

عنوان مقاله:

کاربرد واقعیت مجازی در طراحی شهری

محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی معماری، عمران، شهرسازی، محیط زیست و افق های هنر اسلامی در بیانیه گام دوم انقلاب (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

مهدی منتظرالحجه - استادیار گروه مهندسی شهرسازی، دانشکده هنر و معماری دانشگاه یزد

نیلوفر امیرعزندی - دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی شهری، دانشکده هنر و معماری دانشگاه یزد

خلاصه مقاله:

خونابایی و تجسم فضا برای مردم، در پروژه های شهری کاری دشوار می باشد. به همین سبب، منجر به بی اعتنائی مشارکت شهروندان در طراحی فضاهای همگانی و مردمی می گردد. از طرفی جبران خطاها و اعمال نظرات مردم پس اتمام پروژه های شهری، هزینه های هنگفتی را در بردارد. همچنین سرعتی که طراحی دستی و روشهای رایج برای تجسم سه بعدی ارائه می شود، کارایی چندانی موثری در جلب مخاطب ندارد. تکنولوژی واقعیت مجازی (VR) با ایجاد حس غوطه وری، تعامل و ادراک در فضای مجازی به عنوان روشی برای ارگانهای مربوطه و نظر مردم و کاربران مورد استفاده قرار می گیرد و منجر به اجرای یک طرح مطلوب شهری، سازگار با فضا و ترکیب عملکرد، متناسب با علایق شهروندان و صرفه جویی در هزینه می گردد که از اهداف پژوهش حاضر می باشد. با این حال، مطالعه جامعی در خصوص استفاده عملی از این فناوری در طراحی شهری چندانی وجود ندارد. پژوهش حاضر به صورت توصیفی - مروری و شیوه ی تحقیق، تحلیل منابع کتابخانه ای می باشد که به کارکرد، کاربرد و عملکرد واقعیت مجازی در طراحی شهری می پردازد. نتایج نشان می دهد بهره گیری از واقعیت مجازی در طراحی شهری، مزایا، محدودیت ها و فرصت هایی را به دنبال دارد و در آینده ی طراحان شهری، شهرها و به طور کلی جامعه موثر می باشد.

کلمات کلیدی:

واقعیت مجازی، طراحی شهری، طراحی فضای شهری، طراحی معماری، کاربرد واقعیت مجازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1960792>

