

VIRTUAL SURVEY



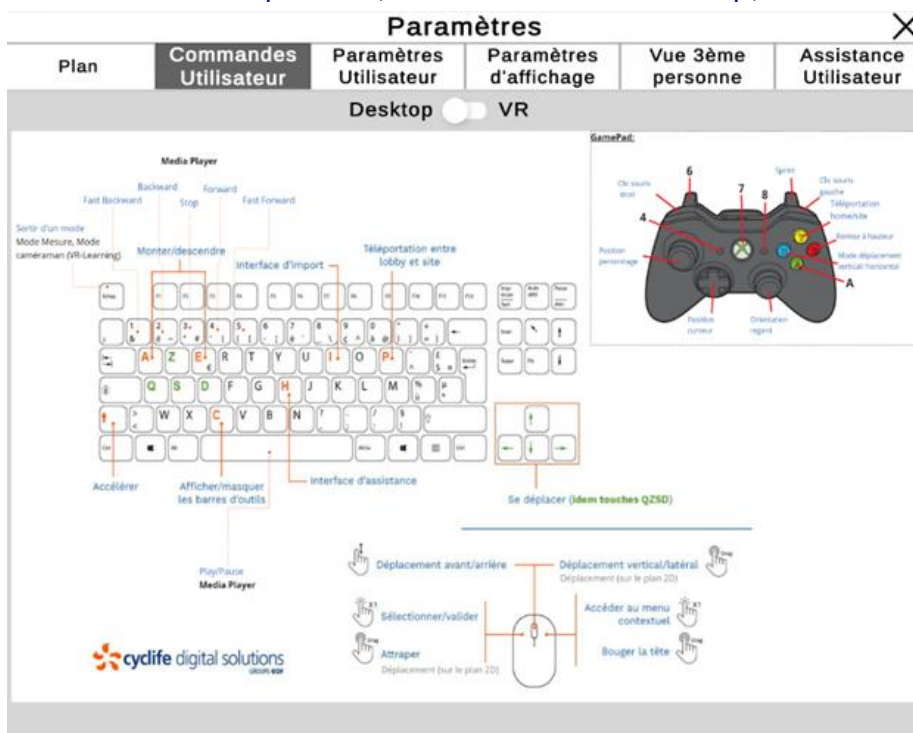
FORMATION STANDARD QUICK DESKTOP

1. Déplacement en Desktop

En desktop, il y a plusieurs manières de ce déplacement (soit via les touches claviers, soit via la souris) mais il y a également différents modes de navigation (*cf. §.Erreur ! Source du renvoi introuvable.*)

Différentes façons de se déplacer :

- Via les touches clavier
- Via la souris
- Via interface d'options (barre verticale Desktop)



Déplacements via les touches Clavier :

- **Déplacements classiques** (avancer, reculer, gauche, droite) :
 - Les touches « flèches directionnelles » : permet un déplacement classique avancer, reculer, gauche, droite.
 - Les touches de gaming « QZSD » : avancer (« Z »), reculer (« S »), gauche (« Q »), droite (« D »).
- **Déplacement vertical :**
 - Les touches de gaming « AE » : Descendre (« A »), monter (« E »)
- **Accélération :** Appuyer sur la touche « Shift »
- **Se téléporter du site/ViSu Home :** Appuyer sur la touche « P ».

Déplacements via la souris :

