

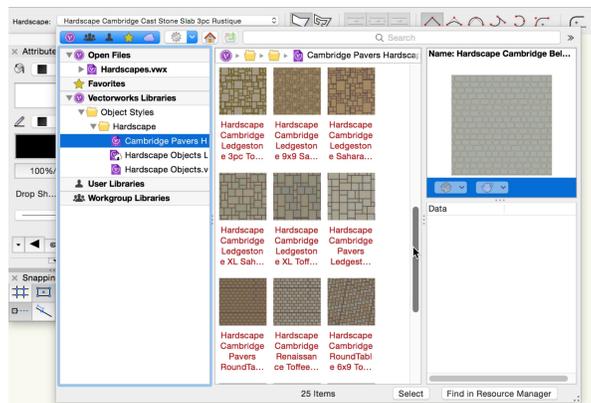
场地设计

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。



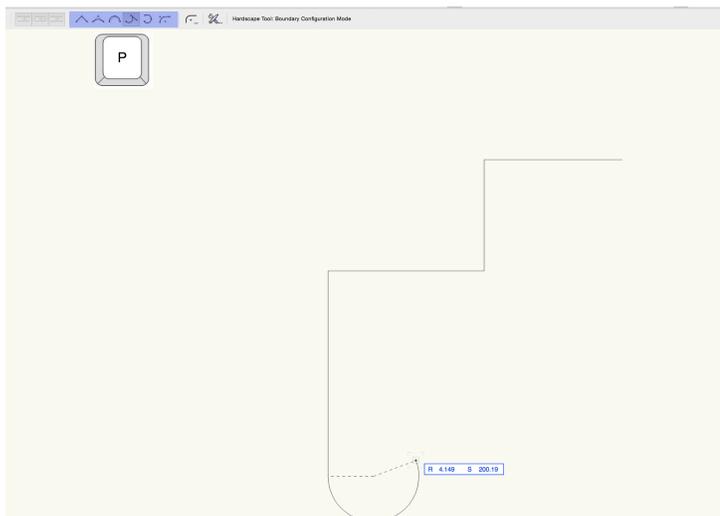
首先，可以选择预定义的“硬景观样式”。利用资源选择器从Vectorworks库文件或自定义库文件选择硬景观样式资源。我们将在另一章详细介绍该选项。



