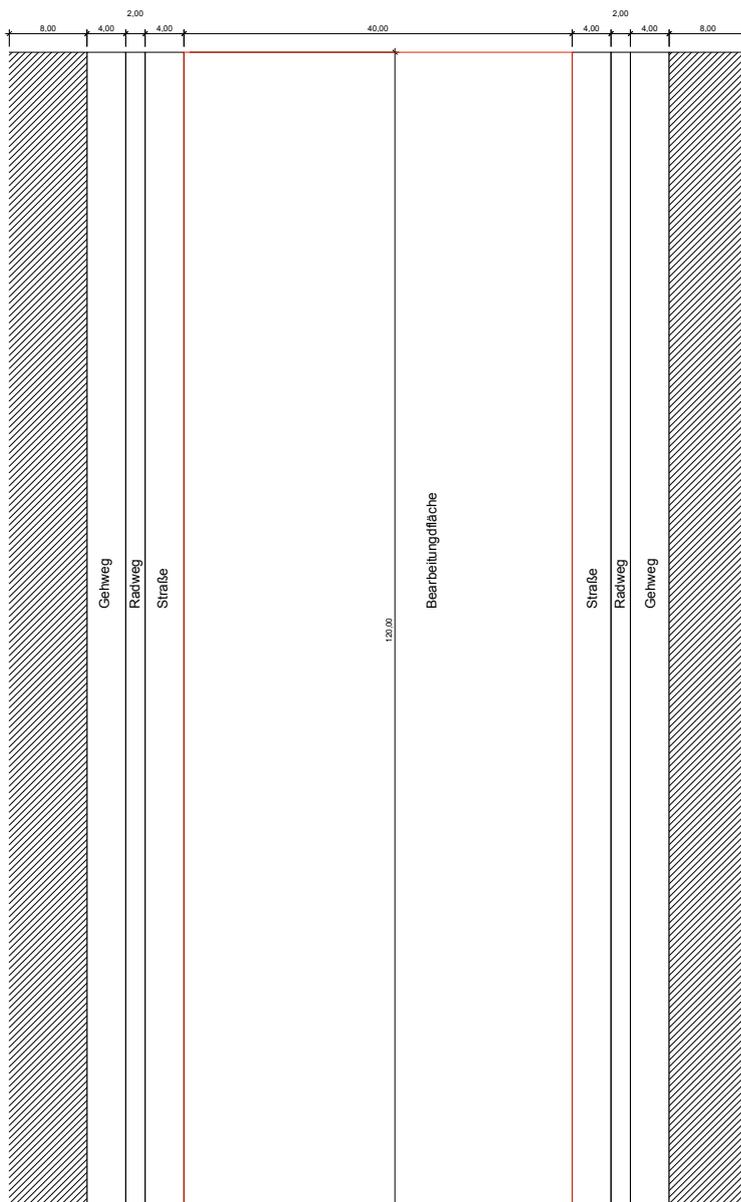




Entwurf mit Vectorworks Landschaft



Grundeinstellung:

Einheit Meter, Maßstab 1:200,
Ebene = Grundlage, Klassen:
Gebäude, Gehweg, Radweg, Straße,
Bearbeitungsfläche

Werkzeuge:

Rechteck, Text, Spiegeln, Polygon
Befehl:
Export DXF/ DWG

Rechteck Größe 40 x 120 m, 4 x 120
m, 2 x120 m und 4 x 120m zeichnen,
Polygon anlegen 8 x 120 m und
Rechtecke spiegeln.

Rechtecke beschriften und Spiegeln

Attribute:

