

AutoLISP 関数 (AutoCAD2013)

アルファベット順

Symbol	
(*error* <STRING>)	User-definable error function.
(+ <NUMBER> <NUMBER> ...)	すべての数値の合計を返します。
(- <NUMBER> <NUMBER> ...)	1 番目の数値から 2 番目以降の数値を引いた差を返します。
(* <NUMBER> <NUMBER> ...)	すべての数値の積を返します。
(/ <NUMBER> <NUMBER> ...)	1 番目の数値をそれ以外の数値の積で割った商を返します。
(= <NUMBER> <NUMBER> ...)	引数を比較して、数値的に等しいかどうかを判断します。
(/= <NUMB1> <NUMB2>)	引数を比較して、数値的に等しくないかどうかを判断します。
(< <NUMB1> <NUMB2>)	各引数とその右側の引数よりも数値的に小さい場合は T を返し、それ以外の場合は nil を返します。
(<= <NUMB1> <NUMB2>)	各引数とその右側の引数よりも数値的に小さいか等しい場合は T、それ以外の場合は nil。
(> <NUMB1> <NUMB2>)	各引数とその右側の引数よりも数値的に大きい場合は T を返し、それ以外の場合は nil を返します。
(>= <NUMB1> <NUMB2>)	各引数とその右側の引数よりも数値的に大きいか等しい場合は T を返し、それ以外の場合は nil を返します。
(~ <NUMBER>)	引数のビット方式の NOT(1 の補数) を返します。
(1+ <NUMBER>)	数値を 1 増加します。
(1- <NUMBER>)	数値を 1 減少します。

A	
(abs <NUMBER>)	引数の絶対値を返します。
acad_colorldg	AutoCAD の標準の [色選択] ダイアログ ボックスを表示します。
acad_helpdlg	ヘルプ機能呼び出します (旧機能)。
acad-pop-dbmod	acad-push-dbmod 関数によって最後に保存したシステム変数 DBMOD の値を復元します。
acad-push-dbmod	システム変数 DBMOD の現在値を保存します。
acad_strlsort	文字列のリストを文字コード順にソートします。
acad_truecolorcli	コマンド ラインに色を選択するようプロンプトを表示します。
acad_truecolorldg	インデックス カラー、True color、カラー ブックのタブがある AutoCAD の標準の [色選択] ダイアログ ボックスを表示します。
acdimenableupdate	自動調整寸法の自動更新をコントロールします。
acet-layerp-mode	画層復元モードを取得、設定します。
acet-layerp-mark	画層復元のために開始マークと終了マークをつけます。
acet-laytrans	作図する画層を他の図面や標準ファイルに定義された画層標準に変換します。
acet-ms-to-ps	実数値をモデル空間単位からペーパー空間単位に変換します。
acet-ps-to-ms	実数値をペーパー空間単位からモデル空間単位に変換します。
action_tile	ユーザがダイアログ ボックスで特定のタイルを選択したときに評価すべきアクションを割り当てます。
add_list	現在アクティブなダイアログ ボックス リスト内の文字列の追加や修正を行います。
alert	エラー メッセージまたは警告メッセージのダイアログ ボックスを表示します。
alloc	セグメント サイズを、expand 関数を使用するように設定します。
(and <EXPR> ...)	指定された引数の AND(論理積) を返します。
(angle <PT1> <PT2>)	2 つの端点で定義される線分の角度をラジアン単位で返します。
angtof	角度を表す文字列をラジアン単位の実数 (浮動小数点) 値に変換します。
(angtos <ANGLE>[<MODE><PRECIS.>])	ラジアン単位の角度の値を文字列に変換します。
(append <EXPR>)	任意の数のリストを受け取り、それらを 1 つのリストに結合します。
(apply <FUNCTION> <LIST>)	指定された関数に引数のリストを渡し、その関数を実行します。
arx	現在ロードされている ObjectARX アプリケーションのリストを返します。
arxload	ObjectARX アプリケーションをロードします。
arxunload	ObjectARX アプリケーションをロード解除します。
(ascii <STRING>)	文字列の先頭文字を ASCII 文字コード (整数) に変換して返します。
(assoc <ITEM><ALIST>)	連想リストの要素を検索し、指定された要素が含まれる連想リスト項目を返します。

A	
(atan <NUM1> [<NUM2>])	数値のアークタンジェント (逆正接) をラジアン単位で返します。
(atof <STRING>)	文字列を実数に変換します。
(atoi <STRING>)	文字列を整数に変換します。
(atom <ITEM>)	指定された項目がアトムかどうかを調べます。
atoms-family	現在定義されているシンボルのリストを返します。
autoarload	関連する ObjectARX ファイルをロードするためのコマンド名を事前に定義します。
autoload	関連する AutoLISP ファイルをロードするためのコマンド名を事前に定義します。

B	
(Boole <FUNC> <NUMB1> <NUMB2>)	ビット方式の汎用ブール演算関数です。
(boundp <ATOM>)	シンボルに値が代入されているかどうかを調べます。

C	
(car <LIST>)	リストの先頭の要素を返します。
(caar <LIST>)	Returns first element of the first element of a list
(cadr <LIST>)	Returns last element of the first element of a list
(caddr <LIST>)	リストの 2 番目の要素を返します。
(caddr <LIST>)	リストの 3 番目の要素を返します。
(cdr <LIST>)	指定されたリストの先頭の要素以外のすべての要素を含むリストを返します。
(cдар <LIST>)	Returns second element of the first element of list
(cddr <LIST>)	Returns all but first element of last element list
(chr <NUMBER>)	ASCII 文字コードに対応する整数を 1 文字の文字列に変換します。
client_data_tile	アプリケーションが管理するデータをダイアログボックスのタイルに関連付けます。
(close <FILENAME>)	開いているファイルを閉じます。
(command <ARGS>...)	AutoCAD コマンドを実行します。
(cond (<TEST1><RESULT1>...)	AutoLISP の多分岐条件関数としての機能を果たします。
(cons <NEW FIRST ELEMENT><LIST>)	リストの先頭に要素を追加します。または、ドット リストを作成します。
(cos <ANGLE>)	角度のコサイン (余弦) をラジアン単位で返します。
cvunit	ある計測単位から別の計測単位に値を変換します。

D	
(defun <SYM><ARG LIST><EXPR>...)	関数を定義します。
defun-q	関数をリストとして定義します。
defun-q-list-ref	defun-q 関数で定義された関数のリスト構造を表示します。
defun-q-list-set	シンボルの値を設定し、リストによって定義された関数にします。
dictadd	指定されたディクショナリに非グラフィカルオブジェクトを追加します。
dictnext	ディクショナリ内の次の項目を検索します。
dictremove	指定されたディクショナリから項目を除去します。
dictrename	ディクショナリの項目の名前を変更します。
dictsearch	ディクショナリ内の項目を検索します。
dimx_tile	ダイアログボックス計測単位でタイルの幅を取得します。
dimy_tile	ダイアログボックス計測単位でタイルの高さを取得します。
(distance <PT1> <PT2>)	2 点間の 3D 距離を返します。
dstof	実数 (浮動小数点) を表す文字列を、実数値に変換します。
done_dialog	ダイアログボックスを終了します。

E	
end_image	現在アクティブなダイアログボックスイメージの作成を終了します。
end_list	現在アクティブなダイアログボックス リストの処理を終了します。
entdel	オブジェクト (図形) を削除、または削除したオブジェクトを復元します。
entget	オブジェクト (図形) の定義データを取得します。
entlast	図面内の削除されていない最後の主オブジェクト (図形) の名前を返します。
entmake	図面内に新しい図形を作成します。
entmakex	新しいオブジェクトまたは図形を作成し、それにハンドルと図形名を与え (ただし、オーナーは割り当てません)、新しい図形名を返します。
entmod	オブジェクト (図形) の定義データを更新します。

E	
(entnext [<ENAME>])	図面内の次のオブジェクト (図形) の名前を返します。
(entsel [<PROMPT>])	点を指定して 1 つのオブジェクト (図形) を選択するようユーザに要求します。
(entupd <ENAME>)	オブジェクト (図形) の画面表示を更新します。
(eq <EXPR1> <EXPR2>)	2 つの式が同一物かどうかを調べます。
(equal <EXPR1> <EXPR2>)	2 つの式の評価結果が等しいかどうかを調べます。
error	ユーザ定義可能なエラー処理関数です。
(eval <EXPR>)	AutoLISP 式として評価した結果を返します。
exit	現在のアプリケーションを強制的に終了します。
(exp <NUMBER>)	定数 e (実数) を指定された値でべき乗した結果を返します (自然対数の逆関数)。
expand	AutoLISP のために追加メモリを割り当てます。
(expt <BASE> <NUMBER>)	指定された値で数値をべき乗した結果を返します。

F	
fill_image	現在アクティブなダイアログ ボックス イメージ タイルに、塗り潰された長方形を描きます。
(findfile <FILENAME>)	指定されたファイルまたはフォルダを AutoCAD のライブラリパスで検索します。
(fix <NUMBER>)	実数の小数点以下を切り捨てて整数に変換して返します。
(float <NUMBER>)	数値を実数に変換して返します。
(foreach <NAME><LIST><EXPR>)	リストのすべてのメンバーに対して式を評価します。
function	組み込み関数のように引数をリンクして最適化するよう、Visual LISP に指示します。

G	
gc	強制的にガーベージ コレクションを行い、未使用のメモリを解放します。
(gcd <NUM1> <NUM2>)	2 つの整数の最大公約数を返します。
get_attr	ダイアログ ボックス属性の DCL 値を取得します。
get_tile	ダイアログ ボックスのタイルの現在の値を返します。
(getangle [<PT>][<PROMPT>])	ユーザが角度を入力するまで待機 (一時停止) し、入力された角度をラジアン単位で返します。
getcfg	acad*.cfg ファイルの AppData セクションからアプリケーション データを取得します。
getcname	英語以外の言語に翻訳された AutoCAD コマンド名、または英語の AutoCAD コマンド名を取得します。
(getcorner [<PT>][<PROMPT>])	ユーザが長方形の 2 番目のコーナーを入力するまで待機 (一時停止) します。
(getdist [<PT>][<PROMPT>])	ユーザが距離を入力するまで待機 (一時停止) します。
(getenv [<VARIABLE>])	システム環境変数に設定されている文字列値を返します。
getfiled	AutoCAD の標準ファイル ダイアログ ボックスでファイル名を指定するようユーザに要求し、ユーザが指定したファイル名を返します。
getint	ユーザが整数を入力するまで待機 (一時停止) し、入力された整数を返します。
(getkeyword [<PROMPT>])	ユーザがキーワードを入力するまで待機 (一時停止) し、入力されたキーワードを返します。
(getorient [<PT>][<PROMPT>])	ユーザが角度を入力するまで待機 (一時停止) し、入力された角度をラジアン単位で返します。
(getpoint [<PT>][<PROMPT>])	ユーザが点を入力するまで待機 (一時停止) し、入力された点を返します。
(getreal [<PROMPT>])	ユーザが実数を入力するまで待機 (一時停止) し、入力された実数を返します。
(getstring [<CR>][<PROMPT>])	ユーザが文字列を入力するまで待機 (一時停止) し、入力された文字列を返します。
(getvar <varname>)	AutoCAD のシステム変数の値を取得します。
(graphscr)	AutoCAD のグラフィックス スクリーンを表示します。
(grclear)	現在のビューポートをクリアします (旧関数)。
(grdraw <from><to><color>[<highlight>])	現在のビューポートで 2 点間にベクトルを描画します。
(grread <track>)	いずれかの AutoCAD 入力デバイスから値を読み取ります。
(grtext <box><text>[<highlight>])	ステータス バーまたはスクリーン メニュー領域に文字を書き込みます。
grvecs	作図領域に複数のベクトルを描きます。

H	
handent	ハンドルに基づいて、オブジェクト (図形) 名を返します。
help	ヘルプ機能呼び出します。

I	
(if <testexpr><thenexpr>[<elseexpr>])	条件に応じて式を評価します。
initcommandversion	次のコマンドを指定したバージョンで実行します。
initdia	コマンドを次回使用するときダイアログボックスを強制的に表示します。
initget	次のユーザ入力関数の呼び出しで使用するキーワードを設定します。
(inters <pt1><pt2><pt3><pt4>[<onseg>])	2本の線分の交点を検出します。
(itoa <number>)	整数を文字列に変換して返します。

L	
(lambda <arguments><expr>...)	匿名の関数を定義します。
(last <list>)	リストの最後の要素を返します。
layoutlist	現在の図面内の、すべてのペーパー空間レイアウトのリストを返します。
layerstate-addlayers	画層状態に一連の画層を追加または更新します。
layerstate-compare	画層状態と、現在の図面内の画層を比較します。
layerstate-delete	画層状態を削除します。
layerstate-export	画層状態を指定したファイルに書き出します。
layerstate-getlastrestored	現在の図面に最後に保存された画層状態の名前を返します。
layerstate-getlayers	画層状態に保存されている画層を返します。
layerstate-getnames	画層状態の名前のリストを返します。
layerstate-has	画層状態が存在するかどうかをチェックします。
layerstate-import	指定したファイルから画層状態を読み込みます。
layerstate-importfromdb	指定した図面ファイルから画層状態を読み込みます。
layerstate-removelayers	画層状態から画層のリストを除去します。
layerstate-rename	画層状態の名前を変更します。
layerstate-restore	画層状態を現在の図面に復元します。
layerstate-save	現在の図面に画層状態を保存します。
(length <list>)	リストの要素数を表す整数を返します。
(list <expr>)	任意の数の式を受け取り、それらを1つのリストに結合します。
(listp <list>)	指定された項目がリストかどうかを調べます。
(load <filename>)	ファイル内の AutoLISP 式を評価します。
load_dialog	DCL ファイルをロードします。
(log <number>)	数値の自然対数を実数で返します。
(logand <number><number>...)	整数のリストのビット方式の AND(論理積)の結果を返します。
(logior <number><number>...)	整数のリストのビット方式の OR(論理和)の結果を返します。
(lsh <numb1><numbits>)	指定されたビット数だけ整数を論理的にビットシフトした結果を返します。

M	
(mapcar <function><list1>...<listn>)	指定されたリストの各要素を引数として関数を実行した結果のリストを返します。
(max <number><number>...)	指定された数値の中の最大値を返します。
mem	AutoLISP のメモリの現在の状態を表示します。
(member <expr><list>)	指定された式がリスト内に存在するかどうかを検索し、初めに検出した式以降のリストを返します。
(menucmd <string>)	メニューコマンドを発行したり、メニュー項目のステータスの設定や取得を行います。
menugroup	メニューグループがロードされていることを確認します。
(min <NUMBER><NUMBER>...)	指定された数値の中の最小値を返します。
(minusp <ITEM>)	数値が負かどうかを調べます。
mode_tile	ダイアログボックスのタイトルのモードを設定します。

N	
namedobjdict	図面内のすべての非グラフィカルオブジェクトのルートである、現在の図面の名前の付いたオブジェクトのディクショナリの図形名を返します。
nentsel	点を指定してオブジェクト (図形) を選択するようユーザに要求し、複合化オブジェクトに含まれる定義データにアクセスできるようにします。
nentselp	ユーザ入力を要求せずに nentsel 関数と同様の機能を提供します。
new_dialog	新しいダイアログボックスを開始し、それを表示します。既定のアクションを指定することもできます。
(not <ITEM>)	指定された項目の評価が nil になるかどうかを調べます。
(nth <n><LIST>)	リストの n 番目の要素を返します。
(null <ITEM>)	指定された項目の内容が nil かどうかを調べます。
(numberp <ITEM>)	指定された項目が実数または整数かどうかを調べます。

O	
(open <FILENAME><MODE>)	AutoLISP の入出力関数がアクセスできるようにファイルを開きます。
(or <EXPR>...)	式のリストの OR (論理和) を返します。
(osnap <PT><MODE-STRING>)	指定された点にオブジェクト スナップ モードを適用して取得した 3D 点を返します。

P	
(polar <PT><ANGLE><DISTANCE>)	指定された点から指定された角度と距離だけ離れた UCS 3D 点を返します。
(prin1 <EXPR>[<FILENAME>])	コマンドラインに式を表示したり、開いているファイルに式を書き出します。
(princ <EXPR>[<FILENAME>])	コマンドラインに式を表示したり、開いているファイルに式を書き出します。
(print <EXPR>[<FILENAME>])	コマンドラインに式を表示したり、開いているファイルに式を書き出します。
(progn <EXPR>...)	各式を順に評価して最後の式の値を返します。
(prompt <MSG>)	スクリーンのコマンドラインに文字列を表示します。

Q	
quit	現在のアプリケーションを強制的に終了します。
(quote <EXPR>)	評価せずに式を返します。

R	
(read <STRING>)	文字列から取得した最初のリストまたはアトムを返します。
(read-char [<FILENAME>])	キーボード入力バッファまたは開いているファイルから読み込んだ文字を表す 10 進表記の ASCII コードを返します。
(read-line [<FILENAME>])	キーボードまたは開いているファイルから、行の終了マークが現れるまで、文字列を読み込みます。
(redraw [<ENAME>][<MODE>])	現在のビューポートまたは現在のビューポートで指定されたオブジェクト (図形) を再描画します。
regapp	拡張オブジェクト データを使用できるようにするために、現在の AutoCAD の図面にアプリケーション名を登録します。
(rem <NUM1> <NUM2> ...)	1 番目の数値を 2 番目の数値で除算し、剰余を返します。
(repeat <NUMBER> <EXPR> ...)	指定された回数だけ各式を評価し、最後の式の値を返します。
(reverse <LIST>)	要素の順番を反転させたリストのコピーを返します。
(rtos <NUMBER> [<MODE><PRECIS>])	数値を文字列に変換します。

