

## Blender2.5xショートカット集

主に共通のショートカット、オブジェクト編集モードのショートカットを表にしたものです

Blender2.5ではショートカットをカスタマイズ可能なので、初期設定のものです

このドキュメントの配布、変更は自由にしてもらって結構です

制作環境		
Blender 2.5 Alpha 2	Windows XP	Python 2.6.2
2.52.0r27226	Professional SP3 (32bit)	r262.71605

## その他 重要なこと

ドラッグ中などにパネル領域からポインタがみ出した時は、反対側から出現します

オブジェクト追加後はツールサイドバー下部から各種設定可能 (多角柱の角数など)

多くの設定欄がサイドバーに統合されています(背景画像、メッシュツールなど)

blender2.5xはあくまでテスト用リリースです、バグがあれば報告しましょう

以前のBlenderを使ったことがある人は以下のサイトを参照したほうが早いかもしれません

<http://www.blenderguru.com/whered-that-button-go/>

#3DView、汎用	
中止	[ESC]
確定	[RET] , [NUMPAD_ENTER]
アンドゥ/リドゥ	[Z]+[Ctrl] / +[Shift]
複製/リンク複製	[D]+[Shift] / [D]+[Alt]
追加/削除 カーソル設置	[A]+[Shift] / [X] , [DEL] [LEFTMOUSE]
選択	[RightMouse]
追加選択	[RightMouse]+[Shift]
なげなわ選択/解除選択	[LeftDrag]+[Ctrl] / +[Shift]
全選択	[A]
矩形選択	[B]
円選択	[C]
選択 more	[NUMPAD_PLUS]+[Ctrl]
選択 less	[NUMPAD_MINUS]+[Ctrl]
選択を反転	[I]+[Ctrl]
選択物を隠す / 再表示 / 選択物のみ表示	[H] / +[Alt] / +[Shift]
選択矩形範囲のみ表示	[B]+[Alt]
移動/クリア	[G] / +[Alt]
回転/クリア	[R] / +[Alt]
スケール/クリア	[S] / +[Alt]
プロパティ表示/ツール表示	[N] / [T]
選択メニュー (ob) グループ / リンク	[G] , [L] +[Shift]
メニュー (ob) グループ / リンク / トラッキング	[G] , [L] , [T] +[Ctrl]
スペシャルメニュー	[W]
検索メニュー	[SPACE]
スナップ	[S]+[Shift]
オブジェクト統合 / 分離	[J]+[Ctrl](ob) / [P](ed)
オブジェクトタイプ変換メニュー	[C]+[Alt]
オブジェクト適用メニュー	[A]+[Ctrl]
ベアレント(親)設定/解除	[P]+[Ctrl] / [P]+[Alt]
コンストレイントの追加	[C]+[Ctrl]+[Shift]
ミラー	[M]+[Ctrl] [X],[Y],[Z]
シングルユーザ(ob)	[U]
原点の設定(ob)	[C]+[Ctrl]+[Shift]+[Alt]
細分化 0~5段階	[ZERO]+[Ctrl]~[FIVE]+[Ctrl]
オブジェクトの原点を設定	[C]+[Shift]+[Ctrl]+[Alt]
表示切り替え (SOLID/WIREFRAME)	[Z]
表示切り替え (TEXTURED/SOLID)	[Z]+[Alt]
マニピュレータ	[Space]+[Ctrl]
座標系の切り替え	[Space]+[Alt]
段階調整ON/OFF	[LEFT_CTRL] : PRESS/RELEASE
微調整ON/OFF	[LEFT_SHIFT] : PRESS/RELEASE
軸スナップON/OFF	[LEFT_ALT] : PRESS/RELEASE
レイヤ	
レイヤー 1~10番/11~20番 (+[Shift]で複数レイヤ表示)	[ONE]~[ZERO] / +[Alt]
選択物のレイヤ間移動 (+[Shift]で複数レイヤに表示)	[M]
全レイヤ表示	[ ` ](@キー)
#フレーム	
1フレーム前	[LEFT_ARROW] , [WHEELUPMOUSE]+[Alt]
1フレーム次	[RIGHT_ARROW] , [WHEELDOWNMOUSE]+[Alt]
10フレーム 前/次	[DOWN_ARROW] / [UP_ARROW]
開始フレーム/最終フレーム	[LEFT_ARROW]+[Shift] / [RIGHT_ARROW]+[Shift]
キーフレーム 前/次	[PAGE_DOWN]+[Ctrl] / [PAGE_UP]+[Ctrl]
アニメーション 再生/逆再生	[A]+[Alt] / +[Shift]
キーフレーム挿入/除去	[I] / +[Alt]
次のマーカ/前のマーカに移動(IPO・タイムラインエディタ上)	[PageUp] / [PageDown]
マーカの複製(IPO・タイムラインエディタ上)	[D]+[Ctrl]+[Shift]
#プロポーショナル編集	
FALLOFF	[O]+[Shift]
ENABLED	[O]
CONNECTED	[O]+[Alt]
スナップ	
スナップ機能ON	[TAB]+[Shift]
スナップ基準変更	[TAB]+[Shift]+[Ctrl]
スナップ編集 オン/オフ	[Tab]+[Shft]
移動のみ有効	[COMMA]+[Alt]
#テンキーによるビュー切り替え	
ローカルビュー	[NUMPAD_SLASH]
選択物ビュー	[NUMPAD_PERIOD]
カメラビュー / カメラの切り替え / 現在の視点にアクティブカメラ移動	[NUMPAD_0] / +[Ctrl] / +[Ctrl]+[Alt]
Pers/Portho	[NUMPAD_5]
ビュー 正面/右面/上面 (+[Ctrl]で反対側)	[NUMPAD_1 / 3 / 7]
ビュー回り込み 下方向/上方向	[NUMPAD_2 / 8]
ビュー回り込み 左方向/右方向	[NUMPAD_4 / 6]

#システム関係	
新規作成	[N]+[Ctrl]
最近開いたファイル	[O]+[Shift]+[Ctrl]
ファイルを開く	[O]+[Ctrl]
ファイル挿入	[O]+[Ctrl]+[Alt]
上書き保存	[S]+[Ctrl] , [W]+[Ctrl]
別名で保存	[S]+[Shift]+[Ctrl]
Blenderの終了	[Q]+[Ctrl]
レンダリング (静止画/動画)	[F12] / +[Ctrl]
スクリーンショット	[F3]+[Ctrl]
ユーザ設定の保存 (+[Alt]でユーザ設定表示、変更)	[U]+[Ctrl]
ゲームモード開始	[P]
#パネル切り替え	
NODE_EDITOR	[F3]+[Shift]
VIEW_3D	[F5]+[Shift]
PROPERTIES	[F7]+[Shift]
OUTLINER	[F9]+[Shift]
IMAGE_EDITOR	[F10]+[Shift]
DOPE SHEET_EDITOR	[F12]+[Shift]
#ビュー	
フライングモード (WASDで移動、マウス操作)	[F]+[Shift]
フルスクリーン	[F11]+[Alt]
ウィンドウを複製	[W]+[Ctrl]+[Alt]
4分割ビュー	[Q]+[Ctrl]+[Alt]
画面セット切り替え (次/前)	[RIGHT_ARROW]+[Ctrl] / [LEFT_ARROW]+[Ctrl]
パネル領域の最大化	[SPACE]+[Shift]
フリップ (ヘッダ,フッタ,サイドバー)	[F5]
複製 (別ウィンドウ)	[EVT_TWEAK_A]+[Shift]
パネル分割、統合	パネル隅(右上,左下)でLeftDrag
パネルスケール変更	パネル境界上でLeftDrag
パン	[MIDDLEMOUSE] , [MIDDLEMOUSE]+[Shift]
ズーム	[MIDDLEMOUSE]+[Ctrl]
ズームイン	[WHEELINMOUSE] , [NUMPAD_PLUS]
ズームアウト	[WHEELOUTMOUSE] , [NUMPAD_MINUS]
ポーターズーム	[B]+[Shift]
リセット	[HOME]
#編集モード	
EDIT	[TAB]
POSE (armature)	[TAB]+[Ctrl]
WEIGHT_PAINT	[TAB]+[Ctrl]
VERTEX_PAINT	[V]
編集モード中の操作	
リンク選択 ポインタ/選択部	[L] / +[Ctrl]
ループ選択	[RightMouse]+[Alt]
共通選択	[G]+[Shift]
頂点グループメニュー	[G]+[Ctrl]
頂点/辺/面 メニュー	[V] , [E] , [F] +[Ctrl]
押し出し / 押し出しメニュー	[E] / +[Alt]
頂点マージ	[M]+[Alt]
点から面、辺を作成	[F]
辺を裂く	[V]
三角面化 / 四角面化	[T]+[Ctrl] / [J]+[Alt]
ループカット(数調整可)	[R]+[Ctrl]
ナイフカット/ナイフカット中点	[K]+LMB / +[Shift]
法線、角度の再計算	[N]+[Ctrl]
UVメニュー	[U]
#ピボットの切り替え	
バウンディングボックス	[COMMA]
中点	[COMMA]+[Ctrl]
3Dカーソル	[PERIOD]
個別の原点	[PERIOD]+[Ctrl]
アクティブオブジェクト	[PERIOD]+[Alt]
#Image, Vertex, Weight, Sculpt	
ペイント、スカルプトする	[LEFTMOUSE]
頂点色、ウェイト	[K]+[Shift]
ブラシ 半径/強度	[F] / +[Shift]
ブラシ半径 (-20/+20)	[LEFT_BRACKET] / [RIGHT_BRACKET]
ブラシ切り替え 0~9番	[ONE]~[ZERO]
クローンカーソルを設置	[LEFTMOUSE]+[Ctrl]
マスク (ペイントする面を選択)	[M]
ブラシ角度変更(Sculpt)	[F]+[Ctrl]
#タイムライン上	
開始フレームに設定	[S]
終了フレームに設定	[E]
全表示	[HOME]
フレーム/秒 表示切り替え	[T]+[Ctrl]

