

در مجموع کل فرمان ها و دستورات ترسیم اتوکد دویعدی و سه بعدی شامل ۹۲۲ دستور می باشد که در این جدول ۳۲۲ عدد از فرمانها آورده شده

در جدول دستورات اتوکد که در زیر آورده شده چند نکته وجود دارد که باید مورد توجه قرار دهید:

نکته ۱: ستون اول جدول دستور اصلی است. یعنی با تایپ این دستور به طور کامل در خط فرمان و زدن اینتر دستور اجرا می شود.

نکته ۲: ستون دوم جدول شامل دستور خلاصه می شود. برخی از دستورات، خلاصه مختص مربوط به خودشون رو دارند که برای آنها تعریف شده و برخی از دستورات هم خلاصه خاص خود را ندارند و فقط با تایپ چند حرف ابتدایی دستور اصلی ظاهر می شوند که در زیر هر دوی آنها آورده شده است.

نکته ۳: ستون سوم جدول کاربرد دستور می باشد. در واقع دستورات را به دو دسته تقسیم کردم دستوراتی که عمومی هستند که شامل دستورات دو بعدی و دستورات کلی هستند که با حرف G نمایش داده شده است. در واقع دستوراتی هستند که اگر کسی بخواد اتوکد (چه دو بعدی و یا سه بعدی) یاد بگیرد نیاز به این دستورات دارد و گروه دوم شامل دستورات سه بعدی می باشد که با ۳D نمایش داده شده است. این دستورات نیز فقط به درد کسی می خورد که می خواهد اتوکد سه بعدی کار کند.

نکته ۴: در این ستون خلاصه توضیحات دستورات آورده شده است.

نکته ۵: این ستون از جدول از همه مهمتر می باشد. چرا که در این ستون میزان مهم و کاربردی بودن دستور آورده شده است.

امتیاز ۱۰ یعنی این دستور را حتما باید یاد بگیرید.

امتیاز ۱ یعنی دستور مهم نیست و کسانی که علاقه مند هستند شاید به کارشان بیاید.

حرف T یعنی این دستور ترفند است و سرعت کار را بالا می برد.

حرف H هم یعنی این دستور به درد خیلی حرفه ای ها می خورد.

امتیاز	دستور اصلی	دستور خلاصه	کاربرد	خلاصه توضیحات
1	PLOT	PLO, PRI, DWF	G	تنظیمات پنجره چاپ اتوکد جهت پرینت با مقیاس
2	ALIGN	AL	G	این دستور به منظور جفت کردن دو شیء در کنار هم استفاده می شود.
3	FLATTEN	FLATT	G	این دستور می تواند همه اشیائی که انتخاب می کنید را روی صفحه دید فعلی تصویر کرده و یک ترسیم دویعدی خاص به شما تحویل دهد.
4	LAYWALK	LAYW	G	با اجرای این دستور پنجره ای باز می شود که تمام لایه ها انتخاب شده اند
5	OVERKIL	OV	G	حذف خطوط تکراری که با هم تداخل دارند
6	۳DPOLY	۳P	۳D	جهت ترسیم خطوط مرکب سه بعدی استفاده میشود.
7	ACTIONRECORDER	ARR	G	به منظور انجام بعضی کار های تکراری از این روش استفاده می شود. (برای شروع به ضبط کردن یک ماکرو)
8	ARC	A	G	از این دستور برای رسم کمان در اتوکد استفاده می کنیم
9	ARCTEXT	ARCT	G	متن را در اتوکد به صورت منحنی می کند.
10	ARRAY	AR	G	به کاربران کمک میکند تا از موضوعات انتخابی کپی های منظم به صورت منظم یا مقادیر قابل تغییر، ایجاد کنند.
11	BEDIT	BE	G	این دستور برای ویرایش یک بلوک و یا ترسیم بلوک جدید استفاده می شود
12	BOUNDARY	BO, BPO	G	به منظور ترسیم مرز (به صورت پلی لاین) دور یک حفره تشکیل شده از چند شیء مورد استفاده قرار می گیرد.
13	BOX	BOX	۳D	از این دستور برای ترسیم مکعب به صورت سه بعدی استفاده می شود.
14	BREAKLINE	BREAKL	G	زمانی استفاده می شود که فضای کافی برای نمایش بخشی از ترسیم وجود نداشته باشد.
15	CHURLS	CHU	G	به منظور تغییر Hyperlink اشیاء (مانند دایره، خط، پلی لاین و ...) (در صورت وجود لینک) استفاده می شود.
16	CIRCLE	C	G	از این دستور برای ترسیم دایره استفاده می شود.
17	CONE	CONE	۳D	برای ترسیم مخروطی که مقطع آن دایره یا بیضی است استفاده می شود.
18	COPY	CO, CP	G	با استفاده از این دستور می توانید موضوعات را در اتوکد کپی کنید.
19	CYLINDER	CYL	۳D	برای ترسیم استوانه استفاده می شود.
20	DATA EXTRACTION	DX, DATAE	G	شما با استفاده از دستور DataExtraction می توانید هر اطلاعاتی را در مورد اشیاء استخراج کنید.
21	DRAFTING SETTINGS	DDR, DS, SE	G	از پنجره Drafting Setting می توانید به نوار ابزار Snap and Grid و ... بروید
22	DRAWORDER	DR	G	نمایش یک شیء در زیر یا روی اشیاء دیگر
23	ERASE	E, DE	G	برای پاک کردن موضوعات استفاده می شود.
24	EXTRIM	EXTRI	G	مشابه trim است ولی با یک کلیک تمام موضوعات برخوردی به موضوع انتخاب شده را trim میکند.
25	EXTRUDE	EXT	۳D	برای ترسیم اشکال سه بعدی با سطح مقطع پیچیده استفاده می شود.
26	GRADIENT	GD	G	نوع دیگری از هاشور که به صورت سایه روشن (گرافیکی) می باشد.
27	GROUP	G	G	یکپارچه سازی اشیاء
28	HATCH	H, BH	G	در اتوکد به معنی هاشور زدن است.
29	HELIX	HELI	G	برای ترسیم مارپیچ در اتوکد باید از این دستور استفاده کرد.
30	ID	ID	G	نمایش مختصات نقطه انتخابی
31	ISOLATE	ISOLATE	G	نشان دادن بخشی از اشیاء
32	JOIN	J	G	این دستور برای اتصال و یکی کردن دو یا چند شیء خطی هم جنس کاربرد دارد.
33	LINE	L	G	جهت ترسیم خط استفاده میشود.
34	LIST	LI, LS, SHO	G	نمایش ویژگی های یک شیء در یک فرم جدید
35	LOFT	LOF	G	برای ترسیم یک شکل با مقاطع مختلف و به صورت دویعدی و سه بعدی استفاده می شود.

