

Перечень команд Autocad 2009

3D – построение трехмерных объектов в виде полигональных сетей распространенных геометрических форм – параллелепипедов, конусов, сфер, торов, клиньев и пирамид.

3DALIGN – выравнивание объектов относительно других объектов в двумерном и трехмерном пространстве.

3DARRAY – построение трехмерных массивов.

3DCLIP – вызов диалогового окна Adjust Clipping Planes для просмотра сечений трехмерной модели с помощью двух динамических плоскостей, которые ограничивают пространство чертежа по глубине отображаемой области.

3DCONFIG – настройка системы трехмерной графики в командной строке.

3DCORBIT – установка режима интерактивного трехмерного просмотра с динамическим вращением вида.

3DDISTANCE – управление расстоянием от камеры до объекта при просмотре в трехмерном пространстве.

3DDWF – создание трехмерного DWF-файла пользовательской трехмерной модели и отображение ее в программе просмотра DWF.

3DDWFPUBLISH – устаревшая команда выводит диалоговое окно экспорта трехмерного DWF-файла. См. команду 3DDWF.

3DFACE – построение трехмерных граней, каждая из которых ограничена тремя или четырьмя кромками.

3DFLY – интерактивное изменение пользовательского вида трехмерных чертежей таким образом, что наблюдатель как бы пролетает сквозь модель.

3DFORBIT – управление интерактивным просмотром объектов в трехмерном режиме, с использованием неограниченной орбиты.

3DMESH – построение полигональных сетей произвольной формы.

3DMOVE – отображение инструмента ручки перемещения в трехмерном виде и перемещение объектов на указанное расстояние в заданном направлении.

3DORBIT – интерактивный просмотр объектов в трехмерном пространстве с помощью устройства указания.

3DORBITCTR – активизация на текущем видовом экране трехмерного вида, вывод на экран орбитального кольца и предоставление возможности указать центральную точку орбиты с помощью мыши.

3DPAN – динамическое панорамирование объекта при его просмотре в трехмерном пространстве.

3DPOLY – создание трехмерных полилиний из линейных сегментов.

3DROTATE – отображение на трехмерном виде ручки поворота и вращение объектов вокруг базовой точки.

3DSIN – импорт файлов из программы 3D Studio MAX.

3DSOUT – экспорт выбранных объектов в файлы 3D Studio MAX.

3DSWIVEL – имитация эффекта поворота камеры при просмотре модели в трехмерном пространстве.

3DWALK – интерактивное изменение вида трехмерного чертежа, при этом кажется, что наблюдатель обходит модель.

3DZOOM – динамическое зумирование при просмотре модели в трехмерном пространстве.

А

ABOUT – вывод на экран информации об AutoCAD.

ACISIN – импорт ACIS-файлов, в которых содержится описание твердых тел.

ACISOUT – экспорт твердотельных объектов AutoCAD в файлы формата ACIS.

ADCCLOSE – закрытие Центра управления AutoCAD DesignCenter.

ADCENTER – загрузка Центра управления AutoCAD DesignCenter, обеспечивающего управление содержимым – блоками, внешними ссылками и образцами штриховки.

ADCNAVIGATE – перемещение в зоне структуры Центра управления AutoCAD DesignCenter на конкретный файл, папку или сетевой ресурс.

AI_BOX – создание поверхности прямоугольного параллелепипеда.

AI_CONE – создание поверхности полного или усеченного конуса.

AI_DISH – создание поверхности чаши (нижней полусферы).

AI_DOME – создание поверхности купола (верхней полусферы).

AI_FMS – переключение в пространство модели с плавающими видовыми экранами.

AI_MESH – создание трехмерной сети произвольной прямоугольной формы с заданным количеством узлов.

AI_MOLC – установка текущего слоя, соответствующего выбранному объекту.

AI_PYRAMID – создание поверхности полной или усеченной пирамиды с основаниями произвольной треугольной или четырехугольной формы.

AI_SPHERE – создание поверхности сферы.

AI_TORUS – создание поверхности тора.

AI_WEDGE – создание поверхности клина.

ALIGN – выравнивание объектов относительно других объектов в двумерном и трехмерном пространстве.

AMECONVERT – конвертирование твердотельных моделей AME в объекты AutoCAD.

ANIPATH – сохранение анимации вдоль траектории в трехмерной модели.

APERTURE – изменение размера прицела и величины области влияния объектной привязки.

APPLOAD – загрузка и выгрузка приложений; составление набора приложений для автозагрузки.

ARC – построение дуг.

ARCHIVE – упаковка файлов из текущей подшивки в архив.

AREA – вычисление площадей и периметров объектов или заданных областей.

ARRAY – создание прямоугольных и круговых массивов объектов.

ARX – загрузка, выгрузка и предоставление информации о приложениях ObjectARX.

ASSIST – открытие окна Помощника с представлением контекстной информации автоматически или по запросу пользователя.

ASSISTCLOSE – закрытие информационной палитры.

