

مراحل تولید سیستم بصري شبیه ساز پرواز

**Vision Development Process for Flight Simulator**

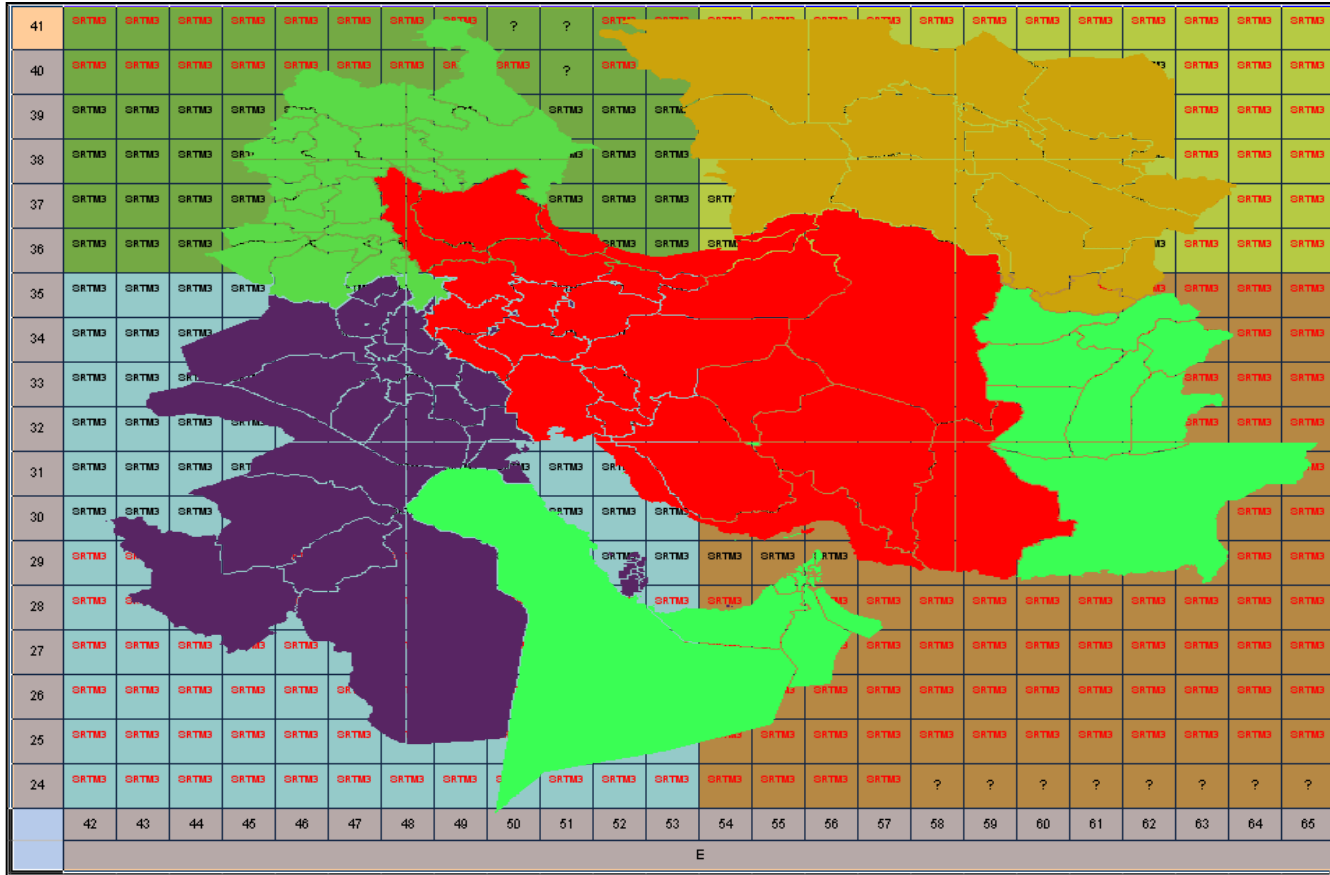
نرم افزار

**Software**

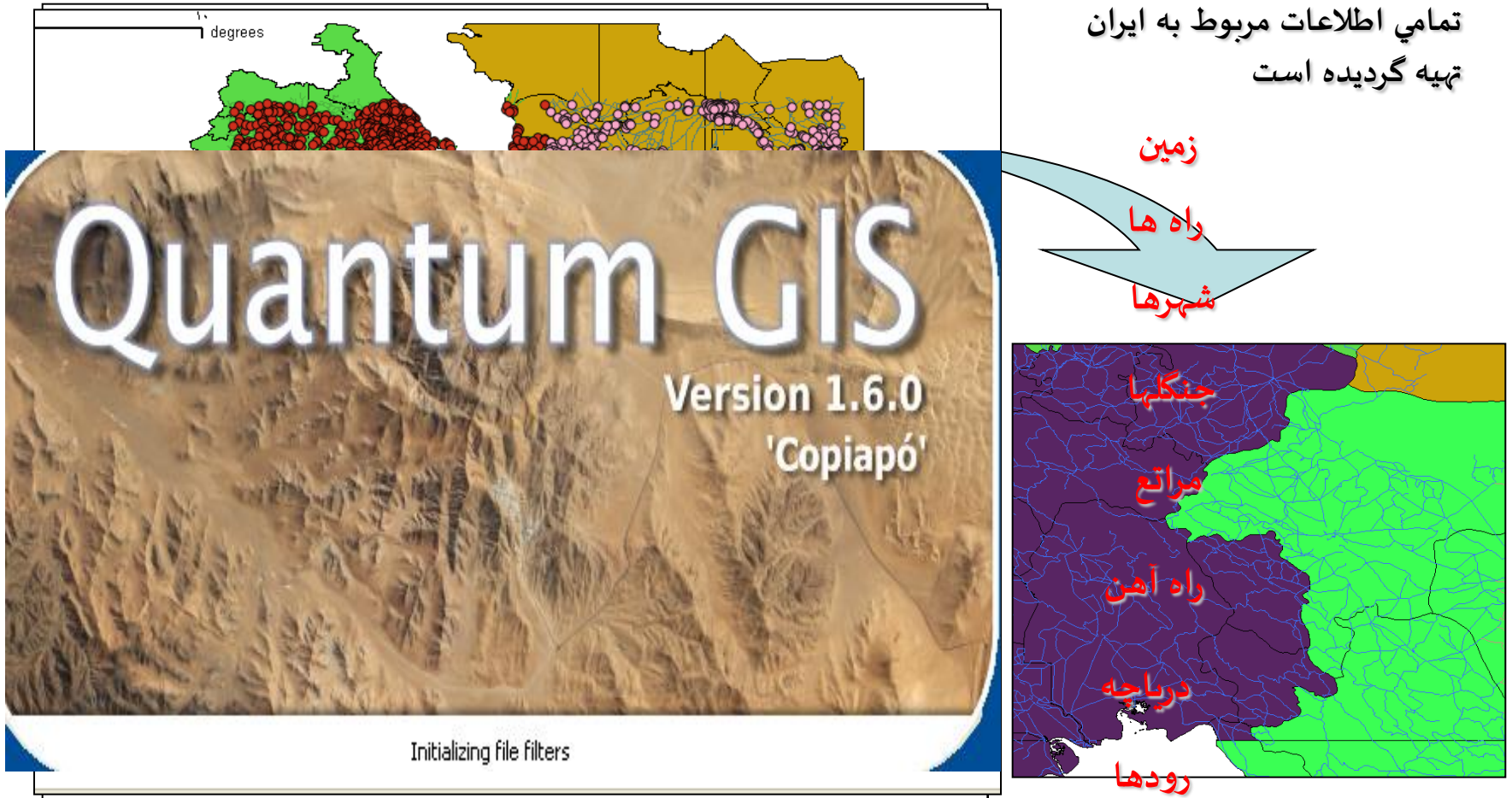
