



Bricsys®

# システム変数リファレンス (V26)





## 目次

1.		63
1.1	_QUADTABFLAGS	63
1.1.1	クワッド タブ フラグ	63
1.2	_VERNUM	63
1.2.1	バージョン番号(読み取り専用)	63
2.	2	64
2.1	システム変数 2DCONSTRAINTFLAGS	64
2.1.1	2D 拘束フラグ	64
3.	3	65
3.1	3DCOMPAREMODE	65
3.1.1	モードを比較	65
3.2	3DOSMOD	65
3.2.1	3D図形スナップモード	65
3.3	3DSNAPMARKERCOLOR	66
3.3.1	3Dスナップマーカ色	66
4.	A	67
4.1	ACADLSPASDOC	67
4.1.1	各ドキュメントのon_start.lsp	67
4.2	ACADPREFIX	67
4.2.1	プログラムのフォルダーパス(読み取り専用)	67
4.3	ACADVER	67
4.3.1	AutoCADバージョン(読み取り専用)	67
4.4	ACISHLRRESOLUTION	67
4.4.1	隠線処理の解像度	67
4.5	ACISSAVEASMODE	68
4.5.1	ACISの名前を付けて保存モード	68
4.6	ACISOUTVER	68
4.6.1	ACIS出力のバージョン	68
4.7	ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE	68
4.7.1	アダプティブグリッドステップサイズ	68
4.8	AFLAGS	69
4.8.1	属性オプション	69
4.9	ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC	69
4.9.1	寸法揃え	69
4.10	ALLOWEDBENDANGLES	70
4.10.1	許可された曲げ角度	70
4.11	ALLOWTABEXTERNALMOVE	70
4.11.1	タブの外部移動(Mac&Linux)	70
4.12	ALLOWTABMOVE	70
4.12.1	タブの移動(Mac&Linux)	70
4.13	ALLOWTABSPLIT	71
4.13.1	タブの分割(Mac&Linux)	71
4.14	AMPOWERDIMDISPLAY システム変数	71
4.14.1	メカニカル2Dエディター	71
4.15	AMSYMSCALE	71
4.15.1	Mechanical 2D注釈尺度	71
4.16	ANGBASE	72
4.16.1	角度の基点	72



## 目次

4.17	ANGDIR	72
4.17.1	角度の向き	72
4.18	ANNOALLVISIBLE	72
4.18.1	注釈の表示	72
4.19	ANNOAUTOSCALE	73
4.19.1	注釈尺度調整	73
4.20	ANNOMONITORシステム変数	73
4.20.1	注釈モニター	73
4.21	ANNOTATIVEDWG	74
4.21.1	異尺度対応図面	74
4.22	ANTIALIASRENDER	74
4.22.1	レンダリングのアンチエイリアス量	74
4.23	ANTIALIASSCREEN	75
4.23.1	画面のアンチエイリアス量	75
4.24	APBOX	75
4.24.1	図形スナップの吸着ボックス	75
4.25	APERTURE	76
4.25.1	図形スナップの感度	76
4.26	AREA	76
4.26.1	面積(読み取り専用)	76
4.27	AREAPREC	76
4.27.1	面積精度	76
4.28	AREAUNITS	77
4.28.1	面積単位	77
4.29	ARRAYASSOCIATIVITY	77
4.29.1	自動調整配列複写	77
4.30	ARRAYEDITSTATE	78
4.30.1	配列編集状態(読み取り専用)	78
4.31	ARRAYTYPE	78
4.31.1	整列種類	78
4.32	ATTDIA	78
4.32.1	属性ダイアログ	78
4.33	ATTFULLUPDATE	79
4.33.1	ブロックレコード編集後の属性リセット	79
4.34	ATTMODE	79
4.34.1	属性表示モード	79
4.35	ATTRACTIONDISTANCE	79
4.35.1	グリップへの吸着範囲	79
4.36	ATTREQ	80
4.36.1	入力されたデフォルト設定	80
4.37	AUDITCTL	80
4.37.1	監査コントロール	80
4.38	AUDITERRORCOUNT	81
4.38.1	監査エラー数(読み取り専用)	81
4.39	AUNITS	81
4.39.1	角度の単位形式	81
4.40	AUPREC	81
4.40.1	角度の単位精度	81



## 目次

4.41	AUTOCOMPLETEDELAY	82
4.41.1	オートコンプリートの遅延時間	82
4.42	AUTOCOMPLETEMODE	82
4.42.1	オートコンプリートモード	82
4.43	AUTOMATICCONNECTION	83
4.43.1	自動接続	83
4.44	AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIOR	83
4.44.1	自動階段断面の動作	83
4.45	AUTOMATICTEES	84
4.45.1	自動ティー	84
4.46	AUTORESETSCALES	84
4.46.1	不使用尺度の名前削除	84
4.47	AUTOSAVECHECKONLYFIRSTBITDBMOD	84
4.47.1	自動保存では、DBMODの最初のビット以外は無視	84
4.48	AUTOSNAP	85
4.48.1	図形スナップ	85
4.49	AUTOTRACKINGVECCOLOR	85
4.49.1	オートトラッキングのベクトル色	85
4.50	AUTOVPFITTING	86
4.50.1	ビューポートのサイズを自動的に変更	86
5.	B	87
5.1	BACKGROUNDPLOT	87
5.1.1	バックグラウンド印刷	87
5.2	BACKZ	87
5.2.1	背面クリップ 面オフセット	87
5.3	BACTIONBARMODE	87
5.3.1	アクションバーの表示	87
5.4	BACTIONCOLOR	88
5.4.1	アクションの文字色	88
5.5	BASEFILE	88
5.5.1	テンプレート	88
5.6	BCFSOURCEURL	88
5.6.1	BCFソースURL	88
5.7	BEDITASSOCMODE	88
5.7.1	BEDITにおける関連識別子	88
5.8	BEDITMODE	89
5.8.1	ブロック編集モード(読み取り専用)	89
5.9	BGRIPOBJCOLOR	89
5.9.1	グリップ色	89
5.10	BGRIPOBJSIZE	90
5.10.1	グリップサイズ	90
5.11	BILLOFMATERIALSSETTINGS	90
5.11.1	部品表のデフォルト	90
5.12	BIMDEFAULTPROPERTIESPATH	90
5.12.1	デフォルトのプロパティパス	90
5.13	BIMMATCHPROP	91
5.13.1	BIMプロパティと一致	91
5.14	BIMOSMODE	91





## 目次

5.14.1	BIMスナップモード	91
5.15	BIMPROFILESTANDARDS	91
5.15.1	プロファイルの標準	91
5.16	BINDTYPE	92
5.16.1	外部参照バインド形式	92
5.17	BKGCOLOR	92
5.17.1	背景色	92
5.18	BKGCOLORDBEDIT	92
5.18.1	ダイナミックブロック編集画面の背景色	92
5.19	BKGCOLORPBEDIT	93
5.19.1	パラメトリックブロック編集画面の背景色	93
5.20	BKGCOLORPS	93
5.20.1	ペーパー空間の背景色	93
5.21	BLIPMODE	93
5.21.1	ブリップモード	93
5.22	BLOCKEDITLOCK	94
5.22.1	ブロック編集ロック	94
5.23	BLOCKEDITOR	94
5.23.1	ブロック編集(読み取り専用)	94
5.24	BLOCKIFYMODE	94
5.24.1	Blockify設定	94
5.25	BLOCKIFYSCANNER	95
5.25.1	ブロック化スキャナー	95
5.26	BLOCKIFYTOLERANCE	95
5.26.1	Blockify公差	95
5.27	BLOCKLEVELOFDETAIL	96
5.27.1	ブロックの詳細レベル	96
5.28	BLOCKSPATH	96
5.28.1	ブロックのパス	96
5.29	BLOCKTESTWINDOW	96
5.29.1	ブロックテスト画面(読み取り専用)	96
5.30	BMAUTOUPDATE	97
5.30.1	外部コンポーネントを更新	97
5.31	BMEXTERNALIZEILLEGALSMBOLSシステム変数	97
5.31.1	不正なシンボル処理	97
5.32	BMFORMTEMPLATEPATH	97
5.32.1	BMFORM テンプレートのパス	97
5.33	BMTOOLPATH	98
5.33.1	アセンブリ検査ツール検索パス	98
5.34	BMUPDATEMODE	98
5.34.1	アセンブリコンポーネント更新モード	98
5.35	BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT	98
5.35.1	デフォルトの長さの増分	98
5.36	BOLTINGASMDEFAULTNUT	99
5.36.1	デフォルトのナット	99
5.37	BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER	99
5.37.1	デフォルトのナット数	99
5.38	BOLTINGASMDEFAULTSTUD	99



## 目次

5.38.1	デフォルトのスタッド	99
5.39	BOMFILTERSETTINGS	100
5.39.1	デフォルトの部品表フィルター設定	100
5.40	BOMPROPERTYSET	100
5.40.1	デフォルトの部品表プロパティセット	100
5.41	BOMTEMPLATE	101
5.41.1	デフォルトテンプレート	101
5.42	BOMTHUMBNAILHEIGHT	101
5.42.1	デフォルトのサムネイルの高さ(px)	101
5.43	BOMTHUMBNAILWIDTH	101
5.43.1	デフォルトのサムネイルの幅(px)	101
5.44	BOUNDARYCOLOR	102
5.44.1	検出された境界色	102
5.45	BPARAMETERCOLOR	102
5.45.1	パラメータ色	102
5.46	BPARAMETERFONT	102
5.46.1	フォント名	102
5.47	BPARAMETERSIZE	102
5.47.1	パラメータサイズ	102
5.48	BPTEXTHORIZONTAL	103
5.48.1	パラメータ文字の位置合わせ	103
5.49	BSYSLIBCOPYOVERWRITE	103
5.49.1	Bsyslib コピー上書き	103
5.50	BTMARKDISPLAY	104
5.50.1	値セットを持つパラメータの目盛り表示	104
5.51	BVMODE	104
5.51.1	ブロック表示モード	104
6.	C	105
6.1	CACHELAYOUT	105
6.1.1	レイアウトキャッシュ	105
6.2	CAMERADISPLAY	105
6.2.1	カメラの表示	105
6.3	CAMERAHEIGHT	105
6.3.1	カメラの高さ	105
6.4	CANNOSCALE	106
6.4.1	注釈尺度名	106
6.5	CANNOSCALEVALUE	106
6.5.1	注釈尺度値(読み取り専用)	106
6.6	CDATE	106
6.6.1	カレンダー日付(読み取り専用)	106
6.7	CECOLOR	106
6.7.1	図形の色	106
6.8	CELTSCALE	107
6.8.1	図形の線種尺度	107
6.9	CELTTYPE	107
6.9.1	図形の線種	107
6.10	CELWEIGHT	107
6.10.1	図形の線の太さ	107



## 目次

6.11	CENTERCROSSGAP	108
6.11.1	中心マークのギャップ	108
6.12	CENTERCROSSSIZE	108
6.12.1	中心マークのサイズ	108
6.13	CENTEREXE	109
6.13.1	中心線の延長線の長さ	109
6.14	CENTERLAYER	109
6.14.1	中心マークまたは中心線のデフォルト画層	109
6.15	CENTERLTSCALE	110
6.15.1	中心マークまたは中心線の線種尺度	110
6.16	CENTERLTYPE	110
6.16.1	中心マーク/中心線の線種	110
6.17	CENTERLTYPEFILE	110
6.17.1	中心マークまたは中心線の線種ファイル	110
6.18	CENTERMARKEXE	111
6.18.1	中心マークまたは中心線の自動延長	111
6.19	CETRANSAPRENCYシステム変数	111
6.19.1	透過性	111
6.20	CHAMFERA	112
6.20.1	面取りの始点側距離	112
6.21	CHAMFERB	112
6.21.1	面取りの終点側距離	112
6.22	CHAMFERC	112
6.22.1	面取り長さ	112
6.23	CHAMFERD	112
6.23.1	面取り角度	112
6.24	CHAMMODE	113
6.24.1	面取りモード	113
6.25	CHECKDWLPRESENCE	113
6.25.1	開く前にDWLファイルの有無をチェック	113
6.26	CIRCLERAD	114
6.26.1	円の半径	114
6.27	CIRCULARARROWHEADLENGTH	114
6.27.1	デフォルトのヘッド長	114
6.28	CIRCULARARROWHEADWIDTH	114
6.28.1	デフォルトのヘッド幅	114
6.29	CIRCULARARROWLEADERRADIUS	115
6.29.1	デフォルトの引出線半径	115
6.30	CIRCULARARROWLEADERROTATION	115
6.30.1	デフォルトの引出線回転	115
6.31	CIRCULARARROWTHICKNESS	115
6.31.1	デフォルトの厚さ	115
6.32	CLAYER	116
6.32.1	カレント画層	116
6.33	CLEANSCEENOPTIONS	116
6.33.1	画面クリーンのオプション	116
6.34	CLEANSCEENSTATE	116
6.34.1	画面クリーン状態(読み取り専用)	116



## 目次

6.35	CLIPBOARDFORMAT	117
6.35.1	クリップボード DWG形式	117
6.36	CLIPBOARDFORMATS	117
6.36.1	クリップボード形式	117
6.37	CLIPROMPTLINES	118
6.37.1	プロンプトライン	118
6.38	CLISTATE	118
6.38.1	コマンドライン状況(読み取り専用)	118
6.39	CLOSECHECKONLYFIRSTBITDBMOD	119
6.39.1	閉じるときは、DBMODの最初のビット以外は無視	119
6.40	CLOUDDOWNLOADPATH	119
6.40.1	クラウドダウンロードパス	119
6.41	CLOUDLOG	119
6.41.1	クラウドログ	119
6.42	CLOUDLOGVERBOSE	120
6.42.1	クラウドログ詳細	120
6.43	CLOUDONMODIFIED	120
6.43.1	変更されたクラウド	120
6.44	CLOUDSERVER	120
6.44.1	クラウドサーバー	120
6.45	CLOUDSSOCLIENTID	121
6.45.1	クラウドSSOクライアントID	121
6.46	CLOUDSSOSCOPE	121
6.46.1	クラウドSSOの対象範囲	121
6.47	CLOUDTEMPFOLDER	121
6.47.1	クラウド一時フォルダー	121
6.48	CLOUDUPLOADDEPENDENCIES	122
6.48.1	クラウドアップロードの依存関係	122
6.49	CLUSTER2DGEOMGLYPHS	122
6.49.1	2D拘束のグリフのクラスター化	122
6.50	CMATERIAL	122
6.50.1	カレントのマテリアル	122
6.51	CMDACTIVE	123
6.51.1	使用コマンド(読み取り専用)	123
6.52	CMDDIA	123
6.52.1	コマンドダイアログ	123
6.53	CMDECHO	123
6.53.1	コマンドエコー	123
6.54	CMDLINEEDITBGCOLOR	124
6.54.1	コマンドライン編集の背景色	124
6.55	CMDLINEEDITFGCOLOR	124
6.55.1	コマンドライン編集の前面色	124
6.56	CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR	125
6.56.1	コマンドラインのフェードログの背景色	125
6.57	CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY	125
6.57.1	コマンドラインフェーディングログフェード遅延	125
6.58	CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR	125
6.58.1	コマンドラインのフェードログの前景色	125



## 目次

6.59	CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY	126
6.59.1	コマンドラインのフェードログの透過性	126
6.60	CMDLINEFONTNAME	126
6.60.1	コマンドライン フォント名	126
6.61	CMDLINEFONTSIZE	126
6.61.1	コマンドライン フォントサイズ	126
6.62	CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY	126
6.62.1	アクティブな場合のコマンドラインフレームの透明度	126
6.63	CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY	127
6.63.1	非アクティブ時のコマンドラインフレームの透明度	127
6.64	CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR	127
6.64.1	プロンプト履歴のコマンドラインフレーム	127
6.65	CMDLINELISTBGCOLOR	128
6.65.1	コマンドラインリスト編集の背景色	128
6.66	CMDLINELISTFGCOLOR	128
6.66.1	コマンドラインリスト編集の前面色	128
6.67	CMDLINEOPTIONBGCOLOR	128
6.67.1	コマンドラインオプションの背景色	128
6.68	CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR	128
6.68.1	コマンドラインオプションショートカット色	128
6.69	CMDLINEUSEMINIFRAME	129
6.69.1	コマンドラインミニフローティングフレーム	129
6.70	CMDLNTEXT	129
6.70.1	プロンプトの接頭	129
6.71	CMDNAMES	129
6.71.1	使用コマンド名(読み取り専用)	129
6.72	CMLEADERSTYLE	130
6.72.1	マルチ引出線スタイル	130
6.73	CMLJUST	130
6.73.1	マルチラインの位置合わせ	130
6.74	CMLSCALE	130
6.74.1	マルチラインの尺度	130
6.75	CMLSTYLE	131
6.75.1	マルチラインスタイル	131
6.76	CMPLRMISS	131
6.76.1	欠落図形の色 - DWGCOMPARE	131
6.77	CMPLRMOD1	131
6.77.1	変更図形の色 - DWGCOMPARE	131
6.78	CMPLRMOD2	131
6.78.1	2番目の図面の変更された図形の色 - DWGCOMPARE	131
6.79	CMPLRNEW	132
6.79.1	新しい図形の色 - DWGCOMPARE	132
6.80	CMPLDIFFLIMIT	132
6.80.1	図形の最大数 - DWGCOMPARE	132
6.81	CMPLFADECTL	132
6.81.1	フェード - DWGCOMPARE	132
6.82	CMPLLOG	133
6.82.1	ログコントロール - DWGCOMPARE	133



## 目次

6.83	COLORBOOKPATH	133
6.83.1	カラーブックファイル検索パス	133
6.84	COLORPICKBOX	133
6.84.1	ピックボックスの色	133
6.85	COLORTHEME	134
6.85.1	UIカラーテーマ	134
6.86	COLORX	134
6.86.1	X軸の色	134
6.87	COLORY	134
6.87.1	Y軸の色	134
6.88	COLORZ	135
6.88.1	Z軸の色	135
6.89	COMACADCOMPATIBILITY	135
6.89.1	COM Acad互換性	135
6.90	COMBINETEXTMODE	136
6.90.1	結合テキストモード	136
6.91	COMMANDASSIST	136
6.91.1	AI予測コマンドライン	136
6.92	COMMANDPREVIEW	136
6.92.1	TRIMやEXTENDなどのコマンドの結果をプレビューします。	136
6.93	COMMUNICATORBACKGROUNDMODE	137
6.93.1	バックグラウンドで読み込みと書き込みを実行	137
6.94	COMMUNICATORPATH	137
6.94.1	Communicatorパス(MacおよびLinux)	137
6.95	COMPASS	137
6.95.1	コンパス	137
6.96	COMPONENTSCONFIG	138
6.96.1	ライブラリパネル構成	138
6.97	COMPONENTSPATH	138
6.97.1	ライブラリディレクトリパス	138
6.98	CONSTRAINTBARDISPLAY	138
6.98.1	拘束表示	138
6.99	CONTINUOUSMOTION	139
6.99.1	連続動作	139
6.100	CONVERTODMAX	139
6.100.1	外径の最大乗数	139
6.101	CONVERTODMIN	139
6.101.1	外径の最小乗数	139
6.102	CONVERTTHMAX	139
6.102.1	厚さの最大乗数	139
6.103	CONVERTTHMIN	140
6.103.1	厚さの最小乗数	140
6.104	COORDS	140
6.104.1	座標	140
6.105	COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES	140
6.105.1	COPYGUIDED3Dの元の面	140
6.106	COPYMODE	141
6.106.1	コピーモード	141





## 目次

6.107	CPLOTSTYLE	141
6.107.1	カレントの印刷スタイル	141
6.108	CPROFILE	141
6.108.1	カレントのプロファイル(読み取り専用)	141
6.109	CRASHREPORTSENDING	142
6.109.1	クラッシュレポートの送信 (Windows)	142
6.110	CREATESKETCHFEATURE	142
6.110.1	スケッチベースのフィーチャー(試験的)	142
6.111	CREATETHUMBNAILONTHEFLY	143
6.111.1	即座にプレビューサムネイルを作成	143
6.112	CREATEVIEWPORTS	143
6.112.1	ビューポート自動作成	143
6.113	CROSSHAIRDRAWMODE	143
6.113.1	クロスヘアレンダリングモード	143
6.114	CROSSINGAREACOLOR	144
6.114.1	交差領域の色	144
6.115	CTAB	144
6.115.1	カレントのタブ	144
6.116	CTABLESTYLE	145
6.116.1	カレントの表スタイル	145
6.117	CTRL3D MOUSE	145
6.117.1	3Dマウスモード	145
6.118	CTRLMBUTTON	145
6.118.1	中央ボタンのクリック	145
6.119	CTRLMOUSE	146
6.119.1	マウスショートカット	146
6.120	CURSORMODE	146
6.120.1	クロスヘア表示モード	146
6.121	CURSORSIZE	147
6.121.1	クロスヘアサイズ	147
6.122	CVALLOWBREAKLINECROSSINGS	147
6.122.1	破断線の交差を許可	147
6.123	CVANGLESAMPLINGINTERVAL	147
6.123.1	角度サンプリングの間隔	147
6.124	CVARCTESSELLATIONGRADING	147
6.124.1	円弧近似中座標距離	147
6.125	CVARCTESSELLATIONSURFACE	148
6.125.1	円弧近似中座標距離	148
6.126	CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT	148
6.126.1	テンプレート要素の円弧近似中座標距離	148
6.127	CVASSOCIATIVITY	148
6.127.1	自動調整	148
6.128	CVDEFAULTCURVETYPEHA	149
6.128.1	デフォルトの水平位置合わせの曲線タイプ	149
6.129	CVDEFAULTCURVETYPEVA	149
6.129.1	デフォルトの垂直位置合わせの曲線タイプ	149
6.130	CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS	150
6.130.1	交差する破断線の高さ	150



## 目次

6.131	CVERSIONCONTROLPATH	150
6.131.1	カレントバージョン管理パス	150
6.132	CVGRADEUNIT	150
6.132.1	形式	150
6.133	CVGRADEUNITPREC	151
6.133.1	精度	151
6.134	CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL	151
6.134.1	直線セグメントの感覚をサンプリング	151
6.135	CVPORT	152
6.135.1	カレントビューポート	152
6.136	CVSLOPEUNIT	152
6.136.1	形式	152
6.137	CVSLOPEUNITPREC	152
6.137.1	精度	152
6.138	CVSTATIONUNIT	153
6.138.1	測点区切り記号の位置	153
6.139	CVSTATIONUNITPREC	153
6.139.1	精度	153
7.	D	155
7.1	DATACOLLECTION	155
7.1.1	診断および使用状況データ収集	155
7.2	DATACOLLECTIONENABLED	155
7.2.1	データ収集の現在の状態(読み取り専用)	155
7.3	DATACOLLECTIONLOGINTYPE	156
7.3.1	データ収集のための最新のログインタイプ(読み取り専用)	156
7.4	DATACOLLECTIONOPTIONS	156
7.4.1	データ収集のオプション	156
7.5	DATALINKNOTIFY	156
7.5.1	データリンク通知	156
7.6	DATE	157
7.6.1	カレントの日付(読み取り専用)	157
7.7	DBCSTATE	157
7.7.1	データベース接続状態 (読み取り専用)	157
7.8	DBCLKEDIT	157
7.8.1	ダブルクリック編集	157
7.9	DBMOD	158
7.9.1	変更状態(読み取り専用)	158
7.10	DCTCUST	158
7.10.1	カスタム スペル辞書	158
7.11	DCTMAIN	158
7.11.1	メインスペル辞書	158
7.12	DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL	159
7.12.1	デフォルト Bsyslibインチ系	159
7.13	DEFAULTBSYSLIBMETRIC	159
7.13.1	デフォルト Bsyslibミリ系	159
7.14	DEFAULTLIGHTING	159
7.14.1	デフォルトの照明	159
7.15	DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR	160



## 目次

7.15.1	デフォルトの影のぼかし	160
7.16	DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE	160
7.16.1	既定の新規シート テンプレート	160
7.17	DEFAULTPLOTSTYLETABLE	160
7.17.1	デフォルトの印刷スタイルテーブル	160
7.18	DEFAULTSPACEHEIGHT	160
7.18.1	デフォルトの空間の高さ	160
7.19	DEFAULTSTORYNAMINGScheme	161
7.19.1	デフォルトの階の命名規則	161
7.20	DEFAULTSTYLEPIPECROSS	161
7.20.1	パイプクロスのデフォルトスタイル	161
7.21	DEFAULTSTYLEPIPEECCENTRICREDUCER	161
7.21.1	パイプ用偏心レデューサーのデフォルトスタイル	161
7.22	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45	162
7.22.1	パイプエルボー(45°)のデフォルトスタイル	162
7.23	DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90	162
7.23.1	パイプエルボー(90°)のデフォルトスタイル	162
7.24	DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER	162
7.24.1	パイプレデューサーのデフォルトスタイル	162
7.25	DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT	162
7.25.1	パイプセグメントのデフォルトスタイル	162
7.26	DEFAULTSTYLEPIPETEE	163
7.26.1	パイプティーのデフォルトスタイル	163
7.27	DEFLPLSTYLE	163
7.27.1	既定の画層印刷スタイル	163
7.28	DEFPLSTYLE	163
7.28.1	既定の図形印刷スタイル	163
7.29	DELETETOOL	164
7.29.1	ツールを削除	164
7.30	DELOBJ	164
7.30.1	元図形を削除	164
7.31	DEMANDLOAD	165
7.31.1	デマンドロード	165
7.32	DETAILSPATH	165
7.32.1	詳細ディレクトリパス	165
7.33	DGNEXPXREFMODE	165
7.33.1	外部参照の変換を書き出し	165
7.34	DGNFRAME	166
7.34.1	DGNフレーム	166
7.35	DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE	166
7.35.1	2Dの閉じたBスプライン曲線読み込みモード	166
7.36	DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE	167
7.36.1	2D楕円読み込みモード	167
7.37	DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE	167
7.37.1	2Dシェイプ読み込みモード	167
7.38	DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE	167
7.38.1	3Dの閉じたBスプライン曲線読み込みモード	167
7.39	DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE	168



## 目次

7.39.1	3D楕円読み込みモード	168
7.40	DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE	168
7.40.1	3D図形読み込みモード	168
7.41	DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE	169
7.41.1	3Dシェイプ読み込みモード	169
7.42	DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION	169
7.42.1	寸法の自動調整解除	169
7.43	DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS	169
7.43.1	DGNカラーインデックスをトゥルーカラーに変換	169
7.44	DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES	170
7.44.1	空のデータフィールドを空間に変換	170
7.45	DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES	170
7.45.1	使用していないリソースを消去	170
7.46	DGNIMPEXPLODETEXTNODES	171
7.46.1	テキストノードを分解	171
7.47	DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE	171
7.47.1	アクティブモデルをモデル空間に変換	171
7.48	DGNIMPIMPORTDGTXTSASDBMTEXTS	171
7.48.1	テキストをマルチテキストとして読み込み	171
7.49	DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS	172
7.49.1	非表示要素を読み込み	172
7.50	DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS	172
7.50.1	ペーパー空間モデルを読み込み	172
7.51	DGNIMPIMPORTVIEWINDEX	173
7.51.1	ビューインデックスを読み込み	173
7.52	DGNIMPRECOMPUTEDIMENSIONSATERIMPORT	173
7.52.1	読み込み後に寸法を再計算	173
7.53	DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES	173
7.53.1	シンボルリソースファイル	173
7.54	DGNIMPXREFIMPORTMODE	174
7.54.1	外部参照読み込みモード	174
7.55	DGNOSNAP	174
7.55.1	DGN図形スナップ	174
7.56	DIASAT	174
7.56.1	ダイアログ状態(読み取り専用)	174
7.57	DIMADEC	175
7.57.1	角度寸法の精度	175
7.58	DIMALT	175
7.58.1	併記単位	175
7.59	DIMALTD	176
7.59.1	精度	176
7.60	DIMALTF	176
7.60.1	単位の乗数	176
7.61	DIMALTRND	176
7.61.1	丸め	176
7.62	DIMALTTD	177
7.62.1	公差精度	177
7.63	DIMALTTZ	177



## 目次

7.63.1	公差ゼロ省略	177
7.64	DIMALTU	177
7.64.1	単位の形式	177
7.65	DIMALTZ	178
7.65.1	ゼロ省略	178
7.66	DIMANNO	178
7.66.1	異尺度対応スタイル(読み取り専用)	178
7.67	DIMAPOST	179
7.67.1	接頭/接尾	179
7.68	DIMARCSYM	179
7.68.1	円弧記号	179
7.69	DIMASO	179
7.69.1	関連付け(旧型式)	179
7.70	DIMASSOC	180
7.70.1	自動調整	180
7.71	DIMASZ	180
7.71.1	矢印サイズ	180
7.72	DIMATFIT	180
7.72.1	矢印と文字の調整	180
7.73	DIMAUNIT	181
7.73.1	角度単位	181
7.74	DIMAZIN	181
7.74.1	小数点のゼロを省略	181
7.75	DIMBLK	182
7.75.1	矢印	182
7.76	DIMBLK1	182
7.76.1	矢印1	182
7.77	DIMBLK2	182
7.77.1	矢印2	182
7.78	DIMCEN	182
7.78.1	中心のマーク	182
7.79	DIMCLRD	183
7.79.1	寸法線の色	183
7.80	DIMCLRE	183
7.80.1	寸法補助線の色	183
7.81	DIMCLRT	184
7.81.1	文字色	184
7.82	DIMCONTINUEMODE	184
7.82.1	寸法継承モード	184
7.83	DIMDEC	184
7.83.1	精度	184
7.84	DIMDLE	185
7.84.1	寸法線の延長	185
7.85	DIMDLI	185
7.85.1	並列寸法間隔	185
7.86	DIMDSEP	185
7.86.1	小数点の区切り符号	185
7.87	DIMEXE	186



## 目次

7.87.1	寸法補助線の延長	186
7.88	DIMEXO	186
7.88.1	寸法補助線のオフセット	186
7.89	DIMFIT	186
7.89.1	寸法フィット(廃止)	186
7.90	DIMFRAC	186
7.90.1	分数表記	186
7.91	DIMFXL	187
7.91.1	寸法補助線の長さ	187
7.92	DIMFXLON	187
7.92.1	寸法補助線の長さを固定	187
7.93	DIMGAP	187
7.93.1	文字オフセット	187
7.94	DIMJOGANG	188
7.94.1	指定操作時の角度	188
7.95	DIMJUST	188
7.95.1	寸法値の水平位置	188
7.96	DIMLAYER	189
7.96.1	新しい寸法のためのデフォルト画層	189
7.97	DIMLDRBLK	189
7.97.1	引出線 矢印	189
7.98	DIMLFAC	189
7.98.1	寸法長さ尺度	189
7.99	DIMLIM	190
7.99.1	公差の表示方法	190
7.100	DIMLTEX1	190
7.100.1	寸法補助線1の線種	190
7.101	DIMLTEX2	190
7.101.1	寸法補助線2の線種	190
7.102	DIMLTYPE	190
7.102.1	寸法線の線種	190
7.103	DIMLUNIT	191
7.103.1	単位	191
7.104	DIMLWD	191
7.104.1	寸法線の太さ	191
7.105	DIMLWE	192
7.105.1	寸法補助線の線の太さ	192
7.106	DIMMARKTYPE	192
7.106.1	寸法オーバーライドマーキング	192
7.107	DIMPOST	192
7.107.1	接頭/接尾	192
7.108	DIMRND	193
7.108.1	丸め	193
7.109	DIMSAH	193
7.109.1	矢印の始終点	193
7.110	DIMSCALE	193
7.110.1	全体尺度	193
7.111	DIMSD1	194





## 目次

7.111.1	寸法線1	194
7.112	DIMSD2	194
7.112.1	寸法線2	194
7.113	DIMSE1	195
7.113.1	寸法補助線1	195
7.114	DIMSE2	195
7.114.1	寸法補助線2	195
7.115	DIMSHO	195
7.115.1	寸法表示(廃止)	195
7.116	DIMSOXD	196
7.116.1	寸法線の内側	196
7.117	DIMSTYLE	196
7.117.1	寸法スタイル(読み取り専用)	196
7.118	DIMTAD	196
7.118.1	文字の垂直位置	196
7.119	DIMTDEC	197
7.119.1	公差精度	197
7.120	DIMTFAC	197
7.120.1	公差の文字高さ	197
7.121	DIMTFILL	197
7.121.1	文字塗り潰し	197
7.122	DIMTFILLCLR	198
7.122.1	文字塗り潰し色	198
7.123	DIMTIH	198
7.123.1	文字の内側で整列	198
7.124	DIMTIX	199
7.124.1	文字の内側	199
7.125	DIMTM	199
7.125.1	公差範囲下限	199
7.126	DIMTMOVE	199
7.126.1	文字の移動	199
7.127	DIMTOFL	200
7.127.1	寸法線を必ず作画	200
7.128	DIMTOH	200
7.128.1	文字の外側	200
7.129	DIMTOL	200
7.129.1	公差表示	200
7.130	DIMTOLJ	201
7.130.1	公差の垂直位置	201
7.131	DIMTP	201
7.131.1	公差範囲上限	201
7.132	DIMTSZ	201
7.132.1	チェックマークサイズ	201
7.133	DIMTVP	202
7.133.1	文字の垂直オフセット	202
7.134	DIMTXSTY	202
7.134.1	文字スタイル	202
7.135	DIMTXT	202



## 目次

7.135.1	文字高さ	202
7.136	DIMTXTDIRECTION	203
7.136.1	文字方向	203
7.137	DIMTZIN	203
7.137.1	公差値のゼロ省略	203
7.138	DIMUNIT	203
7.138.1	寸法単位の種類(廃止)	203
7.139	DIMUPT	204
7.139.1	手動で文字を配置	204
7.140	DIMZIN	204
7.140.1	小数点のゼロを省略	204
7.141	DISPLAYAXES	205
7.141.1	軸を表示	205
7.142	DISPLAYAXESFORMEP	205
7.142.1	軸を表示	205
7.143	DISPLAYSCALING	205
7.143.1	自動ディスプレイスケーリング(読み取り専用)	205
7.144	DISPLAYSIDESANDENDS	206
7.144.1	表示面と端	206
7.145	DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS	206
7.145.1	すべてのビューのスナップマーカー	206
7.146	DISPLAYTOOLTIPS	206
7.146.1	スナップツールチップ	206
7.147	DISPLAYTRUEDIMENSION	207
7.147.1	デフォルトの寸法タイプ	207
7.148	DISPPAPERBKG	207
7.148.1	用紙の背景	207
7.149	DISPPAPERMARGINS	207
7.149.1	印刷可能領域	207
7.150	DISPSILH	208
7.150.1	シルエットカーブを表示	208
7.151	DISTANCE	208
7.151.1	距離(読み取り専用)	208
7.152	DMAUDITLEVEL	209
7.152.1	DMAUDITコマンド、詳細レベル	209
7.153	DMAUTOUPDATE	210
7.153.1	3D拘束再計算モード	210
7.154	DMCONNECTIONCUTTYPE	210
7.154.1	接続タイプ	210
7.155	DMPUSHPULLSUBTRACT	210
7.155.1	DMPUSHPULL減算	210
7.156	DMRECOGNIZE	211
7.156.1	自動的な形状拘束	211
7.157	DOCKPRIORITY	211
7.157.1	ドッキングの優先順	211
7.158	DOCTABPOSITION	212
7.158.1	タブ位置	212
7.159	DONUTID	212



## 目次

7.159.1	直径の内側のドーナツ	212
7.160	DONUTOD	213
7.160.1	直径の外側のドーナツ	213
7.161	DRAGMODE	213
7.161.1	図形ドラッグモード	213
7.162	DRAGMODECONSTRAINTS	213
7.162.1	ダイナミックに3D拘束を解決	213
7.163	DRAGMODEFACES	214
7.163.1	面の移動	214
7.164	DRAGMODEHIDE	214
7.164.1	ドラッグ中は非表示	214
7.165	DRAGMODEINTERRUPT	215
7.165.1	ドラッグ中止モード	215
7.166	DRAGOPEN	215
7.166.1	ファイル ドラッグ	215
7.167	DRAGP1	215
7.167.1	再作図するドラッグレート	215
7.168	DRAGP2	216
7.168.1	再作図しないドラッグレート	216
7.169	DRAGSNAP	216
7.169.1	ドラッグ図形のスナップ	216
7.170	DRAWINGPATH	217
7.170.1	図面パス	217
7.171	DRAWINGVIEWASM	217
7.171.1	アセンブリの最適化	217
7.172	DRAWINGVIEWENTSシステム変数	217
7.172.1	追加図形	217
7.173	DRAWINGVIEWFLAGS	218
7.173.1	図面ビューフラグ	218
7.174	DRAWINGVIEWPRESET	218
7.174.1	図面ビューのプリセット	218
7.175	DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN	218
7.175.1	図面ビューの隠線のプリセット	218
7.176	DRAWINGVIEWPRESETSCALE	219
7.176.1	図面ビューのプリセット尺度	219
7.177	DRAWINGVIEWPRESETTANGENT	219
7.177.1	図面ビューの接線のプリセット	219
7.178	DRAWINGVIEWPRESETTRAILING	219
7.178.1	図面ビュートレース線プリセット	219
7.179	DRAWING VIEWQUALITY	220
7.179.1	図面ビューの品質	220
7.180	DRAWORDERCTL	220
7.180.1	表示順序コントロール	220
7.181	DWFFORMAT	220
7.181.1	デフォルトのDWF形式	220
7.182	DWFFRAME	221
7.182.1	DWFフレーム	221
7.183	DWFOSNAP	221



## 目次

7.183.1	DWF図形スナップ	221
7.184	DWFVERSION	222
7.184.1	DWF バージョン	222
7.185	DWGCHECK	222
7.185.1	図面チェック	222
7.186	DWGCODEPAGE	223
7.186.1	図面コードページ(読み取り専用)	223
7.187	DWGGUIDCLOUDAI	223
7.187.1	図面のGUID	223
7.188	DWGNAME	223
7.188.1	図面名(読み取り専用)	223
7.189	DWGPREFIX	223
7.189.1	図面のパス(読み取り専用)	223
7.190	DWGTITLED	224
7.190.1	図面の名前付け(読み取り専用)	224
7.191	DXEVAL	224
7.191.1	データ抽出更新モード	224
7.192	DXFTEXTADJUSTALIGNMENT	224
7.192.1	DXFテキストの並び調整	224
7.193	DYNCONSTRAINTMODE	225
7.193.1	ダイナミック拘束モード	225
7.194	DYNDIGRIP	225
7.194.1	ダイナミック寸法を表示	225
7.195	DYNDIMAPERTURE	226
7.195.1	ダイナミック寸法のアパーチャ	226
7.196	DYNDIMCOLORHOT	226
7.196.1	ダイナミック寸法ホット色	226
7.197	DYNDIMCOLORHOVER	226
7.197.1	ダイナミック寸法ポインタ色	226
7.198	DYNDIMDISTANCE	227
7.198.1	ダイナミック寸法 距離	227
7.199	DYNDIMLINETYPE	227
7.199.1	ダイナミック寸法線種	227
7.200	DYNDIVIS	228
7.200.1	ダイナミック寸法 表示	228
7.201	DYNINPUTTRANSPARENCY	228
7.201.1	ダイナミック入力フィールドの透過性	228
7.202	DYNMODE	228
7.202.1	ダイナミック入力モード	228
7.203	DYNPICOORDS	229
7.203.1	ダイナミック座標入力のデフォルトモード	229
8.	E	230
8.1	EDGEMODE	230
8.1.1	エッジ	230
8.2	ELEVATION	230
8.2.1	高度	230
8.3	ENABLEATTRACTION	231
8.3.1	グリップへの吸着	231



## 目次

8.4	ENABLEBIMBKUPDATE	231
8.4.1	断面の更新をバックグラウンドで行う	231
8.5	ENABLEHYPERLINKMENU	231
8.5.1	ハイパーリンクメニュー	231
8.6	ENABLEHYPERLINKTOOLTIP	232
8.6.1	ハイパーリンクツールチップ	232
8.7	ERRNO	232
8.7.1	エラー番号(読み取り専用)	232
8.8	EXPERIMENTALMODE	232
8.8.1	テスト段階の機能を有効にする	232
8.9	EXPERIMENTALONSTARTPAGE	233
8.9.1	スタートページの試験機能	233
8.10	EXPERT	233
8.10.1	上級者モード	233
8.11	EXPINSALIGN	233
8.11.1	エクスプローラ ブロック挿入 整列	233
8.12	EXPINSANGLE	234
8.12.1	エクスプローラ ブロック挿入 角度	234
8.13	EXPINSFIXANGLE	234
8.13.1	エクスプローラ ブロック挿入 固定角度	234
8.14	EXPINSFIXSCALE	234
8.14.1	エクスプローラ ブロック挿入 固定尺度	234
8.15	EXPINSSCALE	235
8.15.1	エクスプローラ ブロック挿入 尺度	235
8.16	EXPLMODE	235
8.16.1	分解モード	235
8.17	EXPORT3DPDFWRITER	235
8.17.1	3D PDFライター	235
8.18	EXPORTACISASSEMBLYWRITER	236
8.18.1	ASAT/ASABライター	236
8.19	EXPORTACISFORMATVERSION	236
8.19.1	ACIS書き出し形式バージョン	236
8.20	EXPORTCATIAV4FORMATVERSION	237
8.20.1	CATIA V4書き出し形式バージョン	237
8.21	EXPORTCATIAV5FORMATVERSION	238
8.21.1	CATIA V5書き出し形式バージョン	238
8.22	EXPORTGEOMETRYFLAGS	238
8.22.1	ジオメトリフラグの書き出し	238
8.23	EXPORTHIDDENPARTS	239
8.23.1	非表示パーツ	239
8.24	EXPORTMODELSPACE	239
8.24.1	モデル空間を書き出し	239
8.25	EXPORTPAGESETUP	240
8.25.1	ページ設定を書き出し	240
8.26	EXPORTPAPERSPACE	240
8.26.1	ペーパー空間を書き出し	240
8.27	EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION	241
8.27.1	Parasolid書き出し形式バージョン	241



## 目次

8.28	EXPORTPRODUCTSTRUCTURE	242
8.28.1	プロダクト構造	242
8.29	EXPORTSTEPFORMATVERSION	243
8.29.1	STEP書き出しフォーマットバージョン	243
8.30	EXPORTXCGMFORMATVERSION	243
8.30.1	XCGM書き出し形式バージョン	243
8.31	EXTMAX	244
8.31.1	最大範囲(読み取り専用)	244
8.32	EXTMIN	244
8.32.1	最小範囲(読み取り専用)	244
8.33	EXTNAMES	245
8.33.1	拡張名	245
8.34	EXTRUDEINSIDE	245
8.34.1	内側に押し出す動作	245
8.35	EXTRUDEOUTSIDE	245
8.35.1	外側に押し出す動作	245
9.	F	247
9.1	FACETRATIO	247
9.1.1	面のアスペクト比	247
9.2	FACETRES	247
9.2.1	ファセット解像度	247
9.3	FBXEXPORTCAMERAS	247
9.3.1	FBX書き出しカメラ	247
9.4	FBXEXPORTENTITIES	248
9.4.1	FBX書き出し図形	248
9.5	FBXEXPORTENTITIESSELTYPE	248
9.5.1	書き出すFBX図形	248
9.6	FBXEXPORTLIGHTS	248
9.6.1	FBX書き出しライト	248
9.7	FBXEXPORTMATERIALS	249
9.7.1	Fbx書き出しマテリアル	249
9.8	FBXEXPORTTEXTURES	249
9.8.1	FBX 書き出しテクスチャ	249
9.9	FBXEXPORTTEXTURESPATH	250
9.9.1	Fbx書き出しテクスチャパス	250
9.10	FEATURECOLORS	250
9.10.1	フィーチャーの色	250
9.11	FIELDDISPLAY	250
9.11.1	フィールド表示	250
9.12	FIELDDEVAL	251
9.12.1	フィールド更新モード	251
9.13	FILEDIA	251
9.13.1	ファイル ダイアログ	251
9.14	FILLETRAD	251
9.14.1	フィレット半径	251
9.15	FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT	252
9.15.1	隣接するすみ肉溶接を組み合わせます	252
9.16	FILLETWELDINGMAXGAPRATIO	252





## 目次

9.16.1	溶接サイズに対するギャップの最大比率	252
9.17	FILLETWELDINGZSIZE	252
9.17.1	デフォルトのすみ肉溶接Zサイズ	252
9.18	FILLMODE	253
9.18.1	塗り潰しモード	253
9.19	FITLINEFITARCMODE	253
9.19.1	FitLine FitArcモード	253
9.20	FITTINGRADIUSTYPE	254
9.20.1	継手半径タイプ	254
9.21	FITTINGRADIUSVALUE	254
9.21.1	フィッティング半径値	254
9.22	FLANGEASMDEFAULTGASKET	254
9.22.1	デフォルトガスケット	254
9.23	FONTALT	255
9.23.1	代替フォント	255
9.24	FONTALTMAP	255
9.24.1	フォントマッピングオプションファイル	255
9.25	FONTMAP	256
9.25.1	フォントのマッピングファイル	256
9.26	FRAME	256
9.26.1	フレーム	256
9.27	FRAMESELECTION	257
9.27.1	フレーム選択	257
9.28	FRONTZ	257
9.28.1	正面クリップ面オフセット	257
9.29	FULLOPEN	257
9.29.1	完全に開く(読み取り専用)	257
10.	G	259
10.1	GEARTEETHNUMBER	259
10.1.1	スプロケットの歯の最大数	259
10.2	GENERATEASSOCATTRS	259
10.2.1	関連付け属性を生成	259
10.3	GENERATEASSOCVIEWS	259
10.3.1	関連図面を生成	259
10.4	GEOCSMAPPRIORITY	260
10.4.1	CSMAP優先度	260
10.5	GEOLATLONGFORMAT	260
10.5.1	地理緯度/経度形式	260
10.6	GEOMAPMODE	261
10.6.1	オンラインマップスタイル	261
10.7	GEOMARKERVISIBILITY	261
10.7.1	地理的マーカーの表示/非表示	261
10.8	GEOMRELATIONS	261
10.8.1	ジオメトリック関係の表示	261
10.9	GETSTARTED	262
10.9.1	開始	262
10.10	GFANG	262
10.10.1	グラデーション塗りつぶし角度	262



## 目次

10.11	GFCLR1	262
10.11.1	グラデーション塗りつぶし規定色	262
10.12	GFCLR2	263
10.12.1	グラデーション塗りつぶしの二番目の色	263
10.13	GFCLRLUM	263
10.13.1	グラデーション塗りつぶしの濃淡レベル	263
10.14	GFCLRSTATE	263
10.14.1	グラデーション塗りつぶしの色数	263
10.15	GFNAME	264
10.15.1	グラデーション塗りつぶしの名前	264
10.16	GFSHIFT	264
10.16.1	グラデーション塗りつぶしシフト	264
10.17	GLSWAPMODE	264
10.17.1	GL スワップモード	264
10.18	GRADIENTCOLORBOTTOM	265
10.18.1	グラデーションの背景下方の色	265
10.19	GRADIENTCOLORMIDDLE	265
10.19.1	グラデーションの背景中央の色	265
10.20	GRADIENTCOLORTOP	266
10.20.1	グラデーションの背景上下方の色	266
10.21	GRADIENTMODE	266
10.21.1	背景のグラデーション モード	266
10.22	GRIDAXISCOLOR	266
10.22.1	グリッド軸の色	266
10.23	GRIDDISPLAY	267
10.23.1	グリッド表示	267
10.24	GRIDMAJOR	267
10.24.1	主グリッド	267
10.25	GRIDMAJORCOLOR	267
10.25.1	主グリッドの色	267
10.26	GRIDMINORCOLOR	268
10.26.1	副グリッドの色	268
10.27	GRIDMODE	268
10.27.1	グリッドモード	268
10.28	GRIDSTYLE	268
10.28.1	グリッド スタイル	268
10.29	GRIDUNIT	269
10.29.1	グリッド単位	269
10.30	GRIDXYZTINT	269
10.30.1	グリッド XYZの色	269
10.31	GRIPBLOCK	270
10.31.1	ブロック内のグリップ	270
10.32	GRIPCOLOR	270
10.32.1	グリップの色	270
10.33	GRIPDYNCOLOR	270
10.33.1	ダイナミック グリップ色	270
10.34	GRIPHOT	271
10.34.1	選択されたグリップ色	271



## 目次

10.35	GRIPHOVER	271
10.35.1	グリップ色	271
10.36	GRIPOBJLIMIT	271
10.36.1	グリップ図形範囲	271
10.37	GRIPS	272
10.37.1	グリップ	272
10.38	GRIPSIZE	272
10.38.1	グリップサイズ	272
10.39	GRIPTIPS	272
10.39.1	グリップヒント	272
10.40	GSDEVICETYPE2D	273
10.40.1	2Dグラフィックシステムデバイス	273
10.41	GSDEVICETYPE3D	273
10.41.1	3Dグラフィックシステムデバイス	273
11.	H	274
11.1	HALOGAP	274
11.1.1	ハローギャップ	274
11.2	HANDLES	274
11.2.1	公開ハンドル(読み取り専用)	274
11.3	HANDSEED	274
11.3.1	開始ハンドル(読み取り専用)	274
11.4	HEALTHADVISOR	275
11.4.1	診断アドバイザー	275
11.5	HIDEPRISION	275
11.5.1	シート精度	275
11.6	HIDESYSTEMPRINTERS	275
11.6.1	システムプリンターを非表示にする	275
11.7	HIDETEXT	276
11.7.1	隠線処理でテキストを非表示	276
11.8	HIDEXREFSCALES	276
11.8.1	外部参照尺度を非表示	276
11.9	HIGHLIGHT	276
11.9.1	ハイライト	276
11.10	HIGHLIGHT_ALPHA システム変数	277
11.10.1	ハイライト領域の透過性	277
11.11	HIGHLIGHTCOLOR	277
11.11.1	選択のハイライト色	277
11.12	HIGHLIGHTEFFECT	277
11.12.1	選択のハイライトスタイル	277
11.13	HORIZONBKG_ENABLE	278
11.13.1	地平線の背景	278
11.14	HORIZONBKG_GROUNDHORIZON	278
11.14.1	地平線	278
11.15	HORIZONBKG_GROUNDORIGIN	279
11.15.1	地平線の原点	279
11.16	HORIZONBKG_SKYHIGH	279
11.16.1	上空	279
11.17	HORIZONBKG_SKYHORIZON	279



## 目次

11.17.1	地平線の空	279
11.18	HORIZONBKG_SKYLOW	279
11.18.1	下空	279
11.19	HOTKEYASSISTANT	280
11.19.1	ホットキーアシスタント	280
11.20	HPANG	280
11.20.1	パターン角度	280
11.21	HPANNOTATIVE	280
11.21.1	異尺度対応ハッチングパターン	280
11.22	HPASSOC	281
11.22.1	ハッチングパターンの連携	281
11.23	HPBACKGROUNDCOLOR	281
11.23.1	ハッチング背景のデフォルト色	281
11.24	HPBOUND	281
11.24.1	パターン領域	281
11.25	HPBOUNDRETAIN	282
11.25.1	ハッチングパターンの境界を保持	282
11.26	HPCOLOR	282
11.26.1	ハッチングのデフォルト色	282
11.27	HPDOUBLE	282
11.27.1	クロスハッチングパターン	282
11.28	HPDRAWORDER	283
11.28.1	ハッチングパターンの表示順序	283
11.29	HPGAPTOL	283
11.29.1	ハッチングパターンのギャップ許容差	283
11.30	HPISLANDDETECTION	284
11.30.1	ハッチングパターンのアイランド検出	284
11.31	HPLAYER	284
11.31.1	新しいハッチングのデフォルト画層	284
11.32	HPLINETYPE	284
11.32.1	ハッチングパターンの線種	284
11.33	HPMAXAREAS	285
11.33.1	低密度ハッチングの塗り潰しモード	285
11.34	HPMAXCONTOURPOINTS	285
11.34.1	ハッチング輪郭線上の点の最大数	285
11.35	HPNAME	286
11.35.1	パターン名	286
11.36	HPOBJWARNING	286
11.36.1	ハッチングパターン図形の警告	286
11.37	HPORIGIN	286
11.37.1	パターン原点	286
11.38	HPSCALE	286
11.38.1	パターン尺度	286
11.39	HPSEPARATE	287
11.39.1	パターン分割	287
11.40	HPSPACE	287
11.40.1	パターン作画間隔	287
11.41	HPTRANSPARENCY	287



## 目次

11.41.1	新しいハッチングのデフォルト透過性	287
11.42	HYPERLINKBASE	288
11.42.1	ハイパーリンクの基点	288
12.	I	289
12.1	IFCCREATEUNIQUEGUID	289
12.1.1	ユニークなGUIDで書き出し	289
12.2	IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES	289
12.2.1	IFC空間構造内の外部参照を分解	289
12.3	IFCEXPORTALLVISIBILITYSTATES	289
12.3.1	可視状態が非表示の要素の書き出し	289
12.4	IFCEXPORTAUTHOR	290
12.4.1	作成者名を書き出し	290
12.5	IFCEXPORTAUTHORIZATION	290
12.5.1	権限を書き出す	290
12.6	IFCEXPORTBASEQUANTITIES	290
12.6.1	基本数量を書き出し	290
12.7	IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER	291
12.7.1	オフやフリーズの画層の要素を書き出し	291
12.8	IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY	291
12.8.1	IDSプロパティのみ書き出し	291
12.9	IFCEXPORTMAPPINGPATH	291
12.9.1	マッピングファイルパスを書き出し	291
12.10	IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED	291
12.10.1	集約要素としてマルチプライ要素を書き出し	291
12.11	IFCEXPORTORGANIZATION	292
12.11.1	組織名を書き出し	292
12.12	IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY	292
12.12.1	プロファイルの重心を書き出し	292
12.13	IFCEXPORTSUBTRACTOPENINGS	292
12.13.1	書き出す前にホストジオメトリから開口部を差し引きます	292
12.14	IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP	293
12.14.1	スイープされたソリッドを常にBRepとして書き出す	293
12.15	IFCEXPORTTESSELATION	293
12.15.1	テッセレーションのレベル	293
12.16	IFCEXPORTVALIDATEMODELシステム変数	294
12.16.1	IFCモデル検証を適用	294
12.17	IFCIMPORTSETTINGSCONFIG	294
12.17.1	IFC読み込み設定	294
12.18	IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES	294
12.18.1	複雑な曲線およびサーフェスをテッセレーション	294
12.19	IMAGECACHEFOLDER	294
12.19.1	イメージディスクキャッシュのフォルダー	294
12.20	IMAGECACHEMAXMEMORY	295
12.20.1	最大使用メモリ	295
12.21	IMAGEDISKCACHE	295
12.21.1	イメージ ディスク キャッシュ	295
12.22	IMAGEFRAME	295
12.22.1	イメージフレーム	295



## 目次

12.23	IMAGEHLT	296
12.23.1	イメージ ハイライト	296
12.24	IMAGENOTIFY	296
12.24.1	不明イメージの通知	296
12.25	IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES	297
12.25.1	エッジ属性モードを読み込み	297
12.26	IMPORTCATIAV5REPRESENTATION	297
12.26.1	表現を読み込み	297
12.27	IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE	297
12.27.1	検索パスの設定	297
12.28	IMPORTCOLORS	298
12.28.1	色を変換	298
12.29	IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS	298
12.29.1	代替の検索パス	298
12.30	IMPORTCREOCONFIGURATION	299
12.30.1	構成を読み込み	299
12.31	IMPORTCUIFILEEXISTS	299
12.31.1	CUIファイルを読み込み	299
12.32	IMPORTHIDDENPARTS	299
12.32.1	非表示パーツ	299
12.33	IMPORTIGESSIMPLIFY	300
12.33.1	簡略化を実行	300
12.34	IMPORTIGESSTITCH	300
12.34.1	ステッチを実行	300
12.35	IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS	301
12.35.1	代替の検索パス	301
12.36	IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE	301
12.36.1	検索パスの設定	301
12.37	IMPORTJIREPRESENTATION	301
12.37.1	表現を読み込み	301
12.38	IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS	302
12.38.1	代替の検索パス	302
12.39	IMPORTNXCONFIGURATION	302
12.39.1	構成を読み込み	302
12.40	IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE	302
12.40.1	検索パスの設定	302
12.41	IMPORTPMI	303
12.41.1	製品および製造情報	303
12.42	IMPORTPRODUCTSTRUCTURE	303
12.42.1	プロダクト構造	303
12.43	IMPORTREPAIR	304
12.43.1	読み込み時のモデル修復	304
12.44	IMPORTSIMPLIFY	304
12.44.1	簡略化を実行	304
12.45	IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS	305
12.45.1	代替の検索パス	305
12.46	IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE	305
12.46.1	検索パスの設定	305





## 目次

12.47	IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS	305
12.47.1	代替の検索パス	305
12.48	IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION	306
12.48.1	構成を読み込み	306
12.49	IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION	306
12.49.1	表現を読み込み	306
12.50	IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ	307
12.50.1	SolidWorksの Y をカレントのZ軸にマップ	307
12.51	IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERENCE	307
12.51.1	検索パスの設定	307
12.52	IMPORTSTEPROTATEYZ	307
12.52.1	YをカレントのZ軸にマップ	307
12.53	IMPORTSTITCH	308
12.53.1	ステッチを実行	308
12.54	INCLUDEPLOTSTAMP	308
12.54.1	印刷スタンプを含む	308
12.55	INDEXCTL	309
12.55.1	インデックス コントロール	309
12.56	INETLOCATION	309
12.56.1	インターネットロケーション	309
12.57	INSBASE	309
12.57.1	入力基点	309
12.58	INSNAME	310
12.58.1	入力名	310
12.59	INSUNITS	310
12.59.1	入力単位	310
12.60	INSUNITSDEFSOURCE	311
12.60.1	デフォルトの入力元の単位	311
12.61	INSUNITSDEFTARGET	312
12.61.1	デフォルトの入力先の単位	312
12.62	INSUNITSSCALING	313
12.62.1	挿入単位をスケーリング	313
12.63	INTERFERECOLOR	314
12.63.1	干渉の色	314
12.64	INTERFERELAYER	314
12.64.1	干渉画層	314
12.65	INTERFERENCELEVEL	314
12.65.1	干渉チェックレベル	314
12.66	INTERFEREOBJS	315
12.66.1	干渉図形の表示スタイル	315
12.67	INTERFEREVPVS	315
12.67.1	干渉ビューポートの表示スタイル	315
12.68	INTERIORELEVATIONMINLENGTH	315
12.68.1	内装の立面図最小長	315
12.69	INTERIORELEVATIONOFFSET	316
12.69.1	内装の立面図のオフセット距離	316
12.70	INTERSECTEDENTITIES	316
12.70.1	交差を解決	316



## 目次

12.71	INTERSECTIONCOLOR	316
12.71.1	交点の色	316
12.72	INTERSECTIONDISPLAY	317
12.72.1	交点の表示	317
12.73	ISAVEBAK	317
12.73.1	追加分のバックアップ保存	317
12.74	ISAVEPERCENT	318
12.74.1	保存する比率	318
12.75	ISOLINES	318
12.75.1	等値線数	318
13.	K	319
13.1	KEEPCONNECTIONS	319
13.1.1	干渉とギャップを解決	319
14.	L	320
14.1	LASTANGLE	320
14.1.1	最後の角度(読み取り専用)	320
14.2	LASTPOINT	320
14.2.1	終点	320
14.3	LASTPROMPT	320
14.3.1	最後のプロンプト(読み取り専用)	320
14.4	LATITUDE	320
14.4.1	緯度	320
14.5	LAYERFILTEREXCESS	321
14.5.1	余分な画層フィルタ	321
14.6	LAYERPMODE	321
14.6.1	前の画層モード	321
14.7	LAYLOCKFADECTL	321
14.7.1	ロック画層のフェードコントロール	321
14.8	LAYOUTREGENCTL	322
14.8.1	レイアウトの再生成コントロール	322
14.9	LAYOUTTAB	322
14.9.1	レイアウトモデルタブ	322
14.10	LEGACYCODESEARCH	323
14.10.1	レガシコード検索モード(読み取り専用)	323
14.11	LENGTHUNITS	323
14.11.1	長さ単位	323
14.12	LENSLENGTH	323
14.12.1	レンズの長さ(読み取り専用)	323
14.13	LEVELOFDETAIL	324
14.13.1	複合材の詳細レベル	324
14.14	LICFLAGS	324
14.14.1	ライセンスされたコンポーネント(読み取り専用)	324
14.15	LIGHTGLYPHCOLOR	324
14.15.1	光源グリフ色	324
14.16	LIGHTGLYPHDISPLAY	325
14.16.1	光源表示	325
14.17	LIGHTINGUNITS	325
14.17.1	照明単位	325



## 目次

14.18	LIGHTWEBGLYPHCOLOR	325
14.18.1	配光光源グリフ色	325
14.19	LIMCHECK	326
14.19.1	範囲チェック	326
14.20	LIMMAX	326
14.20.1	範囲の最大値	326
14.21	LIMMIN	326
14.21.1	範囲の最小値	326
14.22	LINEARARROWHEADLENGTH	327
14.22.1	デフォルトのヘッド長	327
14.23	LINEARARROWHEADWIDTH	327
14.23.1	デフォルトのヘッド幅	327
14.24	LINEARARROWTHICKNESS	327
14.24.1	デフォルトの厚さ	327
14.25	LINEARBRIGHTNESS	328
14.25.1	輝度	328
14.26	LINEARCONTRAST	328
14.26.1	コントラスト	328
14.27	LINETYPE3DPLINE	329
14.27.1	3Dポリラインの線種	329
14.28	LISPINIT	329
14.28.1	LISP初期化モード	329
14.29	LOADMECHANICAL2D	329
14.29.1	メカニカル2Dエディター	329
14.30	LOCALE	330
14.30.1	ロケール(読み取り専用)	330
14.31	LOCALROOTPREFIX	330
14.31.1	ローカルのルートパス(読み取り専用)	330
14.32	LOCKUI	330
14.32.1	ユーザーインタフェース要素をロック	330
14.33	LOFTANG1	331
14.33.1	ロフト角度1	331
14.34	LOFTANG2	332
14.34.1	ロフト角度2	332
14.35	LOFTMAG1	333
14.35.1	ロフトマグニチュード1	333
14.36	LOFTMAG2	333
14.36.1	ロフトマグニチュード2	333
14.37	LOFTNORMALS	334
14.37.1	正方向のロフト	334
14.38	LOFTPARAM	334
14.38.1	ロフトパラメータ	334
14.39	LOGFILEMODE	335
14.39.1	ログファイル モード	335
14.40	LOGFILENAME	335
14.40.1	ログファイル名(読み取り専用)	335
14.41	LOGFILEPATH	335
14.41.1	ログファイル パス	335



## 目次

14.42	LOGGEDINSTATUSシステム変数	336
14.42.1	ログイン(読み取り専用)	336
14.43	LOGINNAME	336
14.43.1	ログイン名(読み取り専用)	336
14.44	LONGITUDE	336
14.44.1	経度	336
14.45	LOOKFROMDIRECTIONMODE	336
14.45.1	LookFrom 方向モード	336
14.46	LOOKFROMFEEDBACK	337
14.46.1	LookFrom フィードバック	337
14.47	LOOKFROMZOOMEXTENTS	338
14.47.1	LookFrom ズーム図形範囲	338
14.48	LTGAPSELECTION	338
14.48.1	線種のギャップの選択	338
14.49	LTSCALE	338
14.49.1	線種尺度	338
14.50	LUNITS	339
14.50.1	長さ単位の形式	339
14.51	LUPREC	339
14.51.1	長さ単位の精度	339
14.52	LWDEFAULT	340
14.52.1	既定の線の太さ	340
14.53	LWDISPLAY	340
14.53.1	線の太さの表示	340
14.54	LWDISPSCALE	341
14.54.1	線の太さの表示尺度	341
14.55	LWUNITS	341
14.55.1	線の太さの単位	341
15.	M	342
15.1	MACROREC	342
15.1.1	マクロの記録	342
15.2	MANIPULATOR	342
15.2.1	マニピュレータ	342
15.3	MANIPULATORCOLORTHEME	342
15.3.1	マニピュレータのカラーテーマ	342
15.4	MANIPULATORDURATION	343
15.4.1	マニピュレータ表示必要時間	343
15.5	MANIPULATORHANDLE	344
15.5.1	マニピュレータハンドル	344
15.6	MANIPULATORSIZE	344
15.6.1	マニピュレータのサイズ	344
15.7	MASSPREC	344
15.7.1	質量精度	344
15.8	MASSPROPACCURACY	345
15.8.1	マスプロパティ計算相対精度	345
15.9	MASSUNITS	346
15.9.1	質量単位	346
15.10	MAXACTVP	346



## 目次

15.10.1	最大のビューポート使用数	346
15.11	MAXHATCH	347
15.11.1	最大のハッチング破線	347
15.12	MAXSORT	347
15.12.1	最大ソート対象	347
15.13	MAXTHREADS	347
15.13.1	スレッドの最大数	347
15.14	MBSTATE	348
15.14.1	メカニカルブラウザの状態(読み取り専用)	348
15.15	MBUTTONPAN	348
15.15.1	マウス中ボタンで画面移動	348
15.16	MEASUREINIT	348
15.16.1	計測初期値	348
15.17	MEASUREMENT	349
15.17.1	計測値	349
15.18	MECH2DSAVEFORMAT	349
15.18.1	メカニカル2D保存形式	349
15.19	MECHANICALBLOCKSOPTIONS	350
15.19.1	メカニカルブロックオプション	350
15.20	MECHANICALBROWSERSETTINGS	350
15.20.1	メカニカルブラウザオプション	350
15.21	MENUBAR (EXCEPT OS X)	351
15.21.1	メニューバー	351
15.22	MENUCTL	351
15.22.1	メニュー コントロール	351
15.23	MENUECHO	352
15.23.1	メニューエコー	352
15.24	MENUNAME	352
15.24.1	メニュー名(読み取り専用)	352
15.25	MESHTYPE	352
15.25.1	メッシュの種類	352
15.26	MIDDLECLICKCLOSE	353
15.26.1	中クリックで閉じる (Mac、Linux)	353
15.27	MILLISECS	353
15.27.1	ミリ秒(読み取り専用)	353
15.28	MIRRHATCH	353
15.28.1	ハッチングパターンをミラーリング	353
15.29	MIRRTEXT	354
15.29.1	文字のミラー	354
15.30	MLEADERSCALE	354
15.30.1	マルチ引出線尺度	354
15.31	MODEMACRO	354
15.31.1	マクロモード	354
15.32	MSLTSCALE	355
15.32.1	モデル空間の線種尺度	355
15.33	MSOLESCALE	355
15.33.1	モデル空間のOLE尺度	355
15.34	MTEXTAUTOSTACK	356



## 目次

15.34.1	マルチテキストの自動スタック	356
15.35	MTEXTCOLUMN	356
15.35.1	マルチテキストの列設定	356
15.36	MTEXTDETECTSPACE	356
15.36.1	マルチテキスト編集でリストを作成するための領域検出	356
15.37	MTEXTED	357
15.37.1	マルチテキスト編集	357
15.38	MTEXTFIXED	357
15.38.1	マルチテキスト固定	357
15.39	MTEXTTOOLBAR	357
15.39.1	マルチテキストフォーマットツールバー	357
15.40	MTFLAGS	358
15.40.1	マルチスレッドフラグ	358
15.41	MULTISELECTANGULARTOLERANCE	358
15.41.1	BimMultiSelect 角度公差	358
15.42	MYDOCUMENTSPREFIX	359
15.42.1	MyDocumentsルート接頭辞(読み取り専用)	359
16.	N	360
16.1	NAVVCUBEDISPLAY	360
16.1.1	ルックフロムの表示	360
16.2	NAVVCUBELOCATION	360
16.2.1	ルックフロムの位置	360
16.3	NAVVCUBEOPACITY	361
16.3.1	ルックフロムの不透明度	361
16.4	NAVVCUBEORIENT	361
16.4.1	ルックフロムの方向	361
16.5	NEARESTDISTANCE	361
16.5.1	最短距離	361
16.6	NOMUTT	362
16.6.1	添字の省略	362
16.7	NORTHDIRECTION	363
16.7.1	北方向	363
17.	O	364
17.1	OBJECTISOLATIONMODE	364
17.1.1	選択非表示モード	364
17.2	OBSCUREDColor	364
17.2.1	隠された図形の色	364
17.3	OBSCUREDLineType	365
17.3.1	隠された図形の線種	365
17.4	OFFSETDIST	365
17.4.1	オフセット距離	365
17.5	OFFSETERASE	366
17.5.1	オフセット消去	366
17.6	OFFSETGAPType	366
17.6.1	オフセット間隔の種類	366
17.7	OLEFRAME	366
17.7.1	OLEフレーム	366
17.8	OLEHIDE	367



## 目次

17.8.1	OLE表示・印刷	367
17.9	OLEQUALITY	367
17.9.1	OLE品質	367
17.10	OLESTARTUP	368
17.10.1	OLE始動	368
17.11	OPMSTATE	368
17.11.1	プロパティパネルの状態(読み取り専用)	368
17.12	ORBITAUTOTARGET	368
17.12.1	軌道自動目標	368
17.13	ORTHOMODE	369
17.13.1	直交モード	369
17.14	OSMODE	369
17.14.1	図形スナップモード	369
17.15	OSNAPCOORD	370
17.15.1	図形スナップ時の座標	370
17.16	OSNAPZ	370
17.16.1	図形スナップの高さを無視	370
17.17	OSOPTIONS	371
17.17.1	図形スナップ オプション	371
17.18	OVERKILLLAYER	371
17.18.1	重複図形画層	371
18.	P	372
18.1	PANBUFFER	372
18.1.1	パンバッファ	372
18.2	PANELBUTTONSIZE	372
18.2.1	パネルコントロールボタンのサイズ	372
18.3	PAPERUPDATE	372
18.3.1	用紙の更新	372
18.4	PARAMETERCOPYMODE	373
18.4.1	パラメータコピーモード	373
18.5	PARAMETERMATCHMODE	373
18.5.1	パラメータによりパラメトリックブロックを一致	373
18.6	PARAMETRICBLOCKS2DPATH	374
18.6.1	パラメトリックブロックの2Dディレクトリパス	374
18.7	PARAMETRIZECONNECTIONS	374
18.7.1	パラメトリック接続	374
18.8	PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION	374
18.8.1	ブロック参照に対するパラメトリック演算の可視化	374
18.9	PDFANIMATIONFPS	375
18.9.1	1秒あたりのフレーム数	375
18.10	PDFCACHE	375
18.10.1	PDFキャッシュ	375
18.11	PDFCREATEBOOKMARK システム変数	376
18.11.1	ブックマークを作成	376
18.12	PDFEMBEDDEDTF	376
18.12.1	PDF埋め込みフォント	376
18.13	PDFEXPORTHYPERLINKS	376
18.13.1	ハイパーリンクを書き出し	376



## 目次

18.14	PDFFRAME	377
18.14.1	PDFフレーム	377
18.15	PDFIMAGEANTIALIAS	377
18.15.1	イメージアンチエイリアシング	377
18.16	PDFIMAGECOMPRESSION	377
18.16.1	画像圧縮	377
18.17	PDFIMAGEDPI	378
18.17.1	イメージDPI	378
18.18	PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT	378
18.18.1	線の太さのプロパティを適用	378
18.19	PDFIMPORTASBLOCK	378
18.19.1	ブロックとして読み込み	378
18.20	PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR	379
18.20.1	文字間余白係数	379
18.21	PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS	379
18.21.1	文字図形を結合	379
18.22	PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES	379
18.22.1	ソリッドの塗りつぶしをハッチングに変換	379
18.23	PDFIMPORTIMAGEPATH	380
18.23.1	ラスターイメージフォルダー	380
18.24	PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS	380
18.24.1	線と円弧の要素を結合	380
18.25	PDFIMPORTLAYERSUSETYPE	381
18.25.1	画層	381
18.26	PDFIMPORTRASTERIMAGES	381
18.26.1	ラスターイメージ	381
18.27	PDFIMPORTSOLIDFILLS	381
18.27.1	塗りつぶしのソリッド	381
18.28	PDFIMPORTSPACEFACTOR	382
18.28.1	単語間余白係数	382
18.29	PDFIMPORTTRUETYPETEXT	382
18.29.1	TrueTypeテキスト	382
18.30	PDFIMPORTTRUETYPETEXTASGEOMETRY	383
18.30.1	TrueTypeテキストをジオメトリとして読み込む	383
18.31	PDFIMPORTUSECLIPPING	383
18.31.1	クリッピングの適用	383
18.32	PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION	383
18.32.1	最適化による形状の読み込み	383
18.33	PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING	384
18.33.1	イメージクリッピング	384
18.34	PDFIMPORTUSEPAGEBORDERCLIPPING	384
18.34.1	ページ境界でのクリッピングの適用	384
18.35	PDFIMPORTVECTERGEOMETRY	384
18.35.1	ベクタージオメトリ	384
18.36	PDFLAYERSSETTING	385
18.36.1	PDF画層サポート	385
18.37	PDFLAYOUTSTOEXPORT	385
18.37.1	書き出しするPDFレイアウト	385