ATTACHURL – добавление гиперссылок к объектам и зонам рисунка.

ATTDEF – создание описаний атрибутов, то есть связанных с блоком информационных текстов. Описание атрибута задает его характеристики и определяет подсказки, выводимые при вставке блока, с которым связан атрибут.

ATTDISP – глобальное управление видимостью атрибутов на рисунке.

ATTEDIT – изменение данных в атрибутах выбранного блока.

ATTTEXT – извлечение данных из атрибутов блоков текущего рисунка и экспорт во внешний файл формата TXT или DXX.

ATTREDEF – переопределение блока и обновление связанных с ним атрибутов.

ATTSYNC – обновление всех вхождений блока после редактирования описаний его атрибутов.

AUDIT – проверка рисунка и его целостности.

В

BACKGROUND – устаревшая команда определения фона. См. команду VIEW.

BACTION – добавление операции в описание динамических блоков.

BACTIONSET – указание набора объектов, связанных с операцией в описании динамического блока.

BACTIONTOOL – добавление операции в описание динамических блоков.

BASE – указание базовой точки вставки для текущего рисунка.

BASSOCIATE – связывание операции с параметром в описании динамического блока.

BATTMAN – редактирование свойств атрибутов в описаниях блоков.

BATTORDER – задание порядка атрибутов для блока.

BAUTHORPALETTE – открытие окна Палитры вариации блоков в редакторе блоков.

BAUTHORPALETTECLOSE – закрытие окна Палитры вариации блоков в редакторе блоков.

BCLOSE – закрытие редактора блоков.

BCYCLEORDER – изменение порядка циклического перебора ручек для вхождения динамического блока.

BEDIT – открытие диалогового окна редактирования описания блока, а затем редактора блоков.

BGRIPSET – создание, удаление или выполнение сброса ручек, связанных с параметром.

BHATCH – нанесение ассоциативной штриховки или градиентной заливки внутри замкнутого контура.

BLIPMODE – управление видимостью маркера на экране при рисовании.

BLOCK – создание описания блока из выбранных объектов.

BLOCKICON – формирование изображений-образцов для блоков, представленных в Центре управления.

BLOOKUPTABLE – сохранение выбранных объектов в файле аппаратно-независимого растрового формата BMP.

BMPOUT – сохранение выбранных объектов в файле аппаратно-независимого растрового формата BMP.

BOUNDARY – создание области или полилинии из замкнутого контура.

BOX – построение трехмерных твердотельных параллелепипедов (ящиков).

BPARAMETER – добавление в описание динамического блока параметра с ручками.

BREAK – разрыв выбранного объекта между двумя точками.

BREP – удаление журнала из трехмерных элементарных и составных тел.

BROWSER – вызов веб-браузера, зарегистрированного в системном реестре.

BSAVE – сохранение текущего описания блока.

BSAVEAS – сохранение копии текущего описания блока под новым именем.

BVHIDE – назначение невидимости объектов в текущем или во всех состояниях видимости в описании динамического блока.

BVSHOW – назначение видимости объектов в текущем или во всех состояниях видимости в описании динамического блока.

BVSTATE – создание, установка или удаление состояния видимости в динамическом блоке.

С

CAL – вычисление математических и геометрических выражений.

CAMERA – установка положения камеры и цели при настройке трехмерного вида.

CHAMFER – снятие фасок в местах пересечения объектов.

CHANGE – управление свойствами объектов.

CHECKSTANDARDS – проверка текущего рисунка на соответствие установленным стандартам оформления.

CHPROP – изменение цвета, слоя, типа линии, масштаба типа линии, веса (толщины) линии, трехмерной высоты и стиля печати объекта.

CHSPACE – перенос объектов из пространства модели в пространство листа и наоборот.

CIRCLE – построение окружностей.

CLEANSCREENOFF – включение скрытых ранее панелей инструментов, окна инструментальных палитр, палитры свойств и Центра управления.

CLEANSCREENON – скрытие всех элементов пользовательского интерфейса, кроме строки меню и строки состояния.

CLOSE – закрытие текущего рисунка.

CLOSEALL – закрытие всех открытых в данный момент рисунков.

COLOR – установка цвета для вновь создаваемых объектов.

COMMANDLINE – отображение командной строки.

COMMANDLINEHIDE – запрет на отображение командной строки.

COMPILE – компиляция файлов форм и файлов шрифтов PostScript.

CONE – построение трехмерного твердотельного конуса.

CONVERT – преобразование двумерных полилиний и ассоциативных штриховок, созданных в AutoCAD более ранних версий.

CONVERTCTB – преобразование таблиц цветозависимых стилей печати (CTB) в таблицы именованных стилей печати (STB).

CONVERTOLDLIGHTS – преобразование формата отображения источников света, созданных в предыдущих версиях, в формат новой версии программы AutoCAD.

CONVERTOLDMATERIALS – преобразование формата отображения материалов, созданных в предыдущих версиях, в формат новой версии программы AutoCAD.

CONVERTPSTYLES – настройка рисунка на использование именованных или цветозависимых стилей печати.

