

L'écran du marais : Comment configurer le viewer Opensim

Dans un premier temps, il vous faut télécharger gratuitement et installer un logiciel de navigation dédié aux serveurs de mondes virtuels. En voici deux ainsi que la façon de les configurer pour pouvoir accéder au projet *l'écran du marais*.

-**KokuaViewer Pour Windows 7/8/10 :**

https://sourceforge.net/projects/kokua/files/Kokua-4.1.2/Kokua_4_1_2_40000_i686_Setup.exe/download

-**Firestorm pour Mac (64 bits uniquement) :**

https://downloads.firestormviewer.org/mac/Phoenix-FirestormOS-Release64_6_0_2_56680_x86_64.dmg

Avant-propos :

Le projet *l'écran du marais* s'appuie sur le serveur de monde virtuel OpenSim (logiciel libre et gratuit). Vous allez donc être plongé dans un monde virtuel, proche du jeu vidéo, avec des codes et références identiques à ceux-ci.

Il vous faudra utiliser un avatar, être virtuel vous représentant virtuellement (personnalisable par la suite si vous le souhaitez) qui ne réagira pas exactement comme dans la réalité.

Vous pourrez être amené à rencontrer d'autres avatars si d'autres personnes que vous sont connectées au monde des marais en même temps que vous. La possibilité de dialoguer (chatter) est laissée afin que les uns puissent enrichir les autres de leurs découvertes ou puissent se renseigner mutuellement. Nous demanderons à chacun d'être respectueux envers les personnes qu'il/elle croisera, aussi bien dans la manière d'interagir que de discuter avec elles.

Bien que les informations et les médias qui s'y trouvent ainsi que les données topographiques soient réels, certains éléments de décors sont entièrement virtuels (décors surdimensionnés, tables et bancs n'existant pas dans la réalité sur le terrain des marais de Saint Louis de Montferrand...).

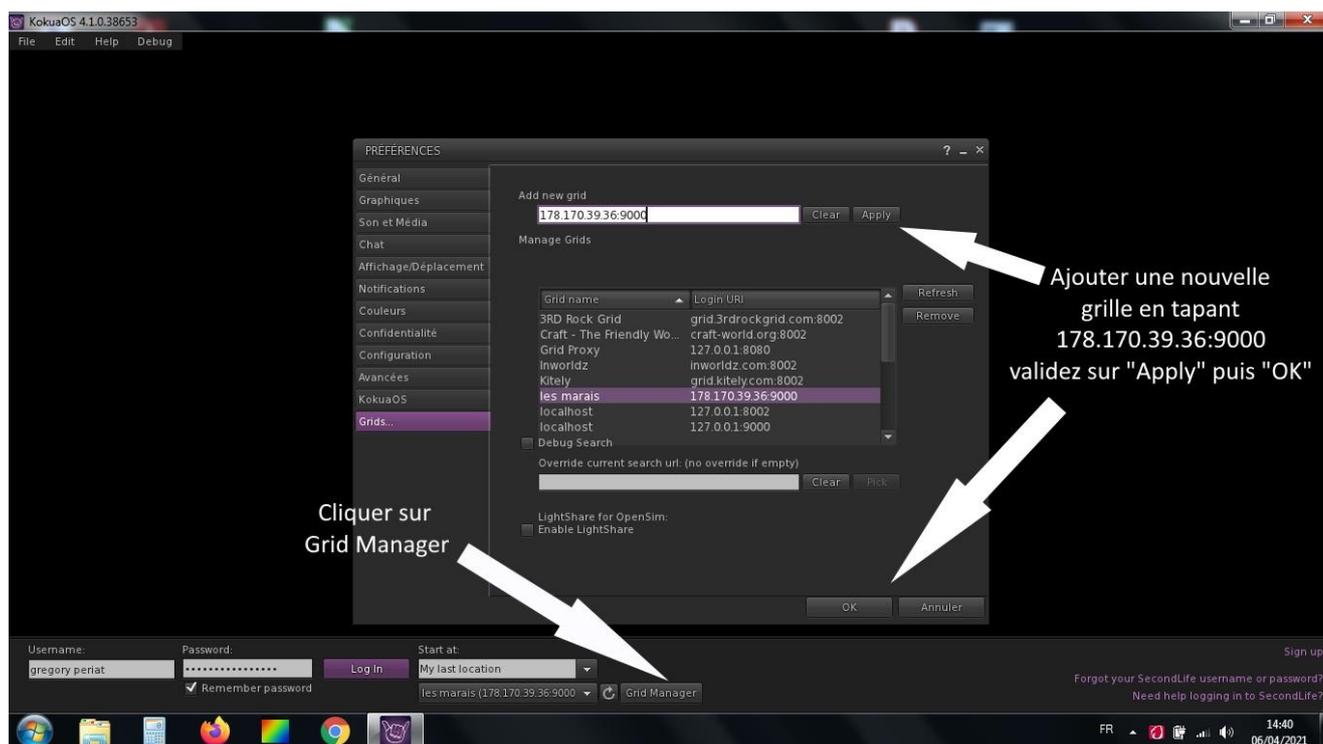
Vous remarquerez aussi que presque tout l'ensemble du paysage se trouve inondé. Le logiciel ne sachant pas traiter un niveau d'eau inférieur au niveau zéro (pourtant réel dans les marais grâce aux écluses et aux marées), les données topographiques (Open data Bordeaux Métropole) sont interprétées ici comme étant sous l'eau. Mais rassurez-vous-même si vous ne savez pas nager, vous ne risquez rien.

