

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>INTRO</b> <b>(Tecla Enter)</b>	Ejecuta los comandos, termina la acción del comando en curso y repite el ultimo comando ejecutado.
<b>ESC</b> <b>(Tecla Escape)</b>	Cancela el comando actual, deselecciona objetos.
<b>SUPR</b> <b>(Tecla Suprimir)</b>	Elimina el elemento seleccionado.
<b>TAB</b> <b>(Tecla Tabular)</b>	Selecciona los diferentes valores de los objetos que estemos dibujando (coordenadas, alto, ancho, ángulos)
<b>ALT</b> <b>(Tecla de Alternativa)</b>	Resalta las opciones de la barra de menús.
<b>BARRA ESPACIADORA</b> <b>(Tecla)</b>	Ejecuta los comandos, termina la acción del comando en curso y repite el ultimo comando ejecutado.
<b>Clic</b>	Selecciona y ejecuta comandos/herramientas, selecciona objetos (de manera individual, seleccionando los uno a uno; de manera grupal, de izquierda a derecha selecciona los objetos que abarque por completo y de derecha a izquierda selecciona todos los elementos, así solo los alcance parcialmente.
<b>Clic derecho</b>	Despliega el menú contextual, ejecuta comandos.
<b>Rueda del ratón</b>	Al girarla ejecuta el comando Zoom, al mantenerla oprimida ejecuta el comando Pan y al presionarla dos veces seguidas ejecuta el comando Zoom Extents.
<b>F1</b>	Muestra la Ayuda.
<b>F2</b>	Activa o desactiva la pantalla de texto.
<b>F3</b>	Activa o desactiva el modo de referencia a objetos.
<b>F4</b>	Activa o desactiva 3DOSNAP.
<b>F5</b>	Activa o desactiva el isoplano.
<b>F6</b>	Activa o desactiva el SCP dinámico.
<b>F7</b>	Activa o desactiva el modo de rejilla.
<b>F8</b>	Activa o desactiva el modo ortogonal.
<b>F9</b>	Activa o desactiva el modo de forzado de cursor.
<b>F10</b>	Activa o desactiva el modo polar.
<b>F11</b>	Activa o desactiva el rastreo de referencia a objetos.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>F12</b>	Activa o desactiva el modo de entrada dinámica.
<b>Ctrl+[</b>	Cancela el comando actual (o Ctrl+\).
<b>Ctrl+0 (Cero)</b>	Borra la pantalla.
<b>Ctrl+1</b>	Paleta Propiedades.
<b>Ctrl+2</b>	Paleta Design Center.
<b>Ctrl+3</b>	Paleta Herramientas.
<b>Ctrl+4</b>	Paleta Conjunto de planos.
<b>Ctrl+6</b>	Administrador de DBConnect.
<b>Ctrl+7</b>	Paleta Administrador de conjuntos de marcas.
<b>Ctrl+8</b>	Calculadora rápida.
<b>Ctrl+9</b>	Línea de comandos.
<b>Ctrl+A</b>	Permite seleccionar todos los objetos.
<b>Ctrl+C</b>	Copia un objeto.
<b>Ctrl+E</b>	Permite recorrer los planos isométricos.
<b>Ctrl+F</b>	Activa o desactiva las referencias a objetos en ejecución.
<b>Ctrl+G</b>	Activa o desactiva la rejilla.
<b>Ctrl+H</b>	Activa o desactiva la selección de estilo.
<b>Ctrl+I</b>	Activa o desactiva las coordenadas.
<b>Ctrl+K</b>	Inserta un hipervínculo.
<b>Ctrl+N</b>	Nuevo dibujo.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>Ctrl+O</b>	Abre el dibujo.
<b>Ctrl+P</b>	Cuadro de diálogo Trazado.
<b>Ctrl+Page Down</b>	Pasa a la ficha siguiente del dibujo actual.
<b>Ctrl+Page Up</b>	Pasa a la ficha anterior del dibujo actual.
<b>Ctrl+Q</b>	Permite salir.
