
단축키 안내서

신속하게 작업을 완료하세요

단일 단축키

전환 및 화면 관리

핫 키 A-Z

인쇄 가능한 키보드 스티커





Q QSAVE/현재 도면을 저장합니다.

A ARC/호를 작성합니다.

Z ZOOM/현재 뷰포트에 있는 뷰의 배율을 늘리거나 줄입니다.

W WBLOCK/새 도면 파일에 객체 또는 블록을 씁니다.

S STRETCH/선택 윈도우 또는 폴리곤과 교차하는 객체를 신축합니다.

X EXPLODE/복합 객체를 구성요소 객체로 분해합니다.

E ERASE/도면에서 객체를 제거합니다.

D DIMSTYLE/치수 스타일을 작성하고 수정합니다.

C CIRCLE/원을 작성합니다.

R REDRAW/현재 뷰포트의 표시를 갱신합니다.

F FILLET/객체의 모서리를 둥글게 모깎기합니다.

V VIEW/명명된 뷰, 카메라 뷰, 배치 뷰 및 사전 설정 뷰를 저장하고 복원합니다.

T MTEXT/여러 줄 문자 객체를 작성합니다.

G GROUP/그룹이라고 불리는 저장된 객체 세트를 작성하고 관리합니다.

B BLOCK/선택한 객체로 블록 정의를 작성합니다.

H HATCH/달린 영역이나 선택한 객체를 해치 패턴, 솔리드 채우기 또는 그라데이션 채우기로 채웁니다.

J JOIN/끊기지 않는 단일 객체를 형성하도록 유사한 객체를 결합합니다.

M MOVE/객체를 지정된 방향으로 지정된 거리만큼 이동합니다.

I INSERT/현재 도면에 블록 또는 도면을 삽입합니다.

O OFFSET/동심원, 평행선 및 평행 곡선을 작성합니다.

L LINE/직선 세그먼트를 작성합니다.

P PAN/그림이 있는 매개변수를 동적 블록 정의에 추가합니다.

일반 기능 전환

Ctrl+d	좌표 표시 전환
Ctrl+g	그리드 전환
Ctrl+e	등각투영 평면 순환
Ctrl+f	활성 객체 스냅 전환
Ctrl+h	스타일 선택 전환
Ctrl+Shift+h	팔레트 숨기기 전환
Ctrl+i	좌표 전환
Ctrl+Shift+i	구속조건 추정 전환

도면 모드 전환

F1	도움말 표시
F2	명령 윈도우 사용내역 전환
F3	객체 스냅 모드 전환
F4	3DOsnap 전환
F5	등각투영 전환
F6	동적 UCS 전환
F7	그리드 모드 전환
F8	직교 모드 전환
F9	스냅 모드 전환
F10	극좌표 모드 전환
F11	객체 스냅 추적 전환
F12	동적 입력 모드 전환

화면 관리

Ctrl+0(숫자)	화면 정리
Ctrl+1	특성 팔레트
Ctrl+2	Design Center 팔레트
Ctrl+3	도구 팔레트
Ctrl+4	시트 세트 팔레트
Ctrl+6	데이터베이스 연결 관리자
Ctrl+7	표식 세트 관리자 팔레트
Ctrl+8	빠른 계산기
Ctrl+9	명령행

워크플로우 관리

Ctrl+c	객체 복사
Ctrl+x	객체 잘라내기
Ctrl+v	객체 붙여넣기
Ctrl+Shift+c	기준점을 사용하여 클립보드에 복사
Ctrl+Shift+v	데이터를 블록으로 붙여넣기
Ctrl+z	마지막 작업 취소
Ctrl+y	마지막 작업 복구
Ctrl+[현재 명령어 취소(또는 Ctrl+\)
ESC	현재 명령어 취소

도면 관리

Ctrl+n	새 도면
Ctrl+s	도면 저장
Ctrl+o	도면 열기
Ctrl+p	플롯 대화상자
Ctrl+Tab	다음으로 전환
Ctrl+Shift+Tab	이전 도면으로 전환
Ctrl+Page Up	현재 도면에서 이전 탭으로 전환
Ctrl+Page Down	현재 도면에서 다음 탭으로 전환
Ctrl+q	끝내기
Ctrl+a	모든 객체 선택

