

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



竹南聯絡道

竹南聯絡道

竹南聯絡道

竹南聯絡道

竹南

20.00 AR

設計範圍

腹地寬度

↑ ? m ↓

請輸入腹地寬度

15 m

下一步









輸入模板

在輸入框貼上模板字串

輸入模板 (optional)

上一步 開始編輯

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	
<div><div>上一步</div><div>下一步</div></div>	
<p>上一步</p> <p>前往上一段，例：儲車段 -> 車道段</p> <p>下一步</p> <p>在滿足條件後可以前往下一步，例：儲車段->漸變段</p>	
<p>下一步的條件</p> <p>車道段、儲車段</p> <p>道路物件寬度需正好填滿腹地寬度</p> <p>漸變段</p> <p>所有物件都有連結，道路的所有出口方向都有連結</p>	


道路段、儲車段

擺放/移動物件



由左側素材庫或編輯區已有物件拖曳到編輯區中擺放，物件會在放開左鍵後擺放到青綠色指示區的位置

修改物件屬性



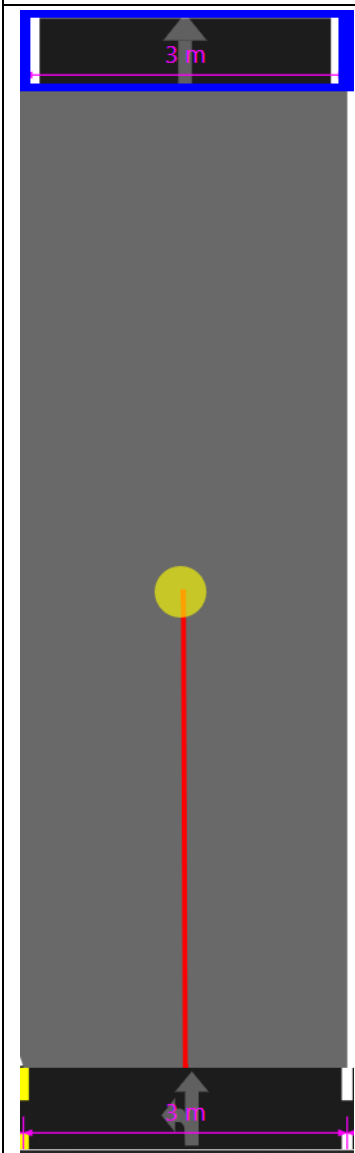
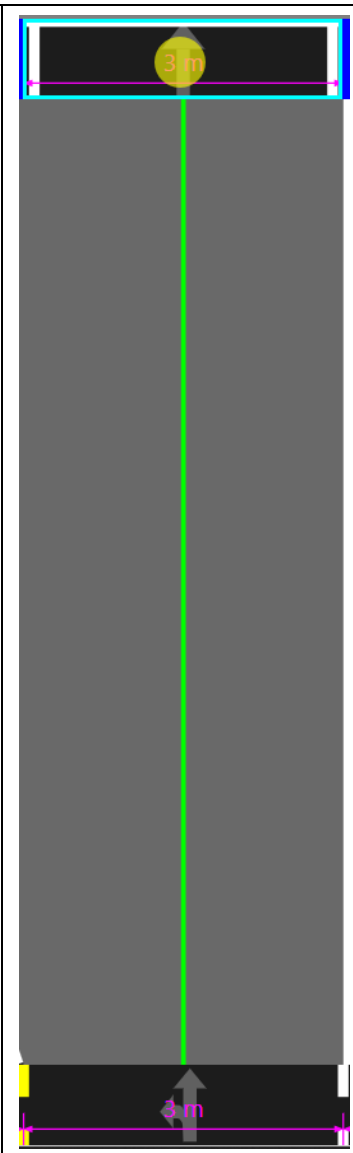
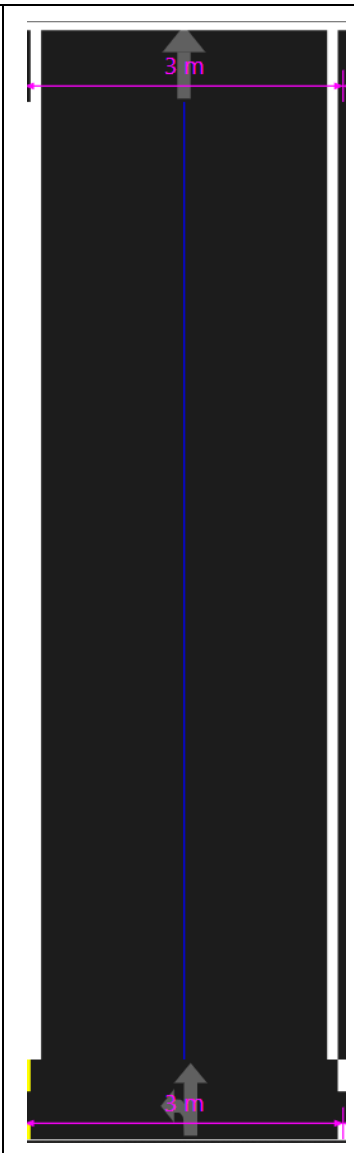
點擊欲修改的物件後，開啟屬性設定頁修改

