

Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 29 Mar 2009 23:22

Hola amigos:

Tengo una consulta sobre el monitor del ordenador. Es el modelo ACER 22 B223WBYMDR GRIS, con una velocidad de respuesta de 5ms. Resulta que cuando estoy jugando una batalla, si muevo la cámara muy deprisa, a toda hostia, se ve todo el paisaje borroso hasta que la dejo quieta o la muevo más despacio. Por ejemplo, si hago un giro rápido de 360 grados sobre una unidad a velocidad muy rápida se ven todos los muñecos borrosos, lo mismo con árboles y paisajes. Es como una especie de motion blur al hacer movimientos muy rápidos de cámara. Por eso quería preguntaros hasta que punto es normal en un monitor tft y si os pasa a vosotros.

Edito: He encontrado por la web la definición exacta de lo que me pasa.

Desenfoque al Movimiento: Cuando la pantalla se pone borrosa al hacer un movimiento rápido debido a los tiempos de respuestas lentas.

Lo extraño es que el monitor tiene un tiempo de respuesta de 5ms. ¿Aparte de los drivers de las tarjetas gráficas existen drivers para monitores?

Gracias

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 30 Mar 2009 16:55

Bueno, sigo de pruebas. He actualizado la tarjeta gráfica (nvidia gforce 280 gtx) con los últimos drivers 182,08 y sigue haciendo lo mismo. Entonces no creo que sea de drivers de la tarjeta gráfica.

También he probado el ordenador en otra pantalla. Una tv sony hd ready de 32 pulgadas. Sigue haciendo lo mismo. Cuando hago un giro de cámara rápido o avanzo a toda pastilla se ven los muñecos y paisaje distorsionados o borrosos, como desenfocados. En cambio, ante movimiento lentos de cámara o cortos se ve todo bien. Entonces no creo que sea el monitor porque en la otra tv también lo hace. Igual es que soy algo exagerado y es normal que cuando pasas la cámara con rapidez, se ve todo como borroso o desenfocado, no sé, a ver si podéis orientarme.

Ya no sé que pensar, si será el juego o será que tengo la gráfica o la placa madre mal. De todas formas el juego me hace cosas raras con las sombras de unidades y vegetación, que aparecen y desaparecen, sobre todo al comienzo de la batalla.

En fin, cualquier aporte que me podáis dar será bien recibido. ¡Qué intranquilidad! :cry:

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por CeltiberoLlop - 30 Mar 2009 20:18

Saludines :D

Curioso efecto, el "Desenfoque al Movimiento" :roll:

Respecto al tema de latencias cortas o largas:

No creo, que sea esa la cuestion. Si la información (Datos de la imagen), llega con 5 o 25 milis de retraso al panel... Llegaria tarde, si. Pero llegaria igual, que en el resto de la partida, no :?: :roll: Me parece un problemilla de capacidad... ¿De la VGA, el Micro o la placa? pues no lo se :S Pero no creo que sea la latencia.

Si despalazas muy rapido, una ventana flotante en windows. Se repite el efecto?

Si reduces la resolución o detalles graficos en las batallas, que pasa?

En fin, no se mucho del tema. Pero esta es mi opinión 🟢

Venga, taluec... ;)

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por CeltiberoEmberrado - 30 Mar 2009 20:59

Ese efecto puede ser por varios motivos:

Que el tiempo de respuesta del monitor es demasiado lento.

El tiempo de respuesta es el tiempo que tarda un pixel en cambiar de color. La medición ideal es pasar de blanco puro a negro total pero eso ningún fabricante lo respeta y todos lo miden de gris claro a gris oscuro y además los grises no coinciden entre fabricantes.

Por eso nos encontramos monitores con 2 ms o 5 ms que dejan estelones y emborronan la imagen en cambios bruscos de esta. Se nota mucho mas en videojuegos pero te tiene que pasar en todos los videojuegos e incluso en el arrastre de una ventana tal y como dice Llop.

Es posible que el juego o los drivers de la tarjeta gráfica estén configurados para añadir el efecto. Esto hay que mirarlo en la configuración de la gráfica y del juego y desactivarlo si está activado.

Otra posibilidad es que el juego está usando una resolución menor que la del monitor (1680x1080) y en ese caso lo normal es que se emborrona toda la imagen. Mas cuanto mas diferencia de resolución hay mas se nota el efecto. Los movimientos tambien acentuan esto.

Que yo sepa esas son las posibilidades con el monitor.

