

 **AUTODESK® AUTOCAD**

---

# Anleitung zu den Tastenkombinationen

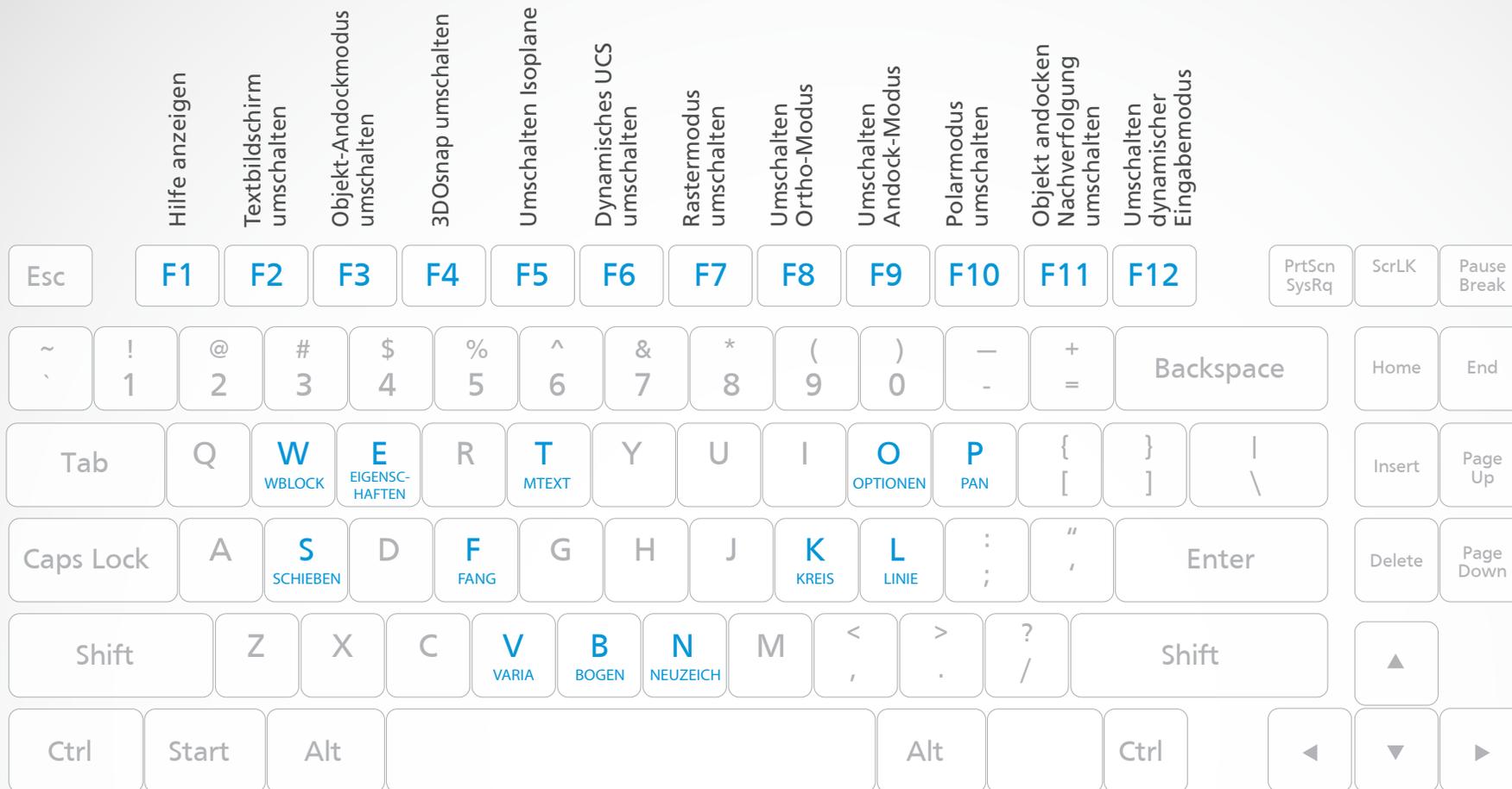
---

Ein-Tastenkombinationen

Umschalten und Bildschirmverwaltung

Tastenkombinationen A–Z

Druckbare Tastaturaufkleber



- |   |   |   |
|---|---|---|
| <b>B</b> <b>BOGEN</b> / Erstellt einen Bogen.                                       | <b>N</b> <b>NEUZEICH</b> / Aktualisiert die Anzeige im aktuellen Ansichtsfenster.                     | <b>T</b> <b>MTEXT</b> / Erstellt ein mehrzeiliges Textobjekt.   |
| <b>E</b> <b>EIGENSCHAFTEN</b> / Kontrolliert die Eigenschaften vorhandener Objekte. | <b>O</b> <b>OPTIONEN</b> / Passt Programmeinstellungen an.  | <b>V</b> <b>VARIA</b> / Vergrößert oder verkleinert ausgewählte Objekte, wobei die Proportionen des Objekts erhalten bleiben. |
| <b>F</b> <b>FANG</b> / Beschränkt die Cursorbewegung auf definierte Intervalle.     | <b>P</b> <b>PAN</b> / Ergänzt einen Parameter mit Anfassern für eine dynamische Blockdefinition.      | <b>W</b> <b>WBLOCK</b> / Schreibt Objekte oder einen Block in eine neue Zeichnungsdatei.                                      |
| <b>K</b> <b>KREIS</b> / Erstellt einen Kreis.                                       | <b>S</b> <b>SCHIEBEN</b> / Verschiebt Objekte um einen bestimmten Abstand in eine bestimmte Richtung. |   |
| <b>L</b> <b>LINIE</b> / Erstellt gerade Liniensegmente.                             |   |   |

## Allgemeine Funktionen umschalten

<b>Strg+D</b>	Koordinatenanzeige umschalten
<b>Strg+G</b>	Raster umschalten
<b>Strg+E</b>	Isometrische Ebenen ein-und ausschalten
<b>Strg+F</b>	Laufende Objektandockung umschalten
<b>Strg+H</b>	Entnahmestil umschalten
<b>Strg+Shift+H</b>	Paletten ausblenden umschalten
<b>Strg+I</b>	Koordinaten umschalten
