

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

INTRO (Tecla Enter)	Ejecuta los comandos, termina la acción del comando en curso y repite el ultimo comando ejecutado.
ESC (Tecla Escape)	Cancela el comando actual, deselectiona objetos.
SUPR (Tecla Suprimir)	Elimina el elemento seleccionado.
TAB (Tecla Tabular)	Selecciona los diferentes valores de los objetos que estemos dibujando (coordenadas, alto, ancho, ángulos)
ALT (Tecla de Alternativa)	Resalta las opciones de la barra de menús.
BARRA ESPACIADORA (Tecla)	Ejecuta los comandos, termina la acción del comando en curso y repite el ultimo comando ejecutado.
Clic	Selecciona y ejecuta comandos/herramientas, selecciona objetos (de manera individual, seleccionando los uno a uno; de manera grupal, de izquierda a derecha selecciona los objetos que abarque por completo y de derecha a izquierda selecciona todos los elementos, así solo los alcance parcialmente.
Clic derecho	Despliega el menú contextual, ejecuta comandos.
Rueda del ratón	Al girarla ejecuta el comando Zoom, al mantenerla oprimida ejecuta el comando Pan y al presionarla dos veces seguidas ejecuta el comando Zoom Extents.
F1	Muestra la Ayuda.
F2	Activa o desactiva la pantalla de texto.
F3	Activa o desactiva el modo de referencia a objetos.
F4	Activa o desactiva 3DOSNAP.
F5	Activa o desactiva el isoplano.
F6	Activa o desactiva el SCP dinámico.
F7	Activa o desactiva el modo de rejilla.
F8	Activa o desactiva el modo ortogonal.
F9	Activa o desactiva el modo de forzado de cursor.
F10	Activa o desactiva el modo polar.
F11	Activa o desactiva el rastreo de referencia a objetos.
F12	Activa o desactiva el modo de entrada dinámica.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

Ctrl+[Cancela el comando actual (o Ctrl+.).
Ctrl+0 (Cero)	Borra la pantalla.
Ctrl+1	Paleta Propiedades.
Ctrl+2	Paleta Design Center.
Ctrl+3	Paleta Herramientas.
Ctrl+4	Paleta Conjunto de planos.
Ctrl+6	Administrador de DBConnect.
Ctrl+7	Paleta Administrador de conjuntos de marcas.
Ctrl+8	Calculadora rápida.
Ctrl+9	Línea de comandos.
Ctrl+A	Permite seleccionar todos los objetos.
Ctrl+C	Copia un objeto.
Ctrl+E	Permite recorrer los planos isométricos.
Ctrl+F	Activa o desactiva las referencias a objetos en ejecución.
Ctrl+G	Activa o desactiva la rejilla.
Ctrl+H	Activa o desactiva la selección de estilo.
Ctrl+I	Activa o desactiva las coordenadas.
Ctrl+K	Inserta un hipervínculo.
Ctrl+N	Nuevo dibujo.
Ctrl+O	Abre el dibujo.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

Ctrl+P	Cuadro de diálogo Trazado.
Ctrl+Page Down	Pasa a la ficha siguiente del dibujo actual.
Ctrl+Page Up	Pasa a la ficha anterior del dibujo actual.
Ctrl+Q	Permite salir.
Ctrl+S	Guarda el dibujo.
Ctrl+Shift+C	Copia el contenido en el Portapapeles con el punto base.
Ctrl+Shift+H	Alterna entre las paletas ocultas.
Ctrl+Shift+I	Activa o desactiva Deducir restricciones.
Ctrl+Shift+S	Guardar dibujo como.
Ctrl+Shift+Tab	Pasa al dibujo anterior.
Ctrl+Shift+V	Pega los datos como un bloque.
Ctrl+Tab	Pasa al dibujo siguiente.
Ctrl+V	Pega un objeto.
Ctrl+X	Corta un objeto.
Ctrl+Y	Rehace la última acción.
Ctrl+Z	Deshace la última acción.
A	ARC / Crea un arco.
ADC	ADCENTER / Gestiona e inserta contenido como, por ejemplo, bloques, referencias externas y patrones de sombreado.
AA	AREA / Calcula el área y el perímetro de objetos o de áreas definidas.
AL	ALIGN / Alinea objetos con otros objetos en 2D y 3D.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

