
作業時間の短縮に役立つ!
ショートカット ガイド

ワンキー ショートカット

オン/オフ切替と様々な操作

エイリアス(短縮コマンド) A to Z

印刷可能なキーボード用ステッカー





Q QSAVE / 現在の図面を保存

A ARC / 円弧を作成

Z ZOOM / 現在のビューポート内のビューの表示を拡大または縮小

W WBLOCK / 新規図面ファイルにオブジェクトやブロックを書き出し

S STRETCH / 選択窓または選択ポリゴンで囲まれたオブジェクトをストレッチ

X EXPLODE / 複合オブジェクトを構成要素となっているオブジェクトに分解

E ERASE / 図面からオブジェクトを削除

D DIMSTYLE / 寸法スタイルを作成、修正

C CIRCLE / 円を作成

R REDRAW / 現在のビューポートを表示し直す

F FILLET / オブジェクトのエッジを丸めてフィレット

V VIEW / 名前の付いたモデル空間ビュー、カメラビュー、レイアウト ビュー、プリセット ビューの登録および呼び出し

T MTEXT / マルチ テキスト オブジェクトを作成

G GROUP / グループと呼ばれる保存されるオブジェクトのセットを作成、管理

B BLOCK / 選択したオブジェクトからブロック定義を作成

H HATCH / 囲まれた領域または選択したオブジェクトをハッチング パターン、単一色、またはグラデーションで塗り潰し

J JOIN / 同様のオブジェクトを結合し、単一の離れていないオブジェクトを作成

M MOVE / 指定した方向に、指定した距離だけオブジェクトを移動

I INSERT / ブロックまたは図面を、現在の図面に挿入

O OFFSET / 同心円、平行な線、平行な曲線を作成

L LINE / 直線セグメントを作成

P PAN / 視線方向または倍率を変更せずにビューを移動

一般機能の設定切替

Ctrl+d	ダイナミック UCS のオン/オフ
Ctrl+g	グリッド表示のオン/オフ
Ctrl+e	アイソメ作図モードにおけるアイソメ平面の切替
Ctrl+f	定常オブジェクト スナップのオン/オフ
Ctrl+h	グループ選択のオン/オフ
Ctrl+Shift+h	すべてのパレットの表示/非表示切替
Ctrl+i	座標表示のオン/オフ
Ctrl+Shift+i	推測拘束のオン/オフ

作図モードでの切替

F1	ヘルプ表示
F2	履歴表示のオン/オフ
F3	定常オブジェクト スナップのオン/オフ
F4	3D オブジェクト スナップのオン/オフ
F5	アイソメ作図モードにおけるアイソメ平面の切替
F6	ダイナミック UCS のオン/オフ
F7	グリッド表示のオン/オフ
F8	直交モードのオン/オフ
F9	スナップ モードのオン/オフ
F10	極スナップのオン/オフ
F11	オブジェクト スナップトラッキングのオン/オフ
F12	ダイナミック入力 of オン/オフ

表示の管理

Ctrl+0 (ゼロ)	フル スクリーン表示
Ctrl+1	プロパティ パレット
Ctrl+2	Design Center パレット
Ctrl+3	ツール パレット
Ctrl+4	シートセット マネージャ パレット
Ctrl+6	データベース接続マネージャ パレット
Ctrl+7	マークアップ セット管理パレット
Ctrl+8	クイック計算機
Ctrl+9	コマンド ライン

作図作業での操作

Ctrl+c	オブジェクトをコピー
Ctrl+x	オブジェクトを切り取り
Ctrl+v	オブジェクトを貼り付け
Ctrl+Shift+c	基点を指定してオブジェクトをコピー
Ctrl+Shift+v	ブロックとして貼り付け
Ctrl+z	最後の操作を取り消し
Ctrl+y	最後の操作をやり直し
Ctrl+[現在のコマンドをキャンセル (もしくは Ctrl+¥)
ESC	現在のコマンドをキャンセル

