

FERRAMENTA	COMANDOS	ZWCAD	AutoCAD	Especificação do Comando
		Pro	Full	
ERASE	E (Erase)	✓	✓	Apaga uma geometria selecionada
MOVE	M (Move)	✓	✓	Move geometria
GRIP-STRETCH	GRIP-STRETCH	✓	✓	Edita um geometria, pelo pontos "Grips"
COPY	CO ou CP (Copy)	✓	✓	Copia uma geometria
ZOOM	Z (Zoom)	✓	✓	Aproxima ou afasta o desenho
LINE	L (Line)	✓	✓	Desenha um linha
U	U	✓	✓	Tipo um ctrl+Z, volta para última função e apaga o que já foi feito
TRIM	TR (Trim)	✓	✓	Corta (apara) trechos de elementos a partir de limites estabelecidos pelo desenhista.
LAYER	LA (Layer)	✓	✓	Comando utilizado para criar layers sem usar a caixa de dialogo, apenas com a barra de comandos
QSAVE	QSAVE	✓	✓	Salvar arquivos
UNDO	UNDO	✓	✓	Selecionar o número de operações que deseja voltar.
DIMLINEAR	DIMLINEAR	✓	✓	Colocar um cota linear na sua geometria/desenho
LAYOUT-CONTROL		✓	✓	Trocar as telas do model para layout
OFFSET	O (Offset)	✓	✓	possibilita a criação de linhas paralelas a uma distância exata
STRETCH	S (Stretch)	✓	✓	o comando permite esticar objetos cruzados por uma janela ou polígono de seleção
CLOSE	Close ou Smart Mouse	✓	✓	Fecha o arquivo que está na tela e da a opção de salva-lo
DDEDIT	DDEDIT	✓	✓	Edita texto de uma única linha, texto de dimensão, definições de atributo e quadros de controle de recurso
OPEN	OPEN	✓	✓	Abre um arquivo

MATCHPROP	MA (Matchprop)	✓	✓	Permite copiar as propriedades de um objeto escolhido para outro objeto, podemos copiar cor, Layer, tipo de linha, escala de linha, transparência, estilo de plotagem entre outros.
DIST	DI (Dist)	✓	✓	Em geral, o comando DIST relata distâncias 3D no espaço do modelo e distâncias 2D em um layout No espaço do papel.
CHPROP	CHPROP	✓	✓	Especifica quais objetos devem ser modificados. Se você selecionar vários objetos com valores diferentes para a propriedade que deseja alterar, Varia é exibido como o valor atual.
FILLET	F (Fillet)	✓	✓	Permite desenhar cantos arredondados a partir de uma medida de raio definida pelo desenhista. No canto de paredes retas, poderemos usar este comando para aparar as arestas das linhas se definirmos O raio como 0 (zero).
PLINE	PL (Polyline)	✓	✓	permite desenhar linhas que formarão um único objeto, isto é, cada linha é dependente da outra.
EXTEND	EX (Extend)	✓	✓	estende linhas ou elementos até o limite definido
PLOT	CTRL+P (Plot)	✓	✓	Caixa de dialogo para plotagem
MTEDIT	MTEDIT	✓	✓	Edita texto de várias linhas. Exibe a guia de texto multilinha na faixa de opções ou o Editor de texto local para modificar a Formatação ou o conteúdo do objeto mtext selecionado
ROTATE	RO (Rotate)	✓	✓	Rotaciona objeto selecionado
PASTECLIP	PASTECLIP	✓	✓	Cola os objetos da área de transferência no desenho atual.
MIRROR	MI (Mirror)	✓	✓	Espelha objeto selecionado
PAN	PAN ou Scrool do mouse	✓	✓	Para visualização dos objetos
UCS	UCS	✓	✓	Define a origem ea orientação do sistema de coordenadas de usuário atual (UCS).
LAYER	LAYER	✓	✓	As camadas são o método principal para organizar os objetos em um desenho por função ou propósito
CIRCLE	C (Circle)	✓	✓	Cria um círculo

