

Expérience de sortie de corps

Guide d'utilisation

I. Lancement de l'application

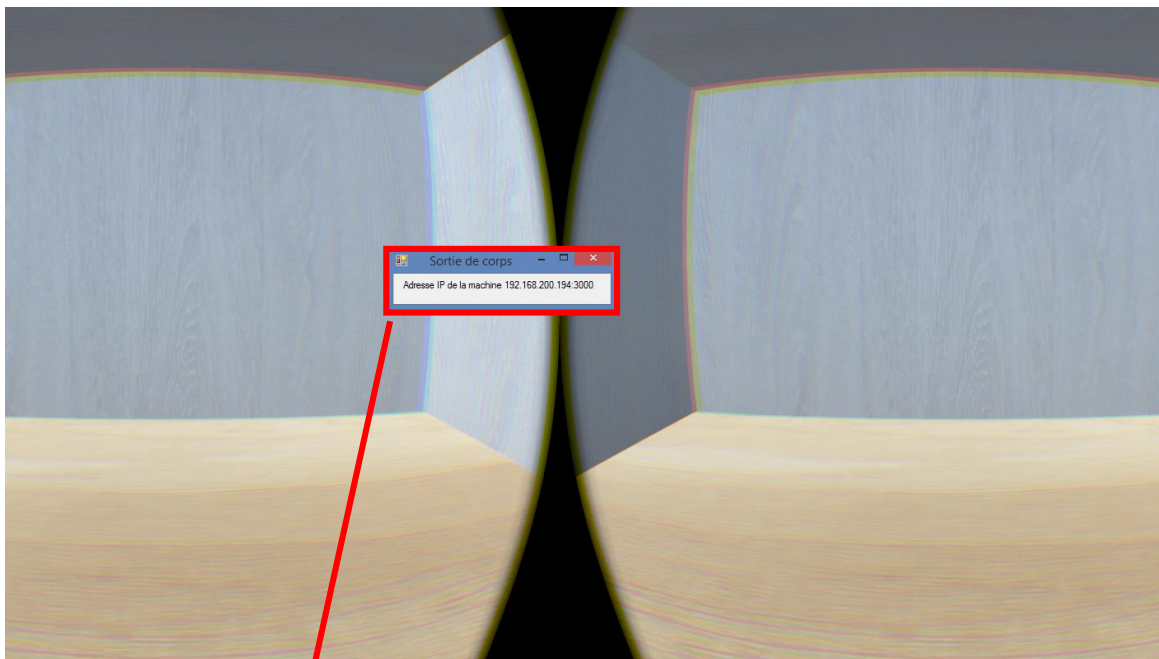
Dans le répertoire de l'application double cliquer sur l'exécutable « *Out Of Body_DirectToRift* » pour lancer l'application.

Nom	Modifié le	Type	Taille
OOB_final_Data	09/12/2015 13:56	Dossier de fichiers	
Resultats	02/12/2015 17:16	Dossier de fichiers	
OOB_final_DirectToRift - Raccourci	02/12/2015 16:43	Raccourci	1 Ko
Out Of Body	24/02/2015 18:13	Application	15 285 Ko
Out Of Body_DirectToRift	20/11/2015 11:27	Application	161 Ko
Date de création : 02/12/2015 16:41	02/12/2015 17:34	Archive WinRAR	5 Ko
Taille : 161 Ko	25/11/2015 10:14	Application	9 Ko
wirelessNetworkLauncher	25/11/2015 10:14	Fichier de comman...	1 Ko

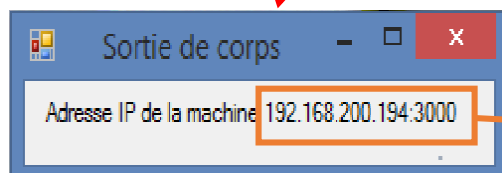
EXECUTABLE « **OUT OF BODY_DIRECTTORIFT** »

L'application se lance, une fenêtre donnant l'adresse IP de l'ordinateur s'ouvre. Vous pouvez cliquer sur cette fenêtre pour ouvrir un navigateur contenant le menu web de l'application.

Pour ouvrir le menu sur un périphérique distant, il faut copier-coller l'adresse IP dans un navigateur internet sur la machine distante.