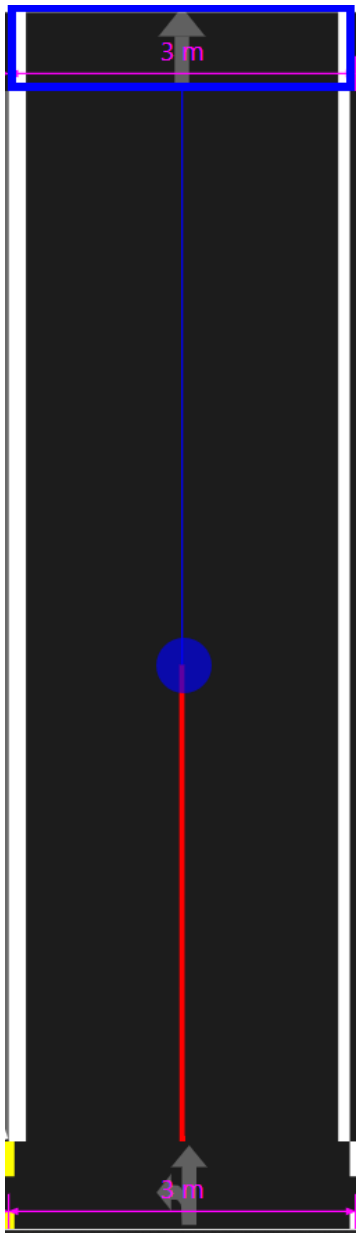
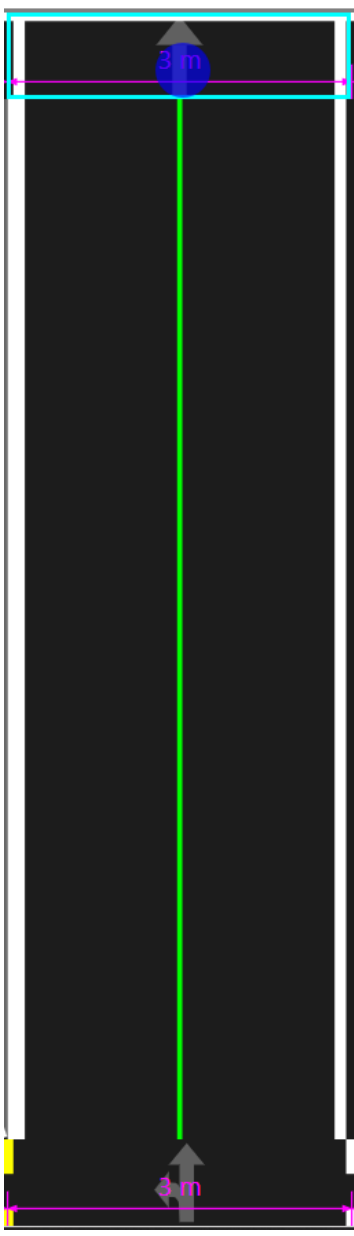
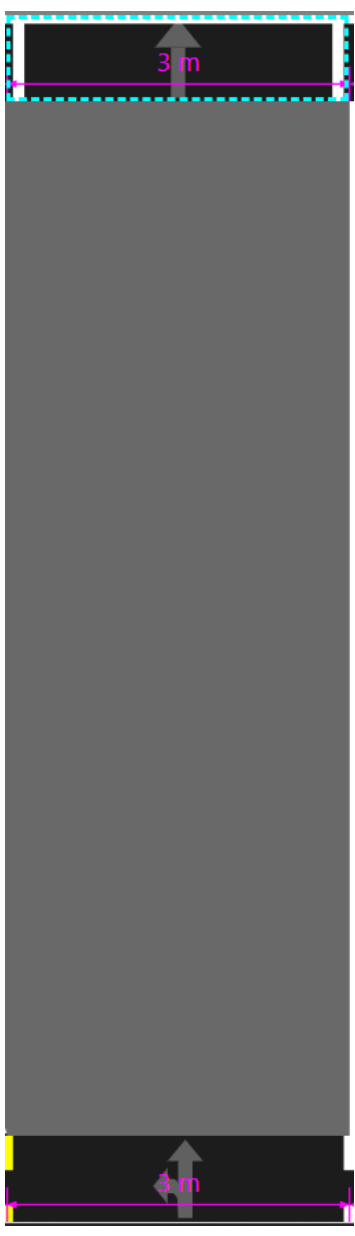
物件屬性

