

Release ViSu 9.16.0

Amélioration des performances, de la robustesse et de l'expérience utilisateur



Objectifs de la version

- Accélérer le déploiement du mode Desktop
- Renforcer la robustesse de l'application
- Améliorer le rendu visuel de l'environnement

Une version centrée sur le desktop, la performance 3D et la stabilité applicative

Principales nouveautés



Ergonomie Desktop améliorée

Multi-écrans jusqu'à 6, refonte de la barre d'outils



Affichage quasi temps réel

Nuages de points et maquettes 3D massives



Rendu visuel optimisé

Contours renforcés pour une meilleure lisibilité



Temps de chargement divisé par 5

Chargement des modèles 3D plus rapides



Stabilisation des modules

Segmentation & Partage

Nouveautés Général:

Guide d'utilisation ViSu disponible:

Le **guide d'utilisation ViSu** est maintenant **disponible**.
Vous pourrez retrouver toutes les réponses à vos questions ?
Différents exemples et cas d'usages sont présentés pour chaque **fonctionnalité/modules**



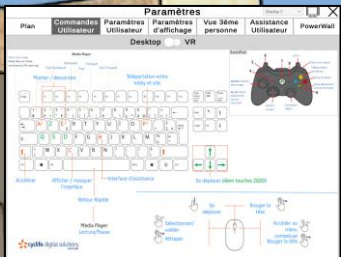
Gestion d'un second flystick (Powerwall):

En **powerwall**, Il est possible maintenant de brancher un second flystick 2+.
(NB: Naviguer avec un seul flystick est toujours disponible)

Ceci permet d'avoir une **meilleure ergonomie** dans la **navigation** et se rapprocher d'une **configuration type casque VR**.
Retrouver les touches dans les aides aux commandes 😊

Mis à jour des "aides aux commandes" Desktop et VR

Les **aides aux commandes** sont **disponibles** pour le **desktop, VR, Powerwall**.
En français et en anglais.
Elles **s'adaptent en fonction des casques VR connectés**.
Retrouvez-les dans l'interface « Paramètres », onglet « Commandes Utilisateur »



Amélioration du switch VR/Desktop

L'**option** permettant de **passer de VR à Desktop** ou de **Desktop à VR** a été **améliorée**.

Le **temps de changement** a été **diminué**.

Amélioration Ergonomie Desktop:

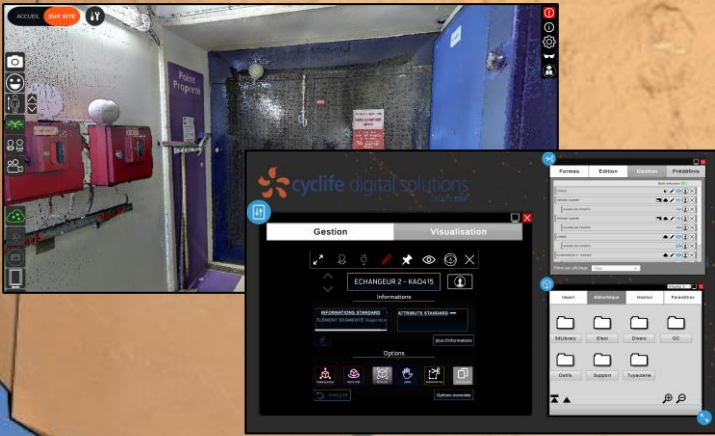
Multi-écrans:

ViSu est compatible avec le multi-screen.
Les utilisateurs pourront travailler sur 8 écrans max.

Cela permet d'avoir:

- Un écran de navigation dédié et pas trop encombré
- Des écrans de travail accueillant les outils

Remarques: Une fois en Multi-screen, les fenêtre ViSu se retrouve en mode plein écran.



Nouveau Design barre d'outils:

La **barre d'outils Desktop** a été repensée pour **améliorer l'ergonomie** et la **lisibilité**.

Elle adopte désormais une **organisation par catégories cohérente avec la VR**, accompagnée d'un **design épuré et d'icônes redesignées**.

