

BIM - 建筑符号类型

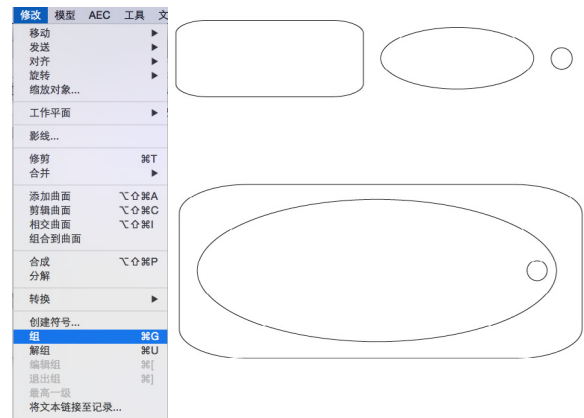
简介

在探讨符号类型之前，让我们先探讨符号的要点和用法。想一个您将在项目中多次使用的对象。对于这个例子，我们用浴缸。

如果我想简单表示浴缸，可以使用三个独立的几何曲面形状（对象）来表示顶视图/平面图中的浴缸。

如何能够使这三个独立的对象作为一个对象移动呢？

您可以组合这些对象。[选择“全部”，“修改”>“组和”]



如果只需要在当前项目中使用一次这个对象，而不需要在将来项目中轻松获得这个对象，这没有问题。

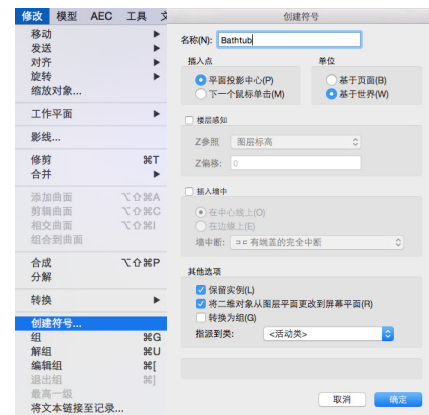
对于所有其他情况，符号将是更好的选择。有三种主要类型的符号：黑色、蓝色和红色。黑色是最常见的符号类型。

当您创建黑色符号（选择“全部”，“修改”>“创建符号”）时，每个被放置的实例都不会增加文件大小。

例如，如果浴缸对象占用25 KB：

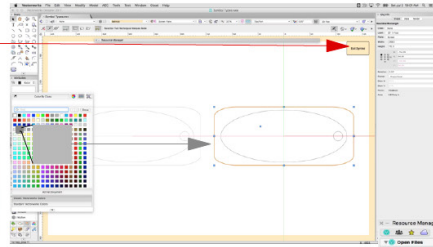
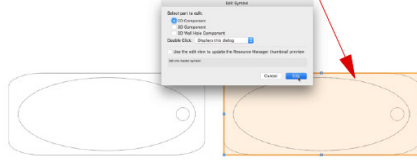
4个浴缸组合将占用100 KB。

4个浴缸符号将占用25 KB。



黑色符号的另一个用处是，如果更改所说的符号，则给定符号的所有已放置实例都会同样更改，并且将来被放置的每个实例也将接受这些属性。

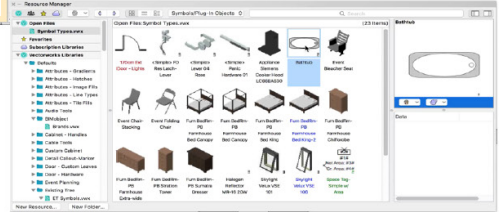
双击或右键单击符号
进入符号编辑模式



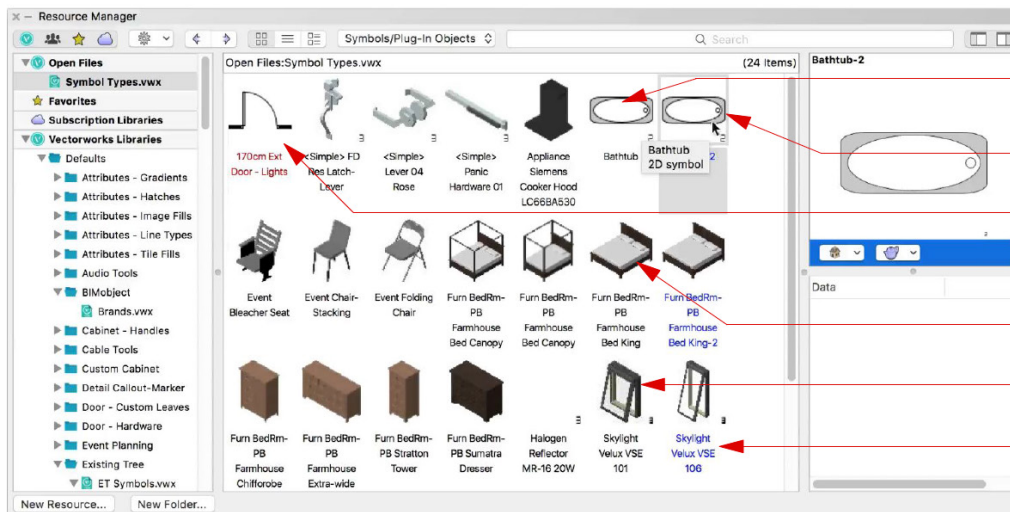
取消选中“转换为组”
之后了解更多信息为什么



当创建一个符号（任何类型）时，它可以通过资源管理器。资源管理器允许您进行管理资源（如符号），并允许访问资源，如符号及在其他文件。



资源管理器



黑色符号
(原始浴缸符号)

