

## Configuration de Meta Quest 3 avec Quest Link (traduction page Chaos)

1. Téléchargez [l'application Meta Quest](#)
2. Ouvrez l'application Oculus PC sur Windows et connectez-vous avec votre compte Meta.
3. Allumez votre casque.
4. Branchez votre câble USB 3 dans un port USB 3.0 de votre PC, puis l'autre extrémité dans le casque.
5. Mettez votre casque, puis appuyez sur le bouton / de votre contrôleur droit pour ouvrir le menu universel.
6. Ouvrez les **Paramètres rapides**.
7. Sélectionnez **Quest Link**.
8. Sélectionnez l'ordinateur auquel votre casque est connecté, puis cliquez sur **Lancer**.

### Configuration avec Air Link

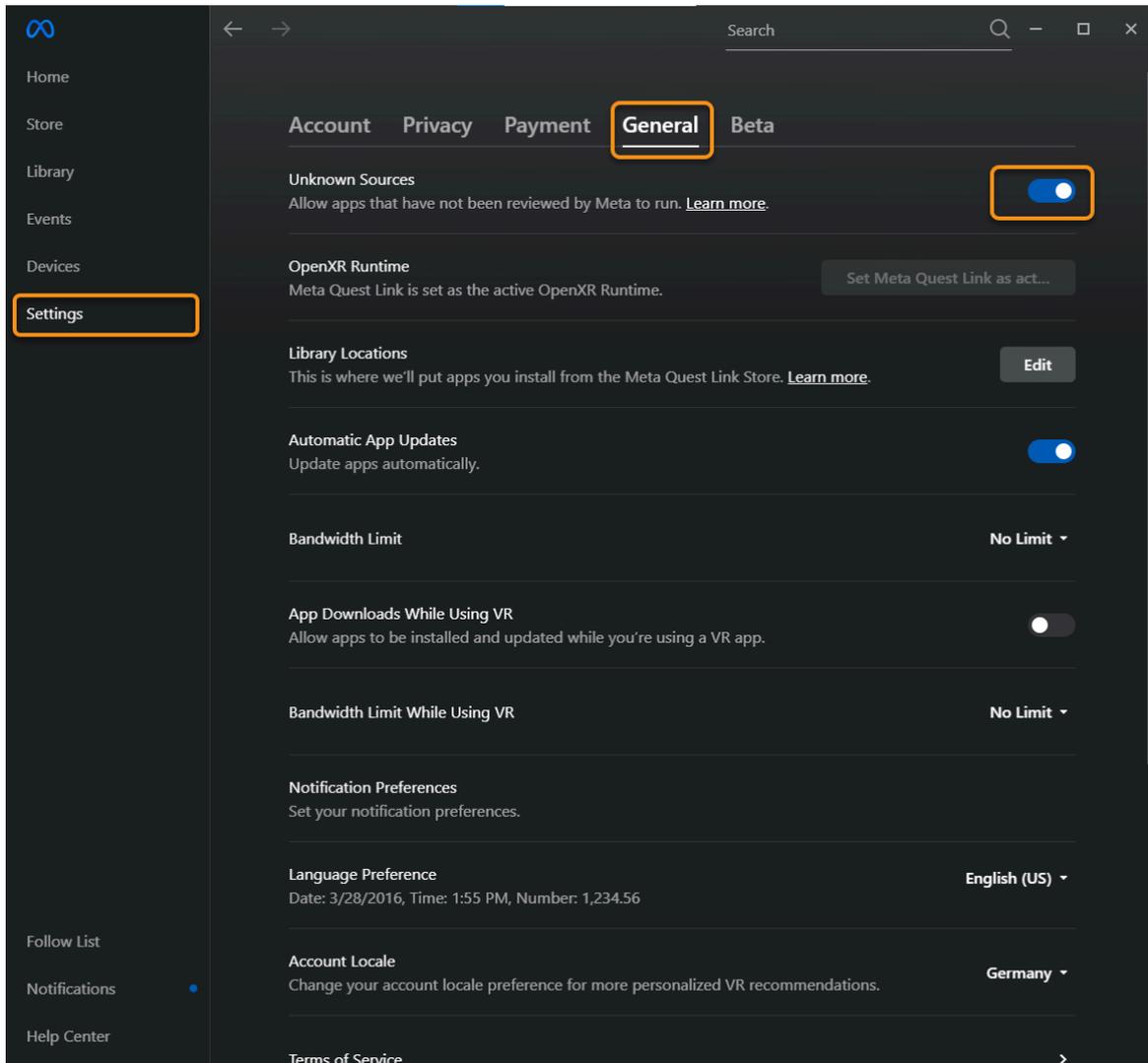
1. Ouvrez l'application Oculus PC sur Windows et connectez-vous avec votre compte Meta.
2. Allumez votre casque.
3. Mettez votre casque, puis appuyez sur le bouton / de votre contrôleur droit pour ouvrir le menu universel.
4. Ouvrez les **Paramètres rapides**.
5. Sélectionnez **Quest Link**.
6. Activez l'interrupteur **Utiliser Air Link** en haut du panneau Quest Link.
7. Votre PC et votre casque doivent être connectés au même réseau pour que Air Link fonctionne.
8. Connectez votre ordinateur par câble à votre routeur.
9. Sélectionnez **Lancer** pour commencer à utiliser Air Link.

### Activer la VR dans Enscape

1. Ouvrez l'application Meta/Oculus et allez dans **Paramètres**.
2. Dans la section **Paramètres généraux**, activez l'option **Sources inconnues**.