keymap分類	説明	説明	ホットキー	プロパティ
#Window	ウィンドウ	Window	space_type=EMPTY modal=False	
	ウィンドウを複製	wm.window_duplicate	PRESS Ctrl, Alt, W	
	homefileを読み込む	wm.read_homefile	PRESS Ctrl, N	
	homefileに保存	wm.save_homefile	PRESS Ctrl, U	
	最近開いたファイル	wm.call_menu	PRESS Shift, Ctrl, O	name=INFO_MT_file_open_recent
	mainfileを開く	wm.open_mainfile	PRESS Ctrl, O	
	mainfileを開く	wm.open_mainfile	PRESS F1	
	追加 リンクあり	wm.link_append	PRESS Ctrl, Alt, O	
	追加 リンクなし	wm.link_append	PRESS Shift, F1	link=False
	mainfile保存	wm.save_mainfile	PRESS Ctrl, S	
	mainfile保存	wm.save_mainfile	PRESS Ctrl, W	
	mainfileとして保存	wm.save_as_mainfile	PRESS Shift, Ctrl, S	
	mainfileとして保存	wm.save_as_mainfile	PRESS F2	
	フルスクリーンへのトグル	wm.window_fullscreen_toggle	PRESS Alt, F11	
	Blenderの終了	wm.exit_blender	PRESS Ctrl, Q	
	タイムマーを再描画	wm.redraw_liner	PRESS Ctrl, Alt, T	
	デバッグメニュー	wm.debug_menu	PRESS Ctrl, Alt, D	
	検索メニュー	wm.search_menu	PRESS SPACE	
	LOGIC_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F2	path=area.type value=LOGIC_EDITOR
	NODE_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F3	path=area.type value=NODE_EDITOR
	CONSOLE	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F4	path=area.type value=CONSOLE
	VIEW_3D	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F5	path=area.type value=VIEW_3D
	GRAPH_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F6	path=area.type value=GRAPH_EDITOR
	PROPERTIES	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F7	path=area.type value=PROPERTIES
	SEQUENCE_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F8	path=area.type value=SEQUENCE_EDITOR
	OUTLINER	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F9	path=area.type value=OUTLINER
	IMAGE_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F10	path=area.type value=IMAGE_EDITOR
	TEXT_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F11	path=area.type value=TEXT_EDITOR
	DOPE SHEET_EDITOR	wm.context_set_enum	PRESS Shift, F12	path=area.type value=DOPE SHEET_EDITOR
#Screen	スクリーン	Screen	space_type=EMPTY modal=False	
	アニメーションのステップ	screen.animation_step	ANY Any, TIMER0	
	画面セット 次	screen.screen_set	PRESS Ctrl, RIGHT_ARROW	delta=1
	画面セット 前	screen.screen_set	PRESS Ctrl, LEFT_ARROW	delta=-1
	エリアの最大化	screen.screen_full_area	PRESS Ctrl, UP_ARROW	
	エリアの最大化	screen.screen_full_area	PRESS Ctrl, DOWN_ARROW	
	エリアの最大化	screen.screen_full_area	PRESS Ctrl, SPACE	
	スクリーンショット	screen.screenshot	PRESS Ctrl, F3	
	スクリーンキャスト	screen.screencast	PRESS Alt, F3	
	4分割ビュー	screen.region_quadview	PRESS Ctrl, Alt, Q	
	繰り返し 履歴	screen.repeat_history	PRESS F3	
	繰り返し 最後	screen.repeat_last	PRESS Shift, R	
	領域フリップ	screen.region_flip	PRESS F5	
	リドゥ ラスト	screen.redo_last	PRESS F6	
	スクリプト再読み込み	wm.reload_scripts	PRESS F8	
	確定	file.execute	PRESS RET	
	確定	file.execute	PRESS NUMPAD_ENTER	
	中止、キャンセル	file.cancel	PRESS ESC	
	アンドゥ	ed.undo	PRESS Ctrl, Z	
	リドゥ	ed.redo	PRESS Shift, Ctrl, Z	
	レンダリング 静止画	screen.render	PRESS F12	
	レンダリング アニメーション	screen.render	PRESS Ctrl, F12	animation=True
	レンダリングビュー キャンセル	screen.render_view_cancel	PRESS ESC	
	レンダリング結果再生 静止画	screen.render_view_show	PRESS F11	
	レンダリング結果再生 アニメーション	screen.play_rendered_anim	PRESS Ctrl, F11	
	ユーザー設定を見る	screen.userpref_show	PRESS Ctrl, Alt, U	
#ScreenEditing	スクリーン編集パネル左下隅、右上隅	ScreenEditing	space_type=EMPTY modal=False	
	actionzone 0	screen.actionzone	PRESS LEFTMOUSE	modifier=0
	actionzone 1	screen.actionzone	PRESS Shift, LEFTMOUSE	modifier=1
	actionzone 2	screen.actionzone	PRESS Alt, LEFTMOUSE	modifier=2
	エリア分割	screen.area_split	ANY NONE	
	エリア統合	screen.area_join	ANY NONE	
	エリア複製 別ウィンドウ	screen.area_dupli	ANY Shift, NONE	
	エリアスワップ	screen.area_swap	ANY Ctrl, NONE	
	エリア規模	screen.region_scale	ANY NONE	
	エリア移動	screen.area_move	PRESS LEFTMOUSE	
#View2D	View2D	View2D	space_type=EMPTY modal=False	
	パン	view2d.pan	PRESS MIDDLEMOUSE	
	パン	view2d.pan	PRESS Shift, MIDDLEMOUSE	
	パン	view2d.pan	ANY TRACKPADPAN	
	右スクロール	view2d.scroll_right	PRESS Ctrl, WHEELDOWNMOUSE	
	左スクロール	view2d.scroll_left	PRESS Ctrl, WHEELUPMOUSE	
	スクロールダウン	view2d.scroll_down	PRESS Shift, WHEELDOWNMOUSE	
	スクロールアップ	view2d.scroll_up	PRESS Shift, WHEELUPMOUSE	
	ズームアウト	view2d.zoom_out	PRESS WHEELOUTMOUSE	
	ズームイン	view2d.zoom_in	PRESS WHEELINMOUSE	
	ズームアウト	view2d.zoom_out	PRESS NUMPAD_MINUS	
	ズームイン	view2d.zoom_in	PRESS NUMPAD_PLUS	
	スクロールダウン	view2d.scroll_down	PRESS WHEELDOWNMOUSE	
	スクロールアップ	view2d.scroll_up	PRESS WHEELUPMOUSE	
	右スクロール	view2d.scroll_right	PRESS WHEELDOWNMOUSE	
	左スクロール	view2d.scroll_left	PRESS WHEELUPMOUSE	
	ズーム	view2d.zoom	PRESS Ctrl, MIDDLEMOUSE	
	ズーム	view2d.zoom	ANY TRACKPADZOOM	
	ボーターズズーム	view2d.zoom_border	PRESS Shift, B	
	スクロールバーをアクティブにする	view2d.scroller_activate	PRESS LEFTMOUSE	
#Frames	フレーム	Frames	space_type=EMPTY modal=False	
	10フレーム次	screen.frame_offset	PRESS UP_ARROW	delta=10
	10フレーム前	screen.frame_offset	PRESS DOWN_ARROW	delta=-10
	1フレーム前	screen.frame_offset	PRESS LEFT_ARROW	delta=-1
	1フレーム次	screen.frame_offset	PRESS RIGHT_ARROW	delta=1
	1フレーム次	screen.frame_offset	PRESS Alt, WHEELDOWNMOUSE	delta=1
	1フレーム前	screen.frame_offset	PRESS Alt, WHEELUPMOUSE	delta=-1
	フレームジャンプ	screen.frame_jump	PRESS Shift, DOWN_ARROW	
	最終フレーム	screen.frame_jump	PRESS Shift, RIGHT_ARROW	end=True
	開始フレーム	screen.frame_jump	PRESS Shift, LEFT_ARROW	end=False
	次キー	screen.keyframe_jump	PRESS Ctrl, PAGE_UP	
	前キー	screen.keyframe_jump	PRESS Ctrl, PAGE_DOWN	next=False
	アニメーションの再生	screen.animation_play	PRESS Alt, A	
	アニメーションの再生	screen.animation_play	PRESS key_modifier=L, K	
	アニメーションを逆再生	screen.animation_play	PRESS Shift, Alt, A	reverse=True
	アニメーションをキャンセル	screen.animation_cancel	PRESS ESC	
#Header	ヘッダー	Header	space_type=EMPTY modal=False	
	ヘッダーツールボックス	screen.header_toolbox	PRESS RIGHTMOUSE	
#View2DButtonsList	View2Dボタン一覧	View2DButtonsList	space_type=EMPTY modal=False	
	パン	view2d.pan	PRESS MIDDLEMOUSE	
	パン	view2d.pan	ANY TRACKPADPAN	
	スクロールダウンする	view2d.scroll_down	PRESS WHEELDOWNMOUSE	
	スクロールアップする	view2d.scroll_up	PRESS WHEELUPMOUSE	
	スクロールダウンする	view2d.scroll_down	PRESS PAGE_DOWN	

	スクロールアップする	view2d.scroll_up	PRESS	PAGE_UP			
	ズーム	view2d.zoom	PRESS	Ctrl, MIDDLEMOUSE			
	ズームアウトする	view2d.zoom_out	ANY	TRACKPADZOOM			
	ズームイン	view2d.zoom_in	PRESS	NUMPAD_MINUS			
	リセット	view2d.reset	PRESS	NUMPAD_PLUS			
	スクロールバーをアクティブにする	view2d.scroller_activate	PRESS	HOME			
#PropertyEditor	プロパティエディタ	PropertyEditor	space_type=PROPERTIES	modal=False			
	ボタン ツールボックス	buttons.toolbox	PRESS	RIGHTMOUSE			
#Markers	マーカー	Markers	space_type=EMPTY	modal=False			
	マーカー追加	marker.add	PRESS	M			
	移動	marker.move	ANY	EVT_TWEAK_S			
	複製	marker.duplicate	PRESS	Shift, D			
	選択	marker.select	PRESS	SELECTMOUSE			
	選択 追加	marker.select	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True		
	選択 カメラ	marker.select	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE	camera=True		
	選択 カメラ、追加	marker.select	PRESS	Shift, Ctrl, SELECTMOUSE	camera=True	extend=True	
	ボーダー選択	marker.select_border	PRESS	B			
	全選択	marker.select_all	PRESS	A			
	削除する	marker.delete	PRESS	X			
	移動	marker.move	PRESS	G			
	カメラバインド	marker.camera_bind	PRESS	Ctrl, B			
#Animation	アニメーション	Animation	space_type=EMPTY	modal=False			
	フレーム変更	anim.change_frame	PRESS	ACTIONMOUSE			
	時間表示切り替え	anim.time_toggle	PRESS	Ctrl, T			
	プレビュー範囲設定	anim.previewrange_set	PRESS	P			
	プレビュー範囲クリア	anim.previewrange_clear	PRESS	Alt, P			
#Timeline	タイムライン	Timeline	space_type=TIMELINE	modal=False			
	開始フレームに設定	time.start_frame_set	PRESS	S			
	終了フレームに設定	time.end_frame_set	PRESS	E			
	すべて表示	time.view_all	PRESS	HOME			
#Outliner	アウトライナー	Outliner	space_type=OUTLINER	modal=False			
	アイテムを有効にする	outliner.item_activate	PRESS	LEFTMOUSE	extend=False		
	アイテムを有効にする 追加	outliner.item_activate	PRESS	Shift, LEFTMOUSE	extend=True		
	アイテムを展開	outliner.item_openclose	PRESS	RET	all=False		
	アイテムを完全展開	outliner.item_openclose	PRESS	Shift, RET	all=True		
	アイテム名を変更	outliner.item_rename	PRESS	Ctrl, LEFTMOUSE			
	操作メニュー	outliner.operation	PRESS	RIGHTMOUSE			
	階層を見る	outliner.show_hierarchy	PRESS	HOME			
	アクティブを見る	outliner.show_active	PRESS	PERIOD			
	アクティブを見る	outliner.show_active	PRESS	NUMPAD_PERIOD			
	1レベル広げる	outliner.show_one_level	PRESS	NUMPAD_PLUS			
	1レベル折りたたむ	outliner.show_one_level	PRESS	NUMPAD_MINUS	open=False		
	全選択	outliner.selected_toggle	PRESS	A			
	全アイテムを完全展開	outliner.expanded_toggle	PRESS	Shift, A			
	可レンダブル	outliner.renderability_toggle	PRESS	R			
	選択可能トグル	outliner.selectability_toggle	PRESS	S			
	可視トグル	outliner.visibility_toggle	PRESS	V			
	keyingset選択追加	outliner.keyingset_add_selected	PRESS	K			
	keyingsetを選択削除	outliner.keyingset_remove_selected	PRESS	Alt, K			
	キーフレーム挿入	anim.keyframe_insert	PRESS	I			
	キーフレームの削除	anim.keyframe_delete	PRESS	Alt, I			
	ドライバを選択追加	outliner.drivers_add_selected	PRESS	D			
	ドライバを選択削除	outliner.drivers_delete_selected	PRESS	Alt, D			
#3DViewGeneric	3DView汎用	3DViewGeneric	space_type=VIEW_3D	modal=False			
	プロパティ	view3d.properties	PRESS	N			
	ツールシェルフ	view3d.toolshelf	PRESS	T			
#GreasePencil	グレースペンシル	GreasePencil	space_type=EMPTY	modal=False			
	細く	gpencil.draw	PRESS	key_modifier=D, LEFTMOUSE			
	粗線を細く	gpencil.draw	PRESS	Ctrl, key_modifier=D, LEFTMOUSE	mode=DRAW_STRAIGHT		
	消しゴム	gpencil.draw	PRESS	key_modifier=D, RIGHTMOUSE	mode=ERASER		
#Pose	ポーズ	Pose	space_type=EMPTY	modal=False			
	オブジェクトの親を設定	object.parent_set	PRESS	Ctrl, P			
	選択物を隠す	pose.hide	PRESS	H			
	選択物以外を隠す	pose.hide	PRESS	Shift, H	unselected=True		
	隠していたものを表示する	pose.reveal	PRESS	Alt, H			
	ポーズの適用	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, A			
	回転のクリア	pose.rot_clear	PRESS	Alt, R	name=VIEW3D_MT_pose_apply		
	位置のクリア	pose.loc_clear	PRESS	Alt, G			
	スケールのクリア	pose.scale_clear	PRESS	Alt, S			
	四元数フリップ	pose.quaternions_flip	PRESS	Alt, F			
	コピー	pose.copy	PRESS	Ctrl, C			
	ペースト	pose.paste	PRESS	Ctrl, V			
	ペースト フリップ	pose.paste	PRESS	Shift, Ctrl, V	flipped=True		
	全選択	pose.select_all	PRESS	A			
	選択を反転	pose.select_inverse	PRESS	Ctrl, I			
	親選択	pose.select_parent	PRESS	Shift, P			
	階層選択 親方向	pose.select_hierarchy	PRESS	LEFT_BRACKET	direction=PARENT		
	階層選択 親方向 追加	pose.select_hierarchy	PRESS	Shift, LEFT_BRACKET	direction=PARENT	extend=True	
	階層選択 子方向	pose.select_hierarchy	PRESS	RIGHT_BRACKET	direction=CHILD		
	階層選択 子方向 追加	pose.select_hierarchy	PRESS	Shift, RIGHT_BRACKET	direction=CHILD	extend=True	
	リンク選択	pose.select_linked	PRESS	L			
	グループ選択	pose.select_grouped	PRESS	Shift, G			
	コンストレイントを追加	pose.constraint_add_with_targets	PRESS	Shift, Ctrl, C			
	コンストレイントクリア	pose.constraints_clear	PRESS	Ctrl, Alt, C			
	IKを追加	pose.ik_add	PRESS	Shift, I			
	IKクリア	pose.ik_clear	PRESS	Ctrl, Alt, I			
	メニュー pose_group	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, G	name=VIEW3D_MT_pose_group		
	フラグ TOGGLE	pose.flags_set	PRESS	Shift, W	mode=TOGGLE		
	フラグ ENABLE	pose.flags_set	PRESS	Shift, Ctrl, W	mode=ENABLE		
	フラグ CLEAR	pose.flags_set	PRESS	Alt, W	mode=CLEAR		
	アーマチュアレイヤー	pose.armature_layers	PRESS	Shift, M			
	ボーンレイヤー	pose.bone_layers	PRESS	M			
	ボーンサイズ	transform.transform	PRESS	Alt, S	mode=BONESIZE		
	キーフレーム挿入	anim.keyframe_insert_menu	PRESS	I			
	キーフレームの削除	anim.keyframe_delete_v3d	PRESS	Alt, I			
	ポーズライブラリ参照	poselib.browse_interactive	PRESS	Ctrl, L			
	ライブラリにポーズを追加	poselib.pose_add	PRESS	Shift, L			
	ライブラリからポーズを削除	poselib.pose_remove	PRESS	Alt, L			
	ポーズ名の変更	poselib.pose_rename	PRESS	Shift, Ctrl, L			
	プッシュ	pose.push	PRESS	Ctrl, E			
	リラックス	pose.relax	PRESS	Alt, E			
	内訳	pose.breakdown	PRESS	Shift, E			
#ObjectMode	オブジェクトモード	ObjectMode	space_type=EMPTY	modal=False			
	プロポーション編集 FALLOFF	wm.context_cycle_enum	PRESS	Shift, O	path=tool_settings.proportional_editing_falloff		
	プロポーション編集 ENABLED	wm.context_toggle_enum	PRESS	O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=ENABLED
	プロポーション編集 CONNECTED	wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=CONNECTED
	ゲーム開始	view3d.game_start	PRESS	P			
	すべて選択	object.select_all	PRESS	A			
	選択を反転	object.select_inverse	PRESS	Ctrl, I			