سخت افزار

**Hardware**

## جمع آوری اطلاعات رقومی ارتفاع (DEM)



## جمع آوری و آنالیز اطلاعات جغرافیایی عوارض زمین (GIS Data)



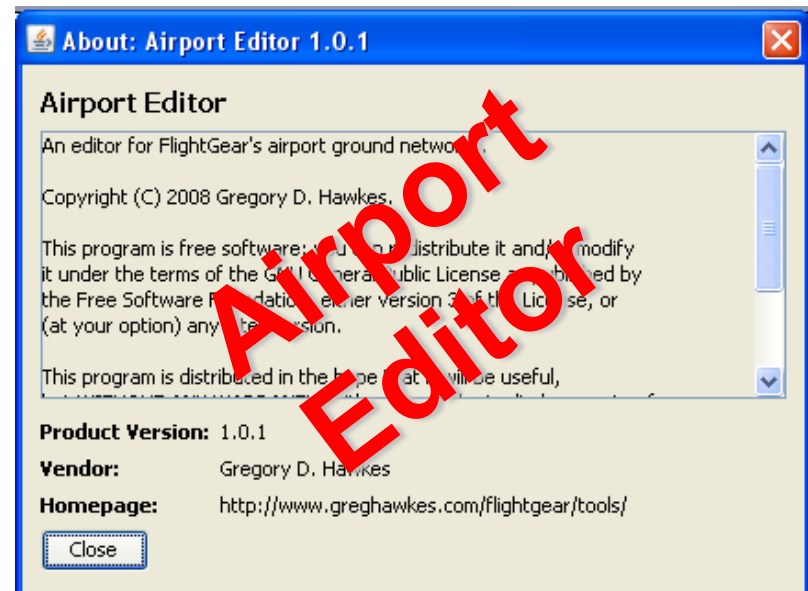
