

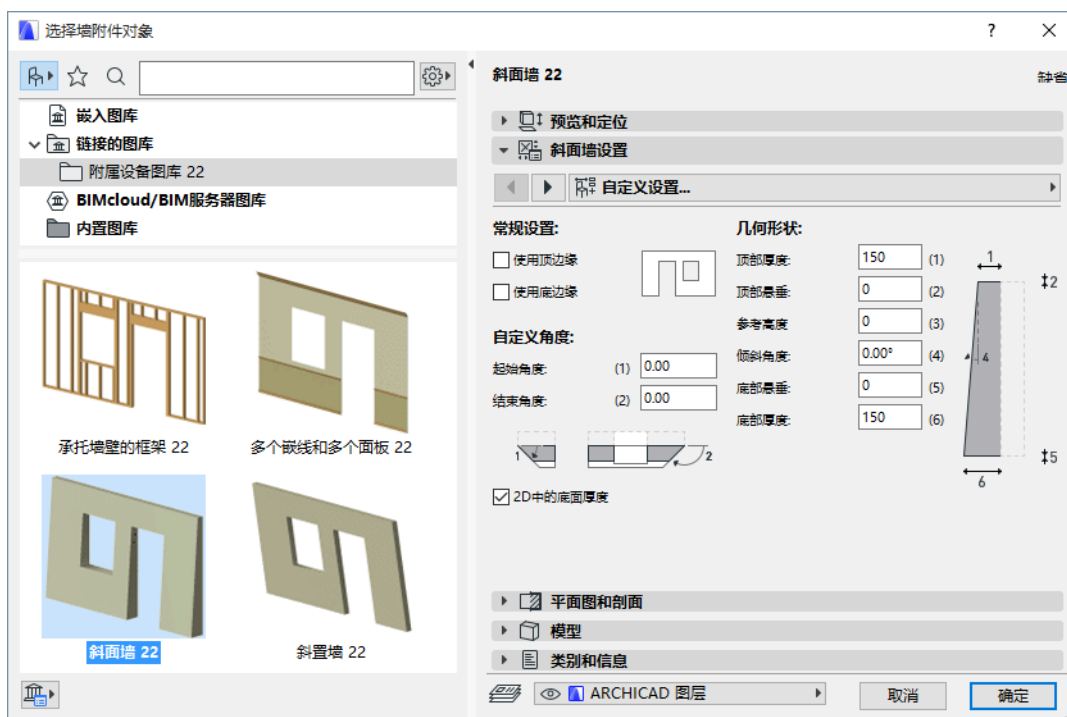
# 附件外掛程式

## 如何使用附件外掛程式

藉助此ARCHICAD外掛程式的幫助，你可以將特殊的物件應用到屋頂、板和牆元素。請確認已經使用**圖庫管理器**，將“附屬設備圖庫”加載到專案中。

首先，選擇平面圖上已有的建築元素（牆、屋頂或板），然後從**設計>設計外掛程式>附件**的層級選單中選擇適當的命令。

該選擇附件物件對話框將提示你選擇一個附件物件。在所有參數和自定義設定面板中設定物件參數。其它的參數（如屋頂的坡度）基於相關的元素設定將在放置元素時自動放置。點擊附件物件對話框中的確定按鈕，然後在平面圖上點擊以放置附件物件。



放置後，可隨時選擇和修改它的參數。

- 還可以在不選擇相應建築元素的情況下放置附件物件。
- 從選擇附件物件對話框中選擇附件物件並設定其參數。在平面圖上繪製一條聚合線，所選的附件物件將用聚合線幾何方法放置。

### 註釋：

- 放置在它自己上面的附件物件與任何元素無關；也就是說，它們有獨立的屬性，可自己進行移動和編輯。
- 不能將一個附件和與其類型不同的元素關聯；例如，在板上面放置的屋頂附件是一個獨立的物件。