S	
(set <SYM><EXPR>)	シングルクォーテーション付きのシンボル名の値に式を代入します。
set_tile	ダイアログボックス タイルの値を設定します。
setcfg	acad*.cfg ファイルの AppData セクションにアプリケーション データを書き出します。
setenv	指定された値をシステム環境変数に代入します。
setfunhelp	ユーザ定義コマンドをヘルプ機能付きで登録し、ユーザからそのコマンドのヘルプが要求されたとき、該当するヘルプ ファイルとトピックを呼び出すようにします。
(setq <SYM1><EXPR1>...)	シンボル (1 つまたは複数) に式の値を代入します。
(setvar <VARIABLE><VALUE>)	指定された値を AutoCAD システム変数に代入します。
setview	指定されたビューポートにビューを設定します。
(sin <ANGLE>)	ラジアン単位の実数で表した角度のサイン (正弦) の値を返します。

S	
slide_image	現在アクティブなダイアログ ボックス イメージ タイルに、AutoCAD スライドを表示します。
snvalid	指定された文字列が有効なシンボル テーブル名かどうかチェックします。
(sqrt <NUMBER>)	数値の平方根を実数で返します。
ssadd	選択セットにオブジェクト (図形) を追加、または新しい選択セットを作成します。
ssdel	選択セットからオブジェクト (図形) を除去します。
(ssget [<MODE>][<PT1><PT2>])	選択されたオブジェクトから選択セットを作成します。
ssgetfirst	オブジェクトが選択されているかどうか、およびグリッパされているかどうかを調べます。
(sslength <SS>)	選択セットに含まれるオブジェクト (図形) の数を示す整数を返します。
(ssmemb [<ENAME>][<SS>])	指定されたオブジェクト (図形) が選択セットのメンバーかどうかをテストします。
(ssname <SS><INDEX>)	選択セットの指定されたインデックス番号の要素のオブジェクト (図形) 名を返します。
ssnamex	選択セットがどのように作成されたかに関する情報を取得します。
sssetfirst	オブジェクトを選択したり、グリッパします。
startapp	Windows アプリケーションを起動します。
start_dialog	ダイアログ ボックスを表示し、ユーザ入力の受け入れを開始します。
start_image	ダイアログ ボックス タイルでのイメージの作成を開始します。
start_list	リスト ボックスまたはポップアップ リストの処理を開始します。
(strcase <STRING>[<WHICH>])	すべてのアルファベットを大文字または小文字に変換した文字列を返します。
(strcat <STRING1><STRING2>..)	複数の文字列を連結した文字列を返します。
(strlen <STRING>)	文字列の文字数を示す整数を返します。
(subst <NEWITEM><OLDITEM><LIST>)	リストで古い項目を検索し、古い項目があるたびに新しい項目で置き換えたリストのコピーを返します。
(substr <STRING><START><LENGTH>)	文字列の部分文字列を返します。

T	
tablet	ディジタイザ (タブレット) の位置合わせの取得と設定を行います。
(tblnext <NAME> [<rewind>])	シンボル テーブル内の次の項目を取得します。
tblobjname	指定されたシンボル テーブル項目の図形名を返します。
(tblsearch <NAME><SYM>[<setnext>])	シンボル テーブル内のシンボル名を検索します。
term_dialog	ユーザが現在のダイアログ ボックスをそれぞれキャンセルした場合と同じように、現在のすべてのダイアログ ボックスを終了します。
(terpri)	コマンド ラインに改行を出力します。
textbox	指定された文字オブジェクトを計測し、その文字を囲むボックスの対角頂点の座標を返します。
textpage	作図領域からテキスト スクリーンにフォーカスを切り替えます。
(textscr)	作図領域からテキスト スクリーンにフォーカスを切り替えます (AutoCAD のスクリーン切り替えファンクションキーと同じ)。
(trace <FUNCTIONS>...)	AutoLISP のデバッグを支援します。
(trans <PT><FROM><TO>[<DISP>])	ある座標系から別の座標系に、点 (または変位) を変換します。
(type <ITEM>)	指定された項目のタイプを返します。

U	
unload_dialog	DCL ファイルをロード解除します。
(untrace <FUNCTIONS>...)	指定された関数のトレース フラグをクリアします。

V	
vector_image	現在アクティブなダイアログ ボックス イメージに、ベクトルを描きます。
(ver)	AutoLISP の現在のバージョンを表す文字列を返します。
(vports)	現在のビューポート設定に関するビューポート ディスクリプタのリストを返します。

W	
wcmatch	ワイルドカードを使用して、文字列のパターンマッチングを行います。
(while <TESTEXPR><EXPR>)	テスト式を評価して nil でなければ、他の式を評価します。テスト式の評価が nil になるまでこの処理を繰り返します。
(write-char <NUM> [<FILENAME>])	スクリーンまたは開いているファイルに、1 文字を書き出します。
(write-line <STRING> [<FILENAME>])	スクリーンまたは開いているファイルに文字列を書き出します。
X	
xdroom	オブジェクト (図形) の使用可能な拡張データ (Xdata) 空間の量を返します。
xdsiz	リストが拡張データとしてオブジェクト (図形) にリンクされた場合にそのリストが占めるサイズを (バイト単位で) 返します。
Z	
(zerop <ITEM>)	数値がゼロに評価されるかどうかを調べます。

DXF グループコード

次の表に、グループコードまたはグループコード範囲をグループコード値の意味とともに示します。表中の“(固定)”とは、そのグループコードの目的が常に同じということです。グループコードが固定でない場合、グループコードの目的は状況に応じて異なります。

グループコード	説明
-5	APP: 不変リアクタ チェーン
-4	APP: 条件演算子 (必ず ssgset とともに使用)
-3	APP: 拡張データ (XDATA) 標識 (固定)
-2	APP: 図形名参照 (固定)
-1	APP: 図形名図形名は、図面を開くたびに変わります。保存されません (固定)
0	図形タイプを表すテキスト文字列 (固定)
1	図形に対する主要なテキスト値
2	名前 (属性名称、ブロック名など)
3-4	その他のテキストや名前値
5	図形ハンドル、最高 16 桁の 16 進数のテキスト文字列 (固定)
6	線種名 (固定)
7	文字スタイル名 (固定)
8	画層名 (固定)
9	DXF: 変数名識別子 (DXF ファイルの HEADER セクションでのみ使用されます)
10	主要な点。線分または文字図形の始点、円の中心など。 DXF: 主要な点の X 値 (この後に Y 値および Z 値のコード 20 および 30 が続きます) APP: 3D 点 (3 つの実数のリスト)
11-18	その他の点 DXF: その他の点の X 値 (この後に Y 値のコード 21-28 および Z 値のコード 31-38 が続きます)。 APP: 3D 点 (3 つの実数のリスト)
20,30	DXF: 主要な点の Y および Z の値
21-28, 31-37	DXF: その他の点の Y および Z の値
38	DXF: 図形の高度 (ゼロでない場合)
39	図形の厚さ (ゼロでない場合) (固定)
40-48	倍精度浮動小数点値 (文字の高さ、尺度など)
48	線種尺度。スカラー倍精度浮動小数点値。既定値は、すべての図形タイプに対して定義されます。
49	反復される倍精度浮動小数点値。LTYPE[線種] テーブルのダッシュ長など、可変長テーブルの場合には、1 個の図形に複数のグループ 49 が現れることがあります。最初のグループ 49 の前には、常にテーブル長を表すグループ 7x が現れます。
50-58	角度 (DXF ファイルでは度で、AutoLISP と ObjectARX アプリケーションではラジアンで出力されます)
60	図形の可視性。整数値。存在しない場合や 0 (ゼロ) の場合は可視、1 は不可視を表します。
62	色番号 (固定)
66	後続図形フラグ (固定)
67	空間、モデル空間またはペーパー空間 (固定)
68	APP: ビューポートがオンで画面に表示されていないだけか、そうでないかを示します。つまり、アクティブでないのか、それともオフになっているのかを示します。
69	APP: ビューポート識別番号
70-78	反復数、フラグビット、モードなどの整数値
90-99	32 ビット整数値
100	サブクラス データ マーカー (派生クラス名が文字列として付属)。他の具体的なクラスから派生されるすべてのオブジェクト クラスおよび図形クラスに必要です。サブクラス データ マーカーは、同じオブジェクトに対する継承チェーン内で、異なるクラスによって定義されたデータを分離します。 これは、さらに、ObjectARX から派生されるそれぞれの明確な具体的なクラスに対する DXF 名を必要とします。
102	制御文字列で、"{< 任意の名前 >" または "}" が後に続きます。拡張データ グループコード 1002 に似ていますが、文字列が "{" で始まる場合、アプリケーションで解釈される任意の文字列を続けることができます。他に許される唯一の制御文字は "}" で、グループの終端を示します。AutoCAD は、図面の監査以外では、これらの文字列を解釈しません。これらの文字列はアプリケーションで使用されます。

105	DIMVAR シンボル テーブル項目のオブジェクト ハンドル
110	UCS の原点 (コード 72 が 1 の場合にのみ現れます) DXF: X 値、APP: 3D 点
111	UCS の X 軸 (コード 72 が 1 の場合にのみ現れます) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
112	UCS の Y 軸 (コード 72 が 1 の場合にのみ現れます) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
120-122	DXF: UCS の原点、UCS の X 軸、UCS の Y 軸の Y 値
130-132	DXF: UCS の原点、UCS の X 軸、UCS の Y 軸の Z 値
140-149	倍精度浮動小数点値 (たとえば、点、高度、寸法スタイルに関する各種設定)
170-179	16 ビット 整数値 (たとえば、DIMSYTLE 設定を表すフラグビット)
210	押し出し方向 (固定) DXF: 押し出し方向の X 値 APP: 3D 押し出し方向ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値
270-279	16 ビット 整数値
280-289	16 ビット 整数値
290-299	真偽フラグ値
300-309	任意のテキスト文字列
310-319	任意のバイナリ チャンク。グループ コード 1004 と同じ表現形式および制限。最大 127 バイトのデータ チャンクを表す最大 254 文字の 16 進文字列。
320-329	任意のオブジェクト ハンドル。"あるがまま" 得られたハンドル値。INSERT[ブロック挿入] および XREF[外部参照] のコマンド操作で変換されることはありません。
330-339	ソフト ポインタ ハンドル。同じ DXF ファイルまたは図面内の他のオブジェクトへの任意のソフト ポインタ。INSERT[ブロック挿入] および XREF[外部参照] のコマンド操作で変換されます。
340-349	ハード ポインタ ハンドル。同じ DXF ファイルまたは図面内の他のオブジェクトへの任意のハード ポインタ。INSERT[ブロック挿入] および XREF[外部参照] のコマンド操作で変換されます。
350-359	ソフト オーナー ハンドル。同じ DXF ファイルまたは図面内の他のオブジェクトへの任意のソフト オーナー シップリンク。INSERT[ブロック挿入] および XREF[外部参照] のコマンド操作で変換されます。
360-369	ハード オーナー ハンドル。同じ DXF ファイルまたは図面内の他のオブジェクトへの任意のハード オーナー シップリンク。INSERT[ブロック挿入] および XREF[外部参照] のコマンド操作で変換されます。
370-379	線の太さの列挙値 (AcDb::LineWeight)。16 ビット 整数として格納され、転送されます。カスタムの非図形オブジェクトでは、全範囲を使用できますが、図形クラスでは、表現に DXF グループ コード 371-379 のみを使用します。これは、AutoCAD と AutoLISP がどちらも常にグループ コード 370 を図形の線の太さとみなすためです。これにより、370 を使用してその他の "共通の" 図形フィールドのように動作させることができます。
380-389	印刷スタイル名のタイプの列挙 (AcDb::PlotStyleNameType)。16 ビット 整数として格納され、転送されます。カスタムの非図形オブジェクトでは、全範囲を使用できますが、上記の線の太さの範囲と同じ理由により、図形クラスでは、それらの表現に DXF グループ コード 381-389 のみを使用します。
390-399	印刷スタイル名オブジェクトのハンドル値を表す文字列で、基本的にはハード ポインタですが、下位互換性に対処するために異なる範囲を持ちます。オブジェクト ID (DXF 内のハンドル) および AutoLISP では特殊なタイプとして格納され、転送されます。カスタムの非図形オブジェクトでは、全範囲を使用できますが、上記の線の太さの範囲と同じ理由により、図形クラスでは、それらの表現に DXF グループ コード 391-399 のみを使用します。
400-409	16 ビット 整数
410-419	文字列
420-427	32 ビット 整数値。True Color を使用する場合、24 ビット カラー値を表す 32 ビット 整数。最上位バイト (8 ビット) は 0、最下位バイトは青の値 (0 - 255) を持つ符号なしの文字、次に緑の値で、上位第 2 位バイトは赤の値です。この整数値を 16 進数に変換すると、次のビット マスクになります: 0x00RRGGBB。たとえば、赤 == 200、緑 == 100、青 == 50 の true color は、0x00C86432 で、DXF では 10 進数で 13132850 になります。
430-437	文字列。True Color に使用する場合、色の名前を表す文字列になります。
440-447	32 ビット 整数値。True Color に使用する場合は、透明値
450-459	長整数
460-469	倍精度浮動小数点値
470-479	文字列
480-481	ハード ポインタ ハンドル。同じ DXF ファイルまたは図面内の他のオブジェクトへの任意のハード ポインタ。INSERT[ブロック挿入] および XREF[外部参照] のコマンド操作で変換されます。

999	DXF: グループコード 999 は、その次の行がコメント文字列であることを表します。SAVEAS[名前を付けて保存] コマンドは、DXF 出力ファイルにこのグループを挿入することはありませんが、OPEN[開く] コマンドは受け入れ、コメントとして無視します。グループ 999 を使用して、ユーザが編集した DXF ファイルにコメントを挿入できます。
1000	拡張データの ASCII 文字列 (最大 255 バイト長)
1001	拡張データの登録アプリケーション名 (最大 31 バイト長の ASCII 文字列)
1002	拡張データ制御文字列 ("[" または "]")
1003	拡張データの画層名
1004	拡張データのバイトのチャンク (最大 127 バイト長)
1005	拡張データの図形ハンドル。最高 16 桁の 16 進数のテキスト文字列。
1010	拡張データの点 DXF: X 値 (この後、グループ 1020 と 1030 が続きます) APP: 3D 点
1011	拡張データの 3D ワールド空間の位置 DXF: X 値 (この後、グループ 1021 と 1031 が続きます) APP: 3D 点
1012	拡張データの 3D ワールド空間の変位 DXF: X 値 (この後、グループ 1022 と 1032 が続きます) APP: 3D ベクトル
1013	拡張データの 3D ワールド空間の方向 DXF: X 値 (この後、グループ 1022 と 1032 が続きます) APP: 3D ベクトル
1020,1030	DXF: 点の Y および Z の値
1021,1031	DXF: 3D ワールド空間の位置の Y および Z の値
1022,1032	DXF: 3D ワールド空間の変位の Y および Z の値
1023,1033	DXF: 3D ワールド空間の方向の Y および Z の値
1040	拡張データの倍精度浮動小数点値
1041	拡張データの距離の値
1042	拡張データの尺度係数
1070	拡張データの 16 ビット符号付き整数
1071	拡張データの 32 ビット符号付き整数

図形に共通のグループコード

次の表に、実際にすべてのグラフィカルオブジェクトに適用されるグループコードを示します。ここで示すグループコードのいくつかは、図形のプロパティが既定値と異なる値である場合にのみ、図形定義に含まれます。図形タイプ別のグループコードの表、つまり「特定の」図形に関するグループコードをリストしている表を参照するときは、ここで示すグループコードも含まれることに注意してください。

