

交互式编辑技术

可视化交通仿真

基于用户预期实时干预个体行为

智能体行为多样化

智能体种类多样化

人机交互与交通仿真结合

3. 交互式交通仿真与轨迹编辑框架

6. 基于简化社会力模型的混合交通仿真

编辑交互引入  
时-空多维度约束

4. 基于时-空关键帧控制的交通仿真

5. 基于用户引导注入非跟驰行为的交通仿真

编辑交互引入  
车辆运动学约束

1. 提高仿真交通场景的多样性与非常规性；

2. 所见即所得，在用户输入和个体行为变化间建立直观联系；

3. 降低用户生成预期结果的试错成本。