リンク選択	object.select_linked	PRESS	Shift, L			
グループ選択	object.select_grouped	PRESS	Shift, G			
ミラー選択	object.select_mirror	PRESS	Shift, Ctrl, M			
階層選択 親方向	object.select_hierarchy	PRESS	LEFT_BRACKET	direction=PARENT		
階層選択 親方向 追加	object.select_hierarchy	PRESS	Shift, LEFT_BRACKET	direction=PARENT	extend=True	
階層選択 子方向	object.select_hierarchy	PRESS	RIGHT_BRACKET	direction=CHILD		
階層選択 子方向 追加	object.select_hierarchy	PRESS	Shift, RIGHT_BRACKET	direction=CHILD	extend=True	
親を設定	object.parent_set	PRESS	Ctrl, P			
親点を合わせて親に設定	object.parent_no_inverse_set	PRESS	Shift, Ctrl, P			
親をクリア	object.parent_clear	PRESS	Alt, P			
trackを設定	object.track_set	PRESS	Ctrl, T			
trackを解除	object.track_clear	PRESS	Alt, T			
コンストレイントを追加	object.constraint_add_with_targets	PRESS	Shift, Ctrl, C			
コンストレイントをクリア	object.constraints_clear	PRESS	Ctrl, Alt, C			
位置をクリア	object.location_clear	PRESS	Alt, G			
回転をクリア	object.rotation_clear	PRESS	Alt, R			
スケールをクリア	object.scale_clear	PRESS	Alt, S			
原点をクリア	object.origin_clear	PRESS	Alt, O			
隠しているものを表示する	object.restrictview_clear	PRESS	Alt, H			
選択物を隠す	object.restrictview_set	PRESS	H			
選択物以外を隠す	object.restrictview_set	PRESS	Shift, H	unselected=True		
レイヤーへ移動	object.move_to_layer	PRESS	M			
削除する	object.delete	PRESS	X			
削除する	object.delete	PRESS	DEL			
オブジェクト追加	wm.call_menu	PRESS	Shift, A	name=INFO_MT_add		
複製を实体经济	object.duplicates_make_real	PRESS	Shift, Ctrl, A			
適用	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, A	name=VIEW3D_MT_object_apply		
make_single_user	wm.call_menu	PRESS	U	name=VIEW3D_MT_make_single_user		
make_links	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, L	name=VIEW3D_MT_make_links		
複製	object.duplicate_move	PRESS	Shift, D			
リンク複製	object.duplicate_move_linked	PRESS	Alt, D			
オブジェクトの統合	object.join	PRESS	Ctrl, J			
変換する	object.convert	PRESS	Alt, C			
プロキシを作る	object.proxy_make	PRESS	Ctrl, Alt, P			
make_local	object.make_local	PRESS	L			
キーフレーム挿入	anim.keyframe_insert_menu	PRESS	I			
キーフレーム削除	anim.keyframe_delete_v3d	PRESS	Alt, I			
グループを作成	group.create	PRESS	Ctrl, G			
グループを削除	group.objects_remove	PRESS	Ctrl, Alt, G			
グループに追加	group.objects_add_active	PRESS	Shift, Ctrl, G			
グループから削除	group.objects_remove_active	PRESS	Shift, Alt, G			
メニュー object_specials	wm.call_menu	PRESS	W	name=VIEW3D_MT_object_specials		
細分化を設定 0	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, ZERO	level=0		
細分化を設定 1	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, ONE	level=1		
細分化を設定 2	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, TWO	level=2		
細分化を設定 3	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, THREE	level=3		
細分化を設定 4	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, FOUR	level=4		
細分化を設定 5	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, FIVE	level=5		
#ImagePaint						
ImagePaint	ImagePaint	space_type=EMPTY	modal=False			
ブラシ径変更	paint.texture_paint_radial_control	PRESS	F	mode=SIZE		
ブラシ強度変更	paint.texture_paint_radial_control	PRESS	Shift, F	mode=STRENGTH		
ペイント	paint.image_paint	PRESS	LEFTMOUSE			
グラブクローン	paint.grab_clone	PRESS	RIGHTMOUSE			
サンプルの色	paint.sample_color	PRESS	RIGHTMOUSE			
クローンカーソルを設置	paint.clone_cursor_set	PRESS	Ctrl, LEFTMOUSE			
ブラシ切り替え 0	wm.context_set_int	PRESS	ONE	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=0	
ブラシ切り替え 1	wm.context_set_int	PRESS	TWO	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=1	
ブラシ切り替え 2	wm.context_set_int	PRESS	THREE	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=2	
ブラシ切り替え 3	wm.context_set_int	PRESS	FOUR	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=3	
ブラシ切り替え 4	wm.context_set_int	PRESS	FIVE	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=4	
ブラシ切り替え 5	wm.context_set_int	PRESS	SIX	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=5	
ブラシ切り替え 6	wm.context_set_int	PRESS	SEVEN	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=6	
ブラシ切り替え 7	wm.context_set_int	PRESS	EIGHT	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=7	
ブラシ切り替え 8	wm.context_set_int	PRESS	NINE	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=8	
ブラシ切り替え 9	wm.context_set_int	PRESS	ZERO	path=tool_settings.image_paint.active_brush_index	value=9	
ブラシ径変更 -20	wm.context_set_int	PRESS	LEFT_BRACKET	path=tool_settings.image_paint.brush.size	relative=True	value=-20
ブラシ径変更 +20	wm.context_set_int	PRESS	RIGHT_BRACKET	path=tool_settings.image_paint.brush.size	relative=True	value=20
ペイントマスクを使用する	wm.context_toggle	PRESS	M	path=texture_paint_object.data.use_paint_mask		
#VertexPaint						
頂点ペイント	VertexPaint	space_type=EMPTY	modal=False			
ブラシ径変更	paint.vertex_paint_radial_control	PRESS	F	mode=SIZE		
ブラシ強度変更	paint.vertex_paint_radial_control	PRESS	Shift, F	mode=STRENGTH		
ペイント	paint.vertex_paint	PRESS	LEFTMOUSE			
サンプルカラー	paint.sample_color	PRESS	RIGHTMOUSE			
頂点色を設定	paint.vertex_color_set	PRESS	Shift, K			
ブラシ切り替え 0	wm.context_set_int	PRESS	ONE	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=0	
ブラシ切り替え 1	wm.context_set_int	PRESS	TWO	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=1	
ブラシ切り替え 2	wm.context_set_int	PRESS	THREE	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=2	
ブラシ切り替え 3	wm.context_set_int	PRESS	FOUR	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=3	
ブラシ切り替え 4	wm.context_set_int	PRESS	FIVE	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=4	
ブラシ切り替え 5	wm.context_set_int	PRESS	SIX	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=5	
ブラシ切り替え 6	wm.context_set_int	PRESS	SEVEN	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=6	
ブラシ切り替え 7	wm.context_set_int	PRESS	EIGHT	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=7	
ブラシ切り替え 8	wm.context_set_int	PRESS	NINE	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=8	
ブラシ切り替え 9	wm.context_set_int	PRESS	ZERO	path=tool_settings.vertex_paint.active_brush_index	value=9	
ブラシ径変更 -20	wm.context_set_int	PRESS	LEFT_BRACKET	path=tool_settings.vertex_paint.brush.size	relative=True	value=-20
ブラシ径変更 +20	wm.context_set_int	PRESS	RIGHT_BRACKET	path=tool_settings.vertex_paint.brush.size	relative=True	value=20
ペイントマスクを使用する	wm.context_toggle	PRESS	M	path=vertex_paint_object.data.use_paint_mask		
#WeightPaint						
ウェイトペイント	WeightPaint	space_type=EMPTY	modal=False			
ブラシ径変更	paint.weight_paint_radial_control	PRESS	F	mode=SIZE		
ブラシ強度変更	paint.weight_paint_radial_control	PRESS	Shift, F	mode=STRENGTH		
ペイント	paint.weight_paint	PRESS	LEFTMOUSE			
ウェイトを設定	paint.weight_set	PRESS	Shift, K			
ブラシ切り替え 0	wm.context_set_int	PRESS	ONE	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=0	
ブラシ切り替え 1	wm.context_set_int	PRESS	TWO	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=1	
ブラシ切り替え 2	wm.context_set_int	PRESS	THREE	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=2	
ブラシ切り替え 3	wm.context_set_int	PRESS	FOUR	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=3	
ブラシ切り替え 4	wm.context_set_int	PRESS	FIVE	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=4	
ブラシ切り替え 5	wm.context_set_int	PRESS	SIX	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=5	
ブラシ切り替え 6	wm.context_set_int	PRESS	SEVEN	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=6	
ブラシ切り替え 7	wm.context_set_int	PRESS	EIGHT	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=7	
ブラシ切り替え 8	wm.context_set_int	PRESS	NINE	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=8	
ブラシ切り替え 9	wm.context_set_int	PRESS	ZERO	path=tool_settings.weight_paint.active_brush_index	value=9	
ブラシ径変更 -20	wm.context_set_int	PRESS	LEFT_BRACKET	path=tool_settings.weight_paint.brush.size	relative=True	value=-20
ブラシ径変更 +20	wm.context_set_int	PRESS	RIGHT_BRACKET	path=tool_settings.weight_paint.brush.size	relative=True	value=20
ペイントマスクを使用する	wm.context_toggle	PRESS	M	path=weight_paint_object.data.use_paint_mask		
ボーンからウェイトを生成	paint.weight_from_bones	PRESS	W			
#FaceMask						
フェイスマスク	FaceMask	space_type=EMPTY	modal=False			
全選択	paint.face_select_all	PRESS	A			
リンク選択	paint.face_select_linked	PRESS	Ctrl, L			
ピッキングアップリンク選択	paint.face_select_linked_pick	PRESS	L			
#Sculpt						
スカルプト	Sculpt	space_type=EMPTY	modal=False			
ブラシ径変更	sculpt.radial_control	PRESS	F	mode=SIZE		
ブラシ強度変更	sculpt.radial_control	PRESS	Shift, F	mode=STRENGTH		

ブラシ角度変更	sculpt.radial_control	PRESS	Ctrl, F	mode=ANGLE			
スカルプト	sculpt.brush_stroke	PRESS	LEFTMOUSE				
スカルプト	sculpt.brush_stroke	PRESS	Shift, LEFTMOUSE				
細分化を設定 0	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, ZERO	level=0			
細分化を設定 1	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, ONE	level=1			
細分化を設定 2	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, TWO	level=2			
細分化を設定 3	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, THREE	level=3			
細分化を設定 4	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, FOUR	level=4			
細分化を設定 5	object.subdivision_set	PRESS	Ctrl, FIVE	level=5			
細分化を設定 +1	object.subdivision_set	PRESS	PAGE_UP	level=1	relative=True		
細分化を設定 -1	object.subdivision_set	PRESS	PAGE_DOWN	level=-1	relative=True		
ブラシ切り替え 0	wm.context_set_int	PRESS	ONE	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=0		
ブラシ切り替え 1	wm.context_set_int	PRESS	TWO	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=1		
ブラシ切り替え 2	wm.context_set_int	PRESS	THREE	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=2		
ブラシ切り替え 3	wm.context_set_int	PRESS	FOUR	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=3		
ブラシ切り替え 4	wm.context_set_int	PRESS	FIVE	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=4		
ブラシ切り替え 5	wm.context_set_int	PRESS	SIX	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=5		
ブラシ切り替え 6	wm.context_set_int	PRESS	SEVEN	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=6		
ブラシ切り替え 7	wm.context_set_int	PRESS	EIGHT	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=7		
ブラシ切り替え 8	wm.context_set_int	PRESS	NINE	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=8		
ブラシ切り替え 9	wm.context_set_int	PRESS	ZERO	path=tool_settings.sculpt.active_brush_index	value=9		
ブラシ程度変更 -20	wm.context_set_int	PRESS	LEFT_BRACKET	path=tool_settings.sculpt.brush.size	relative=True	value=-20	
ブラシ程度変更 +20	wm.context_set_int	PRESS	RIGHT_BRACKET	path=tool_settings.sculpt.brush.size	relative=True	value=20	
ブラシ anchor	wm.context_toggle	PRESS	A	path=tool_settings.sculpt.brush.use_anchor			
ブラシ smooth_stroke	wm.context_toggle	PRESS	Shift, S	path=tool_settings.sculpt.brush.use_smooth_stroke			
ブラシ rake	wm.context_toggle	PRESS	R	path=tool_settings.sculpt.brush.use_rake			
ブラシ airbrush	wm.context_toggle	PRESS	Shift, A	path=tool_settings.sculpt.brush.use_airbrush			
ブラシ Draw	wm.context_set_enum	PRESS	D	path=tool_settings.sculpt.active_brush_name	value=Draw		
ブラシ Smooth	wm.context_set_enum	PRESS	S	path=tool_settings.sculpt.active_brush_name	value=Smooth		
ブラシ Pinch	wm.context_set_enum	PRESS	P	path=tool_settings.sculpt.active_brush_name	value=Pinch		
ブラシ Grab	wm.context_set_enum	PRESS	G	path=tool_settings.sculpt.active_brush_name	value=Grab		
ブラシ Layer	wm.context_set_enum	PRESS	L	path=tool_settings.sculpt.active_brush_name	value=Layer		
ブラシ Flatten	wm.context_set_enum	PRESS	Shift, T	path=tool_settings.sculpt.active_brush_name	value=Flatten		
<b>#Mesh</b>							
メッシュ	Mesh	space_type=EMPTY	modal=False				
ループカット	mesh.loopcut_slide	PRESS	Ctrl, R				
ループ選択	mesh.loop_select	PRESS	ALT, SELECTMOUSE				
ループ選択 追加	mesh.loop_select	PRESS	Shift, Alt, SELECTMOUSE	extend=True			
エッジリング選択	mesh.edgering_select	PRESS	Ctrl, Alt, SELECTMOUSE				
エッジリング選択 追加	mesh.edgering_select	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, SELECTMOUSE	extend=True			
最短経路選択	mesh.select_shortest_path	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE				
全選択	mesh.select_all	PRESS	A				
more選択	mesh.select_more	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS				
less選択	mesh.select_less	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS				
選択を反転	mesh.select_inverse	PRESS	Ctrl, I				
非多様選択	mesh.select_non_manifold	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, M				
リンク選択	mesh.select_linked	PRESS	Ctrl, L				
ピックアップリンク選択	mesh.select_linked_pick	PRESS	L				
ピックアップリンク選択解除	mesh.select_linked_pick	PRESS	Shift, L	deselect=True			
平面のリンクを選択(135度以上)	mesh.faces_select_linked_flat	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, F	sharpness=135.0			
同様の部分を選択	mesh.select_similar	PRESS	Shift, G				
選択モード変更	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, TAB	name=VIEW3D_MT_edit_mesh_selection_mode			
選択物を隠す	mesh.hide	PRESS	H				
選択物以外を隠す	mesh.hide	PRESS	Shift, H	unselected=True			
隠していたものを表示する	mesh.reveal	PRESS	Alt, H				
法線を揃える	mesh.normals_make_consistent	PRESS	Ctrl, N				
法線を揃える 内側	mesh.normals_make_consistent	PRESS	Shift, Ctrl, N	inside=True			
押し出し	view3d.edit_mesh_extrude_normal	PRESS	E				
細々の面を押し出す	view3d.edit_mesh_extrude_individual_move	PRESS	Shift, E				
押し出しメニュー	wm.call_menu	PRESS	Alt, E	name=VIEW3D_MT_edit_mesh_extrude			
スピン	mesh.spin	PRESS	Alt, R				
面を生成	mesh.fill	PRESS	Shift, F				
隣する面を生成	mesh.beautify_fill	PRESS	Alt, F				
四角面を三角面に変換	mesh.quads_convert_to_tris	PRESS	Ctrl, T				
三角面を四角面に変換	mesh.tris_convert_to_quads	PRESS	Alt, J				
エッジフリップ	mesh.edge_flip	PRESS	Shift, Ctrl, F				
裂く	mesh.rip_move	PRESS	V				
頂点マージ	mesh.merge	PRESS	Alt, M				
太らせる	transform.shrink_fatten	PRESS	Alt, S				
補面を追加	mesh.edge_face_add	PRESS	F				
複製	mesh.duplicate_move	PRESS	Shift, D				
メッシュ追加	wm.call_menu	PRESS	Shift, A	name=INFO_MT_mesh_add			
オブジェクトに分離	mesh.separate	PRESS	Shift, A				
切り離す	mesh.split	PRESS	P				
カーソル押し出し	mesh.dupli_extrude_cursor	PRESS	CLICK	Ctrl, ACTIONMOUSE			
削除する	mesh.delete	PRESS	X				
削除する	mesh.delete	PRESS	DEL				
fgonを作る	mesh.fgon_make	PRESS	Alt, F				
fgonクリア	mesh.fgon_clear	PRESS	Shift, Alt, F				
ナイフカット	mesh.knife_cut	PRESS	key_modifier=K, LEFTMOUSE				
ナイフカット 中点	mesh.knife_cut	PRESS	Shift, key_modifier=K, LEFTMOUSE	type=MIDPOINTS			
頂点の親を設定	object.vertex_parent_set	PRESS	Ctrl, P				
メニュー mesh_specials	wm.call_menu	PRESS	W	name=VIEW3D_MT_edit_mesh_specials			
メニュー mesh_faces	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, F	name=VIEW3D_MT_edit_mesh_faces			
メニュー mesh_edges	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, E	name=VIEW3D_MT_edit_mesh_edges			
メニュー mesh_vertices	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, V	name=VIEW3D_MT_edit_mesh_vertices			
メニュー hook	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, H	name=VIEW3D_MT_hook			
メニュー UV_map	wm.call_menu	PRESS	U	name=VIEW3D_MT_uv_map			
メニュー vertex_group	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, G	name=VIEW3D_MT_vertex_group			
プロポーション編集 FALLOFF	wm.context_cycle_enum	PRESS	Shift, O	path=tool_settings.proportional_editing_falloff			
プロポーション編集 ENABLED	wm.context_toggle_enum	PRESS	O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=ENABLED	
プロポーション編集 CONNECTED	wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=CONNECTED	
<b>#Curve</b>							
カーブ	Curve	space_type=EMPTY	modal=False				
カーブを追加	object.curve_add	PRESS	Shift, A				
頂点を追加	curve.vertex_add	CLICK	Ctrl, LEFTMOUSE				
全選択	curve.select_all	PRESS	A				
行を選択	curve.select_row	PRESS	Shift, R				
more選択	curve.select_more	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS				
less選択	curve.select_less	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS				
リンク選択	curve.select_linked	PRESS	L				
リンク選択 解除	curve.select_linked	PRESS	Shift, L	deselect=True			
分離	curve.separate	PRESS	P				
押し出し	curve.extrude	PRESS	E				
複製	curve.duplicate	PRESS	Shift, D				
セグメントを作る	curve.make_segment	PRESS	F				
カーブを輪にする	curve.cyclic_toggle	PRESS	C				
削除	curve.delete	PRESS	X				
削除	curve.delete	PRESS	DEL				
チルトクリア	curve.tilt_clear	PRESS	Alt, T				
チルト変形	transform.tilt	PRESS	Ctrl, T				
太らせる	transform.transform	PRESS	Alt, S	mode=CURVE_SHRINKFATTEN			
ハンドルタイプ 自動	curve.handle_type_set	PRESS	Shift, H	type=AUTOMATIC			
ハンドルタイプ フリー整列	curve.handle_type_set	PRESS	H	type=TOGGLE_FREE_ALIGN			
ハンドルタイプ ベクター	curve.handle_type_set	PRESS	V	type=VECTOR			
隠していたものを表示する	curve.reveal	PRESS	Alt, H				
選択物を隠す	curve.hide	PRESS	Ctrl, Alt, H				
選択物以外を隠す	curve.hide	PRESS	Shift, Alt, H	unselected=True			
頂点の親を設定	object.vertex_parent_set	PRESS	Ctrl, P				
メニュー curve_specials	wm.call_menu	PRESS	W	name=VIEW3D_MT_edit_curve_specials			
メニュー hook	wm.call_menu	PRESS	Ctrl, H	name=VIEW3D_MT_hook			
プロポーション編集 FALLOFF	wm.context_cycle_enum	PRESS	Shift, O	path=tool_settings.proportional_editing_falloff			

	プロポシショナル編集	ENABLED	wm.context_toggle_enum	PRESS	O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=ENABLED
	プロポシショナル編集	CONNECTED	wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=CONNECTED
#Armature								
	アーマチュア		Armature	space_type=EMPTY	modal=False			
	削除		sketch.delete	PRESS	X			
	削除		sketch.delete	PRESS	DEL			
	ストローク終了		sketch.finish_stroke	PRESS	SELECTMOUSE			
	ストローク中止		sketch.cancel_stroke	PRESS	ESC			
	選択		sketch.select	PRESS	SELECTMOUSE			
	ジェスチャー		sketch.gesture	PRESS	Shift, ACTIONMOUSE			
	ストローク		sketch.draw_stroke	PRESS	ACTIONMOUSE			
	ストローク snap		sketch.draw_stroke	PRESS	Ctrl, ACTIONMOUSE	snap=True		
	プレビュー		sketch.draw_preview	ANY	MOUSEMOVE			
	プレビュー snap		sketch.draw_preview	ANY	Ctrl, MOUSEMOVE	snap=True		
	整列		armature.align	PRESS	Ctrl, Alt, A			
	ボーン角度を再計算		armature.calculate_roll	PRESS	Ctrl, N			
	方向反転		armature.switch_direction	PRESS	Alt, F			
	ボーンを追加する		armature.bone_primitive_add	PRESS	Shift, A			
	親を設定		armature.parent_set	PRESS	Ctrl, P			
	親をクリア		armature.parent_clear	PRESS	Alt, P			
	全選択		armature.select_all	PRESS	A			
	選択を反転		armature.select_inverse	PRESS	Ctrl, I			
	階層選択 親方向		armature.select_hierarchy	PRESS	LEFT_BRACKET	direction=PARENT		
	階層選択 親方向 追加		armature.select_hierarchy	PRESS	Shift, LEFT_BRACKET	direction=PARENT	extend=True	
	階層選択 子方向		armature.select_hierarchy	PRESS	RIGHT_BRACKET	direction=CHILD		
	階層選択 子方向 追加		armature.select_hierarchy	PRESS	Shift, RIGHT_BRACKET	direction=CHILD	extend=True	
	リンク選択		armature.select_linked	PRESS	L			
	削除		armature.delete	PRESS	X			
	複製		armature.delete_move	PRESS	DEL			
	押し出し		armature.duplicate_move	PRESS	Shift, D			
	フォーク押し出し		armature.extrude_move	PRESS	E			
	クリック押し出し		armature.extrude_forked	PRESS	Shift, E			
	2点間のボーン生成		armature.click_extrude	CLICK	Ctrl, LEFTMOUSE			
	マージ		armature.fill	PRESS	F			
	分離		armature.merge	PRESS	Alt, M			
	フラグ TOGGLE		armature.separate	PRESS	Ctrl, Alt, P			
	フラグ ENABLE		armature.flags_set	PRESS	Shift, W	mode=TOGGLE		
	フラグ CLEAR		armature.flags_set	PRESS	Shift, Ctrl, W	mode=ENABLE		
	アーマチュアレイヤー		armature.flags_set	PRESS	Alt, W	mode=CLEAR		
	ボーンレイヤー		armature.armature_layers	PRESS	Shift, M			
	ボーンサイズ		armature.bone_layers	PRESS	M			
	ボーン角度		transform.transform	PRESS	Alt, S	mode=BONESIZE		
	メニュー armature_specials		transform.transform	PRESS	Ctrl, R	mode=BONE_ROLL		
			wm.call_menu	PRESS	W	name=VIEW3D_MT_armature_specials		
#Metaball								
	メタボール		Metaball	space_type=EMPTY	modal=False			
	メタボールを追加		object.metaball_add	PRESS	Shift, A			
	隠していたものを表示		mball.reveal_metaelems	PRESS	Alt, H			
	選択物を隠す		mball.hide_metaelems	PRESS	H			
	選択物以外を隠す		mball.hide_metaelems	PRESS	Shift, H	unselected=True		
	削除		mball.delete_metaelems	PRESS	X			
	複製		mball.delete_metaelems	PRESS	DEL			
	全選択		mball.duplicate_metaelems	PRESS	Shift, D			
	選択を反転		mball.select_all	PRESS	A			
			mball.select_inverse_metaelems	PRESS	Ctrl, I			
#Lattice								
	ラティス 格子		Lattice	space_type=EMPTY	modal=False			
	全選択		lattice.select_all	PRESS	A			
	頂点の親を設定		object.vertex_parent_set	PRESS	Ctrl, P			
	メニュー hook		wm.call_menu	PRESS	Ctrl, H	name=VIEW3D_MT_hook		
	プロポシショナル編集 FALLOFF		wm.context_cycle_enum	PRESS	Shift, O	path=tool_settings.proportional_editing_falloff		
	プロポシショナル編集 ENABLED		wm.context_toggle_enum	PRESS	O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=ENABLED
	プロポシショナル編集 CONNECTED		wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=CONNECTED
#ArmatureSketch								
	アーマチュアスケッチ		ArmatureSketch	space_type=EMPTY	modal=False			
#Particle								
	パーティクル		Particle	space_type=EMPTY	modal=False			
	全選択		particle.select_all	PRESS	A			
	more選択		particle.select_more	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS			
	less選択		particle.select_less	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS			
	リンク選択		particle.select_linked	PRESS	L			
	リンク選択 解除		particle.select_linked	PRESS	Shift, L	deselect=True		
	選択を反転		particle.select_inverse	PRESS	Ctrl, I			
	削除する		particle.delete	PRESS	X			
	削除する		particle.delete	PRESS	DEL			
	隠していたものを表示する		particle.reveal	PRESS	Alt, H			
	選択物を隠す		particle.hide	PRESS	H			
	選択物以外を隠す		particle.hide	PRESS	Shift, H	unselected=True		
	ブラシ編集		particle.brush_edit	PRESS	Shift, H			
	ブラシ編集		particle.brush_edit	PRESS	LEFTMOUSE			
	ブラシ制御		particle.brush_radial_control	PRESS	Shift, LEFTMOUSE			
	ブラシ強度制御		particle.brush_radial_control	PRESS	F	mode=SIZE		
	メニュー particle_specials		particle.brush_radial_control	PRESS	Shift, F	mode=STRENGTH		
	ウェイト設定		wm.call_menu	PRESS	W	name=VIEW3D_MT_particle_specials		
	プロポシショナル編集 FALLOFF		particle.weight_set	PRESS	Shift, K			
	プロポシショナル編集 ENABLED		wm.context_cycle_enum	PRESS	Shift, O	path=tool_settings.proportional_editing_falloff		
	プロポシショナル編集 CONNECTED		wm.context_toggle_enum	PRESS	O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=ENABLED
			wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, O	path=tool_settings.proportional_editing	value_1=DISABLED	value_2=CONNECTED
#Font								
	フォント		Font	space_type=EMPTY	modal=False			
	スタイル 太字		font.style_toggle	PRESS	Ctrl, B	style=BOLD		
	スタイル 斜体		font.style_toggle	PRESS	Ctrl, I	style=ITALIC		
	スタイル 下線		font.style_toggle	PRESS	Ctrl, U	style=UNDERLINE		
	次の字または選択物を削除		font.delete	PRESS	DEL	type=NEXT_OR_SELECTION		
	前の字または選択物を削除		font.delete	PRESS	BACK_SPACE	type=PREVIOUS_OR_SELECTION		
	削除		font.delete	PRESS	Ctrl, BACK_SPACE	type=ALL		
	行頭		font.move	PRESS	HOME	type=LINE_BEGIN		
	行末		font.move	PRESS	END	type=LINE_END		
	一字戻る		font.move	PRESS	LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_CHARACTER		
	一字進む		font.move	PRESS	RIGHT_ARROW	type=NEXT_CHARACTER		
	一語戻る		font.move	PRESS	Ctrl, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_WORD		
	一行戻る		font.move	PRESS	Ctrl, RIGHT_ARROW	type=NEXT_WORD		
	一行進む		font.move	PRESS	UP_ARROW	type=PREVIOUS_LINE		
	一ページ戻る		font.move	PRESS	DOWN_ARROW	type=NEXT_LINE		
	一ページ進む		font.move	PRESS	PAGE_UP	type=PREVIOUS_PAGE		
	選択を移動 行頭		font.move	PRESS	PAGE_DOWN	type=NEXT_PAGE		
	選択を移動 行末		font.move_select	PRESS	Shift, HOME	type=LINE_BEGIN		
	選択を移動 一字戻る		font.move_select	PRESS	Shift, END	type=LINE_END		
	選択を移動 一字進む		font.move_select	PRESS	Shift, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_CHARACTER		
	選択を移動 一語戻る		font.move_select	PRESS	Shift, RIGHT_ARROW	type=NEXT_CHARACTER		
	選択を移動 一語進む		font.move_select	PRESS	Shift, Ctrl, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_WORD		
	選択を移動 一行戻る		font.move_select	PRESS	Shift, Ctrl, RIGHT_ARROW	type=NEXT_WORD		
	選択を移動 一行進む		font.move_select	PRESS	Shift, UP_ARROW	type=PREVIOUS_LINE		
	選択を移動 一ページ戻る		font.move_select	PRESS	Shift, DOWN_ARROW	type=NEXT_LINE		
	選択を移動 一ページ進む		font.move_select	PRESS	Shift, PAGE_UP	type=PREVIOUS_PAGE		
	文字間隔 -1		font.change_spacing	PRESS	Shift, PAGE_DOWN	type=NEXT_PAGE		
	文字間隔 +1		font.change_spacing	PRESS	Alt, LEFT_ARROW	delta=-1		
	文字変換 +1		font.change_character	PRESS	Alt, RIGHT_ARROW	delta=1		
	文字変換 -1		font.change_character	PRESS	Alt, UP_ARROW	delta=1		
	テキストのコピー		font.change_character	PRESS	Alt, DOWN_ARROW	delta=-1		
	テキストのコピー		font.text_copy	PRESS	Ctrl, C			
	テキストの切り取り		font.text_copy	PRESS	Oskey, C			
			font.text_cut	PRESS	Ctrl, X			