<b>Strg+Shift+I</b>	Interferenzeinschränkungen umschalten

## Zeichnungsmodi umschalten

<b>F1</b>	Hilfe anzeigen
<b>F2</b>	Textbildschirm umschalten
<b>F3</b>	Objekt-Andockmodus umschalten
<b>F4</b>	3DOsnap umschalten
<b>F5</b>	Isoebene umschalten
<b>F6</b>	Dynamisches UCS umschalten
<b>F7</b>	Rastermodus umschalten
<b>F8</b>	Orthomodus umschalten
<b>F9</b>	Andockmodus umschalten
<b>F10</b>	Polarmodus umschalten
<b>F11</b>	Objektandock-Nachverfolgung umschalten
<b>F12</b>	Dynamischen Eingabemodus umschalten

## Bildschirm verwalten

<b>Strg+0 (null)</b>	Bildschirm löschen
<b>Strg+1</b>	Eigenschaftenpalette
<b>Strg+2</b>	Design Center Palette
<b>Strg+3</b>	Werkzeugpalette
<b>Strg+4</b>	Blattsatzpalette
<b>Strg+6</b>	DBCconnect Manager
<b>Strg+7</b>	Markierungssatz Manager-Palette
<b>Strg+8</b>	Schnellkalkulation
<b>Strg+9</b>	Befehlszeile

## Workflow verwalten

<b>Strg+C</b>	Objekt kopieren
<b>Strg+X</b>	Objekt ausschneiden
<b>Strg+V</b>	Objekt einfügen
<b>Strg+Shift+C</b>	Mit Basispunkt in Zwischenablage kopieren
<b>Strg+Shift+V</b>	Daten als Block einfügen
<b>Strg+Z</b>	Letzte Aktion rückgängig machen
<b>Strg+Y</b>	Letzte Aktion wiederholen
<b>Strg+[</b>	Aktuellen Befehl abbrechen (oder Strg+V)
<b>ESC-Taste</b>	Aktuellen Befehl abbrechen

## Zeichnungen verwalten

<b>Strg+N</b>	Neue Zeichnung
<b>Strg+S</b>	Zeichnung speichern
<b>Strg+O</b>	Zeichnung öffnen
<b>STRG+P</b>	Plotter-Dialogfeld
<b>Strg+Tab-Taste</b>	Auf nächste Zeichnung umschalten
<b>Strg+Shift+Tab-Taste</b>	auf vorherige Zeichnung umschalten
<b>Strg+Seite nach oben</b>	Zu vorheriger Registerkarte in aktueller Zeichnung umschalten
<b>Strg+Seite nach unten</b>	zu nächster Registerkarte in aktueller Zeichnung umschalten
<b>Strg+Q</b>	Beenden
<b>Strg+A</b>	Alle Objekte auswählen

