ツールヘルプリンク付きコマンド一覧表 ver4.6

対象Ver：		
	BooT.one	3.4.0
	BooT.one MEP	1.7.0
	BooT.one 仮設	2.0.1

更新日：	2026/6/30

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.共通	基準面	–	レベル	レベルを一括で作成/変更します。	–	▶
		通り芯	通芯	XY通り芯もしくは極通り芯を作成します。	–	▶
			通り芯のリナンバー	通り符号を変更します。	–	▶
			参照面作成	3点々を指定して参照面を作成します。	–	
			通芯・レベル記号一括ON/OFF	通芯記号、又はレベル記号を一括で表示、非表示します。	–	
		長さ調整	平面	平面で通芯の端部長さを調整し、通り芯寸法を自動作成します。	–	▶
			立断面	立断面で通芯とレベルの端部の長さを調整し、通り芯寸法とレベル寸法を自動作成します。	–	▶
	注釈	引出線	引出60°	文字、記号、建具タグ、部屋タグの引き出し線角度を60度に修正します。	–	▶
			引出矢印設定	プロジェクトの引き出し線が出せる要素の矢印を一括で変更します。	–	▶
			引出線一括オフ	プロジェクト内の寸法の引き出し線を一括オフにします。	–	▶
		寸法	壁	壁の詳細寸法を作成します。	–	▶
			壁壁間の寸法	壁と壁の間の寸法を作成します。	–	
			梁	梁の寸法と梁芯線分を作成します。	–	
			柱基礎	柱と基礎の寸法を作成します。	–	▶
			CH	天井高寸法を作成します。	–	▶
			指定点高さ作成	床もしくは屋根のサブ要素から高さを指定している場合に、指定点高さを作成します。	–	▶
			WH	建具開口位置寸法に接頭辞のWHを付加します。	–	▶
			クリック接頭辞	寸法値の接頭辞/接尾辞をワンクリックで設定します。	–	▶
		寸法編集	寸法値移動	寸法の寸法値の位置を移動します。	–	▶
			寸法値リセット	移動した寸法値の位置を元に戻します。	–	▶
			寸法値拘束移動	寸法値を寸法線上で移動する。	–	▶
			寸法値自由移動	寸法値を自由な位置に移動する。	–	▶
			寸法文字反転	寸法文字の位置を寸法線の反対側へ反転させます。(寸法線の上⇔下、左⇔右)	–	▶
			小数点寸法線選択	ビュー内の小数点以下の寸法をすべて選択します。	–	▶
			寸法分離	寸法を分解します。	–	
			寸法合体	複数配置している寸法を合体します。	–	
		RUTS	寸法揃え	寸法を揃えます。	–	
			寸法入れ替え	選択した2つの寸法の位置を入れ替えます。	–	
		タグ	クリックタグ配置	各種タグを自由な位置に連続で配置します。	–	▶

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.共通	注釈	タグ	値のないタグを削除	値のないタグを削除します。	–	▶
			各種タグ移動	各種タグを自由な位置に移動する。	–	▶
			タグ検索	タグをタグに表示している値で検索します。	–	▶
			重複タグ削除	同じ場所に重なって作成されているタグを一つだけ残して削除します。	–	▶
		文字編集	文字回転	文字列を回転します。	–	▶
			整列-水平	文字列と部屋タグを水平に整列させます。	–	▶
			整列-垂直	文字列と部屋タグを垂直に整列させます。	–	
			X-寄せ	選択ファミリの作図範囲から最小X座標を取得して、選択ファミリを最小X座標に移動して位置を合わせる。	–	▶
			X中央寄せ	選択ファミリの範囲からX座標の中央X座標を取得して、選択ファミリの中心を中央X座標に移動して位置を合わせる。	–	
			X+寄せ	選択ファミリの作図範囲から最大X座標を取得して、選択ファミリを最大X座標に移動して位置を合わせる。	–	
			Y+寄せ	選択ファミリの作図範囲から最大Y座標を取得して、選択ファミリを最大Y座標に移動して位置を合わせる。	–	▶
			Y中央寄せ	選択ファミリの範囲からY座標の中央X座標を取得して、選択ファミリの中心を中央Y座標に移動して位置を合わせる。	–	
			Y-寄せ	選択ファミリの作図範囲から最小Y座標を取得して、選択ファミリを最小Y座標に移動して位置を合わせる。	–	
			Z+寄せ	選択ファミリの作図範囲から最大Z座標を取得して、選択ファミリを最大Z座標に移動して位置を合わせる。。	–	▶
			Z中央寄せ	選択ファミリの範囲からZ座標の中央Z座標を取得して、選択ファミリの中心を中央Z座標に移動して位置を合わせる。	–	
			Z-寄せ	選択ファミリの作図範囲から最小Z座標を取得して、選択ファミリを最小Z座標に移動して位置を合わせる。	–	
			Xで整列	選択ファミリ間のX座標の長さから、選択ファミリで均等に整列配置する。	–	▶
			Yで整列	選択ファミリ間のY座標の長さから、選択ファミリで均等に整列配置する。	–	
			Xでオフセット整列	選択ファミリを任意入力オフセット量(mm)で整列配置する。	–	▶
			Yでオフセット整列	選択ファミリを任意入力オフセット量(mm)で整列配置する。	–	
	注釈▼	–	壁(旧)	壁の詳細寸法を作成します。	–	
	ビュー	表挿入	表挿入	エクセルの表を製図ビューに取り込みます。	–	▶
			集計表幅拡縮	集計表の幅を指定した幅で拡縮します。	–	▶
		フィルタ/VG	V/G補正	[表示グラフィックの上書き]コマンドのサブカテゴリ(子)をカテゴリ(親)のカテゴリの設定に統一します。	–	▶
			V/G解除	[表示グラフィックの上書き]コマンドの設定を全て解除します。	–	▶
			フィルタ作成	表示グラフィックフィルタを簡単に作成します。	–	▶
			フィルタ作成(詳細設定)	詳細な条件でフィルタを作成します。	–	
			フィルタ凡例	フィルタの凡例を作成します。	–	▶
		RUTS	カテゴリ表示非表示	カテゴリの表示・非表示を切り替えます。カテゴリの並び順を自由に変更できます。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ		ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.共通	ビュー	フィルタ/VG	RUTS	要素で非表示を表示	「要素で非表示」になっている要素をすべて表示します。	–	
			RUTS	要素で非表示リスト	「要素で非表示」になっている要素をリスト表示します。	–	
			RUTS	非表示カテゴリリスト	非表示になっているカテゴリをリスト表示します。	–	
		ビュー管理		ビュータイプ名付加	ビューの名前に、所属するビュータイプの名前を付加します。	–	▶
				ビュー名の編集	ビュー名の一部を指定した名称に変更します。	–	▶
				ビュー名をシートタイトル	ビュー名をシートタイトルにコピーします。	–	▶
				トリミング一致(平面)	平面図・天井伏図のトリミング領域と寸法、通芯の長さを一致させます。	–	▶
				トリミング一致(立断)	立面図・断面図のトリミング領域と寸法、通芯およびレベルの長さを一致させます。	–	▶
				レベル従属ビュー作成	選択した立面図や断面図に対して、レベル線の高さで分割された従属ビューを作成します。	–	
