

<<VR-Forces配置指南>>

图书基本信息

书名：<<VR-Forces配置指南>>

13位ISBN编号：9787118084931

10位ISBN编号：711808493X

出版时间：2012-12

出版时间：李斌、胡正东、张锦刚、王良春 国防工业出版社 (2012-12出版)

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<VR-Forces配置指南>>

内容概要

《VR-Forces配置指南》基于VR—Forces Configuration Guide编写，系统讲解性能配置方面的高级特性和如何编辑VR—Forces配置文件，介绍实体编辑器（Entity Editor）、对象参数编辑器（OPD Editor）和想定合并（Scenario Merge）等工具的操作使用。

全书包括13章和7个附录，从性能优化、配置文件、想定文件、合并想定、实体模型编辑、对象参数数据库、配置对象行为、连接外部通信效果服务器、显示引擎配置、构造地形、映射模型和效果等方面对如何配置VR—Forces进行了详尽的阐述，指导用户在不使用API的前提下配置或自定义VR—Forces应用。

<<VR-Forces配置指南>>

书籍目录

第1章性能优化 1.1引言 1.1.1优化仿真引擎性能 1.1.2优化前台应用性能 1.2检测后台应用的帧速率 1.3显示性能统计信息 1.4使用兴趣管理过滤实体 1.4.1开启兴趣管理 1.4.2配置兴趣管理 1.4.3根据观察者高度过滤实体 1.5各类性能配置选项 1.5.1限制使用发现报告 1.5.2配置通视交点检测 1.5.3在DIS演练中使用异步I/O 1.6设置Tick速率 1.6.1设定组件的Tick速率 1.6.2调整网络接口 1.6.3调整状态仓库Tick速率 1.7平衡视觉品质和网络性能 1.7.1开启性能选项配置 1.8调节目标帧速率 1.9配置VSync 第2章VR—Forces配置文件 2.1引言 2.2vrfSim.mtl配置文件 2.3配置DI—Guy 2.4设置通信模型 2.4.1简易无线电通信模型 2.4.2外部通信模型 2.4.3自定义通信模型 2.5MTL文件 2.5.1在MTL文件中使用环境变量 2.5.2指定列表的列表 2.5.3使用条件声明 第3章想定文件 3.1引言 3.2想定文件 3.2.1想定参数 3.2.2指定想定文件的路径名称 3.2.3改变想定的地形数据库 3.3编辑计划文件 3.3.1实体计划文件结构 3.4编辑对象映射文件 3.5编辑战斗序列文件 3.5.1在战斗序列文件中保存默认实体参数 3.6想定临时目录 第4章合并想定 4.1想定合并工具 4.2启动想定合并工具 4.3创建想定合并工程 4.3.1向工程中添加想定 4.3.2从工程中移除想定 4.3.3指定忽略列表文件 4.3.4保存工程 4.3.5加载工程 4.4合并想定 4.5显示想定文件 4.5.1编辑想定文件 4.5.2关闭想定文件 4.6指定输出通知等级 4.7使用想定合并工具的命令行界面 第5章编辑实体模型 5.1引言 5.1.1仿真模型集 5.1.2启动实体编辑器 5.2创建新的仿真模型集 5.2.1创建全新仿真模型集 5.2.2指定想定的默认仿真模型集 5.3打开仿真模型集 5.4编辑实体模型 5.4.1编辑实体类型 5.4.2编辑实体兵力 5.4.3改变实体的实体枚举 5.4.4改变实体名称 5.4.5指定实体是否能够被创建 5.4.6编辑行为参数 5.4.7编辑生命体的DI—Guy角色、外观和动画 5.4.8撤销对实体的更改 5.5编辑聚合实体 5.5.1添加下属 5.5.2移除下属 5.5.3替换下属 5.5.4更改下属次序 5.5.5编辑下属聚合实体 5.5.6添加队形 5.5.7移除队形 5.5.8重命名队形 5.5.9指定默认队形 5.5.10展开或收拢队形显示 5.5.11显示包围盒 5.5.12复制队形 5.5.13自动展开队形 5.5.14手工更改队形布局 5.6编辑实体系统 5.6.1添加系统 5.6.2选择毁伤模型 5.6.3选择运动模型 5.6.4编辑系统属性 第6章高级实体模型编辑 第7章对象参数数据库 第8章配置对象行为 第9章与外部通信效果服务器一起使用VR—Forces 第10章显示引擎配置 第11章构造地形 第12章映射模型和效果 第13章模型和元素定义 附录A编辑创建菜单 附录B对象参数 附录C地形教程 附录D模型教程 附录E创建和编辑键位映射 附录FWRM规范 附录G处理MetaFlight文件

<<VR-Forces配置指南>>

章节摘录

版权页：插图： 装载的入口点参数为ingress—points。

卸载出口点参数为egress—points。

允许装载的实体数量参数为embarkation—slots。

embarkation—slots参数包括一条或多条embarkation—slot—entry参数记录，标识自身上能够装载其他实体的位置，以及被装载实体的类型和方向。

ingress—points和egress—points参数都包括一条或多条load—entry参数记录。

load—entry参数又包括一条或多条load—entry—point参数记录。

如果只有一条load—entry—point参数记录，被装载实体进入父实体上load—entry—point参数指定的位置，并立即安置到可用的装载位置。

如果load—entry参数包括多条记录，它们还指定了被装载实体到达其装置位置的路线。

此配置用于大型的父实体，如航空母舰，实体首先降落然后滑行到装载位置。

8.11.1 编辑装载参数（Editing Embarkation Parameters）“OPD编辑器（OPD Editor）”和“实体编辑器（Entity Editor）”中都可以编辑装载参数。

装载入口点和卸载出口点按照X、Y、Z坐标指定。

本节对装载的编辑进行基本的介绍。

联系MAK的技术支持，可获得更多的信息。

“实体编辑器（Entity Editor）”能够编辑单个的装载入口点和卸载出口点，不能编辑装载路线。

当在“实体编辑器（Entity Editor）”中编辑装载入口点和卸载出口点时，编辑器不显示已有的点。

事实上，编辑器在允许用户添加新值之前，清除了所有存在的入口点和出口点。

所以，只有在用户确实知道希望做什么的情况下，才推荐使用“实体编辑器（Entity Editor）”编辑入口点和出口点。

“OPD编辑器（OPD Editor）”能够编辑装载的所有参数。

编辑装载参数：1.选择要编辑的实体。

2.选择“组件（Components）”标签页。

3.展开“控制器（Controllers）”列表。

4.展开“occupancy—director—controller”组件。

<<VR-Forces配置指南>>

编辑推荐

《VR-Forces配置指南》是VR—Forces使用和开发人员的必备手册，同时也可作为仿真想定生成和计算机生成兵力研究人员的参考用书。

<<VR-Forces配置指南>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>