



A AUTODESK® AUTOCAD

ショートカット ガイド

ワンキー ショートカット
オン/オフ切り替えと画面管理
ホット キー A to Z
印刷用キーボード ステッカー

	ヘルプ表示	テキストスクリーン表示	定常オブジェクトスナップをオン/オフ	3Dオブジェクトスナップをオン/オフ	アイソメ平面の切替	ダイナミック UCSをオン/オフ	グリッド表示をオン/オフ	直交モードをオン/オフ	スナップモードをオン/オフ	樺子ナップをオン/	オブジェクトスナップラッキングをオン/オフ	ダイナミック入力をオン/オフ		PrtScn SysRq	ScrLK	Pause Break
Esc	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12				
~ ,	! 1	@ 2	# 3	\$ 4	% 5	^ 6	& 7	* 8	(9) 0	- _	+ =	Backspace	Home	End	
Tab	Q QSAVE	W WBLOCK	E ERASE	R REDRAW	T MTEXT	Y	U	I INSERT	O OFFSET	P PAN	{ [}]	 \ /	Insert	Page Up	
Caps Lock	A ARC	S STRETCH	D DIMSTYLE	F FILLET	G GROUP	H HATCH	J JOIN	K	L LINE	:	" ,	Enter	Delete	Page Down		
Shift	Z ZOOM	X EXPLODE	C CIRCLE	V VIEW	B BLOCK	N	M MOVE	< ,	> .	? /	Shift	▲				
Ctrl	Start	Alt							Alt		Ctrl	◀	▼	▶		

Q QSAVE / 現在の図面を保存

A ARC / 円弧を作成

Z ZOOM / 現在のビューポート内のビューの表示を拡大または縮小

W WBLOCK / 新規図面ファイルにオブジェクトやブロックを書き出し

S STRETCH / 選択窓または選択ポリゴンで部分的に囲まれたオブジェクトをストレッチ

X EXPLODE / 複合オブジェクトを構成要素となっているオブジェクトに分解

E ERASE / 図面からオブジェクトを削除

D DIMSTYLE / 寸法スタイルを作成、修正

C CIRCLE / 円を作成

R REDRAW / 現在のビューポートを表示し直す

F FILLET / オブジェクトのエッジを丸めてフィレット

V VIEW / 名前の付いたモデル空間 ビュー、カメラビュー、レイアウト ビュー、プリセットビューの登録および呼び出し

T MTEXT / マルチ テキスト オブジェクトを作成

G GROUP / グループと呼ばれる保存されるオブジェクトのセットを作成、管理

B BLOCK / 選択したオブジェクトからブロック定義を作成

H HATCH / 囲まれた領域または選択したオブジェクトをハッチング パターン、単一色、またはグラデーションで塗り潰す

J JOIN / 同様のオブジェクトを結合し、単一の離れていないオブジェクトを作成

M MOVE / 指定した方向に、指定した距離だけオブジェクトを移動

I INSERT / ブロックまたは図面を現在の図面に挿入

O OFFSET / 同心円、平行な線、平行な曲線を作成

L LINE / 直線の線分セグメントを作成

P PAN / 視線方向または倍率を変更せずにビューを移動

一般機能の設定切替

Ctrl+d	ダイナミックUCSをオン/オフ
Ctrl+g	グリッド表示をオン/オフ
Ctrl+e	アイソメ作図モードにおけるアイソメ平面の切替
Ctrl+f	定常オブジェクト スナップをオン/オフ
Ctrl+h	グループ選択をオン/オフ
Ctrl+Shift+h	非表示パレットをオン/オフ
Ctrl+i	座標表示をオン/オフ
Ctrl+Shift+i	推測拘束をオン/オフ

作図モードでの切替

F1	ヘルプを表示
F2	テキストスクリーン表示をオン/オフ
F3	定常オブジェクトスナップをオン/オフ
F4	3Dオブジェクトスナップのオン/オフ
F5	アイソメ作図モードにおけるアイソメ平面の切替
F6	ダイナミック UCS を切り替え
F7	グリッド表示をオン/オフ
F8	直交モードをオン/オフ
F9	スナップ モードをオン/オフ
F10	極スナップをオン/オフ
F11	オブジェクト スナップ トラッキングをオン/オフ
F12	ダイナミック入力モードをオン/オフ

