

# AutoCAD 2022 短縮キー (alias)

## A

A	ARC	円弧を作成する
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、挿入する
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する
AL	ALIGN	2Dまたは3Dでオブジェクトの位置を他のオブジェクトと合わせする
AP	APPLOAD	アプリケーションをロードする
AR	ARRAY	一定のパターンでオブジェクトを複数個複写して配列を作成する
ARR	ACTRECORD	アクションの記録を開始する
ARM	ACTUSERMESSAGE	アクションマクロにユーザメッセージを挿入する
ARU	ACTUSERINPUT	アクションマクロにユーザ入力の要求を挿入する
ARS	ACTSTOP	アクションレコーダを停止し、記録したアクションをアクションマクロファイルに保存する
ATI	ATTIPEDIT	ブロック内の属性の文字列情報の内容を変更する
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する
ATE	ATTEDIT	ブロック内の属性情報を変更する

## B

B	BLOCK	選択したオブジェクトからブロック定義を作成する
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する
BR	BREAK	選択したオブジェクトの2点間を部分的に削除したり、選択したオブジェクトを1点で2つに分割する
BS	BSAVE	現在のブロック定義を保存する
BVS	BVSTATE	ダイナミックブロックの可視性の状態を作成、設定、削除する

## C

C	CIRCLE	円を作成する
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する
CBAR	CONSTRAINTBAR	オブジェクトの幾何拘束を表示する
CH	PROPERTIES	既存のオブジェクトのプロパティをコントロールする
CHA	CHAMFER	オブジェクトのエッジを面取りする
CHK	CHECKSTANDARD	標準仕様違反について現在の図面を確認する
CLI	COMMANDLINE	コマンドラインウィンドウを表示する
COL	COLOR	新しく作成するオブジェクトの色を設定する
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する
CT	CTABLESTYLE	現在の表スタイルの名前を設定する
CUBE	NAVVCUBE	ViewCube ツールの表示 / 非表示と表示プロパティをコントロールする
CYL	CYLINDER	3Dソリッド円柱を作成する

## D

D	DIMSTYLE	寸法スタイルを作成、修正する
DAN	DIMANGULAR	角度寸法を記入する
DAR	DIMARC	弧長寸法を記入する
DBA	DIMBASELINE	直前の寸法または選択した寸法の基準線から、長さ寸法、角度寸法、座標寸法を記入する
DBC	DBCCONNECT	外部データベース テーブルへのインターフェースを開く
DCE	DIMCENTER	円と円弧の中心マークまたは中心線を記入する
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寸法を記入する
DCON	DIMCONSTRAINT	選択したオブジェクトまたはオブジェクト上のポイントに寸法拘束を適用する
DDA	DIMDISASSOCIATE	選択した寸法の自動調整を解除する
DDI	DIMDIAMETER	円または円弧の直径寸法を記入する
DED	DIMEDIT	寸法値と寸法補助線を編集する
DI	DIST	2点間の距離と角度を計測する
DIV	DIVIDE	オブジェクトの長さまたは周長に沿って、点オブジェクトまたはブロックを等間隔に配置する
DJL	DIMJOGLINE	長さ寸法や平行寸法の折り曲げを記入または削除する
DJO	DIMJOGGED	円または円弧の折り曲げ寸法を記入する
DL	DATALINK	[データリンク マネージャ] ダイアログ ボックスを表示する
DLU	DATALINKUPDATE	確立された外部データリンクへのデータ又は外部データリンクからのデータを更新する
DO	DONUT	塗り潰した円、または幅のあるリングを作成する
DOR	DIMORDINATE	座標寸法を記入する
DOV	DIMOVERRIDE	選択した寸法が使用しているシステム変数の優先設定をコントロールする
DR	DRAWORDER	イメージや他のオブジェクトの表示順序を変更する

DRA	DIMRADIUS	円または円弧の半径寸法を記入する
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る、または再度関連付ける
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する
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、クイック プロパティを設定する
DT	TEXT	1 行文字オブジェクトを作成する
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 ビューを定義する
DX	DATAEXTRACTION	図面データを書き出し、および外部ソースのデータをデータ書き出し表または外部ファイルに結合する

### E

E	ERASE	選択したオブジェクトを図面から削除する
ED	DDEDIT	1 行文字、寸法値、属性定義、公差記入枠を編集する
EL	ELLIPSE	楕円または楕円弧を作成する
EPDF	EXPORTPDF	PDF 図面を PDF に書き出す
ER	EXTERNALREFERENCES	[ 外部参照 ] パレットを開く
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する
EXIT	QUIT	プログラムを終了する
EXP	EXPORT	図面内のオブジェクトを他のファイル形式で保存する
EXT	EXTRUDE	2D オブジェクトまたは 3D 面の寸法を 3D 空間に延長する

### F

F	FILLET	オブジェクトのエッジを丸めてフィレットする
FI	FILTER	オブジェクトを選択セットに含めるために満たす必要のある条件のリストを作成する
FS	FSMODE	選択したオブジェクトに触れるすべてのオブジェクトから選択セットを作成する
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 表現を作成する