>





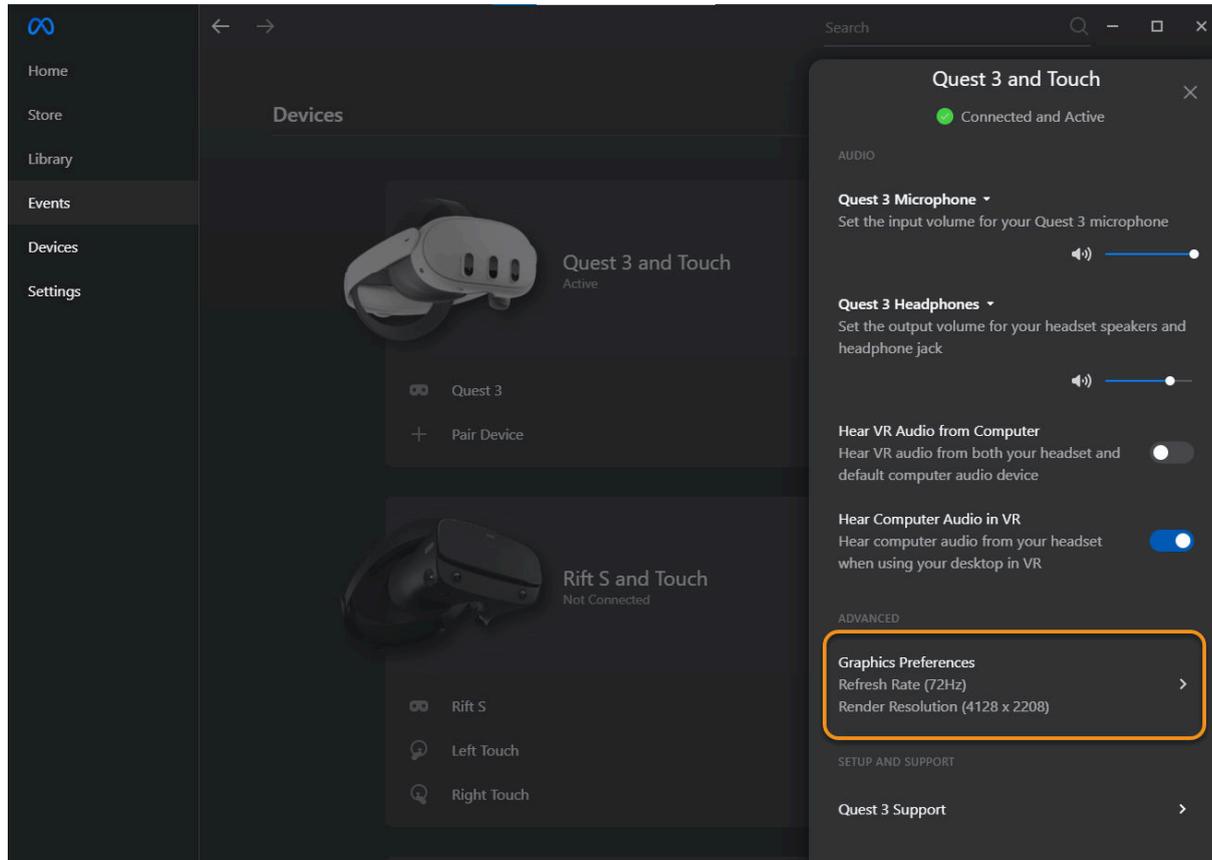
Maintenant, vous pouvez activer le mode VR d'Enscape en cliquant sur le bouton **Activer le casque VR** situé dans le ruban Enscape. 🕶️

>



Pour modifier la résolution d'un casque VR Meta, les options se trouvent dans la fenêtre de paramètres natives d'Oculus, sous **Appareils** → **Préférences graphiques**.

>

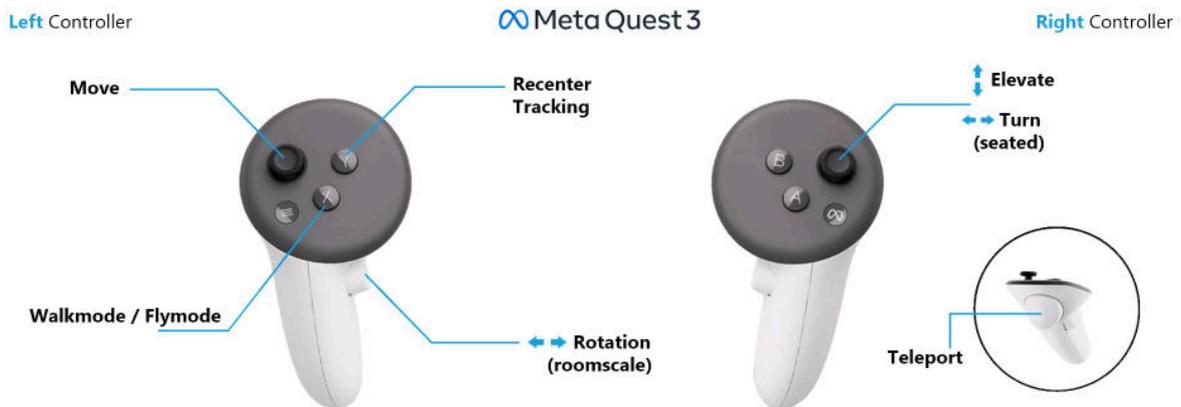


## Déplacement & Commandes

Lors de l'activation d'une vue ou au démarrage d'Enscape, vous serez placé(e) si possible sur la prochaine position valide au sol.

- Vous pouvez ensuite explorer librement les environs en vous déplaçant simplement avec le contrôleur gauche.
- Le contrôleur droit permet de naviguer verticalement.
- L'heure de la journée peut être modifiée à l'aide des deux contrôleurs.
- La fonctionnalité de téléportation est décrite ici.

>



## Bonnes pratiques

Si vous constatez des saccades en VR alors que votre matériel répond aux exigences indiquées, vous pouvez réduire la **qualité de rendu** d'Enscape dans la fenêtre des paramètres. Le niveau de qualité **Ultra** n'est pas recommandé pour la VR, sauf si vous utilisez une **NVIDIA RTX 4070 Ti** ou mieux.

