

Aprende TODO sobre AutoCAD de una forma FÁCIL Y RÁPIDA haciendo clic en este enlace:

bit.ly/3iHhAXE

COMANDOS DE AUTOCAD (VERSIÓN INGLÉS)

ALTERNANCIA DE FUNCIONES GENERALES

⌘/Ctrl+G	Alternar la rejilla.
⌘/Ctrl+E	Hacer recorrido cíclico por los planos isométricos.
⌘/Ctrl+F	Alternar las referencias a objetos en ejecución.
⌘/Ctrl+H	Alternar la designación de estilo.
⌘/Ctrl+Mayús+H	Alternar la ocultación de paletas.
⌘/Ctrl+I	Alternar las coordenadas.
⌘/Ctrl+Mayús+I	Alternar la deducción de restricciones.

ADMINISTRACIÓN DE LA PANTALLA

⌘/Ctrl+0 (cero)	Limpiar pantalla.
⌘/Ctrl+1	Paleta Propiedades.
⌘/Ctrl+2	Paleta Design Center.
⌘/Ctrl+3	Paleta Herramientas.
⌘/Ctrl+4	Paleta Conjunto de planos.
⌘/Ctrl+6	Administrador de Conexión BD.
⌘/Ctrl+7	Paleta Administrador de conjuntos de marcas de revisión.
⌘/Ctrl+8	Calculadora rápida.
⌘/Ctrl+9	Línea de comando.

ADMINISTRACIÓN DE DIBUJOS

⌘/Ctrl+N	Nuevo dibujo.
⌘/Ctrl+S	Guardar un dibujo.
⌘/Ctrl+O	Abrir un dibujo.
⌘/Ctrl+P	Trazar (cuadro de diálogo).
⌘/Ctrl+Tab	Cambiar al siguiente.
⌘/Ctrl+Mayús+Tab	Cambiar al dibujo anterior.
⌘/Ctrl+Retroceder página	Cambiar a la ficha anterior del dibujo actual.
⌘/Ctrl+Avanzar página	Cambiar a la siguiente ficha del dibujo actual.
⌘/Ctrl+Q	Salir.
⌘/Ctrl+Mayús+S	Guardar dibujo como.

ALTERNANCIA DE MODOS DE DIBUJO

F1	Mostrar la ayuda.
F2	Alternar la pantalla de texto.
F3	Alternar el modo Referencia a objetos.
F4	Alternar 3DRefent.
F5	Alternar el isoplano.
F6	Alternar el SCP dinámico.
F7	Alternar el modo Rejilla.
F8	Alternar el modo Ortogonal.
F9	Alternar el modo Forzado de cursor.
F10	Alternar el modo Polar.
F11	Alternar el rastreo de referencia a objetos.
F12	Alternar el modo Entrada dinámica.

ADMINISTRACIÓN DEL FLUJO DE TRABAJO	
⌘/Ctrl+A	Seleccionar todos los objetos.
⌘/Ctrl+C	Copiar un objeto.
⌘/Ctrl+K	Insertar un hipervínculo.
⌘/Ctrl+X	Cortar un objeto.
⌘/Ctrl+V	Pegar un objeto.
⌘/Ctrl+Mayús+C	Copiar en el portapapeles con punto base.
⌘/Ctrl+Mayús+V	Pegar datos como bloque.
⌘/Ctrl+Z	Deshacer la última acción.
⌘/Ctrl+Y	Rehacer la última acción.
⌘/Ctrl+[Cancelar el comando actual (o ⌘/Ctrl+).
ESC	Cancelar el comando actual.
COMANDOS MÁS UTILIZADOS	
PARA DIBUJAR	
A	ARCO
C	CÍRCULO
L	LÍNEA
MLINE	MULTI LÍNEA
PL, POL	POLILÍNEA
REC	RECTÁNGULO
BH, H	SOMBREA
SPL	SPLINE
PARA MODIFICAR EL DIBUJO	
EX	ALARGAR
E	BORRAR
CHA	CHAFLÁN
CO	COPIAR
M	DESPLAZAR
O	DEFASE
X	DESCOMPONER
S	ESTIRAR
SC	ESCALAR
RO	GIRAR
F	EMPALME
TR	RECORTAR
MI	SIMETRÍA
ALI	ALINEAR
PARA ANOTAR Y OTRAS UTILIDADES	
⌘/Ctrl+O	ABRIR NUEVO ARCHIVO
⌘/Ctrl+shift+S	GUARDAR COMO
G, ⌘/Ctrl+S	GUARDAR
CH, ⌘/Ctrl+1	PROPIEDADES
DIM	ACOTAR
B	CREAR BLOQUE
DIST	MEDIR
IN	INSERTAR
IP	IGUALAR PROPIEDADES
MEA	MEDIR GEOMETRÍA
LA	VENTANA DE CAPAS
MT	TEXTO MÚLTIPLE
Z	ZOOM y ESCALAR EN ESPACIO PRESENTACIÓN
FRAME	VISUALIZAR, ESCONDER E IMPRIMIR O NO EL BORDE DE UN OBJETO INSERTADO
DWGUNITS	UNIDADES DEL ARCHIVO

