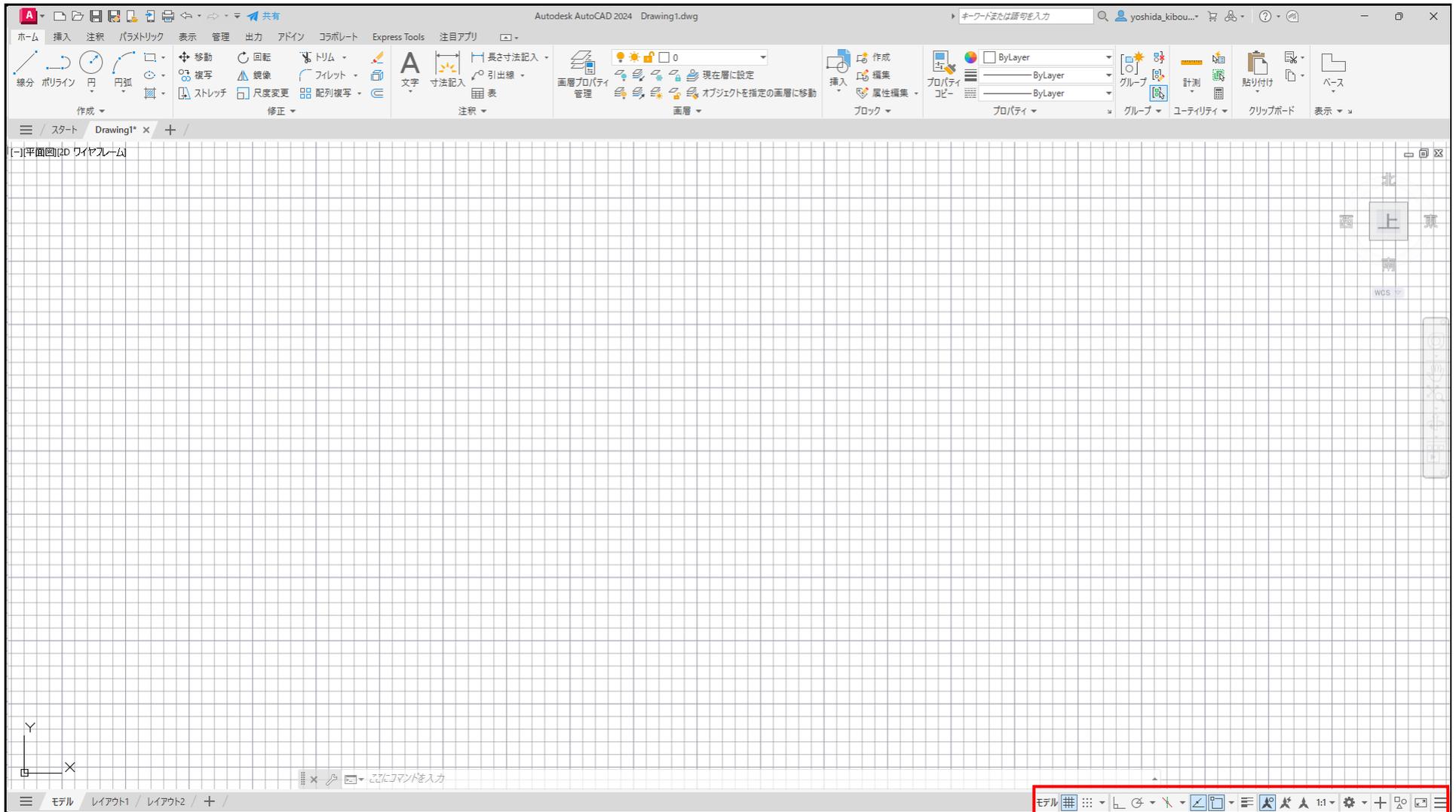


# ステータスバー



画面赤枠部分を「ステータスバー」と呼び、作図補助およびツールのいくつかにアクセスできるようになっています。

## ■ステータスバー コントロール（釘）の種類

ステータスバーが表示される画面には以下の3種類があります。（右端のをクリックすると全コントロールが表示されます）

- ① モデルタブ - モデル空間（ブロック エディタ空間も含む）
- ② レイアウトタブ - ペーパー空間
- ③ レイアウトタブ - モデル空間



モデルタブ（モデル空間）



レイアウトタブ（ペーパー空間）



レイアウトタブ（モデル空間）

## ■ステータスバー コントロール（釘）の機能

以下、各コントロールの機能を説明します。

※「モデルタブ - モデル空間」「レイアウトタブ - ペーパー空間」「レイアウトタブ - モデル空間」にはそれぞれ同じコントロールが存在しますので、コントロール毎に各画面での機能を記すことにします。

## (1) 座標ボタン

0.0000, 0.0000, 0.0000

対象画面 モデル：○ レイアウト→ペーパー：○ レイアウト→モデル：○

各画面における座標を表示します。  
表示する座標の詳細は[UNITコマンド](#)にて設定します

### 座標表示切替1

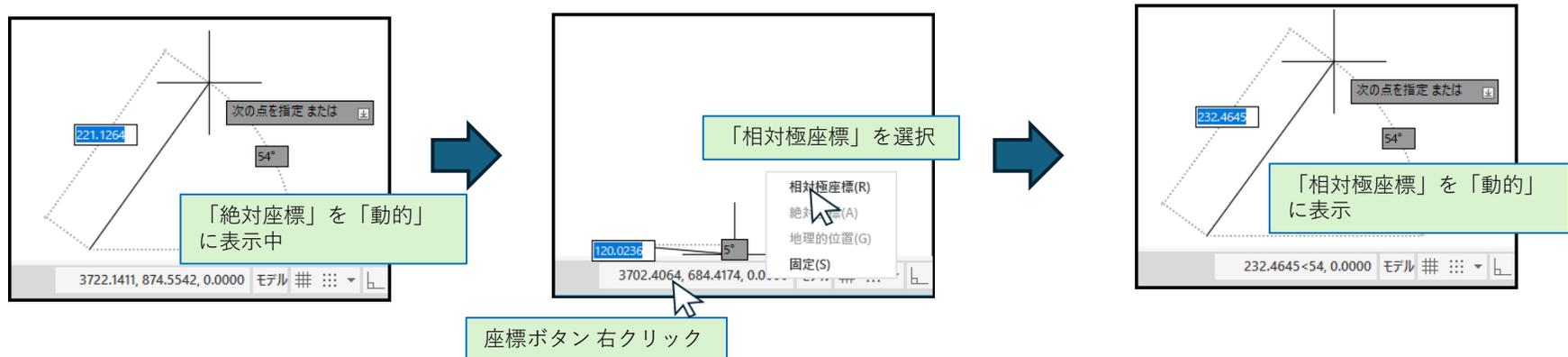
座標ボタンをクリックすると、座標を示す数字の濃さが変化します（微妙に明るさが異なる）