すべてのグラフィカルオブジェクトに適用されるグループコード		
グループコード	意味	省略時の既定値
-1	APP: 図形名 (図面を開くたびに変わります)	省略されません
0	図形タイプ	省略されません
5	ハンドル	省略されません
102	アプリケーション定義グループの開始、" <code>{アプリケーション名}</code> " (省略可能)	既定はありません
アプリケーション定義のコード	グループ 102 内のコードと値は、アプリケーションによって定義されます (省略可能)。	既定はありません
102	グループの終了。" <code>}</code> " (省略可能)	既定はありません
102	" <code>{ACAD_REACTORS}</code> " は、AutoCAD 不変リアクタグループの開始を示します。このグループは、不変リアクタがこのオブジェクトにアタッチされているときのみ存在します (省略可能)。	既定はありません
330	オーナー ディクショナリのソフト ポインタ ID/ハンドル (省略可能)	既定はありません
102	グループの終了。" <code>}</code> " (省略可能)	既定はありません
102	" <code>{ACAD_XDICTIONARY}</code> " は、拡張ディクショナリグループの開始を示します。このグループは、拡張ディクショナリがこのオブジェクトにアタッチされているときのみ存在します (省略可能)。	既定はありません
360	オーナー ディクショナリへのハードオーナー ID/ハンドル (省略可能)	既定はありません
102	グループの終了。" <code>}</code> " (省略可能)	既定はありません
330	BLOCK_RECORD オブジェクトへのソフト ポインタ ID/ハンドル	省略されません
100	サブクラス マーカー (AcDbEntity)	省略されません
67	省略または 0 の場合、図形がモデル空間にあることを示します。1 は、図形がペーパー空間にあることを示します (省略可能)。	0
410	APP: レイアウト タブ名	省略されません
8	画層名	省略されません
6	線種名 (BYLAYER 以外の場合に現れます)。特殊な名前 BYBLOCK は、浮動型の線種を示します (省略可能)。	BYLAYER
347	マテリアルオブジェクトへのハードポインタ ID/ハンドル (BYLAYER 以外の場合に現れます)。	BYLAYER
62	色番号 (BYLAYER 以外の場合に現れます)。0 は、色 BYBLOCK (浮動) を示します。256 は、BYLAYER を示します。負の値は、その画層が非表示になっていることを示します (省略可能)。	BYLAYER
370	線の太さの値。16 ビット整数として格納され、転送されます。	省略されません
48	線種尺度 (省略可能)	1.0
60	オブジェクトの可視性 (省略可能): 0 = 可視、1 = 不可視	0
92	バイナリチャンクレコードである、後続のグループ 310 に表示されるプロキシ図形グラフィックスのバイト数 (省略可能)	既定はありません
310	プロキシ図形グラフィックスデータ (複数の線、1本の線あたり最大 256 文字) (省略可能)	既定はありません
420	0 ~ 255 の値を持つバイトとして扱われなければならない 24 ビット色値。この場合最下位バイトは青の値で、中間バイトは緑の値、第 3 バイトは赤の値になります。最上位バイトは常に 0 です。このグループコードは AcDbEntity クラスレベル色データおよび AcDbEntity クラスレベル透過性データのために予約されているので、それぞれのデータのカスタム図形により使用することはできません。	既定はありません

430	色名。このグループコードは AcDbEntity クラスレベル色データおよび AcDbEntity クラスレベル透過性データのために予約されているので、それぞれのデータのカスタム図形により使用することはできません。	既定はありません
440	透明度の値。このグループコードは AcDbEntity クラスレベル色データおよび AcDbEntity クラスレベル透過性データのために予約されているので、それぞれのデータのカスタム図形により使用することはできません。	既定はありません
390	印刷スタイルオブジェクトへのハードポインタ ID/ハンドル	既定はありません
284	影のモード 0 = 影を投じ、受けます。 1 = 影を投じます。 2 = 影を受けます。 3 = 影を無視します。	既定はありません

ENTITIES[図形] セクションのグループコード

グラフィカルオブジェクトに適用されるグループコードについて説明します。各オブジェクトのコードは、DXF™ ファイルの ENTITIES セクションに現れる他、図形定義リスト内の AutoLISP® や ObjectARX® アプリケーションでも使用されます。

3D 面のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbFace)
10	1 番目のコーナー (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
20,30	DXF: 1 番目のコーナーの Y および Z の値 (WCS)
11	2 番目のコーナー (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
21,31	DXF: 2 番目のコーナーの Y および Z の値 (WCS)
12	3 番目のコーナー (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
22,32	DXF: 3 番目のコーナーの Y および Z の値 (WCS)
13	4 番目のコーナー (WCS)。3 つのコーナーしか入力されていない場合は 3 番目のコーナーに等しくなります。 DXF: X 値、APP: 3D 点
23,33	DXF: 4 番目のコーナーの Y および Z の値 (WCS)
70	非表示エッジフラグ (省略可能、既定 = 0): 1 = 1 番目のエッジは非表示 2 = 2 番目のエッジは非表示 4 = 3 番目のエッジは非表示 8 = 4 番目のエッジは非表示

3D ソリッドのグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbModelerGeometry)
70	モデル形式のバージョン番号 (現在は 1)
1	占有データ (複数行、各行 255 文字以下)
3	占有データの追加の行 (直前のグループ 1 の文字列の長さが 255 文字を超える場合) (省略可能)
100	サブクラス マーカー (AcDb3dSolid)
350	ヒストリオブジェクトへのソフトオーナー ID/ハンドル

円弧のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbCircle)
39	厚さ (省略可能、既定 = 0)
10	中心点 (OCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
20,30	DXF: 中心点の Y および Z の値 (OCS)
40	半径
100	サブクラス マーカー (AcDbArc)
50	開始角度
51	終了角度
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)

円のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbCircle)
39	厚さ (省略可能、既定 = 0)
10	中心点 (OCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
20,30	DXF: 中心点の Y および Z の値 (OCS)
40	半径
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)

楕円のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbEllipse)
10	中心点 (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
20,30	DXF: 中心点の Y および Z の値 (WCS)
11	主軸の端点、中心に対する相対位置 (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
21,31	DXF: 主軸の端点の Y および Z の値、中心に対する相対位置 (WCS)
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)
40	主軸に対する副軸の比
41	開始パラメータ (完全楕円の場合、この値は 0.0)
42	終了パラメータ (完全楕円の場合、この値は 2π)

線分のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbLine)
39	厚さ (省略可能、既定 = 0)
10	始点 (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
20,30	DXF: 始点の Y および Z の値 (WCS)
11	端点 (WCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
21,31	DXF: 端点の Y および Z の値 (WCS)
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)

ポリラインのグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDb2dPolyline または AcDb3dPolyline)
66	旧機能。以前は " 後続図形フラグ " (省略可能、現れた場合は無視)。 DXF: 常に 0
10	APP: " ダミー " の点。X および Y の値は常に 0、Z 値はポリラインの高度 (2D の場合 OCS、3D の場合 WCS)。 DXF: 常に 0
20	DXF: ポリラインの高度 (2D の場合 OCS、3D の場合 WCS)
30	DXF: ポリラインの高度 (2D の場合 OCS、3D の場合 WCS)
39	厚さ (省略可能、既定 = 0)
70	ポリライン フラグ (ビットコード、既定は 0): 1 = 閉じたポリライン (または M 方向で閉じているポリゴン メッシュ) 2 = カーブ フィット 頂点が追加されています。 4 = スプライン フィット 頂点が追加されています。 8 = 3D ポリライン 16 = 3D ポリゴン メッシュ 32 = ポリゴン メッシュが N 方向で閉じています。 64 = このポリラインはポリ メッシュです。 128 = ポリラインの頂点で線種パターンがリセットされません。
40	既定の開始幅 (省略可能、既定 = 0)
41	既定の終了幅 (省略可能、既定 = 0)
71	ポリゴン メッシュの M 方向の頂点の数 (省略可能、既定 = 0)
72	ポリゴン メッシュの N 方向の頂点の数 (省略可能、既定 = 0)
73	スムーズ サーフェスの M 方向の密度 (省略可能、既定 = 0)
74	スムーズ サーフェスの N 方向の密度 (省略可能、既定 = 0)
75	カーブおよびスムーズ サーフェス タイプ (省略可能、既定 = 0)、整数コード、ビットコードではありません。 0 = スムーズ サーフェス、フィットされていません。 5 = 2 次 B- スプライン サーフェス 6 = 3 次 B- スプライン サーフェス 8 = ベジェ サーフェス
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)

ライトウェイトポリラインのグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbPolyline)
90	頂点の数
70	ポリライン フラグ (ビットコード)、既定は 0: 1 = 閉じたポリライン、128 = PLINEGEN れません。
43	一定幅 (省略可能、既定は 0)。可変幅 (コード 40、41) が設定されている場合は使用されません。
38	高度 (省略可能、既定 = 0)
39	厚さ (省略可能、既定 = 0)
10	頂点の座標 (OCS)。項目は複数個、各頂点ごとに 1 項目。 DXF: X 値、APP: 2D 点
20	DXF: 頂点の座標の Y 値 (OCS)。項目は複数個、各頂点ごとに 1 項目。
91	頂点識別子
40	開始幅 (項目は複数個、各頂点ごとに 1 項目) (省略可能、既定 = 0、項目は複数個)。一定幅 (コード 43) が設定されている場合は使用されません。
41	終了幅 (項目は複数個、各頂点ごとに 1 項目) (省略可能、既定 = 0、項目は複数個)。一定幅 (コード 43) が設定されている場合は使用されません。
42	ふくらみ (項目は複数個、各頂点ごとに 1 項目) (省略可能、既定 = 0)
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)

文字のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbText)
39	厚さ (省略可能、既定 = 0)
10	第 1 位置合わせ点 (OCS) DXF: X 値、APP: 3D 点
20,30	DXF: 第 1 位置合わせ点の Y および Z の値 (OCS)
40	文字の高さ
1	既定値 (文字列自体)
50	文字の回転角度 (省略可能、既定 = 0)
41	X 方向の相対尺度係数 (幅) (省略可能、既定 = 1) フィット タイプの文字が使用されているときは、この値も調節されます。
51	傾斜角度 (省略可能、既定 = 0)
7	文字スタイル名 (省略可能、既定 = STANDARD)
71	文字生成フラグ (省略可能、既定 = 0): 2 = 文字列は前後逆 (X 方向に鏡像化) 4 = 文字列は上下逆 (Y 方向に鏡像化)
72	水平方向の位置合わせタイプ (省略可能、既定 = 0) 整数コード (ビットコードではありません): 0 = 左寄せ、1 = 中揃え、2 = 右寄せ 3 = 両端揃え (垂直位置合わせ = 0 の場合) 4 = 中心揃え (垂直位置合わせ = 0 の場合) 5 = フィット (垂直位置合わせ = 0 の場合) 詳細は、表「グループ 72 と 73 の整数コード」を参照してください。
11	第 2 位置合わせ点 (OCS) (省略可能) DXF: X 値、APP: 3D 点 この値は、グループ 72 または 73 の値が 0 でない場合 (位置合わせが [基準線 / 左寄せ] 以外の場合) にも意味を持ちます。
21,31	DXF: 第 2 位置合わせ点の Y および Z の値 (OCS) (省略可能)
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220,230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)
100	サブクラス マーカー (AcDbText)
73	垂直方向の文字位置合わせタイプ (省略可能、既定 = 0): 整数コード (ビットコードではありません): 0 = 基準線、1 = 下、2 = 中央、3 = 上 詳細は、表「グループ 72 と 73 の整数コード」を参照してください。

ハッチングのグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbHatch)
10	高度点 (OCS) DXF: X 値 = 0、APP: 3D 点 (X と Y は常に 0、Z は高度を表します)
20, 30	DXF: 高度点の Y および Z の値 (OCS) Y 値 = 0、Z は高度を表します。
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220, 230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値
2	ハッチングパターン名
70	塗り潰しフラグ (均一塗り潰し = 1、パターン塗り潰し = 0)。MPolygon の場合、MPolygon のバージョン。
63	MPolygon の場合、ACI としてのパターン塗り潰し色
71	自動調整フラグ (自動調整 = 1、非自動調整 = 0)。MPolygon の場合、均一塗り潰しフラグ (均一塗り潰し = 1、均一塗り潰しなし = 0)。
91	境界パス (ループ) の数
各種	境界パス データ。コード 91 で表されている回数繰り返されます。詳細は、境界パス データを参照してください。

75	ハッチングスタイル: 0 = 内包領域を1つおきにハッチング(標準方式) 1 = 最も外側だけをハッチング(外側のみ方式) 2 = 領域全体をハッチング(内側含む方式)
76	ハッチングパターンタイプ: 0 = ユーザ定義、1 = パターン選択、2 = カスタム
52	ハッチングパターンの角度(パターン塗り潰しのみ)
41	ハッチングパターンの尺度または間隔(パターン塗り潰しのみ)
73	MPolygonの場合、境界注釈フラグ(注釈付き境界 = 1、非注釈付き境界 = 0)
77	ハッチングパターンのダブルフラグ(パターン塗り潰しのみ): 0 = 非ダブルハッチング、1 = ダブルハッチング
78 各種	パターン定義の線の数 パターン線のデータ。コード 78 で表されている回数繰り返されます。詳細は、パターン データを参照してください。
47	ピクセル サイズ。ハッチングの[島検出方法]で[フラッド]を使用して作成された自動調整ハッチングおよびハッチングに関するハッチングパターンの計算において、さまざまな交点操作やレイキャスティング操作を行うための密度を決定するのに使用されます。
98	シード点(seed point)の数
11	MPolygonの場合、オフセットベクトル
99	MPolygonの場合、損傷境界パス(ループ)の数で、損傷境界パスはハッチングにより無視される境界です。
10	シード点(OCS) DXF: X 値、APP: 2D 点(項目は複数個)
20	DXF: シード点の Y 値(OCS)(項目は複数個)
450	塗り潰しハッチングまたはグラデーションハッチングを示します。塗り潰しハッチングの場合、残りのコードの値は無視されますが、存在します。省略可能。450 コードがファイルの中にある場合、次のコードが同じファイルの中に存在しなければなりません: 451、452、453、460、461、462、および 470。450 コードがファイルになければ、次のコードもこのファイルにはありません: 451、452、453、460、461、462、および 470 0 = 塗り潰しハッチング 1 = グラデーション
451	0(ゼロ)は将来のために予約されています。
452	どのように色が定義され、ダイアログコードによってのみ使用されるかを記録します: 0 = 2色グラデーション 1 = 1色グラデーション
453	色の数: 0 = 塗り潰しハッチング 2 = グラデーション
460	グラデーションの場合のラジアン単位の回転角度(既定 = 0, 0)
461	グラデーション定義。[ハッチングとグラデーション]ダイアログの[グラデーション]タブの[中心]オプションに相当。それぞれのグラデーションには2つの定義、シフトと非シフトがあります。シフト値は使用するべき2つの定義を合わせたものになります。値が0,0の場合、非シフトバージョンのみが使用されることを意味し、1,0の場合はシフトバージョンのみが使用されることを意味します。
462	ダイアログコードで使用される色の濃淡値(既定 = 0, 0、範囲 0,0 ~ 1,0)。色の濃淡値はグラデーション色で、ハッチンググループコード 452 が 1 に設定されている場合、ダイアログの濃淡の程度をコントロールします。
463	将来のために予約されています。 0 = 第1の値 1 = 第2の値
470	文字列(既定 = LINEAR)

寸法に共通のグループコード	
グループコード	意味
100	サブクラス マーカー (AcDbDimension)
280	バージョン番号
0 = 2010	
2	寸法図形を構成している図形が含まれるブロックの名前
10	定義点 (WCS)
DXF: X 値、APP: 3D 点	
20, 30	DXF: 定義点の Y および Z の値 (WCS)
11	寸法値の中心 (OCS)
DXF: X 値、APP: 3D 点	
21, 31	DXF: 寸法値の中心の Y および Z の値 (OCS)
70	寸法タイプ。 値 0 ~ 6 は、寸法タイプを表す整数値。値 32、64、128 はビット値で、整数値に加えられます (値 32 は、R13J 以降では常にセットされます)。 0 = 回転、水平、または垂直寸法、1 = 平行寸法、 2 = 角度寸法、3 = 直径寸法、4 = 半径寸法、 5 = 角度 3 点寸法、6 = 座標寸法、 32 = ブロック参照 (グループコード 2) がこの寸法によってのみ参照されていることを示します。 64 = 座標寸法タイプ。これは、整数値 6 とともにのみ使用されるビット値 (ビット 7) です。セットされている場合、座標寸法は X タイプ。セットされていない場合は Y タイプ。 128 = これは、寸法値が既定の位置ではなく、ユーザ定義の位置にある場合に、他のグループ 70 の値に追加されるビット値 (ビット 8)。
71	アタッチされる点: 1 = 左上、2 = 上中央、3 = 右上 4 = 左中央、5 = 中央、6 = 右中央 7 = 左下、8 = 下中央、9 = 右下
72	寸法値の行間隔スタイル (省略可能): 1 (または省略) = 最低 (高い文字を基準にしています) 2 = 固定 (低い文字を基準にしています)
41	寸法値の行間隔係数 (省略可能): 適用される既定 (3 対 5) の行間隔のパーセンテージ。有効な値の範囲は、0.25 ~ 4.00。
42	実際の計測値 (省略可能、値は読み込み専用)
1	ユーザが明示的に入力した寸法値。省略可能、既定は計測値。空の文字列や "<>" の場合は、計測値が寸法値として表示されます。"" (スペースが 1 つ) の場合は、寸法値は表示されません。それ以外は、そのまま寸法値として記入されます。
53	省略可能なグループコード 53 は、既定の方向 (寸法線の方向) からの寸法値の回転角度です (省略可能)。
51	すべての寸法タイプには、寸法図形の水平方向を示す省略可能なグループコード 51 があります。寸法図形は、水平寸法、垂直寸法および回転した平行寸法の寸法値と寸法線の方向を決定します。 このグループの値は、OCS の X 軸と UCS の X 軸間の角度の負数になります。常に、OCS の XY 平面にあります。
210	押し出し方向 (省略可能、既定 = 0, 0, 1) DXF: X 値、APP: 3D ベクトル
220, 230	DXF: 押し出し方向の Y および Z の値 (省略可能)
3	寸法スタイル名

システム変数一覧表 (AutoCAD2013)

- ・・・AutoCAD2013 で新規に追加されたシステム変数
 △・・・AutoCAD2013 で変更されたシステム変数
 ×・・・AutoCAD2013 で削除されたシステム変数

