

به نام خدا
با تشکر از حمایت شما...

راهنمای لود سریع شبیه ساز پرواز

دانلود شده از : Flight-world.blogfa.com

اغلب کاربران شبیه ساز پرواز به خاطر سرعت پایین کامپیوتر مجبور به ترک استفاده از شبیه ساز پرواز میشوند یا بعضی سرعت فریم ریت 10 را تحمل میکنند... بعضی ها هم کارایی را به کیفیت ترجیح میدهند. در این راهنما ما به شما کمک میکنیم تا بهترین کیفیت ممکن با توجه به کامپیوتر خود و بهترین کارایی ممکن را همچنین تجربه کنید... البته در ضمن وجود واقعیت ها...

مطالب این مجموعه:

- .I** مقدمه و معرفی
- .II** گرافیک پایه
- .III** تنظیمات Scenery
- .IV** تنظیمات Weather
- .V** تنظیمات Traffic
- .VI** نکات مورد نیاز...

برای ادامه ی مطالب به صفحه ی بعدی مراجعه نمایید



قسمت اول : مقدمه

در شبیه ساز پرواز یک بخش مجزا به نام Options وجود دارد که در میان تمامی بازی ها رایج میباشد. اصلی ترین کنترلها در این بخش شبیه ساز عبارتند از:

- صدا
- گرافیک
- واقعیت
- کنترلها
- و...

در این بخش آموزشی ما فقط با قسمت دوم که گرافیک باشد کار داریم... من ابتدا سیستم مورد نیاز برای شبیه ساز را برای شما شرح میدهم:

ضعیف ترین	مورد نیاز	بهترین انتخاب
CPU 2 GHz	CPU 3 GHz (sp. Intel)	CPU 3.8 GHz (2 Core Intel)
512 MB RAM	1 GIG RAM	2.5 GIG RAM
128 MB VGA (nvidia or.)	256 MB VGA (nvidia 7300)	512 MB VGA (nvidia > 7300)
10 GIG BYTE HARD DISK	15 GIG BYTE H.D.D	18 GIG BYTE H.D.D

معمولا گرافیک ها در شبیه ساز چند قسمت اصلی دارند که باعث کم آمدن سرعت میشوند:

- 3D buildings
- Mesh
- Scenery
- Textures
- Shadows
- Extra FX

در مورد ساختمانهای سه بعدی میتوان تمامی اجزای سه بعدی نرم افزار به جز هواپیما ها و.. را نام برد. ولی Mesh قسمتی است که باعث کمبود سرعت میشود و تا حد زیادی به زمین ربط دارد! برای مثال اینکه جزئیات زمین چگونه باشد یا کوهستانها با چه جزئیاتی نمایش داده شود به این قسمت مربوط است. Scenery هم تقریبا مانند Mesh (Mesh) کار میکند ولی تا حدودی با آن تفاوت دارد... این بخش بطور اتوماتیک در هر موقع که شما وارد شبیه سازی میشوید کار میکند و از قبل تعیین نشده... و این تا حدودی در کاهش سرعت در مدت بازی و افزایش سرعت در زمان لود اولیه تاثیر دارد. قسمت Textures با یک نقش نمایی بالا باعث به چشم خوردن بازی میشود! سه نوع تکسچر در شبیه ساز وجود دارد:

1. تکسچر های زمین (مانند نمایش شهرها - که به آن تصاویر هوایی هم میگویند- درست شبیه Google Earth)
2. تکسچر های مربوط به اجسام سه بعدی (ساختمانها و هواپیماها و...)
3. تکسچر های Auto generate که بعدا در مورد آن صحبت میکنیم...

سایه ها و جلوه های ویژه هم چیزهایی اند که مربوط به اضافاتی میشوند که برای کاربرانی که سیستم بهترین را دارند توصیه میکنم!





