
Racing Monitor

Geschrieben von rdjango - 25.12.2017 18:13

Hallo,

na hat jemand diesen Monitor geschenkt bekommen B) ?

<https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/zNednDd5yXXL4XLiRfBk28-650-80.jpg>

Samsungs Gaming Monitor mit 49" Diagonale und einer Auflösung von 3840x1080 Pixel, 144hz, Freesync und 1,20 m breit.

Entspricht ungefähr 2 x 27 Zoll.

Stelle ich mir super f¼r GTL vor :woohoo:

Frohes Fest weiterhin

rdjango

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von DerOlf - 26.12.2017 01:42

NICE ... aber sowas kriege ich bei mir leider nur hochkant unter ;)

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von CasparGTL - 26.12.2017 11:11

wow.....

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Harald Arry - 26.12.2017 19:39

Frohe Weihnachten zusammen,

steht ganz oben auf meiner Wunschliste.

Allerdings muss ich wohl das Dachgeschoss etwas erweitern ;-)

Da geht noch was...

und wenn nach oben noch Platz ist:

Geht auch ¼bereinander

:-) Harald :-)

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von DerOlf - 26.12.2017 19:49

Auf meiner Wunschliste steht sowas:

<https://www.youtube.com/watch?v=xBE16eBJK6E>

Ist leider seit Jahren nix draus geworden ... vielleicht ist Santa auch auf Hartz4?

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Harald Arry - 26.12.2017 19:52

und falls euch mal die WÄ¼nsche ausgehen...

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von DerOlf - 26.12.2017 21:34

Am liebsten in Combi mit VR ... sonst fÄ¼nd' ich meine MÄ¼bel etwas irritierend ;)

Hach, was wÄ¼re mit (viel) Geld nicht NOCH alles mÄ¼glich ... z.B. Hardware, die mit VR klarkommt ... oder wenigstens nicht schon bei nem FullHD-Monitor arg zu asten hat.

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Norbert Calenborn - 15.01.2018 15:42

FÄ¼r alle die mit zwei oder drei Monitoren fahren kÄ¼nnte das hier auch ziemlich spannend sein oder werden:

https://www.gamecrate.com/asus-rog-makes-monitor-bezels-disappear-new-snap-attachment/17824?cm_mmc=SNC-Twitter-CAN-_-ASUSROGBezelFree-_-GameCrate-_-010918&hootPostID=36e0d4ee6f0956871062e4b057e71a89

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 15.01.2018 18:19

SchÄ¼ne Monitore aber wichtig ist was man damit beim simracing macht.

Ich zB. habe lange Zeit den/die Monis falsch eingestellt zum Fahren und das weil ua. GTL es nicht richtig zulÄ¼sst oder ich die Einstellung dazu im Spiel noch nicht gefunden habe.

Sitzverstellung geht aber ich sitze da nicht nah genug vorne und habe nicht das FOV wie ich es in IR fahre.

Kann man den FOV noch wo einstellen ?

Beispiel Video:

{youtube}x3iQSfIHtII{/youtube}

{youtube}6ss-evuAXcA{/youtube}

Gruss
Susi

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Norbert Calenborn - 15.01.2018 19:39

Hi Susi,

hatte bisher zu wenig Zeit um mir die Videos in ganzer Länge anzuschauen (wird nachgeholt, versprochen), aber ich glaube nun zu wissen worum es dir geht.

GTL bietet leider keine allzu großen bzw. sonderlich exakten Einstellmöglichkeiten bzgl. der Sitzposition/FOV, aber du kannst auf jeden Fall mal folgendes versuchen:

Du kannst ingame, sobald du IM COCKPIT sitzt, mit der Maus deine Sitzposition variieren. Linke Maustaste + Maus vor/zurück = Sitz vor/zurück. Rechte Maustaste + vor/zurück = Sitz hoch/runter.