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。

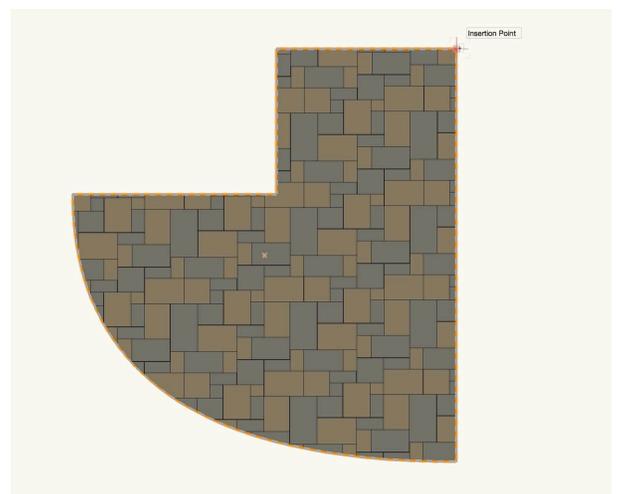


让我们迅速回顾一下这个模式如何作用，“边界配置”模式遵循和折线工具相同的所有规则。它使用连续点击操作。



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。

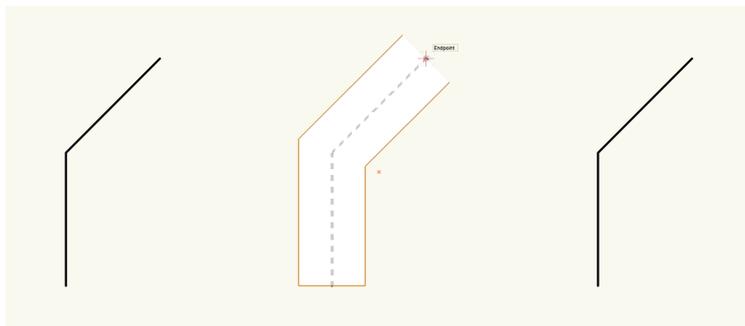
若要完成边界，在起始点单击一次创建闭合形状，或双击创建打开的形状。



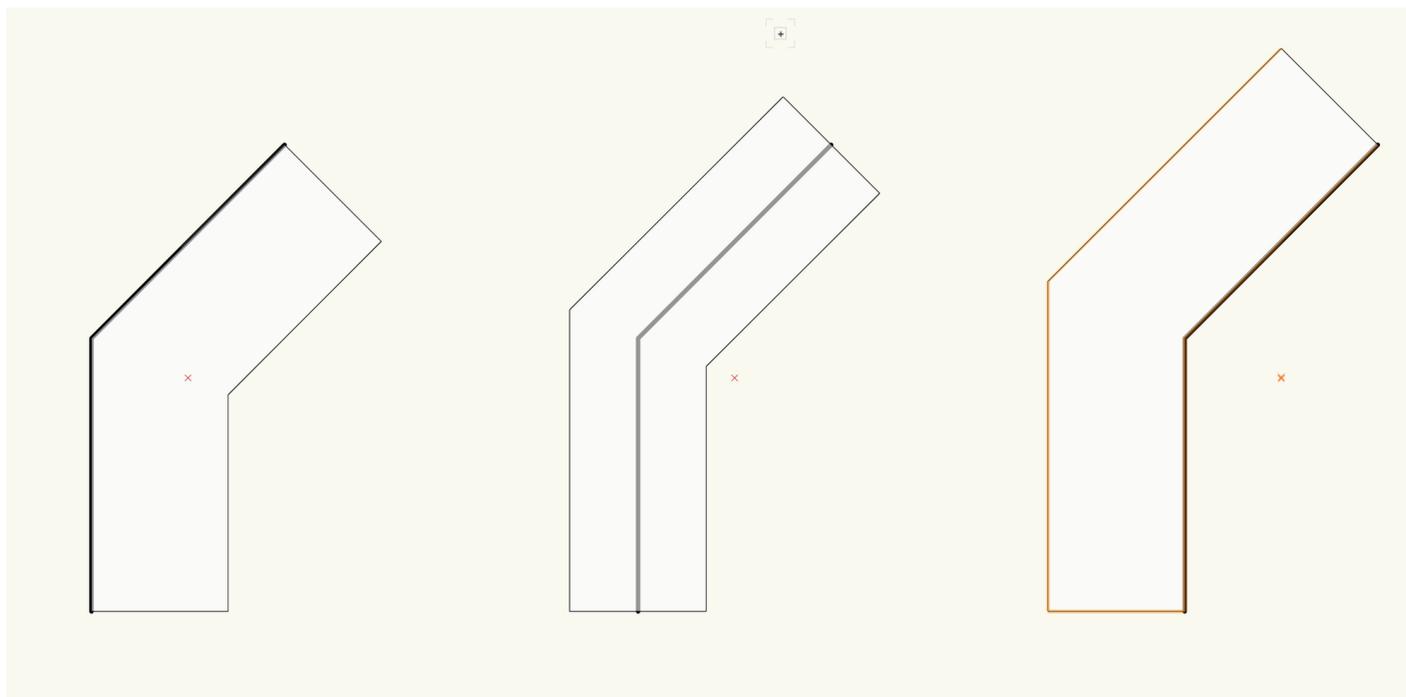
“路径配置”模式创建基于折线道路的硬景观路径。这非常适用于铺设步道、人行道、自行车道和花园小径。路径配置除了使用折线顶点模式之外还使用下面三种“通道边缘”模式。