La possibilité de voler ou bien de respirer sous l'eau sont possible dans ce monde virtuel uniquement pour faciliter la découverte, l'observation.

En vous souhaitant une bonne visite.

Pour *Kokua Viewer* (les instructions sont très proches pour *Firestorm*) :

1/ Configuration de l'application :

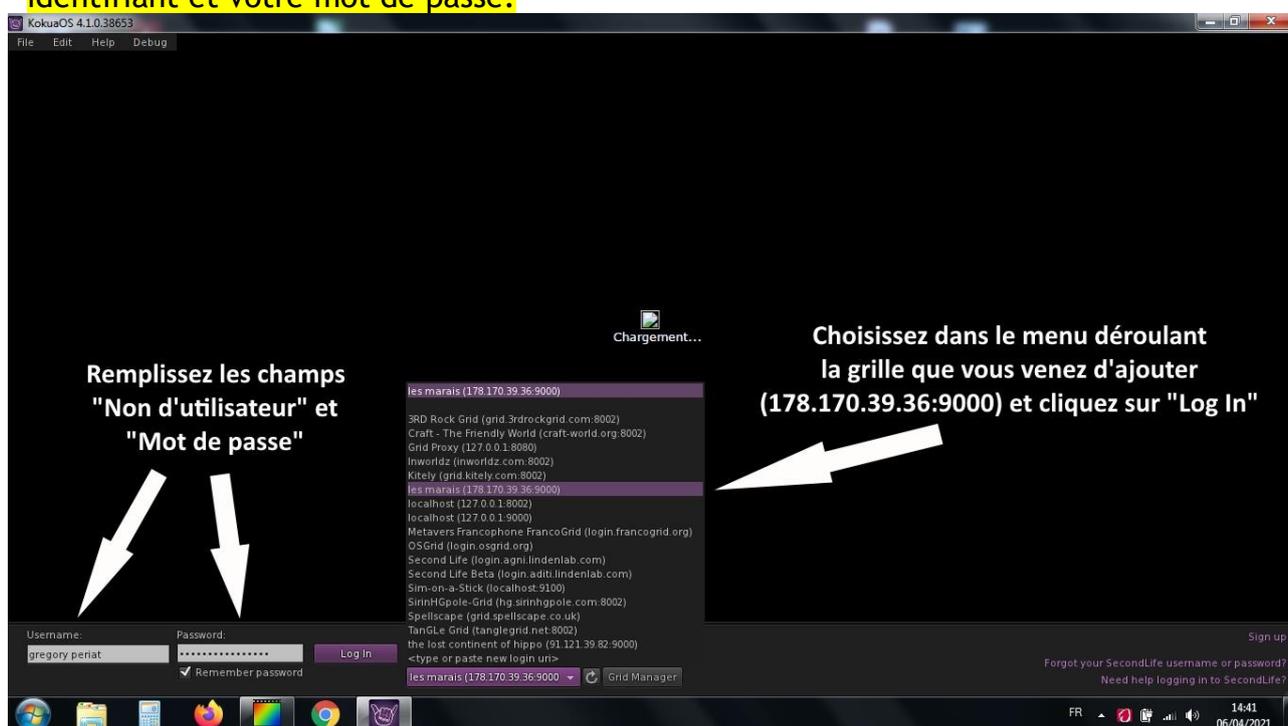


Dans un premier temps il faut ajouter « la grille » c-a-d l'adresse internet du monde des marais à la liste des grilles (mondes) accessibles à l'application Kokua viewer.

Pour ce faire, cliquez sur « *Grid Manager* », sous « *Add new grid* » ajoutez l'adresse <http://178.170.39.36:9000> , validez sur « *Apply* » et enfin sur « *OK* ».

Choisir cette grille (178.170.39.36:9000) dans le menu déroulant en bas de page, puis renseignez : « *Nom d'utilisateur* » = **votre identifiant*** « *Mot de passe* » = **votre mot de passe*** Pour mémoriser vos identifiants cochez « *Remember password* ». Enfin cliquez sur « *Log in* ».

