

3D:3 차원 다각형 메시지를 작성하기 위한 전용 명령=====

3DARRAY 3 차원 배열

3DCLIP

3DORBIT 명령중 3 차원 자르기를 설정함

3DCORBIT 3 차원 동적 관찰을 함

3DDISTANCE 3 차원 관측거리를 설정함

3DFACE 3 차원 면을 생성

3DMESH 3 차원 메시지를 생성

3DOFBIT 3 차원 관찰을 설정함

3DPAN 3 차원 PAN 명령

3DPOLY 3 차원 폴리라인 생성

3DSIN 3DS 파일을 도입함

3DSOUT 도면을 3DS 파일 형식으로 저장

3DSWIVEL 3 차원 관측을 위한 카메라 회전을 설정함

3DZOOM 3 차원 관측을 위한 ZOOM 설정함

=====

\* 학원에서 캐드 3D 부분은 배우지 않아서 잘모르는 명령이군요;.

## A

ABOUT Auto CAD 제품 정보(...)

ACISIN ACIS 파일을 불러옴

ACISOUT ASIS 파일을 저장

ADCCLOSE 디자인 센터 윈도우를 닫음

SDCENTER 디자인 센터 윈도우를 열리게 함

ADCNAVIGTE 디자인 센터에 네트워크나 디렉토리 주소를 입력함

— 디자인 센터 잘만쓰면 편해보이던데 실상 학원에서 배운적은 없습니다.

ALIGN 2D,3D 객체를 정렬함

AMECONVERT AME 에서 생성한 소리들 객체를 Auto CAD 솔리드로 전환

APERTURE 애퍼처 박스의 크기를 조절

AP,APPLOAD 애플리케이션을 내리거나 올림

ARC 호를 생성

AREA 면적을 계산해 보여준다.

ARRAY 객체를 배열

ARX ObjectARX 애플리케이션을 올리거나 내림

ATTDEF 속성을 만듦

ATTDISP 속성을 조절

ATTEDIT 속성 정의를 편집

ATTEXT 속성을 추출

ATTREDEF 속성이나 블록을 재정의함

AUDIT 도면을 검사함

## B

BACKGROUND 현재 장면의 배경을 설정

BASE 도면의 삽입점을 정함

BH,BHATCH 닫힌 영역을 해치함

BLIPMODE 블립 생성을 조절

BLOCK 블록을 생성함

BLOCKICON R14 이전의 버전에서 생성한 블록의 모양을 보여줌

BMPOUT 비트맵 파일로 저장함

BOUNDARY 영역을 Region 혹은 폴리라인으로 생성함

BOX 솔리드 박스를 생성

BR,BREAK 객체를 두 개로 분리하거나 잘라냄(선의 중간부를 잘라 나누는데 많이 사용)

BROWSER 웹 브라우저를 가동함(...)

## C

CAL 계산기. 간단한 수식 사용.

CAMERA 카메라 표적점을 설정

CHAMFER 두 개체의 모따기를 함(쉽게 모서리 자르기)

|            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| CH, CHANGE | 객체의 속성을 바꾸어 줌                        |
| CHPROP     | 객체의 색상, 레이어, 선유형, 선두께, 인쇄 스타일을 바꾸어 줌 |
| CIRCLE     | 원 생성                                 |
| CLOSE      | 현 도면을 닫음(타이핑에 자신 없다면 그냥 버튼 꼭 누르자)    |
| COLOR      | 새로 생성되는 객체의 색상을 정해 줌                 |
| COMPILE    | Shape, PostScript 폰트 파일을 컴파일         |
| CONE       | 솔리드 원뿔 생성                            |
| CONVERT    | R13 이하의 버전에서 생성한 폴리선과 해치를 갱신         |
| CO, COPY   | 객체를 복사(Ctrl+C 와 용도를 분리해서 사용하는게 좋다)   |
| COPYBASE   | 복사하기 삽입점을 정함                         |
| COPYCLIP   | 클립보드에 객체를 복사                         |
| COPYHIST   | 명령하는 내용을 클립보드에 기록                    |
| COPYLINK   | OLE 링크를 클립보드에 현재뷰를 기록                |
| CUTCLIP    | 클립보드에 객체를 복사하고 지움                    |
| CYLINDER   | 솔리드 원통을 생성                           |

