

명령 이름	CommandId	바로 가기	경로
수정	ID_BUTTON_SELECT	MD	작성>선택; 삽입>선택; 주석>선택; 뷰>선택; 관리>선택; 수정>선택; 건축>선택; 구조>선택; 사이트>선택; 상황별 탭>선택
링크 선택	ID_TOGGLE_ALLOW_LINK_SELECTION		작성>선택; 삽입>선택; 주석>선택; 뷰>선택; 관리>선택; 수정>선택; 건축>선택; 구조>선택; 사이트>선택; 상황별 탭>선택
언더레이 요소 선택	ID_TOGGLE_ALLOW_UNDERLAY_SELECTION		작성>선택; 삽입>선택; 주석>선택; 뷰>선택; 관리>선택; 수정>선택; 건축>선택; 구조>선택; 사이트>선택; 상황별 탭>선택
핀 요소 선택	ID_TOGGLE_ALLOW_PINNED_SELECTION		작성>선택; 삽입>선택; 주석>선택; 뷰>선택; 관리>선택; 수정>선택; 건축>선택; 구조>선택; 사이트>선택; 상황별 탭>선택
면별 요소 선택	ID_TOGGLE_ALLOW_FACE_SELECTION		작성>선택; 삽입>선택; 주석>선택; 뷰>선택; 관리>선택; 수정>선택; 건축>선택; 구조>선택; 사이트>선택; 상황별 탭>선택
선택된 요소 끌기	ID_TOGGLE_ALLOW_DRAG_ON_SELECTION		작성>선택; 삽입>선택; 주석>선택; 뷰>선택; 관리>선택; 수정>선택; 건축>선택; 구조>선택; 사이트>선택; 상황별 탭>선택
유형 특성	ID_EDIT_TYPE		작성>특성; 수정>특성
특성; 특성 전환 팔레트	ID_TOGGLE_PROPERTIES_PALETTE	PP#Ctrl+1#VP	작성>특성; 뷰>장; 수정>특성; 상황별 탭>특성; 상황별 탭>솔루션; 디버그>디버그
패밀리 카테고리 및 매개변수	ID_OBJECTS_FAMILYHOST		작성>특성; 수정>특성
패밀리 유형	ID_FAMILY_TYPE		작성>특성; 수정>특성
솔리드 돌출	ID_OBJECTS_EXTRUSION		작성>양식
솔리드 혼합	ID_OBJECTS_BLEND		작성>양식
솔리드 회전	ID_OBJECTS_REVOLUTION		작성>양식
솔리드 스윙	ID_OBJECTS_SWEEP		작성>양식
솔리드 스윙 혼합	ID_OBJECTS_SWEEPBLEND		작성>양식
보이드 양식:보이드 돌출	ID_OBJECTS_EXTRUSION_CUT		작성>양식
보이드 양식:보이드 혼합	ID_OBJECTS_BLEND_CUT		작성>양식
보이드 양식:보이드 회전	ID_OBJECTS_REVOLUTION_CUT		작성>양식
보이드 양식:보이드 스윙	ID_OBJECTS_SWEEP_CUT		작성>양식
보이드 양식:보이드 스윙 혼합	ID_OBJECTS_SWEEPBLEND_CUT		작성>양식
모델 선; 모델 선; 경계 선; 보강 절근 선	ID_OBJECTS_CURVE	LI	작성>모델; 작성>상세; 작성>그리기; 수정>그리기; 상황별 탭>그리기
구성요소 배치	ID_OBJECTS_FAMSYM	CM	작성>모델; 건축>작성
모델 그룹:모델 그룹 배치	ID_OBJECTS_PLACE_GROUP		작성>모델; 건축>모델
모델 그룹:그룹 작성; 상세 그룹:그룹 작성; 그룹 작성	ID_EDIT_GROUP	GP	작성>모델; 주석>상세; 수정>작성; 작성>상세; 건축>모델
입체 문자	ID_OBJECTS_MODELTEXT		작성>모델; 건축>모델
개구부	ID_OBJECTS_OPENING		작성>모델
컨트롤	ID_OBJECTS_CONTROL		작성>제어
참조 선; 참조 선	ID_OBJECTS_REFERENCE_CURVE		작성>기준; 작성>그리기; 수정>그리기
참조 평면; 참조 평면	ID_OBJECTS_CLINE	RP	작성>기준; 작성>그리기; 수정>그리기; 건축>작업 기준면; 상황별 탭>작업 기준면
설정; 작업 기준면 설정	ID_SKETCH_PLANE_TOOL		작성>작업 기준면; 수정>작업 기준면; 건축>작업 기준면; 상황별 탭>작업 기준면
설정:기준면 선택; 작업 기준면 편집:기준면 선택	ID_PICK_WORKPLANE	PK	작성>작업 기준면; 수정>작업 기준면; 건축>작업 기준면; 상황별 탭>작업 기준면
작업 기준면 표시	ID_SKETCH_GRID_VIS		작성>작업 기준면; 수정>작업 기준면; 건축>작업 기준면; 상황별 탭>작업 기준면
작업 기준면 뷰어; 작업 기준면 뷰 양식	ID_WORKPLANE_VIEW		작성>작업 기준면; 수정>작업 기준면; 건축>작업 기준면; 상황별 탭>작업 기준면; 디버그>디버그
링크 관리; 링크 관리	ID_LINKED_DWG		삽입>관리; 관리>프로젝트 관리; 상황별 탭>관리; 상황별 탭>링크; 디버그>디버그
CAD 가져오기	ID_FILE_IMPORT		삽입>가져오기
PDF 가져오기	ID_OBJECTS_RASTER_PDF		삽입>가져오기
이미지 가져오기	ID_OBJECTS_RASTER		삽입>가져오기
이미지 관리	ID_EDIT_RASTER_SYMBOLS		삽입>가져오기; 관리>프로젝트 관리
패밀리 로드; 프레임 패밀리 로드; 모양 로드	ID_FAMILY_LOAD		삽입>라이브러리에서 로드; 상황별 탭>모드; 상황별 탭>패밀리
컨텐츠 카탈로그:앱으로 실행	ID_CONTENT_CATALOG_APP		삽입>라이브러리에서 로드
컨텐츠 카탈로그:탐색기에서 실행	ID_CONTENT_CATALOG_BROWSER		삽입>라이브러리에서 로드
컨텐츠 카탈로그:고정 창에서 실행	ID_CONTENT_CATALOG_DOCKED_WINDOW		삽입>라이브러리에서 로드
Autodesk 패밀리 로드	ID_FAMILY_LOAD_CLOUD		삽입>라이브러리에서 로드
그룹으로 로드	ID_LOAD_GROUP		삽입>라이브러리에서 로드
파일에서 삽입:파일에서 뷰 삽입	ID_INSERT_VIEWS_FROM_FILE		삽입>라이브러리에서 로드
파일에서 삽입:파일에서 2D 요소 삽입	ID_INSERT_2D_ELEMENTS_FROM_FILE		삽입>라이브러리에서 로드
정렬 치수	ID_ANNOTATIONS_DIMENSION_ALIGNED	DI	주석>치수; 수정>측정; 작성>치수; 상황별 탭>치수; 신속 접근 도구막대
각도 치수	ID_ANNOTATIONS_DIMENSION_ANGULAR		주석>치수; 수정>측정; 작성>치수; 상황별 탭>치수
반지름 치수	ID_ANNOTATIONS_DIMENSION_RADIAL		주석>치수; 수정>측정; 작성>치수; 상황별 탭>치수
지름 치수	ID_ANNOTATIONS_DIMENSION_DIAMETER		주석>치수; 수정>측정; 작성>치수; 상황별 탭>치수
호 길이 치수	ID_ANNOTATIONS_DIMENSION_ARCLENGTH		주석>치수; 수정>측정; 작성>치수; 상황별 탭>치수
선형 치수 유형	ID_SETTINGS_DIMENSIONS_LINEAR		주석>치수; 작성>치수
각도 치수 유형	ID_SETTINGS_DIMENSIONS_ANGULAR		주석>치수; 작성>치수
반지름 치수 유형	ID_SETTINGS_DIMENSIONS_RADIAL		주석>치수; 작성>치수
지름 치수 유형	ID_SETTINGS_DIMENSIONS_DIAMETER		주석>치수; 작성>치수
기호 선	ID_OBJECTS_VIEW_DIR_SPEC_CURVE		주석>상세
상세 구성요소; 상세 구성요소	ID_OBJECTS_FAMDDETAIL		주석>상세; 작성>상세; 디버그>디버그
상세 그룹:상세 그룹 배치	ID_OBJECTS_PLACE_DETAIL_GROUP		주석>상세; 작성>상세
기호	ID_OBJECTS_FAM_ANN_INST		주석>상세; 작성>상세; 주석>기호
마스킹 영역; 마스킹 영역	ID_MASKING_REGION		주석>상세; 작성>상세
채워진 영역; 채워진 영역	ID_OBJECTS_FILLED_REGION		주석>상세; 작성>상세
문자	ID_OBJECTS_TEXT_NOTE	TX	주석>문자; 작성>문자; 신속 접근 도구막대
철자 검사	ID_CHECK_SPELLING		주석>문자; 작성>문자; 상황별 탭>문자
찾기/대치	ID_FIND_REPLACE	FR	주석>문자; 작성>문자; 상황별 탭>문자
가시성/그래픽	ID_VIEW_CATEGORY_VISIBILITY	VG#VV	뷰>그래픽
가는 선; 가는 선	ID_THIN_LINES	TL	뷰>그래픽; 신속 접근 도구막대
3D 뷰; 기본 3D 뷰	ID_VIEW_DEFAULT_3DVIEW		뷰>작성; 신속 접근 도구막대
3D 뷰:카메라; 기본 3D 뷰:카메라	ID_VIEW_NEW_3DVIEW		뷰>작성; 신속 접근 도구막대
3D 뷰:보행시선; 기본 3D 뷰:보행시선	ID_VIEW_NEW_WALKTHROUGH		뷰>작성; 신속 접근 도구막대
횡단	ID_VIEW_NEW_SECTION		뷰>작성; 신속 접근 도구막대
평면뷰:평면; 평면	ID_VIEW_NEW_PLAN		뷰>작성
평면뷰:반사된 천장 평면도	ID_VIEW_NEW_RCP		뷰>작성
평면뷰:평면 영역	ID_NEW_PLAN_REGION		뷰>작성
평면도:영역 평면도; 영역:영역 평면도	ID_VIEW_NEW_AREAScheme		뷰>작성; 건축>룸 및 영역
고도; 고도:프레임 입면	ID_BUTTON_BRACING_ELEVATION		뷰>작성
입면:건물 입면도	ID_BUTTON_INTERIOR_ROOM_ELEVATION		뷰>작성
뷰 복제:뷰 복제	ID_PRJBROWSER_COPY		뷰>작성
뷰 복제:상세 복제	ID_DUPLICATE_WITH_DETAILING		뷰>작성
뷰 복제:의존적으로 복제	ID_CREATE_DEPENDENT_VIEW		뷰>작성
범례:범례	ID_VIEW_NEW_LEGEND		뷰>작성
범례:키노트 범례	ID_VIEW_NEW_KEYNOTE_LEGEND		뷰>작성
일람표:일람표/수량	ID_VIEW_NEW_SCHEDULE		뷰>작성
일람표:재료 견적	ID_VIEW_NEW_MATERIAL_TAKEOFF		뷰>작성
일람표:시트 리스트	ID_VIEW_NEW_DRAWING_LIST		뷰>작성
일람표:참고 블록	ID_VIEW_NEW_NOTE_BLOCK		뷰>작성
일람표:뷰 리스트	ID_NEW_VIEWLIST		뷰>작성
비활성 뷰 닫기	ID_VIEW_CLOSE_INACTIVE		뷰>창; 신속 접근 도구막대
탭 뷰	ID_VIEW_TAB	TW	뷰>창
타일 뷰	ID_WINDOW_TILE_VERT	WT	뷰>창
ViewCube	ID_SHOW_VIEWCUBE		뷰>창
탐색 막대	ID_NAVIGATION_BAR		뷰>창
프로젝트 탐색기	ID_VIEW_PROJECTEXPLORER		뷰>창

Autodesk Assistant	ID_TOGGLE_AUTODESK_ASSISTANT		뷰>창
상태 막대	ID_VIEW_STATUS_BAR		뷰>창
탐색기 구성	ID_BROWSER_ORGANIZATION		뷰>창
키보드 단축키	ID_KEYBOARD_SHORTCUT_DIALOG	KS	뷰>창
캔버스 주제	ID_CANVAS_THEME_SWITCH	CA	뷰>창
재료	ID_SETTINGS_MATERIALS		관리>설정
객체 스타일	ID_SETTINGS_OBJECTSTYLES		관리>설정
스냅	ID_SETTINGS_SNAPPING		관리>설정
매개변수 서비스	ID_SETTINGS_FORGE_PARAMETERS	PM	관리>설정
공유 매개변수	ID_FILE_EXTERNAL_PARAMETERS		관리>설정
프로젝트 표준 전송	ID_TRANSFER_PROJECT_STANDARDS		관리>설정
사용하지 않은 항목 소거	ID_PURGE_UNUSED		관리>설정
프로젝트 단위	ID_SETTINGS_UNITS	UN	관리>설정
MEP 설정: 건물 운영 일람표	ID_OPERATING_SCHEDULES		관리>설정
추가 설정: 선 스타일	ID_SETTINGS_LINE_STYLES		관리>설정
추가 설정: 선 두께	ID_SETTINGS_PENS		관리>설정
추가 설정: 선 패턴	ID_SETTINGS_PEN_FONTS		관리>설정
추가 설정: 채우기 패턴	ID_SETTINGS_FILLPATTERNS		관리>설정
화살촉	ID_SETTINGS_ANNOTATIONS_LEADERS		관리>설정
임시 치수	ID_SETTINGS_DIMENSIONS		관리>설정
단면 태그	ID_VIEWTAGSTYLES_SECTIONTAGS		관리>설정
키노트 설정	ID_SETTINGS_KEYNOTING		관리>설정; 주석>태그
추가 설정: 상세 수준	ID_DETAIL_LEVEL		관리>설정
추가 설정: 조합 코드	ID_SETTINGS_ASSEMBLY_CODE		관리>설정
선택 ID	ID_IDS_OF_SELECTION		관리>조회
ID별로 선택	ID_SELECT_BY_ID		관리>조회
경고 검토	ID_REVIEW_WARNINGS		관리>조회
붙여넣기; 클립보드에서 붙여넣기	ID_EDIT_PASTE		수정>클립보드; 상황별 탭>클립보드; 문자 편집기
붙여넣기: 선택한 레벨에 정렬	ID_EDIT_PASTE_ALIGNED_LEVEL_BY_NAME		수정>클립보드
붙여넣기: 선택한 뷰에 정렬	ID_EDIT_PASTE_ALIGNED_VIEWS_BY_NAME		수정>클립보드
붙여넣기: 현재 뷰에 정렬	ID_EDIT_PASTE_ALIGNED		수정>클립보드
붙여넣기: 동일 위치에 정렬	ID_EDIT_PASTE_ALIGNED_SAME_PLACE		수정>클립보드
붙여넣기: 선택된 레벨에 정렬	ID_EDIT_PASTE_ALIGNED_PICK_LEVEL		수정>클립보드
클립보드로 잘라내기	ID_EDIT_CUT		수정>클립보드; 상황별 탭>클립보드; 문자 편집기
클립보드로 복사	ID_EDIT_COPY		수정>클립보드; 상황별 탭>클립보드; 문자 편집기
유형 일치 특성	ID_EDIT_MATCH_TYPE	MA	수정>클립보드
페인트	ID_EDIT_PAINT	PT	수정>형상
페인트: 페인트 제거	ID_EDIT_UNPAINT		수정>형상
절단: 형상 절단	ID_CUT_HOST		수정>형상
절단: 형상 비절단	ID_UNCUT_HOST		수정>형상
결합: 형상 결합	ID_JOIN_ELEMENTS_EDITOR		수정>형상
결합: 형상 결합 해제	ID_UNJOIN_ELEMENTS_EDITOR		수정>형상
면 분할	ID_SPLIT_FACE	SF	수정>형상
컨트롤 및 치수 활성화	ID_TOGGLE_ACTIVATE_CONTROLS	AC	수정>컨트롤; 신속 접근 도구막대
이동	ID_EDIT_MOVE	MV	수정>수정
복사	ID_EDIT_MOVE_COPY	CO#CC	수정>수정
복사: 배열	ID_EDIT_CREATE_PATTERN	AR	수정>수정
회전	ID_EDIT_ROTATE	RO	수정>수정
자르기	ID_TRIM_EXTEND_CORNER	TR	수정>수정
자르기: 단일 자르기/연장	ID_TRIM_EXTEND_SINGLE		수정>수정
자르기: 다중 자르기/연장	ID_TRIM_EXTEND_MULTIPLE		수정>수정
정렬	ID_ALIGN	AL	수정>수정
대칭	ID_EDIT_MIRROR_LINE	DM	수정>수정
대칭: 대칭 - 축 선택	ID_EDIT_MIRROR	MM	수정>수정
분할	ID_SPLIT	SL	수정>수정
분할: 간격으로 분할	ID_SPLIT_WITH_GAP		수정>수정
간격띄우기	ID_OFFSET	OF	수정>수정
축척	ID_EDIT_SCALE	RE	수정>수정
핀	ID_LOCK_ELEMENTS	PN	수정>수정
잠금 해제	ID_UNLOCK_ELEMENTS	UP	수정>수정
삭제	ID_BUTTON_DELETE	DE	수정>수정
측정: 두 참조 간 측정	ID_MEASURE_LINE		수정>측정; 신속 접근 도구막대