- N'oubliez pas, avant de pouvoir vous connecter, de suivre la procédure d'inscription sur la page <http://evasion.ville-ambaresetlagrave.fr/l-ecran-du-marais> pour obtenir votre identifiant et votre mot de passe.



2/ Se déplacer/observer :

Marcher/Courir/Voler :

Il existe trois modes de déplacements dans *l'écran du marais* : Marcher/Courir/Voler. Les deux premiers étant apparentés, seule la distinction entre Marcher et Voler sera faite ici.

Les flèches du clavier de l'ordinateur serviront à se déplacer dans les marais.



Pour se déplacer, la souris peut être utilisée à la place des flèches du clavier grâce au menu « *Marcher/...* ».

On peut se déplacer de côté et choisir de Courir ou de Voler.

On ne peut pas nager, par défaut, le personnage marche sous l'eau.



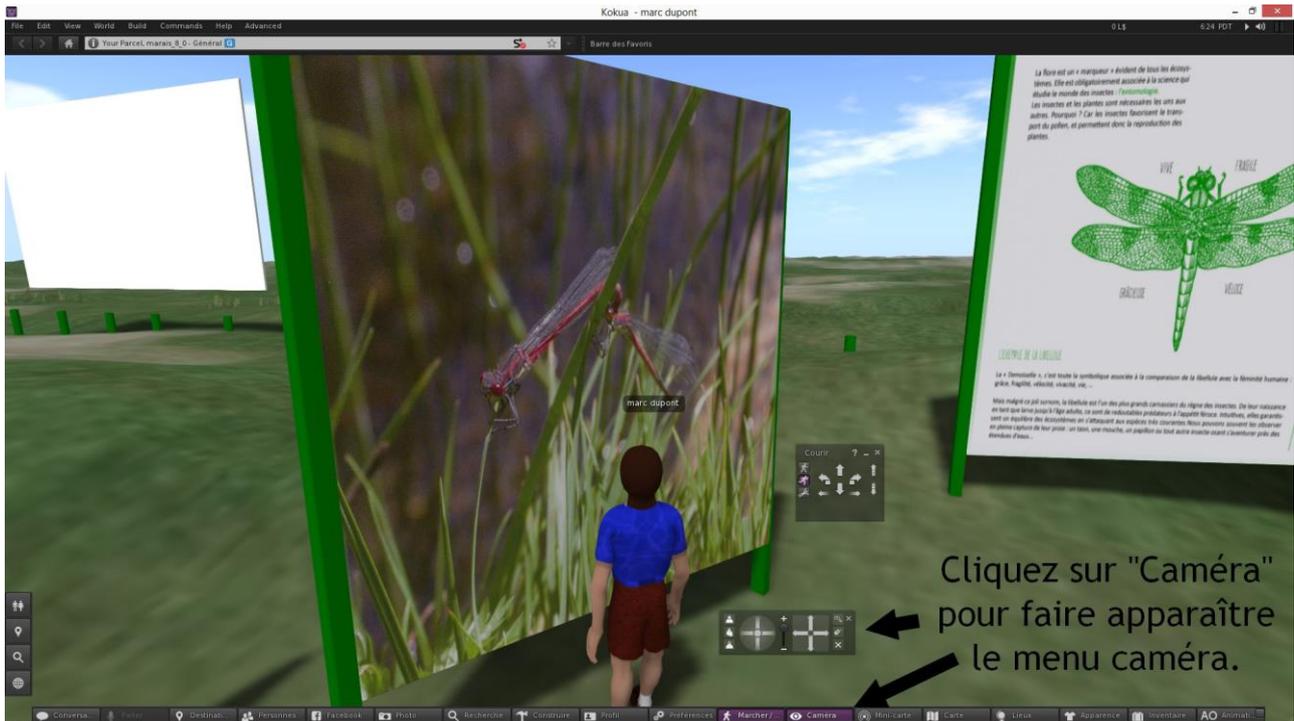
Pour Voler, on utilise de nouveau les flèches du clavier ou la souris.

