

2 Đường dưới (Bottom).

CMLSCALE

Kiểu: Số thực
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1.0000

Hệ số tỉ lệ chiều rộng đường *Mline*. Hệ số này dương, ví dụ bằng 2, sẽ tăng chiều rộng lên 2 lần. Hệ số này bằng 0 sẽ biến đường *Mline* thành đường thẳng một nét bình thường. Hệ số âm sẽ đổi vị trí các nét của đường *Mline*. Các đường ở phía *Top* sẽ chuyển về phía *Bottom*, và ngược lại.

CMLSTYLE

Kiểu: Chuỗi
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: "STANDARD"
Kiểu đường *Mline* sắp vẽ.

COORDS

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định việc hiển thị tọa độ điểm trên dòng trạng thái.

- 0 Tọa độ điểm chỉ thay đổi khi dùng chuột chọn một điểm trên màn hình.
- 1 Hiển thị tọa độ tuyệt đối. Tọa độ thay đổi liên tục khi di chuyển con chuột trên màn hình.
- 2 Hiển thị tọa độ tuyệt đối, được thay đổi liên tục khi di chuyển con chuột trên màn hình. Trong lúc đang thực hiện lệnh, sẽ hiển thị tọa độ cực tương đối.

CURSORSIZE

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 5
Quy định kích thước *sợi tóc (crosshairs)* theo tỉ lệ phần trăm so với kích thước màn hình. Giá trị hợp lệ từ 1 đến 100. Khi CURSORSIZE = 100, sợi tóc sẽ to đầy màn hình.

CVPORT

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 2
Chứa số định danh của khung nhìn hiện hành. Thay đổi giá trị này tương ứng với việc thay đổi khung nhìn.

D

DATE

Kiểu: Số thực
Chỉ đọc.
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Chứa ngày giờ hiện hành.

DBMOD

Kiểu: Số nguyên
Chỉ đọc

200

Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Cho biết trạng thái hiệu chỉnh bản vẽ. Giá trị này bằng tổng các mã tương ứng sau đây:

- 1 Cơ sở dữ liệu đối tượng đã có sửa đổi.
- 4 Biến cơ sở dữ liệu đã có sửa đổi.
- 8 Window đã có sửa đổi.
- 16 View đã có sửa đổi.

DCTCUST

Kiểu: Chuỗi
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: ""
Chứa tên file và đường dẫn của từ điển chính tả tự tạo hiện hành (sử dụng cho lệnh **Spell**).

DCTMAIN

Kiểu: Chuỗi
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: Thay đổi tùy theo ngôn ngữ sử dụng lúc cài đặt.
Chứa tên file tự điển chính tả chính. Không cần đường dẫn thư mục vì file này phải chứa trong thư mục *support* của **AutoCAD**. Có thể dùng hàm **Setvar** để thay đổi file tự điển. Các giá trị hợp lệ cho biến DCTMAIN như sau:

<u>Giá trị</u>	<u>Tên ngôn ngữ</u>
enu	American English
ena	Australian English
ens	British English (ise)
enz	British English (ize)
ca	Catalan
cs	Czech
da	Danish
nl	Dutch (primary)
nls	Dutch (secondary)
fi	Finnish
fr	French (unaccented capitals)
fra	French (accented capitals)
de	German (Scharfes s)
ded	German (Dopple s)
it	Italian
no	Norwegian (Bokmal)
non	Norwegian (Nynorsk)
pt	Portuguese (Iberian)
ptb	Portuguese (Brazilian)
ru	Russian (infrequent io)
rui	Russian (frequent io)
es	Spanish (unaccented capitals)
esa	Spanish (accented capitals)
sv	Swedish

DELOBJ	<p>Kiểu: Số nguyên. Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1 Quy định xóa hay không xóa các đối tượng dùng để tạo các đối tượng khác. Ví dụ dùng lệnh extrude cho một đường tròn để tạo ra khối trụ. Khi đó, tùy theo biến DELOBJ mà đường tròn được giữ lại hoặc xóa đi. 0 Đối tượng được giữ lại 1 Đối tượng bị xóa đi</p>
DEMANDLOAD	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 3 Nếu trong bản vẽ có chứa các đối tượng tự tạo, AutoCAD yêu cầu mở các ứng dụng tương ứng với các đối tượng này hay không là do biến DEMANDLOAD quy định 0 Không yêu cầu mở ứng dụng. 1 Yêu cầu mở ứng dụng khi bản vẽ có chứa đối tượng tự tạo được mở. 2 Yêu cầu mở ứng dụng khi ta gọi thi hành các lệnh của ứng dụng này. 3 Yêu cầu mở ứng dụng khi bản vẽ có chứa đối tượng tự tạo được mở hoặc khi ta gọi thi hành các lệnh của ứng dụng này.</p>
DIASAT	<p>Kiểu: Số nguyên Chỉ đọc Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Chứa giá trị trả về tùy theo cách đóng hộp thoại (gần nhất). 0 Cancel 1 OK</p>
DIMALT	<p>Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Quy định sử dụng hệ thống đơn vị thay thế, cho phép khi ghi các chữ số kích thước trong dấu []. Xem thêm các biến DIMALTD, DIMALTF, DIMALTZ, DIMALTTZ, DIMALTTD, và DIMAPOST. OFF Không sử dụng đơn vị thay thế ON Sử dụng đơn vị thay thế</p>
DIMADEC	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: -1 Quy định số lượng các chữ số thập phân khi ghi kích thước góc. -1 Sử dụng giá trị gán trong biến DIMDEC (số chữ số thập phân của đơn vị ghi kích thước dài)</p>

DIMALTD	<p>0 - 8 Số chữ số thập phân 0 - 8 Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 2 Quy định số chữ số thập phân trong hệ thống đơn vị thay thế.</p>
DIMALTF	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 25.4000 Hệ số tỉ lệ của hệ thống đơn vị thay thế. Khi DIMALT = ON, giá trị kích thước ghi trong dấu [] sẽ bằng giá trị kích thước thật nhân với giá trị trong biến DIMALTF.</p>
DIMALTTD	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 2 Số lượng các chữ số thập phân của giá trị dung sai trong hệ thống đơn vị thay thế.</p>
DIMALTTZ	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Cách hiển thị các số 0 trong chữ số dung sai khi ghi kích thước theo đơn vị Anh.</p>
DIMALTU	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 2 Kiểu đơn vị ghi kích thước cho hệ thống đơn vị thay thế (ngoại trừ kích thước góc). 1 Scientific 2 Decimal 3 Engineering 4 Architectural (stacked) 5 Fractional (stacked) 6 Architectural 7 Fractional 8 Windows Desktop (Sử dụng các quy định trong Control Panel)</p>
DIMALTZ	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Cách hiển thị các số 0 trong hệ thống đơn vị thay thế</p>
DIMAPOST	<p>Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Xác định tiền tố và hậu tố cho chữ số kích thước của hệ</p>

	thống đơn vị thay thế (ngoại trừ kích thước góc).
DIMASO	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: On Kích thước liên kết. OFF Các thành phần kích thước (đường thẳng, cung tròn, mũi tên, chữ số) là các đối tượng riêng biệt. ON Các thành phần kích thước được nhóm thành một khối.
DIMASZ	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.1800 Kích thước mũi tên kích thước (theo chiều dài). Mũi tên chỉ xuất hiện khi DIMTSZ = 0.
DIMAUNIT	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Đơn vị định góc cho chữ số kích thước. 0 Decimal degrees 1 Degrees/minutes/seconds 2 Gradians 3 Radians 4 Surveyor's units
DIMBLK	Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Tên của một khối tự tạo dùng thay cho mũi tên kích thước.
DIMBLK1	Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Chỉ có tác dụng khi DIMSAH = ON. Chứa tên một khối tự tạo dùng thay cho mũi tên kích thước tại đường giống thứ nhất.
DIMBLK2	Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Chỉ có tác dụng khi DIMSAH = ON. Chứa tên một khối tự tạo dùng thay cho mũi tên kích thước tại đường giống thứ hai.
DIMCEN	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0900 Định kích thước dấu tâm và đường tâm khi ghi kích thước bằng các lệnh Dimcenter, Dimdiameter, và Dimradius. 0 Không vẽ dấu tâm <0 Vẽ dấu tâm và đường tâm