Si votre système possède **deux cartes graphiques**, assurez-vous que l'une d'elles soit **désactivée** avant d'utiliser Oculus, ou vérifiez que **Oculus et Enscape s'exécutent sur la même carte graphique**.

## HTC Vive Pro 2

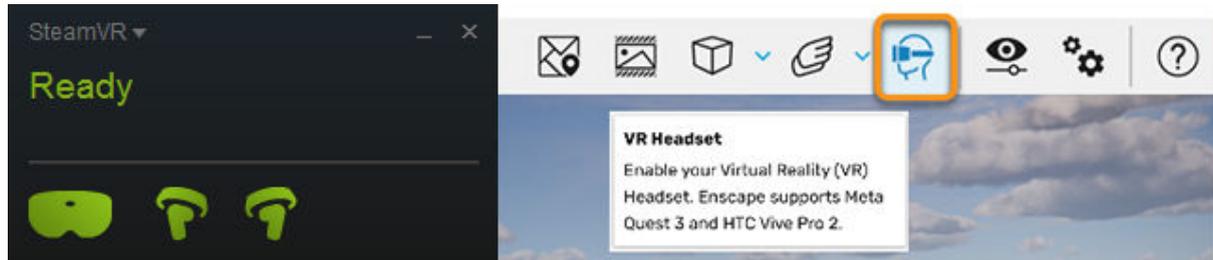
### Configuration

Pour utiliser Enscape avec le **HTC Vive Pro 2**, il est nécessaire d'avoir **Steam**, y compris **SteamVR**, installés et en cours d'exécution. Tous les logiciels requis seront installés via l'assistant officiel de configuration Vive.

Une fois l'installation terminée, **SteamVR** vous guidera à travers toutes les étapes nécessaires pour préparer votre expérience VR en espace libre (lancer la configuration de la pièce).

Lorsque SteamVR indique que tout est prêt (feu vert), vous pouvez activer le **mode VR d'Enscape** en cliquant sur le bouton **Activer le casque VR** dans le ruban Enscape. 🧠🏠

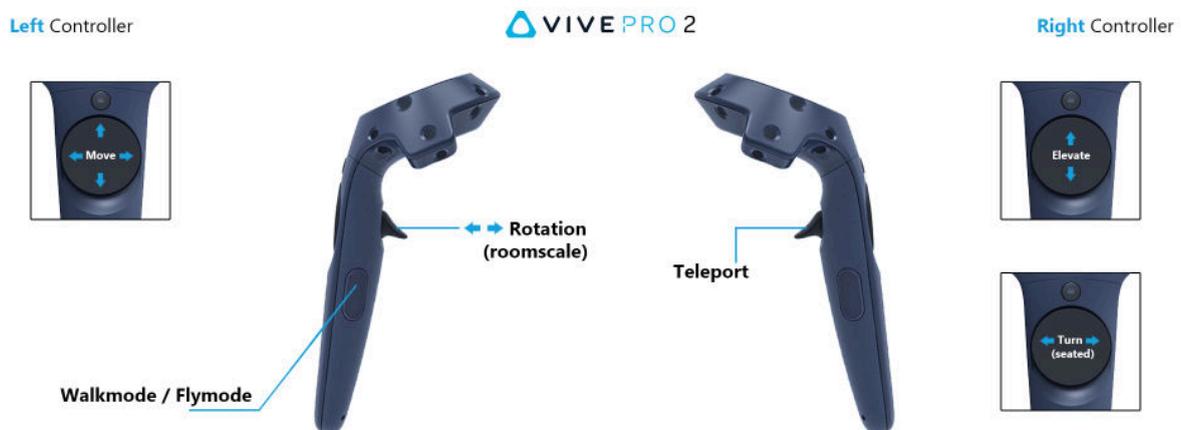
>



## Déplacement et Commandes

Lorsque vous activez une vue ou démarrez Enscape, vous êtes automatiquement placé(e), si possible, sur une position valide au sol.

- Vous pouvez ensuite explorer librement votre environnement simplement en vous déplaçant avec le **contrôleur gauche**.
- Le **contrôleur droit** vous permet de naviguer verticalement.
- L'**heure de la journée** peut être ajustée à l'aide des **deux contrôleurs**.
- La **fonctionnalité de téléportation** est décrite ici (👉 tu veux que je t'aide à la traduire aussi ?).



