

设备型号	参考 FOV	参考畸变系数 K1	参考畸变系数 K2	默认瞳距	显示距离
通用设备	75	0.25	0.001	0.06	0.045
小阅悦 Plus	60	0.085	0.15	0.063	0.048
小阅悦 Pro	55	0.2	0.25	0.063	0.045
小阅悦 S	55	0.2	0.25	0.063	0.045
千幻魔镜 6 代	75	0.25	0.001	0.06	0.045
杰游 VR	75	0.25	0.001	0.06	0.045
暴风魔镜小 M	30	0.162	0.162	0.062	0.06
暴风魔镜小 D	30	0.162	0.162	0.062	0.06
暴风魔镜 S1	50	0.262	0.267	0.062	0.04
白日梦	50	0.262	0.267	0.06	0.04
搏击猫 VR 炫彩	40	0.162	0.167	0.062	0.04
COBRA VR	50	0.2	0.05	0.06	0.038
大朋看看	50	0.01	0	0.065	0.03
嗨拍乐镜 V2	50	0.262	0.267	0.062	0.048
Dlodlo H1	60	0.162	0.404	0.062	0.035
FiiT VR 2S	50	0.12	0.14	0.06	0.037
FiiT VR 2N	50	0.1	0.14	0.057	0.049
FiiT VR 3F	50	0.12	0.14	0.06	0.037
FiiT VR 5F	50	0.12	0.14	0.06	0.037
FiiT VR 6F	50	0.12	0.14	0.06	0.037
GEPRO VR	50	0.262	0.267	0.062	0.04
GoogleCardboard2	50	0.262	0.267	0.062	0.036
幻侣 VR	50	0.15	0.22	0.07	0.065
I71 VR3	50	0.15	0.22	0.07	0.065
折叠 VR light-1	50	0.2	0.05	0.06	0.038
VR601	55	0.2	0.25	0.063	0.045
卡尔蔡司 VR ONE	50	0.1	1	0.062	0.037
科镜 VR	50	0.15	0.22	0.07	0.065
乐技 VR	50	0.262	0.267	0.062	0.036
灵境小白	50	0.32	-0.02	0.055	0.035
灵镜小小白	50	0.262	0.267	0.062	0.04
米默 VR	75	0.25	0.001	0.06	0.045
魔甲人	50	0.25	0.001	0.059	0.06
MOKE VR 迷你	35	0.262	0.267	0.062	0.06
摩士奇	75	0.25	0.001	0.06	0.045

下面介绍几个常见的名词。

1. FOV (Field of View, 视场角) : 这是一个测量用户在 VR 眼镜中可以看到视场范围的术语, 通常以度数表示。更高的 FOV 通常会提供更自然、更吸引人的体验, 因为它更接近人眼的实际视场。然而, 增加 FOV 可能会增加硬件要求和成本。

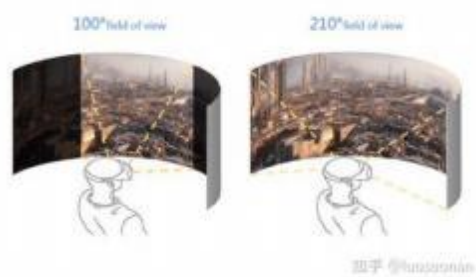


图 1 FOV 示意图

2. IPD (Interpupillary Distance, 瞳距) : 这是指一个人两眼瞳孔之间的距离。在 VR 眼镜中, IPD 是一个重要的参数, 因为它可以帮助设备正确地对准用户的眼睛, 以提供最佳的图像质量和避免视觉不适。许多 VR 眼镜允许用户调整 IPD 以适应他们的独特的眼距。人眼在观看近处物体时瞳距会小一些。



图 2 瞳距示意图

3. 畸变: 在 VR 眼镜中, 畸变通常是指图像的形状由于光学系统 (如镜头) 的不完美而发生的变化。例如, 镜头可能会使图像向边缘拉伸 (桶形畸变) 或向中心压缩 (枕形畸变)。为了解决这个问题, 手机 VR 系统通常会使用软件进行畸变校正, 以尽可能地抵消这些效应。