Das ist den meisten bekannt. Weniger bekannt ist, dass es bei doch recht vielen Fahrzeugen möglich ist, den Bereich der Verstellung ganz erheblich zu vergrößern, also noch viel weiter vor/zurück/hoch/runter zu fahren. Dazu muss lediglich die STRG-Taste gedrückt und gehalten werden, während man wie oben beschrieben mit der Maus im Cockpit die Sitzposition einstellt.

Ich hoffe dieser Kniff hilft dir ein wenig, auch wenn es vereinzelt noch Fahrzeuge gibt, bei denen diese Option (aus welchen Gründen auch immer) nicht funktioniert. Probiere es einfach mal aus ;)

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 15.01.2018 20:27

Norbert Calenborn schrieb:
Hi Susi,

hatte bisher zu wenig Zeit um mir die Videos in ganzer Länge anzuschauen (wird nachgeholt, versprochen), aber ich glaube nun zu wissen worum es dir geht.

GTL bietet leider keine allzu großen bzw. sonderlich exakten Einstellmöglichkeiten bzgl. der Sitzposition/FOV, aber du kannst auf jeden Fall mal folgendes versuchen:

Du kannst ingame, sobald du IM COCKPIT sitzt, mit der Maus deine Sitzposition variieren. Linke Maustaste + Maus vor/zurück = Sitz vor/zurück. Rechte Maustaste + vor/zurück = Sitz hoch/runter.

Das ist den meisten bekannt. Weniger bekannt ist, dass es bei doch recht vielen Fahrzeugen möglich ist, den Bereich der Verstellung ganz erheblich zu vergrößern, also noch viel weiter vor/zurück/hoch/runter zu fahren. Dazu muss lediglich die STRG-Taste gedrückt und gehalten werden, während man wie oben beschrieben mit der Maus im Cockpit die Sitzposition einstellt.

Ich hoffe dieser Kniff hilft dir ein wenig, auch wenn es vereinzelt noch Fahrzeuge gibt, bei denen diese Option (aus welchen Gründen auch immer) nicht funktioniert. Probiere es einfach mal aus ;)

Danke für den Tipp Norbert.
Leider will es bei mir wie eben mit dem Camaro G2 auf der Schleife so nicht funktionieren.

Da sitze ich viel zu tief und zu weit hinten um ordentliche Sicht auf die Strecke zu haben.

Im dicken IR Caddy fahre ich meist FOV 60 wie auf dem Foto oder noch etwas weniger.

Gruss
Susi http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/ir_ansicht_b.jpg

=====

Re:Aw: Racing Monitor

Geschrieben von El Oso Rulo - 15.01.2018 20:36

You can increase the range of moving the seat modifying the .car archive of the car of choose (number of car) , the values to modify in the .car archive are these:

MaxSeatRear=0.08
MaxSeatFront=-0.03
MaxSeatUp=0.01
MaxSeatDown=-0.01

For example if you want to change the number 10 camaro go to GameData\Teams\GTC-TC-76\Chevrolet Camaro II and select the folder corresponding car, in this example the 10ET folder. Then open with notepad the 10ET_CAMARO_TA.car file and modify the values like this for example:

MaxSeatRear=0.48
MaxSeatFront=-0.43
MaxSeatUp=0.41
MaxSeatDown=-0.01

=====

Aw: Re:Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Norbert Calenborn - 16.01.2018 00:08

Wow, that's great! Thanks a lot for this tip El Oso Rulo, I will try this for sure! *thumbsup*

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Manfred Haupenthal - 16.01.2018 08:52

Hallo,

den FOV Wert kann man auch in der PLR festlegen:

FOV Multiplier=1.00000 (Das ist der Standardwert).

Meistens klappt es aber mit STRG+Maus

VG
Manfred

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Norbert Calenborn - 16.01.2018 10:09

Diese Tipps sind echt Gold Wert, habe gestern noch mein FoV entsprechend ver ndert und "sp re" den Unterschied mehr als deutlich! Das bringt tats chlich sehr viel!

