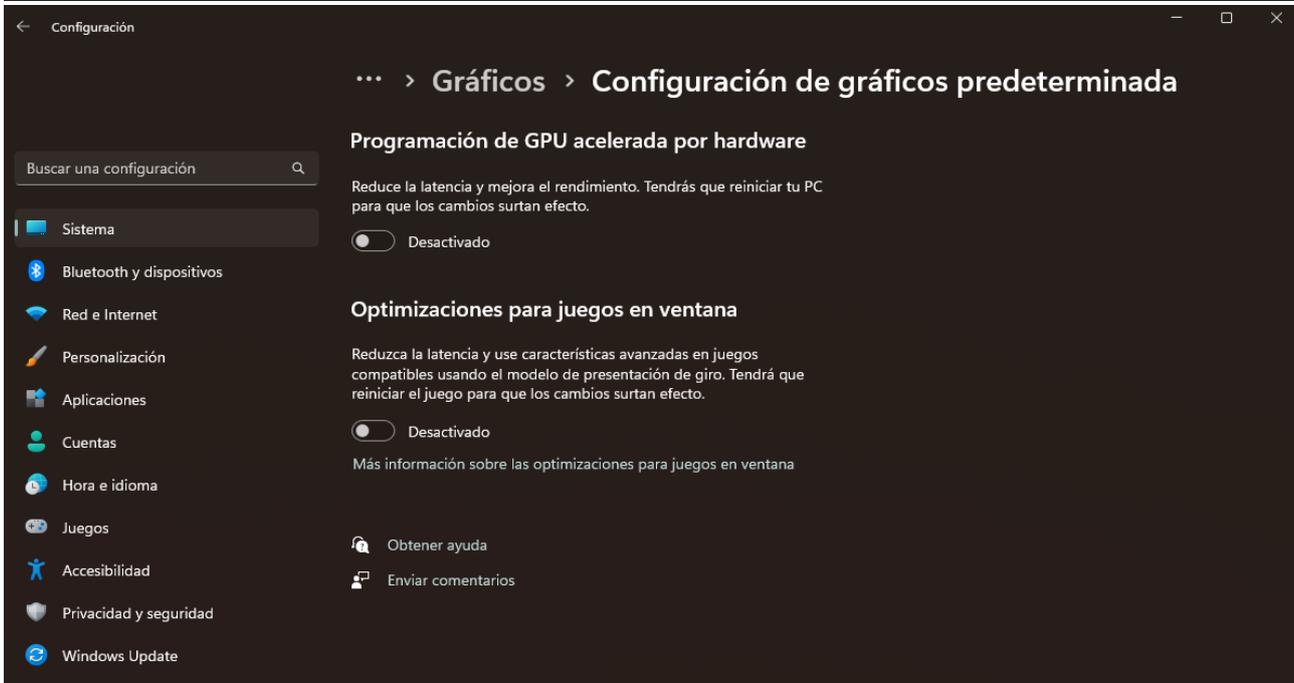


CONFIGURACIÓN OPTIMIZADA PARA VOLAR CON FLIGHT SIMULATOR

DESPUÉS DE LA ACTUALIZACIÓN SU10

25/09/2022

CONFIGURACIÓN DE WINDOWS 11



Desactivar:

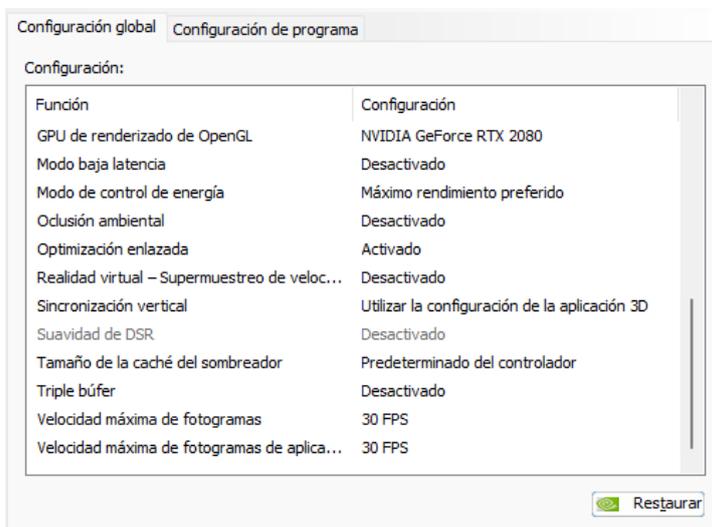
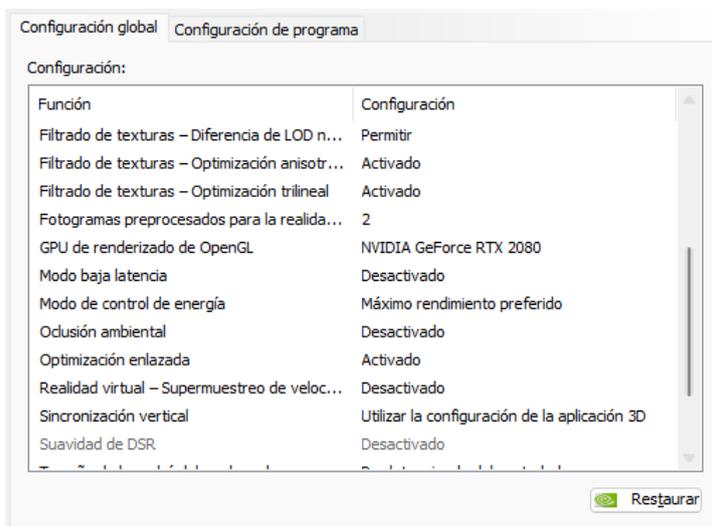
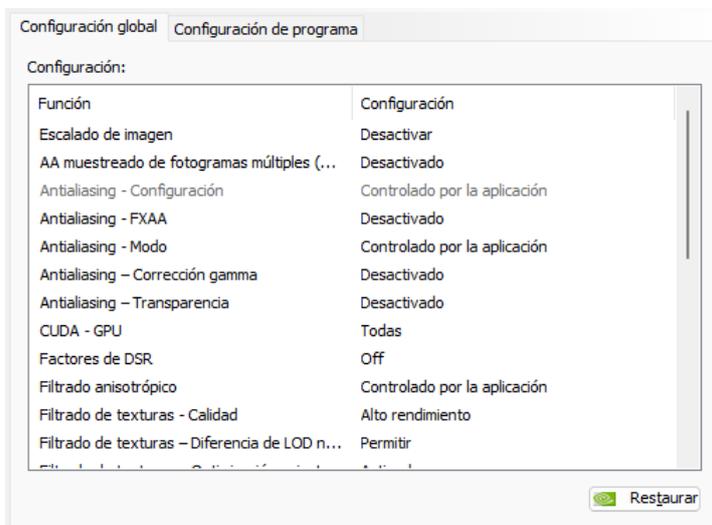
Modo juego

Programación de GPU acelerada por hardware

Optimizaciones para juegos en ventana

PANEL DE CONTROL DE LOS DRIVERS DE LA TARJETA GRÁFICA NVIDIA

Pulsar en **Restaurar valores predeterminados**, cargar los valores por defecto y luego modificar los parámetros tal y como pongo en las siguientes capturas de pantalla. Toda la configuración se hace en la Configuración Global. En Configuración de programa borramos cualquier perfil.



CONFIGURACIÓN DE OPCIONES GENERALES DE FLIGHT SIMULATOR EN MONITOR

OPCIONES GENERALES

PC

DESCRIPCIÓN

Busca la calidad de las texturas. El juego debe reiniciarse para aplicar los cambios.

GRÁFICOS	PC	DESCRIPCIÓN
CÁMARA	BUSCAR > RESULTADOS ENCONTRADOS: 66	
SONIDO	MODO DE VISUALIZACIÓN	MODO VENTANA
TRÁNSITO	RESOLUCIÓN DE PANTALLA COMPLETA	1920X1200
DATOS	ANTI-ALIASING	NVIDIA DLSS
MODELO DE VUELO	NVIDIA DLSS	CALIDAD
VARIOS	AMD FIDELITYFX SHARPENING	200
ACCESIBILIDAD	V-SYNC	DESACTIVADO
DESARROLLADORES	LÍMITE DE VELOCIDAD DE FOTOGRAMAS	FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN
MODOS RV	HDR10	DESACTIVADO
EXPERIMENTALES	VERSIÓN DE DIRECTX	DX11
	CALIDAD DE RENDERIZADO GENERAL	PERSONALIZADO
	CONFIGURACIÓN AVANZADA	
	NIVEL DE DETALLES DEL TERRENO	200
	CACHÉ PREVIA PARA TERRENO QUE NO APARECE EN PANTALLA	ULTRA
	DATOS VECTORIALES DEL TERRENO	ULTRA
	EDIFICIOS	ULTRA
	ÁRBOLES	ULTRA
	CÉSPED Y ARBUSTOS	ULTRA
	NIVEL DE DETALLES DE LOS OBJETOS	200
	NUBES VOLUMÉTRICAS	ULTRA
	RESOLUCIÓN DE TEXTURA	ULTRA

