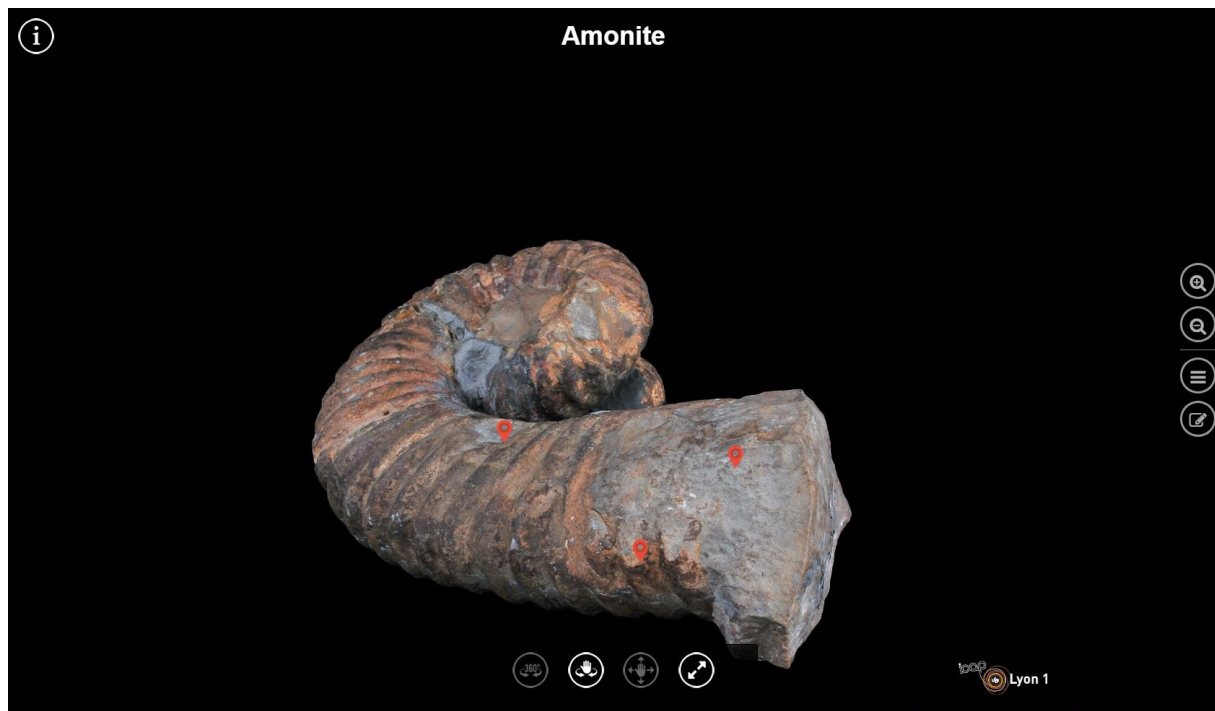


# Manuel d'utilisation Orbit 360



Clément Simonin

ICAP Lyon 1

# Introduction à l'application

Orbit 360 est une application pédagogique visant à améliorer l'interactivité des TP/TD.

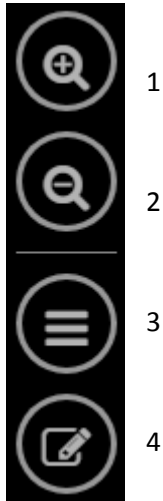
Elle permet la visualisation d'un objet dans un navigateur internet (Chrome/Opéra et Firefox sont préférés) dans différentes résolutions, et permet également de créer des points d'intérêt.

Testé sous Chrome 59, Firefox 54, iOS 10.

# Contrôles de l'application

## 1. Contrôles Orbit

Au nombre de 4, les contrôles orbit sont disponible à droite de la fenêtre :



1 : Zoom +

2 : Zoom –

3 : Afficher/Cacher le menu

4 : Mode édition : Le mode édition affiche et active toutes les fonctionnalités d'édition de l'application

En mode édition, on a accès à la modification du titre et de la description du modèle.

