

场地设计

创建场地修改器

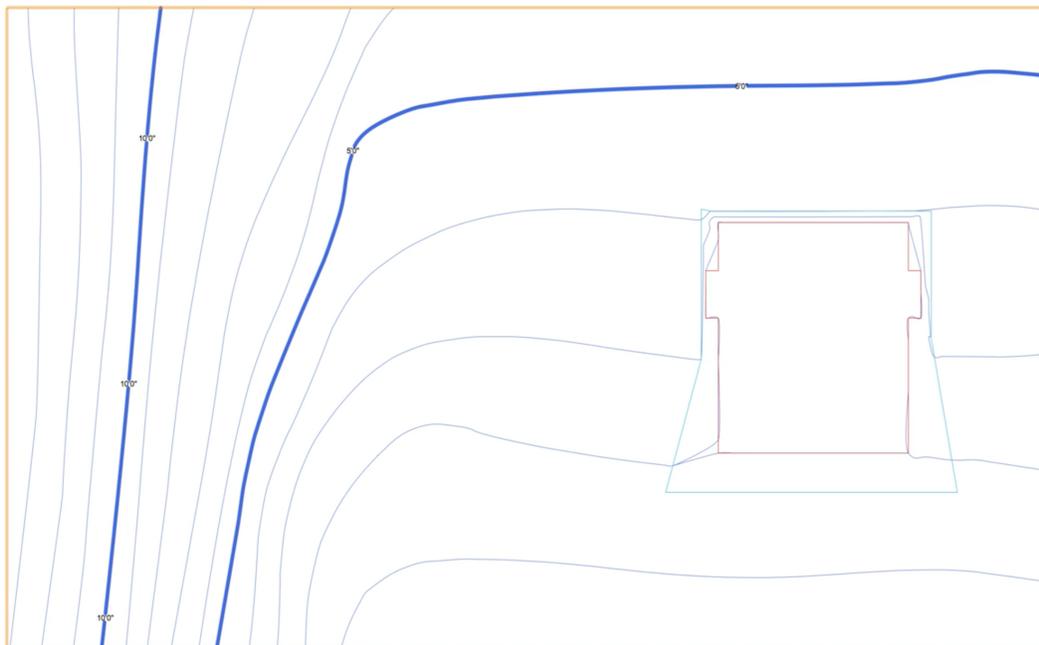
在讨论每个不同类型的“场地修改器”之前，让我们先看看如何通过场地修改器工具和“从形状创建对象”命令来创建场地修改器。

让我们从“场地修改器”工具本身开始。该工具在“场地规划工具集”中。这个图标看起来像推土机。激活该工具将在工具栏中呈现出各种不同的工具模式。场地修改器工具有几种模式。每个模式使用与折线创建模式相同的连续点击操作，就像硬景观和景观区工具。

