

Virtual Universe aperçu numéro 1

Cet aperçu va vous permettre d'observer quelques aspects et fonctionnalités du futur produit Virtual Universe. Cet aperçu est encapsulé dans un exécutable généré par AUTOMGEN8. Un projet AUTOMGEN8 est également disponible pour les possesseurs d'une licence ou les utilisateurs de la version d'essai d'AUTOMGEN8.

Virtual Universe sera la prochaine génération d'outils de création de supervision et de simulation 3D.

Ce logiciel fonctionnera dans AUTOMGEN (comme IRIS3D) mais pourra aussi fonctionner indépendamment d'AUTOMGEN et se connecter à d'autres outils logiciels possédant un exécuteur PC (UNITY de Schneider, logiciels OMRONS, MITSUBISHI, etc.). Virtual Universe pourra également se connecter directement à des automates programmables avec une interface d'entrées / sorties ou par la prise console des automates.

Le concept de Virtual Universe est d'utiliser les technologies de pointe utilisées notamment dans les jeux vidéos (moteur de rendu 3D Irrlicht, moteur physique Newtown, etc.) pour simuler ou superviser des systèmes automatisés.

Comparé à IRIS 3D, Virtual Universe proposera de nombreuses améliorations :

- rendu plus réaliste : ombres, textures, etc.
- simulation physique interactive (vous pouvez déplacer les objets 3D avec la souris pendant la simulation),
- configuration performante (meilleure ergonomie, importation de plus de format de fichier 3D, etc.),
- fonctionne en dehors d'AUTOMGEN,
- et tellement plus...

De quoi avez-vous besoin pour faire fonctionner l'aperçu ?

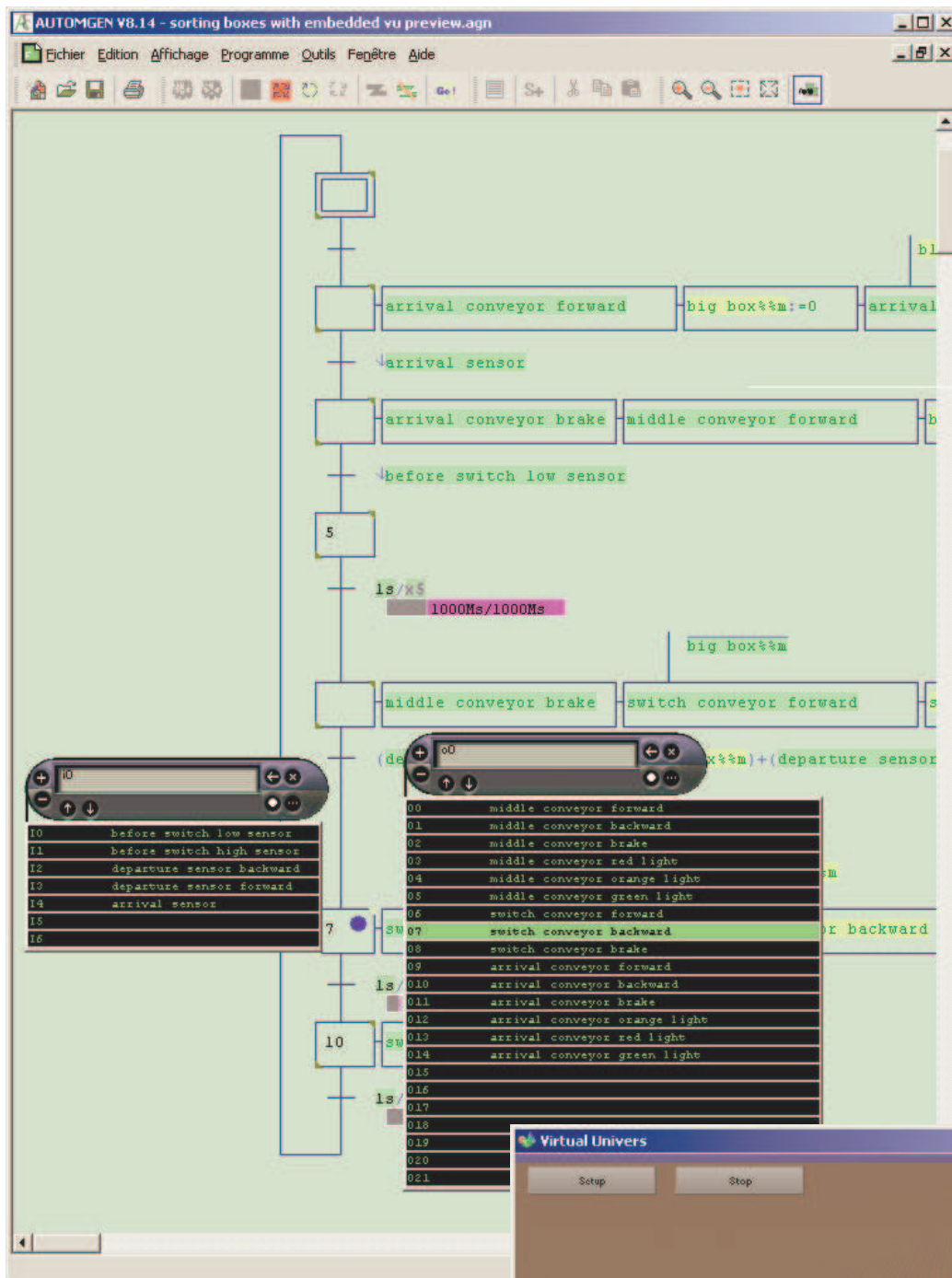
Un PC fonctionnant sous Windows XP, VISTA ou Windows 7. Pour Windows XP, Directx 9 de Microsoft doit être installé (vous pouvez le télécharger sur le site Internet de Microsoft si nécessaire). Une carte vidéo 3D est fortement recommandée.

