COMANDOS E ATALHOS DO AUTOCAD EM INGLÊS E PORTUGUÊS

INGLÊS	ATALHO	PORTUGUÊS	ATALHO	DEFENIÇÃO
3DARRAY	3A	MATRIZ3D	M3	Cria uma matriz 3D
3DFACE	3F	FACE3D	F3	Cria uma superfície de três ou quatro lados em qualquer lugar no espaço 3D
3DORBIT	3DO	ORBITA3D	O3D	Controla a visualização interactiva de objectos em 3D
3DPOLY	3P	POLI3D	P3	Cria uma polilinha 3D
ALIGN	AL	ALINHAR	AL	Alinha objectos com outros objectos em 2D e 3D
ARC	A	ARCO	A	Cria um arco
AREA	AA	AREA	AA	Calcula a área e o perímetro de objectos ou de áreas definidas
ARRAY	AR	MATRIZ	MA	Cria várias copias de objectos dentro de um padrão
BLOCK	B	BLOCO	CB	Cria uma definição de bloco a partir de objectos seleccionados
BOUNDARY	BO	LIMITE	LIM	Cria uma região ou uma polilinha a partir de uma área delimitada
BREAK	BR	QUEBRAR	QU	Quebra o objecto seleccionado entre dois pontos
CHAMFER	CHA	CHANFRO	CHA	Chanfra as arestas de objectos
CIRCLE	CHA	CIRCULO	CI	Cria um círculo
COLOR	COL	COR	C	
COPY	CO / CP	COPIAR	CO / CP	Copia objectos em uma distância e uma direcção específicas

DIMALIGNE	DAL	COTAALIN	COA	Cria uma cota linear alinhada
DIMANGULAR	DAN	COTAANG	CANG	Cria uma cota angular
DIMBASELINE	DBA	COTALINBASE	CLB	Cria uma cota linear, angular ou de ordenada a partir da linha de base da cota anterior ou de uma cota
DIMCENTER	DCE	COTACENTRO	CCE	Cria a marca de centro ou as linhas de centro de círculos e arcos
DIMCONTINUE	DCO	COTASERIE	CSE	Cria uma cota linear, angular ou de ordenada que inicia na segunda linha de extensão da cota anterior ou de uma cota seleccionada
DIMDIAMETER	DDI	COTADIAMETRO	CDI	Cria uma cota de diâmetro para um círculo ou um arco
DIMEDIT	DED	EDITARCOTA	EDC	Edita o texto da cota e as linhas de extensão
DIMLINEAR	DLI	COTALINEAR	CLI	Cria uma cota linear
DIMORDINATE	DOR	COTAORDEN	COO	Cria cotas de ordenada
DIMOVERRIDE	DOV	SOBRECOTA	SCO	Sobrepõe variáveis do sistema de cotagem
DIMRADIUS	DRA	COTARAIOS	CRA	Cria uma cota de raio para um círculo ou arco
DIMSTYLE	D	ESTILOCOTA	EC	Cria e modifica os estilos de cota
DIST	DI	DIST	DI	Mede a distância e o ângulo entre dois pontos
DIVIDE	DIV	DIVIDIR	DIV	Posiciona objectos de ponto ou blocos espaçados de maneira uniforme ao longo do comprimento ou perímetro de um objecto
DONUT	DO	ANEL	NA	Cria círculos e circunferências preenchidos
DRAWORDER	DR	ORDEMDES	ODE	Altera a ordem de desenho de imagens e de outros objectos
DSVIEWER	AV	VIZUALIZD	AV	Abre a janela Aerial View

DVIEW	DV	VISTAD	VD	Define uma projecção paralela ou vistas em perspectiva
ELLIPSE	EL	ELIPSE	EL	Cria uma elipse ou um arco elíptico
ERASE	E	APAGAR	APG	Remove objectos de um desenho
EXPLODE	X	EXPLODIR	X	Quebra um objecto composto em objectos componentes
EXPORT	EXP	EXPORTAR	EXP	Salva objectos em outros formatos de arquivo
EXTEND	EX	ESTENDER	EST	Estende os objectos para encontrar com as arestas de outros objectos
EXTRUDE	EXT	EXTRUSAO	EX	Cria um sólido ou superfície 3D ao efectuar a extrusão de um objecto 2D
FILLET	F	CONCORD	CNC	Arredonda e faz a concordância das arestas de objectos
FILTER	FI	FILTRO	FI	Cria uma lista de requisitos necessários a um objecto para ser incluído em um conjunto de selecção
GROUP	G	GRUPO	G	Cria e gerencia conjuntos de objectos gravados chamados grupos
HATCH	H	HACHURA	H	Preenche uma área delimitada ou objectos seleccionados com um trama padrão, preenchimento sólido ou preenchimento de gradiente
HATCHEDIT	HE	EDITARHATCH	EH	Modifica um trama ou preenchimento existente
HIDE	HI	OCULTAR	O	Regenera um modelo de estrutura de arame tridimensional, omitindo linhas ocultas
IMAGE	IM	IMAGEM	IM	Exibe a paleta External References
INSERT	I	INSERIR	I	Insere um bloco ou um desenho no desenho actual
INTERFERE	INF	INTERFERE	INF	Realça os sólidos 3D que se sobrepõem
INTERSECT	IN	INTERSEC	INT	Cria um sólido 3D ou uma região 2D a partir de seu volume ou área sobreposta

