
Rennsimulator

Geschrieben von ewi - 14.01.2017 16:21

Schaut mal Jungs - was geiles , auch erschwinglich
sag ich mal.:woohoo:

<http://www.prosimu-shop.com/fr/simulator-t1000/53-t1000.html>

GrÃ¼sse ewi

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Cruise - 14.01.2017 17:13

Hmmm das geht sogar noch preiswerter. so ein actuator mit 300mm hub und 150kg traglast kostet ~80â¬, weiss jemand wo man da die Steuerung einzeln her bekommt? :whistle:

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Martin - 15.01.2017 09:38

Wo gibt es denn Actuatoren fÃ¼r unter 100 euro :huh:

Die kosten mehrere 100 Euro ,wenn die schnell genug sein sollen fÃ¼r unsere Zwecke.

schau mal hier zb.

http://frex.xsrv.jp/gpshop/catalog/product_info.php?products_id=252

<https://simukit.com/> , die machen das mit Getriebemotoren ,was auch keine schlechte Idee ist und dabei noch deutlich billiger.

In diesem Forum baut jemand Trimotion auf ,einmal mit den Hyperaxis und zum vergleich dazu das Simukit 3DOF.

so sieht das bewegt aus.

<https://www.youtube.com/watch?v=ykhfYsCqfKA>

mfg

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Don Cold - 15.01.2017 10:00

und irgendwann stehste auf der strasse und die grÃ¼nen bringen dich in eine klinik :lol:

<https://www.youtube.com/watch?v=bLQM-arAxdg>

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Martin - 15.01.2017 10:49

Sieht zwar witzig aus aber fÃ¼r Rennsimulatoren ist der Seatmover die beste Variante um das Gehirn zu vera...

Man muÃ gar nicht hin und her geschleudert werden , ein "anstupsen" reicht um den gewÃ¼nschten Effekt zu vermitteln.

Lenkrad und Pedale fest im Rig und nur der Sitz wird bewegt und dann 2DOF oder 3DOF.

<http://www.schwarzbierbude.de/images/fbfiles/images/Simaschen.jpg>

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Seelenkrank - 15.01.2017 11:01

das teil von dem franzosen ist noch das brauchbarste (und vorallem recht leise lt. video)
alles andere sind erdbebensimulatoren.
gerade das von don verlinkte ist totaler bs...
ich wÃ¼rde da nach 3sek das kotzen anfangen...

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Martin - 15.01.2017 11:30

Ja das Simukit mit Getriebemotoren hat allem Anschein nach im Punkto LautstÃ¤rke deutliche Vorteile gegenÃ¼ber der fast 3 mal so teuren Actuatoren Variante.
Nur bleibt die Frage noch offen ob das System vergleichbar schnell genug ist.
Und das macht jemand aus dem virtualracing.org Forum.

<https://forum.virtualracing.org/showthread.php/102473-Tri-Motion-bewegt-mich-!>

mfg

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Cruise - 15.01.2017 11:36

Was mich an dem set stÃ¼rt, ist das sich das ganze rig bewegt. Soweit ich weiss basiert der effekt ja darauf das die FliehkrÃ¤fte zum lenkrad hin bzw vom lenkrad weg etc simuliert werden und das dadurch die imersion entsteht.
Wenn sich alles bewegt soll das ja im simracingbereich nicht so zielfÃ¼hrend sein.

Siehe hier:

<https://forum.virtualracing.org/showthread.php/88288-Motion-Sim-Technik-Wirkungsprinzip-und-Wissenssammlung>

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Seelenkrank - 15.01.2017 12:43

Martin schrieb:

Ja das Simukit mit Getriebemotoren hat allem Anschein nach im Punkto LautstÃ¤rke deutliche Vorteile gegenÃ¼ber der fast 3 mal so teuren Actuatoren Variante.

Nur bleibt die Frage noch offen ob das System vergleichbar schnell genug ist.

Und das macht jemand aus dem virtualracing.org Forum.

<https://forum.virtualracing.org/showthread.php/102473-Tri-Motion-bewegt-mich-!>

mfg

da lese ich mit spannung mit auch wenn das zu 99% bei mir nicht umgesetzt wird (aber es ist ja noch 1% restchance
Ã¼ber ^^)

zumal das platzmÃ¤ssig auch nicht so extrem ist wie hinter rig noch einen halben meter fÃ¼r die 2dof variante
dranzuhÃ¤ngen (kein platz mehr, zu laut)

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Susi Stoddart - 15.01.2017 19:38

Ich lasse mich gerne Ã¼berzeugen aber was Motion Rig betrifft hat mich bisher noch nichts wirklich Ã¼berzeugt weil es mir kein gewohnt reales feeling der G-KrÃ¤fte vermittelt.