CONVTOSOLID – преобразование полилинии и окружности, для которых задана высота, в трехмерные тела.

CONVTOSURFACE – преобразование объектов в поверхности.

COPY – создание копии объекта.

COPYBASE – копирование объектов в буфер обмена с указанием базовой точки без их удаления из рисунка.

COPYCLIP – копирование объектов в буфер обмена без их удаления из рисунка.

COPYHIST – копирование текста из окна командной строки в буфер обмена.

COPYLINK – копирование текущего вида в буфер обмена для связывания с другими OLE-приложениями.

COPYTLAYER – копирование одного или более объектов в другой слой.

CUI – управление настраиваемыми элементами интерфейса пользователя, такими как рабочее пространство, панель инструментов, меню, контекстное меню и сочетание клавиш.

CUIEXPORT – экспорт пользовательских настроек из файла acad.cui в файл частичной адаптации или в файл CUI предприятия.

CUIIMPORT – импорт пользовательских настроек из файла CUI предприятия или частичного файла CUI в файл acad.cui.

CUILOAD – загрузка файла CUI.

CUIUNLOAD – выгрузка файла CUI.

CUSTOMIZE – адаптация панелей инструментов, кнопок, клавиш быстрого вызова и инструментальных палитр.

CUTCLIP – занесение объектов в буфер обмена с их удалением из рисунка.

CYLINDER – построение трехмерных твердотельных цилиндров.

D

DASHBOARD – открытие Пульта управления.

DASHBOARDCLOSE – заткрытие Пульта управления.

DBCLOSE – закрытие Диспетчера подключения к базам данных.

DBCONNECT – интерфейс AutoCAD для работы с таблицами внешних баз данных.

DBLCLKEDIT – управление реакцией системы на двойной щелчок кнопки мыши.

DBLIST – вывод на экран информации базы данных для всех объектов рисунка.

DDEDIT – редактирование текстов (в том числе размерных), описаний атрибутов и допусков формы и расположения.

DDPTYPE – установка стиля отображения и величины точечных объектов.

DDVPOINT – установка направления взгляда в трехмерном пространстве.

DELAY – установка паузы при выполнении пакета команд.

DETACHURL – удаление гиперссылок из рисунка.

DIM и **DIM1** – переход в режим нанесения размеров.

DIMALIGNED – нанесение параллельных линейных размеров.

DIMANGULAR – нанесение угловых размеров.

DIMARC – нанесение размера длины дуги.

DIMBASELINE – нанесение новых линейных, угловых или ординатных размеров от базовой линии предыдущего или выбранного размера.

DIMCENTER – нанесение маркеров центра или центровых линий на кругах и дугах.

DIMCONTINUE – нанесение цепи линейных, угловых или ординатных размеров от второй выносной линии предыдущего или выбранного размера.

DIMDIAMETER – нанесение диаметров окружностей, дуг и эллипсов.

DIMDISASSOCIATE – отмена ассоциативности выбранных размеров.

DIMEDIT – редактирование размеров.

DIMLINEAR – нанесение линейных размеров.

DIMORDINATE – нанесение ординатных размеров.

DIMOVERRIDE – переопределение установок размерных переменных без переопределения стиля.

DIMRADIUS – нанесение радиусов окружностей, дуг и эллипсов.

DIMREASSOCIATE – связывание выбранных размеров с геометрическими объектами.

DIMREGEN – обновление расположения всех ассоциативных размеров.

DIMSTYLE – создание и модификация размерных стилей.

DIMTEDIT – перемещение и поворот размерных текстов.

DIST – измерение расстояний и углов между точками.

DISTANTLIGHT – создание удаленного источника света.

DIVIDE – равномерное размещение объектов-точек или блоков вдоль или по периметру объектов.

DONUT – построение закрашенных кругов и колец.

DRAGMODE – управление отображением объектов при перетаскивании.

DRAWINGRECOVERY – отображение списка имен файлов чертежей, подлежащих восстановлению после сбоя системы.

DRAWINGRECOVERYUID – вызов справочной системы.

DRAWORDER – изменение порядка вывода растровых изображений и других объектов на экран.

DSETTINGS – настройка параметров шаговой привязки, сетки, полярного и объектного отслеживания.

DSVIEWER – вызов диалогового окна Aerial View, обеспечивающего интерактивное управление экранном увеличением текущего видового экрана.

DTEXT – формирование текста.

DVIEW – установка параллельных проекций и видов в перспективе.

DWFADJUST – настройка подложки DWF из командной строки.

DWFATTACH – вставка подложки DWF в текущий чертеж.

DWFCLIP – определение подобласти подложки DWF с помощью текущих контуров.

DWGPROPS – настройка и просмотр свойств текущего рисунка.

DXBIN – импорт двоичных файлов в специальной кодировке.

E

EATTEDIT – редактирование атрибутов во вхождениях блоков.

EATTEXT – экспорт информации из атрибутов блоков во внешний файл.