## 目次

18.38	PDFMERGECONTROL	386
18.38.1	PDF結合コントロール	386
18.39	PDFNOTIFY	386
18.39.1	不明PDFの通知	386
18.40	PDFOPENINVIEWER	386
18.40.1	ビューアで開く	386
18.41	PDFOSNAP	387
18.41.1	PDF図形スナップ	387
18.42	PDFPAPERHEIGHT	387
18.42.1	PDFオーバーライド - 用紙高さ	387
18.43	PDFPAPERSIZEOVERRIDE	387
18.43.1	PDF用紙サイズオーバーライド	387
18.44	PDFPAPERWIDTH	388
18.44.1	PDFオーバーライド - 用紙幅	388
18.45	PDFPDFA	388
18.45.1	PDF/A形式のサポート	388
18.46	PDFPRCCOMPRESSION	388
18.46.1	PRC圧縮	388
18.47	PDFPRCEXPORT	389
18.47.1	PRC書き出しモード	389
18.48	PDFPRCPROJECTION	389
18.48.1	PRC投影	389
18.49	PDFPRCVIEWMODE	389
18.49.1	PRCビューモード	389
18.50	PDFSHXTEXTASGEOMETRY	390
18.50.1	形状としてのPDF SHX文字	390
18.51	PDFSIMPLEGEOOPTIMIZATION	390
18.51.1	PDF簡易最適化形状	390
18.52	PDFTTFTEXTASGEOMETRY	391
18.52.1	形状としてのPDF TTF文字	391
18.53	PDFUSEPLOTSTYLES	391
18.53.1	PDF印刷スタイルを使用	391
18.54	PDFVECTORRESOLUTIONDPI	391
18.54.1	ベクトル解像度 DPI	391
18.55	PDFZOOMTOEXTENTSMODE	392
18.55.1	PDF範囲までのズーム	392
18.56	PDMODE	392
18.56.1	点表示モード	392
18.57	PDSIZE	393
18.57.1	点表示サイズ	393
18.58	PEDITACCEPT	393
18.58.1	ポリライン編集の受け入れ	393
18.59	PELLIPSE	394
18.59.1	楕円の作成要素	394
18.60	PERIMETER	394
18.60.1	最後の境界(読み取り専用)	394
18.61	PERSPECTIVE	394
18.61.1	パース (透視投影)	394



## 目次

18.62	PFACEVMAX	395
18.62.1	ポリフェースメッシュの最大頂点数(読み取り専用)	395
18.63	PICKADD	395
18.63.1	追加で指示	395
18.64	PICKAUTO	395
18.64.1	窓選択の動作	395
18.65	PICKBOX	396
18.65.1	ピック ボックス	396
18.66	PICKDRAG	396
18.66.1	ドラッグしながら指示	396
18.67	PICKFIRST	397
18.67.1	最初に指示	397
18.68	PICKSTYLE (EXCEPT OS X)	397
18.68.1	指示スタイル	397
18.69	PICTUREEXPORTSCALE	398
18.69.1	イメージ書き出し時の尺度係数	398
18.70	PLACESBARFOLDER1	398
18.70.1	最初のフォルダー	398
18.71	PLACESBARFOLDER2	399
18.71.1	2番目のフォルダー	399
18.72	PLACESBARFOLDER3	399
18.72.1	3番目のフォルダー	399
18.73	PLACESBARFOLDER4	400
18.73.1	4番目のフォルダ (Windows)	400
18.74	PLATFORM	400
18.74.1	プラットフォーム(読み取り専用)	400
18.75	PLINECACHE	401
18.75.1	ポリラインキャッシュ	401
18.76	PLINECONVERTMODE	401
18.76.1	ポリライン変換モード	401
18.77	PLINEGEN	401
18.77.1	ポリラインの生成	401
18.78	PLINEREVERSEWIDTHS	402
18.78.1	幅を反転	402
18.79	PLINETYPE	402
18.79.1	ポリライン形式	402
18.80	PLINEWID	403
18.80.1	ポリライン幅	403
18.81	PLOTCONFIGPATH	403
18.81.1	印刷設定パス	403
18.82	PLOTID	404
18.82.1	印刷ID(このコマンドは廃止になりました)	404
18.83	PLOTOUTPUTPATH	404
18.83.1	印刷出力パス	404
18.84	PLOTSTYLEPATH	404
18.84.1	印刷スタイルパス	404
18.85	PLOTTER	404
18.85.1	プロッタ (このコマンドは廃止されました)	404



## 目次

18.86	PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE	405
18.86.1	印刷の透過性を上書き	405
18.87	PLQUIET	405
18.87.1	軽微なエラーの表示	405
18.88	POINTCLOUD2DVSDISPLAY	405
18.88.1	2Dワイヤフレームモードで境界ボックスの表示/非表示を切り替えます	405
18.89	POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY	406
18.89.1	適応ポイントサイズと固定ポイントサイズの切り換え	406
18.90	POINTCLOUDBOUNDARY	406
18.90.1	点群の範囲境界の表示/非表示	406
18.91	POINTCLOUDCACHEFOLDER	407
18.91.1	ディスクキャッシュフォルダー	407
18.92	POINTCLOUDEYEDOMELIGHTING	407
18.92.1	アイドームの照明強度	407
18.93	POINTCLOUDGAPFILLING	407
18.93.1	ギャップ埋めサイズ	407
18.94	POINTCLOUDHSPC	408
18.94.1	点群形式(hspc/bcad)	408
18.95	POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS	408
18.95.1	元のデータ内のジオタグを無視する(非推奨)	408
18.96	POINTCLOUDNORMALSシステム変数	408
18.96.1	通常の計算	408
18.97	POINTCLOUDPOINTMAX	409
18.97.1	画面に表示される最大ポイント数(単位:百万)	409
18.98	POINTCLOUDPOINTSIZ	409
18.98.1	ポイントサイズ	409
18.99	POLARADDANG	410
18.99.1	極追加角度	410
18.100	POLARANG	410
18.100.1	極角度	410
18.101	POLARDIST	410
18.101.1	極距離	410
18.102	POLARMODE	411
18.102.1	極モード	411
18.103	POLYSIDES	411
18.103.1	多角形の辺数	411
18.104	システム変数 POPERATIONSCOLOR	411
18.104.1	パラメトリック操作の色	411
18.105	POPUPS	412
18.105.1	ポップアップ(読み取り専用)	412
18.106	PREVIEWDELAY	412
18.106.1	選択プレビューを表示する遅延時間	412
18.107	PREVIEWEFFECT	412
18.107.1	選択プレビュー効果	412
18.108	PREVIEWFILTER	413
18.108.1	選択フィルター	413
18.109	PREVIEWTYPE	413
18.109.1	プレビューの種類	413



## 目次

18.110	PREVIEWWNDINOPENDLG	414
18.110.1	開いているダイアログのプレビューウィンドウ	414
18.111	PRINTFILE	414
18.111.1	印刷ファイル	414
18.112	PRINTPDFPREVIEW	414
18.112.1	Print As PDF プレビュー	414
18.113	PRODUCT	415
18.113.1	製品(読み取り専用)	415
18.114	PROFILEOFFSETBEHAVIOR	415
18.114.1	プロファイルオフセット動作	415
18.115	PROGBAR	415
18.115.1	プログレスバー	415
18.116	PROGRAM	416
18.116.1	プログラム(読み取り専用)	416
18.117	PROJECTIONTYPE	416
18.117.1	図面ビュー投影法	416
18.118	PROJECTLOCATIONVISIBILITY	417
18.118.1	プロジェクト位置マーカの表示/非表示	417
18.119	PROJECTNAME	418
18.119.1	プロジェクト名	418
18.120	PROJECTSEARCHPATHS	418
18.120.1	プロジェクト検索パス	418
18.121	PROJMODE	418
18.121.1	投影モード	418
18.122	PROMPTMENU	419
18.122.1	プロンプトメニュー	419
18.123	PROMPTMENUFLAGS	419
18.123.1	プロンプトメニューフラグ	419
18.124	PROMPTOPTIONFORMAT	419
18.124.1	プロンプトオプション形式	419
18.125	PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS	420
18.125.1	プロンプトオプション翻訳キーワード	420
18.126	PROPAGATESEARCHSPACE	421
18.126.1	検索スペース	421
18.127	PROPAGATETOLERANCE	421
18.127.1	ポジション公差	421
18.128	PROPERTYPREVIEW	421
18.128.1	プロパティレビュー	421
18.129	PROPERTYPREVIEWDELAY	422
18.129.1	プロパティのレビューの遅延	422
18.130	PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT	422
18.130.1	プロパティレビューオブジェクトの制限	422
18.131	PROPOBJLIMIT	422
18.131.1	プロパティオブジェクトの制限	422
18.132	PROPPREVTIMEOUT	423
18.132.1	プロパティレビューのタイムアウト	423
18.133	PROPUNITS	423
18.133.1	プロパティ単位	423



## 目次

18.134	PROXYGRAPHICS	424
18.134.1	プロキシグラフィック	424
18.135	PROXYNOTICE	424
18.135.1	プロキシ通知	424
18.136	PROXYSERVERENABLED システム変数	424
18.136.1	プロキシサーバー	424
18.137	PROXYSERVERHTTP システム変数	425
18.137.1	HTTP サーバ	425
18.138	PROXYSERVERHTTPPORT システム変数	425
18.138.1	HTTP サーバ・ポート	425
18.139	PROXYSERVERHTTPS システム変数	425
18.139.1	HTTPSサーバ	425
18.140	PROXYSERVERHTTPSPORT システム変数	425
18.140.1	HTTPS サーバ ポート	425
18.141	PROXYSERVERPASSWORD システム変数	426
18.141.1	ユーザー・パスワード	426
18.142	PROXYSERVERUSER システム変数	426
18.142.1	ユーザー名	426
18.143	PROXYSHOW	426
18.143.1	プロキシ表示	426
18.144	PROXYWEBSEARCH	427
18.144.1	プロキシWeb検索	427
18.145	PSLTSCALE	427
18.145.1	ペーパー空間の線種尺度	427
18.146	PSOLHEIGHT	427
18.146.1	ポリソリッドの高さ	427
18.147	PSOLWIDTH	428
18.147.1	ポリソリッドの幅	428
18.148	PSTYLEMODE	428
18.148.1	印刷スタイルモード(読み取り専用)	428
18.149	PSTYLEPOLICY	428
18.149.1	印刷スタイル ポリシー	428
18.150	PSVPSCALE	429
18.150.1	ペーパー空間のビューポート尺度	429
18.151	PUBLISHALLSHEETS	429
18.151.1	すべてのシートをパブリッシュします	429
18.152	PUBLISHCOLLATE	430
18.152.1	パブリッシュされたシートを照合	430
18.153	PUCSBASE	430
18.153.1	ペーパー空間のUCSベース(読み取り専用)	430
19.	Q	431
19.1	QAFLAGS	431
19.1.1	操作処理	431
19.2	QSELECTAUTOCLOSE	431
19.2.1	クイック選択を自動的に閉じる	431
19.3	QSELECTINIT	432
19.3.1	クイック選択初期設定	432
19.4	QSELECTLIST	432



## 目次

19.4.1	クイック選択リスト	432
19.5	QTEXTMODE	433
19.5.1	文字省略表示モード	433
19.6	QUADCOMMANDLAUNCH	434
19.6.1	クワッド デフォルトコマンドの起動	434
19.7	QUADDISPLAY	434
19.7.1	クワッド表示	434
19.8	QUADEXPANDDELAY	435
19.8.1	クワッド 展開ディレイ	435
19.9	QUADEXPANDTABDELAY	435
19.9.1	クワッドの拡張タブのディレイ	435
19.10	QUADGOTRANSSPARENT	435
19.10.1	クワッド 透明化	435
19.11	QUADHIDEDELAY	435
19.11.1	クワッド 非表示ディレイ	435
19.12	QUADHIDEMARGIN	436
19.12.1	クワッド非表示マージン	436
19.13	QUADICONSIZE	436
19.13.1	クワッドアイコンサイズ	436
19.14	QUADICONSPACE	437
19.14.1	クワッドアイコンスペース	437
19.15	QUADMOSTRECENTITEMS	438
19.15.1	クワッドの直近のアイテム	438
19.16	QUADPOPUPCORNER	438
19.16.1	クワッド ポップアップコーナー	438
19.17	QUADSHOWDELAY	438
19.17.1	クワッド 表示ディレイ	438
19.18	QUADWIDTH	439
19.18.1	クワッド幅	439
20.	R	440
20.1	R12SAVEACCURACY	440
20.1.1	R12保存時の精度	440
20.2	R12SAVEDEVIATION	440
20.2.1	R12保存時の偏差	440
20.3	RASTERPREVIEW	440
20.3.1	ラスター プレビュー	440
20.4	RE_INIT	441
20.4.1	エイリアスの再初期化(読み取り専用)	441
20.5	REALTIMESPEEDUP	441
20.5.1	リアルタイムスピードの改善	441
20.6	REALWORLDSCALE	441
20.6.1	実物の尺度	441
20.7	RECENTFILES	442
20.7.1	最近のファイルリストの最大数	442
20.8	RECENTPATH	442
20.8.1	最新のパス	442
20.9	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_ALPHA	442
20.9.1	面不透明	442



## 目次

20.10	REDHILITE_DUCSLOCKED_FACE_COLOR_____	443
20.10.1	面色_____	443
20.11	REDHILITE_HIDDENEDGE_ALPHA_____	443
20.11.1	エッジの透過性_____	443
20.12	REDHILITE_HIDDENEDGE_COLOR_____	443
20.12.1	隠れているエッジの色_____	443
20.13	REDHILITEFULL_EDGE_ALPHA_____	444
20.13.1	エッジの透過性_____	444
20.14	REDHILITEFULL_EDGE_COLOR_____	444
20.14.1	エッジ色_____	444
20.15	REDHILITEFULL_EDGE_SHOWHIDDEN_____	444
20.15.1	隠れたエッジ_____	444
20.16	REDHILITEFULL_EDGE_SMOOTHING_____	445
20.16.1	エッジ滑らかさ_____	445
20.17	REDHILITEFULL_EDGE_THICKNESS_____	445
20.17.1	エッジ厚さ_____	445
20.18	REDHILITEFULL_FACE_ALPHA_____	445
20.18.1	面の透過性_____	445
20.19	REDHILITEFULL_FACE_COLOR_____	446
20.19.1	面色_____	446
20.20	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_ALPHA_____	446
20.20.1	エッジの透過性_____	446
20.21	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_COLOR_____	446
20.21.1	エッジ色_____	446
20.22	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SHOWGLOW_____	447
20.22.1	グロー_____	447
20.23	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_SMOOTHING_____	447
20.23.1	エッジ滑らかさ_____	447
20.24	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_THICKNESS_____	447
20.24.1	エッジ厚さ_____	447
20.25	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_ALPHA_____	448
20.25.1	グローの透過性_____	448
20.26	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_COLOR_____	448
20.26.1	グロー色_____	448
20.27	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_SMOOTHING_____	449
20.27.1	グローの滑らかさ_____	449
20.28	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDEDGE_GLOW_THICKNESS_____	450
20.28.1	グローの厚さ_____	450
20.29	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_ALPHA_____	451
20.29.1	面不透明_____	451
20.30	REDHILITEPARTIAL_SELECTEDFACE_COLOR_____	451
20.30.1	面色_____	451
20.31	REDHILITEPARTIAL_UNSELECTEDEGE_SHOWHIDDEN_____	451
20.31.1	隠れたエッジ_____	451
20.32	REDSDKLINESMOOTHING_____	452
20.32.1	線をスムーズに_____	452
20.33	REDUCELENGTHTYPE_____	452
20.33.1	長さタイプを減らす_____	452



## 目次

20.34	REDUCELENGTHVALUE	452
20.34.1	長さの値を減らします	452
20.35	REFEDITLOCKNOTINWORKSET	453
20.35.1	外部参照編集のロック	453
20.36	REFEDITNAME	453
20.36.1	外部参照編集名(読み取り専用)	453
20.37	REFPATHTYPE	453
20.37.1	参照ファイルのデフォルトパスタイプ	453
20.38	REGENMODE	454
20.38.1	再作図モード	454
20.39	REGEXPAND	454
20.39.1	レジストリパスの拡張タイプ	454
20.40	REMEMBERFOLDERS	454
20.40.1	フォルダーを記憶	454
20.41	RENDERCOMPOSITIONMATERIAL	455
20.41.1	複合材マテリアルのレンダリング	455
20.42	RENDERMATERIAlDOWNLOAD	455
20.42.1	レンダリングマテリアルに不足しているリソースをダウンロード	455
20.43	RENDERMATERIALSPATH	456
20.43.1	レンダリングマテリアルのディレクトリパス	456
20.44	RENDERUSINGHARDWARE	456
20.44.1	ハードウェアを使用したレンダリング	456
20.45	REPORTPANELMODE	456
20.45.1	レポートパネルのモード	456
20.46	RESTORECONNECTIONS	457
20.46.1	接続を復元する	457
20.47	RESTORELOSTFOCUS	457
20.47.1	失われたフォーカスを復元 (Linux)	457
20.48	RETAINEDGRAPHICS	458
20.48.1	保持グラフィック	458
20.49	REVCLLOUDARCSTYLE	458
20.49.1	デフォルトの円弧スタイル	458
20.50	REVCLLOUDCREATEmODE	459
20.50.1	リビジョンクラウド作成モード	459
20.51	REVCLLOUDGRIPS	459
20.51.1	リビジョンクラウドグリップ	459
20.52	REVCLLOUDMAXARCLENGTH	460
20.52.1	デフォルトの円弧長最大長さ	460
20.53	REVCLLOUDMINARCLENGTH	460
20.53.1	デフォルトの円弧長最小長さ	460
20.54	RHINOVERSION	460
20.54.1	Rhino書き出しバージョン	460
20.55	RIBBONDOCKEDHEIGHT	461
20.55.1	リボンのドッキング高さ	461
20.56	RIBBONPANELMARGIN	461
20.56.1	パネルマージン	461
20.57	RIBBONSETTINGSENABLED	461
20.57.1	リボンインターフェース設定コントロールのオン/オフ	461





## 目次

20.58	RIBBONSTATE	462
20.58.1	リボンの状態(読み取り専用)	462
20.59	ROAMABLEROOTPREFIX	462
20.59.1	ローミングルートパス(読み取り専用)	462
20.60	ROLLOVEROPACITY	462
20.60.1	ロールオーバーの不透明度	462
20.61	ROLLOVERPARAMS	463
20.61.1	ロールオーバーパラメータ	463
20.62	ROLLOVERSELECTIONSET	463
20.62.1	ロールオーバー選択セット	463
20.63	ROLLOVERTIPS	463
20.63.1	ロールオーバーヒント	463
20.64	RTDISPLAY	464
20.64.1	リアルタイム表示	464
20.65	RTISOLATESELECTION	464
20.65.1	リアルタイム選択表示	464
20.66	RTROTATIONSPEEDFACTOR	465
20.66.1	リアルタイム回転の速度係数	465
20.67	RUBBERBANDCOLOR	465
20.67.1	ラバーバンドの色	465
20.68	RUBBERBANDSTYLE	465
20.68.1	ラバーバンド破線スタイル	465
20.69	RUBBERSHEET (for OS X)	466
20.69.1	ラバーシートタッチパッド	466
20.70	RUBBERSHEETSENSIBILITY (FOR OS X)	466
20.70.1	ラバーシートジェスチャーアクティベーション依存	466
20.71	RULERDISPLAY	466
20.71.1	ルーラーの表示	466
20.72	RULERTEXTCOLOR	467
20.72.1	ルーラーの文字色	467
20.73	RUNASLEVEL	467
20.73.1	実行するライセンスレベル	467
20.74	RVTRFALEVELOFDETAIL	468
20.74.1	詳細レベル	468
20.75	RVTVALIDATEBREP	468
20.75.1	BREPジオメトリを検証	468
21.	S	469
21.1	SAFEMODE	469
21.1.1	セーフモード(読み取り専用)	469
21.2	SAVECHANGETOLAYOUT	469
21.2.1	レイアウトへ変更を保存	469
21.3	SAVEFIDELITY	469
21.3.1	精度を保って保存	469
21.4	SAVEFILE	470
21.4.1	保存ファイル名(読み取り専用)	470
21.5	SAVEFILEPATH	470
21.5.1	保存ファイルのパス	470
21.6	SAVEFORMAT	470



## 目次

21.6.1	保存形式	470
21.7	SAVELAYERSNAPSHOT	471
21.7.1	ビューによる画層スナップショットの保存	471
21.8	SAVENAME	472
21.8.1	保存図面名(読み取り専用)	472
21.9	SAVEONDOCSWITCH	472
21.9.1	ドキュメントスイッチに保存	472
21.10	SAVEROUNDTRIP	472
21.10.1	ラウンドトリップで保存	472
21.11	SAVETIME	472
21.11.1	自動保存の時間間隔	472
21.12	SCREENBOXES	473
21.12.1	スクリーンメニューボックス(読み取り専用)	473
21.13	SCREENMODE	473
21.13.1	画面モード(読み取り専用)	473
21.14	SCREENSIZE	473
21.14.1	画面サイズ(読み取り専用)	473
21.15	SCRLHIST	474
21.15.1	スクロール履歴	474
21.16	SDI	474
21.16.1	単一画面モードインターフェイス (Windows)	474
21.17	SECTIONOFFSETSTEP	475
21.17.1	断面オフセットステップ	475
21.18	SECTIONPLANEVISIBILITY	475
21.18.1	断面の表示	475
21.19	SECTIONRESULTINTERVAL	475
21.19.1	断面結果間隔	475
21.20	SECTIONSCALE	476
21.20.1	断面尺度	476
21.21	SECTIONSETTINGSSEARCHPATH	476
21.21.1	断面設定の検索パス	476
21.22	SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL	476
21.22.1	インチ系の断面シートセットテンプレート	476
21.23	SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC	477
21.23.1	ミリ系の断面シートセットテンプレート	477
21.24	SECURELOAD	477
21.24.1	実行可能ファイルのセキュリティポリシー(読み取り専用)	477
21.25	SELECTIONANNODISPLAY	478
21.25.1	選択したすべての注釈尺度を表示	478
21.26	SELECTIONAREA	478
21.26.1	選択領域	478
21.27	SELECTIONAREAOPACITY	478
21.27.1	選択領域の不透明度	478
21.28	SELECTIONCYCLING	479
21.28.1	選択の循環	479
21.29	SELECTIONMODES	479
21.29.1	選択モード	479
21.30	SELECTIONPREVIEW	480



## 目次

21.30.1	選択プレビュー表示	480
21.31	SELECTSIMILARMODE	480
21.31.1	SELECTSIMILARの合致オプション	480
21.32	SETBYLAYERMODE	481
21.32.1	画層モードで設定	481
21.33	SHADEEDGE	481
21.33.1	シェーディングエッジ	481
21.34	SHADEDIF	482
21.34.1	シェーディング拡散	482
21.35	SHEETNUMBERLEADINGZEROES	482
21.35.1	シート数の先頭のゼロ	482
21.36	SHEETSETAUTOBACKUP	483
21.36.1	シートセットの自動バックアップ	483
21.37	SHEETSETTEMPLATEPATH	483
21.37.1	シートセットテンプレートパス	483
21.38	SHORTCUTMENU	483
21.38.1	ショートカットメニュー	483
21.39	SHORTCUTMENUDURATION	484
21.39.1	ショートカットメニューの持続時間	484
21.40	SHOWBMINSERTWARNINGDIALOG	484
21.40.1	BMINSERT警告	484
21.41	SHOWDOCTABS	485
21.41.1	タブの表示/非表示	485
21.42	SHOWFULLPATHINTITLE	485
21.42.1	タイトルにフルパスで表示	485
21.43	SHOWIDSPROPERTIESONLY	485
21.43.1	IDSプロパティのみ表示	485
21.44	SHOWLAYERUSAGE	486
21.44.1	使用中の画層	486
21.45	SHOWSCROLLBUTTONS	486
21.45.1	スクロールボタン(Mac&Linux)	486
21.46	SHOWTABCLOSEBUTTON	487
21.46.1	タブを閉じるボタン(Mac&Linux)	487
21.47	SHOWTABCLOSEBUTTONACTIVE	487
21.47.1	アクティブなタブを閉じるボタン(Mac&Linux)	487
21.48	SHOWTABCLOSEBUTTONALL	487
21.48.1	すべてのタブを閉じるボタン(Mac&Linux)	487
21.49	SHOWWINDOWLISTBUTTON	488
21.49.1	ウィンドウリストボタン(Mac&Linux)	488
21.50	SHPNAME	488
21.50.1	シェイプ名	488
21.51	SIGWARN	488
21.51.1	署名の警告	488
21.52	SINGLETONMODE	489
21.52.1	単一動作モード	489
21.53	SITELOCATIONVISIBILITY	489
21.53.1	サイト位置マーカの表示/非表示	489
21.54	SKETCHFEATURECOPYMODE	489



## 目次

21.54.1	スケッチベースフィーチャーのコピーモード	489
21.55	SKETCHINC	490
21.55.1	スケッチ増分	490
21.56	SKPOLY	490
21.56.1	スケッチポリライン	490
21.57	SKYSTATUS	491
21.57.1	空の状態	491
21.58	SLICETHICKNESSSTEP	491
21.58.1	断面スライス厚さステップ	491
21.59	SMASSEMBLYEXPORTMODE	492
21.59.1	SmAssemblyExportモード	492
21.60	SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE	492
21.60.1	レポートファイルのパスタイプ	492
21.61	SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS	492
21.61.1	レポートのソリッドタイプ	492
21.62	SMATTRIBUTESLAYERCOLOR	493
21.62.1	属性画層の色	493
21.63	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT	493
21.63.1	文字高さ	493
21.64	SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE	493
21.64.1	文字高さの種類	493
21.65	SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR	494
21.65.1	ベンド注釈文字画層の色	494
21.66	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT	494
21.66.1	文字高さ	494
21.67	SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE	494
21.67.1	文字高さの種類	494
21.68	SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR	495
21.68.1	山曲げ線画層の色	495
21.69	SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE	495
21.69.1	山曲げ線画層の線種	495
21.70	SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT	495
21.70.1	山曲げ線画層の線の太さ	495
21.71	SMBENDLINESUPPLAYERCOLOR	496
21.71.1	谷曲げ線画層の色	496
21.72	SMBENDLINESUPPLAYERLINETYPE	496
21.72.1	谷曲げ線画層の線種	496
21.73	SMBENDLINESUPPLAYERLINEWEIGHT	496
21.73.1	谷曲げ線画層の線の太さ	496
21.74	SMBEVELFEATURECOLOR	497
21.74.1	ベベルフィーチャーの画層の色	497
21.75	SMCOLORBEND	497
21.75.1	ベンドフィーチャーの色	497
21.76	SMCOLORBENDRELIEF	497
21.76.1	ベンドリリーフフィーチャーの色	497
21.77	SMCOLORBEVEL	498
21.77.1	ベベルフィーチャーの色	498
21.78	SMCOLORCORNERRELIEF	498



## 目次

21.78.1	コーナーリリーフフィーチャーの色	498
21.79	SMCOLORFLANGE	498
21.79.1	フランジフィーチャーの色	498
21.80	SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE	498
21.80.1	フランジフィーチャー参照面の色	498
21.81	SMCOLORFORM system variable	499
21.81.1	フォームフィーチャーの色	499
21.82	SMCOLORHEM	499
21.82.1	ヘムフィーチャーの色	499
21.83	SMCOLORJOG	499
21.83.1	ジョグフィーチャーの色	499
21.84	SMCOLORJUNCTION	500
21.84.1	ジャンクションフィーチャーの色	500
21.85	SMCOLORLOFTEDBEND	500
21.85.1	ロフトバンドフィーチャーの色	500
21.86	SMCOLORMITER	500
21.86.1	マイターフィーチャーの色	500
21.87	SMCOLORROLLEDEGE	500
21.87.1	ロールエッジフィーチャーの色	500
21.88	SMCOLORTAB	501
21.88.1	タブフィーチャーの色	501
21.89	SMCOLORWRONGBEND	501
21.89.1	間違ったバンドフィーチャーの色	501
21.90	SMCOLORWRONGFLANGE	501
21.90.1	間違ったフランジフィーチャーの色	501
21.91	SMCONTOURLAYERCOLOR	502
21.91.1	輪郭画層の色	502
21.92	SMCONTOURLAYERLINETYPE	502
21.92.1	輪郭画層の線種	502
21.93	SMCONTOURLAYERLINEWEIGHT	502
21.93.1	輪郭画層の線の太さ	502
21.94	SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE	503
21.94.1	ベベルの最大角度	503
21.95	SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER	503
21.95.1	フランジ境界での押し出しの最大深さ。単位はフランジの厚さを1とします。	503
21.96	SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE	503
21.96.1	ベベルの最小角度	503
21.97	SMCONVERTPREFERFORMFEATURES	504
21.97.1	フランジやバンドよりもフォームフィーチャーを優先	504
21.98	SMCONVERTPREFERHEMFEATURES	504
21.98.1	フランジやバンドよりもヘムフィーチャーを優先	504
21.99	SMCONVERTPREFERJOGFEATURES	504
21.99.1	フランジやバンドよりもジョグフィーチャーを優先	504
21.100	SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES	505
21.100.1	間違ったバンドよりもゼロバンドフィーチャーを優先	505
21.101	SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS	505
21.101.1	ベベルフィーチャーを認識	505
21.102	SMCONVERTRECOGNIZEHOLES	505



## 目次

21.102.1	穴を認識	505
21.103	SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES	506
21.103.1	ビードコントロールカーブを認識	506
21.104	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE	506
21.104.1	間違ったフィーチャーの厚さの偏差のタイプ	506
21.105	SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE	506
21.105.1	間違ったフィーチャー厚さの偏差	506
21.106	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE	507
21.106.1	ベンドライン範囲の種類	507
21.107	SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE	507
21.107.1	ベンドライン範囲の値	507
21.108	SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE	507
21.108.1	ベンド半径種類	507
21.109	SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE	508
21.109.1	ベンド半径値	508
21.110	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE	508
21.110.1	ベンドリリーフ種類	508
21.111	SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE	509
21.111.1	ベンドリリーフ幅の値	509
21.112	SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE	509
21.112.1	ベベル展開モード	509
21.113	SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE	509
21.113.1	コーナーリリーフ直径値	509
21.114	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE	510
21.114.1	マイター拡張種類	510
21.115	SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE	510
21.115.1	マイター拡張値	510
21.116	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE	510
21.116.1	マイターギャップ種類	510
21.117	SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE	511
21.117.1	マイターギャップ値	511
21.118	SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE	511
21.118.1	フォームフィーチャーの展開モード	511
21.119	SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE	512
21.119.1	溶接リブの深さタイプ	512
21.120	SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE	512
21.120.1	溶接リブの高さ値	512
21.121	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE	512
21.121.1	溶接リブのフィレット半径タイプ	512
21.122	SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE	513
21.122.1	溶接リブのフィレット半径値	513
21.123	SMDEFAULTGUSSETTYPE	513
21.123.1	溶接リブのタイプ	513
21.124	SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE	513
21.124.1	溶接リブの幅タイプ	513
21.125	SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE	514
21.125.1	溶接リブの幅値	514
21.126	SMDEFAULTHEMGAPTYPE	514



## 目次

21.126.1	ヘムギャップ種類を開く	514
21.127	SMDEFAULTHEMGAPVALUE	514
21.127.1	ヘムギャップ値を開く(厚さに追加)	514
21.128	SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDUCTION	515
21.128.1	ヘム相対バンド展開長補正の値	515
21.129	SMDEFAULTJOGANGLEVALUE	515
21.129.1	ジョグ角度値	515
21.130	SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE	516
21.130.1	ジョグ高さタイプ	516
21.131	SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE	516
21.131.1	ジョグ高さ値	516
21.132	SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE	516
21.132.1	ジョグ半径タイプ	516
21.133	SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE	517
21.133.1	ジョグ半径値	517
21.134	SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF	517
21.134.1	リリーフのジャンクション整列	517
21.135	SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE	517
21.135.1	ジャンクションギャップタイプ	517
21.136	SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE	518
21.136.1	ジャンクションギャップ値	518
21.137	SMDEFAULTKFACTOR	518
21.137.1	K係数値	518
21.138	SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES	519
21.138.1	ロフトバンドサブディビジョン	519
21.139	SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE	519
21.139.1	リリーフ延長タイプ	519
21.140	SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE	519
21.140.1	リリーフ延長値	519
21.141	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE	520
21.141.1	ビードフィレット半径タイプ	520
21.142	SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE	520
21.142.1	ビードフィレット半径値	520
21.143	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE	520
21.143.1	ビードプロファイル半径タイプ	520
21.144	SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE	521
21.144.1	ビードプロファイル半径値	521
21.145	SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE	521
21.145.1	ビード丸み半径タイプ	521
21.146	SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE	521
21.146.1	ビード丸み半径値	521
21.147	SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO	522
21.147.1	シャープな曲げ半径の限界比	522
21.148	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE	522
21.148.1	タブ面取り距離タイプ	522
21.149	SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE	522
21.149.1	タブの面取り距離値	522
21.150	SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE	523



## 目次

21.150.1	タブクリアランスタイプ	523
21.151	SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE	523
21.151.1	タブクリアランス値	523
21.152	SMDEFAULTTABDISTANCETYPE	523
21.152.1	タブ距離タイプ	523
21.153	SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE	524
21.153.1	タブ距離値	524
21.154	SMDEFAULTTABEDGETYPE	524
21.154.1	タブエッジタイプ	524
21.155	SMDEFAULTTABFILLETTRADIUSTYPE	524
21.155.1	タブフィレット半径タイプ	524
21.156	SMDEFAULTTABFILLETTRADIUSVALUE	525
21.156.1	タブフィレット半径値	525
21.157	SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE	525
21.157.1	タブ高さタイプ	525
21.158	SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE	525
21.158.1	タブの高さの値	525
21.159	SMDEFAULTTABLENGTHTYPE	526
21.159.1	タブ長タイプ	526
21.160	SMDEFAULTTABLENGTHVALUE	526
21.160.1	タブ長の値	526
21.161	SMDEFAULTTABSLOTNUMBER	526
21.161.1	タブスロット数	526
21.162	SMDEFAULTTHICKNESS	527
21.162.1	板厚	527
21.163	SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY	527
21.163.1	近似の精度	527
21.164	SMEXPORTOSMMINIMALEDGELENGTH	527
21.164.1	最小エッジ長さ	527
21.165	SMFORMFEATURESESDOWNCOLOR	528
21.165.1	フォームフィーチャーの下側の画層の色	528
21.166	SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE	528
21.166.1	フォームフィーチャーの下側の画層の線種	528
21.167	SMFORMFEATURESESDOWNLAYERLINEWEIGHT	528
21.167.1	フォームフィーチャーの下側の画層の線の太さ	528
21.168	SMFORMFEATURESUPCOLOR	529
21.168.1	フォームフィーチャーの上側の画層の色	529
21.169	SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE	529
21.169.1	フォームフィーチャーの上側の画層の線種	529
21.170	SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT	529
21.170.1	フォームフィーチャーの上側の画層の線の太さ	529
21.171	SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP	530
21.171.1	閉じたヘム、ティアドロップ、ラウンドギャップ値	530
21.172	SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT	530
21.172.1	一致する接合面を修復	530
21.173	SMOOTHMESHCONVERT	530
21.173.1	メッシュ変換モード	530
21.174	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR	531





## 目次

21.174.1	寸法注釈画層の色	531
21.175	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE	531
21.175.1	注釈画層全体の線種	531
21.176	SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT	531
21.176.1	注釈画層全体の線の太さ	531
21.177	SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION	532
21.177.1	穴のパラメータ化	532
21.178	SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE	532
21.178.1	ロフト曲げを結合	532
21.179	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERCOLOR	532
21.179.1	ロールエッジ注釈文字画層の色	532
21.180	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT	533
21.180.1	文字高さ	533
21.181	SMROLLEDEDGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE	533
21.181.1	文字高さの種類	533
21.182	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERCOLOR	533
21.182.1	山ロールエッジ線画層の色	533
21.183	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINETYPE	534
21.183.1	Rolled Edge Down線画層の線種	534
21.184	SMROLLEDEDGELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT	534
21.184.1	Rolled Edge Down線画層の線の太さ	534
21.185	SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERCOLOR	534
21.185.1	Rolled Edge Up線画層の色	534
21.186	SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINETYPE	535
21.186.1	Rolled Edge Up線画層の線種	535
21.187	SMROLLEDEDGELINESUPPLAYERLINEWEIGHT	535
21.187.1	Rolled Edge Up線画層の線の太さ	535
21.188	SMSMARTFEATURES	535
21.188.1	板金コマンド実行後の自動更新機能	535
21.189	SMSPLITAMBIGUOUSINPUT	536
21.189.1	曖昧な入力動作	536
21.190	SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION	536
21.190.1	バンドを接合に変換	536
21.191	SMSPLITHEALCOINCIDENT	536
21.191.1	一致するマイター面を修復	536
21.192	SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT	537
21.192.1	直交曲げ分割	537
21.193	SMTARGETCAM	537
21.193.1	対象のCAM	537
21.194	SMUNFOLDAPPEARANCE	537
21.194.1	外観を展開	537
21.195	SNAPANG	538
21.195.1	スナップ角度	538
21.196	SNAPBASE	538
21.196.1	スナップ基点	538
21.197	SNAPISOPAIR	538
21.197.1	等角図モード	538
21.198	SNAPMARKERCOLOR	539



## 目次

21.198.1	スナップマーカ色	539
21.199	SNAPMARKERSIZE	539
21.199.1	スナップマーカ サイズ	539
21.200	SNAPMARKERTHICKNESS	540
21.200.1	スナップマーカ厚さ	540
21.201	SNAPMODE	540
21.201.1	スナップモード	540
21.202	SNAPSTYL	540
21.202.1	スナップスタイル	540
21.203	SNAPTYPE	541
21.203.1	スナップ形式	541
21.204	SNAPUNIT	541
21.204.1	スナップ単位	541
21.205	SOLIDCHECK	541
21.205.1	ソリッドチェック	541
21.206	SORTENTS	542
21.206.1	図形ソート	542
21.207	SPAADJUSTMODE	542
21.207.1	モード調整	542
21.208	SPACHECKLEVEL	543
21.208.1	チェックレベル	543
21.209	SPAGRIDASPECTRATIO	543
21.209.1	グリッド縦横比	543
21.210	SPAGRIDMODE	544
21.210.1	グリッドモード	544
21.211	SPAMAXFACETEDGELENGTH	544
21.211.1	面の最大エッジ長	544
21.212	SPAMAXNUMGRIDLINES	545
21.212.1	グリッドラインの最大数	545
21.213	SPAMINUGRIDLINES	545
21.213.1	Uグリッドラインの最小数	545
21.214	SPAMINVGRIDLINES	545
21.214.1	Vグリッドラインの最小数	545
21.215	SPANORMALTOL	546
21.215.1	ノーマル公差	546
21.216	SPASURFACETOL	546
21.216.1	サーフェス公差	546
21.217	SPATRIANGMODE	546
21.217.1	三角測量	546
21.218	SPAUSEFACETRES	547
21.218.1	FACETRESシステム変数を使用	547
21.219	SPLFRAME	547
21.219.1	スプラインフレーム	547
21.220	SPLINESEGS	548
21.220.1	スプラインセグメント	548
21.221	SPLINETYPE	548
21.221.1	スプライン形式	548
21.222	SRCHPATH	549



## 目次

21.222.1	ファイル サーチパス	549
21.223	SSFOUND	549
21.223.1	シートセットが見つかりました(読み取り専用)	549
21.224	SSLOCATE	549
21.224.1	シートセットロケール	549
21.225	SSMAUTOOPEN	549
21.225.1	シートセットマネージャーを自動的に開く	549
21.226	SSMPOLLTIME	550
21.226.1	シートセットマネージャーのポーリング間隔	550
21.227	SSMSHEETSTATUS	550
21.227.1	シートセットマネージャー状態	550
21.228	SSMSTATE	551
21.228.1	シートセットマネージャー状態(読み取り専用)	551
21.229	STACKPANELTYPE	551
21.229.1	スタックパネルタイプ	551
21.230	STAMPFONTSIZE	551
21.230.1	フォント サイズ	551
21.231	STAMPFONTSTYLE	552
21.231.1	フォントスタイル	552
21.232	STAMPFOOTER	552
21.232.1	フッター	552
21.233	STAMPFOOTEROFFSETX	552
21.233.1	スタンプのフッターXオフセット	552
21.234	STAMPFOOTEROFFSETY	553
21.234.1	スタンプのフッターYオフセット	553
21.235	STAMPHEADER	553
21.235.1	ヘッダー	553
21.236	STAMPHEADEROFFSETX	553
21.236.1	スタンプのヘッダーXオフセット	553
21.237	STAMPHEADEROFFSETY	553
21.237.1	スタンプのヘッダーYオフセット	553
21.238	STAMPUNITS	554
21.238.1	単位	554
21.239	STANDARDOPTIONS	554
21.239.1	標準検証オプション	554
21.240	STANDARDSVIOLATION	555
21.240.1	標準違反通知	555
21.241	STARTUP	555
21.241.1	起動	555
21.242	STATUSBAR	555
21.242.1	ウィンドウステータスバー	555
21.243	STEPSIZE	556
21.243.1	ステップサイズ	556
21.244	STEPSPERSEC	556
21.244.1	秒単位のステップ数	556
21.245	STLPOSITIVEQUADRANT	556
21.245.1	STL書き出し座標調整	556
21.246	STORYBAR	557



## 目次

21.246.1	階選択バーの表示	557
21.247	STRUCTURETREECONFIG	557
21.247.1	構造ツリー構成	557
21.248	SURFTAB1	558
21.248.1	M方向のエッジ	558
21.249	SURFTAB2	558
21.249.1	N方向のエッジ	558
21.250	SURFTYPE	558
21.250.1	フィットの種類	558
21.251	SURFU	559
21.251.1	U面分割線密度	559
21.252	SURFV	559
21.252.1	V面分割線密度	559
21.253	SVGBLENDEDGRADIENTS	559
21.253.1	SVGブレンドグラデーション	559
21.254	SVGCOLORPOLICYシステム変数	560
21.254.1	SVGカラーポリシー	560
21.255	SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION	560
21.255.1	SVGデフォルトイメージ拡張子	560
21.256	SVGGENERICFONTFAMILY	560
21.256.1	SVG一般的なフォントファミリー	560
21.257	SVGIMAGEBASE	561
21.257.1	SVGイメージ基本パス	561
21.258	SVGIMAGEURL	561
21.258.1	SVGイメージURL	561
21.259	SVGLINEWEIGHTSCALE	561
21.259.1	SVG線の太さ尺度	561
21.260	SVGOUTPUTHEIGHT	562
21.260.1	SVG出力高さ	562
21.261	SVGOUTPUTWIDTH	562
21.261.1	SVG出力幅	562
21.262	SVGPRECISION	562
21.262.1	SVG浮動小数点精度	562
21.263	SVGSCALEFACTOR	562
21.263.1	SVG尺度係数	562
21.264	SYSCODEPAGE	563
21.264.1	システムコードページ(読み取り専用)	563
22.	T	564
22.1	TABCONTROLHEIGHT	564
22.1.1	タブコントロールの高さ(ピクセル) (Mac& Linux)	564
22.2	TABMODE	564
22.2.1	タブレットモード	564
22.3	TABSFIXEDWIDTH	564
22.3.1	タブの幅固定 (Mac、Linux)	564
22.4	TANGENTLENGTHTYPE	565
22.4.1	接線長さのタイプ	565
22.5	TANGENTLENGTHVALUE	565
22.5.1	接線長さ値	565



## 目次

22.6	TARGET	565
22.6.1	ターゲット(読み取り専用)	565
22.7	TDCREATE	566
22.7.1	日時を作成(読み取り専用)	566
22.8	TDINDWG	566
22.8.1	図面内の日時(読み取り専用)	566
22.9	TDUCREATE	566
22.9.1	グリニッジ日時を作成(読み取り専用)	566
22.10	TDUPDATE	566
22.10.1	日時を更新(読み取り専用)	566
22.11	TDUSRTIMER	567
22.11.1	日時のユーザータイマー(読み取り専用)	567
22.12	TDUUPDATE	567
22.12.1	グリニッジ日時を更新(読み取り専用)	567
22.13	TEETANGENTLENGTHTYPE	567
22.13.1	ティー長さのタイプ	567
22.14	TEETANGENTLENGTHVALUE	567
22.14.1	ティー長さの値	567
22.15	TEMPLATEPATH	568
22.15.1	テンプレートパス	568
22.16	TEMPPREFIX	568
22.16.1	テンポラリファイルの接頭文字	568
22.17	TEXTANGLE	568
22.17.1	文字角度	568
22.18	TEXTED	568
22.18.1	1行の文字図形用のテキストエディタ	568
22.19	TEXTEDITMODE	569
22.19.1	テキスト編集モード	569
22.20	TEXTEVAL	569
22.20.1	応答	569
22.21	TEXTFILL	570
22.21.1	文字塗り潰し	570
22.22	TEXTQLTY	570
22.22.1	文字の品質(Mac、Linux)	570
22.23	TEXTSIZE	571
22.23.1	文字サイズ	571
22.24	TEXTSTYLE	571
22.24.1	文字スタイル	571
22.25	TEXTUREMAPPATH	571
22.25.1	テクスチャーマップパス	571
22.26	THICKNESS	571
22.26.1	厚さ	571
22.27	THREADDISPLAY	572
22.27.1	ねじ山表現	572
22.28	THUMBSIZE	572
22.28.1	サムネイルプレビューサイズ	572
22.29	TILEMODE	573
22.29.1	タイルモード	573



## 目次

22.30	TILEMODELIGHTSYNCH	573
22.30.1	タイルモードの光源同期	573
22.31	TIMEZONE	574
22.31.1	タイムゾーン	574
22.32	TOOLBARMARGIN	576
22.32.1	ツールバーの余白	576
22.33	TOOLBUTTONSIZE	576
22.33.1	ツールボタンサイズ	576
22.34	TOOLICONPADDING	577
22.34.1	ツールアイコンパディング	577
22.35	TOOLPALETTEPATH	577
22.35.1	ツールパレットパス	577
22.36	TOOLTIPDELAY	577
22.36.1	ヒント遅延	577
22.37	TOOLTIPS	578
22.37.1	ツールチップ	578
22.38	TPSTATE	578
22.38.1	ツールパレットパネルの状態(読み取り専用)	578
22.39	TRACEWID	578
22.39.1	線幅	578
22.40	TRACKPATH	579
22.40.1	トラックパス	579
22.41	TRANSPARENCYDISPLAY	579
22.41.1	透過性表示	579
22.42	TRAYICONS	579
22.42.1	トレイのアイコン	579
22.43	TRAYNOTIFY	580
22.43.1	トレイ通知	580
22.44	TRAYTIMEOUT	580
22.44.1	トレイタイムアウト	580
22.45	TREEDEPTH	580
22.45.1	ツリーの深さ	580
22.46	TREEMAX	581
22.46.1	ツリーの最大深さ	581
22.47	TRIMEDGES	581
22.47.1	ハッチングへのトリムと延長	581
22.48	TRIMEXTENDMODE	582
22.48.1	トリム/延長モード	582
22.49	TRIMMODE	582
22.49.1	トリムモード	582
22.50	TRUSTEDPATHS	582
22.50.1	信頼できる実行可能ファイルの場所(読み取り専用)	582
22.51	TSPACEFAC	583
22.51.1	文字間隔要素	583
22.52	TSPACETYPE	583
22.52.1	文字間隔の種類	583
22.53	TSTACKALIGN	584
22.53.1	文字スタック	584



## 目次

22.54	TSTACKSIZE	584
22.54.1	文字スタック サイズ	584
22.55	TTFASTEXT	584
22.55.1	ツールタイプテキスト表示モード	584
22.56	TUTORIALSONSTARTPAGE	585
22.56.1	スタートページのチュートリアル	585
23.	U	586
23.1	UCSAXISANG	586
23.1.1	UCSの軸角度	586
23.2	UCSBASE	586
23.2.1	UCSのベース	586
23.3	UCSDETECT	586
23.3.1	UCS 検出	586
23.4	UCSFOLLOW	587
23.4.1	UCSフォロー	587
23.5	UCSICON	587
23.5.1	UCSアイコン	587
23.6	UCSICONPOS	587
23.6.1	UCSアイコン位置	587
23.7	UCSNAME	588
23.7.1	UCS名(読み取り専用)	588
23.8	UCSORG	588
23.8.1	UCS原点(読み取り専用)	588
23.9	UCSORTHO	588
23.9.1	UCS 正射投影	588
23.10	UCSVIEW	589
23.10.1	UCSビュー	589
23.11	UCSVP	589
23.11.1	UCSビューポート	589
23.12	UCSXDIR	590
23.12.1	UCSのX方向(読み取り専用)	590
23.13	UCSYDIR	590
23.13.1	UCSのY方向(読み取り専用)	590
23.14	UNDOCTL	590
23.14.1	元に戻すコントロール(読み取り専用)	590
23.15	UNDOMARKS	591
23.15.1	元に戻すマーク(読み取り専用)	591
23.16	UNITESURFACES	591
23.16.1	隣接するサーフェスを結合	591
23.17	UNITMODE	591
23.17.1	ユニットモード	591
23.18	USECOMMUNICATOR	592
23.18.1	Communicatorを使用	592
23.19	USENEWLOOKFROM	592
23.19.1	新しいルックフロムの使用	592
23.20	USENEWNOTIFICATIONS	592
23.20.1	QML通知	592
23.21	USENEWSTATUSBAR	593



## 目次

23.21.1	ステータスバーのプレビュー	593
23.22	USERI1	593
23.22.1	User integer 1	593
23.23	USERI2	593
23.23.1	User integer 2	593
23.24	USERI3	594
23.24.1	User integer 3	594
23.25	USERI4	594
23.25.1	User integer 4	594
23.26	USERI5	594
23.26.1	User integer 5	594
23.27	USERR1	595
23.27.1	User real 1	595
23.28	USERR2	595
23.28.1	User real 2	595
23.29	USERR3	595
23.29.1	User real 3	595
23.30	USERR4	595
23.30.1	User real 4	595
23.31	USERR5	596
23.31.1	User real 5	596
23.32	USERS1	596
23.32.1	User string 1	596
23.33	USERS2	596
23.33.1	User string 2	596
23.34	USERS3	596
23.34.1	User string 3	596
23.35	USERS4	597
23.35.1	User string 4	597
23.36	USERS5	597
23.36.1	User string 5	597
23.37	USESTANDARDOPENFILEDIALOG	597
23.37.1	標準のファイルを開くダイアログを使用 (Windows)	597
24.	V	598
24.1	VBAMACROS	598
24.1.1	マクロを有効化	598
24.2	VENDORNAME	598
24.2.1	ベンダー名(廃止)	598
24.3	VERBOSEBIMSECTIONUPDATE	598
24.3.1	断面更新中の追加診断	598
24.4	VERSIONCONTROLCONFIGPATH	599
24.4.1	バージョン管理構成パス	599
24.5	VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH	599
24.5.1	バージョン管理のダウンロードパス	599
24.6	VERSIONCUSTOMIZABLEFILES	599
24.6.1	バージョンカスタマイズ可能ファイル(読み取り専用)	599
24.7	VIEWCTR	599
24.7.1	ビューの中心(読み取り専用)	599





## 目次

24.8	VIEWDIR	599
24.8.1	ビュー方向(読み取り専用)	599
24.9	VIEWMODE	600
24.9.1	ビューモード(読み取り専用)	600
24.10	VIEWSIZE	600
24.10.1	ビューサイズ(読み取り専用)	600
24.11	VIEWTWIST	600
24.11.1	ビューツイスト(読み取り専用)	600
24.12	VIEWUPDATEAUTO	601
24.12.1	図面ビューを自動的に更新	601
24.13	VISRETAIN	601
24.13.1	表示を保持	601
24.14	VOLUMEPREC	602
24.14.1	体積の精度	602
24.15	VOLUMEUNITS	602
24.15.1	体積の単位	602
24.16	VPMAXIMIZEDSTATE	603
24.16.1	ビューポートの最大化(読み取り専用)	603
24.17	VPROTATEASSOC	603
24.17.1	回転ビュー	603
24.18	VSMAX	603
24.18.1	仮想画面の最大(読み取り専用)	603
24.19	VSMIN	604
24.19.1	仮想画面の最小(読み取り専用)	604
24.20	VTDURATION	604
24.20.1	遷移時間を表示	604
24.21	VTENABLE	604
24.21.1	ビューの遷移を有効	604
24.22	VTFPS	605
24.22.1	遷移最小FPSを表示	605
25.	W	606
25.1	WARNINGMESSAGES	606
25.1.1	警告メッセージ	606
25.2	WHIPARC	606
25.2.1	円・円弧表示	606
25.3	WHIPTHREAD	607
25.3.1	ウィップスレッド	607
25.4	WINDOWAREACOLOR	607
25.4.1	ウィンドウ領域の色	607
25.5	WIPEOUTFRAME	608
25.5.1	ワイプアウトのフレーム	608
25.6	WMFBKGND	608
25.6.1	メタファイル(WMF)の背景	608
25.7	WMFFOREGND	608
25.7.1	メタファイル(WMF)の表	608
25.8	WMFTTFASTEXT	609
25.8.1	WindowsメタファイルのTrueTypeテキストモード	609
25.9	WNDLMAIN	609



## 目次

25.9.1	メインウィンドウの状態	609
25.10	WNDLSCRL	610
25.10.1	ウィンドウスクロールバー (Windows)	610
25.11	WNDLTEXT	610
25.11.1	テキストウィンドウ状態	610
25.12	WNDPMAIN	610
25.12.1	メインウィンドウの左上	610
25.13	WNDPTEXT	611
25.13.1	テキストウィンドウの左上	611
25.14	WNDMAIN	611
25.14.1	メインウィンドウ サイズ	611
25.15	WNDSTEXT	611
25.15.1	テキストウィンドウサイズ	611
25.16	WORLDUCS	611
25.16.1	ワールドUCS (読み取り専用)	611
25.17	WORLDVIEW	612
25.17.1	ワールドビュー	612
25.18	WRITESTAT	612
25.18.1	状態を書き込み(読み取り専用)	612
25.19	WSAUTOSAVE	612
25.19.1	ワークスペース自動保存	612
25.20	WSCURRENT	613
25.20.1	カレントのワークスペース	613
26.	X	614
26.1	XCLIPFRAME	614
26.1.1	外部参照クリップフレーム	614
26.2	XDWGFADCTL	614
26.2.1	外部参照フェードコントロール	614
26.3	XEDIT	614
26.3.1	編集可能な外部参照	614
26.4	XFADECTL	615
26.4.1	外部参照編集フェードコントロール	615
26.5	XLOADCTL	615
26.5.1	外部参照のロードコントロール	615
26.6	XLOADPATH	616
26.6.1	外部参照のロードパス	616
26.7	XNOTIFYTIME	616
26.7.1	外部参照通知時間	616
26.8	XREFCTL	616
26.8.1	外部参照コントロール	616
26.9	XREFNOTIFY	617
26.9.1	不明外部参照の通知	617
26.10	XREFOVERRIDE	617
26.10.1	外部参照オーバーライド	617
26.11	XREFTYPE	618
26.11.1	外部参照タイプ	618
27.	Z	619
27.1	ZOOMFACTOR	619



## 目次

27.1.1	ズーム係数	619
27.2	ZOOMWHEEL	619
27.2.1	マウスホイールズーム方向	619



## 1. \_

### 1.1 \_QUADTABFLAGS

#### 1.1.1 クワッド タブ フラグ

新しいクワッドタブレイアウトの実行中は一時的な設定が使用されます。

設定値は、選択したすべてのオプションの値を合計したビットコードとして保存されます。

	0～31
	12
	1：固定幅のタブ 2：中央のタブラベル 4：タブの周り 8：二重タブの高さ 16：3Dソリッドのマスプロパティを表示

### 1.2 \_VERNUM

#### 1.2.1 バージョン番号(読み取り専用)

プログラムのバージョン番号です。




## 2. 2

### 2.1 システム変数 2DCONSTRAINTFLAGS

#### 2.1.1 2D 拘束フラグ

2D 拘束を解くときの動作をコントロールします。

	パラメータCOPYMODE
	0
	0: セグメントと円弧の方向を保持します。 1: セグメントを無効にします。

## 3. 3

### 3.1 3DCOMPAREMODE

#### 3.1.1 モードを比較

3DCOMPAREコマンドの表示をコントロールします。

	3
	<p>0：1番目のモデルは左、2番目のモデルは右です。</p> <p>1：相違を表示した1番目のモデルは左、2番目のモデルは右です。</p> <p>2：1番目のモデルは左、相違を表示した2番目のモデルは右です。</p> <p>3：相違を表示した1番目のモデルは左、相違を表示した2番目のモデルは右です。</p> <p>4：すべての相違を表示した両方のモデルを1つのビューポートに表示します。</p> <p>5：すべての相違を表示した両方のモデルを1つのビューポートに表示します。</p> <p>6：すべての相違を表示した両方のモデルを1つのビューポートに表示します。</p> <p>7：すべての相違を表示した両方のモデルを1つのビューポートに表示します。</p>

### 3.2 3DOSMOD

#### 3.2.1 3D図形スナップモード

3D図形のスナップ形式をコントロールします。

	0～33023
	11



	1：すべての3Dスナップをオフにする 2：3D図形の頂点とスプラインの制御頂点 4：エッジの中点 8：面の中心 16：スプラインノット 32：面に垂直な方向 64：面の近接点 128：点群の近接点 32768：面との交差
--	--

## 3.3 3DSNAPMARKERCOLOR

### 3.3.1 3Dスナップマーカ色

3Dスナップマーカの色をコントロールします。1から255までの値が指定可能です。

	5



## 4. A

### 4.1 ACADLSPASDOC

#### 4.1.1 各ドキュメントのon\_start.lsp

on\_start\_default.lsp、on\_start.lsp、on\_doc\_load.lspおよびon\_doc\_load\_default.lspファイルを、新規図面ごとにロードします。

オフの場合、最初の図面にのみこれらのファイルをロードします。

	オフ(0)：すべての図面に on_start.lsp をロードしない オン(1)：すべての図面に on_start.lsp をロード

### 4.2 ACADPREFIX

#### 4.2.1 プログラムのフォルダーパス(読み取り専用)

サポートパスのリスト、区切り記号を付けてパスを追加できます。


### 4.3 ACADVER

#### 4.3.1 AutoCADバージョン(読み取り専用)

互換プログラムのバージョン番号を示します。


### 4.4 ACISHLRRESOLUTION

#### 4.4.1 隠線処理の解像度

隠線処理の計算に使用する最小距離をコントロールします。





負の値は、モデルのサイズに基づく自動キャリブレーションです(推奨)。非常に小さな図形の場合は、値を0.001以下に設定できます。

	-1.0

## 4.5 ACISSAVEASMODE

### 4.5.1 ACISの名前を付けて保存モード

R12形式で保存するときのACIS図形(3Dソリッド、ボデー、リージョン)の分解モードをコントロールします。

	0
	0 : メッシュを保存 1 : エッジのみ保存

## 4.6 ACISOUTVER

### 4.6.1 ACIS出力のバージョン

ACISOUTコマンドのSATファイルのACISバージョンをコントロールします。

	70

## 4.7 ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE

### 4.7.1 アダプティブグリッドステップサイズ

SNAPTYPEシステム変数の「アダプティブグリッドスナップ」モードのスナップ間隔をピクセル単位でコントロールします。また、マニピュレーターラーのステップサイズもコントロールします。



	4.0

## 4.8 AFLAGS

### 4.8.1 属性オプション

属性作成のデフォルトオプションをコントロールします。

	0
	0：モード未選択 1：非表示 2：定数 4：確認 8：プリセット 16：ポジションをロック 32：マルチライン

## 4.9 ALIGNDIMENSIONONISOMETRIC

### 4.9.1 寸法揃え

アイソメ寸法を有効にします。寸法はジオメトリに位置合わせされます。

	1
	オフ(0)：自動調整寸法を無効にする オン(1)：アイソメ寸法を有効にする



## 4.10 ALLOWEDBENDANGLES

### 4.10.1 許可された曲げ角度

MEP要素に許容された曲げ角度を設定します。

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

## 4.11 ALLOWTABEXTERNALMOVE

### 4.11.1 タブの外部移動(Mac&Linux)

ドキュメントタブで、タブを別のタブコントロールに移動できるようにします。

	オフ(0) : 外側へのタブ移動を許可しない オン(1) : 外側へのタブ移動を許可

## 4.12 ALLOWTABMOVE

### 4.12.1 タブの移動(Mac&Linux)

ドキュメントタブで、タブを水平にドラッグできるようにします。




	オフ(0)：タブの移動を許可しない オン(1)：タブの移動を許可する
--	---------------------------------------

## 4.13 ALLOWTABSPLIT

### 4.13.1 タブの分割(Mac&Linux)

ドキュメントタブで、タブコントロールをドラッグして分割できるようにします。

	オフ(0)：タブの分割を許可しない オン(1)：タブの分割を許可

## 4.14 AMPOWERDIMDISPLAY システム変数

### 4.14.1 メカニカル2Dエディター

パワーディメンションを配置した後に「寸法を編集」ダイアログボックスを開くときに制御します。

	1
	0: 必要に応じてのみ 1: 最初のディメンションのみ 2: 常に表示

## 4.15 AMSYMSCALE

### 4.15.1 Mechanical 2D注釈尺度

モデル空間でのMechanical 2D記号および文字の表示をコントロールします。




	1.0
--	-----

注：最小値は1.0E-100です。

## 4.16 ANGBASE

### 4.16.1 角度の基点

角度0の開始位置をコントロールします。

	0.0

## 4.17 ANGDIR

### 4.17.1 角度の向き

角度の方向を時計回り/反時計回りで切り替えます。

	オフ(0)：反時計回り オン(1)：時計回り

## 4.18 ANNOALLVISIBLE

### 4.18.1 注釈の表示

現在の注釈尺度をサポートしていない異尺度対応図形を表示または非表示にします。この設定は、モデル空間と各レイアウトごとに保存されます。

	1



	0：現在の注釈尺度に対応する異尺度対応図形のみを表示 1：すべての注釈尺度の異尺度対応図形を表示
--	---

## 4.19 ANNOAUTOSCALE

### 4.19.1 注釈尺度調整

現在の注釈尺度と新しい異尺度対応図形を同期します。

	-4
	0：異尺度対応図形に追加しない。 1：ロック、オフ、フリーズまたはビューポートがフリーズされた画層の図形を除く異尺度対応図形に追加する。 2：オフ、フリーズまたはビューポートがフリーズされた画層の図形を除く異尺度対応図形に追加する。 3：ロックされた画層の図形を除く異尺度対応図形に追加する。 4：すべての異尺度対応図形に追加する。 -1：異尺度対応図形に追加しない(トグル値1)。 -2：異尺度対応図形に追加しない(トグル値2)。 -3：異尺度対応図形に追加しない(トグル値3)。 -4：異尺度対応図形に追加しない(トグル値4)。

## 4.20 ANNOMONITORシステム変数

### 4.20.1 注釈モニター

注釈モニターのオン/オフを切り替えます。オンにすると、警告サインが関連付けを解除した寸法の近くに表示されます。

	-2

	<p>注釈モニターはオフで、モデルドキュメントの編集および更新イベントによって値は自動的に2に変更されます。ステータスバーコントロールによって、2と-2の間で切り替わります。</p> <p>-1：注釈モニターはオフです。ステータスバーコントロールにより、1と-1の間で切り替わります。</p> <p>0：注釈モニターはオフです。</p> <p>1：注釈モニターはオンです。ステータスバーコントロールにより、1と-1の間で切り替わります。</p> <p>2：注釈モニターはオンです。ステータスバーコントロールにより、2と-2の間で切り替わります。</p>
--	--

## 4.21 ANNOTATIVEDWG

### 4.21.1 異尺度対応図面

この図面が別の図面に挿入されたときに異尺度対応ブロックを作成します。

**注：**図面に異尺度対応図形が含まれている場合、ANNOTATIVEDWGシステム変数は読み取り専用になります。

	<p>オフ(0)：異尺度対応にしない</p> <p>オン(1)：異尺度対応</p>

## 4.22 ANTIALIASRENDER

### 4.22.1 レンダリングのアンチエイリアス量

RENDERコマンドの出力の滑らかさをコントロールします。

1より大きい値の場合、アンチエイリアス出力が計算されますが、コストがかかり、値が大きいほどコストは増加します。

	1～5
	2



	1 : 1x1(アンチエイリアシング無し) 2 : 2x2 3 : 3x3 4 : 4x4 5 : 5x5(最大アンチエイリアシング)
--	---

## 4.23 ANTIALIASSCREEN

### 4.23.1 画面のアンチエイリアス量

画面に表示される曲線の滑らかさを指定します。

**注意：**表示スタイルが2Dワイヤーフレームに設定され、値が1より大きい場合、アンチエイリアス表示の計算にかかるパフォーマンスコストは高くなります。他の表示モードでは、計算時間は長くなりますが、影響は小さくなります。

	1～5
	1
	1 : 1x1(アンチエイリアシング無し) 2 : 2x2 3 : 3x3 4 : 4x4 5 : 5x5(最大アンチエイリアシング)

## 4.24 APBOX

### 4.24.1 図形スナップの吸着ボックス

ピック操作中に、図形スナップの吸着ボックスをカーソル位置に表示します。吸着ボックスが図形を通過するときに図形スナップは有効になります。APERTUREシステム変数も参照してください。

	オフ(0) : 吸着ボックスを表示しない オン(1) : 吸着ボックスを表示





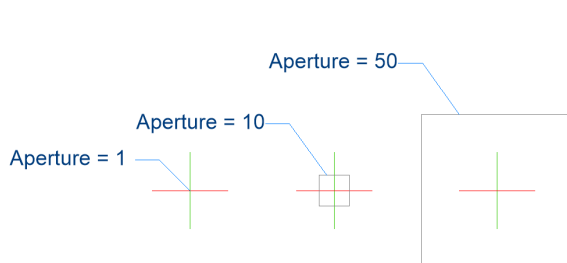
## 4.25 APERTURE

### 4.25.1 図形スナップの感度

吸着ボックスのサイズをピクセル単位でコントロールします。吸着ボックスが図形を通過するときに図形スナップは有効になります。吸着ボックスを表示するには、APBOXシステム変数をオンにします。

1から50までの値が指定可能です。

	1から50
	10



## 4.26 AREA

### 4.26.1 面積(読み取り専用)

AREA、LISTまたはDBLISTコマンドで最後に計算された面積。


## 4.27 AREAPREC

### 4.27.1 面積精度

面積プロパティがPROPUNITSシステム変数を使用してフォーマットされている場合、面積に表示される小数点以下の桁数をコントロールします。




	-1
	-1 : LUPRECシステム変数を使用 0 : 0 1 : 0.0 2 : 0.00 3 : 0.000 4 : 0.0000 5 : 0.00000 6 : 0.000000 7 : 0.0000000 8 : 0.00000000

## 4.28 AREAUNITS

### 4.28.1 面積単位

面積プロパティがPROPUNITSシステム変数を使用してフォーマットされている場合、面積の表示に使用される単位のリストをコントロールします。空の場合、すべての面積が図面と一致します。

注：文字列には、スペースで区切られた単位の略語のリストが含まれています。

	in ft mi $\mu$ m mm cm m km

## 4.29 ARRAYASSOCIATIVITY

### 4.29.1 自動調整配列複写

新しい配列を自動調整配列複写として作成します。

	オフ(0) : 関連付けない オン(1) : 関連付ける



## 4.30 ARRAYEDITSTATE

### 4.30.1 配列編集状態(読み取り専用)

自動調整配列複写のソース図形が現在編集かどうかを表示します。


## 4.31 ARRAYTYPE

### 4.31.1 整列種類

デフォルトの自動調整配列複写タイプをコントロールします。ARRAYASSOCIATIVITYシステム変数も参照してください。

	0
	0：矩形配列 1：パス配列 2：円形配列

## 4.32 ATTDIA

### 4.32.1 属性ダイアログ

INSERTコマンドの属性値のダイアログボックスを表示します。

	オフ(0)：ダイアログボックスを使用しない オン(1)：ダイアログボックスを使用



## 4.33 ATTFULLUPDATE

### 4.33.1 ブロックレコード編集後の属性リセット

パラメトリックブロックの属性を変更するときの動作を定義します。

オンにすると、関連付けられたブロック参照の属性を同期します。

すなわち、回転角度・位置・フォント高さなどのパラメータ(文字を除く)が属性定義のパラメータに従って設定されます。欠落している属性は復元され、定義がない属性は削除されます。

オフの場合は何も行われません。後からATTSYNCコマンドを実行することにより、手動で属性を同期することができます。

	オフ(0)：何も行われません。 オン(1)：変更されたブロックレコードに関連付けられているすべてのブロック参照の属性を同期します。

## 4.34 ATTMODE

### 4.34.1 属性表示モード

属性の表示をコントロールします。

注：ATTMODE変数を2に設定すると、非表示属性を含むすべての属性が表示されます。

	1
	0：表示しない 1：ブロック内に定義 2：すべて表示

## 4.35 ATTRACTIONDISTANCE

### 4.35.1 グリップへの吸着範囲

グリップ範囲距離を設定します。ENABLEATTRACTIONシステム変数も参照してください。



	4

## 4.36 ATTREQ

### 4.36.1 入力されたデフォルト設定

INSERTコマンドで挿入されたブロックの属性設定をコントロールします。

オフの場合、デフォルト値を使用します。オンの場合、プロンプトを使用します。

	1
	オフ(0)：デフォルト値を使用する オン(1)：プロンプトを使用

## 4.37 AUDITCTL

### 4.37.1 監査コントロール

AUDITコマンドが使用される場合、監査レポート(ADT)ファイルを作成します。

AUDITCTL変数をオンに設定すると、監査機能により問題とその対応が記述されたASCII ファイルが作成されます。このレポートのファイルには拡張子 .adtが付き、現在の図面と同じディレクトリに保存されます。

	オフ(0)：ADTファイルに書き込まない オン(1)：ADTファイルに書き込み



## 4.38 AUDITERRORCOUNT

### 4.38.1 監査エラー数(読み取り専用)

最新の監査で見つかったエラー数(AUDITコマンド)。


## 4.39 AUNITS

### 4.39.1 角度の単位形式

角度の単位タイプをコントロールします。

	0
	0：十進表記 1：度/分/秒 2：グラディアン 3：ラジアン 4：指数表記

## 4.40 AUPREC

### 4.40.1 角度の単位精度

角度単位の小数点以下の桁数をコントロールします。

	0



	0 : 0
	1 : 0.0
	2 : 0.00
	3 : 0.000
	4 : 0.0000
	5 : 0.00000
	6 : 0.000000
	7 : 0.0000000
	8 : 0.00000000

#### 4.41 AUTOCOMPLETEDELAY

##### 4.41.1 オートコンプリートの遅延時間

コマンドラインにフィーチャーが表示されるまでの遅延をコントロールします。AUTOCOMPLETEMODEシステム変数も参照してください。

0.0から10.0までの値が指定可能です。

	0.3

#### 4.42 AUTOCOMPLETEMODE

##### 4.42.1 オートコンプリートモード

コマンドラインに表示されるフィーチャーのタイプをコントロールします。

	0～63
	47



	1：有効 2：自動追加 4：候補リスト 8：アイコンを表示(未対応) 16：システム変数の表示を除外 32：設定変数を表示
--	--

## 4.43 AUTOMATICCONNECTION

### 4.43.1 自動接続

BIMLINEARSOLIDおよびBIMAPPLYPROFILEコマンドの接続の自動作成をコントロールします。

	1
	オフ(0)：無効 オン(1)：有効

## 4.44 AUTOMATICSTAIRSECTIONBEHAVIOR

### 4.44.1 自動階段断面の動作

断面生成中のBIM階段図形の2D表現の生成をコントロールします。

自動階段断面生成動作にのみ影響します。BIMGENERATE2DSTAIRコマンドを参照してください。

	0
	0：シンボリック 1：ジオメトリック

シンボリックに設定すると、**階段**として分類された図形のシンボリック表現が断面生成時に生成されます。これは、自動階段断面生成動作にのみ影響します。カスタマイズするには、断面生成の前にBIMGENERATE2DSTAIRコマンドを起動します。





## 4.45 AUTOMATICTEES

### 4.45.1 自動ティー

BIMFLOWCONNECTコマンドの実行中にTタイプ接続の自動作成をコントロールします。

	0
	オフ(0)：無効 オン(1)：有効

## 4.46 AUTORESETSCALES

### 4.46.1 不使用尺度の名前削除

多数の尺度を含む図面がロードされた場合に、不使用注釈尺度を管理する方法をコントロールします。注釈尺度の数が多いと、パフォーマンスが低下します。

	0
	0：不使用注釈尺度の名前を削除する前にダイアログボックスを表示 1：不使用注釈尺度の名前を自動的に削除 2：図面に多数の尺度が含まれている場合、尺度を名前削除せず、ダイアログを表示しない

## 4.47 AUTOSAVECHECKSONLYFIRSTBITDBMOD

### 4.47.1 自動保存では、DBMODの最初のビット以外は無視

図面が表示されていても編集(ズームおよびパン操作を含む)されていない場合は、図面の自動保存ファイルを作成しません。




	オフ(0)：閲覧のみのファイルを自動保存する オン(1)：閲覧のみのファイルを自動保存しない

## 4.48 AUTOSNAP

### 4.48.1 図形スナップ

極トラッキングと図形スナップトラッキングを切り替え、スナップマーカ、ツールチップ、マグネットの表示をコントロールします。

	0～127
	127
	0：すべてオフ 1：スナップマーカ 2：スナップツールチップ 4：スナップ吸着 8：極トラッキング 16：図形スナップのトラッキング 32：極トラッキングと図形スナップトラッキングのツールチップ 64：LASTPOINTからのトラッキングライン

## 4.49 AUTOTRACKINGVECCOLOR

### 4.49.1 オートトラッキングのベクトル色

極/スナップトラッキングマーカの色をコントロールします。

	1～255
	171



## 4.50 AUTOVPFITTING

### 4.50.1 ビューポートのサイズを自動的に変更

ビューポートが更新時に、ビューポートの境界線を自動的にフィットさせるかどうかをコントロールします。

	オフ(0) : ビューポートの境界線を自動的にフィットしない オン(1) : ビューポートの境界線を自動的にフィット



## 5. B

### 5.1 BACKGROUNDPLOT

#### 5.1.1 バックグラウンド印刷

印刷および/またはパブリッシュ操作のためにバックグラウンド印刷を有効にするかどうかをコントロールします。

	0～3
	2
	0：無し 1：印刷時(未サポート) 2：パブリッシュ時

### 5.2 BACKZ

#### 5.2.1 背面クリップ 面オフセット

DVIEWコマンドのクリッピングオプションの値。

	0.0

### 5.3 BACTIONBARMODE

#### 5.3.1 アクションバーの表示

ブロック編集画面にアクションバーまたは従来のアクションオブジェクトを表示するかどうかを示します。




	オフ(0)：ブロック変種画面にアクションバーを表示しない。 オン(1)：ブロック編集画面にアクションバーを表示する。
--	---

## 5.4 BACTIONCOLOR

### 5.4.1 アクションの文字色

ブロック編集画面のアクションの文字色を制御します。

	白

## 5.5 BASEFILE

### 5.5.1 テンプレート

新規図面のファイルパスとデフォルトのテンプレートファイル名。指定がないときは、システムで設定されているデフォルトが使用されます。


## 5.6 BCFSOURCEURL

### 5.6.1 BCFソースURL

BCFソースのアドレス(URL)。


## 5.7 BEDITASSOCMODE

### 5.7.1 BEDITにおける関連識別子

BEDITコマンドの実行中に追加のサービスデータが生成されるかどうかをコントロールします。



これにより、他のドキュメント内の参照を含めて、ブロックの参照に付随する拘束や寸法の自動再関連付けが有効になります。

	1
	0 : BEDITで識別子を初期化しない 1 : BEDITで識別子を初期化する

## 5.8 BEDITMODE

### 5.8.1 ブロック編集モード(読み取り専用)

**ブロック編集**を開いて、標準的な静的ブロックやダイナミックブロック、あるいはパラメトリックデータを含むブロック(専用)を編集することができます。

**重要** : ダイナミックブロックの編集は、**試験モード**で可能ですが、アメリカ合衆国領内では利用できません。を米国で購入した場合、または米国で使用するために購入した場合、この機能はご利用いただけず、ライセンスも付与されません。詳細は、EULAを参照してください。

	0 : BEDITを開かない 1 : 一般(パラメトリックデータは使用不可) 2 : パラメトリックデータを許容 3 : 制限なし

## 5.9 BGRIPOBJCOLOR

### 5.9.1 グリップ色

**ブロック編集**画面のグリップの色を制御します。

	141



## 5.10 BGRIPOBJSIZE

### 5.10.1 グリップサイズ

ブロック編集画面のカスタムグリップの画面に対する相対的な表示サイズを制御します。

	8

## 5.11 BILLOFMATERIALSSETTINGS

### 5.11.1 部品表のデフォルト

部品表のデフォルトのオプションを設定します。

	10
	1：新規部品表を追加 2：サムネイルを自動的に更新 4：警告メッセージを表示 8：同じ表の複数の挿入を許可する

## 5.12 BIMDEFAULTPROPERTIESPATH

### 5.12.1 デフォルトのプロパティパス

新しいドキュメントを開いたときにロードされるプロパティのファイルパス。

	bimproj_user.xml;bimproj_IFC2x3.xml;bimproj_quantity.xml



## 5.13 BIMMATCHPROP

### 5.13.1 BIMプロパティと一致

MATCHPROPコマンドの実行中にBIMプロパティを一致させます。

	0～1
	1
	0：標準プロパティに一致 1：標準プロパティとBIMプロパティを一致

## 5.14 BIMOSMODE

### 5.14.1 BIMスナップモード

BIM図形のOSMODEおよび3DOSMODEシステム変数を無効にします。

	0～3
	3
	0：BIM図形の図形スナップモードを無効にしない 1：線形ソリッドの軸 2：BIMグリッドの軸

## 5.15 BIMPROFILESTANDARDS

### 5.15.1 プロファイルの標準

プロファイルダイアログボックスおよびパネルで使用するプロファイル標準をコントロールします。

入力はセミコロン(;)で区切ります。

--	--





--	--

## 5.16 BINDTYPE

### 5.16.1 外部参照バインド形式

外部参照がインプレイスでバインドまたは編集される場合の外部参照名の処理方法をコントロールします。

オンの場合、入力のような動作を使用します。オフの場合、従来のバインド動作を使用します。

	0
	オフ(0)：従来のバインディング動作 オン(1)：入力のような動作

- BINDTYPEシステム変数= 1(入力のような動作)の場合、外部参照はブロックに変換されます。
- BINDTYPEシステム変数= 0(従来のバインディング動作)の場合、外部参照をバインドし、図面の一部にします。(外部図面のオブジェクト/画層は、ファイル名と同じ接頭を持つカレント図面に追加されます)。

## 5.17 BKGCOLOR

### 5.17.1 背景色

モデル空間の作図ウィンドウの背景色をコントロールします。

	RGB : 24,25,28

## 5.18 BKGCOLORDBEDIT

### 5.18.1 ダイナミックブロック編集画面の背景色

ダイナミックブロック編集 画面の図面ウィンドウの背景色を制御します。




	RGB : 200,200,200
--	-------------------

## 5.19 BKGCOLORPBEDIT

### 5.19.1 パラメトリックブロック編集画面の背景色

パラメトリックブロック編集画面の図面ウィンドウの背景色を制御します。

	RGB : 200,200,200

## 5.20 BKGCOLORPS

### 5.20.1 ペーパー空間の背景色

ペーパー空間の作図ウィンドウの背景色をコントロールします。

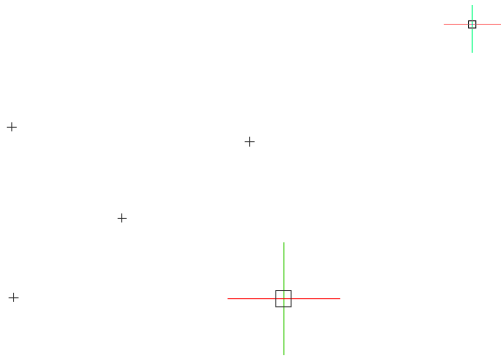
	RGB : 250,250,250

## 5.21 BLIPMODE

### 5.21.1 ブリップ モード

マーカブリップを表示するかどうかを決定します。

	オフ(0) : マーカブリップを表示しない オン(1) : マーカブリップを表示



## 5.22 BLOCKEDITLOCK

### 5.22.1 ブロック編集ロック

ブロック編集(BEditモード)を無効にします。ブロックは編集できません。


## 5.23 BLOCKEDITOR

### 5.23.1 ブロック編集(読み取り専用)

ブロック編集画面(BEditモード)が開いているかどうかを示します。


## 5.24 BLOCKIFYMODE

### 5.24.1 Blockify設定

BLOCKIFYコマンドの動作を制御します。

	0～871

	71
	1：図面全体を検索空間として使用 2：デフォルトのブロック挿入ポイントを使用 4：デフォルトのブロック名を使用 32：形状のみを比較 64：一意のソリッドを変換 256：パラメータと拘束を使用 512：拘束を削除しない

## 5.25 BLOCKIFYSCANNER

### 5.25.1 ブロック化スキャナー

ブロックダイアログで、ブロック化する候補を表示するかどうか設定します。表示を有効にすると、類似するブロックの候補がダイアログに表示されます。

	オフ(0)：ブロック化コマンドをバックグラウンドで実行しない オン(1)：ブロック化コマンドをバックグラウンドで実行する

## 5.26 BLOCKIFYTOLERANCE

### 5.26.1 Blockify公差

BLOCKIFYコマンドで、2つの図形が等しいことを判断するための相対公差を制御します。

負の値は、プログラムが最適な公差を決定することを意味します(推奨)。

	-1.0



## 5.27 BLOCKLEVELOFDETAIL

### 5.27.1 ブロックの詳細レベル

ブロックの詳細レベル(LOD)をコントロールします。

	1
	0 : 低解像度 1 : 高い

注 : 低いレベルの詳細表現は境界ボックスです。

## 5.28 BLOCKSPATH

### 5.28.1 ブロックのパス

参照オプションが選択されている場合、INSERTコマンドの図面ファイルを選択ダイアログボックスの左側にある5番目のフォルダーに使用されるファイルパスを指定します。


## 5.29 BLOCKTESTWINDOW

### 5.29.1 ブロックテスト画面(読み取り専用)

このシステム変数は、テストブロック画面がカレントの場合、1に設定されます。

	0～1
	0
	0 : テストブロック画面がカレントではない 1 : テストブロック画面がカレント



## 5.30 BMAUTOUPDATE

### 5.30.1 外部コンポーネントを更新

定義ファイルの変更を反映するため、外部アセンブリコンポーネントをいつ再ロードさせるかをコントロールします。

	1
	0 : BMUPDATEコマンドが発行されたときのみ 1 : ファイルを開いたときに自動的に

## 5.31 BMEXTERNALIZEILLEGALSYMBOLSシステム変数

### 5.31.1 不正なシンボル処理

ファイル名に使用できないシンボルの処理を定義します。

	3
	1 : 削除 2 : アンダースコア(_)で置換 3 : エスケープシーケンスで置換

## 5.32 BMFORMTEMPLATEPATH

### 5.32.1 BMFORM テンプレートのパス

デフォルトのBMFORMコマンドのテンプレートファイルのファイルパスと名前。




### 5.33 BMTOOLPATH

#### 5.33.1 アセンブリ検査ツール検索パス

アセンブリ検査でツールファイルを検索するために使用されるファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。空のままにすると、デフォルトでインストールされているデザインライブラリのツールフォルダになります。

	C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD_en_US\UserDataCache\Support\en_US\classic-ribbon.cui.

