

---

# AutoCAD 2023

## 快速鍵手冊

快速完成工作

---

一鍵快捷方式

切換和螢幕管理

熱鍵 A-Z

可列印的鍵盤標籤



	顯示說明	切換展開的歷史記錄	切換物件捕捉模式	切換三維對象捕捉	切換等軸測平面	切換動態 UCS	切換網格模式	切換正交模式	切換捕捉模式	切換極軸模式	切換對象捕捉追蹤	切換動態輸入模式				
Esc	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	PrtScn SysRq	ScrLK	Pause Break	
~ ,	! 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 TOGGLE ORTHO MODE	Z ZOOM	X EXPLODE	C CIRCLE	V VIEW	B BLOCK	N NEW	M MOVE	< ,	> .	? /	Shift TOGGLE ORTHO MODE		▲			
Ctrl	Start	Alt					Alt		Ctrl	◀	▼	▶				

**Q QSAVE** / 保存當前圖形。

**A ARC** / 創建圓弧。

**Z ZOOM** / 增大或減小當前視口中視圖的比例。

**W WBLOCK** / 將物件或塊寫入新圖形檔。

**S STRETCH** / 拉伸與選擇視窗或多邊形交叉的物件。

**X EXPLODE** / 將複合物件分解為其元件物件。

**E ERASE** / 從圖形中刪除物件。

**D DIMSTYLE** / 創建和修改標注樣式。

**C CIRCLE** / 創建圓。

**R REDRAW** / 刷新當前視口中的顯示。

**F FILLET** / 為對象的邊加圓角和倒角。

**V VIEW** / 保存和恢復命名視圖、相機視圖、佈局視圖和預設視圖。

**T MTEXT** / 創建多行文字物件。

**G GROUP** / 創建和管理已保存的物件集（稱為組）。

**B BLOCK** / 根據選定的物件創建塊定義。

**H HATCH** / 使用填充圖案、實體填充或漸變填充來填充封閉區域或選定物件。

**J JOIN** / 合併多個相似物件以形成一個完整物件。

**M MOVE** / 在指定方向上按指定距離移動物件。

**I INSERT** / 將塊或圖形插入當前圖形。

**O OFFSET** / 創建同心圓、平行線和等距曲線。

**L LINE** / 創建直線段。

**P PAN** / 向動態塊定義中添加帶有夾點的參數。

## 切換常規功能

<b>Ctrl+d</b>	切換座標顯示
<b>Ctrl+g</b>	切換網格
<b>Ctrl+e</b>	迴圈等軸測平面
<b>Ctrl+f</b>	切換執行物件捕捉
<b>Ctrl+h</b>	切換拾取樣式
<b>Ctrl+Shift+h</b>	切換隱藏託盤
<b>Ctrl+i</b>	切換座標
<b>Ctrl+Shift+i</b>	切換推斷約束

## 切換圖形模式

<b>F1</b>	顯示說明
<b>F2</b>	切換展開的歷史記錄
<b>F3</b>	切換物件捕捉模式
<b>F4</b>	切換三維對象捕捉
<b>F5</b>	切換等軸測平面
<b>F6</b>	切換動態 UCS
<b>F7</b>	切換網格模式
<b>F8</b>	切換正交模式
<b>F9</b>	切換捕捉模式
<b>F10</b>	切換極軸模式
<b>F11</b>	切換對象捕捉追蹤
<b>F12</b>	切換動態輸入模式

## 管理螢幕

<b>Ctrl+0 (零)</b>	全屏顯示
<b>Ctrl+1</b>	“特性”選項板
<b>Ctrl+2</b>	“設計中心”選項板
<b>Ctrl+3</b>	“工具”選項板
<b>Ctrl+4</b>	“圖紙集”選項板
<b>Ctrl+6</b>	資料庫連線管理員
<b>Ctrl+7</b>	“標記集管理器”選項板
<b>Ctrl+8</b>	快速計算器
<b>Ctrl+9</b>	命令列

