

造浪



WHITEWATER. 白水
水上乐园



专利造浪技术

Lotte Gimhae Waterpark, Busan, South Korea



我们是造浪专家，没有谁比我们更了解造浪技术，因为是我们发明了造浪技术！拥有超过30年的经验和超过200套全球安装的设备，白水公司的内部专家团队时刻愿意为您创造奇迹般的波浪。

专利技术：最先进的造浪技术，安全、全能、可靠。

顶级定制：我们设计的波浪能满足您独特的场地规划要求，可以匹配任何预算、场地与进度。

从概念到竣工：专业设计师、工程师、项目经理、制造和售后员工组成的专业团队在项目的每一步为您提供一流的服务。

高效运行：产生令人难忘的波浪和灵活的运行，有8种浪型，高效的设备，可控制的动力消耗和水循环系统。



3

液压系统



5

气压系统



7

定制设计



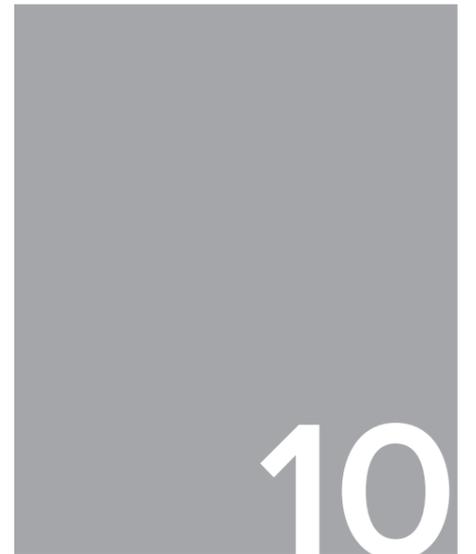
8

重点安装



9

波浪形状



10

技术参数

封面：韦瓦第公园海洋世界，江原道，韩国

“华特迪士尼幻想工程非常幸运地找到了白水公司，他们为应对特殊的技术与生产挑战作出了巨大努力，为台风泻湖项目带来了无与伦比的造浪机器，远远超出本行业现有的造浪设备，还有那令人惊叹的波浪！”

获奖造浪设备



金票奖
奥林巴斯水上乐园和主题公园
威斯康辛州威斯康星德尔斯特
2007年



Sunway Lagoon, Petaling Jaya, Malaysia

冲浪造浪

液压造浪系统

创造顶级波浪的完美之选!

吸引刺激寻求者来到这个全世界最大的造浪池，采用白水公司的专利液压造浪设备将波浪上的10人送到3.5米(11.5英尺)的高空。我们的波浪是全世界最棒的，每60秒就能产生一次完美的波浪，可以冲浪，也可以划水。能产生5种独特的浪型，您可以为游客带去记忆深刻的体验，让他们多次故地重游。



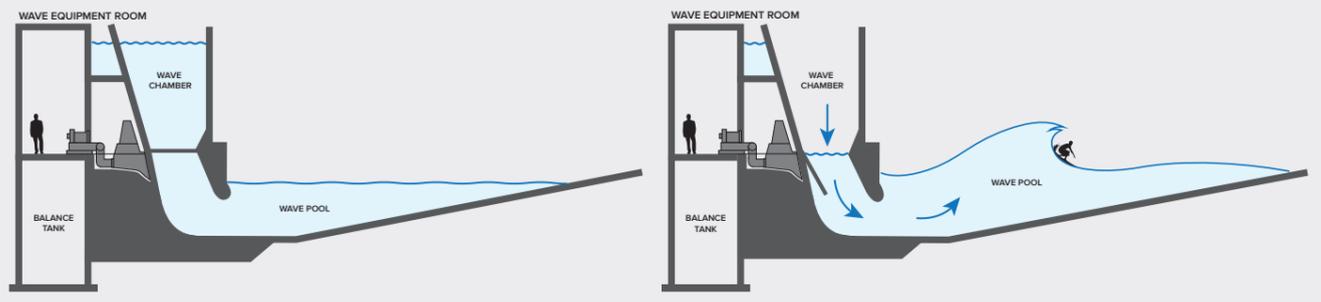
极限河

造浪设备怎样运行?

冲浪造浪
瞬时接待量
3,200 - 5,900人

极限河
每小时接待量
12,000人

巨大的水箱离池底9米(30英尺)高，水箱蓄满水，当水箱底部的门打开时，重力向池内推动水流，创造出巨大的波浪。



极限河

Vivaldi Park Ocean World, Gangwon-do, South Korea



冲浪造浪

Atlantis Paradise Island, Paradise Island, The Bahamas

专利技术
US4999860



主要特色

- 波浪高达3.5米(11.5英尺)
- 水池面积达13,000平方米(140,000平方英尺)
- 5种波浪形状
- 每60秒一次浪涌
- 可站立冲浪
- 多功能，含气压选择