スクリーンでの操作

Ctrl+0 (ゼロ)	フル スクリーン
Ctrl+1	プロパティ パレット
Ctrl+2	Design Center パレット
Ctrl+3	ツール パレット
Ctrl+4	シートセットマネージャパレット
Ctrl+6	データベース接続マネージャパレット
Ctrl+7	マークアップ セット管理パレット
Ctrl+8	クイック計算
Ctrl+9	コマンド ライン

作図作業での操作

Ctrl+c	オブジェクトをコピー
Ctrl+x	オブジェクトを切り取り
Ctrl+v	オブジェクトを貼り付け
Ctrl+Shift+c	基点を指定してオブジェクトをコピー
Ctrl+Shift+v	データをブロックとして貼り付け
Ctrl+z	直前の操作を元に戻す
Ctrl+y	直前の操作をやり直す
Ctrl+[現在のコマンドをキャンセル(もしくはctrl+¥)
ESC	現在のコマンドをキャンセル

図面の操作

Ctrl+n	新規図面を作成
Ctrl+s	図面を保存
Ctrl+o	図面を開く
Ctrl+p	印刷
Ctrl+Tab	次の図面に切り替え
Ctrl+Shift+Tab	前の図面に切り替え
Ctrl+Page Up	現在の図面の 前のタブに切り替え
Ctrl+Page Down	現在の図面の 次のタブに切り替え
Ctrl+q	終了
Ctrl+a	すべてのオブジェクトを選択

A

- A** ARC / 円弧を作成
- AA** AREA / オブジェクトまたは定義した領域の面積と周長を計算
- ADC** ADCENTER / ブロック、外部参照、ハッチング パターンなどのコンテンツを管理、挿入
- AL** ALIGN / オブジェクトを他の 2D オブジェクトまたは 3D オブジェクトに位置合わせ
- AP** APPLOAD / アプリケーションをロード
- AR** ARRAY / オブジェクトを複数個複製して、一定のパターンに配列
- ARR** ACTRECORD / アクション レコーダを開始
- ARM** ACTUSERMESSAGE / アクション マクロにユーザ メッセージを挿入
- ARU** ACTUSERINPUT / アクション マクロにユーザ入力の要求を挿入
- ARS** ACTSTOP / アクション レコーダを停止し、記録したアクションをアクション マクロ ファイルに保存
- ATI** ATTIPEDIT / ブロック内の属性の文字列情報の内容を変更
- ATT** ATTDEF / ブロックにデータを格納するための属性定義を作成
- ATE** ATTEDIT / ブロック内の属性情報を変更

B

- B** BLOCK / 選択したオブジェクトからブロック定義を作成
- BC** BCLOSE / ブロック エディタを閉じる
- BE** BEDIT / ブロック エディタでブロック定義を開く
- BH** HATCH / 閉じた領域または選択したオブジェクトをハッチング パターン、単一色、またはグラデーションで塗り潰す
- BO** BOUNDARY / 閉じた領域からリージョンまたはポリラインを作成
- BR** BREAK / 選択したオブジェクトの 2 点間を部分的に削除
- BS** BSAVE / 現在のブロック定義を保存
- BVS** BVSTATE / ダイナミック ブロック内に可視性の状態を作成、設定、削除

C

- C** CIRCLE / 円を作成
- CAM** CAMERA / オブジェクトの 3D パースビューを作成および保存するためにカメラと目標の位置を設定
- CBAR** CONSTRAINTBAR / ツールバーライクな UI でオブジェクトに適用された幾何拘束を表示
- CH** PROPERTIES / 既存のオブジェクトのプロパティをコントロール
- CHA** CHAMFER / オブジェクトの角を斜めに切断
- CHK** CHECKSTANDARDS / 現在の図面で標準仕様違反をチェック
- CLI** COMMANDLINE / コマンド ライン ウィンドウを表示
- COL** COLOR / 新しいオブジェクトの色を設定
- CO** COPY / 指定した方向に、指定した距離だけオブジェクトを複製
- CT** CTABLESTYLE / 現在の表スタイルの名前を設定
- CUBE** NAVVCUBE / ViewCube ツールの表示/非表示と表示プロパティをコントロール
- CYL** CYLINDER / 3D ソリッド円柱を作成

