

破片贯穿Thor效应计算功能【CalculateFragHit】

2025-04-01 06:37 - 王 绪伦

状态:	已解决	开始日期:	2025-03-30
优先级:	高	计划完成日期:	
指派给:	胡 鹤翔	% 完成:	100%
类别:		预期时间:	0.00 小时
目标版本:		耗时:	0.00 小时
描述			
1. 【战损工程模型】页下面添加【破片命中计算】功能；			
2.			
功能逻辑：用户选择武器，输入战斗部位置矢量，使用战斗部的破片场数据构建破片数组，调用CalcFragmentHit函数完成第一次（战斗部速度和目标速度均设置为0，局部坐标系采用全局坐标系）；			
3. 调用BuildFragmentHitViewData创建破片轨迹视图并显示，可参考src\solution\bit\tdas\commands\CmdRunJob.cpp中的视图显示过程。			

历史记录

#1 - 2025-04-17 13:55 - 王 绪伦

- 主题 从 破片贯穿Thor效应计算功能【AnalysisFragHit】 变更为 破片贯穿Thor效应计算功能【CalculateFragHit】
- 描述 已更新。
- 指派给 被设置为 胡 鹤翔
- 优先级 从 普通 变更为 紧急

#2 - 2025-04-17 13:56 - 王 绪伦

void PrepareFragmentHitContext(XDocument * doc, std::vector<GeomPtr> * targetGeoms, XMemPool * mem, XMap * elemInfoMap)
建立单元属性映射表的函数待完善。

#3 - 2025-04-17 14:20 - 王 绪伦

- 优先级 从 紧急 变更为 高

#4 - 2025-04-20 19:53 - 胡 鹤翔

- 状态 从 新建 变更为 进行中
- % 完成 从 0 变更为 70

#5 - 2025-04-28 10:23 - 王 绪伦

PrepareFragmentHitContext已基本写好。
按照下列设定进行测试：
1. 所有的等效材料使用bittdas\database\material\铜.json,所有的高效材料使用bittdas\database\material\eq_mats\2024铝合金.json；
2. 调用CalcFragmentHits时传入的std::vector<const XPart *> * targetParts只考虑板壳，不考虑杆梁；

#6 - 2025-05-13 17:32 - 王 绪伦

- 文件 calc.png 已添加
- 状态 从 进行中 变更为 反馈

- 1. Thor材料没有正确从材料库中导入，计算参数按照附件设定。（可以不用进行材料等效，代码中已设定）
- 2. 显示的部分破片轨迹特别长，查找原因并修正。

#7 - 2025-05-13 17:39 - 王 绪伦

- 文件 calc.png 已添加

#8 - 2025-05-13 17:39 - 王 绪伦

- 文件 已删除 (calc.png)

#9 - 2025-05-15 11:52 - 胡 鹤翔

- 状态 从 反馈 变更为 已解决

- % 完成 从 70 变更为 100

文件

calc.png	104 KB	2025-05-13	王 绪伦
----------	--------	------------	------