采用我们久经考验的技术，设备寿命长达20多年

气压造浪系统

简单、高性价比、低维护！

最常见的室内和室外造浪设备，采用气压技术每1.2秒创造一次高达1.5米（5英尺）的波浪。白水公司独特的造浪室系统能营造8种波浪形状，令游客体验多种感觉。气压设备可以用于水池造浪或河流造浪，为各个年龄段的人创造快乐！

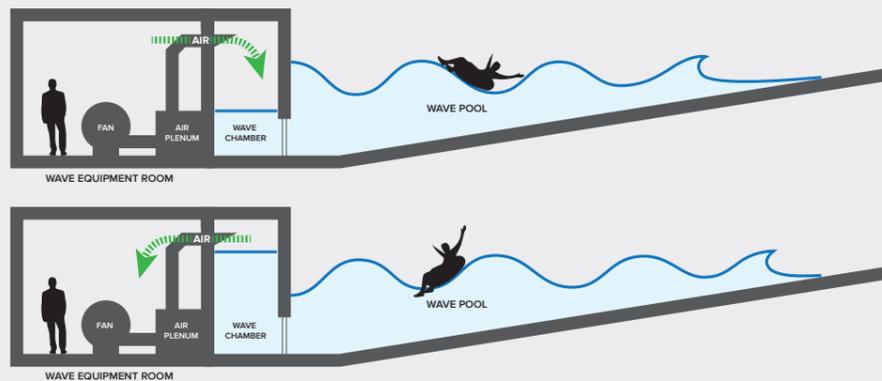
儿童造浪



合家欢造浪

怎样运行？

造浪风扇产生的空气被吹入造浪池底部的造浪室，池中的水被迫流过水下开孔，在造浪池中创造出浪涌。



瞬时接待量

儿童造浪
50 - 200人

合家欢造浪
100 - 2,500人

双池造浪
1,800 - 3,200人

造浪河
每小时接待量根据河流长度而变化



双池造浪

Chimelong Waterpark, Guangzhou, China



造浪河

Chimelong Waterpark, Guangzhou, China

专利技术
US4999860



WHITEWATER 白水
水上乐园

主要特色

- 波浪高达1.5米(5英尺)
- 水池面积达4,650平方米(50,000平方英尺)
- 8种气压造浪形状

- 每1.2秒创造一次连续波浪
- 室内外设施的理想之选
- 双池造浪带来同步的不同体验

定制设计

独特的水景特色!

造浪不仅仅存在于水上乐园! 白水公司还为多种设施提供了独特的造浪应用, 从小小的涟漪到海洋浪涌, 我们能让您梦想成真。



设计顶级体验!

白水公司的造浪技术已成功应用于在全球顶级水上乐园。

传奇造浪



初步概念描绘



Vivaldi Park Ocean World, Gangwon-do, South Korea



以下设施中都能找到白水公司个性制造浪的身影:

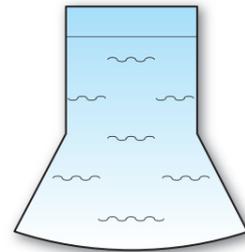
- 水族馆
- 训练池
- 私人宅邸
- 机场
- 游乐场
- 博物馆

享誉世界的客户委托白水公司作为其首选供应商:

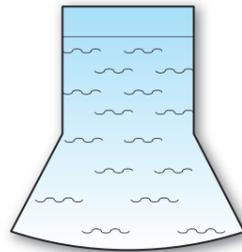
- 加拿大观瀑水上乐园
- 墨西哥Atzimba水上乐园
- 危地马拉Xocomil水上乐园
- 俄罗斯Kazan水上乐园
- 埃及辛巴达度假村
- 南非波浪峡谷
- 印度翠玉花园水上乐园
- 乌克兰Aqua Sfera水上乐园
- 尼日利亚Ibom热带花园
- 阿联酋亚斯水世界
- 印度尼西亚巴厘岛雅加达水上乐园
- 中国长隆水上乐园
- 韩国乐天水上乐园
- 马来西亚双威水上乐园
- 台湾发现世界水上乐园
- 美国迪斯尼台风泻湖
- 美国六面旗
- 沙特阿拉伯萨德集团公司
- 美国施立德巴水上公园
- 迪拜亚特兰蒂斯棕榈酒店
- 韩国韦瓦第公园海洋世界
- 美国奥林匹斯山水上乐园和主题公园
- 日本空间世界
- 中国成都天堂岛海洋乐园
- 希腊Aqualand水上乐园
- 中国抚顺热高水上乐园
- 韩国三星爱宝乐园加勒比湾
- ... 等等

波浪形状

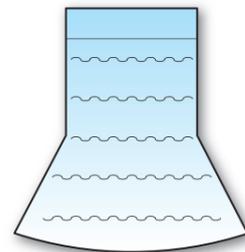
永不乏味！按下按钮，只需几秒钟即可改变浪形，获得不同的波浪体验。每种浪形根据波浪路径都有不同的强度，带来极大的操作灵活性。



