

Virtual Reality Design Studio  
**UC-win/Road**

問合せ先：

株式会社フォーラムエイト システム営業グループ

TEL 03-6894-1888 FAX 03-6894-3888

## 1 概要

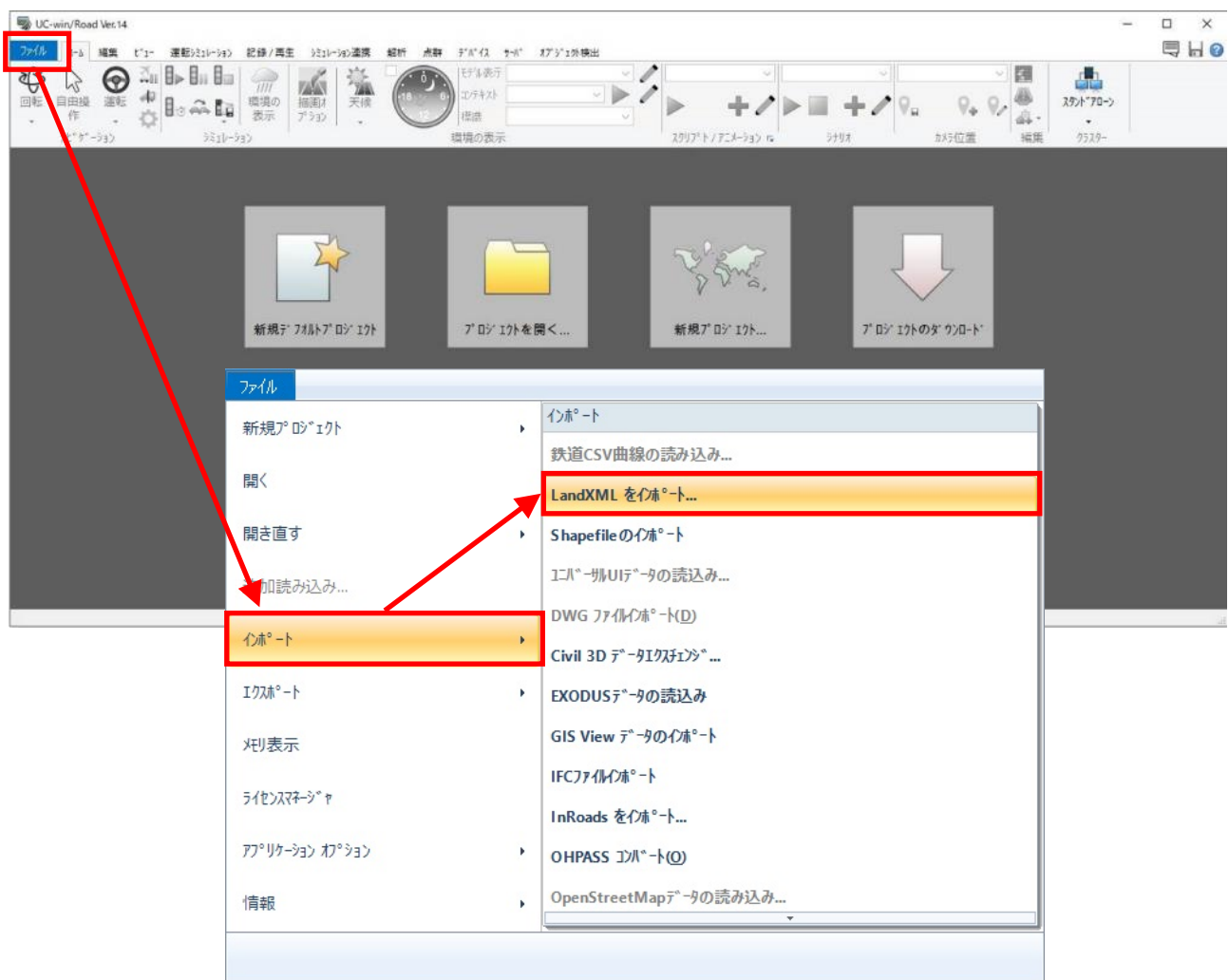
LadXML1.2 に準じた 3 次元設計データ交換標準（案）に沿った閲覧手順です。

