
Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 01.01.2012 23:38

Hallo Racer,

schon seit l ngerem schlummert auf meiner Festplatte das Projekt lowHUD rum, und eine m gliche Fertigstellung liegt aktuell noch in weiter Ferne. Da sich die Anzeige aber trotzdem schon seit l ngerem bei mir bew hrt hat (trotz der noch vorhandenen Unzul nglichkeiten), habe ich mich jetzt dazu entschlossen, den aktuellen Stand zu ver ffentlichen. Die Nutzung erfolgt auf eigene Gefahr, m gliche Sch den erfolgen auf eigene Verantwortung.

Technische Voraussetzungen:

- Das Programm ben tigt das Microsoft .NET Framework 3.5 SP1. Bei Windows 7 d rfte dies schon auf den meisten Rechnern vorhanden sein, bei Rechnern mit XP kann eine manuelle Installation notwendig werden.
- GTL muss im Fenster-Modus laufen. Das Programm verwendet ganz normale Windows Fenster, die vor dem GTL-Fenster platziert werden. Dies funktioniert nicht, wenn GTL im Vollbildmodus l uft. Die Umstellung erfolgt  ber das GTL Konfigurationsprogramm.
- Der Rechner sollte  ber ausreichend Performance verf gen. Wer jetzt schon mit weniger als 30 Frames herumf hrt, wird wahrscheinlich nicht dar ber erfreut sein, weitere 1 bis 2 Frames zu verlieren. Eine Doppelkern-CPU sollte wenn m glich vorhanden sein.
- Ein gro er Monitor. Auf einem kleinen Monitor kann die Ansicht etwas beengt sein, auf 1680 x 1050 sieht es jedenfalls gut aus.

Alles weiteren Informationen befinden sich in der ReadMe.txt. Diese sollten vor einem m glichen Einsatz gelesen und verstanden werden.

Und noch etwas: Support wird es nicht geben, daf r fehlt es mir an der daf r notwendigen Zeit.

Viel Spa 

Andreas http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/files/lowHud_V_0_1.zip

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 02.01.2012 01:26

Hallo Andreas,

ja wie genial ist das dennn :woohoo: :woohoo: :woohoo: :woohoo:

Hat bei mir auf Anhieb geklappt - so ein Tool habe nicht nur ich lange gesucht - hier ist ein map-plugin !!!!!!!!!!!!!!!

Muss ich heute unbedingt die FAQ  ndern :)

Danke f r das geniale Tool

rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 02.01.2012 14:41

Hallo,

ich hab jetzt mal einen Screenshot gemacht und die Existenz dieses Tools in die FAQ eingetragen (bevor der Thread rausrutscht) <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/lowHUD2.jpg>

Ausprobieren lohnt sich auf jeden Fall ;)

rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Backhand - 02.01.2012 15:19

Habs auch getestet, Läuft wunderbar.

Schönen Dank auch :cheer:

Gruß vom Back

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Ufo - 03.01.2012 22:00

Ein Wahnsinnsteil :woohoo: !

Unbeschreiblich viele Anzeigen überall... Und überdurchschnittlich viele davon äußerst sinnvoll - eigentlich alle :) , soweit ich bisher getestet habe.

Am tollsten finde ich ja fast, daß mein GTL-Fenster dadurch ohne mein Zutun vollflächig ausgerichtet wird :whistle: ...

Dank dir, Andreas!

Gruß,
Ufo

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Miki - 04.01.2012 13:34

Erstmal, HUT AB !!!

Tolles Tool, klappt sehr gut, funktioniert auch mit XD-Tool zusammen, saubere Arbeit.

Doch alles gute hat auch negatives.:woohoo:

Da die Programmierung ja den Fenstermodus voraus setzt, kann es sein das sich einige wundern und denken "Man meine Grafik ist schlechter geworden! "

Stimmt, zumindest bei den Fahrer die wie ich die Kantenglättung, Anisotropic Filterung etc. durch den Grafiktreiber vornehmen, da hier bei guten Karten auch höhere Werte eingestellt werden können die durch das Game/Config nicht angegeben werden können.

Daher wer die Grafikoptionen fürs Game nur durch den Treiber macht (Use Applikation settings abgeschaltet) wird mit einer schlechteren Grafik bestraft, was aber nicht an der Programmierung des Tools liegt sondern einfach und ergreifend daran das Fenster im Hintergrund nicht aufbereitet werden und die Wirkung/Einstellung immer fürs Fenster im Vordergrund bereitgestellt wird. Durch den Fenstermodus liegt aber das Tool im Vordergrund und GTL dahinter. Daher wird das Tool sauber dargestellt und das Gamefenster nicht.

Dies ist zumindest bei meiner ATI Grafikkarte so, ob dies auch bei NVidia Karten zutrifft weis ich nicht denke aber schon das dem so ist, da es die Systemleistung optimiert wenn nur das vordere Fenster volle Power bekommt.

Die Lösung lautet daher: Use Applikation settings, im Grafiktreiber wieder anschalten, damit werden dann die in GTL-Config angegebenen Einstellungen verwendet.

Gruß Miki

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Samstrike68 - 04.01.2012 14:56

Was f  r zus  tzliche anzeigen gibt es denn mit dem Tool ?

bin selbst meiste frh m  glichst wenig st  rende anzeigen auf dem bildschirm zu haben selbst das XD tool schalte ich meistens ab. Fahre aber auch nur fun Rennen.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von R8 Gordini - 04.01.2012 15:15

Hallo zusammen,

die lowHUD ist nun auch im Downloadbereich unter "Tools" zu finden.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 04.01.2012 15:51

Hallo Sam,

kannste auf dem Screenshot weiter oben sehen.

Gru  
rdajngo

Edit: kann man alles einzeln ab- und anschalten

Edit2: an Miki - kann ich bisher nicht feststellen, das sich die Grafik verschlechtert - ATI 5870 und Einstellungen durch den Treiber.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Ufo - 04.01.2012 16:27

Samstrike68 schrieb:

Was f  r zus  tzliche anzeigen gibt es denn mit dem Tool ?

bin selbst meiste frh m  glichst wenig st  rende anzeigen auf dem bildschirm zu haben selbst das XD tool schalte ich meistens ab.

Geht mir eigentlich genauso - mit dem lowHUD bin ich mir da aber nicht mehr so sicher :whistle: ...

Zu den verf  gbaren Anzeigen: probiers einfach aus :) ! Erfordert keine Installation, einfach nur starten und staunen. Das Ding hat soviel N  tzliches in der Box und auf der Strecke zu bieten, da   eine vollst  ndige Beschreibung recht aufwendig w  re.