英 数	
3DCONVERSIONMODE	マテリアルと光源の定義を製品の現在のリリースに変換するために使用します
3DDWFPPREC	3D DWF または 3D DWFx パブリッシュの精度をコントロールします。
3DOSMODE	3D オブジェクト スナップの設定をコントロールします。
3DSELECTIONMODE	3D 表示スタイルを使用している場合に、視覚的および物理的に重なり合っているオブジェクトの選択の優先順位をコントロールします。

A	
ACADLSPASDOC	acad.lsp ファイルをすべての図面にロードするか、セッションで開かれる最初の図面だけにロードするかをコントロールします。
ACADPREFIX	ACAD 環境変数で指定したフォルダパスが格納されます (指定した場合)。必要に応じて、パスの区切り記号も追加されます。
ACADVER	AutoCAD のバージョン番号が格納されます。
× ACISOUTVER	ACISOUT コマンドで作成される SAT ファイルの ACIS バージョンをコントロールします。
ACTPATH	再生に使用するアクション マクロのパスを指定します。
ACTRECORDERSTATE	アクション レコーダの現在の状態を指定します。
ACTRECPATH	新しいアクション マクロの保存先のパスを指定します。
ACTUI	マクロの記録および再生時の [アクションレコーダ] パネルの動作をコントロールします。
ADCSTATE	[DesignCenter] ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
AFLAGS	属性のオプションを設定します。
ANGBASE	現在の UCS での角度 0 の方向を設定します。
ANGDIR	正の角度の方向を設定します。
ANNOALLVISIBLE	現在の注釈尺度に対応しない異尺度対応オブジェクトの表示 / 非表示を切り替えます。
ANNOAUTOSCALE	注釈尺度が変更された場合に、その注釈尺度に対応するように異尺度対応オブジェクトを更新します。
○ ANNOMONITOR	注釈モニターのオンとオフを切り替えます。
ANNOTATEDWG	図面を他の図面に挿入した場合に、異尺度対応ブロックとして動作させるかどうかを指定します。
APBOX	AutoSnap ターゲット ボックスを表示または非表示にします。
APERTURE	ターゲット ボックスの表示サイズをピクセル単位で設定します。
APPAUTOLOAD	プラグイン アプリケーションがいつロードされるかをコントロールします。
APPLYGLOBALOPACITIES	透明化の設定をすべてのパレットに適用します。
APSTATE	ブロック エディタの [ブロック オーサリングパレット] ウィンドウが開いているか閉じているかを示します。
○ ARRAYASSOCIATIVITY	新しい配列の既定の動作を自動調整にするか、非自動調整にするかを指定します。
ARRAYEDITSTATE	図面が配列編集状態かどうかを示します。自動調整配列の作成元オブジェクトを編集している間、配列編集状態がアクティブになります。
AREA	AREA [面積計算] コマンドで最後に計算された面積が格納されます。
ARRAYTYPE	既定の配列複写タイプを指定します。
ATTDIA	INSERT [ブロック挿入] コマンドで属性値を入力するときに、ダイアログ ボックスを使用するかどうかをコントロールします。
ATTIPE	マルチ テキスト属性を修正するインプレイス エディタで、どの [文字の書式設定] ツールバーを使用するかをコントロールします。
ATTMODE	属性の表示をコントロールします。
ATTMULTI	マルチ テキスト属性を作成できるようにするかどうかをコントロールします。
ATTREQ	INSERT [ブロック挿入] コマンドでブロックを挿入するときに、既定の属性の設定を使用するかどうかをコントロールします。
AUDITCTL	AUDIT [監査] コマンドで監査レポート (ADT) ファイルを作成するかどうかをコントロールします。
AUNITS	角度の単位を設定します。
AUPREC	角度の単位と座標値の表示精度を設定します。

A	
AUTOCOMPLETEDELAY	コマンド プロンプトに対して自動キーボード機能が表示されるまでの待ち時間をコントロールします。
AUTOCOMPLETEMODE	コマンド プロンプトに対して使用可能な自動キー入力機能の種類をコントロールします。
AUTODWFPUBLISH	図面 (DWG) ファイルを保存または閉じたときに、自動的に DWF ファイルを作成するかどうかをコントロールします。
AUTOMATICPUB	図面 (DWG) ファイルを保存または閉じたときに、電子ファイル (DWF/PDF) を自動的に作成するかどうかをコントロールします。
AUTOSNAP	AutoSnap マーカー、ツールチップ、自動吸着をコントロールします。

B	
BACKGROUNDPLOT	印刷やパブリッシュのバックグラウンド処理のオン/オフをコントロールします。
BACKZ	現在のビューポートでの、目標の平面から後方クリップ平面までの距離が作図単位で格納されます。
BACTIONBARMODE	ブロック エディタに、アクションバーを表示するか、旧形式のアクション オブジェクトを表示するかを示します。
BACTIONCOLOR	ブロック エディタのアクションの文字の色を設定します。
BCONSTATUSMODE	拘束表示状態のオン/オフを切り替えるとともに、拘束レベルに応じたオブジェクトのシェーディングをコントロールします。
BDEPENDENCYHIGHLIGHT	ブロック エディタでパラメータ、アクション、またはグリップが選択されている場合に、従属オブジェクトを従属ハイライト表示するかどうかをコントロールします。
BGRIPOBJCOLOR	ブロック エディタのグリップの色を設定します。
BGRIPOBJSIZE	ブロック エディタ内のカスタム グリップの画面表示に対する相対表示サイズを設定します。
△ BINDTYPE	外部参照をバインドするときや、インプレイス参照編集するときの、外部参照名の処理方法をコントロールします。
BLIPMODE	マーカーの表示 / 非表示をコントロールします。
BLOCKEDITLOCK	ブロック エディタの表示、およびダイナミック ブロック定義の編集を禁止します。
BLOCKEDITOR	ブロック エディタが開かれているかどうかを示します。
BLOCKTESTWINDOW	現在テストブロック ウィンドウかどうかを示します。
BPARAMETERCOLOR	ブロック エディタのパラメータの色を設定します。
BPARAMETERFONT	ブロック エディタのパラメータおよびアクションに使用するフォントを設定します。
BPARAMETERSIZE	ブロック エディタ内のパラメータ文字およびフィーチャの画面表示に対する相対サイズを設定します。
BPTEXTHORIZONTAL	ブロック エディタ内のアクションパラメータと拘束パラメータの文字を水平に表示します。
BTMARKDISPLAY	ダイナミック ブロック参照に値セット マーカーを表示するかどうかをコントロールします。
BVMODE	現在の可視性の状態で非表示のオブジェクトを、ブロック エディタでどのように表示するかをコントロールします。

C	
○ CACHEMAXFILES	ローカルの製品用に環境設定されたテンポラリ フォルダに保存されるグラフィックス キャッシュ ファイルの最大数を設定します。
○ CACHEMAXTOTALSIZE	ローカルの製品用に環境設定されたテンポラリ フォルダに保存されるグラフィックス キャッシュ ファイルの最大合計サイズを設定します。
○ CLIPROMPTLINES	コマンド ウィンドウの表示が 1 行に設定されている場合に、一時プロンプト履歴を表示する行数を設定します。
○ CLIPROMPTUPDATE	コマンドまたはスクリプトの実行中にコマンド ラインに進行状況を表示するかどうかをコントロールします。
CONSTRAINTSOLVEMODE	拘束を適用または編集している間の拘束の動作をコントロールします。
CONTENTEXPLORERSTATE	コンテンツ エクスプローラ ウィンドウが表示されているか、閉じているかを示します。
COORDS	ステータス行での座標の形式および座標の更新頻度をコントロールします。
COPYMODE	COPY[複写] コマンドを自動的に繰り返すかどうかをコントロールします。
CPLOTSTYLE	新しく作成されるオブジェクトの現在の印刷スタイルをコントロールします。
CPROFILE	現在のプロファイルの名前が表示されます。
CROSSINGAREACOLOR	交差選択中の選択領域の色をコントロールします。
CSHADOW	3D オブジェクトの影の表示プロパティを設定します。

C	
CTAB	図面内の現在のレイアウトの名前を返します。
CTABLESTYLE	現在の表スタイルの名前を設定します。
CULLINGOBJ	ビューからは見えない3Dサブオブジェクトをハイライト表示または選択可能にするかどうかをコントロールします。
CULLINGOBJSELECTION	ビューからは見えない3Dオブジェクトをハイライト表示または選択可能にするかどうかをコントロールします。
CURSORSIZE	クロスヘアカーソルのサイズを画面のサイズに対するパーセンテージで決定します。
CVPORT	現在のビューポートの識別番号を表示します。

D	
DATALINKNOTIFY	更新されたデータリンクまたは見つからないデータリンクに関する通知をコントロールします。
DATE	現在の日時が準ユリウス日形式で格納されます。
DBCSTATE	[データベース接続マネージャ]が表示されているか閉じているかを示します。
DBCLKEDIT	図面領域でダブルクリック編集の動作をコントロールします。
DBMOD	図面の変更状態を示します。
DCTCUST	現在のカスタムスペルチェック辞書のパス名とファイル名が表示されます。
DCTMAIN	現在のメインスペルチェック辞書の3文字のキーワードを表示します。
DEFAULTGIZMO	3D移動ギズモ、3D回転ギズモ、3D尺度変更ギズモを、サブオブジェクト選択中の既定として設定します。
DEFAULTLIGHTING	他の照明に代わる既定の照明のオン/オフを切り替えます。
DEFAULTLIGHTINGTYPE	既定の照明の種類(古いタイプまたは新しいタイプ)を指定します。
DEFPLSTYLE	AutoCAD 2000以前のリリースで作成された図面を開いたときの図面内のすべての画層、または図面テンプレートを使用せずに新規図面をゼロから作成したときの画層0の既定の印刷スタイルを指定します。
DEFPLSTYLE	AutoCAD 2000以前のリリースで作成された図面を開いたとき、または図面テンプレートを使用せずに新規図面をゼロから作成したときの新しいオブジェクトの既定の印刷スタイルを指定します。
DELOBJ	他のオブジェクトの作成に使用したジオメトリを保存するか削除するかをコントロールします。
DEMANDLOAD	特定のアプリケーションをデマンドロードするかどうか、およびいつロードするかを指定します。
DGNFRAME	現在の図面内のDGNアンダーレイフレームを表示するかどうか、および印刷するかどうかを決定します。
DGNIMPORTMAX	DGNファイル読み込み時に変換する最大要素数を設定します。
DGNIMPORTMODE	DGNIMPORT[DGN読み込み]コマンドの既定の動作をコントロールします。
DGNMAPPINGPATH	DGNマッピング設定が格納されたDGNSetups.iniファイルの場所を指定します。
DGNOSNAP	図面にアタッチされているDGNアンダーレイのジオメトリに対してオブジェクトスナップを有効にするかどうかを決定します。
DIASTAT	最後に使用したダイアログボックスの終了方法が格納されます。
DIGITIZER	ディジタイザのシステムへの接続を示します。
DIMADEC[寸法角度精度]	角度寸法に表示される小数点以下の桁数をコントロールします。
DIMALT[2 単位併記]	寸法の変換単位の表示をコントロールします。
DIMALTD[併記寸法精度]	変換単位の小数点以下の桁数をコントロールします。
DIMALTF[併記変換係数]	変換単位の乗数をコントロールします。
DIMALTRND[併記丸め単位]	寸法の変換単位を丸めます。
DIMALTTD[併記寸法許容差精度]	寸法の変換単位の許容差値の小数点以下の桁数を設定します。
DIMALTTZ[併記寸法許容差 0 省略]	許容差値の0(ゼロ)を省略するかどうかをコントロールします。
DIMALTU[併記寸法単位]	角度寸法以外のすべての寸法サブスタイルの変換単位の単位形式を設定します。
DIMALTZ[併記寸法 0 省略]	変換単位の寸法値の0(ゼロ)を省略するかどうかをコントロールします。
DIMANNO[異尺度対応寸法]	現在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。
DIMAPOST[併記接頭 / 接尾表記]	角度寸法を除く、すべての種類の寸法の変換単位の寸法計測値の前か後ろ(またはその両方)に付ける文字を指定します。
DIMARCSYM[弧長シンボル]	弧長寸法における弧長シンボルの表示をコントロールします。
DIMASSOC[自動調整管理]	寸法オブジェクトの自動調整および寸法を分解するかどうかをコントロールします。
DIMASZ[矢印サイズ]	寸法線と引出線の矢印のサイズをコントロールします。また、フックラインのサイズもコントロールします。

D	
DIMATFIT[寸法値矢印フィット]	寸法値と矢印の両方を寸法補助線の内側に配置するスペースがない場合に、これらの配置方法を決定します。
DIMAUNIT[角度単位]	角度寸法の単位形式を設定します。
DIMAZIN[角度寸法 0 省略]	角度寸法の 0(ゼロ)を省略します。
DIMBLK[矢印名]	寸法線の端に表示される矢印ブロックを設定します。
DIMBLK1[矢印名 1]	DIMSAH[矢印切り替え] がオンのとき、寸法線の 1 番目の端の矢印を設定します。
DIMBLK2[矢印名 2]	DIMSAH[矢印切り替え] がオンのとき、寸法線の 2 番目の端の矢印を設定します。
DIMCEN[中心サイズ]	DIMCENTER[中心記入]、DIMDIAMETER[直径寸法記入]、DIMRADIUS[半径寸法記入] の各コマンドで記入する円または円弧の中心マークと中心線をコントロールします。
DIMCLR[寸法線の色]	寸法線、矢印、寸法引出線に色を割り当てます。
DIMCLRE[補助線の色]	寸法補助線、中心マーク、中心線に色を割り当てます。
DIMCLRT[寸法値の色]	寸法値に色を割り当てます。
DIMCONSTRAINTICON	寸法拘束の寸法値の横に鍵のアイコンを表示します。
DIMDEC[寸法精度]	寸法の基本単位に表示される小数点以下の桁数を設定します。
DIMDLE[寸法線延長長さ]	矢印の代わりに斜線を使用する場合に、寸法補助線を越えて寸法線を延ばす距離を設定します。
DIMDLI[寸法線間隔]	並列寸法の寸法線の間隔をコントロールします。
DIMDSEP[寸法小数点区切り]	単位形式が十進表記の寸法を記入する場合に、小数点の記号を 1 文字で指定します。
DIMEXE[寸法補助線延長長さ]	寸法線を越えて延ばす寸法補助線の距離を指定します。
DIMEXO[補助線間隔]	寸法補助線が起点からオフセットされる距離を指定します。
DIMFRAC[分数表記]	DIMLUNIT[長さ寸法表記形式] が 4(建築図面表記)または 5(分数表記)に設定されている場合に、分数表記形式を設定します。
DIMFXL[寸法補助線長さ]	寸法線から寸法の起点までの寸法補助線の全長を設定します。
IMFXLON[寸法補助線長さ固定]	寸法補助線を固定長に設定するかどうかをコントロールします。
DIMGAP[寸法ギャップ]	寸法線を分割して寸法値を記入する場合に、寸法値と寸法線との間の距離を設定します。
DIMJOGANG[半径寸法線折り曲げ角度]	折り曲げ半径寸法の寸法線の折り曲げ角度を指定します。
DIMJUST[寸法値水平位置]	寸法値の水平方向の記入位置をコントロールします。
DIMLDRBLK[引出線矢印タイプ]	引出線の矢印の種類を指定します。
DIMLFAC[長さの係数]	長さ寸法の計測値の尺度を設定します。
DIMLIM[許容限界表示]	既定の寸法値として許容限界寸法値を記入します。
DIMLTEX1[寸法線線種 1]	1 本目の寸法補助線の線種を設定します。
DIMLTEX2[寸法線線種 2]	2 本目の寸法補助線の線種を設定します。
DIMLTYPE[寸法線線種]	寸法線の線種を設定します。
DIMLUNIT[長さ寸法表記形式]	角度寸法を除く、すべての種類の寸法の単位を設定します。
DIMLWD[寸法線太さ]	寸法線に線の太さを割り当てます。
DIMLWE[寸法補助線太さ]	寸法補助線に線の太さを割り当てます。
DIMPOST[接頭 / 接尾表記]	寸法計測値の前か後ろ(またはその両方)に付ける文字を指定します。
DIMRND[丸めの値]	寸法記入されたすべての距離を指定した値に丸めます。
DIMSAH[矢印切り替え]	寸法線の矢印ブロックの表示をコントロールします。
DIMSCALE[寸法の尺度]	サイズ、距離、間隔を指定する寸法記入変数に適用される全体の尺度を設定します。
DIMSD1[寸法線省略 /1]	第 1 寸法線および矢印の省略をコントロールします。
DIMSD2[寸法線省略 /2]	第 2 寸法線および矢印の省略をコントロールします。
DIMSE1[補助線省略 /1]	1 本目の寸法補助線を省略します。
DIMSE2[補助線省略 /2]	2 本目の寸法補助線を省略します。
DIMSOXD[外側寸法省略]	寸法補助線の内側に十分な間隔がない場合は、矢印が省略されます。
DIMSTYLE[寸法スタイル管理]	現在の寸法スタイルの名前が格納されます。
DIMTAD[寸法線上記入]	寸法線に対する寸法値の垂直方向の記入位置をコントロールします。
DIMTDEC[寸法許容差精度]	寸法の基本単位の許容差値に表示される小数点以下の桁数を設定します。
DIMTFAC[許容差尺度]	DIMTXT[寸法値高さ] で設定されている寸法値の高さに対する、分数と寸法許容差の値の文字高さの尺度を指定します。
DIMTFILL[寸法値背景]	寸法値の背景をコントロールします。
DIMTFILLCLR[寸法値背景色]	寸法値の背景色を設定します。

