

---

# Guida dei tasti di scelta rapida di AutoCAD 2024

Velocizza il lavoro

---

Tasti di scelta rapida singoli

Tasti di attivazione/disattivazione e gestione dello schermo

Tasti di scelta rapida A-Z

Adesivi stampabili per tastiera





- Z ZOOM** / Aumenta o riduce il fattore di ingrandimento della vista nella finestra corrente.
- S SPOSTA** / Sposta gli oggetti ad una distanza specificata in una determinata direzione.
- E ESPLODI** / Divide un oggetto composto negli oggetti che lo compongono.
- C CERCHIO** / Crea un cerchio.

- R RIDIS** / Rigenera la visualizzazione nella finestra corrente.
- V VISTA** / Salva e ripristina le viste con nome, le viste di layout e le viste preimpostate dello spazio modello con nome.
- T TESTO** / Crea un oggetto di testo a riga singola.
- B BLOCCO** / Crea una definizione di blocco dagli oggetti selezionati.

- U UNISCI** / Unisce i punti finali di oggetti lineari e curvi per creare un unico oggetto.
- L LINEA** / Crea una serie di segmenti di linea contigui. Ciascun segmento è un oggetto linea che può essere modificato separatamente.
- P PAN** / Sposta la vista senza modificare la direzione di visualizzazione o l'ingrandimento.

## Attivare/disattivare le funzionalità generali

<b>CTRL+d</b>	Attiva/disattiva la visualizzazione delle coordinate
<b>CTRL+g</b>	Attiva/disattiva la griglia
<b>CTRL+e</b>	Scorre in sequenza i piani assonometrici
<b>CTRL+f</b>	Attiva/disattiva gli snap ad oggetto
<b>CTRL+h</b>	Attiva/disattiva la selezione dello stile
<b>CTRL+Shift+h</b>	Attiva/disattiva Nascondi tavolozze
<b>CTRL+i</b>	Attiva/disattiva le coordinate
<b>CTRL+Shift+i</b>	Attiva/disattiva la deduzione di vincoli

## Attivare/disattivare le modalità di disegno

<b>F1</b>	Visualizza la Guida
<b>F2</b>	Attiva/Disattiva testo
<b>F3</b>	Attiva/Disattiva modalità Snap ad oggetto
<b>F4</b>	Attiva/Disattiva Snap ad oggetto 3D
<b>F5</b>	Attiva/Disattiva piano assonometrico
<b>F6</b>	Attiva/Disattiva UCS dinamico
<b>F7</b>	Attiva/Disattiva modalità griglia
<b>F8</b>	Attiva/Disattiva modalità orto
<b>F9</b>	Attiva/Disattiva modalità Snap
<b>F10</b>	Attiva/Disattiva modalità Polare
<b>F11</b>	Attiva/disattiva il puntamento snap ad oggetto
<b>F12</b>	Attiva/Disattiva modalità input dinamico

## Gestire la schermata

<b>CTRL+0 (zero)</b>	Schermo intero
<b>CTRL+1</b>	Tavolozza Proprietà
<b>CTRL+2</b>	Tavolozza Design Center
<b>CTRL+3</b>	Tavolozza degli strumenti
<b>CTRL+4</b>	Tavolozza Gruppo di fogli
<b>CTRL+6</b>	Gestione collegamento database
<b>CTRL+7</b>	Tavolozza Gestione gruppo di revisioni
<b>CTRL+8</b>	Calcolatrice rapida
<b>CTRL+9</b>	Riga di comando

## Gestire il workflow

<b>CTRL+c</b>	Copia un oggetto
<b>CTRL+x</b>	Taglia un oggetto
<b>CTRL+v</b>	Incolla un oggetto
<b>CTRL+Shift+c</b>	Copia negli Appunti con il punto base
<b>CTRL+Shift+v</b>	Incolla i dati come blocco
<b>CTRL+z</b>	Annulla l'ultima azione
<b>CTRL+y</b>	Ripete l'ultima azione
<b>CTRL+[</b>	Annulla il comando corrente (o CTRL+\)
<b>ESC</b>	Annulla il comando corrente

## Gestire i disegni

<b>CTRL+n</b>	Nuovo disegno
<b>CTRL+s</b>	Salva il disegno
<b>CTRL+o</b>	Apri il disegno
<b>CTRL+p</b>	Finestra di dialogo Stampa
<b>CTRL+TAB</b>	Passa al disegno successivo
<b>CTRL+Shift+TAB</b>	Passa al disegno precedente
<b>CTRL+Page Up</b>	Passa alla scheda precedente nel disegno corrente
<b>CTRL+Page Down</b>	Passa alla scheda successiva nel disegno corrente
<b>CTRL+q</b>	Esce
<b>Ctrl+a</b>	Seleziona tutti gli oggetti