측정: 요소를 따라 측정	ID_MEASURE_PICK_LINES		수정>측정; 신속 접근 도구막대
유사 작성	ID_EDIT_CREATE_SIMILAR	CS	수정>작성
프로젝트에 로드; 모델 그룹, 열린 프로젝트에 그룹으로 로드	ID_LOAD_INTO_PROJECTS		패밀리 편집기>패밀리 편집기; 건축>모델
프로젝트에 로드 및 닫기	ID_LOAD_INTO_PROJECTS_CLOSE		패밀리 편집기>패밀리 편집기
레이블	ID_OBJECTS_TAG_NOTE		작성>문자
수정기호 일람표	ID_VIEW_NEW_REVISION_SCHEDULE		뷰>작성
주근 세그먼트	ID_MAJOR_SEGMENT		작성>그리기; 수정>그리기
다중 평면	ID_TURN_ON_MULTI_PLANAR_SHAPE		패밀리 편집기>패밀리 편집기
모양 상태	ID_SHAPE_STATUS		패밀리 편집기>패밀리 편집기
프로젝트에 로드	ID_LOAD_INTO_PROJECTS_REBAR_SHAPE		패밀리 편집기>패밀리 편집기
프로젝트에 로드 및 닫기	ID_LOAD_INTO_PROJECTS_CLOSE_REBAR_SHAPE		패밀리 편집기>패밀리 편집기
마스 배치	ID_OBJECTS_MASS		작성>모델
면에 그리기	IDC_DRAW_ON_FACE		작성>그리기; 수정>그리기; 상황별 탭>배치
작업 기준면에 그리기	IDC_DRAW_ON_WORKPLANE		작성>그리기; 수정>그리기; 상황별 탭>배치
레벨	ID_OBJECTS_LEVEL	LL	작성>기준; 건축>기준; 구조>기준
추가 설정: 태양 설정; 태양 설정	ID_SETTINGS_SUNANDSHADOWSSETTINGS	SU	관리>설정; 상황별 탭>사전 설정 및 데이터
면 분할	ID_SPLIT_FACE_IN_NEW_FAMILIES	SF	수정>형상
벽; 벽: 건축	ID_OBJECTS_WALL	WA	건축>작성; 구조>구조
벽; 벽: 구조	ID_OBJECTS_STRUCTURAL_WALL		건축>작성; 구조>구조
벽: 내부 벽	ID_INPLACE_WALL		건축>작성; 구조>구조
벽; 벽: 스월	ID_OBJECTS_CORNICE		건축>작성; 구조>구조
벽; 벽: 모서리 받침	ID_OBJECTS_REVEAL		건축>작성; 구조>구조
문	ID_OBJECTS_DOOR	DR	건축>작성
창	ID_OBJECTS_WINDOW	WN	건축>작성
기둥; 구조 기둥	ID_OBJECTS_STRUCTURAL_COLUMN		건축>작성; 구조>구조
기둥; 기둥: 건축	ID_OBJECTS_COLUMN		건축>작성
지붕; 외곽설정으로 지붕 만들기	ID_ROOF_FOOTPRINT		건축>작성
지붕: 돌출로 지붕 만들기	ID_ROOF_EXTRUSION		건축>작성
지붕: 지붕: 처마밀면	ID_CREATE_SOFFIT_TB		건축>작성
지붕: 지붕: 처마돌림	ID_CREATE_FASCIA_TB		건축>작성
지붕: 지붕: 거터	ID_CREATE_GUTTER_TB		건축>작성

천장; 자동 천장	ID_OBJECTS_CEILING	건축>작성; 상황별 탭>천장
바닥; 바닥;바닥: 건축	ID_OBJECTS_FLOOR	건축>작성; 구조>구조
바닥;바닥: 구조	ID_OBJECTS_SLAB	건축>작성; 구조>구조
바닥;바닥: 슬래브 모서리	ID_CREATE_SLAB_EDGE_TB	건축>작성; 구조>구조
커튼월 그리드	ID_OBJECTS_CW_GRID	건축>작성
커튼월 멀리언	ID_OBJECTS_MULLION	건축>작성
난간	ID_OBJECTS_RAILING	건축>순환; 디버그>디버그
난간:계단/경사로에 배치	ID_OBJECTS_RAILING_ON_HOST	건축>순환
경사로	ID_OBJECTS_RAMP	건축>순환
계단	ID_OBJECTS_STAIRS	건축>순환
모델 선	ID_OBJECTS_PROJECT_CURVE	LI 건축>모델
공간	ID_OBJECTS_ROOM	RM 건축>룸 및 영역
룸:참조 중심 재설정;룸 태그:참조 중심 재설정	ID_RECENTER_REFERENCE_LINE	건축>룸 및 영역; 주식>태그
룸 구분 기호	ID_OBJECTS_AREA_SEPARATION	건축>룸 및 영역
룸 태그 지정; 룸 태그 지정; 룸 태그	ID_OBJECTS_ROOM_TAG	RT 건축>룸 및 영역; 주식>태그
룸 태그 지정:영역 태그 지정; 영역 태그 지정; 영역 태그	ID_OBJECTS_AREA_TAG	건축>룸 및 영역; 주식>태그
룸 태그 지정:태그가 지정되지 않은 모든 항목 태그; 영역 태그 지정:태그가 지정되지 않은 모든 항목 태그	ID_BUTTON_TAG_ALL	건축>룸 및 영역; 주식>태그
면적	ID_OBJECTS_AREA	건축>룸 및 영역
영역 경계	ID_OBJECTS_AREAScheme_BOUNDARY	건축>룸 및 영역
색상 구성표	ID_SETTINGS_COLORFILLSchemes	건축>룸 및 영역
영역 계산	ID_SETTING_AREACALCULATIONS	건축>룸 및 영역
면별 개구부	ID_CREATE_OPENING_BY_FACE_TB	건축>열기
샤프트 개구부	ID_CREATE_SHAFT_OPENING_TB	건축>열기
벽 개구부	ID_CREATE_WALL_OPENING_TB	건축>열기
수직 개구부	ID_CREATE_VERTICAL_OPENING_TB	건축>열기
지붕창 개구부	ID_CREATE_DORMER_OPENING_TB	건축>열기
그리드	ID_OBJECTS_GRID	GR 건축>기준; 구조>기준
구조 프레임: 보	ID_OBJECTS_BEAM	구조>구조
구조 프레임: 가새	ID_OBJECTS_BRACE	구조>구조
구조 기초: 분리됨	ID_OBJECTS_ISOLATED_FOOTING	구조>기초
구조 기초: 벽	ID_OBJECTS_CONTINUOUS_FOOTING	구조>기초
Revit 링크	ID_RVTDog_LINK	삽입>링크
IFC 링크	ID_IFC_LINK	삽입>링크
CAD 링크	ID_FILE_CADFORMAT_LINK	삽입>링크
지형 링크	ID_TOPOGRAPHY_LINK	삽입>링크
DWF 마크업	ID_MARKUPS_LOAD	삽입>링크
협업 모델:로컬	ID_COORDINATIONMODEL_ADD_LOCAL	삽입>링크; 상황별 탭>조정 모델
협업 모델:클라우드	ID_COORDINATIONMODEL_ADD_AUTODESKDOCS	삽입>링크; 상황별 탭>조정 모델
PDF 링크	ID_LINK_PDF	삽입>링크
이미지 링크	ID_LINK_IMAGE	삽입>링크
선형 치수	ID_ANNOTATIONS_DIMENSION_LINEAR	주석>치수; 수정>측정; 상황별 탭>치수
지정점 레벨; 지정점 레벨	ID_SPOT_ELEVATION	EL 주석>치수; 수정>측정; 상황별 탭>치수
지정점 좌표; 지정점 좌표	ID_SPOT_COORDINATE	주석>치수; 수정>측정; 상황별 탭>치수
지정점 경사; 지정점 경사	ID_SPOT_SLOPE	주석>치수; 수정>측정; 상황별 탭>치수
지정점 레벨 유형	ID_SETTINGS_SPOT_ELEVATION	주석>치수
지정점 좌표 유형	ID_SETTINGS_SPOT_COORDINATE	주석>치수
지정점 경사 유형	ID_SETTINGS_SPOT_SLOPE	주석>치수
상세 선	ID_OBJECTS_DETAIL_CURVES	DL 주석>상세
반복 상세 구성요소	ID_OBJECTS_REPEATING_DETAIL	주석>상세
범례 구성요소	ID_OBJECTS_LEGEND_COMPONENT	주석>상세
구름형 수정기호	ID_OBJECTS_CLOUD	주석>상세
단열재	ID_OBJECTS_INSULATION	주석>상세
카테고리별 태그; 카테고리별 태그	ID_BUTTON_TAG	TG 주석>태그; 신속 접근 도구막대
다중 카테고리 태그	ID_TAG_MULTI	주석>태그
재료 태그	ID_TAG_MATERIAL	주석>태그
뷰 참조	ID_NEW_REFERENCE_VIEWER	주석>태그; 뷰>시트 구성
계단 디딤판/철판 번호	ID_STAIRS_TRISER_NUMBER	주석>태그
요소 키노트	ID_KEYNOTE_ELEMENT	주석>태그
재료 키노트	ID_KEYNOTE_MATERIAL	주석>태그
사용자 키노트	ID_KEYNOTE_USER	주석>태그
로드된 태그 및 기호	ID_SETTINGS_TAGS	주석>태그; 상황별 탭>태그
색상 채우기 범례	ID_OBJECTS_ROOM_FILL	주석>색상 채우기
계단 경로	ID_OBJECTS_STAIRS_PATH	주석>기호
지형 솔리드	ID_SITE_TOPO_SOLID	대지>대지 모델링
지형 솔리드:가져오기에서 작성	ID_SITE_TOPO_SOLID_FROM_IMPORT	대지>대지 모델링
대지 구성요소	ID_SITE_COMPONENT	대지>대지 모델링
주차장 구성요소	ID_SITE_PARKING_COMPONENT	대지>대지 모델링
대지 경계선	ID_SITE_PROPERTYLINE	대지>대지 모델링
등고선 레이블	ID_SITE_LABEL_CONTOURS	대지>대지 모델링
대지 경계선 데이터	ID_PROPERTY_LINE_DATA	대지>대지 모델링
지형의 절단/결합 안정성	ID_SITE_BOOLEAN_PERTURBATION_UI	BP 대지>대지 모델링
지형 솔리드 부드러운 음영처리	ID_TOGGLE_SMOOTH_TOPOSOLID	TS 대지>대지 모델링
단계별 영역	ID_SITE_GRADE	대지>해석
뷰 템플릿:현재 뷰에 템플릿 특성 적용	ID_APPLY_VIEW_TEMPLATE	뷰>그래픽
뷰 템플릿:현재 뷰에서 템플릿 작성	ID_CREATE_VIEW_TEMPLATE	뷰>그래픽
뷰 템플릿:뷰 템플릿 관리	ID_SETTINGS_VIEWTEMPLATES	뷰>그래픽
요소별 은선 표시	ID_HIDE_ELEMENTS_EDITOR	뷰>그래픽
요소별 은선 제거	ID_UNHIDE_ELEMENTS_EDITOR	뷰>그래픽
절단 프로파일:면 기준 절단 프로파일	ID_CUT_PROFILE_ON_FACE	뷰>그래픽
절단 프로파일:면 사이 경계 기준 절단 프로파일	ID_CUT_PROFILE_BOUNDARY_BETWEEN_FACES	뷰>그래픽
프로파일 잘라내기	ID_EDIT_CUT_BOUNDARY	뷰>그래픽
Cloud Rendering:Cloud에서 렌더링	ID_PHOTO_RENDER_IN_CLOUD	RD 뷰>프리젠테이션; 뷰 조절 막대
Cloud Rendering:렌더 갤러리	ID_PHOTO_RENDER_GALLERY	RG 뷰>프리젠테이션; 뷰 조절 막대
콜아웃	ID_VIEW_NEW_CALLOUT	뷰>작성
콜아웃:스케치	ID_VIEW_NEW_CALLOUT_SKETCH	뷰>작성
드래프팅 뷰	ID_VIEW_NEW_DRAFTING	뷰>작성
스큐프 박스	ID_VOLUME_OF_INTEREST	뷰>작성
시트; 새 시트	ID_VIEW_NEW_SHEET	뷰>시트 구성; 상황별 탭>작성
뷰 배치	ID_VIEW_PLACE_VIEW	뷰>시트 구성
제목 블록	ID_OBJECTS_VIEW_TITLEBLOCK	뷰>시트 구성
시트 발행/수정기호; 추가 설정:시트 발행/수정기호	ID_SETTINGS_REVISIONS	뷰>시트 구성; 관리>설정
가이드 그리드	ID_CREATE_GUIDE_GRID	뷰>시트 구성
매치 라인	ID_NEW_MATCHLINE	뷰>시트 구성

뷰포트:뷰 활성화; 뷰 활성화	ID_VIEWPORT_ACTIVATE	뷰>시트 구성; 상황별 탭>뷰포트; 상황에 맞는 메뉴
뷰포트:뷰 비활성화	ID_VIEWPORT_ACTIVATE_BASE	뷰>시트 구성; 상황에 맞는 메뉴
프로젝트 정보	ID_SETTINGS_PROJECT_INFORMATION	관리>설정
프로젝트 매개변수	ID_SETTINGS_PROJECT_PARAMETERS	관리>설정
입면 태그	ID_VIEWTAGSTYLES_ELEVATIONTAGS	관리>설정
콜아웃 태그	ID_VIEWTAGSTYLES_CALLOUTTAGS	관리>설정
추가 설정:중간색 / 언더레이	ID_SETTINGS_HALFONE	관리>설정
추가 설정:재료 렌더링 모양 맵소스	ID_SETTINGS_RENDERING_APPEARANCE	관리>설정
추가 설정:다중 값 표시	ID_MULTIPLE_VALUES_INDICATOR_SETTINGS	관리>설정
위치	ID_GEO_MANAGE_LOCATIONS	관리>프로젝트 위치
좌표:점에서 좌표 지정	ID_SPECIFY_SHARED_COORDINATES	관리>프로젝트 위치
좌표:좌표 보고	ID_REPORT_COORDINATES	관리>프로젝트 위치
위치:프로젝트 재배치	ID_RELOCATE_PROJECT	관리>프로젝트 위치
위치:진북 회전	ID_ROTATE_TRUE_NORTH	관리>프로젝트 위치
위치:프로젝트 대칭	ID_MIRROR_PROJECT	관리>프로젝트 위치
위치:도북 회전	ID_ROTATE_PROJECT	관리>프로젝트 위치
호스트 조정; 호스트 조정	ID_TOGGLE_HOST_BY_LINK_BROWSER	관리>프로젝트 관리; 상황별 탭>호스트
백업 복원	ID_FILE_BACKUPS	관리>프로젝트 관리
상	ID_SETTINGS_PHASES	관리>공정
게시 설정	ID_VIEWS_FOR_A360	관리>모델 관리
공유 뷰	ID_SHARED_VIEWS	관리>공유
결합:결합 순서 전환	ID_SWITCH_JOIN_ORDER_EDITOR	수정>형상
지붕 결합/결합 해제	ID_JOIN_ROOF	수정>형상
보/기둥 결합	ID_EDIT_BEAM_JOINS	수정>형상
벽 결합	ID_EDIT_WALL_JOINS	수정>형상
철거	ID_EDIT_DEMOLISH	수정>형상
뷰에서 숨기기:요소 숨기기	ID_VIEW_HIDE_ELEMENTS	EH 수정>뷰
뷰에서 숨기기:카테고리 숨기기	ID_VIEW_HIDE_CATEGORY	VH 수정>뷰
요소 변위	ID_DISPLACEMENT_CREATE	수정>뷰
뷰에서 그래픽 재지정:요소별 재지정	ID_VIEW_OVERRIDE_ELEMENTS	EOD 수정>뷰
뷰에서 그래픽 재지정:카테고리별 재지정	ID_VIEW_OVERRIDE_CATEGORY	수정>뷰
라인워크	ID_EDIT_LINEWORK	LW 수정>뷰
선택 상자	ID_VIEW_APPLY_SELECTION_BOX	BX 수정>뷰
편집 모드 취소	ID_CANCEL_SKETCH	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_SKETCH	상황별 탭>모드
새 호스트 선택; 새 호스트 선택	ID_RAILING_SET_HOST	상황별 탭>도구
결합 편집	ID_RAILING_EDIT_JOINS	상황별 탭>도구
미리보기	ID_RAILING_EDIT_MODE_TOGGLE_PREVIEW	상황별 탭>옵션
경계	ID_BUTTON_STAIRS_LANDING_SKETCH	상황별 탭>그리기
계단 경료; 계단 경료	ID_BUTTON_STAIRS_PATH	상황별 탭>그리기
편집 모드 취소	ID_RAILPATH_EDITMODE_QUIT	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_RAILPATH_EDITMODE_FINISH	상황별 탭>모드
난간 결합 편집	ID_EDIT_CONTINUOUS_RAIL_JOINS	상황별 탭>결합
경사 화살표	ID_SKETCH_DEFINE_SLOPE	상황별 탭>그리기
편집 모드 취소	ID_QUIT_PICK_BOUNDARY	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_PICK_BOUNDARY	상황별 탭>모드
지붕/벽 모서리 선택	ID_PICK_DORMER_BOUNDARY	상황별 탭>선택
마감	ID_FINISH_VIEW_POSITION_EDIT_MODE	상황별 탭>뷰 위치 편집