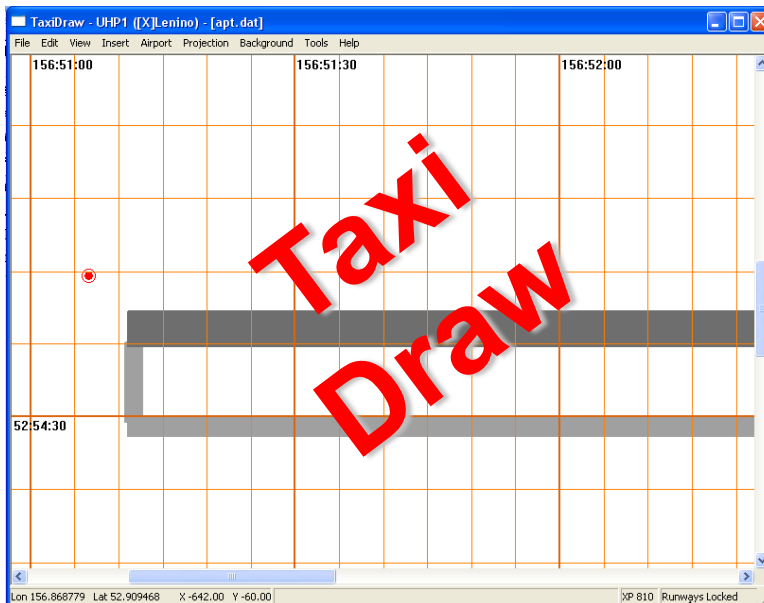
## جمع آوری اطلاعات فرودگاهی و ساخت فرودگاهها ( Airport Design )

باند های اصلی موجود در فرودگاه ( مختصات - طول - عرض - زاویه - سیستم ناوبری )

