CONFIGURACIÓN OPTIMIZADA Y ACTUALIZADA PARA VOLAR CON FLIGHT SIMULATOR EN VR

SU14 - DIRECTX 12

23/01/2024

CONFIGURACIÓN DE WINDOWS 11

Permitir que el mando abra Game Bar: Desactivado

Juegos › Game Bar	
Permitir que el mando abra Game Bar Familiarizarse con Game Bar	Desactivado 💽
Todos los accesos directos Para editar los accesos directos relacionados con Game Bar, presiona la tecla del logotipo de Windows + G o ve a Inicio	> Game bar > Configuración
Opciones de configuración relacionadas	
🖼 Gráficos	>
Obtener ayuda P Enviar comentarios	

Programación de GPU acelerada por hardware: Activado

Optimizaciones para juegos en ventana: Activado







INSTALACIÓN DE DRIVER NVIDIA

https://www.nvidia.es/Download/Find.aspx?lang=es

Instalar los drivers de NVIDIA sin GeForce Experience

Instalador de NVIDIA					×
Controlador de o Versión 546.65	gráficos de N\	/IDIA			DIA.
 Comprobación del sistema Acuerdo de licencia Opciones Instalar Finalizar 	 Controlador de Controlador de 	gráficos de NVIDIA y gráficos de NVIDIA	y GeForce Ex	perience	
Al realizar la instalación, usted ace Acuerdo de licencia de usuario final Política de privacidad de NVIDIA	epta lo siguiente:	ACEPTAR Y CONT	TNUAR	<u>C</u> ANCEL	AR

Seleccionar en Opciones de Instalación:

Personalizar (avanzado)



En Opciones de instalación personalizadas:

Desmarcar

Controlador de audio HD

NVIDIA Geforce Experience

Marcar

Realizar una instalación correcta



PANEL DE CONTROL DE LOS DRIVERS DE LA TARJETA GRÁFICA NVIDIA

Pulsar en el enlace superior de la ventana donde pone **Restaurar valores predeterminados**, cargar los valores por defecto y luego modificar los parámetros tal y como pongo en las siguientes capturas de pantalla.

En la Configuración Global solo vamos a modificar un valor: Tamaño de la caché del sombreador – 10 GB

Configuración global Configuración de programa	
Configuración:	
Función	Configuración
Escalado de imagen	Desactivar
AA muestreado de fotogramas múltiples (M	Desactivado
Antialiasing - Configuración	Controlado por la aplicación
Antialiasing - FXAA	Desactivado
Antialiasing - Modo	Controlado por la aplicación
Antialiasing – Corrección gamma	Activado
Antialiasing – Transparencia	Desactivado
CUDA - GPU	Todas
CUDA - Sysmem Fallback Policy	Driver Default
Compatibilidad con OpenGL GDI	Auto
Factores de DSR	Off
Filtrado anisotrópico	Controlado por la aplicación
Filtrado de texturas - Calidad	Calidad
Filtrado de texturas – Diferencia de LOD ne	Permitir
Filtrado de texturas – Optimización anisotró	Desactivado
Filtrado de texturas – Optimización trilineal	Activado

Restaurar

Configuración global Configuración de programa

Configuración:	
Función	Configuración
Filtrado de texturas – Optimización anisotró	Desactivado
Filtrado de texturas – Optimización trilineal	Activado
Fotogramas preprocesados para la realidad	1
GPU de renderizado de OpenGL	Selección automática
Modo baja latencia	Desactivado
Modo de control de energía	Normal
Método actual Vulkan/OpenGL	Auto
Oclusión ambiental	Desactivado
Optimización enlazada	Automático
Realidad virtual – Supermuestreo de veloci	Desactivado
Sincronización vertical	Utilizar la configuración de la aplicación 3D
Suavidad de DSR	Desactivado
Tamaño de la caché del sombreador	10 GB
Triple búfer	Desactivado
Velocidad máxima de fotogramas	Desactivado
Velocidad máxima de fotogramas de aplica	Desactivado

Restaurar

En la Configuración de programa creamos un perfil para Flight Simulator y lo dejamos así:

Configuración global Configuración de programa	
1. Seleccionar un programa para personalizar:	
🗖 Microsoft Flight Simulator (Micros \vee	Agregar Desinstalar 🧧 Res <u>t</u> aurar
🕝 Mostrar sólo los programas en este equipo	
2. Especificar la configuración de este programa:	
Función	Configuración
Escalado de imagen	Desactivar
AA muestreado de fotogramas múltiples (M	Incompatible para esta aplicación
Antialiasing - Configuración	Utilizar la configuración global (Controlado
Antialiasing - FXAA	Utilizar la configuración global (Desactivado)
Antialiasing - Modo	Controlado por la aplicación
Antialiasing – Corrección gamma	Activado
Antialiasing – Transparencia	Desactivado
CUDA - GPU	Todas
CUDA - Sysmem Fallback Policy	Prefer No Sysmem Fallback
Compatibilidad con OpenGL GDI	Preferir rendimiento
Filtrado anisotrópico	16x
Filtrado de texturas - Calidad	Alto rendimiento
Filtrado de texturas – Diferencia de LOD ne	Fijación

Configuración global Configuración de programa

1. Seleccionar un programa para personalizar:		
🗖 Microsoft Flight Simulator (Micros \vee	Agregar Desinstalar 🧧 Res <u>t</u> aurar	
🕑 Mostrar sólo los programas en este equipo		
2. Especificar la configuración de este programa:		
Función	Configuración	•
Filtrado de texturas – Optimización anisotró	Desactivado	
Filtrado de texturas – Optimización trilineal	Activado	
Fotogramas preprocesados para la realidad	1	
GPU de renderizado de OpenGL	Selección automática	
Modo baja latencia	Desactivado	
Modo de control de energía	Máximo rendimiento preferido	
Método actual Vulkan/OpenGL	Auto	
Oclusión ambiental	Incompatible para esta aplicación	
Optimización enlazada	Automático	
Realidad virtual – Supermuestreo de veloci	Incompatible para esta aplicación	
Sincronización vertical	Utilizar la configuración de la aplicaci	
Triple búfer	Desactivado	
Velocidad máxima de fotogramas	Desactivado	

Configuración global Configuración de programa	
1. Seleccionar un programa para personalizar:	
Microsoft Flight Simulator (Micros	Agregar Desinstalar @ Restaurar
🥑 Mostrar sólo los programas en este equipo	
2. Especificar la configuración de este programa:	
Función	Configuración
Filtrado de texturas – Optimización trilineal	Activado
Fotogramas preprocesados para la realidad	1
GPU de renderizado de OpenGL	Selección automática
Modo baja latencia	Desactivado
Modo de control de energía	Máximo rendimiento preferido
Método actual Vulkan/OpenGL	Auto
Oclusión ambiental	Incompatible para esta aplicación
Optimización enlazada	Automático
Realidad virtual – Supermuestreo de veloci	Incompatible para esta aplicación
Sincronización vertical	Utilizar la configuración de la aplicaci
Triple búfer	Desactivado
Velocidad máxima de fotogramas	Desactivado
Velocidad máxima de fotogramas de aplica	Desactivado

Las demás opciones del panel del driver de NVIDA las dejaremos así:

Utilice la configuración avanzada de imagen 3D



Configuración PhysX Procesador – Selección automática (recomendada)

Establecer lo siguiente:	
Configuración de Surround	Configuración PhysX
Extender las pantallas con Surround	Procesador:
Configurar	Selección automática (recomendada) 🗸 🗸
	PhysX • NVIDIA GeForce RTX 4070 Ti
PhysX SAMSUNG Beng G2400W	
NVIDIA GeForce RTX 4070 Ti	

La configuración de color de NVIDIA

1. Seleccione la pantalla que desea ca	nbiar.
SAMSUNG BenQ G24	100W
2. Elija la resolución.	
Conector:	
HDMI - HDTV	
Resolución:	Frecuencia de actualización:
Ultra HD, HD, SD	60Hz ~
4k x 2k, 2560 x 1600 4k x 2k, 2048 x 1536 1080p, 1920 x 1080 1080p, 1940 x 1080 720p, 1280 x 720 720p, 1280 x 720 720p, 1176 x 664 700 1151 x 720 Personalizar 3. Aplicar la siguiente configuración. Configuración de color predetermina Configuración de color de NVIDIA	da
	Des fors dished the sector description
Projundidad de color de escritorio:	Protuntidad del color de salida:
Formato de color de salida:	Gama dinámica de salida:
RGB ~	Completa ~

