

Doc Utilisateur Hochets Interactifs

CHAIDRON Jules - LI Chenyu - OUVRARD Pierre
TYURIN Stepan - YUAN Mengxin

Encadrants : GAUGNE Ronan, chercheur à l'Université de Rennes
NICOLAS Théophane, archéologue à l'INRAP

2022-2023

Résumé

Ce document est un mode d'emploi pour le projet Hochets Interactifs, dont le principal objectif est de permettre au grand public d'entendre le son émis par des hochets anciens, inaccessibles car conservés dans des musées.

A BIEN LIRE AVANT UTILISATION

Ce projet est une application en réalité virtuelle, nous vous conseillons lors de votre utilisation de vous positionner dans un espace avec le moins d'obstacles autour de vous que possible. Nous vous conseillons également de ne pas trop vous déplacer par vous-même pour éviter de rentrer dans un obstacle ou un mur que vous ne serez pas dans la capacité de voir une fois équipé du casque.

1 Navigation

Le projet se découpe en plusieurs scènes, une pour chaque hochet que nous présentons et une pour permettre d'y accéder. Lors du lancement du projet, vous arrivez dans la scène principale où vous trouvez chacun des hochets flottants dans les airs au-dessus d'une sorte de nuage.



Figure 1 – Scène principale

Vous pouvez vous déplacer librement dans cette scène (comprenez par vous même, sans usiter des manettes). Pour passer à une autre scène depuis la scène principale, pointez votre manette vers l'un des hochets flottants et appuyez sur la gâchette se trouvant au niveau de votre index. Vous serez téléporté vers la scène correspondant à ce hochet.



Figure 2 – Gâchette se situant au niveau de l'index



Figure 3 – Porte de retour vers la scène principale

2 Interaction avec les hochets

Pour attraper un hochet, pointez votre manette en direction du hochet et maintenez la gâchette se situant au niveau de votre index pour faire venir le hochet directement dans votre main. Vous pouvez le secouer comme si vous secouez un vrai hochet. Pour lâcher le hochet, il vous suffit de relâcher la gâchette.



Figure 4 – : la manette projette un faisceau rouge dans la direction qu'elle pointe, ce faisceau devient blanc si il rentre en contact avec un objet interactible (hochet, porte)

Vous ne pouvez pas attraper les hochets dans la scène principale car ils y sont uniquement un symbole pour vous indiquer quel hochet est dans cette scène et vous permettre d'accéder à cette scène.