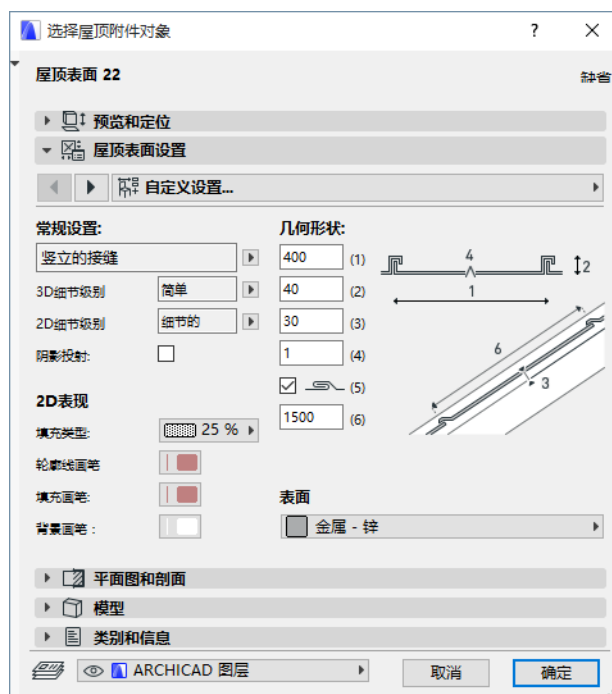
附件命令適時地更新已放置物件的所有參數值：

- 當刪除一個元素時，相關聯的附件物件也會被刪除。
- 當修改一個元素時，所有參數值都會自動更新（拉伸連接牆時，牆的幾何形狀可能發生變化）。

要將過程簡化，可以將附件物件的各種變化儲存到我的最愛，也可以通過開啟物件並以不同的名稱儲存複製，然後修改自定義參數和/或腳本的方式創建自定義的變化。

## 屋頂附件

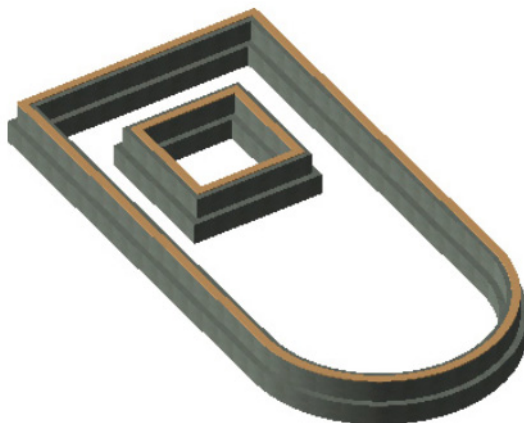
屋頂附件命令允許放置屋頂表面或木天花板物件。屋頂表面可以構建有金屬板的屋頂蓋板或基於屋頂表面設定面板中的設定建立的屋頂蓋瓦。(外殼類型也可以在參數面板中進行選擇。)



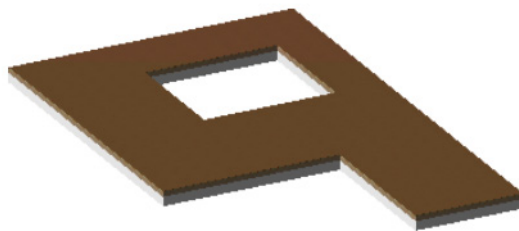
**註釋：**表面處理是用瓦逐片鋪蓋而成，並且可以添加很多幾何細節（因此也會增加渲染時間）到每個屋頂平面。曲面比平面需要更多的計算機資源。

