
Oculus mit Steam VR

Geschrieben von jerzem - 06.02.2017 14:49

Hallo Leute,

Eine Frage:

Ich habe irgendwie Probleme mit der VR Einrichtung bei Steam, denn da ist nach dem Einrichten das Anfangsbild vom Spiel leicht schief und dadurch sitzt man auch quasi schief im Auto (mit Project Cars getestet), dh. Die Hände und Füße sind nicht genau da, wo sie sein sollen, was der Körper mit "komisch" und "schweißausbruch" quittiert. Ich hab's noch ein paar Mal "sitzend" eingerichtet (Raumeinrichtung geht nicht, weil die Triggertasten nicht erkannt werden von Steam), einmal wars danach nach rechts, dann wieder nach links schief. Dann hätte es gepasst, aber ich bin quasi auf dem Lenkrad gesessen. Wenn mir jemand einen Tipp geben kann, wie ich das gscheit machen kann, wäre ich sehr verbunden.

Danke

LG

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von ronrebell - 06.02.2017 15:57

Im Spiel kannst du einen beliebigen Button auf dem Lenkrad zuweisen, der die Ansicht rekaliert. Suche bei der Buttonbelegung nach VR Kalibrierung, VR recenter o.Ä.

Ist bei allen Rennsims anwählbar.

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von jerzem - 06.02.2017 16:59

Ma Ronrebell.... vielen Dank, das probiere ich dann gleich aus...

cu

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von ronrebell - 06.02.2017 17:54

Alles klar, in PCars gibts glaube ich sogar ein Setting, welches die Rekalibrierung automatisch macht, bevor das Rennen quasi startet.

Ich mach das aber immer manuell.

An der Startposition mache ich mir es im Playseat gemütlich, dann drücke ich den zugewiesenen Button und somit passt alles perfekt.

Ein weiterer Tipp, der dich in Sachen Immersion nur mehr so flasht:

Lass die Gegner mal losbrausen und stehe mit deiner Oculus am Kopf einfach mal von deinem Sitzplatz auf.

Dann spazierst du in der virtuellen Welt beliebig um deine Karre. Dermaßen realistisch und echt super auf der Strecke rumzuspazieren und das Auto anzuglotzen.

Wenn du das bei Assetto machst und dich runterbückst, siehst du sogar auf den Reifen nen Michelin Schriftzug :-)

Pass aber auf, dass du deine räumlichen Grenzen nicht überschreitest und dir die Birne dabei anhaust.;

LG Ron

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von jertzem - 07.02.2017 19:25

Hi,

danke noch Mal. Das mit den Button wars. Es war gleich besser.

Das mit dem Aufstehen ist super. Beim "herumrennen" sieht man sogar die gelochten Bremsscheiben. Das Auto in LebensgröÙe.

Jedoch habe ich die Rift gerade wieder zuröck geschickt. Die Gründe sind die zu geringe Auflösung in Verbindung mit den Sims plus das wahrscheinlich damit verbundene Augenweh und Kopfschmerz.

Meine, in Elite bin ich fast vom Sessel gefallen, so geil schaut das aus (im Raumschiff herumrennen - Wahnsinn), aber es ist mir dann doch (gerade die Schriften) zu undeutlich und ich bekomme auch hier Kopfweh usw.

Ja im Tutorial schauts wirklich super aus. Aber sobald die Schriften kleiner werden, bzw. weiter in die Landschaft geschaut wird, ist alles undeutlich. Als würde ich auf einen alten Röhrenmonitor schauen, der schon alles etwas undeutlich anzeigt. Damit komme ich leider nicht klar.

Echt schade. Ich hatte mich voll darauf gefreut. Bleibt mir nur zu warten. Ein paar Jahre oder so... grmpf

LG

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von ronrebell - 07.02.2017 21:09

Ja, das ist leider noch ein Problem, damit kommt man klar oder eben nicht.

Ich hoffe du hast das mit dem Oculus Debug Tool getestet?
Mit Downsampling Faktor 1.5 bekommst du ein deutlich besseres Bild hin.

Klar ist dann auch noch nicht perfekt.

Lange wirds nicht mehr dauern bis Oculus 4k.
Die Mitbewerber zeigen bereits dass es geht. Ne Pimax hat 4K Auflösung, weitere werden folgen. Jahre dauert das nimmer.

