

Bienvenue dans 360 Scene Editor V2

Logiciel développé par **H. JANNIN**
d'après le travail de **C. HEYREND-CASANOVAS**
(pour le CEN-PC de l'académie de Montpellier)

Tutoriel

OUVERTURE DU LOGICIEL

Double-cliquer sur le nom du fichier  editeur_360_complet55.exe

ATTENTION :

- L'ouverture peut prendre un peu de temps selon l'ordinateur utilisé.
- L'antivirus installé sur l'ordinateur peut demander confirmation d'ouverture.

Une fois la fenêtre du logiciel ouverte, cliquer sur

Suivant →

- soit vous partez de rien > **Vous n'avez rien à faire sinon passer à la suite**
- soit vous voulez modifier un projet que vous auriez déjà sauvegardé avec l'application > **Ouvrir Projet** (en haut à gauche)
- ATTENTION : veillez à avoir sauvegarder votre projet (voir plus loin) avant de cliquer sur **Nouveau projet**

Dans les deux cas de figure précédents, la suite est identique.

BOUTON Éditeur

Éditeur

Pour ajouter une image panoramique 360 et créer une scène

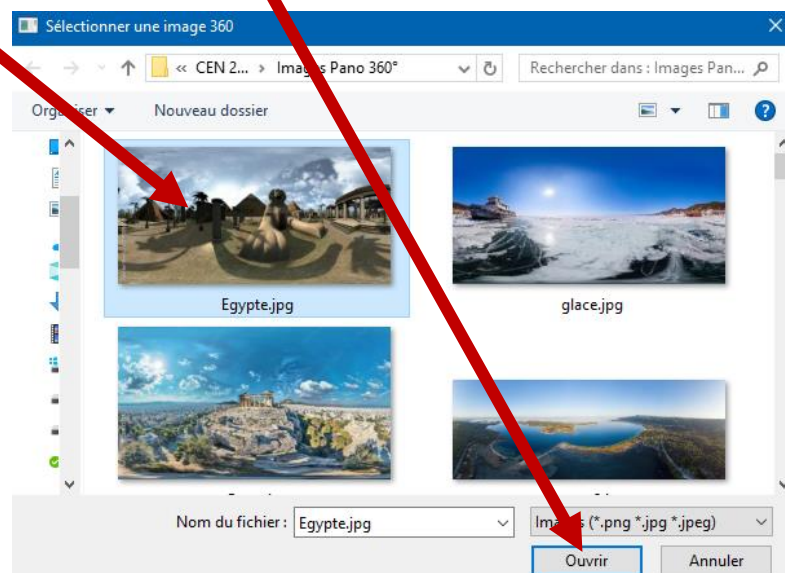
Cliquer sur le bouton + à droite de **Scènes**

Scènes

+

Naviguer et choisir une image panorama 360° et cliquer sur **Ouvrir**

Le nom de la scène sera
le nom de votre fichier image.



Les actions possibles sur une scène :

Duplication de la scène avec tous ses points d'intérêts.

Changer l'image panorama 360 de la scène tout en conservant les points d'intérêt.

Supprimer une scène avec tous ses points d'intérêt.

Attention, cette action est irréversible !

ATTENTION : votre ressource s'ouvrira obligatoirement sur votre première scène.

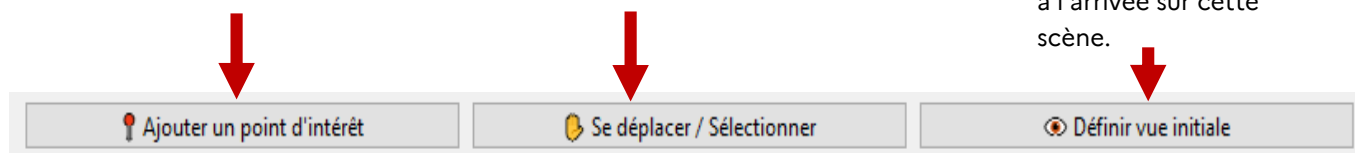
Cliquer sur le nom d'une scène pour la rendre active et y ajouter des points d'intérêt (nommés POI).

Trois boutons sont accessibles en bas de la zone d'édition :

Permet de figer la vue de la scène et de cliquer dessus pour ajouter un POI.