## 板附件

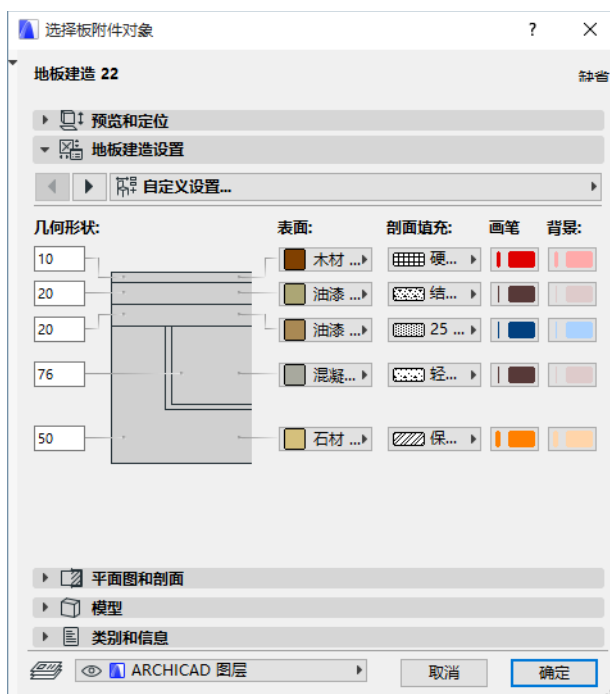
在選中板附件命令時，可以在兩個物件之間選擇。  
基礎1 物件可以構建一個帶有主牆和底板的混凝土基礎。