LANCEMENT DE L'APPLICATION

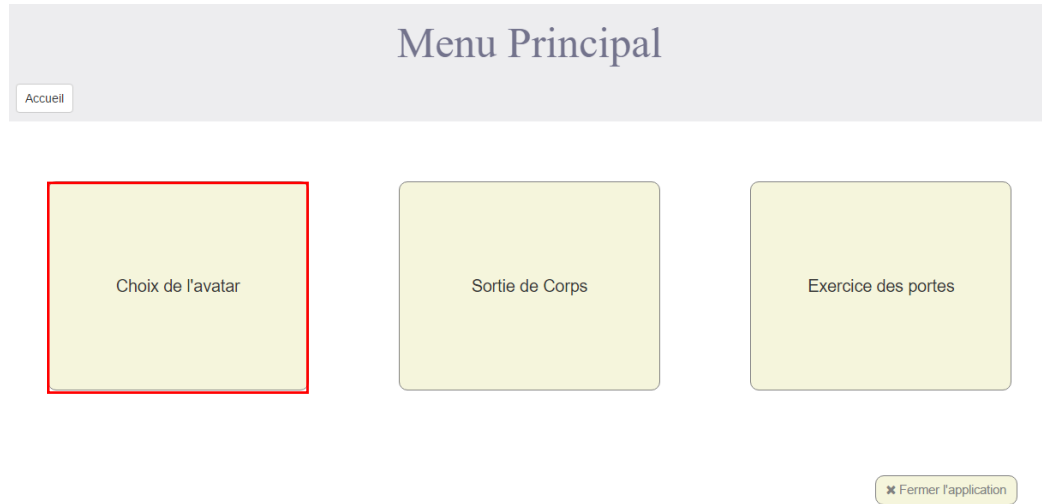


Adresse IP à renseigner sur le périphérique distant.

ADRESSE IP DE LA MACHINE

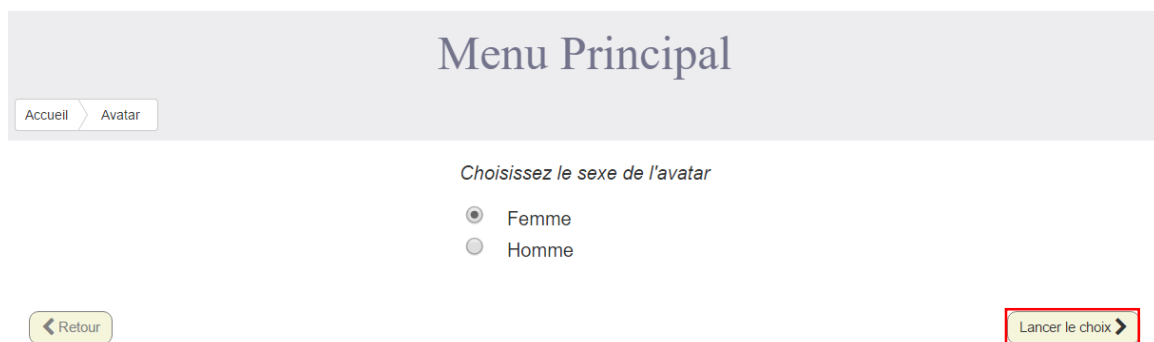
II. Choix de l'avatar

Pour permettre au patient de choisir son avatar, cliquez sur le bouton « *Choix de l'avatar* ».



