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 *viele* 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! Terraindetail 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!