

OCD dům – návod na HTC Vive Pro

Brýle HTC Vive Pro 2

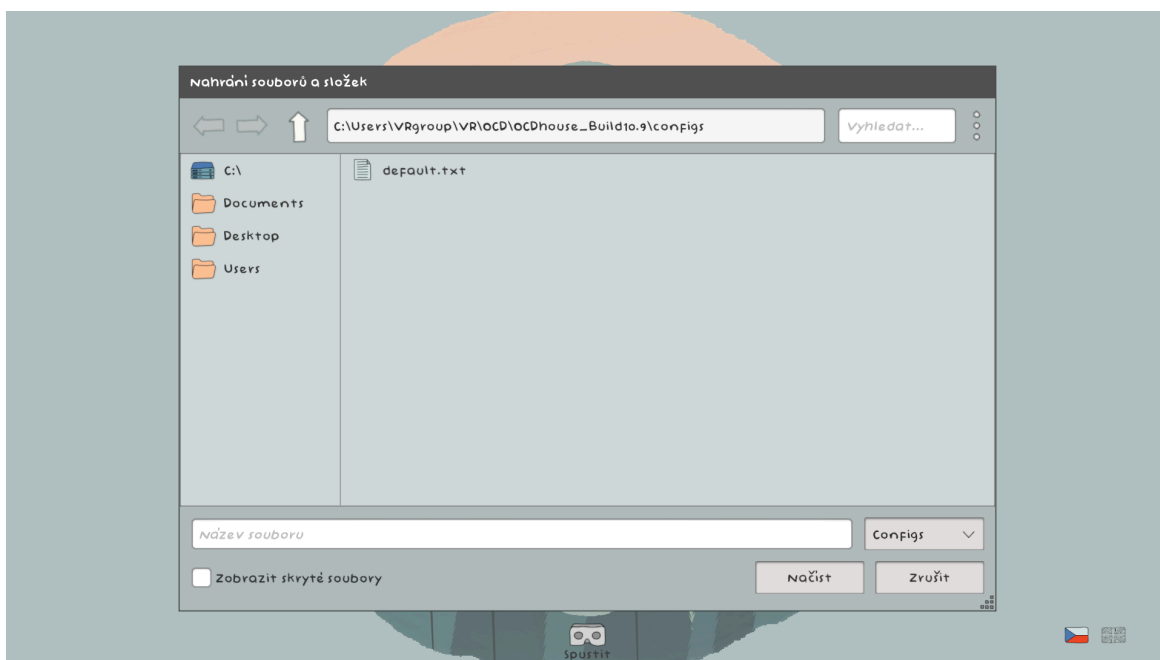


Konfigurace kvality zobrazení

Před spuštěním aplikace má uživatel možnost zvolit si kvalitu zobrazení na škále *nízká – střední – vysoká*, a to v závislosti na výkonu používaného počítače. Podrobné informace k volbě kvality naleznete na konci tohoto manuálu.