Auch der Screenshot von rdjango gibt nur einen Teil der Ansicht auf der Strecke wieder, zeigt aber z.B. nicht das Einblenden des Fahrernamens in situationsabh  ngiger Farbe, wenn sich ein Fahrzeug von hinten n  hert.

Und, und, und B)

Gru  ,
Ufo

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 04.01.2012 19:20

Ich kann Ufo nur zustimmen - der erste AHA-Effekt ist das Laden der Strecke, da werden alle schon angemeldeten Fahrer angezeigt, bevor die Strecke fertig geladen ist.

Dann hat man in der Box die Motec-Anzeigen.

Und während der Fahrt s.o. ...

PS: den Link in der FAQ hab ich geändert ;)

Gruß
rdjango

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Miki - 04.01.2012 20:44

Heute mal im Renneinsatz gefahren.

Fazit für mich nicht zu gebrauchen. Es sperrt mir die Tastatureingaben und besteht auf einmal aus mehreren Fenstern die ich jedesmal neu per Alt-Tab zuordnen muss nur weil ich vorher mal wieder zwecks Tastatureingabe ins GTL-Fenster gewechselt bin. Evtl. ein Vista Problem aber so trotz der tollen Infos für mich noch lange nicht einsatzfähig.

Oder gibt es spezielle Einstellungen damit das ganze auch im Einklang mit GTL läuft ohne das dauernt die Reihenfolge der einzelnen Fenster durchgeföhrt werden muss.

Gruss Miki

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von R8 Gordini - 04.01.2012 23:12

Oder gibt es spezielle Einstellungen damit das ganze auch im Einklang mit GTL läuft ohne das dauernt die Reihenfolge der einzelnen Fenster durchgeföhrt werden muss.

Nä :whistle:

Es sperrt mir die Tastatureingaben und besteht auf einmal aus mehreren Fenstern die ich jedesmal neu per Alt-Tab zuordnen muss nur weil ich vorher mal wieder zwecks Tastatureingabe ins GTL-Fenster gewechselt bin. Nicht am Bär packen, Bär beißt ! :whistle: :whistle: :whistle:

Edith findet, man sollte die lowHUD in Ruhe lassen wenn sie läuft

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 05.01.2012 14:45

Hi,

so ganz habe ich das Fensterproblem nicht verstanden - unter Win7 ist das umschalten durch das ausblenden der Titelzeile etwas erschwert aber es geht mit alt bzw win+tab.

Was für mich wirklich eine Einschränkung ist, habe ich erst gestern gemerkt - der Logitech-Profiler funktioniert nicht - entweder oder. D.h. ich kann nur die G25-Tasten am G27 nutzen - kennt da jemand einen Weg beides gleichzeitig nutzen zu können?

PS: wie lowspeed ja geschrieben hat - es ist nicht fertig - also Alpha oder Beta, dafür finde ichs schon sehr brauchbar.

Gruß
rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von DFAlex - 05.01.2012 15:50

Hallo zusammen,
also ich hab das heute auch mal getestet und muss sagen, auch wenn es Alpha oder Beta ist, das Tool ist jetzt schon SPITZE!
Vielen dank für die gemachte Arbeit!

Lg
Alex

Ähm...bin auch mit Win7 unterwegs und hatte bis lang keinerlei Fenster Probleme....

=====

Re:Projekt lowHUD

Geschrieben von Harald Arry - 05.01.2012 16:44

Also bei mir läuft es in 1440x900 - normal hab ich das Fenster eingestellt, aber dann verschiebt sich da was und die Position der Einblendungen ist etwas daneben...

Dazu kommt noch, dass mein GTL schon ruckelt, wenn es nicht im aktiven Fenster läuft (gerade mal ins Teamspeak klicken) und somit macht es nicht wirklich Spaß...

Schade, ansonsten sieht es wirklich super aus :-)

Sonnige Grüße
Harald

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von BladeRunner74 - 05.01.2012 17:44

Ich hab jetzt leider keinen zweiten Monitor, aber liebe sich damit nicht das "Fensterproblem" lösen?
In dem man das lowHUD eben auf dem zweiten Monitor darstellt.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Harald Arry - 05.01.2012 18:45

Im Prinzip vielleicht... aber wie bekomme ich die lowHUD-Fenster dahin?

Und mein persönliches Problem ist damit immer noch vorhanden: GTL ist nicht das aktive Fenster wenn lowHUD läuft.

Harald

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von BladeRunner74 - 05.01.2012 19:57

:whistle:

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von diki - 05.01.2012 23:02

BladeRunner74 schrieb:

Ich hab jetzt leider keinen zweiten Monitor, aber ließe sich damit nicht das "Fensterproblem" lösen?
In dem man das lowHUD eben auf dem zweiten Monitor darstellt.

Hallo zusammen,

habe ich genauso mit 2 Monitoren versucht, hat aber leider nicht funktioniert. :(

Trotzdem muss ich sagen, was dieses Tool an zusätzlichen Informationen bereitstellt, ist schon ziemlich g..l, äh, hem GUT.

Wo sonst hab ihr schon ein Map-Plug-in für GTL gesehen ??? OK, der Realtime auf der ABB...aber im zweiten Fenster :ohmy:

Nachteil bei der zwei Monitor-Variante ist auch, daß man immer 2 Monitore im Blick haben muss - ist ziemlich schwierig aus meiner Erfahrung (GTL PD, wegen Gas/Bremse, blockierte Reifen und zusätzlich Realtime von der ABB läuft dort)

Es würde mich freuen, wenn dieses Tool weiter entwickelt werden würde.

Keep on Andreas ... or supporters!

Schöne Grüße

Dirk

P.S. Ist die Methode das vielbeschriebene out-of-the-memory Verfahren??? Bitte PM!

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 06.01.2012 23:14

Hallo zusammen,

es freut mich, das die gemachte Arbeit doch ein paar Fans gewonnen hat.

Da es sich hier um ein HUD handelt, kommt die Darstellung auf einem zweiten Monitor nicht in Frage. Dieses Projekt wurde ja auch dadurch motiviert, dass ich in meinem zweiten Cockpit keinen zweiten Monitor habe.

