China-pub.com
下载

第4章 编 辑 命 令

4.1 选择编辑命令的方法

任何CAD系统的核心功能是编辑和操作已有几何图形的功能， AutoCAD也不例外。大量的编辑命令使用户从平凡而辛苦乏味的工作中解脱出来，可以将更多的时间用于创造性的设计工作。

可以从Modify菜单中找到所有的编辑命令，如图 4-1所示。

另一种比较方便的选择编辑命令的方法是使用图 4-2所示的Modify工具条；还可以直接从键盘输入编辑命令，既可以用命令全名也可以用命令化名，例如：

键入E表示ERASE命令
键入M表示MOVE命令

有关命令和命令化名参见第 1章表1-2。

本章将详细介绍下列编辑命令：

ARRAY	MIRROR	BREAK
MOVE	CHAMFER	OFFSET
COPY	ROTATE	EXPLODE
SCALE	EXTEND	STRETCH
FILLET	TRIM	LENGTHEN

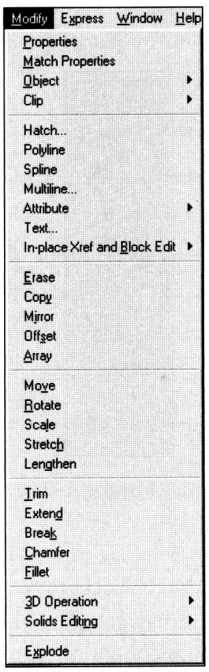


图 4-1

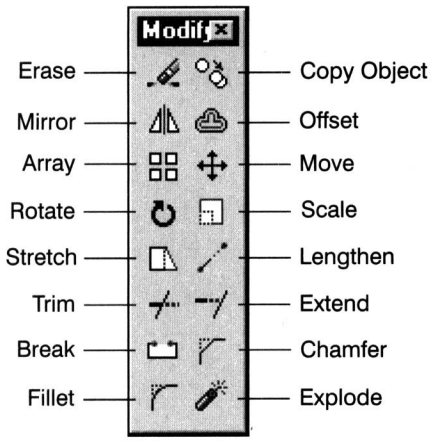


图 4-2

需要全本请访问 www.ertongbook.com

China-pub.com 下载

4.2 生成矩形阵列

用矩形阵列可以按图 4-3所示的矩形排列方式一次获得单一对象或一组对象的多个复制品。假设要对图4-3所示的矩形进行类似操作，即将这个对象排成三行三列，行与行之间的间隙为0.50，列与列之间的间隙为1.25，学习下面的命令提示和图4-4。

```
Command: AR(表示ARRAY)
Select objects: AL(选择原图中的所有对象)
Select objects(按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <(表示Rectangular)
Enter the number of rows (---)( <1>: 3
Enter the number of columns (|||) <1> 3
Enter the distance between rows or specify unit cell(00
Specify the distance between columns (|||): 2.00
```

对于需要阵列的矩形来说，参考点选在矩形的左下角，用它来计算阵列时的行间距和列间距；这里不仅要用到间隙值而且要用到矩形的尺寸；因为矩形的总高是 0.50，行与行之间的间隙为0.50，所以行间距为1.00。同理，矩形的长度为0.75，列与列之间的间隙为1.25，阵列时的列间距为2.00。

从图4-4中可以看出矩形阵列是以原对象为基准从左向右，从下往上排列的；有时想改变这个排列方向，只要在输入行间距列间距时输入负值，就可以改变阵列的方向，见图 4-5。

```
Command: AR表示ARRAY)
Select objects: AL选择原图中的所有对象)
Select objects按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <表示RecRectangular)
Enter the number of rows (---)( <1>: 3
Enter the number of columns (|||): 21>
Enter the distance between rows or specify unit cell-1.50
Specify the distance between columns (|||): -2.50
```

上述命令的执行结果如图4-5所示。

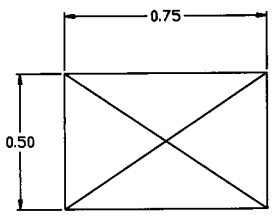


图 4-3

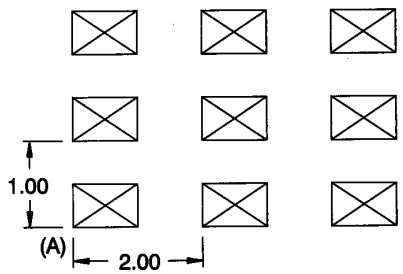


图 4-4

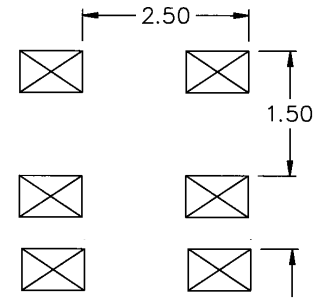


图 4-5

4.3 生成环形阵列

用环形阵列可以按圆形或极坐标方式一次获得一组对象的多个复制品。学习下面的命令提示和图4-6执行环形阵列：

```
Command: AR表示ARRAY)
Select objects:选择点A)
```

China-pub.com
下载


```
Other corner:(选择点B)
Select objects:按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <表示Polar)
Specify center point of arra在C点选择大圆的边确定阵列中心)
Enter the number of items in the array: 8
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <按Enter键接受缺省值)
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <按Enter键执行阵列操作)
```

为了将矩形或方形对象按环形阵列后对象不旋转，首先将矩形或方形对象转成块，插入点位于图形的中心，现在所有的方形的中心与阵列中心的间距都相同，见图 4-7。

```
Command: AR表示ARRAY)
Select objects:选择图4-7中的方块)
Select objects:按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <表示Polar)
Specify center point of arra在图4-8中的B点选择大圆的边确定阵列中心)
Enter the number of items in the array: 8
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <按Enter键接受缺省值)
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <表示No)
```