Virtual Universe peut également être utilisé avec la technologie stéréoscopique 3D Vision de NVIDIA.

Comment exécuter l'aperçu ?

Lancez l'excutable : lancera AUTOMGEN8 et Virtual Universe automatiquement.

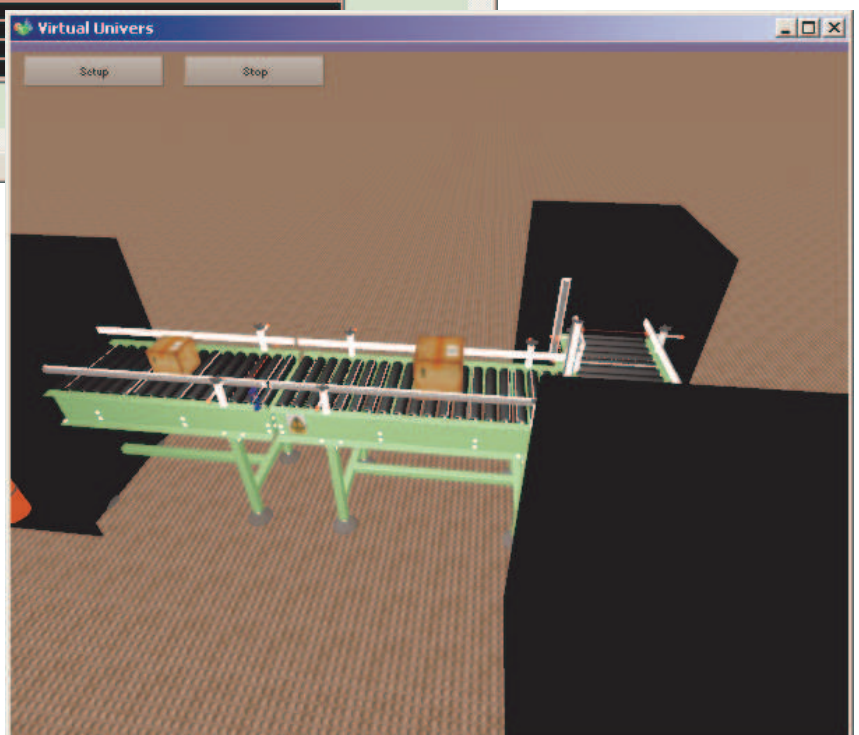
Le firewall de Windows vous demandera peut être d'autoriser AUTOMGEN à accéder au port 5000, répondez « Oui » à cette question.



Vous devriez voir ceci.

Dans le cas contraire, vérifiez que :

- DirectX 9 est installé si vous utilisez Windows XP,
- Essayez sur un PC plus performant (un PC lent peut être un problème).