On peut aussi utiliser les flèches « défilement vers le haut » et « défilement vers le bas » du clavier pour décoller ou atterrir.

Le vol peut être très pratique pour se déplacer sur de longues distances ou observer le paysage et la cartographie vue du ciel.

Observer :

Pour observer et utiliser au mieux le « regard » de votre avatar, il vous faudra utiliser le menu « Caméra ».



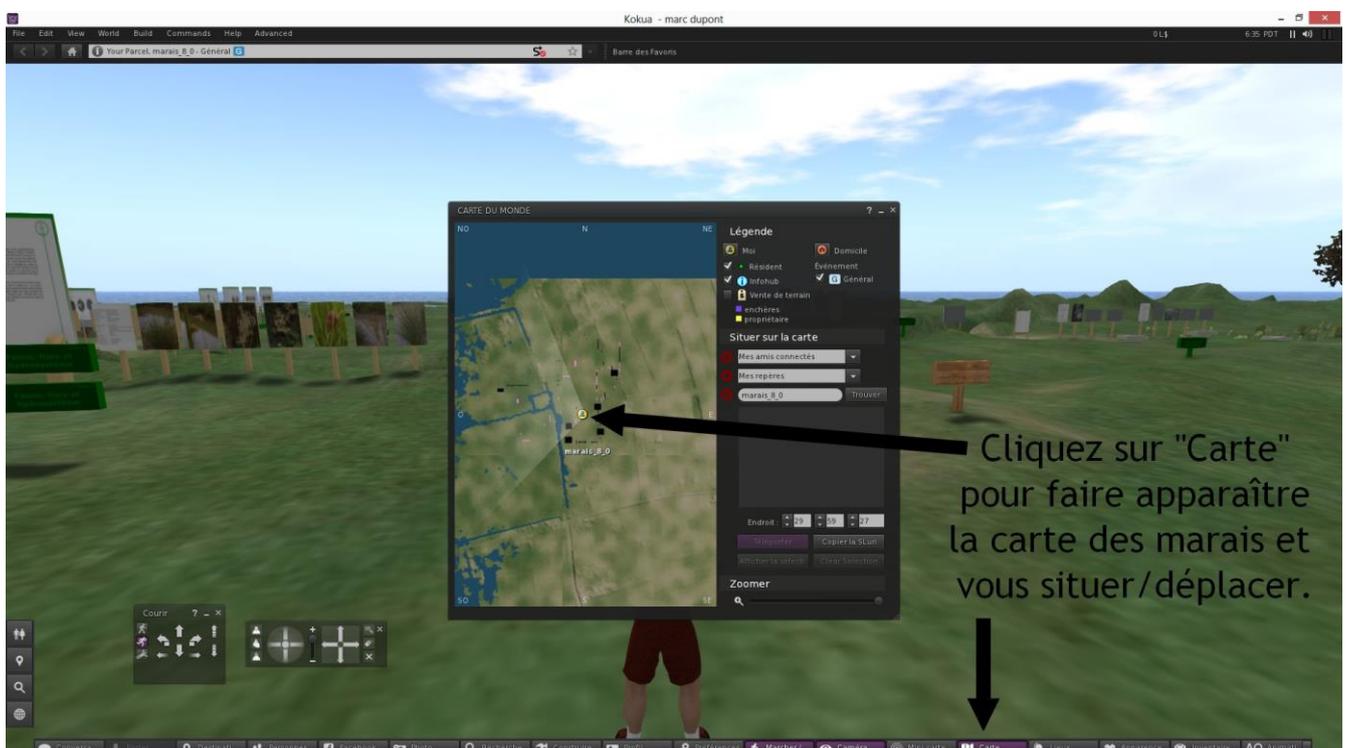
Grâce à ce menu vous pouvez orienter l'axe du regard de votre avatar.