OPCIONES GENERALES

PC

DESCRIPCIÓN

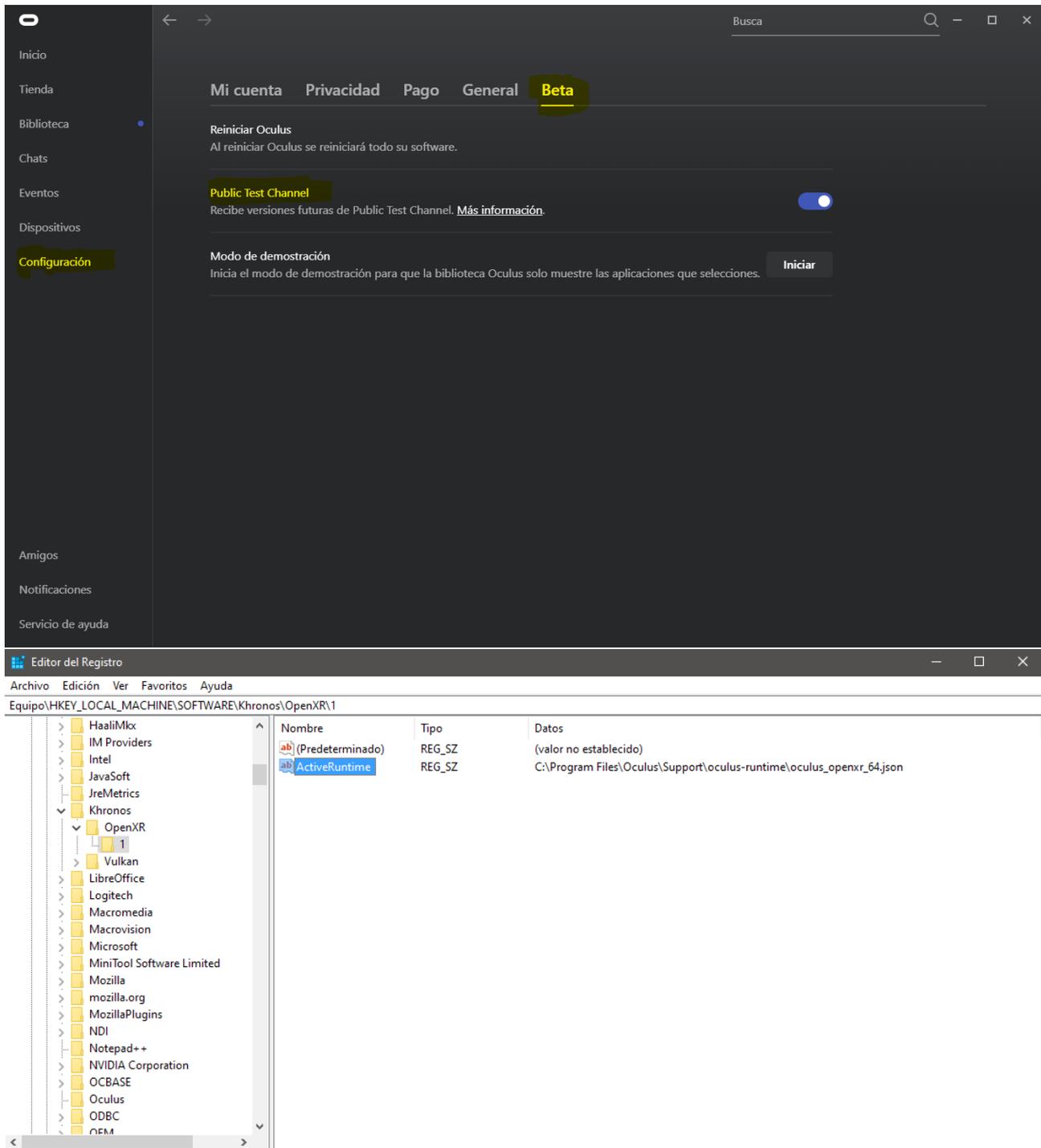
Elige si deseas habilitar la corrección de la lente.