Puede que la causa sea distinta en el monitor y en la tele por que en la tele entra además algún chip de por medio que puede distorsionar la imagen en el proceso.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 30 Mar 2009 21:45

CeltiberoEmberrado escribió:

Ese efecto puede ser por varios motivos:

Que el tiempo de respuesta del monitor es demasiado lento.

El tiempo de respuesta es el tiempo que tarda un pixel en cambiar de color. La medición ideal es pasar de blanco puro a negro total pero eso ningún fabricante lo respeta y todos lo miden de gris claro a gris

oscuro y además los grises no coinciden entre fabricantes.

Por eso nos encontramos monitores con 2 ms o 5 ms que dejan estelones y emborronan la imagen en cambios bruscos de esta. Se nota mucho mas en videojuegos pero te tiene que pasar en todos los videojuegos e incluso en el arrastre de una ventana tal y como dice Llop.

Es posible que el juego o los drivers de la tarjeta gráfica estén configurados para añadir el efecto. Esto hay que mirarlo en la configuración de la gráfica y del juego y desactivarlo si está activado.

Otra posibilidad es que el juego está usando una resolución menor que la del monitor (1680x1080) y en ese caso lo normal es que se emborrona toda la imagen. Mas cuanto mas diferencia de resolución hay mas se nota el efecto. Los movimientos tambien acentuan esto.

Que yo sepa esas son las posibilidades con el monitor.

Puede que la causa sea distinta en el monitor y en la tele por que en la tele entra además algún chip de por medio que puede distorsionar la imagen en el proceso.

Muchas gracias por las respuestas.

El juego en cuestión es el Empire Total War. Juego a la resolución nativa del monitor 1680x1050 a 60 hz. El sistema operativo es el windows vista de 64 bits y la tarjeta la nvidia 280 gtx. ¿Me recomendáis tocar alguna opción de los drivers de la tarjeta gráfica, en el panel de control de nvidia? ¿Alguna opción del juego, en especial?

Eso de arrastrar una ventana flotante ¿cómo se hace? He cogido una página web y la he minimizado para que quede en un recuadro y la he arrastrado rápidamente de un lado a otro de la pantalla ¿Es eso? Si la muevo un poco rápido se desenfocan las letras y si voy algo más despacio las veo bien.

¿Vosotros habéis hecho giros de cámara de 360 grados sobre una unidad de muñecos en el campo de batalla? ¿Se os ve borroso?

¡Dios mío, la obsesión va creciendo! :shock: Después de haber comprado el ordenador para este juego sólo faltaría que no lo pudiera disfrutar como es debido. :-((

Gracias por vuestro interés amigos, por lo menos es un consuelo. Voy a mirar las opciones del panel de nvidia a ver qué se cuece por ahí y del juego, la verdad es que no sé que activar o qué quitar. Hay una opción o programa dentro del panel de nvidia que se llama Physx o algo así, luego está el open gl ¡Oh cielos qué horror! Recuerdo que en un juego de la consola xbox 360, el "just cause", había una opción para desactivar el "motion blur" y con eso se arreglaba el efecto de desenfoque.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por CeltiberoEmberrado - 31 Mar 2009 03:26

Para hacer la prueba de la ventana lo único que tienes que hacer es tener una ventana de forma que no esté maximizada y no ocupe todo el escritorio. Picas en la barra de título de la ventana y la arrastras. Haz eso con una ventana pequeña y rápido. Si tu monitor no tiene buen tiempo de respuesta la ventana dejará una estela conforme se desplace. No creo que sea el caso.

He estado mirando el juego y a mi no se me ve borroso aunque yo diría que tiene algo de efecto "motion blur" pero en las opciones del juego no he encontrado nada en ese sentido. Por cierto feísimo el efecto que produce la opción de las distorsiones.

El Physx es para simular física en el juego. De eso no es seguro por que además el Empires se supone que no lo usa.

En as opciones de la gráfica no he trasteado a ver si le echo otro rato y está por ahí.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 31 Mar 2009 10:41

CeltiberoEmberrado escribió:

Para hacer la prueba de la ventana lo único que tienes que hacer es tener una ventana de forma que no esté maximizada y no ocupe todo el escritorio. Picas en la barra de título de la ventana y la arrastras. Haz eso con una ventana pequeña y rápido. Si tu monitor no tiene buen tiempo de respuesta la ventana dejará una estela conforme se desplace. No creo que sea el caso.