<b>Ctrl+S</b>	Guarda el dibujo.
<b>Ctrl+Shift+C</b>	Copia el contenido en el Portapapeles con el punto base.
<b>Ctrl+Shift+H</b>	Alterna entre las paletas ocultas.
<b>Ctrl+Shift+I</b>	Activa o desactiva Deducir restricciones.
<b>Ctrl+Shift+S</b>	Guardar dibujo como.
<b>Ctrl+Shift+Tab</b>	Pasa al dibujo anterior.
<b>Ctrl+Shift+V</b>	Pega los datos como un bloque.
<b>Ctrl+Tab</b>	Pasa al dibujo siguiente.
<b>Ctrl+V</b>	Pega un objeto.
<b>Ctrl+X</b>	Corta un objeto.
<b>Ctrl+Y</b>	Rehace la última acción.
<b>Ctrl+Z</b>	Deshace la última acción.
<b>A</b>	ARC / Crea un arco.
<b>ADC</b>	ADCENTER / Gestiona e inserta contenido como, por ejemplo, bloques, referencias externas y patrones de sombreado.
<b>AA</b>	AREA / Calcula el área y el perímetro de objetos o de áreas definidas.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>AL</b>	ALIGN / Alinea objetos con otros objetos en 2D y 3D.
<b>AP</b>	APPLOAD / Carga la aplicación.
<b>AR</b>	ARRAY / Crea varias copias de objetos en un patrón.
<b>ARR</b>	ACTRECORD / Inicia la grabadora de acciones.
<b>ARM</b>	ACTUSERMESSAGE / Inserta un mensaje en una macro de acciones.
<b>ARU</b>	ACTUSERINPUT / Espera la introducción de datos del usuario en una macro de acciones.
<b>ARS</b>	ACTSTOP / Detiene la grabadora de acciones y ofrece la opción de guardar las acciones grabadas en un archivo de macro de acciones.
<b>ATI</b>	ATTIPEDIT / Cambia el contenido textual de un atributo en un bloque.
<b>ATT</b>	ATTDEF / Redefine un bloque y actualiza los atributos asociados.
<b>ATE</b>	ATTEDIT / Cambia la información de atributo de un bloque.
<b>B</b>	BLOCK / Crea una definición de bloque a partir de los objetos seleccionados.
<b>BC</b>	BCLOSE / Cierra el editor de bloques.
<b>BE</b>	BEDIT / Abre una definición de bloque en el editor de bloques.
<b>BH</b>	HATCH / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
<b>BO</b>	BOUNDARY / Crea una región o una polilínea a partir de un área cerrada.
<b>BR</b>	BREAK / Divide el objeto seleccionado entre dos puntos.
<b>BS</b>	BSAVE / Guarda la definición de bloque actual.
<b>BVS</b>	BVSTATE / Crea, establece o suprime un estado de visibilidad en un bloque dinámico.
<b>C</b>	CIRCLE / Crea un círculo.
<b>CAM</b>	CAMERA / Permite establecer las ubicaciones de cámara y objetivo para crear y guardar una vista en perspectiva 3D de los objetos.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>CBAR</b>	CONSTRAINTBAR / Un elemento de la interfaz de usuario similar a una barra de herramientas que muestra las restricciones geométricas disponibles en un objeto.
<b>CH</b>	PROPERTIES / Controla las propiedades de los objetos existentes.
<b>CHA</b>	CHAMFER / Bisela las aristas de los objetos.
<b>CHK</b>	CHECKSTANDARDS / Comprueba el dibujo actual en busca de infracciones de las normas.
<b>CLI</b>	COMMANDLINE / Muestra la ventana de línea de comandos.
<b>COL</b>	COLOR / Establece el color de los nuevos objetos.
<b>CO</b>	COPY / Copia los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.
<b>CT</b>	CTABLESTYLE / Establece el nombre del estilo de tabla actual.
<b>CUBE</b>	NAVVCUBE / Controla la visibilidad y las propiedades de visualización de la herramienta ViewCube.
<b>CYL</b>	CYLINDER / Crea un cilindro sólido 3D.