“路径边缘”模式允许道路来定义路径的左、中、右边缘。使用“路径中心边缘”模式，将对齐绘制的路径与路径硬景观中心。



“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。

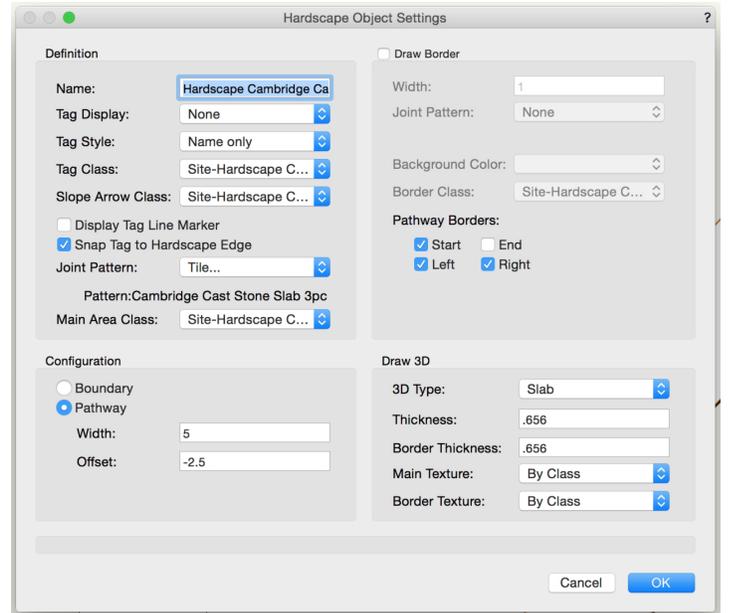


这些对齐模式可以很容易地对齐路径硬景观与其他景观建筑元素，如建筑物、其他硬景观、道路或种植区。



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。

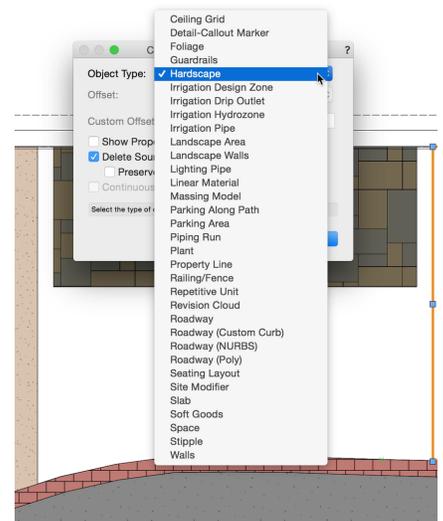
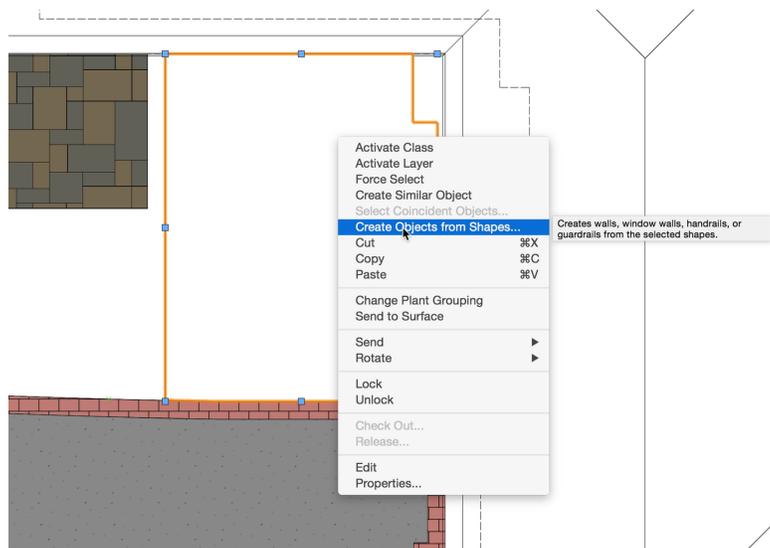
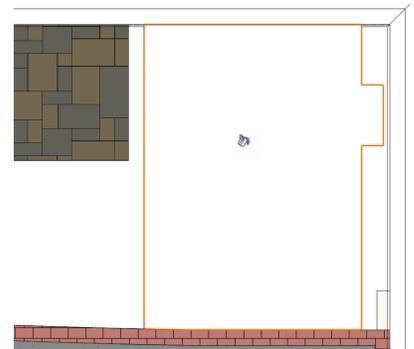
我们将在下一章介绍硬景观的所有设置。点击“硬景观工具偏好”按钮，可以在创建硬景观之前配置这些设置。



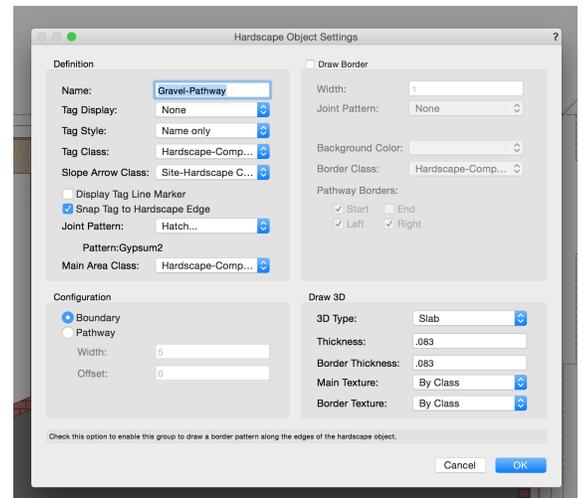
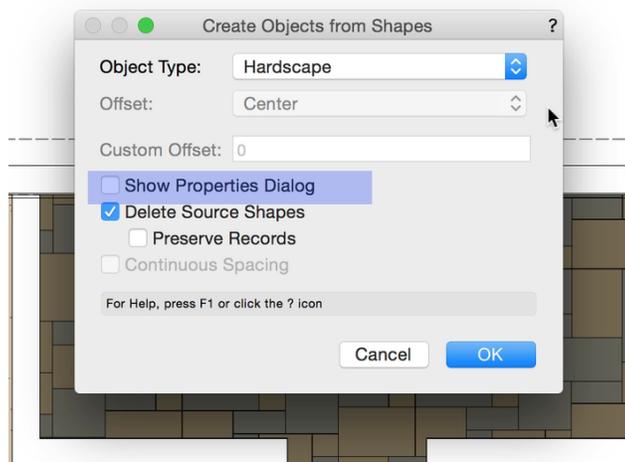
除了使用各种模式直接绘制硬景观，还可以将现有几何转换成硬景观。这个方法很有用，因为可用于硬景观的现有几何很常见，或者利用工具组合能够更快地生成所需形状

