перезагрузка	ui_auto_reload		Компоненты/меню/ — Интерфейс/меню
Отмена	ui_FABRICATION_NETWORK_CHANGE_SIZE_FINISH_DISTRIQUE		Компоненты/меню/ — Интерфейс/меню
Отмена	ui_FABRICATION_NETWORK_CHANGE_SIZE_CANCEL_DISTRIQUE		Компоненты/меню/ — Интерфейс/меню
Отмена	ui_TURN_ON_MULTI_PLANES_BEAM		Компоненты/меню/ — Интерфейс/меню
Автоматическое	ui_IMG_RADIATION_MAKES_HEAD_SHAKE_AGENT		Компоненты/меню/ — Разное
Добавить группу	ui_BEAM_LIGHT_ADD_TO_GROUP		Компоненты/меню/ — Группы источников света
Добавить группу	ui_ADD_LIGHT_TO_GROUP		Компоненты/меню/ — Группы источников света
Удалить из группы	ui_BEAM_LIGHT_FROM_GROUP		Компоненты/меню/ — Группы источников света
Удалить группу	ui_DELETE_LIGHT_GROUP		Компоненты/меню/ — Группы источников света
Отмена	ui_CANCEL_LIGHT_GROUP_EDIT		Компоненты/меню/ — Группы источников света
Добавить игрушку	ui_ENVIRONMENT_ATTACH_BEAM_TO_OBJECT		Компоненты/меню/ — Редактирование пространственной группы
Добавить группу	ui_ENVIRONMENT_ATTACH_BEAM_TO_NEW_GROUP		Компоненты/меню/ — Редактирование пространственной группы
Закрыть	ui_PAINT_ATTACHED_GROUP_EDIT_FINISH		Компоненты/меню/ — Редактирование пространственной группы
Отмена	ui_CANCEL_ATTACHED_GROUP_EDIT_MODE		Компоненты/меню/ — Редактирование пространственной группы
Отмена	ui_FABRICATION_NETWORK_CHANGE_DEFAULT_CHARGE_DISTRIQUE		Компоненты/меню/ — Изменить заряд
Отмена	ui_FABRICATION_NETWORK_CHANGE_DEFAULT_CHARGE_DISTRIQUE		Компоненты/меню/ — Изменить заряд
Регулировать вертикальный стержень	ui_PROPAGATE_BEAMS		Компоненты/меню/ — Автоприцел, настольный/меню — Основы
Автоприцеливание по вертикали	ui_AUTO_AIM_VERTICAL_ASSIST		Компоненты/меню/ — Автоприцел
Автоприцеливание по вертикали	ui_AUTO_AIM_VERTICAL_ASSIST		Компоненты/меню/ — Автоприцел
Объекты размером архитектурного типа	ui_ENABLE_DATA_SWITCH_ASSIST		Компоненты/меню/ — Автоприцел
Создать фигуру	ui_CREATE_FIGURE		Компоненты/меню/ — Фигуры
Создать фигуру Руководитель	ui_CREATEFIGURE		Компоненты/меню/ — Фигуры
Дизайн	ui_OBJECTS_VOLUME_CHANGER_SWITCH		Компоненты/меню/ — Дизайн
Дизайн для ремонтного	ui_ENABLE_DESIGN_FOR_REPAIR_OBJECT_TO_STAFF		Компоненты/меню/ — Дизайн
Редактировать Персонажа	ui_ENABLE_CHANGE_AGENT_MAIN		Компоненты/меню/ — Дизайн, контекстно-зависимое — Линии меню 03 и направляющие, контекстно-зависимое — Дизайн и строительство
Строительство Персонажа/меню объекта, Персонажей Сектора персонажей	ui_ENABLE_FLEMENT_AGENT_LIST		Компоненты/меню/ — Дизайн, контекстно-зависимое — Линии меню 03 и направляющие, контекстно-зависимое — Дизайн и строительство
Переключить на Руководитель Объект	ui_ENABLE_CHANGE_AGENT_OBJECT		Компоненты/меню/ — Дизайн, контекстно-зависимое — Линии меню 03 и направляющие, контекстно-зависимое — Дизайн и строительство
Переключить на инструмент	ui_OBJECTS_VOLUME_EDIT_SWITCH		Компоненты/меню/ — Дизайн
Редактировать информацию здесь	ui_MENUED_PART_EDIT		Компоненты/меню/ — Дизайн
Выполнение фигуры	ui_OBJECTS_PARTS_RESET		Компоненты/меню/ — Дизайн
Объединить фигуры	ui_OBJECTS_MERGE		Компоненты/меню/ — Дизайн
Объединить объекты	ui_OBJECTS_MERGE		Компоненты/меню/ — Дизайн
Выбрать группу	ui_SELECT_OBJECT		Компоненты/меню/ — Объекты
Выбрать новую группу	ui_PLAY_OBJECT_GROUP_CAN		Компоненты/меню/ — Объекты
Выбрать новую группу, Создать, Создать новую группу	ui_PLAY_OBJECT_GROUP_SURFACE	d	Компоненты/меню/ — Объекты — Отладка — Отладка
Создать и добавить в группу, Создать новую группу	ui_SHAPE_NEW		Компоненты/меню/ — Редактировать — Отладка — Отладка
Создать новую группу	ui_SHAPE_NEW_Copy_Copy_Copy

Выноска посередине справа	ID_LEADER_MIDDLE_RIGHT		Контекстные вкладки > «Выноска»
Выноска внизу справа	ID_LEADER_BOTTOM_RIGHT		Контекстные вкладки > «Выноска»
Без выноски	ID_TEXT_LEADER_NONE		Контекстные вкладки > «Выноска»
Один сегмент	ID_TEXT_LEADER_ONESEG		Контекстные вкладки > «Выноска»
Два сегмента	ID_TEXT_LEADER_TWOSEG		Контекстные вкладки > «Выноска»
Криволинейная	ID_TEXT_LEADER_ARC		Контекстные вкладки > «Выноска»
Редактировать цветовую схему	ID_EDIT_COLORSCHEME		Контекстные вкладки > «Схема»
Параметры видимости	Dialog_Essentials_CurveVisibilityDbar:Control_Essentials_Visibility		Контекстные вкладки > «Видимость»
Показать элемент	ID_VIEW_UNHIDE_ELEMENTS	EU	Контекстные вкладки > «Показ скрытых элементов»
Показать категорию	ID_VIEW_UNHIDE_BY_CATEGORY	VU	Контекстные вкладки > «Показ скрытых элементов»
Включить режим отображения скрытых элементов	ID_VIEW_FRAME_REVEALHIDDEN	RH	Контекстные вкладки > «Показ скрытых элементов»; панель управления видами
Удалить слои	Dialog_Essentials_ImportInstanceExplode:Control_Essentials_ImportDeleteLayers		Контекстные вкладки > «Импорт экземпляра»
Расчленить	Dialog_Essentials_ImportInstanceExplode:Control_Essentials_ImportPartialExplode		Контекстные вкладки > «Импорт экземпляра»
Расчленить	Dialog_Essentials_ImportInstanceExplode:Control_Essentials_ImportExplode		Контекстные вкладки > «Импорт экземпляра»
Запрос	Dialog_Essentials_ImportInstanceExplode:Control_Essentials_ImportQuery		Контекстные вкладки > «Импорт экземпляра»
Параметры видимости	Dialog_Essentials_ImportInstanceExplode:Control_Essentials_SketchVisibility		Контекстные вкладки > «Импорт экземпляра»
Выбрать все	Dialog_Essentials_EditLeadersDialogBar:Control_Essentials_ShowAllLeaders		Контекстные вкладки > «Выбор выносок для отображения»
Отменить выбор	Dialog_Essentials_EditLeadersDialogBar:Control_Essentials_HideAllLeaders		Контекстные вкладки > «Выбор выносок для отображения»
Завершить	Dialog_Essentials_EditLeadersDialogBar:Control_Essentials_SelectLeadersFinish		Контекстные вкладки > «Выбор выносок для отображения»
Отмена	Dialog_Essentials_EditLeadersDialogBar:Control_Essentials_SelectLeadersCancel		Контекстные вкладки > «Выбор выносок для отображения»
Определение источника света	ID_LIGHTSOURCE_DEFINITION		Контекстные вкладки > «Освещение»
Разделить	ID_CBP_DISSOLVE		Контекстные вкладки > «Изменение линии»
Адаптивность	ID_MAKE_ADAPTIVE		Контекстные вкладки > «Адаптивный компонент»
Назначить первичным	Dialog_Essentials_RbsConnectorLinkConnectorBar:Control_Essentials_RbsConnectorBtnPrimary		Контекстные вкладки > «Первичный соединитель»
Связать соединители	Dialog_Essentials_RbsConnectorLinkConnectorBar:Control_Essentials_RbsConnectorBtnLinkConnector		Контекстные вкладки > «Связи соединителей»
Удалить связь	Dialog_Essentials_RbsConnectorLinkConnectorBar:Control_Essentials_RbsConnectorBtnRemoveLink		Контекстные вкладки > «Связи соединителей»
Разместить на грани	Dialog_Essentials_RbsConnectorPlacementBar:Control_Essentials_PlaceByXface		Контекстные вкладки > «Размещение»
Разместить на рабочей плоскости	Dialog_Essentials_RbsConnectorPlacementBar:Control_Essentials_PlaceByWorkplane		Контекстные вкладки > «Размещение»
Просмотр координации	ID_RECONCILE_CURRENT_LINK		Контекстные вкладки > «Мониторинг»
Выбрать новую основу	ID_POINTELEMENT_REHOST		Контекстные вкладки > «Основа»
Внедрить связь	ID_BIND_LINK_AS_GROUP		Контекстные вкладки > «Связь»
Разделить сегмент	Dialog_Essentials_SectionBar:Control_Essentials_SplitSectionSegment		Контекстные вкладки > «Разрез»
Параметры видимости	ID_EDIT_SKETCH_VISIBILITY		Контекстные вкладки > «Режим»
