



IRTRACK

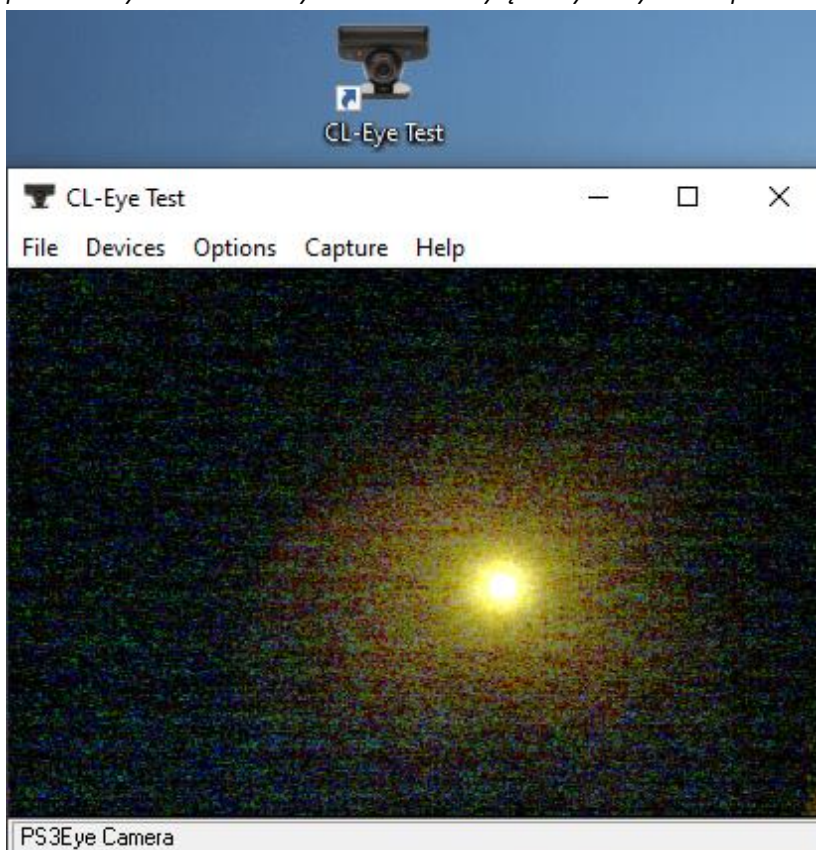
HEAD TRACKING SYSTEM

Instrukcja instalacji i obsługi systemu śledzenia ruchów głowy

1. Przed podłączeniem kamerki należy zainstalować sterownik CL-Eye
<http://www.irtrack.pl/download/cl-eye-driver/>

TIP:

Po instalacji sterowników należy podłączyć kamerkę i sprawdzić jej działanie programem „CL-Eye Test” (który instaluje się automatycznie wraz ze sterownikami, skrót powinien być na pulpicie lub menu start). Obraz powinien być bardzo ciemny bez kolorów. Wyłączamy CL-Eye Test i przechodzimy dalej.

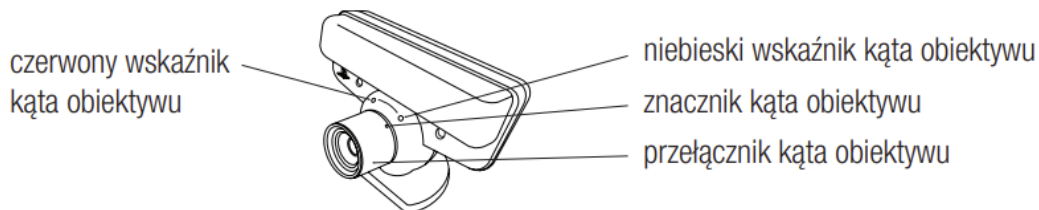


TIP:

Należy zmienić tryb kąta obiektywu obracając go w lewo (czerwony – wąski kąt „widok standardowy”) nie w prawo (niebieski – szeroki kąt „widok panoramiczny”).

www.irtrack.pl

Działanie dostosowane do wąskiego kąta!



Tip:

Ważne aby kamera była na wprost diod (diody widoczne na środku ekranu).

