

Pilotar con una velocidad de fps aceptable. DX7 DX8 y DX9

Publicado por Avatares De Orion - 05 Nov 2011 01:21

Hoy he cambiado el monitor un 1024 por un 1920 📺

Bien, encima he elegido el peor circuito, ya que Yas Marina, tiene una cantidad ingente de luces y poligonos. Ahora veo de maravilla, al doble de resolucion, pero claro se necesita el doble de ordenador. Haciendo pruebas y mas pruebas he descubierto como reducir la carga de trabajo a la computadora.

Resulta que lo de DX7 DX8 y DX9 no es la version de DirectX, siempre se usa la que tengas instalada, pero hay algunas fuciones como la de los reflejos (DX9) que sobrecargan el ordenador si vais justitos. Entonces lo que podeis hacer es bajarle a DX8 y notareis que va mucho mas fluido, y si aun no os basta, poneis DX7, hasta 60 fps en Yas Marina 📺

Os dejo la relacion de fps (frames por segundo) imagenes por segundo vamos, en la recta de Yas Marina a 1920x1080 con un IntelCore Duo de 4GHz y una Nvidia GS8400.

DX7 60 fps.

DX8 35 fps.

DX9 15 fps.

Es una pena ver ahora los coches sin reflejos, pero merece la pena el detalle de la imagen, sobre todo cuando ves una curva a lo lejos.

Los detalles del circuito, coches y de mas, no sirve de casi nada bajarlo, ya que ni la mod ni los circuitos estan editados con los cuatro niveles.

Hay un programa que se llama [FRAPS](#) , lo instalais, y os mostrara los fps que teneis en tiempo real. Para obtener una respuesta inmediata de vuestro pilotaje, teneis que conseguir un minimo de 25 fps, en las peores circunstancias, que en Yas Marina es en la recta de atras con muchos coches delante vuestra y algunos detras 📺

=====