Pour ouvrir la section qui contient la description, il suffit de cliquer sur la zone indiquée par



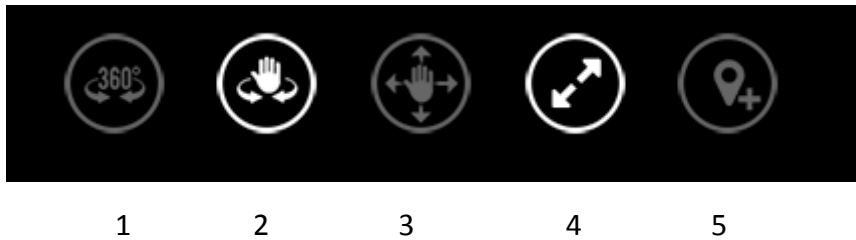
l'icône



Pour modifier le titre et la description, une fois en mode édition, il suffit de cliquer et de commencer la modification.

## 2. Contrôles du player

Dans cette partie, on traitera de ces contrôles, qu'on référera par les numéros suivant :



1 : Auto Play : Ce bouton permet la rotation automatique de l'objet

2 : Mode rotation : Ce bouton active le mode rotation de l'objet, et permet de le faire tourner grâce à un cliquer-déplacer de la souris, ou aux touche fléchées du clavier.

3 : Mode translation : Ce bouton active le mode translation de l'objet, et permet de le déplacer dans la fenêtre grâce à un cliquer-déplacer de la souris, ou aux touche fléchées du clavier.

4 : Plein écran : active/désactive le mode plein écran

5 : Placement de point d'intérêt : Ce bouton permet de placer un point d'intérêt à l'emplacement de la souris, grâce à un clic.

**ATTENTION : Ce bouton (5) n'est disponible qu'en mode édition**



À la création d'un point d'intérêt, une boîte de dialogue s'ouvre et invite l'utilisateur à entrer un titre et une description pour le point. À la confirmation, le point est créé et ajouté au menu.