Das Problem des aktiven Fensters ist mir schon bewusst, aber mir nicht so wichtig. Ein Klick ins GTL-Fenster (auch wenn der Mauszeiger nicht zu sehen ist), und das GTL-Fenster ist das aktive Fenster. Das kann man Offline sehr gut ausprobieren, weil GTL nämlich stehen bleibt, wenn es nicht das aktive Fenster ist. Das Fensterhandling sollte eigentlich auch dafür sorgen, dass beim Umschalten zwischen Box und Strecke die Fenster wieder in den Vordergrund geholt werden, falls sie dochmal in der z-Order nach hinten rutschen. Das funktioniert natürlich nicht im Laufe eines Rennens, aber es war nun mal nicht eingeplant, das jemand während des Rennens dauern die Fenster wechselt, um noch Emails zu schreiben, im Internet zu surfen oder Autos zu painten.

Das in GTL anders gerendert wird, weil es in der z-Order nicht ganz vorne ist, kann ich nicht bestätigen. Es wirkt jedoch anders, wenn es nicht das aktive Fenster ist. Dann ist aber u.a. auch die CPU-Last deutlich geringer und damit vermutlich auch die Frame-Rate.

Das das Programm das GTL-Fenster verschiebt ist so gewollt. Das liegt an Windows 7, welches die Fenster gerne automatisch an die Position (0,0) verschiebt (das kann man aber abschalten). In der Position (0,0) habe ich dann aber den Rahmen oben und links im Blickfeld, während rechts und unten was fehlt. Das liegt daran, das der Client-Bereich des Fensters eben die gewünschte Auflösung hat. Dadurch das man das Fenster aber nach links oben schiebt, kann man die Rahmen oben und links in den nicht sichtbaren Bereich schieben und man hat den Eindruck, im Vollbild-Modus zu fahren. Dies könnte man aber auf Wunsch in einer zukünftigen Version auch abschaltbar machen.

Also bei mir läuft es in 1440x900 - normal hab ich das Fenster eingestellt, aber dann verschiebt sich da was und die Position der Einblendungen ist etwas daneben...

Das habe ich jetzt nicht wirklich verstanden.

Kann es sein, das deine native Monitor-Auflösung größer ist und Du auf 1440x900 fährst, um auf einem Monitor z.B. noch das Teamspeak im Blick haben möchtest. Oder verschiebst du das GTL-Fenster an eine andere Position und die HUD-Fenster werden nicht nachgeführt?

Zum Schluss möchte ich allen die bisher geantwortet haben für Ihr Feedback danken. Es hat mich wirklich gefreut, das

das Feedback doch so positiv ausfällt.

Viele Grüße
Andreas

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 07.01.2012 13:49

Hallo Andreas,

hast du vielleicht einen Tipp, Hinweis, Idee oder so wie man den Logitech-Profiler und LowHUD gleichzeitig nutzen kann.
Bei mir geht nur entweder oder (win7-64).

Gruß
rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Hackespitze - 07.01.2012 15:25

Hi, rdjango

Vielleicht hilft dir das hier weiter:

http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/id,42693/catid,3/limit,6/limitstart,0/lang,de/

Die Logitech Gaming Software muss nicht laufen. Installieren reicht, soviel ich weiss.

Ich benutze den Xpadder und bin rundum glücklich.

Edit: @lowspeed

Sehr, sehr netzlich für mich. Vielen Dank.

Mit XD Tools sehe ich nach ein paar Runden keine Zeiten mehr. Weder meine eigene(n) noch die Abstände zu den Gegnern. Egal welche Version vom XD. Auch die Spritanzeige, also für wieviel Runden hab ich noch, bleibt stehen.

Jetzt ist alles wieder gut! :kiss:

Dank und Gruß

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 07.01.2012 17:14

Hallo Hackespitze,

danke für den Hinweis, der Preis ist kein Problem - ich möchte nur sichergehen das alles zusammen funktioniert ;)

Deshalb die Nachfrage - ich kann also mit xpadder die restlichen Tasten des G27 belegen auch wenn lowHUD geladen ist funktioniert das?
(windows 7-64)

Gruß
rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von raindogsenior - 07.01.2012 17:19

lowhud hat bei mir keinerlei einfluss auf die Tastenbelegung. auch muss der Logitech Profiler nicht laufen um die gespeicherten Tastaturbelegungen zu verwenden. Rdjango, hab dir ne PM geschickt.
System Win 7 64, G27 Lenkrad

Achso ja, großartiges Tool, vielen Dank Lowspeed!

Feedback: ich kann einzelne Fenster nicht deaktivieren, hab in Settings die haken bei Motec und Strecke weggemacht, mir werden trotzdem alle infos angezeigt. ich kann sie nur im Taskmanager "beenden".

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Harald Arry - 07.01.2012 18:42

Kein Wunder, dass das nicht zu verstehen war... ich wollte noch die Auflösung ergänzen, habs dann aber vergessen:

Also bei mir läuft es in 1440x900 - normal hab ich das Fenster auf 1360x768 eingestellt, aber dann verschiebt sich da was und die Position der Einblendungen ist etwas daneben...

Anscheinend orientiert sich LowHUD an der Bildschirmauflösung...

Gruß

Harald

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 07.01.2012 19:19

Hallo,

da ich meinen Rechner neu aufgesetzt habe, wirds etwas dauern, bis ich den xpadding mit G27 und lowHUD ausprobiert habe. Bericht folgt.

Gruß

rdjango

PS: hab auch eine kostenlose ältere Version von xpadding gefunden. Wenns funktioniert werde ich den Programmierer natürlich unterstützen ;)

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von DFAlex - 07.01.2012 21:23

raindogsenior schrieb:

lowhud hat bei mir keinerlei einfluss auf die Tastenbelegung. auch muss der Logitech Profiler nicht laufen um die gespeicherten Tastaturbelegungen zu verwenden. Rdjango, hab dir ne PM geschickt.
System Win 7 64, G27 Lenkrad

Achso ja, großartiges Tool, vielen Dank Lowspeed!

Feedback: ich kann einzelne Fenster nicht deaktivieren, hab in Settings die haken bei Motec und Strecke weggemacht, mir werden trotzdem alle infos angezeigt. ich kann sie nur im Taskmanager "beenden".

...hast du dran gedacht das du es als Admin ausführen musst?

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Hackespitze - 07.01.2012 23:32

rdjango schrieb:

...ich kann also mit xpadding die restlichen Tasten des G27 belegen auch wenn lowHUD geladen ist funktioniert das?
(windows 7-64)

GruÃ
rdjango

Windows 7 Home Premium 32bit:

GTL plus lowHud plus Xpadding funktioniert (bei mir) einwandfrei.

Ausserdem mit -extra fÃ¼r Dich/Euch auf die Schnelle getestet :kiss: - GTR 2, F1 2011, Game Stock Car und NASCAR Racing 2003 Season.