GRÁFICOS	PC	DESCRIPCIÓN
CÁMARA	BUSCAR > RESULTADOS ENCONTRADOS: 66	
SONIDO	NUBES VOLUMÉTRICAS	ULTRA
TRÁNSITO	RESOLUCIÓN DE TEXTURA	ULTRA
DATOS	FILTRADO ANISOTRÓPICO	8X
MODELO DE VUELO	SOBREMUESTREO DE TEXTURA	6X6
VARIOS	SÍNTESIS DE TEXTURA	ULTRA
ACCESIBILIDAD	OLEAJE DEL AGUA	ALTO
DESARROLLADORES	PROYECCIÓN DE SOMBRAS	1536
MODOS RV	SOMBRAS DEL TERRENO	1024
EXPERIMENTALES	SOMBRAS DE CONTACTO	ALTA
	EFFECTOS EN EL PARABRISAS	ALTA
	OCLUSIÓN AMBIENTAL	ALTA
	REFLEJOS DE MAPA DE CUBOS	256
	REFLEJOS DE MARCHA DE RAYOS	ALTA
	EJES DE LUZ	ALTA
	FLORACIÓN	ACTIVADO
	PROFUNDIDAD DE CAMPO	ALTA
	DESENFUQUE DE MOVIMIENTO	ALTA
	CORRECCIÓN DE LALENTE	DESACTIVADO
	DESTELLO DE LALENTE	ACTIVADO
	FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN DE LA CABINA DE CRISTAL	BAJA

SOLO PARA USUARIOS VR

OCULUS SOFTWARE

Configuración > Beta > habilitar "Public Test Channel"



Editar el registro de Windows con Regedit.exe como en la captura anterior para asegurarnos de que se está usando el driver de Oculus VR y no el de Steam VR

`Equipo\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Khronos\OpenXR\1`

ActiveRuntime → ruta completa al archivo **oculus_openxr_64.json** en tu equipo

CONFIGURACIÓN DE OPCIONES GENERALES - GRÁFICOS

FLIGHT SIMULATOR EN VR

OPCIONES GENERALES

GRÁFICOS

- CÁMARA
- SONIDO
- TRÁNSITO
- DATOS
- MODELO DE VUELO
- VARIOS
- ACCESIBILIDAD
- DESARROLLADORES
- MODOS VR
- EXPERIMENTALES

RV

BUSCAR > RESULTADOS ENCONTRADOS: 66

ANTI-ALIASING	<	NVIDIA DLSS	>
NVIDIA DLSS	<	CALIDAD	>
AMD FIDELITYFX SHARPENING	<	200	>
MODOS DE REPROYECCIÓN	<	DESACTIVADO	>
ESCALA DEL MUNDO	<	115	>
CALIDAD DE RENDERIZADO GENERAL	<	>	>
CONFIGURACIÓN AVANZADA			
NIVEL DE DETALLES DEL TERRENO	<	250	>
CACHÉ PREVIA PARA TERRENO QUE NO APARECE EN PANTALLA	<	ULTRA	>
DATOS VECTORIALES DEL TERRENO	<	ULTRA	>
EDIFICIOS	<	ULTRA	>
ÁRBOLES	<	ULTRA	>
CÉSPED Y ARBUSTOS	<	ULTRA	>
NIVEL DE DETALLES DE LOS OBJETOS	<	200	>
NUBES VOLUMÉTRICAS	<	ULTRA	>
RESOLUCIÓN DE TEXTURA	<	ULTRA	>
FILTRADO ANISOTRÓPICO	<	8X	>
SOBREMUESTREO DE TEXTURA	<	6X6	>
SÍNTESIS DE TEXTURA	<	ULTRA	>
OLEAJE DEL AGUA	<	ALTO	>

DESCRIPCIÓN

Ajusta la resolución del mapa de sombras. Un valor alto mejorará la calidad visual, pero puede afectar al rendimiento.

