



INVENTOR[®]

ショートカット キー ガイド



ワンキー ショートカット

キーボード図	3
印刷用キーボード ステッカー	14

キーボード ショートカット コマンド(カテゴリ別)

アセンブリ	4
図面マネージャ	4
一般	4
パーツ	4
配置フィーチャ	4
スケッチ	5
ツール	5
表示	5
作業フィーチャ	5

複数文字コマンド エイリアス (カテゴリ別)

注釈	6
アセンブリ	6
ケーブル&ハーネス	6-7
寸法	7
図面マネージャ	8
ダイナミック シミュレーション	8
フレーム解析	8-9
金型設計	9-10
パーツ	10
配置フィーチャ	11
プレゼンテーション	11
シートメタル	11
スケッチ	11-12
スケッチ フィーチャ	12
構造解析	12-13
ツール	13
チューブ&パイプ	13
表示	13

注: Inventor で複数文字コマンド エイリアスの使用を有効にするには、[既定の複数文字コマンド エイリアスを使用]オプションをオンにする必要があります。このオプションにアクセスするには、[ツール]タブ ▶ [オプション]パネル ▶ [カスタマイズ]と選択し、[キーボード]タブをクリックします。



- = 同一 / 曲線を同一の半径または長さに拘束
- ! 固定作業点 / 固定作業点を作成し、3D 移動/回転ツールをアクティブにする
- / 作業軸 / 新規作業軸を作成
-] 作業平面 / 新規作業平面を作成
- . 作業点 / 新規作業点を作成

- Delete 削除 / モデルまたは図面から選択した項目を削除
- End 選択範囲をズーム / 特定の選択した項目を拡大ズーム
- Esc 終了 / アクティブなツールを終了
- Home すべてズーム / グラフィックス ウィンドウですべてのオブジェクトの範囲にズーム
- Page Up ビュー正面 / 選択した図形のビュー正面を表示

アセンブリ

Alt- マウスでドラッグ

メイト拘束 / メイト拘束を適用

Ctrl-H **コンポーネント置換** / アセンブリ コンポーネントを別のコンポーネントと置換

Shift-Tab

プロモート / サブアセンブリからパーツを削除し、親アセンブリの個別パーツにする

図面マネージャ

Ctrl-Shift-N

新規シート / 新規図面シートを挿入

Ctrl-Shift-T

引出線注記 / 図面に引出線付きの注記を追加

一般

Ctrl-A **すべてを選択** / スクリーン上のすべてを選択

Ctrl-C **コピー** / 選択した項目をコピー

Ctrl-F **検索** / パーツ ファイルで[パーツ スケッチを検索]ダイアログボックスを表示したり、アセンブリ ファイルで[アセンブリ内のコンポーネントを検索]ダイアログ ボックスを開く

Ctrl-N **新規** / [新規ファイル]ダイアログ ボックスを表示

Ctrl-O **開く** / [ファイルを開く]ダイアログボックスを表示(既存のファイルを開く)

Ctrl-P **印刷** / [印刷]ダイアログ ボックスを表示

Ctrl-S **保存** / [名前を付けて保存]ダイアログボックスを表示

Ctrl-V **貼り付け** / 切り取った項目やコピーした項目をある位置から別の位置に貼り付ける

Ctrl-X **切り取り** / 選択した項目を切り取る

Ctrl-Y **やり直し** / 直前の元に戻すコマンドをやり直す

Ctrl-Z **元に戻す** / コマンドの効果を取り消す

Delete **削除** / モデルまたは図面から選択した項目を削除

QUIT **終了** / ドキュメントの保存を促すプロンプトを表示し、アプリケーションを終了

Shift-マウスで右クリック

選択 / [選択]コマンド メニューをアクティブにする

パーツ

Ctrl-Shift-K

面取り / 面取りツールをアクティブにする

Ctrl-Shift-L

ロフト / ロフト ツールをアクティブにする

Ctrl-Shift-M

ミラー / ミラー ツールをアクティブにする

配置フィーチャ

Ctrl-Shift-O

円形状パターン / [円形状パターン]ダイアログ ボックスを開く

Ctrl-Shift-R

矩形形状パターン / [矩形形状パターン]ダイアログ ボックスを開く

Ctrl-Shift-R

スイープ / スイープ ツールをアクティブにする

スケッチ

=	同一 / 曲線を同一の半径または長さに拘束
F7	切断して表示 / 平面を隠しているモデルの一部を一時的にスライス
F8	すべての拘束を表示 / すべての拘束を表示
F9	すべての拘束を非表示 / すべての拘束を非表示

