

Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドする

概要

本資料の位置づけ

Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドするための資料です。
プログラミング環境及び、Advance CAD の使用／管理の知識がある方を対象としています。

赤字で表示した部分はプログラミング/I/Fで使用するファイルです。

本資料で記述されるフォルダとファイル

ACAD

exe

acad.exe,**acaduser.dll**,acadbc.dll,acadcontrol.dll,acad*.dll,他

sample

USER

dspatch32.cpp
dspatch64.cpp
dspatch80.cpp
dspatch88.cpp
udbaccess.cpp
usrcom.cpp
usrmdm.cpp

menu

ACADCMD.MEN,ACAD*.MEN,**USERCMD.MEN**,他

msg

ERR.INP,ERR01.TXT,ERR*.TXT,**ERR90.TXT**,MSG.TXT,MSG01.TXT,MSG*.TXT,**MSG90.TXT**

user

acad*.lib,*.h,acadlegacy1.cpp,acadlegacy2.cpp,acadlegacy.h

work

ACAD作業フォルダ

acaduser 任意作成フォルダ：ソリューション、プロジェクトファイル、作成するソースファイル格納用

└ x64

└ Release

└ **acaduser.dll**

└ *.obj

プログラミングインターフェイスのフォルダおよびファイル構成は任意ですが、本書説明上は、C:%ACAD 以下に acaduser フォルダを作成し、そのフォルダにソースファイルを作成する構成として説明します。
最初から自前で作成しても構いませんが、ACAD¥sample¥USER フォルダ以下のソースをコピーしてそれを修正しながら作成してゆくと、組み込むために必要な手続きを登録する手間が省けます。

Visual Studio 2022

開始画面

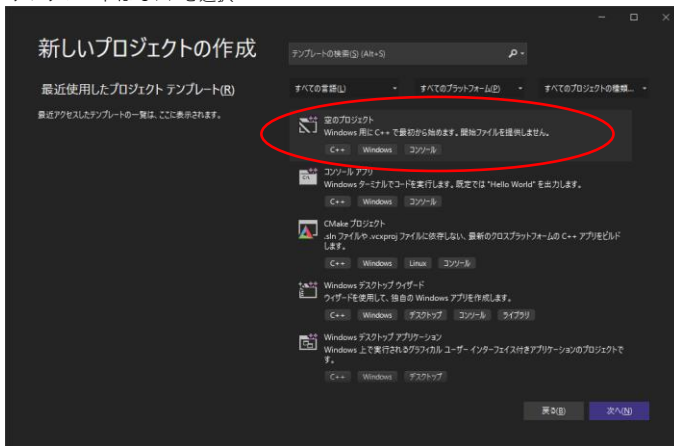


Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドする

「新しいプロジェクトの作成(N)」を選択

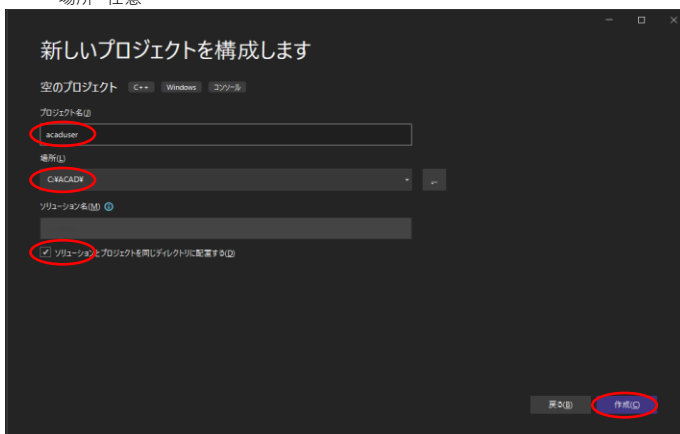


テンプレートは C++ を選択



新規プロジェクト→その他→空のプロジェクト

名前 acaduser 任意だがacaduser.dllを作成するので acaduser がリネームの手間が省ける
場所 任意



設定後、「作成(C)」で環境が作成される

Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドする

プロジェクト作成後、ソリューション構成とプラットフォームを決定(Release、x64)