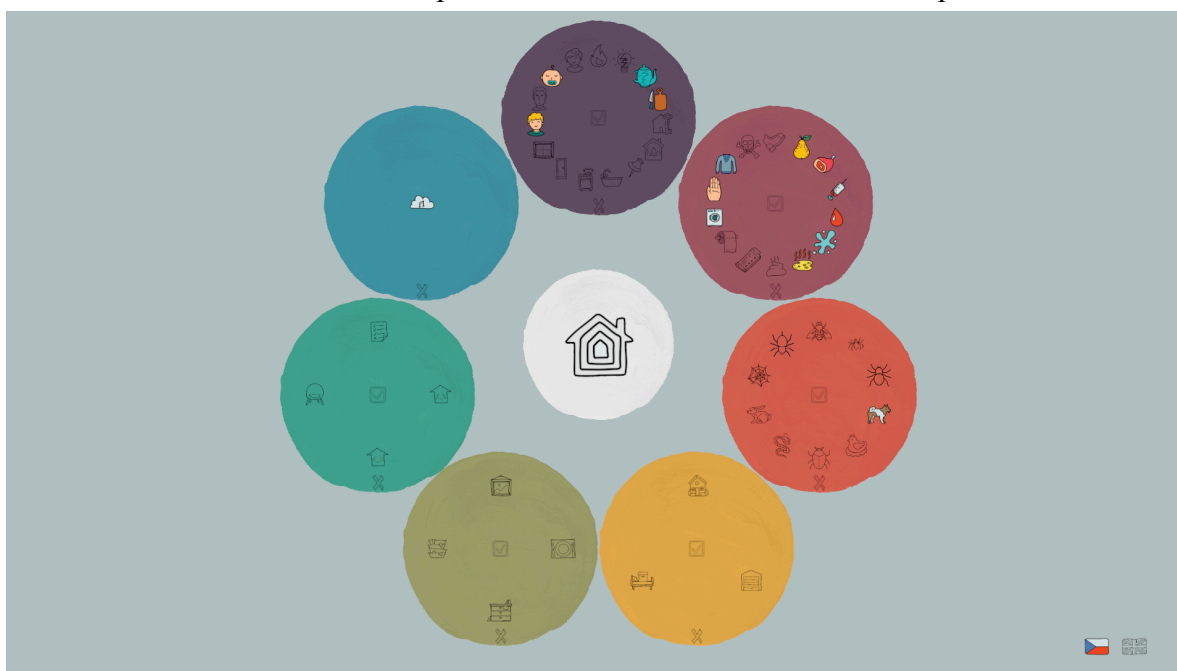
Spuštění aplikace OCD dům

Při prvním spuštění aplikace se zobrazí přihlašovací menu, do kterého terapeut načítá licenční soubor (.lic), který obdržel v průběhu získání aplikace. Následně je nutné vybrat a načíst konfigurační soubor (obvykle označený jako default.txt, viz Obr. 1).



Obr. 1 Úvodní obrazovka

Po načtení konfiguračního souboru se zobrazí úvodní menu (Obr. 2), ve kterém terapeut vybírá podněty z jednotlivých dimenzí, které se následně zobrazí ve virtuálním prostředí. Jednotlivé dimenze jsou reprezentované barevnými kruhy. Kromě 3 základních dimenzí jsou v nabídce podněty týkající se hromadících tendencí a zvířata, která jsou spojena s kontaminací nebo zvířata pro specifické fobie ze zvířat. Ukázka jednotlivých zařazených podnětů je zobrazena v Tabulce 1. Po najetí myši na podnět je zobrazen jeho popis, kliknutím se ikona zbarví a podnět je aktivní (tzn. ihned, nebo v některém levelu se zobrazí ve VR prostředí). Ve spodní části obrazovky je možné přepnout na anglickou verzi aplikace. K další fázi nastavení se uživatel dostane pomocí kliknutí na kruh s domečkem uprostřed.



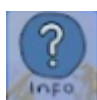
Obr. 2 Rozhraní pro terapeuta: první část slouží k výběru podnětů

V druhém kroku (Obr. 3) terapeut do políčka “Text” zapisuje kód klienta a provádí další nastavení. Způsob identifikace klienta záleží na individuální preferenci terapeuta, je možné využít např. iniciály v kombinaci s číslem/datem sezení. V druhém kruhu je možné vybrat jednu ze tří kvalit spuštění (nízká-střední-vysoká) podle výkonu používaného počítače (více v příloze 2 [Kvalita zobrazení](#)). Pro spuštění aplikace uživatel kliká na ikonku brýlí s nápisem Spustit, která se po vyplnění všech potřebných údajů zbarví a rozpohybuje. Ostatní položky v tomto menu není třeba řešit.

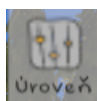


Obr. 3 Rozhraní pro terapeuta: druhá část slouží k zápisu identifikačních údajů a dalšímu nastavení před spuštěním aplikace

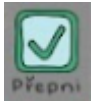
Po spuštění aplikace na počítači se po chvíli VR prostředí zobrazí ve VR brýlích uživatele (viz následující kapitola), současně je možné dění v brýlích sledovat i na monitoru počítače. Na něm je oproti prostředí v brýlích zobrazeno menu pro terapeuta. To je možné zobrazit kliknutím na ikonku v pravém horním rohu. Rozbalovací menu obsahuje následující funkce:



= zobrazení legendy klávesových zkratk pro interakci s prostředím



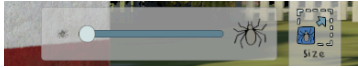
= přepínání mezi úrovněmi obtížnosti (0-3) (viz Tab. 3)



= změna stavu určitých podnětů (pokud tyto podněty byly vybrány před spuštěním aplikace), např. spuštění tekoucí vody, zažehnutí krbu