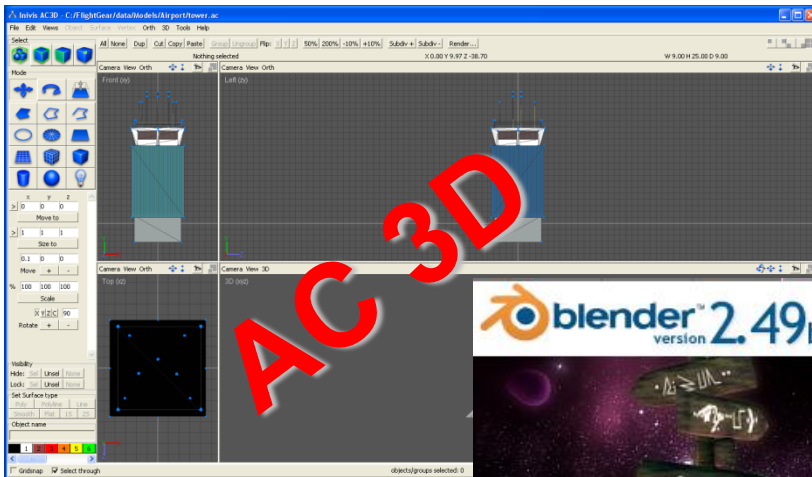
باند های فرعی موجود در فرودگاه

مسیرهای تردد خارج از باند (Taxiways) و نور پردازی در این مسیرها

امکانات و ساختمان های موجود در فرودگاه ( برج مراقبت - دکله - آشیانه ها )



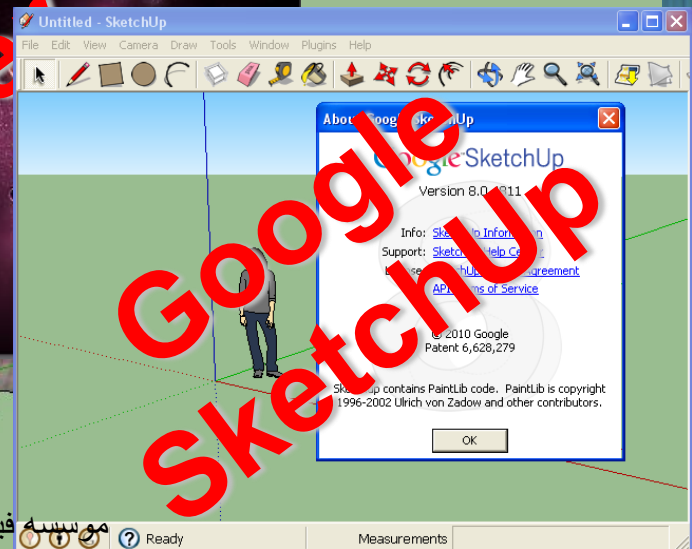
تولید اشیاء لازم جهت نمایش جزئیات فرودگاه و اماکن شاخص شهر