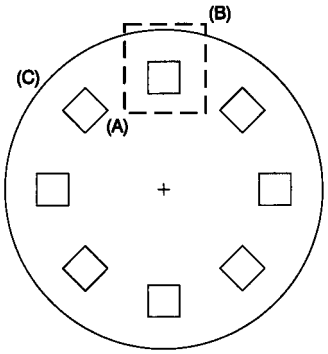


图 4-6

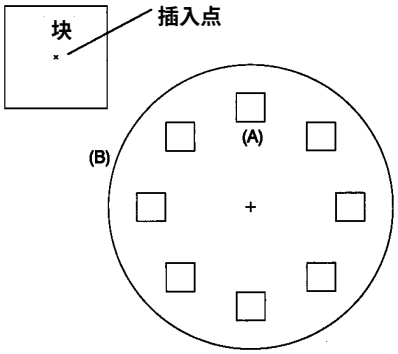


图 4-7

1. 螺栓孔排列 ——方法1

可以用ARRAY命令的环形阵列绘制多个螺栓孔，按下列步骤进行：

```
Command: AR表示ARRAY)
Select objects:选择图4-8中的两个小圆)
Select objects:按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <表示Polar)
Specify center point of arra选择交点A)
Enter the number of items in the array: 8
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <按Enter键接受缺省值)
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <按Enter键执行阵列操作)
```

因为用环形阵列绘制多个螺栓孔后，还需要在新的螺栓孔位置绘制中心线 (见图4-9)，再用ARRAY命令按逆时针方向45°角复制中心线。

```
Command: AR表示ARRAY)
Select objects:选择图4-9中的垂直中心线)
Select objects:按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <表示Polar)
Specify center point of arra选择交点B)
```

China-pub.com 下载

```
Enter the number of items in the array: 2
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <360>:45
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <按Enter键执行阵列操作)
```

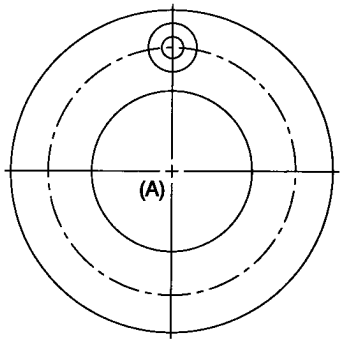


图 4-8

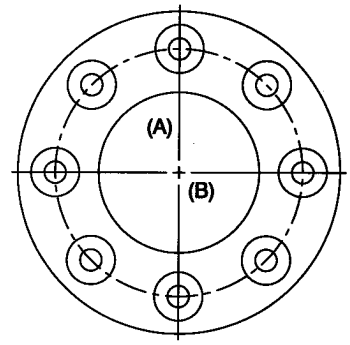


图 4-9

用ARRAY命令将最后画的中心线再复制一次，将剩余的圆全部标上中心线，如图 4-10所示。

```
Command: AR表示ARRAY)
Select objects:应该选中最后一条直线)
Select objects按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <表示PoPlar)
Specify center point of arr选择图4-10中的交点B)
Enter the number of items in the array: 4
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <按Enter键继续)
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <按Enter键执行阵列操作)
```

2. 螺栓孔排列——方法2

从上面的例子可以看出能很方便地在一个圆周上一次复制多个具有相同夹角的对象。如果复制的对象只占据一部分圆，如图 4-11所示的螺栓孔，哪该怎么办呢？这里螺栓孔间的夹角为40°，按下面的步骤完成图4-11。

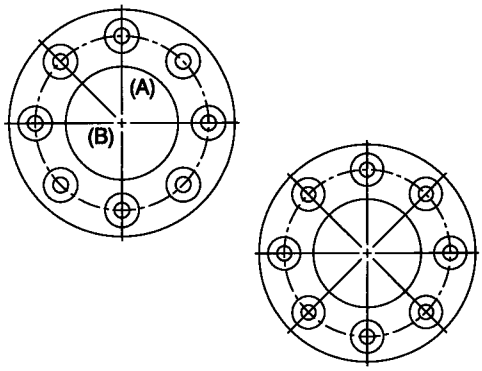


图 4-10

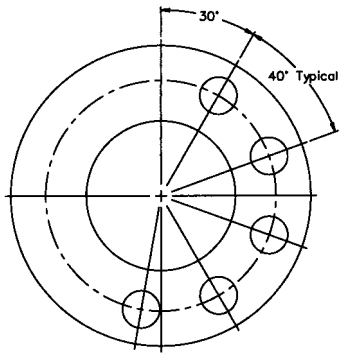


图 4-11

首先，用ARRAY命令按-30°旋转并复制垂直中心线，-30°是按顺时针方向复制并旋转中心线；然后用CIRCLE命令以中心线交点为中心画圆；用 ARRAY命令选择圆和中心线，按下面的命令顺序复制被选中的对象。

China-pub.com
下载


```
Command: AR(表示ARRAY)
Select objects:(选择图4-12中的小圆A和直线B)
Select objects:(按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <(表示Polar)
Specify center point of arr:(在C附近选择大圆的边确定阵列中心)
Enter the number of items in the arr:(按Enter键继续该命令)
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <360>:-160
Angle between items:40(顺时针复制)
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <(按Enter键执行阵列操作)
```

