

Tirones graficos

Publicado por Potaje Potajillo - 15 Ene 2012 19:19

Leido en el foro de Simracing.es (al César lo que es del César), el forero SyrCoM puso....

Tenéis que ir a vuestro .PLR Documentos/rFactor2/UserData/player.PLR y busca esta línea. Flush Previous Frame="0"; y donde pone "0"; lo situamos en "1";. Guardamos el .PLR y a jugar!!!

Yo si que noto mejora.

=====

Re: Tirones graficos

Publicado por Avatares De Orion - 16 Ene 2012 16:53

Yo tambien, muuucho mejor. Le puedo dar a alt+tab y todo y sigo sin tirones.

Me falta probar a ver si puedo tener el ts a la vez que antes era imposible, y probar en monaco que tambien. Incluso puede que pueda darle mas caña a la config de la grafica 🍷

Como ahora entrenare para la carrera, ya os diré q tal, pero pinta bien, muuuy bien.

=====

Re: Tirones graficos

Publicado por Avatares De Orion - 16 Ene 2012 17:38

bueno, como para correr en monaco no, pero es una mejora sustancial, si notais tirones esporadicos no lo dudeis.

Recordar que los ordenadores lo unico que hacen es comparar datos, algo que se les da muy bien, asi que si en el notepad o cualsea, le dais a buscar "Ctrl+F"; y pegais "Flush Previous Frame"; enseguida el ordenador la encontrara por vosotros. Tener en cuenta que todos los cambios en los ini y plr, mejor o imprescindible, con el rFactor2 cerrado.

=====

Re: Tirones graficos

Publicado por The Mendru - 16 Ene 2012 19:09

yo de lo ke he visto ,echar una carrera con lluvia y vereis como os come los graficos

=====

Re: Tirones graficos

Publicado por Avatares De Orion - 31 May 2012 17:54

Con la nueva version; Build 85 ya no hace falta tocar esto 🤔

=====