D	
DIMTIH[補助線内水平]	座標寸法を除くすべての種類の寸法の寸法補助線の内側に記入される寸法値の位置をコントロールします。
DIMTIX[寸法値内側設定]	寸法補助線の内側に寸法値を記入します。
DIMTM[最小許容差]	DIMTOL[許容差表示] または DIMLIM[許容限界表示] がオンの場合に、寸法値の最小 (または下限) の許容差を指定します。
DIMTMOVE[寸法値移動規則]	寸法値の移動規則を設定します。
DIMTOFL[寸法線内側記入]	寸法値が寸法補助線の外側に記入される場合でも、寸法線を寸法補助線の内側に記入するかどうかをコントロールします。
DIMTOH[補助線外水平]	寸法補助線の外側に記入される寸法値の位置をコントロールします。
DIMTOL[許容差表示]	寸法値に許容差を追加します。
DIMTOLV[許容差垂直位置]	寸法値を基準にした寸法許容差の垂直方向の位置合わせを設定します。
DIMTP[最大許容差]	DIMTOL[許容差表示] または DIMLIM[許容限界表示] がオンの場合に、寸法値の最大 (または上限) の許容差を設定します。
DIMTSZ[斜線サイズ]	長さ、半径、直径の寸法記入時に、矢印の代わりに記入する斜線のサイズを指定します。
DIMTVP[縦方向位置]	寸法線の上側または下側に記入される寸法値の垂直方向の位置をコントロールします。
DIMTXSTY[寸法値スタイル]	寸法値の文字スタイルを指定します。
DIMTXT[寸法値の高さ]	現在の文字スタイルで文字高さを 0 (ゼロ) に設定している場合に、寸法値の文字高さを指定します。
DIMTXTDIRECTION[寸法値方向]	寸法値の可読方向を指定します。
DIMTZIN[寸法許容差 0 省略]	寸法許容差値の 0 (ゼロ) を省略するかどうかをコントロールします。
DIMUPT[寸法値位置指定]	ユーザが記入する寸法値のオプションをコントロールします。
DIMZIN[0 省略表記]	基本単位の寸法値の 0 (ゼロ) を省略するかどうかをコントロールします。
DISPSILH	2D ワイヤフレーム表示スタイルまたは 3D ワイヤフレーム表示スタイルでの 3D ソリッドオブジェクトのシルエットエッジの表示をコントロールします。
DISTANCE	DIST[距離計算] コマンドで計算された距離が格納されます。
DIVMESHBOXHEIGHT	メッシュ直方体の Z 軸方向の高さの分割数を設定します。
DIVMESHBOXLENGTH	メッシュ直方体の X 軸方向の長さの分割数を設定します。
DIVMESHBOXWIDTH	メッシュ直方体の Y 軸方向の幅の分割数を設定します。
DIVMESHCONEXIS	メッシュ円錐の底面の円周に沿った分割数を設定します。
DIVMESHCONEBASE	メッシュ円錐の底面の中心点と円周間の分割数を設定します。
DIVMESHCONEHEIGHT	メッシュ円錐の底面と頂点または上面間の分割数を設定します。
DIVMESHCYLAXIS	メッシュ円柱の底面の円周に沿った分割数を設定します。
DIVMESHCYLBASE	メッシュ円柱の底面の中心から円周に向けての放射状の分割数を設定します。
DIVMESHCYLHEIGHT	メッシュ円柱の底面と上面間の分割数を設定します。
DIVMESHPHYRBASE	メッシュ角錐の底面の中心と外周間の放射状の分割数を設定します。
DIVMESHPHYRHEIGHT	メッシュ角錐の底面と上面間の分割数を設定します。
DIVMESHPHYRLENGTH	メッシュ角錐の底面の各辺の分割数を設定します。
DIVMESHSPHEREAXIS	メッシュ球の軸を中心とする放射状の分割数を設定します。
DIVMESHSPHEREHEIGHT	メッシュ球の軸の両端点間の分割数を設定します。
DIVMESHTORUSPATH	メッシュトーラスのチューブの断面がスイープされるパスの分割数を設定します。
DIVMESHTORUSSECTION	メッシュトーラスのパスにスイープされるチューブの断面の分割数を設定します。
DIVMESHWEDGEBASE	メッシュくさびの三角形の面の中心点と外周間の分割数を設定します。
DIVMESHWEDGEHEIGHT	メッシュくさびの Z 軸方向の高さの分割数を設定します。
DIVMESHWEDGELENGTH	メッシュくさびの X 軸方向の長さの分割数を設定します。
DIVMESHWEDGESLOPE	メッシュくさびの頂上から底面のエッジまでの傾斜面の分割数を設定します。
DIVMESHWEDGEWIDTH	メッシュくさびの Y 軸方向の幅の分割数を設定します。
DONUTID	ドーナツの内側の直径の既定を設定します。
DONUTOD	ドーナツの外側の直径の既定を設定します。
DRAGMODE	ドラッグ中のオブジェクトの表示をコントロールします。
DRAGP1	ハードウェア アクセラレーションを使用しているとき、マウスからの新しい入力サンプルをチェックする前に、2D ビューポートでオブジェクトをドラッグしたとき、システムが描くベクトルの数をコントロールします。
DRAGP2	ソフトウェア アクセラレーションを使用しているとき、マウスからの新しい入力サンプルをチェックする前に、2D ビューポートでオブジェクトをドラッグしたとき、システムが描くベクトルの数をコントロールします。
DRAGVS	3D ソリッドプリミティブおよびメッシュプリミティブ作成中の表示スタイル、および押し出されたソリッド、サーフェス、メッシュの表示スタイルを設定します。

D	
DRAWORDERCTL	互いに重なり合ったオブジェクトが作成または編集されたとき、それらの既定の表示動作をコントロールします。
DRSTATE	図面修復管理ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
DTEXTED	1行文字を編集するために表示されるユーザインタフェースを指定します。
DWFFRAME	現在の図面内の DWF または DWFx アンダーレイ フレームを表示するかどうか、および印刷するかどうかを決定します。
DWFOSNAP	図面にアタッチされている DWF または DWFx アンダーレイのジオメトリに対してオブジェクト スナップを有効にするかどうかを決定します。
DWGCHECK	図面を開くときに、潜在的な問題がないかチェックします。
DWGCODEPAGE	SYSCODEPAGE と同じ値が格納されます (互換性を保つため)。
DWGNAME	現在の図面の名前が格納されます。
DWGPREFIX	図面のドライブとフォルダが格納されます。
DWGTITLED	現在の図面に名前が付いているかどうかを示されます。
DXEVAL	データ書き出し表とデータソースを比較して、データが変更されているときに、更新通知をいつ表示するかをコントロールします。
DYNCONSTRAINTMODE	寸法拘束されたオブジェクトが選択された場合、非表示の寸法拘束を表示します。
DYNDIGRIP	グリップストレッチ編集中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。
DYNDIVIS	グリップストレッチ編集中に、いくつか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。
DYNINFOTIPS	グリップを使用して編集するときに、[Shift] および [Ctrl] を使用するためのチップを表示するかどうかをコントロールします。
DYNMODE	ダイナミック入力機能のオン/オフを切り替えます。
DYNPICCOORDS	ポインタの入力で相対座標形式を使用するか絶対座標形式を使用するかをコントロールします。
DYNPIFORMAT	ポインタの入力で極座標形式を使用するかデカルト座標形式を使用するかをコントロールします。
DYNPIVIS	ポインタ入力を表示するタイミングをコントロールします。
DYNPROMPT	ダイナミック入力ツールチップのプロンプトの表示をコントロールします。
DYNTOOLTIPS	ツールチップの表示設定によって、どのツールチップが影響されるかをコントロールします。

E	
EDGEMODE	TRIM[トリム] コマンドおよび EXTEND[延長] コマンドで切り取りエッジおよび境界エッジを決定する方法をコントロールします。
ELEVATION	現在の空間の現在のビューポートでの、現在の UCS を基準にした現在の高度が格納されます。
ENTERPRISEMENU	パスを含む共有カスタマイズ ファイル名が格納されます (定義されている場合)。
ERHIGHLIGHT	[外部参照]パレットで参照名を選択したときに、作図ウィンドウで参照オブジェクトをハイライト表示するかどうか、または作図ウィンドウで参照オブジェクトを選択したときに、[外部参照]パレットで参照名をハイライト表示するかどうかをコントロールします。
ERRNO	AutoLISP の関数呼び出しによって発生したエラーを AutoCAD が検出したときに、そのエラーに該当するエラー コードの数を表示します。
ERSTATE	[外部参照]パレットが表示されているか閉じているかを示します。
EXPERT	特定のプロンプトの表示をコントロールします。
EXPLMODE	X、Y、Z 方向に異なる尺度を設定して挿入したブロックを、EXPLODE[分解] コマンドでサポートするかどうかをコントロールします。
EXPORTEPLOTFORMAT	既定の電子ファイル出力形式 (PDF、DWF、DWFx のいずれか) を設定します。
EXPORTMODESPACE	モデル空間から、図面のどの部分を DWF、DWFx、PDF ファイルに書き出すかを指定します。
EXPORTPAPERSPACE	ペーパー空間から、図面のどの部分を DWF、DWFx、PDF ファイルに書き出すかを指定します。
EXPORTPAGESETUP	現在のページ設定を使用して、DWF、DWFx、PDF を出力するかどうかを指定します。
EXTMAX	オブジェクト範囲の右上点が格納されます。
EXTMIN	オブジェクト範囲の左下点が格納されます。
EXTNAMES	定義テーブルに格納される名前の付いたオブジェクト (線種や画層など) の名前に関するパラメータを設定します。

F	
FONTALT	指定されたフォント ファイルが見つからない場合に使用する代替フォントを指定します。
FONTMAP	使用するフォント マッピング ファイルを指定します。
FRAME	すべてのイメージ、アンダーレイ、クリップされている外部参照のフレームの表示をコントロールします。

F	
FRAMESELECTION	イメージ、アンダーレイ、クリップされている外部参照のフレームが選択可能かどうかをコントロールします。
FRONTZ	現在のビューポートでの、目標の平面から前方クリップ平面までの距離が作図単位で格納されます。
FULLOPEN	現在の図面が部分的に開いているかどうかを示します。
FULLPLOTPATH	図面ファイルの絶対パスを印刷スプーラに送るかどうかをコントロールします。
FACETERDEVNORMAL	隣接するメッシュ面のサーフェス法線間の最大角度を設定します。
FACETERDEVSURFACE	変換後のメッシュオブジェクトが、ソリッドまたはサーフェスの元の形状にどれだけ近いかを設定します。
FACETERGRIDRATIO	メッシュに変換されるソリッドまたはサーフェスに対して作成されるメッシュ分割の最大縦横比を設定します。
FACETERMAXEDGELENGTH	ソリッドまたはサーフェスを変換して作成されるメッシュオブジェクトのエッジの最大長を設定します。
FACETERMAXGRID	メッシュに変換されたソリッドまたはサーフェスのUおよびVグリッド線の最大数を設定します。
FACETERMESHTYPE	作成されるメッシュの種類を設定します。
FACETERMINUGRID	メッシュに変換されたソリッドおよびサーフェスのUグリッド線の最大数を設定します。
FACETERMINVGRID	メッシュに変換されたソリッドおよびサーフェスのVグリッド線の最大数を設定します。
FACETERPRIMITIVEMODE	オブジェクトのメッシュ変換時に適用するスムーズ化設定が、[メッシュ分割オプション] ダイアログボックスで行った設定か、[メッシュプリミティブオプション] ダイアログボックスで行った設定かを指定します。
FACETERSMOOTHLEV	メッシュに変換したオブジェクトに適用する既定のスムーズレベルを設定します。
FACETRATIO	円柱ソリッドや円錐ソリッドの切り子面の縦横比をコントロールします。
FACETRES	シェーディング、レンダリング、隠線処理したオブジェクトの滑らかさを調整します。
FIELDDISPLAY	フィールドを灰色の背景色で表示するかどうかをコントロールします。
FIELDEVAL	フィールドの更新方法をコントロールします。
FILEDIA	ファイル選択ダイアログボックスの表示/非表示をコントロールします。
FILLETRAD	2D オブジェクトの現在のフィレット半径が格納されます。
FILLETRAD3D	3D オブジェクトの現在のフィレット半径が格納されます。
FILLMODE	ハッチングおよび塗り潰し、2D 塗り潰し、幅のあるポリラインを塗り潰すかどうかを指定します。

G	
GEOLATLONGFORMAT	[地理的位置] ダイアログボックス、および地理的モード時の座標ステータスバーの緯度および経度の形式をコントロールします。
GEOMARKERVISIBILITY	地理マーカーの表示をコントロールします。
GFANG	グラデーション塗り潰しの角度を指定します。
GFCLR1	1色のグラデーション塗り潰しの色または2色のグラデーション塗り潰しの1番目の色を指定します。
GFCLR2	2色のグラデーション塗り潰しの2番目の色を指定します。
GFCLR LUM	1色のグラデーション塗り潰しの明色または暗色のレベルをコントロールします。
GFCLRSTATE	グラデーション塗り潰しを1色にするか2色にするかを指定します。
GFNAME	グラデーション塗り潰しのパターンを指定します。
GFSHIFT	グラデーション塗り潰しのパターンを左右対称にするのか、左上に向かって変化するようにするのかを指定します。
GLOBALOPACITY	すべてのパレットの透明度をコントロールします。
GRIDDISPLAY	グリッドの表示動作および表示範囲をコントロールします。
GRIDMAJOR	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。
GRIDMODE	グリッドの表示/非表示を指定します。
GRIDSTYLE	2D モデル空間、ブロックエディタ、3D 平行投影、3D パース投影、[シート] タブと[レイアウト] タブに表示されるグリッドのスタイルをコントロールします。
GRIDUNIT	現在のビューポートでのグリッド間隔(X方向とY方向)を指定します。
GRIPBLOCK	ブロック内のグリップの表示をコントロールします。
GRIPCOLOR	選択されていないグリップの色をコントロールします。
GRIPCONTOUR	グリップ輪郭線の色をコントロールします。
GRIPDYNCOLOR	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。
GRIPHOT	選択されたグリップの色をコントロールします。
GRIPHOVER	カーソルをグリップ上に置いたときのグリップの塗り潰し色をコントロールします。

G	
GRIPMULTIFUNCTIONAL	多機能グリップのオプションへのアクセス方法を指定します。
GRIPOBJLIMIT	指定した数以上のオブジェクトが選択セットに含まれる場合、グリップの表示を省略します。
GRIPS	選択オブジェクト上でのグリップの表示をコントロールします。
GRIPSIZE	グリップ ボックスのサイズをピクセル単位で設定します。
GRIPSUBOBJMODE	サブオブジェクトを選択したときに、グリップを自動的に選択する (ホット グリップにする) かどうかをコントロールします。
GRIPTIPS	グリップ チップをサポートしているダイナミック ブロックおよびカスタム オブジェクトのグリップ上にカーソルを移動したときのグリップ チップの表示をコントロールします。
GROUPDISPLAYMODE	グループ選択がオンのときの、グループの表示とグリップをコントロールします。
GTAUTO	3D 表示スタイルに設定されているビューポートで、コマンドを開始する前にオブジェクトを選択したとき、3D ギズモを自動的に表示するかどうかをコントロールします。
GTDEFAULT	3D 表示スタイルに設定されているビューポートで、MOVE[移動]、ROTATE[回転]、SCALE[尺度変更] コマンドを開始したとき、自動的に 3D 移動、3D 回転、3D 尺度変更モードを開始するかどうかをコントロールします。
GTLOCATION	3D 表示スタイルに設定されているビューポートで、コマンドを開始する前にオブジェクトを選択したときの、3D 移動、3D 回転、3D 尺度変更ギズモの初期位置をコントロールします。

