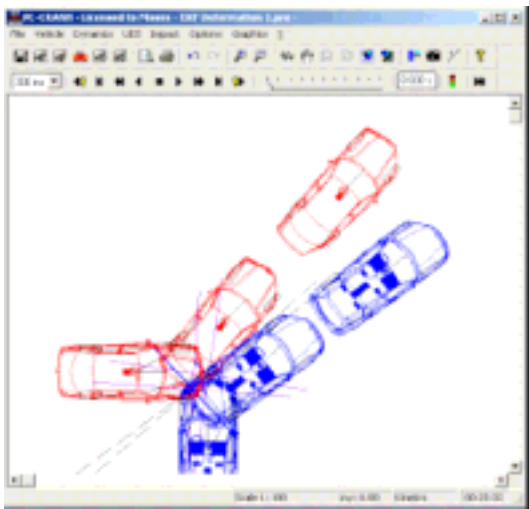
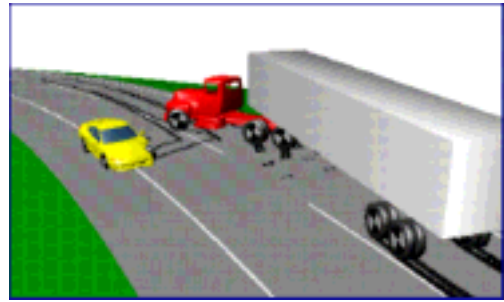


- 对最多 32 辆车辆的同步模拟
- 距离/时间的关系的计算（带有计算能力的图表）
- 对事故避免的可能性的自动计算（例如避免事故所需速度，必要的刹车系数.....）
- 自动生成视频模拟（固定及可变的摄像机位置）
- 几辆车辆之间的多次碰撞的计算
- 三维碰撞模型（基于 Kudlich-Slibar）
- 对直到车辆达到最后位置时的碰撞后移动的自动计算
- 碰撞分离速度点或碰撞计算中的恢复系数的指示
- 使用默认参数自动计算主要和次要的碰撞
- 基于车辆重叠和变形的可视化，使用 DXF 车辆概图自动计算车辆变形

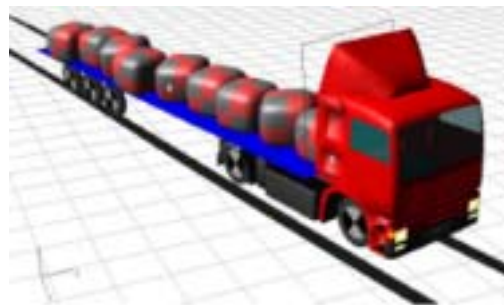


- 包含扩展升级的 DSD 2003 数据库（大概 5000 辆车辆数据）
- 与不同车辆数据库连接的接口（DSD、ADAC、Burg、Strouhal、Canadian Specs 等等）
- 包含 500 个三维车辆模型
- 项目文件后台保存，因此在保存文件时只有很小的延迟
- 额外的滑动基础的轮胎模型（TMEASY、Rill）
- 每个车辆的不同的车辆外形可依照时间使用（带有或不带有变形）
- 使用 RTF-format（灵活文本格式，直接输出至 Word 程序）得到模拟结果的文本输出的改进功能
- 所有常用的交通标志包含在一个标志集中
- 在模拟过程中可以简便的生成并使用 3D 道路物体对象

