

---

# AutoCAD LT 2024

## Guía de métodos abreviados de teclado

Realice el trabajo con rapidez

---

Métodos abreviados de una tecla

Acciones de alternancia y  
administración de pantalla

Teclas rápidas A-Z

Etiquetas imprimibles para el teclado





**Q SALIR** / Abandona el programa.

**A ARCO** / Crea un arco.

**Z ZOOM** / Aumenta o reduce el factor de ampliación de la vista de la ventana gráfica actual.

**E ENCUADRE** / Desplaza la vista sin cambiar la dirección ni la ampliación de la visualización.

**D DESPLAZA** / Desplaza los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.

**C CIRCULO** / Crea un círculo.

**T TEXTO** / Crea un objeto de texto de una línea.

**G GUARDAR** / Guarda el dibujo actual con un nombre de archivo o ubicación diferentes sin cambiar el archivo de dibujo establecido como actual.

**B BORRA** / Permite borrar objetos de un dibujo.

**H DESHACER** / Invierte el efecto de los comandos.

**N NUEVO** / Crea un archivo de dibujo nuevo.

**M PROPIEDADES** / Controla las propiedades de objetos existentes.

**L LINEA** / Cree una serie de segmentos de línea contiguos. Cada segmento es un objeto de línea que se puede editar por separado.

**P PARTE** / Divide el objeto seleccionado entre dos puntos.

## Alternancia de funciones generales

<b>Ctrl+g</b>	Alternar la rejilla
<b>Ctrl+e</b>	Hacer recorrido cíclico por los planos isométricos
<b>Ctrl+f</b>	Alternar las referencias a objetos en ejecución
<b>Ctrl+h</b>	Alternar la designación de estilo
<b>Ctrl+Shift+h</b>	Alternar la ocultación de paletas

## Alternar los modos de dibujo

<b>F1</b>	Mostrar Ayuda
<b>F2</b>	Alternar la pantalla de texto
<b>F3</b>	Alternar el modo Referencia a objetos
<b>F4</b>	Activa/disactiva TABMODE
<b>F5</b>	Alternar el isoplano
<b>F7</b>	Alternar el modo Rejilla
<b>F8</b>	Alternar el modo Ortogonal
<b>F9</b>	Alternar el modo Forzado de cursor
<b>F10</b>	Alternar el modo Polar
<b>F11</b>	Alternar el rastreo de referencia a objetos
<b>F12</b>	Alternar el modo Entrada dinámica

## Administración de la pantalla

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

## Administración del flujo de trabajo

<b>Ctrl+c</b>	Copiar un objeto
<b>Ctrl+x</b>	Cortar un objeto
<b>Ctrl+v</b>	Pegar un objeto
<b>Ctrl+Shift+c</b>	Copiar en el portapapeles con punto base
<b>Ctrl+Shift+v</b>	Pegar datos como bloque
<b>Ctrl+z</b>	Deshacer la última acción
<b>Ctrl+y</b>	Rehacer la última acción
<b>Ctrl+[</b>	Cancelar el comando actual (o Ctrl+\)
<b>ESC</b>	Cancelar el comando actual

## Administración de dibujos

<b>Ctrl+n</b>	Nuevo dibujo
<b>Ctrl+s</b>	Guardar un dibujo
<b>Ctrl+o</b>	Abrir un dibujo
<b>Ctrl+p</b>	Trazar (cuadro de diálogo)
<b>Ctrl+Tab</b>	Cambiar al siguiente
<b>Ctrl+Shift+Tab</b>	Cambiar al dibujo anterior
<b>Ctrl+Page Up</b>	Cambiar a la ficha anterior del dibujo actual
<b>Ctrl+Page Down</b>	Cambiar a la ficha siguiente del dibujo actual
<b>Ctrl+q</b>	Salir
<b>Ctrl+a</b>	Seleccionar todos los objetos