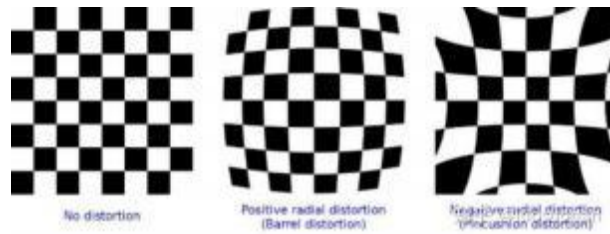


图 3 从左到右依次为， 没有畸变， 桶形畸变， 枕形畸变

一般情况下手机 VR 眼镜中的透镜会产生枕形畸变， 需要 VR Player 播放器软件产生 桶形畸变， 用来抵消透镜产生的枕形畸变。

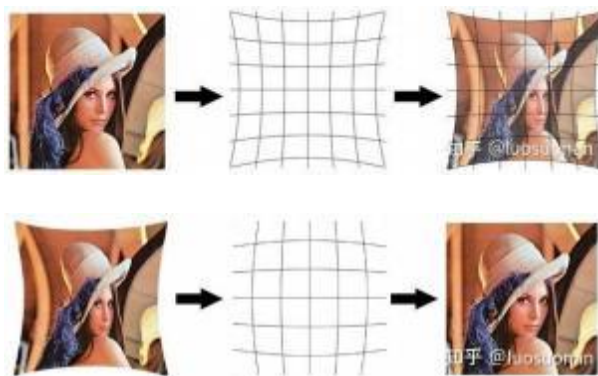
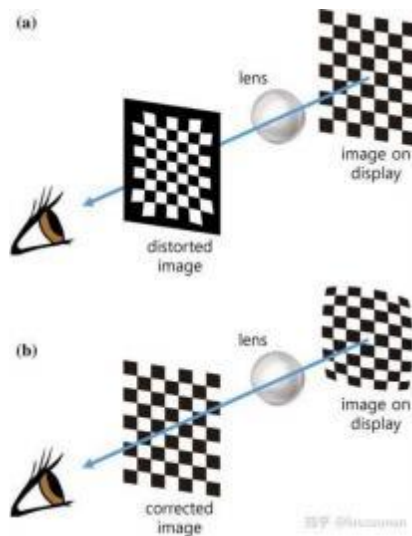


图 4

如 (a) 为人眼通过透镜观察正常图片， 观察到图像产生枕形畸变

如 (b) 为人眼通过透镜观察 VR Player 播放器软件校正的桶形畸变图像， 观察到图 像显示为无畸变的图像

畸变校正的数学模型参考[Brown – Conrady 模型](#) 。VR Player 播放器软件校正畸变时

候人眼观察 VR 画面内 90 度的角没有明显弯曲， 此时畸变校正良好。

4. 色差： 在光学中， 色差是指镜头不能使所有颜色的光线聚焦在同一点上， 导致图 像的某些部分出现颜色边缘 。这在 VR 眼镜中可能会导致图像质量 下降 。解决色差的一种方法是使用更高质量的镜头， 或使用 VR Player 播放器软件 进行色差校正 。有两种类型的色差 。第一种是横向色差（倍率色差 、垂轴色差 、侧 向色差， 这里是同一个含义） 。 当不同的光波长被聚焦在传感器表面上的不同位置 时， 就会发生这种色差 。 第二种类型的色差被称为纵向色差（位置色差 、轴向色 差） 。 当不同的色光波长被聚焦在距离传感器表面不同远近的地方时， 就会发生这 种色差 。