地板構造物件可以構建分層的地板。



使用地板構造設定、剖面 and 模型面板來達到預期的效果。



## 牆附件

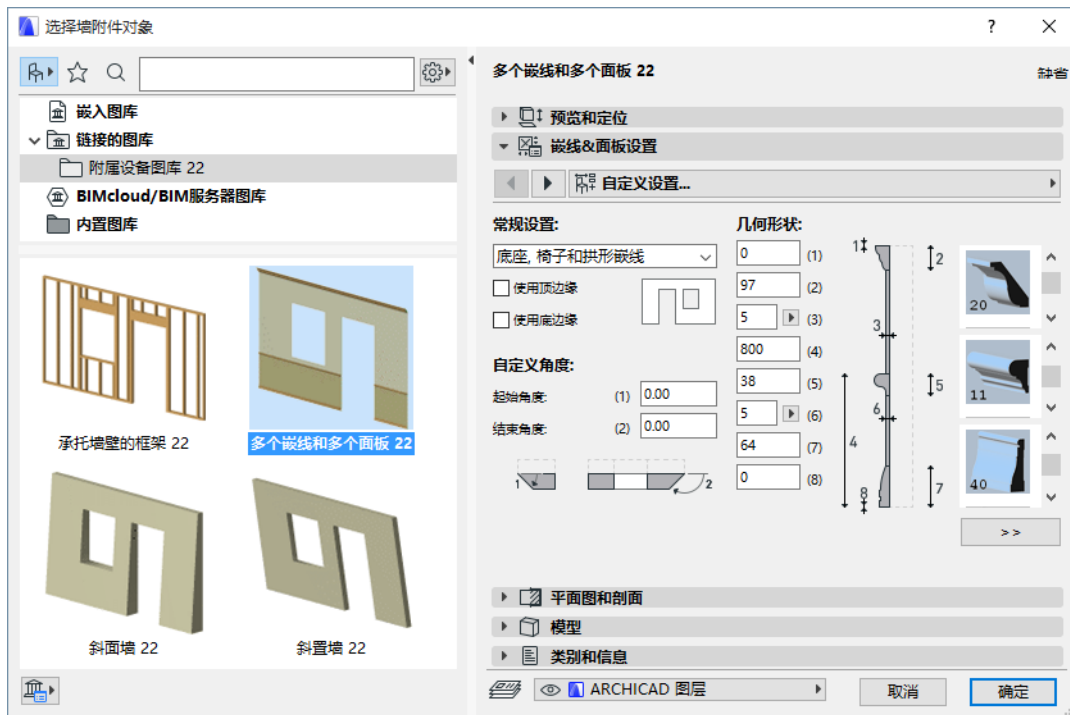
通過牆附件命令，可以放置各種物件在牆上添加細節。

嵌線和嵌板物件構建牆上的內部細節，它們由三種可選的嵌線截面以及這些嵌線之間任選的嵌板（壁板和牆面板）所構成。

選擇自定義設定或所有參數面板中的牆附件物件對話框並設定物件自定義參數。根據兩個面板內的不同條件對參數進行組合。