취소	ID_CANCEL_VIEW_POSITION_EDIT_MODE	상황별 탭>뷰 위치 편집
그룹에 추가	ID_EDITGROUP_ADD_TO_GROUP	AP 상황별 탭>그룹 편집
그룹에서 제거	ID_EDITGROUP_REMOVE_FROM_GROUP	RG 상황별 탭>그룹 편집
상세 그룹 부착	ID_EDITGROUP_ATTACH_TO_GROUP	AD 상황별 탭>그룹 편집
마감	ID_FINISH_GROUP_EDIT_MODE	FG 상황별 탭>그룹 편집
취소	ID_CANCEL_GROUP_EDIT_MODE	CG 상황별 탭>그룹 편집
편집 모드 취소	ID_QUIT_SWEEP	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_SWEEP	상황별 탭>모드
경로 스케치	ID_SKETCH_2D_PATH	상황별 탭>스weep; 상황별 탭>스weep 혼합
경로 선택	ID_PICK_PATH	상황별 탭>스weep; 상황별 탭>스weep 혼합
프로파일 선택	ID_SWEEP_PROFILE	상황별 탭>스weep
프로파일 편집; 프로파일 편집	ID_EDIT_SKETCH_SWEEPPROFILE	상황별 탭>스weep; 상황별 탭>프로파일; 상황별 탭>스weep 혼합
프로파일 로드	ID_ESSENTIALS_LOAD_FAMILY	상황별 탭>스weep; 상황별 탭>프로파일; 상황별 탭>스weep 혼합
정점 편집	ID_EDIT_VERTEX_CONNECTIONS	상황별 탭>스weep; 상황별 탭>모드; 상황별 탭>스weep 혼합
축 선	ID_OBJECTS_AXIS	상황별 탭>그리기
요소 추가	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_EDIT_MODE_ADD	상황별 탭>해석 자동화 편집
요소 제거	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_EDIT_MODE_REMOVE	상황별 탭>해석 자동화 편집
마감	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_EDIT_MODE_FINISH	상황별 탭>해석 자동화 편집
취소	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_EDIT_MODE_CANCEL	상황별 탭>해석 자동화 편집
편집 모드 완료	ID_FINISH_PROOF	상황별 탭>모드
경사 화살표	ID_SKETCH_DEFINE_ROOF_SLOPE	상황별 탭>그리기
처마 정렬	ID_SKETCH_ALIGN_EAVES	상황별 탭>도구
높이 조정	IDC_ADJUST_HEIGHT	상황별 탭>도구
돌출부 조정	IDC_ADJUST_OVERHANG	상황별 탭>도구
상단 편집	ID_EDIT_BLEND_TOP	상황별 탭>모드
새 위치로 이동; 영역 부하 제거	ID_RBS_AREA_BASED_LOAD_REMOVE_AREA	상황별 탭>영역 부하 분할; 상황별 탭>영역 부하 편집
기존 위치로 돌아가기; 영역 부하 추가	ID_RBS_AREA_BASED_LOAD_ADD_AREA	상황별 탭>영역 부하 분할; 상황별 탭>영역 부하 편집
분할 완료	ID_RBS_FINISH_AREA_BASED_LOAD_DIVIDE_MODE	상황별 탭>모드
분할 취소	ID_RBS_CANCEL_AREA_BASED_LOAD_DIVIDE_MODE	상황별 탭>모드
변위에 추가	ID_DISPLACEMENT_ADD_ELEMENT	상황별 탭>변위 세트 편집
변위에서 제거	ID_DISPLACEMENT_REMOVE_ELEMENT	상황별 탭>변위 세트 편집
마감	ID_DISPLACEMENT_FINISH_EDIT	상황별 탭>변위 세트 편집
취소	ID_DISPLACEMENT_CANCEL_EDIT	상황별 탭>변위 세트 편집
그룹에 추가	ID_EDITGROUP_ATTACH_ELEM_TO_GROUP	상황별 탭>부착된 그룹 편집
그룹에서 제거	ID_EDITGROUP_DETACH_ELEM_FROM_GROUP	상황별 탭>부착된 그룹 편집
마감	ID_FINISH_ATTACHED_GROUP_EDIT_MODE	상황별 탭>부착된 그룹 편집
취소	ID_CANCEL_ATTACHED_GROUP_EDIT_MODE	상황별 탭>부착된 그룹 편집
기호 선	ID_SKETCH_SHAFTOPENING_SYMBOL	상황별 탭>그리기
편집 모드 취소	ID_QUIT_PICK_PATH	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_PICK_PATH	상황별 탭>모드
3D 모서리 선택	ID_PICK_EDGES	상황별 탭>선택
세트에 추가	ID_MECHANICAL_EQUIPMENT_SET_ADD	상황별 탭>명렬 세트
세트에서 제거	ID_MECHANICAL_EQUIPMENT_SET_REMOVE	상황별 탭>명렬 세트
마감	ID_LAYERSEDMODE_FINISH	상황별 탭>수정
취소	ID_LAYERSEDMODE_QUIT	상황별 탭>수정

편집 모드 취소	ID_STAIRSEDMODE_QUIT	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_STAIRSEDMODE_FINISH	상황별 탭>모드
실행	ID_STAIRS_RUN	상황별 탭>구성요소
계단참	ID_STAIRS_LANDING	상황별 탭>구성요소
지원	ID_STAIRS_SUPPORT	상황별 탭>구성요소
계단 편집	ID_EXIT_PICK_LEVELS_EDITOR	상황별 탭>편집
레벨 연결	ID_PICK_LEVELS_ON_STAIRS_CREATION	상황별 탭>다중 계단
스케치 기반으로 변환	ID_STAIRS_CONVERT_TO_CUSTOM	상황별 탭>도구
스케치 편집; 돌출 편집; 베이스 편집; 스케치 편집; 프로파일 편집; 경계 편집; 외곽설정 편집; 경로 편집; 회전 편집; 경계 편집	ID_EDIT_SKETCH	상황별 탭>도구; 상황별 탭>모드; 상황별 탭>개구부; 상황별 탭>대지 경계선
반전	ID_FLIP_STAIRS_DIRECTION	상황별 탭>도구
난간	ID_SET_RAILINGS_TYPE	상황별 탭>도구
그룹에 추가	ID_ADD_LIGHT_TO_GROUP	상황별 탭>조명 그룹
그룹에서 제거	ID_REMOVE_LIGHT_FROM_GROUP	상황별 탭>조명 그룹
마감	ID_FINISH_LIGHT_GROUP_EDIT	상황별 탭>조명 그룹
취소	ID_CANCEL_LIGHT_GROUP_EDIT	상황별 탭>조명 그룹
계단참 추가	ID_ADD_ALL_LEVEL_LANDINGS	상황별 탭>모드
계단참 제거	ID_REMOVE_ALL_LEVEL_LANDINGS	상황별 탭>모드
마감	ID_FINISH_LEVEL_LANDINGS_EDIT	상황별 탭>모드
취소	ID_QUIT_LEVEL_LANDINGS_EDIT	상황별 탭>모드
선택에 추가	ID_EDITSFILTER_ADD_TO_FILTER	상황별 탭>선택 편집
선택에서 제거	ID_EDITSFILTER_REMOVE_FROM_FILTER	상황별 탭>선택 편집
선택 완료	ID_FINISH_SFILTER_EDIT_MODE	상황별 탭>선택 모드
선택사항 취소	ID_CANCEL_SFILTER_EDIT_MODE	상황별 탭>선택 모드
다중 선택; 다중 선택	ID_SEL_MULTI_CHECK	상황별 탭>다중; 상황별 탭>교차; 상황별 탭>다중 선택
필터	ID_BTN_FILTER_SELECTION	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집; 상황별 탭>선택; 상황별 탭>필터
모두 선택	ID_SELECT_ALL_PASTED	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
선택 요소 완료	ID_FINALIZE_SELECTED_ELEMENTS	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
마감	ID_FINISH_PASTE_EDIT_MODE	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
취소	ID_QUIT_PASTE_EDIT_MODE	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
정렬 왼쪽 상단	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_TOP_LEFT	상황별 탭>연결성 편집
정렬 왼쪽 중간	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_MIDDLE_LEFT	상황별 탭>연결성 편집
정렬 왼쪽 하단	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_BOTTOM_LEFT	상황별 탭>연결성 편집
정렬 상단 중심	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_TOP_CENTER	상황별 탭>연결성 편집
정렬 중간 중심	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_MIDDLE_CENTER	상황별 탭>연결성 편집
정렬 하단 중심	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_BOTTOM_CENTER	상황별 탭>연결성 편집
정렬 오른쪽 상단	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_TOP_RIGHT	상황별 탭>연결성 편집
정렬 오른쪽 중간	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_MIDDLE_RIGHT	상황별 탭>연결성 편집
정렬 오른쪽 하단	ID_STRUCT_CONN_OFFSET_REF_BOTTOM_RIGHT	상황별 탭>연결성 편집
관계에 추가	ID_ANALYTICAL_RELATIONSHIP_EDIT_MODE_ADD	상황별 탭>관계 편집
관계에서 제거	ID_ANALYTICAL_RELATIONSHIP_EDIT_MODE_REMOVE	상황별 탭>관계 편집
마감	ID_ANALYTICAL_RELATIONSHIP_EDIT_MODE_FINISH	상황별 탭>관계 편집
취소	ID_ANALYTICAL_RELATIONSHIP_EDIT_MODE_CANCEL	상황별 탭>관계 편집
편집 모드 취소	ID_QUIT_SKETCH_PATH	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_SKETCH_PATH	상황별 탭>모드
실행	ID_RUN	상황별 탭>그리기
경계	ID_BUTTON_STAIRS_BOUNDARY	상황별 탭>그리기
라이저	ID_BUTTON_STAIRS_RISER	상황별 탭>그리기
편집 완료	ID_RBS_FINISH_AREA_BASED_LOAD_EDIT_MODE	상황별 탭>모드
편집 취소	ID_RBS_CANCEL_AREA_BASED_LOAD_EDIT_MODE	상황별 탭>모드
자리 표시자 사용 전환	ID_RBS_ROUTE_PATH_EDIT_PLACEHOLDERS	상황별 탭>솔루션
3D 요소 사용 전환	ID_RBS_ROUTE_PATH_EDIT_3DELEMENTS	상황별 탭>솔루션
편집 모드 취소	ID_QUIT_SKETCH_PROFILE	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_SKETCH_PROFILE	상황별 탭>모드
경로 편집	ID_EDIT_CONTINUOUS_RAIL_PATH	상황별 탭>도구
난간 재설정	ID_RESET_CONTINUOUS_RAIL	상황별 탭>도구; 상황별 탭>연속 난간
취소	ID_OPTIMIZE_ANNOTATIONS_QUIT	상황별 탭>주석 최적화
마감	ID_OPTIMIZE_ANNOTATIONS_FINISH	상황별 탭>주석 최적화
재설정	ID_OPTIMIZE_ANNOTATIONS_RESET	상황별 탭>주석 최적화
카테고리 포함	ID_OPTIMIZE_ANNOTATIONS_INCLUDE_CATEGORIES	상황별 탭>주석 최적화
경사 제어점	ID_RBS_TOGGLE_END_REFERENCE	상황별 탭>경사; 상황별 탭>맞춤
마감	ID_RBS_FINISH_JUSTIFY_SLOPE_EDITMODE	상황별 탭>경사 편집기; 상황별 탭>맞춤 편집기
취소	ID_RBS_CANCEL_JUSTIFY_SLOPE_EDITMODE	상황별 탭>경사 편집기; 상황별 탭>맞춤 편집기
기준 편집	ID_EDIT_BLEND_BASE	상황별 탭>모드
수정	ID_RBS_CIRCUIT_GROUP_EDIT_EDIT_PATH	상황별 탭>수정
경로 길이	ID_PATH_LENGTH	상황별 탭>경로 편집
경로 간격띄우기	ID_PATH_OFFSET	상황별 탭>경로 편집
경로 편집 마침	ID_RBS_FINISH_CIRCUIT_PATH_EDIT_MODE	상황별 탭>모드
경로 편집 취소	ID_RBS_CANCEL_CIRCUIT_PATH_EDIT_MODE	상황별 탭>모드
경계	ID_BUTTON_STAIRS_RUN_BOUNDARY	상황별 탭>그리기
편집 모드 취소	ID_QUIT_SWEEP_BLEND	상황별 탭>모드
편집 모드 완료	ID_FINISH_SWEEP_BLEND	상황별 탭>모드
프로파일 1 선택	ID_SKETCH_PROFILE_1	상황별 탭>스weep 혼합
프로파일 2 선택	ID_SKETCH_PROFILE_2	상황별 탭>스weep 혼합
스캔 방향	ID_FLOOR_PICK_DISPAN_EDGE	상황별 탭>그리기
자동 바닥	ID_AUTO_FLOOR	상황별 탭>도구
취소	ID_QUIT_CONNECTED_LEVELS_EDIT	상황별 탭>모드
마감	ID_FINISH_CONNECTED_LEVELS_EDIT	상황별 탭>모드
레벨 연결	ID_ADD_CONNECTED_LEVELS_TO_MULTISTORY_STAIRS	상황별 탭>다중 계단
레벨 연결 해제	ID_REMOVE_CONNECTED_LEVELS_FROM_MULTISTORY_STAIRS	상황별 탭>다중 계단
자동 천장	ID_AUTO_CEILING	상황별 탭>도구
선형 선	ID_RBS_PICKALIGNMENT_LINE	상황별 탭>맞춤
정렬 왼쪽 상단	ID_JUSTIFY_TOP_LEFT	상황별 탭>맞춤
정렬 왼쪽 중간	ID_JUSTIFY_MIDDLE_LEFT	상황별 탭>맞춤
정렬 왼쪽 하단	ID_JUSTIFY_BOTTOM_LEFT	상황별 탭>맞춤
정렬 상단 중심	ID_JUSTIFY_TOP_CENTER	상황별 탭>맞춤
정렬 중간 중심	ID_JUSTIFY_MIDDLE_CENTER	상황별 탭>맞춤
정렬 하단 중심	ID_JUSTIFY_BOTTOM_CENTER	상황별 탭>맞춤
정렬 오른쪽 상단	ID_JUSTIFY_TOP_RIGHT	상황별 탭>맞춤
정렬 오른쪽 중간	ID_JUSTIFY_MIDDLE_RIGHT	상황별 탭>맞춤
정렬 오른쪽 하단	ID_JUSTIFY_BOTTOM_RIGHT	상황별 탭>맞춤
참조점	ID_PLACE_REF_POINT	상황별 탭>도구
지원 연관	ID_ENABLE_ANALYTICAL_ASSISTED_ASSOCIATION	상황별 탭>좌표
보 방향	ID_PICK_DIRSPAN_EDGE	상황별 탭>그리기

경로 프리폼 보강 철근	ID_REBAR_FREE_FORM_ANY_PATH	상황별 탭>철근 배근
변형된 프리폼 보강 철근	ID_REBAR_FREE_FORM_ANY_MORPHED	상황별 탭>철근 배근
보강 철근 복제	ID_PROPAGATE_REBAR	상황별 탭>철근 배근; 상황별 탭>호스트