Elle peut être dépliée/repliée.

Changement du mode d'interaction par défaut:

En mode Desktop, le **mode d'interaction par défaut** a été modifié et défini sur « **pas d'interaction** ».

Ce changement permet de **réduire les clics involontaires** et de **limiter la pollution visuelle** liée à l'ouverture multiple de fenêtres de propriétés.

Cela peut être modifié via les modes interaction.



Déplacement sur le plan 2D:

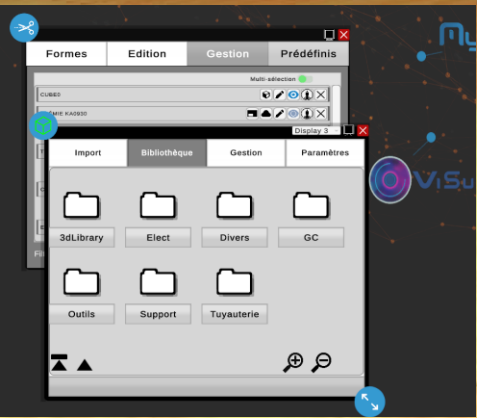
Le **déplacement sur le plan 2D** en mode Desktop a été **repensé** pour plus de fluidité.

Il est désormais possible de **zoomer avec la roulette de la souris** et de **se déplacer par un appui maintenu du bouton gauche**.

Tablette active au 1^{er} plan:

Lors du **survol d'une tablette**, celle-ci passe automatiquement au **premier plan**.

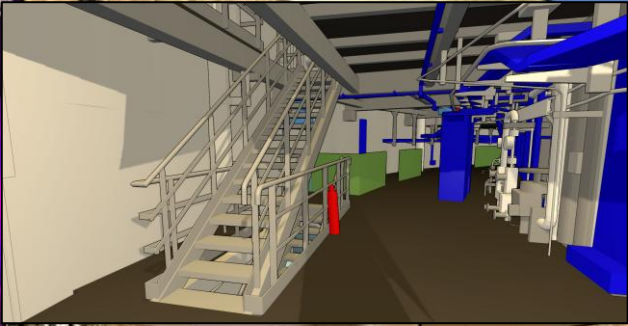
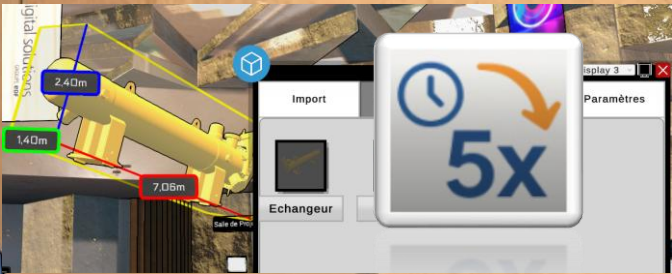
Cela permet de **mieux gérer les superpositions** et d'améliorer la lisibilité lorsque plusieurs tablettes sont ouvertes.



Amélioration Rendu visuel environnement:

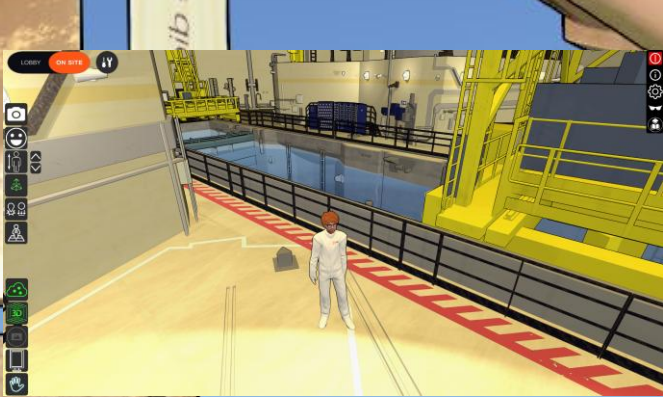
1ère phase d'amélioration du temps de chargement des modèles 3D:

Une première phase d'amélioration du **temps de chargement des modèles 3D** a été réalisée.
Le **gain de performance est significatif**, avec un temps de chargement **divisé par environ 5**.