## A

AABSP	ANSABSPIEL / Spielt die Animation eines bezeichneten Ausschnitts ab.
AB	ABSTAND / Misst den Abstand und Winkel zwischen zwei Punkten.
ABE	AKTBENEING / Stoppt ein Aktionsmakro für die Benutzereingabe.
ABFL	ABFLACH / Erstellt eine 2D-Repräsentation aller 3D-Objekte entsprechend dem ausgewählten Ausschnitt.
ABS	ABSTUF / Füllt eine geschlossene Fläche oder ausgewählte Objekte mit einer Gradientenfüllung.
ADB	ATTDIRBEARB / Ändert den Textcontent eines Attributs in einem Block.
ADC	ADCENTER / Verwaltet die Inhalte, wie Blöcke, xrefs und Schraffurmuster und fügt diese ein.
AM	AKTMELD / Fügt eine Benutzermitteilung in einem Aktionsmakro ein.
ANSICHTSW	NAVANSICHTSW / Kontrolliert die Sichtbarkeit und die Anzeigeeigenschaften des ViewCube-Werkzeugs.
ANZE	ANALYSEZEBRA / Projektiert Streifen auf ein 3D-Modell, um die Oberflächenkontinuität zu analysieren.
AO	APPLOAD / Anwendung laden.
APUNKT	DDVPOINT / Definiert die 3D-Sichtrichtung.
AR	ABRUNDEN / Rundet die Kanten von Objekten ab und schraffiert diese.

AREK	AKTREKORD / Startet den Aktionsrekorder.
AS	AUSSCHNT / Speichert und restauriert bezeichnete Ausschnitte, Kameraausschnitte, Layoutausschnitte und voreingestellte Ausschnitte.
AST	AKTSTOP / Stoppt den Aktionsrekorder zur Speicherung der aufgezeichneten Aktionen in einer Aktionsmakrodatei.
ATE	ATTEDIT / Ändert die Attributinformationen in einem Block.
ATT	ATTDEF / Definiert einen Block neu und aktualisiert die betreffenden Attribute.
AUS	AUSRICHTEN / Richtet Objekte in 2D- und 3D-Modus auf andere Objekte aus.

## B-C

B	BOGEN / Erstellt einen Bogen.
BABH	BEMABHÄNG / wendet die Bemessungseinschränkungen auf ausgewählte Objekte oder Punkte auf ausgewählten Objekten an.
BB	BEMBOGEN / Erstellt eine Bogenlängenbemessung.
BBE	BBEARB / Öffnet die Blockdefinition im Block-Editor.
BE	DDEDIT / Bearbeitet einen einzeiligen Text, Bemessungstext, Attributdefinitionen und Eigenschaftenskontrollrahmen.
BE	TEXTBEARB / Bearbeitet eine Bemessungseinschränkung, Bemessung oder ein Textobjekt.
BEFZ	BEFEHLSZEILE / Zeigt das Befehlszeilenfenster an.
BGEO	BEMGEOM / Misst Abstand, Radius, Winkel, Fläche und Volumen von ausgewählten Objekten oder Punktsequenzen.
BI	BILD / Zeigt die externe Referenzpalette an.
BIA	BILDANPASSEN / Steuert die Bildanzeige, das heißt Helligkeit, Kontrast und Überblendwerte von Bildern.
BIU	BILDZUSCHNEIDEN / Kopiert die Anzeige eines ausgewählten Bilds für eine definierte Grenze.
BIZ	BILDZUORDNEN / Fügt eine Referenz in einer Bilddatei ein.

BK BKSMAN / Verwaltet definierte Benutzerkoordinatensysteme.

BL BLOCK / Erstellt eine Blockdefinition aus ausgewählten Objekten.

BMB BEMBASISL / Erstellt eine lineare, Winkel- oder Ordinatenbemessung aus der Basislinie der bisherigen oder ausgewählten Bemessung.

BMD BEMDURCHM / Erstellt eine Durchmesserbemessung für einen Kreis oder Bogen.

BMED BEMEDIT / Bearbeitet Bemessungstext und Verlängerungslinien.

BMM BEMMITTELP / Erstellt die Mittelmarkierung oder Mittellinien von Kreisen und Bögen.

BMORD BEMORDINATE / Erstellt Ordinatenbemessungen.

BMRAD BEMRADIUS / Erstellt eine Radiusbemessung für einen Kreis oder einen Bogen.