## 管理工作流

<b>Ctrl+c</b>	複製對象
<b>Ctrl+x</b>	剪切對象
<b>Ctrl+v</b>	粘貼對象
<b>Ctrl+Shift+c</b>	帶基點複製到剪貼板
<b>Ctrl+Shift+v</b>	將數據粘貼為塊
<b>Ctrl+z</b>	撤銷上一操作
<b>Ctrl+y</b>	恢復上次操作
<b>Ctrl+[</b>	取消當前命令 (或 Ctrl+\)
<b>ESC</b>	取消當前命令

## 管理圖形

<b>Ctrl+n</b>	新建圖形
<b>Ctrl+s</b>	保存圖形
<b>Ctrl+o</b>	打開圖形
<b>Ctrl+p</b>	“列印”對話方塊
<b>Ctrl+Tab</b>	切換到下一個
<b>Ctrl+Shift+Tab</b>	切換到上一圖形
<b>Ctrl+Page Up</b>	切換到當前圖形中的上一個選項卡
<b>Ctrl+Page Down</b>	切換到當前圖形中的下一個選項卡
<b>Ctrl+q</b>	退出
<b>Ctrl+a</b>	選擇所有物件

## A

- A** **ARC** / 創建一段弧形。
- AA** **AREA** / 計算物件或定義區域的面積和周長。
- ADC** **ADCENTER** / 管理和插入塊、外部參照和填充圖案等內容。
- AL** **ALIGN** / 在二維和三維空間中將物件與其他物件對齊。
- AP** **APPLOAD** / 載入應用程式。
- AR** **ARRAY** / 創建按陣列排列的物件的多個副本。
- ARR** **ACTRECORD** / 啟動動作錄製器。
- ARM** **ACTUSERMESSAGE** / 將使用者消息插入動作巨集。
- ARU** **ACTUSERINPUT** / 在動作宏中暫停以等待使用者輸入。
- ARS** **ACTSTOP** / 停止動作錄製器，並提供用於將已錄製的動作保存至動作巨集檔案的選項。
- ATI** **ATTIPEDIT** / 更改塊中屬性的文本內容。
- ATT** **ATTDEF** / 重定義塊並更新關聯屬性。
- ATE** **ATTEDIT** / 更改塊中的屬性資訊。

## B

- B** **BLOCK** / 從選定物件創建塊定義。
- BC** **BCLOSE** / 關閉塊編輯器。
- BE** **BEDIT** / 在塊編輯器中打開塊定義。
- BH** **HATCH** / 使用填充圖案、實體填充或漸變填充來填充封閉區域或選定物件。
- BO** **BOUNDARY** / 從封閉區域創建面域或多段線。
- BR** **BREAK** / 在兩點之間打斷選定的物件。
- BS** **BSAVE** / 保存當前塊定義。
- BVS** **BVSTATE** / 創建、設置或刪除動態塊中的可見性狀態。

## C

- C** **CIRCLE** / 創建圓。
- CAM** **CAMERA** / 設置相機位置和目標位置，以創建並保存物件的三維透視視圖。
- CBAR** **CONSTRAINTBAR** / 類似於工具列的 UI 元素，可顯示物件上可用的幾何約束。
- CH** **PROPERTIES** / 控制現有物件的特性。
- CHA** **CHAMFER** / 給對象加倒角。
- CHK** **CHECKSTANDARDS** / 檢查當前圖形中是否存在標準衝突。
- CLI** **COMMANDLINE** / 顯示命令列視窗。
- COL** **COLOR** / 設置新對象的顏色。
- CO** **COPY** / 在指定方向上按指定距離複製物件。
- CT** **CTABLESTYLE** / 設置當前表格樣式的名稱。
- CUBE NAVVCUBE** / 控制 ViewCube 工具的可見性和顯示特性。
- CYL** **CYLINDER** / 創建實體三維圓柱體。

