

Editar Neumaticos.TBC

Publicado por Derick Pons - 13 Feb 2013 06:33

```
// Marca de neumáticos encontradas en los archivos *. HDV se refieren a un nombre de archivo.

//

// Slip curvas no representan el coeficiente de adherencia. En lugar que representan

// La reacción a la hoja actual. Independientemente del valor de pico en esta curva,

// Será automáticamente normalizado para tener un pico de 1,0.

//

// El pico de la curva de deslizamiento se ajusta dinámicamente a deslizarse mayor o menor

// Valores basados en la corriente de carga y velocidad. El segundo valor de &quot;SpeedEffects&quot;;

// Es un valor de equivalencia de carga y velocidad. Para calcular el pico de deslizamiento, que

// Use la siguiente entrada que es una combinación de carga y velocidad:

// = + ( *)

// Es evidente que un valor mayor de equivalencia hará que la velocidad es un factor más dominante

// En el cálculo de la cumbre. Ver la SpeedEffects, LatPeak, y

// Parámetros de neumáticos LongPeak para más información.

//

// Puntos de la curva de deslizamiento de datos están conectados mediante un spline cúbico, lo que no

hay

// Necesidad de utilizar una gran cantidad de puntos de datos a menos que la curva está muy ocupado.

//

// Ángulos de deslizamiento lateral se normalizan de manera que usted necesita tomar el seno de la

// Para obtener el ángulo de deslizamiento. Por ejemplo, 12 grados es un trozo de 0,208 y el vicio

// Inversa. Relaciones de deslizamiento longitudinal se acerquen a la definición del SAE.

//

// Todas las curvas probablemente debería salir a por lo menos un trozo de 2,0, aunque el lateral

// Y las curvas de frenado. A pesar de encerrar a los frenos es un trozo de 1,0, no
```

// Son situaciones en las que puede hacer girar las ruedas en la dirección opuesta de la

// Su velocidad (como el cambio en reversa mientras se mueve hacia delante).

//

// Tenga en cuenta que la pendiente inicial de la curva puede tener un efecto en cómo algunos

// Características de comportamiento, tales como el control de tracción, ABS, patines, y el humo de los neumáticos.

//

// El "DropoffFunction" es una nueva característica en la sección [SLIPCURVE]. Ello

// Se describe cómo se ve afectada la curva de deslizamiento de abandono cuando el pico de la

// Cambia la curva de deslizamiento. El pico de la curva de deslizamiento puede mover a una menor

// O mayor deslizamiento cuando la carga o los cambios de velocidad. Cuando esto sucede, el

Curva de deslizamiento es estirado o encogido a partido. El parámetro DropoffFunction

// Le permite influir en el comportamiento más allá de la punta cuando esto ocurre:

// -1,0 = Abandono se produce más rápidamente cuando aumenta la punta

// 0.0 = curva de abandono no se cambian de forma cuando los cambios de pico

// 1,0 = curva de abandono se estira o disminuido con el resto de la curva,

// Lo que significa que el abandono puede sentirse más gradual a medida que aumenta pico.

// Este es el valor predeterminado (y era el comportamiento original para NT03 y F1C).

// Tenga en cuenta que puede elegir en-entre los valores de una mezcla de comportamientos.

[SLIPCURVE]

Name = "Default";

Paso = 0.009000 // paso de deslizamiento

DropoffFunction = 0,0 // Vea la explicación anterior

Datos:

0.000000 0.174836 0.349483 0.518060 0.668882 0.790665 0.878928 0.936783 0.971287 0.989751

0.997978 1.000000 0.999865 0.999478 0.998839 0.997952 0.996820 0.995447 0.993838 0.992000

