

## F1.2016

### 一、 UDP 的设置

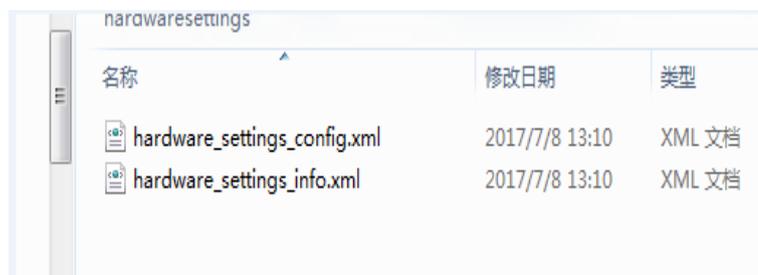
- 1、 先打开 UDP 的配置文件
- 2、 在配置文件里面找到 设备使用场合 ID，找到对用游戏的数值（**F1.2016** 对应的是 14），然后在设备选择设置成 14（DEVICE\_SEL=14）；
- 3、 数据发送方式选择是 0（DEVICE\_SEL=0）；
- 4、 串口要与本机设备管理里面的串口对应；
- 5、 运行 **F1.2016** 游戏并成功开车比赛运行一次，并在我的电脑文档里面找到 My game 文件里面成功生成 **F1.2016** 文件夹里的

hardwaresettings	2016/11/29 17:24	文件夹
wheelsettings	2016/11/29 17:24	文件夹

这两个文件

夹

- 6、 网络口 LocalPort 要与游戏配置里的 hardware\_setting\_config.xml



```
</graphics_card>
<motion>
  <dbox enabled="false"/>
  <udp0 enabled="true" port="2000" ip="127.0.0.1"/>
  <udp1 enabled="true" port="2001" ip="127.0.0.1"/>
  <udp2 enabled="true" port="2002" ip="127.0.0.1"/>
  <udp3 enabled="true" port="2003" ip="127.0.0.1"/>
</motion>
<antialiasing taa="true" smaa="false"/>
<ssao enabled="true"/>
```

- 7、

的 port 一致,其中 IP= “127.0.0.1” ,对应设置;

8、 平台自由度选择根据现实所用的平台自由度数量选择

例如:

```
;3, 4, 6  
[平台自由度选择]  
PLATDOF_SEL=3
```

9、 平台运动系数即是平台运动的各个幅度, 幅度太大那

就减小系数, 其中正负代表的是运动方向的正反 例如:

```
; 除了设备选择1和选择2以外, 用一下系数  
RollCof=100  
PitchCof=-80  
YawCof=120  
AcceXCof=-40  
AcceYCof=20  
AcceZCof=50  
;以上系数都可以为负值, 表示相反的方向
```

配置文件里面有

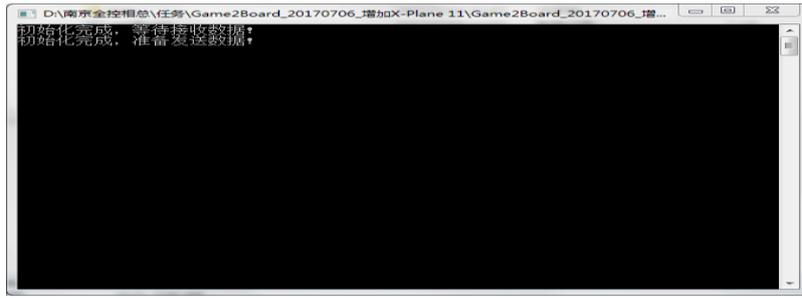
文字解说;

10、 其它选项可根据自己意愿来定义是否需要生成, 例如:

```
[其它选项]  
;是否生成日志文件, 在Log文件夹下, 选项为true 或 false  
CommandReplay=true
```



11、 先运行 UDP2Game, 达到这样一个界面, 例如:



表明配置

成功并随时接收数据;

正常启动游戏软件, 查看运行状况。。。