本書では、下記について説明します。

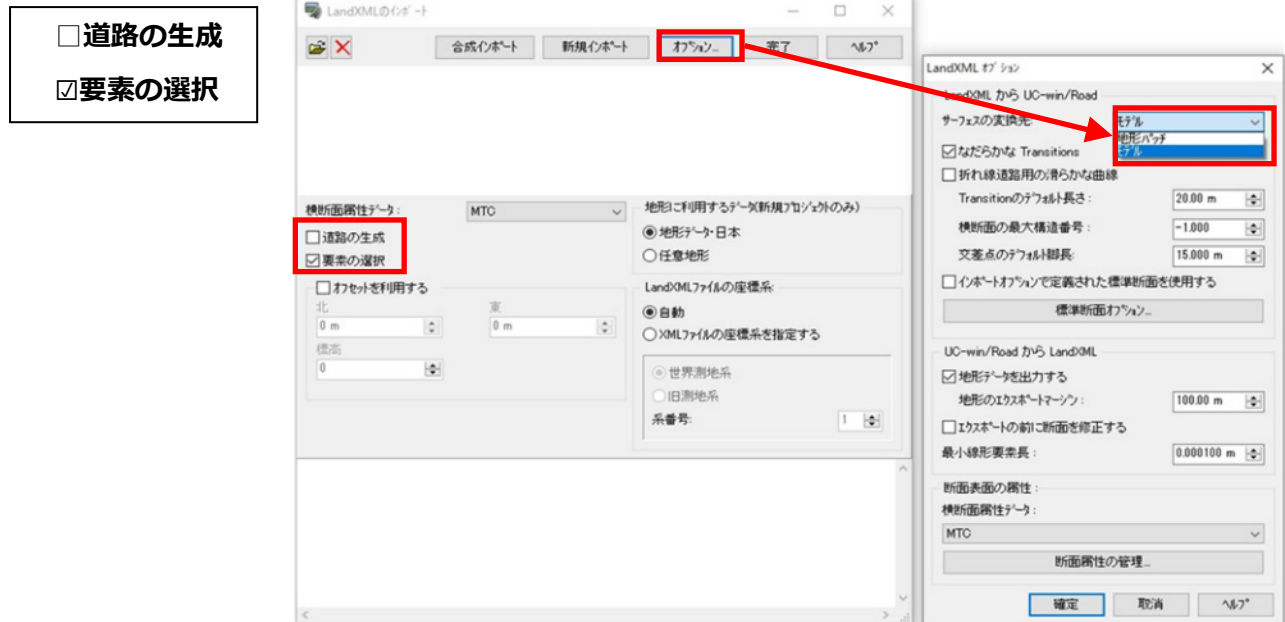
- ・データ入力
- ・サーフェスモデル表示
- ・平面線形の表示
- ・縦断線形の表示

## 2 データ入力

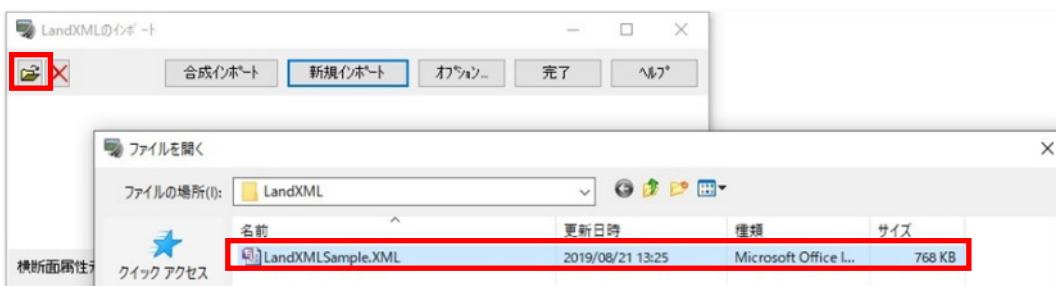
(1)「ファイル」メニューから「インポート」→「LandXML をインポート」を選択します。



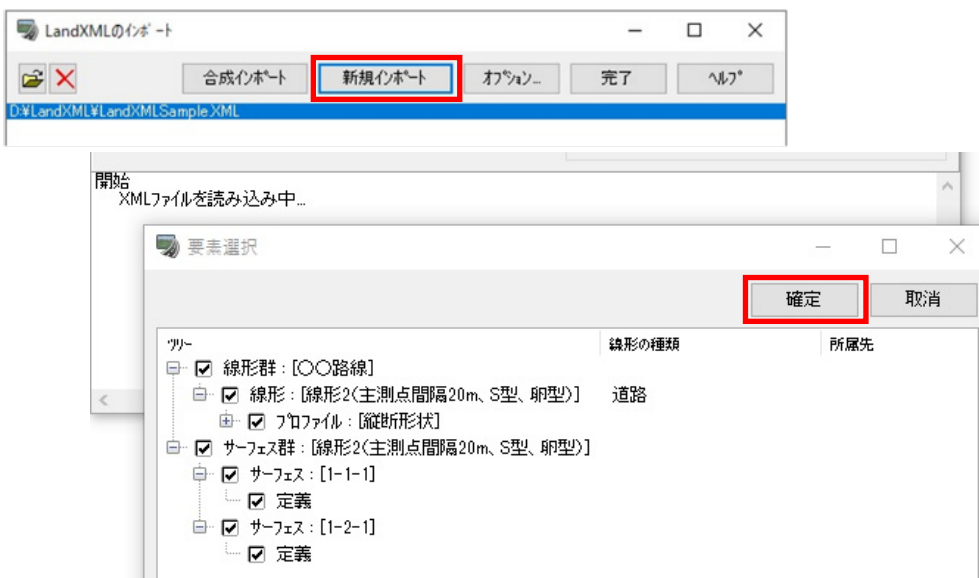
(2)「オプション」メニューでサーフェスの変換先を「モデル」に設定します。「道路の生成」のチェックを外し、「要素の選択」をチェックします。全要素をインポートする場合は、要素の選択のチェックは不要ですが、チェックするとインポート時に要素をツリー構造で確認することができます。