【濃いとき】 0.0000, 0.0000, 0.0000 : カーソルの動きに従って動的に座標値を表示します。

【薄いとき】 0.0000, 0.0000, 0.0000 : カーソルにて点を指定したときの座標値を記憶して表示します。

### 座標表示切替2

座標ボタンを右クリックすると、現在 変更可能な座標系が強調表示されます。選択することで座標系が切り替わります  
例えば、動的に絶対座標を表示しているときに、座標ボタンを右クリックすると「相対極座標」「固定」が選択肢として表示されます。  
このとき「相対極座標」を選択すれば相対座標系に切り替わります。「固定」を選択すると「表示切替1」の【薄いとき】に移行します



## 座標の表示単位

座標の表示単位は UNITS コマンドにて表示された [管理単位] ダイアログにて設定します  
[単位管理] ダイアログは [こちら](#)

## 地理的位置とは

座標の表示単位の選択候補に「地理的位置」という項目がありますので超手抜きにて説明します

図面内に緯度/経度/高度や住所などを指定して地理的な位置を設定すると図面内の点が地表の地理的位置と対応するようになり座標には、緯度/経度/高度が表示されるようになります。

また、地理的位置情報を利用して、次のことが可能になります。

- ・日照と上空のシミュレーションにおいて太陽の角度が自動的に計算され使用できる。
- ・ビューポートにオンラインマップサービスからのマップを挿入できる。
- ・その他の地理的位置情報を利用した機能が可能となる。

機能の詳細については、割愛させていただきます。

(2) **モデル/ペーパー ボタン** 対象画面 モデル：  レイアウト-ペーパー：  レイアウト-モデル：

アクティブな領域がモデル空間かペーパー空間かを表示します。  
ボタンをクリックすることでモデル/ペーパーが入れ替わります。

- ・「モデル」タブにおいて  をクリック ⇒ 直前に表示していたレイアウトのペーパー空間を表示
- ・「レイアウト」タブにおいて  をクリック ⇒ 直前に表示していたビューポートのモデル空間を表示
- ・「レイアウト」タブにおいて  をクリック ⇒ レイアウトのペーパー空間を表示

(3) **グリッドコントロール** 対象画面 モデル:  レイアウト-ペーパー: × レイアウト-モデル: 

### グリッド ボタン

 グリッド表示 オン: 作業グリッド (背景グリッド) を表示します

 グリッド表示 オフ: 作業グリッド (背景グリッド) を非表示にします

モデル空間における作業グリッド (背景グリッド) の表示/非表示を切り替えます。

「モデル タブ (モデル空間)」と「レイアウト タブ - モデル空間」個別に設定することが可能です。

「レイアウト タブ - ペーパー空間」にグリッドを表示することはできません。

### スナップ ボタン

 スナップ オン: スナップ機能とは、後述の スナップ設定にて指定されたスナップ間隔 に従って、カーソルが「スナップ」して吸着する機能です。

 スナップ オフ: スナップ機能を無効にします

モデル空間におけるスナップ機能の有効/無効を切り替えます。

「モデル タブ (モデル空間)」と「レイアウト タブ - モデル空間」個別に設定することが可能です。

「レイアウト タブ - ペーパー空間」においてスナップ機能は使用できません

### プルダウン ボタン

プルダウン ボタン (または、スナップ ボタンの右クリック) にて、プルダウンメニューを表示します。

プルダウンメニューでは、スナップの種類を選択 (「極スナップ」または「グリッド スナップ」)、および、**スナップ設定** ([作図補助設定] - [スナップとグリッド]) ダイアログを表示しスナップ・グリッドの設定を可能にします。