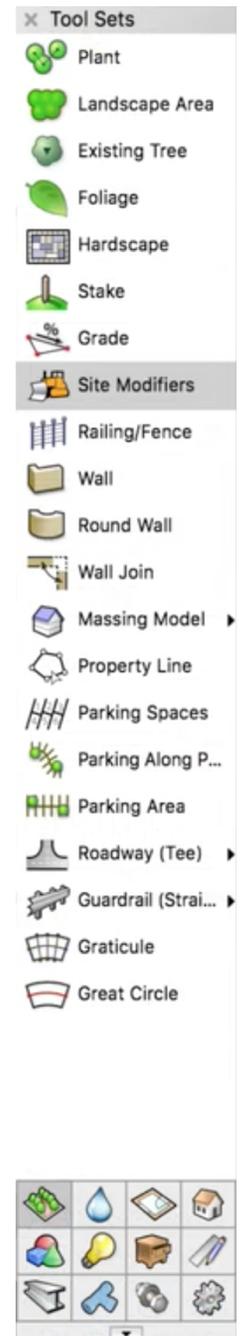


从左至右开始：

第一种模式创建“平整界线”修改器。“平整界线”限制在对象边界内平整的效果。这些应该是封闭的形状，并可以使用折线创建模式的任意组合。



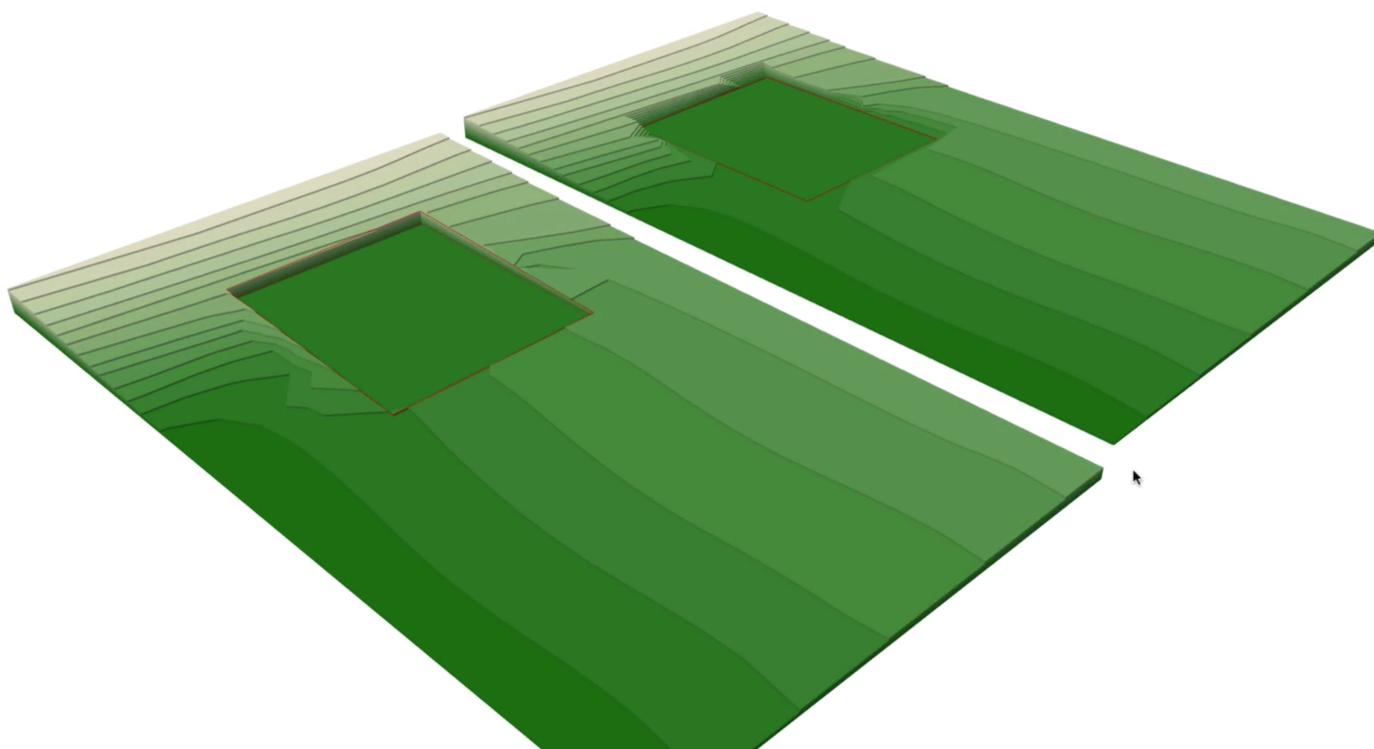
第二种模式创建“等高线”修改器。“等高线”以设定的高度创建等高线。有开放道路对象，也使用折线创建模式。此外，等高线需要被放置在设定的高度。这可以直接在工具栏中的“层等高线”框中设置，或启用“捕捉到等高线高度”模式。该模式将拾取场地模型等高线的当前高度，并将此高度用于等高线修改器。等高线将突出显示为红色，以表示其高度将被使用。



第三种模式创建“垫”修改器。“垫”创建在设定高度的区域。垫也可以有适合排水的斜率。我们将在后面的章节中讨论这些选项。就像等高线修改器一样，垫也需要设置的高度。有相同的选项，要么是工具栏中的“垫等高线”框，或启用“捕捉到等高线高度”模式。



