

# SolidWorks コマンド一覧表

















## ●スケッチツールバーコマンド






	<b>スケッチ</b> 新規のスケッチを作成、または既存のスケッチを編集します		<b>正接円弧</b> 直線に正接する円弧をスケッチします		<b>交線カーブ</b> 複数ボディの交線上にスケッチを作成します
	<b>3D スケッチ</b> 3D スケッチを作成します		<b>3 点円弧</b> 始点、終点、円弧上点を含む 3 点円弧をスケッチします		<b>エンティティオフセット</b> モデルのエッジまたはスケッチエンティティをオフセットする距離を指定してスケッチカーブを作成します
	<b>スマート寸法</b> 1 つあるいは複数の選択エンティティに寸法を追加します		<b>スプライン</b> スプラインをスケッチします		<b>エンティティのミラー</b> 中心線を中心に選択したセグメントをミラーコピーします
	<b>直線</b> 直線をスケッチします		<b>サーフェス上スプライン</b> サーフェスにスプラインをスケッチします。スプライン点を追加し、サーフェスに拘束されているスプラインを作成します		<b>直線パターンコピー</b> スケッチエンティティの直線パターンを作成し、リPEATします
	<b>中心線</b> 中心線をスケッチします		<b>関係式駆動カーブ</b> 関係式駆動カーブを追加します		<b>円形パターンコピー</b> スケッチエンティティの円形パターンを作成し、リPEATします
	<b>矩形コーナー</b> 矩形をスケッチします		<b>楕円</b> 楕円をスケッチします		<b>エンティティの移動</b> スケッチエンティティとアノテートアイテムを移動します
	<b>矩形中心</b> 中心から矩形をスケッチします		<b>部分楕円弧</b> 部分楕円弧をスケッチ作成します		<b>エンティティのコピー</b> スケッチエンティティとアノテートアイテムをコピーします
	<b>3 点矩形コーナー</b> 斜めに矩形をスケッチします		<b>放物線</b> 放物線を追加します		<b>エンティティの回転</b> スケッチエンティティとアノテートアイテムを回転します
	<b>3 点矩形中心</b> 傾いた矩形を中心からスケッチします		<b>スケッチフィレット</b> 2 つの直線のコーナーをフィレットします		<b>エンティティのスケール変更</b> スケッチエンティティとアノテートアイテムをスケール変更します
	<b>平行四辺形</b> 平行四辺形をスケッチします		<b>スケッチ面取り</b> 2 つのスケッチエンティティの間に面取りを作成します		<b>エンティティのストレッチ</b> スケッチエンティティとアノテートアイテムをストレッチします
	<b>ストレートスロット</b> ストレートスロットをスケッチします		<b>多角形</b> 角形をスケッチします		<b>幾何拘束の表示 / 削除</b> 幾何拘束を表示または非表示にします
	<b>中心点ストレートスロット</b> 中心点ストレートスロットをスケッチします		<b>点</b> 点を作成します		<b>幾何拘束の追加</b> 一致拘束や鉛直拘束などを指定して、エンティティのサイズや位置をコントロールします
	<b>3 点円弧スロット</b> 3 点円弧スロットをスケッチします		<b>平面</b> 3D スケッチに平面を挿入します		<b>スケッチ修復</b> 選択したスケッチを修復します
	<b>中心点円弧スロット</b> 中心点円弧スロットをスケッチします		<b>テキスト</b> スケッチにテキストを追加します		<b>ラビットスケッチ</b> 2D スケッチ平面をダイナミックに変更することができます
	<b>円</b> 円をスケッチします		<b>エンティティのトリム</b> 別のエンティティと一致するようなスケッチエンティティをトリム、または延長、またはエンティティを削除します		
	<b>円周円</b> 円周を使用して円をスケッチします		<b>スケッチ延長</b> スケッチセグメントを延長します		
	<b>中心点円弧</b> 中心点、始点、終点を含む中心点円弧をスケッチします		<b>エンティティ変換</b> モデルのエッジまたはスケッチエンティティをスケッチセグメントに変換します		