0.989937 0.987659 0.985172 0.982486 0.979609 0.976552 0.973322 0.969932 0.966391 0.962709
0.958897 0.954965 0.950924 0.946785 0.942557 0.938251 0.933876 0.929442 0.924958 0.920432
0.915874 0.911292 0.906693 0.902084 0.897473 0.892866 0.888269 0.883688 0.879128 0.874595
0.870092 0.865624 0.861195 0.856808 0.852466 0.848173 0.843931 0.839741 0.835607 0.831529
0.827510 0.823550 0.819651 0.815813 0.812037 0.808324 0.804674 0.801087 0.797563 0.794103
0.790705 0.787371 0.784098 0.780888 0.777739 0.774651 0.771624 0.768656 0.765747 0.762895
0.760102 0.757364 0.754682 0.752055 0.749482 0.746961 0.744492 0.742074 0.739707 0.737388
0.735117 0.732894 0.730717 0.728585 0.726497 0.724453 0.722452 0.720492 0.718572 0.716693
0.714852 0.713050 0.711285 0.709556 0.707863 0.706205 0.704581 0.702990 0.701431 0.699904
0.698409 0.696943 0.695508 0.694101 0.692722 0.691371 0.690047 0.688750 0.687478 0.686231
0.685009 0.683811 0.682636 0.681484 0.680355 0.679247 0.678161 0.677095 0.676050 0.675025
0.674020 0.673033 0.672065 0.671115 0.670183 0.669268 0.668370 0.667489 0.666624 0.665775
0.664941 0.664123 0.663319 0.662530 0.661754 0.660993 0.660245 0.659511 0.658789 0.658080
0.657383 0.656699 0.656026 0.655365 0.654716 0.654077 0.653449 0.652832 0.652226 0.651629
0.651043 0.650466 0.649899 0.649341 0.648793 0.648253 0.647722 0.647200 0.646686 0.646181
0.645683 0.645194 0.644712 0.644238 0.643771 0.643312 0.642860 0.642415 0.641977 0.641545
0.641120 0.640702 0.640290 0.639884 0.639484 0.639091 0.638703 0.638321 0.637945 0.637574
0.637209 0.636849 0.636494 0.636145 0.635800 0.635461 0.635126 0.634796 0.634471 0.634151
0.633835 0.633523 0.633216 0.632913 0.632614 0.632320 0.632029 0.631742 0.631460 0.631181
0.630906 0.630635 0.630367 0.630103 0.629842 0.629585 0.629332 0.629081 0.628834 0.628590
0.628350 0.628112 0.627878 0.627646 0.627418 0.627192 0.626970 0.626750 0.626533 0.626319
0.626107 0.625898 0.625692 0.625488 0.625286 0.625088 0.625000

// Tenga en cuenta que las cifras de rendimiento en seco y húmedo NO

// Relativa. Todavía se escalará por el terreno seco / húmedo valores

// En terrain.tdf. Por ejemplo, si el pavimento normal tiene la ampliación

Parámetros // seco y húmedo = 1,0 = 0,8, y un neumático de lluvia ha escalado

// Parámetros de las zonas secas y húmedas = 1,30 = 1,35, entonces la adherencia general, en

// La seca será $(1,0 * 1,30) = 1,30$, mientras que la adherencia general, en

// La humedad será $(0,8 * 1,35) = 1,08$.

// FYI - podemos añadir "compuesto" a cada nombre, a fin de traducirlo,

// Porque estos nombres no son necesariamente exclusivas de los compuestos de neumáticos.

[Complejo]

Name = "seco";

DELANTERO: // Argumentos: ALL, delante, detrás, Izquierda, Derecha, FRONTLEFT, FRONTRIGHT, REARLEFT, REARRIGHT

DryLatLong = (1,655, 1,655) // lateral / longitudinal de los coeficientes de tiempo seco

WetLatLong = (1.160, 1.162) // lateral / longitudinal de los coeficientes de lluvia

Radio = 0,265 // Radio de neumático

RadiusRPM = 2.01e-6 // Aumento de radio por unidad de RPM

Anchura = 0,255 // Ancho de la llanta

RIM = (0,1778, 750000,0, 7500,0, 3,0) // radio Cuenca, la tasa de primavera, la tasa de amortiguador, la velocidad mínima para producir chispas

SpringBase = 43740,0 // tasa de primavera de base sin presión

SpringkPa = 1396,58 // Índice de rigidez por unidad de presión

Damper = 1345,0 // amortiguación tipo de neumático

SpeedEffects = (350,0, 10,0) // Velocidad de agarre se reduce a la mitad (m / s, 0,0 a deshabilitar), velocidad de carga de equivalencia (véase más arriba)

LoadSens = (-1.31e-5, 0,38, 22000.0) // la sensibilidad de carga del neumático (pendiente inicial, agarre final multiplicador, la carga final),