Détails du point d'interet

Titre \*

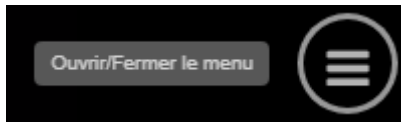
Description \*

ANNULER

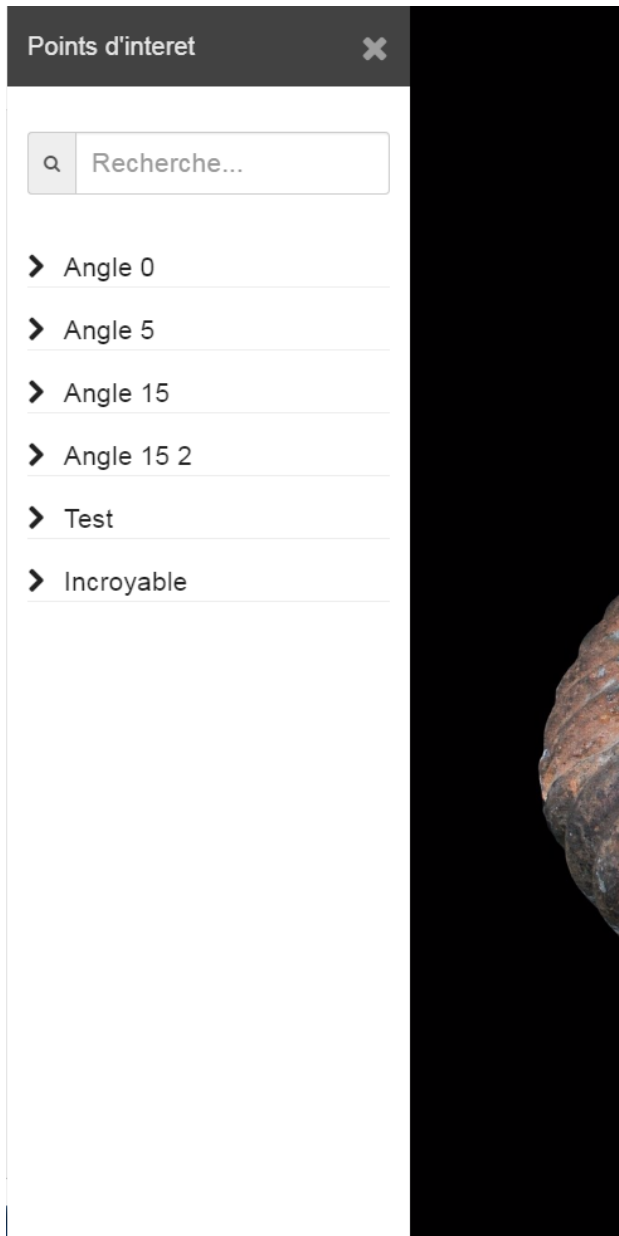
CONFIRMER

### 3. Menu


Pour ouvrir le menu, il suffit de cliquer sur ce bouton, situé à droite de la fenêtre :



Le menu s'ouvre alors sur la droite. A l'intérieur, on y retrouve une liste de tous les points d'intérêts déjà créés



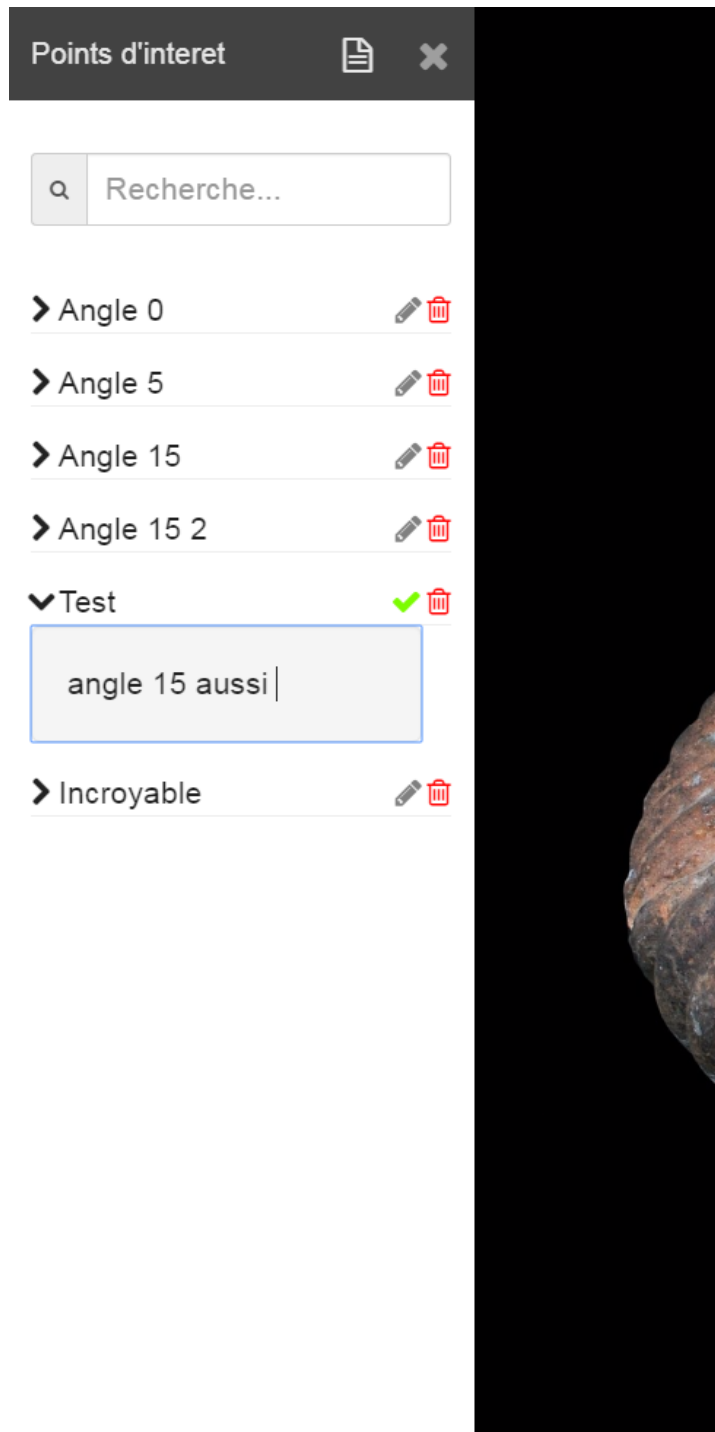
La barre de recherche permet de rechercher un point d'intérêt par mot-clé.