EDGE – изменение видимости кромок трехмерных граней.

EDGESURF – построение трехмерных полигональных сетей (поверхностей Кунса).

ELEV – установка уровня и трехмерной высоты выдавливания вновь создаваемых объектов.

ELLIPSE – построение эллипсов и эллиптических дуг.

ERASE – удаление выбранных объектов из рисунка.

ETRANSMIT – формирование комплектов, состоящих из файла рисунка и всех используемых в нем внешних файлов, для передачи по Интернету.

EXPLODE – разбиение составного объекта (без изменения геометрии) на составляющие его объекты.

EXPORT – сохранение объектов в файлах различных форматов.

EXTEND – удлинение объектов до пересечения с другими объектами.

EXTERNALREFERENCES – открытие палитры внешних ссылок.

EXTERNALREFERENCESCLOSE – закрытие палитры внешних ссылок.

EXTRUDE – создание тел путем выдавливания двумерных объектов.

F

FIELD – создание многострочного текстового объекта, представляющего собой поле, которое автоматически обновляется при изменении некоторой величины.

FILL – управление закрашиванием таких объектов, как штриховки, фигуры и широкие полилинии.

FILLET – скругление углов и сопряжение объектов.

FILTER – создание фильтров многократного использования для выбора объектов на основе их свойств.

FIND – поиск, замена, выбор и показ текста на рисунке.

FLATSHOT – создание двумерного представления всех трехмерных объектов в текущем виде.

FOG – создание эффекта тумана или воздушной перспективы для визуального представления объектов.

G

GEOGRAPHICLOCATION – задание широты и долготы расположения.

GOTOURL – открытие файла или веб-страницы, на которые указывает гиперссылка в выбранном объекте.

GRADIENT – заполнение замкнутой области или выбранных объектов градиентной заливкой.

GRAPHSCR – переключение из текстового окна в графическую область.

GRID – включение и отключение точечной сетки на текущем видовом экране.

GROUP – создание именованных наборов (групп) объектов и управление ими.

H

HATCH – заполнение указанного контура неассоциативной штриховкой по выбранному образцу.

HATCHEDIT – редактирование нанесенных штриховок или градиентной заливки.

HELP – вызов справочной системы.

HIDE – регенерация трехмерной модели с подавлением скрытых линий.

HLSETTINGS – настройка параметров отображения невидимых линий.

HYPERLINK – создание гиперссылки для объекта или изменение существующей гиперссылки.

HYPERLINKOPTIONS – управление отображением курсора и подсказок к гиперссылкам.

I

ID – определение координат указанных точек.

IMAGE – управление растровыми изображениями.

IMAGEADJUST – регулировка яркости, контрастности и степени слияния с фоном вставленных в рисунок растровых изображений.

IMAGEATTACH – вставка нового растрового изображения в текущий рисунок.

IMAGECLIP – создание контуров подрезки изображений.

IMAGEFRAME – управление видимостью границ контуров подрезки растрового изображения.

IMAGEQUALITY – управление качеством вывода вставленных в рисунок растровых изображений на экран.

IMPORT – импорт в AutoCAD файлов различных форматов.

IMPRINT – клеймение грани трехмерного тела.

INSERT – вставка в текущий рисунок именованного блока или другого рисунка.

INSERTOBJ – вставка связанного или внедренного объекта.

INTERFERE – создание сложного трехмерного тела, занимающего общий объем двух или более тел.

INTERSECT – создание составных тел или областей из пересечения двух или более тел или областей с удалением непересекающихся участков объектов.

ISOPLANE – выбор текущей изометрической плоскости.

J

JOGSECTION – добавление сегмента с изломом к объекту-сечению.

JOIN – соединение объектов для формирования одного целого объекта.

JPGOUT – сохранение выбранных объектов в файле формата JPG.

JUSTIFYTEXT – изменение размеров текстовых объектов без изменения их местоположения.

L

LAYCUR – назначение слоя выбранных объектов текущим.

LAYDEL – удаление слоя выбранных объектов и всех объектов на слое.

LAYER – управление слоями и их свойствами.

LAYERP – отмена последних изменений состояния и свойств слоев.

LAYERPMODE – включение и отключение режима записи последовательности изменений свойств слоев.

LAYFRZ – заморозка слоя выбранных объектов.

LAYISO – изоляция слоя выбранных объектов так, что все другие слои выключаются.

LAYLCK – блокировка слоев выбранных объектов.

LAYMCH – объявление слоя выбранных объектов соответствующим слою назначения.

LAYMCUR – назначение слоя выбранного объекта текущим.

LAYMRG – объединение выбранных слоев в слое назначения.

LAYOFF – выключение слоя выбранного объекта.

LAYON – включение всех слоев.

LAYOUT – создание и модификация листов в рисунке.

LAYOUTWIZARD – вызов Мастера компоновки листа для настройки параметров компоновки и печати нового листа.

LAYTHW – размораживание всех слоев.

LAYTRANS – изменение системы слоев рисунка в соответствии с установленными пользователем стандартами.