Achso, ich wusste Ã¼brigens gar nichts von Kosten bei Xpadding. Habe die Version 5.2, von pcwelt oder pcgames oder so, und die ist wohl wie ich inzwischen gelesen habe "uralt" und kostet nichts.

Die fÃ¼r die Bezahlversion, glaube 5.3 ist aktuell, geforderte Kohle ist es mir aber allemal wert.
(Eigentlich ist das Programm ja dafÃ¼r gedacht jedes Game mit Gamepad spielen zu kÃ¶nnen)

GruÃ
(und n bisschen schlechtes Gewissen, geht ja hier nich um Xpadding)
(na immerhin der erste Satz haut hin)

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von raindogsenior - 08.01.2012 14:24

DFAlex schrieb:

raindogsenior schrieb:

lowhud hat bei mir keinerlei einfluss auf die Tastenbelegung. auch muss der Logitech Profiler nicht laufen um die gespeicherten Tastaturbelegungen zu verwenden. Rdjango, hab dir ne PM geschickt.
System Win 7 64, G27 Lenkrad

Achso ja, groÃartiges Tool, vielen Dank Lowspeed!

Feedback: ich kann einzelne Fenster nicht deaktivieren, hab in Settings die haken bei Motec und Strecke weggemacht, mir werden trotzdem alle infos angezeigt. ich kann sie nur im Taskmanager "beenden".
...hast du dran gedacht das du es als Admin ausfÃ¼hren musst?

Ja mach ich als Admin. Muss auch obiges korrigieren, wenn ich im Task Manager z.b. das trackfenster beende, schliesst sich kurz drauf Lowhud komplett.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von orsopino - 08.01.2012 18:51

Hallo und Buongiorno

Ich habe heute das LowHUD ausprobiert und werde dabei bleiben.

Finde ich wesentlich besser als das XD Tool

Vielen Dank fÃ¼r den klasse Job Andreas.

Ciao

Andi - Orsopino

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 10.01.2012 17:42

Hallo,

"never change a running system" - :angry: - damit der Start von Windows 7 und GTL schneller geht hab ich eine SSD ins System eingebaut - klonen hat nicht funktioniert, nach 2 Neu-Installationen und endlosen Updates läuft es erstmal - aber das nur am Rande ...:whistle:

Also wieder mal diverses getestet, dabei viel mir folgendes auf:

- lowHUD läuft bei mir nicht mit der raceroom-Version von GTL, da gibts ne Fehlermeldung und das Fenster drängt sich nicht in den Vordergrund. Ob als Admin gestartet oder nicht spielt dabei keine Rolle, lowHud erzeugt beim Start von GTL eine Fehlermeldung.

- ob GTL unter Win7 Adminrechte braucht oder nicht, scheint an der Version zu liegen - raceroom braucht sie, die CBS-Version anscheinend nicht.

- onlinekey wird anscheinend von der alten Lobby der altbierbude gebraucht, die neue von Simbin wollte ja keinen - einmal eingeben reicht für alle Versionen auf der Platte.

Gruß
rdjango

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von DfAlex - 22.01.2012 23:02

Hallo,
hier mal 2 Fehlermeldungen die sich inzwischen ergeben haben.
Eine tritt immer auf, eine bis jetzt nur ein mal.

1 Fehler, immer:

<http://www.divshare.com/img/midsize/16627991-509.jpg>

2 Fehler, ein mal:

<http://www.divshare.com/img/midsize/16628004-109.jpg>

Fehler 1 hab ich immer, bei jeder Verwendung.

Der Fehler ist reproduzierbar.

1. Start als Admin von lowHUD.

2. Start als Admin von GTL.

3. In der Box, "Menu" ->Settings ->View und OK klicken, egal ob etwas geändert wird oder nicht.

<http://www.divshare.com/img/midsize/16628037-47e.jpg>

...dann kommt Fehler1, klicke ich auf OK werden eventuell geänderte Einstellungen nicht übernommen, klicke ich auf das X, werden die Einstellungen übernommen und alles funktioniert wunderbar!

Fehler 2 hatte ich bis jetzt nur ein mal, nach dem 40 Runden Fun Rennen heute abend mit CSL Turbo in Mexico...

...hoffe es hilft dir weiter!

Wenn du noch weitere Infos brauchst, einfach melden^^

Oh...ja fast vergessen :whistle:

Ich verwende Win7 x64 Ultimate....

VLG
Alex

Umpf...Edit meint man kann Fehler 1 nicht richtig lesen....

<http://www.divshare.com/download/16627991-509>

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 23.01.2012 11:44

Hallo Alex,

danke f  r die Infos.

Ich werde mich - wenn ich denn mal wieder mehr Zeit habe - darum k  mmern.

Gru  

Andreas

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von ToNiFleXeN - 09.04.2012 16:20

Hallo Zusammen,

ich weiss, dass im Vorfeld bereits   ber LowHud viel geschrieben wurde, aber wie schalte ich es ein?

Ferner kann ich in der Cockpitansicht keine Geschwindigkeit ablesen, noch die Platzierung etc.

Hat wer noch dieses Problem, und wie kann da Abhilfe geschaffen werden?

Vielen Dank.

Flo

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 09.04.2012 16:50

Hallo,

ToNiFleXeN schrieb:

... wie schalte ich es ein?

Ferner kann ich in der Cockpitansicht keine Geschwindigkeit ablesen, noch die Platzierung etc.

Hat wer noch dieses Problem, und wie kann da Abhilfe geschaffen werden?

? du fragst wie es eingeschaltet wird und dann was man nicht sieht?

Also einschalten geht nur   ber den Start von Lowhud unter Windows, nicht w  hrend des Spiels - kein K  rzel.

Und die Ansicht stellst du   ber das men   (oben links im Bildschirm) ein.

Aber das Tool funktioniert nicht immer - ich habe den Eindruck, das es mit einigen Strecken fast gar nicht, mit anderen umso besser funktioniert.

Gru  

rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 09.04.2012 19:03

Hallo Flo,

wie rdjango schon geschrieben hat, musst Du die lowHUD.exe als ganz normales Programm starten. Und wenn Du dein GTL als Administrator ausf  hrst, dann mu   auch die lowHUD.exe als Administrator ausgef  hrt werden (weil sonst ist der Zugriff auf den GTL-Prozess nicht erlaubt).