He estado mirando el juego y a mi no se me ve borroso aunque yo diría que tiene algo de efecto "motion blur"; pero en las opciones del juego no he encontrado nada en ese sentido. Por cierto feísimo el efecto que produce la opción de las distorsiones.

El Phyx es para simular física en el juego. De eso no es seguro por que además el Empires se supone que no lo usa.

En las opciones de la gráfica no he trasteado a ver si le echo otro rato y está por ahí.

He hecho la prueba de la ventana tal y como me has dicho y he apreciado un ligero reborde que acompaña a la ventana al moverla a una velocidad media, de un lado a otro de la pantalla. Si la muevo muy rápido ni me entero si hay estelas o no.

Por otra parte, quiero hacer la prueba con el Medieval. Así que he probado el medieval total war 2 en un ordenador viejo y he comprobado que allí no se ve borroso cuando se gira la cámara rápidamente por encima de paisajes y unidades. Ahora voy a instalarlo en este ordenador a ver qué pasa. Espero que funcione bien en el windows vista de 64 bits.

Lo extraño es que parece que a partir de la actualización del Empire del 26 de marzo parece que todo ha ido a peor y que se ha acentuado esta especie de efecto borroso al hacer giros rápidos de cámara. Antes, me parece que se veía mejor o yo, por lo menos, no me percaté de este desenfoque hasta hace pocos días. Aunque si tú dices que no notas desenfoques cuando mueves rápido la cámara, no sé qué pensar. Ojalá sea el juego y se pueda arreglar con un parche porque sino ya me veo en una dinámica de horribles pruebas de hardware y continuos viajes a la tienda, con cara de obsesivo compulsivo, haciendo pruebas de movimientos de cámara, mientras el dueño me observa con los ojos como platos y la camisa de fuerza preparada en la trastienda :shock:

Muchas gracias por tu ayuda. :D

Edito: He estado investigando por los foros de total war center y allí hablan del efecto de profundidad de campo:

Depth of Field emulates camera focus effect, it tries to give more movie like experience, if you look at movie its the same, focus is clear rest is blurry. I find it great feature

It si a great feature if done properly. In Crysis it is done to absolute perfection and really adds to the immersion.

In E:TW it really adds to the cinematic feel of land-battles, but imho it's kinda overdone in sea-battles, resulting in parts of ships being clearly visible, while the sails make me wanna put on some glasses...

Please post here someone screenshot on land battle with DoF on and another one with DoF off - i absolutely cant see any difference if i have it on or off. I play all on high, some ultra with no problems but with this DoF i dont know, just cant see difference, so please screenshot - thanks.

DOF is broken, or basically badly implemented.. All it does in Empire is apply an effect above the horizon line rather than calculating distance.. So basically oyr GUI and half the rigging will permanently be out of focus in naval and in land battle your flags bearers (even if there only a relative 6 foot from the virtual ccamera) will be half out of focus if your camera is low down.. Utter lazy implementation of what should be an effective visual effect

Well i dont like much this blurry effect so i would prefer DoF off - but in ETW is no difference at all, i put it on and were trying to see some different and only thing which happened was something with the sky or i am just blind

<http://www.twcenter.net/forums/showthre ... ght=blurry>

Esto lo he sacado de la página oficial:

Volumetric Effects (CheckBox)

A catchy name for a family of graphical effects in the game, which all require a separate render pass for all screen objects to compute and record their depth in the scene. Yep, that means rendering all the scene objects twice per frame, once to record depth, then again to render the lit scene (and a third time to compute shadows!). Clearly this has a significant impact on performance - though the depth pass is heavily optimized and comparatively light weight.

Why do we do this? Well, once we have the depth information we can do cool things. Think back

to most games you've played where these cool explosions are spoiled by the hard line the particles make with the ground. With depth information at-hand we can alpha out the edges of particles when they intersect with surfaces - leading to a very soft edge with no VPL (Visible Particle Lines). Building on this effect are Depth Of Field (DOF) and Screen Space Ambient Occlusion (SSAO), both of which require a readable depth buffer to work their magic.

Depth of Field (CheckBox)

This effect simulates the focal range of a camera, objects inside the focal distance are sharp, objects outside are blurred.

You'll see this in action in the Campaign and also in Battles, where distant objects are out-of-focus. I personally find this very useful, as it helps me focus on the action, and particularly on the campaign map leads to a nice table-top-gaming feel. This is not to everyone's taste, so take it for a spin.