结果如图4-13所示。通过这个例子知道如何按指定占据的总角和每——项之间的夹角确定复制的个数，在输入两个角度时都使用了负值，这样可以强制按顺时针方向复制对象。

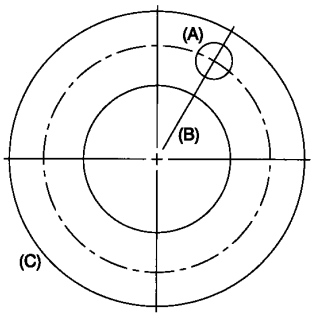


图 4-12

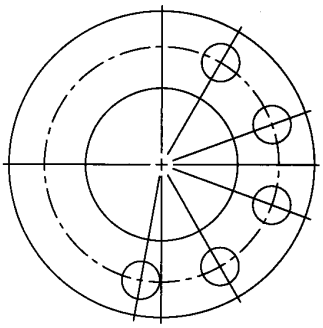


图 4-13

3. 螺栓孔排列——方法3

图4-14中所示的对象类似于螺栓孔排列——方法2中的对象，一组夹角为20°的新孔可以用ARRAY命令绘制。

先用ARRAY命令绘制角度为15°的中心线，然后用CIRCLE命令以中心线交点为中心画圆，按下列步骤加入其它的孔。

```
Command: AR(表示ARRAY)
Select objects:(选择图4-15中的小圆A和直线B)
Select objects:(按Enter键继续)
Enter the type of array [Rectangular/Polar] <(表示Polar)
Specify center point of arr:(在C附近选择大圆的边确定阵列中心)
Enter the number of items in the arr:(按Enter键继续该命令)
Specify the angle to fill (+=ccw, -=cw) <360>:120
Angle between items:20
Rotate arrayed objects? [Yes/No] <(按Enter键执行阵列操作)
```

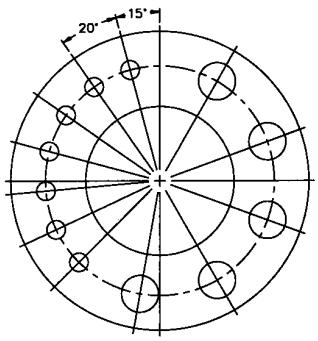


图 4-14

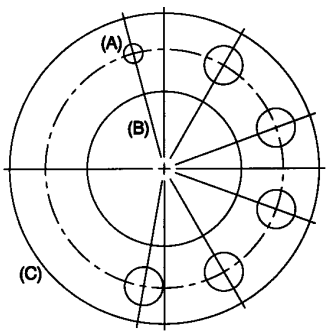


图 4-15

需要全本请访问 www.ertongbook.com

China-pub.com 下载

因为孔是按逆时针排列，所以输入的角度均为正值，见图 4-16。

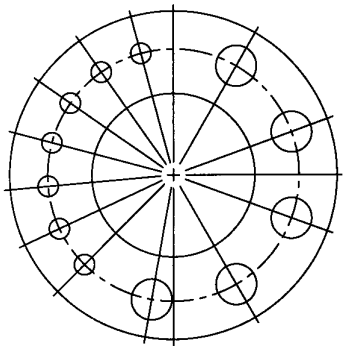


图 4-16

4.4 BREAK命令

BREAK命令用来删除某个对象中的一段。按下面的命令顺序和图 4-17执行BREAK命令。

```
Command: BR(表示BREAK )
Select object:(在图4-17中的A处选择直线)
Specify second break point or [First point:(在图4-17中的B处选择直线)
```

为了能选择关键的对象打断，用 Osnap方式并应用BREAK命令中的First选项，该方式可以在选择完要打断的对象后，指定两个不同的点定义打断间隔。按下面的命令顺序和图 4-18执行BREAK命令和First选项。

```
Command: BR(表示BREAK )
Select object:(选择图4-18中直线)
Specify second break point or [First point:(表示F(st)
Specify first break poin(选择两条直线的交点A)
Specify second break poin(选择直线端点B)
```

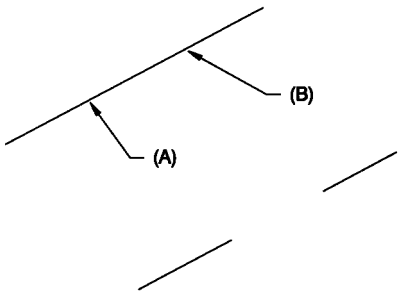


图 4-17

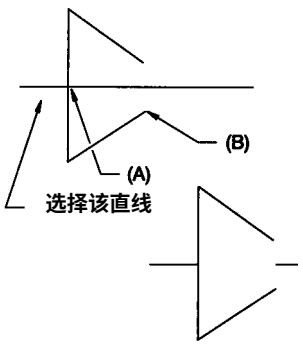


图 4-18

总是按逆时针方向打断圆。学习下面命令顺序和图 4-19打断圆。

```
Command: BR(表示BREAK )
Select object:(选择图4-19中的圆)
Specify second break point or [First point:(表示F(st)
Specify first break poin(在图4-19中选择圆上一点 A)
Specify second break poin(在图4-19中选择圆上一点 B)
```

China-pub.com
下载

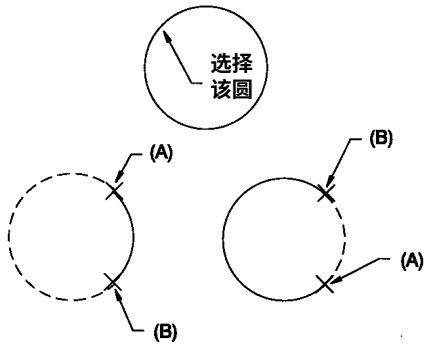


图 4-19

4.5 CHAMFER命令

倒角是一种精加工对象锋利拐角的方法。CHAMFER命令可以在两条相交的直线中间生成一条斜线，距离决定了倒角的大小。图4-20是一个倒角实例，沿着对象上边倒角。

CHAMFER命令是按给定的两个倒角距离在一个锋利的拐角处画出一条斜线。最常见的倒角是45°倒角，如图4-21所示。尽管这个命令中并没有要求指定角度，可以通过输入的距离值来控制角度。在图4-21所示的例子中，只要输入两个相同的距离值，就会自动生成45°倒角。学习图4-21和下面的命令提示。

```
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.5, Dist2 = 0.5
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Meth(表示Distance)
Specify first chamfer distance <0.5>: 0.15
Specify second chamfer distance <0.(按Enter键接受缺省值)
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.15, Dist2 = 0.15
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Me(选择直线A)
Select second line:(选择直线B)
```

