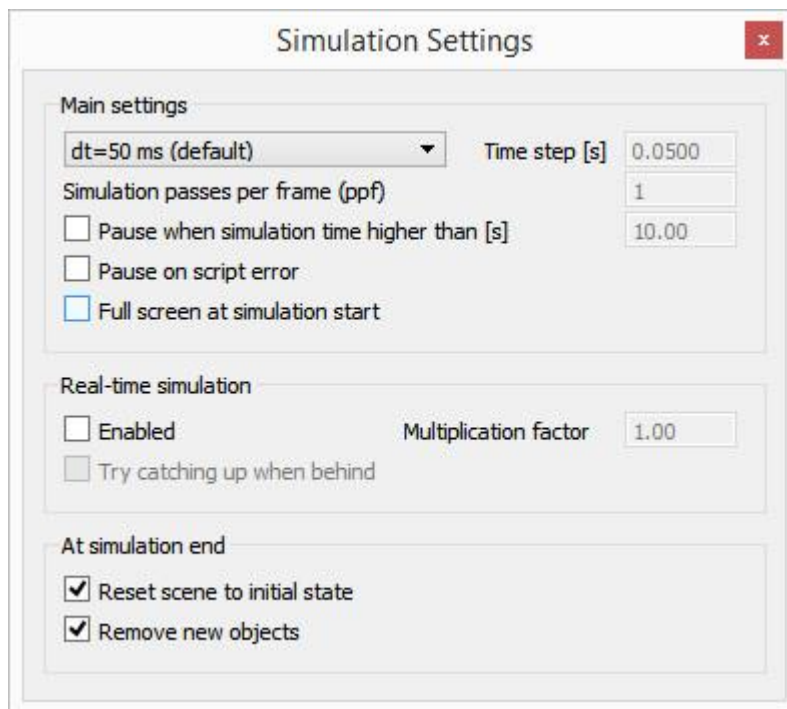


章節:Simulation dialog

可以通過[菜單欄->模擬->模擬設置]或點擊以下工具欄按鈕來訪問模擬對話框



- **時間**：模擬時間。每次執行主腳本時，仿真時間都會增加仿真時間步長。使用較大的時間步會導致快速但不準確/不穩定的仿真。另一方面，較小的時間步長（通常）會導致更精確的仿真，但是會花費更多時間。強烈建議保留默認時間步長。

- **每幀模擬遍數**：一個渲染遍的模擬遍數。值為 10 表示刷新屏幕之前，主腳本已執行 10 次。如果您的圖形卡較慢，則可以選擇僅顯示兩幅中的一幅。
- **當仿真時間高於以下時間時暫停**：允許指定暫停仿真的仿真時間。
- **腳本錯誤暫停**：如果啟用，則在腳本錯誤發生時暫停仿真。
- **模擬開始時全屏**：如果啟用，則模擬以全屏模式開始。請注意，在全屏模式下，對話框和消息將不會出現或不可見，只有鼠標左鍵處於活動狀態。因此，僅在正確配置場景並最終確定場景後才建議使用該模式。可以使用 esc 鍵保留全屏模式，並在仿真過程中通過布爾參數 `sim_booparam_fullscreen` 進行切換。Unler Linux 和 MacOS 可能僅部分支持全屏模式，並且在某些系統上切換回普通模式可能會失敗。
- **實時仿真，倍增係數**：如果選擇，則仿真時間將嘗試跟隨實時。X 的乘數將使仿真運行比實時快 X 倍。
- **在落後時嘗試趕上**：在實時仿真過程中，仿真時間可能無法實時跟蹤（例如，由於某些瞬間繁重的計算）。在這種情況下，如果選中此復選框，則模擬時間將嘗試趕上損失的時間，從而明顯加快速度。
- **將場景重置為初始狀態**：選中後，所有對象都將重置為其初始狀態：包括對象的局部位置，局部方向及其父對象（只要未進行其他修改

(例如，縮放)，以及路徑的固有位置，浮動視圖的位置和大小等。

這意味著除非進行了重大更改（形狀縮放，對象移除等），否則下一次模擬運行將以與上一次相同的方式執行。

- **刪除新對象**：選中後，在仿真運行期間添加的場景對象將在仿真結束時被刪除。