テキストの切り取り	font.text_cut	PRESS	OSkey, X			
テキストのペースト	font.text_paste	PRESS	Ctrl, V			
テキストのペースト	font.text_paste	PRESS	OSkey, V			
改行	font.line_break	PRESS	RET			
テキストを挿入	font.text_insert	ANY	Any, NONE			
<b>#ObjectNon-modal</b>						
オブジェクトモード以外	ObjectNon-modal	space_type=EMPTY	modal=False			
モード切り替え EDIT	object.mode_set	PRESS	TAB	mode=EDIT	toggle=True	
モード切り替え POSE	object.mode_set	PRESS	Ctrl, TAB	mode=POSE	toggle=True	
モード切り替え VERTEX_PAINT	object.mode_set	PRESS	V	mode=VERTEX_PAINT	toggle=True	
モード切り替え WEIGHT_PAINT	object.mode_set	PRESS	Ctrl, TAB	mode=WEIGHT_PAINT	toggle=True	
原点を設定	object.origin_set	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, C			
<b>#3DView</b>						
3DView	3DView	space_type=VIEW_3D	modal=False			
マニピュレータ	view3d.manipulator	PRESS	Any, LEFTMOUSE			
3Dカーソル	view3d.cursor3d	PRESS	ACTIONMOUSE			
回転	view3d.rotate	PRESS	MIDDLEMOUSE			
移動	view3d.move	PRESS	Shift, MIDDLEMOUSE			
ズーム	view3d.zoom	PRESS	Ctrl, MIDDLEMOUSE			
選択物ビュー	view3d.view_selected	PRESS	NUMPAD_PERIOD			
カーソルビュー	view3d.view_center_cursor	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PERIOD			
フライビュー	view3d.fly	PRESS	Shift, F			
スムーズビュー	view3d.smoothview	ANY	Any, TIMER1			
回転	view3d.rotate	ANY	Alt, TRACKPADPAN			
回転	view3d.rotate	ANY	MOUSEROTATE			
移動	view3d.move	ANY	TRACKPADPAN			
ズーム	view3d.zoom	ANY	TRACKPADZOOM			
ズーム +1	view3d.zoom	PRESS	NUMPAD_PLUS	delta=1		
ズーム -1	view3d.zoom	PRESS	NUMPAD_MINUS	delta=-1		
ズーム +1	view3d.zoom	PRESS	Ctrl, EQUAL	delta=1		
ズーム -1	view3d.zoom	PRESS	Ctrl, MINUS	delta=-1		
ズーム +1	view3d.zoom	PRESS	WHEELINMOUSE	delta=1		
ズーム -1	view3d.zoom	PRESS	WHEELOUTMOUSE	delta=-1		
全表示	view3d.view_all	PRESS	HOME	center=False		
全表示 中央	view3d.view_all	PRESS	Shift, C	center=True		
ビュー カメラ	view3d.viewnumpad	PRESS	NUMPAD_0	type=CAMERA		
ビュー 正面	view3d.viewnumpad	PRESS	NUMPAD_1	type=FRONT		
ビュー 下方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	NUMPAD_2	type=ORBITDOWN		
ビュー 右面	view3d.viewnumpad	PRESS	NUMPAD_3	type=RIGHT		
ビュー 左方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	NUMPAD_4	type=ORBITLEFT		
ビュー Pers/Portho	view3d.view_persptho	PRESS	NUMPAD_5			
ビュー 右方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	NUMPAD_6	type=ORBITRIGHT		
ビュー 頂面	view3d.viewnumpad	PRESS	NUMPAD_7	type=TOP		
ビュー 上方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	NUMPAD_8	type=ORBITUP		
ビュー 背面	view3d.viewnumpad	PRESS	Ctrl, NUMPAD_1	type=BACK		
ビュー 左面	view3d.viewnumpad	PRESS	Ctrl, NUMPAD_3	type=LEFT		
ビュー 底面	view3d.viewnumpad	PRESS	Ctrl, NUMPAD_7	type=BOTTOM		
パン 下	view3d.view_pan	PRESS	Ctrl, NUMPAD_2	type=PANDOWN		
パン 左	view3d.view_pan	PRESS	Ctrl, NUMPAD_4	type=PANLEFT		
パン 右	view3d.view_pan	PRESS	Ctrl, NUMPAD_6	type=PANRIGHT		
パン 上	view3d.view_pan	PRESS	Ctrl, NUMPAD_8	type=PANUP		
パン 右	view3d.view_pan	PRESS	Ctrl, WHEELUPMOUSE	type=PANRIGHT		
パン 左	view3d.view_pan	PRESS	Ctrl, WHEELDOWNMOUSE	type=PANLEFT		
パン 上	view3d.view_pan	PRESS	Shift, WHEELUPMOUSE	type=PANUP		
パン 下	view3d.view_pan	PRESS	Shift, WHEELDOWNMOUSE	type=PANDOWN		
ビュー 左方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	Ctrl, Alt, WHEELUPMOUSE	type=ORBITLEFT		
ビュー 右方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	Ctrl, Alt, WHEELDOWNMOUSE	type=ORBITRIGHT		
ビュー 上方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	Shift, Alt, WHEELUPMOUSE	type=ORBITUP		
ビュー 下方向回り込み	view3d.view_orbit	PRESS	Shift, Alt, WHEELDOWNMOUSE	type=ORBITDOWN		
ビュー 正面、active	view3d.viewnumpad	PRESS	Shift, NUMPAD_1	align_active=True	type=FRONT	
ビュー 右面、active	view3d.viewnumpad	PRESS	Shift, NUMPAD_3	align_active=True	type=RIGHT	
ビュー 頂面、active	view3d.viewnumpad	PRESS	Shift, NUMPAD_7	align_active=True	type=TOP	
ビュー 背面、active	view3d.viewnumpad	PRESS	Shift, Ctrl, NUMPAD_1	align_active=True	type=BACK	
ビュー 左面、active	view3d.viewnumpad	PRESS	Shift, Ctrl, NUMPAD_3	align_active=True	type=LEFT	
ビュー 底面、active	view3d.viewnumpad	PRESS	Shift, Ctrl, NUMPAD_7	align_active=True	type=BOTTOM	
ローカルビュー	view3d.localview	PRESS	NUMPAD_SLASH			
全レイヤー表示	view3d.layers	PRESS	ACCENT_GRAVE	nr=0		
レイヤー 1	view3d.layers	PRESS	Any, ONE	nr=1		
レイヤー 2	view3d.layers	PRESS	Any, TWO	nr=2		
レイヤー 3	view3d.layers	PRESS	Any, THREE	nr=3		
レイヤー 4	view3d.layers	PRESS	Any, FOUR	nr=4		
レイヤー 5	view3d.layers	PRESS	Any, FIVE	nr=5		
レイヤー 6	view3d.layers	PRESS	Any, SIX	nr=6		
レイヤー 7	view3d.layers	PRESS	Any, SEVEN	nr=7		
レイヤー 8	view3d.layers	PRESS	Any, EIGHT	nr=8		
レイヤー 9	view3d.layers	PRESS	Any, NINE	nr=9		
レイヤー 10	view3d.layers	PRESS	Any, ZERO	nr=10		
表示切り替え SOLID/WIREFRAME	wm.context_toggle_enum	PRESS	Z	path=space_data.viewport_shading	value_1=SOLID	value_2=WIREFRAME
表示切り替え TEXTURED/SOLID	wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, Z	path=space_data.viewport_shading	value_1=TEXTURED	value_2=SOLID
選択	view3d.select	PRESS	SELECTMOUSE			
選択 追加	view3d.select	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True		
選択 中央	view3d.select	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE	center=True		
選択 列挙	view3d.select	PRESS	Alt, SELECTMOUSE	enumerate=True		
選択 中央、追加	view3d.select	PRESS	Shift, Ctrl, SELECTMOUSE	center=True	extend=True	
選択 中央、列挙	view3d.select	PRESS	Ctrl, Alt, SELECTMOUSE	center=True	enumerate=True	
選択 列挙、追加	view3d.select	PRESS	Shift, Alt, SELECTMOUSE	enumerate=True	extend=True	
選択 中央、列挙、追加	view3d.select	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, SELECTMOUSE	center=True	enumerate=True	extend=True
ポーター選択	view3d.select_border	PRESS	B			
投げ縄選択	view3d.select_lasso	ANY	Ctrl, EVT_TWEAK_A			
投げ縄選択 解除	view3d.select_lasso	ANY	Shift, Ctrl, EVT_TWEAK_A	deselect=True		
円選択	view3d.select_circle	PRESS	C			
ポータークリップ	view3d.clip_border	PRESS	Alt, B			
ポーターズーム	view3d.zoom_border	PRESS	Shift, B			
ポーターレンダリング	view3d.render_border	PRESS	Shift, B			
ビューの位置にカメラを置く	view3d.camera_to_view	PRESS	Ctrl, Alt, NUMPAD_0			
オブジェクトをカメラに見立てる	view3d.object_as_camera	PRESS	Ctrl, NUMPAD_0			
3dviewスナップ	wm.call_menu	PRESS	Shift, S	name=VIEW3D_MT_snap		
ピボット切り替え BOUNDING_BOX_CENTER	wm.context_set_enum	PRESS	COMMA	path=space_data.pivot_point	value=BOUNDING_BOX_CENTER	
ピボット切り替え MEDIAN_POINT	wm.context_set_enum	PRESS	Ctrl, COMMA	path=space_data.pivot_point	value=MEDIAN_POINT	
移動のみ有効	wm.context_toggle	PRESS	Alt, COMMA	path=space_data.pivot_point_align		
マニピュレーター	wm.context_toggle	PRESS	Ctrl, SPACE	path=space_data.manipulator		
ピボット切り替え CURSOR	wm.context_set_enum	PRESS	PERIOD	path=space_data.pivot_point	value=CURSOR	
ピボット切り替え INDIVIDUAL_ORIGINS	wm.context_set_enum	PRESS	Ctrl, PERIOD	path=space_data.pivot_point	value=INDIVIDUAL_ORIGINS	
ピボット切り替え ACTIVE_ELEMENT	wm.context_set_enum	PRESS	Alt, PERIOD	path=space_data.pivot_point	value=ACTIVE_ELEMENT	
移動	transform.translate	PRESS	G			
移動	transform.translate	ANY	EVT_TWEAK_S			
回転	transform.rotate	PRESS	R			
サイズを変更する	transform.resize	PRESS	S			
ねじり変形	transform.warp	PRESS	Shift, W			
球型に変形	transform.tosphere	PRESS	Shift, Alt, S			
列り込み変形	transform.shear	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, S			
座標系変更	transform.select_orientation	PRESS	Alt, SPACE			
座標系作成	transform.create_orientation	PRESS	Ctrl, Alt, SPACE	use=True		
ミラー変形	transform.mirror	PRESS	Ctrl, M			
スナップトグル	wm.context_toggle	PRESS	Shift, TAB	path=tool_settings.snap		
スナップ基準変更	transform.snap_type	PRESS	Shift, Ctrl, TAB			
<b>#View3DGestureCircle</b>						
View3DGestureCircle	View3DGestureCircle	space_type=EMPTY	modal=True			
キャンセル	CANCEL	PRESS	Any, ESC			
キャンセル	CANCEL	ANY	Any, RIGHTMOUSE			
確定	CONFIRM	PRESS	Any, RET			
確定	CONFIRM	PRESS	NUMPAD_ENTER			
選択	SELECT	PRESS	LEFTMOUSE			
選択を解除	DESELECT	PRESS	MIDDLEMOUSE			
同じしない	NOP	RELEASE	MIDDLEMOUSE			