## D

<b>D</b>	<b>DIMSTYLE</b> / 創建和修改標注樣式。	<b>DI</b>	<b>DIST</b> / 測量兩個點的距離和角度。	<b>DRM</b>	<b>DRAWINGRECOVERY</b> / 顯示可以在程式或系統故障後修復的圖形檔的清單。
<b>DAN</b>	<b>DIMANGULAR</b> / 創建角度標注。	<b>DIV</b>	<b>DIVIDE</b> / 創建沿對象的長度或周長等間隔排列的點對象或塊。	<b>DS</b>	<b>DSETTINGS</b> / 設置柵格和捕捉、極軸和物件捕捉追蹤、物件捕捉模式、動態輸入和快捷特性。
<b>DAR</b>	<b>DIMARC</b> / 創建弧長標注。	<b>DJL</b>	<b>DIMJOGLINE</b> / 在線性標注或對齊標注中添加或刪除折彎線。	<b>DT</b>	<b>TEXT</b> / 創建單行文字物件。
<b>DBA</b>	<b>DIMBASELINE</b> / 從上一個標注或選定標注的基線處創建線性標注、角度標注或座標標注。	<b>DJO</b>	<b>DIMJOGGED</b> / 創建圓和圓弧的折彎標注。	<b>DV</b>	<b>DVIEW</b> / 使用相機和目標來定義平行投影或透視視圖。
<b>DBC</b>	<b>DBCCONNECT</b> / 提供至外部資料庫表的介面。	<b>DL</b>	<b>DATALINK</b> / 顯示“資料鏈接”對話方塊。	<b>DX</b>	<b>DATAEXTRACTION</b> / 從外部源提取圖形資料，並將資料合併至資料提取表或外部檔。
<b>DCE</b>	<b>DIMCENTER</b> / 創建圓和圓弧的圓心標記或中心線。	<b>DLU</b>	<b>DATALINKUPDATE</b> / 將資料更新至已建立的外部資料鏈接或從已建立的外部資料鏈接更新資料。		
<b>DCO</b>	<b>DIMCONTINUE</b> / 創建從上一次所創建標注的延伸線處開始的標注。	<b>DO</b>	<b>DONUT</b> / 創建實心圓或較寬的環。		
<b>DCON</b>	<b>DIMCONSTRAINT</b> / 向選定物件或物件上的點應用標注約束。	<b>DOR</b>	<b>DIMORDINATE</b> / 創建座標標注。		
<b>DDA</b>	<b>DIMDISASSOCIATE</b> / 刪除選定標注的關聯性。	<b>DOV</b>	<b>DIMOVERRIDE</b> / 控制在選定標注中使用的系統變數的替代值。		
<b>DDI</b>	<b>DIMDIAMETER</b> / 為圓或弧創建直徑尺寸標注。	<b>DR</b>	<b>DRAWORDER</b> / 更改圖像和其他物件的繪製順序。		
<b>DED</b>	<b>DIMEDIT</b> / 編輯標注文字和延伸線。	<b>DRA</b>	<b>DIMRADIUS</b> / 為某個圓或圓弧創建半徑標注。		
		<b>DRE</b>	<b>DIMREASSOCIATE</b> / 將選定的標注關聯或重新關聯到物件或物件上的點。		

## E-F

- E** **ERASE** / 從圖形中刪除物件。
- ED** **DDEDIT** / 編輯單行文字、標注文字、屬性定義和特徵控制框。
- EL** **ELLIPSE** / 創建橢圓或橢圓弧。
- EPDF** **EXPORTPDF** / 將圖形輸出為 PDF。
- ER** **EXTERNALREFERENCES** / 打開“外部參照”選項板。
- EX** **EXTEND** / 擴展物件以與其他物件的邊相接。
- EXIT** **QUIT** / 退出程式。
- EXP** **EXPORT** / 將圖形中的物件保存為其他檔案格式。
- EXT** **EXTRUDE** / 將二維物件或三維面的標注拉伸為三維空間。
- F** **FILLET** / 給對象加圓角。
- FI** **FILTER** / 創建一個要求清單，物件必須符合這些要求才能包含在選擇集中。
- FS** **FSMODE** / 創建將接觸選定物件的所有物件的選擇集。
- FSHOT** **FLATSHOT** / 基於當前視圖創建所有三維物件的二維表示形式。

