

VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 15.04.2018 20:07

Moin,
hier mal ein neuer Thread.

Ich beabsichtige mir in der 2. Jahreshälfte, einen neuen PC (der alte wird dann 5...) mit neuer GraKa auch eine aktuelle VR- Brille zu holen.

Habe aktuell eine NVidia 970 GTX und hatte schon mal an die HTC Vive (pro) gedacht. Aber wenn das zuckelt, dann hat das keinen Sinn.

Deshalb hier die Bitte, mal zu posten, wer sowas schon im Einsatz hat und was die Erfahrungen mit PC2 sind. Frank...?

Wer ist sonst noch mittendrin statt nur dabei oder was sind eure Pläne diesbezüglich?

Bin gespannt!

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 16.04.2018 18:54

Hallo Dede,

hier mal meine 2-3 Ct.:

- Bevor Du irgendwas kaufst, probiere es irgendwo aus! Ich selbst habe null Probleme, aber es haben bei mir drei Freunde eine Probefahrt gemacht und allen dreien ist mangels Fliehkräften in kürzester Zeit schlecht geworden. Das kann bis zum nächsten Tag anhalten.
- Ich habe seit gut einem Jahr eine Oculus Rift (CV1), zeitgleich gab es noch die Vive. Für Rennen ist Oculus (sitzend) okay, wenn Du auch rumlaufen willst, dann wäre die Vive die erste Wahl, wegen der Sensorik. Hab ich gehört.
- Mittlerweile gibt es weitere Alternativen von Pimax, Samsung und wasweißichnoch. Da kenne ich YouTube-Tests hilfreich sein.
- Wenn Du an alle obigen Punkte einen Haken gemacht hast, dann ist VR eine neue Welt. Ich bin dadurch nicht eine Zehntel schneller geworden, aber ich habe viel mehr Gefühl für das Auto und kann jetzt eher reagieren, wenn mal das Heck kommt. Dadurch habe ich die Zahl der Dreher reduziert und somit im Endeffekt die Durchschnittsplatzierung verbessert. Der erste Moment in VR ist einfach nur WOW!
- Aber auch für andere Anwendungen ist VR genial. Ich leide sehr an Höhenangst. Und das funktioniert sogar mit VR, obwohl ich im Kopf weiß, dass ich ja nur auf meinem Stuhl sitze.
- Die Auflösung der Oculus/Vive wird wahrscheinlich eine Enttäuschung für Dich sein. Sie erinnert mich in etwa an die Bildqualität von Grand Prix Legends - wann war das? 1999?
- Wenn ich unter dem Ding im Sommer nicht so schwitzen würde, dann hätte ich das Teil auf meiner Nase nach 10 Sekunden total vergessen und würde mich komplett in einer gerenderten Welt befinden.
- Die zweite Jahreshälfte könnte ein guter Zeitpunkt sein. Erstens weil vielleicht bis dahin was mit besserer Auflösung erscheint (Vive Pro?) und zweitens weil vielleicht bis dahin die nächste GPU-Generation da ist. Denn Power kann man für VR nicht genug haben.
- Die Oculus ist darauf ausgelegt, mit 90 fps zu laufen, deswegen wird hier auch Power ohne Ende benötigt. Im Official Forum gibt es viele Leute, die mit Ihren Einstellungen experimentieren, weil sie unbedingt im 90 fps-Bereich bleiben wollen. Es gibt da aber eine Funktion namens ASW, dabei wird jedes zweite Bild interpoliert. Es müssen also nur noch 45 Bilder/s berechnet werden, das ist fast so ein Leistungsschritt wie SLI. Ich habe mit der 1080ti fast alle Einstellungen auf "Hoch" oder "Ultra" stehen und bleibe damit permanent im ASW-Bereich. Mich stört es nicht, ich merke davon nichts. Kommt darauf an, wie empfindlich man ist. SLI funktioniert in VR übrigens nicht nur für den Fall, dass Du mit dem Gedanken spielst.
- Oculus Rift gehört übrigens Facebook. Du musst Dir für den Betrieb ein Oculus-Konto anlegen. Deine Kopfbewegungen (und wer weiß, was noch alles?) werden dann an Facebook übertragen, wozu auch immer. Damit musst Du leben.

Der langen Rede kurzer Sinn: Klare Kaufempfehlung für VR, aber die Hardware und der Zeitpunkt wollen gut überlegt sein.

Gruß
Frank

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 17.04.2018 20:27

Schon um eine Vive oder Rift vernünftig zu befeuern, sollte man Minimum eine 1080 haben. Ich kann selbst mit meiner 1080Ti nicht alles auf Maximum drehen. Darunter geht es zwar schon auch (hab selber mit ner GTX970 angefangen) aber es sieht halt besser aus, wenn man die Grafik etwas hochschrauben kann. ABER das Spielgefühl ist einfach so genial, dass man nach wenigen Minuten die schlechtere Auflösung und reduzierten Details vergisst und einfach nur voll im Geschehen ist. Ich spiel zwar eine Menge Sachen in VR, aber Schwerpunkt und Hauptkaufgrund war und ist für mich die Rennfahrerei. Für alle Arten von Cockpitgames ist VR einfach der Heilige Gral.

Im Moment ist aber wirklich am Besten, ein wenig zu warten. Mit etwas Glück kommt die Pimax8K noch dieses Jahr raus (mit 2 4K-Displays und 200° Field Of View). Die spezielle Rendertechnik soll angeblich selbst aktuelle System nicht zur Kernschmelze treiben. Man muss also nicht mal zwingend auf die nächste GPU Generation warten, um die beiden 4K Displays zu befeuern.

Aber ich könnte mir auch gut vorstellen, dass es im Laufe des Jahres noch ein paar gute Aktionen von Oculus (und vielleicht ja auch mal von HTC) gibt, bei denen man dann vielleicht doch auch noch zu einem Modell der aktuellen Generation greifen kann.

Windows Mixed Reality Headsets scheinen auch ziemlich gut zu sein, leider sind deren gute Preise aus Amerika (ab und zu schon für 200-300\$ zu haben) noch nicht in Deutschland/Europa angekommen.

Auch ich empfehle dir allerdings, nach Möglichkeit erst mal irgendwo zu testen, ob du VR-Kompatibel bist. Gerade bei Spielen im Stehen kann einem schon leicht mal Schwindelig werden. Bei mir hat dieser Effekt mit der Zeit zwar stark abgenommen, aber manchmal bekomme ich immer noch weiche Knie. Zum Glück hatte ich beim Fahren nie Probleme.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 18.04.2018 13:20

Hallo,

vielen Dank erstmal für die ausführlichen Hinweise und Erfahrungen. Das ist für mich "Gold" wert.

Das Gute ist: ich habe Zeit. Wahrscheinlich wird es bei mir eh Dezember.

Mir ist klar, dass ich eine Power-GraKa brauche. und für diese brauche ich einen neuen Rechner: habe zwar einen i7, aber einen der 2. Generation!!!

Vielleicht bin ich ja nicht VR tauglich, das würde mir dann einen Haufen Geld sparen. Ich komme aus dem Raum Stuttgart und finde es aktuell leider schwierig, eine VR Brille zu testen bzw. einen Händler aufzutreiben, bei dem ich testen kann.

Habt ihr da Erfahrungen, wo man hingehen kann?

Noch was: ich bin Brillenträger und habe eine große Brille; also muss die unbedingt unter die VR Brille passen. Auch das ist spannend.

