

# Street Design 使用説明

# 目錄

目錄 .....	2
名詞說明.....	3
使用流程.....	4
參數設定階段.....	5
設定腹地寬度 .....	5
輸入模板.....	5
設計階段.....	6
編輯按鈕 .....	6
階段控制按鈕.....	6
道路段、儲車段 .....	7
擺放物件 .....	7
修改物件屬性.....	7
物件屬性 .....	8
漸變段.....	9
編輯連結 .....	9
建立連結.....	9
刪除連結.....	10
變更主線.....	11
連結限制 .....	13
展示階段.....	14
畫面切換.....	14
確定階段.....	14
顯示階段.....	15
畫面切換順序.....	15
2D 道路 .....	15
2D 斷面 .....	16
2D 路口 .....	16
3D 路口 .....	17

# 名詞說明

道路段	一般道路的部分
儲車段	路口停等車輛的路段
漸變段	一般道路及儲車段的道路配置可能會有差異，漸變段是平滑連結兩段的部分



# 使用流程

## 1. 設定參數

設定腹地的寬度

輸入模板(optional)

## 2. 設計階段

設計道路段

設計儲車段

設計漸變段

## 3. 展示階段

確認道路設計

切換顯示 2D 道路、道路剖面、2D 十字路口、3D 十字路口

# 參數設定階段

## 設定腹地寬度

在輸入框輸入腹地寬度



Diagram illustrating the design area (設計範圍) for the road layout. The area is defined by a red rectangle. The width of the design area is labeled as 腹地寬度 (Design Area Width). The diagram shows a road layout with labels for '竹南聯絡道' (Zhunan Connecting Road) and '竹南' (Zhunan). The width of the design area is indicated by a vertical arrow on the right side.



Input form for the design area width. The form displays a question mark followed by 'm' (? m) and a text input field containing the value '15'. Below the input field is a blue button labeled '下一步' (Next Step).

## 輸入模板

在輸入框貼上模板字串



Input form for the template string. The form displays the text '輸入模板 (optional)' (Input Template (optional)) above a text input field. Below the input field are two buttons: a red button labeled '上一步' (Previous Step) and a blue button labeled '開始編輯' (Start Editing).

# 設計階段

編輯按鈕			
			
			
復原	取消復原	清除本段	清空全段，  debug 用  無法復原

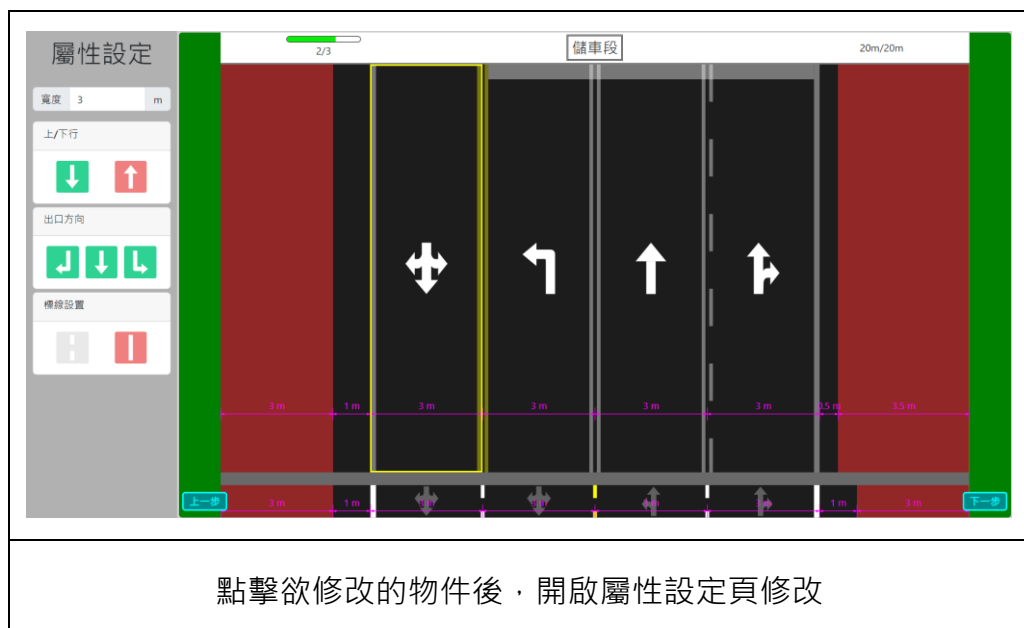
階段控制按鈕	
	
上一步	前往上一段，例：儲車段 -> 車道段
下一步	在滿足條件後可以前往下一步，例：儲車段->漸變段
下一步的條件	車道段、儲車段  道路物件寬度需正好填滿腹地寬度  漸變段  所有道路、人行道都有連結，道路的所有出口方向都有連結