A

- A** **ARC**/호를 작성합니다.
- AA** **AREA**/객체 또는 정의된 영역의 면적 또는 둘레를 계산합니다.
- ADC** **ADCENTER**/블록, 외부 참조 및 해치 패턴과 같은 콘텐츠를 관리하거나 삽입합니다.
- AL** **ALIGN**/객체를 2D 및 3D의 다른 객체와 정렬합니다.
- AP** **APPLOAD**/응용프로그램을 로드합니다.
- AR** **ARRAY**/일정 패턴으로 객체의 다중 사본을 작성합니다.
- ARR** **ACTRECORD**/동작 레코더를 시작합니다.
- ARM** **ACTUSERMESSAGE**/동작 매크로에 사용자 메시지를 삽입합니다.
- ARU** **ACTUSERINPUT**/사용자 입력을 위해 동작 매크로를 일시 중지합니다.
- ARS** **ACTSTOP**/동작 레코더를 정지하고, 기록된 동작을 동작 매크로 파일에 저장하는 옵션을 제공합니다.
- ATI** **ATTIPEDIT**/블록 내 속성의 문자 내용을 변경합니다.
- ATT** **ATTDEF**/블록을 재정의하고 연관된 속성을 업데이트합니다.
- ATE** **ATTEDIT**/블록의 속성 정보를 변경합니다.

B

- B** **BLOCK**/선택한 객체로 블록 정의를 작성합니다.
- BC** **BCLOSE**/블록 편집기를 닫습니다.
- BE** **BEDIT**/블록 편집기에서 블록 정의를 엽니다.
- BH** **HATCH**/닫힌 영역이나 선택한 객체를 해치 패턴, 솔리드 채우기 또는 그라데이션 채우기로 채웁니다.
- BO** **BOUNDARY**/닫힌 영역으로부터 영역 또는 폴리선을 작성합니다.
- BR** **BREAK**/선택한 객체를 두 점 사이에서 끊습니다.
- BS** **BSAVE**/현재 블록 정의를 저장합니다.
- BVS** **BVSTATE**/동적 블록의 가시성 상태를 작성, 설정 또는 삭제합니다.

C

- C** **CIRCLE**/원을 작성합니다.
- CAM** **CAMERA**/카메라 및 대상 위치를 설정하여 객체의 3D 투시도를 작성하고 저장합니다.
- CBAR** **CONSTRAINTBAR**/객체에서 사용 가능한 기하학적 구속조건을 표시하는 도구막대 모양의 UI 요소입니다.
- CH** **PROPERTIES**/기존 객체의 특성을 조정합니다.
- CHA** **CHAMFER**/객체의 모서리를 비스듬히 깎습니다.
- CHK** **CHECKSTANDARDS**/현재 도면에 표준 위반이 있는지 확인합니다.
- CLI** **COMMANDLINE**/명령행 윈도우를 표시합니다.
- COL** **COLOR**/새 객체의 색상을 설정합니다.
- CO** **COPY**/지정된 방향으로 지정된 거리만큼 떨어진 곳에 객체를 복사합니다.
- CT** **CTABLESTYLE**/현재 테이블 스타일의 이름을 설정합니다.
- CUBE** **NAVVCUBE**/ViewCube 도구의 가시성 및 화면표시 특성을 조정합니다.
- CYL** **CYLINDER**/3D 솔리드 원통을 작성합니다.

