

## عنوان مقاله:

مطالعه ی مروری بر تحقیقات استفاده از موتور های بازی در سیستم های ساخت بر بستر مدل سازی اطلاعات ساختمان

## محل انتشار:

اولین همایش مهندسی عمران و منابع زمین (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

## نویسندگان:

علیرضا جواهری - دانشجوی کارشناسی ارشد دپارتمان مدیریت ساخت، دانشکده مهندسی عمران و منابع زمین، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

حسین پورحسینی - دانشجوی دکتری دپارتمان مدیریت ساخت، دانشکده مهندسی عمران، معماری و هنر، واحد علوم تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

جواد مجروحی سردرد - عضو هیات علمی دپارتمان مدیریت ساخت، دانشکده مهندسی عمران و منابع زمین، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

## خلاصه مقاله:

استفاده از موتور های بازی در سیستم های ساخت بر بستر مدلسازی اطلاعات ساختمان کمک شایانی در یافتن جهت و موضوعات جدید در این حوزه دارد. مطالعه مقالات این حوزه کمک فراوانی در شناسایی گپ های موجود و یافتن بستری نظام مندتر برای تحقیقات آتی فراهم می کند. در این پژوهش ابتدا به تعاریف کلی پیرامون موتور های بازی و تکنولوژی های مرتبط پرداخته شده است سپس با مطالعه ی مقالات داخلی و خارجی به روش تفسیری به بررسی مسائل، نظرات افراد مختلف، موانع و مزایای استفاده از تکنیک های مجازی سازی با کمک موتور های سه بعدی بازی سازی در شبیه سازی محیط های ساخت و همچنین بهره بردن از تکنولوژی های مرتبط مانند واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و ترکیب هر دو پرداخته شد. در نهایت به این نتیجه رسیده شد که استفاده از موتور های بازی و همینطور کاربریتحت شبکه ی آنها میتواند کمک شایانی در خصوص رفع موانع ارتباطات، آموزش های مرتبط با نحوه ی اجرا و ایمنی و افزایش دقت جانمایی مصالح و بسیاری دیگر از مسایل مرتبط با اجرای ساختمان نماید.

## کلمات کلیدی:

موتور های بازی، واقعیت مجازی، مدلسازی اطلاعات ساختمان، مجازی سازی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1646401>

