

VIROO

GUÍA DE USO

VIROO® Room Player v2.6



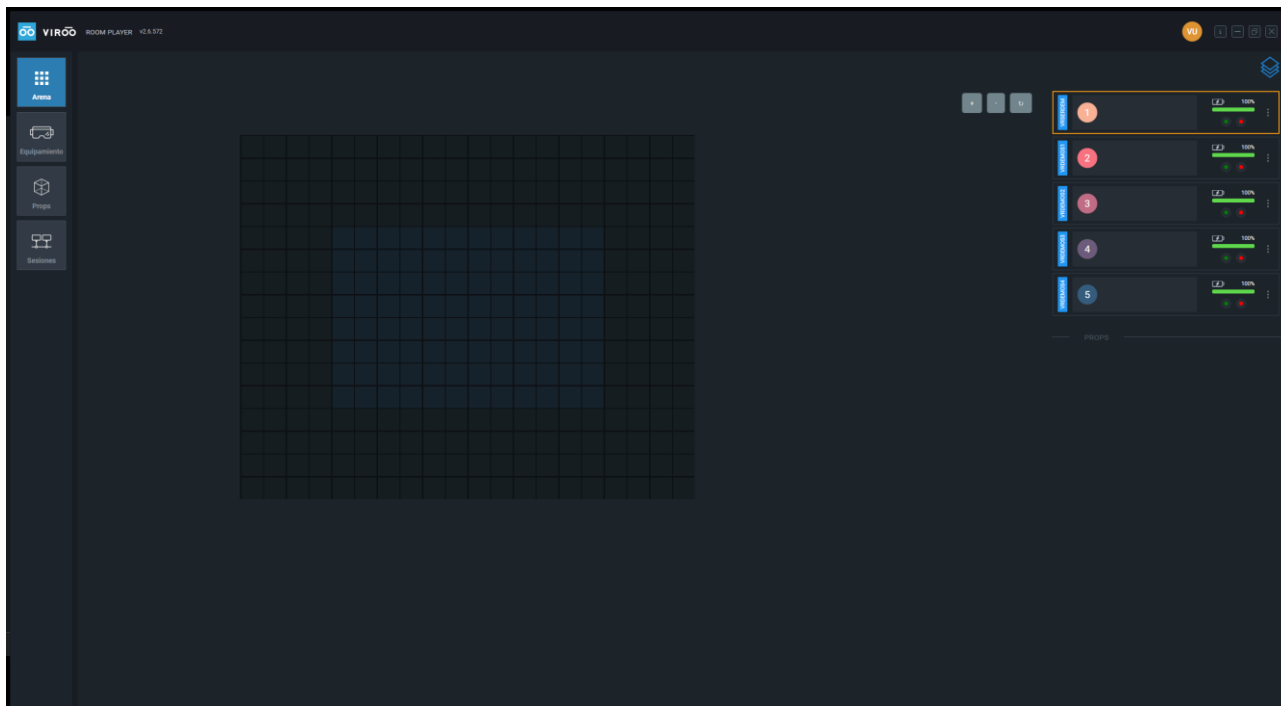
VIRTUALWARE.



1. INTRODUCCIÓN	3
2. COMPONENTES DE SOFTWARE DE UNA SALA VIROO.....	4
2.1. SOFTWARE DE TERCEROS ASOCIADO AL VIROO® ROOM	4
2.2. ESTRUCTURA DE CONEXIÓN VIROO® ROOM.....	5
3. PRIMEROS PASOS	6
3.1. LOGIN	6
3.2. PORTAL DE GESTIÓN DE PERFILES	8
4. PRESENTACIÓN DE VIROO® ROOM PLAYER.....	10
5. MÓDULO ARENA.....	11
5.1. ARENA	11
5.2. PROCESAMIENTO POR LOTES	12
5.3. PANEL DE DISPOSITIVOS.....	13
6. MÓDULO DE EQUIPAMIENTO	15
7. MÓDULO DE PROPS.....	16
8. MÓDULO DE SESIONES.....	16
8.1. CREAR UNA SESIÓN	17
8.2. UNIRSE A UNA SESIÓN	18
8.3. FINALIZAR UNA SESIÓN	18
8.4. ABANDONAR UNA SESIÓN	19
9. FUNCIONAMIENTO DE LA SESIÓN VIROO	20
9.1. MODOS DE LANZAMIENTO.....	20
9.2. INFORMACIÓN DE LA SESIÓN Y OPCIONES DEL MENÚ	20
9.2.1. Teleportar.....	22
9.2.2. Calibrar.....	23
9.2.3. Audio	24
9.2.4. Mandos / Hand tracking.....	24
9.2.5. Cambio de escena	25
9.2.6. Opciones adicionales para el teclado y el ratón	27
10. UTILIZACIÓN DEL SEGUIMIENTO MANUAL EN VIROO	29
11. ¡YA ESTÁ TODO LISTO!.....	31

1. Introducción

Este documento contiene toda la información necesaria para manejar el software VIROO® Room Player, el programa que le permite gestionar una sala VIROO® Room. En este documento encontrará información detallada sobre los diferentes módulos que contiene este software, así como información útil sobre su funcionamiento.



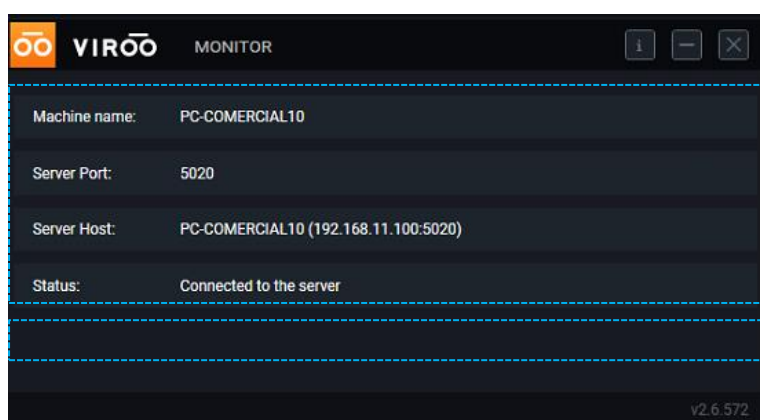
Interfaz VIROO® Room Player

2. Componentes de software de una sala VIROO

Llamamos *VIROO® Room Player* al conjunto de software formado por el *VIROO® Room Player* y el *VIROO® Monitor*.

VIROO® Room Player es el software principal de una *VIROO® Room* desde donde podemos gestionar todos sus sistemas (personas usuarias, sesiones...). Es un ejecutable que se instala en el ordenador principal de la Sala (también llamado *Servidor*).

VIROO® Monitor es la aplicación encargada de gestionar las comunicaciones entre el *VIROO® Room Player* y los PCs asociados a cada visor de RV (también llamados *VRPCs*). Se instala en todos los ordenadores que participarán en la *VIROO® Room*. Funciona como un servicio que se ejecuta en cada ordenador y tiene una interfaz sencilla sólo para consulta.



1

Información de conexión:

- Nombre de la máquina: Nombre actual de la máquina.
- Puerto del servidor: Puerto de escucha del servidor.
- Host del Servidor: *Nombre de host* del *VIROO® Room Player*.
- Estado: Estado del servicio (Conectado o desconectado)

2

Mensajes de registro (log). Aquí encontrarás mensajes de registro sobre el estado de las comunicaciones, advertencias o errores.

2.1. Software de terceros asociado al VIROO® Room

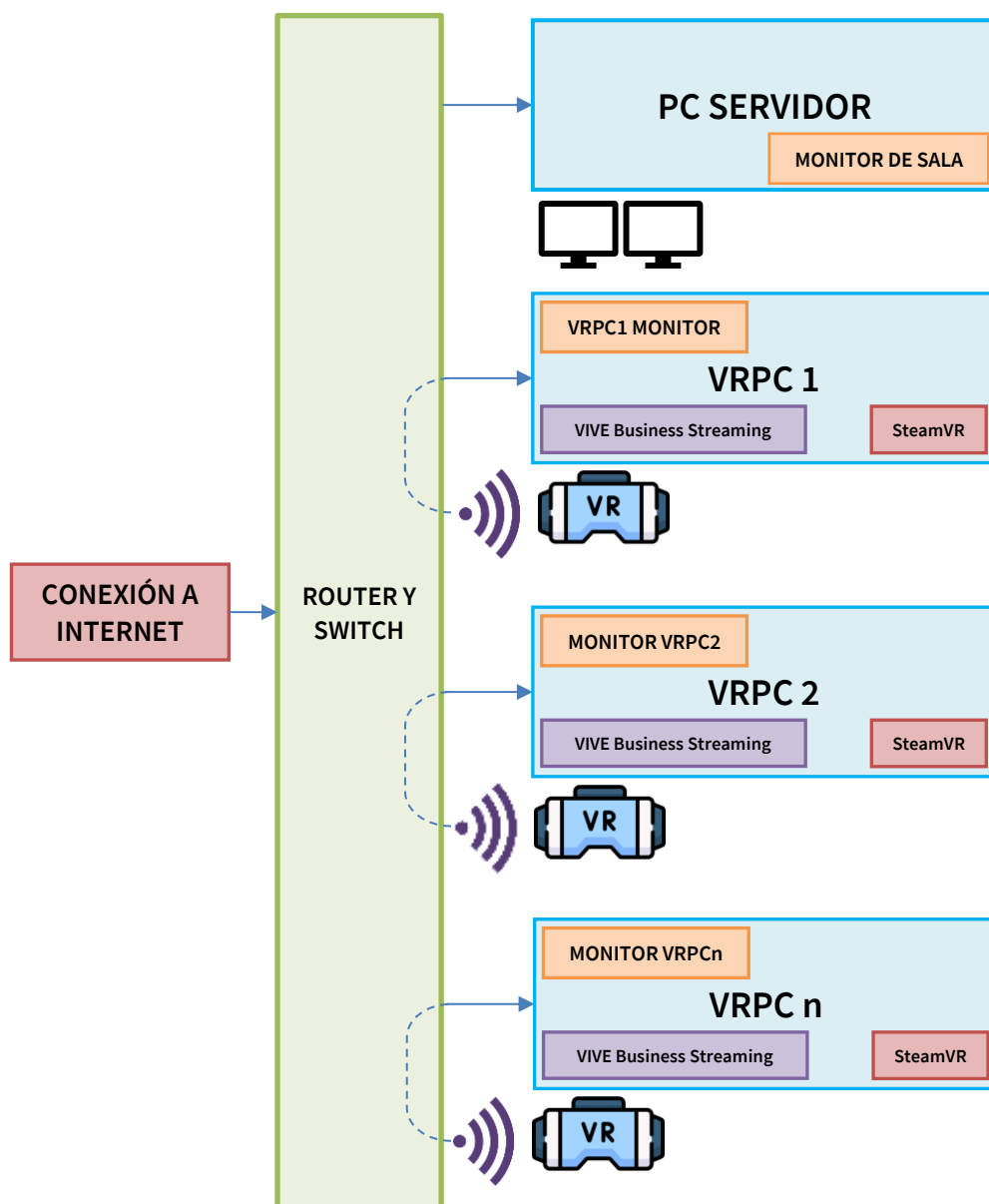
VIVE Business Streaming es el software de HTC encargado de gestionar la conexión entre el *VRPC* y el visor.