D

- D** **DIMSTYLE**/치수 스타일을 작성하고 수정합니다.
- DAN** **DIMANGULAR**/각도 치수를 작성합니다.
- DAR** **DIMARC**/호 길이 치수를 작성합니다.
- DBA** **DIMBASELINE**/이전 치수 또는 선택한 치수의 기준선으로부터 선형 치수, 각도 치수 또는 세로좌표 치수를 작성합니다.
- DBC** **DBCCONNECT** /외부 데이터베이스 테이블에 대한 인터페이스를 제공합니다.
- DCE** **DIMCENTER**/원 및 호의 중심 표식 또는 중심선을 작성합니다.
- DCO** **DIMCONTINUE**/이전에 만든 치수의 치수보조선에서 시작하는 치수를 작성합니다.
- DCON** **DIMCONSTRAINT**/선택한 객체 또는 객체의 점에 치수 구속조건을 적용합니다.
- DDA** **DIMDISASSOCIATE**/선택한 치수에서 연관성을 제거합니다.
- DDI** **DIMDIAMETER**/원 또는 호의 지름 치수를 작성합니다.
- DED** **DIMEDIT**/치수 문자 및 치수보조선을 편집합니다.
- DI** **DIST**/두 점 사이의 거리와 각도를 측정합니다.
- DIV** **DIVIDE**/객체의 길이 또는 둘레를 따라 일정한 간격으로 점 객체 또는 블록을 작성합니다.
- DJL** **DIMJOGLINE**/선형 또는 정렬 치수에 꺾기 선을 추가하거나 제거합니다.
- DJO** **DIMJOGGED**/원 또는 호의 꺾어진 치수를 작성합니다.
- DL** **DATALINK**/데이터 링크 대화상자를 표시합니다.
- DLU** **DATALINKUPDATE**/설정된 외부 데이터 링크로/로부터 데이터를 업데이트합니다.
- DO** **DONUT**/채워진 원 또는 넓은 링을 작성합니다.
- DOR** **DIMORDINATE**/세로좌표 치수를 작성합니다.
- DOV** **DIMOVERRIDE**/선택한 치수에 사용된 시스템 변수의 재지정을 조정합니다.
- DR** **DRAWORDER**/이미지 및 다른 객체의 그리기 순서를 변경합니다.
- DRA** **DIMRADIUS**/원 또는 호의 반지름 치수를 작성합니다.
- DRE** **DIMREASSOCIATE**/선택한 치수를 객체 또는 객체의 점에 연관시키거나 재연관시킵니다.
- DRM** **DRAWINGRECOVERY**/프로그램 또는 시스템 오류 발생 후에 복구할 수 있는 도면 파일 리스트를 표시합니다.
- DS** **DSETTINGS**/그리드 및 스냅, 극좌표 및 객체 스냅 추적, 객체 스냅 모드, 동적 입력 및 빠른 특성을 설정합니다.
- DT** **TEXT**/단일 행 문자 객체를 작성합니다.
- DV** **DVIEW**/카메라 및 표적을 사용하여 평행 투영 뷰 또는 투시도를 정의합니다.
- DX** **DATAEXTRACTION**/도면 데이터를 추출하고 외부 소스의 데이터를 데이터 추출 테이블 또는 외부 파일에 병합합니다.

E-F

- E** **ERASE**/도면에서 객체를 제거합니다.
- ED** **DDEDIT**/단일 행 문자, 치수 문자, 속성 정의 및 형상 공차를 편집합니다.
- EL** **ELLIPSE**/타원 또는 타원형 호를 작성합니다.
- EPDF** **EXPORTPDF**/도면을 PDF로 내보냅니다.
- ER** **EXTERNALREFERENCES**/외부 참조 팔레트를 엽니다.
- EX** **EXTEND**/다른 객체의 모서리와 만나도록 객체를 연장합니다.
- EXIT** **QUIT**/프로그램을 종료합니다.
- EXP** **EXPORT**/도면의 객체를 다른 파일 형식으로 저장합니다.
- EXT** **EXTRUDE**/2D 객체 또는 3D 면의 치수를 3D 공간으로 연장합니다.
- F** **FILLET**/객체의 모서리를 둥글게 모깎기합니다.
- FI** **FILTER**/선택 세트에 포함할 객체가 충족해야 하는 요구사항 리스트를 작성합니다.
- FS** **FSMODE**/선택한 객체와 접하는 모든 객체의 선택 세트를 작성합니다.
- FSHOT** **FLATSHOT**/현재 뷰를 기준으로 모든 3D 객체의 2D 표현을 작성합니다.

