

프로그램 사용설명서

1. 프로그램 구성

- OPMVR.zip(Capstone.exe 파일)

2. 프로젝트 유니티에서 열기

- 유니티 2019.4.25f1 버전에서 제작되어 이 버전을 다운 받은 후 아래 두 가지를 수행하여 Unity Project를 실행한다.

- i. 아래의 구글 드라이브 링크에 들어가 압축을 푼 후, Library 폴더를 프로젝트에 포함한다.

구글 드라이브 링크:

<https://drive.google.com/file/d/1JDDHILB2Vz7sp7yVz1s2LmDjt2XbVphj/view?usp=sharing>

- ii. 아래의 구글 드라이브 링크에 들어가 압축을 푼 후, Asset 폴더를 프로젝트에 포함한다.

구글 드라이브 링크:

<https://drive.google.com/file/d/16PjzRaa8Evhhtt10JRaAwTKGQQGQvd2g/view?usp=sharing>

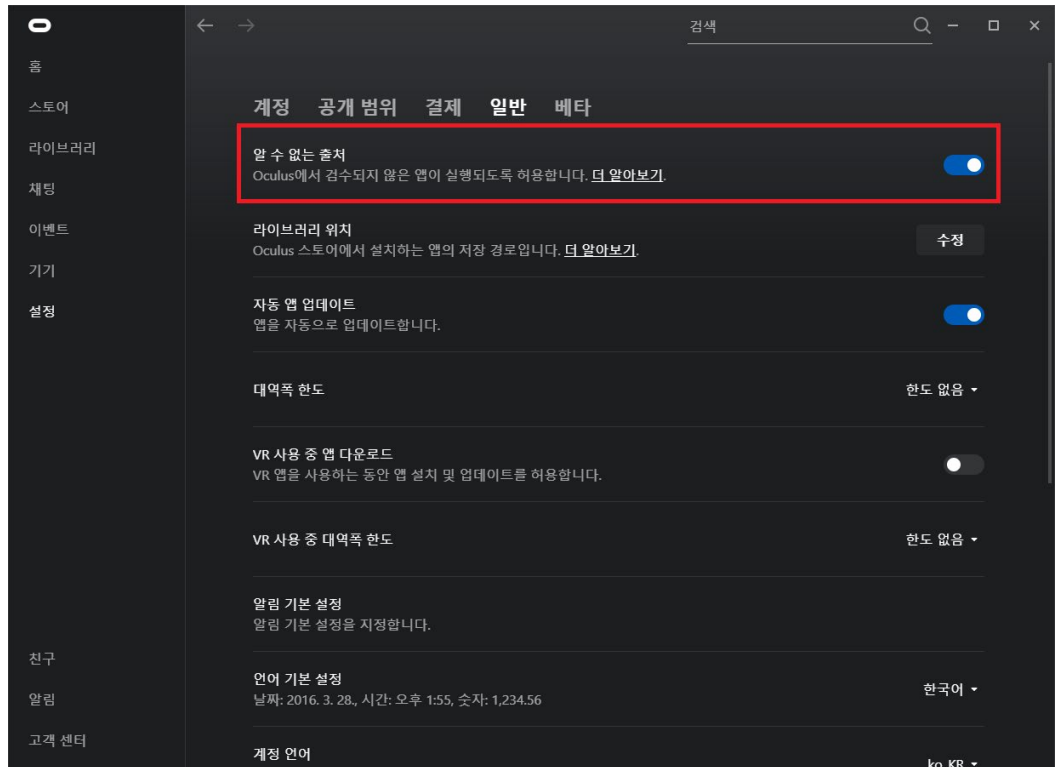
3. 프로젝트 실행파일 다운로드

- 프로젝트 실행을 위해서는 OPMVR.zip을 아래 링크에서 다운받아 압축을 해제한 뒤 Capstone.exe를 실행하면 된다.

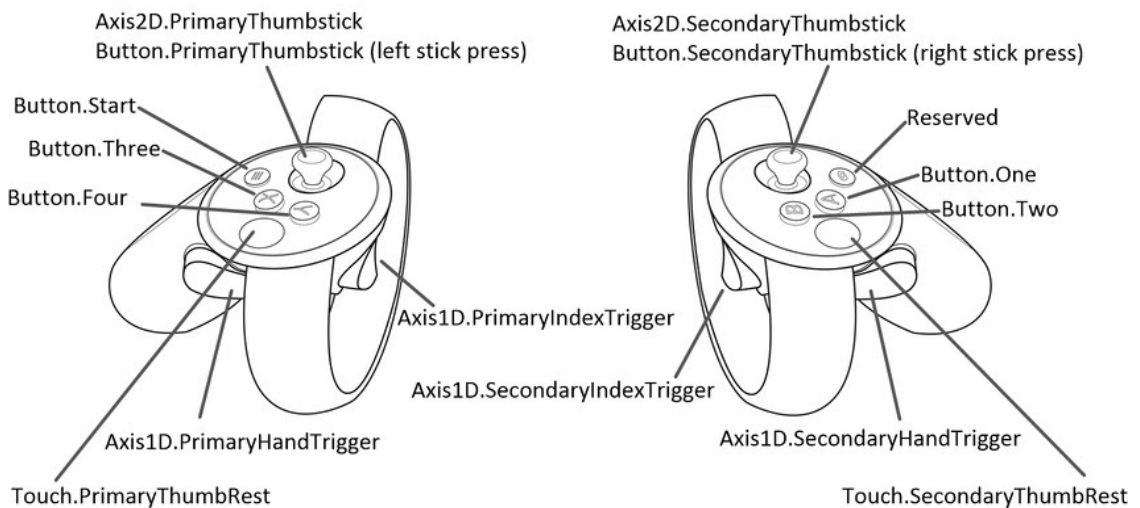
- i. 프로젝트 실행 파일 링크:

<https://drive.google.com/file/d/19P9M-UwSwhHyzdbDQEZJ9svXOnfDHB3I/view?usp=sharing>

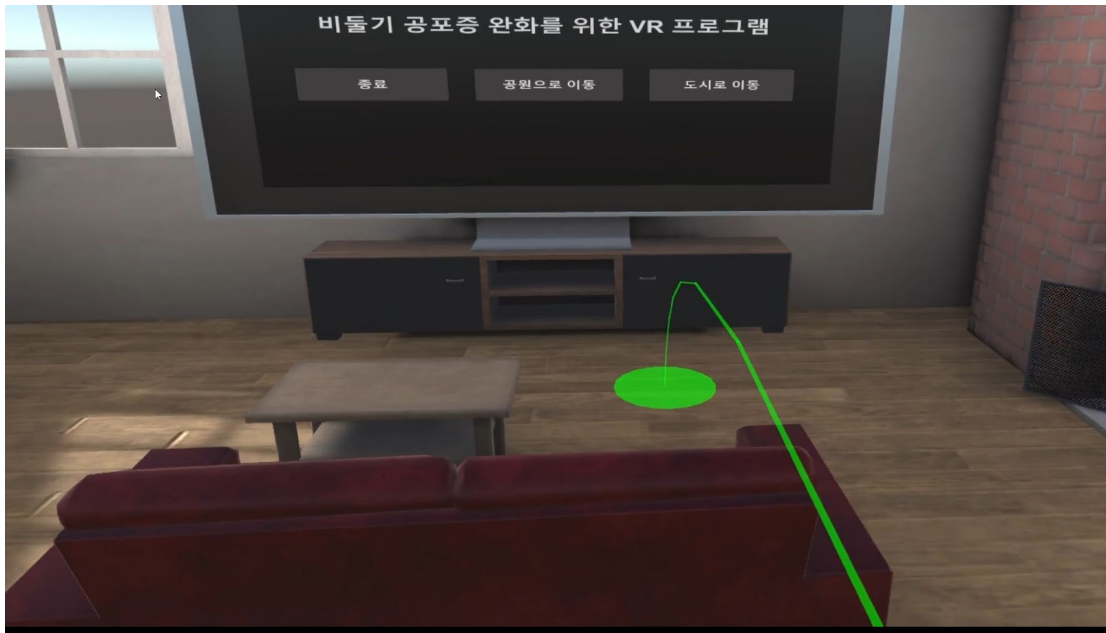
- 실행 시 Oculus 연결을 마치고 Oculus 프로그램을 실행 중이어야 한다. 이 때, Oculus 설정에서 알 수 없는 출처를 허용한다.



4. 사용자 상호작용 기능 설명



- 위치 이동 모드: 곡선 포인터 모양으로 나타나며 SecondaryThumbstick의 버튼(오른쪽 손의 조이스틱 버튼)을 누르면 곡선 포인터가 바닥에 찍히는 장소로 이동한다. 이때, 이동하는 방식은 선형 이동이 아닌 텔레포트 형식이다. 위치 이동 모드일 때, 포인터는 오직 바닥에만 인식된다. 포인터가 초록색일 때 인식된다는 의미이고, 빨간색일 때는 인식되지 않는다는 의미이다.