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。

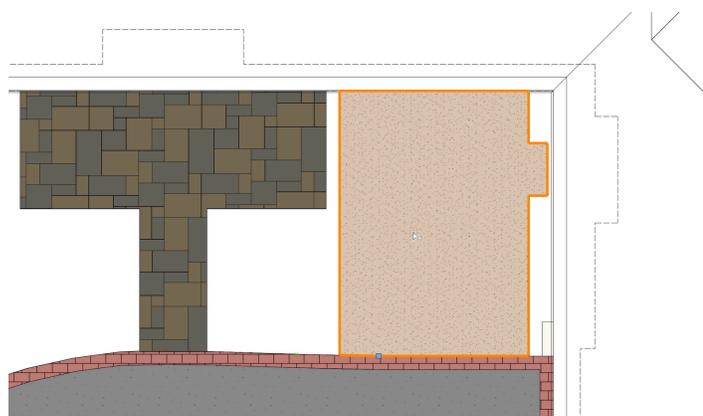
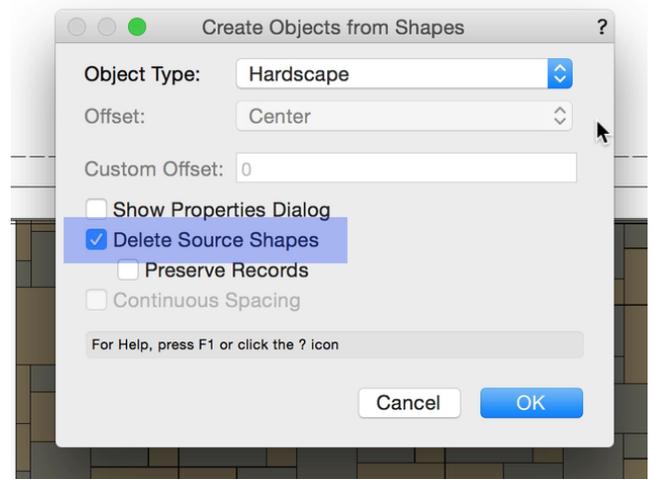
然后右键单击该对象，再选择“从形状创建对象”。“从形状创建对象”是一个强大的命令。使用该命令可以创建许多不同类型的对象，包括硬景观。



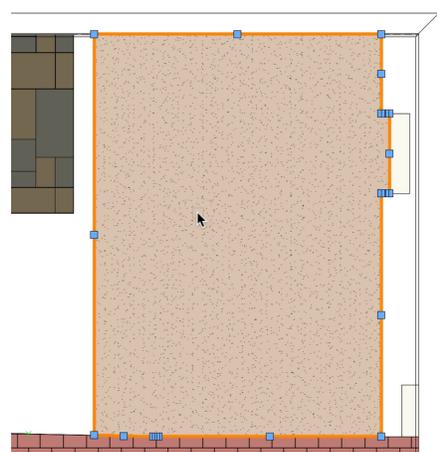
选择硬景观之后我们有几个选项。勾选“显示属性对话框”选项，将弹出“硬景观设置”对话框。允许硬景观在创建时被配置。



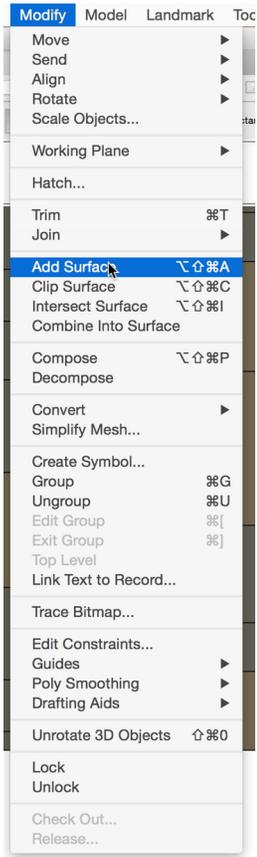
“删除源形状”选项将在硬景观创建后删除根源对象。单击确定后，硬景观对象从对象生成。