ソースを準備

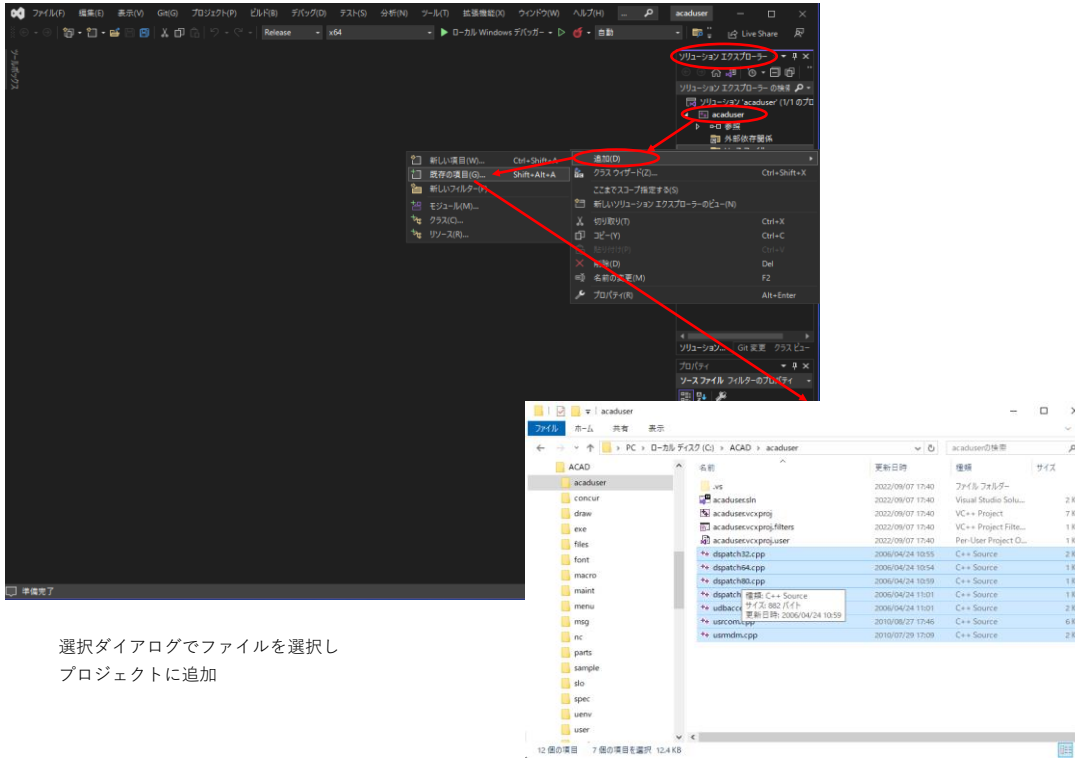
既に作成したソースコードがある場合は、それらを準備しておく

新規に作成する場合は、C:\ACAD\acaduser が作成されているので、ここに C:\ACAD\sample\USER\以下のソースをコピーすると便利

- dspatch32.cpp udbaccess.cpp
- dspatch64.cpp usrcom.cpp
- dspatch80.cpp usrdm.cpp
- dspatch88.cpp

プロジェクトへのソースコードの登録

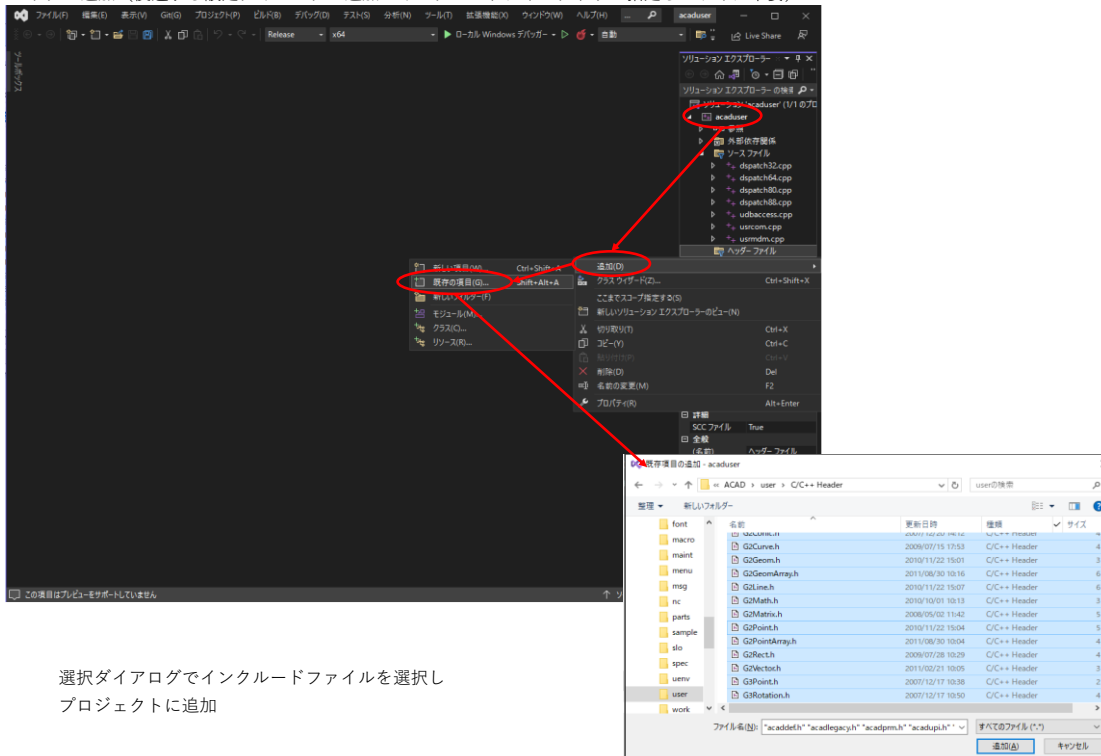
「ソリューションエクスプローラー」上の「acaduser」を右クリックし、「追加」->「既存項目」でファイル選択ダイアログを起動し、必要なファイルを選択する



選択ダイアログでファイルを選択しプロジェクトに追加

ヘッダーファイルを追加する場合もソースの追加と同様

ヘッダー追加（後述する設定ダイアログで追加のインクルードディレクトリで指定しておけば不要）

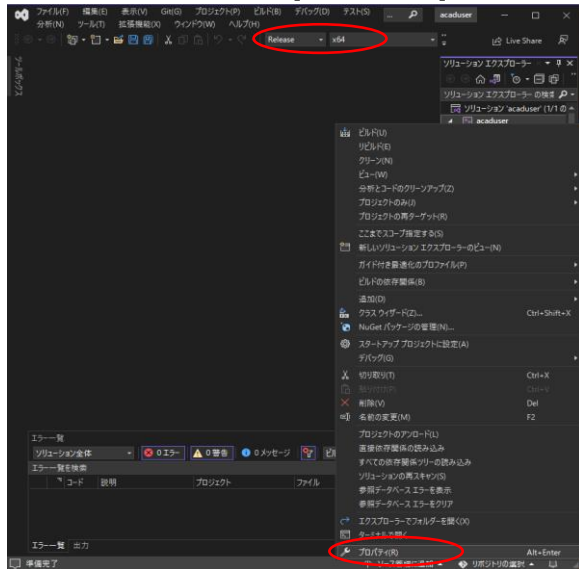


選択ダイアログでインクルードファイルを選択しプロジェクトに追加

Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドする

プロパティ設定

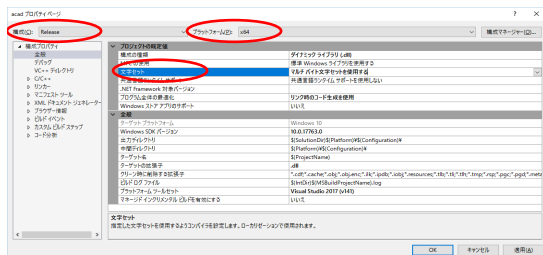
「ソリューションエクスプローラー」上の「acaduser」を右クリックし「プロパティ」を選択しプロパティダイアログを表示する