Un clic sur le chevron  déplie la description d'un point d'intérêt.


Un clic sur le titre du point permet de changer l'angle du modèle de façon à afficher le point d'intérêt

Au survol du titre d'un point, ce dernier s'affichera sur le modèle si on est sur l'angle correspondant


En mode édition, de nouveaux contrôles sont disponible :



Le bouton  permet l'export des points d'intérêt, du titre et de la description du modèle entré cette session, sous la forme d'un fichier XML

Au clic du bouton , on entre en mode édition du point d'intérêt. Dans ce mode, on peut modifier le titre et la description. Il ne faut pas oublier de valider les modification en cliquant sur



 permet de supprimer un point d'intérêt

# Importation d'un jeu de point d'intérêt

Du fait que l'application ne repose pas sur un serveur, les points d'intérêts, titre et descriptions du modèle ne sont enregistrés que pour la session courante (jusqu'à la fermeture du navigateur).

Pour que ces changements persistent, il faut suivre plusieurs étapes

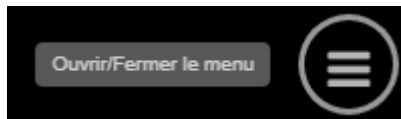
0. Effectuer les modifications qu'on souhaite sauvegarder

1. Exporter le fichier de configuration

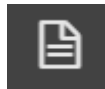
a. Activer le mode édition



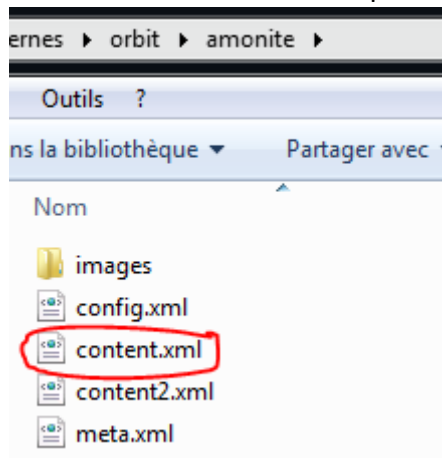
b. Se rendre dans le menu



c. Cliquer sur le bouton d'export



d. Copier le contenu de la pop-up qui s'affiche, et le coller dans le fichier content.xml du modèle en question



# Changer de modèle

Changer de modèle est très simple,

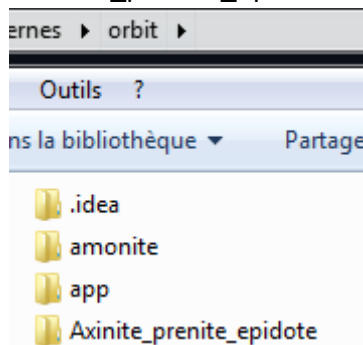
0. Déposer le dossier du modèle dans l'application
1. Dans la barre d'adresse, renseigner `#!?model=[nomdumodel]`

Exemple :

Dans mon application, j'ai déposé deux modèles :

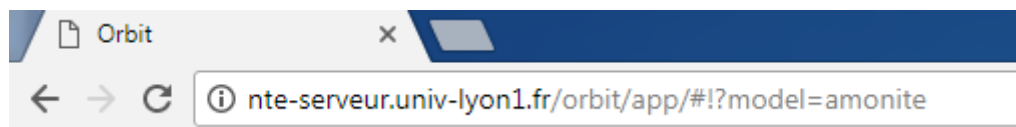
-amonite

-Axinite\_prenite\_epidote



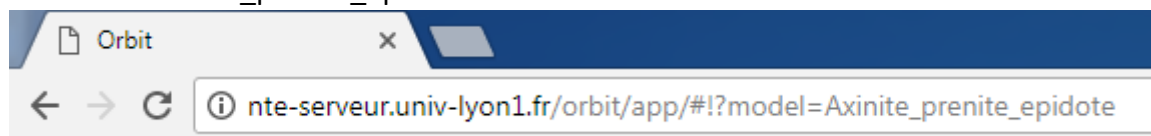
Pour accéder à l'amonite, j'ajoute à l'url :

