# Format des données du Quest

Fichier csv : chaque ligne représente une frame. Les données dans les colonnes sont les suivantes :

|  |  |
| --- | --- |
| Colonne | données |
| 1 | timestamp |
| 2 | Booléen indiquant si les données sont valides ou non pour la main gauche |
| 3 | Position (vecteur x, y, z) et rotation (quaternion) de la main gauche dans l’espace |
| 4-22 | Rotation des Os de la main gauche (voir position de chaque os plus bas) |
| 23-26 | Booléen indiquant si le doigt 2 à 5 de la main gauche touche le pousse (voir ordre des doigts plus bas) |
| 27-31 | Booléen inquant si la confiance sur la qualité de prédiction de la position du doigt 1 à 5 de la main gauche est haute ou non (voir ordre des doigts plus bas) |
| 32-61 | Idem colonnes 2 à 61 avec les données de la main droite |

Quaternion : donne la rotation d’un object dans un espace 3D grâce à 4 valeurs : (x, y, z, w)

* x, y, z : donne le vecteur autour duquel l’object est tourné
* w : donne l’angle de la rotation (en radian)

Ordre des doigts :

* 1 = Pousse
* 2 = Index
* 3 = Majeur
* 4 = Annulaire
* 5 = Auriculaire

Ordre des Os

Hand\_WristRoot = Hand\_Start + 0 *// root frame of the hand, where the wrist is located*

Hand\_ForearmStub = Hand\_Start + 1 *// frame for user's forearm*

Hand\_Thumb0 = Hand\_Start + 2 *// thumb trapezium bone*

Hand\_Thumb1 = Hand\_Start + 3 *// thumb metacarpal bone*

Hand\_Thumb2 = Hand\_Start + 4 *// thumb proximal phalange bone*

Hand\_Thumb3 = Hand\_Start + 5 *// thumb distal phalange bone*

Hand\_Index1 = Hand\_Start + 6 *// index proximal phalange bone*

Hand\_Index2 = Hand\_Start + 7 *// index intermediate phalange bone*

Hand\_Index3 = Hand\_Start + 8 *// index distal phalange bone*

Hand\_Middle1 = Hand\_Start + 9 *// middle proximal phalange bone*

Hand\_Middle2 = Hand\_Start + 10 *// middle intermediate phalange bone*

Hand\_Middle3 = Hand\_Start + 11 *// middle distal phalange bone*

Hand\_Ring1 = Hand\_Start + 12 *// ring proximal phalange bone*

Hand\_Ring2 = Hand\_Start + 13 *// ring intermediate phalange bone*

Hand\_Ring3 = Hand\_Start + 14 *// ring distal phalange bone*

Hand\_Pinky0 = Hand\_Start + 15 *// pinky metacarpal bone*

Hand\_Pinky1 = Hand\_Start + 16 *// pinky proximal phalange bone*

Hand\_Pinky2 = Hand\_Start + 17 *// pinky intermediate phalange bone*

Hand\_Pinky3 = Hand\_Start + 18 *// pinky distal phalange bone*

<https://developer.oculus.com/documentation/unity/unity-handtracking/>