## D

|              |                                       |
|--------------|---------------------------------------|
| DBCLOSE      | dbConnect 관리 대화상자를 닫음                 |
| DBCONNECT    | AutoCAD와 외부 데이터베이스를 연결함               |
| DBLIT        | 도면의 정보를 출현                            |
| DDEDIT       | 문자, 속성 정의를 편집                         |
| DDPTYPE      | 점의 종류를 선택                             |
| DDVPOINT     | 3차원 정의점을 설정                           |
| DELAY        | 스크립트에 지연시간을 설정                        |
| DIM          | 치수기입 모드로 들어감(Dim1?)<br>- DDIM으로 기본 설정 |
| DIMALIGNED   | 정렬 치수기입을 생성                           |
| DIMANGULAR   | 각 치수기입                                |
| DIMBASELINE  | 기준선 치수기입                              |
| DIMCENTER    | 원이나 호에 중심마크 생성                        |
| DIMCONTINUE  | 연속 치수기입                               |
| DIMDIAMETER  | 원이나 호에 직경 치수기입                        |
| DIMEDIT      | 치수블록을 편집                              |
| DIMLINEAR    | 선형치수기입                                |
| DIMORKINATE  | 원점치수기입                                |
| DIMOVERRIDE  | 치수기입 시스템 변수를 갱신                       |
| DIMRADIUS    | 반지름 치수기입                              |
| DIMSTYLE     | 치수기입 스타일을 생성, 수정                      |
| DIMTEDIT     | 치수문자를 편집                              |
| DIST         | 두 점 사이의 각도와 거리를 산출                    |
| DIVIDE       | 객체를 점이나 블록으로 분할                       |
| DONUT        | 도넛 생성                                 |
| DRAGMODE     | 드래그 모드를 설정                            |
| DRAWORDER    | 이미지 객체가 디스플레이되는 순서를 정해줌               |
| DESETTINGS   | 스냅, 그리드, 폴라, 오스냅 트래킹을 설정              |
| DSVIEWER     | 고중뷰(?) 윈도우 열기                         |
| DVIEW        | 투시 모드로 진입                             |
| DWGPROPS     | 도면 속성 대화 상자                           |
| DXBIN Binary | 파일을 불러들임                              |

## E

|              |                        |
|--------------|------------------------|
| EDGE         | 3차원 표면의 모서리 가시성을 제어    |
| EDGESURF     | 3차원 메시 표면을 생성          |
| ELEV         | 생성할 객체의 고도를 설정         |
| ELLIPSE      | 다각형 생성                 |
| ERASE        | 객체 지우기                 |
| EXPLODE      | 블록화된 요소를 분해한다.         |
| EXPORT       | 여러 가지 다른 형식의 파일로 뽑아낸다. |
| EXPRESSTOOLS | 'Express' 메뉴올리기        |

|         |                    |
|---------|--------------------|
| EXTEND  | 객체와 객체가 만나는 곳까지 연장 |
| EXTRUDE | 2 차원 객체를 돌출시킴      |

**F**

|        |                                                       |
|--------|-------------------------------------------------------|
| FILL   | 복선,트레이스,솔리드,폭을 가진 폴리라인의 속을 채움                         |
| FILLET | 객체를 라운딩처리함<br>(모서리를 부드럽게 깎거나 모따기하기도 함. 애정이 가는 명령어 ~~) |
| FILTER | 객체의 속성을 이용한 객체 선택                                     |
| FIND   | 특정 문자를 검색(라벨링시에 유용하다.)                                |
| FOG    | 안개 효과를 삽입(?:;;;)                                      |

**G**

|          |                     |
|----------|---------------------|
| GRAPHSCR | 텍스트 모드를 그래픽 모드로 전환함 |
| GRID     | 그리드 설정              |
| GROUR    | 객체를 선택하여 이름붙여 블록화함  |

**H**

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| HATCH     | 해치(주로 BH 를...)                      |
| HATCHEDIT | 해치 블록을 편집                           |
| HELP(F1)  | 온라인 도움말 보기(ESC 누르다 실수로 누르는 경우가 많다.) |
| HIDE      | 은선을 제거하여 보여줌                        |
| HYPERLINK | 객체에 하이퍼링크를 설정                       |
| HYPERLINK | OPTIONS 하이퍼링크 옵션 설정                 |

