



Réalité Virtuelle

LANCEMENT VISU EN TOUTE AUTONOMIE

CYCLIFE DIGITAL SOLUTIONS | 56 Boulevard de Courcerin 77183 Croissy-Beaubourg – France



SOMMAIRE

Processus de lancement ViSu casque VIVE PRO	2
1. Allumer et connecter le boîtier de liaison et ses câbles.....	2
2. Brancher le casque au boîtier.....	3
3. Lancer SteamVR et VIVE CONSOLE	6
4. Ouvrir le HUB	7
1) Sélectionner un projet puis lancer <i>ViSu</i>	7
2) Une fois sélectionné, un onglet lié au projet apparaît.....	8
5. Licences	9

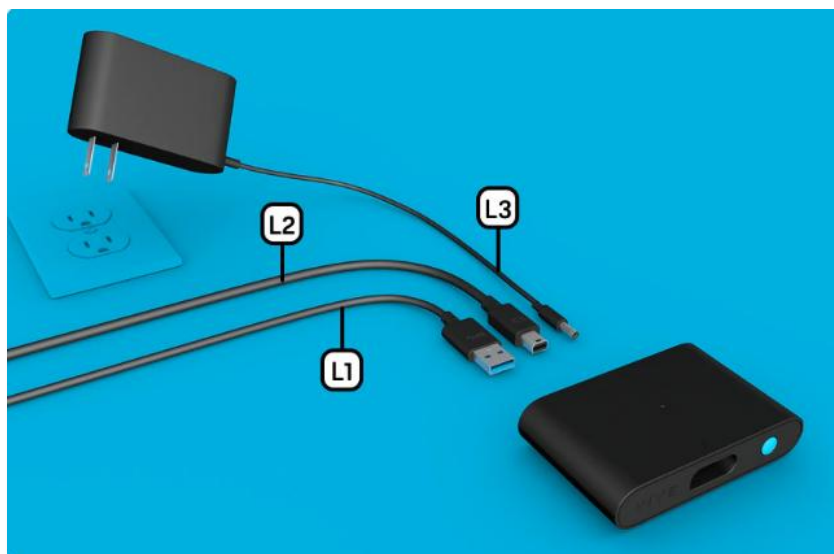


Lancement de ViSu

Processus de lancement ViSu casque VIVE PRO

Voici les différentes étapes pour lancer ViSu sur un projet en toute autonomie :

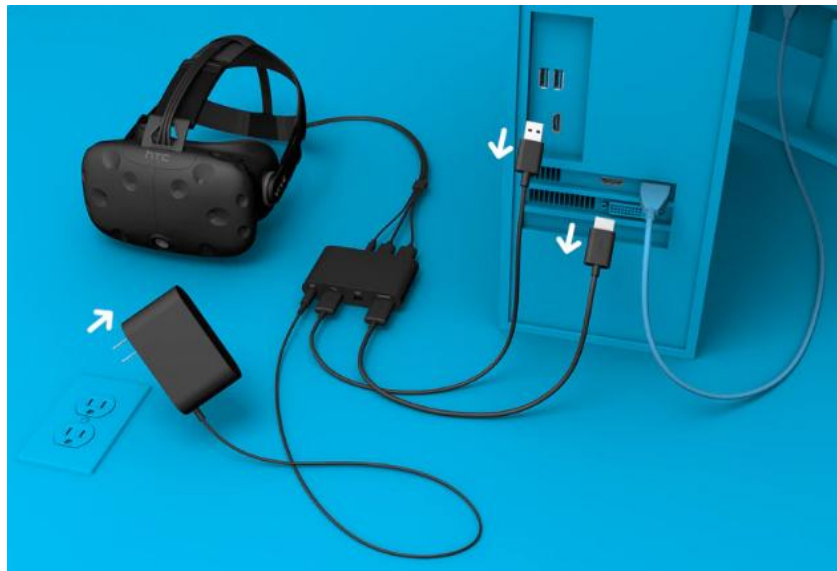
1. Allumer et connecter le boîtier de liaison et ses câbles



-  Boîtier de liaison
-  Câble USB 3.0
-  Câble DisplayPort
-  Alimentation



2. Brancher le casque au boîtier.



Allumer le casque et les manettes.