Permet de déplacer la vue de la scène et de cliquer sur un POI existant pour le modifier.

Permet de définir l'orientation de la l'image qui sera affichée à l'arrivée sur cette scène.



Pour ajouter/modifier un point d'intérêt (aussi appelé hotspot ou POI : Point Of Interest) sur une scène active

Cliquer à l'endroit où ajouter un POI ou cliquer sur un POI existant, le menu du POI sera en partie identique. Il est possible d'ajouter 5 types de POI (voir détail après) :

- Afficher un texte
- Changer de scène
- Ouvrir un lien (pointant vers un site externe)
- Afficher une image (à téléverser depuis votre ordinateur), avec titre et texte
- Afficher une IFrame

Configuration du Point d'Intérêt

Général

- ☒ Afficher l'icône
- ☒ Afficher le halo

Icône :  Changer l'icône

Taille :  32 px

Couleur du halo :

Halo :  40 px

Changer position (Pitch/Yaw)

Supprimer ce point d'intérêt

Action associée

Type d'action (si accès validé) :

Choix du type de POI : Afficher une IFrame

Labels and arrows from the left:

- Afficher ou pas l'icône
- Afficher ou pas le cercle cliquable dans le rendu
- Icône actuelle
- Changer le dessin de l'icône
- Changer la taille de l'icône
- Changer la couleur du cercle cliquable du POI (Halo)
- Changer la taille du cercle cliquable du POI dans le rendu, visible ou non
- Changer la position du POI
- Supprimer ce POI **Attention, action irréversible !**
- Choix du type de POI

POI Texte : Taper le texte à afficher.

Un éditeur avancé (avec mise en forme et couleurs est disponible en cliquant sur le bouton **Éditeur avancé**).

Cliquer sur **Appliquer le texte** pour valider.

Afficher un texte

Texte à afficher au clic :

Nouvel indice

✓ Appliquer le texte

Éditeur Avancé

POI Changer de scène : Sélectionner la scène vers où enverra le clic sur ce POI.

Aller vers la scène :

Egypte.jpg

POI Ouvrir un lien : Entrer le texte à afficher qui sera cliquable puis entrer ou copier-coller l'adresse du site (URL) (qui s'ouvrira dans un autre onglet lors du rendu).

Titre de la fenêtre (optionnel) :

Titre...

URL du lien :

https://...

POI Afficher une image : Taper le titre à afficher (optionnel), le texte à afficher (optionnel) puis charger l'image à afficher depuis votre ordinateur. Vous disposez d'un éditeur avancé pour le texte optionnel accompagnant l'image.

Cliquer sur **Appliquer le texte** pour valider.

Type d'action (si accès validé) :

Afficher une image

Titre de la fenêtre (optionnel) :

Titre...

Texte sous l'image (optionnel) :

✓ Appliquer le texte

Charger une image...

Éditeur Avancé

Aucune image

POI Afficher une IFrame :

Taper le titre à afficher (optionnel) puis :

soit rentrer le lien d'un site à afficher dans le champ *URL à intégrer* (et le champ en dessous se remplira tout seul : ne pas le modifier).

soit rentrer un code IFrame (et le champ supérieur se remplira tout seul : ne pas le modifier).

La plupart des sites sont compatibles (par lien ou IFrame). Actuellement YouTube peut poser problème selon l'endroit de la diffusion finale du fichier généré (fonctionne sur serveur, mais pas en local).

Cliquer sur **Appliquer le code IFrame** pour valider.

Type d'action (si accès validé) :

Afficher une IFrame

Titre de l'IFrame (optionnel) :

Titre...

URL à intégrer (ou coller le code iframe direct) :

Ex: lien YouTube, Genially...

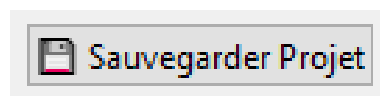
L'erreur 153 sur YouTube est normale dans l'éditeur

Code IFrame (généré ou personnalisé) :

✓ Appliquer le code IFrame

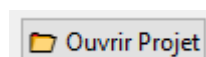
⚠ Il est conseillé d'enregistrer régulièrement son projet

en cliquant sur le bouton « **Sauvegarder le projet** » en haut à gauche. Le fichier de sauvegarde sera un fichier unique au format .json qui comprendra toutes les données, y compris les images (des scènes et des POI) .