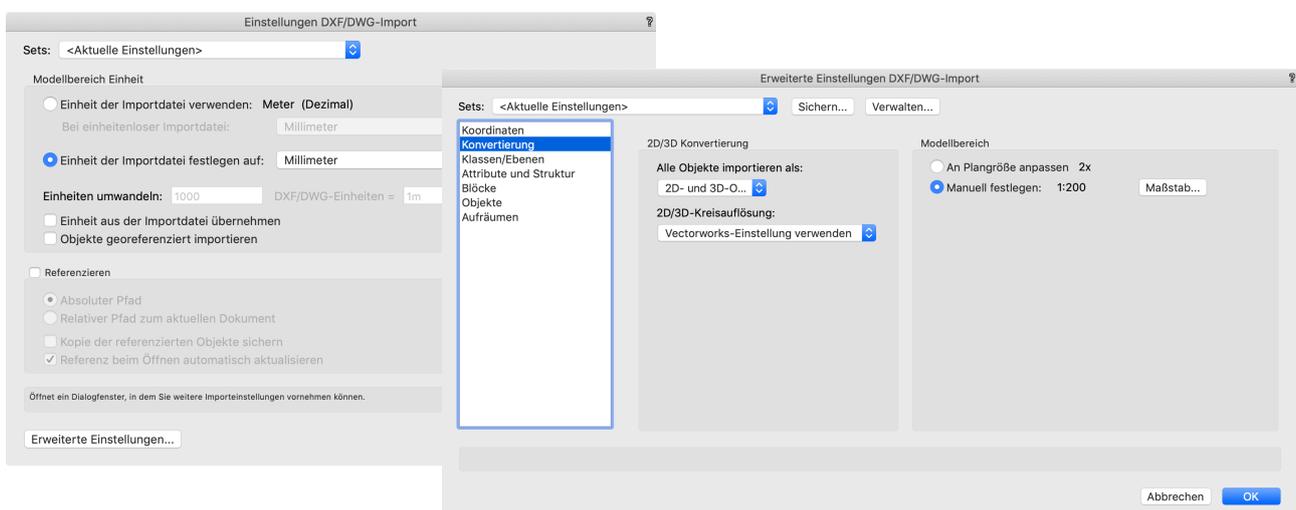
Rechtecke leer, Polygon Schraffur
(Skaliert), Bearbeitungsfläche Linie
«rot»

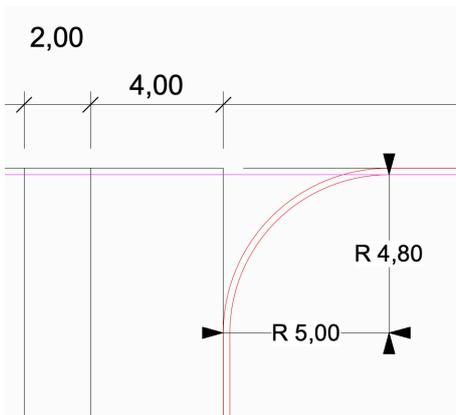
Befehl Export DXF/DWG wählen, mit
den Grundeinstellungen exportieren.

Neues Dokument erstellen und Datei
importieren, bei «Erweitert» den
Maßstab auf 1:200 setzen. Import in
«Millimeter» und nochmal in
«Meter».



Unterschied beachten





Werkzeug:

Verrunden, Parallel, Hilfslinie, Verschieben, Linie, Polygon, Sichtbarkeit, Spiegeln

Ebene : Grundlage

Verrunden aufrufen, 3. Methode, Radius = 5m,

Doppelklick und alle Ecken werden verrundet

Parallele, 1. Methode, Abstand = 0,20 m, nach innen versetzen

Hilfslinie innen mittig setzen,

Verschieben 2. Methode, Duplikate = 5, von Mitte oben (innere Linie) zu Mitte unten (innere Linie)

