

# AutoCAD Command

	<i>Phím Tắt</i>	<i>Tên Lệnh</i>	<i>mục đích</i>
1.	3A	3DARRAY	Tạo ra 1 mạng 3 chiều tùy chọn
2.	3DO	3DORBIT	
3.	3F	3DFACE	Tạo ra 1 mạng 3 chiều
4.	3P	3DPOLY	Tạo ra 1 đa tuyến bao gồm các đoạn thẳng trong không gian 3 chiều
<b>A</b>			
5.	A	ARC	Vẽ cung tròn
6.	ADC	ADCENTER	
7.	AA	AREA	Tính diện tích và chu vi 1 đối tượng hay vùng được xác định
8.	AL	ALIGN	Di chuyển và quay các đối tượng để căn chỉnh các đối tượng khác bằng cách sử dụng 1, 2 hoặc 3 tập hợp điểm
9.	AP	APPLOAD	Đưa ra hộp thoại để tải và hủy tải AutoLisp ADS và các trình ứng dụng ARX
10.	AR	ARRAY	Tạo ra nhiều bản sao các đối tượng được chọn
11.	ATT	ATTDEF	Tạo ra 1 định nghĩa thuộc tính
12.	-ATT	-ATTDEF	Tạo các thuộc tính của Block
13.	ATE	ATTEDIT	Hiệu chỉnh thuộc tính của Block
<b>B</b>			
14.	B	BLOCK	Tạo Block
15.	BO	BOUNDARY	Tạo đa tuyến kín
16.	BR	BREAK	Xén 1 phần đoạn thẳng giữa 2 điểm chọn
<b>C</b>			
17.	C	CIRCLE	Vẽ đồng tròn bằng nhiều cách
18.	CH	PROPERTIES	Hiệu chỉnh thông số kỹ thuật
19.	-CH	CHANGE	Hiệu chỉnh text, thay đổi R, D
20.	CHA	ChamFER	Vát mép các cạnh
21.	COL	COLOR	Xác lập màu dành cho các đối tượng được vẽ theo trình tự
22.	CO, cp	COPY	Sao chép đối tượng
<b>D</b>			
23.	D	DIMSTYLE	Tạo ra và chỉnh sửa kích thước ở dòng lệnh
24.	DAL	DIMALIGNED	Ghi kích thước thẳng có thể căn chỉnh được
25.	DAN	DIMANGULAR	Ghi kích thước góc
26.	DBA	DIMBASELINE	Tiếp tục 1 kích thước đoạn thẳng, góc từ đồng nền của kích thước được chọn
27.	DCE	DIMCENTER	Tạo ra 1 điểm tâm hoặc đồng tròn xuyên tâm của các cung tròn và đồng tròn
28.	DCO	DIMCONTINUE	Tiếp tục 1 đồng thẳng, 1 góc từ đồng mở rộng thứ 2 của kích thước trước đây hoặc kích thước được chọn
29.	DDI	DIMDIAMETER	Ghi kích thước đồng kính
30.	DED	DIMEDIT	Chỉnh sửa kích thước
31.	DI	DIST	Đo khoảng cách và góc giữa 2 điểm
32.	DIV	DIVIDE	Đặt mỗi 1 đối tượng điểm và các khối dọc theo chiều dài hoặc chu vi đối tượng
33.	DLI	DIMLINEAR	Tạo ra kích thước thẳng đứng hay nằm ngang
34.	DO	DONUT	Vẽ các đồng tròn hay cung tròn được tô dày hay là vẽ hình vành khăn