(3)「フォルダ」アイコンを押し、ファイルを開くメニューから LandXML ファイルを指定します。



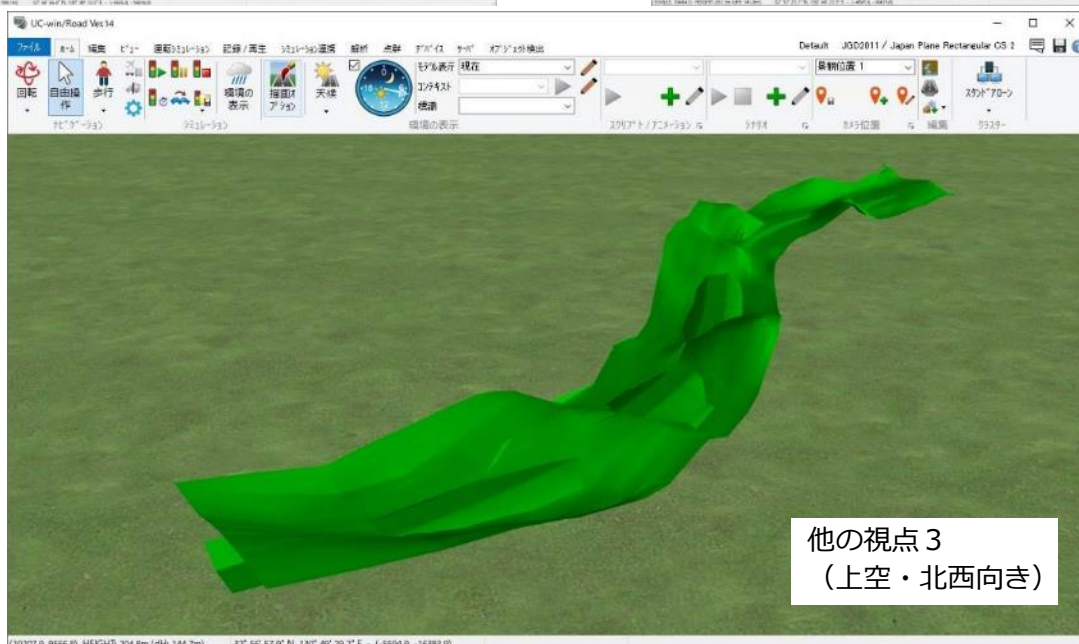
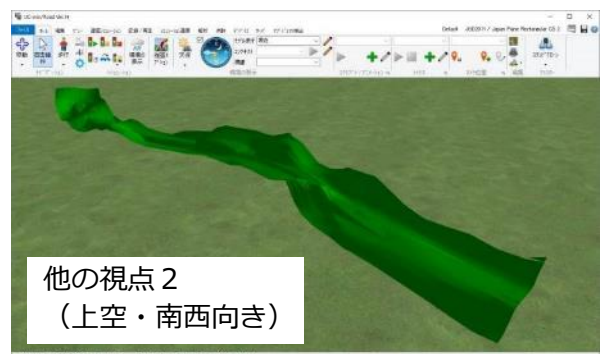
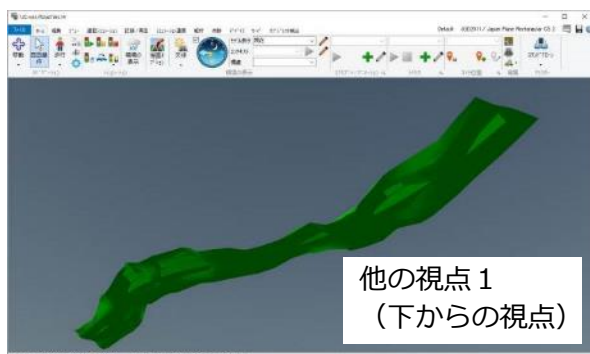
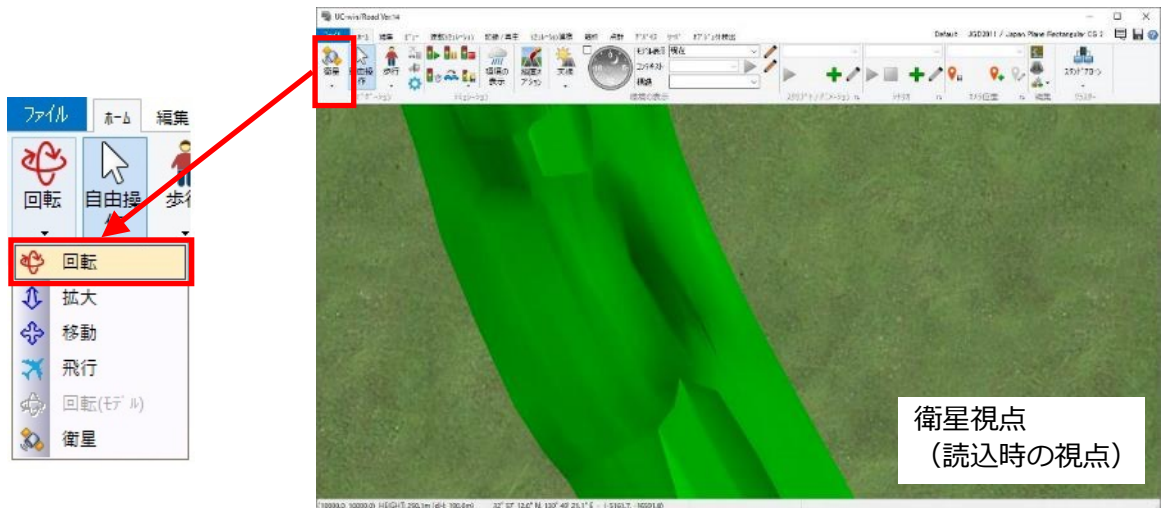
(4)新規インポートボタンを押すと、要素選択メニューが表示されるので、必要に応じて要素を選択して「確定」ボタンを押します。デフォルトではすべて選択されています。



