

AutoCAD 2000 丛书

AutoCAD 2000

命令参考手册

孙爱充 叶以农 刘志刚 张亦清 / 编著



AutoCAD 2000

命令参考手册

孙爱充 叶以农 刘志刚 张亦清 / 编著

中国电力出版社

内 容 提 要

本书主要介绍在 32 位 Windows 操作平台上 AutoCAD 2000 中的命令的详细语法与用途,以便帮助 AutoCAD 使用者能够快速地学习与查询 AutoCAD 命令,解决实际应用过程中碰到的问题。

本书适合作为广大读者学习和使用 AutoCAD 的参考工具书。

图书在版编目 (CIP) 数据

AutoCAD 2000 命令参考手册/孙爱充、张亦清 编著.-北京:中国电力出版社,2001

ISBN 7-5083-0792-5

I. A… II. ①孙…②张… III. 计算机辅助设计-应用软件, AutoCAD 2000 IV. TP391.72

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 066527 号

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

三河市实验小学印刷厂印刷

各地新华书店经售

*

2001 年 10 月第一版 2001 年 10 月北京第一次印刷
787 毫米×1092 毫米 16 开本 44 印张 990 千字
定价 59.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

(本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换)

序

由 Autodesk 公司出品的 AutoCAD 软件自一出现就受到了广大爱好者的欢迎，随着其版本的不断更新、功能的不断完善和强大，AutoCAD 专业绘图软件也日益成为目前工程类专业领域中最流行的绘图工具，同时在其他专业领域中也得到了广泛的应用。

在某种程度上，应该说是 AutoCAD 软件将工程技术人员从日益繁重的图纸作业工作中解放了出来，使得他们能够一边品尝着咖啡的同时还能挥洒自如地完成一份又一份产品的设计，并使得工程图纸成果的标准化成为可能。当然，专业工程技术人员的生活和工作方式也正由此而完成了一次革命。

AutoCAD 软件的发展速度是飞快的，并且超越了许多人的想像，自作者初次接触该软件以来，其版本的更替基本上是以一至两年为一个周期。目前，中国大陆用户能够接触到的 AutoCAD 软件的最高版本是 AutoCAD2000，也称 AutoCAD 15，其无论是功能还是效率都较 AutoCAD 的 14 版本有了长足提高。故为了满足广大 AutoCAD 用户和爱好者迫切需要掌握最新 AutoCAD 版本命令操作的渴望，也应出版社的要求，特根据作者对 AutoCAD2000 有关基本操作命令的理解，编著了如此一本有关 AutoCAD2000 命令操作的参考手册，并努力在本手册中对读者和 AutoCAD 用户所关心的一些问题作出详细的描述，希望能够对读者和 AutoCAD 用户有一些帮助。但百密难免一疏，再加上本书编著的时间较为仓促，其中难免会有诸多错误之处，希望大家能够谅解。

在本书的编著过程中，我们得到了许多师长、亲人和朋友的帮助，在此，一并对他们表示最诚挚的感谢。

作者 孙爱充

张亦清

目 录

序

3D	1
3DARRAY	8
3DCLIP	10
3DCORBIT	11
3DDISTANCE	11
3DFACE	11
3DMESH	12
3DORBIT	13
3DPAN	16
3DPOLY	16
3DSIN	17
3DSOUT	19
3DSWIVEL	20
3DZOOM	21
ABOUT	22
ACISIN	22
ACISOUT	22
ADCCLOSE	22
ADCCENTER	23
ADCNAVIGATE	27
ALIGN	27
AMECONVERT	29
APERTURE	29
APpload	29
ARC	32
AREA	35
ARRAY	37
ARX	39
ATTDEF	39
ATTDISP	42
ATTEDIT	43
ATTEXT	46
ATTREDEF	48
AUDIT	48
BACKGROUND	50
BASE	53
BHATCH	53

BLIPMODE	62
BLOCK	63
BLOCKICON	65
BMPOUT	66
BOUNDARY	66
BOX	68
BREAK	70
BROWSER	70
CAL	72
CAMERA	83
CHAMFER	84
CHANGE	86
CHPROP	89
CIRCLE	91
CLOSE	92
COLOR	92
COMPILE	94
CONE	94
CONVERT	96
COPY	97
COPYBASE	98
COPYCLIP	98
COPYHIST	99
COPYLINK	99
CUTCLIP	99
CYLINDER	99
DBCCLOSE	102
DBCONNECT	102
DBLIST	125
DDEDIT	125
DDPTYPE	126
DDVPOINT	127
DELAY	127
DIM 和 DIM1	128
DIMALIGNED	129
DIMANGULAR	131
DIMBASELINE	134