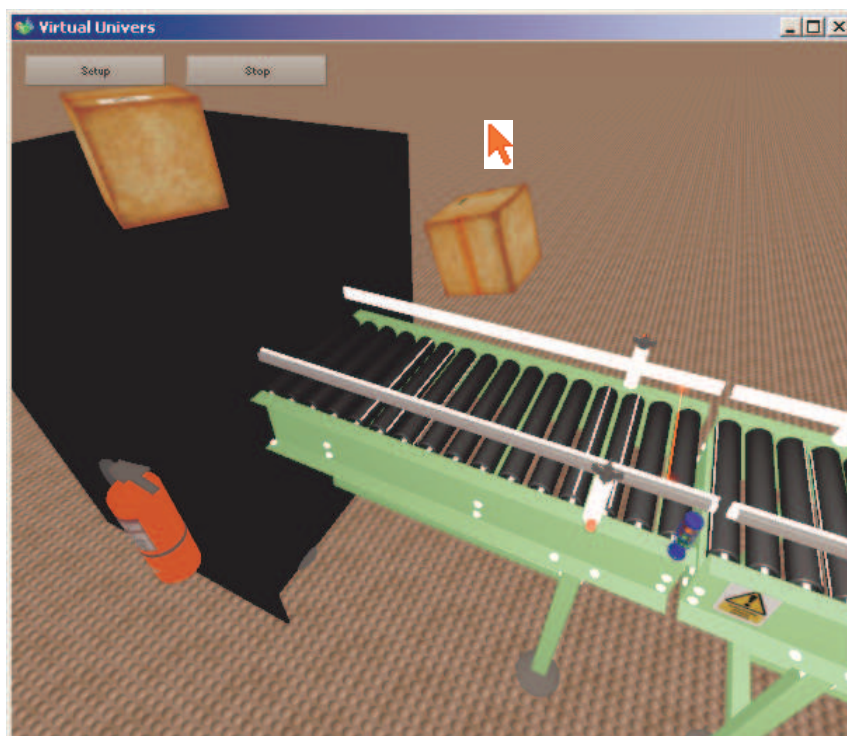
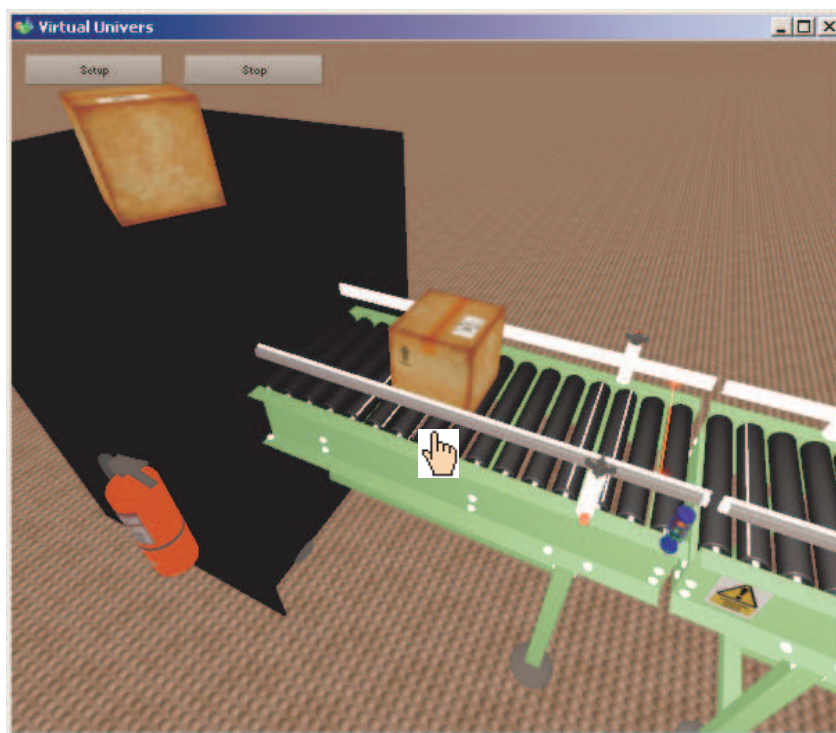


Naviguer dans le monde 3D

- déplacer le curseur de la souris au dessus des convoyeurs déplacera automatiquement la vue,
- utiliser la roue de la souris ou les flèches Haut et Bas du clavier zoomera,
- cliquer avec le bouton droit de la souris et déplacer la souris en laissant ce bouton enfoncer déplacera la vue en rotation autour des objets.