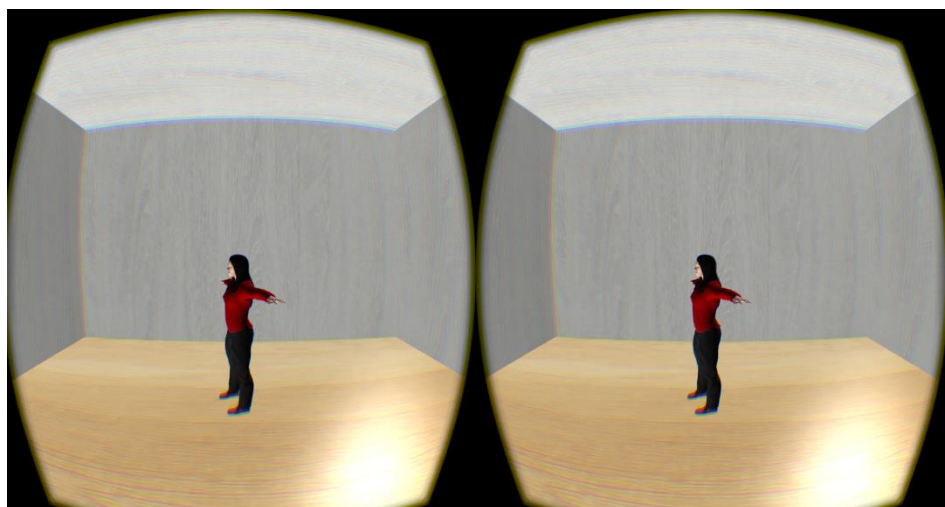
MENU PRINCIPAL

Vous serez alors invité à sélectionner le sexe du patient en cochant la case correspondante.
Une fois votre choix fait, cliquer sur le bouton « Lancer le choix ».



CHOIX DU SEXE

Sur Unity, l'utilisateur verra un avatar correspondant à son genre. Il pourra, avec les clics gauche et droit de la souris, sélectionner l'avatar lui ressemblant le plus (le choix s'appuie sur la morphologie).



SCENE CHOIX DE L'AVATAR

Une fois l’avatar choisi par l’utilisateur, vous serez amené à définir un facteur de réduction qui sera utilisé pour le morphing.

Menu Principal

Accueil

Avatar

Choix Médecin

Choisissez le facteur de réduction de l'avatar pour le morphing

3

Attendez que le patient ait fait son choix d'avatar pour valider

Retour

Valider les avatars

CHOIX DU FACTEUR DE REDUCTION

Le facteur de réduction permet de définir la corpulence réelle de l'utilisateur.
Par exemple, si l'utilisateur choisit un avatar avec une masse grasseuse de 100% et musculaire de 75% et que l'expérimentateur choisit un facteur de 3, alors l'avatar choisit par l'expérimentateur aura une masse grasseuse de 25% et musculaire de 0% (voir diagonale sur tableau).

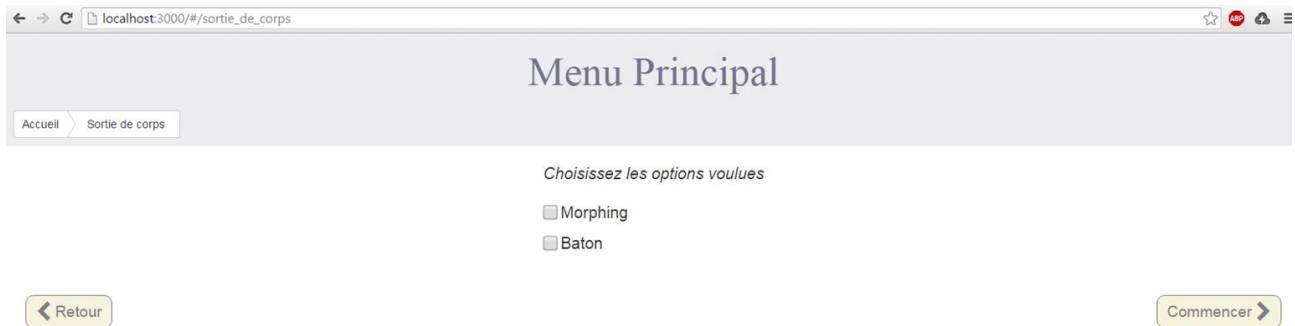
Tableau de correspondance suffixe-morphologie avatar :

	HM	LHM	MM	HLM	LM
HC	Weight : 100% Muscle : 100%	Weight : 100% Muscle : 75%	Weight : 100% Muscle : 50%	Weight : 100% Muscle : 25%	Weight : 100% Muscle : 0%
LC	Weight : 75% Muscle : 100%	Weight : 75% Muscle : 75%	Weight : 75% Muscle : 50%	Weight : 75% Muscle : 25%	Weight : 75% Muscle : 0%
LHC	Weight : 50% Muscle : 100%	Weight : 50% Muscle : 75%	Weight : 50% Muscle : 50%	Weight : 50% Muscle : 25%	Weight : 50% Muscle : 0%
MC	Weight : 25% Muscle : 100%	Weight : 25% Muscle : 75%	Weight : 25% Muscle : 50%	Weight : 25% Muscle : 25%	Weight : 25% Muscle : 0%
HLC	Weight : 0% Muscle : 100%	Weight : 0% Muscle : 75%	Weight : 0% Muscle : 50%	Weight : 0% Muscle : 25%	Weight : 0% Muscle : 0%

Pour valider votre facteur de réduction et les choix des avatars, cliquez sur le bouton « Valider les avatars ». Vous serez alors redirigé sur le menu principal où vous pourrez lancer les exercices de sortie de corps et/ou de portes. De son côté, l'utilisateur sera immergé dans la scène d'attente.