	>0 Vẽ dấu tâm
DIMCLRD	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Định màu cho đường kích thước, gồm các giá trị từ 0 đến 256, hoặc BYBLOCK, BYLAYER.
DIMCLRE	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Định màu cho đường giống kích thước, gồm các giá trị từ 0 đến 256, hoặc BYBLOCK, BYLAYER.
DIMCLRT	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Định màu cho chữ số kích thước, gồm các giá trị từ 0 đến 256, hoặc BYBLOCK, BYLAYER.
DIMDEC	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 4 Quy định số lượng các chữ số thập phân khi ghi kích thước.
DIMDLE	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Khoảng vượt của đường kích thước ra khỏi đường giống. Chỉ có tác dụng khi thay mũi tên bằng dấu gạch chéo bằng biến DIMTSZ.
DIMDLI	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.3800 Khoảng cách giữa các đường kích thước khi có chung đường giống (khi sử dụng lệnh Dimbaseline).
DIMEXE	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.1800 Khoảng cách vượt của đường giống khỏi đường kích thước.
DIMEXO	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0625 Khoảng cách từ đường giống đến đường kích thước.
DIMFIT	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 3 Định vị trí của mũi tên và chữ số kích thước so với hai đường

	giống khi khoảng cách giữa các đường giống tương đối nhỏ.
	0 Text and Arrows
	1 Text Only
	2 Arrows Only
	3 Best Fit
	4 Leader
	5 No Leader
DIMGAP	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0900 Khoảng cách từ chữ số kích thước đến đường kích thước.
DIMJUST	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Định vị trí chữ số kích thước theo phương ngang so với đường kích thước.
	0 Ở giữa đường kích thước.
	1 Ở gần đường giống thứ nhất.
	2 Ở gần đường giống thứ hai.
	3 Ở trên và nằm song song theo đường giống thứ nhất.
	4 Ở trên và nằm song song theo đường giống thứ hai.
DIMLFAC	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1.0000 Hệ số tỉ lệ khi ghi kích thước dài. Chữ số kích thước hiện lên sẽ bằng kích thước thật trên hình vẽ nhân với hệ số tỉ lệ này.
DIMLIM	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Nếu bằng ON, chữ số kích thước sẽ hiện lên giá trị giới hạn, khi đó biến DIMTOL trở thành OFF.
DIMPOST	Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Định tiền tố và hậu tố cho chữ số kích thước
DIMRND	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000
DIMSAH	Kiểu: Logic (ON/ OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Quy định việc dùng các khối làm mũi tên kích thước.

	OFF Mũi tên ở hai đầu giống nhau, do biến DIMBLK quy định.
	On Mũi tên ở hai đầu khác nhau, do hai biến DIMBLK1 và DIMBLK2 quy định.
DIMSCALE	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1.0000 Hệ số tỉ lệ chung cho tất cả giá trị các biến kích thước
DIMSD1	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Nếu DIMSD1 = ON thì không xuất hiện nửa đường kích thước giữa đường giống thứ nhất và chữ số kích thước.
DIMSD2	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Nếu DIMSD2 = ON thì không xuất hiện nửa đường kích thước giữa đường giống thứ hai và chữ số kích thước.
DIMSE1	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Nếu DIMSE1 = ON thì không xuất hiện đường giống thứ nhất.
DIMSE2	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Nếu DIMSE1 = ON thì không xuất hiện đường giống thứ hai.
DIMSHO	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: ON Nếu DIMSHO = ON thì kích thước khi tạo sẽ hiển thị động trên màn hình.
DIMSOXD	Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Nếu DIMOXD = ON thì không cho vẽ đường kích thước bên ngoài đường giống.
DIMSTYLE	Kiểu: Chuỗi Chỉ đọc Lưu trữ trong file bản vẽ. Tên của kiểu kích thước hiện hành. Dùng lệnh DDIM hoặc DIMSTYLE để thay đổi giá trị này.
DIMTAD	Kiểu: Số nguyên

	<p>Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Quy định vị trí chữ số kích thước so với đường kích thước theo phương thẳng đứng.</p> <p>0 Chữ số kích thước nằm giữa đường kích thước. 1 Chữ số kích thước nằm phía trên đường kích thước. Biến DIMGAP chứa khoảng cách này. Chỉ có tác dụng khi đường kích thước nằm ngang và DIMTIH = OFF. 2 Chữ số kích thước nằm ở phía đường kích thước xa với các điểm định nghĩa. 3 Chữ số kích thước sắp xếp theo tiêu chuẩn Nhật (JIS).</p>
DIMTDEC	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 4 Quy định số lượng các chữ số thập phân của giá trị dung sai.</p>
DIMTFAC	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1.0000 Hệ số tỉ lệ giữa chiều cao của chữ số dung sai và chữ số kích thước.</p>
DIMTIH	<p>Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: On Quy định vị trí chữ số kích thước khi ở phía trong hai đường giống.</p> <p>OFF Chữ số kích thước song song với đường kích thước. ON Chữ số kích thước nằm ngang.</p>
DIMTIX	<p>Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF</p> <p>OFF Đối với kích thước thẳng và kích thước góc: nếu khoảng cách giữa hai đường giống đủ chỗ thì chữ số kích thước vẫn nằm trong hai đường giống, nếu không sẽ nằm ngoài. Đối với kích thước đường kính và bán kính thì chữ số kích thước nằm ngoài đường tròn hoặc cung tròn. On Bắt buộc chữ số kích thước phải nằm trong hai đường giống.</p>
DIMTM	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Sai lệch âm của dung sai.</p>

DIMTOFL	<p>Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Quy định vẽ hoặc không vẽ đường kích thước khi chữ số kích thước nằm ngoài.</p> <p>OFF Không vẽ đường kích thước khi mũi tên nằm ngoài. ON Vẽ đường kích thước ngay cả khi các mũi tên nằm ngoài.</p>
DIMTOH	<p>Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: ON Quy định vị trí chữ số kích thước khi nằm ngoài các đường giống.</p> <p>OFF Chữ số song song với đường kích thước. ON Chữ số nằm ngang.</p>
DIMTOL	<p>Kiểu: Logic (ON/OFF) Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: OFF Khi DIMTOL = ON sẽ ghi kích thước kèm theo dung sai.</p>
DIMTOLJ	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1 Điểm canh lề của chữ số dung sai</p> <p>0 Bottom 1 Middle 2 Top</p>
DIMTP	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Sai lệch dương của dung sai.</p>
DIMTSZ	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Kích thước dấu gạch nghiêng thay cho mũi tên tại đầu đường kích thước.</p> <p>0 Vẽ mũi tên. >0 Vẽ dấu gạch nghiêng với kích thước bằng DIMTSZ nhân với DIMSCALE.</p>
DIMTVP	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Dịch chuyển chữ số kích thước theo phương vuông góc với đường kích thước. Chỉ có tác dụng khi DIMTAD = OFF.</p>

DIMTXSTY Kiểu: Chuỗi
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: "STANDARD"
 Kiểu chữ của chữ số kích thước.

DIMTXT Kiểu: Số thực
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 2.5
 Chiều cao của chữ số kích thước.

DIMTZIN Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Quy định cách hiện các số 0 cho chữ số dung sai.

DIMUNIT Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 2
 Định dạng đơn vị dài cho kích thước.

1	Scientific
2	Decimal
3	Engineering
4	Architectural (stacked)
5	Fractional (stacked)
6	Architectural
7	Fractional
8	Windows Desktop (theo các quy định trong Control Panel)

DIMUPT Kiểu: Logic (ON/OFF)
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: OFF
 Khi DIMUPT = ON, vị trí của chữ số kích thước nằm ở vị trí khi định vị trí của đường kích thước.

DIMZIN Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Quy định cách xuất hiện số 0 khi ghi kích thước theo kiểu Anh.

DISPSILH Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Khi biến này bằng 1 (ON) thì mô hình chỉ hiện lên các đường viền khi đang ở dạng khung dây.

DISTANCE Kiểu: Số thực
 Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Lưu trữ khoảng cách được tính bằng lệnh **Dist**.

DONUTID Kiểu: Số thực
 Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0.5000
 Giá trị mặc định của đường kính trong khi vẽ donut.

DONUTOD Kiểu: Số thực
 Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 1.0000
 Giá trị mặc định của đường kính ngoài khi vẽ donut.