El valor de **Digital vibrance** lo subimos ligeramente a 60%

1. Seleccione la pantalla que desea cambiar.	
SAMSUNG BenQ G2400W	
2. Modo de precisión de color Modo de precisión de color actual: Precisa	
3. Aplicar mejoras de color	
Ajustes de salida	
❤ Canal de color: ♥ Todos los canales ∨	
☆ Brillo: - + 50%	
• Contraste: - + 50%	
S Gamma: - + 1.00	
Los valores muy altos o muy bajos de brillo y contraste pueden reducir los límites de Gamma.	
Digital vibrance: - + 60%	Imagen de referencia: O 1 O 2 O 3
● Matiz: - ● + 0°	
Tipo de contenido notificado a la pantalla:	
Selección automática (recomendada)	

La salida de audio HDMI desactivada

NVIDIA GeForce RTX	4070 Ti	-
DisplayPort (1):	No hay disponible ninguna pantalla con audio	
DisplayPort (2):	No hay disponible ninguna pantalla con audio	
DVI:	No hay disponible ninguna pantalla con audio	
HDMI:	Desactivar audio ~	
2. Configurar dispositiv	os de reproducción con los valores del sonido de Windows.	
2. Configurar dispositiv Abrir configuración de	os de reproducción con los valores del sonido de Windows.	
2. Configurar dispositiv	os de reproducción con los valores del sonido de Windows. I sonido de Windows	

Administrador de dispositivos	
Archivo Acción Ver Ayuda	
 I9 Adaptadores de pantalla NVIDIA GeForce RTX 4070 Ti Virtual Desktop Monitor Adaptadores de red O Cámaras Colas de impresión Controladoras ATA/ATAPI IDE Controladoras de almacenamiento Controladoras de bus serie universal Controladoras de sonido y vídeo y dispositivos de juego 	·
 Iriun Webcam NVIDIA High Definition Audio Pico Streaming Speaker Pico Streaming Virtual Audio Realtek(R) Audio Virtual Desktop Audio 	 Sonido Reproducción Grabar Sonidos Comunicaciones Seleccione un dispositivo de reproducción para modificar su configuración:
 > Initial Desition (HID) > Initial Desition de interfaz de usuario (HID) > Initial Dispositivos de seguridad > Initial Dispositivos del sistema > Initial Dispositivos multimedia digitales > Initial Dispositivos portátiles > Initial Equipo > Initial Equipo > Initial Firmware > Monitores > Initial Monitores > Initial Picco Device > Procesadores > Initial Support Devices > Initial Picco M v I PD 	Conector AUX interno Pico Streaming Virtual Audio Deshabilitado Solo Altavoces Realtek (R) Audio Dispositivo predeterminado Realtek (R) Audio Listo Altavoces Virtual Desktop Audio Deshabilitado
 Teclados Unidades de disco 	Aceptar Cancelar Aplicar

Nos aseguramos de que no tenemos NVIDIA High Definition Audio activado

En algunos sistemas el driver de audio perjudica enormemente el rendimiento de la tarjeta gráfica

CONFIGURACIÓN DE OPCIONES GENERALES DE FLIGHT SIMULATOR EN MODO PC (MONITOR)

Ponemos todo al mínimo ya que vamos a usar el simulador solamente con VR

Si lo vamos a usar en modo monitor, sin VR, seleccionamos entonces:

Global Rendering Quality: ULTRA y el ANTI-ALIASING en TAA

En equipos menos potentes podemos cambiar TAA por DLSS (será explicado en otro PDF)