BMU BEMÜBERSCHR / Kontrolliert, ob Systemvariablen in ausgewählten Bemessungen überschrieben werden.

BMWIN BEMWINKEL / Erstellt eine Winkelbemessung.

BMWT BEMWEITER / Erstellt eine Bemessung, die von einer Verlängerungslinie einer bereits erstellten Bemessung ausgeht.

BR PAUSE / Teilt das ausgewählte Objekt zwischen zwei Punkten.

BSP BSPEICH / Speichert die aktuelle Blockdefinition.

BSS BSICHTBSTATUS / Erstellt, definiert oder löscht einen Sichtbarkeitszustand in einem dynamischen Block.

BV BEMVERKÜRZ / Erstellt Verkürzungsbemessungen für Kreise und Bögen.

BVL BEMVERKLINIE / Ergänzt oder entfernt eine Bemessungsverkürzungslinie auf einer linearen oder angepassten Bemessung.

CBAR ABHÄNGLEISTE / Ein symbolleistenähnliches Element der Benutzeroberfläche, das die verfügbaren geometrischen Einschränkungen eines Objekts anzeigt.

CT CTABLESTYLE / Definiert den Namen des aktuellen Tabellenstils.

## D

DA DANSICHT / Definiert die Parallelprojektions- oder Perspektivausschnitte mit einer Kamera und einem Ziel.

DDA BEMENTASSOZ / Entfernt die Assoziation aus ausgewählten Bemessungen.

DDRENAME UMBENENN / Ändert die Bezeichnungen für Objekte wie Ebenen und Bemessungstile.

DE DEHNEN / Verlängert die Objekte, sodass sie die Kanten anderer Objekte berühren.

DEX DATENEXTRAKT / extrahiert Zeichnungsdaten und führt die Daten aus einer externen Quelle mit einer Datenextraktionstabelle oder einer externen Datei zusammen.

DH DREHEN / Dreht Objekte um einen Basispunkt.

DI DIFFERENZ / Kombiniert ausgewählte 3D-Vollkörper, Oberflächen oder 2D-Regionen durch Subtraktion.

DIMSTY BEMSTIL / Erstellt und modifiziert Bemessungstile.

DRE BEMREASSOZ / Assoziiert ausgewählte Bemessungen mit Objekten oder Punkten auf Objekten oder hebt diese Assoziation auf.

DV DATENVERKN / Zeigt das Dialogfeld für die Verknüpfung an.

DVA DATENVERKNAKT / Aktualisiert die Daten an und von einer vorhandenen externen Datenverknüpfung.

DVB DBVERBINDUNG / Schnittstelle zu externen Datenbanktabellen.

## E-F

E	EIGENSCHAFTEN / Kontrolliert die Eigenschaften vorhandener Objekte.
EG	EIGANPASS / Wendet die Eigenschaften eines ausgewählten Objekts auf andere Objekte an.
EIN	EINFÜGE / Fügt einen Block oder eine Zeichnung in die aktuelle Zeichnung ein.
EL	ELLIPSE / Erstellt eine Ellipse oder einen Ellipsenbogen.
ER	EXTERNREF / öffnet die externe Referenzpalette.
ET	EINHEIT / Kontrolliert die Koordinaten und Winkelanzeigeformate und die Genauigkeit.
EX	EXTRUSION / Erweitert die Bemessungen eines 2D-Objekts oder einer 3D-Ansicht im 3D-Raum.
EXP	EXPORT / Speichert die Objekte in einer Zeichnung in einem anderen Dateiformat.
F	FANG / Beschränkt die Cursorbewegung auf definierte Intervalle.
FI	FILTER / Erstellt eine Liste der Anforderungen, die ein Objekt in einem Auswahlsatz erfüllen muss.
FL	FLÄCHE / Berechnet die Fläche und den Umfang von Objekten oder definierten Flächen.
FLFL	FLÄCHEFLICK / Erstellt eine neue Oberfläche durch Anpassung einer Kappung über einer Oberflächenkante, die eine geschlossene Schleife bildet.
FS	FSMODE / Erstellt einen Auswahlsatz aller Objekte, die das ausgewählte Objekt berühren.