AP	APPLOAD / Carga la aplicación.
AR	ARRAY / Crea varias copias de objetos en un patrón.
ARR	ACTRECORD / Inicia la grabadora de acciones.
ARM	ACTUSERMESSAGE / Inserta un mensaje en una macro de acciones.
ARU	ACTUSERINPUT / Espera la introducción de datos del usuario en una macro de acciones.
ARS	ACTSTOP / Detiene la grabadora de acciones y ofrece la opción de guardar las acciones grabadas en un archivo de macro de acciones.
ATI	ATTIPEDIT / Cambia el contenido textual de un atributo en un bloque.
ATT	ATTDEF / Redefine un bloque y actualiza los atributos asociados.
ATE	ATTEDIT / Cambia la información de atributo de un bloque.
B	BLOCK / Crea una definición de bloque a partir de los objetos seleccionados.
BC	BCLOSE / Cierra el editor de bloques.
BE	BEDIT / Abre una definición de bloque en el editor de bloques.
BH	HATCH / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
BO	BOUNDARY / Crea una región o una polilínea a partir de un área cerrada.
BR	BREAK / Divide el objeto seleccionado entre dos puntos.
BS	BSAVE / Guarda la definición de bloque actual.
BVS	BVSTATE / Crea, establece o suprime un estado de visibilidad en un bloque dinámico.
C	CIRCLE / Crea un círculo.
CAM	CAMERA / Permite establecer las ubicaciones de cámara y objetivo para crear y guardar una vista en perspectiva 3D de los objetos.
CBAR	CONSTRAINTBAR / Un elemento de la interfaz de usuario similar a una barra de herramientas que muestra las restricciones geométricas disponibles en un objeto.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

CH	PROPERTIES / Controla las propiedades de los objetos existentes.
CHA	CHAMFER / Bisela las aristas de los objetos.
CHK	CHECKSTANDARDS / Comprueba el dibujo actual en busca de infracciones de las normas.
CLI	COMMANDLINE / Muestra la ventana de línea de comandos.
COL	COLOR / Establece el color de los nuevos objetos.
CO	COPY / 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	CYLINDER / Crea un cilindro sólido 3D.
D	DIMSTYLE / Crea y modifica estilos de cota.
DAN	DIMANGULAR / Crea una cota angular.
DAR	DIMARC / Crea una cota de longitud de arco.
DBA	DIMBASELINE / Crea una cota lineal, angular o de ordenada desde la línea base de la cota anterior o la cota seleccionada.
DBC	DBCCONNECT / Proporciona una interfaz para las tablas de bases de datos externas.
DCE	DIMCENTER / Crea la marca o las líneas centrales de círculos y arcos.
DCO	DIMCONTINUE / Crea una cota que comienza a partir de la línea de referencia de una cota creada anteriormente.
DCON	DIMCONSTRAINT / Aplica restricciones por cota a los objetos o los puntos seleccionados de los objetos.
DDA	DIMDISASSOCIATE / Elimina la asociatividad de las cotas seleccionadas.
DDI	DIMDIAMETER / Crea una cota diametral para un círculo o arco.
DED	DIMEDIT / Permite editar el texto de cota y las líneas de referencia.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