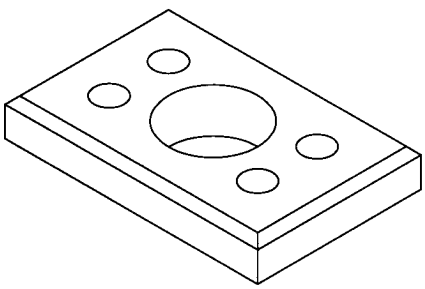


图 4-20

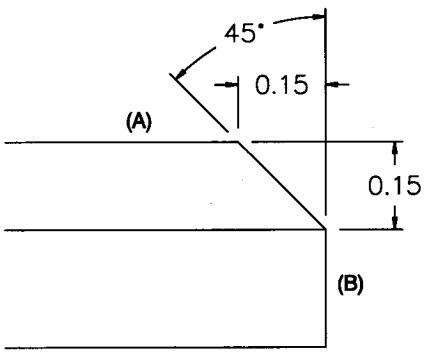


图 4-21

图4-22所示的倒角与图4-21所示的倒角类似，所不同的是角度不同，按下面的提示指定两个不同的倒角距离，这种边通常称做斜角。

```
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.50, Dist2 = 0.50
```

China-pub.com 下载

```
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]:(表示D)istance)
Specify first chamfer distance <0.50>: 0.30
Specify second chamfer distance <0.30>:0.15
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 =  0.30, Dist2 = 0.15
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Me(选择直线A)
Select second line:(选择直线B)
```

对于没有相交的拐角，可以用CHAMFER命令将两条直线相交，只要在执行CHAMFER命令时将两个距离设置为0，见图4-23。

```
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.50, Dist2 = 0.250
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Meth(表示)istance)
Specify first chamfer distance <0.50>: 0
Specify second chamfer distance <0.0(按Enter键接受缺省值)
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.000 , Dist2 = 0.000
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Me(选择直线A)
Select second line:(选择直线B)
```

因为多段线包含多段线但为单一对象，用CHAMFER命令和Polyline选项可以完成整条多段线的倒角，见图4-24。

```
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.000, Dist2 =0.000
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Meth(表示)istance)
Specify first chamfer distance <0.000>: 0.50
Specify second chamfer distance <0.5(按Enter键接受缺省值)
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.500, Dist2 = 0.500
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Met(表示)olyline)
Select 2D Polyline:(选择多段线)
```

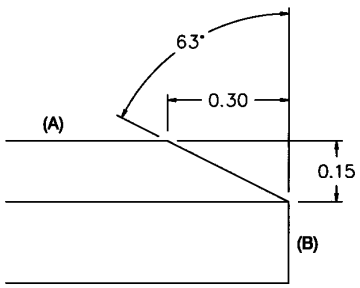


图 4-22

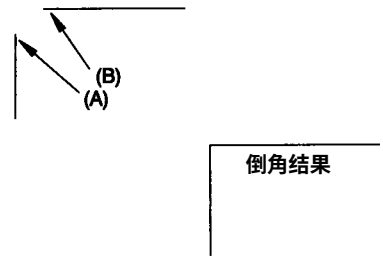


图 4-23

CHAMFER命令支持Trim/No Trim选项，即倒角后修剪还是不修剪拐角的边，如图4-25所示。按下面的提示注意设置No trim选项。

```
Command: CHA (表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 0.20, Dist2 = 0.20
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Meth(表示)rim)
[Trim/No trim] <Trim>:(表示No trim )
[Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]<Select first li(表示)istance)
```

China-pub.com
下载


```
Enter first chamfer distance <0.00>: 1.00
Enter Specify second chamfer distance <1.00>:(按Enter键接受缺省值)
Command: CHA(表示CHAMFER)
(TRIM mode) Current chamfer Dist1 = 1.00, Dist2 = 1.00
Select first line or [Polyline/Distance/Angle/Trim/Method]:P(表示Polyline)
Select 2D Polyline:(选择多段线A)
```

所有的边倒角后都没有修剪。

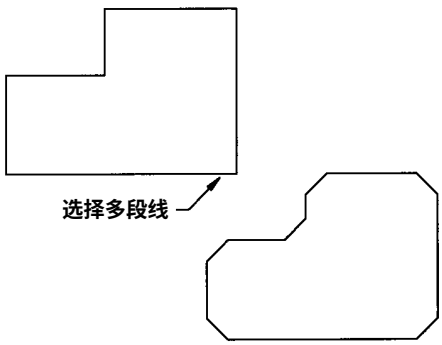


图 4-24

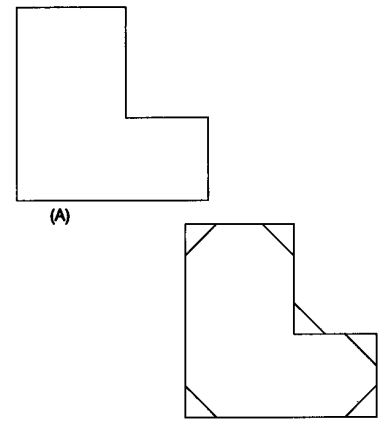


图 4-25

4.6 COPY命令

COPY命令用来复制某个或某组对象。在图 4-26中，用Window方式选择所有要复制的对象，点C作为位移的基点，即从何处复制对象，点 D为位移的第二点，即复制对象的目的地。

```
Command: CP(表示COPY)
Select objects:(拾取点A)
Other corner:(拾取点B)
Select objects:(按Enter键继续)
Specify base point or displacement, or [Multiple]:(选择拐角点C)
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(选择
  D 附近一点)
```

可以在COPY命令内多次复制对象，图 4-27是用COPY命令和Multiple选项复制一组对象的结果。按下面的命令提示使用 COPY命令的Multiple选项。

```
Command: CP(表示COPY)
Select objects:(选择组成A的所有对象)
Select objects:(按Enter键继续)
Specify base point or displacement, or [Multiple]:M(表示Multiple)
Specify base point:(选择拐角端点A)
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(在B
  附近拾取一点)
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(在C
  附近拾取一点)
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(在D
  附近拾取一点)
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(在E
  附近拾取一点)
```