				レベル分割3Dビュー作成	選択した3Dビューに対して、レベル線の高さで分割された切断ボックスを持つ3Dビューを作成します。	–	
				ビュー範囲調整	ビューの範囲調整をダイアログで設定できます。	–	
				ビューの一括複製	ビューを一括複製します。ビュー名の接頭か接尾に名称を付け加えてから複製します。	–	
			RUTS	ビュー書出し	ビューの一覧をエクセルに書き出します。	–	
			RUTS	ビューアクティブ	エクセルで選択したビューをアクティブにします。	–	
		シート関連ツール		シート複製	選択された複数のシートを複製します。	–	▶
				ビューの一括レイアウト	参考のシートを元に、未配置のビューをシートに一括レイアウトします。	–	▶
				シートリナンバー	シート番号をリナンバーします	–	▶
				シートセット作成	シートセットを作成します。	–	
		ビュー調整		倍々ボックス	切断ボックスを2倍に拡張します。	–	▶
				半々ボックス	切断ボックスを1/2にします。	–	▶
				計測面上の点	面上の点を2つをクリックして、その差異を表示します。	–	▶
				3Dから平面天伏作成	3Dの切断ボックスから、平面図・天上伏図を作成します。	–	▶
				3Dから断面作成	3Dの切断ボックスから、断面図ビューを作成します。	–	▶
				ビューから画像	ビューを画像としてエクセルに出力します。	–	▶
				部屋カメラ	指定した部屋に対して、4方向にカメラビューを作成します。	–	▶
				カメラの高さ	3Dビューの視点の高さを変更します。	–	▶
			RUTS	カメラ位置	カメラ位置にカメラファミリを配置します。	–	
		サーフェスパターン		ﾃﾝﾌﾟﾚｰﾄﾌｧﾐﾘ配置	サーフェスパターン用のファミリと塗潰し領域を配置し、指定した名前の塗り潰しパターンを作ります。	–	
				作成	サーフェスパターンを、サーフェスパターン上に作成した詳細線分から作成・更新します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.共通	ビュー	サーフェスパターン	読み込み修正	既存の塗りつぶしパターンを、「B_サーフェスパターン作成用」ファミリに重ねて詳細線分で作成します。	–	
	選択	選択	指定ファミリ選択	選択した要素と同じファミリの要素を選択します。	–	▶
			指定カテゴリ選択	選択した要素と同じカテゴリの要素を選択します。	–	▶
			カテゴリで指定して選択	カテゴリを指定して、要素を選択します。	–	▶
			指定フィルタで選択	フィルタを指定して、選択します。	–	▶
			切断面より上の要素を選択	切断面より上の要素を、選択します。	–	▶
			断面で選択	断面図、立面図において、ビューの断面線と交差する図形を選択します。	–	▶
			選択絞り込み	カテゴリ・ファミリ・タイプで選択の絞り込みが出来ます	–	
		RUTS	ファミリでフィルタ	選択した要素をファミリでフィルタします。	–	
		RUTS	レベルで選択	選択したレベルに属する要素を選択します。	–	
		RUTS	ビューの差分を選択	二つのビューの差分を選択します。	–	
		RUTS	ペイントを選択	ペイントされている要素を選択します。	–	
		RUTS	文字タイプで選択	文字を文字タイプで選択します。	–	
	メンテナンス	–	読込データ除去	プロジェクト内に挿入されているDWGなどのリンクされているファイルの情報を削除できるようにします。	–	▶
		編集	線種検索	線種を検索し、選択します。ない場合は削除することができます。	○	▶
			線種作成	線種を作成します。	–	
			線種修正	線種パターン定義の点線を破線に変更し、読み込まれた線種の不具合を修正します。	–	▶
			全角半角	パラメータ値の半角/全角を調整します。	–	▶
			フォントの差し替え	文字・寸法・タグのフォントを差し替えます。	–	▶
			マテリアル置換	要素のマテリアルを別のマテリアルに置換します。	–	▶
		RUTS	外観アセット置換	外観アセットを置換します。	–	
			改訂雲マーク色設定	改訂番号毎に改訂雲マークの色を設定します。	–	
			要素名変更(エクスポート)	Revitの要素の名前などの情報を種類ごとにExcelファイルに出力します。	–	
			要素名変更(インポート)	Excelファイルから要素の名前を取得し、要素の名前を変更します。	–	
		パラメータ	標準パラメータ	特定のパラメータ値を追記したい場合、条件を設定したExcelからパラメータ値を取り込んで追記します。	○	
			タイプパラメーター括編集	タイプパラメータを一括で編集します。	–	
			パラメータ間コピー	指定したカテゴリ内のタイプ・インスタンスで、指定したパラメータの値を別のパラメータにコピーします。	–	
			クリックカウンター	要素の特定のパラメータに連番を設定します。	–	
		RUTS	エクスポート拡張版	プロジェクト内の要素をExcelに書き出します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.共通	メンテナンス	パラメータ **RUTS**	インポート	Excel内の要素をインポートします。	–	
		RUTS	エクセルで選択	Excelで選択している項目をプロジェクト内で選択します。	–	
		RUTS	集計表 EX出力	テンプレートから各情報をコピーします。	–	
		–	テンプレート更新	テンプレートから各情報をコピーします。	–	
		–	テンプレート変換	プロジェクトに対して、BooT.one仕様のプロジェクトパラメータ、マテリアル、塗り潰しパターンを適用します。	–	
		ファミリプロパティ	ファミリ置換	選択したファミリを指定したファミリで置き替えて、パラメータを引き継ぎます。	–	▶
			ファミリ書出	Excelにファミリを書出し、簡易にタイプ複製を行えます。	–	▶
			ファミリ読込	Excelでタイプ複製したファミリを読込みます。ファミリ書き出ししたExcelファイルの変更内容が反映されます。	–	
			ライブラリ書出	フォルダを指定してrfaファイルのパラメータの設定値をかき出します。	–	▶
			ライブラリ読込	ライブラリ書出したエクセルファイルの値を修正して、読み込むことができます。	–	▶
			カテゴリ別書出	プロジェクト内のRFAファイルをカテゴリを指定して保存します。	–	▶
			RFAファイル分類	フォルダ内のRFAファイルをカテゴリごとのフォルダに分類します。	–	▶
			ファミリ回転	造作工事(収納設備)・衛生設備・照明器具・家具ファミリなどをファミリの基点で90度回転します。	–	▶
			ファミリLR設定(フリップのみ)	選択したフリップのあるファミリにLR情報を設定します。	–	
			ファミリLR設定(全)	選択したファミリにLR情報を設定します。	–	
			Revitファイル整理	指定フォルダ配下にあるRevitファイルをバージョン・カテゴリごとに整理します。	–	
			ファミリタイプイメージ作成	指定したカテゴリの、ファミリタイプからイメージを作成し、「イメージ」インスタンスパラメータに設定します。	–	