## A

<b>AA</b>	<b>AREA</b> / Calcola l'area e il perimetro di oggetti o di aree definite.
<b>AB</b>	<b>AZIONEBLOC</b> / Aggiunge un'azione alla definizione di un blocco dinamico.
<b>ACD</b>	<b>AGGIORNCOLLDATI</b> / Aggiorna i dati che hanno come origine o destinazione un collegamento dati esterno.
<b>ADC/DC/ DCENTER</b>	<b>ADCENTER</b> / Gestisce e inserisce oggetti come blocchi, xrif e modelli di tratteggio.
<b>AF</b>	<b>APPFOT</b> / Imposta la posizione di un punto di mira e di un apparecchio fotografico per creare e salvare una vista prospettica 3D degli oggetti.
<b>AICLOSE</b>	<b>CHIUDIINFOAPPROFATTIV</b> / Chiude la tavolozza Informazioni approfondite attività, che visualizza gli eventi per il disegno corrente.
<b>AIM</b>	<b>ATTACCAIMM</b> / Inserisce un riferimento ad un file di immagine.
<b>AIOPEN</b>	<b>APRIINFOAPPROFATTIV</b> / Visualizza la tavolozza Informazioni approfondite attività per visualizzare gli eventi relativi al disegno corrente. Gli eventi possono essere filtrati utilizzando il calendario, l'utente, l'evento o i filtri di ricerca.
<b>AL</b>	<b>ANELLO</b> / Crea un cerchio pieno o un anello spesso.
<b>AL3D</b>	<b>ALLINEA3D</b> / Allinea gli oggetti con altri oggetti nello spazio 2D o 3D.
<b>ALL</b>	<b>ALLUNGA</b> / Cambia la lunghezza degli oggetti e l'angolo degli archi inclusi.

<b>ALLI</b>	<b>ALLINEA</b> / Allinea gli oggetti con altri oggetti nello spazio 2D o 3D.
<b>ALT/TH</b>	<b>THICKNESS</b> / Imposta la proprietà dello spessore 3D di default quando si creano oggetti geometrici 2D.
<b>AMD</b>	<b>ALLMULTIDIR</b> / Allinea e distanzia gli oggetti multidirettrice selezionati.
<b>ANCU</b>	<b>ANALISICURVATURA</b> / Visualizza una sfumatura di colore su una superficie in modo da valutarne i diversi aspetti della curvatura.
<b>ANT</b>	<b>ANTEPRIMA</b> / Visualizza il disegno come verrà stampato.
<b>ANZE</b>	<b>ANALISIZEBRA</b> / Proietta strisce su un modello 3D in modo da analizzare la continuità della superficie.
<b>AO</b>	<b>APPLOAD</b> / Carica e scarica le applicazioni e definisce le applicazioni da caricare all'avvio.
<b>AR</b>	<b>ARCO</b> / Crea un arco.
<b>ARQ</b>	<b>ARCOQUOTA</b> / Crea una quota per la lunghezza di un arco.
<b>ASSOCIA- MODCORD</b>	<b>ASSOCIAMODELLOCOORDINAMENTO</b> / Inserisce riferimenti nei modelli di coordinamento come i file NWD e NWC di Navisworks
<b>AT</b>	<b>ALLINEATESTO</b> / Allinea più oggetti di testo in direzione verticale, orizzontale oppure obliqua.
<b>ATPU</b>	<b>ATTACCANUVPUNTI</b> / Inserisce un file di scansione della nuvola di punti (RCS) o un file di progetto (RCP) nel disegno corrente.

## B

<b>B</b>	<b>BLOCCO</b> / Crea una definizione di blocco dagli oggetti selezionati.
<b>BAR</b>	<b>BARRAVINC</b> / Visualizza o nasconde i vincoli geometrici applicati ad un oggetto.
<b>BPAR</b>	<b>BLOCPARAMVINC</b> / Applica i parametri del vincolo agli oggetti selezionati oppure converte i vincoli dimensionali in vincoli parametrici.
<b>BS</b>	<b>BAR_STRU</b> / Visualizza, nasconde e personalizza le barre degli strumenti.

## C

<b>C</b>	<b>CERCHIO</b> / Crea un cerchio.
<b>CA/ DELETE</b>	<b>CANCELLA</b> / Rimuove gli oggetti da un disegno.
<b>CB</b>	<b>CAMBIA</b> / Modifica le proprietà degli oggetti esistenti.
<b>CBL</b>	<b>CHIUDIBLOC</b> / Chiude l'Editor blocchi.
<b>CD</b>	<b>COLLDATI</b> / Visualizza la finestra di dialogo Collegamento dati.
<b>CDB</b>	<b>COLLEGADB</b> / Fornisce un'interfaccia per le tabelle di database esterne.
<b>CH/PR/ PRO/PROP</b>	<b>PROPRIETA</b> / Controlla le proprietà degli oggetti esistenti.
<b>CHNC</b>	<b>NAVCINECHIUDI</b> / Chiude l'interfaccia di ShowMotion, che consente di spostarsi all'interno di un disegno selezionando una vista con nome.
<b>CIL</b>	<b>CILINDRO</b> / Crea un cilindro solido 3D.
<b>CL</b>	<b>LINEASSE</b> / Crea la geometria della linea d'asse associata ai segmenti di polilinea lineari e alle linee selezionati.
<b>CM</b>	<b>CENTRO</b> / Crea un contrassegno a croce associativo al centro di un cerchio o di un arco selezionato.
<b>CM</b>	<b>CIMA</b> / Smussa o cima gli spigoli di due oggetti 2D o le facce adiacenti di un solido 3D.
<b>CN</b>	<b>CUNEO</b> / Crea un cuneo solido 3D.
<b>CO</b>	<b>COLORE</b> / Imposta il colore dei nuovi oggetti.
<b>CON</b>	<b>CONTORNI</b> / Crea regioni o polilinee dalle aree chiuse.
<b>COS</b>	<b>CONTRSTANDARD</b> / Verifica la presenza di eventuali violazioni degli standard nel disegno corrente.
<b>CPR</b>	<b>CHIUDIPROP</b> / Chiude la tavolozza delle proprietà