⚠ NE PAS CLIQUER SUR LE BOUTON NOUVEAU PROJET SANS AVOIR SAUVEGARDER SON PROJET AVANT !

C'est ce fichier au format .json que vous pourrez importer en cliquant sur bouton



BOUTON Aperçu

Permet de prévisualiser la scène en cours d'édition avec les POI créés, comme elle le sera dans le rendu final. La navigation entre scènes fonctionne et permet de tester l'ensemble du scénario.

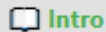
BOUTON Exporter HTML

Cliquer sur le bouton **Exporter HTML** pour exporter son projet en **un fichier unique comprenant toutes les données et les images** (des scènes et des POI) au **format .html**.

Il suffira de cliquer sur ce fichier .html pour le lancer dans un navigateur web.

Il est également possible de déposer ce fichier html sur un serveur d'hébergement en le renommant si besoin en index.html (auquel cas il n'y aura plus de problème avec les intégrations de vidéos provenant de la plateforme YouTube).

OUTIL Intro

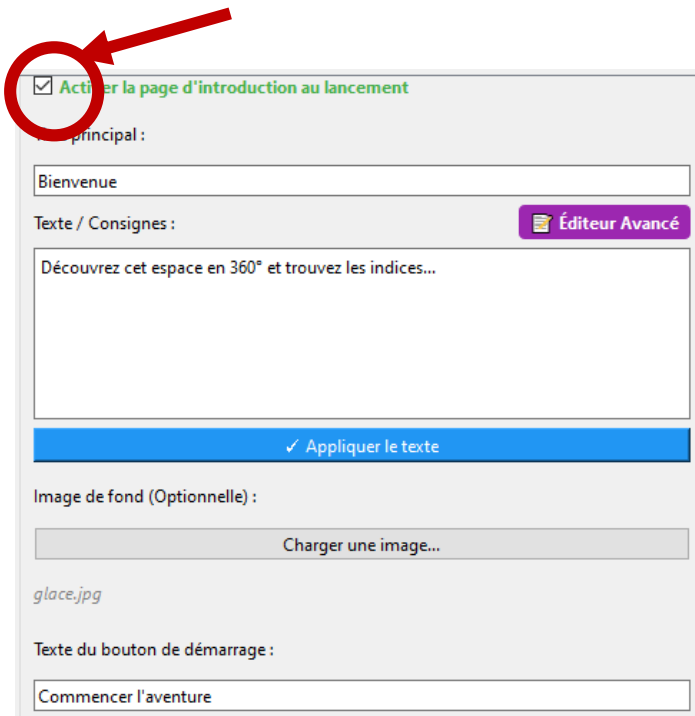


Une **page d'introduction au scénario** peut être créée :
composée d'un titre, d'un texte (avec éditeur avancé), d'un bouton de lancement au texte personnalisable et d'une image de fond, elle s'affichera avant la première scène, et sera **inclue dans le fichier .HTML généré**. Il est également possible de la modifier une fois créée, et également de la supprimer.

⚠ Sauvegarder le projet pour retrouver cette page d'introduction par la suite.

Vous pouvez ou non activer l'affichage de cette page d'introduction selon cette coche :

Aperçu :



☒ Activer la page d'introduction au lancement

Titre principal :

Bienvenue

Texte / Consignes :

Découvrez cet espace en 360° et trouvez les indices...

Éditeur Avancé

✓ Appliquer le texte

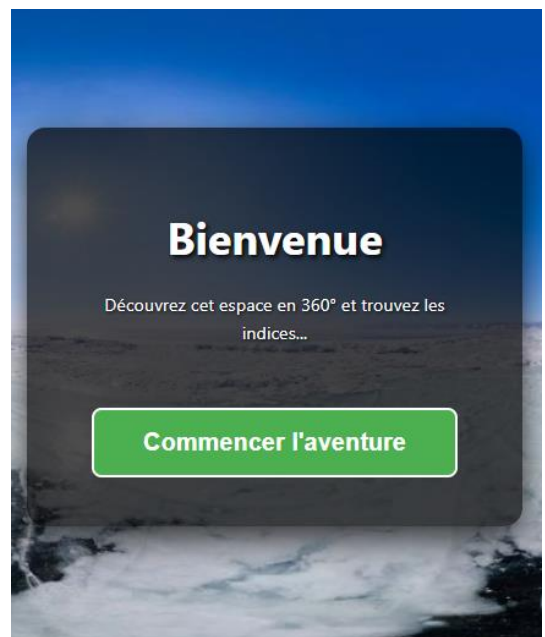
Image de fond (Optionnelle) :

Charger une image...