<b>D</b>	DIMSTYLE / Crea y modifica estilos de cota.
<b>DAN</b>	DIMANGULAR / Crea una cota angular.
<b>DAR</b>	DIMARC / Crea una cota de longitud de arco.
<b>DBA</b>	DIMBASELINE / Crea una cota lineal, angular o de ordenada desde la línea base de la cota anterior o la cota seleccionada.
<b>DBC</b>	DBCCONNECT / Proporciona una interfaz para las tablas de bases de datos externas.
<b>DCE</b>	DIMCENTER / Crea la marca o las líneas centrales de círculos y arcos.
<b>DCO</b>	DIMCONTINUE / Crea una cota que comienza a partir de la línea de referencia de una cota creada anteriormente.
<b>DCON</b>	DIMCONSTRAINT / Aplica restricciones por cota a los objetos o los puntos seleccionados de los objetos.
<b>DDA</b>	DIMDISASSOCIATE / Elimina la asociatividad de las cotas seleccionadas.
<b>DDI</b>	DIMDIAMETER / Crea una cota diametral para un círculo o arco.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>DED</b>	DIMEDIT / Permite editar el texto de cota y las líneas de referencia.
<b>DI</b>	DIST / Mide la distancia y el ángulo entre dos puntos.
<b>DIV</b>	DIVIDE / Crea puntos o bloques separándolos uniformemente por la longitud o el perímetro de un objeto.
<b>DJL</b>	DIMJOGLINE / Añade o elimina una línea de recodo en una cota lineal o alineada.
<b>DJO</b>	DIMJOGGED / Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
<b>DL</b>	DATALINK / Se muestra el cuadro de diálogo Vínculo de datos.
<b>DLU</b>	DATALINKUPDATE / Actualiza datos en o desde un vínculo de datos externo establecido.
<b>DO</b>	DONUT / Crea un círculo relleno o un anillo grueso.
<b>DOR</b>	DIMORDINATE / Crea cotas de ordenadas.
<b>DOV</b>	DIMOVERRIDE / Controla la modificación de las variables del sistema que se usan en las cotas seleccionadas.
<b>DR</b>	DRAWORDER / Cambia el orden de dibujo de imágenes y otros objetos.
<b>DRA</b>	DIMRADIUS / Crea una cota radial para un círculo o un arco.
<b>DRE</b>	DIMREASSOCIATE / Asocia o reasocia las cotas seleccionadas a objetos o puntos en objetos.
<b>DRM</b>	DRAWINGRECOVERY / Muestra una lista de los archivos de dibujo que se pueden recuperar tras un error del programa o del sistema.
<b>DS</b>	DSETTINGS / Establece los parámetros de los modos de rejilla y forzado de cursor, el rastreo polar y de referencia a objetos, el de referencia a objetos, la entrada dinámica y las propiedades rápidas.
<b>DT</b>	TEXT / Crea un objeto de texto de línea única.
<b>DV</b>	DVIEW / Permite definir vistas en perspectiva o de proyección paralela mediante una cámara y un objetivo.
<b>DX</b>	DATAEXTRACTION / Extrae datos de dibujo y fusiona datos de un origen externo en una tabla de extracción de datos o un archivo externo.
<b>E</b>	ERASE / Elimina objetos de un dibujo.
<b>ED</b>	DDEDIT / Permite editar texto de una sola línea, texto de cota, definiciones de atributo y marcos de control de características.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>EL</b>	ELLIPSE / Crea una elipse o un arco elíptico.
<b>EPDF</b>	EXPORTPDF / Exporta dibujos a PDF.
<b>ER</b>	EXTERNALREFERENCES / Abre la paleta Referencias externas.
<b>EX</b>	EXTEND / Alarga objetos hasta alcanzar las aristas de otros objetos.
<b>EXIT</b>	QUIT / Cierra el programa.
<b>EXP</b>	EXPORT / Guarda los objetos de un dibujo en un formato de archivo diferente.
