

Создание своего мира

Концептуальное проектирование и визуализация с помощью программы AutoCAD®

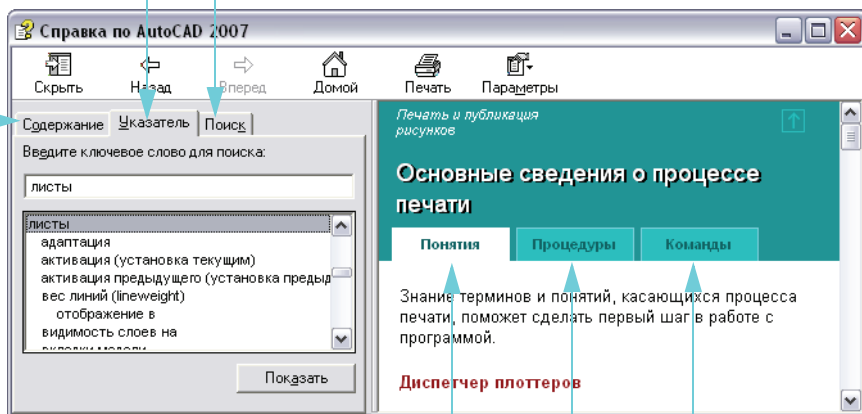
Краткий справочник

Использование справочной системы

поиск элементов с помощью указателя

ввод вопроса или фразы для локализованной версии или ввод точных слов или фраз для версии Microsoft

перемещение по разделам с помощью оглавления



сведения об использовании функции

отображение процедур, относящихся к выбранному разделу

отображение списка команд и системных переменных, относящихся к выбранному разделу

Полезные псевдоимена команд

Команда	Псевдоимя	Команда	Псевдоимя
БЛОК	б	ПЛИНИЯ	пл
ВСТАВИТЬ	в	ПОВЕРНУТЬ	пов
ДИСТ	ди	ПОДОБИЕ	под
ДУГА	д	ПОКАЗАТЬ	по
ИНСТРПАЛВКЛ	ип	РАСЧЛЕНИТЬ	расч
КОПИРОВАТЬ	кп	РЕЖИМРИС	ржр
КРУГ	к	РЗМСТИЛЬ	рст
МТЕКСТ	мт	СЛОЙ	сл
НАСТРОЙКА	на	СОПРЯЖЕНИЕ	соп
ОБРЕЗАТЬ	обр	ССЫЛКА	сс
ОКНОСВ	из	СТЕРЕТЬ	с
ОТМЕНИТЬ	о	ТАБЛИЦА	тб
ОТРЕЗОК	от	УДЛИНИТЬ	у
ПАН	пан	ЦУВКЛ	цу
ПЕРЕНЕСТИ	п	ШТРИХ	ш

Можно создавать свои собственные псевдонимы команд; см. раздел «Создание псевдонимов команд» в справочной системе. Полный список стандартных псевдоимен команд можно получить, нажав «Сервис» ➤ «Настройка» ➤ «Изменение параметров программы».

Комбинации клавиш

Комбинации клавиш	Пояснение	Команда или Системная переменная
F1	Вызов справочной системы	СПРАВКА
F2	Переключение между текстовым и графическим окнами	ГРАФЭКР, ТЕКСТЭКР
F3	Текущие режимы привязки вкл/откл	ПРИВЯЗКА
F6	Режим динамической ПСК вкл/откл	ПСКОПРЕД
F7	Сетка вкл/откл	СЕТКА
F8	Режим «Орто» вкл/откл	ОРТО
F9	Режим «Шаг» вкл/откл	ШАГ
F10	Полярное отслеживание вкл/откл	РЕЖИМРИС
F11	Объектное отслеживание вкл/откл	РЕЖИМРИС
F12	Временное отключение динамического ввода	DYNMODE
CTRL+9	Окно команд вкл/откл	КОМАНДНАЯСТРОКА/СКРЫТЬ
CTRL+0	Элементы пользовательского интерфейса вкл/откл	ЧИСТЭКРВКЛ/ОТКЛ
CTRL+R	Переключение между видовыми экранами	CVPORT

