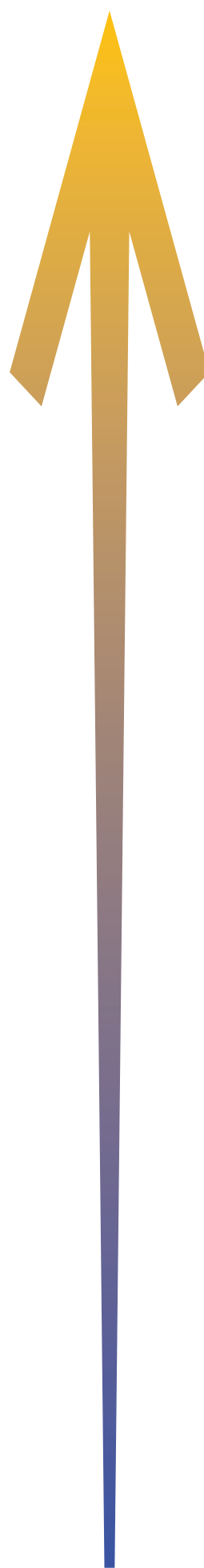


Variables  
AutoCAD 2007





# Variables

3

DIMALTRND	23	DIMSAH	30	DWGCHECK	36
DIMALTTD	23	DIMSCALE	30	DWGCODEPAGE	36
DIMALTTZ	23	DIMSD1	30	DWGNAME	36
DIMALTU	23	DIMSD2	30	DWGPREFIX	36
DIMALTZ	24	DIMSE1	30	DWGTITLED	36
DIMAPOST	24	DIMSE2	30	DYNDIGRIP	36
DIMARCSYM	24	DIMSHO	30	DYNDIVIS	37
DIMASO	24	DIMSOXD	30	DYNMODE	37
DIMASSOC	24	DIMSTYLE	31	DYNPICOORDS	37
DIMASZ	25	DIMTAD	31	DYNPIFORMAT	37
DIMATFIT	25	DIMTDEC	31	DYNPIVIS	37
DIMAUNIT	25	DIMTFAC	31	DYNPROMPT	38
DIMAZIN	25	DIMTFILL	31	DYNTOOLTIPS	38
DIMBLK	25	DIMTFILLCLR	31	DEMARRAGE	38
DIMBLK1	26	DIMTIH	31		
DIMBLK2	26	DIMTIX	32		
DIMCEN	26	DIMTM	32	<b>E</b>	
DIMCLRD	26	DIMTMOVE	32	ETATAIDACTIVE	38
DIMCLRE	26	DIMTOFL	32	EDGEMODE	38
DIMCLRT	26	DIMTOH	32	ELEVATION	38
DIMDEC	26	DIMTOL	32	ENTERPRISEMENU	39
DIMDLE	26	DIMTOLJ	32	ERRNO	39
DIMDLI	27	DIMTP	33	ERSTATE	39
DIMDSEP	27	DIMTSZ	33	EXPERT	39
DIMEXE	27	DIMTVP	33	EXPLMODE	39
DIMEXO	27	DIMTXSTY	33	EXTMAX	39
DIMFIT	27	DIMTXT	33	EXTMIN	40
DIMFRAC	27	DIMTZIN	33	EXTNAMES	40
DIMFXL	27	DIMUNIT	33	ECHLTP	40
DIMFXLON	27	DIMUPT	33		
DIMGAP	27	DIMZIN	34		
DIMJOGANG	28	DISPSILH	34	<b>F</b>	
DIMJUST	28	DISTANCE	34	FACETRATIO	40
DIMLDRBLK	28	DONUTID	34	FACETRES	40
DIMFLAC	28	DONUTOD	34	FIELDDISPLAY	40
DIMLIM	28	DRAGMODE	34	FIELDEVAL	41
DIMLTYPE	28	DRAGP1	35	FILEDIA	41
DIMLTEX1	29	DRAGP2	35	FILLETRAD	41
DIMLTEX2	29	DRAGV5	35	FILLMODE	41
DIMLUNIT	29	DRAWORDERCTL	35	FONTALT	41
DIMLWD	29	DRSTATE	35	FONTMAP	41
DIMLWE	29	DTEXTED	35	FRONTZ	41
DIMPOST	29	DWFFRAME	36	FULLOPEN	42
DIMRND	29	DWFOSNAP	36		



MIRRTEXT  
 MODEMACRO  
 MSMSTATE  
 MSOLESCALE  
 MTEXTED  
 MTEXTFIXED  
 MTJIGSTRING  
 MYDOCUMENTSPREFIX

## N

NOMUTT  
 NORTHDIRECTION

## O

OBSCUREDCOLOR  
 OBSCUREDLTTYPE  
 OFFSETDIST  
 OFFSETGAPTYPE  
 OLEFRAME  
 OLEHIDE  
 OLEQUALITY  
 OLESTARTUP  
 OPMSTATE  
 ORTHOMODE  
 OSMODE  
 OSNAPCOORD  
 OSNAPHATCH  
 OSNAPZ  
 OSOPTIONS

## P

PALETTEOPAQUE  
 PAPERUPDATE  
 PDMODE  
 PDSIZE  
 PEDITACCEPT  
 PELLIPSE  
 PERIMETER  
 PERSPECTIVE  
 PFACEVMAX

PICKADD  
 PICKAUTO  
 PICKBOX  
 PICKDRAG  
 PICKFIRST  
 PICKSTYLE  
 PLATFORM  
 PLINEGEN  
 PLINETYPE  
 PLINEWID  
 PLOTOFFSET  
 PLOTROTMODE  
 PLQUIET  
 POLARADDANG  
 POLARANG  
 POLARDIST  
 POLARMODE  
 POLYSIDES  
 POPUPS  
 PREVIEWEFFECT  
 PREVIEWFILTER  
 PRODUCT  
 PROGRAM  
 PROJECTNAME  
 PROJMODE  
 PROXYGRAPHICS  
 PROXYNOTICE  
 PROXYSHOW  
 PROXYWEBSEARCH  
 PSLTSCALE  
 PSOLHEIGHT  
 PSOLWIDTH  
 PSTYLEMODE  
 PSTYLEPOLICY  
 PSVPSCALE  
 PUBLISHALLSHEETS  
 PUCSBASE

## Q

QCSTATE  
 QTEXTMODE

## R

RASTERDPI  
 RASTERPREVIEW  
 RECOVERYMODE  
 REFEDITNAME  
 REGENMODE  
 RE-INIT  
 REMEMBERFOLDERS  
 RENDERPREFSSTATE  
 REPORTERROR  
 ROAMABLEROOTPREFIX  
 RTDISPLAY

## S

SAVEFILE  
 SAVEFILEPATH  
 SAVENAME  
 SAVETIME  
 SCREENBOXES  
 SCREENMODE  
 SCREENSIZE  
 SDI  
 SELECTIONAREA  
 SELECTIONAREAOPACITY  
 SELECTIONPREVIEW  
 SHADEDGE  
 SHADEDIF  
 SHADOWPLANELOCATION  
 SHORTCUTMENU  
 SHOWHIST  
 SHOWLAYERUSAGE  
 SHPNAME  
 SIGWARN  
 SKETCHINC  
 SKPOLY  
 SNAPANG  
 SNAPBASE  
 SNAPISOPAIR  
 SNAPMODE  
 SNAPSTYL  
 SNAPTYP  
 SNAPUNIT



WORLDUCS	98
WORLDVIEW	98
WRITESTAT	98
WSCURRENT	98

**X**

XCLIPFRAME	99
XEDIT	99
XFADECTL	99
XLOADCTL	99
XLOADPATH	99
XREFCTL	99
XREFNOTIFY	99
XREFTYPE	100

**Z**

ZOOMFACTOR	100
ZOOMWHEEL	100



### 3DDWFPREC

Variables système 3D

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Contrôle la précision de la publication DWF 3D.

Cette variable système est comprise entre 1 et 6. Plus la valeur est élevée, plus le degré de précision est important.

Valeur 3DDWFPREC	Valeur d'écart
1	1
2	0.5
3	0.2
4	0.1
5	0.01
6	0.001

**Remarque** La définition de la variable 3DDWFPREC sur 5 ou 6 entraîne la création de fichiers DWF 3D très volumineux ou de feuilles dans un fichier DWF à plusieurs feuilles.

### ACADLSPASDOC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine si le fichier acad.lsp est chargé dans chaque dessin ou uniquement dans le premier dessin ouvert lors d'une session.

**0** Charge acad.lsp uniquement dans le premier dessin ouvert lors d'une session

**1** Charge acad.lsp dans tous les dessins ouverts.

### ACADPREFIX

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : chemin d'accès

Enregistre, le cas échéant, le chemin d'accès au répertoire spécifié par la variable d'environnement ACAD, avec des séparateurs de chemin d'accès, si nécessaire.

### ACADVER

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

Stocke le numéro de version d'AutoCAD. Cette variable est différente de la variable d'en-tête \$ACADVER du fichier DXF, qui contient le numéro de niveau de la base de données de dessin.

### ACISOUTVER

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 70

**Gère** la version ACIS des fichiers SAT créés au moyen de la commande SAUVEACIS. SAUVEACIS ne prend en charge que les valeurs 15 à 18, 20, 21, 30, 31, 40, 50, 60 et 70.

## ADCSTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : le terme Variées

0 Inactif

1 Actif

Indique si DesignCenter™ est actif ou non. Destinée aux développeurs qui doivent déterminer l'état d'écriture via AutoLISP.

## AFLAGS

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 16

Définit les options des attributs. La valeur de cette variable est la somme de ce qui suit:

0 Aucun mode d'attribut n'est sélectionné.

1 Invisible

2 Constant

4 Vérifié.

8 Prédéfini

16 Verrouiller la position dans le bloc

## ANGBASE

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0.0000

Donne à l'angle de base la valeur 0 par rapport au SCU courant.

## ANGDIR

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

0 Sens trigonométrique.

1 Sens horaire

Définit la direction des angles positifs. Les angles sont mesurés à partir de l'angle 0, en fonction de l'orientation du SCU courant.

## APBOX

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 0

0 Inactif

1 Actif

Active/désactive l'affichage du curseur carré AutoSnap™. Ce curseur est affiché au centre du réticule lorsque vous accrochez un objet.

## APERTURE

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 10

Définit la taille d'affichage de la cible d'accrochage, en pixels. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système.

Entrez une valeur (de 1 à 50). Plus le nombre est élevé, plus la boîte est grande. Vous pouvez également modifier ce paramètre dans la boîte de dialogue Options, onglet Dessin.

APERTURE gère la boîte cible d'accrochage aux objets, mais pas la cible de sélection affichée avec le message de choix des objets. La cible de sélection d'objets est gérée par la PICKBOX.

## APSTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Stocke une valeur indiquant si la fenêtre Palettes de création de bloc de l'éditeur de blocs est ouverte.

0 Fermé

1 Ouvrir

## AREA

(Lecture seule)

Type : Réel

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : Aucune

Enregistre la dernière aire calculée par la commande AIRE. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système.

## ATTDIA

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine si la commande INSERER utilise une boîte de dialogue pour la saisie de la valeur d'attribut. Voir Ligne de commande INSERER

- 0 Affiche des messages d'invite sur la ligne de commande.
- 1 Utilise une boîte de dialogue.

## ATTMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle l'affichage des attributs.

- 0 Inactif : Rend tous les attributs invisibles.
- 1 Normal : Retient la visibilité courante de chaque attribut ; les attributs visibles sont affichés ; les attributs invisibles ne sont pas affichés
- 2 Actif : Rend tous les attributs visibles.

## ATTREQ

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si INSERER utilise les paramètres d'attribut par défaut lors de l'insertion de blocs.

- 0 Utilise les valeurs par défaut de tous les attributs.
- 1 Active les invites ou la boîte de dialogue pour les valeurs d'attributs, comme indiqué par ATTDIA

## AUDITCTL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine si CONTROLE crée un fichier de commentaires (fichier ADT).

- 0 Empêche l'écriture des fichiers ADT.
- 1 Ecrit des fichiers ADT.

## AUNITS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit les unités des angles.

- 0 Degrés décimaux.
- 1 Degrés/minutes/secondes
- 2 Grades.
- 3 Radians
- 4 Unités géodésiques

## AUPREC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit le nombre de décimales des unités angulaires en lecture seule affichées sur la ligne d'état et des unités angulaires modifiables dont la précision est inférieure ou égale à la valeur AUPREC courante.

Pour les unités angulaires modifiables dont la précision est supérieure ou égale à la valeur AUPREC courante, la précision réelle est affichée. AUPREC ne modifie pas la précision de l'affichage du texte de cote (voir COTSTYLE).

## AUTOSNAP

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 63

Gère l'affichage du marqueur, du magnétisme et de l'info-bulle d'AutoSnap. Active le repérage polaire, le repérage d'accrochage aux objets et contrôle l'affichage des info-bulles de repérage polaire, d'accrochage aux objets et de mode Ortho correspondantes. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Désactive le marqueur, les info-bulles et le magnétisme AutoSnap. Désactive également le repérage polaire, le repérage d'accrochage aux objets et les info-bulles de repérage polaire, d'accrochage aux objets et de mode Ortho correspondantes.
- 1 Active le marqueur AutoSnap.
- 2 Active les info-bulles AutoSnap.
- 4 Active le magnétisme AutoSnap.
- 8 Active le repérage polaire.
- 16 Active le repérage d'accrochage aux objets.

- 32** Actives les info-bulles pour le repérage polaire, le repérage d'accrochage aux objets et le mode Ortho.

## B

## BACKGROUNDPLOT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Détermine si le traçage en arrière-plan est activé ou désactivé pour le traçage et la publication. Par défaut, le traçage en arrière-plan est désactivé pour le traçage et activé pour la publication.

Valeur	TRACEUR	PUBLIER
0	Premier plan	Premier plan
1	Arrière-plan	Premier plan
2	Premier plan	Arrière-plan
3	Arrière-plan	Arrière-plan

Lorsque -TRACEUR, TRACEUR, -PUBLIER et PUBLIER sont utilisées dans un script (fichier SCR), la valeur de la BACKGROUNDPLOT est ignorée et -TRACEUR, TRACEUR, -PUBLIER et PUBLIER sont traitées en avant-plan.

## BACKZ

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Mémore le décalage du plan de délimitation arrière par rapport au plan cible de la fenêtre courante, en unités de dessin.

Cette commande n'est utile que si la délimitation est spécifiée dans CAMERA, VUEDYN ou 3DDELIM. S'il existe plusieurs caméras, la valeur utilisée correspond au dernier plan de délimitation arrière défini comme courant. La distance entre le plan de délimitation arrière et le point caméra est calculée par soustraction de BACKZ de la distance caméra-cible.

## BACTIONCOLOR

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 7

Définit la couleur du texte des actions dans l'éditeur de blocs. Les valeurs acceptées sont DUCALQUE, DUBLOC, ou un entier compris entre 1 et 255.

Les valeurs acceptées pour les couleurs vraies sont des chaînes d'entiers compris entre 1 et 255, séparés par une virgule. Chaque chaîne doit être précédée de la mention RVB. Le paramètre Couleurs vraies est saisi de la manière suivante :

RVB:000 000 000

## BDEPENDENCYHIGHLIGHT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

Détermine si les objets dépendants sont ou non mis en surbrillance lorsqu'un paramètre, une action ou une poignée est sélectionnée dans l'éditeur de blocs.

**0** Indique que les objets dépendants ne sont pas mis en surbrillance

**1** Indique que les objets dépendants sont mis en surbrillance

La mise en surbrillance des dépendances affiche les objets dépendants avec un effet de halo.

**Valeur initiale** : 1

## BGRIPOBJCOLOR

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 141

Définit la couleur des poignées dans l'éditeur de blocs. Les valeurs acceptées sont DUCALQUE, DUBLOC, ou un entier compris entre 1 et 255.

Les valeurs acceptées pour les couleurs vraies sont des chaînes d'entiers compris entre 1 et 255, séparés par une virgule. Chaque chaîne doit être précédée de la mention RVB. Le paramètre Couleurs vraies est saisi de la manière suivante :

RVB:000 000 000

## BGRIPOBJSIZE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 8

Définit la taille d'affichage des poignées personnalisées dans l'éditeur de blocs relatif à l'affichage de l'écran. Les valeurs autorisées sont des entiers compris entre 1 et 255.

Utilisez la commande REGEN pour mettre à jour la taille d'affichage des poignées personnalisées dans l'éditeur de blocs.

## BINDTYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Détermine le mode de traitement des noms des références externes (XREFS) lorsque ces références sont liées ou modifiées.

**0** Liaison classique («xref1|one» devient «xref\$0\$one»).

**1** Insertion («xref1|one» devient «one»).

## BLIPMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Vérifie que les marques temporaires sont visibles. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système.

**0** Désactive les marques.

**1** Active les marques.

## BLOCKEDITLOCK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Interdit l'ouverture de l'éditeur de blocs et l'édition de définitions de blocs dynamiques. Lorsque BLOCKEDITLOCK est paramétrée sur 1, le fait de cliquer deux fois sur un bloc dynamique dans un dessin entraîne l'ouverture de la palette Propriétés. Si le bloc dynamique contient des attributs, lorsque vous cliquez deux fois sur la référence du bloc, l'Editeur d'attributs étendu s'ouvre. Les actions déclenchées par double-clic peuvent être personnalisées à l'aide de l'éditeur Personnaliser l'interface utilisateur (CUI).

**0** Indique que l'éditeur de blocs peut être ouvert

- 1** Indique que l'éditeur de blocs ne peut pas être ouvert

## BLOCKEDITOR

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Indique si l'éditeur de blocs est ouvert ou non.

- 0** Indique que l'éditeur de blocs n'est pas ouvert

- 1** Indique que l'éditeur de blocs est ouvert

## BPARAMETERCOLOR

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 7

Définit la couleur des paramètres dans l'éditeur de blocs. Les valeurs acceptées sont DUCALQUE, DUBLOC, ou un entier compris entre 1 et 255.

Les valeurs acceptées pour les couleurs vraies sont des chaînes d'entiers compris entre 1 et 255, séparés par une virgule. Chaque chaîne doit être précédée de la mention RVB. Le paramètre Couleurs vraies est saisi de la manière suivante :

RVB:000 000 000

## BPARAMETERFONT

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : Simplex.shx

Définit la police utilisée pour les paramètres et les actions dans l'éditeur de blocs. Vous pouvez indiquer soit une police True Type, soit une police SHX (par exemple, Verdana ou Verdana.ttf). Vous devez ajouter l'extension .shx pour spécifier une police SHX d'AutoCAD. Lorsque vous spécifiez une grande police asiatique, utilisez la convention d'appellation suivante : fichier SHX suivi d'une virgule (,), suivi du nom du fichier de police Big Font (par exemple, Simplex.shx, Bigfont.shx).

## BPARAMETERSIZE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 12

Définit la taille du texte de paramètre et des fonctions dans l'éditeur de blocs relative à l'affichage de l'écran. Les valeurs autorisées sont des entiers compris entre 1 et 255.

## BMARKDISPLAY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si les marqueurs du jeu de valeurs sont affichés ou non pour les références de bloc dynamique.

- 0** Spécifie que les marqueurs du jeu de valeurs ne sont pas affichés

- 1** Spécifie que les marqueurs du jeu de valeurs sont affichés

## BVMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Détermine comment les objets rendus invisibles pour l'état de visibilité courant sont affichés dans l'éditeur de blocs.

- 0** Indique que les objets masqués ne sont pas visibles

- 1** Indique que les objets masqués sont visibles, mais grisés

## C

**CALCINPUT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Détermine si les expressions mathématiques et les constantes globales sont évaluées dans les zones de saisie numériques et de texte des fenêtres et des boîtes de dialogue.

- 0 Les expressions ne sont pas évaluées.
- 1 Les expressions sont évaluées dès que vous appuyez sur ALT+ENTREE

**CAMERADISPLAY****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Active ou désactive l'affichage des objets de la caméra. La valeur passe à 1 (pour afficher les caméras) lorsque vous utilisez la commande CAMERA.

- 0 Les glyphes de la caméra ne sont pas affichés.
- 1 Les glyphes de la caméra sont affichés.

**CAMERAHEIGHT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Spécifie la hauteur par défaut des nouveaux objets de la caméra. La hauteur est exprimée en unités du dessin courant.

**CDATE****(Lecture seule)****Type** : Réel**Enregistré dans** : Non enregistré

Stocke la date et l'heure courantes au format décimal.

La date et l'heure s'affichent au format décimal en commençant par l'année. Après le point décimal, CDATE affiche l'heure sur 24 heures. Par exemple, le neuvième jour de février de l'année 2006 à 3:05 de l'après-midi est affiché 20060209.150500.

**CECOLOR****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : BYLAYER

Définit la couleur des nouveaux objets. Les valeurs acceptées sont DUCALQUE, DUBLOC, ou un entier compris entre 1 et 255. Les valeurs acceptées pour les couleurs vraies sont des chaînes d'entiers compris entre 1 et 255, séparés par une virgule. Chaque chaîne doit être précédée de la mention RVB. Le paramètre Couleurs vraies est saisi de la manière suivante :

RVB:000,000,000.

**CELTSCALE****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 1.0000

**Définit** le facteur d'échelle du type de ligne de l'objet courant. Définit la mise à l'échelle du type de ligne des nouveaux objets par rapport au paramètre de la commande ECHLTP. Une ligne créée avec CELTSCALE = 2 dans un dessin où ECHLTP = 0.5 apparaît identique à une ligne créée avec CELTSCALE = 1 dans un dessin où ECHLTP = 1.

**CELTYPE****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : BYLAYER

Définit le type de ligne des nouveaux objets.

**CELWEIGHT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : -1

Définit l'épaisseur de ligne des nouveaux objets.

- 1 Définit l'épaisseur de ligne sur «DUCALQUE».
- 2 Définit l'épaisseur de ligne sur «DUBLOC».



**-3** Définit l'épaisseur de ligne sur «DEFAULT». «DEFAULT» est déterminée par la LWDEFAULT.

Les autres épaisseurs de ligne autorisées (exprimées en centièmes de millimètre) sont 0, 5, 9, 13, 15, 18, 20, 25, 30, 35, 40, 50, 53, 60, 70, 80, 90, 100, 106, 120, 140, 158, 200 et 211. Toutes les valeurs doivent être entrées en centièmes de millimètre. Pour convertir en millimètres une valeur exprimée en pouces, multipliez-la par 2540.

## CENTERMT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 0

Détermine comment les poignées étirent le texte multiligne centré horizontalement. CENTERMT ne s'applique pas à l'étirement du texte multiligne à l'aide de la règle de l'Editeur de texte intégré.

- 0** Lorsque vous déplacez une poignée située dans l'un des coins du cadre du texte multiligne centré, la poignée du centre se déplace dans la même direction et celle située au coin opposé reste en place.
- 1** Lorsque vous déplacez une poignée située dans l'un des coins du cadre du texte multiligne centré, la poignée du centre reste en place et les deux jeux de poignées latérales se déplacent dans la direction de l'étirement.

## CHAMFERA

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit le second écart de chanfrein lorsque CHAMMODE est définie sur 0.

## CHAMFERB

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit le premier écart de chanfrein lorsque CHAMMODE est définie sur 0.

## CHAMFERC

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit la longueur du chanfrein lorsque CHAMMODE est définie sur 1.

## CHAMFERD

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit l'angle du chanfrein lorsque CHAMMODE est définie sur 1.

## CHAMMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

- 0** Deux distances de chanfrein sont nécessaires.
- 1** Une longueur de chanfrein et un angle sont nécessaires.

Définit la méthode de saisie pour CHANFREIN.

## CIRCLERAD

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0.0000

**Définit** le rayon de cercle par défaut. La valeur 0 signale l'absence de valeur par défaut.

## CLAYER

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit le calque courant.

## CLEANSCREENSTATE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Stocke une valeur qui indique si l'état d'effacement de l'écran est activé.

- 0** Inactif
- 1** Actif



## CLISTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 1

Stocke une valeur indiquant si la fenêtre de commande est masquée ou affichée.

0 Masquée

1 Affichée

## C MATERIAL

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : BYLAYER

Définit le matériau des nouveaux objets. Les valeurs utilisables sont DUCALQUE et le nom d'un matériau dans le dessin.

## CMDACTIVE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : Aucune

Indique si une commande ordinaire, une commande transparente, un script ou une boîte de dialogue est actif. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

1 Une commande ordinaire est active.

2 Une commande ordinaire et une commande transparente sont actives.

4 Un script est actif.

8 Une boîte de dialogue est active.

16 DDE est actif.

32 AutoLISP est actif (visible uniquement pour une commande définie par ObjectARX)

64 Une commande ObjectARX est active

## CMD DIA

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Gère l'affichage de l'éditeur de texte intégré pour la commande LREPERERAP.

0 Inactif

1 Actif

## C MDECHO

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 1

Détermine si les invites et les entrées sont reprises lors de la fonction de commande AutoLISP.

0 Désactive l'affichage à l'écran.

1 Active l'affichage à l'écran.

## CMD INPUTHISTORYMAX

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 20

Définit le nombre maximal de valeurs de saisie précédentes qui sont enregistrées pour une invite dans une commande. L'affichage de l'historique de la saisie utilisateur est géré par la variable système INPUTHISTORYMODE.

## CMD NAMES

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : Aucune

Affiche le nom de la commande active et de la commande transparente. Par exemple, LIGNE'ZOOM indique que la commande ZOOM est utilisée de manière transparente pendant l'exécution de la commande LIGNE

Cette variable est conçue pour être utilisée avec l'interface de programmation DIESEL.

Cette variable est conçue pour être utilisée avec des interfaces de programmation telles qu'AutoLISP, DIESEL et ActiveX Automation.

Voici un exemple simple qui montre comment utiliser DIESEL pour afficher la commande courante sur la ligne d'état.

Commande : modemacro

Nouvelle valeur pour MODEMACRO, ou un point (.) pour aucun <»>: \$(getvar, cmdnames)

Pour plus d'informations, voir la section Introduction aux interfaces de programmation dans le Guide de personnalisation.

## CMLJUST

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

0 Haut

1 Milieu

2 Bas

Définit la justification d'une multiligne.

## CMLSCALE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1.0000 (système anglo-saxon)  
ou 20.0000 (système métrique)

Gère la largeur globale d'une multiligne. Un facteur d'échelle égal à 2,0 génère une multiligne deux fois plus large que ce qu'indique la définition du style. Un facteur d'échelle égal à zéro réduit la multiligne à une seule ligne. Un facteur d'échelle négatif inverse l'ordre de décalage des lignes (la plus petite ligne ou la plus en retrait est placée en haut lorsque la multiligne est tracée de gauche à droite).

## CMLSTYLE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : STANDARD

Définit le style de multiligne qui régit l'apparence de la multiligne.

## COMPASS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Indique si la boussole 3D est active ou inactive dans la fenêtre courante.

0 Désactive la boussole 3D.

1 Active la boussole 3D.

## COORDS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Contrôle le format et la fréquence de mise à jour des coordonnées sur la ligne d'état.

0 Les coordonnées absolues de votre périphérie de pointage sont mises à jour lorsque vous spécifiez des points uniquement.

1 Les coordonnées absolues de votre périphérie de pointage sont constamment mises à jour.

2 Les coordonnées absolues de votre périphérie de pointage sont constamment mises à jour sauf lorsqu'un point, une distance ou un angle est requis(e). Dans ce cas, les coordonnées polaires relatives sont affichées à la place des coordonnées X et Y. Les valeurs Z s'affichent toujours en tant que coordonnées absolues.