DI	DIST / Mide la distancia y el ángulo entre dos puntos.
DIV	DIVIDE / Crea puntos o bloques separándolos uniformemente por la longitud o el perímetro de un objeto.
DJL	DIMJOGLINE / Añade o elimina una línea de recodo en una cota lineal o alineada.
DJO	DIMJOGGED / Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
DL	DATALINK / Se muestra el cuadro de diálogo Vínculo de datos.
DLU	DATALINKUPDATE / Actualiza datos en o desde un vínculo de datos externo establecido.
DO	DONUT / Crea un círculo relleno o un anillo grueso.
DOR	DIMORDINATE / Crea cotas de ordenadas.
DOV	DIMOVERRIDE / Controla la modificación de las variables del sistema que se usan en las cotas seleccionadas.
DR	DRAWORDER / Cambia el orden de dibujo de imágenes y otros objetos.
DRA	DIMRADIUS / Crea una cota radial para un círculo o un arco.
DRE	DIMREASSOCIATE / Asocia o reasocia las cotas seleccionadas a objetos o puntos en objetos.
DRM	DRAWINGRECOVERY / Muestra una lista de los archivos de dibujo que se pueden recuperar tras un error del programa o del sistema.
DS	DSETTINGS / Establece los parámetros de los modos de rejilla y forzado de cursor, el rastreo polar y de referencia a objetos, el de referencia a objetos, la entrada dinámica y las propiedades rápidas.
DT	TEXT / Crea un objeto de texto de línea única.
DV	DVIEW / Permite definir vistas en perspectiva o de proyección paralela mediante una cámara y un objetivo.
DX	DATAEXTRACTION / Extrae datos de dibujo y fusiona datos de un origen externo en una tabla de extracción de datos o un archivo externo.
E	ERASE / Elimina objetos de un dibujo.
ED	DDEDIT / Permite editar texto de una sola línea, texto de cota, definiciones de atributo y marcos de control de características.
EL	ELLIPSE / Crea una elipse o un arco elíptico.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

EPDF	EXPORTPDF / Exporta dibujos a PDF.
ER	EXTERNALREFERENCES / Abre la paleta Referencias externas.
EX	EXTEND / Alarga objetos hasta alcanzar las aristas de otros objetos.
EXIT	QUIT / Cierra el programa.
EXP	EXPORT / Guarda los objetos de un dibujo en un formato de archivo diferente.
EXT	EXTRUDE / Alarga las cotas de un objeto 2D o una cara 3D en un espacio 3D.
F	FILLET / Redondea y empalma las aristas de los objetos.
FI	FILTER / 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	FLATSHOT / Crea una representación 2D de todos los objetos 3D en función de la vista actual.
G	GROUP / Crea y gestiona conjuntos guardados de objetos denominados grupos.
GCON	GEOCONSTRAINT / Aplica o mantiene relaciones geométricas entre objetos o puntos de objetos.
GD	GRADIENT / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un relleno de degradado.
GEO	GEOGRAPHICLOCATION / Permite especificar la información de ubicación geográfica de un archivo de dibujo.
H	HATCH / Rellena un área cerrada o los objetos seleccionados con un patrón de sombreado, un relleno sólido o un relleno de degradado.
HE	HATCHEDIT / Modifica un sombreado o un relleno existentes.
HI	HIDE / Vuelve a generar un modelo de estructura alámbrica 3D con las líneas ocultas suprimidas.
I	INSERT / Inserta un bloque o un dibujo en el dibujo actual.
IAD	IMAGEADJUST / Controla los valores de brillo, contraste y difuminación de las imágenes.
IAT	IMAGEATTACH / Inserta una referencia a un archivo de imagen.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