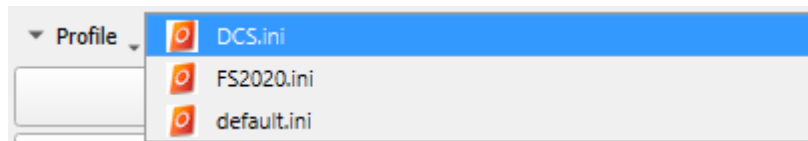
2. Montujemy uchwyt z diodami do słuchawek dłuższym końcem na dole (oczywiście do przodu!), na prawej stronie słuchawek za pomocą taśmy z rzepem.



3. Instalujemy oprogramowanie opentrack 2.3.12 (lub nowsze).
<http://www.irtrack.pl/download/opentrack/>
4. Do katalogu „C:\Users*nazwa użytkownika*\Documents\opentrack-2.3” (W programie OpenTrack - Profile – Open configuration directory) kopiujemy pliki profili z rozszerzeniem .ini np. DCS.ini – i wybieramy go w programie, z listy profili (pkt 5-8 należy sprawdzić ustawienia po wybraniu danego profilu).

PROFILE DO POBRANIA:

<http://www.irtrack.pl/download-category/profile/>



UWAGA!

Plik konfiguracyjny ini, zawiera wszystkie potrzebne konfiguracje do poprawnego działania w danej grze, jeżeli posiadasz inną grę i dostępne konfiguracje nie działają dobrze i nie potrafisz sobie poradzić z konfiguracją Mapping (pkt 9) proszę o kontakt. Konfigów do gier ciągle przybywa.

DO POPRAWNEGO DZIAŁANIA NADAJNIKA v1.0 NALEŻY ZAPEWNIĆ JAK NAJCIEMNIEJSZE WARUNKI I ODLEGŁOŚĆ OK 40-50cm OD OKA KAMERY!

IRTrack v.1.0 dostępna do 22.05.2021

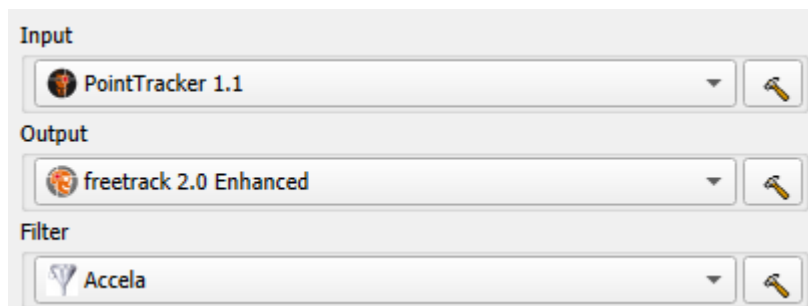
Wersja poprawiona IRTrack v.2.0 dostępna od 23.05.2021