## CLOTSTYLE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Gère le style de tracé courant des nouveaux objets. Si le dessin courant dans lequel vous travaillez est dépendant des couleurs (PSTYLEPOLICY = 1), la variable système CLOTSTYLE est en lecture seule et présente la valeur "PARCOULEUR". Si le dessin courant dans lequel vous travaillez est en mode Styles de tracé nommés (PSTYLEPOLICY = 0), CLOTSTYLE peut être définie sur les valeurs suivantes

"DUCALQUE" est la valeur par défaut) :

<<DUCALQUE>>

<<DUBLOC>>

<<NORMAL>>

«Défini par l'utilisateur»

Pour convertir le dessin courant afin d'utiliser des styles de tracés nommés ou dépendant des couleurs, utilisez CONVERTPSTYLES.

## CPROFILE

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : <<Profil sans nom>>

Affiche le nom du profil courant. Pour plus d'informations sur les profils, voir la commande OPTIONS

## CROSSINGAREACOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3 (vert)

Gère la couleur de la zone de sélection lors de la sélection par capture. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255. La variable système SELECTIONAREA doit être activée.

## CShadow

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit la propriété d'affichage des ombres pour un objet 3D. Pour être visibles, les ombres doivent être activées dans le style visuel appliqué à la fenêtre.

- 0 Projette des ombres et en reçoit.
- 1 Projette des ombres.
- 2 Reçoit des ombres.
- 3 Ignore les ombres.

**Remarque** Pour afficher les ombres complètes, l'accélération matérielle doit être activée. Lorsque l'option Accélération géométrique est désactivée, les ombres complètes ne peuvent pas être affichées. (pour accéder à ces paramètres, entrez config3d sur la ligne de commande. Dans la boîte de dialogue Dégradation adaptative et ajustement des performances, choisissez Ajuster manuellement.)

## CTAB

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Renvoie le nom de l'onglet courant (objet ou présentation) dans le dessin. Permet à l'utilisateur d'identifier l'onglet actif.

## CTABLESTYLE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : STANDARD

Définit le nom du style de table courant

## Cursorsize

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 5

Définit la taille des réticules sous la forme d'un pourcentage des dimensions de l'écran. Les valeurs admises vont de 1 à 100 pour cent. Si la valeur retenue est 100, le réticule est à plein écran et ses extrémités ne sont jamais visibles. Si elle est inférieure à 100, les extrémités du réticule peuvent être visibles lorsque le curseur est déplacé dans un coin de l'écran.

## CVPORT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Affiche le numéro d'identification de la fenêtre courante. Vous pouvez modifier cette valeur (et donc la fenêtre courante) si les conditions suivantes sont remplies :

- Le** numéro d'identification spécifié est celui d'une fenêtre active.
- Une** commande en cours n'a pas verrouillé le déplacement du curseur dans cette fenêtre.
- Le** mode tablette est désactivé.

## D

**DASHBOARDSTATE**

(Lecture seule)

**Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : Varie

Indique si la fenêtre du tableau de bord est active ou non.

**0** Inactif**1** Actif**DATE**

(Lecture seule)

**Type** : Réel**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : Varie

Stocke la date et l'heure courantes au format date julienne modifiée. Cette valeur est représentée sous la forme d'une date julienne modifiée (MJD), qui correspond au numéro du jour julien et à la fraction décimale d'un jour au format suivant :

<Numéro de jour julien>.<Fraction décimale d'un jour>

La date julienne modifiée, généralement appelée UT1, est une norme scientifique internationale qui attribue des numéros de jour à partir de la date et de l'heure arbitraires du 1er janvier de l'an 4713 avant JC, à 00h00. Selon ce système, le 4 juillet 1997 14h29:58 correspond à 2450634.60387736, et le 1 janvier 1998 12h00 correspond à 2450815.50000000.

Vous pouvez calculer une différence de date et heure en soustrayant les nombres indiqués par la variable DATE. Pour calculer les secondes écoulées depuis minuit à partir de l'heure renvoyée par DATE, utilisez les expressions AutoLISP suivantes :

```
(setq s (getvar «DATE»))
```

```
(setq seconds (* 86400.0 (- s (fix s))))
```

Comme l'horloge de votre ordinateur indique la date et l'heure, la variable système DATE renvoie une vraie date julienne uniquement si l'horloge système est réglée sur UTC/Zulu (heure GMT). TDCREATE et TDUPDATE ont le même format que la variable DATE, mais leurs valeurs représentent l'heure de création et l'heure de dernière mise à jour du dessin courant.

**DBCSTATE**

(Lecture seule)

**Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Enregistre l'état du Gestionnaire de connexion BD (actif ou inactif).

**0** Inactif**1** Actif**DBLCLCMODIF****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Gère le comportement de l'édition double-clic dans la zone de dessin. Les actions par double-clic peuvent être personnalisées à l'aide de l'éditeur CUI (Customize User Interface). La variable système peut accepter les valeurs d'activation et de désactivation à la place de 1 et 0.

**0** Désactivée**1** Activée**DBMOD**

(Lecture seule)

**Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Indique le statut de modification du dessin. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

**1** Base de données d'objets modifiée.**4** Variable de base de données modifiée.**8** Fenêtre modifiée.**16** Vue modifiée.**32** Champ modifié

La valeur de DBMOD est réinitialisée à 0 lorsque vous enregistrez le dessin.

## DCTCUST

**Type :** Chaîne

**Enregistré dans :** Registre

**Valeur initiale :** chemin d'accès

Affiche le chemin et le nom de fichier du dictionnaire orthographique personnalisé courant.

## DCTMAIN

**Type :** Chaîne

**Enregistré dans :** Registre

**Valeur initiale :** Varie suivant le pays/la région

Affiche le nom de fichier du dictionnaire orthographique principal courant. Le chemin complet n'apparaît pas, car le système suppose que ce fichier réside dans le répertoire support. Vous pouvez spécifier un dictionnaire orthographique principal par défaut à l'aide de la commande MODIFVAR. Lorsque vous êtes invité à entrer une nouvelle valeur pour la variable DCTMAIN, vous pouvez entrer l'un des mots-clés ci-dessous. Selon la langue de votre version du programme, certains dictionnaires ne sont pas accessibles.

Abréviation	Langue
enu	Anglais américain
ena	Anglais australien
ens	Anglais britannique (ise)
enz	Anglais britannique (ize)
ca	Catalan
cs	Tchèque
da	Danois
nl	Hollandais (orthographe courante)
nls	Hollandais (diverses orthographes)
fi	Finnois
fr	Français (majuscules sans accents)
fra	Français (majuscules accentuées)
de	Allemand («S» fort)
ded	Allemand (double «s»)
it	Italien
no	Norvégien (Bokmal)
non	Norvégien (Nynorsk)
pt	Portugais (ibérique)
ptb	Portugais (brésilien)

ru	Russe (ë inusité)
rui	Russe (ë fréquent)
es	Espagnol (majuscules sans accents)
esa	Espagnol (majuscules accentuées)
sv	Suédois

## DEFAULTLIGHTING

**Type :** Entier

**Enregistré dans :** Dessin

**Valeur initiale :** 1

Contrôle l'éclairage par défaut dans la fenêtre courante. L'éclairage par défaut est fourni par un jeu de sources distantes qui suivent la direction de la vue. Lorsque l'éclairage par défaut est activé, le soleil et les autres sources ne peuvent pas jeter de lumière. Le paramètre de cette variable système est spécifique à la fenêtre.

**0** Auto : l'éclairage par défaut est automatiquement désactivé lorsque des sources ponctuelles, des sources distantes ou le soleil est/sont activé(es).

**1** Actif

## DEFAULTLIGHTINGTYPE

**Type :** Entier

**Enregistré dans :** Dessin

**Valeur initiale :** 1

**0** Ancien type d'éclairage par défaut.

**1** Nouveau type d'éclairage par défaut.

Spécifie le type d'éclairage par défaut. L'éclairage par défaut fourni dans AutoCAD 2006 et les versions antérieures utilisait une source distante. Le nouvel éclairage par défaut utilise deux sources distantes afin de mieux illuminer l'objet et ajuste la lumière ambiante. Le paramètre de cette variable système est spécifique à la fenêtre.

## DEFLPLSTYLE

**Type :** Chaîne

**Enregistré dans :** Registre

**Valeur initiale :** Varie

Spécifie le style de tracé par défaut pour le calque 0. Si le dessin courant dans lequel vous travaillez est dépendant des couleurs (PSTYLEPOLICY = 1), la variable système DEFLPLSTYLE est en lecture seule et pré-

sente la valeur "PARCOULEUR". Si le dessin courant dans lequel vous travaillez est en mode Styles de tracé nommés (PSTYLEPOLICY = 0), DEFPLSTYLE est accessible en écriture et a la valeur par défaut "NORMAL".

couleurs, utilisez CONVERTPSTYLES.

Pour convertir le dessin courant afin d'utiliser des styles de tracés nommés ou dépendant des

## DEFPLSTYLE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

Indique le style de tracé par défaut pour les nouveaux objets. Si le dessin courant dans lequel vous travaillez est dépendant des couleurs (PSTYLEPOLICY = 1), la variable système DEFPLSTYLE est en lecture seule et présente la valeur "PARCOULEUR". Si le dessin courant est en mode Styles de tracé nommés (PSTYLEPOLICY = 0), DEFPLSTYLE est accessible en écriture et a la valeur par défaut "DUCALQUE".

Pour convertir le dessin courant afin d'utiliser des styles de tracés nommés ou dépendant des couleurs, utilisez CONVERTPSTYLES.

## DELOBJ

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère si la géométrie utilisée pour créer des objets 3D est conservée ou supprimée.

- 0 Toute la géométrie de définition est conservée.
- 1 Les courbes de profil sont supprimées, y compris celles utilisées avec les commandes EXTRUSION, BALAYAGE, REVOLUTION et LISSAGE. Les coupes utilisées avec la commande LISSAGE sont également supprimées.
- 2 Toute la géométrie de définition est supprimée, y compris les trajectoires et les courbes de guidage utilisées avec les commandes BALAYAGE et LISSAGE.
- 1 Le système vous invite à supprimer les courbes de profil, y compris celles utilisées avec les commandes EXTRUSION, BALAYAGE, REVOLUTION et LISSAGE. Les coupes utilisées avec la commande LISSAGE sont également supprimées.

- 2 Le système vous invite à supprimer toute la géométrie de définition, y compris les trajectoires et les courbes de guidage utilisées avec les commandes BALAYAGE et LISSAGE.

## DEMANDLOAD

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : Valeur initiale : 3

Indique si et quand charger certaines applications sur demande. Si vous attribuez la valeur 0 à cette variable, les applications tierces et certaines commandes AutoCAD ne peuvent plus fonctionner.

- 0 désactive le chargement sur demande.
- 1 charge l'application source sur demande lorsque vous ouvrez un dessin contenant des objets personnalisés. Cette option ne charge pas l'application sur demande si vous appelez l'une des commandes de cette application.
- 2 Charge l'application source sur demande lorsque vous appelez l'une des commandes de cette application. En revanche, l'application n'est pas chargée sur demande si vous ouvrez un dessin contenant des objets personnalisés.
- 3 Charge l'application source sur demande si vous ouvrez un dessin contenant des objets personnalisés ou si vous appelez une des commandes de l'application

## DIASTAT

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Aucune

Enregistre la méthode employée pour quitter la dernière boîte de dialogue utilisée. **Remarque** La DIASTAT ne s'applique pas aux boîtes de dialogue de sélection de fichier standard, telles que les boîtes de dialogue Sélectionner un fichier et Enregistrer le dessin sous.

- 0 Annuler
- 1 OK

## DIMADEC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère le nombre de décimales affichées dans les cotations angulaires.



**-1** Les cotations angulaires affichent le nombre de décimales indiqué par DIMDEC.

**0-8** Indique le nombre de décimales affichées dans les cotations angulaires (indépendamment de DIMDEC).

## DIMALT

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Inactif Gère l'affichage des unités alternatives dans les cotes.

Voir aussi DIMALTD, DIMALTF, DIMALTTD, DIMALTTZ, DIMALTZ et DIMAPOST.

**Inactif** Désactive les unités alternatives

**Actif** Active les unités alternatives

## DIMALTD

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Gère le nombre de décimales des unités alternatives. Si DIMALT est activée, DIMALTD fixe le nombre de décimales affichées dans les mesures alternatives.

## DIMALTF

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 25.4000

Définit le multiplicateur pour les unités alternatives. Si DIMALT est activée, DIMALTF multiplie les cotes linéaires par un facteur pour produire une valeur dans un autre système de mesure. La valeur initiale représente le nombre de millimètres contenus dans un pouce.

## DIMALTRND

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.00

Arrondit les unités de cotation alternatives.

## DIMALTTD

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Fixe le nombre de décimales des valeurs de tolérance pour les unités de cotation alternatives.

## DIMALTTZ

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la suppression des zéros dans les valeurs de tolérance.

**0** Supprime le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.

**1** Inclut le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.

**2** Inclut le zéro des valeurs en pieds et supprime le zéro des valeurs en pouces.

**3** Inclut le zéro des valeurs en pouces et supprime le zéro des valeurs en pieds.

Pour supprimer les zéros de début ou de fin, ajoutez les valeurs suivantes à l'une des valeurs ci-dessus :

**4** Supprime les zéros de début.

**8** Supprime les zéros de fin.

## DIMALTU

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Définit le format des unités alternatives de tous les styles de cote secondaires à l'exception du style Angulaire.

**1** Scientifique

**2** Décimale

**3** Ingénierie

**4** Architecture (empilé).

**5** Fractionnaire (empilé).

**6** Architecture

**7** Fractionnaire

**8** Bureau Microsoft Windows (format décimal utilisant les paramètres du Panneau de configuration pour le séparateur décimal et le symbole de groupement des chiffres).

## DIMALTZ

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la suppression des zéros dans les valeurs de cote en unités alternatives. Les valeurs DIMALTZ 0- 3 ont un effet sur les cotes exprimées en pieds et pouces uniquement.

- 0 Supprime le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.
- 1 Inclut le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.
- 2 Inclut le zéro des valeurs en pieds et supprime le zéro des valeurs en pouces.
- 3 Inclut le zéro des valeurs en pouces et supprime le zéro des valeurs en pieds.
- 4 Supprime les zéros de début dans les cotes décimales (par exemple, 0.5000 devient .5000).
- 8 Supprime les zéros de fin dans les cotes décimales (par exemple, 12.5000 devient 12.5).
- 12 Supprime les zéros de début et de fin (par exemple, 0.5000 devient .5).

## DIMAPOST

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Définit un préfixe ou un suffixe de texte (ou les deux) pour les unités alternatives de tous les types de cote, sauf les cotes angulaires.

Par exemple, si les unités courantes sont de type Architecture, si DIMALT est active, si DIMALTF est égale à 25.4 (nombre de millimètres par pouce), si DIMALTD est égale à 2 et si DIMAPOST est définie sur «mm», une distance de 10 unités sera affichée sous la forme 10»[254.00mm].

Pour désactiver un préfixe et/ou un suffixe, définissez-le sur un point.

## DIMARCSYM

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

- 0 Place les symboles de longueur d'arc avant le texte de cote.
- 1 Place les symboles de longueur d'arc au-dessus du texte de cote.
- 2 Supprime l'affichage des symboles de longueur d'arc.

Contrôle l'affichage du symbole d'arc dans une cote de longueur d'arc.

## DIMASO

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Actif

Cette variable est **obsolète**. Conservée dans le produit pour préserver l'intégrité des scripts. Voir DIMASSOC.

## DIMASSOC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Contrôle l'associativité des objets cote et détermine si les cotes sont décomposées.

- 0 Crée des cotes décomposées. Aucune association n'existe entre les différents éléments de la cote. Les lignes, les arcs, les pointes de flèche et le texte associés à une cote sont tracés en tant qu'objets distincts.
- 1 Crée des objets de cotes non associatifs. Les éléments de la cote sont groupés pour former un seul objet. Si le point de définition sur l'objet se déplace, la valeur de la cote est mise à jour.
- 2 Crée des objets de cotes associatifs. Les éléments constituant la cote forment un objet unique et un ou plusieurs points de définition de la cote sont liés à des points d'association sur des objets géométriques. Si le point d'association de l'objet géométrique se déplace, l'emplacement de la cote, son orientation et sa valeur sont mis à jour.

DIMASSOC n'est pas enregistrée dans un style de cote.

Les dessins enregistrés dans un format antérieur au format AutoCAD2002 conservent le paramétrage de la DIMASSOC. Lorsque le dessin est ouvert dans AutoCAD 2002 ou dans une version ultérieure, le paramétrage de l'associativité des cotes est restauré. Lors de l'ouverture d'un dessin hérité dans AutoCAD2002, la DIMASSOC prend la valeur de la variable système DIMASO de ce dessin.



## DIMASZ

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.1800

Définit la taille des pointes de flèche des lignes de cote et des lignes de repère. Définit également la taille des attaches de repère.

Des multiples de la taille des pointes de flèche déterminent si les lignes et le texte de cote doivent tenir entre les lignes d'attache. DIMASZ sert également à mettre à l'échelle les blocs de pointes de flèche définis par DIMBLK. DIMASZ n'a aucun effet lorsque DIMTSZ est différente de zéro.

## DIMATFIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3

- 0 Place le texte et les flèches en dehors des lignes d'attache.
- 1 Déplace d'abord les flèches, puis le texte.
- 2 Déplace d'abord le texte, puis les flèches.
- 3 Déplace le texte ou les flèches, pour optimiser l'ajustement.

Détermine l'agencement du texte de cote et des flèches lorsque ces éléments ne peuvent pas tenir

entre les lignes d'attache.

Une ligne de repère est ajoutée au texte de cote déplacé lorsque DIMTMOVE a pour valeur 1.

## DIMAUNIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

- 0 Degrés décimaux.
- 1 Degrés/minutes/secondes
- 2 Grades.
- 3 Radians.

Définit le format des unités des cotes angulaires.

DIMAUNIT définit cette valeur lorsqu'elle est saisie sur la ligne de commande ou lorsqu'elle est définie dans la zone Unités principales de la boîte de dialogue Annotation.

## DIMAZIN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Supprime les zéros des cotes angulaires.

- 0 Affiche tous les zéros de début et de fin.
- 1 Supprime les zéros de début dans les cotes décimales (par exemple, 0.5000 devient .5000).
- 2 Supprime les zéros de fin dans les cotes décimales (par exemple, 12.5000 devient 12.5).
- 3 Supprime les zéros de début et de fin dans les cotes décimales (par exemple, 0.5000 devient .5).

## DIMBLK

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Définit les pointes de flèche affichées aux extrémités des lignes de cote ou de repère. Pour retourner à l'affichage de la pointe de flèche fermée pleine par défaut, entrez un point (. Les différents types de pointes de flèche et le nom sous lequel vous pouvez les sélectionner dans les boîtes de dialogue Nouveau style de cote, Modifier le style de cote et Remplacer le style courant sont présentés ci-après. Il est également possible d'entrer le nom de pointes de flèche définies par l'utilisateur.

- <<>> Fermée, pleine
- <<\_DOT>> point
- <<\_DOTSMALL>> petit point
- <<\_DOTBLANK>> point vide
- <<\_ORIGIN>> indicateur de l'origine
- <<\_ORIGIN2>> indicateur de l'origine 2
- <<\_OPEN>> ouvert
- <<\_OPEN90>> angle droit
- <<\_OPEN30>> Angle 30
- <<\_CLOSED>> fermé
- <<\_SMALL>> petit point vide
- <<\_NONE>> aucune
- <<\_OBLIQUE>> oblique
- <<\_BOXFILLED>> carré plein
- <<\_BOXBLANK>> case
- <<\_CLOSEDBLANK>> fermé vide
- <<\_DATUMFILLED>> triangle plein inversé
- <<\_DATUMBLANK>> triangle vide inversé
- <<\_INTEGRAL>> intégrale
- <<\_ARCHTICK>> marque architecturale

**DIMBLK1****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Aucune

Définit la pointe de flèche de la première extrémité de la ligne de cote quand DIMSAH est activée. Pour retourner à l'affichage de la pointe de flèche fermée pleine par défaut, entrez un point (. Pour obtenir la liste des pointes de flèche, voir DIMBLK).

**DIMBLK2****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Aucune

Définit la pointe de flèche de la seconde extrémité de la ligne de cote quand DIMSAH est activée. Pour retourner à l'affichage de la pointe de flèche fermée pleine par défaut, entrez un point (. Pour obtenir la liste des pointes de flèche, voir DIMBLK).

**DIMCEN****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0.0900

Gère le traçage des marques centrales et des axes de cercles/d'arcs grâce aux commandes COTCEN, COTDIA et COTRAYON. Pour les commandes COTDIA et COTRAYON, la marque centrale ne sera tracée que si vous placez la ligne de cote hors du cercle ou de l'arc.

**0** Aucun axe et aucune marque centrale ne sont dessinés

**<0** Des traits d'axe sont dessinés

**>0** Des marques centrales sont dessinées

La valeur absolue indique la taille de la marque de centre ou de l'axe.

La taille de la médiane correspond à la longueur du segment de médiane se prolongeant en dehors du cercle ou de l'arc. Elle représente également la taille de l'espace entre la marque centrale et le début de la médiane.

La taille de la marque centrale correspond à la distance séparant le centre du cercle et la fin de la marque centrale.

**DIMCLRD****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Attribue des couleurs aux lignes de cote, aux pointes de flèche et aux lignes de repère. Définit également la couleur des lignes de repère créées avec la commande LREPERE. Les numéros de couleur sont affichés dans la boîte de dialogue Sélectionner la couleur. Pour DUBLOC, entrez 0. Pour DUCALQUE, entrez 256.

**DIMCLRE****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Attribue des couleurs aux lignes d'attache des cotes. Les numéros de couleur sont affichés dans la boîte de dialogue Sélectionner la couleur. Pour DUBLOC, entrez 0. Pour DUCALQUE, entrez 256.

**DIMCLRT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Attribue des couleurs au texte de cote. Il peut s'agir de tout numéro de couleur autorisé. Voir DIMCLRD.

**DIMDEC****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 4

Fixe le nombre de décimales affichées pour les unités de cotation principales. La précision dépend du format d'unité ou d'angle sélectionné.

**DIMDLE****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0.0000

Définit la distance du prolongement de la ligne de cote au-delà de la ligne d'attache lorsque des barres obliques sont tracées au lieu de pointes de flèches.

## DIMDLI

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.3800

Gère l'espacement des lignes de cote dans les cotes de ligne de base. Chaque ligne de cote est décalée de cette distance par rapport à la précédente, le cas échéant, pour éviter les chevauchements. Les changements opérés au moyen de DIMDLI n'affectent pas les cotes existantes.

## DIMDSEP

**Type** : Caractère unique

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : point décimal

Définit le caractère à utiliser comme séparateur décimal lors de la création de cotes dont les unités sont exprimées au format décimal.

**Sur** la ligne de commande, tapez un caractère. Si le format décimal est défini pour les unités de cotation, ce caractère remplace le point décimal par défaut. Si DIMDSEP est définie sur 0 (valeur par défaut, rétablie en entrant un point), le point est utilisé comme séparateur décimal.

## DIMEXE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.1800

## DIMEXO

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0625

Indique de combien la ligne d'attache dépasse la ligne de cote.

## DIMFIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3

Indique le décalage des lignes d'attache par rapport aux points d'origine. Avec les lignes d'attache de longueur fixe, cette valeur détermine le décalage minimal.

**Obsolète**, utilisez DIMATFIT et DIMTMOVE en remplacement. DIMFIT a été remplacée par DIMATFIT et DIMTMOVE.

Cependant, si DIMFIT est définie sur 0 - 3, alors DIMATFIT est également définie sur 0 - 3 et DIMTMOVE est réglée sur 0. Si DIMFIT est définie sur 4 ou 5, alors DIMATFIT est définie sur 3 et DIMTMOVE est définie sur 1 ou 2 respectivement.

## DIMFRAC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

**0** Horizontale

**1** Diagonale

**2** Pas d'empilement (par exemple, 1/2)

Détermine le format de fraction lorsque DIMLUNIT a la valeur 4 (Architecture) ou 5 (Fractionnaire).

## DIMFXL

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1.0000

Définit la longueur totale des lignes d'attache entre la ligne de cote et l'origine de la cote. La longueur est définie en unités de dessin.

## DIMFXLON

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Contrôle si les lignes d'attache ont une longueur fixe. Lorsque la variable DIMFXLON est activée, les lignes d'attache sont définies selon la longueur spécifiée par DIMFXL.

## DIMGAP

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0900

Définit la distance autour du texte de cote lorsque la ligne de cote est coupée pour laisser de la place au texte de cote. Définit également l'écart entre une annotation et une ligne de connexion créée à l'aide de la commande LREPERE. Si vous entrez une valeur négative, DIMGAP inscrit le texte de cote dans une boîte.

DIMGAP est également utilisée comme longueur minimale pour les parties de la ligne de cote. Lors du calcul de la position par défaut du texte de cote, le texte est placé à l'intérieur des lignes d'attache uniquement si cette opération divise les lignes de cote en deux segments d'une longueur supérieure ou égale à la valeur de DIMGAP. Le texte situé au-dessus ou en dessous de la ligne de cote est placé à l'intérieur si l'espace est suffisant pour les pointes de flèche et le texte de cote, et si la marge les séparant est au moins aussi large que la valeur de DIMGAP :  $2 * (DIMASZ + DIMGAP)$ .

## DIMJOGANG

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 45 (90 pour les dimensions métriques)

Détermine l'angle du segment transversal de la ligne de cote dans une cote de rayon raccourcie. Les cotes radiales raccourcies sont souvent créées lorsque le centre est situé hors de la page.

## DIMJUST

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère le positionnement horizontal du texte de cote.

- 0 Positionne le texte au-dessus de la ligne de cote et le centre entre les lignes d'attache.
- 1 Place le texte près de la première ligne d'attache.
- 2 Place le texte près de la deuxième ligne d'attache.
- 3 Place le texte au-dessus de la première ligne d'attache, aligné sur cette ligne.
- 4 Place le texte au-dessus de la deuxième ligne d'attache, aligné sur cette ligne.

## DIMLDRBLK

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Spécifie le type de flèche pour les lignes de repère. Pour retourner à l'affichage de la pointe de flèche fermée pleine par défaut, entrez un point (. Pour obtenir la liste des pointes de flèche, voir DIMBLK.

## DIMFLAC

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1.0000

Définit un facteur d'échelle pour les cotes linéaires. Toutes les distances des cotes linéaires, dont les rayons, les diamètres et les coordonnées, sont multipliées par DIMLFAC avant d'être converties en texte de cote. Les valeurs positives de la variable DIMLFAC sont appliquées aux cotes à la fois dans l'espace objet et l'espace papier ; les valeurs négatives sont appliquées à l'espace papier uniquement.

DIMLFAC s'applique principalement aux cotes non associatives (DIMASSOC = 0 ou 1). Dans le cas de cotes non associatives dans l'espace papier, la variable DIMLFAC doit être définie pour que chaque fenêtre de présentation prenne en charge la mise à l'échelle de la fenêtre.

DIMLFAC est sans effet sur les cotes angulaires et ne s'applique pas aux valeurs des variables DIMRNDDIMTM ou DIMTP.

## DIMLIM

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Génère des limites de cote comme texte par défaut. L'activation de DIMLIM désactive DIMITOL.

Inactif Les limites de cote ne sont pas générées en tant que texte par défaut.

Actif Les limites de cote sont générées en tant que texte par défaut.

## DIMLTYPE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : « »

Définit le type de la ligne de cote. La valeur est DUCALQUE, DUBLOC ou le nom d'un type de ligne.

## DIMLTEX1

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : «»

Définit le type de la première ligne d'attache . La valeur est DUCALQUE, DUBLOC ou le nom d'un type de ligne.

## DIMLTEX2

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : «»

Définit le type de la deuxième ligne d'attache. La valeur est DUCALQUE, DUBLOC ou le nom d'un type de ligne.

## DIMLUNIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Définit les unités de tous les types de cote, à l'exception des cotes angulaires.