Aunque mi inglés es bastante malo y no me entero de la mitad de lo que dicen. Puede que mi caso tenga que ver con esta opción. Yo la tengo activada. Aunque algunos comentan que no aprecian la diferencia entre activarla o no. En mi caso es como si se hubiera encasquillado este efecto borroso y no lo pudiera quitar. Voy a probar a ver.

Edito de nuevo: He probado a quitar y poner las opciones gráficas de efecto de profundidad de campo y el efecto volumétrico y no me soluciona nada. También he bajado la resolución y la calidad de las texturas y demás y sigue haciendo lo mismo. Cuando la cámara está quieta se ve de puta madre, todo detallado; pero cuando la cámara se mueve rápido y sobre todo si se hace una rotación o giro de 360 grados, entonces se ve todo borroso, como desenfocado. :cry:

He probado el medieval total war 2 y parece que se ve mejor que el empire. Cuando muevo la cámara con rapidez, no es tan exagerado el desenfoco como con el empire. Es decir, con medieval, si muevo deprisa la cámara, hay algo de desenfoco (supongo que será normal como cuando en una película hay giros bruscos de cámara), pero con el empire el efecto borroso es bestial. :cry:

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 31 Mar 2009 17:10

A ver si se subir imágenes para que os hagáis una idea:

<http://s3.subirimagenes.com/fotos/previ ... 615892.jpg>

<http://s3.subirimagenes.com/fotos/previ ... 615771.jpg>

<http://www.subirimagenes.com/fotos-1-2261577.html>]Ver%20Imagen:%20 s3.subirimagenes.com/fotos/previo/thump_22615771.jpg
[/url]

<http://www.subirimagenes.com/fotos-2-2261589.html>]Ver Imagen: <http://s3.subirimagenes.com/fotos/previ ... 615892.jpg> [/url]

Ese es el efecto que se produce cuando la cámara da vueltas a mucha velocidad. En cambio cuando la cámara esta quieta o se mueve despacio se ve todo muy bien.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por CeltiberoEmberrado - 31 Mar 2009 21:04

Pues eso si tiene toda la pinta de tiempo de respuesta lento por parte del monitor.

La profundidad de campo lo que hace es simular este efecto y efectivamente difumina pero no toda la imagen. Difumina la parte de la imagen que no este en primer plano. Tendrias que ver las cosas cercanas definidas y las lejanas difuminadas pero no todo.

Lo de los efectos volumétricos tampoco afectan a toda la imagen sólo dónde está el efecto.

Yo he probado los dos y no se me emborrona la imagen.

Otra prueba que puedes hacer es hacer una captura de pantalla en el movimiento. Si es cosa del monitor la captura saldrá nítida y si es cosa del juego la captura saldrá difuminada también. De todas formas en el medieval cuando se tomaba una captura el propio juego hacia algo para que la imagen saliera mejor que se ve cuando lo hace por que cambia la calidad de la imagen. Lo mismo en Empires también pasa.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 31 Mar 2009 22:00

CeltiberoEmberrado escribió:

Pues eso si tiene toda la pinta de tiempo de respuesta lento por parte del monitor.

La profundidad de campo lo que hace es simular este efecto y efectivamente difumina pero no toda la imagen. Difumina la parte de la imagen que no este en primer plano. Tendrias que ver las cosas cercanas definidas y las lejanas difuminadas pero no todo.

Lo de los efectos volumétricos tampoco afectan a toda la imagen sólo dónde está el efecto.

Yo he probado los dos y no se me emborrona la imagen.

Otra prueba que puedes hacer es hacer una captura de pantalla en el movimiento. Si es cosa del monitor la captura saldrá nítida y si es cosa del juego la captura saldrá difuminada también. De todas formas en el medieval cuando se tomaba una captura el propio juego hacia algo para que la imagen saliera mejor que se ve cuando lo hace por que cambia la calidad de la imagen. Lo mismo en Empires también pasa.

Gracias. Seguiré haciendo pruebas. Es una lástima si se trata del monitor. Yo creía que con un tiempo de respuesta de 5ms era más que suficiente para jugar sin estos problemas. No sé si estará defectuoso. Lo difícil será hallar la causa del mal y, en su caso, demostrarlo para que, si hace falta, se hagan cargo de la garantía en la tienda.

Es un galimatías. Pueden ser muchas cosas. Igual es un fallo del propio juego y se soluciona con un parche...En todo caso ojalá no sea de la tarjeta gráfica porque me costó casi 60000 pelás y para demostrarlo imagínate el sarao que se organizaría en la tienda con varias pasadas a vista de pájaro sobre los muñecos, para acabar haciendo zoom, una y otra vez.