DIMCENTER	136
DIMCONTINUE.....	136
DIMDIAMETER	138
DIMEDIT	139
DIMLINEAR	141
DIMORDINATE	144
DIMOVERRIDE.....	146
DIMRADIUS	146
DIMSTYLE.....	147
DIMTEDIT	163
DIST	164
DIVIDE.....	165
DONUT.....	165
DRAGMODE.....	166
DRAWORDER	167
DSETTINGS	167
DSVIEWER	173
DVIEW	174
DWGPROPS	180
DXBIN	182
EDGE	183
EDGESURF	184
ELEV.....	184
ELLIPSE	185
ERASE	189
EXPLODE.....	189
EXPORT	191
EXPRESSTOOLS	191
EXTEND	191
EXTRUDE	194
FILL	196
FILLET	196
FILTER.....	199
FIND	201
FOG.....	203
GRAPHSCR.....	205
GRID.....	205
GROUP	206
HATCH	211
HATCHEDIT	214
HELP.....	216
HIDE	216
HYPERLINK	217

HYPERLINKOPTIONS	219
ID	220
IMAGE	220
IMAGEADJUST.....	224
IMAGEATTACH.....	226
IMAGECLIP.....	228
IMAGEFRAME.....	229
IMAGEQUALITY	229
IMPORT	230
INSERT	231
INSERTOBJ.....	235
INTERFERE	237
INTERSECT	238
ISOPLANE	238
LAYER.....	240
LAYOUT	247
LAYOUTWIZARD.....	248
LEADER.....	248
LENGTHEN	251
LIGHT.....	253
LIMITS	262
LINE	263
LINETYPE	265
LIST	269
LOAD	269
LOGFILEOFF.....	269
LOGFILEON	270
LSEDIT	270
LSLIB	271
LSNEW	273
LTSCALE	274
LWEIGHT.....	275
MASSPROP.....	278
MATCHPROP.....	280
MATLIB.....	281
MEASURE	284
MENU.....	285
MENULOAD.....	285
MENUUNLOAD	287
MINSERT	287
MIRROR.....	292
MIRROR3D	293
MLEDIT	295

MLINE.....	301	PSIN.....	431
MLSTYLE.....	303	PSOUT.....	431
MODEL.....	307	PSPACE.....	436
MOVE.....	307	PURGE.....	436
MSLIDE.....	307	QDIM.....	438
MSPACE.....	308	QLEADER.....	438
MTEXT.....	308	QSAVE.....	442
MULTIPLE.....	318	QSELECT.....	442
MVIEW.....	318	QTEXT.....	444
MVSETUP.....	321	QUIT.....	444
NEW.....	327	RAY.....	445
OFFSET.....	332	RECOVER.....	445
OLELINKS.....	332	RECTANG.....	445
OLESCALE.....	335	REDEFINE.....	446
OOPS.....	336	REDO.....	446
OPEN.....	337	REDRAW.....	447
OPTIONS.....	341	REDRAWALL.....	447
ORTHO.....	366	REFCLOSE.....	447
OSNAP.....	366	REFEDIT.....	448
PAGESETUP.....	368	REFSET.....	451
PAN.....	372	REGEN.....	451
PARTIALLOAD.....	373	REGENALL.....	452
PARTIALOPEN.....	376	REGENAUTO.....	452
PASTEBLOCK.....	377	REGION.....	453
PASTECLIP.....	378	REINIT.....	453
PASTEORIG.....	378	RENAME.....	454
PASTESPEC.....	378	RENDER.....	455
PCINWIZARD.....	379	RENDSCR.....	460
PEDIT.....	379	REPLAY.....	460
PFACE.....	389	RESUME.....	461
PLAN.....	391	REVOLVE.....	461
PLINE.....	392	REVSURF.....	463
PLOT.....	396	RMAT.....	464
PLOTSTYLE.....	404	ROTATE.....	473
PLOTTERMANAGER.....	405	ROTATE3D.....	474
POINT.....	406	RPREF.....	477
POLYGON.....	406	RSCRIPT.....	484
PREVIEW.....	408	RULESURF.....	484
PROPERTIES.....	408	SAVE.....	486
PROPERTIESCLOSE.....	429	SAVEAS.....	486
PSDRAG.....	429	SAVEIMG.....	489
PSETUPIN.....	429	SCALE.....	491
PSFILL.....	430	SCENE.....	492