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、慢車道
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

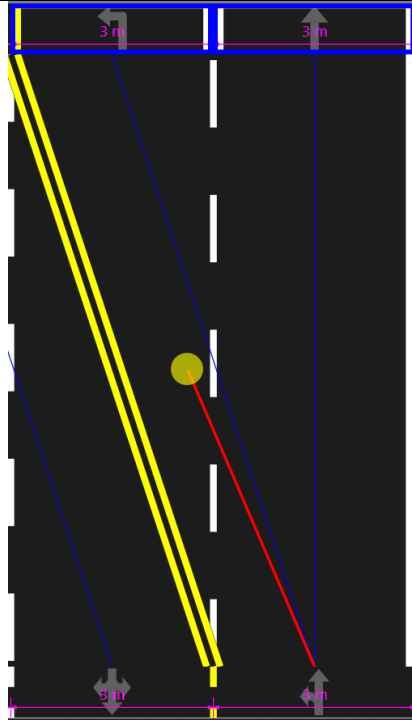
編輯連結

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

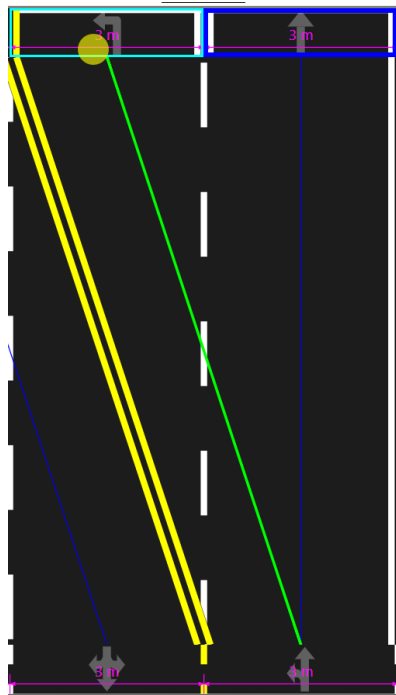
刪除連結		
<p>右鍵拖曳道路段或儲車段的物件至另一端以刪除連結，拖曳時會出現可刪除連結的提示</p>		
		