Und als letztes: es geht mir um die "Immersion", also das Feeling. Da hab ich Hoffnung, dass VR ein Meilenstein nach vorne sein wird.

Ich werde dann mal den Markt weiter beobachten, die Zeit spielt für mich.

Danke Euch nochmal!

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Ecky - 18.04.2018 16:30

Dede2602 schrieb:

Vielleicht bin ich ja nicht VR tauglich, das wÃ¼rde mir dann einen Haufen Geld sparen. Ich komme aus dem Raum Stuttgart und finde es aktuell leider schwierig, eine VR Brille zu testen bzw. einen HÃ¶rnbilder aufzutreiben, bei dem ich testen kann.
Habt ihr da Erfahrungen, wo man hingehen kann?

Im zweifel Mieten.

Habe auch mit der 970 angefangen. Hat bei mir ganz gut funktioniert. Allerdings ist meine CPU auch bissle neuer als deine. Du kannst ja den Steam VR Performance Test laufen lassen.
Als kleiner Hinweis: die Vive Pro ist(im Moment) nur das HMD ohne Sensoren und Controller. Die kosten dafÃ¼r wÃ¼rden dann noch dazu kommen. Nur zum Fahren ist die Rift die bessere Wahl. Die Vive macht nur dann Sinn, wenn du dich wirklich im Raum bewegen willst. Wie gesagt am besten testen. Auch mit der Brille. Die Vive hat extra eine Aussparung fÃ¼r Brillen, wie das bei der Rift ist, kann ich nicht sagen.

GruÃ
Ecky

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 18.04.2018 19:00

Die Rift bietet fÃ¼r BrillentrÃ¤ger wohl etwas weniger Platz, als die auch nach vorne verstellbare Vive. Ein Kumpel von mir hat sich fÃ¼r seine Rift einen Linseneinsatz plus Linsen in seiner SehstÃ¤rke dazu geholt.
<https://vr-lens.de/products/oculus-rift-linsen-adapter/>

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 19.04.2018 10:53

Moin Daniel,

das ist ja mal geil! Und sogar noch bezahlbar (in Relation zur VR-Brille...).

Danke fÃ¼r den Hinweis.

Ist auf jeden Fall eine Ãberlegung wert, aber im Kontext der Lebenszeit der VR-Brille zu sehen. Wenn der Linseneinsatz genormt ist, dann hÃ¤tte man ja auch lÃ¤nger was davon.

Na hoffentlich, mach mich sowas auch 1 Sekunde pro Runde schneller.

Edit: ich habe mich soeben entschieden, mal eine VR Brille fÃ¼r einen Monat zu mieten, dann "sehen" wir weiter.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 19.04.2018 11:05

VR-fÃ¼r Simracing hat mich bisher nicht Ã¼berzeugen kÃ¶nnen.

Getestet habe ich es schon Ã¶fters auf der Simracing Expo aber die komplizierte Einrichtung und die Nachteile der grafischen Darstellung dazu die Kosten und die unbequeme Nutzung haben mich nicht begeistern kÃ¶nnen.

Die wesentlich leichteren MR-Windows Headsets mit kinderleichter Einrichtung fand ich schon interessanter aber der Preis mit 450â¬ hierzulande einfach unverschÃ¤mt fÃ¼r diese "Spielerei"

Im Netz gesucht und bei AmazonUS ein Lenovo Explorer Set mit Controller fÃ¼r 300â¬ inkl. Lieferung bestellt.

War nach 4 Tagen da, einfach zu installieren und bei SteamVR angemeldet schnell einsatzbereit zum Fahren.

Die Immersion finde ich recht gut aber nicht wesentlich besser wie meine FOV und -Bewegungs Einstellungen am 4K 35" Monitor

Der Tragekomfort ist mit 400g OK aber die Nachteile beim Bedienen meiner Buttonboxen der Drehregler fÃ¼r Stabi, Bremsbalance, Ladedruck etc. sowie das ich keine SLI-Anzeige sehen kann Ã¼berwiegen meiner Meinung nach beim Simfahren.

VR wird leider nicht in allen Rennsims gut umgesetzt,
Am besten finde ich VR mit iRacing umgesetzt da sitzt man richtig und die Grafik ist so das man auch die Armaturen und Texturen der Streckentafeln und Schilder gut lesen kann :)

Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonsten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit hÃ¶herer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

{youtube}J4pLhf_piDI{/youtube}

{youtube}GjYycEI3hP8{/youtube}

Gruss
Susi

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von jkens - 21.04.2018 07:46

Hallo Susi,

ist das dein Simracing-Platz auf deinem Avatar?

Kannst du mir sagen, wo du das Aluschienen-System her hast? Ich habe jeden Baumarkt im Umkreis von 50km abgeklappert und auch online wenig gefunden.

Ich mÃ¼chte mir einen variablen Simracing-Platz bauen, damit ich bei Office-Arbeiten schnell und einfach an die Tastatur und Maus heran komme, ohne 5 min schrauben zu mÃ¼ssen.

GruÃ
Jens

http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/IMG_0869klein.JPG

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 21.04.2018 10:37

jkens schrieb:
Hallo Susi,

ist das dein Simracing-Platz auf deinem Avatar?

Kannst du mir sagen, wo du das Aluschienen-System her hast? Ich habe jeden Baumarkt im Umkreis von 50km abgeklappert und auch online wenig gefunden.

Ich mÃ¼chte mir einen variablen Simracing-Platz bauen, damit ich bei Office-Arbeiten schnell und einfach an die Tastatur und Maus heran komme, ohne 5 min schrauben zu mÃ¼ssen.

GruÃ
Jens

Gehört eigentlich nicht in diesen Thread aber bitteschön :)

Bin vom realen Hobby Motorsport vor gut 10 Jahren zum Simfahren gekommen erst mit Joystick später mit dem G25 am Tisch mit Bürostuhl gefahren.

Dann mit der Hardware in den KPCR SimRacing Rig SEMI umgezogen.

Über die Fanatec Hardware zu OSW-DD Wheel und HE-Bremsen und Shifter gewechselt.

Diesen realistischen Kräften die diese Sim-Hardware liefert und fordert sind die ansonsten sehr guten Motedis Rigs nicht ohne Änderungen gewachsen.

Auf der Sim-Expo dann auch begeistert am HE-Stand den HE-Rig probegefahren.

<https://www.youtube.com/watch?v=hn2cDvTq-cc>

Ist klein platzsparend und superstabil, ohne sinnlosen Schnickschnack und wichtig leise ohne knarzen und klappern bei singerechtem Einsatz.

Zu den Produkten:

Bei Motedis bekommst du neben den Rig-Bausätzen alles über Alu-Profile, Verschraubungen etc was man zum Rig-Basteln braucht.

<https://www.motedis.com/shop/Friends-of/Sim-Rig-alte-Version-09/2017/KPCR-SimRacing-Rig-SEMI::865.html>

https://www.motedis.com/shop/Friends-of/Sim-Rig-alte-Version-09/2017::200_423.html

<https://www.motedis.com/shop/Friends-of/Sim-Rig-X-Dream-by-Michael-Herrmann/KPCR-Simracing-Rig-X-Dream-085650::5703.html>

Bei HE habe ich den kompletten Rig-Bausatz geordert.

