UC-win Road Ver.18 新機能 🐡

道路事業・公共事業における合意形成を支援する 3次元リアルタイムVRソフトウェアパッケージ

物理ベースレンダリングへの対応

物理ベースレンダリングとは光の物理的な挙動を取り入れたシェーディング方法であり、散乱や反射といった各種の物理現象においてエネルギー保存の法則を満たすようにモデル化されています。そのため、パラメータの設定が行いやすく、写実的なレンダリング結果を得られるのが大きな特徴です。

金属性 (Metallic)・荒さ (Roughness)

既存のシェーディング方法では、金属光沢を表現するのに「輝度」というパラメータを設定し、Phong反射モデルを使用した計算式によって反射を表現していました。しかし、このパラメータでは現実の材質に近い値を設定することが難しく、設定値によっては現実よりも強い反射となってしまう場合もありました。

UC-win/Road Ver.18で採用する物理ベースレンダリング用のマテリアル設定では、「金属性 (Metallic)」と「荒さ (Roughness)」という、より物理的な属性に近いパラメータを使用し、材質の設定が容易になります。また、さまざまな物理現象を考えてモデル化されているため、より写実的なレンダリングが可能となります。



自動車モデルの金属光沢表現

イメージベースライティング

イメージベースライティング (Image Based Lighting)とは、画像を基にしてライティング計算を行う手法です。一般的に3DCGで用いられる光源のみでは表現することができない周辺の明るさによる散乱効果や反射効果を実現することが可能です。



空によるライティングの変化



法線マッピング

テクスチャを使用して表面の凹凸を表現するための法線マッピングに対応いたします。法線マッピングのテクスチャでは色の赤・緑・青それぞれが接線・従法線・法線方向のベクトル大きさとなります。テクスチャの情報を読み取って、元の法線情報から変化させることによって、ポリゴンよりも細かい単位で凹凸を表現することが可能になります。



法線マッピングを使用した凹凸の表現



リニアワークフロー

線形色空間でライティング計算する手法をリニアワークフローと呼びます。

UC-win/Road Ver.18における物理ベースレン ダリングにおいても、線形色空間でライティング 計算を行い、画面出力用に補正した値で出力を 行うことで、従来よりも写実的な表現を行います。



リニア空間で計算しない場合 (左)と計算した場合 (右)



GLTFファイルの読み込み

OpenGLの規格を策定するクロノスグループが提唱している、3D形状を格納するファイルフォーマットであるGLTFを読み込み、UC-win/Roadの3Dモデルとして使用できるようになります。GLTFでは物理ベースレンダリング用のマテリアル情報も格納でき、法線マッピングや金属性、荒さ、屈折率といった情報が格納できます。

Shade3DやF8VPS、VR-NEXTエンジンでも使用可能なファイル形式のため、モデルファイルを活用することが可能です。



Shade3DでのGLTFモデル作成

107

FEM 解析

構造解析・

圣妮二

港湾

水工

JE MOXIX

2#15**********

プラント・

スイートシリー

3DCG

紹介

技術サート サポート

製品価格表 価格はすべて「税込」表記です

アプリケーションソフト本体 対応言語 UC-win/Road 日/英/韓/中/仏/伊 ※UC-win/Road Trial Version(体験版)は HP からダウンロード申込みができます。

UC-win/Road Ver.18 Ultimate	¥1,892,000 Driving SimおよびAdvancedに含まれている全てのプラグインを含む**1
UC-win/Road Ver.18 Driving Sim	¥1,210,000 ECO ドライブ、ドライブシミュレータ、マイクロ・シミュレーション・プレーヤーなどを含む (税抜 ¥1,100,000)
UC-win/Road Ver.18 Advanced	¥968,000 (税抜 ¥880,000) 点群モデリング、Civil 3D、InRoads、xpswmm、12D Model、3Dモデル出力などを含む
UC-win/Road Ver.18 Standard	¥660,000 (税抜 ¥600,000) 3Dモデル出力、DWGツールプラグイン、IFC プラグインなどを含む
UC-win/Road Ver.18 CIM Lite	¥528,000 (税抜 ¥480,000) Standardと同じプラグイン構成で運転シミュレーション、シナリオ実行の機能を含まない製品
UC-win/Road Ver.18 Multi User Client Version	¥118,800 ϕ クラスターオプションによるネットワーク・マルチドライバー機能に対応したクライアントPC用 (税抜 ¥108,000)
UC-win/Road Ver.18 Presentation Version	¥66,000 $($ 税抜 ¥60,000 $)$ Visual Option Toolsなどプレゼンテーション機能が使用できる製品
UC-win/Road Ver.18 Cluster Client Version	¥66,000 クラスターオプション (複数PCによる負荷分散マルチモニタ表示)のクライアントPC用 (税抜 ¥60,000)
UC-win/Road Ver.18 Free Viewer Version	無償 3D空間での自由な移動、スクリプト再生が可能な無料ビューア。プラグイン出力データ対応
VR-Cloud® Client Ver.6	無償 WindowsにインストールしてVR-Cloud®のデータを閲覧・操作できる製品