III. Sortie de corps

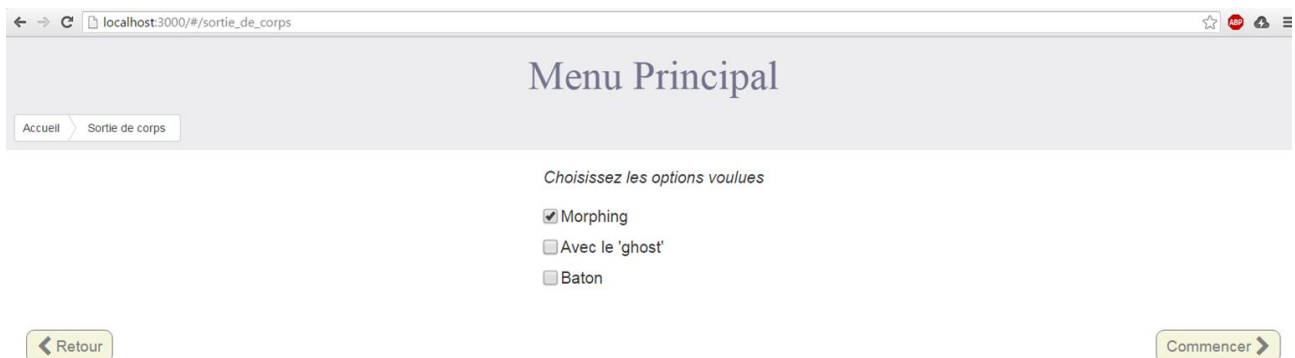
Après avoir cliqué sur « Sortie de corps », vous pouvez choisir les options pour sa sortie de corps.



The screenshot shows a web browser at localhost:3000/#/sortie_de_corps. The page has a header 'Menu Principal' and a breadcrumb 'Accueil > Sortie de corps'. Below the header, the text 'Choisissez les options voulues' is followed by two checkboxes: 'Morphing' and 'Baton', both of which are currently unchecked. At the bottom, there are two buttons: 'Retour' on the left and 'Commencer' on the right.

Vous pouvez appliquer un morphing en même temps d'utiliser le bâton ou faire seulement l'une des deux options, ou encore n'en sélectionner aucune pour immerger le patient dans le monde virtuel.

Si vous sélectionnez le morphing, une option va s'afficher pour savoir si vous souhaitez que le « ghost » (silhouette d'origine avant le morphing) y figure ou non.



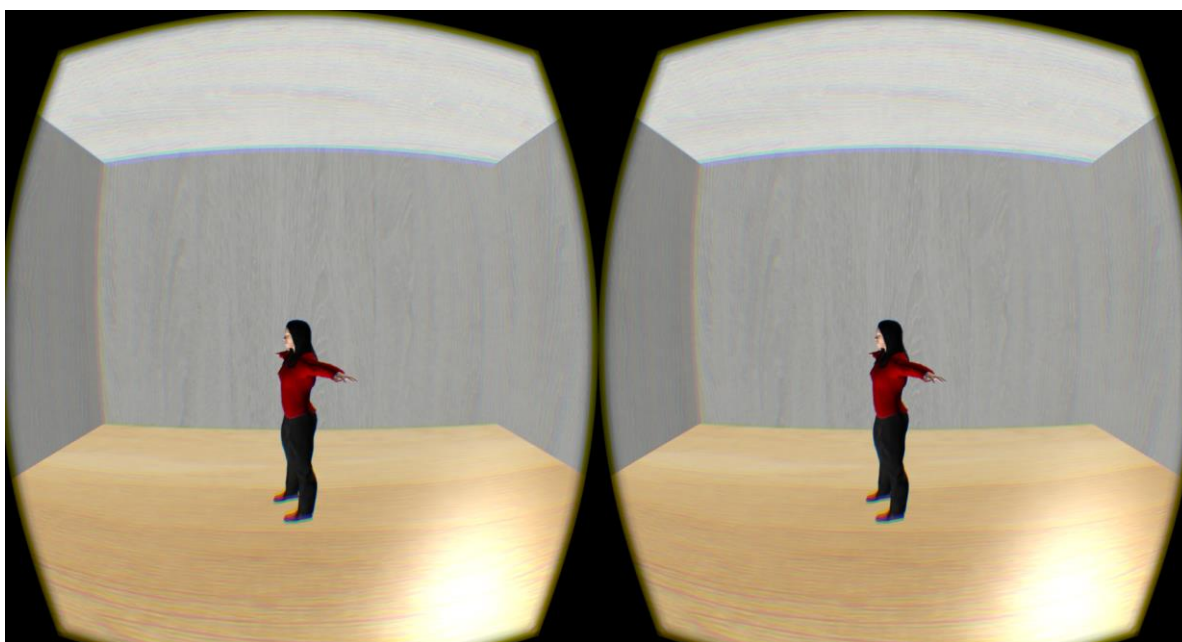
This screenshot shows the same web application but with the 'Morphing' checkbox checked. A new checkbox, 'Avec le 'ghost'', has appeared below 'Morphing' and is currently unchecked. The 'Baton' checkbox remains unchecked. The 'Retour' and 'Commencer' buttons are still present at the bottom.