**I**

|              |                                 |
|--------------|---------------------------------|
| ID           | 선택점의 좌표를 표시                     |
| IMAGE        | 이미지 관리 대화상자                     |
| IMAGEADJUST  | 이미지의 광도,대조,흐림 설정                |
| IMAGEATTACH  | 새로운 이미지를 현 도면에 도입               |
| IMAGECLIP    | 이미지 자르기                         |
| IMAGEFRAME   | 이미지 경계선 보이기                     |
| IMAGEQUALITY | 이미지 품위 조절                       |
| IMPORT!      | 여러 가지 파일을 불러올 수 있다.             |
| INSERT       | 블록삽입(시설등에서 마크나 도면상 시설물등에 많이 사용) |
| INSERTOBJ    | 응용프로그램 실행후 삽입                   |
| INTERFERE    | 3 차원 솔리드의 교집합을 생성               |
| INTERSECT    | 3 차원 솔리드 교집합 생성 후 원도를 남김        |
| ISOPLANE     | 등각투상도 설정                        |

**L**

|              |                           |
|--------------|---------------------------|
| LAYER        | 레이어 관리 대화상자               |
| LAYOUT       | 레이아웃 생성                   |
| LAYOUTWIZARD | 레이아웃 생성과 페이지 설정           |
| LEADER       | 지시선 치수기입                  |
| LENGTHEN     | 길이 요소 제어                  |
| LIGHT        | 빛을 설정하는 대화상자              |
| LIMITS       | 도면 크기를 설정                 |
| L,LINE       | 직선 생성                     |
| LINETYPE     | 선 유형설정                    |
| LIST         | 객체 정보 표시(조금 보기 불편한게 흠)    |
| LOAD         | SHAPE 불러오기                |
| LOGFILEOFF   | LOGFILEON 명령에 의한 파일기록을 중단 |
| LOGFILEON    | 텍스트윈도우의 내용을 파일에 기록을 시작    |
| LSEDT        | 조경 객체의 편집                 |
| LSLIB        | 조경 객체 라이브러리               |
| LSNEW        | 조경 객체 삽입                  |
| LTSCALE      | 선에 축척을 부여함                |
| LWEIGHT      | 선에 두께를 부여함                |

## M

|            |                                                    |
|------------|----------------------------------------------------|
| MASSPROP   | 솔리드 정보를 표시                                         |
| MATCHPROP  | 선택된 객체의 속성을 일치시킴                                   |
| MATLIB     | 재질을 라이브러리에서 가져옴<br>- 매트랩(MATLAB:공학도의 친구...)인줄 알았다. |
| MEASURE    | 객체를 점이나 블록으로 분할                                    |
| MENU       | 메뉴파일로드                                             |
| MENULOAD   | 메뉴를 파일에서 불러옴                                       |
| MENUUNLOAD | 메뉴내리기                                              |
| MINsert    | 블록을 사각 배열로 배치함                                     |
| MIRROR     | 객체를 지정한 경계를 따라 반대로 복사(하거나 이동)한다.                   |
| MIRROR3D   | 객체를 면을 기준으로 3 차원 반사                                |
| MLEDIT     | 복선을 편집                                             |
| MLING      | 복선생성                                               |
| MLSTYLE    | 복선스타일을 정해줌                                         |
| MODEL      | 모델 영역으로 화면전환                                       |
| M,MOVE     | 객체를 이동시킨다.                                         |
| MSL INDE   | 슬라이드 파일을 생성                                        |
| MSPACE     | 모델 영역으로 넘김                                         |
| MTEXT      | 구역에 들어가는 문자생성                                      |
| MULTIPLE   | 명령을 반복                                             |
| MVIEW      | 뷰포트 배치                                             |
| MVSETUP    | 입도면을 자동 배치                                         |

## N

|     |            |
|-----|------------|
| NEW | 새로운 도면을 시작 |
|-----|------------|

## O

|              |                                                              |
|--------------|--------------------------------------------------------------|
| OFFSET       | 객체를 옵셋하여 생성<br>- 동일한 선/객체를 일정 범위만큼 거리를 띄어 복사하는것. 오묘한 재미가 있다. |
| OLELINKS OLE | 객체를 링크하여 편집                                                  |
| OLESCALE OLE | 객체의 속성을 편집                                                   |
| OOPS         | 직전에 지워진 객체를 되살림(이건 제작자의 센스라고 밖에...)                          |
| OPEN         | 기존의 도면 불러오기                                                  |
| OPTIONS      | AutoCAD 일반사항을 설정                                             |
| ORTHO        | 커서의 직각 이동을 설정                                                |
| OSNAP        | 오스냅 설정(...실제 사용해보니 강사님 말씀처럼 양날의 검...)                        |