## A

<b>A</b>	<b>ARCO</b> / Crea un arco.
<b>AA</b>	<b>AREA</b> / Calcula el área y el perímetro de objetos o de áreas definidas.
<b>AAR</b>	<b>ACOARCO</b> / Crea una cota de longitud de arco.
<b>ACO</b>	<b>ACOCONTINUA</b> / Crea una cota que comienza a partir de la línea de referencia de la cota anterior o seleccionada.
<b>ACOALI</b>	<b>ACOALINEADA</b> / Crea una cota lineal alineada.
<b>ACOCEN</b>	<b>ACOCENTRO</b> / Crea la marca o las líneas de centro no asociativas de círculos y arcos.
<b>ACOCOO</b>	<b>ACOCOORDENADA</b> / Crea cotas de coordenadas.
<b>ACODIA</b>	<b>ACODIAMETRO</b> / Crea una cota de diámetro para un círculo o un arco.
<b>ACOED</b>	<b>ACOEDIC</b> / Edita texto de cota y líneas de referencia.
<b>ACOLIN</b>	<b>ACOLINEAL</b> / Crea una cota lineal.
<b>ACOLINE</b>	<b>ACOLINEABASE</b> / Crea una cota lineal, angular o de coordenadas desde la línea base de la cota anterior o la designada.
<b>ACOLR</b>	<b>ACOLINRECOD</b> / Añade o elimina una línea de recodo en una cota lineal o alineada.
<b>ACORAD</b>	<b>ACORADIO</b> / Crea una cota de radio para un círculo o un arco.
<b>ACTVINCD</b>	<b>ACTUALVINCLD</b> / Actualiza datos en un vínculo de datos externo establecido.
<b>AD/AT/ATD</b>	<b>ATRDEF</b> / Crea una definición de atributos para almacenar datos en un bloque.

<b>ADMCA</b>	<b>ESTADOCAPAS</b> / Guarda, restaura y administra conjuntos de parámetros de capa que se denominan estados de capa.
<b>AES</b>	<b>ACOESTIL</b> / Crea y modifica estilos de cota.
<b>AL</b>	<b>ALARGA</b> / Alarga objetos hasta encontrar las aristas de otros objetos.
<b>ALI</b>	<b>ALINEAR</b> / Alinea objetos con otros objetos en 2D y 3D.
<b>ALIDM</b>	<b>ALINDIRECTRIZM</b> / Alinea y separa las directrices múltiples seleccionadas.
<b>AO</b>	<b>ACOTA</b> / Crea varias cotas y tipos de cota con un único comando.
<b>AR</b>	<b>ARANDELA</b> / Crea un círculo relleno o un anillo grueso.
<b>ARE</b>	<b>ACOREMPLAZAR</b> / Controla la modificación de las variables del sistema que se usan en las cotas seleccionadas.
<b>ARE/ RECODO</b>	<b>ACORECODO</b> / Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
<b>AT</b>	<b>ALINEARTEXTO</b> / Alinea varios objetos de texto de forma vertical, horizontal u oblicua.
<b>ATE/XT</b>	<b>ATREXT</b> / Extrae a un archivo los datos de atributos y el texto informativo asociado a un bloque.
<b>ATR/ET</b>	<b>ATREDIT</b> / Cambia la información de atributo de un bloque.
<b>ATV</b>	<b>ATRVIS</b> / Controla las modificaciones de visibilidad que se hacen en todos los atributos de bloque de un dibujo.

## B

<b>B/DELETE</b>	<b>BORRA</b> / Permite borrar objetos de un dibujo.
<b>BA</b>	<b>BASE</b> / Establece el punto base de inserción para el dibujo actual.
<b>BARR</b>	<b>BARRARESTRIC</b> / Muestra u oculta las restricciones geométricas de un objeto.
<b>BD</b>	<b>BLOQUEDISC</b> / Guarda los objetos seleccionados o convierte un bloque en el archivo de dibujo especificado.
<b>BH</b>	<b>BARRAHERR</b> / Muestra, oculta y personaliza barras de herramientas.
<b>BL</b>	<b>BLOQUE</b> / Crea una definición de bloque a partir de objetos designados.
<b>BORRES</b>	<b>BORRARRESTRIC</b> / Elimina todas las restricciones geométricas y por cota de un conjunto de selección de objetos.