- 1 Scientifique
- 2 Décimale
- 3 Ingénierie
- 4 Architecture (affichage toujours empilé)
- 5 Fractionnaire (affichage toujours empilé)
- 6 Bureau Microsoft Windows (format décimal utilisant les paramètres du Panneau de configuration pour le séparateur décimal et le symbole de groupement des chiffres).

## DIMLWD

**Type** : Énumération

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : -2

Attribue une épaisseur aux lignes de cote. Accepte les valeurs standard d'épaisseur de ligne. L'entier représente 1/100e de mm.

- 3 Par défaut (valeur LWDEFAULT)
- 2 DUBLOC
- 1 BYLAYER

## DIMLWE

**Type** : Énumération

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : -2

Attribue une épaisseur aux lignes d'attache. Accepte les valeurs standard d'épaisseur de ligne.

- 3 Par défaut (valeur LWDEFAULT)
- 2 DUBLOC
- 1 BYLAYER

L'entier représente 1/100e de mm.

## DIMPOST

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Définit un préfixe ou un suffixe de texte (ou les deux) à une cote. Par exemple, pour établir un suffixe pour les millimètres, définissez DIMPOST sur mm ; une distance de 19.2 unités sera alors affichée sous la forme 19.2 mm.

Si les tolérances sont activées, le suffixe s'applique aux tolérances mais également à la cote principale.

Utilisez <> pour indiquer le positionnement du texte par rapport à la valeur de cote. Par exemple, entrez <>mm pour afficher une cote radiale de 5 millimètres sous la forme «5.0mm». Si vous entrez mm <>, la cote sera affichée sous la forme «mm 5.0». Utilisez la méthode <> pour les cotes angulaires.

## DIMRND

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Arrondit toutes les distances de cotation à la valeur indiquée. Par exemple, si la variable DIMRND a la valeur 0.25, toutes les distances sont arrondies à 0.25 unité près. Si vous donnez la valeur 1.0 à cette variable, toutes les distances sont arrondies à l'entier le plus proche. Remarquez que le nombre de décimales après le séparateur dépend de la précision définie dans DIMDEC. DIMRND ne s'applique pas aux cotes angulaires.

## DIMSAH

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

Contrôle l'affichage des pointes de flèche des lignes de cote.

**Valeur initiale** : Inactif

**Inactif** Utilisation des pointes de flèche définies par DIMBLK

**Actif** Utilisation des pointes de flèche définies par DIMBLK1 et DIMBLK2

## DIMSCALE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1.0000

Définit le facteur d'échelle global appliqué aux variables de cotation qui spécifient des tailles, des distances ou des décalages. A également une incidence sur l'échelle des lignes de repère créées à l'aide de la commande LREPERE

**0.0** Une valeur par défaut raisonnable est calculée en fonction de l'échelle appliquée entre la fenêtre d'espace objet courant et l'espace papier. Si vous êtes dans l'espace papier ou dans l'espace objet et que la fonction espace papier est désactivée, le facteur d'échelle est égal à 1.0.

**>0** Un facteur d'échelle est calculé et permet de tracer à leur valeur nominale les textes, les pointes de flèche et toute autre distance mise à l'échelle.

DIMSCALE n'a aucune incidence sur les longueurs, coordonnées ou angles mesurés.

## DIMSD1

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Gère la suppression de la première ligne de cote.

Lorsqu'elle est activée, cette variable empêche l'affichage de la ligne de cote et de la pointe de flèche situées entre la première ligne d'attache et le texte.

## DIMSD2

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Gère la suppression de la seconde ligne de cote.

Lorsqu'elle est activée, cette variable empêche l'affichage de la ligne de cote et de la pointe de flèche situées entre la seconde ligne d'attache et le texte.

## DIMSE1

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

**Inactif** La ligne d'attache n'est pas supprimée

**Actif** La ligne d'attache est supprimée

Supprime l'affichage de la première ligne d'attache.

## DIMSE2

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

**Inactif** La ligne d'attache n'est pas supprimée

**Actif** La ligne d'attache est supprimée

Supprime l'affichage de la seconde ligne d'attache.

## DIMSHO

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Actif

Cette variable est **obsolète**. N'a aucun effet si ce n'est de préserver l'intégrité des scripts.

## DIMSOXD

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Supprime les pointes de flèche lorsque l'espace est insuffisant à l'intérieur des lignes d'attache.

**Inactif** Les pointes de flèche ne sont pas supprimées.

**Actif** Les pointes de flèche sont supprimées.



Si l'espace est insuffisant à l'intérieur des lignes d'attache et que DIMTIX est activée, l'activation de DIMSOXD entraîne la suppression des pointes de flèche. Si DIMTIX est désactivée, DIMSOXD est sans effet.

## DIMSTYLE

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : STANDARD

Enregistre le nom du style de cote courant. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système. La DIMSTYLE est en lecture seule ; pour changer le style de cote courant, utilisez la commande COTSTYLE.

## DIMTAD

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Gère la position verticale du texte par rapport à la ligne de cote.

- 0 Centre le texte de cote entre les lignes d'attache.
- 1 Place le texte de cote au-dessus de la ligne de cote, sauf si cette ligne n'est pas horizontale et si la position du texte à l'intérieur des lignes d'attache est forcée à l'horizontale (DIMTIH = 1). La distance entre la ligne de cote et la ligne de base de la dernière ligne du texte est égale à la valeur de DIMGAP
- 2 Place le texte de cote à côté de la ligne de cote, le plus loin possible des points de définition.
- 3 Place le texte de cote conformément à la représentation imposée par les normes industrielles japonaises (JIS).

## DIMTDEC

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 4

Fixe le nombre de décimales des valeurs de tolérance à afficher pour les unités de cotation principales. Cette n'a d'effet que si DIMTOL est activée. La variable DIMTOL est inactive par défaut.

## DIMTFAC

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1.0000

Définit un facteur d'échelle pour calculer la hauteur du texte des fractions et des valeurs de tolérance par rapport à la hauteur du texte de cote, définie dans la variable DIMTXT. Par exemple, si DIMTFAC a la valeur 1.0, la hauteur de texte des fractions et des valeurs de tolérance est identique à celle du texte de cote. Si DIMTFAC a la valeur 0.00, la hauteur de texte des fractions et des valeurs de tolérance sera égale aux trois quarts de la hauteur du texte de cote.

## DIMTFILL

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Détermine l'arrière-plan du texte de cote.

- 0 Aucun arrière-plan.
- 1 Couleur de l'arrière-plan du dessin.
- 2 Arrière-plan spécifié par DIMTFILLCLR.

## DIMTFILLCLR

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Définit la couleur de l'arrière-plan du texte dans les cotes. Les numéros de couleur sont affichés dans la boîte de dialogue Sélectionner la couleur. Pour DUBLOC, entrez 0. Pour DUCALQUE, entrez 256.

## DIMTIH

Type : Commutateur

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Actif

Inactif Aligne le texte sur la ligne de cote

Actif Trace le texte horizontalement

Gère la position du texte de cote à l'intérieur des lignes d'attache pour tous les types de cote, à l'exception des cotes superposées.

**DIMTIX****Type** : Commutateur**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Inactif

Affiche le texte entre les lignes d'attache.

Inactif Le résultat varie selon le type de cote. Pour des cotes linéaires ou angulaires, le texte est placé à l'intérieur des lignes d'attache si l'espace est suffisant. Pour les cotes de rayon et de diamètre qui dépassent le cercle ou l'arc, la variable DIMTIX n'a aucun effet et place toujours le texte à l'extérieur du cercle ou de l'arc.

Actif Trace le texte de cote entre les lignes d'attache, même s'il est généralement placé à l'extérieur de ces lignes

**DIMTM****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0.0000

Définit la limite de tolérance minimale (inférieure) du texte de cote lorsque DIMTOL ou DIMLIM est activée. DIMTM accepte les valeurs signées. Si DIMTOL est activée, et si DIMTP et DIMTM ont la même valeur, une valeur de tolérance est calculée.

Si les variables DIMTM et DIMTP ont des valeurs différentes, la tolérance supérieure est affichée au-dessus de la tolérance inférieure et le signe plus est ajouté à la valeur de DIMTP si elle est positive.

Pour DIMTM, le programme utilise l'opposé de la valeur entrée (en ajoutant le signe moins lorsque vous tapez un nombre positif et le signe plus lorsque vous entrez un nombre négatif).

**DIMTMOVE****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Définit les règles de déplacement du texte de cote.

- 0** Déplace la ligne de cote avec le texte de cote.
- 1** Ajoute une ligne de repère lorsque le texte de cote est déplacé.
- 2** Permet de déplacer le texte librement sans ligne de repère.

**DIMTOFL****Type** : Commutateur**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Inactif

Inactif Ne trace pas de ligne de cote entre les points mesurés lorsque les pointes de flèche se trouvent à l'extérieur de ces points

Actif Trace les lignes de cote entre les points mesurés, même si les pointes de flèche se trouvent à l'extérieur de ces points.

Détermine si une ligne de cote est dessinée entre les lignes d'attache, même si le texte est situé à l'extérieur. Pour les cotes de rayon et de diamètre (lorsque DIMTIX est désactivée), dessine une ligne de cote à l'intérieur du cercle ou de l'arc et place le texte, les pointes de flèche et la ligne de repère à l'extérieur.

**DIMTOH****Type** : Commutateur**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Actif

Inactif Aligne le texte sur la ligne de cote

Actif Trace le texte horizontalement

Gère la position du texte de cote à l'extérieur des lignes d'attache.

**DIMTOL****Type** : Commutateur**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Inactif

Ajoute des tolérances au texte de cote. L'activation de la variable DIMTOL désactive DIMLIM

**DIMTOLJ****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 1

Définit la justification verticale des valeurs de tolérance en fonction du texte de cote nominal. Cette n'a d'effet que si DIMTOL est activée. La variable DIMTOL est inactive par défaut.

- 0** Bas
- 1** Milieu
- 2** Haut



## DIMTP

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit la limite de tolérance maximale (supérieure) pour le texte de cote lorsque DIMTOL ou DIMLIM est activée. La valeur de DIMTP peut être négative. Si DIMTOL est activée, et si DIMTM et DIMTP ont la même valeur, une valeur de tolérance est calculée.

Si les variables DIMTM et DIMTP ont des valeurs différentes, la tolérance supérieure est affichée au-dessus de la tolérance inférieure et le signe plus est ajouté à la valeur de DIMTP si elle est positive.

## DIMTSZ

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit la taille des barres obliques tracées à la place des pointes de flèches pour la cotation linéaire, radiale et de diamètre.

**0** Dessine des pointes de flèche.

**>0** Dessine des barres obliques à la place des pointes de flèche. La taille des barres obliques est calculée en multipliant cette valeur par celle de DIMSCALE

## DIMTVP

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Contrôle la position verticale du texte de cote situé au-dessus ou en dessous de la ligne de cote. La valeur DIMTVP est utilisée lorsque DIMTAD est désactivée. Le décalage vertical du texte est obtenu en multipliant la hauteur du texte par la valeur DIMTVP. L'assignation de la valeur 1.0 à cette variable revient à activer DIMTAD. La ligne de cote est fractionnée pour faire tenir le texte uniquement lorsque la valeur absolue de DIMTVP est inférieure à 0,7.

## DIMTXSTY

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : STANDARD

Indique le style de texte de la cote.

## DIMTXT

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.1800

Définit la hauteur du texte de cote, sauf si le style de texte courant a une hauteur fixe.

## DIMTZIN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la suppression des zéros dans les valeurs de tolérance. DIMTZIN enregistre cette valeur quand vous l'entrez sur la ligne de commande ou quand vous la définissez sous Unités principales dans la boîte de dialogue Annotation. Les valeurs DIMTZIN 0–3 ont une incidence sur les cotes exprimées en pieds et pouces uniquement.

**0** Supprime le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.

**1** Inclut le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.

**2** Inclut le zéro des valeurs en pieds et supprime le zéro des valeurs en pouces.

**3** Inclut le zéro des valeurs en pouces et supprime le zéro des valeurs en pieds.

**4** Supprime les zéros de début dans les cotes décimales (par exemple, 0.5000 devient .5000).

**8** Supprime les zéros de fin dans les cotes décimales (par exemple, 12.5000 devient 12.5).

**12** Supprime les zéros de début et de fin (par exemple, 0.5000 devient .5).

## DIMUNIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Cette variable est **obsolète**. Conservée dans le produit pour préserver l'intégrité des scripts. DIMUNIT a été remplacée par DIMLUNIT et DIMFRAC.

## DIMUPT

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

**Inactif** Le curseur gère uniquement l'emplacement de la ligne de cote

**Actif** Le curseur gère à la fois l'emplacement du texte et l'emplacement de la ligne de cote

Gère les options du texte positionné par l'utilisateur.

## DIMZIN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la suppression des zéros dans la valeur des unités principales. DIMZIN enregistre cette valeur quand vous l'entrez sur la ligne de commande ou quand vous la définissez sous Unités principales dans la boîte de dialogue Annotation. Les valeurs DIMTZX 0–3 ont une incidence sur les cotes exprimées en pieds et pouces uniquement.

- 0 Supprime le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.
- 1 Inclut le zéro des valeurs en pieds et précisément le zéro des valeurs en pouces.
- 2 Inclut le zéro des valeurs en pieds et supprime le zéro des valeurs en pouces.
- 3 Inclut le zéro des valeurs en pouces et supprime le zéro des valeurs en pieds.
- 4 Supprime les zéros de début dans les cotes décimales (par exemple, 0.5000 devient .5000). DIMZIN influence également les conversions nombre réel/chaîne effectuées par les fonctions AutoLISP rto et angto.
- 8 Supprime les zéros de fin dans les cotes décimales (par exemple, 12.5000 devient 12.5).
- 12 Supprime les zéros de début et de fin (par exemple, 0.5000 devient .5).

## DISPSILH

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

0 Inactif

1 Actif

Contrôle l'affichage des arêtes de silhouette des solides en mode filaire.

## DISTANCE

(Lecture seule)

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Aucune

Stocke la distance calculée par la commande DISTANCE.

## DONUTID

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0.5000

Définit la valeur par défaut du diamètre interne d'un anneau.

## DONUTOD

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1.0000

Définit la valeur par défaut du diamètre externe d'un anneau. Cette valeur doit être différente de zéro. Si la valeur de DONUTID est supérieure à celle de DONUTOD, ces deux valeurs sont permutées par la commande suivante.

## DRAGMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Contrôle l'affichage des objets déplacés. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système.

Lorsque le mode d'évolution dynamique est activé, le programme affiche l'image des objets lorsque

vous les faites glisser vers une autre position. Sur certaines configurations d'ordinateurs, l'évolution

dynamique peut prendre du temps. Utilisez la commande EVOLDYN pour l'annuler.

- 0 N'affiche pas le contour de l'objet lorsque vous le faites glisser.
- 1 Affiche le contour de l'objet lorsque vous le faites glisser, uniquement si vous entrez dynam sur la ligne de commande après avoir sélectionné l'objet à faire glisser.
- 2 Automatique : affiche toujours le contour de l'objet lorsque vous le faites glisser.

## DRAGP1

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 10

Définit la fréquence d'échantillonnage des opérations de régénération dynamique (regen-drag).

## DRAGP2

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 25

Définit le taux d'échantillonnage des opérations d'évolution dynamique rapide (fast-drag).

## DRAGVS

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Style visuel courant

Définit le style visuel pendant la création de solides primitifs 3D et de surfaces et de solides extrudés.

Vous pouvez saisir un point (.) pour spécifier le style visuel courant. La variable DRAGVS peut uniquement être définie sur un style visuel enregistré dans le dessin.

Elle n'a aucun effet lorsque le style visuel de la fenêtre courante est défini sur Filaire2D.

Le style visuel spécifié pour DRAGVS ne peut pas être supprimé avec la commande PURGER.

## DRAWORDERCTL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3

Détermine l'ordre d'affichage des objets superposés. Ce paramètre permet d'améliorer la vitesse des opérations d'édition dans des dessins de grande taille. Les commandes affectées par héritage sont les suivantes : COUPURE, RACCORD, HACHURES, EDITHACH, DECOMPOS, AJUSTER, JOINDRE, PEDIT et DECALER.

- 0 Désactive l'ordre de tracé des objets superposés : une fois les objets modifiés, quel que soit leur ordre de tracé, ils sont affichés au-dessus jusqu'à ce qu'un dessin soit régénéré (REGEN) ou rouvert. Ce paramètre désactive également la transmis-

sion de l'ordre de tracé : l'ordre de tracé de l'objet d'origine n'est pas affecté aux nouveaux objets créés à partir d'un objet à l'aide des commandes répertoriées ci-dessous.

- 1 Active l'ordre de tracé par défaut des objets : une fois les objets modifiés, ceux-ci sont automatiquement affichés selon l'ordre de tracé correct.
- 2 Désactive la transmission de l'ordre de tracé : l'ordre de tracé de l'objet d'origine n'est pas affecté aux nouveaux objets créés à partir d'un objet à l'aide des commandes répertoriées ci-dessus.
- 3 Fournit un affichage complet d'ordre de tracé. Active l'ordre de tracé correct des objets et désactive la transmission de l'ordre de tracé.

**Remarque** L'affichage complet d'ordre de tracé est susceptible de ralentir certaines opérations d'édition.

## DRSTATE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Varie

Détermine si la fenêtre Récupération du dessin est active ou non.

- 0 La fenêtre Récupération du dessin n'est pas active
- 1 La fenêtre Récupération du dessin est active

## DTEXTED

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Détermine l'interface utilisateur affichée pour l'édition de texte sur une ligne.

- 0 Affiche l'éditeur de texte intégré.
- 1 Affiche une invite de création de texte et vous permet de cliquer n'importe où dans le dessin pour créer un bloc de texte. Affiche la boîte de dialogue Editer un texte permettant de modifier le texte.
- 2 Affiche l'éditeur de texte intégré permettant de créer et de modifier le texte. Lorsque vous créez du texte, vous pouvez cliquer n'importe où dans un dessin pour créer un bloc de texte. Vous pouvez également utiliser le clavier pour vous déplacer parmi les blocs de texte (par exemple : pour le nouveau texte créé en utilisant la commande TEXTE, vous pouvez naviguer dans les groupes de texte en utilisant la touche TAB ou la combinaison Maj+TAB, ou modifier un groupe de lignes de texte en appuyant sur ALT et en cliquant sur chaque objet texte.)

**DWFFRAME****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 2

Détermine si le cadre sous-jacent DWF est visible.

- 0** Le cadre sous-jacent DWF n'est ni visible, ni tracé.
- 1** Le cadre sous-jacent DWF est affiché et son tracé est autorisé.
- 2** Le cadre sous-jacent DWF est affiché, mais son tracé n'est pas autorisé.

**DWFOSNAP****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Détermine si l'accrochage aux objets est actif pour la géométrie des calques sous-jacents DWF attachés au dessin.

- 0** L'accrochage aux objets est désactivé pour la géométrie de toutes les associations sous-jacentes DWF du dessin.
- 1** L'accrochage aux objets est activé pour la géométrie de toutes les associations sous-jacentes DWF du dessin.

**DWGCHECK****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Vérifie les dessins pour détecter les éventuels problèmes d'ouverture.

- 0** Si vous essayez d'ouvrir un dessin qui comporte un problème potentiel, vous êtes prévenu avant même d'ouvrir ce dessin.
- 1** Si vous essayez d'ouvrir un dessin comportant un problème potentiel ou qui a été enregistré dans une application autre qu'AutoCAD ou AutoCAD LT, vous êtes prévenu avant même l'ouverture du dessin.
- 2** Si vous essayez d'ouvrir un dessin qui comporte un problème potentiel, vous êtes prévenu via la ligne de commande.
- 3** Si vous essayez d'ouvrir un dessin qui comporte un problème potentiel, vous êtes prévenu via la ligne de commande. Si le dessin comporte un problème potentiel et qu'il a été enregistré dans une application autre qu'AutoCAD ou AutoCAD LT, vous êtes prévenu avant même l'ouverture de celui-ci.

**DWGCODEPAGE****(Lecture seule)****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Dessin

Stocke la même valeur que celle de SYSCODEPAGE (pour des raisons de compatibilité).

**DWGNAME****(Lecture seule)****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : Dessin.dwg

Stocke le nom du dessin, tel qu'il a été entré par l'utilisateur. Si le dessin n'a pas encore de nom, DWGNAME lui attribue le nom par défaut "Dessin.dwg". Si l'utilisateur a indiqué un préfixe (unité/répertoire), celui-ci est stocké dans DWGPREFIX.

**DWGPREFIX****(Lecture seule)****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Non enregistré

Stocke le préfixe (unité/répertoire) du dessin.

**DWGTITLED****(Lecture seule)****Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Indique si le dessin courant a été nommé.

- 0** Le dessin n'a pas encore de nom.
- 1** Le dessin a déjà un nom.

**DYNDIGRIP****Type** : Code binaire**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 31

Détermine quelles cotes dynamiques sont affichées au cours de l'édition par étirement des poignées. La variable système DYNDIVIS doit être définie sur 2 afin d'afficher toutes les cotes dynamiques.

- 0** Aucune
- 1** Cote résultante
- 2** Cote de changement de longueur
- 4** Cote d'angle absolue

**8** Cote de changement d'angle

**16** Cote de rayon de l'arc

DYNMODE active et désactive les fonctionnalités de saisie dynamique.

## DYNDIVIS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Détermine le nombre de cotes dynamiques affichées au cours de l'édition par étirement des poignées .

DYNDIGRIP détermine quelles cotes dynamiques sont affichées au cours de l'édition par étirement des poignées.

**0** Seule la première cote dynamique dans la séquence

**1** Seules les deux premières cotes dynamiques dans la séquence

**2** Toutes les cotes dynamiques, déterminées par la DYNDIGRIP

DYNMODE active et désactive les fonctionnalités de saisie dynamique.

## DYNMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 3

Active et désactive les fonctions de saisie dynamique. Lorsque toutes les fonctions sont activées, le contexte régit les éléments qui sont affichés.

Lorsque DYNMODE est définie sur une valeur négative, les fonctions Saisie dynamique ne sont pas activées, mais le paramètre est enregistré. Appuyez sur le bouton Dyn dans la barre d'état pour définir DYNMODE sur la valeur positive correspondante.

**0** Toutes les fonctions Saisie dynamique, y compris les invites dynamiques, sont désactivées.

**1** Saisie de pointeur activée.

**2** Saisie de cote activée.

**3** Saisie du pointeur et saisie de cote activées.

Si les invites dynamiques sont activées (DYNPROMPT = 1), elles s'affichent lorsque DYNMODE est égale à 1, 2 ou 3.

**Lorsque** la saisie de cote est activée (DYNMODE = 2 ou 3), le programme passe en saisie de pointeur lorsque vous entrez une virgule, le symbole < ou lorsque vous sélectionnez plusieurs poignées.

**Lorsque** DYNMODE est définie sur 1, 2 ou 3, vous pouvez désactiver temporairement toutes les fonctions en appuyant de manière prolongée sur la touche de remplacement temporaire, F12.

Les paramètres se trouvent sur l'onglet Saisie dynamique de la boîte de dialogue Paramètres de dessin.

## DYNPICOORDS

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 0

Spécifie si la saisie du pointeur utilise le format relatif ou absolu pour les coordonnées. DYNMODE active et désactive les fonctions de saisie dynamique.

**0** Relative

**1** Absolue

## DYNPIFORMAT

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 0

**0** Polaire

**1** cartésien

Spécifie si la saisie du pointeur utilise le format polaire ou cartésien pour les coordonnées. Ce paramètre s'applique uniquement à un deuxième point ou au point suivant.

DYNMODE active et désactive les fonctionnalités de saisie dynamique.

## DYNPIVIS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage de la saisie du pointeur.

**0** Uniquement lorsque vous effectuez une saisie en réponse à une invite de spécification d'un point

**1** Automatiquement en réponse à une invite de spécification d'un point

**2** Toujours

DYNMODE active et désactive les fonctionnalités de saisie dynamique.



## DYNPROMPT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage des invites dans les info-bulles de saisie dynamique.

DYNMODE active et désactive les fonctionnalités de saisie dynamique. Lorsque DYNMODE est définie sur 0 (désactivée), les invites ne sont plus affichées, quelle que soit le paramètre de DYNPROMPT.

**0** Inactif

**1** Actif

## DYNTOOLTIPS

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Détermine les info-bulles qui sont concernées par les paramètres d'apparence des info-bulles.

**0** Seuls les champs de valeur de saisie dynamique

**1** Toutes les info-bulles de dessin

## DEMARRAGE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Indique si la boîte de dialogue Créer un nouveau dessin s'affiche lorsque vous commencez un nouveau dessin avec NOUVEAU ou RAPNOUV. Détermine également si la boîte de dialogue Démarrage est affichée lors du lancement de l'application.

Si la FILEDIA est définie sur 0, aucune boîte de dialogue ne s'affiche, à l'exception de Personnaliser l'interface utilisateur.

**0** Affiche la boîte de dialogue Sélectionner gabarit ou utilise le fichier gabarit de dessin par défaut défini sur l'onglet Fichiers de la boîte de dialogue Options.

**1** Affiche les boîtes de dialogue Démarrage et Créer un nouveau dessin.

## E

## ETATAIDACTIVE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Varie

Indique si la palette d'infos qui affiche l'Aide contextuelle est activée ou non.

**0** Inactif

**1** Actif

## EDGEMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère la manière dont les commandes AJUSTER et PROLONGE déterminent les bords de coupe et les limites.

Les lignes, les arcs, les arcs elliptiques, les demi-droites et les polygones sont des objets pouvant être choisis comme extension naturelle. L'extension naturelle d'une ligne ou d'une demi-droite est une ligne infinie (droite), celle d'un arc est un cercle et celle d'un arc elliptique est une ellipse. Une polyligne est décomposée en lignes et arcs, chaque élément étant ensuite prolongé jusqu'à ses limites naturelles.

**0** Utilise l'arête sélectionnée sans extension

**1** Prolonge ou ajuste l'objet sélectionné jusqu'à une extension imaginaire du bord de coupe ou de la limite.

## ELEVATION

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Enregistre l'élévation courante de nouveaux objets par rapport au SCU sélectionné.

## ENTERPRISEMENU

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : «.»

Stocke le nom du fichier CUI (si défini), avec son chemin d'accès.

## ERRNO

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Affiche le numéro de code d'erreur approprié lorsqu'un appel de fonction AutoLISP provoque une erreur détectée par AutoCAD. Les applications AutoLISP peuvent examiner la valeur courante d'ERRNO à l'aide de la formule (getvar«errno»).

La ERRNO n'est pas toujours mise à zéro. A moins qu'elle soit inspectée immédiatement après la signalisation d'une erreur par une fonction AutoLISP, l'erreur indiquée par sa valeur peut être ambiguë. Cette variable est toujours mise à zéro lors du démarrage ou de l'ouverture d'un dessin.

Pour plus d'informations, voir le manuel AutoLISP Developer's Guide.

## ERSTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : Varie

Détermine si la palette Références externes est active ou inactive .

0 Inactif

1 Actif

## EXPERT

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Gère l'émission de certaines invites.

0 Affiche tous les messages normalement.

1 Supprime "Souhaitez-vous une régénération?" et "Voulez-vous vraiment désactiver le calque courant?" (-CALQUE)

2 Supprime les messages précédents et "Bloc déjà défini. Souhaitez-vous le redéfinir?" (-BLOC) et "Un dessin du même nom existe déjà. Voulez-vous l'écraser ?" (SAUVER ou WBLOC).

Quand un message est supprimé par EXPERT, l'opération en question est exécutée comme si vous aviez entré o après l'invite. La configuration de la variable EXPERT peut affecter les scripts, les macros menu, AutoLISP et les fonctions de commande.

3 Supprime les invites précédentes et celles émises par la commande TYPELIGNE (-TYPELIGNE) si vous essayez de charger un type de ligne déjà chargé ou de créer un nouveau type de ligne dans un fichier qui définit déjà ce type de ligne.