<b>EXT</b>	EXTRUDE / Alarga las cotas de un objeto 2D o una cara 3D en un espacio 3D.
<b>F</b>	FILLET / Redondea y empalma las aristas de los objetos.
<b>FI</b>	FILTER / Crea una lista de requisitos que debe cumplir un objeto para que pueda incluirse en un conjunto de selección.
<b>FS</b>	FSMODE / Crea un conjunto de selección de todos los objetos que tocan el objeto seleccionado.
<b>FSHOT</b>	FLATSHOT / Crea una representación 2D de todos los objetos 3D en función de la vista actual.
<b>G</b>	GROUP / Crea y gestiona conjuntos guardados de objetos denominados grupos.
<b>GCON</b>	GEOCONSTRAINT / Aplica o mantiene relaciones geométricas entre objetos o puntos de objetos.
<b>GD</b>	GRADIENT / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un relleno de degradado.
<b>GEO</b>	GEOGRAPHICLOCATION / Permite especificar la información de ubicación geográfica de un archivo de dibujo.
<b>H</b>	HATCH / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
<b>HE</b>	HATCHEDIT / Modifica un sombreado o un relleno existentes.
<b>HI</b>	HIDE / Vuelve a generar un modelo de estructura alámbrica 3D con las líneas ocultas suprimidas.
<b>I</b>	INSERT / Inserta un bloque o un dibujo en el dibujo actual.
<b>IAD</b>	IMAGEADJUST / Controla los valores de brillo, contraste y difuminación de las imágenes.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>IAT</b>	IMAGEATTACH / Inserta una referencia a un archivo de imagen.
<b>ICL</b>	IMAGECLIP / Recorta la visualización de una imagen seleccionada a un contorno especificado.
<b>ID</b>	ID / Muestra los valores de coordenadas del SCP de una ubicación especificada.
<b>IM</b>	IMAGE / Muestra la paleta Referencias externas.
<b>IMP</b>	IMPORT / Importa archivos de diferentes formatos en el dibujo actual.
<b>IN</b>	INTERSECT / Crea un sólido 3D, una superficie o una región 2D a partir de sólidos, superficies o regiones que se solapan.
<b>INF</b>	INTERFERE / Crea un sólido 3D temporal a partir de las interferencias entre dos conjuntos de sólidos 3D seleccionados.
<b>IO</b>	INSERTOBJ / Inserta un objeto vinculado o incrustado.
<b>J</b>	JOIN / Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.
<b>JOG</b>	DIMJOGGED / Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
<b>L</b>	LINE / Crea segmentos de línea recta.
<b>LA</b>	LAYER / Gestiona las capas y las propiedades de capas.
<b>LAS</b>	LAYERSTATE / Permite guardar, restablecer y gestionar los estados de capa guardados.
<b>LE</b>	QLEADER / Crea una directriz y una anotación de directriz.
<b>LEN</b>	LENGTHEN / Cambia la longitud de los objetos y el ángulo incluido de los arcos.
<b>LESS</b>	MESHSMOOTHLESS / Reduce un nivel el suavizado de los objetos de malla.
<b>LI</b>	LIST / Muestra los datos de propiedades de los objetos seleccionados.
<b>LO</b>	LAYOUT / Permite crear y modificar las fichas de presentación de un dibujo.
<b>LT</b>	LINETYPE / Permite cargar, establecer y modificar tipos de línea.
<b>LTS</b>	LTSCALE / Permite modificar el factor de escala de los tipos de línea de todos los objetos de un dibujo.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>LW</b>	LWEIGHT / Permite establecer el grosor de línea actual, sus opciones de visualización y sus unidades.
<b>M</b>	MOVE / Desplaza los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.
<b>MA</b>	MATCHPROP / Aplica las propiedades de un objeto seleccionado a otros objetos.
<b>ME</b>	MEASURE / Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.
<b>MEA</b>	MEASUREGEOM / Mide la distancia, el radio, el ángulo, el área y el volumen de los objetos o las secuencias de puntos seleccionados.
<b>MI</b>	MIRROR / Crea una copia reflejada de los objetos seleccionados.