第四种模式创建一个带保留边修改器的垫。这些是类似的垫，但他们有一个辅助边缘，可以设置为另一个高度。这对创建建筑物的基础非常有用。类似于等高线和垫，垫的高程通过工具栏或通过使用“捕捉到等高线高程”模式进行设置。



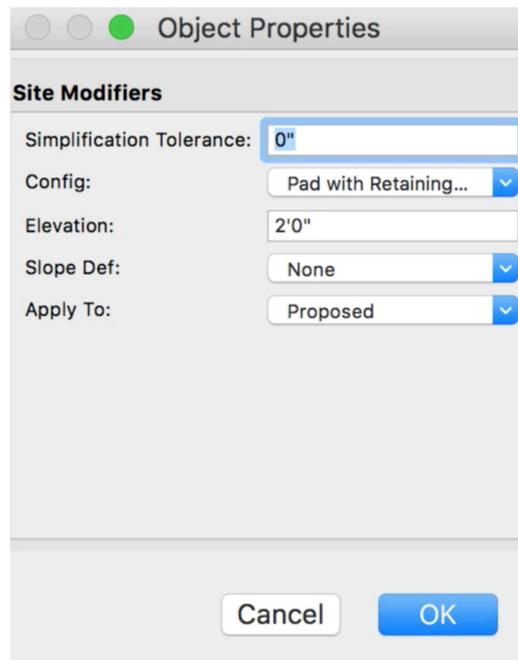
(前/左带保留边的垫——后/右垫)

第五种模式创建“纹理层”。该模式创建可以应用不同纹理如盖土层或草坪的区域。



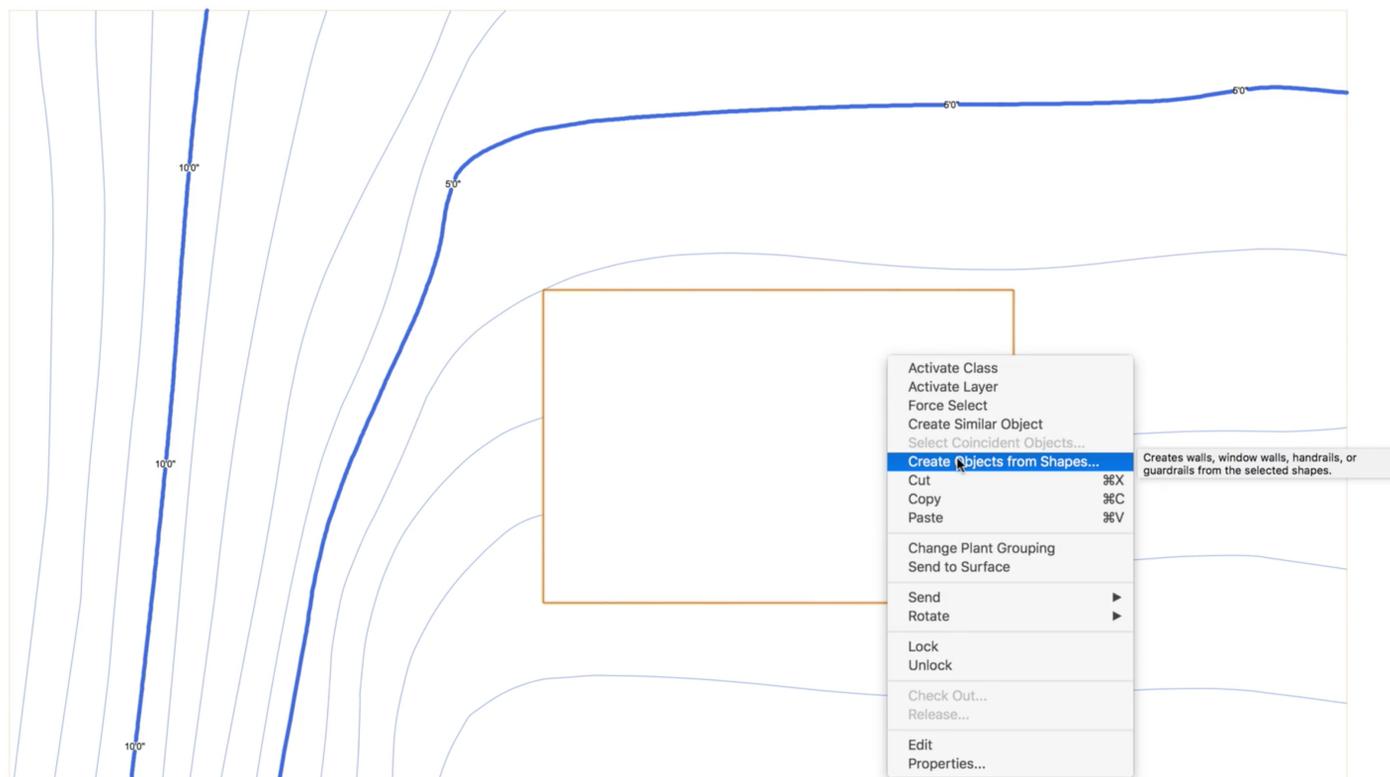
第六种模式创建“弃土堆”。“弃土堆”修改器是用来放置多余土壤以帮助平衡场地挖填的区域。我们将在后面的章节中更详细地讨论这些修改器的使用。