LAYULK – разблокирование слоя выбранного объекта.

LAYUNISO – включение слоев, которые были выключены последней командой LAYISO.

LAYVPI – изоляция слоя объекта в текущий видовой экран.

LAYWALK – загрузка диалогового окна обхода слоя LayerWalk.

LEADER – построение линии-выноски, соединяющей пояснительные надписи с поясняемыми элементами.

LENGTHEN – увеличение длин объектов и центральных углов дуг.

LIGHT – управление источниками света и световыми эффектами для фотореалистичной визуализации.

LIGHTLIST – открытие списка источников света в модели для его добавления и изменения.

LIGHTLISTCLOSE – закрытие списка источников света в модели.

LIMITS – указание пределов границ рисунка и лимитов сетки, отображаемой в пространстве модели или на текущем листе рисунка.

LINE – построение отрезков.

LINETYPE – создание, загрузка и установка типов линий.

LIST – получение информации о выбранных объектах из базы данных рисунка.

LIVESECTION – включение режима псевдореза для выбранного объекта-сечения.

LOAD – загрузка файла с описанием форм, определенных пользователем, для вставки в рисунок командой SHAPE.

LOFT – создание трехмерного тела или поверхности путем сечений двумя или более кривыми.

LOGFILEOFF – закрытие файла журнала, открытого командой LOGFILEON.

LOGFILEON – включение записи содержимого текстового окна в файл.

LSEEDIT – редактирование объектов ландшафта.

LSLIB – управление библиотеками объектов ландшафта.

LSNEW – вставка в рисунки реалистичных элементов ландшафта (изображений деревьев, кустов и т. п.).

LTSCALE – определение глобального масштаба типов линий.

LWEIGHT – установка текущего веса линий, параметров отображения линий в зависимости от их веса и единиц веса линий.

М

MARKUP – отображение сведений о пометках с возможностью изменения их статуса.

MARKUPCLOSE – закрытие Диспетчера наборов пометок.

MASSPROP – вычисление масс-инерционных характеристик областей и тел.

MATCHCELL – копирование свойств выбранной ячейки таблицы в другие ячейки.

MATCHPROP – копирование свойств объекта в другие объекты.

MATERIALATTACH – назначение материалов объектам по слоям.

MATERIALMAP – отображение ручки блока наложения материалов для корректировки наложений на грань или на объект.

MATERIALS – администрирование, применение и редактирование материалов.

MATERIALSCLOSE – закрытие диалогового окна материалов.

MATLIB – импорт материалов из библиотек и экспорт их в библиотеки.

MEASURE – размещение объектов-точек или блоков на объекте с заданными интервалами.

MENU – загрузка файла меню.

MENULOAD – загрузка фрагментов меню.

MENUUNLOAD – выгрузка фрагментов меню.

MINSERT – множественная вставка блоков с расположением их в узлах прямоугольного массива.

MIRROR – зеркальное отображение объекта.

MIRROR3D – зеркальное отображение трехмерных объектов относительно заданной плоскости.

MLEDIT – редактирование мультилиний.

MLINE – построение мультилиний.

MLSTYLE – описание стилей мультилиний.

MODEL – переключение из пространства листа в видовой экран пространства модели.

MOVE – перемещение объектов на заданное расстояние в указанном направлении.

MREDO – отмена действия команды UNDO. Допускается многократное повторение этой операции.

MSLIDE – создание файла слайда из текущего видового экрана пространства модели или текущего листа.

MSPACE – установка текущим пространства модели на видовом экране.

MTEDIT – редактирование многострочного текста.

MTEXT – создание многострочных текстовых надписей.

MULTIPLE – многократное повторение следующей команды.

MVIEW – создание видовых экранов на листах и управление ими.

MVSETUP – настройка параметров рисунка.

N

NETLOAD – загрузка приложения .NET.

NEW – создание файла рисунка.

NEWSHEETSET – создание новой подшивки.

O

OFFSET – построение эквидистанты, то есть концентрических окружностей, параллельных отрезков или кривых, подобных существующим.

OLELINKS – обновление, изменение и разрыв имеющихся OLE-связей.

OLESCALE – настройка размера, масштаба и других свойств выбранного OLE-объекта.

OOPS – восстановление объектов, стертых командой ERASE.

OPEN – открытие существующего файла рисунка.

OPENDWFMARKUP – открытие DWF-файла с электронными пометками.

OPENSHEETSET – открытие выбранной подшивки.

OPTIONS – настройка параметров рабочей среды AutoCAD.

ORTHO – включение режима рисования только параллельно осям координат.

OSNAP – установка текущих режимов объектной привязки.

P

PAGESETUP – указание устройства печати, формата бумаги и других параметров для листов.

PAN – перемещение изображения на текущем видовом экране.

PARTIALOAD – дополнительная загрузка геометрии в частично открытый рисунок.

PARTIALOPEN – частичное открытие рисунка путем его загрузки в текущий рисунок геометрии из выбранного вида или слоя.