G-H

- G** **GROUP**/그룹이라고 불리는 저장된 객체 세트를 작성하고 관리합니다.
- GCON** **GEOCONSTRAINT**/객체와 객체의 점 간에 기하학적 관계를 적용하거나 지속시킵니다.
- GD** **GRADIENT**/달린 영역이나 선택한 객체를 그라데이션 채우기로 채웁니다.
- GEO** **GEOGRAPHICLOCATION**/도면 파일의 지리적 위치 정보를 지정합니다.
- H** **HATCH**/달린 영역이나 선택한 객체를 해치 패턴, 솔리드 채우기 또는 그라데이션 채우기로 채웁니다.
- HE** **HATCHEDIT**/기존 해치 또는 채우기를 수정합니다.
- HI** **HIDE**/은선을 억제하여 3D 와이어프레임 모형을 재생성합니다.

I-K

- I** **INSERT**/현재 도면에 블록 또는 도면을 삽입합니다.
- IAD** **IMAGEADJUST**/이미지의 밝기, 대비 및 페이드 값의 이미지 표시를 조정합니다.
- IAT** **IMAGEATTACH**/이미지 파일에 대한 참조를 삽입합니다.
- ICL** **IMAGECLIP**/선택한 이미지의 표시를 지정된 경계까지 자릅니다.
- ID** **ID**/지정한 위치의 UCS 좌표 값을 표시합니다.
- IM** **IMAGE**/외부 참조 팔레트를 표시합니다.
- IMP** **IMPORT**/다양한 형식의 파일을 현재 도면으로 가져옵니다.
- IN** **INTERSECT**/겹치는 솔리드, 표면 또는 영역으로부터 3D 솔리드, 표면 또는 2D 영역을 작성합니다.
- INF** **INTERFERE**/선택한 3D 솔리드 두 세트 사이의 인터페이스에서 임시 3D 솔리드를 작성합니다.
- IO** **INSERTOBJ**/링크된 객체 또는 포함된 객체를 삽입합니다.
- J** **JOIN**/끊기지 않는 단일 객체를 형성하도록 유사한 객체를 결합합니다.
- JOG** **DIMJOGGED**/원과 호의 꺾기 치수를 작성합니다.

L-M

- L** **LINE**/직선 세그먼트를 작성합니다.
- LA** **LAYER**/도면층 및 도면층 특성을 관리합니다.
- LAS** **LAYERSTATE**/명명된 도면층 상태를 저장, 복원 및 관리합니다.
- LE** **QLEADER**/지시선 및 지시선 주석을 작성합니다.
- LEN** **LENGTHEN**/객체의 길이와 호 사이각을 변경합니다.
- LESS** **MESHSMOOTHLESS**/메쉬 객체의 부드러기 정도를 한 레벨 낮춥니다.
- LI** **LIST**/선택한 객체의 특성 데이터를 표시합니다.
- LO** **LAYOUT**/도면 배치 탭을 작성 및 수정합니다.
- LT** **LINETYPE**/선종류를 로드하거나 설정하거나 수정합니다.
- LTS** **LTSCALE**/도면에 있는 모든 객체의 선종류에 대한 축척 비율을 변경합니다.
- LW** **LWEIGHT**/현재 선가중치, 선가중치 표시 옵션 및 선가중치 단위를 설정합니다.
- M** **MOVE**/객체를 지정된 방향으로 지정된 거리만큼 이동합니다.
- MA** **MATCHPROP**/선택한 객체의 특성을 다른 객체에 적용합니다.
- MAT** **MATERIALS**/재료 윈도우를 표시하거나 숨깁니다.
- ME** **MEASURE**/객체의 길이 또는 둘레를 따라 측정된 간격으로 점 객체 또는 블록을 작성합니다.