<b>CR</b>	<b>CALCRAPIDA</b> / Apre la calcolatrice CalcRapida.
<b>CR</b>	<b>SCRIPT</b> / Esegue una sequenza di comandi da un file di script.
<b>CRP</b>	<b>CORRISPROP</b> / Applica le proprietà dell'oggetto selezionato ad altri oggetti.
<b>CT</b>	<b>SCALATL</b> / Imposta il fattore di scala globale dei tipi di linea.
<b>CUBO</b>	<b>NAVCUBO</b> / Indica la direzione di visualizzazione corrente. Fare clic sul ViewCube o trascinarlo per ruotare la scena.

## D

<b>D/DST</b>	<b>DIMSTILE</b> / Crea e modifica gli stili di quota.	<b>DDVPOINT/ PV</b>	<b>PVISTA</b> / Imposta la direzione di visualizzazione per una visualizzazione 3D del disegno.
<b>DAL</b>	<b>DIMALLINEATA</b> / Crea una quota lineare allineata.	<b>DE</b>	<b>DEFATT</b> / Crea una definizione di attributo per la memorizzazione dei dati in un blocco.
<b>DAN</b>	<b>DIMANGOLO</b> / Crea una quota angolare.	<b>DED</b>	<b>DIMEDITA</b> / Modifica il testo di quota e le linee di estensione.
<b>DBA</b>	<b>DIMLBASE</b> / Crea una quota lineare, angolare o coordinata a partire dalla linea di base della quota precedente o di una quota selezionata.	<b>DI</b>	<b>DIST</b> / Misura la distanza e l'angolo tra due punti.
<b>DCE</b>	<b>DIMCENTRO</b> / Crea il centro o le linee d'asse non associativi di cerchi e archi.	<b>DIRNORD/ GEO/NORD</b>	<b>POSGEOGRAFICA</b> / Assegna le informazioni sulla posizione geografica ad un file di disegno.
<b>DCO</b>	<b>DIMCONTINUA</b> / Crea una quota che inizia da una linea di estensione della quota precedente o della quota selezionata.	<b>DISCO</b>	<b>NAVDISCO</b> / Fornisce accesso a strumenti di navigazione avanzati che sono facilmente selezionabili mediante il cursore.
<b>DD</b>	<b>DIVIDI</b> / Crea oggetti punto o blocchi a distanza uguale lungo il perimetro o la lunghezza di un oggetto.	<b>DIV</b>	<b>DIVIDIMESH</b> / Divide una faccia mesh in due facce.
		<b>DLI</b>	<b>DIMLINEARE</b> / Crea una quota lineare.
		<b>DML</b>	<b>DIMMODILOCALE</b> / Controlla le sostituzioni delle variabili di sistema utilizzate nelle quote selezionate.
		<b>DOR</b>	<b>DIMCOORDINATA</b> / Crea quote coordinate.
		<b>DRA</b>	<b>DIMRAGGIO</b> / Crea una quota di raggio per un cerchio o un arco.
		<b>DRAP</b>	<b>DIRRAPID</b> / Crea una direttrice e la relativa annotazione.

## E-F

<b>E</b>	<b>ESPLODI</b> / Divide un oggetto composto negli oggetti che lo compongono.
<b>EA</b>	<b>EDITATT</b> / Modifica le informazioni sugli attributi in un blocco.
<b>ED</b>	<b>ESTRDATI</b> / Estrae i dati dei disegni e unisce quelli di un'origine esterna ad una tabella di estrazione dati o ad un file esterno.
<b>EL</b>	<b>ELLISSE</b> / Crea un'ellisse o un arco ellittico.
<b>EN</b>	<b>ELIMINA</b> / Rimuove dal disegno gli elementi inutilizzati come definizioni di blocchi e layer.
<b>EP</b>	<b>EDITPL</b> / Modifica le polilinee, gli oggetti da unire alle polilinee e gli oggetti correlati.
<b>EPDFSHX</b>	<b>PDFSHX</b> / Controlla se gli oggetti di testo che utilizzano i font SHX sono memorizzati nei file PDF come commenti o testo nascosto quando si esporta un disegno come file PDF.
<b>ER</b>	<b>EDITATRATT</b> / Modifica un tratteggio o un riempimento esistente.

<b>ES</b>	<b>ESTENDI</b> / Estende gli oggetti fino ad incontrare gli spigoli di altri oggetti.
<b>ESI</b>	<b>EDITSPLINE</b> / Modifica i parametri di una spline o converte una polilinea adattata a spline in spline.
<b>ESP</b>	<b>ESPORTA</b> / Salva gli oggetti di un disegno in un altro formato di file.
<b>ESSU</b>	<b>ESTENDISUPERF</b> / Allunga una superficie in base ad una distanza specificata.
<b>EU</b>	<b>ESTRUDI</b> / Crea un solido 3D a partire da un oggetto che racchiude un'area o una superficie 3D da un oggetto con estremità aperte.
<b>EVI</b>	<b>ELIMVINC</b> / Rimuove tutti i vincoli dimensionali e geometrici dal gruppo di oggetti di una selezione.
<b>FM</b>	<b>FINMUL</b> / Crea e controlla le finestre di layout.
<b>FR</b>	<b>FINRENDER</b> / Visualizza la finestra Render senza avviare un'operazione di rendering.