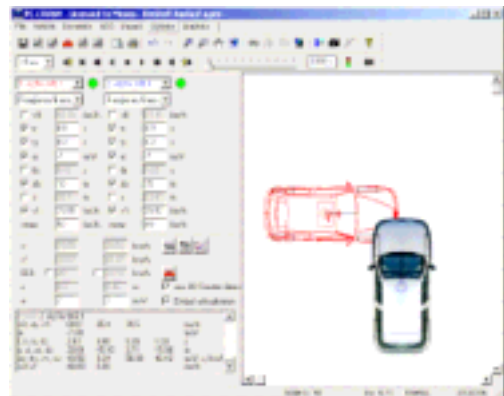
- 使用多边形来表示不同道路斜度和摩擦情况



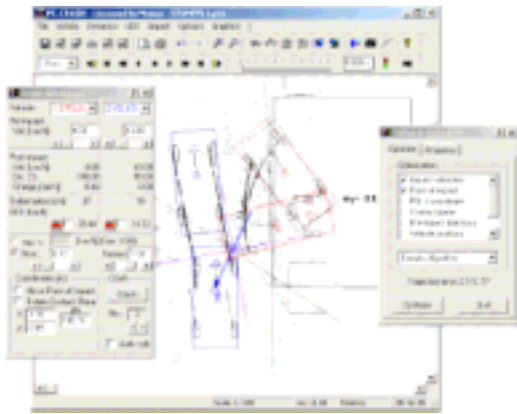
- 可对卡车/拖车连接的状态进行模拟及碰撞计算（可对转向中的拖车、未转向的拖车和半转向的拖车进行建模），可包含一个或多个拖车
- 使用 PC-CRASH 的多体系统对运动的载荷进行模拟。可以研究它对车辆行驶行为的影响



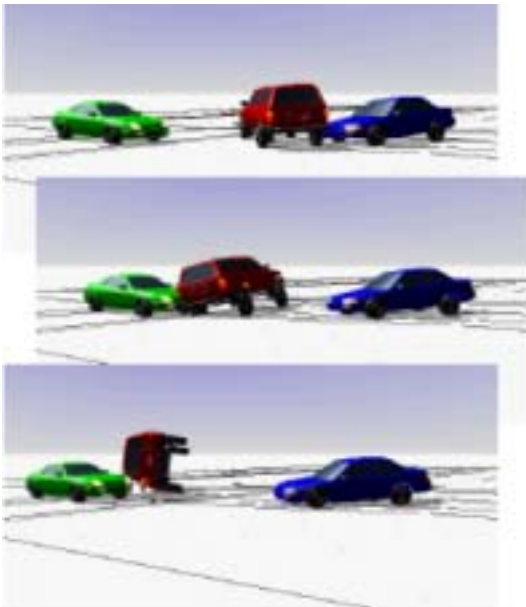
- 跟随路径选项可用于对车辆及卡车/拖车连接情况的动态模拟
- 深入的动态模块用于对碰撞前、碰撞中和碰撞后运动的快速计算，额外的用于速度—位移—时间计算的模块，包括事故避免、动态行人计算和超车计算



- 可以考虑客车及带有拖车的卡车的动态转向特性在模拟中带来的影响。
- 碰撞参数的自动计算（预碰撞速度和碰撞点），使用最终停止位置来进行碰撞优化



- 确定和计算制动力在前后轴间的分布
- 地面视角照片及车辆扫描照片可以用于以 2D 窗口展示车辆，大概包含 500 种常见车辆的地面视角照片
- 所有的撞击参数都可以显示并打印
- 使用 OpenGL (Silicon Graphics Graphic Standard on Win95 and WinNT) 进行三维透视演示
- DXF-sketch 和位图可用于模拟的背景图
- 改进的绘图软件，可以在绘图程序中使用无数目限制的层。模拟数据、位图和背景图通过层管理，每个层可以单独开启或关闭
- Undo & Redo—最后的操作可以修改
- 在模拟过程中考虑道路的倾斜角度及斜坡方向的变化
- 改进的车辆翻滚模型

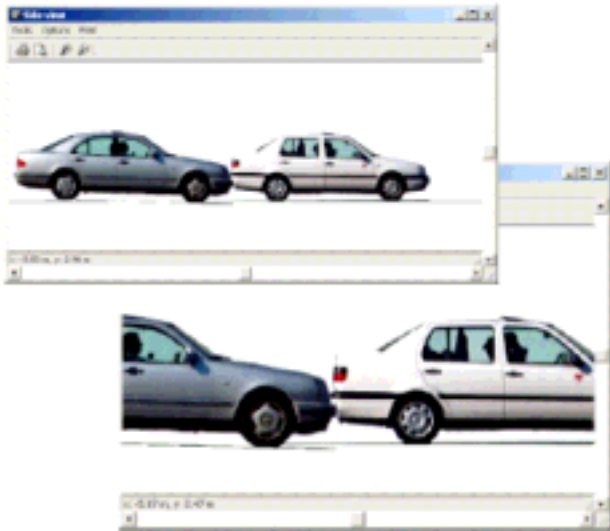


- 最新更新的行人和摩托车模型（多体模型），在计算中使用真实的车辆外形。使用符合人体测量学数据的可缩放的行人模型
- 预处理器用于定义并配置多体系统（行人，带有驾驶者和乘员的摩托车），多体系统可以非常灵活的方式修改和定位
- 使用 PC-CRASH 的多体乘员和座椅模型对乘员的运动和受力进行计算。考虑车辆内部影响的因素
- 包含安全带的乘员模拟