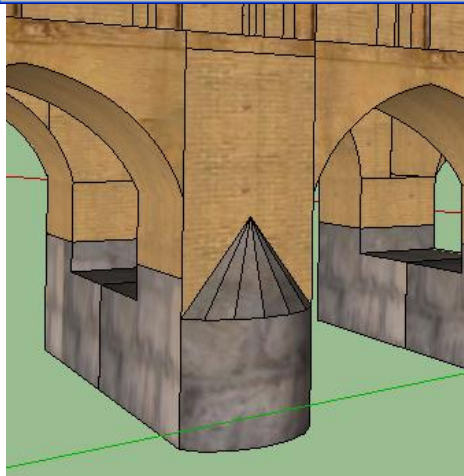
AC 3D



Blender



Google SketchUp

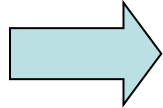


تهیه texture هاي مناسب جهت نمایش عوارض زمین



تلفیق اطلاعات فوق جهت تولید مدل گرافیکی زمین و عوارض زمین

DEM data  
+  
GIS data  
+  
Airport  
+  
Texture  
+  
Objects



اطلاعات نهائی جهت تولید تصویر سه بعدی

تهیه نرم افزار جهت انتقال تصاویر مناسب بر روی پرده با توجه به خمیدگی

## (Non-Linear Image Distortion)



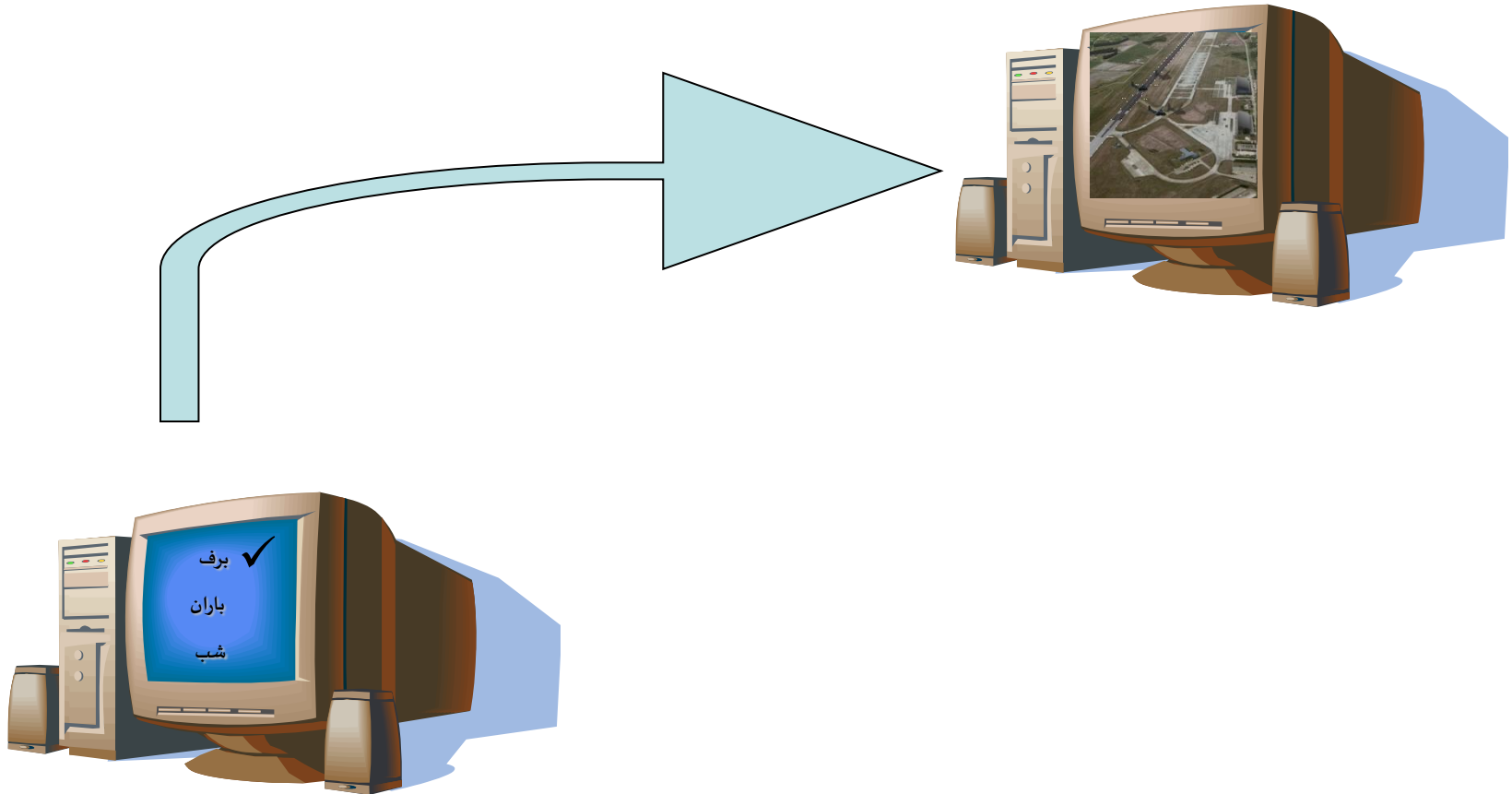


تهیه نرم افزار جهت انتقال تصاویر مناسب بر روی پرده با توجه به تعدد پروژکتورها

## (Edge Blending)



ایجاد یک کنسول راهبری برای تنظیمات سیستم تولید تصویر مثل تنظیمات محیطی و زمانی



تغییر و اصلاح برنامه اصلی شبیه ساز برای دریافت و ارسال اطلاعات به سیستم تولید تصویر