-VIEW	-VIEW	✓	✓	Ferramenta de visualização das vistas
QUIT	QUIT	✓	✓	Fecha o arquivo e lhe dá a possibilidade de salva-lo
LOGINITIALWORKSPACEESW	Nada	✗	✓	Não existe informações sobre esse comando
MSPACE	MS (Mspace)	✓	✓	Em um layout, muda do espaço de papel para o espaço do modelo em uma viewport de layout.
COMMANDLINE	COMMANDLINE	✓	✓	Reexibe a linha da comandos
PSPACE	PS (Pspace)	✓	✓	Em um layout, muda do espaço do modelo em uma viewport de layout para espaço de papel.
PROPERTIES	MO (Properties)	✓	✓	Exibe caixa de dialogo das propriedades
SCALE	SC (Scale)	✓	✓	Amplia ou reduz os objetos selecionados, mantendo as proporções do objeto o mesmo após a escala.
EXPLODE	X (Explode)	✓	✓	Quebra um objeto composto em seus objetos componentes.
COPYCLIP	COPYCLIP	✓	✓	Copia os objetos selecionados para a área de transferência.
RECTANG	REC (Rectang)	✓	✓	Cria uma polilinha retangular
XLINE	XL (Xline)	✓	✓	Cria uma linha de construção de comprimento infinito.
INSERT	INSERT	✓	✓	Insere um bloco ou desenho no desenho atual.
BHATCH	BHATCH	✓	✓	Abre caixa de diálogos "hatch", permitindo edição ou que seja inserida hachuras.
CLAYER	CLAYER	✓	✓	Define a camada atual.
REGEN	RE (Regen)	✓	✓	Regenera o desenho a partir da janela de visualização atual.
CHAMFER	CHA (Chamfer)	✓	✓	Chanfro ou chanfreca as bordas de dois objetos 2D ou as faces adjacentes de um sólido 3D
EATTEDIT	EATTEDIT	✓	✓	Edita atributos em uma referência de bloco

DIMALIGNED	DIMALI (Dimaligned)	✓	✓	Cria uma dimensão linear alinhada
PURGE	PU (Purge)	✓	✓	Remove itens não utilizados, como definições de bloco e camadas, do desenho.
COPYBASE	COPYBASE	✓	✓	Copia objetos selecionados para a área de transferência junto com um ponto base especificado
DROPGEOM	DROPGEOM	✗	✓	É a rotina que permite arrastar e soltar entidades usando o botão esquerdo ou direito do mouse. Ao usar a esquerda você terá um menu de escolhas; Mover, Copiar, Colar como bloco.
RIBBON	RIBBON	✗	✓	Exibe o modo ribbon, o ZWCAD faz, mas não com esse comando.
PEDIT	PE (Pedit)	✓	✓	Edita polilinhas, objetos a serem associados a polilinhas e objetos relacionados.
SAVEAS	CTRL+S (Saveas)	✓	✓	Salvar arquivos
DRAWORDER	DR (Draworder)	✓	✓	Altera a ordem de desenho de imagens e outros objetos.
SELECT	SELECT	✓	✓	Seleciona objetos
VSCURRENT	VSCURRENT	✗	✓	Define o estilo visual na viewport atual.
BREAK	BR (Break)	✓	✓	Quebra o objeto selecionado entre dois pontos.
ARC	A (Arc)	✓	✓	Desenha um arco
QVDRAWING	QVDRAWING	✗	✓	Exibe desenhos e layouts abertos em um desenho usando imagens de visualização.
VIEWCUBEACTION	VIEWCUBEACTION	✗	✓	Visualização do lado direito, com as vista num cubo, basta clicar que ele muda para vista'
REDRAW	REDRAW	✓	✓	Atualiza a exibição na janela de exibição atual.
3DORBITTRANSPARENT	3DORBITTRANSPARENT	✗	✓	Não aparece o orbitar quando o comando é acionado
HATCH	H (hatch)	✓	✓	Ferramenta de hachurar o desenho
EXTRUDE	EXT (Extrude)	✓	✓	Cria um sólido 3D de um objeto que engloba uma área ou uma superfície 3D de um objeto com Extremidades abertas.