		ファミリメンテ	ファミリマテリアル	選択したファミリで使用しているマテリアルの一覧を表示します。	–	▶
			ファミリサブカテゴリ	選択したファミリで使用しているサブカテゴリの一覧を表示します。	–	▶
			ファミリ規格化	ファミリファイルにBIMガイドライン規格を適用します。	–	▶
			ファミリ規格化(一括)	フォルダ内のファミリファイルにBIMガイドライン規格を適用します。	–	
			ファミリ名編集	ファミリ名もしくはタイプ名を変更します。	–	▶
			文字・ラベルを中央に移動	文字・ラベルを選択した位置の真ん中に移動します。	–	
			文字・ラベルを原点に移動	文字・ラベルを原点に移動します。	–	
			ファミリ共有パラメータ追加	プロジェクト、ファミリに対して共有パラメータを追加する。	–	
			ファミリ共有パラメータ置換	ファミリの共有パラメータを置換します。	–	
			ファミリ共有パラメータ解除	ファミリに関連されていない共有パラメータを解除します。	–	
			ファミリファミリからコピー	現在開いているファミリや指定したファミリに、別のファミリの情報をコピーする。	–	
			規格化共有パラメータ追加	ファミリのパラメータグループ「全凡例」に対して、共有パラメータを追加します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.共通	メンテナンス	ファミリメンテ	規格化不要塗り潰しパターン削除	不要になった塗り潰しのパターンを削除します。	–	
			ファミリパラメーター括置換	ファミリのパラメータを、CSVの内容の通りに一括で共有パラメータへ差し替えます。	–	
		RUTS	属性付タイプ複製	パラメータの値を保持しながらタイプを複製します。	–	
	メンテナンス▼	ファミリプロパティ(旧)	ファミリ書出(旧)	現在のプロジェクトからファミリカテゴリごとにExcelファイルを書き出します。	–	
			ファミリ読込(旧)	ファミリ書出で編集したエクセルを読み込みます。	–	
		–	改訂情報書出し	改訂情報をExcelファイルで書出します。	–	▶
	フォルダ	ファミリ	ファミリカタログ	公開されているファミリ又はローカルのファミリをロードします。	–	▶
			ファミリビューアを表示	ファミリビューアを表示します。	–	▶
		ライブラリ	ライブラリ1	Library1のフォルダをエクスプローラで開きます。	–	
			ライブラリ2	Library2のフォルダをエクスプローラで開きます。	–	▶
			ライブラリ3	Library3のフォルダをエクスプローラで開きます。	–	
			保存先表示	保存されたドキュメントのファイルの場所をエクスプローラで開きます。	–	
			リンクファイル先表示	リンクファイルの場所をエクスプローラーで表示します。	–	
	フォルダ▼	–	共有パラメータの変更	共有パラメータを標準のパラメータに再度設定します。	–	▶
		–	(新)共有パラメータ設定変更	共有パラメータファイルを新BIM版に設定します。	–	
	その他	–	リボンタブ表示設定	アドインから先のリボンタブをカスタマイズします。	–	▶
		ウィンドウ	フィルタマネージャー	フィルタマネージャーを表示します。	–	▶
			検索	検索対象に対して検索キーワードに当てはまる検索結果を出力する。	–	▶
			マイメニュー表示	リボンに表示されている機能をショートカット起動できるドッキングパネルを表示します。	–	
			マイプロパティ表示	自分で表示したいパラメータを選びカスタマイズするパネルを表示します。	–	
			マイブラウザ有効切替え	マイブラウザの有効と無効を切り替えます。	–	
			マイブラウザ表示	マイブラウザを表示します。	–	
	情報	–	BooT.oneStandardsを開く	ブラウザでBooT.one StandardsのPDFを開きます。	–	
		–	バージョン情報	バージョン情報を表示します。	–	▶
B.建築	集計表	–	集計表編集	集計表の選択行の値を編集します。	–	▶
	マテリアル	マテリアル編集	材料登録	仕上材料を登録します。	○	▶
			材料記号編集	材料記号登録のビューを開きます。	○	▶
			材料記号設定	壁・床・天井の材料記号の追加・編集・削除をします。	–	
			外部仕上表	外部仕上表を編集します。	○	▶

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.建築	マテリアル	表登録編集	フォーマット書出し	材料表と仕上げ表のフォーマットをエクセルに出力します。	–	▶
			材料読込み	記入したエクセルフォーマットから材料マテリアルを作成します。	–	▶
			部屋登録	記入したエクセルフォーマットから部屋を新規作成したり更新したりします。	–	▶
	部屋	仕上表	仕上表編集	内部仕上表を編集します。	○	▶
			仕上表グループ	仕上表グループ番号を編集します。	○	▶
			部屋仕上整合確認	内部仕上表の情報と部屋にある要素のマテリアル情報を対照して、整合確認を行います。	○	
		部屋編集	表示	クリックするごとに部屋の内部塗り潰しの表示/非表示を切り替えます。	–	▶
			選択	現在のビューにある全ての部屋から任意の部屋を選択します。	–	▶
			削除	配置されていない部屋、部屋境界が未確定の部屋を削除します。	–	▶
			重心	部屋の挿入基点を部屋の重心位置に移動します。	–	▶
			上限	部屋オブジェクトの上部オフセットを部屋パラメータの＜天井高＞に合わせます。	–	▶
			エリア部屋同期	エリア平面図で起動して、エリアの任意のプロパティを、エリアと同じ番号をもつ部屋の任意のプロパティ にコピーします。	–	
			名前複写	部屋の名称をコピーします。	○	▶
			部屋番号	部屋の番号パラメータを任意の番号に変更します。	–	▶
		RUTS	文字を部屋	文字を部屋に変換し、成功した文字は削除します。	–	
	建具	ドア	プロジェクトパラメータ設定	建具ローダーのコマンド実行に必要なプロジェクトパラメータを設定します。	–	
			プロジェクトマテリアル設定	建具ローダーのファミリで使用しているマテリアルを設定します。	–	
			ドア	ドアローダーを起動して、各種ドアの種類を配置します。	–	▶
			ドア編集	ドアツールで作成したドアの詳細情報を編集します。	–	▶
			ドアタイプエクスポート	ドアローダーで作成したドアの選択情報をExcelファイル（専用フォーマット）に出力します。	–	
			ドアタイプインポート	Excelファイル（専用フォーマット）からドアの作成情報を取得し、ドアファミリを作成します。	–	
			プロジェクトパラメータ変換	プロジェクト内にある旧テンプレートパラメータを新テンプレートパラメータにコピーします。	–	
		シャッター	シャッター	シャッターローダーを起動して、各種シャッターを配置します。	–	
			シャッター編集	シャッターの各種属性情報の変更を行います。	–	
		窓	窓	窓ローダーを起動して、各種窓を配置します。	–	▶
			窓編集	窓の各種属性情報の変更を行います。	–	▶
		–	CW	カーテンウォールをローダー画面で作成・編集します。	起動条件有	▶