ATAJOS COMPLEMENTARIOS CON OTROS COMANDOS	
P	SELECCIONAR PREVIO (se utiliza después de haber ejecutado un comando de modificación)
M2P	PUNTO MEDIO
COMANDOS POR ORDEN ALFABÉTICO	
A	ARCO = Crea un arco.
ADC	ADCENTER = Administra e inserta contenido como bloques, refX y patrones de sombreado.
AA	AREA = Calcula el área y el perímetro de objetos o de áreas definidas.
AL	ALINEAR = Alinea objetos con otros objetos en 2D y 3D.
AP	APPLOAD = Carga la aplicación.
AR	MATRIZ = Crea varias copias de objetos en un patrón.
ARR	ACTRECORD = Inicia la grabadora de acciones.
ARM	ACCIONMENSUSU = Inserta un mensaje de usuario en una macro de acciones.
ARU	ACCIONENTUSU = Espera una entrada del usuario en una macro de acciones.
ARS	ACCIONDETENER = Detiene la grabadora de acciones y ofrece la opción de guardar las acciones grabadas en un archivo de macro de acciones.
ATI	EDITATRINSITU = Cambia el contenido textual de un atributo en un bloque.
ATT	ATRDEF = Redefine un bloque y actualiza los atributos asociados.
ATE	ATREDIT = Cambia la información de atributo de un bloque.
B	BLOQUE = Crea una definición de bloque a partir de los objetos designados.
BC	CERRARBLOQUE = Cierra el Editor de bloques.
BE	EDITARBLOQUE = Abre una definición de bloque en el Editor de bloques.
BH	SOMBREA = Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
BO	CONTORNO = Crea una región o polilínea a partir de un área cerrada.
BR	PARTE = Parte el objeto seleccionado entre dos puntos.
BS	GUARDARBLOQUE = Guarda la definición de bloque actual.
BVS	ESTADOVISBLOQUE = Crea, establece o suprime un estado de visibilidad en un bloque dinámico.
C	CIRCULO = Crea un círculo.
CAM	CAMARA = Establece las ubicaciones de cámara y mira para crear y guardar una vista en perspectiva 3D de los objetos.
CBAR	BARRARESTRIC = Un elemento de la interfaz de usuario parecido a una barra de herramientas que muestra las restricciones geométricas disponibles en un objeto.
CH	PROPIEDADES = Controla las propiedades de los objetos existentes.
CHA	CHAFLAN = Bisela las aristas de los objetos.
CHK	VERIFICANORMAS = Busca infracciones de las normas en el dibujo actual.
CLI	LINEACOM = Muestra la ventana Línea de comando.
COL	COLOR = Establece el color para los objetos nuevos.
CO	COPIA = Copia los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.
CT	CTABLESTYLE = Establece el nombre del estilo de tabla actual.
CUBE	NAVVCUBE = Controla la visibilidad y las propiedades de visualización de la herramienta ViewCube.
CYL	CILINDRO = Crea un cilindro sólido 3D.
D	ACOESTIL = Crea y modifica estilos de cota.
DAN	ACOANGULO = Crea una cota angular.
DAR	ACOARCO = Crea una cota de longitud de arco.
DBA	ACOLINEABASE = Crea una cota lineal, angular o de coordenadas desde la línea base de la cota anterior o la designada.
DBC	CONEXIONBD = Proporciona una interfaz para acceder a las tablas de bases de datos externas.
DCE	ACOCENTRO = Crea la marca de centro o las líneas de centro de círculos y arcos.
DCO	ACOCONTINUA = Crea una cota que comienza a partir de la línea de referencia de una cota creada anteriormente.
DCON	RESTRICCOTA = Aplica restricciones por cota a los objetos o puntos seleccionados de los objetos.
DDA	DISOCIARCOTA = Elimina la asociatividad de las cotas designadas.
DDI	ACODIAMETRO = Crea una cota de diámetro para un círculo o un arco.
DED	ACOEDIC = Edita texto y líneas de referencia de cota.