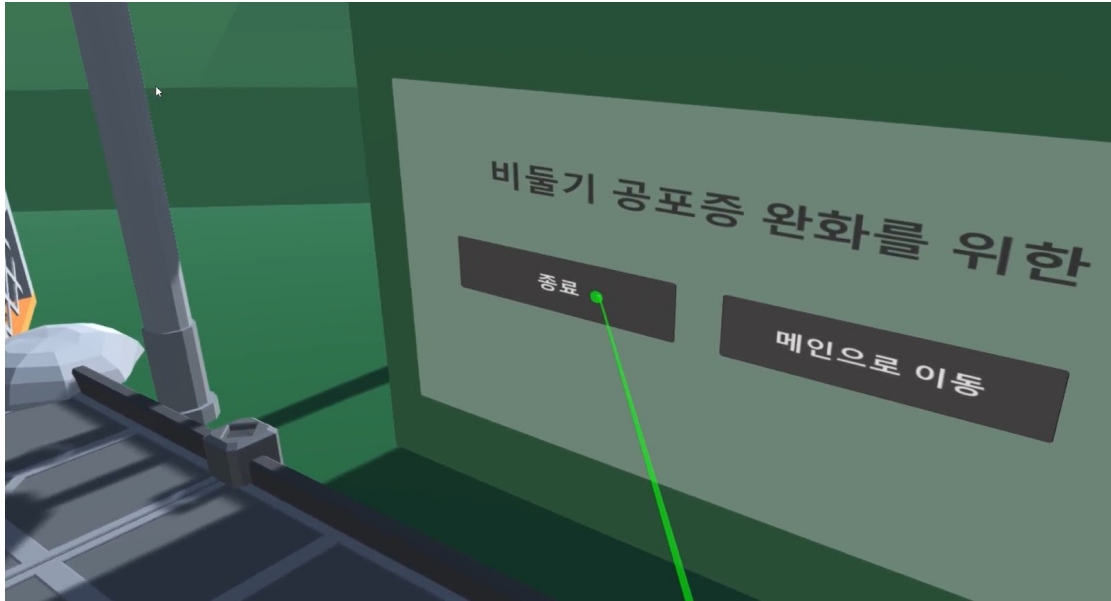


<커브드 포인터가 바닥에 올바르게 인식된 경우>

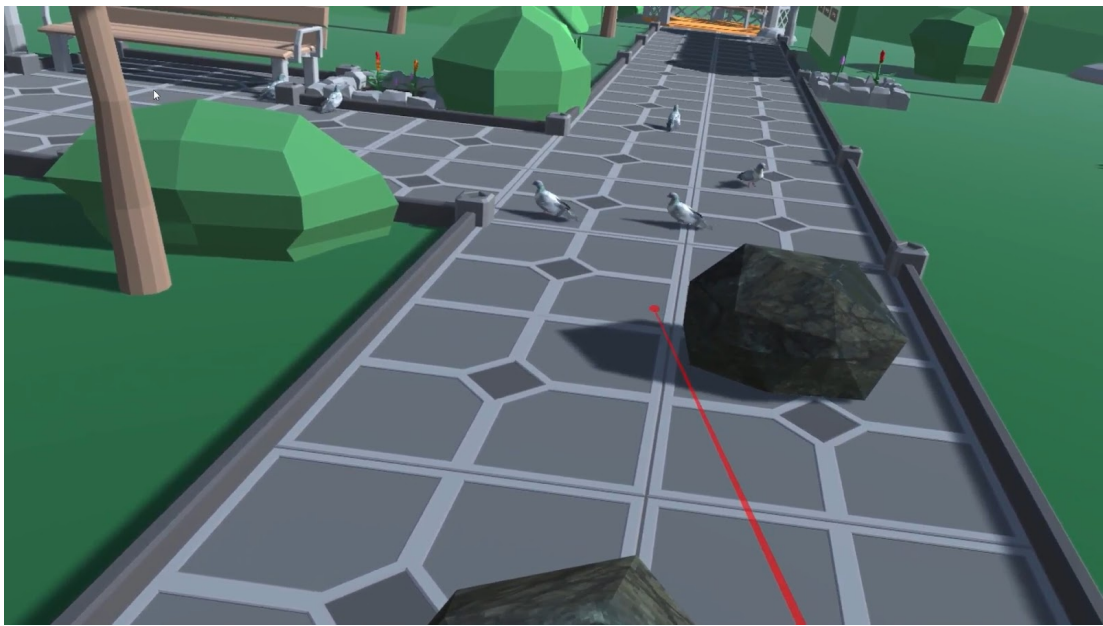


<커브드 포인터가 바닥이 아니므로 인식되지 않는 경우>

- UI 포인팅 모드: 선 포인터 모양으로 나타나며 UI에서는 초록색 그 외의 공간에 대해서는 빨간색으로 나타난다. UI화면에 있는 버튼을 포인팅하고 SecondaryThumbStick 버튼을 누르면 선택된 버튼에 따라 종료, 장소 이동 등의 버튼의 기능을 수행한다.



<선 포인터가 UI에 올바르게 인식된 경우>



<선 포인터가 UI가 아니므로 인식되지 않는 경우>

- 포인팅 모드 전환: Button.One(오른쪽 손잡이의 A버튼)을 누르면 UI포인팅 모드와 위치 이동 모드를 전환할 수 있다.
- 물체 상호 작용: 물체에 손을 가져다 대면서 컨트롤러의 HandTrigger 버튼을 누르면 가상환경에서의 손 모양이 물체를 잡는 듯한 액션을 하면서 물체를 잡고 HandTrigger 버튼에서 손을 떼면서 던지는 액션을 하면 물체를 던질 수 있다.