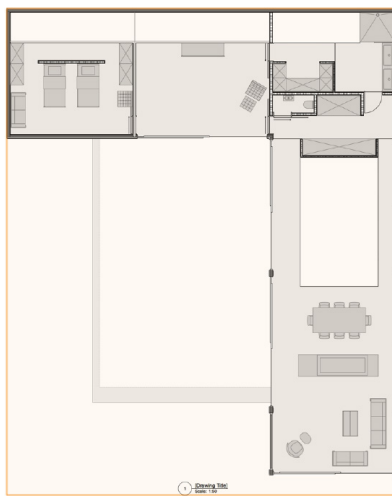


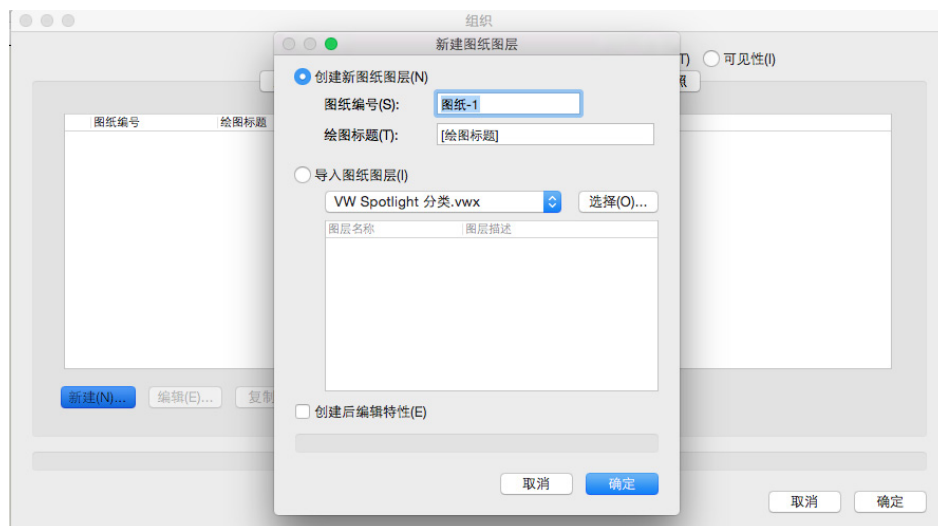
BIM - 建筑 平面图视口

简介

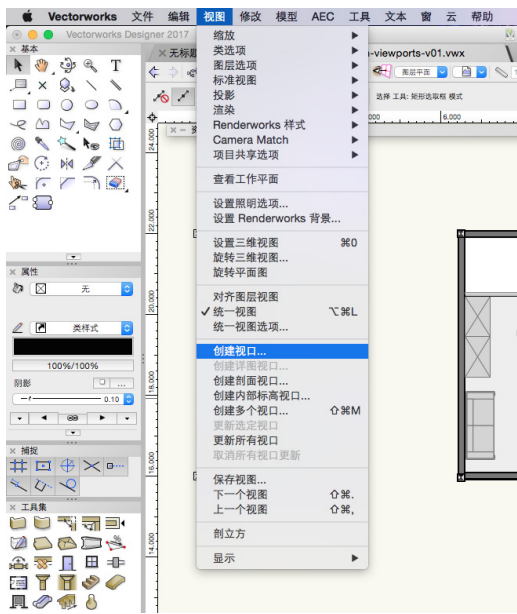
Vectorworks软件的视口有很多用途。视口可以显示整个绘图和绘图的裁剪视图。这些视图可以有单独的图层和类可见性设置，不仅限于单独投影、渲染和方向设置。这些视口可以被标注细节、说明和尺寸。如果绘图变化，可以很容易更新视口来反映变化。



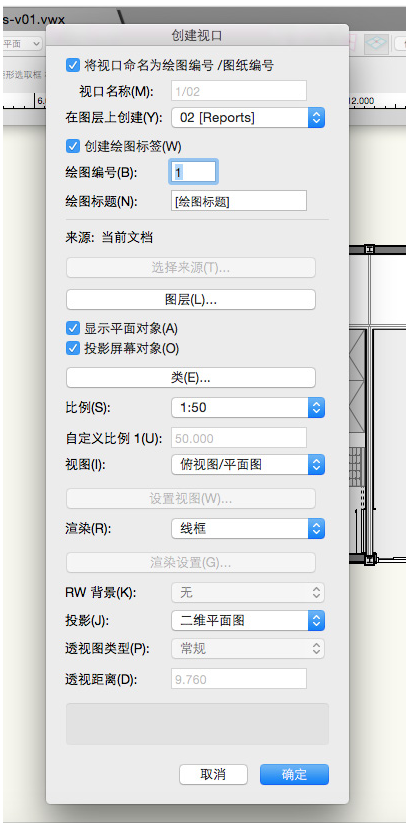
有几种不同类型的视口。在本章节中，我们将主要探讨图纸层视口，特别是平面图的图纸层视口。图纸层视口是在名为图纸层的特定层上创建的。图纸层保留自己的打印设置，包括打印区域、分辨率和打印机设置参数。



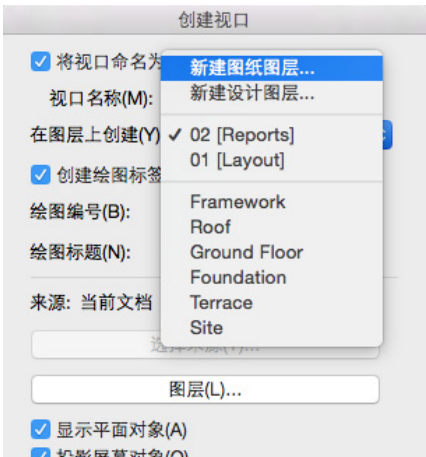
要创建一个图纸层视口，我们必须从设计层开始。视口只显示设计层上对象的快照。创建图纸层时，您通常会从调整层和类的可见性开始，这样只有您想要在视口中看到的内容是可见的。然后，转到“视图”菜单并选择“创建视口”。