プラグイン/対応表

※ 1 オプション別売製品(SDK、クラスタ、モーション、RoboCar® など)は含まれません。

プラグイン	Ultimate	Driving Sim	Advanced	Standard	CIM Lite	価格	詳細
ドライブシミュレータプラグイン ※Senso Drive Simulator プラグイン含む	0	0	-	-	-	¥369,600	実車型ドライブシミュレータを組み合わせるためのプラグイン
ECOドライブプラグイン	0	0	-	-	-	¥369,600	自動車運転による燃料消費量の計算
リプレイプラグイン	0	0	-	-	-	¥190,300	車両や歩行者のモデルの動きを記録し、再生(リプレイ)
ログ出力プラグイン	0	0	-	-	-	¥369,600	車両の座標、向き、速度、舵角などの情報ログ出力
シナリオプラグイン	0	0	0	-	-	¥190,300	運転状況に合わせたVR環境の動きを制御
コミュニケーションプラグイン	0	0	0	-	-	¥369,600	Webベースのコミュニケーションシステム
マイクロ・シミュレーション・プレーヤープラグイン	0	0	0	-	-	¥369,600	OpenMicroSim形式のシミュレーションの記録・再生
駐車場モデル読み込みプラグイン	0	0	0	-	-	¥88,000	駐車場作図システムで作成した図面データをインポート
VR-Cloud®プラグイン (a3S SDK サーバライセンスを含む)	0	0	0	-	-	¥369,600	クラウドサーバで3D・VRを利用する合意形成ソリューション
VR-Cloud®スクリプトプラグイン ※VR-Cloud®ブラグイン必須	0	0	0	-	-	¥369,600	VR-Cloud®クライアントで動作するスクリプトのカスタマイズ
VR-Cloud®コラボレーションプラグイン ※VR-Cloud®プラグイン必須	0	0	0	-	-	¥605,000	3D掲示板・注釈・景観評価・複数ユーザによるコンファレンス
点群モデリングプラグイン	0	-	0	-	-	¥190,300	点群データによるVRモデリング・UC-win/Roadサポート
Civil 3Dプラグイン	0	-	0	-	-	¥82,500	Autodesk社「Civil 3D」とのデータ連携
EXODUSプラグイン	0	-	0	-	-	¥369,600	英国グリニッジ大学の避難解析「EXODUS」とのデータ連携
GISプラグイン	0	-	0	-	-	¥312,400	GIS形式ファイルのUC-win/Roadへの変換
InRoadsプラグイン	0	-	0	-	-	¥82,500	Bentley Systems社「InRoads」とのデータ連携
OSCADY PROプラグイン	0	-	0	-	-	¥129,800	TRL社「OSCADY PRO」とのデータ連携
xpswmmプラグイン Ver.2 (for Tsunami)	0	-	0	-	-	¥369,600	流出・氾濫解析シミュレータ「xpswmm」とのデータ連携
騒音シミュレーションプラグイン	0	-	0	-	-	¥369,600	VR空間上に音源・受音面を配置し、音の広がりをシミュレート
3Dモデル出力プラグイン	0	-	0	0	0	¥88,000	地形や3Dモデル、道路、樹木等を3ds形式でファイル出力
DWGツールプラグイン ※3Dモデル出カプラグイン必須	0	-	0	0	0	¥88,000	DWG形式ファイルとUC-win/Roadのデータ変換
IFCプラグイン	0	-	0	0	0	¥88,000	IFCフォーマットの地形データ、3Dモデルをインポート
12d Modelプラグイン	0	-	-	-	-	¥82,500	12d Solutions社「12d Model」とのデータ連携
マンセルカラースペース出力プラグイン	0	-	-	-	-	¥255,200	画面上の景観を「マンセルカラーシステム」での表現に変換
UC-win/Road 無料ビューア出力プラグイン	0	-	-	-	-	¥82,500	UC-win/Road Free Viewer用のデータファイルを出力
津波プラグイン	0	-	-	-	-	¥369,600	市販の津波解析プログラムの結果を可視化
OHPASSプラグイン	0	-	-	-	-	¥605,000	道路最適線形探索システムの計算結果を可視化
OSMプラグイン	0	-	0	0	0	¥82,500	3D空間にOSM(フリーな地図データ)を簡単に素早く可視化
オンライン地図読み込みプラグイン	0	-	0	0	0	¥88,000	OpenStreetMap等のオンライン地図から地物情報をインポート
Quest Riftプラグイン	0	-	-	-	-	¥55,000	Oculus Riftのレンズ特性に合わせて映像に歪みを加え出力
OpenDRIVEプラグイン	-	0	-	-	-	¥88,000	外部で作成した道路ネットワークをOpenDRIVE®を介してインポート
CityGMLプラグイン	0	0	0	0	-	¥88,000	PLATEAUで作成されたCityGML形式モデルを読み込み配置