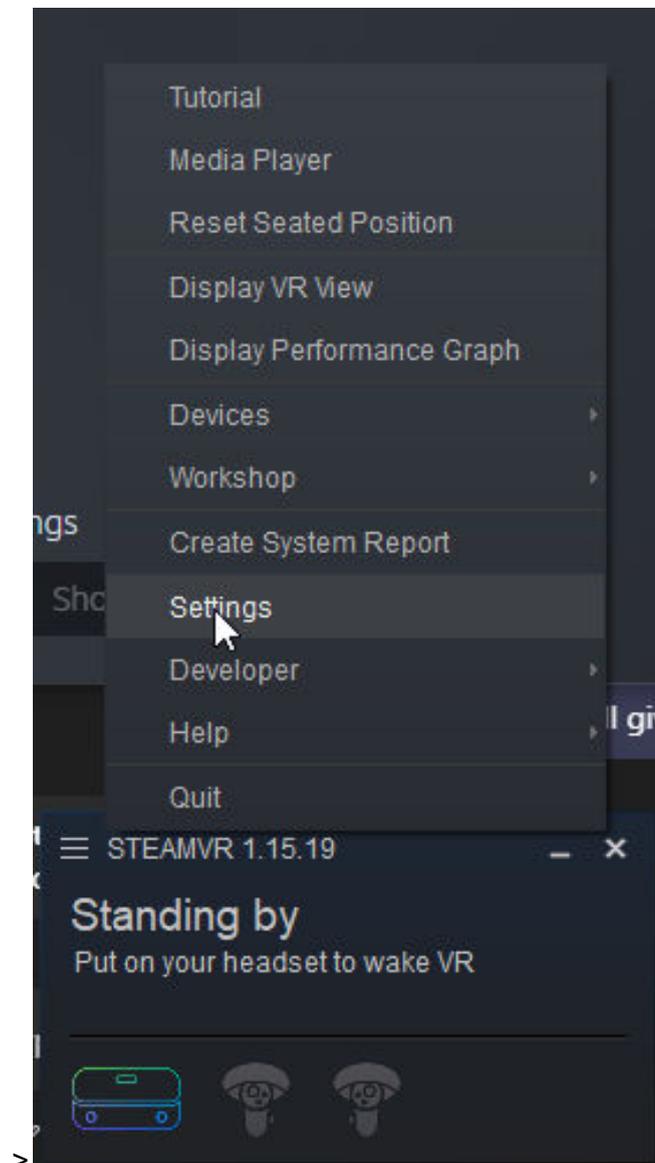
## Bonnes pratiques

Si vous ne pouvez pas respecter les exigences recommandées, il est conseillé de **réduire la qualité de rendu à moyenne** ou même **brouillon**, afin d'améliorer la fluidité de l'expérience VR.

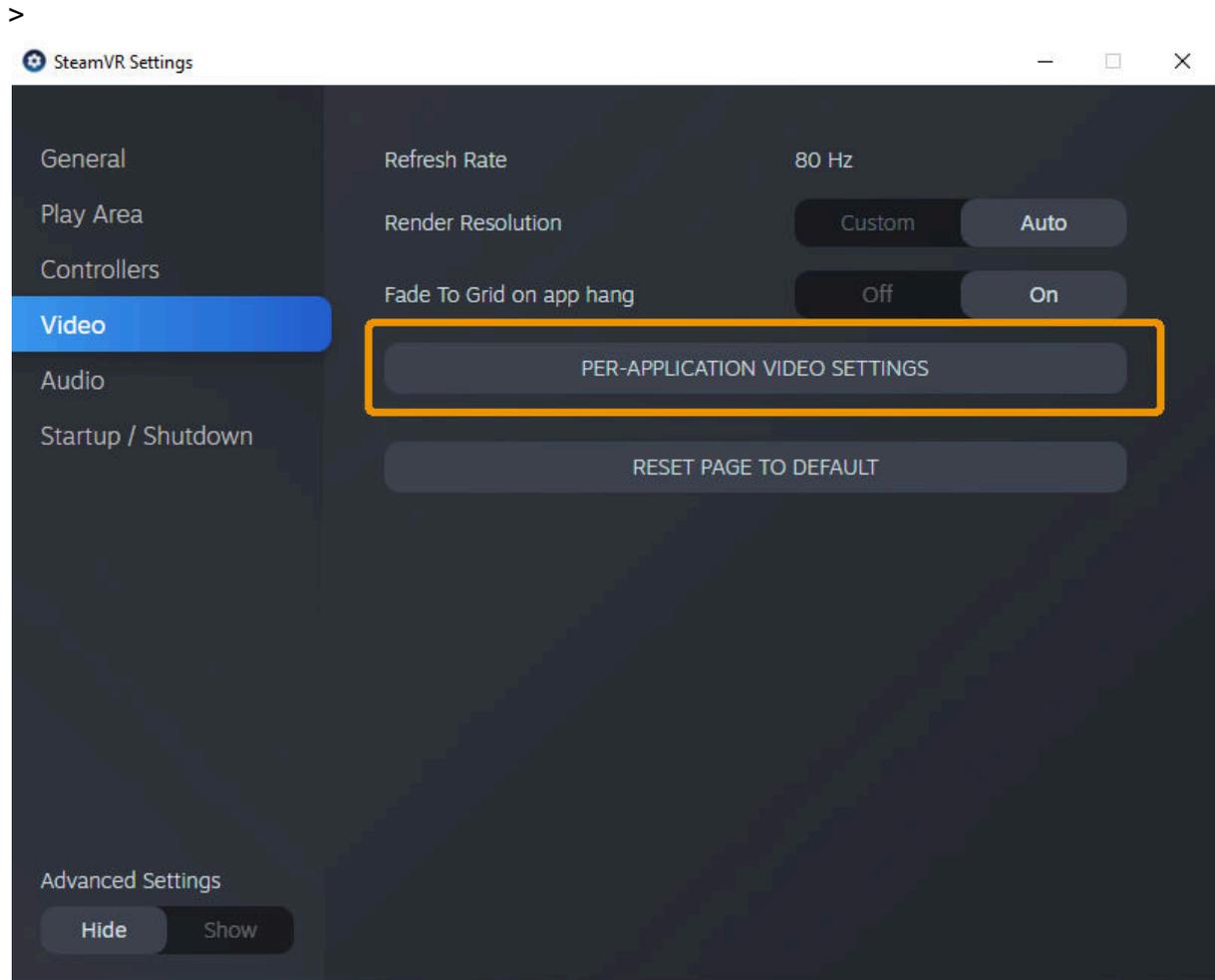
Si vous remarquez des **distorsions en VR** tout en utilisant une carte graphique haut de gamme, cela peut être dû au fait que **SteamVR règle la résolution sur 100 %**, ce qui déclenche désormais un **super-échantillonnage**. Il est recommandé de **la baisser à 50 %**. Pour ajuster cela, suivez les étapes ci-dessous :

1. Lancez votre logiciel de **CAO (Conception Assistée par Ordinateur)**.

2. Lancez **Enscape**.
3. Démarrez la **VR dans Enscape**.
4. Ouvrez **SteamVR**.
5. Accédez à la fenêtre des **Paramètres SteamVR**.