DRAGMODE Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 2
 Quy định việc hiển thị đối tượng khi đang được kéo rê (drag).

DRAGP1 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
 Giá trị ban đầu: 10
 Gán regen-drag input sampling rate.

DRAGP2 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
 Giá trị ban đầu: 25
 Gán fast-drag input sampling rate.

DWGCODEPAGE Kiểu: Chuỗi
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Có cùng giá trị với biến SYSCODEPAGE (để tương thích với các phiên bản cũ).

DWGNAME Kiểu: Chuỗi
 Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Tên bản vẽ do người sử dụng nhập vào. Nếu bản vẽ chưa được đặt tên, DWGNAME sẽ chứa giá trị mặc định là "Drawing.dwg." Nếu người sử dụng nhập cả tên ổ đĩa, tên thư mục, nó sẽ được lưu trong biến DWGPREFIX.

DWGPREFIX Kiểu: Chuỗi
 Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Chứa tên ổ đĩa, tên thư mục chứa file bản vẽ.

DWGTITLED Kiểu: Số nguyên
 Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Cho biết bản vẽ hiện hành đã được đặt tên chưa.

0	Bản vẽ chưa được đặt tên.
1	Bản vẽ đã được đặt tên.

E

EDGEMODE Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: 0

Quy định đường biên và đường cắt trong các lệnh **Trim** và **Extend**.

- 0 Không kéo dài các đường biên và đường cắt.
- 1 Kéo dài tương tự các đường biên và đường cắt.

ELEVATION

Kiểu: Số thực

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0.0000

Cao độ hiện hành trong không gian và trong hệ trục tọa độ UCS hiện hành.

EXPERT

Kiểu: Số nguyên

Không lưu lại khi đóng bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0

Quy định việc hiển thị hoặc không hiển thị một số dòng nhắc trong một số trường hợp.

- 0 Hiển thị tất cả các dòng nhắc bình thường.
- 1 Không hiển thị các dòng nhắc "*About to regen, proceed?*" và "*Really want to turn the current layer off?*"
- 2 Không hiển thị các dòng nhắc như trên và các dòng "*Block already defined. Redefine it?*" (Lệnh **Block**) và "*A drawing with this name already exists. Overwrite it?*" (Lệnh **Save** hoặc **Wblock**).
- 3 Không hiển thị các dòng nhắc như trên và các dòng do lệnh **LINETYPE** tạo ra khi tải hoặc tạo mới một dạng đường đã có rồi.
- 4 Không hiển thị các dòng nhắc như trên và các dòng tạo ra khi đặt tên cho một UCS hoặc một khung nhìn bị trùng với tên đã có rồi.
- 5 Không hiển thị các dòng nhắc như trên và các dòng tạo ra khi đặt tên một kiểu kích thước bị trùng với tên đã có rồi.

EXPLMODE

Kiểu: Số nguyên

Không lưu lại khi đóng bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 1

Quy định việc phá vỡ các khối **NUS** (*nonuniformly scaled*)

- 0 Không phá vỡ.
- 1 Phá vỡ.

EXTMAX

Kiểu: Điểm 3D

Chỉ đọc.

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Lưu trữ tọa độ góc phải trên của vùng bản vẽ mở rộng (là vùng chứa các đối tượng vẽ ra ngoài giới hạn bản vẽ).

EXTMIN

Kiểu: Điểm 3D

Chỉ đọc.

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Lưu trữ tọa độ góc trái dưới của vùng bản vẽ mở rộng (là vùng chứa các đối tượng vẽ ra ngoài giới hạn bản vẽ).

F

FACETRES

Kiểu: Số thực

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0.5

Mật độ lưới các mặt của khối rắn khi thực hiện các lệnh **Hide**, **Shade** và **Render**. Các giá trị hợp lệ từ 0.01 đến 10.0.

FILEDIA

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: 1

Quy định việc hiển thị hộp thoại file.

FILLETRAD

Kiểu: Số thực

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0.5000

Bán kính bo góc hiện hành.

FILLMODE

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 1

Quy định việc tô các đường **Mline**, **Trace**, mặt rắn (**Solid**), mặt cắt có mẫu là **solid** và các đa tuyến có chiều tô.

- 0 Đối tượng không được tô
- 1 Đối tượng được tô.

FONTALT

Kiểu: Chuỗi

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: "simplex.shx"

Tên font dùng để thay thế cho các font khi **AutoCAD** không tìm thấy các font này. Nếu không có tên font thay thế, **AutoCAD** sẽ hiện hộp thoại *Alternate Font dialog box*.

FONTMAP

Kiểu: Chuỗi

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: "acad.fmp"

Chứa tên file ảnh xạ font được sử dụng. Mỗi dòng của file này chứa tên hai font: font được thay thế và font dùng để thay thế, ngăn cách nhau bằng dấu chấm phẩy (;). Ví dụ: font *romanc.shx* được thay thế bằng font *times.ttf* như sau:

Romanc.shx;times.ttf

FRONTZ

Kiểu: Số thực

Chỉ đọc
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Trong lệnh **Dview** có lựa chọn CLip dùng để đặt hai mặt cắt vuông góc với tia nhìn, gọi là *mặt che trước* và *mặt che sau* để quy định phạm vi nhìn thấy. Biến **FRONTZ** lưu trữ khoảng cách từ mục tiêu đến mặt cắt trước (*front clipping plane*).
Chỉ có tác dụng khi giá trị của biến **VIEWMODE** cho phép sử dụng mặt cắt trước.

G

GRIDMODE Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Quy định việc hiện lưới trên vùng giới hạn bản vẽ.
0 Không hiện lưới
1 Hiện lưới

GRIDUNIT Kiểu: Tọa độ điểm 2D
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0.5000,0.5000
Xác định khoảng cách các mắt lưới theo hai phương X và Y.

GRIPBLOCK Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Quy định việc xuất hiện các *Grips* trên các đối tượng tạo thành khối.
0 Chỉ xuất hiện *Grips* tại điểm chèn của khối.
1 Xuất hiện *Grips* trên tất cả các đối tượng tạo thành khối.

GRIPCOLOR Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 5
Quy định màu cho các *Grips* không được chọn (đang ở trạng thái **WARM** hoặc **COLD**). Giá trị hợp lệ từ 1-255.

GRIPHOT Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định màu cho các *Grips* được chọn (trạng thái **HOT**). Các giá trị hợp lệ từ 1 – 255.

GRIPS Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định việc xuất hiện *Grips* trên đối tượng khi thực hiện các lệnh **Stretch**, **Move**, **Rotate**, **Scale**, và **Mirror**.

0 Không xuất hiện *Grips*
1 Xuất hiện *Grips*

GRIPSIZE

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 3
Kích thước của *Grips*, tính bằng *pixels*. Giá trị hợp lệ từ 1-255.

H

HANDLES Kiểu: Số nguyên
Chỉ đọc
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: ON
Cho biết các ứng dụng có thể truy xuất giá trị định danh của đối tượng (*handle*) hay không.
OFF Không thể
On Có thể

HIGHLIGHT Kiểu: Số nguyên
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1
Khi **HIGHLIGHT** = 1, các đối tượng được chọn trên màn hình sẽ chuyển sang dạng đường nét đứt để phân biệt với các đối tượng khác.

HPANG Kiểu: Số thực
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Góc quay của mẫu mặt cắt.

HPBOUND Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định kiểu đối tượng tạo ra bằng lệnh **Bhatch** và **Boundary**.
0 Miền (*Region*)
1 Đa tuyến (*Polyline*)

HPDOUBLE Kiểu: Số nguyên
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Quy định việc tạo nét đôi cho các mẫu mặt cắt tự tạo.
0 Không tạo nét đôi.
1 Tạo nét đôi.