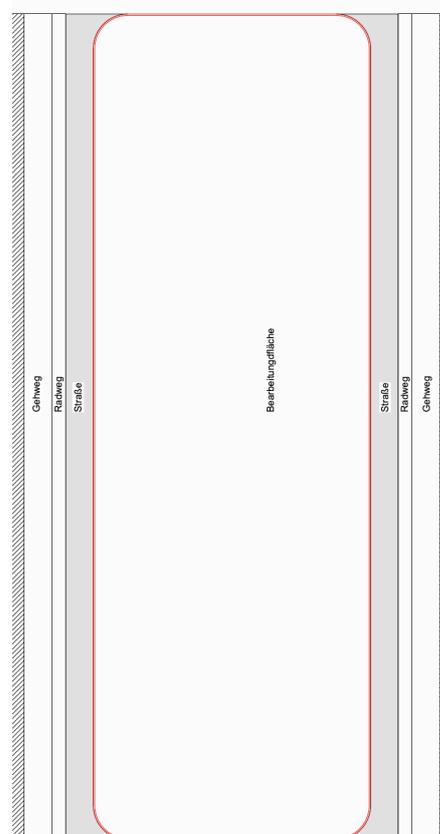
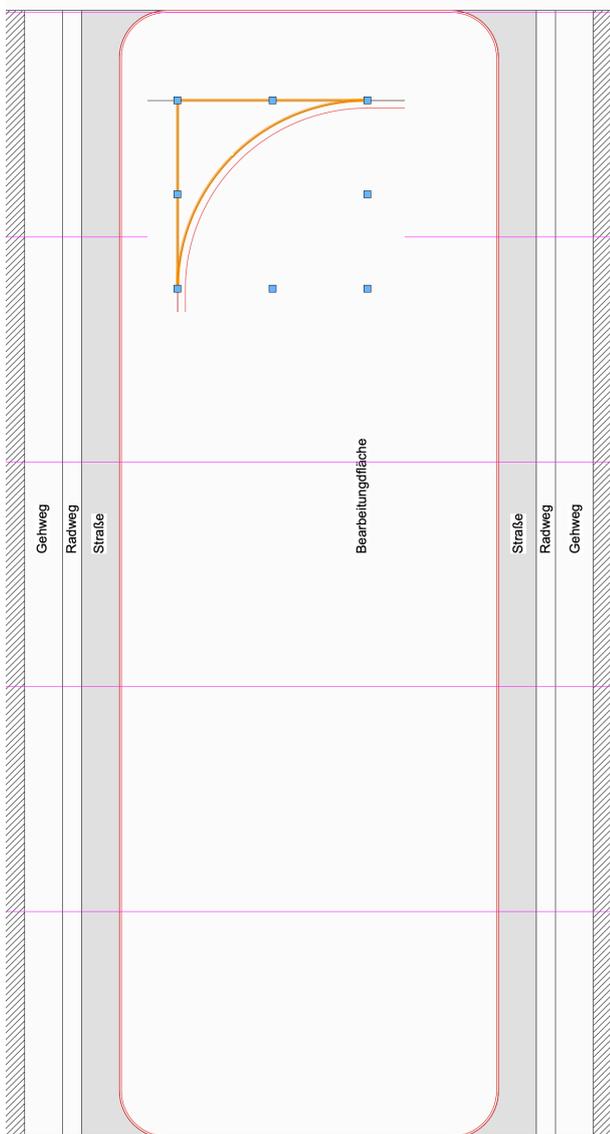
Klasse Hilfslinien unsichtbar

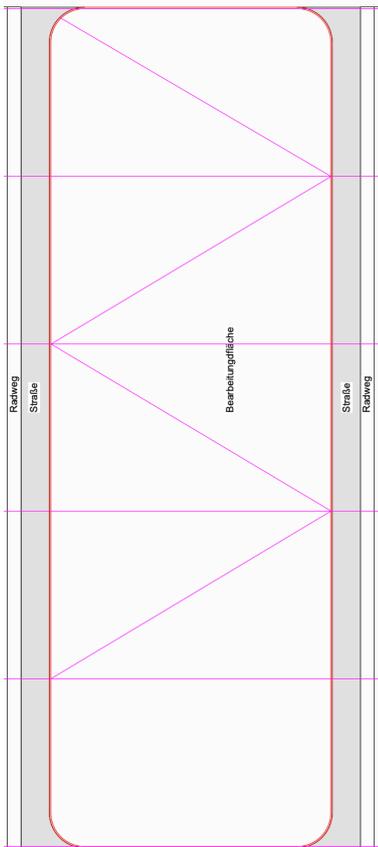
Linie oben von Mitte Straße zu Mitte Straße,

Polygon, 2. Methode, Fläche anlegen, Linie

löschen, Fläche spiegeln, Flächen auswählen

und mit Straßenfläche zusammenfügen, Kontext Menü und Klick auf eine der Flächen.





Werkzeuge:

Line, Doppellinien Polygon, Doppellinie, Verrunden, Rechteck, Umformen, Kreisbogen, Polygon,

Kontextmenü:

Flächen verbinden, Schnittfläche löschen, Anordnen = in den Hintergrund

Temporäre Lupe = Y

Befehle:

Verschieben, Duplizieren und anordnen

Klassen:

Ausstattung, Belag, Fußweg, Höhenlinien, Multiweg, Pflanzfläche, Rasen, Spielen, Stauden, Text, Treppen, Mauern oder Import

oder Klassen nach DIN 276 KG 500 verwenden

Ebene:

Oberflächen und Import

Darstellung = Grau und Ausrichten

Attribute

nach Wahl

Multiweg

Doppellinien Polygon, Abstand = 4 m, Verrunden R innen = 5 m, Aussen R= 9 m, Umfomen, Doppelklick, Zaun ziehen, mit CMD / STRG + M die Punkte nach rechts = 4 M verschieben, Anschlüsse an Kante vervollständigen, Kreisbogen mit 3 Punktmethode, Schnittfläche löschen

Fußweg

Doppellinie Abstand = 3 m, über den vorhandenen Weg zeichnen, CDM / STRG + B, Schnittflächen löschen, Ecken Verrunden R = 1,5 m, Rechteck x = 3m zeichnen, Flächen verbinden, Verrunden R = 1,5 m

Funktionsflächen

mit Polygon Flächen füllen (Rasen),

Ebene umstellen auf «Ausrichten, Zeigen, Bearbeiten»

Randflächen füllen auf Klasse Belag, Ecken verrunden R = 1,5 m Flächen füllen, in Rundung Kreis verwenden, 4.

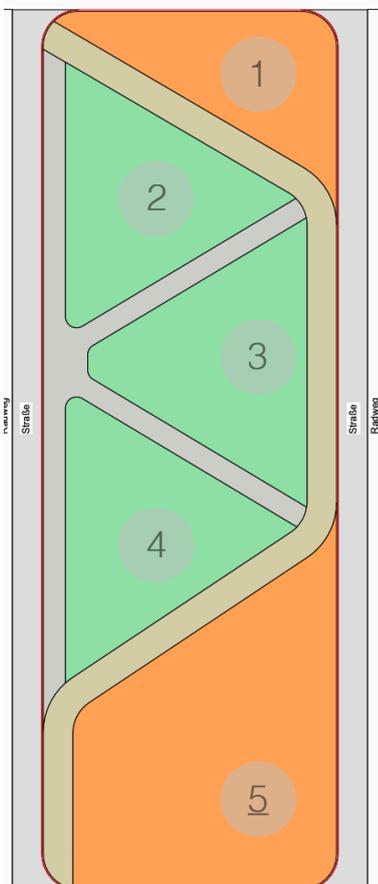
Methode, Flächen füllen, Schnittfläche löschen, Flächen zusammenfügen mit Gehweg,

Fläche 1 Pergola

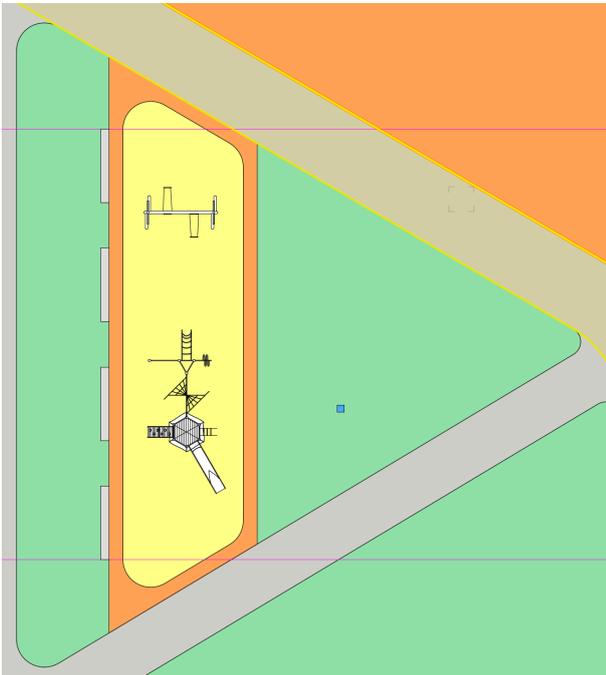
Rechteck zeichnen x=20 cm, y= 3 m, Duplizieren und

Anordnen Befehl, 30 Duplikate, Abstand x= 40 cm,

Gruppieren und verschieben D= 1,5 m , 1 Duplikat, Abstand links = 8 Meter,



Fläche 2 Spielplatz



Werkzeuge:

Doppellinie, Zerschneiden, Parallele

Befehle:

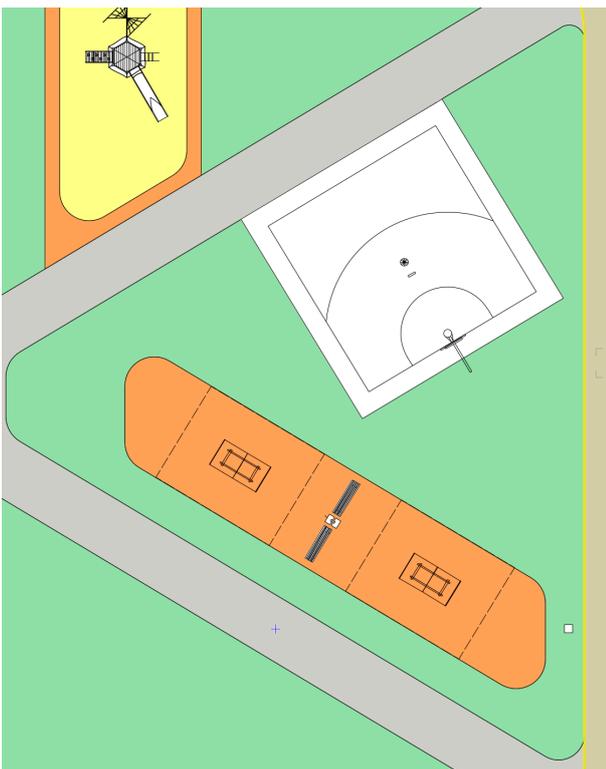
Temporärer Nullpunkt

Doppellinie Abstand = 8 m, Temporären Nullpunkt setzten mit «G», $x = 5$ m, großzügig Polygon zeichnen, Fläche Belag ausschneiden, mit Zerschneiden Flächen abschneiden, nach Schnitt in der Infopalette Flächen schließen, Parallele Abstand = 0,50 m, Verrunden $R = 1,5$ m, Schnittfläche löschen, Klasse Spielen, Zubehörmanager Symbol = «Doppelschaukel» suchen und einfügen, ebenso Symbol = «K&K Gerätekombination», Doppelklick auf Symbol, 2D bearbeiten, im Symbol Strichellinie auf Klasse (neu) Sicherheitsabstand legen,

Klasse auf unsichtbar stellen

Hier eventuell noch Bänke verteilen

Fläche 3 Sportflächen



Werkzeug:

Parallele, Doppellinie, Symbol, Verschieben, Verrunden, Zerschneiden,

Befehl:

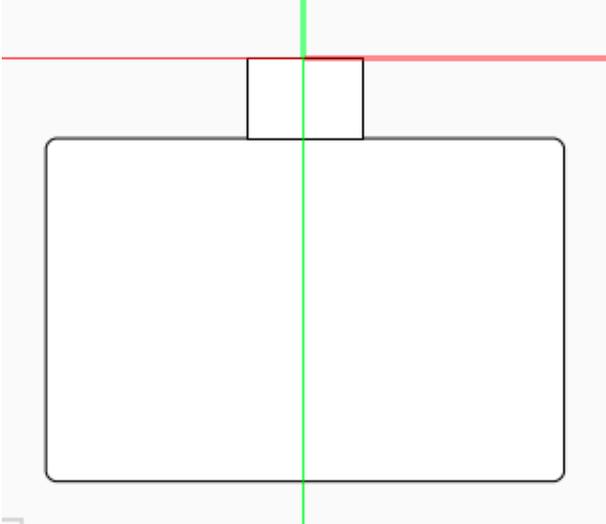
Schnittfläche löschen

Linie zeichnen an Rasenkante, Parallele Abstand = 2 m, Doppellinie Abstand 5,50 m, Länge 29 m, Zerschneiden an rechter Kante - Polygon schließen- und links an 1.

Schnittpunkt Belag # Rasen und Polygon schließen, Verrunden $R = 1,5$ m

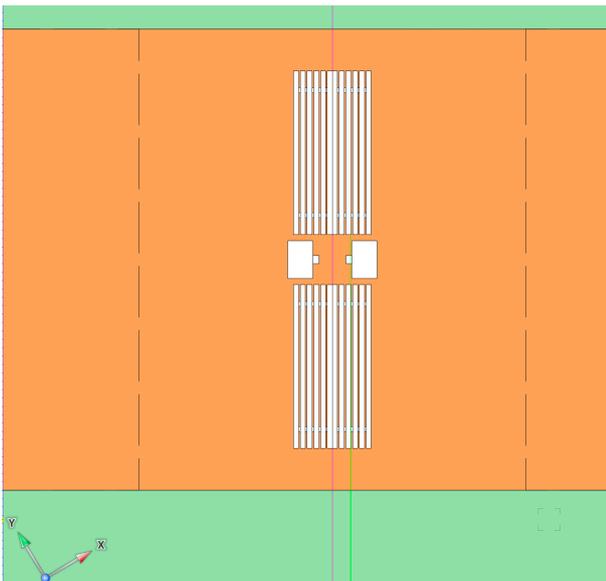
Symbol «Streetball» platzieren, Symbol «Tischtennisplatte» einfügen, Doppelklick und Einfügepunkt auf Oben Links bei Sicherheitsbereich setzen, Klasse Bemaßung einblenden, Symbol am Kreisbogen links unten einsetzen und Verschieben Abstand = 1 m