OPCIONES GENERALES

GRÁFICOS

- CÁMARA
- SONIDO
- TRÁNSITO
- DATOS
- MODELO DE VUELO
- VARIOS
- ACCESIBILIDAD
- DESARROLLADORES
- MODOS VR
- EXPERIMENTALES

RV

BUSCAR > RESULTADOS ENCONTRADOS: 66

EDIFICIOS	<	ULTRA	>
ÁRBOLES	<	ULTRA	>
CÉSPED Y ARBUSTOS	<	ULTRA	>
NIVEL DE DETALLES DE LOS OBJETOS	<	200	>
NUBES VOLUMÉTRICAS	<	ULTRA	>
RESOLUCIÓN DE TEXTURA	<	ULTRA	>
FILTRADO ANISOTRÓPICO	<	8X	>
SOBREMUESTREO DE TEXTURA	<	6X6	>
SÍNTESIS DE TEXTURA	<	ULTRA	>
OLEAJE DEL AGUA	<	ALTO	>
PROYECCIÓN DE SOMBRAS	<	1536	>
SOMBRAS DEL TERRENO	<	1024	>
SOMBRAS DE CONTACTO	<	ALTA	>
EFFECTOS EN EL PARABRISAS	<	ALTA	>
OCLUSIÓN AMBIENTAL	<	ALTA	>
REFLEJOS DE MAPA DE CUBOS	<	192	>
REFLEJOS DE MARCHA DE RAYOS	<	ALTA	>
EJES DE LUZ	<	ALTA	>
FLORACIÓN	<	ACTIVADO	>
FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN DE LA CABINA DE CRISTAL	<	BAJA	>

DESCRIPCIÓN

Ajusta la calidad de las sombras de oclusión ambiental. Un valor alto mejorará la calidad visual, pero podría afectar al rendimiento.

ARCHIVO .BAT DE ARRANQUE DEL SIMULADOR PARA VR

FS.bat

```
CLS
C:
cd C:\Scripts
CMD /C START /MIN /B /ABOVENORMAL "" /D "C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-client" "C:\Program
Files\Oculus\Support\oculus-client\oculusClient.exe"
CMD /C START /MAX /B /ABOVENORMAL "" shell:AppsFolder\Microsoft.FlightSimulator_8wekyb3d8bbwe!App "-
FastLaunch"
PAUSE Espera a que arranque el simulador para aplicar las prioridades y el Oculus ASW
wmic process where name="OVRServer_x64.exe" CALL setpriority "above normal"
wmic process where name="FlightSimulator.exe" CALL setpriority "above normal"
"C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-diagnostics\OculusDebugToolCLI.exe" -f parametros_fs.txt
PAUSE
```

parametros_fs.txt

```
server:asw.Clock30
service set-pixels-per-display-pixel-override 1.6
service set-client-fov-tan-angle-multiplier 0.785 0.785
service set-use-fov-stencil false
service enable-adaptive-gpu-perf-scale false
exit
```

Para arrancar el simulador ejecuta el archivo **FS.bat**

Cómo hacerlo:

Copiando el código de esta página con un bloc de notas crea dos archivos de texto (FS.bat y parametros_fs.txt) en una carpeta que se llame C:\Scripts. Si no los copias en C:\Scripts recuerda cambiar la ubicación que elijas al inicio del archivo FS.bat

Con el archivo .bat se configurará la prioridad de los procesos del cliente de Oculus y del propio simulador un poco más rápido, por encima de lo normal.

También se arrancará el simulador en modo *-FastLaunch* lo que te ahorrará unos segundos y se configurará la VR con los parámetros incluidos en el fichero **parametros_fs.txt**

Se pondrá el supersampling a 1.6, se disminuirá el FOV a 0.785 para incrementar los FPS y se anulará el escalado automático para que no haya parpadeos y el movimiento sea lo más fluido posible.

Puedes cambiar el FOV a tu gusto ampliando un poco el valor por si te parece demasiado cerrado, prueba con 0.8

También puedes disminuir el SuperSampling a 1.6 o incluso 1.5 si ves que tu equipo va demasiado forzado.

Espero que con esta configuración mejore tu experiencia VR con Flight Simulator.

Puedes hacerme llegar tus dudas, sugerencias o mejoras a info@flightsimulator.me