<よく使うコマンド>

# SolidWorks コマンド一覧表

## ●フィーチャーツールバーコマンド

	<b>押し出しボス / ベース</b> 輪郭とパラメータの指定に従ってボスを作成します
	<b>回転ボス / ベース</b> スケッチした輪郭と角度パラメータの指定に従って回転フィーチャーを作成します
	<b>ロフト</b> 複数のスケッチ輪郭を使用してロフトフィーチャーを作成します
	<b>スイープ</b> スケッチした輪郭をパスに沿って押し出し、スイープフィーチャーを作成します
	<b>境界ボス / ベース</b> 輪郭の間に材料を 2 つの方向で追加してソリッドフィーチャーを作成します
	<b>押し出しカット</b> 輪郭と深さのパラメータに従ってカットフィーチャーを作成します
	<b>回転カット</b> スケッチした輪郭を回転して押し出したカットフィーチャーを作成します
	<b>ロフトカット</b> 複数の輪郭を使用してソリッドモデルをカットします
	<b>スイープカット</b> スケッチした輪郭をパスに沿って押し出し、スイープカットを作成します
	<b>境界カット</b> 輪郭の間にある材料を 2 つの方向に削除してソリッドモデルをカットします
	<b>リップ</b> リップフィーチャーを作成します
	<b>フィレット</b> 半径を指定してエッジにフィレットフィーチャーを作成します
	<b>面取り</b> チェーン状に接続したエッジを面取りします
	<b>シェル</b> シェルフィーチャーを作成します
	<b>抜き勾配</b> 選択した面に抜き勾配をつけます
	<b>穴ウィザード</b> 定義済みの断面を持つ穴を作成します
	<b>直線パターン</b> 選択フィーチャー / 選択面 / 選択ボディを使用して直線パターンを作成します

	<b>円形パターン</b> 選択フィーチャー / 選択面 / 選択ボディを使用して円形パターンを作成します
	<b>ミラー</b> 平面を中心にフィーチャー / 面 / ボディをミラーコピーします
	<b>参照ジオメトリ</b> 参照平面や軸を挿入します
	<b>カーブ</b> カーブコマンド
	<b>Instant3D</b> ダイナミックにフィーチャーを修正するために、ハンドル、寸法とスケッチのドラッグを有効にします

## ●アセンブリツールバーコマンド






	<b>既存の部品 / アセンブリ</b> このアセンブリに <b>既存の部品</b> またはアセンブリを追加します
	<b>新規部品</b> 新しい部品を作成し、アセンブリに挿入します
	<b>新規アセンブリ</b> 新規アセンブリを作成し、アセンブリに挿入します
	<b>合致と一緒にコピー</b> 構成部品をそれらの合致と一緒にコピーします
	<b>合致</b> 2 つの構成部品を相対的に配置します
	<b>構成部品パターン (直線)</b> 構成部品を 1 方向、または 2 方向に直線パターンを作成します
	<b>構成部品パターン (円形)</b> 構成部品を軸周りにパターン作成します
	<b>フィーチャードライブ構成部品パターン</b> 構成部品を部品に既存のパターンに連動してパターンを作成します
	<b>構成部品のミラー</b> サブアセンブリと部品をミラーします

## <よく使うコマンド>






	<b>構成部品移動</b> 構成部品を移動します
	<b>構成部品の軸を中心に回転</b> 構成部品をその中心を軸に回転します
	<b>スマートファスナー</b> スマートファスナー挿入
	<b>非表示構成部品の表示</b>
	<b>アセンブリフィーチャー</b> アセンブリにさまざまなフィーチャーを作成します
	<b>新規のモーションスタディ</b> 新規のモーションスタディを挿入します
	<b>部品表</b> 部品表 (BOM) を追加します
	<b>分解図</b> 新しい分解図を作成します
	<b>分解ラインスケッチ</b> 分解ラインスケッチを作成あるいは編集します
	<b>干渉認識</b> 干渉のある構成部品を見つけ表示します
	<b>クリアランス検証</b> 構成部品間のクリアランスを検証します
	<b>穴整列</b> アセンブリ穴整列のチェックを行います
	<b>Assembly Xpert</b> 現在のアセンブリの詳細、ヘルスチェック情報を表示します


