SteamVR es la interfaz de software que permite que el hardware de RV, como visores y mandos, funcione con diversas aplicaciones y juegos de RV.

2.2. Estructura de conexión VIROO® Room

La configuración de una sala VIROO® incluye un PC principal (Servidor) que ejecuta el software VIROO® Room Player y gestiona la experiencia global, con ordenadores adicionales (VRPC) que manejan los visores de RV individuales.

Cada uno de los VRPC adicionales ejecuta un monitor VIROO® que, junto con VIVE Business Streaming y SteamVR, facilita la comunicación entre el ordenador y los visores, permitiendo que éstos reciban el entorno virtual e interactúen con él.

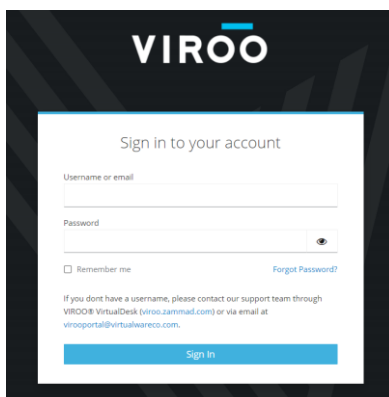


Estructura de conexión VIROO® Room

3. Primeros pasos

3.1. Login

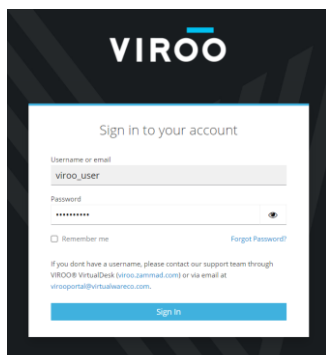
El ecosistema VIROO® Players introdujo un login inicial a partir de la versión 2.4. Este sistema de inicio de sesión continúa en la versión 2.6, por lo que lo primero que nos aparecerá al iniciar el software será la ventana de inicio de sesión. En ella tendremos que introducir nuestro *nombre de usuario* y *contraseña*.



Si es la primera vez que lo abrimos, VIROO® Room Player nos pedirá que completemos el proceso de autorización en el Portal VIROO® (sitio al que seremos redirigidos automáticamente).

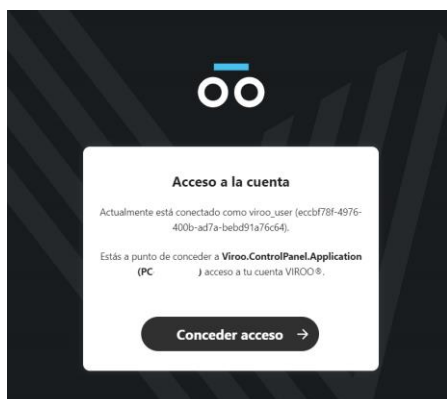


Una vez que se haga clic en *Iniciar sesión*, si no has iniciado sesión previamente, se te pedirá que vuelvas a introducir tus credenciales:

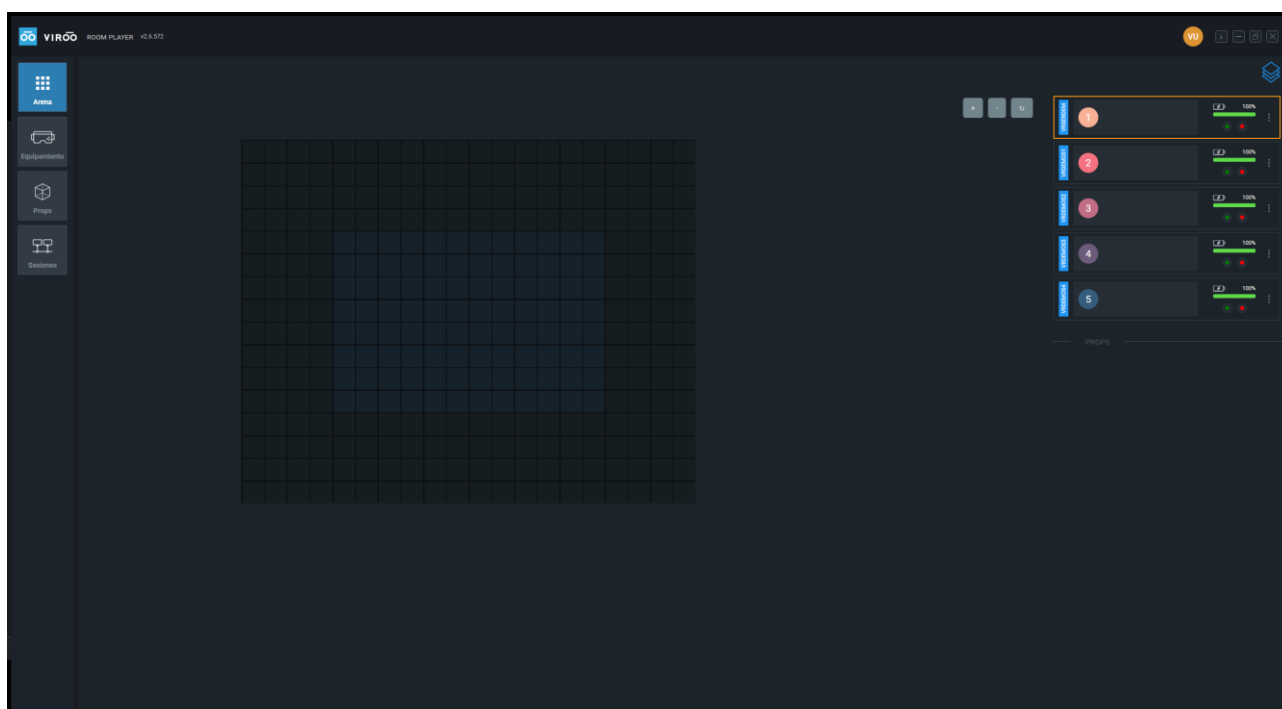




Si se ha accedido previamente al Portal VIROO®, o tras introducir nuestras credenciales, nos aparecerá una ventana solicitando que autoricemos el acceso:



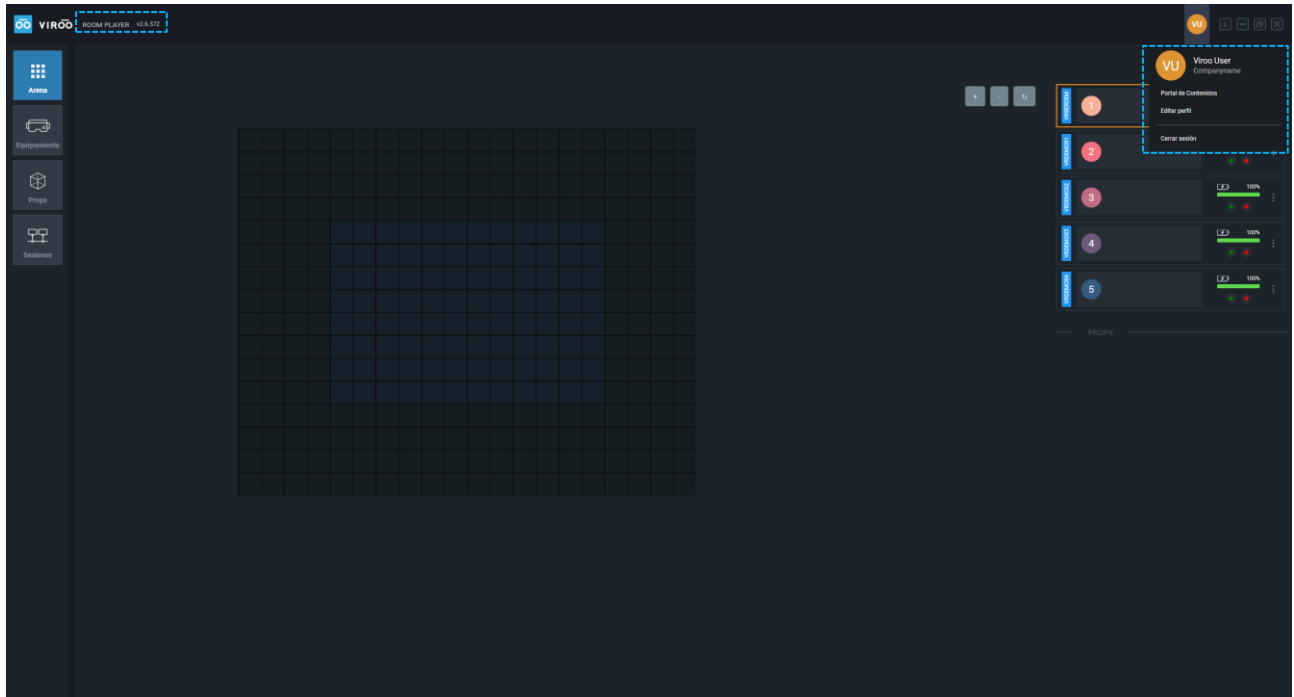
De esta forma se completará el proceso de login y autorización y VIROO® Room Player estará operativo.



3.2. Portal de gestión de perfiles

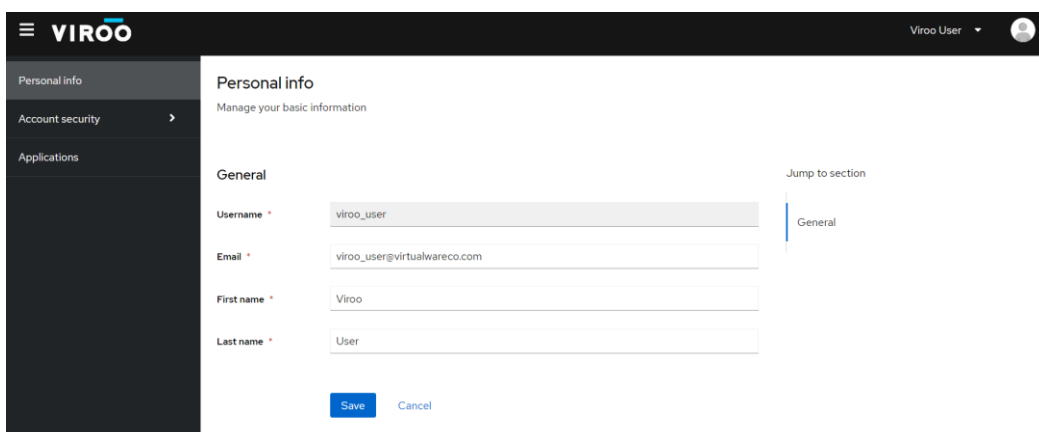
En la barra superior de la interfaz encontraremos información sobre la versión del software, así como algunas otras opciones en la esquina superior derecha, incluyendo una burbuja con nuestras iniciales de usuario.

Si hacemos clic en ella, veremos los accesos directos al portal de gestión de cuentas y datos personales.

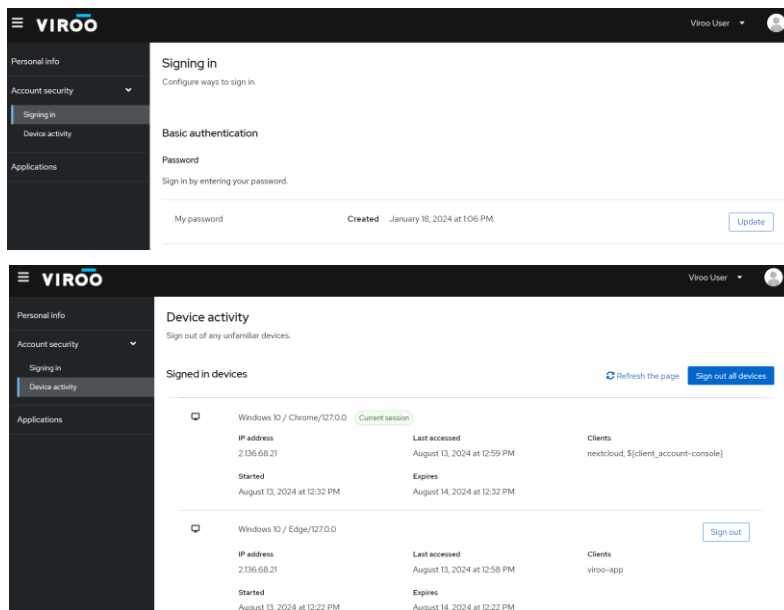


Acceso a gestión de perfil

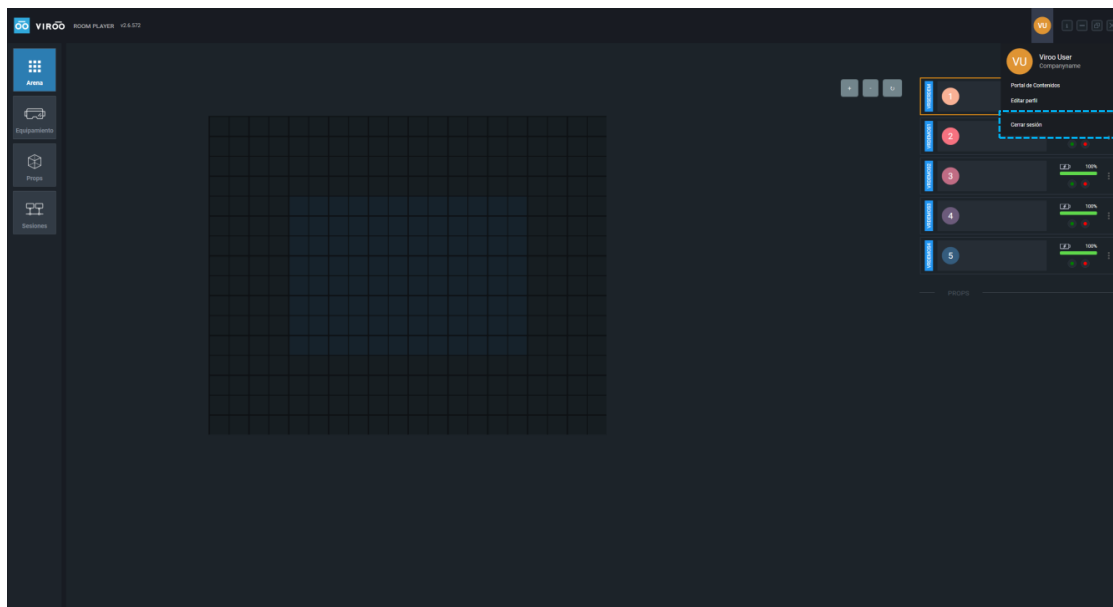
Al hacer clic en *Editar perfil* se nos redirigirá al portal de gestión de nuestro perfil, donde tendremos opciones para ver y modificar nuestra información personal, y donde también tendremos acceso a información sobre la seguridad y la actividad de nuestra cuenta.



Portal de gestión de perfil



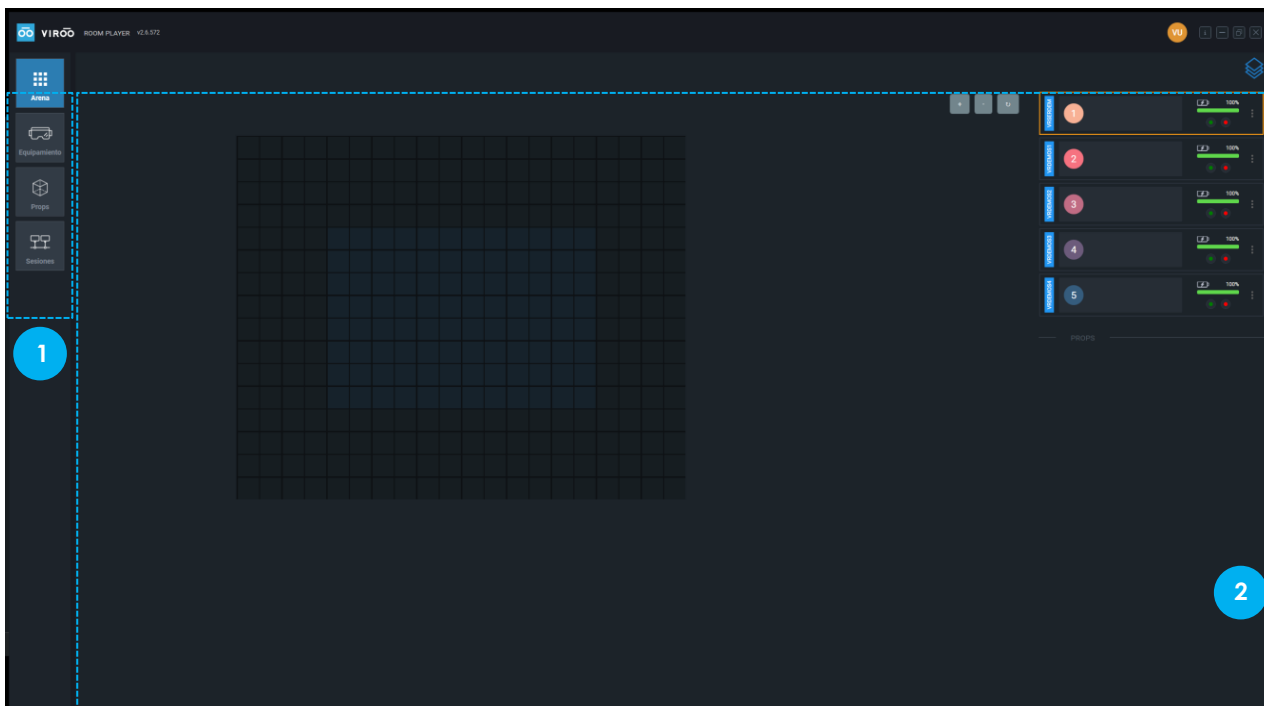
Volviendo a la aplicación VIROO® Room Player, y concretamente en el mismo menú desde el que se ha accedido al portal de administración de perfil, tenemos la opción *Cerrar sesión*. Esta opción borra las credenciales almacenadas y requerirá un nuevo Login y autorización desde la web por parte de la persona usuaria cuando se vuelva a lanzar VIROO® Room Player.