### 3 サーフェスモデル表示

読み込んだサーフェスモデルは、マウス操作で様々な視点から自由に見ることができます。

読み込み直後は、真上からの「衛星」モードです。「回転」モードにすると、マウスの左ボタンでドラッグすると動かした向きに回転します。また、マウスの右ボタンでドラッグすると、右クリックした位置を中心に空間が回転します。

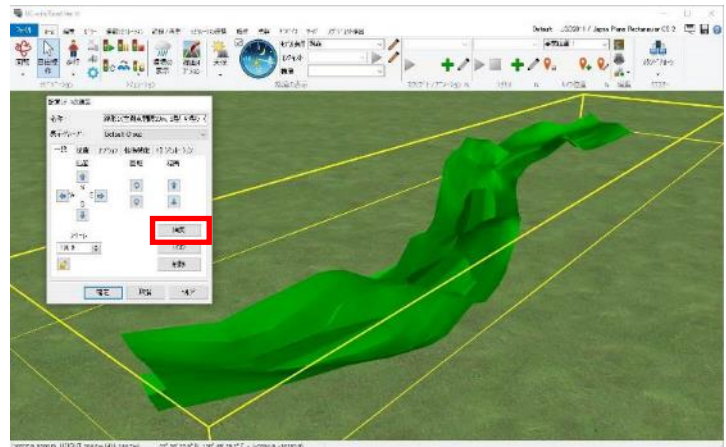