## P

|                |                                   |
|----------------|-----------------------------------|
| PAGESETUP      | 레이아웃이 페이지 셋업                      |
| PAN            | 객체의 크기 변화 없이 화면을 이동               |
| PARTIALOAD     | 도면을 일부분을 다시 불러들이기                 |
| PASTIALOPEN    | 도면을 부분적으로 불러오기                    |
| PARTEBLOCK     | 클립보드에서 불러들인 도면을 블록화함              |
| PASTECLIP      | 클립보드의 데이터를 불러들임                   |
| PASTEORIG      | 클립보드에서 불러들인 객체를 원점에 배치함           |
| PASTESPEC      | 클립보드의 내용을 선택하여 붙여넣기               |
| PCINWIZARD     | PCP,PC2 파일 인쇄 마법사 실행              |
| PE,PEDIT       | 폴리라인을 편집(조인외에는 활용빈도가 조금 적은느낌이 든다) |
| PFACE          | 3 차원 표면을 생성                       |
| PLAN           | 현재 좌표계에서 평면보기를 설정                 |
| PL,PLINE       | 폴리라인을 생성(지금...많이 사용중인 녀석)         |
| PLOT           | 도면을 인쇄                            |
| PLOTSTYLE      | 인쇄 스타일 설정                         |
| PLOTTERMANAGER | 인쇄 스타일 설정 관리 윈도우                  |
| POINT          | 점을생성                              |
| POLYGON        | 다각형 생성                            |
| PREVIEW        | 인쇄 미리보기                           |

|                  |                                  |
|------------------|----------------------------------|
| PROPERTIES       | 속성 윈도우 올리기                       |
| PROPERTIESCLOSE  | 속성 윈도우 내리기                       |
| PSDRAG PSIN      | 드래그 모드 제어                        |
| PSETUPIN         | 페이지 셋업을 레이아웃에 적용                 |
| PSFILL 2 차원      | 폴리라인을 PostScript 패턴으로 채우기        |
| PSIN PostScript  | 파일 불러들이기                         |
| PSOUT PostScript | 파일 생성                            |
| PSPACE           | 종이 영역으로 화면 전환                    |
| PU,PURGE         | 현도면에서 쓰이지 않는 요소들을 제거함(빈 레이어 날리기) |

## Q

|         |                |
|---------|----------------|
| QDIM    | 신속 치수기입        |
| QLEADER | 신속지시선 치수기입     |
| QSAVE   | 현도면명으로 저장      |
| QSELECT | 필터링으로 객체를 선택   |
| QTEXT   | 문자를 박스형 처리를 설정 |
| QUIT    | AutoCAD 를 빠져나감 |

## R

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| RAY       | 반 무한선 작성                       |
| RECOVER   | 손상된 도면 파일의 복구를 시도              |
| RECTANG   | 폴리라인으로 사각형 생성                  |
| REDEFING  | UNDEFIN 으로 무효화된 명령을 회복함        |
| REDO      | UNDO,U 명령을 취소함                 |
| REDRAW    | 화면을 다시 그리기함                    |
| REDRAWALL | 모든 뷰포트를 다시 그리기함                |
| REFEDIT   | 외부참조편집                         |
| RE,REGEN  | 재계산하여 다시 그리기                   |
| REGENAUTO | 재계산을 자동으로 설정                   |
| REGION    | 영역을 생성                         |
| REINT     | 디지털타이저 I/O 포트 재설정              |
| RENAME    | 이름붙여진 객체들의 이름을 바꾼다             |
| RENDER    | 랜더링 실행                         |
| RENDSCR   | 랜더 명령에 의해 마지막으로 생성된 이미지를 다시 표시 |
| REPLAY    | BMP, TGA, TIFF, 이미지 다시 보기      |
| RESUME    | 스크립트 인터럽트 실행                   |
| REVOLVE   | 2 차원 객체를 회전하여 솔리드 생성           |
| REVSURF   | 회전하여 표면체를 생성                   |
| RMAT      | 재질 대화상자                        |
| ROTATE    | 객체를 회전                         |
| ROTATE    | 3D 객체를 3 차원 축으로 회전             |
| RPREF     | 랜더링 설정                         |
| RSCRIPT   | 연속하여 되풀이되는 스크립트를 생성            |
| RULESURF  | 두 개의 곡석을 부드럽게 연결하는 표면체 생성      |

