

Istruzioni d'uso AR Sandbox (ad uso interno)

Università della Svizzera italiana

Versione 4 ottobre 2021

Indice

1	Installazione	2
1.1	Componenti	2
1.2	Montaggio	2
1.3	Avvio	4
1.4	Spegnimento	4
2	Utilizzo	4
2.1	Tasti utili	4
3	Codice sorgente	5

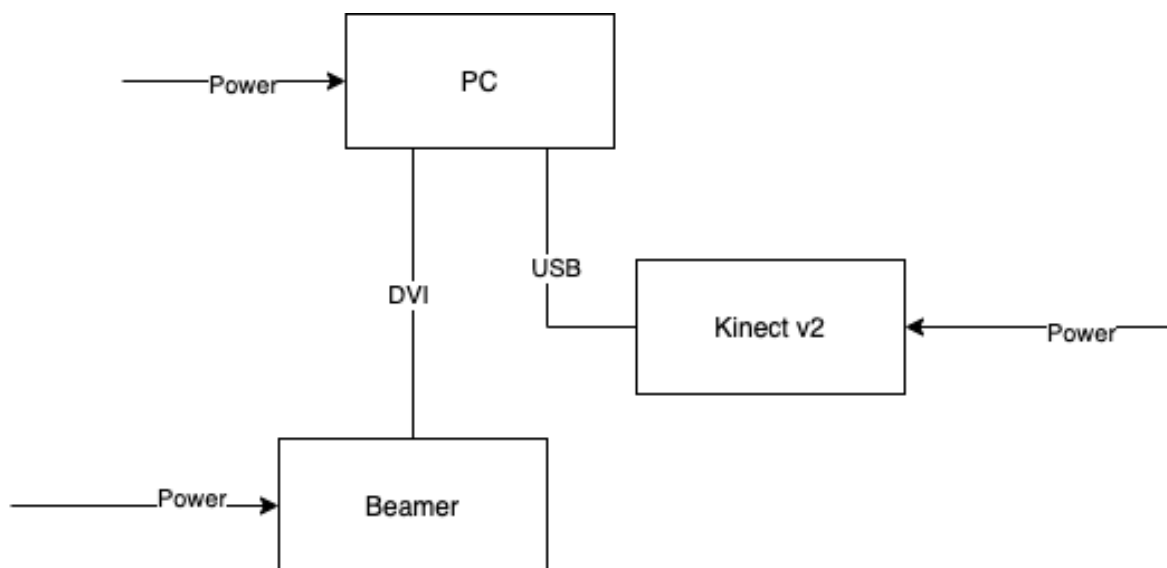
1 Installazione

1.1 Componenti

- PC
- Cavo DVI lungo e 2x cavo alimentazione
- Proiettore
- Kinect v2
- Materiale di montaggio Kinect e proiettore
- (opzionale) Altoparlanti

1.2 Montaggio

1. Collegare l'alimentazione e il cavo DVI al proiettore (entrata MONO 2D)
2. Montare il proiettore sull'apposito supporto e far passare i cavi nell'apertura
3. Montare il Kinect sul supporto dedicato e far passare il cavo nell'apertura
4. Collegare l'alimentazione e il cavo DVI al PC, ed eventualmente gli altoparlanti
5. Collegare l'alimentazione del Kinect e il cavo USB (blu) ad una porta USB 3.0 (blu) del PC



Lo schema dei cavi



La sandbox assemblata

1.3 Avvio

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

Se l'immagine dovesse essere calibrata correttamente (con spazio è possibile vedere un'anteprima), premere F5 per uscire dalla modalità setup.

1.4 Spegnimento

Premere ESC per uscire dal programma, dopodiché arrestare normalmente il sistema e premere due volte il tasto **Power** del beamer per spegnerlo. **NON** scollegarlo finché il LED arancione lampeggia (raffreddamento in corso)!

2 Utilizzo

2.1 Tasti utili

ESC	esci
P	salva mesh
F5	chiudi modalità setup
-	mostra solo terreno

In modalità setup

Shift	movimento più lento
F1	terreno 1
F2	terreno 2
F3	terreno 3
1/2/3/4	seleziona angoli
5	ridimensiona terreno
6	muovi terreno
W/A/S/D	sposta il terreno nella direzione corrispondente
Space	entra in modalità calibrazione Kinect/proiettore
9	salva calibrazione su disco
0	carica calibrazione dal disco
U/J	aumenta/riduci l'altezza minima
I/K	aumenta/riduci l'altezza massima

3 Codice sorgente

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