۱۰	به منظور محاسبه طول، شعاع، زاویه، مساحت و حجم مورد استفاده قرار می گیرد.	G	MEA	MEASUREGEOM	36
۱۰	با استفاده از این دستور می‌توانید موضوعات را در اتوکد قرینه کنید.	G	MI	MIRROR	37
۲	جهت ترسیم دو خط موازی با یکدیگر استفاده میشود.	G	ML	MLINE	38
۱	به منظور تغییر مقصد پوشه پشتیبان گیری (BACKUP) مورد استفاده قرار می گیرد.	G	MOVEB	MOVEBAK	39
۱۰	به منظور نوشتن متن و عدد قابل ویرایش چند خطی به کار می‌رود.	G	T, MT	MTEXT	40
۵	ایجاد فضای ترسیم جدید	G	NEW	NEW	41
۱۰	با استفاده از این دستور میتوان هر نوع خطی را به موازات خودش در دو جهت از خود موضوع، کپی برداری کنید.	G	O	OFFSET	42
۵	برای باز کردن یک فایل باید از منوی File گزینه Open را انتخاب کنید .	G	DXFI, OPE	OPEN	43
۱۰	تنظیمات اتوکد	G	OP, PREF	OPTION	44
۱۰	تعیین نقاط کمکی (گیره های شیء)	G	OS, DD	OSNAP	45
۱۰	برای ترسیم یک سطح سه بعدی به کار می رود.	*D	PLANES	PLANESURFACE	46
۱۰	توانایی ایجاد نقطه و تقسیم بندی اشیاء به کمک دستور های Point و Divide و Measure	G	PO	POINTS	47
۱۰	بوسیله این دستور کاربر میتواند چند ضلعی منتظم با تعداد اضلاع ۳ تا ۱۰۲۴ را تولید کند.	G	POL	POLYGON	48
۱۰	یکی از دستورات کاربردی اتوکد است و به کاربر کمک میکند خطوط مرکبی ترسیم کنند.	G	PL	POLYLINE	49
۱۰	برای تبدیل اشکال دوبعدی به سه بعدی استفاده می شود	*D	PSO	POLYSOLID	50
۱۰	ویژگی هر شیء را نشان می دهد	G	PR, CH, MO, DDC, DDM	PROPERTIES	51
۱۰	برای ترسیم هرم با مقطع چند ضلعی استفاده می شود.	*D	PY	PYRAMID	52
T	با استفاده از این دستور می‌توانید با سرعت بالا خطوط اندازه گذاری را ترسیم کنید.	G	QD	QDIM	53
T	انتخاب سریع بین اشیاء	G	QSE	QSELECT	54
۱	ماشین حساب اتوکد	G	QC	QUICKCALC	55
۵	برای ترسیم خطوطی که از یک طرف سمت می باشد، استفاده میشود.	G	RAY	RAY	56
۱۰	با کمک این دستور میتوان مستطیل و یا مربع را به راحتی با مدل های پخدار ، گوشه کرد و ضخامت دار ترسیم کرد.	G	REC	RECTANGLE	57
۱۰	به منظور ساختن یک ناحیه یا صفحه مورد استفاده قرار می گیرد.	G	REG	REGION	58
۱	به منظور جایگزین کردن لینک جدید با لینک های موجود می باشد.	G	REPU	REPURLS	59
۱	برای اضافه کردن توضیح به طرح است (مرز برای باز نگری در اتوکد)	G	REVC	REVCLOUD	60
۱۰	برای چرخاندن یک مقطع حول یک محور از این دستور استفاده می‌شود.	G	REV	REVOLVE	61
۵	مکانی است که از آن، ابزارهایی را برای ترسیم، ویرایش، یا انجام کارهای دیگر، را انتخاب می کنید.	G	RI	RIBBON	62
۱	یک فایل مرجع برای نمایش متن، مانند یک یادداشت و فایل تکست ایجاد می کند.	G	RTEX	RTEXT	63
۱۰	ذخیره فایل اتوکد در مسیر دلخواه	G	SA, DXF	SAVEAS	64
۱	ذخیره فایل اتوکد به صورت تصویر	G	SAVEI	SAVEIMG	65
۱۰	دستور Scale برای تغییر متناسب ابعاد نقشه یا حتی تبدیل مقیاس نقشه (مثلا از اینچ به سانتی متر) به کار برده می شود.	G	SC	SCALE	66
۱	کلیه اندرس های اینترنتی را که در داخل یک فایل اتوکد به اشیاء لینک داده شده اند (در صورت وجود) را نشان می هد.	G	SHOWU	SHOWURLS	67
T	برای ویرایش متن از لحاظ املاهی و ...	G	SP	SPELL	68
۱۰	برای ترسیم کره از این دستور استفاده می‌کنیم.	*D	SPH	SPHERE	69
۱	برای نمایش وضعیت فایل استفاده می شود	G	STAT	STATUS	70
T	با کنار هم چین بلوک یا عکس انتخابی شما در محدوده مورد نظر هاشور رسم میکند.	G	SUP	SUPERHATCH	71
T	به منظور آفست دادن صفحات از ان دستور استفاده می شود.	*D	OFFSETS	SURFFOFFSET	72
۱۰	با انتخاب یک شکل و یک مسیر برای شکل ، می توانیم شکل مورد نظر را بر روی مسیر انتخابی هدایت کنیم.	*D	SW	SWEEP	73
T	در اتوکد برای متون کاربرد دارد و حروف رو کوچک یا بزرگ می کند.	G	TCA	TCASE	74
T	به منظور زدن دایره دور اشیاء تکست (مانند اعداد و سایر نوشته ها) به صورت یک باره استفاده می شود.	G	TCI	TCIRCLE	75
T	دستور tcount در اتوکد جهت شماره گذاری خودکار متن ها استفاده می شود.	G	TC	TCOUNT	76
۱۰	برای درج متون تک خطی ساده مورد استفاده قرار می گیرد.	G	DT	TEXT	77
T	متن انتخاب شده را بین دو نقطه فیت می کند.	G	TEXTF	TEXTFIT	78
T	به کمک این دستور می توانیم یک متن را روی اشیاء دیگر قرار دهیم.	G	TEXTM	TEXTMASK	79
۱	زمان هایی مانند تولید فایل و ویرایش روی آن و غیره را نشان می دهد.	G	TIF	TIME	80
۱	در اتوکد به منظور راست چین، چپ چین، ... کردن متن استفاده می شود.	G	TJ	TJUST	81
H	دستور TP یا ToolPalettes در اتوکد با استفاده از این دستور می توانید از جدول ابزار استاندارد آماده اتوکد را استفاده کرده و آنها را فراخوانی نمایید .	G	TP	TOOLPALETES	82
۱۰	برای چرخاندن متن ها و بلوک ها و ... با زاویه دلخواه در اتوکد مورد استفاده قرار می گیرد.	G	TORI	TORIENT	83
۱۰	برای ترسیم حلقه (تورپ) استفاده می‌شود.	*D	TOR	TORUS	84
۱۰	متن ساده را بصورت متن چند خطی تبیل می کند.	G	TX	TXT2MTXT	85
T	به کمک Ttxexp در اتوکد می‌توانید متن انتخابی را Explode کنید .	G	TXTE	TXTEXP	86
۱۰	این دستور کاربرد زیادی در تغییر محورهای مختصات و به اصطلاح تغییر در صفحه کار در اتوکد را دارد	G	UCS, DDUCS	UCS	87
۱۰	اشیاء گروپ شده را از یکدیگر جدا می کند.	G	UNG	UNGROUP	88
۱۰	برای ترسیم مثلث قائم‌الزاویه به صورت سه بعدی کاربرد دارد.	*D	WE	WEDGE	89
۱۰	برای کشیدن یک شکل بسته محو کننده موضوعات استفاده می‌شود.	G	WI	WIPEOUT	90
۱۰	این دستور برای ترسیم خطوط بی نهایت استفاده میشود.	G	XL	XLINE	91
۱۰	با کمک این دستور کاربر میتواند واحد نقشه ها را مشخص کند و یا تغییر دهد.	G	UN, DDU	UNITS	92