PASTEASHYPERLINK – вставка данных из буфера обмена в формате гиперссылки.

PASTEBLOCK – вставка скопированных ранее объектов в виде блока.

PASTECLIP – вставка в активный рисунок содержимого буфера обмена Windows.

PASTEORIG – вставка скопированного блока в новый рисунок с координатами, которые этот блок имел в исходном рисунке.

PASTESPEC – вставка данных из буфера обмена Windows, при которой обеспечивается управление их форматом.

PCINWIZARD – вызов Мастера импорта параметров печати из PCP и PC2-файлов для закладки Model или текущего листа.

PEDIT – редактирование полилиний и трехмерных полигональных сетей.

PFACE – создание многогранной сети произвольной сложности.

PLAN – установка вида в плане (сверху) относительно заданной ПСК.

PLANESURF – создание плоской поверхности.

PLINE – построение двумерных полилиний.

PLOT – вывод рисунка на плоттер, принтер или в файл.

PLOTSTAMP – нанесение штампа в определенном углу каждого чертежа и запись соответствующей информации в файл журнала.

PLOTSTYLE – установка стиля печати для новых или выбранных объектов.

PLOTTERMANAGER – вызов диалогового окна Plotter Manager, с помощью которого можно настроить новый плоттер или изменить его конфигурацию.

PNGOUT – сохранение выбранных объектов в файле формата PNG (Portable Network Graphics).

POINT – создание объекта-точки.

POINTLIGHT – создание точечного источника света.

POLYGON – построение равносторонних многоугольников в виде замкнутых полилиний.

POLYSOLID – создание трехмерного полителя.

PRESSPULL – сжатие или растягивание ограниченных областей.

PREVIEW – предварительный просмотр рисунка на экране перед выводом на печать.

PROPERTIES – управление свойствами объектов.

PROPERTIESCLOSE – закрытие палитры свойств объектов.

PSETUPIN – импорт набора параметров листа из другого файла рисунка во вновь создаваемый лист.

PSPACE – переключение видовых экранов из пространства модели в пространство листа.

PUBLISH – создание многолистовых наборов рисунков для вывода в многолистовой файл формата DWF (Design Web Format), на устройство печати или в файл чертежа.

PUBLISHTOWEB – создание HTML-страниц с изображениями выбранных рисунков.

PURGE – очистка рисунка от неиспользуемых именованных объектов (например, блоков, слоев и пр.).

PYRAMID – создание трехмерного тела пирамиды.

Q

QCCLOSE – закрытие калькулятора QuickCalc.

QDIM – быстрое нанесение размера.

QLEADER – быстрое построение выноски и пояснения для нее.

QNEW – создание нового рисунка с использованием шаблона по умолчанию.

QSAVE – быстрое сохранение текущего рисунка.

QSELECT – быстрое создание наборов объектов на основе определенного критерия выбора.

QTEXT – управление показом на экране и выводом на плоттер текста и атрибутов.

QUICKCALC – загрузка калькулятора QuickCalc.

QUIT – завершение работы с AutoCAD.

R

RAY – построение лучей, то есть линий, бесконечных в одном направлении.

RECOVER – восстановление поврежденного рисунка.

RECTANG – построение полилинии в виде прямоугольника.

REDEFINE – восстановление внутренних команд AutoCAD, подавленных командой UNDEFINE.

REDO – отмена действия последней команды UNDO или U.

REDRAW – перерисовка содержимого текущего видового экрана.

REDRAWALL – перерисовка содержимого всех видовых экранов.

REFCLOSE – сохранение или отказ от изменений, произведенных в ходе редактирования блоков или внешних ссылок.

REFEDIT – выбор вхождения блока или ссылки для редактирования.

REFSET – добавление и исключение объектов из рабочего набора при редактировании блоков и внешних ссылок.

REGEN – регенерация рисунка и перерисовка содержимого текущего видового экрана.

REGENALL – регенерация рисунка и перерисовка всех видовых экранов.

REGENAUTO – управление автоматической регенерацией рисунка.

REGION – преобразование объектов, ограничивающих некоторую площадь, в области.

REINIT – повторная инициализация портов ввода-вывода, дигитайзера, монитора и файла параметров программ.

RENAME – изменение имен объектов.

RENDER – создание реалистичного тонированного изображения трехмерной каркасной или твердотельной модели.

RENDERCROP – задание конкретного участка в изображении для тонирования, то есть окна кадрирования.

RENDERENVIRONMENT – управление туманом и затемнением объектов для визуального представления удаленных расстояний.

RENDERPRESETS – задание предварительных настроек и повторно используемых параметров тонирования изображения.

RENDERWIN – отображение окна тонирования без вызова задачи тонирования.

RENDSCR – повторный вывод на экран последнего изображения, созданного командой RENDER.

REPLAY – просмотр растровых изображений в форматах BMP, TGA и TIF.

RESETBLOCK – сброс одного или нескольких вхождений динамических блоков на значения описаний блоков по умолчанию.