35.	DOR	DIMORDINATE	Tạo ra kích thước điểm góc
36.	DOV	DIMOVERRIDE	Viết chồng lên các tuyến hệ thống kích thước
37.	DR	DRAWORDER	Thay đổi chế độ hiển thị các đối tượng và hình ảnh
38.	DRA	DIMRADIUS	Tạo ra kích thước bán kính
39.	DS	DSETTINGS	Hiển thị DraftSetting để đặt chế độ cho Snap end Grid, Polar tracking
40.	DT	DTEXT	Vẽ các mục văn bản(hiển thị văn bản trên màn hình giống nh là nó đang nhập vào)
41.	DV	DVIEW	Xác lập phép chiếu song song hoặc các chế độ xem cảnh
E			
42.	E	ERASE	Xoá đối tượng
43.	ED	DDEDIT	Đa ra hộp thoại từ đó có thể chỉnh sửa nội dung văn bản ; định nghĩa các thuộc tính
44.	EL	ELLIPSE	Vẽ elip
45.	EX	EXTEND	Kéo dài đối tượng
46.	EXIT	QUIT	Thoát khỏi chương trình
47.	EXP	EXPORT	Lu bản vẽ sang dạng file khác (*.wmf...)
48.	EXT	EXTRUDE	Tạo ra vật thể rắn bằng cách đùn xuất đối tượng 2 chiều đang có
49.	F	FILLET	Nối hai đối tượng bằng cung tròn
50.	FI	FILTER	Đa ra hộp thoại từ đó có thể đa ra danh sách để chọn đối tượng dựa trên thuộc tính của nó
G			
51.	G	GROUP	Đa ra hộp thoại từ đó có thể tạo ra một tập hợp các đối tượng được đặt tên
52.	-G	-GROUP	Chỉnh sửa tập hợp các đối tượng
53.	GR	DDGRIPS	Hiển thị hộp thoại qua đó có thể cho các hoạt động và xác lập màu cũng nh kích cỡ của chúng
54.	H	BHATCH	Tô vật liệu
55.	-H	-HATCH	Định nghĩa kiểu tô mặt cắt khác
56.	HE	HATCHEDIT	Hiệu chỉnh của tô vật liệu
57.	HI	HIDE	Tạo lại mô hình 3D với các đường bị khuất
I			
58.	I	INSERT	Chèn một khối được đặt tên hoặc bản vẽ vào bản vẽ hiện hành
59.	-I	-INSERT	Chỉnh sửa khối đã được chèn
60.	IAD	IMAGEADJUST	Mở ra hộp thoại để điều khiển độ sáng tông phản, độ đục của hình ảnh trong cơ sở dữ liệu bản vẽ
61.	IAT	IMAGEATTACH	Mở hộp thoại chỉ ra tên của hình ảnh cũng nh tham số
62.	ICL	IMAGECLIP	Tạo ra 1 đường biên dành cho các đối tượng hình ảnh đơn
63.	IM	IMAGE	Chèn hình ảnh ở các dạng khác vào 1 file bản vẽ AutoCad
64.	-IM	-IMAGE	Hiệu chỉnh hình ảnh đã chèn
65.	IMP	IMPORT	Hiển thị hộp thoại cho phép nhập các dạng file khác vào AutoCad
66.	IN	INTERSECT	Tạo ra các cố thể tổng hợp hoặc vùng tổng hợp từ phần giao của 2 hay nhiều cố thể
67.	INF	INTERFERE	Tìm phần giao của 2 hay nhiều cố thể và tạo ra 1 cố thể tổng hợp từ thể tích chung của chúng
68.	IO	INSERTOBJ	Chèn 1 đối tượng liên kết hoặc nhúng vào AutoCad
L			
69.	L	LINE	Vẽ đường thẳng
70.	LA	LAYER	Tạo lớp và các thuộc tính
71.	-LA	-LAYER	Hiệu chỉnh thuộc tính của layer

72.	LE	LEADER	Tạo ra 1 dòng kết nối các dòng chú thích cho một thuộc tính
73.	LEN	LENGTHEN	Thay đổi chiều dài của 1 đối tượng và các góc cũng như cung có chứa trong đó