Eines hatte ich zuvor aber vergessen zu schreiben: der Trick mit der STRG-Taste funktioniert NUR MIT DER LINKEN STRG-Taste! ;)

Heute Abend k mmere ich mich dann mal um das Thema "Clipping" beim FFB, was ja in einem der Folgevideos angesprochen wird. Vielleicht sind ja die bisher falschen visuellen und sensorischen Eindr cke der Grund daf r, warum ich so lange brauche um auf Zeiten zu kommen ????. Jedenfalls ist es schon jetzt eine gewaltige Umstellung und es f hlt sich erheblich realistischer und direkter an! Top!

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Manfred Haupenthal - 16.01.2018 11:58

Der richtige FOV ist f r das Fahrgef hl wichtiger als man meinen m chte.

Ich belasse es in GTL bei der Standardeinstellung von 1.0000.

Wenn ich runter gehe auf z.B. 0,75 ist die Strecke zwar breiter und ich sehe die Einlenkpunkte besser, aber mir fehlt dann komplett der Eindruck von Geschwindigkeit.

Im Fahrzeug habe ich die Einstellungen so gew hlt, dass ich den gr ssten Teil von Lenkrad und Armaturenbrett sowie teilweise noch die Pedale sehe. Viele Innenr ume sind so sch n und detailreich gestaltet, dass lasse ich mir doch nicht entgehen.

Was mich wahnsinnig macht(mehr als ich eh schon bin), ist wenn das Lenkrad inGame sich nicht synchron mit meinem G25 bewegt(ist z.b.bei Assetto der Fall) oder wenn ein InputLag(Zeitverz gerung) auftritt. Dies passiert bei mir allerdings nur bei aktiviertem Vsync- deshalb Vsync aus.

Da die Geschm cker ja bekanntlich verschieden sind, lohnt es sich mit den Einstellungen zu experimentieren. Man kann damit vor allem den Fahrspass deutlich erh hen. :)

VG
Manfred

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von rdjango - 16.01.2018 17:47

Hallo,

f r den "optimalen" FOV gibt es auch online-Rechner.

http://www.pages.drexel.edu/~nac93/fov_calculator/

<http://www.projectimmersion.com/fov/>

Der optimale FOV ist abh ngig von der Gr  e des/der Bildschirme und dem Abstand der Augen vom Bildschirm. Letzteres sollte man wirklich mal messen B)

Deshalb ist ne Empfehlung auch schwierig und wenn man die pers nliche Vorlieben s.o. oder Einschr nkungen wie eine Brille ber cksichtigt wird es noch individueller :lol:

Erst seit dem ich mir das eingestellt habe und einen gro en Monitor besitze fahre ich auch Cockpit, weil mein Blickfeld vorher zu eingeschr nkt war. M chte ich jetzt nicht mehr missen - volle Zustimmung Manfred zum Thema Fahrspa .

(Hatten wir  brigens schonmal hier im Forum)

Gru 

rdjango

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 16.01.2018 17:50

Big THANK YOU to El Oso Rulo und Manfred.

Die Kombination der Infos Sitverstellung erweitern und den FOV per Maus einstellen l sst mich wieder wie sonst gewohnt auf die Strecken blicken :dance:

DANKE !

Gruss

Susi

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von deepstrike - 16.01.2018 19:33

Ein Hinweis am Rande zum Thema .car-Datei.

Ob der LowGuard rot wird wenn man die Werte f  r die Sitzverstellung in der .car-Datei   ndert kann ich nicht mit Bestimmtheit sagen.

Was aber sicher ist, da   sobald ein Car-Classes-Update erfolgt ist, m  sste man die ganzen Einstellungen nochmal vornehmen.

Denn beim Update werden diese ge  nderten Werte wieder durch die originalen   berschrieben.

Wir werden auch nicht hergehen und ge  nderte Werte in die .car-Dateien eintragen damit sie bei einem Update erhalten bleiben.