Задание координат

Способ	Формат	Пояснение
Абсолютные декартовы координаты	#X,Y	Расстояние относительно точки (0,0) текущей ПСК
Относительные декартовы координаты	@X,Y	Декартовы координаты относительно последней точки
Абсолютные полярные координаты	#расстояние<угол	Расстояние и угол относительно точки (0,0) текущей ПСК
Относительные полярные координаты	@расстояние<угол	Расстояние и угол относительно последней точки
Координатные фильтры	.x или .y или .z или .xy или .yz или .xz	Задание положения путем извлечения и комбинирования значений координат для двух или трех местоположений
Непосредственное задание расстояния	расстояние	Задание положения путем перемещения устройства указания и введения расстояния
Разовое задание угла отслеживания	<угол	Задание угла отслеживания, действующего до указания очередной точки

Координаты, фильтры и расстояния можно вводить в ответ на любую подсказку в командной строке.

Системные переменные для 3D моделирования

Системная переменная	Пояснение
DELOBJ	Сохранение или удаление геометрии, используемой при создании 3D объектов
DISPSILH	Управление каркасным режимом отображения ребер твердотельных объектов
FACETRES	Регулировка гладкости раскрашенных и тонированных объектов и объектов с удаленными скрытыми линиями
ITERFERECOLOR	Задание цвета для объектов взаимодействия, созданных командой ВЗАИМОД
SHOWHIST	Доступ к исходным объектам, использовавшимся для создания составных тел
SOLIDHIST	Включение и отключение поддержки журнала во время создания составных тел
UCSICON	Режим показа знака системы координат для текущего видового экрана
VSFACEOPACITY	Управление прозрачностью граней текущего видового экрана
ИЗОЛИНИИ	Задание числа контурных линий на поверхности объектов
ПЕРСПЕКТИВА	Включение и отключение режима отображения текущим видовым экраном перспективных видов.
ПРЕДПОЛГРАНЬ	Включение и отключение режима распознавания выделенных областей тел при вытягивании
ПСКОПРЕД	Включение и отключение динамического отбора ПСК

Полный список системных переменных имеется в электронном *Справочнике команд*, входящем в состав справочной системы.

Команды для 3D моделирования

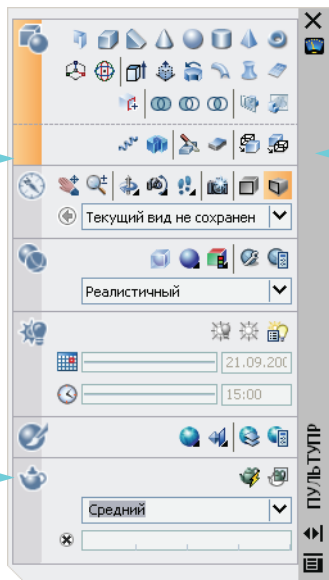
Команда	Пояснение	Псевдоимя
ЗДОРБИТА	Управление интерактивным просмотром объектов в 3D пространстве	3do
ЗДОБЛЕТ	Имитация облета вокруг 3D модели	
ЗДОБХОД	Имитация обхода вокруг 3D модели	3dobx
–РЕЖИМРАСКР	Управление отображением раскрашивания твердотельных объектов в текущем видовом экране (предыдущие версии)	
ВИЗСТИЛИ	Создание и изменение визуальных стилей и применение визуального стиля к видовому экрану	визст
ПСК	Управление пользовательскими системами координат	
UCSICON	Управление видимостью и размещением знака ПСК	
ЯЩИК	Создание 3D твердотельного ящика	
КОНУС	Создание 3D твердого тела с круглым или эллиптическим основанием, симметрично сужающегося к точке либо круглой или эллиптической плоской грани	
ЦИЛИНДР	Создание 3D твердотельного цилиндра с круглыми или эллиптическими верхней и нижней гранями	цил
ПОЛИТЕЛО	Создание 3D тела, состоящего из набора связанных прямых или скрученных граней	птело
ПИРАМИДА	Создание 3D твердотельной пирамиды с указанным числом граней, сужающихся к точке или плоской грани	пир
ШАР	Создание 3D твердотельного шара	
КОНТУР	Создание области или полилинии из замкнутой области	ко
СПИРАЛЬ	Создание 2D или 3D спирали	
ОБЛАСТЬ	Преобразование объекта, ограничивающего участок, в объект области	обл
ВЫДАВИТЬ	Создание 3D тела или поверхности путем выдавливания объекта или плоской грани в соответствии с указанным направлением и расстоянием	выд
ПОСЕЧЕНИЯМ	Создание 3D тела или поверхности по сечениям, проходящим через набор двух или более кривых	
ВРАЩАТЬ	Создание 3D тела или поверхности путем вращения 2D объектов вокруг оси	вращ
СДВИГ	Создание 3D тела или поверхности путем сдвига 2D кривой вдоль пути	
ВЗАИМОД	Выделение перекрывающихся общих объемов 3D тел	взм
ПЕРЕСЕЧЕНИЕ	Создание 3D тел или 2D областей путем пересечения выбранных тел или областей	псч
ВЫЧИТАНИЕ	Комбинирование выбранных 3D тел и 2D областей путем вычитания	выч
ОБЪЕДИНЕНИЕ	Комбинирование выбранных 3D тел и 2D областей путем добавления	объед
ВЫТЯГИВАНИЕ	Вытягивание граней или ограниченных областей	
СЕЧЕНИЕ	Использование пересечения 3D тела и плоскости для создания области	сеч
СЕКПЛОСКОСТЬ	Создание объекта сечения, действующего как секущая 3D тело плоскость	сплоск
РАЗРЕЗ	Разрезание 3D тел на две части плоскостью или поверхностью	рзр
РЕДТЕЛ	Редактирование выбранных граней и ребер 3D тела	
ПЛОЩАДЬ	Вычисление площади и периметра объектов или заданных областей	площ
МАСС-ХАР	Вычисление массовых свойств 3D тел или 2D областей	