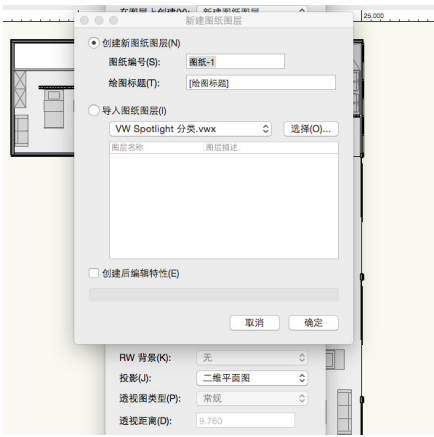
“创建视口”对话框将出现。在这里，我们可以编辑这个视口的几个选项。大多数这些选项将默认为我们文件的当前设置。层和类的可见性设置、缩放、视图等等，都将与我们文件中的当前设置匹配。所有这些选项也可以在视口创建之后编辑。



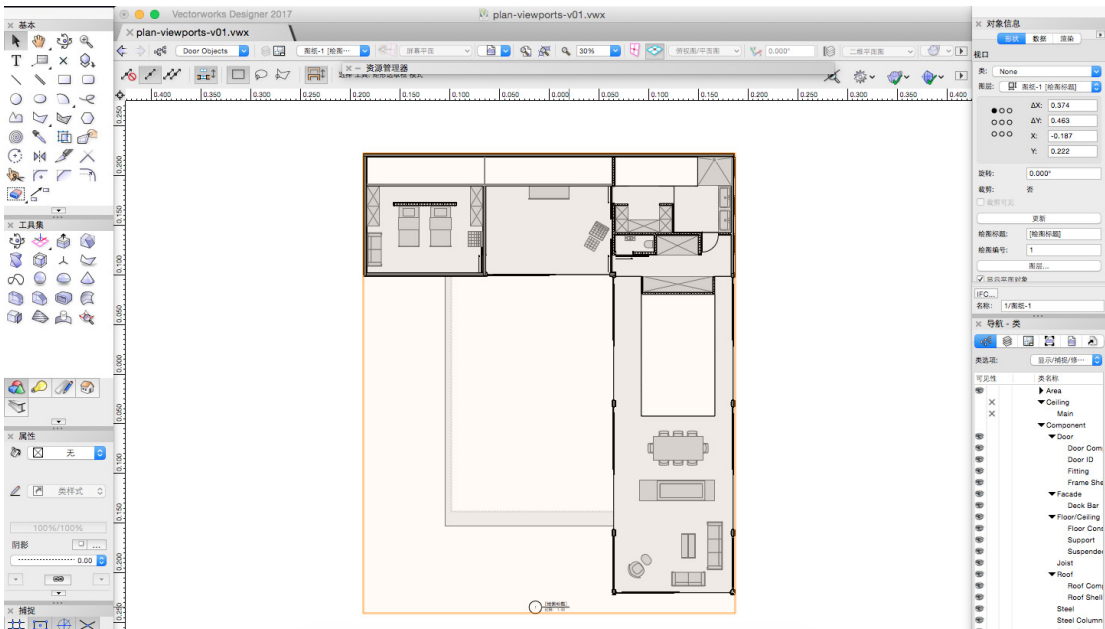
这将出现“新建图纸层”对话框。在这里，我们可以给新的图纸一个编号和一个标题，或者如果之前您已经在另一个绘图中配置了图纸，您可以使用“导入图纸层”选项来导入该图纸及其设置。对于这个实例，我们将接受默认值，然后单击确定。



要创建图纸层视口，只需选择现有图纸层，或者从“在层上创建”菜单选择“新建图纸层”选项。在这个实例中，我们将选择创建一个新的图纸层。



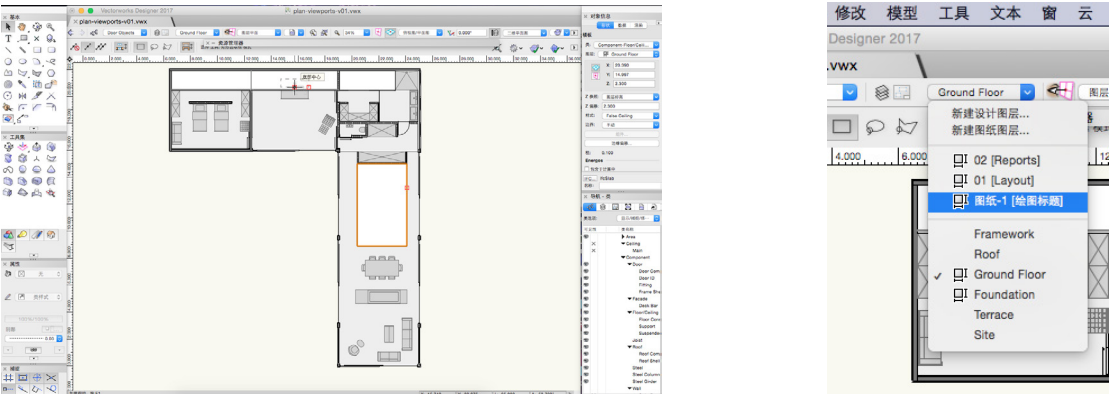
现在我们已经为视口创建了新的图纸层，只需点击确定来创建视口。



在这里我们有视口对象。这可能看起来类似于设计层上的对象，但如果我们试着选择一个单独的对象，会看到全都变成了高亮。如果看到对象信息面板，我们已经选中了一个单一视口。