図面の管理

Ctrl+n	図面の新規作成
Ctrl+s	図面を上書き保存
Ctrl+o	図面を開く
Ctrl+p	印刷
Ctrl+Tab	次の図面に切り替え
Ctrl+Shift+Tab	前の図面に切り替え
Ctrl+Page Up	現在の図面の前のレイアウトタブに切り替え
Ctrl+Page Down	現在の図面の次のレイアウトタブに切り替え
Ctrl+q	AutoCAD を終了
Ctrl+a	すべてのオブジェクトを選択

A

A	ARC / 円弧を作成
AA	AREA / オブジェクトまたは定義した領域の面積と周長を計算
ADC	ADCENTER / ブロック、外部参照、ハッチングパターンなどのコンテンツを管理、挿入
AL	ALIGN / オブジェクトを他の 2D オブジェクトまたは 3D オブジェクトに位置合わせ
AP	APPLOAD / アプリケーションをロード
AR	ARRAY / オブジェクトを複数個複写して、一定のパターンに配列
ARR	ACTRECORD / アクション マクロの記録を開始
ARM	ACTUSERMESSAGE / アクション マクロにユーザ メッセージを挿入
ARU	ACTUSERINPUT / アクション マクロにユーザ入力の要求を挿入
ARS	ACTSTOP / アクションレコーダを停止し、記録された操作をアクション マクロ ファイルに保存
ATI	ATTIPEDIT / ブロック内の属性の文字列情報の内容を変更
ATT	ATTDEF / ブロックにデータを格納するための属性定義を作成
ATE	ATTEDIT / ブロック内の属性情報を変更

B

B	BLOCK / 選択したオブジェクトからブロック定義を作成
BC	BCLOSE / ブロック エディタを閉じる
BE	BEDIT / ブロック エディタでブロック定義を開く
BH	HATCH / 閉じた領域、または選択されたオブジェクトをハッチングパターン、単一色、グラデーションで塗り潰す
BO	BOUNDARY / 閉じた領域からリージョンまたはポリラインを作成
BR	BREAK / 選択されたオブジェクトを 2 点間で部分削除
BS	BSAVE / 現在のブロック定義を保存
BVS	BVSTATE / ダイナミック ブロック内に可視性の状態を作成、設定、削除

C

C	CIRCLE / 円を作成
CAM	CAMERA / オブジェクトの 3D パースビューを作成および保存するために、カメラと目標の位置を設定
CBAR	CONSTRAINTBAR / オブジェクトの幾何拘束を表示
CH	PROPERTIES / 既存のオブジェクトのプロパティをコントロール
CHA	CHAMFER / オブジェクトの角を斜めに切断
CHK	CHECKSTANDARDS / 現在の図面について標準仕様違反をチェック
CLI	COMMANDLINE / コマンドライン ウィンドウを表示
COL	COLOR / 新規オブジェクトの色を設定
CO	COPY / 指定した方向に、指定した距離だけオブジェクトを複写
CT	CTABLESTYLE / 現在の表スタイルの名前を設定
CUBE	NAVVCUBE / ViewCube ツールの表示とプロパティをコントロール
CYL	CYLINDER / 3Dソリッド円柱を作成