Пульт управления и инструментальные палитры

Пульт управления

- Состоит из панелей управления, содержащих связанные инструменты и элементы управления.
- Нажмите кнопку мыши на панели управления для открытия и закрытия выдвижной панели.
- Нажмите правую кнопку мыши на указанных областях для отображения соответствующих контекстных меню.
- Прикрепите слева или справа в окне AutoCAD (рекомендуется).

Показать больше элементов управления	
Группа инструментальных палитр	▶
Скрыть	
Справка	
Панели управления	▶



Переместить
Размер
Закрыть
<input checked="" type="checkbox"/> Разрешить закрепление
Закрепить Слева <
Закрепить Справа >
Автоматически убирать с экрана
Прозрачность...
Панели управления ▶
Справка

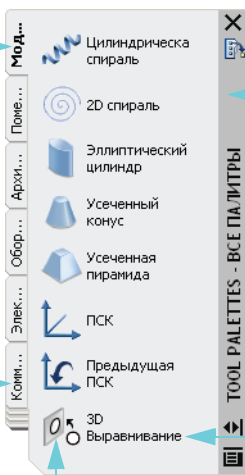
Инструментальные палитры

- Инструментальные панели полностью настраиваются пользователем.
- Нажмите кнопку мыши на панели управления в пульте управления для отображения соответствующей группы инструментальной палитры.
- Нажмите правую кнопку мыши на панели управления, чтобы назначить группу инструментальной палитры пульту управления.
- Нажмите правую кнопку мыши на указанных областях для отображения соответствующих контекстных меню.
- Прикрепите якорем слева или справа окно AutoCAD (рекомендуется).

Вверх	→
Вниз	→
Параметры отображения...	
Вставить	
Создать палитру	
Удалить палитру	
Переименовать палитру	

Вверх	→
Вниз	→
Палитра - создать	
Палитра - переименовать	

Вырезать
Копировать
Удалить
Переименовать
Свойства объекта...



Переместить
Размер
Закрыть
<input checked="" type="checkbox"/> Разрешить закрепление
Закрепить Слева <
Закрепить Справа >
Автоматически убирать с экрана
Прозрачность...
Создать палитру
Переименовать
Настроить палитры...
Настройка команд...
Динамические блоки
Примеры
3D построения
Материалы
Источники света
Камеры
Визуальные стили
<input checked="" type="checkbox"/> Все палитры

<input checked="" type="checkbox"/> Разрешить закрепление
Автоматически убирать с экрана
Прозрачность...
Параметры отображения...
Сортировать по ▶
Вставить
Добавить текст
Добавить разделитель
Создать палитру
Удалить палитру
Переименовать палитру
Настроить палитры...
Настройка команд...

Элементы управления пользовательским интерфейсом, кнопки и параметры в рабочем пространстве 3D моделирования