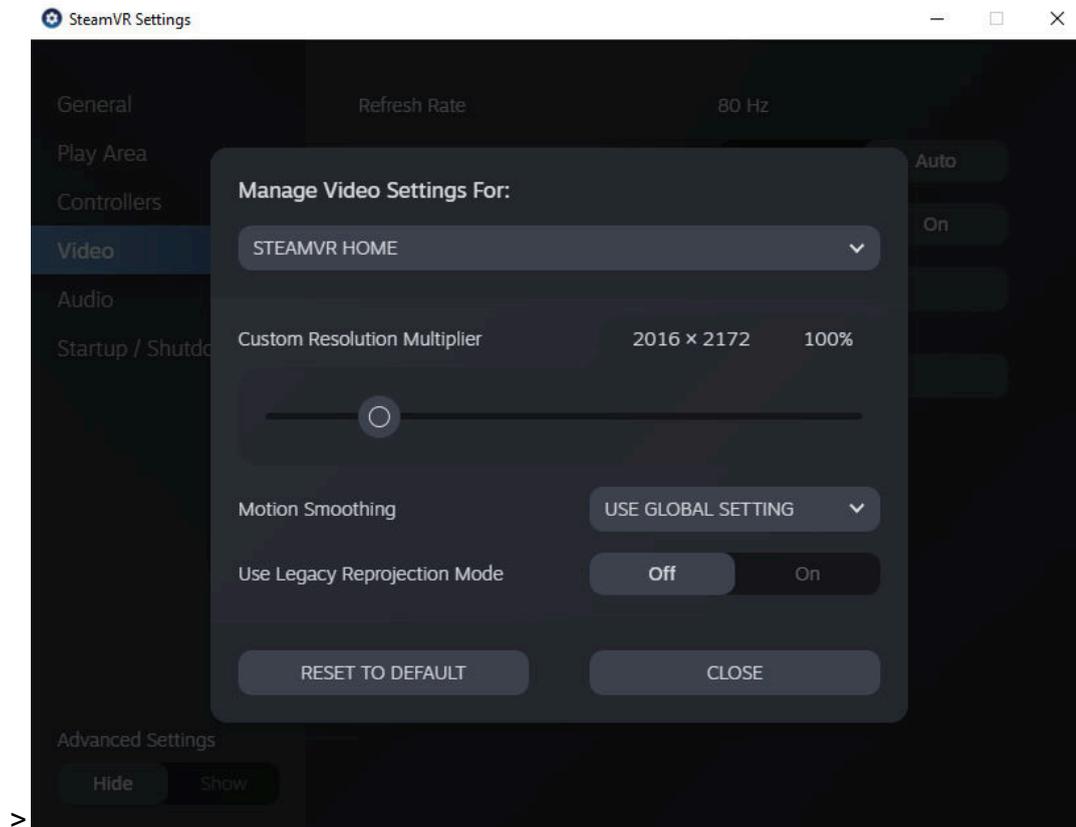


Dans la boîte de dialogue suivante, sélectionnez l'option **Vidéo**, puis cliquez sur **Paramètres vidéo par application**.



Dans la boîte de dialogue suivante, utilisez le **curseur situé directement sous le Multiplicateur de résolution personnalisée** pour le régler à **50 %**, ou moins si cela convient.

Une valeur inférieure à 50 % peut également améliorer les performances, bien que la **qualité d'image puisse en être réduite** — ce qui est tout à fait normal dans ce cas.



## Autres casques

Les autres casques, comme le **Quest 2**, le **Quest Pro** ou tout casque **Windows Mixed Reality**, ne sont **pas officiellement pris en charge**.

Cependant, les utilisateurs parviennent généralement à les faire fonctionner correctement via un **câble Link** ou **Oculus Air Link**.

Veillez noter que **nous ne garantissons pas la compatibilité officielle** avec ces casques.

### Prévention des nausées

En général, si vous suivez toutes les étapes précédentes et que votre machine est suffisamment puissante, le **mal des transports en VR** (cybersickness) ne pose pas de problème majeur.

Cependant, cela dépend de chaque individu et de son expérience personnelle en réalité virtuelle.

Les **symptômes les plus courants** incluent :

- Inconfort général
- Maux de tête

- Sensation de mouvement dans l'estomac
- Sensation étrange ou de malaise
- Nausée
- Désorientation
- Vertiges

Les **facteurs déclencheurs** peuvent inclure :

- Âge, genre, condition physique
- Stabilité de la posture
- Faible taux de rafraîchissement visuel
- Conscience spatiale et sensibilité au mouvement

L'intensité des symptômes peut être aggravée par :

- Taux de rafraîchissement visuel
- Position de l'utilisateur
- Décalage entre les mouvements réels et perçus
- Champ de vision
- Parallaxe de mouvement
- Angle de vision

**Conseils pour réduire les effets de la cybersickness :**

- La première fois en VR, l'utilisateur lui-même doit initier la navigation avec le contrôleur (pas quelqu'un d'autre).
- Entrez dans la VR depuis le sol, **pas depuis une vue surélevée** ou un toit.
- Limitez l'usage des modes de vol ou d'élévation : marchez physiquement ou **utilisez la téléportation** quand c'est possible.
- Donnez du temps à l'utilisateur pour s'adapter au casque avant de lui confier le contrôleur.
- **Mâchez du chewing-gum.**
- Portez un **bracelet anti-nausée**.
- **Limitez votre temps d'exposition à la VR.**
- Utilisez des lunettes ou casques VR qui **limitent la vision périphérique**.
- Essayez le **ReliefBand**, un dispositif médical contre le mal des transports.
- **Hydratez-vous bien.**

### Interaction

Pour interagir dans le monde VR d'Enscape, une **barre de menu (Menu Ribbon)** est toujours visible au-dessus du **contrôleur gauche** en VR.