74.	Ls,LI	LIST	Hiển thị thông tin cơ sở dữ liệu cho các đối tượng được chọn
75.	Lw	LWEIGHT	Khai báo hay thay đổi chiều dày nét vẽ
76.	LO	-LAYOUT	
77.	LT	LINETYPE	Hiển thị hộp thoại tạo và xác lập các kiểu dòng
78.	LTS	LTSCALE	Xác lập thừa số tỉ lệ kiểu dòng
M			
79.	M	MOVE	Di chuyển đối tượng được chọn
80.	MA	MATCHPROP	Sao chép các thuộc tính từ 1 đối tượng này sang 1 hay nhiều đối tượng khác
81.	ME	MEASURE	Đặt các đối tượng điểm hoặc các khối ở tại các mức đo trên một đối tượng
82.	MI	MIRROR	Tạo ảnh của đối tượng
83.	ML	MLINE	Tạo ra các dòng song song
84.	MO	PROPERTIES	Hiệu chỉnh các thuộc tính
85.	MS	MSPACE	Hoán chuyển từ không gian giấy sang cổng xem không gian mô hình
86.	MT	MTEXT	Tạo ra 1 đoạn văn bản
87.	MV	MVIEW	Tạo ra các cổng xem di động và bật các cổng xem di động đang có
O			
88.	O	OFFSET	Vẽ các đường thẳng song song, đường tròn đồng tâm
89.	OP	OPTIONS	Mở menu chính
90.	OS	OSNAP	Hiển thị hộp thoại cho phép xác lập các chế độ truy cập đối tượng đang chạy
P			
91.	P	PAN	Di chuyển cả bản vẽ
92.	-P	-PAN	Di chuyển cả bản vẽ từ điểm 1 sang điểm thứ 2
93.	PA	PASTESPEC	Chèn dữ liệu từ Window Clip-board và điều khiển dạng thức của dữ liệu; sử dụng OLE
94.	PE	PEDIT	Chỉnh sửa các đa tuyến và các mạng lưới đa tuyến 3 chiều
95.	PL	PLINE	Vẽ đa tuyến đường thẳng, đường tròn
96.	PO	POINT	Vẽ điểm
97.	POL	POLYGON	Vẽ đa giác đều khép kín
98.	PROPS	PROPERTIES	Hiển thị menu thuộc tính
99.	PRE	PREVIEW	Hiển thị chế độ xem 1 bản vẽ trước khi đưa ra in
100.	PRINT	PLOT	Đưa ra hộp thoại từ đó có thể vẽ 1 bản vẽ bằng máy vẽ, máy in hoặc file
101.	PS	PSPACE	Hoán chuyển từ cổng xem không gian mô hình sang không gian giấy
102.	PU	PURGE	Xoá bỏ các tham chiếu không còn dùng ra khỏi cơ sở dữ liệu
R			
103.	R	REDRAW	Làm lại màn hình của cổng xem hiện hành
104.	RA	REDRAWALL	Làm lại màn hình của tất cả các cổng xem
105.	RE	REGEN	Tạo lại bản vẽ và các cổng xem hiện hành
106.	REA	REGENALL	Tạo lại bản vẽ và làm sáng lại tất cả các cổng xem
107.	REC	RECTANGLE	Vẽ hình chữ nhật
108.	REG	REGION	Tạo ra 1 đối tượng vùng từ 1 tập hợp các đối tượng đang có

109.	REN	RENAME	Thay đổi tên các đối tượng có chứa các khối, các kiểu kích thước, các lớp, kiểu đường, kiểu UCS, view và cổng xem
110.	REV	REVOLVE	Tạo ra 1 cơ thể bằng cách quay 1 đối tượng 2 chiều quanh 1 trục
111.	RM	DDRMODES	Đưa ra hộp thoại qua đó có thể xác lập các trợ giúp bản vẽ nh Ortho, Grid, Snap
112.	RO	ROTATE	Xoay các đối tượng được chọn xung quanh 1 điểm nền
113.	RPR	RPREF	Hiển thị hộp thoại cho phép xác lập các tham chiếu tô bóng
