

Calibrador de Vr

Contenido

Introducción	3
Requisitos	3
Pasos.....	3
Calibración.....	4

Introducción

Para poder calibrar el vehículo, se ha añadido una pequeña herramienta dentro del simulador. Esta herramienta permite ajustar por separado cada una de las tres grandes secciones del simulador (volante, palancas y trono). Se recomienda que se realice entre dos personas. Una vez calibrado, la calibración se conserva hasta que sea sustituida por una nueva.

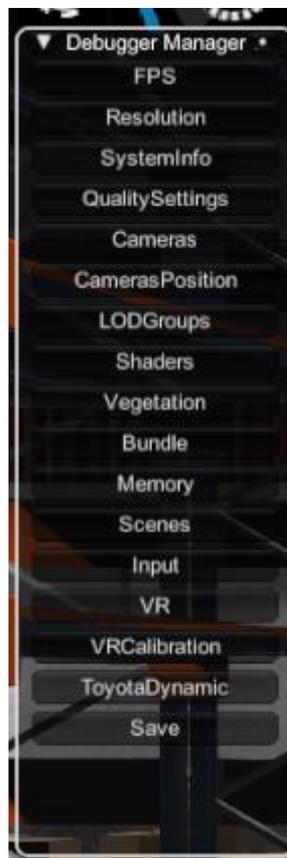
Requisitos

Para realizar la calibración, es necesario disponer de uno **y solo uno** de los mandos de las HTC. Además, es necesario disponer del simulador corriendo en VR con el Leap Motion conectado y funcionando correctamente. Para un resultado óptimo, se necesitan dos personas: una de ellas llevará las gafas y usará el Leap, mientras la otra utilizará el mando.

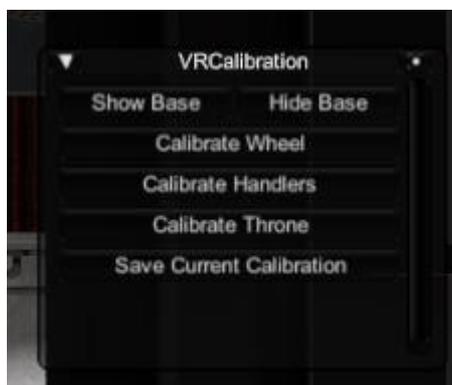
Pasos

Para calibrar, el primer paso consistirá en hacer la calibración de Steam, como se explica en otro documento. A continuación, se debe arrancar el simulador e iniciar una simulación normal.

Una vez en la simulación, hay que abrir el Performance Debugger (shift + f en el teclado). En la ventanita que aparece, hay que seleccionar VR Calibration.



En la ventana de VR Calibration nos aparecerán una serie de botones. Los dos primeros “Show Base” y “Hide Base” son para depurar la posición de las Base Stations y no debería ser necesario utilizarlo en un flujo normal. Bajo estos botones, aparecen 3 botones con el nombre “Calibrate XXX”, correspondientes a las 3 distintas posibilidades de calibración. No es obligatorio realizarlas todas, pero si recomendable.

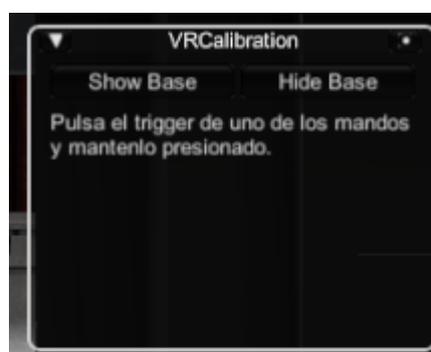


Una vez hayamos calibrado, encontraremos en Performance Debugger el botón “Save Current Calibration” que guarda la configuración actual. Esta configuración se guarda en la carpeta Temp del proyecto, con el nombre de calibration.vrc. Mientras exista este fichero, se cargará automáticamente al iniciar la simulación.

UnityVS_obj	22/01/2018 12:58	Carpeta de archivos	
calibration.vrc	22/01/2018 14:34	Archivo VRC	1 KB
replay_.smkr	22/01/2018 14:33	Archivo SMKR	0 KB
replay_.smkrz	22/01/2018 13:13	Archivo SMKRZ	15 KB

Calibración

Cada vez que seleccionemos uno de los botones de calibración, el simulador buscará un mando de HTC y esperará a que se presione el gatillo trasero. **Es importante NO soltar el gatillo** hasta haber colocado la pieza en la posición correcta



Cuando empecemos a presionar el gatillo, la pieza seleccionada se separará del resto del vehículo y se unirá al mando, permitiendo que lo coloquemos con el simple movimiento del

mando. Una de las personas estará sentada en el simulador, con las gafas colocadas y la mano en la posición del objeto real, sirviendo como referencia interior. A partir de ahí, la persona con el mando, irá moviendo el mando hasta hacer encajar la pieza con las manos virtuales de la persona.

Una vez la pieza está en una posición satisfactoria, solamente hay que soltar el gatillo y quedará colocada. Este proceso se puede repetir todas las veces que se desee hasta que la posición sea perfecta.

NOTA: los pivotes se han colocado a la derecha del vehículo para que a la persona del mando le resulte más fácil colocar los objetos, sin tener que poner sus manos demasiado cerca del simulador. Por tanto, la persona que utilice el mando, debe colocarse a la derecha del simulador.