## C

<b>C</b>	<b>CIRCULO</b> / Crea un círculo.
<b>CA/LAYER</b>	<b>CAPA</b> / Gestiona capas y propiedades de capas.
<b>CB</b>	<b>CERRARBLOQUE</b> / Cierra el Editor de bloques.
<b>CD</b>	<b>ABRE</b> / Abre un archivo de dibujo existente.
<b>CH</b>	<b>CHAFLAN</b> / Bisela o achaflana la arista de dos objetos 2D o las caras adyacentes de un sólido 3D.
<b>CJP</b>	<b>CONJUNTOPLANOS</b> / Abre el Administrador de conjuntos de planos.
<b>CL</b>	<b>LINEACENTRO</b> / Crea la geometría de línea de centro asociada a las líneas y los segmentos lineales de polilínea seleccionados.
<b>CM</b>	<b>MARCACENTRO</b> / Crea una marca en cruz asociativa en el centro de un círculo o un arco seleccionados.
<b>CM</b>	<b>CAMBIA</b> / Cambia las propiedades de los objetos existentes.
<b>CO</b>	<b>CONTORNO</b> / Crea regiones o polilíneas a partir de las áreas cerradas.
<b>COL/ COLOR</b>	<b>COLOR</b> / Establece el color para los objetos nuevos.
<b>COLDM</b>	<b>COLECDIRECTRIZM</b> / Organiza las directrices múltiples seleccionadas que contengan bloques en filas o columnas, y muestra el resultado en una directriz única.

<b>CP</b>	<b>COPIA</b> / Copia los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.
<b>CR</b>	<b>CALCURAPIDA</b> / Abre la calculadora rápida.
<b>CT</b>	<b>CTABLESTYLE</b> / Establece el nombre del estilo de tabla actual.
<b>CW</b>	<b>CARGAWMF</b> / Importa un metarchivo de Windows.

## D

<b>D</b>	<b>DESPLAZA</b> / Desplaza los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.	<b>DEG</b>	<b>DEGRADADO</b> / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un relleno de degradado.
<b>DC</b>	<b>ADCENTER</b> / Administra e inserta contenido como bloques, refx y patrones de sombreado.	<b>DELX</b>	<b>DELIMITARX</b> / Delimita la visualización de una referencia externa o una referencia a bloque seleccionada según el contorno especificado.
<b>DDEDIC/ED/ TEDIT</b>	<b>EDITARTEXTO</b> / Edita el objeto de texto de una sola línea o de líneas múltiples seleccionado o el texto de un objeto de cota.	<b>DF/EQ</b>	<b>DESFASE</b> / Crea círculos concéntricos, líneas paralelas y curvas paralelas.
<b>DDPTYPE</b>	<b>TIPOPUNTO</b> / Determina el estilo de visualización y el tamaño de los objetos de punto.	<b>DI</b>	<b>DIST</b> / Mide la distancia y el ángulo entre dos puntos.
<b>DDVPOINT/PV</b>	<b>PTOVISTA</b> / Define la línea de mira de una visualización 3D del dibujo.	<b>DIF</b>	<b>DIFERENCIA</b> / Crea un objeto nuevo sustrayendo una región solapada o un sólido 3D de otro.
		<b>DIRR</b>	<b>DIRECTRIZR</b> / Crea una directriz y una anotación de directriz.
		<b>DIV</b>	<b>DIVIDE</b> / Crea objetos o bloques de puntos con espaciado proporcional a lo largo de la longitud o el perímetro de un objeto.
		<b>DM</b>	<b>DIRECTRIZM</b> / Crea un objeto de directriz múltiple.
		<b>DP</b>	<b>DESCOMP</b> / Divide un objeto compuesto en los objetos que lo componen.
		<b>DRE</b>	<b>DIMREASSOCIATE</b> / Asocia o reasocia las cotas designadas a objetos o puntos en objetos.
		<b>DZ</b>	<b>DIRECTRIZ</b> / Crea una línea que conecta anotaciones a una característica.