Добавить элемент	IDC_SPLINE_ADD_CONTROL		Контекстные вкладки > «Редактирование сплайна»
Удалить элемент	IDC_SPLINE_DELETE_CONTROL		Контекстные вкладки > «Редактирование сплайна»
Скручивание вправо	IDC_SHIFT_CW		Контекстные вкладки > «Соединение вершин»
Скручивание влево	IDC_SHIFT_CCW		Контекстные вкладки > «Соединение вершин»
Восстановить соединения вершин	IDC_RESET_VTX_CONNECTIONS		Контекстные вкладки > «Соединение вершин»
Элементы управления на основании	IDC_VTX_CTRL_ON_LOOP_0		Контекстные вкладки > «Соединение вершин»
Элементы управления наверху	IDC_VTX_CTRL_ON_LOOP_1		Контекстные вкладки > «Соединение вершин»
Завершить обход	ID_CANCEL_EDITOR		Контекстные вкладки > «Обход»
Выбрать новую основу	ID_EDIT_INSERT_REHOST		Контекстные вкладки > «Основа»
Контекстное редактирование	ID_EDIT_INPLACE_FAMILY		Контекстные вкладки > «Модель»
Редактировать контекстный связанный файл	Dialog_Family_FamInstDbarRvtLink:Control_Family_EditInplaceFamRvtLink		Контекстные вкладки > «Модель1»
Добавить выноску	ID_FAMINST_ADDLEADER		Контекстные вкладки > «Выноска»
Удалить выноску	ID_FAMINST_RMVLEADER		Контекстные вкладки > «Выноска»
Модель в контексте	Dialog_Family_ManyInstDbar:Control_Family_NewInplaceAny		Контекстные вкладки > «Режим»
На пересечении линий сетки	ID_CREATE_FOOTING_BY_GRID_INTERSECTION		Контекстные вкладки > «Несколько»
На несущей колонне	ID_CREATE_FOOTING_FROM_STRUCTURAL_COLUMN		Контекстные вкладки > «Несколько»
На пересечении линий сетки	Dialog_Family_NewStructuralColumn:Control_Family_GridIntersection		Контекстные вкладки > «Несколько»
На архитектурных колоннах	Dialog_Family_NewStructuralColumn:Control_Family_FromArchColumn		Контекстные вкладки > «Несколько»
Одинарная вертикальная	ID_RADIO_VER_ARROW		Контекстные вкладки > «Тип элемента управления»
Двойная вертикальная	ID_RADIO_VER_ARROW2		Контекстные вкладки > «Тип элемента управления»
Одинарная горизонтальная	ID_RADIO_HOR_ARROW		Контекстные вкладки > «Тип элемента управления»
Двойная горизонтальная	ID_RADIO_HOR_ARROW2		Контекстные вкладки > «Тип элемента управления»
Поверхность	ID_DIVIDED_SURFACE_SHOW_SURF		Контекстные вкладки > «Представление поверхности»
Образец	ID_DIVIDED_SURFACE_SHOW_PTRN		Контекстные вкладки > «Представление поверхности»
Компонент	ID_DIVIDED_SURFACE_SHOW_COMP		Контекстные вкладки > «Представление поверхности»
Завершить	Dialog_HostObj_DividedSurfaceEditRefSelectionDbar:Control_HostObj_DividedSurfaceFinishMultiPickDbar		Контекстные вкладки > «Пересечения»
Отмена	Dialog_HostObj_DividedSurfaceEditRefSelectionDbar:Control_HostObj_DividedSurfaceCancelMultiPickDbar		Контекстные вкладки > «Пересечения»
Добавить/удалить сегменты	IDC_CURTA_GRID_LINE_ADD_REMOVE_SEGS		Контекстные вкладки > «Схема разрезки витража»
Изменить выбор граней	Dialog_HostObj_FaceRoofEdit:Control_HostObj_EditFaceRoof		Контекстные вкладки > «Модель по граням»
Обновить до грани	Dialog_HostObj_FaceRoofEdit:Control_HostObj_RedoFaceRoof		Контекстные вкладки > «Модель по граням»
Редактировать эскиз	Dialog_HostObj_OpeningDbar:Control_HostObj_EditSketch		Контекстные вкладки > «Проем»
Обновить до грани	Dialog_HostObj_RedoFaceBased:Control_HostObj_RedoFaceBased		Контекстные вкладки > «Модель по граням»
Очистить набор	Dialog_HostObj_RoofByFaceEditDbar:Control_HostObj_CancelMultiPickDbar		Контекстные вкладки > «Выбрать несколько»
Воссоздать крышу	Dialog_HostObj_RoofByFaceEditDbar:Control_HostObj_FinishMultiPickDbar		Контекстные вкладки > «Выбрать несколько»
Вертикальный	ID_EDIT_ROOF_SKETCH		Контекстные вкладки > «Проем»
Изменить субэлементы	ID_MODIFY_SLAB_SHAPE_SUBS		Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Добавить точку	ID_DRAW_SLAB_SHAPE_VERTEX		Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Добавить линию разделения	ID_DRAW_SLAB_SHAPE_LINES		Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Выбрать опоры	ID_PICK_SLAB_SHAPE_SUPPORTS		Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Преобразовать линии сгиба	ID_CONVERT_FOLDING_LINES		Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Восстановить форму	ID_REMOVE_SLAB_EDIT		Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Просмотр точек	ID_SSE_POINTS_VISIBILITY	PV	Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Привязка к точкам и линиям в редакторе	ID_TOGGLE_SNAP_TO_SSE_POINTS_LINES	SQ	Контекстные вкладки > «Редактирование формы»
Аналогичные основы	ID_MASSING_RELATED_HOSTS		Контекстные вкладки > «Модель»
Формообразующие элементы перекрытия	ID_MASSING_CREATE_FAF		Контекстные вкладки > «Модель»
Стыковка арматурных стержней внахлестку	ID_REBAR_SPLICE		Контекстные вкладки > «Стыковка»
Соединитель для одного стержня	ID_REBAR_COUPLER_ONE		Контекстные вкладки > «Параметры размещения»
Соединитель для двух стержней	ID_REBAR_COUPLER_TWO		Контекстные вкладки > «Параметры размещения»
Показать все арматурные стержни в наборе выбранных объектов	ID_EDIT_SELECT_SHOW_ALL		Контекстные вкладки > «Редактировать представление арматурных стержней»
Скрыть все арматурные стержни в наборе выбранных объектов	ID_EDIT_SELECT_HIDE_ALL		Контекстные вкладки > «Редактировать представление арматурных стержней»
Завершить	ID_EDIT_SELECT_FINISH		Контекстные вкладки > «Редактировать представление арматурных стержней»
Отмена	ID_EDIT_SELECT_CANCEL		Контекстные вкладки > «Редактировать представление арматурных стержней»
Набор арматурных стержней переменной длины	Dialog_Rebar_DistributionType:Control_Rebar_DistributionType		Контекстные вкладки > «Тип набора»
Разместить параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVertStraight:Control_Rebar_2ClickPlaceParallelStraight		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить с основным сегментом перпендикулярно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVertStraight:Control_Rebar_2ClickPlacePointsStraight		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить перпендикулярно рабочей плоскости и горизонтально	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVertStraight:Control_Rebar_2ClickPlacePerpHorizStraight		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить перпендикулярно рабочей плоскости и вертикально	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVertStraight:Control_Rebar_2ClickPlacePerpVertStraight		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceParaPerpDbar:Control_Rebar_RebarPlaceParallel1		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить перпендикулярно рабочей плоскости и параллельно вхождению ближайшего защитного слоя	Dialog_Rebar_RebarPlaceParaPerpDbar:Control_Rebar_RebarPlacePerpParallelToCover		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить перпендикулярно рабочей плоскости и вхождению ближайшего защитного слоя	Dialog_Rebar_RebarPlaceParaPerpDbar:Control_Rebar_RebarPlacePerpendicular1		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить с ориентацией верхней стороны параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceMultiPlanarOrientDbar:Control_Rebar_RebarPlaceLookingAtTop		Контекстные вкладки > «Размещение в перспективе»
Разместить с ориентацией нижней стороны параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceMultiPlanarOrientDbar:Control_Rebar_RebarPlaceLookingAtBottom		Контекстные вкладки > «Размещение в перспективе»
