

## システム変数一覧表 (AutoCAD2021)

○・・・AutoCAD2021 で新規に追加されたシステム変数

○・・・AutoCAD2021 で変更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。
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。
ANNOTATEDDWG	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。
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	
BACKGROUND PLOT	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。
BLOCKMRULIST	[ブロック] パレットの [最近使用] タブに表示される最近使用したブロックの数をコントロールします。
○ BLOCKNAVIGATE	ブロックパレットの [ライブラリ] タブに表示されるフォルダー、ファイル、およびブロックを制御します。
BLOCKREDEFINEMODE	現在の図面内のブロックと同じ名前のブロックを [ブロック] パレットから挿入するときに、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。
○ BLOCKSRECENTFOLDER	最近挿入または作成されたブロックが保存されるパスを設定します。
BLOCKSTATE	[ブロック] パレットが開いているか閉じているかを示します。
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。
COMPARECOLOR1	比較結果の図面ファイルで、最初の図面にのみ存在するオブジェクトの色を設定します。
COMPARECOLOR2	比較結果の図面ファイルで、2 番目の図面にのみ存在するオブジェクトの色を設定します。
COMPARECOLORCOMMON	比較している 2 つの図面で同一であるオブジェクトの色を設定します。

COMPAREFRONT	比較結果の図面で重なり合っているオブジェクトの既定の表示順序をコントロールします。
COMPAREHATCH	図面比較にハッチングオブジェクトが含まれるかどうかをコントロールします。
COMPAREPROPS	ジオメトリ (表示) プロパティではないプロパティの変更を、図面の 2 つの改訂間で変更として識別するかどうかをコントロールします。
COMPARERCARGIN	比較結果の図面内のオブジェクトの差異を含む雲マークの境界ボックスからのオフセット距離を指定します。
COMPARERCSHAPE	比較結果の図面で、個々の変更がマージされて 1 つの大きな矩形にされるのか、一連の小さい矩形とされるのかをコントロールします。
COMPARESHOW1	最初の図面にのみ存在するオブジェクトが表示されます。
COMPARESHOW2	2 番目の図面にのみ存在するオブジェクトが表示されます。
COMPARESHOWCOMMON	比較している図面の両方で同一であるオブジェクトを表示します。
○ COMPARESHOWCONTEXT	外部参照比較で使用されないオブジェクトの可視性を制御します。
COMPARESHOWRC	比較結果の図面で、差異の周囲に雲マークを表示します。
COMPARETEXT	図面比較に文字オブジェクトが含まれるかどうかをコントロールします。
COMPARETOLERANCE	2 つの図面ファイルと比較するとき使用する許容差を指定します。図形は、指定した小数点以下の桁数以下の場合には同一であるとみなされます。
COPYMODE	COPY [複製] 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。
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。

