

Tutoriel réalité virtuelle entre Sketchup 2017 et Kubity (janv 2020)

Objectif :

Transformer la maquette 3D réalisée sur Sketchup en fichier « visitable » avec un casque de réalité virtuelle.

Préambule :

Le fichier Sketchup doit être terminé, enregistré sans espace (utiliser si besoin des tirets) et sans accent dans votre dossier perso, ou sur le bureau, avec le nom suivant : clg20_nom_prenom

Matériel :

- Le smartphone des élèves (avec Android 5.1 minimum et un capteur gyroscopique), ... bien chargé !
- Un masque de réalité virtuelle avec emplacement pour smartphone
- Des PC avec Sketchup 2017 pour les élèves
- Un PC prof, avec un compte « prof » sur le site Kubity
- Une tablette « prof » qui permet de rassembler et de partager tous les modèles.

Procédure pour le prof :

- Sur le PC « prof » : ouvrir le compte Kubity afin d'y verser les projets des élèves
- Sur la tablette « prof » :
 - installer et ouvrir l'application « Kubity Go »
 - connecter sur le compte prof et afficher les modèles pour les partager

Procédure pour les élèves :

1. **Sur les ordinateurs** : quand le modèle est fini avec Sketchup 2017, il faut le faire passer au professeur via clef USB. Le professeur transfère votre fichier sur Kubity (ça prend quelques minutes)

Remarque : vous pouvez utiliser votre propre compte Kubity gratuit. Attention limité en temps !

2. **Sur la tablette du professeur** :
 - a. Ouvrir l'application kubity
 - b. Retrouver le model et partager : « : » + « share ». Un QR code arrive.
3. **Sur les Smartphones** : vérifier la présence d'un capteur gyroscopique (si besoin, tester la chaîne 360° sur Youtube, votre écran doit se diviser en deux)
 - a. Se connecter au wifi du labo de techno : « wifi techno », mot de passe : technoW1
 - b. Installer l'application « Kubity GO » sur le smartphone et la mettre en route.
 - c. Vérifier les paramètres « Gaze en Go » activé
 - d. Scanner le QR code de la tablette. Le téléchargement commence et dure quelques minutes. *Ce fichier sera toujours disponible sur votre smartphone.*
 - e. Après le calcul du rendu (quelques minutes), dans la liste des fonctions « : » choisir la fonction VR (masque). L'écran se divise en deux.
4. **Sur le masque de RV** :
 - a. Installer votre smartphone, au centre, sans appuyer sur les boutons
 - b. Régler l'écartement et la netteté en action les poignées au-dessus du masque
 - c. Maintenez bien le masque pour que votre smartphone ne tombe pas !

Bonne visite !