

第3章 创建和编辑二维图形对象（一）

(1) 根据起点、端点、半径如何绘制大半个圆弧？

提示：可以找到某些对象上的特征点作为起点和端点（终点），然后输入已知的半径。

(2) 绘图时坐标输入最快捷的方式是哪种？

答：直接距离输入。

(3) 绘制与三个对象相切的圆，如何激活命令？可以通过键盘输入实现吗？

答：可以通过下拉菜单中【绘图】|【圆】|【相切、相切、相切】命令来实现，或者通过CIRCLE命令中的“三点(3P)”选项来实现，选择点的时候通过键盘或自动捕捉的方式捕捉到切点即可。

(4) 可以按指定长度将对象等分吗？哪段与指定长度不符？

答：可以使用“定距等分”命令实现，靠近端点（终点）的最后一段可能与指定长度不符。

(5) 可以控制点的显示样式和大小吗？

答：可以，选择下拉菜单中【格式】|【点样式】命令。

(6) 怎样绘制已知圆的内接正多边形？

提示：在执行多边形命令时，提示指定圆心时捕捉到已知圆的圆心，选择“内接于圆(I)”选项，提示指定圆的半径的时候捕捉到圆周上的点即可。

(7) 可以先选择对象然后再执行编辑命令?

答: 对于部分编辑命令在默认状态下可以先选择对象然后再执行。

(8) 可以根据矩形面积绘制矩形吗? 可以绘制与 X 轴成一定角度的矩形吗? 可以绘制带圆角的矩形吗?

答: 都可以, 在执行矩形命令时, 提示指定另一个角点的时候选择“面积 (A)”选项可以根据矩形面积绘制矩形, 选择“旋转 (R)”选项可以绘制与 X 轴成一定角度的矩形, 提示指定第一个角点的时候选择“圆角 (F)”选项可以绘制带圆角的矩形。

(9) 如何从选择集中删除对象?

答: 默认状态下按住 Shift 键选择对象时是从当前选择集中删除对象。

(10) 窗口方式和窗交方式构造选择集的区别是什么? 直接从右向左选择构造选择集是窗口还是窗交?

答: 窗口方式选择对象时只有被窗口完全包围的对象会被选择上, 窗交方式选择对象时被窗口完全包围的对象和被窗口交叉到的对象都会被选择上。直接从右向左选择构造选择集是窗交。

(11) 在执行修剪命令中可以延伸对象吗?

答: 可以, 选择对象时按住 Shift 键。

(12) 在修剪命令中, 构造选择集的方式有哪些?

答：拾取框、栏选（F选项）、窗交（C选项）。

（13）延伸后不能相交的对象能延伸吗？

答：可以，将“边（E）”选项设置为“延伸（E）”即可。

（14）用哪些命令可以实现对象的复制？

答：复制、旋转、缩放、阵列

（15）已知对象旋转后的位置，但不知道转角，如何旋转？

答：在执行旋转命令时选择“参照（R）”选项。

（16）可以沿着指定角度阵列对象吗？

答：可以。

（17）偏移直线和曲线时生成的新对象与原对象一样吗？

答：偏移直线是一样的，偏移曲线不一样。

（18）利用夹点功能可以执行哪些命令？

答：移动、删除、缩放、旋转、拉伸。

（19）创建环形阵列时为什么会没有沿着想象中的中心点创建出正确的阵列？

答：因为没有正确的拾取环形阵列中心点。

（20）修剪和延伸对象时当提示选择边界时，如果直接回车不选择边界可以吗？

答：可以，此时 AutoCAD 会以全部图形中的对象作为

边界来进行修剪或延伸。