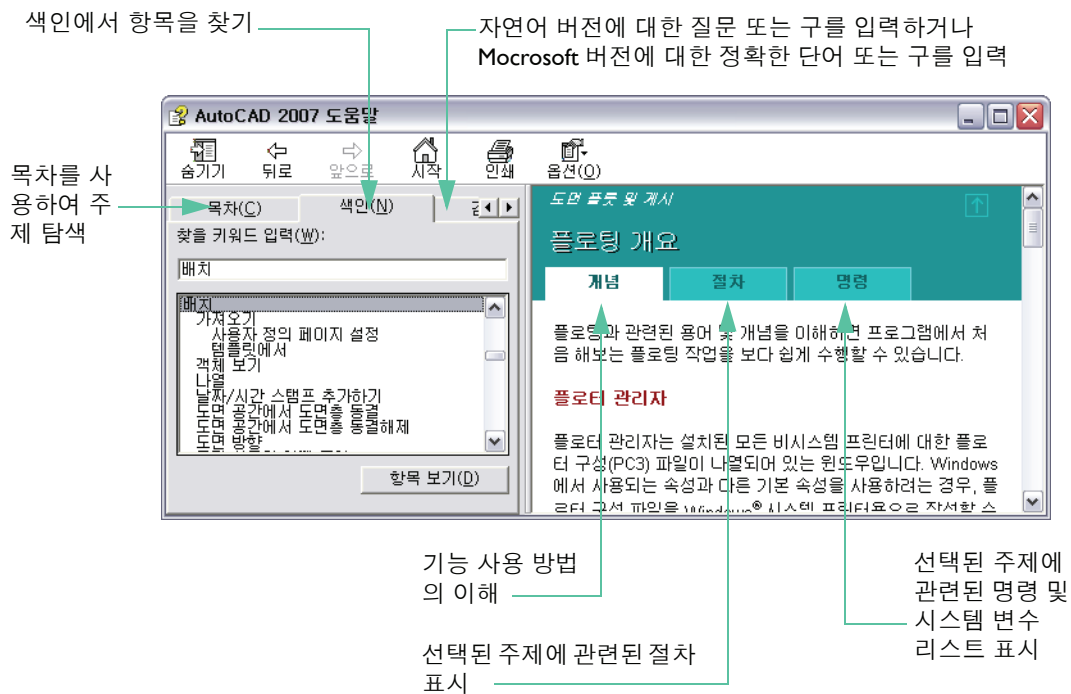


당신의 세상을 설계하십시오

AutoCAD® 를 사용한 개념적 설계 및 시각화 요약 참조서

도움말 시스템의 사용



Autodesk, Autodesk 로고, AutoCAD, AutoCAD LT 및 DesignCenter 는 Autodesk, Inc. 의 등록 상표입니다. 기타 모든 상품명, 제품명 또는 상표는 각 해당 회사에 소유권이 있습니다.

유용한 명령 별칭

명령	별칭	명령	별칭
ADCENTER	dc	LINE	l
ARC	a	MOVE	m
BLOCK	b	MTEXT	t
CIRCLE	c	OFFSET	o
COPY	co	OPTIONS	op
DIMSTYLE	d	PAN	p
DIST	di	PLINE	pl
DSETTINGS	ds	PROPERTIES	pr
ERASE	e	ROTATE	ro
EXPLODE	x	TABLE	tb
EXTEND	ex	TOOLPALETTES	tp
FILLET	f	TRIM	tr
HATCH	h	UNDO	u
INSERT	i	XREF	xr
LAYER	la	ZOOM	z

사용자 고유의 명령 별칭을 정의할 수 있습니다. 도움말 시스템의 "명령 별칭 작성"을 참고하십시오. 전체 명령 별칭 리스트를 보려면 [도구 > 사용자화 > 프로그램 매개변수 편집](#)을 클릭하십시오.

바로 가기 키

바로 가기 키	설명	명령 또는 시스템 변수
F1	도움말 시스템을 엽니다.	HELP
F2	문자 윈도우와 도면 영역 사이를 전환합니다.	GRAPHSCR, TEXTSCR
F3	활성 객체 스냅을 켜거나 끕니다.	OSNAP
F6	동적 UCS를 켜거나 끕니다.	UCSDETECT
F7	모눈을 켜거나 끕니다.	GRID
F8	직교 모드를 켜거나 끕니다.	ORTHO
F9	스냅을 켜거나 끕니다.	SNAP
F10	극좌표 추적을 켜거나 끕니다.	DSETTINGS
F11	객체 스냅 추적을 켜거나 끕니다.	DSETTINGS
F12	동적 입력을 임시로 끕니다.	DYNMODE
CTRL+9	명령 윈도우를 켜거나 끕니다.	COMMANDLINE/HIDE
CTRL+0	사용자 인터페이스 요소를 켜거나 끕니다.	CLEANSCREENON/OFF
CTRL+R	뷰포트 사이를 순환합니다.	CVPORT