GENERAL OPTIONS

GRAPHICS			PC			
CAMERA		Q	> RESULTS FOUND: 68			
SOUND	DISPLAY MODE			FUL	L SCREEN	
TRAFFIC	FULL SCREEN RESOLUTION			192	0X1080	
DATA	ANTI-ALIASING			S	OFF	>
	RENDER SCALING (RENDERING RESOLUTION 1920X10	80)			-	100
PLIGHT MODEL	NVIDIA DLSS FRAME GENERATION			S	OFF	>
MISC	V-SYNC				OFF	>
ACCESSIBILITY	NVIDIA REFLEX LOW LATENCY			S	OFF	>
DEJ/EL ODERS						E
DEVELOPERS						
VR MODE	DIRECTX VERSION			S	DX12 (BETA)	>
EXPERIMENTAL	GLOBAL RENDERING QUALITY			<u><</u>	LOW-END	2
	ADVANCED SETTINGS					
	TERRAIN LEVEL OF DETAIL			-0		25
	OFF SCREEN TERRAIN PRE-CACHING				LOW	>
	TERRAIN VECTOR DATA			N	OFF	>
	BUILDINGS			N	LOW	
	TREES			N	LOW	2
	GRASS AND BUSHES			N	OFF	
	OBJECTS LEVEL OF DETAIL			-0		25
	VOLUMETRIC CLOUDS			N	LOW	Þ

► GENERAL OPTIONS

GRAPHICS			PC		>	
CAMERA	SEARCH S	۵ >	> RESULTS FOUND: 68			
SOUND	VOLUMETRIC CLOUDS			<	LOW	
TRAFFIC	TEXTURE RESOLUTION			<	LOW	>
DATA	ANISOTROPIC FILTERING			K	OFF	>
	TEXTURE SUPERSAMPLING			<	OFF	>
FLIGHT MODEL	TEXTURE SYNTHESIS			<	LOW	2
MISC	WATER WAVES			<	LOW	2
ACCESSIBILITY	SHADOW MAPS			<	768	>
2020	TERRAIN SHADOWS			<	OFF	\geq
DEVELOPERS	CONTACT SHADOWS				OFF	\geq
VR MODE	WINDSHIELD EFFECTS				LOW	
EXPERIMENTAL	AMBIENT OCCLUSION				OFF	2
	CUBEMAP REFLECTIONS			<u> </u>	96	
	RAYMARCHED REFLECTIONS			<	OFF	2
	LIGHT SHAFTS			<	OFF	2
	BLOOM			<	ON	2
	DEPTH OF FIELD			<	OFF	×
	MOTION BLUR			I	OFF	Þ
	LENS CORRECTION			K	OFF	Þ
	LENS FLARE			N	ON	>
	GLASS COCKPIT REFRESH RATE			<	LOW	2

CONFIGURACIÓN DE OPCIONES GENERALES DE FLIGHT SIMULATOR EN VR

La escala del mundo se puede ajustar al gusto de cada uno, creo que queda más real a 115

Todos los valores que no están en ULTRA están un punto por debajo del máximo.

Glass cockpit refresh rate lo ponemos al mínimo porque en aviones con muchas pantallas influye.

Quedamos la configuración tal y como aparece en las siguientes capturas:

SENERAL OPTIONS

GRAPHICS		VR			
CAMERA		> RESULTS FOUND	5: 68		
SOUND	ANTI-ALIASING			TAA	
TRAFFIC	RENDER SCALING		_	•	100
DATA	AMD FIDELITYFX SHARPENING			•	150
	REPROJECTION MODE		Sec. 1	OFF	2
FLIGHT MODEL	WORLD SCALE			•	115
MISC	NVIDIA REFLEX LOW LATENCY			OFF	2
ACCESSIBILITY	GLOBAL RENDERING QUALITY			CUSTOM	2
DEVELOPERS	ADVANCED SETTINGS				
VP MODE	TERRAIN LEVEL OF DETAIL			-•	100
VRMODE	OFF SCREEN TERRAIN PRE-CACHING		S	ULTRA	
EXPERIMENTAL	TERRAIN VECTOR DATA		I	ULTRA	
	BUILDINGS		Image: A state of the state	HIGH	>
	TREES			HIGH	>
	GRASS AND BUSHES		Image:	HIGH	
	OBJECTS LEVEL OF DETAIL			•	100
	VOLUMETRIC CLOUDS			ULTRA	
	TEXTURE RESOLUTION			ULTRA	
	ANISOTROPIC FILTERING		<u> </u>	16X	
	TEXTURE SUPERSAMPLING		× .	6X6	>
	TEXTURE SYNTHESIS		<	HIGH	

