场地设计 创建硬景观

在这一章中,我们将讨论如何创建各种类型的硬景观对象。使用硬景观工具及其模式,还有**"**从 形状创建对象**"**命令。



我们首先看直接利用硬景观工具创建硬景观对象。硬景观工具在**"**场地规 划工具集**"**中。此工具在工具栏中有多个模式。





首先,可以选择预定义的"硬景观样式"。利用资源选择器从Vectorworks库文件或自定义库文件选择硬景观样式资源。我们将在另一章详细介绍该选项。

Hardscape:	Hardscape Cambridge Cast Stone Slab 3pc Rustique	
------------	--	--

下一步在工具栏中,我们有两种不同的配置模式。可以通过"边界或通道配置"绘制硬景观。"边界 配置"模式定义硬景观的区域。使用这些折线模式,可以创建角落和各种弯曲顶点。如果您不熟悉 折线工具及其模式,在这里停止,阅读"自由曲面建模"指南。这个模式非常适用于创造非线性硬景 观,如广场、庭院、天井和游泳池甲板。

					21
Hardscape:	Hardscape Cambridge Cast Stone Slab 3pc Rustique	\rightarrow \rightarrow \rightarrow	\land	(+	×

让我们迅速回顾一下这个模式如何作用,**"**边界配置**"**模式遵循和折线工具相同的所有规则。它使用连 续点击操作。



单击一次开始第一段。再次单击结束此段并 开始下一段。继续单击创建附加段。更改工 具栏中的顶点模式,将创建不同的弯曲顶点 。您也可以使用键盘上的**P**键在顶点模式之间 快速切换。

若要完成边界,在起始点单击一次创建闭合形状, 或双击创建打开的形状。



"路径配置"模式创建基于折线道路的硬景观路径。这非常适用于铺设步道、人行道、自行车道和花园小径。路径配置除了使用折线顶点模式之外还使用下面三种"通道边缘"模式。





"路径左边缘"模式,将对齐绘制的路径与硬景观的左边;"路径右边缘"模式,将对齐路径与硬 景观的右边。



这些对齐模式可以很容易地对齐路径硬景观与其他景观建筑元素,如建筑物、其他硬景观、道路 或种植区。



在硬景观工具栏中最后一个选项是"硬景观工 具偏好"。这个扳手和铅笔图标是 Vectorworks程序偏好或设置的通用图标。

我们将在下一章介绍硬景观的所有设置。点 击**"**硬景观工具偏好**"**按钮,可以在创建硬景观 之前配置这些设置。

		;		
Definition		Draw Border		
Name:	Hardscape Cambridge Ca	Width:	1	
Tag Display:	None	Joint Pattern:	None	\diamond
Tag Style:	Name only			
Tag Class:	Site-Hardscape C ᅌ	Background Color:		\diamond
Slope Arrow Class:	Site-Hardscape C ᅌ	Border Class:	Site-Hardscape C	\diamond
Display Tag Line Snap Tag to Harc Joint Pattern: Pattern:Cambrid Main Area Class:	Marker Iscape Edge Tile \heartsuit dge Cast Stone Slab 3pc Site-Hardscape C \diamondsuit	✓ Start En ✓ Left ✓ Rig	d ght	
Configuration		Draw 3D		
Boundary Pathway Width:	5	3D Type: Thickness:	Slab .656	0
Offset:	-2.5	Border Thickness: Main Texture: Border Texture:	.656 By Class	0

除了使用各种模式直接绘制硬景观,还可以将现有几何转换成硬景观。这个方法很有用,因为可用于 硬景观的现有几何很常见,或者利用工具组合能够更快地生成所需形状

例如,使用多边形工具的**"**内边界**"**模式,可以快速创建一个硬景观形状在该区域中。

然后右键单击该对象,再选择"从形状创建对象"。"从形 状创建对象"是一个强大的命令。使用该命令可以创建许 多不同类型的对象,包括硬景观。



Activate Class Activate Layer Force Select Create Similar Object Select Coincident Objects	c	Creates walls, window walls, handrails, or	
Cut Copy Paste	xX xC xV	juardrails from the selected shapes.	1
Change Plant Grouping Send to Surface			
Send Rotate	*		
Lock Unlock			i
Check Out Release			
Edit Properties			
			/



选择硬景观之后我们有几个选项。勾选"显示属性对话框"选项,将弹出"硬景观设置"对话框 。允许硬景观在创建时被配置。



9 🔴	Hardscap	e Object Settings		
Definition		Draw Border		
Name:	Gravel-Pathway	Width:		
Tag Display:	None	Joint Pattern:	None	٥
Tag Style:	Name only			
Tag Class:	Hardscape-Comp ᅌ	Background Color:		0
Slope Arrow Class:	Site-Hardscape C 文	Border Class:	Hardscape-Comp	0
Display Tag Line	Marker iscape Edge	Pathway Borders:	d	
Joint Pattern:	Hatch	🗹 Left 🗹 Rij		
Pattern:Gypsur	n2			
Main Area Class:	Hardscape-Comp ᅌ			
Configuration		Draw 3D		
 Boundary 		3D Type:	Slab	٢
Pathway		Thickness:	.083	
Width:		Border Thickness:	.083	
Offset:		Main Texture:	By Class	٥
		Border Texture:	By Class	٢
neck this option to enable this	group to draw a border pattern along	the edges of the hardscape object.		
			Connel	014

"删除源形状"选项将在硬景观创建后删除根源对象。单击确定后,硬景观对象从对象生成。



有了硬景观后,我们仍然能够编辑路径或边界。 只要双击硬景观,激活**"**重塑**"**工具,就可以编辑 边界或路径。



使用此命令将现有几何转变成硬景观,使我 们能够运用很多其他工具和命令来更高效地 创建所需形状。





我们也可以在硬景观上剪切一个洞,给树做一个切口。在这个示例中,我们 将在硬景观上画一个圆圈,选择圆圈与硬体对象,运行"修改"菜单中的"剪切 曲面"命令。





现在,我们知道了如何使用不同模式的硬景观工具来创建不同类型的硬景观对 象,在下一章,我们可以探索硬景观对象所有的设置和选项。

Modify	Model	Landmark	Т
Move Send Align Rotate Scale (Objects		
Workin	g Plane	I	•
Hatch.			
Trim Join		۲ж ۱	
Add Si	urface	ር ዕ ዝ	A
Clip Su	Inface	て 企 第 (C
Interse Combi	ne Into S	e てひ第1 urface	
Compo Decom	ose ipose	ፕ	2
Conve Simplif	rt y Mesh		Þ
Create Group Ungrou Edit Gr Exit Gr Top Le Link Te	Symbol up roup roup vel ext to Rec	೫೦ ೫। ೫] eord	L E
Trace E	Bitmap		
Edit Co Guides Poly S Draftin	onstraints moothing g Aids	 	
Unrota	te 3D Ob	jects 企業(J
Lock Unlock	c .		
Check	Out		