

模擬

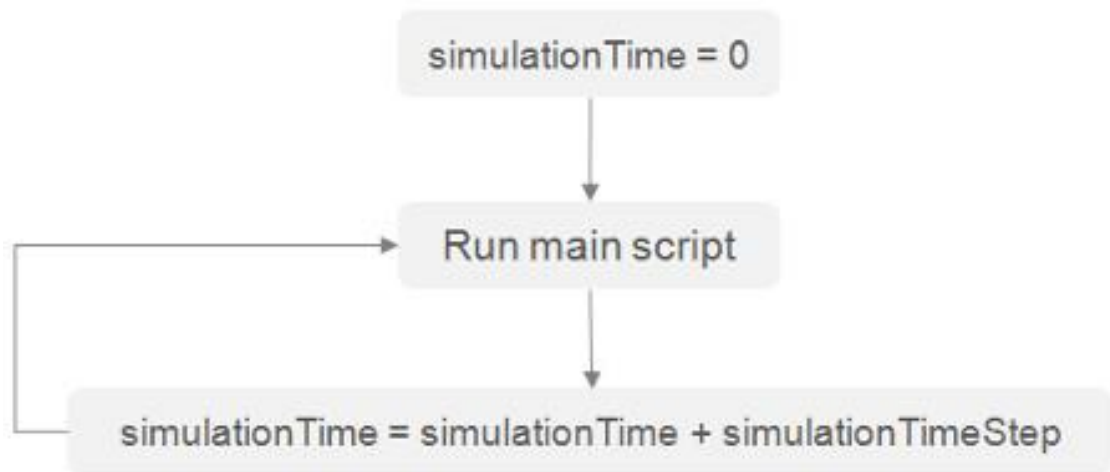
使用[菜單欄->模擬->開始/暫停/停止模擬]



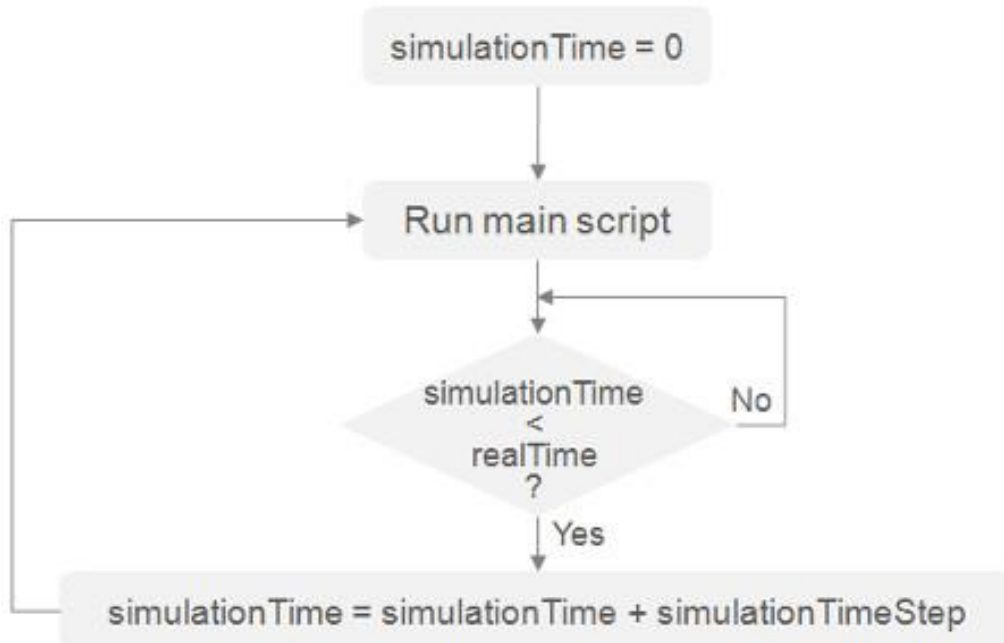
[模擬開始/暫停/停止工具欄按鈕]

仿真循環

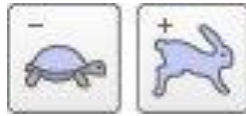
模擬器通過以恆定的時間步長推進模擬時間來進行操作。
下圖說明了主要的仿真循環



通過嘗試使仿真時間與實時保持同步來支持實時仿真

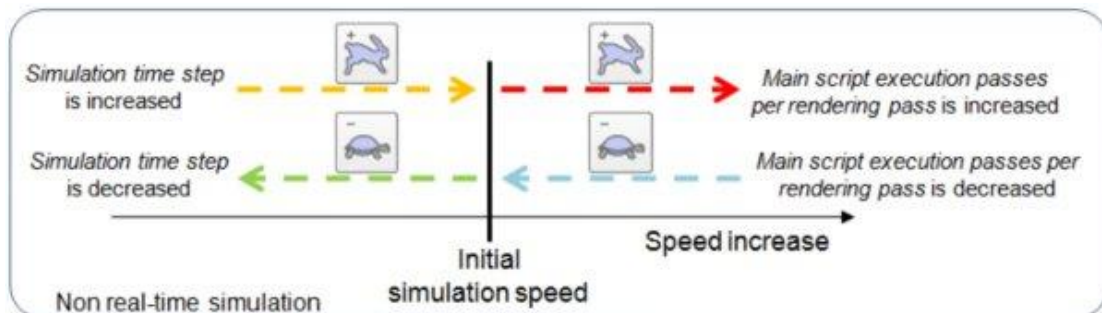


仿真速度

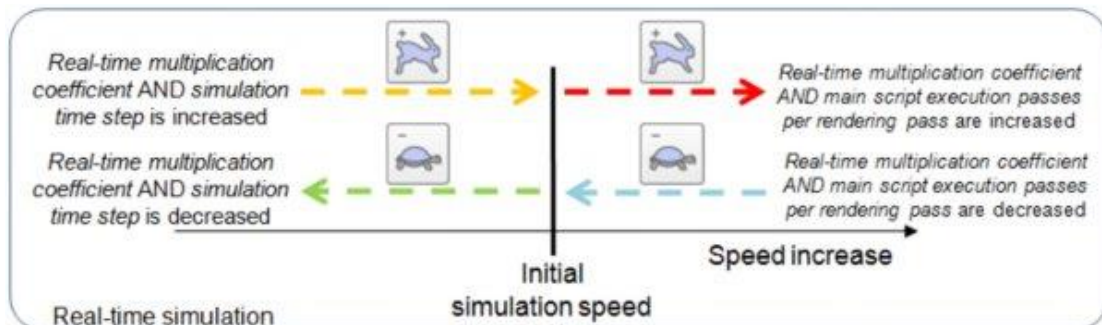


[模擬速度調整工具欄按鈕]

調整模擬速度，以使初始模擬時間步長永遠不會增加
如下圖示



[非實時模擬的模擬速度調整機制]



[用於實時仿真的仿真速度調整機制]

螺紋渲染



[線程渲染工具欄按鈕]

- 渲染將與模擬循環異步進行，並且可能會出現視覺故障
- 該錄像機將不以恆定速度運轉（某些幀可能會跳過）
- 應用程序的穩定性可能會降低
- 某些操作（例如擦除對象等）需要等待渲染線程完成工作才能執行，反之亦然。在那些情況下，循環可能比順序渲染模式花費更多的時間。