- MEA** **MEASUREGEOM**/선택한 객체 또는 연속 점의 거리, 반지름, 각도, 면적 및 체적을 측정합니다.
- MI** **MIRROR**/선택한 객체의 대칭 사본을 작성합니다.
- ML** **MLINE**/다중 평행선을 작성합니다.
- MLA** **MLEADERALIGN**/선택한 다중 지시선 객체를 정렬하고 간격을 둡니다.
- MLC** **MLEADERCOLLECT**/블록이 포함된 다중 지시선을 선택하여 행 또는 열로 구성하고 그 결과를 지시선 하나로 표시합니다.
- MLD** **MLEADER**/다중 지시선 객체를 작성합니다.
- MLE** **MLEADEREDIT**/다중 지시선 객체에 지시선을 추가하거나 지시선을 제거합니다.
- MLS** **MLEADERSTYLE**/다중 지시선 스타일을 작성 및 수정합니다.
- MO** **PROPERTIES**/기존 객체의 특성을 조정합니다.
- MORE** **MESHSMOOTHMORE**/메쉬 객체의 부드러기 정도를 한 레벨 높입니다.
- MS** **MSPACE**/도면 공간에서 모형 공간 뷰포트로 전환합니다.
- MSM** **MARKUP**/표식 세트 관리자를 엽니다.
- MT** **MTEXT**/여러 줄 문자 객체를 작성합니다.
- MV** **MVIEW**/배치 뷰포트를 작성하고 조정합니다.

N-O

- NORTH GEOGRAPHICLOCATION**/도면 파일의 지리적 위치 정보를 지정합니다.
- NSHOT NEWSHOT**/ShowMotion으로 볼 때 재생되는 동작을 포함시켜 명명된 뷰를 작성합니다.
- NVIEW NEWVIEW**/동작 없이 명명된 뷰를 작성합니다.
- O** **OFFSET**/동심원, 평행선 및 평행 곡선을 작성합니다.
- OP** **OPTIONS**/프로그램 설정을 사용자화합니다.
- ORBIT** **3DORBIT**/3D 공간에서 뷰를 회전하지만 수평 및 수직 궤도에 대해서만 구속합니다.
- OS** **OSNAP**/활성 객체 스냅 모드를 설정합니다.

P

- P** **PAN**/그림이 있는 매개변수를 동적 블록 정의에 추가합니다.
- PA** **PASTESPEC**/클립보드의 객체를 현재 도면에 붙여넣고 데이터의 형식을 조정합니다.
- PAR** **PARAMETERS**/도면에 사용되는 연관 매개변수를 조정합니다.
- PARAM** **BPARAMETER**/그림이 있는 매개변수를 동적 블록 정의에 추가합니다.
- PATCH** **SURFPATCH**/닫힌 루프를 형성하는 표면 모서리 위에 캡을 맞춰 새 표면을 작성합니다.
- PC** **POINTCLOUD**/점 구름 파일 작성 및 부착 옵션을 제공합니다.
- PCATTACH** **POINTCLOUDATTACH**/현재 도면에 색인화된 점 구름 파일을 삽입합니다.
- PCINDEX** **POINTCLOUDINDEX**/스캔 파일에서 색인화된 점 구름(PCG 또는 ISD) 파일을 작성합니다.
- PE** **PEDIT**/폴리선 및 3D 폴리곤 메쉬를 편집합니다.
- PL** **PLINE**/2D 폴리선을 작성합니다.

- PO** **POINT**/점 객체를 작성합니다.
- POFF** **HIDEPALETTES**/현재 표시된 팔레트 (명령행 포함)를 숨깁니다.
- POL** **POLYGON**/닫힌 등변 폴리선을 작성합니다.
- PON** **SHOWPALETTES**/숨겨진 팔레트를 다시 표시합니다.
- PR** **PROPERTIES**/특성 팔레트를 표시합니다.
- PRE** **PREVIEW**/플롯되었을 때의 모양으로 도면을 표시합니다.
- PRINT** **PLOT**/도면을 플로터, 프린터 또는 파일로 플롯합니다.
- PS** **PSPACE**/모형 공간 뷰포트에서 도면 공간으로 전환합니다.
- PSOLID** **POLYSOLID**/3D 벽체 같은 폴리솔리드를 작성합니다.
- PU** **PURGE**/블록 정의, 도면층 등 사용되지 않은 항목을 도면에서 제거합니다.
- PYR** **PYRAMID**/3D 솔리드 피라미드를 작성합니다.

