

GTA5 handling.meta数据文件每一项的详解.txt

1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2
3 <CHandlingDataMgr>
4 <HandlingData>
5 <Item type="CHandlingData">
6 <handlingName>LP610</handlingName> 对应的vehicles.meta中<handlingId>, 一般均为模型名
7
8 <fMass value="1422.000000" />载具重量(单位千克)
9
10 <fInitialDragCoeff value="9.500000" />初始阻力系数
11 载具在水泥路面行驶时这个数据的改变不会有任何影响, 一旦载具接触土路草坪只类的路面
12 这个数值越小, 就越难向前行驶, 当数值等于0时, 载具处于草坪或土路上时将只能后退不能前进
13 数值越大, 在土路或草坪上所受到的阻力越小。
14
15 <fPercentSubmerged value="85.000000" />浮力系数
16 数值越小, 浮力越大, 数值接近0时, 载具落水后不会沉入水底, 数值越大, 下沉的速度越快。
17
18 <vecCentreOfMassOffset x="0.000000" y="-0.100000" z="-0.30000" />重心系数
19 X是左右重心, 不建议修改
20 y是前后重心, 数值越大重心偏前;数值越小越偏后 在游戏中的效果体现就是车飞跃起来后, 数值越大 车尾离里面的距
21 离越小
22 z是上下重心, 不建议过小, 一般翻车将它数值稍微调大一些就可以解决
23 <vecInertiaMultiplier x="1.000000" y="1.000000" z="1.300000" />惯性系数
24 X是左右重心, 越大越偏向左, 会导致转向不灵敏, 难控制, 原地烧胎左侧震动幅度大于右侧
25 当你觉得载具在静止烧胎或者急刹车时, 载具左倾或者右倾, 可以适当微调此参数, 可为负数, 微调幅度0.1~0.5
26
27 Y是前后重心, 越大越偏向前,大到一定数值如100 你会发现无论什么情况, 车头永远都是和地面紧贴的, 哪怕是竖起来
都不会离开地面

GTA5 handling.meta数据文件每一项的详解.txt

28 当你觉得刹车时候车尾比较轻，会翘起，适当缩此数值，可为负数，微调幅度0.1~0.5
29
30 Z是上下重心 数值越大，重心越高，大到一定数值如100时，载具会向陀螺在失去重心时一样，此起彼伏
31 这个数值越大，转向越迟钝，测试数值100时几乎无法转向。虽然在行驶时四个轮子是着地的，但是感觉就像悬浮一
样，无法转向
32
33 <fDriveBiasFront value="0.500000" />驱动方式 1.0前驱 /0.5 中置四驱 /0.0后驱
34
35 <nInitialDriveGears value="6" />变速箱档数 普遍4 5 6 档位 极个别1档
36
37 <fInitialDriveForce value="0.800000" />动力加速系数
38 数值越大，加速越快，不过车更容易失控，如果喜欢玩漂移的朋友可以将这个数据增大到50以上，甚至更高，
39 降低下面的InitialDriveMaxFlatVel 参数的最高速度，效果会好很多，比较容易操控，而且速度不会提的那么快。
40
41 <fDriveInertia value="1.000000" />换挡行程 从空挡到行车挡，挡杆所移动的幅度 巴士0.5 消防车0.6 汽车1.0
42
43 <fClutchChangeRateScaleUpShift value="2.000000" />升档灵敏度
44 普通汽车1.3-2.0之间 超跑多为3-6之间 不建议超过6 灵蛇是3 罗帝汗血宝马和猎豹是6
45
46 <fClutchChangeRateScaleDownShift value="2.200000" />降档灵敏度 同上
47
48 <fInitialDriveMaxFlatVel value="159.381711" />默认初始化载具最大速度 单位英里 当然经过改装后的载具数值会
提升一点。
49
50 <fBrakeForce value="0.520000" />制动力刹车效果
51 越大刹车越好，一般超跑数值在1左右，普通汽车数值大改在0.2~0.8之间 建议0.5，该数值不建议超过2
52
53 <fBrakeBiasFront value="0.810000" />制动力平衡 可理解为刹车时载具前倾值
54 当载具行驶时，急刹车车载停住的一瞬间，会有一个向前的俯冲惯性，就是这个数值控制的了。

GTA5 handling.meta数据文件每一项的详解.txt

55 比如一些LB宽体改装套件的车, 急刹车时, 前轮会穿过包围露出来, 这时可以通过修改这个数值来解决问题。
56 当然修改这个数值是一方面, 如果配合下面的悬挂硬度和回弹阻尼一起修改的话, 效果会更好。