DIASAT	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。
DIMALTDI [ 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。
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。
DIMFXLON [ 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。
DIMLTXT1 [ 寸法線線種 1 ]	1 本目の寸法補助線の線種を設定します。
DIMLTXT2 [ 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。
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。
DIMTOLJ[ 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。
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)。
○ DWGHISTORYSTATE	図面履歴/パレットが開いているか閉じているかを報告します。
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。
DYNPICOORDS	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。
EXPORTMODELSPACE	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。
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。
FACETERDEVNORM	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。
FIELDSDISPLAY	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。
FIELDVAL	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。
FILLETPOLYARC	円弧を含むポリラインのフィレット動作(現在または従来)を決定します。FILLET[フィレット]コマンドの[ポリライン(P)]オプションにのみ影響します。
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。
GFCLRRLUM	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かを指定します。
GLOBALPACITY	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。
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。
GRIP TIPS	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。
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。
HPBACKGROUND	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。
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。
○ HQGEOM	2D ワイヤフレーム表示で、高品質の曲線および線の太さ、高密度のハッチングを生成し、アンチエイリアシングのパフォーマンスを向上させます。
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	
LAYEROVERRIDEHIGHLIGHT	優先設定された画層の背景色のハイライト表示の表示 / 非表示を切り替えます。
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。
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[タビ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。
MILLISECS	システムを起動してからのミリ秒単位の経過時間を表す数値が格納されます。
MIRRHATCH	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。
MVIEWPREVIEW	名前の付いたまたは新しいレイアウトビューポートを挿入するときのプレビューの動作をコントロールします。
MYDOCUMENTSPREFIX	現在ログオンしているユーザープロファイルでの [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。
NAVSWHEELOPACITYMINI	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。
PDFSHXBESTFONT	読み込んだPDFジオメトリを文字に変換する際に、PDFSHXTEXT[PDF SHX文字変換]コマンドで最適マッチフォントが使用されるのか、認識しきい値を超える最初に選択されたフォントが使用されるのかをコントロールします。
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。
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(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(オブジェクト)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使用す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	面サポ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。
PROPPREVTIMEOUT	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。
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。
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。
REFPATHTYPE	参照ファイルがホスト図面ファイルに最初にアタッチされるときに、絶対パス、相対パス、パスなしのいずれを使用してアタッチされるかをコントロールします。
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。
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。
○ REVCLLOUDARC VARIANCE	雲マークの円弧を、さまざま、または、一般的に均一な弦長で作成するかどうかを制御します。
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。
○ RTREGENAUTO	リアルタイムのパンおよびズーム操作での自動再作図を制御します。

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。
SECUREREMOTEACCESS	インターネットの場所またはリモート サーバからのファイルへのアクセスを制限するかどうかをコントロールします。
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。
SELECTIONOFFSCREEN	オフスクリーンのオブジェクトの選択をコントロールします。
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。
SHADEDEF	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。
SHAREVIEWPROPERTIES	図面のプロパティを共有ビューに含めるかどうかをコントロールします。
SHAREVIEWTYPE	共有ビューが、現在のビュー (モデル空間またはレイアウト) から作成されるのか、図面全体から作成されるのか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。

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。
SHPPNAME	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が制御点を格納します。
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。



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。
STUDENTDRAWING	現在の図面がオートデスクの学生版製品で保存されたかどうかをレポートします。
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 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。

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。
THUMBSIZE2D	表示スタイルを使用する図面のサムネイル プレビューを表示解像度 256 x 256 ピクセルに設定するかどうか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。
TOOLTIPSIZ	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パ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。
○ TRIMEDGES	クイックモードでのハッチングのトリミングと拡張をハッチングのエッジに限定するか、ハッチングパターン内のオブジェクトを含めるかを制御します。
○ TRIMEXTENDMODE	TRIM および EXTEND コマンドが合理化された入力を使用するかどうかを制御します。
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。
VISRETAINMODE	システム変数 VISRETAIN が 1 に設定されているときの動作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。
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。
VSEDEGEOVERHANG	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。
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。
VSOCCLUDEDLTYPE	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。
VSOCCLUDEDGEDGES	隠線エッジを表示するかどうかをコントロールします。
VSOCCLUDEDLTYPE	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。

システム変数一覧表

システム変数一覧表

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。
<input type="radio"/> XCOMPAREBAKPATH	バックアップ外部参照ファイルが保存されるパスを指定します。
<input type="radio"/> XCOMPAREBAKSIZE	バックアップ外部参照ファイルが保存されるフォルダーのサイズを設定します。
<input type="radio"/> XCOMPARECOLORMODE	外部参照比較中に、ホスト図面内のオブジェクトの視覚効果を切り替えます。
<input type="radio"/> XCOMPAREENABLE	外部参照と参照図面ファイルとの比較を有効にします。
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。
XREFLAYER	新しい外部参照の既定の画層を指定します。
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。
XREFREGAPPCTL	ロード中の外部参照内に格納されている登録アプリケーション (RegApp) をホスト図面にコピーするかどうか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。