4. Presentación de VIROO® Room Player

Como se ha mencionado anteriormente, VIROO® Room Player es la interfaz principal del sistema VIROO® Room desde donde podemos gestionar todos los dispositivos que interactúan.

La interfaz está dividida en 2 áreas diferentes, como se muestra en la siguiente imagen.



- 1 **Menú de módulos.** Desde este menú de la izquierda se accede a los diferentes módulos de VIROO®. El módulo seleccionado o activo se distingue por estar marcado en azul.
- 2 **Vista del módulo.** En esta área central, interactúas con cada módulo del VIROO® Room Player. Esta vista será diferente dependiendo del módulo seleccionado (*Arena, Equipamiento, etc.*).

A continuación, encontrarás una breve introducción a los cuatro módulos principales que contiene el VIROO® Room Player. Cada uno de ellos será explicado detalladamente más adelante en este documento; sin embargo, es importante familiarizarse con ellos de antemano.

Arena. Este módulo es desde donde podremos gestionar los equipos que interactuarán dentro de la sesión. También contiene una representación gráfica del espacio físico de la sala donde se verán los diferentes participantes.

Equipamiento. Aquí encontraremos los equipos vinculados a VIROO® Room Player (VRPCs). Ten en cuenta que el equipo que ejecuta el VIROO® Room Player (Servidor) también aparecerá aquí.

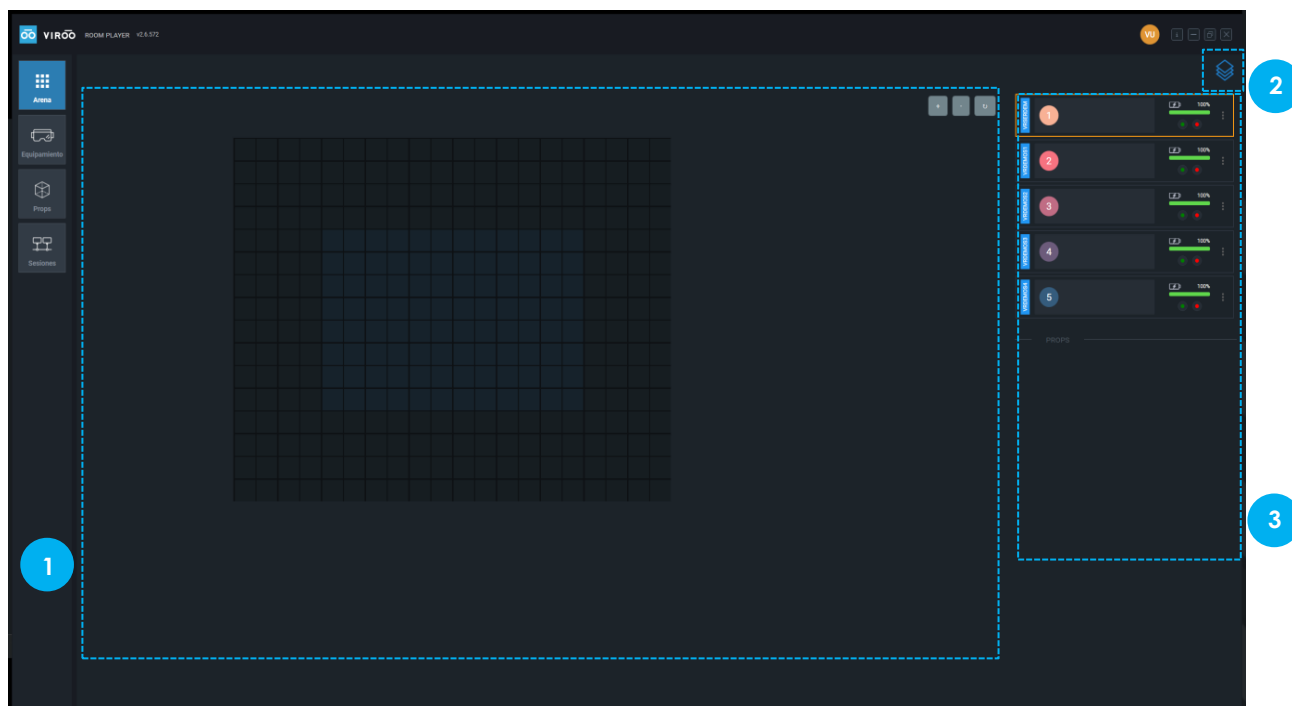
Puntales. Desde este módulo podemos añadir y eliminar props. Los props son objetos físicos que tienen alguna interacción en la sesión.

Sesiones. Desde aquí gestionaremos nuestras sesiones de RV de principio a fin, pudiendo unirnos a sesiones de otras personas o creando la nuestra propia seleccionando VIROO aplicaciones proporcionadas por VIROO® o aplicaciones propias realizadas con VIROO® Studio.

5. Módulo Arena

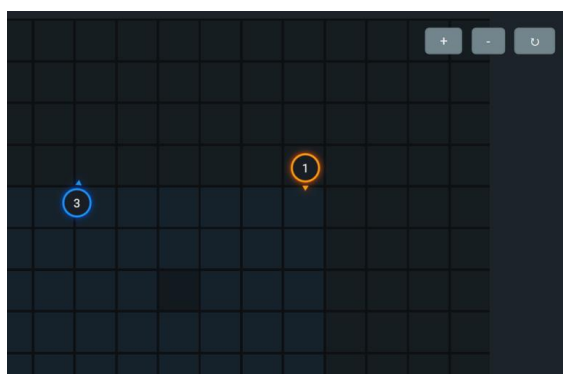
La *Arena* es el módulo principal. En este módulo podrás visualizar el espacio físico en el que los usuarios interactuarán en la sesión de RV y gestionar los equipos implicados.

Este módulo se divide en 3 áreas diferentes:




5.1. Arena

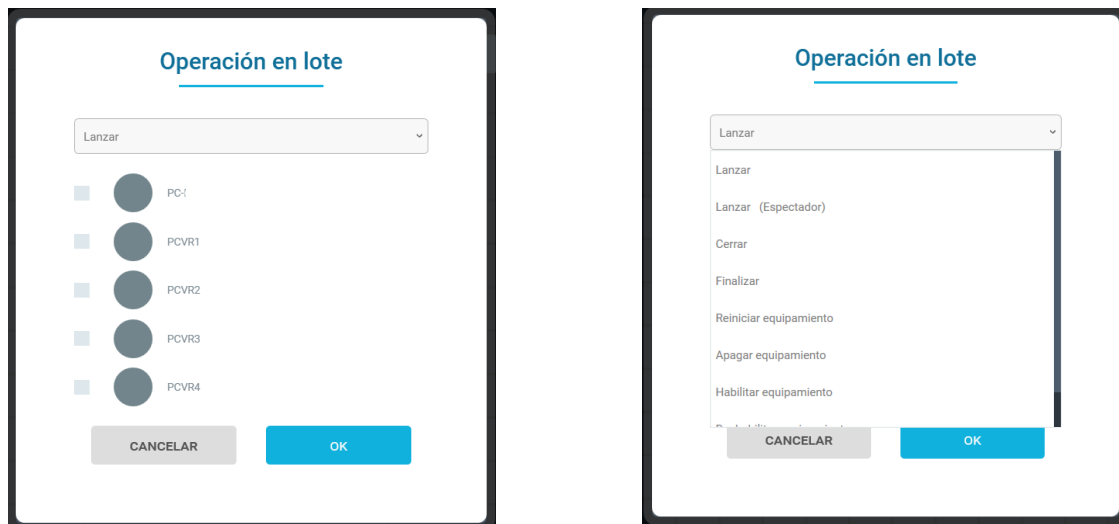
En esta zona veremos el espacio acotado de la sala. A través de los botones y podrás modificar el zoom de la *Arena*. El botón rota la visualización de la arena, cambiando únicamente su orientación en el módulo arena. No tiene ningún efecto en la experiencia de RV en sí.



5.2. Procesamiento por lotes

A través de esta función, es posible desencadenar acciones específicas para el mantenimiento y la gestión de los equipos, de forma más sencilla y rápida.