## (1)表示色の変更

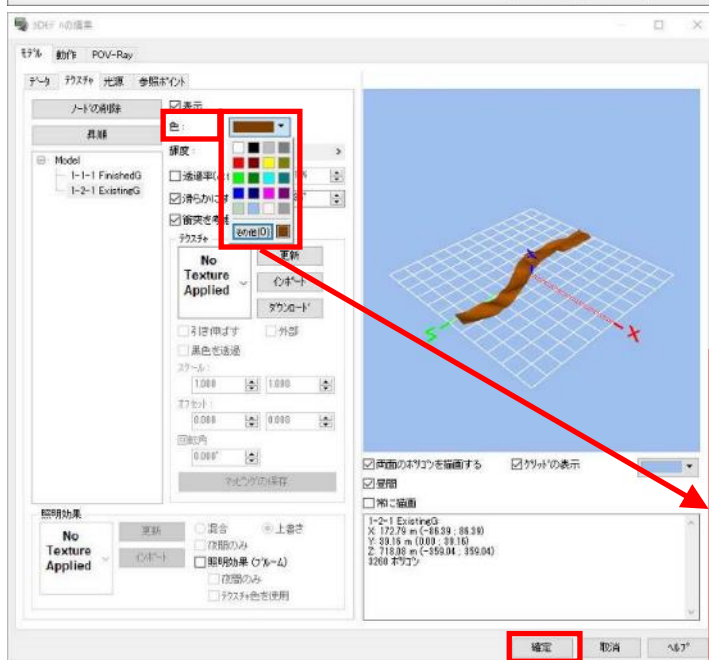
要素毎に表示色を変更できます。

モデルをクリックすると、VR空間上でモデルの領域を示す黄色い枠が表示され、編集ウィンドウがポップアップします。

「編集」ボタンを押すと、「3Dモデルの編集」ウィンドウがポップアップします。



「テクスチャ」タブを選択し、モデルツリーから、要素を選択します。

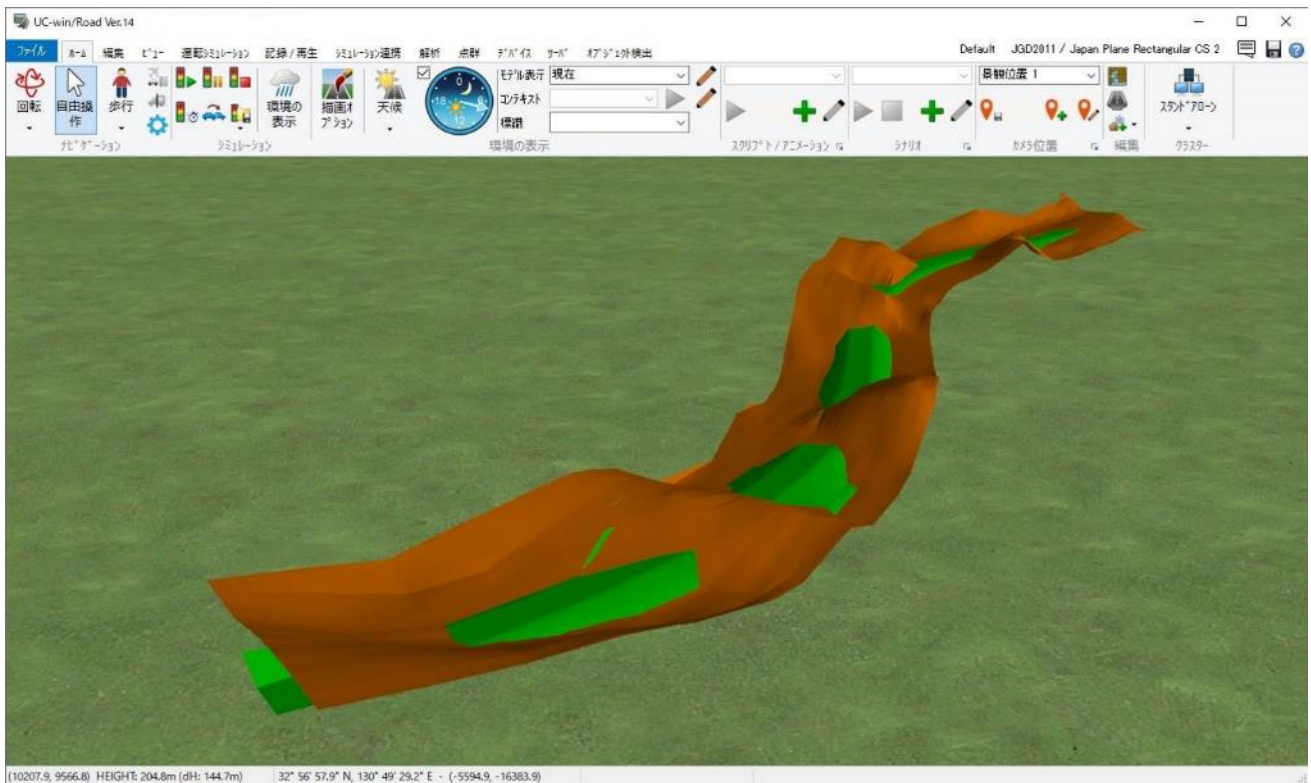