Lg Ron

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von jertzem - 07.02.2017 21:41

Ja, das Debug Tool hatte ich getestet. Der Effekt war mir leider viel zu wenig. Selbst mit 2.0, bzw. sah ich da dann keine Änderung mehr.

Dabei warte ich jetzt schon seit ich den Film "Der Rasenmähermann" gesehen habe. Das ist über 20 Jahre her. Darum finde es ja so schade, dass ich mit der Auflösung nicht klarkomme. Ich glaube auch, dass jeder für sich selbst herausfinden. Das geht nur durch probieren.

Tja, ich hoffe Du hast recht und es dauert nicht allzu lange. In 4K schaut es sicher dann anders aus.

LG
Oli

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von ronrebell - 07.02.2017 21:55

Ich denke in nem Jahr wird sich einiges tun.

Oculus bzw Vive wird nicht allzulange Zeit haben, sich auf dem bisher erreichten auszuruhen. PSVR hat sich um Ecken Äpfel verkauft und Oculus wider erwarten schlecht. Da hat die Vive noch recht deutlich die Nase vorn. Dazu die satte Strafe für Oculus bzw Luckey Palmer. Die Zeit wirds zeigen, die Konkurrenz schläft nicht. Gut für uns Endkunden.

Aw: Oculus - Technik Fragen

Geschrieben von jertzem - 08.02.2017 13:34

Ich habe da noch eine technische Frage.

1. Die Rift hat ja eine Auflösung von 2 Mal 1080 x 1200. Geworben wird mit gesamt 2160x1200. Ich nehme mal an, der zweite Wert (1200) wird deshalb nicht verdoppelt, da unsere Augen horizontal und nicht vertikal angeordnet sind. Ist das korrekt?

2. Betrachte ich einen Monitor mit 1920x1200, nehmen beide Augen das gleiche Bild war. Jedes Auge erhält dabei die gesonderte Information (stereoskopisch, weil zwei Augen) 1920x1200, also 2 Mal 1920x1200. Dazu sage ich sage aber nicht, ich sehe mit 3.840x1200. Schließlich ich ein Auge bleibt die Monitorauf Auflösung trotzdem gleich (1920x1200). Logisch.

Auf was ich hinaus will: Setze ich nun die Rift auf, habe ich zwar zwei Monitore, welche das selbe Bild zeigen, meine Augen (wieder stereoskopisch) jeweils die gesonderte Information wahrnehmen, also 2 Mal 1080x1200. Zwei Mal diese Auflösung macht aber für das Gehirn nicht 2160x1200 daraus. Denn schließlich ich ein Auge, wird die Auflösung nicht um die Hälfte schlechter, lediglich der 3D Effekt geht verloren.

Für die Augen ist es egal, ob sie gemeinsam einen Monitor betrachten, oder 2 überlappende. - Die Auflösung verdoppelt sich nicht. - Daraus folgt, dass die Auflösung der Rift, Vive, usw. nur rein rechnerisch ist. Korrekt müsste es heißen "2 Mal 1080x1200" und nichts weiter.

3. Die Auflösung alleine macht ja nicht, es kommt ja auch drauf an, wie nahe ich im Geschehen bin. zB. Bluray auf 32 Zoll Fernseher, oder auf 120 Zoll Fernseher, bei gleicher Entfernung. Je größer das Ding, desto mehr von meinem Gesichtsfeld nimmt es ein, desto Pixeliger wird die Sache aber auch.

Ergo, ist also stets eine Relation zwischen "...wie groß ist die Auflösung und wieviel nimmt sie von meinem Gesichtsfeld ein..." zu sehen. Die Rift/Vive von 110° auf 200° Gesichtsfeld erweitert würde zu gefühlten noch größeren Pixeln führen.

Eigentlich sollte es auch in Pixel pro Grad Gesichtsfeld angegeben werden. Ich denke darunter kann man sich sehr schnell besser vorstellen, wie die Auflösung des Displays sein wird.

Was sagt ihr zu den Punkten. Verrenn ich mich da, oder...

LG
Oli

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von Stoepsel79 - 08.02.2017 14:03

Genau richtig, finde ich...

Der Pixelabstand ist das Entscheidende in Relation zum Augenabstand/Bildschirm bzw Display.

Deswegen sieht man auch so schlecht in der Ferne , bei den VR-Brillen, schätze ich mal.

4K is da wohl erst wirklich brauchbar, pro Auge, versteht sich!

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von Martin - 08.02.2017 14:23

Stoepsel79 schrieb:

4K is da wohl erst wirklich brauchbar, pro Auge, versteht sich!