H	
HALOGAP	オブジェクトが他のオブジェクトによって隠線処理される部分に、ギャップが表示されるよう指定します。
HANDLES	アプリケーションがオブジェクトのハンドルを使用できるかどうかをレポートします。
HELPPREFIX	ヘルプシステムのファイルパスを設定します。
HIDEPRECISION	隠線処理とシェーディングの精度をコントロールします。
HIDETEXT	HIDE[隠線処理] コマンドの実行時に、TEXT[文字記入] または MTEXT[マルチテキスト] コマンドで記入された文字オブジェクトを処理するかどうかを指定します。
HIGHLIGHT	オブジェクトをハイライト表示するかどうかをコントロールします。選択されたオブジェクトのグリップ表示には影響しません。
HPANG	新しく作成されるハッチング パターンの角度を設定します。
HPANNOTATIVE	新しく作成されるハッチング パターンを自動調整にするかどうかをコントロールします。
HPASSOC	ハッチングと塗り潰しを自動調整にするかどうかをコントロールします。
HPBACKGROUNDCOLOR	ハッチング パターンの背景色をコントロールします。
HPBOUND	HATCH[ハッチング] および BOUNDARY[境界作成] コマンドで作成されるオブジェクトのタイプをコントロールします。
HPBOUNDRETAIN	新しく作成されるハッチングと塗り潰しで境界オブジェクトを作成するかどうかをコントロールします。
HPCOLOR	新しく作成されるハッチングの既定の色を設定します。
HPDLGMODE	[ハッチングとグラデーション] ダイアログ ボックスと [ハッチング編集] ダイアログ ボックスの表示をコントロールします。
HPDOUBLE	ユーザ定義のパターンに対してダブルハッチングするかどうかを指定します。
HPDRAWORDER	ハッチングと塗り潰しの表示順序をコントロールします。
HPGAPTOL	完全に閉じていないオブジェクトを閉じたハッチング境界として扱うための許容値を設定します。
HPINHERIT	HATCH[ハッチング] および HATCHEDIT[ハッチング編集] コマンドの [プロパティを継承] オプションを使用したときに、ハッチング原点も継承されるかどうかをコントロールします。
HPISLANDDETECTION	ハッチング境界の内側にある島の処理方法をコントロールします。
HPISLANDDETECTIONMODE	内側の島と呼ばれる閉じた境界を検出するかどうかをコントロールします。
HPLAYER	新しく作成されるハッチングと塗り潰しの既定の画層を指定します。
HPMAXAREAS	単一のハッチング オブジェクトに存在可能で、ズーム操作時に塗り潰しとパターンハッチングの自動切り替えが発生する閉じた領域の最大数を設定します。
HPMAXLINES	ハッチング処理で生成されるハッチング線分の最大数を設定します。
HPNAME	既定のハッチングパターン名を設定します。
HPOBJWARNING	警告メッセージが表示される前に選択可能なハッチング境界オブジェクトの数を設定します。
HPORIGIN	現在のユーザ座標系に基づいて、新しく作成されるハッチング パターンのハッチング原点を設定します。

H	
HPORIGIN	現在のユーザ座標系に基づいて、新しく作成されるハッチングパターンのハッチング原点を設定します。
HPORIGINMODE	既定のハッチング原点の決定方法をコントロールします。
HPQUICKPREVIEW	ハッチング領域を指定するときに、ハッチングプレビューを表示するかどうかをコントロールします。
HPQUICKPREVTIMEOUT	生成されたハッチングプレビューが自動的にキャンセルされるまでの最大時間を設定します。
HPSCALE	ハッチングパターンの尺度を設定します。
HPSEPARATE	複数の閉じた境界に対してハッチングした場合に、単一のハッチングオブジェクトを作成するか、個々にハッチングオブジェクトを作成するかをコントロールします。
HPSPACE	ユーザ定義パターンの線分の間隔を指定します。
HPTRANSPARENCY	新しく作成されるハッチングと塗り潰しの既定の透過性を設定します。
HYPERLINKBASE	図面内のすべての相対ハイパーリンクに使用されるパスを指定します。

I	
IMAGEFRAME[イメージフレーム]	イメージフレームの表示 / 非表示、および印刷する / しないをコントロールします。
IMAGEHLT	ラスター イメージ全体をハイライト表示するか、ラスター イメージのフレームだけをハイライト表示するかをコントロールします。
IMPLIEDFACE	仮想面の検出をコントロールします。
INDEXCTL	画層インデックスと空間インデックスを作成して、図面ファイルに保存するかどうかをコントロールします。
INETLOCATION	BROWSER[ブラウザ] コマンドと [Web を参照] ダイアログ ボックスで使用されるインターネットの場所が格納されます。
INPUTHISTORYMODE	ユーザ入力履歴の内容と場所をコントロールします。
INSBASE	BASE[基点設定] コマンドで設定した、現在の空間の UCS 座標で表される挿入基点が格納されます。
INSNAME	INSERT[ブロック挿入] コマンドで使用する既定のブロック名を設定します。
INSUNITS	図面に挿入またはアタッチしたときの、ブロック、イメージ、または外部参照の自動尺度設定の値を、作図単位で指定します。
INSUNITSDEFSOURCE	システム変数 INSUNITS が 0(ゼロ) に設定されている場合、挿入元のコンテンツの単位の値を設定します。
INSUNITSDEFTARGET	システム変数 INSUNITS が 0(ゼロ) に設定されている場合、挿入先の図面の単位の値を設定します。
INTELLIGENTUPDATE	グラフィックス リフレッシュ レートをコントロールします。
INTERFERECOLOR	干渉オブジェクトの色を指定します。
INTERFEREOBJVS	干渉オブジェクトの表示スタイルを設定します。
INTERFEREVPVS	干渉チェック中のビューポートの表示スタイルを指定します。
INTERSECTIONCOLOR	表示スタイルが [2D ワイヤフレーム] に設定されているときの 3D サーフェスの交点でのポリラインの色をコントロールします。
INTERSECTIONDISPLAY	表示スタイルが [2D ワイヤフレーム] に設定されているときの 3D サーフェスの交点でのポリラインの表示をコントロールします。
ISAVEBAK	特に大きい図面のインクリメンタル保存の速度を向上させます。
ISAVEPERCENT	図面ファイルで消費できる空間の量を決定します。
ISOLINES	3D ソリッドの曲面サーフェスに表示される面分割線の数指定します。

L	
LOFTNORMALS	ロフトするオブジェクトの、断面と交差する地点での法線をコントロールします。
LOFTPARAM	ロフトしたソリッドおよびサーフェスの形状をコントロールします。
LOGEXPBRIGHTNESS	フォトメトリック照明を使用している場合のビューポートの明るさのレベルをコントロールします。
LOGEXPCONTRAST	フォトメトリック照明を使用している場合のビューポートのコントラストのレベルをコントロールします。
LOGEXPDAYLIGHT	フォトメトリック照明を使用している場合に屋外の日光フラグを有効にするかどうかをコントロールします。
LOGEXPMIDTONES	フォトメトリック照明を使用している場合のビューポートの中間トーンのレベルをコントロールします。

L	
LOGEXPPHYSICALSCALE	フォトメトリック環境にある自己発光マテリアルの相対的な明るさをコントロールします。
LOGFILEMODE	コマンド履歴の内容をログファイルに書き込むかどうかを指定します。
LOGFILENAME	現在の図面のコマンド履歴ログファイルのパスと名前を指定します。
LOGFILEPATH	セッションでのすべての図面のコマンド履歴ログファイルのパスを指定します。
LOGINNAME	DWG および関連ファイルのプロパティと一緒に保存される現在のユーザのログイン名を表示します。
LONGITUDE	図面モデルの経度を十進表記形式で指定します。
LTSCALE	グローバル線種尺度を設定します。
LUNITS	長さの単位を設定します。
LUPREC	長さの単位と座標値の表示精度を設定します。
LWDEFAULT	既定の線の太さの値を設定します。
LWDISPLAY	オブジェクトの線の太さを表示するかどうかをコントロールします。
LWUNITS	線の太さをインチ単位とミリメートル単位のどちらで表示するかをコントロールします。

M	
MATBROWSERSTATE	[マテリアルブラウザ]が表示されている閉じているかを示します。
MATEDITORSTATE	[マテリアルエディタ]が表示されているか閉じているかを示します。
MATERIALSPATH	マテリアルライブラリのパスを指定します。
MATSTATE	[マテリアルエディタ]が表示されているか閉じているかを示します。
MAXACTVP	1つのレイアウトで一度にアクティブにできるビューポートの最大数を設定します。
MAXSORT	一覧表示を行うコマンドでソートされるシンボル名やブロック名の最大数を設定します。
MAXTOUCHES	接続されているディジタイザがサポートするタッチ点の数を示します。
MBUTTONPAN	ポインティングデバイスの第3ボタンやホイールの動作をコントロールします。
MEASUREINIT	ゼロから図面を開始するときに、既定としてフィート-インチを使用するか、メートルを使用するかをコントロールします。
MEASUREMENT	現在の図面で使用するハッチングパターンファイルおよび線種ファイルを、フィート-インチにするか、メートルにするかをコントロールします。
MENUBAR	メニューバーの表示をコントロールします。
MENUCTL	スクリーンメニューのページ切り替えをコントロールします。
MENUECHO	メニューのエコー表示とプロンプト表示をコントロールするビットを設定します。
MENUNAME	カスタマイズファイル名が格納されます。ファイル名のパスも格納されます。
MESHTYPE	REVSURF[回転サーフェス]、TABSURF[タブュレートサーフェス]、RULESURF[ルールドサーフェス]、EDGESURF[エッジサーフェス]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。
MIRR Hatch	MIRROR[鏡像]コマンドでハッチングパターンがどのように鏡像化されるかをコントロールします。
MIRRTXT	MIRROR[鏡像]コマンドで文字がどのように鏡像化されるかをコントロールします。
MLEADERSCALE	マルチ引出線オブジェクトに適用する全体の尺度を設定します。
MODEMACRO	現在の図面名、日付/時刻、特別なモードなどの文字列をステータス行に表示します。
MSLTSCALE	尺度表現(scale representation)によって[モデル]タブに表示される線種の尺度を設定します。
MSMSTATE	[マークアップセット管理]が表示されているか閉じているかを示します。
MSOLESCALE	文字を含むOLEオブジェクトがモデル空間に貼り付けられた場合のサイズをコントロールします。
MTEXTCOLUMN	マルチテキストオブジェクトの既定の段組み設定を設定します。
MTEXTED	マルチテキストオブジェクトの編集に使用するアプリケーションを設定します。
MTEXTFIXED	指定したテキストエディタでのマルチテキストの表示サイズと方向を設定します。
MTEXTTOOLBAR	[文字の書式設定]ツールバーの表示をコントロールします。
MTJIGSTRING	MTEXT[マルチテキスト]コマンドを開始したときにカーソル位置に表示されるサンプル文字の内容を設定します。
MYDOCUMENTSPREFIX	現在ログオンしているユーザプロファイルでの[マイドキュメント]フォルダへの絶対パスを格納します。

N	
NAVBARDISPLAY	すべてのビューポートでのナビゲーションバーの表示をコントロールします。
NAVSWHEELMODE	SteeringWheelsの現在のモードを指定します。
NAVSWHEELOPACITYBIG	大きいSteeringWheelsの不透明度をコントロールします。

N	
NAVSWHELOPACITYMINI	ミニ SteeringWheels の不透明度をコントロールします。
NAVSWHEELSIZEBIG	大きい SteeringWheels のサイズを指定します。
NAVSWHEELSIZEMINI	ミニ SteeringWheels のサイズを指定します。
NAVVCUBEDISPLAY	現在の表示スタイルおよび現在のビューポートでの ViewCube ツールの表示をコントロールします。
NAVVCUBELOCATION	ビューポートのどのコーナーに ViewCube ツールを表示するかを示します。
NAVVCUBEOPACITY	アクティブでないときの ViewCube ツールの不透明度をコントロールします。
NAVVCUBEORIENT	ViewCube ツールが現在の UCS と WCS のどちらを反映するかをコントロールします。
NAVVCUBESIZE	ViewCube ツールのサイズを指定します。
NOMUTT	通常はメッセージ表示が省略されない場合に、メッセージ表示を省略します。
NORTHDIRECTION	北からの太陽の角度を指定します。

O	
OLEFRAME	図面内のすべての OLE オブジェクトに対して、そのフレームを表示および印刷するかどうかをコントロールします。
OLEHIDE	OLE オブジェクトの表示と印刷をコントロールします。
OLEQUALITY	OLE オブジェクトの既定の印刷品質を設定します。
OLESTARTUP	印刷時に埋め込み OLE オブジェクトの貼り付け元アプリケーションをロードするかどうかをコントロールします。
○ ONLINEDOCMODE	新しい図面のコピーが自動的に Autodesk 360 アカウントに保存されるかどうかを示します。
○ ONLINEDOCUMENTS	図面ファイルを開いて Autodesk 360 アカウントに直接保存できるかどうかの状態を格納します
○ ONLINESYNCTIME	現在のカスタマイズ設定をローカル キャッシュと同期する間隔をコントロールします。同期後は、Autodesk 360 アカウントに保存されます。
OPENPARTIAL	図面ファイルが完全に開く前に作業できるようにするかどうかをコントロールします。
OPMSTATE	[プロパティ]パレットが表示されている閉じているか非表示かを示します。
ORTHOMODE	カーソルの移動を水平方向および垂直方向に制限します。
OSMODE	定常オブジェクト スナップを設定します。
OSNAPCOORD	コマンドラインに入力した座標が、定常オブジェクト スナップより優先されるかどうかをコントロールします。
OSNAPNODELEGACY	[点]オブジェクト スナップを使用してマルチ テキスト オブジェクトにスナップできるようにするかどうかをコントロールします。
OSNAPZ	オブジェクト スナップが、現在の高度で現在の UCS の XY 平面に平行な平面上に自動的に投影されるかどうかをコントロールします。
OSOPTIONS	ハッチングオブジェクト上、およびダイナミック UCS を使用しているときの負の Z 値を持つジオメトリ上で、自動的にオブジェクト スナップの表示を省略します。

P	
PALETTEOPAQUE	パレットを透明にするかどうかをコントロールします。
PAPERUPDATE	プロッタ環境設定ファイルの既定で指定した用紙サイズとは異なる用紙サイズでレイアウトを印刷しようとした場合の、警告ダイアログ ボックスの表示をコントロールします。
PARAMETERCOPYMODE	図面、モデル空間とレイアウト、およびブロック定義の間で、拘束オブジェクトがコピーされたときの、拘束および被参照ユーザ パラメータの処理方法をコントロールします。
PARAMETERSSTATUS	[パラメータ管理]が表示されているか、表示されていないかを示します。
PDFFRAME	PDF アンダーレイ フレームを表示するかどうかを決定します。
PDFOSNAP	図面にアタッチされている PDF アンダーレイ内のジオメトリに対してオブジェクト スナップを有効にするかどうかを決定します。
PDMODE	点オブジェクトの表示方法をコントロールします。
PDSIZE	点オブジェクトの表示サイズを設定します。
PEDITACCEPT	PEDIT[ポリライン編集] コマンドのプロンプト「選択されたオブジェクトはポリラインではありません」の表示 / 非表示をコントロールします。
PELLIPSE	ELLIPSE[楕円] コマンドで作成する楕円の種類をコントロールします。
PERIMETER	AREA[面積計算] コマンドまたは LIST[オブジェクト情報] コマンドで計算された最後の周長の値が格納されます。
PERSPECTIVE	現在のビューポートがパース ビューを表示するかどうかを指定します。
PERSPECTIVECLIP	視点クリップの位置を決定します。

P	
PFACEVMAX	面あたりの頂点の最大数を設定します。
PICKADD	以降の選択セットを、現在の選択セットと置き換えるのか、現在の選択セットに追加するのかをコントロールします。
PICKAUTO	オブジェクト選択の自動選択窓をコントロールします。
PICKBOX	オブジェクトを選択するときに使用するピック ボックスのサイズを、ピクセル単位で設定します。
PICKDRAG	選択窓の作成方法をコントロールします。
PICKFIRST	コマンドを呼び出す前にオブジェクトを選択するのか(オブジェクト / 編集 選択)、コマンドを呼び出した後にオブジェクトを選択するのかをコントロールします。
PICKSTYLE	グループ選択と自動調整ハッチング選択の使用をコントロールします。
PLATFORM	使用しているプラットフォームが示されます。
PLINECONVERTMODE	スプラインをポリラインに変換するときを使用されるフィット方法を指定します。
PLINEGEN	2D ポリラインの頂点での線種パターンの生成方法を設定します。
○ PLINEREVERSEWIDTHS	反転したときのポリラインの外観をコントロールします。
PLINETYPE	最適化 2D ポリラインを使用するかどうかを指定します。
PLINEWID	ポリラインの幅の既定が格納されます。
PLOTOFFSET	印刷オフセット値を、印刷可能領域と用紙のコーナーのどちらを基準にするかをコントロールします。
PLOTROTMODE	印刷方向をコントロールします。
PLOTTRANSPARENCYOVERRIDE	オブジェクトの透過性を印刷に反映するかどうかをコントロールします。
PLQUIET	スクリプトで印刷する場合に、印刷関連のダイアログ ボックスと致命的でないエラーの表示をコントロールします。
POINTCLOUDAUTOUPDATE	画面移動、ズーム、オービットした後に、点群を自動的に再作図するかどうかをコントロールします。
○ POINTCLOUDBOUNDARY	点群境界ボックスの表示のオフとオフを切り替えます。
○ POINTCLOUDCLIPFRAME	現在の図面で、点群クリップ境界を表示するかどうか、または印刷するかどうかを決定します。
△ POINTCLOUDDENSITY	図面内のすべての点群について、一度に表示する点のパーセンテージをコントロールします。
POINTCLOUDLOCK	アタッチされた点群を操作、移動、回転できるようにするかどうかをコントロールします。
○ POINTCLOUDPOINTMAX	図面に存在可能な点群の点の最大数を設定します。
△ POINTCLOUDRTDENSITY	リアルタイムズーム、画面移動、およびオービット中に表示される点のパーセンテージをコントロールします。
POLARADDANG	極トラッキングおよび極スナップの追加角度を格納します。
POLARANG	極角度の増分を設定します。
POLARDIST	SNAPTYPE が 1 (PolarSnap) に設定されている場合に、スナップ増分を設定します。
POLARMODE	極トラッキングとオブジェクトスナップトラッキングの設定をコントロールします。
POLYSIDES	POLYGON[ポリゴン] コマンドの既定のエッジの数を設定します。
POPUPS	現在環境設定されているディスプレイ ドライバのステータスが表示されます。
PREVIEWCREATIONTRANSPARENCY	SURFBLEND[ブレンドサーフェス]、SURFPATCH[パッチサーフェス]、SURFFILLET[サーフェスフィレット]、FILLETEDGE[フィレットエッジ]、CHAMFEREDGE[面取りエッジ]、LOFT[ロフト] コマンドの使用時に生成されるプレビューの透過性をコントロールします。
PREVIEWEFFECT	オブジェクトの選択をプレビューするための視覚効果を指定します。
PREVIEWFACEEFFECT	面サブオブジェクトの選択をプレビューするための視覚効果を指定します。
PREVIEWFILTER	特定のオブジェクトタイプを、選択のプレビューから除外します。
PREVIEWTYPE	図面サムネイルに使用するビューをコントロールします。
PRODUCT	製品名が返されます。
PROGRAM	プログラム名が返されます。
PROJECTNAME	現在の図面にプロジェクト名を割り当てます。
PROJMODE	トリムまたは延長操作で使用する現在の投影モードを設定します。
○ PROPERTYPREVIEW	オブジェクトまたはスタイルでプロパティを編集したときのキャンバス上でのプレビューを有効にするかどうかをコントロールします。
PROPOBJLIMIT	[プロパティ] パレットまたは [クイック プロパティ] パレットで一度に変更できるオブジェクトの数を制限します。