Schlie  lich hat jeder seine eigenen Vorstellungen wie er die Sitzeinstellungen im Spiel haben m  chte.

Die meisten, so wie ich, kommen mit den vorhandenen Einstellm  glichkeiten sehr gut zurecht.

Und deshalb kann dann jeder selbst entscheiden ob er an den Dateien rumfummeln m  chte.

Ein kleiner Tipfehler wie ein Leerschritt reichen aus das der Skin nicht mehr funktioniert und unter Umst  nden das Spiel abst  rzt.

Kein Problem ist es den f  r sich passenden FOV in seiner PLR-Datei einzustellen.

F  r den ein oder anderen bringt es eine sp  rbare Verbesserung.

Sonst gilt wie auch schon seit Beginn der Bude, Finger weg von den Dateien.

Sonst k  nnten Probleme im Spiel vorprogrammiert sein.

Nur mal so am Rande erw  hnt. :whistle:

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von CasparGTL - 16.01.2018 23:36

rdjango schrieb:

Hallo,

f  r den "optimalen" FOV gibt es auch online-Rechner.

http://www.pages.drexel.edu/~nac93/fov_calculator/

<http://www.projectimmersion.com/fov/>

Der optimale FOV ist abh  ngig von der Gr   e des/der Bildschirme und dem Abstand der Augen vom Bildschirm. Letzteres sollte man wirklich mal messen B)

Deshalb ist ne Empfehlung auch schwierig und wenn man die pers  nliche Vorlieben s.o. oder Einschr  nkungen wie eine Brille ber  cksichtigt wird es noch individueller :lol:

Erst seit dem ich mir das eingestellt habe und einen gro  en Monitor besitze fahre ich auch Cockpit, weil mein Blickfeld vorher zu eingeschr  nkt war. M  chte ich jetzt nicht mehr missen - volle Zustimmung Manfred zum Thema Fahrspa  .

(Hatten wir   brigens schonmal hier im Forum)

Gru  

rdjango

Sehr interessant!

Jetzt zum ersten Mal mal nach vorne geschoben und das ist SO anders!

Norbert erklarte mir: Es haengt ab vom Abstand des Monitors zu deine Augen. Ich sehe jetzt mein G25 als einziges Lenkrad und auf Monitor (circa 1 Meter vor mir) ist die Haube jetzt realistisch und das macht ein riesigen Unterschied!!!
Naturlich, Sicht nach links und rechts ist beschraenkt aber es fuehlt sich sehr realistisch an und Ich habe Angst! Wie am Anfang meiner Simkarriere . :) :lol:

Immersion= 100!!! Und dan gleich auf Tourist.....brauchte al meiner Mut um Spritty zu jagen aber es klappte. Mit 7.55 dann ganz zufrieden mit so eine andere Perspektive als die letzte etwa 12 Jahre.

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Norbert Calenborn - 17.01.2018 00:08

Ja das stimmt allerdings, es ist zu Beginn eine immense Umstellung, aber es traegt enorm zu einem realistischeren Fahrgefuehl bei.

Aebrigens: wer durch die veraenderte Sitzposition seine Armaturen/Anzeigen vermisst, dem kann geholfen werden! Ich habe mir z.B. aus einem 2a-selfie-Stick einen simplen Smartphone-Halter gebaut, der nun hinter meinem Lenkrad sitzt. Ein altes, ausgedientes Smartphone (braucht keine Sim-Karte!) dient mir nun als frei konfigurierbares Dashboard!

Alles was man dazu braucht, findet man hier (ist wirklich total easy!):

<http://www.simracing-tools.de/simtools/index.php?setlang=de>

Das besonders schoen daran: es gibt nicht nur einige recht praktische und auch schoen gemachte Dashboards zur Auswahl, sondern auch Buttonboxes (die via Touch-Display zu bedienen sind!) und Analyse-Tools. Man kann auch eigene erstellen, die vorgefertigten nach eigenen Vorstellungen/Belegungen aendern, oder auch Kombinationen erstellen.