4 Supprime les messages précédents et ceux émis par les options Enregistrer des commandes SCU et FENETRES si le nom que vous entrez existe déjà.

5 Supprime le message "Ce nom est déjà utilisé, voulez-vous le redéfinir?" émis par l'option Enregistrer de la commande -COTSTYLE lorsque vous fournissez le nom d'un style de cote existant.

## EXPLMODE

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 1

Détermine si la commande DECOMPOS prend en charge les blocs qui ne sont pas mis à l'échelle de manière uniforme.

0 Ne décompose pas les blocs sans mise à l'échelle uniforme.

1 Décompose les blocs sans mise à l'échelle uniforme.

## EXTMAX

(Lecture seule)

Type : Point 3D

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Stocke le point supérieur droit de l'étendue du dessin. Se développe vers l'extérieur lors du traçage de nouveaux objets ; se réduit uniquement avec les options Tout ou Etendu de la commande ZOOM Le point est renvoyé en coordonnées générales pour l'espace courant.

**EXTMIN****(Lecture seule)****Type** : Point 3D**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Varie

Stocke le point inférieur gauche de l'étendue du dessin. Se développe vers l'extérieur lors du tracé de nouveaux objets ; se réduit uniquement avec les options Tout ou Etendu de la commande ZOOM Le point est renvoyé en coordonnées générales pour l'espace courant.

**EXTNAMES****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 1

Définit les paramètres de nom des objets nommés (comme les types de ligne et les calques) stockés dans les tables de définition.

- 0** Utilise les paramètres de la Release 14 d'AutoCAD, qui limitent la longueur des noms à 31 caractères. Les noms peuvent inclure les lettres de A à Z, les chiffres de 0 à 9, et les caractères spéciaux dollar (\$), souligné (\_) et tiret (-).
- 1** Utilise les paramètres d'AutoCAD2000 (et version ultérieure). Les noms peuvent contenir jusqu'à 255 caractères et inclure des lettres de A à Z, des chiffres de 0 à 9, des espaces et les caractères spéciaux qui ne sont pas utilisés par Microsoft® Windows® et AutoCAD à d'autres fins.

**ECHLTP****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 1.0000

Définit le facteur d'échelle global des types de ligne. Le facteur d'échelle ne peut pas être nul. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système.

**F****FACETRATIO****Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Gère le rapport d'aspect des facettes des solides cylindriques et coniques. La valeur 1 augmente la densité du maillage pour améliorer la qualité des modèles rendus et ombrés.

- 0** Crée un maillage de Npar 1 pour les solides cylindriques et coniques.
- 1** Crée un maillage de NparM pour les solides cylindriques et coniques.

**FACETRES****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0.5

Ajuste le lissage des objets ombrés et rendus ainsi que des objets sans lignes masquées. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0.01 et 10.0.

**Remarque** 3DDWFPREC remplace FACETRES pour contrôler la précision des fichiers DWF 3D publiés.

**FIELDDISPLAY****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Détermine si les champs sont affichés avec un arrière-plan gris. L'arrière-plan n'est pas tracé.

- 0** Les champs sont affichés sans arrière-plan.
- 1** Les champs sont affichés avec un arrière-plan gris.



## FIELDEVAL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 31

Détermine le mode de mise à jour des champs. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Non mise à jour
- 1 Mise à jour à l'ouverture
- 2 Mise à jour à l'enregistrement
- 4 Mise à jour au traçage
- 8 Mise à jour à l'utilisation de ETRANSMIT
- 16 Mise à jour à la régénération

**Remarque** Le champ Date est mis à jour par la commande METTREAJOURCHAMP, mais sa mise à jour n'est pas automatique, elle dépend du paramètre de la FIELDEVAL.

## FILEDIA

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Supprime l'affichage des boîtes de dialogue d'accès aux fichiers.

- 0 N'affiche pas les boîtes de dialogue. Vous pouvez toujours demander l'affichage d'une boîte de dialogue de fichier en entrant un tilde (~) sur la ligne de commande. Cela est valable également pour les fonctions AutoLISP et ADS.
- 1 Affiche les boîtes de dialogue. Cependant si un script ou un programme AutoLISP/ObjectARX™ est actif, un message standard s'affiche.

## FILLETRAD

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Contient le rayon de raccord courant.

## FILLMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Indique si les hachures et les remplissages, les solides bidimensionnels et les polygones larges sont remplis.

- 0 Les objets ne sont pas remplis
- 1 Les objets sont remplis.

## FONTALT

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : simplex.shx

Indique la police de substitution à utiliser lorsque le fichier de polices indiqué est introuvable. Lorsqu'un fichier de dessin présentant un style de texte défini est ouvert et qu'une police de remplacement n'est pas spécifiée, la boîte de dialogue Police alternative s'affiche.

## FONTMAP

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : acad.fmp

Indique le fichier de mappage de polices à utiliser. Un fichier de mappage de polices contient une correspondance de polices par ligne ; la police originale utilisée dans le dessin et la police de substitution sont séparées par un point-virgule (;). Par exemple, pour remplacer la police TrueType Times par la police Romans, la ligne du fichier de mappage doit être la suivante :

**romanc.shx;times.ttf**

Si FONTMAP n'indique pas de fichier de mappage de polices, si le fichier FMP est introuvable ou si le nom de fichier de polices indiqué dans le fichier FMP est introuvable, le programme utilise la police définie dans le style de texte. Si cette police est introuvable, une police de remplacement est utilisée selon les règles de remplacement.

## FRONTZ

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Stocke le décalage du plan de délimitation avant par rapport au plan cible de la fenêtre courante, exprimé en unités de dessin. Cette variable n'est utile que si le bit de délimitation avant est activé dans VIEWMODE et si le bit de délimitation avant en arrière-plan l'est également. La valeur FRONTZ correspond à la dernière valeur du plan de délimitation avant définie comme valeur courante à l'aide des commandes CAMERA, VUEDYN ou 3DDELIM. La distance entre le plan de délimitation avant et le point caméra est calculée en soustrayant la valeur de FRONTZ de la distance caméra-cible.

## FULLOPEN

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

Indique si le dessin courant est partiellement ouvert.

- 0 Indique un dessin partiellement ouvert.
- 1 Indique un dessin complètement ouvert.

## FULLPLOTPATH

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Indique si le chemin d'accès complet du fichier de dessin est envoyé au gestionnaire d'impression différée.

- 0 Envoie uniquement le nom du fichier de dessin
- 1 Envoie le chemin d'accès complet du fichier de dessin

## G

## GRIDDISPLAY

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3

Contrôle le comportement et les limites d'affichage de la grille.

Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Limite la grille à la zone spécifiée par la commande LIMITES.
- 1 Ne limite pas la grille à la zone spécifiée par la commande LIMITES.
- 2 Active l'affichage de la grille adaptative, qui limite la densité de la grille lors d'un zoom arrière.
- 4 Si la grille est définie sur l'affichage adaptatif et en cas de zoom avant, génère d'autres lignes moins espacées dans la même proportion que les intervalles des grandes lignes de la grille.
- 8 Modifie le plan de la grille pour suivre le plan XY du SCY dynamique.

**Remarque** Le paramètre 4 est ignoré tant que le paramètre 2 n'est pas spécifié.

## GRIDMAJOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 5

Contrôle la fréquence des grandes lignes de la grille par rapport aux petites lignes de la grille. les valeurs autorisées vont de 1 à 100.

Les lignes de la grille sont affichées dans tous les styles visuels à l'exception du style Filaire 2D.

## GRIDMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Indique si la grille est activée ou désactivée.

- 0 Désactive la grille.

**1** Active la grille.

## GRIDUNIT

**Type** : Point 2D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.5000,0.5000 (système anglo-saxon) ou 10,10 (système métrique)

Indique l'espacement de la grille X et Y) dans la fenêtre active.

## GRIPBLOCK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère l'affectation de poignées dans les blocs.

**0** Affecte une poignée au point d'insertion du bloc uniquement.

**1** Affecte des poignées aux objets dans le bloc.

## GRIPCOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 160

Gère la couleur des poignées non sélectionnées. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255.

## GRIPDYNCOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 140

Détermine la couleur des poignées personnalisées pour les blocs dynamiques. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255.

## GRIPHOT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère la couleur des poignées sélectionnées. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255.

## GRIPHOVER

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3

Détermine la couleur de remplissage d'une poignée non sélectionnée lorsque vous placez le curseur sur celle-ci. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255.

## GRIPOBJLIMIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 100

Supprime l'affichage des poignées lorsque le jeu de sélection initial contient plus d'objets que le nombre indiqué. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 32 767. Lorsque la valeur est 1, les poignées sont supprimées si plusieurs objets sont sélectionnés. Lorsque la valeur est 0, les poignées ne sont pas supprimées.

## GRIPS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère l'utilisation des poignées de jeu de sélection des options de poignée Etirer, Déplacer, Rotation, Echelle et Miroir.

Pour ajuster la taille des poignées et de la zone de sélection effective utilisée par le curseur lors de l'accrochage à une poignée, utilisez GRIPSIZE.

**0** Désactive les poignées.

**1** Active les poignées.

## GRIPSIZE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 5

Définit la taille en pixels du carré représentant la poignée. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255.

## ■ GRIPTIPS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage des conseils sur les poignées lorsque vous placez le curseur au-dessus des poignées sur des objets personnalisés prenant en charge ce type de conseils.

- 0 Désactive l'affichage des conseils sur les poignées.
- 1 Active l'affichage des conseils sur les poignées.

## ■ GTAUTO

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Contrôle si les outils de poignée s'affichent automatiquement lorsque vous sélectionnez des objets avant d'exécuter une commande dans une fenêtre définie sur un style 3D.

- 0 Les outils de poignée ne s'affichent pas automatiquement lorsque vous sélectionnez des objets avant d'exécuter une commande.
- 1 Les outils de poignée s'affichent automatiquement après que vous créez une jeu de sélection avant d'exécuter une commande.

## ■ GTDEFAULT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Contrôle si les commandes DEPLACER3D et ROTATION3D s'exécutent automatiquement lorsque les commandes DEPLACER et ROTATION (respectivement) sont exécutées dans une vue 3D.

- 0 Les commandes DEPLACER3D et ROTATION3D ne s'exécutent pas automatiquement lorsque les commandes DEPLACER et ROTATION sont exécutées dans une vue 3D.
- 1 Les commandes DEPLACER3D et ROTATION3D s'exécutent automatiquement lorsque les commandes DEPLACER et ROTATION (respectivement) sont exécutées dans une vue 3D.

## ■ GTLOCATION

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Contrôle l'emplacement initial des outils de poignée lorsque des objets sont sélectionnés avant l'exécution des commandes DEPLACER3D ou ROTATION3D.

- 0 Place l'outil de poignée au même emplacement que l'icône du SCU et l'aligne avec l'icône du SCU.
- 1 Place l'outil de poignée et l'aligne avec le dernier objet ou sous-objet sélectionné.

## HALOGAP

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Détermine l'espace à afficher pour indiquer qu'un objet est masqué par un autre. La valeur est spécifiée sous la forme du pourcentage d'une unité et elle est indépendante du niveau de zoom.

HALOGAP n'est utilisée que dans les vues 2D. Dans les vues 3D, c'est la variable système VSHALOGAP qui est utilisée.

## HANDLES

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Actif

Indique si les applications peuvent avoir accès aux identificateurs d'objet. Les indicateurs ne pouvant plus être désactivés, cette variable n'a aucun effet et ne sert qu'à préserver l'intégrité des scripts.

## HIDEPRECISION

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Gère la précision du masquage et de l'ombrage. Le masquage peut être calculé en double précision ou en simple précision. Si HIDEPRECISION a pour valeur 1, le masquage effectué en double précision est plus précis, mais ce paramètre utilise plus de mémoire et peut ralentir le système, notamment lors du masquage de solides.

**0** Simple précision; utilise moins de mémoire.

**1** Double précision; utilise plus de mémoire.

## HIDETEXT

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Actif

Indique si les objets texte créés à l'aide des commandes TEXTE, TXTDYN ou TEXTMULT sont traités lors de l'exécution de la commande CACHER.

Inactif Le texte n'est pas masqué et ne masque pas les autres objets

Actif Le texte est masqué mais il ne masque pas les autres objets

## HIGHLIGHT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1

**0** Désactive la mise en surbrillance des objets sélectionnés.

**1** Active la mise en surbrillance des objets sélectionnés.

Gère la mise en surbrillance des objets; n'affecte pas les objets sélectionnés avec des poignées.

## HPANG

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Indique l'angle du motif de hachures.

## HPASSOC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si les motifs de hachures et les remplissages avec gradients sont associatifs.

**0** Les motifs de hachures et les remplissages gradient ne sont pas associés à leurs contours.

**1** Les motifs de hachures et les remplissages gradient sont associés à leurs contours, et sont mis à jour lorsque les contours sont modifiés.

## HPBOUND

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1

Gère le type d'objet créé par les commandes FHACH et CONTOUR.

0 Crée une région.

1 Crée une polyligne.

## HPDOUBLE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

**Active** le doublement des motifs de hachures définis par l'utilisateur. En cas de doublement, un second jeu de lignes est tracé à 90 degrés par rapport aux lignes du premier jeu.

0 Désactive le doublement des hachures.

1 Active le doublement des hachures.

## HPDRAWORDER

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 3

Gère l'ordre de tracé des hachures et remplissages. Enregistre le paramètre Ordre de tracé de la boîte de dialogue Hachures et gradient.

0 Aucun. Aucun ordre de tracé n'est affecté aux hachures ou au remplissage.

1 Placer en arrière-plan Les hachures ou le remplissage sont envoyés derrière tous les autres objets.

2 Placer au premier plan Les hachures ou le remplissage sont placés devant tous les autres objets.

3 Au-dessous du contour Les hachures ou le remplissage sont placés derrière le contour de hachures.

4 Au-dessus du contour Les hachures ou le remplissage sont placés devant le contour de hachures

## HPGAPTOL

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Traite un ensemble d'objets qui encadrent pratiquement une zone comme un contour de hachures fermé. La valeur par défaut 0 indique que les objets encadrent la zone, sans espace. Entrez une valeur comprise entre 0 et 5000 dans les unités

de dessins afin de définir la taille maximale des espaces qui peuvent être ignorés lorsque les objets font office de contour de hachures.

## HPINHERIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Détermine l'origine de la hachure générée à l'aide de la fonction Hériter propriétés des commandes HACHURES et EDITHACH.

0 L'origine de la hachure émane de HPORIGIN

1 L'origine de la hachure émane de l'objet de hachures source

## HPNAME

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : ANSI31

Définit un nom de motif de hachures par défaut de 34 caractères maximum (sans espace). Renvoie «» si aucun nom par défaut n'est défini. Tapez un point (.) pour rétablir la valeur par défaut de HPNAME.

## HPOBJWARNING

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 10000

Définit le nombre d'objets de contours de hachures pouvant être sélectionnés avant l'affichage d'un avertissement. La valeur maximale peut varier, mais elle est très supérieure à 100 000 000 (cent millions).

## HPORIGIN

**Type** : Point 2D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0,0

Définit le point d'origine de la hachure pour les nouveaux objets de hachures par rapport au système de coordonnées utilisateur courant.

## HPORIGINMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Indique comment HACHURES détermine le point d'origine de la hachure par défaut.

- 0 L'origine des hachures est définie à l'aide de HPORIGIN
- 1 L'origine des hachures est définie à l'aide de l'angle inférieur gauche du cadrage rectangulaire des contours des hachures.
- 2 L'origine des hachures est définie à l'aide de l'angle inférieur droit du cadrage rectangulaire des contours des hachures.
- 3 L'origine des hachures est définie à l'aide de l'angle supérieur droit du cadrage rectangulaire des contours des hachures.
- 4 L'origine des hachures est définie à l'aide de l'angle supérieur gauche du cadrage rectangulaire des contours des hachures.
- 5 L'origine des hachures est définie à l'aide du centre du cadrage rectangulaire des contours des hachures.

## HPSCALE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1.0000

Indique le facteur d'échelle du motif de hachures, qui doit être différent de zéro.

## HPSEPARATE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Indique si HACHURES crée un objet de hachures unique ou des objets de hachures distincts lorsque cette commande s'applique à plusieurs contours fermés.

- 0 Un objet de hachures unique est créé
- 1 Des objets de hachures distincts sont créés

## HPSPACE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1.0000

Indique l'espacement entre les lignes de hachures, qui doit être différent de zéro, pour les motifs simples définis par l'utilisateur.

## HYPERLINKBASE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : «»

Indique le chemin d'accès utilisé pour tous les hyperliens relatifs du dessin. Par défaut, le chemin d'accès au dessin est utilisé pour tous ces hyperliens.



## I

**IIMAGEHLT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 0

Gère la mise en surbrillance de l'image raster : image entière ou cadre seul.

- 0 Seul le cadre de l'image raster est mis en surbrillance.
- 1 Toute l'image raster est mise en surbrillance.

**IMPLIEDFACE****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Contrôle la détection des faces impliquées. Vous devez définir cette variable sur 1 si vous souhaitez sélectionner et modifier des faces impliquées.

- 0 Il est impossible de détecter les faces impliquées.
- 1 Les faces impliquées peuvent être détectées.

**INDEXCTL****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Détermine si les index de calque et d'espace sont créés et enregistrés dans des fichiers de dessin.

- 0 Aucun index n'est créé.
- 1 Un index de calque est créé.
- 2 Un index d'espace est créé.
- 3 Des index de calque et d'espace sont créés.

**INETLOCATION****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : <http://www.autodesk.com>

Stocke l'emplacement Internet utilisé par la commande NAVIGATEUR et par la boîte de dialogue Naviguer sur le Web.

**INPUTHISTORYMODE****Type** : Code binaire**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 15

Gère le contenu et l'emplacement de l'affichage d'un historique de saisie utilisateur.

Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Aucun historique de saisie récente n'est affiché
- 1 L'historique de la saisie récente s'affiche sur la ligne de commande ou dans une info-bulle d'invite dynamique. Vous pouvez le parcourir à l'aide des touches fléchées orientées vers le haut et le bas.
- 2 L'historique de saisie récente pour la commande courante est affiché dans le menu contextuel
- 4 L'historique de saisie récente pour toutes les commandes de la session en cours est affiché dans le menu contextuel
- 8 Des marqueurs de saisie récente d'emplacement de points sont affichés dans le dessin

**INSBASE****Type** : Point 3D**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0.0000,0.0000,0.0000

Enregistre le point de base d'insertion défini par BASE, exprimé sous la forme d'une coordonnée SCU pour l'espace courant.

**INSNAME****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : « »

Détermine le nom de bloc par défaut de la commande INSERER. Ce nom doit être conforme aux conventions de noms de symbole. Renvoie « » si aucun nom par défaut n'est défini. Tapez un point (, pour ne définir aucun nom par défaut.

**INSUNITS****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 1

Spécifie une valeur d'unités de dessin pour la mise à l'échelle automatique des blocs, images ou XREFS insérés ou associés à un dessin.

- 0 Non indiqué (sans unités)



- 1 Pouces
- 2 Pieds
- 3 Miles
- 4 Millimètres
- 5 Centimètres
- 6 Mètres
- 7 Kilomètres
- 8 Micropouces
- 9 Milles
- 10 Yards
- 11 Angströms
- 12 Nanomètres
- 13 Microns
- 14 Décimètres
- 15 Décamètres
- 16 Hectomètres
- 17 Gigamètres
- 18 Unités astronomiques
- 19 Années lumière
- 20 Parsecs

## INSUNITSDEFSOURCE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Définit la valeur des unités de contenu sources lorsque INSUNIT est définie sur 0. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 et 20.

0 Non indiqué (sans unités)

- 1 Pouces
- 2 Pieds
- 3 Miles
- 4 Millimètres
- 5 Centimètres
- 6 Mètres
- 7 Kilomètres
- 8 Micropouces
- 9 Milles
- 10 Yards
- 11 Angströms
- 12 Nanomètres
- 13 Microns
- 14 Décimètres
- 15 Décamètres
- 16 Hectomètres
- 17 Gigamètres
- 18 Unités astronomiques
- 19 Années lumière
- 20 Parsecs

## INSUNITSDEFTARGET

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Définit la valeur des unités de dessin cibles lorsque INSUNITS est définie sur 0. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 et 20.

0 Non indiqué (sans unités)

- 1 Pouces
- 2 Pieds
- 3 Miles
- 4 Millimètres
- 5 Centimètres
- 6 Mètres
- 7 Kilomètres
- 8 Micropouces
- 9 Milles
- 10 Yards
- 11 Angströms
- 12 Nanomètres
- 13 Microns
- 14 Décimètres
- 15 Décamètres
- 16 Hectomètres
- 17 Gigamètres
- 18 Unités astronomiques
- 19 Années lumière
- 20 Parsecs

## INTELLIGENTUPDATE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 20

Gère la vitesse d'actualisation des graphiques. La valeur par défaut est de 20 images par seconde. Si vous rencontrez des problèmes de synchronisation ou de génération des graphiques, désactivez la variable en la définissant sur 0. INTELLIGENTUPDATE supprime la mise à jour des graphiques jusqu'à expiration du compteur. Les mises à jour ultérieures réinitialisent le compteur.

L'amélioration des performances a un effet notable sur les mises à jour des scripts et des graphiques AutoLISP. Ceux qui utilisent les commandes AutoCAD habituelles ne constateront aucune différence notable au niveau des performances.

## INTERFERECOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Définit la couleur des objets d'interférence. Les valeurs acceptées sont DUCALQUE et un entier compris entre 1 et 255.

Les valeurs acceptées pour les couleurs vraies sont des chaînes d'entiers compris entre 1 et 255, séparés par une virgule. Chaque chaîne doit être précédée de la mention RVB. Le paramètre Couleurs vraies est saisi de la manière suivante :

RVB:000 000 000

Si vous avez installé un carnet de couleurs, vous pouvez spécifier toutes les couleurs définies dans ce carnet.

## INTERFEREOBJVS

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Réaliste

Définit le style visuel des objets d'interférence. La variable INTERFEREOBJVS peut uniquement être définie sur un style visuel enregistré dans le dessin.

Le style visuel spécifié pour INTERFEREOBJVS ne peut pas être supprimé avec la commande PURGER.

## INTERFEREVPVS

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Filaire

Spécifie le style visuel de la fenêtre lors de la vérification des interférences. La variable INTERFEREVPVS peut uniquement être définie sur un style visuel enregistré dans le dessin.

Le style visuel spécifié pour INTERFEREVPVS ne peut pas être supprimé avec la commande PURGER.

## INTERSECTIONCOULEUR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 257

Détermine la couleur des polylignes à l'intersection des surfaces 3D lorsque le style visuel Filaire 2D est utilisé.

La valeur 0 désigne la couleur DuBloc, la valeur 256 désigne la couleur DuCalque et la valeur 257 désigne la couleur DEntité. Les valeurs 1-255 désignent une couleur de l'index des couleurs AutoCAD (ACI). Les couleurs vraies et les couleurs du carnet de couleurs sont également disponibles.

Le paramètre INTERSECTIONCOLOR est uniquement visible si INTERSECTIONDISPLAY est activée.

## INTERSECTIONAFFICHER

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Détermine l'affichage des polylignes à l'intersection des surfaces 3D lorsque le style visuel Filaire 2D est utilisé.

Inactif Désactive l'affichage des polylignes d'intersection

Actif Active l'affichage des polylignes d'intersection

## SAVEBAK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Accélère les sauvegardes incrémentielles, en particulier pour les dessins de grande taille. ISAVEBAK gère la création d'un fichier de sauvegarde (BAK). Dans le système d'exploitation, la copie des données du fichier pour créer un fichier BAK pour des dessins de grande taille est l'opération la plus longue d'une sauvegarde incrémentielle.

0 Aucun fichier BAK n'est créé (même pour une sauvegarde complète).

1 Un fichier BAK est créé.

**Avertissement** Dans certains cas (par exemple, si une panne de secteur survient pendant la sauvegarde), des données de dessin risquent d'être perdues.

## ISAVEPERCENT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 50

Détermine la quantité d'espace non utilisé toléré dans un fichier de dessin. La valeur d'ISAVEPERCENT est un entier compris entre 0 et 100. Avec la valeur par défaut 50, l'espace inutilisé estimé dans le fichier n'excède pas 50 pour cent de la taille totale du fichier. L'espace inutilisé est éliminé lors des sauvegardes périodiques complètes. Lorsque l'estimation dépasse 50 %, la sauvegarde suivante est une sauvegarde complète. Cette opération ramène l'estimation à 0. Lorsque la valeur d'ISAVEPERCENT est 0, chaque sauvegarde est une sauvegarde complète.

## SOLINES

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 4

Définit le nombre de lignes de contour par surface des objets. Les valeurs entières autorisées vont de 0 à 2047.

## IMAGEHLT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère la mise en surbrillance de l'image raster : image entière ou cadre seul.

- 0 Seul le cadre de l'image raster est mis en surbrillance.
- 1 Toute l'image raster est mise en surbrillance.

## IMPLIEDFACE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Contrôle la détection des faces impliquées. Vous devez définir cette variable sur 1 si vous souhaitez sélectionner et modifier des faces impliquées.

- 0 Il est impossible de détecter les faces impliquées.

- 1 Les faces impliquées peuvent être détectées.

## INDEXCTL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Détermine si les index de calque et d'espace sont créés et enregistrés dans des fichiers de dessin.

- 0 Aucun index n'est créé.

- 1 Un index de calque est créé.

- 2 Un index d'espace est créé.

- 3 Des index de calque et d'espace sont créés.

## INETLOCATION

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : <http://www.autodesk.com>

Stocke l'emplacement Internet utilisé par la commande NAVIGATEUR et par la boîte de dialogue Naviguer sur le Web.

## INPUTHISTORYMODE

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 15

Gère le contenu et l'emplacement de l'affichage d'un historique de saisie utilisateur.

Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Aucun historique de saisie récente n'est affiché

- 1 L'historique de la saisie récente s'affiche sur la ligne de commande ou dans une info-bulle d'invite dynamique. Vous pouvez le parcourir à l'aide des touches fléchées orientées vers le haut et le bas.

- 2 L'historique de saisie récente pour la commande courante est affiché dans le menu contextuel

- 4 L'historique de saisie récente pour toutes les commandes de la session en cours est affiché dans le menu contextuel

- 8 Des marqueurs de saisie récente d'emplacement de points sont affichés dans le dessin

## INSBASE

**Type** : Point 3D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000,0.0000,0.0000

Enregistre le point de base d'insertion défini par BASE, exprimé sous la forme d'une coordonnée SCU pour l'espace courant.

## INSNAME

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : « »

Détermine le nom de bloc par défaut de la commande INSERER. Ce nom doit être conforme aux conventions de noms de symbole. Renvoie « » si aucun nom par défaut n'est défini. Tapez un point (.) pour ne définir aucun nom par défaut.

## INSUNITS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Spécifie une valeur d'unités de dessin pour la mise à l'échelle automatique des blocs, images ou XREFS insérés ou associés à un dessin.

**0** Non indiqué (sans unités)

**1** Pouces

**2** Pieds

**3** Miles

**4** Millimètres

**5** Centimètres

**6** Mètres

**7** Kilomètres

**8** Micropouces

**9** Milles

**10** Yards

**11** Angströms

**12** Nanomètres

**13** Microns

**14** Décimètres

**15** Décamètres

**16** Hectomètres

**17** Gigamètres

**18** Unités astronomiques

**19** Années lumière

**20** Parsecs

## INSUNITSDEFSOURCE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Définit la valeur des unités de contenu sources lorsque INSUNIT est définie sur 0. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 et 20.