		–	名前	ドアまたは窓の建具符号と寸法を編集します。	–	▶
		建具ツール	内壁開口	二重壁に対して建具の寸法に合わせた開口を作成します。	–	▶

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.建築	建具	建具ツール	開口補強	ドア、又は窓を選択して開口補強を作成します。	–	
			スタッド一括配置	壁に対してLGSを一括で配置します。	–	▶
		建具姿図	建具姿図	建具姿図を作成します。	–	▶
			建具姿図ビュー名変更	ビュー名を建具符号に変更します。	–	
	建具▼	–	ドア(Legacy)	ドアローダーを起動して、ドア、引き戸、点検口、三方枠を配置します。	–	
		–	窓(Legacy)	窓ローダーを起動して、窓を配置します。	–	
		–	編集(Legacy)	ドアまたは窓の詳細情報を編集します。2.9.0:編集→編集(Legacy)	–	
	壁	–	両面壁	両面壁・片面壁の編集をします。	○	▶
		–	片面壁	片面壁（構造材を含まない壁用）の配置・編集をします。	○	▶
		壁タグ関連ツール	壁符号壁+方向	二回のマウスクリックで壁のタグを配置します。	○	▶
			壁符号検証	壁の面に対してタグのプロパティをチェックして変更します。	○	▶
		設定	配置基準の変更	壁芯を現在の壁位置のまま、壁芯を躯体芯に統一します。	–	▶
			性能壁登録	性能壁登録の凡例を開きます。	○	▶
			性能壁 編集	性能壁の記号を更新します。	○	▶
			性能壁参照	性能壁の凡例のテンプレートを開きます。	–	▶
			壁仕様更新	壁厚をアップデートします。	○	▶
		躯体	躯体芯	壁の躯体芯に詳細線分を作成します。	–	▶
			結合禁止	性能壁→一般壁の順番で選択する事で、一般壁の端部を結合禁止にして、端部を性能壁の面に移動します。	–	▶
			強制結合	性能壁→一般壁の順番で選択する事で、一般壁の端部の結合禁止を解除して、普通に結合します。	–	▶
		壁詳細	壁パーツ化	壁のパーツ化を行い、下地・仕上の天端を天井の高さに変更します。	○	▶
			壁延長	検索範囲内にある床に向けて壁の上下オフセットを延長します。	–	
	床・天井	床	床作成	指定した部屋のパラメータを基に、部屋に床を作成します。	–	
			床編集	選択した床のタイプを編集します。	–	
		天井	天井タイプ編集	天井のタイプを編集します。	–	
			天井段差作成	折り上げ天井を想定した天井段差を作成します。	–	
	エリア	エリア作成	躯体芯に境界	選択した壁、もしくはビュー内のすべての壁の躯体芯にエリア境界を作成します。	–	▶
			エリア要素生成	部屋境界をエリア境界として、エリアプランとエリアを作成します。	–	▶
		エリア編集	部屋情報をエリア	部屋情報を転記してエリア情報に設定します。	–	▶
			重心	エリアの挿入基点をエリアの重心位置に移動します。	○	▶

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.建築	エリア	エリア編集	削除	配置されていないエリアを削除します。	–	▶
		–	根拠式	選択したエリア要素に計算面積と根拠式を自動的に入力します。	○	▶
		–	エリア番号自動入力	設定したルールに従って、選択したエリアの番号を自動的に作成します。	–	▶
	エリア▼	–	エリアをExcel	エリアの面積をExcel上に転送します。	–	
		–	マス床をExcel	マス床のプロパティをExcelに書き出します。	–	
		–	マス床戸数をExcel	指定したマス床のプロパティをカウントし、Excelに書き出します。	–	
	展開	–	作成	指定した部屋の4方向の展開図を作成します。	–	▶
		–	配置	作成した展開図をシートに配置します。	–	▶
	施工	–	部屋仕上表作成	選択されたビューポートのビューに配置されている部屋の仕上表情報を作成・配置します。	○	▶
		壁凡例	壁凡例作成	プロジェクトで使用されている壁の凡例を新規作成・配置します。	○	▶
			壁凡例更新	プロジェクトで使用されている壁の凡例を更新します。	○	▶
		–	工区管理	工区の管理を行います。	–	
	断熱材	断熱材	断熱材作成	梁や柱などの面に対して断熱材を作成します。	–	
			断熱材延長	断熱材を延長します。	–	
			断熱材編集	断熱材の厚みやマテリアルを編集します。	–	▶
			断熱材分割	断熱材を2つに分割したい時などに使用します。	–	▶
			断熱材部分削除	要素と断熱材が重なっている部分の断熱材を削除します。	–	▶
	耐火被覆	耐火被覆	耐火被覆(配置)	梁・柱に耐火被覆を配置します。	–	
			耐火被覆(更新)	梁・柱に配置されている耐火被覆のパラメータや配置を更新します。	–	
	企画	壁・床・部屋	マス→壁・床・部屋	マスの外枠に沿って壁を作成しその底面に床を作成し壁と床の内側に部屋を作成します。	–	
			エリア→壁・部屋	エリアの外枠に沿って壁を作成しその中に部屋を作成します。	–	
			エリア→部屋	エリアの内側に部屋を作成します。	–	
			エリア境界線→壁	エリア境界線に従って壁を作成します。	–	
	Truss	トラス連携	Truss取込	内外の仕上表をTrussに連携するため、必要な情報をJSONファイルから取込みます。	○	
			Truss出力	内外の仕上表をTrussに連携するため、必要な情報をJSON形式で出力します。	○	
			Webを開く	TrussのサイトをWebブラウザで開きます。	–	
B.構造	作成	一括作成	構造体自動作成	グリッドとレベルから構造柱、大梁、スラブ、基礎を自動作成します。	–	▶
			クリック部材配置	構造部材を最寄りの通り芯上に配置します。	–	▶
			小梁+スラブ	大梁と柱を境界として小梁やスラブを作成します。	–	▶

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.構造	作成	一括作成	梁(レベル)	レベルを選択して柱と梁を作成します。	–	▶
			部材番号自動作成	任意のインスタンスプロパティに部材配置情報に準じた部材番号を作成します。	–	
		梁配置	小梁	大梁の間に小梁を作成します。	–	▶
			水平ブレース	梁の間に水平ブレースを作成します。	–	▶
			水平ブレース1クリック	水平ブレースを梁で囲まれたグリッド内に1クリックで作成します。	–	▶
			水平ブレース一括作成	水平ブレースを一括で作成します。	–	
			水平火打	梁を指定して火打を作成します。	–	▶
			間柱	梁と梁の間に間柱を割り付けます。	–	▶
			垂直ブレース	柱梁の間に鉛直ブレースを作成します。	–	▶
			詳細垂直ブレース	鉛直ブレースを指定した位置に作成します。	–	
			垂直方杖	柱と梁を指定して方杖を作成します。	–	▶
		床配置	スラブ段差	段差スラブと段差補強を作成します。	–	▶
			スラブ段差追加作成	上と下の床と、スラブハンチを作成する境界を選択して、段差補強を作成します。	–	
			スラブ配置	梁と柱を境界にしスラブを作成します。	–	▶
			レベルコン	基礎/基礎梁の下面にレベルコンを作成します。	–	▶