Al hacer clic en  se abrirá una ventana emergente que te permitirá seleccionar los equipos en los que se ejecutará la acción que selecciones en el menú desplegable:

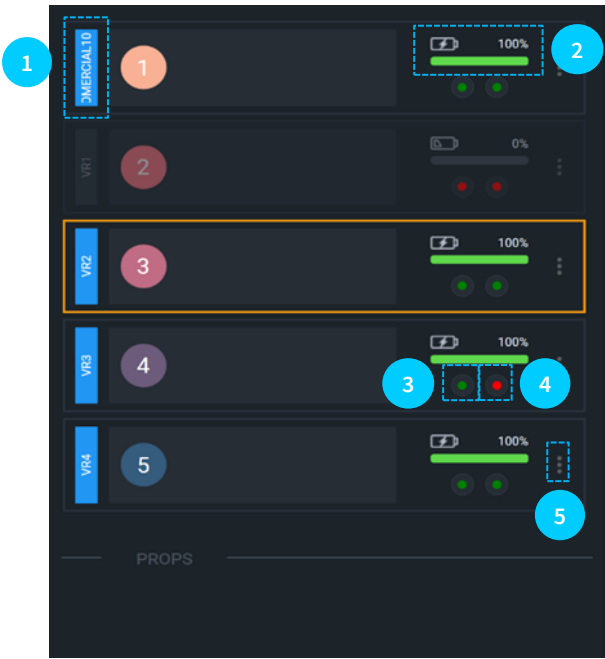


Una vez seleccionados los equipos y la acción, basta con pulsar OK y la acción se aplicará a los equipos seleccionados.



5.3. Panel de dispositivos

El panel de dispositivos muestra el estado de los diferentes equipos y props que han sido previamente registrados en VIROO® Room Player. La forma de registrar equipos y props se explica en las secciones Módulo de equipamiento y Módulo de Props de este manual:



- 1 Nombre del dispositivo.** Aquí se muestra el nombre del dispositivo según la información que habremos establecido previamente al dar de alta el dispositivo en el módulo de Equipos. Cuando el dispositivo está encendido, se muestra resaltado en azul, sin embargo, si el dispositivo está apagado, se mostrará en gris.
- 2 Notificador del estado de carga.** Aquí podrás ver el nivel de batería del dispositivo VRPC.
- 3 VIROO® Estado del monitor.** El led del Monitor VIROO® mostrará el estado del Monitor para cada dispositivo registrado:

Monitor conectado	Monitor no conectado	Monitor en proceso de inicialización o apagado

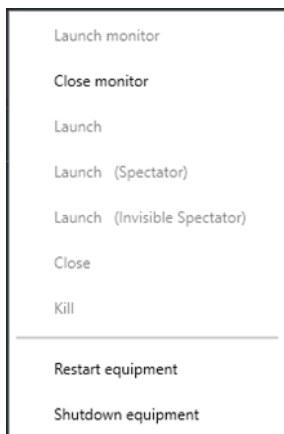
- 4 Estado de la Sesión.** Este led indica el estado de cada dispositivo dentro de la sesión VR.

Iniciado y jugando	No iniciado	Iniciando



5

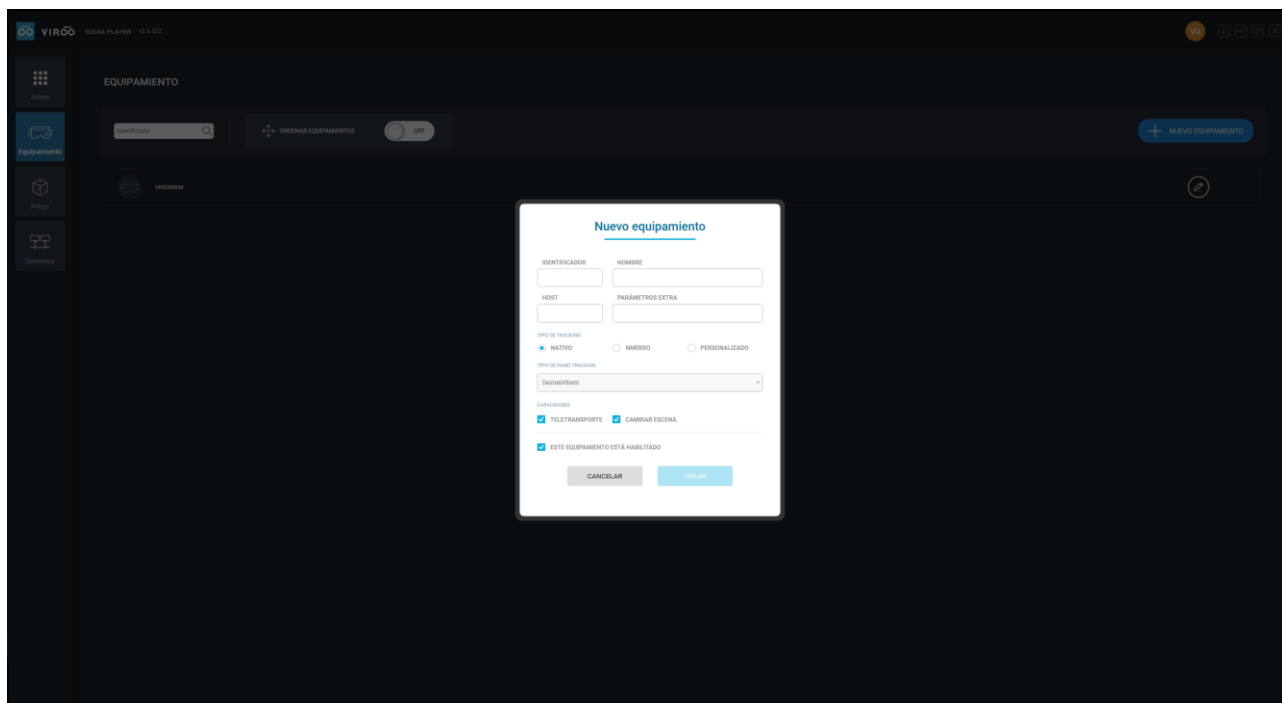
Opciones de dispositivo. A través de este menú contextual se pueden realizar una serie de operaciones en cualquiera de los dispositivos.




- **Iniciar monitor.** Inicia la aplicación Monitor asociada al equipo.
- **Cerrar monitor.** Cierra el Monitor asociado al equipo
- **Iniciar.** Lanza la sesión actual al equipo seleccionado. Esta es la opción que se utilizará para lanzar los distintos HMD a la experiencia de RV.
- **Iniciar (Espectador).** Inicia la sesión en el dispositivo seleccionado en modo **PC+Monitor** (no VR). Se utiliza sobre todo en el PC servidor. El avatar puede ser visto desde otros usuarios de RV.
- **Iniciar (Espectador invisible).** Inicia la sesión en el ordenador seleccionado en modo **PC+Monitor en modo invisible**. Los demás participantes no podrán ver este avatar.
- **Cerrar.** Cierra la experiencia de RV en el dispositivo seleccionado.
- **Terminar.** Finaliza la aplicación que ejecuta la experiencia de RV en la VRPC seleccionada. Sólo debe utilizarse si Cerrar no funciona.
- **Reiniciar equipo.** Reinicia el VRPC seleccionado.
- **Apagar equipo.** Apaga el VRPC seleccionado.

6. Módulo de equipamiento

Desde este módulo podremos gestionar los equipos existentes y añadir nuevos a nuestra sala de RV para poder gestionarlos desde VIROO® Room Player.



El proceso de registro es tan sencillo como hacer clic en  y rellenar los datos correspondientes al equipo que se desea añadir.

Ten en cuenta que cada dispositivo debe tener un nombre de identificador que debe ser igual al *nombre de host* del dispositivo.

Aquí también puedes asignar permisos para acciones (teletransporte y cambio de escena) a cada equipo de forma independiente, de forma que sólo aquellos que tengan estos permisos podrán realizar estas acciones. También podrás editar estos permisos posteriormente si lo consideras conveniente (añadir o eliminar según sea necesario).

Te en cuenta también que hay diferentes opciones para el TIPO DE TRACKING y el TIPO DE HAND TRACKING.

Para la tecnología HTC seleccionaremos NATIVE como Tipo de tracking y OpenXR como Tipo de hand tracking.

7. Módulo de Props

Desde este menú podrás registrar los dispositivos mediante un rastreador para ser identificados y supervisados dentro de la arena.

Al pulsar sobre el botón *Nuevo prop*, se abrirá una nueva ventana solicitando los datos necesarios para dar de alta el Prop.