>



## Interaction dans la VR

Lorsque l'un de ces symboles est sélectionné en réalité virtuelle, un **panneau associé glisse vers le haut** à partir de la barre de menu, affichant les **options liées à chaque élément du menu**.

- L'option sélectionnée est indiquée par une **barre orange** au-dessus du symbole choisi.
- Lorsque le contrôleur gauche n'est plus actif pendant un court moment, le **panneau du menu se rétracte automatiquement** dans la barre de menu et **disparaît**.

## Téléportation

La fonctionnalité de téléportation en VR comporte **deux étapes distinctes** qu'il convient de suivre pour profiter pleinement de cette option :

- **Maintenir la gâchette** (sans l'enfoncer complètement) affiche le **curseur de téléportation** permettant de cibler une destination.
- **Appuyer entièrement sur la gâchette** déclenche alors la **téléportation**, si l'endroit ciblé est disponible.

Ainsi, la **gâchette du contrôleur droit** vous permet de sélectionner et de vous téléporter vers **presque n'importe quelle destination visible**.

>



### Téléportation – Fonctionnement avancé

- Le  **curseur de téléportation**  peut traverser les  **portes**  et certaines  **fenêtres**  (les fenêtres en mur-rideau ne sont pas encore prises en charge), ce qui vous permet d'atteindre facilement les zones situées derrière.
- Si le  **pointeur devient rouge avec un symbole X**  lorsque vous maintenez la gâchette en visant un emplacement, cela signifie que  **la destination n'est pas disponible**  pour la téléportation.
- La téléportation possède une  **limite de distance d'environ 10 km** , avec une  **marge de décalage d'environ 500 mètres** .

>



## Navigation

Le panneau de navigation propose cinq options :

- **Roomscale** – Ce mode VR fonctionne à l'intérieur des **limites de votre espace VR** et utilise votre **taille réelle** comme hauteur du spectateur.
- **Assis (Seated)** – Ce mode VR fonctionne en mode assis, ce qui signifie qu'une **hauteur du spectateur prédéfinie** est utilisée lorsque vous êtes en mode marche.
- **Mode Marche (Walkmode)** – Votre position est **liée au sol**, tout en **entrant en collision avec la géométrie**.
- **Mode Vol (Flymode)** – Permet de vous déplacer librement **sans être lié au sol**.
- **Recentrer le suivi (Recenter Tracking)** – Permet de **recentrer l'origine du suivi** à votre **position actuelle** dans la zone de jeu.

>



## Recentrage du suivi – Cas d'usage

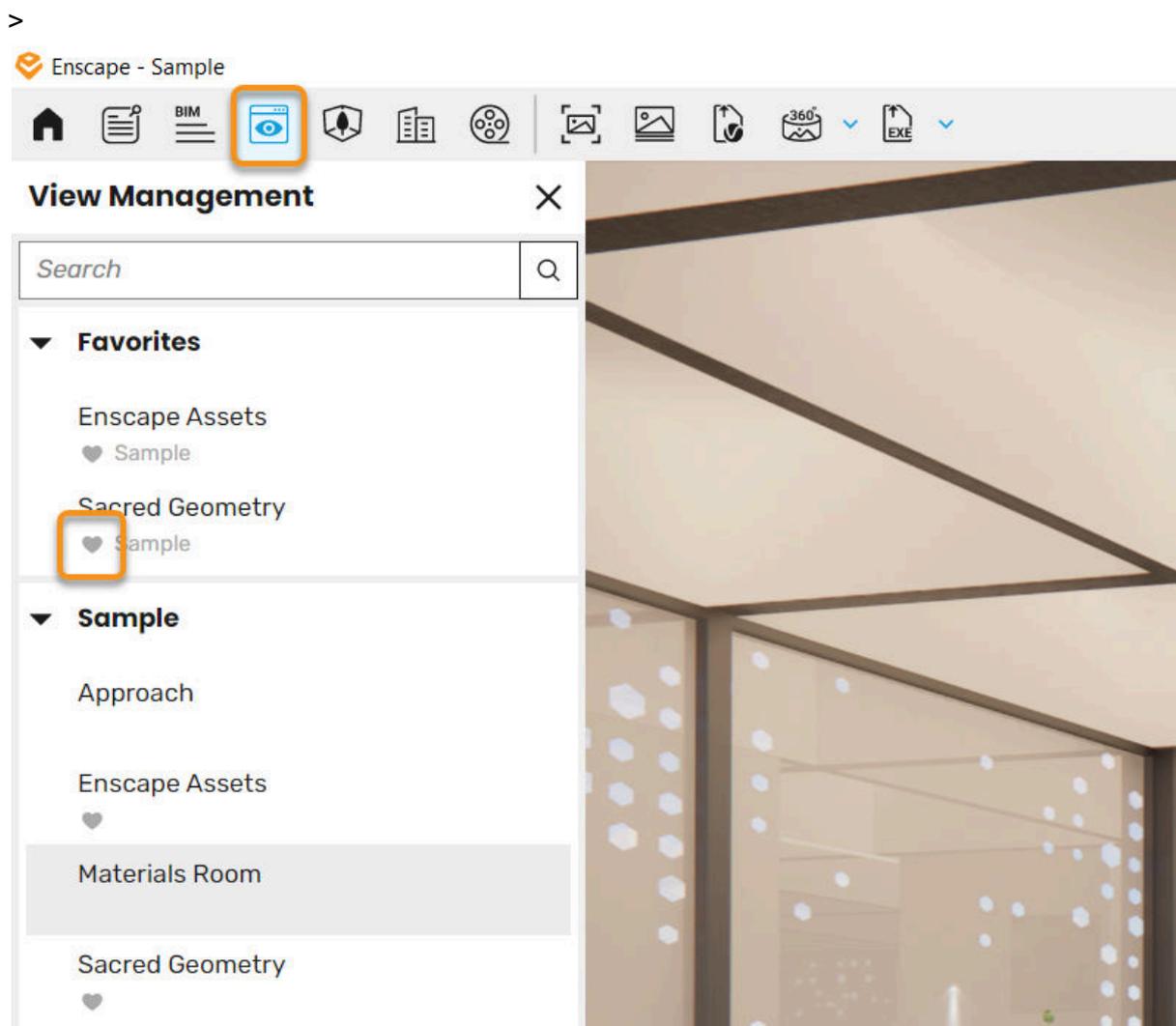
Pour mieux comprendre le fonctionnement de l'option **Recentrer le suivi**, considérez les cas suivants :