구조 면적 철근 배근	ID_REBAR_SYSTEM_SKETCH	상황별 탭>철근 배근
면적:구조 경로 철근 배근	ID_PATH_REIN_SKETCH	상황별 탭>철근 배근
단일 용접 철망 시트 배치	ID_FABRIC_SINGLE_PLACEMENT	상황별 탭>철근 배근
모두 분리	ID_DETACH_COLUMNS_FROM_ALL	상황별 탭>선택
수동 모서리 간격띄우기 재설정	ID_CLEAN_MANUALLY_ADJUSTED	상황별 탭>모서리 수평 정렬
호스트 선택	ID_SELECT_HOST	상황별 탭>호스트
새 호스트 선택	ID_PICK_HOST_IND_TAG	상황별 탭>호스트
난간 편집	ID_EDIT_CONTINUOUS_RAIL	상황별 탭>연속 난간
난간 재설정	ID_RESET_RAILING	상황별 탭>도구
태그 선택	ID_MULTI_REFERENCE_ANNOTATION_SELECT_TAG	상황별 탭>편집
치수 선택	ID_MULTI_REFERENCE_ANNOTATION_SELECT_DIMENSION	상황별 탭>편집
끝 참조 변경	ID_CHANGE_BEAM_END_REFERENCE	상황별 탭>결합 도구
엘보	ID_OVERRIDE_FAB_PART_BENDS	상황별 탭>재지정
티	ID_OVERRIDE_FAB_PART_TEES	상황별 탭>재지정
크로스	ID_OVERRIDE_FAB_PART_CROSSES	상황별 탭>재지정
크기 복원	ID_RESTORE_IMAGE_SIZE	상황별 탭>이미지
리피터 제거	ID_COMPONENTREPEATER_REMOVEPEATER	상황별 탭>리피터
부품 회전	ID_FABRICATION_PART_PRE_ROTATE	상황별 탭>윤선
커넥터 전환	ID_FABRICATION_PART_TOGGLE_CONNECTOR	상황별 탭>윤선
부품 삽입	ID_FABRICATION_PART_INSERT	상황별 탭>윤선
탭으로 연결	ID_FABRICATION_PART_CONNECT_AS_TAP	상황별 탭>윤선
스마트 스냅	ID_FABRICATION_PART_SMART_SNAPPING	상황별 탭>윤선
도움말 툴팁 표시	ID_FABRICATION_PART_SHOW_TOOLTIP	상황별 탭>윤선
구조에 부착	ID_FABRICATION_HANGER_ATTACH	상황별 탭>편집
45° 회전	ID_FABRICATION_PART_ROTATE_45DEGREES	상황별 탭>편집
90° 회전	ID_FABRICATION_PART_ROTATE_90DEGREES	상황별 탭>편집
180° 회전	ID_FABRICATION_PART_ROTATE_180DEGREES	상황별 탭>편집
작업 파일 내보내기	ID_EXPORT_FAB_MAJ	상황별 탭>출력
보고서 인쇄	ID_FABRICATION_PRINT_REPORTS	상황별 탭>출력
항목 보고서 설정	ID_FABRICATION_ITEM_REPORT	상황별 탭>출력
보조 항목 보고서 설정	ID_FABRICATION_ANCILLARY_REPORT	상황별 탭>출력
선형 내포 보고서 설정	ID_FABRICATION_LINEAR_NEST_REPORT	상황별 탭>출력
워크시트 설정	ID_FABRICATION_WORKSHEET	상황별 탭>출력
프린터 설정	ID_FABRICATION_PRINTER_SETUP	상황별 탭>출력
기본 프린터 설정 사용	ID_FABRICATION_USE_DEFAULT_PRINTER_SETUP	상황별 탭>출력
이 애드인 정보	ID_FABRICATION_ABOUT	상황별 탭>출력
항목 데이터 내보내기 설정	ID_FABRICATION_ITEM_EXPORT	상황별 탭>출력
보조 데이터 내보내기 설정	ID_FABRICATION_ANCILLARY_EXPORT	상황별 탭>출력
선형 내포 데이터 내보내기 설정	ID_FABRICATION_LINEAR_NEST_EXPORT	상황별 탭>출력
Export Fabrication Data(제작 데이터 내보내기)	ID_FABRICATION_RUN_EXPORT_DATA	상황별 탭>출력
매개변수 작성	ID_ADD_PARAMETER	상황별 탭> 치수 레이블 지정; 상황별 탭>레이블 지정
문자 위쪽 정렬	ID_ALIGN_TOP	상황별 탭>문자
문자 가운데 정렬	ID_ALIGN_MIDDLE	상황별 탭>문자
문자 아래쪽 정렬	ID_ALIGN_BOTTOM	상황별 탭>문자
문자 왼쪽 정렬	ID_ALIGN_LEFT	상황별 탭>문자
문자 중심 정렬	ID_ALIGN_CENTER	상황별 탭>문자
문자 오른쪽 정렬	ID_ALIGN_RIGHT	상황별 탭>문자
편집 시 경계 표시	ID_TEXTEDITOR_SHOWBORDER	상황별 탭>문자; 상황별 탭>문자 편집; 문자 편집기
편집 시 불투명 배경화면 표시	ID_TEXTEDITOR_SHOWOPAQUEBK	상황별 탭>문자; 상황별 탭>문자 편집; 문자 편집기
새 호스트 선택	ID_CONNECTOR_PICK_HOST	상황별 탭>호스트
스냅 사용	ID_ENABLE_RASTER_IMAGE_SNAPS	상황별 탭>이미지
마감	ID_REBAR_FINISH_EDIT_BARS	상황별 탭>다중
취소	ID_REBAR_CANCEL_EDIT_BARS	상황별 탭>다중
철근 수정	ID_REBAR_MODIFY_SET	상황별 탭>모드
제거된 철근 표시	ID_REBAR_ADD_REMOVE_BARS	상황별 탭>모드
철근 제거	ID_REBAR_REMOVE_BARS	상황별 탭>사용자화
위치 재설정	ID_REBAR_RESET_BARS	상황별 탭>사용자화
모두 재설정	ID_REBAR_RESET_ALL_BARS	상황별 탭>사용자화
모두 선택	ID_REBAR_SELECT_SHOW_ALL_BARS	상황별 탭>유지할 철근
선택 안 함	ID_REBAR_SELECT_HIDE_ALL_BARS	상황별 탭>유지할 철근
변경 사항 확인	ID_COORDINATION_CHECK_CHANGES	상황별 탭>좌표
모든 지시선 표시	ID_SHOW_ALL_TAG_LEADERS	상황별 탭>지시선
지시선 하나 표시	ID_SHOW_ONE_LEADER	상황별 탭>지시선
모든 지시선 숨기기	ID_HIDE_ALL_TAG_LEADERS	상황별 탭>지시선
표시할 지시선 선택	ID_SELECT_VISIBLE_LEADERS	상황별 탭>지시선
지시선 병합	ID_MERGE_LEADER_ELBOWS	상황별 탭>지시선
연결 추가	ID_COORDINATION_ADD_LOCAL_ASSOCIATION	상황별 탭>좌표
적용 가능한 규칙	ID_COORDINATION_APPLICABLE_RULES	상황별 탭>좌표
연관 하이라이트	ID_COORDINATION_HIGHLIGHT_ASSOCIATIONS	상황별 탭>좌표
연관 제거	ID_COORDINATION_REMOVE_ASSOCIATION	상황별 탭>좌표
철근에 정렬	ID_BENDING_DETAIL_ORTHO_PLACEMENT	상황별 탭>모드
뷰에 평행	ID_BENDING_DETAIL_PARALLEL_TO_VIEW	상황별 탭>모드
호스트 추가/제거	ID_BENDING_DETAIL_ADD_REMOVE_HOST	상황별 탭>호스트
호스트 선택	ID_BENDING_DETAIL_SELECT_HOST	상황별 탭>호스트
새 호스트 선택	ID_BENDING_DETAIL_PICK_HOST	상황별 탭>호스트
다중 선택	ID_BENDING_DETAIL_SELECT_MULTIPLE	상황별 탭>다중 선택
선택 항목 지우기	ID_BENDING_DETAIL_CLEAR_SELECTION	상황별 탭>다중 선택
상세 정보 작성	ID_BENDING_DETAIL_CREATE_MULTIPLE	상황별 탭>다중 선택
사실적	ID_BENDING_DETAIL_MODE_REALISTIC	상황별 탭>유형
스키매틱	ID_BENDING_DETAIL_MODE_SCHEMATIC	상황별 탭>유형
주 호스트 선택	IDC_PICK_MAIN_HOST	상황별 탭>호스트
크기 변경	ID_RBS_ELEMENT_SET_SIZE	상황별 탭>다중 편집
연장 범위	ID_DATUM_PROPAGATE_EXTENTS	상황별 탭>기준
관련 경고 표시	ID_SHOW_RELATED_WARNINGS	상황별 탭>경고; 디버그>디버그
보행시선 편집	ID_WALKTHROUGH_EDIT	상황별 탭>보행시선
편집	ID_DISPLACEMENT_EDIT	상황별 탭>변위 세트
재설정	ID_DISPLACEMENT_RESET	상황별 탭>변위 세트
경로	ID_DISPLACEMENT_PATH	상황별 탭>변위 세트
호스트 추가/제거	ID_EDIT_TAG_EDITOR_DURING_PLACEMENT	상황별 탭>호스트
새 호스트 선택	ID_LOAD_BC_REHOST	상황별 탭>호스트

대상 재설정	ID_RESET_TARGET	상황별 탭>카메라
자르기 편집	ID_EDIT_SKETCH_CROP_AREA	상황별 탭>모드
자르기 재설정	ID_REMOVE_SKETCH_CROP_AREA	상황별 탭>모드
크기 자르기	ID_MODIFY_CROP_AREA	상황별 탭>자르기
가시성 설정	ID_CURVE_VISIBILITY_SETTINGS	상황별 탭>가시성
면적 규칙 적용	IDC_APPLYAREARULES_OPTIONS	상황별 탭>면적 경계
붙여넣은 요소 편집	ID_PASTE_EDIT_MODE	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
마감	ID_FINISH_PASTE	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
취소	ID_QUIT_PASTE	상황별 탭>붙여넣은 요소 편집
보강 철근 이음	ID_REBAR_SPLICE	상황별 탭>모드; 상황별 탭>이음
보강 철근 세트 분할; 이음:보강 철근 세트 분할	ID_REBAR_SPLIT_SET	상황별 탭>모드; 상황별 탭>이음
이음 제거	ID_REBAR_REMOVE_SPLICE	상황별 탭>수정
마감	ID_SPLICE_REBAR_FINISH	상황별 탭>다중
취소	ID_SPLICE_REBAR_CANCEL	상황별 탭>다중
철근 선택	ID_REBAR_SPLIT_BY_BAR	상황별 탭>분할
세트 수정	ID_SPLIT_MODIFY_SPLIT	상황별 탭>분할
선 선택	ID_REBAR_SPLICE_BY_POINT	상황별 탭>이음
길이별 이음	ID_REBAR_SPLICE_BY_RULES	상황별 탭>이음
이음 수정	ID_SPLICE_MODIFY_SPLICE	상황별 탭>이음
구속조건 세트	ID_REBAR_CONSTRAIN_SPLIT_SETS	상황별 탭>옵션
모든 세트 분할	ID_REBAR_SPLIT_ALL_SETS	상황별 탭>옵션
평면 뷰 작성	ID_MAKE_PLAN_VIEW	상황별 탭>평면 뷰
평면 뷰 유형	ID_PLAN_VIEW_TYPES	상황별 탭>평면 뷰
그래픽	IDC_SCALE_GRAPH	상황별 탭>축척
숫자	IDC_SCALE_NUM	상황별 탭>축척
수직 면에 배치; 수직 면에 배치	IDC_PLACE_BY_INSERT	상황별 탭>배치
면에 배치; 면에 배치	IDC_PLACE_BY_XFACE	상황별 탭>배치
작업 기준면에 배치; 작업 기준면에 배치	IDC_PLACE_BY_WORKPLANE	상황별 탭>배치
요소 상단 정렬	ID_TEXTNOTE_TOP_ALIGN	상황별 탭>다중 정렬
요소 가운데 정렬	ID_TEXTNOTE_CENTER_VERT_ALIGN	상황별 탭>다중 정렬
요소 아래쪽 정렬	ID_TEXTNOTE_BOTTOM_ALIGN	상황별 탭>다중 정렬
수직 분산	ID_TEXTNOTE_VERT_DISTRIBUTE	상황별 탭>다중 정렬
요소 왼쪽 정렬	ID_TEXTNOTE_LEFT_ALIGN	상황별 탭>다중 정렬
요소 중심 정렬	ID_TEXTNOTE_CENTER_HOR_ALIGN	상황별 탭>다중 정렬
요소 오른쪽 정렬	ID_TEXTNOTE_RIGHT_ALIGN	상황별 탭>다중 정렬
수평 분산	ID_TEXTNOTE_HOR_DISTRIBUTE	상황별 탭>다중 정렬
굵게	ID_TEXT_BOLD	상황별 탭>글꼴; 문자 편집기 Ctrl+B
기울임꼴	ID_TEXT_ITALIC	상황별 탭>글꼴; 문자 편집기 Ctrl+I
밑줄	ID_TEXT_UNDERLINE	상황별 탭>글꼴; 문자 편집기 Ctrl+U
아래 첨자	ID_TEXT_SUBSCRIPT	상황별 탭>글꼴; 문자 편집기 Ctrl + =
위 첨자	ID_TEXT_SUPERSCRIPT	상황별 탭>글꼴; 문자 편집기 Ctrl + Shift + =
모두 대문자로	ID_TEXT_ALL_CAPS	상황별 탭>글꼴; 문자 편집기 Ctrl+Shift+A
리스트: 없음	ID_TEXT_PARA_NONE	상황별 탭>단락; 문자 편집기
리스트: 클머리 기호	ID_TEXT_PARA_BULLET	상황별 탭>단락; 문자 편집기
리스트: 숫자	ID_TEXT_PARA_NUMBER	상황별 탭>단락; 문자 편집기
리스트: 대문자	ID_TEXT_PARA_UPPERCASE	상황별 탭>단락; 문자 편집기
리스트: 소문자	ID_TEXT_PARA_LOWERCASE	상황별 탭>단락; 문자 편집기
들여쓰기 감소	ID_TEXT_DECREASE_INDENT	상황별 탭>단락; 문자 편집기
들여쓰기 증가	ID_TEXT_INCREASE_INDENT	상황별 탭>단락; 문자 편집기
중분 리스트 값	ID_TEXT_INCREMENT_LIST_START	상황별 탭>단락; 문자 편집기
감소 리스트 값	ID_TEXT_DECREMENT_LIST_START	상황별 탭>단락; 문자 편집기
문자 편집 실행 취소	ID_EDIT_UNDO	상황별 탭>실행 취소; 문자 편집기
문자 편집 재실행	ID_EDIT_REDO	상황별 탭>실행 취소; 문자 편집기
문자 편집기 닫기	ID_TEXTEDITOR_CLOSE	상황별 탭>문자 편집; 문자 편집기 Ctrl+Q
프로파일 편집; 프로파일 편집	ID_EDIT_ELEVATION_SKETCH	상황별 탭>모드
프로파일 재설정; 프로파일 재설정	ID_HOST_REMOVE_ELEVATION_SKETCH	상황별 탭>모드
벽 개구부	ID_CREATE_WALL_OPENING	상황별 탭>벽 수정
부착:상단 부착	ID_EXTEND_WALLS_TOP	상황별 탭>벽 수정
부착:베이스 부착	ID_EXTEND_WALLS_BASE	상황별 탭>벽 수정
분리:상단/베이스 분리	ID_UNEXTEND_WALLS	상황별 탭>벽 수정
분리:모두 분리	IDC_DETACH_WALLS_FROM_ALL	상황별 탭>벽 수정
지붕창 개구부 편집	ID_EDIT_DORMER_OPENING	상황별 탭>개구부
위치 재설정	ID_BENDING_DETAIL_RESET	상황별 탭>주석
호스트 추가/제거	ID_BENDING_DETAIL_ADD_REMOVE_HOST_PLACEMENT	상황별 탭>호스트
호스트 추가/제거	ID_EDIT_TAG_EDITOR	상황별 탭>호스트
새 작업 기준면 선택; 새 호스트 선택	ID_PICK_HOST	상황별 탭>작업 기준면; 상황별 탭>호스트
참조 중심 재설정	ID_RECENTER_SELECTED_REFERENCE_LINE	상황별 탭>룸
자동으로 룸 배치; 자동으로 공간 배치	ID_FIND_ALL_ROOMS	상황별 탭>룸; 상황별 탭>공간
경계 하이라이트	ID_SHOW_ALL_ROOM_BOUNDS	상황별 탭>룸; 상황별 탭>공간
그리드에 부착	IDC_ATTACHTOGRID	상황별 탭>고도
자동 배치	ID_BEAM_SYSTEM_TAG_AUTO_PLACE	상황별 탭>태그
스윙 편집	ID_EDIT_SKETCH_SWEEP	상황별 탭>모드
가시성 설정	ID_EDIT_SKETCH_SWEPBLEND_VISIBILITY	상황별 탭>모드