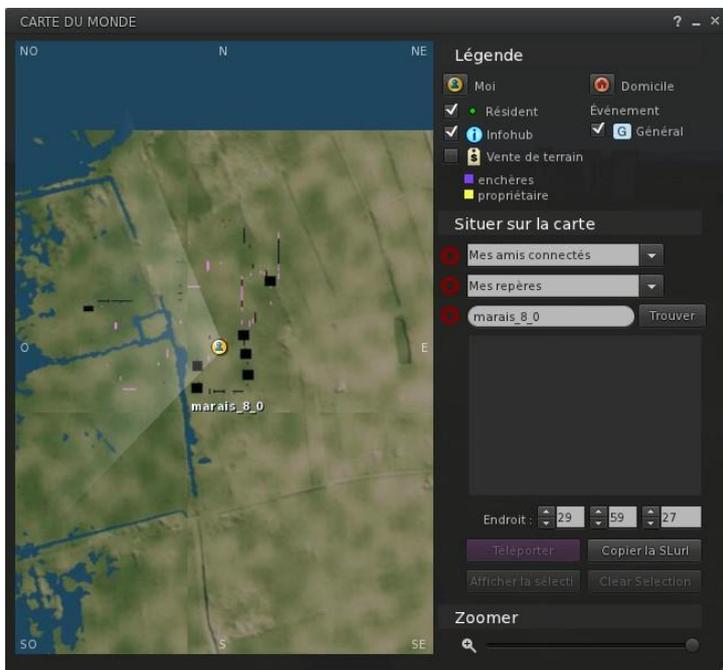
Vous pouvez choisir entre trois modes de vue différents (de face/de dos/ de dos éloigné).

Il est aussi possible de « zoomer » avec + et - pour agrandir un point de vue ou lire correctement un texte, une légende.

Se diriger, se repérer :

Pour vous déplacer et vous repérer dans *l'écran du marais*, une carte interactive est disponible.





La carte permet de vous situer par rapport à l'ensemble du territoire des marais.

Un symbole vous identifie et indique l'axe de votre regard, autrement dit la direction vers laquelle vous vous dirigez.

Les éléments (structures, panneaux, bornes audio...) sont repéré sur celle-ci. Il en est de même avec les autres « Résidents » présents.

Il est possible en utilisant la fonction « Zoomer » de celle-ci d'agrandir le point de vue.

En double-cliquant sur un point de la carte vous téléportez votre avatar sur le lieu ou le point de la carte choisi.

3/ Utiliser les médias / interagir avec les objets :

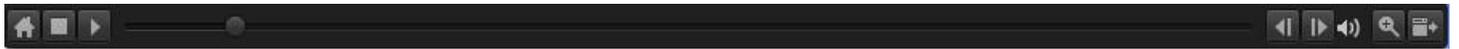
Plusieurs médias sont disponibles tout au long de la visite. Des enregistrements audios sous forme de bornes, des vidéos et interview sous forme d'écran de cinéma, des animations sous forme de panneaux ou cartes, des liens vers des sites internet référencés.

L'ensemble de ces médias sont accessibles en interagissant dessus (en général par un clic de souris).

Les vidéos :



Pour lancer une vidéo, cliquez sur un écran de cinéma (blanc = non encore lu, noir = déjà lu).