## G-H

<b>GP</b>	<b>GRUPPO</b> / Crea e gestisce insiemi di oggetti salvati denominati gruppi.
<b>GPIA</b>	<b>GEOMPIATTA</b> / Crea una rappresentazione 2D di tutti gli oggetti 3D in base alla vista corrente.
<b>HB</b>	<b>HATCHTOBACK</b> / Imposta l'ordine di visualizzazione per tutti i tratteggi presenti nel disegno dietro a tutti gli altri oggetti.

## I

<b>IDS/SL</b>	<b>IMPOSTADIS</b> / Imposta la griglia e lo snap, il puntamento polare e con snap ad oggetto, le modalità di snap ad oggetto, l'input dinamico e le proprietà rapide
<b>IM</b>	<b>IMPOSTVINC</b> / Controlla la visualizzazione dei vincoli geometrici nelle barre dei vincoli.
<b>IMM</b>	<b>IMMAGINE</b> / Visualizza la tavolozza Riferimenti esterni.
<b>IN</b>	<b>INSER</b> / Visualizza la tavolozza Blocchi, che è possibile utilizzare per l'inserimento di blocchi e disegni nel disegno corrente.
<b>IO</b>	<b>INSEROGG</b> / Inserisce un oggetto collegato o incorporato.
<b>IP</b>	<b>IMPORTA</b> / Importa file in formati diversi nel disegno corrente.
<b>ISOB</b>	<b>ISOLATEOBJECTS</b> / Sopprime temporaneamente la visualizzazione di tutti gli oggetti, ad eccezione di quelli selezionati.
<b>ISP</b>	<b>INCOLLASPEC</b> / Incolla gli oggetti dagli Appunti al disegno corrente, controllando il formato dei dati.
<b>IT</b>	<b>INTERSEZIONE</b> / Crea un solido 3D, una superficie o una regione 2D da solidi, superfici o regioni sovrapposti.
<b>IZ</b>	<b>INTERFERENZA</b> / Crea un solido 3D temporaneo utilizzando le interferenze tra due gruppi di solidi 3D selezionati.

## L—M

<b>L</b>	<b>LINEA</b> / Crea una serie di segmenti di linea contigui. Ciascun segmento è un oggetto linea che può essere modificato separatamente.	<b>MDV</b>	<b>MODIVAR</b> / Elenca o modifica i valori delle variabili di sistema.
<b>LA</b>	<b>LAYER</b> / Consente di gestire i layer e le relative proprietà.	<b>MIS</b>	<b>MISURA</b> / Crea oggetti punto o blocchi ad intervalli predefiniti lungo il perimetro o la lunghezza di un oggetto.
<b>LC</b>	<b>LINEACOM</b> / Visualizza la finestra dei comandi.	<b>MISU</b>	<b>MISURAGEOM</b> / Misura la distanza, il raggio, l'angolo, l'area e il volume di oggetti selezionati, di una sequenza di punti o in modo dinamico
<b>LEME/LEV</b>	<b>LEVIGAMESH</b> / Converte in oggetti mesh gli oggetti 3D come mesh poligonali, superfici e solidi.	<b>MLA</b>	<b>MODLOCATTR</b> / Modifica il testo associato ad un attributo all'interno di un blocco.
<b>LHP</b>	<b>LEVIGAMESHPIU</b> / Aumenta di un livello la levigatezza degli oggetti mesh.	<b>MLD</b>	<b>MULTIDIR</b> / Crea un oggetto multidirettrice.
<b>LI/LS</b>	<b>LISTA</b> / Visualizza i dati delle proprietà per gli oggetti selezionati.	<b>MMD</b>	<b>MODMULTIDIR</b> / Aggiunge o rimuove linee direttrici in un oggetto multidirettrice.
<b>LM</b>	<b>LINEAM</b> / Crea più linee parallele.	<b>MOTR</b>	<b>MOSTRAVC</b> / Visualizza i vertici di controllo per le curve o le superfici NURBS.
<b>LMAN/STL</b>	<b>STATOLAY</b> / Salva, ripristina e gestisce i gruppi di impostazioni dei layer definiti stati layer.	<b>MSM</b>	<b>REVISIONE</b> / Apre Gestione gruppo di revisioni.
<b>LMEN</b>	<b>LEVIGAMESHMENO</b> / Riduce di un livello la levigatezza degli oggetti mesh.		
<b>MAT</b>	<b>APRIBROWSERMAT</b> / Apre il Browser dei materiali.		
<b>MB</b>	<b>MBLOCCO</b> / Salva gli oggetti selezionati o converte un blocco in un file di disegno specificato.		
<b>MBL</b>	<b>MODIFBLOC</b> / Apre la definizione di un blocco nell'Editor blocchi.		