Nouvelle amélioration du rafraîchissement des maquettes 3D:

Le **rafraîchissement des maquettes 3D** se rapproche désormais d'un fonctionnement **quasi-temps réel**.
Sur les **maquettes 3D volumineuses**, la **latence lors de la navigation** a été fortement réduite.



Gestion des environnements maquettes 3D texturées

ViSu prend désormais en charge l'**affichage et la navigation** dans des **maquettes 3D texturées**.



Nouvelle amélioration du rafraîchissement du nuage de points

Le **rafraîchissement du nuage de points** se rapproche désormais d'un fonctionnement **quasi-temps réel**, améliorant la fluidité de la visualisation.

Amélioration visuelle du nuage de points (Mise en évidence des contours et lumières)

Une **amélioration visuelle du nuage de points** a été réalisée (**Mise en évidence des contours**) pour une **meilleure visibilité**.
Une version Beta est disponible,
Dans l'interface « Paramètres », onglet « Paramètre d'affichage »,
Option « Etat de EDL (Beta) »
Cette fonctionnalité est **disponible en VR/Desktop /Powerwall**



Nouveautés Multi-utilisateurs & VR-Learning

Nouveaux outils synchronisés en session collaborative:

De nouveaux outils sont désormais synchronisés en session collaborative : **tablette Plan**, **tablette Modèles 3D** et **tablette Documents**.
Lorsqu'un utilisateur les ouvre, ils deviennent **visibles et accessibles** pour l'ensemble des participants.



Nouveaux outils enregistrés dans un VR-Learning:

De nouveaux outils sont désormais enregistrés dans le VR-Learning : **tablette Plan**, **tablette Modèles 3D** et **tablette Documents**.
Durant un enregistrement de learning, lorsqu'un utilisateur les ouvre, ils sont **enregistrés dans le learning**.

Ajout des vidéos et PDF au Learning

Dans les **VR-Learning**, il est possible d'inclure des vidéos et pdf



Ajouter une photo personnalisée à un avatar via l'interface

Lors d'un import d'un avatar, l'utilisateur peut y ajouter une photo via l'interface Avatar



Stabilisation & Nouveautés Module Partage:

Stabilisation du module Partage:

Une **stabilisation significative** du **module Partage** a été réalisée.

Pour rappel, le **module de partage** permet de **travailler à plusieurs sur des données**.

Il y a **2 modes de travail avec le partage**:

- **Partage « Offline »** : Permet de travailler sur la même donnée à plusieurs en asynchrone. Système de notification/mis à jour du partage si modifié.

NB : Equivalent à un fichier Word sur le réseau avec principe de lecture seul.

- **Partage « Online »** : A la différence, du partage « Offline », ceci permet de voir les modifications de chacun en « Live ».

NB : Equivalent à un fichier Word en Online avec le système modification collaborative.

Il y a **2 types d'espace de partage**:

- **Partage « Officiels »** : Ce sont des **partages officialisés** qui sont mis à **disposition pour l'ensemble des utilisateurs**. A l'ouverture de ViSu, ils sont accessibles par les utilisateurs. Ces partages sont ajoutés uniquement par l'administrateur Plateforme Cyclife Digital Solutions via l'interface Cyclife HUB.
- **Partage « Customs »** : Ce sont des **partages** qui **peuvent être créés par tous les utilisateurs**. Une fois l'espace de partage créé, il peut être partagé avec d'autres utilisateurs afin que ces derniers puissent s'abonner. Les utilisateurs abonnés à un même espace de travail pour collaborer autour de la donnée qui y est incluse.

Pour plus d'infos, consulter le guide utilisateur ViSu, §4.6 Partages



Pouvoir ajouter des documents dans des partages:

Il est possible d'ajouter des documents (Images, vidéos, pdf) dans les dossiers de partages afin de collaborer autour de cette donnée.

