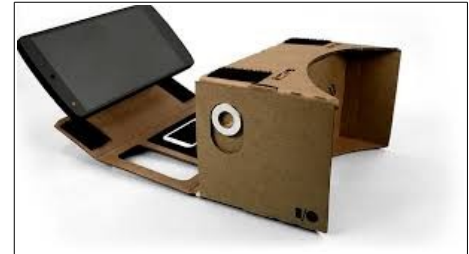


Tutoriel Kubity, Virtual Reality (via Sketchup) Version 2

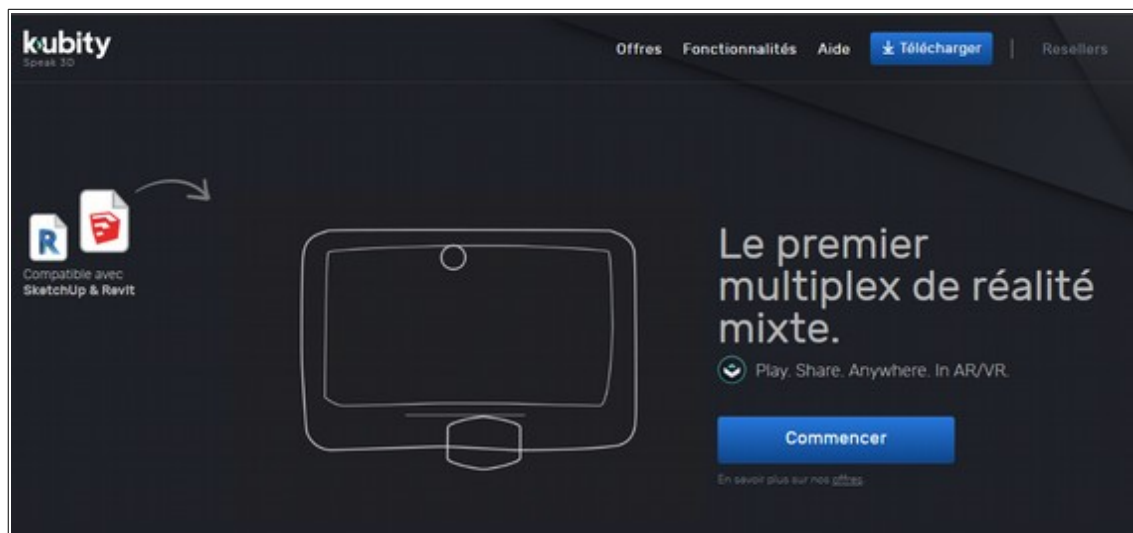


Source: <https://www.kubity.com/>

Nous allons maintenant nous « plonger » dans nos productions, grâce à des lunettes de Réalité Virtuelle Les moins chères, celles en carton ;)

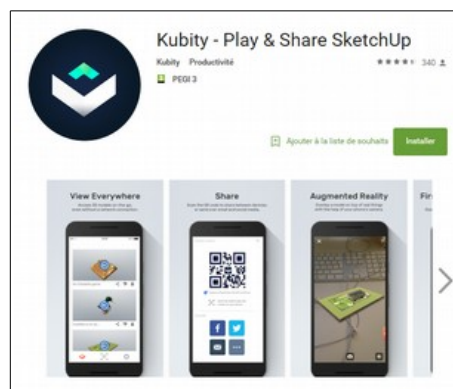


Nous allons dans un premier temps télécharger sur notre machine l'application Kubity <https://www.kubity.com/>



La nouvelle proposition commerciale gratuite de Kubity nous permet l'utilisation d'un modèle à la fois mais sans contraintes de temps comme par le passé ! Parfait pour notre utilisation en collège;)

Nous allons ensuite installer sur la tablette ou le mobile la même application <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kubity.player&hl=fr>



Les objets importés seront issus de l'application **Sketchup**

Pour découvrir Sketchup, il existe de nombreuses ressources sur le Web, mes préférées...

Le Blog du Prof TIM d'Anthony Aubin

<http://blogs.lyceecfadumene.fr/informatique/les-fiches-du-cours/les-fiches-sketchup/>