SCRIPT	494	UCS	572
SECTION	494	UCSICON	577
SELECT	496	UCSMAN	578
SETUV	498	UNDEFINE	582
SETVAR	505	UNDO	583
SHADEMODE	505	UNION	585
SHAPE	506	UNITS	585
SHELL	506	VBAIDE	589
SHOWMAT	507	VBALOAD	589
SKETCH	507	VBAMAN	590
SLICE	508	VBARUN	591
SNAP	511	VBASTMT	593
SOLDRAW	513	VBAUNLOAD	594
SOLID	514	VIEW	594
SOLIDEDIT	514	VIEWRES	598
SOLPROF	525	VLISP	599
SOLVIEW	526	VPCLIP	599
SPELL	530	VPLAYER	600
SPHERE	532	VPOINT	601
SPLINE	533	VPORTS	602
SPLINEDIT	534	VSLIDE	607
STATS	539	WBLOCK	608
STATUS	540	WEDGE	611
STLOUT	541	WHOHAS	612
STRETCH	542	WMFIN	613
STYLE	543	WMFOPTS	616
STYLESMANAGER	546	WMFOUT	617
SUBTRACT	546	XATTACH	618
SYSWINDOWS	547	XBIND	619
TABLET	548	XCLIP	621
TABSURF	551	XLINE	622
TEXT	551	XPLODE	624
TEXTSCR	556	XREF	626
TIME	556	ZOOM	632
TOLERANCE	557	附录 A 命令别名	636
TOOLBAR	561	附录 B 系统变量设置	638
TORUS	566	附录 C 标注样式	671
TRACE	567	附录 D 实用程序	676
TRANSPARENCY	568	附录 E 标准线型	677
TREESTAT	568	附录 F AutoCAD 图形对象	683
TRIM	569	附录 G 使用 Unicode 字体	685
U	572		

3D

命令描述：创建三维多边形网格对象。

3D 命令沿常见几何图形（包括长方体、圆锥体、球体、圆环体、楔体和棱锥体）的外表面创建三维多边形网格。

当用户用 3D 命令构造多边形网格对象时，最后得到的对象是可以隐藏、着色和渲染的表面。

操作方法：选择菜单“视图”►“表面”►“三维曲面”；或在命令行中用键盘输入“3d”。

在完成3D操作后，命令行中会出现如下提示：

输入选项

[长方体表面(B)/圆锥面(C)/下半球面(DI)/上半球面(DO)/网格(M)/棱锥面(P)/球面(S)/圆环面(T)/楔体表面(W)]:

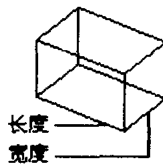
长方体表面

创建三维长方体多边形网格。

指定长方体角点：

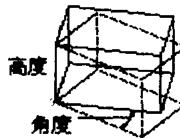
指定长方体长度： 指定距离

指定长方体表面的宽度或 [正方体(C)]: 指定距离或输入 *c*



宽度

定义长方体的宽度。用户可输入距离或指定与长方体角点相对的点。



指定长方体高度： 指定距离

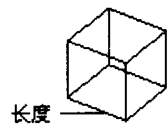
指定长方体表面绕 Z 轴旋转的角度或 [参照(R)]: 指定角度或输入 *r*

旋转角度	绕长方体的第一个角点旋转长方体。如果用户输入的是 0，那么长方体将保持与当前 X 和 Y 轴正交。
参照	将长方体与图形中的其他对象对齐，或按指定的角度旋转。旋转的基点是长方体的第一个角点。 指定参考角 <0>: 指定点、输入角度或按 ENTER 键 用户可以通过指定两点或 XY 平面上与 X 轴之间的角度来定义参照角。例如，旋转长方体，使长方体上指定的两个点与另一对象上的一个点对齐。在用户定义完参照角后，须指定参照角要对齐的点。然后长方体将会绕第一个角点，按参照角指定的旋转角度进行旋转。 如果用户输入 0 作为参照角，那么将仅由新角度来决定长方体的旋转。