ICL	IMAGECLIP / Recorta la visualización de una imagen seleccionada a un contorno especificado.
ID	ID / Muestra los valores de coordenadas del SCP de una ubicación especificada.
IM	IMAGE / Muestra la paleta Referencias externas.
IMP	IMPORT / Importa archivos de diferentes formatos en el dibujo actual.
IN	INTERSECT / Crea un sólido 3D, una superficie o una región 2D a partir de sólidos, superficies o regiones que se solapan.
INF	INTERFERE / 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	JOIN / Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.
JOG	DIMJOGGED / Crea cotas con recodo para círculos y arcos.
L	LINE / Crea segmentos de línea recta.
LA	LAYER / Gestiona las capas y las propiedades de capas.
LAS	LAYERSTATE / Permite guardar, restablecer y gestionar los estados de capa guardados.
LE	QLEADER / Crea una directriz y una anotación de directriz.
LEN	LENGTHEN / Cambia la longitud de los objetos y el ángulo incluido de los arcos.
LESS	MESHSMOOTHLESS / Reduce un nivel el suavizado de los objetos de malla.
LI	LIST / Muestra los datos de propiedades de los objetos seleccionados.
LO	LAYOUT / Permite crear y modificar las fichas de presentación de un dibujo.
LT	LINETYPE / Permite cargar, establecer y modificar tipos de línea.
LTS	LTSCALE / Permite modificar el factor de escala de los tipos de línea de todos los objetos de un dibujo.
LW	LWEIGHT / Permite establecer el grosor de línea actual, sus opciones de visualización y sus unidades.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

M	MOVE / Desplaza los objetos a una distancia determinada en una dirección especificada.
MA	MATCHPROP / Aplica las propiedades de un objeto seleccionado a otros objetos.
ME	MEASURE / Une objetos similares para formar un único objeto ininterrumpido.
MEA	MEASUREGEOM / Mide la distancia, el radio, el ángulo, el área y el volumen de los objetos o las secuencias de puntos seleccionados.
MI	MIRROR / Crea una copia reflejada de los objetos seleccionados.
ML	MLINE / Crea varias líneas paralelas.
MLA	MLEADERALIGN / Alinea y separa los objetos de directriz múltiple seleccionados.
MLC	MLEADERCOLLECT / Organiza las directrices múltiples seleccionadas que contienen bloques en filas o columnas y muestra el resultado con una directriz única.
MLD	MLEADER / Crea un objeto de directriz múltiple.
MLE	MLEADEREDIT / Añade líneas de directriz a un objeto de directriz múltiple o las elimina del objeto.
MLS	MLEADERSTYLE / Crea y modifica estilos de directriz múltiple.
MO	PROPERTIES / Controla las propiedades de los objetos existentes.
MORE	MESHSMOOTHMORE / Aumenta un nivel el suavizado de los objetos de malla.
MS	MSPACE / Cambia del espacio papel a una ventana gráfica del espacio modelo.
MSM	MARKUP / Abre el Administrador de conjuntos de marcas.
MT	MTEXT / Crea un objeto de texto de líneas múltiples.
MV	MVIEW / Crea y controla las ventanas gráficas de presentación.
NORTH	GEOGRAPHICLOCATION / Permite especificar la información de ubicación geográfica de un archivo de dibujo.
NSHOT	NEWSHOT / Crea una vista guardada con movimiento que se reproduce cuando se visualiza con ShowMotion.
NVIEW	NEWVIEW / Crea una vista guardada sin movimiento.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

O	OFFSET / Crea círculos concéntricos y líneas y curvas paralelas.
OFFSETS	SURFFOFFSET/ Crea una superficie o un sólido paralelos mediante la definición de una distancia de desfase desde una superficie.
OP	OPTIONS / Permite personalizar los parámetros del programa.
ORBIT / 3DO	3DORBIT / Gira la vista en un espacio tridimensional, pero restringida solo a una órbita horizontal y vertical.
OS	OSNAP / Permite establecer los modos de referencia a objetos en ejecución.
P	PAN / Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
PA	PASTESPEC / Pega objetos del Portapapeles en el dibujo actual y controla el formato de los datos.
PAR	PARAMETERS / Controla los parámetros asociativos utilizados en el dibujo.
PARAM	BPARAMETER / Añade un parámetro con pinzamientos a una definición de bloque dinámico.
PATCH	SURFPATCH / Crea una nueva superficie mediante la colocación de una tapa sobre una arista de superficie que forma un bucle cerrado.
PCATTACH	POINTCLOUDATTACH / Inserta un archivo de nube de puntos indexado en el dibujo actual.
PE	PEDIT/ Permite editar polilíneas o mallas poligonales 3D.
PL	PLINE / Crea una polilínea 2D.
PO	POINT / Crea un objeto de punto.
POFF	HIDEPALETES / Oculta las paletas mostradas (incluida la línea de comandos).
POL	POLYGON / Crea una polilínea equilátera cerrada.
PON	SHOWPALETES / Restablece la visualización de las paletas ocultas.
PR	PROPERTIES / Muestra la paleta Propiedades.
PRE	PREVIEW / Muestra el dibujo como se trazará.
PRINT	PLOT / Traza un dibujo en un trazador, una impresora o un archivo.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