<https://heusinkveld.com/products/sim-rigs/sim-rig-gt/?v=3a52f3c22ed6>

Es gibt eine PDF mit allen Rahmenteilern und Maßen der Profile für den Eigenbau ;)

https://heusinkveld.com/wp-content/uploads/Manual_Sim_Rig_V1.2.pdf?v=3a52f3c22ed6

Gruss

Susi http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/TR8r_2.jpg

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 21.04.2018 15:20

Mein Gott,

ich weiss jetzt, warum ich 3 Sekunden die Runde langsamer bin. Im Vergleich zu Euch bin ich mit nem Lada unterwegs...

Wie auch immer, aufgerichtet wird zum Jahresende. Bis dahin gebe ich weiterhin alles.

;)

Aw: VR - Virtual Reality

Will auch mal noch kurz OffTopic antworten. Hatte fr her ein selbstgebautes Rig aus Holz mit echtem Autositz usw. Wegen VR hab ich aber eine platzsparendere L sung gebraucht und bin seit dem mit dem Playseat Challenge unterwegs. F r die Kr fte eines T500 reicht das Teil noch gut aus. F r Directdrive Wheels ist das aber nat rlich nix.

https://www.amazon.de/Playseats-RC-00002-Playseat-Challenge-Schwarz/dp/B009ZELZDS/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1524331185&sr=8-1&keywords=playseat+challenge

Und mal noch meine Rezension dazu:

Wenn man den Playseat das erste Mal sieht, denkt man: Das kann doch nicht stabil sein. Aber die Konstruktion ist so genial durchdacht, dass man wirklich enorm viel Fahrspa  mit dem Sitz hat. Ich hatte davor ein selbstgebautes Simracingrig mit echtem Autositz und allem drum und dran. Sehr stabil, aber auch sehr Platzfressend. Da ich wegen des Einstiegs in VR dringend mehr Platz gebraucht habe, dachte ich mir, ich teste den Sitz einfach mal. Jetzt habe ich meine erste 2-Stunden Session hinter mir und bin schlicht begeistert. Die Vibrationen vom Lenkrad (Thrustmaster T500) sind zwar auch deutlich im Sitz zu sp ren, aber das ist eher eine Steigerung gegen ber meiner vollkommen starren Einheit davor. Da die Ersch tterungen im ganzen Sitz sp rbar sind, wird der Realismuseindruck nochmal deutlich angehoben. Und nicht falsch verstehen, es klappert nichts am Sitz, es ist einfach nur die pure Kraft des Forcefeedback, die eben auch in den Sitz geschickt wird. Selbst die Pedale, welche ich mit Loadcellbremse betreibe, sitzen bombenfest. Und auch mit der Riesenpedalerie des T500 kann man den Sitz noch erstaunlich kompakt zusammenklappen. Von mir gibts eine ganz klare Empfehlung, nicht nur an Einsteiger mit wenig Platz, sondern genau so auch an ambitionierte Fahrer, die eine kompakte, aber trotzdem stabile L sung f r ihr Hobby suchen.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von jkens - 22.04.2018 07:02

Hallo Susi,

danke f r deine umfassende Antwort!
Ich denke, dort werde ich das finden, was ich suche.

Gru 
Jens

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Andregee - 26.04.2018 20:29

Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonsten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit h herer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

welcher 4k Monitor bietet denn aktuell mehr als 60hz?

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 27.04.2018 07:13

Zur ck zum Thema...

Ich leihe mir  ber Pfingsten mal f r 1 Monat ein VR Headset aus; prim r um zu sehen, ob ich mir in die Maske kotze oder nicht...

Meine HW ist VR ready, aber so gerade eben (Nvidia GTX970).

Nun die Frage:
womit kann ich am schnellsten und am einfachsten Spass haben, auch konfigurationstechnisch?
Ist da die Oculus besser oder die Vive (nicht pro nat rlich)? Was meint ihr?
Danke im Voraus.

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 27.04.2018 17:36

Gute Ma nahme, teste das. :geedee: Ist die Maske voll, dann sparst Du Geld.

Die Oculus ist nicht so erste Wahl zum schnell mal testen. Da musst Du Oculus-Software installieren und ein Konto er ffnen. Da sind die Microsoft-basierten Dinger in der Handhabung einfacher, wenn ich mich nicht irre.

Mit der 970 w rde ich s erst mal versuchen, aber erwarte keine Wunder. Du musst dann zwar viele Grafik-Optionen runterdrehen, aber so richtig sch n wird s bei der aktuellen Aufl sung sowieso nicht. Dazu bedarf es mindestens der n chsten Generation von VR-Sets. Und dann war s das mit der 970 endg ltig. SLI geht  brigens nicht in VR, jedenfalls nicht mit PC2.

Im Laufe des Jahres soll ja die n chste Generation von nVidia auf den Markt kommen. Wenn Du das abwartest, dann kannst Du bestimmt eine 1080 oder 1080ti g nstig abschnappen, falls es nicht so teuer sein soll.

Viel Spa  dabei und hoffentlich bleibt alles sauber. :lol:

Gru 
Frank

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 27.04.2018 19:02

Hi Frank, keine Sorge um die Zukunft: ihr werdet aus der Presse von dem neuen Supercomputer erfahren...

Bis dahin will ich mir nur das Ding  ber den Sch del st lpen und sehen, was passiert.

Was sind denn die Microsoft Dinger? Keine Vive?

Will in den 4 Wochen Leihe so viel wie m glich fahren, nicht tunen. Muss auch sehen, dass der Shop auch das Ding hat. Vive ist verf gbar, Rift auch.

"Schau"ermal.

EDIT: wer kennt gute Leihshops? Bitte sendet mir mal Links...

Danke;)

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 27.04.2018 20:18

Ich meinte diese MR-Headsets, siehe den Post von Susi Stoddart weiter oben.

Aber wenn Du so n Ding f r einen Monat kriegst, dann ist ein wenig Rumkonfigurieren doch nicht so wichtig. Hauptsache, Du brauchst keinen Eimer, sonst hat sich das mit dem Monat schnell erledigt.

Gru 
Frank

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 28.04.2018 10:44

Update:

habe mir bei Ottonow für 3 Monate (Mindestlaufzeit) eine HTC Vive bestellt.:cheer:

Kommt in 3-5 Werktagen, kann dann evtl. schon nächste Woche die Nordschleife in VR erleben. Naja, vielleicht.

Bin noch nächste Woche beruflich in Hamburg, da bleibt wenig Zeit zum Äüben.

Und das Beste daran: einen Eimer habe ich schon!:S

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 29.04.2018 23:28

Andregee schrieb:

Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonsten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit höherer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

welcher 4k Monitor bietet denn aktuell mehr als 60hz?

<https://www.alternate.de/Acer/Predator-Z35P-LED-Monitor/html/product/1340281?>

Inkl. G-Sync

<https://www.nvidia.de/geforce/products/g-sync-monitors/>

Gruss

Susi

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Ecky - 01.05.2018 09:13

Dede2602 schrieb:

Und das Beste daran: einen Eimer habe ich schon!:S

Du wirst den Eimer nicht benötigen, wenn du sachte machts.

Vor allem bei der Vive erstmal den Assistenten durchmachen. Der vermittelt einem schon einen sehr schönen Eindruck. Wichtig: mach eine Pause, sobald es dir unwohl wird. Und die Brille nicht wieder aufsetzen, bevor es dir wieder gut geht. Beim Fahren hat es mir sehr geholfen, sobald es etwas grummelig wurde einfach mal aufs Amateurenbrett zu schauen, also etwas unbewegliches zu fixieren.

