



Manuel d'utilisation de projet d'ingénierie informatique

Aménagement d'intérieur en réalité virtuelle

Auteurs :

Sacha Malray, Antoine Patoux, Alex Thayse

Cours :

Projet d'ingénierie informatique

Année académique :

2024-2025

Professeur :

Mohammed Benjelloun

Promoteur :

Mathis Delehouzée

Pour pouvoir accéder à l'application, le GitHub est mis à disposition via ce lien : <https://github.com/Sachaleplankton/VR>. Pour pouvoir installer et/ou éditer le projet sur votre appareil, veuillez installer les modules C++ présents à la Figure 3 dans Visual Studio Installer et suivre les indications de cette vidéo : <https://youtu.be/Aa5p43RFHsw>. Une fois le jeu lancé, l'utilisateur est invité à choisir sa sauvegarde via le menu principal dans le level "Lobby". Après l'avoir choisie, il se retrouve dans un level où il peut librement se déplacer, placer et modifier des meubles, lumières et autres constructions. Pour se faire, il dispose du menu interactif. Pour l'aider, un HUD montrant les différentes actions possibles est affiché directement sur la caméra du joueur, permettant ainsi de suivre le mouvement de tête et ainsi améliorer l'expérience des nouveaux utilisateurs et peut être désactivée dans les paramètres pour les vétérans. Un menu affichant les différentes actions possibles ainsi que plusieurs vidéos de tutoriel sont également disponibles dans notre level "Lobby". Pour importer ses objets 3D, l'utilisateur peut simplement déposer ses fichiers FBX/OBJ (d'autres formats sont également supportés) à l'endroit prévu à cet effet (`\Content\Import`).