Nuevo prop

IDENTIFICADOR

NOMBRE

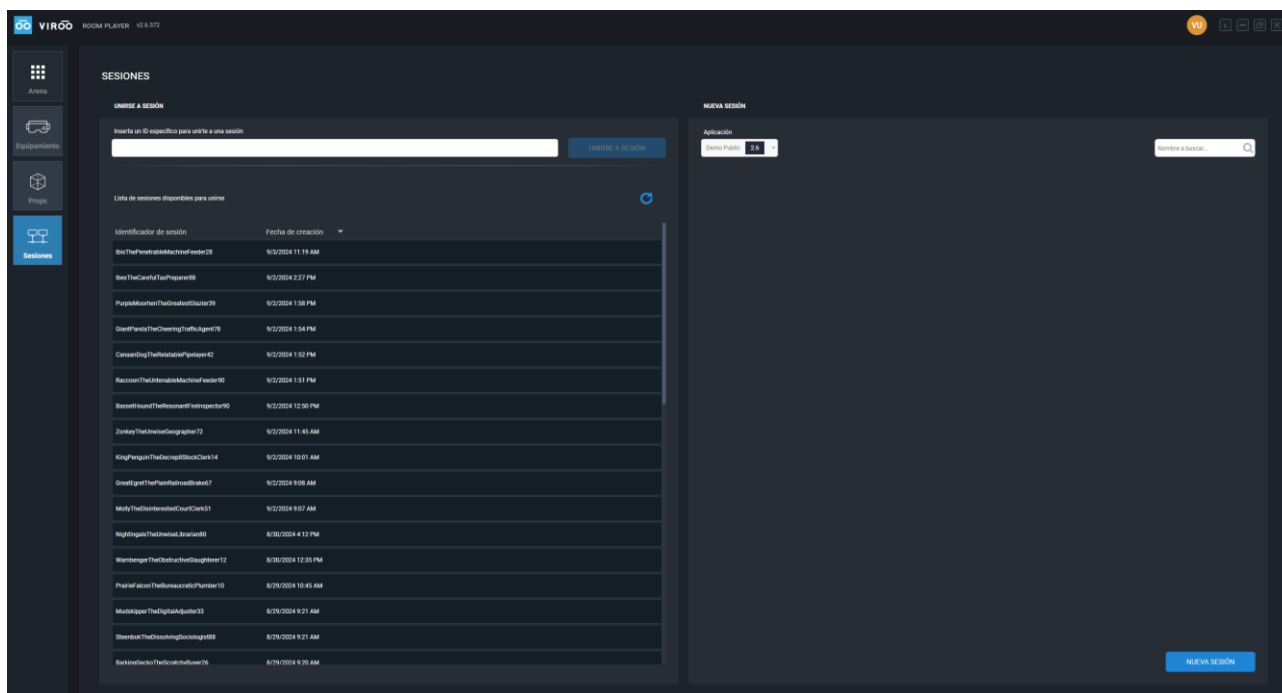
HOST

CANCELAR CREAR

8. Módulo de Sesiones

Las sesiones son el mecanismo mediante el cual VIROO® pone a disposición **Viroo aplicaciones** en tiempo real y accesibles a través de un código de identificación de sesión único que facilita la conexión de terceros a las sesiones siempre que las credenciales de acceso pertenezcan a la misma organización.

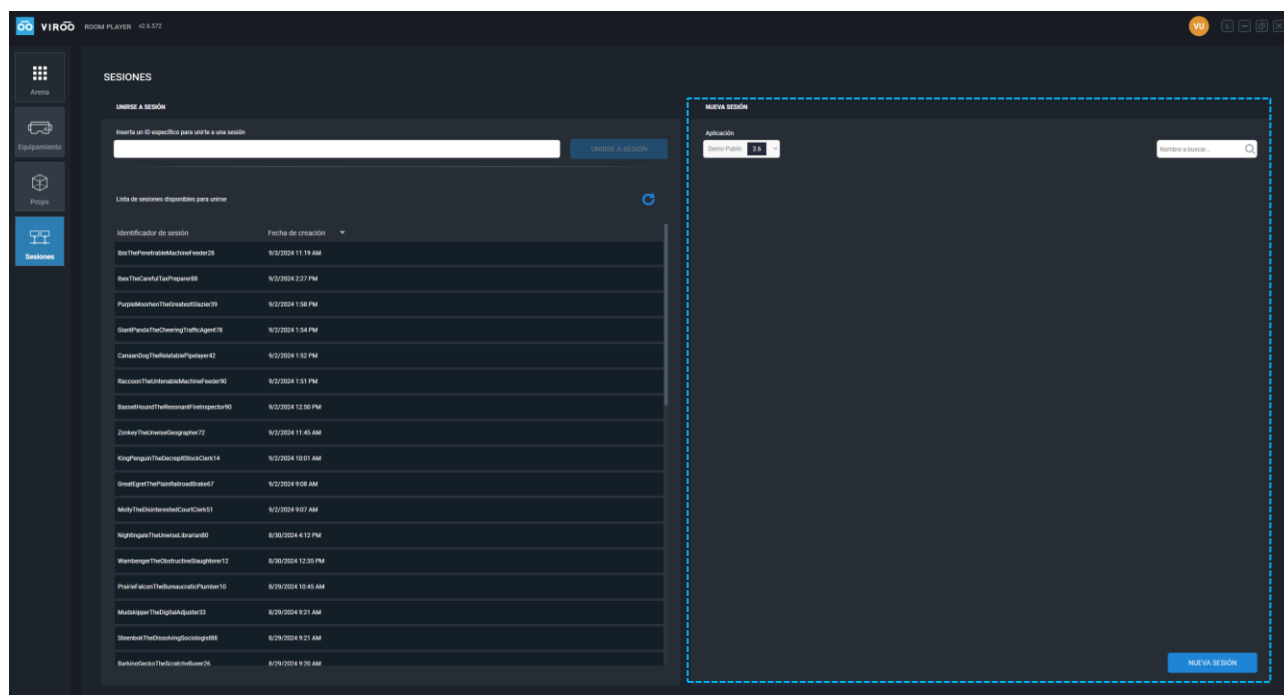
Desde VIROO® Room Player, puedes crear sesiones y/o unirte a sesiones VIROO® ya creadas desde otros dispositivos.



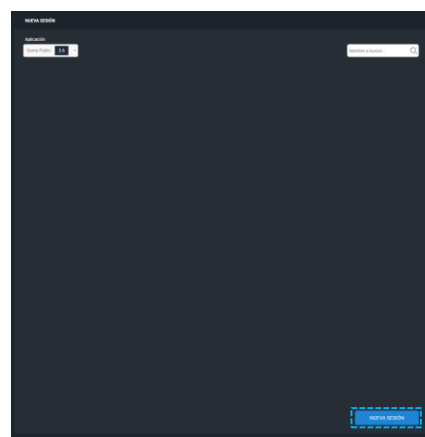
8.1. Crear una sesión

Para crear una nueva sesión en VIROO®, debemos ir a la sección **Nueva Sesión** del módulo Sesiones y desplegar el menú desplegable **Aplicación**. Aquí deberemos seleccionar la aplicación que queremos lanzar. La más común es *DemoPublic* (la aplicación de VIROO® encargada de cargar las escenas de VIROO® públicas). Ten en cuenta que es posible que no veas ninguna otra aplicación en este menú desplegable. Esto se debe a que otras aplicaciones sólo están disponibles previa compra.

Como DemoPublic es la VIROO aplicación por defecto a la que todas las personas usuarias de VIROO® tienen acceso, la usaremos como ejemplo aquí.

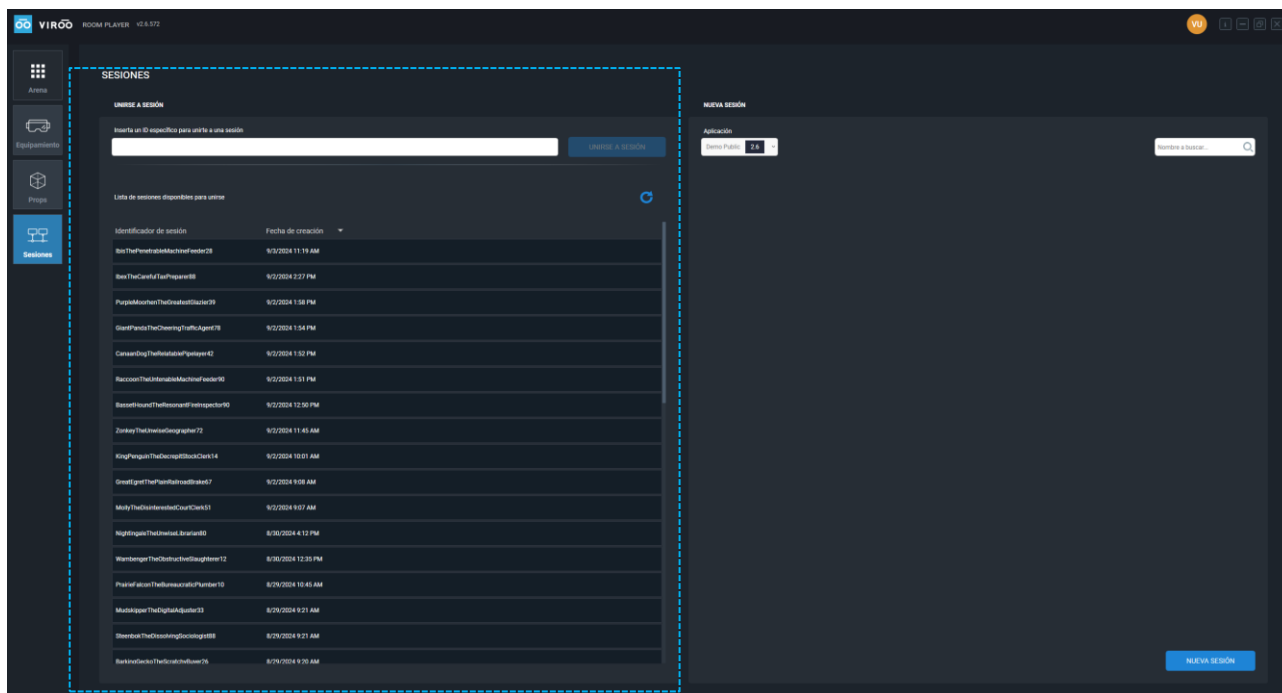


Una vez que haya elegido la aplicación deseada y pulsado el botón *Nueva sesión*, se creará la sesión y podrá empezar a lanzar dispositivos en ella.