PS	PSPACE / Cambia de una ventana gráfica del espacio modelo al espacio papel.
PSOLID	POLYSOLID / Crea un polisólido 3D similar a un muro.
PU	PURGE / Elimina del dibujo los elementos no utilizados, como las definiciones de bloque y las capas.
PYR	PYRAMID / Crea una pirámide sólida 3D.
QC	QUICKCALC / Abre la calculadora rápida.
QCUI	QUICKCUI / Muestra el editor Personalizar interfaz de usuario contraído.
QP	QUICKPROPERTIES / Muestra las presentaciones y los dibujos abiertos en un dibujo con imágenes de vista preliminar.
Q	QSAVE / Guarda el dibujo actual.
QVD	QVDRAWING / Muestra las presentaciones y los dibujos abiertos en un dibujo mediante imágenes de vista preliminar.
QVDC	QVDRAWINGCLOSE / Cierra las imágenes de vista preliminar de las presentaciones y los dibujos abiertos en un dibujo.
QVL	QVLAYOUT / Muestra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones de un dibujo.
QVLC	QVLAYOUTCLOSE / Cierra las imágenes de vista preliminar del espacio modelo y las presentaciones del dibujo actual.
R	REDRAW / Actualiza la visualización de la ventana gráfica actual.
RA	REDRAWALL / Actualiza la visualización de todas las ventanas gráficas.
RC	RENDERCROP / Renderiza un área rectangular especificada, denominada ventana de recorte, dentro de una ventana gráfica.
RE	REGEN / Vuelve a generar todo el dibujo a partir de la ventana gráfica actual.
REA	REGENALL / Vuelve a generar el dibujo y actualiza todas las ventanas gráficas.
REC	RECTANG / Crea una polilínea rectangular.
REG	REGION / Convierte un objeto que encierra un área en un objeto de región.
REN	RENAME / Cambia los nombres asignados a elementos como capas y estilos de cota.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

REV	REVOLVE / Crea una superficie o un sólido 3D mediante el barrido de un objeto 2D alrededor de un eje.
RO	ROTATE / Gira los objetos alrededor de un punto base.
RP	RENDERPRESETS / Permite especificar los valores predefinidos de renderización, parámetros de renderización reutilizables, para renderizar una imagen.
RR	RENDER / Crea una imagen con sombreado realista o fotorrealista de un modelo de superficie o sólido 3D.
RW	RENDERWIN / Muestra la ventana Renderizar sin iniciar una operación de renderización.
S	STRETCH / Estira objetos que cruzan un polígono o una ventana de selección.
SC	SCALE / Amplía o reduce los objetos seleccionados, conservando las mismas proporciones tras ajustar la escala.
SCR	SCRIPT / Ejecuta una secuencia de comandos de un archivo de comandos.
SEC	SECTION / Utiliza la intersección de un plano y sólidos, superficies o mallas para crear una región.
SET	SETVAR / Permite enumerar o cambiar los valores de las variables de sistema.
SHA	SHADEMODE / Inicia el comando VSCURRENT.
SL	SLICE / Crea nuevos sólidos 3D y nuevas superficies mediante el corte o la división de objetos existentes.
SN	SNAP / Restringe el movimiento del cursor a intervalos especificados.
SO	SOLID / Crea triángulos y cuadriláteros con relleno sólido.
SP	SPELL / Comprueba la ortografía en un dibujo.
SPE	SPLINEDIT / Permite editar una spline o una polilínea de ajuste de spline.
SPL	SPLINE / Crea una curva suave que pasa a través de los puntos especificados o cerca de ellos.
SPLANE	SECTIONPLANE / Crea un objeto de sección que actúa como plano de corte con objetos 3D.
SPLAY	SEQUENCEPLAY / Reproduce las vistas guardadas de una categoría.
SPLIT	MESHPLIT / Divide una cara de malla en dos caras.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