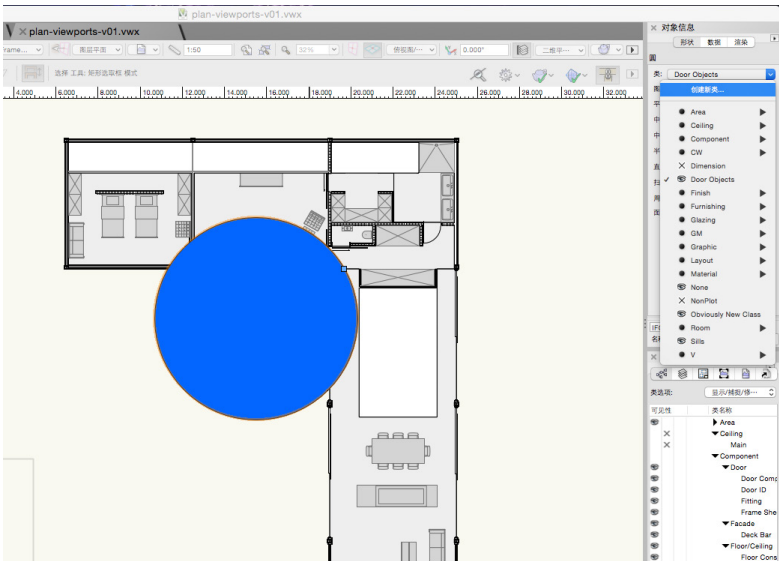


如果我们回到设计层，您会看到对象仍然存在，并可以被单独选中和编辑。使用视图栏中的层菜单，我们可以导航回图纸层。

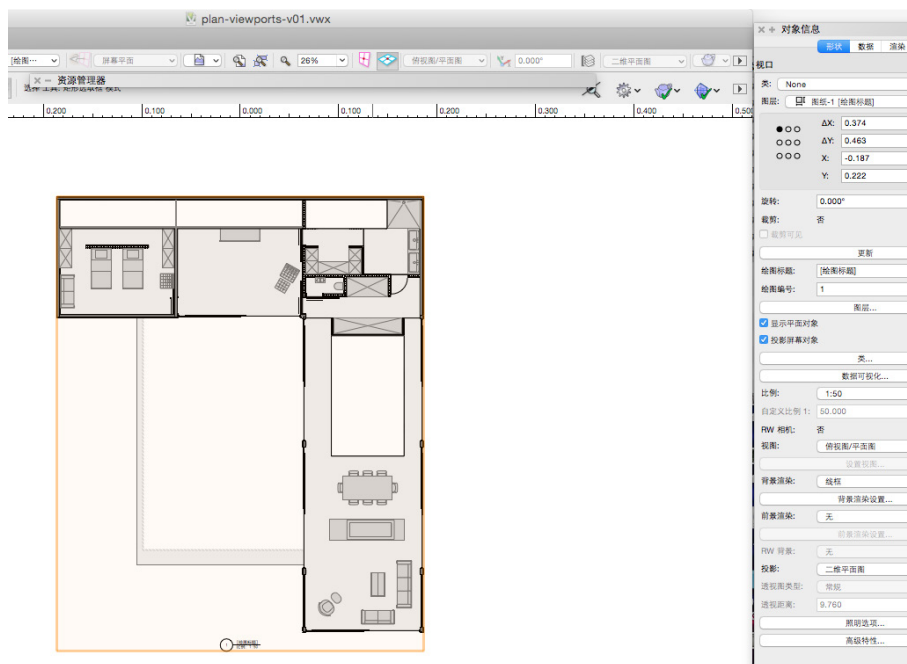


视口的主要功能之一是能够显示不同的层和可见性设置。更改整个文件的层和类的可见性不会影响视口的可见性。同时，新的层或类将不会出现在现有视口中，除非您选择显示它们。

例如，让我们返回到设计层，并在新类中放置一个新对象。我们在平面图的中心放了一个巨大明显的蓝色圆形。然后，我们把这个蓝色的圆形移到一个新的类。