➤ GENERAL OPTIONS

GRAPHICS			VR		>	
CAMERA		٩	> RESULTS FOUND: 68			
SOUND				_	нісн	
TRAFFIC	TREES			<	HIGH	
DATA	GRASS AND BUSHES			<	HIGH	>
FLIGHT MODEL	OBJECTS LEVEL OF DETAIL				•	100
MISC				<u> </u>	ULTRA	2
	ANISOTROPIC FILTERING				16X	
	TEXTURE SUPERSAMPLING			<	6X6	
DEVELOPERS	TEXTURE SYNTHESIS			<	HIGH	
VR MODE	WATER WAVES			K	HIGH	
EXPERIMENTAL	SHADOW MAPS			<	1536	2
	TERRAIN SHADOWS			4	1024	
	CONTACT SHADOWS				HIGH	
	WINDSHIELD EFFECTS			S	HIGH	2
	AMBIENT OCCLUSION			<u> </u>	HIGH	
	CUBEMAP REFLECTIONS			S	192	
	RAYMARCHED REFLECTIONS			<u> </u>	HIGH	
	LIGHT SHAFTS				HIGH	
	BLOOM			<	ON	
	GLASS COCKPIT REFRESH RATE			<	LOW	

CONFIGURACIÓN DE TRÁFICO

En modo PC (monitor)

GENERAL OPTION	S			
GRAPHICS		PC		
CAMERA	SEARCH P	> RESULTS FOUND: 29		
SOUND	AVIATION TRAFFIC			
TRAFFIC	AIRCRAFT TRAFFIC TYPE		REAL-TIME ONLINE	>
DATA				
FLIGHT MODEL	SHOW TRAFFIC NAMEPLATES		< ON	2
MISC	AIRPORT LIFE			
	AIRPORT VEHICLE DENSITY		•	50
ACCESSIBILITY	GROUND AIRCRAFT DENSITY		•	50
DEVELOPERS	WORKER DENSITY		•	50
VR MODE	LAND AND SEA TRAFFIC			
EVDEDIMENTAL	LEISURE BOATS		•	50
	ROAD VEHICLES		•	50
	SHIPS AND FERRIES		•	50
	FAUNA DENSITY		2	• 100
	AI AND MULTIPLAYER TRAFFIC DETAIL			
	USE GENERIC AIRCRAFT MODELS (AI TRAFFIC)		C OFF	>
	USE GENERIC AIRCRAFT MODELS (MULTIPLAYER)		C OFF	>
	SHOW MULTIPLAYER AIRCRAFT IN CLOSE PROXIMITY		C ON	>
	TRAFFIC VARIETY		ULTRA	>

En modo VR

GENERAL OPTION	S		
GRAPHICS		VR	
CAMERA		→ RESULTS FOUND: 29	
SOUND	AVIATION TRAFFIC		
TRAFFIC	AIRCRAFT TRAFFIC TYPE		REAL-TIME ONLINE
DATA			
FLIGHT MODEL	AI GENERAL AVIATION TRAFFIC DENSITY SHOW TRAFFIC NAMEPLATES		0 0 C 0N 2
MISC	AIRPORT LIFE		
ACCESSIBILITY	AIRPORT VEHICLE DENSITY		
DEVELOPERS	GROUND AIRCRAFT DENSITY		
VR MODE	WORKER DENSITY		
	LAND AND SEA TRAFFIC		
	LEISURE BOATS		
	ROAD VEHICLES		25
	SHIPS AND FERRIES		25
	FAUNA DENSITY		• 100
	AI AND MULTIPLAYER TRAFFIC DETAIL		
	USE GENERIC AIRCRAFT MODELS (AI TRAFFIC)		C OFF 🔰
	USE GENERIC AIRCRAFT MODELS (MULTIPLAYER)		C OFF N
	SHOW MULTIPLAYER AIRCRAFT IN CLOSE PROXIMITY		K ON 🗾
	TRAFFIC VARIETY		ULTRA 🔰

OTRAS CONFIGURACIONES EN FLIGHT SIMULATOR

El ROLLING CACHE LIMIT se puede subir a 16 o 24 GB dependiendo del espacio libre que tengamos.