「色」メニューから、任意の色を選択して、色を変更します。





「確定」ボタンを押すと3DVR空間の表示に反映されます。

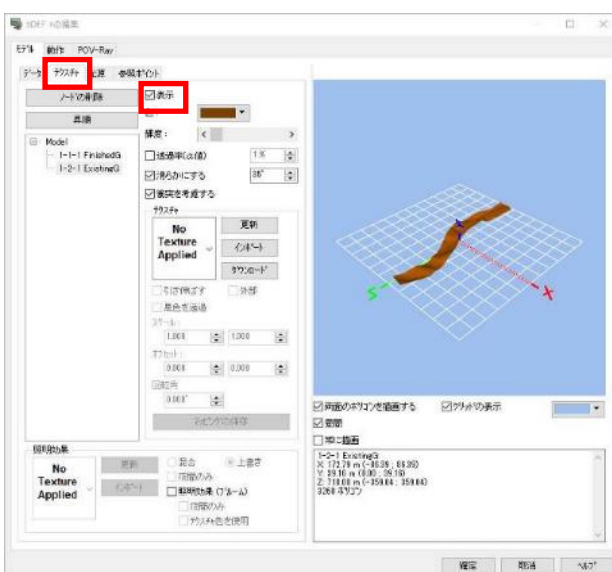


Existing Ground と Finished Ground の合成表示

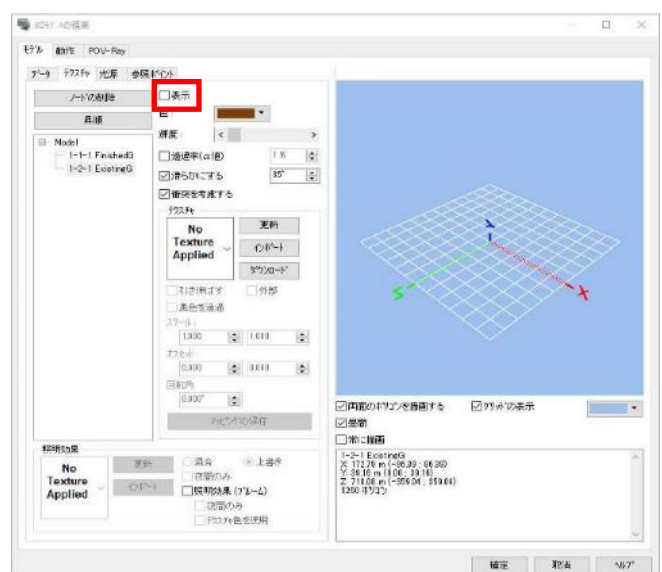
## (2) 表示要素の選択

3DVR空間上でモデルをクリックし、編集メニューウィンドウを表示して、「編集」ボタンを押します。