### G

G	GROUP	グループと呼ばれるオブジェクトのセットを作成、管理する
GCON	GEOCONSTRAINT	オブジェクトまたはオブジェクト上の点間に、幾何拘束を適用する
GD	GRADIENT	閉じた領域または選択したオブジェクトをグラデーションで塗り潰す
GEO	GEOGRAPHICLOCATION	図面ファイルの地理的位置情報を指定する

### H

H	HATCH	閉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す
HE	HATCHEDIT	既存のハッチングまたは塗り潰しを修正する
HI	HIDE	隠線処理して 3D ワイヤフレーム モデルを表示する

### I

I	INSERT	ブロックまたは図面を、現在の図面に挿入する
IAD	IMAGEADJUST	イメージの明るさ、コントラスト、フェードの値を調整して、イメージの表示をコントロールする
IAT	IMAGEATTACH	イメージ ファイルへの参照を挿入する
ICL	IMAGECLIP	選択したイメージの表示を、指定した境界で切り抜く
ID	ID	指定した位置の UCS 座標値を表示する
IM	IMAGE	[ 外部参照 ] パレットを表示する
IMP	IMPORT	現在の図面に、他の形式のファイルを読み込む
IN	INTERSECT	重複したソリッド、サーフェス、リージョンから、3D ソリッド、サーフェス、2D リージョンを作成する
INF	INTERFERE	選択した 3D ソリッドの干渉部分から一時的な 3D ソリッドを作成する
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する

### J

J	JOIN	同タイプの複数のオブジェクトを、単一のオブジェクトに結合する
JOG	DIMJOGGED	円と円弧に対する折り曲げ半径寸法を作成する

### L

L	LINE	直線セグメントを作成する
LA	LAYER	画層と画層のプロパティを管理する
LAS	LAYERSTATE	画層状態を保存、復元、管理する
LE	QLEADER	引出線と引出線の注釈を記入する
LEN	LENGTHEN	オブジェクトの長さや円弧の中心角を変更する
LESS	MESHSMOOTHLESS	メッシュのスムーズ レベルを 1 レベル下げる
LI	LIST	選択したオブジェクトのプロパティ データを表示する
LO	LAYOUT	図面のレイアウト タブを作成、修正する
LT	LINETYPE	線種をロード、設定、修正する
LTS	LTSCALE	グローバル線種尺度を変更する
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する

M		
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する
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コピーする
ME	MEASURE	同タイプの複数のオブジェクトを、分断していない1つのオブジェクトに結合する
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、体積を計測する
MI	MIRROR	選択したオブジェクトの鏡像イメージを作成する
ML	MLINE	複数の平行な線分を作成する
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する
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する
MLD	MLEADER	マルチ引出線オブジェクトを作成する
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する
MLS	MLEADERSTYLE	マルチ引出線スタイルを作成、修正する
MO	PROPERTIES	既存のオブジェクトのプロパティをコントロールする
MORE	MESHSMOOTHMORE	メッシュオブジェクトのスムーズレベルを1レベル引き上げる
MS	MSPACE	レイアウトでペーパー空間からモデル空間のビューポートに切り替える
MSM	MARKUP	[マークアップセット管理]を開く
MT	MTEXT	マルチテキストオブジェクトを作成する
MV	MVIEW	レイアウトビューポートを作成、コントロールする

N		
NORTH	GEOGRAPHICLOCATION	図面ファイルの地理的位置情報を割り当てる
NSHOT	NEWSHOT	モーション付きの名前の付いたビューを作成する。 このビューは、ShowMotionを使用して表示したときに再生されます
NVIEW	NEWVIEW	モーションなしの、名前の付いたビューを作成する

O		
O	OFFSET	同心円、平行な線、平行な曲線を作成する
OFFSETSUF	SURFOFFSET	サーフェスからのオフセット距離を設定して、平行なサーフェスまたはソリッドを作成する
OP	OPTIONS	プログラムの設定をカスタマイズする
ORBIT / 3DO	3DORBIT	3D空間でビューを回転、ただし水平および垂直オービットのみ拘束する
OS	OSNAP	定常オブジェクトスナップモードを設定する

P		
P	PAN	視線方向または倍率を変更せずにビューを移動する
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る
PAR	PARAMETERS	図面内で使用されている寸法、参照などの調整パラメータをコントロールする
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する
PATCH	SURFPATCH	閉じたループを形成する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する
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する
PE	PEDIT	ポリラインと3Dポリゴンメッシュを編集する
PL	PLINE	2Dポリラインを作成する
PO	POINT	点オブジェクトを作成する
POFF	HIDEPALETTES	現在表示されているパレットを非表示にする（コマンドラインを含む）
POL	POLYGON	正多角形の閉じたポリラインを作成する
PON	SHOWPALETTES	非表示のパレットの表示を復元する
PR	PROPERTIES	プロパティパレットを表示する
PRE	PREVIEW	印刷される図面の状態を表示する
PRINT	PLOT	図面をプロッタ、プリンタ、またはファイルに出力する
PS	PSPACE	レイアウトでモデル空間のビューポートからペーパー空間に切り替える
PSOLID	POLYSOLID	3Dの壁のようなポリソリッドを作成する
PU	PURGE	使用し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する
PYR	PYRAMID	3Dのソリッド角錐を作成する