좌표 입력

방법	형식	설명
절대 직교 좌표	#X,Y	현재 UCS의 0,0을 기준으로 측정한 거리만큼 떨어진 위치를 지정합니다.
상대 직교 좌표	@X,Y	마지막 점을 기준으로 측정한 거리만큼 떨어진 위치를 지정합니다.
절대 극좌표	#거리<각도	현재 UCS의 0,0을 기준으로 측정한 거리와 각도만큼 떨어진 위치를 지정합니다.
상대 극좌표	@거리<각도	마지막 점을 기준으로 측정한 거리와 각도만큼 떨어진 위치를 지정합니다.
좌표 필터	.x 또는 .y 또는 .z 또는 .xy 또는 .yz 또는 .xz	2~3개 위치의 좌표 값을 추출 및 조합하여 위치를 지정합니다.
직접 거리 입력	거리	좌표 입력 장치의 이동 방향과 입력된 거리값을 사용하여 위치를 지정합니다.
점의 각도를 잠그기	<각도	입력한 다음 점에 대해 커서를 잠그는 각도 재지정을 지정합니다.

명령행에 표시되는 임의의 점 프롬프트에서 좌표, 필터 및 거리를 입력합니다.

3D 모델링에 대한 시스템 변수

시스템 변수	설명
DELOBJ	3D 객체를 작성할 때 사용되는 형상을 유지할지 아니면 삭제할지를 조정합니다.
DISPSILH	솔리드 객체 윤곽 모서리의 와이어프레임 표시를 조정합니다.
FACETRES	음영처리하거나 렌더링한 객체 및 은선이 제거된 객체의 부드러움을 조정합니다.
IMPLIEDFACE	누르기 또는 당기기 편집을 위한 솔리드의 경계 영역 감지 여부를 조정합니다.
ITERFERECOLOR	INTERFERE 명령을 사용하여 작성된 간섭 객체의 색상을 설정합니다.
ISOLINES	객체의 곡면당 윤곽선의 수를 지정합니다.
PERSPECTIVE	현재 뷰포트에 투시도를 표시할지 여부를 지정합니다.
SHOWHIST	복합 솔리드를 작성하는 데 사용된 원본 객체에 대한 접근을 조정합니다.
SOLIDHIST	복합 솔리드를 작성할 때 사용 내역을 유지할지 여부를 조정합니다.
UCSICON	현재 뷰포트에서의 UCS 아이콘 표시를 조정합니다.
UCSDETECT	동적 UCS 획득을 활성화할지 아니면 비활성화할지를 조정합니다.
VSFACOPACITY	현재 뷰포트 면의 투명도를 조정합니다.

시스템 변수에 대한 전체 리스트는 도움말 시스템의 *명령 참조서*를 참고하십시오.

3D 모델링 명령

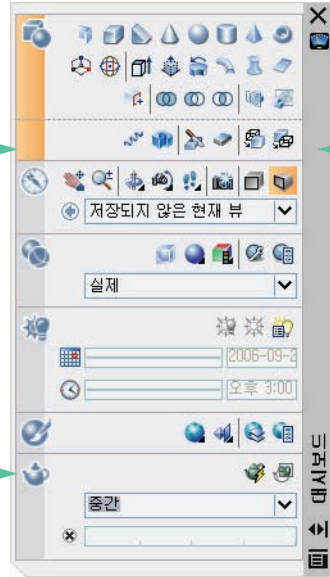
명령	설명	별칭
3DORBIT	3D에서 객체의 대화식 관측을 조정합니다.	3do
3DFLY	3D 모델을 플라이 모드로 나타낼 수 있도록 뷰를 변경합니다.	
3DWALK	3D 모델을 탐색 모드로 나타낼 수 있도록 뷰를 변경합니다.	3dw
-SHADEMODE	현재 뷰포트(기준)에서 솔리드 객체의 음영처리 표시를 조정합니다.	
VISUALSTYLES	뷰 스타일을 작성 및 수정하고 뷰 스타일을 뷰포트에 적용합니다.	vsm
UCS	사용자 좌표계를 관리합니다.	
UCSICON	UCS 아이콘의 가시성과 배치를 조정합니다.	
BOX	3D 솔리드 상자를 작성합니다.	
CONE	한 점에 대해 대칭으로 테이퍼되는 원형이나 타원형 밀면 또는 원형이나 타원형 편평면이 있는 3D 솔리드를 작성합니다.	
CYLINDER	원형 또는 타원형의 상단 및 하단 면이 있는 3D 솔리드 원통을 작성합니다.	cyl
POLYSOLID	일련의 연결된 직선 또는 곡선 벽으로 구성된 3D 솔리드를 작성합니다.	psolid
PYRAMID	점 또는 편평한 표면에서 끝날 수 있는 지정된 수의 면을 가진 3D 솔리드 피라미드를 작성합니다.	pyr
SPHERE	3D 솔리드 볼을 작성합니다.	
BOUNDARY	닫힌 영역으로부터 영역 또는 폴리선을 작성합니다.	bo
HELIX	2D 또는 3D 나선을 작성합니다.	
REGION	영역을 둘러싼 객체를 영역 객체로 변환합니다.	reg
EXTRUDE	객체 또는 편평면을 지정된 거리 및 방향으로 돌출시켜 3D 솔리드 또는 곡면을 작성합니다.	ext
LOFT	두 개 이상의 곡선 세트를 통해 로프트하여 3D 솔리드 또는 곡면을 작성합니다.	
REVOLVE	축 주위로 2D 객체를 회전시켜 3D 솔리드 또는 곡면을 작성합니다.	rev
SWEEP	경로를 따라 2D 곡선을 스weep하여 3D 솔리드 또는 곡면을 작성합니다.	
INTERFERE	겹쳐진 3D 솔리드의 공통 체적을 강조합니다.	inf
INTERSECT	선택된 솔리드 또는 영역의 교차 부분으로부터 3D 솔리드 또는 2D 영역을 작성합니다.	in
SUBTRACT	차집합에 의해서 선택된 3D 솔리드 또는 2D 영역을 결합합니다.	su
UNION	합집합에 의해서 선택된 3D 솔리드 또는 2D 영역을 결합합니다.	uni
PRESSPULL	면 또는 경계 영역을 누르거나 당깁니다.	
SECTION	3D 솔리드와 평면의 교차점을 사용하여 영역을 작성합니다.	sec
SECTIONPLANE	3D 솔리드를 통과하는 절단 평면 역할을 하는 단면 객체를 작성합니다.	splane
SLICE	3D 솔리드를 평면 또는 곡면이 있는 이등분으로 슬라이스합니다.	sl
SOLIDEDIT	3D 솔리드의 선택된 면 또는 모서리를 편집합니다.	
AREA	객체 또는 정의된 영역의 면적과 둘레를 계산합니다.	aa
MASSPROP	3D 솔리드 또는 2D 영역의 질량 특성을 계산합니다.	