		ふかし	梁ふかし	梁に部分ふかしを追加します。	○	▶
			梁上面ふかし追加	選択された梁に上部ふかしを追加します。	○	▶
		–	コンクリート数量	インプレイスファミリで躯体系ファミリの容積を計算します。	–	▶
	編集	結合	結合順位	要素の結合順位を指定します。	–	▶
		複合編集	レベル変更	構造部材の位置を変更せずホストレベルを変更します。	–	▶
			通芯にリセット	梁を通り芯に合わせます。	–	▶
			通芯からオフセット	梁と柱の面を通り芯から指定した距離に合わせます。	–	▶
			リネーム	大梁と柱を階に従ってリネームします。	○	▶
			コン天色分け	コン天の高さ毎に色分けします。	–	
			梁・柱の端点表示	梁の始点と終点、柱の上端と下端に指定した色を表示させます。	–	
			始終点チェック	梁の始終点が逆転しているものに色を付けます。	–	
			角度チェック	柱が特定の角度をしているものに色を付けます。	–	
			勾配解析	選択した要素の傾いている上向きの面を取り出し、その勾配を計測します。	–	
			天端高さ解析	選択した要素の上向きの面を取り出して、その高さを計測します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.構造	編集	梁	レベル調整	梁のレベルを一括で変更します。	–	▶
			レベル合せ	選択した梁のレベルを揃えます。	–	▶
			結合解除	端点をまとめて結合禁止にします。	–	▶
			結合許可	端点をまとめて結合許可にします。	–	▶
			始点終点入換	始点と終点を入れ換えます。	–	▶
			梁切断	梁を梁で切断します。	–	▶
			梁合体	梁を結合します。	–	▶
			オフセット除去	梁のプロパティのオフセット値を削除します。（見た目の配置は変わりません。）	–	▶
			勾配調整	梁と柱の天端を勾配に合わせて調整します。	–	▶
			間柱でブレース切断	間柱で鉛直ブレースを切断します。	–	
			梁XY認識	梁ファミリのパラメータへX・Yの文字を一括入力します。	–	
			梁z位置合わせ	梁の位置はそのままでz位置合わせのパラメータを基準点に変更します。	–	
		柱	柱を梁に位置合せ	柱の頭脚を梁の高さに合わせます。	–	▶
			柱下端アタッチ	柱を直下の基礎に一括してアタッチします。	–	▶
			垂直柱を鉛直柱	柱の勾配 定義のパラメータを鉛直に変換します。	–	
		床	切断	床を梁/通芯/線分で切断します。	–	▶
			結合	複数の床を結合します。	–	▶
			勾配電卓	床勾配を計算・設定します。	–	▶
			3点平面	三点で平面を構成し、その平面に他の点を投影して平面を勾配を平面化します。	–	▶
			点レベルコピー	床の点のレベルを他の点にコピーします。	–	▶
			床伸縮	床のエッジを通り芯まで延長します	–	
			スパン方向回転	スパン方向を回転します。	–	
	配筋リスト	配筋リスト New	配筋リスト作成	梁の配筋リストを編集します。	–	
		New	配筋リストレイアウト	配筋リストを作成します。	–	
	配筋リスト▼	配筋リスト LegacyA	梁配筋リスト	梁の配筋リストを編集します。	–	
			柱配筋リスト	柱の配筋リストを編集します。	–	
			リストと構造部材	配筋リストの情報を構造部材からインポート、または構造部材へエクスポートします。	–	
			構造部材とリスト	構造部材の情報を配筋リストからインポート、または配筋リストへエクスポートします。	–	
			配筋リストレイアウト	配筋リストファミリを製図ビューに配置します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.構造	配筋リスト▼	配筋リスト LegacyA	リストtoPNG	構造リストファミリをPNGファイルとして出力します。	–	
		配筋リスト LegacyB	モデル⇒リスト	構造部材の情報を配筋リストからエクスポートします。	–	
			断面リストレイアウト	配筋リストファミリを製図ビューに配置します	–	
			RC梁断面リスト	梁の配筋リストを編集します。	–	
			RC柱断面リスト	柱の配筋リストを編集します。	–	
			リスト⇒モデル	配筋リストの情報を構造部材からエクスポートします。	–	
	チェック	チェック	梁・柱干渉チェック	梁と柱が干渉しているか確認します。	○	
			床(下面)・梁干渉チェック	床の下面に梁が干渉しているか確認します。	–	
			床(側面)・梁干渉チェック	床の側面に梁が干渉しているか確認します。	–	
			配筋干渉チェック	配筋の交差しているポイントにマーカーを設置します。	–	
			解析モデル有効	指定した要素の[解析モデル 有効]パラメータのON/OFFを切り替えます。	–	
			構造チェックマーカー削除	配置した構造チェックマーカーを削除します。	–	
			干渉ビュー	配置した構造チェックマーカーの周りの3Dビューを作成します。	–	
			モデル間形状差分チェック	モデル間の形状の差分を確認します。	–	
	通芯	通芯	結合	複数セグメントに分割された通芯を普通の通芯に変換します。	–	▶
			分割	普通の通芯をグリッドで分割して複数セグメントの通芯に変換します。	–	▶
	ビュー作成	–	伏図	複数階の伏図（平面と天伏）を作成します。	–	▶
		軸組図	軸組図	複数の通り芯について軸組図を作成します。	–	▶
			軸組ビュー作成	軸組ビューのみを作成します。	–	
			軸組タグ作成	ダイアログボックスで使用するタグを指定します。	–	
		柱芯線図	柱芯線図ビュー作成	柱芯線図のビューを作成します。	–	
			柱芯線図配置	柱芯線図のビューを配置します。	–	
			柱芯線図寸法作成	柱芯線図に通り芯と柱芯の寸法を作成します。	–	
		–	ビューの一括複製	ビューテンプレートを指定してビューを複製します。	–	▶
	施工	–	梁付加情報設定	構造フレーム(梁)のフカシ情報を加味した値を梁付加情報1～4へ設定します	○	▶
		–	床付加情報設定	構造体の天端レベルを取得して、床付加情報1と床付加情報2へ設定します	○	▶
	鉄筋	–	鉄筋準備	鉄筋コマンドを起動する前の準備を行います。	○	
		鉄筋作成	矩形柱鉄筋作成	タイプパラメータの鉄筋情報を読み取って矩形柱の鉄筋を作成します。	–	
			矩形梁鉄筋作成	タイプパラメータの鉄筋情報を読み取って矩形構造フレームの鉄筋を作成します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.構造	鉄筋	鉄筋作成	カプラー配置	選択した鉄筋を接続します。	○	
			定着板配置	選択した鉄筋を接続します。	○	
			梁面肋筋作成	梁面に沿った肋筋を作成します。	–	
		鉄筋拘束	かぶり厚設定	構造フレームと構造柱のかぶり厚を設定	○	
			主筋を帯肋筋に拘束(単)	主筋を指定したフープ/スターラップに拘束します。	○	
			主筋を帯肋筋に拘束(複)	構造柱・構造フレームを選択し、主筋をフープ/スターラップに拘束します。	○	
		鉄筋選択	同じホストタイプ	同じホスト、同じタイプの鉄筋を選択します。	○	
			同じホストタイプ形状	同じホスト、同じタイプ、同じ形状の鉄筋を選択します。	○	