스윙 혼합 편집	ID_EDIT_SKETCH_SWEPBLEND	상황별 탭>모드
가시성 설정; 가시성 설정	ID_ESSENTIALS_SKETCHVISIBILITY	상황별 탭>모드; 상황별 탭>가시성
입체 문자 편집	ID_ESSENTIALS_EDIT_TEXT	상황별 탭>문자
가시성 설정; 가시성 설정	ID_ESSENTIALS_VISIBILITY	상황별 탭>문자; 상황별 탭>가시성
상단 편집	ID_EDIT_SKETCH_BLEND_TOP	상황별 탭>모드
배치	ID_DEFINE_ROTATION_CENTER	R3 상황별 탭>회전; 상황별 탭>진북 회전; 상황별 탭>배열; 상황에 맞는 메뉴
중심	ID_DEFAULT_ROTATION_CENTER	상황별 탭>회전; 상황별 탭>진북 회전; 상황별 탭>배열; 상황에 맞는 메뉴
룸 참조로 이동	ID_FOLLOW_ROOM_REFERENCE	상황별 탭>태그
자동 배치	ID_FABRIC_SHEET_SYMBOL_AUTO_PLACE	상황별 탭>태그
자동 배치	ID_PATH_REINFORCEMENT_SYMBOL_AUTO_PLACE	상황별 탭>태그
자동 배치	ID_AREA_REINFORCEMENT_SYMBOL_AUTO_PLACE	상황별 탭>태그
자동 배치	ID_OBJECTS_SPAN_DIR_SYM_AUTO_PLACE	상황별 탭>태그
선형	IDC_RADIO_LINEAR_ARRAY	상황별 탭>배열
반지름	IDC_RADIO_RADIAL_ARRAY	상황별 탭>배열
면별 개구부	ID_ANALYTICAL_OPENING	상황별 탭>개구부
X축 정렬	ID_ANALYTICAL_ELEMENT_ALIGN_X_AXIS	상황별 탭>로컬 좌표계
Z축 반전; Z축 정렬	ID_ANALYTICAL_ELEMENT_ALIGN_Z_AXIS	상황별 탭>로컬 좌표계
지점 부하; 끝점에서	ID_ANALYTICAL_MODEL_POINT_LOAD_ON_ENDPOINT	상황별 탭>하중; 상황별 탭>지점 부하
선하중; 호스트에서	ID_ANALYTICAL_MODEL_LINE_LOAD_ON_HOST	상황별 탭>하중; 상황별 탭>선하중
면하중; 호스트에서	ID_ANALYTICAL_MODEL_AREA_LOAD_ON_HOST	상황별 탭>하중; 상황별 탭>면하중

경계 정의	ID_ANALYTICAL_MODEL_AREA_LOAD_DEFINE_BOUNDARY	상황별 탭>면하중
경로 재정의	ID_ANALYTICAL_MODEL_LINE_LOAD_DEFINE_PATH	상황별 탭>선하중
위치 선택	ID_ANALYTICAL_MODEL_POINT_PICK_POSITION	상황별 탭>지점 부하
X축 반전; X축 정렬	ID_FLIP_ANALYTICAL_MEMBER	상황별 탭>X축 정렬
관련 치수 표시	ID_SHOW_RELATED_DIMENSION	상황별 탭>표시
옵션	ID_DIM_OPTIONS	상황별 탭>치수 배치
라이저 작성	ID_RBS_BTNADDDVERTICAL	상황별 탭>배치 도구
자동 연결	ID_RBS_BTNAUTOCONNECT	상황별 탭>배치 도구
고도 상속	ID_RBS_BTNINHERITTELEVATION	상황별 탭>배치 도구
크기 상속	ID_RBS_BTNINHERITSIZE	상황별 탭>배치 도구
수직 추가	ID_RBS_BTN_MAINTAIN_SLOPE	상황별 탭>배치 도구
경사 변경	ID_RBS_BTN_CHANGE_SLOPE	상황별 탭>배치 도구
태그 삽입	ID_TAG_ON_PLACEMENT	상황별 탭>태그
치수 보조선 편집	IDC_EDIT_WITNESS_REFS	EW 상황별 탭>치수 보조선
이전	IDC_PREV_JOIN	상황별 탭>구성
다음	IDC_NEXT_JOIN	상황별 탭>구성
사각 정리	IDC_WALL_JOIN_SQUARE_OFF	상황별 탭>구성
맞대기	IDC_WALL_JOIN BUTT	상황별 탭>구성
마이터	IDC_WALL_JOIN MITER	상황별 탭>구성
결합 허용	IDC_WALL_END JOINABLE	상황별 탭>구성
결합 금지	IDC_WALL_END_NOTJOINABLE	상황별 탭>구성
내부 세그먼트 삭제	ID_DEL_INNER_SEG	상황별 탭>조정
그룹 편집	ID_EDITGROUP_GROUP_EDIT	EG 상황별 탭>그룹
그룹해제	ID_EDITGROUP_UNGROUP	UG 상황별 탭>그룹
캡 개방 끝	ID_RBS_CAP_OPEN ENDS	상황별 탭>도구
벽 추가/제거; 벽 추가/제거	IDC_EDIT_WALL_SWEEP	상황별 탭>벽 스윕; 상황별 탭>모서리 받침
굴곡부 수정; 굴곡부 수정	IDC_CHANGE_SWEEP RETURNS	상황별 탭>벽 스윕; 상황별 탭>모서리 받침
직선 절단	IDC_RADIO_STRAIGHT CUT	상황별 탭>리턴 옵션
복귀	IDC_RADIO_RETURN	상황별 탭>리턴 옵션
세그먼트 추가/제거	IDC_EDIT_SWEEP_HOST	상황별 탭>지붕 처마돌림; 상황별 탭>프로파일
연귀 수정	IDC_MITER_SWEEP_HOST	상황별 탭>지붕 처마돌림
수직	IDC_MITER_VERTICAL	상황별 탭>연귀
수평	IDC_MITER_HORIZONTAL	상황별 탭>연귀
수직	IDC_MITER_NORMAL_TO_PATH	상황별 탭>연귀
벽 스윕 다시 시작; 모서리 받침 다시 시작	IDC_FINISH_CORNICE REVEAL	상황별 탭>배치
슬래브 모서리 다시 시작; 거터 다시 시작; 처마돌림 다시 시작	IDC_FINISH_SWEEP_HOST	상황별 탭>배치
벽 경사 정의	IDC_WALLS_DEFINE_BEAM_SYSTEM_SLOPE	상황별 탭>구속조건
정렬:정렬: 평면에서	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_ALIGN_INPLAN	상황별 탭>정렬
정렬:정렬: 레벨에	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_ALIGN_TO LEVELS	상황별 탭>정렬
정렬:설정	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_PANEL_THICKNESS	상황별 탭>정렬
정렬 미리 보기	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_FINISH_PLANS	상황별 탭>모드
편집	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_EDIT_SELECTION	상황별 탭>선택
실행	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_RUN	상황별 탭>자동화
취소	ID_ANALYTICAL_AUTOMATION_CANCEL	상황별 탭>자동화
세그먼트 분할	IDC_SPLIT_SECTION_SEGMENT	상황별 탭>섹션
상단	ID_RADIO_WALL_TOP	상황별 탭>상단/베이스 부착
기준	ID_RADIO_WALL_BOTTOM	상황별 탭>상단/베이스 부착
모든 세그먼트	IDC_WHOLE_GRID	상황별 탭>배치
하나의 세그먼트	IDC_ONE_SEG	상황별 탭>배치
선택된 항목을 제외한 모든 항목	IDC_EXCLUDE_SEGS	상황별 탭>배치
커튼 그리드 다시 시작	IDC_FINISH_GIRD_LINE	상황별 탭>배치
경로 편집	ID_RBS_START_CIRCUIT_GROUP_EDIT_PATH	상황별 탭>시스템 도구
새 호스트 선택	ID_HOSTOBJ_PICK_HOST	상황별 탭>호스트 관리
결합	ID_SET_MILLION_JOINS CONTI	상황별 탭>밀리언
분할	ID_SET_MILLION_JOINS BUTT	상황별 탭>밀리언
스위치	ID_RBS_CREATE_SWITCH_SYSTEM	상황별 탭>시스템 작성
구성요소 재작성	ID_DIVIDED_SURFACE_RECREATE_COMPONENT	상황별 탭>분할된 표면
그리드에 맞게 점 재설정	ID_RESET_POINTS_TO_GRID	상황별 탭>타일 패턴 그리드
모두 사용 안 함	ID_DISABLE_CONSTRAINTS	상황별 탭>구속조건
모두 재설정	ID_ENABLE_CONSTRAINTS	상황별 탭>구속조건
현재 항목 사용 안 함	ID_DISABLE_CURRENT_CONSTRAINT	상황별 탭>구속조건
현재 항목 재설정	ID_ENABLE_CURRENT_CONSTRAINT	상황별 탭>구속조건
마감	ID_FINISH_EDIT_REBAR_CONSTRAINTS	상황별 탭>다중
취소	ID_CANCEL_EDIT_REBAR_CONSTRAINTS	상황별 탭>다중
점; 끝점에서	ID_BOUNDARY_CONDITIONS_POINT_ON_ENDPOINT	상황별 탭>경계 조건; 상황별 탭>점 경계
선; 호스트에서	ID_BOUNDARY_CONDITIONS_LINE_ON_HOST	상황별 탭>경계 조건; 상황별 탭>선 경계
영역; 호스트에서	ID_BOUNDARY_CONDITIONS_AREA_ON_HOST	상황별 탭>경계 조건; 상황별 탭>면적 경계
그리드 교차에서	ID_GRID_INTERSECTION	상황별 탭>다중
건축 기둥에서	ID_FROM_ARCH_COLUMN	상황별 탭>다중
강철	ID_CHECK_STEEL	상황별 탭>필터
프리캐스트 콘크리트	ID_CHECK_PRECAST CONCRETE	상황별 탭>필터
콘크리트	ID_CHECK_CONCRETE	상황별 탭>필터
목재	ID_CHECK_WOOD	상황별 탭>필터
기타	ID_CHECK_OTHER	상황별 탭>필터
면으로 업데이트	ID_UPDATE_TO_FACE	상황별 탭>면으로 모델링
보행시선 열기	ID_WALKTHROUGH_ACTIVATE_VIEW	상황별 탭>보행시선
카메라 재설정	ID_WALKTHROUGH_RESET DIRECTIONS	상황별 탭>보행시선
이전 키 프레임	ID_WALKTHROUGH_PREV_KEY_FRAME	상황별 탭>미리보기 및 재생
이전 프레임	ID_WALKTHROUGH_PREV_FRAME	상황별 탭>미리보기 및 재생
다음 프레임	ID_WALKTHROUGH_NEXT_FRAME	상황별 탭>미리보기 및 재생
다음 키 프레임	ID_WALKTHROUGH_NEXT_KEY_FRAME	상황별 탭>미리보기 및 재생
재생	ID_WALKTHROUGH_PLAY	상황별 탭>미리보기 및 재생
활성 카메라	ID_WALKTHROUGH_ACTIVE_CAMERA	상황별 탭>컨트롤
경로	ID_WALKTHROUGH_CAMERA_PATH	상황별 탭>컨트롤
키 프레임 추가	ID_WALKTHROUGH_ADD_KEY_FRAME	상황별 탭>컨트롤
키 프레임 제거	ID_WALKTHROUGH_REMOVE_KEY_FRAME	상황별 탭>컨트롤
디딤판	ID_OBJECTS_RAILING_ON_TREADS	상황별 탭>위치
계단엮판	ID_OBJECTS_RAILING_ON STRINGER	상황별 탭>위치
상단/베이스 부착	ID_ATTACH_COLUMNS	상황별 탭>기둥 수정
상단/베이스 분리	ID_DETACH_COLUMNS	상황별 탭>기둥 수정
광원 정의	ID_LIGHTSOURCE_DEFINITION	상황별 탭>조명
보강 철근 피복 설정	ID_REBAR_COVER SETTINGS	상황별 탭>설정
요소 선택	ID_REBAR_PICKELEMENTS	상황별 탭>모드

면 선택	ID_REBAR_PICKFACES	상황별 탭>모드
그리드 선에서	ID_CREATE_BEAM_ON_GRID	상황별 탭>다중
앞으로 가져오기	ID_BRING_TO_FRONT	상황별 탭>배열
앞으로 가져오기:앞으로 가져오기	ID_BRING_FORWARD	상황별 탭>배열
뒤로 보내기	ID_SEND_TO_BACK	상황별 탭>배열
뒤로 보내기:뒤로 보내기	ID_SEND_BACKWARD	상황별 탭>배열
배경	ID_SEND_TO_BACKGROUND	상황별 탭>배치
배경:전경	ID_BRING_TO_FOREGROUND	상황별 탭>배치
그래픽	IDC_OFFSET_GRAPH	상황별 탭>간격띄우기
숫자	IDC_OFFSET_NUM	상황별 탭>간격띄우기
전체 철근	ID_REBAR_FREE_FORM_ENTIRE_BAR	상황별 탭>대상
철근 세그먼트	ID_REBAR_FREE_FORM_BAR_SEGMENT	상황별 탭>대상
취소	ID_REBAR_FREE_FORM_CANCEL	상황별 탭>모드
마감	ID_REBAR_FREE_FORM_FINISH	상황별 탭>모드
경로	ID_REBAR_FREE_FORM_DISTRIB_PATH_EDGES	상황별 탭>다음
철근 배치; 철근 배치	ID_REBAR_CREATE_REBAR_FOR_3D_PATH	상황별 탭>다음
호스트 표면	ID_REBAR_FREE_FORM_ALIGNED_HOST_FACES	상황별 탭>다음
끝 표면	ID_REBAR_FREE_FORM_END_FACES	상황별 탭>다음
호스트 표면	ID_REBAR_FREE_FORM_REINF_FACES	상황별 탭>다음
평행 면	ID_REBAR_FREE_FORM_ORIENTATION_FACE_PARALLEL	상황별 탭>다음
시작 표면	ID_REBAR_FREE_FORM_START_FACES	상황별 탭>다음
다중 선택	ID_REBAR_FREE_FORM_MULTIPLE	상황별 탭>다중 선택
선택 항목 지우기	ID_REBAR_FREE_FORM_CLEAR	상황별 탭>다중 선택
수직 면	ID_REBAR_FREE_FORM_ORIENTATION_FACE_PERP	상황별 탭>다음
레이어 삭제	ID_IMPORT_DELETE_LAYERS	상황별 탭>가져오기 인스턴스
분해	ID_IMPORT_INSTANCE_PARTIAL_EXPLODE	상황별 탭>가져오기 인스턴스
분해:완전 분해	ID_IMPORT_INSTANCE_EXPLODE	상황별 탭>가져오기 인스턴스
조회	ID_IMPORT_INSTANCE_QUERY	상황별 탭>가져오기 인스턴스
도움말 툴팁 표시	ID_REBAR_TOGGLE_TOOLTIP	상황별 탭>툴팁 표시
모두 선택	ID_SHOW_ALL_LEADERS	상황별 탭>표시할 지시선 선택
선택 안 함	ID_HIDE_ALL_LEADERS	상황별 탭>표시할 지시선 선택
마감	ID_SELECT_LEADERS_FINISH	상황별 탭>표시할 지시선 선택
취소	ID_SELECT_LEADERS_CANCEL	상황별 탭>표시할 지시선 선택
... 편집	ID_ENTER_LIGHT_GROUP_EDITING_MODE	상황별 탭>조명 준비
호스트 기준 정렬	ID_PROPAGATE_REBAR_BY_HOST	상황별 탭>보강 철근 전파
면 기준 정렬	ID_PROPAGATE_REBAR_BY_FACE	상황별 탭>보강 철근 전파
마감	ID_PROPAGATE_REBAR_FINISH	상황별 탭>보강 철근 전파
취소	ID_PROPAGATE_REBAR_CANCEL	상황별 탭>보강 철근 전파
도움말 툴팁 표시	ID_PROPAGATE_REBAR_TOOLTIP	상황별 탭>툴팁 표시
경로 모양 분포	ID_REBAR_FREE_FORM_3DPATH_DISTRIB	상황별 탭>배근
정렬된 분포	ID_REBAR_FREE_FORM_ALIGNED_DISTRIB	상황별 탭>배근
보강 철근을 호스트로 확장	ID_REBAR_PLACE_EXPAND_TO_HOST	상황별 탭>배치 방법
두 점으로 보강 철근 배치	ID_REBAR_PLACE_TWO_POINTS	상황별 탭>배치 방법
스케치	ID_REBAR_SKETCH	상황별 탭>배치 방법
보강 철근 기반 분포	ID_REBAR_FREE_FORM_MORPHED_SERVER	상황별 탭>배근
표면 분산	ID_REBAR_FREE_FORM_SURF_DISTRIB	상황별 탭>배근
구속조건 편집	ID_EDIT_REBAR_JOINS	상황별 탭>구속조건
위치 선택	ID_QUICK_MRA_PLACEMENT	상황별 탭>태그