#### プルダウン メニュー



プルダウン メニュー

極スナップ : スナップ機能有効時、極スナップモードにて スナップ します

グリッド スナップ : スナップ機能有効時、グリッドスナップモードにて スナップ します

スナップ設定...  : [作図補助設定] - [スナップとグリッド] ダイアログを表示し スナップ設定を可能にします

## [作図補助設定] - [スナップとグリッド]

### スナップの設定

スナップオン：スナップ機能をオンにします

・スナップ間隔

[スナップ X 間隔]：X座標方向のスナップ間隔を指定します

[スナップ Y 間隔]：Y座標方向のスナップ間隔を指定します

[XとYの間隔を同一にする]：スナップ間隔を強制的に同じ値にします

・極間隔

[極間隔]：スナップタイプが **PolarSnap**（極スナップ）の時の  
始点からのスナップ間隔（距離）を指定します。

・スナップのタイプ

グリッドスナップ：グリッドスナップを選択します

矩形スナップ：矩形スナップを選択します

アイソメスナップ：アイソメスナップを選択します

PolarSnap：極角度による極トラッキングベクトルに沿って極間隔にスナップします。

### グリッドの設定

グリッドオン：グリッドを表示します

・グリッドスタイル

ドットグリッドを表示：下記チェックした空間のグリッドをドットタイプにします

2Dモデル空間：モデルタブ 2Dモデル空間

ブロックエディタ

シート/レイアウト：シート/レイアウト内ビューポート内（モデル空間）

・グリッド間隔

グリッド X 間隔：X軸方向のグリッド間隔

グリッド Y 間隔：Y軸方向のグリッド間隔

主線の間隔：主線/副線表示における主線が表示される間隔

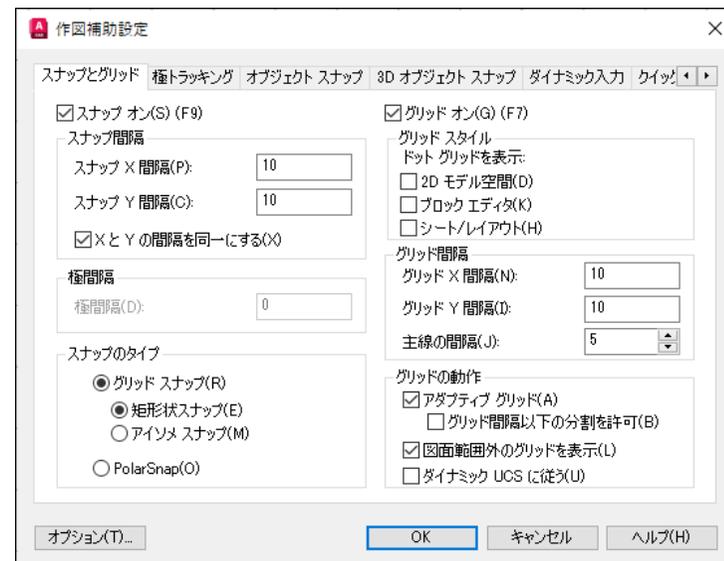
・グリッドの動作

アダプティブグリッド：縮小ズームにてグリッドが密になった場合に密グリッドを省略して表示します。

グリッド間隔以下の分割を許可：拡大ズームにてグリッドが疎になった場合により密なグリッドを追加表示します

図面範囲外のグリッドを表示：LIMITSコマンドにて指定された [図面範囲]の外までグリッドを表示します

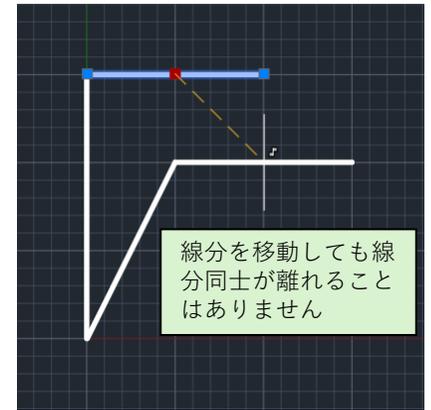
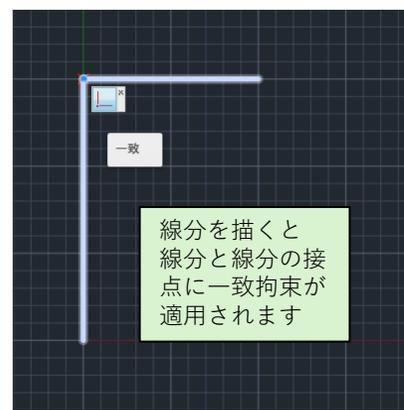
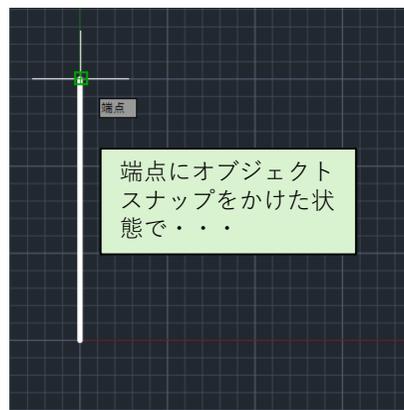
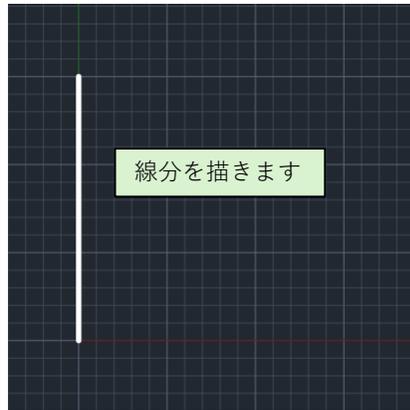
ダイナミックUCSに従う：グリッド平面をダイナミックUCSのXY平面に従って表示します



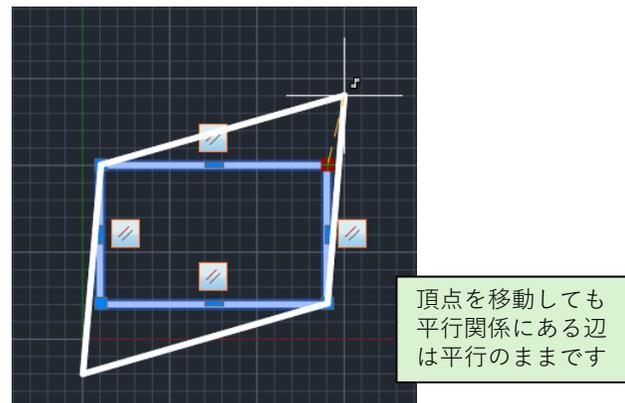
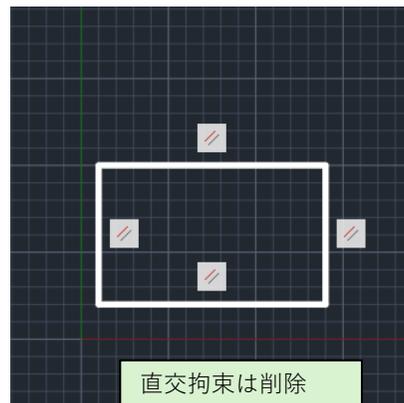
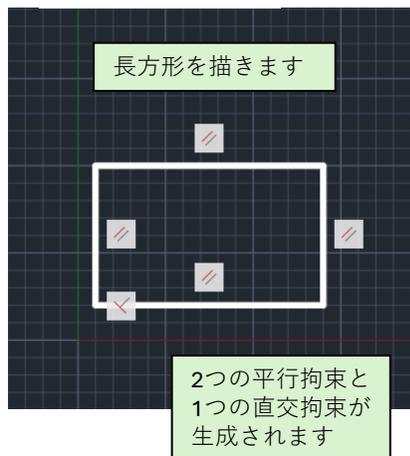
(4) 推測拘束 コントロール :オン :オフ 対象画面 モデル:○ レイアウト-ペーパー:○ レイアウト-モデル:○

推測拘束をオンにした状態で線や面などのジオメトリオブジェクトを作成・編集すると自動的にオブジェクトスナップによるスナップ先のオブジェクトまたは点との間に拘束が適用されます (なんのこっちゃ)  
拘束について、ここでは例を挙げるにとどめ別途説明させていただきます。

### 一致拘束の例



### 平行拘束の例



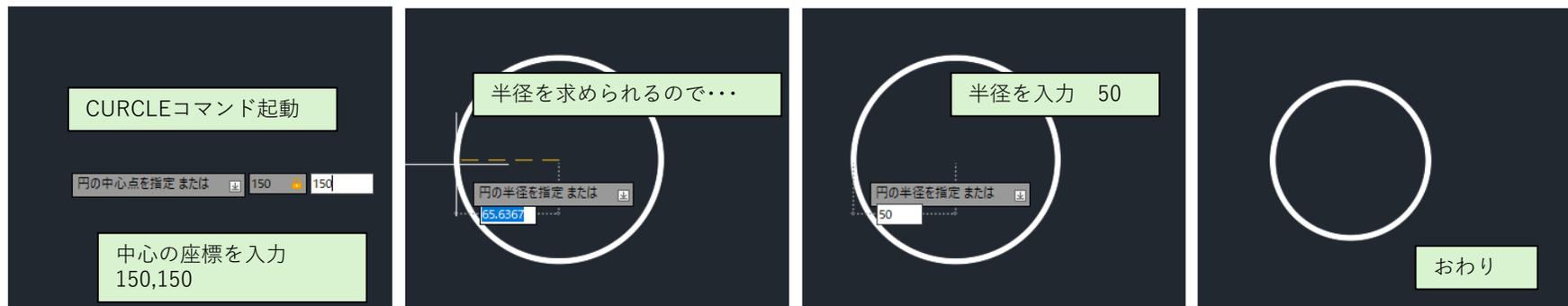
(5) **ダイナミック入力 ボタン** :オン :オフ 対象画面 モデル:○ レイアウト-ペーパー:○ レイアウト-モデル:○