Diesen "Schaukelstuhl" Untersatz finde ich von der platzsparenden Bauweise, der Idee und Umsetzung recht gut gelungen. :)

<http://www.pagnian.co.uk/racing-simulator-cockpit/next-level-racing-motion-platform-for-gtultimate-v3.html>

Noch die v2 im Vid

Mmmmpf :X :unsure: :lol:

{youtube}jVLPO6A5Hx0{/youtube}

Gruss
Susi

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von ewi - 15.01.2017 19:49

Hi susi. Sehe ich das richtig das ich da die Software für 349 Euro extra brauche?

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Susi Stoddart - 15.01.2017 23:18

ewi schrieb:

Hi susi. Sehe ich das richtig das ich da die Software für 349 Euro extra brauche?

Wie ich gelesen habe ist die Software für den "Heimgebrauch" frei und gehört zum Lieferumfang.

Für öffentliche/kommerzielle Kino, Film und VR Anwendungen gibt es wohl die V3 Software Upgrades.

Professionelle Nutzung für Veranstaltungen, VR und Kommerzielle Anwendungen

SDK ist gegen einen Aufpreis erlaubt 3rd-Party-Software-Integration und das Hinzufügen von Bewegung zu Virtual Reality-Projekte zur Verfügung. Für weitere Informationen kontaktieren Sie uns bitte

Unser qualitativ hochwertiges Produkt ist auch geeignet für die kommerzielle Nutzung.

Was ist inbegriffen

Next Level Racing Bewegungsplattform

USB-Kabel

Stromkabel

Professional Software Click-and-Play-Software

Anleitung für die schnelle und einfache Einrichtung

So wird es bei der V2 angegeben.

<http://www.nextlevelracing.com/de/products/next-level-racing-motion-platform-v2/>

Auszug V3

Die Plattform wird komplett mit der Next Level Racing Platform Manager Software geliefert. Dies ist professionelle und spezialisierte Software für die Plattform und ist Click and Play kompatibel mit allen großen Renn- und Flugtitel auf dem PC und ständig aktualisiert, um neue Titel zu unterstützen, wie sie freigegeben werden. Der Plattformmanager ist ein leistungsstarker Motor und dennoch einfach zu bedienen, können Sie die Bewegungsstufen, Stöße, Rollen und Tonhöhen mit einem Klick auf eine Schaltfläche einstellen. Die Next Level Racing® Motion Platform ist für die einfache Bedienung mit wenig bis gar keinem technischen Support, der für Montage und Betrieb benötigt wird, ausgelegt, dh Sie können die Plattform selbst problemlos installieren und in weniger als einer Stunde fahren und fliegen

Gruss
Susi

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von ewi - 16.01.2017 07:01

Danke Susi :)

Nun fällt die Wahl schwere, wenn ich mir so etwas zulege. Zwischen dem ersten Link den ich gesendet habe oder der Plattform den du geschickt hast. Mmmh :whistle:
Playseat habe ich ja, da gibt es auch einen Adapter für die Plattform das es zu meinem passt.

Nun ist guter Rat teuer.:S

Der Vorteil von meinem Link. Ich könnte meinen alten Playseat verkaufen und somit auch noch ein wenig Geld sparen.

Was meint Ihr welches System ist besser?

Grüße ewi

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Susi Stoddart - 16.01.2017 08:10

Moin ewi,

hier noch paar Infos zu dem System.

<https://forum.virtualracing.org/showthread.php/94044-Next-level-motion-simulator/page7>

Gruss
Susi

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von ewi - 16.01.2017 08:44

Ich danke dir Susi:)

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Cruise - 16.01.2017 12:04

Ich wÃ¼rde zu susis system tendieren.
Das sieht deutlich besser aus.

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Susi Stoddart - 16.01.2017 14:12

Cruise schrieb:
Ich wÃ¼rde zu susis system tendieren.
Das sieht deutlich besser aus.

Hey, das ist nicht mein System, wie schon erwÃ¤hnt ist das gezappel nicht meins :)

FÃ¼r die Kohle hab ich mehr wie zwei Jahre Zutritt auf die Schleife, das bewegt mich eher ;)

Gruss
Susi

=====

Aw: Rennsimulator

Geschrieben von Seelenkrank - 16.01.2017 15:25

Cruise schrieb:
Ich wÃ¼rde zu susis system tendieren.
Das sieht deutlich besser aus.
jo aber 3000â„... (gibt mittlerweile die V3 davon)

=====