## E - F

<b>E</b>	<b>ENCUADRE</b> / Desplaza la vista sin cambiar la dirección ni la ampliación de la visualización.
<b>EB</b>	<b>EDITSOMB</b> / Modifica un sombreado o un relleno existentes.
<b>EBL</b>	<b>EDITARBLOQUE</b> / Abre la definición de bloque en el Editor de bloques.
<b>EC</b>	<b>ESCALATL</b> / Establece el factor de escala del tipo de línea global.
<b>ED</b>	<b>EDITSPLINE</b> / Modifica los parámetros de una spline o convierte una polilínea de ajuste de spline en una spline.
<b>EDITDBLCLC</b>	<b>DBLCLKEDIT</b> / Controla el comportamiento de edición con doble clic en el área de dibujo.
<b>EDITDM</b>	<b>EDITARDIRECTRIZM</b> / Añade líneas de directriz a, o elimina líneas de directriz de, un objeto de directriz múltiple.
<b>EI</b>	<b>ESTIRA</b> / Estira objetos que cruza una ventana de captura o un polígono.
<b>EINST</b>	<b>EDITARINSTA</b> / Edita una vista guardada con o sin movimiento.
<b>EL</b>	<b>ELIPSE</b> / Crea una elipse o un arco elíptico.
<b>EM</b>	<b>ESPACIOM</b> / En una presentación, cambia del espacio papel al espacio modelo en una ventana gráfica de presentación.
<b>ENX</b>	<b>ENLAZARX</b> / Enlaza los archivos DWG seleccionados como referencias externas (refX).

<b>EP</b>	<b>ESPACIOP</b> / En una presentación, cambia del espacio modelo de la ventana gráfica de presentación al espacio papel.
<b>EPDFSHX</b>	<b>PDFSHX</b> / Controla si los objetos de texto que utilizan fuentes SHX se almacenan en archivos PDF como comentarios o texto oculto al exportar un dibujo como archivo PDF.
<b>ES</b>	<b>ESCALA</b> / Amplía o reduce los objetos designados, conservando las mismas proporciones tras aplicar la escala.
<b>ESITU</b>	<b>EDITATRINSITU</b> / Cambia el contenido textual de un atributo en un bloque.
<b>EST</b>	<b>ESTILO</b> / Crea, modifica o especifica estilos de texto.
<b>ESTDM</b>	<b>ESTILDIRECTRIZM</b> / Crea y modifica estilos de directriz múltiple.
<b>ETA</b>	<b>ESTILOTABLA</b> / Crea, modifica o especifica estilos de tabla.
<b>EV</b>	<b>ESTADOVISBLOQUE</b> / Crea, establece o suprime un estado de visibilidad en un bloque dinámico.
<b>EX</b>	<b>EXPORTAR</b> / Guarda los objetos de un dibujo en un formato de archivo diferente.
<b>FC</b>	<b>FORZCURSOR</b> / Limita el movimiento del cursor a intervalos determinados.

## G - H

<b>G</b>	<b>GUARDAR</b> / Guarda el dibujo actual con un nombre de archivo o ubicación diferentes sin cambiar el archivo de dibujo establecido como actual.
<b>GB</b>	<b>GUARDARBLOQUE</b> / Guarda la definición de bloque actual.
<b>GD</b>	<b>GRADUA</b> / Crea puntos o bloques a intervalos determinados a lo largo de un objeto o de su perímetro.
<b>GEO</b>	<b>POSICIONGEO</b> / Asigna información de ubicación geográfica a un archivo de dibujo.
<b>GI</b>	<b>GIRA</b> / Gira objetos en torno a un punto base.
<b>GLINEA</b>	<b>GROSORLIN</b> / Establece el grosor de línea actual, sus opciones de visualización y sus unidades.
<b>H</b>	<b>DESHACER</b> / Invierte el efecto de los comandos.