ダイナミック入力とは、座標、長さ、角度、文字列、コマンド オプションなどをクロスヘア カーソルの近くに入力できる機能です。このダイナミック入力機能の有効/無効を切り換えます

また、本ボタンを右クリックすることで「**ダイナミック入力の設定**」 ([作図補助設定] - [ダイナミック入力]) にアクセスすることができます

### ダイナミック入力の例

CURCLEコマンドを起動後 ダイナミック入力にて中心 (150,150)、半径 50 の円を描いてみます。



#### 【注意】

座標の直接入力は、[X座標] → [Enter] → [Y座標] → [Enter] ではなく、[X座標] → [,] → [Y座標] → [Enter] です。

## (6) 直交モード／極トラッキング／アイソメ作図 ボタン

対象画面 モデル：○ レイアウト－ペーパー：○ レイアウト－モデル：○

### 直交モード ボタン

 直交モード オン：カーソルの動きを水平方向または垂直方向に限定します。極トラッキング オン であった場合は、極トラッキングを オフ にします。

 直交モード オフ：直交モードを無効にします

### 極トラッキング ボタン

 極トラッキング オン：指定の極角度に カーソルが一致したとき、「トラッキングベクトル（位置合わせバス）」が表示されます。

 極トラッキング オフ：極トラッキングを無効にします

### プルダウン（極トラッキング） ボタン

 プルダウンメニューから 極トラッキング角度の増分を指定します。また、「トラッキングの設定…」ダイアグラム（[作図補助設定]－[極トラッキング]）の表示をコントロールします。

#### 極トラッキングプルダウンメニュー

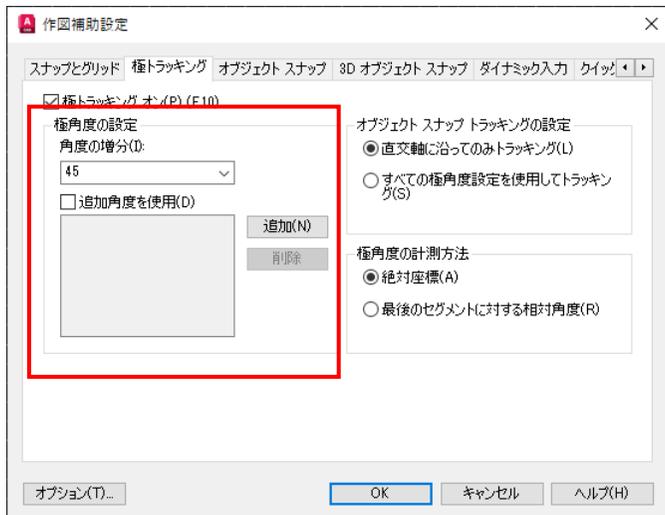
- 90, 180, 270, 360...
- 45, 90, 135, 180...
- ✓ 30, 60, 90, 120...
- 23, 45, 68, 90...
- 18, 36, 54, 72...
- 15, 30, 45, 60...
- 10, 20, 30, 40...
- 5, 10, 15, 20...
- トラッキングの設定...

極トラッキング角度の増分を選択します  
「トラッキングの設定…」ダイアグラムを表示します。

### 極トラッキングの実例

極トラッキングの実例については [こちら](#)（極トラッキングを利用して「鋭角30° 斜辺の長さ100mm」の直角三角形を描く）を参照ください。

## 極トラッキングの設定



極トラッキングオン：極トラッキング機能をオンにします

・ 極角度の設定

[角度の増分]：角度の増分をプルダウンメニューから選択します。

追加角度を使用：極トラッキングする任意の角度を最大10まで追加できます。

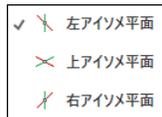
※ 角度の増分とは異なり、指定した角度のみにトラッキングします。

## アイソメ作図 ボタン

アイソメ作図ボタンにはそれぞれ下記3種のアイコンが用意されています。

-  左アイソメ平面 ボタン：左アイソメ平面を作図するためのアイソメスナップグリッドを表示します。
-  上アイソメ平面 ボタン：上アイソメ平面を作図するためのアイソメスナップグリッドを表示します。
-  右アイソメ平面 ボタン：右アイソメ平面を作図するためのアイソメスナップグリッドを表示します。

これらは、アイソメ作図ボタンの右クリック、または  ボタンにて表示されるプルダウンメニューから選択します。



## アイソメ図とは？

アイソメ図については、[こちら](#)をどうぞ。

## (7) オブジェクトスナップトラッキング / 2Dオブジェクトスナップ



対象画面 モデル：○ レイアウト-ペーパー：○ レイアウト-モデル：○

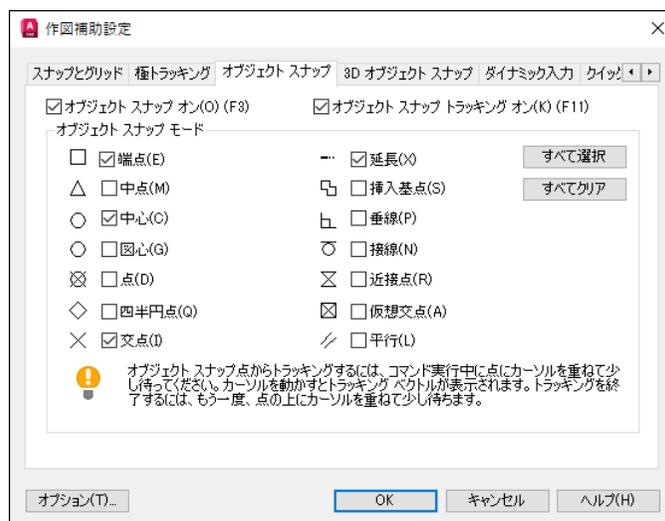
### オブジェクトスナップトラッキングボタン

- オブジェクトスナップトラッキング オン：本機能を有効にします  
図上に適当なスナップ点が存在しない場合に オブジェクトスナップ と併用して 表示された 位置合わせパス（トラッキングベクトル）に沿ってトラッキング することで 正確な点を取得する機能です。（なんのこっちゃ）
- オブジェクトスナップトラッキング オフ：本機能を無効にします

### 2Dオブジェクトスナップ ボタン

- オブジェクトスナップ オン：2Dオブジェクトスナップを有効にします。  
また、 プルダウンメニューから「オブジェクトスナップモードの選択」、および、「[作図補助設定]-[オブジェクトスナップ]」の表示」がコントロールできます。
- オブジェクトスナップトラッキング オフ：本機能を無効にします