「テクスチャ」タブを選択し、「表示」のチェックの有無で、要素の表示/非表示を指定できます。

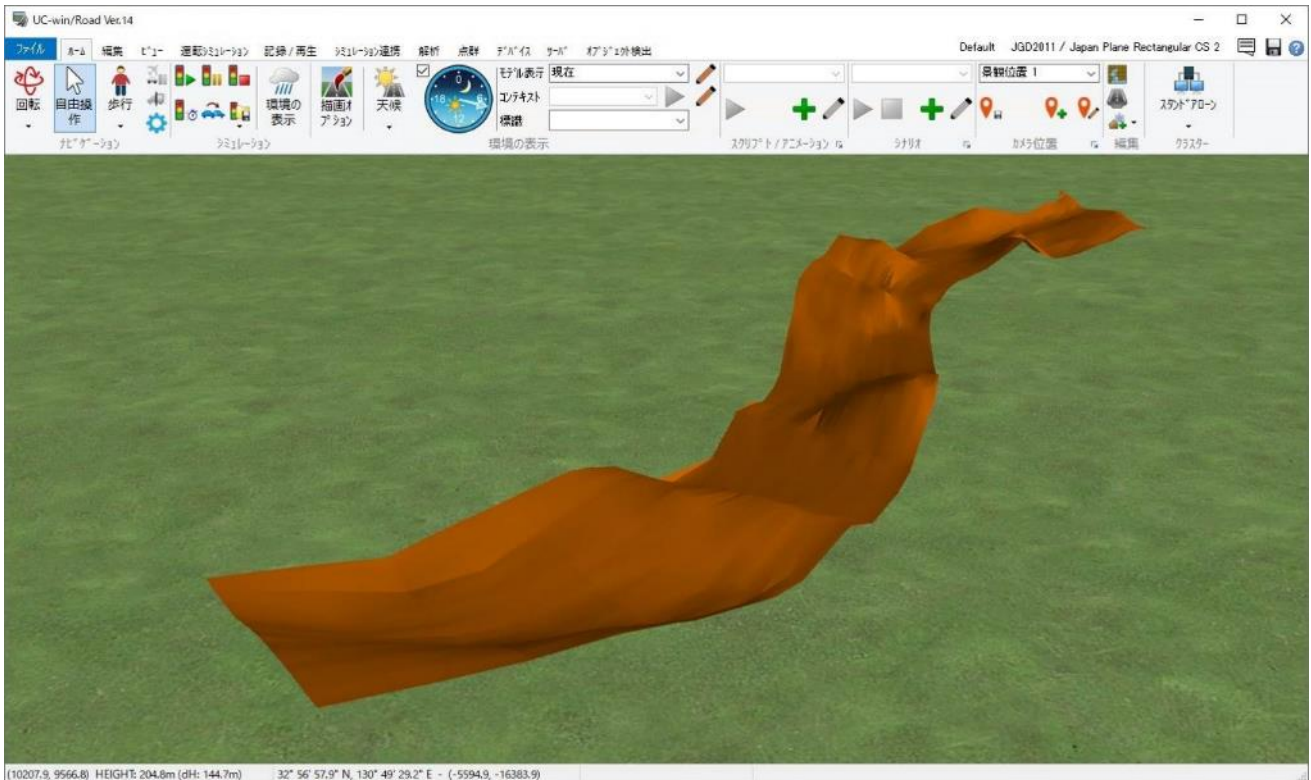


表示



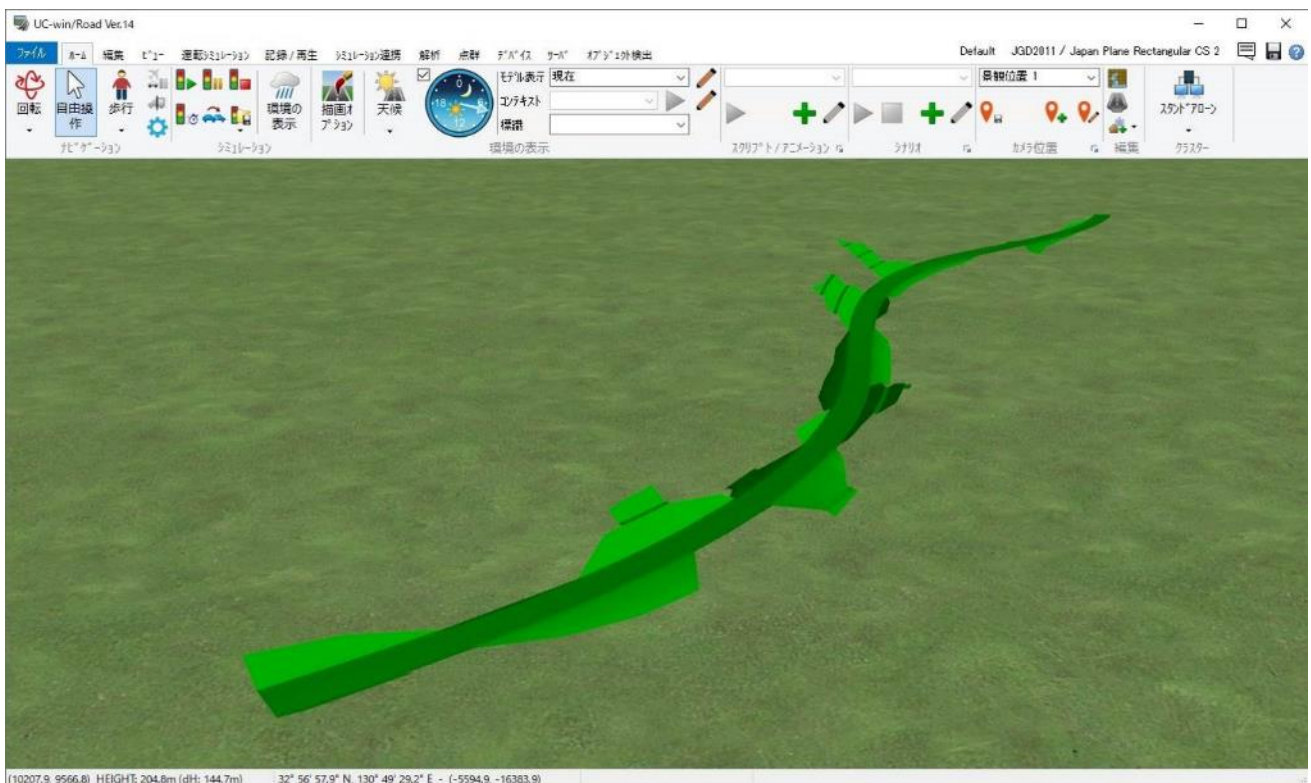
非表示

## ■表示例 1



Existing Ground のみの表示

## ■表示例 2



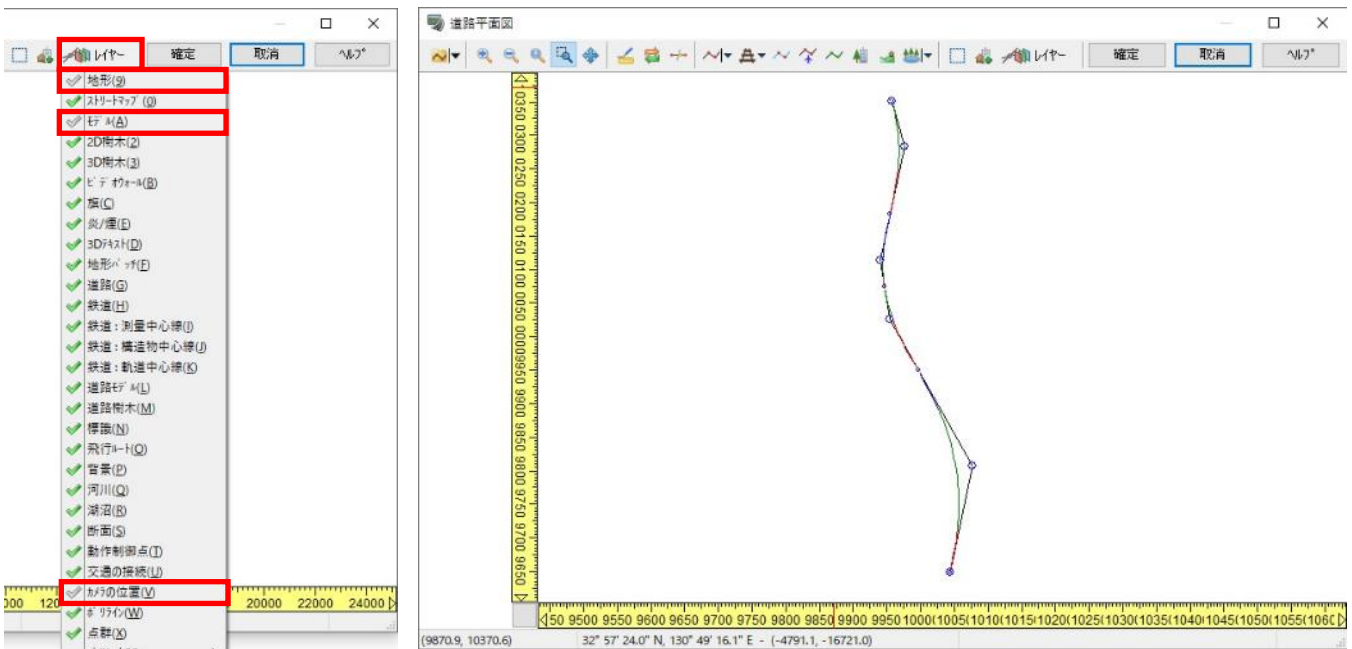