1) Pour allumer les manettes, il faut maintenir 3 secondes le bouton ci-dessous



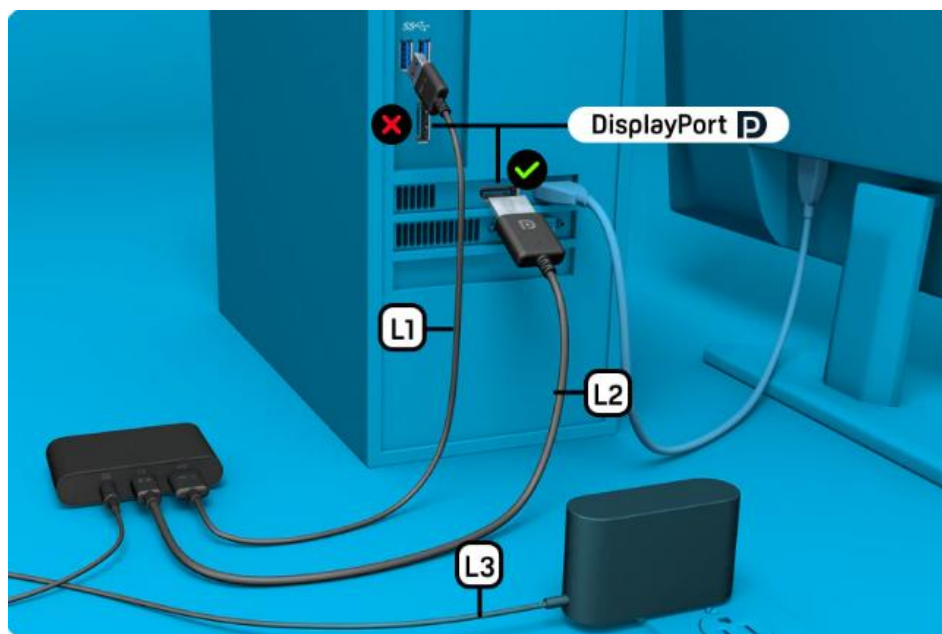


2) Pour allumer le casque, brancher le câble puis cliquer sur le bouton.



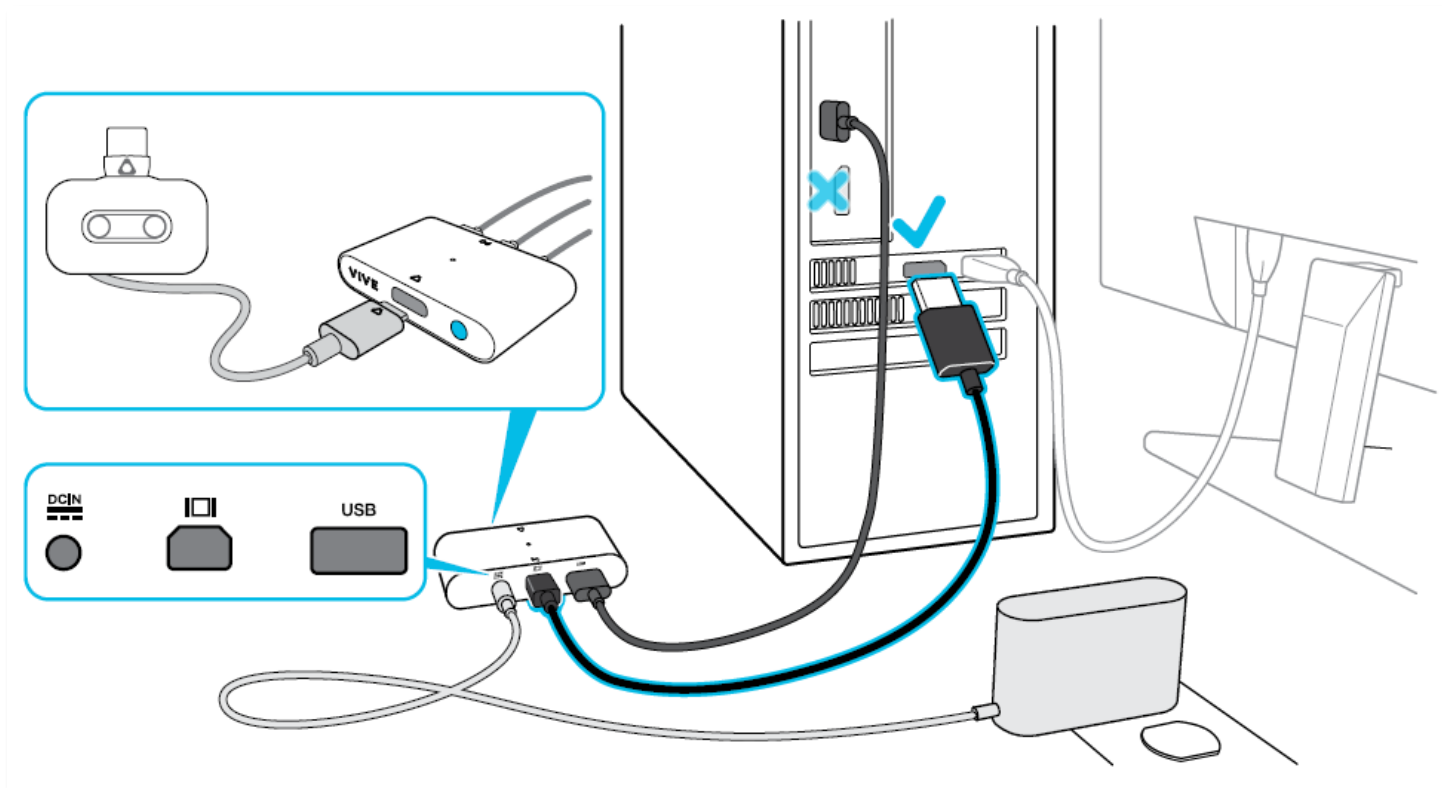
IMPORTANT !

