

Istruzioni d'uso Ping Pong 3D (ad uso interno)

Università della Svizzera italiana

Versione 22 agosto 2021

Indice

1	Installazione	2
1.1	Componenti	2
1.2	Montaggio	2
1.3	Avvio	3
2	Utilizzo	4
2.1	Tasti utili	4
3	Codice sorgente	4

1 Installazione

1.1 Componenti

- computer
- Kinect v2
- supporto Kinect (3 pezzi)
- proiettore 3D
- sync box 3D EXXR
- occhiali 3D
- racchetta gialla
- 2 cavi DVI-I lunghi
- 2 cavi alimentazione
- cavo 3D box (coax - VESA)
- cavo alimentazione 3D box (24V)

1.2 Montaggio

1. Collegare l'alimentazione e i cavi DVI al proiettore
2. Collegare l'alimentazione e i cavi DVI al PC
3. Collegare l'alimentazione del Kinect e il cavo USB (blu) ad una porta USB 3.0 (blu) del PC
4. Collegare la sync box all'alimentazione e al proiettore (external sync)

1.3 Avvio

Accendere il proiettore, dopodiché avviare il PC e cliccare sul collegamento `tableTennis` sul Desktop. Controllare che il proiettore sia in modalità 3D (menu → stereo → stereo mode).

Se l'immagine non dovesse essere in 3D, controllare i parametri del pannello di controllo Nvidia come segue:

Global presets:

Base profile

Restore

Settings:

Feature	Setting
Ambient Occlusion	Off
Anisotropic filtering	Application-controlled
Antialiasing - FXAA	Off
Antialiasing - Gamma correction	On
Antialiasing - Mode	Application-controlled
Antialiasing - Setting	Application-controlled
Antialiasing - Transparency	Off
Buffer-flipping mode	Auto-select
CUDA - GPUs	All
Enable overlay	Off
Exported pixel types	Color indexed overlays (8 bpp)
Maximum pre-rendered frames	Use the 3D application setting
Multi-display/mixed-GPU acceleration	Multiple display performance mode
OpenGL rendering GPU	Auto-select
Power management mode	NVIDIA driver-controlled
Shader Cache	On
Stereo - Display mode	3D DLP display
Stereo - Enable	On
Stereo - Swap eyes	On
Threaded optimization	Auto
Triple buffering	Off
Vertical sync	Use the 3D application setting

I parametri corretti per il software 3D

2 Utilizzo

2.1 Tasti utili

ESC	esci
A/Y	aumenta/riduci raggio scena
M	torna al menù
K	gioca
L	replay
Sinistra/Destra	aumenta/riduci angolo
Su/Giù	aumenta/riduci distanza

3 Codice sorgente

Il codice sorgente dell'applicazione, assieme alle istruzioni per compilarla, si trova alla pagina <https://github.com/USI-Showroom/3DTableTennis>.