## 道路段、儲車段

### 擺放物件



### 修改物件屬性



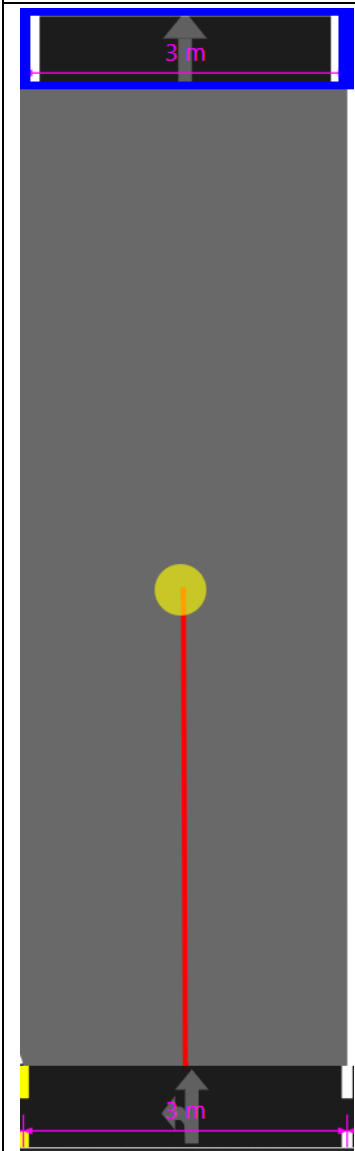
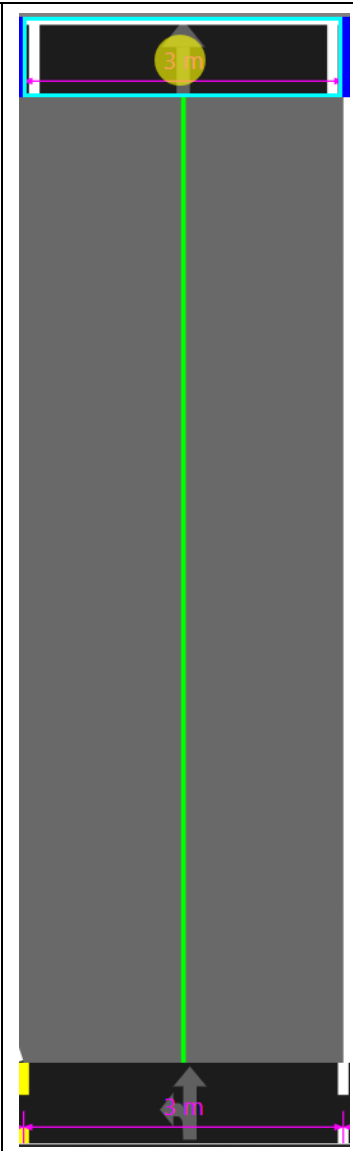
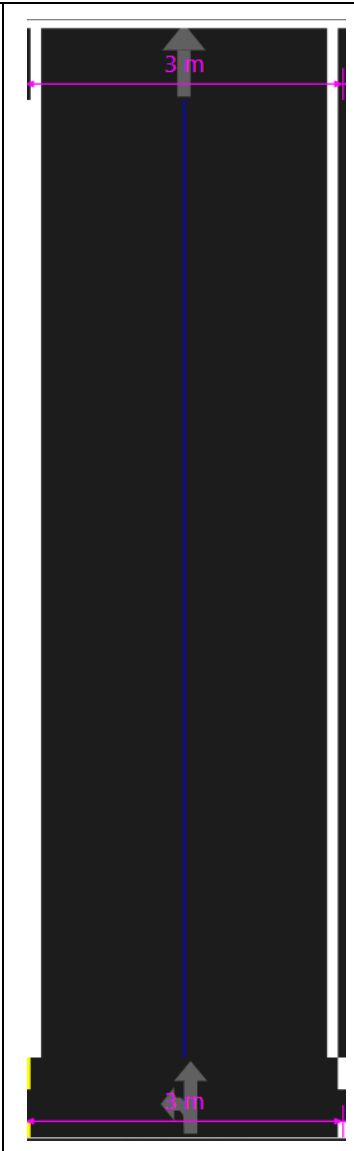
物件屬性