Q		
QC	QUICKCALC	[クイック計算] 計算機インタフェースを表示する
QCUI	QUICKCUI	折りたたんだ状態で[ユーザインタフェースをカスタマイズ]エディタを表示する
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する
Q	QSAVE	現在の図面を保存する
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する
QVDC	QVDRAWINGCLOSE	図面内を開いている図面とレイアウトのプレビューイメージを閉じる
QVL	QVLAYOUT	図面にモデル空間とレイアウトのプレビューイメージを表示する
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ップ 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する
RE	REGEN	現在のビューポートの図面全体を再作図する
REA	REGENALL	図面を再作図し、すべてのビューポートを表示し直す
REC	RECTANG	矩形のポリラインを作成する
REG	REGION	閉じたリージョンを形成しているオブジェクトをリージョン オブジェクトに変換する
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する
REV	REVOLVE	2D オブジェクトを軸を中心として回転して 3D ソリッドまたは 3D サーフェスを作成する
RO	ROTATE	基点を中心にオブジェクトを回転させる
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 プリセットを指定する
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 イメージを作成する
RW	RENDERWIN	レンダリング処理を開始せずに、[レンダリング] ウィンドウを表示する

S		
S	STRETCH	選択窓または選択ポリゴンで囲んだオブジェクトをストレッチする
SC	SCALE	選択したオブジェクトを均一に拡大、または縮小する
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する
SEC	SECTION	平面とソリッド、サーフェス、メッシュの交点を使用して領域を作成する
SET	SETVAR	システム変数の値を一覧表示、変更する
SHA	SHADEMODE	3D オブジェクトの表示をコントロールする
SL	SLICE	既存のオブジェクトを切断や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する
SN	SNAP	カーソルの移動を指定した間隔に制限する
SO	SOLID	塗り潰した三角形や四角形を作成する
SP	SOLID	図面内のスペルをチェックする
SPE	SPLINEDIT	スプラインまたはスプライン フィット ポリラインを編集する
SPL	SPLINE	指定した点を通過するか、指定した点の近くを通る滑らかな曲線を作成する
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する
SPLAY	SEQUENCEPLAY	1つのカテゴリの名前の付いたビューを再生する
SPLIT	MESHSPPLIT	メッシュの面を 2 つに分割する
SSM	SHEETSET	[シートセット マネージャ] を開く
ST	STYLE	文字スタイルを作成、修正、指定する
STA	STANDARDS	標準仕様ファイルと図面との関連付けを管理する
SU	SUBTRACT	選択した 3D ソリッド、サーフェス、2D リージョンを、差演算によって合成する

T		
T	MTEXT	マルチ テキスト オブジェクトを作成する
TA	TEXTALIGN	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する
TB	TABLE	空白の表オブジェクトを作成する
TED	TEXTEDIT	寸法拘束、寸法、テキスト オブジェクトを編集する
TH	THICKNESS	2D ジオメトリ オブジェクトに既定の 3D 厚さプロパティを設定する
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する
TOL	TOLERANCE	公差記入枠に記入された幾何公差を作成する
TOR	TORUS	ドーナツ状の 3D ソリッドを作成する
TP	TOOLPALETTES	[ツールパレット] ウィンドウを開く
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する
TS	TABLESTYLE	表スタイルを作成、修正、指定する

U		
UC	UCSMAN	定義されたユーザ座標系を管理する
UN	UNITS	座標と角度の表示形式と精度をコントロールする
UNHIDE / UNISOLATE	UNISOLATEOBJECTS	[オブジェクト選択表示] コマンドまたは [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する
UNI	UNION	2つのソリッドまたは2つのリージョン オブジェクトを和演算で単一に結合する

V		
V	VIEW	名前の付いたビュー、カメラ ビュー、プリセット ビューを登録したり、呼び出す
VGO	VIEWGO	名前の付いたビューを呼び出す
VP	VPOINT	3D 視線方向を設定する
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する
VS	VSCURRENT	現在のビューポートで表示スタイルを設定する
VSM	VISUALSTYLES	表示スタイルを作成、修正し、ビューポートに適用する

## W

W	WBLOCK	オブジェクトまたはブロックを新しい図面ファイルに書き出す
WE	WEDGE	くさび形の 3D ソリッドを作成する
WHEEL	NAWSWHEEL	/ビュー ナビゲーション ツールを含むホイールを表示する

## X

X	EXPLODE	複合オブジェクトを構成要素オブジェクトに分解する
XA	XATTACH	DWG ファイルを外部参照 (xref) として挿入する
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バインドする
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く
XL	XLINE	無限に伸びる構築線を作成する
XR	XREF EXTERNALREFERENCES	「外部参照 パレット」 コマンドを開始する

## Z

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する
ZEBRA	ANALYSISZEBRA	サーフェスの連続性を解析するために、3D モデルにストライプを投影する
ZIP	ETRANSMIT	自己解凍型または ZIP 形式の転送パッケージを作成する