**0** Non indiqué (sans unités)

**1** Pouces

**2** Pieds

**3** Miles

**4** Millimètres

**5** Centimètres

**6** Mètres

**7** Kilomètres

**8** Micropouces

**9** Milles

**10** Yards

**11** Angströms

**12** Nanomètres

**13** Microns

**14** Décimètres

**15** Décamètres

**16** Hectomètres

**17** Gigamètres

**18** Unités astronomiques

**19** Années lumière

**20** Parsecs

## INSUNITSDEFTARGET

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Définit la valeur des unités de dessin cibles lorsque INSUNITS est définie sur 0. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 et 20.

**0** Non indiqué (sans unités)

**1** Pouces

**2** Pieds

**3** Miles

**4** Millimètres

**5** Centimètres

**6** Mètres

**7** Kilomètres

**8** Micropouces

**9** Milles

**10** Yards

**11** Angströms

**12** Nanomètres

**13** Microns

**14** Décimètres

- 15 Décamètres
- 16 Hectomètres
- 17 Gigamètres
- 18 Unités astronomiques
- 19 Années lumière
- 20 Parsecs

## INTELLIGENTUPDATE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 20

Gère la vitesse d'actualisation des graphiques. La valeur par défaut est de 20 images par seconde. Si vous rencontrez des problèmes de synchronisation ou de génération des graphiques, désactivez la variable en la définissant sur 0. INTELLIGENTUPDATE supprime la mise à jour des graphiques jusqu'à expiration du compteur. Les mises à jour ultérieures réinitialisent le compteur.

L'amélioration des performances a un effet notable sur les mises à jour des scripts et des graphiques

AutoLISP. Ceux qui utilisent les commandes AutoCAD habituelles ne constateront aucune différence notable au niveau des performances.

## INTERFERECOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Définit la couleur des objets d'interférence. Les valeurs acceptées sont DUCALQUE et un entier compris entre 1 et 255.

Les valeurs acceptées pour les couleurs vraies sont des chaînes d'entiers compris entre 1 et 255, séparés par une virgule. Chaque chaîne doit être précédée de la mention RVB. Le paramètre Couleurs vraies est saisi de la manière suivante :

RVB:000 000 000

Si vous avez installé un carnet de couleurs, vous pouvez spécifier toutes les couleurs définies dans ce carnet.

## INTERFEREOBJVS

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Réaliste

Définit le style visuel des objets d'interférence. La variable INTERFEREOBJVS peut uniquement être définie sur un style visuel enregistré dans le dessin.

Le style visuel spécifié pour INTERFEREOBJVS ne peut pas être supprimé avec la commande PURGER.

## INTERFEREVPVS

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Filaire

Spécifie le style visuel de la fenêtre lors de la vérification des interférences. La variable INTERFEREVPVS peut uniquement être définie sur un style visuel enregistré dans le dessin.

Le style visuel spécifié pour INTERFEREVPVS ne peut pas être supprimé avec la commande PURGER.

## INTERSECTIONCOULEUR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 257

Détermine la couleur des polygones à l'intersection des surfaces 3D lorsque le style visuel Filaire 2D est utilisé.

La valeur 0 désigne la couleur DuBloc, la valeur 256 désigne la couleur DuCalque et la valeur 257

désigne la couleur DEntité. Les valeurs 1-255 désignent une couleur de l'index des couleurs AutoCAD (ACI). Les couleurs vraies et les couleurs du carnet de couleurs sont également disponibles.

Le paramètre INTERSECTIONCOLOR est uniquement visible si INTERSECTIONDISPLAY est activée.

## ISINTERSECTIONAFFICHER

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif

Détermine l'affichage des polylignes à l'intersection des surfaces 3D lorsque le style visuel Filaire 2D est utilisé.

**Inactif** Désactive l'affichage des polylignes d'intersection

**Actif** Active l'affichage des polylignes d'intersection

## ISAVEBAK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

Accélère les sauvegardes incrémentielles, en particulier pour les dessins de grande taille. ISAVEBAK gère la création d'un fichier de sauvegarde (BAK). Dans le système d'exploitation, la copie des données du fichier pour créer un fichier BAK pour des dessins de grande taille est l'opération la plus longue d'une sauvegarde incrémentielle.

**Avertissement** Dans certains cas (par exemple, si une panne de secteur survient pendant la sauvegarde), des données de dessin risquent d'être perdues.

**Valeur initiale** : 1

- 0** Aucun fichier BAK n'est créé (même pour une sauvegarde complète).
- 1** Un fichier BAK est créé.

## ISAVEPERCENT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 50

Détermine la quantité d'espace non utilisé toléré dans un fichier de dessin. La valeur d'ISAVEPERCENT est un entier compris entre 0 et 100. Avec la valeur par défaut 50, l'espace inutilisé estimé dans le fichier n'excède pas 50 pour cent de la taille totale du fichier. L'espace inutilisé est éliminé lors des sauvegardes périodiques complètes. Lorsque l'estimation dépasse 50 %, la sauvegarde suivante est une sauvegarde complète. Cette opération ramène l'estimation à 0. Lorsque la valeur d'ISAVEPERCENT est 0, chaque sauvegarde est une sauvegarde complète.

## ISOLINES

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 4

Définit le nombre de lignes de contour par surface des objets. Les valeurs entières autorisées vont de 0 à 2047.



## L

**LASTANGLE**

(Lecture seule)

**Type** : Réel**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Stocke l'angle de fin du dernier arc entré, par rapport au plan XY du SCU en cours dans l'espace courant.

**LASTPOINT****Type** : Point 3D**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0.0000,0.0000,0.0000

Enregistre le dernier point entré, exprimé par une coordonnée du SCU pour l'espace courant et référencé par le symbole @ pendant la saisie au clavier.

**LASTPROMPT**

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : « »

Enregistre la dernière chaîne reprise à la ligne de commande. Cette chaîne est identique à la dernière ligne affichée sur la ligne de commande et comprend les données éventuellement entrées par l'utilisateur.

**LATITUDE****Type** : Réel**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : Varie

Spécifie la latitude de l'objet du dessin au format décimal. La latitude utilisée par défaut est celle de San Francisco, Californie. Les valeurs acceptées sont comprises entre -90 et +90. Les valeurs positives représentent des latitudes nord. Cette valeur n'est pas affectée par les paramètres des variables système AUNITS et AUPREC.

**LAYERFILTERALERT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 2

Supprime les filtres de calque trop nombreux afin d'améliorer les performances. Lorsqu'un dessin a plus de 100 filtres de calque et que le nombre de filtres de calques dépasse le nombre de calques, LAYERFILTERALERT permet de supprimer les filtres de calques pour améliorer les performances.

**0** Inactif

**1** Lorsque le Gestionnaire de calques est ouvert, supprime tous les filtres de calque ; aucun message ne s'affiche.

**2** Lorsque le Gestionnaire de calques est ouvert, affiche un message indiquant le problème, recommande de supprimer tous les filtres et pose la question : "Voulez-vous supprimer tous les filtres de calque maintenant?"

**3** Lorsque le dessin est ouvert, affiche un message indiquant le problème et propose d'afficher une boîte de dialogue permettant de sélectionner les filtres à supprimer.

**LAYOUTREGENCTL****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 2

Indique comment la liste d'affichage est mise à jour dans l'onglet Objet et dans les onglets de présentation. Pour chaque onglet, la liste d'affichage est mise à jour soit en régénérant le dessin, soit en sauvegardant la liste d'affichage en mémoire et en ne régénérant que les objets modifiés lorsque vous choisissez cet onglet. La modification de la valeur LAYOUTREGENCTL peut améliorer les performances.

Le gain de performances obtenu en modifiant LAYOUTREGENCTL dépend de plusieurs facteurs, dont la taille et le type du dessin, les objets contenus dans ce dessin, la quantité de mémoire disponible, et l'effet des autres dessins ou applications ouverts. Lorsque LAYOUTREGENCTL est définie sur 1 ou sur 2, le volume de mémoire supplémentaire utilisé correspond à la taille de la liste d'affichage de l'onglet Objet, multipliée par le nombre de fenêtres de chaque présentation pour lesquelles la liste d'affichage est enregistrée.

Si LAYOUTREGENCTL est définie sur 1 ou sur 2, et si le traitement semble particulièrement lent, de manière générale ou lorsque vous changez d'onglet parmi ceux pour lesquels la liste d'affichage est enregistrée, essayez d'utiliser les valeurs 0 ou 1 afin de trouver l'équilibre optimal pour votre environnement de travail. Pour obtenir des informations supplémentaires relatives aux paramètres de performance, voir l'onglet Système (dans la boîte de dialogue Options).

Quelle que soit la valeur de LAYOUTREGENCTL, si vous redéfinissez un bloc ou annulez l'accès à un onglet, le dessin est régénéré la première fois que vous accédez à un onglet contenant des fenêtres enregistrées.

- 0** Le dessin est régénéré chaque fois que vous changez d'onglet.
- 1** Pour l'onglet Objet et la dernière présentation courante, la liste d'affichage est enregistrée en mémoire et les régénérations sont supprimées lorsque vous passez d'un onglet à l'autre. Pour toutes les autres présentations, les régénérations se produisent toujours lorsque vous choisissez ces onglets.
- 2** Le dessin est régénéré la première fois que vous accédez à chaque onglet. Pour le reste de la session de dessin, la liste d'affichage est sauvegardée en mémoire et les régénérations sont supprimées lorsque vous choisissez ces onglets.

## LEGACYCTRLPICK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Spécifie les touches pour le cycle de sélection et le comportement de la combinaison CTRL + clic gauche.

- 0** CTRL + clic gauche est utilisé pour sélectionner les sous-objets (faces, arêtes et sommets) des solides 3D.
- 1** CTRL + clic gauche est utilisé pour parcourir un à un les objets superposés. Interdit l'utilisation de CTRL + clic gauche pour sélectionner les sous-objets des solides.

## LENSLENGTH

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 50.0000

Spécifie la distance focale (en millimètres) utilisée dans les vues en perspective.

## LIGHTGLYPHDISPLAY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle si les glyphes de lumière sont affichés. Lorsque cette variable système est désactivée, les glyphes représentant des lumières dans le dessin ne sont pas affichés.

**0** Inactif

**1** Actif

## LIGHTLISTSTATE

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Indique si la fenêtre Lumières dans le modèle est ouverte.

**0** Fermée

**1** Ouvrir

## LIMCHECK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la création d'objets en dehors des limites de la grille.

**0** Des objets peuvent être créés hors des limites.

**1** Aucun objet ne peut être créé hors des limites.

## LIMMAX

**Type** : Point 2D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 12.0000,9.0000

Enregistre les limites supérieures droites de la grille pour l'espace courant, exprimées en coordonnées générales. LIMMAX est en lecture seule lorsque l'espace papier est actif et lorsque l'arrière-plan ou la zone d'impression est affiché.

## LIMMIN

**Type** : Point 2D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000,0.0000

Enregistre les limites inférieures gauches de la grille pour l'espace courant, exprimées en coordonnées générales. LIMMIN est en lecture seule lorsque l'espace papier est actif et lorsque l'arrière-plan ou la zone d'impression est affiché.

## LISPINIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Dans une interface à un seul document, spécifie si les variables et les fonctions AutoLISP sont conservées lors de l'ouverture d'un nouveau dessin.

- 0** Les fonctions et les variables AutoLISP sont conservées de dessin en dessin.
- 1** Les fonctions et variables AutoLISP ne sont variables que pour le dessin courant.

Lorsque SDI a la valeur 0, AutoLISP se comporte toujours comme si la valeur de LISPINIT était 1. Pour plus d'informations sur le comportement des fonctions et variables AutoLISP dans une interface à documents multiples, voir le manuel AutoLISP Developer's Guide.

## LOCALE

**(Lecture seule)**

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : «»

Affiche un code qui indique le paramètre régional courant. Ce code s'affiche sous la forme d'une abréviation de trois lettres renvoyée par la fonction Windows GetLocaleInfo à l'aide de la constante LOCALE\_SABBREVLANGNAME.

## LOCALROOTPREFIX

**(Lecture seule)**

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «chemin d'accès»

Enregistre le chemin d'accès complet au dossier racine où ont été installés les fichiers personnalisables locaux. Ces fichiers sont stockés dans le dossier du produit, sous le dossier

Local Settings ; par exemple, «c:\ Documents and Settings\nomd'utilisateur\ Local Settings\ ApplicationData\nom\_application\nomero\_version\langue».

Les dossiers Template et Textures sont situés à cet emplacement, et vous pouvez ajouter tous les fichiers personnalisables que vous ne souhaitez pas rendre itinérants sur le réseau. Voir ROAMABLEROOTPREFIX pour connaître l'emplacement des fichiers itinérants.

## LOCKUI

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Verrouille la position et la taille des barres d'outils et des fenêtres ancrables telles que DesignCenter et la palette Propriétés. Les barres d'outils et les fenêtres verrouillées peuvent quand même être ouvertes et fermées et il est possible d'y ajouter et d'y supprimer des éléments. Pour les déverrouiller temporairement, maintenez la touche CTRL enfoncée.

Une icône de verrou dans la barre d'état indique si les barres d'outils et les fenêtres sont verrouillées.

Cliquez sur l'icône avec le bouton droit de la souris pour afficher les options de verrouillage.

Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0** Barres d'outils et fenêtres non verrouillées
- 1** Barres d'outils ancrées verrouillées
- 2** Fenêtres ancrées verrouillées
- 4** Barres d'outils flottantes verrouillées
- 8** Fenêtres flottantes verrouillées

## LOFTANG1

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 90

Définit l'angle de dépouille dans la première coupe dans une opération de lissage. La direction 0 est mesurée vers l'extérieur de la courbe sur le plan de la courbe. La direction positive est mesurée en direction de la coupe suivante. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0 et 359.

## LOFTANG2

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 90

Définit l'angle de dépouille dans la dernière coupe dans une opération de lissage. La direction 0 est mesurée vers l'extérieur de la courbe sur le plan de la courbe. La direction positive est mesurée en direction de la coupe précédente. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0 et 359.

## LOFTMAG1

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Définit la magnitude de l'angle de dépouille dans la première coupe dans une opération de lissage.

Contrôle la rapidité à laquelle la surface commence à se plier de nouveau vers la coupe suivante. Les valeurs autorisées sont des entiers compris entre 1 et 10.

## LOFTMAG2

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Définit la magnitude de l'angle de dépouille dans la dernière coupe dans une opération de lissage.

Contrôle la rapidité à laquelle la surface commence à se plier de nouveau vers la coupe suivante. Les valeurs autorisées sont des entiers compris entre 1 et 10.

## LOFTNORMALS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle les normales d'un objet de lissage aux endroits où ce dernier traverse les coupes. Ce paramètre est ignoré lorsque vous spécifiez une trajectoire ou des courbes de guidage.

Ces paramètres peuvent également être spécifiés dans la boîte de dialogue Paramètres de lissage.

0 Réglée

1 Lissage

2 Première normale

3 Dernière normale

4 Termine la normale

5 Toutes les normales

6 Utiliser les angles de dépouille

## LOFTPARAM

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 7

Contrôle la forme des solides et des surfaces de lissage.

1 Aucun basculement (minimise le basculement entre les coupes)

2 Aligner la direction (aligne la direction de début sur la direction de fin de chaque courbe de la coupe)

4 Simplifier (produit des solides et des surfaces simples, tels qu'un cylindre ou un plan, au lieu de surfaces et de solides de spline)

8 Fermer (ferme la surface ou le solide entre la première et la dernière coupe)

## LOGFILEMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Indique si le contenu de la fenêtre de texte est écrit dans un fichier journal.

0 Aucun fichier journal n'est stocké.

1 Un fichier journal est tenu à jour.

## LOGFILENAME

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Indique le chemin d'accès et le nom du fichier journal de la fenêtre de texte pour le dessin courant. La valeur initiale varie en fonction du nom du dessin courant et du dossier d'installation.

## LOGFILEPATH

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «c:\Documents and Settings\nom\_utilisateur\Local Settings\Application Data\Autodesk\nom\_application\numéro\_version\code\_paramètre\_régional»

Indique le chemin d'accès aux fichiers journaux de la fenêtre de texte pour tous les dessins d'une session. Vous pouvez également préciser ce chemin à l'aide de la commande OPTIONS La valeur initiale dépend du dossier d'installation.

## LOGINNAME

**(Lecture seule)**

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : «»

Affiche le nom de l'utilisateur tel que configuré ou saisi lorsque le programme démarre. La taille du nom de connexion est limitée à 30 caractères.

## LONGITUDE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Spécifie la longitude de l'objet du dessin au format décimal. La longitude utilisée par défaut est celle de San Francisco, Californie. Les valeurs acceptées sont comprises entre -180 et +180. Les valeurs positives représentent les longitudes ouest. Cette valeur n'est pas affectée par les paramètres des UNITS et AUPREC.

## LUNITS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Définit les unités linéaires.

- 1 Scientifique
- 2 Décimale
- 3 Ingénierie
- 4 Architecture
- 5 Fractionnaire

## LUPREC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 4

Définit le nombre de décimales affichées pour toutes les unités linéaires en lecture seule, ainsi que pour toutes les unités linéaires modifiables dont la précision est inférieure ou égale à la valeur de LUPREC.

Pour les autres unités pouvant être modifiées, la précision réelle s'affiche. LUPREC n'a aucune incidence sur la précision d'affichage du texte de cote (voir COTSTYLE).

## LWDEFAULT

**Type** : Énumération

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 25

Définit la valeur de l'épaisseur des lignes par défaut. L'épaisseur de ligne par défaut peut être définie par toute valeur admise exprimée en centièmes de millimètres, notamment : 0, 5, 9, 13, 15, 18, 20, 25, 30, 35, 40, 50, 53, 60, 70, 80, 90, 100, 106, 120, 140, 158, 200 et 211.

Toutes les valeurs doivent être entrées en centièmes de millimètre. Pour convertir en millimètres une valeur exprimée en pouces, multipliez-la par 2 540.

## LWDISPLAY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Inactif (0)

Détermine si l'épaisseur des lignes est affichée. Le paramètre est enregistré avec chaque onglet du dessin.

**Inactif** ou 0 L'épaisseur des lignes n'est pas affichée.

**Actif** ou 1 L'épaisseur des lignes est affichée.

## LWUNITS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage des unités d'épaisseur de ligne : en pouces ou en millimètres.

**0** Pouce

**1** Millimètres



## M

**MATSTATE****(Lecture seule)****Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Indique si la fenêtre Matériaux est ouverte.

**0** Fermée**1** Ouvrir**MAXACTVP****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 64

Définit le nombre maximal de fenêtres pouvant être actives simultanément dans une présentation.

MAXACTVP n'a pas d'incidence sur le nombre de fenêtres tracées.

**MAXSORT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1000

Définit le nombre maximal de noms de symboles ou de blocs triés par les commandes de liste. Si le nombre total d'éléments dépasse cette valeur, aucun élément n'est trié.

**MBUTTONPAN****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Gère le comportement du troisième bouton (ou de la molette) du périphérique de pointage.

**0** Prend en charge l'action définie dans le fichier de personnalisation (CUI).**1** Prend en charge le panoramique effectué par glissement avec utilisation de la molette ou maintien du bouton en position enfoncée.**MEASUREINIT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : Varie suivant le pays/la région

Détermine si un dessin commencé avec un brouillon utilise par défaut des unités anglo-saxonnes ou des unités métriques. . Plus précisément, MEASUREINIT détermine le motif de hachure et les fichiers de type de lignes utilisés. Le fichier Drawing1.dwg qui s'ouvre lorsque vous lancez le programme est un dessin commencé avec un brouillon.

**0** Système anglo-saxon ; utilise les fichiers de motifs de hachures et de type de ligne désignés par les paramètres de registre ANSIHatch et ANSI Linetype.**1** Système métrique ; utilise les fichiers de motifs de hachures et de type de ligne désignés par les paramètres de registre ISOHatch et ISOLinetype.**MEASUREMENT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 0

Détermine si le dessin courant utilise des fichiers de type de ligne et des motifs de hachure métrique ou anglo-saxons.

**0** Système anglo-saxon ; utilise les fichiers de motifs de hachures et de type de ligne désignés par les paramètres de registre ANSIHatch et ANSI Linetype.**1** Système métrique ; utilise les fichiers de motifs de hachures et de type de ligne désignés par les paramètres de registre ISOHatch et ISOLinetype.**MENUCTL****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Gère le changement de page du menu écran.

**0** Le menu écran ne change pas de page en réponse à une commande clavier.**1** Le menu écran change de page en réponse à une commande clavier.



## MENUECHO

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Définit l’affichage sur la ligne de commande des informations et des invites correspondant aux options sélectionnées directement dans les menus. La valeur de cette variable est la somme de ce qui suit :

- 1 Supprime l’affichage à l’écran des éléments de menu (^P dans un élément de menu active/désactive l’affichage).
- 2 Supprime l’affichage des invites pendant l’utilisation du menu.
- 4 Désactive la bascule ^P d’affichage du menu.
- 8 Affiche les chaînes d’entrée/de sortie ; aide au débogage pour les macros DIESEL.

## MENUNAME

**(Lecture seule)**

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «Nom\_fichier\_personnalisation»

Stocke le nom du fichier de personnalisation, avec son chemin d’accès.

## MIRRTEXT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la façon dont la commande MIROIR reflète le texte.

- 0 Conserve la direction du texte.
- 1 Le texte est à l’envers, comme dans un miroir.

## MODEMACRO

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : «»

Affiche une chaîne de caractères sur la ligne d’état, telle que le nom du dessin courant, l’horodatage ou certains modes.

Utilisez MODEMACRO pour afficher une chaîne de texte ou utilisez des chaînes de texte spéciales écrites en langage macro DIESEL pour que le programme évalue périodiquement la macro et établisse la ligne d’état en fonction des conditions sélectionnées par l’utilisateur.

## MMSSTATE

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Stocke une valeur indiquant si le gestionnaire des jeux d’annotations est ouvert.

- 0 Fermée
- 1 Ouvrir

## MSOLESCALE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1.000

Gère la taille d’un objet OLE comprenant un texte qui est collé dans l’espace objet. MSCALE gère uniquement la taille initiale. Si la valeur du facteur d’échelle est modifiée, les objets OLE existants du dessin ne sont pas affectés.

Un nombre positif met à l’échelle en fonction de la valeur indiquée. Zéro (0) met à l’échelle en fonction de la valeur de DIMSCALE.

## MTEXTED

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «Interne»

Définit l’application pour la modification des objets de texte multiligne. Vous pouvez désigner un autre éditeur de texte pour la commande MTEXT. Si vous définissez MTEXTED sur interne ou sur une valeur nulle (.), l’éditeur de texte intégré s’affiche. Si vous définissez MTEXTED sur “OldEditor”, l’éditeur de texte multiligne s’affiche. Si vous indiquez le chemin d’accès et le nom du fichier exécutable d’un autre éditeur ou traitement de texte, ce chemin et ce nom sont affichés à la place.

Si l’objet de texte multiligne comporte moins de 80 caractères, vous pouvez entrer :lispd pour utiliser l’Editeur LISP.

Les éditeurs de texte externes affichent les codes de formatage dans le texte des paragraphes.

## MTEXTFIXED

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Définit la taille et la position d'affichage du texte multiligne.

Lorsque MTEXTED est définie sur Interne, le texte multiligne s'affiche dans l'éditeur de texte intégré.

Lorsque MTEXTED est définie sur "OldEditor", le texte multiligne s'affiche dans l'éditeur de texte multiligne.

Si MTEXTED est définie sur «Interne» :

- 0** ou 1 Affiche l'éditeur de texte intégré et le texte qu'il contient, en respectant la taille, la position et la rotation de l'objet de texte multiligne dans le dessin.
- 2** Affiche l'éditeur de texte intégré et le texte qu'il contient, en respectant la taille, la position et la rotation de l'objet de texte multiligne dans le dessin.

Un texte qui serait autrement difficile à lire (parce que trop petit, trop grand ou à l'envers) s'affiche dans une taille lisible et à l'horizontale pour que vous puissiez facilement le lire et l'éditer.

Si MTEXTED est définie sur «OldEditor» :

- 0** Affiche l'Editeur de texte multiligne et le texte stocké dans cet éditeur, en respectant la taille et la position de l'objet de texte multiligne dans le dessin. Le texte trop grand ou trop petit pour être édité est affiché à une taille minimale ou maximale. Le texte qui a pivoté est affiché horizontalement.
- 1** ou 2 Affiche l'Editeur de texte multiligne selon la position et la taille correspondant à la dernière utilisation, et affiche le texte dans l'éditeur à la hauteur spécifiée. Le texte qui a pivoté est affiché horizontalement.

## MTJIGSTRING

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «abc»

Définit le contenu du texte d'exemple affiché à l'emplacement du curseur lorsque la commande

TEXTMULT est exécutée. La chaîne de texte est affichée dans la taille de texte et la police courantes.

Vous pouvez entrer n'importe quelle chaîne comportant jusqu'à 10 lettres ou chiffres, ou taper un point (.) pour n'afficher aucun exemple de texte.

## MYDOCUMENTSPREFIX

**(Lecture seule)**

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «chemin d'accès»

Enregistre le chemin d'accès complet au dossier Mes documents pour l'utilisateur actuellement connecté. Ces fichiers sont stockés dans le dossier du produit, sous le dossier Local Settings ; par exemple, «C:\ Documents and Settings\ nom\_utilisateur\ Mes documents».

## NOMUTT

**Type** : Court

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Supprime l'affichage d'un message qui devrait normalement rester visible. Normalement, le programme affiche les messages, mais cet affichage est supprimé pendant les scripts, les routines AutoLISP, etc.

**0** Reprend l'affichage normal des messages.

**1** Supprime définitivement l'affichage des messages.

## NORTHDIRECTION

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Spécifie l'angle du soleil par rapport au nord. Cette valeur est affectée par les paramètres des variables système AUNITS et AUPREC.

**Remarque** L'angle est interprété dans le contexte du système de coordonnées général (SCG). Cette valeur est complètement distincte des unités angulaires géodésiques, qui sont toujours définies par rapport au SCU courant.

## OBSCUREDColor

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 257

Indique la couleur des lignes obscurcies. La valeur 0 désigne la couleur DuBloc, la valeur 256 désigne la couleur DuCalque et la valeur 257 désigne DEntité. Les valeurs 1-255 désignent un index des couleurs AutoCAD (ACI).

Une ligne foncée est une ligne masquée que l'on rend visible en modifiant sa couleur et son type de ligne. OBSCUREDColor n'est utilisée que dans les vues 2D. Dans les vues 3D, c'est la variable système VOBSCUREDColor qui est utilisée.

Le paramètre OBSCUREDColor n'est visible que si la OBSCUREDTYPE est activée en lui affectant une valeur autre que 0.

## OBSCUREDTYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Indique le type de ligne des lignes obscurcies. Les types de ligne foncés sont indépendants du facteur de zoom, contrairement aux types de ligne ordinaires. Les valeurs de type de ligne sont définies de la façon suivante :

**0** Inactif

**1** Solid

**2** Discontinu

**3** Pointillé

**4** Tiret court

**5** Tiret moyen

**6** Tiret long

**7** Deux tirets courts

**8** Deux tirets moyens

**9** Deux tirets longs

**10** Tiret long moyen

**11** Pointillé

Une ligne foncée est une ligne masquée que l'on rend visible en modifiant sa couleur et son type de ligne. **OBSCUREDLYTYPE** n'est utilisée que dans les vues 2D. Dans les vues 3D, c'est la variable système **VSOBSCUREDLYTYPE** qui est utilisée.

## OFFSETDIST

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : -1.0000

Définit la distance de décalage par défaut.

<0 Décale un objet à l'aide du point spécifié

≥0 Définit la distance de décalage par défaut

## OFFSETGAPTYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère la manière dont les espaces potentiels entre les segments sont traités lors du décalage de polygones fermés.

0 Remplit les espaces en prolongeant les segments de polygones.

1 Remplit les espaces avec des segments d'arc raccordés (le rayon de chaque segment est égal à la distance de décalage).

2 Remplit les espaces avec des segments de ligne chanfreinés (la distance perpendiculaire vers chaque chanfrein est égale à la distance de décalage).