D

- D** DIMSTYLE / 寸法スタイルを作成、修正
- DAN** DIMANGULAR / 角度寸法を記入
- DAR** DIMARC / 弧長寸法を記入
- DBA** DIMBASELINE / 以前に記入した寸法または選択した寸法の基準線から長さ寸法、角度寸法、座標寸法を記入
- DBC** DBCONNECT / 外部データベース テーブルへのインタフェースを提供
- DCE** DIMCENTER / 円と円弧の中心マークまたは中心線を記入
- DCO** DIMCONTINUE / 以前に作成した寸法の寸法補助線から始まる寸法を記入
- DCON** DIMCONSTRAINT / 選択したオブジェクトまたはオブジェクト上の点に寸法拘束を適用
- DDA** DIMDISASSOCIATE / 選択した寸法の自動調整を解除
- DDI** DIMDIAMETER / 円または円弧の直径寸法を記入
- DED** DIMEDIT / 寸法値および寸法補助線を編集
- DI** DIST / 2 点間の距離と角度を計測
- DIV** DIVIDE / オブジェクトの長さまたは周長に沿って等間隔に点オブジェクトまたはブロックを作成
- DJL** DIMJOGLINE / 長さ寸法や平行寸法の折り曲げを記入または除去
- DJO** DIMJOGGED / 円または円弧に対して折り曲げ寸法を記入
- DL** DATALINK / [データ リンク マネージャ] ダイアログ ボックスを表示
- DLU** DATALINKUPDATE / 確立された外部データ リンクへのデータまたは外部データリンクからのデータを更新
- DO** DONUT / 塗り潰された円または幅のあるリングを作成
- DOR** DIMORDINATE / 座標寸法を記入
- DOV** DIMOVERRIDE / 選択した寸法で使用されているシステム変数の優先設定をコントロール
- DR** DRAWORDER / イメージや他のオブジェクトの表示順序を変更
- DRA** DIMRADIUS / 円または円弧の半径寸法を記入
- DRE** DIMREASSOCIATE / 選択した寸法をオブジェクトまたはオブジェクト上の点に関連付けまたは再関連付け
- DRM** DRAWINGRECOVERY / プログラムやシステムの失敗後に修復可能な図面ファイルのリストを表示
- DS** DSETTINGS / グリッドとスナップ、極トラッキング、オブジェクト スナップ、オブジェクト スナップ モド、ダイナミック入力、クイック プロパティを設定
- DT** TEXT / 1 行文字オブジェクトを作成
- DV** DVIEW / カメラと目標を使用して平行投影ビューまたはパース ビューを定義
- DX** DATAEXTRACTION / 図面のデータを表または外部ファイルに書き出し

E ~ F

- E** ERASE / 図面からオブジェクトを削除
- ED** DDEDIT / 1 行文字、寸法値、属性定義、公差記入枠を編集
- EL** ELLIPSE / 楕円または楕円弧を作成
- EPDF** EXPORTPDF / 図面を PDF に書き出し
- ER** EXTERNALREFERENCES / [外部参照] パレットを開く
- EX** EXTEND / 他のオブジェクトのエッジとぶつかる位置までオブジェクトを延長
- EXIT** QUIT / プログラムを終了
- EXP** EXPORT / 図面内のオブジェクトを他のファイル形式で保存
- EXT** EXTRUDE / 2D オブジェクトまたは 3D 面の寸法を 3D 空間へ拡張
- F** FILLET / オブジェクトのエッジを丸める、フィレットする
- FI** FILTER / オブジェクトを選択セットに含めるための要件リストを作成
- FS** FSMODE / 選択したオブジェクトに接触するすべてのオブジェクトの選択セットを作成
- FSHOT** FLATSHOT / 現在のビューに基づいてすべての 3D オブジェクトの 2D 表現を作成

G ~ H

- G** GROUP / 保存するオブジェクトのセット(グループ)を作成、管理
- GCON** GEOCONSTRAINT / オブジェクトまたはオブジェクト上の点間に、幾何拘束を適用
- GD** GRADIENT / 囲まれた領域または選択したオブジェクトをグラデーションで塗り潰す
- GEO** GEOGRAPHICLOCATION / 図面ファイルに地理的位置情報を割り当て
- H** HATCH / 囲まれた領域または選択したオブジェクトをハッチングパターン、単一色またはグラデーションで塗り潰す
- HE** HATCHEDIT / 既存のハッチングまたは塗り潰しを修正
- HI** HIDE / 隠線処理して 3D ワイヤフレームモデルを再作図