## G-K

GEO	GEOPOSITION / Definiert die geografischen Ortsdaten für eine Zeichnungsdatei.
GETEILT	NETZTEILEN / Teilt die Netzansicht in zwei Ansichten.
GLENT	NETZGLÄTTEENTF / Verringert die Glättung von Netzobjekten um eine Ebene.
GLHINZ	NETZGLÄTTEHINZUF / Erhöht die Glättung von Netzobjekten um eine Ebene.
GP	GRUPPE / Erstellt und verwaltet gespeicherte Objektsätze, sogenannte Gruppen.
ID	ID / Zeigt die UCS-Koordinatenwerte eines bestimmten Orts an.
IE	INHALTEINFÜG / Fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein und kontrolliert das Datenformat.
IMP	IMPORT / Importiert Dateien anderer Formate in die aktuelle Zeichnung.
IO	OBJEINF / Fügt ein verknüpftes oder eingebettetes Objekt ein.
K	KREIS / Erstellt einen Kreis.
KA	KAPPEN / Erstellt neue massive 3D-Objekte und Oberflächen durch Kappen oder Teilung von vorhandenen Objekten.
KAM	KAMERA / Definiert eine Kamera und einen Zielort zur Erstellung und Speicherung eines 3D-Ausschnitts von Objekten.
KO	KOPIEREN / Kopiert Objekte in einem definierten Abstand in einer definierten Richtung.

## L

L	LINIE / Erstellt gerade Liniensegmente.
LA	LAYER / Verwaltet Ebenen und Ebeneneigenschaften.
LÄ	LÄNGE / Ändert die Länge von Objekten und den eingeschlossenen Bogenwinkel.
LAS	LAYERSTATUS / Speichert, restauriert und verwaltet bezeichnete Ebenenzustände.
LIS	LISTE / Zeigt die Eigenschaftsdaten für ausgewählte Objekte.
LO	LAYOUT / Erstellt und modifiziert Zeichnungslayout-Registerkarten.
LST	LSTÄRKE / Definiert die aktuelle Linienstärke, die Anzeigeoptionen der Linienstärke und die Einheiten der Linienstärke.
LT; LTYP	LINIENTYP / Lädt, definiert und modifiziert Linientypen.
LTS	LTFAKTOR / Ändert den Skalierfaktor von Linientypen für alle Objekte in einer Zeichnung.

## M

MA	MANSFEN / Erstellt und kontrolliert die Layoutansichtsfenster.
MAT	MATERIALIEN / Zeigt oder verbirgt das Fenster für die Materialien.
MB	MBEREICH / Schaltet vom Papierraum auf ein Modellraumansichtsfenster um.
ME	MESSEN / Erstellt Punktobjekte oder Blöcke in bemessenen Intervallen über die Länge oder den Umfang eines Objekts.
MFA	MFÜHRAUSR / Richtet ausgewählte Multiführungs-Objekte im gleichen Abstand aus.
MFb	MFÜHRBEARB / Ergänzt oder entfernt Führungslinien eines Multiführungs-Objekts.
MFSA	MFÜHRSAMMELN / Organisiert ausgewählte Multiführungen mit Blöcken in Teilen oder Spalten und zeigt das Ergebnis mit einer einzigen Führung an.
MFST	MFÜHRUNGSSTIL / Erstellt und modifiziert Multiführungsstile.
MSM	MARKIERUNG / Öffnet den Markierungssatzmanager.

## N–Q

N	NEUZEICH / Aktualisiert die Anzeige im aktuellen Ansichtsfenster.	PE	PEDIT / Bearbeitet Polylinien und 3D-Polygonnetze.
NA	NEUZALL / Aktualisiert die Anzeige aller Ansichtsfenster.	PEIN	PALANZ / Stellt die Anzeige der ausgeblendeten Paletten wieder her.
NANS	NEUANS / Erstellt einen bezeichneten Ausschnitt ohne Bewegung.	PG	POLYGON / Erstellt eine geschlossene Polylinie mit gleichem Abstand.
NSHOT	NEUSHOT / Erstellt einen bezeichneten Ausschnitt mit Bewegung, der bei Anzeige in ShowMotion abgespielt wird.	PKÖRP	POLYKÖRPER / Erstellt einen wandähnlichen 3D-Polykörper.
3DANS	3DORBIT / Dreht den Ausschnitt in einem 3D-Raum unter Berücksichtigung des horizontalen und vertikalen Orbits.	PLOT	PLOT / Stellt eine Zeichnung auf einem Plotter, Drucker oder in einer Datei aus.
O	OPTIONEN / Passt Programmeinstellungen an.	PR	PRÜFSTANDARDS / Prüft die aktuelle Zeichnung auf Standardverletzungen.
P	PAN / Ergänzt einen Parameter mit Anfassern für eine dynamische Blockdefinition.	PTW	IMWEBPUBLIZIEREN / Erstellt HTML-Seiten mit Bildern der ausgewählten Zeichnungen.
PAR	PARAMETER / Kontrolliert die assoziativen Parameter in der Zeichnung.	PU	BEREINIG / Entfernt nicht verwendete Objekte, beispielsweise Blockdefinitionen und Ebenen, aus der Zeichnung.
PARAM	BPARAMETER / Ergänzt einen Parameter mit Anfassern für eine dynamische Blockdefinition.	PUZU	PUNKTWOLKENZUORDBLDSCH / Fügt eine Indexpunktwerkendatei in der aktuellen Zeichnung ein.
PAUS	PALAUABL / Blendet die gerade angezeigten Paletten (einschließlich der Befehlszeile) aus.	QP	SCHNELLEIGENSCH / Zeigt offene Zeichnungen und Layouts in einer Zeichnung in Vorschaubildern an.
PB	PBEREICH / Schaltet von einem Modellraumansichtsfenster auf den Papierraum um.	QSCHNITT	QUERSCHNITT / Erstellt aus der Schnittstelle einer Ebene und Vollflächen, Oberflächen oder einem Netz eine Region.