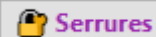
glace.jpg

Texte du bouton de démarrage :

Commencer l'aventure



FONCTIONNALITÉ Verrou d'accès (Optionnel) (et Serrures)



Il est possible sur chaque POI, avant que celui-ci s'affiche (ou avant de changer de scène) de demander un mot de passe. Si **Aucun ou Texte classique** est sélectionné et que rien n'est rentré dans les champ en dessous, ce verrou sera inactif, tout s'ouvrira directement au clic.

Trois possibilités :

0) *Aucun ou Texte classique* :

En complétant les champs en dessous, il est possible de poser une **Question/Énigme**, et de renseigner la **Réponse attendue**.

Si l'utilisateur rentre la bonne réponse, le POI s'affiche (ou il passe à la scène suivante). Si l'utilisateur se trompe, le texte du champ **Indice / Erreur** s'affichera.

Il est possible d'ajouter une **image de fond** à ce verrou.

Valider en cliquant sur **Appliquer les réglages**.

Aperçu :

Verrou d'accès (Optionnel)

Type de verrou :

0. Aucun ou Texte classique

Réponse attendue :

Triangulaire

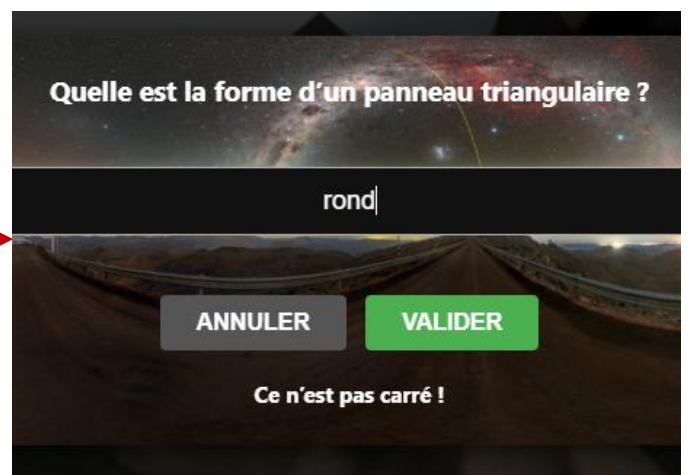
Fond : Image chargée

Question / Énigme :

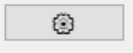
Quelle est la forme d'un panneau triangulaire ?

Indice / Erreur :

Ce n'est pas carré !



1) Serrure intégrée (Molettes)

Il faudra déjà, si ce n'est pas encore fait, créer un type de serrure en cliquant soit sur le bouton  dans le cadre Verrou d'accès (Optionnel) soit sur le bouton  **Serrures** en

haut à gauche de la fenêtre du logiciel.

Cliquer sur le bouton + **Ajouter** puis paramétrer les différents champs. Une image de fond est également possible ici. Exemple :

Nom de la serrure (repère) :

Nouvelle Serrure

Nombre de molettes (caractères du code) :

4

Police de caractères :

Arial

Image de fond de la serrure :

Charger image... Effacer image

Image chargée en mémoire

Serrure créée :



Le remplissage des champs de ce verrou « **Serrure intégrée (Molettes)** » est ensuite similaire au précédent, en choisissant une des serrure créée auparavant :

Verrou d'accès (Optionnel)

Type de verrou :

1. Serrure intégrée (Molettes)

Sélectionner la serrure :

Nouvelle Serrure (4 molettes)

Code attendu :

abcd

✓ Longueur correcte (4 car.)

Question / Énigme :

Éditeur

Quelles sont les 4 premières lettres de l'alphabet ?

Indice / Erreur :

Éditeur

C'est avant EFGH...

✓ Appliquer les réglages

Aperçu de la serrure précédente :



2) Mini-jeu externe (Iframe)

En cours de rédaction