DIMCONTINUE	DIMCONTINUE	✓	✓	Continua um cota
GRIP-MOVE	GRIP-MOVE	✓	✓	Você pode remodelar, mover ou manipular objetos de outras maneiras usando diferentes tipos de Apertos e modos de aderência.
EXECUTETOOL	EXECUTETOOL	✗	✓	Uma Lisp
-VBARUN	-VBARUN	✓	✓	Executa, edita ou exclui uma macro VBA. Você também pode criar novas macros, definir as opções do VBA e exibir o VBA Manager.
LIST	LI (List)	✓	✓	Exibe dados de propriedade para objetos selecionados.
TABLEDIT	TABLEDIT	✓	✓	Edita tabelas
VPLAYER	VPLAYER	✓	✓	Define a visibilidade da camada em viewports.
TILEMODE	TILEMODE	✓	✓	Controla se o espaço do papel pode ser acessado.
HATCHEDIT	HE (Hatchedit)	✓	✓	Editar as hachuras do desenho
3DORBIT	3DO (3dorbit)	✓	✓	Orbitar o desenho 3d
BCLOSE	BCLOSE	✗	✓	Fecha o Editor de Blocos
LAYISO	LAYISO	✓	✓	Isola o layer selecionado
BEDIT	BEDIT	✗	✓	Abre a definição de bloco no Block Editor.
-INSERT	-INSERT	✓	✓	Insere um bloco ou desenho no desenho atual.
QVLAYOUT	QVLAYOUT	✗	✓	Exibe imagens de visualização do espaço do modelo e layouts para o desenho atual.
CHANGE	CHANGE	✓	✓	Altera as propriedades de objetos existentes.
LAYMCUR	LAYMCUR	✓	✓	Define a camada atual para a de um objeto selecionado.
DIMSTYLE	DIMSTY (Dimstyle)	✓	✓	Cria e modifica estilos de cota.
CUTCLIP	CTRL+X (Cutclip)	✓	✓	Recorta o objeto e se fica salvo para colar em qualquer lugar

MREDO	MREDO	✓	✓	Inverte os efeitos de vários comandos UNDO ou U anteriores.
ORTHOMODE	F8 (OrthoMode)	✓	✓	Restringe o movimento do cursor para a perpendicular
TEXT	T (Text)	✓	✓	Cria textos
AREA	AREA (Area)	✓	✓	Calcula a área eo perímetro de objetos ou de áreas definidas.
MTEXT	T (Mtext)	✓	✓	Cria um objeto de texto de várias linhas.
LAYFRZ	LAYFRZ	✓	✓	Congela a camada de objetos selecionados.
3DPAN	3DPAN ou Mouse	✓	✓	Quando um desenho está em uma exibição em perspectiva, inicia a visualização interativa em 3D e permite que você arraste a visualização horizontal e verticalmente.
PASTEBLOCK	PASTEBLOCK	✓	✓	Cola os objetos da área de transferência no desenho atual como um bloco.
LAYERP	LAYERP	✗	✓	Desfaz a última alteração ou conjunto de alterações feitas nas configurações da camada.
REGENALL	REA (Regenall)	✓	✓	Regenera todo o desenho e atualiza todas as viewports.
WSCURRENT	WSCURRENT	✓	✓	Exibe o nome da área de trabalho atual no prompt de comando e define um espaço de trabalho especificado para ser o atual
PAGESETUP	PAGESETUP	✓	✓	Controla o layout da página, o dispositivo de plotagem, o tamanho do papel e outras configurações para cada novo layout.
DIMANGULAR	DIMANG (Dimangular)	✓	✓	Cria cota angular
POINT	POINT	✓	✓	Cria um objeto ponto.
QLEADER	QLEADER	✓	✓	Cria uma anotação de líder e líder.
QSELECT	QSELECT	✓	✓	Cria um conjunto de seleção com base em critérios de filtragem.
SUBTRACT	SU (Subtract)	✓	✓	Cria como um novo objeto subtraindo uma região sobreposta ou um sólido 3D de outra.
CECOLOR	CECOLOR	✓	✓	Define a cor de novos objetos.

LAYOFF	LAYOFF	✓	✓	Apaga layer selecionado
TOOLPALETTES	TOOLPALETTES	✓	✓	Abre a janela Paletas de ferramentas.
JOIN	J (Join)	✓	✓	Junta os pontos finais de objetos lineares e curvos para criar um único objeto.
GRIP-POPUP	GRIP-POPUP	✗	✓	Não foram localizadas especificações deste comando
BLOCK	B (Block)	✓	✓	Cria um bloco
UNDEFINE	UNDEFINE	✓	✓	Permite que um comando definido pelo aplicativo substitua um comando interno.
UNION	UNI (Union)	✓	✓	Combina dois ou mais sólidos 3D, superfícies ou regiões 2D em um único sólido 3D, superfície ou região.
REFEDIT	REFEDIT	✓	✓	Edita um xref ou uma definição de bloco diretamente dentro do desenho atual.
OPTIONS	OP (Option)	✓	✓	Personaliza as configurações do programa.
3DFORBIT	3DFORBIT	✗	✓	Gira a vista no espaço 3D sem restringir o rolo.
SOLIDEDIT	SOLIDEDIT	✓	✓	Edita rostos e arestas de objetos sólidos 3D.
RENDER	RENDER	✓	✓	Renderiza projetos 3d
EXTERNALREFERENCES	XREF	✓	✓	Abre a paleta Referências externas.
-3DXMOVE	-3DXMOVE	✗	✓	Não foram localizadas especificações deste comando
BOUNDARY	BO (Bondary)	✓	✓	Cria uma região ou uma polilinha de uma área fechada.
LAYON	LAYON	✓	✓	Liga um layer desligado
-DIMSTYLE	-DIMSTY (Dimstyle)	✓	✓	Cria e modifica estilos de cota.
SLICE	SLICE	✓	✓	Cria novos sólidos 3D e superfícies cortando, ou dividindo, objetos existentes.
DIMDIAMETER	DIMDIA (Dimdiameter)	✓	✓	Cria cota de diametro