1H	دستور XCLIP در اتوکد همان دستور CLIP است.	G	XC	XCLIP	93
1	دستور XDATA یک دستور Express Tool در اتوکد می باشد. با استفاده از این دستور می توان یک سری از اطلاعات را با نوع های مختلف (مانند عدد صحیح، عدد حقیقی، موقعیت و ...) داخل یک شئی کار گذاشت.	G	XDA	XDATA	94
1	دستور XDLIST یک دستور Express Tool در اتوکد می باشد. این دستور XDATA های موجود در یک شئی را (در صورت وجود) نمایش می دهد.	G	XD	XDLIST	95
1	دستور XEDGES در اتوکد به منظور تولید wireframe از اشکال سه بعدی همچون اجسام سه بعدی، من ها، ناحیه ها، سطوح و ... می باشد.	D	XE	XEDGES	96
1	دستور XLIST یک دستور Express Tool در اتوکد می باشد. به کمک این دستور می توانید از خصوصیات یک شئی در داخل Block ها و XREF ها اطلاع پیدا کنید بدون اینکه مجبور به باز کردن آنها باشید.	G	XLIS	XLIST	97
1	دستور XOPEN در اتوکد به منظور باز کردن فایل های ورفرنس (xref) در پنجره جدید برای ویرایش می باشد.	G	XO	XOPEN	98
10	دستور XPLODE در اتوکد همان دستور EXPLODE است. با این تفاوت که می توان خصوصیات همچون رنگ، لایه، نوع و عرض خط را در فایل اکسپلود شده اعمال کرد.	G	XP	XPLODE	99
1	دستور XREF در اتوکد به منظور پیوست کردن فایلهایی نظیر انواع فرمت های عکس، فایل های اتوکد، PDF و ... در محیط ترسیم استفاده می شود.	G	XR	XREF	100
1	همان دستور XREF است ولی با این تفاوت که با درج علامت منفی در پشت آن پنجره مربوط به آن بالا نمی آید و می توان دستور وارد کرد.	G	-XR	-XREF	101
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور فعال کردن موقعیت مرکز سطح اشکال سه بعدی می باشد.	D	ZCEN	Zcenter	102
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور فعال کردن موقعیت گره های اشکال سه بعدی و دو بعدی اسپلاین (Spline) می باشد.	D	ZKNO	Zknot	103
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور فعال کردن موقعیت وسط اضلاع اشکال سه بعدی می باشد.	D	ZMID	Zmidpoint	104
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور فعال کردن نزدیک ترین موقعیت نشانگر موس به اشکال سه بعدی می باشد.	D	ZNEA	Znearest	105
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور غیر فعال کردن -DOSNAP می باشد.	D	ZNON	Znone	106
1	با استفاده از دستور ZOOM در اتوکد می توان بر روی هر ناحیه از فضای ترسیم در اتوکد بزرگمایی کرد.	G	Z	ZOOM	107
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور فعال کردن موقعیت عمود بر اشکال سه بعدی می باشد.	D	ZPER	Zperpendicular	108
2	یکی از زیر دستورات -DOSNAP محسوب می شود. این دستور به منظور فعال کردن موقعیت گره های اشکال سه بعدی می باشد.	D	ZVER	Zvertex	109
10	این دستور به منظور جفت کردن دو شئی سه بعدی در کنار هم استفاده می شود.	D	DA	DALIGN	110
10	دستور DARRAY در اتوکد به منظور کپی منظم اشکال سه بعدی در سه راستای X، Y و Z می باشد.	D	A	DARRAY	111
5	دستور DCLIP در اتوکد به منظور مشاهده سکتن از اشکال سه بعدی در راستاهای مختلف می باشد.	D	DC	DCLIP	112
1	دستور DCORBIT در اتوکد به منظور چرخش اشکال سه بعدی (برای مشاهده) در راستاهای مختلف می باشد.	D	DCO	DCORBIT	113
1	دستور کم کاربرد DDISTANCE در اتوکد به منظور جلو و عقب بردن اشکال سه بعدی (برای مشاهده) در یک راستا می باشد.	D	DDI	DDISTANCE	114
1	دستور کم کاربرد DDDWF در اتوکد به منظور خروجی گرفتن (اکسپورت) اشکال سه بعدی با فرمت DWFx می باشد.	D	DDW	DDWF	115
1	دستور DEDITBAR در اتوکد به منظور فرار دادن و جابجایی نقطه ویرایشگر در SPLINE ها و صفحات NURBS می باشد.	G	DE	DEDITBAR	116
10	دستور DFACE در اتوکد به منظور رسم صفحات سه بعدی می باشد.	D	F	DFACE	117
1	دستور کم کاربرد DFLY در اتوکد به منظور مشاهده بهتر اشیاء سه بعدی می باشد.	D	DFL	DFLY	118
1	دستور کم کاربرد DFORBIT در اتوکد به منظور مشاهده بهتر اشیاء سه بعدی (برای چرخاندن) می باشد.	D	DFO	DFORBIT	119
10	دستور DMESH در اتوکد به منظور ترسیم یک صفحه (شیکه من بندی) سه بعدی (مثلا بخشی از یک توپوگرافی) می باشد.	D	DME	DMESH	120