Разместить с ориентацией передней стороны параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceMultiPlanarOrientDbar:Control_Rebar_RebarPlaceLookingAtFront		Контекстные вкладки > «Размещение в перспективе»
Разместить с ориентацией задней стороны параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceMultiPlanarOrientDbar:Control_Rebar_RebarPlaceLookingAtBack		Контекстные вкладки > «Размещение в перспективе»
Разместить с ориентацией правой стороны параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceMultiPlanarOrientDbar:Control_Rebar_RebarPlaceLookingAtRight		Контекстные вкладки > «Размещение в перспективе»
Разместить с ориентацией левой стороны параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlaceMultiPlanarOrientDbar:Control_Rebar_RebarPlaceLookingAtLeft		Контекстные вкладки > «Размещение в перспективе»
Разместить параллельно рабочей плоскости	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVert:Control_Rebar_2ClickPlaceParallel		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить перпендикулярно рабочей плоскости и горизонтально	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVert:Control_Rebar_2ClickPlacePerpHoriz		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить перпендикулярно рабочей плоскости и вертикально	Dialog_Rebar_2ClickParaPerpHorizVert:Control_Rebar_2ClickPlacePerpVert		Контекстные вкладки > «Ориентация при размещении»
Разместить на текущей рабочей плоскости	Dialog_Rebar_RebarPlacementPlaneDbar:Control_Rebar_RebarOnCurrentWorkPlane		Контекстные вкладки > «Плоскость размещения»
Разместить по ближнему защитному слою	Dialog_Rebar_RebarPlacementPlaneDbar:Control_Rebar_RebarOnNearCover		Контекстные вкладки > «Плоскость размещения»
Разместить по дальнему защитному слою	Dialog_Rebar_RebarPlacementPlaneDbar:Control_Rebar_RebarOnFarCover		Контекстные вкладки > «Плоскость размещения»
Выбрать основу	IDC_REINFORCEMENT_SELECT_HOST		Контекстные вкладки > «Основа»
Выбрать новую основу	IDC_REBAR_REHOST		Контекстные вкладки > «Основа»
Показать все арматурные стержни в наборе арматурных стержней	ID_REBAR_PRESENTATION_ALL		Контекстные вкладки > «Представление»
Выбрать отображаемые арматурные стержни в наборе арматурных стержней	ID_REBAR_PRESENTATION_SELECT		Контекстные вкладки > «Представление»
Показать средний арматурный стержень в наборе арматурных стержней	ID_REBAR_PRESENTATION_MIDDLE		Контекстные вкладки > «Представление»
Показать первый и последний арматурные стержни в наборе арматурных стержней	ID_REBAR_PRESENTATION_FIRSTLAST		Контекстные вкладки > «Представление»
Редактирование зависимостей	ID_EDIT_REBAR_JOINS		Контекстные вкладки > «Зависимости»
Размещение с зависимостями	Dialog_Rebar_ConstraintPlacement:Control_Rebar_ConstraintPlacement		Контекстные вкладки > «Зависимости»
Изменить стержни	ID_REBAR_EDIT_BARS		Контекстные вкладки > «Адаптация»
Показать подсказку	Dialog_Rebar_ShowTooltip:Control_Rebar_ToggleTooltip		Контекстные вкладки > «Показать подсказку»
Отключить все	ID_DISABLE_CONSTRAINTS		Контекстные вкладки > «Зависимости»
Сбросить все	ID_ENABLE_CONSTRAINTS		Контекстные вкладки > «Зависимости»
Отключить текущую	ID_DISABLE_CURRENT_CONSTRAINT		Контекстные вкладки > «Зависимости»
Сбросить текущую	ID_ENABLE_CURRENT_CONSTRAINT		Контекстные вкладки > «Зависимости»
Показать подсказку	ID_PROPAGATE_REBAR_TOOLTIP		Контекстные вкладки > «Показать подсказку»
Выравнивание по основе	ID_PROPAGATE_REBAR_BY_HOST		Контекстные вкладки > «Распространить арматурный стержень»
Выравнивание по грани	ID_PROPAGATE_REBAR_BY_FACE		Контекстные вкладки > «Распространить арматурный стержень»
Завершить	ID_PROPAGATE_REBAR_FINISH		Контекстные вкладки > «Распространить арматурный стержень»
Отмена	ID_PROPAGATE_REBAR_CANCEL		Контекстные вкладки > «Распространить арматурный стержень»
На передний план	Dialog_Revit_DrawOrder:Control_Revit_BringToFront		Контекстные вкладки > «Систематизация»
На передний план	Dialog_Revit_DrawOrder:Control_Revit_BringForward		Контекстные вкладки > «Систематизация»
На задний план	Dialog_Revit_DrawOrder:Control_Revit_SendToBack		Контекстные вкладки > «Систематизация»
На задний план	Dialog_Revit_DrawOrder:Control_Revit_SendBackward		Контекстные вкладки > «Систематизация»
Редактировать семейство	IDC_EDIT_LOADED_FAM		Контекстные вкладки > «Режим»
Редактировать рабочую плоскость	ID_EDIT_SKETCHPLANE		Контекстные вкладки > «Рабочая плоскость»
Выбрать новую рабочую плоскость	ID_EDIT_WP_REHOST		Контекстные вкладки > «Рабочая плоскость»
Показать	ID_ROOM_SCHEDULE_FILTER_SHOW		Контекстные вкладки > «Фильтрация листов-заполнителей»; контекстные вкладки > «Неразмещенные/неокруженные элементы»
Скрыть	ID_ROOM_SCHEDULE_FILTER_HIDE		Контекстные вкладки > «Фильтрация листов-заполнителей»; контекстные вкладки > «Неразмещенные/неокруженные элементы»
Изолировать	ID_ROOM_SCHEDULE_FILTER_ISOLATE		Контекстные вкладки > «Фильтрация листов-заполнителей»; контекстные вкладки > «Неразмещенные/неокруженные элементы»
Сгруппировать заголовки; Сгруппировать заголовки	Dialog_Revit_ScheduleBar:Control_Revit_GroupHeaders		Контекстные вкладки > «Заголовки»; контекстные вкладки > «Названия и заголовки»
Разгруппировать заголовки; Разгруппировать заголовки	Dialog_Revit_ScheduleBar:Control_Revit_UngroupHeaders		Контекстные вкладки > «Заголовки»; контекстные вкладки > «Названия и заголовки»
Новая строка	Dialog_Revit_ScheduleBar:Control_Revit_InsertRow		Контекстные вкладки > «Строки»
Удалить строку	Dialog_Revit_ScheduleBar:Control_Revit_DeleteRows		Контекстные вкладки > «Строки»
Скрыть столбцы	ID_HIDE_COLUMNS		Контекстные вкладки > «Столбцы»
Показать все столбцы	ID_UNHIDE_ALL_COLUMNS		Контекстные вкладки > «Столбцы»
Выделить в модели	Dialog_Revit_ScheduleBar:Control_Revit_BtnScheduleShow		Контекстные вкладки > «Элемент»
Тонирование	ID_SCHEDULE_CELL_EDIT_SHADING		Контекстные вкладки > «Вид»
Границы	ID_SCHEDULE_CELL_EDIT_BORDER		Контекстные вкладки > «Вид»
Сброс	ID_SCHEDULE_RESET_OVERRIDE		Контекстные вкладки > «Вид»
Шрифт	ID_SCHEDULE_TEXT_EDIT_FONT		Контекстные вкладки > «Вид»
Выравнивание по горизонтали:Слева	ID_SCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_LEFT		Контекстные вкладки > «Вид»
Выравнивание по горизонтали:По центру	ID_SCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_CENTER		Контекстные вкладки > «Вид»
Выравнивание по горизонтали:Справа	ID_SCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_RIGHT		Контекстные вкладки > «Вид»
Выравнивание по вертикали:Верх	ID_SCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_TOP		Контекстные вкладки > «Вид»
Выравнивание по вертикали:Середина	ID_SCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_MIDDLE		Контекстные вкладки > «Вид»
Выравнивание по вертикали:Низ	ID_SCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_BOTTOM		Контекстные вкладки > «Вид»
Форматировать единицы	ID_SCHEDULE_PARAM_FORMATUNITS		Контекстные вкладки > «Параметры»
Расчетный	ID_SCHEDULE_PARAM_CALCULATE		Контекстные вкладки > «Параметры»
Объединить параметры	ID_SCHEDULE_PARAM_COMBINE		Контекстные вкладки > «Параметры»