Jouer avec les boîtes

Deplacer le curseur de la souris au dessus des boîtes changera le pointeur en une main. A ce moment là, cliquer avec le bouton gauche et déplacer le curseur en laissant ce bouton enfoncé changera le curseur en une flèche rouge et appliquera une force à l'objet (ce qui permet de le déplacer).

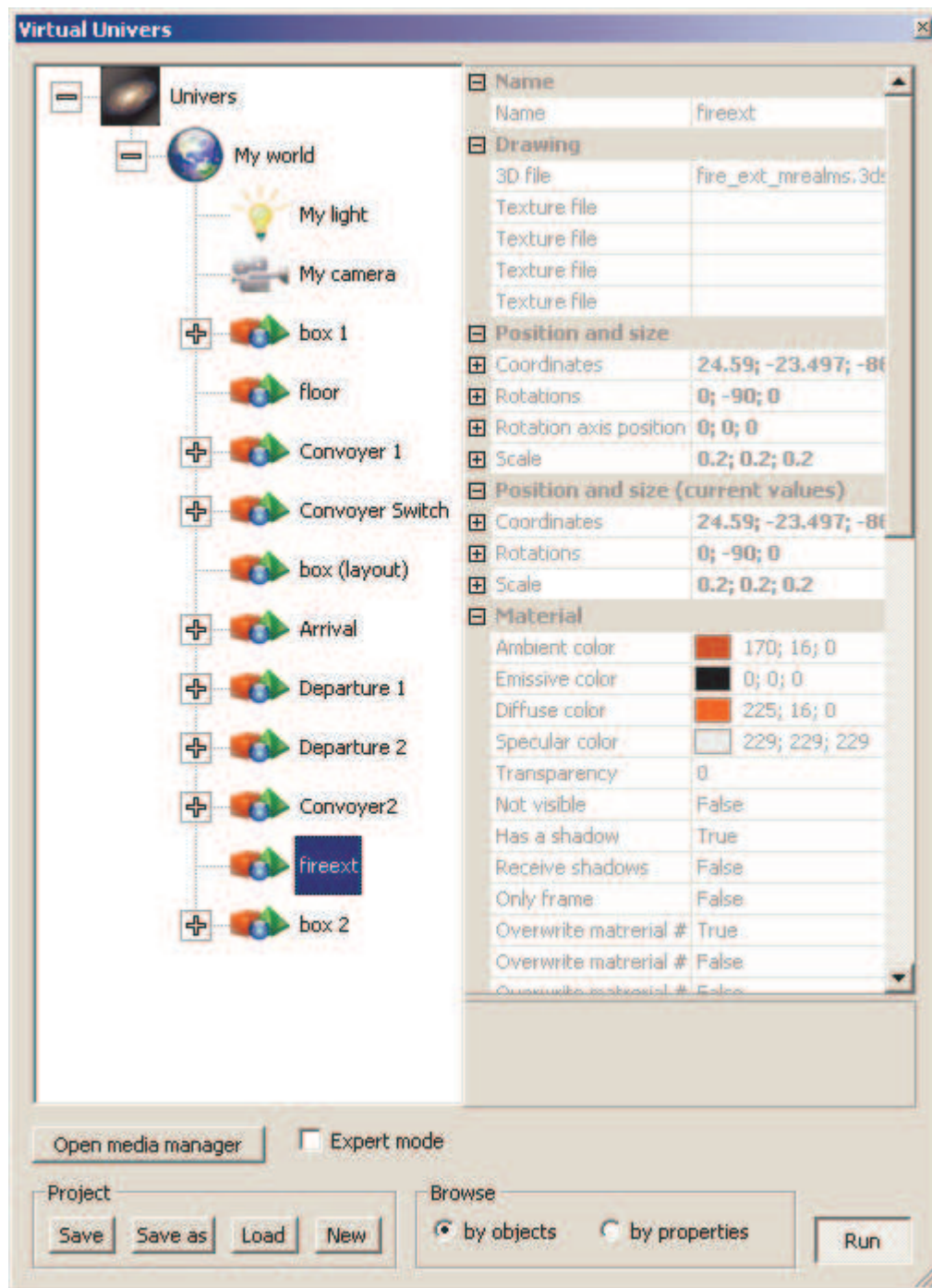


Vous pouvez aussi expérimenter ceci sur les rouleaux (vous devriez être capable de les faire tourner manuellement lorsqu'ils ne sont pas pilotés).