## G-H

- G** **GROUP** / 創建和管理已保存的物件集（稱為編組）。
- GCON** **GEOCONSTRAINT** / 應用物件之間或物件上的點之間的幾何關係或使其永久保持。
- GD** **GRADIENT** / 使用漸變填充填充封閉區域或選定物件。
- GEO** **GEOGRAPHICLOCATION** / 指定圖形檔的地理位置資訊。
- H** **HATCH** / 使用填充圖案、實體填充或漸變填充來填充封閉區域或選定物件。
- HE** **HATCHEDIT** / 修改現有的圖案填充或填充。
- HI** **HIDE** / 重生成不顯示隱藏線的三維線框模型。

## I-K

- I** **INSERT** / 將塊或圖形插入當前圖形中。
- IAD** **IMAGEADJUST** / 控制圖像的亮度、對比度和淡入度。
- IAT** **IMAGEATTACH** / 將參照插入到影像檔中。
- ICL** **IMAGECLIP** / 根據指定邊界修剪選定圖像的顯示。
- ID** **ID** / 顯示指定位置的 UCS 座標值。
- IM** **IMAGE** / 顯示“外部參照”選項板。
- IMP** **IMPORT** / 將不同格式的檔輸入到當前圖形中。
- IN** **INTERSECT** / 通過重疊實體、曲面或面域創建三維實體、曲面或二維面域。
- INF** **INTERFERE** / 通過兩組選定三維實體之間的干涉創建臨時三維實體。
- IO** **INSERTOBJ** / 插入連結或內嵌物件。
- J** **JOIN** / 合併相似物件以形成一個完整的物件。
- JOG** **DIMJOGGED** / 創建圓和圓弧的折彎標注。

## L-M

<b>L</b>	<b>LINE</b> / 創建直線段。
<b>LA</b>	<b>LAYER</b> / 管理圖層和圖層特性。
<b>LAS</b>	<b>LAYERSTATE</b> / 保存、恢復和管理命名的圖層狀態。
<b>LE</b>	<b>QLEADER</b> / 創建引線和引線注釋。
<b>LEN</b>	<b>LENGTHEN</b> / 修改對象的長度和圓弧的包含角。
<b>LESS</b>	<b>MESHSMOOTHLESS</b> / 將網格物件的平滑度降低一個級別。
<b>LI</b>	<b>LIST</b> / 顯示選定物件的特性資料。
<b>LO</b>	<b>LAYOUT</b> / 創建和修改圖形的佈局選項卡。
<b>LT</b>	<b>LINETYPE</b> / 載入、設置和修改線型。
<b>LTS</b>	<b>LTSCALE</b> / 使用 LTSCALE 命令以更改用於圖形中所有物件的線型比例因數。
<b>LW</b>	<b>LWEIGHT</b> / 設置當前線寬、線寬顯示選項和線寬單位。
<b>M</b>	<b>MOVE</b> / 在指定方向上按指定距離移動物件。
<b>MA</b>	<b>MATCHPROP</b> / 將選定物件的特性應用於其他物件。
<b>MAT</b>	<b>MATERIALS</b> / 顯示或隱藏“材料”視窗。
<b>ME</b>	<b>MEASURE</b> / 沿對象的長度或周長按測定間隔創建點對象或塊。