## I

<b>IF</b>	<b>INSERTOBJ</b> / Inserta un objeto vinculado o incrustado.
<b>IM</b>	<b>IMPORTAR</b> / Importa archivos con distintos formatos al dibujo actual.
<b>IMA</b>	<b>IMAGEN</b> / Muestra la paleta Referencias externas.
<b>IMPR</b>	<b>TRAZAR</b> / Traza un dibujo en un trazador, una impresora o un archivo.
<b>IN</b>	<b>INSERT</b> / Muestra la paleta de bloques, que puede utilizar para insertar bloques y dibujos en el dibujo actual.
<b>INT</b>	<b>INTERSEC</b> / Crea una superficie, un sólido 3D o una región 2D a partir de sólidos, superficies o regiones que se solapan.
<b>IP</b>	<b>IGUALARPROP</b> / Actualización del tema: se ha añadido información de origen y destino. Aplica las propiedades de un objeto seleccionado a otros objetos.
<b>IS</b>	<b>ISOPLANO</b> / Permite especificar el plano actual para el dibujo isométrico 2D.
<b>ISOLATE</b>	<b>ISOLATEOBJECTS</b> / Suprime temporalmente la visualización de todos los objetos, excepto los que seleccione.

## L

<b>L</b>	<b>LINEA</b> / Cree una serie de segmentos de línea contiguos. Cada segmento es un objeto de línea que se puede editar por separado.
<b>LG</b>	<b>LONGITUD</b> / Cambia la longitud de los objetos y el ángulo incluido de los arcos.
<b>LI</b>	<b>LIMPIA</b> / Elimina del dibujo los elementos que no se estén utilizando, como definiciones de bloque o capas.
<b>LM</b>	<b>LIMITES</b> / Define un contorno rectangular invisible en el área de dibujo que puede limitar la visualización de la rejilla y la selección o la introducción de ubicaciones de puntos.
<b>LS</b>	<b>LIST</b> / Muestra los datos de propiedad de los objetos seleccionados.
<b>LT</b>	<b>LOCTEXTO</b> / Controla la visualización y el trazado de los objetos de texto y atributos.
<b>LX</b>	<b>LINEAX</b> / Crea una línea de construcción de longitud infinita.

## M - N

<b>M/PR</b>	<b>PROPIEDADES</b> / Controla las propiedades de objetos existentes.
<b>MA</b>	<b>MATRIZ</b> / Crea copias de los objetos ordenados según un patrón.
<b>MED</b>	<b>MEDIRGEOM</b> / Mide la distancia, el radio, el ángulo, el área y el volumen de los objetos seleccionados, una secuencia de puntos o de forma dinámica.
<b>MP</b>	<b>EMPALME</b> / Redondea o empalma la arista de dos objetos 2D o las caras adyacentes de un sólido 3D.
<b>MV</b>	<b>MODIVAR</b> / Enumera o cambia los valores de las variables de sistema.
<b>N</b>	<b>NUEVO</b> / Crea un archivo de dibujo nuevo.
<b>NINST</b>	<b>INSTANUEVA</b> / Crea una vista guardada con movimiento que se reproduce cuando se visualiza con ShowMotion.
<b>NRV</b>	<b>NUBEREV</b> / Crea o modifica una nube de revisión.
<b>NVISTA</b>	<b>VISTANUEVA</b> / Guarda una nueva vista guardada a partir de lo que se muestra en la ventana gráfica actual o mediante la definición de una ventana rectangular.

## O

<b>OB</b>	<b>ORDENAOBJETOS</b> / Cambia el orden de dibujo de imágenes y otros objetos.
<b>OC</b>	<b>OCULTA</b> / Muestra un modelo 3D con líneas ocultas suprimidas para el estilo visual Estructura alámbrica 2D.
<b>OP/OPC/ OPCION</b>	<b>OPCIONES</b> / Personaliza los parámetros del programa.
<b>OR</b>	<b>ORTO</b> / Limita el movimiento del cursor a las direcciones horizontal o vertical.
<b>ORT</b>	<b>ORTOGRAFIA</b> / Comprueba la ortografía en un dibujo.
<b>OS/REF</b>	<b>REFENT</b> / Establece los modos de referencia a objetos en ejecución.