1	دستور DMOVE در اتوکد به منظور جابجا کردن اشیاء از مختصاتی به مختصات دیگر می باشد.	G	M	DMOVE	121
1	دستور DORBIT در اتوکد به منظور چرخش اشیاء و مشاهده آنها از زوایای مختلف می باشد.	D	DO, OR	DORBIT	122
1	همان دستور DORBIT (به منظور چرخش اشیاء و مشاهده آنها از زوایای مختلف) می باشد. با این تفاوت که می توان مرکز چرخش را مشخص نمود.	D	DORBITC	DORBITCTR	123
10	دستور کاربردی DOSNAP (مشابه دستور OSNAP است) به منظور فعال کردن موقعیت گره های اشکال سه بعدی می باشد.	D	D	DOSNAP	124
1	همان دستور DOSNAP است. با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید.	D	-D	-DOSNAP	125
1	دستور DPAN فرقی با دستور PAN ندارد. و برای تبدیل نشانگر موس به دست و جابجا کردن محیط اتوکد استفاده می گردد.	G	DPA	DPAN	126
1	دستور DPRINT به منظور چاپ سه بعدی در چاپگر های سه بعدی مورد استفاده قرار می گیرد.	D	DP	DPRINT	127
10	به منظور چرخش سه بعدی اشیاء می باشد DROTATE	D	R, 3DR	DROTATE	128
10	دستور DSCALE به منظور تغییر مقیاس اشیاء سه بعدی در راستا و صفحات مختلف مورد استفاده قرار می گیرد.	D	S, 3DS	DSCALE	129
1	به منظور لود کردن فایلهای D Studio با فرمت ds در دستور DSIN استفاده می شود.	D	DSI	DSIN	130
1	از دستور DSWIVEL به منظور چرخش هسته اشیاء سه بعدی و مشاهده آنها از زوایای مختلف کاربرد دارد.	D	DSW	DSWIVEL	131
1	دستور DWALK به منظور مشاهده اشیاء سه بعدی در راستاهای مختلف کاربرد دارد.	D	DN, 3DW	DWALK	132
1	همان دستور ZOOM است.	D	DZ	DZOOM	133
1	دستور بدون کاربرد ABOUT به منظور مشاهده پنجره (درباره) اطلاعات شرکت اتودسک می باشد.	G	AB	ABOUT	134
1H	دستور ACADINFO به منظور تولید یک فایل متنی با نام acadinfo.txt می باشد که کلیه اطلاعات سیستمی و غیر سیستمی اتوکد و مقادیر آنها در آن قرار دارد.	G	ACADI	ACADINFO	135
1	دستور ACISIN به منظور ایمپورت کردن فایل هابی با پسوند sat در نرم افزار اتوکد مورد استفاده قرار می گیرد.	D	ACISIN	ACISIN	136
1	دستور ACISOUT به منظور اکسپورت کردن فایل هابی با پسوند sat در نرم افزار اتوکد مورد استفاده قرار می گیرد.	G	ACIS	ACISOUT	137
1H	این دستور یک نقطه مبدا در ماکرو های در حال ضبط ایجاد می کند.	G	ACTB	ACTBASEPOINT	138
1H	به منظور مدیریت ماکرو های ضبط شده مانند کپی، تغییر نام، اصلاح و حذف آنها از این دستور استفاده می شود.	G	ACTM	ACTMANAGER	139
1H	به منظور متوقف کردن ضبط ماکرو از این دستور استفاده می گردد.	G	ARS	ACTSTOP	140
1H	همان دستور ACTSTOP است، با این تفاوت که پنجره Action macro فعال نخواهد شد.	G	-ARS	-ACTSTOP	141
1H	با استفاده از این دستور می توان در هنگام ضبط یک ماکرو، فرایند ضبط را به طور موقت متوقف نمود و از کاربر یک عدد به عنوان ورودی دریافت کرد.	G	ARU	ACTUSERINPUT	142
1H	این دستور را زمانی استفاده می کنیم که بخواهیم در حین فرایند ضبط یک ماکرو یک پیام را برای کاربر بنویسیم.	G	ARM	ACTUSERMESSAGE	143
1	همان دستور ACTUSERMESSAGE است یا این تفاوت که پنجره نوشتن پیام بالا نمی آید و می بایست در خط دستور پیام نوشته شود.	G	-ARM	-ACTUSERMESSAGE	144
1	این دستور باعث بسته شدن پنجره مرکز طراحی و جستجو می شود.	G	ADCC	ADCCLOSE	145
1	این دستور پنجره ای را باز می کند که مرکز طراحی یا جستجو اتوکد نام دارد. که در آن می توان بلوک ها، الگو های هاشور، خطوط اندازه گذاری و ... را به راحتی مدیریت کرد و از هر فایلی به فایل دیگر انتقال داد.	G	DC, ADC, CENTER	ADCENTER	146
1	با استفاده از این دستور می توان مسیر دلخواه خود را در پنجره مرکز طراحی یا جستجو هدایت کرد.	G	ADCN	ADCNAVIGATE	147
T	از این دستور برای تولید اشیائی مانند تین انتخاب شده استفاده می گردد. برای مثال اگر یک دایره را انتخاب کنیم و این دستور را اجرا کنیم مثل این می ماند که دستور Circle را اجرا کرده ایم.	G	ADD	ADDSELECTED	148
T	برای تنظیم کنتراست، میزان محو شدگی و روشنایی عکس های داخل فایل اتوکد از این دستور استفاده می گردد.	G	ADJ	ADJUST	149