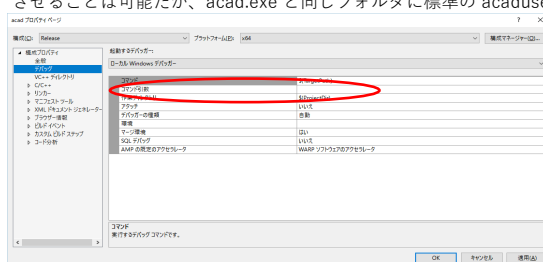
構成とプラットフォームを確認し、Release、X64にする

全般

文字セットをマルチバイト文字セットを使用するに変更



デバッグ設定でacad.exeを指定し実行することで、acaduser.dllの関数が呼び出された時点でデバッグポイントに停止させることは可能だが、acad.exeと同じフォルダに標準のacaduser.dllが存在するとそちらが優先されるので、要注意

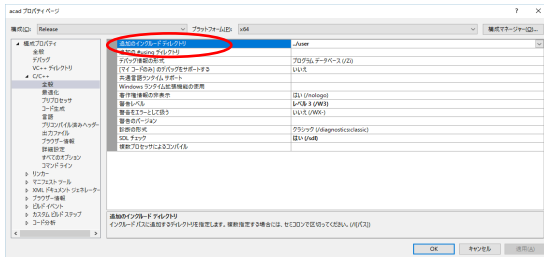


起動時に渡したい引数がある場合は、コマンド引数に記述 (例: -pACAD.SET)

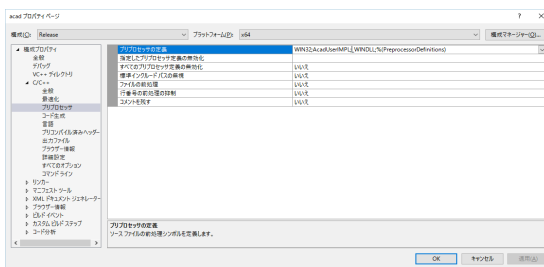
Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドする

ヘッダーフォルダが複数ある場合はここで追加しておく

絶対パスで登録してもよいが、フォルダの移動が想定される場合は相対パスの方が便利
追加のインクルードディレクトリ：../user

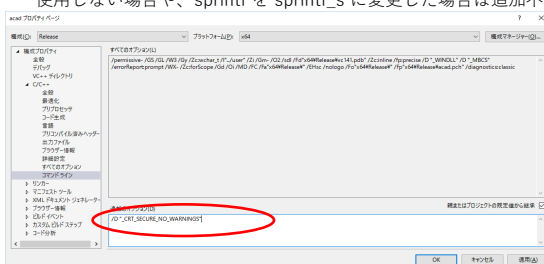


プリプロセッサの定義に WIN32;AcadUserIMPL; を追加



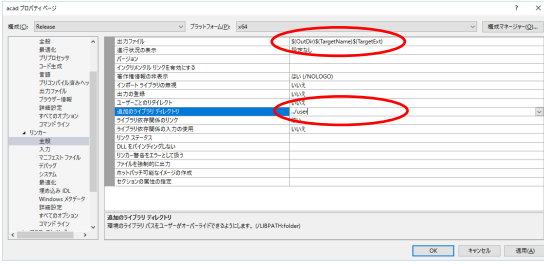
コマンドラインの追加のオプションに /D "_CRT_SECURE_NO_WARNINGS" を追加する

※ これは、printf が原因でコンパイルが通らなくなったための処置で、acadlegacy1.cpp,acadlegacy2.cpp 等を使用しない場合や、printf を printf_s に変更した場合は追加不要



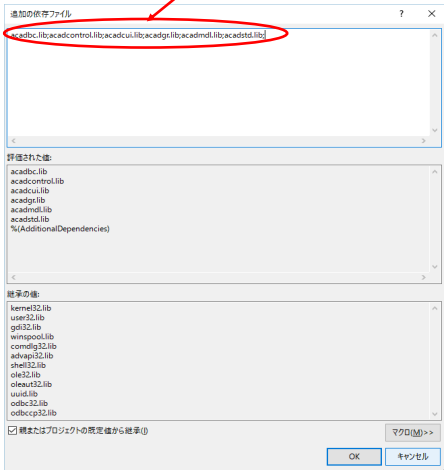
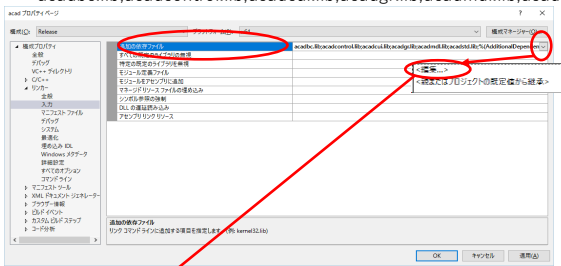
Advance CAD のプログラミングインターフェイスを Microsoft Visual Studio 2022 でビルドする

acaduser.dll の出力先を変更する場合は出力ファイルの\$(outdir)を変更可能
追加のライブラリディレクトリに .lib のフォルダを記述



追加の依存ファイルに以下を追加

acadbc.lib;acadcontrol.lib;acadculib;acadgr.lib;acadmdl.lib;acadstd.lib;