راهنمای شبیه ساز پرواز

شبیه ساز پرواز یک بازی نیست! و با دیگر بازی ها فرق دارد... پس FPS (فریم ریت- روانی) آنرا با روانی دیگر بازی ها مقایسه نکنید! زیرا در هر لحظه بسیاری از صحنه ها در حال پردازش میباشند. بهترین کیفیت در شبیه ساز مربوط به بالا بردن تمامی مقدارها یا دادن تمامی گیره ها (Sliders) در قسمت Options نیست!!! بلکه باید آنها را باتوجه به اطلاعاتی که دارید تنظیم کنید. در ادامه ی توضیحات برای شما شرح میدهم که با توجه به سیستم خود چگونه قسمت گرافیک های پایه را تنظیم کنید...



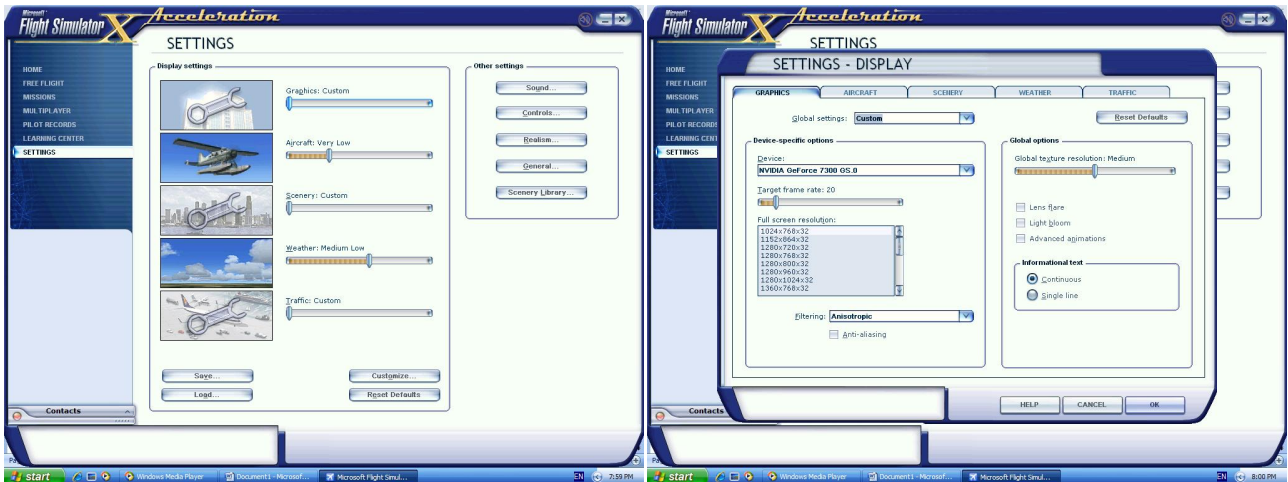
تصویر 1- تصویر بالا توسط من گرفته شده که به نظر من یک کیفیت عالی در شبیه ساز میباشد...



قسمت دوم: گرافیک های پایه

شبیه ساز خود را باز کرده و همزمان با توضیحات من ادامه دهید...

بعد از کامل شدن لود نرم افزار با زدن Options در منوی کناری صفحه ای مانند زیر میبینید:



در اینجا باید قسمت (Tag) گرافیک را پیدا کنید و روی Customize کلیک کنید... من تمامی قسمت ها را توضیح میدهم و انتخاب یکی از بین کیفیت و کارایی کاری است که شما باید انجام دهید... من روی تصویر 3 (بالا) تمامی قسمت ها را توضیح میدهم تا شما تنظیم کنید.

Target Frame Rate: این قسمت یعنی مقدار روانی بازی... من توصیه میکنم میزان بالا را انتخاب نکنید... چشم انسان تصاویری با فریم ریت بالای 24 را تشخیص نمیدهد... پس یک مقدار واقعی مانند 20 را انتخاب کنید.