내부 측면	ID_WALL_PLACEMENT_INTERIOR	상황별 탭>배치
외부 측면	ID_WALL_PLACEMENT_EXTERIOR	상황별 탭>배치
선택한 모든 보강 철근 표시	ID_EDIT_SELECT_SHOW_ALL	상황별 탭>보강 철근 프리젠테이션 편집
선택한 모든 보강 철근 숨기기	ID_EDIT_SELECT_HIDE_ALL	상황별 탭>보강 철근 프리젠테이션 편집
마감	ID_EDIT_SELECT_FINISH	상황별 탭>보강 철근 프리젠테이션 편집
취소	ID_EDIT_SELECT_CANCEL	상황별 탭>보강 철근 프리젠테이션 편집
커플러 삽입	ID_REBAR_COUPLER	상황별 탭>이음
철근 편집	ID_REBAR_EDIT_BARS	상황별 탭>사용자화
철근 수정	ID_REBAR_FREE_FORM_PATH_EDIT	상황별 탭>정의
호스트 선택	IDC_REINFORCEMENT_SELECT_HOST	상황별 탭>호스트
보행시선 완료	ID_CANCEL_EDITOR	상황별 탭>보행시선
수직 추가	ID_RBS_BTN_MAINTAIN_SLOPE_DRAG	상황별 탭>간격띄우기 연결
경사 변경	ID_RBS_BTN_CHANGE_SLOPE_DRAG	상황별 탭>간격띄우기 연결
하나의 막대 커플러	ID_REBAR_COUPLER_ONE	상황별 탭>배치 옵션
두 개의 막대 커플러	ID_REBAR_COUPLER_TWO	상황별 탭>배치 옵션
다양한 보강 철근 세트	ID_REBAR_DISTRIBUTION_TYPE	상황별 탭>세트 유형
면 분할	ID_SPLIT_FACE_OF_CUTTING_ELEMENTS	상황별 탭>절단 요소
현재 작업 기준면에 배치	ID_REBAR_ON_CURRENT_WORK_PLANE	상황별 탭>배치 기준면
가까운 쪽 피복 참조에 배치	ID_REBAR_ON_NEAR_COVER	상황별 탭>배치 기준면
먼 쪽 피복 참조에 배치	ID_REBAR_ON_FAR_COVER	상황별 탭>배치 기준면
작업 기준면에 평행하게 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_PARALLEL	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면 및 수평 기준면에 수직으로 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_HORIZ	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면 및 수직 기준면에 수직으로 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_VERT	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면에 평행하게 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_PARALLEL_STRAIGHT	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면에 수직으로 주근 세그먼트 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_POINTS_STRAIGHT	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면 및 수평 기준면에 수직으로 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_PERP_HORIZ_STRAIGHT	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면 및 수직 기준면에 수직으로 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_PERP_VERT_STRAIGHT	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면에 평행하게 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_PARALLEL_3DPATH	상황별 탭>배치 방향
작업 기준면에 수직으로 배치	ID_REBAR_2CLICK_PLACE_PERPENDICULAR_3DPATH	상황별 탭>배치 방향
수직 개구부	ID_EDIT_ROOF_SKETCH	상황별 탭>개구부
시스템 편집	ID_RBS_START_PIPING_GROUP_ADD_TO_GROUP	상황별 탭>시스템 도구
장비 선택	ID_RBS_START_PIPING_GROUP_SELECT_EQUIPMENT	상황별 탭>시스템 도구
장비 연결 해제	ID_RBS_START_PIPING_GROUP_DISCONNECT_EQUIPMENT	상황별 탭>시스템 도구
시스템 분할	ID_RBS_START_PIPING_GROUP_DIVIDE_SYSTEM	상황별 탭>시스템 도구
경사 정의	IDC_SLOPE_DEFINING	상황별 탭>범위
시스템 편집	ID_RBS_START_DUCT_GROUP_ADD_TO_GROUP	상황별 탭>시스템 도구
장비 선택	ID_RBS_START_DUCT_GROUP_SELECT_EQUIPMENT	상황별 탭>시스템 도구
장비 연결 해제	ID_RBS_START_DUCT_GROUP_DISCONNECT_EQUIPMENT	상황별 탭>시스템 도구
시스템 분할	ID_RBS_START_DUCT_GROUP_DIVIDE_SYSTEM	상황별 탭>시스템 도구
왼쪽 직선 지시선 추가	ID_TEXTNOTE_ADDLEADER	상황별 탭>지시선
오른쪽 직선 지시선 추가	ID_TEXTNOTE_ADDLEADER_R	상황별 탭>지시선
왼쪽 호 지시선 추가	ID_TEXTNOTE_ADD_LEADER_ARC	상황별 탭>지시선
오른쪽 호 지시선 추가	ID_TEXTNOTE_ADD_LEADER_ARC_R	상황별 탭>지시선
마지막 지시선 제거	ID_TEXTNOTE_RMVLEADER	상황별 탭>지시선
왼쪽 상단의 지시선	ID_LEADER_TOP_LEFT	상황별 탭>지시선

왼쪽 중간의 지시선	ID_LEADER_MIDDLE_LEFT	상황별 탭>지시선
왼쪽 하단의 지시선	ID_LEADER_BOTTOM_LEFT	상황별 탭>지시선
오른쪽 상단의 지시선	ID_LEADER_TOP_RIGHT	상황별 탭>지시선
오른쪽 중간의 지시선	ID_LEADER_MIDDLE_RIGHT	상황별 탭>지시선
오른쪽 하단의 지시선	ID_LEADER_BOTTOM_RIGHT	상황별 탭>지시선
지시선 없음	ID_TEXT_LEADER_NONE	상황별 탭>지시선
하나의 세그먼트	ID_TEXT_LEADER_ONESeg	상황별 탭>지시선
두 개의 세그먼트	ID_TEXT_LEADER_TWOSeg	상황별 탭>지시선
곡선형	ID_TEXT_LEADER_ARC	상황별 탭>지시선
레이블 편집	ID_EDIT_SUBSTITUTION_TEXT	상황별 탭>레이블
벽으로 확장	IDC_MEASURE_FROM_STRUCTURE	상황별 탭>지붕 작성; 상황별 탭>간격띄우기 설정
표시	ID_ROOM_SCHEDULE_FILTER_SHOW	상황별 탭>자리 표시자 시트 필터링; 상황별 탭>배치 안 됨/닫히지 않음
숨기기	ID_ROOM_SCHEDULE_FILTER_HIDE	상황별 탭>자리 표시자 시트 필터링; 상황별 탭>배치 안 됨/닫히지 않음
분리	ID_ROOM_SCHEDULE_FILTER_ISOLATE	상황별 탭>자리 표시자 시트 필터링; 상황별 탭>배치 안 됨/닫히지 않음
머리글 그룹화, 머리글 그룹화	ID_GROUP_HEADERS	상황별 탭>머리글; 상황별 탭>제목 및 머리글
머리글 그룹 해제, 머리글 그룹 해제	ID_UNGROUP_HEADERS	상황별 탭>머리글; 상황별 탭>제목 및 머리글
새 행, 데이터 행 삽입	ID_INSERT_ROW	상황별 탭>행
행 삭제	ID_DELETE_ROWS	상황별 탭>행
열 숨기기	ID_HIDE_COLUMNS	상황별 탭>열
전체 열 숨기기 해제	ID_UNHIDE_ALL_COLUMNS	상황별 탭>열
모델에서 하이라이트	ID_SCHEDULE_SHOW	상황별 탭>요소
음영	ID_SCHEDULE_CELL_EDIT_SHADING	상황별 탭>모양
경계	ID_SCHEDULE_CELL_EDIT_BORDER	상황별 탭>모양
재설정	ID_SCHEDULE_RESET_OVERRIDE	상황별 탭>모양
글꼴	ID_SCHEDULE_TEXT_EDIT_FONT	상황별 탭>모양
수평 정렬:왼쪽	ID_SCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_LEFT	상황별 탭>모양
수평 정렬:중심	ID_SCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_CENTER	상황별 탭>모양
수평 정렬:오른쪽	ID_SCHEDULE_TEXT_HORIZONTAL_ALIGN_RIGHT	상황별 탭>모양
수직 정렬:맨 위	ID_SCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_TOP	상황별 탭>모양
수직 정렬:중간	ID_SCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_MIDDLE	상황별 탭>모양
수직 정렬:맨 아래	ID_SCHEDULE_TEXT_VERTICAL_ALIGN_BOTTOM	상황별 탭>모양
단위 형식	ID_SCHEDULE_PARAM_FORMATUNITS	상황별 탭>매개변수
계산됨	ID_SCHEDULE_PARAM_CALCULATE	상황별 탭>매개변수
매개변수 결합	ID_SCHEDULE_PARAM_COMBINE	상황별 탭>매개변수
병합	ID_SCHEDULE_CELL_MERGE_UNMERGE	상황별 탭>제목 및 머리글
이미지 삽입	ID_SCHEDULE_CELL_INSERT_GRAPHIC	상황별 탭>제목 및 머리글
셀 지우기	ID_SCHEDULE_CLEAR_CELL	상황별 탭>제목 및 머리글
헤더 고정	ID_SCHEDULE_HEADER_FREEZE	상황별 탭>제목 및 머리글
삽입	ID_SCHEDULE_COLUMN_INSERT_RIGHT	상황별 탭>열
삭제	ID_SCHEDULE_COLUMN_DELETE	상황별 탭>열
크기 조정	ID_SCHEDULE_COLUMN_RESIZE	상황별 탭>열
삽입:선택한 행 위	ID_SCHEDULE_ROW_INSERT_ABOVE	상황별 탭>행
삽입:선택한 행 아래	ID_SCHEDULE_ROW_INSERT_BELOW	상황별 탭>행
크기 조정	ID_SCHEDULE_ROW_RESIZE	상황별 탭>행
분할 및 배치	ID_SCHEDULE_SPLIT_BY_HEIGHT	상황별 탭>분할
설명	ID_SCHEDULE_EXPLAIN_ERROR	상황별 탭>오류
패밀리 편집	IDC_EDIT_LOADED_FAM	상황별 탭>모드
개별 전선관 커넥터 작성	ID_CONDUIT_CONNECTOR_TYPE_INDIVIDUAL	상황별 탭>배치
표면 전선관 커넥터 작성	ID_CONDUIT_CONNECTOR_TYPE_SURFACE	상황별 탭>배치
다중 세그먼트 그리드	ID_OBJECTS_GRID_CHAIN	상황별 탭>그리기
면에 배치	ID_CONNECTOR_REHOST_BY_X_FACE	상황별 탭>배치
작업 기준면에 배치	ID_CONNECTOR_REHOST_BY_WORKPLANE	상황별 탭>배치
분할	ID_ANALYTICAL_PANEL_SPLIT	상황별 탭>분할
구획화	ID_TOPOSOLID_SUBREGION	상황별 탭>지형 솔리드 모양
지형 솔리드 단순화	ID_TOPOSOLID_SIMPLIFY	상황별 탭>지형 솔리드 모양
굴착	ID_TOPOSOLID_EXCAVATION	상황별 탭>지형 솔리드 모양
굴착:굴착 제거	ID_TOPOSOLID_UNEXCAVATION	상황별 탭>지형 솔리드 모양
지형 솔리드 생성	ID_SITE_TOPO_SOLID_FROM_SURFACE	상황별 탭>표면
지형면 설정	ID_TOPOSURFACE_SETTINGS	상황별 탭>표면
하위 요소 수정	ID_MODIFY_SLAB_SHAPE_SUBS	상황별 탭>모양 편집
점 추가	ID_DRAW_SLAB_SHAPE_VERTEX	상황별 탭>모양 편집
분할선 추가	ID_DRAW_SLAB_SHAPE_LINES	상황별 탭>모양 편집
지지 선택	ID_PICK_SLAB_SHAPE_SUPPORTS	상황별 탭>모양 편집
접기 선 변환	ID_CONVERT_FOLDING_LINES	상황별 탭>모양 편집
모양 재설정	ID_REMOVE_SLAB_EDIT	상황별 탭>모양 편집
점 미리보기	ID_SSE_POINTS_VISIBILITY	상황별 탭>모양 편집
편집기 점 및 선으로 스냅	ID_TOGGLE_SNAP_TO_SSE_POINTS_LINES	PV SG 상황별 탭>모양 편집
테이블 편집	ID_PROPERTYLINE_EDIT_TABLE	상황별 탭>대지 경계선
CAD에서 작성	ID_SITE_TOPO_SOLID_FROM_IMPORT_INSTANCE	상황별 탭>지형 솔리드
CSV에서 작성	ID_SITE_TOPO_SOLID_IMPORT_POINTS	상황별 탭>지형 솔리드
색상표 편집	ID_EDIT_COLORSCHEME	상황별 탭>구성표
위치 선택	ID_BOUNDARY_CONDITIONS_POINT_PICK_POSITION	상황별 탭>점 경계
경로 재정의	ID_BOUNDARY_CONDITIONS_LINE_DEFINE_PATH	상황별 탭>선 경계
경계 정의	ID_BOUNDARY_CONDITIONS_AREA_DEFINE_BOUNDARY	상황별 탭>면적 경계
경계 편집	ID_SURFACE_EDIT_SKETCH	상황별 탭>모드
재설정	ID_RESET_DECAL	상황별 탭>치수
덤프	IDC_DUMP	상황별 탭>덤프
Do	IDC_ELEM_DEBUG_ACTION_BTN	상황별 탭>덤프
요소 숨김 해제	ID_VIEW_UNHIDE_ELEMENTS	EU 상황별 탭>숨겨진 요소 표시
카테고리 숨김 해제	ID_VIEW_UNHIDE_BY_CATEGORY	VU 상황별 탭>숨겨진 요소 표시
숨겨진 요소 표시 모드 전환	ID_VIEW_FRAME_REVEALHIDDEN	RH 상황별 탭>숨겨진 요소 표시; 뷰 조절 막대
새 호스트 선택	ID_POINTELEMENT_REHOST	상황별 탭>호스트
가시성 설정	ID_EDIT_SKETCH_VISIBILITY	상황별 탭>모드
컨트롤 추가	IDC_SPLINE_ADD_CONTROL	상황별 탭>스플라인 편집
컨트롤 삭제	IDC_SPLINE_DELETE_CONTROL	상황별 탭>스플라인 편집
오른쪽으로 틀기	IDC_SHIFT_CW	상황별 탭>정점 연결
왼쪽으로 틀기	IDC_SHIFT_CCW	상황별 탭>정점 연결
정점 연결 재설정	IDC_RESET_VTX_CONNECTIONS	상황별 탭>정점 연결
베이스의 컨트롤	IDC_VTX_CTRL_ON_LOOP_0	상황별 탭>정점 연결
상단의 컨트롤	IDC_VTX_CTRL_ON_LOOP_1	상황별 탭>정점 연결
새 호스트 선택	ID_EDIT_INSERT_REHOST	상황별 탭>호스트
지시선 추가	ID_FAMINST_ADDLEADER	상황별 탭>지시선
지시선 제거	ID_FAMINST_RMVLEADER	상황별 탭>지시선

그리드 교차에서	ID_CREATE_FOOTING_BY_GRID_INTERSECTION	상황별 탭>다중
구조 기둥에서	ID_CREATE_FOOTING_FROM_STRUCTURAL_COLUMN	상황별 탭>다중
단일 수직	ID_RADIO_VER_ARROW	상황별 탭>컨트롤 유형
이중 수직	ID_RADIO_VER_ARROW2	상황별 탭>컨트롤 유형