HPNAME Kiểu: Chuỗi
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: "ANSI31"

	Tên mẫu mặt cắt mặc định. Tối đa 34 ký tự, không chấp nhận khoảng trắng. Nếu không có giá trị mặc định, khi đọc biến này, giá trị trả về là "" Khi không muốn có giá trị mặc định, ta gán dấu chấm (.) cho biến này.
HPSCALE	Kiểu: Số thực Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1.0000 Hệ số tỉ lệ của mẫu mặt cắt. Giá trị này phải khác 0.
HPSPACE	Kiểu: Số thực Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1.0000 Khoảng cách giữa các nét trong mẫu mặt cắt tự tạo. Giá trị này phải khác 0.
I	
INDEXCTL	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Quy định các lớp bản vẽ và không gian vẽ có được sắp xếp hay không. 0 Không sắp xếp. 1 Sắp xếp các lớp bản vẽ. 2 Sắp xếp các không gian vẽ. 3 Sắp xếp các lớp bản vẽ và không gian vẽ.
INETLOCATION	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: "www.autodesk.com/acaduser" Địa chỉ trên mạng Internet khi sử dụng BROWSER.
INSBASE	Kiểu: Tọa độ điểm 3D Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000,0.0000,0.0000 Lưu trữ điểm chèn của bản vẽ khi dùng lệnh Base .
INSNAME	Kiểu: Chuỗi Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Tên khối mặc định khi dùng các lệnh Ddinsert hoặc Insert . Nếu không có giá trị mặc định, khi đọc biến này, giá trị trả về là "" Khi không muốn có giá trị mặc định, ta gán dấu chấm (.) cho biến này.
ISAVEBAK	Kiểu: Số nguyên

	Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Tăng cường tốc độ lưu bổ sung file, đặc biệt đối với các file bản vẽ lớn. Biến ISAVEBAK quy định việc tạo file lưu trữ (.bak). 0 Không tạo file .bak 1 Tạo file .bak
ISAVEPERCENT	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 50 Quy định độ lớn của phần không gian không sử dụng trong file bản vẽ. Giá trị hợp lệ từ 0 đến 100. Giá trị mặc định 50 nghĩa là phần không gian không sử dụng trong file bản vẽ không được vượt quá 50% kích thước file. Phần không gian này sẽ mất đi khi dùng lệnh Save (Full Save) . Khi vượt quá 50%, bất kỳ loại lệnh Save nào sau đó cũng là Full Save .
ISOLINES	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 4 Số các đường biểu diễn mặt cong của các solid khi mô hình đang ở dạng khung dây.
L	
LASTANGLE	Kiểu: Số thực Chỉ đọc. Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Lưu trữ góc tiếp tuyến tại điểm cuối của cung tròn được vẽ cuối cùng trong mặt phẳng XY.
LASTPOINT	Kiểu: Tọa độ điểm 3D Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000, 0.0000, 0.0000 Tọa độ điểm chọn cuối cùng. Biểu diễn bằng ký tự @
LASTPROMPT	Kiểu: Chuỗi Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: "" Lưu trữ dòng nhắc cuối cùng xuất hiện tại dòng nhắc lệnh, kể cả số liệu nhập của người sử dụng.
LENSLENGTH	Kiểu: Số thực Chỉ đọc Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 50.0000 Giá trị tiêu cự (tính bằng mm) dùng trong hình chiếu phối cảnh.
LIMCHECK	Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Cho phép vẽ ngoài giới hạn bản vẽ hay không.
 0 Cho phép
 1 Không cho phép

LIMMAX
 Kiểu: Tọa độ điểm 2D
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 12.0000,9.0000
 Tọa độ góc phải trên của giới hạn bản vẽ. Biểu diễn trong hệ trục tọa độ WCS.

LIMMIN
 Kiểu: Tọa độ điểm 2D
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0.0000,0.0000
 Tọa độ góc trái dưới của giới hạn bản vẽ. Biểu diễn trong hệ trục tọa độ WCS.

LISPINIT
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
 Giá trị ban đầu: 1
 Cho phép các hàm **AutoLISP** tự tạo và giá trị các biến được giữ lại khi tạo bản vẽ mới hoặc chúng chỉ có tác dụng trong phạm vi bản vẽ hiện hành.
 0 Các hàm **AutoLISP** tự tạo và giá trị các biến được giữ nguyên khi chuyển từ bản vẽ này sang bản vẽ khác.
 1 Các hàm **AutoLISP** tự tạo và giá trị các biến chỉ có tác dụng trong bản vẽ hiện hành.

LOCALE
 Kiểu: Chuỗi
 Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: Thay đổi tùy theo lúc cài đặt.
 Ngôn ngữ sử dụng của phiên bản **AutoCAD** đang sử dụng.

LOGFILEMODE
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
 Giá trị ban đầu: 0
 Quy định nội dung trong cửa sổ văn bản (*text window*) có được ghi ra file hay không.
 0 Không ghi ra file.
 1 Ghi ra file.

LOGFILENAME
 Kiểu: Chuỗi
 Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
 Giá trị ban đầu: "C:\ACADR14\acad.log"
 Đường dẫn thư mục của file chứa nội dung của sổ văn bản.

LOGINNAME
 Kiểu: Chuỗi
 Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Tên người sử dụng khi cài đặt **AutoCAD**. Tối đa 30 ký tự.

LTSCALE
 Kiểu: Số thực
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 1.0000
 Hệ số tỉ lệ dạng đường (phải khác 0).

LUNITS
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 2
 Đơn vị đo chiều dài
 1 Scientific
 2 Decimal
 3 Engineering
 4 Architectural
 5 Fractional

LUPREC
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 4
 Số lượng các chữ số thập phân của đơn vị đo dài.

M

MAXACTVP
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 48
 Số lượng tối đa các viewport hoạt động cùng lúc.

MAXOBJMEM
 Kiểu: Số nguyên
 Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Quy định trang bộ nhớ của đối tượng.

MAXSORT
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
 Giá trị ban đầu: 200
 Số lượng tối đa các tên biến hoặc tên khối có thể được sắp xếp. Nếu vượt quá giá trị này sẽ không có phần tử nào được sắp xếp.

MEASUREMENT
 Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Quy định hệ thống đơn vị là hệ Anh hoặc hệ Mét. Ngoài ra, biến này còn quy định file dạng đường và file màu mặt cắt

nào được sử dụng.

0 Hệ Anh. Sử dụng các file dạng đường và file mẫu mặt cắt được gán trong các mục ANSIHatch và ANSILinetype của Registry.

1 Hệ Mét. Sử dụng các file dạng đường và file mẫu mặt cắt được gán trong các mục ISOHatch và ISOLinetype của Registry.

MENUCTL

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 1
Kiểm soát việc chuyển đổi trang của menu màn hình.

MENUECHO

Kiểu: Số nguyên
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Kiểm soát các dòng nhắc của menu.

MENUNAME

Kiểu: Chuỗi
Chỉ đọc.
Lưu trữ: Trong Application header
Tên của Menugroup.

MIRRTEXT

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định việc thực hiện lệnh đối xứng dòng chữ.
0 Giữ nguyên chiều dòng chữ.
1 Đối xứng cả chiều dòng chữ

MODEMACRO

Kiểu: Chuỗi
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: " "
Xuất hiện chuỗi trên dòng trang thái như tên bản vẽ hiện hành, ngày giờ và các thông tin khác.

MTEXTED

Kiểu: Chuỗi
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: "Internal"
Tên của phần mềm soạn thảo dùng để hiệu chỉnh đối tượng Mtext. Mặc định là *multiline text editor*. Nếu ta gán dấu chấm (.) cho biến này, thì phần mềm soạn thảo mặc định sẽ được sử dụng.

O

OFFSETDIST

Kiểu: Số thực
Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1.0000
Giá trị khoảng cách khi tạo đối tượng song song bằng lệnh

Offset.

- <0 Tạo đối tượng song song đi qua một điểm.
- >0 Khoảng cách offset mặc định.

OLEHIDE

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 0
Quy định việc hiển thị các đối tượng OLE trong AutoCAD.
0 Hiển thị tất cả các đối tượng OLE
1 Chỉ hiển thị các đối tượng OLE trong không gian giấy vẽ.
2 Chỉ hiển thị các đối tượng OLE trong không gian mô hình.
3 Không hiển thị các đối tượng OLE

Biến này có tác dụng khi hiện đối tượng trên màn hình lần khi in ra giấy.

ORTHOMODE

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Khi ORTHOMODE = 1, con trỏ chỉ có thể di chuyển theo 2 phương song song với 2 trục XY của UCS hiện hành.
0 Tắt chế độ Ortho.
1 Mở chế độ Ortho.