Объединить	ID_SCHEDULE_CELL_MERGE_UNMERGE		Контекстные вкладки > «Названия и заголовки»
Вставить изображение	ID_SCHEDULE_CELL_INSERT_GRAPHIC		Контекстные вкладки > «Названия и заголовки»
Очистить ячейку	ID_SCHEDULE_CLEAR_CELL		Контекстные вкладки > «Названия и заголовки»
Заморозить заголовок	ID_SCHEDULE_HEADER_FREEZE		Контекстные вкладки > «Названия и заголовки»
Вставить	ID_SCHEDULE_COLUMN_INSERT_RIGHT		Контекстные вкладки > «Столбцы»
Удалить	ID_SCHEDULE_COLUMN_DELETE		Контекстные вкладки > «Столбцы»
Изменить размер	ID_SCHEDULE_COLUMN_RESIZE		Контекстные вкладки > «Столбцы»
Вставить:Над выбранной	ID_SCHEDULE_ROW_INSERT_ABOVE		Контекстные вкладки > «Строки»
Вставить:Под выбранной	ID_SCHEDULE_ROW_INSERT_BELOW		Контекстные вкладки > «Строки»
Вставить строку данных	ID_INSERT_ROW		Контекстные вкладки > «Строки»
Удалить	ID_DELETE_ROWS		Контекстные вкладки > «Строки»
Изменить размер	ID_SCHEDULE_ROW_RESIZE		Контекстные вкладки > «Строки»
Разделить и вставить	ID_SCHEDULE_SPLIT_BY_HEIGHT		Контекстные вкладки > «Разделить»
Описание	ID_SCHEDULE_EXPLAIN_ERROR		Контекстные вкладки > «Ошибка»
Предыдущий ключевой кадр	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnPrevCkp		Контекстные вкладки > «Обход»
Предыдущий кадр	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnPrevFrame		Контекстные вкладки > «Обход»
Следующий кадр	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnNextFrame		Контекстные вкладки > «Обход»
Следующий ключевой кадр	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnNextCkp		Контекстные вкладки > «Обход»
Воспроизведение	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnPlay		Контекстные вкладки > «Обход»
Открыть обход	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnEditActivateview		Контекстные вкладки > «Обход»
Восстановить камеры	Dialog_Revit_WalkthroughModify:Control_Revit_BtnResetDirections		Контекстные вкладки > «Обход»
Марки при размещении	Dialog_RoomAreaPlan_AreaTagDlgBar:Control_RoomAreaPlan_TagRoomOnPlacement		Контекстные вкладки > «Марки при размещении»
Автоматическое размещение помещений	Dialog_RoomAreaPlan_RoomTagDlgBar:Control_RoomAreaPlan_FindAllRooms		Контекстные вкладки > «Помещение»
Выделить границы	Dialog_RoomAreaPlan_RoomTagDlgBar:Control_RoomAreaPlan_ShowAllRoomBounds		Контекстные вкладки > «Помещение»; контекстные вкладки > «Пространства»
Марки при размещении	Dialog_RoomAreaPlan_RoomTagDlgBar:Control_RoomAreaPlan_TagRoomOnPlacement		Контекстные вкладки > «Марка»
Выбрать новую основу	ID_PICK_HOST_ROOM_TAG		Контекстные вкладки > «Основа»
Автоматическое размещение пространств	Dialog_RoomAreaPlan_RoomTagDlgBar:Control_RoomAreaPlan_FindAllSpaces		Контекстные вкладки > «Пространства»
Эскиз потолка	ID_SKETCH_CEILING		Контекстные вкладки > «Потолок»
Редактировать профиль	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElementSketchEdit		Контекстные вкладки > «Режим»
Просвечивание	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElementXRay		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Добавить кромку	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElemSplitButton		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Добавить профиль	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElemCleaveButton		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Разделить	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElemDissolveButton		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Выбрать новую основу	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElemRehost		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Блокировать профили	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElementConstrainProfile		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Разблокировать профили	Dialog_Sculpting_FormElementEditDlgbar:Control_Sculpting_FormElementUnconstrainProfile		Контекстные вкладки > «Элемент формы»
Редактировать таблицу	ID_PROPERTYLINE_EDIT_TABLE		Контекстные вкладки > «Границы участка»
Сформировать топотело	ID_SITE_TOPO_SOLID_FROM_SURFACE		Контекстные вкладки > «Поверхность»
Параметры топоповерхности	ID_TOPOSURFACE_SETTINGS		Контекстные вкладки > «Поверхность»
Граничное условие «Точка»	Dialog_Structural_ManyBcDbar:Control_Structural_PointBc		Контекстные вкладки > «Граничные условия»
Граничное условие «Линия»	Dialog_Structural_ManyBcDbar:Control_Structural_LineBc		Контекстные вкладки > «Граничные условия»
Граничное условие «Площадь»	Dialog_Structural_ManyBcDbar:Control_Structural_AreaBc		Контекстные вкладки > «Граничные условия»
На линиях сетки	Dialog_Structural_NewStructuralBeam:Control_Structural_CreateBeamOnGrid		Контекстные вкладки > «Несколько»
Марки при размещении	Dialog_Structural_TagOnPlacementDlg:Control_Structural_TagOnPlacementCheckbox		Контекстные вкладки > «Марка»
Редактировать профиль	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketch:Control_Structural_EditTrussSketch		Контекстные вкладки > «Режим»
Восстановить профиль	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketchRem:Control_Structural_RemoveTrussSketch		Контекстные вкладки > «Режим»
Восстановить ферму	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketch:Control_Structural_ResetTruss		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Удалить семейство ферм	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketch:Control_Structural_ExplodeTruss		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Присоединить верх/низ	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketch:Control_Structural_AttachTruss		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Отсоединить верх/низ	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketch:Control_Structural_DetachTrusss		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Редактировать профиль	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketchRem:Control_Structural_EditTrussSketch		Контекстные вкладки > «Режим»
Восстановить ферму	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketchRem:Control_Structural_ResetTruss		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Удалить семейство ферм	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketchRem:Control_Structural_ExplodeTruss		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Присоединить верх/низ	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketchRem:Control_Structural_AttachTrusses		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Отсоединить верх/низ	Dialog_Structural_TrussEditProfileSketchRem:Control_Structural_DetachTrusses		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Восстановить ферму	ID_RESET_TRUSS		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Присоединить верх/низ	ID_ATTACH_TRUSS		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Отсоединить верх/низ	ID_DETACH_TRUSS		Контекстные вкладки > «Изменение фермы»
Вертикальная колонна	Dialog_Structural_VerticalSlantedColumnsDialogBar:Control_Structural_VerticalColumns		Контекстные вкладки > «Размещение»
Наклонная колонна	Dialog_Structural_VerticalSlantedColumnsDialogBar:Control_Structural_SlantedColumns		Контекстные вкладки > «Размещение»