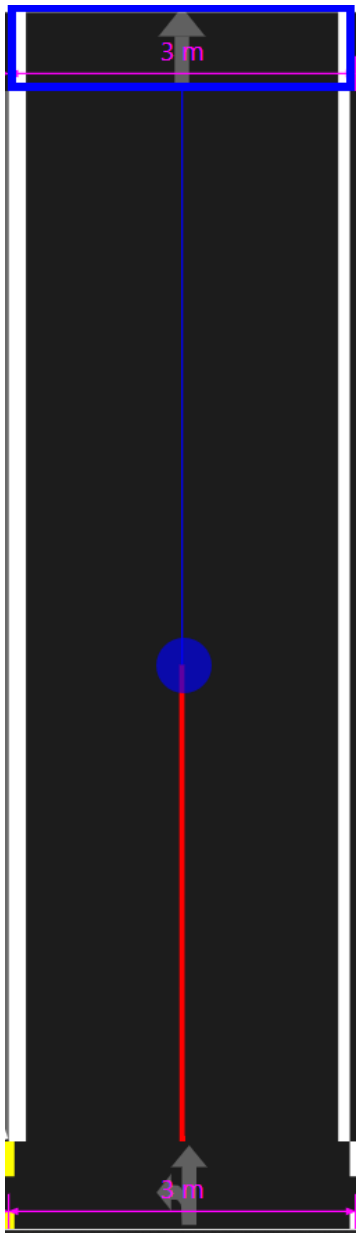
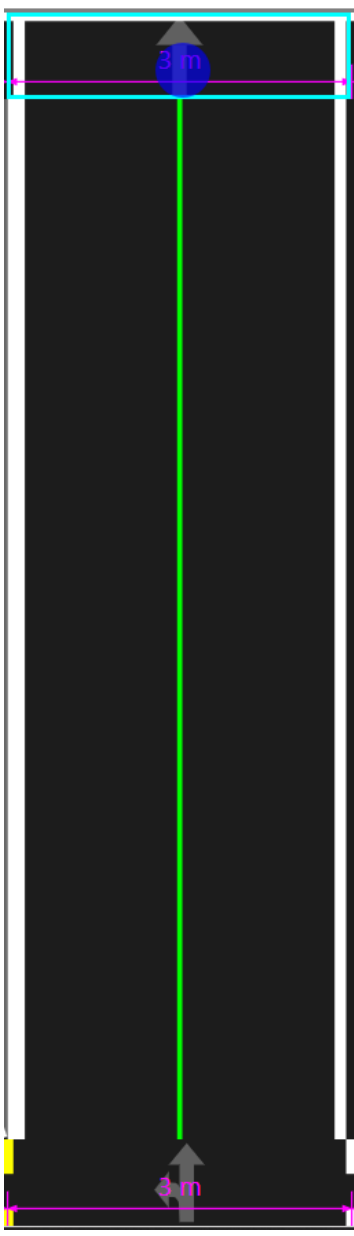
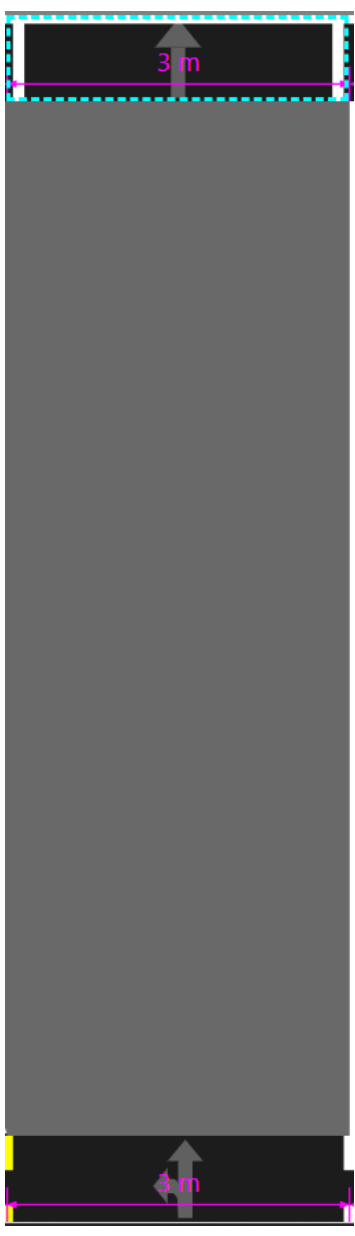
屬性	說明	物件
寬度	各物件的寬度不能小於個物件的最小寬度限制，如小於限制則會強制設為最小寬度	所有物件
上 / 下行	綠色為啟用，紅色為未啟用，點擊來切換狀態，至少需啟用 上 / 下行其中之一，如取消唯一啟用的方向，會自動切換成另一個方向	道路
出口方向	綠色為啟用，紅色為未啟用，點擊來切換狀態，至少需啟用一個，如想取消唯一啟用的方向，則不會取消	道路
標線設置	綠色為可跨越，紅色為不可跨越，點擊來切換狀態	道路