La barre de défilement/commande du média apparaît au-dessus de celui-ci. Les boutons « play » (flèche) et « stop » (carré) permettent de lire ou arrêter le média.

La loupe (avec le symbole + ou -) permet d'agrandir la vidéo, de la mettre en plein écran ou de revenir à sa position d'origine.

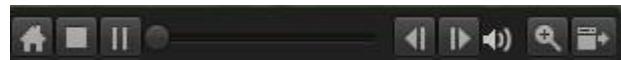
Le son est également contrôlable sur cette barre. Il est spatialisé, c'est à dire qu'il réagit à vos déplacements (droite, gauche) et son niveau diminue si vous vous éloignez de la source sonore/visuelle.

ATTENTION : Une fois le média joué (lu) ou en cours de lecture, il vous faudra cliquer sur un autre élément du décors (sol, ciel, panneau etc) pour pouvoir de nouveau vous mouvoir.

Si d'autres personnes sont connectées et présentes au même moment, elles peuvent aussi lancer les médias présents et interagir dessus en même temps que vous.

Les bornes audios :

De la même manière que pour les vidéos, des bornes audios distillent un contenu en lien avec la zone choisie et le sujet abordé sur les fiches patrimoines ou photographies afférentes.



La barre de défilement/commande est identique à celle des vidéos.

Le son est là aussi spatialisé.

La loupe n'a pas d'intérêt cette fois-ci.

ATTENTION : De la même manière que pour les vidéos, vous devrez cliquer sur un autre élément de décors pour vous mouvoir de nouveau.

Panneaux, cartes, site internet :

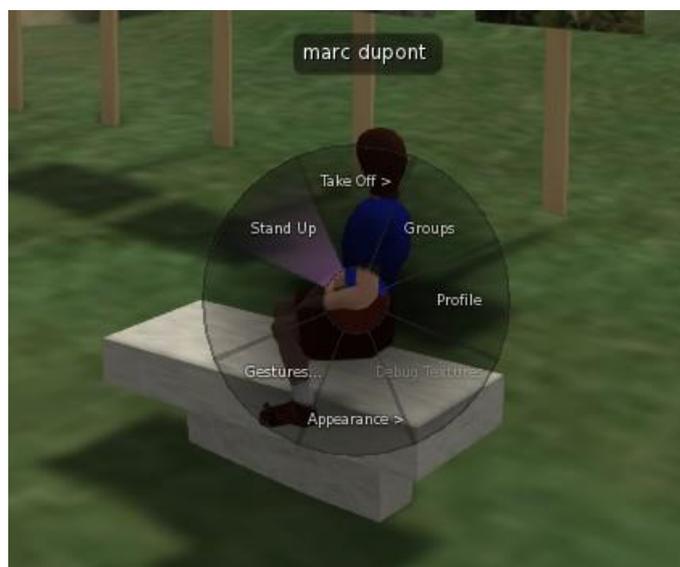
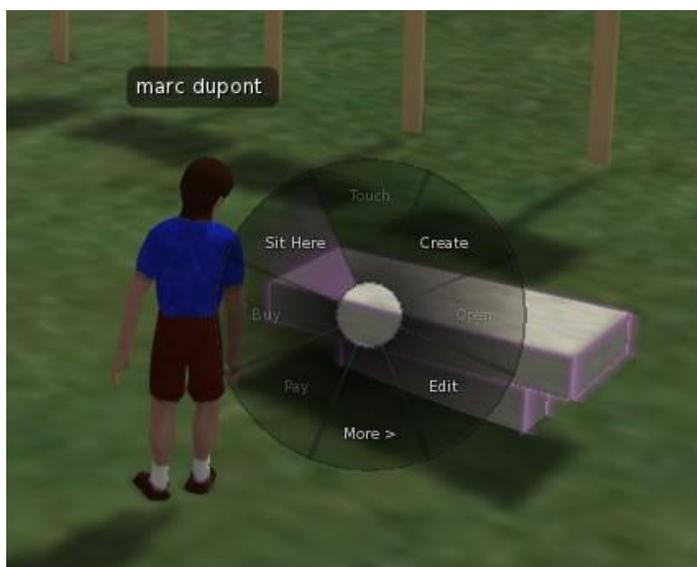
D'autres médias sont disponibles. Leur fonctionnement est assez simple puisqu'il s'agit de cliquer dessus pour les faire réagir ou agir.