## P - Q

<b>P</b>	<b>PARTE</b> / Divide el objeto seleccionado entre dos puntos.	<b>PARAM</b>	<b>PARAMBLOQUE</b> / Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
<b>P2D</b>	<b>ABRIRENVIARADOCS</b> / Abre la paleta Enviar a Autodesk Docs, donde puede seleccionar las presentaciones que se van a cargar como archivos PDF en Autodesk Docs.	<b>PARAMR</b>	<b>PARAMRESTRIC</b> / Controla la visualización de las restricciones geométricas en las barras de restricciones.
<b>P2DCLOSE</b>	<b>CERRARENVIARADOCS</b> / Cierra la paleta Enviar a Autodesk Docs.	<b>PDES</b>	<b>HIDEPALETES</b> / Oculta todas las paletas mostradas, junto con las fichas del dibujo y la cinta de opciones.
<b>PA</b>	<b>PEGAESP</b> / Pega objetos del portapapeles en el dibujo actual y controla el formato de los datos.	<b>PE</b>	<b>EDITPOL</b> / Permite editar polilíneas, objetos que se van a unir a polilíneas y objetos relacionados.
<b>PAD</b>	<b>PARAMSDIB</b> / Establece los parámetros de rejilla y referencia, rastreo de referencia polar y a objetos, los modos de referencia a objetos, la entrada dinámica y las propiedades rápidas.	<b>PG</b>	<b>POLIGONO</b> / Crea una polilínea equilátera cerrada.
<b>PAR</b>	<b>PARAMETROS</b> / Abre la paleta Administrador de parámetros que incluye todos los parámetros de restricción por cota, los parámetros de referencia y las variables de usuario del dibujo actual.	<b>PL</b>	<b>POL</b> / Crea una polilínea 2D, un único objeto que se compone de segmentos de línea y arco.
		<b>PRE</b>	<b>PREVISUALIZAR</b> / Muestra el dibujo como se va a trazar.
		<b>PROPIED- ADESRAPIDAS/ QP</b>	<b>QUICKPROPERTIES</b> / Muestra los datos de propiedad rápidos de los objetos seleccionados.
		<b>PT</b>	<b>PUNTO</b> / Crea un objeto de punto.
		<b>Q</b>	<b>SALIR</b> / Abandona el programa.

## R

<b>RB</b>	<b>RENOMBRA</b> / Cambia el nombre asignado a los elementos, tales como las capas o los estilos de cota.
<b>RCD</b>	<b>RECUPDIBUJO</b> / Muestra una lista de los archivos de dibujo que se pueden recuperar tras un fallo del programa o del sistema.
<b>RE</b>	<b>REDIBUJA</b> / Renueva la visualización en la ventana gráfica activa.
<b>REC</b>	<b>RECTANG</b> / Crea una polilínea rectangular.
<b>REG</b>	<b>REGION</b> / Convierte los objetos que encierran un área en objetos de región 2D.
<b>REX</b>	<b>REFEXTERNAS</b> / Abre la paleta Referencias externas.
<b>RG</b>	<b>REGEN</b> / Vuelve a generar el dibujo desde la ventana gráfica actual.
<b>RGT</b>	<b>REGENT</b> / Vuelve a generar todo el dibujo y actualiza todas las ventanas gráficas.
<b>RI</b>	<b>REINICIA</b> / Reinicia el digitalizador, los puertos de entrada y salida del digitalizador y el archivo de parámetros del programa.
<b>RJ</b>	<b>REJILLA</b> / Muestra un patrón de rejilla en la ventana gráfica actual.
<b>RR</b>	<b>RECORTA</b> / Recorta objetos hasta encontrar las aristas de otros objetos.
<b>RX</b>	<b>REFX</b> / Inicia el comando REFEXTERNAS.

## S

<b>SB/SMB</b>	<b>SOMBREA</b> / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
<b>SD</b>	<b>GUARDARCOMO</b> / Guarda una copia del dibujo actual con una ubicación o un nombre de archivo nuevos.
<b>SE</b>	<b>SHADEGE</b> / Controla el sombreado de las aristas.
<b>SI</b>	<b>SIMETRIA</b> / Crea una copia simétrica de objetos designados.
<b>SM/SOM</b>	<b>MODOSOMBRA</b> / Controla la visualización de los objetos 3D.
<b>SO</b>	<b>SOLIDO</b> / Crea triángulos y cuadriláteros de relleno sólido.
<b>SP</b>	<b>ADMINSCP</b> / Administra las definiciones de SCP.
<b>SPL</b>	<b>SPLINE</b> / Crea una curva suave que pasa a través de un conjunto de puntos de ajuste o cerca de él o bien que está definida por los vértices en un marco de control.
<b>SR</b>	<b>SCRIPT</b> / Ejecuta una secuencia de comandos de un archivo de comandos.
<b>SW</b>	<b>SALVAWMF</b> / Guarda los objetos en un metarchivo de Windows.