Vor allem anfahren und die ersten Kurven haben sich bei mir echt komisch angefühlt.

Mit der 970 solltest du dann schauen, dass du zumindest mit Gegnern auf der Strecke das Supersampling nicht zu hoch ansetzt. Framedopps verhaseln dir da das Erlebnis!

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 01.05.2018 11:11

Vielleicht wird Dir aber auch gar nicht schlecht. Übelkeit hatte ich selbst nur ein einziges Mal, und das war nicht beim Racen. Ich hatte da so ein Nvidia Demoprogrammchen und hab mich wohl etwas zu hektisch hin und her bewegt.

Ansonsten gab es nur ein komisches Gefühl im Kopf, wenn ich durch Senken (z.B. Adenau oder Eau Rouge) gefahren bin. Und das ist mittlerweile auch weg, mein bisschen Hirn hat sich wohl daran gewöhnt. Wahrscheinlich wird mir künftig eher mal schlecht, wenn im wahren Leben eine Senke kommt. :lol:

Also: Bangemachen gilt nicht und Probieren geht Ã¼ber Studieren.

GruÃ
Frank

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 01.05.2018 15:43

Vielen Dank, Jungs.

Ich fliege beruflich aktuell ca. 80-100x im Jahr, da wird es mir selten schlecht. Sollte also etwas Zwerchfelltraining haben. Ansonsten: ich werde mal meine ersten EindrÃ¼cke hier "live" posten; ich werde schon froh sein, wenns denn Ã¼berhaupt funktioniert.

Mit dem aktuellen Pc sind keine Bestzeiten zu erwarten. Dachte mir, ich taste mich Ã¼ber das Leihangebot mal an die Thematik ran, dann weiss ich, ob es sich lohnt fÃ¼r mich oder nicht.

Paket kommt morgen; ich bin aber erst am FR Abend wieder zuhause. FÃ¼r die Nordschleife am SA wirds wohl nicht reichen, aber schau nermal.

Jetzt bin ich 50 Jahre alt und freu mich wie ein 12-JÃ¤hriger auf den Elektronikklump.:woohoo:
Sachen gibts..

Ok, letzte Frage: hat noch jemand ein Tutorial fÃ¼r mich, wie ich PC2 am besten auf VR einstelle?

Und nochmals vielen Dank an Euch!:lol:

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 01.05.2018 18:29

Tutorial jetzt nicht grad, aber...

Ich weiÃ nicht mehr, ob es sich bei mir von allein installiert hat, aber wenn ich PC2 in Steam starte (Bibliothek -> Spiele -> PC2 markieren und "spielen"), dann Ã¶ffnet sich bei mir ein Fenster mit drei Optionen. Nummer drei wÃ¤re dann die VR-Version.

EDIT: Falls nicht, versuche es mal mit der Startoption -allowvr.

Die Grafikeinstellungen, die Du DANN in PC2-Optionen vornimmst, sind nur fÃ¼r diese VR-Version da. Sie haben nichts mit dem zu tun, was Du vorher fÃ¼r 2D eingestellt hattest. WÃ¤rdest Du spÃ¤ter aus o.g. MenÃ¼ die erste Option, also 2D, wÃ¤hlen, dann wÃ¤ren die 2D-Einstellungen auch wieder aktiv.

Du kannst da also frÃ¼hlich rumfummeln. Ich habe z.B. die AuflÃ¶sung auf 1368x7xx irgendwas und auf "windowed" stehen. Damit kriege ich ein kleines Fenster mit dem auf den Bildschirm, was ich in der Brille sehe. Um die AuflÃ¶sung in der Brille musst Du Dich nicht kÃ¼mmern, die bleibt immer gleich.

Die Settings darunter (Reflektionen, Gras-QualitÃ¤t und wasnicht) haben dann Einfluss auf das, was Du in der Taucherbrille siehst.

Ansonsten musst Du mal rumspielen und Dich langsam dem nÃ¤hern, was mit Deiner Kiste geht. Supersampling wird hier unter VR eingestellt, aber mit einer 970er kannst Du Dir das sowieso erst mal sparen.

Fiel FÃ¼rgnÃ¼gen. ;)

GruÃ
Frank

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Andregee - 03.05.2018 14:33

Susi Stoddart schrieb:

Andregee schrieb:

Ich schalte VR/Mr beim Simracen meist nur ein wenn intressierte und Freunde mal testen wollen. Ansonsten schaue ich lieber weiterhin mit freiem Kopf auf den dicht gepixelten Moni mit höherer Bildwiederholungsrate und die Anzeigen bzw. Controller.

welcher 4k Monitor bietet denn aktuell mehr als 60hz?

<https://www.alternate.de/Acer/Predator-Z35P-LED-Monitor/html/product/1340281?>

Inkl. G-Sync

<https://www.nvidia.de/geforce/products/g-sync-monitors/>

Gruss

Susi

Ok das ist dann aber kein 4k, weil die gibts aktuell nicht mit einer höheren Panelfrequenz als 60hz und die finde ich aufgrund von Motion Blur bedingt durch das Sample Hold Bilderstellungsverfahren beim LCD einfach grausam unscharf. Dagegen sind die 90hz im HMD deutlich besser.

Anbei würde ich bei einer 970 GTX zwingend die Oculus Rift empfehlen, da die Oculus Software Asynchronous Space Warp bietet, eine Funktion, die nur 45fps von der Grafikkarte benötigt, um diese per Extrapolation auf 90fps zu bringen. Das spart massiv Ressourcen und dennoch werden 90fps generiert, was deutlich smoother wirkt, als wenn bei der Vive die Framerate auf unter 90fps droppt. Steam VR welches die Vive regelt, bietet lediglich async reprojection, welches die Interpolation lediglich auf das Headtracking beruht, sprich Kopfbewegungen werden interpoliert und somit geglättet, die Fahrzeugbewegungen jedoch nicht, die verweilen dennoch auf niedrigerer Framerate und wenn ich eines sagen kann, dann das ein Fahren ohne konstante 90fps oder ohne konstante 45fps + ASW keine rechte Freude bereitet. Gerade in Cars 2 dürfte ASW wirklich nötig werden, denn selbst meine 1070 die mal eben gut und gern 70% schneller als eine 970 ist, verlangt schon nach niedrigen Settings bezüglich Schatten, Reflexionen usw und das um konstante 45fps zu erreichen sofern man noch etwas Supersampling für ein schärferes Bild möchte. Für konstante 90fps müsste ich schon die Schatten deaktivieren, Supersampling komplett auf 0 setzen und hätte wohl dennoch im Regen Probleme. Cars 2 ist da im Vergleich zum ersten Teil trotz imho kaum besserer Optik deutlich anspruchsvoller.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 03.05.2018 19:25

Ich fahre meine 1080ti dauerhaft im ASW-Bereich. Bin hochzufrieden damit, kann fast alle Optionen maximal aufdrehen (was das in der Oculus bringt, lasse ich mal dahingestellt) und komme mit den 45 echten + 45 interpolierten Bildern bestens klar.

Gerade bei schwächeren Karten ist ASW wahrscheinlich die Lösung schlechthin.

Im Official Forum gibt es allerdings einige Spezies, die mit aller Gewalt auf 90 Hz bleiben wollen. Keine Ahnung warum, ich merke keinen Unterschied zwischen echten oder gefälschten 90 Hz.

Gruß

Frank

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 03.05.2018 21:49

Hi nochmal,

ihr seid echt krasse Hardcore-User...