Le câble DisplayPort doit être connecté à la même carte graphique qui est connectée à votre moniteur.





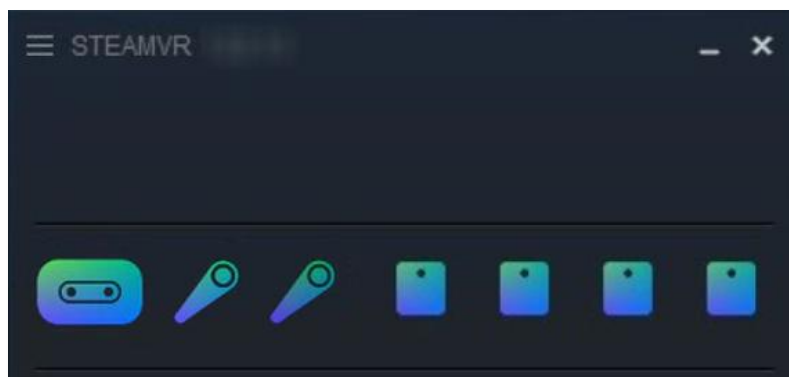
Branchement Final



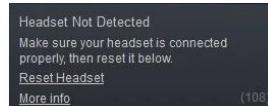


3. Lancer SteamVR et VIVE CONSOLE

1. Vérifier que tous les périphériques sont détectés par les capteurs



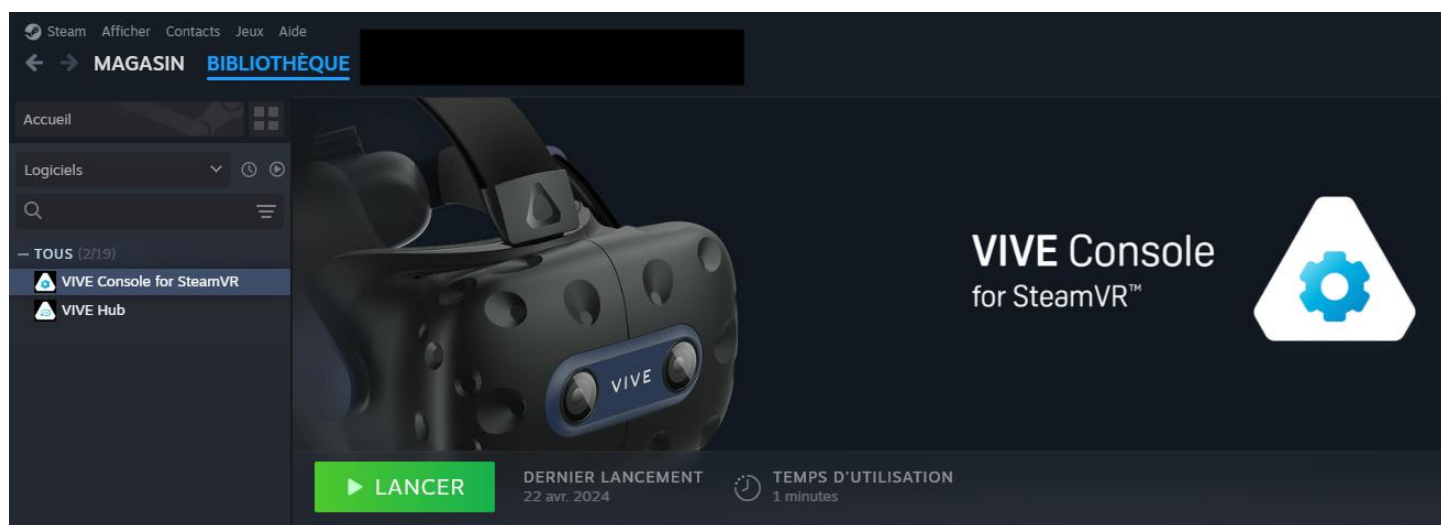