LatPeak = (0,073, 0,245, 9500,0) // rango de deslizamiento, donde se produce el pico de fuerza lateral, dependiendo de la carga

LongPeak = (0,073, 0,245, 9500,0) // rango de deslizamiento, donde el pico de fuerza longitudinal se produce dependiendo de la carga

LatCurve = "Default" // curva de ángulo de deslizamiento (datos normalizados utiliza ángulo)

BrakingCurve = "Default" Curva de tasa de deslizamiento en la frenada

TractiveCurve = "Default" Curva de tasa de deslizamiento en aceleración

CamberLatLong = (2,50, 0,09, 0,35) // ángulo de curvatura máxima, aumento de lateral en el pico, la pérdida longitudinal de 90 grados

RollingResistance = 3050,0 // Resistencia par (Nm) por unidad de deflexión (m) en el suelo

HeatBasePeak = (0,15, 0,02) // deslizamiento pico de base para calcular el calor de fricción, fracción de la base a utilizar (0.0 = pico de uso dinámico deslizamiento solamente)

Calefacción = (1.11E-0, 1.01e-2) // calor causado por (laminados, fricción)

Transferencia = (9.00E-3, 1.80e-3, 3.00E-4) // transferencia de calor a la (carretera, aire estático, movimiento de aire)

HeatDistrib = (12.00,100.0) // (ángulo máximo de caída, Max fuera de la presión) que afecta a la distribución de calor (mayor número -> menos diferencia de temperatura)

AirTreadRate = 0,010 // transferencia de calor entre la banda de rodadura y en el interior del aire

WearRate = 0.650e-6 // desgaste constante de velocidad

WearGrip = (0.975,0.955,0.943,0.934,0.928,0.923,0.890,0.742) // fracción Grip en 13% el desgaste, el 25%, 38%, 50%, 63%, 75%, 88%, 100% (de neumáticos va a estallar en usar 100%)

Suavidad = 0,65 // Suavidad ahora es sólo para el uso estratégico de IA

AIgripMult = 1,000 // Grip multiplicador de los vehículos de AI (debido a la simplificación del modelo de neumáticos)

AIPeakSlip = 0,092 // pico de ángulo simple deslizamiento de los vehículos de AI

AIWear = 0.260e-6 // tasa de desgaste constante de AI

Temperaturas = (80,0, 35,0) // temperatura óptima de funcionamiento para las fuerzas de pico (Celsius), a partir de temperatura

OptimumPressure = (140,0, 0,0170) // Base de presión para permanecer plana en el suelo a la desviación cero, y multiplicador de la carga para permanecer plana en el suelo

GripTempPress = (3,5, 0,9, 0,50) // Grip efectos de número que se está por debajo de temperatura, por encima de temperatura, y fuera de mayor presión (-> abandono rápido agarre)

//

TRASERO:

DryLatLong = (1.710, 1.710)

WetLatLong = (1,164, 1,165)

Radio = 0,280

RadiusRPM = 2.01e-6

Width = 0,315

RIM = (0,1778, 750000,0, 7500,0, 3,0)

SpringBase = 43740,0

SpringkPa = 1.396,58

Damper = 1345,0

SpeedEffects = (350,0, 10,0)

LoadSens = (-1.31e-5, 0,38, 22000.0)

LatPeak = (0,073, 0,245, 9500,0)

LongPeak = (0,073, 0,245, 9500,0)

LatCurve = "Default"

BrakingCurve = "Default"

TractiveCurve = "Default"

CamberLatLong = (2,50, 0,09, 0,35)

RollingResistance = 3050,0

HeatBasePeak = (0,15, 0,02)

Calefacción = (0.98e-0, 0.82e-2)

Transferencia = (9.00E-3, 1.80e-3, 3.00E-4)

HeatDistrib = (12.00,100.0)

AirTreadRate = 0,012

WearRate = 0.650e-6

WearGrip = (0.975,0.955,0.943,0.934,0.928,0.923,0.890,0.742)

Suavidad = 0,65

AIgripMult = 1,060

AIPeakSlip = 0,092

AIWear = 0.260e-6

Temperaturas = (80,0, 35,0)

OptimumPressure = (140,0, 0,0170)

GripTempPress = (3,5, 0,9, 0,50)

=====