<b>ML</b>	MLINE / Crea varias líneas paralelas.
<b>MLA</b>	MLEADERALIGN / Alinea y separa los objetos de directriz múltiple seleccionados.
<b>MLC</b>	MLEADERCOLLECT / Organiza las directrices múltiples seleccionadas que contienen bloques en filas o columnas y muestra el resultado con una directriz única.
<b>MLD</b>	MLEADER / Crea un objeto de directriz múltiple.
<b>MLE</b>	MLEADEREDIT / Añade líneas de directriz a un objeto de directriz múltiple o las elimina del objeto.
<b>MLS</b>	MLEADERSTYLE / Crea y modifica estilos de directriz múltiple.
<b>MO</b>	PROPERTIES / Controla las propiedades de los objetos existentes.
<b>MORE</b>	MESHSMOOTHMORE / Aumenta un nivel el suavizado de los objetos de malla.
<b>MS</b>	MSPACE / Cambia del espacio papel a una ventana gráfica del espacio modelo.
<b>MSM</b>	MARKUP / Abre el Administrador de conjuntos de marcas.
<b>MT</b>	MTEXT / Crea un objeto de texto de líneas múltiples.
<b>MV</b>	MVIEW / Crea y controla las ventanas gráficas de presentación.
<b>NORTH</b>	GEOGRAPHICLOCATION / Permite especificar la información de ubicación geográfica de un archivo de dibujo.
<b>NSHOT</b>	NEWSHOT / Crea una vista guardada con movimiento que se reproduce cuando se visualiza con ShowMotion.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>NVIEW</b>	NEWVIEW / Crea una vista guardada sin movimiento.
<b>O</b>	OFFSET / Crea círculos concéntricos y líneas y curvas paralelas.
<b>OFFSETSRF</b>	SURFFOFFSET/ Crea una superficie o un sólido paralelos mediante la definición de una distancia de desfase desde una superficie.
<b>OP</b>	OPTIONS / Permite personalizar los parámetros del programa.
<b>ORBIT / 3DO</b>	3DORBIT / Gira la vista en un espacio tridimensional, pero restringida solo a una órbita horizontal y vertical.
<b>OS</b>	OSNAP / Permite establecer los modos de referencia a objetos en ejecución.
<b>P</b>	PAN / Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
<b>PA</b>	PASTESPEC / Pega objetos del Portapapeles en el dibujo actual y controla el formato de los datos.
<b>PAR</b>	PARAMETERS / Controla los parámetros asociativos utilizados en el dibujo.
<b>PARAM</b>	BPARAMETER / Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
<b>PATCH</b>	SURFPATCH / Crea una nueva superficie mediante la colocación de una tapa sobre una arista de superficie que forma un bucle cerrado.
<b>PCATTACH</b>	POINTCLOUDATTACH / Inserta un archivo de nube de puntos indexado en el dibujo actual.
<b>PE</b>	PEDIT/ Permite editar polilíneas o mallas poligonales 3D.
<b>PL</b>	PLINE / Crea una polilínea 2D.
<b>PO</b>	POINT / Crea un objeto de punto.
<b>POFF</b>	HIDEPALETTES / Oculta las paletas mostradas (incluida la línea de comandos).
<b>POL</b>	POLYGON / Crea una polilínea equilátera cerrada.
<b>PON</b>	SHOWPALETTES / Restablece la visualización de las paletas ocultas.
<b>PR</b>	PROPERTIES / Muestra la paleta Propiedades.
<b>PRE</b>	PREVIEW / Muestra el dibujo como se trazará.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>PRINT</b>	PLOT / Traza un dibujo en un trazador, una impresora o un archivo.
<b>PS</b>	PSPACE / Cambia de una ventana gráfica del espacio modelo al espacio papel.
<b>PSOLID</b>	POLYSOLID / Crea un polisólido 3D similar a un muro.
<b>PU</b>	PURGE / Elimina del dibujo los elementos no utilizados, como las definiciones de bloque y las capas.