Estoy por desinstalar y volver a instalar el juego por si suena la flauta...

Gracias amigo. Ya comentaré el resultado de las pruebas que vaya haciendo.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 31 Mar 2009 22:55

¡Puf! Esto cada vez va a peor. Cada día se ve más borroso. Hoy se ha hecho practicamente injugable. Ahora ya se empiezan a ver borrosos hasta los muñecos sin hacer giros de cámara y cuando se mueve la cámara ya es injugable ¡no se ve nada! Es como cuando te ponen gotas en los ojos para dilatar la pupila.

¡Cómo es posible que vaya aumentando cada vez que juego a peor! :eek:

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 01 Abr 2009 20:16

Bueno después de perder varias horas voy a exponer el resumen de las pruebas que he realizado con mi ordenador nuevo y un pentium 4 viejo:

He probado los dos ordenadores en el monitor nuevo, objeto de este post, el acer de 22 pulgadas. También en una tv sony de 32 pulgadas hd ready y, por último, en un viejo monitor de tubo de 17 pulgadas.

Conclusión: cuando se mueve la cámara con rapidez o simplemente se gira, se ve borroso en todos los monitores, incluso en el monitor viejo de tubo se ven los muñecos desenfocados si se hace un giro sobre ellos.

Así que **este juego se me ve mal hasta en un viejo monitor crt de tubo**, que se supone no tiene problemas de motion blur ni de tiempos de respuesta. :eek:

Estoy por pensar que la culpa es del juego.

Como ya he comentado. Me da la sensación de que este efecto borroso al mover la cámara se me ha incrementado tras la actualización del 25 de marzo, porque cuando estrené el ordenador hace 10 días no me percaté de un desenfoque tan acusado.

El miedo que tengo es que sea una amalgama de diversos factores y que no sólo se trate del juego sino la tarjeta gráfica (por estar defectuosa o calentarse) o incluso la placa base o yo que sé...Me estoy volviendo paranoico y al no saber, a ciencia cierta, si es del juego o de mi ordenador me encuentro vendido a la hora de reclamar. :cry:

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por CeltiberoEmberrado - 01 Abr 2009 20:22

Aclarando.

-Si es problema de monitor te tiene que pasar con todo. Con todos los juegos, con las ventanas del Windows, etc, etc. Con todo. Pero al hacer una captura de la pantalla esa captura tiene que salir definida

Lo primero que tienes que hacer es hacer esa captura de un juego. Cuelgala para ver que sale y poder ayudarte mejor.

-Si fuera cosa de la tarjeta gráfica esa captura ya saldría borrosa. Lo mismo que si fuera sólo del juego. Asi que si tenemos esa captura borrosa lo que hacemos es otra captura con otro juego. Si en esta nueva tenemos la imagen borrosa ya sería cosa de la gráfica o que el otro juego también está configurado con el efecto pero si sale nítida ya es seguro que es problema del juego.

Por problemas técnicos de mal funcionamiento otra cosa que no sea el monitor no es. Que se vea peor indica que es un problema técnico pero sólo si no ha tocado nada de configuraciones. Y este no es el caso.

Haz las capturas y cuelgalas por que si no estamos al boleo.

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por heliogabalo - 01 Abr 2009 22:14

A ver si me sale la captura porque es la primera vez que hago esto y he tenido que ilustrarme un poco.
;) La he realizado con la tecla impr pant.

Para hecer la captura he girado la cámara sobre una unidad y se me veía todo borroso. Lo extraño es que la foto ha salido sin desenfoque.

<http://img27.imageshack.us/img27/7603/fotogirocmara.jpg>

A ver si soy capaz de hacer más con un programa que se llama fraps.

Muchas gracias por tu ayuda ;)

=====

Re: Monitor borroso al girar rápido cámara

Publicado por CeltiberoLlop - 02 Abr 2009 00:08

Saludos.

Con las capturas del Imp/Pant, tienes más que suficiente...

Mira de rodar otro juego y nos muestras la captura correspondiente (Con el mismo procedimiento que la anterior). Y si sigues viendo el juego borroso y la captura nitida :S . Seria bueno instalar otra grafica en el ordenador nuevo y repetir los test anteriores.

Podriamos discriminar un posible causante del problema :roll: Sean drivers o hard... Sabriamos donde buscar :P

Venga, no te deprimas mucho y sobre todo... Escucha a Embi, que es un profesional en estos menesteres :D

Taluec... ;)

=====