5. Następnie po lewej stronie wybieramy:

Input – PointTracker 1.1

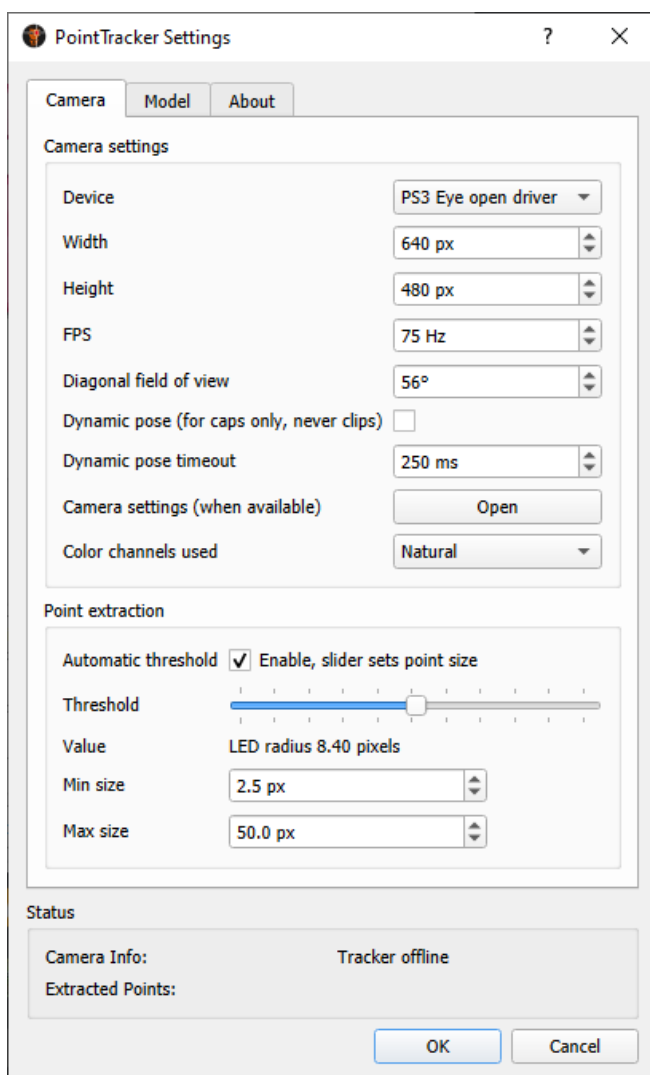
Output – freetrack 2.0 Enhanced

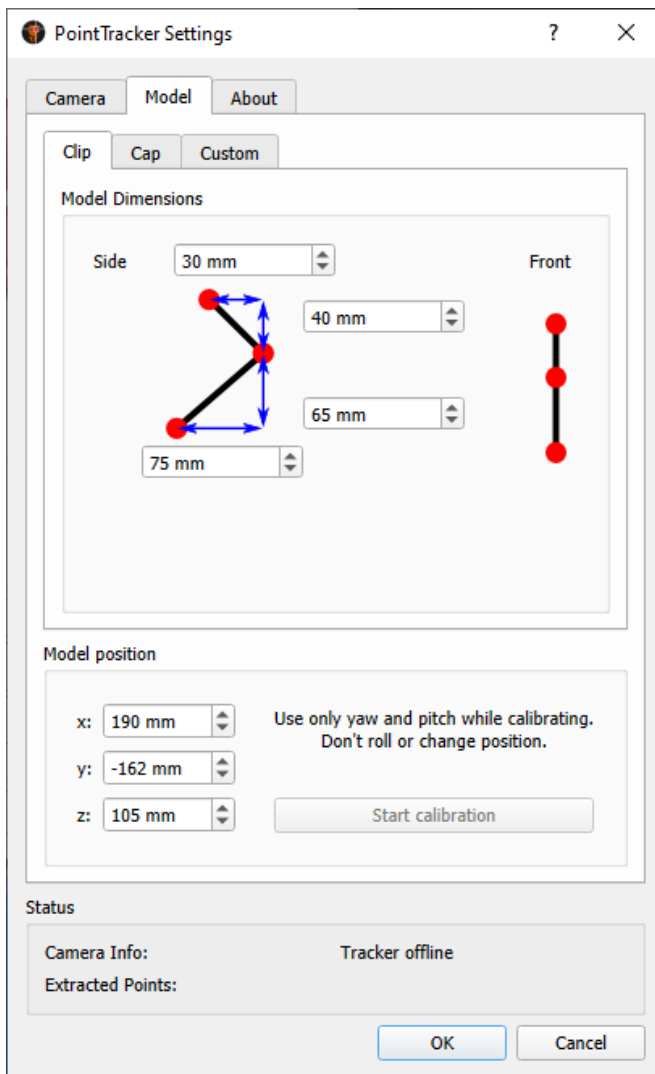
Filter – Accela



6. Ustawienia PointTracker (ikonka młotka)

UWAGA AKTUALIZACJA 1 i 2 na końcu instrukcji!