## OLEFRAME

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Détermine si un cadre est affiché et tracé sur tous les objets OLE présents dans le dessin. Le cadre sur un objet OLE doit être affiché pour que les poignées soient visibles.

0 Le cadre n'est ni affiché, ni tracé.

1 Le cadre est affiché et tracé.

2 Le cadre est affiché, mais n'est pas tracé.

## OLEHIDE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère l'affichage et le traçage des objets OLE.

0 Tous les objets OLE sont visibles et tracés.

1 Les objets OLE sont visibles et tracés dans l'espace papier uniquement.

2 Les objets OLE sont visibles et tracés dans l'espace objet uniquement.

3 Aucun objet OLE n'est visible ou tracé.

## OLEQUALITY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3

Définit la qualité du tracé par défaut pour les objets OLE. Lorsque la valeur de **OLEQUALITY** est définie sur 3, le niveau de qualité est attribué automatiquement sur la base du type d'objet. Par exemple, la valeur 0 est attribuée aux feuilles de calcul et aux tables, la valeur 1 au texte de couleur et aux graphiques à secteur et la valeur 2 aux photographies.

0 Monochrome

1 Graphiques inférieurs

2 Graphiques supérieurs

3 Sélection automatique

## OLESTARTUP

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Détermine si l'application source d'un objet OLE incorporé se charge lors du traçage. Le chargement de cette application peut améliorer la qualité du tracé.

0 Ne charge pas l'application source OLE.

1 Charge l'application source OLE lors du traçage.

## OPMSTATE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Stocke une valeur indiquant si la palette Propriétés est ouverte.

0 Fermée

1 Ouvrir

2 Masquer automatiquement : ouverte, mais seule la barre de titre est affichée lorsque le curseur quitte la palette

## ORTHOMODE

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Limite le mouvement du curseur à la perpendiculaire. Quand ORTHOMODE est activée, le curseur ne peut se déplacer qu'horizontalement ou que verticalement par rapport au SCU et à l'angle courant de rotation de grille.

0 Désactive le mode Ortho.

## OSMODE

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 4133

Définit les accrochages aux objets actifs. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 AUCun
- 1 Extrémité
- 2 Milieu
- 4 Centre
- 8 Nodal
- 16 Quadrant
- 32 Intersection
- 64 Insertion
- 128 Perpendiculaire
- 256 Tangente
- 512 Proche
- 1024 Annule tous les accrochages aux objets.
- 2048 Intersection apparente
- 4096 EXTension
- 8192 Parallèle

Pour spécifier plusieurs accrochages aux objets, entrez la somme de leurs valeurs. Par exemple, l'entrée de la valeur 3 spécifie les accrochages aux objets Extrémité (code binaire 1) et Milieu (code binaire 2). La valeur 16383 active tous les modes d'accrochage aux objets.

Quand les accrochages aux objets sont désactivés à l'aide du bouton AccroObj de la barre d'état, le code binaire 16384 (0x4000) est renvoyé, en plus de la valeur normale d'OSMODE. Cette valeur supplémentaire permet aux développeurs de distinguer ce mode des modes d'accrochage aux objets désactivés à partir de la boîte de dialogue Paramètres de dessin. Si vous affectez une valeur à ce bit, les modes d'accrochage aux objets actifs sont désactivés. Attribuer une valeur à OSMODE alors que ce bit est désactivé active les modes d'accrochage aux objets actifs.

## SNAPCOORD

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 2

Contrôle si les coordonnées entrées sur la ligne de commande remplacent les accrochages aux objets actifs.

- 0 Les paramètres d'accrochage des objets en cours d'exécution remplacent la saisie de coordonnées au clavier.
- 1 La saisie au clavier remplace les paramètres d'accrochage des objets en cours d'exécution.
- 2 La saisie au clavier remplace les paramètres d'accrochage aux objets, sauf dans les scripts.

## SNAPHATCH

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 0

Cette variable est **obsolète**. Utilisez la OSOPTIONS pour contrôler si les accrochages aux objets ignorent les objets de hachures. Le paramètre par défaut, 0, améliore les performances.

- 0 Les accrochages aux objets ignorent les objets de hachures.
- 1 Les accrochages aux objets traitent les objets de hachures de la même manière que les autres objets.

## SNAPZ

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Détermine si les accrochages aux objets sont automatiquement projetés sur un plan parallèle au plan XY du SCU courant à l'élévation courante.

- 0 AccroObj utilise la valeur Z du point spécifié.
- 1 AccroObj substitue la valeur Z du point spécifié par l'élévation (ELEV) définie pour le SCU courant.

## SOPTIONS

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3

Supprime automatiquement les accrochages aux objets sur les objets de hachures et sur la géométrie avec des valeurs Z négatives lors de l'utilisation d'un SCU dynamique.

Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0** Les accrochages aux objets fonctionnent sur les objets de hachures et sur la géométrie avec des valeurs Z négatives lors de l'utilisation d'un SCU dynamique.
- 1** Les accrochages aux objets ignorent les objets de hachures.
- 2** Les accrochages aux objets ignorent la géométrie avec des valeurs Z négatives lors de l'utilisation d'un SCU dynamique.

## P

## PALETTEOPAQUE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Indique si les fenêtres peuvent être rendues transparentes. Lorsque la transparence est indisponible ou désactivée, toutes les palettes sont opaques. La transparence est indisponible lorsque les palettes ou les fenêtres sont ancrées, lorsque la transparence n'est pas prise en charge par le système d'exploitation actuel et lorsque des accélérateurs matériels sont utilisés.

Lorsque la transparence est disponible et activée, vous pouvez utiliser l'option Transparence du menu contextuel pour définir un degré de transparence distinct pour chaque palette.

- 0** Transparence activée par l'utilisateur
- 1** Transparence désactivée par l'utilisateur
- 2** Transparence activée par l'utilisateur mais indisponible
- 3** Transparence indisponible et désactivée par l'utilisateur

## PAPERUPDATE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Contrôle l'affichage d'une boîte de dialogue d'avertissement quand vous essayez d'imprimer une présentation avec un format de papier différent de la valeur par défaut pour le fichier de configuration du traceur.

- 0** Affiche une boîte de dialogue d'avertissement si le format de papier spécifié dans la présentation n'est pas pris en charge par le traceur.
- 1** Définit le format de papier en fonction de la valeur spécifiée dans le fichier de configuration du traceur.



## PDMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère l'affichage des objets points. Pour connaître les valeurs admises, voir la commande POINT

## PDSIZE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit la taille d'affichage des objets points.

- 0** Crée un point à 5 % de la hauteur de la zone de dessin.
- >0** Spécifie une taille absolue
- <0** Spécifie un pourcentage de la taille de la fenêtre

## PEDITACCEPT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Supprime l'affichage de l'invite L'objet sélectionné n'est pas une polyligne dans PEDIT. L'invite est suivie du message "Voulez-vous le transformer en polyligne". Saisissez o pour convertir l'objet sélectionné en polyligne. Lorsque l'invite est supprimée, l'objet sélectionné est automatiquement converti en polyligne.

- 0** L'invite est affichée.
- 1** L'invite est supprimée.

## PELLIPSE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit le type d'ellipse créé par la commande ELLIPSE.

- 0** Crée une vraie ellipse.
- 1** Crée la représentation d'une ellipse sous la forme d'une polyligne

## PERIMETER

**(Lecture seule)**

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0.0000

Enregistre la dernière valeur de périmètre calculée par la commande AIRE ou LISTE.

Enregistre également les valeurs de périmètre calculées par la commande LISTEBD.

## PERSPECTIVE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Spécifie si la fenêtre courante affiche une vue de travail en perspective. PERSPECTIVE est réinitialisée sur 0 lorsque le fichier de dessin ou le fichier DXF est enregistré dans un format de fichier antérieur à AutoCAD 2007. Cette n'est valide que dans l'espace objet.

- 0** Vue en perspective désactivée.
- 1** Vue en perspective activée.

**Remarque** La vue en perspective n'est pas disponible avec un affichage Filaire 2D. Si vous ouvrez un fichier d'une version antérieure ayant enregistré une vue en perspective en mode Filaire 2D, il s'ouvre sous forme d'une projection en parallèle.

## PFACEVMAX

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 4

Définit le nombre maximal de sommets par face.

## PICKADD

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si les sélections suivantes remplacent le jeu de sélection courant ou s'y ajoutent.

- 0** Désactive PICKADD. Les derniers objets et sous-objets sélectionnés deviennent le jeu de sélection. les objets et sous-objets préalablement sélectionnés sont supprimés du jeu de sélection.

Pour ajouter d'autres objets ou sous-objets au jeu de sélection, maintenez la touche MAJ enfoncée pendant que vous les sélectionnez.

- 1 Active PICKADD. Chaque objet et sous-objet sélectionné, individuellement ou par fenêtrage, est ajouté au jeu de sélection courant. Pour supprimer des objets ou sous-objets du jeu, maintenez la touche MAJ enfoncée pendant que vous les sélectionnez.

## PICKAUTO

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère le fenêtrage automatique lors de l'affichage de l'invite Choix des objets.

- 0 Désactive PICKAUTO.
- 1 Dessine automatiquement une fenêtre de sélection (pour une fenêtre ou une fenêtre de capture) à l'invite Sélectionner les objets

## PICKBOX

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3

Définit, en pixels, la hauteur de la cible de sélection d'objets.

**Remarque** Lorsque PICKBOX est définie avec la valeur 0, l'aperçu de la sélection des objets n'est pas disponible.

## PICKDRAG

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère la méthode de dessin d'une fenêtre de sélection.

- 0 Dessine la fenêtre de sélection en utilisant deux points. Cliquez avec votre périphérique de pointage sur un coin, puis cliquez à nouveau pour sélectionner un autre coin.
- 1 Dessine la fenêtre de sélection par glissement. Cliquez sur un coin et faites glisser le périphérique de pointage ; relâchez le bouton à l'autre coin.

## PICKFIRST

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si vous sélectionnez les objets avant (sélection nom-verbe) ou après avoir émis une commande.

- 0 Désactive PICKFIRST; vous sélectionnez les objets après le lancement d'une commande.
- 1 Active PICKFIRST; vous sélectionnez les objets avant le lancement d'une commande.

## PICKSTYLE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère l'utilisation de la sélection de groupe et de la sélection de hachures associatives.

- 0 Aucune sélection de groupe ou de hachures associatives.
- 1 Sélection de groupe
- 2 Sélection de hachures associatives
- 3 Sélection de groupe et de hachures associatives

## PLATFORM

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Varie

Indique la plate-forme en cours d'exécution.

## PLINEGEN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit la façon dont sont générés les motifs de type de ligne autour des sommets d'une polyligne 2D. Ne s'applique pas aux polylignes à segments effilés.

- 0 Génère des polylignes qui commencent et se terminent par un tiret à chaque sommet.
- 1 Génère le type de ligne sous forme de motif continu passant par les sommets de la polyligne.

## PLINETYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Spécifie si les polygones 2D optimisés sont utilisés. PLINETYPE gère à la fois la création de polygones à l'aide de la commande POLYLIGN et la conversion des polygones existantes dans les dessins issus des versions antérieures.

- 0 Les polygones des anciens dessins ne sont pas convertis à l'ouverture; la commande POLYLIGN crée des polygones dans l'ancien format.
- 1 Les polygones des anciens dessins ne sont pas convertis à l'ouverture; la commande POLYLIGN crée des polygones optimisés.
- 2 Les polygones des dessins de la Release 14 ou ultérieure d'AutoCAD sont convertis à l'ouverture; La commande POLYLIGN crée des polygones optimisés.

Pour plus d'informations sur ces deux formats, voir la commande CONVERT

PLINETYPE gère également le type de polygone créé à l'aide des commandes suivantes : CONTOUR (lorsque le type d'objet est Polygone), ANNEAU, PEDIT (lors de la sélection d'une ligne ou d'un arc), POLYGONE et MAINLEV (lorsque SKPOLY a la valeur 1).

## PLINEWID

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Indique la largeur de polygone par défaut.

## PLOTOFFSET

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine si le décalage du tracé est relatif à la zone d'impression ou au côté du papier.

- 0 Définit le décalage du tracé par rapport à la zone d'impression.
- 1 Définit le décalage du tracé par rapport au côté du papier.

## PLOTROTMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Gère l'orientation des tracés.

- 0 Fait pivoter la zone effective de tracé de sorte que le coin de l'icône Rotation soit aligné avec le papier de la manière suivante : 0 en bas à gauche, 90 en haut à gauche, 180 en haut à droite et 270 en bas à droite. Les décalages des origines X et Y sont calculés en fonction du coin inférieur gauche.
- 1 Aligne le coin inférieur gauche de la zone de tracé effective sur le coin inférieur gauche du papier.
- 2 Identique à la valeur 0, mais les décalages par rapport à l'origine X et Y sont calculés par rapport à apposition de l'origine ayant subi une rotation.

## PLQUIET

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère l'affichage des boîtes de dialogue facultatives liées au traçage et des erreurs non bloquantes pour les scripts.

- 0 Affiche les boîtes de dialogue de tracé et les erreurs non bloquantes.
- 1 Consigne les erreurs non bloquantes et n'affiche pas les boîtes de dialogue relatives au tracé.

## POLARADDANG

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «»

Contient les angles polaires définis par l'utilisateur. Vous pouvez ajouter jusqu'à 10 angles. Chaque angle peut comporter jusqu'à 25 caractères séparés par des points-virgules (;). La variable système AUNITS définit le format d'affichage des angles.

Contrairement à la variable POLARANG, les angles POLARADDANG ne résultent pas en des multiples de leur valeur.

Lorsque vous utilisez des fractions d'angle, donnez à la AUPREC (précision angulaire) une valeur supérieure. Sinon, la valeur de POLARADDANG sera arrondie.

## POLARANG

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 90

Définit l'incrément des angles polaires. Les valeurs admises sont 90, 45, 30, 22.5, 18, 15, 10 et 5.

## POLARDIST

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit l'incrément d'accrochage lorsque la SNAPTYPE a la valeur 1 (PolarSnap).

## POLARMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Contrôle les paramètres de repérage polaire et d'accrochage aux objets. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

Mesure des angles polaires

- 0** Mesure des angles polaires par rapport au SCU courant (mesure absolue)
- 1** Mesure des angles polaires à partir des objets sélectionnés (mesure relative)

Repérage par accrochage aux objets

- 0** Repérage orthogonal uniquement
- 2** Utilisation des paramètres de repérage polaire dans le repérage d'accrochage aux objets

Utilisation d'autres angles de repérage polaire

- 0** Non
- 4** Oui

Acquisition de points de repérage d'accrochage aux objets

- 0** Acquisition automatique
- 8** Acquisition par appui sur la touche MAJ

**Remarque** Dans une vue 3D, un vecteur de repérage parallèle à l'axe Z du SCU est également affiché et l'info-bulle affiche +Z et -Z pour l'angle en fonction de la direction le long de l'axe Z.

## POLYSIDES

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 4

Définit le nombre de côtés par défaut pour la commande POLYGONE. Les valeurs admises sont comprises entre 3 et 1024.

## POPUPS

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1

Affiche l'état du pilote d'affichage actuellement configuré.

- 0** Ne prend pas en charge les boîtes de dialogue, la barre de menus ni les menus des icônes.
- 1** Prend en charge ces fonctions.

## PREVIEWEFFECT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Spécifie l'effet visuel utilisé pour afficher l'aperçu de la sélection des objets.

- 0** Lignes discontinues (affichage par défaut pour les objets sélectionnés)
- 1** Lignes épaissies
- 2** Lignes discontinues et épaissies

## PREVIEWFILTER

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 7

Exclut de l'aperçu de sélection les types d'objets spécifiés. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0** N'exclut rien
- 1** Exclut les objets sur les calques verrouillés
- 2** Exclut les objets dans les XREFS
- 4** Exclut les tables
- 8** Exclut les objets de texte multiligne
- 16** Exclut les objets de hachures
- 32** Exclut les objets dans les groupes

## PRODUCT

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : «AutoCAD»

Renvoie le nom du produit.

## PROGRAM

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : «acad»

Renvoie le nom du programme.

## PROJECTNAME

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : «»

Donne un nom de projet au dessin courant. Utilisé lorsqu'une xréf, une image ou un fichier sous-jacent DWF n'est pas trouvé sur son chemin d'accès d'origine. Le nom de projet indique une section du registre qui peut contenir un ou plusieurs chemins de recherche pour chaque nom de projet défini. Les noms de projet et leur répertoire de recherche sont créés dans l'onglet Fichiers de la boîte de dialogue Options.

Les noms de projet permettent de gérer plus facilement les XREFS, les images et les fichiers sous-jacents DWF, lorsque des dessins sont échangés entre clients ou lorsque différentes unités réseau sont affectées au même emplacement sur un serveur.

Si la xréf, l'image ou le fichier sous-jacent DWF n'est pas trouvé sur le chemin d'accès d'origine, les chemins associés au nom du projet sont examinés. Si la xréf, l'image ou le fichier sous-jacent DWF n'est pas trouvé, le chemin de recherche d'AutoCAD est utilisé.

## PROJMODE

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Définit le mode de projection courant pour l'ajustement ou la prolongation.

0 Mode Vraie3D (aucune projection)

1 Projection sur le plan XY du SCU courant

2 Projection sur le plan de la vue courante

## PROXYGRAPHICS

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1

Détermine si des images d'objets externes sont enregistrées dans le dessin.

0 N'enregistre pas l'image avec le dessin, mais affiche une zone de contour.

1 Enregistre l'image avec le dessin.

## PROXYNOTICE

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Affiche un avis quand un objet externe est créé. Un objet externe est créé quand vous ouvrez un dessin contenant des objets personnalisés provenant d'une application qui n'est pas présente. Un objet externe est également créé lorsque vous émettez une commande provoquant le téléchargement de l'application parent d'un objet personnalisé.

0 Aucun avertissement concernant les objets externes n'est affiché.

1 Les avertissements concernant les objets externes sont affichés.

## PROXYSHOW

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Gère l'affichage des objets externes dans un dessin.

0 Les objets externes ne sont pas affichés.

1 Des images graphiques sont affichées pour tous les objets externes.

2 Seule la zone de contour est affichée pour tous les objets externes.

## PROXYWEBSEARCH

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 0

Indique la manière dont le programme vérifie les activateurs d'objets. Les activateurs d'objets permettent d'afficher et d'utiliser des objets personnalisés dans les dessins, même si l'application



ObjectARX qui les a créés n'est pas disponible. PROXYWEBSEARCH est également contrôlée à l'aide des options Activation directe de l'onglet Système de la boîte de dialogue Options.

- 0 Empêche la recherche des activateurs d'objets.
- 1 Recherche les activateurs d'objets uniquement si la connexion à Internet est activée.

## PSLTSCALE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Gère la mise à l'échelle du type de ligne de l'espace papier.

Lorsque vous modifiez PSLTSCALE ou que vous utilisez une commande comme ZOOM en définissant PSLTSCALE sur 1, les objets présents dans les fenêtres ne sont pas régénérés automatiquement à l'aide de la nouvelle échelle de type de ligne. Utilisez les commandes REGEN ou REGNTOUT pour mettre à jour les échelles de type de ligne dans chaque fenêtre.

- 0 Aucune mise à l'échelle particulière du type de ligne. La longueur des tirets dépend des unités de dessin de l'espace (objet ou papier) dans lequel les objets sont créés. Mise à l'échelle effectuée par le facteur ECHLTP général.
- 1 La mise à l'échelle du type de ligne dépend de celle de la fenêtre. Si TILEMODE a pour valeur 0, la longueur des tirets est définie en fonction des unités de dessin de l'espace papier, même pour les objets de l'espace objet. Dans ce mode, les fenêtres peuvent être agrandies différemment et néanmoins afficher des types de ligne identiques. Pour un type de ligne particulier, la longueur des tirets dans une fenêtre est identique à celle des tirets dans l'espace papier. Vous pouvez toujours gérer la longueur des tirets à l'aide de ECHLTP.

## PSOLHEIGHT

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 4 (système anglo-saxon) ou 80 (système métrique)

Contrôle la hauteur par défaut d'un objet solide balayé créé à l'aide de la commande POLYSOLIDE. la valeur reflète la dernière valeur de hauteur saisie lors de l'utilisation de la commande POLYSOLIDE. Vous ne pouvez pas saisir 0 comme valeur.

## PSOLWIDTH

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.25 (système anglo-saxon) ou 5 (système métrique)

Contrôle la largeur par défaut d'un objet solide balayé créé à l'aide de la commande POLYSOLIDE. la valeur reflète la dernière valeur de largeur saisie lors de l'utilisation de la commande POLYSOLIDE. Vous ne pouvez pas saisir 0 comme valeur.

## PSTYLEMODE

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Indique le mode du dessin courant : dépendant des couleurs ou style de tracé nommé.

- 0 Utilise les tables de styles de tracé nommés du dessin courant.
- 1 Utilise les tables de styles de tracé dépendant des couleurs du dessin courant.

## PSTYLEPOLICY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si la propriété de couleur d'un objet est associée à son style de tracé. La nouvelle valeur choisie ne s'applique qu'aux dessins nouvellement créés et à ceux provenant d'une version d'AutoCAD antérieure à la version 2000.

- 0 Aucune association n'est créée entre la couleur et le style de tracé. Les nouveaux objets adoptent le style de tracé par défaut défini dans DEFPLSTYLE. Les nouveaux calques adoptent le style de tracé par défaut défini dans DEFLPLSTYLE.
- 1 Le style de tracé d'un objet est associé à sa couleur.

## PSVPSCALE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit le facteur d'échelle d'affichage des fenêtres nouvellement créées. Ce facteur est défini en comparant le rapport des unités dans l'espace papier aux unités des nouvelles fenêtres de



l'espace objet. Le facteur d'échelle d'affichage défini est utilisé avec la commande FENETRES. La valeur 0 indique un facteur d'échelle Ajuster au format. L'échelle doit être une valeur réelle positive.

## PUBLISHALLSHEETS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Contrôle la manière dont la liste de la boîte de dialogue Publier est remplie lorsque la commande PUBLIER est émise.

- 0 Seul le contenu du document courant (présentations et/ou espace objet) est automatiquement chargé dans la liste de publication.
- 1 Le contenu (présentations et/ou espace objet) de tous les documents AutoCAD ouverts est automatiquement chargé dans la liste de publication.

## PUCSBASE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : « »

Contient le nom du SCU qui définit l'origine et l'orientation des paramètres de SCU orthogonal dans l'espace papier uniquement.

## Q

## QCSTATE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Varie

Détermine si la calculatrice CalcRapide est active ou non.

- 0 Inactif
- 1 Actif

## QTEXTMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Contrôle l'affichage du texte.

- 0 Désactive le mode Texte rapide et affiche des caractères.
- 1 Active le mode Texte rapide et affiche une boîte à la place du texte.

## R

**RASTERDPI****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 300

Gère la mise à l'échelle du tracé et le format du papier lors du passage d'un périphérique de sortie avec cotes vers un périphérique sans cote, ou vice versa. Convertit les millimètres ou pouces en pixels, ou réciproquement. Accepte tout nombre entier compris entre 100 et 32,767 comme valeur valide.

**RASTERPREVIEW****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Détermine si les images d'aperçu BMP sont enregistrées avec le dessin.

**0** Aucune image d'aperçu n'est créée.

**1** Une image d'aperçu est créée.

**RECOVERYMODE****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 2

Détermine si les informations de récupération du dessin sont enregistrées après une panne du système.

**0** Les informations de récupération ne sont pas enregistrées, la fenêtre Récupération du dessin ne s'affiche pas automatiquement après une panne du système et toutes les éventuelles informations de récupération figurant dans le registre système sont supprimées.

**1** Les informations de récupération sont enregistrées, mais la fenêtre Récupération du dessin ne s'affiche pas automatiquement après une panne du système.

**2** Les informations de récupération sont enregistrées et la fenêtre Récupération du dessin s'affiche automatiquement lors de la session suivant une panne du système.

**REFEDITNAME****(Lecture seule)****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : « »

Affiche le nom de la référence en cours de modification.

**REGENMODE****Type** : Entier**Enregistré dans** : Dessin**Valeur initiale** : 1

Gère la régénération automatique du dessin.

**0** Désactive la commande REGNAUTO.

**1** Active la commande REGNAUTO.

**RE-INIT****Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Réinitialise le numériseur, le port du numériseur et le fichier acad.pgp. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

**1** Réinitialisation du port d'entrée/sortie du numériseur

**4** Réinitialisation du numériseur

**16** Réinitialisation du fichier PGP (rechargement)

Pour spécifier plusieurs réinitialisations, entrez la somme des valeurs des codes binaires. Par exemple, entrez 5 pour demander la réinitialisation du port du numériseur (1) et celle du numériseur (4).

**REMEMBERFOLDERS****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 1

Gère le chemin par défaut affiché dans les boîtes de dialogue standard de sélection de fichiers.

**0** Restaure le comportement d'AutoCAD 2000 et versions antérieures. Si vous démarrez le programme en cliquant deux fois sur l'icône de raccourci et si un chemin de démarrage est spécifié dans les propriétés de cette icône, il est utilisé par défaut dans toutes les boîtes de dialogue standard de sélection de fichiers.

- 1 Utilisez le comportement standard de Microsoft. Lorsque vous lancez le programme pour la première fois après l'installation, le chemin par défaut de chaque boîte de dialogue standard de sélection de fichiers est Mes documents. Lorsque vous ouvrez ou enregistrez un fichier vers un autre dossier, ce dernier est mémorisé en vue d'une sélection future de fichiers. Le dossier de démarrage associé à l'icône de raccourci n'est pas utilisé)

## RENDERPREFSSTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Stocke une valeur indiquant si la palette des paramètres de rendu est ouverte.

0 Fermée

1 Ouvrir

## REPORTERROR

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Détermine si un rapport d'erreur peut être envoyé à Autodesk si le programme se ferme de manière inattendue.

Les rapports d'erreur aident Autodesk à diagnostiquer les problèmes liés au logiciel.

Si Windows XP est en cours d'exécution, un rapport d'erreur peut être envoyé à Microsoft si REPORTERROR est définie sur 0 et Windows est configuré pour autoriser les rapports d'erreur.

0 Le message du rapport d'erreur n'est pas affiché et aucun rapport ne peut être envoyé à Autodesk.

1 Le message du rapport d'erreur est affiché et un rapport peut être envoyé à Autodesk.

## ROAMABLEROOTPREFIX

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : «chemin d'accès»

Enregistre le chemin d'accès complet au dossier racine où sont installés les fichiers personnalisables errants. Si vous travaillez sur un réseau prenant en charge l'itinérance, lorsque vous per-

sonnalisez des fichiers présents dans votre profil itinérant, vous pouvez accéder à ces fichiers quel que soit l'ordinateur que vous utilisez.

Ces fichiers sont stockés dans le dossier du produit, sous le dossier Application Data ; par exemple, «C:Documents and Settings\nom\_utilisateur\ Application Data\nom\_produit\version\langue».

## RTDISPLAY

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Gère l'affichage des images raster pendant l'exécution en temps réel d'une commande ZOOM ou PAN.

La variable RTDISPLAY est enregistrée dans le profil courant.

0 Affiche une image raster et un contenu OLE.

1 Affiche le contour uniquement.

## S

**SAVEFILE****(Lecture seule)****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : «c:\Documents and Settings\nom\_utilisateur\Local Settings\TEMP\Dessin1.dwg»

Stocke le nom du fichier d'enregistrement automatique courant.

**SAVEFILEPATH****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : «c:\Documents and Settings\nom\_utilisateur\Local Settings\TEMP\»

Spécifie le chemin d'accès au répertoire pour tous les fichiers d'enregistrement automatiques de la session en cours. Vous pouvez également modifier le chemin dans l'onglet Fichiers de la boîte de dialogue Options.