P		
○	PROPPRETIMEOUT	プレビューが自動的にキャンセルされるまでに、プロパティプレビューが表示される最大秒数を設定します。
	PROXYGRAPHICS	プロキシオブジェクトのイメージを図面に保存するかどうかを指定します。
	PROXYNOTICE	プロキシが作成されるときに警告を表示するかどうかをコントロールします。
	PROXYSHOW	図面内のプロキシオブジェクトの表示をコントロールします。
×	PROXYWEBSEARCH	プログラムが Object Enabler のチェックを行うかどうかを指定します。
	PSLTSCALE	ペーパー空間ビューポートに表示されるオブジェクトの線種尺度をコントロールします。
	PSOLHEIGHT	POLYSOLID[ポリソリッド] コマンドによって作成したスイープソリッドオブジェクトの既定の高さをコントロールします。
	PSOLWIDTH	POLYSOLID[ポリソリッド] コマンドによって作成したスイープソリッドオブジェクトの既定の幅をコントロールします。
	PSTYLEMODE	現在の図面が、色従属印刷スタイルモードか、名前の付いた印刷スタイルモードかが示されます。
	PSTYLEPOLICY	AutoCAD 2000 以前のリリースで作成された図面を開いたときに使用する印刷スタイルモード(色従属印刷スタイルまたは名前の付いた印刷スタイル)、または図面テンプレートを使用せずに新規図面をゼロから作成したときに使用する印刷スタイルモードをコントロールします。
	PSVPSCALE	新しく作成するすべてのビューポートの表示倍率を設定します。
	PUBLISHALLSHEETS	[マルチシート DWF パブリッシュ] ダイアログボックスに、アクティブなドキュメントの内容をロードするか、開いているすべてのドキュメントの内容をロードするかを指定します。
	PUBLISHCOLLATE	シートセット、マルチシート印刷ファイル、印刷スプールファイルの印刷中に、他の印刷ジョブが割り込むことを可能にするかどうかをコントロールします。
	PUBLISHHATCH	DWF または DWFx 形式にパブリッシュされるハッチングパターンを Autodesk Impression で開いたときに、単一のオブジェクトとして扱うかどうかをコントロールします。
	PUCSBASE	ペーパー空間のみでの、直交投影 UCS 設定の原点と方向を定義する UCS 名が格納されます。

Q		
	QCSTATE	[クイック計算] パレットが表示されているか閉じているかを示します。
	QPLOCATION	[クイックプロパティ] パレットの場所を設定します。
	QPMODE	オブジェクトを選択したときに、[クイックプロパティ] パレットを表示するかどうかをコントロールします。
	QTEXTMODE	文字の表示方法をコントロールします。
	QVDRAWINGPIN	図面のプレビューイメージの既定の表示状態をコントロールします。
	QVLAYOUTPIN	図面のモデル空間とレイアウトのプレビューイメージの既定の表示状態をコントロールします。

R		
	RASTERDPI	寸法サイズを持つ出力デバイスから、寸法サイズを持たない出力デバイスに(またはその逆に)変更するときの、用紙サイズと印刷尺度をコントロールします。
	RASTERPERCENT	ラスターイメージの印刷に使用可能な仮想メモリの最大パーセントを設定します。
×	RASTERPREVIEW	BMP プレビューイメージを図面とともに保存するかどうかをコントロールします。
	RASTERTHRESHOLD	ラスターのスレッシュホールドをメガバイトで指定します。
	REBUILD2DCV	スプラインを再生成するときの制御点の数を設定します。
	REBUILD2DDEGREE	スプラインを再生成するときのグローバル次数を設定します。
	REBUILD2DOPTION	スプラインを再生成するときの元の曲線を削除するかどうかをコントロールします。
	REBUILDDEGREEU	NURBS サーフェスを再生成するときの U 方向の次数を設定します。
	REBUILDDEGREEV	NURBS サーフェスを再生成するときの V 方向の次数を設定します。
	REBUILDOPTIONS	NURBS サーフェスを再生成するときの削除およびトリムオプションをコントロールします。
	REBUILDU	NURBS サーフェスを再生成するときの U 方向のグリッド線の数を設定します。
	REBUILDV	NURBS サーフェスを再生成するときの V 方向のグリッド線の数を設定します。
	RECOVERAUTO	破損した図面ファイルを開く前または開いた後の修復通知の表示をコントロールします。
	RECOVERYMODE	システム異常が発生した後に図面修復情報を記録するかどうかをコントロールします。
	REFEDITNAME	編集中の参照の名前が表示されます。
	REGENMODE	図面の自動再作図をコントロールします。
	RE-INIT	ディジタイザ、ディジタイザポート、および acad.pgp ファイルを再初期化します。
	REMEMBERFOLDERS	標準のファイル選択ダイアログボックスに表示される既定のパスをコントロールします。
	RENDERPREFSSTATE	レンダリング設定パレットが表示されているか閉じているかを示します。
	RENDERUSERLIGHTS	レンダリング中にビューポートの照明の設定に優先するかどうかをコントロールします。

R	
REPORTERROR	プログラムが異常終了した場合に、オートデスクにエラー レポートを送付するかどうかをコントロールします。
RIBBONBGLOAD	プロセッサのアイドル時にバックグラウンド処理でリボン タブをメモリにロードするかどうかをコントロールします。
RIBBONCONTEXTSELECT	オブジェクトをシングルクリックまたはダブルクリックしたときに、リボン コンテキスト タブがどのように表示されるかをコントロールします。
RIBBONCONTEXTSELLIM	リボンのプロパティ コントロールまたはコンテキスト タブを使用して一度に変更できるオブジェクトの数を制限します。
RIBBONDOCKEDHEIGHT	水平にドッキングされたリボンの高さを、現在のタブの高さに設定するか、定義済みの高さに設定するかを決定します。
RIBBONICONRESIZE	リボンのアイコンを標準サイズにサイズ変更するかどうかをコントロールします。
RIBBONSELECTMODE	リボン コンテキスト タブが呼び出され、コマンドが完了した後も、事前選択セットが選択された状態のまま保持されるかどうかを決定します。
RIBBONSTATE	リボンパレットが表示されているか閉じているかを示します。
ROAMABLEROOTPREFIX	移動可能なカスタマイズ可能ファイルがインストールされているルート フォルダへの絶対パスを格納します。
ROLLOVEROPACITY	カーソルをパレット上に移動したときのパレットの透明化をコントロールします。
ROLLOVERTIPS	カーソルをオブジェクトに重ねたときのロールオーバー ツールチップの表示をコントロールします。
RTDISPLAY	リアルタイムでの ZOOM[ズーム] コマンドまたは PAN[画面移動] コマンドにおけるラスターイメージと OLE オブジェクトの表示をコントロールします。

S	
SAVEFIDELITY	表示精度を図面と一緒に保存するかどうかをコントロールします。
SAVEFILE	現在の自動保存ファイル名が格納されます。
SAVEFILEPATH	現在のセッションでのすべての自動保存ファイルのフォルダパスを指定します。
SAVENAME	最も新しく保存した図面のファイル名とフォルダパスが表示されます。
SAVETIME	自動保存の間隔を分単位で設定します。
SCREENBOXES	作図領域のスクリーン メニュー領域のボックスの数が格納されます。
SCREENMENU	スクリーン メニューを表示するかどうかをコントロールします。
SCREENMODE	表示の状態を示します。
SCREENSIZE	現在のビューポートの (X 方向と Y 方向の) サイズがピクセル単位で格納されます)。
SELECTIONANNODISPLAY	異尺度対応オブジェクトを選択したときに、別の尺度表現を一時的に暗く表示するかどうかをコントロールします。
SELECTIONAREA	選択領域に対する効果の表示をコントロールします。
SELECTIONAREAOPACITY	窓選択および交差選択中の選択領域の透明性をコントロールします。
SELECTIONCYCLING	選択循環のオン/オフを切り替えます。
SELECTIONPREVIEW	選択のプレビューの表示をコントロールします。
○ SELECTIONPREVIEWLIMIT	窓選択または交差選択時にプレビューハイライトを表示できるオブジェクトの数を制限します。
SELECTSIMILARMODE	SELECTSIMILAR[類似オブジェクト選択] コマンドで同じ種類のオブジェクトとして選択されるようにするために、どのプロパティを一致させる必要があるかをコントロールします。
SETBYLAYERMODE	SETBYLAYER[ByLayer に設定] コマンドに対して、どのプロパティが選択されるかをコントロールします。
SHADEEDGE	エッジのシェーディングをコントロールします。
SHADEDIF	周囲光に対する拡散反射光の比率を設定します。
SHADOWPLANELOCATION	影の表示に使用されている見えない地表の位置をコントロールします。
SHORTCUTMENU	既定モード、編集モード、コマンド モードのショートカット メニューを作図領域で使用可能にするかどうかをコントロールします。
SHORTCUTMENDURATION	ショートカット メニューが表示されるまでに、作図領域でポインティング デバイスの右ボタンを押していなければならない時間を指定します。
SHOWHIST	図面内のソリッドの [履歴を表示] プロパティをコントロールします。
SHOWLAYERUSAGE	[画層プロパティ管理] に、使用中の画層を示すアイコンを表示します。
SHOWMOTIONPIN	サムネイル ショットの既定の状態をコントロールします。
SHOWPAGESETUPFORNEWLAYOUTS	新しいレイアウトを作成したときに、[ページ設定管理] を表示するかどうかを指定します。

S		
SNAPSTYL		現在のビューポートでのスナップタイプを設定します。
SHOWPALETTESTATE		パレットが、HIDEPALETTES[パレット非表示]コマンドで非表示にされているか、SHOWPALETTES[パレット表示]コマンドで元の表示に戻されているかを示します。
SHPNAME		既定のシェイプ名を設定します。名前は、シンボルの命名規則に従って指定する必要があります。
SIGWARN		デジタル署名がアタッチされているファイルを開くとき、警告を表示するかどうかをコントロールします。
SKETCHINC		SKETCH[スケッチ]コマンドでの線分の記録間隔を設定します。
SKPOLY		SKETCH[スケッチ]コマンドで線分、ポリライン、またはスプラインが生成されるかどうかを決定します。
SKTOLERANCE		スプラインをフリーハンドスケッチにどの程度近づけるかを決定します。
SKYSTATUS		レンダリング時に空の照度を計算するかどうかを決定します。
SMOOTHMESHCONVERT		3Dソリッドまたはサーフェスに変換したメッシュオブジェクトをスムーズ化するか、それとも切り子面化するか、および面を合成するかどうかを設定します。
SMOOTHMESHGRID		3Dメッシュオブジェクトに表示されるメッシュ切り子面グリッドのスムーズ化の最大レベルを設定します。
SMOOTHMESHMAXFACE		メッシュオブジェクトに許される面の最大数を設定します。
SMOOTHMESHMAXLEV		メッシュオブジェクトの最大スムーズレベルを設定します。
SNAPANG		現在のビューポートでの、スナップとグリッドの回転角度を現在のUCSを基準に設定します。
SNAPBASE		現在のビューポートでのスナップとグリッドの原点を現在のUCSを基準に設定します。
○ SNAPGRIDLEGACY		グリッドスナップが、点を指定するときのみアクティブになるか、それともオブジェクトを選択するときにもアクティブになるかを指定します。
SNAPISOPAIR		現在のビューポートでのアイソメ平面をコントロールします。
SNAPMODE		スナップモードのオン/オフを切り替えます。
SNAPSTYL		現在のビューポートでのスナップタイプを設定します。
SNAPTYPE		現在のビューポートでのスナップタイプを設定します。
SNAPUNIT		現在のビューポートでのスナップ間隔(X方向およびY方向)を設定します。
SOLIDCHECK		現在のセッションでの、3Dソリッドの有効性のチェックのオン/オフを切り替えます。
SOLIDHIST		新しい合成ソリッドが、元のコンポーネントの履歴を保持するかどうかをコントロールします。
SORTENTS		各種の操作の表示順序に対するオブジェクトのソートをコントロールします。
SPLDEGREE		最後に使用されたスプラインの次数の設定を保存し、制御点を指定する場合のSPLINE[スプライン]コマンドの既定の次数を設定します。
SPLFRAME		らせんおよびスムーズ化されたメッシュオブジェクトの表示をコントロールします。
SPLINESEGS		PEDIT[ポリライン編集]コマンドの[スプライン(S)]オプションで生成される、各スプラインフィットポリラインの線分セグメントの数を設定します。
SPLINETYPE		PEDIT[ポリライン編集]コマンドの[スプライン(S)]オプションで生成される曲線のタイプを設定します。
SPLKNOTS		SPLINE[スプライン]コマンドでフィット点を指定したときの既定のノットオプションを格納します。
SPLMETHOD		SPLINE[スプライン]コマンドが使用する既定の作成方法がフィット点か制御点かを格納します。
SPLPERIODIC		接合点または継ぎ目で最も滑らかな連続性を保持するために、周期性のプロパティを使用して閉じたスプラインおよびNURBSサーフェスを生成するかどうかをコントロールします。
SSFOUND		シートセットの検索が成功した場合に、シートセットのパスとファイル名を表示します。
SSLOCATE		図面を開いたときに、図面に関連付けられているシートセットが位置付けられ、開かれるかどうかをコントロールします。
SSMAUTOOPEN		シートと関連付けられている図面が開かれたときに、[シートセットマネージャ]を表示するかどうかをコントロールします。
SSMPOLLTIME		シートセットの状態データが自動更新される時間間隔をコントロールします。
SSMSHEETSTATUS		シートセット内の状態データの更新方法をコントロールします。
SSMSTATE		[シートセットマネージャ]ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
STANDARDSVIOLATION		標準仕様に適合しないオブジェクトを作成、修正したときに、現在の図面に存在する標準仕様違反についてユーザに通知するかどうかを指定します。
STARTUP		アプリケーションを開始したとき、または新しい図面を開いたときに何を表示するかをコントロールします。
STATUSBAR		アプリケーションステータスバーと図面ステータスバーの表示をコントロールします。

S	
STEPSIZE	ウォークスルー モードまたはフライスルー モードでの各ステップのサイズを作図単位で設定します。
STEPSPERSEC	ウォークスルー モードまたはフライスルー モード時の 1 秒あたりのステップ数を指定します。
△ SUBOBJSELECTIONMODE	[Ctrl]+ クリックで選択された 3D サブオブジェクトのタイプをフィルタします。
SUNPROPERTIESSTATE	[日照プロパティ] ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
SUNSTATUS	現在のビューポートで太陽照明の効果のオン/オフを切り替えます。
SURFACEASSOCIATIVITY	サーフェスと作成元のオブジェクトとの関連性を保持するかどうかをコントロールします。
SURFACEASSOCIATIVITYDRAG	自動調整サーフェスのプレビューをドラッグしたときの動作を設定します。
SURFACEAUTOTRIM	サーフェス上にジオメトリを投影した場合、サーフェスが自動的にトリムされるかどうかをコントロールします。
SURFACEMODELINGMODE	サーフェスを、プロシージャ サーフェスとして作成するか、NURBS サーフェスとして作成するかをコントロールします。
SURFTAB1	RULESURF[ルールド サーフェス] コマンドと TABSURF[タビュレート サーフェス] コマンドで生成される面の数を設定します。
SURFTAB2	REVSURF[回転サーフェス] コマンドと EDGESURF[エッジ サーフェス] コマンドで使用される、N 方向のメッシュ密度を設定します。
SURFTYPE	PEDIT[ポリライン編集] コマンドの [スムーズ (S)] オプションで実行される、サーフェス フィットのタイプをコントロールします。
SURFU	PEDIT[ポリライン編集] コマンドの [スムーズ (S)] オプションで使用される、M 方向のサーフェス密度およびサーフェス オブジェクトでの U 面分割線の密度を設定します。
SURFV	PEDIT[ポリライン編集] コマンドの [スムーズ (S)] オプションでの N 方向のサーフェス密度およびサーフェス オブジェクトの V 面分割線の密度を設定します。
SYSCODEPAGE	オペレーティングシステムによって決定されるシステムのコード ページが示されます。