Vous pouvez également jouer avec la boîte déposée au sommet du bloc noir où arrivent les boîtes.

Parcourir la configuration de l'application

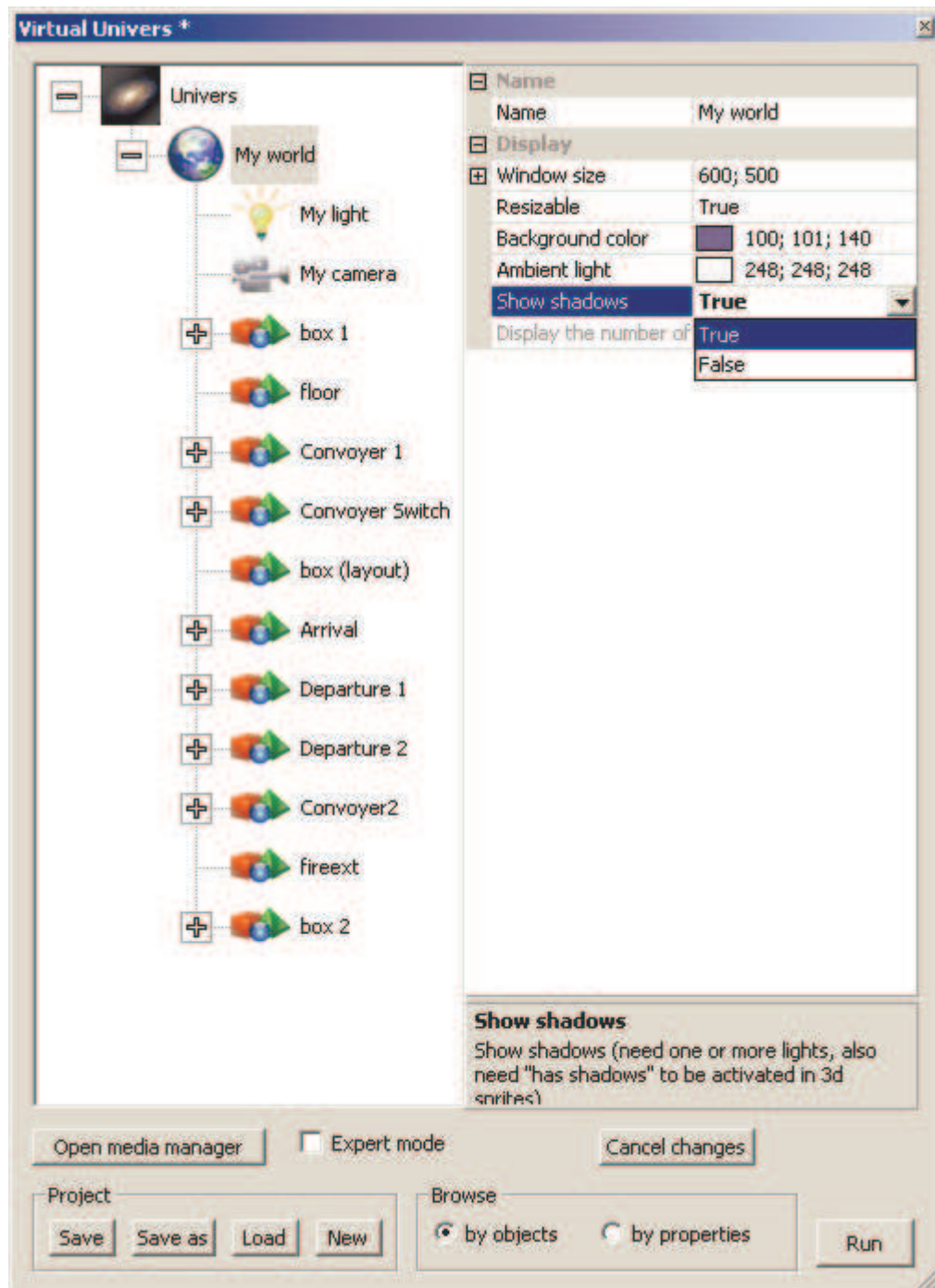
Cliquez sur "Setup"