I ~ K

- I** INSERT / ブロックまたは図面を現在の図面に挿入
- IAD** IMAGEADJUST / イメージの明るさ、コントラスト、フェードの値をコントロール
- IAT** IMAGEATTACH / イメージ ファイルへの参照を挿入
- ICL** IMAGECLIP / 選択したイメージの表示を指定した境界で切り抜き
- ID** ID / 指定した位置の UCS 座標値を表示
- IM** IMAGE / [外部参照] パレットを表示
- IMP** IMPORT / 現在の図面に他の形式のファイルを読み込み
- IN** INTERSECT / 重なり合ったソリッド、サーフェス、リージョンから 3D ソリッド、サーフェス、2D リージョンを作成
- INF** INTERFERE / 選択した 2 組の 3D ソリッドの重なり合った部分から一時的な 3D ソリッドを作成
- IO** INSERTOBJ / リンク オブジェクト または埋め込みオブジェクトを挿入
- J** JOIN / 同様のオブジェクトを結合し、単一の離れていないオブジェクトを作成
- JOG** DIMJOGGED / 円または円弧に対して折り曲げ寸法を作成

L ~ M

- L** LINE / 直線の線分セグメントを作成
- LA** LAYER / 画層と画層プロパティを管理
- LAS** LAYERSTATE / 名前の付いた画層状態を保存、復元、管理
- LE** QLEADER / 引出線と引出線の注釈を記入
- LEN** LENGTHEN / オブジェクトの長さや円弧の中心角を変更
- LESS** MESHSMOOTHLESS / メッシュ オブジェクトのスムーズ レベルを1 レベル引き下げる
- LI** LIST / 選択したオブジェクトのプロパティデータを表示
- LO** LAYOUT / 図面のレイアウト タブを作成、修正
- LT** LINETYPE / 線種をロード、設定、修正
- LTS** LTSCALE / 図面にあるすべてのオブジェクトの線種尺度を変更
- LW** LWEIGHT / 現在の線の太さ、線の太さ表示オプション、線の太さ単位を設定
- M** MOVE / 指定した方向に、指定した距離だけオブジェクトを移動
- MA** MATCHPROP / 選択したオブジェクトのプロパティを他のオブジェクトに適用
- MAT** MATERIALS / [マテリアル] ウィンドウを表示/非表示
- ME** MEASURE / オブジェクトの長さ方向または外周に沿って、指定した間隔で点オブジェクトまたはブロックを作成

- MEA** MEASUREGEOM / 選択したオブジェクトまたは一連の点の距離、半径、角度、面積、体積を計測
- MI** MIRROR / 選択したオブジェクトの鏡像コピーを作成
- ML** MLINE / 複数の平行な線分を作成
- MLA** MLEADERALIGN / 選択したマルチ引出線オブジェクトの位置合わせと間隔調整
- MLC** MLEADERCOLLECT / ブロックを含む選択したマルチ引出線を縦列または横列に編成し、1 つの引出線として表示
- MLD** MLEADER / マルチ引出線オブジェクトを作成
- MLE** MLEADEREDIT / マルチ引出線オブジェクトに引出線を追加、またはマルチ引出線オブジェクトから引出線を除去
- MLS** MLEADERSTYLE / マルチ引出線スタイルを作成、修正
- MO** PROPERTIES / 既存のオブジェクトのプロパティをコントロール
- MORE** MESHSMOOTHMORE / メッシュオブジェクトのスムーズ レベルを1 レベル引き上げる
- MS** MSPACE / ペーパー空間からモデル空間ビューポートに切り替え
- MSM** MARKUP / [マークアップセット管理]パレットを表示
- MT** MTEXT / マルチ テキスト オブジェクトを作成
- MV** MVIEW / レイアウト ビューポートを作成、コントロール

N ~ O

- NORTH** GEOGRAPHICLOCATION / 図面ファイルに地理的位置情報を割り当て
- NSHOT** NEWSHOT / ShowMotion で表示したときに再生される、モーション付きの名前の付いたビューを作成
- NVIEW** NEWVIEW / モーションなしの名前の付いたビューを作成
- O** OFFSET / 同心円、平行な線、平行な曲線を作成
- OP** OPTIONS / プログラムの設定をカスタマイズ
- ORBIT** 3DORBIT / 水平または垂直オービットのみに制限して、3D 空間でビューを回転
- OS** OSNAP / 定常オブジェクト スナップモードを設定