T	با اجرای این دستور پنجره ای باز می شود که می توان در آن دستورات اتوکد را ایجاد، حذف و یا تغییر داد.	G	ALIA	ALIASEDIT	150
۱	این دستور که فقط در Layout1 قابل اجرا می باشد.	G	ALIG	ALIGNSPACE	151
۱	برای تبدیل اشیاء سه بعدی(AME (Advanced Modeling Extension) به اشیاء سه بعدی معمولی در اتوکد از این دستور استفاده می شود.	*D	AM	AMECONVERT	152
۱	این دستور یک گرداندن از رنگ بندی بر روی سطوح سه بعدی برای مشاهده بهتر خصوصیات یک سطح مانند ماکزیمم، مینیمم و ... ایجاد می کند.	*D	AN	ANALYSISCURVATURE	153
۱	این دستور یک گرداندن از رنگ بندی بر روی سطوح سه بعدی برای مشاهده بهتر زوایای یک سطح ایجاد می کند.	*D	DRAF	ANALYSISDRAFT	154
۱	با اجرای این دستور پنجره ای باز می شود که می توان در آن بزره رنگبندی دستورات ANALYSISCURVATURE و ANALYSISZEBRA را تغییر داد.	*D	ANALYSISO	ANALYSISOPTIONS	155
۱	این دستور یک گرداندن از رنگ بندی راه راه (گورخری) بر روی سطوح سه بعدی برای مشاهده بهتر یک سطح ایجاد می کند.	*D	ZE	ANALYSISZEBRA	156
۵	به منظور ضبط یک انیمیشن در اتوکد از این دستور استفاده می شود.	*D	ANI	ANIPATH	157
۵	این دستور مکان تمام اشیاء annotative انتخاب شده را بازنشانی می کند.	G	ANNOR	ANNORESET	158
۱	به منظور به روز رسانی اشیاء annotative از این دستور استفاده می گردد.	G	ANNOU	ANNOUPDATE	159
۱۰	با استفاده از دستور APERTURE می توان تعیین کرد که از چه فاصله ای snap ها (گیره ها) فعال شوند.	G	APE	APERTURE	160
۱H	با استفاده از این دستور می توان کلیه برنامه های plug-in شده در فولدر ApplicationPlugins نرم افزار اتوکد را لیست و یا دوباره بارگذاری نمود.	G	APPA	APPAUTOLOADER	161
۱H	از دستور APLOAD به منظور لود کردن فایل های اتو لیب و ماکرو استفاده می گردد.	G	AP	APLOAD	162
۱	این دستور آرشیوی از Sheet set های موجود را در صورت وجود نشان می دهد.	G	ARCH	ARCHIVE	163
۱	همان دستور ARCHIVE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-ARC	-ARCHIVE	164
۱۰	از دستور AREA به منظور به دست آوردن محیط و مساحت اشکال مختلف استفاده می گردد	G	AA, ARE	AREA	165
۱	همان دستور ARRAY است. با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-AR	-ARRAY	166
۵	با استفاده از دستور ARRAYCLASSIC پنجره ای نمایش داده می شود که می توان هر یک از پارامتر های ایجاد اشکال با استفاده از آرایه (ایجاد اشکال غیر آرایه ای ساده) را در آن مشاهده کرد.	G	ARRAYCLA	ARRAYCLASSIC	167
۱	دستور بدون کاربرد ARRAYCLOSE به منظور بستن رویان باز شده هنگام کلیک بر روی اشیاء array می باشد.	G	ARRAYCLO	ARRAYCLOSE	168
۵	با استفاده از دستور ARRAYEDIT می توان ویژگی های یک شیء آرایه ای را تغییر داد.	G	ARRAYE	ARRAYEDIT	169
۱	این دستور یکی از زیر دستورات AR (آرایه) محسوب می شود. با استفاده از آن می توان یک شیء را در طول یک مسیر کلیک کرد.	G	ARRAYPA	ARRAYPATH	170
۱	این دستور یکی از زیر دستورات AR (آرایه) محسوب می شود. با استفاده از آن می توان یک شیء را به صورت آرایه های دایره ای کپی کرد.	G	ARRAYPO	ARRAYPOLAR	171
۱	این دستور یکی از زیر دستورات AR (آرایه) محسوب می شود. با استفاده از آن می توان یک شیء را به صورت آرایه های مربعی کپی کرد.	G	ARRAYR	ARRAYRECT	172
۱H	می توان فایل های برنامه نویسی شده یا این زبان را لود، افلود ARX یکی از زبان های برنامه نویسی برای اتوکد می باشد. با استفاده از دستور ObjectARX بنموی و یا اطلاعات فایل های این مجموعه دریافت کرد	G	ARX	ARX	173
۵	با استفاده از این دستور می توان فایل هایی نظیر فایل عکس، پی دی اف، فایل اتوکد دیگر و ... را در فایل اتوکد پیوست نمود.	G	ATTA	ATTACH	174
۱	همان دستور ATTACH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-ATTA	-ATTACH	175
۵	با استفاده از این دستور می توان برای هر شیء در محیط ترسیم اتوکد یک آدرس اینترنتی درج کرد که با گرفتن Ctrl و کلیک کردن بر روی آن شیء آدرس اینترنتی باز شود.	G	ATTACHU	ATTACHURL	176
T	برای تعریف کردن ترتیب (Attribute) که همان بلوک های اتماتیک می باشند از این دستور استفاده می شود.	G	ATT, DDATDEF	ATTDEF	177
۱	همان دستور ATTDEF است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-ATT	-ATTDEF	178
۱	با استفاده از این دستور می توان ترتیب های (Attribute) موجود در محیط ترسیم اتوکد را غیر قابل مشاهده کرد.	G	ATTDI	ATTDISP	179
۱	با استفاده از این دستور می توان ترتیب های (Attribute) موجود در محیط ترسیم اتوکد را ویرایش کرد.	G	ATE, ATTE, DDATE	ATTEDIT	180
۱	همان دستور ATTEDIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-ATE	-ATTEDIT	181
۱H	با استفاده از این دستور می توان از ترتیب های (Attribute) موجود در محیط ترسیم اتوکد خروجی متنی تهیه کرد.	G	ATTEX, DDATEXT	ATTTEXT	182
۱	همان دستور ATTEXT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-ATTEX	-ATTTEXT	183
۱	برای اینپورت (وارد کردن) فایل متنی ترتیب (Attribute) از این دستور استفاده می گردد.	G	ATTIN	ATTIN	184
۱	با استفاده از این دستور می توان ترتیب های (Attribute) موجود در محیط ترسیم اتوکد را ویرایش کرد.	G	ATI	ATTIPEDIT	185
۱H	با استفاده از این دستور می توان از ترتیب های (Attribute) موجود در محیط ترسیم اتوکد خروجی متنی تهیه کرد.	G	ATTO	ATTOUT	186
۱	برای بازتعریف ترتیب های (Attribute) موجود از این دستور استفاده می گردد.	G	ATTR	ATTREDEF	187
۱	با استفاده از این دستور می توان تغییراتی که در یک شیء ترتیب (Attribute) ایجاد شده است را به همه بلوک ها اعمال کرد.	G	ATTS	ATTSYNC	188
۱	برای بررسی و رفع آبرور های موجود در فایل اتوکد از این دستور استفاده می گردد.	G	AUD	AUDIT	189
۸	این دستور به صورت اتوماتیک تمام اشیاء را با توجه به موقعیتی که نسبت به یکدیگر دارند را به هم وابسته (CONSTRAIN) می کند. برای مثال اگر دو خط به هم عمود باشند یا اجرای این دستور همیشه نسبت به هم عمود خواهند ماند.	G	AUTOCON	AUTOCONSTRAIN	190
۱	نقشه ها را به صورت DWF، DWFx یا فایل های PDF به صورت خودکار در یک مکان مشخص منتشر می کند.	G	AUTOP	AUTOPUBLISH	191
۱	نوع، رنگ، جلوه ها و موقعیت پس زمینه را برای نمای نامگذاری شده تعریف می کند.	G	BACKG	BACKGROUND	192
۱H	به منظور اضافه کردن یک عمل (Action) به بلوک های دینامیک از این دستور استفاده می شود. این دستور فقط در ناحیه ویرایش بلوک کار می کند.	G	AC	BACTION	193
۱H	هنگام اضافه کردن Action به بلوک های دینامیک لوگوی همان Action در کنار شیء ای که اکشن به آن اضافه شده نمایش داده می شود، که با اجرای این دستور می توان آن را مخفی کرد.	G	BACTIONB	BACTIONBAR	194
۱H	با استفاده از این دستور می توان اکشن بلوک های دینامیک را ویرایش کرد. این دستور را تنها می توان با راست کلیک کردن بر روی لوگوی اکشن و انتخاب Action selection set اجرا نمود.	G	BACTIONS	BACTIONSET	195
۱H	این دستور مشابه دستور BACTION می باشد، فقط با گزینه های بیشتر.	G	BACTIONT	BACTIONTOOL	196
۱	برای تعیین یک نقطه مبدا از این دستور استفاده می گردد.	G	BAS	BASE	197
۱	این دستور به منظور ایجاد بلوک های دینامیک، یک Action را به یک پارامتر وابسته می کند.	G	BASS	BASSOCIATE	198
۱H	به منظور ویرایش ترتیب های (Attribute) موجود در فایل اتوکد از این دستور استفاده می گردد. با اجرای این دستور پنجره block attribute Manager بالا می آید.	G	BATTM	BATTMAN	199
۱	با اجرای این دستور پنجره ای بالا می آید که رتبه ترتیب های (Attribute) موجود در ناحیه بلاک اینپورت مورد نظر را نشان می دهد.	G	BATTO	BATTORDER	200
۱H	با اجرای این دستور جبهه ابزار Block Authoring Palettes که برای ساخت بلوک های دینامیک استفاده می شود، باز می شود.	G	BAU	BAUTHORPALETTE	201
۱	دستور بدون کاربرد BAUTHORPALETTECLOSE به بستن جبهه ابزار ساخت بلوک های دینامیک استفاده می شود.	G	BAUTHORPALETTEC	BAUTHORPALETTECLOSE	202
۱	این دستور برای بستن ناحیه ویرایش بلوک مورد استفاده قرار می گیرد.	G	BC	BCLOSE	203