## S

|           |                                        |
|-----------|----------------------------------------|
| SAVE      | 현도면을 저장하는 대화상자                         |
| SAVEAS    | 현도면을 새이름으로 저장하는 대화상자                   |
| SAVEMG    | 랜더 이미지를 파일로 저장                         |
| SCALE     | 객체의 크기를 조절                             |
| SCENE     | 장면을 관리하는 대화상자                          |
| SCRIPT    | 스크립트 파일을 읽어들여 수행                       |
| SECTION   | 솔리드 단면을 Region 으로 작성                   |
| SELECT    | 객체를 선택해 준다. 선택된 객체는 'Previous' 옵션에 잡힌다 |
| SETUV     | 재질 맵을 작성                               |
| SETVAR    | 시스템 변수를 리스트 한다                         |
| SHADEMODE | 셰이드 모드 설정                              |
| SHAPE     | 셰이프을 삽입한다                              |
| SHELL     | DOS 명령을 실행                             |

|               |                                      |
|---------------|--------------------------------------|
| SHOWMAT       | 선택된 요소의 재질과 정보를 리스트                  |
| SKETCH        | 짧은 직선 요소로 된 스케치 작성                   |
| SLICE         | 솔리드 자르기                              |
| SNAP          | 스냅설정(거의 단축키로 사용. 다른것들도...)           |
| SOLDRAW       | SOLVIEW 명령으로 만들어진 뷰포트에 윤곽선을 생성       |
| SOLID         | 속이 채워지는 다각형 솔리드형을 생성                 |
| SOLIDEDIT     | 3 차원 솔리드의 면과 윤곽선을 편집                 |
| SOLPROF       | 솔리드 윤곽선 생성                           |
| SOLVIEW       | 3 차원 솔리드를 투상법에 따라 배치                 |
| SPELL         | 쓰여진 문자의 철자법을 검사                      |
| SPHERE        | 솔리드 구를 생성                            |
| SPLINE        | 스플라인 커브를 생성                          |
| SPLINEDIT     | 스플라인 편집                              |
| STATS         | 랜더링 통계                               |
| STATUS        | 현 도면의 전반적인 상황을 표시                    |
| STLOUT        | 솔리드를 ASCII 혹은 2 진 파일로 저장             |
| STRETCH       | 객체를 끌기하여 늘임(선택시의 타입과 방향을 미리 고려해야 한다) |
| STYLE 문자      | 스타일 생성                               |
| STYLESMANAGER | 인쇄 스타일 관리 윈도우                        |
| SUBTRACT      | 솔리드 차 집합을 계산                         |
| SYSWINDOWS    | 도면 윈도우를 배열                           |

## T

|              |                                                                                                                |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TABLET       | 타블렛디자이너) 구성, 조정                                                                                                |
| TABSURF      | 패스 커브를 방향 벡터로 이동시켜 표면체를 생성                                                                                     |
| TEXT         | 문자쓰기(죽, 도면상 문자를 올린다)                                                                                           |
| TEXTSCR      | 텍스트 윈도우 올리기                                                                                                    |
| TIME         | 시간 정보 표시                                                                                                       |
| TOLERANCE    | 기하공차 치수기입                                                                                                      |
| TOOLBAR      | 도구막대를 관리하는 대화상자                                                                                                |
| TORUS        | 튜브형 솔리드 생성                                                                                                     |
| TRACE        | 트레이스형 생성                                                                                                       |
| TRANSPARENCY | 배경이미지의 투명도를 설정                                                                                                 |
| TREESTAT     | 현 도면의 인덱스를 표시                                                                                                  |
| TRIM         | 객체를 두개 골라 한 객체를 기준으로 객체를 자른다.<br>- 쉽게 책상위에 긴 정이를 두고 자를 대고 자르는 걸 생각하면 된다.<br>자를 기준으로 한쪽은 잘라서 버리지만 나머지 한쪽은 사용한다. |