### 5.34 BMUPDATEMODE

#### 5.34.1 アセンブリコンポーネント更新モード

外部アセンブリコンポーネントの再ロードを変更時のみとするか、無条件とするかをコントロールします。

	0
	0：変更されたコンポーネントのみを更新(高速) 1：すべてのコンポーネントを更新(低速ですがアセンブリ構造を修復)

### 5.35 BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENT

#### 5.35.1 デフォルトの長さの増分

デフォルトのスタッドのデフォルトの長さの増分をコントロールします。BOLTINGASMDEFAULTSTUDシステム変数を参照してください。

	25.4



注：

- INSUNITS=インチ(1)の場合、BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENTのデフォルト値は 1.0す。
- INSUNITS=ミリメートル(4)の場合、BOLTINGASMDEFAULTLENGTHINCREMENTのデフォルト値は 5.4 す。

## 5.36 BOLTINGASMDEFAULTNUT

### 5.36.1 デフォルトのナット

ボルトアセンブリの生成に使用するデフォルトのナットをコントロールします。

	ASME B18.2.2 Heavy Hex Nut

## 5.37 BOLTINGASMDEFAULTNUTSNUMBER

### 5.37.1 デフォルトのナット数

ボルトアセンブリの生成に使用するデフォルトのナット数をコントロールします。

	2から4
	4
	2: 2 3: 3 4: 4

## 5.38 BOLTINGASMDEFAULTSTUD

### 5.38.1 デフォルトのスタッド

ボルトアセンブリの生成に使用するデフォルトのスタッドをコントロールします。






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

## 5.39 BOMFILTERSETTINGS

### 5.39.1 デフォルトの部品表フィルター設定

デフォルトのフィルター設定を設定し、含めるオブジェクトを定義します。

	0～127
	1
	1：メカニカルコンポーネント、ブロックおよびソリッドを含む 2：非メカニカルなローカルブロックとソリッドを含む 4：非メカニカルな外部参照を含む 8：ソリッドブライを含む 16：部品表ステータスを無視 32：外部参照を透明として扱う 64：枝葉の部品を透明として扱う

注：ファイルにメカニカルコンポーネントが含まれておらず、モードで非メカニカルオブジェクトを含めることが要求されていない場合は、すべての非メカニカルオブジェクトを含むように拡張されます。

## 5.40 BOMPROPERTYSET

### 5.40.1 デフォルトの部品表プロパティセット

部品表のプロパティのデフォルトセットを設定します。

	0～3
	1



	1：メカニカルのプロパティ 2：座標を除くすべてのプロパティ 3：全プロパティ
--	---

注：部品表フィルタモードで非メカニカルオブジェクトを含めることが要求されている場合(BOMFILTERSETTINGS = 2 / 4 / 6)、座標を除くすべてのプロパティが含まれるようにプロパティセットが自動的に拡張されます(BOMPROPERTYSET=2)。

## 5.41 BOMTEMPLATE

### 5.41.1 デフォルトテンプレート

デフォルトの部品表テンプレートのファイルパスをコントロールします

	" "

## 5.42 BOMTHUMBNAILHEIGHT

### 5.42.1 デフォルトのサムネイルの高さ(px)

部品表のデフォルトのサムネイルの高さをピクセル単位で設定します。

	200

## 5.43 BOMTHUMBNAILWIDTH

### 5.43.1 デフォルトのサムネイルの幅(px)

部品表のデフォルトのサムネイルの幅をピクセル単位で設定します。

	200



## 5.44 BOUNDARYCOLOR

### 5.44.1 検出された境界色

境界の検出に使用する色をコントロールします。

	1～255
	95

## 5.45 BPARAMETERCOLOR

### 5.45.1 パラメータ色

ブロック編集画面のパラメータの色を制御します。

	170

## 5.46 BPARAMETERFONT

### 5.46.1 フォント名

ブロック編集画面のパラメータとアクションで使用するフォントを設定します。

	simplex.shx

## 5.47 BPARAMETERSIZE

### 5.47.1 パラメータサイズ

ブロック編集画面のパラメータ文字とフィーチャーの画面に対する相対的なサイズを制御します。



	12

## 5.48 BPTEXTHORIZONTAL

### 5.48.1 パラメータ文字の位置合わせ

ブロック編集画面で、アクションパラメータと拘束パラメータの文字を、強制的に水平方向に表示します。

	オフ(0)：ブロック編集画面で、アクションパラメータと拘束パラメータの文字を水平方向に表示しない。 オン(1)：ブロック編集画面で、アクションパラメータと拘束パラメータの文字を水平方向に表示する。

## 5.49 BSYSLIBCOPYOVERWRITE

### 5.49.1 Bsyslib コピー上書き

ターゲット図面に既に存在する名前のマテリアルまたは複合材をコピーする方法をコントロールします。

	0～3
	0
	0：プロンプト 1：スキップ 2：上書き 3：名前変更



## 5.50 BTMARKDISPLAY

### 5.50.1 値セットを持つパラメータの目盛り表示

ダイナミックブロック参照に値セットマーカを表示するかどうかを制御します。

	オフ(0)：値セットマーカを表示しない。 オン(1)：値セットマーカを表示する。

## 5.51 BVMODE

### 5.51.1 ブロック表示モード

ブロック編集画面で、非表示図形を表示する方法を制御します。

	0～1
	0
	0：非表示図形は非表示 1：非表示図形は淡色で表示



## 6. C

### 6.1 CACHELAYOUT

#### 6.1.1 レイアウトキャッシュ

レイアウトの切り替えに必要な時間を短縮します。

	オフ(0)：レイアウトをキャッシュしない オン(1)：レイアウトキャッシュ

### 6.2 CAMERADISPLAY

#### 6.2.1 カメラの表示

すべてのカメラ位置のカメラの視覚的な表現を表示します。

	オフ(0)：カメラグリフを表示しない オン(1)：カメラグリフを表示

### 6.3 CAMERAHEIGHT

#### 6.3.1 カメラの高さ

新しいカメラのデフォルトの高さを図面単位でコントロールします。

	0.0



## 6.4 CANNOSCALE

### 6.4.1 注釈尺度名

カレント空間の現在の注釈尺度名をコントロールします。

	1:1

## 6.5 CANNOSCALEVALUE

### 6.5.1 注釈尺度値(読み取り専用)

カレントの異尺度値を表示します。

	1.0

## 6.6 CDATE

### 6.6.1 カレンダー日付(読み取り専用)

現在の日付と時刻を 10 進数形式で表示します。


## 6.7 CECOLOR

### 6.7.1 図形の色

新しい図形の色を設定します。




## 6.8 CELTSCALE

### 6.8.1 図形の線種尺度

カレントの図形の線種尺度の乗数を設定します。

	0より大きい値
	1.0

## 6.9 CELTYPE

### 6.9.1 図形の線種

新しい図形の線種を設定します。


## 6.10 CELWEIGHT

### 6.10.1 図形の線の太さ

新しい図形の線の太さを設定します。

	-3～211
	-1
	-3：線の太さデフォルト(LWDEFAULT で定義) -2：線の太さByBlock -1：線の太さByLayer 0～211：線の太さを100分の1ミリメートル単位で指定



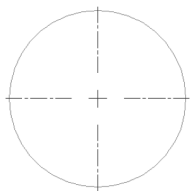


## 6.11 CENTERCROSSGAP

### 6.11.1 中心マークのギャップ

中心マークと中心線間のギャップをコントロールします。

	0.05x

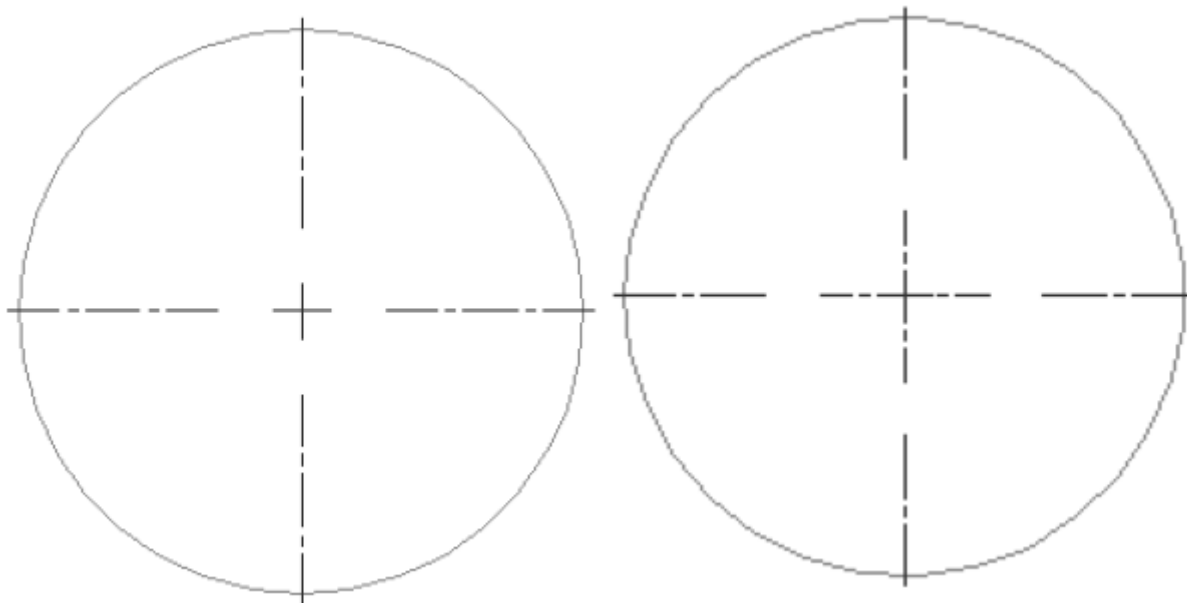


## 6.12 CENTERCROSSSIZE

### 6.12.1 中心マークのサイズ

自動調整の中心マークのサイズをコントロールします。

	0.1x



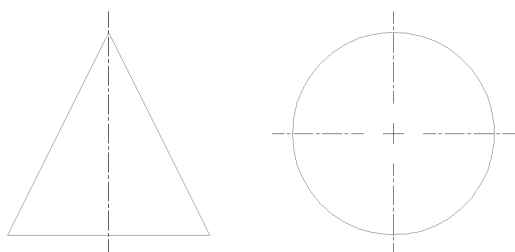
## 6.13 CENTEREXE

### 6.13.1 中心線の延長線の長さ

中心線の延長線の長さをコントロールします。

	0.12 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 3.5 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

注：値は作図単位で表されます。



## 6.14 CENTERLAYER

### 6.14.1 中心マークまたは中心線のデフォルト画層

新しい中心マークまたは中心線のデフォルト画層をコントロールします。



	<カレントを使用>

## 6.15 CENTERLTSCALE

### 6.15.1 中心マークまたは中心線の線種尺度

中心マークと中心線の作成に使用する線種尺度をコントロールします。

	1.0

## 6.16 CENTERLTYPE

### 6.16.1 中心マーク/中心線の線種

中心マークと中心線で使用される線種をコントロールします。

	CENTER2

## 6.17 CENTERLTYPEFILE

### 6.17.1 中心マークまたは中心線の線種ファイル

中心マークと中心線の作成に使用する線種ファイルをコントロールします。

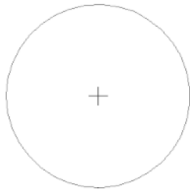
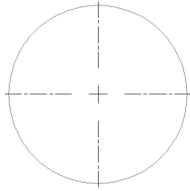
	<ul style="list-style-type: none"><li>インチ単位の作図のデフォルト： <b>default.lin</b></li><li>メートル単位の作図のデフォルト： <b>iso.lin</b></li></ul>



## 6.18 CENTERMARKEXE

### 6.18.1 中心マークまたは中心線の自動延長

新しい中心マークと中心線の中心線を自動的に延長します。



	オフ(0)：自動延長しない オン(1)：自動延長

## 6.19 CETRANS Parencyシステム変数

### 6.19.1 透過性

新規図形の透過性を設定します。

	ByLayer：画層の透過性を適用 ByBlock：ブロックの透過性を適用 0：透過性を適用しない(完全に不透明) 1～90：最も低い透過性(1) から最も高い透過性(90) までの透過率を適用



## 6.20 CHAMFERA

### 6.20.1 面取りの始点側距離

CHAMMODEシステム変数が距離-距離の場合に、1番目の面取り距離をコントロールします。

	0.0

## 6.21 CHAMFERB

### 6.21.1 面取りの終点側距離

CHAMMODEシステム変数が距離-距離の場合に、2番目の面取り距離をコントロールします。

	0.0

## 6.22 CHAMFERC

### 6.22.1 面取り長さ

CHAMMODEシステム変数が長さ-角度の場合に、面取り長さをコントロールします。

	0.0

## 6.23 CHAMFERD

### 6.23.1 面取り角度

CHAMMODEシステム変数が長さ-角度の場合に、面取り角度をコントロールします。

--	--



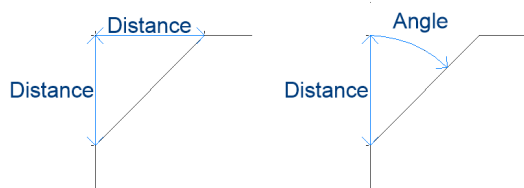
	0.0

## 6.24 CHAMMODE

### 6.24.1 面取りモード

デフォルトの面取り作成方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0：距離-距離 1：長さ-角度



## 6.25 CHECKDWLPRESENCE

### 6.25.1 開く前にDWLファイルの有無をチェック

図面を開いたときにDWLロックファイルがある場合、別のユーザーが図面を開いていることを警告します。

ロックファイルの内容は、その図面を開こうとする他のユーザーに、その図面がいつから、誰によって使われているかを知らせることができます。通常、異なるOSの複数のユーザーがアクセスできる共有フォルダ上の図面に有用な機能です。

	オフ(Windows) オン(Mac & Linux)



	オフ(0)：図面を開く前にDWLファイルの有無を確認しない オン(1)：図面を開く前にDWLファイルの有無を確認する
--	---

## 6.26 CIRCLERAD

### 6.26.1 円の半径

デフォルトの円半径をコントロールします。

値0はデフォルトがないことを意味します。

	0.0

## 6.27 CIRCULARARROWHEADLENGTH

### 6.27.1 デフォルトのヘッド長

円形矢印のデフォルトのヘッド長を設定します。

	1 - INSUNITS=1(インチ)の場合 25 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 2.5 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.025 - INSUNITS=6(メートル)の場合

## 6.28 CIRCULARARROWHEADWIDTH

### 6.28.1 デフォルトのヘッド幅

円形矢印のデフォルトのヘッド幅を設定します。




	1.5 - INSUNITS=1(インチ)の場合 37.5 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 3.75 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.0375 - INSUNITS=6(メートル)の場合
--	---

## 6.29 CIRCULARARROWLEADERADIUS

### 6.29.1 デフォルトの引出線半径

円形矢印のデフォルトの引出線半径を設定します。

	2 - INSUNITS=1(インチ)の場合 50 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 5 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.05 - INSUNITS=6(メートル)の場合

## 6.30 CIRCULARARROWLEADERROTATION

### 6.30.1 デフォルトの引出線回転

円形矢印のデフォルトの引出線半径を設定します。

20.0から320.0までの値が指定可能です。

	90

## 6.31 CIRCULARARROWTHICKNESS

### 6.31.1 デフォルトの厚さ

円形矢印のデフォルトの厚さを設定します。






	0.5 - INSUNITS=1(インチ)の場合 12.5 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 1.25 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.0125 - INSUNITS=6(メートル)の場合
--	---

## 6.32 CLAYER

### 6.32.1 カレント画層

新しく作成する図形の画層を設定します。

	0

## 6.33 CLEANSCREENOPTIONS

### 6.33.1 画面クリーンのオプション

CLEANSCREENONコマンドで非表示にする UI要素をコントロールします。

	0～127
	15
	1：ドキュメントタブを非表示 2：ドッキング可能なパネルを非表示 4：ツールバーを非表示 8：リボンを非表示 16：コマンドラインを非表示 32：ステータスバーを非表示 64：メニューバーを非表示

## 6.34 CLEANSCREENSTATE

### 6.34.1 画面クリーン状態(読み取り専用)

画面クリーン状態がアクティブかどうかを示します。CLEANSCREENONおよびCLEANSCREENOFFコマンドを使用します。



画面クリーン状態を有効にすると、ユーザーインターフェースの要素を隠して作画領域を広くすることができます。


## 6.35 CLIPBOARDFORMAT

### 6.35.1 クリップボード DWG形式

クリップボードへのコピーに使用する図面形式のバージョンをコントロールします。

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

## 6.36 CLIPBOARDFORMATS

### 6.36.1 クリップボード形式

クリップボードにコピーできるデータのタイプをコントロールします。

データタイプの数を減らしてパフォーマンスを向上させます。

	0~127



	127
	1：ビットマップ 2：メタファイルピクチャー形式 4：拡張Metafile 8：AutoCAD 16：ネイティブ 32：OLE埋め込みソースとオブジェクト記述子 64：CVSとXMLSS表データ

## 6.37 CLIPROMPTLINES

### 6.37.1 プロンプトライン

コマンドラインの上に一時的に表示されるテキストのフローティングラインの最大数をコントロールします。コマンドラインが非表示の場合、またはCMDLINEUSEMINIFRAMEシステム変数がオン(1)に設定された状態でフローティングの場合にのみ適用されます。

0～64の範囲で値を指定できます。

	0～64
	4

## 6.38 CLISTATE

### 6.38.1 コマンドライン状況(読み取り専用)

コマンドラインの状態。

	1
	オフ(0)：コマンドラインを非表示 オン(1)：コマンドラインを表示



## 6.39 CLOSECHECKONLYFIRSTBITDBMOD

### 6.39.1 閉じるときは、DBMODの最初のビット以外は無視

オンの場合、図面が表示されていても編集(ズームおよびパン操作を含む)されていないときは図面の保存を要求しません。

	オフ(0)：ファイルの保存要求がない場合、図面を閉じない。 オン(1)：ファイルの保存要求を受けずに図面を閉じる。

## 6.40 CLOUDDOWNLOADPATH

### 6.40.1 クラウドダウンロードパス

Bricsys 24/7パネルからダウンロードしたファイルのフォルダーパス。

	{User}Documents/Bricsys247

## 6.41 CLOUDLOG

### 6.41.1 クラウドログ

Bricsys 24/7と交換されるデータをログに記録するかどうかをコントロールします。「ログファイル」に設定すると、LOGFILEPATHシステム変数で設定されたフォルダーにログファイルが書き込まれます。

	0～2
	0

	0 : ログなし 1 : ログメッセージ 2 : ログファイル
--	---------------------------------------

## 6.42 CLOUDLOGVERBOSE

### 6.42.1 クラウドログ詳細

Bricsys 24/7の詳細ログを作成します。

スイッチをオンにすると、より多くの情報がログに記録されますが、Bricsys 24/7の動作は遅くなります。

	オフ(0) : 詳細ログをオフ オン(1) : 詳細ログをオン

## 6.43 CLOUDONMODIFIED

### 6.43.1 変更されたクラウド

Bricsys 24/7から開いたファイルを変更してローカルに保存する際のファイルの処理を指定します。

	0～3
	1
	0 : 何もしない 1 : プロンプト 2 : 常に新規レビジョンにアップロード 3 : 常に新規の名前でローカルに保存

## 6.44 CLOUDSERVER

### 6.44.1 クラウドサーバー

Bricsys 24/7サーバーのアドレス。



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

## 6.45 CLOUDSSOCLIENTID

### 6.45.1 クラウドSSOクライアントID

SSOサービスへの接続に使用するクライアントID。

	BricsCAD

## 6.46 CLOUDSSOSCOPE

### 6.46.1 クラウドSSOの対象範囲

SSOサービスへの接続に使用する対象範囲または許可をコントロールします。

	オープンIDプロフィールメール

## 6.47 CLOUDTEMPFOLDER

### 6.47.1 クラウド一時フォルダー

Bricsys 24/7の一時ファイルへのファイルパス。

#

	{User}AppData/Local/Temp/Bricsys_24_7



## 6.48 CLOUDUPLOADDEPENDENCIES

### 6.48.1 クラウドアップロードの依存関係

図面がBricsys 24/7にアップロードされるときは外部参照などの依存関係のあるファイルの処理方法をコントロールします。

	0～2
	1
	0：図面のみアップロード(依存は無視) 1：図面が外部参照を含んでいるときは eトランスミットを使用 2：常に eトランスミットを使用

## 6.49 CLUSTER2DGEOMGLYPHS

### 6.49.1 2D拘束のグリフのクラスター化

2D拘束のグリフのクラスター化を制御します。

	0～3
	0
	0：クラスター化またはマージしない 1：クラスター化を有効にする 2：マージを有効にする

## 6.50 CMATERIAL

### 6.50.1 カレントのマテリアル

新しい図形のデフォルトのレンダリングマテリアルをコントロールします。

--	--




## 6.51 CMDACTIVE

### 6.51.1 使用コマンド(読み取り専用)

現在のコマンドの種類を示します。

	1
	1：標準コマンドを使用可 2：標準コマンドと簡略コマンドを使用可 4：スクリプトを使用可 8：ダイアログボックスを使用可 16：DDEを使用可 32：Lispを使用可(ObjectARXが定義されたコマンドでのみ表示) 64：ObjectARXコマンドを使用可

## 6.52 CMDDIA

### 6.52.1 コマンドダイアログ

コマンドのダイアログボックスを表示するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：コマンドでダイアログボックスを使用しない オン(1)：コマンドでダイアログボックスを使用

## 6.53 CMDECHO

### 6.53.1 コマンドエコー

LISPコマンド実行時のプロンプトと入力を表示します。





	オフ(0)：エコーをオフ オン(1)：エコーをオン

## 6.54 CMDLINEEDITBGCOLOR

### 6.54.1 コマンドライン編集の背景色

コマンドラインの編集フィールドの背景色。

色は、名前(標準色の場合)またはRGB値として表されます。コマンドラインでは、色を名前(標準色の場合)、RGB値、またはHTMLカラーとして入力できます。

	RGB : 50 54 56(設定ダイアログ) #323638(コマンドライン)

## 6.55 CMDLINEEDITFGCOLOR

### 6.55.1 コマンドライン編集の前面色

コマンドラインの編集フィールドの前面色。

色は、名前(標準色の場合)またはRGB値として表されます。コマンドラインでは、色を名前(標準色の場合)、RGB値、またはHTMLカラーとして入力できます。

	白(設定ダイアログ) #FFFFFF (コマンドライン)



## 6.56 CMDLINEFADINGLOGBGCOLOR

### 6.56.1 コマンドラインのフェードログの背景色

コマンドラインのフェードログの背景色。

色は、名前(標準色の場合)またはRGB値として表されます。コマンドラインでは、色を名前(標準色の場合)、RGB値、またはHTMLカラーとして入力できます。

	RGB : 50 54 56(設定ダイアログ) #323638(コマンドライン)

## 6.57 CMDLINEFADINGLOGFADEDELAY

### 6.57.1 コマンドラインフェーディングログフェード遅延

コマンドラインのログがフェードを開始するまでの遅延。

	0.0~10.0
	2.0

## 6.58 CMDLINEFADINGLOGFGCOLOR

### 6.58.1 コマンドラインのフェードログの前景色

コマンドラインのフェードログの前景色。




## 6.59 CMDLINEFADINGLOGTRANSPARENCY

### 6.59.1 コマンドラインのフェードログの透過性

コマンドラインのフェードログの透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。値0は完全に不透明であることを意味し、値100は完全に透明です。

	0～100
	30

## 6.60 CMDLINEFONTNAME

### 6.60.1 コマンドライン フォント名

コマンドラインのフォント。

	Consolas

## 6.61 CMDLINEFONTSIZE

### 6.61.1 コマンドライン フォントサイズ

コマンドラインのフォント高さ(ピクセル単位)をコントロールします。

	10

## 6.62 CMDLINEFRAMEACTIVETRANSPARENCY

### 6.62.1 アクティブな場合のコマンドラインフレームの透明度

アクティブな場合のコマンドラインフレームの透過性をコントロールします。0～100の範囲で値を設定できます。

値0は完全に不透明であることを意味し、値100は完全に透明です。

	0～100
	10

## 6.63 CMDLINEFRAMEINACTIVETRANSPARENCY

### 6.63.1 非アクティブ時のコマンドラインフレームの透明度

非アクティブな場合のコマンドラインフレームの透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。値0は完全に不透明であることを意味し、値100は完全に透明です。

	0～100
	30

## 6.64 CMDLINEFRAMEUSETEXTSCR

### 6.64.1 プロンプト履歴のコマンドラインフレーム

コマンドラインがフローティングの場合、TEXTSCRコマンドの効果をコントロールし、ログプロンプトの遅延にも影響します。オンの場合、ドッキング状態と同様に別のウィンドウが表示されます。オフの場合、ミニフレームとして表示されます。

	オフ(0)：別のフローティングフレームに(TEXTSCR)履歴ウィンドウを表示しない オン(1)：別のフローティングフレームに(TEXTSCR)履歴ウィンドウを表示



## 6.65 CMDLINELISTBGCOLOR

### 6.65.1 コマンドラインリスト編集の背景色

コマンドラインの履歴リストの背景色。

	RGB : 130,130,130

## 6.66 CMDLINELISTFGCOLOR

### 6.66.1 コマンドラインリスト編集の前面色

コマンドラインの履歴リストの前景色。


## 6.67 CMDLINEOPTIONBGCOLOR

### 6.67.1 コマンドラインオプションの背景色

コマンドラインオプションの背景色。

	RGB : 121,132,142

## 6.68 CMDLINEOPTIONSHORTCUTCOLOR

### 6.68.1 コマンドラインオプションショートカット色

コマンドラインオプションのショートカット色。

--	--



	RGB : 255,187,0

## 6.69 CMDLINEUSEMINIFRAME

### 6.69.1 コマンドラインミニフローティングフレーム

コマンドラインがフローティングの場合、ミニフレームを使用するかどうかをコントロールします。

	オフ(0) : 新しいミニフレームを使用しない オン(1) : 新しいミニフレームを使用

注 : CMDLINEUSEMINIFRAMEシステム変数は、CMDLINEUSENEWFRAMEシステム変数に置き換われました。

## 6.70 CMDLNTEXT

### 6.70.1 プロンプトの接頭

コマンドが起動していない場合にコマンドラインに表示される接頭文字をコントロールします。

	:

## 6.71 CMDNAMES

### 6.71.1 使用コマンド名(読み取り専用)

アクティブなコマンドまたは割り込みコマンドの名前。




## 6.72 CMLEADERSTYLE

### 6.72.1 マルチ引出線スタイル

MLEADERコマンドで作成された図形のマルチ引出線スタイルをコントロールします。


## 6.73 CMLJUST

### 6.73.1 マルチラインの位置合わせ

MULTILINEコマンドのカーソルに対するマルチラインの位置合わせをコントロールします。

	0～2
	0
	0：上(カーソルの下に作成された2番目の線分) 1：ゼロ(カーソルの両側に作成された線分) 2：下(カーソルの上に作成された2番目の線分)

## 6.74 CMLSCALE

### 6.74.1 マルチラインの尺度

MLINEコマンドで作成された線分間の全体の距離をコントロールします。

負の値のときは、オフセットラインがミラーされます。

	1.0：MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 20.0：MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合



## 6.75 CMLSTYLE

### 6.75.1 マルチラインスタイル

MLINEコマンドで作成された図形のマルチラインスタイルをコントロールします。


## 6.76 CMPCLRMISS

### 6.76.1 欠落図形の色 - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドの実行中に欠落図形の色をコントロールします。

	1～255
	1

## 6.77 CMPCLRMOD1

### 6.77.1 変更図形の色 - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドの実行中に変更された図形の色をコントロールします。

	1～255
	253

## 6.78 CMPCLRMOD2

### 6.78.1 2番目の図面の変更された図形の色 - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドの実行中に2番目の図面に変更された図形の色をコントロールします。





	1～255
	2

## 6.79 CMPCLRNEW

### 6.79.1 新しい図形の色 - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドの実行中に新しい図形の色をコントロールします。

DWGCOMPAREコマンドの実行中に新しい図形の色をコントロールします。

	1～255
	3

## 6.80 CMPDIFFLIMIT

### 6.80.1 図形の最大数 - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドの実行中に比較する図形の制限をコントロールします。

1から10,000,000までの値が指定可能です。

	1～10000000
	10000000

## 6.81 CMPFADECTL

### 6.81.1 フェード - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドの実行中に変更されなかった図形のフェードレベルをコントロールします。



0 ～ 90の範囲で値を指定できます。値0は最大の不透明度を意味し、値90は最大の透明度を意味します。

	0～90
	80

## 6.82 CMPLOG

### 6.82.1 ログコントロール - DWGCOMPARE

DWGCOMPAREコマンドのログレポート(cmplog)の作成を切り替えます。

	オフ(0) : cmplogファイルを書き込まない オン(1) : cmplogファイルを書き込む

## 6.83 COLORBOOKPATH

### 6.83.1 カラーブックファイル検索パス

カラーブックのファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 6.84 COLORPICKBOX

### 6.84.1 ピックボックスの色

ピックボックスの色を設定します。1から255までの値が指定可能です。

--	--



	0～255
	7

## 6.85 COLORTHEME

### 6.85.1 UIカラーテーマ

ダークまたはライトテーマをユーザーインターフェースに適用します。

	0～1
	0
	0：ダークカラーテーマ 1：ライトカラーテーマ

## 6.86 COLORX

### 6.86.1 X軸の色

X軸の色をコントロールします。

	1～255
	11

## 6.87 COLORY

### 6.87.1 Y軸の色

Y軸の色をコントロールします。



	1～255
	112

## 6.88 COLORZ

### 6.88.1 Z軸の色

Z軸の色をコントロールします。

	1～255
	150

## 6.89 COMACADCOMPATIBILITY

### 6.89.1 COM Acad互換性

既存のVBアプリケーションのサポートを改善するため、レジストリの設定を使用します。

	オフ(0)：レジストリ設定を使用しない オン(1)：レジストリ設定を使用する

注：COMACADCOMPATIBILITYシステム変数をオンに設定すると、他のアプリケーションにOLEオブジェクトとして埋め込まれている図面ファイルが、で開きます。



## 6.90 COMBINETEXTMODE

### 6.90.1 結合テキストモード

TXT2MTXTコマンドのテキストの選択、語尾調整方法、および線間隔のスタイルをコントロールします。

	0～15
	11
	1：単一のマルチテキストに結合 2：登り順でソート 4：折り返しテキスト 8：均一な線間隔

## 6.91 COMMANDASSIST

### 6.91.1 AI予測コマンドライン

パーソナライズされたAIコマンド提案の使用をコントロールします。

DATA COLLECTION OPTIONSシステム変数で**アプリケーションデータ**収集が有効になっている場合にのみ可能です。

	オフ(0)：AI予測コマンドラインを有効にしない オン(1)：AI予測コマンドラインを有効にする

## 6.92 COMMANDPREVIEW

### 6.92.1 TRIMやEXTENDなどのコマンドの結果をプレビューします。

CommandPreviewを有効にすると、いくつかのコマンドでプレビュー結果が表示されます。




	オフ(0)：コマンドでプレビューを有効にしない オン(1)：コマンドでプレビューを有効にする

## 6.93 COMMUNICATORBACKGROUNDMODE

### 6.93.1 バックグラウンドで読み込みと書き込みを実行

読み込み/書き込みの実行中にユーザーインタラクションを有効にします。

	オフ(0)：読み込み/書き込みの実行中にユーザーインタラクションを無効にします。 オン(1)：読み込み/書き込みの実行中にユーザーインタラクションを有効にします。

## 6.94 COMMUNICATORPATH

### 6.94.1 Communicatorパス(MacおよびLinux)

のインストールに使用するファイルパスです。


## 6.95 COMPASS

### 6.95.1 コンパス

カレントのビューポートでの3Dコンパス表示のオン/オフを切替えます。




	オフ(0)：3Dコンパスをオフ オン(1)：3Dコンパスをオン
--	------------------------------------

## 6.96 COMPONENTSCONFIG

### 6.96.1 ライブラリパネル構成

アクティブな **ライブラリ** パネル構成ファイルの名前。**ライブラリ**パネルの表示内容を制御します。

SRCHPATHコマンドを使用して、ファイルを検索します。


## 6.97 COMPONENTSPATH

### 6.97.1 ライブラリディレクトリパス

ユーザーが作成したコンポーネントのファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 6.98 CONSTRAINTBARDISPLAY

### 6.98.1 拘束表示

拘束を表示するときをコントロールします。

	0～3
	3
	幾何拘束が追加されたときに拘束マーカ-を表示 拘束された図形が選択されているときに非表示の拘束マーカ-を表示



## 6.99 CONTINUOUSMOTION

### 6.99.1 連続動作

ROTATEコマンドの実行中にマウスを離した後も回転を続けるかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：リアルタイム連続動作を無効にする オン(1)：リアルタイム連続動作を有効にする

## 6.100 CONVERTODMAX

### 6.100.1 外径の最大乗数

	1.1

## 6.101 CONVERTODMIN

### 6.101.1 外径の最小乗数

	0.95

## 6.102 CONVERTTHMAX

### 6.102.1 厚さの最大乗数






	2
--	---

## 6.103 CONVERTTHMIN

### 6.103.1 厚さの最小乗数

	0.5

## 6.104 COORDS

### 6.104.1 座標

ステータスバーの座標フィールドの形式と更新頻度をコントロールします。

	0～3
	1
	0：ポイントを選択するときだけ座標を更新 1：座標はカーソル位置を表示 2：ポイント、距離、および角度選択時の極座標 3：緯度、経度としての地理形式の座標

## 6.105 COPYGUIDED3DDISPLAYSOURCEFACES

### 6.105.1 COPYGUIDED3Dの元の面

COPYGUIDED3Dコマンドの実行中に元の面を表示します。元の面は、コピーした図形を配置するために使用されます。




	オフ(0)：元の面の表示を無効化 オン(1)：元の面の表示を有効化
--	--------------------------------------

## 6.106 COPYMODE

### 6.106.1 コピーモード

COPYコマンドで単一のコピーを作成するか、複数のコピーを作成するかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：自動的に繰り返し 1：単一コピーを作成

## 6.107 CPLOTSTYLE

### 6.107.1 カレントの印刷スタイル

新しい図形の印刷スタイルをコントロールします。色従属モードの図面では、「BYCOLOR」で、読み取り専用です。名前付き印刷スタイルモードの図面では、オプション「BYLAYER」(デフォルト)、「BYBLOCK」、「NORMAL」および「USER DEFINED」は変更できます。PSTYLEMODEシステム変数も参照してください。CONVERTPSTYLESコマンドを使用して、カレントの図面を変換して、名前付き印刷スタイルまたは色従属の印刷スタイルを使用します。

**注：**現在の図面に名前付き印刷スタイルまたは色従属印刷スタイルを使用するよう変換するには、CONVERTPSTYLESを使用します。


## 6.108 CPROFILE

### 6.108.1 カレントのプロファイル(読み取り専用)

カレントのユーザープロファイルの名前

--	--



	デフォルト

## 6.109 CRASHREPORTSENDING

### 6.109.1 クラッシュレポートの送信 (Windows)

クラッシュレポートの共有とクラッシュレポートダイアログボックスの表示に関する設定を制御します。

クラッシュレポートを送信することで不具合の特定と修正に役立ち、すべてのユーザーにとってBricsCAD®の改善につながります。

	0～2
	0
	0：送信前に確認する 1：常に送信し、確認しない 2：送信も確認もしない


## 6.110 CREATESKETCHFEATURE

### 6.110.1 スケッチベースのフィーチャー(試験的)

EXTRUDE、LOFT、SWEEP、およびREVOLVEコマンドで作成された3D図形と、それらのオプションである差および和を、それらを作成するために使用した2D図形にリンクし、2D図形をスケッチに変換します。スケッチに対する変更は、3D図形に反映されます。

	0～1
	0
	0：スケッチベースのフィーチャーを作成しません 1：スケッチベースのフィーチャーを作成



注：このシステム変数は、リボンの**スケッチ機能**切り替えボタン(  )を押して設定することもできます。

## 6.111 CREATETHUMBNAILONTHEFLY

### 6.111.1 即座にプレビューサムネイルを作成

図面にサムネイルがない場合に、**開く**ダイアログでプレビューサムネイルを生成します。RASTERPREVIEWシステム変数をオン(1)にして図面を保存した場合には適用されません。

	オフ(0)：即座にプレビューサムネイルを作成しない オン(1)：即座にプレビューサムネイルを作成

## 6.112 CREATEVIEWPORTS

### 6.112.1 ビューポート自動作成

新しいレイアウトの作成時にビューポートを自動的に含めるかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：新規レイアウトのビューポートを作成しない オン(1)：新規レイアウトのビューポートを作成

## 6.113 CROSSHAIRDRAWMODE

### 6.113.1 クロスヘアレンダリングモード

3D表示の作図ウィンドウ(クロスヘア、ピックボックスなど)内でマウスカーソルをレンダリングする方法をコントロールします。RedSDKによるレンダリングは高速になりますが、一部の古いシステムではRedSDKによるレンダリングがサポートされていない場合があります。

- 2Dワイヤフレームでは、OpenGLでクロスヘアをレンダリングします。ウィンドウツールキットの使用時に発生することのある、カーソルの重複やちらつきを減少させます。
- RedSDKビジュアルスタイルでは、RedSDKによりクロスヘアをレンダリングします。RedSDKによるカーソルのレンダリングは、処理速度が速くなる傾向がありますが、古いシステムではサポートされていない場合があります。



	0～3
	3 (MacOSおよびLinux) 2(Windows)
	0：常にウィンドウツールキットレベルでクロスヘアをレンダリング 1：2D図面ではOpenGLでクロスヘアをレンダリング 2：3D図面ではRedSDKでクロスヘアをレンダリング

## 6.114 CROSSINGAREACOLOR

### 6.114.1 交差領域の色

交差選択領域(右左)の色をコントロールします。

注：SELECTIONAREAの設定がオンの場合のみ有効です。

	1～255
	91

## 6.115 CTAB

### 6.115.1 カレントのタブ

カレントのタブ モデルまたはレイアウトの名前。

	Model



## 6.116 CTABLESTYLE

### 6.116.1 カレントの表スタイル

新しい表図形の表スタイルを設定します。


## 6.117 CTRL3D MOUSE

### 6.117.1 3Dマウスモード

3Dconnexionの3Dマウスを有効にします。

	0～1
	1
	0：3Dマウスを使用不可 1：3Dマウス使用可

## 6.118 CTRLMBUTTON

### 6.118.1 中央ボタンのクリック

CTRLMBUTTONシステム変数の値により、コマンド実行中にマウスの中央ボタン(マウスホイール)を押したときに、**一時的なトラッキングポイント**による図形スナップをオンまたはオフにすることができます。

- CTRLMBUTTONをオン「1」に設定すると、コマンド中にマウスの中央ボタンを押したときに、TKの割り込みショートカットが実行され、コマンドラインで一時的なトラッキングポイントを指定することができます。
- CTRLMBUTTONをオフ「0」に設定するとシステム変数は無効になり、マウスの中央ボタンを押しても**一時的なトラッキングポイント**による図形スナップが動作しなくなります。

注：このシステム変数は、コマンドラインでのみ使用できます。



## 6.119 CTRLMOUSE

### 6.119.1 マウスショートカット

マウスショートカットのオン/オフを切り替えます。

WindowsおよびLinuxの場合、ショートカットは以下のとおりです。

- Ctrl + Shift + 左ボタン：リアルタイムズーム。
- Ctrl + Shift + 右ボタン：リアルタイム移動。
- Ctrl + 中ボタン：ビュー回転。
- Ctrl + 右ボタン：Z軸固定のビュー回転。

macOSの場合、ショートカットは以下のとおりです。

- Cmd + Shift + 左ボタン：リアルタイムズーム。
- Cmd + Shift + 右ボタン：リアルタイム移動。
- Cmd + 中ボタン：ビュー回転。
- Cmd + 右ボタン：Z軸固定のビュー回転。

	0～1
	1
	0：マウスショートカット無効 1：マウスショートカットを有効

## 6.120 CURSORMODE

### 6.120.1 クロスヘア表示モード

グリッドの表示方法をコントロールします。

0または1の値が指定可能です。

	オフ
	オフ(0)：XORモードで十字線を表示します。 オン(1)：非XORモードで十字線を表示します。



## 6.121 CURSORSIZE

### 6.121.1 クロスヘアサイズ

クロスヘアサイズを画面サイズのパーセンテージとしてコントロールします。

	1～100
	5

## 6.122 CVALLOWBREAKLINECROSSINGS

### 6.122.1 破断線の交差を許可

オンの場合、破断線セグメント間の交差が計算され、TINサーフェスへの点として追加されます。

	1

## 6.123 CVANGLESAMPLINGINTERVAL

### 6.123.1 角度サンプリングの間隔

凸型頂点での勾配丸めに使用される、角度サンプリング間隔を10進数でコントロールします。

	0～90
	5

## 6.124 CVARCTESSELLATIONGRADING

### 6.124.1 円弧近似中座標距離

円弧近似に使用する円弧と弦(直線)、グレーディング間の最大距離であるサーフェス中間座標距離をコントロールします。



	0.01

## 6.125 CVARCTESSELLATIONSURFACE

### 6.125.1 円弧近似中座標距離

円弧近似に使用する円弧と弦(直線)、セグメント間の最大距離であるサーフェス中間座標距離をコントロールします。

	0.01

## 6.126 CVARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT

### 6.126.1 テンプレート要素の円弧近似中座標距離

円弧近似に使用する円弧と弦(直線)、コリドー間の最大距離であるサーフェス中間座標距離をコントロールします。



	0.01

## 6.127 CVASSOCIATIVITY

### 6.127.1 自動調整

土木図形が自動調整されるかどうかをコントロールします。




	15
	1：TINサーフェスは自動調整されます 2：勾配は自動調整されます 4：TINボリュームサーフェスは自動調整されます 8：コリドーは自動調整されます

## 6.128 CVDEFAULTCURVETYPEHA

### 6.128.1 デフォルトの水平位置合わせの曲線タイプ

新しい水平位置合わせを作成したり、新しいPIを追加したりするために使用される曲線タイプをコントロールします。

	0
	-1：無し 0：自動円弧 1：フリー円弧 2：自動らせん-曲線-らせん 3：フリーらせん-曲線-らせん

## 6.129 CVDEFAULTCURVETYPEVA

### 6.129.1 デフォルトの垂直位置合わせの曲線タイプ

新しい垂直位置合わせを作成したり、新しいPVIを追加したりするために使用される曲線タイプをコントロールします。

	2
	-1：無し 0：自動円弧 1：フリー円弧 2：自動放物線 3：フリー放物線



## 6.130 CVELEVATIONATBREAKLINECROSSINGS

### 6.130.1 交差する破断線の高さ

破断線の交差点での高さコントロールします。

	0～2
	0
	0：最小 1：最大 2：平均

## 6.131 CVERSIONCONTROLPATH

### 6.131.1 カレントバージョン管理パス

カレントバージョン管理プロジェクトを保存するために使用するファイルパス。


## 6.132 CVGRADEUNIT

### 6.132.1 形式

勾配の単位の形式を制御します。

	0～2
	0



	0：パーセント 1：パーミル 2：十進表記
--	-----------------------------

## 6.133 CVGRADEUNITPREC

### 6.133.1 精度

勾配の単位に表示される小数点以下の桁数を制御します。

	0～8
	2
	0：0 1：0.0 2：0:00 3：0:000 4：0:0000 5：0:00000 6：0:000000 7：0:0000000 8：0:00000000

## 6.134 CVLENGTHSAMPLINGINTERVAL

### 6.134.1 直線セグメントの感覚をサンプリング

直線セグメントのサンプリングに使用されるサンプリング間隔の長さをコントロールします。

	1.00



## 6.135 CVPORT

### 6.135.1 カレントビューポート

カレントのビューポートの識別番号を次の3つの条件で変更します。

- 1 識別番号がアクティブなビューポートです。
- 2 そのビューポートでのカーソル移動が進行中のコマンドによってロックされていません。
- 3 タブレットモードがオフです。

	1以上
	2

## 6.136 CVSLOPEUNIT

### 6.136.1 形式

傾きの単位の形式を制御します。

	0～1
	0
	0：xの変化量：Yの変化量 1：Yの変化量：Xの変化量

## 6.137 CVSLOPEUNITPREC

### 6.137.1 精度

傾き単位に表示される小数点以下の桁数を制御します。




	0～8
	1
	0 : 0 1 : 0.0 2 : 0:00 3 : 0:000 4 : 0:0000 5 : 0:00000 6 : 0:000000 7 : 0:0000000 8 : 0:00000000

## 6.138 CVSTATIONUNIT

### 6.138.1 測点区切り記号の位置

測点単位の区切記号の位置を制御します。

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

## 6.139 CVSTATIONUNITPREC

### 6.139.1 精度

勾配の単位に表示される小数点以下の桁数を制御します。

--	--



	0～8
	2
	0 : 0 1 : 0.0 2 : 0:00 3 : 0:000 4 : 0:0000 5 : 0:00000 6 : 0:000000 7 : 0:0000000 8 : 0:00000000



## 7. D

### 7.1 DATACOLLECTION

#### 7.1.1 診断および使用状況データ収集

匿名の使用状況データの共有を制御します。

これは、プログラムのパーソナライズに役立ち、すべての人のユーザーエクスペリエンスを大幅に向上させます。

	-2～1
	-2
	-2：尋ねられていない -1：未設定 0：オフ 1：オン

### 7.2 DATACOLLECTIONENABLED

#### 7.2.1 データ収集の現在の状態(読み取り専用)

診断および使用データ収集をコントロールします。

	オフ(0)：データ収集が無効です。 オン(1)：データ収集が有効です。

注：このシステム変数の値は、デフォルトでは DATACOLLECTION 設定変数の値に基づいていますが、管理上のオーバーライドを適用することでデフォルトを上書きすることができます。管理オーバーライドは、HKLM¥Software¥Bricsys ¥BricsCAD¥x64¥AdminPolicyにレジストリ値を手動で追加適用されます。

このオーバーライドを追加するには、次の手順に従います。

- Computer ¥ HKEY\_LOCAL\_MACHINE ¥ SOFTWARE ¥ Bricsys ¥ BricsCAD ¥ x64に移動します。
- x64キーを右クリックし、**新規 > キー**を選択し、名前を**AdminPolicy**に変更します。





- 新しく作成したキーを右クリックし、新規 > DWORD(32ビット)を選択し、値にDATACOLLECTIONENABLEDという名前を付けます。
- この値を0または1に変更すると、DATACOLLECTIONのユーザー設定の値がオーバーライドされます。

## 7.3 DATACOLLECTIONLOGINTYPE

### 7.3.1 データ収集のための最新のログインタイプ(読み取り専用)

データ収集のためのログインタイプ。

DATACOLLECTIONOPTIONSシステム変数を参照してください。

	-1：オフ 0：匿名 1：ユーザー/パスワード

## 7.4 DATACOLLECTIONOPTIONS

### 7.4.1 データ収集のオプション

どの匿名データを共有するかをコントロールします。

	0～7
	0
	0：なし 1：システムと設定データ 2：アプリケーションデータ 4：名前の無いジオメトリ

## 7.5 DATALINKNOTIFY

### 7.5.1 データリンク通知

データリンク通知をコントロールします。



	0～2
	2
	0：データリンク更新通知が無効です。 1：データリンク更新通知が有効です。 2：データリンク更新通知およびバルーンメッセージ通知が有効です。

## 7.6 DATE

### 7.6.1 カレントの日付(読み取り専用)

ユリウス暦形式でカレントの日時を示します。


## 7.7 DBCSTATE

### 7.7.1 データベース接続状態 (読み取り専用)

データベース接続管理がアクティブかどうかを表示します。

	オフ(0)：データベース接続管理を表示しない オン(1)：データベース接続管理を表示する

## 7.8 DBLCLKEDIT

### 7.8.1 ダブルクリック編集

ブロックと外部参照をダブルクリックして**ブロック編集**(BEditモード)と**リファレンス編集**(RefEditモード)を有効にします。

	オフ(0)：ダブルクリック編集を無効にする オン(1)：ダブルクリックして編集を有効にする

## 7.9 DBMOD

### 7.9.1 変更状態(読み取り専用)

図面変更の状態。

	1：変更された図形データベース 4：変更されたデータベース変数 8：変更されたウィンドウ 16：ビュー変更 32：変更されたフィールド

## 7.10 DCTCUST

### 7.10.1 カスタム スペル辞書

カレントのカスタムスペル辞書のファイルパスとファイル名。

スペルチェックの際、SPELL コマンドは、図面または現在の選択セットに含まれる単語を、現在のメイン辞書および現在のカスタム辞書に含まれる単語に対して照合します。カスタム辞書は、医学や機械など分野別の専門語に使用されます。


## 7.11 DCTMAIN

### 7.11.1 メインスペル辞書

カレントのメインスペル辞書のファイル名。サポートフォルダーに保存されています。

**注：**キーワードを使用して、この変数を設定できます。




## 7.12 DEFAULTBSYSLIBIMPERIAL

### 7.12.1 デフォルト Bsyslibインチ系

MEASUREMENTが0(インチ系)の場合のBsyslibセントラルデータベースのデフォルトの場所。


## 7.13 DEFAULTBSYSLIBMETRIC

### 7.13.1 デフォルト Bsyslibミリ系

MEASUREMENTが1(ミリ系)の場合のBsyslibライブラリデータベースのデフォルトの場所。


## 7.14 DEFAULTLIGHTING

### 7.14.1 デフォルトの照明

デフォルトの照明が図面内の他のライトよりも優先されるかどうかをコントロールします。デフォルトの照明は、ビュー方向に追従する遠隔光源で、ビューポートごとに設定できます。

	0
	オフ(0)：他のライトがオンになっていないときのみデフォルトの照明が使用されます オン(1)：デフォルトの照明は他のライトよりも優先されます



## 7.15 DEFAULTLIGHTSHADOWBLUR

### 7.15.1 デフォルトの影のぼかし

デフォルトの光源の影のぼかしをコントロールします。

1から50までの値が指定可能です。

	1～40
	8

## 7.16 DEFAULTNEWSHEETTEMPLATE

### 7.16.1 既定の新規シート テンプレート

新規シートのデフォルトの図面テンプレートファイル(DWGまたはDWT)。


## 7.17 DEFAULTPLOTSTYLETABLE

### 7.17.1 デフォルトの印刷スタイルテーブル

新しいページ設定と新しいレイアウトのデフォルトの印刷スタイルテーブルをコントロールします。

注：この設定の変更は、既存のレイアウトには適用されません。


## 7.18 DEFAULTSPACEHEIGHT

### 7.18.1 デフォルトの空間の高さ

空間のデフォルトの高さ。接続する天井や高さを取得する壁がない場合に使用されます。

--	--



	MEASUREMENT=0(インチ)の場合は120 MEASUREMENT=1(ミリメートル)の場合は3000

## 7.19 DEFAULTSTORYNAMINGScheme

### 7.19.1 デフォルトの階の命名規則

新しい建物の階の命名規則を定義します。採番を\$0または\$1で制御します。

	床\$1

注：既存の建物に新しい階を追加する場合、**空間的位置マネージャー**ダイアログボックスで建物の **階の命名規則** プロパティの値を変更することで、階の名前と番号を上書きできます。

## 7.20 DEFAULTSTYLEPIPECROSS

### 7.20.1 パイプクロススのデフォルトスタイル

BIM FlowFittingクロスがStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

	ASME B16.9 Cross

## 7.21 DEFAULTSTYLEPIPEECCENTRICREDUCER

### 7.21.1 パイプ用偏心レデューサーのデフォルトスタイル

BIM FlowFitting偏心がStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

	ASME B16.9 Eccentric Reducer



## 7.22 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW45

### 7.22.1 パイプエルボー(45°)のデフォルトスタイル

角度45°のBIM FlowBendがStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

	ASME B16.9 Elbow LR 45 Deg

## 7.23 DEFAULTSTYLEPIPEELBOW90

### 7.23.1 パイプエルボー(90°)のデフォルトスタイル

角度90°のBIM FlowBendがStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

	ASME B16.9 Elbow LR 90 Deg

## 7.24 DEFAULTSTYLEPIPEREDUCER

### 7.24.1 パイプレデューサーのデフォルトスタイル

BIM FlowFittingレデューサーがStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

	ASME B16.9 Reducer

## 7.25 DEFAULTSTYLEPIPESEGMENT

### 7.25.1 パイプセグメントのデフォルトスタイル

BIM FlowSegmentがStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

--	--



	ASME B36.10M Pipe

## 7.26 DEFAULTSTYLEPIPETEE

### 7.26.1 パイプティーのデフォルトスタイル

BIM FlowFittingティーがStdpartに変換されている間に使用されるデフォルトのスタイルをコントロールします。

	ASME B16.9 Tee

## 7.27 DEFLPLSTYLE

### 7.27.1 既定の画層印刷スタイル

画層0のデフォルトの印刷スタイルをコントロールします。色従属モード図面の「BYCOLOR」、読み取り専用です。名前付き印刷スタイルモード図面の「NORMAL」、変更可能です。PSTYLEMODEシステム変数も参照してください。

注：現在の図面に名前付き印刷スタイルまたは色従属印刷スタイルを使用するよう変換するには、CONVERTPSTYLESを使用します。


## 7.28 DEFPLSTYLE

### 7.28.1 既定の図形印刷スタイル

新規図形のデフォルトの印刷スタイルをコントロールします。色従属モードの図面の「BYCOLOR」、読み取り専用です。名前付き印刷スタイルモード図面の「NORMAL」、変更可能です。PSTYLEMODEシステム変数も参照してください。CONVERTPSTYLESコマンドを使用して、カレントの図面を変換して、名前付き印刷スタイルまたは色従属の印刷スタイルを使用します。



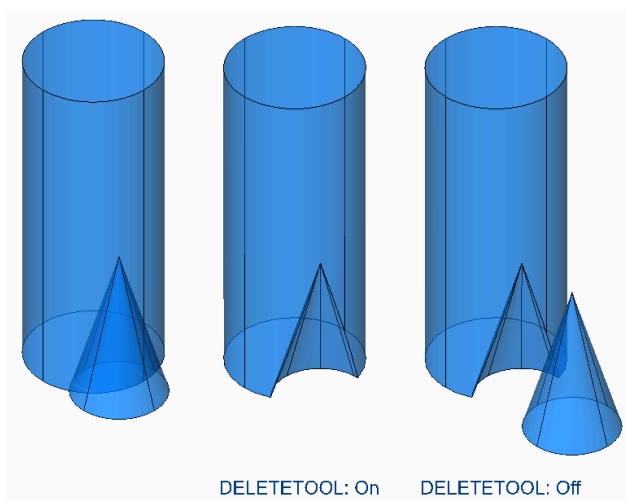



## 7.29 DELETETOOL

### 7.29.1 ツールを削除

SUBTRACTコマンドの動作をコントロールします。オンの場合、減算に使用した図形は削除されます。

	0
	オフ(0) : SUBTRACTコマンドで差し引く図形を削除しない オン(1) : SUBTRACTコマンドで差し引く図形を削除



## 7.30 DELOBJ

### 7.30.1 元図形を削除

(EXTRUDE、REVOLVE、LOFTなどのコマンドで) 3D図形の作成に使用した元図形を保持するか削除するかをコントロールします。

	1



	0：定義図形を保持 1：プロファイル図形を削除 2：すべての定義図形を削除 -1：プロファイルを削除するプロンプト -2：すべての定義図形(パスやガイド曲線を含む)を削除するプロンプトを表示
--	---

## 7.31 DEMANDLOAD

### 7.31.1 デマンドロード

サードパーティ製アプリケーションによって作成されたカスタム図形をプログラムが処理する方法をコントロールします。

	0～3
	3
	1：カスタム図形を含む図面を開くときにソースアプリケーションのロードを要求 2：アプリケーションコマンドを呼び出すときにソースアプリケーションのロードを要求

注：このシステム変数を0に設定すると、サードパーティのアプリケーションや一部の内部コマンドが機能しなくなります。

## 7.32 DETAILSPATH

### 7.32.1 詳細ディレクトリパス

ユーザーが作成した詳細ファイルのファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 7.33 DGNEXPXREFMODE

### 7.33.1 外部参照の変換を書き出し

DGN書き出しのための外部参照の変換をコントロールします。

従属ファイル自体は親ファイルを書き出すときに変換されません。これらは別々に変換する必要があります。



	0
	0：参照をDGNに変換 1：参照をDWGに保持 2：参照ファイルを親DGNにバインド 3：外部参照をアタッチ解除

## 7.34 DGNFRAME

### 7.34.1 DGNフレーム

FRAMEシステム変数が「個別のシステム変数を使用」(3)に設定されている場合、DGNフレームの表示/非表示をコントロールします。

	0～2
	2
	0：DGNフレームを非表示 1：DGNフレームを表示、印刷 2：DGNフレームを表示するが印刷しない

## 7.35 DGNIMP2DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE

### 7.35.1 2Dの閉じたBスプライン曲線読み込みモード

DGN の閉じた 2D B スプライン曲線要素の変換方法をコントロールします。

	0～1
	0



	0：スプラインに変換 1：領域に変換
--	-----------------------

## 7.36 DGNIMP2DELLIPSEIMPORTMODE

### 7.36.1 2D楕円読み込みモード

DNG 2D楕円要素の変換方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0：楕円に変換 1：領域に変換

## 7.37 DGNIMP2DSHAPEIMPORTMODE

### 7.37.1 2Dシェイプ読み込みモード

DGN 2Dシェイプおよび2D複合シェイプ要素の変換方法をコントロールします。

要素が塗り潰されている場合、ハッチングも作成されます。

	0～2
	0
	0：ポリラインに変換 1：領域に変換 2：ポリライン面メッシュに変換

## 7.38 DGNIMP3DCLOSEDBSPLINECURVEIMPORTMODE

### 7.38.1 3Dの閉じたBスプライン曲線読み込みモード

DGN の閉じた 3D B スプライン曲線要素の変換方法をコントロールします。



	0～1
	1
	0：スプラインに変換 1：領域に変換

## 7.39 DGNIMP3DELLIPSEIMPORTMODE

### 7.39.1 3D楕円読み込みモード

DGN 3D楕円要素の変換方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0：楕円に変換 1：領域に変換

## 7.40 DGNIMP3DOBJECTIMPORTMODE

### 7.40.1 3D図形読み込みモード

DGN読み込み中に3D図形を変換する方法をコントロールします。

	0～1
	1



	0：ポリライン面メッシュに変換 1：3Dソリッド、ボディ、またはサーフェスに変換
--	---

## 7.41 DGNIMP3DSHAPEIMPORTMODE

### 7.41.1 3Dシェイプ読み込みモード

DGN 3D シェイプ要素と 3D 複合シェイプ要素の変換方法をコントロールします。

要素が塗り潰されている場合、ハッチングも作成されます。

	0～2
	1
	0：ポリラインに変換 1：領域に変換 2：ポリライン面メッシュに変換

## 7.42 DGNIMPBREAKDIMENSIONASSOCIATION

### 7.42.1 寸法の自動調整解除

DGN読み込み中にDGN寸法の自動調整を解除します。

	オフ(0)：寸法の自動調整を解除しない オン(1)：寸法の自動調整を解除する

## 7.43 DGNIMPCONVERTDGNCOLORINDICESTOTRUECOLORS

### 7.43.1 DGNカラーインデックスをトゥルーカラーに変換

DGNカラーインデックスをRGBトゥルーカラーに変換します。オフの場合、DGNカラーインデックスはDWGカラーインデックスに変換されます。

	オフ(0) : DGNカラーインデックスをDWGトゥルーカラーに変換 オン(1) : DGNカラーインデックスをRGBトゥルーカラーに変換

Microstation の色をBricsCADの色にマッピングする方法を指定します。Microstationでは、BricsCADとは異なる色に色番号を割り当てます。オンに設定すると、BricsCADはDGNの色インデックスをRGBのトゥルーカラーに変換します。オフに設定すると、DGNの色インデックスをDWGの色インデックスに変換しようと試みます。BricsCADは、DGNのカラーテーブルから色を取得し、DWGのカラーテーブルで同じ色を見つけようとします。それができない場合は、色はRGBのトゥルーカラーとしてDWGファイルに保存されます。

## 7.44 DGNIMPCONVERTEEMPTYDATAFIELDSTOSPACES

### 7.44.1 空のデータフィールドを空間に変換

DGNファイルの空のフィールド値をスペース記号に置き換えます。オフの場合、DGNファイルの空のフィールド値はアンダースコア記号("\_")に置き換えられます。

	オフ(0) : アンダースコア記号("_")に置換 オン(1) : スペース記号に置換

## 7.45 DGNIMPERASEUNUSEDRESOURCES

### 7.45.1 使用していないリソースを消去

DGN読み込み中に参照されていないアイテム(文字スタイル、線種など)を消去します。




	オフ(0)：参照されていない要素を読み込む。 オン(1)：読み込み時に参照されていない要素を消去
--	---

## 7.46 DGNIMPEXPLODETEXTNODES

### 7.46.1 テキストノードを分解

DGNテキストノードを単純な図形(文字、線など)のセットとして読み込みます。オフの場合、DGN文字ノードはマルチテキストに変換されます。

	オフ(0)：テキストノードをマルチラインテキストに変換 オン(1)：テキストノードをテキストやラインなどの単純図形に変換

## 7.47 DGNIMPIMPORTACTIVEMODELTOMODELSPACE

### 7.47.1 アクティブモデルをモデル空間に変換

DGNの読み込み中に、アクティブなDGNモデルをモデル空間に読み込みます。オフの場合、最初のDGNデザインモデルのみをモデルテーブルから読み込みます。

注：Microstationでは、モデル空間を「デザインモデル」、モデルの現在の表示を「アクティブモデル」という表現で表しています。

	オフ(0)：最初のデザインモデルをモデルテーブルからモデル空間に読み込む オン(1)：アクティブモデルをモデル空間に読み込む

## 7.48 DGNIMPIMPORTDGTEXTSASDBMTEXTS

### 7.48.1 テキストをマルチテキストとして読み込み

単純なDGN文字図形をマルチテキストとして読み込みます。



	<p>オフ(0)：シンプルな文字オブジェクトをマルチテキストとして読み込みません。</p> <p>オン(1)：シンプルな文字オブジェクトをマルチテキストとして読み込みます。</p>

## 7.49 DGNIMPIMPORTINVISIBLEELEMENTS

### 7.49.1 非表示要素を読み込み

非表示のDGN要素を非表示図形として読み込みます。オフの場合、非表示のDGN要素は読み込まれません。

	<p>オフ(0)：非表示要素をスキップ</p> <p>オン(1)：非表示要素を読み込み</p>

## 7.50 DGNIMPIMPORTPAPERSPACEMODELS

### 7.50.1 ペーパー空間モデルを読み込み

すべてのDGNシートモデルをペーパー空間レイアウトに読み込みます。オフの場合、シートモデルは読み込まれません。

注：MicroStationでは、ペーパー空間を「シートモデル」と表現します。

	<p>オフ(0)：シートモデルを読み込まない</p> <p>オン(1)：シートモデルをペーパー空間レイアウトに読み込む</p>



## 7.51 DGNIMPIMPORTVIEWINDEX

### 7.51.1 ビューインデックスを読み込み

使用するDGNビュー、レベルマスク、ビュー設定の数をコントロールします。

-1から7までの値が指定可能です。-1はビューが定義されておらず、ビュー設定とレベルマスクが使用されないことを意味します。

注：Microstationでは、画層を「レベル」と読んでいます。「マスク」は、領域またはレベル(画層)の内容を隠します。

	-1～7
	-1
	1：ビューは定義されていません 1～7：レベルマスクを指定します

## 7.52 DGNIMPRECOMPUTEDIMENSIONSATERIMPORT

### 7.52.1 読み込み後に寸法を再計算

DGN寸法をDWGベースの寸法に変換します。

オフの場合、DGNベースの寸法を作成します。

	オフ(0)：DGNスタイルの寸法ジオメトリブロックを作成 オン(1)：すべての寸法を再計算してDWG寸法ジオメトリブロックを作成

## 7.53 DGNIMPSYMBOLRESOURCEFILES

### 7.53.1 シンボルリソースファイル

DGNリソースのRSCファイル(フォント、線のスタイルなど)のファイルパス。MS\_SYMBRSRC MicroStationシステム変数のアナログ。




## 7.54 DGNIMPXREFIMPORTMODE

### 7.54.1 外部参照読み込みモード

DGN添付ファイルの読み込みをコントロールします。

	0～3
	2
	0：省略 - DGN添付ファイルを読み込みません 1：保持 - 添付されたDGNファイルをDWG外部参照に変換します 2：セルにまとめる - 添付されたDGNファイルをDWGブロックに変換します 3：DGNアンダーレイを作成 - 添付されたDGNファイルをアンダーレイ図形に変換します

## 7.55 DGNOSNAP

### 7.55.1 DGN図形スナップ

DGNアンダーレイファイルの図形スナップを有効にします。

	オフ(0)：DGN図形スナップを無効化 オン(1)：DGN図形スナップを有効化

## 7.56 DIASTAT

### 7.56.1 ダイアログ状態(読み取り専用)

直前に使用したダイアログボックスがどのように終了されたかを示します。



	オフ(0)：キャンセル オン(1)：OK

## 7.57 DIMADEC

### 7.57.1 角度寸法の精度

角度寸法の小数点以下の桁数をコントロールします。

値-1ではDIMDECシステム変数を使用します。

	1～8
	0
	-1：DIMDECシステム変数を使用 0～8：小数点以下の桁数

## 7.58 DIMALT

### 7.58.1 併記単位

寸法の併記単位を有効化します。

	オフ(0)：併記単位を無効にする オン(1)：併記単位を有効にする



## 7.59 DIMALTD

### 7.59.1 精度

併記寸法単位の小数点以下の桁数をコントロールします。

	0～8
	2 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 3 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.60 DIMALTf

### 7.60.1 単位の乗数

併記単位の変換をコントロールします。DIMALTシステム変数も参照してください。

基本単位を乗算して併記単位を指定します。1作図単位が1インチで、値が25.4に設定されている場合、併記直線寸法はmmで表記されます。

	25.4 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 0.0394 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.61 DIMALTRND

### 7.61.1 丸め

併記単位の丸めをコントロールします。

	0.0



## 7.62 DIMALTTD

### 7.62.1 公差精度

公差精度を併記寸法単位でコントロールします。

	0～8
	3 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=インチの場合 2 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.63 DIMALTTZ

### 7.63.1 公差ゼロ省略

公差値のゼロ省略をコントロールします。

	0
	0：ゼロフィートもゼロインチも省略 1：ゼロフィートもゼロインチも省略しません 2：ゼロフィートは省略せず、ゼロインチは省略 3：ゼロフィートは省略し、ゼロインチは省略しない 4：十進寸法の先頭のゼロを省略 8：十進寸法の末尾のゼロを省略

## 7.64 DIMALTU

### 7.64.1 単位の形式

長さ寸法の併記単位の種類をコントロールします。




	1～8
	2
	1：指数表記 2：十進表記 3：工業図面表記 4：建築図面表記(スタック) 5：分数表記(スタック) 6：建築図面表記 7：分数表記 8：Windowsコントロールパネル

## 7.65 DIMALTZ

### 7.65.1 ゼロ省略

併記単位寸法の先頭、末尾のゼロを省略します。

	0～12
	0
	0：ゼロフィートもゼロインチも省略 1：ゼロフィートもゼロインチも省略しません 2：ゼロフィートは省略せず、ゼロインチは省略 3：ゼロフィートは省略し、ゼロインチは省略しない 4：十進寸法の先頭のゼロを省略 8：十進寸法の末尾のゼロを省略

## 7.66 DIMANNO

### 7.66.1 異尺度対応スタイル(読み取り専用)

カレントの寸法スタイルが異尺度対応であるかどうかを示します。




## 7.67 DIMAPOST

### 7.67.1 接頭/接尾

併記寸法値に表示される接頭辞や接尾辞をコントロールします。角度寸法には適用されません。[図面エクスプローラ > 寸法スタイル](#)(DIMSTYLEコマンド)も参照してください。

「」に設定してオフにするか、接尾文字列「prefix[]suffix」を使用します。「¥X」を使用して単一の改行を挿入します(多くの場合、併記単位を有効にしている場合)。


## 7.68 DIMARCSYM

### 7.68.1 円弧記号

円弧記号の表示を円弧長さ寸法でコントロールします。

	0～2
	0
	0：円弧長記号を寸法文字の前に配置 1：円弧長記号を寸法文字の上に配置 2：円弧長記号の表示を省略

## 7.69 DIMASO

### 7.69.1 関連付け(旧型式)

DIMASSOCに置き換えられました。スクリプトの保守以外の役目はありません。






## 7.70 DIMASSOC

### 7.70.1 自動調整

関連性を持った寸法図形か、または、分解された寸法図形のどちらが作成されるかをコントロールします。

	0～2
	2
	0：分解された寸法 1：自動調整されない寸法図形 2：自動調整寸法図形

## 7.71 DIMASZ

### 7.71.1 矢印サイズ

寸法と引出線の矢印のサイズをコントロールします。

	0.18 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 2.5 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.72 DIMATFIT

### 7.72.1 矢印と文字の調整

寸法補助線内に十分な場所がないとき、寸法値や矢印がどのように配置されるかをコントロールします。

DIMTMOVEシステム変数を1に設定すると、寸法値が外側に配置される場合は引出線が追加されます。

	0～3

	3
	0：寸法補助線の外側に文字と矢印を配置 1：最初に矢印を移動し、次に文字を移動 2：最初に文字を移動し、次に矢印を移動 3：文字か矢印のどちらかを移動(最適フィット)

## 7.73 DIMAUNIT

### 7.73.1 角度単位

角度寸法の単位の種類をコントロールします。

	0～3
	0
	0：度(十進表記) 1：度/分/秒 2：グラディアン 3：ラジアン

## 7.74 DIMAZIN

### 7.74.1 小数点のゼロを省略

角度寸法の先頭、および/または、後尾のゼロの省略を指定します。

	0～3
	0
	1：先頭のゼロを省略 2：末尾のゼロを省略



## 7.75 DIMBLK

### 7.75.1 矢印

DIMSAHシステム変数が**DIMBLK**で**設定**に設定されている場合、寸法線と引出線の端に表示されるブロックの名前。ブロック名は、標準の名前か、ユーザー定義の矢印ブロックを参照可能です。


## 7.76 DIMBLK1

### 7.76.1 矢印1

DIMSAHシステム変数が**DIMBLK1**と**DIMBLK2**で**設定**に設定されている場合、寸法線の1番目の端に表示されるブロックの名前。


## 7.77 DIMBLK2

### 7.77.1 矢印2

DIMSAHシステム変数が**DIMBLK1**と**DIMBLK2**で**設定**に設定されている場合、寸法線の2番目の端に表示されるブロックの名前。


## 7.78 DIMCEN

### 7.78.1 中心のマーク

DIMCENTER、DIMDIAMETERおよびDIMRADIUSコマンドで、円や円弧の中心マークと中心線をどのように作画するかをコントロールします。

- 値0は中心マークがないことを意味します。
- 負の数は線分を意味します。
- 正の数はマークを意味します。



	0.09 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 2.5 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合
	0 : 無し <0 : 線 >0 : マーク

## 7.79 DIMCLRD

### 7.79.1 寸法線の色

寸法線、矢印および寸法引出し線の色。

	0～256
	0
	0 : ByBlock 1～255 : インデックス 256 : ByLayer

## 7.80 DIMCLRE

### 7.80.1 寸法補助線の色

寸法補助線の色をコントロールします。

	0～256
	0



	0 : ByBlock 1～255 : インデックス 256 : ByLayer
--	--

## 7.81 DIMCLRT

### 7.81.1 文字色

デフォルトの寸法値の色をコントロールします。

	0～256
	0
	0 : ByBlock 1～255 : インデックス 256 : ByLayer

## 7.82 DIMCONTINUEMODE

### 7.82.1 寸法継承モード

直列寸法または並列寸法の寸法スタイルと画層を開始寸法から継承するかどうかをコントロールします。

	1
	0 : カレントの寸法スタイルと画層を使用 1 : 開始寸法の寸法スタイルと画層を使用

## 7.83 DIMDEC

### 7.83.1 精度

基本寸法単位の小数点以下の桁数をコントロールします。

0から8までの値が指定可能です。



	0～8
	4

## 7.84 DIMDLE

### 7.84.1 寸法線の延長

矢印の代わりに斜線が建築用のマークが作画されるとき寸法補助線の長さをコントロールします。

	0.0

## 7.85 DIMDLI

### 7.85.1 並列寸法間隔

並列寸法の寸法線間隔をコントロールします。

	0.38 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 3.75 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.86 DIMDSEP

### 7.86.1 小数点の区切り符号

小数点の区切り符号を設定




## 7.87 DIMEXE

### 7.87.1 寸法補助線の延長

寸法補助線の寸法線からの長さをコントロールします。

	0.18 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 1.25 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.88 DIMEXO

### 7.88.1 寸法補助線のオフセット

寸法補助線の基点からのオフセット値をコントロールします。

	0.0625 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 0.625 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 7.89 DIMFIT

### 7.89.1 寸法フィット(廃止)

DIMATFIT と DIMTMOVE に置き換わりました。

	3

## 7.90 DIMFRAC

### 7.90.1 分数表記

建築図面表記や分数表記の長さ寸法での分数の形式をコントロールします。DIMLUNITシステム変数も参照してください。

--	--



	0～2
	0
	0：水平 1：斜線 2：スタックしない

## 7.91 DIMFXL

### 7.91.1 寸法補助線の長さ

DIMFXLONシステム変数がオン(1)の場合、寸法補助線の長さをコントロールします。

	1.0

## 7.92 DIMFXLON

### 7.92.1 寸法補助線の長さを固定

寸法補助線の長さを固定します。

	オフ(0)：固定長の寸法補助線を使用しない オン(1)：固定長の寸法補助線を使用する

## 7.93 DIMGAP

### 7.93.1 文字オフセット

LEADERコマンドで作成される寸法値、注釈文字とフックライン間の距離の距離をコントロールします。

DIMTADシステム変数を参照してください。負の数は、寸法値または注釈文字を囲むボックスの作画を意味します。





	0.09 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 0.625 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

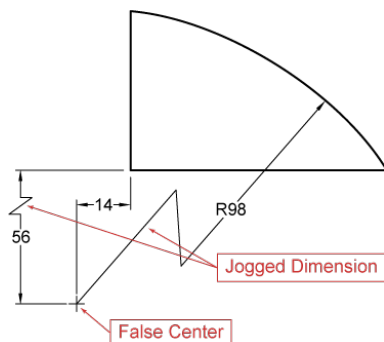
## 7.94 DIMJOGANG

### 7.94.1 指定操作時の角度

半径寸法指定操作時の寸法線の角度をコントロールします。

注：半径寸法指定は、中心点がページ外にある場合によく発生します。

	45.0



## 7.95 DIMJUST

### 7.95.1 寸法値の水平位置

寸法値の水平位置をコントロールします。

	0~4
	0



	0：寸法線上の中心 1：1番目の寸法補助線上 2：2番目の寸法補助線上 3：1番目の寸法補助線上 4：2番目の寸法補助線上
--	---

## 7.96 DIMLAYER

### 7.96.1 新しい寸法のためのデフォルト画層

新しい寸法のためのデフォルト画層。

	.