Q

- QC** **QUICKCALC**/빠른 계산기를 엽니다.
- QCUI** **QUICKCUI**/사용자 인터페이스 사용자화 편집기를 축소된 상태로 표시합니다.
- QP** **QUICKPROPERTIES**/선택한 객체의 빠른 특성 데이터 표시.
- QSAVE** **QSAVE**/현재 도면을 저장합니다.
- QVD** **QVDRAWING**/미리보기 이미지를 사용하여 열린 도면 및 도면 내 배치를 표시합니다.
- QVDC** **QVDRAWINGCLOSE**/열려 있는 도면 및 도면 내 배치의 미리보기 이미지를 닫습니다.
- QVL** **QVLAYOUT**/도면 내 모형 공간 및 배치의 미리보기 이미지를 표시합니다.
- QVLC** **QVLAYOUTCLOSE**/현재 도면 내 모형 공간 및 배치의 미리보기 이미지를 닫습니다.

R

- R** **REDRAW**/현재 뷰포트의 표시를 갱신합니다.
- RA** **REDRAWALL**/모든 뷰포트의 화면표시를 갱신합니다.
- RC** **RENDERCROP**/뷰포트 내의 지정된 직사각형 영역(자르기 윈도우)을 렌더링합니다.
- RE** **REGEN**/현재 뷰포트에서 전체 도면을 재생성합니다.
- REA** **REGENALL**/도면을 재생성하고 모든 뷰포트를 갱신합니다.
- REC** **RECTANG**/직사각형 폴리선을 작성합니다.
- REG** **REGION**/영역을 둘러싼 객체를 영역 객체로 변환합니다.
- REN** **RENAME**/도면층 및 치수 스타일과 같은 항목에 지정된 이름을 변경합니다.
- REV** **REVOLVE**/축을 중심으로 2D 객체를 스윙하여 3D 솔리드 또는 표면을 작성합니다.
- RO** **ROTATE**/기준점을 중심으로 객체를 회전합니다.
- RP** **RENDERPRESETS**/이미지를 렌더링하기 위해 재사용 가능한 렌더링 매개변수인 렌더 사전 설정을 지정합니다.
- RPR** **RPREF**/고급 렌더링 설정에 액세스할 수 있는 고급 렌더 설정 팔레트를 표시하거나 숨깁니다.
- RR** **RENDER**/3D 솔리드 또는 표면 모형의 사실적 이미지 또는 사실적으로 음영처리된 이미지를 작성합니다.
- RW** **RENDERWIN**/렌더링 작업을 시작하지 않고 렌더 윈도우를 표시합니다.

S

- S** **STRETCH**/선택 윈도우 또는 폴리곤과 교차하는 객체를 신축합니다.
- SC** **SCALE**/축척 후에도 비율을 동일하게 유지하면서 선택한 객체를 확대 또는 축소합니다.
- SCR** **SCRIPT**/스크립트 파일로부터 일련의 명령을 실행합니다.
- SEC** **SECTION**/평면 및 솔리드, 표면 또는 메쉬의 교차를 사용하여 영역을 작성합니다.
- SET** **SETVAR**/시스템 변수의 값을 나열하거나 변경합니다.
- SHA** **SHADEMODE**/VSCURRENT 명령을 시작합니다.
- SL** **SLICE**/기존 객체를 슬라이스하거나 분할하여 새 3D 솔리드와 표면을 작성합니다.
- SN** **SNAP**/커서의 움직임을 지정된 간격으로 제한합니다.
- SO** **SOLID**/솔리드로 채워진 삼각형과 사변형을 작성합니다.
- SP** **SPELL**/도면에서 철자를 검사합니다.
- SPE** **SPLINEDIT**/스플라인 또는 스플라인-맞춤 폴리선을 편집합니다.
- SPL** **SPLINE**/지정된 점을 지나거나 근처를 지나는 매끄러운 곡선을 작성합니다.
- SPLANE SECTIONPLANE**/3D 객체를 자르는 절단 평면으로 사용할 단면 객체를 작성합니다.
- SPLAY** **SEQUENCEPLAY**/한 범주의 명명된 뷰를 재생합니다.
- SPLIT** **MESHSPPLIT**/메쉬 면을 두 개로 분할합니다.
- SPE** **SPLINEDIT**/스플라인 또는 스플라인-맞춤 폴리선을 편집합니다.
- SSM** **SHEETSET**/시트 세트 관리자를 엽니다.
- ST** **STYLE**/문자 스타일을 작성, 수정 또는 지정합니다.
- STA** **STANDARDS**/표준 파일과 도면의 연관성을 관리합니다.
- SU** **SUBTRACT**/선택한 3D 솔리드, 표면 또는 2D 영역을 차집합으로 결합합니다.

