

<<VR-Forces开发>>

图书基本信息

书名：<<VR-Forces开发>>

13位ISBN编号：9787118069235

10位ISBN编号：711806923X

出版时间：2011-4

出版时间：国防工业

作者：王勃//潘长鹏//张媛//张昀申//赵林涛

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开发>>

内容概要

《vr-forces开发》是基于vr-forces操作、设计、开发的指导用书，系统地介绍了分布式计算机生成兵力软件vr-forces的框架、原理、配置、操作以及采用vr-forces进行计算机生成兵力设计的方法。

《vr-forces开发》共分18章，简介了分布式仿真的基本原理，对vr-forces原理、配置、操作进行论述的基础上重点介绍基于vr-forces开发所必须掌握的实体、组件、地形、gui等api。最后一章是作者在实际开发过程中的经验总结。

《vr-forces开发》可以为战场环境仿真和计算机生成兵力的研究人员使用，也是进行vr-forces开发人员的必备参考书同时也可作为相关专业研究生教材。

<<VR-Forces开发>>

书籍目录

第1章 导论

- 1.1 dis
- 1.2 hia
- 1.3 cgf
- 1.4 vr-forces

第2章 安装和配置mak系列产品

- 2.1 安装mak系列产品
- 2.2 配置maklicense
- 2.3 vr-forces配置文件
- 2.4 vr-forces和vr-link

第3章 vr-forces入门

- 3.1 启动和运行方式
- 3.2 实体和模型编辑
- 3.3 地形制作

第4章 基于vr-forces开发

- 4.1 vr-forcesapi概述
- 4.2 生成vr-forces应用程序

第5章 引擎——vrfsim

- 5.1 vr-forces仿真api
- 5.2 定制或扩展仿真引擎
- 5.3 定制或扩展vffsim应用
- 5.4 运行时检查vr-forces许可

第6章 对象——object

- 6.1 对象管理器和仿真对象
- 6.2 对象管理器创建对象
- 6.3 状态池
- 6.4 网络接口
- 6.5 创建和管理对象
- 6.6 控制对象
- 6.7 对象参数数据库api

第7章 实体——entity

- 7.1 组件和组件管理器
- 7.2 创建实体
- 7.3 管理本地和远程实体
- 7.4 组织管理器
- 7.5 实体状态池
- 7.6 过程状态池
- 7.7 任务管理器
- 7.8 数据设置管理器
- 7.9 资源管理器
- 7.10 装载
- 7.11 实体通信

第8章 组件——component

- 8.1 组件
- 8.2 组件管理器

<<VR-Forces开发>>

- 8.3 资源消耗模型
- 8.4 开火与爆炸处理
- 8.5 组件描述符
- 8.6 端口和端口组
- 8.7 添加新的实体行为(创建执行器)
- 8.8 创建新控制器
- 8.9 传感器
- 8.10 添加传感器组件
- 8.11 使用vr-forces组件代码生成器
- 第9章 消息——message
 - 9.1 消息接口
 - 9.2 发送接口消息
 - 9.3 接收接口消息
 - 9.4 创建新的接口内容
 - 9.5 消息类
- 第10章 通信——communication
 - 10.1 发送消息
 - 10.2 接收消息
 - 10.3 vr-forces仿真内部消息系统
 - 10.4 vr-forces无线消息系统
- 第11章 任务——task
 - 11.1 任务和设置数据请求
 - 11.2 任务消息
 - 11.3 向实体添加新任务
 - 11.4 从dtsimtask中派生新任务
 - 11.5 处理不可实现的任务
 - 11.6 添加用户任务
 - 11.7 创建新的dtsetdatarequest
 - 11.8 报告
- 第12章 计划——plan
 - 12.1 计划管理器
 - 12.2 管理计划
 - 12.3 计划管理程序
 - 12.4 检查和变更计划
 - 12.5 执行计划
 - 12.6 语句
 - 12.7 条件表达式
 - 12.8 触发器
- 第13章 地形——terrain
 - 13.1 简介
 - 13.2 dtterraindatabase类
 - 13.3 查询地形数据库
 - 13.4 矢量网络
 - 13.5 创建新的dtterraindatabase
 - 13.6 地形阅读器
- 第14章 远程——remote
 - 14.1 简介

<<VR-Forces开发>>

- 14.2 使用远程控制ah
- 14.3 选择要控制的vr-forces应用程序
- 14.4 查找远程vr-forces应用程序
- 14.5 载入剧情
- 14.6 保存剧情
- 14.7 管理vr-forces对象
- 14.8 任务和计划
- 14.9 批处理方式运行vr-forces应用程序
- 14.10 使用远程控制apl生成应用程序
- 第15章 文件——r&w files
 - 15.1 可读写对象
 - 15.2 向文件中写入数据
 - 15.3 从文件读取数据
 - 15.4 多继承和dtreaderwriter
 - 15.5 阅读器 / 记录器注册
 - 15.6 处理未指明的参数
- 第16章 辅助——utilityclass
 - 16.1 仿真管理器
 - 16.2 划分空间
 - 16.3 符号字符串
 - 16.4 vr-forces会话
 - 16.5 按批处理模式运行vr-forces应用程序
- 第17章 界面——gui
 - 17.1 简介
 - 17.2 vr-forcesguiah体系结构
 - 17.3 创建插件
 - 17.4 创建独立的gui应用程序
 - 17.5 处理符号
 - 17.6 事件控制器和事件处理器
 - 17.7 使用dtrfguidefaultfactory工厂添加功能
 - 17.8 定制gui
 - 17.9 转换坐标系统和单位
 - 17.10 检测通视性交叉
 - 17.11 优化gui性能
- 第18章 实例——examples
 - 18.1 关于vffsim的例子
 - 18.2 关于vrfgui的例子
 - 18.3 远程控制vr-forces
 - 18.4 添加新组件
 - 18.5 vr-forcesgui开发
- 附录a rid.mtl参数
- 附录b vrfsim.mtl参数
- 附录c vrfgui.mtl参数
- 附录d mak rti性能
- 参考文献

章节摘录

版权页：插图：每次Tick时，滤波器镜头都被询问。

为优化其性能，仅在发生变化要求采用某种方式修改数据时才执行滤波器的有关动作。

例View Control Objects演示了通过修改原始滤波器列表中的符号有效地实现上述目标，这样就不必创建该符号的复制，并把它安排在已“修改”的列表中。

镜像符号发生的某些变化要求它们进行克隆，并添加到滤波器镜头用于显示已修改的列表中。

显示聚合体符号的滤波器镜头即是这类符号。

克隆符号，并使用克隆后的符号显示，要比使用原始符号更简单。

同样，并不需要每一帧都进行克隆。

如果必须克隆符号，可通过滤波器镜头使用保存已“修改”列表的成员变量，并在条件满足时更新该列表的方式，使性能降到最低。

聚合体滤波器镜头创建了符号列表，当其中的符号要添加或删除时，或者编队查看方式发生变化时，聚合体镜头滤波器列表将进行更新。

其他情况下，滤波器镜头将在每帧中重新列出现有列表，而不是进行更新。

用户创建滤波器镜头时，必须记住：每次Tick克隆和重新创建“修改的符号”列表都将对性能产生影响。

<<VR-Forces开发>>

编辑推荐

《VR-Forces开发》由国防工业出版社出版。

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>