Многосегментная сетка	ID_OBJECTS_GRID_CHAIN		Контекстные вкладки > «Рисование»
Присоединить верх/подошву	IDD_COLUMN_ATTACH_DETACH:ID_ATTACH_COLUMNS		Контекстные вкладки > «Изменение колонны»
Отсоединить верх/подошву	IDD_COLUMN_ATTACH_DETACH:ID_DETACH_COLUMNS		Контекстные вкладки > «Изменение колонны»
Завершить	IDD_MULTIPICK_DBAR:ID_FINISH_MULTI_PICK_DBAR		Контекстные вкладки > «Несколько»
Отмена	IDD_MULTIPICK_DBAR:ID_CANCEL_MULTI_PICK_DBAR		Контекстные вкладки > «Несколько»
Выбрать несколько	IDD_MULTIPICK_DBAR:ID_SEL_MULTI_CHECK		Контекстные вкладки > «Несколько»
Пересчитать нагрузки	ID_PANELSCHEDULE_CIRCUITS_REBALANCELOADS		Контекстные вкладки > «Нагрузки»
Перенумеровать индексы	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsRenumber	RI	Контекстные вкладки > «Цепи»
Переключить фазу	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsSwitchPhase		Контекстные вкладки > «Цепи»
Вверх	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsMoveUp		Контекстные вкладки > «Цепи»
Вниз	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsMoveDown		Контекстные вкладки > «Цепи»
По горизонтали	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsMoveAcross		Контекстные вкладки > «Цепи»
Переместить	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsMoveTo		Контекстные вкладки > «Цепи»
Назначить резервной	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsAssignSpare		Контекстные вкладки > «Цепи»
Назначить свободный	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsAssignSpace		Контекстные вкладки > «Цепи»
Удалить резервную/свободный	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsRemoveSpareSpace		Контекстные вкладки > «Цепи»
Блокировать/разблокировать	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsLockUnlock		Контекстные вкладки > «Цепи»
Группировать/разгруппировать	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsGroupUngroup		Контекстные вкладки > «Цепи»
Обновить имена	Dialog_BuildingSystems_PanelScheduleCircuitDlgbar:Control_BuildingSystems_CircuitsUpdateNames		Контекстные вкладки > «Цепи»
Редактировать шрифт	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_EDIT_FONT_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Выровнять по горизонтали:Влево	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_LEFT_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Выровнять по горизонтали:Центр	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_CENTER_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Выровнять по горизонтали:Вправо	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_RIGHT_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Выровнять по вертикали:Верх	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_TOP_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Выровнять по вертикали:Середина	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_MIDDLE_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Выровнять по вертикали:Низ	ID_PANELSCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_BOTTOM_A		Контекстные вкладки > «Текст»
Редактировать принципиальную схему щита/панели	ID_RBS_PANELSCHEDULE_EDIT		Контекстные вкладки > «Правка»
Преобразовать в линию модели; Преобразовать линии	ID_CONVERT_LINES		Контекстные вкладки > «Правка»
Выбрать положение	ID_QUICK_MRA_PLACEMENT		Контекстные вкладки > «Марка»
Добавить изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsInsulationLiningThickness:Control_BuildingSystems_AddDuctInsulation		Контекстные вкладки > «Изоляция воздуховода»
Редактировать изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsInsulationLiningThickness:Control_BuildingSystems_EditDuctInsulation		Контекстные вкладки > «Изоляция воздуховода»
Удалить изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsInsulationLiningThickness:Control_BuildingSystems_RemoveDuctInsulation		Контекстные вкладки > «Изоляция воздуховода»
Добавить внутреннюю изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsInsulationLiningThickness:Control_BuildingSystems_AddDuctLining		Контекстные вкладки > «Внутренняя изоляция воздуховода»
Редактировать внутреннюю изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsInsulationLiningThickness:Control_BuildingSystems_EditDuctLining		Контекстные вкладки > «Внутренняя изоляция воздуховода»
Удалить внутреннюю изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsInsulationLiningThickness:Control_BuildingSystems_RemoveDuctLining		Контекстные вкладки > «Внутренняя изоляция воздуховода»
Добавить изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsPipeInsulationThickness:Control_BuildingSystems_AddPipeInsulation		Контекстные вкладки > «Изоляция трубы»
Редактировать изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsPipeInsulationThickness:Control_BuildingSystems_EditPipeInsulation		Контекстные вкладки > «Изоляция трубы»
Удалить изоляцию	Dialog_BuildingSystems_RbsPipeInsulationThickness:Control_BuildingSystems_RemovePipeInsulation		Контекстные вкладки > «Изоляция трубы»
Компоновка	ID_DIVIDED_PATH_APPLY_LAYOUT		Контекстные вкладки > «Деления и пересечения»
Траектория	ID_DIVIDED_PATH_SHOW_PATH		Контекстные вкладки > «Представление траектории»
Компонент	ID_DIVIDED_PATH_SHOW_COMP		Контекстные вкладки > «Представление траектории»
Редактировать эскиз	ID_EDIT_SKETCH_REBAR		Контекстные вкладки > «Режим»
Редактировать семейство	ID_EDIT_REBAR_ELEMENT_SHAPE_FAMILY		Контекстные вкладки > «Режим»
Проступи	ID_OBJECTS_RAILING_ON_TREADS		Контекстные вкладки > «Положение»
Косоур	ID_OBJECTS_RAILING_ON_STRINGER		Контекстные вкладки > «Положение»
Редактировать лестницы	ID_STAIRS_EDIT_STAIRS		Контекстные вкладки > «Правка»
Неподдерживаемый объект	Dialog_StairRamp_UnsupportedObjectWarnDbar:Control_StairRamp_UnsupportedObjectWarn		Контекстные вкладки > «Предупреждение»
Точки выравнивания	ID_STRUCT_JUST_DBAR_CARDINAL	JP	Контекстные вкладки > «Выравнивание»
Смещение по оси Y	ID_STRUCT_JUST_DBAR_OFFSET_Y	JY	Контекстные вкладки > «Выравнивание»
Смещение по оси Z	ID_STRUCT_JUST_DBAR_OFFSET_Z	JZ	Контекстные вкладки > «Выравнивание»
Выбрать уровни	ID_CREATE_MULTISTORYSTAIRS		Контекстные вкладки > «Многоэтажные лестницы»
Соединить/разъединить уровни	ID_ADD_REMOVE_CONNECTED_LEVELS		Контекстные вкладки > «Многоэтажные лестницы»
Перпендикулярная грань	Dialog_Rebar_FreeFormDistribPathPerp:Control_Rebar_DistribPathPerp		Контекстные вкладки > «Далее»
Поверхность-основа	Dialog_Rebar_FreeFormOrientationFace:Control_Rebar_OrientationFace		Контекстные вкладки > «Далее»
Начальная поверхность	ID_REBAR_FREE_FORM_START_FACES		Контекстные вкладки > «Далее»
Отмена	ID_REBAR_FREE_FORM_CANCEL		Контекстные вкладки > «Режим»
Отделка	ID_REBAR_FREE_FORM_FINISH		Контекстные вкладки > «Режим»
Параллельный	ID_REBAR_FREE_FORM_TRANSVERSAL_DISTRIB		Контекстные вкладки > «Тип распределения»
Поверхность	ID_REBAR_FREE_FORM_SURF_DISTRIB		Контекстные вкладки > «Тип распределения»
Конечная поверхность	ID_REBAR_FREE_FORM_END_FACES		Контекстные вкладки > «Далее»
Параллельная грань	Dialog_Rebar_FreeFormDistribPathParallel:Control_Rebar_DistribPathParallel		Контекстные вкладки > «Далее»