RESUME – возобновление прерванного процесса выполнения пакета (макроста).

REVCLLOUD – создание полилиний с дуговыми сегментами, используемых в качестве облаков для пометок.

REVOLVE – создание тела путем вращения двумерных объектов вокруг оси.

REVSURF – создание поверхности вращения вокруг выбранной оси.

RMAT – управление материалами для тонирования трехмерной модели.

ROTATE – поворот объектов вокруг заданной точки.

ROTATE3D – поворот объектов вокруг оси в трехмерном пространстве.

RPREF – настройка режимов тонирования трехмерной модели.

RPREFCLOSE – закрытие палитры параметров тонирования.

RSCRIPT – повторное выполнение пакетного файла.

RULESURF – создание трехмерной поверхности, натянутой на две кривые.

S

SAVE – сохранение рисунка под текущим или заданным именем.

SAVEAS – сохранение рисунков, которым еще не было присвоено имя, или переименование текущего рисунка.

SAVEIMG – сохранение тонированных изображений в файлах.

SCALE – масштабирование объектов – пропорциональное изменение размеров объектов в направлениях *X*, *Y* и *Z*.

SCALELISTEDIT – управление списком доступных значений масштаба для видовых экранов, листа и печати.

SCALETEXT – изменение точки выравнивания для выбранных текстовых объектов без изменения их положения.

SCRIPT – выполнение последовательности команд из пакетного (командного) файла (макроса).

SECTION – создание областей (сечений) в результате пересечения плоскостей и тел.

SECTIONPLANE – создание объекта-сечения, который представляет собой секущую плоскость, проходящую через трехмерный объект.

SECURITYOPTIONS – управление настройками режимов безопасности.

SELECT – занесение выбранных объектов в текущий набор.

SETIDROPHANDLER – выбор типа содержимого, вставляемого в текущее приложение Autodesk из точек загрузки.

SETUV – наложение текстур на поверхности трехмерных объектов.

SETVAR – получение списка системных переменных, изменение их значений.

SHADEMODE – управление способом раскрашивания твердотельных объектов на текущем видовом экране.

SHAPE – вставка формы.

SHEETSET – открытие Диспетчера подшивок.

SHEETSETHIDE – закрытие Диспетчера подшивок.

SHELL – доступ к командам операционной системы.

SHOWMAT – получение списка типов материалов и методов их присвоения выбранным объектам.

SIGVALIDATE – вывод информации о цифровой подписи для файла.

SKETCH – выполнение контурных эскизов от руки.

SLICE – формирование разреза трехмерного объекта.

SNAP – ограничение перемещения указателя мыши определенными интервалами в режиме шаговой привязки.

SOLDRAW – построение профилей и сечений на видовых экранах, созданных командой SOLVIEW.

SOLID – создание закрашенных или контурных многоугольников.

SOLIDEDIT – редактирование граней и ребер трехмерных тел.

SOLPROF – создание профилей трехмерных тел.

SOLVIEW – создание плавающих видовых экранов, использующих ортогональную проекцию для размещения многовидовых рисунков и сечений твердотельных объектов и ACIS-тел.

SPACETRANS – преобразование расстояний между единицами пространства модели и пространства листа.

SPELL – орфографическая проверка надписей в рисунке.

SPHERE – построение трехмерного твердотельного шара.

SPLINE – создание неоднородных рациональных B-сплайнов (NURBS).

SPLINEDIT – редактирование сплайнов или сглаженных сплайнами полилиний.

SPOTLIGHT – создание прожектора.

STANDARDS – управление подключением файлов стандартов к рисункам AutoCAD.

STATS – показ на экране статистических данных по тонированию.

STATUS – вывод на экран статистической информации о рисунке, режимах и границах.

STLOUT – сохранение тел в двоичном или ASCII-файле.

STRETCH – растягивание объектов путем перемещения одной из его частей без разрыва объектов.

STYLE – создание и изменение текстовых стилей, а также установка текущего текстового стиля.

STYLESMANAGER – вызов Диспетчера стилей печати Plot Style Manager.

SUBTRACT – создание составной области или тела путем булевой операции вычитания.

SUNPROPERTIES – вызов диалогового окна определения свойств солнца.

SUNPROPERTIESCLOSE – закрытие диалогового окна определения свойств солнца.

SWEEP – создание трехмерного тела или поверхности посредством сдвига двумерной кривой вдоль траектории.

SYSWINDOWS – упорядочение значков окон открытых рисунков.

T

TABLE – создание в рисунке незаполненного объекта-таблицы.

TABLEEDIT – редактирование текста в ячейке таблицы.

TABLEEXPORT – экспорт данных из таблицы в файл формата CSV.

TABLESTYLE – описание нового стиля таблиц.

TABLET – настройка и калибровка планшета.

TABSURF – создание поверхности сдвига по определяющей кривой и вектору направления.

TASKBAR – управление отображением чертежей на панели задач Windows.

TEXT – создание однострочных текстовых надписей.

TEXTSCR – открытие текстового окна AutoCAD.