Les liens vers les sites internet référencés sont en fait des mini-navigateurs internet. Il vous est donc possible de naviguer sur ces sites exactement comme si vous étiez sur votre navigateur internet habituel (Explorer, Mozilla firefox, Safari, Google Chrome etc). Les lien hypertextes fonctionnant à l'identique.

Les objets :

L'interaction avec certains objets est possible, notamment les rondins de bois, bancs et tables présents dans le monde des marais.

Pour interagir avec ceux-ci, il faut en général, effectuer un clic droit sur l'objet en question. Un menu de forme circulaire apparaît et propose un choix d'action possible avec l'objet en question.

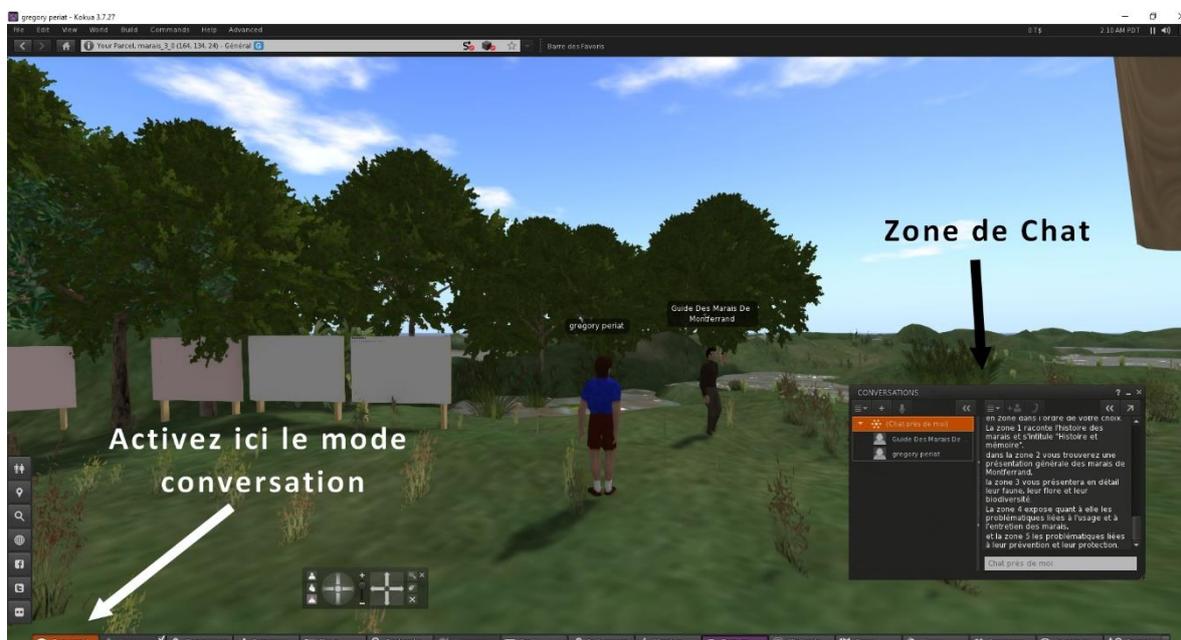


Pour s'asseoir par exemple, il faudra choisir « *Sit Here* ». Le personnage s'assoira sur l'objet ou au sol, selon la demande.

Pour se lever de nouveau, il faudra effectuer un clic droit sur l'objet et/ou l'avatar, puis choisir « *Stand Up* ».

4/ Chat / Conversation :

Le « Chat » texte ou vocal est possible avec les personnes connectées au même moment que vous et donc présentes dans le monde des Marais. La conversation peut être engagée avec les résidents autour de vous. Vous pouvez aussi les identifier sur la carte (cf chap. 2). N'oubliez pas de rester polis et courtois.