需要全本请访问 www.ertongbook.com

China-pub.com 下载

Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(在附近拾取一点)
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>:(按Enter键退出命令)

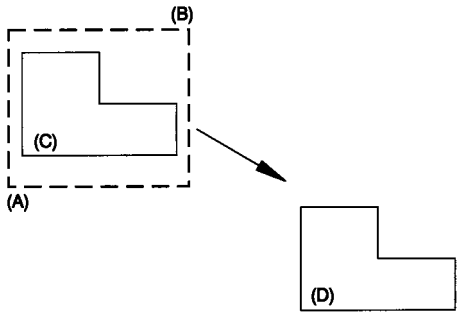


图 4-26

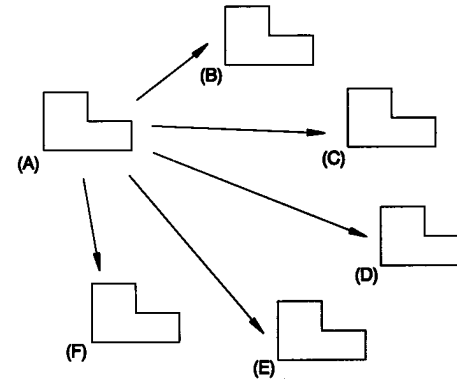


图 4-27

4.7 EXPLODE命令

用EXPLODE命令将多段线、尺寸或图块等单一对象分解为各个单个对象。图 4-28中的多段线是一个单一对象，用EXPLODE命令选择多段线将多段线分解成四个对象。

Command:X(表示 EXPLODE)
Select objects:选择图4-28中的多段线)
Select objects按Enter键完成爆炸操作)

尺寸包括尺寸线、尺寸界线、尺寸文本和箭头，所有这些组成一个对象。尺寸标注将在第11章“尺寸标注”中介绍。用EXPLODE命令将单一尺寸分解成尺寸线、尺寸界线、尺寸文本和箭头。一般不提倡这样做，因为一旦尺寸标注后尺寸值不再改变，而且分解后操纵尺寸的夹点特征也消失了。夹点将在第7章中讨论。

Command:X(表示 EXPLODE)
Select objects:选择图4-29中的尺寸)
Select objects按Enter键完成爆炸操作)

用EXPLODE命令将图块分解为单个对象如：直线和圆等。如果图块中还镶嵌了其它图块，还需要再执行一次EXPLODE命令将镶嵌的图块分解成单个对象。

Command:X(表示 EXPLODE)
Select objects:选择图4-30中的块)
Select objects按Enter键完成爆炸操作)



图 4-28

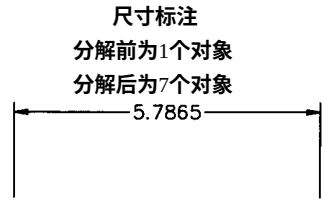


图 4-29



图 4-30

China-pub.com
下载

还可以用EXPLODE命令分解图4-31所示的不同比例插入的图块，所有的图块均被分解成单个对象。

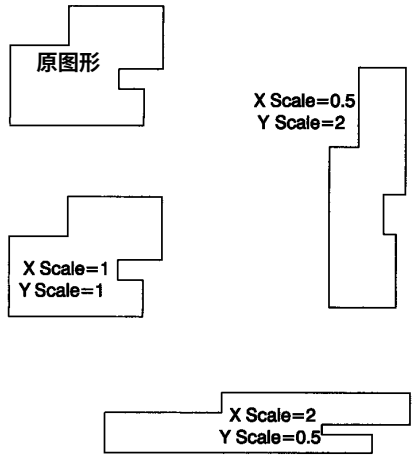


图 4-31

4.8 EXTEND命令

用EXTEND命令将对象延伸到指定的边界。在图 4-32中选择大圆作为边界，按 Enter键继续EXTEND命令，选择圆弧 B直线C和圆弧 D，将它们延伸到圆，如果选错了延伸端可以用 Undo选项取消延伸，重复上面的过程指定正确的延伸端。

```
Command: EX(表示EXTEND)
Current settings: Projection=UCS Edge=None
Select boundary edges ...
Select objects:(选择大圆A)
Select objects:(按Enter键继续)
Select object to extend or [Project/Edge/Undo]:(选择圆弧B)
Select object to extend or [Project/Edge/Undo]:(选择直线C)
Select object to extend or [Project/Edge/Undo]:(选择圆弧D)
Select object to extend or [Project/Edge/Undo]:(按Enter键退出该命令)
```

另一种选择延伸边界的方法是在“ Select Object ”提示下按Enter键，系统自动把图形中的所有对象作为延伸边界，使用这种方法时延伸边界不亮显。

要延伸如图4-33所示的多个对象(五条直线)，选择A作为延伸边界，使用 Fence方式从B到C指定栅栏，五条线都延伸到指定的边界。

```
Command: EX(表示EXTEND)
Current settings: Projection=UCS Edge=None
Select boundary edges ...
Select objects:(选择图4-33中的直线A)
Select objects:(按Enter键继续)
Select object to extend or [Project/Edge/Undo]:(表示Fence)
First fence point:(拾取点B)
Specify endpoint of line or [Undo]:(拾取点C)
Specify endpoint of line or [Undo]:(按Enter键结束Fence并执行延伸命令)
Select object to extend or [Project/Edge/Undo]:(键入Enter键退出该命令)
```

China-pub.com 下载

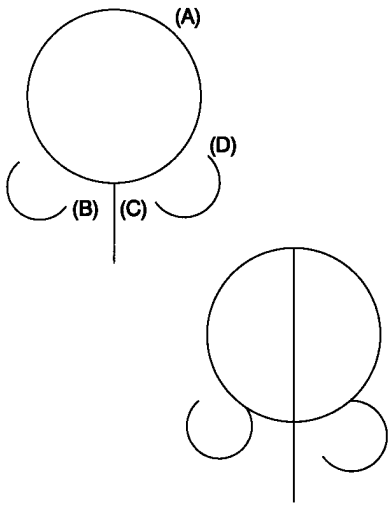


图 4-32

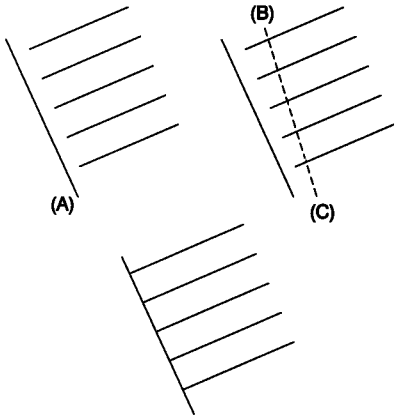


图 4-33

有时需要延伸边界，学习图 4-34和下面的命令顺序，注意 EXTEND命令中的这种特殊情况。

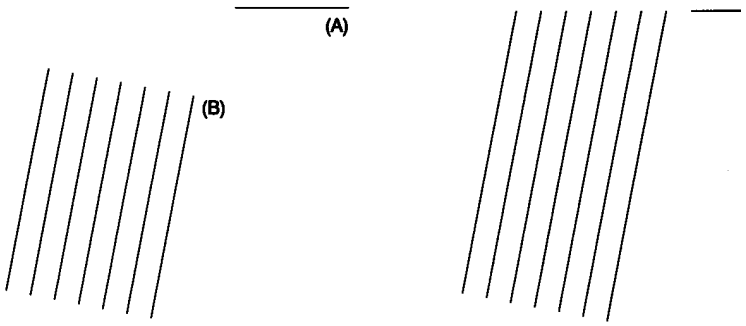


图 4-34

```
Command: EX(表示EXTEND)
Current settings: Projection=UCS Edge=None
Select boundary edges ...
Select objects(选择直线A)
Select objects(按Enter键继续)
Select object to extend or [Project/Edge/Und(表示Edge)
Enter an implied edge extension mode [Extend/No extend] <No (表示延伸d>: E(
  边界)
Select object to extend or [Project/Edge/U(拾取线B)
Select object to extend or [Project/Edge/U(键入Enter键退出该命令)
```

继续拾取要延伸的其它直线，也可以用 Fence方式拾取这些线段，所有直线延伸后，按Enter键退出EXTEND命令。

4.9 FILLET命令

很多需要超精加工和抛光的零件具有锋利的拐角。圆角不仅是为了美观同时也是出于设

China-pub.com
下载

计需要，如图4-35中的A和B所示，圆角通常用在铸件中，金属材料在圆角中比在尖角中更容易成型且不会出现裂纹。有些图中有大量的圆角，通常加一个注释如：“所有圆角半径为0.125”,以含盖所有的圆角尺寸。

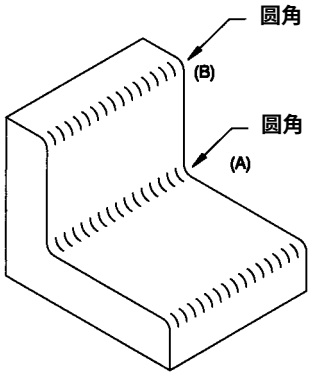


图 4-35

AutoCAD提供了FILLET命令，先输入圆角半径，再选择两条线，就会在指定的两条直线之间倒一个指定半径的圆角，两条线自动被修剪，图4-36是FILLET命令的应用实例。有时要重复多次使用FILLET命令，MULTIPLE命令可以自动重复下一次从键盘键入的命令，在这里是FILLET命令；按Esc键取消MULTIPLE命令返回命令提示状态。

```
Command: MULTIPLE
Enter command name to repea表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 2.50
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示半径)
Specify fillet radius <2.50>: 0.25
Select first object or [Polyline/Radius/T选择A和B)
Select first object or [Polyline/Radius/Tr选择B和C)
Select first object or [Polyline/Radius/Tr选择C和D)
Select first object or [Polyline/Radius/T按Esc键取消多重倒圆角操作)
```

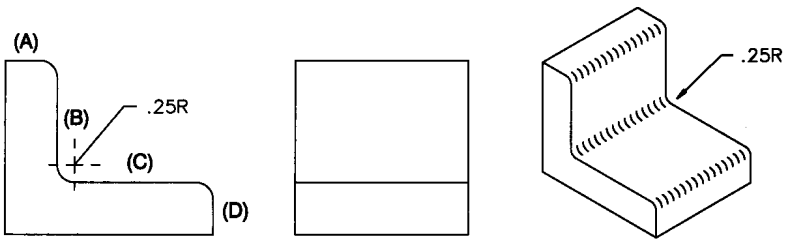


图 4-36

FILLET命令可以用来绘制拐角，为此将圆角半径设置为 0，将两个没有相交的对象生成一个拐角，见图4-37。

```
Command: F表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 0.50
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示半径)
Specify fillet radius <0.50>: 0
Command: F表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 0.000
Select first object or [Polyline/Radius/Tr选择直线A)
Select second objec选择直线B)
```

用FILLET命令将单一对象的多段线一次完成所有拐角的倒圆角 (见图4-38)。

```
Command: F表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 0.000
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示半径)
```

China-pub.com 下载

```
Specify fillet radius <0.000>:0.25
Command: F表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 0.25
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示P(Pl(yline)
Select 2D Polyline选择图4-38中的多段线)
```