OSMODE

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Quy định các chế độ truy bắt đối tượng thường trú. Giá trị của biến này bằng tổng các mã sau đây:

- 0 NONE
- 1 ENDpoint
- 2 MIDpoint
- 4 CENter
- 8 NODe
- 16 QUAdrant
- 32 INTersection
- 64 INSertion
- 128 PERpendicular
- 256 TANgent
- 512 NEArest
- 1024 QUIck
- 2048 APParent Intersection

OSNAPCOORD

Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 2

Quy định việc nhập tọa độ tại dòng nhắc lệnh sẽ bỏ qua chế độ truy bắt đối tượng thường trú.

- 0 Chế độ truy bắt thường trú bỏ qua tọa độ nhập từ bàn phím.
- 1 Tọa độ nhập từ bàn phím bỏ qua chế độ truy bắt thường trú.
- 2 Tọa độ nhập từ bàn phím bỏ qua chế độ truy bắt thường trú, ngoại trừ tọa độ điểm nhập từ script.

P

PDMODE Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Cách hiển thị đối tượng điểm.
Các mã 0, 2, 3, và 4 quy định hình dáng của đối tượng điểm.
Mã 1 không hiển thị điểm.
Các mã 32, 64, và 96 được cộng thêm vào các mã trên để vẽ khung bao quanh điểm.

PDSIZE Kiểu: Số thực
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0.0000
Kích thước vẽ đối tượng điểm.
0 Kích thước điểm bằng 5% chiều cao màn hình đồ họa.
>0 Kích thước tuyệt đối.
<0 Tính theo phần trăm kích thước viewport.

PELLIPSE Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 0
Kiểu elip tạo ra bằng lệnh **Ellipse**.
0 Đối tượng là elip thật sự.
1 Dùng đa tuyến để biểu diễn elip.

PERIMETER Kiểu: Số thực
Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Giá trị chu vi được tính bởi lệnh **Area**, **List**, hoặc **Dblast**.

PFACEVMAX Kiểu: Số nguyên
Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Số đỉnh tối đa của một mặt

PICKADD Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định việc chọn thêm đối tượng
0 Tắt PICKADD. Để bổ sung thêm đối tượng vào tập

hợp đã chọn, ta phải nhấn phím SHIFT trong khi dùng chuột chọn đối tượng.

- 1 Mở PICKADD. Khi dùng chuột chọn liên tiếp các đối tượng, các đối tượng này được thêm vào tập hợp chọn. Để loại bỏ đối tượng ra khỏi tập hợp chọn, ta nhấn phím SHIFT trong khi chọn đối tượng.

PICKAUTO Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định chế độ chọn đối tượng bằng *automatic window* tại dòng nhắc *Select Objects*.
0 Tắt PICKAUTO
1 Vẽ cửa sổ chọn tự động tại dòng nhắc *Select Objects*.

PICKBOX Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 3
Chiều cao ô vuông chọn đối tượng, đơn vị tính bằng *pixels*.

PICKDRAG Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 0
Quy định phương pháp vẽ cửa sổ chọn.
0 Vẽ cửa sổ chọn bằng 2 điểm. Dùng chuột chọn một đỉnh, sau đó chọn đỉnh thứ hai.
1 Vẽ cửa sổ bằng cách kéo rê. Dùng chuột chọn một đỉnh, sau đó kéo rê (*drag*) đến đỉnh thứ hai thì thả ra.

PICKFIRST Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định việc chọn đối tượng trước hoặc sau khi gọi thực hiện lệnh.
0 Tắt PICKFIRST
1 Mở PICKFIRST

PICKSTYLE Kiểu: Số nguyên
Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
Giá trị ban đầu: 1
Quy định việc chọn theo nhóm và chọn mặt cắt liên kết.
0 Không chọn theo nhóm và mặt cắt liên kết.
1 Chọn theo nhóm.
2 Chọn mặt cắt liên kết.
3 Chọn theo nhóm và mặt cắt liên kết.

PLATFORM Kiểu: Chuỗi
Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
Tên hệ điều hành.

	<p>Có thể chứa các chuỗi sau: "Microsoft Windows NT Version 3.51 (x86)" "Microsoft Windows NT Version 4.00 (x86)" "Microsoft Windows Version 4.00 (x86)"</p>
PLINEGEN	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Quy định cách vẽ dạng đường (nét đứt) ở gần các đỉnh của đa tuyến. 0 Dạng đường được chỉnh sửa sao cho có nét liền ở cả hai phía của đỉnh. 1 Dạng đường được vẽ tiếp tục khi đi qua đỉnh, không quan tâm đến đỉnh.</p>
PLINETYPE	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 2 Quy định việc sử dụng dạng thức mới của đa tuyến. 0 Các đa tuyến ở dạng thức cũ không được chuyển đổi sang dạng thức mới. Các đa tuyến mới tạo ra vẫn ở dạng thức cũ. 1 Các đa tuyến ở dạng thức cũ không được chuyển đổi sang dạng thức mới. Các đa tuyến mới được tạo ra theo dạng thức mới. 2 Các đa tuyến ở dạng thức cũ được chuyển đổi sang dạng thức mới. Các đa tuyến mới được tạo ra theo dạng thức mới.</p>
PLINEWID	<p>Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Chiều rộng mặc định của đa tuyến.</p>
PLOTID	<p>Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: " " Chứa tên máy in mặc định.</p>
PLOTROTMODE	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Quy định hướng giấy in.</p>
PLOTTER	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 0 Chứa số định danh của máy in mặc định. Máy in đầu tiên có số là 0. Có thể định cấu hình cho tối đa 29 máy in.</p>
POLYSIDES	<p>Kiểu: Số nguyên</p>

	<p>Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: 4 Số cạnh mặc định khi tạo đa giác bằng lệnh Polygon. Giá trị hợp lệ từ 3 đến 1024.</p>
POPUPS	<p>Kiểu: Số nguyên Chỉ đọc, không lưu lại khi đóng bản vẽ. Trạng thái của màn hình. 0 Không hỗ trợ <i>dialog boxes</i>, <i>menu bar</i>, <i>pull-down menus</i>, và <i>icon menus</i>. 1 Hỗ trợ các đặc điểm trên.</p>
PROJECTNAME	<p>Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: " " Tên <i>project</i> của bản vẽ hiện hành.</p>
PROJMODE	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Lựa chọn <i>Projection</i> (chiếu điểm 3D xuống mặt phẳng) khi thực hiện lệnh Trim và Extend. 0 Sử dụng điểm 3D (không chiếu xuống mặt phẳng). 1 Chiếu xuống mặt phẳng XY của UCS hiện hành. 2 Chiếu xuống mặt phẳng nhìn (<i>view</i>) hiện hành.</p>
PROXYGRAPHICS	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1 Quy định hình ảnh các <i>proxy</i> có lưu cùng với bản vẽ hay không. 0 Không lưu cùng với bản vẽ. Khung hình chữ nhật bao sẽ được hiển thị thay thế. 1 Lưu cùng bản vẽ.</p>
PROXYNOTICE	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Hiển thị dòng ghi chú cho <i>proxy</i>. <i>Proxy</i> được tạo ra khi ta mở bản vẽ có chứa các đối tượng do ứng dụng khác tạo ra, mà ứng dụng này không hiện diện. 0 Không hiển thị. 1 Hiển thị.</p>
PROXYSHOW	<p>Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Quy định việc hiển thị <i>proxy</i> trong bản vẽ.</p>

	0	Không hiển thị các <i>proxy</i> .
	1	Hiển thị hình ảnh cho tất cả các <i>proxy</i> .
	2	Chỉ hiện khung chữ nhật bao cho các <i>proxy</i> .
PSLTSCALE		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1 Hệ số tỉ lệ dạng đường của không gian giấy vẽ. 0 Sử dụng hệ số tỉ lệ dạng đường LTSCALE. 1 Sử dụng hệ số tỉ lệ dạng đường PSLTSCALE. Chiều dài nét liền của dạng đường dựa theo đơn vị vẽ của không gian giấy vẽ, ngay cả khi đối tượng được tạo ra trong không gian mô hình.
PSPROLOG		Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: " " Tên của <i>prolog section</i> trong file acad.psf được lệnh Psout đọc.
PSQUALITY		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 75 Quy định chất lượng tô bóng các hình PostScript và quy định các hình này được tô hay chỉ xuất hiện đường viền. 0 Không tạo các hình PostScript. <0 Độ phân giải các hình PostScript (số lượng các <i>pixels</i> trên một đơn vị vẽ của AutoCAD). >0 Số lượng các <i>pixels</i> trên một đơn vị vẽ của AutoCAD , nhưng sử dụng giá trị tuyệt đối. Chỉ hiện đường viền, không tô các hình PostScript.
Q		
QTEXTMODE		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Quy định việc hiển thị các dòng chữ. 0 Hiển thị các ký tự như bình thường. 1 Mở chế độ Quick Text, xuất hiện khung hình chữ nhật thay cho dòng chữ.
R		
RASTERPREVIEW		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

