第一图书网, tushu007.com

<<UC-win/Road实用教程>>

图书基本信息

书名：<<UC-win/Road实用教程>>

13位ISBN编号：9787112118922

10位ISBN编号：7112118921

出版时间：2010-7

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：马智亮，（日）伊藤裕二，（日）武井千雅子　著

页数：256

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

自1978年改革开放以来，中国经济进入了快速发展期，随着经济的迅速发展，高速公路、城市快速路、城市道路（以下统称为“道路”）等基础设施的建设展现出前所未有的态势，里程数快速增长。
以立体交叉、与环境协调、以人为本等为特征，道路的建设水平在不断提高。
道路等基础设施往往不仅具有较大的尺度，而且一旦建成，很难改变其形态，随着社会经济的发展，在满足功能需求的同时，人们对这些设施的美观方面提出了越来越高的要求。
显而易见，这些设施的美观首先表现为自身的美观，其次还要和周围环境相协调，达到整体美观。
在这些基础设施的设计阶段，必须对设计方案是否达到要求进行确认。
依据传统的设计方法，这些基础设施的设计结果都是用平面图纸来表示，只对关键的部位提供渲染圈，以便展示建成后的视觉效果。
根本的原因是，若想绘制精确的渲染图，需要处理大量的周围环境（例如山体、建筑等）的数据，工作量非常大。
近年来，计算机技术应用的发展使对道路及其环境进行可视化表示已成为可能。
为此，既可以使用一些如3Ds等通用的图形软件，也可以使用如clViI3D的专用软件来进行。
一般应用这些软件时，需要首先建立道路及其环境的3D模型，然后对模型进行渲染，得到渲染图。
这虽然对道路设计人员的工作起到了一定的辅助作用，但仍然显得不便。
表现在，对实际道路及环境进行渲染时，为得到一幅渲染图，往往需要花费几十分钟甚至几个小时。
如果需要制作一段道路的动画，所需要的时间就更长。
为此，设计单位往往不得不把这样的工作委托给专业的图形图像处理公司去做。

内容概要

本书是用于道路及其景观虚拟现实规划设计软件——uc—win／Road的教科书。
主要内容包括：应用UC—win／Road进行三维空间快速建模的方法，实时景观及交通仿真的实现方法以及典型应用实例。
　本书适合道路规划及设计、城市景观设计、道路交通管理、决策人员、研究人员，以及高等院校与城市景观设计、道路设计相关专业的师生阅读或用作培训教材。

书籍目录

第1章　UC—win／Road简介第2章　UC—win／Road的用户界面第3章　地形第4章　道路　第5章　匝道　第6章　交叉口第7章　3D模型　第8章　交通动画第9章　演示第10章　交通拥堵缓解模拟　第11章　创建无障碍化街区第12章　UC—win／Road的未来附录　所附光盘的使用说明

章节摘录

最初作为三维设计工具被开发的UC-win／Road，由于其优秀的演示功能，被广泛应，用于景观设计和景观模拟方面，在许多行业拥有众多的实际应用案例。
在景观设计和模拟方面，具有比较方案讨论等各种有效功能。
例如，通过设置参数，可以进行交通拥堵状况的模拟，对河流改造前后的景观进行比较，根据通过时的视觉观感对桥梁形式以及设计进行斟酌。
特别是在国外，因为方案比较选择逐渐成为必须进行的工作环节，所以比较选择功能非常重要。
例如，在日本，伴随着景观法的实施，景观设计的重要性日益高涨。
在道路领域里，随着日本国土交通省的道路设计指南等的制定，使得VR和三维设计的应用机会显著增长。
1.1.2对UC-win／goad的评价　　通过软件功能的逐年升级，2002年uc-win／Road获得日本经济产业省颁布的“ 软件产品年度大奖 ”。
该奖项是独立行政法人信息处理推进机构和财团法人软件信息中心共同主办的、对于优秀软件产品的表彰制度。
UC-win／Road通过对所提供数据的有效利用，经过简单的步骤与操作即可完成三维空间的生成，并且可以进行形式多样的演示。
因此得到高度评价。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com