## R

RAD	NAVRAD / Zeigt ein Rad an, das eine Sammlung von Ausschnittnavigationswerkzeugen enthält.
REF	RENDERFENSTER / Zeigt das Wiedergabefenster ohne Start einer Wiedergabeoperation.
REI	REINST / Zeigt oder verbirgt die Palette mit erweiterten Wiedergabeeinstellungen für den Zugriff auf erweiterte Wiedergabeeinstellungen.
REN	RENDER / Erstellt ein fotorealistisches oder realistisches schattiertes Bild eines 3D-Voll- oder Oberflächenmodells.
RES	RENDERSCHNITT / Stellt in einem Ansichtsfenster eine bestimmte Rechteckfläche dar, ein sogenanntes Zuschneidefenster.
REV	RENDERVOREINST / Definiert Wiedergabevoreinstellungen, wiederverwendbare Wiedergabeparameter für die Wiedergabe eines Bildes.
RG	REGEN / Regeneriert die gesamte Zeichnung aus dem aktuellen Ansichtsfenster.
RGA	REGENALL / Regeneriert die gesamte Zeichnung und aktualisiert alle Ansichtsfenster.
RH	REIHE / Erstellt mehrere Kopien der Objekte in einem Muster.
RI	RING / Erstellt einen gefüllten Kreis oder einen breiten Ring.
RIO	REGION / Konvertiert ein Objekt, das eine Fläche in einem Regionsobjekt einschließt.
ROT	ROTATION / Erstellt einen 3D-Vollkörper oder eine Oberfläche durch Verschieben eines 2D-Objekts um eine Achse.

## S

S	SCHIEBEN / Verschiebt Objekte um einen bestimmten Abstand in eine bestimmte Richtung.	SHA	SHADEMODE / Startet den Befehl VSCURRENT.
SAL	SALAYOUT / Zeigt Vorschaubilder des Modellraums und Layouts in einer Zeichnung an.	SIE	SPLINEDIT / Bearbeitet eine Spline oder angepasste Spline-Polylinie.
SALS	SALAYOUTSCHL / Schließt die Vorschaubilder des Modellraums und die Layouts in der aktuellen Zeichnung.	SK	SCHNELLKAL / Öffnet die Schnellkalkulation.
SAZ	SAZEICHN / Zeigt offene Zeichnungen und Layouts in einer Zeichnung mit Vorschaubildern an.	SM	SCHNITTMENGE / Erstellt einen 3D-Vollkörper, eine Oberfläche oder 2D-Region aus überlappenden Vollflächen, Oberflächen oder Regionen.
SAZS	SAZEICHNSCHL / Schließt die Vorschaubilder offener Zeichnungen und Layouts in einer Zeichnung.	SO	SOLID / Erstellt Volldreiecke und -vierecke.
SCH	SCHRAFF / Füllt eine geschlossene Fläche oder ausgewählte Objekte mit einem Schraffurmuster, einer Vollfarbe oder einem Gradienten.	SP	SPIEGELN / Erstellt eine gespiegelte Kopie ausgewählter Objekte.
SCHNEB	SCHNEBENE / Erstellt ein Abschnittobjekt als Schnittebene für 3D-Objekte.	SPL	SPLINE / Erstellt eine glatte Kurve, die durch oder fast durch definierte Punkte hindurchgeht.
SCR	SCRIPT / Führt eine Befehlssequenz aus einer Script-Datei aus.	SPLAY	SEQUENCEPLAY / Spielt bestimmte Ausschnitte einer Kategorie ab.
SCUI	SCHNELLCUI / Zeigt den Editor zur Anpassung der Benutzeroberfläche in ausgeblendetem Zustand an.	STA	STANDARDS / Verwaltet die Zuordnung der Standarddateien zu Zeichnungen.
SE	SCHRAFFEDIT / Modifiziert eine vorhandene Schraffur oder Füllung.	STI	STIL / Erstellt, modifiziert oder definiert Textstile.
SET	SETVAR / Zeigt oder ändert die Werte der Systemvariablen.	STR	STRECKEN / Dehnt markierte Objekte durch ein Auswahlfenster oder Polygon.
SF	SFÜHRUNG / Erstellt eine Schnellführung und eine Führungsanmerkung.		