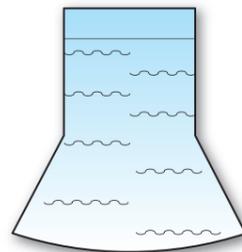
菱形1
波浪强度：中等至高强度
浪涌推动游客在颠簸的海面上漂浮。



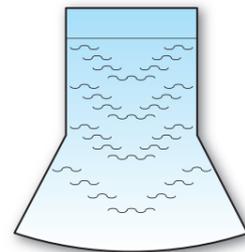
菱形2
波浪强度：高强度
波浪互相推动，创造出巨大的海洋浪。
菱形2型波浪能创造出让人感觉无法预测的晃动波浪。



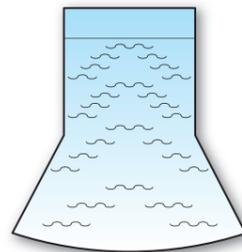
平行
波浪强度：低强度
持续稳定的流动波浪，平行式波浪创造出连续的碎浪流。



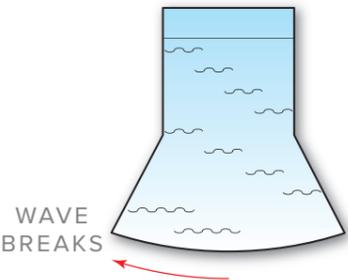
半平行
波浪强度：中等强度
因为水池两边波浪轻微不同步，在波浪中增添了不确定性。



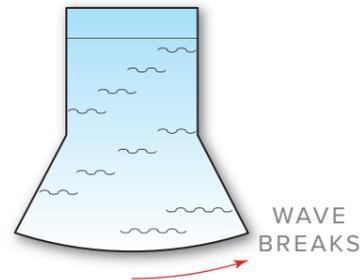
V形
波浪强度：中等强度
从外缘向中心营造一种稳定型波浪，在浪池中央形成大浪峰。



倒V型
波浪强度：中等强度
从水池中心向外缘形成的稳定型波浪，沿池壁形成大浪峰。



左侧或右侧对角线
波浪强度：高强度
波浪沿断壁产生，可以用于冲浪初学者训练，如果配有水寨或其它水池功能，采用定向浪避免对其产生巨大冲击。



	瞬时接待量	每小时接待量	水池尺寸	浪高	浪频	造浪系统	成本
冲浪造浪	3,200 - 5,900	无	高达13,000平方米 (140,000平方英尺)	高达3.5米 (11.5英尺)	20 - 90秒	液压与气压组合	\$\$\$\$\$
合家欢造浪	100 - 2,500	无	高达4,650平方米 (50,000平方英尺)	高达1.5米 (5英尺)	2.8秒	气压	\$\$\$
双池造浪	1,800 - 3,200	无	高达6,000平方米 (64,000平方英尺)	高达3.5米 (11.5英尺)	2 - 60秒	气压	\$\$\$\$
儿童造浪	50 - 200	无	高达230平方米 (2,444平方英尺)	高达1.5米 (5英尺)	2秒	气压	\$
极限河	无	12,000	因河流路径变化	高达1米 (3英尺)	15-20秒	液压	\$\$\$\$
造浪河	无	因长度变化	因河流路径变化	高达0.6米 (2英尺)	2.8秒	气压	\$

造浪池的耗电量通常是多少？

造浪池的耗电量取决于水池的尺寸，通常耗电量为25千瓦至600千瓦。

白水公司造浪设备怎样降低电耗？

专利系统采用常见的分配通道，所以四台主泵的任何组合都可以为所有造浪室供应造浪用水。水池操作调节方便，运营淡季时用单泵，旺季时启用所有四台水泵，为乐园节省耗电费用。

白水公司的水池与河流怎样降低用水量？

我们的水池采用最小溅水量的设计，避免浪费水。

白水公司是世界最大的各类水上乐园与游乐设备原创产品设计师和制造商。我们专注于高品质水滑道、多层次嬉水结构、造浪设备、冲浪模拟器固定式冲浪机器、系安全带游乐设备、互动游玩与嬉水设备。项目各阶段都设有专职可靠的客服代表，在从概念到竣工的整个项目执行过程，白水公司堪称业内先锋。



公司总部

WhiteWater West Industries Ltd.
6700 McMillan Way
Richmond BC V6W 1J7 Canada
+1.604.273.1068
whitewater@whitewaterwest.com
(上海办事处地址)
上海静安区南京西路1515号1座2804室
T.+86 21 3256 7586

全球销售办公室

加拿大
卑诗省
安大略省

美国
加利福尼亚州
科罗拉多州
佛罗里达州
堪萨斯州
俄亥俄州
威斯康星州

全球
澳大利亚
中国
埃及
印度
韩国
新西兰

全球
波多黎各
俄罗斯
西班牙
泰国
阿联酋
英国



全系列产品探索：



白水公司的售后与服务部门专门帮助客户最大程度地延长水上乐园的使用寿命。

aftersales.whitewaterwest.com