= mapa - zobrazení zvířat v rámci celého prostoru



= výběr velikosti pavouků

Kontaminace	shnilé ovoce, syrové maso, injekční stříkačky, krev, skvrny, stopy, exkrementy, žvýkačka, špinavá toaleta, moč, pračka, špinavé prádlo, otrava, otisky ruk
Kontrola	krb, prasklá žárovka, střepy, nože, přepínačky, plynový sporák, otevřené dveře, otevřená okna, postava muže/ženy/dítěte/kojence, elektrické spotřebiče a zásuvky, zamykání dveří, alarm, napouštění vany
Symetrie	křivé obrazy, křivý ubrus, neuspořádaná kuchyňská linka, odložené předměty, nepořádek
Hromadění	krabice v garáži/ložnici/v domě, kontejner,
Zvířata	mouchy, šváby, slepice, pes, králíci, pavučiny, pavouci menší, pavouci větší, spouštějící se pavouk, hadi

Tab. 1 Příklady podnětů v terapeutickém rozhraní

Dimenze	Podněty	Level 0	Level 1	Level 2	Level 3
kontaminace	<i>drobné potraviny</i>	shnilá hruška na kuchyňské lince	více kusů shnilého ovoce v kuchyni	plesnivý sýr na kuchyňské lince a na stole	více zkažených potravin a skvrn v prostředí kuchyně
	<i>syrové maso</i>	kuře je zabalené v obalu	kolem zabaleného kuřete je krev	obal je otevřený, krev kolem	kolem kuřete je více krvavých svrn
	<i>moč od zvířete</i>	loužička za dveřmi do kuchyně	loužička i v obývací	loužička i v ložnici	loužička i u kuchyňské linky

	<i>injekční stříkačky</i>	3 jehly leží kolem popelnice	2 jehly na umyvadle v koupelně	1 jehla v kuchyni na lince nad odpadkovým košem	2 jehly na pohovce v obýváku
	<i>skvrny</i>				
	<i>stopy</i>				
	<i>exkrementy</i>				
	<i>žvýkačka v ložnici</i>				
	<i>špinavá toaleta</i>				
	<i>pračka (špinavá deka)</i>				
	<i>otrava (ON/OFF)</i>	při zapnutí symbolu lebky se při "konzumaci" jídla ve VR spustí reakce "otrava"			
	<i>otisky rukou</i>				
<u>kontrola</u>	<i>střepy</i>	tmavé střepy v kuchyni	střepy od skleničky u kuchyňského stolu a u kuchyňské linky	střepy od skleničky v obýváku na zemi	střepy na pohovce
	<i>nože</i>	jeden nůž leží v chodbě, ostatní na kuchyňské lince	2 nože na kuchyňském stole, obrácené čepelí ven	1 nůž v obýváku na stolku, čepelí otočený směrem k pohovce	1 nůž leží na levém umyvadle v koupelně + 1 nůž venku v trávě
	<i>okna</i>	žádné není otevřené	pootevřené okno v kuchyni	pootevřené okno v obýváku vedle	pootevřená všechna okna v domě

				krbu + okno v kuchyni u dřezu	
	<i>elektrika</i>				
	<i>plynový sporák</i>	nehoří nic	hoří 1 plotýnka	hoří 3 plotýnky	nehoří nic, syčí plyn
<u>symetrie</u>	<i>nepořádek v kuchyni</i>	lehký nepořádek	přemíra věci na jídelním stole, skleničky/nádobí na kuchyňské lince, vysavač uprostřed místnosti, spadlé koště, otevřené 2-3 skříňky	vystupňovaný level 2, pootevřená většina skříněk, krabice v kuchyni	pootevřená lednička, pračka, 2 pytle s odpadky vedle skříňky s košem, více krabic
	<i>nepořádek v obýváku</i>	lehký nepořádek	některé polštáře leží na zemi, některé knihy leží nesrovnané na stolku	většina knih leží poházená mimo knihovnu, více poházených věcí a nádobí	vystupňovaný level 2
<u>zvířata</u>	<i>pavouci velcí</i>				
	<i>pavouci menší</i>				
	<i>pavučiny</i>				
	<i>hadi</i>				
	<i>pes</i>				
	<i>slepice</i>				
	<i>králíci</i>				
<i>mouchy</i>					

	šváby				
--	-------	--	--	--	--

Tab. 2 Příklad stupňování/přidávání podnětů v jednotlivých levelech (pokud je daný podnět aktivní)

Způsob ovládání

V OCD domě se uživatel pohybuje pomocí ovladačů, přičemž důležité je zejména velké tlačítko na horní straně ovladače, které slouží pro pohyb (viz obr. 5, označeno modrou šipkou) a tlačítko ze spodní strany ovladače, které slouží pro manipulaci s různými objekty v domě (označeno oranžovou šipkou).