D

D	DIMSTYLE / 寸法スタイルを作成、修正	DIV	DIVIDE / オブジェクトの長さまたは周長に沿って等間隔に、点オブジェクトもしくはブロックを作成	DRM	DRAWINGRECOVERY / プログラムやシステムの失敗後に、修復可能な図面ファイルのリストを表示
DAN	DIMANGULAR / 角度寸法を記入	DJL	DIMJOGLINE / 長さ寸法や平行寸法の折り曲げを記入または除去	DS	DSETTINGS / グリッドとスナップ 極トラッキング、オブジェクト スナップ、トラッキング、オブジェクト スナップ モード、ダイナミック入力、そしてクイック プロパティを設定
DAR	DIMARC / 弧長寸法を記入	DJO	DIMJOGGED / 円および円弧に対して折り曲げ半径寸法を作成	DT	TEXT / 1 行文字オブジェクトを作成
DBA	DIMBASELINE / 直前の寸法または選択した寸法の基準線から並列寸法を記入	DL	DATALINK / [データリンク マネージャ] ダイアログ ボックスを表示	DV	DVIEW / カメラと目標を使用して、平行投影ビューまたはパース ビューを定義
DBC	DBCCONNECT / 外部データベース テーブルへのインタフェースを提供	DLU	DATALINKUPDATE / 確立された外部データリンクからのデータを更新	DX	DATAEXTRACTION / 図面のデータを表または外部ファイルに書き出し
DCE	DIMCENTER / 円と円弧の中心マークまたは中心線を記入	DO	DONUT / 塗り潰された円、または幅のあるリングを作成		
DCO	DIMCONTINUE / 直前の寸法または選択した寸法の寸法補助線から始まる直列寸法を記入	DOR	DIMORDINATE / 座標寸法を記入		
DCON	DIMCONSTRAINT / 選択したオブジェクトまたはオブジェクト上の点に寸法拘束を適用	DOV	DIMOVERRIDE / 選択した寸法で使用されているシステム変数の優先設定をコントロール		
DDA	DIMDISASSOCIATE / 選択した寸法の自動調整を解除	DR	DRAWORDER / イメージや他のオブジェクトの表示順序を変更		
DDI	DIMDIAMETER / 円または円弧の直径寸法を記入	DRA	DIMRADIUS / 円または円弧の半径寸法を記入		
DED	DIMEDIT / 寸法値および寸法補助線を編集	DRE	DIMREASSOCIATE / 選択した寸法を、オブジェクトまたはオブジェクト上の点に関連付け、もしくは再関連付け		
DI	DIST / 2点間の距離と角度を計測				

E-F

E	ERASE / 図面からオブジェクトを削除
ED	DDEDIT / 1 行文字、寸法値、属性定義、公差記入枠を編集
EL	ELLIPSE / 楕円または楕円弧を作成
EPDF	EXPORTPDF / 図面を PDF へ書き出し
ER	EXTERNALREFERENCES / [外部参照]パレットを表示
EX	EXTEND / 他のオブジェクトのエッジとぶつかる位置までオブジェクトを延長
EXIT	QUIT / プログラムを終了
EXP	EXPORT / 図面内のオブジェクトを他のファイル形式で保存
EXT	EXTRUDE / 2D オブジェクトの領域あるいは 3D の面を 3D 空間へ押し出し
F	FILLET / オブジェクトのエッジを丸めてフィレット
FI	FILTER / オブジェクトを選択セットに含めるために必要な条件リストを作成
FS	FSMODE / 選択したオブジェクトに接触するすべてのオブジェクトから選択セットを作成
FSHOT	FLATSHOT / 現在のビューに基づいて、すべての 3D オブジェクトの 2D 表現を作成

G-H

G	GROUP / グループと呼ばれる保存されるオブジェクトのセットを作成、管理
GCON	GEOCONSTRAINT / オブジェクトまたはオブジェクト上の点間に、幾何拘束を適用
GD	GRADIENT / 閉じた領域または選択されたオブジェクトをグラデーションで塗り潰し
GEO	GEOGRAPHICLOCATION / 図面ファイルに地理的位置情報を割り当て
H	HATCH / 囲まれた領域または選択したオブジェクトをハッチングパターン、単一色、またはグラデーションで塗り潰し
HE	HATCHEDIT / 既存のハッチングまたは塗り潰しを修正
HI	HIDE / 隠線処理して 3D ワイヤフレームモデルを再作図

I-J

I	INSERT / ブロックまたは図面を、現在の図面に挿入
IAD	IMAGEADJUST / イメージの明るさ、コントラスト、およびフェードの値をコントロール
IAT	IMAGEATTACH / イメージ ファイルを参照として挿入
ICL	IMAGECLIP / 選択したイメージの表示を、指定した境界で切り抜き
ID	ID / 指定した位置の UCS 座標値を表示
IM	IMAGE / [外部参照]パレットを表示
IMP	IMPORT / 現在の図面に、他の形式のファイルを読み込み
IN	INTERSECT / 重なり合ったソリッド、サーフェス、リージョンから、3D ソリッド、サーフェス、2D リージョンを作成
INF	INTERFERE / 選択した 2 組の 3D ソリッドの重なり合った部分から一時的な 3D ソリッドを作成
IO	INSERTOBJ / リンク オブジェクトまたは埋め込みオブジェクトを挿入
J	JOIN / 同様のオブジェクトを結合し、単一の離れていないオブジェクトを作成
JOG	DIMJOGGED / 円または円弧に対して折り曲げ寸法を作成