Поверхность-основа	Dialog_Rebar_FreeFormDistribPath:Control_Rebar_DistribPath		Контекстные вкладки > «Далее»
Траектория	Dialog_Rebar_FreeFormHostFacesTransversal:Control_Rebar_HostFacesTransversal		Контекстные вкладки > «Далее»
Поверхность-основа	ID_REBAR_FREE_FORM_REINF_FACES		Контекстные вкладки > «Далее»
Выбрать несколько	Dialog_Rebar_Selection:Control_Rebar_Multiple		Контекстные вкладки > «Выбрать несколько»
Очистить набор	Dialog_Rebar_Selection:Control_Rebar_Clear		Контекстные вкладки > «Выбрать несколько»
Продление арматурных стержней до основы	ID_REBAR_PLACE_EXPAND_TO_HOST		Контекстные вкладки > «Способы размещения»
Размещение арматурного стержня по двум точкам	ID_REBAR_PLACE_TWO_POINTS		Контекстные вкладки > «Способы размещения»
Произвольное	ID_REBAR_FREE_FORM_MORPHED		Контекстные вкладки > «Способы размещения»
Эскиз	ID_REBAR_SKETCH		Контекстные вкладки > «Способы размещения»
Определение верхней точки	Dialog_StructuralAnalysis_ManyMembersDbar:Control_StructuralAnalysis_AnalyticalMemberTopPointDef		Контекстные вкладки > «Аналитический элемент»
Определение начальной/конечной точки	Dialog_StructuralAnalysis_ManyMembersDbar:Control_StructuralAnalysis_AnalyticalMemberStartPointDef		Контекстные вкладки > «Аналитический элемент»
Создать из САПР	ID_SITE_TOPO_SOLID_FROM_IMPORT_INSTANCE		Контекстные вкладки > «Топотело»
Создать из CSV	ID_SITE_TOPO_SOLID_IMPORT_POINTS		Контекстные вкладки > «Топотело»
Очистить набор	Dialog_HostObj_ToposolidByFaceEditDbar:Control_HostObj_CancelMultiPickDbar		Контекстные вкладки > «Выбрать несколько»
Воссоздать топотело	Dialog_HostObj_ToposolidByFaceEditDbar:Control_HostObj_FinishMultiPickDbar		Контекстные вкладки > «Выбрать несколько»
Изменить выбор граней	Dialog_HostObj_FaceToposolidEdit:Control_HostObj_EditFaceToposolid		Контекстные вкладки > «Модель по граням»
Обновить до грани	Dialog_HostObj_FaceToposolidEdit:Control_HostObj_RedoFaceToposolid		Контекстные вкладки > «Модель по граням»
Область топотела	ID_TOPOSOLID_SUBREGION		Контекстные вкладки > «Формирование топотела»
Упростить топотело	ID_TOPOSOLID_SIMPLIFY		Контекстные вкладки > «Формирование топотела»
Выемка	ID_TOPOSOLID_EXCAVATION		Контекстные вкладки > «Формирование топотела»
Выемка:Убрать выемку	ID_TOPOSOLID_UNEXCAVATION		Контекстные вкладки > «Формирование топотела»
Редактирование границы	ID_SURFACE_EDIT_SKETCH		Контекстные вкладки > «Режим»
Редактировать эскиз	ID_EDIT_SKETCH_BENDPROFILE		Контекстные вкладки > «Режим»
Выход из Revit	ID_APP_EXIT		Меню приложения
Параметры	ID_OPTIONS		Меню приложения
Создать; Проект	ID_FILE_NEW_CHOOSE_TEMPLATE		Меню приложения; меню приложения > «Создать»; панель «Быстрый доступ»; «Главная»
Семейство	ID_FAMILY_NEW		Меню приложения > «Создать»; «Главная»
Концептуальный формообразующий элемент	ID_NEW_REVIT_DESIGN_MODEL		Меню приложения > «Создать»
Основная надпись	ID_TITLEBLOCK_NEW		Меню приложения > «Создать»
Аннотационное обозначение	ID_ANNOTATION_SYMBOL_NEW		Меню приложения > «Создать»
Открыть; Файл Revit	ID_REVIT_FILE_OPEN		Меню приложения; меню приложения > «Открыть»; панель «Быстрый доступ»; «Главная»
Облачная модель	ID_FILE_OPEN_CLOUD_MODEL		Меню приложения > «Открыть»
Проект	ID_APPMENU_PROJECT_OPEN		Меню приложения > «Открыть»
Семейство	ID_FAMILY_OPEN		Меню приложения > «Открыть»; «Главная»
IFC	ID_IMPORT_IFC		Меню приложения > «Открыть»
Параметры IFC	ID_IFC_IMPORT_OPTIONS		Меню приложения > «Открыть»
Файлы примеров	ID_SAMPLES_OPEN		Меню приложения > «Открыть»
Сохранить	ID_REVIT_FILE_SAVE		Меню приложения; панель «Быстрый доступ»
Облачная модель	ID_REVIT_FILE_SAVE_AS_CLOUD_MODEL		Меню приложения > «Сохранить как»
Проект	ID_REVIT_FILE_SAVE_AS		Меню приложения > «Сохранить как»
Семейство	ID_REVIT_SAVE_AS_FAMILY		Меню приложения > «Сохранить как»
Шаблон	ID_REVIT_SAVE_AS_TEMPLATE		Меню приложения > «Сохранить как»
Семейство	ID_SAVE_FAMILY_ANY		Меню приложения > «Сохранить как» > «Библиотека»
Группа	ID_SAVE_GROUP		Меню приложения > «Сохранить как» > «Библиотека»
Вид	ID_SAVE_VIEWS_TO_FILE		Меню приложения > «Сохранить как» > «Библиотека»
DWG	ID_EXPORT_DWG		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
DXF	ID_EXPORT_DXF		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
DGN	ID_EXPORT_DGN		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
OBJ	ID_EXPORT_OBJ		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
ACIS (SAT)	ID_EXPORT_SAT		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
STL	ID_EXPORT_STL		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
STEP	ID_EXPORT_STEP		Меню приложения > «Экспорт» > «Форматы САПР»
PDF	ID_EXPORT_PDF		Меню приложения > «Экспорт»; панель «Быстрый доступ»
IFC	ID_EXPORT_IFC		Меню приложения > «Экспорт»
DWF/DWFx	ID_EXPORT_DWF		Меню приложения > «Экспорт»
FBX	ID_EXPORT_FBX		Меню приложения > «Экспорт»
Типоразмеры в семействе; Экспорт типоразмеров...	ID_EXPORT_FAM_TYPES		Меню приложения > «Экспорт»; «Отладка» > «Отладка»
gbXML	ID_EXPORT_GBXML		Меню приложения > «Экспорт»
База данных ODBC	ID_FILE_EXPORT_ODBC		Меню приложения > «Экспорт»
Обход	ID_RM_ANIMATION		Меню приложения > «Экспорт» > «Изображения и анимации»
Расчет инсоляции	ID_FILE_EXPORT_SOLAR_STUDY		Меню приложения > «Экспорт» > «Изображения и анимации»
Изображение	ID_FILE_PRINT_TO_IMAGE		Меню приложения > «Экспорт» > «Изображения и анимации»
Спецификация	ID_FILE_EXPORT_SCHEDULE		Меню приложения > «Экспорт» > «Отчеты»
Расчет площадей комнат/зон	ID_ROOM_AREA_REPORT		Меню приложения > «Экспорт» > «Отчеты»
Экспорт параметров DWG/DXF	ID_SETTINGS_EXPORT_SETUPS_DWGDXF		Меню приложения > «Экспорт» > «Параметры»
Экспорт параметров DGN	ID_SETTINGS_EXPORT_SETUPS_DGN		Меню приложения > «Экспорт» > «Параметры»
Печать	ID_REVIT_FILE_PRINT		Меню приложения; меню приложения > «Печать»; панель «Быстрый доступ»
Пакетная печать	ID_BATCH_PRINT		Меню приложения > «Печать»
PDF	ID_EXPORT_PDF_IN_PRINT		Меню приложения > «Печать»
Предварительный просмотр	ID_REVIT_FILE_PRINT_PREVIEW		Меню приложения > «Печать»
Параметры печати	ID_REVIT_FILE_PRINT_SETUP		Меню приложения > «Печать»
Закрыть	ID_REVIT_FILE_CLOSE		Меню приложения
Отменить	ID_BUTTON_UNDO		Панель «Быстрый доступ»
Повторить	ID_BUTTON_REDO		Панель «Быстрый доступ»
Справка F1	ID_HELP_FINDER		Справка
Новые возможности	ID_HELP_NEWS		Справка
Видеоролики по основным навыкам работы	ID_HELP_ESSENTIAL_VIDEOS		Справка
Сообщество Revit	ID_HELP_VIDEOS		Справка
База знаний службы поддержки	ID_HELP_SUPPORT_KNOWLEDGE_BASE		Справка
Сторонние учебные материалы	ID_HELP_THIRDPARTYLEARNINGCONTENT		Справка
Autodesk.com/revit	ID_HELP_PRODUCTURL		Справка
Решения Autodesk для архитектуры и строительства	ID_HELP_AUTODESK_BUILDING_SOLUTIONS		Справка
Параметры конфиденциальности	ID_HELP_DESKTOP_ANALYTICS		Справка
О программе Autodesk Revit 2026	ID_APP_ABOUT		Справка
К исходному	ID_VIEWCUBE_HOME		View Cube
Ориентировать в северо-восточном направлении	ID_ORIENT_NORTHEAST_DIRECTION		View Cube
По умолчанию:Дуга по центру и конечным точкам	IDC_RADIO_ARC_CENTER		Контекстные вкладки > «Рисование»
Изолировать элемент	ID_TEMPHIDE_ISOLATE	HI	Панель управления видами
Создать горизонталь — дуга по центру и конечным точкам	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_ARC_CENTER_ENDS		