## N-O

<b>NA</b>	<b>NASCONDI</b> / Visualizza il modello 3D con linee nascoste soppresse per lo stile di visualizzazione Wireframe 2D.
<b>NASC</b>	<b>NASCVC</b> / Disattiva la visualizzazione dei vertici di controllo per tutte le curve e le superfici NURBS.
<b>NINQ</b>	<b>NUOVAINQUADR</b> / Crea una vista con nome con movimento che viene riprodotta quando è visualizzata con ShowMotion.
<b>NM</b>	<b>RINOMINA</b> / Modifica i nomi assegnati agli elementi come layer e stili di quota.
<b>NVC</b>	<b>NAVCINE</b> / Fornisce una visualizzazione a schermo per la creazione e la riproduzione di animazioni cinematiche utili per eseguire revisioni, presentazioni e navigazioni basate su segnalibri.
<b>NVIS</b>	<b>NUOVAVIS</b> / Consente di salvare una nuova vista con nome dalla visualizzazione nella finestra corrente o mediante la definizione di una finestra rettangolare.
<b>OD</b>	<b>ORDINEDIS</b> / Modifica l'ordine di visualizzazione di immagini e altri oggetti.
<b>OF</b>	<b>OFFSET</b> / Crea cerchi concentrici, linee parallele e curve parallele.
<b>OFSU</b>	<b>OFFSETSUPERF</b> / Crea una superficie parallela alla distanza specificata dalla superficie originale.
<b>OG</b>	<b>ORTOGRAF</b> / Controlla l'ortografia in un disegno.
<b>OM</b>	<b>MODDOOMBRA</b> / Controlla la visualizzazione degli oggetti 3D.
<b>OP</b>	<b>OPZIONI</b> / Personalizza le impostazioni del programma.
<b>OS</b>	<b>OSNAP</b> / Imposta le modalità di snap a oggetto in corso.

## P

<b>P</b>	<b>PAN</b> / Sposta la vista senza modificare la direzione di visualizzazione o l'ingrandimento.	<b>PIR</b>	<b>PREIMPRENDERING</b> / Specifica le preimpostazioni di rendering, ovvero parametri di rendering riutilizzabili, per eseguire il rendering di un'immagine.
<b>P2D</b>	<b>APRIPUSHTODOCS</b> / Apre la tavolozza Push to Autodesk Docs, dove è possibile selezionare i layout di AutoCAD da caricare come file PDF in Autodesk Docs.	<b>PL</b>	<b>PLINEA</b> / Crea una polilinea 2D, un oggetto singolo costituito da segmenti di linea e di arco.
<b>P2DCLOSE</b>	<b>CHIUDIPUSHTODOCS</b> / Chiude la tavolozza Push to Autodesk Docs.	<b>PLG</b>	<b>POLIG</b> / Crea triangoli e quadrilateri pieni.
<b>P3D/ 3DNAVIGATE</b>	<b>PASSEGG3D</b> / Modifica la vista 3D di un disegno in modo interattivo, dando l'impressione di passeggiare nel modello.	<b>PLIBERO</b>	<b>LUCEPUNT</b> / Crea una luce puntiforme che irradia la luce in tutte le direzioni a partire dalla posizione in cui si trova.
<b>PAR</b>	<b>PARAMETRI</b> / Apre la tavolozza Gestione parametri che include tutti i parametri dei vincoli dimensionali, i parametri di riferimento e le variabili utente nel disegno corrente.	<b>PLOT</b>	<b>STAMPA</b> / Stampa il disegno su plotter, stampante o file.
<b>PARAM</b>	<b>PARAMBLOC</b> / Aggiunge un parametro con grip ad una definizione di blocco dinamico.	<b>PO</b>	<b>PUNTO</b> / Crea un oggetto punto.
<b>PG</b>	<b>POLIGONO</b> / Crea una polilinea equilatera chiusa.	<b>POFF</b>	<b>NASCPAL</b> / Nasconde tutte le tavolozze visualizzate, con la barra multifunzione e le schede del disegno.
<b>PI</b>	<b>PIEGAMESH</b> / Piega gli spigoli dei suboggetti mesh selezionati.	<b>PON</b>	<b>MOSTRAPAL</b> / Ripristina la visualizzazione delle tavolozze nascoste, della barra multifunzione e delle schede del disegno.
<b>PIAB</b>	<b>PIANOSEZABLOCCO</b> / Salva i piani di sezione selezionati come blocchi 2D o 3D.	<b>PSOLID</b>	<b>POLISOLIDO</b> / Crea un solido 3D a forma di muro o di serie di muri.
<b>PIANOS</b>	<b>PIANOSEZ</b> / Crea un oggetto sezione che funge da piano di taglio attraverso nuvole di punti e oggetti 3D.	<b>PTR/RE</b>	<b>TRATTEGGIO</b> / Riempie un'area chiusa o gli oggetti selezionati con un modello di tratteggio, un riempimento solido o un riempimento sfumato.
<b>PIR</b>	<b>PIRAMIDE</b> / Crea una piramide solida 3D.		