MAIN FUNCTION

UC-win/Road Ver.18の基本機能のご紹介

Virtual reality design studio



標準データ/オープンデータの活用

- ●地形・地図は、標準データベースを搭載
- ●任意地形、世界測地系変換に対応
- ●OpenStreetMap形式の道路インポートに対応
- ●衛星写真貼り付け機能、DXF-XML変換、3D/2D地形 編集機能をサポート
- ●Shape、IFC、DWGによるさまざまなCADとの3D/2D データ交換









読み込み機能拡張 国土交通省が主導する日本全国の3D都市モデル整

CityGML対応、PLATEAUデータ

備・活用・オープンデータ化プロジェクト「PLATEAU」 から、道路、建物、橋梁等のインポートが可能

国土地理院数值地図

- ・50mメッシュ (標高)標準搭載。 (承認番号:平12総使、第173号)
- ・5mメッシュ (標高)の読み込み対応
- ・地理院タイルの読み込み対応
- (出典: http://maps.gsi.go.jp/development/ichiran.html)

世界の地形に対応

- ・ニュージーランドの50mメッシュ標高標準搭載。 ・全世界の「CGIAR-CSI SRTM 90m Database」
- 中国とオーストラリアの地形を標準搭載。 ·SRTM(90mメッシュ)、ASTER(30mメッシュ)
- ·BlueMarbleNextGeneration (500mメッシュ) (海底の地形にも対応)
- ・世界測地変換ツール承認: (国地企調発第603号) ・解像度指定による高精細な地形の生成



地理院タイルのインポート例

標準モデル/テクスチャと豊富なDBの利用により 効率的なVRデータ作成を支援。

3Dモデル・テクスチャなどの標準データに加え、インターネットで UC-win/RoadDBから豊富な素材を直接ダウンロードして利用できます。



また、便利な編集・移動ツールが用意され ており、モデルの拡大・縮小、移動、回転、 傾き、配置が可能です。

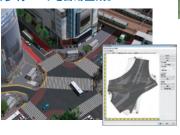
アクション設定による動作モデルの作成、 動作制御が行えます。パラメトリック入力 での標識、階段、エスカレータ、柵(フェン ス)の作成もサポートしています。



複雑な道路構造を簡単、精緻に作成

道路・河川・湖沼・飛行パスなど各種線形を パラメータやフリーハンドで入力でき、道路、ト ンネル、橋梁、河川、歩行ルートを自動生成。

道路平面線形(クロ ソイド・スプライン対 応)、縦断線形定義で トンネル、橋梁区間の 設定。断面定義では 小段を考慮した切り +盛り+処理、テクス チャ処理を実行。複 雑な道路構造も線 形・断面機能で簡単 に作成できます。

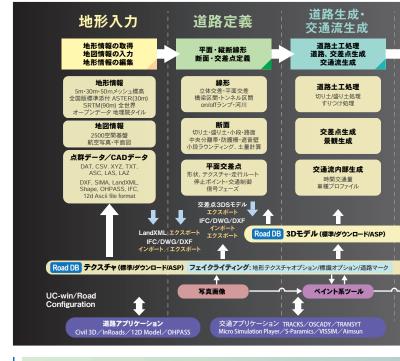


切土·盛土、 小段ラウンディング機能





切土・盛土の小段の幅、法面の 角度、テクスチャが段ごと、左右 ともに設定可能。小段部に対し てはラウンディングの設定可能。



様々なデータ連携

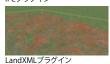
測量·調査

- 地形データ連携
- ・点群データ入出力 → 地形生成・IFCデータ入出力
- ・LandXML ・Shapefile ・UAV プラグイン





IFCプラグイン



概略設計·詳細設計

- ・UC-1設計シリーズとのデータ連携 ・道路CADデータ連携
- ・IFCデータ入出力 ・LandXML ・DWGプラグイン
- ·3DCADとのデータ連携 Shade3D ·Allplan