### オブジェクトスナップの設定

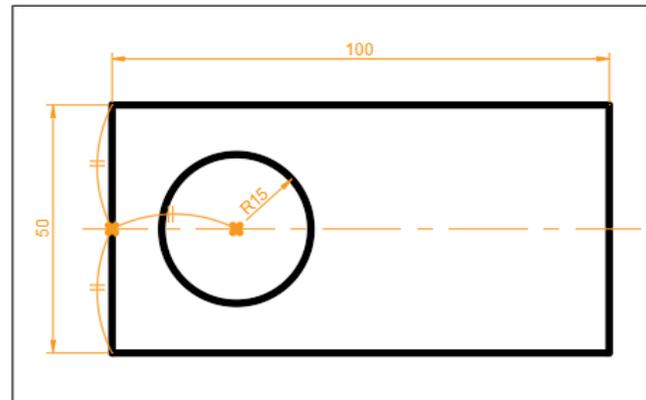
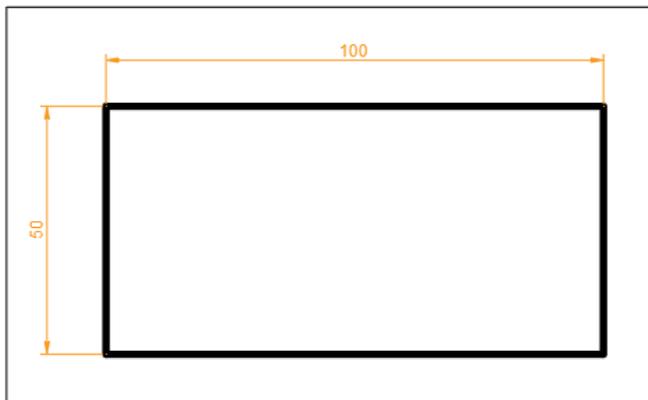


- オブジェクトスナップオン： 同じ。
- オブジェクトスナップトラッキングオン： 同じ
- ・オブジェクトスナップモード
  - 端点
  - 中点
  - 中心
  - 図心
  - 点
  - 四半円点
  - 交点
  - 延長
  - 挿入基点
  - 垂線
  - 接線
  - 近接点
  - 仮想交点
  - 平行

## オブジェクトスナップトラッキングとは

全容をつかめていない機能です。（オブジェクトスナップの種類と、その位置合わせパスとの出現パターンはすべて確認していません。）いくつか例を示しますのでお許しください。

**課題：**下図のような長方形の左辺の中点からその中点の端点からの距離と同じだけの中心線に沿って内側に移動した点を中心とした半径15の円を描くとして。

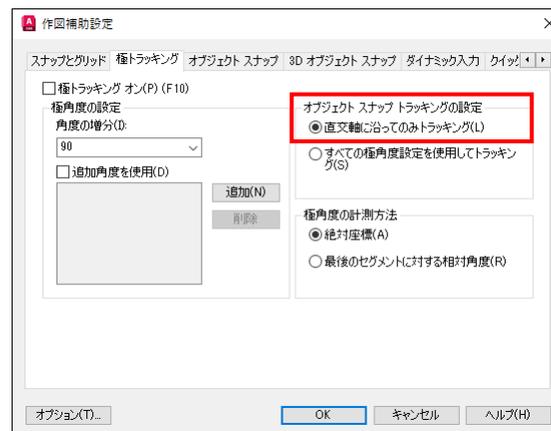


**方法1：**左辺の中点から、 $50 \div 2 = 25$  垂直に移動した点を中心として、半径15の円を描く

まず、直交軸沿ってトラッキングが可能な設定であることを確認します。

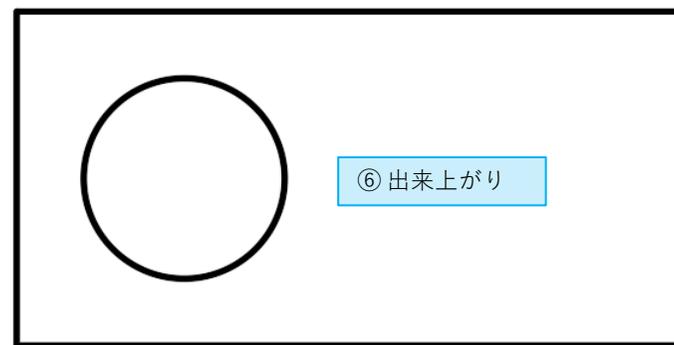
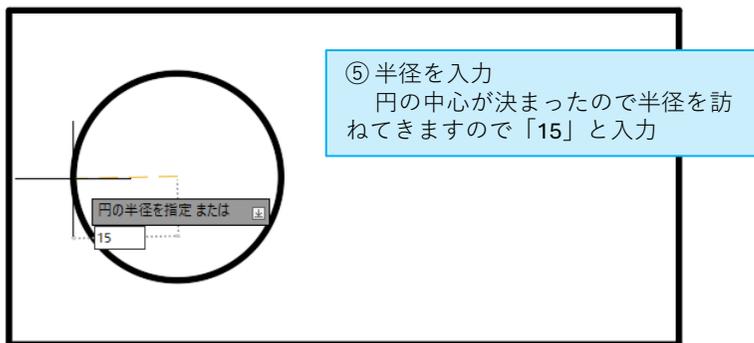
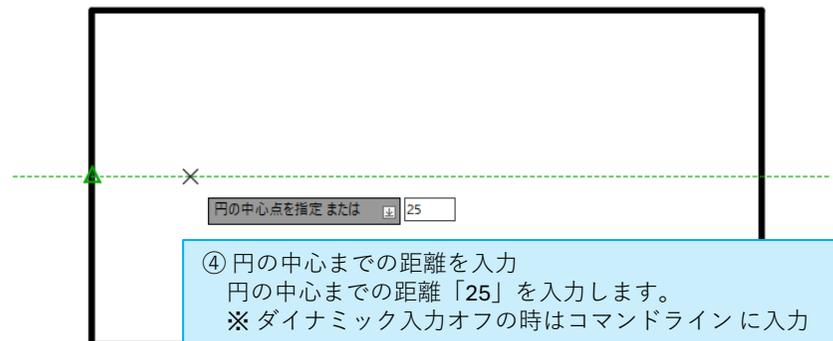
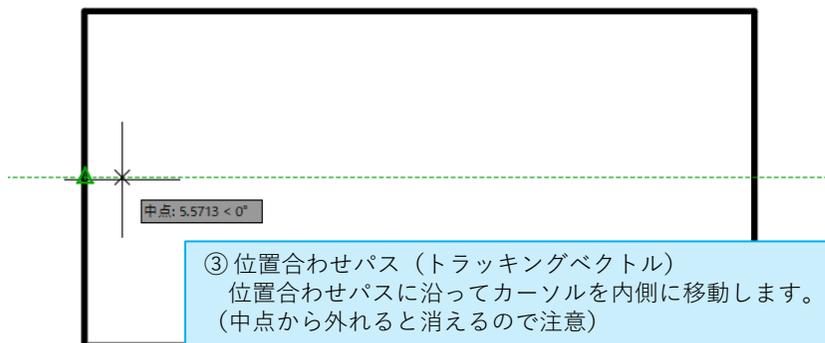
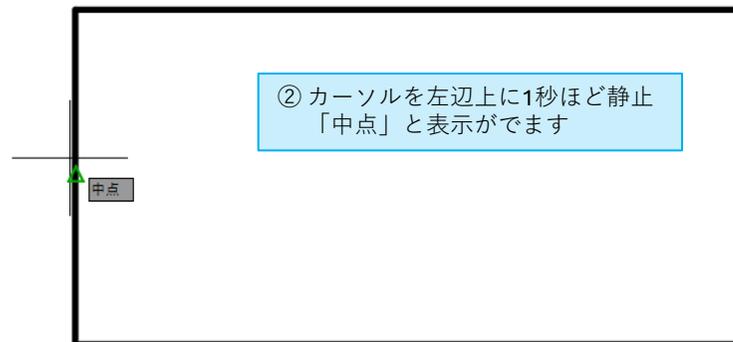
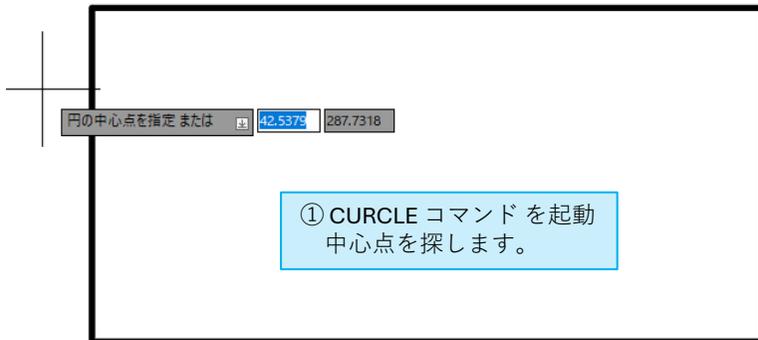
次に、オブジェクトスナップ点に「中点」が含まれていることを確認します。