LAYER	LA	CAMADA	CA	Gerencia camadas e suas propriedades
LEADER	LE	LINHACHAMR	LC	Cria uma linha que conecta a anotação a um elemento
LENGTHEN	LEN	ALONGAR	ALO	Altera o comprimento de objectos e o ângulo dos arcos incluídos
LINETYPE	LT	TIPOLINHA	TL	Carrega, define e modifica tipos de linha
LIST	LI / LS	LISTA	LI / LS	Exibe os dados da propriedade para os objectos seleccionados
LTSCALE	LTS	ESCALATL	ETL	Define o factor de escala do tipo de linha universal
MATCHPROP	MA	PROPIG	PI	Aplica as propriedades de um objecto seleccionado a outros objectos
MEASURE	ME	MEDIDA	ME	Posiciona objectos de ponto ou blocos em intervalos medidos em um objecto
MIRROR	MI	ESPELHAR	ESP	Cria uma cópia espelhada dos objectos seleccionados
MLINE	ML	MLINHA	ML	Cria multilinhas paralelas
MOVE	M	MOVER	M	Move objectos em uma distância e uma direcção especificadas
MTEXT	T	TEXTOM	T	Cria um objecto de texto de múltiplas linhas
OFFSET	O	DESLOCAMENTO		Cria círculos concêntricos, linhas paralelas e curvas paralelas
OPTIONS	OP	OPCOES	OP	Personaliza as configurações do programa
OSNAP	OS	OSNAP	OS	Define a execução dos modos de snap a objecto
PAN	P	PAN	P	Move a vista na viewport actual
PEDIT	PE	EDITARP	EDP	Edita as polilinhas e as malhas poligonais 3D

PLINE	PL	PLINHA	PL	Cria uma polilinha 2D
PLOT	PRINT	PLOTAR	IMPRIMIR	Plota um desenho para uma plotadora. Impressora ou arquivo
POINT	PO	PONTO	PO	Cria um objecto de ponto
POLYGON	POL	POLIGONO	POL	Cria uma polilinha fechada equilátera
RECTANGULE	REC	RETANGULO	RET	Cria uma polilinha rectangular
REDRAW	R	REDESEN	RD	Actualiza a exibição na viewport actual
REDRAWALL	RA	REDESTUDO	RDT	Actualiza a tela em todas as viewports
REGEN	RE	REGEN	RG	Regenera o desenho inteiro a partir da viewport actual
REGENALL	REA	REGENTUDO	RGT	Regenera o desenho e actualiza todas as viewports
REGION	REG	REGIAO	REG	Converte um objecto que envolve uma área em um objecto de região
RENDER	RR	RENDER		Cria uma imagem com aplicação de cor realística ou com realismo fotográfico de uma estrutura de arame tridimensional ou de um modelo sólido
REVOLVE	REV	REVOLUCAO	REV	Cria um sólido ou superfície 3D ao varrer um objecto 2D em torno de um eixo
ROTATE	RO	ROTAC	RO	Rotaciona os objectos ao redor de um ponto base
SCALE	SC	ESCALA	ES	Amplia ou reduz os objectos seleccionados, mantendo as mesmas proporções do objecto após o redimensionamento
SCRIPT	SCR	SCRIPT	SCR	Executa uma sequência de comandos a partir de um arquivo de script
SECTION	SEC	SECAO	SEC	Utiliza a intersecção entre um plano e sólidos para criar uma região
SLICE	SL	FATIAR	FAT	Corta um sólido com um plano ou uma superfície

SNAP	SN	SNAP	SN	Restringe o movimento do cursor a intervalos especificados
SOLID	SO	SOLIDO	SO	Cria triângulos e quadriláteros com preenchimento sólido
SPELL	SP	ORTOGRAF	OR	Faz a verificação ortográfica em um desenho
SPLINE	SPL	SPLINE	SPL	Cria uma curva suave que passa através, ou perto, de pontos seleccionados
SPLINEEDIT	SPE	EDITARSPLINE	ESPL	Edita uma spline ou uma polilinha de ajuste à spline
STRETCH	S	ESTICAR	E	Estica os objectos cruzados por uma janela ou polígono de selecção
STYLE	ST	ESTILO	ET	Cria, modifica ou especifica estilos de texto
SUBTRACT	SU	SUBTRAIR	SU	Combina os sólidos 3D ou regiões 2D seleccionados por subtracção
TABLE	TB	TABELA	TB	Cria um objecto de tabela vazio
TABLET	TA	MESADIG	MDG	Calibra, configura, activa e desactiva uma mesa digitalizadora conectada
THICKNESS	TH	THICKNESS	TH	Define a espessura 3D actual.
TILEMODE	TI	TILEMODE	TI / TM	Torna a guia Model ou a última guia Layout a actual
TOLERANCE	TOL	TOLARANCIA	TOL	Cria tolerâncias geométricas contidas no quadro de controle de recursos
TOOLBAR	TO	BARRAFERR	BF	Exibe, oculta e personaliza barras de ferramentas
TORUS	TOR	TORO	TOR	Cria um sólido 3D em formato de anel
TRIM	TR	APARAR	AP	Apara objectos para encontrar as arestas de outros objectos
UNDO	U	DESFAZER	D	Reverte o efeito dos comandos

UNION	UNI	UNIAO	U	Combina os sólidos 3D ou regiões 2D por adição
UNITS	UN	UNIDADES	UN	Controla os formatos de exibição de coordenadas e ângulos e a precisão
VIEW	V	VISTA	V	Salva e restaura vistas nomeadas, vistas de câmera, vistas de layout e vistas predefinidas
WBLOCK	W	GBLOCO	GB	Grava objectos ou um bloco em um novo arquivo de desenho
WEDGE	WE	CUNHA	CN	Cria uma aresta sólida 3D
XLINE	XL	LINHAINF	LINF	Cria uma linha com comprimento infinito
XREF	XR	REFEX	RX	Inicia o comando EXTERNALREFERENCES
ZOOM	Z	ZOOM	Z	Aumenta ou diminui o tamanho aparente dos objectos na viewport actual