## 7.97 DIMLDRBLK

### 7.97.1 引出線 矢印

引出線の矢印ブロックをコントロールします。


## 7.98 DIMLFAC

### 7.98.1 寸法長さ尺度

半径、直径、座標寸法を含む長さ寸法の尺度乗数をコントロールします。

長さ寸法をDIMLFACで乗算します。

- 正の値は、モデル空間とペーパー空間に使用されることを意味します。
- 負の値はペーパー空間のみを意味します。

	1.0



## 7.99 DIMLIM

### 7.99.1 公差の表示方法

寸法のデフォルトとして寸法範囲を生成します。

オンの場合、DIMITOLをオフに切り替えます。

	オフ(0)：デフォルトとして寸法範囲を生成しない オン(1)：デフォルトとして寸法範囲を生成

## 7.100 DIMLTEX1

### 7.100.1 寸法補助線1の線種

1番目の寸法補助線の線種をコントロールします。


## 7.101 DIMLTEX2

### 7.101.1 寸法補助線2の線種

2番目の寸法補助線の線種をコントロールします。


## 7.102 DIMLTYPE

### 7.102.1 寸法線の線種

寸法線の線種をコントロールします。

--	--



--	--

## 7.103 DIMLUNIT

### 7.103.1 単位

長さ寸法の主単位の種類をコントロールします。

	1～6
	2
	1：指数表記 2：十進表記 3：工業図面表記 4：建築図面表記 5：分数表記 6：Windowsコントロールパネル

## 7.104 DIMLWD

### 7.104.1 寸法線の太さ

寸法線の線の太さをコントロールします。

	-3～211
	BYLayer
	-3：デフォルト(LWDEFAULT で定義) -2：ByBlock -1：ByLayer 0～211：線の太さを100分の1ミリメートル単位で指定



## 7.105 DIMLWE

### 7.105.1 寸法補助線の線の太さ

寸法補助線の線の太さをコントロールします。

	-3～211
	BYLayer
	-3：デフォルト(LWDEFAULT で定義) -2：ByBlock -1：ByLayer 0～211：線の太さを100分の1ミリメートル単位で指定

## 7.106 DIMMARKTYPE

### 7.106.1 寸法オーバーライドマーキング

デフォルトの寸法テキストが含まれていない場合、オーバーライドされた自動調整寸法に特別なマーキングが自動的に表示されます。

	0～2
	0
	0：無効 1：オーバーライドされた寸法を下線で表示します 2：オーバーライドされた寸法を上線で表示します

## 7.107 DIMPOST

### 7.107.1 接頭/接尾

寸法値に追加する接頭語や接尾辞をコントロールします。[図面エクスプローラ](#) > [寸法スタイル\(DIMSTYLE\)](#)も参照してください。



「」に設定してオフにするか、接尾文字列「prefix[]suffix」を使用します。併記単位を有効にしている場合は、「X」を使用して単一の改行を挿入します。


## 7.108 DIMRND

### 7.108.1 丸め

長さ寸法の丸め方をコントロールします。

注：角度寸法には影響しません。

値0.1は最も近い0.1単位に丸められ、値1は最も近い整数に丸められます。小数点以下の桁数は、DIMDECシステム変数によって制限されます。

	0.0

## 7.109 DIMSAH

### 7.109.1 矢印の始終点

寸法線の矢印ブロックの設定方法をコントロールします。

	0
	オフ(0)：DIMBLK設定は1番目と2番目の矢印に同じブロックを使用します オン(1)：DIMBLK1とDIMBLK2設定は1番目と2番目の矢印に異なるブロックを使用します

## 7.110 DIMSCALE

### 7.110.1 全体尺度

文字高さ、距離またはオフセットなどの、寸法図形の各サイズを指定する寸法変数に尺度乗数を適用します。



注：測定された長さ、座標、角度には影響しません。

	0以上
	1.0

## 7.111 DIMSD1

### 7.111.1 寸法線1

寸法線の1番目の部分(1番目の寸法補助線から寸法値基点まで)を省略します。

	オフ(0)：1番目の寸法線を省略しません オン(1)：1番目の寸法線を省略

## 7.112 DIMSD2

### 7.112.1 寸法線2

寸法線の2番目部分(寸法値基点から2番目の寸法補助線まで)を省略します。

	オフ(0)：2番目の寸法線を省略しない オン(1)：2番目の寸法線を省略



## 7.113 DIMSE1

### 7.113.1 寸法補助線1

1番目の寸法補助線を省略します。

	オフ(0)：1番目の寸法補助線を省略しない オン(1)：1番目の寸法補助線を省略

## 7.114 DIMSE2

### 7.114.1 寸法補助線2

2番目の寸法補助線を省略します。

	オフ(0)：2番目の寸法補助線を省略しない オン(1)：2番目の寸法補助線を省略

## 7.115 DIMSHO

### 7.115.1 寸法表示(廃止)

スクリプトの保守以外の役目はありません。ドラッグ中の寸法図形の再定義をコントロールします。






## 7.116 DIMSOXD

### 7.116.1 寸法線の内側

寸法補助線の内側に十分なスペースがなく、DIMITXシステム変数がオン(1)の場合、寸法補助線の外側の矢印を省略します。

	オフ(0)：外側の矢印を省略しない オン(1)：外側の矢印を省略

## 7.117 DIMSTYLE

### 7.117.1 寸法スタイル(読み取り専用)

カレントの寸法スタイル。


## 7.118 DIMITAD

### 7.118.1 文字の垂直位置

寸法線に対する文字の垂直方向の位置をコントロールします。寸法線より上の位置は、DIMGAPシステム変数によって設定されます。

DIMITIHシステム変数が**水平**に設定され、寸法線が水平でない場合、**寸法線の上**オプションは適用されません。

	0～4
	0



	0：中心 1：寸法線の上 2：外側 3：JIS 4：寸法線の下
--	---

## 7.119 DIMTDEC

### 7.119.1 公差精度

基本寸法単位の公差値の小数点以下の桁数をコントロールします。

	0～8
	4

## 7.120 DIMTFAC

### 7.120.1 公差の文字高さ

DIMTXTシステム変数で設定された、寸法値高さに対する、寸法値の分数表記と公差の文字高さを計算するために使用する尺度乗数をコントロールします。DIMLUNITシステム変数が**分数表記(5)**に設定されている場合にのみ適用されます。

	1.0

## 7.121 DIMTFILL

### 7.121.1 文字塗り潰し

寸法値の背景をコントロールします。




	0～2
	0
	0：背景または塗り潰し無し 1：図面の背景色に合わせる 2：背景色または塗り潰し色は、DIMTFILLCLRシステム変数で指定された値に一致します

## 7.122 DIMTFILLCLR

### 7.122.1 文字塗り潰し色

DIMTFILLシステム変数が2に設定されている場合、寸法値の背景色をコントロールします。

	0～256
	0
	0：ByBlock 1～255：インデックス 256：ByLayer

## 7.123 DIMTIH

### 7.123.1 文字の内側で整列

寸法上の寸法値の位置をコントロールします。

注：座標寸法には適用されません。

	1
	オフ(0)：寸法線に合わせる オン(1)：水平



## 7.124 DIMITIX

### 7.124.1 文字の内側

十分なスペースがない場合であっても、寸法補助線の間に寸法値を作図します。

注：半径と直径の寸法には適用されません。

	オフ(0)：寸法補助線の間に寸法値を記入しない オン(1)：寸法補助線の間に寸法値を記入

## 7.125 DIMTM

### 7.125.1 公差範囲下限

DIMTOLまたはDIMLIMシステム変数がオンの場合、寸法値の最小(下限)公差許範囲をコントロールします。

	0.0

## 7.126 DIMTMOVE

### 7.126.1 文字の移動

寸法値の移動方法をコントロールします。

	0～2
	0



	0：寸法値と寸法線を一緒に移動 1：寸法値が移動したとき引出線を追加 2：文字は引出線無しで自由に移動
--	---

## 7.127 DIMTOFL

### 7.127.1 寸法線を必ず作画

寸法値が外側に配置されている場合であっても、寸法補助線の間に寸法線を作図することを強制します。

	オフ(0)：寸法値が外側に配置されているときは寸法線を作画しない オン(1)：寸法値が外側に配置されているときでも寸法線を作画

## 7.128 DIMTOH

### 7.128.1 文字の外側

寸法値を寸法補助線の外側に水平に配置します。

	1
	オフ(0)：寸法線に合わせる オン(1)：水平

## 7.129 DIMTOL

### 7.129.1 公差表示

寸法値へ公差を追加します。




	オフ(0)：公差を表示しない オン(1)：公差を表示

## 7.130 DIMTOLJ

### 7.130.1 公差の垂直位置

主寸法値に対する公差値の垂直位置をコントロールします。

	0～2
	1
	0：下 1：中央 2：上

## 7.131 DIMTP

### 7.131.1 公差範囲上限

DIMTOLまたはDIMLIMシステム変数がオンの場合、寸法値の最大(上限)公差範囲をコントロールします。

	0.0

## 7.132 DIMTSZ

### 7.132.1 チェックマークサイズ

長さ寸法、半径寸法、直径寸法の矢印の代わりに作画されるチェックマークのサイズをコントロールします  
値がゼロであれば、矢印が作画されます。

--	--



	0.0
	0：矢印を作画 >0：矢印の代わりに斜線を作画

### 7.133 DIMTVP

#### 7.133.1 文字の垂直オフセット

寸法線の上または下で寸法の垂直位置をコントロールします。DIMTADシステム変数が**中心**に設定されている場合、DIMTXTシステム変数の乗数として機能します。

値1.0はDIMTADシステム変数をオン(1)に設定することと同じです。

	0.0

### 7.134 DIMTXSTY

#### 7.134.1 文字スタイル

デフォルトの寸法文字スタイルをコントロールします。


### 7.135 DIMTXT

#### 7.135.1 文字高さ

DIMTXSTYシステム変数で設定されたスタイルに固定高さがいない場合、デフォルトの寸法値高さをコントロールします。




	0.18 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 2.5 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合
--	--

## 7.136 DIMTXTDIRECTION

### 7.136.1 文字方向

寸法値の方向をコントロールします。

	0
	オフ(0)：左から右 オン(1)：右から左

## 7.137 DIMTZIN

### 7.137.1 公差値のゼロ省略

許容値のゼロの抑制を制御します。

	0～15
	0
	0：ゼロフィートもゼロインチも省略 1：ゼロフィートもゼロインチも省略しません 2：ゼロフィートは省略せず、ゼロインチは省略 3：ゼロフィートは省略し、ゼロインチは省略しない 4：十進寸法の先頭のゼロを省略 8：十進寸法の末尾のゼロを省略

## 7.138 DIMUNIT

### 7.138.1 寸法単位の種類(廃止)

DIMLUNITおよびDIMFRACシステム変数に置き換えられました。





	1～8
	2
	1：指数表記 2：十進表記 3：工業図面表記 4：建築図面表記(スタック) 5：分数表記(スタック) 6：建築図面表記 7：分数表記 8：Windowsコントロールパネル

## 7.139 DIMUPT

### 7.139.1 手動で文字を配置

寸法作成時に寸法値の配置を切り替えます。

	0
	オフ(0)：カーソルは、寸法線位置だけをコントロール オン(1)：カーソルは、文字位置と寸法線位置の両方をコントロール

## 7.140 DIMZIN

### 7.140.1 小数点のゼロを省略

基本単位の先頭や末尾のゼロを省略します。

	0～15



	0
	0：ゼロフィートもゼロインチも省略 1：ゼロフィートもゼロインチも省略しません 2：ゼロフィートは省略せず、ゼロインチは省略 3：ゼロフィートは省略し、ゼロインチは省略しない 4：十進寸法の先頭のゼロを省略 8：十進寸法の末尾のゼロを省略

## 7.141 DISPLAYAXES

### 7.141.1 軸を表示

構造要素の軸を表示します。

	オフ(0)：軸を表示しません オン(1)：軸を表示します

## 7.142 DISPLAYAXESFORMEP

### 7.142.1 軸を表示

MEP要素の軸の表示をコントロールします。

	0

## 7.143 DISPLAYSCALING

### 7.143.1 自動ディスプレイスケリング(読み取り専用)

カレントのディスプレイスケリング - システムディスプレイ設定と同じ。

--	--



	50～1000
	100

## 7.144 DISPLAYSIDESANDENDS

### 7.144.1 表示面と端

選択時に構造図形の側面と端を表示します。オンの場合、これらは選択可能です。

	オフ(0)：側面と端を表示しません オン(1)：側面と端を表示します

## 7.145 DISPLAYSNAPMARKERINALLVIEWS

### 7.145.1 すべてのビューのスナップマーカー

スナップマーカーをすべてのビューポートで表示するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：すべてのビューでスナップマーカーを表示しない オン(1)：すべてのビューでスナップマーカーを表示

## 7.146 DISPLAYTOOLTIPS

### 7.146.1 スナップツールチップ

スナップツールチップ表示のオン/オフを切替えます。

--	--



	オフ(0)：スナップのツールチップを無効にする オン(1)：スナップのツールチップを有効にする

## 7.147 DISPLAYTRUEDIMENSION

### 7.147.1 デフォルトの寸法タイプ

アイソメビュー上に配置されるデフォルトの寸法タイプを設定します。

	0～1
	1
	0：投影 - ジオメトリに位置合わせされません。 1：真 - ジオメトリに位置合わせされます

## 7.148 DISPPAPERBKG

### 7.148.1 用紙の背景

ペーパー空間に用紙を表示します。

	オフ(0)：用紙の背景を表示しない オン(1)：用紙の背景を表示

## 7.149 DISPPAPERMARGINS

### 7.149.1 印刷可能領域

ペーパー空間にレイアウトの印刷可能領域を表示します。

	オフ(0)：印刷可能領域を表示しない オン(1)：印刷可能領域を表示

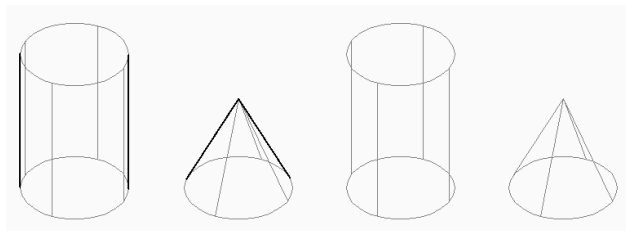
## 7.150 DISPSILH

### 7.150.1 シルエットカーブを表示

ワイヤフレームモード(2Dおよび3D)でソリッド図形のシルエットカーブを表示します。

注：既存の図形に行った変更を表示するには、REGENを実行します。

	オフ(0)：シルエットカーブを表示しない オン(1)：シルエットカーブを表示



## 7.151 DISTANCE

### 7.151.1 距離(読み取り専用)

DISTコマンドの最後に計算された距離。




## 7.152 DMAUDITLEVEL

### 7.152.1 DMAUDITコマンド、詳細レベル

DMAUDITコマンドに表示されるメッセージ種類をコントロールします。

	0～3
	1
	1：ダイナミックレンジエラーを無視 2：スライバ面を無視

#### ダイナミックレンジ

ダイナミックレンジは、有効なジオメトリを作成するために必要な長さの範囲です。モデラーは3D空間内の点の座標を倍精度浮動小数点数で表現するため、範囲は制限されます。数値を表すために、浮動小数点数は有限の有効桁数を使用し、倍精度数の場合、有効桁数は約14～16桁です。モデラーによる桁の使用は、丸め誤差の影響を受けないように有効桁数が9桁に制限されています。これは、モデルのダイナミックレンジの幅が9桁しかないことを意味します。したがって、モデル化できる最長と最短の長さの比率は $10^9$ です。

数値は、インチ、ミリメートルまたは他の単位として解釈できます。モデラーの解像度は $10^{-6}$ で、2点間の距離がそれより小さい場合、それらは同じであると見なされることを意味します。解像度値の前後に少なくとも1桁のガードバンドも必要です。実用上の理由から、解像度値に近い距離に関する曖昧さが生じる可能性があるため、このガードバンドは信頼性を向上させるための安全マージンです。

その結果、におけるモデルの有効なダイナミックレンジは、 $10^{-5}$ から $10^4$ であり、単位に依存しません。ミリメートル単位でモデル化される部品のダイナミックレンジは、0.00001 mmから10000 mmです。メートル単位でモデル化される部品のダイナミックレンジは、0.00001 mから10000 mです。

ダイナミックレンジを超えると、モデリングアルゴリズムの動作は予測できなくなります。これにより、モデラーのアルゴリズムが正しくない結果やエラーを生成する可能性があります。

#### スライバ面

一部のモデルには、モデルの設計に存在することが意図されなかった細長い面が含まれている場合があります。これらは通常、形状モデリングシステム間の公差の違いのために、読み込まれたモデルで発生します。

フィーチャーのサイズはモデラーの解像度より小さくすることができないため、本物の面はモデル内の最大ギャップよりも少なくとも1桁大きくなります。それより小さい面は、偽物の候補です。

図形の公差は、図形の公差エッジと頂点の中で最も大きな公差として計算されます。

このような面の長辺間の最大距離は、指定された公差よりも小さくなります。少なくとも1つの短いエッジと3つ以下の長いエッジがあります。短いエッジは、指定された公差よりも短いエッジです。長いエッジは、指定された公差よりも長くなります。公差は、図形の境界ボックスに基づいて自動的に計算できます。

スライバジオメトリの寸法はモデラーの解像度に近いため、それに対して操作を実行するのは困難です。このようなジオメトリは通常意図されていないため、許容ジオメトリと置き換えることが試みられます。ボディでは、許容エッジがスライバ面を置き換え、許容頂点が短いエッジを置き換えます。手動で修正する場合は、必要に応じてスライバを削除し、隣接する面を延長することができます。

**注：**さまざまな状況で図形のチェックと修復を実行する場合、公差は図形の許容エッジと頂点間の公差の最大値、または呼び出し元の裁量による他の値として図形から取得されます。



## 7.153 DMAUTOUPDATE

### 7.153.1 3D拘束再計算モード

拘束が適用または修正されると、モデルを自動的に更新します。

オフの場合、DMUPDATEコマンドを使用してモデルを更新します。

	オフ(0)：3D拘束を自動更新しない オン(1)：3D拘束を自動更新

## 7.154 DMCONNECTIONCUTTYPE

### 7.154.1 接続タイプ

BIMSTRUCTURALCONNECTコマンドで作成された接続の種類をコントロールします。

	0～1
	0
	0：スムーズ 1：平面

## 7.155 DMPUSHPULLSUBTRACT

### 7.155.1 DMPUSHPULL減算

DMPUSHPULLコマンドで変更された図形が既存の図形に接触したときの動作をコントロールします。

オフの場合、別のソリッドと交差するソリッドは、他のソリッドから交差する領域を差し引かなくなります。




	0～1
	オフ(0)：DMPUSHPULL減算を無効にします オン(1)：DMPUSHPULL減算を有効にします

## 7.156 DMRECOGNIZE

### 7.156.1 自動的な形状拘束

3D図形の編集時または3D拘束の再計算時に、サーフェス間の幾何学的関係を自動的に拘束します。

	-1から1023
	0
	負の値：3D幾何拘束の自動認識をオフに切替 1：正接サーフェス 2：一致面 4：平行面 8：直交面 16：平面に垂直な円柱 32：同軸サーフェス 64：同一半径の円柱と球 128：四つ以上の面間の頂点 256：一致する面間のエッジ 512：XY/YZ/ZXに横たわる拘束面の固定(互換性)

## 7.157 DOCKPRIORITY

### 7.157.1 ドッキングの優先順

上、左、右、下のドッキングバーのドッキングの優先順をコントロールします。

注：再起動が必要です。




	1～14
	1
	1：上、左、右、下 2：上、下、左、右 3：上、左、下、右 4：上、右、下、左 5：左、右、上、下 6：左、上、下、右 7：左、上、右、下 8：左、下、右、上 9：右、上、左、下 10：右、下、左、上 11：右、上、下、左 11：下、左、右、上 13：下、左、上、右 14：下、右、上、左

## 7.158 DOCTABPOSITION

### 7.158.1 タブ位置

ドキュメントタブコントロールが表示される場所をコントロールします。

	0～3
	0
	0：上 1：下 2：左 3：右

## 7.159 DONUTID

### 7.159.1 直径の内側のドーナツ

DONUTコマンドのデフォルトの内径。



	0.5

## 7.160 DONUTOD

### 7.160.1 直径の外側のドーナツ

DONUTコマンドのデフォルトの外径。

	1.0

## 7.161 DRAGMODE

### 7.161.1 図形ドラッグモード

MOVEおよびCOPYコマンドの実行中にプレビューを表示するかどうかをコントロールします。

	0～2
	2
	0：ドラッグしない 1：要求時 2：いつでも可能

## 7.162 DRAGMODECONSTRAINTS

### 7.162.1 ダイナミックに3D拘束を解決

図形の移動時にライブで3D拘束を解決します。

オフにするとパフォーマンスが最適化されます。

	オフ(0)：3D拘束のダイナミックな解決を無効化 オン(1)：3D拘束のダイナミックな解決を有効化

## 7.163 DRAGMODEFACES

### 7.163.1 面の移動

MOVEおよびDMMOVEコマンドを使用して面を移動する場合、これらのコマンドの動作をコントロールします。

	1
	0：ソリッド全体を移動 1：面のサーフェスを移動 2：面のエッジを移動

## 7.164 DRAGMODEHIDE

### 7.164.1 ドラッグ中は非表示

移動およびストレッチアクション中は元の図形を非表示にします。

	0～3
	0
	1：3Dモデリングコマンドの実行中 2：2D作図コマンドの実行中



## 7.165 DRAGMODEINTERRUPT

### 7.165.1 ドラッグ中止モード

カーソルが動いているときに中断されるモデルの再計算/再描画をコントロールします。

オンの場合、ライブプレビューを表示します。オフの場合、すべてのドラッグアクションを最初に完了する必要があります。

	0～3
	1
	0：無効 1：有効

## 7.166 DRAGOPEN

### 7.166.1 ファイル ドラッグ

図面をエクスプローラからプログラムにドラッグしたときの動作をコントロールします。

	0～1
	1
	0：カレント図面にファイルを挿入 1：新しいタブでファイルを開く

## 7.167 DRAGP1

### 7.167.1 再作図するドラッグレート

再作図するドラッグ入力のサンプリングレートをコントロールします。




	0～32767
	10

## 7.168 DRAGP2

### 7.168.1 再作図しないドラッグレート

再作図しないドラッグ入力のスプリングレートをコントロールします。

	0～32767
	25

## 7.169 DRAGSNAP

### 7.169.1 ドラッグ図形のスナップ

修正コマンド(COPY、PASTECLIP、PASTEBLOCK、MOVE、ROTATE、MIRROR、SCALE、STRETCHなど)の実行中にゴム紐状のダイナミック表示を有効にします。

DRAGSNAPシステム変数は、ドラッグ中のスナップ動作を制御します。DRAGSNAPは、ラバーバンドダイナミクスを現在のカーソル位置に表示するか、現在の図形スナップ位置に表示するかを制御します。

**注：**ラバーバンドダイナミクスは、カーソルと変更中の図形がアクティブなスナップポイントにジャンプし、これにより対象の位置がより明確になることを意味します。

- オンの場合、カーソルと選択した図形がアクティブなスナップポイントにジャンプし、これにより対象の位置がより明確になります。
- オフの場合、スナップは作図および編集コマンドの間だけ有効です。

	オフ(0)：ドラッグ時に図形をスナップしない オン(1)：ドラッグ時に図形をスナップ



## 7.170 DRAWINGPATH

### 7.170.1 図面パス

OPEN、SAVEASおよびINSERTコマンドダイアログの左側にある5番目のフォルダーに使用するファイルパス(Windowsのみ)。


## 7.171 DRAWINGVIEWASM

### 7.171.1 アセンブリの最適化

アセンブリデータ構造の使用を有効にし、VIEWBASEコマンドで作成されたビューの生成を最適化します。

通常の解析処理解除(HLR)とASM\_HLR手順を切り替えます。

	オフ(0)：アセンブリの最適化を無効にする オン(1)：アセンブリの最適化を有効にする

## 7.172 DRAWINGVIEWENTSシステム変数

### 7.172.1 追加図形

VIEWBASEコマンドで作成された図面ビューで処理される図形をコントロールします。

	オフ(0)：ポイントの表示を無効にします オン(1)：ポイント(外観はPDSIZEとPDMODEによってコントロールされます)



## 7.173 DRAWINGVIEWFLAGS

### 7.173.1 図面ビューフラグ

図面ビュー関連のコマンド(VIEWBASE、VIEWUPDATEなど)の設定を有効にします。

	0～3
	0
	0: 図面ビューの設定を無効にします オン(1): ビューの並列生成と更新を有効化 バックグラウンドでビューを生成する

## 7.174 DRAWINGVIEWPRESET

### 7.174.1 図面ビューのプリセット

VIEWBASEコマンドのビュープリセットをコントロールします。

プリセットは、生成される図面の種類とレイアウト上の配置を指定します。


## 7.175 DRAWINGVIEWPRESETHIDDEN

### 7.175.1 図面ビューの隠線のプリセット

VIEWBASEコマンドの隠線プリセットをコントロールします。




	オフ(0)：現在の陰線プリセットを保存しない オン(1)：現在の陰線プリセットを保存する
--	---

## 7.176 DRAWINGVIEWPRESETSCALE

### 7.176.1 図面ビューのプリセット尺度

カレントの図面ビュープリセットの注釈尺度をコントロールします。


## 7.177 DRAWINGVIEWPRESETTANGENT

### 7.177.1 図面ビューの接線のプリセット

VIEWBASEコマンドの接線プリセットをコントロールします。

	オフ(0)：現在の接線のプリセットを保存しない オン(1)：現在の接線のプリセットを保存する

## 7.178 DRAWINGVIEWPRESETTRAILING

### 7.178.1 図面ビュートレース線プリセット

VIEWBASEコマンドのトレース線プリセットをコントロールします。

	オフ(0)：現在のトレース線のプリセットを保存しない オン(1)：現在のトレース線のプリセットを保存する





## 7.179 DRAWING VIEWQUALITY

### 7.179.1 図面ビューの品質

VIEWBASEコマンドで作成されたビューの品質をコントロールします。

オフにすると、図面ビューの生成に必要な時間が大幅に短縮されます。ドラフト品質のジオメトリでビューが作成され、これらのビューの図形のエッジに注釈を付けることはできません。

ただし、これらは正確な(高品質の)図面ビューに非常に似ており、レイアウトをすばやく作成するために使用できます。

	0～1
	1
	0：ドラフト品質 1：高品質

## 7.180 DRAWORDERCTL

### 7.180.1 表示順序コントロール

表示順序機能をコントロールします。編集操作に少し時間がかかる場合に使用して、表示順序を制限します。

	0～3
	3
	1：表示順序による図形のデフォルト表示 2：表示順序の継承

## 7.181 DWFFORMAT

### 7.181.1 デフォルトのDWF形式

3DDWFコマンドのデフォルトの書き出し形式をコントロールします。

--	--



	0～1
	1
	0 : DWF 1 : DWFx

## 7.182 DWFFRAME

### 7.182.1 DWFフレーム

FRAMEシステム変数が**個別のシステム変数を使用**(3)に設定されている場合、DWFまたはDWFxアンダーレイフレームの表示/非表示をコントロールします。

	0～2
	2
	0 : DWFフレームを非表示 1 : DWFフレームを表示、印刷 2 : DWFフレームを表示するが印刷しない

## 7.183 DWFOSNAP

### 7.183.1 DWF図形スナップ

DWFアンダーレイファイルの図形スナップを有効にします。

	オフ(0) : DWF図形スナップを無効化 オン(1) : DWF図形スナップを有効化



## 7.184 DWFVERSION

### 7.184.1 DWF バージョン

DWF書き出しバージョンをコントロールします。

	1～10
	2
	1 : 3D DWF v6.01 2 : Binary DWF v6.0 3 : ZIP化された Ascii エンコードの 2D Stream DWF v6.0 4 : Compressed DWF v5.5 5 : Binary DWF v5.5 6 : Ascii DWF v5.5 7 : Compressed DWF v4.2 8 : Binary DWF v4.2 9 : Ascii DWF v4.2 10 : XPS DWFx

## 7.185 DWGCHECK

### 7.185.1 図面チェック

図面を開いたときに自動的に図面監査を実行します。

	0～3
	0
	0 : 潜在的な問題を警告 1 : 潜在的な問題も他のアプリケーションも警告 2 : 潜在的な問題を注意 3 : 潜在的な問題は注意し、他のアプリケーションは警告



## 7.186 DWGCODEPAGE

### 7.186.1 図面コードページ(読み取り専用)

SYSCODEPAGEシステム変数と同様に、図面のコードページを表示します。


## 7.187 DWGGUIDCLOUDAI

### 7.187.1 図面のGUID

この図面のユニークなGUID (グローバル一意識別子)。

	" "

## 7.188 DWGNAME

### 7.188.1 図面名(読み取り専用)

カレント図面の名前。


## 7.189 DWGPREFIX

### 7.189.1 図面のパス(読み取り専用)

カレント図面のフォルダーパス。




## 7.190 DWGTITLED

### 7.190.1 図面の名前付け(読み取り専用)

カレント図面に名前が付けられているかどうかを表示します。

	オフ(0)：図面に名前が付いていない オン(1)：図面に名前が付いている

## 7.191 DXEVAL

### 7.191.1 データ抽出更新モード

データ抽出テーブルの通知をコントロールします。

	0～511
	12
	0：通知なし 1：オープンの通知 2：保存の通知 4：印刷の通知 8：パブリッシュの通知 16：eトランスミットまたは保管の通知 32：保存の通知 + 自動更新 64：印刷の通知 + 自動更新 128：パブリッシュの通知 + 自動更新 256：eトランスミットまたは保管の通知 + 自動更新

## 7.192 DXFTEXTADJUSTALIGNMENT

### 7.192.1 DXFテキストの並び調整

DXFからテキストをロードしたときに、並びを調整するかどうかをコントロールします。

--	--



	オフ(0)：整列を調整しない オン(1)：整列調整

## 7.193 DYNCONSTRAINTMODE

### 7.193.1 ダイナミック拘束モード

拘束図形が選択されたとき非表示の寸法拘束を表示します。

	オフ(0)：拘束図形を選択したときに非表示の寸法拘束を表示しない。 オン(1)：拘束図形を選択したときに非表示の寸法拘束を表示する。

## 7.194 DYNDIGRIP

### 7.194.1 ダイナミック寸法を表示

どのダイナミック寸法を表示するかをコントロールします。

	0～31
	31
	0：無し 1：結果長さ 2：延長長さ 4：絶対角度 8：相対角度 16：円弧半径



## 7.195 DYNDIMAPERTURE

### 7.195.1 ダイナミック寸法のアパーチャ

コマンドの実行中に最も近い図形を検出するために使用するカーソルの周りの半径をピクセル単位でコントロールします。DYNMODEシステム変数が**近接図形ダイナミック寸法**に設定されている場合にのみ適用されます。

1から500までの値が指定可能です。

	0～500
	20

## 7.196 DYNDIMCOLORHOT

### 7.196.1 ダイナミック寸法ホット色

グリップ移動アクション中のダイナミック寸法の色。

1から255までの値が指定可能です。

	1～255
	142

## 7.197 DYNDIMCOLORHOVER

### 7.197.1 ダイナミック寸法ポインタ色

カーソルをグリップポイントに合わせたときのダイナミック寸法の色。

1から255までの値が指定可能です。

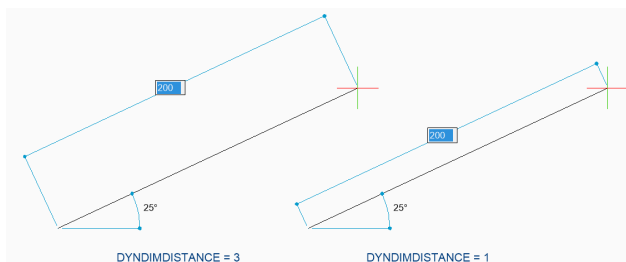

	1～255
	142

## 7.198 DYNDIMDISTANCE

### 7.198.1 ダイナミック寸法 距離

ダイナミック寸法ボックスの位置、図形からのオフセット距離をコントロールします。

	0.0～10.0
	1.0



## 7.199 DYNDIMLINETYPE

### 7.199.1 ダイナミック寸法線種

グリッパ移動アクション中のダイナミック寸法の線種の表示をコントロールします。

	-1～2
	0
	-1：現在 0：実線 1：点線 2：破線





## 7.200 DYNDIVIS

### 7.200.1 ダイナミック寸法 表示

グリップの移動時にどのダイナミック寸法を表示するかをコントロールします。

	0～2
	1
	0：最初のダイナミック寸法のみ 1：最初の二つのダイナミック寸法のみ 2：DYNDIGRIPによって指定されたすべてのダイナミック寸法

## 7.201 DYNINPUTTRANSPARENCY

### 7.201.1 ダイナミック入力フィールドの透過性

ダイナミック入力フィールドの透明度をパーセンテージでコントロールします。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は、完全に不透明であることを意味します。

	0～100
	90

## 7.202 DYNMODE

### 7.202.1 ダイナミック入力モード

ダイナミック入力機能のオン/オフを切り替えます。


	-31～31
	3
	負の値：一時的にオフに切替 0：ダイナミック入力なし 1：ポイントのダイナミック入力(未サポート) 2：編集可能なダイナミック寸法 4：トラッキングダイナミック寸法 8：UCS X / Y軸のダイナミック寸法による最も近い図形 16：近接図形ダイナミック寸法

## 7.203 DYNPICOORDS

### 7.203.1 ダイナミック座標入力のデフォルトモード

ダイナミック入力時の座標入力のデフォルトモード。

	0～1
	0
	0：相対 1：絶対



## 8. E

### 8.1 EDGEMODE

#### 8.1.1 エッジ

延長の有無にかかわらず、TRIMおよびEXTENDコマンドでカットおよび境界エッジがどのようにチェックされるかをコントロールします。

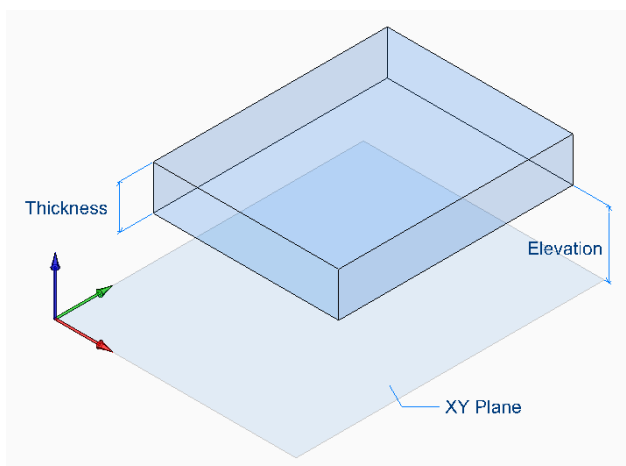
	0
	オフ(0)：選択したエッジを延長せず使用 オン(1)：選択した図形をカットまたは境界エッジの架空の延長線まで延長またはトリムする

### 8.2 ELEVATION

#### 8.2.1 高度

カレントのUCSに対する新規図形の高さ(Z軸)。

	0.0





## 8.3 ENABLEATTRACTION

### 8.3.1 グリップへの吸着

グリップポイントでの移動または修正アクション中にグリップ間吸着を有効にします。

注：OSMODEシステム変数は、この動作をオーバーライドする可能性があります。

	オフ(0)：グリップ吸着を無効にする オン(1)：グリップ吸着を有効にする

## 8.4 ENABLEBIMBKUPDATE

### 8.4.1 断面の更新をバックグラウンドで行う

断面の更新をバックグラウンドで行います。BIMBKUPDATEコマンドを参照してください。

	0

## 8.5 ENABLEHYPERLINKMENU

### 8.5.1 ハイパーリンクメニュー

ハイパーリンクメニューのオン/オフを切替えます。

	オフ(0)：ハイパーリンクメニューを無効 オン(1)：ハイパーリンクメニューを有効



## 8.6 ENABLEHYPERLINKTOOLTIP

### 8.6.1 ハイパーリンクツールチップ

ハイパーリンクツールチップの表示のオン/オフを切替えます。

	オフ(0)：ハイパーリンクのツールチップを無効 オン(1)：ハイパーリンクのツールチップを有効

## 8.7 ERRNO

### 8.7.1 エラー番号(読み取り専用)

LISPプログラムのエラーのタイプをレポートします。

	0

## 8.8 EXPERIMENTALMODE

### 8.8.1 テスト段階の機能を有効にする

の実験モードが有効になっていると、バグやパフォーマンスの問題が発生する可能性があります。ぜひご報告ください。試験機能は、将来的に変更または削除される可能性があります。

	0
	0：実験モードを無効化 1：実験モードを有効化



## 8.9 EXPERIMENTALONSTARTPAGE

### 8.9.1 スタートページの試験機能

スタートページから試験機能を管理できるかどうか制御します。

	1
	0：試験的な機能はスタートページから管理できません 1：試験的な機能はスタートページから管理できます

## 8.10 EXPERT

### 8.10.1 上級者モード

特定のプロンプトの表示をコントロールします。プロンプトが省略されている場合は、y(es)が入力されたかのように続行します。スクリプト、メニューマクロ、LISPおよびコマンド機能に影響を与える可能性があります。

	0～5
	0
	0：すべてのプロンプトを表示 1：再作図と画層オフを省略 2：'ブロックは既に定義済み'(ブロック)と'ファイルは既に存在'(保存とブロック書出)のプロンプトも省略 3：'寸法スタイルは既にロード済み'のプロンプトも省略 4：'ファイルは既に存在'(UCSとビューポート保存時)のプロンプトも省略 5：'寸法スタイルは既に存在'のプロンプトも省略

## 8.11 EXPINSALIGN

### 8.11.1 エクスプローラ ブロック挿入 整列

図面エクスプローラから挿入したブロックを選択図形に合わせます。

--	--



	オフ(0)：整列してブロックを挿入しない オン(1)：整列してブロックを挿入

## 8.12 EXPINSANGLE

### 8.12.1 エクスプローラ ブロック挿入 角度

図面エクスプローラから挿入されたブロックに使用される回転角度。

EXPINSFIXANGLEシステム変数がオンになっている場合に適用されます。

	0.0

## 8.13 EXPINSFIXANGLE

### 8.13.1 エクスプローラ ブロック挿入 固定角度

図面エクスプローラから挿入されたブロックの回転角度を使用します。EXPINSANGLEシステム変数も参照してください。

	オフ(0)：固定角度でブロックを挿入しない オン(1)：固定角度でブロックを挿入

## 8.14 EXPINSFIXSCALE

### 8.14.1 エクスプローラ ブロック挿入 固定尺度

図面エクスプローラから固定尺度でブロックを挿入します。

EXPINSSCALEシステム変数を参照してください。

	オフ(0)：ブロックを固定角度で挿入しません オン(1)：ブロックを固定角度で挿入します

## 8.15 EXPINSSCALE

### 8.15.1 エクスプローラ ブロック挿入 尺度

図面エクスプローラから挿入されたブロックに使用される尺度乗数。

EXPINSFIXSCALEシステム変数がオン(1)になっている場合に適用されます。

	1.0

## 8.16 EXPLMODE

### 8.16.1 分解モード

XY尺度が不均等なブロックでのEXPLODEコマンドを有効にします。

	オフ(0)：XY尺度の違うブロックは分解しない オン(1)：XY尺度の違うブロックも分解

## 8.17 EXPORT3DPDFWRITER

### 8.17.1 3D PDFライター

3D PDFファイルの保存に使用するライターをコントロールします。





	1
	0 : Communicator 3D PDFライター 1 : 内部の3D PDFライター

## 8.18 EXPORTACISASSEMBLYWRITER

### 8.18.1 ASAT/ASABライター

ASAT/ASABファイルの保存に使用するライターをコントロールします。がインストールされていない場合に使用される内部ASAT/ASAライター。

	0～1
	0
	0 : Communicator ASAT/ASABライター 1 : 内部ASAT/ASABライター

## 8.19 EXPORTACISFORMATVERSION

### 8.19.1 ACIS書き出し形式バージョン

書き出すACISファイルバージョンをコントロールします。

	0

	0：最新版利用可能 1：R18 2：R19 3：R20 4：R21 5：R22 6：R23 7：R24 8：R25 9：2016 10：2017 11：2018 12：2019 13：2020 14：2021 15: 2022 16: 2023 17: 2024
--	--

## 8.20 EXPORTCATIAV4FORMATVERSION

### 8.20.1 CATIA V4書き出し形式バージョン

書き出すCATIA V4ファイルバージョンをコントロールします。

	0～6
	0
	0：最新版利用可能 1：4.1.9 2：4.2.0 3：4.2.1 4：4.2.2 5：4.2.3 6：4.2.4



## 8.21 EXPORTCATIAV5FORMATVERSION

### 8.21.1 CATIA V5書き出し形式バージョン

書き出すCATIA V5ファイルバージョンをコントロールします。

	0～17
	0
	0：最新版利用可能 1：CATIA V5 R16 2：CATIA V5 R17 3：CATIA V5 R18 4：CATIA V5 R19 5：CATIA V5 R20 6：CATIA V5 R21 7：CATIA V5 R22 8：CATIA V5 R23 9：CATIA V5 R24 10：CATIA V5 R25 11：CATIA V5-6 R2016 12：CATIA V5-6 R2017 13：CATIA V5-6 R2018 14：CATIA V5-6 R2019 15：CATIA V5-6 R2020 16：CATIA V5-6 R2021 17：CATIA V5-6 R2022 18: CATIA V5-6 R2023 19: CATIA V5-6 R2024

## 8.22 EXPORTGEOMETRYFLAGS

### 8.22.1 ジオメトリフラグの書き出し

IGESおよびSTEP形式のジオメトリ表現を書き出す方法をコントロールします。


	0～15
	0
	01：分析曲線をスプラインに変換 02：分析サーフェスをスプラインに変換 04：G1不連続点でPカーブを分割(Macのみ) 08：定期的な面を分割

## 8.23 EXPORTHIDDENPARTS

### 8.23.1 非表示パーツ

非表示パーツを書き出す方法をコントロールします。

図形は、以下の理由で見えなくなることがあります。

- HIDEOBJECTSコマンドの結果。
- 非表示画層上にある。
- 非表示のコンポーネントによって所有されている。

	0～1
	0
	<b>0：可能であれば書き出して非表示：</b> 非表示の図形を書き出します。ターゲット形式が非表示図形をサポートしている場合、ソースドキュメントの非表示図形はターゲットドキュメントでも非表示になります。 <b>1：書き出さない：</b> 非表示図形はスキップされます。

## 8.24 EXPORTMODELSPACE

### 8.24.1 モデル空間を書き出し

モデル空間のどの部分をDWF、DWFxまたはPDFに書き出すかをコントロールします。




	0～2
	0
	0：表示 1：図形範囲 2：ウィンドウ

注：EXPORTMODELSPACE、EXPORTPAPERSPACE、EXPORTPAGESETUPシステム変数は、現在.dwf書き出しのダミーになっています。

## 8.25 EXPORTPAGESETUP

### 8.25.1 ページ設定を書き出し

DWF、DWFxまたはPDF書き出しのページ設定を切り替えます。

	0～1
	0
	0：デフォルト 1：上書き

注：EXPORTMODELSPACE、EXPORTPAPERSPACE、EXPORTPAGESETUPシステム変数は、現在.dwf書き出しのダミーになっています。

## 8.26 EXPORTPAPERSPACE

### 8.26.1 ペーパー空間を書き出し

ペーパー空間からDWF、DWFxまたはPDFに書き出すレイアウトをコントロールします。

	0～1



	0
	0：現在のレイアウト 1：すべてのレイアウト

注：EXPORTMODELSPACE、EXPORTPAPERSPACE、EXPORTPAGESETUPシステム変数は、現在.dwf書き出しのデフォルトになっています。

## 8.27 EXPORTPARASOLIDFORMATVERSION

### 8.27.1 Parasolid書き出し形式バージョン

書き出すParasolidファイルバージョンをコントロールします。

	0～23
	0



	0 : 最新版利用可能 1 : Parasolid 12 2 : Parasolid 13 3 : Parasolid 14 4 : Parasolid 15 5 : Parasolid 16 6 : Parasolid 17 7 : Parasolid 18 8 : Parasolid 19 9 : Parasolid 20 10 : Parasolid 21 11 : Parasolid 22 12 : Parasolid 23 13 : Parasolid 24 14 : Parasolid 25 15 : Parasolid 26 16 : Parasolid 27 17 : Parasolid 28 18 : Parasolid 29 19 : Parasolid 30 20 : Parasolid 31 21 : Parasolid 32 22 : Parasolid 33 23: Parasolid 34 24: Parasolid 35 25: Parasolid 36
--	--

## 8.28 EXPORTPRODUCTSTRUCTURE

### 8.28.1 プロダクト構造

製品構造を書き出すかどうかをコントロールします。

	0~1
	1

	<p><b>0：製品構造は無し：</b>BricsCAD®ドキュメントに製品構造があるかどうかに関係なく、ターゲットドキュメントにコンポーネントのないフラットな構造を書き出します。</p> <p><b>1：製品構造を書き出し：</b>BricsCAD®製品構造データ(存在する場合)をターゲットドキュメントに書き出します。</p>
--	---

注：オプション[1]は、Pro(またはそれ以上)のライセンスレベルに有効です。それ以外は[0]として機能します。

## 8.29 EXPORTSTEPFORMATVERSION

### 8.29.1 STEP書き出しフォーマットバージョン

書き出すSTEPファイルバージョンをコントロールします。

	0～2
	1
	0：AP203 1：AP214 2：AP242

## 8.30 EXPORTXCGMFORMATVERSION

### 8.30.1 XCGM書き出し形式バージョン

書き出すXCGMファイルバージョンをコントロールします。

	0～16
	0





	0 : 最新版利用可能 1 : CGM R2013x 2 : CGM R2014 3 : CGM R2014x 4 : CGM R2015x B1 5 : CGM R2015x B5 6 : CGM R2015x B5 SP1 7 : CGM R2016 1.0 8 : CGM R2016 1.1 9 : CGM R2017 1.0 10 : CGM R2017 1.1 11 : CGM R2018 1.0 12 : CGM R2018 1.1 13 : CGM R2019 1.0 14 : CGM R2020 1.0 15 : CGM R2021 1.0 16 : CGM R2022 1.0 17: CGM R2023 1.0 18: CGM R2024 1.0
--	--

## 8.31 EXTMAX

### 8.31.1 最大範囲(読み取り専用)

図面範囲の右上の座標。

既存の範囲の外側に新しい図形が作成されるに従い、範囲が増えます。


## 8.32 EXTMIN

### 8.32.1 最小範囲(読み取り専用)

図面範囲の左下座標。




## 8.33 EXT NAMES

### 8.33.1 拡張名

シンボルテーブルに保存された図形の名前(例：線種と画層)の最大文字数をコントロールします。

	1
	オフ(0)：31文字以内の名前 オン(1)：255文字以内の名前

## 8.34 EXTRUDEINSIDE

### 8.34.1 内側に押し出す動作

新しい図形が交差するときに親図形を修正する方法をコントロールします。**自動**オプションが選択されている場合、EXTRUDEおよびREVOLVEコマンドを使用して作成された図形に適用されます。

親図形とは、押し出し/回転された図形が作成された輪郭に接している図形です。

EXTRUDEINSIDEシステム変数は、**押し出しモードグループ**にある4つのシステム変数の1つです。

	0～2
	0 - 2D作図およびモデリングワークスペース向け 1 - メカニカルおよびBIMワークスペース向け
	0：修正しない 1：作成した図形を親図形から差し引く 2：作成した図形を親図形と統合

## 8.35 EXTRUDEOUTSIDE

### 8.35.1 外側に押し出し動作

新しい図形が接触するときに親図形を修正する方法をコントロールします。**自動**オプションが選択されている場合、EXTRUDEおよびREVOLVEコマンドを使用して作成された図形に適用されます。

親図形とは、押し出し/回転された図形が作成された輪郭に接している図形です。



EXTRUDEOUTSIDEシステム変数は、**押し出しモードグループ**にある4つのシステム変数の1つです。

	0～2
	0 - 2D作図およびモデリングワークスペース向け 1 - メカニカルおよびBIMワークスペース向け
	0：修正しない 1：既存図形から新規図形を差し引く 2：図形を統合



## 9. F

### 9.1 FACETRATIO

#### 9.1.1 面のアスペクト比

円柱および円錐のACISソリッドのファセットのアスペクト比をコントロールします。

	0～1
	0
	0：円筒、円錐のACISソリッドに対して、N/1のメッシュを作成 1：円筒、円錐のACISソリッドに対して、N/Mのメッシュを作成

### 9.2 FACETRES

#### 9.2.1 ファセット解像度

シェード、レンダリング、隠線の表示の滑らかさをコントロールします。

0.01から10.0までの値が指定可能です。値が大きいと、メモリ使用量とパフォーマンスに大きな影響を与える可能性があります。

	0.01～10.0
	0.5

### 9.3 FBXEXPORTCAMERAS

#### 9.3.1 FBX書き出しカメラ

FBXへのカメラの書き出しを有効にします。




	オフ(0)：カメラの書き出しを無効にする オン(1)：カメラの書き出しを有効にする

## 9.4 FBXEXPORTENTITIES

### 9.4.1 FBX書き出し図形

FBXへの図形の書き出しを有効にします。

	オフ(0)：図形の書き出しを無効にする オン(1)：図形の書き出しを有効にする

## 9.5 FBXEXPORTENTITIESSELTTYPE

### 9.5.1 書き出すFBX図形

FBXに書き出す図形をコントロールします。

	0～1
	0
	0：表示されている図形 1：選択されている図形

## 9.6 FBXEXPORTLIGHTS

### 9.6.1 FBX書き出しライト

FBXへのライトの書き出しを有効にします。



	オフ(0)：ライトの書き出しを無効にする オン(1)：ライトの書き出しを有効にする

## 9.7 FBXEXPORTMATERIALS

### 9.7.1 Fbx書き出しマテリアル

FBXへのマテリアルの書き出しを有効にします。

	オフ(0)：マテリアルの書き出しを無効にする オン(1)：マテリアルの書き出しを有効にする

## 9.8 FBXEXPORTTEXTURES

### 9.8.1 FBX 書き出しテクスチャ

FBXファイル書き出しに使用するマテリアルタイプを設定します。

	0～2
	0
	0：埋め込む 1：参照 2：テクスチャをロケーションにコピー



## 9.9 FBXEXPORTTEXTURESPATH

### 9.9.1 Fbx書き出しテクスチャパス

FBX書き出しテクスチャのファイルパス。

この設定は、FBXEXPORTTEXTURESシステム変数が2に設定されている場合にのみ使用されます。


## 9.10 FEATURECOLORS

### 9.10.1 フィーチャーの色

フィーチャータイプに基づいて板金部品に色を付けます。

	オン(1)：ソリッド面は、関連するフィーチャーの指定色で着色されます。 オフ(0)：すべてのフィーチャーの面は、デフォルトの3Dソリッドカラーで着色されます

## 9.11 FIELDDISPLAY

### 9.11.1 フィールド表示

フィールドテキストの背後にグレーの塗り潰しを適用します。

	オフ(0)：グレーの背景なし オン(1)：グレーの背景



## 9.12 FIELDVAL

### 9.12.1 フィールド更新モード

フィールドの更新方法をコントロールします。

	0～31
	31
	0：更新しない 1：開いたとき更新 2：保存時更新 4：印刷時更新 8：ETRANSMIT使用時更新 16：再作図時更新

注：日付フィールドは、UPDATEFIELDコマンドによってのみ更新されます。FIELDVALシステム変数に基づいて自動的に更新されることはありません。

## 9.13 FILEDIA

### 9.13.1 ファイル ダイアログ

ファイルダイアログボックスの表示を切り替えます。オフの場合、チルダ(~)を入力してファイルダイアログを表示します。これは、ツール定義のLISP関数とコマンドフィールドにも機能します。

	オフ(0)：ダイアログボックスを表示しない オン(1)：ダイアログボックスを表示する

## 9.14 FILLETRAD

### 9.14.1 フィレット半径

フィレット コマンドで使用された半径の前回値を表示します。





	0.5 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 10.0 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 9.15 FILLETWELDINGCOMBINEADJACENT

### 9.15.1 隣接するすみ肉溶接を組み合わせます

隣接するすみ肉溶接セグメントを、1つのすみ肉溶接フィーチャーに結合することが可能になります。

	オフ(0)：隣接するすみ肉溶接セグメントを結合しません。 オン(1)：隣接するすみ肉溶接セグメントを結合します。

## 9.16 FILLETWELDINGMAXGAPRATIO

### 9.16.1 溶接サイズに対するギャップの最大比率

溶接部品とすみ肉溶接サイズ間のギャップのデフォルトの最大比率を設定します。FILLETWELDINGZSIZEシステム変数を参照してください。

0.0から0.8までの値が指定可能です。

	0 から 0.8
	0.4

## 9.17 FILLETWELDINGZSIZE

### 9.17.1 デフォルトのすみ肉溶接Zサイズ

対称なすみ肉溶接のデフォルトのZサイズを設定します



0～50の範囲で指定できます。

	0～50
	5

## 9.18 FILLMODE

### 9.18.1 塗り潰しモード

マルチライン、太線、ソリッド、ハッチング(塗りつぶしを含む)、および幅の広いポリラインの塗りつぶしを表示します。

再作図が必要です。

オフに設定した場合、塗り潰した図形はすべてアウトラインとして表示・印刷され、図面の表示・印刷にかかる時間を短縮することができます。

	オフ(0)：図形は省略表示する オン(1)：図形は省略表示しない

## 9.19 FITLINEFITARCMODE

### 9.19.1 FitLine FitArcモード

FITLINEFITARCMODEシステム変数は、FITLINEおよびFITARCコマンドで使用されるオプション：すべての図面を使用、3Dでフィット、フィットさせた後に元の図形を削除の値を設定するものです。設定値は、選択したすべてのオプションの値を合計したビットコードとして保存されます。

注：このシステム変数は、コマンドラインでのみ使用できます。

	0～255



	0
	0：無し 1：すべての図面を使用 2：3Dでフィット 4：フィットさせた後に元の図形を削除

## 9.20 FITTINGRADIUSTYPE

### 9.20.1 継手半径タイプ

デフォルトのフローフィッティング半径タイプを設定します。

	0
	(0)：プロファイル幅の比率 (1)：絶対値

## 9.21 FITTINGRADIUSVALUE

### 9.21.1 フィッティング半径値

デフォルトのフローフィッティング半径値を設定します。

	1.5

## 9.22 FLANGEASMDEFAULTGASKET

### 9.22.1 デフォルトガスケット

フランジアセンブリのデフォルトのガスケットをコントロールします。




	ASME B16.21 Gasket FullFace for ASME B16.5
--	--

## 9.23 FONTALT

### 9.23.1 代替フォント

文字フォントが見つからない場合に使用する代替フォント。

	simplex.shx

注：

- このシステム変数は、文字フォントが見つからなかった場合の代替フォントを指定します。
- フォントが欠落していて、default.fmpファイルまたはfontalt.fmpファイルに代替フォントが定義されていない場合、によりFONTALTシステム変数でデフォルト設定されている**simplex.shx**が使用されます。
- 欠落しているフォントをFONTALTで置き換えることができない場合、オペレーティングシステムが代替フォントに置き換えようとします。オペレーティングシステムでも代替フォントが見つからなかった場合、文字は???と表示されます。
- 各種プラットフォーム間での一貫した視覚的外観を維持するために、常に元のフォントを使用することをお勧めします。さらに、使用している文字の言語に対応するフォントを選択することをお勧めします。

## 9.24 FONTALTMAP

### 9.24.1 フォントマッピングオプションファイル

欠落しているフォントのフォントマッピングファイル。

	fontalt.fmp

注：

- このシステム変数は、フォントマッピングファイルを指定します。
- fontalt.fmpファイルに代替フォントが定義されている場合、元のフォントが欠落している場合にのみ適用されます。には、このファイルの中に推奨される代替フォントがいくつか含まれています。
- フォントが欠落していて、default.fmpファイルまたはfontalt.fmpファイルに代替フォントが定義されていない場合、によりFONTALTシステム変数でデフォルト設定されている**simplex.shx**が使用されます。



- 各種プラットフォーム間での一貫した視覚的外観を維持するために、常に元のフォントを使用することをお勧めします。さらに、使用している文字の言語に対応するフォントを選択することをお勧めします。

## 9.25 FONTMAP

### 9.25.1 フォントのマッピングファイル

既存のフォントのためのフォントマッピングファイルです。

	default.fmp

注：

- このシステム変数は、フォントマッピングファイルを指定します。
- フォントマッピングファイルには、1 行に1つのフォントがマッピングされています。
- 図面で使用されている元のフォントと置き換えるフォントをセミコロン(;)で区切ります。
- フォントスタイルが拡張子なしで記述されている場合、マッピングはSHXおよびTTF拡張子を持つフォントマップを含むスタイルに対応します。
- 例：
  - font;simplex.shxのような行がある場合、**simplex.shx**より**font.shx**と**font.ttf**を含むスタイルがマッピングされます。
  - マッピング情報に拡張子が含まれる場合(font.shx;simplex.shx)、**font.shx**を含むスタイルは**simplex.shx**へマッピングされますが、**font.ttf**はマッピングされません。
- default.fmpファイルに代替フォントを指定すると、元のフォントが使用可能な場合でも、指定したフォントが常に使用されます。
- フォントが欠落していて、default.fmpファイルまたはfontalt.fmpファイルに代替フォントが定義されていない場合、によりFONTALTシステム変数でデフォルト設定されている**simplex.shx**が使用されます。
- 各種プラットフォーム間での一貫した視覚的外観を維持するために、常に元のフォントを使用することをお勧めします。さらに、使用している文字の言語に対応するフォントを選択することをお勧めします。

## 9.26 FRAME

### 9.26.1 フレーム

外部参照、イメージおよびアンダーレイのフレームの表示/非表示をコントロールします。

IMAGEFRAME、DWFFRAME、PDFFRAME、DGNFRAMEおよびXCLIPFRAMEシステム変数をオーバーライドします。

--	--



	0～3
	3
	0：フレームを非表示 1：フレームを表示、印刷 2：フレームを表示するが印刷しない 3：個別のシステム変数を使用

## 9.27 FRAMESELECTION

### 9.27.1 フレーム選択

イメージの非表示フレーム、アンダーレイ、クリップされた外部参照、またはワイプアウトを選択できるかどうかをコントロールします。

	1
	オフ(0)：非表示のフレームは選択不可 オン(1)：非表示のフレームも選択可

## 9.28 FRONTZ

### 9.28.1 正面クリップ面オフセット

DVIEWコマンドのクリッピングオプションを表示します。

	0.0

## 9.29 FULLOPEN

### 9.29.1 完全に開く(読み取り専用)

カレント図面の状態を示します。



	0～1
	0：図面を部分的に開いている 1：図面を完全に開いている



## 10. G

### 10.1 GEARTEETHNUMBER

#### 10.1.1 スプロケットの歯の最大数

BMHARDWAREコマンドの実行中に、スプロケットの歯数をコントロールします。このオプションを使用して、簡略化されたジオメトリまたは完全なジオメトリでスプロケットを挿入します。

0から1000までの値が指定可能です。

**注：**この数値は、フルジオメトリのスプロケットを作成するために、挿入されたスプロケットの歯の数以上でなければなりません。1000もあれば、ライブラリのどのスプロケットもすべての歯を揃えて挿入できます。

	1

### 10.2 GENERATEASSOCATTRS

#### 10.2.1 関連付け属性を生成

3D図形の関連付け属性の生成を有効化します。

	<b>注：</b> デフォルトは、 <b>メカニカルワークスペース</b> と <b>BIMワークスペース</b> でオンです。
	オフ(0)：3D図形に関連付け属性を生成しない オン(1)：3D図形に関連付け属性を生成する

### 10.3 GENERATEASSOCVIEWS

#### 10.3.1 関連図面を生成

BIMSECTIONUPDATE、VIEWBASEおよびVIEWSECTIONコマンドで生成された図面の自動調整寸法を有効化します。その結果、関連するペーパー空間ビューポートとBIM断面図の寸法が更新されます。




	注：デフォルトは、2D作図、2D作図(モダン)、ツールバー(クラシック)の各ワークスペースでオフに設定されています。
	オフ(0)：自動調整寸法を無効にする オン(1)：自動調整寸法を有効にする

## 10.4 GEOCSMAPPRIORITY

### 10.4.1 CSMAP優先度

内部エンジンに対するCSMAPエンジンの優先度を制御します。

	オフ(0)：内部エンジンを優先し、CSMAPを予備として使用する オン(1)：CSMAPエンジンを優先し、内部エンジンを予備として使用する。

## 10.5 GEOLATLONGFORMAT

### 10.5.1 地理緯度/経度形式

地理的緯度および経度の値の形式をコントロールします。

	0～1
	0：十進表記 1：度/分/秒



## 10.6 GEOMAPMODE

### 10.6.1 オンラインマップスタイル

アクティブなビューポートのオンラインマップスタイルのレポートを表示します。

	0：オンラインマップを表示しない。 1：オンラインマップスタイルを「航空写真」に設定する。 2：オンラインマップスタイルを「道路図」に設定する。 3：オンラインマップスタイルを「ハイブリッド」に設定する。 4：オンラインマップスタイルを「ESRIイメージ」に設定する。 5：オンラインマップスタイルを「ESRIオープンストリートマップ」に設定する。 6：オンラインマップスタイルを「ESRIストリート」に設定する。 7：オンラインマップスタイルを「ESRIライトグレー」に設定する。 8：オンラインマップスタイルを「ESRIダークグレー」に設定する。

## 10.7 GEOMARKERVISIBILITY

### 10.7.1 地理的マーカーの表示/非表示

地理的マーカーの表示/非表示をコントロールします。

	オフ(0)：地理的マーカーを非表示 オン(1)：地理的マーカーを表示

## 10.8 GEOMRELATIONS

### 10.8.1 ジオメトリック関係の表示

2D図形をドラッグしたときにジオメトリック関係が認識され、維持されるかどうかをコントロールします。




	0～3
	0
	1：接線関係を認識 2：垂直関係を認識

## 10.9 GETSTARTED

### 10.9.1 開始

起動時にランチャを表示するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：ランチャダイアログを表示しない オン(1)：ランチャダイアログを表示

## 10.10 GFANG

### 10.10.1 グラデーション塗りつぶし角度

デフォルトのグラデーション塗りつぶし角度を制御します。

	0.0

## 10.11 GFCLR1

### 10.11.1 グラデーション塗りつぶし規定色

グラデーション塗りつぶしのデフォルトの最初の色をコントロールします。




	5
--	---

## 10.12 GFCLR2

### 10.12.1 グラデーション塗りつぶしの二番目の色

グラデーション塗りつぶしのデフォルトの2番目の色をコントロールします。

	7

## 10.13 GFCLRLUM

### 10.13.1 グラデーション塗りつぶしの濃淡レベル

一色で塗りつぶす際のデフォルトの色の濃淡をコントロールします。

	1.0

## 10.14 GFCLRSTATE

### 10.14.1 グラデーション塗りつぶしの色数

グラデーション塗りつぶしのデフォルトの色数をコントロールします。

	0
	オフ(0)：2色 オン(1)：1色



## 10.15 GFNAME

### 10.15.1 グラデーション塗りつぶしの名前

グラデーション塗りつぶしのパターンをコントロールします。

	1～9
	1
	1：直線形 2：円柱形 3：反転シリンダ 4：球形 5：半球 6：曲線 7：反転球 8：反転半球 9：反転曲線

## 10.16 GFSHIFT

### 10.16.1 グラデーション塗りつぶしシフト

グラデーション塗りつぶしのパターンを中央に配置するか、上に移動して左に移動するかをコントロールします。

	0
	オフ(0)：中心 オン(1)：シフト

## 10.17 GLSWAPMODE

### 10.17.1 GL スワップモード

GLエンジンで作画するときに使用するスワップ方法をコントロールします。使用するハードウェアドライバーによっては、これらのオプション間で画像表示効果が異なる場合があります。



	0～4
	2
	0：glCopyPixelsをコールしてバックからフロントへコピー、glXSwapBuffersをコールしない。 1：glCopyPixelsをコールしてバックからフロントへコピー、glXSwapBuffersをコールする。 2：glXSwapBuffersをコールし、glCopyPixelsをコールしない。 3：glXSwapBuffersをコールし、そして glCopyPixels をコールしてフロントからバックへコピーする。 4：テストの目的以外の使用はできません。