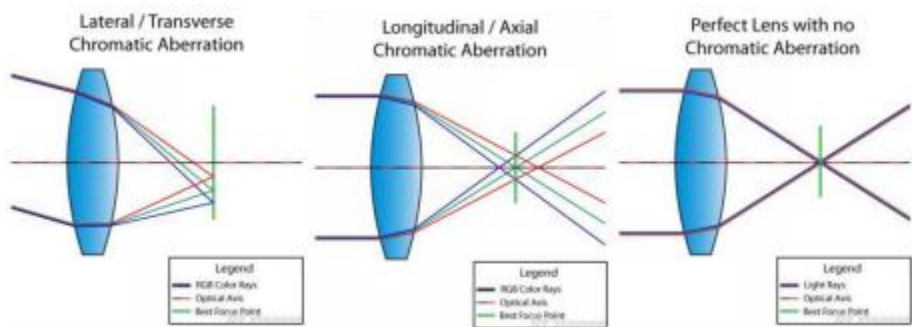


图 5 倍率色差 图 6 位置色差 图 7 理想状态下无色差

手机 VR 眼镜会产生倍率色差， 需要通过 VR Player 播放器软件来校正。

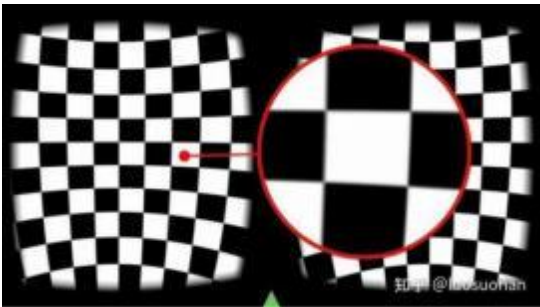


图 8 VR Player 未校正时的画面

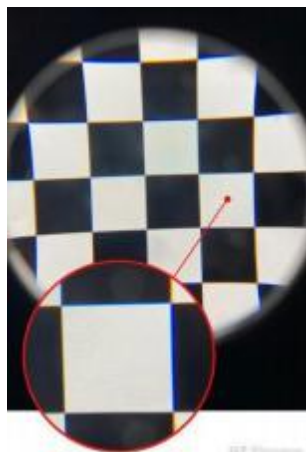


图 9 此时人眼通过 VR 眼镜实际观察到的画面 (存在色差, 右侧白色方块左红右蓝)

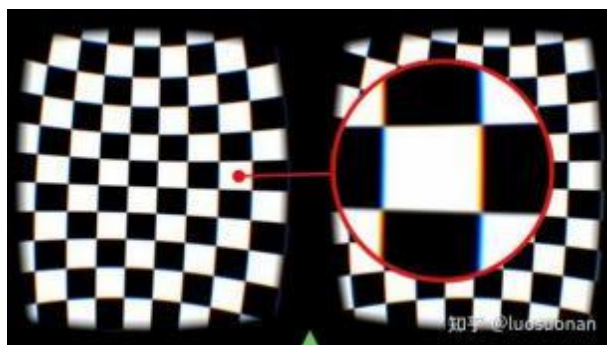
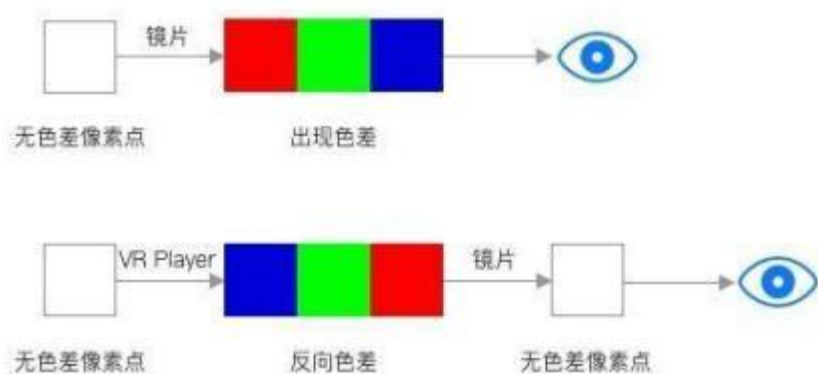


图 10 VR Player 软件校正时的画面 (右侧白色方块左蓝右红)