ツール

Alt-F8	マクロ / [マクロ]ダイアログ ボックスを開く
Alt-F11	Visual Basic Editor / Microsoft Visual Basic Editor を起動
Esc	終了 / アクティブなツールを終了
F1	ヘルプ / Inventor ヘルプ ファイルを開く

表示

Alt-	ユーザ作業点の表示設定 / 作業点を表示
Alt-]	ユーザ作業平面の表示設定 / 作業平面を表示
Alt-/	ユーザ作業軸の表示設定 / 作業軸を表示
Ctrl-	原点の表示設定 / 既定の原点を表示
Ctrl-]	基準平面の表示設定 / 既定の基準平面を表示
Ctrl-/	基準軸の表示設定 / 既定の基準軸を表示
Ctrl-0 (ゼロ)	スクリーンの切り替え / スクリーンの切り替え
Ctrl-Shift-E	自由度 / 自由度を表示
Ctrl-Shift-Q	iMate 記号 / iMate 記号ツールをアクティブにする
Ctrl-W	SteeringWheels / Steering Wheels 表示ツールを表示
End	選択範囲をズーム / 特定の選択した項目を拡大ズーム
F2	画面移動 / グラフィックス ウィンドウの領域を表示([F2]キーを押したままにしておく)
F3	選択範囲をズーム / グラフィックス ウィンドウをリアルタイム ズーム(拡大および縮小)([F3]キーを押したままにしておく)
F4	オービット / グラフィックス ウィンドウでオブジェクトを回転

F5	前のビュー / 前の表示に戻る
F6	ホーム(アイソメ)ビュー / グラフィックス ウィンドウでオブジェクトをアイソメ方向に回転
F10	スケッチの表示 / スケッチを表示
Home	すべてズーム / グラフィックス ウィンドウですべてのオブジェクトの範囲にズーム
Page Up	ビュー正面 / 選択した図形のビュー正面を表示
Shift-F3	窓ズーム / ウィンドウで定義する領域に合わせてズーム
Shift-F5	次のビュー / 次のビューに進む
Shift-マウスの中央ボタンをクリック	オービット / モデルを回転.

作業フィーチャ

;	固定作業点 / 固定作業点を作成し、3D 移動/回転ツールをアクティブにする
/	作業軸 / 新規作業軸を作成
]	作業平面 / 新規作業平面を作成
.	作業点 / 新規作業点を作成

注釈

BA	自動バルーン / 図面ビュー内のコンポーネントの識別に使用される、項目のバルーンを1つまたは複数作成
CAT	軌跡 / 溶接軌跡の注記を追加
CB	2等分中心線 / 2等分中心線を追加
CL	中心線 / 中心線を追加
CM	中心マーク / 中心マークを追加
DI	データ ID 記号 / データ ID 記号を追加
EF	エンド フィル / 図面ビュー内または 3D 溶接ビード上に溶接エンド フィル注記を追加して、溶接ビードの終端を示すハッチングまたは塗り潰されたリージョンを表す
F	幾何公差記号 / 図面ファイルに幾何公差を配置
FI	フィーチャ ID 記号 / フィーチャ ID 記号を追加
HTF	穴テーブル - フィーチャ / フィーチャ セット(単一フィーチャのすべてのパンチ穴の中心インスタンス)を選択
HTS	穴テーブル - 選択 / 復元されたパンチ穴の中心を個別に選択
HTV	穴テーブル - ビュー / 穴テーブルをビューに追加
LE	引出線注記 / 図面に引出線付きの注記を追加
PL	パーツ一覧 / パーツ一覧を作成
RT	履歴タグ / 履歴タグを図面に追加

RTB	履歴テーブル / 履歴テーブルを作成
ST	面の指示記号 / 面の指示記号を追加
SY	記号 / 図面シートにスケッチ記号を追加
T	文字 / 図面ファイルで文字ツールをアクティブにする
TB	テーブル / テーブルを作成
WS	溶接記号 / 注記として使用したり、グループ化(同じ溶接記号が設定された複数のビードを参照する)の目的で使用できるモデル溶接記号を作成