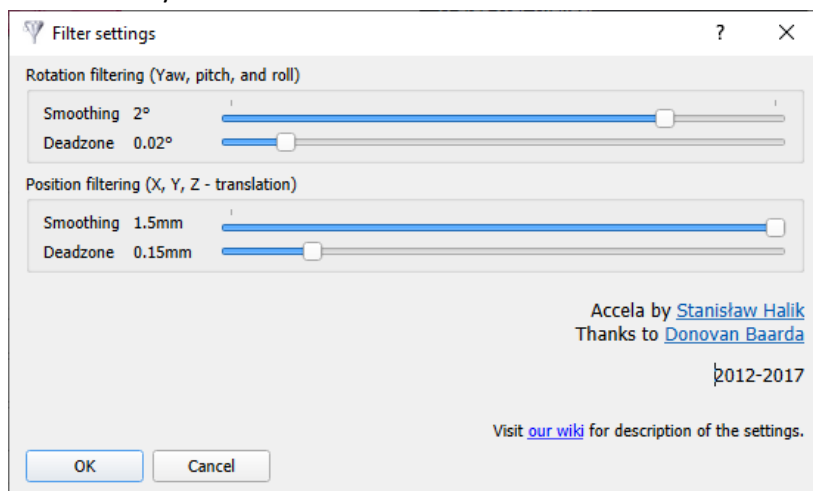




7. Ustawienia Filter – Accela (moja propozycja)

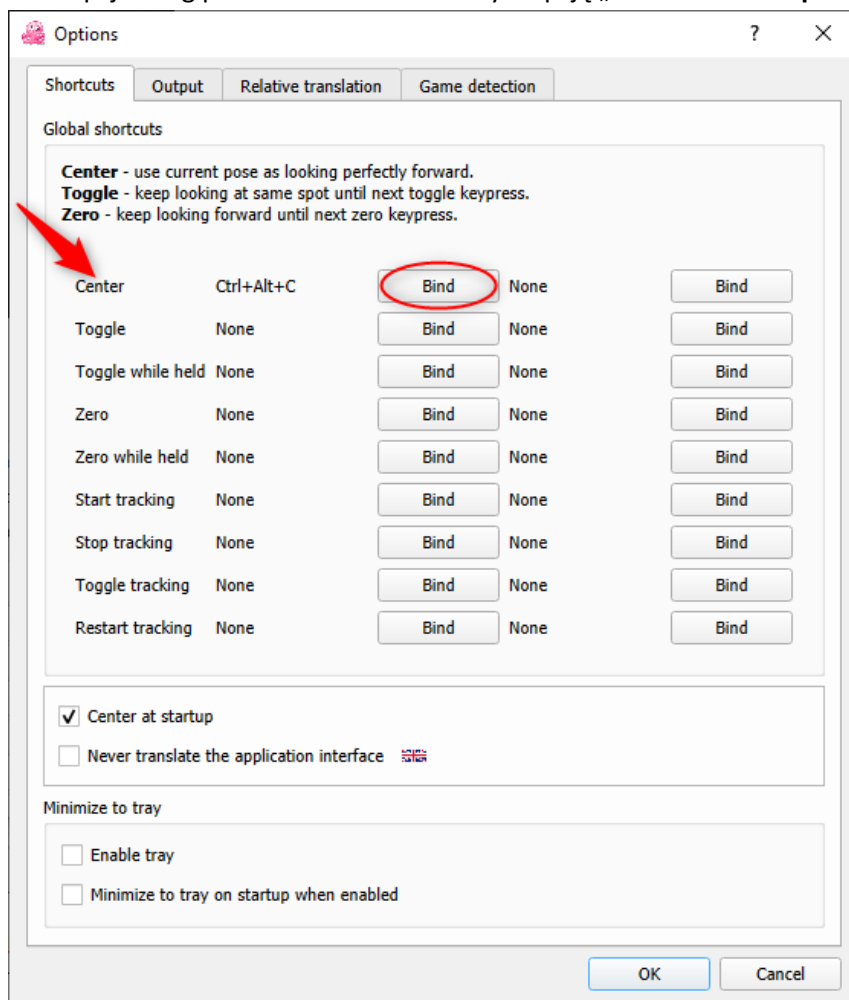
Smoothing - wygładzi ruch

Deadzone – to „martwa strefa” w centrum – maleńkie ruchy (drgania głowy) nie będą powodować ruchu kamery.



8. Opcje profilu – Options

tutaj należy przypisać (zbindować) **skrótów klawiszy, które będą centrowały widok** (np Ctrl+Alt+C), inne opcje – wg potrzeb... warto zaznaczyć opcję „center at startup”.



9. Opcje profilu - **Mapping** – tutaj na wykresach ustawiamy sobie reakcje - ruch kamery - we wszystkich płaszczyznach – to najważniejsze ustawienia odpowiedzialne za szybkość, kąty i zakres ruchu, to tutaj dokonujemy zmian ustawień pod nową grę (ja korzystam z wyjściowego pliku z DCS).