## 10.18 GRADIENTCOLORBOTTOM

### 10.18.1 グラデーションの背景下方の色

グラデーションの背景下方の色と背景ビューをコントロールします。

	RGB:210,210,210

## 10.19 GRADIENTCOLORMIDDLE

### 10.19.1 グラデーションの背景中央の色

グラデーション背景のデフォルトの中間色をコントロールします。

GRADIENTMODEシステム変数が**3色グラデーション**に設定されている場合にのみ適用されます。

	RGB：250,250,250



## 10.20 GRADIENTCOLORTOP

### 10.20.1 グラデーションの背景上下方の色

グラデーションの背景上方の色をコントロールします。


## 10.21 GRADIENTMODE

### 10.21.1 背景のグラデーション モード

デフォルトの背景でグラデーションを適用するかどうか、どのように適用するかをコントロールします。背景ダイアログで調整できます。

	0～2
	0
	0：グラデーションは無し 1：2色グラデーション(上/下) 2：3色グラデーション(上/中/下)

## 10.22 GRIDAXISCOLOR

### 10.22.1 グリッド軸の色

グリッド軸の色をコントロールします。

	1～255
	254



## 10.23 GRIDDISPLAY

### 10.23.1 グリッド表示

グリッドの表示方法をコントロールします。

	0～15
	2
	0：図面範囲に制限 1：図面範囲を超えて表示 2：アダプティブグリッド表示 4：グリッド間隔の補助分割を許可 8：ダイナミック UCS

## 10.24 GRIDMAJOR

### 10.24.1 主グリッド

副グリッド線に対する主グリッド線の頻度をコントロールします。

1から100の範囲までの値が指定可能です。

	1～100
	5

## 10.25 GRIDMAJORCOLOR

### 10.25.1 主グリッドの色

主グリッド線の色をコントロールします。






	1～255
	251

## 10.26 GRIDMINORCOLOR

### 10.26.1 副グリッドの色

副グリッド線の色をコントロールします。

	1～255
	250

## 10.27 GRIDMODE

### 10.27.1 グリッドモード

グリッドをオンにします。

	オフ(0)：グリッドをオフ オン(1)：グリッドをオン

## 10.28 GRIDSTYLE

### 10.28.1 グリッド スタイル

グリッドをドット表示するか、ライン表示するかをコントロールします。


	0～7
	0
	0：ライン表示のグリッド 1：2Dモデル空間の点グリッド 2：ブロック編集内の点グリッド 4：シート/レイアウト内の点グリッド

## 10.29 GRIDUNIT

### 10.29.1 グリッド単位

カレントのビューポートのXYグリッド間隔をコントロールします。

	0.5,0.5 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 10.0,10.0 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 10.30 GRIDXYZTINT

### 10.30.1 グリッド XYZの色

グリッド線にUCS軸の色を適用します。COLORX、COLORYおよびCOLORZシステム変数も参照してください。

	0～7
	1
	1：XYZ色をグリッド軸ラインに適用 2：XYZ色を主グリッドラインに適用 4：XYZ色を副グリッドラインに適用



## 10.31 GRIPBLOCK

### 10.31.1 ブロック内のグリップ

ブロックが選択されている場合、ブロック内の図形にグリップを表示します。

この設定に関わらず、ブロックの挿入位置は表示されます。

	オフ(0)：ブロック内の図形にグリップを表示しない オン(1)：ブロック内の図形にグリップを表示

## 10.32 GRIPCOLOR

### 10.32.1 グリップの色

選択されていないグリップの色をコントロールします。

	1～255
	72

## 10.33 GRIPDYNCOLOR

### 10.33.1 ダイナミック グリップ色

ダイナミックブロックのカスタムグリップの色をコントロールします。

	1～255
	140



## 10.34 GRIPHOT

### 10.34.1 選択されたグリップ色

選択されたグリップの色をコントロールします。

	1～255
	240

## 10.35 GRIPHOVER

### 10.35.1 グリップ色

選択されていないグリップの上にカーソルを合わせたときのグリップの色をコントロールします。

	1～255
	150

## 10.36 GRIPOBJLIMIT

### 10.36.1 グリップ図形範囲

選択のために表示するグリップの最大数を設定します。

0 ～ 32767の範囲で値を指定できます。

- 選択された図形数が、このシステム変数の値を超過したときは、グリップ表示は省略されます。
- 0 に設定すると、グリップが常に表示されます。

	0～32767
	100



## 10.37 GRIPS

### 10.37.1 グリップ

図形が選択されたときのグリップの表示方法をコントロールします。

	2
	0 : グリップをオフ 1 : 端点グリップをオン 2 : 端点グリップと中点グリップをオン

## 10.38 GRIPSIZE

### 10.38.1 グリップサイズ

グリップの表示サイズをピクセル単位でコントロールします。

1から255までの値が指定可能です。

	1～255
	4

## 10.39 GRIPTIPS

### 10.39.1 グリップヒント

カスタム図形やグリップヒントをサポートしているダイナミックブロック上のグリップにカーソルを合わせたとき、グリップヒントを表示するかどうかをコントロールします。(未サポート)

	オン



	オフ(0)：グリッヒントを表示しない オン(1)：グリッヒントを表示
--	---------------------------------------

## 10.40 GSDEVICETYPE2D

### 10.40.1 2Dグラフィックシステムデバイス

ワイヤフレームに使用するカレントのグラフィックシステムデバイスを設定します。

GDI+オプションが強く推奨され、追加のオプションはテスト目的でのみ使用できます。

	0～3
	0
	0 : GDI+ 1 : OpenGL(非推奨、テストでのみ使用可能) 2 : RedOpenGL(非推奨、テストでのみ使用可能) 3 : GDI(非推奨、テストでのみ使用可能)

## 10.41 GSDEVICETYPE3D

### 10.41.1 3Dグラフィックシステムデバイス

隠線、グーロー(+エッジ)、フラット(+エッジ)の表示スタイルでのレンダリング出力の現在のグラフィックシステムデバイスを設定します。

モデリングやリアリスティックなど、他のレンダリング表示スタイルは常にRedOpenGLを使用します。

	0～1
	1
	0 : OpenGL 1 : RedOpenGL



## 11. H

### 11.1 HALOGAP

#### 11.1.1 ハローギャップ

ある図形が他の図形で隠れている場合に表示されるギャップの値をコントロールします。2Dビューにのみ適用されます。ズームレベルとは関係なく、図面単位のパーセント値として指定されます。

	0～100
	0

### 11.2 HANDLES

#### 11.2.1 公開ハンドル(読み取り専用)

アプリケーションで図形ハンドルにアクセスできるかどうかを示します。

	オフ(0)：ハンドル記号はアプリケーションからアクセス不可 オン(1)：ハンドル記号はアプリケーションからアクセス可

### 11.3 HANDSEED

#### 11.3.1 開始ハンドル(読み取り専用)

新しい図形を作成するために使用するハンドルを示します。

	25



## 11.4 HEALTHADVISOR

### 11.4.1 診断アドバイザー

診断アドバイザーを有効にするかどうかを制御します。有効にすると、バックグラウンドで図面の解析が行われます。

	オフ(0)：アドバイザープロセスをバックグラウンドで実行しない オン(1)：アドバイザープロセスをバックグラウンドで実行する

## 11.5 HIDEPRISION

### 11.5.1 シェード精度

陰線とシェードの精度をコントロールします。オンの場合、倍精度が使用され、より多くのメモリが必要になり、パフォーマンスに影響を与える可能性があります。

	オフ(0)：倍精度を無効にする オン(1)：倍精度を有効にする

## 11.6 HIDESYSTEMPRINTERS

### 11.6.1 システムプリンターを非表示にする

システムプリンターを非表示にする。






## 11.7 HIDETEXT

### 11.7.1 隠線処理でテキストを非表示

HIDEコマンドでテキストを非表示にできるかどうかをコントロールします。

	0～1
	1
	0：文字は隠されず、他の図形も隠さない 1：文字は隠され、他の図形も隠す

## 11.8 HIDEXREFSCALES

### 11.8.1 外部参照尺度を非表示

外部参照尺度を非表示にします。

	オン
	オフ(0)：外部参照尺度を非表示にしない オン(1)：外部参照尺度を非表示にする

## 11.9 HIGHLIGHT

### 11.9.1 ハイライト

図形が選択されたときにハイライト表示します。

注：グリップで選択した図形には影響しません。




	オフ(0)：図形選択をハイライト表示しない オン(1)：図形選択をハイライト表示する
--	---

## 11.10 HIGHLIGHT\_ALPHA システム変数

### 11.10.1 ハイライト領域の透過性

選択時の面の透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。値0は、完全に透明であることを意味します。値100は、完全に不透明であることを意味します。

	0～100
	85

## 11.11 HIGHLIGHTCOLOR

### 11.11.1 選択のハイライト色

GLSelectionHighlightStyleがハイライトに異なった色を使用に設定されている場合に使用されるハイライト色をコントロールします。

注：HIGHLIGHTCOLORシステム変数は、2Dワイヤフレーム表示スタイルでのみ有効です。

	1～255
	150

## 11.12 HIGHLIGHTEFFECT

### 11.12.1 選択のハイライトスタイル

図形を強調表示する方法をコントロールします。

注：HIGHLIGHTEFFECTシステム変数は、2Dワイヤフレーム表示スタイルでのみ有効です。



	0～3
	3
	0: ハイライトに線の点描を使用 1: ハイライトに異なった色を使用 2: ハイライトに太線を使用 3: ハイライトに異なった色と太線を使用

## 11.13 HORIZONBKG\_ENABLE

### 11.13.1 地平線の背景

パースビューで地平線の背景を表示するかどうかをコントロールします。

	オフ(0): 地平線の背景を無効にする オン(1): 地平線の背景を有効にする

## 11.14 HORIZONBKG\_GROUNDHORIZON

### 11.14.1 地平線

地平線の色をコントロールします。

	RGB:67,74,80



## 11.15 HORIZONBKG\_GROUNDORIGIN

### 11.15.1 地平線の原点

地面の色をコントロールします。

	RGB:95,103,112

## 11.16 HORIZONBKG\_SKYHIGH

### 11.16.1 上空

上空の色をコントロールします。

	RGB : 204,229,234

## 11.17 HORIZONBKG\_SKYHORIZON

### 11.17.1 地平線の空

地平線に近い空の色をコントロールします。非常に微妙な効果を出せます。この色は、カメラが「地表」の下にあるときの「空」の色としても使用されます。

	RGB:238,248,250

## 11.18 HORIZONBKG\_SKYLOW

### 11.18.1 下空

下空の色をコントロールします。

--	--



	RGB:238,248,250

## 11.19 HOTKEYASSISTANT

### 11.19.1 ホットキーアシスタント

ホットキーアシスタントを表示します。

ホットキーアシスタントは、画面の下中央に表示され、一部のコマンドの実行中にキーボードショートカットのヒントを表示します。

	オフ(0)：ホットキーアシスタントを表示しない オン(1)：ホットキーアシスタントを表示する

## 11.20 HPANG

### 11.20.1 パターン角度

ハッチングパターン角度。

	0.0

## 11.21 HPANNOTATIVE

### 11.21.1 異尺度対応ハッチングパターン

新しいハッチングパターンを異尺度対応ハッチングパターンとして作成するかどうかをコントロールします。




	オフ(0)：異尺度対応パターンを作成 異尺度対応パターンを作成

## 11.22 HPASSOC

### 11.22.1 ハッチングパターンの連携

新しいハッチングパターンとグラデーション塗り潰しを連携させるかどうかコントロールします。連携させた場合、ハッチングパターンとグラデーション塗り潰しの境界が変化すると、境界に合わせて自動的に更新されます。

	オフ(0)：ハッチングパターン、グラデーションと境界を関連付けない オン(1)：ハッチングパターン、グラデーションと境界を関連付け

## 11.23 HPBACKGROUNDCOLOR

### 11.23.1 ハッチング背景のデフォルト色

デフォルトのハッチングの背景色。

そのままの場合は '.' を入力

	.

## 11.24 HPBOUND

### 11.24.1 パターン領域

BHATCHおよびBOUNDARYコマンドで作成される図形の種類をコントロールします。




	0～1
	1
	0：リージョン 1：ポリライン

## 11.25 HPBOUNDRETAIN

### 11.25.1 ハッチングパターンの境界を保持

ハッチングとグラデーション塗りつぶしの境界図形を作成します。

	0～1
	0
	0：境界図形を作成しない 1：境界図形を作成する

## 11.26 HPCOLOR

### 11.26.1 ハッチングのデフォルト色

デフォルトのハッチングの前景色をコントロールします。

CECOLORシステム変数で定義されたカレントの色を使用するには、「.」と入力します。

	.

## 11.27 HPDOUBLE

### 11.27.1 クロスハッチングパターン

ユーザ定義ハッチングパターンのクロスハッチングをコントロールします。

- オンの場合、クロスハッチングを作成します。



- オフの場合、単一のハッチングを作成します。

	オフ(0)：クロスハッチングパターンをオフ オン(1)：クロスハッチングパターンをオン

## 11.28 HPDRAWORDER

### 11.28.1 ハッチングパターンの表示順序

ハッチングとグラデーションダイアログボックスの **描画順序** 設定で定義されるハッチングとグラデーション塗りつぶしの描画順序をコントロールします。

	0～4
	3
	0：無し 1：背面へ 2：前面へ 3：境界の背面へ 4：境界の前面へ

## 11.29 HPGAPTOL

### 11.29.1 ハッチングパターンのギャップ許容差

BHATCHまたはBOUNDARYコマンドを使用して作成した境界の許容値をコントロールします。詳細に拡大すると、境界検出に失敗します。輪郭が閉じて「見える」ように拡大すると、境界をできます。

0.0から500.0までの値が指定可能です。






	0以上
	0.0

## 11.30 HPISLANDDETECTION

### 11.30.1 ハッチングパターンのアイランド検出

アイランドがハッチング境界内にあるときにハッチングの作成をコントロールします。

	0～2
	0
	0：入れ子 - アイランド内のエリアをハッチングします 1：外側のみ - ハッチングエリアがアイランド外にあります。 2：無視 - 境界全体をハッチングします。

## 11.31 HPLAYER

### 11.31.1 新しいハッチングのデフォルト画層

新しいハッチングのデフォルト画層。

	<カレント使用>

## 11.32 HPLINETYPE

### 11.32.1 ハッチングパターンの線種

非連続的な線種をハッチング図形に適用します。(パフォーマンスは低下します)

オフにすると、ハッチング図形に非連続的な線種が適用されていても、ハッチングパターンの線は連続線として表示されます。オンにすると、ハッチングパターンの線はハッチング図形に適用されている線種で表示されます。この設定はパフォーマンスに影響を与える可能性があります。これを避けるには、非連続的な線種が定義されているハッチングパターンを選択してください。

	オフ(0)：非連続的な線種をハッチング図形に適用しない オン(1)：非連続的な線種をハッチング図形に適用する

### 11.33 HPMAXAREAS

#### 11.33.1 低密度ハッチングの塗り潰しモード

低密度ハッチングを塗り潰しに変換します。

	0～1
	0
	0：低密度ハッチングはブランク 1：低密度ハッチングは塗り潰しに変更されます

### 11.34 HPMAXCONTOURPOINTS

#### 11.34.1 ハッチング輪郭線上の点の最大数

ハッチング図形に含め、レンダリングできる輪郭(アウトライン)上の点の最大数をコントロールします。

0から100000000までの値が指定可能です。

ポイント数が指定された値を超えると、ハッチングはレンダリングされません。

0に設定すると、チェックが無効になります。つまり、変数は使用されません。

	1～10000000
	100000



## 11.35 HPNAME

### 11.35.1 パターン名

デフォルトのハッチングパターン名。


## 11.36 HPOBJWARNING

### 11.36.1 ハッチングパターン図形の警告

多数を選択すると処理時間がかかるハッチング境界の数について、警告を表示する選択数をコントロールします。

1から100,000,000までの値が指定可能です。

	1~100000000
	10000

## 11.37 HPORIGIN

### 11.37.1 パターン原点

カレントUCSに連携した新しいハッチングの基点を保存します。

	0,0

## 11.38 HPSCALE

### 11.38.1 パターン尺度

デフォルトのハッチングパターン尺度。

--	--



	1.0

## 11.39 HPSEPARATE

### 11.39.1 パターン分割

HATCHコマンドの実行中に、複数のハッチング境界が選択されている場合に、個別のハッチングを作成するか、単一のハッチングを作成するかをコントロールします。

	オフ(0)：分割ハッチングを作成しない オン(1)：分割ハッチングを作成

## 11.40 HPSPACE

### 11.40.1 パターン作画間隔

ユーザ定義ハッチングパターンのハッチングライン間隔をコントロールします。

	1.0

## 11.41 HPTRANSPARENCY

### 11.41.1 新しいハッチングのデフォルト透過性

新しいハッチングのデフォルト(パーセンテージ)。

設定可能な値：ByLayer、ByBlock、「.(カレント値を使用)、0 (完全に不透明)、および90 (最大の透過性)。




	.
	. : カレントを使用 ByLayer : 画層の透過性を適用 ByBlock : ブロックの透過性を適用 0 : 透過性を適用しない(完全に不透明) 1~90 : 最も低い透過性(1) から最も高い透過性(90) までの透過率を適用

## 11.42 HYPERLINKBASE

### 11.42.1 ハイパーリンクの基点

図面内の相対ハイパーリンクのファイルパス。




## 12. I

### 12.1 IFCCREATEUNIQUEGUID

#### 12.1.1 ユニークなGUIDで書き出し

入れ子になった要素のユニークなGUID (グローバル一意識別子)をIFC書き出し中に生成するかどうかをコントロールします。

	0～3
	3
	1：分類されたブロック内 2：分類された外部参照内

### 12.2 IFCEXPLODEEXTERNALREFERENCES

#### 12.2.1 IFC空間構造内の外部参照を分解

IFC書き出し中にIFC空間構造内の外部参照を分解します。

	0

### 12.3 IFCEXPORTALLVISIBILITYSTATES

#### 12.3.1 可視状態が非表示の要素の書き出し

IFC書き出し中に可視状態が非表示にされた要素を書き出します。

	0



## 12.4 IFCEXPORTAUTHOR

### 12.4.1 作成者名を書き出し

IFCファイルヘッダーで定義されている作成者名です。

	" "

## 12.5 IFCEXPORTAUTHORIZATION

### 12.5.1 権限を書き出す

IFCファイルヘッダーで定義されている権限です。

	" "

## 12.6 IFCEXPORTBASEQUANTITIES

### 12.6.1 基本数量を書き出し

IFC書き出し中にBIM図形から派生した基本数量(2つ以上の計測値から計算された数量)を書き出します。

	0

注：プライの数量は、IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATEDシステム変数とIFCEXPORTBASEQUANTITIESシステム変数の両方がオンに設定されている場合に行うことができます。IFC4参照ビューファイルの場合、壁全体の数量の次に、プライの数量が各プライのサブセット(IfcPhysicalComplexQuantity)として書き出されます。



## 12.7 IFCEXPORTELEMENTSONOFFANDFROZENLAYER

### 12.7.1 オフやフリーズの画層の要素を書き出し

IFC書き出し中にオフやフリーズの画層の要素を書き出します。

	1

## 12.8 IFCEXPORTIDSPROPERTIESONLY

### 12.8.1 IDSプロパティのみ書き出し

IDSXMLが読み込まれた場合に、IDSに必要なプロパティのみを IFCファイルに書き出すか、すべてのプロパティを書き出すか制御します。

	オフ(0)：すべてのプロパティを書き出し オン(1)：IDSに必要なプロパティのみ書き出し

## 12.9 IFCEXPORTMAPPINGPATH

### 12.9.1 マッピングファイルパスを書き出し

IFC書き出し中にファイルパスを書き出します。

	" "

## 12.10 IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATED

### 12.10.1 集約要素としてマルチプライ要素を書き出し

集約要素としてマルチプライ要素を書き出します。





	0

注：プライの数量は、IFCEXPORTMULTIPLYELEMENTSASAGGREGATEDシステム変数とIFCEXPORTBASEQUANTITIESシステム変数の両方がオンに設定されている場合に書き出すことができます。IFC4参照ビューファイルの場合、壁全体の数量の次に、プライの数量が各プライのサブセット(IfcPhysicalComplexQuantity)として書き出されます。

## 12.11 IFCEXPORTORGANIZATION

### 12.11.1 組織名を書き出し

IFCファイルヘッダーで定義されている組織です。

	" "

## 12.12 IFCEXPORTPROFILECENTEROFGRAVITY

### 12.12.1 プロファイルの重心を書き出し

IFC書き出し中にプロファイルの重心を書き出しはIFC2x3にのみ適用されます。

警告：線形ソリッドが間違った位置に表示される可能性があります。

	0

## 12.13 IFCEXPORTSUBTRACTOPENINGS

### 12.13.1 書き出す前にホストジオメトリから開口部を差し引きます

別のソフトウェアで開くときの形状の信頼性を高めます(対象ソフトウェアのブーリアン演算に依存することを回避できます)。対象ソフトウェアでのモデル編集がより困難になります。

注：この動作は、IFC4参照ビュー書き出しのデフォルト動作です。



	0

## 12.14 IFCEXPORTSWEPTSOLIDSASBREP

### 12.14.1 スイープされたソリッドを常にBRepとして書き出す

クリッピングおよび差による押し出し、回転、スイープされた3Dソリッドを、IFC書き出し中に境界表現を使用して書き出します。

	0

## 12.15 IFCEXPORTTESSELATION

### 12.15.1 テッセレーションのレベル

IFC書き出し中に書き出されたジオメトリのテッセレーションのレベルをコントロールします。**カレント**のファセットオプションが選択されている場合、再生成は不要で、FACETRESシステム変数またはモデラプロパティで設定されたファセットが使用されます。

**低**、**中**、または**高**オプションを選択すると、ファセットが再生成され、時間がかかります。

	0～3
	0
	0：カレント 1：低い 2：標準 3：高い



## 12.16 IFCEXPORTVALIDATEMODELシステム変数

### 12.16.1 IFCモデル検証を適用

IFC書き出し中にIFCモデルがスキーマ規則に準拠していることを確認します。問題点は、IFCファイルに続く書き出しログで報告されます。

**警告：** 査定には延長時間がかかり、大きなIFCファイルの書き出しは遅くなる可能性があります。

	0

## 12.17 IFCIMPORTSETTINGSCONFIG

### 12.17.1 IFC読み込み設定

IFC読み込み設定ファイルの名前を指定します。

	"bim_ifc_settings.xml"

## 12.18 IFCTESSELATEBSPLINECURVESANDSURFACES

### 12.18.1 複雑な曲線およびサーフェスをテッセレーション

IFC書き出し中にIFC4とIFC4.1でBスプライン曲線とサーフェスをテッセレーションします。

**注：** Bスプライン曲線は、一部のソフトウェア製品のIFC読み込みでサポートされていません。

	0

## 12.19 IMAGECACHEFOLDER

### 12.19.1 イメージディスクキャッシュのフォルダー

一時的なイメージキャッシュファイルの保存に使用されるファイルパス。



IMAGEDISKCACHEシステム変数を参照してください。

	{User}AppData/Local/Temp/ImageCache

## 12.20 IMAGECACHEMAXMEMORY

### 12.20.1 最大使用メモリ

内部メモリのイメージキャッシュの最大サイズ(単位 : MiB)

	160

## 12.21 IMAGEDISKCACHE

### 12.21.1 イメージ ディスク キャッシュ

一時的なイメージキャッシュファイルを保存します。

	オフ(0) : イメージディスクキャッシュを無効にする オン(1) : イメージディスクキャッシュを有効にする

## 12.22 IMAGEFRAME

### 12.22.1 イメージフレーム

FRAMEシステム変数が個別のシステム変数を使用(3)に設定されている場合、DGNフレームの表示/非表示をコントロールします。

--	--



	0～2
	1
	0：イメージフレームを非表示 1：イメージフレームを表示し印刷 2：イメージフレームを表示するが印刷しない

## 12.23 IMAGEHLT

### 12.23.1 イメージ ハイライト

選択したときにイメージをハイライトする方法をコントロールします。

- オンの場合、画像全体をハイライトします。
- オフの場合、境界線のみをハイライトします。

	オフ(0)：ラスターイメージ全体をハイライトしない オン(1)：ラスターイメージ全体をハイライト

## 12.24 IMAGENOTIFY

### 12.24.1 不明イメージの通知

ラスターイメージが見つからない場合、図面を開いたときに警告を表示します。

	オフ(0)：不明イメージの通知を無効化 オン(1)：不明イメージの通知を有効化



## 12.25 IMPORTCATIAV5EDGEATTRIBUTES

### 12.25.1 エッジ属性モードを読み込み

CATIA V5読み込み時、エッジ種類ごとに、エッジ属性の読み込みをコントロールします。

	0～3
	1
	0：無し 1：ワイヤー図形の一部であるエッジ 2：部品PMIのオーナーであるエッジ 3：すべてのエッジ

## 12.26 IMPORTCATIAV5REPRESENTATION

### 12.26.1 表現を読み込み

CATIA V5読み込み時に読み込むデータをコントロールします。

プレビューグラフィックスは、COMMUNICATORBACKGROUNDMODEシステム変数がオンの場合にのみ読み込まれ、表示されます。

	0～2
	1
	0：グラフィック 1：形状 2：プレビューグラフィックスのジオメトリ

## 12.27 IMPORTCATIAV5SEARCHPATHSPREFERENCE

### 12.27.1 検索パスの設定

CATIA V5読み込み時にファイルパスの優先順位をコントロールします。

注：このオプションはバックグラウンドでの読み込みが有効になっている場合(COMMUNICATORBACKGROUNDMODE システム変数がオンの場合)にのみ考慮されます。

	1～3
	1
	1：サブフォルダーを最初に 2：ルートフォルダーのみ 3：ルートフォルダーを最初に

## 12.28 IMPORTCOLORS

### 12.28.1 色を変換

読み込み中に色を変換する方法をコントロールします。

	0～2
	1
	0: RGBへ 1：パレットインデックスにマッチするものがなければ、RGBに 2: 近しいパレットインデックスに

- 0の場合：現在のパレットに関係なく、すべての図形の色がRGBに変換されます。
- 1の場合：パレットで図形の色が見つかった場合、図形はインデックスカラーを取得します。それ以外の場合は、ツールカラーが与えられます。
- 2の場合：読み込み図形のツールカラーについては、最も近い一致がパレットで検索され、この色が図形に割り当てられます。

## 12.29 IMPORTCREOALTERNATESEARCHPATHS

### 12.29.1 代替の検索パス

Creo読み込み時に使用される代替ファイル。



値はセミicolon(;)で区切ります。

注：パスは絶対パス(完全修飾)とし、セミicolonで区切ってください。


## 12.30 IMPORTCREOCONFIGURATION

### 12.30.1 構成を読み込み

読み込む構成の名前を設定します。構成名が指定されなかった場合は、部品のデフォルト構成が読み込まれます。

注：名前が付いた設定は、他のボディ図形の読み込みを抑制しつつ、グループとして読み込み可能な部品内のボディ図形のコレクションを設定します。


## 12.31 IMPORTCUIFILEEXISTS

### 12.31.1 CUIファイルを読み込み

MNUまたはCUIXファイルの読み込み時、既にCUIファイルが存在したときの動作をコントロールします。

	0～2
	0：プロンプト 1：上書き 2：名前の変更

## 12.32 IMPORTHIDDENPARTS

### 12.32.1 非表示パーツ

非表示パーツを読み込む方法をコントロールします。

--	--





	0～2
	0
	0: 読み込んで非表示化 1: 読み込んで表示にセット 2: 書き出し不可

- 0の場合：すべての図形が読み込まれ、非表示の図形が隠されています。なお、現在のところ、これらの非表示の図形を再び表示するためのユーザーツールは存在しません。
- 1の場合：ソースファイルの可視性に関係なく、すべての図形が読み込まれて表示されます。
- 2の場合：ソースファイル内の非表示の図形は読み込まれません。

## 12.33 IMPORTIGESSIMPLIFY

### 12.33.1 簡略化を実行

IGES読み込み時にDMSIMPLIFYコマンドを自動的に実行します。

オンの場合、IGESモデルでIMPORTSIMPLIFYシステム変数を上書きします。

	1

## 12.34 IMPORTIGESSTITCH

### 12.34.1 ステッチを実行

IGES読み込み中にDMSTICHコマンドを自動的に実行します。

オンの場合、IGESモデルでIMPORTSTITCHシステム変数を上書きします。

	1



## 12.35 IMPORTINVENTORALTERNATESEARCHPATHS

### 12.35.1 代替の検索パス

Inventorファイルの読み込み時に使用する代替ファイルシステムパスのリストをコントロールします。

値はセミicolon(;)で区切ります。

注：パスは絶対パス(完全修飾)とし、セミicolonで区切ってください。


## 12.36 IMPORTINVENTORSEARCHPATHSPREFERENCE

### 12.36.1 検索パスの設定

Inventorファイルの読み込み時に検索パスの優先順位をコントロールします。

注：このオプションはバックグラウンドでの読み込みが有効になっている場合(COMMUNICATORBACKGROUNDMODEシステム変数がオンの場合)にのみ考慮されます。

	1～3
	1
	1：サブフォルダーを最初に 2：ルートフォルダーのみ 3：ルートフォルダーを最初に

## 12.37 IMPORTJITREPRESENTATION

### 12.37.1 表現を読み込み

JIT読み込み時に読み込むデータをコントロールします。

注：このオプションは、バックグラウンドでの読み込みが有効な場合にのみ使用されます。




	0～2
	1
	0 : グラフィック 1 : 形状 2 : グラフィックスのジオメトリ

## 12.38 IMPORTNXALTERNATESEARCHPATHS

### 12.38.1 代替の検索パス

NX読み込み時に使用される代替ファイルパスのリストをコントロールします。

値はセミicolon(;)で区切ります。

注 : パスは絶対パス(完全修飾)とし、セミicolonで区切ってください。


## 12.39 IMPORTNXCONFIGURATION

### 12.39.1 構成を読み込み

読み込みが必要な構成の名前を設定します。設定名が指定されなかった場合は、部品のデフォルト設定が読み込まれます。

注 : 名前が付いた設定は、他のボディ図形の読み込みを抑制しつつ、グループとして読み込み可能な部品内のボディ図形のコレクションを設定します。


## 12.40 IMPORTNXSEARCHPATHSPREFERENCE

### 12.40.1 検索パスの設定

NX読み込み時にファイルパスの優先順位をコントロールします。

注 : このオプションはバックグラウンドでの読み込みが有効になっている場合(COMMUNICATORBACKGROUNDMODEシステム変数がオンの場合)にのみ考慮されます。

--	--



	1～3
	1
	1：サブフォルダーを最初に 2：ルートフォルダーのみ 3：ルートフォルダーを最初に

## 12.41 IMPORTPMI

### 12.41.1 製品および製造情報

製品および製造情報の読み込みを有効にします。

注：現在、このような情報は、複合図形(注釈など)ではなく、分解データ(行、文字など)として読み込まれています。

	1

## 12.42 IMPORTPRODUCTSTRUCTURE

### 12.42.1 プロダクト構造

読み込まれたモデルについて製品構造が表示される方法をコントロールします。

メカニカルコンポーネントとしては、読み込み後にBMMECHコマンドを自動的に実行します。

	0～2
	2

	0：無し 1：ブロックとして読み込む 2：メカニカルブロックとして読み込む
--	---

- 0：読み込まれたデータはアセンブリ構造を有しているか否かにかかわらず、対象データベースのモデル空間内のブロックのない平坦な構造を作成します。
- 1：読み込まれたデータはアセンブリ構造を持ち、平面ブロックの階層に変換されます。そのため構造は保持されますが、アセンブリのメタデータは失われます。読み込まれたデータが図形のみで構成されている場合、それらは対象データベースのモデル空間に配置されます。
- 2：このモードでは、データはBricsCAD®アセンブリデータ、構造とそのプロパティ(物理的な材料 – BLMATERIALSコマンド)に変換されます。読み込んだファイルにアセンブリデータがない場合は、BricsCAD®のターゲットドキュメントルートにメカニカルコンポーネントが作成されます。

## 12.43 IMPORTREPAIR

### 12.43.1 読み込み時のモデル修復

読み込まれたモデルに対してDMAUDITALLコマンドを自動的に実行します。

読み込まれたジオメトリの品質を向上させるために、3D形状が分析され、問題が自動的に修正されます。ACISとは異なるカーネルを使用するCADシステムでモデル化された形状は、多くの場合、欠陥の可能性があるので修復する必要があります。

	オフ(0)：読み込み時にモデルを修復しない オン(1)：読み込み時にモデルを修復する

## 12.44 IMPORTSIMPLIFY

### 12.44.1 簡略化を実行

読み込まれたモデルに対してDMSIMPLIFYコマンドを自動的に実行します。IMPORTIGESSIMPLIFYシステム変数も参照してください。

注：IMPORTIGESSIMPLIFYシステム変数は、IGESファイル形式のオーバーライドを設定できます。

- 読み込まれたスプラインを正規のサーフェスに変換します。
- 可能であれば、トポロジを簡素化します。(ケガキのエッジを削除)



	0

## 12.45 IMPORTSOLIDEDGEALTERNATESEARCHPATHS

### 12.45.1 代替の検索パス

Solid Edgeファイル読み込み時に使用する代替ファイルパスのリストをコントロールします。

値はセミコロン(;)で区切ります。

注：パスは絶対パス(完全修飾)とし、セミコロンで区切ってください。


## 12.46 IMPORTSOLIDEDGESEARCHPATHSPREFERENCE

### 12.46.1 検索パスの設定

Solid Edgeファイル読み込み時にファイルパスの優先順位をコントロールします。

注：このオプションはバックグラウンドでの読み込みが有効になっている場合(COMMUNICATORBACKGROUNDMODEシステム変数がオンの場合)にのみ考慮されます。

	1～3
	1
	1：サブフォルダーを最初に 2：ルートフォルダーのみ 3：ルートフォルダーを最初に

## 12.47 IMPORTSOLIDWORKSALTERNATESEARCHPATHS

### 12.47.1 代替の検索パス

読み込み時に検索する代替ファイルシステムパスのリストを制御します。



値はセミicolon(;)で区切ります。

注：パスは絶対パス(完全修飾)とし、セミicolonで区切ってください。


## 12.48 IMPORTSOLIDWORKSCONFIGURATION

### 12.48.1 構成を読み込み

読み込みが必要な構成の名前を設定します。設定名が指定されなかった場合は、部品のデフォルト設定が読み込まれます。

注：名前が付いた設定は、他のボディ図形の読み込みを抑制しつつ、グループとして読み込み可能な部品内のボディ図形のコレクションを設定します。


## 12.49 IMPORTSOLIDWORKSREPRESENTATION

### 12.49.1 表現を読み込み

読み込み時に読み込まれるデータを制御します。プレビューグラフィックスは、COMMUNICATORBACKGROUNDMODEシステム変数がオンの場合にのみ読み込まれて表示されます。

	0～2
	1
	0：グラフィック 1：形状 2：プレビューグラフィックスのジオメトリ



## 12.50 IMPORTSOLIDWORKSROTATEYZ

### 12.50.1 SolidWorksの Y をカレントのZ軸にマップ

SolidWorks座標系のカレントの座標系への変換を有効にします。

	オフ(0) オン(1)

## 12.51 IMPORTSOLIDWORKSSEARCHPATHSPREFERENCE

### 12.51.1 検索パスの設定

読み込み時に検索パスの優先順位を制御します。

注：このオプションはバックグラウンドでの読み込みが有効になっている場合(COMMUNICATORBACKGROUNDMODEシステム変数がオンの場合)にのみ考慮されます。

	1～3
	1
	1：サブフォルダーを最初に 2：ルートフォルダーのみ 3：ルートフォルダーを最初に

## 12.52 IMPORTSTEPROTATEYZ

### 12.52.1 YをカレントのZ軸にマップ

STEP読み込み時に、SolidWorks座標系のカレントの座標系への変換を有効にします。






	オフ(0) オン(1)

## 12.53 IMPORTSTITCH

### 12.53.1 ステッチを実行

読み込まれたモデルに対してDMSTITCHコマンドを自動的に実行します。IMPORTIGESSTITCHシステム変数を参照してください。

読み込んだジオメトリは、ソリッドジオメトリを個別のサーフェスのセットとして表現している場合があります。読み込んだジオメトリに対してソリッド操作を行うには、DMSTITCHコマンドを使用します。IMPORTSTITCHをオンに設定すると、ジオメトリの読み込み時にDMSTITCHコマンドが自動的に実行されます。

注：

- 大容量のファイルを読み込むと、ステッチの操作には時間がかかります。
- IGESファイル形式のオーバーライドを設定できる IMPORTIGESSTITCH 設定を確認してください。

	0

## 12.54 INCLUDEPLOTSTAMP

### 12.54.1 印刷スタンプを含む

印刷時に印刷スタンプを含めます。

	オフ(0)：印刷スタンプを含めない オン(1)：印刷スタンプを含める



## 12.55 INDEXCTL

### 12.55.1 インデックス コントロール

画層インデックスや空間インデックスを作成および保存するかどうかをコントロールします。

	0～3
	0
	0：インデックスなし 1：画層インデックス 2：空間インデックス

## 12.56 INETLOCATION

### 12.56.1 インターネットロケーション

BROWSERコマンドのデフォルトブラウザ。

	"http://www.bricsys.com"

## 12.57 INSBASE

### 12.57.1 入力基点

図面がブロックとして他の図面に挿入されるときに使用される図面の挿入点。BASEコマンドで設定され、カレントの空間のUCS座標として表されます。

	0,0,0



## 12.58 INSNAME

### 12.58.1 入力名

INSERTコマンドのデフォルトのブロック名を保存します。


## 12.59 INSUNITS

### 12.59.1 入力単位

ブロック、イメージまたは外部参照を図面に挿入するときに尺度を変更するために使用する単位をコントロールします。INSUNITSシステム変数とPROPUNITSシステム変数の両方がオンの場合、長さ、面積、体積および/または慣性プロパティは、それぞれの単位でフォーマットされます。

注：カレントの図面単位は変換されません。

LUNITSおよびMEASUREMENTシステム変数も参照してください。

	0～24
	1

	0：不特定(単位無し) 1：インチ 2：フィート 3：マイル 4：ミリメートル 5：センチメートル 6：メートル 7：キロメートル 8：マイクロインチ 9：ミル 10：ヤード 11：オングストローム 12：ナノメートル 13：ミクロン 14：デシメートル 15：デカメートル 16：ヘクトメートル 17：ギガメートル 18：天文単位 19：光年 20：パーセク 21：米国測量フィート 22：米国測量インチ 23：米国測量ヤード 24：米国測量マイル
--	---

## 12.60 INSUNITSDEFSOURCE

### 12.60.1 デフォルトの入力元の単位

ソース内容の単位値をコントロールします。

注：ソース図面のINSUNITSが **未指定**の、代わりにINSUNITSDEFSOURCEが使用されます。

	0～24
	0

	0：不特定(単位無し) 1：インチ 2：フィート 3：マイル 4：ミリ 5：センチメートル 6：メートル 7：キロメートル 8：マイクロインチ 9：ミル 10：ヤード 11：オングストローム 12：ナノメートル 13：ミクロン 14：デシメートル 15：デカメートル 16：ヘクトメートル 17：ギガメートル 18：天文学単位 19：光年 20：パーセク 21：米国測量フィート 22：米国測量インチ 23：米国測量ヤード 24：米国測量マイル
--	--

## 12.61 INSUNITSDEFTARGET

### 12.61.1 デフォルトの入力先の単位

INSUNITSシステム変数がゼロの場合、ターゲットの作図単位の値をコントロールします。

0から20までの値が指定可能です。

	0～24
	0

	0：不特定(単位無し) 1：インチ 2：フィート 3：マイル 4：ミリメートル 5：センチメートル 6：メートル 7：キロメートル 8：マイクロインチ 9：ミル 10：ヤード 11：オングストローム 12：ナノメートル 13：ミクロン 14：デシメートル 15：デカメートル 16：ヘクトメートル 17：ギガメートル 18：天文単位 19：光年 20：パーセク 21：米国測量フィート 22：米国測量インチ 23：米国測量ヤード 24：米国測量マイル
--	---

## 12.62 INSUNITSSCALING

### 12.62.1 挿入単位をスケーリング

図形の挿入、読み込み、または貼り付け時にINSUNITSシステム変数を適用する方法をコントロールします。

	0～3
	1
	1：INSUNITSシステム変数で尺度変更、非アクティブの場合、INSUNITSDEFSOURCEシステム変数を使用します 2：ペーパー空間ではINSUNITSの代わりに用紙サイズの単位を使用



外部参照、ブロック、または画像を挿入/添付する際に、挿入されたコンテンツは、ターゲットおよびソース図面のINSUNITSの値を基準にして尺度調整されます。

- 元図面のINSUNITSが**不特定**に設定されている場合、代わりにINSUNITSDEFSOURCEが使用されます。
- 対象図面のINSUNITSが**不特定**に設定されている場合、代わりにINSUNITSDEFTARGETが使用されます。

## 12.63 INTERFERECOLOR

### 12.63.1 干渉の色

干渉図形の色をコントロールします。


## 12.64 INTERFERELAYER

### 12.64.1 干渉画層

干渉図形に使用する画層をコントロールします。

	Interferences

## 12.65 INTERFERENCELEVEL

### 12.65.1 干渉チェックレベル

詳細、コピーされた詳細やモデルの残りの部分の間の干渉チェックをコントロールします。

	0～3
	0



	0：干渉チェックなし 1：詳細ボリュームのオーバーラップをチェック 2：完全な干渉チェック、バックグラウンドの空間要素を無視 3：完全な干渉チェック
--	---

## 12.66 INTERFEREOBJVS

### 12.66.1 干渉図形の表示スタイル

干渉図形の表示スタイルをコントロールします。


## 12.67 INTERFEREVPVS

### 12.67.1 干渉ビューポートの表示スタイル

干渉チェックのビューポートの表示スタイルをコントロールします。


## 12.68 INTERIORELEVATIONMINLENGTH

### 12.68.1 内装の立面図最小長

生成する内装の立面図の壁の最小長。

	20 - MEASUREMENT=0(インチ)の場合 500 - MEASUREMENT=1(ミリメートル)の場合





## 12.69 INTERIORELEVATIONOFFSET

### 12.69.1 内装の立面図のオフセット距離

壁面からの内装の立面図の体積のオフセット距離。

	2 - MEASUREMENT=0(インチ)の場合 50 - MEASUREMENT=1(ミリメートル)の場合

## 12.70 INTERSECTEDENTITIES

### 12.70.1 交差を解決

新しい図形が交差するときに既存図形を修正する方法をコントロールします。**自動**オプションが選択されている場合、EXTRUDEおよびREVOLVEコマンドを使用して作成された図形に適用されます。

INTERSECTEDENTITIESシステム変数は、**押し出しモードグループ**にある4つのシステム変数の1つです。

	0～2
	0 - 2D作図およびモデリングワークスペース向け 1 - メカニカルおよびBIMワークスペース向け
	0：修正しません 1：交点から差し引く 2：交点で統合

## 12.71 INTERSECTIONCOLOR

### 12.71.1 交点の色

INTERSECTIONDISPLAYがオンの場合、2Dワイヤフレーム表示の3Dサーフェスの交点にあるポリライン色をコントロールします。(未サポート)




	0～257
	257
	0 : ByBlock 1～255 : インデックス 256 : ByLayer 257 : ByEntity

## 12.72 INTERSECTIONDISPLAY

### 12.72.1 交点の表示

2Dワイヤフレーム表示で3Dサーフェスの交点にあるポリラインの表示を切り替えます。(未サポート)

	オフ(0) : 交点のポリラインを表示しない オン(1) : 交点のポリラインを表示

## 12.73 ISAVEBAK

### 12.73.1 追加分のバックアップ保存

アクティブな図面のバックアップファイル(BAK)を作成します。オフの場合、特に大きな図面の増分保存の速度が向上します。

	オフ(0) : BAKファイルを作成しない オン(1) : BAKファイルを作成



## 12.74 ISAVEPERCENT

### 12.74.1 保存する比率

完全保存が実行される前に、QUICKSAVEアクションに許可される「無駄なスペース」をパーセンテージとしてコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。値0は、各保存が完全保存であることを意味します。

	0～100
	50

## 12.75 ISOLINES

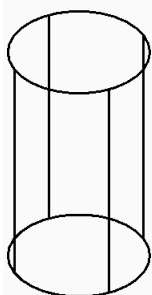
### 12.75.1 等値線数

サーフェスごとの等値線(等高線)の数をコントロールします。

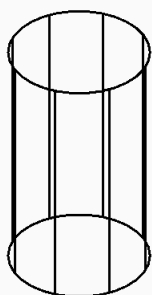
0から2047までの値が指定可能です。

注：既存の図形に行った変更を表示するには、REGENを実行します。

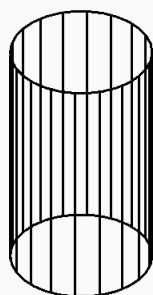
	0～2047
	4



ISOLINES: 4



ISOLINES: 8



ISOLINES: 18



## 13. K

### 13.1 KEEPCONNECTIONS

#### 13.1.1 干渉とギャップを解決

干渉またはギャップを解析するかどうかをコントロールします。

干渉またはギャップを解決するかどうか制御します。オンにする

と、TCONNECT、BIMUPDATETHICKNESS、BIMATTACHCOMPOSITION、BIMAUTOMATCHなどでソリッドを変更して干渉が発生すると、他のソリッドから干渉箇所を差し引き、ギャップがある場合は間を埋めます。

	オフ(0)：コマンド後に干渉を解決しない オン(1)：コマンド実行後に干渉とギャップを解決



## 14. L

### 14.1 LASTANGLE

#### 14.1.1 最後の角度(読み取り専用)

最後に作画された円弧の終点角度。


### 14.2 LASTPOINT

#### 14.2.1 終点

最後に入力された点の座標 - コマンドラインの「@」記号で使用する値。

注: カレントの空間のUCS座標として表されます。キーボード入力時にアットマーク(@)によって参照されます。


### 14.3 LASTPROMPT

#### 14.3.1 最後のプロンプト(読み取り専用)

コマンドラインの最後の文字列。


### 14.4 LATITUDE

#### 14.4.1 緯度

カレント図面の緯度を10進形式でコントロールします。

-90.0から90.0までの値が指定可能です。正の値は北緯を示します。




	-90.0～90.0
	37.795

## 14.5 LAYERFILTEREXCESS

### 14.5.1 余分な画層フィルタ

余分な画層フィルタの削除を求めるメッセージが表示されるまでに図面で許可される画層フィルタの最大数を指定します。画層フィルタは幾つでも作成できます。ただし、画層フィルタの数が設定値を超え、画層数よりも多くなると、次に図面を開いたときにメッセージダイアログが表示されます。パフォーマンスを向上させるため、すべての画層フィルタの削除を推奨するメッセージが表示されます。

LAYERFILTEREXCESSが0の場合、ダイアログは非表示になります。

	250

## 14.6 LAYERPMODE

### 14.6.1 前の画層モード

画層設定変更をトラッキングし、LAYERPコマンドを有効にします。

	オフ(0)：画層設定変更を記憶せず、LAYERPコマンドを有効にする オン(1)：画層設定変更を記憶し、LAYERPコマンドを有効にする

## 14.7 LAYLOCKFADECTL

### 14.7.1 ロック画層のフェード コントロール

ロックされた画層の図形のフェードレベルをコントロールすることで、ロックされていない画層の図形との区別がしやすくなり、図面の視覚的な複雑さが軽減されます。ロックされた画層の図形は、参照やオブジェクトのスナップの際に再表示されます。

-90～90の範囲で値を指定できます。負の値のときは、フェードしません。



	-90～90
	50

## 14.8 LAYOUTREGENCTL

### 14.8.1 レイアウトの再生成コントロール

モデルタブとレイアウトタブの表示を更新する方法をコントロールします。一般的にパフォーマンスが低い場合や、タブを切り替えたときにパフォーマンスが低下する場合は、

LAYOUTREGENCTLを1または0に設定するとパフォーマンスが改善される可能性があります。

	0～2
	2
	0：タブがアクティブになっている間は常に再生成 1：モデルタブと最後のレイアウトの再作図を省略、アクティブになったときに他のすべてのタブを再生成 2：タブがアクティブになった初回のみ再生成

## 14.9 LAYOUTTAB

### 14.9.1 レイアウトモデルタブ

レイアウト、モデルのタブ表示をコントロールします。

	オフ(0)：レイアウトタブとモデルタブを表示しない オン(1)：レイアウトタブとモデルタブを表示



## 14.10 LEGACYCODESEARCH

### 14.10.1 レガシコード検索モード(読み取り専用)

図面フォルダー内の実行可能コードを安全に検索できないようにします。

	オフ(0)：実行可能コードの安全でない検索を無効にする オン(1)：実行可能コードの安全でない検索を有効にする

## 14.11 LENGTHUNITS

### 14.11.1 長さ単位

長さプロパティがPROPUNITSシステム変数を使用してフォーマットされている場合、長さの表示に使用される単位のリストをコントロールします。文字列には、スペースで区切られた単位の略語のリストが含まれています。

	「in ft mi μm mm cm m km」

## 14.12 LENSLENGTH

### 14.12.1 レンズの長さ(読み取り専用)

遠近表示モードに使用されたカレントビューポートのレンズの長さをミリメートル単位で表示します。

	50.0





## 14.13 LEVELOFDETAIL

### 14.13.1 複合材の詳細レベル

複合材の詳細レベル(LOD)をコントロールします。

	0
	0 : 低い 2: 高い

- 0の場合：複合材プライは表示されません。
- 2の場合：複合材プライは表示されます。

## 14.14 LICFLAGS

### 14.14.1 ライセンスされたコンポーネント(読み取り専用)

特定のコンポーネントがライセンスされているかどうかをコントロールします。設定値は、選択したすべてのオプションの値を合計したビットコードとして保存されます。

	0～7
	0
	0 : ライセンスされたコンポーネントなし 1 : VBAはライセンスされている 2 : ACIS編集はライセンスされている 4 : Pro

## 14.15 LIGHTGLYPHCOLOR

### 14.15.1 光源グリフ色

光源グリフ(モデル空間での光源の配置を示すために使用されるアイコン)の色をコントロールします。

--	--



	1～255
	30

## 14.16 LIGHTGLYPHDISPLAY

### 14.16.1 光源表示

すべての光源の位置の光源の視覚的な表現を表示します。

	オフ(0)：光源を表示しない オン(1)：光源を表示する

## 14.17 LIGHTINGUNITS

### 14.17.1 照明単位

照明単位のタイプをコントロールします。

	0～2
	2
	0：廃止。一般照明 1：測光、米国単位(フットキャンドル) 2：測光、国際単位(ルクス)

## 14.18 LIGHTWEBGLYPHCOLOR

### 14.18.1 配光光源グリフ色

Web光源グリフ(モデル空間での配光の配置を示すために使用されるアイコン)の色をコントロールします。

	1～255
	1

## 14.19 LIMCHECK

### 14.19.1 範囲チェック

図面範囲外での図形の作成を防止します。

	オフ(0)：範囲外で図形作成可 オン(1)：範囲外では図形作成不可

## 14.20 LIMMAX

### 14.20.1 範囲の最大値

ワールド座標系で表現された図面範囲の右上コーナー。

	12,9

## 14.21 LIMMIN

### 14.21.1 範囲の最小値

ワールド座標系で表現された図面範囲の左下コーナー。

--	--



	0,0

## 14.22 LINEARARROWHEADLENGTH

### 14.22.1 デフォルトのヘッド長

線形矢印のデフォルトのヘッド長を設定します。

	1 - INSUNITS=1(インチ)の場合 25 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 2.5 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.025 - INSUNITS=6(メートル)の場合

## 14.23 LINEARARROWHEADWIDTH

### 14.23.1 デフォルトのヘッド幅

線形矢印のデフォルトのヘッド幅を設定します。

	1.5 - INSUNITS=1(インチ)の場合 37.5 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 3.75 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.0375 - INSUNITS=6(メートル)の場合

## 14.24 LINEARARROWTHICKNESS

### 14.24.1 デフォルトの厚さ

線形矢印のデフォルトの厚さを設定します。




	0.5 - INSUNITS=1(インチ)の場合 12.5 - INSUNITS=4(ミリメートル)の場合 1.25 - INSUNITS=5(センチメートル)の場合 0.0125 - INSUNITS=6(メートル)の場合
--	---

## 14.25 LINEARBRIGHTNESS

### 14.25.1 輝度

ビューポートごとに指定できる光源の強度をコントロールします。

-10から10までの値が指定可能です。値0は尺度なしを意味します。

より小さい値は光源強度を弱くし、より大きな値は強くします。この設定はビューポート毎に指定できます。

	-10～10
	0

## 14.26 LINEARCONTRAST

### 14.26.1 コントラスト

アンビエント光源強度をコントロールします。黒以外のアンビエントカラーを持つマテリアルの効果のみビューポートごとに設定できます。

-10から10までの値が指定可能です。

- 値-10は最大アンビエント光源を意味します。
- 値10はアンビエント光源なしを意味します。

この設定は、黒以外のアンビエント色を持つマテリアルだけに有効です。この設定はビューポート毎に指定できます。

	-10～10
	0



## 14.27 LINETYPE3DPLINE

### 14.27.1 3Dポリラインの線種

3Dポリラインに適用する線種をコントロールします。

	0
	0：連続的な線種は常に3Dポリラインに適用されます 1：複雑な線種は3Dポリラインに適用されます

## 14.28 LISPINIT

### 14.28.1 LISP初期化モード

LISP変数と関数が図面間で保持されるかどうかをコントロールします。

	0～1
	1
	0：図面から図面へ保持 1：カレントの図面のみ有効

## 14.29 LOADMECHANICAL2D

### 14.29.1 メカニカル2Dエディター

Mechanical 2Dイネーブラーをロードできるかどうかをコントロールします。




	オフ(0)：メカニカル2Dエディターのロードを許可しない オン(1)：メカニカル2Dエディターのロードを許可する
--	---

注：この変数の値の変更は、アプリケーションの再起動後に有効になります。

## 14.30 LOCALE

### 14.30.1 ロケール(読み取り専用)

このバージョンのプログラムのISO言語コード。

	"ja_JP"

## 14.31 LOCALROOTPREFIX

### 14.31.1 ローカルのルートパス(読み取り専用)

テンプレートなど、現在のユーザーのローカルファイルがインストールされたフォルダーのパス。

TemplateフォルダとTexturesフォルダはこの場所にあり、ネットワーク上でローミングさせたくないカスタマイズ可能なファイルを追加することができます。ローミング可能なファイルの場所については、ROAMABLEROOTPREFIXを参照してください。


## 14.32 LOCKUI

### 14.32.1 ユーザーインターフェイス要素をロック

インターフェイス要素をロックし、再配置を防止します。

- WindowsとLinux：Ctrlを押したままにすると、上書きできます。
- macOS：Cmdを押したままにすると、上書きできます。

	-7～7

	0
	オフ：ロックを一時的に無効化 1：ドッキングツールバーをロック 2：ドッキングパネルをロック 4：フローティングのパネルとツールバーをロック

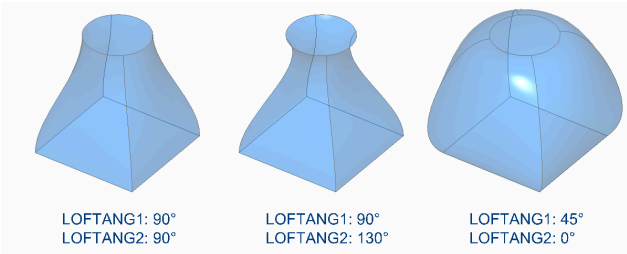
### 14.33 LOFTANG1

#### 14.33.1 ロフト角度1

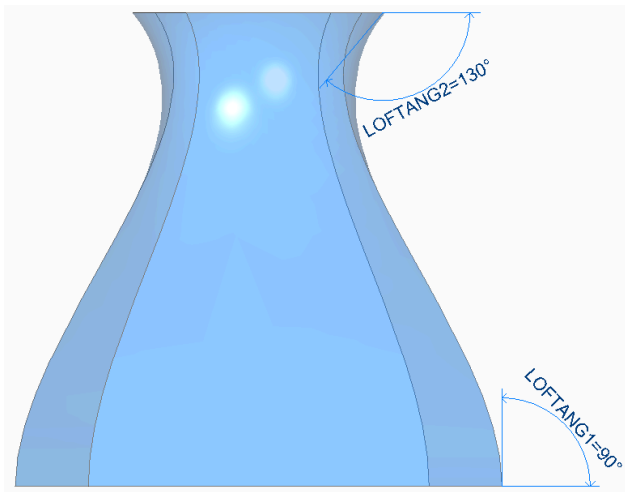
LOFTコマンドの最初の断面の角度を設定し、ロフトの形状が修正します。LOFTNORMALSシステム変数がサーフェスはドラフト角度と大きさを使用に設定されている場合にのみ機能します。

0.0から360.0までの値が指定可能です。

	0.0～360.0
	90.0







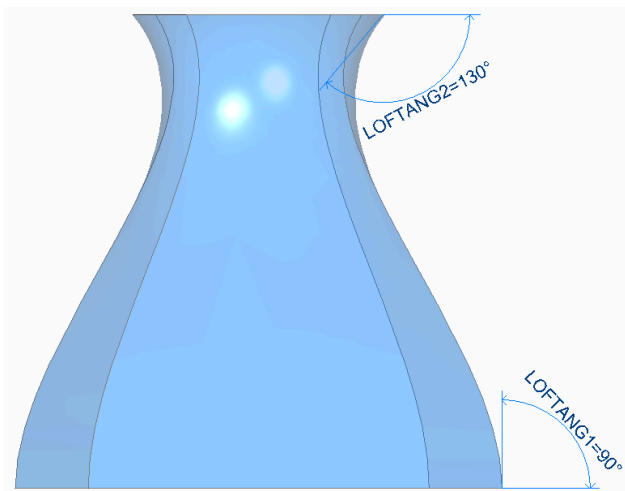
## 14.34 LOFTANG2

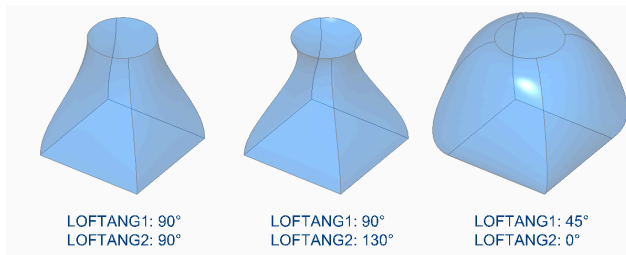
### 14.34.1 ロフト角度2

LOFTコマンドの最後の断面の角度を設定し、ロフトの形状を修正します。LOFTNORMALSシステム変数がサーフェスはドラフト角度と大きさを使用に設定されている場合にのみ機能します。

0.0から360.0までの値が指定可能です。

	0.0～360.0
	90.0



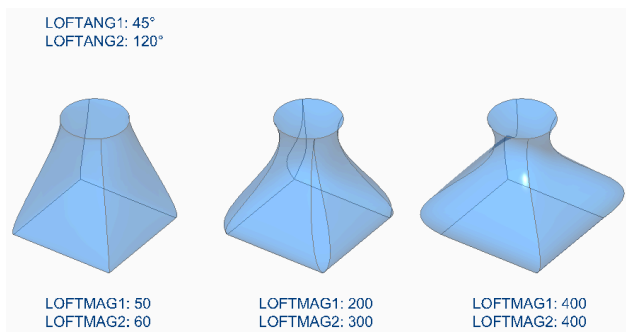


## 14.35 LOFTMAG1

### 14.35.1 ロフトマグニチュード1

サーフェスが次の断面に向かって曲がり始める前に、LOFTANG1システム変数の方向における断面からのサーフェスの相対距離を設定します。LOFTNORMALSシステム変数がサーフェスはドラフト角度とマグニチュードを使用に設定されている場合にのみ機能します。

	0.0

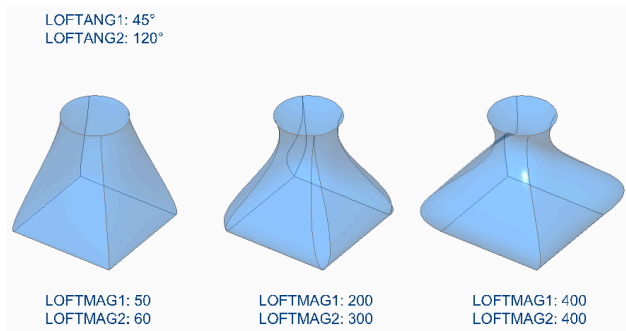


## 14.36 LOFTMAG2

### 14.36.1 ロフトマグニチュード2

サーフェスが次の断面に向かって曲がり始める前に、LOFTANG2システム変数の方向における断面からサーフェスの相対距離を設定します。LOFTNORMALSシステム変数がサーフェスはドラフト角度とマグニチュードを使用に設定されている場合にのみ機能します。

	0.0



## 14.37 LOFTNORMALS

### 14.37.1 正方向のロフト

LOFTコマンドで作成したサーフェスとソリッドが断面を通過するときの動作をコントロールします。

	0～6
	1
	0：ルールドサーフェス 1：スムーズサーフェス 2：サーフェスは最初の断面に対して垂直です 3：サーフェスは最後の断面に対して垂直です 4：サーフェスは最初と最後の断面に垂直です 5：サーフェスはすべての断面に垂直です 6：サーフェスはドラフト角度と大きさを使用

## 14.38 LOFTPARAM

### 14.38.1 ロフトパラメータ

LOFTコマンドで作成したサーフェスとソリッドの形状をコントロールします。

	0～15
	7



	0：パラメータなし 1：交差断面間のねじれ無し 2：交差断面と平行方向 4：シンプルなサーフェスとソリッドを作成 8：最初と最後の断面の間を閉じる
--	---

## 14.39 LOGFILEMODE

### 14.39.1 ログファイル モード

ログファイルを維持します。

ログファイルには、実行された各コマンドが記録されています。これらのログファイルは、LOGFILEPATHシステム変数で指定したフォルダに保存されます。

	オフ(0)：ログファイルを維持しない オン(1)：ログファイルを維持

## 14.40 LOGFILENAME

### 14.40.1 ログファイル名(読み取り専用)

ログファイルの名前。LOGFILEMODEシステム変数も参照してください。


## 14.41 LOGFILEPATH

### 14.41.1 ログファイル パス

ログファイルに使用されるファイルパス。




## 14.42 LOGGEDINSTATUSシステム変数

### 14.42.1 ログイン(読み取り専用)

Bricsysアカウントがこのバージョンのプログラムに現在ログインしているかどうかを表示します。


## 14.43 LOGINNAME

### 14.43.1 ログイン名(読み取り専用)

図面のファイルプロパティ統計に保存されたWindowsログイン名を表示します。


## 14.44 LONGITUDE

### 14.44.1 経度

図面の経度を10進形式でコントロールします。

-180.0から180.0までの値が指定可能です。正の値は東経を示します。

	-180.0～180.0
	-122.394

## 14.45 LOOKFROMDIRECTIONMODE

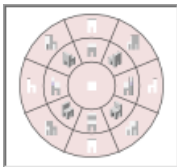
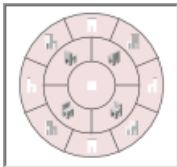
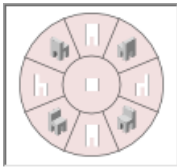
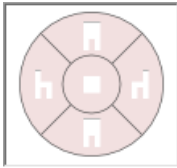
### 14.45.1 LookFrom 方向モード

アイソメモードで選択できるビュー方向の数をコントロールします。

- WindowsおよびLinux：Ctrlキーを長押しすると、上から下方向に切り替わります。
- macOS：Cmdキーを長押しすると、上から下方向に切り替わります。

--	--

	0～3
	1
	0：直交のみ(6方向) 1：コーナーでのフラットなビューは無し(14方向) 2：4 上/下コーナー(18方向) 3：8 上/下コーナー(26方向)



### 14.46 LOOKFROMFEEDBACK

#### 14.46.1 LookFrom フィードバック

LookFromコントロールがメッセージをツールチップやステータスバー上に表示するかどうかをコントロールします。

	0～2



	1
	0：無し 1：ツールチップ 2：ステータスバー

## 14.47 LOOKFROMZOOMEXTENTS

### 14.47.1 LookFrom ズーム図形範囲

LookFromコントロールからビュー方向が選択されるたびに図形範囲にズームします。

	オフ(0)：ズーム図形範囲オフ オン(1)：ズーム図形範囲オン

## 14.48 LTGAPSELECTION

### 14.48.1 線種のギャップの選択

非連続的な線種上のギャップへのスナップを可能にします。

	オフ(0)：ギャップ内での選択またはスナップなし(従来の動作) オン(1)：ギャップ内での選択またはスナップあり

## 14.49 LTSCALE

### 14.49.1 線種尺度

デフォルトの線種尺度の乗数を設定します。

--	--



	1.0

## 14.50 LUNITS

### 14.50.1 長さ単位の形式

長さの単位タイプをコントロールします。

	1～5
	2
	1：指数表記 2：十進表記 3：工業図面表記 4：建築図面表記 5：分数表記

## 14.51 LUPREC

### 14.51.1 長さ単位の精度

長さ単位に表示される小数点以下の桁数をコントロールします。MEASUREMENTおよびINSUINTSシステム変数も参照してください。

	0～8
	4





	0 1 : 0.0 2 : 0.00 3 : 0.000 4 : 0.0000 5 : 0.00000 6 : 0.000000 7 : 0.0000000
--	---

## 14.52 LWDEFAULT

### 14.52.1 既定の線の太さ

デフォルトの線の太さを100分の1ミリメートル単位でコントロールします。

	0～211
	25
	-3 : デフォルト(LWDEFAULT で定義) -2 : ByBlock -1 : ByLayer 0～211 : 線の太さを100分の1ミリメートル単位で指定

## 14.53 LWDISPLAY

### 14.53.1 線の太さの表示

線の太さを表示します。

	オフ(0) : 線の太さを表示しない オン(1) : 線の太さを表示



## 14.54 LWDISPSCALE

### 14.54.1 線の太さの表示尺度

モデル空間での線の太さの表示尺度をコントロールします。

0.0から1.0までの値が指定可能です。

	0.0～1.0
	0.55

## 14.55 LWUNITS

### 14.55.1 線の太さの単位

線の太さの表示単位をコントロールします。

	0～1
	1
	0：インチ 1：ミリ



## 15. M

### 15.1 MACROREC

#### 15.1.1 マクロの記録

マクロが現在記録されているかどうかをコントロールします。

	オフ(0) : マクロは記録されない オン(1) : マクロを記録中

### 15.2 MANIPULATOR

#### 15.2.1 マニピュレータ

マニピュレータをいつ表示するかをコントロールします。

	0~2
	2
	0: マニピュレータを非表示 1: 図形選択のたびにマニピュレータを表示 2: マウスの左ボタンをMANIPULATORDURATION値より長く押すと、マニピュレータを表示します。

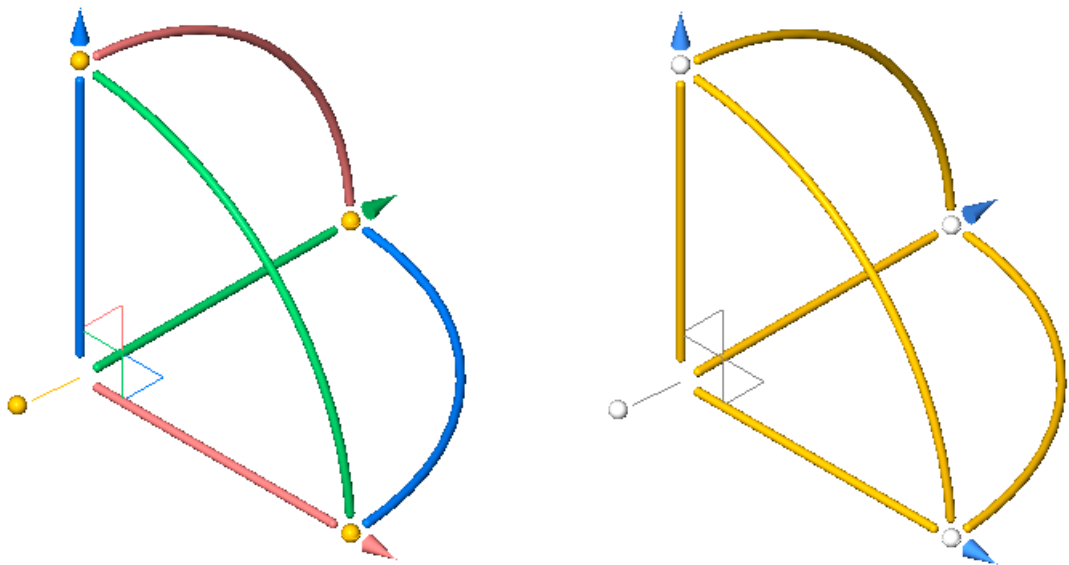
注: マニピュレータはクワッドを介して手動で表示できます。

### 15.3 MANIPULATORCOLORTHEME

#### 15.3.1 マニピュレータのカラーテーマ

マニピュレータのカラーテーマをコントロールします。

	0～1
	1
	0：モノクロカラーテーマ 1：クラシックカラーのテーマ



## 15.4 MANIPULATORDURATION

### 15.4.1 マニピュレータ表示必要時間

図形が選択されたときに、左クリック長押しでマニピュレータが表示されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。100から10,000までの値が指定可能です。

	100～10000
	250



## 15.5 MANIPULATORHANDLE

### 15.5.1 マニピュレータハンドル

マニピュレータのアンカーハンドル(マニピュレータのバー)の動作をコントロールします。

ハンドルは、非拘束移動およびコピー操作に使用できます。非拘束とは、軸に沿っていないか、平面に対して拘束されていないことを意味します。

	0～1
	0
	0：ハンドルはマニピュレータを動かします 1：選択した図形を無制限に移動するハンドル

## 15.6 MANIPULATORSIZE

### 15.6.1 マニピュレータのサイズ

マニピュレータのサイズをコントロールします。

0.5から2.0までの値が指定可能です

	0.5～2
	1

## 15.7 MASSPREC

### 15.7.1 質量精度

質量プロパティがPROPUNITSシステム変数を使用してフォーマットされている場合、質量に表示される小数点以下の桁数をコントロールします。

注：負値の場合は、LUPREC (長さ単位の精度) が使用されます。

--	--



	1～8
	-1
	-1：長さ単位を使用 0：0 1：0.0 2：0.00 3：0.000 4：0.0000 5：0.00000 6：0.000000 7：0.0000000 8：0.00000000

## 15.8 MASSPROPACCURACY

### 15.8.1 マスプロパティ計算相対精度

マスプロパティ計算で使用される精度をコントロールします。この精度は相対的です。値が3の場合、計算値は実際の値から最大0.1%の偏差が生じる可能性があり、12の場合は1.e-10%です。値が2の場合、偏差は例外的に1%を超える可能性があり、2%のマージンを想定します。

	2～12
	2



	2：2%の精度 3：0.1%の精度 4：0.01%の精度 5：0.001%の精度 6：0.0001%の精度 7：0.00001%の精度 8：0.000001%の精度 9：0.0000001%の精度 10：0.00000001%の精度 11：0.000000001%の精度 12：0.0000000001%の精度
--	---

## 15.9 MASSUNITS

### 15.9.1 質量単位

質量プロパティがPROPUNITSシステム変数を使用してフォーマットされている場合、質量の表示にされる単位をコントロールします。空白の場合、すべての質量は単位無しで表示されます。

MASSUNITSの設定は質量値のみに影響を与えます。密度や慣性モーメント等、他のマスプロパティは、MASSUNITSの設定に関わりなく、ミリ系はSI単位、インチ系はオンスやポンド等の単位でフォーマットされます。

文字列には、スペースで区切られた単位の略語のリストが含まれています。

	oz lb st mg g kg t

## 15.10 MAXACTVP

### 15.10.1 最大のビューポート使用数

レイアウト内で同時に使用できるビューポートの最大数をコントロールします。印刷されるビューポート数には影響しません。

	64



## 15.11 MAXHATCH

### 15.11.1 最大のハッチング破線

ハッチングパターン内の破線の最大数をコントロールします。

破線の最大数を超過するハッチングは作成できません。

100から10,000,000までの値が指定可能です。

	100～10000000
	100000

## 15.12 MAXSORT

### 15.12.1 最大ソート対象

リストされるコマンドによってソートされるシンボル名、ファイル名、ブロック名の最大数をコントロールします。

この値を超えた場合、アルファベット順にソートされません。

0から200までの値が指定可能です。

	200

## 15.13 MAXTHREADS

### 15.13.1 スレッドの最大数

図面の表示とロード、および点群操作に使用されるスレッドの最大数をコントロールします。MTFLAGSシステム変数も参照してください。

0～16の範囲で値を設定できます。値0は最適なスレッド数を自動的に使用することを意味します。

	0～16





	0
--	---

## 15.14 MBSTATE

### 15.14.1 メカニカルブラウザの状態(読み取り専用)

メカニカルブラウザの状態。

	0～1
	1
	0：メカニカルブラウザを非表示 1：メカニカルブラウザを表示

## 15.15 MBUTTONPAN

### 15.15.1 マウス中ボタンで画面移動

マウスの中ボタンやホイールの応答の仕方をコントロールします。

	0～1
	1
	0：メニューファイルで定義された動作 1：画面移動

## 15.16 MEASUREINIT

### 15.16.1 計測初期値

新しい図面の作図単位をフィート/インチ単位またはメートル法としてコントロールします。

また、使用するハッチングパターンと線種ファイル(インチ単位の場合はANSI、メートル単位の場合はISO)もコントロールします。



	0～1
	1
	0：インチ系(ANSIハッチングと ANSI線種を使用) 1：ミリ系(ISOハッチングとISO線種を使用)

## 15.17 MEASUREMENT

### 15.17.1 計測値

カレント図面の単位をインチ系またはミリ系に設定するほか、ANSIまたはISOのハッチングパターンと線種ファイルの使用も制御します。LUNITSおよびINSUITSシステム変数も参照してください。