Ich bin ein bloody VR-noob und werde das die nächsten 6-9 Monate bleiben:
kein interlace, kein ASW, kein R2D2, kein C3PO, aber ich vertraue der Macht.

Ich lass mich erstmal anfixen, danach "sehen" (oder kotzen) wir weiter. Habe mit der 970er gerade so 60 frames, wie soll ich da 90 frames mit VR schaffen?

Aber: gar nicht wichtig!
Will mal reinschmecken! Spass haben. Mir auf die Färsse kotzen und die Wärme geniessen!

Versteht das jemand?

Danach: Weihnachten die NVIDIA 2080 kaufen, den i7 13. Generationen, DDR 6.0, Flüssigkeitskühlung (mit Bier!!!), etc.
etc.

Aber..noch nicht!
Peace!

Und danke.

Was für ein geiles Thema!

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 04.05.2018 18:38

Dede2602 schrieb:
Versteht das jemand?

Ich. :lol:

Schöne warme Färsse dann.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von DFAlex - 04.05.2018 19:20

Moin,
also ich hab auch "nur" eine GTX 970, bekomme aber im Single Screen locker über 60fps...

Im Tripple hab ich um die 50fps, die Schwankungen sind halt größer geworden...aber alles noch in einem Rahmen das ich Problemlos fahren kann...

Die Einstellungen hab ich auf "Standard" wie sie bei der Installation von pC2 mit gekommen sind...

@Dede...hast du eventuell das Vsync an?

VLG
Alex

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 04.05.2018 20:46

Hihi,

ich liebe alle Verrückten :woohoo:

Meine 970 schafft natürlich 60 frames, sogar auf relativ hohen Settings von PC2. Aber meine i7 ist 2nd gen...und mein DDR Ram ist wirklich aus der DDR!!!

UPDATE:

ich bin zuhause (total müde, Flieger hatte 90 min Verspätung); zu meinen Fässen von Otto now ein nigelnagelnaue HTC Vive...

Ich bin leider total müde, dass ich heute noch etwas rumspiele, wenn ich es heute nicht mehr hinbekomme, dann halt am WE.

Freu mich wie Bolle.
Fäße sind warm !:cheer:

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 04.05.2018 22:33

Viel Spaß damit und willkommen in der virtuellen Welt. ;)

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 05.05.2018 10:39

Guten Tag allerseits...

Zwischenstand: war gestern natürlich zu müde, um groß was auszuprobieren. Habe heute erstmal alles angeschlossen: good news - es geht!

Aber...

Ich mache irgendwas falsch bei Project Cars 2 VR. Ich sitze nicht richtig im Auto und der Blickwinkel auf den Monitor ist schräg. Das wird ein Vive VR oder Steam VR Einstellung sein, die ich nicht richtig habe. Auch beim 5. Kalibrieren ist es nicht richtig gut...

Außerdem: läuft PC2 IMMER auf dem Monitor mit? Das frisst doch sinnloserweise Ressourcen...?

Hat vielleicht nach dem Rennen später einer von Euch Zeit (und Lust) das mit mir im Teamspeak mal durchzugehen?

(aber der erste Eindruck ist geil!)

EDit: so, Kalibrierung gefixt (ich habe gesagt, dass ich ein Noob bin!)

Meine erste VR Rennen nachher wirds trotzdem nicht reichen. Muss UNBEDINGT die Grafik runterschrauben, es zuckelt zum Teil...

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 05.05.2018 12:28

Die Ressourcen auf dem Monitor kannst Du (komischerweise) unter Ulk abhaken, das macht so ziemlich keinen Unterschied, ob Du ein Mini-Fenster oder fettes Vollbild fährst. Ich hab jedenfalls keinen deutlichen Performance-Unterschied bemerken können.

Das mit dem Kalibrieren ist komisch. Ich habe meinen einzigen Sensor auf meine Birne gerichtet und wenn ich schief gerade zum Lenkrad gucke und den Recenter-Button drücke, dann ist alles gut. Du kannst übrigens den Sitz noch über W-A-S-D verstellen. Meistens sitze ich für meinen Geschmack etwas zu hoch.

Wenn Die Sicht immer etwas schief ist, dann kannst Du auch das System veräppeln, indem Du Dich beim Recenter extra schief hinsetzt, damit's hinterher passt.

Bis gleich. :)

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 06.05.2018 08:48

Dede2602 schrieb:
Guten Tag allerseits...

Z
Ich mache irgendwas falsch bei Project Cars 2 VR. Ich sitze nicht richtig im Auto und der Blickwinkel auf den Monitor ist schräg. Das wird ein Vive VR oder Steam VR Einstellung sein, die ich nicht richtig habe. Auch beim 5. Kalibrieren ist es nicht richtig gut...
Ausserdem: Öffnet PC2 IMMER auf dem Monitor mit? Das frisst doch sinnloserweise Ressourcen...?

Hallo,

den Moni kannst du einfach ausschalten.

Ich fahre meist in dort gibt es in den Optionen eine Recenter HMD Funktion der man eine Taste zuweisen kann.

Da wird der Kopf passgenau auf den Rennkombi gesetzt. :)

Bei RF2 habe ich diese Funktion auch gefunden sonst schwebt man immer einen Meter über dem Wagen ;)

Bei AC sitze ich gleich richtig.
PC2 hatte ich auch mal probiert und meine auch eine Option zum Recentern gefunden zu haben.

Ah ja hier:

The VR recenter option for configuration is in Controls/Edit Assignments/Camera & View

It's called Center VR Headset oddly enough hehe :o)

<https://steamcommunity.com/app/378860/discussions/1/1496741765128516672/>

Für die Blickrichtung ist natürlich wichtig dass dein Headset richtig ausgerichtet ist.

Mit MR geht das sehr einfach.

Viel Spass beim Testen !

Gruss
Susi http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/MR_zentrieren.JPG

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 06.05.2018 12:06

Hallo Susi,
vielen Dank. Habe es mittlerweile hinbekommen. In PC2 gibt es im VR Menu ein Auto-Center, das hat geholfen.

Ansonsten muss ich feststellen, dass mein PC nicht schnell genug ist, um im VR-Modus schneller zu sein als ohne.

Als recht st rend empfinde ich das Fliegengitter. Nach einer Eingew hnungszeit sieht man zwar dar ber hinweg, aber etwas shocking ist das doch zu Beginn.

Ansonsten ist das trotzdem eine Mordsgaudi. Habe mich ertappt dabei, wie ich als Schutz vor der Sonne die Hand vor die Augen nehmen wollte... :laugh:

Es war jetzt mein Tag 1 mit Vr, habe noch 3 Monate zum Testen, danach sprechen wir nochmal.
Habe auch Dirt Rallye. Das soll recht gut in VR sein. TEST

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Ecky - 06.05.2018 12:34

Moin,

ich w rde an deiner Stelle erstmal alle Effekte Ingame und das Supersampling runter drehen.
Dann St ck f r St ck ran tasten. Ich z.B. verzichte lieber auf Effekte als auf Supersampling.

Andere Spiele w rde ich definitiv probieren. Dirt ist absolut geil, leider auch das Spiel was bei mir f r ein Grummeln in der Magengrube sorgt.

Dazu ist Dirt nicht nativ f r SteamVR/Vive gemacht. Spricht, du ben tigst noch die Oculus Software und Revive. Ist aber kein Hexenwerk ;)

Ansonsten mal AC testen. F r mich die das VR Erlebnis dort immer noch am besten.