- Vous êtes en mode **Assis** dans la VR, mais vous êtes **debout dans le monde réel**, et le centre de suivi VR a été calibré pour une position assise (ce réglage est défini lors de la configuration initiale).  
 Résultat : votre avatar virtuel paraît **beaucoup trop grand** à cause du décalage entre votre hauteur réelle et celle définie en mode assis.  
 Appuyez sur **Recentrer le suivi** pour **corriger cette différence**. Votre hauteur virtuelle sera ajustée pour correspondre à nouveau à celle du spectateur définie.

- En **Roomscale VR**, l'option **Recentrer le suivi** est surtout utile en **mode Marche**.  
En effet, les collisions sont basées sur le centre calibré.  
Si vous vous déplacez physiquement de quelques pas de côté dans le monde réel, puis tentez de traverser une porte en mode marche via le contrôleur, la **collision sera incorrecte**.  
Recentrer le suivi **réinitialise la position** pour une navigation précise.

## Mode Présentation

Toutes les **vues enregistrées et marquées comme Favoris** deviendront ensuite accessibles via le **menu Mode Présentation** en VR.



## Mode Présentation en VR

En réalité virtuelle, sélectionnez le **symbole du Mode Présentation** pour afficher le **panneau du Mode Présentation**. Il s'agit d'un **menu en carrousel** contenant des

**miniatures de toutes les vues** qui ont été mises en favoris dans les menus **Vue/Gérer les vues**.

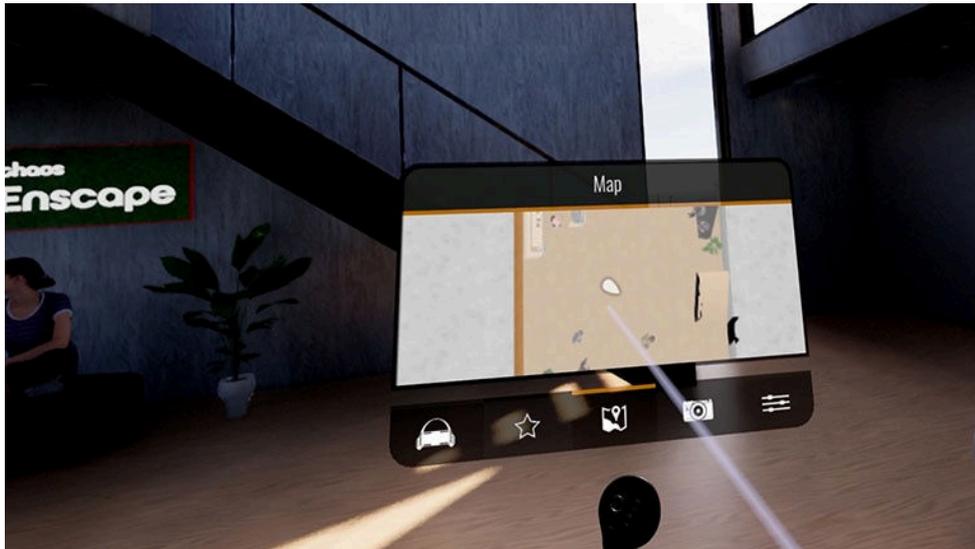
- Utilisez la **gâchette du contrôleur droit** pour **faire défiler les miniatures** et **sélectionner la vue** que vous souhaitez afficher.
- Une fois la vue sélectionnée, vous serez **immédiatement téléporté** vers cet emplacement enregistré.
- L'**heure de la journée** associée à cette vue sera également **mise à jour automatiquement**.

>



## **Mini-carte**

En sélectionnant le **symbole 'Carte'** dans le menu VR, une **mini-carte** s'affiche. Il s'agit d'une vue en **élévation depuis le dessus**, orientée selon le **Nord vrai**, qui permet de **sélectionner rapidement un emplacement** dans votre projet à l'aide du **pointeur laser du contrôleur droit**, pour s'y **téléporter instantanément**.



## Caméra virtuelle

Le panneau des paramètres de la **caméra virtuelle** permet de **capturer une image de l'écran en réalité virtuelle**. Il existe **deux types de capture d'écran** que vous pouvez réaliser :

### **Capture d'écran (Screen Capture)**

Avec la **capture d'écran**, vous pouvez enregistrer exactement ce que vous voyez dans la fenêtre VR.

Lorsque vous êtes satisfait(e) de votre position, **appuyez sur la gâchette droite** de votre module de contrôle pour prendre la capture.

À noter : la qualité **ne sera pas équivalente à un véritable rendu**, car cette fonctionnalité est surtout conçue pour permettre **d'ajouter des annotations directement depuis la VR**.