P

P	PAN / 視線方向または倍率を変更せずにビューを移動
PA	PASTESPEC / クリップボードから現在の図面に、データ形式をコントロールしてオブジェクトを貼り付ける
PAR	PARAMETERS / 図面で使用する寸法拘束パラメータをコントロール
PARAM	BPARAMETER / グリップを持つパラメータをダイナミック ブロック定義に追加
PATCH	SURFPATCH / 閉じたループを形成するサーフェスのエッジにキャップをフィットさせることにより新しいサーフェスを作成
PC	POINTCLOUD / 点群ファイルを作成、アタッチするオプションを提供
PCATTACH	POINTCLOUDATTACH / 現在の図面に点群スキャン(RCS)または点群プロジェクトファイル(RCP)を挿入
PCINDEX	POINTCLOUDINDEX / スキャンファイルからインデックス化された点群ファイル (PCG または ISD) を作成
PE	PEDIT / ポリラインと 3D ポリゴンメッシュを編集
PL	PLINE / 2D ポリラインを作成
PO	POINT / 点オブジェクトを作成
POFF	HIDEPALETTES / 現在表示されているパレット(コマンド ラインを含む)を非表示

POL	POLYGON / 正多角形の閉じたポリラインを作成
PON	SHOWPALETTES / 非表示のパレットの表示を復元
PR	PROPERTIES / [プロパティ] パレットを表示
PRE	PREVIEW / 印刷された状態の図面を表示
PRINT	PLOT / 図面をプロッタ、プリンタ、ファイルに出力
PS	PSPACE / モデル空間ビューポートからペーパー空間に切り替え
PSOLID	POLYSOLID / 壁のような3D ソリッドを作成
PTW	PUBLISHTOWEB / 選択した図面のイメージを含む HTML ページを作成
PU	PURGE / 使用されていないブロック定義や画層などの項目を図面から削除
PYR	PYRAMID / 3D ソリッド角錐を作成

Q

QC	QUICKCALC / [クイック計算] 計算機を開く
QCUI	QUICKCUI / 折りたたんだ状態で [ユーザーインターフェースをカスタマイズ] エディタを表示
QP	QUICKPROPERTIES / 選択したオブジェクトのクイックプロパティデータを表示
QSAVE	QSAVE / 現在の図面を保存
QVD	QVDRAWING / 開いている図面および図面内のレイアウトをプレビュー イメージで表示
QVDC	QVDRAWINGCLOSE / 開いている図面と図面のレイアウトのプレビュー イメージを閉じる
QVL	QVLAYOUT / 図面のモデル空間とレイアウトのプレビュー イメージを表示
QVLC	QVLAYOUTCLOSE / 現在の図面のモデル空間とレイアウトのプレビュー イメージを閉じる

R

- R** REDRAW / 現在のビューポートを表示し直す
- RA** REDRAWALL / すべてのビューポートを表示し直す
- RC** RENDERCROP / ビューポート内のクロップウィンドウ(指定し矩形領域)をレンダリング
- RE** REGEN / 現在のビューポートの図面全体を再作図
- REA** REGENALL / 図面を再作図し、すべてのビューポートを表示し直す
- REC** RECTANG / 長方形のポリラインを作成
- REG** REGION / 領域を囲むオブジェクトを2D リージョンオブジェクトに変換
- REN** RENAME / 画層や寸法スタイルなどの項目に割り当てられている名前を変更
- REV** REVOLVE / 軸を中心にして 2D オブジェクトを回転することによって、3D ソリッドまたはサーフェスを作成
- RO** ROTATE / 基点を中心にオブジェクトを回転
- RP** RENDERPRESETS / イメージのレンダリングで再利用可能なレンダリング パラメータであるレンダリング プリセットを指定
- RPR** RPPREF / レンダリング詳細設定にアクセスするための [レンダリング詳細設定]パレットを表示
- RR** RENDER / 3D ソリッドまたはサーフェスモデルのリアルなシェーディング イメージを作成
- RW** RENDERWIN / レンダリング処理を開始せずに [レンダリング]ウィンドウを表示