Si se tiene buena conexión a Internet y un disco NVMe M.2 no es necesario y evitamos tirones.

	IS			
GRAPHICS	SEARCH	> RESULTS FOUND: 18		
CAMERA	DATA CONNECTION			
SOUND	ONLINE FUNCTIONALITY		C ON	
TRAFFIC	BING DATA WORLD GRAPHICS		C ON	
	PHOTOGRAMMETRY		C ON	
DATA	LIVE REAL-WORLD AIR TRAFFIC		C ON	
FLIGHT MODEL	LIVE WEATHER		C ON	
MISC	MULTIPLAYER		K ON	
ACCESSIBILITY	DATA CONSUMPTION			
DEVELOPERS	CURRENT DATA CONSUMPTION			2,15 GB
VR MODE	0			LIMIT 0,00 GB 0,00 GB
	DATA TRACKING RESET DAY		•	1
EXPERIMENTAL	DATA LIMITATION		C OFF	
				0
				0,00 GB
	DATA BANDWIDTH USAGE LIMIT			
	BANDWIDTH			TED 🗾
	ROLLING CACHE SETTINGS			
	ROLLING CACHE		K 0N	
	ROLLING CACHE LIMIT (GIB)			0
	ROLLING CACHE PATH		G:\FS2020\CACHE_D	INAMICA

GENERAL OPTIONS

GRAPHICS	SEARCH	,	ESULTS FOUND: 7			
CAMERA	REPLAY TOOL				OFF	>
SOUND	LOW POWER MODE			<	OFF	>
TRAFFIC	USE NANOVG FOR XML GAUGES			<	ON	×
DATA	PACKAGE REORDER TOOL			<	OFF	>
	MSFS STATE REPORT					
FLIGHT MODEL	CREATE A REPORT			CREATE AND O	PEN	
MISC	OPEN CONTAINING FOLDER			OPEN		
ACCESSIBILITY	MULTI WINDOW					
DEVELOPERS			ADD NEW RENDER WINDOW			
VR MODE						
EXPERIMENTAL						

SOLO PARA USUARIOS VR

PICO 4

Instalamos Virtual Desktop https://www.vrdesktop.net/

Preferred Codec: H.264+ OpenXR Runtime: VDXR

G Virtual Des	ktop Streamer	
ACCOUNTS	Preferred Codec H.264+	 Allow remote connections Encrypt local traffic
BINDINGS	OpenXR Runtime VDXR	 Automatically adjust bitrate Start with Windows
VIDEOS	Gamepad Emulation	Start minimized in tray Use touch input
ABOUT	Audio Streaming	Lock computer on disconnectAuto-select microphone
	Use virtual audio driver VoiceMeeter mode	Ask for computer access Boost game priority
		Reset to Defaults
Version: 1.29.10		

Las demás opciones las tenemos que configurar desde las gafas y las quedamos igual que en estas capturas