<b>MEA</b>	<b>MEASUREGEOM</b> / 測量選定物件或點序列的距離、半徑、角度、面積和體積。
<b>MI</b>	<b>MIRROR</b> / 創建選定對象的鏡像副本。
<b>ML</b>	<b>MLINE</b> / 創建多條平行線。
<b>MLA</b>	<b>MLEADERALIGN</b> / 對齊並間隔排列選定的多重引線對象。
<b>MLC</b>	<b>MLEADERCOLLECT</b> / 將包含塊的選定多重引線整理到行或列中，並通過單引線顯示結果。
<b>MLD</b>	<b>MLEADER</b> / 創建多重引線對象。
<b>MLE</b>	<b>MLEADEREDIT</b> / 將引線添加至多重引線對象，或從多重引線對象中刪除引線。
<b>MLS</b>	<b>MLEADERSTYLE</b> / 創建和修改多重引線樣式。
<b>MO</b>	<b>PROPERTIES</b> / 控制現有物件的特性。
<b>MORE</b>	<b>MESHSMOOTHMORE</b> / 將網格物件的平滑度提高一級。
<b>MS</b>	<b>MSPACE</b> / 從圖紙空間切換到模型空間視口。
<b>MSM</b>	<b>MARKUP</b> / 打開標記集管理器。
<b>MT</b>	<b>MTEXT</b> / 創建多行文字物件。
<b>MV</b>	<b>MVIEW</b> / 創建和控制佈局視口。

## N-O

<b>NORTH GEOGRAPHICLOCATION</b> / 指定圖形檔的地理位置資訊。
<b>NSHOT NEWSHOT</b> / 創建其中包含運動的命名視圖，該視圖將在使用 ShowMotion 進行查看時重播。
<b>NVIEW NEWVIEW</b> / 創建不包含運動的命名視圖。
<b>OFFSET</b> / 創建同心圓、平行線和等距曲線。
<b>OP OPTIONS</b> / 自訂程式設置。
<b>ORBIT 3DORBIT</b> / 在三維空間中旋轉視圖，但僅限於在水準和垂直方向上進行動態觀察。
<b>OS OSNAP</b> / 設置執行物件捕捉模式。

## P

<b>P</b>	<b>PAN</b> / 向動態塊定義中添加帶有夾點的參數。
<b>PA</b>	<b>PASTESPEC</b> / 將剪貼板中的物件粘貼到當前圖形中，並控制資料的格式。
<b>PAR</b>	<b>PARAMETERS</b> / 控制圖形中使用的關聯參數。
<b>PARAM</b>	<b>BPARAMETER</b> / 向動態塊定義添加帶有夾點的參數。
<b>PATCH</b>	<b>SURFPATCH</b> / 通過在形成閉環的曲面邊上擬合一個封口來創建新曲面。
<b>PC</b>	<b>POINTCLOUD</b> / 提供用於創建和附著點雲檔的選項。
<b>PCATTACH</b>	<b>POINTCLOUDATTACH</b> / 將帶索引的點雲檔插入當前圖形。
<b>PCINDEX</b>	<b>POINTCLOUDINDEX</b> / 根據掃描檔創建帶索引的點雲（PCG 或 ISD）檔。
<b>PE</b>	<b>PEDIT</b> / 編輯多段線和三維多邊形網格。
<b>PL</b>	<b>PLINE</b> / 創建二維多段線。
<b>PO</b>	<b>POINT</b> / 創建點對象。
<b>POFF</b>	<b>HIDEPALETTES</b> / 隱藏當前顯示的選項板（包括命令列）。

<b>POL</b>	<b>POLYGON</b> / 創建等邊閉合多段線。
<b>PON</b>	<b>SHOWPALETTES</b> / 恢復隱藏的選項板的顯示。
<b>PR</b>	<b>PROPERTIES</b> / 顯示“特性”選項板。
<b>PRE</b>	<b>PREVIEW</b> / 顯示圖形在列印時的外觀。
<b>PRINT PLOT</b>	/ 將圖形列印到繪圖器、印表機或文件。
<b>PS</b>	<b>PSPACE</b> / 從模型空間視口切換到圖紙空間。
<b>PSOLID POLYSOLID</b>	/ 創建三維牆狀多段體。
<b>PU</b>	<b>PURGE</b> / 刪除圖形中未使用的專案，例如塊定義和圖層。
<b>PYR</b>	<b>PYRAMID</b> / 創建三維實體棱錐體。

