

Manuel d'utilisation

Outil de gestion en 3D avec l'Oculus Rift



Université de Nice - Sophia Antipolis

*Rapport de Projet Informatique
Du Master 1 MIAGE effectué
du 14/09/2015 au 06/06/2016*

Encadré par :
WINTER Michel
MIRBEL Isabelle

Membres du projet :
MARTIN Léo-Paul
OUTAMHA Salwa
NICOLETTI Sébastien

Sommaire

Sommaire

I. Introduction

II. Installations

III. Les actions

Déplacer

Ajouter

Supprimer

Renommer

IV. Utilisation par controleur

Clavier

Manette

I. Introduction

Ce manuel joue le rôle d'un guide qui permettra d'installer les différents outils utiliser le développement de notre application.

II. Installations

Le SDK Oculus (V1.4.0) :

Lien pour installer le SDK oculus sur Windows :

https://developer.oculus.com/downloads/pc/1.4.0/Oculus_SDK_for_Windows/

Étapes:

- Télécharger le '.exe' à partir du lien au-dessus
- Lancer l'exécution du fichier.
- Suivre les instructions

Remarques:

- Prévoir quelques minutes car il fait plus de 800Mo.
- Durant l'installation, le logiciel demandera de créer un compte utilisateur.

Installer la PsMove :

Pour w7 ou moins :

Télécharger et installer IPI Recorder 2: <http://ipisoft.com/download/>

Étapes:

- Télécharger et installer IPI Recorder 2
- Lancer IPI Recorder 2
- Cliquer sur ADD NEW (en bas de la fenêtre d'accueil)
- Cliquer sur PlayStation Move
- Suivre les instructions

Prérequis:

- il faut avoir un cable pour connecter la psmove au pc.

Pour w8 ou plus :

Remarque: Nous avons réussi à l'installer sur W10 mais se dernier à jamais fonctionné sur Unity3D.

Pour aider l'installation, voici des liens :

- http://wiki.ipisoft.com/Getting_started_with_motion_controllers
- http://wiki.ipisoft.com/Motion_in_Joy_Installation

Des liens utiles sur la librairie de la PsMove:

- <http://thp.io/2010/psmove/>
- <http://www.copenhagengamecollective.org/projects/unimove/>
- <https://github.com/HipsterSloth/psmove-unity5>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FrJGh6AQmf4>

Installation de Unity3D (5.3.x):

Lien: <https://unity3d.com/>

Étapes:

- Télécharger la dernière version unity.
- Suivre les instructions

Remarques:

- Prévoir du temps car l'installation est long.
- Possibilité d'installer la dernière version de Visual Studio.
- Durant l'installation, le logiciel demandera de créer un compte utilisateur.

III. Les actions

On a attribué à chaque bouton de la PS move, la manette et le clavier une action bien définie qui se déclenchera suite à l'appuie sur la touche. Ces actions sont définies dans une classe en C# dans un dossier nommé Actions.

Déplacer

L'action "déplacer" permet de déplacer un élément sélectionné sur un plan 2D qui est placé devant l'utilisateur.

Ajouter

L'action "ajouter" permet d'ajouter un nouveau panel à partir d'un élément sélectionné. Il permet de créer aussi dynamiquement une flèche vers le nouveau élément.

Supprimer

L'action "Supprimer" permet de supprimer l'élément sélectionné du mind mapping. Supprime aussi les flèches associées.

Remarque: Il est impossible de supprimer l'élément central du mind mapping.

Renommer

L'action "Renommer" permet de changer le texte contenu dans un panel.

IV. Utilisation par controleur

a) Clavier

Sélectionner un objet : Ctrl + flèches directionnelles

Déplacer : flèches directionnelles

Ajouter : touche A

Supprimer : touche D

Renommer : touche F2

Annuler une action : touche U

Refaire une action : touche R

Pour renommer avec le clavier:

Supprimer une lettre : touche Retour

Valider une lettre : Toutes les caractères possible avec le clavier

Valider le texte : touche Echap

Supprimer tout le texte : touche Supp

Sauter une ligne : touche Enter

b) Manette

Sélectionner un objet: flèches directionnelles

Déplacer : Joystick analogique droit

Ajouter : bouton Y

Supprimer : bouton B

Renommer : bouton A

Annuler une action : bouton R1

Refaire une action : bouton L1

Pour renommer avec la manette:

Supprimer une lettre : Carré

Valider une lettre : Triangle

Valider le texte : Rond

Changer de lettre : Utiliser les flèches directionnelles de la manette vers le haut ou vers le bas.

c) PsMove

Sélectionner /Deselectionner un objet: Pointer la manette sur un objet et appuyé sur le bouton "Move" (Le bouton centrale vers le haut de la manette).

Déplacer : Après sélection, garder la gâchette T (celle derriere la manette) enclenché et faite un mouvement du poigné. Pour affecter la position relâcher la gâchette.

Ajouter : Carré

Supprimer: Croix

Renommer: Rond

Mode de visualisation: Triangle

Annuler une action : select

Refaire une action: start.

Pour renommer avec la PsMove:

Supprimer une lettre: Carré

Valider une lettre: Triangle

Valider le texte: Rond

Changer de lettre: Tourner la manette vers la droite ou la gauche (voir l'exemple ci-dessous).

Exemple:

