

点

点式绘制适用于点式构件或部分面状构件。

操作步骤

【第一步】：在“构件列表”选择一个已经定义的构件，如 KZ-1；

【第二步】：点击“绘制”分组下的“点”；

【第三步】：在绘图区左键点击一点作为构件的插入点，完成绘制。

说明

1、选择了适用于点式绘制的构件之后，软件会默认为点式绘制，直接在绘图区域绘制即可。

比如在构件工具条中选择了“窗”之后，可直接跳过绘图步骤的第二步，直接绘制；

2、对于面状构件的点式绘制，比如：房间、板、雨篷等，必须在封闭的区域内才能进行点式绘制；

3、面式垫层的点绘可以选中集水坑、下柱墩、后浇带图元进行垫层布置。

4、对于柱、板洞、独基、桩、桩承台等构件，在插入之前，按“F3”可以进行左右镜像翻转，按“Shift+F3”可以进行上下镜像翻转，按“F4”可以改变插入点；

按下“Shift”时点击鼠标左键弹出下面的界面：



输入偏移值之后点击“确定”即可。

技巧

输入 X、Y 偏移量时可以输入四则运算表达式，如 200+50。

直线

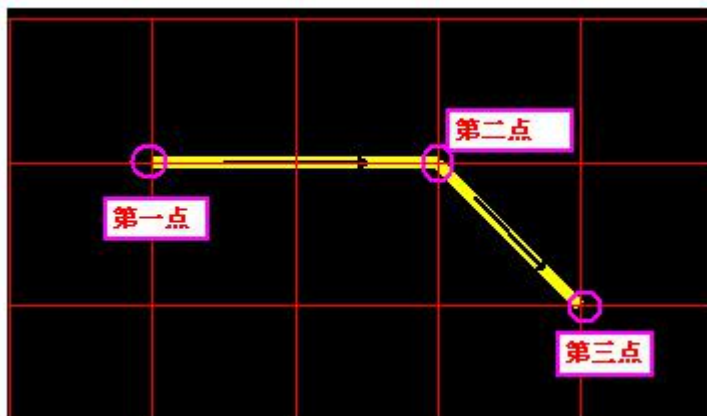
直线绘制主要用于线性构件，当需要绘制多条直线时，可以采用直线绘制的方式。

操作步骤

【第一步】：在“构件列表”中选择一种已经定义的构件，如：墙 QTQ-1；

【第二步】：点击“绘图”分组下的“直线”；

【第三步】：用鼠标点取第一点，再点取第二点可以画出一道墙，再点取第三点，就可以在第二点和第三点之间画出第二道墙，连续绘制依次类推；
点击鼠标右键即可中断连续绘制，重新选择起点。