DIM1	DIM1	✓	✓	Cria vários tipos de dimensões dentro de uma única sessão de comando.
MLEADER	MLD (Multileader)	✓	✓	Cria um objeto multileader.
CANNOSCALE	CANNOSCALE	✗	✓	Define o nome da escala de anotação atual para o espaço atual.
+DSETTINGS	DS (+Dsettings)	✓	✓	Define a grade eo snap, o rastreamento de snap, polar e objeto, modos de snap de objeto, Dynamic Input e Quick Properties.
STYLE	ST (Style)	✓	✓	Estilo de textos
-ARRAY	AR	✓	✓	Cria cópias de objetos dispostos em um padrão.
REFCLOSE	REFCLOSE	✓	✓	Salva ou descarta as alterações feitas durante a edição no local de uma referência, uma definição de xref ou de bloco.
MLEADERCONTENTEDIT	MLE (Mleaderedit)	✓	✓	Edita um objeto multileader.
DTEXT	DTEXT	✓	✓	Especifica a interface do usuário exibida para edição de texto de linha única.
-BOUNDARY	BO (Bondary)	✓	✓	Cria uma região ou uma polilinha de uma área fechada.
OSNAP	OS (Osnap) ou F3	✓	✓	Define os modos de snap de objeto em execução.
PREVIEW	PRE (Preview)	✓	✓	Exibe o desenho como ele será plotado.
ARRAY	AR	✓	✓	Cria cópias de objetos dispostos em um padrão.
SPLINE	SPL (Spline)	✓	✓	Cria uma curva suave que passa através ou perto de um conjunto de pontos de ajuste, ou que é definida pelos vértices em um quadro de controle.
QNEW	QNEW	✓	✓	Abre um novo arquivo
DIMRADIUS	DIMRAD (Dimradius)	✓	✓	Cria cota de raio
BOX	BOX	✓	✓	Cria uma caixa 3D
DIM	DIM	✓	✓	Cria vários tipos de dimensões dentro de uma única sessão de comando.
PRESSPULL	PRESSPULL	✓	✓	Modifica dinamicamente objetos por extrusão e offset.



-PURGE	PU (Purge)	✓	✓	Remove itens não utilizados, como definições de bloco e camadas, do desenho.
LAYUNISO	LAYUNISO	✓	✓	Restaura todas as camadas ocultas ou bloqueadas com o comando LAYISO.
CUI	CUI	✓	✓	Gerencia os elementos personalizados da interface do usuário no produto.
OPTCHPROP	OPTCHPROP	✗	✓	Define opções para o comando CHPROP.
COLOR	COLOR	✓	✓	Abre a caixa de cores
ALIGN	AL (Align)	✓	✓	Alinha objetos com outros objetos em 2D e 3D.
IMAGEATTACH	IMAGEATTACH	✓	✓	Insere uma referência a um arquivo de imagem.
XATTACH	XA (Xattach)	✓	✓	Anexa arquivos DWG selecionados como referências externas (xrefs).
ATTEDIT	ATTEDIT	✓	✓	Altera as informações de atributos em um bloco.
-TOOLBAR	-TOOLBAR	✓	✓	Exibe, oculta e personaliza as barras de ferramentas.
ADCENTER	ADCENTER	✗	✓	Gerencia e insere conteúdo, como blocos, xrefs e padrões de hachura.
-VPORTS	-VPORTS	✓	✓	Cria várias viewports no espaço do modelo ou no espaço do papel.
DIMORDINATE	DIMORD (Dimordinate)	✓	✓	Cria dimensões ordenadas.
ELLIPSE	ELLIPSE	✓	✓	Cria um elipse
REVCLOUD	REVCLOUD	✓	✓	Faz markups em formato de nuvem
-BEDIT	-BEDIT	✗	✓	Abre a definição de bloco no Block Editor.
GRIP-ROTATE	GRIP-ROTATE	✓	✓	Rotaciona objeto clicando com o botão direito
DIVIDE	DIV (Divide)	✓	✓	Cria objetos de ponto uniformemente espaçados ou blocos ao longo do comprimento ou perímetro de um objeto.
ID	ID	✓	✓	Exibe os valores de coordenadas UCS de um local especificado.