8.2. Unirse a una sesión

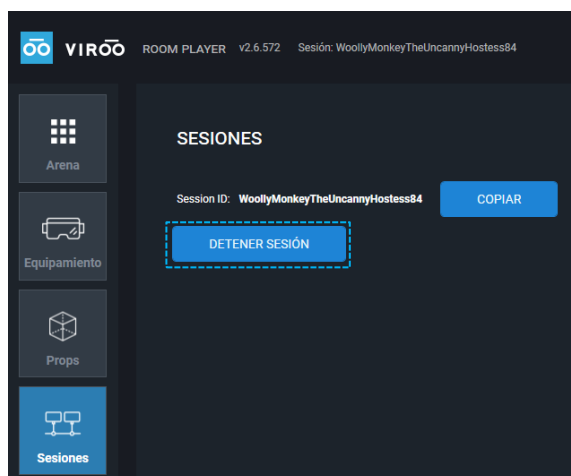
Unirse a una sesión en VIROO® Room Player puede realizarse desde el módulo SESIONES. A la izquierda, VIROO® Room Player mostrará una lista de las sesiones ya disponibles (si las hay) creadas por alguien de tu organización. Si deseas unirte a la sesión de otra persona, sólo tendrás que seleccionar la sesión y hacer clic en UNIRSE A LA SESIÓN.



Una vez que te hayas unido a una sesión, podrás empezar a lanzar los distintos dispositivos en ella.

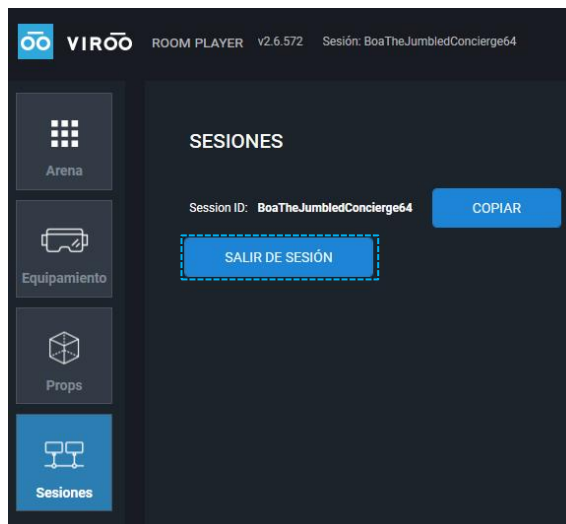
8.3. Finalizar una sesión

Para finalizar una sesión desde el VIROO® Room Player, basta con hacer clic en el botón DETENER SESIÓN.



8.4. Abandonar una sesión

Si te has unido a una sesión creada por otra persona de tu organización, puedes abandonarla desde los módulos SESIONES seleccionando la opción SALIR DE SESIÓN.





9. Funcionamiento de la sesión VIROO

Tras unirnos a una sesión creada por nosotros o por otra persona de nuestra organización, estaremos listos para lanzarla en los dispositivos conectados.

9.1. Modos de lanzamiento

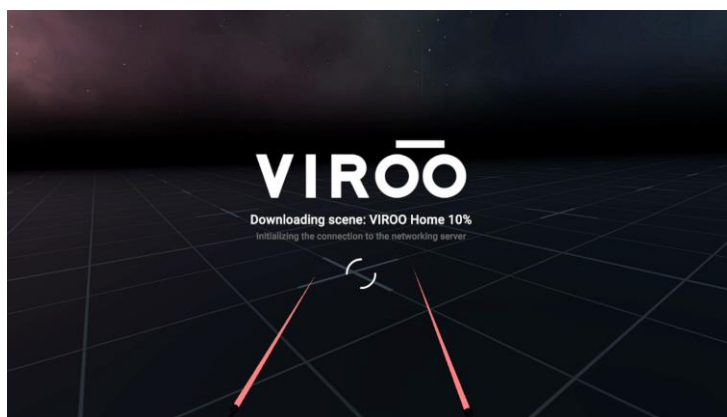
Como se menciona en

Panel de dispositivos hay 3 opciones para iniciar la experiencia RV:

- **Iniciar:** Lanza la experiencia a un visor de RV
- **Iniciar (Espectador):** Lanza la experiencia para ser operada con teclado y ratón. El avatar es visto por los demás usuarios en la sesión VIROO®.
- **Iniciar (Espectador Invisible):** Lanza la experiencia para ser operada con teclado y ratón. El avatar es invisible para los demás usuarios de la sesión VIROO®.

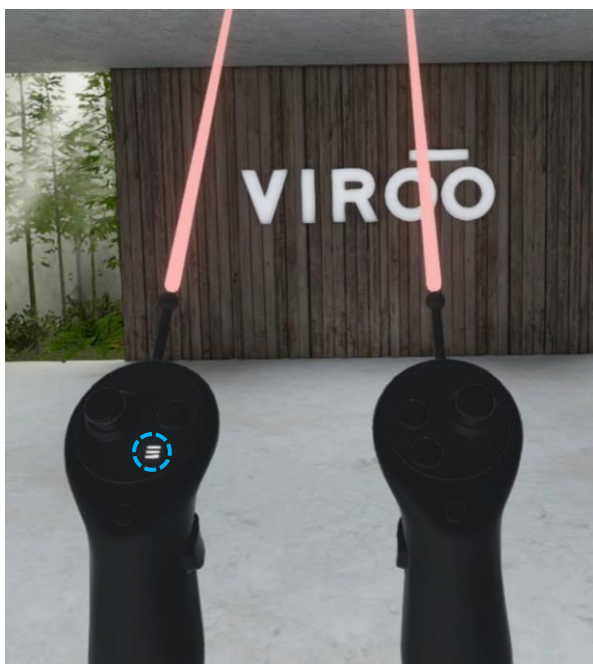
9.2. Información de la sesión y opciones del menú

Siempre que lancemos a una persona usuaria a la sesión, la VIROO aplicación comenzará a cargarse y entrará en VIROO® justo después. En este caso, utilizaremos el modo *Iniciar* para mostrar las opciones disponibles ya que será el más utilizado en un VIROO® Room Player, sin embargo, ten en cuenta que las otras dos opciones de lanzamiento (*Espectador* y *Espectador Invisible*) tienen una configuración adicional de teclado y ratón que ayudarán al usuario a navegar dentro de la escena.



A partir de aquí, se pueden empezar a interactuar con la escena y con el resto de usuarios de la escena.

VIROO® dispone de un menú desde el que las personas usuarias podrán acceder a las opciones disponibles que permite la aplicación. Para acceder al menú principal, mantenga pulsado el botón izquierdo del mando marcado con tres líneas horizontales.



Las opciones de menú están activadas por defecto al añadir un equipo desde el módulo Equipo, sin embargo, Teleport y Change Scene pueden desactivarse para que las personas usuarias que lleven ese visor no puedan gestionar estas opciones como se explica en la sección Módulo de equipamiento.



9.2.1. Teleportar

La primera de las funciones disponibles es TELEPORTAR y nos permite desplazarnos a una ubicación diferente dentro de la escena.

Ten en cuenta que, al ejecutar TELEPORTAR en un VIROO® Room Player por una persona usuaria que lleve un visor de RV, **todos los avatares se teleportarán en consecuencia**, ya que su posición relativa en el espacio de RV es la misma que la posición de cada persona que lleve un visor de RV en el espacio físico.



El punto de destino se mostrará como un círculo azul como se muestra a continuación y sólo tendremos que pulsar uno de los gatillos del mando para movernos al punto seleccionado.

*NOTA: si la línea y el círculo se muestran en color rojo, no podremos realizar el teleporte a ese punto.



9.2.2. Calibrar

La función CALIBRAR calibra tu altura, para que tu avatar se vea proporcionado al de otros jugadores:



Ten en cuenta que tendrás que ponerte de pie y permanecer quieto antes de seleccionar esta opción para que la función reciba la información correcta para realizar los ajustes.

La función de calibración tiene este aspecto y finalizará cuando el número central alcance el 100%.



9.2.3. Audio

Los VIROO® Players vienen con el audio (micrófono) activado por defecto. Sin embargo, puedes desactivarlo abriendo el menú principal y haciendo clic en la opción del icono del micrófono.

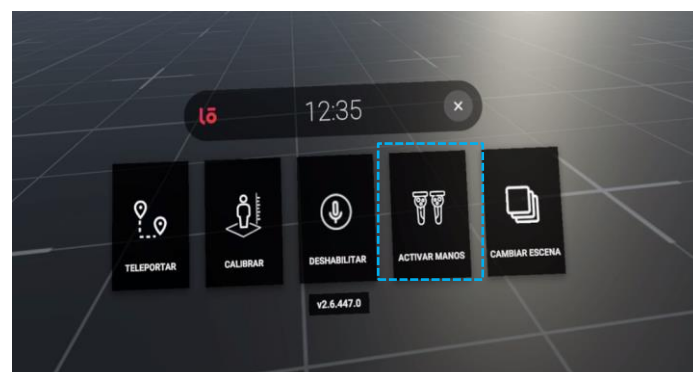


9.2.4. Mandos / Hand tracking

Pulsando sobre este selector, podrás alternar entre el uso de los controladores para interactuar con los elementos de la escena, o el uso de tus propias manos. Cuando el seguimiento de las manos esté activo, verás el dibujo de una mano y el texto ACTIVAR CONTROLADORES.