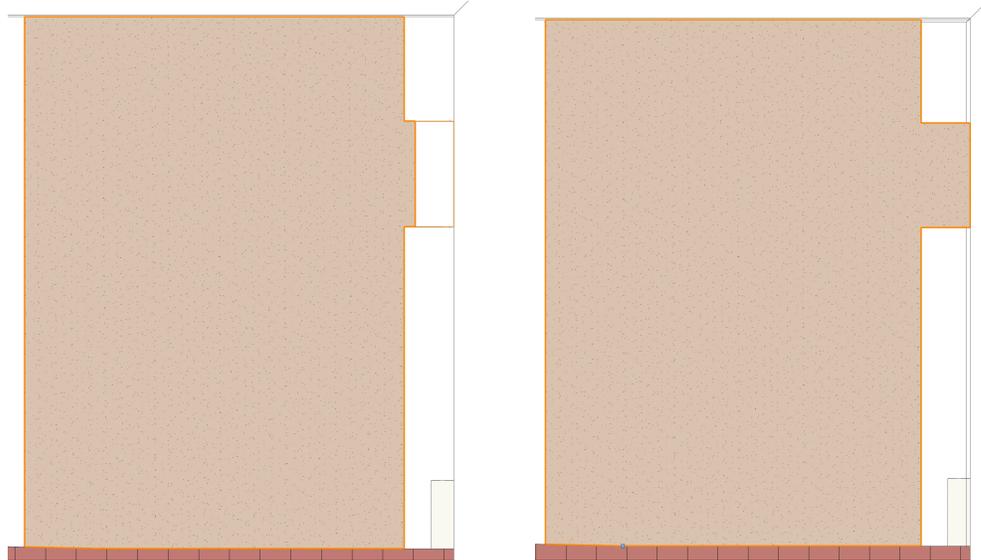
使用此命令将现有几何转变成硬景观，使我们能够运用很多其他工具和命令来更高效地创建所需形状。



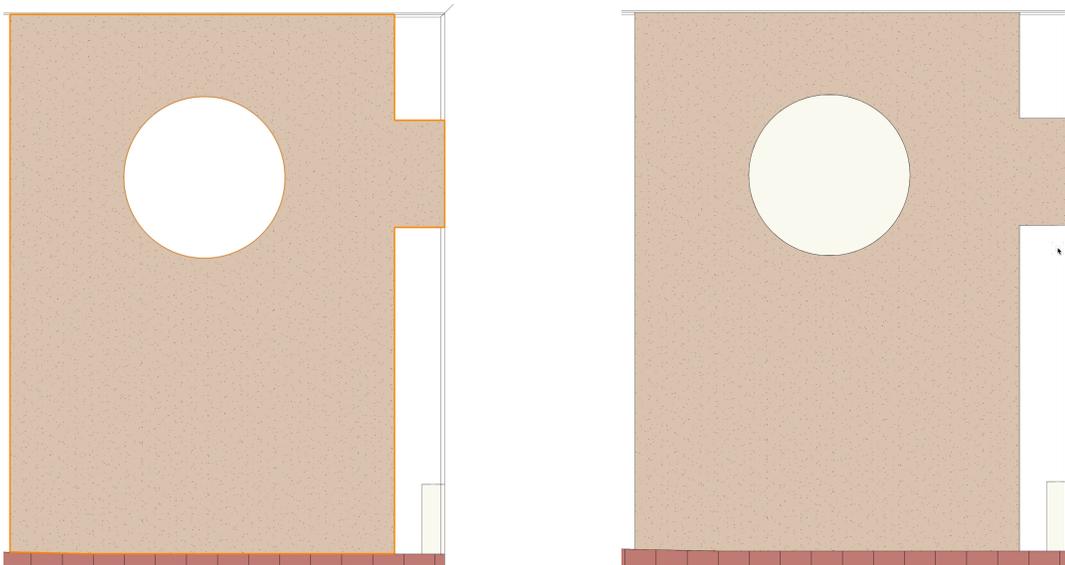
有了硬景观后，我们仍然能够编辑路径或边界。只要双击硬景观，激活“重塑”工具，就可以编辑边界或路径。



除了重塑路径或边界，“添加与剪切曲面”命令也可以用在硬景观对象上。我们只需绘制重叠硬景观的矩形来添加到硬景观的一侧，然后选择这两个对象，运行“修改”菜单中的“添加曲面”命令。



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。