ビルド実行で acaduser.dll が作成される

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルドステップ
 - コード分析

プロジェクトの既定値

構成の種類	ダイナミック ライブラリ (.dll)
MFC の使用	標準 Windows ライブラリを使用する
文字セット	マルチ バイト文字セットを使用する
共通言語ランタイム サポート	共通言語ランタイム サポートを使用しない
.NET Framework 対象バージョン	
プログラム全体の最適化	リンク時のコード生成を使用
Windows ストア アプリのサポート	いいえ

全般

ターゲット プラットフォーム	Windows 10
Windows SDK バージョン	10.0.17763.0
出力ディレクトリ	\$(SolutionDir)\$(Platform)%(Configuration)%
中間ディレクトリ	\$(Platform)%(Configuration)%
ターゲット名	\$(ProjectName)
ターゲットの拡張子	.dll
クリーン時に削除する拡張子	*.cdf;*.cache;*.obj;*.obj.enc;*.ilk;*.ipdb;*.iobj;*.resources;*.tlb;*.tli;*.tlh;*.tmp;*.rsp;*.pgc;*.pgd;*.meta
ビルド ログ ファイル	\$(IntDir)\$(MSBuildProjectName).log
プラットフォーム ツールセット	Visual Studio 2017 (v141)
マネージド インクリメンタル ビルドを有効にする	いいえ

文字セット
指定した文字セットを使用するようコンパイラを設定します。ローカリゼーションで使用されます。

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルドステップ
 - コード分析

起動するデバッガー:

ローカル Windows デバッガー

コマンド	\$(TargetPath)
コマンド引数	
作業ディレクトリ	\$(ProjectDir)
アタッチ	いいえ
デバッガーの種類	自動
環境	
マジ環境	はい
SQL デバッグ	いいえ
AMP の既定のアクセラレータ	WARP ソフトウェアのアクセラレータ

コマンド
実行するデバッグ コマンドです。

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルドステップ
 - コード分析

全般

実行可能ファイル ディレクトリ	\$(VC_ExecutablePath_x64);\$(WindowsSDK_ExecutablePath);\$(VS_ExecutablePath);\$(MSBuild_Execu
インクルード ディレクトリ	\$(VC_IncludePath);\$(WindowsSDK_IncludePath);
参照ディレクトリ	\$(VC_ReferencesPath_x64);
ライブラリ ディレクトリ	\$(VC_LibraryPath_x64);\$(WindowsSDK_LibraryPath_x64);\$(NETFXKitsDir)Lib\um\x64
ライブラリ WinRT ディレクトリ	\$(WindowsSDK_MetadataPath);
ソース ディレクトリ	\$(VC_SourcePath);
除外ディレクトリ	\$(VC_IncludePath);\$(WindowsSDK_IncludePath);\$(VC_ExecutablePath_x64);\$(WindowsSDK_Executa

実行可能ファイル ディレクトリ
VC++ プロジェクトのビルド中、実行可能ファイルを検索するときに使用されるパスです。環境変数 PATH と一致します。

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザ情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェストツール
 - XMLドキュメントジェネレーター
 - ブラウザ情報
 - ビルドイベント
 - カスタムビルドステップ
 - コード分析

追加のインクルードディレクトリ	../user
追加の #using ディレクトリ	
デバッグ情報の形式	プログラムデータベース (/ZI)
[マイ コードのみ] のデバッグをサポートする	いいえ
共通言語ランタイム サポート	
Windows ランタイム拡張機能の使用	
著作権情報の非表示	はい (/nologo)
警告レベル	レベル 3 (/W3)
警告をエラーとして扱う	いいえ (/WX-)
警告のバージョン	
診断の形式	クラシック (/diagnostics:classic)
SDL チェック	はい (/sdl)
複数プロセッサによるコンパイル	

追加のインクルードディレクトリ
インクルードパスに追加するディレクトリを指定します。複数指定する場合には、セミコロンで区切ってください。(/I[パス])

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザ情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェストツール
 - XMLドキュメントジェネレーター
 - ブラウザ情報
 - ビルドイベント
 - カスタムビルドステップ
 - コード分析

最適化	最大最適化 (速度を優先) (/O2)
インライン関数の展開	既定
組み込み関数を使用する	はい (/Oi)
速度またはサイズを優先	なし
フレームポインターなし	
ファイバー保護の最適化	いいえ
プログラム全体の最適化	はい (/GL)

最適化
コード最適化のオプションを選択します。特定の最適化オプションを使用するには、[カスタム] を選択します。(/Od、/O1、/O2)

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザ情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェストツール
 - XMLドキュメントジェネレーター
 - ブラウザ情報
 - ビルドイベント
 - カスタムビルドステップ
 - コード分析

プリプロセッサの定義	WIN32;AcadUserIMPL;_WINDLL;%(PreprocessorDefinitions)
指定したプリプロセッサ定義の無効化	
すべてのプリプロセッサ定義の無効化	いいえ
標準インクルードパスの無視	いいえ
ファイルの前処理	いいえ
行番号の前処理の抑制	いいえ
コメントを残す	いいえ