TIP:

Siedząc w docelowej pozycji w słuchawkach i uruchomionym trackingiem – przycisk Start, możemy podglądać reakcję na ruchy na ośmiornicze oraz w Mapping i edytować je „na żywo”.

TIP: Polecam edycję moich gotowych profili do własnych preferencji.

UWAGA! proszę pamiętać, że do każdej gry najprawdopodobniej będzie trzeba stworzyć oddzielny profil.

UWAGA! Rekomendowana odległość diod do oka kamery to ok dla v1 40cm-50cm v2 nawet ponad 100cm, kamera powinna być ustawiona na wprost diod, czyli lekko po naszej prawej stronie - tak aby w Mapping Yaw ruch w lewo i prawo kończył się w tym samym miejscu na wykresie dla v1 max 25-30stopni dla v2 max 40-50stopni.

Więcej informacji na temat konfiguracji opentrack (w języku angielskim):

<https://forum.il2sturmovik.com/topic/34403-a-complete-guide-to-set-up-head-tracking-opentrack/>

<https://jbconsulting448679429.wordpress.com/2020/08/21/setup-opentrack-profile-with-head-track/>

10. Po dokonaniu wszystkich powyższych czynności naciskamy Start i uruchamiamy wybraną grę.

TIP:Jeśli odwzorowanie ruchów będzie nie zadowalające można dokonywać edycji ustawień w programie opentrack „na żywo” (Alt+TAB) lub przesunięcia kamerki lub obiektywu.

Aktualna lista plików konfiguracyjnych do gier:

- [DCS](#) – Digital Combat Simulator – (prawdziwy) symulator samolotów wojskowych
- [MSFS2020](#) – Microsoft Flight Simulator 2020 – (prawdziwy) symulator samolotów cywilnych
- [ETS2](#) – EuroTruck Simulator 2 – symulator kierowcy ciężarówki
- [WarThunder](#) – wojenny „symulator” z II wojny światowej (MMO, F2P)
- [EliteDangerous](#) – „symulator” lotów kosmicznych i walki w kosmosie

Kompatybilne przykładowe tytuły:

<ul style="list-style-type: none">• Aces High II v2.10 patch 2• Combat Flight Simulator 3• Condor : The Competition Soaring Simulator• Enemy Engaged: Comanche vs Hokum 1.9• Evochron Renegades• Falcon 4.0 Allied Force• Falcon 5.0• First Eagles: The Great War 1918• Flight Simulator 2002 and 2004• Flight Simulator X• IL2-1946• IL2 Sturmovik• Jane's F/A-18• Lock On: Modern Air Combat• Lomac 1.12• MiG Alley	<ul style="list-style-type: none">• Silent Wings• Strike Fighter Project One• X-Plane• Colin McRae• F1 Challenge 99-02 (• Grand Prix Legends• GTR2• GT Legends• Netkar PRO• Race 07• rFactor• Richard Burns Rally• Ship Simulator• TrainZ Simulator• RealFlight G3,5• Arvoch conflict• Descent II• Eve Online
--	--

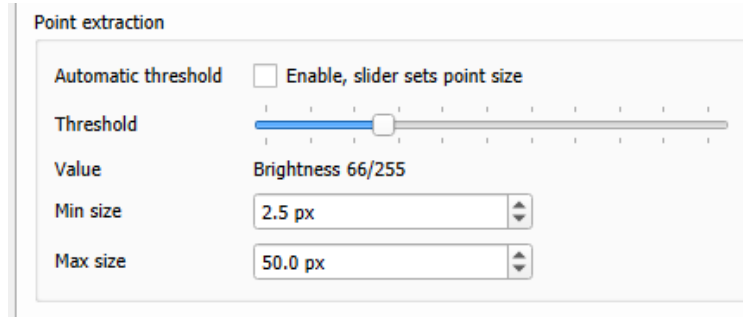
AKTUALIZACJA #1

POPRAWA W JAKOŚCI DZIAŁANIA NAWET O 30% W KAŻDYM KIERUNKU!

W ustawieniach PointTracker 1.1 – Dla IRTrack v1 należy odznaczyć "Enable, slider sets point size" (dla IRTrack v2, nie trzeba wyłączać tej opcji) a następnie suwakiem **Threshold** w lewo ustawić pozycję optymalną - w której kamera będzie widziała TYLKO 3 diody i żadne źródła światła nie będą zakłócały jej pracy.