漸變段

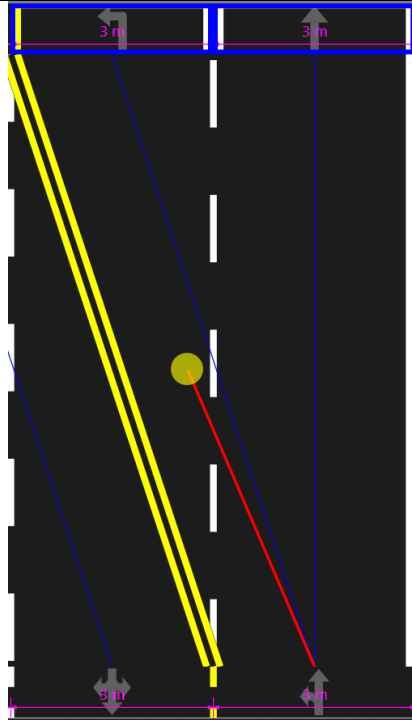
編輯連結

建立連結		
左鍵拖曳上或下的物件至另一端以建立連結，拖曳時會出現可連結點的提示		
		
左鍵拖曳物件	連結到另一段	放開左鍵建立連結

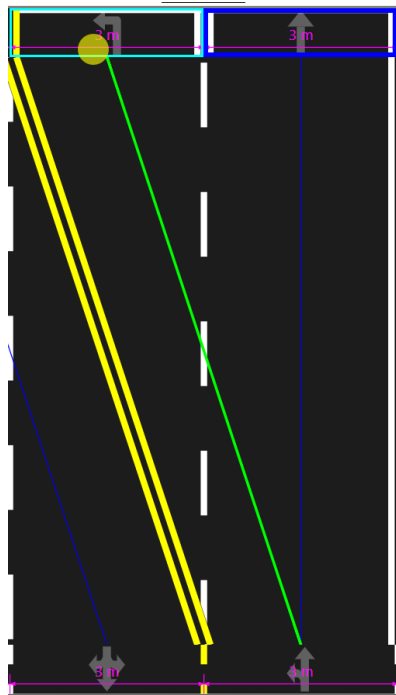
刪除連結		
<p><b>右鍵</b>拖曳道路段或儲車段的物件至另一端以刪除連結，拖曳時會出現可刪除連結的提示</p>		
		