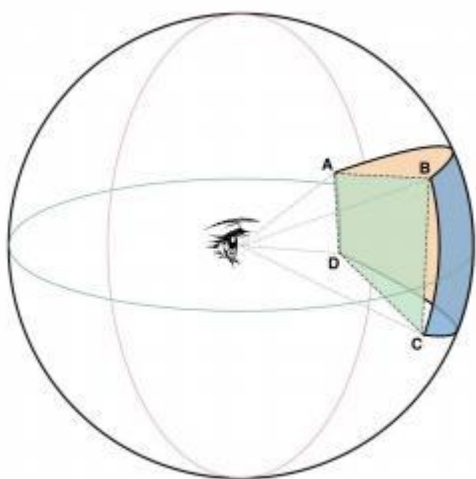
知乎 @luosunan

VR Player 播放器软件校正的画面刚好和手机 VR 眼镜的镜片产生的倍率色差抵消，从而实现色差的校正。人眼通过 VR 眼镜观看白色方块未出现明显的颜色边缘，此时色差校正良好。

5. 刷新率： 这是指 VR 眼镜每秒可以更新图像的次数， 单位为 Hz 。刷新率越高， 用户在动态场景中的视觉体验越流畅 。 如果刷新率过低， 用户可能会感觉到卡顿等不适。

下面介绍下 VR Player 里面的设置， 尽量用简单语言叙述：

观看模式： 2D 模式： 一般模式； VR 单眼： 不带 VR 眼镜观看 VR ； VR 眼镜： 就是佩戴 VR 眼镜时候观看 VR ；



视场类型： 单视场是只有一个画面； 左右： 画面是左右排列； 上下： 画面是上下排列；

范围： 180°： 相当于一个球形的一半； 360°： 相当于一个球形；

视场角度： FOV

系数 K1 、系数 K2 、系数 K3： 就是畸变系数， 可以查看参考畸变系数， 也可以用程序和另外一个手机模拟人眼观察校正video来获得；

瞳距： 人的眼睛瞳孔之间的距离； 一般人眼 63 毫米（0.063 米）

3D IPD： 就是摄像机的瞳距， 一般为 60 毫米（0.06 米）需要手动放大或缩小，来适配人眼；

色差系数 N1、色差系数 N2:一般需要适当的缩小和微调， 使观看黑白格子画面没有明显的颜色边缘；

最大亮度： 屏幕是否开启最大亮度

4DOF： 是否开启向前放大向后缩小的模式

4DOF K1:调整放大缩小的灵敏度

眼睛控制器； 是否开启眼睛控制器

DPI： 灵敏度调节

VAC： 控制部分适当比瞳距小一些， 相当于控制画面在眼前

MFi 游戏控制器： 游戏控制器开关， 这里注意需要先连接控制器再打开 VR Player

DPI： 游戏控制器的摇杆灵敏度调节

自定义： 自定义游戏控制器的按键功能

时间间隔： 快进和后退的时间间隔

解码器： 自动选择 、解码器 1:系统自带 、解码器 2:第三方解码器

硬件解码： 只对解码器 2 起作用

每秒帧数： 每秒画面的帧数

清空所有： 恢复默认设置和清除所有文件

校正用到的文件：

链接:https://pan.baidu.com/s/1bUmjeL-ngtWmq6_-n6WOQ 提取码:dpdi

链接:<https://pan.baidu.com/s/1qJQPK3cqAtVJUByuRXucnw> 提取码

:gqu5 链接 SMB 服务器拼接 URL 链接格式

smb://username:password@ip.of.the.server/optional/path/demo.mp4

开启 HTTP 服务器链接：<https://pan.baidu.com/s/1nmwnSz6DhIm59s3BWC8J9Q> 提取

码:3gbl

这里有一个通用的畸变系数标定程序，有兴趣的可以看下哈。

链接：<https://pan.baidu.com/s/19SFXDzuYEDrD0vuigo27GQ> 提取码：fyfr

链接：<https://pan.baidu.com/s/13-DBfdoWdfIjCYxRkWbHWWw> 提取码：

ct2j

这里还有一个利用电脑解码串流播放的方法。

最后，以上叙述如有不妥，请提出。