

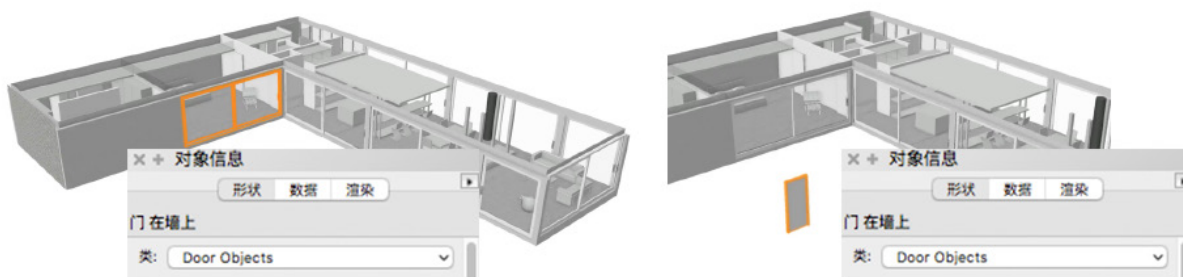
# BIM - 建筑

## 门窗插入

### 简介

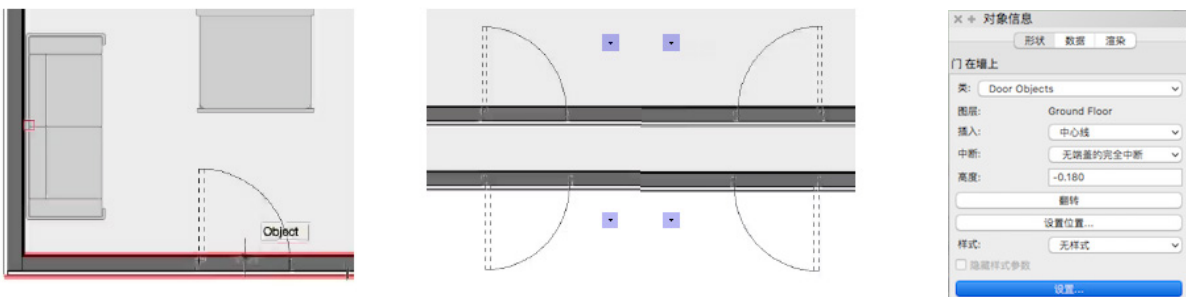
在这一节中，我们将演示如何将门窗插入墙上。大多数门窗对象都被插入到墙上。我们在这个视频中主要演示门，但插入窗的操作相同。

如果选择被插入到墙的门，对象信息面板将报告“墙上的门”。如果只是选中了一个门，它会报告“门”。



可以在三维视图中插入门，但是更典型的是在顶视图/平面图中放置门，因为您能够更好地控制。选中门或窗工具之后，悬停光标，会出现您打算放在墙对象上的门窗对象的预览。注意沿墙显示红色高亮。这个红色高亮与选择工具通过一个对象时所显示的高亮阴影不同，它表明可以放置在对象中，因此，这个红色高亮只有当悬停在墙对象上才会出现。

放置一个门需要点击两次。点击一次来放置门。当您向上、下、左、右移动光标时，您会注意到墙对象的预览改变其方向。点击第二次选择所需的方向。您能够使用对象信息面板中的翻转按钮在后面随时更改方向。



使用Vectorworks中的工具时，您应该随时检查您的工具模式。让我们先看第三组模式。这些模式是对齐模式。选择对齐模式决定插入点。您可以选择沿着左侧或右侧插入门，或使用中心对齐。第四种模式对齐符号原点，即所有默认门窗的中点。此对齐选项将在另一个视频中介绍。



第二组模式切换墙插入模式。如果禁用此模式，将无法放置门或窗在墙上。建议保持打开这个模式。当插入门窗到墙上时，墙中会自动创建一个裂口。如果门窗对象显示为“坐”在墙的顶部，这通常意味着它没有被插入到墙上。通过对象信息面板检查对象类型（“门”与“墙上的门”）。

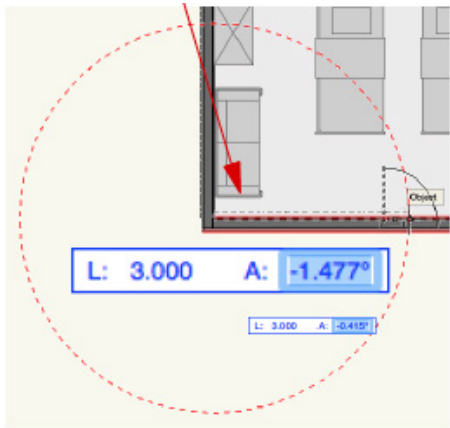


“墙插入”模式。它在默认情况下打开，允许您自由拖动门窗对象进出墙。当该模式被关闭时，可以防止您无意中选择不门或窗从墙上移出来。这也将防止您拖动一个尚未插入墙上的门或窗。您仍然可以在墙上移动门或窗。

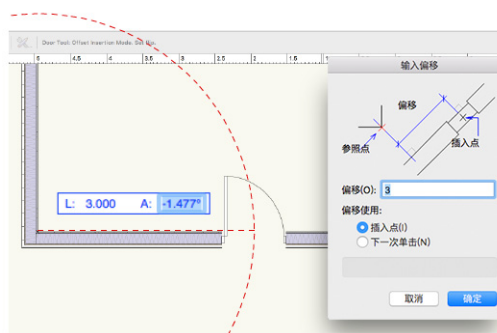
再看门窗工具，当它们被激活时，第一组模式允许您在“标准插入”模式和“偏移插入”模式之间选择。基本上，“标准插入”模式意味着在点击的位置放置门窗对象。到目前为止，我们一直在使用“标准插入”模式。