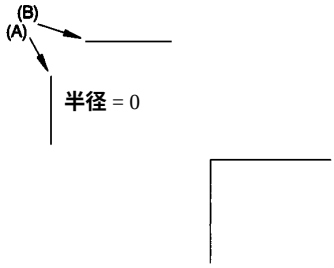


图 4-37

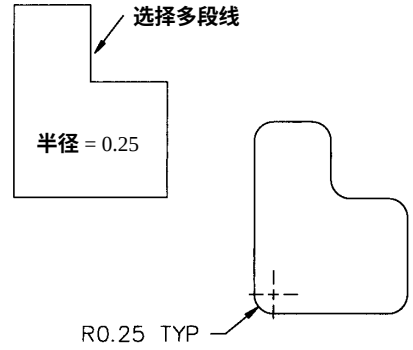


图 4-38

FILLET命令也能控制倒完圆角后是否将拐角修剪。图 4-39为一个特殊的倒圆角操作，在A点选中多段线，多段线的拐角没有自动修剪，通过设置 Trim/No Trim选项保留拐角，按下面步骤执行这项操作。

```
Command:F(表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 0.00
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示Tri(m)
Enter Trim mode option [Trim/No trim] <No tri表示No(trim)
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示半径)
Specify fillet radius <0.00>: 1.00
Command: F表示FILLET)
Current settings: Mode = NOTRIM, Radius = 1.00
Select first object or [Polyline/Radius/Tri表示P(Pl(yline)
Select 2D Polyline选择图4-38中的多段线)
```

给图4-40 所示的两条平行线倒圆角，自动生成连接两条直线端点的半圆。

```
Command: F表示FILLET)
Current settings: Mode = TRIM, Radius = 1.000
Select first object or [Polyline/Radius/Tr选择直线B)
Select second objec选择直线C)
```

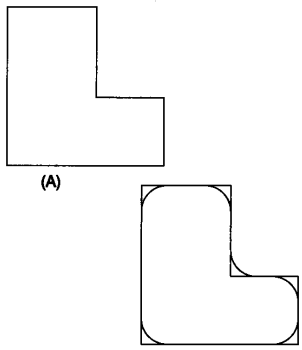


图 4-39

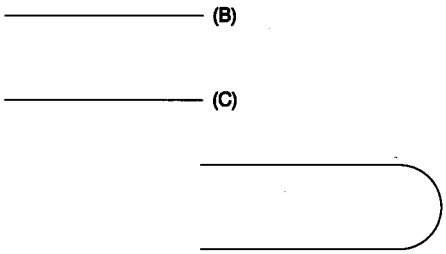


图 4-40

China-pub.com
下载

4.10 LENGTHEN命令

LENGTHEN命令用来加长某个被选中的对象，而不影响其它值如：直线的角度或圆弧的半径等，见图4-41。

```
Command: LEN(表示LENGTHEN)
Select an object or [DElta/Percent/Total/DYnamic(选择直线A)
Current length: 12.3649
Select an object or [DElta/Percent/Total/DYnamic(表示Total)
Specify total length or [Angle] <1.00)>: 20
Select an object to change or [Undo(在A点选择直线)
Select an object to change or [Undo(按Enter键退出)
```

当用LENGTHEN命令加长圆弧时，在改变圆弧长度之前屏幕上会显示圆弧的长度和包角，如图4-42所示，输入对象全长后，在“ Select object to change ”提示下一定要正确指定延伸端。

```
Command: LEN(表示LENGTHEN)
Select an object or [DElta/Percent/Total/DYnamic(选择圆弧B)
Current length: 1.4459, included angle: 54.9597
Select an object or [DElta/Percent/Total/DYnamic(表示Total)
Specify total length or [Angle] <1.00)>: 5
Select an object to change or [Undo(选择圆弧B)
Select an object to change or [Undo(按Enter键退出)
```

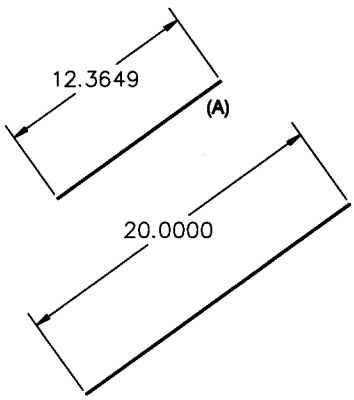


图 4-41

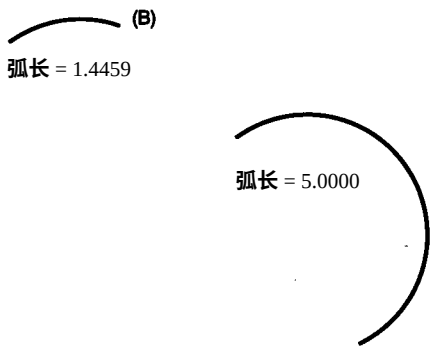


图 4-42

4.11 MIRROR命令——方法1

MIRROR命令用来镜像复制一个或一组对象。在执行镜像操作时，可以选择删除原对象，这相当于翻转对象，也可以保留原来的对象，这相当于翻转的同时复制。参考下面的提示和图4-43执行MIRROR命令。

```
Command: MI(表示MIRROR)
Select objects(在X附近拾取一点)
Specify opposite corne(在Y附近拾取一点)
Select objects(按Enter键继续)
Specify first point of mirror li(选择中心线端点A)
Specify second point of mirror li(选择中心线端点B)
```