Es gibt nur zwei Ansichten: die in der Box und die im Fahrzeug. Was im Fahrzeug angezeigt wird, wird über die Settings gesteuert.
Solltest Du eine ATI-Karte haben, gibt es ein Problem beim Umschalten zwischen der Box- und der Fahrzeug-Ansicht. Dann solltest Du aber immer die Fahrzeug-Ansicht sehen.
Auch ein Flackern zwischen der Box- und der Fahrzeug-Ansicht ist möglich. Dies habe ich auf Kielce bemerkt, als ich mit dem Fahrzeug noch in der Box stand. Auch bei Fahrten in der Nacht könnte es Probleme geben.

Und ja, auf einigen Strecken gibt es Probleme. Ob es an der Strecke liegt oder daran, wie ich die Streckendaten aufbereite, kann ich aber noch nicht sagen.

Gruß
Andreas

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Rollmops - 28.04.2012 16:27

Hallo zusammen,

ich selber habe folgende Auflösung im Spiel:
5760 x 1080

Leider ist dann z.B. die Anzeige mit den Rennrunden; Temperatur der Reifen usw. mitten im Sichtfeld.

Die Streckeanzeige überlappt sich leider auch mit einer Anzeige.

Kann ich entweder die einzelnen Anzeige einzeln verschieben oder zumindestens die ganze Darstellung?

Danke für die Tipps bzw. Hinweise.

LG Michael

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 29.04.2012 00:37

Hallo Michael,

ein Betrieb mit 3 Monitoren wird bisher nicht berücksichtigt. Ich weiß jetzt auch gar nicht, welche Daten zur Fensterbreite und -höhe die Windows API in diesem Fall zurückschickt.

Leider kann ich deiner Beschreibung nicht entnehmen, auf welchen deiner drei Bildschirme welche Anzeigen liegen und wie diese sich überlappen. So sollte die Anzeige mit den Rennrunden links oben und die Anzeige mit den Reifentemperaturen in der mitte am unteren Rand angezeigt werden. Allein schon wegen der unterschiedlichen Y-Position sollten sich diese beiden Anzeigen z.B. gar nicht überlappen können. Aber bestreiten will ich es nicht.

In der .config Datei kann man die Positionen der einzelnen Fenster konfigurieren. Hier würde ich dir empfehlen, mit der Einstellung der Fahrerliste zu beginnen:

2-; 120*; 310; 400; Visible

Die Anzeige sollte 2 Pixel Abstand zum rechten Fensterrand haben. Ersetze die 2- durch z.B. 5760 - 312 = 5448 und schau was passiert.

Die Reihenfolge der Parameter ist x, y, Breite, Höhe.

Viel Erfolg
Andreas

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Rollmops - 29.04.2012 12:39

Hi Andreas, vielen Dank f  r die schnelle und ausf  hrliche Antwort. Werde es nat  rlich ausprobieren.

LG Michael

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Rollmops - 29.04.2012 13:19

Sorry Andreas, muss ich nur die Zahl 2 durch 5750 ersetzen oder so wie du es schreibst 5760-312=5448?

Da stehen ja z.b. noch 2-; 120*; 310; 400;

Kannst du mir hier mal die korrekte Schreibweise anhand dieser Zeile schreiben?

W  re super von dir und sage schon einmal Danke.

LG Michael

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 29.04.2012 14:22

Hallo Michael,

ersetze die 2- durch die 5448.

5448; 120*; 310; 400; Visible

Und am besten legst Du dir vorher eine Sicherheitskopie der .config-Datei an.

Gru  
Andreas

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Rollmops - 29.04.2012 14:26

Die Sicherheitskopie habe ich schon angelegt ;)

Danke f  r deine super Hilfe.

LG Michael

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Rollmops - 29.04.2012 15:49

Hi Andreas, leider   ndert sich dann gar nichts.
Es bleiben alle Anzeigen in der Mitte des Bildschirm und hinter einander (den mittleren TFT).

Danke trotzdem.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von nytefly - 07.02.2013 02:10

Hallo,

ich finde das lowHUD-Tool echt klasse. Leider habe ich das Problem, daß das Tool vollflächig auf dem Screen liegt, während mein GTL-Fenster ziemlich klein in der linken oberen Ecke klebt. Auf der Seite 1 dieses Threads gibt es ein schönes Bild von rdjango, auf welchem das lowHUD genauso positioniert ist, wie es sein soll:
<http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/lowHUD2-8fee81a5fadae1a559edc35b75a1dfe4.jpg> Ich schließe daraus, daß man das GTL-Fenster irgendwie vergrößern können muß. Das ist mit spieleinternen Mitteln aber nicht möglich. Habe es daraufhin mit dem kleinen Programm "Resize Enable" probiert. Damit kann ich jetzt zwar das GTL-Fenster größer ziehen, aber nun bekomme ich andere Schwierigkeiten:

1- Ich kann im GTL nichts mehr richtig anklicken (offenbar ignoriert GTL die Fenstervergrößerung, und die Buttons sind noch auf ihren Plätzen im nicht mehr sichtbaren kleinen Fenster)

2- Das lowHUD ist über dem vergrößerten Fenster nicht mehr sichtbar zu machen.

Wie ist der Screenshot zustande gekommen? Gibt es eine Möglichkeit, das GTL-Fenster so zu vergrößern, daß das Tool so schön eingepaßt ist wie auf dem Bild?

Zur Info,

ich benutze win xp, habe auch das passende Frame Network, welches benötigt wird, meine Graka ist eine ATI Radeon 6670 HD.

Wenn mir jemand behilflich sein könnte, wäre ich äußerst dankbar.

Gruß nytefly

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von J.Lange - 07.02.2013 12:27

Hallo nytefly, da hab ich zwei Fragen an Dich.

1. Welche Bildschirmauflösung hat Dein Arbeitsplatz (die Windowsoberfläche)?
2. Welche Auflösung "fährst" Du in GTL?
3. Ist GTL im Fenstermodus?

OK, sind drei Fragen: whistle:

Gruß Jens

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 07.02.2013 15:36

Hallo nytefly,

Die Größe des GTL-Fensters konfigurierst Du mit GTLConfig.exe. Wenn Du dort einmal eine Größe eingestellt hast, kannst Du sie nach dem Start von GTL nicht mehr ändern.

Die beste Experience (ach...schönes Wort) hat man mit einer Fenstergröße ab 1680x 1050. Kleiner geht auch, dann wird's aber ein wenig eng.

Irgendwann wird's mal eine verbesserte und erweiterte Version geben ... aber das Leben hat so viele Baustellen.

Viele Grüße
Andreas

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 07.02.2013 16:35

Hi,

.. und lowHUD mag nur den ganzen Bildschirm, d.h. bei mir hat es trotz Fenstermodus immer auf den ganzen Bildschirm gezoomt - Aufl sung entsprach der Monitorauf sung.