PC	パターン コンポーネント / パターン化するコンポーネントを1つまたは複数選択
RA	すべて置換 / 現在のアセンブリに存在するコンポーネントのすべてのオカレンスを置き換え
V	コンポーネント移動 / [コンポーネント移動]コマンドをアクティブにする

ケーブル&ハーネス

AR	自動ルート / 配線網内の最短のパスと、ワイヤの始点と終点に最も近いセグメントの端点を使用して、1つまたは複数の選択したワイヤを自動的に配線
BR	曲げ半径を確認 / アクティブなハーネス アセンブリのセグメント、配線済みおよび未配線のワイヤ、ケーブルに対して、指定した最小曲げ半径を満たしていない曲げをチェック
BS	スケッチ線破断 / ケーブル、ワイヤ、またはセグメントから除去する長さの開始点と終了点を設定
CA	コネクタ オーサリング / ケーブル&ハーネス固有のデータを追加することにより、ケーブル&ハーネスで使用されるコネクタの定義を完成
CC	ケーブル作成 / ハーネス アセンブリ内で複数のワイヤを含むケーブルを作成し、選択したピンに接続または末端処理

アセンブリ

C	拘束 / アセンブリ拘束を追加
CO	コピー コンポーネント / コンポーネントのコピーを作成
G	コンポーネント回転 / 回転ツールをアクティブにする
IA	干渉解析 / アセンブリの干渉を解析
MI	ミラー コンポーネント / ミラー コンポーネントを作成
N	コンポーネント作成 / [コンポーネントをインプレイス作成]ダイアログ ボックスを表示
P	コンポーネント配置 / 現在のアセンブリにコンポーネントを配置

ケーブル&ハーネス

CF	折り曲げを作成 / 折り曲げを作成	IH	ハーネス データをインポート / ハーネス データをインポート	SP	スプライス作成 / スプライスを作成
CR	リボン ケーブルを作成 / 開始コネクタと終了コネクタの間にリボン ケーブルを作成	L	ケーブル&ハーネス ライブラリ / 新しいライブラリ定義を追加したり、ワイヤ、ケーブル、リボン ケーブル、バーチャル パーツといったハーネス オブジェクトの既存のライブラリ定義を修正、コピー、削除	TB	テーブル / テーブルを作成
CS	セグメント作成 / ハーネス セグメントを作成	NB	ネイルボード / ハーネス アセンブリを指定し、ネイルボード ビューを作成、編集するために設定	U	ルート解除 / 選択したワイヤを選択したセグメントから配線解除
CV	コネクタ ビューを配置 / コネクタ ビューを配置	P	回転 / セグメントの点を固定し、固定点を基準に選択したセグメントをドラッグできるようにする *	V	バーチャル パーツの割り当て / バーチャル パーツを割り当て
CW	ワイヤ作成 / ハーネス アセンブリ内で選択した 2 つのピン間にワイヤを作成	P	ピン配置 / ピンを配置 *		
E	編集 / ネイルボードスケッチを編集	PD	プロパティ表示 / 選択したオブジェクトのプロパティを表示		
EH	ハーネス データをエクスポート / ハーネス データをエクスポート.	PG	ピン グループの配置 / 指定された名前、設定、向きを持つ複数のピンを 1 つのパーツ上に自動的に配置		
F	ファン イン / ワイヤ先端を互いに重ねて折りたたみ、ネイルボードドキュメントの詳細な情報を減らして見やすくする	RG	レポート / アクティブなハーネス アセンブリのレポートを生成		
FO	ファン アウト / 指定した角度と並べ替え方向を使用して、ワイヤ先端をセグメントの端点の周りに均等に分散	RH	ハーネス データを確認 / ハーネス データを確認		
HA	ハーネス作成 / ハーネス サブアセンブリの名前と場所を指定して、ハーネス サブアセンブリをアセンブリ ファイルに追加。[ケーブル&ハーネス]タブを表示	RT	手動ルート / ワイヤとケーブルを手動で配線		
HD	ハーネス寸法 / 2 点間に被駆動の平行寸法を追加	RW	ワイヤ ピンを再接続 / ワイヤ ピンを再接続		
HP	ハーネス プロパティ / ハーネス コンポーネントのカスタム プロパティ				