NB : Si c'est la première fois que vous lancez SteamVR et que vous avez l'erreur ci-contre, **il faudra rebooter la machine.**



Après redémarrage, paramétrer votre espace de jeux. (Suivre les instructions dans le casque VR)

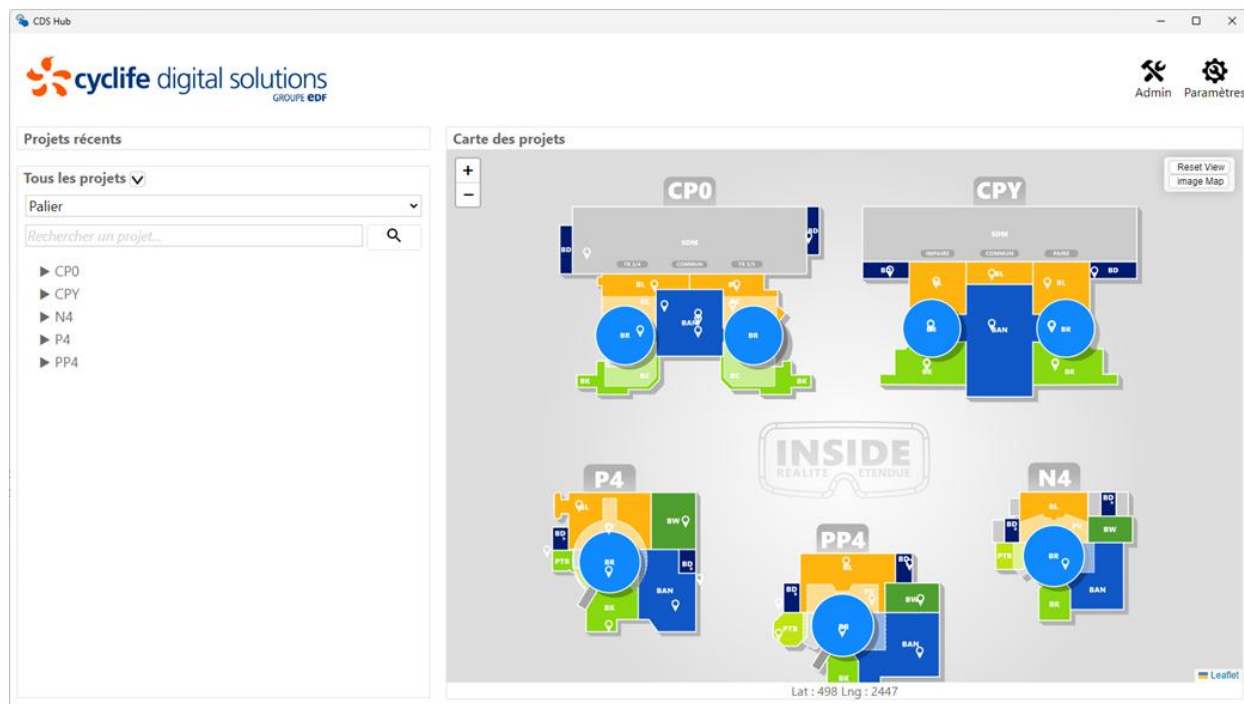
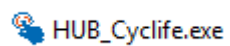
NB1 : Une fois SteamVR lancé, sur le côté du casque la led devient verte.