L-M

L	LINE / 直線セグメントを作成
LA	LAYER / 画層と画層のプロパティを管理
LAS	LAYERSTATE / 画層状態と呼ばれる画層設定のセットを保存、復元、管理
LE	QLEADER / 引出線と引出線の注釈を記入
LEN	LENGTHEN / オブジェクトの長さや円弧の中心角を変更
LESS	MESHSMOOTHLESS / メッシュ オブジェクトのスムーズ レベルを1レベル引き下げ
LI	LIST / 選択したオブジェクトのプロパティデータを表示
LO	LAYOUT / 図面のレイアウト タブを作成、修正
LT	LINETYPE / 線種をロード、設定、修正
LTS	LTSCALE / 図面内のすべてのオブジェクトの線種尺度を変更
LW	LWEIGHT / 現在の線の太さ、線の太さの表示オプション、線の太さの単位を設定
M	MOVE / 指定した方向に、指定した距離だけオブジェクトを移動
MA	MATCHPROP / 選択したオブジェクトのプロパティを他のオブジェクトに適用
MAT	MATERIALS / [マテリアル ブラウザ] パレットを表示
ME	MEASURE / オブジェクトの長さ方向または外周に沿って、指定した間隔で点オブジェクトもしくはブロックを作成

MEA	MEASUREGEOM / 選択したオブジェクトまたは一連の点の距離、半径、角度、面積、体積を計測
MI	MIRROR / 選択したオブジェクトの鏡像イメージを作成
ML	MLINE / 複数の平行な線分を作成
MLA	MLEADERALIGN / 選択したマルチ引出線オブジェクトの位置合わせと間隔を調整
MLC	MLEADERCOLLECT / ブロックを含む選択したマルチ引出線を縦列または横列に編成し、1つの引出線として表示
MLD	MLEADER / マルチ引出線オブジェクトを作成
MLE	MLEADEREDIT / マルチ引出線オブジェクトに引出線を追加、またはマルチ引出線オブジェクトから引出線を除去
MLS	MLEADERSTYLE / マルチ引出線スタイルを作成、修正
MO	PROPERTIES / 既存のオブジェクトのプロパティをコントロール
MORE	MESHSMOOTHMORE / メッシュ オブジェクトのスムーズ レベルを1レベル引き上げ
MS	MSPACE / ペーパー空間からモデル空間ビューポートに切り替え
MSM	MARKUP / [マークアップ セット管理] パレットを表示
MT	MTEXT / マルチ テキスト オブジェクトを作成
MV	MVIEW / レイアウト ビューポートを作成、コントロール

N-O

NORTH GEOGRAPHICLOCATION	/ 図面ファイルに地理的位置情報を割り当て
NSHOT NEWSHOT	/ ShowMotion を使用して表示したときに再生される、モーション付きの名前の付いたビューを作成
NVIEW NEWVIEW	/ モーションなしの、名前の付いたビューを作成
O	OFFSET / 同心円、平行な線、平行な曲線を作成
OP	OPTIONS / プログラムの設定をカスタマイズ
ORBIT 3DORBIT	/ 水平または垂直オービットのみに制限して、3D 空間でビューを回転
OS	OSNAP / 定常オブジェクト スナップモードを設定

P

P	PAN / 視線方向または倍率を変更せずにビューを移動
PA	PASTESPEC / クリップボードから現在の図面に、データ形式をコントロールして、オブジェクトを貼り付け
PAR	PARAMETERS / 図面内で使用されている自動調整パラメータをコントロール
PARAM	BPARAMETER / グリップを持つパラメータをダイナミック ブロック定義に追加
PATCH	SURFPATCH / サーフェスのエッジにキャップをフィットさせることにより、新しいサーフェスを作成
PC	POINTCLOUD / 点群ファイルを作成および添付するオプションを提供
PCATTACH	POINTCLOUDATTACH / インデックス化された点群ファイルを現在の図面に挿入
PCINDEX	POINTCLOUDINDEX / スキャンファイルからインデックス化された点群ファイル (PCG または ISD) を作成
PE	PEDIT / ポリラインと 3D ポリゴンメッシュを編集