단일 수평	ID_RADIO_HOR_ARROW	상황별 탭>컨트롤 유형
이중 수평	ID_RADIO_HOR_ARROW2	상황별 탭>컨트롤 유형
세그먼트 추가/제거	IDC_CURTA_GRID_LINE_ADD_REMOVE_SEGS	상황별 탭>커트 그리드
작업 기준면 편집	ID_EDIT_SKETCHPLANE	상황별 탭>작업 기준면
새 작업 기준면 선택	ID_EDIT_WP_REHOST	상황별 탭>작업 기준면
새 호스트 선택	ID_PICK_HOST_ROOM_TAG	상황별 탭>호스트
천장 스케치	ID_SKETCH_CEILING	상황별 탭>천장
모델 선으로 변환; 선 변환	ID_CONVERT_LINES	상황별 탭>편집
계단 편집	ID_STAIRS_EDIT_STAIRS	상황별 탭>편집
레벨 선택	ID_CREATE_MULTISTORYSTAIRS	상황별 탭>다중 계단
레벨 연결/연결 해제	ID_ADD_REMOVE_CONNECTED_LEVELS	상황별 탭>다중 계단
패턴 경계 편집; 경계 편집	ID_EXT_ENTITY_EDIT_SKETCH	상황별 탭>모드
스케치 편집	ID_EDIT_SKETCH_BENDPROFILE	상황별 탭>모드
Revit 종료	ID_APP_EXIT	응용프로그램 메뉴
옵션	ID_OPTIONS	응용프로그램 메뉴
새로 작성; 프로젝트	ID_FILE_NEW_CHOOSE_TEMPLATE	응용프로그램 메뉴; 응용프로그램 메뉴> 새로 작성; 신속 접근 도구막대; 홈
패밀리	ID_FAMILY_NEW	응용프로그램 메뉴> 새로 작성; 홈
제목 블록	ID_TITLEBLOCK_NEW	응용프로그램 메뉴> 새로 작성
주석 기호	ID_ANNOTATION_SYMBOL_NEW	응용프로그램 메뉴> 새로 작성
열기; Revit 파일	ID_REVIT_FILE_OPEN	응용프로그램 메뉴; 응용프로그램 메뉴> 열기; 신속 접근 도구막대; 홈
클라우드 모델	ID_FILE_OPEN_CLOUD_MODEL	응용프로그램 메뉴> 열기
프로젝트	ID_APPMENU_PROJECT_OPEN	응용프로그램 메뉴> 열기
패밀리	ID_FAMILY_OPEN	응용프로그램 메뉴> 열기; 홈
IFC	ID_IMPORT_IFC	응용프로그램 메뉴> 열기
IFC 옵션	ID_IFC_IMPORT_OPTIONS	응용프로그램 메뉴> 열기
샘플 파일	ID_SAMPLES_OPEN	응용프로그램 메뉴> 열기
저장	ID_REVIT_FILE_SAVE	응용프로그램 메뉴; 신속 접근 도구막대
클라우드 모델	ID_REVIT_FILE_SAVE_AS_CLOUD_MODEL	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장
프로젝트	ID_REVIT_FILE_SAVE_AS	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장
패밀리	ID_REVIT_SAVE_AS_FAMILY	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장
템플릿	ID_REVIT_SAVE_AS_TEMPLATE	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장
패밀리	ID_SAVE_FAMILY_ANY	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장 >라이브러리
그룹	ID_SAVE_GROUP	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장 >라이브러리
뷰	ID_SAVE_VIEWS_TO_FILE	응용프로그램 메뉴> 다른 이름으로 저장 >라이브러리
DWG	ID_EXPORT_DWG	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >CAD 형식
DXF	ID_EXPORT_DXF	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >CAD 형식
DGN	ID_EXPORT_DGN	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >CAD 형식
OBJ	ID_EXPORT_OBJ	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >CAD 형식
STL	ID_EXPORT_STL	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >CAD 형식
PDF	ID_EXPORT_PDF	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >신속 접근 도구막대
IFC	ID_EXPORT_IFC	응용프로그램 메뉴> 내보내기
DWF/DWFX	ID_EXPORT_DWF	응용프로그램 메뉴> 내보내기
FBX	ID_EXPORT_FBX	응용프로그램 메뉴> 내보내기
보행 시선	ID_RM_ANIMATION	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >이미지 및 애니메이션
이미지	ID_FILE_PRINT_TO_IMAGE	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >이미지 및 애니메이션
일람표	ID_FILE_EXPORT_SCHEDULE	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >보고서
룸/영역 보고서	ID_ROOM_AREA_REPORT	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >보고서
내보내기 설정 DWG/DXF	ID_SETTINGS_EXPORT_SETUPS_DWGDXF	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >옵션
내보내기 설정 DGN	ID_SETTINGS_EXPORT_SETUPS_DGN	응용프로그램 메뉴> 내보내기 >옵션
인쇄	ID_REVIT_FILE_PRINT	응용프로그램 메뉴; 응용프로그램 메뉴> 인쇄; 신속 접근 도구막대
PDF	ID_EXPORT_PDF_IN_PRINT	응용프로그램 메뉴> 인쇄
인쇄 미리보기	ID_REVIT_FILE_PRINT_PREVIEW	응용프로그램 메뉴> 인쇄
인쇄 설정	ID_REVIT_FILE_PRINT_SETUP	응용프로그램 메뉴> 인쇄
닫기	ID_REVIT_FILE_CLOSE	응용프로그램 메뉴
명령 취소	ID_BUTTON_UNDO	신속 접근 도구막대
명령복구	ID_BUTTON_REDO	신속 접근 도구막대
도움말	ID_HELP_FINDER	도움말
새로운 기능	ID_HELP_NEWS	도움말
Revit LT 커뮤니티	ID_HELP_VIDEOS	도움말
지원 기술 자료 문서	ID_HELP_SUPPORT_KNOWLEDGE_BASE	도움말
타사 학습 콘텐츠	ID_HELP_THIRDPARTYLEARNINGCONTENT	도움말
Autodesk.com/revitlt	ID_HELP_PRODUCTURL	도움말
Autodesk Building Solutions	ID_HELP_AUTODESK_BUILDING_SOLUTIONS	도움말
개인정보 처리방침 설정...	ID_HELP_DESKTOP_ANALYTICS	도움말
Autodesk Revit LT 2027 정보	ID_APP_ABOUT	도움말
선:외접 다각형	ID_OBJECTS_CURVE_POLY_CIRCUMSCRIBED	상황별 탭>그리기
객체 보기 휠	ID_NAVWHEEL_EXTERIOR_WHEEL	Steering Wheel
활성 옵션에서 모든 인스턴스 선택: 뷰에 나타남	ID_SEL_ALL_IN_VIEW_IN_OPTION	컨텍스트 메뉴
그리드:중간-끝 호	ID_GRID_ARC_CENTER_ENDS	상황별 탭>그리기
도움말	ID_NAVWHEEL_HELP	Steering Wheel
모든 인스턴스 선택: 뷰에 나타남	ID_SEL_ALL_IN_VIEW	상황에 맞는 메뉴
호스트된 관계 제거	ID_REMOVE_HOSTED_RELATIONSHIP	상황별 탭>호스트 관리
객체 모드(3D 마우스)	ID_NAVBAR_3DCONTROLLER_OBJECT	3O 탐색 막대
점	ID_SNAP_OVERRIDE_POINT	SX 스냅; 디버그>디버그
정면을 현재 뷰로 설정	ID_SET_FRONT_TO_CURRENT_VIEW	View Cube
제외된 부재 복원	ID_ELEM_GROUP_EXCLUDED_MEMBER	RB 상황에 맞는 메뉴
호스트의 모든 보강 철근 선택	ID_SELECT_IN_HOST_ALL_REINFORCEMENT	컨텍스트 메뉴
그리드:시작-끝-반지름 호	ID_GRID_ARC_THREE_PNT	상황별 탭>그리기
홈으로 이동	ID_VIEWCUBE_HOME	View Cube
카메라 수평 조절	ID_NAVWHEEL_LEVELCAMERA	Steering Wheel
시트 열기	ID_DBVIEW_OPEN_SHEET_CANVAS_OPTION	컨텍스트 메뉴
구조 벽:선 선택	ID_WALL_STRUCT_PICK_LINES	상황별 탭>그리기
직교 3D 뷰로 전환/투시 3D 뷰로 전환	ID_VIEWCUBE_TOGGLE_BETWEEN_PERSP_AND_ORTHO	View Cube
임시 뷰 특성 사용	ID_ENABLE_TEMPORARY_VIEW_PROPERTIES	뷰 조절 막대
일람표 뷰 축소	ID_SCHEDULE_VIEW_ZOOM_OUT	
협업 모델로 스냅	ID_SNAP_OVERRIDE_COORDINATION_MODELS	LM 스냅; 디버그>디버그
기본값:외접 다각형	IDC_RADIO_CIRCUMSCRIBED_POLYGON	상황별 탭>그리기
건축 벽:접선 끝 호	ID_WALL_ARC_TAN	상황별 탭>그리기
서쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_WEST_DIRECTION	View Cube

위쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_TOP_DIRECTION		View Cube
옵션	ID_VIEWCUBE_OPTIONS		View Cube
구조 벽:외접 다각형	ID_WALL_STRUCT_POLY_CIRCUMSCRIBED		상황별 탭>그리기
시트 복제:빈 시트 복제	ID_DUPLICATE_EMPTY_SHEET		
창에 맞게 전체 줌	ID_ZOOM_ALL_ALL	ZA	탐색 막대
이전 초점이동/줌	ID_VIEW_ZOOMANDPAN_PREVIOUSVIEW	ZP#ZC	탐색 막대
프리즘 보강 철근 자동 닫기 전환	ID_TOGGLE_REBAR_CONSTRAINT_CLOSE_LOOP_KEYSHORTCUT		도면 영역 컨트롤
뷰 자르기(자르기 해제)	IDC_VIEW_FRAME_CROPREGION_ACTIVITY		뷰 조절 막대
교차로	ID_SNAP_OVERRIDE_INTERSECT	SI	스냅; 디버그>디버그
와이어프레임	ID_IMAGE_WIREFRAME	WF	뷰 조절 막대
그리드:선 선택	ID_GRID_PICK_LINES		상황별 탭>그리기
사분면	ID_SNAP_OVERRIDE_QUADRANT	SQ	스냅; 디버그>디버그
구조 벽:직사각형	ID_WALL_STRUCT_RECT		상황별 탭>그리기
구조 벽:접선 끝 호	ID_WALL_STRUCT_ARC_TAN		상황별 탭>그리기
건축 벽:외접 다각형	ID_WALL_POLY_CIRCUMSCRIBED		상황별 탭>그리기
상단으로 조정	ID_ORIENT_TO_TOP		View Cube
가시성 토클	ID_TOGGLE_REBAR_VISIBILITY		상황에 맞는 메뉴
뷰로 이동	ID_SECTION_GOTO_VIEW		상황에 맞는 메뉴
작업 기준면 그리드	ID_SNAP_OVERRIDE_SKETCH_GRID	SW	스냅; 디버그>디버그
일람표 편집	ID_SCHEDULE_EDIT		컨텍스트 메뉴
건축 벽:스플라인	ID_WALL_SPLINE		상황별 탭>그리기
시트 복제:뷰 복제	ID_DUPLICATE_SHEET_WITH_VIEWS		
도움말	ID_VIEWCUBE_HELP		View Cube
범주 숨기기	ID_TEMPHIDE_HIDE	HC	뷰 조절 막대
프로젝트로 이동	ID_MOVE_GROUP_MEMBER_TO_PROJECT	MP	컨텍스트 메뉴
건축 벽:세그먼트 기준 배치	ID_WALL_PLACE_BY_SEGMENT		상황별 탭>그리기
동쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_EAST_DIRECTION		View Cube
3D 뷰 잠금 해제	ID_LOCKUNLOCK3DVIEW_UNLOCK		뷰 조절 막대
활성 옵션에서 모든 인스턴스 선택: 전체 프로젝트에서	ID_SEL_ALL_IN_PRJ_IN_OPTION		컨텍스트 메뉴
자르기 경계 중심 재설정	ID_NAVWHEEL_RECENTERCROPCROUNDRY		Steering Wheel
비행뷰 모드(3D 마우스)	ID_NAVBAR_3DCONTROLLER_FLY	3F	탐색 막대
기본값:내접 다각형	IDC_RADIO_INSCRIBED_POLYGON		상황별 탭>그리기
보강 철근 간격 전환	ID_TOGGLE_REBAR_CONSTRAINT_CLEAR_SPACING_KEYSHORTCUT		도면 영역 컨트롤
일람표 뷰 확대	ID_SCHEDULE_VIEW_ZOOM_IN	Ctrl +=	
선:타원	ID_OBJECTS_CURVE_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
앞면 왼쪽으로 조정	ID_ORIENT_TO_FRONT_LEFT		View Cube
새 파일 기본 템플릿 3	ID_FILE_NEW_WITH_TEMPLATE3		
등고선 작성 - 직사각형	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_RECT		
기타 뷰로 조정	ID_ORIENT_TO_OTHER_VIEW		Steering Wheel
선:모깎기 호	ID_OBJECTS_CURVE_ARC_FILLET		상황별 탭>그리기
전체 탐색 휠	ID_NAVWHEEL_FULL_WHEEL		Steering Wheel
중간점	ID_SNAP_OVERRIDE_MID	SM	스냅; 디버그>디버그
방향 저장 및 3D 뷰 잠금	ID_LOCKUNLOCK3DVIEW_LOCKANDSAVE		뷰 조절 막대
계단 진행:선	ID_RUN_LINE		상황별 탭>그리기
조점 길이 늘리기/줄이기	ID_SET_FOCAL_LENGTH		Steering Wheel
등고선	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR		
구조 벽:선	ID_WALL_STRUCT_LINE		상황별 탭>그리기
기본값:선 선택	IDC_RADIO_COPY_CURVE		상황별 탭>그리기
선:기준 벽 선택	ID_SKETCH_PICK_WALLS		상황별 탭>그리기
임시 뷰 특성 복원	ID_RESTORE_VIEW_PROPERTIES		뷰 조절 막대
등고선 작성 - 외접 다각형	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_POLY_CIRCUMSCRIBED		
자르기 경계 이동	ID_MOVE_CROP_BOUNDARY		Steering Wheel
접선	ID_SNAP_OVERRIDE_TANGENT	ST	스냅; 디버그>디버그
계단 진행:중간-끝 호	ID_RUN_ARC_CENTER_ENDS		상황별 탭>그리기
빌딩 둘러보기 휠	ID_NAVWHEEL_INTERIOR_WHEEL		Steering Wheel
건축 벽:원	ID_WALL_CIRCLE		상황별 탭>그리기
구조 벽:모깎기 호	ID_WALL_STRUCT_ARC_FILLET		상황별 탭>그리기