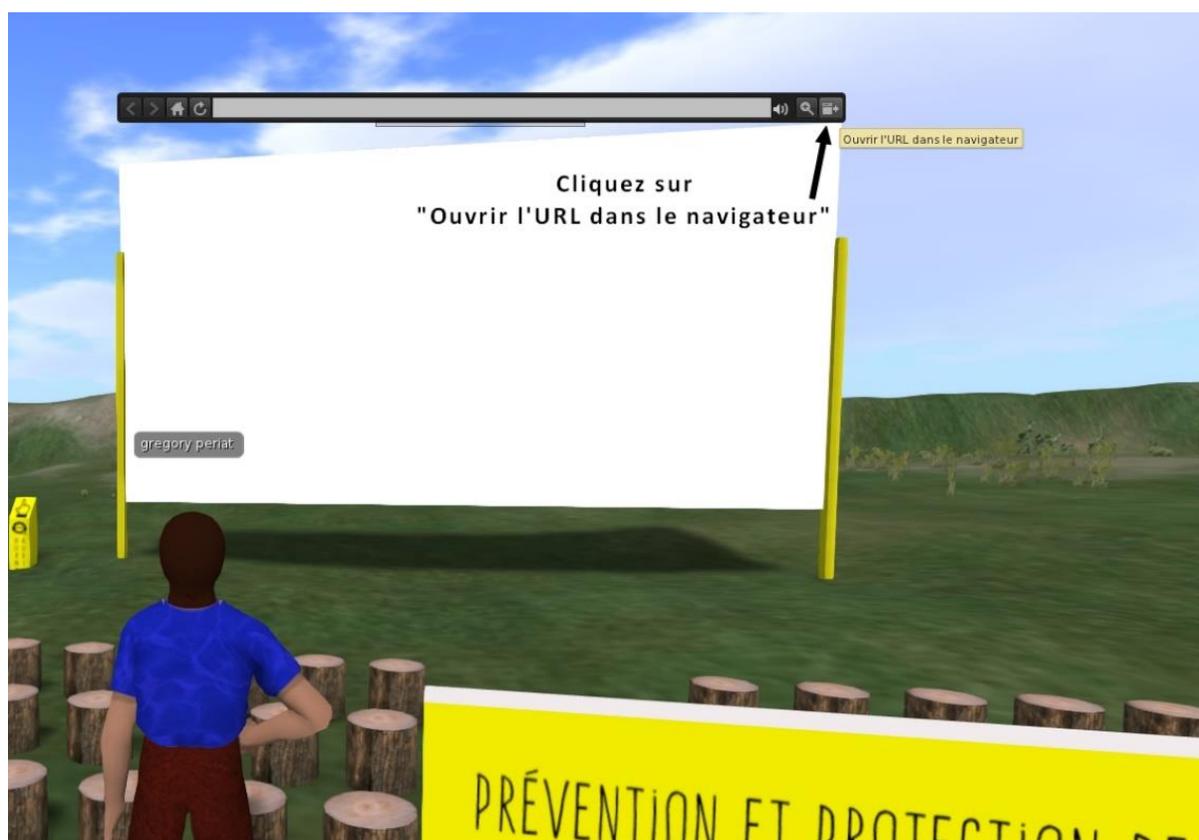
5/ Erreur de lecture :

Il se peut que certaines animations ne s'exécutent pas correctement.

Initialement prévu pour s'exécuter avec Quicktime player ou Adobe flash player certaines animations sont en passe d'être remplacées pour s'adapter à l'évolution des technologies (patience).

La vidéo et/ou le son ne se lance pas. Quelquefois lorsqu'on lance la lecture d'une borne audio ou d'une vidéo, celle-ci ne s'exécute pas ou ne charge que l'image pour les vidéos.

Cela peut d'abord provenir de votre connexion qui, si elle est un peu faible, ne permet pas la charge correcte du média. Patientez un peu et relancez la lecture plus tard ou lancez-la dans un navigateur internet externe en cliquant sur le bouton à l'extrémité droite de la barre de défilement/commande.



Le média sera alors lu « à part » et pourra être fermé indépendamment du monde des marais.

6 Contacts :

En cas de problèmes, pour des renseignements sur le projet ou tout simplement nous donner votre avis, vous pouvez contacter l'adresse mail suivante :

lecrandumarais@ville-ambaresetlagrave.fr