MPUTERS Maintained and maintained an	COMPUTERS Marcanic Games ENVIRONMENTS Image: Grand Park Andread Strate	COMPUTERS VP. Graphic Acuthy Computer Section 100 acuthy ENVIRONMENTS Impact from instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status GAMES Impact from instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status INPUT Impact from instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status SETTINGS VP. Grant Bala Impact from instant of grant of basic status STERAMING VP. From instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status VIDEOS VP. From instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status VIDEOS VP. From instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status VIDEOS VP. From instant of grant of basic status Impact from instant of grant of basic status VIDEOS VP. From instant of grant of basic status Impact from instant of basic status VIDEOS VP. From instant of grant of basic status Impact from instant of basic status VIDEOS VP. From instant of basic status Impact from instant of basic status
Image: NUTRONMENTS: Plats (00:50) (43:00) Plats (00:50) (40:00) Plats (00:50) (40:00)<	ENVIRONMENTS Paths	ENVIRONMENTS Protects (1007 (250 / 05.50)) GAMES Der (175 (1807 / 05.500)) INPUT Der (175 (1807 / 05.500)) NUPUT Der (175 (1807 / 05.500)) SETTINGS Der (175 (1807 / 05.500)) SETTINGS Der (175 (1807 / 05.500)) SETTINGS Der (175 (1807 / 05.500)) VIDEOS Der (175 (1807 / 05.500)) DE SETTINGS Der (175 (1807 / 05.500)) SETTINGS Der (180 / 05.500) SETINGS Der (180 / 05.500) SETINGS Der (180 / 05.500) SETINGS Der (180 / 05.500)
AMES Modium: (Dir. 2007) (2006) (2006) (2007) MPUT Big (Dir. 2007) (2006) (2007) Methy: (Dir. 2007) (2006) (2007) Disbledi THEMBINIS Disbledi THINIS	GAMES	GAMES
Might (RDL SUP (VA 600 × N)) Osabled MPUT • · · · · ·	Imput Imput	INPUT • Byb (Bits 2009 / 56 4000 yr.) • Diabód INPUT • Califa (175 3009 / 56 4000 yr.) • Automatic SETTINGS VIE Frane Ella • Automatic STREAMING VIE Frane Bits • Supple gould VIDEOS • Barbaria • Supple gould Barbaria • Barbaria • Barbaria VIDEOS • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria • Barbaria
NPUT Curdie (107: 000/2 (argo const:)) ETTINGS TREAMING TODOS Participation Curdie (107: 000/2 (argo const:)) Participation TREAMING TODOS Participation Curdie (107: 000/2 (argo const:)) Participation Participation Curdie (107: 000/2 (argo const:)) Participation Participation Curdie (107: 000/2 (argo const:)) Participation Participation Curdie (107: 000/2 (argo const:)) Participation Curdie (107: 000/2 (argo const:)) Pa	INPUT • Other in: 2004 One day in the intervention of the interventin of th	INPUT ● Ubra (DT 2004) 00 (do 0.4 r) ■ Addrmatic SETTINGS ● College (DT 0.00) / A college (
ETTINGS PUTURE TREAMING PUTURE </td <td>STELINGS Marcele applies STELEATINGS Marcele applies STELEATINGS Partial Partia</td> <td>SETTINGS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEO</td>	STELINGS Marcele applies STELEATINGS Marcele applies STELEATINGS Partial Partia	SETTINGS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEOS VIDEO
Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control Control	STREAMING Control VIDEOS VIDEOS Partial Partial Partial	STREAMING VIDEOS VIDEOS VIDEOS Slargening Slargening Slargening Slargening Slargening VIDEOS
TUDEOS The late at all costs and get suffy at laters The later substantiant at laters at later	VIDEOS Rote will show will work with will have been working with work will be w	VIDEOS Igrow that a with owner manys call go and harmy Igrow that a with owner manys call go and harmy Igrow that a with owner manys call go and harmy Igrow that a with owner manys call go and harmy Igrow that a with owner manys call go and harmy Igrow that a with owner many call go and harmy Igrow that a with owner many call go and harmy Igrow that a with owner many call go and harmy Igrow that a with owner water in the first call was a with owner water in the first call was a with owner was
Sharpweining Throws possible many factorial distantion in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting of appriction in the stanting in the stanting of appriction in the stantin the stanting of appriction in the stanting of appriction in the	Sharpening Control of the start of the s	Sharpening Depresent program of the transfer of current A land of the transfer of the transfe
VR Paralitionally Department of the end of	Vice Parathrough to the stage and stage and stage and stage and to the stage and stage and stage and to the stage and	VR Passthrough breve VR permis with your endrowment, Unable up
Quit Rever to datability Quit Particle Part of the Particle Partic	Quit Keyl to Disadd Point Keyl to Disadd Internation Park 4 Western 129:50 Algeb postic ayrodin 72 (ps 0 (ps 0 (Mbps	
Inaliset: Noo 4 A geff pedir ayuda 72 fps 0 fps 0 Mbps	teerind Res 4 All Paulin ayanda 72 fps 0 fbs 0 Mbps	Quit Rest to Defaults
1.29.10		Name of the second seco



El resultado de la configuración se ve en las siguientes imágenes volando sobre París:





OPENXR TOOLKIT

https://mbucchia.github.io/OpenXR-Toolkit/

Con esta utilidad podemos mejorar aún más el rendimiento.

