

打造新世界

使用 AutoCAD® 进行方案设计和
可视化处理

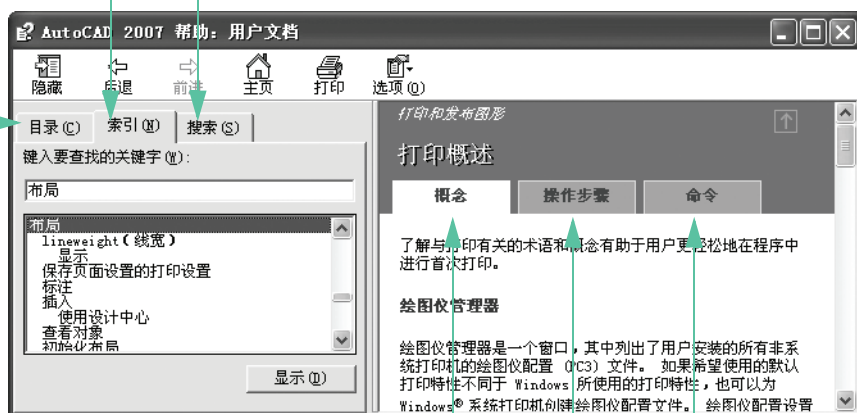
快速参考

使用帮助系统

在索引中定位条目

请输入问题或短语（对于自然语言版本），或者
输入准确的词和短语（对于 Microsoft 版本）

使用目录导
航到主题



了解如何使用
功能

显示与选定主题
相关的操作步骤

显示与选定主题
相关的命令和系
统变量的列表

Autodesk、Autodesk 徽标、AutoCAD、AutoCAD LT 和设计中心是 Autodesk, Inc. 的注册商标。其他所有品牌名称、产品名称或商标均属于其各自的持有者。

有用的命令别名

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

用户可以定义自己的命令别名，请参见帮助系统中的“创建命令别名”。有关命令别名的完整列表，请单击“工具” ➤ “自定义” ➤ “编辑程序参数”。

快捷键

快捷键	说明	命令或系统变量
F1	打开帮助系统	HELP
F2	在文本窗口和绘图区域之间切换	GRAPHSCR、TEXTSCR
F3	打开和关闭执行对象捕捉	OSNAP
F6	打开和关闭动态 UCS	UCSDETECT
F7	打开和关闭栅格	GRID
F8	打开和关闭正交模式	ORTHO
F9	打开和关闭捕捉	SNAP
F10	打开和关闭极轴追踪	DSETTINGS
F11	打开和关闭对象捕捉追踪	DSETTINGS
F12	临时关闭动态输入	DYNMODE
CTRL+9	打开和关闭命令窗口	COMMANDLINE/HIDE
CTRL+0（零）	打开和关闭用户界面元素	CLEANSCREENON/OFF
CTRL+R	遍历视口	CVPORT

坐标输入

方法	格式	说明
绝对笛卡尔坐标	#X,Y	通过指定相对于当前 UCS 中 (0,0) 点的距离来指定位置
相对笛卡尔坐标	@X,Y	通过指定相对于上一点的距离来指定位置
绝对极坐标	# 距离 < 角度	通过指定相对于当前 UCS 中 (0,0) 点的距离和角度来指定位置
相对极坐标	@ 距离 < 角度	通过指定相对于上一点的距离和角度来指定位置
坐标过滤器	.x 或 .y 或 .z 或 .xy 或 .yz 或 .xz	通过从两个或三个位置提取并组合坐标值来指定位置
直接距离输入	距离	通过定点设备移动的方向和输入的距离来指定位置
锁定与某个点的角度	< 角度	指定角度替代，锁定光标以便输入下一个点

在命令行上的任意点提示下输入坐标、过滤器和距离。

用于三维建模的系统变量

系统变量	说明
DELOBJ	控制保留还是删除用于创建三维对象的几何体
DISPSILH	控制实体对象轮廓边的线框显示
FACETRES	调整着色对象和渲染对象以及隐藏线被删除的对象的平滑度
IMPLIEDFACE	控制进行按住或拖动编辑操作时是否可以检测到实体上的有限区域
ITERFERECOLOR	为使用 INTERFERE 命令创建的干涉对象设置颜色
ISOLINES	指定对象上每个曲面的轮廓线数目
PERSPECTIVE	指定当前视口是否显示透视图
SHOWHIST	控制对用于创建复合实体的原始对象的访问
SOLIDHIST	控制创建复合实体时是否保留历史记录
UCSICON	控制当前视口中 UCS 图标的显示
UCSDETECT	控制是否激活动态 UCS 获取
VSFACEOPACITY	控制当前视口中的面的透明度