		Giá trị ban đầu: 1 Quy định các hình ảnh xem trước có lưu cùng với bản vẽ hay không. 0 Không lưu hình ảnh xem trước. 1 Lưu hình ảnh xem trước.
REGENMODE		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1 Tự động tái tạo bản vẽ. 0 Tắt chức năng REGENAUTO. 1 Mở chức năng REGENAUTO.
RE-INIT		Kiểu: Số nguyên Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Khởi tạo lại các thiết bị chuột, màn hình, máy in, các cổng nhập xuất, và file acad.pgp. Giá trị của biến này bằng tổng các mã tương ứng sau: 1 Khởi tạo lại cổng nhập xuất. 4 Khởi tạo các thiết bị chuột, màn hình, máy in. 16 Tải lại file .pgp.
RTDISPLAY		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Quy định việc hiển thị các hình ảnh <i>raster</i> trong quá trình <i>realtime zoom</i> hoặc <i>pan</i> . 0 Hiển thị nội dung hình ảnh <i>raster</i> . 1 Chỉ hiển thị đường viền của hình ảnh <i>raster</i> .
S		
SAVEFILE		Kiểu: Chuỗi Chỉ đọc. Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: "auto.sv\$" Tên file <i>auto-save</i> của AutoCAD .
SAVENAME		Kiểu: Chuỗi Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: " " Tên file và đường dẫn của bản vẽ hiện hành.
SAVETIME		Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 120 Khoảng thời gian tự động lưu bản vẽ, tính bằng phút. 0 Tắt chức năng tự động lưu file.

SCREENBOXES	>0 Tự động lưu file sau một khoảng thời gian. Kiểu: Số nguyên Chỉ đọc Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Số lượng các mục trong menu màn hình.
SCREENMODE	Kiểu: Số nguyên Chỉ đọc Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. 0 Hiển thị màn hình văn bản. 1 Hiển thị màn hình đồ họa 2 Cả 2 loại.
SCREENSIZE	Kiểu: Tọa độ điểm 2D Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Lưu trữ kích thước viewport (X và Y), tính bằng <i>pixels</i>
SHADEEDGE	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 3 Quy định cách tô bóng các cạnh của đối tượng. 0 Tô bóng bề mặt, không có các cạnh 1 Tô bóng bề mặt, các cạnh được vẽ bằng màu nền. 2 Các mặt không được tô, các cạnh được vẽ bằng màu của đối tượng. 3 Các mặt tô bằng màu của đối tượng, các cạnh được vẽ bằng màu nền.
SHADEDIF	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 70 Tỉ lệ giữa ánh sáng phản chiếu và ánh sáng môi trường (tính theo phần trăm của ánh sáng phản chiếu).
SHpname	Kiểu: Chuỗi Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: " " Tên <i>shape</i> mặc định. Nếu không có giá trị mặc định, biến này trả về " " Để biến này không chứa giá trị mặc định, ta gán dấu chấm (.).
SKETCHINC	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.1000 Độ mịn của hình được vẽ bằng lệnh Sketch .
SKPOLY	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 0

Quy định lệnh Sketch tạo ra các đa tuyến hoặc các đường thẳng.

- 0 Tạo ra các đường thẳng.
- 1 Tạo ra các đa tuyến.

SNAPANG	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Góc nghiêng của <i>snap</i> và <i>grid</i> trong viewport hiện hành. Góc nghiêng được tính theo UCS hiện hành. AutoCAD không tự động cập nhật màn hình khi các biến này bị thay đổi.
SNAPBASE	Kiểu: Tọa độ điểm 2D Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000,0.0000 Tọa độ điểm gốc của <i>snap</i> và <i>grid</i> trong viewport hiện hành, trong hệ trục UCS hiện hành. AutoCAD không tự động cập nhật màn hình khi các biến này bị thay đổi.
SNAPISOPAIR	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Quy định các mặt của hình chiếu trực đo vuông góc đều (<i>isometric</i>) trong viewport hiện hành. 0 Left 1 Top 2 Right
SNAPMODE	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Mở tắt chế độ <i>Snap</i> . 0 Tắt <i>Snap</i> 1 Mở <i>Snap</i>
SNAPSTYL	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Kiểu <i>Snap</i> . 0 Standard 1 Isometric
SNAPUNIT	Kiểu: Tọa độ điểm 2D Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.5000,0.5000 Giá trị bước nhảy <i>Snap</i> . Nếu SNAPSTYL = 1, AutoCAD tự động gán giá trị X của biến SNAPUNIT để tạo ra <i>Snap</i> hình chiếu trực đo đều.

AutoCAD không tự động cập nhật màn hình khi các biến này bị thay đổi.

SORTENTS

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 96

Quy định các chức năng sắp xếp đối tượng khi thực hiện lệnh **Ddselect**. Giá trị biến này bằng tổng các mã tương ứng sau:

- 0 Không sắp xếp.
- 1 Sắp xếp dùng cho việc chọn đối tượng.
- 2 Sắp xếp dùng cho việc truy bắt đối tượng.
- 4 Sắp xếp dùng cho lệnh **Redraw**.
- 8 Sắp xếp dùng cho việc tạo slide bằng lệnh **Mslide**.
- 16 Sắp xếp dùng cho lệnh tái tạo bản vẽ **Regen**.
- 32 Sắp xếp dùng cho việc in ấn.
- 64 Sắp xếp dùng cho việc xuất hình PostScript.

SPLFRAME

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0

Quy định cách hiển thị các đường *spline* và đa tuyến dạng *spline-fit*.

- 0 Không hiện các điểm điều khiển.
- 1 Hiện các điểm điều khiển.

SPLINESEGS

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 8

Số lượng các phân đoạn của đa tuyến dạng *spline-fit* tạo bởi lệnh **Pedit**.

SPLINETYPE

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 6

Dạng đường cong *spline* tạo bởi lệnh **Pedit**.

- 5 B-spline bậc hai.
- 6 B-spline bậc ba.

SURFTAB1

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 6

Mật độ lưới theo hướng thứ nhất (s) khi tạo mặt lưới đa giác.

SURFTAB2

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 6

Mật độ lưới theo hướng thứ hai (t) khi tạo mặt lưới đa giác.

SURFTYPE

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 6

Kiểu mặt cong tạo bởi lựa chọn *Smooth* trong lệnh **Pedit**.

- 5 Mặt B-spline bậc hai.
- 6 Mặt B-spline bậc ba.
- 8 Mặt Bezier.

SURFU

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 6

Mật độ của lưới theo hướng M khi làm mịn bằng lựa chọn *Smooth* trong lệnh **Pedit**.

SURFV

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 6

Mật độ của lưới theo hướng N khi làm mịn bằng lựa chọn *Smooth* trong lệnh **Pedit**.

SYSCODEPAGE

Kiểu: Chuỗi

Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ.

Xác định các trang mã hệ thống trong file acad.xml.

T

TABMODE

Kiểu: Số nguyên

Không lưu lại khi đóng bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0

Quy định việc sử dụng Tablet.

- 0 Tắt chế độ sử dụng Tablet.
- 1 Mở chế độ sử dụng Tablet.

TARGET

Kiểu: Tọa độ điểm 3D

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Tọa độ điểm Target trong hình chiếu phối cảnh.

TDCREATE

Kiểu: Số thực

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Ngày giờ bản vẽ được tạo ra.

TDINDWG

Kiểu: Số thực

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Tổng số thời gian hiệu chỉnh bản vẽ.

TDUPDATE

Kiểu: Số thực

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Ngày giờ cập nhật bản vẽ lần cuối cùng.