## Q

<b>QC</b>	<b>QUICKCALC</b> / 打開“快速計算器”計算器。
<b>QCUI</b>	<b>QUICKCUI</b> / 以收攏狀態顯示自訂使用者介面編輯器。
<b>QP</b>	<b>QUICKPROPERTIES</b> / 顯示選定物件的快速特性資料。
<b>QSAVE</b>	<b>QSAVE</b> / 保存當前圖形。
<b>QVD</b>	<b>QVDRAWING</b> / 使用預覽圖像顯示打開的圖形和圖形中的佈局。
<b>QVDC</b>	<b>QVDRAWINGCLOSE</b> / 關閉打開圖形和圖形中佈局的預覽圖像。
<b>QVL</b>	<b>QVLAYOUT</b> / 顯示圖形中模型空間和佈局的預覽圖像。
<b>QVLC</b>	<b>QVLAYOUTCLOSE</b> / 關閉模型空間和當前圖形中佈局的預覽圖像。

## R

<b>R</b>	<b>REDRAW</b> / 刷新當前視口中的顯示。
<b>RA</b>	<b>REDRAWALL</b> / 刷新所有視口中的顯示。
<b>RC</b>	<b>RENDERCROP</b> / 渲染視口內指定的矩形區域（稱為修剪視窗）。
<b>RE</b>	<b>REGEN</b> / 從當前視口重生成整個圖形。
<b>REA</b>	<b>REGENALL</b> / 重生成圖形並刷新所有視口。
<b>REC</b>	<b>RECTANG</b> / 創建矩形多段線。
<b>REG</b>	<b>REGION</b> / 將包含封閉區域的物件轉換為面域物件。
<b>REN</b>	<b>RENAME</b> / 更改指定給項目（例如圖層和標注樣式）的名稱。
<b>REV</b>	<b>REVOLVE</b> / 通過繞軸掃掠二維物件來創建三維實體或曲面。
<b>RO</b>	<b>ROTATE</b> / 圍繞基點旋轉對象。
<b>RP</b>	<b>RENDERPRESETS</b> / 指定渲染預設和可重複使用的渲染參數，以便渲染圖像。
<b>RPR</b>	<b>RPREF</b> / 顯示或隱藏用於訪問高級渲染設置的“高級渲染設置”選項板。
<b>RR</b>	<b>RENDER</b> / 創建三維實體或表面模型的真實照片級或真實著色圖像。
<b>RW</b>	<b>RENDERWIN</b> / 顯示“渲染”視窗而不啟動渲染操作。

## S

<b>S</b>	<b>STRETCH</b> / 拉伸與選擇視窗或多邊形交叉的物件。
<b>SC</b>	<b>SCALE</b> / 放大或縮小選定物件，保持該物件在縮放之後的比例不變。
<b>SCR</b>	<b>SCRIPT</b> / 執行源自指令檔的一系列命令。
<b>SEC</b>	<b>SECTION</b> / 用平面和實體的截面、曲面或網格創建面域。
<b>SET</b>	<b>SETVAR</b> / 列出系統變數或修改變數值。
<b>SHA</b>	<b>SHADEMODE</b> / 啟動 VSCURRENT 命令。
<b>SL</b>	<b>SLICE</b> / 通過剖切或分割現有物件，創建新的三維實體和曲面。
<b>SN</b>	<b>SNAP</b> / 限制游標按指定的間距移動。
<b>SO</b>	<b>SOLID</b> / 創建實心三角形和四邊形。
<b>SP</b>	<b>SPELL</b> / 檢查圖形中的拼寫。
<b>SPE</b>	<b>SPLINEDIT</b> / 編輯樣條曲線或樣條曲線擬合多段線。
<b>SPL</b>	<b>SPLINE</b> / 創建通過或接近指定點的平滑曲線。
<b>SPLANE</b>	<b>SECTIONPLANE</b> / 創建一個用作三維物件的剪切平面的截面物件。
<b>SPLAY</b>	<b>SEQUENCEPLAY</b> / 播放一種類別中的指定視圖。