工具栏中最后一个选项是“场地修改器工具偏好”按钮。这个按钮带有扳手和铅笔图标。与其他工具相似，单击此按钮将显示工具的偏好。在这个对话框中，除了可以选择“场地修改器配置”、“高度”以及是否应用于拟建或现有的场地模式之外，还有设置“简化耐受性”和是否场地修改器显示三维的选项。“简化耐受性”设置弯曲修改器的简化程度。较小值将设置更复杂的对象，但会更好表现曲线。较大距离会创建更简单但多面的对象。设置值为0不会简化修改器。

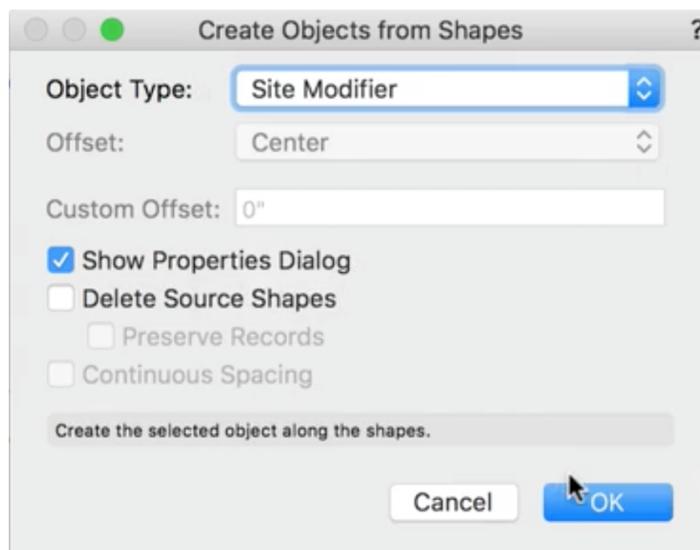


知道了如何利用工具本身创建场地修改器后，让我们看看如何将其他对象转换为场地修改器。与硬景观和景观区相似，我们可以使用“从形状创建对象”命令从其他对象创建场地修改器。我们可以利用矩形、折线、多边形或任何二维绘图工具创建基本形状。

有了二维对象后，右击对象，然后选择“从形状创建对象”。



使用此命令，我们可以创建许多不同类型的对象，包括场地修改器。从列表选择场地修改器后，得到几个选项。勾选“显示属性对话框”将显示“场地修改器”属性对话框，因此我们可以在创建时配置修改器。“删除源形状”选项将在场地修改器创建后删除根源对象。单击确定之后，生成场地修改器。



使用该命令将现有几何图形转换成场地修改器，使我们能够使用许多其他工具和命令来创建所需的形状。

在下一章中，我们将看看不同类型的场地修改器如何影响场地以及何时使用它们。