Mise en place d'un dossier externe dans les dossiers de partages:

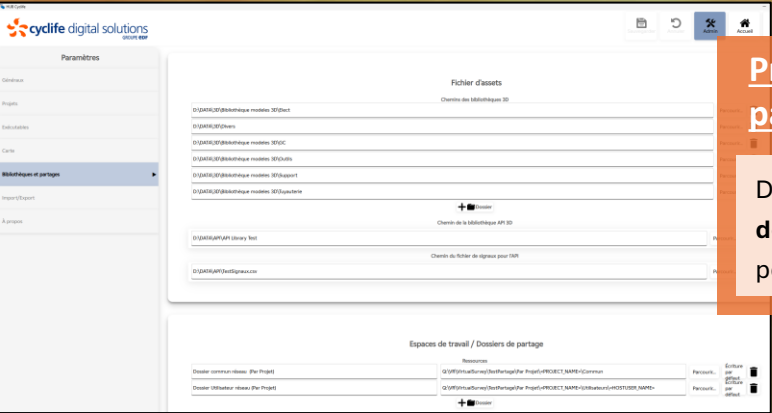
Ce **dossier externe** permet de **déposer et d'importer des modèles 3D sans avoir à ouvrir ViSu**.

Principe de fonctionnement :

- Un utilisateur ou une routine dépose des modèles 3D dans le dossier externe.
- À l'ouverture de ViSu, les utilisateurs **abonnés au partage** voient les modèles **chargés automatiquement**.
- La **conversion au format ViSu** est réalisée **une seule fois**, par le **premier utilisateur** ouvrant ViSu.
- Les autres utilisateurs bénéficient directement du modèle converti et n'attendent que le chargement.

Prise en compte du nom des dossiers partage officiels saisies via le HUB

Dans le HUB, l'**administrateur** peut **créer les dossiers de partage officiels** et leur donner un nom personnalisé. **ViSu gère maintenant ces derniers**.



Stabilisation & Nouveautés Module Segmentation:

Amélioration & stabilisation du Module Segmentation

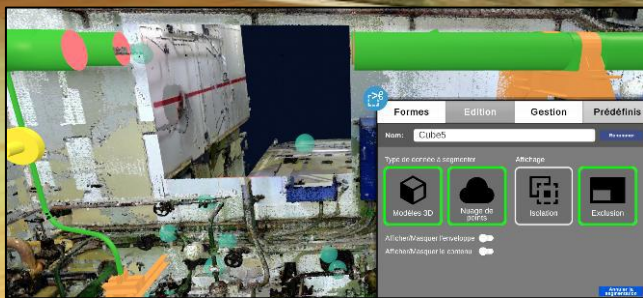
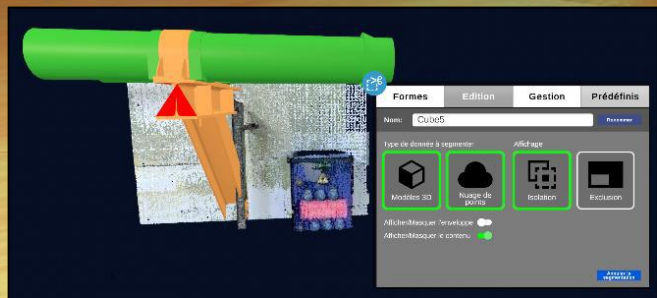
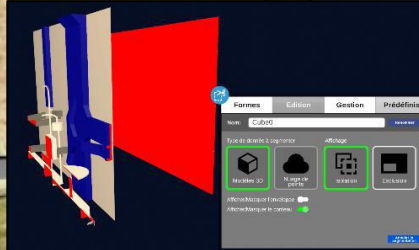
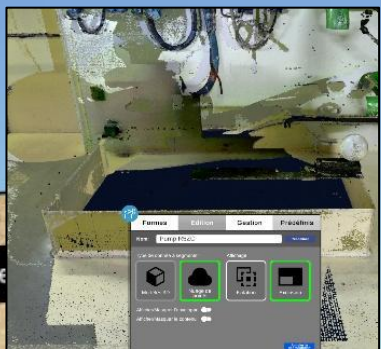
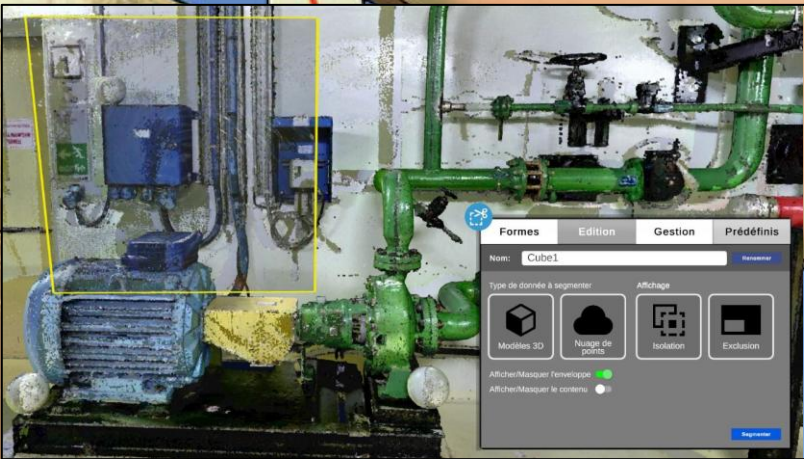
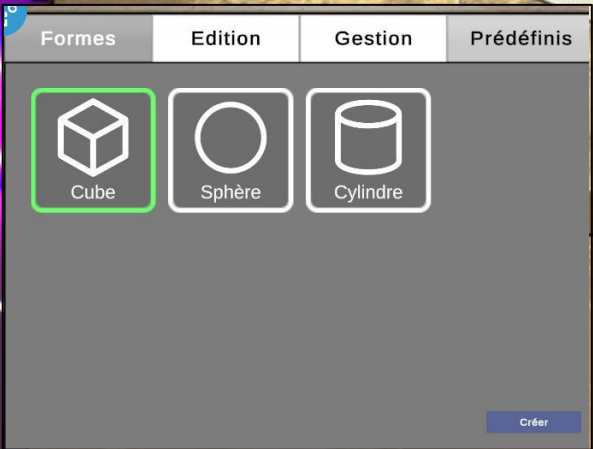
Le moteur de segmentation a fortement été amélioré/stabilisé:

- **Meilleure fluidité du rafraîchissement du nuage** de points après segmentation, désormais **peu ou pas impacté**.
- **Correction des principaux bugs** liés aux segmentations.

Pour rappel, le module de segmentation permet de:

- **Créer** des enveloppes de segmentation (Cube, Sphère, Cylindre)
- L'utilisateur peut choisir le type de données à segmenter: Uniquement les modèles 3D, uniquement le nuage ou les 2.
- Une fois segmenté, l'utilisateur pourra déplacer la segmentation, isoler, l'exclure, etc...

Pour plus d'infos, consulter le guide utilisateur ViSu, §4.2.2.6.8. Les segmentations



Stabilisation du Module Formation :

Stabilisation du Modules Formation:

Une **stabilisation significative** du **module Formation** a été réalisée.

Pour rappel, le **module de formation** permet à un formateur/instructeur d’être autonome pour créer ses formations non scénarisées*.

(*) formations non scénarisées : Formations libres qui n’ont pas de scénarios à suivre (type serious game, type jeux vidéo) avec des succès et échecs validés automatiquement par ViSu. Ici, les validations se font visuellement à l’appréciation de l’instructeur/formateur.