Symbol Abfalleimer erstellen



Werkzeug:
 Rechteck, Verrunden, Verschieben, Symbol,
 Hilfslinie, Spiegeln
 Befehl:
 Symbol anlegen
 Plan rotieren

Symbolname «Abfalleimer 45cm x 30cm»
 Rechteck 0,45 x 0,30 m, Befestigungsstange
 = 0,10 x 0,05 m zeichnen, Verrunden R = 5
 mm, Symbol erstellen, Einfügepunkt an
 oberer Kante der Stange in der Mitte, «OK»
 das Ergebnis = 2D Symbol,

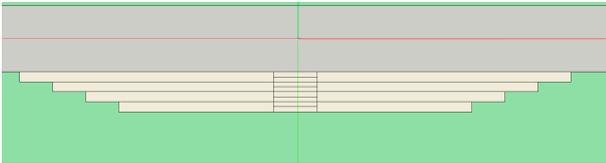


Symbol «Parkb1,95m-6B» suchen
 importieren, Symbol bearbeiten Einfügepunkt
 auf Mitte lange Kante ändern

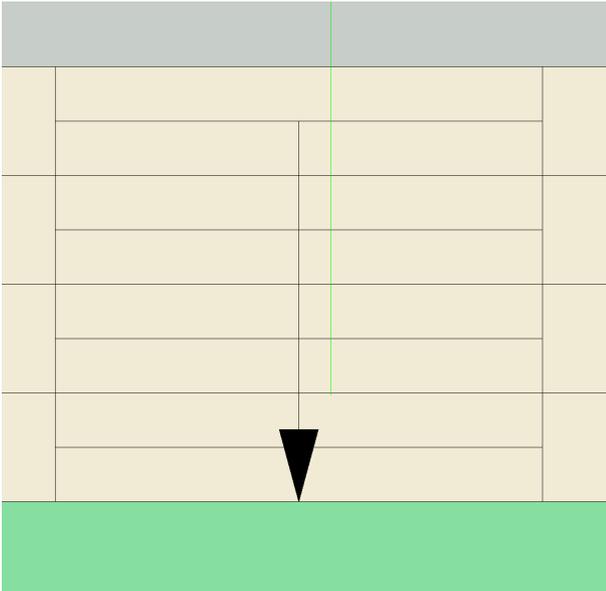
Plan rotieren = temporär orthogonal
 zeichnen, Hilfslinie mittig anlegen, Symbol
 Bank einfügen, Abstand Belagskante = 0,50
 m, Bank spiegeln, Verschieben 1 Duplikat,
 Symbol Abfallkorb auswählen, platzieren
 mittig beim 3. Auflagebrett, spiegeln

Plan rotieren Winkel = 0,00°

Fläche 4 Sitztreppe und Liegewiese



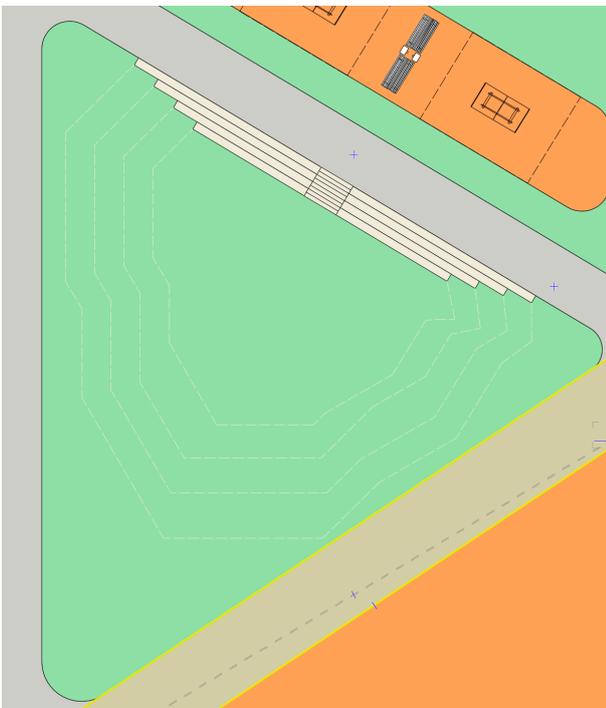
Werkzeug:
Rechteck, Spiegeln, Zerschneiden, Treppe
einfach, Verschieben, Polygon, Parallelele,
Umformen