China-pub.com 下载

```
Delete source objects? [Yes/No] <按Enter键接受缺省值)
```

因为在镜像时保留了原对象，所以镜像结果如图 4-44所示。用MIRROR命令绘制对称图形非常方便。

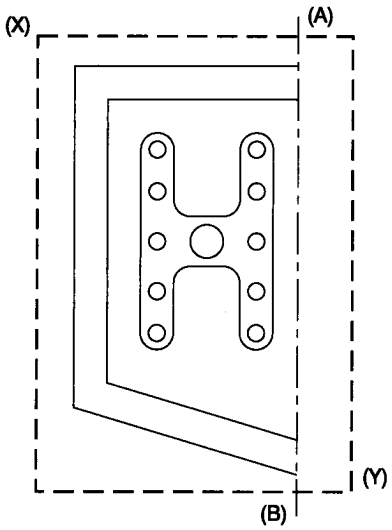


图 4-43

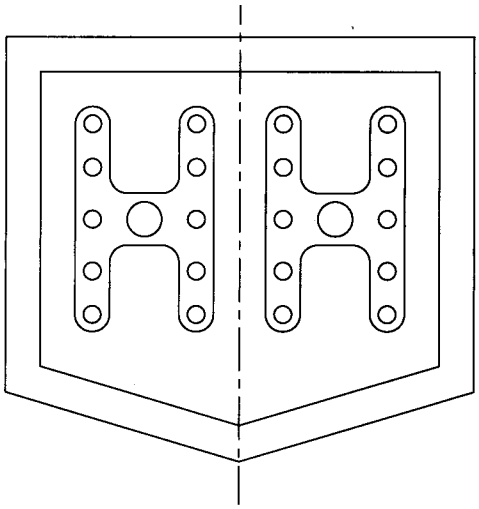


图 4-44

4.12 MIRROR命令 —— 方法2

图4-45是MIRROR命令的另一种应用，需要将浴室平面图全部翻转，这是典型的“ What if ”方案。用下面的命令提示执行 MIRROR操作。执行结果如图4-46所示。

```
Command: MI表示MIRROR)
Select objects: Al选择所有对象)
Select objects按Enter键继续)
Specify first point of mirror line:Mid
Of(选择直线中点A)
Specify second point of mirror line: Per
To(选择直线B，它与A垂直)
Delete source objects? [Yes/No] <N表示Yes)
```

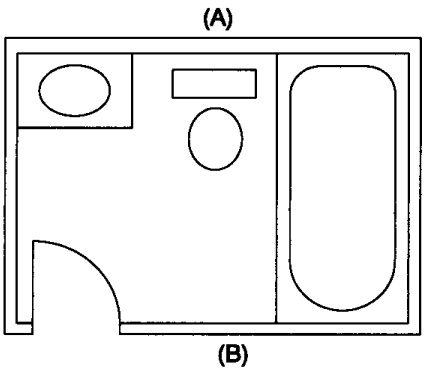


图 4-45

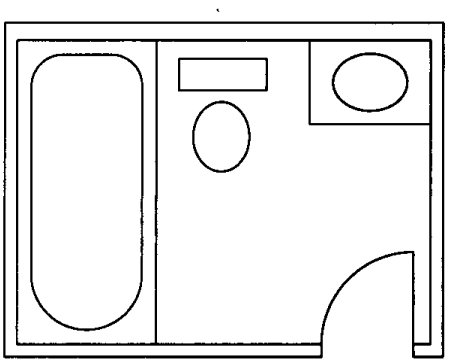


图 4-46

China-pub.com
下载

4.13 MIRROR命令——方法3

有的时候镜像时包含有文本，如图 4-47所示。系统变量 MIRRTEXT控制文本的镜像结果——缺省值为“ 1 ”或“ ON ”。用下面的命令提示执行 MIRROR操作，看文本的镜像结果。

```
Command: MI表示MIRROR)
Select objects:在X附近拾取一点)
Specify opposite corne在Y附近拾取一点)
Select objects:按Enter键继续)
Specify first point of mirror li选择中心线端点A)
Specify second point of mirror line选择中心线端点B)
Delete source objects? [Yes/No] <按Enter键接受缺省值)
```

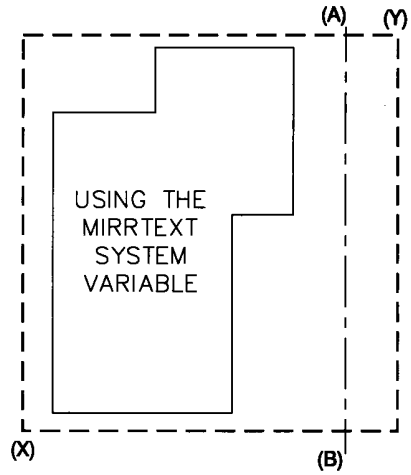


图 4-47

注意MIRRTEXT为“ 1 ”或“ ON ”时，文本也镜像，这时文本不可读 (见图4-48)。要使镜像后的文本可读，将 MIRRTEXT设置为“ 0 ”或“ OFF ”。按下面的步骤操作，见图 4-49。

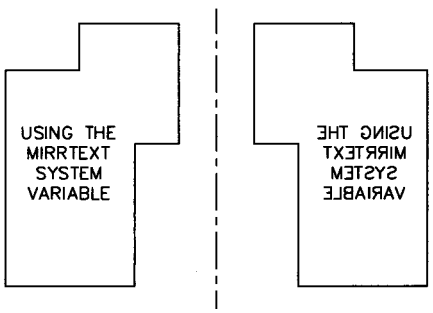


图 4-48

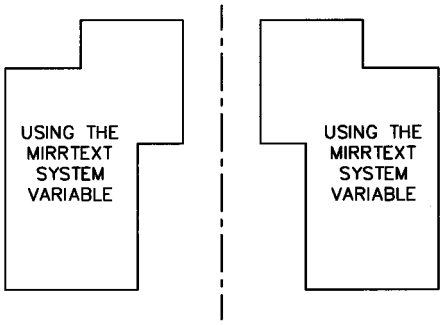


图 4-49

```
Command: MIRRTEXT
Enter new value for MIRRTEXT <1>: 0
```

用MIRROR命令和MIRRTEXT设置为“ 0 ”或“ OFF ”，可以使文本镜像后可读，如图 4-49所示。按下面的步骤操作。

```
Command: MI表示MIRROR)
Select objects:建立的选择集与图4-47相同)
```

需要全本请访问 www.ertongbook.com