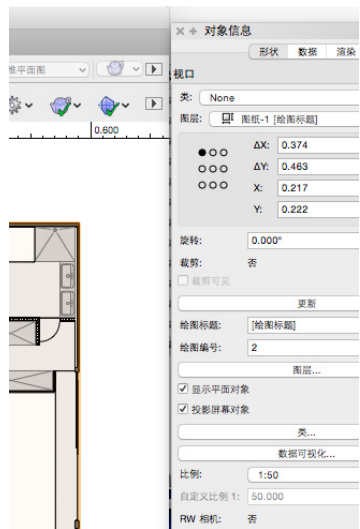
现在，如果我们返回到图纸层，可以看到蓝色圆形不可见。



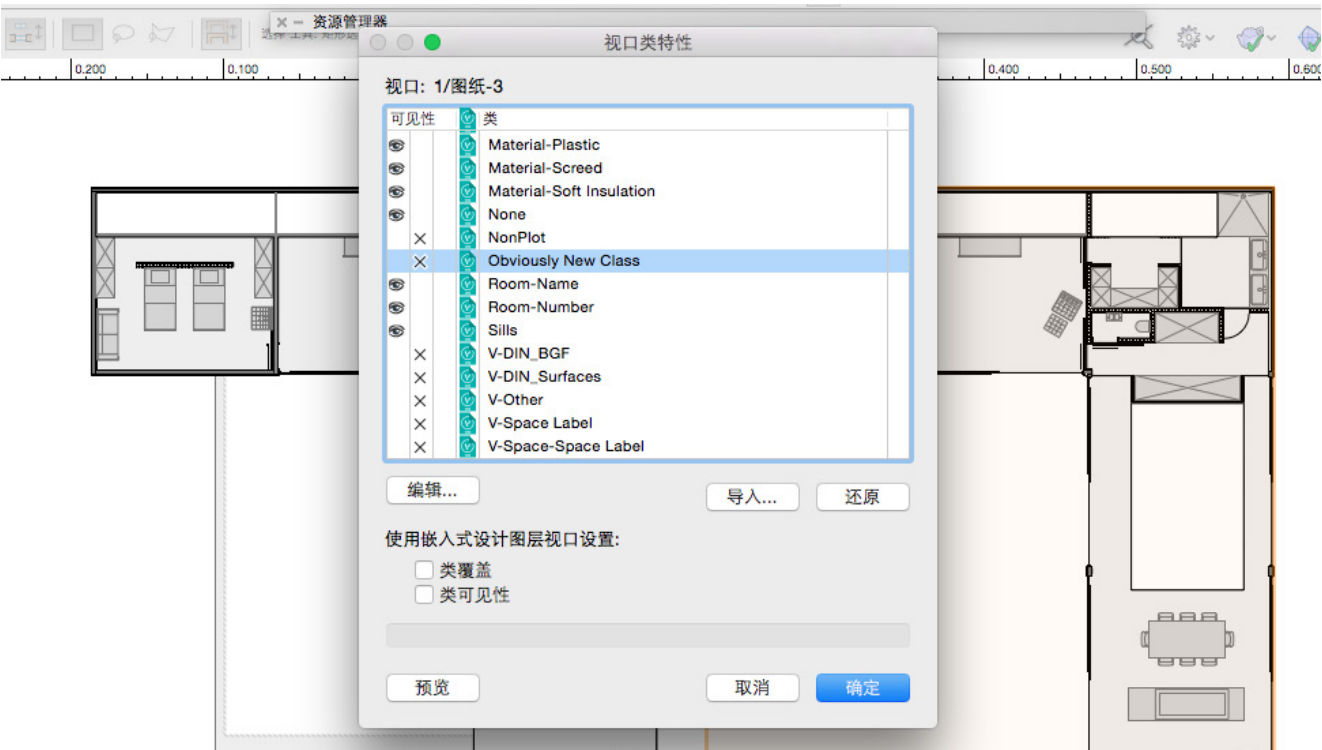
这是因为我们创建的那个圆形的类在这个视口中当前不可见。如果我们想在视口中看到新的类和它其中的对象该怎么办？我们需要编辑视口的类可见性。首先，让我们复制一个这个视口，这样可以清楚看到变化。



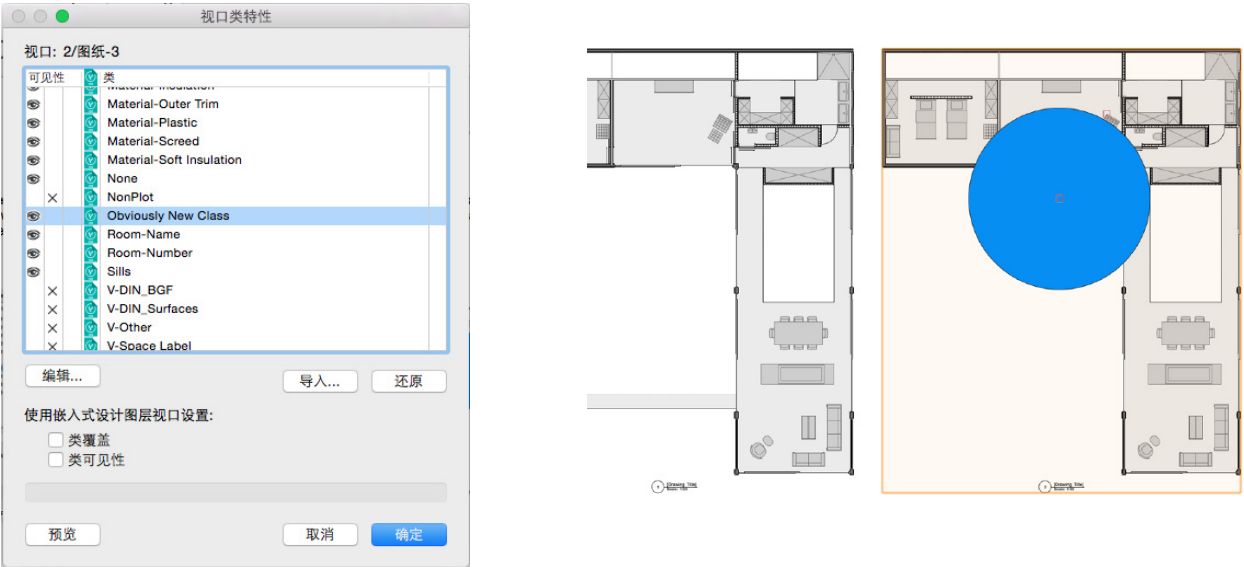
现在，我们有两个相同的视口。要编辑其中一个视口的类可见性，我们不会去到“组织”对话框或导航面板。相反，选中一个视口之后，在对象信息面板点击“类”按钮。