204	BCOUNT	BCOU	G	با اجرای این دستور می توان فهمید از هر بلوک موجود در محیط ترسیم اتوکد چه تعداد وجود دارد.
205	BCPARAMETER	CPARAM	G	ابزار constraint parameter را با استفاده از این دستور می توان به کار گیری کرد.
206	-BCPARAMETER	-BC	G	همان دستور BCPARAMETER است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
207	BCYCLEORDER	BCY	G	این دستور غیر فعال است.
208	-BEDIT	-BE	G	همان دستور BEDIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
209	BESSETTINGS	BES	G	با اجرای این دستور پنجره مربوط به تنظیمات بلوک های دینامیک (تنظیماتی مانند رنگ و فرنت، ...) ظاهر می گردد
210	BEXTEND	BEX	G	برای امتداد دادن یک خط به سمت یک بلوک استفاده می گردد. از دستور EXTEND به جای این دستور می توان استفاده کرد.
211	BGRIPSET	BGR	G	تعداد گیره های پارامتر (parameters) در بلوک های دینامیک را با استفاده از این دستور می توان تغییر داد.
212	BLEND	BLEND	G	ابتدا و یا انتهای اشیاء (مانند خط، کمان و ...) را با استفاده از spline به یک دیگر متصل می کند.
213	BLOCK	B, BMOD, BMAKE, ACADBLOCKDIALOG	G	با استفاده از این دستور می توان بلوک ترسیم نمود.
214	BLOCK?	BLOCK?	G	این دستور اشیاء موجود در یک بلوک (مانند خط، کمان و ...) را لیست می کند.
215	-BLOCK	-B	G	همان دستور BLOCK است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
216	BLOCKICON	BLOCKI	G	آیکون بلوک را در مرکز طراحی (DesignCenter) آپدیت می کند.
217	BLOCKREPLACE	BLOCKR	G	با استفاده از این دستور می توان یک بلوک را با بلوک دیگری جایگزین نمود.
218	BLOCKTOXREF	BLOCKT	G	این دستور بلوک را با فایل XREF جایگزین می کند.
219	BLOOKUPTABLE	BLOOKU	G	برای ایجاد و یا نمایش یک lookup table در بلوک های دینامیک از این دستور استفاده می گردد.
220	BMPOUT	BMP	G	این دستور اشیاء انتخاب شده را با فرمت bmp (که فرمت عکس است) در مسیر دلخواه ذخیره می کند.
221	-BOUNDARY	-BO	G	همان دستور BOUNDARY است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
222	BPARAMETER	PARAM	G	برای ترسیم پارامتر در بلوک های دینامیک از این دستور استفاده می گردد.
223	BREAK	BR	G	برای بریدن اشیاء (مانند خط، کمان و ...) از این دستور بسیار کاربردی استفاده می گردد.
224	BROWSER	BRO	G	با زدن این دستور و سپس وارد کردن دامنه یک وبسایت آن وبسایت در اینترنت اکسپلورر باز می شود.
225	BSAVE	BS	G	با استفاده از این دستور می توان محیط ویرایش بلوک را ذخیره کرد و بست. این دستور تنها در محیط ویرایش بلوک کار می کند.
226	BSAVEAS	BSAVEA	G	با استفاده از این دستور می توان محیط ویرایش بلوک را در یک فایل جدید و در مسیر دلخواه ذخیره کرد و بست. این دستور تنها در محیط ویرایش بلوک کار می کند.
227	BSCALE	BSC	G	با استفاده از دستور BSCALE می توان مقیاس (ابعاد) بلوک ها را در راستا های دلخواه و با ابعاد دلخواه تغییر داد.
228	BTRIM	BTR	G	در صورتی که در فرایند trim کردن اشیائی از نوع بلوک وجود داشته باشد از دستور Btrim استفاده می گردد.
229	-BVSTATE		G	همان دستور BVSTATE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
230	CLOSE	CLOSE	G	با اجرای این دستور فایل اتوکد بسته می شود.
231	-COLOR		G	همان دستور COLOR است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
232	COORDINATIONMODELATTACH	-CMATTACH		همان دستور COORDINATIONMODELATTACH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
233	COPYM	COPYM	G	با استفاده از این دستور کاربردی COPYM می توان یک یا چند شیئ را با چهار روش تکرار سریع، Measure Divide و آرایه با سرعت بالایی کپی کرد.
234	-COPYTOLAYER	-COPYT	G	همان دستور COPYTOLAYER است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
235	-DATAEXTRACTION		G	همان دستور DATAEXTRACTION است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
236	-DGNATTACH		G	همان دستور DGNATTACH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
237	-DGNEXPORT		G	همان دستور DGNEXPORT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
238	-DGNIMPORT		G	همان دستور DGNIMPORT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
239	DIM	DIM	G	این دستور بسیار کاربردی است. با اجرای این دستور انواع اندازه گذاری های مختلف مانند زدن شعاع، قطر، اندازه گذاری خطی و ... با نزدیک کردن اشاره گر موس به شیئ دلخواه، فعال می شود.
240	-DIMINSPECT		G	همان دستور DIMINSPECT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
241	-DIMSTYLE		G	همان دستور DIMSTYLE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
242	-DWFATTACH		G	همان دستور DWFATTACH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
243	-EATTEXT		G	همان دستور EATTEXT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
244	-ETRANSMIT		G	همان دستور ETRANSMIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
245	-EXPORT	-QPUB	G	همان دستور EXPORT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
246	-FBXEXPORT		G	همان دستور FBXEXPORT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
247	-FBXIMPORT		G	همان دستور FBXIMPORT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
248	-GRAPHICSCONFIG	-*DCONFIG	G	همان دستور GRAPHICSCONFIG است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
249	-GROUP	-G	G	همان دستور GROUP است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
250	-HATCH		G	همان دستور HATCH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.