Befehl

Klasse:
Treppe

Rechteck, Maße $x = 25 \text{ m}$, $y = 0,45 \text{ m}$, 3 x
Spiegeln, jedesmal Stufe 3 m kürzer
Einfache Treppe wählen,
Einstellungen Breite = 2 m, Steigung 15 cm,
Auftritt 22,5 cm, Antrittstufe anhaken, Treppe
mittig einsetzen, Einfügapunkt = 1. Stufe
links, Stufen aktivieren, Links und rechts
neben Treppe zerschneiden, Polygone
schließen,



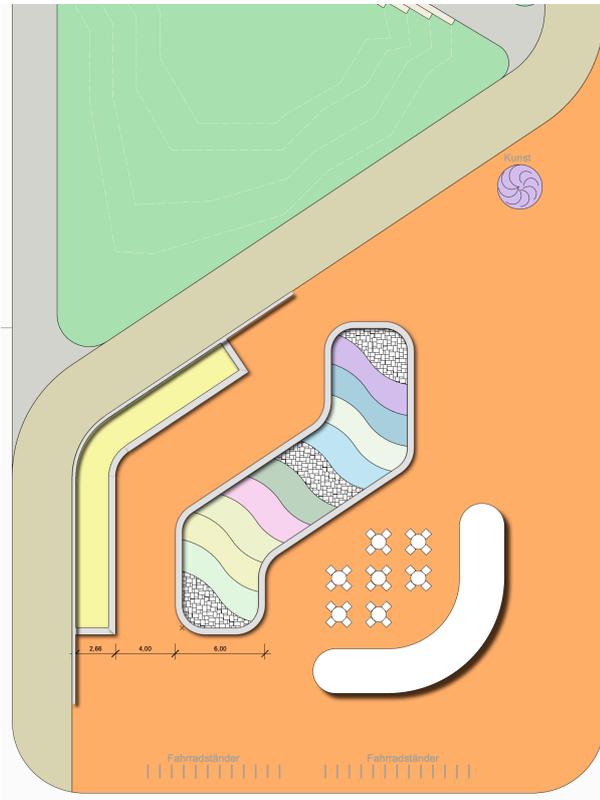
Höhenlinien:

Klasse wählen

Polygon bei oberster Stufe beginnen,
Parallele zeichnen, Polygon anpassen, neue
Punkte setzen, Punkte verschieben
oder Polygone frei zeichnen

Polygone werden später für Geländemodell
benötigt

Fläche 5 Verweilen und Gastronomie



Werkzeug:

Wand gerade / rund, Polygon, Doppelpolygon, Verrunden, Duplizieren am Pfad, Einstellungen übertragen, Punkt, Füllung und Textur bearbeiten
Befehle

Duplizieren und Anordnen, Anordnen, Umwandeln in «Intelligentes Objekt», Farbpalette anlegen
Attribute-Palette
alle Füllungen testen

Gerade Wand anlegen, Breite 24 cm Höhe 2 m, als Stil sichern, Sitzmauer = Wand, Höhe und Breite = 45 cm, Sichtwand temp. Nullpunkt $x=0$, $y=6$ m, Leitlinie links bis zum Kreisbogen, nach Kreisbogen Länge = 15 m, Runde Wand zeichnen über «3 Punkte», Gerade Wände aktivieren, «Parallel» mit Abstand = 2,42 m, Zeichenrichtung kontrollieren, «Wandstil 24» ersetzen mit

«Wandstil 45», Leitlinie «Links», Verrunden = 2,5 m, fehlende Stücke senkrecht an Sichtmauer zeichnen, Fläche innen füllen, Klasse «Stauden»