T

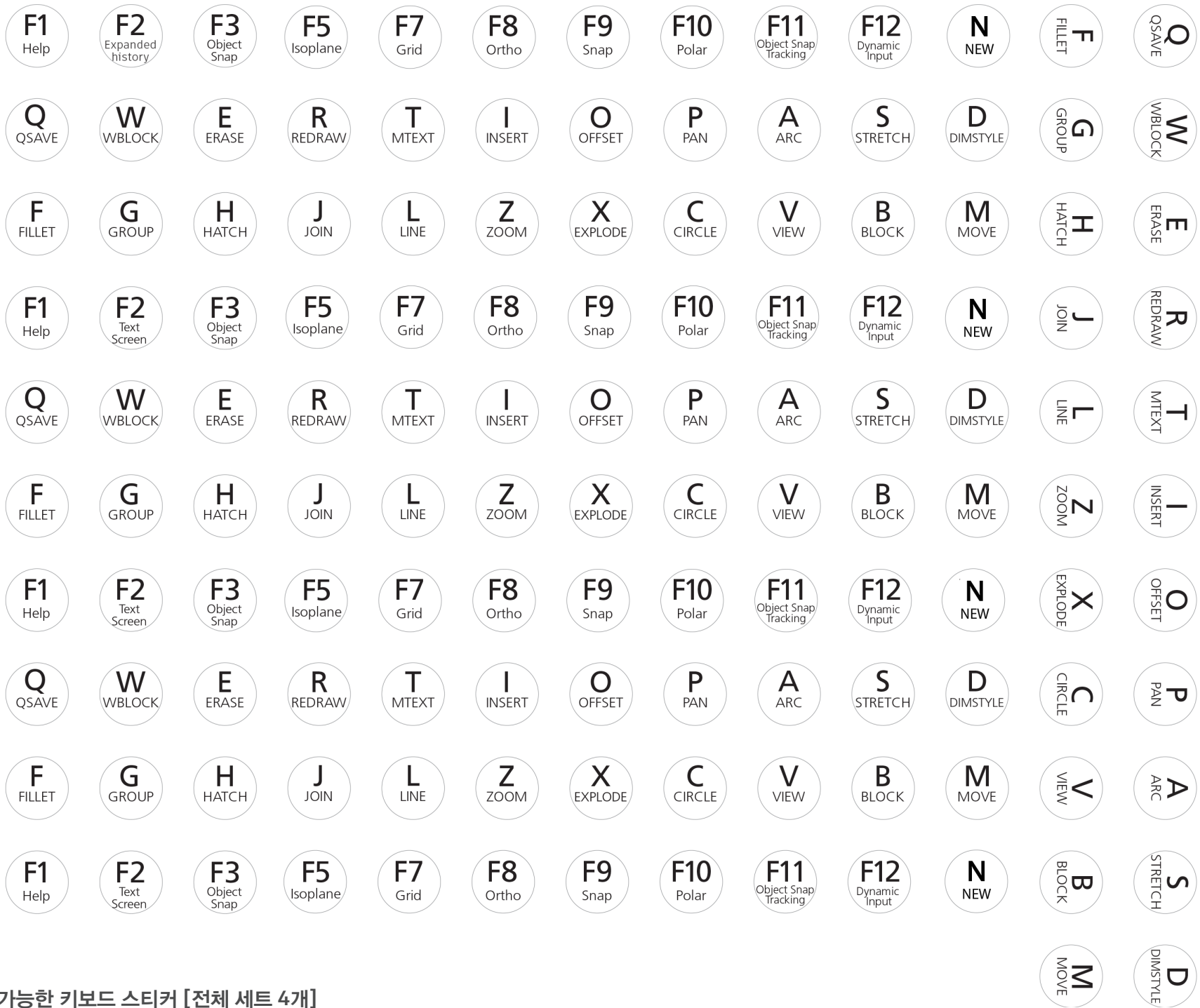
- T** **MTEXT**/여러 줄 문자 객체를 작성합니다.
- TA** **TEXTALIGN**/여러 문자 객체를 수직, 수평 또는 비스듬히 정렬합니다.
- TB** **TABLE**/빈 테이블 객체를 작성합니다.
- TED** **TEXTEDIT**/치수 구속조건, 치수 또는 문자 객체를 편집합니다.
- TH** **THICKNESS**/2D 기하학적 객체를 작성할 때 기본 3D 두께 특성을 설정합니다.
- TI** **TILEMODE**/도면 공간에 액세스할 수 있는지 여부를 조정합니다.
- TO** **TOOLBAR**/도구막대를 표시하고, 숨기며, 사용자화합니다.
- TOL** **TOLERANCE**/형상 공차에 포함된 기하학적 공차를 작성합니다.
- TOR** **TORUS**/도넛 모양의 3D 솔리드를 작성합니다.
- TP** **TOOLPALETTES**/도구 팔레트 윈도우를 엽니다.
- TR** **TRIM**/객체를 잘라 다른 객체의 모서리와 만나도록 합니다.
- TS** **TABLESTYLE**/테이블 스타일을 작성, 수정 또는 지정합니다.