PL	PLINE / 2D ポリラインを作成
PO	POINT / 点オブジェクトを作成
POFF	HIDEPALETTES / 現在表示されているすべてのパレット (コマンド ウィンドウを含む) を非表示
POL	POLYGON / 正多角形の閉じたポリラインを作成
PON	SHOWPALETTES / 非表示のパレットの表示を復元
PR	PROPERTIES / [プロパティ] パレットを表示
PRE	PREVIEW / 印刷された状態の図面を表示
PRINT	PLOT / 図面をプロッタ、プリンタ、またはファイルに出力
PS	PSPACE / モデル空間ビューポートからペーパー空間に切り替え
PSOLID	POLYSOLID / 壁のような 3D ソリッドを作成
PU	PURGE / 使用されていないブロック定義や画層などの項目を図面から削除
PYR	PYRAMID / 3D ソリッド角錐を作成

Q

QC	QUICKCALC / [クイック計算] パレットを表示
QCUI	QUICKCUI / 折りたたんだ状態で[ユーザー インタフェースをカスタマイズ]エディタを表示
QP	QUICKPROPERTIES / 選択したオブジェクトのクイック プロパティ データを表示
QSAVE	QSAVE / 現在の図面を保存
QVD	QVDRAWING / 開いている図面および図面内のレイアウトをプレビュー イメージを使用して表示
QVDC	QVDRAWINGCLOSE / 図面とレイアウトのプレビュー イメージを閉じる
QVL	QVLAYOUT / 図面のモデル空間とレイアウトのプレビュー イメージを表示
QVLC	QVLAYOUTCLOSE / 現在の図面のモデル空間とレイアウトのプレビュー イメージを閉じる

R

R	REDRAW / 現在のビューポートを表示し直す
RA	REDRAWALL / すべてのビューポートを表示し直す
RC	RENDERCROP / ビューポート内のクロープウィンドウと呼ばれる指定された矩形領域をレンダリング
RE	REGEN / 現在のビューポート内の図面全体を再作図
REA	REGENALL / 図面全体を再作図し、すべてのビューポートを表示し直す
REC	RECTANG / 長方形のポリラインを作成
REG	REGION / 領域を囲むオブジェクトをリージョン オブジェクトに変換
REN	RENAME / 画層や寸法スタイルなどの項目に割り当てられている名前を変更
REV	REVOLVE / 軸を中心にしてオブジェクトを回転させて、3D ソリッドまたはサーフェスを作成
RO	ROTATE / 基点を中心にオブジェクトを回転
RP	RENDERPRESETS / イメージのレンダリングで再利用可能なレンダリング / パラメータであるレンダリング プリセットを指定
RPR	RPREF / レンダリング詳細設定にアクセスするための[レンダリング詳細設定]パレットを表示
RR	RENDER / 3D ソリッドまたはサーフェスモデルのリアルなシェーディング イメージを作成
RW	RENDERWIN / レンダリング処理を開始せずに、[レンダリング]ウィンドウを表示

S

S	STRETCH / 選択窓または選択ポリゴンで囲まれたオブジェクトをストレッチ	SPE	SPLINEDIT / スプラインまたはスプラインフィット ポリラインを編集
SC	SCALE / 尺度変更後も、オブジェクトの相似性は保持されて、オブジェクトを均一に拡大/縮小	SPL	SPLINE / 一連の指定した点を通る、または近くを通る滑らかな曲線を作成
SCR	SCRIPT / スクリプト ファイルを使用して一連のコマンドを実行	SPLANE SECTIONPLANE / 3D オブジェクトを通過する切断面として作用する断面オブジェクトを作成	
SEC	SECTION / 平面と、3D ソリッド、サーフェス、またはメッシュとの交差部分を使用して、リージョン オブジェクトを作成	SPLAY	SEQUENCEPLAY / 1つのカテゴリの名前の付いたビューを再生
SET	SETVAR / システム変数の値を一覧表示、変更	SPLIT	MESHSPPLIT / メッシュの面を2つの面に分割
SHA	SHADEMODE / VSCURRENT[ビューポート表示スタイル]コマンドを開始	SPE	SPLINEDIT / スプラインまたはスプラインフィット ポリラインを編集
SL	SLICE / 既存のオブジェクトを切断または分割することにより、新しい3D ソリッドおよびサーフェスを作成	SSM	SHEETSET / [シート セット マネージャ]パレットを表示
SN	SNAP / カーソルの移動を指定した間隔に制限	ST	STYLE / 文字スタイルを作成、修正、指定
SO	SOLID / 塗り潰した三角形や四角形を作成	STA	STANDARDS / 標準仕様ファイルと図面との関連付けを管理
SP	SPELL / 図面内のスペルをチェック	SU	SUBTRACT / 選択した3D ソリッド、サーフェス、または2D リージョンを減算によって合成