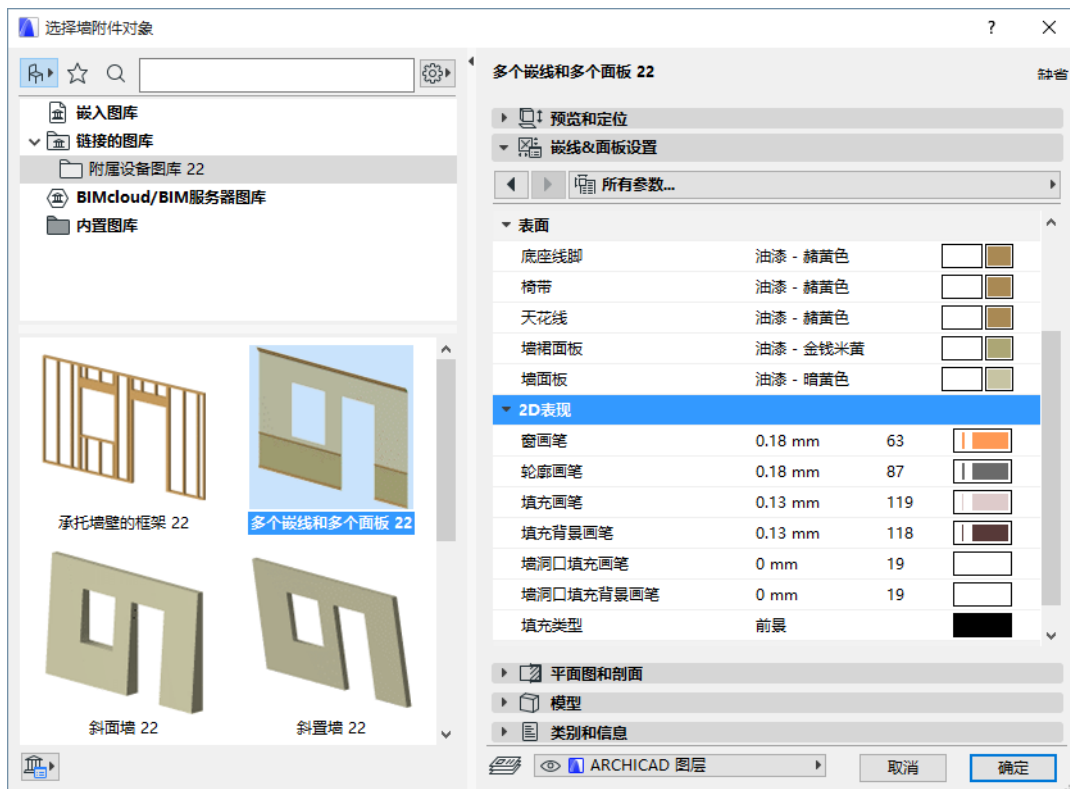
### 在自定義設定面板中：

- 可進行常規設定、幾何圖形及自定義角度

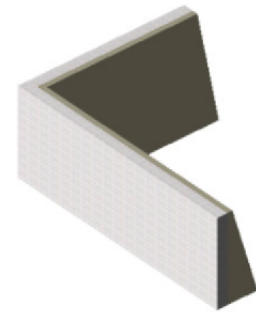
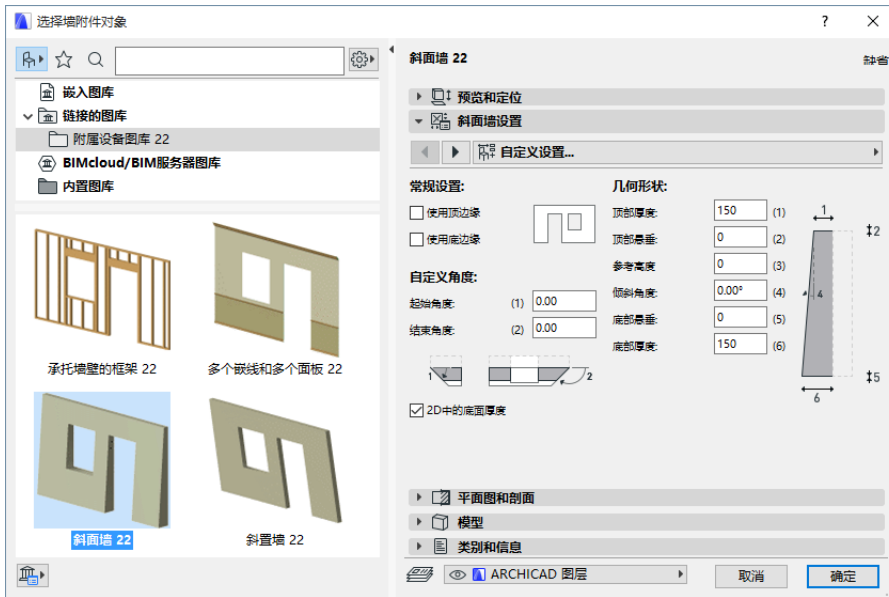


在所有參數面板中：

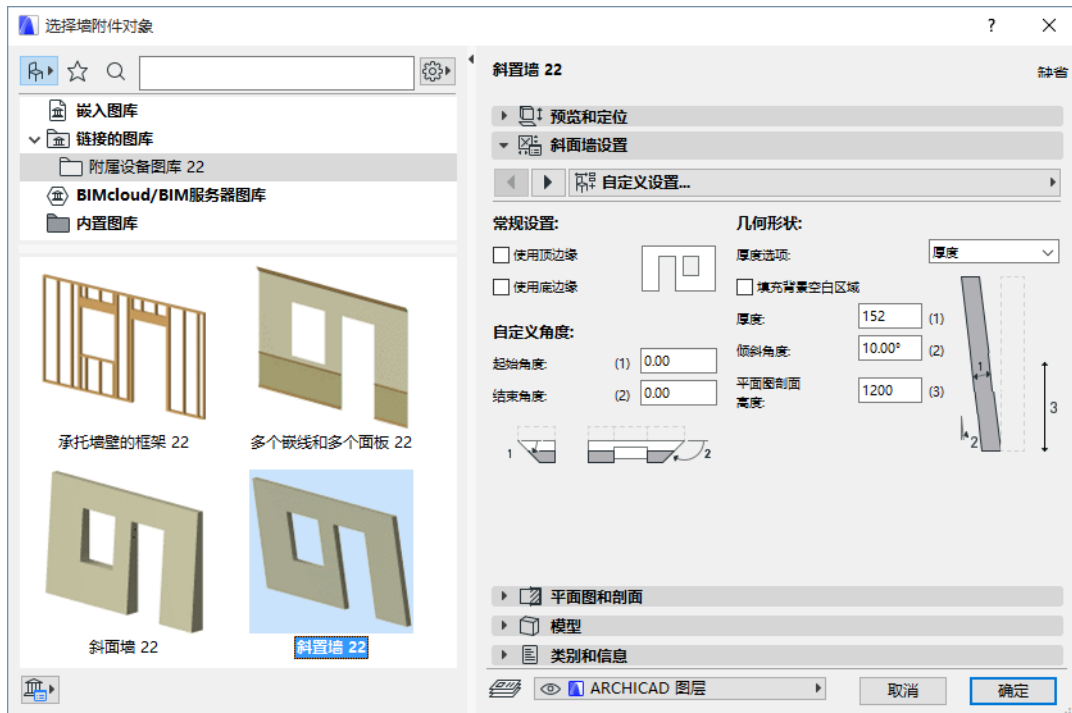
- 可以設定“表面”和“2 D表現”