（動画は [こちら](#) ※ 音声・字幕はありません）



## 方法1 (つづき)

① から ⑥ の順番に従って描画します



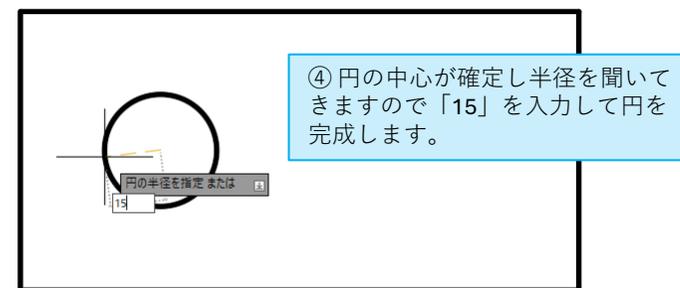
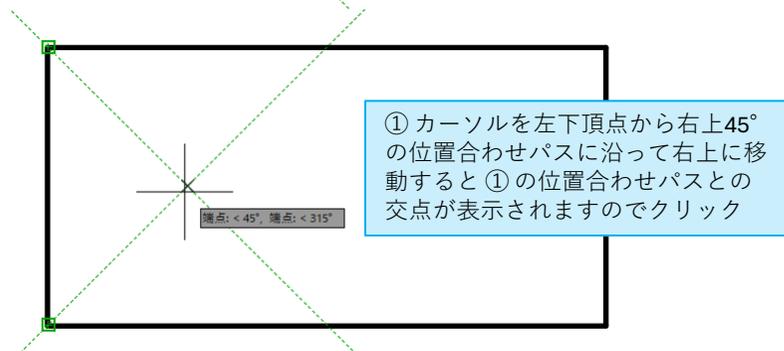
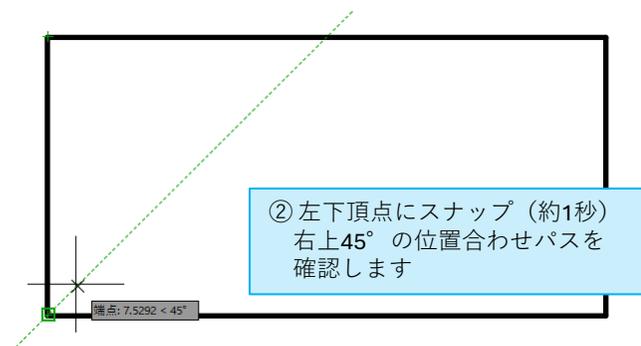
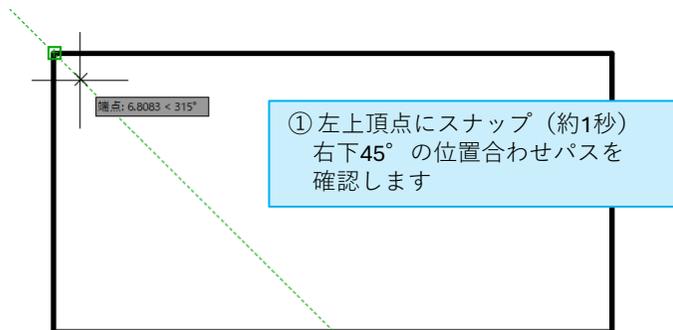
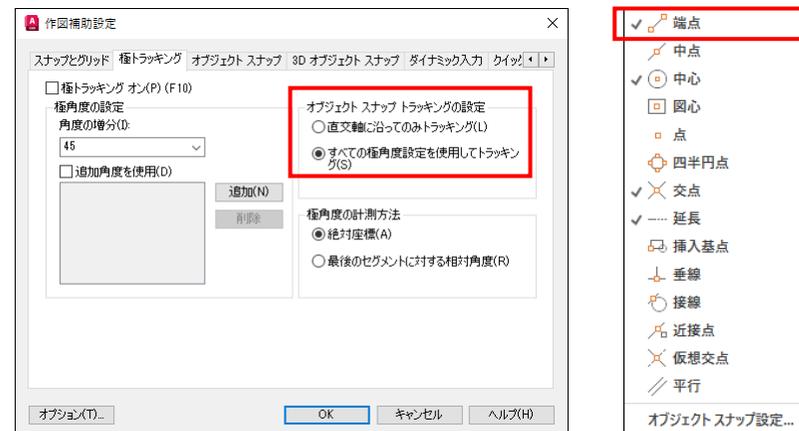
## 方法 2：左辺の 2 つの頂点からそれぞれ 45° の位置合わせパスを表示させて その交点を中心として円を描く

まず、45° の倍数の角度にてトラッキングが可能な設定にします。

次に、オブジェクトスナップ点に「端点」が含まれていることを確認します。

① から④ の順番にしたがって、円を描画します

( [動画はこちら](#) ※ 音声・字幕はありません )