TDUSRTIMER	Kiểu: Số thực Chỉ đọc Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Lưu trữ <i>user-elapsed timer</i> .
TEMPPREFIX	Kiểu: Chuỗi Chỉ đọc, Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Tên thư mục chứa các file tạm.
TEXTEVAL	Kiểu: Số nguyên Không lưu lại khi đóng bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Quy định việc định giá trị các dòng chữ. 0 Không định giá trị các chuỗi nhập cho dòng nhắc nhập chuỗi hoặc giá trị thuộc tính. 1 Các chuỗi bắt đầu bằng dấu ngoặc [] hoặc dấu chấm than (!) được xem là biểu thức AutoLISP và do đó được định giá trị.
TEXTFILL	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Quy định việc tô các <i>TrueType font</i> khi in, khi xuất ra file bằng lệnh Psout và khi tô bóng. 0 Các chữ chỉ xuất hiện đường viền. 1 Các chữ được tô.
TEXTQLTY	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 50 Độ phân giải của các <i>TrueType font</i> khi in, khi xuất ra file bằng lệnh Psout và khi tô bóng. Đơn vị tính là <i>dots-per-inch</i> .
TEXTSIZE	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.2000 Chiều cao mặc định khi tạo đối tượng dòng chữ mới.
TEXTSTYLE	Kiểu: Chuỗi Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: "STANDARD" Tên của kiểu chữ hiện hành.
THICKNESS	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0000 Giá trị độ dày (<i>thickness</i>) hiện hành.
TILEMODE	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1

	Cho phép truy xuất đến không gian giấy vẽ. 0 Mở không gian giấy vẽ. 1 Không cho truy xuất đến không gian giấy vẽ.
TOOLTIPS	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Quy định việc hiện <i>Tooltips</i> . 0 Không hiện <i>Tooltips</i> . 1 Hiện <i>Tooltips</i> .
TRACEWID	Kiểu: Số thực Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0.0500 Chiều rộng mặc định của đối tượng Trace.
TREEDEPTH	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 3020 Độ sâu tối đa phân nhánh sắp xếp.
TREEMAX	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 10000000 Giới hạn bộ nhớ khi tái tạo bản vẽ.
TRIMMODE	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file Registry của Windows. Giá trị ban đầu: 1 Quy định AutoCAD có cắt xén các cạnh trong lệnh Chamfer và Fillet hay không. 0 Để nguyên các cạnh. 1 Cắt xén các cạnh.
U	
UCSFOLLOW	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 0 Tự động tạo hình chiếu bằng (<i>plan view</i>) bất kỳ lúc nào chuyển từ hệ trục UCS này sang UCS khác. Mỗi viewport có một giá trị của biến UCSFOLLOW riêng. 0 Tắt chức năng này. 1 Mở chức năng này. Chức năng này không có tác dụng trong không gian giấy vẽ.
UCSICON	Kiểu: Số nguyên Lưu trữ: Trong file bản vẽ. Giá trị ban đầu: 1

Hiển thị biểu tượng hệ trục tọa độ trong *viewport* hiện hành.
 Giá trị của biến này bằng tổng các mã sau:
 0 Không hiển thị biểu tượng.
 1 Hiển thị biểu tượng.
 2 Biểu tượng luôn luôn trùng với gốc tọa độ.

UCSNAME

Kiểu: Chuỗi
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Tên hệ trục tọa độ hiện hành trong không gian vẽ hiện hành.
 Nếu UCS hiện hành không được đặt tên, biến này trả về giá trị rỗng.

UCSORG

Kiểu: Tọa độ điểm 3D
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Tọa độ điểm gốc của hệ trục tọa độ hiện hành trong không gian vẽ hiện hành. Giá trị này luôn luôn là tọa độ tuyệt đối trong hệ trục WCS.

UCSXDIR

Kiểu: Tọa độ điểm 3D
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Hướng trục X của UCS hiện hành trong không gian vẽ hiện hành.

UCSYDIR

Kiểu: Tọa độ điểm 3D
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Hướng trục Y của UCS hiện hành trong không gian vẽ hiện hành.

UNDOCTL

Kiểu: Số nguyên
 Chỉ đọc. Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Xác định trạng thái của chức năng UNDO. Giá trị của biến này bằng tổng các mã sau:
 0 Tắt chức năng UNDO.
 1 Tắt chức năng UNDO.
 2 Chỉ UNDO được một lệnh.
 4 Mở lựa chọn Auto.
 8 Có một nhóm lệnh đang hiện hành.

UNDOMARKS

Kiểu: Số nguyên
 Chỉ đọc. Không lưu lại khi đóng bản vẽ.
 Số lượng các vị trí đánh dấu đã được tạo ra trong lệnh **Undo** bằng lựa chọn *Mark*. Các lựa chọn *Mark* và *Back* không có tác dụng khi có một nhóm lệnh đang hiện hành.

UNITMODE

Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Quy định cách hiển thị của đơn vị đo.
 0 Hiển thị số thập phân, feet, inch, surveyor's

angles như đã quy định.

1 Hiển thị số thập phân, feet, inch, surveyor's angles giống như giá trị nhập vào.

USERI1-5

Kiểu: Số nguyên
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0
 Các biến USERI1, USERI2, USERI3, USERI4, và USERI5 dùng để lưu trữ và cung cấp các dữ liệu kiểu số nguyên.

USERR1-5

Kiểu: Số thực
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: 0.0000
 Các biến USERR1, USERR2, USERR3, USERR4, và USERR5 dùng để lưu trữ và cung cấp các dữ liệu kiểu số thực.

USERS1-5

Kiểu: Chuỗi
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Giá trị ban đầu: ""
 Các biến USERS1, USERS2, USERS3, USERS4, và USERS5 dùng để lưu trữ và cung cấp các dữ liệu kiểu chuỗi.

V

VIEWCTR

Kiểu: Tọa độ điểm 3D
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Tọa độ tâm của khung nhìn *View* trong *viewport* hiện hành, biểu diễn trong hệ trục UCS.

VIEWDIR

Kiểu: Vectơ 3D
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Lưu trữ vectơ vuông góc với mặt phẳng khung nhìn *View* trong *viewport* hiện hành, biểu diễn trong hệ trục UCS.

VIEWMODE

Kiểu: Số nguyên
 Chỉ đọc
 Lưu trữ: Trong file bản vẽ.
 Quy định các chế độ *View* trong *viewport* hiện hành. Giá trị của biến này bằng tổng các mã sau:
 0 Tắt.
 1 Hình chiếu phối cảnh.
 2 Mở mặt che trước (*Front clipping*).
 4 Mở mặt che sau (*Back clipping*).
 8 Đang mở chức năng UCSFollow.
 16 Sử dụng cùng với mã 2. Cho phép sử dụng biến FRONTZ để xác định vị trí mặt che trước.

VIEWSIZE

Kiểu: Số thực

các lệnh **Dview** hoặc **Vpoint**.

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Chiều cao của khung nhìn *View* trong *viewport* hiện hành, biểu diễn bằng đơn vị bản vẽ.

VIEWTWIST

Kiểu: Số thực

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Lưu trữ giá trị *twist angle* của *viewport* hiện hành.

VISRETAIN

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 1

Quy định việc hiển thị các lớp bản vẽ trong các file tham khảo ngoài *xref*.

0 Ưu tiên sử dụng các giá trị On/Off, Freeze/Thaw, màu sắc, dạng đường của các lớp bản vẽ trong file hiện hành.

1 Ưu tiên sử dụng các giá trị On/Off, Freeze/Thaw, màu sắc, dạng đường của các lớp bản vẽ trong file tham khảo ngoài.

VSMAX

Kiểu: Tọa độ điểm 3D

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Tọa độ góc phải trên của màn hình ảo của *viewport* hiện hành, biểu diễn trong hệ trục UCS.

VSMIN

Kiểu: Tọa độ điểm 3D

Chỉ đọc

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Tọa độ góc trái dưới của màn hình ảo của *viewport* hiện hành, biểu diễn trong hệ trục UCS.**W**

WORLDUCS

Kiểu: Số nguyên

Chỉ đọc

Không lưu lại khi đóng bản vẽ.

Cho biết hệ trục UCS có trùng với WCS hay không.

0 UCS hiện hành không trùng với WCS.

1 UCS hiện hành trùng với WCS.

WORLDVIEW

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 1

Quy định UCS có bị thay bằng WCS trong các lệnh **Dview** hoặc **Vpoint** hay không.