	何もしない	NOP	RELEASE	LEFTMOUSE				
	減算	SUBTRACT	PRESS	WHEELUPMOUSE				
	減算	SUBTRACT	PRESS	NUMPAD_MINUS				
	追加	ADD	PRESS	WHEELDOWNMOUSE				
	追加	ADD	PRESS	NUMPAD_PLUS				
#GestureBorder								
	GestureBorder	GestureBorder	space_type=EMPTY	modal=True				
	キャンセル	CANCEL	PRESS	Any, ESC				
	キャンセル	CANCEL	ANY	Any, RIGHTMOUSE				
	開始	BEGIN	PRESS	LEFTMOUSE				
	選択	SELECT	RELEASE	LEFTMOUSE				
	開始	BEGIN	PRESS	MIDDLEMOUSE				
	選択を解除	DESELECT	RELEASE	MIDDLEMOUSE				
#StandardModalMap								
	標準モード	StandardModalMap	space_type=EMPTY	modal=True				
	キャンセル	CANCEL	PRESS	Any, ESC				
	適用	APPLY	ANY	Any, LEFTMOUSE				
	適用	APPLY	PRESS	Any, RET				
	適用	APPLY	PRESS	Any, NUMPAD_ENTER				
	STEP10	STEP10	PRESS	Any, LEFT_CTRL				
	STEP10オフ	STEP10_OFF	RELEASE	Any, LEFT_CTRL				
#AnimationChannels								
	アニメチャンネル	AnimationChannels	space_type=EMPTY	modal=False				
	選択	anim.channels_click	PRESS	LEFTMOUSE				
	選択 追加	anim.channels_click	PRESS	Shift, LEFTMOUSE				extend=True
	選択 子	anim.channels_click	PRESS	Shift, Ctrl, LEFTMOUSE				children_only=True
	全選択	anim.channels_select_all_toggle	PRESS	A				
	選択を反転	anim.channels_select_all_toggle	PRESS	Ctrl, I				invert=True
	ポーター選択	anim.channels_select_border	PRESS	B				
	ポーター選択	anim.channels_select_border	ANY	EVT_TWEAK_L				
	削除	anim.channels_delete	PRESS	X				
	削除	anim.channels_delete	PRESS	DEL				
	設定トグル	anim.channels_setting_toggle	PRESS	Shift, W				
	設定を有効	anim.channels_setting_enable	PRESS	Shift, Ctrl, W				
	設定を無効	anim.channels_setting_disable	PRESS	Alt, W				
	編集	anim.channels_editable_toggle	PRESS	TAB				
	広げる	anim.channels_expand	PRESS	NUMPAD_PLUS				
	折りたたむ	anim.channels_collapse	PRESS	NUMPAD_MINUS				
	全て広げる	anim.channels_expand	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS				all=False
	全て折りたたむ	anim.channels_collapse	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS				all=False
	可視性を設定	anim.channels_visibility_set	PRESS	V				
	可視トグル	anim.channels_visibility_toggle	PRESS	Shift, V				
#UVEditor								
	UVエディタ	UVEditor	space_type=EMPTY	modal=False				
	選択	uv.select	PRESS	SELECTMOUSE				
	選択 追加	uv.select	PRESS	Shift, SELECTMOUSE				extend=True
	ループ選択	uv.select_loop	PRESS	Alt, SELECTMOUSE				
	ループ選択 追加	uv.select_loop	PRESS	Shift, Alt, SELECTMOUSE				extend=True
	ポーター選択	uv.select_border	PRESS	B				
	ポーター選択 ビン留めされたもの	uv.select_border	PRESS	Shift, B				pinned=True
	円選択	uv.circle_select	PRESS	C				
	リンク選択	uv.select_linked	PRESS	Ctrl, L				
	ピックアップリンクを選択	uv.select_linked_pick	PRESS	L				
	リンク選択 追加	uv.select_linked	PRESS	Shift, Ctrl, L				extend=True
	ピックアップリンクを選択 追加	uv.select_linked_pick	PRESS	Shift, L				extend=True
	unlink選択	uv.unlink_selection	PRESS	Alt, L				
	全選択	uv.select_all	PRESS	A				
	選択を反転	uv.select_inverse	PRESS	Ctrl, I				
	選択 ビン留めされたもの	uv.select_pinned	PRESS	Shift, P				
	結合	uv.weld	PRESS	W				
	ステッチ	uv.stitch	PRESS	V				
	ピン留め	uv.pin	PRESS	P				
	ピン除去	uv.pin	PRESS	Alt, P				clear=True
	自動展開する	uv.unwrap	PRESS	E				
	伸びを最小限に抑える	uv.minimize_stretch	PRESS	Ctrl, V				
	島を正規化	uv.pack_islands	PRESS	Ctrl, P				
	面積に応じたUVサイズ	uv.average_islands_scale	PRESS	Ctrl, A				
	選択物を隠す	uv.hide	PRESS	H				
	選択物以外を隠す	uv.hide	PRESS	Shift, H				unselected=True
	隠していたものを表示する	uv.reveal	PRESS	Alt, H				
	カーソルを設定	uv.cursor_set	PRESS	ACTIONMOUSE				
	タイルを設定	uv.tile_set	PRESS	Shift, ACTIONMOUSE				
	UVスナップ	wm.call_menu	PRESS	Shift, S				name=IMAGE_MT_uv_snap
	プロポーションル編集 FALLOFF	wm.context_cycle_enum	PRESS	Shift, O				path=tool_settings.proportional_editing_falloff
	プロポーションル編集 ENABLED	wm.context_toggle_enum	PRESS	O				path=tool_settings.proportional_editing value_1=DISABLED value_2=ENABLED
	プロポーションル編集 CONNECTED	wm.context_toggle_enum	PRESS	Alt, O				path=tool_settings.proportional_editing value_1=DISABLED value_2=CONNECTED
	移動	transform.translate	PRESS	G				
	移動	transform.translate	ANY	EVT_TWEAK_S				
	回転	transform.rotate	PRESS	R				
	サイズを変更する	transform.resize	PRESS	S				
	ミラー	transform.mirror	PRESS	Ctrl, M				
	スナップトグル	wm.context_toggle	PRESS	Shift, TAB				path=tool_settings.snap
#TransformModalMap								
	変形モード	TransformModalMap	space_type=EMPTY	modal=True				
	キャンセル	CANCEL	PRESS	Any, ESC				
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, LEFTMOUSE				
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, RET				
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, NUMPAD_ENTER				
	移動	TRANSLATE	PRESS	G				
	回転	ROTATE	PRESS	R				
	リサイズ	RESIZE	PRESS	S				
	スナップトグル	SNAP_TOGGLE	PRESS	Shift, TAB				
	SNAP_INV_ON	SNAP_INV_ON	PRESS	Any, LEFT_CTRL				
	SNAP_INV_OFF	SNAP_INV_OFF	RELEASE	Any, LEFT_CTRL				
	スナップを加える	ADD_SNAP	PRESS	A				
	スナップを除く	REMOVE_SNAP	PRESS	Alt, A				
	インクリメントアップ	INCREMENT_UP	PRESS	UP_ARROW				
	インクリメントダウン	INCREMENT_DOWN	PRESS	DOWN_ARROW				
#View3DFlyModal								
	フライモード	View3DFlyModal	space_type=EMPTY	modal=True				
	キャンセル	CANCEL	PRESS	Any, ESC				
	キャンセル	CANCEL	ANY	Any, RIGHTMOUSE				
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, LEFTMOUSE				
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, RET				
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, NUMPAD_ENTER				
	加速	ACCELERATE	PRESS	NUMPAD_PLUS				
	減速	DECELERATE	PRESS	NUMPAD_MINUS				
	加速	ACCELERATE	PRESS	WHEELUPMOUSE				
	減速	DECELERATE	PRESS	WHEELDOWNMOUSE				
	パン有効	PAN_ENABLE	PRESS	Any, MIDDLEMOUSE				
	パン無効	PAN_DISABLE	RELEASE	Any, MIDDLEMOUSE				
	前進	FORWARD	PRESS	W				
	後退	BACKWARD	PRESS	S				
	左移動	LEFT	PRESS	A				
	右移動	RIGHT	PRESS	D				
	上昇	UP	PRESS	R				
	下降	DOWN	PRESS	F				
	X軸ロック	AXIS_LOCK_X	PRESS	X				
	Z軸ロック	AXIS_LOCK_Z	PRESS	Z				
	微調整有効	PRECISION_ENABLE	PRESS	Any, LEFT_SHIFT				
	微調整無効	PRECISION_DISABLE	RELEASE	Any, LEFT_SHIFT				
#View3DRotateModal								
	3Dview 回転モード	View3DRotateModal	space_type=EMPTY	modal=True				