En cliquant sur commencer, l'application va démarrer pour le patient :



The screenshot shows the web application at localhost:3000/#/sortie_de_corps/application_en_cours. The breadcrumb now includes 'Application en cours'. The text 'L'application est en cours' is displayed above a large digital timer showing '00:29'. Below the timer is a button labeled 'Retour au menu'.

L'utilisateur verra dans l'oculus la vue suivante :



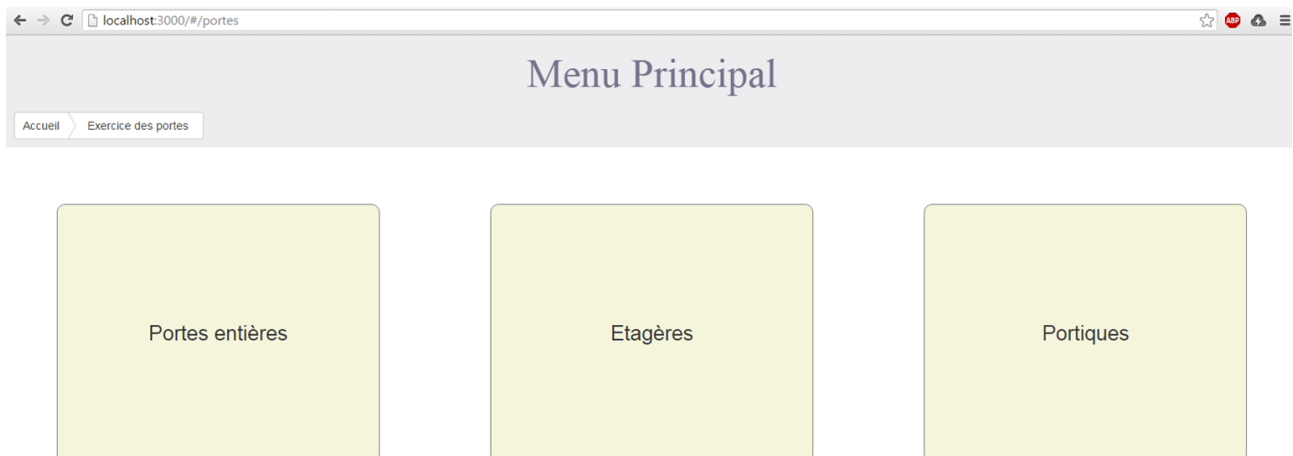
Un minuteur vous permettra de chronométrer la personne si besoin. Dès que vous serez satisfait de l'exercice, vous pourrez arrêter l'exercice en cliquant sur « Retour au menu ».

IV. Exercices des portes.

En revenant sur le menu, vous pouvez réaliser l'exercice des portes en cliquant sur le bouton « exercice des portes ». L'exercice consiste à savoir si l'utilisateur peut passer par une porte ou non.

Après avoir cliqué sur « exercice des portes », le médecin peut sélectionner le type de porte qu'il souhaite sachant que :

- Portes entières : Ce sont des portes pour savoir si le patient est gêné par l'ensemble de son corps.
- Étagères : Ce sont des portes hautes pour savoir si le patient est gêné par le haut de son corps.
- Portiques : Ce sont des portes basses pour savoir si le patient est gêné par le bas de sa taille.