모서리로 음영처리됨	ID_IMAGE_SHADING_WITH_EDGES	SD	뷰 조절 막대
근사값	ID_SNAP_OVERRIDE_INTERIOR	SN	스냅; 디버그>디버그
등고선 작성 - 내접 다각형	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_POLY_INSCRIBED		
옵션	ID_IMAGE_HIDDENLINE	HL	뷰 조절 막대
막대 정렬 전환	ID_TOGGLE_REBAR_ALIGNED_SET_ORIENTATION_KEYSHORTCUT		도면 영역 컨트롤
원래 중심 복원	ID_NAVWHEEL_RESTOREORIGINALCENTER		Steering Wheel
보강 철근 끝 반전	ID_FLIP_REBAR_ENDS		상황에 맞는 메뉴
등고선 작성 - 선	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_LINE		
시트 복제:시트 상세 복제	ID_DUPLICATE_SHEET_WITH_DETAILING		
재지정 고기	ID_SETTINGS_SNAPS_NOOVERRIDE	SS	스냅; 디버그>디버그
기준면으로 조정	ID_ORIENT_PLANE		View Cube
건축 벽:내접 다각형	ID_WALL_POLY_INSCRIBED		상황별 탭>그리기
선:시작-끝-반지름 호	ID_OBJECTS_CURVE_ARC_THREE_PNT		상황별 탭>그리기
해석 모델 표시/숨기기	ID_VIEW_FRAME_TOGGLE_ANALYTICAL_MODEL_VISIBILITY		뷰 조절 막대
건축 벽:직사각형	ID_WALL_RECT		상황별 탭>그리기
건축 벽:부분 타원	ID_WALL_PARTIAL_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
주 호스트 선택	ID_HOSTED_WALL_SELECT_HOST		상황별 탭>호스트 관리
카테고리 분리	ID_TEMPHIDE_ISOLATECAT	IC	뷰 조절 막대
그림자 켜기	ID_IMAGE_SHADOW_ON		뷰 조절 막대
보강 철근 피복 구속조건 전환	ID_TOGGLE_REBAR_COVER_CHECK_UNCHECK_KEYSHORTCUT		도면 영역 컨트롤
선:원	ID_OBJECTS_CURVE_CIRCLE		상황별 탭>그리기
구조 벽:부분 타원	ID_WALL_STRUCT_PARTIAL_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
중간 상세	ID_DETAIL_LEVEL_MEDIUM		뷰 조절 막대
끝점	ID_SNAP_OVERRIDE_END	SE	스냅; 디버그>디버그
새 파일 기본 템플릿 1	ID_FILE_NEW_WITH_TEMPLATE1		
오른쪽으로 조정	ID_ORIENT_TO_RIGHT		View Cube
첫 번째 상황별 탭 활성화	ID_ACTIVATE_CONTEXTUAL_TAB	Ctrl+`	
기본값:중간-끝 호	IDC_RADIO_ARC_CENTER		상황별 탭>그리기
구조 벽:원	ID_WALL_STRUCT_CIRCLE		상황별 탭>그리기
보행시선 속도 감소	ID_NAVWHEEL_DECREASEWALKSPEED		Steering Wheel
등고선 작성 - 호 접선	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_ARC_TAN		
기본값:시작-끝-반지름 호	IDC_RADIO_ARC_3_PNT		상황별 탭>그리기
현재 뷰를 홈으로 설정	ID_VIEWCUBE_SET_HOME		View Cube
시트에 정렬된 뷰 이동	ID_MOVE_VIEW_ALIGNED_TO_SHEET		컨텍스트 메뉴
건축 벽:선 선택	ID_WALL_PICK_LINES		상황별 탭>그리기
제외	ID_EXCLUDE_GROUP_MEMBERS	EX	컨텍스트 메뉴

프로젝트 기준점으로 재배치	ID_REPOSITION_LINK_BASEPOINT_TO_HOST		컨텍스트 메뉴
구조 벽:중간-끝 호	ID_WALL_STRUCT_ARC_CENTER_ENDS		상황별 탭>그리기
중심	ID_SNAP_OVERRIDE_CENTER	SC	스냅; 디버그>디버그
모든 인스턴스 선택: 전체 프로젝트에서	ID_SEL_ALL_IN_PRJ	SA	상황에 맞는 메뉴
등고선 작성 - 모깍기 호	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_ARC_FILLET		
닫기	ID_SNAP_OVERRIDE_CLOSE	SZ	스냅; 디버그>디버그
비행뷰 모드 켜기/끄기 전환	ID_FIRST_PERSON_NAV		탐색 막대
새 파일 기본 템플릿 2	ID_FILE_NEW_WITH_TEMPLATE2		
백그라운드 프로세스	ID_PARALLEL_INDICATOR		상태 막대
건축 벽: 중간-끝 호	ID_WALL_ARC_CENTER_ENDS		상황별 탭>그리기
기본값:모깍기 호	IDC_RADIO_ARC_FILLET		상황별 탭>그리기
남동쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_SOUTHEAST_DIRECTION		View Cube
선택으로 고정	ID_VIEWCUBE_LOCK_SELECTION		View Cube
건축 벽:모깍기 호	ID_WALL_ARC_FILLET		상황별 탭>그리기
보강 철근 세트 반전	ID_FLIP_REBAR_SET		컨텍스트 메뉴
특성	ID_SHOW_PROPERTIES_PALETTE		상황에 맞는 메뉴
이전 선택	ID_EDIT_SELECT_PREVIOUS		상황에 맞는 메뉴
높음 상세 수준	ID_DETAIL_LEVEL_FINE		뷰 조절 막대
원격 객체로 스냅	ID_SNAP_OVERRIDE_REMOTE	SR	스냅; 디버그>디버그
선:접선 끝 호	ID_OBJECTS_CURVE_ARC_TAN		상황별 탭>그리기
호스트된 벽	ID_WALL_MAKE_HOSTED		상황별 탭>구속조건
등고선 작성 - 원	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_CIRCLE		
남서쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_SOUTHWEST_DIRECTION		View Cube
뒷면 왼쪽으로 조정	ID_ORIENT_TO_BACK_LEFT		View Cube
요소 분리	ID_TEMP_HIDE_ISOLATE	HI	뷰 조절 막대
북동쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_NORTHEAST_DIRECTION		View Cube
뷰에 숨기기/분리 적용	ID_TEMP_HIDE_MAKEPERM		뷰 조절 막대
사실적	ID_IMAGE_REALISTIC		뷰 조절 막대
북쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_NORTH_DIRECTION		View Cube
기본값:선	IDC_RADIO_LINE		상황별 탭>그리기
새 파일 기본 템플릿 5	ID_FILE_NEW_WITH_TEMPLATE5		
등고선 작성 - 호 중심 끝	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_ARC_CENTER_ENDS		
뷰 저장	ID_NAVWHEEL_SAVEVIEW		Steering Wheel
두 점 사이의 중간	ID_SNAP_MIDBETWEEN2POINTS	S2	스냅
뷰에서 카테고리별 그래픽 재지정: 중간색 전환	ID_VIEW_OVERRIDE_CATEGORY_HALFTONE	VOH	
앞면 오른쪽으로 조정	ID_ORIENT_TO_FRONT_RIGHT		View Cube
기본값:직사각형	IDC_RADIO_RECT		상황별 탭>그리기
보행시선 속도 증가	ID_NAVWHEEL_INCREASEWALKSPEED		Steering Wheel
호스트의 모든 선조립 선택	ID_SELECT_IN_HOST_ALL_FABRIC		컨텍스트 메뉴
기본값:부분 타원	IDC_RADIO_PARTIAL_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
그리드:선	ID_GRID_LINE		상황별 탭>그리기
뒷면 오른쪽으로 조정	ID_ORIENT_TO_BACK_RIGHT		View Cube
움영처리	ID_IMAGE_SHADING		뷰 조절 막대
구조 벽:스플라인	ID_WALL_STRUCT_SPLINE		상황별 탭>그리기
뒷면으로 조정	ID_ORIENT_TO_BACK		View Cube
변위 세트 하이라이트 전환	Control_Revit_ExplodedViewMode		뷰 조절 막대
음선	ID_NAVWHEEL_OPTIONS		Steering Wheel
창에 맞추기	ID_NAVWHEEL_FITWINDOW		Steering Wheel
포인트 클라우드에 스냅	ID_SNAP_OVERRIDE_POINT_CLOUDS	PC	스냅; 디버그>디버그
보강 철근 양방향 구속조건 전환	ID_TOGGLE_REBAR_TOGGLE_BI_DIRECTIONAL_KEYSHORTCUT		도면 영역 컨트롤
일관된 색상	ID_IMAGE_FLAT_COLORS		뷰 조절 막대
북서쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_NORTHWEST_DIRECTION		View Cube
선:스플라인	ID_OBJECTS_CURVE_SPLINE		상황별 탭>그리기
축소 보기(1/2배)	ID_ZOOM_OUT_X2	ZO#ZV	탐색 막대
다음 초점이동/중	ID_VIEW_ZOOMANDPAN_NEXTVIEW		탐색 막대
뷰 범위	ID_EDIT_VIEW_RANGE	VR	Properties 패널
구조 벽:내접 다각형	ID_WALL_STRUCT_POLY_INSCRIBED		상황별 탭>그리기
기본값:접선 끝 호	IDC_RADIO_ARC_TAN_END		상황별 탭>그리기
뷰에서 요소별 그래픽 재지정: 중간색 전환	ID_VIEW_OVERRIDE_ELEMENTS_HALFTONE	EOH	
선:내접 다각형	ID_OBJECTS_CURVE_POLY_INSCRIBED		상황별 탭>그리기
전체 탐색 휠(작은 크기)	ID_NAVWHEEL_MINI_EIGHT_WHEEL		Steering Wheel
임시 숨기기/분리 재설정	ID_TEMP_HIDE_RESET	HR	뷰 조절 막대
프로젝트 탐색기에서 찾기	ID_FIND_IN_PROJECT_BROWSER	FF	컨텍스트 메뉴
내부 원점으로 재배치	ID_REPOSITION_LINK_ORIGIN_TO_HOST		컨텍스트 메뉴
정면도 재설정	ID_VIEWCUBE_RESET_FRONT		View Cube
윈도우 줌	ID_ZOOM_FIT	ZE#ZF#ZX	탐색 막대
선:중간-끝 호	ID_OBJECTS_CURVE_ARC_CENTER_ENDS		상황별 탭>그리기
뷰 방향 변경사항 실행취소	ID_NAVWHEEL_UNDOVIEWORIENTATIONCHANGES		Steering Wheel
건축 벽:면 선택	ID_WALL_PICK_FACES		상황별 탭>그리기
왼쪽으로 조정	ID_ORIENT_TO_LEFT		View Cube
남쪽 방향으로 조정	ID_ORIENT_SOUTH_DIRECTION		View Cube
모서리 받침 구속조건 모드 전환	ID_TOGGLE_REVEAL_CONSTRAINTS	CX	뷰 조절 막대
구조 벽:타원	ID_WALL_STRUCT_FULL_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
닫기	ID_NAVWHEEL_CLOSE		Steering Wheel
건축 벽:시작-끝-반지름 호	ID_WALL_ARC_THREE_PNT		상황별 탭>그리기
활성 뷰 초점이동	ID_PAN_VIEW		탐색 막대
건축 벽:룸 기준 배치	ID_WALL_PLACE_BY_ROOM		상황별 탭>그리기
앞면으로 조정	ID_ORIENT_TO_FRONT		View Cube
시트 크기 줌	ID_ZOOM_SHEET	ZS	탐색 막대
기본값:원	IDC_RADIO_CIRCLE		상황별 탭>그리기
건축 벽:타원	ID_WALL_FULL_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
선:직사각형	ID_OBJECTS_CURVE_RECT		상황별 탭>그리기
스냅 끄기; 스냅 끄기	ID_SNAP_OVERRIDE_NO_SNAP	SO	스냅; 디버그>디버그
구조 벽:면 선택	ID_WALL_STRUCT_PICK_FACES		상황별 탭>그리기
기본값:타원	IDC_RADIO_FULL_ELLIPSE		상황별 탭>그리기
열기	ID_DBVIEW_OPEN		컨텍스트 메뉴
보행시선 모드(3D 마우스)	ID_NAVBAR_3DCONTROLLER_WALK	3W	탐색 막대
객체 보기 휠(작은 크기)	ID_NAVWHEEL_MINI_MINI_WHEEL		Steering Wheel
기본값:스플라인	IDC_RADIO_SPLINE		상황별 탭>그리기
자르기 영역 표시(숨기기)	IDC_VIEW_FRAME_CROPREGION_VISIBILITY		뷰 조절 막대
가속 그래픽 - 기술 미리보기; 가속화된 그래픽 모드	ID_SWITCH_ARG_VIEW		디버그>디버그
가속 그래픽 막대 가시성	ID_SHOW_ARG_BAR		
방향 복원 및 3D 뷰 잠금	ID_LOCKUNLOCK3DVIEW_LOCKANDRESTORE		뷰 조절 막대

제외된 모든 항목 복원	ID_RESTORE_ALL_EXCLUDED	RA	컨텍스트 메뉴
등고선 작성 - 세 점의 호	ID_EXT_ENTITY_CONTOUR_ARC_THREE_PNT		
마지막 명령 반복	ID_REPEAT_LASTCOMMAND	RC	컨텍스트 메뉴
선:선 선택	ID_OBJECTS_CURVE_PICK_LINES		상황별 탭>그리기
낮음 상세 수준	ID_DETAIL_LEVEL_COARSE		뷰 조절 막대
나침반 표시	ID_SHOW_COMPASS		View Cube
수직	ID_SNAP_OVERRIDE_PERP	SP	스냅; 디버그>디버그
구조 벽:시작-끝-반지름 호	ID_WALL_STRUCT_ARC_THREE_PNT		상황별 탭>그리기
2D 모드(3D 마우스)	ID_NAVBAR_3DCONTROLLER_2D	32	탐색 막대
선:부분 타원	ID_OBJECTS_CURVE_ELLIPSE_PARTIAL		상황별 탭>그리기
건축 벽:선	ID_WALL_LINE		상황별 탭>그리기
별칭 둘러보기 휠(작은 크기)	ID_NAVWHEEL_MINI_OTHER_WHEEL		Steering Wheel
새 파일 기본 템플릿 4	ID_FILE_NEW_WITH_TEMPLATE4		
일람표 뷰 중 복원	ID_SCHEDULE_VIEW_ZOOM_RESTORE		
영역 확대 보기	ID_ZOOM_IN	ZR#ZZ	탐색 막대
호스트의 모든 보강 철근 선택	ID_SELECT_IN_HOST_ALL_REBAR		컨텍스트 메뉴
그림자 끄기	ID_IMAGE_SHADOW_OFF		뷰 조절 막대
그래픽 화면표시 옵션	ID_GRAPHIC_DISPLAY_OPTIONS	GD	뷰 조절 막대
이어진 모든 보강 철근 선택	ID_SELECT_REBAR_SPLICE_CHAIN		컨텍스트 메뉴
참조 뷰 찾기	ID_FIND_VIEW_GENERATOR		컨텍스트 메뉴
선:선	ID_OBJECTS_CURVE_LINE		상황별 탭>그리기
요소 숨기기	ID_TEMPORARILY_HIDE	HH	뷰 조절 막대
템플릿 특성 임시 적용	ID_TEMPORARILY_APPLY_TEMPLATE_PROPERTIES		뷰 조절 막대