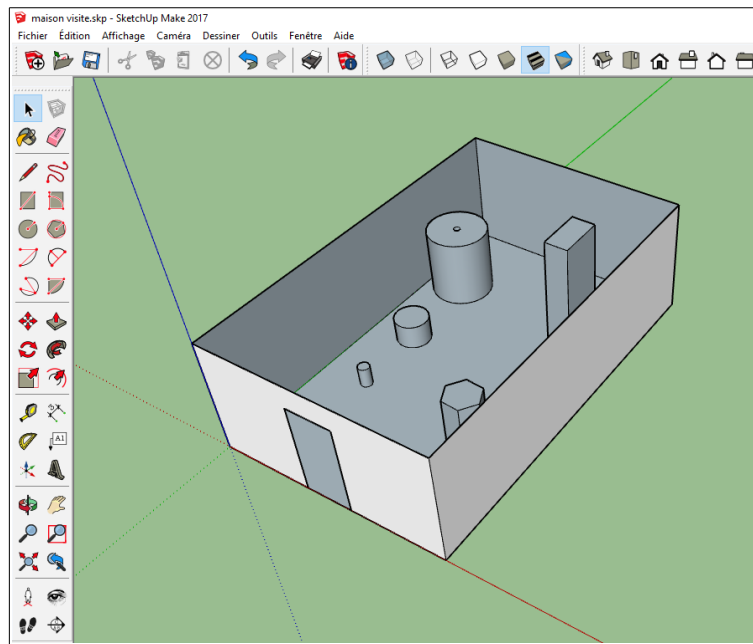
et sa chaîne YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=cpeJTPVenhc&list=PLT22zthn8ytz_Bx_pRIPrmJUZh7DpzE

ou bien sur YouTube, la chaîne de Adebeo Formation SketchUp

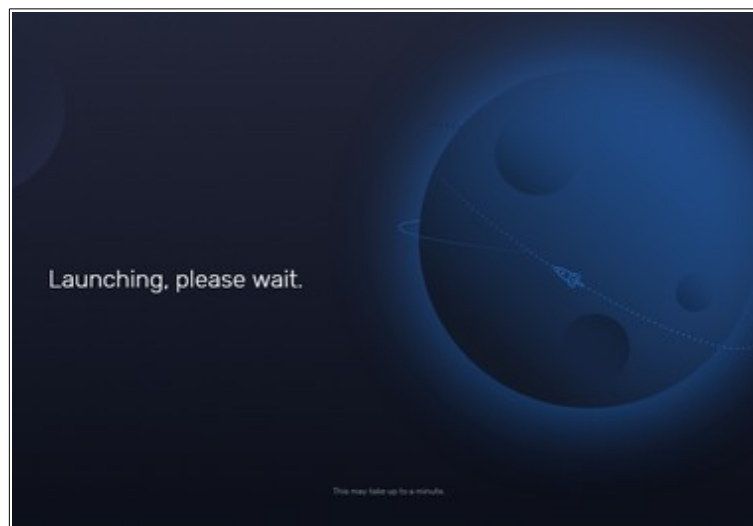
<https://www.youtube.com/channel/UC8X-HGrruV-TL9jLe0sjfuA>

Ici nous allons réaliser l'intérieur d'un local, intérieur « orné » par des structures de différentes formes pour un meilleur rendu de l'exercice. Nous sauvegardons le fichier sous l'extension Sketchup, **.skp**

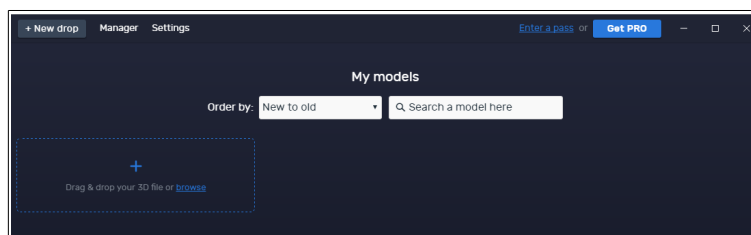
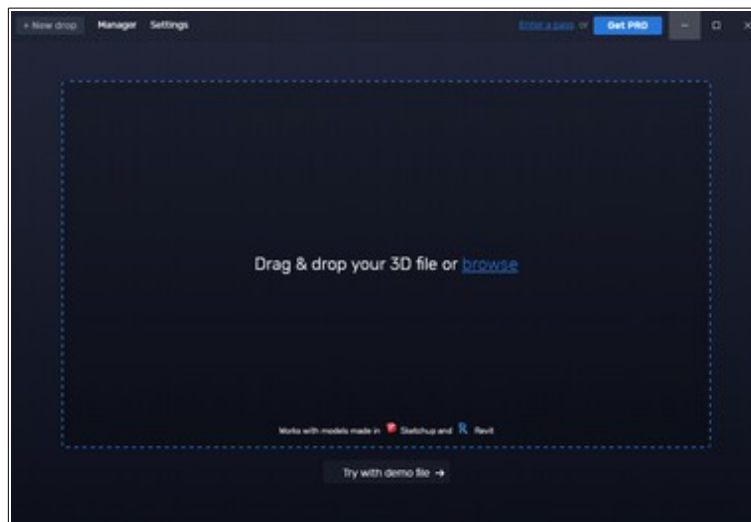


On lance l'application Kubity sur le PC

On patiente quelques instants...