2. Depuis Steam lancer VIVE Console





4. Ouvrir le HUB



1) Sélectionner un projet puis lancer **ViSu**.

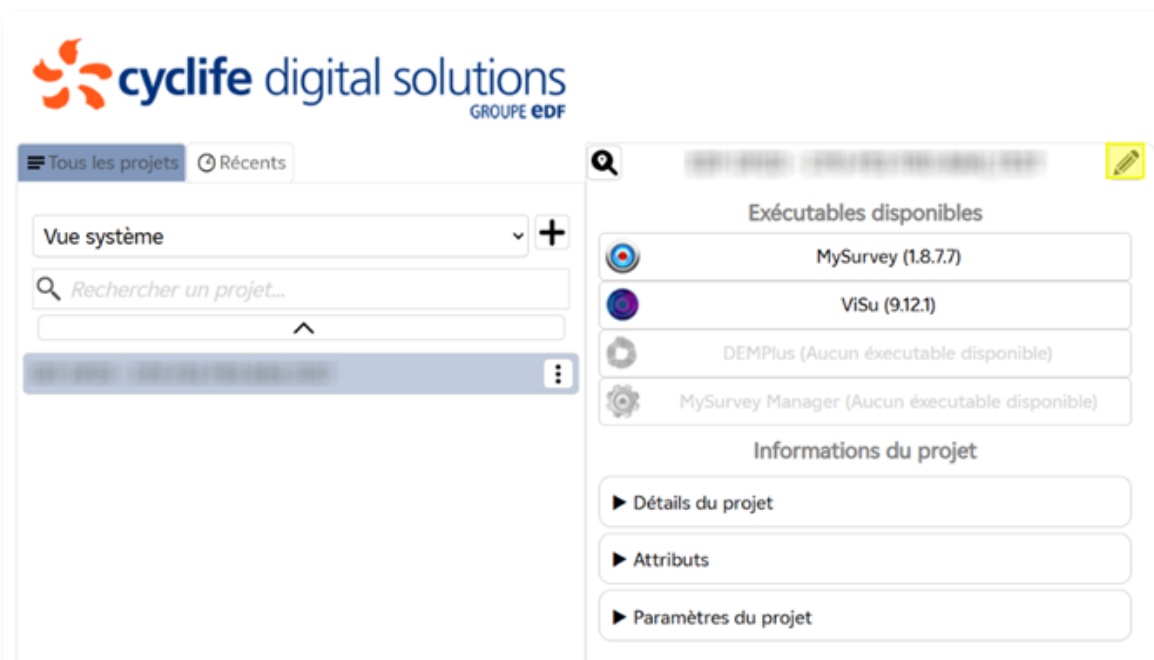
Pour lancer un projet, il faut le sélectionner :

- Soit dans l'arborescence
- Soit directement sur le plan image des paliers en cliquant sur l'une des icônes.

Lancement de ViSu



2) Une fois sélectionné, un onglet lié au projet apparaît.
Appuyer sur le bouton « **ViSu** » pour lancer le logiciel avec votre projet.





5. Licences

Si la clé de licence n'est pas lue automatiquement sur le fichier de licence, au 1er lancement de ViSu, il vous faudra saisir la clé de licence (Voir votre référent réalité virtuelle), puis appuyer sur « Activer ».

Propriétés	
Statut de la licence	Période d'essai expirée
Clef de licence	
Date d'expiration	-
Version	-
Type de licence	-

XXXXXXXX-XXXXXXXX-XXXXXXXX-XXXXXXXX-XXXXXXXX-XXXXXXXX

Activer



« ViSu est prêt, bonne expérience »