## Q-R

<b>QRI/ RIDUCI</b>	<b>QUOTARIDOTTA</b> / Crea quote ridotte per cerchi e archi.	<b>RG</b>	<b>RIGEN</b> / Rigenera il disegno dall'interno della finestra corrente.	<b>RMD</b>	<b>RACCMULTIDIR</b> / Organizza le multidirettrici selezionate che contengono blocchi in righe o colonne e visualizza il risultato con una sola linea direttrice.
<b>QRL</b>	<b>QUOTARIDLIN</b> / Aggiunge o rimuove una linea ridotta in una quota lineare o allineata.	<b>RGT</b>	<b>RIGENT</b> / Rigenera l'intero disegno e aggiorna tutte le finestre.	<b>RPR</b>	<b>RPREF</b> / Visualizza la tavolozza Gestione preimpostazioni di rendering utilizzata per configurare le impostazioni di rendering.
<b>R</b>	<b>RIDIS</b> / Rigenera la visualizzazione nella finestra corrente.	<b>RICR</b>	<b>RICREAVC</b> / Ricostruisce la forma di superfici e curve NURBS.	<b>RR</b>	<b>RENDER</b> / Crea un'immagine fotorealistica oppure ombreggiata in modo realistico di un modello di superficie o solido 3D.
<b>R3</b>	<b>RUOTA3D</b> / Sposta gli oggetti rispetto ad un asse 3D.	<b>RIDP</b>	<b>RIDPIANOSEZ</b> / Aggiunge un segmento ridotto ad un oggetto sezione.	<b>RT</b>	<b>RETTANGOLO</b> / Crea una polilinea rettangolare.
<b>RA</b>	<b>RACCORDO</b> / Arrotonda o raccorda gli spigoli di due oggetti 2D o le facce adiacenti di un solido 3D.	<b>RIM</b>	<b>REGOLAIMM</b> / Controlla i valori di luminosità, contrasto e sfumatura delle immagini.	<b>RTR</b>	<b>RITRENDERING</b> / Esegue il rendering di un'area rettangolare, denominata finestra di ritaglio, all'interno di una finestra.
<b>RASU</b>	<b>RACCORDASUPERF</b> / Crea una superficie di raccordo tra due superfici esistenti.	<b>RIMU</b>	<b>RIMUOVIPIEGAMESH</b> / Rimuove la piega da facce, spigoli o vertici mesh selezionati.	<b>RU</b>	<b>RUOTA</b> / Ruota gli oggetti attorno ad un punto base.
<b>RDT</b>	<b>RIDIST</b> / Aggiorna la visualizzazione in tutte le finestre.	<b>RIT</b>	<b>RITAGLIAIMM</b> / Ritaglia la visualizzazione dell'immagine selezionata lungo il contorno specificato.	<b>RVIS</b>	<b>RIPRVISTA</b> / Riproduce l'animazione associata ad una vista con nome.
<b>RED</b>	<b>RECDISEGNO</b> / Visualizza un elenco di file di disegno che è possibile recuperare dopo un errore del programma o del sistema.	<b>RIV</b>	<b>RIVOLUZIONE</b> / Crea una superficie o un solido 3D mediante lo sweep di un oggetto intorno ad un asse.		
<b>REG</b>	<b>REGIONE</b> / Converte gli oggetti che racchiudono un'area in un oggetto regione 2D.	<b>RIVI</b>	<b>RIMUOVIVC</b> / Rimuove i vertici di controllo da curve e superfici NURBS.		
<b>RF</b>	<b>RIFESTERNI</b> / Apre la tavolozza Riferimenti esterni.				

## S

<b>S</b>	<b>SPOSTA</b> / Sposta gli oggetti ad una distanza specificata in una determinata direzione.	<b>SM</b>	<b>SPAZIOM</b> / In un layout, passa dallo spazio carta allo spazio modello in una finestra di layout.	<b>ST</b>	<b>STILE</b> / Crea, modifica o specifica gli stili di testo.
<b>S3</b>	<b>SPOSTA3D</b> / In una vista 3D, visualizza il gizmo Spostamento 3D per agevolare lo spostamento di oggetti 3D ad una distanza specificata in una determinata direzione.	<b>SMD</b>	<b>STILEMULTIDIR</b> / Crea e modifica gli stili della multidirettrice.	<b>STA</b>	<b>STANDARD</b> / Consente di gestire l'associazione dei file di standard ai disegni
<b>S3/3S</b>	<b>SCALA3D</b> / In una vista 3D, visualizza il gizmo Scala 3D per agevolare il ridimensionamento di oggetti 3D.	<b>SN</b>	<b>SNAP</b> / Vincola lo spostamento del cursore ad intervalli specificati.	<b>STI</b>	<b>STIRA</b> / Stira gli oggetti attraversati da un poligono o da una finestra di selezione.
<b>SBL</b>	<b>SALVABLOC</b> / Salva la definizione di blocco corrente.	<b>SOT</b>	<b>SOTTRAI</b> / Crea un nuovo oggetto sottraendo una regione sovrapposta o un solido 3D da un altro.	<b>SUCH</b>	<b>SUPERFCHIUSURA</b> / Crea una nuova superficie applicando un cappuccio ad uno spigolo di superficie che forma una sequenza chiusa.
<b>SC</b>	<b>SPAZIOC</b> / In un layout, passa dallo spazio modello allo spazio carta in una finestra di layout.	<b>SP</b>	<b>SPECCHIO</b> / Crea una copia speculare degli oggetti selezionati.	<b>SUDI</b>	<b>SUPERFRACCDIFF</b> / Crea una superficie di raccordo diffuso tra due superfici esistenti.
<b>SCSU</b>	<b>SCOLPISCISUPERF</b> / Taglia e combina un gruppo di superfici o mesh che racchiudono completamente un volume per creare un solido 3D.	<b>SP3D</b>	<b>SPECCHIO3D</b> / Crea una copia speculare degli oggetti 3D selezionati lungo un piano di riflessione.	<b>SUSE</b>	<b>SUPERFSEZDIV</b> / Crea una superficie nello spazio compreso tra diverse curve nelle direzioni U e V, compresi i suboggetti spigoli di solidi e superfici.
<b>SEZ</b>	<b>SEZIONE</b> / Utilizza l'intersezione di un piano con solidi 3D, superfici o mesh per creare un oggetto regione 2D.	<b>SPL</b>	<b>SPLINE</b> / Crea una curva uniforme che passa attraverso o vicino ad un gruppo di punti di adattamento o che viene definita dai vertici di una cornice di controllo.	<b>SV</b>	<b>STILIVISUAL</b> / Crea e modifica gli stili di visualizzazione e applica uno stile di visualizzazione ad una finestra.
<b>SF</b>	<b>SFUMAT</b> / Applica un riempimento sfumato ad un'area chiusa o agli oggetti selezionati.	<b>SR</b>	<b>SERIE</b> / Crea copie di oggetti disposti in un modello.	<b>SVC</b>	<b>STILEVISCORRENTE</b> / Imposta lo stile di visualizzazione per la finestra corrente.
<b>SLI/ SPESSLINEA</b>	<b>SPESSLIN</b> / Imposta lo spessore di linea corrente, nonché le relative opzioni di visualizzazione e unità.	<b>SS</b>	<b>SCALA</b> / Ingrandisce o riduce gli oggetti selezionati, mantenendo le proporzioni dell'oggetto anche dopo la messa in scala.	<b>SVI</b>	<b>STATOVISBLOC</b> / Crea, imposta o elimina uno stato di visibilità in un blocco dinamico.
		<b>SSM</b>	<b>GRUPPOFOGLI</b> / Apre Gestione gruppo di fogli.	<b>SZ</b>	<b>SPEZZA</b> / Divide l'oggetto selezionato tra due punti.