说明

梁构件通过直线连续绘制，绘制后软件自动合并为折梁。

其他构件类型连续绘制后软件不会自动合并，如砌体墙。

技巧

- 1、在确定线性构件端点时，若目标起点不方便捕捉，则可按住“Shift”键点击参考点打开“输入偏移量”界面，输入偏移值之后点击“确定”即可。



- 2、确定起点后，若临时图元的位置不符合要求，可以通过按“F4”改变图元插入点。

矩形

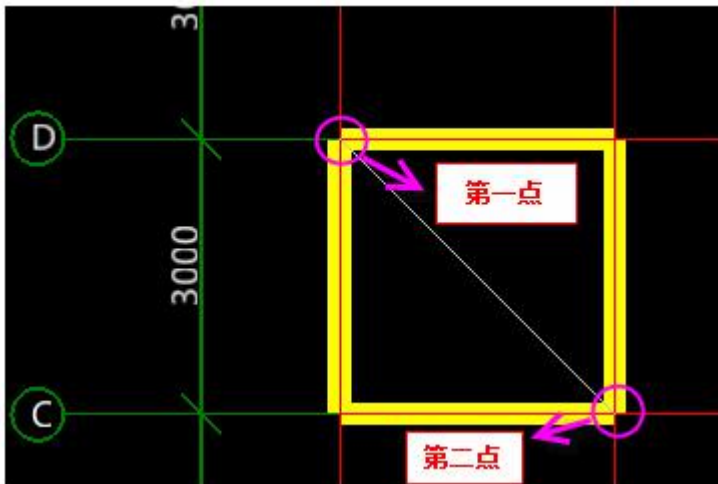
矩形画法就是点取一个矩形的对角线两点，一次性画出四道直线或一个矩形的画法。

操作步骤

【第一步】：在“构件列表”中选择一种已经定义的构件，如：墙 QTQ-1；

【第二步】：点击“绘图”标分组下的“矩形”；

【第三步】： 左键点击矩形对角线的两个点，即可完成绘制。如下图所示：



圆

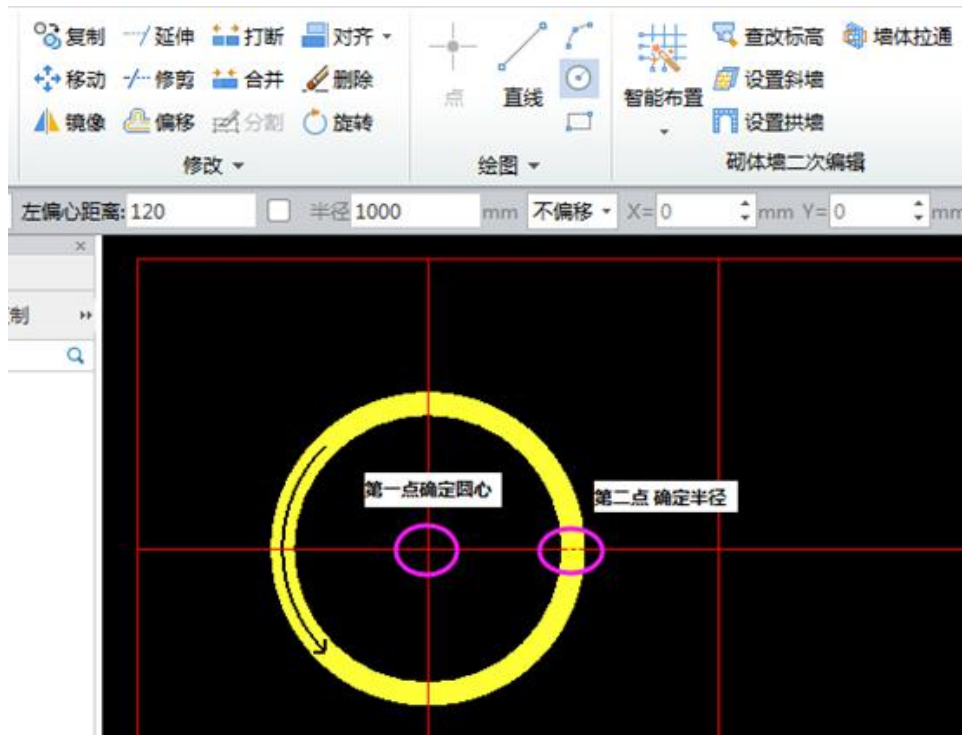
使用画圆的方式可以绘制线性构件或面状构件。

操作步骤

【第一步】： 在“构件列表”中选择一种已经定义的构件，如：墙 QTQ-1；

【第二步】： 点击“绘图”分组下的“圆”，不勾选“半径”；

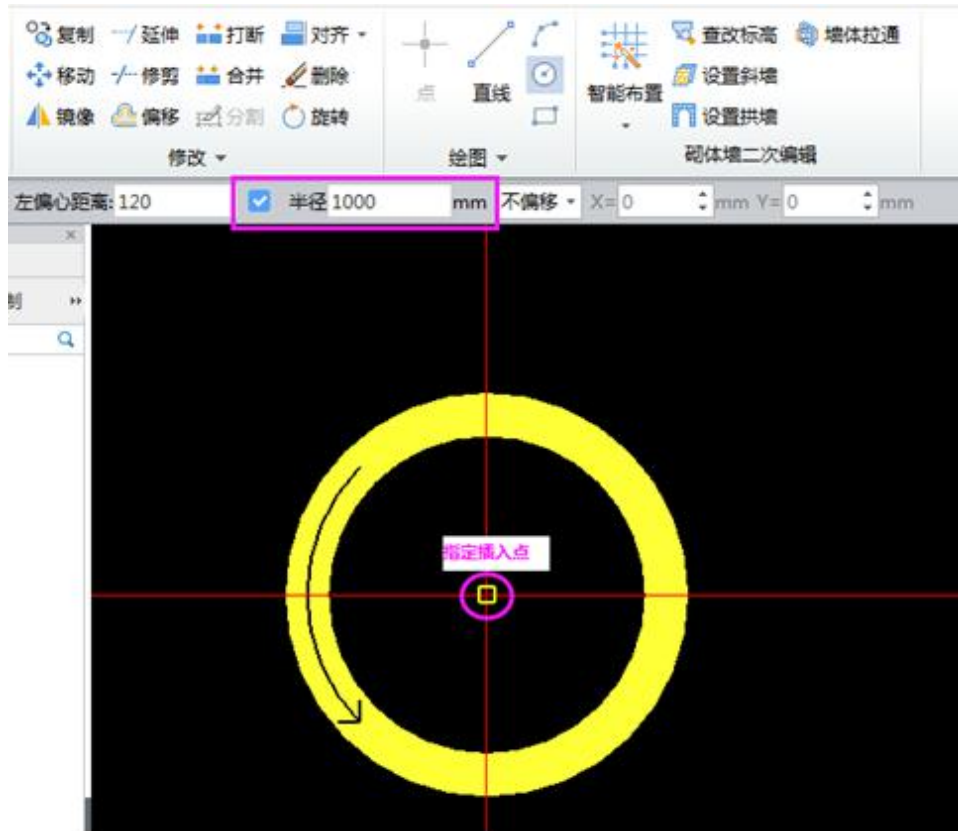
【第三步】： 在绘图区域点击一点作为圆的圆心，点击第二点，确定圆的半径，完成绘制。



说明

若勾选“半径”并输入具体的半径值，在绘图区域确定圆心位置，也可以完成绘制。

若勾选“半径”但值为“0”，则与不勾选“半径”的效果相同。



技巧

- 1、捕捉点过程中，可以按住“Shift”键再点击鼠标左键，在弹出的“请输入偏移值”对话框中输入偏移值。