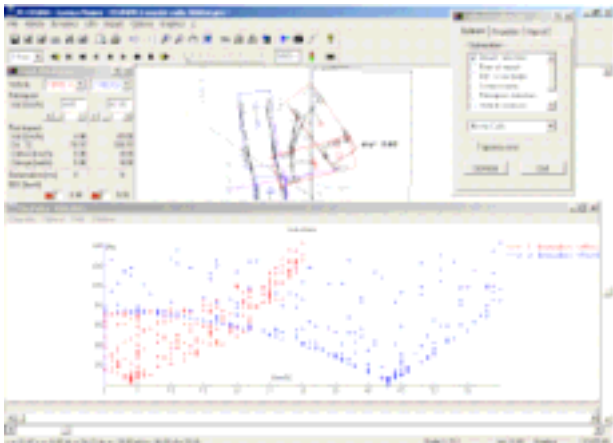


- 模拟结果表格输出的功能得到了改进，更加灵活，表格可以以 DXF 文件或 Excel 文件输出
- 可以在 2D 窗口中使用多幅位图，位图可以连接起来
- 提供与 MADYMO®乘员模拟软件之间的接口。基于 PC-CRASH 对车辆移动的模拟结果，乘员移动和受力级别可以直接计算
- 用户自定义的输出打印窗口
- 改进的车辆及道路环境可视化 3D 环境，使用 DirectX，它支持常见的 3D 硬件图形加速器
- 用户自定义的输出打印窗口格式，用户可通过文档模板和关键输出数据生成文件

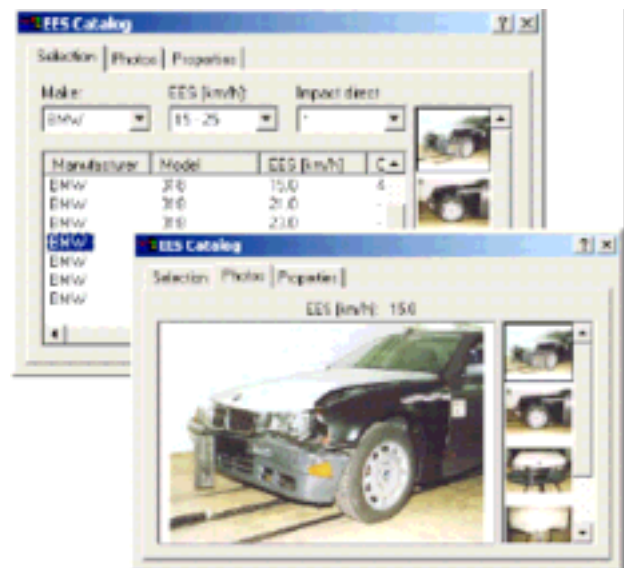
- 对由强风造成的车辆移动进行模拟
- 对不同能见度环境进行可视化处理，例如大雾
- 侧方视野窗口用于确定接触位置和接触高度，特别时一系列碰撞



- 连接至办公室中所有应用环境的 DDE 接口，可用于 PC-CRASH 的数据和结果的交换。计算表格可以由任何办公软件设计，由 PC-CRASH 填充数据
- 计算由发动机功率和风阻系数不同而得到的实际车辆加速度
- 使用“Monte Carlo”算法对所有输入的模拟参数进行宽频计算。每个输入参数的误差保证总轨迹误差在可接受的范围内



- 基于车辆损伤和 NHTSA 碰撞数据库的 Crash III 模块用于 EBS 计算
- 执行 EES 目录作为碰撞模拟计算的工具



简化版本：PC-CRASH Light 2D

- 对两辆车辆进行模拟
- 二维视角
- 不包含拖车
- 不包含多体模型

