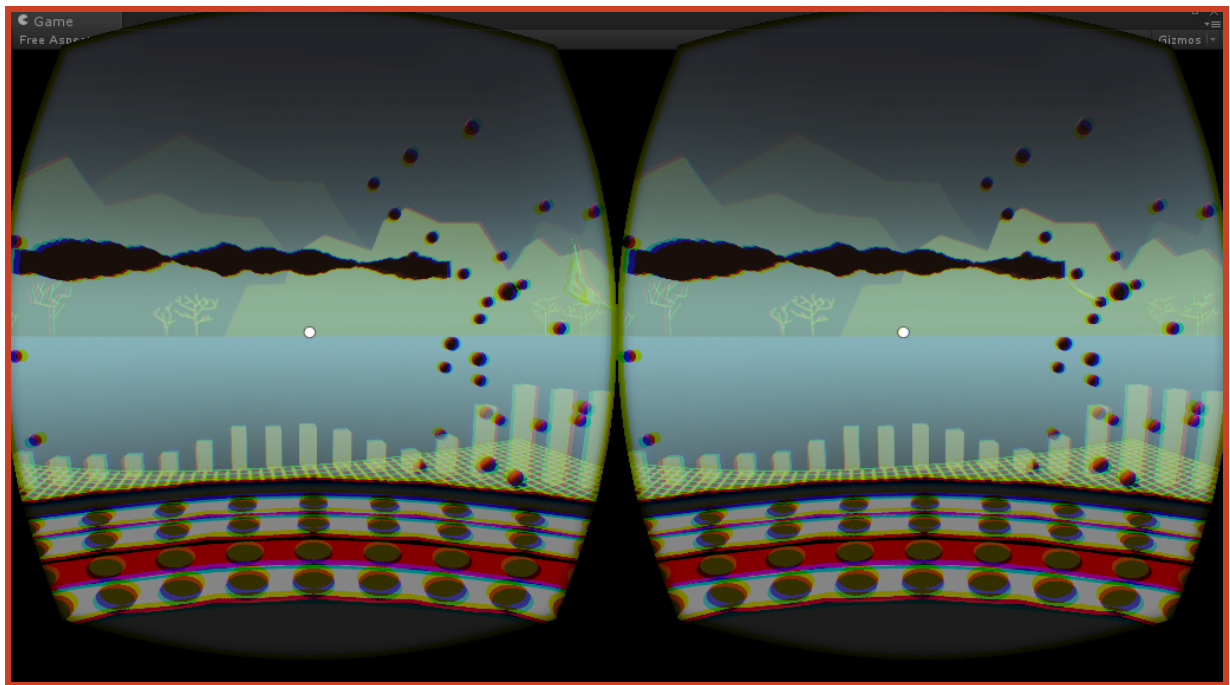


Manuel d'utilisation

EXPERIENCE MUSICALE ET VISUELLE INTERACTIVE



Matériel

Pour cette application trois appareils sont nécessaires, en plus du logiciel Unity :

- un Oculus Rift pour la visualisation,
- une Kinect pour la capture des mouvements,
- une télécommande ou une souris sans fil pour cliquer à distance.

L'utilisation de la Kinect nécessite l'installation du SDK Kinect pour Windows. Une fois en place, il suffit de raccorder la kinect à l'ordinateur et de se mettre à portée. Si la Kinect a été branchée alors que le logiciel Unity était en cours d'exécution, il peut-être nécessaire de relancer le programme pour que la Kinect soit détectée correctement. Au niveau de l'Oculus, le mode DirectToRift permet de faire tourner l'application sur l'écran du visiocasque d'un simple double clic.

Fonctionnement

Changer de mode

Élever le bras est le geste qui permet de passer du mode lecture au mode écriture. À noter que la musique s'arrête automatiquement lors du passage en mode écriture.

Abaissier le bras permet le retour au mode lecture une fois l'écriture terminée.

Stopper/lancer la lecture de la bande sonore de fond

Au départ, le vinyle est immobile.

La touche **Espace** permet d'amorcer la révolution du disque et par ce biais démarrer la lecture de la bande sonore de fond.

La touche **L** permet de stopper la lecture de la bande sonore de fond.

Deux choix sont possibles pour la bande sonore de fond, l'une nommée Tank! est une bande rythmée et très complexe musicalement, elle est surtout ici pour faire réagir l'environnement à son potentiel maximum et créer une ambiance pour l'utilisateur.

L'autre est une bande sonore composée d'une boucle de guitare, plutôt conçue pour marcher en synergie avec le drum kit du vinyl.

La navigation entre les deux se fait par clic du cube doré qui se situe en altitude de l'utilisateur.

Manipuler le curseur

En mode écriture, le curseur est guidé par les mouvements de la tête et symbolisé par un point blanc au centre du champ de vision.

Les pistes changent de couleur au survol pour signifier le passage du curseur.

Un clic sur la piste la fera changer de couleur et fera sonner le son correspondant aux notes physiques de la piste.

Il suffit de cliquer sur une note pour l'activer et la désactiver.

Debug

Certaines utilisations propres au développement peuvent être utilisées. Les RayCast peuvent ainsi être visualisés à des fins de debug. En l'absence de Kinect, le passage entre les modes peut être simulé à l'aide de la touche M.

Liens de téléchargement

Unity

Version 4.6.0

<http://unity3d.com/unity/download/archive>

Kinect

SDK 1.8 Kinect for Windows

<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=40278>

Oculus Rift

Integration 4 Unity OVR

<https://developer.oculus.com/downloads/>