**方法3**：ちょっと変則的な方法（厳密にいうと オブジェクトスナップのみでトラッキングは使っていない？）

- ① オブジェクトスナップは、「端点」と「中点」が必要です
- ② 半径15 の円をどこでもよいので書きます
- ③ 円の中心をクリックして、円が移動可能な状態にします
- ④ [Shift + 右クリック] にて「オブジェクトスナップメニュー」を表示
- ⑤ 「2点間中点」を選択
- ⑥ 「中点の1点目」に長方形の左上頂点を指定
- ⑦ 「中点の2点目」に長方形の下辺の中点を指定
- ⑧ 出来上がり

動画を[参照](#)ください

このように、いろいろな方法で 臨んだ場所に 正確に 簡単に オブジェクトを描くことができる機能が、「オブジェクトスナップ」「オブジェクトスナップトラッキング」です。

是非、トライしてみてください。

(7) **線の太さ ボタン**  : **オン**  : **オフ** 対象画面 モデル：○ レイアウト-ペーパー：○ レイアウト-モデル：○

線の太さに従った画面表示を有効にします

### モデル空間

モデル空間では、値が0の線の太さは1ピクセルの幅で表示され、それ以外の線の太さでは比例したピクセル幅が使用されます。モデル空間内での線の太さの表示は、ズーム係数では変化しません。

### ペーパー空間

ペーパー空間レイアウトでは、線の太さは実際の単位で表示され、線の太さの表示はズーム係数によって変化します。

(8) 透過性 ボタン  : オン  : オフ 対象画面 モデル : ○ レイアウト - ペーパー : ○ レイアウト - モデル : ○

透過性に従った画面表示を有効にします。

オフ状態ではすべてのオブジェクトは不透明 (透過性 0) になります。

(9) 選択の循環 ボタン  : オン  : オフ 対象画面 モデル : ○ レイアウト - ペーパー : ○ レイアウト - モデル : ○

選択の循環を有効にします

また、ボタンを右クリックすると「選択の循環の設定...」ボタンが表示されます

※ [\[作図補助設定\]-\[選択の循環\]](#)

### 選択の循環とは

複数のオブジェクトが重なって描画されているとき、そのオブジェクトの上にカーソルを移動すると  このような複数オブジェクトが選択可能であることを示すアイコンがカーソル右上に表示されます。

このアイコンが表示されている状態で、クリックすると選択可能なオブジェクトのリストが表示されます。このリスト内のオブジェクトの上にカーソルを移動すると、そのオブジェクトがハイライト表示されますので、目的のオブジェクトがハイライト表示されたところでクリックすれば、そのオブジェクトを選択することができます。

#### [動画を 見てください](#)

1つの辺が重なり合った2つの四辺形があります。

① 重なり部分にカーソルを移動すると  が表示されます

② 1回クリック → マゼンタの四角形が選択され (ハイライト表示)、選択可能なオブジェクトのリストが表示されます

③ もう一回クリック → 黒の四角形が選択されます (ハイライト表示)

④ もう一回クリック → なにも選択されていない状態になります

※ クリックするたびに、② ~ ③ が循環します。

※ リスト内のオブジェクトをクリックすると そのオブジェクトが選択されます。

ということなのですが、いまひとつ有効な使い道が理解できていません。

(10) 3Dオブジェクトスナップボタン  対象画面 モデル：○ レイアウト－ペーパー：× レイアウト－モデル：○

本ボタンは 3D機能です

3D機能についての説明は割愛させていただき、別の機会にしたいと思います

(11) ダイナミックUCS／選択フィルタ／ギズモボタン 

対象画面 モデル：○ レイアウト－ペーパー：× レイアウト－モデル：○

本ボタンは 3D機能です

3D機能についての説明は割愛させていただき、別の機会にしたいと思います

さわりだけ・・・

### ダイナミックUCS

ダイナミック UCSとは、オブジェクトの作成時に、UCS[UCS 管理]コマンドを使用せずカーソルを平面または点群セグメント上に移動することによって、UCSのXY平面を、3Dソリッドの平面／平面メッシュ要素／点群の平面セグメントに、一時的、且つ、自動的に位置合わせすることができる機能です。

### 選択フィルタ

選択フィルタとは、カーソルを合わせたときにハイライト表示されるサブオブジェクトのタイプを指定する機能です

### ギズモ

このボタンを右クリック、または、プルダウンメニューから、3D表示スタイルでオブジェクトを選択したときに表示されるギズモを指定するためのメニューが表示されます

## (12) 尺度関連 ボタン

対象画面	モデル	:	
	レイアウト - ペーパー	:	
	レイアウト - モデル	:	
	ビューポート最大化中	:	

### ビューポートを最大化 ボタン

現在のレイアウト ビューポートを編集用に最大化して表示します  
レイアウト ビューポートが画面全体に表示され、モデル空間に切り替わります

### ビューポートを最小化 ボタン

ビューポートの最大化表示から レイアウトペーパー空間表示に切り替わります。

## ■ 「注釈オブジェクトの異尺度対応」という考え方

尺度関連 ボタン の説明をする前に、「注釈オブジェクトの異尺度対応」という機能のあらましを知っておく必要があります。

例えば装置の外観図を作成するとします。この時、ビューポートの尺度（装置の実際の寸法からどれだけ縮小すれば、ビューポートに収まるかの縮小率）は、装置の大きさとビューポートの大きさから 様々な値をとることになります。つまり、1:1 の尺度（実寸）で描ける装置もあれば、1:100 (1/100) の尺度でなければビューポートに収まらない装置もあるでしょう。

これに対して、注釈オブジェクトの中には 装置の寸法を記述した「寸法オブジェクト」など、文字高さは2.5mm、矢印の大きさは3.0mm などと、尺度が1:1 (1/1) であろうが1:100 (1/100) であろうが変えたくない種類のものがあります。つまり、モデル空間で 3.0mm で描いた矢印も 1:100 の尺度では、0.03mm になってしまい レイアウト ペーパー空間を印刷した時には、ほとんど見えない大きさになってしまいます。

AutoCAD には、こういう種類の注釈オブジェクトに対して「異尺度対応」という考え方によって、

**尺度に従ってそのモデル空間での大きさを自動的に変化させ、レイアウト ペーパー空間の上では大きさが変化しない。**  
という機能が備えられています。

## ■ 「注釈オブジェクトの異尺度対応」という考え方

**尺度関連 ボタン**  の説明をする前に、「注釈オブジェクトの異尺度対応」という機能のあらましを知っておく必要があります。

例えば装置の外観図を作成するとします。この時、ビューポートの尺度（装置の実際の寸法からどれだけ縮小すれば、ビューポートに収まるかの縮小率）は、装置の大きさとビューポートの大きさから 様々な値をとることになります。つまり、1:1 の尺度（実寸）で描ける装置もあれば、1:100 (1/100) の尺度でなければビューポートに収まらない装置もあるでしょう。