寸法

BD	並列寸法 / 並列寸法を追加
BN	曲げ注記 / 曲げ注記を作成または編集
CN	面取りの注記 / 図面ビューに面取りの注記を追加
D	一般寸法 / スケッチまたは図面に寸法を追加
HN	穴/ねじ注記 / 引出線付きの穴注記やねじ注記を追加
O	累進寸法セット / [累進寸法セット]コマンドをアクティブにする
OD	累進寸法 / 累進寸法を追加
PN	パンチ穴の注記 / パンチ穴の注記を作成

*注: 同じエイリアスでも、作業中の設計環境およびオブジェクトに応じて異なるコマンドが実行されます。

図面マネージャ

AV	補助投影ビュー / 親ビュー内のエッジや線分から投影して、補助投影ビューを配置
B	バルーン、部品表 / 作業環境に応じてバルーン ツールをアクティブにする、または [部品表のプロパティ] ダイアログ ボックスを表示
BV	ベース ビュー / ベース ビューを作成
BRV	破断 / 破断され短縮されたビューを作成
BO	部分断面 / 既存の図面ビュー内の隠れたパーツやフィーチャを表示するため、選択した領域を材料から削除
CR	切り抜き / 切り抜き操作の境界タイプと、切り抜きの切断線の表示/非表示の設定に使用
DV	詳細図 / 詳細なプロファイルを円形状および矩形形状に表示
PV	投影ビュー / 投影ビューを作成
RD	寸法の取り込み / 図面のモデル寸法を取り込む
SV	断面図 / 断面図を作成

ダイナミック シミュレーション

AVI	ムービーをパブリッシュ / AVI アニメーションを作成
-----	-------------------------------------

CC	アセンブリ拘束を変換 / アセンブリ拘束を変換
CSA	Studio にパブリッシュ / Studio アニメーションを作成
DM	ダイナミック モーション / ダイナミック パーツ モーション
F	荷重 / 選択したオブジェクトに荷重を適用
FEA	FEA にエクスポート / FEA にエクスポート
J	ジョイントを挿入 / ジョイントを挿入
MS	機構ステータスと冗長性 / モデルのステータス情報を提供し、重複拘束を修復する過程をガイド
OG	出力グラフ / シミュレーション中およびシミュレーション完了後に、シミュレーションにおけるすべての入力変数と出力変数のグラフおよび数値を表示
RF	参照フレーム / 指定された入力を基に参照フレームを作成
SET	ダイナミック シミュレーション設定 / ダイナミック シミュレーション セッション全体に適用するオプションを設定
TO	トルク / 選択したオブジェクトにトルクを適用
TR	トレース / コンポーネント上の任意の位置にある 1 つまたは複数の点における絶対運動学値と相対運動学値(軌道、速度、加速度)を作成
UF	未知力 / 指定された位置において機構を静的平衡状態に維持するために必要な力、トルク、またはジャッキを計算

フレーム解析

A	解析結果アニメーション / 選択したシミュレーション結果をアニメーション表示
AM	軸モーメント / 軸モーメントを追加
B	検出 / モデルの特定の点のシミュレーション結果を表示
BC	境界条件 / 境界条件の表示を切り替え
BD	梁の詳細 / 構造の選択された梁の詳細結果(荷重図、表)を表示
BM	曲げモーメント / 選択された梁に曲げモーメントを適用
C	シミュレーションを作成 / シミュレーションを作成
CB	カラー バー / カラー バーを編集
CL	連続荷重 / 選択する梁全体に沿って一定荷重を加える
D	荷重図 / カスタム ユーザ荷重図を追加
EX	エクスポート / Robot Structural Analysis にエクスポート
F	力 / 指定した大きさの力を選択した面、エッジ、頂点のいずれかに加える
FL	浮動ピン固定支持 / 浮動ピン固定支持を追加
LB	梁ラベル / 梁ラベルの表示を切り替え