			干渉非ホスト	選択した梁柱に干渉しているがホストされていない鉄筋を選択します。	○	
		鉄筋編集	接続	選択した鉄筋を接続します。	○	
			分割	線形の鉄筋を分割します。	○	
			主筋移動(単)	選択した主筋を基準に主筋を移動します。	○	
			主筋移動(複)	選択した主筋を基準に主筋を移動します。	○	
			スターラップ調整	選択した主筋にスターラップを合わせるように修正します。	–	
			長さ調整	鉄筋の長さを一括で変更します。	–	
			肋筋スタート位置修正	肋筋を梁面から開始するように修正します。	○	
		鉄筋定着	梁端部定着	梁の主筋の端部を設定します。	–	
			個別定着長さ	梁の主筋の長さを個別に調整します。	–	
			梁筋通し	二つの平行な梁の主筋を接続します。	–	
			定着チェック	鉄筋の定着部分が標準図にのっとっているかチェックします。	–	
		–	実径表示	鉄筋の表示方法を変更します。	–	
	EXCEL	– RUTS	要素座標EX出力	点配置または線配置の要素の座標を出力します。	–	
B.地盤&法	地盤作成	–	等高線から作成	等高線から地盤を作成します。	–	
		–	測量図から作成	測量図(DWGファイル)から地盤を作成します。	–	
		–	LandXMLから作成	LandXMLファイルから地盤を作成します。	–	
		–	STLファイルから作成	STLファイルから地盤を作成します。	–	
		–	地盤高低差作成	選択した詳細線分から地盤の高低差を作成します。	–	
		–	道路作成	地盤と線分を選択し道路を作成します。	–	
	地盤編集	基本地盤面	基本地盤面	長方形の地盤面を作成する	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.地盤&法	地盤編集	基本地盤面	地盤面リセット	地盤面の内部点をすべて削除します。	–	
		–	ブレークライン	［Revit2023以前］ 選択した地盤面にブレークラインを挿入します。	–	
		文字で標高点	文字で標高点	文字の数字を読んで近傍の円または文字の挿入点で標高点を作成します。	–	
			詳細線分で標高点	詳細線分を選択し、高さを指定して地盤面に標高点をを挿入します。	–	
			モデル線で標高点	モデル線分を選択し、その座標を地盤面に挿入します。	–	
		要素で標高点	要素で標高点	［Revit2023以前］要素を選択し、要素の面のうち下向きのすべての面上に標高点を作成し地盤面に挿入します。	–	
			面で標高点	［Revit2023以前］ 要素の面を選択し、その座標を地盤面に挿入します。	–	
			エッジで標高点	［Revit2023以前］ 要素のエッジを選択し、その座標を地盤面に挿入します。	–	
			2点で均す	2点を指定して、高さを指定し、その間に均等に標高点を入力する。	–	
		–	地盤を均す	［Revit2023以前］ 地盤に等高線を挿入し、角ばった地盤を均す。	–	
	平均地盤面	–	レベル標作成	床を指定してレベル標を作成する。	–	
		–	レベル標番号＋	レベル標のマークに番号を設定する。	–	
		–	レベル標現況レベル	レベル標に既存地盤レベルを「現況レベル」インスタンスパラメータに設定する。	–	
		レベル標計画レベル	レベル標計画レベル	レベル標に新規地盤のレベルを「計画レベル」インスタンスパラメータに設定する。	–	
			レベル標複数計画レベル	複数のレベル標に新規地盤のレベルを「計画レベル」インスタンスパラメータに設定する	–	
		–	平均地盤面	平均地盤面算定図作成	–	
	外構	外構編集	方位	方位記号に真北角度を一致させます。	○	▶
			敷地座標	CSVファイルから敷地境界線を作成します。	–	▶
			リンクの地盤面	リンクインスタンスの地盤面を現在のプロジェクトに複写します。	–	
			リンクの境界線	リンクインスタンスの敷地境界線を現在のプロジェクトに複写します。	–	
	斜線	–	斜線配置	道路斜線を配置します。	–	
B.地盤&法	LVSチェック	要素	関連要素表示/非表示	カーテンウォールエージェント、採光関係比率測定要素の表示非表示の切り替え	–	
			関連要素選択	カーテンウォールエージェント、採光関係比率測定要素を選択する	–	
			開口比率0選択	エージェントで採光開口比率/換気開口比率/排煙開口比率0の要素を選択する	–	
			窓立面作成	選択した調査ファミリが関連する窓の立面図を作成します。	–	
			窓断面作成	選択した調査ファミリが関連する窓の断面図を作成します。	–	
			集計表作成	LVS計算結果の集計表を作成します。	–	
		準備	調査ファミリ配置	窓に調査用のファミリを配置します。	–	
			調査ファミリ面配置	面に調査用のファミリを配置します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.地盤&法	LVSチェック	準備	調査ファミリドアに配置	ドアに調査用のファミリを配置します。	–	
			CW建具記号認識修正	カーテンウォールのパネルの調査ファミリの建具記号の認識を修正します。	–	
			建具記号確認	エージェントが認識している建具記号を確認します。	–	
		係数	係数設定ファイル作成	有効開口面積係数を設定ファイルを作成します。	–	
			係数設定ファイル読込	窓に有効開口面積係数を設定します。	–	
		採光	採光関係比率測定	窓から敷地境界線までの距離と、直上部までの距離を測定します。	–	
			採光変数設定	採光補正係数設定計算の変数を設定します。	–	
			採光計測位置修正	調査ファミリを、採光計測してパラメータを修正します。	–	
		排煙	平均天井基本設定	平均天井レベルパラメータを設定し、仕上表 CHの値が単一の部屋に平均天井レベルの値を設定します。	–	
			平均天井レベル測定	部屋の平均天井レベルを測定します。	–	
			排煙有効高さ設定	部屋に排煙有効高さを設定します。値は「排煙有効高さ設定」パラメータに格納されます。	–	
			排煙有効領域更新	部屋の「排煙有効高さ設定」の値を使って、排煙有効領域を屋根で作成・更新します。	–	
			排煙有効領域編集	排煙有効領域を示す屋根を選択して、その高さを調整します。同時に部屋の「排煙有効高さ設定」の値を修正します。	–	
			排煙有効計算	窓の排煙有効Hを計算します。排煙有効高さは所属する部屋の「排煙有効高さ設定」から取得します。	–	
			排煙姿図ビュー調整	排煙建具姿図のビューを調整します。	–	
		居室	居室判定(一覧)	居室非居室と複数室一室の設定	–	
			居室判定(選択)	ピックして居室非居室と複数室一室の設定	–	
		判定	必要有効差分計算	採光・換気・排煙上必要な開口面積と有効開口面積の差分を計算します。	–	
			必要有効結果表示	計算結果を再度表示します。	–	
	避雷針	回転球体法 **New**	回転球体法 範囲作成	マッピングファイルを切り替えます。	–	
		New	回転球体法 範囲(On/Off)	選択した線を基に回転球体法範囲を作成します。	–	
B.RtoP	配筋チェック	–	マッピングファイル切り替え	マッピングファイルを切り替えます。	–	