**SPLIT MESH** / 將一個網格面分割為兩個面。

**SPE** **SPLINEDIT** / 編輯樣條曲線或樣條曲線擬合多線段。

**SSM** **SHEETSET** / 打開圖紙集管理器。

**ST** **STYLE** / 創建、修改或指定文字樣式。

**STA** **STANDARDS** / 管理標準檔與圖形之間的關聯性。

**SU** **SUBTRACT** / 按差集來合併選定的三維實體、曲面或二維面域。

## T

- T** **MTEXT** / 創建多行文字物件。
- TA** **TEXTALIGN** / 垂直、水準或傾斜對齊多個文字物件。
- TB** **TABLE** / 創建空的表格物件。
- TEDIT** **TEXTEDIT** / 編輯標注約束、標注或文字物件。
- TH** **THICKNESS** / 在創建二維幾何物件時，設置預設的三維厚度特性。
- TI** **TILEMODE** / 控制是否可以訪問圖紙空間。
- TO** **TOOLBAR** / 顯示、隱藏和自訂工具列。**TOL**  
**TOLERANCE** / 創建包含在特徵控制框中的形位公差。
- TOR** **TORUS** / 創建圓環形三維實體。
- TP** **TOOLPALETTES** / 打開“工具選項板”視窗。
- TR** **TRIM** / 修剪物件以與其他物件的邊相接。
- TS** **TABLESTYLE** / 創建、修改或指定表格樣式。

## U-W

- UC** **UCSMAN** / 管理已定義的用戶坐標系。
- UN** **UNITS** / 控制座標和角度的顯示格式和精度。
- UNHIDE / UNISOLATE** **UNISOLATEOBJECTS** / 顯示之前已通過 **ISOLATEOBJECTS** 或 **HIDEOBJECTS** 命令隱藏的物件。
- UNI** **UNION** / 合併兩個實體或兩個面域物件。
- V** **VIEW** / 保存和恢復命名視圖、相機視圖、佈局視圖和預設視圖。
- VGO** **VIEWGO** / 恢復命名視圖。
- VP** **DDVPOINT** / 設置三維觀察方向。
- VPLAY** **VIEWPLAY** / 播放與命名視圖關聯的動畫。
- VS** **VSCURRENT** / 設置當前視口中的視覺樣式。
- VSM** **VISUALSTYLES** / 創建和修改視覺樣式，並將視覺樣式應用於視口。
- W** **WBLOCK** / 將物件或塊寫入新圖形檔。
- WE** **WEDGE** / 創建三維實體楔體。
- WHEEL** **NAVSWHEEL** / 顯示包含一系列視圖導航工具的控制盤。

## X-Z

- X** **EXPLODE** / 將複合物件分解為其元件物件。
- XA** **XATTACH** / 插入 DWG 檔作為外部參照 (xref)。
- XB** **XBIND** / 將 xref 中命名物件的一個或多個定義綁定到當前圖形。
- XC** **XCLIP** / 根據指定邊界修剪選定外部參照或塊參照的顯示。
- XL** **XLINE** / 創建無限長的直線。
- XR** **XREF** / 啟動 EXTERNALREFERENCES 命令。
- Z** **ZOOM** / 增大或減小當前視口中視圖的比例。
- ZEBRA ANALYSIS** **ZEBRA** / 將條紋投影到三維模型上，以便分析曲面連續性。
- ZIP** **ETRANSMIT** / 創建自解壓或壓縮傳遞包。



可列印的鍵盤標籤 [4 個完整的集]

可與以下線上標籤結合使用：<http://www.onlinelabels.com/OL32.htm>