	0～1
	1
	0：インチ系(ANSIハッチングと ANSI線種を使用) 1：ミリ系(ISOハッチングとISO線種を使用)

## 15.18 MECH2DSAVEFORMAT

### 15.18.1 メカニカル2D保存形式

Mechanical 2D図形の保存形式をコントロールします。

	2013～2018
	2021



	2013 : 2013 Mechanical 2D 2014 : 2014 Mechanical 2D 2015 : 2015 Mechanical 2D 2016 : 2016 Mechanical 2D 2018 : 2018 Mechanical 2D 2021 : 2021 Mechanical 2D
--	--

## 15.19 MECHANICALBLOCKSOPTIONS

### 15.19.1 メカニカルブロックオプション

図面でのブロックとメカニカルブロックの使用方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0 : 新規ブロックをメカニカルブロックに変換しない 1 : 新規ブロックを自動的にメカニカルブロックに変換

## 15.20 MECHANICALBROWSERSETTINGS

### 15.20.1 メカニカルブラウザオプション

デフォルトのメカニカルブラウザオプションを設定します。

	0～511
	179



	1：拘束式 2:ブロックのパラメータ 4:ブロックパラメータの式 8: ネストされた標準部品のメカニカルブロック 16：配列 32：ブロックと外部参照 64: 値リストの順序を保持する 128: プロパティを非同期で読み込む 256: すべてのソリッドを公開する
--	---

## 15.21 MENUBAR (EXCEPT OS X)

### 15.21.1 メニューバー

メニューバーを表示します。

	0～1
	オフ(0)：メニューバーを表示しない オン(1)：メニューバーを表示

## 15.22 MENUCTL

### 15.22.1 メニュー コントロール

スクリーンメニューがキーボードコマンド入力に対応してページを切り替えるかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：スクリーンメニューは、キーボードコマンド入力に対応してページを切り替えない オン(1)：スクリーンメニューは、キーボードコマンド入力に対応してページを切替



## 15.23 MENUCHO

### 15.23.1 メニューエコー

メニューエコーとプロンプトをコントロールします。

	0～15
	0
	1：メニュー項目のゼロを省略 2：メニュー実行中はシステムプロンプトを省略 4：^Pを無効化 8：入出力文字列を表示(DIESELマクロのデバッグ)

## 15.24 MENUNAME

### 15.24.1 メニュー名(読み取り専用)

メニューファイルのファイルパス。


## 15.25 MESHTYPE

### 15.25.1 メッシュの種類

REVSURF、TABSURF、RULESURFおよびEDGESURFコマンドで作成されるメッシュの種類をコントロールします。(未サポート)

	0～1
	1



	0：旧来のポリゴンかポリフェースメッシュを作成 1：フルフィーチャーのメッシュ図形を作成(推奨)
--	---

## 15.26 MIDDLECLICKCLOSE

### 15.26.1 中クリックで閉じる (Mac、Linux)

タブバーの中ボタンクリックでタブを閉じられるようにします。


## 15.27 MILLISECS

### 15.27.1 ミリ秒(読み取り専用)

システムが開始してからの経過時間(ミリ秒)をカウントします。


## 15.28 MIRR Hatch

### 15.28.1 ハッチングパターンをミラーリング

MIRRORコマンドでハッチングパターンをミラーリングするかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：ハッチングパターンをミラーリングしません オン(1)：ハッチングパターンをミラーリングします

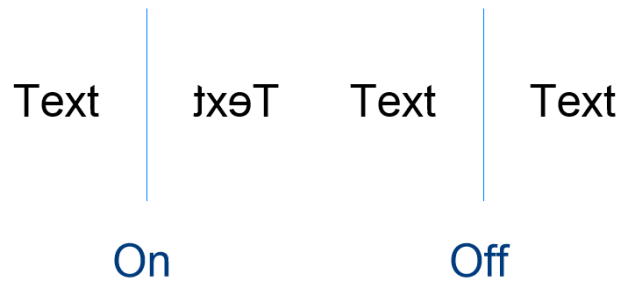


## 15.29 MIRRTEXT

### 15.29.1 文字のミラー

MIRRORコマンドでテキストをミラーリングするかどうかをコントロールします。

	オフ(0) : 文字をミラーリングしない オン(1) : 文字をミラーリングする



## 15.30 MLEADERSCALE

### 15.30.1 マルチ引出線尺度

MLEADERコマンドで作成された図形の幅尺度をコントロールします。

注 : 尺度は正の値でなくてはなりません。

	1.0

## 15.31 MODEMACRO

### 15.31.1 マクロモード

現在の図面の名前、日時スタンプ、特殊モードなどの文字列をステータスラインに表示します。Dieselプログラムのデバッグを支援するために使用します。




## 15.32 MSLTSCALE

### 15.32.1 モデル空間の線種尺度

モデル空間での線種注釈尺度の動作をコントロールします。

注：MSLTSCALEの変更時、表示を更新するには、REGEN または REGENALL が必要です。

	0～1
	1
	0：線種は注釈尺度によって尺度変更されません 1：注釈尺度により線種尺度を変更

## 15.33 MSOLESCALE

### 15.33.1 モデル空間のOLE尺度

テキストを含むOLE (Object Linking & Embedding) オブジェクトをモデル空間へ貼り付けるときのサイズをコントロールします。図面内に既に配置されている図形は影響を受けません。

ゼロに設定すると、DIMSCALEシステム変数が使用されます。

	0.0以上
	1.0





## 15.34 MTEXTAUTOSTACK

### 15.34.1 マルチテキストの自動スタック

有効にすると、数値文字が分数区切り文字(スラッシュ、シャープ、キャレット)の前後に現れた場合で、スペースまたは改行が後にくると自動的に分数として積み重ねられます。

	0 : 自動スタックをオフ 1 : 自動スタックをオン

## 15.35 MTEXTCOLUMN

### 15.35.1 マルチテキストの列設定

マルチテキストのデフォルトの列プロパティをコントロールします。

	0~2
	0
	0 : 列なし 1 : 高さを自動化したダイナミック列設定 2 : 高さをマニュアル指定するダイナミック列設定

## 15.36 MTEXTDETECTSPACE

### 15.36.1 マルチテキスト編集でリストを作成するための領域検出

マルチテキスト編集モードで、文字、数字または記号の後にスペースバーが押されたときに、フォーマットされたリスト項目を作成します。




	オフ(0)：マルチテキストエディタリストにスペースを許可しない オン(1)：マルチテキストエディタリストにスペースを許可

## 15.37 MTEXTED

### 15.37.1 マルチテキスト編集

マルチテキスト図形に使用するテキストエディターをコントロールします。


## 15.38 MTEXTFIXED

### 15.38.1 マルチテキスト固定

編集するマルチテキストにフィットさせるようにアプリケーションがビューをズーム、回転、画面移動させるかどうかをコントロールします。

	0～2
	2
	0：マルチテキスト編集を開いているときは別の操作は不可 1：マルチテキスト編集を開いているときは別の操作は不可 2：マルチテキストにフィットさせるよう 回転 / ズーム / 画面移動

## 15.39 MTEXTTOOLBAR

### 15.39.1 マルチテキストフォーマットツールバー

マルチテキストの編集時にフォーマットツールバーを表示するかどうかをコントロールします。




	オフ(0)：書式設定ツールバーを表示しない オン(1)：書式設定ツールバーを表示する

## 15.40 MTFLAGS

### 15.40.1 マルチスレッドフラグ

表示とロードを並列処理するためのビットフラグです。

	0から4095
	3015
	0：並列処理なし 1：再作図を並列処理 2：再描画を並列処理 4：図面ロードを並列処理 8：隠線処理を並列計算 16：BIM断面の分割ファイル生成を並列処理 32：BIM断面の同一ファイル生成を並列処理 64：ダイレクトモデリングのコマンドと操作における並列計算 128：アセンブリのコマンドと操作における並列計算 256：板金のコマンドと操作における並列計算 512：干渉チェックを並列処理 1024：外部参照を遅延ロード 2048：並列点群操作

## 15.41 MULTISELECTANGULARTOLERANCE

### 15.41.1 BimMultiSelect 角度公差

2つの直線ソリッドの軸間の最大角度をコントロールし、平行と見なされます。




	0～90
	3

## 15.42 MYDOCUMENTSPREFIX

### 15.42.1 MyDocumentsルート接頭辞(読み取り専用)

ユーザードキュメントフォルダーのパス。


## 16. N

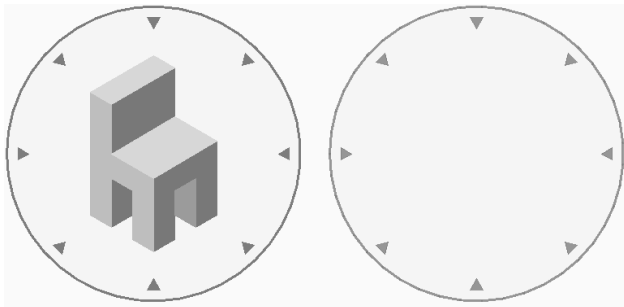
### 16.1 NAVVCUBEDISPLAY

#### 16.1.1 ルックフロムの表示

LookFromコントロールのオン/オフを切り替えます。

LookFromはナビゲーションコントロールで、右上にデフォルトで表示されます。

	0～3
	オフ(0)：ルックフロムコントロールを表示しない オン(1)：ルックフロムコントロールを表示



### 16.2 NAVVCUBELOCATION

#### 16.2.1 ルックフロムの位置

LookFromコントロールの位置をコントロールします。

	0～3
	0



	0 : 右上 1 : 左上 2 : 左下 3 : 右下
--	--------------------------------------

## 16.3 NAVVCUBEOPACITY

### 16.3.1 ルックフロムの不透明度

非アクティブ時のLookFromコントロールの不透明度を制御します。

	0～100
	50

## 16.4 NAVVCUBEORIENT

### 16.4.1 ルックフロムの方向

LookFromコントロールがカレントのWCS(ワールド座標系)を反映するか、UCS(ユーザー座標系)を反映するかをコントロールします。

	0～1
	0
	0 : WCS 1 : UCS

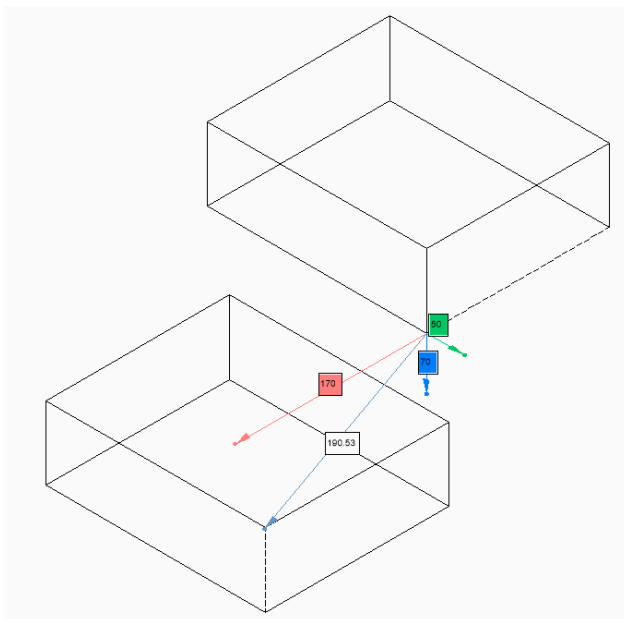
## 16.5 NEARESTDISTANCE

### 16.5.1 最短距離

選択された図形間の最短距離寸法をコントロールします。設定値は、選択したすべてのオプションの値を合計したビットコードとして保存されます。



	0～15
	1
	1：最短距離を表示 2：OXに位置合わせした最短距離寸法を表示 4：OYに位置合わせした最短距離寸法を表示 8：OZに位置合わせした最短距離寸法を表示



## 16.6 NOMUTT

### 16.6.1 添字の省略

コマンドラインのテキストを省略します。

オンにすると、コマンドラインにオプションや操作に関するプロンプトが表示されなくなります。




	オフ(0) : コマンドラインのプロンプトを省略しない オン(1) : コマンドラインのプロンプトを省略する
--	---

## 16.7 NORTHDIRECTION

### 16.7.1 北方向

ワールド座標系(WCS)のコンテキストで、北半球の太陽の角度をコントロールします。

	0.0





## 17. O

### 17.1 OBJECTISOLATIONMODE

#### 17.1.1 選択非表示モード

HIDEOBJECTSコマンドまたはISOLATEOBJECTSコマンドで一時的に非表示になっている図形を、図面を保存して閉じて、再び開いた後も非表示のままにするかどうかを制御します。

	0～3
	0
	図形はカレントセッションでのみ非表示になり、干渉ソリッドが含まれます 図形はセッション間で非表示のままになり、干渉ソリッドが含まれます 図形はカレントセッションでのみ非表示になり、干渉ソリッドは含まれません 図形はセッション間で非表示のままになり、干渉ソリッドは含まれません

### 17.2 OBSCUREDOLOR

#### 17.2.1 隠された図形の色

隠線の色をコントロールします。

OBSCUREDTYPEシステム変数が使用されている場合にのみ表示されます。

	0～257
	257
	0 : ByBlock 1～255 : インデックス 256 : ByLayer 257 : ByEntity



## 17.3 OBSCUREDLTTYPE

### 17.3.1 隠された図形の線種

隠線の線種をコントロールします。通常の線種と異なり、陰線の線種はズームしても表示は変わりません。

	0～11
	0
	0：オフ 1：ソリッド 2：破線 3：点線 4：短い破線 5：中間の破線 6：長い破線 7：短い2点鎖線 8：中間の2点鎖線 9：長い2点鎖線 10：中間-長い破線 11：まばらな点線

## 17.4 OFFSETDIST

### 17.4.1 オフセット距離

OFFSETコマンドに使用された最後の距離を保存します。

	-1.0
	<0：指定した点を通る図形の平行コピーを作画



## 17.5 OFFSETERASE

### 17.5.1 オフセット消去

OFFSETコマンドのソース図形を削除します。

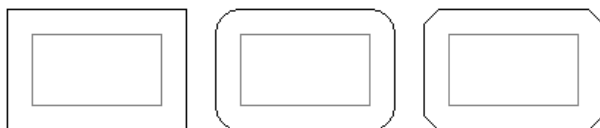
	オフ(0)：オフセット削除オフ オン(1)：オフセット削除オン

## 17.6 OFFSETGAPTYPE

### 17.6.1 オフセット間隔の種類

閉じたポリラインの平行コピーで生じる可能性があるギャップを塗り潰す方法をコントロールします。

	0～2
	0
	0：ポリライン セグメントを延長 1：フィレットされた円弧セグメント 2：面取りされたラインセグメント



## 17.7 OLEFRAME

### 17.7.1 OLEフレーム

FRAMEシステム変数が個別のシステム変数を使用(3)に設定されている場合、OLEオブジェクト周りのフレーム表示をコントロールします。



	0～2
	2
	0：OLEフレームは無し 1：OLEフレームを表示、印刷 2：OLEフレームを表示するが印刷しない

## 17.8 OLEHIDE

### 17.8.1 OLE表示・印刷

画面上と印刷でのOLEオブジェクトの表示をコントロールします。

	0～3
	0
	0：すべてのOLE図形を表示・印刷可とする 1：OLE図形は、ペーパー空間でのみ表示・印刷可とする 2：OLE図形は、モデル空間でのみ表示・印刷可とする 3：OLE図形は表示も印刷もしない

## 17.9 OLEQUALITY

### 17.9.1 OLE品質

OLE図形のデフォルトの印刷解像度をコントロールします。**自動選択(3)**に設定すると、図形タイプに応じて解像度が自動的に適用されます(例えば、写真は**高解像度**に設定されます)。

	0～3



	3
	0：モノクロ 1：低解像度 2：高解像度 3：自動選択

## 17.10 OLESTARTUP

### 17.10.1 OLE始動

印刷時にOLE図形ソースをロードします。

	オフ(0)：印刷時にOLEの元アプリケーションをロードしない オン(1)：印刷時にOLEの元アプリケーションをロード

## 17.11 OPMSTATE

### 17.11.1 プロパティパネルの状態(読み取り専用)

プロパティパネルの状態を示します。

	0～1
	1
	0：プロパティパネルは非表示 1：プロパティパネルは表示

## 17.12 ORBITAUTOTARGET

### 17.12.1 軌道自動目標

RTROTコマンドの動作をコントロールします。



	0～1
	1
	マウス - 回転ポイントはマウスクリック位置に配置されます 中心 - ターゲット点は、選択した図形、または画面に表示されている図形の中心に配置されます

## 17.13 ORTHOMODE

### 17.13.1 直交モード

カーソルの移動を垂直に拘束します。オンの場合、カーソルはカレントのUCSとグリッド回転角度に対して水平または垂直にのみ移動できます。SNAPANGシステム変数も参照してください。

	オフ(0)：直交モードオフ オン(1)：直交モードオン

## 17.14 OSMODE

### 17.14.1 図形スナップモード

2D図形のスナップ形式をコントロールします。

	0～32767
	4135



	0：無し 1：端点 2：中点 4：中心 8：ノード 16：四半円点 32：交点 64：挿入基点 128：垂線 256：接線 512：近接点 1024：幾何学的中心 2048：仮想交点 4096：延長交点 8192：平行 16384：すべてのスナップをオフ
--	--

## 17.15 OSNAPCOORD

### 17.15.1 図形スナップ時の座標

図形スナップが手動で入力した座標をオーバーライドするかどうかをコントロールします。

	0～2
	2
	0：キー入力座標値に優先させる図形スナップの設定 1：図形スナップより、キー入力を優先 2：スクリプト実行時以外では、図形スナップより、キー入力を優先

## 17.16 OSNAPZ

### 17.16.1 図形スナップの高さを無視

ELEVATIONシステム変数のカレント値で図形スナップのZ座標をオーバーライドします。




	オフ(0)：Z値を現在の高度で置換しない オン(1)：Z値を現在の高度で置換

## 17.17 OSOPTIONS

### 17.17.1 図形スナップ オプション

特定の図形種類の図形スナップを抑制します。

	0～7
	7
	1：図形スナップはハッチングを対象としない 2：図形スナップはダイナミックUCSモードでは負のZ値を対象としない 4：図形スナップは寸法補助線の端点を対象としない 図形スナップは、シェードおよび隠線ビューで非表示のジオメトリを無視します。

## 17.18 OVERKILLLAYER

### 17.18.1 重複図形画層

この画層は、OVERKILLコマンドで**重複図形画層に重複を移動**オプションを選択したときの図形の移動先となります。

	重複図形





## 18. P

### 18.1 PANBUFFER

#### 18.1.1 パンバッファ

特に複雑な図面で、高速パンを有効にします。

	オフ(0)：高速パンを無効にする オン(1)：高速パンを有効にする

### 18.2 PANELBUTTONSIZE

#### 18.2.1 パネルコントロールボタンのサイズ

パネルに使用するアイコンのサイズをコントロールします。

	1
	0～2
	0：小さなアイコン 1：大きなアイコン 2：非常に大きなアイコン

### 18.3 PAPERUPDATE

#### 18.3.1 用紙の更新

印刷ダイアログでプリンタを切り替えたときの用紙サイズの適応を制御します。

- オフの場合、用紙サイズは更新されず、現在選択されている用紙サイズが維持されます。切替先のプリンタが近いサイズを持っていない場合は、サイズは**前回の用紙サイズ**として表示されます。デフォルト値で切り替えようとした場合、印刷時にユーザー確認が求められます。
- オンの場合、選択したプリンタのデフォルトの用紙サイズを使用して用紙サイズを更新します。

	0～1
	0
	オフ(0)：選択したプリンタのデフォルトの用紙サイズを使用 オン(1)：印刷設定ファイルの用紙サイズ設定を使用

## 18.4 PARAMETERCOPYMODE

### 18.4.1 パラメータコピーモード

COPYコマンドで拘束と関連パラメータをコピーする方法をコントロールします。

	0～4
	3
	0：2D拘束はコピーしない 1：すべての拘束表記を置換 2：既存のパラメータを使用し、無ければ、定数で置換 3：既存のパラメータを使用し、無ければ、新しいパラメータを作成 4：既存のパラメータを使用し、無いか、異なった値であれば、新しいパラメータを作成

## 18.5 PARAMETERMATCHMODE

### 18.5.1 パラメータによりパラメトリックブロックを一致

このオプションはレジストリに格納されていませんが、一部の指定されたブロックでは、個別の挿入ごとに個別のコピーが必要であることが知られています。

	0～2

	0
	0：挿入に同じ式がある場合は既存のブロックを再利用(デフォルト) 1：ブロック挿入ごとに個別のコピーを使用 2：以前に分離されたブロックのデフォルトの動作を強制

## 18.6 PARAMETRICBLOCKS2DPATH

### 18.6.1 パラメトリックブロックの2Dディレクトリパス

ユーザーが作成した2Dパラメトリックブロックファイルのファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 18.7 PARAMETRIZECONNECTIONS

### 18.7.1 パラメトリック接続

BMCONVERT、BMCONNECTおよびBMINSERT(スマート挿入オプション)コマンドについて、拘束がコンポーネントを接続するかどうかをコントロールします。

	0～1
	1
	0：拘束を使用しない 1：拘束を使用

## 18.8 PBLOCKREFERENCEOPERATIONSVISUALIZATION

### 18.8.1 ブロック参照に対するパラメトリック演算の可視化

モデル空間のパラメトリックブロック参照にカーソルを合わせたときに、パラメトリック操作のジオメトリを視覚化できます。

--	--

	オフ (0): 視覚化オフ オン (1): 視覚化オン

## 18.9 PDFANIMATIONFPS

### 18.9.1 1秒あたりのフレーム数

アニメーションの1秒あたりのフレーム数をコントロールします。

	24

## 18.10 PDFCACHE

### 18.10.1 PDFキャッシュ

PDFキャッシュを有効/無効にします。

アタッチしたPDFアンダーレイの表示には、多重解像度を用いた永続性イメージキャッシュを使用しており、(非常に)すばやくズームやパン操作を行えます。キャッシュされた最高解像度は 5000 x 5000 ピクセルです。このような解像度でも、ごく近くまでズームインすると、PDFアンダーレイの表示がピクセル化します。このような場合にハイブリッドモードを使い、非常に近くまでズームインした時にPDFアンダーレイ表示をリアルタイム生成に切り替えることができます。イメージキャッシュの最初の生成には数秒間かかりますが、以後は処理が(非常に)高速化され、以降のセッションでもこの状態に保たれます。

	0～2
	2(Windows) 0 (Mac & Linux)
	0 : キャッシュせずに常にリアルタイム生成 1 : PDFキャッシュを使用、ズーム時のみリアルタイム生成 2 : 常にPDFキャッシュを使用



## 18.11 PDFCREATEBOOKMARK システム変数

### 18.11.1 ブックマークを作成

PDF書き出し用のブックマークを作成します。

	オフ(0): ブックマークを作成しない オン(1): ブックマークを作成します。

## 18.12 PDFEMBEDDEDTF

### 18.12.1 PDF埋め込みフォント

PDF書き出し用にTrueTypeフォントを埋め込みます。

	オフ(0): 埋め込みTTFフォントを有無効化 オン(1): 埋め込みTTFフォントを有効化

## 18.13 PDFEXPORTHYPERLINKS

### 18.13.1 ハイパーリンクを書き出し

PDF書き出し用に図形のハイパーリンクを書き出します。

	オフ(0): 図形のハイパーリンクの書き出しを無効にする オン(1): 図形のハイパーリンクの書き出しを有効にする



## 18.14 PDFFRAME

### 18.14.1 PDFフレーム

FRAMEシステム変数が個別のシステム変数を使用(3)に設定されている場合、PDFアンダーレイフレームの表示/非表示をコントロールします。

	0～2
	1
	0：PDFフレームを非表示 1：PDFフレームを表示して印刷 2：PDFフレームを表示するが印刷しない

## 18.15 PDFIMAGEANTIALIAS

### 18.15.1 イメージアンチエイリアシング

PDF書き出し時に拡大されたイメージのアンチエイリアシングを有効にします。

	オフ(0)：イメージのアンチエイリアシングを無効にする オン(1)：イメージのアンチエイリアシングを有効にする

## 18.16 PDFIMAGECOMPRESSION

### 18.16.1 画像圧縮

PDF書き出し時にイメージをJPEGに圧縮します。




	0～1
	1
	0：無し 1：JPEG

## 18.17 PDFIMAGEDPI

### 18.17.1 イメージDPI

PDFに書き出すイメージの最小解像度をコントロールします。

PDFVECTORRESOLUTIONDPIシステム変数の値を超えることはできません。

	300

## 18.18 PDFIMPORTAPPLYLINEWEIGHT

### 18.18.1 線の太さのプロパティを適用

PDF読み込み時に、読み込まれた図形の線の太さのプロパティを保持します。

	オフ(0)：読み込まれた図形の線の太さのプロパティを無視 オン(1)：読み込まれた図形の線の太さのプロパティを保持

## 18.19 PDFIMPORTASBLOCK

### 18.19.1 ブロックとして読み込み

PDFファイルをブロックとして読み込みます。

--	--

	オフ(0)：PDFファイルをブロックとして読み込まない オン(1)：PDFファイルをブロックとして読み込む

## 18.20 PDFIMPORTCHARSPACEFACTOR

### 18.20.1 文字間余白係数

PDFの読み込み時に使用される、単語内の文字と文字の間の幅の乗数。

文字列中のテキストオブジェクト間の距離が、フォントメトリックから取った隙間の幅にこの係数を掛けたものより小さい場合、テキストオブジェクトは1つの単語にまとめられます。

注：PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTSがオンの場合にのみ適用されます。

	0.6

## 18.21 PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTS

### 18.21.1 文字図形を結合

PDF読み込み時に、同じフォントを使用し、同じ行にある文字図形を結合するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：文字図形は結合されません。 オン(1)：文字図形が結合されます。

## 18.22 PDFIMPORTCONVERTSOLIDSTOHATCHES

### 18.22.1 ソリッドの塗りつぶしをハッチングに変換

PDF読み込み時に、2Dソリッド図形をソリッド塗り潰しハッチングに変換します。



	オフ(0)：読み込んだPDFファイルのソリッド塗りつぶしをハッチングに変換しない オン(1)：読み込んだPDFファイルのソリッド塗りつぶしをハッチングに変換

## 18.23 PDFIMPORTIMAGEPATH

### 18.23.1 ラスターイメージフォルダー

PDF読み込み中にイメージを保存するために使用されるファイルパス(絶対または相対)。

- 相対パスの場合、PDFイメージパスはカレント図面ファイルのフォルダーに対するパスです。
- 指定がない場合は、カレント図面のフォルダーが使用され、図面がまだ保存されていない場合は、読み込まれたPDFと同じフォルダーにイメージが保存されます。

	PDFイメージ

## 18.24 PDFIMPORTJOINLINEANDARCSEGMENTS

### 18.24.1 線と円弧の要素を結合

PDF読み込み時に、可能な場合は、連続セグメントをポリラインに結合します。

	オフ(0)：読み込んだPDFファイルの線分と円弧セグメントを結合しない オン(1)：読み込んだPDFファイルの線分と円弧セグメントを結合



## 18.25 PDFIMPORTLAYERSUSETYPE

### 18.25.1 画層

PDF読み込み時に画層をコントロールします。

	0～2
	0
	0：PDF画層を使用 1：図形種類ごとの画層を作成 2：カレント画層を使用

## 18.26 PDFIMPORTRASTERIMAGES

### 18.26.1 ラスターイメージ

PDF読み込み中に、イメージをPNGファイルに抽出し、カレント図面に添付します。これらのイメージは、PDFIMPORTIMAGEPATHシステム変数で設定されたフォルダーに保存されます。

	オフ(0)：ラスターイメージを抽出しない オン(1)：ラスターイメージを抽出する

## 18.27 PDFIMPORTSOLIDFILLS

### 18.27.1 塗りつぶしのソリッド

情報がPDF内にある場合は、PDF読み込み中に塗り潰し領域を無視するか、または読み込みます。塗り潰し領域には、ソリッド塗り潰しハッチング、2Dソリッド、ワイプアウト図形、幅の広いポリライン、三角形の矢印が含まれます。

注：ソリッド塗り潰しハッチングには50%の透明度が割り当てられています。

--	--



	オフ(0)：塗り潰し領域を無視する。 オン(1)：塗り潰し領域を読み込む。

## 18.28 PDFIMPORTSPACEFACTOR

### 18.28.1 単語間余白係数

同一行にある単語間の文字と文字の間の幅の乗数をコントロールします。

文字列中のテキストオブジェクト間の距離が、単語中の文字間の幅(PDFIMPORTCHARSPACEFACTORシステム変数で指定)より大きく、かつフォントメトリックから取り出した余白の幅にこの係数をかけたものより小さい場合、テキストオブジェクトは1つの単語にまとめられます。

注：PDFIMPORTCOMBINETEXTOBJECTSがオンの場合にのみ適用されます。

	1.5

## 18.29 PDFIMPORTTRUETYPETEXT

### 18.29.1 TrueTypeテキスト

PDF読み込み時に、名前の付いたテキストスタイルがフォントから継承されたTrueTypeテキストとして、TrueTypeテキストを読み込みます。

	オフ(0)：TrueTypeテキストを読み込まない オン(1)：TrueTypeテキストを読み込む



## 18.30 PDFIMPORTTRUEYPETEXTASGEOMETRY

### 18.30.1 TrueTypeテキストをジオメトリとして読み込む

PDF読み込み時に、TrueTypeテキストをジオメトリとして読み込みます。

	オフ(0)：TrueTypeテキストをジオメトリとして読み込まない オン(1)：TrueTypeテキストをジオメトリとして読み込む

## 18.31 PDFIMPORTUSECLIPPING

### 18.31.1 クリッピングの適用

PDF読み込み時に、図形をクリップします。

	オフ(0)：読み込み時に図形にクリッピングを適用しません。 オン(1)：読み込み時に図形にクリッピングを適用します。

## 18.32 PDFIMPORTUSEGEOMETRYOPTIMIZATION

### 18.32.1 最適化による形状の読み込み

PDF読み込み時に、ジオメトリを最適化します。

	オフ(0)：最適化による形状の読み込みを行わない オン(1)：最適化による形状の読み込み



## 18.33 PDFIMPORTUSEIMAGECLIPPING

### 18.33.1 イメージクリッピング

PDF読み込み時にイメージをクリップします。クリップした部分のイメージが透明になります。

注：PDFIMPORTUSECLIPPINGがオン(1)の場合にのみ適用されます。

	オフ(0)：読み込み時にイメージをクリップしません。 オン(1)：読み込み時にイメージをクリップします。

## 18.34 PDFIMPORTUSEPAGEBORDERCLIPPING

### 18.34.1 ページ境界でのクリッピングの適用

PDF読み込み時にページ境界で図形をクリップします。

注：PDFIMPORTUSECLIPPINGシステム変数がオン(1)の場合にのみ適用されます。

	オフ(0)：読み込み時にページ境界でのクリッピングが適用されません。 オン(1)：読み込み時にページ境界でのクリッピングが適用されます。

## 18.35 PDFIMPORTVECTORGEOMETRY

### 18.35.1 ベクタージオメトリ

PDF読み込み時にベクタージオメトリを読み込みます。

オンの場合、線形パスとベジェ曲線は公差内のポリラインとして読み込まれます。円弧、円、楕円に似た曲線も変換されます。塗り潰し領域は、2Dソリッドまたはソリッド塗り潰しハッチングとして読み込まれます。パターン付きハッチングは、分割された別個の図形として読み込まれます。

--	--



	オフ(0)：ベクタージオメトリを読み込まない オン(1)：ベクタージオメトリを読み込む

## 18.36 PDFLAYERSSETTING

### 18.36.1 PDF画層サポート

画層をPDFに書き出す方法をコントロールします。

	1
	0：画層は使用しない 1：表示図形のすべての画層を使用 2：オフやフリーズ画層を含む、図形のすべての画層を使用

## 18.37 PDFLAYOUTSTOEXPORT

### 18.37.1 書き出しするPDFレイアウト

PDF(ペーパー空間)に書き出すレイアウトをコントロールします。

	0～2
	0
	0：アクティブなレイアウト 1：マルチシートファイル内のすべてのレイアウト 2：単一シートファイル内のすべてのレイアウト



## 18.38 PDFMERGECONTROL

### 18.38.1 PDF結合コントロール

PDF書き出しで交差する線の外観をコントロールします。

	0
	0：線分上書き - 最後にプロットされた線を使用し、その下の線を隠します 1：線分結合 - 交差する線の色を合成します

## 18.39 PDFNOTIFY

### 18.39.1 不明PDFの通知

PDFが見つからない場合、図面を開いたときに警告を表示します。

	オフ(0)：PDFの通知を無効化 オン(1)：不明PDFの通知を有効化

## 18.40 PDFOPENINVIEWER

### 18.40.1 ビューアで開く

システムのデフォルトのPDFビューアで結果ファイルを開く。

	オフ(0)：PDFビューアで開かない。 オン(1)：PDFビューアで開く。



## 18.41 PDFOSNAP

### 18.41.1 PDF図形スナップ

PDFアンダーレイファイルの図形スナップを有効にします。

	オフ(0)：PDF図形スナップを無効化 オン(1)：PDF図形スナップを有効化

## 18.42 PDFPAPERHEIGHT

### 18.42.1 PDFオーバーライド - 用紙高さ

PDFPAPERSIZEOVERRIDEシステム変数がオン(1)の場合、ミリメートル単位のPDF書き出し用の用紙の高さ。

	297

## 18.43 PDFPAPERSIZEOVERRIDE

### 18.43.1 PDF用紙サイズオーバーライド

PDF書き出し用の用紙サイズのオーバーライドを有効にします。

オンの場合、BricsCADの印刷設定で定義した用紙サイズは上書きされます。PDFPAPERWIDTHとPDFPAPERHEIGHTで定義される用紙サイズの幅と高さが代わりに使用されます。

	オフ(0)：用紙サイズの再指定を無効にする オン(1)：用紙サイズの再指定





## 18.44 PDFPAPERWIDTH

### 18.44.1 PDFオーバーライド - 用紙幅

PDFPAPERSIZEOVERRIDEシステム変数がオン(1)の場合、ミリメートル単位のPDF書き出し用の用紙の高さ。

	210

## 18.45 PDFPDFA

### 18.45.1 PDF/A形式のサポート

アーカイブされたPDFサポートをコントロールします。

	0
	0 : PDF/Aは使用しない 1 : PDF/A-1bバージョンを使用 2 : PDF/A-2bバージョンを使用 PDF/A-3bバージョンを使用

## 18.46 PDFPRCCOMPRESSION

### 18.46.1 PRC圧縮

PRC 3Dデータ(3D PDF)の圧縮をコントロールします。

	0～2
	0



	0：圧縮しない 1：中程度の圧縮 2：高度な圧縮
--	--------------------------------

## 18.47 PDFPRCEXPORT

### 18.47.1 PRC書き出しモード

PRC 3Dデータ(3D PDF)を書き出すためのPRCモード。

BREPとして書き出しは試験的なモードであるため、正しく動作しない場合があります。メッシュとして書き出しモードを使用することをお勧めします。

	0～2
	0
	0：書き出し無し 1：BREPとして書き出し(試験的) 2：メッシュとして書き出し

## 18.48 PDFPRCPROJECTION

### 18.48.1 PRC投影

PRC 3Dデータ(3D PDF)の投影法をコントロールします。

	0
	0：直交 1：パース

## 18.49 PDFPRCVIEWMODE

### 18.49.1 PRCビューモード

2D図形と3D図形図形をPRC PDF (3D PDF)に書き出す方法をコントロールします。



	0～2
	0
	0：単一ビューに全ての図形 1：単一ビューに3D図形のみ 2：複数ビューに3D図形のみ

## 18.50 PDFSHXTEXTASGEOMETRY

### 18.50.1 形状としてのPDF SHX文字

PDF書き出し用にSHXフォント文字を形状に変換します。受信側のコンピュータに同じSHXフォントがインストールされていない場合、このシステム変数をオンに設定してください。

	オフ(0)：SHXテキストを形状に変換しない オン(1)：SHXテキストを形状に変換

## 18.51 PDFSIMPLEGEOMOPTIMIZATION

### 18.51.1 PDF簡易最適化形状

PDF書き出し用に形状を簡略化します(別々の線分セグメントを1本のポリラインに結合し、ベジェ曲線コントロール点を使用)。

	オフ(0)：簡単な形状最適化を無効にする オン(1)：簡単な形状最適化を有効にする



## 18.52 PDFTTFTEXTASGEOMETRY

### 18.52.1 形状としてのPDF TTF文字

PDF書き出し用にTrueTypeフォント文字を形状に変換します。

この機能は、TTFファイルが共有を禁止するライセンスの対象である場合や、テキストの抽出を困難にしたい場合に役立ちます。

	オフ(0)：TTFテキストを形状に変換しない オン(1)：TTFテキストを形状に変換

## 18.53 PDFUSEPLOTSTYLES

### 18.53.1 PDF印刷スタイルを使用

PDF書き出し用の印刷スタイルを有効にします。

オンの場合、PDFへの読み出し時の色と線の太さを印刷スタイルのレイアウトでコントロールします。

	オフ(0)：印刷スタイルの使用を無効にする オン(1)：印刷スタイルの使用可

## 18.54 PDFVECTORRESOLUTIONDPI

### 18.54.1 ベクトル解像度 DPI

モデル空間からのPDF書き出し用のベクトルグラフィックの解像度。

	72～40000



	2400
--	------

## 18.55 PDFZOOMTOEXTENTSMODE

### 18.55.1 PDF範囲までのズーム

PDF書き出しのために用紙サイズレイアウトのレイアウト形状を拡大/縮小します。

オフにすると、ページ設定データの尺度と用紙サイズが使用されます。

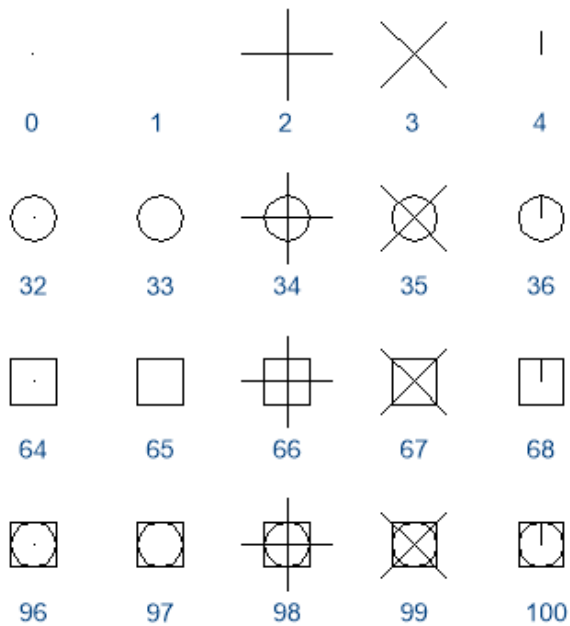
	オフ(0)：図形範囲へズームしない オン(1)：図形範囲へズーム

## 18.56 PDMODE

### 18.56.1 点表示モード

点図形の表示スタイルをコントロールします。

	0～100
	0
	1：無し 0：. 2：+ 3：x 4：' 32：円 64：四角



## 18.57 PDSIZE

### 18.57.1 点表示サイズ

点図形の表示サイズをコントロールします。

	0
	0：作図領域の高さの5% >0：絶対サイズ <0：ビューポートのサイズに対する割合

## 18.58 PEDITACCEPT

### 18.58.1 ポリライン編集の受け入れ

PEDITコマンドの実行中にポリライン以外が選択されたときに警告を表示します。省略した場合、選択した図形は自動的にポリラインに変換されます。



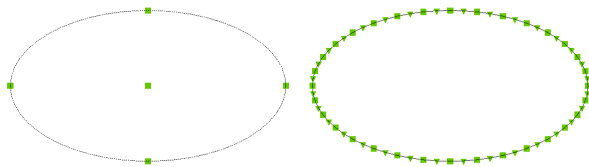

	0
	オフ(0)：プロンプトを表示 オン(1)：プロンプトを省略

## 18.59 PELLIPSE

### 18.59.1 楕円の作成要素

ELLIPSEコマンドで作成した図形の種類をコントロールします。

	オフ(0)：楕円を楕円で作成 オン(1)：楕円をポリラインで作成



## 18.60 PERIMETER

### 18.60.1 最後の境界(読み取り専用)

AREA、LISTまたはDBLISTコマンドで計算された最後の周長。


## 18.61 PERSPECTIVE

### 18.61.1 パース（透視投影）

カレントのビューポートのパースビューをオンにします。

--	--



	オフ(0)：パースビューをオフ オン(1)：パースビューをオン

## 18.62 PFACEVMAX

### 18.62.1 ポリフェースメッシュの最大頂点数(読み取り専用)

各面の頂点の最大数。

	3以上
	4

## 18.63 PICKADD

### 18.63.1 追加で指示

Shiftキーで図形を選択する方法をコントロールします。

	0～1
	オン
	オフ(0)：Shiftを押して、カレントの選択に図形を追加します オン(1)：Shiftを押して、カレントの選択から図形を削除します

## 18.64 PICKAUTO

### 18.64.1 窓選択の動作

複数の図形を同時に選択するために使用される選択動作(窓と投げ縄)をコントロールします。





PICKDRAGシステム変数も参照してください。

	-7～7
	5
	オフ：窓選択せず、以前の値を保存 0：窓選択せず 1：カーソルが図形の上でない場合、最初と最後の点を選択で窓選択 2：カーソルが図形の上にある場合、クリック&ドラッグで窓選択 3：カーソルが図形の上から始まらない場合、クリック&ドラッグで投げ縄選択

注：負の値は0と同じですが、以前の値の保存に役立ちます。

## 18.65 PICKBOX

### 18.65.1 ピック ボックス

カーソルの周囲の選択領域のサイズをピクセル単位でコントロールします。

0～50の範囲で指定できます。

注：クリックして図形を選択する場合、ピックアップボックスがその図形に触れるか、重なっている必要があります。

	0～50
	4

## 18.66 PICKDRAG

### 18.66.1 ドラッグしながら指示

複数の図形を同時に選択するために使用される窓選択動作をコントロールします。

PICKAUTOシステム変数も参照してください。

	0
	オフ(0)：2点を使用して選択範囲を描画 オン(1)：クリック&ドラッグで選択範囲を描画

## 18.67 PICKFIRST

### 18.67.1 最初に指示

ドラッグを使用して選択ウィンドウを描画します

	1
	オフ(0)：最初にコマンドを起動し、次に図形を指示 オン(1)：最初に図形を指示し、次にコマンドを起動

## 18.68 PICKSTYLE (EXCEPT OS X)

### 18.68.1 指示スタイル

グループ選択と関連付けハッチング選択を指定します。

Ctrl+Hを使用して、このシステム変数を切り替えます。

	0～3
	1

	<p>0：グループ選択または関連付けハッチング選択なし</p> <p>1：グループ選択 - 選択可能なグループのメンバーが選択された場合、そのグループのすべてのメンバーが選択されます。</p> <p>2：関連付けハッチング選択 - ハッチングとその境界線が選択されます(どちらかを選択するとハッチングと境界線が選択されます)。</p>
--	---

## 18.69 PICTUREEXPORTSCALE

### 18.69.1 イメージ書き出し時の尺度係数

WMF、EMFまたはBMP書き出し用の出力解像度の尺度をコントロールします。EXPORT、WMFOUT、COPYCLIP、CUTCLIPの各コマンド、およびCOM/VBA関数AcadDocumentで使用されます。出力ビューサイズは、カレントのビューサイズ(ピクセル単位)にこの値を掛けたものです。

**Trouble**：尺度値が10以上になると、システムの応答が遅くなる可能性があります。

	0.0以上
	1.0

## 18.70 PLACESBARFOLDER1

### 18.70.1 最初のフォルダー

非標準のファイルを開くダイアログの配置バーの最初のフォルダーをコントロールします(Windowsのみ)。こうすることで、デスクトップや「お気に入り」フォルダに自分用の図面フォルダへのショートカットを作成できます。USESTANDARDOPENFILEDIALOGシステム変数も参照してください。

	0～5
	0



	0：デスクトップ 1：マイコンピュータ 2：マイドキュメント 3：お気に入り 4：Network 5：最近のファイル
--	---

## 18.71 PLACESBARFOLDER2

### 18.71.1 2番目のフォルダー

非標準のファイルを開くダイアログの場所を示すバーの中での2番目のフォルダーを設定します。(Windowsプラットフォームのみ)

こうすることで、デスクトップや「お気に入り」フォルダに自分用の図面フォルダへのショートカットを作成できます。

USESTANDARDOPENFILEDIALOGシステム変数も参照してください。

	0～5
	1
	0：デスクトップ 1：マイコンピュータ 2：マイドキュメント 3：お気に入り 4：Network 5：最近のファイル

## 18.72 PLACESBARFOLDER3

### 18.72.1 3番目のフォルダー

非標準のファイルを開くダイアログの場所を示すバーの中での3番目のフォルダーを設定します。(Windowsプラットフォームのみ)

こうすることで、デスクトップや「お気に入り」フォルダに自分用の図面フォルダへのショートカットを作成できます。

USESTANDARDOPENFILEDIALOGシステム変数も参照してください。

--	--



	0～5
	3
	0：デスクトップ 1：マイコンピュータ 2：マイドキュメント 3：お気に入り 4：Network 5：最近のファイル

## 18.73 PLACESBARFOLDER4

### 18.73.1 4番目のフォルダ (Windows)

非標準のファイルを開くダイアログの場所を示すバーの中での4番目のフォルダーを設定します。(Windowsプラットフォームのみ)

こうすることで、デスクトップや「お気に入り」フォルダに自分用の図面フォルダへのショートカットを作成できます。

USESTANDARDOPENFILEDIALOGシステム変数も参照してください。

	0～5
	5
	0：デスクトップ 1：マイコンピュータ 2：マイドキュメント 3：お気に入り 4：Network 5：最近のファイル

## 18.74 PLATFORM

### 18.74.1 プラットフォーム(読み取り専用)

現在のOSバージョンを表示します。




## 18.75 PLINECACHE

### 18.75.1 ポリラインキャッシュ

図面を開いたときのポリライン頂点のキャッシュの作成をコントロールします。

	オフ(0)：ポリラインキャッシュを無効にします オン(1)：ポリラインキャッシュを有効にします

## 18.76 PLINECONVERTMODE

### 18.76.1 ポリライン変換モード

スプラインをポリラインに変換する方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0：直線セグメントのポリラインを作成 1：円弧セグメントのポリラインを作成

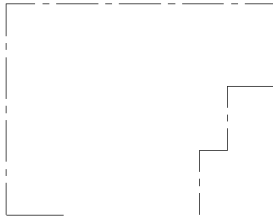
## 18.77 PLINEGEN

### 18.77.1 ポリラインの生成

2Dポリラインの頂点の周囲で線種パターンを生成する方法をコントロールします。



線は通常、頂点から頂点へ作成されます(0)。実線以外の線種のポリラインで、頂点と頂点が接近している場合、実線として描かれることがあります。1に設定すると、ポリラインの描画は、頂点単位ではなく、全体の始点から終点で表現されます。



Polyline starts and ends with a dash at each vertex. The linetype will not display on parts that are too small.



The linetype displays in a continuous pattern around the polyline vertices.

	0
	オフ(0)：線種の表示はポリラインの頂点間で調整 オン(1)：線種の表示はポリライン全体で調整

## 18.78 PLINEREVERSEWIDTHS

### 18.78.1 幅を反転

ポリラインを反転したときに、ポリラインセグメントの幅を反転するかどうか制御します。

	0
	0：ポリラインを反転したときに、ポリラインセグメントの幅を反転しない 1：ポリラインを反転したときに、ポリラインセグメントの幅を反転する

## 18.79 PLINETYPE

### 18.79.1 ポリライン形式

PLINEコマンドでポリラインを作成する方法と、古い形式のポリラインを変換するかどうかをコントロールします。

最適化された形式を使用することで、ディスク容量とメモリを節約できます。



	0～2
	2
	古い形式のポリラインは変換されません。PLINEコマンドは古い形式のポリラインを作成します 古い形式のポリラインは変換されません。PLINEコマンドは最適化されたポリラインを作成します 古い形式のポリラインは変換されます。PLINEコマンドは最適化されたポリラインを作成します

## 18.80 PLINEWID

### 18.80.1 ポリライン幅

新規ポリラインのデフォルト幅。

	0.0

## 18.81 PLOTCONFIGPATH

### 18.81.1 印刷設定パス

プロッタ構成フォルダーに使用するファイルパス。ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。

レイアウトを印刷する場合、利用可能な用紙サイズ設定は、プロッタ設定ファイルによって制御されます。プリンタ/プロッタ設定リストは、コンピュータにインストールされているすべてのプリンタドライバで構成されています。プリンタ設定は、「プロッタ設定パス」で指定されているフォルダ内のファイルです。このフォルダに多くのファイルやサブフォルダが含まれている大きなフォルダが設定されている場合、フォルダとサブフォルダ全体が検索されて適切なファイルを探します。そのため、印刷ダイアログが開くまでに時間がかかることがあります。






## 18.82 PLOTID

### 18.82.1 印刷ID(このコマンドは廃止になりました)

旧変数で、古いスクリプトやLispの保守以外の役目はありません。


## 18.83 PLOTOUTPUTPATH

### 18.83.1 印刷出力パス

印刷ファイルの作成に使用するデフォルトのファイルパス。


## 18.84 PLOTSTYLEPATH

### 18.84.1 印刷スタイルパス

印刷スタイルフォルダーに使用するファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 18.85 PLOTTER

### 18.85.1 プロッタ (このコマンドは廃止されました)

古いスクリプトやLISPルーチンの保守以外の役目はありません。




## 18.86 PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE

### 18.86.1 印刷の透過性を上書き

印刷の透過性を有効にするかどうかをコントロールします。

	0～2
	1
	0：印刷の透過性は無効 1：ページ設定の値を使用 2：印刷透過性は有効

## 18.87 PLQUIET

### 18.87.1 軽微なエラーの表示

バッチ印刷時またはスクリプト実行時にオプションのダイアログボックスと軽微なエラーを表示するかどうかをコントロールします。

	0
	オフ(0)：印刷ダイアログと軽微なエラーを表示 オン(1)：軽微なエラーを記録し、印刷関連のダイアログボックスを表示しない

## 18.88 POINTCLOUD2DVSDISPLAY

### 18.88.1 2Dワイヤフレームモードで境界ボックスの表示/非表示を切り替えます

2Dワイヤフレーム表示スタイルがアクティブで、図面に点群がある場合の境界ボックスと警告メッセージの表示をコントロールします。点群は2Dワイヤフレーム表示スタイルがアクティブなときに表示されません。




	0～1
	0
	点群が2Dワイヤフレーム表示スタイルで表示されないことを示す境界ボックスと警告メッセージを表示する 1：境界ボックスと警告メッセージを表示しない

## 18.89 POINTCLOUDADAPTIVEDISPLAY

### 18.89.1 適応ポイントサイズと固定ポイントサイズの切り換え

点群表示に適応ポイントサイズを使用します。オフの場合、固定ポイントサイズを使用します。

	0～1
	0
	0：固定ポイントサイズを使用します(すべてのポイントのサイズは同じです) 1：適応ポイントサイズを使用する(見た目が良くなるようにポイントサイズが調整されます)

## 18.90 POINTCLOUDBOUNDARY

### 18.90.1 点群の範囲境界の表示/非表示

点群の境界の表示方法をコントロールします。

	0～2
	1
	0：表示しない 1：選択した場合にのみ表示 2：常に表示



## 18.91 POINTCLOUDCACHEFOLDER

### 18.91.1 ディスクキャッシュフォルダー

点群キャッシュファイルの保存に使用するファイルパス。

複数のパスがサポートされています。最初のものは、新しくキャッシュ/前処理されたデータを追加するために使用されます。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。

	C:¥Users¥%username%¥AppData¥Roaming¥Bricsys¥BricsCAD¥x64¥en_US¥PointCloudCache

## 18.92 POINTCLOUDEYEDOMELIGHTING

### 18.92.1 アイドームの照明強度

アイドームの照明強度です。0の場合、アイドーム照明は無効になります。

0～10の範囲で値を設定できます(デフォルトは1)。

	0～10
	1

## 18.93 POINTCLOUDGAPFILLING

### 18.93.1 ギャップ埋めサイズ

ポイント間のギャップをピクセルで埋めます。0の場合、ギャップの埋め合わせは無効になります。

0～10の範囲で値を設定できます(デフォルトは0)。

	0～10



	0
--	---

## 18.94 POINTCLOUDHSPC

### 18.94.1 点群形式(hspc/bcad)

点群の処理に使用する形式(hspcまたはbcad)を指定します。

**注：**HSPCファイル形式(Hexagon Smart Point Cloud)は、Hexagon VCH(Visual Computing Hub)が開発した独自の形式です。この形式を使用すると、点ごとの情報を保存できます。この情報は、(将来的に)点群機能を向上するために使用されます。

	オフ(0)：BCAD形式を使用 オン(1)：HSPC形式を使用

## 18.95 POINTCLOUDIGNOREGEOTAGS

### 18.95.1 元のデータ内のジオタグを無視する(非推奨)

ソースデータ内のジオタグを無視元のデータ内のジオタグを無視します。設定はV25に保持されますが、効果はありません。

	オフ(0)：ソースデータ内のジオタグを無視しない オン(1)：ソースデータ内のジオタグを無視

## 18.96 POINTCLOUDNORMALSシステム変数

### 18.96.1 通常の計算

壁や床などの平面(平坦なサーフェス)を識別するために使用する法線を点群の前処理中に計算します。

**注：**POINTCLOUDHSPCシステム変数がオン(1)の場合に適用されます。

点群が構造化されている場合(つまり、バブルがある場合)、法線ベクトルは前処理中に自動的に計算されます。



HSPCのキャッシュですでに使用可能な構造化点群で、法線ベクトルがまだないものは、POINTCLOUDNORMALSコマンドを使用して計算できます。

	オフ(0) : HSPCの前処理中に通常の計算を無効にします。 オン(1) : HSPCの前処理中に通常の計算を有効にします。

## 18.97 POINTCLOUDPOINTMAX

### 18.97.1 画面に表示される最大ポイント数(単位:百万)

1点群あたりに表示される最大ポイント数を示します。データセットに存在するポイント数とは関係ありません。

注 : 1から50までの値が指定可能です。

	1から50
	10

## 18.98 POINTCLOUDPOINTSIZ

### 18.98.1 ポイントサイズ

点群点表示サイズ(ピクセル単位)。

0～10の範囲で値を設定できます。

	1～10
	2



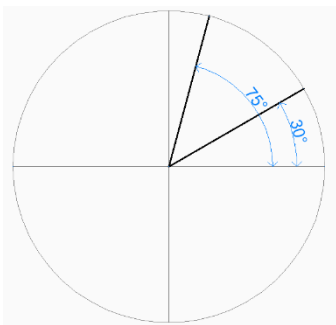
## 18.99 POLARADDANG

### 18.99.1 極追加角度

POLARMODEシステム変数が**極トラッキング追加角度を使用**に設定されている場合、カスタム極スナップ角度のリストを含みます。

最大10個の角度(それぞれ最大25のキャラクタ)がセミコロン(;)で区切られています。

POLARMODEフラグ0x04の設定(**追加の極トラッキング角度を使用**)が必要です。AUNITSシステム変数は角度の表示形式を指定します。POLARANGと異なり、POLARADDANGの角度は値の乗数にはなりません。

## 18.100 POLARANG

### 18.100.1 極角度

極角度の増分を度単位でコントロールします。

	90.0

## 18.101 POLARDIST

### 18.101.1 極距離

極スナップのスナップ増分値をコントロールします(SNAPTYPEシステム変数が**極スナップ**に設定されている場合)。

--	--

	0.0

## 18.102 POLARMODE

### 18.102.1 極モード

図形スナップトラッキングと極スナップトラッキングをコントロールします。

	0～15
	1
	1：相対 2：図形スナップトラッキングで、極トラッキング設定を使用 4：極トラッキング追加角度を使用 8：SHIFTを押すと、図形スナップのトラッキングポイントを取得

## 18.103 POLYSIDES

### 18.103.1 多角形の辺数

POLYGONコマンドで最後に使用した辺の数。

	3～1024
	4

## 18.104 システム変数 POPERATIONSCOLOR

### 18.104.1 パラメトリック操作の色

パラメトリック操作のジオメトリの色をコントロールします。





	RGB:238,173,60

## 18.105 POPUPS

### 18.105.1 ポップアップ(読み取り専用)

現在セットされているディスプレイドライバの状態を示します。

	オン
	オフ(0)：ダイアログボックス、メニューバー、アイコンメニューをサポートしない オン(1)：ダイアログボックス、メニューバー、アイコンメニューをサポート

## 18.106 PREVIEWDELAY

### 18.106.1 選択プレビューを表示する遅延時間

カーソルを合わせたときに図形がハイライトされるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。

0から1000までの値が指定可能です。

	0～1000
	30

## 18.107 PREVIEWEFFECT

### 18.107.1 選択プレビュー効果

選択プレビューをどのように表示するかをコントロールします(未サポート)。

--	--

	0～2
	2
	0：破線 1：厚さのある線分 2：厚さのある破線

## 18.108 PREVIEWFILTER

### 18.108.1 選択フィルター

選択できない図形タイプをコントロールします。

	0～63
	3
	1：ロック画層の図形を除外 2：外部参照の図形を除外 4：表を除外 8：マルチテキストを除外 16：ハッチング図形を除外 32：グループの図形を除外

## 18.109 PREVIEWTYPE

### 18.109.1 プレビューの種類

図面プレビューのサムネイルに使用するビューをコントロールします(未サポート)。

	0～1



	0
	0：最後に保存されたビュー 1：ホームビュー

## 18.110 PREVIEWWNDINOPENDLG

### 18.110.1 開いているダイアログのプレビューウィンドウ

開くダイアログにファイルプレビューを表示します。ダイアログ(チェックボックス)から設定できます。

	オフ(0)：開くダイアログボックスにプレビューを表示しない オン(1)：開くダイアログボックスにプレビューを表示

## 18.111 PRINTFILE

### 18.111.1 印刷ファイル

印刷ファイルの代替名。

	.

## 18.112 PRINTPDFPREVIEW

### 18.112.1 Print As PDF プレビュー

Print As PDFプレビューがシステムのデフォルトPDFビューアーを使用するか、内部プログラムウィンドウを使用するかをコントロールします。




	0～1
	1
	0：内部ウィンドウを使用 1：外部ビューアーを使用する

## 18.113 PRODUCT

### 18.113.1 製品(読み取り専用)

製品名を表示します。

	BricsCAD

## 18.114 PROFILEOFFSETBEHAVIOR

### 18.114.1 プロファイルオフセット動作

プロファイルオフセットの変更時に、ソリッドまたはその軸の位置をコントロールします。

	0～1
	0
	0：軸を保持 1：ソリッドを保持

## 18.115 PROGBAR

### 18.115.1 プログレスバー

進捗バーの表示をコントロールします。

--	--

	オフ(0)：プログレスバーを表示しない オン(1)：プログレスバーを表示

## 18.116 PROGRAM

### 18.116.1 プログラム(読み取り専用)

プログラム名を表示します。

	BRICSCAD

## 18.117 PROJECTIONTYPE

### 18.117.1 図面ビュー投影法

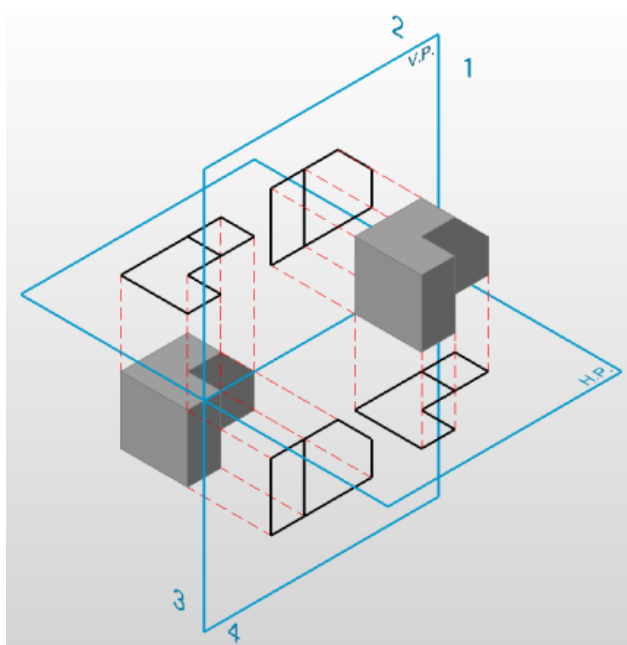
第一角法と第三角法を切り替えます。

これらの角度投影は、3D図形を2D図面ビューで表現する方法です。どちらの投影タイプも同じビューを表示しますが、違いは、これらのビューの位置 (上、右、左、下)にあります。詳細は、**生成された図面ビュー**を参照してください。

	0～1
	0
	0：第一角投影法 - ヨーロッパ 1：第三角法 - 米国、カナダ、オーストラリア



Projection	Symbol
First angle	
Third angle	



## 18.118 PROJECTLOCATIONVISIBILITY

### 18.118.1 プロジェクト位置マーカの表示/非表示

プロジェクト位置マーカの表示/非表示を制御します。

	1
	オフ(0)：図面にプロジェクト位置マーカを表示しません オン(1)：図面にプロジェクト位置マーカを表示します



## 18.119 PROJECTNAME

### 18.119.1 プロジェクト名

カレント図面のプロジェクト名。

プロジェクトに固有の追加サポートパスを設定してプロジェクト名を付けると、外部参照やイメージの管理が容易になります。


## 18.120 PROJECTSEARCHPATHS

### 18.120.1 プロジェクト検索パス

それぞれが検索するファイルパスのリストを保持しているプロジェクト名のリストを保存します。

保存されているパスで外部参照やイメージが見つからない場合、プロジェクト検索パスを使用して外部参照やイメージを検索します。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 18.121 PROJMODE

### 18.121.1 投影モード

TRIMおよびEXTENDコマンドの投影モードをコントロールします。

カットする図形が、トリム/延長する図形と同じ平面上にない場合、このシステム変数は、どのようにして交差を計算するかを定義します。

	0～2
	1
	0：真の3Dモード(投影無し) 1：カレントUCSのXY平面に投影する 2：カレントのビュー平面に投影する



## 18.122 PROMPTMENU

### 18.122.1 プロンプトメニュー

コマンドプロンプトメニューダイアログをコントロールします。

	0～5
	0
	0：プロンプトメニューを表示しない 1：プロンプトメニューを表示 2：プロンプトメニューを左上に表示 3：プロンプトメニューを右上に表示 4：プロンプトメニューを左下に表示 5：プロンプトメニューを右下に表示

## 18.123 PROMPTMENUFLAGS

### 18.123.1 プロンプトメニューフラグ

プロンプトメニューの動作をコントロールします。

PROMPTMENUシステム変数を参照してください。

	0～7
	0
	1：非表示オプションを表示 - 非表示オプションはイタリック体で表示します 2：選択時はプロンプトメニューを非表示 4：プロンプトメニューの選択オプションを無効にする

## 18.124 PROMPTOPTIONFORMAT

### 18.124.1 プロンプトオプション形式

コマンドラインでコマンドオプションを表示する方法をコントロールします。





コマンドオプションには、キーワード、説明、ショートカットがあります。ショートカットは、小文字(a-z)を除いたキーワードです。

例、CIRCLE コマンドの3つ目のオプション：

キーワード = TanTanRad

説明 = 接-接-半径

ショートカット = TTR

**注：** PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDシステム変数は、コマンドオプションのキーワードの翻訳をロードするかどうかを制御します。無効にすると、ローカルキーワードはグローバル(英語)キーワードのコピーになります。その結果、グローバルショートカットをアンダースコアなしで使用できます。

	0～4
	0
	0：ショートカットを大文字にして説明を表示 1：キーワードのみを表示 2：説明とブラケット内キーワードを表示 3：説明とブラケット内ショートカットを表示 4：ローカルキーワードとカッコ内にグローバルキーワードを表示(英語以外のバージョンのみ)

**CIRCLE[円]コマンドの例：**

**説明文のみ表示(0)**

円の中心を選択、または [2点 (2P)/3点 (3P)/接-接-半径 (TTR)/円弧を円に (A)/連続 (M)]:

**注：** 0 は英語版のプロンプトオプション形式のデフォルトです。

**キーワードのみを表示(1)**

円の中心を選択、または [2Point/3Point/TanTanRad/Arc/Multiple]:

**説明文とカッコ内にキーワードを表示(2)**

円の中心を選択、または [2点(2Point)/3点(3Point)/接-接-半径(TanTanRad)/円弧を円(Arc)/複数の円(Multiple)]:

**説明文とカッコ内にショートカットを表示(3)**

円の中心を選択、または [2点(2P)/3点(3P)/接-接-半径(TTR)/円弧を円(A)/複数の円(M)]:

**ローカルキーワードとカッコ内にグローバルキーワードを表示(ローカライズ版のみ) (4)**

円の中心を選択、または [2Point/3Point/TanTanRad/Arc/Multiple]:

## 18.125 PROMPTOPTIONTRANSLATEKEYWORDS

### 18.125.1 プロンプトオプション翻訳キーワード

翻訳されたコマンドオプションキーワードをロードします。



無効にすると、英語のキーワードが使用され、グローバルショートカットはアンダースコアなしで使用できます。

	オフ(0)：翻訳キーワードをロードしない オン(1)：翻訳キーワードをロード

## 18.126 PROPAGATESEARCHSPACE

### 18.126.1 検索スペース

PROPAGATEコマンドの実行中に検索空間を尋ねます。プロパゲートできる位置と図形を制限します。


## 18.127 PROPAGATETOLERANCE

### 18.127.1 ポジション公差

図面単位でPROPAGATEコマンドに使用する位置公差。

	0.00001

## 18.128 PROPERTYPREVIEW

### 18.128.1 プロパティレビュー

選択した図形について、プロパティパネルでコンボボックスのリスト値にカーソルを合わせるとプロパティの変更を表示します。




	オフ(0)：選択した図形について、 <b>プロパティ</b> パネルでコンボボックスのリスト値にカーソルを合わせるとプロパティの変更を表示しない オン(1)：選択した図形について、 <b>プロパティ</b> パネルでコンボボックスのリスト値にカーソルを合わせるとプロパティの変更を表示

## 18.129 PROPERTYPREVIEWDELAY

### 18.129.1 プロパティのプレビューの遅延

プロパティパネルのコンボボックスリスト値にカーソルを合わせたときにプロパティの変更が表示されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。PROPERTYPREVIEWシステム変数がオン(1)の場合に適用されます。

100から10,000までの値が指定可能です。

	100～10000
	500

## 18.130 PROPERTYPREVIEWOBJLIMIT

### 18.130.1 プロパティプレビューオブジェクトの制限

ホバープロパティをサポートできる図形の最大数をコントロールします。1から30,000までの値が指定可能です。

	1～30000
	500

## 18.131 PROPOBJLIMIT

### 18.131.1 プロパティオブジェクトの制限

プロパティパネルに表示される図形の制限をコントロールして、パフォーマンスを向上させます。

0から100000までの値が指定可能です。値を0にすると、制限がオフになります。



	1000
	0から100000

## 18.132 PROPPREVTIMEOUT

### 18.132.1 プロパティレビューのタイムアウト

カーソルを合わせてプロパティが表示されるまでの遅延を秒単位でコントロールします。

1から5までの値が指定可能です。

	1～5
	1

## 18.133 PROPUNITS

### 18.133.1 プロパティ単位

長さ、面積、体積、寸法および質量単位をパネルと入力ボックスで自動的にフォーマットします。例えば、2000mmは2mと表示されます。

INSUNITSシステム変数がアクティブな場合に適用されます。

	0～255
	47



	1：長さプロパティをフォーマット 2：面積プロパティをフォーマット 4：体積プロパティをフォーマット 8：(予備) 16：ダイナミック寸法をフォーマット 32：マスプロパティをフォーマット
--	---

## 18.134 PROXYGRAPHICS

### 18.134.1 プロキシグラフィック

プロキシ図形のイメージを図面に保存します。オフにすると、代わりに境界ボックスが表示されます。

	オフ(0)：図面と共にイメージを保存しない オン(1)：図面と共にイメージを保存

## 18.135 PROXYNOTICE

### 18.135.1 プロキシ通知

他のアプリケーションで作成されたカスタム図形を含む図面を開いたとき、注意メッセージを表示します。

	オフ(0)：プロキシの警告を表示しない オン(1)：プロキシの警告を表示

## 18.136 PROXYSERVERENABLED システム変数

### 18.136.1 プロキシサーバー

--	--



	0
	オフ (0): プロキシ サーバーを使用しない オン(1):プロキシサーバーを使用

## 18.137 PROXYSERVERHTTP システム変数

### 18.137.1 HTTP サーバ

HTTP プロトコルのプロキシ・サーバーのアドレス。


## 18.138 PROXYSERVERHTTPPORT システム変数

### 18.138.1 HTTP サーバ・ポート

HTTP プロトコルのプロキシ・サーバーのポート番号。


## 18.139 PROXYSERVERHTTPS システム変数

### 18.139.1 HTTPSサーバ

HTTPS プロトコルのプロキシ サーバーのアドレス。


## 18.140 PROXYSERVERHTTPSPORT システム変数

### 18.140.1 HTTPS サーバ ポート

HTTPSプロトコルのプロキシサーバーのポート番号。




## 18.141 PROXYSERVERPASSWORD システム変数

### 18.141.1 ユーザー・パスワード

プロキシ・サーバーにログインするためのユーザー・パスワード。


## 18.142 PROXYSERVERUSER システム変数

### 18.142.1 ユーザー名

プロキシ・サーバーにログインするためのユーザー名。


## 18.143 PROXYSHOW

### 18.143.1 プロキシ表示

図面でのプロキシ図形の表示方法をコントロールします。

	0～2
	1
	0：プロキシ図形は表示しない 1：すべてのプロキシ図形にグラフィックイメージを表示 2：すべてのプロキシ図形は輪郭ボックスだけを表示



## 18.144 PROXYWEBSEARCH

### 18.144.1 プロキシWeb検索

図形イネーブラーのチェックを切り替えます。

	0～1
	1
	0：図形イネーブラーをチェックしない 1：インターネットに接続されている場合は図形イネーブラーをチェックする

## 18.145 PSLTSCALE

### 18.145.1 ペーパー空間の線種尺度

ペーパー空間で線種尺度をコントロールします。線種尺度はビューポート尺度に従うがアクティブな場合、破線の長さはペーパー空間の図面単位に基づきます。尺度が異なっても、線種はすべてのビューポートで同一に表示されます。

再作図が必要です。

	0～1
	1
	0：特定線種尺度は無し 1：線種尺度はビューポート尺度に従う

## 18.146 PSOLHEIGHT

### 18.146.1 ポリソリッドの高さ

POLYSOLIDコマンドのデフォルトの高さを図面単位でコントロールします。

--	--





	80.0

## 18.147 PSOLWIDTH

### 18.147.1 ポリソリッドの幅

POLYSOLIDコマンドのデフォルトの幅を図面単位でコントロールします。

	5.0

## 18.148 PSTYLEMODE

### 18.148.1 印刷スタイルモード(読み取り専用)

カレント図面の印刷スタイルモード。

現在の図面に名前付き印刷スタイルまたは色従属印刷スタイルを使用するよう変換するには、CONVERTPSTYLESを使用します。

	0～1
	1
	0：名前付き印刷スタイルテーブル 1：色従属印刷スタイルテーブル

## 18.149 PSTYLEPOLICY

### 18.149.1 印刷スタイル ポリシー

図形の色を印刷スタイルに関連付けるかどうかをコントロールします。

注：PSTYLEPOLICYを0に設定した場合、新しい図形の印刷スタイルはDEFPLSTYLEで定義したデフォルト値に設定され、新しい画層の印刷スタイルはDEFLPLSTYLEで定義したデフォルト値に設定されます。



	0～1
	1
	0：色と印刷スタイルの関連付けは無し 1：図形の印刷スタイルを色に関連付けする

## 18.150 PSVPSCALE

### 18.150.1 ペーパー空間のビューポート尺度

VPORTSコマンドで作成された新しいビューポートの尺度乗数をコントロールします。

注：ビュー尺度乗数は、ペーパー空間の単位と、新しく作成されたモデル空間のビューポートの単位の比率を比較して定義されます。

設定したビュー尺度乗数は、VPORTSコマンドで使用されます。値が0の場合、尺度乗数は「フィット尺度」になります。

	0.0

## 18.151 PUBLISHALLSHEETS

### 18.151.1 すべてのシートをパブリッシュします

レイアウトをパブリッシュダイアログにロードする方法をコントロールします。

オンの場合、すべてのアクティブな図面からすべてのレイアウトをロードします。オフの場合、カレント図面からレイアウトのみをロードします。

	オフ(0)：現在のドキュメントの内容のみを自動的にロード オン(1)：開いているすべてのドキュメントの内容を自動的にロード



## 18.152 PUBLISHCOLLATE

### 18.152.1 パブリッシュされたシートを照合

同じ出力構成を持つパブリッシュされたシート単一の複数ページの印刷ジョブに結合します。

	オフ(0)：シートセットを複数のステップ(一度に1枚ずつ)で処理して、各シートのPLTファイルを作成します。印刷中、シート印刷シーケンスは他の印刷ジョブによって中断される可能性があります。 オン(1)：シートセットを1つのステップで処理して、1つのマルチシートPLTファイルを作成します。印刷時には、シート印刷シーケンスを他の印刷ジョブによって中断することはできません。

注：複数シートの印刷または印刷オプションをサポートする印刷ドライバは、シートを1つのステップでパブリッシュするために必要です。

## 18.153 PUCSBASE

### 18.153.1 ペーパー空間のUCSベース(読み取り専用)

ペーパー空間で正投影のUCSをコントロールするUCSの名前。




## 19. Q

### 19.1 QAFLAGS

#### 19.1.1 操作処理

品質保証とテストに関するフラグがある内部システム変数。

注：この内容は変更される可能性があり、通常の使用を目的としたものではありません。これらのオプションのいくつかは、予測できないか、問題がある副作用を持っている可能性があります。