フレーム解析

LN	ノードラベル / ノードラベルの表示を切り替え
LP	検出ラベル / 検出ラベルの表示を切り替え
LS	ローカルシステム / 梁ローカルシステムの表示を切り替え
LV	荷重値 / 荷重値の表示を切り替え
MA	梁材料 / 梁の材料を変更
MO	モーメント / 選択された梁に一般モーメントを適用
N	シェーディングなし / シェーディング表示をオフにする
P	梁プロパティ / フレームメンバの物理プロパティとエンジニアリングプロパティを提供し、データをカスタマイズできるようにする
PN	ピン拘束 / 梁またはノードで変位や自由回転が許可されていないとき、[ピンで固定]拘束を適用
R	レポート / レポートを生成
RE	リリース / 指定された自由度のリリースを構造内の選択された梁に割り当て
RL	リジッドリンク / フレーム構造内の選択したノード間にリジッドリンクを定義
S	シミュレーション / シミュレーションを実行
X	固定拘束 / 選択した面、エッジ、頂点のいずれかに固定拘束を適用

金型設計

2D	2D 図面 / 1 つまたは複数の図面ドキュメントを作成	CH	ヒールを作成 / インサートに 1 つまたは複数のヒールを作成 *
AM	アニメーション表示 / 選択したシミュレーション結果をアニメーション表示	CI	インサートを作成 / インサートを作成
AO	方向を調整 / [方向を調整]ダイアログボックスを表示	CM	コアとキャビティを組み合わせ / コア/キャビティの組み合わせを作成、編集、または削除
AP	位置を調整 / [位置を調整]ダイアログボックスを表示	CP	コアピンを配置 / コアピンを金型に配置
AR	自動ランナー スケッチ / 自動ランナー スケッチを作成	CS	冷却コンポーネント / 冷却管全体に冷媒を伝導する冷却コンポーネントを指定
AU	モールド ベース作成 / ユーザ定義のモールドベースを挿入する前にコンポーネントの属性を割り当て	CW	コールド スラグ ウェル / スプルーの終端またはランナーに配置するコールド スラグ ウェルを定義
BC	ブリッジ曲線 / G2 の連続性で曲線を接続	DW	ワークピース設定を定義 / コア/キャビティ生成の前提条件となる矩形状や円筒状のワークピースを生成できる
BL	金型ブーリアン / 干渉チェック機能とブーリアン演算を統合	EJ	エジェクタ / プラスチック成形品を突き出すエジェクタピンを作成
BR	境界ランオフ サーフェス / ランオフ サーフェスを作成	EM	成形用パーツを編集 / 成形用パーツを編集
CC	冷却管のチェック / 冷却管の安全性、干渉、および冷却システムのセグメント間の距離をチェック *	ES	既存のサーフェスを使用 / 既存のパッチサーフェスまたはランオフ サーフェスを作成、編集、または削除
CC	コアとキャビティを配置 / インポートしたコアとキャビティを配置または削除 *		
CD	コア/キャビティ / コア/キャビティの設計および解析環境		
CH	冷却管 / 冷却管を作成 *		

*注: 同じエイリアスでも、作業中の設計環境およびオブジェクトに応じて異なるコマンドが実行されます。

金型設計

ET	ランオフサーフェスを延長 / ランオフサーフェスを延長	PH	平面ピッチを作成 / 平面ピッチを作成	SL	ロックセット / サイドロックまたはインターロックを作成
F	コア/キャビティを終了 / コアとキャビティ環境を終了する	PI	インサートを配置 / 事前に生成されたインサートを金型アセンブリに配置	SM	材料を選択 / 材料を選択
GC	コアとキャビティを生成 / コアとキャビティに必要なファイルを作成	PP	プラスチック成形品 / 1つまたは複数の成形品を Mold Design プロジェクトに配置	SP	2次スプルー / 金型設計に新しい2次スプルーを追加したり、2次スプルーの寸法を編集、削除、調整
GP	ゲート位置 / ゲート位置を設定	PR	プロットプロパティを設定 / プロットプロパティを設定	UM	ユーザモールドベース / ユーザ定義のモールドベースを配置
GT	ゲート / ゲートを追加	PS	パッチサーフェスを作成 / パッチサーフェスを作成 *	WP	ワークピースポケット / 矩形ワークピースのポケットを作成
JM	ジョブマネージャ / 解析の進行状況をモニタリング、必要に応じて解析を停止	PS	金型プロセス設定 / 金型プロセス設定を開く*		
LA	リフター / 金型がスムーズに開閉できるように、金型にリフターアセンブリを配置	PT	パターン / 1つのプラスチック成形品を複製し、複製されたオカレンスを矩形パターン、円形状パターン、または可変パターンに配列		
LR	位置決めリング / 位置決めリングを作成	RN	ランナー / ランナーを作成		
MB	モールドベース / モールドベースを作成するツールを提供	RR	放射状ランオフサーフェス / 放射状ランオフサーフェスを作成、編集、または削除		
MF	金型充填解析 / 充填過程の金型内の熱可塑性樹脂の流動を予測	RS	ランオフサーフェスを作成 / ランオフサーフェスを作成		
MP	成形品プロセス設定 / 選択した材料および成形品の形状に基づき適正な金型温度、樹脂温度および射出時間を決定	SA	スライダ / 標準スライダを作成		
MS	手動スケッチ / インサートスケッチを描く、成形品のスケッチ環境をアクティブにする	SB	スプルーブッシュ / カスタムまたはベンダー スプルーブッシュを作成		
NM	Mold Design を作成 / 金型設計を作成	SK	金型収縮 / 金型寸法に基づいて、発生する収縮率を予測 *		
PF	成形品充填解析 / 成形品への樹脂の流入に関する情報を表示	SK	成形品収縮 / 個々の成形品の収縮率を予測 *		