U-W

- UC** **UCSMAN**/정의된 사용자 좌표계를 관리합니다.
- UN** **UNITS**/좌표 및 각도의 표시 형식과 정밀도를 조정합니다.
- UNHIDE / UNISOLATE** **UNISOLATEOBJECTS**/이전에 ISOLATEOBJECTS 또는 HIDEOBJECTS 명령을 사용하여 숨겼던 객체를 표시합니다.
- UNI** **UNION**/두 개의 솔리드 객체 또는 두 개의 영역 객체를 결합합니다.
- V** **VIEW**/명명된 뷰, 카메라 뷰, 배치 뷰 및 사전 설정 뷰를 저장하고 복원합니다.
- VGO** **VIEWGO**/명명된 뷰를 복원합니다.
- VP** **DDVPOINT**/3D 뷰 방향을 설정합니다.
- VPLAY** **VIEWPLAY**/명명된 뷰에 연관된 애니메이션을 재생합니다.
- VS** **VSCURRENT**/현재 뷰포트의 비주얼 스타일을 설정합니다.
- VSM** **VISUALSTYLES**/비주얼 스타일을 작성하고 수정한 다음 비주얼 스타일을 뷰포트에 적용합니다.
- W** **WBLOCK**/새 도면 파일에 객체 또는 블록을 씁니다.
- WE** **WEDGE**/3D 솔리드 쐐기를 작성합니다.
- WHEEL** **NAVSWHEEL**/뷰 탐색 도구 모음이 들어 있는 휠을 표시합니다.

X-Z

- X** **EXPLODE**/복합 객체를 구성요소 객체로 분해합니다.
- XA** **XATTACH**/DWG 파일을 외부 참조(xref)로 삽입합니다.
- XB** **XBIND**/외부 참조에 있는 명명된 객체 정의 하나 이상을 현재 도면에 결합합니다.
- XC** **XCLIP**/선택한 외부 참조 또는 블록 참조의 표시를 지정된 경계까지 자릅니다.
- XL** **XLINE**/길이가 무한한 선을 작성합니다.
- XR** **XREF/EXTERNALREFERENCES** 명령을 시작합니다.
- Z** **ZOOM**/현재 뷰포트에 있는 뷰의 배율을 늘리거나 줄입니다.
- ZEBRA ANALYSIS****ZEBRA**/스트라이프를 3D 모형에 투영하여 표면 연속성을 분석합니다.
- ZIP** **ETRANSMIT**/자동 출력 또는 압축된 전송 패키지를 작성합니다.



인쇄 가능한 키보드 스티커 [전체 세트 4개]
 다운로드 위치: <http://www.onlinelabels.com/OL32.htm>