プリプロセッサの定義
ソースファイルの前処理シンボルを定義します。

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

文字列プール	
最小ビルドを有効にする	いいえ (/Gm-)
C++ の例外を有効にする	はい (/EHsc)
小さい型への変換チェック	いいえ
基本ランタイムチェック	既定
ランタイム ライブラリ	マルチスレッド DLL (/MD)
構造体メンバーのアライメント	既定
セキュリティチェック	セキュリティチェックを有効にします (/GS)
制御フロー ガード	
関数レベルでリンクする	はい (/Gy)
並列コード生成の有効化	
拡張命令セットを有効にする	設定なし
浮動小数点モデル	Precise (/fp:precise)
浮動小数点の例外を有効にする	
ホットパッチ可能なイメージの作成	
Spectre 軽減策	無効

文字列プール
コンパイラの実行中に、プログラム イメージ内およびメモリ内に同じ文字列の単一の読み取り専用コピーを作成することで、プログラムのサイズを小さくします (文字列プールと呼ばれる最適化です)。/O1、/O2、および /Zi では /GF オプションが自動的に設定されます。

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

言語拡張を無効にする	いいえ
準拠モード	はい (/permissive-)
WChar_t をビルドイン型として扱う	はい (/Zc:wchar_t)
for ループ スコープの強制準拠	はい (/Zc:forScope)
参照されていないコードやデータを削除します	はい (/Zc:inline)
型変換規則を強制する	
ランタイム型情報を有効にする	
OpenMP のサポート	
C++ 言語標準	
C++ モジュールを有効にする (試験的)	

言語拡張を無効にする
言語拡張を有効、または無効にします。(/Za)

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

プリコンパイル済みヘッダー	プリコンパイル済みヘッダーを使用しない
プリコンパイル済みヘッダー ファイル	stdafx.h
プリコンパイル済みヘッダー出力ファイル	\$(IntDir)\\$(TargetName).pch

プリコンパイル済みヘッダー
プリコンパイル済みヘッダーの作成/使用: ビルド時にプリコンパイル済みヘッダーを作成、使用します。(/Yc、/Yu)

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェストツール
 - XMLドキュメントジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルドイベント
 - カスタムビルドステップ
 - コード分析

属性ソースの展開	
アセンブリの出力	いいえ
アセンブラー リストに Unicode を使用する	なし
ASM リストの場所	\$(IntDir)
オブジェクト ファイル名	\$(IntDir)
プログラム データベース ファイルの名前	\$(IntDir)vc\$(PlatformToolsetVersion).pdb
XMLドキュメントファイルの生成	いいえ
XMLドキュメントファイル名	\$(IntDir)

属性ソースの展開
ソース ファイルに展開された属性を挿入して、リスティングファイルを作成します。(/F)

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェストツール
 - XMLドキュメントジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルドイベント
 - カスタムビルドステップ
 - コード分析

ブラウザー情報の有効化	
ブラウザー情報	いいえ
ブラウザー情報ファイル	\$(IntDir)

ブラウザー情報の有効化
ブラウザー情報を作成する。 .bsc ファイルのブラウザー情報の内容を指定します。(/FR)

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - リンカー
 - マニフェストツール
 - XMLドキュメントジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルドイベント
 - カスタムビルドステップ
 - コード分析

呼び出し規約	
__cdecl (/Gd)	既定
コンパイル言語の選択	
指定の警告を無効にする	
必ず使用されるインクルードファイル	
必ず使用する #using 指定ファイル	
インクルードファイルの表示	いいえ
完全パスの使用	はい (/FC)
既定ライブラリ名の省略	いいえ
内部コンパイル エラー報告	すぐにメッセージを表示 (/errorReport:prompt)
特定の警告をエラーとして扱う	

呼び出し規約
アプリケーションの既定の呼び出し規約を選択します。関数で無効にできません。(/Gd、/Gr、/Gz、/Gv)

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(Q)...

構成プロパティ

- 全般
- デバッグ
- VC++ ディレクトリ
- VC++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザ情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
- コマンドライン
- リンク
- マニフェスト ツール
- XML ドキュメント ジェネレーター
- ブラウザ情報
- ビルドイベント
- カスタムビルドステップ
- コード分析

オプションまたはスイッチの検索:

[マイ コードのみ] のデバッグをサポートする	いいえ
ASM リストの場所	\$(IntDir)
C++ の例外を有効にする	はい (/EHsc)
C++ モジュールを有効にする (試験的)	
C++ 言語標準	
for ループ スコープの強制標準	はい (/ZcforScope)
OpenMP のサポート	
SDL チェック	はい (/sdl)
Spectre 軽減策	無効
WChar_t をビルドイン型として扱う	はい (/Zcwchar_t)
Windows ランタイム拡張機能の使用	
XML ドキュメント ファイルの生成	いいえ
XML ドキュメント ファイル名	\$(IntDir)
アセンブリーリストに Unicode を使用する	
アセンブリの出力	なし
インクルード ファイルの表示	いいえ
インライン関数の展開	既定
オブジェクト ファイル名	\$(IntDir)
コメントを残す	いいえ
コンパイル言語の選択	既定
すべてのプリプロセッサ定義の無効化	いいえ
セキュリティ チェック	セキュリティ チェックを有効にします (/GS)
その他のオプション	
デバッグ情報の形式	プログラム データベース (/ZI)
ファイバー保護の最適化	いいえ
ファイルの前処理	いいえ
ブラウザ情報の有効化	いいえ
ブラウザ情報ファイル	\$(IntDir)
プリコンパイル済みヘッダー	プリコンパイル済みヘッダーを使用しない
プリコンパイル済みヘッダー ファイル	stdafx.h
プリコンパイル済みヘッダー出力ファイル	\$(IntDir)\\$(TargetName).pch
プリプロセッサの定義	_WINDLL;%(PreprocessorDefinitions)
プレム ポインターなし	
プログラム データベース ファイルの名前	\$(IntDir)\vc\$(PlatformToolsetVersion).pdb
プログラム全体の最適化	はい (/GL)
ホットパッチ可能なイメージの作成	
ランタイム ライブラリ	マルチスレッド DLL (/MD)
ランタイム型情報を有効にする	
拡張命令セットを有効にする	設定なし
完全パスの使用	はい (/FC)
関数レベルでリンクする	はい (/Gy)
基本ランタイム チェック	既定
既定ライブラリ名の省略	いいえ
共通言語ランタイム サポート	
型変換規則を強制する	
警告のバージョン	
警告レベル	レベル 3 (/W3)
警告をエラーとして扱う	いいえ (/WX-)
言語拡張を無効にする	いいえ
呼び出し規約	_cdecl (/Gd)
構文体メンバのアライメント	既定
行番号の前処理の抑制	いいえ
最小リトルドを有効にする	いいえ (/Gm-)
最適化	最大最適化 (速度を優先) (/O2)
参照されていないコードやデータを削除します	はい (/Zcinline)
指定したプリプロセッサ定義の無効化	
指定の警告を無効にする	
単独モード	はい (/permissive-)
小さい型への変換チェック	いいえ
診断の形式	クラシック (/diagnostics:classic)
制御フロー ガード	
組み込み関数を使用する	はい (/Oi)
速度またはサイズを優先	なし
属性ソースの展開	いいえ
著作権情報の非表示	はい (/nologo)
追加の #using ディレクトリ	
追加のインクルード ディレクトリ	~/user
特定の警告をエラーとして扱う	
内部コンパイル エラー報告	すぐにメッセージを表示 (/errorReport:prompt)
必ず使用されるインクルード ファイル	
必ず使用する #using 指定ファイル	
標準インクルード パスの無視	いいえ
浮動小数点の例外を有効にする	
浮動小数点モデル	Precise (/fp:precise)
複数プリプロセッサによるコンパイル	
文字列アール	
並列コード生成の有効化	

み込み関数を使用する
み込み関数を使用します。組み込み関数を使用すると高速に実行するコードが生成されますが、コードサイズが大きくなる可能性があります。(/Oi)

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

構成プロパティ

- 全般
- デバッグ
- VC++ ディレクトリ
- C/C++
 - 全般
 - 最適化
 - プリプロセッサ
 - コード生成
 - 言語
 - プリコンパイル済みヘッダー
 - 出力ファイル
 - ブラウザー情報
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
- リンカー
- マニフェスト ツール
- XML ドキュメント ジェネレーター
- ブラウザー情報
- ビルド イベント
- カスタム ビルド ステップ
- コード分析

すべてのオプション(L)

```
/permissive- /GS /GL /W3 /Gy /Zc:wchar_t /L- /user- /Zi /Gm- /O2 /sdl /Fd"x64*Release*vc141.pdb" /Zcinline /fp:precise /D "_WINDLL" /D "_MBCS" /errorReport:prompt /WX- /Zc:forScope /Gd /Oi /MD /FC /Fa"x64*Release*" /EHsc /nologo /Fo"x64*Release*" /Fp"x64*Release*acad.pch" /diagnostics:classic
```

追加のオプション(D) 親またはプロジェクトの既定値から継承

```
/D "_CRT_SECURE_NO_WARNINGS"
```

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

全般

最適化

プリプロセッサ

コード生成

言語

プリコンパイル済みヘッダー

出力ファイル

ブラウザー情報

詳細設定

すべてのオプション

コマンドライン

リンカー

全般

入力

マニフェスト ファイル

デバッグ

システム

最適化

埋め込み IDL

Windows メタデータ

詳細設定

すべてのオプション

コマンドライン

出力ファイル	\$(OutDir)\$(TargetName)\$(TargetExt)
進行状況の表示	設定なし
バージョン	
インクリメンタル リンクを有効にする	
著作権情報の非表示	はい (/NOLOGO)
インポート ライブラリの無視	いいえ
出力の登録	いいえ
ユーザーごとのリダイレクト	いいえ
追加のライブラリ ディレクトリ	../user
ライブラリ依存関係のリンク	はい
ライブラリ依存関係の入力の使用	いいえ
リンク ステータス	
DLL をバインディングしない	
リンカー警告をエラーとして扱う	
ファイルを強制的に出力	
ホットパッチ可能なイメージの作成	
セクションの属性の指定	

追加のライブラリ ディレクトリ

環境のライブラリ パスをユーザーがオーバーライドできるようにします。(/LIBPATH:folder)

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

構成プロパティ

- 全般
- デバッグ
- VC++ ディレクトリ
- C/C++
- リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
- マニフェスト ツール
- XML ドキュメント ジェネレーター
- ブラウザー情報
- ビルド イベント
- カスタム ビルド ステップ
- コード分析

追加の依存ファイル

acadbc.lib;acadcontrol.lib;acadcu.lib;acadcgl.lib;acadmdl.lib;acadstd.lib;%(AdditionalDependen

すべての既定のライブラリの無視

特定の既定のライブラリを無視

モジュール定義ファイル

モジュールをアセンブリに追加

マネージド リソース ファイルの埋め込み

シンボル参照の強制

DLL の遅延読み込み

アセンブリ リンク リソース

追加の依存ファイル

リンク コマンドラインに追加する項目を指定します。(例: kernel32.lib)

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

追加の依存ファイル

acadbc.lib;acadcontrol.lib;acadcui.lib;acadgr.lib;acadmdl.lib;acadstd.lib;

評価された値:

acadbc.lib
acadcontrol.lib
acadcui.lib
acadgr.lib
acadmdl.lib
acadstd.lib
%(AdditionalDependencies)