3Dパラメトリックツール

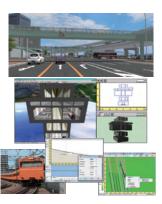
3次元リアルタイム・バーチャルリアリティソフト UC-win/Roadは、 各種プロジェクトの3次元大規模空間を簡単なPC操作で作成でき、 多様なリアルタイム・シミュレーションが行える先進のソフトウェアです。 柔軟な開発環境、高度なシステム開発に適用できます。

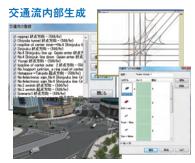
UC-win Road 受賞歴

- 第8回 CSAJアライアンス大賞 特別賞 受賞 (受賞プロダクト: UC-win/Road for SaaS [現VR-Cloud®])
- **ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤー2002 受賞!** 「ソーシャル/ライフ分野」



- 建設技術展近畿 2003 「注目技術賞」 受賞





Traffic Generators (交通の生成) / Flow (交通流) 車種 別割合、時間交通量設定による交通流生成と車の衝突制 御が行える交通流シミュレーション

大規模な空間をリアルタイム表示

64bitネイティブ対応

1cmのサイコロも数百kmの道路構造も同空間で作成可能。



Visual Options Tool による各種表示。 道路障害による交通シミュレーションも可能。



量、車輌プロファイル、信号設定に基 づく交通流生成や災害、事故による道 路通行障害もシミュレートが可能。



簡単なPC操作でリアルタイムVRを自在に操作。 プレゼンターを支援を支援する豊富な機能。

各種走行シミュレーション



各種走行モード(車速、車線変更、視点高 さ、視点切り替え8方向)、視点の動的移動(他車視点、視点上下、ターンヘッド)を サポート。飛行ルートの設定(3D画面上編 集に対応)による自動飛行、ウォークスルーが可能です。3Dコックピット、マルチモニタ が可能です。30コックとッド、マルテモータ をサポートしたマニュアルドライブでさらに 高度なシミュレーションを実行できます。

Before/Afterによる景観表示切り替え

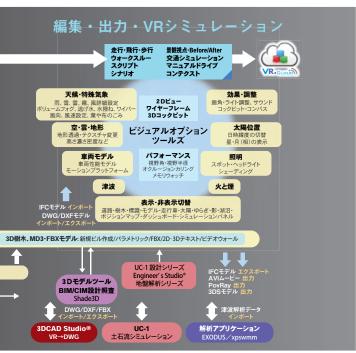




設計前、設計後、さらに 追加することで合計20 パターンまで、モデル・標 識・樹木の表示を切り替 えることができます。

、 、 、 、 、 が られた様々な動きをモデルに設定。現実に起こりうる事象やテストしたい条件を設定したシナリ オのもとにシミュレーションを行うことで、VR作成の意図をより効果的に達成することができます。





IFC・Shape・LandXML・DWGなどをサポート。その他にも充実したデータ連携により様々な 3Dブラットフォームとして、無限にエンジニアリングの世界が広がります。

シミュレーション・設計照査

- ·UC-1設計シリーズとのデータ連携 ·3D配筋CAD
- ·3DCAD Studio®
- ・解析とのデータ連携 ·Engineer's Studio®
- ・土石流シミュレーション ・EXODUS プラグイン ・xpswmm プラグイン
- ・交通APとのデータ連携
- ·OSCADY PRO ·TRANSYT
- ·Aimsun ·VISSIM
- ·TRACKS

Shade3D

·S-PARAMICS ·SIDRA

BIM/CIM設計照査ツール CGレンダリング

·設計照査

- ·Shade3D
- 浸水ナビデータインポート 津波プラグイン





3D配筋CAD

4Dシミュレーション

Engineer's Sm: Fix Suite スイート積算

施工

十量計算

·数量算出

施工シミュレーション

・4Dシミュレーション



積質連携 数量算出

維持管理

・デジタルツイン

・UAVプラグイン

UAVプラグイン