	指定新角度: <i>指定点或输入角度</i> 如果用户要指定新的旋转角度, 则可相对于基点指定另一点。旋转的基点是长方体的第一个角点。长方体按参照角和新角度之一旋转。如果用户要让长方体与另一对象对齐, 那么需要在目标对象上指定两点, 以定义长方体旋转的新角度。如果参照的旋转角为 0, 那么长方体将以所输入的相对其第一个角点的角度距离旋转。
--	--

正方体

创建一个长、宽和高都相等的长方体。

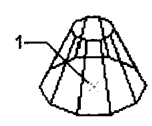


指定长方体表面绕 Z 轴旋转的角度或 [参照(R)]: *指定角度或输入 r*

旋转角度	绕长方体的第一个角点旋转立方体。如果用户输入的是 0, 那么长方体将保持与当前 X 和 Y 轴正交。
参照	将长方体与图形中的其他对象对齐, 或按指定的角度旋转。旋转的基点是长方体的第一个角点。 指定参考角 <0>: <i>指定点、输入角度或按 ENTER 键</i> 用户可以通过指定两点或 XY 平面上与 X 轴之间的角度来定义参照角。例如, 旋转长方体, 使长方体上指定的两个点与另一对象上的一个点对齐。在用户定义完参照角后, 须指定参照角要对齐的点。然后长方体将会绕第一个角点, 按参照角指定的旋转角度进行旋转。 如果用户输入 0 作参照角, 那么将仅由新角度来决定长方体的旋转。 指定新角度: <i>指定点或输入角度</i> 如果用户要指定新的旋转角度, 则可相对于基点指定另一点。旋转的基点是长方体的第一个角点。长方体按参照角和新角度之一旋转。如果用户要让长方体与另一对象对齐, 那么需要在目标对象上指定两点, 以定义长方体旋转的新角度。如果参照的旋转角为 0, 那么长方体将以所输入的相对其第一个角点的角度距离旋转。

圆锥面

创建圆锥状多边形网格。



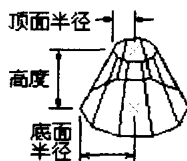
指定圆锥体底面的中心点: *指定点 (I)*

指定圆锥面底面的半径或 [直径(D)]: *指定距离或输入 d*

底面半径

用半径定义圆锥的底面。

指定圆锥面顶面半径或 [直径(D)] <0>: 指定距离、输入 d 或按 ENTER 键



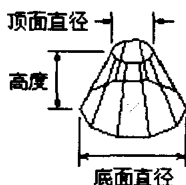
顶面半径	用半径定义圆锥的顶面。半径值为 0 则生成圆锥；半径值大于 0 则生成圆台。 指定圆锥面的高度: 指定距离 输入圆锥面表面的线段数 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
顶面直径	用直径定义圆锥的顶面。直径值为 0 则生成圆锥；直径值大于零 0 则生成圆台。 指定圆锥面顶面直径 <0>: 指定距离或按 ENTER 键 指定圆锥面的高度: 指定距离 输入圆锥面表面的线段数 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键

底面直径

用直径定义圆锥的底面。

指定圆锥面底面直径: 指定距离

指定圆锥面顶面半径或 [直径(D)] <0>: 指定距离、输入 d 或按 ENTER 键



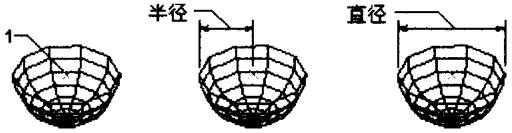
顶面半径	用半径定义圆锥的顶面。半径值为 0 则生成圆锥；半径值大于 0 则生成圆台。 指定圆锥面的高度: 指定距离 输入圆锥面表面的线段数 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
顶面直径	用直径定义圆锥的顶面。直径值为 0 则生成圆锥；直径值大于 0 则生成圆台。 指定圆锥面顶面直径 <0>: 指定距离或按 ENTER 键 指定圆锥面的高度: 指定距离 输入圆锥面表面的线段数<16>: 输入大于1的值或按 ENTER 键

下半球面

创建球状多边形网格的下半部分。

指定下半球中心点： 指定点 (1)

指定下半球面的半径或 [直径(D)]: 指定距离或输入 d

半径	用半径定义下半球面。 输入下半球表面的经线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入下半球表面的纬线数目<8>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
直径	用直径定义下半球面。 指定下半球直径: 指定距离 输入下半球表面的经线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入下半球表面的纬线数目<8>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 