Filtering: این قسمت مهم ترین قسمت این گزینه ها میباشد. در صورتی که گرافیک و رم خوبی دارید آنرا روی Anisotropic قرار دهید؛ زیرا این قسمت در کیفیت تکسچر ها هم تاثیر دارد... یا مقدار None را برگزینید یا مقدار بالا.

Anti-Aliasing: این قسمت مهمترین قسمت برای کمتر کردن سرعت و روانی بازی است... افرادی با رم 2 گیگ باید آنرا انتخاب کنند در غیر این صورت خیلی سرعت بازی کم میشود... کار آن روان کردن لبه های اجسام سه بعدی میباشد.

Global Text. Res.: این قسمت دارای 5 میزان است... من توصیه میکنم دو مقدار پایینی یعنی Very Low و Low را انتخاب نکنید... این قسمت تکسچر های تمامی آبجکتهای سه بعدی را تنظیم میکند آنرا در صورت داشتن رم کافی (حدود 1 گیگ) روی Very High بگذارید... همینطور که رم کم میشود آنرا هم کم کنید.

Lens Flare: این قسمت ایجاد افکتها را در نگاه مستقیم به نور خورشید را انجام میدهد و اشکالی ندارد که آنرا فعال کنید...

Light Bloom: این قسمت سرعت را بسیار کم میکند. برای گرافیکهای 256 توصیه میشود. کار آن این است که تمامی چراغها را با یک افکت در چشم می آورد!

Advan. Animations: با فعال کردن این محل انیمیشن های مردم، ماشینها، حیوانات و .. را ایجاد کنید. تاثیر زیادی روی سرعت ندارد...

در قسمت بعدی در مورد قسمت های مهمتری توضیح میدهم...



قسمت سوم: تنظیمات Scenery و Aircraft

روی برگه ی (Tag) دوم که aircraft میباشد کلیک کنید. در اینجا تنظیمات کمی که خیلی در سرعت تاثیر ندارد وجود دارد. من هر قسمت را توضیح میدهم:

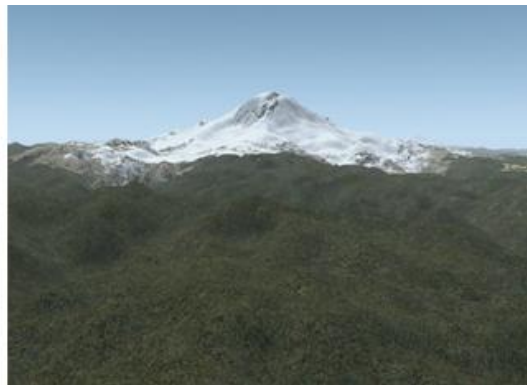
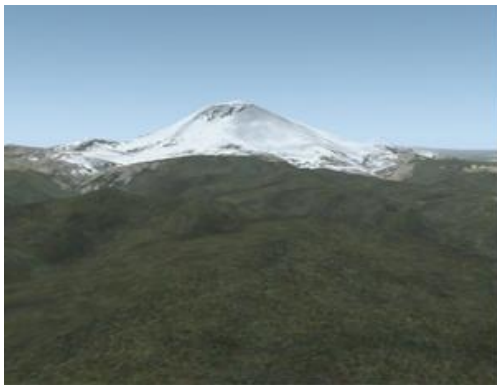
High Res. 3D cockpit: آنرا غیر فعال نکنید! این قسمت مربوط به کیفیت تکسچر ها در داخل هواپیما میباشد. مقدار بالایی میشوند...

Aircraft Cast Shadows on grnd: این قسمت و قسمت بعدی مربوط به سایه ها میباشد و باعث افت سرعت به Aircraft Landing lights... این مورد مربوط به افتادن نور هواپیما روی زمین میباشد که با روشن کردن چراغهای فرود معلوم میشود.. تیکدار بودن آن مشکلی ایجاد نمیکند.