Закрыть	ID_NAVWHEEL_CLOSE		Штурвал
Ориентировать в северо-западном направлении	ID_ORIENT_NORTHWEST_DIRECTION		View Cube
По умолчанию:Окружность	IDC_RADIO_CIRCLE		Контекстные вкладки > «Рисование»
Скрытая линия	ID_IMAGE_HIDDENLINE	HL	Панель управления видами
Привязка откл.; Привязки откл.	ID_SNAP_OVERRIDE_NO_SNAP	SO	«Режимы привязки»; «Отладка» > «Отладка»
Создать стальную пластину — линия	ID_EXT_ENTITY_PLATE_LINE		
Создать горизонталь — описанный многоугольник	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_POLY_CIRCUMSCRIBED		
Создать круговой массив анкеров	ID_EXT_ENTITY_ANCHOR_CIRCLE		
Создать горизонталь — окружность	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_CIRCLE		
Отображение панели аппаратного ускорения графики	ID_SHOW_ARG_BAR		
Архитектурная стена:Эллипс	ID_WALL_FULL_ELLIPSE		Контекстные вкладки > «Рисование»
Ближайшие точки	ID_SNAP_OVERRIDE_INTERIOR	SN	«Режимы привязки»; «Отладка» > «Отладка»
Ориентировать вправо	ID_ORIENT_TO_RIGHT		View Cube
Каркас	ID_IMAGE_WIREFRAME	WF	Панель управления видами
Создать горизонталь — касательная дуга	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_ARC_TAN		
Линия:Фрагмент эллипса	ID_OBJECTS_CURVE_ELLIPSE_PARTIAL		Контекстные вкладки > «Рисование»
Низкая детализация	ID_DETAIL_LEVEL_COARSE		Панель управления видами
Архитектурная стена: дуга по центру и конечным точкам	ID_WALL_ARC_CENTER_ENDS		Контекстные вкладки > «Рисование»
По умолчанию:Частичный эллипс	IDC_RADIO_PARTIAL_ELLIPSE		Контекстные вкладки > «Рисование»
Архитектурная стена:Дуга сопряжения	ID_WALL_ARC_FILLET		Контекстные вкладки > «Рисование»
Фоновые процессы	ID_PARALLEL_INDICATOR	Fn11	Строка состояния
Ориентировать в западном направлении	ID_ORIENT_WEST_DIRECTION		View Cube
Создать аналитическую панель — эллипс	ID_ANALYTICAL_MODEL_PANEL_FULL_ELLIPSE		
Восстановить свойства временного вида	ID_RESTORE_VIEW_PROPERTIES		Панель управления видами
Создать прямоугольный упор	ID_EXT_ENTITY_SHEAR_STUD_RECT		
Переместить к внутреннему началу	ID_REPOSITION_LINK_ORIGIN_TO_HOST		Контекстное меню
По умолчанию:Прямоугольник	IDC_RADIO_RECT		Контекстные вкладки > «Рисование»
Ориентировать назад вправо	ID_ORIENT_TO_BACK_RIGHT		View Cube
Переключение на ортогональный/перспективный 3D-вид	ID_VIEWCUBE_TOGGLE_BETWEEN_PERSP_AND_ORTHO		View Cube
Секущий диапазон	ID_EDIT_VIEW_RANGE	VR	Панель свойств
Привязка к координационным моделям	ID_SNAP_OVERRIDE_COORDINATION_MODELS	LM	«Режимы привязки»; «Отладка» > «Отладка»
Несущая стена:Выбрать грани	ID_WALL_STRUCT_PICK_FACES		Контекстные вкладки > «Рисование»
Перенести в проект	ID_MOVE_GROUP_MEMBER_TO_PROJECT	MP	Контекстное меню
Сетка рабочей плоскости	ID_SNAP_OVERRIDE_SKETCH_GRID	SW	«Режимы привязки»; «Отладка» > «Отладка»
Сетка:Дуга по центру и конечным точкам	ID_GRID_ARC_CENTER_ENDS		Контекстные вкладки > «Рисование»
Восстановить исходный центр	ID_NAVWHEEL_RESTOREORIGINALCENTER		Штурвал
Выбрать все арматурные сетки в основе	ID_SELECT_IN_HOST_ALL_FABRIC		Контекстное меню
Показать область	ID_ZOOM_IN	ZR/ZZ	Панель навигации
Линия:Дуга по начальной и конечной точкам и радиусу	ID_OBJECTS_CURVE_ARC_THREE_PNT		Контекстные вкладки > «Рисование»
Заливка	ID_IMAGE_FLAT_COLORS		Панель управления видами
По умолчанию:Дуга по начальной и конечной точкам и радиусу	IDC_RADIO_ARC_3_PNT		Контекстные вкладки > «Рисование»
Панорамирование активного вида	ID_PAN_VIEW		Панель навигации
2D-режим (3D-мышь)	ID_NAVBAR_3DCONTROLLER_2D	32	Панель навигации

Проектировщик в это каждого напряжение	ai_GRAY_SOUTHWEST_DIRECTION	View/Code
Создать нижняя граница — векторная форма	ai_KEY_MOTO_PLATE_ABC_720	Control-point-move
Создать редактирование объектов слоя	ai_read_DOUBLE_PRESS_HIERARCHY	Control-point-move
Создать текущая граница — векторная геометрическая	ai_KEY_MOTO_PLATE_ANU_CRESCENDERS	
Создать текущий путь отрисовать геометрический слой	ai_read_DOUBLE_PRESS_HIERARCHY	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать круглый слой	ai_read_FOCAL_MODEL_PANEL_CABLE	
Создать круглый камера бизнес	ai_KEY_MOTO_TRUE_CIRCLE	
Добавить новая точка базовая форма	ai_Mesh_SPACE	Control-point-move
Добавить граница — векторная геометрическая	ai_Mesh_TRUE_VIEW	Control-point-move.Анализ — Рисование
Линия без изображение	ai_OBJECT_CURVE_ABC_PALET	Control-point-move.Анализ — Рисование
Архитектурный вектор	ai_GRAY_TO_TOP	View/Code
Создать граница — векторная геометрическая	ai_GRAY_TOP_DIRECTION	Control-point-move.Анализ — Рисование
Начинать стр	ai_ATOM_KEY_AV	Очень новая версия
Создать прямоугольный камера модель	ai_KEY_MOTO_CHANGE_BEST	
Создать новый камера — шаблон	ai_GRAY_TOP_DIRECTION	View/Code
Архитектурная высота прямоугольник	ai_GRAY_EAST_DIRECTION	View/Code
Установить вид текущего по камеру вид	ai_KEY_TRUE_TO_SURREY_VIEW	View/Code
Создать текущий камера — единица форма	ai_KEY_MOTO_CHANGE_ABC_TABLE_PAT	
Архитектурная текстура	ai_Mesh_SPACE	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать горизонталь — кнопка трехмерная	ai_KEY_MOTO_CHANGE_ABC_TABLE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Линия без изображение	ai_OBJECT_CURVE_ABC_PALET	Control-point-move.Анализ — Рисование
Линейка для создания векторная геометрия и камера	ai_read_ANU_TABLE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Вычислить наследование камера вид	ai_Model_TRANSFER_VIEW_PANORAMA	Очень устаревшая версия
Создать граница — векторная	ai_KEY_MOTO_PLATE_ABC_TAB	Control-point-move.Анализ — Рисование
Линия Дуга с камерой и векторный слой	ai_OBJECT_CURVE_ABC_TAB	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Вертикаль камера	ai_Mesh_OBJECT_PARTIAL_FLOPPY	Control-point-move.Анализ — Рисование
Архитектурная точка камера	ai_KEY_MOTO_CHANGE_ABC_TAB	Control-point-move.Анализ — Рисование
Инициализация камера	ai_MAXIMIZE_MAIN_GAME_MATH	Вторичный
Он камера часть	ai_ATOM_SHIFT	Очень новая версия
Создать слой	ai_Mesh_OBJECT_PARTITIONING	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать слой точка параметр линия	ai_KEY_ATOM_TRAFFIC_PROPERTIES_ACTIVITY	Очень устаревшая версия
Линия Выбрать точка	ai_OBJECT_CURVE_CIRCLE	Control-point-move.Анализ — Рисование
Линия Выбрать массив	ai_OBJECT_CURVE_FILLARC	Control-point-move.Анализ — Рисование
Архитектурная высота прямоугольник	ai_GRAY_TOP_DIRECTION	View/Code
Вычислить плотность двухмерная камера вектор прозрачный	ai_TOOLS_NEAR_TOOLS_IN_DIRECTIONAL_KEYHIGHTLIST	Очень устаревшая версия
Линия Архитектурная высота	ai_read_for_PROJECT_BOUNDED	Control-point-move
Проекты граница Текущая	ai_ROAD_LOOP_BOUNDARY	Вторичный
Текущая точка Граница	ai_Mesh_SPACE	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Линия	ai_Mesh_STRUCT_ABC_ARCHMODES	Control-point-move.Анализ — Рисование
Архитектурная текстура	ai_Mesh_TRUE_VIEW	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать окно камера вектор — новая	ai_TOOLS_NEAR_CLOSE_CHECK_ARCHECK_KEYHIGHTLIST	Очень устаревшая версия
Перенести в векторе точка камера	ai_MAXIMIZE_MAIN_MAPPING_TO_NAME	Очень устаревшая версия
Камера	ai_read_DISTANCE_CLOSE	Редактирование — Отладка — Отладка
Создать камера граница — новая	ai_read_DISTANCE_PANEL_MODEL	Вторичный