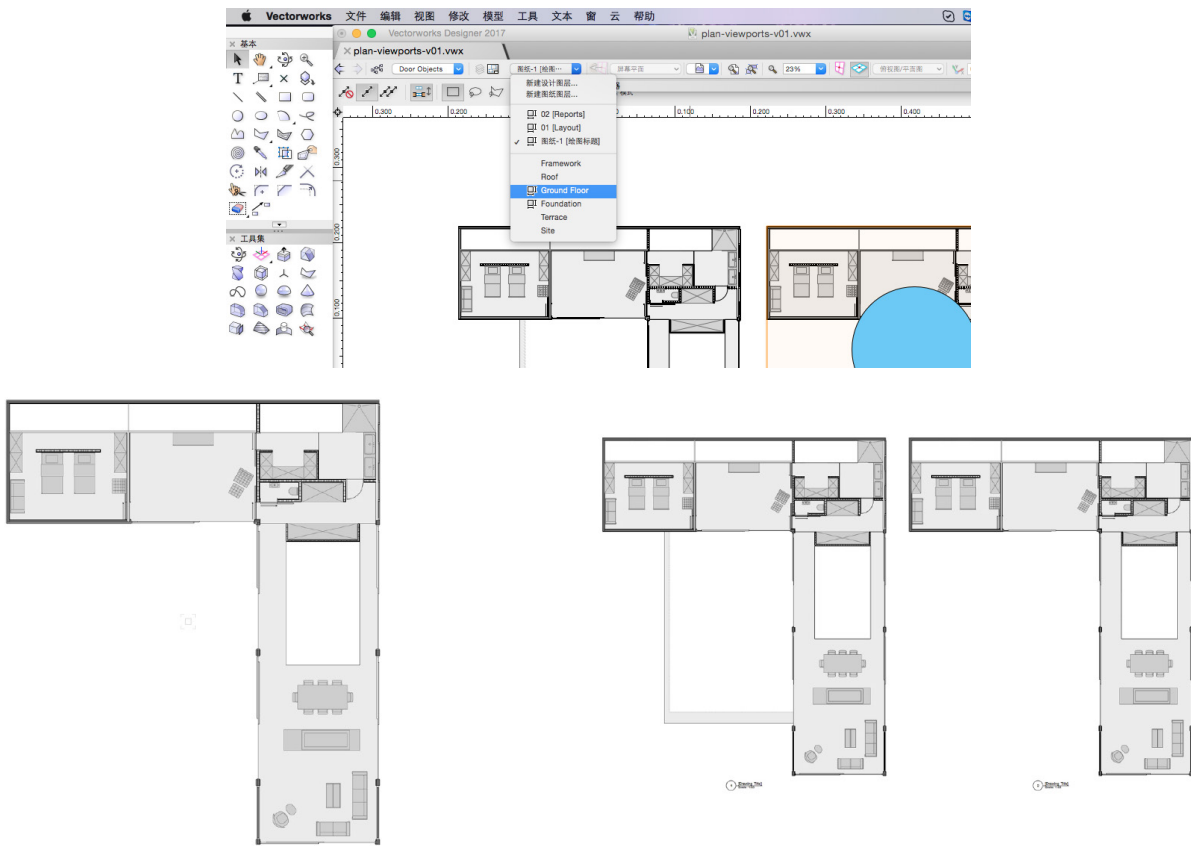
这将打开“视口类属性”对话框。在这里您可以调整仅被选中的视口的类的可见性设置。



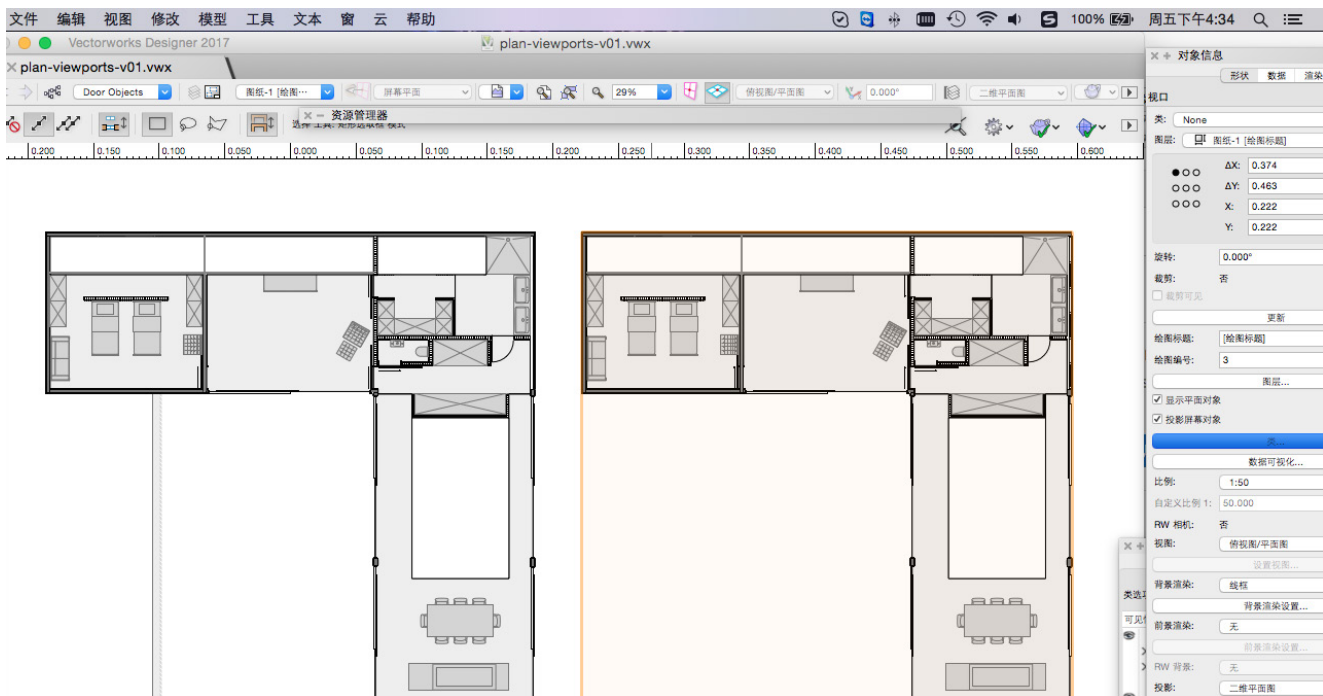
在这里，我们可以看到为圆形创建的新类。如果我们把这个类设置为可见，然后点击确定，我们可以看到它现在显示在视口中。然而，原来的视口仍然没有显示这个圆形。这是因为我们只编辑了另一个视口的类可见性。



