

Performance-Optimierung durch Grafikoptionen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einstellungen mit starken Auswirkungen auf Nachlade-Ruckler](#)
- [2 Einstellungen mit starken Auswirkungen auf die Framerate \(fps\)](#)
- [3 Einstellungen mit geringen Auswirkungen auf Nachlade-Ruckler](#)
- [4 Einstellungen mit geringen Auswirkungen auf die Framerate \(fps\)](#)
- [5 Vergleich der Grafik von Optionen mit starken Auswirkungen](#)

1 Einstellungen mit starken Auswirkungen auf [Nachlade-Ruckler](#)

"**Texturauflösung Szenerie**" und "...**Entfernte Szenerie**" - hat zusätzlich auch starke Auswirkungen auf die Grafikspeicher-Auslastung

"**Terrain-Detail**" - hat zusätzlich auch starke Auswirkungen auf Grafikspeicher- und Arbeitsspeicher-Belastung

2 Einstellungen mit starken Auswirkungen auf die [Framerate](#) (fps)

"**Maximale Sichtbarkeit Gebäude**", "...**Bäume**" und "...**Rest**"

"**Bäume in 3D ab...**"

"**Maximale Sichtbarkeit KI-Fahrzeuge**" und "...**KI-Personen**"

"**Sichtbarkeitsfaktor [Rückspiegel](#)**"

"**Parallax Mapping**"

"**Berechne Detail-Lichtquellen**"

"**Anzahl Lichtquellen**" pro Tag und Nacht - insbesondere Scheinwerferlichter

"**Schatten anzeigen**"

"**Partikel beleuchten**"

"**Fensterscheiben beleuchten**"

"**Echtzeit-Reflexionen**"

"**Post-Rendering**"

"**Reduzierte Meshs im eigenen Fahrzeug**", "...**Zug**" und für "...[Fremdfahrzeuge](#)"

3 Einstellungen mit geringen Auswirkungen auf [Nachlade-Ruckler](#)

"**Höchste Objektsichtbarkeit**" - falls auf der Karte viele *verschiedene* Objekte stehen

"**Texturauflösung Userfahrzeug**" - ist vor allem eine Frage der Grafikkarten-Belastung, weniger des Nachlade-Verhaltens

4 Einstellungen mit geringen Auswirkungen auf die Framerate (fps)

"**Höchste Objektsichtbarkeit**" - falls auf der Karte sehr *vielen* Objekte stehen

"**Pro-Pixel-Beleuchtung**"

"**Glänzende Oberflächen**"

"**Normal-Maps benutzen**"

"**Schatten-Auflösung**"

"**Schatten weichzeichnen**"

"**Echtzeit-Regen**"

"**Kantenglättung**"

5 Vergleich der Grafik von Optionen mit starken Auswirkungen

Ausgangslage - Screenshot auf der Grafikeinstellung "Tu es nicht!" - die Reduktion jeder Option erfolgt einzeln von dieser Einstellung aus!



Texturauflösung Szenerie und Entfernte Szenerie auf "hoch - gut - mittel - niedrig"

- folgt -

Terrain-Detail auf "hoch - niedrig"



(keine Änderung zu sehen? Richtig! Terrainedetail wirkt sich nur bei beispielsweise Bergen aus. Kann also grundsätzlich ganz runter gestellt werden!)

Maximale Sichtbarkeit Gebäude (3000 - 500), Bäume (2000 - 100) und Rest (1000 - 225)



Bäume in 3D ab... auf "weit - aus"



Maximale Sichtbarkeit KI-Fahrzeuge und KI-Personen auf ""

- folgt -

Parallax Mapping auf ""

- folgt -

Berechne Detail-Lichtquellen auf "ein - aus"



Anzahl Außenlichtquellen bei Nacht auf "8 - 4"



Anzahl Scheinwerfer bei Nacht auf "8 - 1"



Schatten anzeigen auf "ein - aus"



Partikel beleuchten auf ""

- folgt -

Fensterscheiben beleuchten auf ""

- folgt -

Post-Rendering auf ""

- folgt -

Reduzierte Meshs im eigenen Fahrzeug, Zug und für [Fremdfahrzeuge](#) auf ""

- folgt -

Vielen Dank an das Team vom [München-Addon](#) für die Screenshots! 😊

Das Fahrzeug auf den Screenshots ist nicht der zum Addon gehörende [R2.2b](#), sondern der [GT6N](#) aus dem Standardcontent!