T	
TABLEINDICATOR	表のセルを編集するためにインプレイス テキスト エディタが表示されたときの行番号と列文字の表示をコントロールします。
TABLETOOLBAR	[表] ツールバーの表示をコントロールします。
TABMODE	タブレットの使用をコントロールします。
TARGET	現在のビューポートでの目標点の位置 (UCS 座標) が格納されます。
TBCUSTOMIZE	ツールパレット グループがカスタマイズ可能かどうかをコントロールします。
TBSHOWSHORTCUTS	[Ctrl] および [Alt] キーを使用するショートカットを、ツールバーのツールチップに表示するかどうかを指定します。
TDCREATE	図面が作成された、地方時での日付と時刻が格納されます。
TDINDWG	総編集時間、つまり現在の図面の直前の保存操作から次の保存操作までの総経過時間が格納されます。
TDCREATE	図面が作成された、世界標準時での日付と時刻が格納されます。
TDUPDATE	図面が最後に更新 / 保存された、地方時での日付と時刻が格納されます。
TDUSRTIMER	図面を開いてからの経過時間が格納されます。
TDUUPDATE	図面が最後に更新または保存された、世界標準時での日付と時刻が格納されます。
TEMPOVERRIDES	一時優先キーのオン/オフを切り替えます。
TEMPPREFIX	テンポラリ ファイルの格納先のフォルダ名 (環境設定されている場合) が、パスの区切り記号とともに格納されます。
TEXTED	1 行文字を編集するために表示されるユーザ インタフェースを指定します。
TEXTEVAL	TEXT[文字記入]または -TEXT コマンドで入力する文字列の解釈方法をコントロールします。
TEXTFILL	印刷時に TrueType フォントを塗り潰すかどうかをコントロールします。
TEXTOUTPUTFILEFORMAT	ログ ファイルの Unicode オプションを提供します。
TEXTQLTY	文字のアウトラインの分割解像度の細かさを設定します。
TEXTSIZE	現在の文字スタイルで作成される新しい文字オブジェクトの既定の高さを設定します。
TEXTSTYLE	現在の文字スタイル名を設定します。
THICKNESS	現在の 3D 厚さを設定します。

T		
○	THUMBSAVE	BMP プレビュー イメージを図面とともに保存するかどうかをコントロールします。
△	THUMBSIZE	格納することができるサムネイル プレビューの最大サイズをコントロールします。
	TILEMODE	[モデル] タブまたは最後のレイアウト タブを現在のタブにします。
	TIMEZONE	図面の日照光のタイムゾーンを設定します。
	TOOLTIPMERGE	作図ツールチップを1つのツールチップにまとめて表示します。
	TOOLTIPS	リボン、ツールバー、および他のユーザインタフェース要素のツールチップの表示をコントロールします。
	TOOLTIPSIZE	作図ツールチップの表示サイズ、およびコマンド プロンプトに対するオート コンプリート文字の表示サイズを設定します。
	TOOLTIPTRANSPARENCY	作図ツールチップの透過性を設定します。
	TPSTATE	[ツールパレット] ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
	TRACEWID	太線の幅の既定を設定します。
	TRACKPATH	極トラッキングおよびオブジェクト スナップトラッキングの位置合わせバスの表示をコントロールします。
	TRANSPARENCYDISPLAY	オブジェクトの透過性を表示するかどうかをコントロールします。
	TRAYICONS	トレイをステータスバーに表示するかどうかをコントロールします。
	TRAYNOTIFY	サービスからの通知をステータスバーのトレイに表示するかどうかをコントロールします。
	TRAYTIMEOUT	サービスからの通知が表示される時間(秒)をコントロールします。
	TREEDEPTH	ツリー構造の最大深さを指定します。ツリー構造は、このシステム変数の値で指定した空間インデックスの回数だけ枝分かれします。
	TREEMAX	空間インデックス (Oct ツリー) のノード数を制限することによって、図面の再作図に消費するメモリ量を制限します。
	TRIMMODE	面取りとフィレット時に、選択したエッジをトリムするかどうかをコントロールします。
	TSPACEFAC	文字高さの係数として計測される、マルチ テキストの行間隔をコントロールします。
	TSPACEYPE	マルチ テキストで使用される行間のタイプをコントロールします。
	TSTACKALIGN	スタック文字の垂直方向の位置合わせをコントロールします。
	TSTACKSIZE	選択された文字の現在の高さに対するスタックされた文字の高さの比率をコントロールします。
	TPSTATE	[ツールパレット] ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
	TRACEWID	太線の幅の既定を設定します。
	TRACKPATH	極トラッキングおよびオブジェクト スナップトラッキングの位置合わせバスの表示をコントロールします。
	TRANSPARENCYDISPLAY	オブジェクトの透過性を表示するかどうかをコントロールします。
	TRAYICONS	トレイをステータスバーに表示するかどうかをコントロールします。
	TRAYNOTIFY	サービスからの通知をステータスバーのトレイに表示するかどうかをコントロールします。
	TRAYTIMEOUT	サービスからの通知が表示される時間(秒)をコントロールします。
	TREEDEPTH	ツリー構造の最大深さを指定します。ツリー構造は、このシステム変数の値で指定した空間インデックスの回数だけ枝分かれします。
	TREEMAX	空間インデックス (Oct ツリー) のノード数を制限することによって、図面の再作図に消費するメモリ量を制限します。
	TRIMMODE	面取りとフィレット時に、選択したエッジをトリムするかどうかをコントロールします。
	TSPACEFAC	文字高さの係数として計測される、マルチ テキストの行間隔をコントロールします。
	TSPACEYPE	マルチ テキストで使用される行間のタイプをコントロールします。
	TSTACKALIGN	スタック文字の垂直方向の位置合わせをコントロールします。
	TSTACKSIZE	選択された文字の現在の高さに対するスタックされた文字の高さの比率をコントロールします。

U	
UCS2DDISPLAYSETTING	現在の表示スタイルが 2D ワイヤフレームのとき、UCS アイコンを表示します。
UCS3DPARADISPLAYSETTING	パースビューがオフで現在の表示スタイルが 3D 表示スタイルのとき、UCS アイコンを表示します。
UCS3DPERPDISPLAYSETTING	パースビューがオンで現在の表示スタイルが 3D 表示スタイルのとき、UCS アイコンを表示します。
UCSAXISANG	UCS[UCS 管理] コマンドの [X]、[Y]、[Z] オプションを使用して UCS をいずれかの軸を中心に回転させるときの、既定の角度が格納されます。
UCSBASE	直交投影 UCS 設定の原点と方向を定義する UCS の名前が格納されます。
UCSDETECT	ダイナミック UCS をアクティブにするかどうかをコントロールします。
UCSFOLLOW	ある UCS から別の UCS に変更するたびに、プランビューにするかどうかをコントロールします。
UCSICON	現在のビューポートまたはレイアウトの UCS アイコンの表示をコントロールします。
UCSNAME	現在の空間の現在のビューポートでの、現在の座標系の名前が格納されます。
UCSORG	現在の空間の現在のビューポートでの、現在の座標系の原点が格納されます。
UCSORTHO	直交投影ビューが呼び出されるとときに、関連する直交投影 UCS 設定を自動的に呼び出すかどうかを決定します。
UCSSELECTMODE	UCS アイコンを選択してグリッパ操作できるかどうかをコントロールします。
UCSVIEW	現在の UCS を、名前の付いたビューとともに保存するかどうかを決定します。
UCSVP	現在のビューポート内の UCS を固定したままにするか、現在アクティブなビューポートの UCS を反映するように変更するかを決定します。
UCSXDIR	現在の空間の現在のビューポートでの、現在の UCS の X 方向が格納されます。
UCSYDIR	現在の空間の現在のビューポートでの、現在の UCS の Y 方向が格納されます。
UNDOCTL	UNDO[元に戻す] コマンドの [自動 (A)] と [コントロール (C)] とグループ化オプションの状態を示すビットコードが格納されます。
UNDOMARKS	UNDO[元に戻す] コマンドの [マーク (M)] オプションで指定されているコントロールストリーム内のマーク数が格納されます。
UNITMODE	単位の表示形式をコントロールします。
UOSNAP	図面にアタッチされている DWF、DWFx、PDF、DGN アンダーレイのジオメトリに対するオブジェクト スナップを有効にするかどうかを決定します。
UPDATETHUMBNAIL	ビューとレイアウトのサムネイル プレビューの更新をコントロールします。
USER1-5	整数値の格納と取得に使用されます。
USERR1-5	実数の格納と取得に使用されます。
USERS1-5	テキスト文字列のデータの格納と取得に使用されます。

V	
VIEWCTR	現在のビューポートのビューの中心が格納されます。
VIEWDIR	現在のビューポートの視線方向が UCS 座標で格納されます。
VIEWMODE	現在のビューポートのビュー モードが格納されます。
○ VIEWSKETCHMODE	ビュー スケッチ状態のオンとオフを切り替えます。
VIEWSIZE	現在のビューポートの高さを作図単位で格納します。
VIEWTWIST	現在のビューポートの WCS を基準にしたビュー回転角度を格納します。
○ VIEWUPDATEAUTO	変更が保留されたときに、モデルドキュメントビューが自動的に更新されるかどうかを指定します。
VISRETAIN	外部参照に従属する画層のプロパティをコントロールします。
VPCONTROL	ビューポートツール、ビュー、および表示スタイルのメニューをすべてのビューポートの左上コーナーに表示するかどうかをコントロールします。
VPLAYEROVERRIDES	現在のレイアウトビューポートに優先画層プロパティが存在するかどうかを示します。
VPLAYEROVERRIDESMODE	レイアウトビューポートに対して優先使用される画層プロパティを表示および印刷するかどうかをコントロールします。
VPMAXIMIZEDSTATE	ビューポートが最大化されているかどうかを示します。
VPROTATEASSOC	ビューポートが回転されたときに、ビューポート内のビューも一緒に回転させるかどうかをコントロールします。
VSACURVATUREHIGH	曲率解析 (ANALYSISCURVATURE[曲率解析]) でサーフェスを緑色で表示する値を設定します。
VSACURVATURELOW	曲率解析 (ANALYSISCURVATURE[曲率解析]) でサーフェスを青色で表示する値を設定します。
VSACURVATURETYPE	ANALYSISCURVATURE[曲率解析] コマンドが使用する曲率解析のタイプをコントロールします。

V	
VSADRAFTANGLEHIGH	勾配解析 (ANALYSISDRAFT[勾配解析]) でモデルを緑色で表示する値を設定します。
VSADRAFTANGLELOW	勾配解析 (ANALYSISDRAFT[勾配解析]) でモデルを青色で表示する値を設定します。
VSAZEBRACOLOR1	ゼブラ解析 (ANALYSISZEBRA) で表示されるゼブラ縞の1番目の色を設定します。
VSAZEBRACOLOR2	ゼブラ解析 (ANALYSISZEBRA) で表示されるゼブラ縞の2番目の色 (対比色) を設定します。
VSAZEBRADIRECTION	ゼブラ解析 (ANALYSISZEBRA) でゼブラ縞を垂直に表示するか、水平に表示するか、特定の角度で表示するかをコントロールします。
VSAZEBRASIZE	ゼブラ解析 (ANALYSISZEBRA) で表示されるゼブラ縞の幅をコントロールします。
VSAZEBRATYPE	ゼブラ解析 (ANALYSISZEBRA) を使用したときのゼブラ表示の種類を設定します。
VSBACKGROUNDS	背景を現在のビューポートに適用されている表示スタイルで表示するかどうかをコントロールします。
VSEDEGECOLOR	現在のビューポートの表示スタイルでエッジの色を設定します。
VSEDEGEJITTER	3D オブジェクトのエッジに、鉛筆でスケッチしたような揺らぎ効果を追加します。
VSEDEGELEX	3D オブジェクトのエッジを、手書効果が得られるように、交点を越えて延長します。
VSEDEGEVERHANG	3D オブジェクトのエッジを、手書効果が得られるように、交点を越えて延長します。
VSEDEGES	ビューポートに表示するエッジの種類をコントロールします。
VSEDEGESMOOTH	折り目エッジが表示される角度を指定します。
VSFACECOLORMODE	面の色を計算する方法をコントロールします。
VSFACEHIGHLIGHT	現在のビューポートで、材料がない面の鏡面ハイライトの表示をコントロールします。
VSFACEOPACITY	3D オブジェクトの透過性のプリセットレベルのオン/オフを切り替えます。
VSFACESTYLE	現在のビューポートでの面の表示方法をコントロールします。
VSHALOGAP	現在のビューポートに適用される表示スタイルでハローギャップを設定します。
VSHIDEPRECISION	現在のビューポートに適用される表示スタイルで隠線処理とシェーディングの精度をコントロールします。
VSINTERSECTIONCOLOR	現在のビューポートに適用される表示スタイルで交線を表すポリラインの色を指定します。
VSINTERSECTIONEDGES	現在のビューポートに適用される表示スタイルで交線のエッジの表示をコントロールします。
VSINTERSECTIONLTYPE	現在のビューポートに適用された表示スタイルでの交線の線種を設定します。
VSISSOONTOP	現在のビューポートに適用される表示スタイルで、シェーディングしたオブジェクトの上に面分割線を表示します。
VSLIGHTINGQUALITY	現在のビューポートの照明の品質を設定します。
VSMATERIALMODE	現在のビューポートでの材料の表示をコントロールします。
VSMAX	現在のビューポートの仮想スクリーンの右上コーナーを格納します。
VSMIN	現在のビューポートの仮想スクリーンの左下コーナーを格納します。
VSMONOCOLOR	現在のビューポートに適用される表示スタイルでの面の白黒表示および明表示の色を設定します。
VSOBSCUREDCOLOR	現在のビューポートに適用される表示スタイルで隠線の色を指定します。
VSOBSCUREDEDGES	隠線エッジを表示するかどうかをコントロールします。
VSOBSCUREDLTYPE	現在のビューポートに適用される表示スタイルで隠線の線種を指定します。
VSOCLUCEDCOLOR	現在のビューポートに適用される表示スタイルで隠線の色を指定します。
VSOCLUCEDDEDGES	隠線エッジを表示するかどうかをコントロールします。
VSOCLUCEDLTYPE	現在のビューポートに適用される表示スタイルで隠線の線種を指定します。
VSSHADOWS	表示スタイルで影を表示するかどうかをコントロールします。
VSSILHEDGES	現在のビューポートに適用される表示スタイルでのソリッドオブジェクトのシルエットエッジの表示をコントロールします。
VSSILHWIDTH	現在のビューポートでのシルエットエッジの幅をピクセル数で指定します。
VSSTATE	[表示スタイル管理] ウィンドウが表示されているか閉じているかを示します。
VTDURATION	スムーズ推移表示の間隔をミリ秒単位で設定します。
VTENABLE	いつスムーズ表示推移を使用するかをコントロールします。
VTFPS	スムーズ推移表示の最低速度を、1秒あたりのフレーム数で設定します。

W	
WHIPARC	円と円弧の表示の滑らかさをコントロールします。
WHIPTHREAD	図面の再描画や再作図を行う ZOOM[ズーム] コマンドなどの動作速度を向上させるために、追加のプロセッサを使用するかどうかをコントロールします。
WINDOWAREACOLOR	窓選択を実行中の透明選択領域の色をコントロールします。
○ WIPEOUTFRAME	ワイプアウト オブジェクトのフレームの表示をコントロールします。
WMFBKGND	オブジェクトが Windows メタファイル (WMF) 形式で挿入された場合、その背景の表示をコントロールします。
WMFFOREGND	オブジェクトが Windows メタファイル (WMF) 形式で挿入された場合、その前景色の割り当てをコントロールします。
WORKSPACELABEL	ステータス バーに現在のワークスペースの名前を表示するかどうかをコントロールします。
WORLDUCS	UCS が WCS と同じかどうかを示します。
WORLDVIEW	DVIEW[3D ダイナミックビュー]、VPOINT[3D 視点] コマンドに対する入力が、WCS(既定) または現在の UCS のどちらを基準にするかを決定します。
WRITESTAT	図面ファイルが読み込み専用か、編集可能かを示します
WSAUTOSAVE	他のワークスペースに切り替えたときに、ワークスペースに対して行った変更を保存します。
WSCURRENT	現在のワークスペースの名前をコマンドプロンプトに返し、ワークスペースを現在に設定します。

X	
XCLIPFRAME	現在の図面で、外部参照クリップ境界を表示するかどうか、または印刷するかどうかを決定します。
△ XDWGFADECTL	すべての DWG 外部参照の影表示をコントロールします。
XEDIT	現在の図面が別の図面で参照されているときに、現在の図面をインプレイス編集できるかどうかをコントロールします。
△ XFADECTL	インプレイス編集される参照の暗さのパーセンテージをコントロールします。
XLOADCTL	外部参照ファイルのダイヤモンドロードを有効または無効にし、参照図面ファイルと参照図面ファイルのコピーのどちらを開くかをコントロールします。
XLOADPATH	ダイヤモンドロードされる外部参照ファイルのテンポラリコピーを格納するパスを作成します。
XREFCTL	外部参照ログ (XLG) ファイルを作成するかどうかをコントロールします。
△ XREFNOTIFY	更新された外部参照または見つからない外部参照に関する通知をコントロールします。
XREFTYPE	外部参照をアタッチまたはオーバーレイする場合の既定の参照タイプをコントロールします。

Z	
ZOOMFACTOR	マウスのホイールを前方または後方に回転させたときの表示倍率の変化をコントロールします。
ZOOMWHEEL	中央マウス ホイールをスクロールするときの透過ズーム操作の方向を切り替えます。