	0～32767
	0
	1：Redデバイス：低解像度の作図無し 2：テキスト画面のリスト表示中は停止しない 4：警告ダイアログは無し(文字のメッセージは表示) 8：警告をエラーとしスクリプトを停止 16：最小限の監査レポート 32：2Dとレンダリングされたビジュアルスタイルの切り替え時にウィンドウレクレーションを無効にします。 64：情報プロンプトとして表示されるさまざまなパフォーマンス測定を有効化 128：並列ベクトル化：EnableSchedulerLogOutput 256：Cmdメッセージの有効化 512：Dclスクリーンショット作成 1024：ステータスバーに時間を表示 2048：クラッシュダンプファイルは作成しない 4096：アサートログファイルを作成 8192：レンダリング時にREDファイルを作成 16384：並列ベクトル化パフォーマンス測定

注：ビット4096をオンにすると、のコマンドラインのアサーション履歴が有効になります。

### 19.2 QSELECTAUTOCLOSE

#### 19.2.1 クイック選択を自動的に閉じる

選択セット更新後、クイック選択からプロパティパネルへの自動切替えを制御します。

--	--

	0
	オフ(0)：選択セットの更新後もクイック選択モードを維持する オン(1)：選択セットの更新後にプロパティパネルへ自動的に切り替える

## 19.3 QSELECTINIT

### 19.3.1 クイック選択初期設定

クイック選択パネルで、選択した図形だけを事前選択するか、すべての図形を事前選択するかを制御します。

	0～1
	1
	0：すべての図形を事前選択する 1：選択した図形だけを事前選択する

## 19.4 QSELECTLIST

### 19.4.1 クイック選択リスト

クイック選択パネルで、図形タイプドロップダウンに表示される内容を制御します。

	0～2
	0
	1：図面内のすべての図形タイプと選択した図形タイプの内訳を表示する 2：図面内のすべての図形タイプの内訳を表示する 3：図面内で選択した図形タイプの内訳を表示する



## 19.5 QTEXTMODE

### 19.5.1 文字省略表示モード

文字の表示方法をコントロールします。

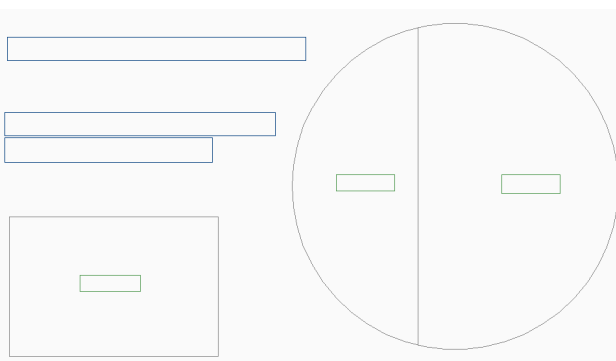
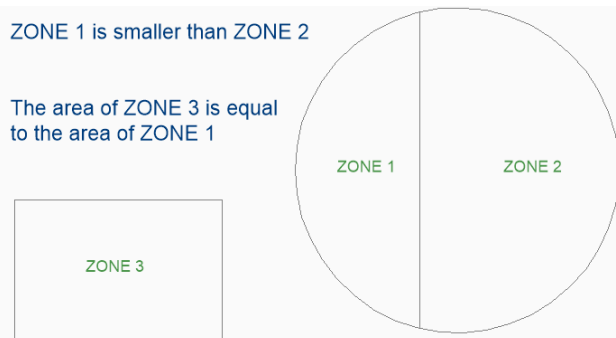
- オン(1)にすると、文字省略表示モードがオンになり、すべての文字(テキスト、マルチテキスト、属性、寸法値など)が長方形としてレンダリングされます。
- オフ(0)にすると、文字省略表示モードがオフになり、通常の文字表示に戻ります。
- 図面に含まれている文字量が多く、表示速度が遅くなるときにテキストの位置を確認する必要がある場合、文字省略表示モードが便利です。長方形には、文字の色も表示されます。

**注：**既存の図形に行った変更を表示するには、REGENを実行します。

	オフ(0)：文字をボックスとして表示しない オン(1)：文字をボックスとして表示

ZONE 1 is smaller than ZONE 2

The area of ZONE 3 is equal  
to the area of ZONE 1





## 19.6 QUADCOMMANDLAUNCH

### 19.6.1 クワッド デフォルトコマンドの起動

最初のクワッドコマンドを起動する方法をコントロールします。

デフォルトのクワッドコマンドは、クワッドで最後に使用したコマンドによって異なります。

- 0に設定した場合、図形にカーソルを合わせるとクワッドが表示され、コマンドボタンをクリックするとコマンドが起動します。
- 1に設定した場合、図形にカーソルを合わせるとクワッドが表示され、図形を右クリックするとコマンドが起動します。

	0～1
	0
	0：右クリックで最初のクワッドコマンドを起動しない 1：クワッドが表示されているときに右クリックで最初のクワッドコマンドを起動する

## 19.7 QUADDISPLAY

### 19.7.1 クワッド表示

クワッドをいつ表示するかを決定します。

注：SELECTIONPREVIEWシステム変数がオフの場合、QUADDISPLAYシステム変数の図形の上にカーソルを置いたときにクワッドを表示するオプションは無視され、クワッドは表示されません。

	-15～15
	3
	オフ：クワッドをオフ 0：クワッドを非表示 1：カーソルが図形上にあるときクワッドを表示 2：図形が選択されているときクワッドを表示 4：右クリック時にクワッドを表示 8：図形選択時、ポインタ上のクワッドを非表示



## 19.8 QUADEXPANDDDELAY

### 19.8.1 クワッド 展開ディレイ

カーソルがクワッド上を移動した後、クワッドが展開されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。

	160

## 19.9 QUADEXPANDTABDELAY

### 19.9.1 クワッドの拡張タブのディレイ

カーソルがクワッド上を移動した後、クワッドタブが展開されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。

	50

## 19.10 QUADGOTRSPARENT

### 19.10.1 クワッド 透明化

マウスがクワッドから離れたときにクワッドを透明にするかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：透明化しない オン(1)：透明化

## 19.11 QUADHIDEDELAY

### 19.11.1 クワッド 非表示ディレイ

マウスが非アクティブのときにクワッドが非表示になるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。

QUADHIDEMARGINシステム変数で設定されたゾーンに適用されます。



	350

## 19.12 QUADHIDEMARGIN

### 19.12.1 クワッド非表示マージン

クワッド周囲のアクティブなマージン領域の幅をコントロールします。

マウスがこのマージン内で移動している間、クワッドは表示され続けます。QUADGOTRANSSPARENTシステム変数がオンの場合、クワッドは徐々に透明になります。

マウス移動が止まるとすぐ、あるいは、マウスがマージンを越えて移動されると、クワッド表示は無くなります。

	50

## 19.13 QUADICONSIZE

### 19.13.1 クワッドアイコンサイズ

クワッドアイコンサイズをコントロールします。

	1
	0：小さなアイコン 1：大きなアイコン 2：非常に大きなアイコン

小さなアイコン：

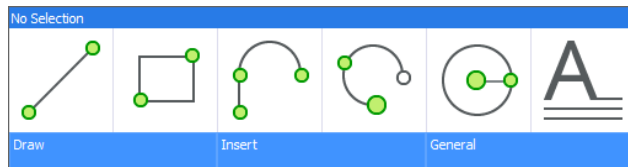




大きなアイコン：



非常に大きなアイコン：



## 19.14 QUADICONSPACE

### 19.14.1 クワッドアイコンスペース

アイコン間の間隔をコントロールします。

	0～2
	1
	0：狭い 1：ノーマル 2：広い

狭い：



通常：



広い：



## 19.15 QUADMOSTRECENTITEMS

### 19.15.1 クワッドの直近のアイテム

クワッドの上部バーに表示される最新のアイテムの数をコントロールし、残りのスロットはAIによって埋められます。  
0～16の範囲で値を設定できます。

	0～16
	4

## 19.16 QUADPOPUPCORNER

### 19.16.1 クワッド ポップアップコーナー

カレントのカーソル位置に対してクワッドがポップアップする位置をコントロールします。

	0～2
	1
	0：右上 1：右中 2：右下

## 19.17 QUADSHOWDELAY

### 19.17.1 クワッド 表示デレイ

ポインタ上のクワッドが表示されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。



	150

## 19.18 QUADWIDTH

### 19.18.1 クワッド幅

クワッド内の列数をコントロールします。

4～16の範囲で値を設定できます。

	4～16
	6



## 20. R

### 20.1 R12SAVEACCURACY

#### 20.1.1 R12保存時の精度

R12形式で保存するときのスプラインコントロールセグメント間または90度の楕円弧上のセグメント数をコントロールします。

	8

### 20.2 R12SAVEDEVIATION

#### 20.2.1 R12保存時の偏差

R12形式に保存するときの楕円とスプラインの偏差をコントロールします。

	0.0

### 20.3 RASTERPREVIEW

#### 20.3.1 ラスター プレビュー

プレビューイメージを図面と共に保存するかどうかをコントロールします。

このイメージは、ファイルマネージャーなどで表示されます。

	オフ(0)：プレビューイメージを作成しない オン(1)：プレビューイメージを作成



## 20.4 RE\_INIT

### 20.4.1 エイリアスの再初期化(読み取り専用)

デジタイザとデジタイザポートの再初期化、および/または、PGPファイル(コマンドエイリアス)の再ロードを行います。

	0～21
	0
	1：デジタイザ入出力ポートの再初期化 4：デジタイザの再初期化 16：PGPファイルを再初期化(再ロード)

## 20.5 REALTIMESPEEDUP

### 20.5.1 リアルタイムスピードの改善

画面移動操作中にスキップされるマウスメッセージの数をコントロールします。

0～10の範囲で値を設定できます。

	0～10
	5

## 20.6 REALWORLDSCALE

### 20.6.1 実物の尺度

実体尺度に単位を設定してマテリアルをレンダリングします。




	オフ(0)：実物尺度のマテリアルをレンダリングしない オン(1)：実物尺度のマテリアルをレンダリング
--	---

## 20.7 RECENTFILES

### 20.7.1 最近のファイルリストの最大数

ファイルメニュー(MRU)とスタートページの最近使用したファイルセクションに表示されるファイルの最大数をコントロールします。  
0～60の値が設定できます。

	0～60
	30

## 20.8 RECENTPATH

### 20.8.1 最新のパス

最近使用したファイルパス。


## 20.9 REDHILITE\_DUCSLOCKED\_FACE\_ALPHA

### 20.9.1 面不透明

選択した面の透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は完全に不透明です。

	25～100



	25
--	----

## 20.10 REDHILITE\_DUCSLOCKED\_FACE\_COLOR

### 20.10.1 面色

ダイナミックUCSがロックされた面のハイライト色をコントロールします。

	#007AFF

## 20.11 REDHILITE\_HIDDENEDGE\_ALPHA

### 20.11.1 エッジの透過性

REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDENシステム変数がオン(1)の場合、図形全体が選択されているとき、隠れているエッジをコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は完全に不透明です。

	0～100
	50

## 20.12 REDHILITE\_HIDDENEDGE\_COLOR

### 20.12.1 隠れているエッジの色

REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDENシステム変数がオン(1)の場合、図形全体が選択されているとき、隠れているエッジの色をコントロールします。






	白(設定ダイアログ) #FFFFFF (コマンドライン)
--	---------------------------------

## 20.13 REDHILITEFULL\_EDGE\_ALPHA

### 20.13.1 エッジの透過性

図形全体が選択されているとき、エッジの透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は完全に不透明です。

	0～100
	100

## 20.14 REDHILITEFULL\_EDGE\_COLOR

### 20.14.1 エッジ色

図形全体が選択されているとき、エッジの色をコントロールします。

	0, 122, 255(設定ダイアログ) #007AFF (コマンドライン)

## 20.15 REDHILITEFULL\_EDGE\_SHOWHIDDEN

### 20.15.1 隠れたエッジ

図形全体が選択されているとき、隠れているエッジを表示します。




	オフ(0)：隠れているエッジを表示しない オン(1)：隠れているエッジを表示

## 20.16 REDHILITEFULL\_EDGE\_SMOOTHING

### 20.16.1 エッジ滑らかさ

図形全体が選択されているとき、滑らかな(アンチエイリアシングした)ラインを表示するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：滑らかなエッジをオフ オン(1)：滑らかなエッジをオン

## 20.17 REDHILITEFULL\_EDGE\_THICKNESS

### 20.17.1 エッジ厚さ

図形全体が選択されているとき、エッジの厚さをコントロールします。

0.0から20.0までの値が指定可能です。

	0.0～20.0
	2.0

## 20.18 REDHILITEFULL\_FACE\_ALPHA

### 20.18.1 面の透過性

選択時の面の透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は、完全に不透明であることを意味します。



	0～100
	10

## 20.19 REDHILITEFULL\_FACE\_COLOR

### 20.19.1 面色

図形全体が選択されているとき、面の色をコントロールします。

	0, 122, 255(設定ダイアログ) #007AFF (コマンドライン)

## 20.20 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_ALPHA

### 20.20.1 エッジの透過性

選択すると、エッジの透過性をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 0は透明です。
- 100は完全不透明です。

	0～100
	100

## 20.21 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_COLOR

### 20.21.1 エッジ色

選択すると、エッジの色をコントロールします。



	255, 128, 0 (設定ダイアログ) #FF8000 (コマンドライン)

## 20.22 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOW

### 20.22.1 グロー

選択すると、エッジのグロー効果を切り替えます。

	オフ(0) : グローを表示しない オン(1) : グローを表示

## 20.23 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SMOOTHING

### 20.23.1 エッジ滑らかさ

選択すると、滑らかな(アンチエイリアシングした)ラインを表示します。

	オフ(0) : 滑らかなエッジをオフ オン(1) : 滑らかなエッジをオン

## 20.24 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_THICKNESS

### 20.24.1 エッジ厚さ

選択すると、エッジの厚さをピクセル単位でコントロールします。

0.0から20.0までの値が指定可能です。



	0.0～20.0
	2.0

## 20.25 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGEGLow\_ALPHA

### 20.25.1 グローの透過性

グローの透過性をコントロールします。REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOWシステム変数も参照してください。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は完全に不透明です。

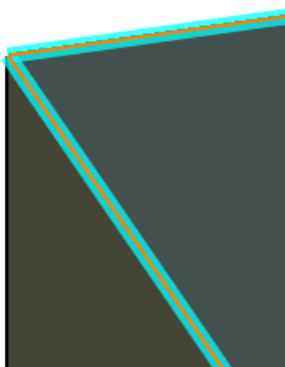
	0～100
	75

## 20.26 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGEGLow\_COLOR

### 20.26.1 グロー色

選択すると、エッジのグロー効果の色をコントロールします。REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOWシステム変数も参照してください。

	白(設定ダイアログ) #FFFFFF (コマンドライン)



## 20.27 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGEGLOW\_SMOOTHING

### 20.27.1 グローの滑らかさ

選択すると、エッジのグロー効果の滑らかな(アンチエイリアシングした)ラインを表示します。REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOWシステム変数も参照してください。

	オフ(0)：滑らかなグローラインをオフ オン(1)：滑らかなグローラインをオン

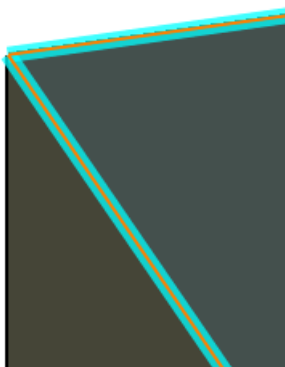
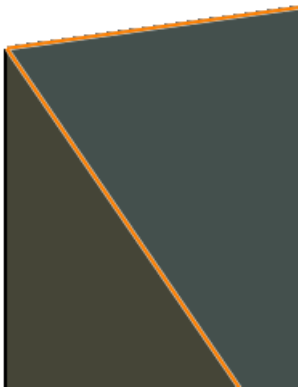


## 20.28 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGEGLow\_THICKNESS

### 20.28.1 グローの厚さ

選択すると、エッジのグロー効果の厚さをピクセル単位でコントロールします。REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDEDGE\_SHOWGLOWシステム変数も参照してください。  
0.0から20.0までの値が指定可能です。

	0.0～20.0
	3.0





## 20.29 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDFACE\_ALPHA

### 20.29.1 面不透明

選択した面の透明度をコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は完全に不透明です。

	0～100
	10

## 20.30 REDHILITEPARTIAL\_SELECTEDFACE\_COLOR

### 20.30.1 面色

選択すると、面の色をコントロールします。

	#007AFF

## 20.31 REDHILITEPARTIAL\_UNSELECTEDEGE\_SHOWHIDDEN

### 20.31.1 隠れたエッジ

選択時に隠れているエッジを表示するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：隠れているエッジを表示しない オン(1)：隠れているエッジを表示





## 20.32 REDSDKLINESMOOTHING

### 20.32.1 線をスムーズに

3Dレンダリングモードのラインスムージングを有効にします。

注：アンチエイリアスがオンの場合は効果がありません。

	オフ(0)：ラインスムージングをオフ オン(1)：ラインスムージングをオン

## 20.33 REDUCELENGTHTYPE

### 20.33.1 長さタイプを減らす

デフォルトのフローフィッティングレデュース長さタイプを設定します。

	0
	(0)：プロファイル幅の比率 (1)：絶対値

## 20.34 REDUCELENGTHVALUE

### 20.34.1 長さの値を減らします

デフォルトのフローフィッティングレデュース長さ値を設定します。

	0.0～1e6
	0.5



## 20.35 REFEDITLOCKNOTINWORKSET

### 20.35.1 外部参照編集のロック

外部参照編集モード(REFEDIT)のときに、外部参照にない図形をロックします。

	オフ(0)：選択した外部参照にない図形をロックしない オン(1)：選択した外部参照にない図形をロックする

## 20.36 REFEDITNAME

### 20.36.1 外部参照編集名(読み取り専用)

現在編集中の外部参照の名前。


## 20.37 REFPATHTYPE

### 20.37.1 参照ファイルのデフォルトパスタイプ

参照ファイルの初回アタッチ時に、フルパス、相対パスまたはパスなしのいずれを使用するかをコントロールします。

	1
	0：パス無し 1：相対パス 2：フルパス

注：すでにアタッチされている参照ファイルは影響を受けません。



## 20.38 REGENMODE

### 20.38.1 再作図モード

自動再作図オン/オフを切替えます。REGENAUTOコマンドも参照してください。

REGENMODE がオンの場合、BricsCAD は自動的に表示を再生成しますが、幾つかのケースでは図面を強制的に再生成する必要があります。これはREGENコマンドで行います。

	オフ(0) : REGENAUTOコマンドをオフ オン(1) : REGENAUTOコマンドをオン

## 20.39 REGEXPAND

### 20.39.1 レジストリパスの拡張タイプ

レジストリに保存するパスの種類(絶対または拡張可能)をコントロールします。

注 : 再起動が必要です。

	オフ(0) : 環境変数を使用したパスをポータブルな形式で保存しません オン(1) : 環境変数を使用したパスをポータブルな形式で保存します

## 20.40 REMEMBERFOLDERS

### 20.40.1 フォルダーを記憶

標準のファイル選択ダイアログボックスで使用するファイルパス。

- 0の場合、ショートカットアイコンをダブルクリックしてプログラムを起動したとき、アイコンに「開始時点のパス」が指定されていれば、そのパスがすべての標準的なファイル選択ダイアログボックスのデフォルトとして使用されます。
- 1の場合、各標準ファイル選択ダイアログボックスで最後に使用されたパスが、そのダイアログボックスのデフォルトパスになります。ショートカットアイコンに指定された開始時点のフォルダは使用されません。



	0～1
	1
	0：開始時点のパス - DRAWINGPATHおよびBLOCKSPATHシステム変数を参照してください。 1：最近使用したパスを使用

## 20.41 RENDERCOMPOSITIONMATERIAL

### 20.41.1 複合材マテリアルのレンダリング

複合材とそのプライのマテリアルをレンダリングします。

	0-1(オン-オフ)
	0
	0：複合材やそのプライの素材をレンダリングしません。 1：複合材やそのプライの素材をレンダリングします。

注：RENDERCOMPOSITIONMATERIALシステム変数は、BIMおよびUltimateライセンスレベルでのみ使用できます。

## 20.42 RENDERMATERIALIZEDOWNLOAD

### 20.42.1 レンダリングマテリアルに不足しているリソースをダウンロード

不足しているレンダリングマテリアルのリソースを自動的にダウンロードします。




	オフ(0)：レンダリングマテリアルに不足しているリソースをダウンロードしない オン(1)：レンダリングマテリアルに不足しているリソースをダウンロード
--	---

## 20.43 RENDERMATERIALSPATH

### 20.43.1 レンダリングマテリアルのディレクトリパス

ユーザが作成したレンダリングマテリアルファイルのファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 20.44 RENDERUSINGHARDWARE

### 20.44.1 ハードウェアを使用したレンダリング

レンダリングにハードウェアを使用するかどうかをコントロールします。グラフィックカードまたはドライバが原因の問題がある場合は、これをオフに切り替えてください。

再起動が必要な場合があります。

	0～3
	1
	0：ソフトウェアのみ使用(遅い) 1：ハードウェアを優先(より速い) 2：ソフトウェアを優先(テスト目的) 3：ハードウェアだけを使用(テスト目的)

## 20.45 REPORTPANELMODE

### 20.45.1 レポートパネルのモード

レポートパネルの外観をコントロールします。

--	--

	0～2
	2
	0：クラシック - レポートパネルは、従来のドッキング可能なウィンドウとして表示されます 1：モダン - レポートパネルは、半透明のウィンドウとして表示されます 2：非表示 - レポートパネルは、透明なウィンドウとしてステータスバーで非表示になっています

## 20.46 RESTORECONNECTIONS

### 20.46.1 接続を復元する

コマンド実行後に構造接合を復元します。

	1
	オフ(0)：接続を復元しない オン(1)：接続を復元する

## 20.47 RESTORELOSTFOCUS

### 20.47.1 失われたフォーカスを復元 (Linux)

失われたフォーカスの復元をコントロールします。ウィンドウマネージャーによっては、クワッドやロールオーバーチップなどのポップアップウィンドウを使用すると、フォーカスが失われることがあります。

	オフ(0)：フォーカスロスから回復しようとししないでください。 On (1): フォーカスロスから自動回復を試みます。



## 20.48 RETAINEDGRAPHICS

### 20.48.1 保持グラフィック

保持グラフィックの使用を切り替えます。

保持されたグラフィックスは、特定の操作(カメラの回転やパンなど)のパフォーマンスを向上させることができます。

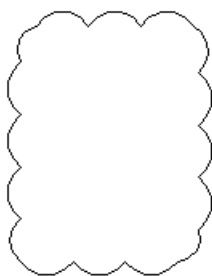
	1
	オフ(0)：保持されているグラフィックスを使用しません オン(1)：保持されているグラフィックスを使用

## 20.49 REVCLLOUDARCSTYLE

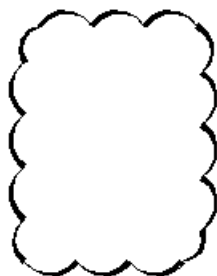
### 20.49.1 デフォルトの円弧スタイル

雲マークのデフォルトの円弧スタイルをコントロールします。

	0
	0：ノーマル 1：カリグラフィ



Normal



Calligraphy

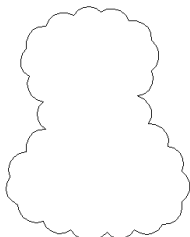


## 20.50 REVCLOUDCREATEMODE

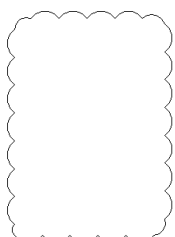
### 20.50.1 リビジョンクラウド作成モード

デフォルトの雲マーク作成モードをコントロールします。

	0～2
	1
	0：フリーハンド 1：矩形 2：ポリゴン



Freehand



Rectangular



Polygonal

## 20.51 REVCLOUDGRIPS

### 20.51.1 リビジョンクラウドグリッパ

雲マークのカスタムグリッパを使用します。

	オフ(0)：すべての円弧セグメントにグリッパを表示 オン(1)：最も関連性の高いグリッパのみを表示





## 20.52 REVCLOUDMAXARCLENGTH

### 20.52.1 デフォルトの円弧長最大長さ

雲マークのデフォルトの最大円弧長さをコントロールします。最大円弧長さにDIMSCALEシステム変数の値を乗算します。

	0.375

## 20.53 REVCLOUDMINARCLENGTH

### 20.53.1 デフォルトの円弧長最小長さ

雲マークのデフォルトの最小円弧長さをコントロールします。最小円弧長さにDIMSCALEシステム変数の値を乗算します。

	0.375

## 20.54 RHINOVERSION

### 20.54.1 Rhino書き出しバージョン

Rhinoへの書き出しに使用する3DMバージョン。

	0～60
	0
	0：最後の利用 2：Rhino 2 3：Rhino 3 4：Rhino 4 50：Rhino 5 60：Rhino 6



## 20.55 RIBBONDOCKEDHEIGHT

### 20.55.1 リボンのドッキング高さ

リボンの高さをコントロールします。

0から500までの値が指定可能です。現在のリボンの内容より小さい値は無視されます。

値0は自動高さを意味します。

注：124未満の値は、特定の状況でのみ有効です。

	0～500
	0

## 20.56 RIBBONPANELMARGIN

### 20.56.1 パネルマージン

リボンパネルの端にある空白のピクセル単位のサイズ。

	0～50
	8

## 20.57 RIBBONSETTINGSENABLED

### 20.57.1 リボンインターフェース設定コントロールのオン/オフ

リボンのインターフェース設定コントロールの表示のオン/オフを切り替えます。

注：再起動が必要な場合があります。

	1



	0：リボンにインターフェイス設定コントロールを表示しません 1：リボンにインターフェイス設定コントロールを表示します
--	---

## 20.58 RIBBONSTATE

### 20.58.1 リボンの状態(読み取り専用)

リボンがオンかどうかを示します。

リボンは、RIBBONCLOSEコマンドで閉じることができ、RIBBONコマンドで表示することができます。

	オフ(0)：リボンバーを表示しない オン(1)：リボンバーを表示

## 20.59 ROAMABLEROOTPREFIX

### 20.59.1 ローミングルートパス(読み取り専用)

メニューや印刷スタイルなど、カレントユーザーのローミング可能なファイルがインストールされたルートフォルダーのパス。


## 20.60 ROLLOVEROPACITY

### 20.60.1 ロールオーバーの不透明度

クワッドの不透明度をコントロールします。

1から100の範囲までの値が指定可能です。

- 値10は最大の透明度を意味します。
- 値100は、完全に不透明であることを意味します。




	10～100
	100

## 20.61 ROLLOVERPARAMS

### 20.61.1 ロールオーバーパラメータ

ロールオーバーヒントにブロックパラメータを表示します。

	オフ(0)：ブロックパラメータを表示しない オン(1)：ブロックパラメータを表示

## 20.62 ROLLOVERSELECTIONSET

### 20.62.1 ロールオーバー選択セット

混合図形が選択されているとき、ロールオーバーヒントのプロパティの動作をコントロールします。値を**選択されたすべての図形で共有されるプロパティ**に設定すると、大きな選択でのパフォーマンスが低下します。

	0～2
	2
	0：プロパティなし 1：一般的なプロパティ 2：選択されたすべての図形で共有されるプロパティ

## 20.63 ROLLOVERTIPS

### 20.63.1 ロールオーバーヒント

カーソルを合わせたときのクワッドでの図形プロパティの表示を切り替えます。



注：SELECTIONPREVIEWシステム変数がオフの場合、ROLLOVERTIPSシステム変数は無視され、カーソルを図形の上に置いたときに図形のプロパティは表示されません。

	オフ(0)：ポインタ上のプロパティを表示しない オン(1)：ポインタ上のプロパティを表示

## 20.64 RTDISPLAY

### 20.64.1 リアルタイム表示

ズームまたはパン動作時のラスターイメージとOLE図形の表示方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0：ラスターイメージとOLEコンテンツを表示 1：アウトラインだけ表示

## 20.65 RTISOLATESELECTION

### 20.65.1 リアルタイム選択表示

有効な選択がリアルタイム回転中に自動的に選択表示されるかどうか制御します。

	オフ(0)：有効な選択がリアルタイム回転中に自動的に選択表示されるようにする オン(1)：有効な選択がリアルタイム回転中に自動的に選択表示されるようにする



## 20.66 RTROTATIONSPEEDFACTOR

### 20.66.1 リアルタイム回転の速度係数

ルックアンドワークツール(RTLOOKコマンドとRTWALKコマンド)の回転速度をコントロールします。

0.01から10.0までの値が指定可能です。

	0.01～100
	1

## 20.67 RUBBERBANDCOLOR

### 20.67.1 ラバーバンドの色

一時的なスナップトラッキングに使用するラバーバンドラインの色をコントロールします。

	1～255
	40

## 20.68 RUBBERBANDSTYLE

### 20.68.1 ラバーバンド破線スタイル

一時的なスナップトラッキングに使用するラバーバンドラインの破線スタイルを有効にします。

	オフ(0)：破線スタイルをオフ オン(1)：破線スタイルをオン



## 20.69 RUBBERSHEET (for OS X)

### 20.69.1 ラバーシートタッチパッド

タッチパッド上で2本指を同時に動かしてズーム/回転/画面移動を有効にします。

	オフ(0) : 2本指を同時に動かしてズーム/回転/画面移動を行わない オン(1) : 2本指を同時に動かしてズーム/回転/画面移動を行う

## 20.70 RUBBERSHEETSENSIBILITY (FOR OS X)

### 20.70.1 ラバーシートジェスチャーアクティベーション依存

ジェスチャーの感度をコントロールします。

0～10の範囲で値を設定できます。

	0～10
	5

## 20.71 RULERDISPLAY

### 20.71.1 ルーラーの表示

マニピュレータ操作時にルーラーを表示します。

	オフ(0) : ルーラーを表示しない オン(1) : ルーラーを表示



## 20.72 RULERTEXTCOLOR

### 20.72.1 ルーラーの文字色

マニピュレータルーラーの文字色をコントロールします。

RULERDISPLAYシステム変数がオン(1)の場合にのみ適用されます。

	#c8c8c8
	RGBカラーコード 16進数カラーコード 色インデックスコード

変数の新しい値をコマンドラインに入力できます。

## 20.73 RUNASLEVEL

### 20.73.1 実行するライセンスレベル

ライセンスされたレベルとは異なった(より下の)レベルでプログラムを実行します。ライセンスされたレベルがRUNASLEVELよりも下の場合、RUNASLEVELは無視されます。

注：再起動が必要です。

	0～5
	5
	0 : Lite 1 : Pro 2 : (廃止) 3 : BIM 4 : Mechanical 5 : Ultimate





## 20.74 RVTRFALEVELOFDETAIL

### 20.74.1 詳細レベル

RVTおよびRFA読み込みの詳細レベル(LOD)をコントロールします。

	1～3
	3
	1：簡略 2：標準 3：詳細

## 20.75 RVTVALIDATEBREP

### 20.75.1 BREPジオメトリを検証

RVT読み込み中にBREPジオメトリを検証します。

**警告：**これを無効にすると、完全性をチェックせずに、より多くのジオメトリを読み込むことができます。

	1
	0：オフ(無効) 1：オン(有効)



## 21. S

### 21.1 SAFEMODE

#### 21.1.1 セーフモード(読み取り専用)

現在のセッションで実行可能コードをロードして実行できるかどうかを示します。クリーンな環境で起動すると、潜在的なクラッシュの原因を防ぐことができます。

	オフ(0)：実行可能なコードの実行を許可する オン(1)：実行可能なコードの実行を許可しない

### 21.2 SAVECHANGETO LAYOUT

#### 21.2.1 レイアウトへ変更を保存

印刷ダイアログからレイアウトへの変更を保存します。

	0～1
	オフ(0)：レイアウトへの変更を保存しない オン(1)：レイアウトへの変更を保存する

### 21.3 SAVEFIDELITY

#### 21.3.1 精度を保って保存

視表示精度を保ってこの図面を保存するかどうかをコントロールします。




	0～1
	オフ(0)：表示精度を保って保存しない オン(1)：表示精度を保って保存

## 21.4 SAVEFILE

### 21.4.1 保存ファイル名(読み取り専用)

カレントの自動保管ファイル名。


## 21.5 SAVEFILEPATH

### 21.5.1 保存ファイルのパス

自動保存時に一時ファイルが保存されるファイルパス。


## 21.6 SAVEFORMAT

### 21.6.1 保存形式

デフォルトの保存形式をコントロールします。

	1～39
	1



	1 : DWG 2018
	2 : DXF 2018
	3 : Binary DXF 2018
	4 : DWG 2013
	5 : DXF 2013
	6 : Binary DXF 2013
	7 : DWG 2010
	8 : DXF 2010
	9 : Binary DXF 2010
	10 : DWG 2007
	11 : DXF 2007
	12 : Binary DXF 2007
	13 : DWG 2004
	14 : DXF 2004
	15 : Binary DXF 2004
	16 : DWG 2000
	17 : DXF 2000
	18 : Binary DXF 2000
	19 : DWG R14
	20 : DXF R14
	21 : Binary DXF R14
	22 : DWG R13
	23 : DXF R13
	24 : Binary DXF R13
	25 : DWG R11/R12
	26 : DXF R11/R12
	27 : Binary DXF R11/R12
	28 : DXF R10
	29 : Binary DXF R10
	30 : DXF R9

## 21.7 SAVELAYERSNAPSHOT

### 21.7.1 ビューによる画層スナップショットの保存

カレントの画層設定を保存し、新しいビューに使用します。




## 21.8 SAVENAME

### 21.8.1 保存図面名(読み取り専用)

カレントの図面のファイル名とフォルダーパス。


## 21.9 SAVEONDOCSWITCH

### 21.9.1 ドキュメントスイッチに保存

別の図面タブが起動されたときに図面を自動的に保存します。

	オフ(0) : ドキュメントスイッチに保存しない オン(1) : ドキュメントスイッチに保存

## 21.10 SAVEROUNDTRIP

### 21.10.1 ラウンドトリップで保存

図面でサポートされていないデータベースファイル内の情報を保存できます。


## 21.11 SAVETIME

### 21.11.1 自動保存の時間間隔

自動保存の間隔を分単位でコントロールします。

0 ～ 240の範囲で値を指定できます。ゼロに設定すると、自動保存はオフになります。



	0～240
	20
	0：自動保存をオフ 1～240：指定した間隔(分単位)で図面を保存

## 21.12 SCREENBOXES

### 21.12.1 スクリーンメニューボックス(読み取り専用)

スクリーンメニューに表示されるボックスの数が含まれます。スクリーンメニューがオフの場合、値はゼロになります。


## 21.13 SCREENMODE

### 21.13.1 画面モード(読み取り専用)

プログラム表示のグラフィック/テキスト状態を保存します。

	0～3
	0：テキスト画面を表示 1：作図領域を表示 2：2画面表示が設定されています

## 21.14 SCREENSIZE

### 21.14.1 画面サイズ(読み取り専用)

カレントのビューポートのピクセル単位のサイズ(ピクセル単位(幅×高さ))。




## 21.15 SCRLHIST

### 21.15.1 スクロール履歴

コマンドラインの履歴に保存される行数をコントロールします。

0から256までの値が指定可能です。

	0以上
	256

## 21.16 SDI

### 21.16.1 単一画面モードインタフェース (Windows)

新しいアプリケーションインスタンスまたは既存のインスタンスで図面を開くかどうかをコントロールします。部分的に実装: SDI変数は図面のダブルクリック動作をコントロールしますが、各BricsCADインスタンスで複数のドキュメントを開くことは可能です。

**注：**SDI設定2と3は保存されません。SDIを3に設定した場合、複数の図面をサポートしていないアプリケーションがアンロードされると、SDIの設定が1に戻ります。

	0～3
	0



	0：マルチ画面の図面インタフェース 1：単一図面へのインタフェース 2：(読み取り専用)マルチ図面をサポートしていないアプリケーションがロードされたので、マルチ図面インタフェースは無効です 3：(読み取り専用)SDIが1に設定された後、マルチ図面をサポートしていないアプリケーションがロードされたので、マルチ図面インタフェースは無効です。
--	--

## 21.17 SECTIONOFFSETSTEP

### 21.17.1 断面オフセットステップ

断面オフセットプロパティの増分に使用されるステップサイズです。

負の値を設定すると、断面のプロパティに基づいてステップサイズがにより自動的に決定されます。

	-1

## 21.18 SECTIONPLANEVISIBILITY

### 21.18.1 断面の表示

断面の表示を制御します。

0に設定すると、断面は線分として表示されます。1に設定すると、断面のタイプに従って表示されます。

	1
	0：断面を線として表示 1：断面をタイプに応じて表示

## 21.19 SECTIONRESULTINTERVAL

### 21.19.1 断面結果間隔

モデル空間で生成された断面ブロックの間の距離です。

--	--



	400.0

注：

- INSUNITS=インチ(1)の場合、SECTIONRESULTINTERVALのデフォルト値は400.0です。
- INSUNITS=ミリメートル(4)の場合、SECTIONRESULTINTERVALのデフォルト値は10000.0です。
- INSUNITS=センチメートル(5)の場合、SECTIONRESULTINTERVALのデフォルト値は1000.0です。
- INSUNITS=メートル(6)の場合、SECTIONRESULTINTERVALのデフォルト値は10.0です。

## 21.20 SECTIONSCALE

### 21.20.1 断面尺度

断面の生成に使用されるデフォルトの尺度。

0.000001から1000000.0までの値が指定可能です。

	0.02

## 21.21 SECTIONSETTINGSSEARCHPATH

### 21.21.1 断面設定の検索パス

BIM断面図スタイル、BIMタグスタイルおよび図面のカスタマイズのファイルパス。

パスはセミコロン(;)で区切ります。


## 21.22 SECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIAL

### 21.22.1 インチ系の断面シートセットテンプレート

新しい断面のテンプレートとして使用されるシートセットファイル(dst)のファイルパス。MEASUREMENTシステム変数が0 (インチ系)の場合にのみ適用されます。

デフォルトのファイルは{SheetSetTemplatePath}フォルダー内の「BIM-section-imperial.dst」です。

	BIM-section-imperial.dst

注：ECTIONSHEETSETTEMPLATEIMPERIALシステム変数は、**BIM**及び**Ultimate**ライセンスレベルでのみ使用できます。

## 21.23 SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRIC

### 21.23.1 ミリ系の断面シートセットテンプレート

新しい断面のテンプレートとして使用されるシートセットファイル(dst)のファイルパス。MEASUREMENTシステム変数が1（ミリ系）の場合にのみ適用されます。

デフォルトのファイルは{SheetSetTemplatePath}フォルダー内の「BIM-section-metric.dst」です。

	BIM-section-metric.dst

注：SECTIONSHEETSETTEMPLATEMETRICシステム変数は、**BIM**及び**Ultimate**ライセンスレベルでのみ使用できます。

## 21.24 SECURELOAD

### 21.24.1 実行可能ファイルのセキュリティポリシー(読み取り専用)

実行可能ファイルのロードに使用するセキュリティポリシー。

	0～2
	0
	0：セキュリティポリシーなし 1：信頼できない場所からロードする場合に警告 2：信頼できる場所からのみ読み込む



## 21.25 SELECTIONANNODISPLAY

### 21.25.1 選択したすべての注釈尺度を表示

選択時に、すべての尺度で、注釈付き図形を表示します。

	オフ(0)：異尺度表示を無効にする オン(1)：異尺度表示を有効にする

## 21.26 SELECTIONAREA

### 21.26.1 選択領域

選択領域の表示効果を指定します。

	オフ(0)：選択領域範囲を表示しない オン(1)：選択領域範囲を表示

## 21.27 SELECTIONAREAOPACITY

### 21.27.1 選択領域の不透明度

選択領域の透過性をコントロールします。SELECTIONAREA設定がオンの場合にのみ適用されます。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0は、完全に透明であることを意味します。
- 値100は、完全に不透明であることを意味します。

	0～100



	25
--	----

## 21.28 SELECTIONCYCLING

### 21.28.1 選択の循環

重なっているオブジェクトと選択の切り替えに関する表示オプションを制御します。

注：システム変数SELECTIONPREVIEWがオフの場合、SELECTIONCYCLINGシステム変数は無視され、図形の上にカーソルを置いてもバッジや選択ダイアログボックスは表示されません。

	-2から2
	2
	-2：サイクル選択をオフとし、設定を保存(トグル値2) -1：サイクル選択をオフとし、設定を保存(トグル値1) 0：表示オプションがオフ 1：重なっているオブジェクトにカーソルを合わせた時、 バッジが表示 2：バッジと選択ダイアログボックスの両方が表示

注：

- キーボードショートカットのCtrl + Wを使用して、SELECTIONCYCLINGシステム変数の現在の設定のオン/オフを切り替えます。
- QUADHIDEDELAYシステム変数は、選択ダイアログボックスの非表示遅延時間を制御します。

## 21.29 SELECTIONMODES

### 21.29.1 選択モード

デフォルトで選択される対象(図形全体、サブ図形または境界)をコントロールします。

カーソルを合わせた状態でTabキーを使用して、オプションを循環表示させます。

	0～15

	0
	1：エッジを選択 2：面を選択 4：検出された境界を選択 8：頂点を選択

## 21.30 SELECTIONPREVIEW

### 21.30.1 選択プレビュー表示

ピックアップカーソルを図形の上に合わせたときに図形をハイライトするために使用するルールをコントロールします。

注：SELECTIONPREVIEWシステム変数がオフの場合：

- QUADDISPLAYシステム変数のカーソルが図形上にあるときクワッドを表示オプションは無視され、クワッドは表示されません。
- ROLLOVERTIPSシステム変数は無視され、図形プロパティは表示されません(クワッドは表示されません)。
- SELECTIONCYCLINGシステム変数は無視され、バッジや選択ダイアログボックスは表示されません(クワッドは表示されません)。

	0～3
	3
	0：選択プレビューを表示しません。 1：どのコマンドも起動していないとき 2：図形選択のコマンドプロンプト表示時

## 21.31 SELECTSIMILARMODE

### 21.31.1 SELECTSIMILARの合致オプション

SELECTSIMILARコマンドに一致させる必要があるプロパティをコントロールします。このコマンドを意図した通りに動作させるためには、少なくとも1つのプロパティをオンにする必要があります。すべてのプロパティをオフにした場合、**図形を選択**プロンプトで指定した図形だけが選択されます。




	0～255
	130
	0：図形タイプ 1：色 2：画層 4：線種 8：線種尺度 16：線の太さ 32：印刷スタイル 64：図形スタイル 128：名前

## 21.32 SETBYLAYERMODE

### 21.32.1 画層モードで設定

SETBYLAYERコマンドでどの画層プロパティを適用するかをコントロールします。

	0～255
	255
	0：無し 1：色 2：線種 4：線の太さ 8：マテリアル 16：印刷スタイル 32：ByBlock 64：ブロック 128：透過性

## 21.33 SHADEDGE

### 21.33.1 シェーディングエッジ

表面とエッジをどのようにレンダリング表示するかをコントロールします。



	0～3
	3
	0：面はシェーディング、エッジはハイライトしない 1：面はシェーディング、エッジは背景色 2：面は着色無し、エッジは図形色 3：面は図形色、エッジは背景色

## 21.34 SHADEDIF

### 21.34.1 シェーディング拡散

SHADEDGEシステム変数が0または1に設定されているとき、間接光に対する拡散反射光の比率を拡散反射光のパーセントとしてコントロールします。

	0～100
	70

## 21.35 SHEETNUMBERLEADINGZEROES

### 21.35.1 シート数の先頭のゼロ

新しいシートの「数」値の前に付けるゼロの数をコントロールします。

	1～8
	1



	1 : 1(1, 2, 3, ...) 2 : 2(01, 02, 03, ...) 3 : 3(001, 002, 003, ...) 4 : 4(0001, 0002, 0003, ...) 5 : 5(00001, 00002, 00003, ...) 6 : 6(000001, 000002, 000003, ...) 7 : 7(0000001, 0000002, 0000003, ...) 8 : 8(00000001, 00000002, 00000003, ...)
--	--

## 21.36 SHEETSETAUTOBACKUP

### 21.36.1 シートセットの自動バックアップ

シートセットファイルを開くときにバックアップファイルを作成します。

バックアップファイルはシートセットファイルと同じ名前を持つ必要がありますが、拡張子「ds\$」が付いている必要があります。

	オフ(0) : バックアップファイルを作成しない オン(1) : バックアップファイルを作成

## 21.37 SHEETSETTEMPLATEPATH

### 21.37.1 シートセットテンプレートパス

シートセットテンプレートフォルダーのファイルパス。

デフォルトのパス : %Users%\<user name>%AppData%Local%Bricsys%BricsCAD%V24x64%en\_US%Templates.


## 21.38 SHORTCUTMENU

### 21.38.1 ショートカットメニュー

DEFAULT、EDITおよびCOMMAND(右クリック)コンテキストメニューのステータスをコントロールします。

--	--



	0～63
	3
	0：デフォルト、編集、コマンドモードのすべてのショートカットメニューを無効にする 1：デフォルトモードのショートカットメニューを有効にする 2：編集モードのショートカットメニューを有効にする 4：コマンドモードのショートカットメニューを有効にする(コマンド実行時には常に表示) 8：コマンドラインからコマンドオプションが利用可能なときだけ、ショートカットメニューを有効にする 16：マウスの右ボタンを押したままにしたときにショートカットメニューを有効にする 32：図形が選択され、クワッドが表示されていない場合は、短く右クリックしてコマンドを繰り返します

## 21.39 SHORTCUTMENUDURATION

### 21.39.1 ショートカットメニューの持続時間

右クリックしてから(右クリック)コンテキストメニューが表示されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。  
100から10,000までの値が指定可能です。

	100～10000
	250

## 21.40 SHOWBMINSERTWARNINGDIALOG

### 21.40.1 BMINSERT警告

BMINSERTまたは-BMINSERTの使用時に、警告ダイアログを表示するかどうかを制御します。




	オフ(0)：警告ダイアログを表示しない オン(1)：警告ダイアログを表示する
--	---

## 21.41 SHOWDOCTABS

### 21.41.1 タブの表示/非表示

ドキュメントタブでタブのオン/オフを切り替えます。

ユーザーインターフェースからドキュメントタブを隠すことで、作画領域を広くすることができます。

	オフ(0)：タブを表示しない オン(1)：タブを表示

## 21.42 SHOWFULLPATHINTITLE

### 21.42.1 タイトルにフルパスで表示

タイトルバーに図面の完全なパスを表示します。オフの場合、ファイル名のみが表示されます。


## 21.43 SHOWIDSPROPERTIESONLY

### 21.43.1 IDSプロパティのみ表示

IDS-XMLファイルが読み込まれた場合、この設定は、IDSに必要なプロパティのみをプロパティパネルに表示するか、すべてのプロパティを表示するかを制御します。




	オフ(0)：すべてのプロパティを表示 オン(1)：IDSに必要なプロパティのみ表示
--	--


## 21.44 SHOWLAYERUSAGE

### 21.44.1 使用中の画層

画層の使用に関する情報を画層パネルに表示します。

現在のレイアウトのビューポート設定とペーパー空間のビューポートが、モデル空間の設定と異なる場合、カレント列に**使用中の画層**アイコンで示されます。

：カレント画層はビューポートを優先

：画層はビューポートを優先

：未定義画層はビューポートを優先

	オフ(0)：使用中の画層をすべて表示しない オン(1)：使用中の画層をすべて表示

## 21.45 SHOWSCROLLBUTTONS

### 21.45.1 スクロールボタン(Mac&Linux)

左右のスクロールボタンを表示します。

	オフ(0)：スクロールボタンを表示しない オン(1)：スクロールボタンを表示



## 21.46 SHOWTABCLOSEBUTTON

### 21.46.1 タブを閉じるボタン(Mac&Linux)

ドキュメントタブで、タブバーの閉じるボタンのオン/オフを切り替えます。

	オフ(0) : タブに閉じるボタンを表示しない オン(1) : タブに閉じるボタンを表示する

## 21.47 SHOWTABCLOSEBUTTONACTIVE

### 21.47.1 アクティブなタブを閉じるボタン(Mac&Linux)

ドキュメントタブで、アクティブなタブのみの閉じるボタンのオン/オフを切り替えます。

	オフ(0) : アクティブなタブにのみ閉じるボタンを表示しない オン(1) : アクティブなタブにのみ閉じるボタンを表示

## 21.48 SHOWTABCLOSEBUTTONALL

### 21.48.1 すべてのタブを閉じるボタン(Mac&Linux)

ドキュメントタブで、すべてのタブの閉じるボタンのオン/オフを切り替えます。

	オフ(0) : すべてのタブに閉じるボタンを表示しない オン(1) : すべてのタブに閉じるボタンを表示



## 21.49 SHOWWINDOWLISTBUTTON

### 21.49.1 ウィンドウリストボタン(Mac&Linux)

ウィンドウのドロップダウンリストを表示します。

	オフ(0) : ウィンドウ一覧ボタンを表示しない オン(1) : ウィンドウ一覧ボタンを表示

## 21.50 SHPNAME

### 21.50.1 シェイプ名

命名規則に従ったデフォルトのシェイプ名。

「.」はデフォルトがないことを意味します。

注 : シェイプはブロックの初期のバージョンです。効率的でしたがコーディングが難しく、稀にしか使用されなくなりました。


## 21.51 SIGWARN

### 21.51.1 署名の警告

署名のある図面を開いたとき、署名ダイアログの動作をコントロールします。

	オフ(0) : 図面に無効な署名がある場合にのみ表示されます。 オン(1) : 図面に署名がある場合に表示されます。



## 21.52 SINGLETONMODE

### 21.52.1 単一動作モード

複数のを同時に動作させるかどうかを切り替えます。

- オンに設定されている場合、2つ以上のを同時に起動することができます。
- オンに設定すると、プロファイル名と現在のワークスペース名が同じで、バックグラウンドインスタンスが応答可能で、コマンドまたはモーダルダイアログがアクティブでない場合に、のインスタンスが1つだけ実行されます。

	オフ(0)：単一動作モードオフ オン(1)：単一動作モードオン

## 21.53 SITELOCATIONVISIBILITY

### 21.53.1 サイト位置マーカの表示/非表示

サイト位置マーカの表示/非表示を制御します。

	1
	オフ(0)：図面にプロジェクト位置マーカを表示しません オン(1)：図面にプロジェクト位置マーカを表示します

## 21.54 SKETCHFEATURECOPYMODE

### 21.54.1 スケッチベースフィーチャーのコピーモード

スケッチフィーチャのコピー方法をコントロールします。

オンの場合、スケッチフィーチャーのコピーはソースから独立します(スケッチ/パス/ガイドカーブなどの新しいブロックが作成されます)。

--	--

	0～1
	1
	0：スケッチフィーチャのコピーは、そのソースとともにスケッチ(パス、ガイドカーブなど)を共有します。 1：スケッチフィーチャのコピーには、新しいスケッチ(パス、ガイドカーブなど)があります。コピーには、ソースへのリンクがありません。

## 21.55 SKETCHINC

### 21.55.1 スケッチ増分

SKETCHコマンドで作成されたセグメントの図面単位の長さ。

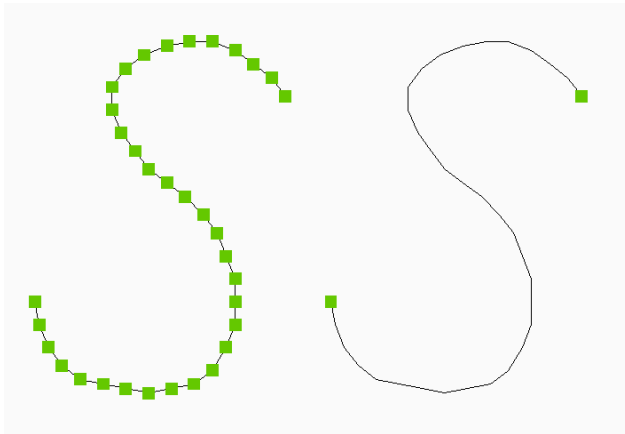
	1.0

## 21.56 SKPOLY

### 21.56.1 スケッチポリライン

SKETCHコマンドで作成された図形タイプをコントロールします。

	0
	オフ(0)：線を生成 オン(1)：ポリラインを生成



## 21.57 SKYSTATUS

### 21.57.1 空の状態

レンダリング時に空のイルミネーションが計算されるかどうかをコントロールします(未サポート)。

	0～2
	0
	0：空は無し 1：空の背景 2：空の背景とイルミネーション

## 21.58 SLICETHICKNESSSTEP

### 21.58.1 断面スライス厚さステップ

断面スライスの厚さプロパティの増分に使用されるステップサイズです。

負の値を設定すると、断面のプロパティに基づいてステップサイズがにより自動的に決定されます。

	-1





## 21.59 SMASSEMBLYEXPORTMODE

### 21.59.1 SmAssemblyExportモード

SMASSEMBLYEXPORTコマンドによるデータの書き出し方法をコントロールします。

	0：外部コンポーネントは変更しない 1：認識した板金部品または貧弱な板金部品のフィーチャーを保持

## 21.60 SMASSEMBLYEXPORTREPORTPATHTYPE

### 21.60.1 レポートファイルのパスタイプ

SMASSEMBLYEXPORTコマンドによって生成されたレポートで絶対ファイルパスと相対ファイルパスのどちらが使用されるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：相対パス 1：絶対パス

## 21.61 SMASSEMBLYEXPORTSOLIDTYPESINREPORTS

### 21.61.1 レポートのソリッドタイプ

SMASSEMBLYEXPORTコマンドのコマンドレポートに表示されるソリッドのタイプをコントロールします。板金および貧弱な板金ソリッドは、常にレポートに表示されます。

	0～15



	1
	1：非板金ソリッド 2：標準部品コンポーネントのソリッド 4：中空の直線的な押し出しソリッドを認識し、非板金として扱う。 8：円形管の直線的な押し出しソリッドを認識し、非板金として扱う。

## 21.62 SMATTRIBUTESLAYERCOLOR

### 21.62.1 属性画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「属性」画層の色をコントロールします。

	1～255
	7

## 21.63 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHT

### 21.63.1 文字高さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「属性」画層の文字高さをコントロールします。

	0.01

## 21.64 SMATTRIBUTESLAYERTEXTHEIGHTTYPE

### 21.64.1 文字高さの種類

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「属性」画層の文字高さの種類をコントロールします。




	0～1
	0
	0：境界ボックス比率 1：絶対値

## 21.65 SMBENDANNOTATIONSLAYERCOLOR

### 21.65.1 ベンド注釈文字画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「ベンド注釈」画層の色をコントロールします。

	1～255
	5

## 21.66 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT

### 21.66.1 文字高さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「ベンド注釈」画層の文字高さをコントロールします。

	0.01

## 21.67 SMBENDANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE

### 21.67.1 文字高さの種類

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「ベンド注釈」画層の文字高さの種類をコントロールします。


	0～1
	0
	0：境界ボックス比率 1：絶対値

## 21.68 SMBENDLINESDOWNLAYERCOLOR

### 21.68.1 山曲げ線画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「山曲げ線」画層の色をコントロールします。

	1～255
	1

## 21.69 SMBENDLINESDOWNLAYERLINETYPE

### 21.69.1 山曲げ線画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「山曲げ線」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.70 SMBENDLINESDOWNLAYERLINEWEIGHT

### 21.70.1 山曲げ線画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「山曲げ線」画層の線の太さをコントロールします。

値は -3 から 211 の範囲です。

- -1=ByLayer
- -2=ByBlock
- -3=デフォルト



	-3～211
	-3

## 21.71 SMBENDLINESUPPLAYERCOLOR

### 21.71.1 谷曲げ線画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「谷曲げ線」画層の線の色をコントロールします。

	1～255
	1

## 21.72 SMBENDLINESUPPLAYERLINETYPE

### 21.72.1 谷曲げ線画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「谷曲げ線」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.73 SMBENDLINESUPPLAYERLINEWEIGHT

### 21.73.1 谷曲げ線画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「谷曲げ線」画層の線の太さをコントロールします。

値は -3 から 211 の範囲です。

- -1=ByLayer
- -2=ByBlock
- -3=デフォルト



	-3～211
	-3

## 21.74 SMBEVELFEATURECOLOR

### 21.74.1 ベベルフィーチャーの画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「ベベルフィーチャー」画層の色をコントロールします。

	1～255
	6

## 21.75 SMCOLORBEND

### 21.75.1 ベンドフィーチャーの色

板金ベンドの表示色をコントロールします。

	#FFDC50

## 21.76 SMCOLORBENDRELIEF

### 21.76.1 ベンドリリーフフィーチャーの色

板金リリーフの表示色をコントロールします。




	#64D296
--	---------

## 21.77 SMCOLORBEVEL

### 21.77.1 ベベルフィーチャーの色

板金ベベルの表示色をコントロールします。

	#C0CE93

## 21.78 SMCOLORCORNERRELIEF

### 21.78.1 コーナリリーフフィーチャーの色

板金コーナーリリーフの表示色をコントロールします。

	#64D296

## 21.79 SMCOLORFLANGE

### 21.79.1 フランジフィーチャーの色

板金フランジの表示色をコントロールします。

	#90A4AE

## 21.80 SMCOLORFLANGEREFERENCESIDE

### 21.80.1 フランジフィーチャー参照面の色

フランジの基準面の板金面の表示色をコントロールします。



	#68A4AE

## 21.81 SMCOLORFORM system variable

### 21.81.1 フォームフィーチャーの色

板金フォームの表示色をコントロールします。

	#8791E1

## 21.82 SMCOLORHEM

### 21.82.1 ヘムフィーチャーの色

板金ヘムの表示色をコントロールします。

	#FCAED6

## 21.83 SMCOLORJOG

### 21.83.1 ジョグフィーチャーの色

板金ジョグの表示色をコントロールします。

	#CC7722





## 21.84 SMCOLORJUNCTION

### 21.84.1 ジャンクションフィーチャーの色

板金ジャンクションの表示色をコントロールします。

	#FF6E40

## 21.85 SMCOLORLOFTEDBEND

### 21.85.1 ロフトベンドフィーチャーの色

板金ロフトベンドの表示色をコントロールします。

	#A0DCFA

## 21.86 SMCOLORMITER

### 21.86.1 マイターフィーチャーの色

板金マイターの表示色をコントロールします。

	#AF46D8

## 21.87 SMCOLORROLLEDEGE

### 21.87.1 ロールエッジフィーチャーの色

板金ロールエッジの表示色をコントロールします。

--	--



	#8791E1

## 21.88 SMCOLORTAB

### 21.88.1 タブフィーチャーの色

板金タブの表示色をコントロールします。

	#FDA542

## 21.89 SMCOLORWRONGBEND

### 21.89.1 間違ったバンドフィーチャーの色

板金の間違ったバンドの表示色をコントロールします。

	#FF3300

## 21.90 SMCOLORWRONGFLANGE

### 21.90.1 間違ったフランジフィーチャーの色

板金の間違ったフランジの表示色をコントロールします。

	#A82000



## 21.91 SMCONTOURSLAYERCOLOR

### 21.91.1 輪郭画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された展開ジオメトリを含む「2D dxf画層」の色をコントロールします。

	1～255
	7

## 21.92 SMCONTOURSLAYERLINETYPE

### 21.92.1 輪郭画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「輪郭線」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.93 SMCONTOURSLAYERLINEWEIGHT

### 21.93.1 輪郭画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「輪郭線」画層の線の太さをコントロールします。

値は -3 から 211 の範囲です。

- -1=ByLayer
- -2=ByBlock
- -3=デフォルト

	-3～211
	30



## 21.94 SMCONVERTMAXIMALBEVELANGLE

### 21.94.1 ベベルの最大角度

SMCONVERTコマンドの実行中にベベルの最大角度をコントロールします。

0.0から90.0までの値が指定可能です。

	0～90
	80

## 21.95 SMCONVERTMAXIMALEXTRUSIONDEPTHNEARBORDER

### 21.95.1 フランジ境界での押し出しの最大深さ。単位はフランジの厚さを1とします。

SMCONVERTコマンド実行中の最大押し出し深さを制御します。

0.0から1.0までの値が指定可能です。

	0.0～1.0
	0.5

## 21.96 SMCONVERTMINIMALBEVELANGLE

### 21.96.1 ベベルの最小角度

SMCONVERTコマンドの実行中にベベルの最小角度をコントロールします。

0.0から90.0までの値が指定可能です。

	0～90
	10



## 21.97 SMCONVERTPREFERFORMFEATURES

### 21.97.1 フランジやバンドよりもフォームフィーチャーを優先

ソリッド面上でフィーチャーを認識する方法をコントロールします(SMCONVERTコマンドの場合、単一のフォームフィーチャーまたはバンドとフランジ)。

	0 : オフ 1 : オン

## 21.98 SMCONVERTPREFERHEMFEATURES

### 21.98.1 フランジやバンドよりもヘムフィーチャーを優先

ソリッド面上でフィーチャーを認識する方法をコントロールします(SMCONVERTコマンドの場合、単一のヘムフィーチャーまたはバンドとフランジ)。

	0 : オフ 1 : オン

## 21.99 SMCONVERTPREFERJOGFEATURES

### 21.99.1 フランジやバンドよりもジョグフィーチャーを優先

SMCONVERTコマンド、単一のジョグフィーチャー、またはバンドとフランジのソリッド面上のフィーチャーの認識方法をコントロールします。




## 21.100 SMCONVERTPREFERZEROBENDFEATURES

### 21.100.1 間違ったバンドよりもゼロバンドフィーチャーを優先

ソリッド面上でフィーチャーを認識する方法をコントロールします(SMCONVERTコマンドの実行中は、ゼロバンドフィーチャーまたは間違ったバンドフィーチャー)。

	0 : オフ 1 : オン

## 21.101 SMCONVERTRECOGNIZEBEVELS

### 21.101.1 ベベルフィーチャーを認識

SMCONVERTコマンドの実行中にベベルフィーチャーを認識します。


## 21.102 SMCONVERTRECOGNIZEHOLES

### 21.102.1 穴を認識

SMCONVERTコマンドの実行中にフランジの穴をフィーチャーとして認識します。

	0 : オフ 1 : オン



## 21.103 SMCONVERTRECOGNIZERIBCONTROLCURVES

### 21.103.1 ビードコントロールカーブを認識

SMCONVERTコマンドの実行中にビードフィーチャーの2Dコントロールカーブを認識します。

	0 : オフ 1 : オン

## 21.104 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONTYPE

### 21.104.1 間違ったフィーチャーの厚さの偏差のタイプ

偏差をモデルの厚さに対する比率として扱うか、絶対値として扱うかを制御します。SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUEコマンドを参照してください。

	0
	0 : 厚さ係数 1 : 絶対値

## 21.105 SMCONVERTWRONGFEATURETHICKNESSDEVIATIONVALUE

### 21.105.1 間違ったフィーチャー厚さの偏差

モデルの厚さと与えられた間違ったフィーチャーの厚さの間の許容偏差を設定します。

0~1000000の範囲で指定できます。

	0 to 1e6



	0.2
--	-----

## 21.106 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTTYPE

### 21.106.1 ベンドライン範囲の種類

SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

値は、ドキュメントの板金設定を初期化するために使用されます。

	0
	1：厚さ係数 2：絶対値

## 21.107 SMDEFAULTBENDLINEEXTENTVALUE

### 21.107.1 ベンドライン範囲の値

板金ベンドラインをコントロールします。

-1,000,000から1,000,000.0までの値が指定可能です。指定可能です。

- 正の値 = 輪郭線を超えて伸びる
- 負の値 = 輪郭線に到達しない
- ゼロ = 輪郭線にちょうど触れる

	-1000000 から 1000000
	0.25

## 21.108 SMDEFAULTBENDRADIUSTYPE

### 21.108.1 ベンド半径種類

デフォルトの板金ベンド半径をコントロールします。





**絶対値**は、厚さ係数を切り替えます。**SMCONVERT**のバンド半径をオーバーライドは、バンド半径が**SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE**から取得されるか、モデルから取得されるかをコントロールします。

	0～3
	2
	1：絶対値 2：SMCONVERTのバンド半径をオーバーライド

## 21.109 SMDEFAULTBENDRADIUSVALUE

### 21.109.1 バンド半径値

図面単位でデフォルトの板金バンド半径をコントロールします。SMDEFAULTBENDRADIUSシステム変数も参照してください。

0.0001から1,000,000までの値が指定可能です。

	1

## 21.110 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHTYPE

### 21.110.1 バンドリリーフ種類

SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0



	0：厚さ係数 1：絶対値
--	-----------------

## 21.111 SMDEFAULTBENDRELIEFWIDTHVALUE

### 21.111.1 ベンドリリーフ幅の値

板金ベンドリリーフ幅のデフォルト値をコントロールします。

0.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.5

## 21.112 SMDEFAULTBEVELFEATUREUNFOLDMODE

### 21.112.1 ベベル展開モード

展開された部品のベベルの外観をコントロールします。

	2
	0：保持 1：削除 2：注釈

## 21.113 SMDEFAULTCORNERRELIEFDIAMETERVALUE

### 21.113.1 コーナーリリーフ直径値

板金コーナーリリーフのデフォルトの直径をコントロールします。

-1.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。-1.0に設定すると、与えられたコーナーリリーフに対して最も実現性の低いものが自動的に決定されます。




	-1.0
--	------

## 21.114 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONTYPE

### 21.114.1 マイター拡張種類

SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.115 SMDEFAULTFLANGESPLITEXTENSIONVALUE

### 21.115.1 マイター拡張値

板金マイター拡張のデフォルト値をコントロールします。

0.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.1

## 21.116 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPTYPE

### 21.116.1 マイターギャップ種類

SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。


	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.117 SMDEFAULTFLANGESPLITGAPVALUE

### 21.117.1 マイターギャップ値

板金マイターギャップサイズのデフォルト値をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.1

## 21.118 SMDEFAULTFORMFEATUREUNFOLDMODE

### 21.118.1 フォームフィーチャーの展開モード

展開された部品のフォームフィーチャーの外観をコントロールします。

	4
	0：保持 1：削除 2：投影 3：輪郭 4：シンボル 5：中心マークなしの投影 6：中心マークなしの輪郭



## 21.119 SMDEFAULTGUSSETDEPTHTYPE

### 21.119.1 溶接リブの深さタイプ

SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.120 SMDEFAULTGUSSETDEPTHVALUE

### 21.120.1 溶接リブの高さ値

デフォルトの板金溶接リブの高さをコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	8

## 21.121 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSTYPE

### 21.121.1 溶接リブのフィレット半径タイプ

SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0



	0：厚さ係数 1：絶対値
--	-----------------

## 21.122 SMDEFAULTGUSSETFILLETRADIUSVALUE

### 21.122.1 溶接リブのフィレット半径値

デフォルトの板金溶接リブの半径をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	1

## 21.123 SMDEFAULTGUSSETTYPE

### 21.123.1 溶接リブのタイプ

ラウンドまたはフラット板金溶接リブのタイプを切り替えます。

	1～2
	1
	1：ラウンド 2：フラット

## 21.124 SMDEFAULTGUSSETWIDTHTYPE

### 21.124.1 溶接リブの幅タイプ

SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。




	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.125 SMDEFAULTGUSSETWIDTHVALUE

### 21.125.1 溶接リブの幅値

デフォルトの板金溶接リブの幅をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	6

## 21.126 SMDEFAULTHEMGAPTYPE

### 21.126.1 ヘムギャップ種類を開く

SMDEFAULTHEMGAPVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.127 SMDEFAULTHEMGAPVALUE

### 21.127.1 ヘムギャップ値を開く(厚さに追加)

デフォルトの板金の開いたヘムのギャップサイズをコントロールします。

0.001から100.0までの値が指定可能です。



	0.1

## 21.128 SMDEFAULTHEMRELATIVEBENDDUCTION

### 21.128.1 ヘム相対バンド展開長補正の値

閉じたヘムの展開に使用される、厚さに対するバンド展開長補正値を設定します。

0.0 (ヘムを長くする)から10.0 (バンドゾーンを厚さの8倍に等しい値だけ短くする)までの値が指定可能です。

	0～10
	2.4

## 21.129 SMDEFAULTJOGANGLEVALUE

### 21.129.1 ジョグ角度値

デフォルトの板金ジョグ角度をコントロールします。

0.0から180.0までの値が指定可能です。

	0～180
	45
	0：境界ボックス比率 1：絶対値





## 21.130 SMDEFAULTJOGHEIGHTTYPE

### 21.130.1 ジョグ高さタイプ

SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.131 SMDEFAULTJOGHEIGHTVALUE

### 21.131.1 ジョグ高さ値

デフォルトの板金ジョグの高さをコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.0001～1,000,000.0
	1.001

## 21.132 SMDEFAULTJOGRADIUSTYPE

### 21.132.1 ジョグ半径タイプ

SMDEFAULTJOGRADIUSVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1



	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.133 SMDEFAULTJOGRADIUSVALUE

### 21.133.1 ジョグ半径値

デフォルトの板金ジョグ半径をコントロールします。

1.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	1.0~1,000,000.0
	1.0

## 21.134 SMDEFAULTJUNCTIONALIGNMENTTORELIEF

### 21.134.1 リリーフのジャンクション整列

板金ジャンクション面を隣接するリリーフ面に強制的に位置合わせします。

	0~1
	0
	0：無効 1：有効

## 21.135 SMDEFAULTJUNCTIONGAPTYPE

### 21.135.1 ジャンクションギャップタイプ

SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。



	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.136 SMDEFAULTJUNCTIONGAPVALUE

### 21.136.1 ジャンクションギャップ値

開いたジャンクションギャップサイズのデフォルトの板金をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.001

## 21.137 SMDEFAULTKFACTOR

### 21.137.1 K係数値

材料の厚さに対するニュートラルサーフェス(シートを曲げたときに伸縮されないサーフェス)の位置比率を設定します。

0.00000 (内側バンド半径)から1.00000 (外側バンド半径)までの値が指定可能です。

	0～1
	0.27324



## 21.138 SMDEFAULTLOFTEDBENDNUMBERSAMPLES

### 21.138.1 ロフトバンドサブディビジョン

板金ロフトバンドサブディビジョンのデフォルト値をコントロールします。

	10

## 21.139 SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPE

### 21.139.1 リリーフ延長タイプ

SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONTYPEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.140 SMDEFAULTRELIEFEXTENSIONVALUE

### 21.140.1 リリーフ延長値

板金マイターリリーフ延長のデフォルト値をコントロールします。

0.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.1



## 21.141 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSTYPE

### 21.141.1 ビードフィレット半径タイプ

SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0
	0：半径比をプロファイル 1：絶対値

## 21.142 SMDEFAULTRIBFILLETRADIUSVALUE

### 21.142.1 ビードフィレット半径値

板金ビードフィレットのデフォルトの半径をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	5

## 21.143 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSTYPE

### 21.143.1 ビードプロファイル半径タイプ

SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0
	0：厚さ係数 1：絶対値



## 21.144 SMDEFAULTRIBPROFILERADIUSVALUE

### 21.144.1 ビードプロファイル半径値

板金ビードプロファイルのデフォルトの半径をコントロールします。

-1.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	2

## 21.145 SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSTYPE

### 21.145.1 ビード丸み半径タイプ

SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.146 SMDEFAULTRIBROUNDRADIUSVALUE

### 21.146.1 ビード丸み半径値

板金ビード丸みのデフォルトの半径をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	1



## 21.147 SMDEFAULTSHARPBENDRADIUSLIMITRATIO

### 21.147.1 シャープな曲げ半径の限界比

厚さに対する比率として、デフォルトの板金の急なベンド半径の限界をコントロールします。

0.0から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	5

## 21.148 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCETYPE

### 21.148.1 タブ面取り距離タイプ

SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.149 SMDEFAULTTABCHAMFERDISTANCEVALUE

### 21.149.1 タブの面取り距離値

板金タブのデフォルトの面取り距離をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.1



## 21.150 SMDEFAULTTABCLEARANCETYPE

### 21.150.1 タブクリアランスタイプ

SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.151 SMDEFAULTTABCLEARANCEVALUE

### 21.151.1 タブクリアランス値

板金タブのデフォルトのクリアランスをコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.1

## 21.152 SMDEFAULTTABDISTANCETYPE

### 21.152.1 タブ距離タイプ

SMDEFAULTTABDISTANCEVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0





	0：厚さ係数 1：絶対値
--	-----------------

## 21.153 SMDEFAULTTABDISTANCEVALUE

### 21.153.1 タブ距離値

板金タブのデフォルトの距離をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	20

## 21.154 SMDEFAULTTABEDGETYPE

### 21.154.1 タブエッジタイプ

板金タブのエッジがシャープエッジか、ラウンドエッジか、面取りエッジかをコントロールします。

	0～2
	0
	0：シャープなエッジ 1：フィレットエッジ 2：面取りエッジ

## 21.155 SMDEFAULTTABFILLETTYPE

### 21.155.1 タブフィレット半径タイプ

SMDEFAULTTABFILLETTYPEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。




	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.156 SMDEFAULTTABFILLETTRADIUSVALUE

### 21.156.1 タブフィレット半径値

板金タブのデフォルトのフィレット半径をコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	0.1

## 21.157 SMDEFAULTTABHEIGHTTYPE

### 21.157.1 タブ高さタイプ

SMDEFAULTTABHEIGHTVALUEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.158 SMDEFAULTTABHEIGHTVALUE

### 21.158.1 タブの高さの値

板金タブスロットのデフォルトの高さをコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。



	1

## 21.159 SMDEFAULTTABLENGTHTYPE

### 21.159.1 タブ長タイプ

SMDEFAULTTABLENGTHTYPEシステム変数が厚さに対する比率であるか、絶対値であるかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：厚さ係数 1：絶対値

## 21.160 SMDEFAULTTABLENGTHVALUE

### 21.160.1 タブ長の値

板金タブのデフォルトの長さをコントロールします。

0.0001から1,000,000.0までの値が指定可能です。

	4

## 21.161 SMDEFAULTTABSLOTNUMBER

### 21.161.1 タブスロット数

板金タブスロットのデフォルトの数をコントロールします。

--	--



	2

## 21.162 SMDEFAULTTHICKNESS

### 21.162.1 板厚

図面単位でデフォルトの板金の厚さをコントロールします。

	INSUNITS=4で2.0 INSUNITS=1で0.07874

## 21.163 SMEXPORTOSMAPPROXIMATIONACCURACY

### 21.163.1 近似の精度

3D パーツのスムーズ エッジ ジオメトリとその .osm の間の絶対偏差を制御します。SMEXPORTOSM コマンドの実行中に、作図単位で線分と円弧を使用して表現します。値が小さいほど、精度は高くなります。