## T-U

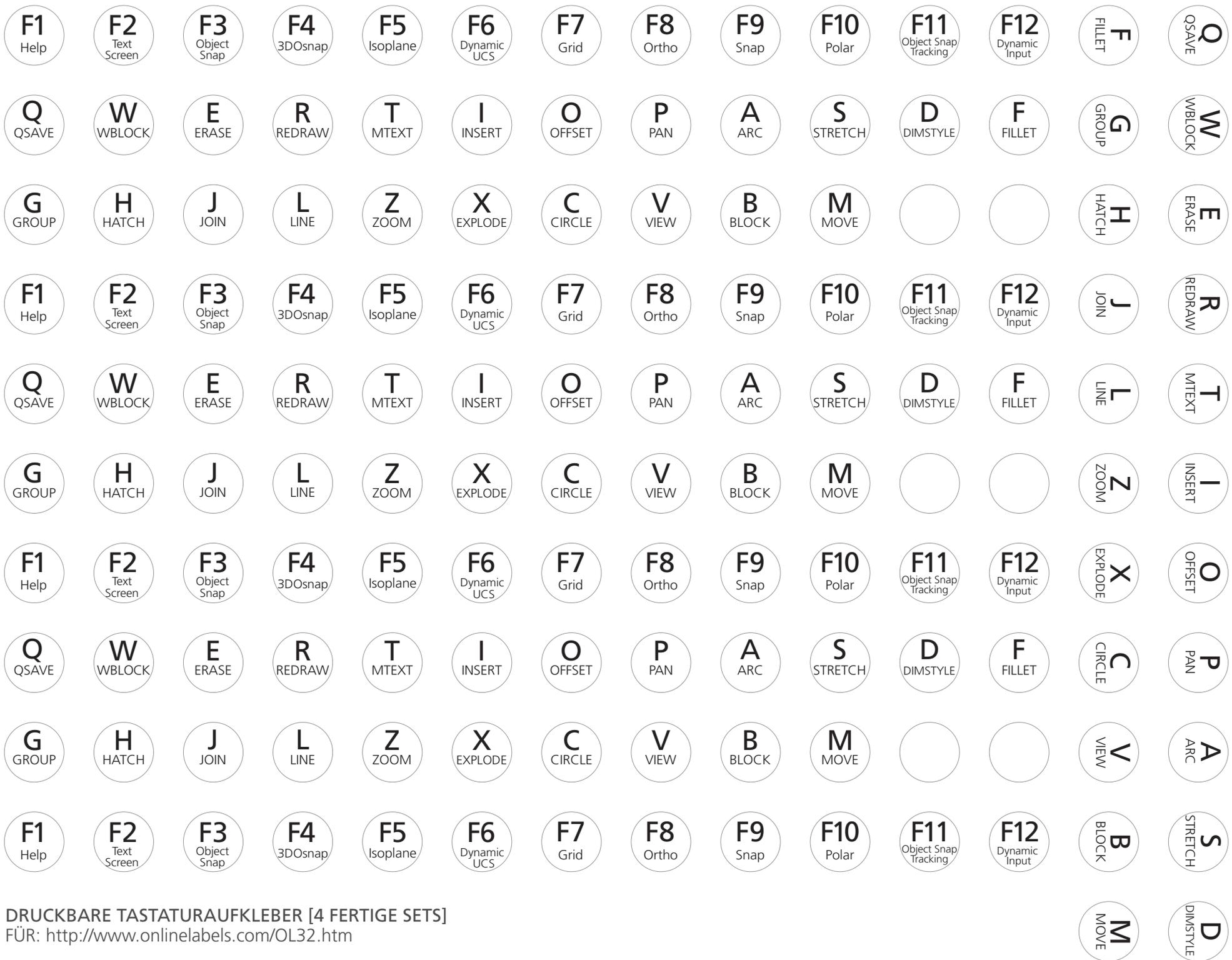
T	MTEXT / Erstellt ein mehrzeiliges Textobjekt.
TA	TABLETT / Kalibriert, konfiguriert und aktiviert bzw. deaktiviert das angeschlossene Digitalisierungstablett.
TH	THICKNESS / Definiert eine Standard-3D-Dicke bei Erstellung von geometrischen 2D-Objekten.
TL	TEILEN / Erstellt gleichmäßig verteilte Punktobjekte oder Blöcke über die Länge oder den Umfang eines Objekts.
TM	TILEMODE / Kontrolliert, ob auf den Papierraum zugegriffen werden darf.
TOZ	TOLERANZ / Erstellt geometrische Toleranzen in einem Eigenschaften-Kontrollrahmen.
TR	STUTZEN / Beschneidet Objekte entsprechend den Kanten anderer Objekte.
TS	TABELLENSTIL / Erstellt, modifiziert oder definiert Tabellenstile.
UM	UMGRENZUNG / Erstellt eine Region oder eine Polylinie aus einer geschlossenen Fläche.
UNHIDE	UNISOLATEOBJECTS / Zeigt -Objekte an, die zuvor mit dem Befehl ISOLATEOBJECTS oder HIDEOBJECTS ausgeblendet waren.
UR	URSPRUNG / Zerlegt ein verbundenes Objekt in seine Komponenten.
ÜB	ÜBERLAG / Erstellt einen temporären 3D-Vollkörper aus den Interferenzen zwischen zwei Sätzen ausgewählter 3D-Vollflächen.