更改在视口中可见的设计层上对象会影响那些视口。例如，如果我们回到设计层并删除圆形，它将不再出现在视口中。



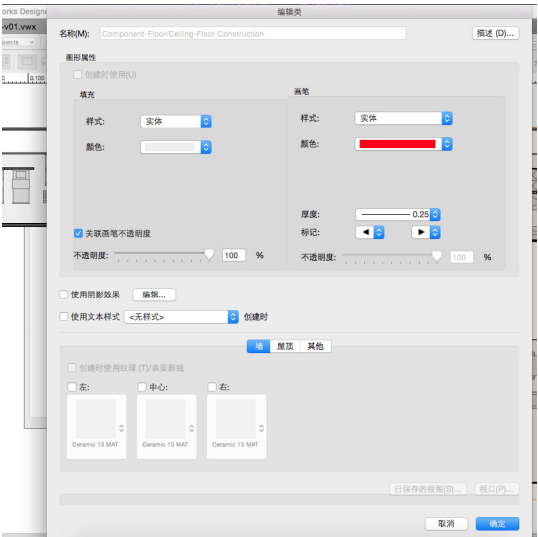
除了单独的可见性设置，视口也有单独的对象属性设置。这是通过类重写处理。例如，让我们选择这些视口的其中一个，并在对象信息面板中点击“类”按钮。



“视口类属性”对话框将出现。当我们选择一个类，在这个实例中是“Component-Floor/Ceiling-Floor Construction Class”，然后单击“编辑”按钮，就可以编辑这个类的属性。



我们可以进一步给这个类一个蓝色填充颜色和红色笔颜色。



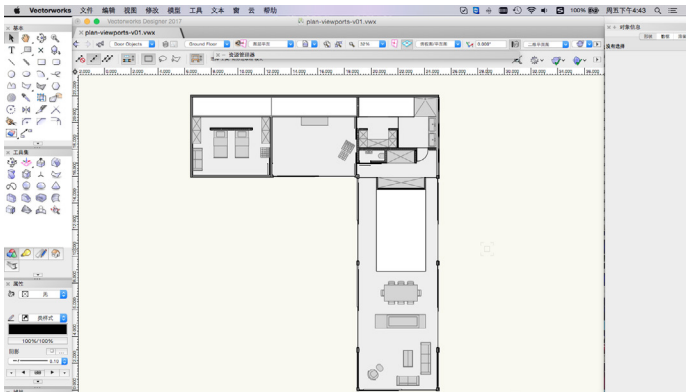
在“编辑类”对话框中单击确定之后，“视口类属性”对话框将重新出现。如果我们看刚才编辑的类名的左边，我们会看到图标已经变了。这个图标表示在这个视口中被重写的类的属性。其他类有标准文档图标，标示它们正在使用文档的类属性设置。



单击确定后，我们可以看到，类的填充和笔重写被应用这个视口。“Component-Floor/Ceiling-Floor Construction Class”中的所有对象现在都使用蓝色填充和红色笔颜色。