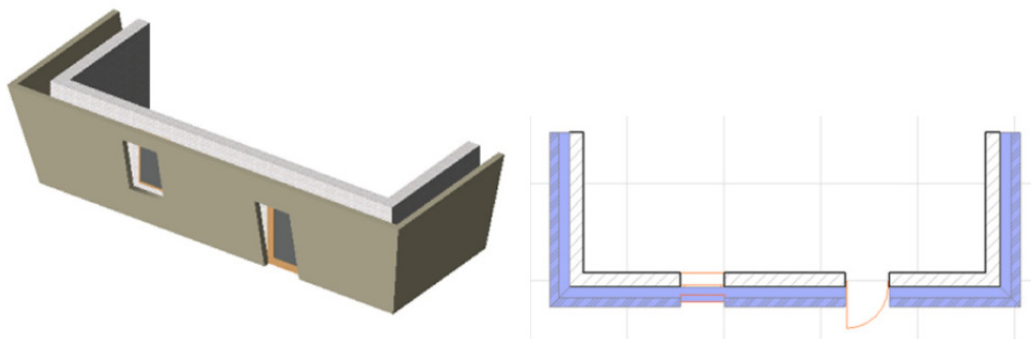
擋土牆物件可以構建毛石表面飾材和應用於牆上的類似元素，並可以在底部和頂部有不同的厚度。物件可以按照指定的距離，向牆的底部和頂部以外延伸或未達到牆的底部和頂部就終止。



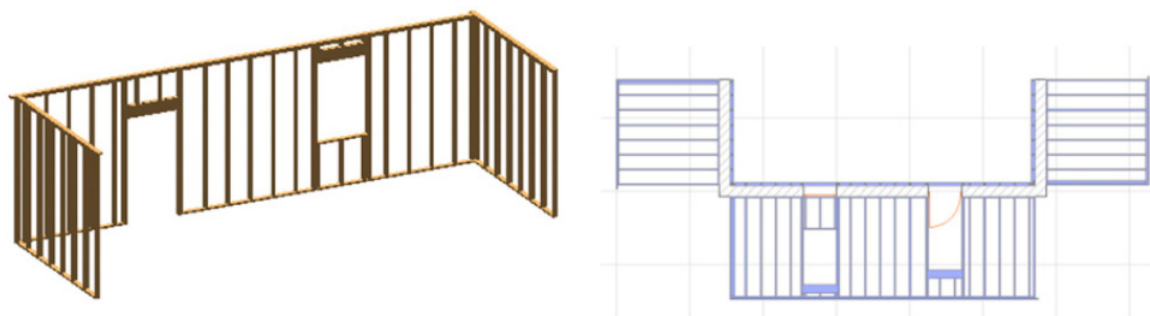
斜置墙物件除了有一个参数的倾斜角度以外，它是其所在的墙的原样複製。



在平面圖上，斜置墙符号显示物件的外边界，以及在 给定标高（预设為4英尺）的横截面。



承托牆壁的框架物件可以用來表現牆內的壁骨框架。它處理正確添加在直角拐角處的壁骨形成牆體接頭。在門和窗上增加了兩道壁骨，斷開或延伸壁骨以及參數化頂部。頂部頂板通過斷裂或延伸來提供鏈接牆體的搭接。



2D表現的參數列表包括顯示框架立面的開/關複選框。將此參數切換為開，就能夠在平面圖上編輯3D幾何圖形。

**限制條件：**門和窗的孔洞要有與原始牆平面垂直的水平邊。這些物件都有它們的屬性腳本設定供木材包計算，在計算中，各部份以它們的名義橫截面大小列出，它們的長度以四捨五入計算，必要時，舍入到英寸。列表也給出整塊板英尺數量的估算。

### 免責聲明：

這些小外掛程式是由GRAPHISOFT開發的免費外掛程式，用於完善ARCHICAD的某些特殊能力和功能。自ARCHICAD 20起，您可以通過ARCHICAD小外掛程式集合安裝程序一鍵安裝所有小外掛程式。它們基於一些不被GRAPHISOFT支持的衍生碼。請隨意使用，但這些功能可能並不完善，且不會進行修復或升級。