


# 用户手册

## 如何装配桁架

V 1.0.12

---



## 目录

引言 .....	3
放置第一个桁架 .....	3
打开桁架面板 .....	3
给舞台插入第一个桁架 .....	4
自动连接下一个桁架 .....	5
在灯架连接前旋转定方向 .....	7

## 引言

本章主要介绍如何使用 3D 应用装配桁架和搭建桁架建筑。

## 放置第一个桁架

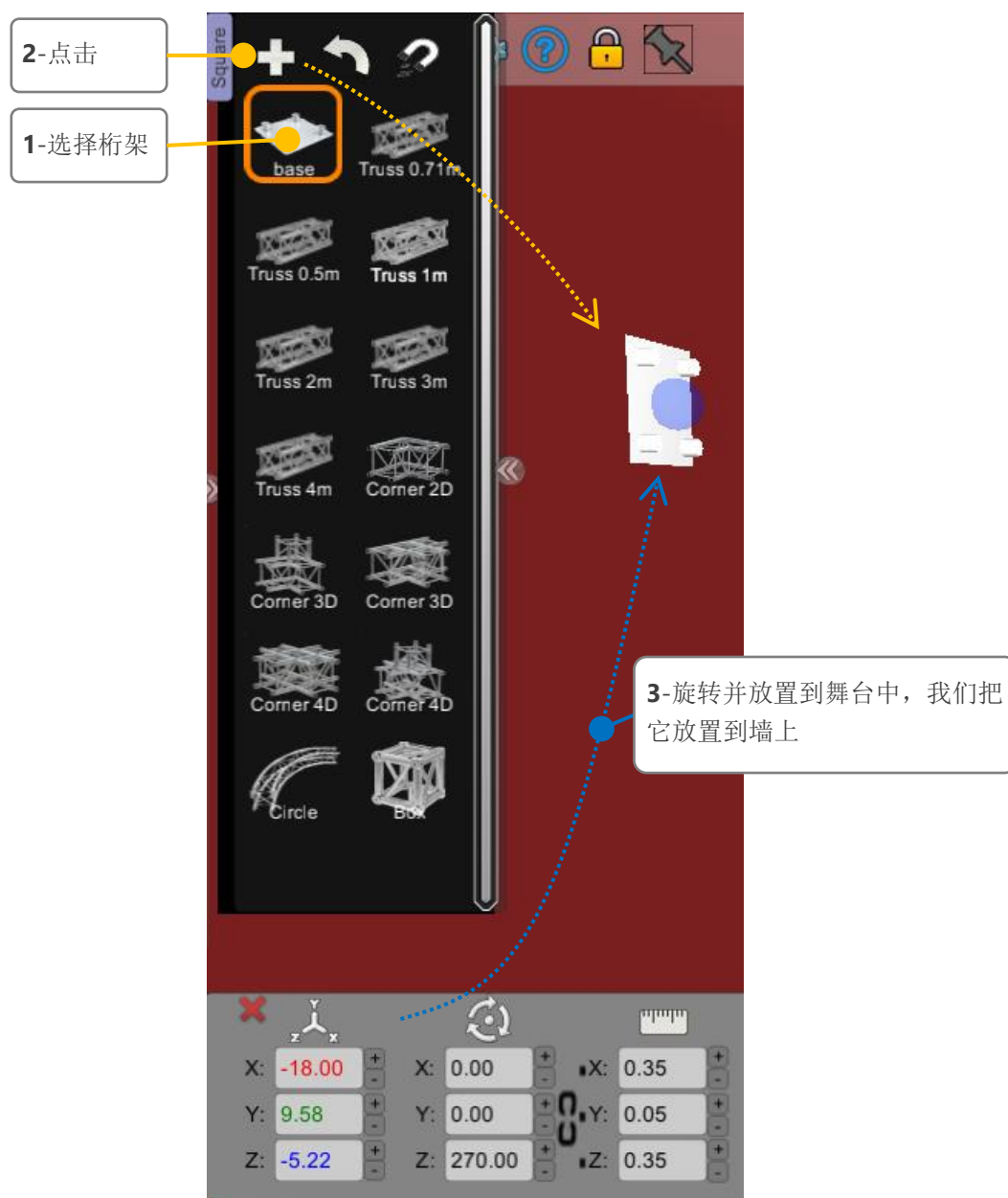
### 打开桁架面板

开始你的桁架安装，放置第一个桁架。点击对象，选择桁架：



## 给舞台插入第一个桁架

选择桁架库里的任意一个，点击“+”插入到3D舞台。



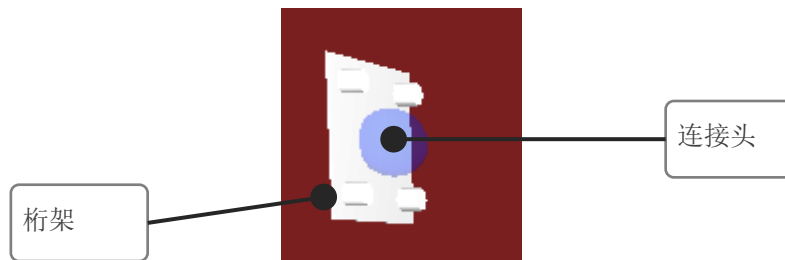
**注意：** 想了解更多关于旋转和放置物体的信息，请查看[如何创建舞台](#)的用户手册。

## 自动连接下一个桁架

现在用户可以建立整个桁架系统。

得益于自动连接这个功能，桁架之间很容易就能连接在一起。