		–	マッピングファイル編集	マッピングファイルを開きます。	–	
		–	配筋パラメータセット	パラメータをプロジェクトパラメータとして登録します。	–	
		–	配筋パラメータ設定	指定したパラメータに値を設定します。	–	
		–	配筋チェックタグ作成	配筋チェックタグを作成します。	–	
	Photoruction連携	–	プロジェクト選択	プロジェクトの選択をします。	–	
		–	検査作成	検査を作成します。	–	
		–	図面枠配置	図面枠を配置します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.RtoP	Photoruction連携	–	図面登録	図面を登録します。	–	
		検査項目一括配置	検査項目一括配置	検査項目をRevit上に作成して配置します。	–	
			検査項目手動配置	検査項目をRevit上の選択した場所に作成して配置します。	–	
		–	検査項目送信	Revit上に配置した検査項目を送信して登録します。	–	
		–	検査項目受信	Photoruction上の検査項目情報を取得しRevit上に配置した検査項目に反映します。	–	
		黒板画像選択	黒板画像選択	Revit上に配置した検査項目の黒板画像を選択します。	–	
			黒板画像表示	Revit上に配置した検査項目の黒板画像を表示します。	–	
			黒板画像フォルダ表示	黒板画像の保存先をエクスプローラーで表示します。	–	
		–	Photoructionを開く	PhotoructionをWebブラウザで開きます。	–	
	ユーザー	–	ログイン	Photoructionにログインします。	–	
		–	ログアウト	Photoructionからログアウトします。	–	
B.設備	空調	ローダー	チャンバーローダー	チャンバーを作成します。	–	▶
			制気口ローダー	給気/還気/排気の吹出口および吸込口を作成します。	–	▶
		接続口	接続口高さ合せ	選択した要素の接続口の高さを位置合わせします。	–	▶
			接続口の高さクエリ	選択したMEP要素（ダクト・パイプ・ファミリインスタンス）の接続口の種類と高さを一覧表示します。	–	▶
		ダクト	スリーブにダクト配管を通す	ダクトと配管の直管を選択し、スリーブとなる要素に接続する様に切断して移動します。	–	▶
			ダクト配管部材回避	ダクトと配管の直管を選択し、指定した要素を途中で切断して回避します。	–	▶
			ダクト配管シンプル化	指定した2つの、配管・ダクトの間を削除し、再接続します。	–	▶
	衛生	配管	適正配管作成	配管を作成します。	○	▶
			適正配管変更	配置した配管のタイプ等を変更します。	○	▶
			勾配配管接続	配管を接続します。	–	▶
			逆勾配チェック	表示ビューの逆勾配となる配管を検出します。	–	▶
	電気	配線	リスト編集	配線タイプを作成します。	–	▶
			タグ更新	配線タグを作成・更新します。	–	▶
			配線凡例	配線の凡例を作成します。	–	▶
			敷設状況設定	配線の敷設状況を設定します。	○	▶
			配線接続	配線を接続します。	–	▶
		回路	回路エディタ	配線を選択して回路を編集します。	○	▶
			回路タグ	回路タグを作成します。	○	▶

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.設備	電気	回路	回路ブラウザ	回路の一覧を表示して編集するウィンドウを表示します。	–	▶
		キュービクル	キュービクルローダー	分電盤を作成します。	○	▶
			連結キュービクルローダー	分電盤を作成します。	○	▶
		ローダー	盤ローダー	盤ローダーで設定したファミリを図面上でクリックした箇所に配置します。	–	▶
			盤エディタ	盤ローダーで設定したファミリを編集します。	–	
			コンセントローダー	コンセントを作成します。	–	▶
	注釈	–	竪配管矢羽作成	竪配管に矢羽タグを配置します。	–	▶
		–	竪ダクト矢羽作成	竪ダクトに矢羽タグを配置します。	–	▶
		–	ここの天井高	平面図上の任意の点をクリックして、直上の天井面の高さを取得します。	–	▶
		–	凡例作成	現在のプロジェクトにロードされているファミリを表にまとめます。	–	
		記号	記号尺度設定	記号の「記号1」「記号2」「記号3」を設定します。記号を選択して起動した場合は、現在表示されている記号のサブカテゴリが太字で表示されます。	–	▶
			記号表示設定	一般注釈のサブカテゴリ「記号1」「記号2」「記号3」の表示・非表示を設定します。	–	▶
	共通	スペース	表示	クリックするごとにスペースの内部塗り潰しの表示/非表示を切り替えます。	–	▶
			選択	現在のビューにある全てのスペースから任意のスペースを選択します。	–	▶
			削除	配置されていないスペースを削除します。	–	▶
			重心	スペースの挿入基点をスペースの重心位置に移動します。	–	▶
			部屋→スペース	部屋のパラメータをスペースに転記します。	○	▶
			スペース一括作成	スペースを一括で作成します。	–	
		干渉	スリーブ作成	スリーブを作成します。	–	▶
			スリーブ削除	配置したスリーブを削除します。	–	▶
			干渉不可作成	干渉不可領域をダイレクトシェイプで作成します。	–	▶
			干渉不可作成(リンク)	リンク先の干渉不可領域をダイレクトシェイプで作成します。	–	▶
			干渉検査	干渉不可領域とダクト・配管の干渉をチェックし、干渉領域ファミリを配置します。	–	▶
			干渉検査(カテゴリ別)	干渉不可領域とダクト・配管の干渉をカテゴリ別にチェックし、干渉領域ファミリを配置します。	–	▶
			干渉ビュー	配置されたB1クラッシュマーカーの周りの切断ボックスビューを作成します。	–	▶
			干渉ボックス削除	干渉ボックスを削除します。	–	▶
		検索	ドアマーカー	リンクも含めたカテゴリに対する、パラメータから各種条件で要素を検索して、ドアマーカーファミリを配置します。	–	▶
			ダンパーマーカー	リンク先にある指定した検索条件の壁と、現在のプロジェクトの中にあるダクトと干渉する位置に、ダンパーマーカーファミリを配置します。	–	▶
	情報	–	バージョン情報	バージョン情報を表示します。	–	

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.仮設	足場作成	–	最下段足場作成	最下段足場を生成します。	–	▶
		–	最下段足場一括作成	最下段足場を詳細線分を選択して生成します。	–	
		–	足場ローダー	最下段足場・足場ローダーで作成した足場を指定して、ローダー画面で足場を設定します。	–	▶
		–	コーナー再調整	段差のあるコーナーの手すりを再調整します。	–	▶
		–	壁つなぎローダー	足場面に壁つなぎを配置します。	–	▶
		–	アサガオローダー	足場面にアサガオを配置します。	–	▶
		–	足場面インポート	足場面データをインポートします。	–	
		–	足場面エクスポート	足場面を外部データにエクスポートします。	–	
		–	足場手動割付	足場のスパン割付を調整します。	–	▶