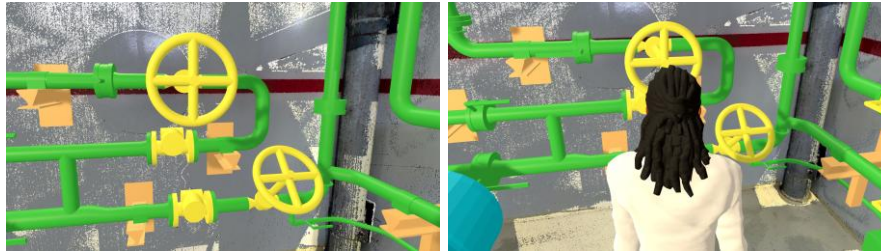
- **Contrôle du regard/Bouger la tête :** Clic enfoncé bouton droit
- **Sélectionner/Valider :** Clic bouton gauche
- **Attraper :** Clic enfoncé bouton gauche
- **Accéder au menu contextuel :** Clic bouton droit
- **Déplacements :**
 - Avant/arrière : roulette avant/arrière
 - Vertical/latéral : clic enfoncé roulette + déplacement (vertical : déplacement avant/arrière, latéral : déplacement gauche/droite)

2. Barre verticale d'options

En Desktop les options sont dans la barre verticale à gauche de l'écran.



- 1) Prendre une capture d'écran
- 2) Liste des emoji/animations : permet d'animer son avatar en desktop
- 3) Remise à hauteur d'homme
- 4) Mode de déplacement : Déplacement horizontal ou déplacement libre/drone
- 5) Déplacement soumis à la physique (**Erreur ! Source du renvoi introuvable.Erreur ! Source du renvoi introuvable.**)
- 6) Différente vue de caméra : il y a 3 types de vue caméra
 - Vue 1^{ère} personne
 - Vue 3^{ème} personne « caméra »
 - Vue 3^{ème} personne « avatar »



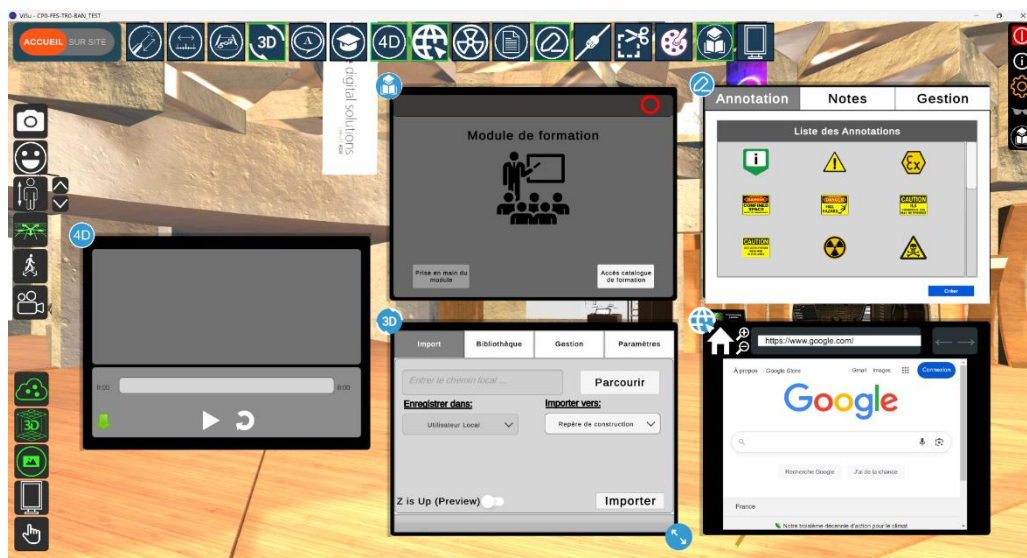
- 7) Afficher / Masquer le nuage de points des projets
- 8) Afficher / Masquer les modèles 3D
- 9) Afficher / Masquer les photos des projets
- 10) Modes d'affichage (cf. §4.2.4 Mode d'affichage)
- 11) Mode d'interaction (Mode Survol, Mode Manipulation, Mode Normal) (cf. §4.2.5 Mode d'interaction)

3. Outils standards :

Pour accéder aux outils, en desktop, vous avez à disposition une barre d'icone en haut de l'interface ViSu.



- Vous pouvez créer des tablettes en cliquant sur l'une des icônes ci-dessus.
- Il est possible de créer plusieurs tablettes et de les organiser comme on le souhaite.