Und was dem ganzen dann noch die Krone aufsetzt: man kann beliebig viele unterschiedliche Dashboards, Buttonboxes etc. parallel laufen lassen... also z.B. auf dem alten Smartphone eine simple Schalllampe oder Reifentemperatur-Anzeige, auf dem aktuellen Handy ein Motec oder komplettes Cockpit und daneben z.B. auf einem Tablet eine Buttonbox!

Funktioniert echt astrein! ;-)

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 17.01.2018 08:24

deepstrike schrieb:

Wir werden auch nicht hergehen und geaenderte Werte in die .car-Dateien eintragen damit sie bei einem Update erhalten bleiben.

Schliesslich hat jeder seine eigenen Vorstellungen wie er die Sitzeinstellungen im Spiel haben moechte.

Die meisten, so wie ich, kommen mit den vorhandenen Einstellmoeglichkeiten sehr gut zurecht.

Und deshalb kann dann jeder selbst entscheiden ob er an den Dateien rumfummeln moechte.

Wir haben nachdem wir es erfahren haben die Erfahrung gemacht das viele nicht mit dem korrekten FOV unterwegs sind.

Deswegen habe ich das hier mal angesprochen.

Wenn man die car-Datei in Bezug auf die Sitzverstellung aendert kann man den Sitz wie zuvor nach belieben einstellen halt nur erweitert mit mehr Positionen in einem erweiterten Bereich.

Bei manchen Wagen wie zB. dem Camaro ist es sonst echt ne Zumutung was die Sicht betrifft.

Seeing is Believing :)

<https://www.youtube.com/watch?v=4yYeiAHsdr0>

Gute Fahrt !

Gruss
Susi

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 21.01.2018 16:26

Den GTL Alfa GTam und alle anderen Sims fahre ich mit Bildschirmauflösung 3440x1440 an einem 21:9 Monitor.

Nach Änderung der Sitzverstellung in GTL car-Datei fahre ich mit dieser Ansicht oder noch zwei Klicks weiter vor.

So habe ich ein recht gutes Geschwindigkeitsgefühl,
kann die Einlenkpunkte gut erkennen und die Strecken wirkt für mich fast real.

Lowguard mekert nicht.

Gruss
Susi http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/ALFa_Sicht.JPG

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von rdjango - 21.01.2018 18:46

Hallo Norbert,

noch ein Nutzer des Simracing Dashboards hier - prima. Meine Buttonbox
(s. http://www.altbierbude.de/component/option,com_fireboard/Itemid,99/func,view/catid,15/id,75365/lang,de/)

habe ich mittlerweile noch um eine Geschwindigkeitsanzeige ergänzt.

Ist toll wie man das Tool anpassen kann - ist allerdings manchmal ganz schön knifflig ;)

Gruß

rdjango

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von herakles - 27.01.2018 16:43

Zum Thema FOV:

Ich fahre immer in der Motorhaubenperspektive. Das ist doch im Grund genommen die Sicht, die man durch FOV-Einstellungen im Cockpit zu erreichen versucht, oder irre ich?

Welche Vorteile sehr Ihr beim Fahren aus der Cockpit-Sicht gegenüber der Sicht auf der Motorhaube?

Grüße
Herakles

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von rdjango - 27.01.2018 17:09

Hallo,

mehr Realismus/besseres Fahrgef hl. War erst etwas ungewohnt auch wegen der Schaukelei aber jetzt m chte ich es nicht mehr missen - mit dem richtigen FOV. Allerdings nur mit gro em Bildschirm oder Falkenaugen :woohoo: 1x24 war mir zu klein da r - 34 ist i.O.

Viele Gr  e

rdjango

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 27.01.2018 21:44

Habe fr her bei manchen Wagen auch lieber auf der Haube gelegen um bei den zum Teil bescheidenen Sichtoptionen aus dem Cockpit die Strecke besser einsehen zu k nnen.