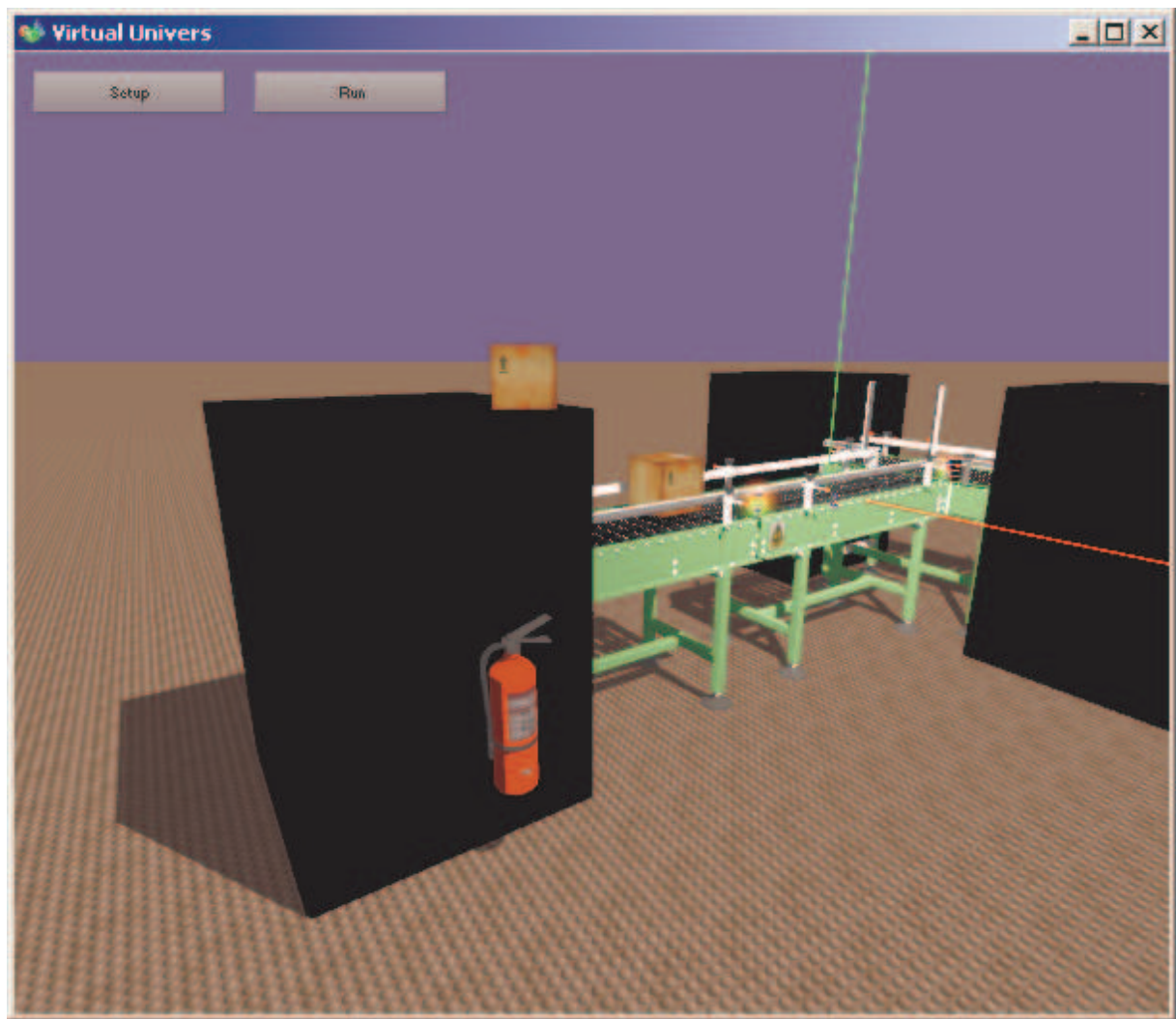


Vous pouvez alors parcourir la configuration de l'application.

Afficher les ombres

Si vous disposez d'une carte 3D et aussi d'un PC rapide vous pouvez activer l'affichage des ombres (voir ci-dessous). Vous devez stopper la simulation en cliquant sur le bouton STOP pour modifier ce paramètre puis cliquer sur RUN une fois le paramètre modifié.





Nous espérons que cet aperçu vous aura intéressé, bien entendu, un nombre important de fonctionnalités ne sont pas encore visible dans cet exemple.