## T

<b>T/TD</b>	<b>TESTO</b> / Crea un oggetto di testo a riga singola.
<b>TA</b>	<b>TAGLIA</b> / Taglia gli oggetti fino ad incontrare gli spigoli di altri oggetti.
<b>TB</b>	<b>TABELLA</b> / Crea un oggetto tabella vuoto.
<b>TC</b>	<b>TRANCIA</b> / Crea nuovi solidi 3D e superfici tagliando o dividendo oggetti esistenti.
<b>TL/TLIN</b>	<b>TLINEA</b> / Carica, imposta e modifica i tipi di linea.
<b>TM</b>	<b>TILEMODE</b> / Determina se è attiva la scheda Modello o la scheda di layout con nome aperta più di recente.
<b>TOL</b>	<b>TOLLERANZA</b> / Crea le tolleranze geometriche contenute in un riquadro di controllo della geometria.
<b>TOR</b>	<b>TORO</b> / Crea un solido 3D a forma di anello.
<b>TRACCIA-POSTERIORE</b>	<b>TRACCIASECONDOPIANO</b> / Cambia la traccia attiva in modalità di visualizzazione in modo da poter modificare il disegno principale mentre la traccia è ancora visibile.
<b>TS</b>	<b>STILETABELLA</b> / Crea, modifica o specifica stili di tabella.
<b>TSM/TSTM</b>	<b>TESTOM</b> / Crea un oggetto di testo multilinea.
<b>TZ</b>	<b>TAVOLOZZESTRUMENTI</b> / Apre la finestra Tavolozze degli strumenti.