S

- S** STRETCH / 選択窓または選択ポリゴンで囲まれたオブジェクトをストレッチ
- SC** SCALE / 尺度変更後も、オブジェクトの相似性は保持されて、オブジェクトを均一に拡大/縮小
- SCR** SCRIPT / スクリプト ファイルを使用して一連のコマンドを実行
- SEC** SECTION / 平面と、3D ソリッド、サーフェス、またはメッシュとの交差部分を使用して、2D リージョンオブジェクトを作成
- SET** SETVAR / システム変数の値を一覧表示、変更
- SHA** SHADEMODE / VSCURRENT コマンドを開始
- SL** SLICE / 既存のオブジェクトを切断または分割することにより、新しい 3D ソリッドとサーフェスを作成
- SN** SNAP / カーソルの移動を指定した間隔に制限
- SO** SOLID / 塗り潰した三角形や四角形を作成
- SP** SPELL / 図面内のスペルをチェック
- SPE** SPLINEDIT / スプラインまたはスプライン フィット ポリラインを編集
- SPL** SPLINE / 一連のフィット点の近くを通る滑らかな曲線、または制御フレームの頂点で定義された滑らかな曲線を作成
- SPLANE** SECTIONPLANE / 3D オブジェクトを通過する切断面として作用する断面オブジェクトを作成
- SPLAY** SEQUENCEPLAY / 1 つの分類内の名前の付いたビューを再生
- SPLIT** MESHSPPLIT / メッシュの面を 2 つの面に分割
- SPE** SPLINEDIT / スプラインまたはスプライン フィット ポリラインを編集
- SSM** SHEETSET / [シート セット マネージャ]を開く
- ST** STYLE / 文字スタイルを作成、修正、指定
- STA** STANDARDS / 標準仕様ファイルと図面との関連付けを管理
- SU** SUBTRACT / 3D ソリッド、3Dサーフェスまたは2Dリージョンを減算することによって合成

T

- T** MTEXT / マルチ テキスト オブジェクトを作成
- TA** TABLET / 接続されている デジタイジング タブレットを位置合わせ、環境設定、オン/オフ切り替え
- TB** TABLE / 空の表オブジェクトを作成
- TEDIT** TEXTEDIT / 文字オブジェクトまたは寸法値、寸法拘束を編集
- TH** THICKNESS / 2D ジオメトリ オブジェクトの作成時に既定の 3D 厚さプロパティを設定
- TI** TILEMODE / ペーパー空間へのアクセスをコントロール
- TO** TOOLBAR / ツールバーの表示/非表示を切り替えたり、ツールバーをカスタマイズ
- TOL** TOLERANCE / 公差記入枠に記入された幾何公差を作成
- TOR** TORUS / ドーナツ形状の 3D ソリッドを作成
- TP** TOOLPALETTES / [ツール パレット] ウィンドウを開く
- TR** TRIM / 他のオブジェクトのエッジとぶつかる位置でオブジェクトをトリム
- TS** TABLESTYLE / 表スタイルを作成、修正、指定

U ~ Z

- UC** UCSMAN / 定義したユーザ座標系を管理
- UN** UNITS / 座標、距離、角度の精度と表示形式をコントロール
- UNHIDE / UNISOLATE** UNISOLATEOBJECTS / ISOLATEOBJECTS [オブジェクト選択表示]コマンドまたはHIDEOBJECTS[オブジェクト非表示]コマンドで非表示にされているオブジェクトを表示
- UNI** UNION / 2つの3Dソリッドまたは2つのリージョンを結合
- V** VIEW / 名前の付いたモデル空間ビュー、カメラビュー、レイアウトビュー、プリセットビューの登録および呼び出し
- VGO** VIEWGO / 名前の付いたビューを呼び出す
- VP** DDVPOINT / 3D 視線方向を設定
- VPLAY** VIEWPLAY / 名前の付いたビューに関連付けられているアニメーションを再生
- VS** VSCURRENT / 現在のビューポートで表示スタイルを設定
- VSM** VISUALSTYLES / 表示スタイルを作成、修正し、表示スタイルをビューポートに適用
- W** WBLOCK / オブジェクトまたはブロックを新しい図面ファイルに書き出す
- WE** WEDGE / くさび形の 3D ソリッドを作成
- WHEEL** NAVSWHEEL / ビュー ナビゲーション ツールのまとまりを集めたホールを表示
- X** EXPLODE / 複合オブジェクトを構成要素となっているオブジェクトに分解
- XA** XATTACH / DWG ファイルを外部参照(xref)として挿入
- XB** XBIND / 外部参照での名前の付いたオブジェクトの 1 つまたは複数の定義を現在の図面に取り込み
- XC** XCLIP / 選択した外部参照またはブロック参照の表示を指定した境界で切り抜き
- XL** XLINE / 無限に伸びる構築線を作成
- XR** XREF / EXTERNALREFERENCES [外部参照パレット]コマンドを開始
- Z** ZOOM / 現在のビューポート内のビューの表示を拡大または縮小
- ZEBRA** ANALYSISZEBRA / サーフェスの連続性を解析するために 3D モデルに縞模様を投影
- ZIP** ETRANSMIT / 自己解凍形式あるいはZIP 圧縮された転送パッケージを作成