	0.01 - 測定値 = 1 および単位 = 4 の場合 0.000393701 - 測定値 = 0 および INSUNITS=1 の場合

## 21.164 SMEXPORTOSMMINIMALEDGELENGTH

### 21.164.1 最小エッジ長さ

SMEXPORTOSMコマンドの最小エッジ長さを図面単位でコントロールします。

	0.05 - 測定値 = 1 および単位 = 4 の場合 0.001968505 - 測定値 = 0 および INSUNITS=1 の場合



## 21.165 SMFORMFEATURESESDOWNCOLOR

### 21.165.1 フォームフィーチャーの下側の画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「フォームフィーチャーの下側」画層の色をコントロールします。

	1～255
	6

## 21.166 SMFORMFEATURESDOWNLAYERLINETYPE

### 21.166.1 フォームフィーチャーの下側の画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「フォームフィーチャーの下側」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.167 SMFORMFEATURESESDOWNLAYERLINEWEIGHT

### 21.167.1 フォームフィーチャーの下側の画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「フォームフィーチャーの下側」画層の線の太さをコントロールします。

値は -3 から 211 の範囲です。

- -1=ByLayer
- -2=ByBlock
- -3=デフォルト

	-3～211
	-3



## 21.168 SMFORMFEATURESUPCOLOR

### 21.168.1 フォームフィーチャーの上側の画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「フォームフィーチャーの上側」画層の色をコントロールします。

	1～255
	6

## 21.169 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINETYPE

### 21.169.1 フォームフィーチャーの上側の画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「フォームフィーチャーの上側」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.170 SMFORMFEATURESUPPLAYERLINEWEIGHT

### 21.170.1 フォームフィーチャーの上側の画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「フォームフィーチャーの上側」画層の線の太さをコントロールします。

値は -3 から 211 の範囲です。

- -1=ByLayer
- -2=ByBlock
- -3=デフォルト

	-3～211
	-3



## 21.171 SMHEMCREATECLOSEDHEMGAP

### 21.171.1 閉じたヘム、ティアドロップ、ラウンドギャップ値

SMHEMコマンドについて、閉じたヘムの曲げ半径と、ベースフランジとティアドロップまたはラウンドヘムの間のギャップをコントロールします。

	0.02

## 21.172 SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT

### 21.172.1 一致する接合面を修復

SMJUNCTIONCREATEコマンドの実行中に、一致する面を持つジャンクションを認識して通常のジャンクションに変換する方法をコントロールします。


## 21.173 SMOOTHMESHCONVERT

### 21.173.1 メッシュ変換モード

CONVTOSOLIDまたはCONVTOSURFACEコマンドを使用して、メッシュから3Dソリッドまたはサーフェスへの変換モードをコントロールします。

	1～3
	2
	1：変換結果はスムーズですが、最適化されていません 2：変換結果はファセット化され、最適化される 3：変換結果はファセット化され、最適化されない



## 21.174 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERCOLOR

### 21.174.1 寸法注釈画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「全体寸法」画層の色をコントロールします。

	1～255
	3

## 21.175 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINETYPE

### 21.175.1 注釈画層全体の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「全体寸法」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.176 SMOVERALLANNOTATIONSLAYERLINEWEIGHT

### 21.176.1 注釈画層全体の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「全体寸法」画層の線の太さをコントロールします。

値は -3 から 211 の範囲です。

- -1=ByLayer
- -2=ByBlock
- -3=デフォルト

	-3～211
	-3





## 21.177 SMPARAMETRIZEHOLESPARAMETRIZATION

### 21.177.1 穴のパラメータ化

SMPARAMETRIZEコマンドの実行中に直線的な穴を変換する方法をコントロールします。

穴を配列に変換がオンの場合、フランジの穴はパラメトリックな矩形配列に変換されます。穴をパラメータ化がオンの場合、配列にまだ含まれていない穴は拘束されます。

	0～3
	3
	0：穴をパラメトリック化しません 1：穴のパラメトリック化 2：穴を配列に変換

## 21.178 SMREPAIRLOFTEDBENDMERGE

### 21.178.1 ロフト曲げを結合

SMREPAIRコマンドの実行中に、接触するロフトバンドをシングルロフトバンドに結合します。


## 21.179 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERCOLOR

### 21.179.1 ロールエッジ注釈文字画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Annotations」画層の色をコントロールします。

	1～255



	5
--	---

## 21.180 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHT

### 21.180.1 文字高さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Annotations」画層の文字高さをコントロールします。

	0以上
	0.01

## 21.181 SMROLLEDEGEANNOTATIONSLAYERTEXTHEIGHTTYPE

### 21.181.1 文字高さの種類

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Annotations」画層の文字高さの種類をコントロールします。

	0～1
	0
	0：境界ボックス比率 1：絶対値

## 21.182 SMROLLEDEDELINESDOWNLAYERCOLOR

### 21.182.1 山ロールエッジ線画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Down」画層の色をコントロールします。

--	--



	1～255
	1

## 21.183 SMROLLEDEDELINESDOWNLAYERLINETYPE

### 21.183.1 Rolled Edge Down線画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Down」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.184 SMROLLEDEDELINESDOWNLAYERLINEWEIGHT

### 21.184.1 Rolled Edge Down線画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Down」画層の線の太さをコントロールします。

	-3～211
	-3

## 21.185 SMROLLEDEDELINESUPPLAYERCOLOR

### 21.185.1 Rolled Edge Up線画層の色

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Up」画層の色をコントロールします。

	1～255



	1
--	---

## 21.186 SMROLLEDEDEGLINESUPPLAYERLINETYPE

### 21.186.1 Rolled Edge Up線画層の線種

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Up」画層の線種をコントロールします。

	実線

## 21.187 SMROLLEDEDEGLINESUPPLAYERLINEWEIGHT

### 21.187.1 Rolled Edge Up線画層の線の太さ

SMUNFOLDおよびSMEXPORT2Dコマンドで作成された「Rolled Edge Up」画層の線の太さをコントロールします。

	-3～211
	-3

## 21.188 SMSMARTFEATURES

### 21.188.1 板金コマンド実行後の自動更新機能

板金コマンド実行後に板金フィーチャーを再構築する方法をコントロールします。

	0～7
	3



	1：板金フィーチャーの再構築を許可 2：再構築後に自動エッジガキを許可 4：バンドが作成された後にジャンクションの自動作成を許可
--	--

## 21.189 SMSPLITAMBIGUOUSINPUT

### 21.189.1 曖昧な入力動作

SMSPLITコマンドが関連する面、図形、点または2D曲線を検出できない場合に問題を解決する方法をコントロールします。

	0～1
	0
	0：プロンプトを使用 1：コマンド失敗

## 21.190 SMSPLITCONVERTBENDTOJUNCTION

### 21.190.1 バンドを接合に変換

SMSPLITコマンドを使用してバンドを通過する分割を解決する方法をコントロールします。

オンの場合、バンドの短い側面がジャンクションに自動的に変換されます。オフの場合、バンドを通過する分割は分割の両側面でバンドジオメトリが保持されます。


## 21.191 SMSPLITHEALCOINCIDENT

### 21.191.1 一致するマイター面を修復

SMSPLITコマンドの一致するマイター面を修復オプションを有効にします。

--	--




## 21.192 SMSPLITORTHOGONALBENDSPLIT

### 21.192.1 直交曲げ分割

SMSPLITコマンドを使用してバンドに接触する分割を解決する方法をコントロールします。

オンの場合、バンドの分割方向はバンド軸に直交します(バンドを通過するときに90°の角度に変わります)。オフの場合、分割方向は分割曲線に正接します(バンドを通過するときに方向が変わりません)。


## 21.193 SMTARGETCAM

### 21.193.1 対象のCAM

SMUNFOLDコマンドを使用して展開された板金部品の対象CAMシステムをコントロールします。


## 21.194 SMUNFOLDAPPEARANCE

### 21.194.1 外観を展開

SMUNFOLDコマンドの文字の高さをコントロールします。

	1：注釈用のテキストの高さは、カレントのテキスト、寸法およびマルチ引出線スタイルによって管理されます。



## 21.195 SNAPANG

### 21.195.1 スナップ角度

カレントUCSに対して、カレントビューポートのスナップの回転、グリッドおよびクロスヘアをコントロールします。

	0.0

## 21.196 SNAPBASE

### 21.196.1 スナップ基点

カレントビューポート内のスナップの原点とグリッドを、カレントUCSを基準にしてコントロールします。

	0,0

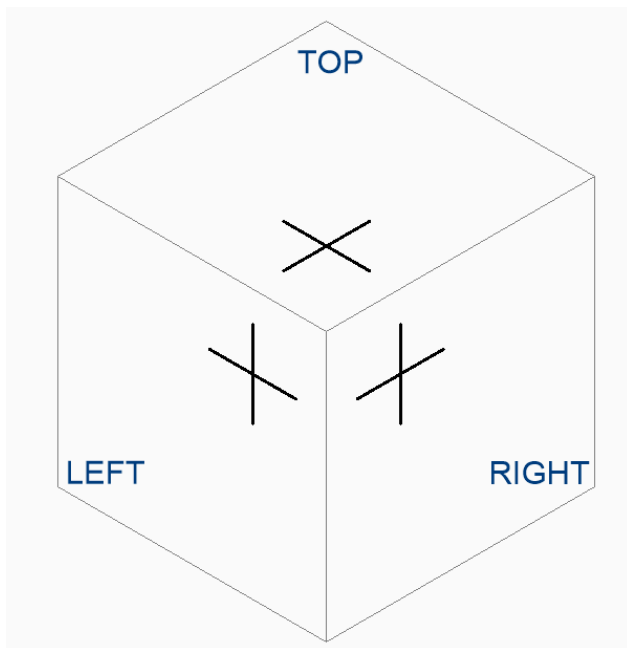
## 21.197 SNAPISOPAIR

### 21.197.1 等角図モード

SNAPSTYLシステム変数が**アイソメ**に設定されている場合、カレントビューポートのアイソメ面(左、上または右)をコントロールします。

F5ファンクションキーを押して、適切な作画平面 (左、上、右) を設定します。

	0～2
	0
	0：左 1：上 2：右



## 21.198 SNAPMARKERCOLOR

### 21.198.1 スナップマーカ色

スナップマーカの色をコントロールします。

	1～255
	122

## 21.199 SNAPMARKERSIZE

### 21.199.1 スナップマーカ サイズ

スナップマーカのサイズをコントロールします。

	8





## 21.200 SNAPMARKERTHICKNESS

### 21.200.1 スナップマーカーク厚さ

スナップマーカの厚さをコントロールします。

	2

## 21.201 SNAPMODE

### 21.201.1 スナップモード

現在のビューポートのスナップをオンまたはオフに切り替えます。

	オフ(0) : スナップオフ(現在のビューポート) オン(1) : スナップオン(現在のビューポート)

## 21.202 SNAPSTYL

### 21.202.1 スナップスタイル

カレントビューポートのスナップスタイル(矩形またはアイソメ)をコントロールします。

	0～1
	0
	0 : 矩形スナップ 1 : 等角図スナップ



## 21.203 SNAPTYPE

### 21.203.1 スナップ形式

カレントビューポートのスナップタイプをコントロールします。

アダプティブグリッドスナップ については、ADAPTIVEGRIDSTEPSIZEシステム変数も参照してください。

	0～2
	2
	0：グリッドスナップ 1：極スナップ 2：アダプティブグリッドスナップ

## 21.204 SNAPUNIT

### 21.204.1 スナップ単位

カレントビューポートのスナップ間隔をコントロールします。SNAPSTYLがアイソメスナップ(1)に設定されている場合、アイソメスナップを反映するように自動的に調整されます。

注：Z方向のスナップはありません。

	0.5,0.5 - MEASUREMENT=0およびINSUNITS=インチの場合 10.0,10.0 - MEASUREMENT=1およびINSUNITS=ミリメートルの場合

## 21.205 SOLIDCHECK

### 21.205.1 ソリッドチェック

カレントのアプリケーションセッションで3Dソリッドの検証をするかどうかを切り替えます。


	オフ(0)：ソリッド検証オフ オン(1)：ソリッド検証オン

## 21.206 SORTENTS

### 21.206.1 図形ソート

図形表示のソート順をコントロールします。

	0～127
	127
	0：オフ 1：図形選択 2：図形スナップ 4：再描画 8：マルチスライド、スライド作成 16：再作図 32：印刷 64：ポストスクリプト出力

## 21.207 SPAADJUSTMODE

### 21.207.1 モード調整

三角形のスムージングに使用する調整モードをコントロールします。FACETRESシステム変数が使用されている場合は無視されます。

調整モードは、初期グリッド位置以外に、調整(スムージング)するファセットノードを識別します。

**注：**Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	0～2

	0
	0：なし - 変更なし 1：グリッド無し - ノードを囲む中心にノードを移動させて、三角形で囲まれたポイントを調節します 2：すべて - グリッドノードも調整します

## 21.208 SPACHECKLEVEL

### 21.208.1 チェックレベル

ACIS図形をチェックするためにAUDITおよびSOLIDEDITで使用されるチェックレベル。

監査を使用して、開いている図面を修復します。SOLIDEDITコマンドでは、3Dソリッドや2Dリージョンの面、エッジ、ボディーを編集します。

値10は最低値で、高速チェックに使用されます。値70は最大値で、時間のかかる包括的なチェックに使用されます。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	0～70
	10
	0：基本的な変換の一貫性、基本的なポイント、およびフェータルトポロジーチェック。 10：基本的なジオメトリチェック - セラトポロジーチェック 20：データ共有チェック、面領域とループの向きのチェック、曲線形状の中程度のチェック 30：一般的なサーフェスチェック - スライバ面のチェック 40：縮退スプライン曲面チェック、表面とPカーブ表面の間の互換性チェック、およびCOEDGEが片面のパートナーを持っていることのチェック 50：ボディーの格納チェック - pcurveの場所と(許容範囲外の)coedgeの場所の間の互換性チェック 60：凸点チェック 70：塊とシェルの包含チェック - 面と面の交差チェック、および曲線パラメータ化チェック。

## 21.209 SPAGRIDASPECTRATIO

### 21.209.1 グリッド縦横比

グリッド内の各セルの縦横比をコントロールします。FACETRESシステム変数が使用されている場合は無視されます。



値1は正方形です。

これは、セルの一部だけで構成される場合のあるファセットのアスペクト比を保証するものではありません。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	0.0

## 21.210 SPAGRIDMODE

### 21.210.1 グリッドモード

メッシュ処理でどのようにグリッドが使用されるかをコントロールします。FACETRESを使用する場合、この変数は無視されます。

グリッドモードでは、グリッドを使用するかどうか、およびグリッドがエッジを切断する点をエッジ分離に挿入するかどうかを指定します。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	0～3
	1
	0：面をグリッドで細分化しない 1：グリッドを使用するが、モデルエッジの交点は追加しない 2：モデルのエッジを分割するグリッドは許容 3：U または V の一方向だけのグリッド

## 21.211 SPAMAXFACETEDGELENGTH

### 21.211.1 面の最大エッジ長

ファセットの辺の最大長をコントロールします。FACETRESシステム変数が使用されている場合は無視されます。

値0はデフォルトを使用することを意味します(推奨)。

注意：長さが小さすぎると、メモリ消費量が多くなり、パフォーマンスが低下します。



	0.0

## 21.212 SPAMAXNUMGRIDLINES

### 21.212.1 グリッドラインの最大数

グリッドのサブディビジョンの最大数をコントロールします。これにより、面のファセットデータサイズを制限します。FACETRESシステム変数が使用されている場合には適用されません。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	3000

## 21.213 SPAMINUGRIDLINES

### 21.213.1 Uグリッドラインの最小数

Uグリッドラインの最小数(U方向で生成されるグリッドラインの最小数)をコントロールします。FACETRESシステム変数が使用されている場合は無視されます。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	0

## 21.214 SPAMINVGRIDLINES

### 21.214.1 Vグリッドラインの最小数

Vグリッドラインの最小数(V方向で生成されるグリッドラインの最小数)をコントロールします。FACETRESシステム変数が使用されている場合は無視されます。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。



	0

## 21.215 SPANORMALTOL

### 21.215.1 ノーマル公差

2つの隣接するファセットノード上の2つの法線間に許容される最大偏差を度単位でコントロールします。

この値は、モデルのサイズとは無関係です。FACETRESシステム変数がオン(1)の場合、この変数は無視されます。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	15.0

## 21.216 SPASURFACETOL

### 21.216.1 サーフェス公差

ファセットエッジと真のサーフェス間の最大距離をコントロールします。値はモデルサイズに依存します。

FACETRESシステム変数が使用されている場合、この変数はSTLおよびPDFへの出力では無視されます。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。

	-1.0

## 21.217 SPATRIANGMODE

### 21.217.1 三角測量

メッシュのどの部分が三角測量されているかを識別します。FACETRESシステム変数が使用されている場合は無視されます。

注：Spaは、ACISを開発したSpatial社の略称です。



	0～5
	1
	0：三角測量は無し 1：すべてを測量 2：境界に対して測量 3：最初のグリッドレベルも測量 4：周辺を3レベルで測量 5：周辺を4レベルで測量

## 21.218 SPAUSEFACETRES

### 21.218.1 FACETRESシステム変数を使用

通常の公差の代わりにFACETRESシステム変数を使用します。

注：Spalは、ACISを開発したSpatial社の略称です。


## 21.219 SPLFRAME

### 21.219.1 スプラインフレーム

スプラインやスプラインフィットポリラインの表示をコントロールする

	オフ(0)：スプラインやスプラインフィットポリラインの表示をコントロールしない オン(0)：スプラインやスプラインフィットポリラインの表示をコントロールする





## 21.220 SPLINESEGS

### 21.220.1 スプラインセグメント

PEDITコマンドを使用してスプラインをポリラインに変換するときに生成される線分セグメントの数をコントロールします。

-32768 から 32767 までの値が指定可能です。

負の値の場合、円弧セグメントで構成されるフィットタイプの曲線が適用され、スムーズな曲線となりますが生成時間は長めになります。

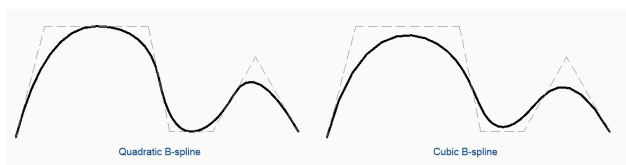
	-32768～32767
	8

## 21.221 SPLINETYPE

### 21.221.1 スプライン形式

PEDITコマンドのスプラインオプションで生成される曲線タイプ(二次曲線B-スプラインまたは立方体B-スプライン)をコントロールします。

	5～6
	6
	5：二次B-スプライン 6：立方体のB-スプライン





## 21.222 SRCHPATH

### 21.222.1 ファイル サーチパス

カレントフォルダーに存在しない、文字フォント、カスタムファイル、プラグイン、入力図面、線種、ハッチングパターンのファイルパス。

ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 21.223 SSFOUND

### 21.223.1 シートセットが見つかりました(読み取り専用)

カレント図面ファイルに関連付けられているシートセットファイル名とパスを表示します。


## 21.224 SSLOCATE

### 21.224.1 シートセットロケール

図面が開かれたとき、関連付けられたシートセットを開きます。

	オフ(0)：その図面のシートセットを開かない オン(1)：その図面のシートセットを開く

## 21.225 SSMAUTOOPEN

### 21.225.1 シートセットマネージャーを自動的に開く

シートセットに関連付けられている図面が開かれたとき、シートセットパネルが自動的に開きます。シートセットを自動的に表示するには、SSMAUTOOPENおよびSSLOCATEシステム変数の両方をオンにする必要があります。

	オフ(0)：シートセットパネルを自動的に開かない オン(1)：シートセットパネルを自動的に開く

## 21.226 SSMPOLLTIME

### 21.226.1 シートセットマネージャーのポーリング間隔

シートセットでステータスデータを自動更新する時間間隔をコントロールします。タイマーを動作させるには、SSMSHEETSTATUSシステム変数を2に設定する必要があります。

10から600の範囲までの値が指定可能です。

	10～600
	15

## 21.227 SSMSHEETSTATUS

### 21.227.1 シートセットマネージャー状態

シートセットのステータスをどのように更新するかをコントロールします。

	0～2
	2
	0：状態を自動更新しない 1：シートセットがロードされたときか更新されたとき、ステータスを更新する 2：シートセットがロードされたときか更新されたとき、および、SSMPOLLTIME による時間間隔でステータスを更新する



## 21.228 SSMSTATE

### 21.228.1 シートセットマネージャー状態(読み取り専用)

シートセットマネージャーをアクティブかどうかをコントロールします。

	0～1
	0
	0：シートセットマネージャは非アクティブ 1：シートセットマネージャはアクティブ

## 21.229 STACKPANELTYPE

### 21.229.1 スタックパネルタイプ

積み重ねられたドッキングパネルコンテナのスタイル。

	0～2
	2
	0：タブ付き - 水平方向のテキストタブ、作図スペースのサイズを変更します 1：フライアウト - 垂直アイコンタブボタン、作図スペースのサイズは変更しません 2：折りたたみ可能 - 垂直アイコンタブボタン、図スペースのサイズを変更します

注：STACKPANELTYPE = 1 の自動折りたたみ動作をオフにする(次にオンに戻す)には、展開されたパネルのアイコンをクリックします。

## 21.230 STAMPFONTSIZE

### 21.230.1 フォント サイズ

印刷スタンプのフォントサイズをコントロールします。INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数も参照してください。

--	--



	0.2

## 21.231 STAMPFONTSTYLE

### 21.231.1 フォントスタイル

印刷スタンプのフォントスタイルをコントロールします。INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数も参照してください。

	Arial

## 21.232 STAMPFOOTER

### 21.232.1 フッター

印刷スタンプのフッターをコントロールします。


## 21.233 STAMPFOOTEROFFSETX

### 21.233.1 スタンプのフッターXオフセット

印刷可能領域の下からの印刷スタンプのフッターのオフセットをコントロールします。INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数も参照してください。

	0.0



## 21.234 STAMPFOOTEROFFSETY

### 21.234.1 スタンプのフッターYオフセット

印刷可能領域の下からの印刷スタンプのフッターのオフセットをコントロールします。INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数も参照してください。

	0.0

## 21.235 STAMPHEADER

### 21.235.1 ヘッダー

印刷スタンプのヘッダーをコントロールします。


## 21.236 STAMPHEADEROFFSETX

### 21.236.1 スタンプのヘッダーXオフセット

印刷可能領域の上からの印刷スタンプのヘッダーのオフセットをコントロールします。INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数も参照してください。

	0.0

## 21.237 STAMPHEADEROFFSETY

### 21.237.1 スタンプのヘッダーYオフセット

印刷可能領域の上からの印刷スタンプのヘッダーのオフセットをコントロールします。INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数も参照してください。

--	--



	0.0

## 21.238 STAMPUNITS

### 21.238.1 単位

印刷スタンプのフォントサイズの単位をコントロールします。

INCLUDEPLOTSTAMPシステム変数を参照してください。

	0～1
	0
	0：インチ 1：ミリ

## 21.239 STANDARDOPTIONS

### 21.239.1 標準検証オプション

標準をチェックする手順をコントロールするオプション。

	0～3
	0
	1：非標準の図形プロパティを自動的に修正 2：無視された問題を表示



## 21.240 STANDARDSVIOLATION

### 21.240.1 標準違反通知

標準の違反をユーザーに通知する方法をコントロールします。

	2
	0：通知はオフ 1：警告ダイアログを表示 2：アイコンがステータスバーに表示されています

## 21.241 STARTUP

### 21.241.1 起動

新規図面作成とスタートアップのダイアログ表示をコントロールします。

	0～4
	3
	0：テンプレート選択ダイアログボックスを表示するか、デフォルトの図面テンプレートファイルを使用します。BASEFILEシステム変数も参照してください 1：起動と新規図面作成ダイアログボックスを表示 2：スタートページを表示 3：スタート ページを表示する (リボンがプリロードされているが、表示されていない) コマンドラインでファイルが渡された場合を除き、スタートページを表示 (リボンは事前に読み込まれますが、表示されません)

## 21.242 STATUSBAR

### 21.242.1 ウィンドウステータスバー

ステータスバーの表示をコントロールします。

注：ステータスバーを非表示にすると、作画領域を少し広げることができます。表示したままにしておく方が便利です。





	オフ(0)：ステータスバーを表示しない オン(1)：ステータスバーを表示

## 21.243 STEPSIZE

### 21.243.1 ステップサイズ

歩行または飛行モードの場合に、ステップ当たりサイズをコントロールします。

	1e-6～1e+6
	2.0

## 21.244 STEPSPERSEC

### 21.244.1 秒単位のステップ数

歩行または飛行モードの場合に、毎秒のステップ数をコントロールします。

1.0から30.0までの値が指定可能です。

	1.0～30.0
	24.0

## 21.245 STLPOSITIVEQUADRANT

### 21.245.1 STL書き出し座標調整

STL読み込み時に座標をすべて正の値に移動します。



	1
	0 : オフ 1 : オン

## 21.246 STORYBAR

### 21.246.1 階選択バーの表示

階選択バーの表示と位置を制御します。

	0 : オフ - 階選択バーを非表示にする 1 : 右 - モデル空間の右側に階選択バーを表示する 2 : 左 - モデル空間の左側に階選択バーを表示する

## 21.247 STRUCTURETREECONFIG

### 21.247.1 構造ツリー構成

構造パネルで使用されるアクティブな **構造ツリー設定**ファイルの名前が表示されます。コマンド行にSRCHPATHと入力して、ファイルを検索します。

デフォルトのファイルとは異なるCSTファイルをロードすると、STRUCTUREPANELコマンドを実行したときの描画データの表示方法が変わります。

	default.cst



## 21.248 SURFTAB1

### 21.248.1 M方向のエッジ

RULESURFおよびTABSURFコマンドによって作成されるタブ数をコントロールします。また、REVSURFおよびEDGESURFコマンドのM方向のメッシュ密度もコントロールします。

円弧セグメントを持つ図形を押し出す場合、SURFTAB1システム変数は図形を等分します。

図形を回転させる場合、SURFTAB1変数で、回転サーフェスのセグメント数をコントロールします。

	6

## 21.249 SURFTAB2

### 21.249.1 N方向のエッジ

REVSURFおよびEDGESURFコマンドのN方向のメッシュ密度をコントロールします。

SURFTAB2 変数で、回転させた図形の各円弧セグメントのセグメント数をコントロールします。

	6

## 21.250 SURFTYPE

### 21.250.1 フィットの種類

PEDITコマンドのスムーズオプションで使用するサーフェスフィットタイプをコントロールします。

	5～8
	6



	5：二次B-スプライン面 6：立方体のB-スプライン面 8：ベゼー面
--	--

## 21.251 SURFU

### 21.251.1 U面分割線密度

PEDITコマンドのスムーズオプションのM方向のサーフェス密度とサーフェス図形のU等値線密度をコントロールします。

	6

## 21.252 SURFV

### 21.252.1 V面分割線密度

PEDITコマンドのスムーズオプションのM方向のサーフェス密度とサーフェス図形のU等値線密度をコントロールします。

	6

## 21.253 SVGBLENDEDGRADIENTS

### 21.253.1 SVGブレンドグラデーション

SVG書き出しの複雑なグラデーション塗り潰しのブレンドグラデーションの使用を切り替えます。

複雑なグラデーション塗りつぶしを使用すると、ファイルサイズが大きくなります。

	0
	0：はい 1：いいえ



## 21.254 SVGCOLORPOLICYシステム変数

### 21.254.1 SVGカラーポリシー

SVG書き出しのカラーポリシー。

	1
	0: カラー 1: モノクロ 2: グレースケール

## 21.255 SVGDEFAULTIMAGEEXTENSION

### 21.255.1 SVGデフォルトイメージ拡張子

デフォルトのイメージ拡張タイプをコントロールします。

	.png

## 21.256 SVGGENERICFONTFAMILY

### 21.256.1 SVG一般的なフォントファミリー

SVG書き出しのフォントが見つからない場合に使用する代替フォント。

SVGでサポートされている汎用フォントファミリーは、**serif**、**sans-serif**、**cursive**、**fantasy**、**monospace**です。

- Sans-serif - Arialのように、セリフのないフォント
- Serif - Times Romanのように、セリフのあるフォント
- Cursive - 筆記体
- Fantasy - 装飾体
- Monospace - Courierなど、各文字が同じスペースを占める等幅フォント(非プロポーションアル-spacing)。




	0
	0 : sans-serif 1 : serif 2 : cursive 3 : fantasy 4 : monospace

## 21.257 SVGIMAGEBASE

### 21.257.1 SVGイメージ基本パス

SVG書き出し用のイメージファイルパス。

設定しない場合、絶対ファイルパスがSVGに書き込まれます。


## 21.258 SVGIMAGEURL

### 21.258.1 SVGイメージURL

SVG書き出し用のイメージのファイルパス。


## 21.259 SVGLINEWEIGHTSCALE

### 21.259.1 SVG線の太さ尺度

SVG書き出し用の線の太さを尺度を変更します。

	1.0



## 21.260 SVGOUTPUTHEIGHT

### 21.260.1 SVG出力高さ

SVG書き出し用のピクセル単位のページの高さ。

SVGSCALEFACTORシステム変数がゼロに設定されている場合のみ有効。

	768

## 21.261 SVGOUTPUTWIDTH

### 21.261.1 SVG出力幅

SVG書き出し用のピクセル単位のページ幅。

SVGSCALEFACTORシステム変数がゼロに設定されている場合のみ有効。

	1024

## 21.262 SVGPRECISION

### 21.262.1 SVG浮動小数点精度

SVG書き出し用の小数点以下の桁数(`printf("%.9g",...)` - 9 桁のように)。

	6

## 21.263 SVGSCALEFACTOR

### 21.263.1 SVG尺度係数

書き出し時にSVGの尺度を変更します。従属ファイルは個別に変換する必要があります。



1作画単位 = X SVG ピクセル。

- 0に設定すると、SVGOUTPUTWIDTHおよびSVGOUTPUTHEIGHT変数で設定されたページサイズ内に収まるようにカレントビューの尺度を変更します。
- 正の値に設定すると、必要な尺度に対応するようにSVGページサイズは自動的に計算されます。

例：96dpi / 25.4 = 3.7795 - 1DWG単位を1mmSVGに変換する尺度係数。

	0.0

## 21.264 SYSCODEPAGE

### 21.264.1 システムコードページ(読み取り専用)

OSで決定されているシステムのコードページを表示します(言語区別を示す)。






## 22. T

### 22.1 TABCONTROLHEIGHT

#### 22.1.1 タブコントロールの高さ(ピクセル) (Mac& Linux)

ドキュメント コントロール タブの高さをピクセル単位で制御します。

	0以上
	25

### 22.2 TABMODE

#### 22.2.1 タブレットモード

タブレットの使用を許可します。TABLETコマンドを使用して、タブレットを設定します。

	0
	0 : コマンド選択モード 1 : デジタイザモード

### 22.3 TABSFIXEDWIDTH

#### 22.3.1 タブの幅固定 (Mac、Linux)

ドキュメントタブのすべてのタブに同じ幅を適用します。




	オフ(0)：すべてのタブを固定幅にしない オン(1)：すべてのタブを固定幅にする
--	---

## 22.4 TANGENTLENGHTYPE

### 22.4.1 接線長さのタイプ

デフォルトのフローフィッティング接線長さタイプを設定します。

	0
	(0)：プロファイル幅の比率 (1)：絶対値

## 22.5 TANGENTLENGTHVALUE

### 22.5.1 接線長さ値

デフォルトのフローフィッティング接線長さ値を設定します。

	0

## 22.6 TARGET

### 22.6.1 ターゲット(読み取り専用)

カレントビューポートのパス投影の座標。




## 22.7 TDCREATE

### 22.7.1 日時を作成(読み取り専用)

図面が作成された日時(ユリウス暦形式)。


## 22.8 TDINDWG

### 22.8.1 図面内の日時(読み取り専用)

カレント図面の合計編集時間(日数)。

形式: >日数<.>1日の小数部<


## 22.9 TDUCREATE

### 22.9.1 グリニッジ日時を作成(読み取り専用)

図面が作成されたグリニッジ標準日時(ユリウス暦形式)。


## 22.10 TDUPDATE

### 22.10.1 日時を更新(読み取り専用)

図面を最後に保存または更新した日時(ユリウス暦形式)。




## 22.11 TDUSRTIMER

### 22.11.1 日時のユーザータイマー(読み取り専用)

ユーザー経過タイマー値。

TIMEコマンドでタイマーを開始、停止およびリセットします。


## 22.12 TDUUPDATE

### 22.12.1 グリニッジ日時を更新(読み取り専用)

図面を最後に保存または更新したグリニッジ標準日時(ユリウス暦形式)。


## 22.13 TEETANGENTLENGTHTYPE

### 22.13.1 ティー長さのタイプ

デフォルトのティー接線長さタイプを設定します。

	0
	(0) : プロファイル幅の比率 (1) : 絶対値

## 22.14 TEETANGENTLENGTHVALUE

### 22.14.1 ティー長さの値

デフォルトのティー接線長さ値を設定します。

--	--



	0.5

## 22.15 TEMPLATEPATH

### 22.15.1 テンプレートパス

テンプレートフォルダーに使用するファイルパスを指定します。


## 22.16 TEMPPREFIX

### 22.16.1 テンポラリファイルの接頭文字

一時ファイルのフォルダー名。


## 22.17 TEXTANGLE

### 22.17.1 文字角度

最後に追加された文字図形の角度。


## 22.18 TEXTED

### 22.18.1 1行の文字図形用のテキストエディタ

1行の文字図形に使用するエディタの種類をコントロールします。




	0～2
	2
	0：インプレイスエディターで編集 1：ポップアップダイアログで編集 2：繰り返し入力によりインプレイスエディターで編集

## 22.19 TEXTEDITMODE

### 22.19.1 テキスト編集モード

DEEDITコマンドが図形の選択を自動的に繰り返すかどうかをコントロールします。

	0～2
	0
	0：複数編集モード(キャンセルするまでコマンドを繰り返す) 1：単一編集モード(1つのテキストを編集するとコマンドが終了) 2：自動編集モード(あらかじめ選択したテキストが単一か複数かでモードが変わる)

## 22.20 TEXTEVAL

### 22.20.1 応答

コマンドラインのテキスト文字列の解釈をコントロールします。

TEXTEVALシステム変数が1に設定されている場合、このコマンドはLISP式を評価します。

文字列：(\* pi 2)

方程式 (pix2) の結果は文字として配置されます (6.283185)。

	0～1
	0



	0：すべての応答プロンプトを記録 非テキスト入力に関して、「(」または「!」で始まるテキストはLISP式として評価されます
--	--

## 22.21 TEXTFILL

### 22.21.1 文字塗り潰し

レンダリングおよびPSOUTコマンドについてTrueTypeフォントを塗り潰すか、輪郭表示するかをコントロールします。

	0～1
	1
	0：文字をアウトライン表示 1：文字を文字として表示

Filled Text   Outlined Text   Filled text  
Outlined text

## 22.22 TEXTQLTY

### 22.22.1 文字の品質(Mac、Linux)

印刷およびレンダリングのTrueTypeフォントの滑らかさをコントロールします。

0～100の範囲で値を設定できます。

- 値0はスムージングなしを意味します。
- 値100は最大スムージングです。

	0～100
	50



	0 : スムージングなし 100 : 最大スムージング
--	--------------------------------

## 22.23 TEXTSIZE

### 22.23.1 文字サイズ

新しいテキスト図形のデフォルト高さは、カレントの文字スタイルの高さが固定されている場合は無効です。

	2.5

## 22.24 TEXTSTYLE

### 22.24.1 文字スタイル

カレントの文字スタイル。


## 22.25 TEXTUREMAPPATH

### 22.25.1 テクスチャーマップパス

テクスチャマップのファイルパス。


## 22.26 THICKNESS

### 22.26.1 厚さ

2D図形のデフォルトの厚さ。





	0.0

## 22.27 THREADDISPLAY

### 22.27.1 ねじ山表現

BMHARDWAREコマンドの実行中に、作成されたパーツのねじ山表示をコントロールします。

	オフ(0)：ねじ山表示をオフにします。 オン(1)：ねじ山を表示

## 22.28 THUMBSIZE

### 22.28.1 サムネイルプレビューサイズ

サムネイルプレビューの最大生成サイズをピクセル単位でコントロールします。

	0～8
	3



	0 : 64x64 1 : 128x128 2 : 256x256 3 : 512x512 4 : 1024x1024 5 : 1440x1440 6 : 1600x1600 7 : 1920x1920 8 : 2560x2560
--	---

## 22.29 TILEMODE

### 22.29.1 タイルモード

アクティブなタブ、モデルまたはペーパー空間を切り替えます。

	1
	0 : 最後に使用したレイアウトタブ(ペーパー空間) 1 : モデルタブ

## 22.30 TILEMODELIGHTSYNCH

### 22.30.1 タイルモードの光源同期

すべてのモデル空間ビューポート内の照明を同期させます(内部使用専用)。

	オフ(0) : 照明を同期させない オン(1) : 照明を同期させる



## 22.31 TIMEZONE

### 22.31.1 タイムゾーン

太陽のタイムゾーンをコントロールします。

注： 地理的位置を設定すると、タイムゾーンもコントロールされます。

	-12000～13000
	-8000

-12000:(GMT-12:00) 国際日付変更線、西側  
 -11000 : (GMT-11:00) ミッドウェー島、サモア  
 -10000 : (GMT-10:00) ハワイ  
 -9000 : (GMT-09:00) アラスカ  
 -8000 : (GMT-08:00) 太平洋時間(米国、カナダ)、ティファナ  
 -7000 : (GMT-07:00) 山岳部時間(米国、カナダ)  
 -7001 : (GMT-07:00) アリゾナ  
 -7002:(GMT-07:00) チワワ、ラパス、マサトラン  
 -6000:(GMT-06:00) 米国中央時間 (米国、カナダ)  
 -6001 : (GMT-06:00) 中米  
 -6002:(GMT-06:00) グアダハラ、メキシコシティ、モンテレイ  
 -6003:(GMT-06:00) サスカチュワン  
 -5000 : (GMT-05:00) 米国東部時間(米国、カナダ)  
 -5001 : (GMT-05:00) インディアナ(東部)  
 -5002:(GMT-05:00) ボゴタ、リマ、キト  
 -4000 : (GMT-04:00) 大西洋時間(カナダ)  
 -4001 : (GMT-04:00) カラカス、ラパス  
 -4002:(GMT-04:00) サンティアゴ  
 -3300 : (GMT-03:30) ニューファンドランド島  
 -3000 : (GMT-03:00) ブラジリア  
 -3001 : (GMT-03:00) ブエノスアイレス、ジョージタウン  
 -3002:(GMT-03:00) グリーンランド  
 -2000:(GMT-02:00) 大西洋中部  
 -1000 : (GMT-01:00) アゾレス諸島  
 -1001 : (GMT-01:00) カーボベルデ  
 0 : (UTC) 協定世界時  
 1 : (GMT) グリニッジ標準時 : ダブリン、エディンバラ、リスボン、ロンドン  
 2 : (GMT) カサブランカ、モンロビア  
 1000 : (GMT+01:00) アムステルダム、ベルリン、ベルン、ローマ、ストックホルム、ウィーン  
 1001 : (GMT+01:00) ブリュッセル、コペンハーゲン、マドリッド、パリ  
 1002:(GMT+01:00) ベオグラード、ブラチスラバ、ブダペスト、リュブリャナ、プラハ  
 1003:(GMT+01:00) サラエボ、スコピエ、ワルシャワ、ザグレブ  
 1004:(GMT+01:00) 西中央アフリカ  
 2000:(GMT+02:00) アテネ、バイルート、イスタンブール、ミンスク  
 2001 : (GMT+02:00) ブカレスト  
 2002:(GMT+02:00) カイロ  
 2003:(GMT+02:00) ハラレ、プレトリア  
 2004:(GMT+02:00) ヘルシンキ、キエフ、リガ、ソフィア、タリン、ビリニュス  
 2005:(GMT+02:00) エルサレム  
 3000 : (GMT+03:00) モスクワ、サンクトペテルブルク、ヴォルゴグラード  
 3001 : (GMT+03:00) クウェート、リヤド  
 3002:(GMT+03:00) バグダッド  
 3003:(GMT+03:00) ナイロビ  
 3300 : (GMT+03:30) テヘラン  
 4000 : (GMT+04:00) アブダビ、マスカット  
 4001 : (GMT+04:00) バクー、トビリシ、エレバン  
 4300 : (GMT+04:30) カブール  
 5000 : (GMT+05:00) エカテリンブルグ  
 5001 : (GMT+05:00) イスラマバード、カラチ、タシケント  
 5300 : (GMT+05:30) チェンナイ、コルカタ、ムンバイ、ニューデリー  
 5450:(GMT+05:45) カトマンズ  
 6000:(GMT+06:00) アルマトイ、ノヴォシビルスク  
 6001 : (GMT+06:00) アスタナ、ダッカ  
 6002:(GMT+06:00) スリジャヤワルダナプラ  
 6300 : (GMT+06:30) マニラ、シンガポール



## 22.32 TOOLBARMARGIN

### 22.32.1 ツールバーの余白

ツールバーの行の余白サイズをピクセル単位でコントロールします。

0から63までの値が指定可能です。

	0～63
	0

## 22.33 TOOLBUTTONSIZE

### 22.33.1 ツールボタンサイズ

ツールバーボタンおよびアイコンのサイズをコントロールします。

	0～2
	0
	0：小さなアイコン 1：大きなアイコン 2：非常に大きなアイコン

小：



大：



特大：





## 22.34 TOOLICONPADDING

### 22.34.1 ツールアイコンパディング

ツールバーボタンのサイズをコントロールします。間隔をピクセル単位で変更します。アイコンのサイズは変更されません。0と15の間の値が指定可能です。

	0～15
	4

## 22.35 TOOLPALETTEPATH

### 22.35.1 ツールパレットパス

ツールパレットのパスを指定します。


## 22.36 TOOLTIPDELAY

### 22.36.1 ヒント遅延

ツールチップ(ホバーヒント)が表示されるまでの遅延をミリ秒単位でコントロールします。TOOLTIPSシステム変数でツールチップが有効になっている場合にのみ適用されます。

0から500までの値が指定可能です。

	0以上
	500



## 22.37 TOOLTIPS

### 22.37.1 ツールチップ

ツールバー、リボン、クワッド、およびプロパティのツールチップの表示を切り替えます。

	オフ(0)：ヒントを表示しない オン(1)：ヒントを表示

## 22.38 TPSTATE

### 22.38.1 ツールパレットパネルの状態(読み取り専用)

ツールパレットパネルの状態。

	0～1
	0
	0：ツールパレットバーを非表示 1：ツールパレットバーを表示

## 22.39 TRACEWID

### 22.39.1 線幅

TRACEコマンドの新規塗り潰し線のデフォルト幅をコントロールします。

	1.0



## 22.40 TRACKPATH

### 22.40.1 トラックパス

極トラッキングと図形スナップトラッキングパスの表示をコントロールします。

	0～3
	0
	0：全画面で図形スナップトラッキングパスを表示 1：平行ポイントとカーソル位置の元ポイント間だけの図形スナップトラッキングパスを表示する 2：極スナップトラッキングパスは表示しない 3：極スナップ、図形スナップトラッキングパスは表示しない

## 22.41 TRANSPARENCYDISPLAY

### 22.41.1 透過性表示

透過性を表示します。


## 22.42 TRAYICONS

### 22.42.1 トレイのアイコン

ステータスバーの通知アイコンの表示を切り替えます。






	オフ(0)：トレイを表示しない オン(1)：トレイを表示
--	---------------------------------

## 22.43 TRAYNOTIFY

### 22.43.1 トレイ通知

通知バルーンの表示を切り替えます。

	オフ(0)：通知を表示しない オン(1)：通知を表示

## 22.44 TRAYTIMEOUT

### 22.44.1 トレイタイムアウト

サービス通知の表示時間を秒単位でコントロールします。TRAYNOTIFYシステム変数がオンの場合にのみ適用されます。

0～60の値が設定できます。

	0～60
	0

## 22.45 TREEDEPTH

### 22.45.1 ツリーの深さ

インデックスの分岐最大数をコントロールします。

値0では、空間インデックスが完全に省略、図形は常にデータベース順で処理されます。正の数では、空間インデックスがオンになり、最大5桁の整数、最初の3桁がモデル空間を表し、残りの桁がペーパー空間を表します。負の数の場合は、Z座標がモデル空間で無視され、2D図面に推奨されます。

--	--

	3020
	0：空間インデックスを抑制 >0：空間インデックスを適用 <0：Z座標を無視

## 22.46 TREEMAX

### 22.46.1 ツリーの最大深さ

図面の再作図時、メモリの使用を制限し、空間インデックス(oct-tree)内のノード数を制限します。

TREEMAXを固定値に制限することで、ご使用のシステムよりも大容量のメモリ搭載システムで作成された図面の大規模な TREEDEPTHに対応でき、このような図面も読み込むことができます。これらの図面をそのままにしておくと、オクトツリーのサイズが大きくなり、コンピュータで使用可能な容量を超えたメモリを消費することになります。また、TREEMAXは、不適切に高いTREEDEPTH値による実験を防ぐための安全対策にもなります。

	10000000

## 22.47 TRIMEDGES

### 22.47.1 ハッチングへのトリムと延長

クイックモードで、トリミングや延長をするときにハッチングパターンを考慮するかどうかを制御します。

	1
	0：ハッチングパターンを境界として使用 1：ハッチングエッジのみ使用する



## 22.48 TRIMEXTENDMODE

### 22.48.1 トリム/延長モード

トリムコマンドと延長コマンドを効率的に制御します。

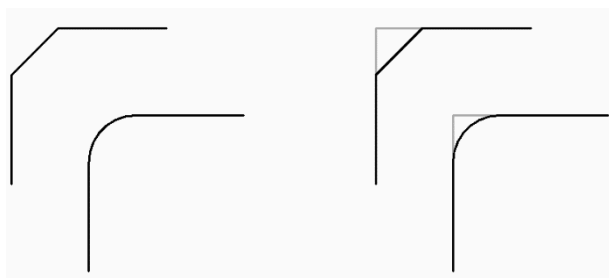
	1
	0：標準モード、切断エッジ、境界エッジを最初に指定する必要があります。 1：クイックモードでは、図面内のすべてのオブジェクトが自動的に切断エッジと境界エッジに指定されます。

## 22.49 TRIMMODE

### 22.49.1 トリムモード

面取りやフィレットのため、選択図形やポリラインセグメントの長さを調整(トリムまたは延長)するかどうかをコントロールします。

	オフ(0)：選択したエッジを面取り線やフィレット円弧の端点までトリムしない オン(1)：選択したエッジを面取り線やフィレット円弧の端点までトリムする



## 22.50 TRUSTEDPATHS

### 22.50.1 信頼できる実行可能ファイルの場所(読み取り専用)

実行可能ファイルのロードに使用するファイルパス。



ファイルパスはセミコロン(;)で区切ります。


## 22.51 TSPACEFAC

### 22.51.1 文字間隔要素

文字高さの乗数として測定されるマルチテキストの行間距離をコントロールします。

0.25～4.0の範囲で指定できます。

	0.25～4.0
	1.0

## 22.52 TSPACETYPE

### 22.52.1 文字間隔の種類

マルチテキストに使用する行間の種類をコントロールします。

- 最小：行の中で最も背の高い文字を基準にして行間を調整します。
- 固定：個々の文字サイズに関わらず、指定された行間を使用します。

注：MLEADERコマンドで作成されたマルチテキストも、このシステム変数の値の影響を受けます。

	1～2
	1
	1：最小 2：固定



## 22.53 TSTACKALIGN

### 22.53.1 文字スタック

文字装飾の垂直位置をコントロールします。

	0～2
	2
	0：下合わせ 1：中央合わせ 2：上合わせ

## 22.54 TSTACKSIZE

### 22.54.1 文字スタック サイズ

選択したテキストの高さに対する文字装飾の高さをパーセンテージとしてコントロールします。

25 ～ 125の範囲で値を指定できます。

	25～125
	70

## 22.55 TTFTEXT

### 22.55.1 トゥルータイプテキスト表示モード

TrueTypeテキストをベクトル化されたグラフィックとして作図するか、テキストとして作図するかをコントロールします。




	オフ(0)：文字をベクトル化されたグラフィックとして表示します オン(1)：文字を文字として表示します
--	--

## 22.56 TUTORIALSONSTARTPAGE

### 22.56.1 スタートページのチュートリアル

スタートページからチュートリアルにアクセスできるかどうかのコントロールを切り替えます。

	オフ(0)：スタートページに <b>実践的なチュートリアル</b> を見るボタンを表示しません。 オン(1)：スタートページに <b>実践的なチュートリアル</b> を見るボタンを表示します。



## 23. U

### 23.1 UCSAXISANG

#### 23.1.1 UCSの軸角度

UCSコマンドのX、Y、またはZ軸を中心としたデフォルトの回転角度をコントロールします。

5～180の範囲で値を指定できます。

	5～180
	90

### 23.2 UCSBASE

#### 23.2.1 UCSのベース

正投影UCSを定義するUCSの名前。

	ワールド

### 23.3 UCSDETECT

#### 23.3.1 UCS 検出

ダイナミックUCSの動作をコントロールします。ダイナミックUCSは、カーソルが面、リージョンまたは2D図形上にあるときに自動的にアクティブになる一時的なUCSです。

負の値は0と同じですが、以前の値の保存に役立ちます。

	-3～3



	1
	負値：ダイナミックUCSを無効にする 1：3Dソリッドやリージョンの面で有効 2：2D図形で有効

## 23.4 UCSFOLLOW

### 23.4.1 UCSフォロー

UCSが変更されるたびに、平面ビュー(図形範囲でズームされたトップビュー)を自動生成するかどうかをコントロールします。オンの場合、UCSDETECTシステム変数はオフになります。

	オフ(0)：UCS変更時、平面ビューを表示しない オン(1)：UCS変更時、平面ビューを表示する

## 23.5 UCSICON

### 23.5.1 UCSアイコン

カレントビューポートのUCSアイコンの表示と位置をコントロールします。

	3
	0：アイコンを非表示 1：アイコンを表示 2：原点に表示

## 23.6 UCSICONPOS

### 23.6.1 UCSアイコン位置

原点が表示されていない場合にUCSアイコンの位置をコントロールします。





	0～3
	1
	0：右下 1：左下 2：右上 3：左上

## 23.7 UCSNAME

### 23.7.1 UCS名(読み取り専用)

カレント作業空間カレントビューポートのUCS名。


## 23.8 UCSORG

### 23.8.1 UCS原点(読み取り専用)

カレントビューポートのカレントの座標系の原点。

	0,0,0

## 23.9 UCSORTHO

### 23.9.1 UCS 正射投影

カレントビューに従うようにUCSを設定し、カレントのビュー平面と一致するように作図平面を自動的に切り替えます。

正射投影ビューが-VIEWコマンドまたはLookFromウィジェットで選択されている場合にのみ機能します。

NAVVCUBEORIENTシステム変数がUCSに設定されている場合は機能しません。

	<p>オフ(0)：正射投影ビューが選択されているとき、関連する正投影UCSを自動的にアクティブにしない</p> <p>オン(1)：正射投影ビューが選択されているとき、関連する正投影UCSを自動的にアクティブにする</p>

## 23.10 UCSVIEW

### 23.10.1 UCSビュー

カレントUCSを名前付きビューと共に保存するかどうかをコントロールします。

	<p>オフ(0)：名前付きビューと共にカレントUCSを保存しない</p> <p>オン(1)：名前付きビューと共にカレントUCSを保存</p>

## 23.11 UCSVP

### 23.11.1 UCSビューポート

すべてのビューポートのUCSを固定化するか、カレントのアクティブなビューポートのUCSを反映するのをコントロールします。

	<p>オフ(0)：ロックされない(ビューポートに保存されたUCS)</p> <p>オン(1)：ロック(ビューポートに保存された UCS)</p>



## 23.12 UCSXDIR

### 23.12.1 UCSのX方向(読み取り専用)

カレントビューポートのX方向。

	1,0,0

## 23.13 UCSYDIR

### 23.13.1 UCSのY方向(読み取り専用)

現在のビューポートの Y 方向。

	0,1,0

## 23.14 UNDOCTL

### 23.14.1 元に戻すコントロール(読み取り専用)

UNDOコマンドの動作をコントロールします。

	5
	0 : 元に戻す機能をオフ 1 : 元に戻す機能を有効にする 2 : 1個のコマンドだけ元に戻す 4 : 必要時、自動的に働く 8 : グループは現在、使用可



## 23.15 UNDOMARKS

### 23.15.1 元に戻すマーク(読み取り専用)

マークオプションを使用した「元に戻す」で配置されたカレントのマーク数を示します。

グループを現在有効にしている場合、MARKとBACKのオプションは使用できません。


## 23.16 UNITESURFACES

隣接するサーフェスを結合。

### 23.16.1 隣接するサーフェスを結合

接触する押し出し/回転されたサーフェスを結合します。

UNITESURFACEシステム変数は、**押し出しモード**グループにある4つのシステム変数の1つです。

	0
	オフ(0)：隣接するサーフェスを結合 オン(1)：隣接するサーフェスを結合しません

## 23.17 UNITMODE

### 23.17.1 ユニットモード

インチ単位の表示方法をコントロールします。

	オフ(0)：距離や角度を文字に変換するとき、スペースを削除しない オン(1)：距離や角度を文字に変換するとき、スペースを削除する



## 23.18 USECOMMUNICATOR

### 23.18.1 Communicatorを使用

が使用中かどうかを示します。アクティブな場合は、ライセンスの種類も表示されます。

- 0：ライセンス無し。の読み込みと書き出し形式を使用することはできません。
- 1：体験版。30日間の体験版モードで実行します。
- 2：フル。の完全な読み込み/書き出しセットを実行します。

ライセンスを変更した場合、プログラムを再起動すると新しいレベルが有効になります。

	0～2
	1
	0：Communicatorは使用していない 1：Communicatorを使用中 - 体験版 2：Communicatorを使用中 - フルライセンス

## 23.19 USENEWLOOKFROM

### 23.19.1 新しいルックフロムの使用

新バージョンのルックフロムを有効にします。

	オフ(0)：ルックフロムの新しいバージョンをオフにする オン(1)：ルックフロムの新しいバージョンをオンにする

## 23.20 USENEWNOTIFICATIONS

### 23.20.1 QML通知

表示する通知の種類を決定します。



	1
	オフ(0)：WX通知を表示する オン(1)：Qt通知を表示する

## 23.21 USENEWSTATUSBAR

### 23.21.1 ステータスバーのプレビュー

表示されるステータスバーの種類を決定します。

	0
	オフ(0)：WXステータスバーを表示 オン(1)：Qtステータスバーを表示

## 23.22 USERI1

### 23.22.1 User integer 1

整数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの1番目。

	0

## 23.23 USERI2

### 23.23.1 User integer 2

整数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの2番目。

--	--



	0

## 23.24 USERI3

### 23.24.1 User integer 3

整数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの3番目。

	0

## 23.25 USERI4

### 23.25.1 User integer 4

整数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの4番目。

	0

## 23.26 USERI5

### 23.26.1 User integer 5

整数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの5番目。

	0



## 23.27 USERR1

### 23.27.1 User real 1

実数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの1番目。

	0.0

## 23.28 USERR2

### 23.28.1 User real 2

実数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの2番目。

	0.0

## 23.29 USERR3

### 23.29.1 User real 3

実数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの3番目。

	0.0

## 23.30 USERR4

### 23.30.1 User real 4

実数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの4番目。

--	--





	0.0

## 23.31 USERR5

### 23.31.1 User real 5

実数値を格納するために使用できる5つの変数のうちの5番目。

	0.0

## 23.32 USERS1

### 23.32.1 User string 1

文字列値を格納するために使用できる5つの変数のうちの1番目。


## 23.33 USERS2

### 23.33.1 User string 2

文字列値を格納するために使用できる5つの変数のうちの2番目。


## 23.34 USERS3

### 23.34.1 User string 3

文字列値を格納するために使用できる5つの変数のうちの3番目。

--	--



--	--

## 23.35 USERS4

### 23.35.1 User string 4

文字列値を格納するために使用できる5つの変数のうちの4番目。


## 23.36 USERS5

### 23.36.1 User string 5

文字列値を格納するために使用できる5つの変数のうちの5番目。


## 23.37 USESTANDARDOPENFILEDIALOG

### 23.37.1 標準のファイルを開くダイアログを使用 (Windows)

OPEN、SAVEASおよびINSERTコマンドに標準(カスタマイズ不可)のダイアログボックスを使用します(Windowsのみ)。DRAWINGPATH、BLOCKSPATHおよびPLACESBARFOLDERシステム変数も参照してください。




## 24. V

### 24.1 VBAMACROS

#### 24.1.1 マクロを有効化

VBAプロジェクトをロード時にマクロを有効にします。

	オフ(0)：VBAプロジェクトをロード時、マクロを無効 オン(1)：VBAプロジェクトをロード時、マクロを有効

### 24.2 VENDORNAME

#### 24.2.1 ベンダー名(廃止)

ベンダー名を示します。

読み取り専用

	Bricsys

### 24.3 VERBOSEBIMSECTIONUPDATE

#### 24.3.1 断面更新中の追加診断

BIMSECTIONUPDATEコマンドの追加診断を表示します。




## 24.4 VERSIONCONTROLCONFIGPATH

### 24.4.1 バージョン管理構成パス

バージョン管理設定を保存するために使用するファイルパス。


## 24.5 VERSIONCONTROLDOWNLOADPATH

### 24.5.1 バージョン管理のダウンロードパス

バージョン管理プロジェクトを保存するために使用するファイルパス。


## 24.6 VERSIONCUSTOMIZABLEFILES

### 24.6.1 バージョンカスタマイズ可能ファイル(読み取り専用)

CUI ファイルと PGP ファイルの現在のバージョンが表示されます。


## 24.7 VIEWCTR

### 24.7.1 ビューの中心(読み取り専用)

カレントビューポートの中心点の座標。


## 24.8 VIEWDIR

### 24.8.1 ビュー方向(読み取り専用)

カレントビューポートのビュー方向を表示します。


## 24.9 VIEWMODE

### 24.9.1 ビューモード(読み取り専用)

カレントビューポートのビューモード。

- オフの場合、前面クリッピングがオフでない限り、前面クリッピング面はカメラポイントを通過します(カメラの後ろのベクトルは表示されません)。
- **前面クリップオフ**がオンの場合、FRONTZシステム変数は前面クリップ面をコントロールします。

	0～31
	0：オフ 1：パースビューを使用 2：正面クリッピングをオン 4：背面クリッピングをオン 8：UCSフォローモードをオン 16：前面クリップをオフ

## 24.10 VIEWSIZE

### 24.10.1 ビューサイズ(読み取り専用)

カレントビューポートの高さ。

	0.0

## 24.11 VIEWTWIST

### 24.11.1 ビューツイスト(読み取り専用)

カレントビューポートのWCSに対する視点ねじれ角度。




## 24.12 VIEWUPDATEAUTO

### 24.12.1 図面ビューを自動的に更新

元のモデルが変更されたときに、(ペーパー空間内の)図面ビューの自動更新をオンにします。

VIEWUPDATEコマンドの設定がオフのときは、VIEWBASEおよびVIEWSECTIONコマンドによって作成された図面ビューを手動で更新します。このコマンドはペーパー空間でのみ使用できます。

	オフ(0)：図面ビューを自動更新しない オン(1)：図面ビューを自動的に更新

## 24.13 VISRETAIN

### 24.13.1 表示を保持

外部参照の表示・非表示、色、線種および線の太さと、入れ子にされた外部参照のパス変更が保存されるかどうかをコントロールします。PSTYLEPOLICYシステム変数がオフ(0)の場合、外部参照に依存する画層の印刷スタイルもコントロールします。

- オフ(0)の場合、現在の図面で外部参照に依存する画層に行った変更は現在のセッションでのみ有効であり、図面と共に保存されません。現在の図面を再び開くと、画層テーブルが参照図面から再ロードされ、現在の図面にその設定が反映されます。影響を受ける画層設定は、オン、オフ、フリーズ、フリーズ解除、色、線種、線の太さ、印刷スタイル (PSTYLEPOLICYが0に設定されている場合) です。
- オン(1)の場合、画層設定は現在の図面の画層テーブルと共に保存され、セッション間で保持されます。

	0～1
	1



	オフ、外部参照に保存されている画層テーブルを優先 1: オン。現在の図面で変更された外部参照画層を優先
--	--

## 24.14 VOLUMEPREC

### 24.14.1 体積の精度

体積プロパティがPROPUNITSシステム変数を使用してフォーマットされている場合、体積に表示される小数点以下の桁数をコントロールします。

負値の場合は、LUPREC (長さ単位の精度) が使用されます。

	1～8
	-1
	-1 : LUPRECシステム変数を使用 0 1 : 0.0 2 : 0.00 3 : 0.000 4 : 0.0000 5 : 0.00000 6 : 0.000000 7 : 0.0000000 8 : 0.00000000

## 24.15 VOLUMEUNITS

### 24.15.1 体積の単位

体積プロパティがシステム変数PROPUNITSを使用してフォーマットされている場合、体積の表示に使用する単位のリストをコントロールします。

空の場合、すべての体積が図面と一致します。

注 : 文字列には、スペースで区切られた単位の略語のリストが含まれています。




	in ft mi $\mu$ m mm cm m km
--	-----------------------------

## 24.16 VPMAXIMIZEDSTATE

### 24.16.1 ビューポートの最大化(読み取り専用)

ビューポートが最大化されているかどうかを示す値を表示します。

注：ビューポートが最大化されているときは、印刷やパブリッシュを行うことはできません。

このシステム変数は、コマンドラインでのみ使用できます。

	オフ(0)：ビューポートは最大化されない オン(1)：ビューポートは最大化

## 24.17 VPROTATEASSOC

### 24.17.1 回転ビュー

ペーパー空間でビューポートを使用してビューを回転します。

	オフ(0)：ビューを回転させない オン(1)：ビューを回転させる

## 24.18 VSMAX

### 24.18.1 仮想画面の最大(読み取り専用)

カレントビューポートの右上コーナーの座標。

--	--





--	--

## 24.19 VSMIN

### 24.19.1 仮想画面の最小(読み取り専用)

現在のビューポートの左下コーナーの座標。


## 24.20 VTDURATION

### 24.20.1 遷移時間を表示

アニメーション表示の遷移時間をミリ秒単位でコントロールします。

0～5000までの値が指定可能です。

	0～5000
	750

## 24.21 VTENABLE

### 24.21.1 ビューの遷移を有効

モデル空間での画面移動、ズームおよび回転ビューアクション時にアニメーション遷移を有効にします。VTFPSシステム変数も参照してください。

	0～7
	3

	1：ズーム/画面移動 2：回転 4：無人モード
--	-------------------------------

## 24.22 VTFPS

### 24.22.1 遷移最小FPSを表示

アニメーション表示遷移を有効にするために必要な最小FPSをコントロールします。

1から30までの値が指定可能です。

デフォルト値は7です。これは、再描画時間が143(=1000/7)ミリ秒未満であることを意味します。コンピュータが所定の処理速度でビューを再描画できない場合、アニメーションは表示されません。

	1～30
	7



## 25. W

### 25.1 WARNINGMESSAGES

#### 25.1.1 警告メッセージ

どの警告メッセージを表示するかをコントロールします。

	1048575
	1 : ハードウェアレンダリングがオフになっている3Dコンテキストが選択された場合 2 : カスタマイズダイアログでツールプロパティが変更された場合 4 : シートカスタムプロパティが削除された場合 8 : 図形がフリーズまたはオフ画層に移動された場合 16 : 特定の図形をサポートしていない以前のバージョンに保存する場合 32 : 図面が開かれ、変更されたアタッチが検出された場合 64 : カレントの画層フィルターにマッチしていない新規画層が作成された場合 128 : レンダリング : 4から127までのタイルサイズは128として処理されます 256 : マスカテゴリーがプロパティパネルで拡大された場合 512 : カスタマイズダイアログの項目が削除された場合 1024 : パブリッシュ : シートリストを保存 2048 : ページ設定エクスプローラでレイアウトが削除された場合 4096 : マスプロパティ計算に時間がかかる場合 8192 : 配列編集モードに入る場合 16384 : 非互換の単位がある場合 32768 : ブロック定義の変更が原因で関連するすべてのブロック参照が更新される場合 65536 : データリンクが変更された場合 - このリンクを使用するテーブルは更新が必要になることがあります 131072 : 建築図面にVIEWBASEを使用した場合 262144 : プロパティパネルで閉じたカテゴリを展開した場合 524288 : プロパティパネルの空のカテゴリが削除された場合

### 25.2 WHIPARC

#### 25.2.1 円・円弧表示

円と円弧を真の(滑らかな)円として表示するか、一連の角度のある線分として表示するかをコントロールします。

--	--



	0～1
	1
	0：円と円弧を一連の角度のある線分として表示 1：円・円弧を真円で表示

## 25.3 WHIPTHREAD

### 25.3.1 ウィップ スレッド

マルチプロセッサ搭載マシンの場合に、REGENおよびREDRAWコマンドでマルチスレッドを使用するかどうかをコントロールします(未サポート)。

再描画処理にマルチスレッド処理を使用する場合(設定値2または3)、DRAWORDERコマンドで指定した図形の順序通りに表示されないことがあります。印刷時にはこの順序が保持されます。

	0～3
	0
	0：マルチスレッドを行わない 1：再作図マルチスレッド 2：再描画マルチスレッド

## 25.4 WINDOWAREACOLOR

### 25.4.1 ウィンドウ領域の色

ウィンドウ選択領域(左-右)の色をコントロールします。

SELECTIONAREAシステム変数がオンの場合のみ有効です。

	1～255



	150
--	-----

## 25.5 WIPEOUTFRAME

### 25.5.1 ワイプアウトのフレーム

FRAMEシステム変数が個別のシステム変数を使用(3)に設定されている場合、ワイプアウト図形のフレームの表示をコントロールします。

	0～2
	1
	0：ワイプアウトのフレームを非表示 1：ワイプアウトのフレームを表示して印刷 2：ワイプアウトのフレームを表示するが印刷しない

## 25.6 WMFBKGND

### 25.6.1 メタファイル(WMF)の背景

WMF(Windows Meta File)、または、コピークリップの背景が他のアプリケーションでどのように作成され表示されるかをコントロールします。

	0
	オフ(0)：透明な背景; WMFFOREGNDシステム変数で設定した前景 オン(1)：現在の背景色。前面の色は変更しない

## 25.7 WMFFOREGND

### 25.7.1 メタファイル(WMF)の表

WMF(Windows Meta File)、または、コピークリップの前景が他のアプリケーションでどのように作成され表示されるかをコントロールします。



WMFFOREGNDは、WMFBKGNDが0に設定されている場合にのみ適用されます。

	0
	オフ(0)：前景色を背景色よりも暗く表示 オン(1)：前景色を背景色よりも明るく表示

## 25.8 WMFTTFASTEXT

### 25.8.1 WindowsメタファイルのTrueTypeテキストモード

TrueTypeテキストをWMF(Windowsメタファイル)にベクトル化されたグラフィックとして書き出すか、テキストとして書き出すかをコントロールします。

	0
	オフ(0)：TrueTypeテキストをベクトル化されたグラフィックとして書き出します オン(1)：TrueTypeテキストをテキストとして書き出します

## 25.9 WNDLMAIN

### 25.9.1 メインウィンドウの状態

メイングラフィックウィンドウの状態。

	0～2
	2



	0：ノーマル 1：最小化 2：最大化
--	--------------------------

## 25.10 WNDLSCRL

### 25.10.1 ウィンドウスクロールバー (Windows)

画面のグラフィック領域のスクロールバー表示をコントロールします。

	オフ(0)：スクロールバーを表示しない オン(1)：スクロールバーを表示

## 25.11 WNDLTEXT

### 25.11.1 テキストウィンドウ状態

テキストウィンドウ状態。

	0：隠線非表示 1：ノーマル 2：最小化 3：最大化

## 25.12 WNDPMAIN

### 25.12.1 メインウィンドウの左上

メイングラフィックウィンドウの左上位置。




## 25.13 WNDPTEXT

### 25.13.1 テキストウィンドウの左上

テキストウィンドウの左上位置。


## 25.14 WNDSMAIN

### 25.14.1 メインウィンドウ サイズ

メイングラフィックウィンドウのサイズ。


## 25.15 WNDSTEXT

### 25.15.1 テキストウィンドウサイズ

テキストウィンドウのサイズ。


## 25.16 WORLDUCS

### 25.16.1 ワールドUCS (読み取り専用)

UCSがWCSと一致するかどうかを表示します。

	オフ(0) : UCSはWCSと一致しない オン(1) : UCSはWCSと一致





## 25.17 WORLDVIEW

### 25.17.1 ワールドビュー

DVIEWまたはVPOINTコマンドによってカレントUCSをWCSに変更するかどうかをコントロールします。

	0～1
	1
	0：UCSは変更無し 1：コマンド実行中はUCSをWCSに変更、コマンド入力はカレントUCSに関連付け

## 25.18 WRITESTAT

### 25.18.1 状態を書き込み(読み取り専用)

開いている図面の状態 - 読み取り専用または書き込み可能。

図面へ書込可能かどうかを判断するためにLISPで使用されます。

	オフ(0)：図面に書き込み不可 オン(1)：図面に書き込み可

## 25.19 WSAUTOSAVE

### 25.19.1 ワークスペース自動保存

ワークスペースの変更を自動的に保存します。




	オフ(0)：自動的に保存しない オン(1)：自動的に保存
--	---------------------------------

## 25.20 WSCURRENT

### 25.20.1 カレントのワークスペース

カレントのワークスペースの名前




## 26. X

### 26.1 XCLIPFRAME

#### 26.1.1 外部参照クリップフレーム

FRAMEシステム変数が個別のシステム変数を使用に設定されている場合に、外部参照とブロック参照のクリップ境界の表示を制御します(3)。

	0～2
	2
	0：クリッピング境界 非表示 1：クリッピング境界を表示、印刷 2：クリッピング境界を表示するが印刷しない

### 26.2 XDWGFADECTL

#### 26.2.1 外部参照フェードコントロール

外部参照の透過性をコントロールします。

-90～90の範囲で値を指定できます。負の値のときは、フェードしません。

	-90～90
	70

### 26.3 XEDIT

#### 26.3.1 編集可能な外部参照

他の図面でも参照されている外部参照のカレント図面上でのインプレイス編集を許可します。

--	--



	オフ(0)：インプレイス外部参照編集は使用不可 オン(1)：インプレイス外部参照編集を使用可

## 26.4 XFADECTL

### 26.4.1 外部参照編集フェードコントロール

編集モード中の外部参照の透過性をコントロールします。

このシステム変数は、外部参照で編集されていない図形のみに影響します。

0 ～ 90の範囲で値を指定できます。

- 値0は完全に不透明を意味します。
- 値90は最大の透明度を意味します。

	0～90
	50

## 26.5 XLOADCTL

### 26.5.1 外部参照のロードコントロール

外部参照要求のロードと、コピー図面または元の図面のどちらを開くかをコントロールします(未サポート)。

	0～2
	1



	0：デマンドローディングをオフ; 図面全体をロード 1：デマンドローディングをオン; 外部参照図面自身を開いてロック 2：デマンドローディングをオン; 外部参照のコピー図面はロック; 外部参照図面自身はロックされない
--	--

## 26.6 XLOADPATH

### 26.6.1 外部参照のロードパス

デマンドロードされた外部参照の一時的なコピーを保存するパスをコントロールします。XREFCTLシステム変数も参照してください。


## 26.7 XNOTIFYTIME

### 26.7.1 外部参照通知時間

変更された外部参照、画像およびPDFドキュメントをチェックする頻度を分単位でコントロールします。

これは、XREFNOTIFY、IMAGENOTIFY、PDFNOTIFYがオンの場合に指定できます。

0から10,080までの値が指定可能です。

	0～10080
	5

## 26.8 XREFCTL

### 26.8.1 外部参照コントロール

外部参照ログファイル(XLG)を作成します。




	オフ(0)：ログファイルに書き込まない オン(1)：ログファイルに書き込み
--	--

## 26.9 XREFNOTIFY

### 26.9.1 不明外部参照の通知

外部参照が見つからない場合、図面を開いたときに警告を表示します。

	オフ(0)：不明外部参照の通知を無効化 オン(1)：不明外部参照の通知を有効化

## 26.10 XREFOVERRIDE

### 26.10.1 外部参照オーバーライド

参照されている画層の図形の表示プロパティ(色、線種、線の太さ、透明度、プロットスタイル等)の表示をコントロールします。

- ・ オフ(0)に設定すると、外部参照図面の図形のプロパティがByLayerに設定されている場合、外部参照画層のプロパティに行った変更を現在の図面に表示します。
- ・ オン(1)に設定すると、外部参照図面の図形のプロパティがByLayerに設定されていない場合に、外部参照画層の図形はプロパティがByLayerに設定されているときと同様に扱われます。また、外部参照画層は、それぞれ画層オーバーライドのセットを持つことができます。

	0～1
	0
	(0)：オフにすると、外部参照図面内の図形のByLayerプロパティだけを変更できます (1)：オンにすると、外部参照図面内の図形のすべてのプロパティをその元の画層プロパティで変更できます



## 26.11 XREFTYPE

### 26.11.1 外部参照タイプ

デフォルトの参照タイプを制御します。

	0～1
	0
	0：アタッチメント 1：オーバーレイ



## 27. Z

### 27.1 ZOOMFACTOR

#### 27.1.1 ズーム係数

マウスホイールに対するズームの動作係数をコントロールします。

拡大時は段階的に倍率変化が小さくなり、細部が見やすくなります。

3～100の範囲で値を設定できます。

	3～100
	40

### 27.2 ZOOMWHEEL

#### 27.2.1 マウスホイールズーム方向

マウスホイールのズーム方向を切り替えます。

	0
	0：前方で拡大、後方で縮小 1：前方で縮小、後方で拡大