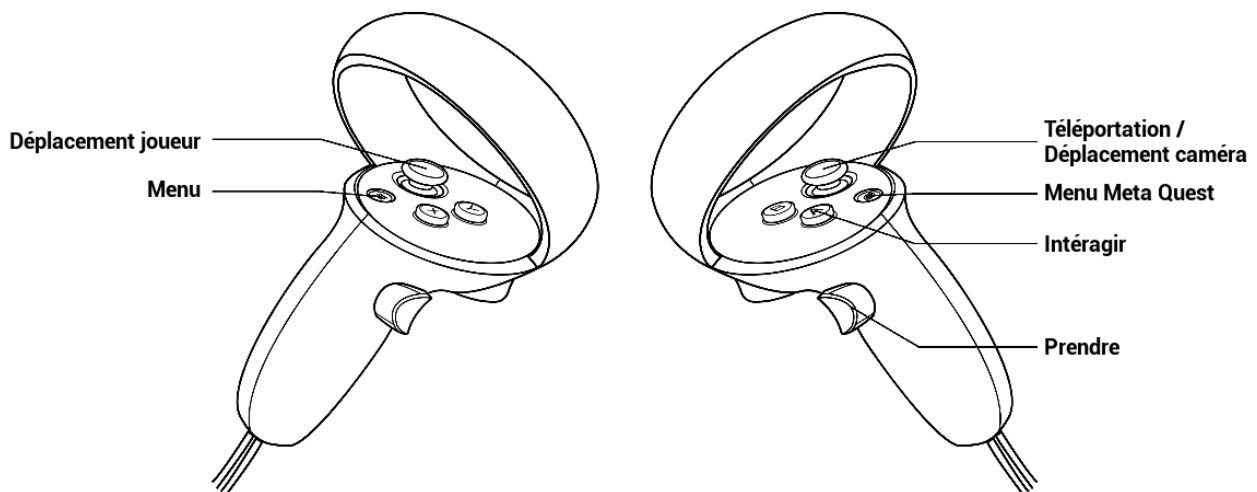


FIGURE 1 – Disposition des touches pour le Mode Normal

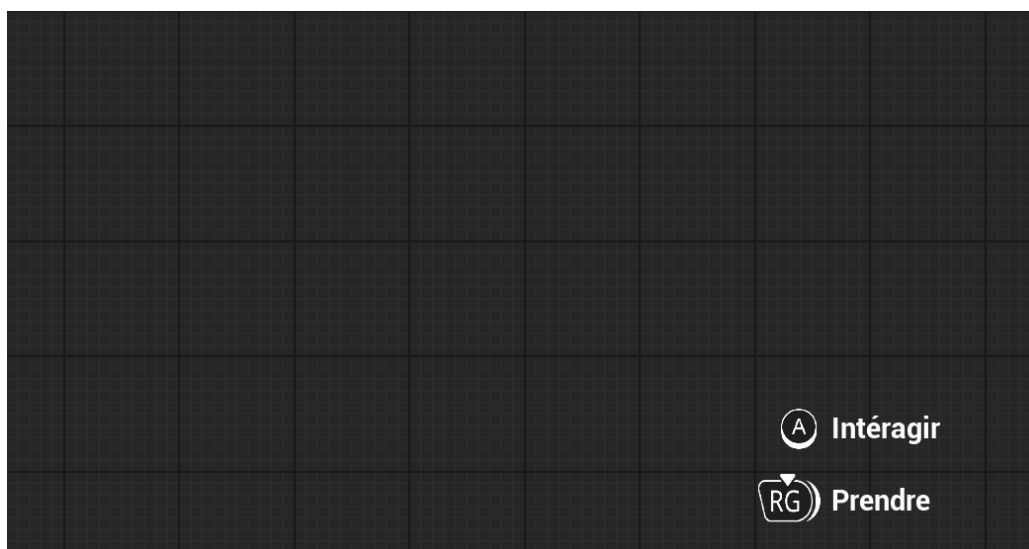


FIGURE 2 – HUD pour le Mode Normal

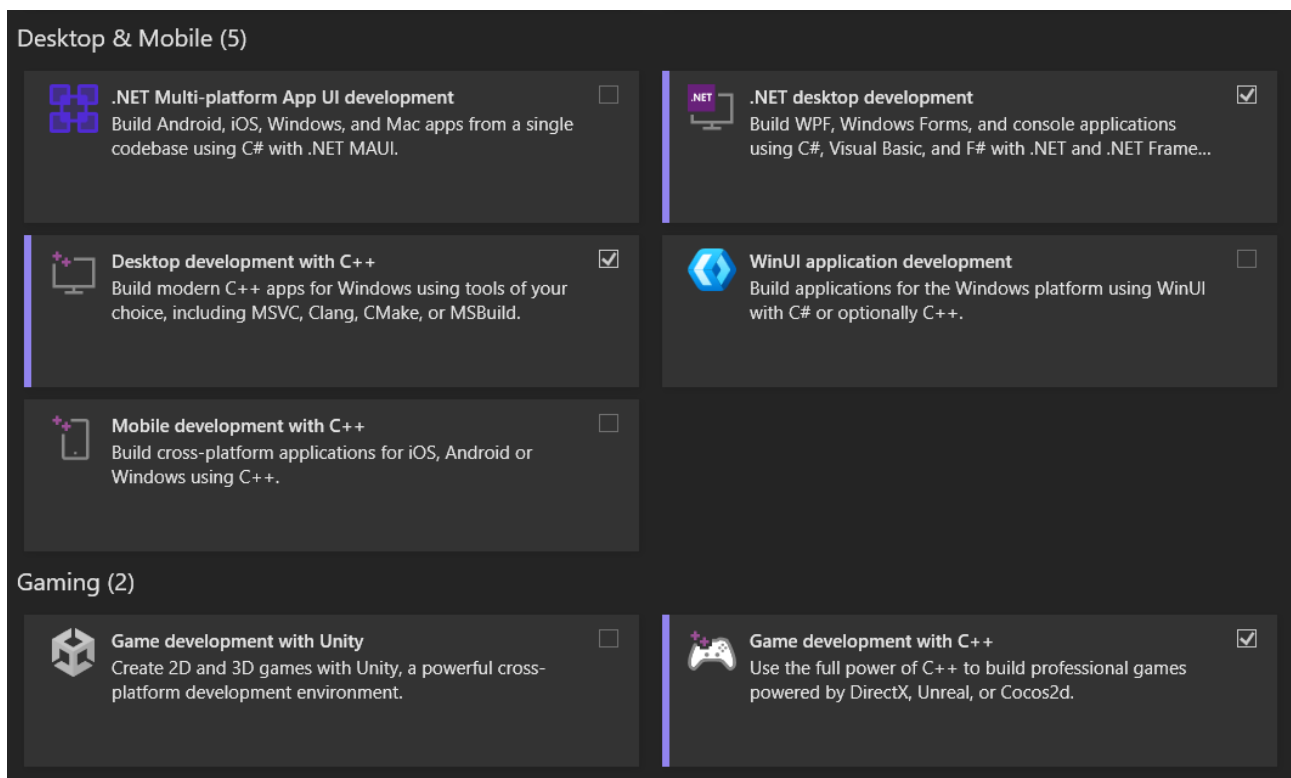


FIGURE 3 – Modules requis dans VS pour éditer le projet