右鍵拖曳	連結到另一段	放開右鍵刪除連結

變更主線

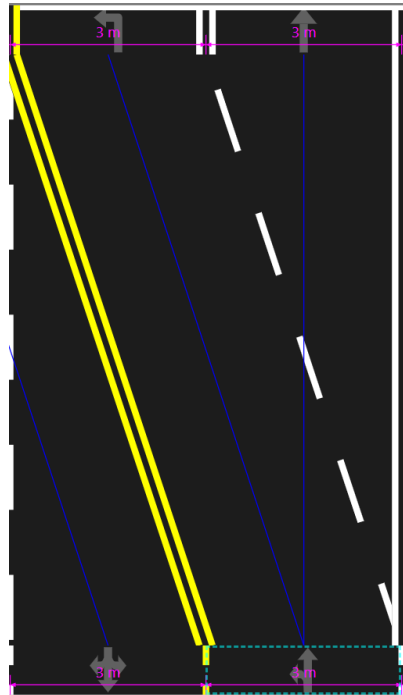
重複建立連結會將連結設置成主線



左鍵拖曳



連結到要設置成主線的物件



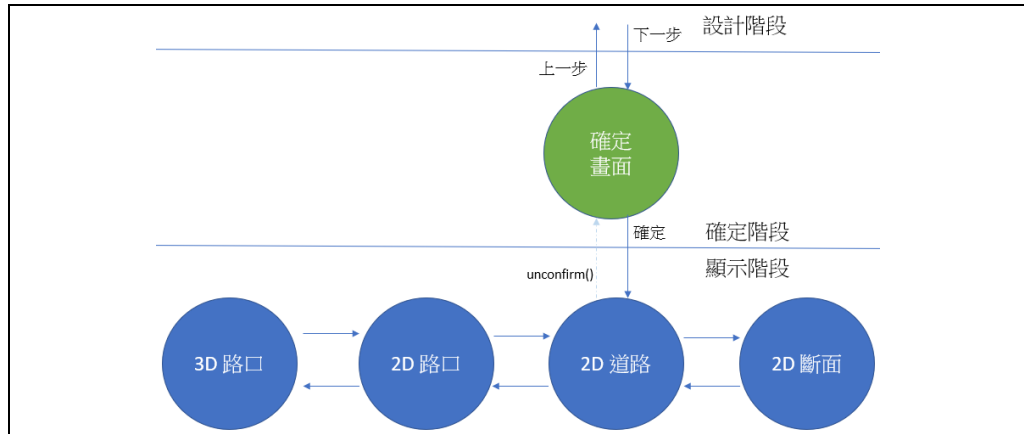
放開左鍵設置成主線

## 連結限制

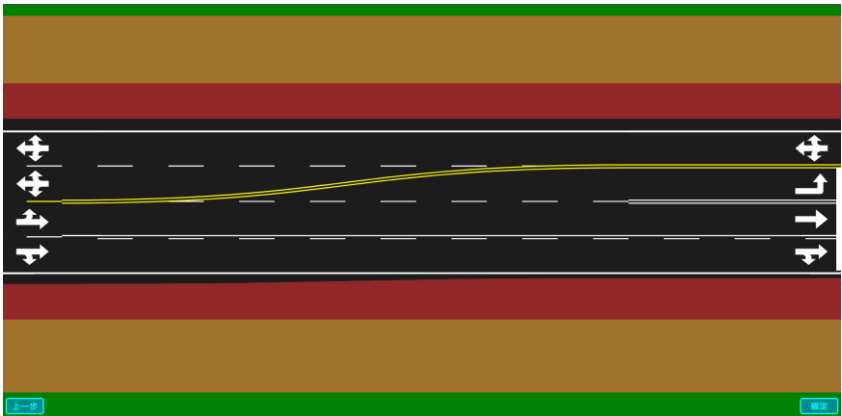
適用範圍	說明
通用	必須是相同的物件才能建立連結
道路	<p>道路之間要建立連結需要滿足以下條件：</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="501 607 743 645">1. 通用限制條件</li><li data-bbox="501 703 788 741">2. 相同的上 / 下行</li><li data-bbox="501 799 967 837">3. 至少包含一個相同的出口方向</li></ol>

