

---

## Mipmaps

Geschrieben von Mental Gear - 02.06.2008 12:45

---

Hallo

Beim Stöbern auf der rutschigen Site fand ich einen für mich sehr interessanten Artikel über die Auswirkungen von zu vielen Mipmaps, wie es ja bei vielen Standalones(auch bei meinem) der Fall ist oder war.:unsure:  
<http://www.nogripracing.com/forum/showthread.php?t=26073>

Der Zusammenhang von Performance-Einbrüchen und zu vielen Mipmaps war mir bis jetzt gar nicht bewußt. :huh:

Grüße MG

=====

## Aw: Mipmaps

Geschrieben von Plage - 02.06.2008 14:30

---

Das geht Hand in Hand mit den LODs (Level Of Detail) der Modelle. Wenn ein Auto fünf LODs hat, dann braucht es auch fünf Mipmaplevels, sonst gibt es im Spiel Probleme (Lag) und für einige Leute mit nicht so leistungstarken Systemen sogar CTD.  
Deswegen sind wir ja am Updaten des Fuhrparks, weil da doch einige "Korken" drin sind.

Gruß  
Martin

=====

## Aw: Mipmaps

Geschrieben von Mental Gear - 02.06.2008 19:54

---

Kann man das mit den LODs in GTL irgendwo einsehen?

Grüße MG

=====

## Aw: Mipmaps

Geschrieben von Plage - 02.06.2008 20:33

---

Bestimmt, aber ich weiß jetzt nicht mit welchem Programm.  
Aber wenn du ein originales Auto aus GTL als Vorbild nimmst und dir da die jeweiligen Mipmaplevels der Texturen anguckst, dann solltest du keine Probleme haben.

Gruß  
Martin

=====

## Aw: Mipmaps

Geschrieben von [F!A] Bernd - 02.06.2008 23:20

---

Moin.

Die Mipmaps siehst Du im GEditor.  
Dort sollte unter dem Punkt MipMapLevel im rechten Menü eine 5 stehen.  
Das bedeutet, das Du im DDS Konverter eine 6 eingeben musst.  
Die Diskrepanz zwischen DDS Konverter und GEditor kommt meines erachtens daher, das der GEditor die Hauptgrafik

---

nicht als MipMap interpretiert.

Gruß  
BÄrnie

=====