パーツ

I	スムーズに切り替え / [スムーズに切り替え]コマンドをアクティブにする
E	フォームを編集 / 既存のフォームを編集し、コントロールを追加、削除、または修正

*注: 同じエイリアスでも、作業中の設計環境およびオブジェクトに応じて異なるコマンドが実行されます。

配置フィーチャ

CH	面取り / 面取りを作成
DE	ダイレクト編集 / 既存のソリッドをすばやく編集
EF	エンド フィル / 図面ビュー内または 3D 溶接ビード上に溶接エンド フィル注記を追加して、溶接ビードの終端を示すハッチングまたは塗り潰されたリージョンを表す
F	フィレット / パーツおよびアセンブリファイルでフィレットを作成
GW	開先溶接 / 溶接アセンブリ内に開先溶接フィーチャを作成して、2 つの面セットをソリッド溶接ビードで連結
MI	ミラー / ミラー フィーチャを作成
Q	iMate を作成 / [iMate を作成]コマンドを表示して、iMate を作成
RP	矩形パターン / フィーチャの矩形パターンを作成
S	2D スケッチ / [2D スケッチ]コマンドをアクティブにする
S3	新規 3D スケッチ / [3D スケッチ]コマンドをアクティブにする
SH	シェル / パーツの内側にある材料を除去し、指定した厚さの壁で空洞を作成
TH	ねじ / 穴の中や、シャフト、スタッド、ボルト上にねじ溝を作成
W	フィレット / フィレット ツールをアクティブにする
WS	溶接記号 / 注記として使用したり、グループ化(同じ溶接記号が設定された複数のビードを参照する)の目的で使用できるモデル溶接記号を作成

プレゼンテーション

CV	ビューを作成 / 新規のプレゼンテーションビューを追加
T	コンポーネントをツイーク / プレゼンテーションでコンポーネントをツイーク

シート メタル

BE	曲げ / 曲げを作成
CC	コーナー面取り / [コーナー面取り]コマンドをアクティブにする
CF	コンター フランジ / コンター フランジを作成
CR	コーナー R / シート メタル パーツの 1 つまたは複数のコーナーにフィレットやラウンドを追加
CS	コーナー継ぎ目 / シート メタルの面に追加するコーナー継ぎ目を定義
FA	面 / シート メタルの面を作成
FO	折り曲げ / 面のエッジを終端とするスケッチ線分に沿って、シート メタルの面に折り曲げを定義
HEM	ヘム / シート メタルのエッジに沿って折り曲げたヘムを作成
PT	パンチツール / シート メタルの面に 3D 形状のパンチ穴を定義
ST	シート メタルの既定 / アクティブなシート メタル パーツのオプションとパラメータを、選択されたシート メタル規則スタイルで定義されたオプションから変更