`#!?model=amonite`



Pour accéder à l'axinite, j'ajoute à l'url :

`#!?model=Axinite_prenite_epidote`



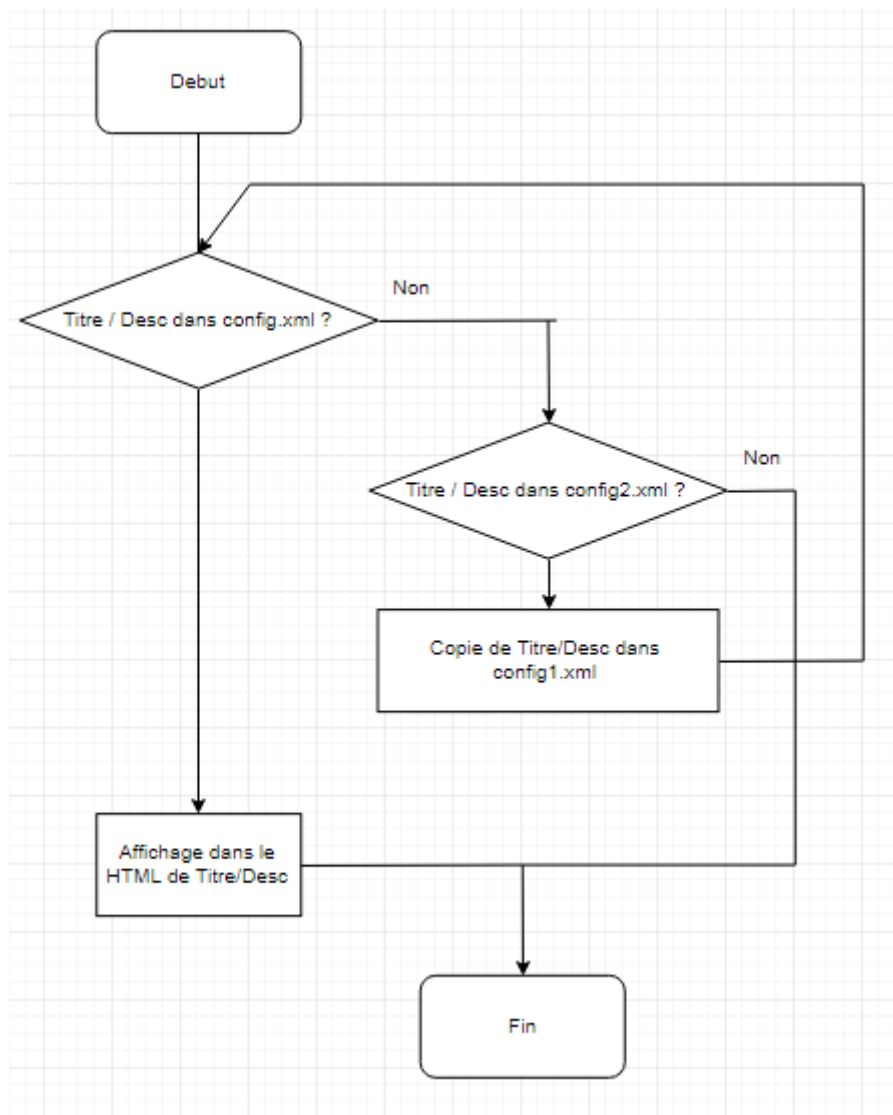


# Note aux développeurs

Comportement de la récupération de la description et du titre d'un modèle :

Le titre et la description d'un objet peut être renseigné lors du processus de création du dossier de photo 360, par défaut dans le dossier config2.xml.

Voici comment se présente l'algorithme de récupération :



TL;DR : -On récupère dans config.xml puis on affiche

-Si pas dans config.xml, on regarde dans config2.xml puis on copie dans config.xml, puis on affiche.

-Si pas dans config.xml, ni config2.xml, rien ne se passe.