57

58 <fHandBrakeForce value="0.720000" />手刹力 默认不建议修改

59

60 <fSteeringLock value="35.000000" />转向轮转动最大角正常都是35

61

62 <fTractionCurveMax value="2.700000" />转弯时抓地力系数

63

64 <fTractionCurveMin value="2.500000" />制动时抓地力系数

65

66 <fTractionCurveLateral value="22.500000" />横向牵引曲线

67

68 <fTractionSpringDeltaMax value="0.150000" />失去牵引力的高度

69

70 <fLowSpeedTractionLossMult value="1.800000" />离合器跟燃料有关

71

72 <fCamberStiffness value="0.000000" />貌似跟摩托车有关 角度方面的

73

74 <fTractionBiasFront value="0.50000" />牵引力分布倾向系数

75

76 <fTractionLossMult value="1.000000" />轮胎粘附到道路的损耗参数

77

78 <fSuspensionForce value="2.200000" />悬挂硬度 越大越硬

79

80 <fSuspensionCompDamp value="1.2000000" />悬挂压缩阻尼 越大阻尼越大

81

82 <fSuspensionReboundDamp value="2.100000" />悬挂回弹阻尼 越大阻尼越大

83

实际中受到重力影响, 回弹的阻力要比下压的大, 所以通常压缩阻尼小于回弹阻尼

GTA5 handling.meta数据文件每一项的详解.txt

84
85 <fSuspensionUpperLimit value="0.100000" />悬挂上限 保持默认 不建议修改
86
87 <fSuspensionLowerLimit value="-0.100000" />悬挂下限 同上
88
89 <fSuspensionRaise value="0.000000" />悬挂提高补偿
90 提升和降低轮子高度 数值十分敏感 微调，数值越大 轮子在空间上越向上，甚至超过车顶 悬在空中
91
92 <fSuspensionBiasFront value="0.100000" />前后悬挂强度平衡参数(对卡车重要)前倾幅度 数值十分敏感 越小越向
前倾斜
93
94 <fAntiRollBarForce value="0.000000" />弹簧系数
95
96 <fAntiRollBarBiasFront value="0.430000" />跟防滚架有关 具体不详，可以修改有防滚架的载具数据 查看变化
97
98 <fRollCentreHeightFront value="0.150000" />前轮中心高度(敏感度极高 建议0.15到-0.15之间) 调整前轮高度
99 有些现实生活中的超跑 前轮明显比后轮低，就是调整这个控制的
100
101 <fRollCentreHeightRear value="0.150000" />后轮中心高度(同上)
102
103 <fCollisionDamageMult value="0.700000" />车身碰撞伤害 越大越耐操，但是不要太大了，不建议超过1
104
105 <fWeaponDamageMult value="1.000000" />武器伤害 同上
106
107 <fDeformationDamageMult value="0.700000" />受损变形系数 同上
108
109 <fEngineDamageMult value="1.500000" />引擎碰撞伤害 同上
110
111 <fPetrolTankVolume value="80.000000" />油箱容量 然而在GTA5中暂时没有什么用，只有油箱被击穿后慢慢漏没

GTA5 handling.meta数据文件每一项的详解.txt

了

112

<fOilVolume value="12.500000" />百公里油耗 同上 没什么意义

114

115

<fSeatOffsetDistX value="0.000000" />左右座位偏移 注意 这三个选项并非车内视角，车内视角在vehicles.meta中设置。

116

<fSeatOffsetDistY value="0.000000" />前后座位偏移

117

<fSeatOffsetDistZ value="0.050000" />上下座位偏移

118

119

<nMonetaryvalue value="150000" />售价 手动滑稽，没在游戏中买过车，不知道

120

121

<strModelFlags>440010</strModelFlags> 模型标识引导

122

<strHandlingFlags>0</strHandlingFlags> 性能标识引导

123

<strDamageFlags>0</strDamageFlags> 损伤标识引导

124

125

<AIHandling>AVERAGE</AIHandling> 行车方式 指向vehicleaihandlinginfo.meta 引导不好会出现群车乱撞

126

127

<SubHandlingData> 补充性能参数 不是所有载具都有这个，默认下面的参数即可，不建议修改。

128

<Item type="CCarHandlingData">

129

<fBackEndPopUpCarImpulseMult value="0.075000" /> 载具于载具之间撞击对驾驶员和乘客的危害程度

130

<fBackEndPopUpBuildingImpulseMult value="0.030000" /> 载具于建筑物或其他实体撞击对驾驶员和乘客的危害程度

程度

131

<fBackEndPopUpMaxDeltaSpeed value="0.250000" /> em~~~~ 不太清楚。

132

</Item>

133

<Item type="NULL" /> 其他的补充性能参数位置， NULL表示没有

134

<Item type="NULL" />

135

</SubHandlingData>

136

137

</Item>

GTA5 handling.meta数据文件每一项的详解.txt

138

139