Wenn man ua. die Nordschleife real f hrt und dann simm ig im Moni aus dem Cockpit auf einer ungewohnt schmal dargestellten Fahrbahn unterwegs sein muss ist das mehr als gew hnungsbed ftig. :X

Aber auf der Haube bekommt man wenig von den Fahrzeugbewegungen mit. Also wieder ins Cockpit und ab da r.
:unsure:

Feeling bei angepasstem FOV= AHHHHHH :dance:

Seh zwar nicht viel neben dem Wagen aber habe da r wie gewohnt die Strecke im Focus.

Bin heute in den Mazda MX5 gestiegen um eine NOS Runde mit verschiedenen FOV-Einstellungen zu fahren. Dabei kann man gut sehen wie schon kleine  nderungen das Fahrempfinden und die Sicht auf die Einlenkpunkte beeinflussen k nnen.

Mein idealer FOV ist laut Berechnung 90  am 34"
Moni. Mein realistisch empfundener FOV ist 64  und weniger.

Soviel zu den FOV Rechnern.

Nix gegen die 2007er rF konvertierte GTL Version, das war vor 11 Jahren ein echter Meilenstein zu der bis dahin bestehenden Version.

Aber manche Runden sind auch dabei ich sag`s mal so "gew hnungsbed ftig".
Wenn ich paar Runden gefahren bin klappts schon wieder ;)

Bei der IR NOS f hle ich mich daheim, da passen die Curps, die Runden, die Bodenwellen und die meisten gewohnten optischen Bezugspunkte zum Einlenken und Bremsen.

Das Vid schaut ihr am besten mit 1440p Einstellung oder 4K.

{youtube}yYc0tGerJ_I{/youtube}

Gruss
Susi

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von Norbert Calenborn - 27.01.2018 22:43

Auf die Schnelle geantwortet:

Die richtige Einstellung des FoV vermittelt dir nicht nur sehr viel direkter, unmittelbarer und vor allem vorhersehbarer die Reaktionen des Fahrzeugs, es ermöglicht dir vielmehr gerade dadurch noch sehr viel intuitiver mögliche "Fahrfehler" oder Reaktionen des Fahrzeugs zu korrigieren! Das ist der wichtigste Effekt, den es da zu benennen gibt!

Aber es ist nicht nur alleine das FoV, wenngleich das tatsächlich das wohl allerwichtigste ist, mit dem allerhöchsten Effekt den es beim Sim-Racing zu beachten gibt! Superschade das ich das erst soooo spät erfahren habe, denn im Grunde muss ich alles was ich bisher "gelernt" habe beinahe schon der MäÙllverwertung zuführen! Letztlich hatte ich zuvor eigentlich nur gelernt, wie man ein RC-Auto aus der Cockpit-Perspektive bedient... mit realem Feeling hatte das rein gar nix zu tun, daher konnte ich auch Setup-Veränderungen auch nur kaum bzw. arg veräÙlscht (weil zu spät) wahrnehmen!

Anyway: Ich habe inzwischen schon viel über das FoV gelernt und viel experimentiert, habe geschnallt das es enorm wichtig ist den Monitor so nahe wie möglich hinter das Lenkrad zu bringen um einen möglichst großen FoV-Winkel zu ermöglichen und und und....

Ich bin zwar mittlerweile zu einem wirklich faszinierend gutem Ergebnis gekommen, was aber dem ganzen noch ein Sahnehäubchen oben drauf erzeugte war ein Feature, das ich bisher noch gar nicht auf dem Schirm hatte: "Head-Movement" und "Apex-Verfolgung"!

Ingame gibt GTL zwar die Möglichkeit der Apex-Verfolgung, aber das ist kompletter Nonsense OHNE entsprechende Rollbewegung des Kopfes (simuliert natürlich). Seit ich mit diesen Einstellungen in der plr. herumgespielt habe, ist es mir auch endlich möglich vÙllig easy und ohne großen Stress mein Auto aus Situationen noch abzufangen, in denen ich sonst schon in der Entstehung rettungslos der Mauer oder dem Kiesbett entgegen segelte (machtlos und ohne zu Verstehen warum!).