重复的仅二维
缸符号

红色符号

混合符号

仅三维符号

蓝色符号

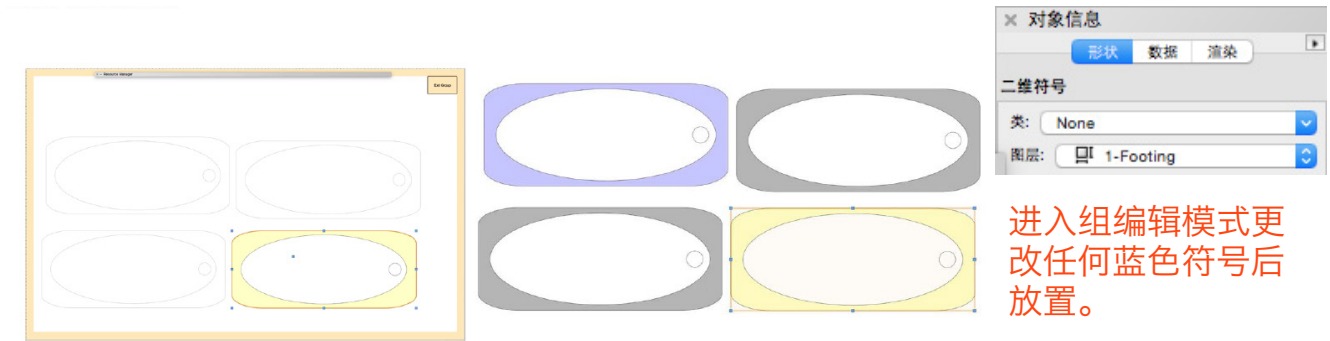
表示符号名称的文本颜色指定符号类型为黑色符号（通常称为“符号”）、蓝色符号或红色符号。每个类型的符号可以是仅限二维、仅限三维或混合的。我们从三个曲面对象创建的浴缸是一个仅限二维的符号，因为我们没有添加任何三维信息。在符号右下角有一个小“2”的就是二维符号。只有三维信息的符号在右下角有一个小“3”。如果在右下角没有数字，则表示该符号是混合符号，即同时具有二维和三维表示的符号。

如果复制浴缸符号，可以编辑符号类型，并通过更改符号选项将它变成蓝色符号[右键单击复制>“编辑符号选项”]。

如果选中“转换成组”，则符号被改成蓝色符号。当蓝色符号的实例被放置时，它们被放置为组合，而不是“二维符号”，这一点可以等到插入后在对象信息面板查看对象类型来确认。

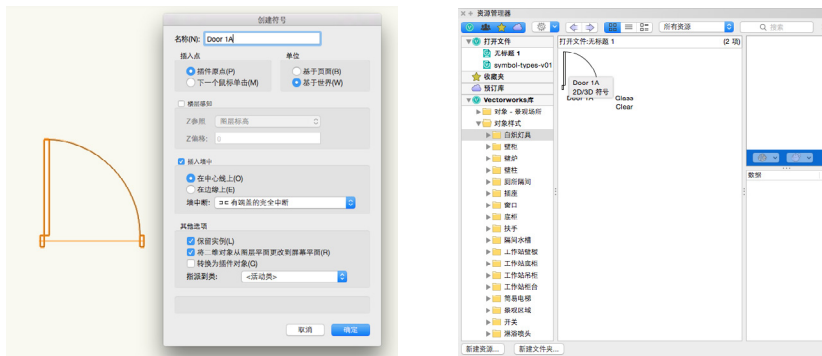


蓝色符号允许我们编辑组合中对象的属性，而不需要修改其他实例。



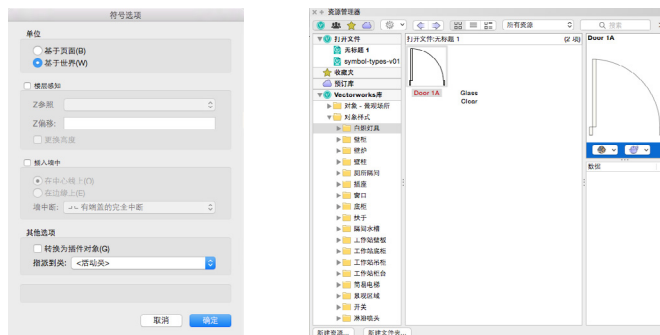
放在文件中的4个蓝色（浴缸）符号和4个（浴缸）组合占用的文件大小相同。这是因为蓝色符号在放置时被“转换成组”了。通过组使用蓝色符号的优势是未来通过资源管理器可以在当前或其他项目中使用该符号。

输入“组合编辑”模式，更改被放置后的任何蓝色符号。再来看红色符号。我们现在放弃浴缸，因为红色符号涉及插件对象。用门工具创建一个门——然后我们可以选择这个门，再转到[“修改”>“创建符号”]。取消选中“转变成插件对象”。(08 PIO to Black) 这样创建了一个黑色符号。



插入墙上的符号与插入墙上的插件对象的反应不同，所以让我们通过修改符号选项将它转变成红色符号（“右键单击”>“编辑”符号选项）。

当选中“转变成插件对象”时，黑色符号变成红色符号。



红色符号如何作用？

每个实例都是一个插件对象，并且和不是符号的任何其他插件对象一样作用。

被放置的每个红色符号都具有符号被创建时所设置的所有属性。如果更改红色符号，则只有在更改后被放置的实例将受到影响。

每个符号类型，黑色、红色和蓝色都有不同的优势。Vectorworks软件提供最大灵活性以便您可以选择最适合您工作流的选项。