Schmuckfläche

Temp. Nullpunkt $x=4$, $y=0$, Doppelpolygon Abstand = 6 m, Länge = 7 m, Parallel zum Multiweg = 12 m, Senkrecht = 7 m, Schluss mit DK, Verrunden mit 2 m, «Parallele» Abstand 40 cm, Fläche bleibt aktiv, Schnittfläche löschen

Wellenlinie mit Polylinie Methode «Tangente», schöne S-Kurve zeichnen,

Duplizieren am Pfad, Abstand = 2 m, Kurven aktivieren, Fläche aktivieren und KM
«Schnittfläche löschen»

Attribute:

nach Gusto Füllungen zu weisen, «Farbtest...» anlegen, Gruppe auflösen, Einstellungen mit Pipette übertragen

Bistrotische:

Kreis $D=50$ cm, Stuhl $x/y=50$ cm, «Duplizieren und Anordnen», kreisförmig, Duplikate = 3, Winkel = $360/4$, Mittelpunkt = Nächster Klick,

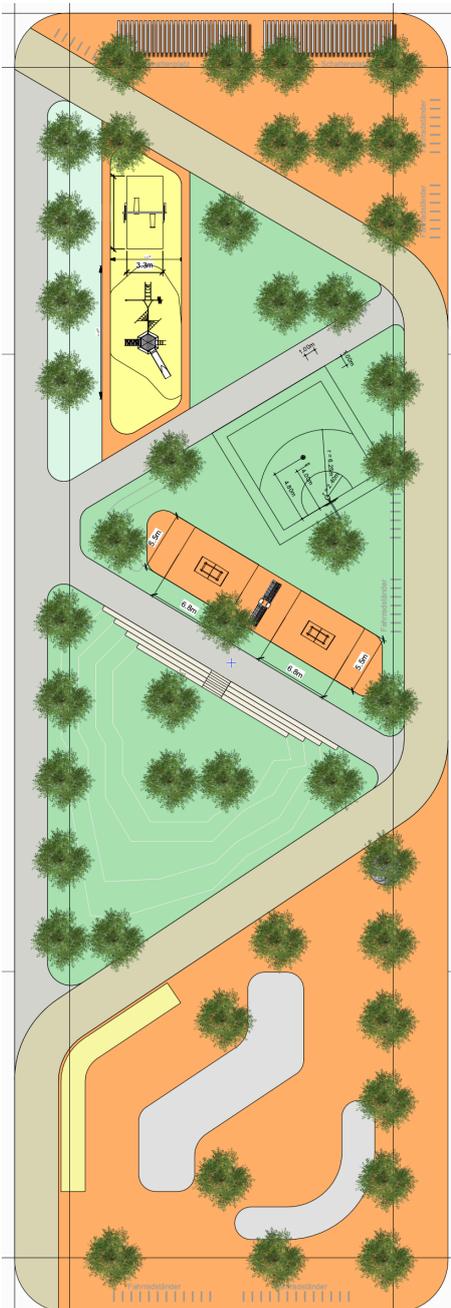
Pavillion:

Linien rechts und unten parallel zu Belagsrand Abstand = 6,80 m, tem. Nullpunkt links vom Schnittpunkt $x=12,80$, $y=0$, Doppelpolygon = 3,00 m, Winkel $L=12,80 / 12,80$ zeichnen, Dk abschließen, Verrunden mit $r_a=8,00$ und $r_i=5,00$ m, Parallele = 25 cm nach innen, DK auf Polygon, an den schmalen Seiten = 3,00 m einrücken, RMK = «in intelligentes Objekt umwandeln» => «Wände» wählen, 2 Wände an der Ecke zusammen fügen. Große Polylinie aktivieren, Verrunden = 1,50 m, RMK, «In intelligentes Objekt umwandeln» => Boden / Decke, nach Umwandlung z in Infopalette auf 2,20 m ändern, Fenster einsetzen,



Parameter ändern, «Ansicht rotieren» verwenden, Ansicht nach Wunsch ansehen, Eventuell für Layout verwenden

Bäume



Werkzeug:
Verschieben, Linie, Parallele
Befehl
verschieben strg / cmd + M

Linien mit 5,00 m Abstand zum Platzrand, oben link 1. Baum - Maple_08m_Low_Summer - auf Schnittpunkt. setzen, Verschieben mit Methode «Verteilen» horizontal Duplikate = 6, vertikal Duplikate = 15, dann sinnvoll Bäume löschen, Ort und Lage berücksichtigen. Linien löschen