Gru 
rdjango

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von nytefly - 07.02.2013 21:28

Hallo, und vielen Dank euch allen,

auf jeden Fall werde ich mal ein wenig mit den Einstellungen in der GTL-config. experimentieren. Gut zu wissen !

zu den 3 Fragen:

win-Desktop-Auf sung: 1920 x 1080

Auf sung in config.: 1280 x 720, 32 bit (maximum)

GTL ist im Fenstermodus (in config. definiert)

Ums nochmal zu sagen: lowHUD ist ein geniales Tool, allein die Track-Anzeige links hilft sicherlich vielen, neue Strecken schneller und besser zu lernen.

Danke da r !

Gru  nytefly

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von J.Lange - 07.02.2013 22:10

Stell mal deine Desktop-Auf sung auch auf 1280x720, dann sollte es klappen;)

Gru  Jens

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von nytefly - 08.02.2013 03:02

Hallo Jens,

:cheer: :cheer: ist ja superst !! Genau das wars. Jetzt habe ich auch im Fenstermodus den ganzen Monitor. Und die Trackmap sitzt auch genau dort, wo sie sein sollte.

Dankesch n f r die kompetente und schnelle Hilfe !

Gru  nytefly

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 08.02.2013 19:06

Hi,

na denn probier auch mal die umgekehrte L  sung - beides auf 1920X1080 dann musst du deinen Desktop nicht immer umstellen. Es sei denn GTL ist dann zu langsam ...
:whistle:

Gru  
rdjango

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Drscholli - 08.02.2013 19:47

Habe es Gestern Installiert, beim Rennen genutzt und ich mu   sagen, besser als XD Tool und wenn die Desktopaufl  sung mit der des Spieles   bereinstimmt, klappt es wunderbar.

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von nytefly - 08.02.2013 22:54

Hallo nochmal,

@ rdjango:

Wie soll das denn gehen? Die maximal einstellbare Aufl  sung in der GTL config.exe liegt bei 1280 x 720. Oder gibt es da auch wieder einen Trick?

Gru   nytefly

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 09.02.2013 01:12

Hallo nytefly,

Die maximal einstellbare Aufl  sung in der GTL config.exe liegt bei 1280 x 720. Oder gibt es da auch wieder einen Trick? Hast Du schon mal probiert, in der Dropdown-Box f  r die GTL-Aufl  sung nach unten zu scrollen?

Gru  
Andreas

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von nytefly - 09.02.2013 05:40

Ja, das habe ich versucht, aber es gibt keine Option f  r noch h  here Aufl  sung als 1280 x 720. Wird doch wohl nicht an meiner GTL-Version liegen, oder k  nnte das sein? Ich besitze die alte originale DVD-Version.

Gru   nytefly

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 09.02.2013 16:46

Hallo,

nein, das liegt m.E. eher am Grafiktreiber. Versuchs doch mal im Vollbildmodus, ob da eine hÄhere AuflÖsung angezeigt wird. Ist schon seltsam.

GruÄ
rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von nytefly - 11.02.2013 00:33

Hi,
sorry, bin erst jetzt zum antworten gekommen. Ich habe mir die Konfiguration meiner Graka mal angeschaut, und dort auch ein paar Einstellungen probeweise geÄndert, aber auch dadurch gabs in der GTL-config nicht den gewÄnschten Effekt. Jetzt kann ich nur noch nachsehen, obs einen aktuelleren Treiber fÄr die Graka gibt. Hab die zwar noch nicht so lange, weiÄ aber nicht, seit wann sie hergestellt wurde (ATI HD 6670). Wenns klappen sollte, werd ich nochmal kurz Bericht erstatten, ansonsten Dank fÄr die Hilfe!

GruÄ nytefly

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von ThunderSL - 13.04.2013 19:00

Hallo

Vielleicht hat ja jemand denselben Fehler gehabt und kennt eine LÖsung
Ich erhalte immer dieses Fenster:

Was ist da verkehrt, vor meiner Neuinstallation lief das Teil einwandfrei.

Michael <http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/LowHudfehler.png>

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von J.Lange - 13.04.2013 19:41

Starte doch bitte das lowhud als Admin und versuche es nochmal.

GruÄ Jens

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von ThunderSL - 13.04.2013 21:06

Hi erstmal
Danke fÄr den Tip, hab ich aber natÄrlich probiert.

Ändert nichts.

Michael

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 15.04.2013 01:24

Das sieht so aus, als wäre die Konfiguration korrupt oder ein Parameter nicht richtig konfiguriert. In den Settings gibt es die Parameter Timer und Max. Players in list. Beide Parameter müssen ganzzahlige Werte enthalten, der erste z.B. 100, der zweite z.B. 28.

In der Fehlermeldung geht es in jedem Fall um den ersten Parameter, also Timer.

Zum Ändern musst Du lowHUD starten und darauf achten, das GTL nicht läuft. Dann in den Settings den Wert ändern. Dann sollte es wieder funktionieren.

Viel Erfolg
lowspeed

Edit:

Das lowHUD muss nur dann als Admin ausgeführt werden, wenn der GTL Prozess mit Admin-Rechten ausgeführt wird.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von J.Lange - 15.04.2013 08:58

Gut, wieder was gelernt. Danke lowspeed

Gruß Jens

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von KaiDasEi - 15.04.2013 10:52

Auch auf die Gefahr hin mich als Blindfisch zu outen: Wo gibts das lowHUD überhaupt zum download? Ich finde das nicht :D

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von KlausDieter - 15.04.2013 12:10

Hallo

KaiDasEi schrieb:

Auch auf die Gefahr hin mich als Blindfisch zu outen: Wo gibts das lowHUD überhaupt zum download? Ich finde das nicht :D

Kuck´ Mal auf die erste Seite von diesem Thema. :whistle:

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von KaiDasEi - 15.04.2013 15:10

Oh, danke :)

Da habe ich mich von dem V0.1 wohl zu sehr verunsichern lassen, denn ich dachte das wäre nur eine Testversion und die Final findet sich dann hier in den Downloads. Aber da ist nichts zum lowHUD :whistle:

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von ThunderSL - 15.04.2013 21:07

lowspeed schrieb:

Das sieht so aus, als wäre die Konfiguration korrupt oder ein Parameter nicht richtig konfiguriert. In den Settings gibt es die Parameter Timer und Max. Players in list. Beide Parameter müssen ganzzahlige Werte enthalten, der erste z.B. 100, der zweite z.B. 28.

In der Fehlermeldung geht es in jedem Fall um den ersten Parameter, also Timer.

Zum Ändern musst Du lowHUD starten und darauf achten, das GTL nicht läuft. Dann in den Settings den Wert ändern. Dann sollte es wieder funktionieren.

Viel Erfolg
lowspeed

Edit:

Das lowHUD muss nur dann als Admin ausgeführt werden, wenn der GTL Prozess mit Admin-Rechten ausgeführt wird.

Echt lieb/toll das ihr inzwischen doch versucht mir zu helfen, leider funktioniert dieser Tip auch nicht: dry:

Hab das Tool nochmal gelöscht, dann neu runtergeladen und.... nichts Neues, die Fehlermeldung bleibt.

Werden dann mal Microsoft .NET Framework 3.5 runterladen, obwohl das unter win7,64 eigentlich überflüssig sein sollte.

Michael

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von pcroon - 18.04.2013 02:53

an KaiDasEi: Ging mir auch so, hab wie verrückt gesucht und schon gedacht, das Alter, das Alter....:blink:

Ich bin aber irgendwie auch am verzweifeln, GTL läuft wunderbar im Vollbildmodus, im Fenstermodus wäre noch nicht mal ein Hobbyfotograf von dem "Einzelbildmodus", sprich der Framerate, beeindruckt. Ich hab natürlich die Tipps bezüglich Auflösung beherzigt und die Fenster laufen auch in der Auflösung des Desktops, bei mir 1280x 800.

Meine Hardware: Samsung R510 Dvala, Nvidia 9200 M GS mit 512mb Ram, Intel CoreDuo T3200 @ 2 GHz, Grafik im Spiel ist auf Individuell, Schatten niedrig, unwichtige Dinge auf mittel, Antialiasing aus, Vsinc aus. Im Vollbildmodus hatte ich noch nie Ruckler, egal wieviele Autos auf der Strecke waren, im Fenstermodus bin ich offline alleine aus der Box raus und hab mich so gefühlt wie es einem Amateurfotografen mit schlechter Ausrüstung ergehen muss.

Grüße aus Birkenfeld/Nahe

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von kart1803 - 18.04.2013 08:30

pcroon schrieb:

im Fenstermodus bin ich offline alleine aus der Box raus und hab mich so gefühlt wie es einem Amateurfotografen mit schlechter Ausrüstung ergehen muss.

Hallo,

evtl. hast du in der Taskleiste auf eine andere im Hintergrund laufende Anwendung geklickt?

Wenn ich das bei mir mache dann ruckelt mein Spiel im Fenstermodus auch.

Geh dann einfach nochmal mit dem "Tab" auf die Auswahl von GTL.

Vielleicht konnte ich helfen.

Gruß,
kart1803

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 19.04.2013 01:35

F  r den vollen Spa   im Fenstermodus muss GTL das aktive Fenster sein.

Zur Info: Es kann unter Windows immer nur ein Fenster das aktive Fenster sein. Man kann ein Fenster zum aktiven Fenster machen, in dem man z.B. hinein klickt.

Das lowHUD generiert eine user.config, in der die Parameter gespeichert werden. Diese liegt auf diesem Laptop unter C:\Users\\AppData\Local\lowHUD\lowHUD.vshost.exe_Url_fxioigcvijpprnssyy0dhup1dzddiewx\1.0.0.0\user.config
Denn .vshost-Teil musst Du dir wegdenken, da die Anwendung bei mir immer von Visual Studio mit ange  ngtem Debugger ausgef  hrt wird.

@ThunderSL:

Wenn Du deine Beitr  ge so schreibst, das der Titel meine Aufmerksamkeit findet und ich mit dem Inhalt etwas anfangen kann, dann helfe ich, wenn ich daf  r die Zeit habe. Momentan habe ich sehr sehr wenig Zeit und versuche trotz allem, dir zu helfen, wenn es m  glich ist.

Die Installation des .NET Frameworks 3.5 oder auch 4.0 kannst Du dir sparen.

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von pcroon - 19.04.2013 13:55

hab letzte nacht so gut wie nicht schlafen k  nnen und daher mal ein wenig rumprobiert, auch mit verschiedenen grafikeinstellungen. das ergebnis bleibt aber, trotz aktivem fenster. hab dann mal firewall, virens scanner und ein paar sachen aus der task rausgenommen, wlan aus und geholfen hat es auch nicht wirklich.

soll meine hardware f  r den fenstermodus zu langsam sein? der laptop ist jetzt 4 jahre alt und war damals nicht der schnellste auf dem markt, aber das spiel ist ja noch viel   lter :unsure:

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 19.04.2013 16:38

Hallo,

wieviel Arbeitsspeicher hat der Rechner? Die Grafikkarte ist nicht viel schneller als onboard-L  sungen - also kannst du nicht viel erwarten. Ich w  rde mal die Aufl  sung verringern, das senkt den Rechenaufwand. Und da du im Fenstermodus spielen willst, kannst du dann den Ressourcenmonitor von Windows neben das Fenster plazieren um zu sehen wie und wo das System ausgelastet ist. Nat  rlich auch jedes andere Tool, das die Auslastung auch der Grafikkarte anzeigt.

Gru  
rdjango

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von pcroon - 19.04.2013 18:14

Hallo, hab 4gb, kann aber, da 32 Bit System (Prozessor ist kein 64Bit) nur 3gb nutzen.

Ich werde mir eine zus  tzliche Installation von GTL anlegen und ohne Zusatzmaterial mal testen, auch in anderen Aufl  sungen, obwohl ich gelesen habe, dass man die Desktopaufl  sung auch f  rs Fenster w  hlen soll.

Ach ja: Treiber sind alle neu, falls das die n  chste Idee gewesen w  re :)

Gruss und ab ins WE! :P

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 20.04.2013 00:50

Was meinst Du mit Zusatzmaterial, neue Strecken, Mods und Skins? Der GTL-Start dauert dann länger und einige Strecken und Mods brauchen etwas mehr Rechenleistung, aber zum Testen kannst Du deine Standardinstallation verwenden.

Wenn Du GTL im Fenstermodus betreibst gibt es kein Upscaling, also ein Hochrechnen eines kleinen Formats in das größere Fensterformat. Das Fenster (also der Innenbereich) ist dann so groß, wie Du es in der GTL Config eingestellt hast und ist dann fix.