CURSO AUTOCAD GRATIS - COMANDOS VERSIÓN INGLÉS

DI	DIST = Mide la distancia y el ángulo entre dos puntos.
DIV	DIVIDE = Crea puntos o bloques separándolos uniformemente a lo largo de un objeto o de su perímetro.
DJL	ACOLINRECOD = Añade o elimina una línea de recodo en una cota lineal o alineada.
DJO	ACORECODO = Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
DL	VINCUDAT = Muestra el cuadro de diálogo Vínculo de datos.
DLU	ACTUALVINCUDAT = Actualiza datos en un vínculo de datos externo establecido.
DO	ARANDELA = Crea un círculo relleno o un anillo grueso.
DOR	ACOCOORDENADA = Crea cotas por coordenadas.
DOV	ACOREEMPLAZAR = Controla la modificación de las variables del sistema que se usan en las cotas seleccionadas.
DR	ORDENAOBJETOS = Cambia el orden de dibujo de imágenes y otros objetos.
DRA	ACORADIO = Crea una cota de radio para un círculo o un arco.
DRE	REASOCIARCOTA = Asocia o reasocia las cotas designadas a objetos o puntos en objetos.
DRM	RECUPDIBUJO = Muestra una lista de los archivos de dibujo que se pueden recuperar tras un fallo del programa o del sistema.
DS	PARAMSDIB = Establece los parámetros de rejilla y forzado de cursor, el rastreo polar y de referencia a objetos, los modos de referencia a objetos, la entrada dinámica y las propiedades rápidas.
DT	TEXTO = Crea un objeto de texto de línea única.
DV	VISTADIN = Define vistas en perspectiva o de proyección paralela mediante una cámara y un objetivo.
DWGUNITS	UNIDADES DEL ARCHIVO
DX	EXTRACDAT = Extrae datos de dibujo y fusiona datos de un origen externo en una tabla de extracción de datos o un archivo externo.
E	BORRA = Quita los objetos seleccionados de un dibujo.
ED	DDEDIC = Permite editar texto en una línea, texto de cota, definiciones de atributo y rectángulos de tolerancia.
EL	ELIPSE = Crea una elipse o un arco elíptico.
EPDF	EXPORTARPDF = Exporta el dibujo a PDF.
ER	REFEXTERNAS = Abre la paleta Referencias externas.
EX	ALARGA = Alarga objetos hasta alcanzar las aristas de otros objetos.
EXIT	QUITA = Sale del programa.
EXP	EXPORTAR = Guarda los objetos de un dibujo en un formato de archivo diferente.
EXT	EXTRUSION = Alarga las cotas de un objeto 2D o una cara 3D en un espacio 3D.
F	EMPALME = Redondea y empalma las aristas de los objetos.
FI	FILTRO = Crea una lista de requisitos que debe cumplir un objeto para que pueda incluirse en un conjunto de selección.
FS	FSMODE = Crea un conjunto de selección de todos los objetos que tocan el objeto seleccionado.
FSHOT	GEOPLANA = Crea una representación 2D de todos los objetos 3D basándose en la vista actual.
G	GRUPO = Crea y gestiona conjuntos guardados de objetos denominados grupos.
GCON	RESTRICGEOM = Aplica o mantiene relaciones geométricas entre objetos o puntos de objetos.
GD	DEGRADADO = Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un relleno de degradado.
GEO	POSICIONGEO = Especifica la información de ubicación geográfica de un archivo de dibujo.
H	SOMBREA = Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
HE	EDITSOMB = Modifica un sombreado o un relleno existentes.
HI	OCULTA = Regenera un modelo de estructura alámbrica 3D sin mostrar las líneas ocultas.
I	INSERT = Inserta un bloque o un dibujo en el dibujo actual.
IAD	AJUSTARIMG = Controla los valores de intensidad, contraste y difuminación de la imagen designada.
IAT	ENLAZARIMG = Inserta una referencia a un archivo de imagen.
ICL	DELIMITARIMG = Delimita la visualización de una imagen seleccionada según el contorno especificado.
ID	ID = Muestra los valores de coordenadas del SCP para una ubicación especificada.
IM	IMAGEN = Muestra la paleta Referencias externas.
IMP	IMPORTAR = Importa archivos con distintos formatos al dibujo actual.