T

T	MTEXT / マルチ テキスト オブジェクトを作成
TA	TEXTALIGN / 接複数の文字オブジェクトを、垂直、水平、または斜めに位置合わせ
TB	TABLE / 空の表オブジェクトを作成
TEDIT	TEXTEDIT / 寸法拘束、寸法値、またはテキスト オブジェクトを編集
TH	THICKNESS / 2D ジオメトリ オブジェクト作成における既定の 3D 厚さプロパティを設定
TI	TILEMODE / ペーパー空間にアクセスできるようにするかどうかをコントロール
TO	TOOLBAR / ツールバーの表示/非表示を切り替えたり、ツールバーをカスタマイズ
TOL	TOLERANCE / 公差記入枠に記入された幾何公差を作成
TOR	TORUS / ドーナツ形状の 3D ソリッドを作成
TP	TOOLPALETTES / [ツール パレット]ウィンドウを表示
TR	TRIM / 他のオブジェクトのエッジとぶつかる位置でオブジェクトをトリム
TS	TABLESTYLE / 表スタイルを作成、修正、指定

U-W

UC	UCSMAN / UCS の定義を管理
UN	UNITS / 座標、距離、角度の精度と表示形式をコントロール
UNHIDE / UNISOLATE	UNISOLATEOBJECTS / ISOLATEOBJECTS [オブジェクト選択表示]コマンドまたは HIDEOBJECTS [オブジェクト非表示]コマンドで非表示にされているオブジェクトを表示
UNI	UNION / 2つのソリッドまたは2つのリージョンを結合
V	VIEW / 名前の付いたモデル空間ビュー、カメラ ビュー、レイアウトビュー、プリセット ビューの登録および呼び出し
VGO	VIEWGO / 名前の付いたビューを呼び出し
VP	DDVPOINT / 3D 視線方向を設定
VPLAY	VIEWPLAY / 名前の付いたビューに関連付けられているアニメーションを再生
VS	VSCURRENT / 現在のビューポートで表示スタイルを設定
VSM	VISUALSTYLES / 表示スタイルを作成、修正し、ビューポートに適用
W	WBLOCK / 新規図面ファイルにオブジェクトやブロックを書き出し
WE	WEDGE / くさび形の 3D ソリッドを作成
WHEEL	NAVSWHEEL / ビュー ナビゲーション ツールを集めたホイールを表示

X-Z

X	EXPLODE / 複合オブジェクトを構成要素オブジェクトに分解
XA	XATTACH / DWG ファイルを外部参照として挿入
XB	XBIND / 外部参照での名前の付いたオブジェクトの1つまたは複数の定義を現在の図面に取り込み
XC	XCLIP / 選択した外部参照またはブロック参照の表示を、指定した境界で切り抜き
XL	XLINE / 無限に伸びる構築線を作成
XR	XREF / EXTERNALREFERENCES[外部参照パレット]コマンドを開始
Z	ZOOM / 現在のビューポート内のビューの表示を拡大または縮小
ZEBRA	ANALYSISZEBRA / サーフェスの連続性を解析するために、3D モデルに縞模様を投影
ZIP	ETRANSMIT / 自己解凍形式あるいは ZIP 圧縮された転送パッケージを作成



印刷可能なキーボード用ステッカー[4 セット分]
 対応ラベル: <http://www.onlinelabels.com/OL32.htm>