“偏移插入”模式允许用户指定门窗对象将从参考点如房间角落偏移的一个距离。只要激活“偏移插入”模式，“墙插入”模式将在默认情况下打开。所以使用“偏移插入”模式时，门或窗肯定被放置在墙上。

例如，如果我需要一个从房间角落偏移3个单位的门，激活偏移插入模式后，我将沿着墙边缘在角落点击第一次。这是我的参考点。



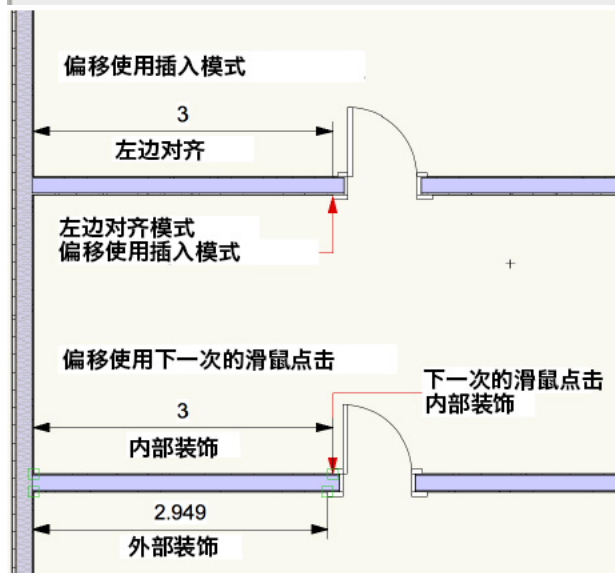
点击第一次之后，按tab键进入浮动数据栏的L字段，并输入偏移值，3个单位。然后按回车键表示完成了L字段的输入。一个延长线，一个红色虚线圆圈，显示指示在各个方向上偏移距离的范围。



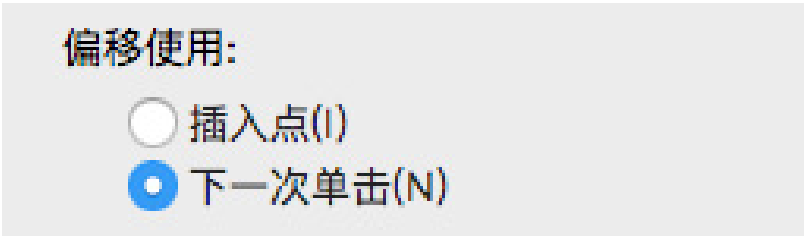
“输入偏移”对话框中的图表说明三个术语，被确定为房间角落的参考点、确定为3个单位的偏移量和插入点。插入点与对齐模式紧密关联。插入点默认选中的对齐模式。

例如，如果我选中了“偏移插入模式”和“对齐对象中心”模式，我的第一次点击将在参考点（角落），然后我按tab键进入浮动数据显示栏，并输入我的偏移距离，3个单位，然后按回车。一个延长线（红色虚线圆圈）将出现并与墙相交在门的中点（门的中心对齐）。该点被认为是对齐模式指定的插入点。

然后再按回车键将门按指定的偏移距离放置在墙上，再第三次点击设置方向，将出现“输入偏移”对话框。要完成将门放置在墙上，我必须选择是否“偏移使用：”插入点或下一次鼠标点击。如果选中插入点（默认情况下），点击确定，门被放置在墙上其目前的位置，这样插入点（在这个例子中由中心对齐模式定义）离参考点有3个单位的距离。

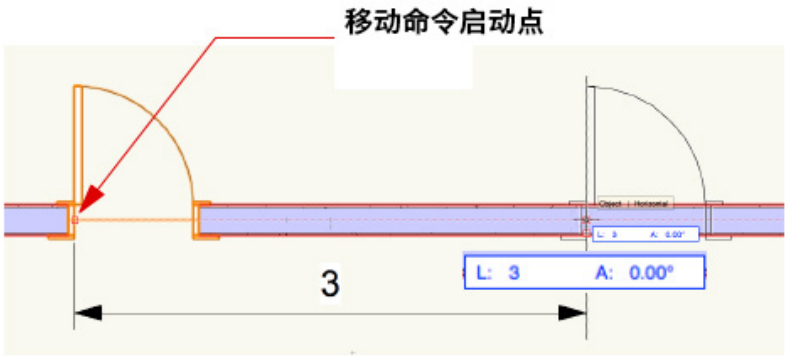


“输入偏移”对话框提供更改偏移距离的机会。更重要的是，提供更改插入点的机会。例如，如果我放置一个更复杂且带有内外装饰的门，我可能要把偏移距离与门的内部装饰对齐，而不是向左边和右边或另一个指定点延长更远的外部装饰对齐。



“偏移使用：下一个鼠标单击”选项将允许额外的鼠标单击来偏移指定点3个单位（偏移距离）。当您选择“下一个单击”单选按钮时，图表上的标签在对话框更新中反映更改。

在墙上插入门之后，就能在墙上移动门了。正如所指出的那样，禁用插入模式的选择工具会避免不小心从墙上拖出一个门。当在墙内移动门窗时，会出现浮动数据显示栏。长度值表示从移动命令被启动所在点开始被移动的距离，当您向右移动时，长度是一个正值，当您向左移动时，长度是一个负值。



插入门窗在墙上后，您可以执行几个先进的操作。例如，可能在窗对象用得更多的复制阵列。选择门或窗。在菜单栏中转到“编辑”>“复制阵列”。将出现一个对话框，要求您选择阵列的方向、复制的数量，以及阵列之间的水平距离和垂直距离。