# 展示階段

## 畫面切換

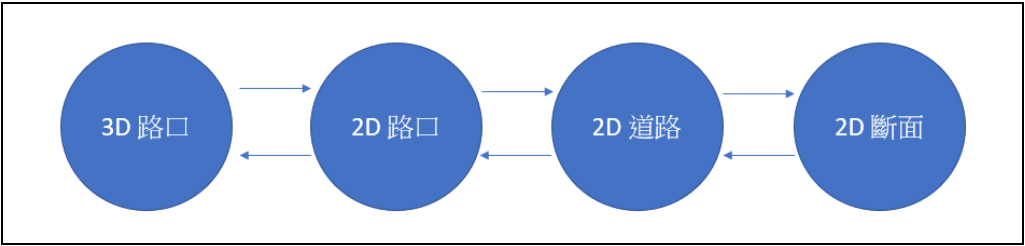


## 確定階段


<p>上一步 返回設計階段</p> <p>確定 進入展示階段，<b>確定後不可返回設計階段</b></p>
<p>debug 功能</p> <p>確定後在 f12 的 console 中呼叫 unconfirm() 可以返回確定畫面</p> <pre>present Load switch confirm stage &gt; unconfirm()</pre>

# 顯示階段

畫面切換順序



2D 道路

2D 道路

路口

斷面

路口按鈕

切換至 2D 路口畫面

斷面按鈕

顯示 2D 斷面視窗

2D 斷面

2D 道路

路口

斷面

斷面顯示

雙車段

人行道 3 m

路肩 1 m

車道 3 m

車道 3 m

車道 3 m

車道 3 m

路肩 0.5 m

人行道 3.5 m

雙路段

人行道 3 m

路肩 1 m

車道 3 m

車道 3 m

車道 3 m

車道 3 m

路肩 1 m

人行道 3 m

點擊非斷面視窗可以收回斷面視窗

2D 路口

2D 路口

道路

3D

道路按鈕

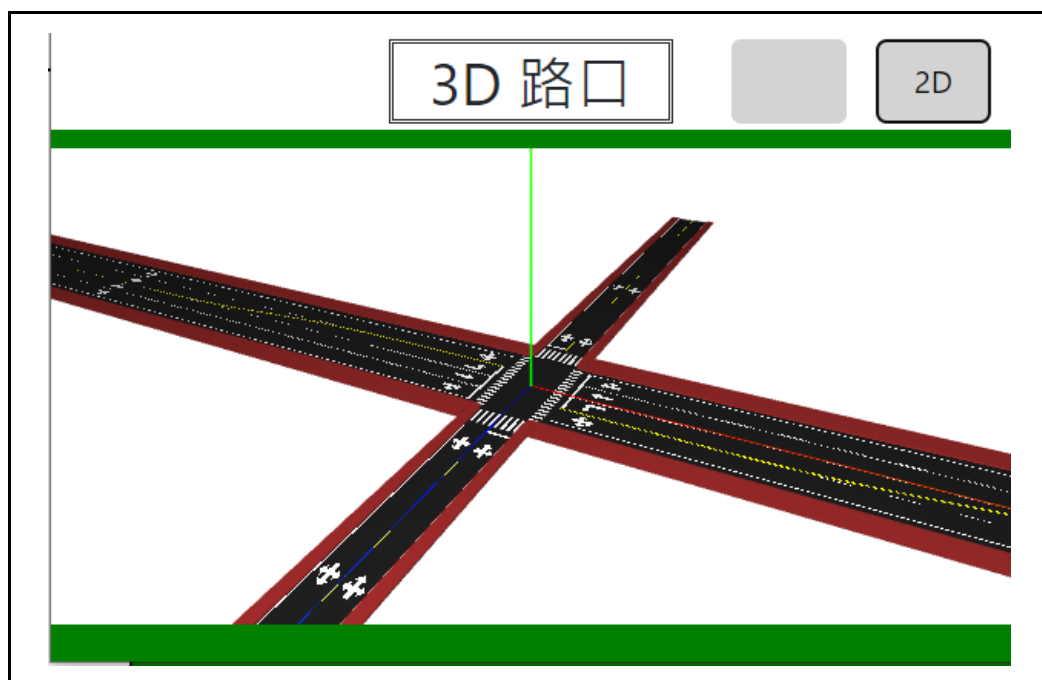
切換至 2D 道路畫面

3D 按鈕

切換至 3D 路口畫面



## 3D 路口



## 2D 按鈕

切換至 2D 路口

## 滑鼠操作

左鍵拖曳

相機旋轉控制

右鍵拖曳

相機位置控制

滾輪

相機縮放控制