대시보드 및 도구 팔레트

대시보드

- 관련 도구 및 컨트롤이 있는 제어판으로 구성되어 있습니다.
- 제어판을 클릭하여 슬라이드 아웃 패널을 열거나 닫습니다.
- 표시된 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 해당 바로 가기 메뉴를 표시합니다.
- AutoCAD 윈도우의 왼쪽 또는 오른쪽으로 고정합니다 (권장).

컨트롤 많이 표시
도구 팔레트 그룹 ▶
숨기기
도움말
제어판 ▶



이동(M)
크기(S)
달기(C)
✓ 고정 허용(D)
왼쪽에 앵커(L) <
오른쪽에 앵커(R) >
자동 숨기기(A)
투명도(T)...
제어판
도움말

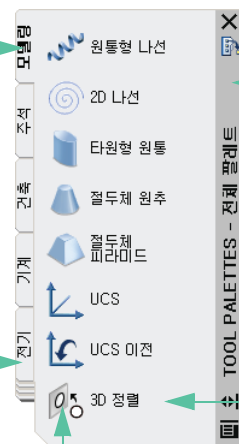
도구 팔레트

- 도구 팔레트는 완벽하게 사용자화할 수 있습니다.
- 대시보드의 제어판을 클릭하여 해당 도구 팔레트 그룹을 표시합니다.
- 제어판을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 도구 팔레트 그룹을 제어판으로 지정합니다.
- 표시된 영역을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 해당 바로 가기 메뉴를 표시합니다.
- AutoCAD 윈도우의 왼쪽 또는 오른쪽으로 고정합니다 (권장).

위로 이동(U)
아래로 이동(W)
뷰 옵션(V)...
블여넣기(P)
새 팔레트(E)
팔레트 삭제(D)
팔레트 이름 바꾸기(N)

위로 이동(U)
아래로 이동(W)
새 팔레트(E)
팔레트 이름 바꾸기(N)

잘라내기(I)
복사(C)
삭제(D)
이름 바꾸기(N)
특성(B)...



이동(M)
크기(S)
달기(C)
✓ 고정 허용(D)
왼쪽에 앵커(L) <
오른쪽에 앵커(R) >
자동 숨기기(A)
투명도(T)...
새 팔레트(E)
이름 바꾸기(N)
팔레트 사용자화(Z)...
명령 사용자화(Q)...
동적 블록
샘플
3D 작성
재료
조명
카메라
뷰 스타일
✓ 전체 팔레트
✓ 고정 허용(D)
자동 숨기기(A)
투명도(T)...
뷰 옵션(V)...
정렬 기준
블여넣기(P)
문자 추가
구분 기호 추가
새 팔레트(E)
팔레트 삭제(D)
팔레트 이름 바꾸기(N)
팔레트 사용자화(Z)...
명령 사용자화(Q)...

3D 모델링 작업공간의 사용자 인터페이스 컨트롤, 버튼 및 설정