これに対して、注釈オブジェクトの中には 装置の寸法を記述した「寸法オブジェクト」など、文字高さは2.5mm、矢印の大きさは3.0mm などと、尺度が1:1 (1/1) であろうが1:100 (1/100) であろうが変えたくない種類のものがあります。つまり、モデル空間で 3.0mm で描いた矢印も 1:100 の尺度では、0.03mm になってしまい レイアウト ペーパー空間を印刷した時には、ほとんど見えない大きさになってしまいます。

AutoCAD には、こういう種類の注釈オブジェクトに対して「異尺度対応」という考え方によって、**尺度に従ってそのモデル空間での大きさを自動的に変化させ、レイアウト ペーパー空間の上では大きさが変化しない。** という機能が備えられています。

## ■ 用語の説明

### 注釈オブジェクト

1行文字 / マルチテキスト / 表 / 寸法 / 幾何公差 / ハッチング / 引出線 / マルチ引出線 / ブロック / 属性定義

### 異尺度対応オブジェクト

異尺度対応オブジェクトであることを定義（プロパティ設定）された注釈オブジェクト

### 注釈尺度

モデル空間における、異尺度対応の注釈オブジェクトの尺度

例えば、「文字高さ → 3.0 / 異尺度対応 → はい / 異尺度対応の尺度 → 1:1と1:2」に定義（プロパティ設定）された文字オブジェクトは、注釈尺度 1:1 のモデル空間では文字高さ 3.0 に、注釈尺度 1:2 のモデル空間では文字高さ 6.0 にて表示されます。ちなみに、この文字は注釈尺度 1:1 または 1:2 以外の場合はモデル空間に表示されません。このことはのちに説明します。

## ■ 異尺度対応関連 ボタンの説明

ここから、異尺度対応関連のボタンの説明をしますが、おそらく理解できないと思います。後に、異尺度対応オブジェクトの例を示しますので、その時に、読み返してみてください。

**注釈オブジェクトを表示 ボタン**  : 常に  : 現在の尺度のみ

本設定は、モデル空間と、レイアウト 独立した設定ができます。ただし、同一レイアウト内での、ペーパー空間とモデル空間の設定は同じ設定になります。レイアウトが複数ある場合もそれぞれ独立した設定が可能なようです。

**常に** : すべての異尺度対応オブジェクトが表示されます。ただし、各オブジェクトに設定された「異尺度対応の尺度」と「現在の尺度（モデル空間ではビューの注釈尺度、レイアウトではビューポート尺度）」と一致していない場合、異尺度対応オブジェクトの尺度変更はされません。

**現在の尺度のみ** : 「異尺度対応の尺度」と「現在の尺度（モデル空間ではビューの注釈尺度、レイアウトではビューポート尺度）」と一致していない場合、異尺度対応オブジェクトは表示されません。

**自動尺度 ボタン**  : オン  : オフ

本設定は、モデル空間と、レイアウト 独立した設定ができます。ただし、同一レイアウト内での、ペーパー空間とモデル空間の設定は同じ設定になります。

先の「注釈オブジェクトを表示」とは異なり、レイアウトが複数あっても設定は1つのようです

**オン** : 注釈尺度、ビューポート尺度を変更したときに、その尺度が、自動的に図内の異尺度対応オブジェクトの「異尺度対応の尺度」に追加されます

## 注釈尺度 ボタン 1:1 ▾

本ボタンは、モデル空間でのみ表示され、注釈尺度の設定を行います。

## ビューポートのロック ボタン : オン : オフ

本ボタンは、レイアウト - モデル空間でのみ表示され、ビューポートの尺度変更やビューポート内のモデル空間の移動が行えないようにします。

## ビューポート尺度 ボタン 1:1 ▾

本ボタンは、レイアウト - モデル空間でのみ表示され、ビューポート尺度の設定を行います。

## ビューポート尺度同期 ボタン : 同期 : 同期していない

本ボタンは、レイアウト - モデル空間でのみ表示されます

ビューポートに設定した尺度と現在の尺度が一致しているか（同期しているか）どうかを表示します。また、一致していない場合、本ボタンをクリックすることで両者を一致させます（同期させます）。

※ 今一つ、同期の動きがつかめていません。どうやって使うのでしょうか・・・。

## 注釈尺度の設定

- ✓ 1:1
- 1:2
- 1:4
- 1:5
- 1:8
- 1:10
- 1:16
- 1:20
- 1:30
- 1:40
- 1:50
- 1:100
- 2:1
- 4:1
- 8:1
- 10:1
- 100:1
- カスタム...
- 外部参照の尺度
- パーセント

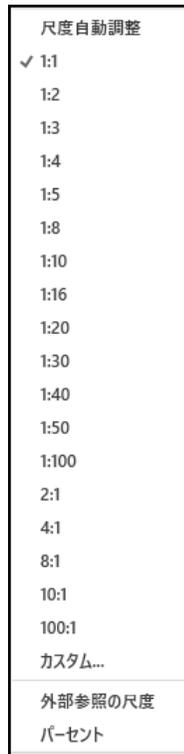
注釈尺度ボタンのクリックにて表示されたメニューから、希望の尺度を選択します。

**カスタム**：任意の尺度を追加します。

**外部参照の尺度**：わかりません

**パーセント**：尺度の表示にパーセント表示を追記して表示します。

## ビューポート尺度の設定



ビューポート尺度ボタンのクリックにて表示されたメニューから、希望の尺度を選択します。

**尺度自動調整**：モデル空間のオブジェクト範囲に従って、尺度を自動調節します

**カスタム**：任意の尺度を追加します。

**外部参照の尺度**：**スイマセン理解できていません**

**パーセント**：尺度の表示にパーセント表示を追記して表示します。

## ■ 異尺度対応オブジェクトの使用例

- (1) 用紙のサイズやビューポート尺度に関係なく、同じ大きさで印刷される寸法スタイルを定義する
- (2) 「凡例」ブロックを異尺度対応化する

### (13) ワークスペースの切り替え



対象画面 モデル：○ レイアウト-ペーパー：○ レイアウト-モデル：○

(14) 注釈モニター  : オン  : オフ

対象画面 モデル :  レイアウト-ペーパー :  レイアウト-モデル :

(15) 単位 ボタン

 十進表記 ▼

対象画面 モデル：○ レイアウト-ペーパー：× レイアウト-モデル：○

(16) クイックプロパティ  : オン  : オフ

対象画面 モデル： レイアウト-ペーパー： レイアウト-モデル：

(17) UIをロック ボタン  : オン  : オフ

対象画面 モデル : ○ レイアウト - ペーパー : ○ レイアウト - モデル : ○

(18) オブジェクトを選択表示 ボタン



対象画面 モデル： レイアウト-ペーパー： レイアウト-モデル：

(19) グラフィックパフォーマンス  : オン  : オフ 対象画面 モデル :  レイアウト - ペーパー :  レイアウト - モデル :

(20) フルスクリーン表示  : オン  : オフ

対象画面 モデル : ○ レイアウト - ペーパー : ○ レイアウト - モデル : ○