右鍵拖曳	連結到另一段	放開右鍵刪除連結

變更主線

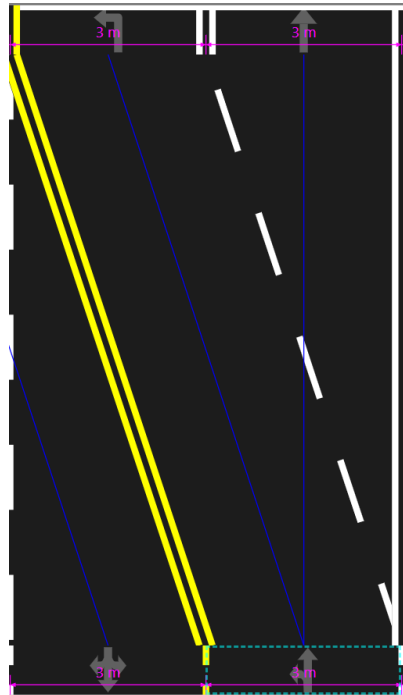
重複建立連結會將連結設置成主線



左鍵拖曳



連結到要設置成主線的物件



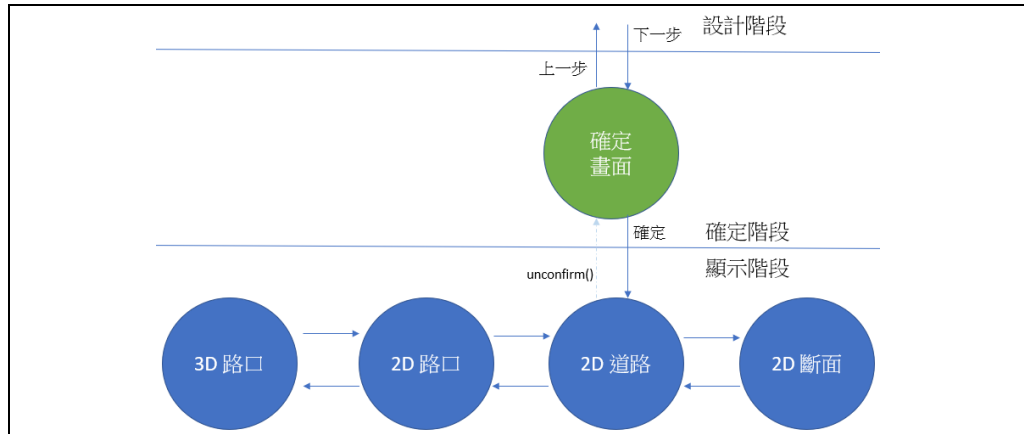
放開左鍵設置成主線

連結限制

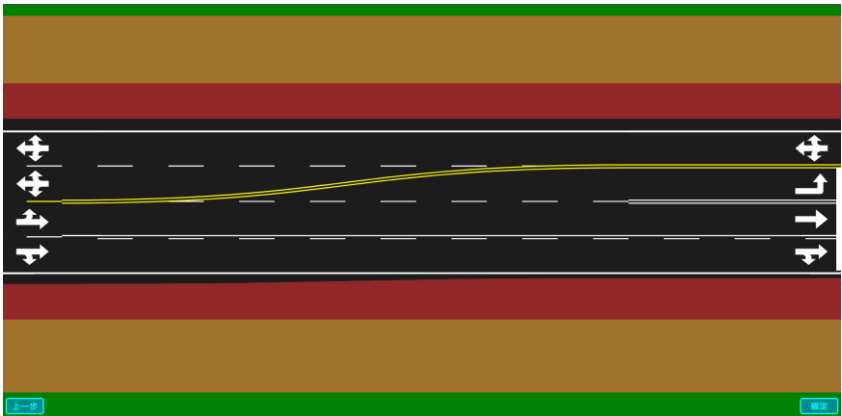
適用範圍	說明
通用	必須是相同的物件或是道路-慢車道，才能建立連結
道路	道路要建立連結需要滿足以下條件： 1. 通用限制條件 2. 相同的上 / 下行 3. 至少包含一個相同的出口方向 4. 至少需要連接到一個道路
慢車道	1. 通用限制條件 2. 相同的上 / 下行 3. 最多一個連結

展示階段

畫面切換

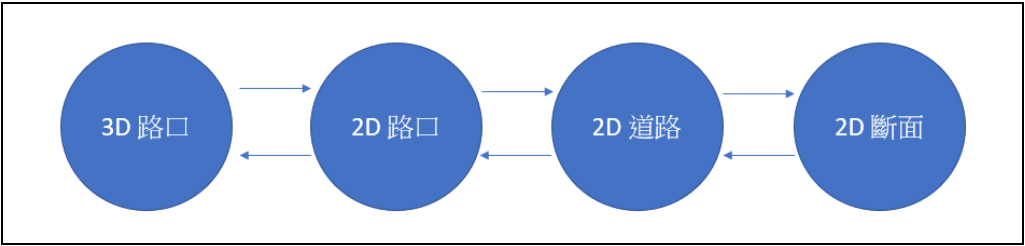


確定階段


<p>上一步 返回設計階段</p> <p>確定 進入展示階段，確定後不可返回設計階段</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 > unconfirm()</pre>