CURSO AUTOCAD GRATIS - COMANDOS VERSIÓN INGLÉS

IN	INTERSEC = Crea una superficie, un sólido 3D o una región 2D a partir de sólidos, superficies o regiones que se solapan.
INF	INTERF = Crea un sólido 3D temporal a partir de las interferencias entre dos conjuntos de sólidos 3D seleccionados.
IO	INSERTOBJ = Inserta un objeto vinculado o incrustado.
J	UNIR = Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.
JOG	ACORECODO = Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
L	LINEA = Crea segmentos de línea recta.
LA	CAPA = Gestiona capas y propiedades de capas.
LAS	ESTADOCAPAS = Guarda, restituye y administra estados de capa guardados.
LE	DIRECTRIZR = Crea una directriz y una anotación de directriz.
LEN	LONGITUD = Modifica la longitud de un objeto y el ángulo de los arcos incluido.
LESS	SUAVIZARMALLAMENOS = Reduce en un nivel el suavizado de los objetos de malla.
LI	LIST = Muestra datos de propiedades de los objetos designados.
LO	PRESENTACION = Crea y modifica las fichas de presentación de un dibujo.
LT	TIPOLIN = Carga, define y modifica tipos de línea.
LTS	ESCALATL = Modifica el factor de escala de los tipos de línea de todos los objetos de un dibujo.
LW	GROSORLIN = Establece el grosor de línea actual, sus opciones de visualización y sus unidades.
M	DESPLAZA = Desplaza los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.
MA	IGUALARPROP = Aplica las propiedades de un objeto seleccionado a otros objetos.
ME	GRADUA = Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.
MEA	MEDIRGEOM = Mide la distancia, el radio, el ángulo, el área y el volumen de los objetos o las secuencias de puntos seleccionados.
MI	SIMETRIA = Crea una copia simétrica de los objetos seleccionados.
ML	LINEAM = Crea varias líneas paralelas.
MLA	ALINDIRECTRIZM = Alinea y separa las directrices múltiples seleccionadas.
MLC	COLECDIRECTRIZM = Organiza las directrices múltiples seleccionadas que contienen bloques en filas o columnas, y muestra el resultado en una directriz única.
MLD	DIRECTRIZM = Crea un objeto de directriz múltiple.
MLE	EDITARDIRECTRIZM = Añade líneas de directriz a, o elimina líneas de directriz de, un objeto de directriz múltiple.
MLS	ESTILDIRECTRIZM = Crea y modifica estilos de directriz múltiple.
MO	PROPIEDADES = Controla las propiedades de los objetos existentes.
MORE	SUAVIZARMALLAMAS = Incrementa en un nivel el suavizado de los objetos de malla.
MS	ESPACIOM = Cambia del espacio papel a una ventana gráfica del espacio modelo.
MSM	MARCAREV = Abre el Administrador de conjuntos de marcas de revisión.
MT	TEXTOM = Crea un objeto de texto de líneas múltiples.
MV	VMULT = Crea y controla las ventanas gráficas de presentación.
NORTH	POSICIONGEO = Especifica la información de ubicación geográfica de un archivo de dibujo.
NSHOT	INSTANUEVA = Crea una vista guardada con movimiento que se reproduce cuando se visualiza con ShowMotion.
NVIEW	VISTANUEVA = Crea una vista guardada sin movimiento.
O	DEFASE = Crea círculos concéntricos y líneas y curvas paralelas.
OFFSETSRF	DEFASESUPERF = Crea una superficie o sólido paralelos definiendo una distancia de desfase a partir de una superficie.
OP	OPCIONES = Personaliza los parámetros del programa.
ORBIT / 3DO	3DORBITA = Gira la vista en un espacio tridimensional, pero dentro de una órbita horizontal y vertical restringida.
OS	REFENT = Establece los modos de referencia a objetos en curso.
P	ENCUADRE = Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
PA	PEGAESP = Pega objetos del portapapeles en el dibujo actual y controla el formato de los datos.
PAR	PARAMETROS = Controla los parámetros asociativos que se usan en el dibujo.
PARAM	PARAMBLOQUE = Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
PATCH	PARCHESUPERF = Crea una nueva superficie por medio de la colocación de una tapa sobre una arista de superficie que forma un bucle cerrado.
PCATTACH	ENLAZARNUBEPUNTOS = Inserta un archivo de nube de puntos indexado en el dibujo actual.
PE	EDITPOL = Edita polilíneas o mallas poligonales 3D.