スケッチ

A	並列寸法セット、アニメーション、円弧 / 作業環境に応じて並列寸法セット、アニメーション、または円弧ツールをアクティブにする
A3	3 点円弧 / ダイナミック入力を使用して 3 点円弧を描画
AD	自動寸法 / [自動寸法]ダイアログ ボックスを表示
BE	曲げ / 曲げを作成
CE	中心点円 / ダイナミック入力を使用して中心点円を描く
CH	面取り / 面取りを作成
CP	円形状パターン / スケッチ ジオメトリの円形状パターンを作成
EL	楕円 / 定義した中心点、主軸、副軸から楕円を作成
EX	延長 / サーフェスを 1 つまたは複数の方向に拡大
FI	フィレット / フィレットまたはラウンドを、1 つまたは複数のパーツ エッジ、2 つの面セットの間、または 3 つの隣接する面セットの間に追加
H	スケッチ領域を塗り潰し/ハッチング / 図面スケッチ内の閉じた境界をハッチングまたは色で塗り潰し
I	垂直 / 垂直拘束ツールをアクティブにする
L	線分 / 線分または円弧を作成
MI	ミラー / スケッチ ジオメトリを指定した平面に対してミラー化する

スケッチ

- MO** **移動** / 選択したスケッチ ジオメトリを点から点に移動、またはジオメトリのコピーを移動
- O** **オフセット** / 選択したスケッチ ジオメトリを複製し、元の位置から特定の距離をオフセットした位置に配置する
- PO** **点、中心点** / 点および中心点をスケッチ
- POL** **ポリゴン** / ポリゴン形状を作成
- REC** **2点長方形** / ダイナミック入力を使用して2点長方形を描く
- REC3** **3点長方形** / ダイナミック入力を使用して3点長方形を描く
- RO** **コンポーネント回転** / [コンポーネント回転]コマンドをアクティブにする
- RP** **矩形パターン** / スケッチ ジオメトリの矩形パターンを作成
- SP** **スプライン** / スプラインを作成
- TC** **接線円** / 3線分に接する円を作成
- X** **トリム** / [トリム]コマンドをアクティブにする

スケッチ フィーチャ

- BP** **曲げパーツ** / パーツの一部を曲げる
- E** **押し出し** / プロファイルを押し出す
- H** **穴** / フィーチャに穴を作成
- LO** **ロフト** / 複数のプロファイルをプロファイルとパーツ面との間の滑らかな形状にブレンドして、ロフト フィーチャまたはボディを作成
- R** **回転** / スケッチを回転
- SW** **スイープ** / スイープ フィーチャを作成

構造解析

- A** **アニメーション表示** / 選択したシミュレーション結果をアニメーション表示
- AC** **自動接触** / 自動接触を比較
- BC** **境界条件** / 境界条件の表示を切り替え
- BE** **軸受荷重** / 円筒の表面の全体または一部に軸受荷重を適用
- BO** **慣性荷重** / モデルの角速度、角加速度、または直線加速度を定義
- CC** **カラーバー** / カラーバー表示パラメータを調整できる[カラーバー]設定ダイアログボックスを表示
- CF** **固定拘束** / 選択した面、エッジ、頂点のいずれかに固定拘束を適用

- CP** **収束プロット** / ダイアログ ボックス内にプロットを表示 *
- CP** **ピン拘束** / ピン拘束の原点とオフセットを設定 *
- CS** **摩擦なし拘束** / 選択した面に[摩擦なし拘束]を適用
- CT** **コンター シェーディング** / 色どうしの境界を明確にして色の変更を表示
- FO** **荷重** / 指定した大きさの力を選択した面、エッジ、頂点のいずれかに加える
- GR** **重力** / 重力を作成
- MAT** **材料を割り当て** / [材料を割り当て]ダイアログ ボックスを開いて材料をコンポーネントに割り当てる
- MAX** **最大結果** / そのモデルにおける結果の最大値の表示と非表示を切り替え
- MC** **手動接触** / 手動接触条件を選択したジオメトリ要素に追加
- MIN** **最小結果** / そのモデルにおける結果の最小値の表示と非表示を切り替え
- ML** **ローカル メッシュ コントロール** / ローカルメッシュ コントロールを追加
- MO** **モーメント荷重** / 指定した大きさの荷重を軸の周囲、および面に直角に加える
- MS** **メッシュ設定** / メッシュの寸法と精細度を指定