## V-W

V	VARIA / Vergrößert oder verkleinert ausgewählte Objekte, wobei die Proportionen des Objekts erhalten bleiben.
VA	VORANSICHT / Zeigt die Zeichnung so an, wie sie geplottet wird.
VB	VERBINDEN / Verbindet ähnliche Objekte zu einem einheitlichen, untrennbaren Objekt.
VD	VERDECKT / Regeneriert ein 3D-Drahtmodell und unterdrückt die verborgenen Linien.
VEE	VEREINIG / Verbindet zwei massive Objekte oder zwei Regionsobjekte.
VIS	VISUELLESTILE / Erstellt und modifiziert visuelle Stile und verwendet einen visuellen Stil für ein Ansichtsfenster.
VS	VERSETZ / Erstellt konzentrische Kreise, parallele Linien und parallele Kurven.
VSA	VSAKTUELL / Definiert den visuellen Stil in dem aktuellen Ansichtsfenster.
W	WBLOCK / Schreibt Objekte oder einen Block in eine neue Zeichnungsdatei.
WE	WERKZEUGKASTEN / Zeigt, verbirgt und modifiziert Symbolleisten.
WP	WERKZPALETTEN / Öffnet das Werkzeugpalettenfenster.

## X-Z

XB	XBINDEN / Bindet eine oder mehrere Definitionen bezeichneter Objekte in einer xref-Datei für die aktuelle Zeichnung.
XR	XREF / Startet den Befehl EXTERNALREFERENCES.
XZ	XZUORDNEN / Fügt eine DWG-Datei als externe Referenz (xref) ein.
XZU	XZUSCHNEIDEN / Übernimmt die Anzeige einer ausgewählten externen Referenz oder Blockreferenz für eine definierte Grenze.
ZEI	ZEICHEINST / Definiert Raster und Andockfunktion, Polar- und Objektandocknachverfolgung, Objektandockmodi, dynamische Eingabe und Quick Properties.
ZIP	ETRANSMIT / Erstellt eine selbstextrahierende oder ZIP-Datei für die Übertragung.
ZO	ZOOM / Vergrößert oder verkleinert den Ausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.
ZR	ZEICHREIHENF / Ändert die Zeichnungsreihenfolge der Bilder und von sonstigen Objekte.
ZWH	ZCHNGWDHERST / Zeigt eine Liste der Zeichnungsdateien an, die nach einem Programm- oder Systemabsturz wiederhergestellt werden können.



DRUCKBARE TASTATURAUFKLEBER [4 FERTIGE SETS]  
 FÜR: <http://www.onlinelabels.com/OL32.htm>