上半球面

创建球状多边形网格的上半部分。

指定上半球中心点： 指定点 (1)

指定上半球面的半径或 [直径(D)]: 指定距离或输入 d

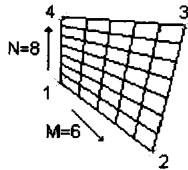
半径	用半径定义上半球面。 输入上半球表面的经线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入上半球表面的纬线数目<8>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
直径	用直径定义上半球面。 指定上半球直径: 指定距离 输入上半球表面的经线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入上半球表面的纬线数目<8>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 

网格

创建平面网格，其 M 向和 N 向大小决定了沿这两个方向绘制的直线数目。M 和 N 向与 XY 平面的 X 和 Y 轴相似。

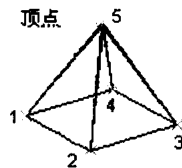
指定网格的第一角点： 指定点 (1)

指定网格的第二角点: 指定点 (2)
 指定网格的第三角点: 指定点 (3)
 指定网格的第四角点: 指定点 (4)
 输入 M 方向上的网格数量: 输入 2 至 256 之间的值
 输入 N 方向上的网格数量: 输入 2 至 256 之间的值



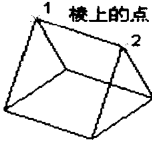
棱锥面

创建一个棱锥或四面体。
 指定棱锥面底面的第一角点: 指定点 (1)
 指定棱锥面底面的第二角点: 指定点 (2)
 指定棱锥面底面的第三角点: 指定点 (3)
 指定棱锥面底面的第四角点或 [四面体(T)]: 指定点 (4) 或输入 t



第四角点

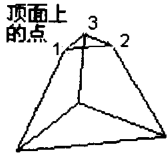
定义了棱锥底面的第四个角点。
 指定棱锥面顶点或 [棱(R)/顶面(T)]: 指定点 (5) 或输入选项
 指定点的 Z 坐标值决定棱锥顶点、顶面或棱的高度。

顶点	将棱锥的顶面定义为点（顶点）。
棱	将棱锥的顶面定义为棱。棱的两个端点的顺序必须和底面相对应，以避免出现自交线框。 指定棱锥面棱的第一端点: 指定点 (1) 指定棱锥面棱的第二端点: 指定点 (2) 
顶面	将棱锥的顶面定义为矩形。如果顶面的点相互交叉，则将会创建一个自交的多边形网格。 指定棱锥体顶面的第一角点: 指定点 (1) 指定棱锥体顶面的第二角点: 指定点 (2) 指定棱锥体顶面的第三角点: 指定点 (3) 指定棱锥体顶面的第四角点: 指定点 (4)

四面体

创建四面体多边形网格。

指定四面体顶点或 [顶面(T)]: 指定点或输入 t

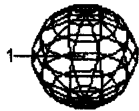
顶点	将四面体的顶面定义为点（顶点）。
顶面	将四面体的顶面定义为三角形。如果顶面的点相互交叉，则将会创建自交的多边形网格。 指定四面体顶面的第一角点: 指定点 (1) 指定四面体顶面的第二角点: 指定点 (2) 指定四面体顶面的第三角点: 指定点 (3) 

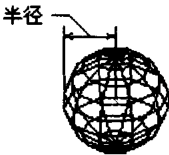
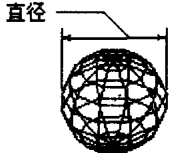
球面

创建球状多边形网格。

指定球体中心点: 指定点 (1)

指定球面的半径或 [直径(D)]: 指定距离或输入 d



半径	用半径定义球体。 输入球体表面的经线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入球体表面的纬线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 
直径	用直径定义球体。 指定球体直径: 指定距离 输入球体表面的经线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入球体表面的纬线数目<16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 

圆环面

创建与当前 UCS 的 XY 平面平行的圆环状多边形网格。

指定圆环面的中心点: 指定点 (1)

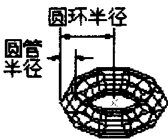
指定圆环面的半径或 [直径(D)]: 指定距离或输入 d



圆环的半径是指从圆环中心到最外边的距离，而不是到圆管中心的距离。

半径

用半径定义圆环。



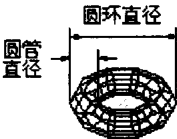
指定圆管半径或 [直径(D)]: 指定距离或输入 d

圆环的圆管半径是指从圆管的中心到其最外边的距离。

半径	用半径定义圆管。 输入环绕圆管圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入环绕圆环面圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
直径	用直径定义圆管。 指定圆管的直径: 指定距离 输入环绕圆管圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入环绕圆环面圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键