如下所示，在第一个桁架上有一个蓝色的连接头，这表示下一个桁架将会与之连接。

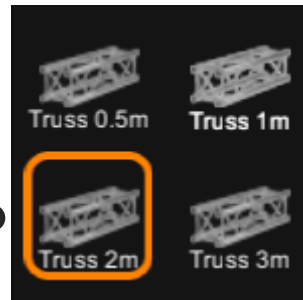


接下来操作给大家看下。

1

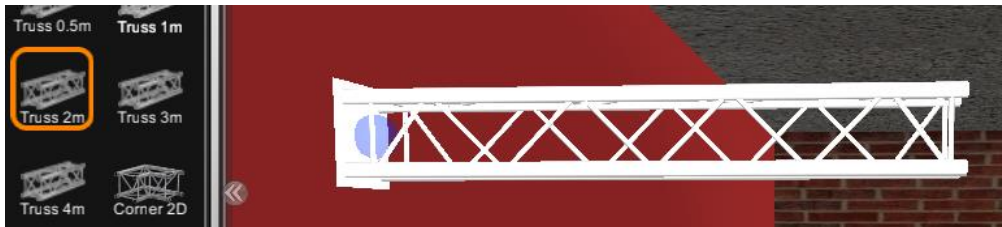
第一步，打开灯架面板，选择你所需的灯架：

选择下一个需要连接的灯架



2

接着用鼠标光标靠近小蓝球：



新的灯架自动贴合上个的灯架，只要还没有单击确定，把鼠标移开，灯架就会消失。

- 如果你要临时改变想法，只要把移开光标，物件就会消失。
- 如果你点击确定，物件就就自动贴合。

3

最后新的灯架也会出现一个蓝色小球，只需要按照上面的方法添加灯架，知道完成整个灯架。

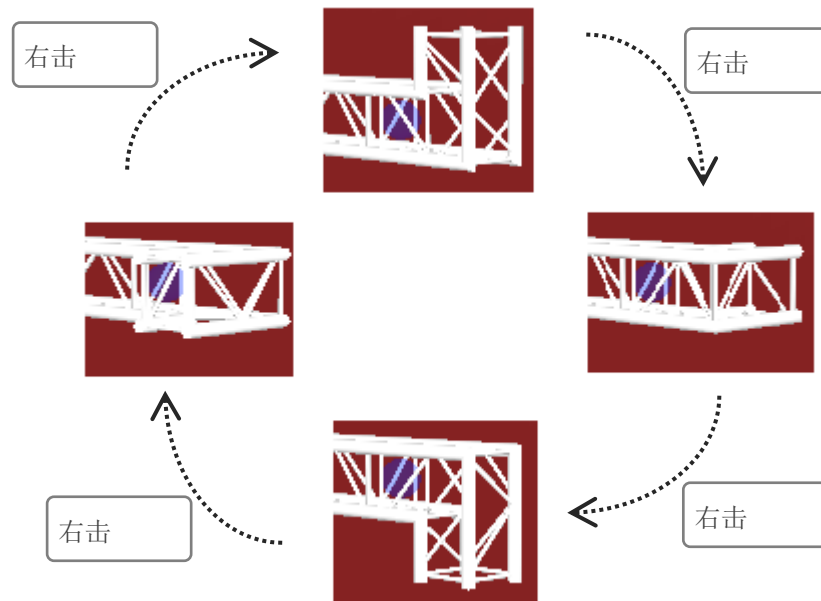


新的物件出现蓝色小球

## 在灯架连接前旋转定方向

有时在装配的时候，特别是需要用到拐角的架子时，你需要把拐角旋转到合适的方向完成装配。

执行这个旋转方式的快捷方法：鼠标光标靠近蓝色小球，右击就可旋转架子接口的方向。



最后，旋转到合适的位置，然后左击确认。