0 Giữ nguyên UCS hiện hành.

1 UCS hiện hành được thay bằng WCS trong

X

XCLIPFRAME

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file bản vẽ.

Giá trị ban đầu: 0

Quy định việc hiển thị các đường biên cắt của Xref.

0 Không hiển thị.

1 Hiển thị.

XLOADCTL

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: 1

Quy định việc tải các Xref và kiểm soát việc mở bản vẽ gốc hay tạo và mở bản sao chép.

0 Không tải các Xref.

1 Tải các Xref và mở bản vẽ gốc.

2 Tải các Xref và mở bản vẽ sao chép.

Khi XLOADCTL được gán bằng 2, bản sao chép của file tham khảo ngoài được lưu trong thư mục các file tạm hoặc trong thư mục do người sử dụng chỉ ra.

XLOADPATH

Kiểu: Chuỗi

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: ""

Đường dẫn chứa đường dẫn thư mục chứa các file sao chép của các file tham khảo ngoài.

XREFCTL

Kiểu: Số nguyên

Lưu trữ: Trong file Registry của Windows.

Giá trị ban đầu: 0

Quy định **AutoCAD** có chép các tham khảo ngoài ra thành một file .XLG hay không.

0 Không chép ra file.

1 Chép ra file.

BẢNG MÃ ASCII

Phụ lục này trình bày bộ mã ASCII tiêu chuẩn. Giá trị bát phân được dùng cho ký tự (character) hoặc chuỗi ký tự hằng số (string constants) sử dụng dạng \nnn. Hệ thống của bạn có thể định nghĩa các mã phụ trên bộ 256 ký tự mở rộng (mã phụ lớn hơn 127). Một vài hệ thống còn được xác định lại bởi các mã ASCII nhỏ hơn như 1-6 và 14-26.

Biểu đồ chuyển đổi mã ASCII

Dec.	Oct.	Hex.	Character	Dec.	Oct.	Hex.	Character
0	000	00	NUL	64	100	40	@
1	001	01	SOH	65	101	41	A
2	002	02	STX	66	102	42	B
3	003	03	ETX	67	103	43	C
4	004	04	EOT	68	104	44	D
5	005	05	ENQ	69	105	45	E
6	006	06	ACK	70	106	46	F
7	007	07	BEL (bell)	71	107	47	G
8	010	08	BS (backspace)	72	110	48	H
9	011	09	HT	73	111	49	I
10	012	0A	LF (line-feed)	74	112	4A	J
11	013	0B	VT	75	113	4B	K
12	014	0C	FF	76	114	4C	L
13	015	0D	CR (return)	77	115	4D	M
14	016	0E	SO	78	116	4E	N
15	017	0F	SI	79	117	4F	O
16	020	10	DLE	80	120	50	P
17	021	11	DC1	81	121	51	Q
18	022	12	DC2	82	122	52	R
19	023	13	DC3	83	123	53	S
20	024	14	DC4	84	124	54	T
21	025	15	NAK	85	125	55	U
22	026	16	SYN	86	126	56	V

23	027	17	ETB	87	127	57	W
24	030	18	CAN	88	130	58	X
25	031	19	EM	89	131	59	Y
26	032	1A	SUB	90	132	5A	Z
27	033	1B	ESC (escape)	91	133	5B	[
28	034	1C	FS	92	134	5C	\
29	035	1D	GS	93	135	5D]
30	036	1E	RS	94	136	5E	^
31	037	1F	US	95	137	5F	_
32	040	20	(space) 96	140	60	'	'
33	041	21	!	97	141	61	a
34	042	22	"	98	142	62	b
35	043	23	#	99	143	63	c
36	044	24	\$	100	144	64	d
37	045	25	%	101	145	65	e
38	046	26	&	102	146	66	f
39	047	27	'	103	147	67	g
40	050	28	(104	150	68	h
41	051	29)	105	151	69	i
42	052	2A	*	106	152	6A	j
43	053	2B	+	107	153	6B	k
44	054	2C	,	108	154	6C	l
45	055	2D	-	109	155	6D	m
46	056	2E	.	110	156	6E	n
47	057	2F	/	111	157	6F	o
48	060	30	0	112	160	70	p
49	061	31	1	113	161	71	q
50	062	32	2	114	162	72	r
51	063	33	3	115	163	73	s
52	064	34	4	116	164	74	t
53	065	35	5	117	165	75	u
54	066	36	6	118	166	76	v
55	067	37	7	119	167	77	w
56	070	38	8	120	170	78	x
57	071	39	9	121	171	79	y
58	072	3A	:	122	172	7A	z
59	073	3B	;	123	173	7B	{
60	074	3C	<	124	174	7C	
61	075	3D	=	125	175	7D	}
62	076	3E	>	126	176	7E	~
63	077	3F	?	127	177	7F	DEL (delete)

Lập trình thiết kế với AutoLISP và Visual LISP

Tập 1

NGUYỄN HỮU LỘC – NGUYỄN THANH TRUNG

Chịu trách nhiệm xuất bản : Trần Đình Việt
Biên tập : Đức Nhân – Trung Hiếu
Sửa bản in : Dương Ly – Thiên Hương
Trình bày : Hữu Lộc, Thành Trung
Bìa : Mai Quế Vũ

NHÀ XUẤT BẢN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

62 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 1.

Điện thoại: 8225340 – 8296764 – 8220405 – 8222762 –
8296731- 8223637- 8250616. **FAX:** 84.8.8222726

Email: nxbtpbcm@bdvn.vnd.net

In lần thứ hai, Số lượng: 1000 cuốn, khổ 16x24 cm.

Tại: Xí nghiệp In số 5.

Số XB: 399-196/XB-QLXB cấp ngày: 11-04-2003

In xong và nộp lưu chiểu: 08-2003.

Lập trình thiết kế với

AutoLISP và Visual LISP

Sách cùng tác giả đã xuất bản:

1. **Sử dụng AutoCAD thiết kế các mô hình 3 chiều.** NXB TP. Hồ Chí Minh, 1998.
In lần thứ 1 (Release 12, 13). In lần thứ 2 (Bổ sung Release 14).
2. **Cơ sở thiết kế máy.** Phần 1 (Chủ biên) Trường ĐH Bách khoa TP. HCM, 1997
3. **Sử dụng AutoCAD (Release 12, phần 2D)** NXB TP. Hồ Chí Minh, 1997
4. **Sử dụng AutoCAD 13 (Phần 2D)** NXB TP. Hồ Chí Minh, 1997
5. **Sử dụng AutoCAD 14 (Phần 2D) Tập 1 và 2** NXB TP. Hồ Chí Minh, 1998
6. **Sử dụng AutoCAD 2000** NXB TP. Hồ Chí Minh, 1999
Tập 1 - Cơ sở vẽ thiết kế hai chiều (2D)
7. **Sử dụng AutoCAD 2000** NXB TP. Hồ Chí Minh, 1999
Tập 2 - Hoàn thiện bản vẽ thiết kế hai chiều.
8. **Đồ họa máy tính và mô hình hóa hình học** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2000
Tác giả: Vera B. Anand. Người dịch: Nguyễn Hữu Lộc
9. **Bài tập Thiết kế mô hình ba chiều với AutoCAD 2000** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2000
10. **Sử dụng AutoCAD 2002** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2001
Tập 1 - Cơ sở vẽ thiết kế hai chiều
11. **Thiết kế mô hình ba chiều với AutoCAD** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2002
12. **Đồ tin cây trong thiết kế kỹ thuật** NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, 2002
13. **Cơ sở thiết kế máy** Phần 2 NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, 2002
14. **Bài tập chi tiết máy** NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh, 2002
15. **Tạo các tiện ích thiết kế trên AutoCAD** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2003
16. **Thiết kế cơ khí với AutoCAD Mechanical** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2003
17. **Sử dụng AutoCAD 2002** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2003
Tập 2 - Hoàn thiện bản vẽ thiết kế hai chiều.
18. **Lập trình thiết kế với AutoLISP và Visual LISP** NXB TP. Hồ Chí Minh, 2003
Tập 1 và 2 (Biên soạn với Nguyễn Thanh Trung)

Trang/156