**SAVENAME****(Lecture seule)****Type** : Chaîne**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : «»

Enregistre le nom du fichier et le chemin d'accès au répertoire du dernier dessin enregistré.

**SAVETIME****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 10

Définit l'intervalle d'enregistrement automatique, en minutes.

Le temporisateur SAVETIME se déclenche dès qu'une modification est apportée au dessin. Il est réinitialisé et relancé par une commande SAUVERAPSOUVEGRD ou SAUVENOM

manuelle. Le dessin courant est enregistré dans le chemin spécifié par la SAVEFILEPATH. Le nom du fichier est stocké dans la SAVEFILE.

**0** Désactive l'enregistrement automatique.

**>0** Enregistre automatiquement le dessin à intervalles réguliers spécifiés par un entier non nul.

**SCREENBOXES****(Lecture seule)****Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 0

Stocke le nombre de boîtes dans la zone de menu écran de la zone de dessin. Si le menu écran est désactivé, SCREENBOXES prend la valeur zéro. Sur les plates-formes qui permettent de redimensionner la zone de dessin ou de reconfigurer le menu écran pendant la session d'édition, la valeur de cette variable peut changer pendant la session d'édition.

**SCREENMODE****(Lecture seule)****Type** : Entier**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : 3

Indique l'état de l'affichage. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

**0** L'écran de texte est affiché.

**1** La zone de dessin est affichée.

**2** L'affichage en double écran est configuré.

**SCREENSIZE****(Lecture seule)****Type** : Point 2D**Enregistré dans** : Non enregistré**Valeur initiale** : Varie

Stocke la taille de la fenêtre courante, en pixels (X et Y).

**SDI****Type** : Entier**Enregistré dans** : Registre**Valeur initiale** : 0

**0** Active l'interface multidessin

**1** Désactive l'interface multidessin.

- 2** (Lecture seule) L'interface multidessin est désactivée car une application qui ne prend pas en charge le mode multidessin a été chargée. La valeur 2 de la variable SDI n'est pas enregistrée.
- 3** (Lecture seule) L'interface multidessin est désactivée car l'utilisateur a affecté la valeur 1 à SDI et une application qui ne prend pas en charge le mode multidessin a été chargée. (La valeur 1 a été attribuée à SDI avant le chargement de l'application.) La valeur 3 de la variable SDI n'est pas enregistrée.

Si la variable SDI est définie sur 3, elle est automatiquement remplacée par 1 lors du déchargement de l'application qui ne prend pas en charge le multidessin.

**Remarque** Dans les futures versions d'AutoCAD, la SDI sera supprimée. A l'heure actuelle, la variable SDI est disponible, mais non prise en charge. Certaines commandes et fonctions ne sont pas disponibles lorsque vous travaillez dans un mode d'interface de document unique.

Détermine si le programme fonctionne dans une interface à un seul ou à plusieurs documents.

Commande      Conséquence

REFEXTERNES      La palette Références externes est désactivée tant que la variable n'est pas définie sur 0 (zéro).

## SELECTIONAREA

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage des effets pour les zones de sélection. Les zones de sélection sont créées par les options Fenêtre, Capture, SPolygone, et CPolygone de SELECTIONNER.

- 0** Inactif
- 1** Actif

## SELECTIONAREAOPACITY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 25

Gère la transparence de la zone de sélection lors de la sélection par capture ou par fenêtre. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 100. Plus la valeur de ce paramètre est faible, plus la zone est transparente. Une valeur de 100 rend la zone opaque. La SELECTIONAREA doit être activée.

## SELECTIONPREVIEW

**Type** : Code binaire

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3

Gère l'affichage de l'aperçu de la sélection. Les objets sont mis en surbrillance lorsque le curseur de la cible de sélection passe dessus. Cet aperçu de sélection indique que l'objet serait sélectionné si vous cliquez avec la souris. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0** Inactif
- 1** Actif lorsque aucune commande n'est active.
- 2** Actif lorsqu'une commande invite à sélectionner un objet.

## SHADEEDGE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3

Gère l'ombrage des arêtes pendant le rendu.

- 0** Faces ombrées, arêtes non mises en évidence
- 1** Faces ombrées, arêtes dessinées dans la couleur d'arrière-plan
- 2** Faces non remplies, arêtes dessinées dans la couleur d'objet
- 3** Faces dans la couleur d'objet, arêtes dessinées dans la couleur d'arrière-plan

## SHADEDIF

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 70

Définit le rapport lumière diffuse réfléctive/lumière ambiante. Le rapport est un pourcentage de la lumière diffuse réfléctive lorsque SHADEEDGE est définie sur 0 ou 1.

## SHADOWPLANELOCATION

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Contrôle l'emplacement d'un plan du sol invisible utilisé pour afficher les ombres. La valeur est un emplacement sur l'axe Z courant. Le plan du sol est invisible, mais il projette des ombres et en reçoit.

Les objets situés sous le plan du sol sont ombrés par ce dernier. Le plan du sol est utilisé lorsque la VSSHADOWS est définie pour afficher des ombres complètes ou des ombres sur le sol.

## SHORTCUTMENU

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 11

Indique si les menus contextuels des modes Défaut, Edition et Commande sont disponibles dans la zone de dessin. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Désactive les menus contextuels des modes Défaut, Edition et Commande, et restaure le fonctionnement d'AutoCAD Release 14.
- 1 Active les menus contextuels du mode Défaut.
- 2 Active les menus contextuels du mode Edition.
- 4 Active les menus contextuels du mode Commande lorsqu'une commande est active.
- 8 N'active les menus contextuels du mode Commande que lorsque des options de commande sont disponibles sur la ligne de commande.
- 16 Active l'affichage d'un menu contextuel lorsque vous maintenez le bouton droit du périphérique de pointage enfoncé plus longtemps.

## SHOWHIST

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle la propriété Afficher l'historique pour les solides d'un dessin.

- 0 Définit la propriété Afficher l'historique sur Non (lecture seule) pour tous les solides. Remplace les paramètres individuels de la propriété Afficher l'historique des solides. Vous ne pouvez pas visualiser les objets originaux utilisés pour créer le solide.
- 1 Ne remplace pas les paramètres individuels de la propriété Afficher l'historique des solides.
- 2 Affiche l'historique de tous les solides en remplaçant les paramètres individuels de la propriété Afficher l'historique des solides. Vous pouvez visualiser les objets originaux utilisés pour créer le solide.

## SHOWLAYERUSAGE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Affiche les icônes dans le Gestionnaire des propriétés des calques pour indiquer si les calques sont utilisés. La désactivation de cette augmente les performances du Gestionnaire des propriétés des calques.

0 Inactif

1 Actif

## SHPNAME

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : « »

Définit un nom de forme par défaut conforme aux conventions de dénomination des symboles. Renvoie « » lorsqu'aucun nom par défaut n'est défini. Tapez un point (, pour ne définir aucun nom par défaut.

## SIGWARN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si un avertissement est affiché à l'ouverture d'un fichier auquel est associée une signature numérique. Si la est activée et si vous ouvrez un fichier comportant une signature valide, l'état de signature numérique est affiché. Si la variable est désactivée et si vous ouvrez un fichier, l'état de signature numérique n'est affiché que si la signature est incorrecte. Vous pouvez définir la variable à l'aide de l'option Afficher les informations de signature numérique, dans l'onglet Ouvrir et enregistrer de la boîte de dialogue Options.

0 L'avertissement n'est pas affiché si un fichier comporte une signature valide.

1 L'avertissement est affiché.

## SKETCHINC

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.1000

Définit l'incrément d'enregistrement pour la commande MAINLEV.



## SKPOLY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Indique si la commande MAINLEV génère des lignes ou des polygones.

**0** Génère des lignes.

**1** Génère des polygones.

## SNAPANG

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit l'angle de rotation appliqué à la grille standard et à la grille d'accrochage pour la fenêtre courante. L'angle spécifié est défini par rapport au SCU courant.

Lorsque la variable SNAPANG est définie sur une valeur différente de 0, la grille de lignes ne s'affiche pas.

## SNAPBASE

**Type** : Point 2D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000,0.0000

Définit le point d'origine de la grille standard et de la grille d'accrochage de la fenêtre courante par rapport au SCU courant.

## SNAPISOPAIR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère le plan isométrique de la fenêtre courante.

**0** Gauche

**1** Haut

**2** Droite

## SNAPMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Active et désactive le mode d'accrochage.

**0** Mode d'accrochage désactivé

**1** Mode d'accrochage activé pour la fenêtre courante

## SNAPSTYL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

**0** Standard (accrochage rectangulaire)

**1** Accrochage isométrique

Définit le style d'accrochage pour la fenêtre courante.

## SNAPTYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Définit le type d'accrochage pour la fenêtre courante.

**0** Grille (accrochage standard).

**1** PolarSnap L'accrochage s'effectue le long des angles d'incrémentation polaires. Utilisez la fonctionnalité PolarSnap avec le repérage polaire et le repérage d'accrochage aux objets.

## SNAPUNIT

**Type** : Point 2D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.5000,0.5000

Définit l'espacement de l'accrochage de la fenêtre courante. Si SNAPSTYL a pour valeur 1, le programme ajuste automatiquement la valeur X de SNAPUNIT de manière à gérer l'accrochage isométrique.

Les modifications de cette ne sont appliquées à la grille que lorsque vous actualisez l'écran.

## SOLIDCHECK

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1

**0** Inactif

**1** Actif

Active et désactive la validation des solides pour la session courante. .

## SOLIDHIST

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle le paramètre par défaut de la propriété Historique pour les objets nouveaux et existants.

Lorsqu'elle est définie sur 1, les solides composés conservent l'historique des objets d'origine contenus dans le solide composé.

- 0** Définit la propriété Historique sur Aucun pour tous les solides. Aucun historique n'est conservé.
- 1** Définit la propriété Historique sur Enregistrement pour tous les solides. Tous les solides conservent l'historique de leurs objets d'origine.

## SPLFRAME

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère l'affichage des splines et des polygones spline ajustées.

- 0** N'affiche pas le polygone de contrôle des splines et des polygones à lissage de spline. Affiche la surface de lissage d'une surface maillée, et non le maillage de définition. N'affiche pas les arêtes invisibles des faces 3D, ni les maillages de polyface.
- 1** Affiche le polygone de contrôle des splines et des polygones à lissage de spline.

## SPLINESEGS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 8

Définit le nombre de segments de ligne à générer pour chaque polygone spline ajustée créée par l'option Spline de la commande PEDIT.

Les valeurs autorisées vont de -32 768 à 32 767. Si vous donnez à SPLINESEGS une valeur négative, le programme génère des segments en utilisant la valeur absolue du paramètre, puis leur applique une courbe avec lissage. Les courbes lissées utilisent des arcs comme segments d'approximation. L'utilisation d'arcs permet d'obtenir une courbe générée plus lisse avec un nombre réduit de segments indiqués, mais celle-ci est plus longue à générer.

## SPLINETYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 6

Définit le type de courbe générée par l'option de spline de la commande PEDIT.

**5** B-spline de second ordre

**6** B-spline cubique

## SSFOUND

**(Lecture seule)**

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : « »

Affiche le chemin et le nom de fichier d'un jeu de feuilles en cas de réussite d'une recherche de jeu de feuilles.

## SSLOCATE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Détermine si le jeu de feuilles associé au dessin est recherché et ouvert lorsque le dessin est ouvert.

SSMAUTOOPEN et SSLOCATE doivent être définies sur 1 pour ouvrir un jeu de feuilles automatiquement dans le Gestionnaire du jeu de feuilles.

**0** N'ouvre pas le jeu de feuilles d'un dessin avec le dessin.

**1** Ouvre le jeu de feuilles d'un dessin avec le dessin.

## SSMAUTOOPEN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Détermine le comportement d'affichage du Gestionnaire du jeu de feuilles lorsqu'un dessin associé à une feuille est ouvert.

SSMAUTOOPEN et SSLOCATE doivent être définies sur 1 pour ouvrir un jeu de feuilles automatiquement dans le Gestionnaire du jeu de feuilles.

**0** N'ouvre pas automatiquement le Gestionnaire du jeu de feuilles.

- 1** Ouvre automatiquement le Gestionnaire du jeu de feuilles. **1** Actif

## SSMPOLLTIME

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 60

Détermine l'intervalle de temps entre les actualisations automatiques des données d'état dans un jeu de feuilles. .

Le compteur SSMPOLLTIME définit le temps en secondes entre les actualisations automatiques des données d'état dans le jeu de feuilles. Les valeurs valables sont comprises entre 20 et 600. La variable système SSMSHEETSTATUS doit être définie sur 2 pour que le compteur fonctionne.

## SSMSHEETSTATUS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Détermine la façon dont les données d'état sont actualisées dans un jeu de feuilles.

Les données d'état du jeu de feuilles courant indiquent si une feuille est verrouillée ou manquante (ou située à un emplacement inattendu). Ces données d'état peuvent être mises à jour automatiquement pour toutes les feuilles.

Pour rafraîchir la feuille manuellement, utilisez le bouton Actualiser l'état de la feuille de l'onglet Liste des feuilles du Gestionnaire du jeu de feuilles.

- 0** N'actualisez pas automatiquement les données d'état dans un jeu de feuilles.
- 1** Actualisez les données d'état lorsque le jeu de feuilles est chargé ou mis à jour.
- 2** Actualiser les données d'état lorsque le jeu de feuilles est chargé ou mis à jour, ou selon une fréquence définie par SSMPOLLTIME

## SSMSTATE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Varie

Détermine si la fenêtre du Gestionnaire du jeu de feuilles est active ou non.

- 0** Inactif

## STANDARDSVIOLATION

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Détermine si l'utilisateur est averti des violations de normes dans le dessin courant, lors de la création ou la modification d'un objet non conforme aux normes.

Les modifications apportées à la valeur de cette sont effectives uniquement lorsque l'option Afficher les icônes des services est sélectionnée dans la boîte de dialogue Paramètres barre d'état. Pour afficher la boîte de dialogue Paramètres barre d'état, cliquez sur la flèche vers le bas située à droite de la barre d'état, puis sur Paramètres barre d'état dans le menu contextuel.

- 0** La notification est désactivée.
- 1** Une alerte apparaît lorsqu'une violation de normes se produit dans le dessin.
- 2** Une icône s'affiche dans la barre d'état lorsque vous ouvrez un fichier associé à un fichier de normes et lorsque vous créez ou modifiez des objets non normalisés.

## STEPSIZE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 6.0000

Spécifie la taille de chaque pas en mode navigation ou mouvement, en unités de dessin. Vous pouvez saisir n'importe quel nombre réel compris entre 1E-6 et 1E+6.

## STEPSPERSEC

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 2

Spécifie le nombre de pas par seconde lorsque vous utilisez le mode navigation ou mouvement. Vous pouvez saisir n'importe quel nombre réel compris entre 1 et 30.

## SUNPROPERTIESSTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Indique si la fenêtre Propriétés du soleil est ouverte.

0 Fermée

1 Ouvrir

## SUNSTATUS

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1

Gère la projection de la lumière du soleil dans la fenêtre courante.

0 Inactif

1 Actif

## SURFTAB1

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 6

Définit le nombre de tabulations à générer pour les commandes SURFREGL et SURFEXTR. Définit également la densité du maillage dans la direction M pour les commandes SURFREV et SURFGAU.

## SURFTAB2

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 6

Définit la densité du maillage dans la direction N pour les commandes SURFREV et SURFGAU.

## SURFU

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 6

Définit la densité de la surface pour l'option Lisser de la commande PEDIT dans la direction M et la densité des isolignes en U sur les objets de surface. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0 et 200. Les maillages sont toujours créés avec une densité de surface minimale de 2.

## SURFTYPE

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 6

Détermine le type de lissage exécuté par l'option Lisser de la commande PEDIT.

5 Surface B-spline de second ordre

6 Surface B-spline cubique

8 Surface de Bézier

## SURFV

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 6

Définit la densité de la surface pour l'option Lisser de la commande PEDIT dans la direction N et la densité des isolignes en V sur les objets de surface. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0 et 200. Les maillages sont toujours créés avec une densité de surface minimale de 2.

## SYSCODEPAGE

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : « »

Indique la page de code système, déterminée par le système d'exploitation. Pour modifier la page de code, reportez-vous à l'aide de votre système d'exploitation.

## TABLEINDICATOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage des numéros de ligne et des lettres de colonne lorsque l'éditeur de texte intégré est ouvert en vue de l'édition d'une cellule de tableau.

**0** Inactif

**1** Actif

## TABMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Gère l'utilisation de la tablette. Pour plus d'informations sur l'utilisation et la configuration d'une tablette, voir la commande TABLETTE.

**0** Inactif

**1** Actif

## TARGET

**(Lecture seule)**

**Type** : Point 3D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000,0.0000,0.0000

Stocke l'emplacement (sous forme de coordonnées SCU) du point cible de la fenêtre courante.

Détermine si les groupes de palettes d'outils peuvent être personnalisés.

## TBCUSTOMIZE

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si la commande PERSONNALISER est activée ou désactivée pour la personnalisation des groupes de palettes d'outils, et si l'option Personnaliser du menu contextuel des barres d'outils est affiché ou pas.

**0** Désactive l'accès à la personnalisation

**1** Active l'accès à la personnalisation

## TDCREATE

**(Lecture seule)**

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Stocke la date et l'heure locale de création du dessin.

## TDINDWG

**(Lecture seule)**

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Stocke la durée totale de modification, c'est-à-dire la durée totale écoulée entre deux enregistrements du dessin courant. Le format est le suivant :

<nombre de jours>.<fraction décimale d'un jour>

Pour calculer le nombre de secondes, multipliez la partie décimale de TDINDWG par 86 400 secondes.

## TDUCREATE

**(Lecture seule)**

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Stocke la date et l'heure universelle de création du dessin.

## TUPDATE

(Lecture seule)

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Stocke la date et l'heure locale de la dernière mise à jour ou du dernier enregistrement.

## TUSRTIMER

(Lecture seule)

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Stocke le temporisateur de l'utilisateur.

## TUUPDATE

(Lecture seule)

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Stocke la date et l'heure universelle de la dernière mise à jour ou du dernier enregistrement.

## TEMPOVERRIDES

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Active et désactive les touches de remplacement temporaires. Une touche de remplacement temporaire est une touche que vous pouvez maintenir enfoncée afin de d'activer ou de désactiver temporairement l'une des aides au dessin qui sont définies dans la boîte de dialogue Paramètres de dessin ; exemples : mode Ortho, accrochages aux objets ou mode Polaire.

0 Inactif

1 Actif

## TEMPPREFIX

(Lecture seule)

Type : Chaîne

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : «c:\Documents and Settings\nom\_utilisateur\Local Settings\Temp\»

Contient le nom du répertoire éventuellement configuré pour les fichiers temporaires, avec un séparateur de chemin d'accès.

## TEXTEVAL

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Détermine la manière dont les chaînes de texte saisies avec TEXTE (à l'aide d'AutoLISP) ou avec - TEXTE sont évaluées.

La commande TEXTE interprète toutes les entrées littéralement, quelle que soit la valeur de TEXTEVAL, sauf si elle est exécutée entièrement avec un script ou une expression AutoLISP. La commande - TEXTE tient compte de la valeur de TEXTEVAL.

0 Toutes les réponses aux invites de saisie de chaînes de texte et de valeurs d'attributs sont interprétées littéralement.

1 Tout texte commençant par une parenthèse ouvrante [ ( ] ou un point d'exclamation [ ! ] est considéré comme une expression AutoLISP, comme pour une saisie non textuelle.

## TEXTFILL

Type : Entier

Enregistré dans : Registre

Valeur initiale : 1

Gère le remplissage des polices TrueType lors du traçage et du rendu.

0 Affiche le texte sous forme de contours.

1 Affiche le texte sous forme d'images pleines.

## TEXTQLTY

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 50

Définit la hauteur par défaut pour les nouveaux objets de texte dessinés avec le style de texte courant.

Définit la finesse des contours de texte pour les polices TrueType pendant le traçage et le rendu. Avec la valeur 0, rien n'est fait pour affiner l'apparence du texte, tandis qu'avec la valeur 100, elle est affinée au maximum. Les plus basses réduisent la résolution et augmentent la vitesse du traçage. Les valeurs plus élevées augmentent la résolution et réduisent la vitesse de traçage.

Définit la résolution des polices TrueType pendant le traçage. Utilisez des entiers compris entre 0 et 100. Les plus basses réduisent la résolution



et augmentent la vitesse du traçage. Les valeurs plus élevées augmentent la résolution et réduisent la vitesse de traçage.

## TEXTSIZE

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.2000 (système anglo saxon) ; 2.500 (système métrique)

TEXTSIZE n'a aucune incidence si le style de texte courant a une hauteur fixe.

## TEXTSTYLE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : STANDARD

Définit le nom du style de texte courant.

## THICKNESS

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Définit l'épaisseur 3D courante.

## TILEMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Définit en tant qu'onglet courant l'onglet Objet ou le dernier onglet de présentation.

**0** Active le dernier onglet de présentation sélectionné (espace papier).

**1** Active l'onglet Objet.

## TIMEZONE

**Type** : Enumération

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : -8000

Définit le fuseau horaire pour le soleil dans le dessin. Les valeurs du tableau sont exprimées en heures et en minutes par rapport à l'heure de Greenwich. L'emplacement géographique que vous définissez définit également le fuseau horaire. Si le fuseau horaire est incorrect, vous pouvez le modifier dans la boîte de dialogue Emplacement géographique ou définir la TIMEZONE.

**-12000** Ligne de date internationale (Ouest)

**-11000** Iles Midway, Samoa

**-10000** Hawaï

**-9000** Alaska

**-8000** Pacifique (E.-U. et Canada), Tijuana

**-7000** Arizona

**-7000** Chihuahua, La Paz, Mazatlan

**-7000** Montagnes Rocheuses (E.-U. et Canada)

**-6000** Amérique centrale

**-6000** Centre (E.-U. et Canada)

**-6000** Guadalajara, Mexico City, Monterrey

**-6000** Saskatchewan

**-5000** Bogota, Lima, Quito

**-5000** Est (E.-U. et Canada)

**-5000** Indiana (Est)

**-4000** Heure atlantique (Canada)

**-4000** Caracas, La Paz

**-4000** Santiago

**-3000** Terre-Neuve

**-3000** Brasília

**-3000** Buenos Aires, Georgetown

**-3000** Groenland

**-2000** Centre-Atlantique

**-1000** Les Açores

**-1000** Iles du Cap-Vert

**0000** Casablanca, Monrovia

**-0000** Dublin, Edimbourg, Lisbonne

**+1000** Amsterdam, Berlin, Bern, Rome, Stockholm

**+1000** Belgrade, Bratislava, Budapest, Ljubljana

**+1000** Bruxelles, Copenhague, Madrid, Paris

**+1000** Sarajevo, Skopje, Varsovie, Zagreb

**+1000** Afrique centrale - Ouest

**+2000** Athènes, Istanbul, Minsk

**+2000** Bucarest

**+2000** Le Caire

**+2000** Harare, Pretoria

**+2000** Helsinki, Kiev, Sofia, Tallinn, Vilnius

**+2000** Jérusalem

**+3000** Bagdad

**+3000** Koweït, Riyad

**+3000** Moscou, St. Petersburg, Volgograd

**+3000** Nairobi

**+3300** Téhéran

**+4000** Abu Dhabi, Muscat

**+4000** Baku, Tbilissi, Erevan

**+4300** Kaboul

**+5000** Iekaterinburg

**+5000** Islamabad, Karachi, Tachkent

**+5300** Calcutta, Chennai, Mumbai, New Delhi

**+5450** Katmandou

**+6000** Almaty, Novosibirsk

- +6000** Astana, Dhaka
- +6000** Sri Jayawardenepura
- +6300** Rangoon
- +7000** Bangkok, Hanoi, Djakarta
- +7000** Krasnoïarsk
- +8000** Pékin, Chongqing, Hong-Kong, Urumqi
- +8000** Irkoutsk, Ulaan Bataar
- +8000** Kuala Lumpur, Singapour
- +8000** Perth
- +8000** Taipei
- +9000** Osaka, Sapporo, Tokyo
- +9000** Séoul
- +9000** Yakoutsk
- +9300** Adelaïde
- +9300** Darwin
- +10000** Brisbane
- +10000** Canberra, Melbourne, Sydney
- +10000** Guam, Port Moresby
- +10000** Hobart
- +10000** Vladivostok
- +11000** Magadan, Les Iles Salomon, Nouvelle Calédonie
- +12000** Auckland, Wellington
- +12000** Fiji, Kamtchatka, Iles Marshall
- +13000** Nuku'alofa

## TOOLTIPMERGE

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Paramètres utilisateur

**Valeur initiale** : 0

Combine des info-bulles du dessin dans une seule info-bulle. L'apparence de l'info-bulle fusionné est contrôlée par les paramètres de la boîte de dialogue Apparence des info-bulles.

**0** Inactif

**1** Actif

## TOOLTIPS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère l'affichage des info-bulles.

**0** Désactive l'affichage des info-bulles.

**1** Active l'affichage des info-bulles.

## TPSTATE

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Varie

Détermine si la fenêtre Palettes d'outils est active ou non.

**0** Inactif

**1** Actif

## TRACEWID

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0500

Définit la largeur de trace par défaut.

## TRACKPATH

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère l'affichage des chemins d'alignement du repérage polaire et du repérage d'accrochage aux objets.

**0** Affiche en plein écran les chemins de repérage polaires et d'accrochage aux objets.

**1** Affiche en plein écran le chemin de repérage polaire : affiche le chemin de repérage d'accrochage aux objets uniquement à partir du point d'alignement et du point de départ, jusqu'à l'emplacement du curseur.

**2** Affiche en plein écran le chemin de repérage d'accrochage aux objets ; n'affiche pas le chemin de repérage polaire.

**3** N'affiche pas le chemin de repérage polaire : affiche le chemin de repérage d'accrochage aux objets uniquement à partir du point d'alignement et du point de départ, jusqu'à l'emplacement du curseur.

## TRAYICONS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si la partie système est affichée dans la barre d'état.

**0** Masque la partie système.

**1** Affiche la partie système.

## TRAYNOTIFY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si les notifications de service sont affichées dans la barre d'état.

**0** N'affiche aucune notification.

**1** Affiche des notifications.

## TRAYTIMEOUT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Gère la durée (en secondes) d'affichage des notifications de service. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0 et 10.

## TREEDEPTH

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3020

Spécifie la profondeur maximale, à savoir le nombre de divisions en branches pouvant apparaître dans l'index d'espace à structure arborescente.

**0** Supprime complètement l'index d'espace, éliminant ainsi toute possibilité d'amélioration des performances sur des grands dessins. Ce paramètre garantit que les objets sont toujours traités dans l'ordre de la base de données.

**>0** Active l'index d'espace. Valeurs admises : tout entier de cinq chiffres maximum. Les trois premiers chiffres font référence à l'espace objet, les deux autres à l'espace papier.

**<0** Traite les objets de l'espace objet en 2D (les coordonnées Z sont ignorées), comme c'est toujours le cas pour les objets de l'espace papier. Ce paramétrage est approprié pour les dessins en 2D et permet une utilisation plus efficace de la mémoire sans perte de performance.

TREEDEPTH ne peut pas être utilisée de manière transparente.

## TREEMAX

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 10000000

Limite la consommation de mémoire pendant la régénération d'un dessin, en limitant le nombre de nœuds dans l'index d'espace (arbre octal).

Si vous fixez une limite à l'aide de TREEMAX, vous pouvez charger des dessins créés sur des systèmes dotés de plus de mémoire que le vôtre et possédant une valeur TREEDEPTH plus élevée que ce que votre système peut gérer. Ces dessins, s'ils ne sont pas cochés, possèdent un arbre octal assez important pour consommer plus de mémoire que n'en dispose votre ordinateur. TREEMAX constitue également un dispositif de protection contre l'utilisation de valeurs TREEDEPTH trop élevées.