En complète autonomie, l’instructeur/formateur va pouvoir :

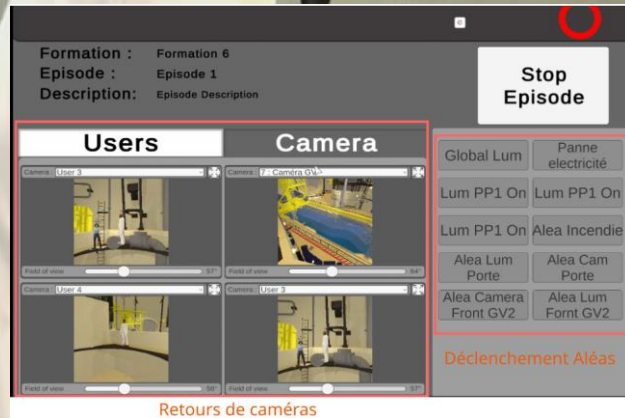
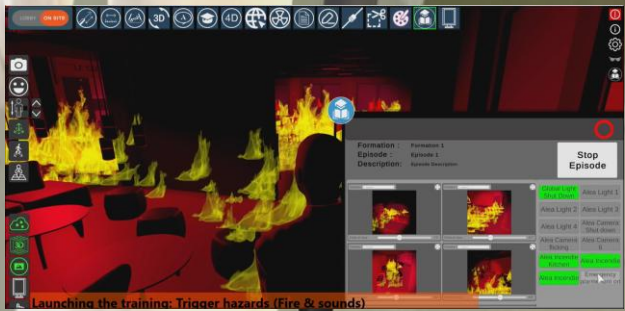
1. Créer ses formations non scénarisées pas à pas :

- Création de l’environnement de la formation
 - Création/Agencement de l’environnement 3D (nuage de points, maquette 3D)
 - Création des environnements sonores (bruits de moteur, bruit d’une ventilation, alarme incendie)
 - Création des environnements lumineux (lumière de sécurité rouge, spot d’éclairage, ombrage, spot sur un bras de télé-opération, ...)
 - Placement des cameras virtuelles (caméras télé opération ou caméras de surveillance)
- Création des différents episodes de la formation (ex : 1ère épisode : démantèlement de la dalle béton cœur CHA-2, 2ème épisode : démantèlement des plaques de gerbages, une fois la dalle béton enlevée)
- Création aléas (incendies, panne de lumière, déclenchement d’alarme sonore, panne de cameras) qui pourront être lancés durant la formation

2. Lancer une formation et superviser le/les apprenants en solo/multi via une interface de supervision dédiée :

- Pouvoir communiquer avec les apprenants
- Voir leurs déplacements via des écrans de supervision se connectant sur des caméras virtuelles
- Déclencher des aléas, créés au préalable par l’instructeur, afin de les challenger (déclenchement incendie, panne de lumière, ...)
- Validation visuelle des faits et gestes des apprenants.

Pour plus d’infos, consulter le guide utilisateur ViSu, §4.3.4. Formation



Stabilisation du Module « Objets connectés (API) »:

Stabilisation du Module « Objets connectés (API) »:

Une **stabilisation significative** du module **Objets connectés (API)** a été réalisée.

Pour rappel, le **module « Objets connectés (API) »** permet de créer des éléments interactifs/pilotables via des simulateurs externes. Nous pourrions faire l'analogie de ces éléments avec des objets de domotiques.

Ces éléments ne sont pas obligés d'être connectés avec le simulateur. Ils peuvent être utilisés uniquement dans ViSu.

Différents éléments peuvent être créés:

- **Capteurs** : Cet élément est un capteur IOT permettant de récupérer en temps réel les valeurs des vrais capteurs
- **Bouton-signal/Signal**: Signal permettant de lancer une action depuis un simulateur externe.

Par l'exemple, le bouton envoie un signal « Animation pont de manutention », le simulateur en retour va envoyer en temps réel les messages animant l'équipement.

- **Caméras**: Placement des cameras virtuelles (caméras télé opération ou caméras de surveillance)
- **Lumières**: Création des environnements lumineux (lumière de sécurité rouge, spot d'éclairage, ombrage, spot sur un bras de télé-opération, ...)
- **Spots sonores**: Création des environnements sonores (bruits de moteur, bruit d'une ventilation, alarme incendie)

Pour plus d'infos, consulter le guide utilisateur ViSu, §4.3.5. [Tablette API Externe](#)

