

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- ADCENTER** – загрузка Центра управления AutoCAD Design Center, обеспечивающего управление содержимым: блоками, внешними ссылками и образцами штриховки, 33, 184
- ALIGN** – выравнивание объектов относительно других объектов, 183, 185
- ARC** – построение дуг, 98, 168
- ARRAY** – создание прямоугольных и круговых массивов объектов, 156, 158
- ATTDEF** – создание описаний атрибутов, то есть связанных с блоком информационных текстов, 190
- BHATCH** – нанесение ассоциативной штриховки внутри замкнутого контура, 127
- BLIPMODE** – управление видимостью маркера на экране при рисовании, 20
- BLOCK** – создание описания блока из выбранных объектов, 163
- BOUNDARY** – создание области или полилинии из замкнутого контура, 127
- BREAK** – разрыв выбранного объекта между двумя точками, 94, 95, 97
- CAL** – вычисление математических и геометрических выражений, 32, 136
- CHAMFER** – снятие фасок в местах пересечения объектов, 105
- CIRCLE** – построение окружностей, 50
- CLOSE** – закрытие текущего рисунка, 46
- COLOR** – установка цвета для вновь создаваемых объектов, 66
- CONSTRUCTION LINE** – бесконечные линии, 146
- COPY** – создание копии объекта, 143
- COPYBASE** – копирование объектов в буфер обмена с указанием базовой точки без их удаления из рисунка, 182
- CUSTOMIZE** – настройка панелей инструментов, кнопок, клавиш быстрого вызова и инструментальных палитр, 29
- DDPTYPE** – задание формы и размера точки, 59
- DELETE** – удаление объектов, 44
- DIMALIGNED** – нанесение параллельного размера, 83
- DIMANGULAR** нанесение размеров углов между двумя отрезками, 83
- DIMBASELINE** – простановка размеров от одной базы, 114
- DIMCENTER** – нанесение маркеров центра или центровых линий на кругах и дугах, 125, 132, 149, 179
- DIMCONTINUE** – нанесение размерной цепи, 115
- DIMDIAMETER** – нанесение диаметров окружностей, 58
- DIMLINEAR** – нанесение линейного размера, 87
- DIMJOGGED** – простановка размера радиуса с изломом, 109
- DIMSTYLE** – создание и модификация размерных стилей, 52
- DIVIDE** – равномерное размещение объектов – точек или блоков вдоль объектов, 168, 169
- DONUT** – построение закрасненных кругов и колец, 167
- DRAGMODE** – управление отображением объектов при перетаскивании, 21, 51
- DYNAMIC INPUT** – динамический ввод, 13
- EDIT ATTRIBUTE** – редактирование атрибутов во вхождениях блоков, 195
- ELLIPSE** – построение эллипсов, 157
- ERASE** – стереть объекты, 44
- EXPLODE** – разбиение составного объекта на составляющие его объекты, 108, 177
- EXTEND** – удлинение объектов до пересечения с другими объектами, 138
- FILEDIA** – подавляет отображение диалоговых окон обзора файла, 34
- FILL** – управление закрашиванием таких объектов, как штриховки, фигуры и широкие полилинии, 76
- FILLET** – скругление углов и сопряжение объектов, 151
- GLOBAL SCALE FACTOR** – глобальный масштаб типа линий, 65
- GRID** – включение и отключение вспомогательной сетки, 21
- GRIDSTYLE** – отображение сетки точками или линиями, 26
- GRIPS** – «ручки» служат для редактирования объектов, 44
- GROUP** – создание именованных наборов (групп) объектов и управление ими, 78, 79
- HATCHEDIT** – редактирование штриховки, 130
- INSERT BLOCK** – вставка блока, 175, 191
- LAYER PROPERTIES MANAGER** – настройка свойств слоя, 71
- LAYER CONTROL** – управление слоями, 75

LENGTHEN – увеличение длин объектов и центральных углов дуг, 139
LIMITS – указание пределов границ рисунка и лимитов сетки, 25, 37, 50
LINE – черчение отрезка, 38, 43
LINEWEIGHT – вес (толщина) линии, 73, 74
MEASURE – позволяет разместить на объекте точки или блоки с заданным интервалом, 165
MIRROR – зеркальное копирование объектов, 97
MOVE – осуществляет плоскопараллельное перемещение ранее созданных объектов, 51, 162
NEW – создание нового рисунка с использованием шаблона по умолчанию, 34
OFFSET – создание подобных объектов, 67
OOPS – восстановление объектов, стертых командой ERASE, 20
ORTHO – включение и отключение режима рисования вдоль координатных линий, 21, 39
OSNAP – включение и отключение текущих режимов объектной привязки, 21, 42
OTRACK – режим объектного слежения, 40
PASTE – вставить из буфера, 182
PEDIT – редактирование полилиний, 104
PLINE – построение плоской полилинии, 76, 80, 101
POINT – вычерчивание точек, 59
POLAR TRACKING – полярное отслеживание, 148
POLYGON – вычерчивание правильных многоугольников, 126, 116, 126, 160, 143, 150
PROPERTIES – вызов диалогового окна свойств объекта, 21
PURGE – очистка рисунка от неиспользуемых именованных объектов (блоков, слоев и пр.), 175
QLEADER – быстрое построение выноски и пояснения для нее, 192
QUIT – завершение работы с AutoCAD, 46
RAY – построение линий, бесконечных в одном направлении, 148
REDO – отмена действия последней команды UNDO, 20
RECTANGLE – построение прямоугольника, 38, 85, 103, 174
REGEN – регенерация рисунка и перерисовка содержимого текущего видового экрана, 123
ROTATE – поворот объектов вокруг заданной точки, 144
SAVE – сохранение рисунка под текущим или заданным именем, 33, 34, 37
SAVEAS – сохранение рисунков, которым еще не было присвоено имя, или переименование текущего рисунка, 33, 36
SCALE – масштабирование объектов, 132
SINGLE LINE TEXT – однострочный текст, 46, 77
SNAP – ограничение перемещения указателя мыши определенными интервалами в режиме шаговой привязки, 27
SPLINE – создание неоднородных рациональных *B*-сплайнов (NURBS), 137
STRETCH – растягивание объектов путем перемещения их частей без разрыва объектов, 136
STYLE – создание и изменение текстовых стилей, а также установка текущего текстового стиля, 45
SUBTRACT – создание составной области или тела путем булевой операции вычитания, 144
TOLERANCE – нанесение условных обозначений допусков формы и расположения поверхностей на чертеже, 187, 188
TOOLPALETTES – открытие окна инструментальных палитр, 31
TRIM – обрезка объекта по кромке, заданной другими объектами, 107, 139
UCS – управление пользовательскими системами координат, 20, 75, 124, 133, 176
UNION – создание составной области или тела путем булевой операции объединения, 145
UNITS – управление форматом и точностью представления линейных и угловых единиц измерения, 50
VIEW CUBE – видовой куб, 9
WORKSPACE – создание, изменение и сохранение рабочего пространства, 7, 14
XLINE – построение бесконечных прямых линий, 134