## U

|          |                    |
|----------|--------------------|
| U        | 직전의 명령을 취소         |
| UCS      | 사용자 좌표계를 설정        |
| UCSICON  | 좌표축의 가시성 설정        |
| UCSMAN   | 사용자 좌표계를 관리하는 대화상자 |
| UNDEFINE | 사용자 명령어 해제         |
| UNDO     | 취소 설정              |
| UNION    | 솔리드의 합집합을 계산       |
| UNITS    | 단위계 설정             |

## V

|           |                         |
|-----------|-------------------------|
| VBAIDE    | 비주얼 베이직 에디터 가동          |
| VBALOAD   | 비주얼 베이직 불러오기            |
| VBAMAN    | 비주얼 베이직 관리자             |
| VBRUN     | 비주얼 베이직 실행              |
| VBASTMT   | 비주얼 베이직문을 커맨드 라인에서 실행한다 |
| VBAUNLOAD | 비주얼 베이직 프로젝트를 내린다       |
| VIEW      | 뷰를 관리                   |
| VIEWRES   | 구부러지는 선의 밀도를 조절         |
| VLISP     | Visual LISP 애플리케이션 올리기  |
| VPCLIP    | 뷰포트 자르기                 |

|         |                     |
|---------|---------------------|
| VPLAYER | 종이 영역에서 레이어의 가시성 제어 |
| VPOINT  | 3 차원 관측점 설정         |
| VSLIDE  | 슬라이드 파일 보기          |

## W

|         |                                                                       |
|---------|-----------------------------------------------------------------------|
| WBLOCK  | 선택한 도면의 일부분을 파일로 저장<br>- 일부만 작업자를 나눠 따로 작업해 올릴때도 사용. 분담해서 하는 일에 쓸만하다. |
| WEDGE   | 3 차원 쐐기형 생성                                                           |
| WHOHAS  | 도면 열기에 관한 정보를 표시                                                      |
| WMFIN   | 윈도우 메타 파일 불러들이기                                                       |
| WMFOPTS | 윈도우 메타 파일 옵션                                                          |
| WMFOUT  | 윈도우 메타 파일 형식으로 저장                                                     |

## X

|          |               |
|----------|---------------|
| XATTACH  | 외부참조를 현도면에 부착 |
| XBIND    | 외부참조를 현도면에 종속 |
| XCLIP    | 외부참조 자르기      |
| XLIN     | 무한선 그리기       |
| X,XPLODE | 블록화된 요소를 분해   |
| XREF     | 외부참조 조절       |

## Z

|      |                                                                                             |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| ZOOM | 도면을 확대하거나 줄여서 관찰한다<br>- 자주 쓰게된다. 물론 마우스 휠버튼 더블클릭이 많이 쓰이지만<br>zoom /a/e 를 매크로 시켜놓으면 버리기 아깝다. |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

-----

매크로에 쓰이는 문자들이다.

^C^Zoom;all;; (동일=^C^Zoom all;;)

\*^C^C-insert;sb101;W;;;+

- 1.^C  
- 이전 명령의 취소. 명령에서 ESC 로 빠져나오는것과 같은기능으로 2 층으로 나와야하는 명령어를 염두에 두고 2 번 사용한다.
- 2.;,(공백:스페이스바)  
- 엔터키를 눌렀음을 표한다. 3 개가 있는것은 질문을 통과한다는 것을 뜻한다.
- 3.\*(별표)  
- 이후 쓰여진 명령을 반복해서 실행한다. ESC 로 멈춤가능.
- 4.W(역슬래쉬)  
- 명령 수행을 멈추고 입력(숫자나 문자)또는 객체 선택, 포인트 찍음을 기다린다.
- 5.-(마이너스)  
- 명령어 앞에 오는것으로 다이얼 로그창이 있는 명령수행시 이 창을 띄우지 않게한다.

기타.

^B 스냅(Snap) On/Off

^D 좌표계(Coords) On/Off

^E 아이소매트릭(Isoplan) On.Off

^G 그리드(Grid) On/Off

^O 직교기능(Ortho) On/Off

+(더하기) 매크로 문장이 길어 줄 부족시 끝에 + 를 넣어 다음줄에 이어서 작성

=\* 다른 메뉴를 불러들일때 사용