

尘埃 2 3 4

尘埃 2 3 4

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（**尘埃 2 3 4** 对应的是 0），然后在设备选择设置成 0（DEVICE_SEL=0）；
- 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**尘埃 2 3 4** 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**尘埃 2 3 4** 文件夹里的

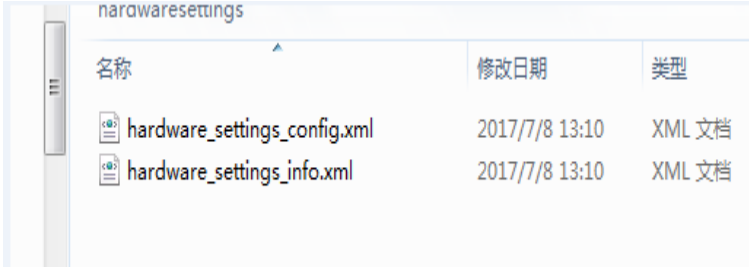
 hardwaresettings	2016/11/29 17:24	文件夹
 wheelsettings	2016/11/29 17:24	文件夹



这两个文件

夹

- 6、网络口 LocalPort 要与游戏配置里的

hardware_setting_config.xml



名称	修改日期	类型
 hardware_settings_config.xml	2017/7/8 13:10	XML 文档
 hardware_settings_info.xml	2017/7/8 13:10	XML 文档

```
<night_lighting shadows="true" lights="0" volumes="true"/>
<anisotropic max="8" min="1"/>
<physics vehicleDamage="true" environmentalDamage="true"/>
<input device_type="auto"/>
<motion enabled="true" extradata="0" delay="1" port="2000"
ip="127.0.0.1"/>
</hardware_settings_config>
```

的 port 一致,其中 IP= “127.0.0.1”;

7、 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
```

8、 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

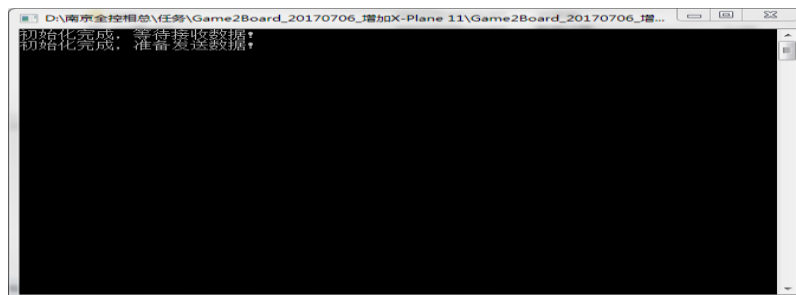
文字解说:

9、 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
```

Log	2017/7/10 11:54	文件夹	
config.ini	2017/7/6 12:57	配置设置	2 KB
UDP2Game.exe	2017/7/6 12:57	应用程序	127 KB
UDP2Game.ilkk	2017/7/6 12:57	Incremental Link...	958 KB
UDP2Game.pdb	2017/7/6 12:57	Program Debug...	1,963 KB

10、 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。。。