## T - U

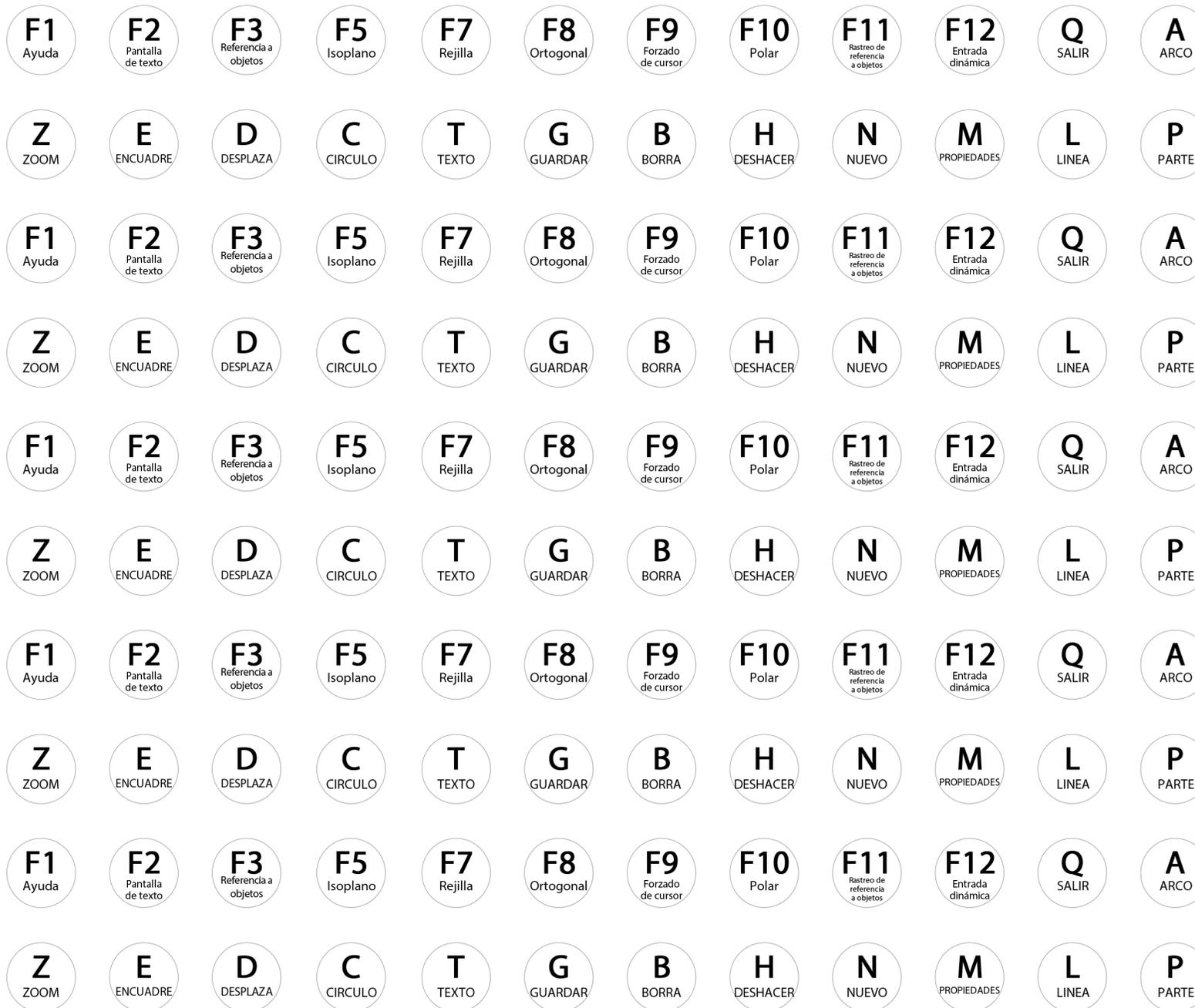
<b>T/TX</b>	<b>TEXTO</b> / Crea un objeto de texto de una línea.
<b>TAB</b>	<b>TABLA</b> / Crea un objeto de tabla vacío.
<b>TH</b>	<b>THICKNESS</b> / Define el valor por defecto de la propiedad de grosor 3D al crear los objetos geométricos 2D.
<b>TI</b>	<b>TIEMPO</b> / Muestra los datos de fecha y hora de un dibujo.
<b>TL/TPOL</b>	<b>TIPOLIN</b> / Carga, define y modifica tipos de línea.
<b>TM/TMOD</b>	<b>TILEMODE</b> / Determina si la ficha Modelo o la ficha Presentación guardada a la que se ha accedido más recientemente están activas.
<b>TOL</b>	<b>TOLERANCIA</b> / Crea tolerancias geométricas incluidas en un rectángulo de tolerancia.
<b>TP</b>	<b>PALETASHERR</b> / Abre la ventana Paletas de herramientas.
<b>TXM</b>	<b>TEXTOM</b> / Crea un objeto de texto de línea múltiple.
<b>UNHIDE/ UNISOLATE</b>	<b>UNISOLATEOBJECTS</b> / Muestra los objetos previamente ocultos con el comando ISOLATEOBJECTS o el comando HIDEOBJECTS.
<b>UNI</b>	<b>UNION</b> / Combina dos o más sólidos 3D, superficies o regiones 2D para formar un único sólido 3D compuesto o una única superficie o región compuesta.
<b>UNS</b>	<b>UNIDADES</b> / Controla la precisión y los formatos de visualización de las coordenadas, las distancias y los ángulos.
<b>UX</b>	<b>UNIRX</b> / Une al dibujo actual una o varias definiciones de objetos guardados de una referencia externa.