<b>PYR</b>	PYRAMID / Crea una pirámide sólida 3D.
<b>QC</b>	QUICKCALC / Abre la calculadora rápida.
<b>QCUI</b>	QUICKCUI / Muestra el editor Personalizar interfaz de usuario contraído.
<b>QP</b>	QUICKPROPERTIES / Muestra las presentaciones y los dibujos abiertos en un dibujo con imágenes de vista preliminar.
<b>Q</b>	QSAVE / Guarda el dibujo actual.
<b>QVD</b>	QVDRAWING / Muestra las presentaciones y los dibujos abiertos en un dibujo mediante imágenes de vista preliminar.
<b>QVDC</b>	QVDRAWINGCLOSE / Cierra las imágenes de vista preliminar de las presentaciones y los dibujos abiertos en un dibujo.
<b>QVL</b>	QVLAYOUT / Muestra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones de un dibujo.
<b>QVLC</b>	QVLAYOUTCLOSE / Cierra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones del dibujo actual.
<b>R</b>	REDRAW / Actualiza la visualización de la ventana gráfica actual.
<b>RA</b>	REDRAWALL / Actualiza la visualización de todas las ventanas gráficas.
<b>RC</b>	RENDERCROP / Renderiza un área rectangular especificada, denominada ventana de recorte, dentro de una ventana gráfica.
<b>RE</b>	REGEN / Vuelve a generar todo el dibujo a partir de la ventana gráfica actual.
<b>REA</b>	REGENALL / Vuelve a generar el dibujo y actualiza todas las ventanas gráficas.
<b>REC</b>	RECTANG / Crea una polilínea rectangular.
<b>REG</b>	REGION / Convierte un objeto que encierra un área en un objeto de región.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>REN</b>	RENAME / Cambia los nombres asignados a elementos como capas y estilos de cota.
<b>REV</b>	REVOLVE / Crea una superficie o un sólido 3D mediante el barrido de un objeto 2D alrededor de un eje.
<b>RO</b>	ROTATE / Gira los objetos alrededor de un punto base.
<b>RP</b>	RENDERPRESETS / Permite especificar los valores predefinidos de renderización, parámetros de renderización reutilizables, para renderizar una imagen.
<b>RR</b>	RENDER / Crea una imagen con sombreado realista o fotorrealista de un modelo de superficie o sólido 3D.
<b>RW</b>	RENDERWIN / Muestra la ventana Renderizar sin iniciar una operación de renderización.
<b>S</b>	STRETCH / Estira objetos que cruzan un polígono o una ventana de selección.
<b>SC</b>	SCALE / Amplía o reduce los objetos seleccionados, conservando las mismas proporciones tras ajustar la escala.
<b>SCR</b>	SCRIPT / Ejecuta una secuencia de comandos de un archivo de comandos.
<b>SEC</b>	SECTION / Utiliza la intersección de un plano y sólidos, superficies o mallas para crear una región.
<b>SET</b>	SETVAR / Permite enumerar o cambiar los valores de las variables de sistema.
<b>SHA</b>	SHADEMODE / Inicia el comando VSCURRENT.
<b>SL</b>	SLICE / Crea nuevos sólidos 3D y nuevas superficies mediante el corte o la división de objetos existentes.
<b>SN</b>	SNAP / Restringe el movimiento del cursor a intervalos especificados.
<b>SO</b>	SOLID / Crea triángulos y cuadriláteros con relleno sólido.
<b>SP</b>	SPELL / Comprueba la ortografía en un dibujo.
<b>SPE</b>	SPLINEDIT / Permite editar una spline o una polilínea de ajuste de spline.
<b>SPL</b>	SPLINE / Crea una curva suave que pasa a través de los puntos especificados o cerca de ellos.
<b>SPLANE</b>	SECTIONPLANE / Crea un objeto de sección que actúa como plano de corte con objetos 3D.
<b>SPLAY</b>	SEQUENCEPLAY / Reproduce las vistas guardadas de una categoría.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>SPLIT</b>	MESHSPPLIT / Divide una cara de malla en dos caras.