>



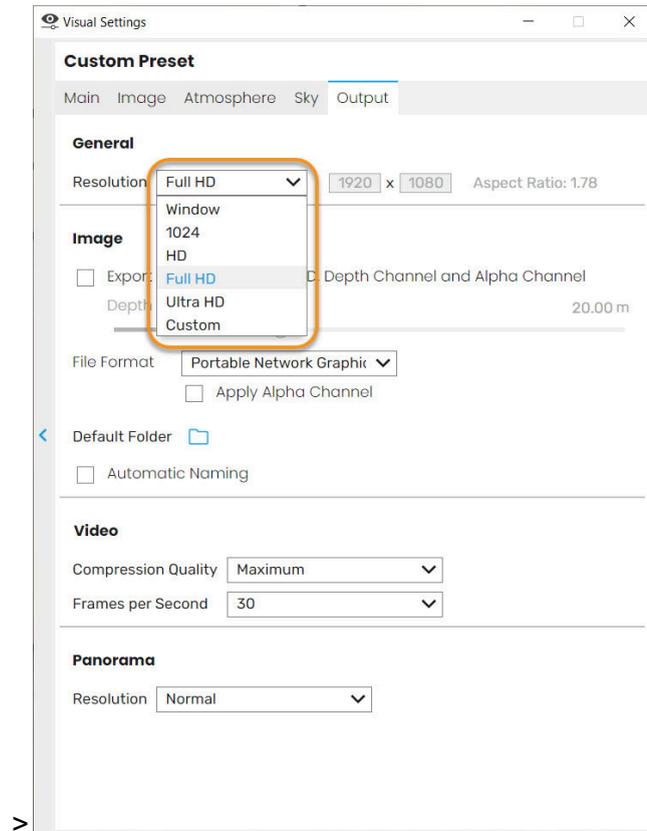
## IMAGE DE RENDU





## Deuxième méthode de capture

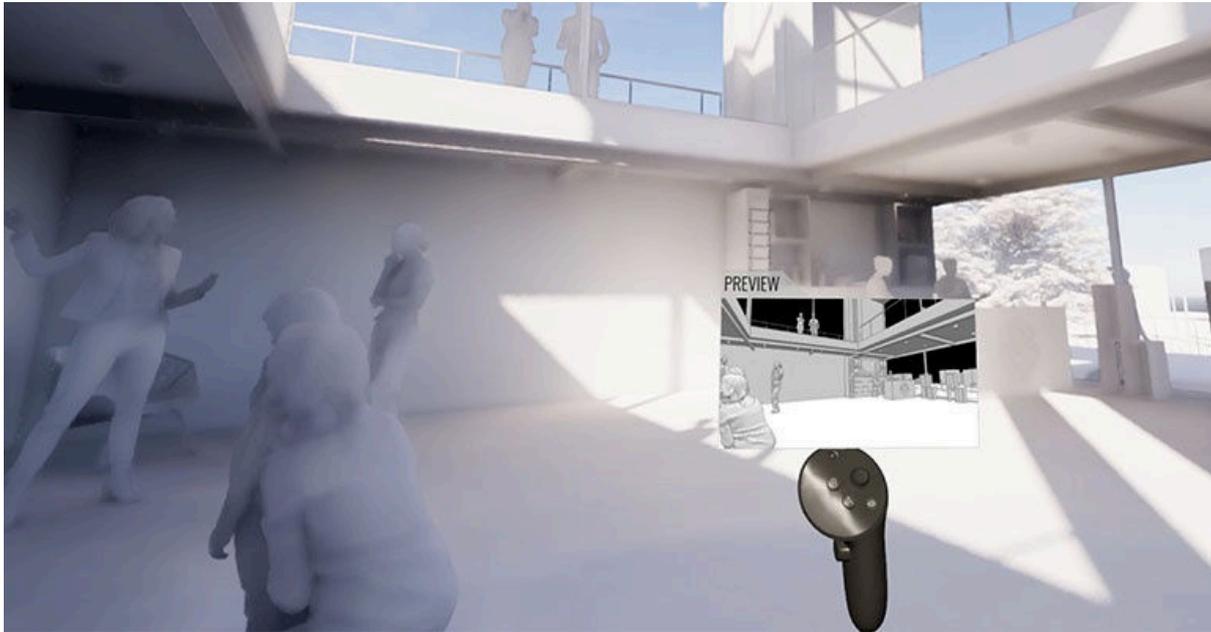
La deuxième méthode permet de **capturer des images haute qualité**, tout en offrant la possibilité de **définir le cadrage** de la capture grâce au **rapport d'aspect ajustable** de la résolution, que vous pouvez configurer dans l'**onglet "Sortie" des paramètres visuels d'Enscape**.



Vous pouvez ensuite **cadre votre vue en déplaçant la caméra virtuelle** dans l'environnement VR.

Une **fenêtre d'aperçu** vous indiquera la zone que vous allez capturer, sous forme **d'image en niveaux de gris et basse résolution**.

>



## Rendu d'images et paramètres VR dans Enscape

Vous pouvez **rendre autant d'images que vous le souhaitez sans quitter la VR**, mais notez que :

- La qualité de l'**aperçu** n'est pas équivalente à celle du rendu final.
- Les **rendus finaux ne sont générés qu'une fois la VR désactivée** dans le ruban Enscape.

### Paramètres de rendu

- Une fois la VR désactivée dans le ruban, seuls les **derniers paramètres enregistrés** dans la fenêtre **Paramètres Enscape** seront appliqués.
- Vous pouvez **ajuster les paramètres après la capture** en ouvrant la fenêtre Paramètres depuis le ruban.
- Les images rendues seront enregistrées à l'**emplacement spécifié** dans les paramètres d'Enscape (par défaut, le dossier **Images**).

### Options disponibles dans les paramètres

1. **Mode Blanc** – Tout devient blanc, sauf les matériaux transparents.
2. **Contours** – Affiche les contours des géométries. L'épaisseur des lignes peut être ajustée en mode Normal ou Blanc.
3. **Heure de la journée** – Permet de définir l'heure souhaitée dans la scène.

**Exécutable autonome** Lorsque vous utilisez la VR via la version autonome (**Standalone Executable**), veuillez consulter l'article dédié pour localiser les paramètres VR, y compris l'interrupteur permettant d'activer/désactiver la VR.



Source (traduction page site Chaos):

<https://docs.chaos.com/display/ESKETCHUP/Virtual+Reality+Headset#oculus>