- Toutes les tablettes sont redimensionnables. (voir §.Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

Les outils standards qui sont le plus utilisés lors de visite virtuelle sont :

(L'ensemble de ces outils sont décrits en détails dans le §.Erreur ! Source du renvoi introuvable.Erreur ! Source du renvoi introuvable.)

- **Outil Laser** : Permet de surligner ou de pointer des objets.
- **Outil mesureur** : Permet de prendre des mesures précises en 3D.
- **Tablette plan 2D** : Permet de se repérer sur son site industriel et de se téléporter à un endroit souhaité.
- **Tablette appareil photo** : Permet de prendre des photos pour notamment alimenter un rapport.
- **Tablette annotation** : Permet de positionner des annotations afin de mettre en avant une information ou prévenir d'une modification
- **Tablette Web** : Permet d'effectuer des recherches sur une page web ou accéder à un PLM (base documentaire)
- **Tablette Documents** : Permet de consulter des documents (pdf, images, vidéos)

Exemple utilisation d'outil standard :

Télémetre :

Sur la barre d'outils, cliquez sur l'icône « mesureur », le 2^{ème} à gauche.

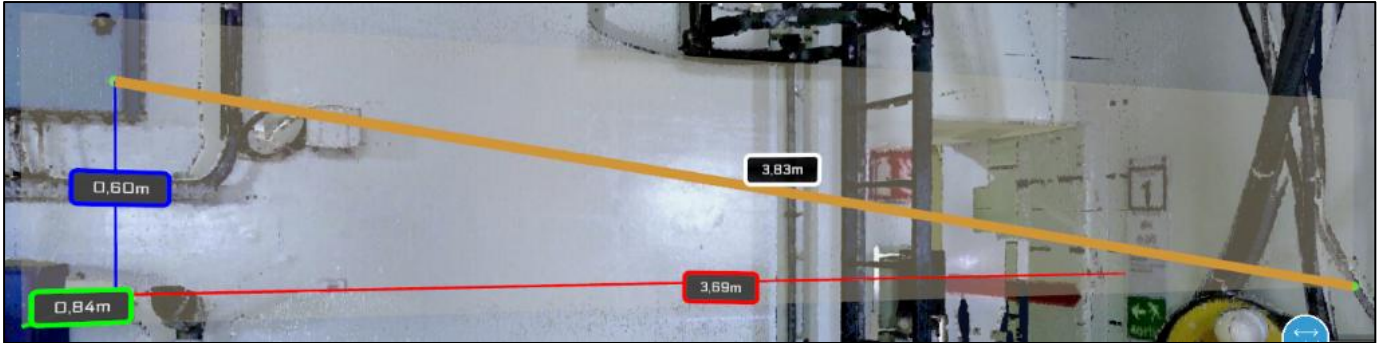


Créer une mesure :

Pour prendre une mesure, il faut :

1. Viser l'endroit souhaité, pour commencer sa mesure, via le point vert se situant au bout du laser noire du mesureur. En temps, réel, sur l'écran la distance entre le mesureur et le point sera affiché.
2. Une fois l'endroit choisi, cliquez sur le bouton « Sélectionné/Validé » pour poser le 1^{er} point de mesure.
3. Déplacer votre main/souris afin de placer le 2^{ème} point de mesure. Un segment avec la valeur de la mesure apparaîtra entre le point posé et le futur point. Les composantes X (en rouge), Y (en vert), Z (en bleu) de la mesure devraient apparaître également.
4. Une fois l'endroit choisi, cliquez sur le bouton « Sélectionné/Validé » pour poser le 2^{ème} point de mesure.
5. La mesure est prise, vous devriez voir un segment reliant les 2 points posés avec la valeur affichée au-dessus.

6. Vous aurez la possibilité de recommencer une nouvelle côte.
7. Pour arrêter la mesure : Désactiver l'outil mesureur en cliquant sur son icône dans la barre d'outils.



A vous de jouer 😊