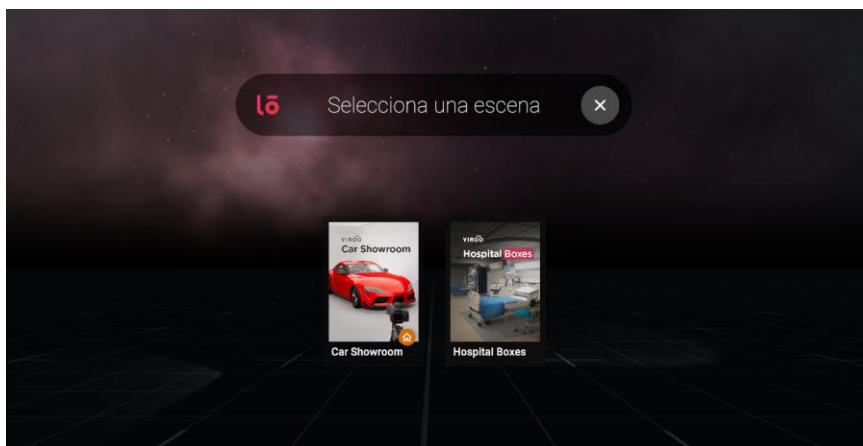
Sin embargo, si los controladores están activos, verá un icono de controlador y el texto ACTIVAR MANOS debajo.



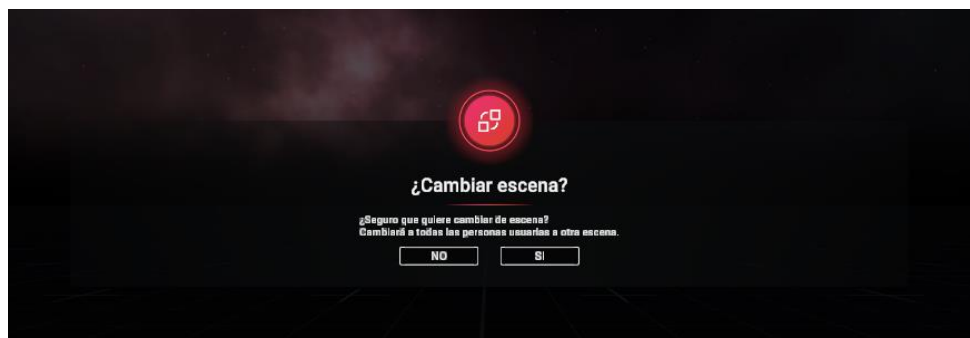
9.2.5. Cambio de escena



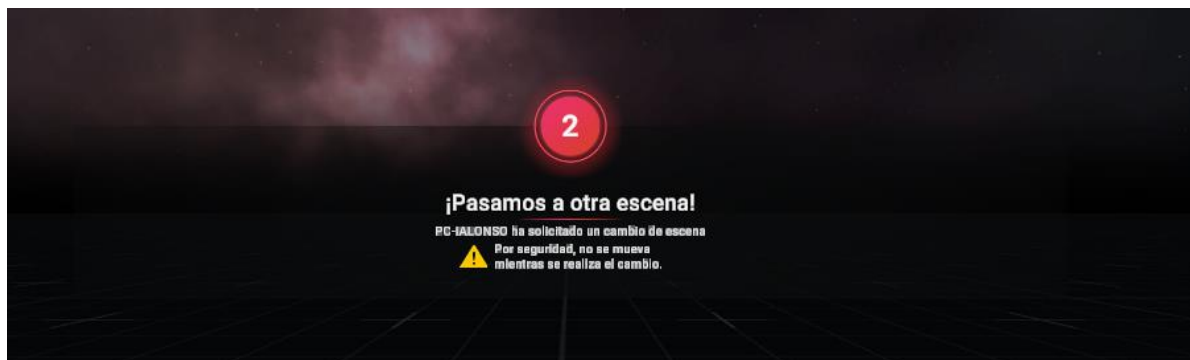
Seleccionando la función CAMBIAR ESCENA, aparecerá la lista de las escenas precargadas, y podremos cambiar a la deseada.



Una vez seleccionada la escena, aparecerá un mensaje de aviso pidiendo confirmación:



Una vez confirmemos que queremos movernos a otra escena, aparecerá un mensaje de aviso a todas las personas usuarias de la sesión y la nueva escena comenzará a cargarse. Ten en cuenta que todas las personas usuarias que participen en la experiencia inmersiva se moverán a la nueva escena seleccionada.



Una vez cargada, nos situaremos en la nueva escena:



9.2.6. Opciones adicionales para el teclado y el ratón

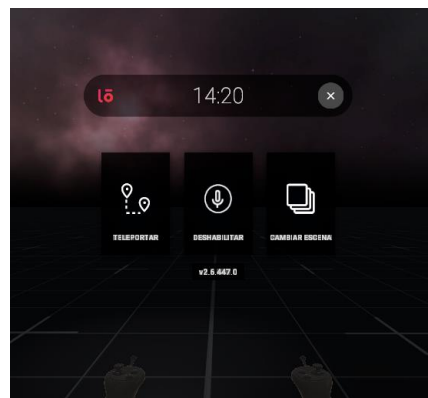
Al iniciar una sesión como Espectador o Espectador Invisible, se mostrará una barra a la izquierda con las opciones disponibles.



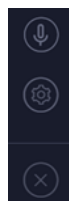
Puede acceder al menú principal de opciones pulsando el botón central con las tres líneas horizontales.



En este caso, la opción RECENTER no está disponible, ya que las proporciones del avatar (en modo *Espectador*) se han ajustado previamente para que coincidan con las proporciones de una persona media.



Además, se pueden ver tres controles más en la esquina inferior izquierda de la interfaz:



La primera activará o desactivará el micrófono.

La segunda abre el menú que se muestra a continuación, que contiene las opciones de teclado y ratón.

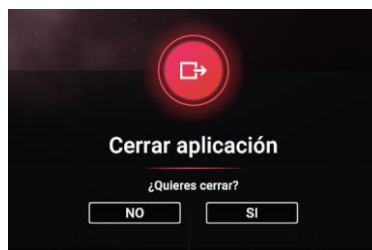


Aquí, la mitad superior muestra los controles de teclado y ratón utilizados para navegar por la escena.

La mitad inferior muestra 3 opciones:

- **Modo volar:** permite a la persona usuaria moverse libremente dentro del espacio 3D, pudiendo subir y bajar en altura, en lugar de moverse solamente en un plano bidimensional (avanzar, retroceder, girar...).
- **Mostrar controladores:** activa o desactiva que los controladores se vean en la parte inferior de la pantalla.
- **Mostrar esta ventana:** activa o desactiva que se muestre el menú de configuración mientras se carga la escena.

La última de las opciones permite salir de la aplicación y volver al VIROO® Room Player. Tras confirmar que queremos salir, la aplicación se cerrará.



10. Utilización del seguimiento manual en VIROO

Con el uso de la tecnología de tracking HTC Vive Focus 3, VIROO® también puede manejarse sólo con las manos, sin necesidad de mandos.

Para operar con hand tracking, basta con dejar los mandos en la estación de carga.

Una vez lanzado el visor desde VIROO® Room Player, el usuario podrá ver sus manos si las coloca delante del visor, donde las cámaras podrán seguirlas.



Para activar los menús, la persona usuaria tendrá que girar primero sus manos hacia arriba como se muestra a continuación. Una vez hacia arriba, aparecerán 2 iconos, uno en la mano derecha (Menú VIVE) y otro en la mano izquierda (Menú VIROO®).



Para activar el menú VIROO®, bastará con unir los dedos pulgar e índice y aparecerá una animación de carga alrededor del icono.



Una vez finalizada la carga, entrarás en el menú VIROO®.



A partir de aquí, todas las acciones explicadas en la sección Información de la sesión y opciones del menú estarán disponibles. Para activarlas, sitúa el punto rojo sobre la acción que deseas realizar y, a continuación, realiza la acción de pellizcar con los dedos pulgar e índice. Esto seleccionará la función.



Para salir de este menú y volver a la escena de RV, tendrás que pulsar el botón X de la barra superior.





11. ¡Ya está todo listo!

Esperamos que este manual de uso te haya proporcionado una comprensión completa de VIROO® Room Player y cómo utilizarlo eficazmente. Al embarcarte en tu viaje con VIROO® Room Player, recuerda que éste sirve como el eje central para la gestión y entrega de contenido inmersivo VIROO®, por lo que es esencial para la creación de experiencias memorables y atractivas. Al aprovechar sus características y funcionalidades como la gestión de contenidos, la interfaz de usuario intuitiva y las opciones de personalización flexibles, puedes liberar todo tu potencial educativo y de formación. VIROO® Room Player te permite cautivar al público y ampliar los límites de la realidad virtual. Te animamos a explorar, experimentar e innovar con VIROO® Room Player, y estamos deseando ver las extraordinarias experiencias que crearás. Gracias por elegir VIROO® Room Player y ¡feliz aventura en RV!

**Innovate in
our reality.**

**Change
the world.**



VIROO
BY VIRTUALWARE