Gru 
Ecky

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 06.05.2018 18:21

Stimmt, AC ist in Punkto VR-Qualit t wirklich extrem gut.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 11.10.2018 22:01

Pimax test in der Gamestar

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 12.10.2018 07:58

Moin,

so langsam wird es....woohoo:

Ich w rde dann noch warten bis alle die Verbesserungen der Pimax 8Kx auf dem Markt sind.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 12.10.2018 17:17

Yep, sehr interessanter und detaillierter Bericht. Schade, dass es noch sowas wie Kinderkrankheiten gibt, ich wÄ¼rde liebend gern auf was HochauflÄ¶sendes (und Bezahlbares) umsteigen. Danke fÄ¼r den Link, Daniel!

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 12.10.2018 17:50

Salute,

Danke fÄ¼r den Link, spiele mit dem Gedanken eine VR-Brille zukaufen.
Habe gerade einen 43" PC Bildschirm in Benutzung.
Am Wochenende werde ich testen, ob das die Grafikkarte noch packt, 4K AuflÄ¶sung.

Riesig!!!!

GruÄ¶
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 12.10.2018 20:02

ZusÄ¶tzlich zum Bericht habe ich mir gerade noch das eingebettete Video angesehen. Recht interessant, leider ohne Angabe der gefahrenen QualitÄ¶teinstellungen, aber egal. Mir scheint allerdings, als wÄ¼rden wir mit verbesserter AuflÄ¶sung in PC2 ein HUD-Problem bekommen. Anscheinend wird das HUD nicht auf die BildgrÄ¶Ä¶e skaliert, so dass es mit zunehmender AuflÄ¶sung immer mickeriger wird. Das bereitet mir Kummer.

GruÄ¶
Frank

{youtube}H77dHouVd0Y{/youtube}

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 12.10.2018 20:28

Stimmt, ist noch einiges zu tun, aber das Pimax-team ist echt in Kontakt zu den Backern und hat heute z.B. schon Mailadressen verschickt, an die man Fehlermeldungen und Verbesserungsvorschläge schicken soll, damit die das Produkt stÄ¶ndig weiter verbessern kÄ¶nnen. B)
Bin schon echt gespannt, wie das Teil lÄ¶uft. Wird leider noch einige Wochen dauern, bis meine ankommt.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 12.10.2018 20:58

Bist Du Backer? Oder Vorbesteller?

Ich find das Ding wirklich ziemlich interessant, zumal an der Oculus-Front dauernd neuer Kram rauskommt, aber keine 2nd-Gen-Rift zu sehen ist.

Was mir noch nicht gefÄ¶llt (oder noch unklar ist):

- Erst das VR-GedÄ¶ns aufsetzen und dann ein Headset drÄ¼ber? Und wenn ich mal die Brille hochheben muss?
- Brauche ich diese Raumsensoren von HTC?
- Brauche ich auch Handsensoren, um Steam-VR zu bedienen? Ich hatte nur eine Fernbedienung bei der Oculus, mit Gaze-Control und OK-Taste kÄ¶nnte es vielleicht gehen. WeiÄ¶ gerade nicht. Diese Dinger brauche ich ansonsten fÄ¼r

nichts.

- Eine Idee, wo die 5K+ liegen wird, gibt es noch nicht, oder?
- Und letztendlich die HUD-Größe, s.o.

Eigentlich halte ich die Star VR mit Eye-Tracking für eine noch viel bessere Lösung. Aber ich werde kaum jemals mehrere Tausender für ein Spielzeug (letztendlich ist es das für mich) hinblättern.

EDIT: Wenn Deine da ist, dann bitte ich um einen separaten Fred mit ausführlichem Test. ;)

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 12.10.2018 22:07

Bin Backer. Man benötigt das Lighthouse-System von Steam VR/HTC. Oculus-Hardware geht leider nicht damit. Habe einen Sensor bei Pimax mitbestellt.

Die Controller interessieren mich (vorerst) nicht, da ich die Pimax eigentlich nur zum Rennen fahren gekauft habe. Die Brille bietet aber auch ein rudimentäres Inside-Out-Tracking, welches mir hoffentlich fürs Rennfahren erstmal reicht, bis der Sensor kommt.

Eyetracking usw. wird alles noch für die Pimax kommen. Die ist ja modular aufgebaut und erweiterbar.

Es gibt ein Headstrap mit integriertem Sound (Backer bekommen das dazu, andere können das gegen Aufpreis bestellen), da braucht man dann also keine extra Kopfhörer.

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 13.10.2018 09:08

Interessant. Da würde mich z.B. interessieren, wie gut das Inside-Out-Tracking funktioniert. Und ob der Sound was taugt.

Die Handcontroller von Oculus habe ich mir eben auch gespart, weil ich nur Rennen damit fahre, aber man ist ohne die Dinger doch schon ziemlich behindert. Viele kostenlose Demos, die ich einfach mal ausprobieren könnte, fallen aus, weil es keine alternative Bedienmethode gibt. Und selbst so Dinge wie Steam-VR laufen glaube ich nicht richtig rund ohne die Teile. Dabei könnte alles ganz einfach sein mit Gaze-Control und Fernbedienung.

Übrigens interessiert mich auch, wie gut das Pimax-eigene ASW (wie heißt das bei denen?) ist. Ich fahre z.Zt. mit extrem hohen Qualitätseinstellungen dauerhaft im ASW-Bereich und bin happy. Ich würde ungern die Details auf Mittel zurücksetzen wollen, um volle FPS zu bekommen.

Halte uns (sprich: mich :lol:) bitte gelegentlich auf dem Laufenden. Danke.

Gruß
Frank

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 13.10.2018 11:43

Brainwarp heißt das bei denen. Ist noch nicht ganz da, wo es noch hin soll, aber die Entwicklung steht ja nicht still.

Reviewabschnitt zum Tracking ohne Lighthouse

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Susi Stoddart - 13.10.2018 12:11

Infos zum Wesentlichen ;)

Leider g..l

{youtube}tbS0cc1KkP8{/youtube}

{youtube}H77dHouVd0Y{/youtube}

Gruss

Susi

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 14.10.2018 11:22

Hi,

oh oh, das wird dann teuer bei meinem n chsten Rechner.
Wollte eigentlich eine VRM Brille kaufen, lass ich aber lieber nach dem Video.
Die 1070ti wird wahrscheinlich auch zu langsam sein, die wollte ich im Dez kaufen.

Gru 
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 14.10.2018 11:35

Also unter ner 1080Ti solltest du mit keiner der Pimaxbrillen anfangen.

Falls es doch ne WMR-Brille werden soll, empfehlen ich einen Import der Samsung Odysse. Die ist das beste WMR-Headset, aber leider nicht in Europa verf gbar. Die hat bessere Displays und Linsen, als die anderen WMR-Teile.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 14.10.2018 15:58

Wie altmodisch!

Eine RTX 2080 Ti sollte doch drin sein, oder?:whistle:

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 14.10.2018 16:23

Hi,

RTX 2080 Ti geht gegen die schw bische Grundeinstellung. (trotz Neigeschmeckter, muss nich jeder wissen was das is, versteht Dede)

Brauche mal zwei Tipps, kann nichts im Internet finden.

1) Durch meinen Riesenbildschirm 43" sind die HUD Anzeigen viel zu gro . Geht das irgendwie kleiner? Kann au er ein/aus und verschieben nichts finden.