A modo de ejemplo modificamos el Fixed Foveated Rendering en modo Custom y lo dejamos como en la siguiente captura de pantalla:





Las demás opciones las dejamos por defecto







ARCHIVO .BAT DE ARRANQUE DEL SIMULADOR PARA VR CON PICO 4

CLS C:

CMD /C START /MAX /B /ABOVENORMAL "" shell:AppsFolder\Microsoft.FlightSimulator_8wekyb3d8bbwe!App "-FastLaunch" PAUSE Espera a que arranque el simulador para aplicar las prioridades wmic process where name="FlightSimulator.exe" CALL setpriority "above normal"

Este archivo podemos tenerlo en cualquier carpeta del disco y lo ejecutamos con doble click para abrir el simulador, más rápido y con más prioridad que si lo abrimos directamente desde el menú o con su icono original.

Esta configuración funciona perfectamente con un i9 9900K con 64 GB y una tarjeta NVIDIA RTX4070ti Se ha probado durante días volando en VR, pero es fácilmente adaptable a vuelos con monitor.

Si tu sistema es diferente al mío los resultados puede que no sean los esperados. Prueba con tu equipo y adapta esta guía a tu hardware. No hay una configuración única ni perfecta.

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

FlightSimulator.me

ANEXO SOLO PARA USUARIOS VR CON OCULUS/META

Configuración > Beta > habilitar "Public Test Channel"

Inicio				Busca	Q -	×
Tienda	Mi cuen	nta Privacidad	Pago General	Beta		
Biblioteca •	Reiniciar O	rulus				
Chats	Al reiniciar	Oculus se reiniciará todo s	u software.			
Eventos	Public Test	Channel				
Dispositivos	Recibe vers	siones futuras de Public Tes	st Channel. <u>Más informac</u>	ión.		
Configuración	Modo de d Inicia el mo	lemostración odo de demostración para (que la biblioteca Oculus	solo muestre las aplicaciones que selecciones.		
Amigos						
Notificaciones						
Servicio de ayuda						
Servicio de ayuda						
Servicio de ayuda		_	_		-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khror	nos\OpenXR\1			-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1	Tipo	Datos	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre 환(Predeterminado)	Tipo REG_SZ RFG_SZ	Datos (valor no establecido) C\Perogram Files\Oculus\Support\oculus-puntime\oculus openyr 64 ison	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda HINE\SOFTWARE\Khror	nos\OpenXR\1 Nombre (Predeterminado) ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre 환 (Predeterminado) 환 ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khror	nos\OpenXR\1 Nombre (Predeterminado) ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre 환(Predeterminado) 환(ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre (Predeterminado)	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khror	nos\OpenXR\1 Nombre i (Predeterminado) i ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre 과 (Predeterminado) 과 ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda HINE\SOFTWARE\Khron ware Limited	nos\OpenXR\1 Nombre 환(Predeterminado) 환(ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron tware Limited ns oration	nos\OpenXR\1 Nombre	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron ware Limited	nos\OpenXR\1 Nombre 한(Predeterminado) 한(ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64,json	-	×
Servicio de ayuda	voritos Ayuda IINE\SOFTWARE\Khron	nos\OpenXR\1 Nombre (Predeterminado) ActiveRuntime	Tipo REG_SZ REG_SZ	Datos (valor no establecido) C:\Program Files\Oculus\Support\oculus-runtime\oculus_openxr_64.json	-	×

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 \rightarrow ruta completa al archivo **oculus_openxr_64.json** en tu equipo

ARCHIVO .BAT DE ARRANQUE DEL SIMULADOR PARA VR CON OCULUS/META

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 <u>C:\Scripts</u>. 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.