Finished Ground のみの表示

## 4 平面線形表示

リボンメニューの「編集」グループにある地図のボタン  を押すと平面線形が表示されます。



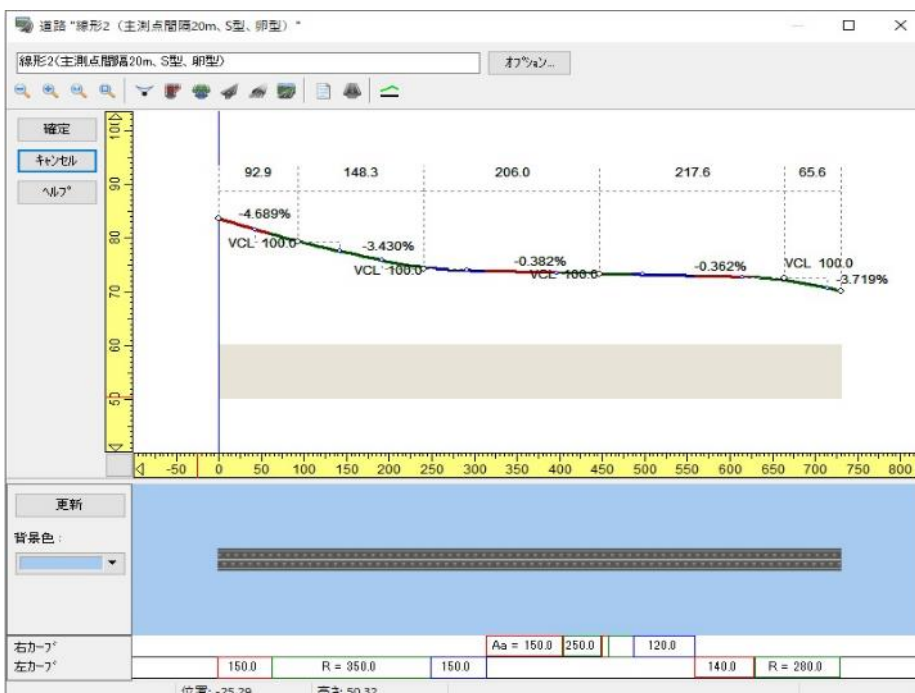
「レイヤー」メニューで、「地形」「モデル」「カメラの位置」のチェック ☒ を外して非表示にします。



平面線形

## 5 縦断線形表示

道路平面図の平面線形の上でダブルクリックすると縦断線形が表示されます。



縦断線形

以上