Si on clique sur « Portes entières », nous obtenons une page de configuration des portes :

La colonne du milieu n'existe pas dans les autres types de portes.

Première colonne :

Elle permet de configurer la largeur des portes. Tout d'abord, le médecin entre le nombre de largeurs différentes. Puis il entre la différence entre ses largeurs de portes. Plus le pourcentage est grand, plus les portes auront des largeurs éloignées ; et inversement.

Deuxième colonne :

Il s'agit du même principe que la première colonne mais cette fois-ci pour la hauteur.

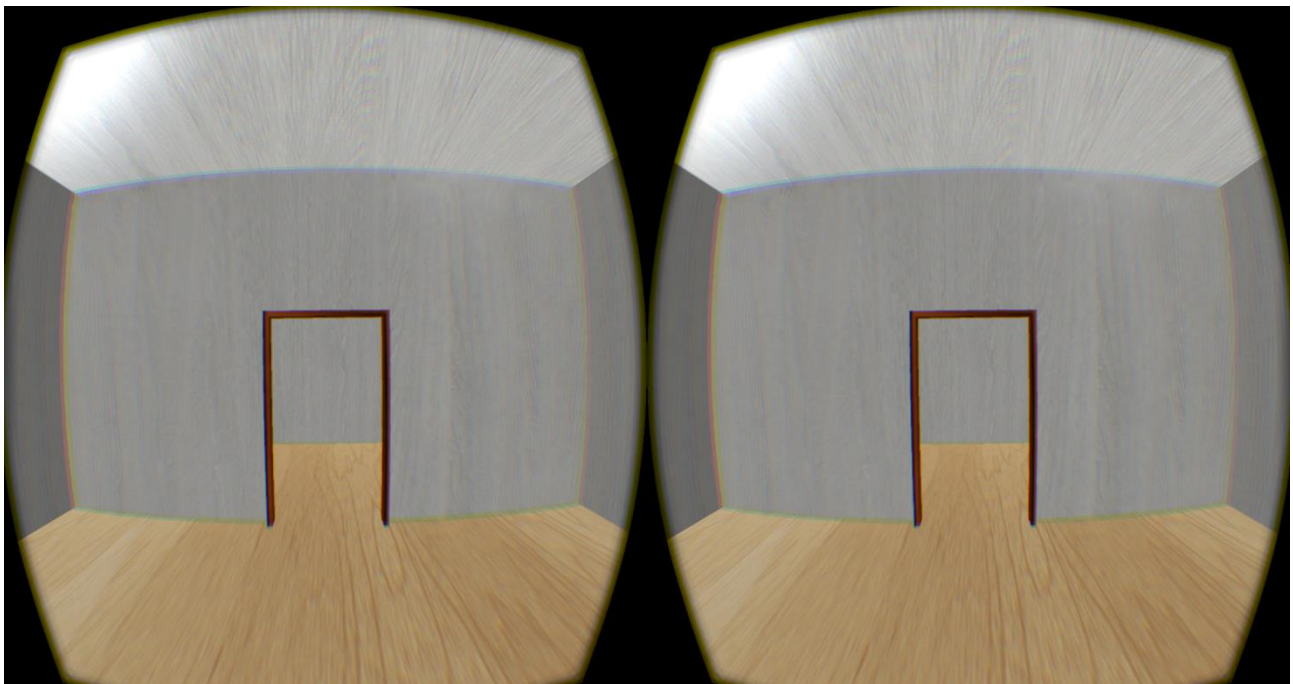
Troisième colonne :

Le médecin peut choisir le nombre de répétitions de tests qu'il veut faire. S'il souhaite effectuer deux fois le test pour vérifier la véracité du premier test, il mettra « 2 ».

Le total de test à passer est inscrit en dessous des colonnes. Pour l'exemple, le patient devra effectuer au total 126 tests : 2 x 63 tests. En cliquant sur « lancer l'exercice » l'application démarre.



L'utilisateur verra dans l'oculus la vue suivante :



Un minuteur vous permettra de chronométrer la personne si besoin. Dès que l'exercice sera fini, vous pourrez revenir au menu en cliquant sur « Arrêter l'exercice ».

Sur Unity :

En effectuant un « clic droit », le médecin signale à l'application que le patient ne pense PAS pouvoir passer par la porte. Aussitôt, une nouvelle porte apparaît. En effectuant un « clic gauche », le médecin signale à l'application que le patient pense pouvoir passer par la porte.