On fait maintenant un glissé/déposé du fichier Sketchup que nous avons réalisé

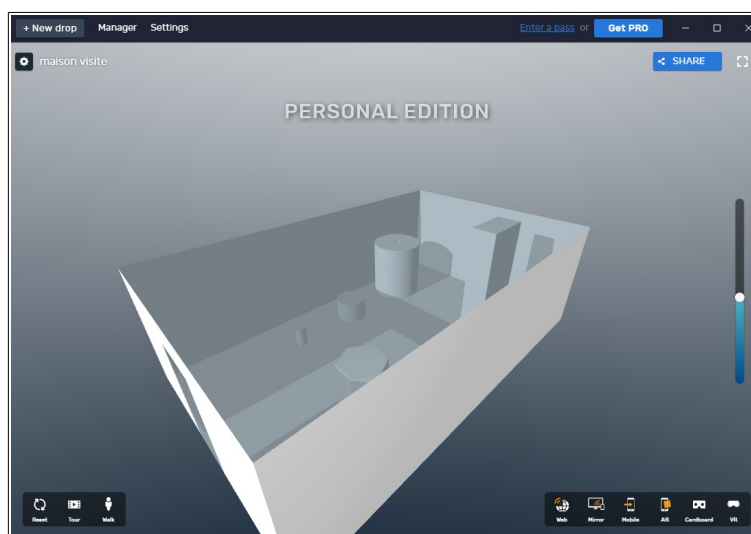


Remarque très importante, vous avez choisi d'utiliser la version gratuite de Kubity, vous n'avez droit qu'à un seul projet à la fois, donc après chaque production, vous devez supprimer votre ancien projet ! Il faut aller dans « manager » et le supprimer

Quand vous avez déjà un projet de stocké, vous n'avez pas la main pour « +New drop » (pas en surbrillance) et on vous propose de passer à la version payante..donc on supprime l'ancien !

Mais pour une utilisation comme nous en collège, cette version est largement suffisante !

On va maintenant télécharger notre réalisation



Vous avez en bas de l'écran quelques outils



Partie gauche

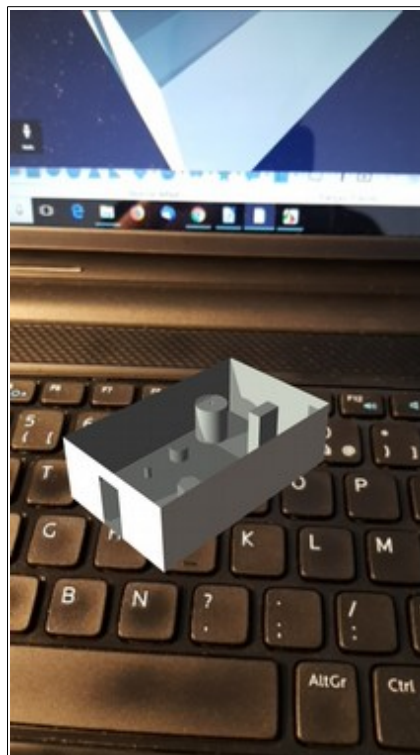
- « Reset », remise du sujet à la configuration d'origine
- « Tour » visualisation du sujet avec une rotation dans l'espace
- « Walk » on peut visualiser le sujet de l'intérieur en déplaçant la figurine à l'intérieur

Partie droite

- « Web » pour envoyer sur le Web votre production ici, <https://www.kubity.com/p/80S17X>
- « Mirror »
- « Mobile » pour générer un code QR pour charger le projet sur votre appareil mobile
- « AR » Réalité Augmentée
- « Cardboard » Voir ce modèle en VR sur votre mobile.

Mobile	AR	Cardboard
A screenshot of the 'Mobile' interface. It shows a QR code with the text 'Get this model in pocket-format. Learn how' above it and 'Scan this with your Kubby app' below it. At the bottom, there are buttons for 'Download on the App Store' and 'GET IT ON Google Play'. The toolbar at the very bottom has the 'Mobile' icon highlighted.	A screenshot of the 'AR' interface. It shows a QR code with the text 'Augment your reality! Learn how' above it and 'Scan this with your Kubby app' below it. At the bottom, there are buttons for 'Download on the App Store' and 'GET IT ON Google Play'. The toolbar at the very bottom has the 'AR' icon highlighted.	A screenshot of the 'Cardboard' interface. It shows a QR code with the text 'View this model in VR on your mobile. Learn how' above it and 'Scan this with your Kubby app' below it. At the bottom, there are buttons for 'Download on the App Store' and 'GET IT ON Google Play'. The toolbar at the very bottom has the 'Cardboard' icon highlighted.

Avec la fonction AR+, vous pouvez intégrer votre projet dans un environnement extérieur



On scanner le code QR en lançant l'application sur le mobile

Voici une série de captures d'écran

Pour information, une fois le téléphone installé dans les lunettes VR, pour vous déplacer, fixer un endroit de la pièce avec le point rouge, une temporisation se lance après quelques secondes et vous arrivez à l'endroit désiré...On se tourne dans la pièce et on repart....