継承の値:

kernel32.lib
user32.lib
gdi32.lib
winspool.lib
comdlg32.lib
advapi32.lib
shell32.lib
ole32.lib
oleaut32.lib
uuid.lib
odbc32.lib
odbc32.lib

親またはプロジェクトの既定値から継承(I)

マクロ(M) >>

OK キャンセル

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(Q)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルドステップ
 - コード分析

マニフェストの生成	はい (/MANIFEST)
マニフェスト ファイル	\$(IntDir)\$(TargetName)\$(TargetExt).intermediate.manifest
追加のマニフェスト依存関係	
分離の許可	はい
ユーザー アカウント制御 (UAC) を有効にする	はい (/MANIFESTUAC)
UAC の実行レベル	asInvoker (/level='asInvoker')
UAC による UI 保護のバイパス	いいえ (/uiAccess='false')

マニフェストの生成
/MANIFEST は、side-by-side マニフェスト ファイルを作成するようにリンカーを設定します。

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブロッカー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

デバッグ情報の生成	
プログラム データベース ファイルの生成	共有と発行用に最適化されたデバッグ情報の生成 (/DEBUG:FULL)
プライベート シンボルの削除	\$(OutDir)\\$(TargetName).pdb
マップ ファイルの作成	いいえ
マップ ファイル名	
マップ ファイルのエクスポート	いいえ
デバッグできるアセンブリ	

デバッグ情報の生成
このオプションを指定すると、.exe ファイルまたは DLL のデバッグ情報の作成が可能になります。

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブロッカー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

サブシステム	
最低限必要なバージョン	
ヒープ サイズの設定	
ヒープ コミット サイズの設定	
スタックのサイズの設定	
スタックのコミット サイズ	
大きいサイズのアドレス	
ターミナル サーバー	
CD からスワップ実行	いいえ
ネットワークからスワップ実行	いいえ
ドライバ	設定なし

サブシステム
/SUBSYSTEM オプションは、オペレーティング システムに .exe ファイルの実行方法を指定します。サブシステムの選択によって、リンカーが選択するエントリ ポイントシンボル (またはエントリ ポイント関数) が影響を受けます。

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブロッカー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

参照	
参照	はい (/OPT:REF)
COMDAT の圧縮	はい (/OPT:ICF)
関数の順序	
ガイド付きデータベースのプロファイル	\$(OutDir)\\$(TargetName).pgd
リンク時のコード生成	高速リンク時のコード生成を使用する (/LTCG:incremental)

参照
/OPT:REF を指定すると、参照されない関数とデータが削除されます。/OPT:NOREF を指定すると、参照されない関数とデータが保持されます。

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザ情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

MIDL コマンド	
埋め込み IDL の無視	いいえ
マージされた IDL ベース ファイル名	
タイプ ライブラリ	
TypeLib リソース ID	1

MIDL コマンド
MIDL コマンドライン オプションを指定します。(/MIDL:@responsefile)

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザ情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

Windows メタデータの生成	
Windows メタデータ ファイル	
Windows メタデータ キー ファイル	
Windows メタデータ キー コンテナ	
Windows メタデータ 運送署名	

Windows メタデータの生成
Windows メタデータの生成を有効または無効にします。

OK キャンセル 適用(A)

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブラウザ情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルド ステップ
 - コード分析

エントリ ポイント	
エントリ ポイントなし	いいえ
チェックサム の設定	いいえ
ベース アドレス	
ランダム化されたベース アドレス	はい (/DYNAMICBASE)
固定ベース アドレス	
データ実行防止 (DEP)	はい (/NXCOMPAT)
アセンブリの生成をオフにする	いいえ
遅延読み込みされた DLL のアンロード	
遅延読み込みされた DLL のバインドなし	
インポート ライブラリ	\$(OutDir)\$(TargetName).lib
セクションの結合	
対象コンピューター	MachineX64 (/MACHINE:X64)
プロファイル	いいえ
CLR スレッド属性	
CLR イメージ タイプ	既定のイメージ タイプ
キー ファイル	
キー コンテナ	
運送署名	
CLR アンマネージド コード チェック	
エラー 報告	すぐにメッセージを表示 (/ERRORREPORT:PROMPT)
セクション アライメント	
Plnvoke 呼び出しの最終エラー コードの保持	
安全な例外ハンドラーを含むイメージ	

エントリ ポイント
/ENTRY オプションは、.exe ファイルまたは DLL の開始アドレスとしてエントリ ポイント関数を指定します。

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(目): x64 構成マネージャー(Q)...

構成プロパティ

- 全般
- デバッグ
- VC++ ディレクトリ
- C/C++
- リンカー
- 全般
- 入力
- マニフェストファイル
- デバッグ
- システム
- 最適化
- 埋め込み IDL
- Windows メタデータ
- 詳細設定
- すべてのオプション
- コマンドライン
- マニフェスト ツール
- XML ドキュメント ジェネレーター
- プログラマー情報
- ビルド イベント
- カスタム ビルド ステップ
- コード分析

オプションまたはスイッチの検索:

CD からスワップ実行	いいえ
CLR アンソニーコードチェック	
CLR イメージタイプ	既定のイメージタイプ
CLR スレッド属性	
COMDAT の圧縮	はい (/OPT:ICF)
DLL の遅延読み込み	
DLL をバインディングしない	
MIDL コマンド	
Pinvoke 呼び出しの最終エラー コードの保持	
TypeLib リソース ID	1
UAC による UI 保護のバイパス	いいえ (/uiAccess=false)
UAC の実行レベル	asInvoker (/level=asInvoker)
Windows x64アーキテクチャ コンテナ	
Windows x64アーキテクチャ ファイル	
Windows x64アーキテクチャ ファイル	
Windows x64アーキテクチャの生成	
Windows x64アーキテクチャ遅延署名	
アセンブリ リンク リソース	
アセンブリの生成をオフにする	いいえ
インポートメンタル リンクを有効にする	
インポート ライブラリ	\$(OutDir)\$(TargetName).lib
インポート ライブラリの無視	いいえ
エラー報告	すぐにメッセージを表示 (/ERRORREPORT:PROMPT)
エントリ ポイント	
エントリ ポイントなし	いいえ
ガイド付きキーベースのプロファイル	\$(OutDir)\$(TargetName).pgd
キー コンテナー	
キー ファイル	
サブシステム	
シンボル参照の強制	
スタックのコミット サイズ	
スタックのサイズの設定	
すべての既定のライブラリの無視	
セクション アライメント	
セクションの結合	
セクションの属性の指定	
その他のオプション	
ターミナル サーバー	
タイプ ライブラリ	
チェックサムの設定	いいえ
データ実行防止 (DEP)	はい (/NXCOMPAT)
デバッグできるアセンブリ	
デバッグ情報の生成	共有と実行用に最適化されたデバッグ情報の生成 (/DEBUG:FULL)
ドライバ	設定なし
ネットワークからスワップ実行	いいえ
バージョン	
ヒープ コミット サイズの設定	
ヒープ サイズの設定	
ファイルを強制的に出力	
フラグメント シンボルの削除	
プログラム データベース ファイルの生成	\$(OutDir)\$(TargetName).pdb
プロファイル	いいえ
ベース アドレス	
ホットパス可能なイメージの作成	
マージされた IDL ベース ファイル名	
マップ ファイルのエクスポート	いいえ
マップ ファイルの作成	いいえ
マップ ファイル名	
マニフェスト ファイル	\$(IntDir)\$(TargetName)\$(TargetExt).intermediate.manifest
マニフェストの生成	はい (/MANIFEST)
マネージド リソース ファイルの埋め込み	
モジュールをアセンブリに追加	
モジュール定義ファイル	
ユーザー アカウント制御 (UAC) を有効にする	はい (/MANIFESTUAC)
ユーザーごとの別リスト	いいえ
ライブラリ依存関係のリンク	はい
ライブラリ依存関係の入力の使用	いいえ
ランタイムベース アドレス	はい (/DYNAMICBASE)
リンカー警告をエラーとして扱う	
リンク ステータス	
リンク時のコード生成	高速リンク時のコード生成を使用する (/LTCG:incremental)
安全な例外ハンドラーを含むイメージ	
関数の順序	
既定ベース アドレス	
最低限必要なバージョン	
参照	はい (/OPT:REF)
出力の登録	いいえ
出力ファイル	\$(OutDir)\$(TargetName)\$(TargetExt)
実行状況の表示	設定なし
対象コンピュータ	MachineX64 (/MACHINE:X64)
大きいサイズのアドレス	
遅延署名	
遅延読み込みされた DLL のアンロード	
遅延読み込みされた DLL のバインディングなし	
著作権情報の非表示	はい (/NOLOGO)
追加のマニフェスト依存関係	
追加のライブラリ ディレクトリ	../user
追加の依存ファイル	kernel32.lib;user32.lib;gdi32.lib;winspool.lib;comdlg32.lib;advapi32.lib;shell32.lib;ole32.lib;oleaut32.lib;gdiplus.lib
特定の既定のライブラリを無視	
分離の許可	はい
埋め込み IDL の無視	いいえ

遅延読み込みされた DLL のバインドなし
/BIND 修飾子は、バインドできる IAT を最終イメージに含めないようにリンカーを設定します。既定では、遅延読み込みの DLL に対してバインドできる IAT が作成されます。 (/DELAY:NOBIND)

OK キャンセル 適用(A)

構成プロパティ一覧

acad プロパティページ

構成(C): Release プラットフォーム(P): x64 構成マネージャー(O)...

- 構成プロパティ
 - 全般
 - デバッグ
 - VC++ ディレクトリ
 - C/C++
 - リンカー
 - 全般
 - 入力
 - マニフェスト ファイル
 - デバッグ
 - システム
 - 最適化
 - 埋め込み IDL
 - Windows メタデータ
 - 詳細設定
 - すべてのオプション
 - コマンドライン
 - マニフェスト ツール
 - XML ドキュメント ジェネレーター
 - ブракザー情報
 - ビルド イベント
 - カスタム ビルドステップ
 - コード分析

すべてのオプション(L)

```
/OUT:"C:\data\home\sna\jobs\%21_vs2017\%64\Release\acad.dll" /MANIFEST /LTCG:incremental /NXCOMPAT /PDB:"C:\data\home\sna\jobs\%21_vs2017\%64\Release\acad.pdb" /DYNAMICBASE "kernel32.lib" "user32.lib" "gdi32.lib" "winspool.lib" "comdlg32.lib" "advapi32.lib" "shell32.lib" "ole32.lib" "oleaut32.lib" "uuid.lib" "odbc32.lib" "odbc32.lib" /IMPLIB:"C:\data\home\sna\jobs\%21_vs2017\%64\Release\acad.lib" /DEBUG:FULL /DLL /MACHINE:X64 /OPT:REF /PGD:"C:\data\home\sna\jobs\%21_vs2017\%64\Release\acad.pgd" /MANIFESTUAC:"level=asInvoker uiAccess=false" /ManifestFile:"x64\Release\acad.dll.intermediate.manifest" /OPT:ICF /ERRORREPORT:PROMPT /NOLOGO /LIBPATH:".;user" /TLBID:1
```

追加のオプション(D) 親またはプロジェクトの既定値から継承

OK キャンセル 適用(A)