顯示階段

畫面切換順序

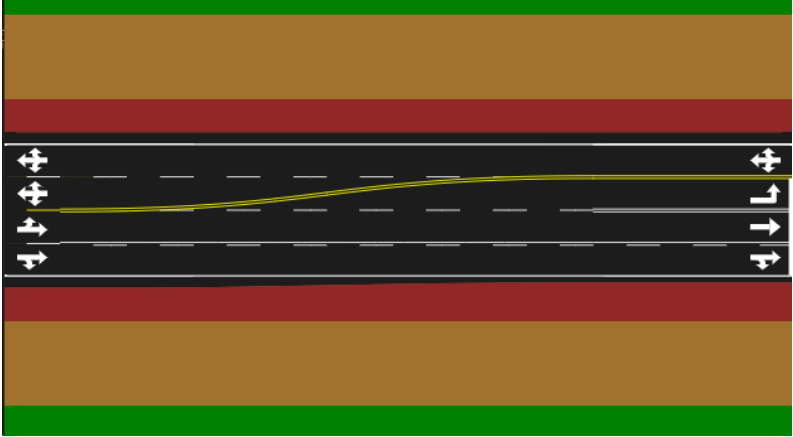


2D 道路

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

機車段

↔

↶

↑

↷

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

機路段

↔

↔

↶

↷

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

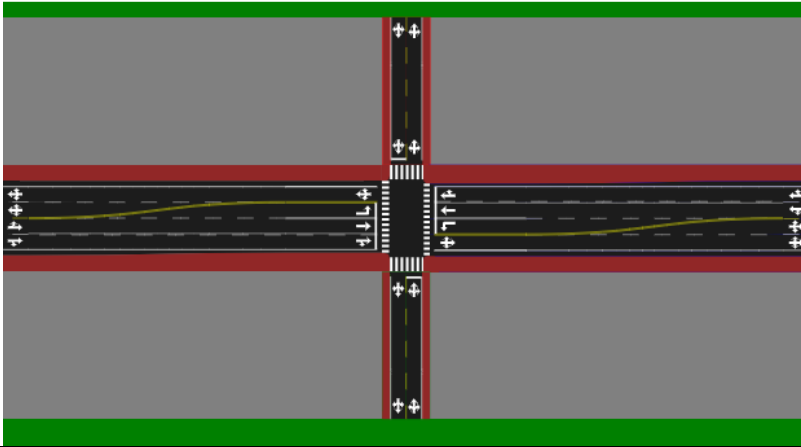
點擊非斷面視窗可以收回斷面視窗

2D 路口

2D 路口

道路

3D



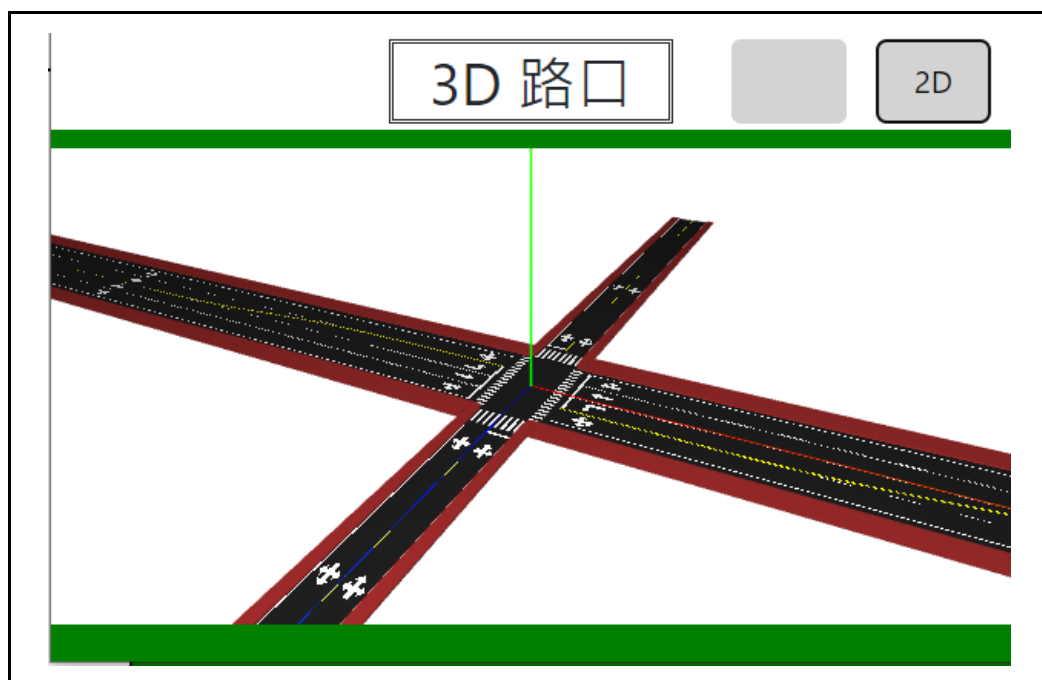
道路按鈕

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