SSM	SHEETSET / Abre el Administrador de conjuntos de planos.
ST	STYLE / Permite crear, modificar o especificar estilos de texto.
STA	STANDARDS / Gestiona la asociación de archivos de normas con dibujos.
SU	SUBTRACT / Combina sólidos 3D, superficies o regiones 2D seleccionados por sustracción.
T	MTEXT / Crea un objeto de texto de líneas múltiples.
TA	TEXTALIGN / Alinea varios objetos de texto de forma vertical, horizontal u oblicua.
TB	TABLE / Crea un objeto de tabla vacío.
TED	TEXTEDIT / Permite editar una restricción de cota, una cota o un objeto de texto.
TH	THICKNESS / Permite establecer el valor por defecto de la propiedad de grosor 3D al crear objetos geométricos 2D.
TI	TILEMODE / Controla si se puede acceder al espacio papel.
TOL	TOLERANCE / Crea tolerancias geométricas incluidas en un marco de control de características.
TOR	TORUS / Crea un sólido 3D en forma de rosquilla.
TP	TOOLPALETES / Abre la ventana Paletas de herramientas.
TR	TRIM / Recorta objetos hasta encontrar las aristas de otros objetos.
TS	TABLESTYLE / Permite crear, modificar o especificar estilos de tabla.
UC	UCSMAN / Gestiona los sistemas de coordenadas personales definidos.
UN	UNITS / Controla la precisión y los formatos de visualización de las coordenadas y los ángulos.
UNHIDE / UNISOLATE	UNISOLATEOBJECTS / Muestra los objetos que se han ocultado anteriormente con el comando ISOLATEOBJECTS o HIDEOBJECTS.
UNI	UNION / Une dos objetos sólidos o de región.
V	VIEW / Guarda y restablece vistas de espacio modelo guardadas, de presentación y predefinidas.

ZWCAD - comandos y atajos de teclado

VGO	VIEWGO / Restablece una vista guardada.
VP	VPOINT / Permite establecer la dirección de visualización 3D.
VPLAY	VIEWPLAY / Reproduce la animación asociada a una vista guardada.
VS	VSCURRENT/ Permite establecer el estilo visual de la ventana gráfica actual.
VSM	VISUALSTYLES / Permite crear y modificar los estilos visuales y aplicar un estilo visual a una ventana gráfica.
W	WBLOCK / Escribe objetos o un bloque en un nuevo archivo de dibujo.
WE	WEDGE / Crea una cuña sólida 3D.
WHEEL	NAVSWHEEL / Muestra una rueda que contiene una colección de herramientas de navegación de vistas.
X	EXPLODE / Divide un objeto compuesto en sus objetos componentes.
XA	XATTACH / Inserta un archivo DWG como una referencia externa (Xref).
XB	XBIND / Enlaza una o varias definiciones de objetos guardados en una referencia externa al dibujo actual.
XC	XCLIP / Recorta la visualización de una referencia externa o una referencia a bloque seleccionada según el contorno especificado.
XL	XLINE / Crea una línea de longitud infinita.
XR	XREF / Inicia el comando EXTERNALREFERENCES.
Z	ZOOM / Aumenta o reduce el factor de ampliación de la vista de la ventana gráfica actual.
ZEBRA	ANALYSISZEBRA / Proyecta rayas en un modelo 3D para analizar la continuidad de la superficie.
ZIP	ETRANSMIT / Crea un paquete de transferencia autoextraíble o comprimido.