114.	RR	RENDER	Hiển thị hộp thoại từ đó tạo ra hình ảnh được tô bóng, hiện thực trong khung 3D hoặc trong mô hình cơ thể
S			
115.	S	StrETCH	Di chuyển hoặc căn chỉnh đối tượng
116.	SC	SCALE	Phóng to, thu nhỏ theo tỷ lệ
117.	SCR	SCRIPT	Thực hiện 1 chuỗi các lệnh từ 1 Script
118.	SEC	SECTION	Sử dụng mặt giao của 1 mặt phẳng và các cơ thể nhằm tạo ra 1 vùng
119.	SET	SETVAR	Liệt kê tất cả các giá trị thay đổi của biến hệ thống
120.	SHA	SHADE	Hiển thị hình ảnh phẳng của bản vẽ trong cổng xem hiện hành
121.	SL	SLICE	Cắt lớp 1 tập hợp các cơ thể bằng 1 mặt phẳng
122.	SN	SNAP	Hạn chế sự di chuyển của 2 sợi tóc theo những mức được chỉ định
123.	SO	SOLID	Tạo ra các đa tuyến cơ thể được tô đầy
124.	SP	SPELL	Hiển thị hộp thoại có thể kiểm tra cách viết văn bản được tạo ra với Dtext, text, Mtext
125.	SPL	SPLINE	Tạo ra 1 đường vẽ các đường cong liên tục
126.	SPE	SPLINEDIT	Hiệu chỉnh spline
127.	ST	STYLE	Hiển thị hộp thoại cho phép tạo ra các kiểu văn bản được đặt tên
128.	SU	SUBTRACT	Tạo ra 1 vùng tổng hợp hoặc cơ thể tổng hợp
129.	T	MTEXT	Tạo ra 1 đoạn văn bản
130.	TA	TABLET	Định chuẩn bảng với hệ tọa độ của 1 bản vẽ trên giấy
131.	TH	THICKNESS	
132.	TI	TILEMODE	
133.	TO	TOOLBAR	Hiển thị che dấu định vị trí của các thanh công cụ
134.	TOL	TOLERANCE	Tạo dung sai hình học
135.	TOR	TORUS	Tạo ra 1 cơ thể hình vành khuyên
136.	TR	TRIM	Cắt tỉa các đối tượng tại 1 cạnh cắt được xác định bởi đối tượng khác
U			
137.	UC	DDUCS	Đưa ra hộp thoại quản lý hệ tọa độ ngồi dùng đã được xác định trong không gian hiện hành
138.	UCP	DDUCSP	Đưa ra hộp thoại có thể chọn 1 hệ tọa độ ngồi dùng được xác lập trước
139.	UN	UNITS	Chọn các dạng thức tọa độ chính xác của tọa độ và góc
140.	UNI	UNION	Tạo ra vùng tổng hợp hoặc cơ thể tổng hợp
V			
141.	V	VIEW	Lu và phục hồi các cảnh xem được đặt tên
142.	VP	DDVPOINT	Đưa ra hộp thoại xác lập hướng xem 3 chiều
143.	-VP	VPOINT	Xác lập hướng xem trong 1 chế độ xem 3 chiều của bản vẽ

144.	W	WBLOCK	Viết các đối tượng sang 1 file bản vẽ mới
145.	WE	WEDGE	Tạo ra 1 cổ thể 3 chiều với 1 bề mặt nghiêng và 1 góc nhọn
X			
146.	X	EXPLODE	Ngắt 1 khối đa tuyến hoặc các đối tượng tổng hợp khác thành các thành phần tạo nên nó
147.	XA	XATTACH	Đa ra hộp thoại có thể gán 1 tham chiếu ngoại vào bản vẽ hiện hành
148.	XB	XBIND	Buộc các biểu tượng phụ thuộc của 1 Xref vào 1 bản vẽ
149.	XC	XCLIP	Xác định 1 đồng biên Xref và tập hợp các mặt phẳng nghiêng
150.	XL	XLIN	Tạo ra 1 đồng mở rộng vô hạn theo cả 2 hướng
151.	XR	XREF	Hiển thị hộp thoại để điều khiển các tham chiếu ngoại vào các file bản vẽ
152.	Z	ZOOM	Tăng hay giảm kích thước của các đối tượng trong cổng xem hiện hành