۱	همان دستور HATCHEDIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-HATCHEDIT	251
۱	همان دستور HYPERLINK است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-HYPERLINK	252
۱	همان دستور IMAGE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-IM	-IMAGE	253
۱	همان دستور IMAGEADJUST است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-IMAGEADJUST	254
۱	همان دستور INPUTSEARCHOPTIONS است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-INPUTSEARCHOPTIONS	255
۱	همان دستور INSERT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-I	-INSERT	256
۱	همان دستور INTERFERE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-INTERFERE	257
۱	همان دستور LAYDEL است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-LAYDEL	258
۱	همان دستور LAYER است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-LA	-LAYER	259
۱	همان دستور LAYMCH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-LAYMCH	260
۱	همان دستور LAYMRG است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-LAYMRG	261
۱	همان دستور LINETYPE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-LT, -LTYPE	-LINETYPE	262
۱	همان دستور LWEIGHT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-LWEIGHT	263
۱	همان دستور MLEDIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-MLEDIT	264
۱	همان دستور MTEXT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-T	-MTEXT	265
۱	همان دستور OBJECTSCALE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-OBJECTSCALE	266
۱	همان دستور OVERKILL است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-OVERKILL	267
۱	همان دستور PAN است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-P	-PAN	268
۱	همان دستور PARAMETERS است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-PAR	-PARAMETERS	269
۱	همان دستور PARTIALLOAD است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PARTIALLOAD	270
۱	همان دستور PDFATTACH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PDFATTACH	271
۱	همان دستور PLOT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PLOT	272
۱	همان دستور PLOTSTAMP است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PLOTSTAMP	273
۱	همان دستور PLOTSTYLE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PLOTSTYLE	274
۱	همان دستور POINTCLOUDATTACH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-POINTCLOUDATTACH	275
۱	همان دستور POINTCLOUDMANAGER است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-POINTCLOUDMANAGER	276
۱	همان دستور PSETUPIN است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PSETUPIN	277
۱	همان دستور PUBLISH است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-PUBLISH	278
T	دستور PURGE آیتم های غیر ضروری مانند بلوک ها ، خطوط اندازه گذاری و ... بلا استفاده را که موجب سنگین شدن و افزایش حجم فایل اتوکد شده است را پاک می کند.	G	PU	PURGE	279
۱	همان دستور PURGE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-PU	-PURGE	280
T	با اجرای این دستور و قرار دادن آن بر روی On، فقط حاشیه متن های ساده (TEXT) نمایش داده می شود و محتوای آن ها نمایش داده نمی شود. کاربرد آن برای تنظیم فاصله متن ها از یکدیگر در فایل های با متون خیلی زیاد می باشد.	G	QT	QTEXT	281
۱	همان دستور REFEDIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-REFEDIT	282
۱	همان دستور RENAME است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-REN	-RENAME	283
۱	همان دستور RENDER است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-RENDER	284
۱	همان دستور SCALELISTEDIT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-SCALELISTEDIT	285
۱	همان دستور SHADEMODE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-SHADEMODE	286
۱	همان دستور STYLE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.		-ST	-STYLE	287
T	با استفاده از این دستور می توان جدول با تعداد سطر و ستون دلخواه ایجاد کرد.	G	TB	TABLE	288
۱	همان دستور TABLE است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.	G	-TA	-TABLE	289
۱	با اجرای این فرمان و سپس کلیک کردن بر روی هر یک از سلول های یک جدول می توان محتوای آن سلول را ویرایش کرد. این کار را با دابل کلیک کردن بر روی سلول های جدول نیز می توان انجام داد.	G	TABLED	TABLEEDIT	290
T	با اجرای این فرمان می توان از جداول موجود در اتوکد با فرمت csv (که یک فرمت اکسلی می باشد) خروجی گرفت.	G	TABLEE	TABLEEXPORT	291
۱	با استفاده از این دستور می توان استایل جدول اتوکد را تغییر داد.	G	TS	TABLESTYLE	292
۱	با استفاده از این دستور می توان کالیبراسیون، پیگر بندی، و دیجیتالی نمودن تبلت را انجام داد.	G	TABLET	TABLET	293
۱۰	با استفاده از این فرمان می توان از هر شیئی دلخواهی (مثلا کمان، دایره، خط، ...) یک سطح (مش) در هر راستای دلخواهی ایجاد نمود.	G	TABS	TABSURF	294
۱	همان دستور TOOLBAR است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.			-TOOLBAR	295
۱۰	با استفاده از این دستور بسیار کاربردی می توان بیرون زدگی های خطوط را پاک کرد.	G	TR	TRIM	296
۵	به منظور تغییر مقیاس متن های ساده (TEXT)، متن های چند خطی (MTEXT)، و attributes از این دستور استفاده می شود.	G	TSC	TSCALE	297