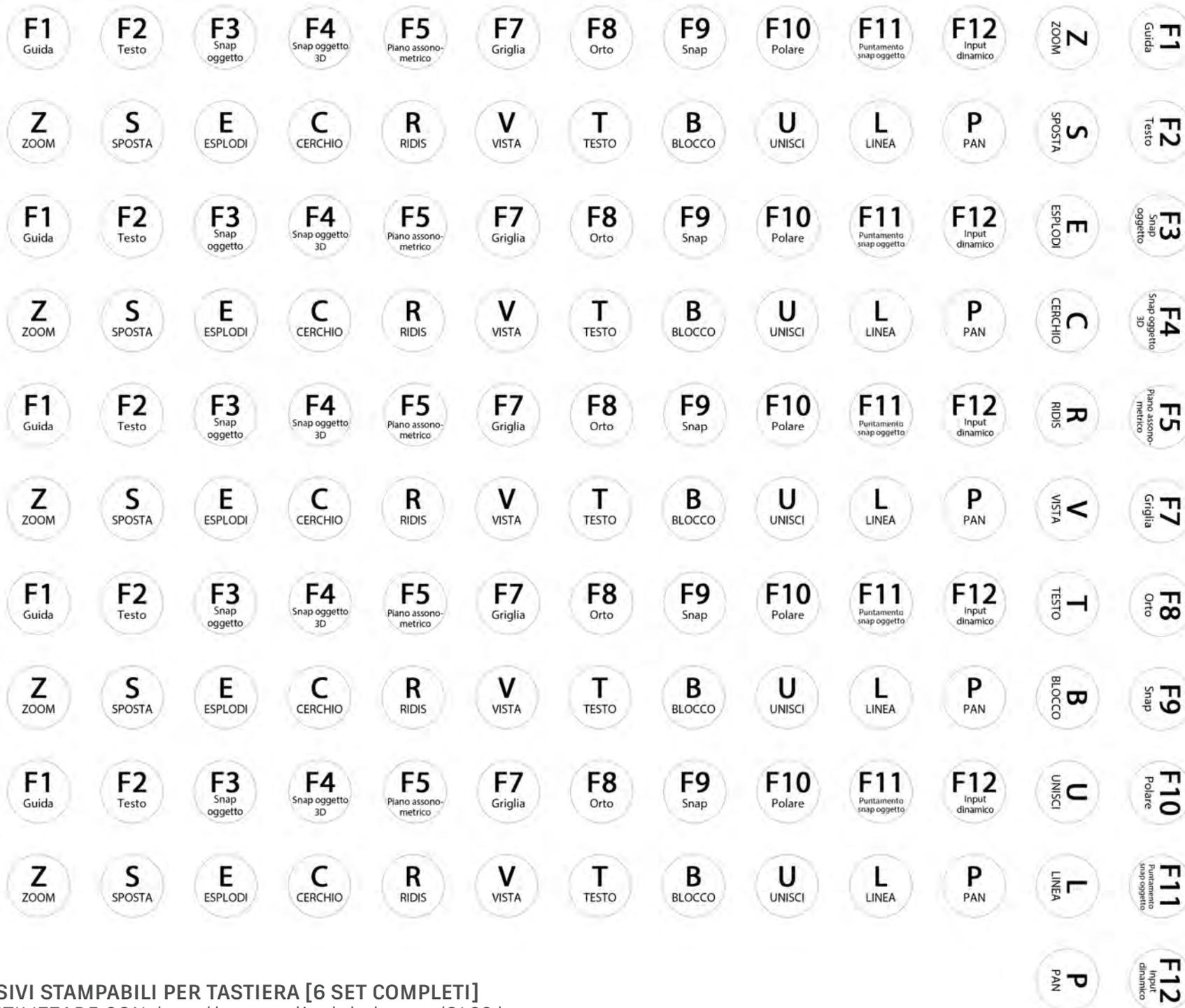
## U-V

<b>U</b>	<b>UNISCI</b> / Unisce i punti finali di oggetti lineari e curvi per creare un unico oggetto.
<b>UC</b>	<b>GESTUCS</b> / Gestisce le definizioni UCS.
<b>UIR</b>	<b>IUPRAPIDA</b> / Visualizza la finestra di dialogo Personalizza interfaccia utente in formato compresso.
<b>UNHIDE/ UNISOLATE</b>	<b>UNISOLATEOBJECTS</b> / Visualizza gli oggetti precedentemente nascosti tramite il comando ISOLATEOBJECTS o HIDEOBJECTS.
<b>UNI</b>	<b>UNIONE</b> / Combina due o più solidi 3D, superfici o regioni 2D in singoli solidi 3D, superfici o regioni composti.
<b>US</b>	<b>ESCI</b> / Chiude il programma.
<b>UT</b>	<b>UNITA</b> / Controlla la precisione e i formati di visualizzazione per coordinate, distanze e angoli.
<b>V</b>	<b>VISTA</b> / Salva e ripristina le viste con nome, le viste di layout e le viste preimpostate dello spazio modello con nome.
<b>VD</b>	<b>VISTAD</b> / Definisce la proiezione parallela o le viste prospettiche utilizzando un apparecchio fotografico e un punto di mira.
<b>VIG</b>	<b>VINGEOM</b> / Applica o mantiene le relazioni geometriche tra oggetti o punti sugli oggetti.
<b>VIU</b>	<b>VINCQUOTA</b> / Applica i vincoli dimensionali agli oggetti o ai punti su oggetti selezionati oppure converte le quote associative in vincoli dimensionali.
<b>VRD</b>	<b>VISRAPDIS</b> / Visualizza i disegni aperti e i layout in un disegno tramite immagini di anteprima.

<b>VRDC</b>	<b>VISRAPDISCHIUDI</b> / Chiude le immagini di anteprima dei disegni aperti e dei relativi layout.
<b>VRL</b>	<b>VISRAPLAYOUT</b> / Visualizza le immagini di anteprima dello spazio modello e dei layout per il disegno corrente.
<b>VRLC</b>	<b>VISRAPLAYOUTCHIUDI</b> / Chiude le immagini di anteprima dello spazio modello e dei layout nel disegno corrente.
<b>VVIS</b>	<b>VAIVIS</b> / Ripristina una vista con nome.

## X-Z

<b>XA</b>	<b>XATTACCA</b> / Associa i file DWG selezionati come riferimenti esterni (xrif).
<b>XL</b>	<b>XLINEA</b> / Crea una linea di costruzione di lunghezza infinita.
<b>XR</b>	<b>XRIF</b> / Avvia il comando RIFESTERNI.
<b>XTG</b>	<b>XRITAGLIA</b> / Ritaglia la visualizzazione di un riferimento esterno o di un riferimento di blocco selezionato lungo il contorno specificato.
<b>XU</b>	<b>XUNISCE</b> / Unisce una o più definizioni di oggetti con nome di un riferimento esterno al disegno corrente.
<b>Z</b>	<b>ZOOM</b> / Aumenta o riduce il fattore di ingrandimento della vista nella finestra corrente.



**ADESIVI STAMPABILI PER TASTIERA [6 SET COMPLETI]**  
 DA UTILIZZARE CON: <http://www.onlinelabels.com/OL32.htm>