CURSO AUTOCAD GRATIS - COMANDOS VERSIÓN INGLÉS

PL	POL = Crea polilíneas bidimensionales.
PO	PUNTO = Crea un objeto de punto.
POFF	OCULTARPALETAS = Oculta las paletas mostradas actualmente (incluida la línea de comando).
POL	POLIGONO = Crea una polilínea equilátera cerrada.
PON	MOSTRARPALETAS = Restituye la visualización de paletas ocultas.
PR	PROPIEDADES = Muestra la paleta Propiedades.
PRE	PREVISUALIZAR = Muestra el dibujo como se va a trazar.
PRINT	TRAZAR = Traza un dibujo en un trazador, una impresora o un archivo.
PS	ESPACIOP = Cambia de una ventana gráfica del espacio modelo a espacio papel.
PSOLID	POLISOLIDO = Crea un polisólido similar a un muro 3D.
PU	LIMPIA = Quita del dibujo los elementos no utilizados, como las definiciones de bloque y las capas.
PYR	PIRAMIDE = Crea una pirámide sólida 3D.
QC	CALCURAPIDA = Abre la calculadora rápida.
QCUI	CUIRAPID = Muestra el editor Personalizar interfaz de usuario contraído.
QP	PROPIEDADESRAPIDAS = Muestra los dibujos y las presentaciones abiertos de un dibujo en imágenes de vista preliminar.
Q	GUARDARR = Guarda el dibujo actual.
QVD	VRDIBUJO = Muestra los dibujos y las presentaciones abiertos de un dibujo mediante la utilización de imágenes de vista preliminar.
QVDC	VRDIBUJOCERRAR = Cierra las imágenes de vista preliminar de los dibujos y las presentaciones abiertos de un dibujo.
QVL	VRPRES = Muestra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones de un dibujo.
QVLC	VRPRESCERRAR = Cierra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones de un dibujo actual.
R	REDIBUJA = Renueva la visualización en la ventana gráfica activa.
RA	REDIBT = Renueva la visualización de todas las ventanas gráficas.
RC	RECORTARENDER = Renderiza un área rectangular especificada, denominada ventana de recorte, dentro de una ventana gráfica.
RE	REGEN = Regenera todo el dibujo desde la ventana gráfica actual.
REA	REGENT = Regenera el dibujo y renueva todas las ventanas gráficas.
REC	RECTANG = Crea una polilínea rectangular.
REG	REGION = Convierte un objeto que incluye un área en un objeto de región.
REN	RENOMBRA = Cambia el nombre asignado a los elementos, tales como las capas o los estilos de cota.
REV	REVOLUCION = Crea una superficie o un sólido 3D barriendo un objeto 2D alrededor de un eje.
RO	GIRA = Gira los objetos alrededor de un punto base.
RP	PREDEFRENDER = Precisa los valores predefinidos de renderización (parámetros reutilizables) para renderizar una imagen.
RR	RENDER = Crea una imagen con sombreado realista o fotorrealista de un modelo de superficie o sólido 3D.
RW	VENTANARENDER = Muestra la ventana Render sin iniciar una operación de renderización.
S	ESTIRA = Estira objetos que cruzan una ventana de captura o un polígono.
SC	ESCALA = Amplía o reduce los objetos designados, conservando las mismas proporciones tras aplicar la escala.
SCR	SCRIPT = Ejecuta una secuencia de comandos de un archivo de comandos.
SEC	SECCION = Utiliza la intersección de un plano y sólidos, superficies o malla para crear una región.
SET	MODIVAR = Muestra o cambia los valores de las variables de sistema.
SHA	MODOSOMBRA = Inicia el comando ESTVISACTUAL.
SL	CORTE = Crea nuevos sólidos 3D y nuevas superficies cortando o dividiendo objetos existentes.
SN	FORZCURSOR = Limita el movimiento del cursor a intervalos determinados.
SO	SOLIDO = Crea triángulos y cuadriláteros con relleno sólido.
SP	ORTOGRAFIA = Comprueba la ortografía en un dibujo.
SPE	EDITSPLINE = Edita una spline o una polilínea de ajuste de spline.
SPL	SPLINE = Crea una curva suave que pasa a través de puntos especificados o próxima a ellos.
SPLANE	PLANOSECCION = Crea un objeto de sección que actúa como plano de corte con objetos 3D.
SPLAY	REPROSECUENCIA = Reproduce vistas guardadas en una categoría.