2) Die Aufl sung 3840 x 2160 ist zuviel f r meine Grafikkarte, 50 fps bei Regen zu wenig.

60 fps habe ich bei 3200 x 1800.

Ich würde aber gerne 3840 x 1440 fahren, kann ich aber nicht auswählen. Gibt es einen Trick?

Danke

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 14.10.2018 18:46

Du kannst mal den Fenstermodus ausprobieren, dann sollten Dir weitere Auflösungen zur Verfügung stehen. Kann aber sein, dass das dann nicht in voller Größe läuft. Versuch macht hier kluch. Es gibt auch noch so einen "rahmenlos" Modus, der läuft glaube ich über Steam-Startbefehl, kann mich aber an den Befehl nicht mehr erinnern.

Das HUD ist wahrscheinlich in der Größe nicht veränderbar, habe ich jedenfalls bisher nichts von gelesen und wüsste auch keine Option. Vielleicht in irgendeiner Config-Datei, aber bisher ist mir nichts bekannt. Genau das Gegenteil (zu klein) scheint bei der Pimax mit Superauflösung zu passieren, wie ich in einem Video gesehen habe...

EDIT: Versuch mal -windowed -borderless

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 14.10.2018 19:53

Hi,

danke, habe eine Lösung gefunden für meine Wunschauflösung am Bildschirm.

Editieren der Datei graphicsconfigdx11.xml.

Da steht die zuletzt eingestellte Auflösung drin, habe ich geändert. Spiel starten, jetzt ein wunderbares Breitbild 3840 x 1440 und stabile Framerate.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 14.10.2018 20:18

Cool. Das Leben kann so einfach sein. :)

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 10.11.2019 13:04

Nur mal so als Gedankenstütze und zu besserer Wiederfindbarkeit, hier auch nochmal das Posting zum Schärffilter für VR:

Wegen der lesbaren Schilder und allgemeiner Schärfe im Bild. Geh mal im Dokumenteordner von pC2 in die Datei graphicsconfigopenvr.xml.

Scrolle ganz runter und spiele dort ein wenig mit den unteren 3 Werten.

So hab ichs:

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 10.11.2019 17:35

Super, danke f  r den Tipp.

auch gut

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 10.11.2019 20:41

Auch mal getestet, aber ich sehe da keinen Unterschied zwischen den beiden Settings. Worauf muss man denn da achten, wenn mans vergleichen will?

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Knetbirne - 11.11.2019 10:40

Moin!

Ist vielleicht f  r den einen oder anderen interessant (Detlef?)

<https://virtual-simracer.de/index.php?thread/1949-hp-reverb-consumer-edition/&postID=12535#post12535>

Gru   Roland

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 11.11.2019 18:00

Hi,

die Schrift im Vordergrund finde ich besser.
Ich k  mpfe auch noch mit der IPD Einstellung.

Gru  
Aelbler271

BadDan schrieb:
Auch mal getestet, aber ich sehe da keinen Unterschied zwischen den beiden Settings. Worauf muss man denn da achten, wenn mans vergleichen will?

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 12.11.2019 06:35

Knetbirne schrieb:
Moin!

Ist vielleicht für den einen oder anderen interessant (Detlef?)

<https://virtual-simracer.de/index.php?thread/1949-hp-reverb-consumer-edition/&postID=12535#post12535>

Gruß Roland

Hi Roland,
ich liebe gerade aktuell mehr mit der Pimax; ausserdem, solange ich noch keinen Rechner habe, geht da eh nix.
Aber Danke fürs Bescheiden.

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 12.11.2019 20:04

Auf der Pimax HP gibts die Pimax 5k Plus für 594\$.
Das klingt doch mal nicht schlecht.

Kauft man die dort? Oder aus einem Shop?
Und woher kauft man das Zubehör, Lighthouse etc.?
Was hat die Pimax denn für Lieferfristen?

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 25.11.2019 17:56

Voodoo DE hat ein Video zu den Cyber- und Blacksales:
<https://www.youtube.com/watch?v=FZyNaRQjRNQ>

Darunter werden immer aktualisierte Links zu den besten Deals zur Verfügung gestellt.

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 25.11.2019 19:26

Auch nochmal hier: Danke, Daniel.

Trotzdem -Stand jetzt - immer noch die HP Reverb PRO für 639€, -.
Bin auch gaaaaanz kurz davor, mir einen PC zu schiessen. Gedulld!
Könnte ein 16-Ender werden...woohoo:

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 29.11.2019 17:38

Cooler Vergleich, hoffe der link klappt.

Pimax 8kx gegen HP Reverb

<https://youtu.be/9RVSGm8sS8U>

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 29.11.2019 19:32

Hi Alexander, normalerweise bin ich ja kein Verschw  rungstheoretiker.

Den Typen kenn ich. Warum, glaubst du, sind ca. 30% der Bewertungen bei dem Video negativ?

Ich machs kurz: auch bei der Pimax 5k + vs. Reverb vs. xxx hat er das gleiche gemacht: verzerrte Bilder etc. Weil   lter, sind die Bewertungen dort noch eindeutiger.

Ich sage erstmal NIX, sondern schliesse MORGEN die Riew  rpf ans Alteisen an, aber dann schauermal.

Ich zitiere den obersten Kommentator:
Hard to take any of your content seriously now you work for pimax...

H  tte GERNE die Pimax genommen, aber nix Black Pimax und da ich auch aml roomscale machen m  chte, war mir die Pimax irgendwann doch zu teuer.

I  ll keep you posted.

P.S.ist nicht nur der 1. Kommentar. Scroll mal runter und schau dir die Historie von dem Typen an.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 09:27

Hi Detlef,

grunds  tzlich hast Du ja recht, man muss immer mehrere unabh  ngige Test sich anschauen.
Deshalb hatte ich nicht die Chinabrille f  r 300  , genommen, wo leider nur ein Test im Internet kursiert.

Viel Spa   beim Einrichten
Gru  
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 10:55

Salute,

bzgl. IPD ist komischerweise das Bild bei mir nicht am sch  rfsten mit dem gemessenen Wert von 64mm sondern beim Minimum der mechanischen Verstellung, zeigt dann 58mm an.

Gru  
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 30.11.2019 12:32

Moinsen,

so, Riew  rpf funzt und das sogar am Alteisen!
War ein harter Kampf, die Gigabytes loszueisen vom Laufwerk C.

Sieht geil aus, sitzt gut, Sound gut, bin zufrieden!
Aber ZUCKELT.... (am Alteisen).

Werde heute nachmittag mal versuchen, PC2 zu "fahren". Aber bevor hier irgendwas abbraucht, gedulde ich mich lieber.

Leider noch keine Versandbestätigung vom neuen Rechner, also Geduld haben.

Wenn Rechner da ist, wirds stressig, weil ich den Alten dann meiner Tochter vermache. Also Windows neu aufsetzen etc. Wirds schon nicht langweilig.
Freue mich schon auf die erste echte Rennsession am neuen PC.:woohoo:

P.S. hab mir gestern beim BF noch den Fanatec Shifter geschossen.:blink:
Gott sei Dank ist die Kohle jetzt weg! Jetzt bin ich wieder arm und muss ganz viel PC spielen;)

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 17:50

Hallo,

meine Pimax 5k hat 2560x1440 Pixel pro Auge.
Ich habe mal mit dem Tool gespielt im VR Steam, heißt "Benutzerdefinierte Auflösung".