要获得系统变量的完整列表，请参见帮助系统中的“命令参考”。

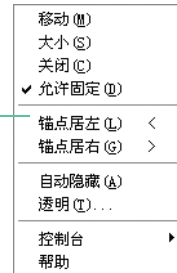
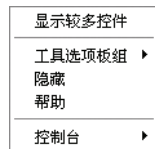
用于三维建模的命令

命令	说明	别名
3DORBIT	控制三维中对象的交互式观察	3do
3DFLY	更改视图，从而使用户就像在三维模型中飞越	
3DWALK	更改视图，从而使用户就像在三维模型中穿越漫游	3dw
-HADEMODE	控制实体对象着色在当前视口中的显示（传统项）	
VISUALSTYLES	创建和修改视觉样式，并将视觉样式应用到视口	vsm
UCS	管理用户坐标系	
UCSICON	控制 UCS 图标的可见性和位置	
BOX	创建三维实体长方体	
CONE	创建由圆形或椭圆形底面对称地倾斜至一点或一个圆形或椭圆形平整面而形成的三维实体	
CYLINDER	创建具有圆形或椭圆形顶面和底面的三维实体圆柱体	cyl
POLYSOLID	创建由一系列已连接的直线墙或曲线墙所组成的三维实体	psolid
PYRAMID	创建具有特定数目的侧面、可以结束于一点或一个平面的三维实体棱锥面	pyr
SPHERE	创建三维实体球体	
BOUNDARY	从封闭区域创建面域或多段线	bo
HELIX	创建二维或三维螺旋	
REGION	将封闭区域的对象转换为面域对象	reg
EXTRUDE	通过沿指定方向将对象或平整面拉伸指定距离来创建三维实体或曲面	ext
LOFT	通过在包含两条或更多曲线的一组曲线中进行放样来创建三维实体或曲面	
REVOLVE	通过绕一条轴旋转二维对象来创建三维实体或曲面	rev
SWEEP	通过沿一条路径扫掠二维曲线来创建三维对象或曲面	
INTERFERE	亮显重叠的三维实体的公共部分	inf
INTERSECT	从选定的实体或面域的交集创建三维实体或二维面域	in
SUBTRACT	用差集合并选定的三维实体或二维面域	su
UNION	用并集合并选定的三维实体或二维面域	uni
PRESSPULL	按住或拖动面或有限区域	
SECTION	使用三维实体和平面的交集创建面域	sec
SECTIONPLANE	创建用作贯穿三维实体的剪切平面的截面对象	splane
SLICE	使用平面或曲面将三维实体剖切为两个相等部分	sl
SOLIDEDIT	编辑三维实体选定的面和边	
AREA	计算对象或定义区域的面积和周长	aa
MASSPROP	计算三维实体或二维面域的质量特性	

“面板”和“工具选项板”

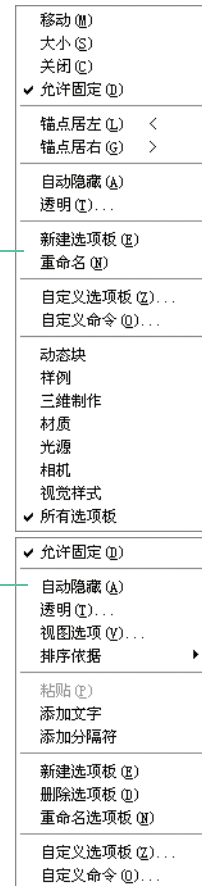
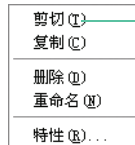
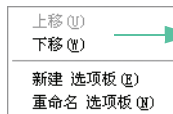
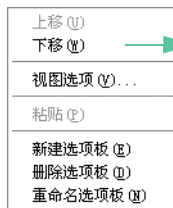
面板

- 组织为包含相关工具和控件的控制面板。
- 单击控制面板以打开和关闭滑出式面板。
- 在所示的区域单击鼠标右键以显示相关的快捷菜单。
- 锚定到 AutoCAD 窗口的左侧或右侧（推荐）。



工具选项板

- 工具选项板可完全自定义。
- 单击面板上的控制面板以显示相应的工具选项板组。
- 在控制面板上单击鼠标右键以将工具选项板组指定给该控制面板。
- 在所示的区域单击鼠标右键以显示相关的快捷菜单。
- 锚定到 AutoCAD 窗口的左侧或右侧（推荐）。



三维建模工作空间中的用户界面控件、按钮和设置