# SolidWorks コマンド一覧表





## ● 図面ツールバーコマンド

-  **モデルビュー**  
既存の部品やアセンブリを元にしたビューを図面に追加します
-  **投影図**  
既存のビューから新しいビューを展開します
-  **補助図**  
斜面の補助図を作成します
-  **断面図**  
断面図を作成します
-  **整列断面図**  
選択した線または断面線を使用して断面図を挿入します
-  **詳細図**  
詳細図を作成します
-  **標準 3 面図**  
標準 3 面図を作成します (第 1 角法または第 3 角法使用)
-  **部分断面図**  
部分断面図を作成します
-  **破断線**  
選択図面ビューに破断線を追加します
-  **ビューのトリミング**  
ビューをトリミングします











## ● アノテートアイテムツールバーコマンド

-  **スマート寸法**  
1つあるいは複数の選択エンティティに寸法を追加します
-  **水平寸法**  
2つの点間に水平寸法を配置します
-  **垂直寸法**  
2つの点間に垂直寸法を配置します
-  **基準線寸法**  
基準線を寸法付けます
-  **累進寸法**  
累進寸法記入法をしようして寸法値を配置します

-  **水平累進寸法**  
水平な寸法線の上に沿って累進寸法値を記入します
-  **垂直累進寸法**  
垂直な補助寸法線に並べて累進寸法値を記入します
-  **面取り寸法**  
面取り寸法を挿入します
-  **モデルアイテム**  
参照モデルから寸法、アノテートアイテム、参照ジオメトリを選択した図面ビューにインポートします
-  **スペルチェック**  
スペルチェックを行います
-  **フォーマットペイント**  
フォーマットをコピー/ペーストします
-  **注記**  
注記を作成します
-  **バルーン**  
選択したエッジまたは面にバルーン注記を添付します
-  **自動バルーン**  
選択されているビューの全構成部品にバルーンを追加します
-  **表面粗さ記号**  
表面粗さ記号を挿入します
-  **溶接記号**  
選択エッジ/面/頂点に溶接記号を挿入します
-  **幾何公差**  
新しい幾何公差記号を挿入します
-  **データム記号**  
選択エッジ/選択詳細部分にデータム記号を添付します
-  **データムターゲット**  
データムターゲット記号やデータムターゲット点を選択されたエッジ/線に追加します
-  **穴寸法テキスト**  
穴寸法テキストを挿入します
-  **リビジョン記号**  
最新のリビジョンの記号を挿入します
-  **領域のハッチング/フィル**  
閉じたスケッチの輪郭にハッチング/フィルを追加します

-  **ブロック**  
ブロックコマンド
-  **中心マーク**  
モデルの円や円弧に中心マークを追加します
-  **中心線**  
図面ビューや選択エンティティに中心線を追加します
-  **カスタムテーブル**  
図面にカスタムテーブルを追加します

## ● ヘッズアップビューツールバーコマンド

-  **ウィンドウにフィット**  
モデルの表示をウィンドウにフィットします
-  **一部拡大**  
指定領域を拡大表示します
-  **最後の表示変更の取り消し**  
最後の表示変更を取り消します
-  **断面表示**  
モデルをカットする (表示のみ) 参照平面の表示/非表示を切り替えます
-  **表示方向**  
現在の表示方向、またはビューポートの数を変えます
-  **表示スタイル**  
アクティブなビューの表示スタイルを切り替えます
-  **アイテムの表示/非表示**  
グラフィックス領域の中のアイテムの視認性を切り替えます
-  **外観を編集**  
モデルのエンティティの外観を編集します
-  **シーン適用**  
特定のシーンを繰り返すか、適用をします
-  **表示設定**  
RealView、影、パース表示のような様々な表示設定を切り替えます

<よく使うコマンド>