Also muß der Rechner dann 8K berechnen .

Welche Hardware soll das denn schaffen,auch mit eyetracking können wir dann noch 2-3 Jahre warten ,bis das machbar wird .

Dazu noch von 110 auf 200 grad sichtfeld , sind wir dann bei 16k und bis das soweit ist sitze ich wahrscheinlich nicht mehr vorm Rechner :geedee:

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von jertzem - 08.02.2017 16:04

Martin schrieb:

Also muß der Rechner dann 8K berechnen .

Welche Hardware soll das denn schaffen,auch mit eyetracking

Dazu noch von 110 auf 200 grad sichtfeld ...

So schauts wohl leider aus. Müchte man nur an normale HD Auflösung herankommen, muß 2 x 1920 in der Horizontalen berechnet werden. Dann hat man erst normale HD. RÄcke ich aber nun so weit an meinen HD Monitor heran, sodaß ich in etwa die Ränder der Rift habe, kann ich die Pixel des Monitors schon wieder sehen, wenn auch sehr klein, in etwa die Hälfte von der Rift.

Die Rift Auflösung ist nun mal "nicht mehr" als ein Monitor mit 1080x1200.

Ich habe, weiß leider nicht mehr wo, gelesen, daß beim Eyetracking der Rechenaufwand der Graka signifikant gesenkt werden kann. Selbst bei 4K pro Auge und heutigen Grakas soll das bereits funktionieren. Aber ich glaube die haben das mal nur ausgerechnet. Weiß nicht, ob es so ein System schon in Marktreife gibt.

Naja, von 110 auf 200 ist ja ein Linseneffekt, da braucht die Graka ja nicht mehr berechnen. Man kann 8K auch auf 40° oder 360° berechnen lassen. Das ist das Graka egal. Außerdem Du willst mit annähernder Verdoppelung der Grade auch mehr Auflösung. Dann stimmt's.

Überdies, 200° bräuchten ohnehin nie scharf sein. Da Blickfeld setzt sich zusammen aus stereoskopisch sehen in etwa bis 60° und monokulare Blickfeld bis in etwa knapp über 120°. Und das ist dann auch schon das Ende vom dem was wir mit den Augen fixieren können. Der Rest bis knapp über 200° ist dann das Gesichtsfeld und kann nicht mehr fokussiert, wohl aber wahrgenommen werden.

Angeblich können wir nur in einem Winkel von etwa 2 Grad scharf fokussieren, also um den Bereich wo wir gerade hinschaun. Alles Andere wird zunehmend unschärfer. Wenn das stimmt, kann ich mir gut vorstellen, daß das heutige Grakas mit Eyetracking für 2 Mal 4K auch schon schaffen.

LG

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von Stoepsel79 - 08.02.2017 16:20

Mit Eyetracking könnte man aber die heutige Auflösung des gesamten Sichtfeldes auf eben diesen kleinen Fokusbereich, des scharf Sehens, kanalisieren und den Rest einfach niedriger auflösen, was den peripheren Sichtbereich angeht...

Also, müssen wir nur noch auf Eyetracking warten und unsere Grakas würden das locker schaffen.

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von jerzem - 08.02.2017 16:35

Stoepsel79 schrieb:

...eben diesen kleinen Fokusbereich, des scharf Sehens, kanalisieren und den Rest einfach niedriger auflösen,... Stimmt, das funktioniert dann Soft und auch Hardwaremäßig, denn außerhalb des Fokusbereichs braucht ja auch die native Auflösung nicht so hoch sein. Das wäre sonst ja Perlen vor die Säue werfen.

Jaja, ich weiß Jungs... aber lässt mich träumen... B)

=====

Aw: Oculus mit Steam VR

Geschrieben von gripkeeper - 08.02.2017 16:59

Displays dafür gibts ja eigentlich schon, zb das vom Sony xperia z5. das hat 5,5 Zoll und 3.840 x 2.160 Auflösung

Dann nur noch Vega Graka oder nächste Nvidia generation + eyetracking.

Oder eine Gameinterne verbesserte LOD für den VR modus

sollte machbar sein, vor allem da die nächsten Grakageneration natürlich 4k+ Leistung bieten wollen und müssen.

Wenn es soweit ist, bin ich auch interessiert

edit, die Zeit bleibt nicht stehen. Hab vor paar Wochen einen Bericht gelesen, das die Japaner schon 8k Fernseherübertragung testen.

=====