Habt Ihr das schon probiert, da kann auf der einen Seite die fps stark hochgeschraubt werden, auf der anderen Seite die Bildqualität.

Logisch kapieren tue ich das aber nicht, mehr Pixel zu berechnen als die Brille anzeigen kann.

Dazu folgender Link
<https://www.computerbase.de/2018-03/steamvr-application-resolution/>

Ist aber deutlich sichtbar, ich fahre aktuell auf 125%, habe ca. 70fps.

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 30.11.2019 18:00

Falls Du die Schieberegler meinst: Da bastele ich schon seit Tag 1 der Riewap dran rum. Aber so richtig habe ich meine Comfortzone noch nicht gefunden. Selbst dann, wenn Afterburner mir zeigt, dass meine Grafikkarte um die 80% läuft, bekomme ich noch nerviges Ruckeln, wenn ich durch Kurven fahre. Wenn ich einer anderen Grafik, die meine CPU überwacht, trauen darf, dann ist auch meine CPU nicht am Anschlag. Klingt komisch, ist aber so.

Wenn die CPU-Preise mal etwas purzeln, dann rüste ich CPU/Board/RAM auf, dann werden wir sehen.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 30.11.2019 18:13

Ist ein Schieberegler (Standard 100%), ruckeln geht bei mir los ab ca. 45fps. Somit weit weg mit den 70fps.
Ich bin empfindlich auf ruckeln oder Mikroaussetzer, heute morgen gemerkt. (mulmiges Gefühl)
Lieber schlechteres Bild aber flüssige Darstellung.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 30.11.2019 18:42

Ich bin da ziemlich unempfindlich, aber es ist mit der Reverb so stark, dass es nervt. Komischerweise immer nur beim Kurvenfahren. So, als ob nur noch 15 fps gerendert werden und die einzelnen Bilder miteinander verwischen.

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 01.12.2019 10:07

I am confused!

Ein oder 2 Schieberegler im Steam VR? Ich kenne nur einen, der normalerweise auf 100% steht und die benutzerdefinierte Auflösung darstellt.

Noch was @Frank. Muss ich jedesmal erst WMR ausserhalb von Steam starten, bevor Steam VR funktioniert?

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 01.12.2019 10:49

Bei mir stellt Steam VR automatisch ca. 150% ein, sind dann ca. 50fps.

Bei 75% habe ich Ã¼ber 120fps, das Bild grieselt aber Ã¼berall. FÃ¼r mich zu unruhig.

Im FrÃ¼hjahr wurde ein Eye Tracking tool (Pimax) vorgestellt, hat sehr gut funktioniert. Leider so wie es aussieht, gibts das nirgends zu kaufen.

Das wÃ¤re die LÃ¶sung!

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von Dede2602 - 01.12.2019 11:32

So, Ersteindruck PC2 (auf dem Alteisen):

:woohoo: :woohoo: :woohoo:

Habe den Regler auf 75%, dann lÃ¤uft PC2 flÃ¼ssig, aber grieselig wie die Sau!

Brille ist TOP. FOV hab ich kein Problem mit, man muss halt den Kopf etwas drehen, was aber riesig Spass macht.

Einziges Manko: aktuell habe ich nur 3 DOF, d.h. wenn ich mich vor- oder zurÃ¼cklehne hat das keinen Einfluss. Muss man das irgendwo einstellen oder ist es zu dunkel bei mir (Licht war aber an)?

Ansonsten, wie Aelbler schon sagte: mit VR ist man klar im Vorteil! Konnte das Auto wesentlich besser abfangen, die Strasse ist irgendwie breiter und die Immersion ist sowieso der Hammer. Was die Sache primÃ¤r besser macht, ist dass ich den Kopf schÃ¶n Richtung Scheitelpunkt und Kurvenausgang drehen kann. Somit habe ich viel mehr Info, wann ich wieder aufs Gas gehen kann.

Sogar mein Rig hat sich irgendwie "echter" angefÃ¼hlt.

Das ganze Feintuning mache ich dann erst mit dem neuen Rechner.

Echt geil.

P.S: ach ja, ein Nachteil: ich gebe gewusst, dass das fxxx Kabel zu kurz ist. Und genauso ist es...

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 01.12.2019 18:32

Dede2602 schrieb:

Noch was @Frank. Muss ich jedesmal erst WMR ausserhalb von Steam starten, bevor Steam VR funktioniert?

Ich wÃ¼rde meinen, dass sich alles von selbst startet. Im Grunde reicht es, Steam zu starten und aus Steam heraus PC2 mit "in SteamVR spielen" zu starten. Der Rest mÃ¼sste sich dann von allein starten.

Aber grau ist alle Theorie, ich hatte ein paar Mal den Eindruck, dass das nicht immer klappt. Ergo: Ich starte Steam,

dann WMR for Steam und wenn's sein muss auch noch SteamVR, bevor ich ein Spiel starte.

Gruß
Frank

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 02.12.2019 18:16

So, Oculus Link funktioniert nun auch bei mir. Musste nur einen neuen Grafikkartentreiber installieren. Ersteindruck: Läuft echt gut. Kaum ein Unterschied zum Rifttracking zu bemerken. Dann kann ich die ganzen USB-Ports freiräumen, die jetzt für die Rift und die 3 Kameras drauf gehen.
Wenn die das jetzt auch noch ohne Kabel in ähnlicher Qualität hinbekommen (ALVR und Virtual Desktop zeigen ja schon gute Ansätze), wirds echt göttlich.
John Carmack arbeitet ja dran. Ich hoffe der bekommt das hin.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 15.03.2020 17:53

Hi,

bzgl. VR Brille, brauche mal einen Tipp.

Ich bekomme eingeblendet z.B. "Bestzeit in Sektor 1" oder z.B. "Rundenbestzeit".

Leider mitten im Bild, hat mich mehrer Runden gekostet in Bannochbrae, weil ich nix mehr sehe.

Wie kann ich diese Einblendung verschieben, kann nicht im HUD konfiguriert werden.

Mann dankt

Gruß
Aelbler271

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 15.03.2020 19:36

Drück mal im Single Player auf Pause, dann Optionen. Da kann man das HUD einrichten. Du kannst so z.B. des Feld mit der entsprechenden Anzeige aktivieren und mit einem Zipfel rechts greifen und verschieben.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von aelbler271 - 16.03.2020 18:36

Danke, hatt es es bisher im HUD nicht gefunden.
Ich schau nochmal.

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von PostBox981 - 16.03.2020 20:30

Da kann man bei manchen Feldern auch einstellen, ob man die Spar- oder die Komplettdarstellung haben möchte. Z.B. bei den Reifen. Wenn Du auf "Komplett" stellst, dann zeigt es Dir auch den Fahrwerksschaden (mittels vierer Dämpfersymbole) an.

EDIT: Und mit den Tasten auf dem Ziffernblock kannst Du die Anordnung des HUD ändern: ranholen, weiter weg schieben, kippen, nach rechts, links, oben, unten schieben...

=====

Aw: VR - Virtual Reality

Geschrieben von BadDan - 11.04.2020 22:22

Hier mal noch ein Video von VoodooDE zu dem Teil, das RON vor einer Weile schonmal gezeigt hat.

Für normales Zocken wohl vollkommen untauglich, aber für Sims wohl echt eine Überlegung wert, wenn man nicht viel Geld ausgeben will.

{youtube}hKOHaea7XJA{/youtube}

=====