	確定	CONFIRM	RELEASE	Any, MIDDLEMOUSE	
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, ESC	
	軸スナップ有効	AXIS_SNAP_ENABLE	PRESS	Any, LEFT_ALT	
	軸スナップ無効	AXIS_SNAP_DISABLE	RELEASE	Any, LEFT_ALT	
	ズームに切り替え	SWITCH_TO_ZOOM	PRESS	Any, LEFTMOUSE	
	ズームに切り替え	SWITCH_TO_ZOOM	PRESS	Any, LEFT_CTRL	
	移動に切り替え	SWITCH_TO_MOVE	PRESS	Any, LEFT_SHIFT	
#View3DMoveModal	3DView 移動モード	View3DMoveModal	space_type=EMPTY	modal=True	
	確定	CONFIRM	RELEASE	Any, MIDDLEMOUSE	
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, ESC	
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, LEFTMOUSE	
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, LEFT_CTRL	
	確定	CONFIRM	RELEASE	Any, LEFT_SHIFT	
#View3DZoomModal	3DView ズームモード	View3DZoomModal	space_type=EMPTY	modal=True	
	確定	CONFIRM	RELEASE	Any, MIDDLEMOUSE	
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, ESC	
	確定	CONFIRM	RELEASE	Any, LEFTMOUSE	
	確定	CONFIRM	RELEASE	Any, LEFT_CTRL	
	確定	CONFIRM	PRESS	Any, LEFT_SHIFT	
#GraphEditorGeneric	グラフエディタ汎用	GraphEditorGeneric	space_type=GRAPH_EDITOR	modal=False	
	プロパティ	graph.properties	PRESS	N	
#GraphEditor	グラフエディタ	GraphEditor	space_type=GRAPH_EDITOR	modal=False	
	ビューの切り替え	graph.handles_view_toggle	PRESS	Ctrl, H	
	カーソルを設置	graph.cursor_set	PRESS	ACTIONMOUSE	
	選択	graph.clickselect	PRESS	SELECTMOUSE	
	選択 カラム	graph.clickselect	PRESS	Alt, SELECTMOUSE	column=True
	選択 追加	graph.clickselect	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True
	選択 カラム、追加	graph.clickselect	PRESS	Shift, Alt, SELECTMOUSE	column=True
	選択 left_right=CHECK	graph.clickselect	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE	left_right=CHECK
	選択 カーブ	graph.clickselect	PRESS	Ctrl, Alt, SELECTMOUSE	curves=True
	選択 カーブ、追加	graph.clickselect	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, SELECTMOUSE	curves=True
	全選択	graph.select_all_toggle	PRESS	A	
	選択を反転	graph.select_all_toggle	PRESS	Ctrl, I	invert=True
	ボーター選択	graph.select_border	PRESS	B	
	ボーター範囲のみ表示	graph.select_border	PRESS	Alt, B	axis_range=True
	列を選択 keys	graph.select_column	PRESS	K	mode=KEYS
	列を選択 CFRA	graph.select_column	PRESS	Ctrl, K	mode=CFRA
	列を選択	graph.select_column	PRESS	Shift, K	mode=COLUMN
	列を選択 間	graph.select_column	PRESS	Alt, K	mode=BETWEEN
	more選択	graph.select_more	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	
	less選択	graph.select_less	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	
	フレームジャンプ	graph.frame_jump	PRESS	Shift, Ctrl, S	
	スナップ	graph.snap	PRESS	Shift, S	
	ミラー	graph.mirror	PRESS	Shift, M	
	ハンドルタイプ	graph.handle_type	PRESS	H	
	補間のタイプ	graph.interpolation_type	PRESS	Shift, T	
	外挿のタイプ	graph.extrapolation_type	PRESS	Shift, E	
	クリーン	graph.clean	PRESS	O	
	滑らかな	graph.smooth	PRESS	Alt, O	
	サンプル	graph.sample	PRESS	Shift, O	
	焼き付ける	graph.bake	PRESS	Alt, C	
	削除	graph.delete	PRESS	X	
	削除	graph.delete	PRESS	DEL	
	複製	graph.duplicate	PRESS	Shift, D	
	キーフレーム挿入	graph.keyframe_insert	PRESS	I	
	クリックして挿入	graph.click_insert	PRESS	Ctrl, LEFTMOUSE	
	コピー	graph.copy	PRESS	Ctrl, C	
	ペースト	graph.paste	PRESS	Ctrl, V	
	プレビュー範囲設定	graph.previewrange_set	PRESS	Ctrl, Alt, P	
	全表示	graph.view_all	PRESS	HOME	
	fmodifierを追加	graph.fmodifier_add	PRESS	Shift, Ctrl, M	only_active=False
	編集	anim.channels_editable_toggle	PRESS	TAB	
	移動	transform.translate	PRESS	G	
	移動	transform.translate	ANY	EVT_TWEAK_S	
	時間延長	transform.transform	PRESS	E	mode=TIME_EXTEND
	回転	transform.rotate	PRESS	R	
	サイズを変更する	transform.resize	PRESS	S	
#ImageGeneric	イメージ汎用	ImageGeneric	space_type=IMAGE_EDITOR	modal=False	
	新規画像	image.new	PRESS	Alt, N	
	画像を開く	image.open	PRESS	Alt, O	
	画像をリロード	image.reload	PRESS	Alt, R	
	上書き保存	image.save	PRESS	Alt, S	
	別名保存	image.save_as	PRESS	F3	
	プロパティ	image.properties	PRESS	N	
	スコープ	image.scopes	PRESS	P	
	レンダリングスロット循環	image.cycle_render_slot	PRESS	J	
#Image	イメージ	Image	space_type=IMAGE_EDITOR	modal=False	
	全表示	image.view_all	PRESS	HOME	
	選択物ビュー	image.view_selected	PRESS	NUMPAD_PERIOD	
	パン	image.view_pan	PRESS	MIDDLEMOUSE	
	パン	image.view_pan	ANY	TRACKPADPAN	
	ズームイン	image.view_zoom_in	PRESS	WHEELINMOUSE	
	ズームアウト	image.view_zoom_out	PRESS	WHEELOUTMOUSE	
	ズームイン	image.view_zoom_in	PRESS	NUMPAD_PLUS	
	ズームアウト	image.view_zoom_out	PRESS	NUMPAD_MINUS	
	ズーム	image.view_zoom	PRESS	Ctrl, MIDDLEMOUSE	
	ズーム	image.view_zoom	ANY	TRACKPADZOOM	
	8倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	Shift, NUMPAD_8	ratio=8.0
	4倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	Shift, NUMPAD_4	ratio=4.0
	2倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	Shift, NUMPAD_2	ratio=2.0
	1倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	NUMPAD_1	ratio=1.0
	1/2倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	NUMPAD_2	ratio=0.5
	1/4倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	NUMPAD_4	ratio=0.25
	1/8倍ズーム	image.view_zoom_ratio	PRESS	NUMPAD_8	ratio=0.125
	サンプル	image.sample	PRESS	ACTIONMOUSE	
	カーブ ポイント設定 黒	image.curves_point_set	PRESS	Ctrl, ACTIONMOUSE	point=BLACK_POINT
	カーブ ポイント設定 白	image.curves_point_set	PRESS	Shift, ACTIONMOUSE	point=WHITE_POINT
	ツールボックス	image.toolbox	PRESS	SPACE	
#NodeGeneric	ノード汎用	NodeGeneric	space_type=NODE_EDITOR	modal=False	
	プロパティ	node.properties	PRESS	N	
#NodeEditor	ノードエディタ	NodeEditor	space_type=NODE_EDITOR	modal=False	
	選択	node.select	PRESS	ACTIONMOUSE	
	選択	node.select	PRESS	SELECTMOUSE	
	選択 追加	node.select	PRESS	Shift, ACTIONMOUSE	extend=True
	選択 追加	node.select	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True
	ボーター選択	node.select_border	ANY	EVT_TWEAK_S	tweak=True
	リンク	node.link	PRESS	LEFTMOUSE	
	サイズを変更する	node.resize	PRESS	LEFTMOUSE	
	可視トグル	node.visibility_toggle	PRESS	LEFTMOUSE	
	リンクを切断	node.links_cut	PRESS	Ctrl, LEFTMOUSE	
	リンクを作る	node.link_make	PRESS	F	

リンクを作る	置き換え	node.link_make	PRESS	Ctrl, F	replace=True
ノード追加		wm.call_menu	PRESS	Shift, A	name=NODE_MT_add
複製		node.duplicate_move	PRESS	Shift, D	
隠す		node.hide	PRESS	H	
ミュート		node.mute	PRESS	M	
依存関係を表示		node.show_cyclic_dependencies	PRESS	C	
全表示		node.view_all	PRESS	HOME	
ボーター選択		node.select_border	PRESS	B	
削除		node.delete	PRESS	X	
削除		node.delete	PRESS	DEL	
全選択		node.select_all	PRESS	A	
リンク先選択		node.select_linked_to	PRESS	Shift, L	
リンク元選択		node.select_linked_from	PRESS	L	
グループ作成		node.group_make	PRESS	Ctrl, G	
グループ解除		node.group_ungroup	PRESS	Alt, G	
グループの編集		node.group_edit	PRESS	TAB	
移動		transform.translate	PRESS	G	
移動		transform.translate	ANY	EVT_TWEAK_A	
移動		transform.translate	ANY	EVT_TWEAK_S	
回転		transform.rotate	PRESS	R	
サイズを変更する		transform.resize	PRESS	S	
<b>#FileBrowser</b>					
ファイルブラウザ	FileBrowser	FileBrowser	space_type=FILE_BROWSER	modal=False	
ブックマークサイドバー	file.bookmark_toggle	file.bookmark_toggle	PRESS	N	
親ディレクトリ	file.parent	file.parent	PRESS	P	
ブックマークに追加	file.bookmark_add	file.bookmark_add	PRESS	Ctrl, B	
先頭が"."のファイルを隠す	file.hidedot	file.hidedot	PRESS	H	
戻る	file.previous	file.previous	PRESS	BACK_SPACE	
進む	file.next	file.next	PRESS	Shift, BACK_SPACE	
新規ディレクトリ	file.directory_new	file.directory_new	PRESS	I	
ファイル削除	file.delete	file.delete	PRESS	X	
ファイル削除	file.delete	file.delete	PRESS	DEL	
<b>#FileBrowserMain</b>					
ファイルブラウザ メイン	FileBrowserMain	FileBrowserMain	space_type=FILE_BROWSER	modal=False	
開く	file.select_execute	file.select_execute	DOUBLE_CLICK	LEFTMOUSE	
選択	file.select	file.select	CLICK	LEFTMOUSE	
選択 追加	file.select	file.select	CLICK	Shift, LEFTMOUSE	extend=True
全選択トグル	file.select_all_toggle	file.select_all_toggle	PRESS	A	
ボーター選択	file.select_border	file.select_border	PRESS	B	
ボーター選択	file.select_border	file.select_border	ANY	EVT_TWEAK_L	
名前を変更	file.rename	file.rename	PRESS	Ctrl, LEFTMOUSE	
ハイライト	file.highlight	file.highlight	ANY	Any, MOUSEMOVE	
イメージ読み込み	file.loadimages	file.loadimages	ANY	Any, TIMER1	
ファイル号付け +1	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	NUMPAD_PLUS	increment=1
ファイル号付け +10	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Shift, NUMPAD_PLUS	increment=10
ファイル号付け +100	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	increment=100
ファイル号付け -1	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	NUMPAD_MINUS	increment=-1
ファイル号付け -10	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Shift, NUMPAD_MINUS	increment=-10
ファイル号付け -100	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	increment=-100
<b>#FileBrowserButtons</b>					
ファイルブラウザ ボタン	FileBrowserButtons	FileBrowserButtons	space_type=FILE_BROWSER	modal=False	
ファイル号付け +1	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	NUMPAD_PLUS	increment=1
ファイル号付け +10	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Shift, NUMPAD_PLUS	increment=10
ファイル号付け +100	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	increment=100
ファイル号付け -1	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	NUMPAD_MINUS	increment=-1
ファイル号付け -10	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Shift, NUMPAD_MINUS	increment=-10
ファイル号付け -100	file.fileenum	file.fileenum	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	increment=-100
<b>#Dopesheet</b>					
ドーブシート	Dopesheet	Dopesheet	space_type=DOPE SHEET_EDITOR	modal=False	
選択	action.clickselect	action.clickselect	PRESS	SELECTMOUSE	
選択 カラム	action.clickselect	action.clickselect	PRESS	Alt, SELECTMOUSE	column=True
選択 追加	action.clickselect	action.clickselect	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True
選択 カラム 追加	action.clickselect	action.clickselect	PRESS	Shift, Alt, SELECTMOUSE	column=True
選択 left_right=CHECK	action.clickselect	action.clickselect	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE	left_right=CHECK
全選択	action.select_all_toggle	action.select_all_toggle	PRESS	A	
選択を反転	action.select_all_toggle	action.select_all_toggle	PRESS	Ctrl, I	invert=True
ボーター選択	action.select_border	action.select_border	PRESS	B	
ボーター範囲のみ表示	action.select_border	action.select_border	PRESS	Alt, B	axis_range=True
列を選択 keys	action.select_column	action.select_column	PRESS	K	mode=KEYS
列を選択 CFRA	action.select_column	action.select_column	PRESS	Ctrl, K	mode=CFRA
列を選択	action.select_column	action.select_column	PRESS	Shift, K	mode=COLUMN
列を選択 間	action.select_column	action.select_column	PRESS	Alt, K	mode=BETWEEN
more選択	action.select_more	action.select_more	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	
less選択	action.select_less	action.select_less	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	
フレームジャンプ	action.frame_jump	action.frame_jump	PRESS	Shift, Ctrl, S	
スナップ	action.snap	action.snap	PRESS	Shift, S	
ミラー	action.mirror	action.mirror	PRESS	Shift, M	
ハンドルタイプ	action.handle_type	action.handle_type	PRESS	H	
補間型	action.interpolation_type	action.interpolation_type	PRESS	Shift, T	
外挿のタイプ	action.extrapolation_type	action.extrapolation_type	PRESS	Shift, E	
キーフレームタイプ	action.keyframe_type	action.keyframe_type	PRESS	R	
クリーン	action.clean	action.clean	PRESS	O	
サンプリ	action.sample	action.sample	PRESS	Shift, O	
削除	action.delete	action.delete	PRESS	X	
削除	action.delete	action.delete	PRESS	DEL	
複製	action.duplicate	action.duplicate	PRESS	Shift, D	
キーフレーム挿入	action.keyframe_insert	action.keyframe_insert	PRESS	I	
コピー	action.copy	action.copy	PRESS	Ctrl, C	
ペースト	action.paste	action.paste	PRESS	Ctrl, V	
プレビュー範囲設定	action.previewrange_set	action.previewrange_set	PRESS	Ctrl, Alt, P	
全表示	action.view_all	action.view_all	PRESS	HOME	
編集	anim.channels_editable_toggle	anim.channels_editable_toggle	PRESS	TAB	
時間の移動	transform.transform	transform.transform	PRESS	G	mode=TIME_TRANSLATE
時間の移動	transform.transform	transform.transform	ANY	EVT_TWEAK_S	mode=TIME_TRANSLATE
時間の延長	transform.transform	transform.transform	PRESS	E	mode=TIME_EXTEND
時間スケール	transform.transform	transform.transform	PRESS	S	mode=TIME_SCALE
時間枠	transform.transform	transform.transform	PRESS	T	mode=TIME_SLIDE
<b>#NLAGeneric</b>					
NLA汎用	NLAGeneric	NLAGeneric	space_type=NLA_EDITOR	modal=False	
プロパティ	nla.properties	nla.properties	PRESS	N	
<b>#NLChannels</b>					
NLAチャンネル	NLChannels	NLChannels	space_type=NLA_EDITOR	modal=False	
選択	nla.channels_click	nla.channels_click	PRESS	LEFTMOUSE	
選択 追加	nla.channels_click	nla.channels_click	PRESS	Shift, LEFTMOUSE	extend=True
トラックを追加	nla.tracks_add	nla.tracks_add	PRESS	Shift, A	
トラックを追加 選択物に上書き	nla.tracks_add	nla.tracks_add	PRESS	Shift, Ctrl, A	above_selected=True
トラック削除	nla.delete_tracks	nla.delete_tracks	PRESS	X	
トラック削除	nla.delete_tracks	nla.delete_tracks	PRESS	DEL	
ボーター選択	anim.channels_select_border	anim.channels_select_border	PRESS	B	
全選択	anim.channels_select_all_toggle	anim.channels_select_all_toggle	PRESS	A	
選択を反転	anim.channels_select_all_toggle	anim.channels_select_all_toggle	PRESS	Ctrl, I	invert=True
設定トグル	anim.channels_setting_toggle	anim.channels_setting_toggle	PRESS	Shift, W	
設定を有効にする	anim.channels_setting_enable	anim.channels_setting_enable	PRESS	Shift, Ctrl, W	
設定を無効にする	anim.channels_setting_disable	anim.channels_setting_disable	PRESS	Alt, W	
編集トグル	anim.channels_editable_toggle	anim.channels_editable_toggle	PRESS	TAB	
広げる	anim.channels_expand	anim.channels_expand	PRESS	NUMPAD_PLUS	
折りたたむ	anim.channels_collapse	anim.channels_collapse	PRESS	NUMPAD_MINUS	
全て広げる	anim.channels_expand	anim.channels_expand	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	all=True
全て折りたたむ	anim.channels_collapse	anim.channels_collapse	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	all=True
<b>#NLAEitor</b>					
NLAエディタ	NLAEitor	NLAEitor	space_type=NLA_EDITOR	modal=False	