		–	足場ダイレクト編集	足場ローダーを介さずに足場のセルを編集します。足場のセルはTabキーで選択できます。	–	
		–	コーナー足場作成	足場と足場のコーナー部分の足場を作成します。	–	
		–	足場グリッド複製	指定した足場グリッドを複製します。	–	
	足場作成▼	–	最下段足場作成（旧版）	最下段足場を生成します。	–	
		–	最下段足場一括作成（旧版）	最下段足場を詳細線分を選択して生成します。	–	
		–	足場ローダー（旧版）	最下段足場・足場ローダーで作成した足場を指定して、ローダー画面で足場を設定します。	–	
		–	足場ダイレクト編集（旧版）	足場ローダーを介さずに足場のセルを編集します。足場のセルはTabキーで選択できます。	–	
		–	コーナー足場作成（旧版）	足場と足場のコーナー部分の足場を作成します。	–	
		–	足場グリッド複製（旧版）	指定した足場グリッドを複製します。	–	
	足場変換	–	簡易→詳細	簡易足場ファミリを詳細足場ファミリに変換します。	–	
		–	詳細→簡易	詳細足場ファミリを簡易足場ファミリに変換します。	–	
		–	足場分解	作成した足場を分解して、セル単位に編集します。これを行った後は足場機能を使用できなくなるためご注意ください。	–	
	足場変換▼	–	簡易→詳細（旧版）	簡易足場ファミリを詳細足場ファミリに変換します。	–	
		–	詳細→簡易（旧版）	詳細足場ファミリを簡易足場ファミリに変換します。	–	
		–	足場分解（旧版）	作成した足場を分解して、セル単位に編集します。これを行った後は足場機能を使用できなくなるためご注意ください。	–	
	申請図	–	申請図作成	あらかじめ作成した申請図様式に、ビューを挿入し、足場ファミリに対し自動的に寸法を生成します。	–	
	申請図▼	–	申請図作成（旧版）	テンプレートとなるシートを選択して、特定の足場のビューを作成します。	–	
	クレーン	–	クレーン配置	クレーンのサンプルを配置します。	–	
		–	クレーン計算	クレーンを計算します。	–	
	情報	–	バージョン情報	バージョン情報を表示します。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.次世代足場	次世代足場配置機能	–	足場自動配置	次世代足場を自動生成します。	–	▶
		–	次世代足場ローダー	足場自動配置機能・足場ローダーで作成した足場を指定して、足場の詳細設定を行います。	–	▶
		–	次世代足場壁つなぎローダー	足場面に壁つなぎを配置します。	–	▶
		–	次世代足場面インポート	次世代足場の面データをインポートします。	–	
		–	次世代足場面エクスポート	次世代足場の面を外部データにエクスポートします。	–	
		–	足場面接続	２つの足場面を接続します。	–	▶
		–	コーナー支柱再調整	段差のあるコーナーの支柱を再調整します。	–	▶
		–	次世代足場手動割付	次世代足場のスパン割付を調整します。	–	▶
	次世代足場配置機能▼	–	足場自動配置（旧版）	次世代足場を自動生成します。（旧版）	–	
		–	次世代足場ローダー（旧版）	足場自動配置機能・足場ローダーで作成した足場を指定して、足場の詳細設定を行います。（旧版）	–	
B.内部足場	内部足場作成	–	作業通路作成	内部足場配置に伴う作業通路を作成します。	–	▶
		建枠作成	部屋指定作成	指定した部屋に対して、内部足場配置を配置します。	–	▶
			線分指定作成	指定した線分に対して、内部足場配置を配置します。	–	▶
			ファミリ指定作成	指定した場所に、高さ方向1列分の内部足場を配置します。	–	▶
		–	通路建枠干渉処理	作業通路と干渉している内部足場について、足場を除去して通路を作成します。	–	▶
		ステージ作成	ステージ 作成	複数の足場グリッド間に、ステージを配置します。	–	▶
			ステージ 変更	設置したステージの内容を変更します。	–	▶
			足場ローダー編集	配置した足場グリッドに対して、各足場セルの詳細な設定を行います。	–	
		ローリングタワー	ローリングタワー作成	指定した場所に、ローリングタワーを配置します。	–	▶
			ローリングタワー変更	設置したローリングタワーを変更します。	–	▶
		作業足場の切り替え	スラブ作業用足場	設置されている全ての内部足場について、スラブ作業用足場に切り替えます。	–	
			天井作業用足場	設置されている全ての内部足場について、天井作業用足場に切り替えます。	–	
B.鉄骨足場	鉄骨足場作成	コラムステージ	柱溶接用ステージ作成	領域を指定した柱溶接用コラムステージの設置を行います。	–	
			梁取付用ステージ作成	領域を指定した梁取付用コラムステージの設置を行います。	–	
			コラムステージ変更	設置した柱溶接用コラムステージの変更を行います。	–	
		トビック	レベル指定作成	トビック or ビルダーステージ を レベル指定での設置を行います。	–	
			柱指定作成	トビック or ビルダーステージ を 柱指定での設置を行います。	–	
			トビック・ビルダーステージ変更	設置したトビック or ビルダーステージの変更を行います。	–	
		ハイステージ	領域指定作成	ハイステージ or クロスハンガー を 領域指定での設置を行います。	–	

RUTS：BooT.one RUTSから統合

リボン名	リボンパネル名	ボタングループ	ボタン	簡易説明	BooT.one Template 必須	YouTube コマンド 動画
B.鉄骨足場	鉄骨足場作成	ハイステージ	柱指定作成	ハイステージ or クロスハンガー を 柱指定での設置を行います。	–	
			ステージ変更	設置したハイステージ or クロスハンガーの変更を行います。	–	
		タラップ	鉄骨タラップ作成	鉄骨タラップ の設置を行います。	–	
			イージークライマー作成	イージークライマー の設置を行います。	–	
			コラムタラップ作成	コラムタラップ の設置を行います。	–	
			タラップ変更	タラップ の変更を行います。	–	
		安全ピース	水平ネット受けピース作成	水平ネット受けピース の設置を行います。	–	
			安全手摺用サヤ管作成	安全手摺用サヤ管 の設置を行います。	–	
			親綱受け支柱作成	親綱受け支柱 の設置を行います。	–	
			親綱掛けピース作成	親綱掛けピース の設置を行います。	–	
			配置位置反転	水平ネット受けピース or 親綱受け支柱 の設置位置反転を行います。	–	
		–	表示設定	配置した鉄骨足場の表示設定を行います。	–	
B.次世代足場 内部足場	支柱配置	–	支柱自動配置機能	新しい足場セットを作成します。	–	
		–	支柱手動配置機能	支柱自動配置機能で自動配置された支柱に対しての編集を行います。	–	
	部材配置	–	部材配置機能	支柱自動配置機能で自動配置された支柱に対して部材の配置、変更を行います。	–	
		–	単管配置機能	支柱自動配置機能で自動配置された支柱に対して単管を配置します。	–	
		–	壁つなぎ配置機能	支柱自動配置機能で自動配置された支柱に対して壁つなぎを配置します。	–	
		–	単管・壁つなぎ削除機能	単管配置機能で作成した単管、壁つなぎ配置機能で作成した壁つなぎを削除します。	–	