直径

用直径定义圆环。



指定圆环面的直径: 指定距离

指定圆管半径或 [直径(D)]: 指定距离或输入 d

圆环的圆管半径是指从圆管的中心到其最外边的距离。

半径	用半径定义圆管。 输入环绕圆管圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
----	---

	输入环绕圆环面圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键
直径	用直径定义圆管。 指定圆管的直径: 指定距离 输入环绕圆管圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键 输入环绕圆环面圆周的线段数目 <16>: 输入大于 1 的值或按 ENTER 键

楔体表面

创建一个直角楔状多边形网格，其斜面沿 X 轴方向倾斜。

指定楔体角点: 指定点 (1)

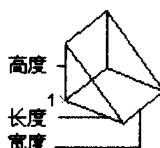
指定楔体长度: 指定距离

指定楔体表面宽度: 指定距离

指定楔体高度: 指定距离

指定楔体表面绕 Z 轴旋转的角度: 指定角度

旋转的基点是楔体的第一个角点。如果用户输入 0 值，则楔体将会保持与当前 UCS 平面正交。



命令	DVIEW 在空间中的任意位置创建视口。HIDE 临时删除被其他对象挡住的线条。PLAN 提供从平面视图查看图形的便捷方法。RENDER 用模型中的所有几何图形、视图和光源信息创建三维线框模型的真实着色图像。SHADEMODE 提供当前视口中对象的着色和线框选项。VPOINT 设置当前视口中三维观察的查看位置。UCS 控制用户坐标系。
----	--

3DARRAY

命令描述: 创建三维阵列。

操作方法: 选择菜单“修改”►“三维操作”►“三维阵列”；或在命令行中用键盘输入“3darray”。

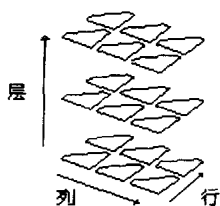
在完成3DARRAY操作后，命令行中会出现如下提示：

选择对象: 使用对象选择方式



整个选择集将被视为单个阵列元素。

输入阵列类型 [矩形(R)/环形(P)] <矩形>: 输入选项或按 ENTER 键



矩形阵列	在行 (X 轴)、列 (Y 轴) 和层 (Z 轴) 矩阵中复制对象。一个阵列必须具有至少两个行、列或层。 输入行数 (---) <1>: 输入正值或按 ENTER 键 输入列数 (III) <1>: 输入正值或按 ENTER 键 输入层数 (...) <1>: 输入正值或按 ENTER 键 如果用户只指定了一行, 就需指定多列, 反之亦然。只指定一层则创建二维阵列。 如果用户指定了多行, 那么 AutoCAD 会提示: 指定行间距 (---): 指定距离 如果用户指定了多列, 那么 AutoCAD 会提示: 指定列间距 (III): 指定距离 如果用户指定了多层, 那么 AutoCAD 会提示: 指定层间距 (...): 指定距离 用户输入正数值将沿 X、Y、Z 轴的正向生成阵列。输入负数值将沿 X、Y、Z 轴的负向生成阵列。
环形阵列	绕旋转轴复制对象。 输入阵列中的项目数目: 输入正值 指定要填充的角度 (+=逆时针, -=顺时针) <360>: 指定角度或按 ENTER 键 用户指定的角度将决定 AutoCAD 围绕旋转轴旋转阵列元素的间距。输入正数值表示沿逆时针方向旋转, 输入负数值表示沿顺时针方向旋转。 旋转阵列对象? [是(Y)/否(N)] <是>: 输入 y 或 n 或按 ENTER 键 用户输入 y 或按下 ENTER 键将会旋转每个阵列元素。 指定阵列的中心点: 指定点 (1) 指定旋转轴上的第二点: 指定点 (2)
命令	ARRAY 按矩形或环形阵列方式复制选定的对象。COPY 复制对象。DIVIDE 沿选定对象的长度或圆周均匀放置点对象或块。GROUP 创建逻辑对象组。MEASURE 定距定数等分对象并以一定的间距放置标记。MINsert 在一个矩形阵列中放置多个重复的块。MULTIPLE 使下一个命令重复执行, 直到被取消为止。