*注: 同じエイリアスでも、作業中の設計環境およびオブジェクトに応じて異なるコマンドが実行されます。

構造解析

MV	メッシュ表示 / 解析でを使用したメッシュを結果コンターとともに表示。変形されていないモデル上にもメッシュが表示される
N	シミュレーションを作成 / 新しいシミュレーションを作成
NP	シェーディングなし / シェーディング表示をオフにする
P	検出 / [検出]コマンドをアクティブにする。目的の領域に検出点を配置すると、その箇所 の応力値が表示される
PL	検出ラベル / 検出ラベルの表示設定を切り替え
PR	圧力 / 圧力
R	レポート / レポートを生成
RF	オフセット荷重 / 指定した大きさの力を、選択した面に加える
S	シミュレーション / シミュレーションを実行
SC	結果変位倍率 / 変位倍率を調整
SET	構造解析設定 / [構造解析設定]ダイアログボックスをアクティブにする
SM	スムーズシェーディング / グラデーションを使用して色の変更を表示
SS	同一スケール / 異なる結果を表示する場合に同じ尺度が維持される
T	パラメトリック テーブル / パラメトリック テーブルにアクセスして、デザイン拘束とパラメータ範囲を指定

ツール

LA	画層を編集 / 画層名、および図面オブジェクトの共通の表示プロパティに関する属性を指定
M	距離を計測 / [距離を計測]ウィンドウを開く
OP	アプリケーション オプション / [アプリケーション オプション]の設定を開く
SE	スタイルを編集 / スタイルおよび規格エディタ

チューブ & パイプ

AT	チューブ & パイプ オーサリング / iPart または通常のパーツをコンテンツ センターライブラリにパブリッシュするためのオーサリングを行う
CF	継手接続 / 既存の継手接続
DR	派生ルート / 派生ルートを作成または編集
ES	ベース スケッチを編集 / ベース 3D スケッチを編集
HL	ホースの長さ / 終端の接線ウエイトを変更してホースの長さを編集
IG	ジオメトリを含める / 参照ジオメトリをルート スケッチに追加
IN	ノードを挿入 / セグメントにルート ノード挿入

IO	ISOGEN 出力 / 指定された名前と ISOGEN ファイル タイプでファイルを保存
MN	ノードを移動 / 新しい位置へノードをドラッグ
MS	セグメント移動 / 新しい位置へセグメントをドラッグ
NR	新規ルート / 固定パイプおよびバンド チューブのルートをパイプ配管に追加
PF	継手配置 / プロジェクトの作業スペースから継手を選択し、アクティブな配管に配置
PR	パイプ配管作成 / パイプ配管を作成 *
PR	ルート設定 / ルートを設定 *
RT	手動ルート / ルート定義を開始または継続
ST	チューブ & パイプ スタイル / 既存のスタイル定義をコピーおよび変更したり、使用しなくなったスタイルを削除
WT	固定作業点 / 固定作業点

表示

ORBIT	自由オービット / スクリーンの中心またはモデル空間内の軸を中心にモデルを回転
PAN	画面移動 / ビューを画面移動
VC	ViewCube / ViewCube のビューを切り替え
Z	窓ズーム / 指定した領域を拡大

*注: 同じエイリアスでも、作業中の設計環境およびオブジェクトに応じて異なるコマンドが実行されます。

 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 同一	 同一	 同一	 同一
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 固定 作業点	 固定 作業点	 固定 作業点	 固定 作業点
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 作業軸	 作業軸	 作業軸	 作業軸
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 作業平面	 作業平面	 作業平面	 作業平面
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 作業点	 作業点	 作業点	 作業点
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 DEL 削除	 DEL 削除	 DEL 削除	 DEL 削除
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 END 選択範囲を ズーム	 END 選択範囲を ズーム	 END 選択範囲を ズーム	 END 選択範囲を ズーム
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 ESC 終了	 ESC 終了	 ESC 終了	 ESC 終了
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 HOME すべて ズーム	 HOME すべて ズーム	 HOME すべて ズーム	 HOME すべて ズーム
 同一	 固定 作業点	 作業軸	 作業平面	 作業点	 削除	 END 選択範囲を ズーム	 ESC 終了	 HOME すべて ズーム	 PG UP ビュー正面	 PG UP ビュー正面	 PG UP ビュー正面	 PG UP ビュー正面	 PG UP ビュー正面