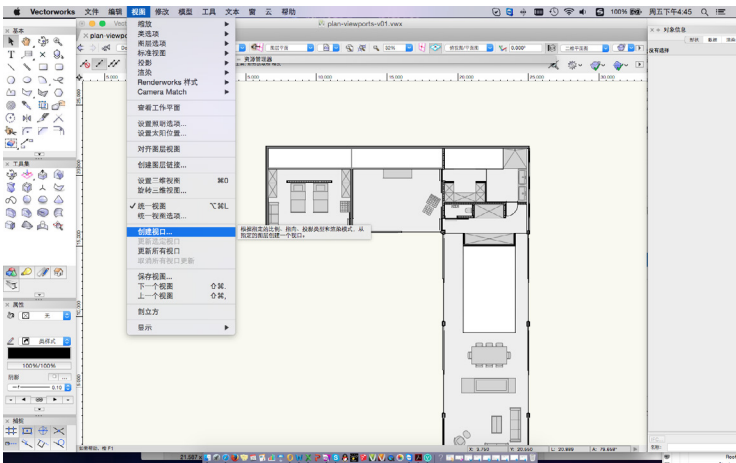


只有这个视口变化了。原始视图仍然显示原始的填充和笔颜色。此外，如果我们回到设计层，可以看到实际的对象也没有变化。



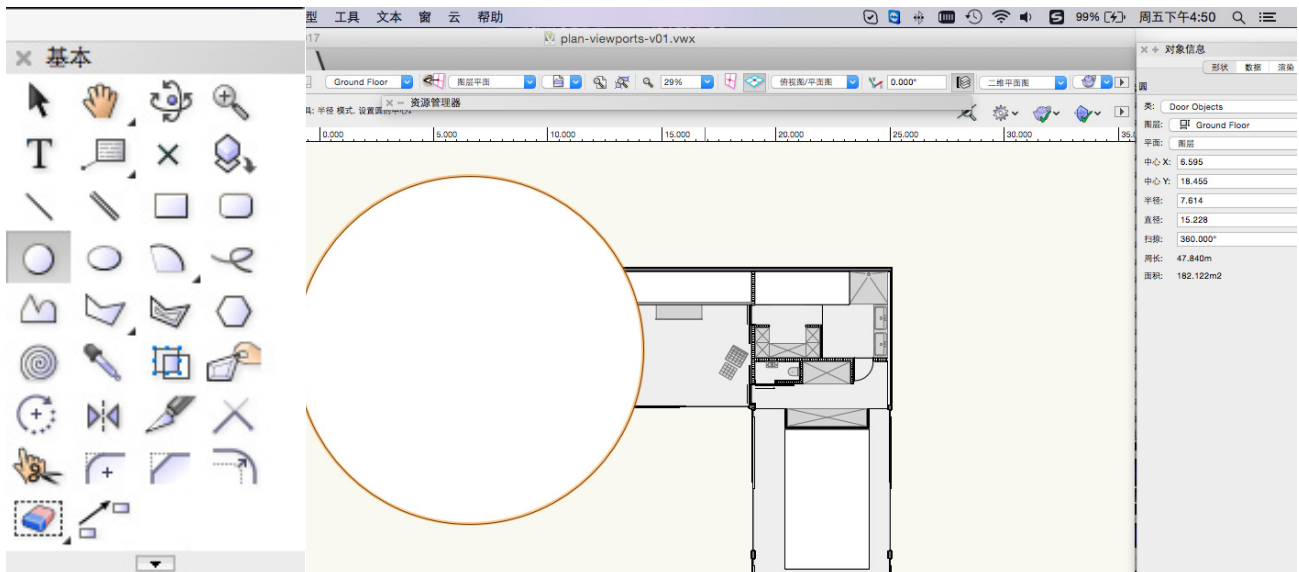
此功能允许您绘制一组对象，但以多种方式显示它们，而不必反复复制此对象。

接下来，我们将看看如何裁剪视口。早些时候，当我们在设计层创建这个视口时，只需通过“视图”>“创建视口”。



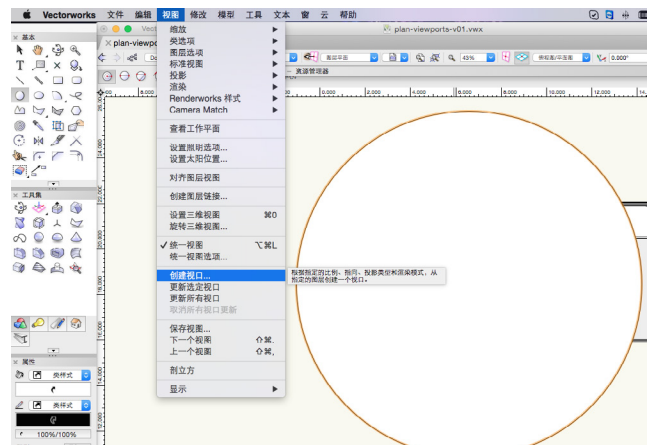
这将创建一个一切当前可见的视口。但是，如果我们只想要一部分可见的对象呢？为实现这一点，我们需要裁剪视口。这可以在视口创建伊始或在创建后做到。