TEXTTOFRONT – перемещение текста и размеров на передний план относительно всех остальных объектов рисунка.

THICKEN – создание трехмерного тела посредством утолщения поверхности.

TIFOUT – сохранение выбранных объектов в файле формата TIF.

TIME – получение сведений о дате, времени и общей продолжительности работы над созданием и изменением рисунка.

TINSERT – вставка блока в ячейку таблицы.

TOLERANCE – нанесение условных обозначений допусков формы и расположения поверхностей на чертеже.

TOOLBAR – включение, отключение и адаптация панелей инструментов.

TOOLPALETTES – открытие окна инструментальных палитр.

TOOLPALETTECLOSE – закрытие окна инструментальных палитр.

TORUS – построение трехмерного твердотельного тора.

TRACE – построение линейных закрашенных сегментов заданной ширины.

TRANSPARENCY – управление прозрачностью фоновых пикселей растровых изображений.

TRAYSETTINGS – управление показом значков и уведомлений в строке состояния.

TREESTAT – получение информации о пространственных индексах рисунка.

TRIM – обрезка объекта по кромке, заданной другими объектами.

U

U – отмена действия последней выполненной команды.

UCS – управление пользовательскими системами координат.

UCSICON – управление видимостью и расположением пиктограммы ПСК.

UCSMAN – управление пользовательскими системами координат, открытие диалогового окна UCS.

UNDEFINE – подавление внутренней команды AutoCAD одноименной командой, определенной в приложении.

UNDO – последовательная отмена команд текущего сеанса.

UNION – создание составной области или тела путем булевой операции объединения.

UNITS – управление форматом и точностью представления линейных и угловых единиц измерения.

UPDATEFIELD – обновление полей в выбранных объектах рисунка вручную.

UPDATETHUMBSNOW – обрезка объекта по кромке, формируемой другими объектами.

V

VBAIDE – вызов редактора Visual Basic.

VBALOAD – глобальная загрузка проекта VBA в текущий сеанс AutoCAD.

VBAMAN – загрузка, выгрузка, сохранение, создание, внедрение и извлечение проектов VBA.

VBARUN – запуск VBA-макроса.

VBASTMT – выполнение команды VBA-приложения в командной строке AutoCAD.

VBAUNLOAD – глобальная выгрузка проекта VBA.

VIEW – сохранение и восстановление именованных видов.

VIEWPLOTDETAILS – отображение информации о выполненных задачах печати/публикации.

VIEWRES – указание точности аппроксимации объектов на текущем видовом экране.

VISUALSTYLES – создание и изменение визуальных стилей и применение визуального стиля к видовому экрану.

VISUALSTYLESCLOSE – закрытие Диспетчера визуальных стилей.

VLISP – вызов интегрированной среды разработки приложений Visual LISP.

VPCLIP – подрезка объектов на видовых экранах.

VPLAYER – управление видимостью слоев для отдельных видовых экранов.

VPMAX – разворачивание текущего видового экрана листа для редактирования.

VPMIN – сворачивание текущего видового экрана листа до прежнего состояния.

VPOINT – установка в пространстве направления взгляда на трехмерный объект.

VPORTS – деление области рисования на несколько неперекрывающихся или плавающих видовых экранов.

VSCURRENT – задание визуального стиля в текущем видовом экране.

VSLIDE – просмотр файла-слайда на текущем видовом экране.

VSSAVE – сохранение визуального стиля.

VTOPTIONS – отображение изменения в виде плавного перехода.

W

WALKFLYSETTINGS – настройка параметров обхода и облета.

WBLOCK – запись набора объектов или блока в отдельный файл.

WEDGE – построение трехмерного клиновидного тела с наклонной гранью, приближающейся к оси X.

WHOHAS – выдача информации о том, кем открыт указанный файл рисунка.

WIPEOUT – скрывание существующих объектов рисунка за маскирующим объектом цвета фона.

WMFIN – импорт графической информации в формате метафайла Windows.

WMFOPTS – настройка параметров команды WMFIN.

WMFOUT – экспорт объектов в файл формата WMF (Windows metafile).

WORKSPACE – создание, изменение и сохранение рабочего пространства, а также назначение его текущим.

WSSAVE – сохранение рабочего пространства.

WSSETTINGS – задание параметров рабочих пространств.

X

XATTACH – вставка внешних ссылок в текущий рисунок.

XBIND – внедрение именованных объектов, определенных во внешней ссылке, в текущий рисунок.

XCLIP – присвоение контура подрезки внешней ссылке или блоку и установка передней и задней плоскостей обрезки.

XEDGES – создание геометрии каркаса посредством извлечения ребер из трехмерного тела или поверхности.

XLINE – построение бесконечных прямых линий.

XOPEN – открытие выбранной внешней ссылки в новом окне.

XPLODE – разбиение составного объекта на составляющие объекты.

XREF – управление внешними ссылками.

Z

ZOOM – увеличение или уменьшение видимого размера объектов на текущем видовом экране.