

# COMANDOS AUTOCAD

## Dibujo 2D

Los comandos a continuación son primarios para iniciar cualquier dibujo en AutoCAD.

Comando	Alias	Botón	Detalle
LINE	L		Dibuja rectas consecutivas especificando un punto inicial y los subsiguientes.
CIRCLE	C		Dibuja un círculo especificando su centro y radio (o diámetro)
ARC	A		Dibuja un arco especificando tres puntos
RECTANGLEREC			Dibuja un rectángulo especificando dos esquinas opuestas
ELLIPSE	EL		Dibuja una elipse especificando un eje (recta) y la distancia al extremo de su otro eje
POLYGON	POL		Dibuja un polígono regular especificando su número de lados, su centro, y un radio (a un vértice o al centro de un lado)
PLINE	PL		Dibuja rectas y arcos consecutivos de la misma forma que el comando LINE dando como resultado un solo objeto de varios segmentos.
HATCH	H		Dibuja un sombreado especificando el área a sombreado y el tipo de textura en un cuadro de diálogo.

Para cancelar cualquier comando en uso se usa la tecla [ESC]. Para deshacer la última acción se usa el comando “UNDO” y para rehacerlo se usa “REDO”. Para aplicar el comando se usa la tecla [ENTER] o [ESPACIO].

Para repetir el último comando usado se presiona [ENTER].

# Visualización

Conocer la forma de visualización de los dibujos es básico en AutoCAD. Los siguientes comandos serán de uso muy frecuente durante cualquier trabajo de dibujo.

<b>Comando</b>	<b>Alias</b>	<b>Botón</b>	<b>Función</b>
<b>PAN</b>	<b>P</b>		Arrastra la vista en la pantalla. Mantiene la ampliación.
<b>ZOOM Window</b>	<b>Z, W</b>		Amplía la vista especificando una ventana rectangular.
<b>ZOOM Dynamic</b>	<b>Z, D</b>		Cambia la vista de forma dinámica especificando tamaño y posición de una ventana
<b>ZOOM Scale</b>	<b>Z, S</b>		Cambia la ampliación de la vista especificando un factor respecto de la vista actual (X) o respecto del espacio papel (XP)
<b>ZOOM Center</b>	<b>Z, C</b>		Mueve la vista centrandolo un punto especificado en el dibujo.
<b>ZOOM Object</b>	<b>Z, O</b>		Amplía la vista de un objeto seleccionado.
<b>ZOOM All</b>	<b>Z, A</b>		Muestra todos los objetos dibujados y los límites de la grilla previamente definida
<b>ZOOM Extents</b>	<b>Z, E</b>		Muestra todos los objetos dibujados

Se puede escribir en la Interfaz de Comandos cada una de las palabras seguida de [ENTER] o usando de igual forma los Alias.

# Modificación

Los comandos de modificación básicos son herramientas poderosas para la administración completa de los dibujos.

Comando	Alias	Botón	Detalle
MOVE	M		Mueve objetos seleccionados, especificando dos puntos de desplazamiento
COPY	C		Copia objetos seleccionados, especificando dos puntos de desplazamiento
ERASE	E		Borra los objetos seleccionados
ARRAY	AR		Copia objetos seleccionados de forma múltiple, especificando parámetros en un cuadro de diálogo.
ROTATE	RO		Gira objetos seleccionados, especificando punto base de rotación y ángulo de referencia
STRETCH	S		Modifica objetos moviendo sus vértices seleccionados con ventana segmentada (*)
TRIM	TR		Corta segmentos de objetos a partir de intersecciones.
EXTEND	EX		Extiende una línea hasta otra previamente especificada
OFFSET	O		Crea objetos que distan la misma longitud del objeto original en todos sus puntos
MIRROR	M		Crea objetos de forma simétrica al original respecto de un eje “espejo” de dos puntos.
FILLET	F		Redondea un vértice. Se puede especificar el radio del arco de redondeo
CHAMFER	CHA		Recorta un vértice. Se puede especificar la distancia desde el vértice a cada lado
EXPLODE	X		Descompone un objeto de múltiples lados en rectas y arcos sencillos
SCALE	SC		Cambia el tamaño de un objeto especificando un punto base y un factor de escala

(\*) La ventana segmentada es una forma de seleccionar objetos abriendo una ventana de derecha a izquierda (←). Se seleccionan todos los objetos que encierra o cruza dicha ventana.

# Object Snap

Los comandos “SNAP” básicos se emplean con los comandos de dibujo y sirven para lograr mayor precisión.

Comando	Alias	Botón	Detalle
Endpoint	END		Acerca el cursor al punto final de una línea
Midpoint	MID		Acerca el cursor al punto medio de una línea
Node	NOD		Acerca el cursor a un punto
Intersection	INT		Acerca el cursor a una intersección de dos o más líneas
Extension	EXT		Ubica el cursor sobre la extensión de una línea
Center	CEN		Acerca el cursor al centro de un círculo, de un arco o de una elipse
Quadrant	QUA		Acerca el cursor al cuadrante de un círculo, de un arco o de una elipse
Tangent	TAN		Acerca el cursor a un punto de tangencia
Insertion	INS		Acerca el cursor al punto de inserción de un bloque
Perpendicular	PER		Acerca el cursor a un punto perpendicular
Nearest	NEA		Muestra el punto más cercano al cursor sobre un objeto
Parallel	PAR		Ubica el cursor sobre una paralela a otra recta