Линия Архитектурная — новая	ai_KEY_MOTO_TRUE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Архитектурная текстура граница камера форма	ai_Mesh_ABC_TAB	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Граница	ai_Mesh_OBJECT_PARTITIONING	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать форма камера	ai_KEY_MOTO_CHANGE_BEST	Вторичный
Создать камера	ai_read_FOCAL_MODEL_PANEL_PICK_LOAD	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Вертикаль	ai_Mesh_OBJECT_PARTITIONING	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать камера	ai_TOPPAGE_VIEW	Очень устаревшая версия
Создать камера граница — кнопка трехмерная	ai_read_FOCAL_MODEL_PANEL_ABC_TAKE_PAT	Control-point-move
Архитектурная текстура камера	ai_read_for_ATOM_key_TRANSFORMER	Control-point-move
Вычислить	ai_ATOM_SHIFT	Очень новая версия
Перенести камера вектор — кнопка трехмерная	ai_TOOLS_NEAR_CLOSETABLE_CLOSE_LOOP_KEYHIGHTLIST	Редактирование — Отладка — Отладка
Создать камера граница — векторная форма	ai_KEY_MOTO_TRUE_PAT_TABLE_PATTERN	Вторичный
Текущая точка Граница	ai_read_DISTANCE_PANEL_ABC_TAKE_PAT	Control-point-move
Проверить режим скрытой поверхности вид	ai_TOPPAGE_RADIATION	Очень устаревшая версия
Архитектурный камера	ai_KEY_MOTO_ANGLE_PAT	Редактирование — Отладка — Отладка
Линия	ai_ADVANCEDGENERATOR_UNLOCK	Очень устаревшая версия
Выбрать точка форма камера — кнопка трехмерная	ai_Mesh_STRUCT_ABC_CREATE_PAN	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Граница	ai_Mesh_STRUCT_ABC_CREATE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Он граница Слой	ai_read_FOCAL_MODEL_PANEL_ABC_TAKE_PAT	Control-point-move
Архитектурная камера	ai_read_for_ATOM_key_TRANSFORMER	Control-point-move
Линия	ai_KEY_MOTO_ANGLE	Редактирование — Отладка — Отладка
Линия Архитектурная 3D слой	ai_ADVANCEDGENERATOR_UNLOCK	Очень устаревшая версия
Текущая точка Путь камера — векторная геометрия	ai_Mesh_STRUCT_ABC_CREATE_PAN	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Граница — векторная геометрия	ai_Mesh_STRUCT_ABC_CREATE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Он граница Слой	ai_read_DISTANCE_PANEL_ABC_TAKE_PAT	Control-point-move
Вычислить камера вектор	ai_GRAY_GROUP_BELONGS_MEMBER	Очень устаревшая версия
Архитектурная камера	ai_read_for_ATOM_key_TRANSFORMER	Control-point-move
Создать граница — векторная — векторная геометрия	ai_KEY_MOTO_PLATE_ANU_CRESCENDERS	
Архитектурная текущая точка камера	ai_ACTIVATE_CENTRAL_TAB	
Создать граница — векторная геометрия	ai_ADVANCEDGENERATOR_CROSSROAD	Очень устаревшая версия
Линия Камера	ai_ADVANCEDGENERATOR_ROAD	Очень устаревшая версия
Архитектурная камера	ai_read_DISTANCE_BRANCH	Редактирование — Отладка — Отладка
Архитектурная	ai_read_DISTANCE_END	Редактирование — Отладка — Отладка
Создать камера	ai_ADVANCEDGENERATOR_ROAD	Очень устаревшая версия
Линия камера граница — кнопка трехмерная	ai_TOOLS_NEAR_CLOSETABLE_CLOSE_ENGLISH_KEYHIGHTLIST	Редактирование — Отладка — Отладка
Новый слой камера	ai_TOOLS_NEAR_COUNTRIES_CLOSE_LOOP_KEYHIGHTLIST	Редактирование — Отладка — Отладка
Новый слой камера граница — векторная форма	ai_TOOLS_NEAR_TOOLS_IN_DIRECTIONAL_KEYHIGHTLIST	Редактирование — Отладка — Отладка
Создать камера — новая форма	ai_KEY_MOTO_TRUE_PAT_TABLE_PATTERN	Вторичный
Создать прямоугольный камера	ai_read_for_ATOM_key_TRANSFORMER	Control-point-move
Архитектурная текстура	ai_ADVANCEDGENERATOR_UNLOCK	Очень устаревшая версия
Архитектурная текущая точка камера	ai_ACTIVATE_CENTRAL_TAB	Очень устаревшая версия
Создать граница — векторная — векторная геометрия	ai_ADVANCEDGENERATOR_CROSSROAD	Очень устаревшая версия
Создать камера	ai_ADVANCEDGENERATOR_ROAD	Очень устаревшая версия
Создать граница — векторная	ai_KEY_MOTO_CHANGE_ABC_TABLE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Текущая точка Линия	ai_Mesh_STRUCT_ABC_TABLE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать граница — векторная геометрия	ai_KEY_MOTO_CHANGE_ABC_TABLE_PAT	Control-point-move.Анализ — Рисование
Создать камера — новая форма	ai_KEY_MOTO_TRUE_PAT_TABLE_PATTERN	Вторичный
Архитектурная текущая точка камера	ai_ADVANCEDGENERATOR_UNLOCK	Очень устаревшая версия
Точка камера граница — векторная геометрия	ai_ACTIVATE_CENTRAL_TAB	Очень устаревшая версия
Создать камера — новая форма

Разрешить	ID_SRABAT_WORKSETS	Открыть / Открыть
Создать конструктор	ID_ACT_BORDERSHOW	Открыть / Открыть
Показать местоположение корпуса	ID_ADJ_BORDERSHOW_AND_REQUIRED	Открыть / Открыть
Показать предыдущую клавишу	ID_ACT_SHOTS_CLEARVIEW	Открыть / Открыть
Показать предыдущую клавишу	ID_ADJUST_SHOTS_CLEARVIEW	Открыть / Открыть
Изменить удаленные	ID_PURGE_DELETED_WORKSETS	Открыть / Открыть
Изменение элемента в рабочего набора	ID_DEBUG_MODE_OVER_SAT_OF_WORKSET	Открыть / Открыть
Проверить разрешенности	ID_DEBUG_WORKSETS_VALIDATE_BACKUPS	Открыть / Открыть
Показать все рабочие наборы	ID_ACT_WORKSETS_SHOWALL	Открыть / Открыть
Показать все рабочие наборы на всех видах	ID_ATTR_VIEW_VIEWS_WORKSETS	Открыть / Открыть
Оптимизировать вид	ID_OPTIMIZE_VIEWS	Открыть / Открыть
Дополнительно открыть модель	ID_ADJUST_SHOTS_TEXT	Открыть / Открыть
Дополнительно открыть рабочий набор	ID_DEBUG_DUMP_SCENE_MODELS_MEMORY	Открыть / Открыть
Показать элементы с модели полные разрешения	ID_ADJ_ELEMENTS_WITH_MODELS_PERMISSION	Открыть / Открыть
Открыть файл	ID_ADJUST_SHOTS_FILE	Открыть / Открыть
Где удалил блокирующие операции (текущее)?	ID_RAM_IN_CONFIGURATE	Открыть / Открыть
Не позволяющий	ID_RAM_IN_SCENE_MODES	Открыть / Открыть
Выполнить операцию	ID_DEBUG_DUMP_SELECTIONS	Открыть / Открыть
Настройка конфигурации	ID_SHADE_RAM_SETTINGS	Открыть / Открыть
Объединить обе сцены	ID_UPGRADE_SHADE_VIS	Открыть / Открыть
Открыть файл сцены	ID_ADJUST_SHOTS_MODELS_REMARK_SHMODELS	Открыть / Открыть
Удалить из набора	ID_SHOW_SELECTS	Открыть / Открыть
Открыть после закрытия сцены	ID_DEBUG_SHADE_ALL_SCENE	Открыть / Открыть
Открыть все рабочие наборы	ID_DEBUG_DUMP_SCENE_MODELS_IN_PLACE_DUPLICATE	Открыть / Открыть
Перейти на элементы открытого на рабочей области	ID_DEBUG_DUST_ALL_SCENE	Открыть / Открыть
Задать настройки новых элементов и обновления	ID_SELECT_UNUSED_FUNC_AND_SYMBOLS	Открыть / Открыть
Показать все рабочие наборы	ID_ATTR_VIEW_VIEWS_WORKSETS	Открыть / Открыть
Предыдущие элементы	ID_DBG_SHA_SCENE_MOST	Открыть / Открыть
Выделенные элементы	ID_DBG_SHA_SCENE_SELECTED	Открыть / Открыть
Открыть рабочий набор в новом окне	ID_DEBUG_DUMP_SCENE_MODELS_MEMORY	Открыть / Открыть
Показать рабочий набор в новом окне	ID_DBG_SHA_SCENE_ONE_SHOT	Открыть / Открыть
Дополнительно открыть	ID_SHAP_LOADED_SHPLAS	Открыть / Открыть
Открыть рабочий набор	ID_ADJ_ELEMENTS_WITH_MODELS_PERMISSION	Открыть / Открыть
Открыть в новом окне	ID_DEBUG_SHOW_SCENE_SHOW_BOTH	Открыть / Открыть
Задать конфигурацию сцены	ID_SHADE_SHOW_SCENE_SHOW_BOTH	Открыть / Открыть
Выполнить отладку с удалением элементов	ID_SHADE_SHOW_SCENE_SHOW_BOTH	Открыть / Открыть
Включить загрузку модели в рабочей области	ID_SHADE_SHOW_SCENE_SHOW_BOTH	Открыть / Открыть
Открыть загруженную модель в рабочей области	ID_SHADE_SHOW_SCENE_SHOW_BOTH	Открыть / Открыть
Открыть рабочий набор