298	U	U	G	دستور U مرحله ترسیم را فقط یک گام به عقب باز می گرداند.
299	UNDO	UND	G	دستور UNDO مشابه دستور U است فقط با کاربردهای بیشتر مثلا می توان تعداد بازگشت مراحل را وارد کرد و یا ...
300	UNION	UNI	*D	این دستور به منظور اتصال دو شیء سه بعدی به یکدیگر مورد استفاده قرار می گیرد. (اجتماع دو حجم را می گیرد)
301	-UNITS	-UN	G	همان دستور UNITS است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
302	-VBARUN	-VBAR	G	همان دستور VBARUN است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
303	VIEW	V,DDVIEW	G	با استفاده از این دستور پنجره ای بالا می آید که در آن می توان همه حالات مشاهده ای محیط ترسیم مانند دید از بالا و جوانب و همچنین مشاهده های ایزومتریک را فعال نمود.
304	-VIEW	-V	G	همان دستور VIEW است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
305	VISUALSTYLES	VSM	G	شکل محیط ترسیم فعلی را که در حال اجرا است به محیط های موجود مانند X-Ray, Wireframe, Sketchy و ... که به صورت پیش فرض وجود دارند، می توان تغییر داد. و حتی خواص این محیط ها را به طور دلخواه تغییر داد.
306	-VISUALSTYLES	-VSM	G	همان دستور VISUALSTYLES است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
307	VISUALSTYLESCLOSE		G	دستوری بدون کاربرد که با استفاده از آن می توان پنجره Visual style که توسط دستور VISUALSTYLES باز شده است، را بست.
308	VLISP	VLIS	G	این دستور محیط برنامه نویسی لیسپ را بالا می آورد.
309	VPCLIP	VPC	G	این قابلیت در محیط layout فعلی می باشد، و با استفاده از آن می توان یک پنجره با هر شکل دلخواهی در این محیط ایجاد نمود، که بتوان داخل آن محیط ترسیم را به صورت مجزا مشاهده نمود.
310	VPMAX	VPM	G	به منظور تقسیم محیط ترسیم اتوکد به چندین بخش مختلف و باز گرداندن آن به حالت اولیه از این دستور استفاده می گردد. در واقع به آخرین تقسیم بندی که توسط دستور VPOINTS انجام شده است باز می گرداند.
311	VPMIN	VPMI	G	مشابه دستور VPMAX می باشد.
312	VPOINT	VP,DDVPOINT	G	زاویه و راستای نمایش محیط ترسیم اتوکد را می توان با این دستور تغییر داد.
313	-VPOINT	-VP	G	همان دستور VPOINT است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
314	VPOINTS	VPOR, VIEWPORTS	G	به منظور تقسیم محیط ترسیم اتوکد به چندین بخش مختلف از این دستور استفاده می گردد.
315	-VPOINTS		G	همان دستور VPOINTS است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
316	VPSCALE	VPS	G	در محیط layout، مقیاس محیط ترسیم فعلی را نمایش می دهد.
317	VSCURRENT	VS	G	محیط ترسیم فعلی را که در حال اجرا است تبدیل به محیط X-Ray, Wireframe, Sketchy و ... می کند.
318	VSLIDE	VSL	G	برای لود کردن فایل هایی با فرمت sld از این دستور استفاده می شود.
319	VSSAVE	VSS	G	محیط ترسیم فعلی را که در حال اجرا است با نام دلخواه ذخیره می کند. از نام های موجود مانند X-Ray, Wireframe, Sketchy و ... که به صورت پیش فرض وجود دارند، نمی توان استفاده کرد.
320	WALKFLYSETTINGS	*D WALK		این دستور پنجره setting مربوط به walk و fly را بالا می آورد.
321	WBLOCK	W	G	با استفاده از این دستور می توان یک یا چند شیء را در یک فایل اتوکد مجزا (یا به صورت بلوک) ذخیره کرد.
322	-WBLOCK	-W	G	همان دستور WBLOCK است با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید و با استفاده از خط فرمان می توان کارهای این دستور را انجام داد.
323	WEBLOAD	WEBLO	G	این دستور می تواند یک فایل جاوا اسکریپت را از روی یک وب سایت لود و یا آن لود کند.
324	WHOHAS	WH	G	با استفاده از این دستور می توان فهمید چه کسی بر روی شبکه های کامپیوتری یک فایل اتوکد را باز کرده است. مشخصات فرد باز کننده فایل اتوکد از روی شبکه با اجرای این دستور نمایش داده می شود.
325	WMFIN	WMFI	G	برای وارد کردن فایل های با فرمت WMF (که فرمت عکس می باشد - با استفاده از برنامه paint قابل مشاهده است) به محیط اتوکد از این دستور استفاده می شود.
326	WMFOPTS	WMFO	G	این دستور option ای است برای فایل های با فرمت WMF که دو مورد از خصوصیات فایل خروجی با فرمت WMF (که فرمت عکس می باشد - با استفاده از برنامه paint قابل مشاهده است) را کنترل می کند.
327	WMFOUT	WM	G	با استفاده از این دستور می توان اشیاء داخل محیط ترسیم اتوکد را با فرمت WMF (که فرمت عکس می باشد - با استفاده از برنامه paint قابل مشاهده است) ذخیره کرد.
328	WORKSPACE	WORKS	G	به منظور ایجاد، اصلاح و یا ذخیره کردن یک محیط کاربری از این دستور استفاده می گردد.
329	WSSAVE	WSSA	G	با استفاده از این دستور می توان تغییراتی که در محیط کاربری نرم افزار ایجاد می شود را با یک نام دلخواه ذخیره نمود.
330	WSSETTINGS	WSSE	G	این دستور به منظور فعال کردن پنجره workspace setting می باشد. این پنجره به منظور تغییر محیط کاربری نرم افزار به حالت سه بعدی، Drafting و یا محیط کاربری ساخته شده توسط کاربر، کاربرد دارد.
331	XATTACH	XA	G	به منظور ضمیمه کردن یک فایل dwg در فایل اتوکدی که در حال اجرا است از این دستور استفاده می گردد. این دستور یکی از زیر دستورات XREF حساب می شود.
332	XBIND	XB	G	از دستور XBIND به منظور استخراج استایل های خطوط، بلوک ها، لایه ها و خطوط اندازه گذاری از فایل XREF (اتوکد ضمیمه شده) ضمیمه شده به فایل در حال اجرا استفاده می گردد.
333	-XBIND	-XB	G	همان دستور XBIND است، با این تفاوت که پنجره مربوط به این دستور بالا نمی آید. و با استفاده از خط می توان کارهای این دستور را انجام داد.