-XREF	-XREF	✓	✓	Inicia o comando EXTERNALREFERENCES. A paleta Referências externas é exibida. Se você inserir -xref no prompt de comando, as opções serão exibidas.
QUICKPROPERTIES	Fechar a janela	✓	✓	Fecha as propriedades
VIEW	VIEW	✓	✓	Visualizar Viewports
WBLOCK	WBLOCK	✓	✓	Salva os objetos selecionados ou converte um bloco em um arquivo de desenho especificado.
AUDIT	AUDIT	✓	✓	Avalia a integridade de um desenho e corrige alguns erros.
LINETYPE	LINETYPE	✓	✓	Abre a caixa de tipos de linha
REGION	REG (Region)	✓	✓	Cria uma região de uma polilinha fechada
PASTEORIG	PASTEORIG	✓	✓	Cola os objetos da área de transferência no desenho atual usando as coordenadas originais.
T71-TOBJEDIT	T71-TOBJEDIT	✗	✓	Não foram localizadas especificações deste comando
DDATTE	DDATTE	✓	✓	Edita todas as informações de atributos anexadas ao bloco.
CYLINDER	CYL (Cylinder)	✓	✓	Cria um cilindro
IMPLIEDFACEX	IMPLIEDFACEX	✗	✓	Controla a detecção de faces implícitas
MLINE	MLINE	✓	✓	Cria múltiplas linhas paralelas.
+OPTIONS	OP (Option)	✓	✓	Personaliza as configurações do programa.
LTSCALE	LTS (Ltscale)	✓	✓	Define o fator de escala do tipo de linha global.
XREF	XREF	✓	✓	Inicia o comando EXTERNALREFERENCES. A paleta Referências externas é exibida. Se você inserir -xref no prompt de comando, as opções serão exibidas.
RAY	RAY	✓	✓	Cria um objeto linear que começa em um ponto e continua até o infinito.
PLAN	PLAN	✓	✓	Exibe uma vista ortográfica do plano XY de um sistema de coordenadas de usuário especificado.

-BVSTATE	-BVSTATE	X	✓	Cria, define ou exclui um estado de visibilidade em um bloco dinâmico.
EPCOMMAND	EPCOMMAND	X	✓	Não foram localizadas especificações deste comando
LENGTHEN	LENGTHEN	✓	✓	Altera o comprimento dos objetos eo ângulo de arcos incluído.
LEADER	LEAD (Leader)	✓	✓	Cria uma linha que conecta anotação a um recurso.
VPOINT	VPOINT	✓	✓	Define a direção de visualização para uma visualização 3D do desenho.
WIPEOUT	WIPEOUT	✓	✓	Cria um objeto wipeout e controla se os quadros wipeout são exibidos no desenho.
FIND	FIND	✓	✓	Localiza o texto que você especifica e pode opcionalmente substituí-lo por outro texto.
OSMODE	OSMODE	✓	✓	Define os snaps de objetos em execução.
NEW	NEW	✓	✓	Cria um novo arquivo
3DROTATE	3DROTATE	✓	✓	Rotaciona desenhos 3d
LAYERCLOSE	Fechar a janela	✓	✓	Fecha o Gerenciador de propriedades de camada.
NAVSWHEEL	NAVSWHEEL	X	✓	Fornece acesso a ferramentas de navegação aprimoradas que são rapidamente acessíveis a partir do cursor.
HELP	F1	✓	✓	Ajuda, tutoriais e informações sobre o software
QUICKCUI	Fechar a janela	✓	✓	Fecha o CUI
MATERIALASSIGN	MATERIALASSIGN	X	✓	Atribui o material definido na variável de sistema CMATERIAL aos objetos selecionados.
DIMTEDIT	DIMTEDIT	✓	✓	Move e roda o texto de cota e realoca a linha de cota.
RECTANGLE	REC (Rectang)	✓	✓	Cria um retângulo
AI-MOLC	LAYMCUR (Ai-molc)	✓	✓	Torna a camada de um objeto selecionado atual