Wer möchte kann ja mal kurz meine (sicherlich noch nicht 100% perfekten) Einstellungen zu dem Thema ausprobieren. Ich kopiere die entsprechenden Passagen der plr gleich mal hier rein. Aber Obacht: das ist zu Beginn sicherlich MEGA GEWÄHNUNGSBEDÖRFTIG, aber nur weil man zuvor einen vÙllig anderen Fokus gewohnt war! Konzentriert man sich jedoch rein auf die Strecke und lässt die Fahrzeugbewegungen vÙllig außer Acht (so wie es im realen KFZ auch der Fall ist!), merkt man sehr schnell welcher immens große Effekt das ganze hat!

Letzter Tip: Selbstredend sollte man damit jetzt nicht unmittelbar VOR einem ETTC-Lauf herumexperimentieren, aber sicherlich unmittelbar DANACH!

UND: die hier nun genannten Werte funktionieren bei mir recht gut, d.h. auf einem recht kleinen 23" Monitor, Abstand zur Nasenspitze bzw. Augen 76cm und folglich dem irrsinnig kleinen FoV-Multiplier-Wert von 0,5!!! Dennoch sollten diese Werte auch bei anderen FoV-Werten schon recht deutliche Verbesserungen gegenüber der Standard-Einstellung ermöglichen.

Die entsprechenden Passagen findet ihr unter in eurer plr-Datei. Dazu passt bei mir die Apex-Verfolgung von 23% (0.23000"Lookahead Angle" in der plr! Die seitliche Kopfneigung kannnt ihr mit "Leanahead Agle" noch den pers. Vorlieben verstellen) :

```
Glance Rate="2.00000" // Rate to follow controller for glancing
Look Up/Down Angle="0.75000" // Angle to look up/down (pitch) w/ controller in radians (= degrees / 57)
Leanahead Angle="0.20000" // Angle to lean head (roll) w/ steering in radians (= degrees / 57)
Look Roll Angle="0.18000" // Angle to lean head (roll) w/ controller in radians (= degrees / 57)
Glance Angle="0.15000" // Angle to look left/right (yaw) w/ controller in radians (= degrees / 57)
Lookahead Angle="0.23000" // Angle to lookahead (yaw) w/ steering in radians (= degrees / 57)
Head Physics="0.65000" // Fraction of head physics movement applied to cockpit view (position AND rotation)
Head Rotation="0.50000" // Additional head physics multiplier affecting rotation only
World Movement="0.70000" // Fraction of world movement seen through driving views
```

P.S.: @Susi Stoddart schaue mal in die Datei "defviews" im GTL-Ordner! Dort gibt es noch weitere Einstellungsmöglichkeiten für dein FOV! ;-)
Manchmal tun sich noch ganz erstaunliche Dinge auf, wenn man mal etwas tiefer in GTL eintaucht, hehe ;-)

=====

Aw: Racing Monitor

Geschrieben von susi stoddart - 28.01.2018 09:36

Norbert Calenborn schrieb:

Die entsprechenden Passagen findet ihr unter in eurer plr-Datei. Dazu passt bei mir die Apex-Verfolgung von 23% (0.23000"Lookahead Angle" in der plr! Die seitliche Kopfneigung könnt ihr mit "Leanahead Agle" noch den pers. Vorlieben verstellen)

Viele dieser Optik PLR-Änderungen/Einstellungen lassen sich auch im Spiel unter Optionen/Erweitert bequem zum Testen ändern.

Gruss

Susi http://www.altbierbude.de/images/fbfiles/images/GTL_Apex.JPG

=====

Re:Racing Monitor

Geschrieben von rickyc - 03.06.2018 18:04

GreatB)

=====