	選択	nla.click_select	PRESS	SELECTMOUSE	
	選択 追加	nla.click_select	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True
	選択 left_right=CHECK	nla.click_select	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE	left_right=CHECK
	全選択	nla.select_all_toggle	PRESS	A	
	選択を反転	nla.select_all_toggle	PRESS	Ctrl, I	invert=True
	ポインター選択	nla.select_border	PRESS	B	
	ポインター選択 選択範囲のみ表示	nla.select_border	PRESS	Alt, B	axis_range=True
	tweakmode開始	nla.tweakmode_enter	PRESS	TAB	
	tweakmode終了	nla.tweakmode_exit	PRESS	TAB	
	アクションクリップを追加	nla.actionclip_add	PRESS	Shift, A	
	トランジションを追加	nla.transition_add	PRESS	Shift, T	
	メタ追加	nla.meta_add	PRESS	Shift, G	
	メタ削除	nla.meta_remove	PRESS	Alt, G	
	複製	nla.duplicate	PRESS	Shift, D	
	削除する	nla.delete	PRESS	X	
	削除する	nla.delete	PRESS	DEL	
	分割	nla.split	PRESS	Y	
	ミュートトグル	nla.mute_toggle	PRESS	H	
	上げる	nla.move_up	PRESS	PAGE_UP	
	下がる	nla.move_down	PRESS	PAGE_DOWN	
	スケールを適用する	nla.apply_scale	PRESS	Ctrl, A	
	スケールをクリア	nla.clear_scale	PRESS	Alt, S	
	スナップ	nla.snap	PRESS	Shift, S	
	fmodifierを追加	nla.fmodifier_add	PRESS	Shift, Ctrl, M	
	移動	transform.transform	PRESS	G	mode=TRANSLATION
	移動	transform.transform	ANY	EVT_TWEAK_S	mode=TRANSLATION
	時間延長	transform.transform	PRESS	E	mode=TIME_EXTEND
	時間スケール	transform.transform	PRESS	S	mode=TIME_SCALE
#Script	スクリプト	Script		space_type=SCRIPTS_WINDOW modal=False	
	pythonファイルの実行	script.python_file_run	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, P	path=test.py
#Text	テキスト	Text		space_type=TEXT_EDITOR modal=False	
	フロントサイズ拡大	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, WHEELUPMOUSE	path=space_data.font_size reverse=False
	フロントサイズ縮小	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, WHEELDOWNMOUSE	path=space_data.font_size reverse=True
	フロントサイズ拡大	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	path=space_data.font_size reverse=False
	フロントサイズ縮小	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	path=space_data.font_size reverse=True
	新規	text.new	PRESS	Alt, N	
	開く	text.open	PRESS	Alt, O	
	リロード	text.reload	PRESS	Alt, R	
	保存	text.save	PRESS	Alt, S	
	名前を付けて保存	text.save_as	PRESS	Shift, Ctrl, Alt, S	
	実行スクリプト	text.run_script	PRESS	Alt, P	
	カット	text.cut	PRESS	Ctrl, X	
	コピー	text.copy	PRESS	Ctrl, C	
	ペースト	text.paste	PRESS	Ctrl, V	
	ジャンプ	text.jump	PRESS	Ctrl, J	
	検索	text.find	PRESS	Ctrl, G	
	プロパティ	text.properties	PRESS	Ctrl, F	
	置き換える	text.replace	PRESS	Ctrl, H	
	3Dオブジェクトに変換	text.to_3d_object	PRESS	Alt, M	
	全選択	text.select_all	PRESS	Ctrl, A	
	行選択	text.select_line	PRESS	Shift, Ctrl, A	
	インデント	text.indent	PRESS	TAB	
	インデント解除	text.unindent	PRESS	Shift, TAB	
	コメントを外す	text.uncomment	PRESS	Shift, Ctrl, D	
	行頭	text.move	PRESS	HOME	type=LINE_BEGIN
	行末	text.move	PRESS	END	type=LINE_END
	行末	text.move	PRESS	Ctrl, E	type=LINE_END
	行末	text.move	PRESS	Shift, Ctrl, E	type=LINE_END
	一字戻る	text.move	PRESS	LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_CHARACTER
	一字進む	text.move	PRESS	RIGHT_ARROW	type=NEXT_CHARACTER
	一語戻る	text.move	PRESS	Ctrl, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_WORD
	一語進む	text.move	PRESS	Ctrl, RIGHT_ARROW	type=NEXT_WORD
	一行戻る	text.move	PRESS	UP_ARROW	type=PREVIOUS_LINE
	一行進む	text.move	PRESS	DOWN_ARROW	type=NEXT_LINE
	一ページ戻る	text.move	PRESS	PAGE_UP	type=PREVIOUS_PAGE
	一ページ進む	text.move	PRESS	PAGE_DOWN	type=NEXT_PAGE
	選択を移動 行頭	text.move_select	PRESS	Shift, HOME	type=LINE_BEGIN
	選択を移動 行末	text.move_select	PRESS	Shift, END	type=LINE_END
	選択を移動 一字戻る	text.move_select	PRESS	Shift, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_CHARACTER
	選択を移動 一字進む	text.move_select	PRESS	Shift, RIGHT_ARROW	type=NEXT_CHARACTER
	選択を移動 一語戻る	text.move_select	PRESS	Shift, Ctrl, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_WORD
	選択を移動 一語進む	text.move_select	PRESS	Shift, Ctrl, RIGHT_ARROW	type=NEXT_WORD
	選択を移動 一行戻る	text.move_select	PRESS	Shift, UP_ARROW	type=PREVIOUS_LINE
	選択を移動 一行進む	text.move_select	PRESS	Shift, DOWN_ARROW	type=NEXT_LINE
	選択を移動 一ページ戻る	text.move_select	PRESS	Shift, PAGE_UP	type=PREVIOUS_PAGE
	選択を移動 一ページ進む	text.move_select	PRESS	Shift, PAGE_DOWN	type=NEXT_PAGE
	次の一字削除	text.delete	PRESS	DEL	type=NEXT_CHARACTER
	次の一字削除	text.delete	PRESS	Ctrl, D	type=NEXT_CHARACTER
	前の一字削除	text.delete	PRESS	BACK_SPACE	type=PREVIOUS_CHARACTER
	後の一語削除	text.delete	PRESS	Ctrl, DEL	type=NEXT_WORD
	前の一語削除	text.delete	PRESS	Ctrl, BACK_SPACE	type=PREVIOUS_WORD
	上書き	text.overwrite_toggle	PRESS	INSERT	
	スクロール	text.scroll	PRESS	MIDDLEMOUSE	
	スクロール	text.scroll	ANY	TRACKPADPAN	
	スクロールバー	text.scroll_bar	PRESS	LEFTMOUSE	
	カーソルを配置	text.cursor_set	PRESS	Shift, LEFTMOUSE	select=True
	カーソルを配置 選択	text.cursor_set	PRESS	Shift, LEFTMOUSE	lines=-1 lines=1
	行スクロールアップ	text.scroll	PRESS	WHEELUPMOUSE	
	行スクロールダウン	text.scroll	PRESS	WHEELDOWNMOUSE	
	改行	text.line_break	PRESS	RET	
	改行	text.line_break	PRESS	NUMPAD_ENTER	
	行号	text.line_number	ANY	Any, NONE	
	挿入	text.insert	ANY	Any, NONE	
#SequencerCommon	シーケンサー共通	SequencerCommon		space_type=SEQUENCE_EDITOR modal=False	
	ビューの切り替え	sequencer.view_toggle	PRESS	Ctrl, TAB	
#Sequencer	シーケンサー	Sequencer		space_type=SEQUENCE_EDITOR modal=False	
	プロパティ	sequencer.properties	PRESS	N	
	全選択	sequencer.select_all_toggle	PRESS	A	
	選択を反転	sequencer.select_inverse	PRESS	Ctrl, I	
	カット ソフト	sequencer.cut	PRESS	K	type=SOFT
	カット ハード	sequencer.cut	PRESS	Shift, K	type=HARD
	選択物をミュート	sequencer.mute	PRESS	H	
	選択物以外をミュート	sequencer.mute	PRESS	Shift, H	unselected=True
	選択物をミュート解除	sequencer.unmute	PRESS	Alt, H	
	選択物以外をミュート解除	sequencer.unmute	PRESS	Shift, Alt, H	unselected=True
	ロック	sequencer.lock	PRESS	Shift, L	
	ロック解除	sequencer.unlock	PRESS	Shift, Alt, L	
	リロード	sequencer.reload	PRESS	Alt, R	
	複製	sequencer.duplicate	PRESS	Shift, D	
	削除する	sequencer.delete	PRESS	X	
	削除する	sequencer.delete	PRESS	DEL	
	コピー	sequencer.copy	PRESS	Ctrl, C	
	ペースト	sequencer.paste	PRESS	Ctrl, V	
	画像分割	sequencer.images_separate	PRESS	Y	
	メタ編集トグル	sequencer.meta_toggle	PRESS	TAB	
	メタを作る	sequencer.meta_make	PRESS	M	
	メタ分割	sequencer.meta_separate	PRESS	Alt, M	
	すべて表示	sequencer.view_all	PRESS	HOME	
	選択物ビュー	sequencer.view_selected	PRESS	NUMPAD_PERIOD	
	次を編集	sequencer.next_edit	PRESS	PAGE_UP	
	前を編集	sequencer.previous_edit	PRESS	PAGE_DOWN	
	スワップ 左	sequencer.swap	PRESS	Alt, LEFT_ARROW	side=LEFT
	スワップ 右	sequencer.swap	PRESS	Alt, RIGHT_ARROW	side=RIGHT
	スナップ	sequencer.snap	PRESS	Shift, S	
	選択	sequencer.select	PRESS	SELECTMOUSE	
	選択 追加	sequencer.select	PRESS	Shift, SELECTMOUSE	extend=True

選択 リンク	sequencer.select	PRESS	Alt, SELECTMOUSE	linked_handle=True	
選択 リンク 追加	sequencer.select	PRESS	Shift, Alt, SELECTMOUSE	extend=True	linked_handle=True
選択 left_right linked_time	sequencer.select	PRESS	Ctrl, SELECTMOUSE	left_right=True	linked_time=True
選択 linked_time 追加	sequencer.select	PRESS	Shift, Ctrl, SELECTMOUSE	extend=True	linked_time=True
more選択	sequencer.select_more	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS		
less選択	sequencer.select_less	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS		
ピックアップリンク選択	sequencer.select_linked_pick	PRESS	L		
ピックアップリンク選択 追加	sequencer.select_linked_pick	PRESS	Shift, L	extend=True	
リンク選択	sequencer.select_linked	PRESS	Ctrl, L		
ボーダー選択	sequencer.select_border	PRESS	B		
シーケンス追加	wm.call_menu	PRESS	Shift, A	name=SEQUENCER_MT_add	
シーケンスの移動	transform.seq_slide	PRESS	G		
シーケンスの移動	transform.seq_slide	ANY	EVT_TWEAK_S		
時間延長	transform.transform	PRESS	E	mode=TIME_EXTEND	
<b>#SequencerPreview</b>					
シーケンサープレビュー	SequencerPreview	space_type=SEQUENCE_EDITOR	modal=False		
全表示プレビュー	sequencer.view_all_preview	PRESS	HOME		
<b>#LogicEditor</b>					
ロジックエディタ	LogicEditor	space_type=LOGIC_EDITOR	modal=False		
プロパティ	logic.properties	PRESS	N		
リンクカット	logic.links_cut	PRESS	Ctrl, LEFTMOUSE		
<b>#Console</b>					
コンソール	Console	space_type=CONSOLE	modal=False		
前の語に移動	console.move	PRESS	Ctrl, LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_WORD	
次の語に移動	console.move	PRESS	Ctrl, RIGHT_ARROW	type=NEXT_WORD	
行頭に移動	console.move	PRESS	HOME	type=LINE_BEGIN	
行末に移動	console.move	PRESS	END	type=LINE_END	
文字サイズ拡大	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, WHEELUPMOUSE	path=space_data.font_size	reverse=False
文字サイズ縮小	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, WHEELDOWNMOUSE	path=space_data.font_size	reverse=True
文字サイズ拡大	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, NUMPAD_PLUS	path=space_data.font_size	reverse=False
文字サイズ縮小	wm.context_cycle_int	PRESS	Ctrl, NUMPAD_MINUS	path=space_data.font_size	reverse=True
前の字に移動	console.move	PRESS	LEFT_ARROW	type=PREVIOUS_CHARACTER	
次の字に移動	console.move	PRESS	RIGHT_ARROW	type=NEXT_CHARACTER	
履歴サイクル 戻る	console.history_cycle	PRESS	UP_ARROW	reverse=True	
履歴サイクル 進む	console.history_cycle	PRESS	DOWN_ARROW		
次の字を削除	console.delete	PRESS	DEL	type=NEXT_CHARACTER	
前の字を削除	console.delete	PRESS	BACK_SPACE	type=PREVIOUS_CHARACTER	
実行	console.execute	PRESS	RET		
実行	console.execute	PRESS	NUMPAD_ENTER		
オートコンプリート	console.autocomplete	PRESS	Ctrl, SPACE		
ピックアップ	console.select_pick	PRESS	SELECTMOUSE		
全選択	console.select_all_toggle	PRESS	A		
ボーダー選択	console.select_border	PRESS	B		
レポートの再生	console.report_replay	PRESS	R		
レポートを削除する	console.report_delete	PRESS	X		
レポートを削除する	console.report_delete	PRESS	DEL		
レポートのコピー	console.report_copy	PRESS	Ctrl, C		
コピー	console.copy	PRESS	Ctrl, C		
ペースト	console.paste	PRESS	Ctrl, V		
セットを選択します	console.select_set	PRESS	LEFTMOUSE		
挿入	console.insert	PRESS	TAB	text=	
挿入	console.insert	ANY	Any, NONE		