CURSO AUTOCAD GRATIS - COMANDOS VERSIÓN INGLÉS

SPLIT	DIVIDIRMALLA = Divide una cara de malla en dos caras.
SSM	CONJUNTOPLANOS = Abre el Administrador de conjuntos de planos.
ST	ESTILO = Crea, modifica o especifica estilos de texto.
STA	NORMAS = Administra la asociación de archivos de normas con dibujos.
SU	DIFERENCIA = Combina sólidos 3D, superficies o regiones 2D designados por sustracción.
T	TEXTOM = Crea un objeto de texto de líneas múltiples.
TA	ALINEARTEXTO = Alinea varios objetos de texto de forma vertical, horizontal u oblicua.
TB	TABLA = Crea un objeto de tabla vacío.
TED	EDITARTEXTO = Edita una restricción por cota, una cota o un objeto de texto.
TH	THICKNESS = Define el valor por defecto de la propiedad de grosor 3D al crear los objetos geométricos 2D.
TI	TILEMODE = Controla si se puede acceder al espacio papel.
TOL	TOLERANCIA = Crea tolerancias geométricas incluidas en un rectángulo de tolerancia.
TOR	TOROIDE = Crea un sólido 3D en forma de arandela.
TP	PALETASHERR = Abre la ventana Paletas de herramientas.
TR	RECORTA = Recorta objetos hasta encontrar las aristas de otros objetos.
TS	ESTILOTABLA = Crea, modifica o especifica estilos de tabla.
UC	ADMINSCP = Administra sistemas de coordenadas personales definidos.
UN	UNIDADES = Controla los formatos de visualización y la precisión de las coordenadas y los ángulos.
UNHIDE / UNISOLATE	UNISOLATEOBJECTS = Muestra los objetos previamente ocultos con el comando ISOLATEOBJECTS o el comando HIDEOBJECTS.
UNI	UNION = Une dos objetos sólidos o de región.
V	VISTA = Guarda y restituye vistas guardadas, vistas de cámara, vistas de presentación y vistas predefinidas.
VGO	IRAVISTA = Restituye una vista guardada.
VP	PTOVISTA = Define la dirección de visualización 3D.
VPLAY	REPROVISTA = Reproduce la animación asociada a una vista guardada.
VS	ESTVISACTUAL = Establece el estilo visual de la ventana gráfica actual.
VSM	ESTILVISUAL = Crea y modifica estilos visuales y aplica un estilo visual a una ventana gráfica.
W	BLOQUEDISC = Escribe objetos o un bloque en un nuevo archivo de dibujo.
WE	CUÑA = Crea una cuña sólida 3D.
WHEEL	NAVSWHEEL = Muestra una rueda que contiene una colección de herramientas de navegación de vistas.
X	DESCOMP = Divide un objeto compuesto en sus elementos.
XA	ENLAZARX = Inserta un archivo DWG como referencia externa (refX).
XB	UNIRX = Une al dibujo actual una o varias definiciones de objetos guardados de una referencia externa.
XC	DELIMITARX = Delimita la visualización de una referencia externa o una referencia a bloque seleccionada según el contorno especificado.
XL	LINEAX = Crea una línea de longitud infinita.
XR	REFX = Inicia el comando REFEXTERNAS.
Z	ZOOM = Aumenta o reduce el factor de ampliación de la vista de la ventana gráfica actual.
ZEBRA	ANALISISCEBRA = Proyecta rayas en un modelo 3D para analizar la continuidad de la superficie.
ZIP	ETRANSMIT = Crea un paquete de transferencia autoextraíble o comprimido.