

Annexe C : Fiche récapitulatif du projet

Noms des auteurs (et rôle de chacun)	Anita MASLIAH : développement, gestion du matériel Rayan MARIETTE : développement, test Côme MEVEL DUTERTRE : développement, rédaction
Nom du projet	Etude d'images radiologiques en environnement virtuel
Principe général du projet	Affichage de différentes coupes (sagittale, coronale et axiale) d'imageries radiologiques en interaction avec l'environnement virtuel
Noms des auteurs (et rôle de chacun)	Anita MASLIAH : développement, test Rayan MARIETTE : développement, rédaction Côme MEVEL DUTERTRE : développement, rédaction
Version de Unity	2019.3.11f1
Assets extérieurs utilisés (modèles, textures, sons, particules, scripts, UI...) (adresses et auteurs)	Basic Motions FREE (Kevin Iglesias) - Utilisation : Modèle 3D d'humain - Lien : https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/basic-motions-free-154271 VIVE Input Utility (Vive Software) - Utilisation : Simulation de 3D pour palier au manque de casque - Lien : https://assetstore.unity.com/packages/tools/integration/vive-input-utility-64219
Readme.txt (quelles techniques d'interaction, que doit-on faire ?)	Pour interagir, il suffit de pointer sur un des plans avec le laser, et l'image affichée sera changée en fonction du choix
Éléments d'UX notables (feedbacks, assistance, réglages...)	Les éléments d'UX notables sont : - Modèle 3D humain - Images de coupes radiologiques
Temps de développement estimé	Environ 16 heures
Difficultés et solutions de programmation notables	Les difficultés rencontrées sont les suivantes : - Ecriture de scripts en C#, que nous ne maîtrisons que très peu - Développement sans casque de RV pour vérifier
Lien de téléchargement de l'archive complète	https://github.com/AnitaZainab/MRI_DICOM_VR