要创建一个裁剪视口，我们首先需要绘制裁剪。通常情况下这将是一个矩形，但可以是任何封闭的二维形状。例如，我们可以通过基本面板中的“圆形”工具来创建圆形裁剪。

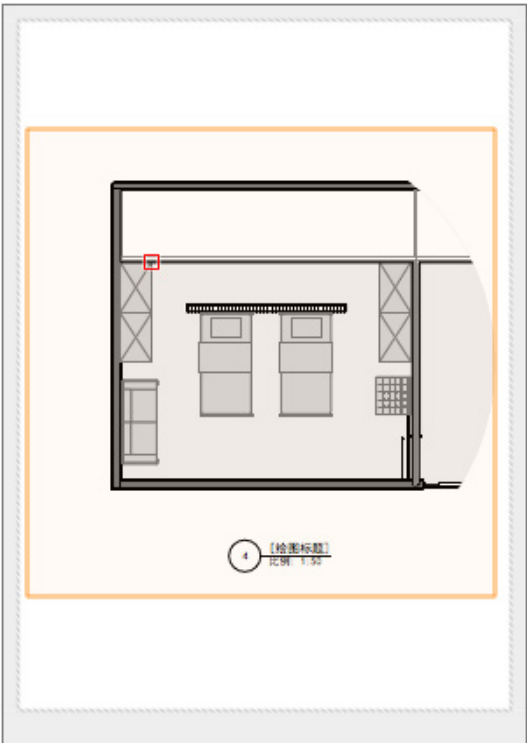


现在，让我们画一个超出这个平面图左上部分的圆形对象。选中这个圆形后，转到“视图”菜单并选择“创建视口”。

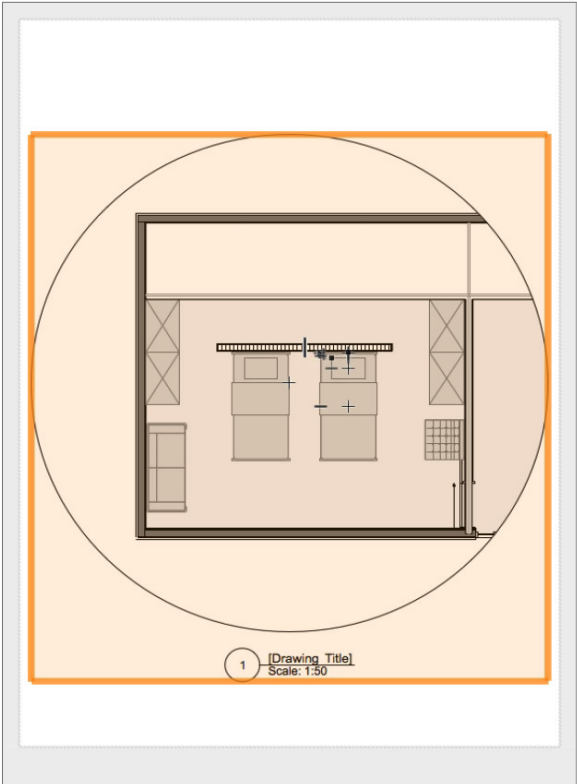
一个提示会出现，询问您是否要使用选中的对象作为视口的裁剪。如果单击“是”，得到的视口将使用该圆形作为其裁剪。



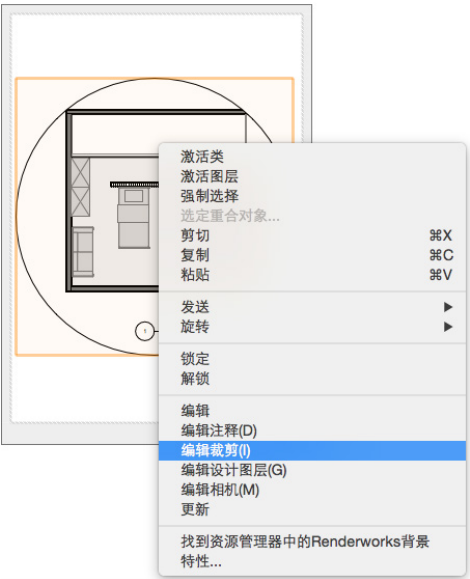
在“创建视口”对话框中，我们将选择在早前创建的相同图纸层上创建新的裁剪视口，并点击确定。您可以看到，这个新的视口不显示整个平面图，只显示一部分画在设计层上圆形对象的平面图。



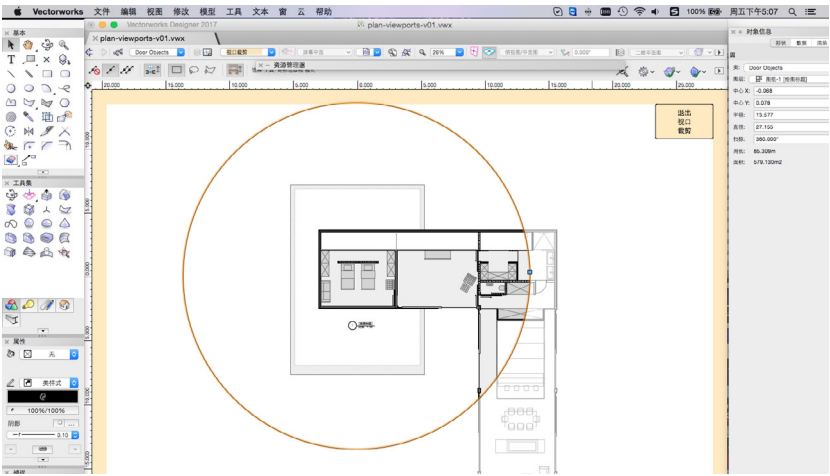
默认情况下，如果裁剪不可见，但您还是想要在视口的边缘周围看到裁剪，可以在对象信息面板中实现。



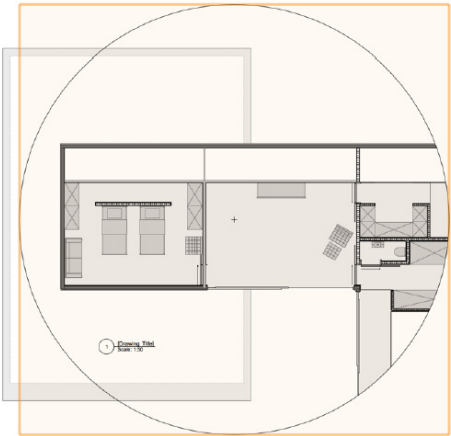
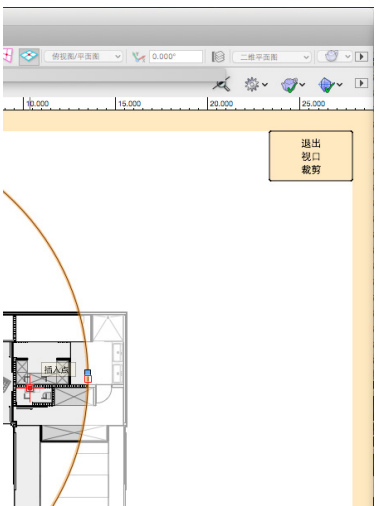
裁剪可以根据需要编辑。只需右键点击视口，然后选择“编辑裁剪”。



这将带您进入“编辑视口裁剪”模式。在这里，您可以调整大小、移动或者甚至删除裁剪对象。



完成更改之后，只需在绘图区右上角点击“退出视口裁剪”按钮。



您可以看到，视口现在显示更新的裁剪。这也是如何添加裁剪到现有视口的方法。只需右键点击视口，选择“编辑裁剪”，然后画出裁剪对象。