حالا به برگه ی Scenery بروید تا مهمترین قسمت های کار را تنظیم کنید. توصیه میشود ابتدا یک بازی را در شهر های بزرگ خارجی ایجاد کرده و به Options بروید تا آنها را هم تغییر دهید.

Level Of detail Radius: این قسمت تاثیر بالایی در مخصوصا سرعت لود دارد. کار آن تنظیم مقدار به تصویر کشیدن آبجکت های سه بعدی در فواصل دور است. توصیه میکنم روی Small قرار دهید.

Mesh Complexity: در اینجا مقدار کیفیت مش را تعیین میکنید که به مقدار جزئیات مربوط است... در پایین دو تصویر (از چپ به راست) یکی با کمترین و دیگری با بیشترین مقدار این Option را میبینید: توصیه میشود این قسمت را در حدود 10 یا 20 درصد قرار دهید... زیرا باعث کم شدن کارایی میشود.



Mesh Resolution: این قسمت خیلی تاثیر نمایشی ندارد بلکه سرعت لود و نمایش را کم میکند توصیه میکنم روی 0 قرار دهید.

Texture Resolution: این قسمت بسیار برای من مهم است و کار آن تغییر کیفیت تصاویر هوایی میباشد که روی زمین نمایش داده میشوند! مقدار آنرا خیلی بالا نبرید، زیرا هر چقدر که بالا میرود تاثیر آن کاهش میابد. روی 2m را بهترین کیفیت و کارایی را دارد... توصیه میشود برای به چشم نخوردن کیفیت پایین آن در بازی از کنترلهای دوربین (+ و -) کمک بگیرید.

Water Effects: این قسمت هم سرعت را تا حدی کاهش میدهد. من توصیه میکنم که خیلی آنرا زیاد نکنید... زیرا کیفیت آن در ارتفاعات کم مشخص میشود... دو مقدار None و Med 1x را توصیه میکنم.

Land Detail: این قسمت سرعت را کاهش نمیدهد و بلکه به کیفیت بیشتر قسمت Texture کمک میکند. اشکالی ندارد آنرا فعال کنید.

Scenery Complexity: این قسمت مربوط به ساختمان های سه بعدی ساخته شده توسط سازندگان شبیه ساز میباشد که با قرار دادن آنها روی مقدارهای خاص، تعداد ساختمانها شهری، فرودگاهی و جاذبه های دیدنی هم کم میشود. مقدار



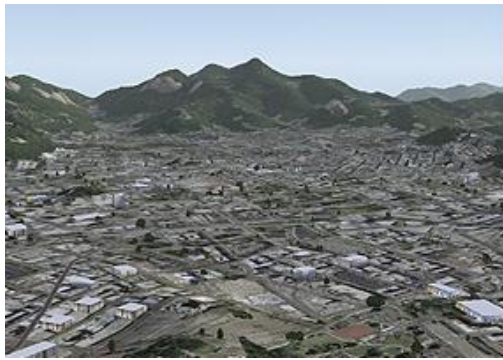


راهنمای شبیه ساز پرواز

های کمتر از Normal و خود Normal را پیشنهاد میکنم! در زیر دو تصویر مربوط به یک شهر میبینید که در سمت چپی مقدار روی Sparse میباشد و در سمت راستی روی Dense...



Autogen Density: این مقدار روی تعداد ساختمانهای ساخته شده توسط خود شبیه ساز تاثیر میگذارد. این ساختمانها در هنگام لود به شکل پردازشی روی زمین قرار میگیرند و شامل درختان و ساختمانهای ساده ی شهری میشوند. در تصویر زیر همانند بالا مقادارهای متفاوتی را میبینید:



Special FX: این قسمت مربوط به جلوه های خاص مانند آتش بازی های شهرها یا ساختمانهای شهرهای بزرگ میباشد.

منتظر آموزش های بعدی مربوط به دو بخش بعدی باشید...

با تشکر از شما مدیریت آموزش پرواز:

www.Flight-world.blogfa.com

علیرضا جونبخش