Mit einem kleinerem Fensterformat kann man dann die Framerate soweit steigern wie es einem sinnvoll erscheint. Ich entwickle oft auf diesem Notebook (2 Jahre altes DELL Latitude) und da läuft dann ein GTL, ein Visual Studio und ein lowHUD im Fenstermodus. Da gibt es keine Auffälligkeiten, allerdings fahre ich mit dieser HW auch keine Rennen. Dafür gibt es eben separate Hardware.

Von was für Frameraten reden wir denn bei dir?

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von pcroon - 22.04.2013 15:35

hallo, mit zusatzmaterial meine ich tatsächlich andere strecken, mods usw. bin noch nicht dazu gekommen, gtl neu zu installieren und ich glaube auch nicht, dass das nötig sein wird (zumal ich nachher bei captainslow mitfahren möchte:))

kann ich mir irgendwo aus dem spiel heraus die framerate anzeigen lassen oder brauch ich dafür ein externes tool? beeinflussen solche tools nicht dummerweise das ergebnis, weil sie sich ja auch irgendwo was vom kuchen nehmen müssen? :unsure:

gruss und happy hippo snack:P

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Bordi - 22.04.2013 15:38

kann ich mir irgendwo aus dem spiel heraus die framerate anzeigen lassen? Ingame Strg+F, dann werden die Frames oben rechts angezeigt.

Grüße

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von pcroon - 22.04.2013 15:43

sehr schön, danke :)

bin noch ein wenig was anderes am rumwurschteln und gebe die rate dann später mal durch.

grüß und kaffee :P

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von pcroon - 22.04.2013 22:58

Hallo, die Framerate bewegt sich zwischen 40 und 50, manchmal 37, manchmal 58. Es ist dabei egal, ob ich im Vollbild- oder im Fenstermodus fahre. Nur im Fenstermodus ruckelt es, und zwar, wie ich mittlerweile festgestellt habe, regelmässig, also nicht abhängig vom Verkehr auf der Strecke :unsure: Ich bin mir jedenfalls sicher, dass die Hardware völlig ausreichend sein sollte und stelle mir vor, dass irgendeine NVidia-Konfiguration was damit zu tun hat. Ich suche mal im Netz, für Tipps an dieser Stelle bin ich natürlich dankbar ;)

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 23.04.2013 13:35

Hallo,

na das deckt sich ja mit unseren Erfahrungen, das die Framerate mehr oder weniger unabhängig von Fenster- oder Vollbildmodus ist.

Wenns nvidia nicht ist - es kling nach (Hintergrund)prozessen anderer Programme, die die Leistung kurzzeitig runterziehen. Also parallel den Ressourcenmonitor laufen lassen und schauen, z.B. welcher Prozess da steht. Virens Scanner z.B. sind verdächtig, oder Indexierungen oder anderes.

Gruß
rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von lowspeed - 23.04.2013 23:53

Also ich glaube ja nicht, dass Du aus deiner Hardware viel mehr rauspressen wirst. Mich würde jetzt nur noch interessieren, ob es deine CPU schafft, die Graphik-Karte auszulasten oder nicht. Für Vista und W7 gibt es verschiedene Gadgets, mit denen kann man gleichzeitig die CPU und GPU-Last beobachten.

Gruß
lowspeed

Da sagt noch jemand, das auch die Bebauung am Streckenrand die Framerate beeinflusst.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Scoreman - 29.10.2018 13:03

Hallo,

funktioniert diese Erweiterung noch ?

Auch wenn mich der Fenstermodus stört, da es ihn nicht ohne Rand gibt, so fehlt mir doch ab und an die Übersicht auf der Strecke, ob jetzt gleich ein Fahrzeug um die Ecke kommt oder nicht. Bei manchen Autos gibt es ja leider keine Seitenspiegel und die Sicht, wenn man quer zur Strecke steht, ist doch stark eingeschränkt.

Davon abgesehen hilft es auch ungemein, unbekannte Strecken ohne zu häufige Abflüge kennen zu lernen.

Ist die Fehlermeldung "can't find" bei den Fenstern bekannt ? (hat mein Racingkollege)

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Miki - 30.10.2018 14:01

@Scoreman,

ja diese Erweiterung funktioniert noch und das ohne den von Dir angesprochenen Rand. Das Fenster wird beim Start der Software so verschoben das kein Rand zu sehen ist.

Gruss Miki

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Scoreman - 31.10.2018 00:11

Hallo,

mit Rand war das Spiel selbst gemeint, da das ja in den Fenstermodus versetzt werden muss, und da entsteht dann oben der "Windows Rand", wenn du verstehst was ich meine.

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von girindus - 31.10.2018 22:25

Hallo

Ich benutze auch den Window-Mode da läuft das Spiel stabiler (vorallem GTR2 stürzt sonst immer ab wenn ich mal nen Webbrowser starte). Es gibt etliche Tools hab mal rumprobiert und brauche jetzt dieses:

<http://westechsolutions.net/sites/WindowedBorderlessGaming/home>

Funktioniert mit meinem Setup 4K TV mit GTL und zweit FullHD Monitor.

Gruss
girindus

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Miki - 01.11.2018 09:47

Hast Du LowHud überhaupt schon ausprobiert?

Gruß Miki

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von rdjango - 01.11.2018 12:58

Moin,

zum Fenstermodus:

er hat m.E. mehr Vor- als Nachteile.

Der große "Störfaktor" ist die Titelzeile des Fensters und den kann man mit Windowsmitteln auf ca. 1 mm reduzieren:

Hier für das aktuelle Windows 10 - Einstellungen aus dem Menü aufrufen (das Zahnradchen) - System - Multitasking - den ersten Schalter "Andocken" auf aus.

Dann kann man das Fenster mit der Maus an der Titelzeile ganz nach oben schieben bis ein weißer Rand von ca. 1 mm übrig bleibt , der mich wirklich nicht mehr stört.

Für Windows 7 :

Man geht in die

"Systemsteuerung" -> "Center für erleichterte Bedienung" -> "Ausführen von Aufgaben erleichtern".

Dort gibt es den Punkt "Verwalten von Fenstern erleichtern". Hier muss man einen Haken bei "Verhindern, dass Fenster automatisch angeordnet werden, wenn sie an den Rand des Bildschirms verschoben werden".

Gruß

rdjango

=====

Aw: Projekt lowHUD

Geschrieben von Artemio - 07.05.2023 06:29

No any opportunity to change the config to fit 1280-1024 monitor? Or other size monitor?

=====

Re:Projekt lowHUD

Geschrieben von alfetta - 07.05.2023 09:27

did you try to change the entries in the CONFIG file

if it does not work for you,
why not use SimHub ?