La valeur initiale par défaut de TREEMAX est 10 000 000 (10 millions), ce qui est suffisamment élevé pour désactiver TREEMAX en tant que contrôle de TREEDEPTH. La valeur affectée à TREEMAX dépend de la mémoire RAM disponible sur votre système. Vous disposez d'environ 15 000 nœuds d'arbre octal par méga-octet de RAM.

Pour obtenir un arbre octal utilisant jusqu'à 2 méga-octets de mémoire RAM, attribuez la valeur 30000 (2 x 15000) à TREEMAX. Si le programme manque de mémoire pour allouer des nœuds d'arbre octal, relancez-le et réduisez la valeur de TREEMAX, puis réessayez de charger le dessin.

Le programme peut quelquefois atteindre la limite définie à l'aide de TREEMAX. Suivez alors les instructions du message généré. Votre capacité à augmenter la valeur de TREEMAX dépend de la mémoire disponible sur votre système.

## TRIMMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Indique si les arêtes sélectionnées des chanfreins et raccords sont ajustées.

**0** Laisse intactes les arêtes sélectionnées.

**1** Ajuste les arêtes sélectionnées aux extrémités des lignes de chanfrein et des arcs de raccord.

## TSPACEFAC

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1.0

Gère l'espacement entre les lignes de texte multiligne, exprimé par un facteur de la hauteur du texte. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0.25 et 4.0.

## TSPACETYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Gère le type d'espacement entre les lignes utilisé pour le texte multiligne. L'option Au moins ajuste l'espacement en fonction des caractères les plus hauts d'une ligne. L'option Exactement permet d'utiliser l'espacement spécifié, quelle que soit la taille des caractères.

**1** Au moins

**2** Exactement

## TSTACKALIGN

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Gère l'alignement vertical du texte empilé.

**0** Aligné sur le bas

**1** Aligné sur le centre

**2** Aligné sur le haut

## TSTACKSIZE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 70

Gère le pourcentage de hauteur d'une fraction de texte superposée par rapport à la hauteur courante du texte sélectionné. Les valeurs acceptées sont comprises entre 25 et 125.

## U

## UCSAXISANG

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 90

Stocke l'angle par défaut lors de la rotation du SCU par rapport à l'un de ses axes à l'aide de l'option X, Y ou Z de la commande SCU. . Vous devez entrer la valeur de cette sous la forme d'un angle spécifié en degrés (les valeurs possibles sont : 5, 10, 15, 18, 22,5, 30, 45, 90, 180).

## UCSBASE

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : GENERAL

Stocke le nom du SCU qui définit l'origine et l'orientation des paramètres de SCU orthogonal. Tout nom de SCU existant est considéré comme une valeur correcte.

## UCSDETECT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle si l'acquisition du SCU dynamique est active ou non.

**0** Inactif

**1** Actif

## UCSFOLLOW

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

**0** Le SCU n'a pas d'incidence sur la vue.

**1** Tout changement de SCU provoque le passage à une vue en plan du nouveau SCU dans la fenêtre courante.

Génère une vue en plan chaque fois que vous passez d'un SCU à un autre. Le paramètre de UCSFOLLOW est enregistré séparément pour

chaque fenêtre. Si UCSFOLLOW est activée pour une fenêtre donnée, une vue en plan est générée dans cette fenêtre chaque fois que vous changez de système de coordonnées.

Une fois que le nouvel SCU a été défini, vous pouvez utiliser VUEDYN, REPERE, VUE ou POINTVUE pour modifier la vue du dessin. Il repasse en projection orthogonale la prochaine fois que vous modifiez les systèmes de coordonnées.

Le paramétrage de UCSFOLLOW est conservé séparément pour l'espace papier et pour l'espace objet, et il est accessible dans les deux espaces. Cependant, ce paramétrage est ignoré dans l'espace papier (il est toujours considéré comme égal à 0). Bien que vous puissiez définir un SCU non général dans l'espace papier, la vue en plan du système de coordonnées général est conservée.

## UCSICON

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 3

Affiche l'icône SCU dans la fenêtre ou la présentation courante. Utilisez la commande MODIFVAR pour accéder à cette variable système.

Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

Le paramètre de cette variable système est spécifique à une fenêtre ou à une présentation.

- 0 Aucune icône n'est affichée.
- 1 Actif; l'icône est affichée dans le coin inférieur gauche de la fenêtre ou de la présentation courante.
- 2 Origine; si l'icône est active, elle est affichée sur l'origine du SCU, si possible. Stocke le nom du système de coordonnées courant pour la fenêtre courante dans l'espace courant.

## UCSNAME

(Lecture seule)

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Dessin

Renvoie une chaîne vide (Null) si le SCU courant ne porte pas de nom.

## UCSORG

(Lecture seule)

**Type** : Point 3D

**Enregistré dans** : Dessin

Stocke le point d'origine du système de coordonnées courant pour la fenêtre active de l'espace courant.

Cette valeur est toujours enregistrée en coordonnées générales.

## UCSORTHO

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si le paramètre SCU orthogonal associé est restauré automatiquement quand une vue orthogonale est restaurée.

- 0 Indique que le paramètre SCU reste inchangé lorsqu'une vue orthogonale est restaurée.
- 1 Indique que le paramètre SCU orthogonal associé est automatiquement restauré quand une vue orthogonale est restaurée.

## UCSVIEW

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine si le SCU courant est enregistré avec une vue nommée.

- 0 N'enregistre pas le SCU courant avec une vue nommée.
- 1 Enregistre le SCU courant à chaque création d'une vue nommée.

## UCSVP

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Détermine si le SCU des fenêtres reste fixe ou change pour refléter le SCU de la fenêtre courante. le paramètre de cette variable système est spécifique à une fenêtre.

- 0 Déverrouillée ; le SCU reflète celui de la fenêtre courante.
- 1 Verrouillée; le SCU est stocké dans la fenêtre et est indépendant du SCU de la fenêtre courante.



## UCSXDIR

(Lecture seule)

Type : Point 3D

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1.0000,0.0000,0.0000

Stocke la direction X du SCU courant pour la fenêtre active de l'espace courant.

Le paramètre de cette variable système est spécifique à une fenêtre.

## UCSYDIR

(Lecture seule)

Type : Point 3D

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0.0000,1.0000,0.0000

Stocke la direction Y du SCU courant pour la fenêtre active de l'espace courant.

Le paramètre de cette variable système est spécifique à une fenêtre.

## UNDOCTL

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 21

Indique l'état des options Auto, Contrôle et Groupe de la commande ANNULER. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 La commande ANNULER est désactivée.
- 1 La commande ANNULER est activée.
- 2 L'annulation ne porte que sur une seule commande.
- 4 La commande Auto est activée.
- 8 Un groupe est actif.
- 16 Les opérations Zoom et Panoramique sont regroupées au sein d'une même action

## UNDOMARKS

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Stocke le nombre de marques placées dans le flux de contrôle de la commande ANNULER par l'option Marque. Les options Marque et Retour ne sont pas disponibles si un groupe est actif.

## UNITMODE

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Gère le format d'affichage des unités. Par défaut, le format d'affichage des valeurs mesurées diffère légèrement du format utilisé pour les saisir. (vous ne pouvez pas inclure d'espaces lorsque vous saisissez des valeurs mesurées.)

- 0 Affiche des angles fractionnaires, en pieds et pouces, et géodésiques dans le format «rapport» en utilisant des espaces de délimitation
- 1 Affiche des angles fractionnaires, en pieds et pouces, et géodésiques dans le format «entrée» sans utiliser d'espaces et, dans certains cas, en substituant des tirets aux espaces

## UPDATETHUMBNAIL

Type : Code binaire

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 15

Gère la mise à jour des aperçus miniatures dans le Gestionnaire du jeu de feuilles. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0 Ne met pas à jour les aperçus miniatures des vues de feuilles, des vues d'objets ou des feuilles
- 1 Met à jour les aperçus miniatures des vues d'espaces
- 2 Met à jour les aperçus miniatures des vues de feuilles
- 4 Met à jour les aperçus miniatures des vues de feuilles
- 8 Met à jour les aperçus miniatures lors de la création, de la modification ou de la restauration des feuilles ou des vues
- 16 Met à jour les aperçus miniatures lorsque le dessin est enregistré.

Permet le stockage et la récupération des valeurs entières. Il existe cinq variables système : USERI1, USERI2, USERI3, USERI4 et USERI5.

## USERI1-5

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Permet le stockage et la récupération des nombres réels. Il existe cinq variables système : USERR1, USERR2, USERR3, USERR4 et USERR5.



## USERR1-5

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0.0000

Permet le stockage et la récupération des données de chaînes de texte. Il existe cinq variables système : USERS1, USERS2, USERS3, USERS4 et USERS5.

## USERS1-5

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : « »

Permet le stockage et la récupération des données de chaînes de texte. Il existe cinq variables système : USERS1, USERS2, USERS3, USERS4 et USERS5

## VIEWCTR

(Lecture seule)

**Type** : Point 3D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Varie

Stocke le centre de la vue dans la fenêtre courante. Cette valeur est exprimée en coordonnées SCU.

## VIEWDIR

(Lecture seule)

**Type** : Vecteur 3D

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : Aucune

Stocke la direction de visée dans la fenêtre active, exprimée en coordonnées SCU. Le point caméra est décrit comme étant un décalage 3D à partir du point cible.

## VIEWMODE

(Lecture seule)

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Stocke le mode de visée pour la fenêtre active. Le paramètre est stocké sous forme de code binaire en utilisant la somme des valeurs suivantes :

- 0** Désactivée.
- 1** Vue en perspective active.
- 2** Délimitation avant activée.
- 4** Délimitation arrière activée.
- 8** Mode Vue selon SCU activé.
- 16** Délimitation avant non visible. Lorsque cette option est activée, la distance de délimitation avant (FRONTZ) détermine le plan de délimitation avant. Lorsqu'elle est désactivée, FRONTZ est ignorée et le plan de délimitation avant est configuré de manière à passer par le point caméra (les vecteurs derrière la caméra ne sont pas affichés). Ce drapeau est ignoré si le bit de délimitation avant (2) est désactivé.

## VIEWSIZE

(Lecture seule)

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Enregistre la hauteur de la vue affichée dans la fenêtre courante, mesurée en unités de dessin.

## VIEWTWIST

(Lecture seule)

Type : Réel

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Stocke l'angle de basculement de vue pour la fenêtre courante.

## VISRETAIN

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1

Gère les propriétés des calques dépendant des XREFS. Détermine la visibilité, la couleur, le type de ligne, l'épaisseur de ligne et les styles de tracé (si PSTYLEPOLICY est définie sur 0).

**0** La table des calques, telle qu'elle est stockée dans le dessin de référence (xréf) est prioritaire. les changements apportés aux calques dépendant de références externes dans le dessin courant sont valables dans la session courante uniquement et ne sont pas enregistrés avec le dessin. Lorsque vous rouvrez le dessin courant, la table du calque est chargée de nouveau depuis la référence du dessin pour vous donner accès à ces paramètres. Les paramètres de calque affectés sont AActif, INactif, Geler, Libérer, COuleur, TLigne, EPaisseur et STracé (si PSTYLEPOLICYa pour valeur 0).

**1** Les modifications apportées aux calques dépendant des XREFS dans le dessin courant sont prioritaires. les paramètres du calque sont enregistrés avec la table de calque du dessin courant et restent d'application d'une session à l'autre.

## VPMAXIMIZEDSTATE

(Lecture seule)

Type : Entier

Enregistré dans : Non enregistré

Valeur initiale : 0

Enregistre une valeur qui indique que la fenêtre est agrandie. L'état de la fenêtre agrandie est annulé si vous lancez la commande TRACEUR.

**0** Non maximisée

**1** Maximisée.

## VSBACKGROUNDS

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1

Contrôle si les arrière-plans sont affichés dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante.

**0** Inactif

**1** Actif

## VSEEDGECOLOR

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 7

Définit la couleur des arêtes dans le style visuel de la fenêtre courante. La valeur initiale est 7 (noir ACI).

## VSEEDGEJITTER

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : -2

Contrôle le degré auquel les lignes ont l'apparence d'une esquisse au crayon. Désactivez l'effet de crénelage en faisant précéder le paramètre du signe moins.

**Remarque** Les styles de tracé ne sont pas disponibles pour des objets auxquels est appliqué le modificateur de crénelage d'arêtes

**1** Bas

**2** Moyen

**3** Elevée

## VSEDGEOVERHANG

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : -6

Prolonge les lignes au-delà de leur intersection, pour un effet dessin manuel. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 100 pixels. Désactivez l'effet de saillie en faisant précéder le paramètre d'un signe moins.

## VSEDGES

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle les types d'arêtes affichés dans la fenêtre.

- 0 Aucune arête n'est affichée.
- 1 Les isolignes sont affichées.
- 2 Les arêtes de facette sont affichées.

## VSEDGESMOOTH

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Spécifie l'angle d'affichage des arêtes du pli. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 180.

## VSFACECOLORMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Contrôle la manière dont la couleur des faces est calculée.

- 0 Normal : aucun modificateur de couleur de face n'est appliqué.
- 1 Monochrome : affiche toutes les faces dans la couleur spécifiée dans la variable système

VSMONOCOLOR.

- 2 Teinte : utilise la couleur spécifiée dans la VSMONOCOLOR pour traiter toutes les faces en modifiant les valeurs de teinte et de saturation de la couleur.
- 3 Désaturer : adoucit la couleur en réduisant son composant de saturation de 30 %.

## VSPACEHIGHLIGHT

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : -30

Contrôle l'affichage des surbrillances spéculaires sur les faces sans matériaux dans la fenêtre courante.

Les valeurs admises sont comprises entre -100 et +100. Plus la valeur est élevée, plus la surbrillance est importante. Les objets auxquels sont associés des matériaux ignorent le paramétrage de VSPACEHIGHLIGHT lorsque VSMATERIALMODE est activée.

## VSPACEOPACITY

**Type** : Réel

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : -60

Contrôle la transparence des faces dans la fenêtre courante. Les valeurs admises sont comprises entre -100 et +100. A 100, la face est complètement opaque. A 0, la face est complètement transparente. Les valeurs négatives définissent le niveau de transparence, mais désactivent l'effet dans le dessin.

## VSPACESTYLE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Contrôle la manière dont les faces sont affichées dans la fenêtre courante.

- 0 Aucun style n'est appliqué
- 1 Réel : aussi proche que possible de l'apparence de la face dans la réalité
- 2 Gooch : utilise des couleurs chaudes et froides au lieu des paramètres foncés et clairs pour améliorer l'affichage des faces qui peuvent être ombrées et difficiles à voir dans un affichage réaliste

## VSHALOGAP

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Définit l'espace avec halo dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 100.

## VSHIDEPRECISION

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Contrôle la précision des masquages et des ombres dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante.

## VINTERSECTIONCOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 7

Spécifie la couleur des polygones d'intersection dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante. la valeur initiale est 7, qui est une valeur spéciale qui inverse la couleur (noire ou blanc) en fonction de la couleur de l'arrière-plan.

La valeur 0 désigne la couleur DuBloc, la valeur 256 désigne la couleur DuCalque et la valeur 257 désigne la couleur DEntité. Les valeurs 1-255 désignent une couleur de l'index des couleurs AutoCAD (ACI). Les couleurs vraies et les couleurs du carnet de couleurs sont également disponibles.

**Remarque** INTERSECTIONCOLOR détermine la couleur des polygones d'intersection lorsque le style visuel Filaire 2D est utilisé.

## VINTERSECTIONEDGES

**Type** : Commutateur

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Contrôle l'affichage des arêtes d'intersection dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante.

**0** Inactif

**1** Actif

**Remarque** INTERSECTIONDISPLAY détermine la couleur des polygones d'intersection lorsque le style visuel Filaire 2D est utilisé.

## VINTERSECTIONLTYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Spécifie le type de ligne des lignes d'intersection dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante. les valeurs admises sont comprises entre 1 et 11.

**0** Inactif

**1** Solide

**2** Discontinu

**3** Pointillé

**4** Tiret court

**5** Tiret moyen

**6** Tiret long

**7** Deux tirets courts

**8** Deux tirets moyens

**9** Deux tirets longs

**10** Tiret long moyen

**11** Pointillé

## VISOONTOP

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Affiche des isolignes en haut des objets ombrés dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante.

**0** Inactif

**1** Actif

## VSLIGHTINGQUALITY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Définit la qualité de l'éclairage dans la fenêtre courante.

**0** Affiche les facettes.

**1** Apparaît lisse.

## VSMATERIALMODE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Contrôle l'affichage des matériaux dans la fenêtre courante.

**0** Aucun matériau affiché.

**1** Les matériaux sont affichés, mais pas les textures.

2 Les matériaux et les textures sont affichés.

## VSMAX

(Lecture seule)

Type : Point 3D

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Stocke le coin supérieur droit de l'écran virtuel de la fenêtre courante. Cette valeur est exprimée en coordonnées SCU.

## VSMIN

(Lecture seule)

Type : Point 3D

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : Varie

Stocke le coin inférieur gauche de l'écran virtuel de la fenêtre courante. Cette valeur est exprimée en coordonnées SCU.

## VSMONOCOLOR

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 255,255,255

Définit la couleur de l'affichage monochrome et la teinte des faces dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante. La valeur initiale est le blanc.

## VSOBSCUREDCOLOR

Type : Chaîne

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : DENTITE

Spécifie la couleur des lignes foncées dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante. La valeur initiale est DENTITE.

## VSOBSCUREDEDGES

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1

Contrôle si les arêtes foncées (masquées) sont affichées.

0 Inactif

1 Actif

## VSOBSCUREDTYPE

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 1

Spécifie le type des lignes foncées dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 11.

0 Inactif

1 Solid

2 Discontinu

3 Pointillé

4 Tired court

5 Tired moyen

6 Tired long

7 Deux tirets courts

8 Deux tirets moyens

9 Deux tirets longs

10 Tired long moyen

11 Pointillé

## VSSHADOWS

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Contrôle si un style visuel affiche des ombres.

0 Aucune ombre n'est affichée.

1 Seules les ombres sur le sol sont affichées.

2 Les ombres complètes sont affichées.

**Remarque** Pour afficher les ombres complètes, l'accélération matérielle doit être activée. Lorsque l'option Accélération géométrique est désactivée, les ombres complètes ne peuvent pas être affichées. (pour accéder à ces paramètres, entrez **config3d** sur la ligne de commande. Dans la boîte de dialogue Dégradation adaptative et ajustement des performances, choisissez Ajuster manuellement.)

## VSSILHEDGES

Type : Entier

Enregistré dans : Dessin

Valeur initiale : 0

Contrôle l'affichage des arêtes de silhouette des solides dans le style visuel appliqué à la fenêtre courante.

0 Inactif

1 Actif

## VSSILHWIDTH

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 5

Spécifie la largeur des arêtes de silhouette en pixels dans la fenêtre courante. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 25.

## VSTATE

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 0

Stocke une valeur indiquant si la fenêtre Styles visuels est ouverte.

## VTDURATION

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 750

Définit la durée d'une transition de vue continue en millisecondes. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 5000.

## VTENABLE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 3

Détermine quand les transitions de vue continues sont utilisées. Les transitions de vue continues peuvent être activées ou désactivées pour les fonctions panoramique et zoom, les modifications de l'angle de vue ou pour les scripts. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 7.

Paramètre	Pour panoramique et zoom	Pour rotation	Pour scripts
0	Inactif	Inactif	Inactif
1	Actif	Inactif	Inactif
2	Inactif	Actif	Inactif
3	Actif	Actif	Inactif
4	Inactif	Inactif	Actif
5	Actif	Inactif	Actif
6	Inactif	Actif	Actif
7	Actif	Actif	Actif

## VTFPS

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 7

Définit la vitesse minimale d'une transition de vue continue en cadres par seconde. Lorsqu'une transition de vue continue ne peut pas conserver sa vitesse, une transition instantanée est utilisée. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 30.



## WHIPARC

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine si l'affichage des cercles et des arcs est lissé.

- 0 Les cercles et les arcs ne sont pas lissés mais affichés sous la forme d'une série de vecteurs.
- 1 Les cercles et les arcs sont lissés et affichés comme de véritables cercles et arcs.

## WHIPTHREAD

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 1

Détermine l'utilisation d'un processeur supplémentaire pour améliorer la vitesse des opérations comme ZOOM qui redessinent ou régénèrent le dessin. WHIPTHREAD n'a aucun effet sur des ordinateurs à processeur unique.

- 0 Pas de traitement multithread; limite les traitements de régénération et de redessin à un seul processeur. Ce paramètre restaure le comportement d'AutoCAD 2000 et des versions antérieures.
- 1 Traitement multithread pour la régénération seulement ; la régénération est distribuée sur deux processeurs sur les ordinateurs multiprocesseurs.
- 2 Traitement multithread pour le redessin seulement ; le traitement est distribué sur deux processeurs sur les ordinateurs multiprocesseurs.
- 3 Traitement multithread pour la régénération et pour le redessin; le traitement est distribué sur deux processeurs sur les ordinateurs multiprocesseurs.

Lorsque le traitement multithread est utilisé pour redessiner les objets (valeur 2 ou 3), l'ordre des objets spécifié avec la commande ORDREDESSIN ne sera pas toujours conservé pour l'affichage, mais le sera pour le traçage.

## WINDOWAREACOLOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 5 (bleu)

Gère la couleur de la zone de sélection transparente lors de la sélection par fenêtre. Les valeurs admises sont comprises entre 1 et 255. SELECTIONAREA doit être activée.

## WMFBKGND

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Inactif

Gère l'affichage de l'arrière-plan lorsque les objets sont insérés au format métafichier de Windows

(WMF). Les objets peuvent être insérés à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

**Sortie** vers un métafichier Windows en utilisant SAUVEWMF

**Copie** vers le Presse-papiers et collage en tant que métafichier Windows

**Création** comme métafichier Windows

Inactif La couleur de l'arrière-plan est transparente. La couleur de premier plan dépend de la valeur de WMFFOREGND.

Actif La couleur de l'arrière-plan est la même que celle de l'arrière-plan courant dans le dessin (dans l'espace objet ou dans une présentation). La couleur de premier plan reste inchangée.

## WMFFOREGND

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Inactif

Gère l'affectation de la couleur de premier plan lorsque les objets sont insérés au format métafichier de Windows (WMF). Les objets peuvent être insérés à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

**Sortie** vers un métafichier Windows en utilisant SAUVEWMF

**Copie** vers le Presse-papiers et collage en tant que métafichier Windows

**Création** comme métafichier Windows

WMFFOREGND s'applique uniquement lorsque WMFBKGND est définie sur 0.

**Inactif** Si nécessaire, les couleurs de premier plan et d'arrière-plan sont permutées pour que la couleur de premier plan soit plus sombre que celle d'arrière-plan

**Actif** Si nécessaire, les couleurs de premier plan et d'arrière-plan sont permutées pour que la couleur de premier plan soit plus claire que celle d'arrière-plan

## WSCURRENT

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : Nom de l'espace objet par défaut

Renvoie le nom de l'espace de travail courant dans l'interface de la ligne de commande et rend un espace de travail courant.

## WORLDUCS

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1

Indique si le SCU est identique au SCG.

**0** Le SCU est différent du SCG.

**1** Le SCU correspond au SCG.

## WORLDVIEW

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Détermine si les valeurs associées aux commandes VUEDYN et POINTVUE sont définies par rapport au SCG (valeur par défaut) ou au SCU courant.

**0** Le SCU reste inchangé

**1** Le SCU est remplacé par le SCG pour la durée de la commande; les paramètres entrés sont définis par rapport au SCU courant.

## WRITESTAT

**(Lecture seule)**

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Non enregistré

**Valeur initiale** : 1

Indique si un fichier dessin est en lecture seule ou si les opérations d'écriture y sont autorisées.

Destinée aux développeurs qui doivent déterminer l'état d'écriture via AutoLISP.

**0** Les opérations d'écriture dans le dessin ne sont pas autorisées

**1** Les opérations d'écriture dans le dessin sont autorisées.

## XCLIPFRAME

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 0

Gère la visibilité des contours de délimitation d'une référence externe.

**0** Non visible

**1** Visible

## XEDIT

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Dessin

**Valeur initiale** : 1

Détermine si le dessin courant peut être modifié sur place si celui-ci est référencé par un autre dessin.

**0** L'édition sur place des références est impossible

**1** La modification des références au sein du dessin est possible.

## XFADECTL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 50

**Gère** le pourcentage d'intensité de l'estompage des références modifiées sur place. Les valeurs autorisées sont comprises entre 0 et 90.

## XLOADCTL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Active et désactive le chargement sur demande des XREFS et détermine si c'est une copie ou le dessin référencé qui s'ouvre.

**0** Désactive le chargement sur demande; la totalité du dessin est chargée.

**1** Active le chargement sur demande. Les dessins référencés restent ouverts et verrouillés.

**2** Active le chargement sur demande. Des copies des dessins référencés sont ouvertes et verrouillées ; les dessins référencés ne sont pas verrouillés.

Lorsque XLOADCTL a la valeur 2, une copie de chaque fichier de dessin référencé est stockée dans le dossier spécifié par la XLOADPATH ou dans le dossier de fichiers temporaires (défini dans la boîte de dialogue Options). Par ailleurs, les XREFS se chargent plus rapidement lorsque vous travaillez en réseau : l'amélioration des performances prend tout son sens lorsque vous ouvrez des dessins comportant un grand nombre de XREFS.

## XLOADPATH

**Type** : Chaîne

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : «chemin d'accès»

Crée un chemin pour l'enregistrement de copies temporaires de fichiers Xréf chargés sur demande. Pour de plus amples informations, voir XLOADCTL.

## XREFCTL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine si des fichiers journaux de références externes (XLG) sont créés.

**0** N'écrit pas de fichiers journaux.

**1** Écrit des fichiers journaux.

## XREFNOTIFY

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 2

Gère les notifications concernant les XREFS mises à jour ou manquantes.

**0** Désactive les notifications concernant les XREFS.

**1** Active les notifications concernant les XREFS. Vous avertit que des XREFS sont associées au dessin courant, en affichant l'icône xréf dans le coin inférieur droit de la fenêtre d'application (zone de notification, dans la partie système de la barre d'état). Lorsque vous ouvrez un dessin, vous indique qu'il manque des XREFS en affichant l'icône xréf portant un point d'exclamation de couleur jaune (!).

- 2** Active les notifications et les info-bulles concernant les XREFS. Affiche l'icône xréf comme indiqué pour la valeur 1 ci-dessus. Affiche également des info-bulles, dans la même zone, lorsque des XREFS sont modifiées. L'intervalle (en minutes) entre chaque recherche d'une modification des XREFS est géré la variable de registre système XNOTIFYTIME.

## XREFTYPE

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Détermine le type de référence par défaut lors de l'association ou de la superposition d'une référence externe.

- 0** Association est la valeur par défaut
- 1** Superposition est la valeur par défaut

## Z

## ZOOMFACTOR

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 60

Détermine l'ampleur de l'agrandissement lorsque la roulette de la souris bouge dans un sens ou dans un autre. Accepte tout nombre entier compris entre 3 et 100. Plus la valeur est élevée, plus le changement est important.

## ZOOMWHEEL

**Type** : Entier

**Enregistré dans** : Registre

**Valeur initiale** : 0

Commute la direction des opérations de zoom transparentes lorsque vous faites défiler l'écran à l'aide de la roulette de la souris.

- 0** Le déplacement de la roulette en avant provoque un zoom avant ; le déplacement de la roulette en arrière provoque un zoom arrière.
- 1** Le déplacement de la roulette vers l'avant provoque un zoom arrière ; le déplacement de la roulette vers l'arrière provoque un zoom avant.



