

# Kamerakonfiguration im Multimonitorbetrieb

## Links und Videos

Über Field of View und die optimale Zoom-Einstellung gibt es etliche Threads. Stellvertretend hier dieser von AVSIM:

<https://www.avsim.com/forums/topic/497365-explanations-wideviewaspect-and-ideal-zoom-settings/>

Russ Barlow zeigt die Eigenschaften eines Multiview Setup anhand von X-Plane11. Er berechnet die optimale Distanz vom Bildschirm. Dabei setzt er voraus, dass alle Monitore im gleichem Abstand um den Piloten angeordnet sind.

<https://youtu.be/a7LfXqpi-I8>

<https://www.youtube.com/watch?v=PjdgOBJ5xkQ>

Almost Aviation erklärt WideViewAspect und Zoom

<https://youtu.be/qjbCFNSofpk>

[https://www.youtube.com/watch?v=ikwToOzX\\_UA](https://www.youtube.com/watch?v=ikwToOzX_UA)

Almost Aviation zeigt den View Group Setup

<https://www.youtube.com/watch?v=kUCJEPHeB3k>

Hier gibt es einen Rechner für Zoomfaktor sowie Bildwinkel-Brennweite bei Objektiven

<https://rechneronline.de/optische-geraete/objektiv.php>

Die Brennweite ist der Abstand zwischen dem Brennpunkt an dem sich die Lichtstrahlen alle sammeln und der Objektivfläche. Das entspricht dem Abstand zw. Eyepoint und Display bei den Außensichten des Flugsimulators.

Der Blickwinkel ergibt sich bei der Fotokamera aus der Brennweite und den Dimensionen des Sensors. Beim Flugsimulator sind es die Dimensionen des Displays.

Der Zoomfaktor ist das Verhältnis zwischen minimaler Brennweite und maximaler Brennweite. Bei Zoomobjektiven liefert ein 3fach Zoom z.B. Brennweiten von 50-150mm oder genau möglich 16,67-50mm. Der Zoomfaktor allein liefert keinerlei Information über die verfügbaren Blickwinkel. Für die Berechnung eines natürlichen Blickwinkels ist der Zoomfaktor also nutzlos.

### **Multichannel vs-Single-Channel**

<https://backbedroompilot.com/2018/01/13/multichannel-vs-single-channel-which-way-to-go/>

FSX und P3D geht intern immer noch von den alten Monitoren aus und rechnet unter der Annahme, dass der Blick nach draußen maximal FoV = 50° ist.

Bei mehreren 16:9 Monitoren kommt man schnell über diese Grenze. Daher ist es die bessere Lösung, wenn man mit mehreren Einzelbildschirmen arbeitet.