<b>SSM</b>	SHEETSET / Abre el Administrador de conjuntos de planos.
<b>ST</b>	STYLE / Permite crear, modificar o especificar estilos de texto.
<b>STA</b>	STANDARDS / Gestiona la asociación de archivos de normas con dibujos.
<b>SU</b>	SUBTRACT / Combina sólidos 3D, superficies o regiones 2D seleccionados por sustracción.
<b>T</b>	MTEXT / Crea un objeto de texto de líneas múltiples.
<b>TA</b>	TEXTALIGN / Alinea varios objetos de texto de forma vertical, horizontal u oblicua.
<b>TB</b>	TABLE / Crea un objeto de tabla vacío.
<b>TED</b>	TEXTEDIT / Permite editar una restricción de cota, una cota o un objeto de texto.
<b>TH</b>	THICKNESS / Permite establecer el valor por defecto de la propiedad de grosor 3D al crear objetos geométricos 2D.
<b>TI</b>	TILEMODE / Controla si se puede acceder al espacio papel.
<b>TOL</b>	TOLERANCE / Crea tolerancias geométricas incluidas en un marco de control de características.
<b>TOR</b>	TORUS / Crea un sólido 3D en forma de rosquilla.
<b>TP</b>	TOOLPALETES / Abre la ventana Paletas de herramientas.
<b>TR</b>	TRIM / Recorta objetos hasta encontrar las aristas de otros objetos.
<b>TS</b>	TABLESTYLE / Permite crear, modificar o especificar estilos de tabla.
<b>UC</b>	UCSMAN / Gestiona los sistemas de coordenadas personales definidos.
<b>UN</b>	UNITS / Controla la precisión y los formatos de visualización de las coordenadas y los ángulos.
<b>UNHIDE / UNISOLATE</b>	UNISOLATEOBJECTS / Muestra los objetos que se han ocultado anteriormente con el comando ISOLATEOBJECTS o HIDEOBJECTS.
<b>UNI</b>	UNION / Une dos objetos sólidos o de región.

## AUTOCAD - comandos y atajos de teclado

<b>V</b>	VIEW / Guarda y restablece vistas de espacio modelo guardadas, de presentación y predefinidas.
<b>VGO</b>	VIEWGO / Restablece una vista guardada.
<b>VP</b>	VPOINT / Permite establecer la dirección de visualización 3D.
<b>VPLAY</b>	VIEWPLAY / Reproduce la animación asociada a una vista guardada.
<b>VS</b>	VSCURRENT/ Permite establecer el estilo visual de la ventana gráfica actual.
<b>VSM</b>	VISUALSTYLES / Permite crear y modificar los estilos visuales y aplicar un estilo visual a una ventana gráfica.
<b>W</b>	WBLOCK / Escribe objetos o un bloque en un nuevo archivo de dibujo.
<b>WE</b>	WEDGE / Crea una cuña sólida 3D.
<b>WHEEL</b>	NAVSWHEEL / Muestra una rueda que contiene una colección de herramientas de navegación de vistas.
<b>X</b>	EXPLODE / Divide un objeto compuesto en sus objetos componentes.
<b>XA</b>	XATTACH / Inserta un archivo DWG como una referencia externa (Xref).
<b>XB</b>	XBIND / Enlaza una o varias definiciones de objetos guardados en una referencia externa al dibujo actual.
<b>XC</b>	XCLIP / Recorta la visualización de una referencia externa o una referencia a bloque seleccionada según el contorno especificado.
<b>XL</b>	XLINE / Crea una línea de longitud infinita.
<b>XR</b>	XREF / Inicia el comando EXTERNALREFERENCES.
<b>Z</b>	ZOOM / Aumenta o reduce el factor de ampliación de la vista de la ventana gráfica actual.
<b>ZEBRA</b>	ANALYSISZEBRA / Proyecta rayas en un modelo 3D para analizar la continuidad de la superficie.
<b>ZIP</b>	ETRANSMIT / Crea un paquete de transferencia autoextraíble o comprimido.