Przeważnie dobre wartości Threshold są między 6 a 7.

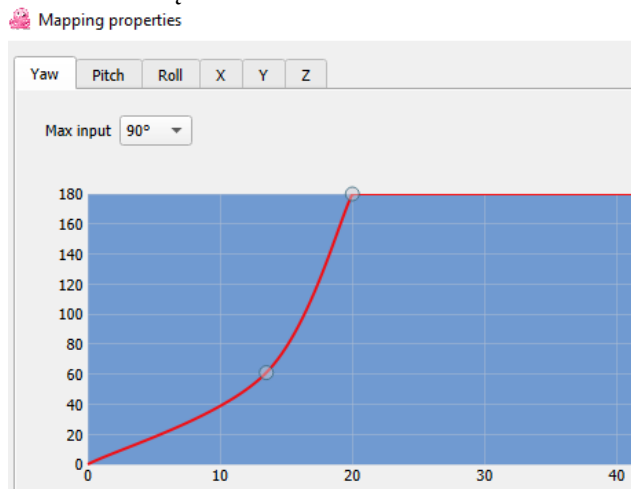
Dla każdego pomieszczenia i oświetlenia, będzie to nieco inna wartość!



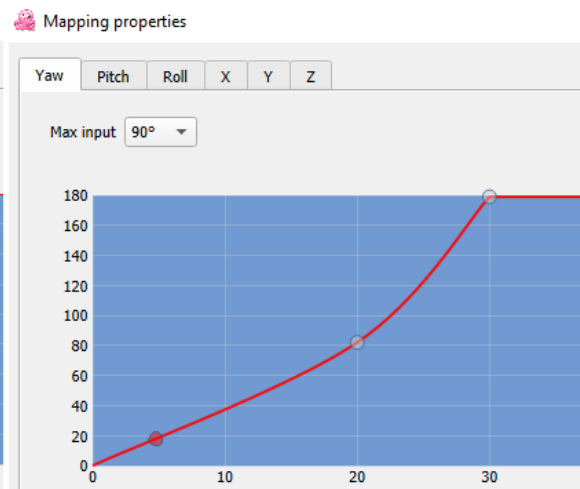
Aby skutecznie wykorzystać zwiększone pole ruchu, można na wykresach **Mapping** - przede wszystkim dla zakładki **Yaw** (czyli skrętów głowy w lewo i prawo) - przesunąć maksymalne punkty o ok 10 stopni w prawo czyli do wartości dla IRTrack v1: 25-30, dla IRTrack v2: 30-40 w dzień, w zaciemnieniu nawet 50.

Pozwoli to nam na **WOLNIEJSZY** i **DOKŁADNIEJSZY** oraz bardziej swobodny ruch.(edytowane)

Przed zmianą:



Po zmianie:

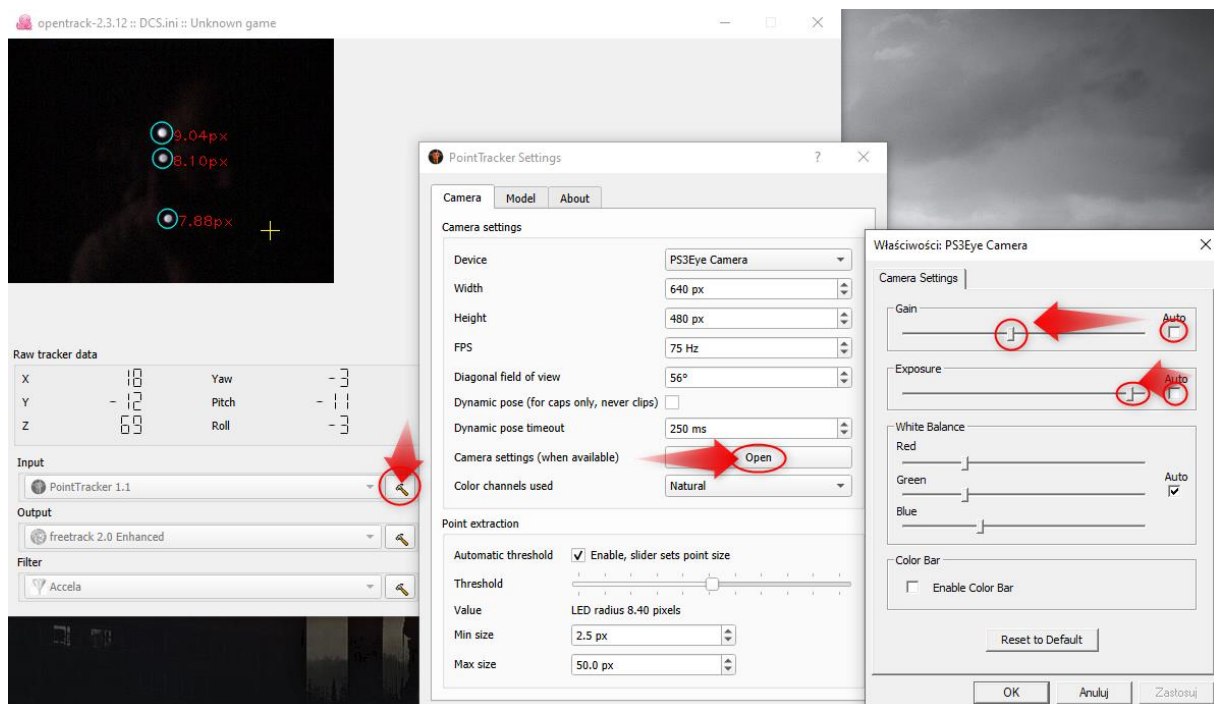


AKTUALIZACJA #2

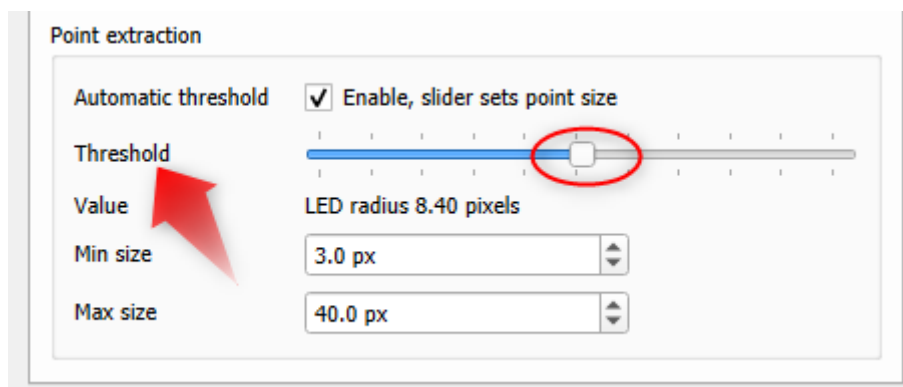
W modelu v.1 (do maja 2021) można jeszcze zmniejszyć problem z działaniem urządzenia w nie do końca zaciemnionym pomieszczeniu (dzień, ale półmrok) zachowując maksymalne wychylenia ok 25-30° stopni i odległości 40-50cm od kamery/monitora, w modelu v.1.5 do ok 30-35° dla odległości do ok.100cm w jasnym pomieszczeniu (delikatnie zaciemnionym), w modelu v.2 ok 45-50° przy odległości nawet ponad 100cm, w bardzo jasnym pomieszczeniu (bez rolet, okna od boku lub za monitorem).

Mając uruchomione śledzenie wchodzimy w opentrack:

Input (PointTracker 1.1) - **Point Tracker Setting - Camera settings** – Open suwaki **Gain** wyłączamy Auto i przesuwamy w lewo (w zależności od warunków oświetleniowych do ok połowy), **Exposure** nieznacznie w lewo, w efekcie mamy uzyskać całkowicie czarny obraz z kamery i oraz czyste 3 punkty diod.



Po właściwym ustawieniu zaciemnienia tła w kamerze, możemy dostosować wielkość widzianych 3 kropek w Point Tracker Setting - operując suwakiem **Threshold**, tak by na ekranie system rozpoznawał tylko nasze 3 diody (Patrz Aktualizacja #1)



Wszelkie pytania proszę kierować na allegro@irtrack.pl lub Discord <https://discord.gg/AX3FKg7zng>

e-mail



Discord