## V

<b>VD</b>	<b>VISTADIN</b> / Define vistas en perspectiva o de proyección paralela mediante una cámara y un objetivo.
<b>VG</b>	<b>VGCAPA</b> / Establece la visibilidad de capas en las ventanas gráficas.
<b>VI</b>	<b>VISTA</b> / Guarda y restituye vistas de espacio modelo guardadas, vistas de presentación y vistas predefinidas.
<b>VINCD</b>	<b>VINCUDAT</b> / Muestra el cuadro de diálogo Vínculo de datos.
<b>VIR</b>	<b>IRAVISTA</b> / Restituye una vista guardada.
<b>VIRD</b>	<b>VRDIBUJO</b> / Muestra los dibujos y las presentaciones abiertos de un dibujo mediante imágenes de vista preliminar.
<b>VIRDC</b>	<b>VRDIBUJOCERRAR</b> / Cierra las imágenes de vista preliminar de los dibujos abiertos y sus presentaciones.
<b>VIRP</b>	<b>VRPRES</b> / Muestra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones del dibujo actual.
<b>VIRPC</b>	<b>VRPRESCERRAR</b> / Cierra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones del dibujo actual.
<b>VM</b>	<b>VMULT</b> / Crea y controla las ventanas gráficas de presentación.
<b>VT</b>	<b>VENTANAS</b> / Crea varias ventanas gráficas en el espacio modelo o en una presentación (espacio papel).

## W - Z

<b>WHEEL</b>	<b>NAWSWHEEL</b> / Proporciona acceso a herramientas de navegación mejoradas a las que se puede acceder rápidamente con el cursor.
<b>Z</b>	<b>ZOOM</b> / Aumenta o reduce el factor de ampliación de la vista de la ventana gráfica actual.



ETIQUETAS IMPRIMIBLES PARA TECLADO [5 CONJUNTOS COMPLETOS]  
 PARA SU USO CON: <http://www.onlinelabels.com/OL32.htm>