Funkce tlačítek na ovladači (dle barvy šipek):

MODRÁ: velké tlačítko – používáme pro chození ve hře – ukáží pomocí ovladače na nějaké místo NA ZEMI, kam chci a zmáčknu toto tlačítko – pokud je tečka na konci ukazovátka červená, nemohu se tam přemístit

ZELENÁ: toto tlačítko používáme pouze pro zapínání ovladače, pokud je zmáčknu při hraní, způsobí to nízkou kvalitu obrazu v brýlích – je třeba znovu zmáčknu a obraz se vrátí do normálu

ORANŽOVÁ: spoušť – využívá se pro potvrzování, otevírání dveří apod., sbírání předmětů, kdy ji zmáčkne, držíme

ZLUTÁ: v aplikaci OCD dům není využíváno



Podrobné nastavení kvality zobrazení













Nejnižší kvalita (s vypnutým [postprocessing](#)):

Name	Very Low
Rendering	
<input type="checkbox"/> None (Render Pipeline Asset)	
Pixel Light Count	0
Texture Quality	Half Res
Anisotropic Textures	Disabled
Anti Aliasing	Disabled
Soft Particles	<input type="checkbox"/>
Realtime Reflection Probes	<input type="checkbox"/>
Billboards Face Camera Position	<input type="checkbox"/>
Resolution Scaling Fixed DPI Factor	1
Texture Streaming	<input type="checkbox"/>
Shadows	
Shadowmask Mode	Shadowmask
Shadows	Hard Shadows Only
Shadow Resolution	Low Resolution
Shadow Projection	Stable Fit
Shadow Distance	15
Shadow Near Plane Offset	3
Shadow Cascades	No Cascades
Other	
Skin Weights	1 Bone
VSync Count	Don't Sync
LOD Bias	0.3
Maximum LOD Level	0
Particle Raycast Budget	4
Async Upload Time Slice	2
Async Upload Buffer Size	4
Async Upload Persistent Buffer	<input checked="" type="checkbox"/>

Střední kvalita:

Name	Medium
Rendering	
<input type="checkbox"/> None (Render Pipeline Asset)	⊙
Pixel Light Count	1
Texture Quality	Full Res ▾
Anisotropic Textures	Per Texture ▾
Anti Aliasing	4x Multi Sampling ▾
Soft Particles	<input type="checkbox"/>
Realtime Reflection Probes	<input type="checkbox"/>
Billboards Face Camera Position	<input type="checkbox"/>
Resolution Scaling Fixed DPI Factor	1
Texture Streaming	<input type="checkbox"/>
Shadows	
Shadowmask Mode	Shadowmask ▾
Shadows	Hard and Soft Shadows ▾
Shadow Resolution	Low Resolution ▾
Shadow Projection	Stable Fit ▾
Shadow Distance	40
Shadow Near Plane Offset	3
Shadow Cascades	Two Cascades ▾
Cascade splits	
0 33.3%	1 66.7%
Other	
Skin Weights	2 Bones ▾
VSync Count	Every V Blank ▾
LOD Bias	0.7
Maximum LOD Level	0
Particle Raycast Budget	64
Async Upload Time Slice	2
Async Upload Buffer Size	4
Async Upload Persistent Buffer	<input checked="" type="checkbox"/>

Nejvyšší kvalita:

Name	Ultra		
Rendering			
None (Render Pipeline Asset) 			
Pixel Light Count	4		
Texture Quality	Full Res 		
Anisotropic Textures	Per Texture 		
Anti Aliasing	8x Multi Sampling 		
Soft Particles	<input checked="" type="checkbox"/>		
 Soft Particles require using Deferred Lighting or making camera render the depth texture.			
Realtime Reflection Probes	<input checked="" type="checkbox"/>		
Billboards Face Camera Position	<input checked="" type="checkbox"/>		
Resolution Scaling Fixed DPI Factor	1		
Texture Streaming	<input type="checkbox"/>		
Shadows			
Shadowmask Mode	Distance Shadowmask 		
Shadows	Hard and Soft Shadows 		
Shadow Resolution	High Resolution 		
Shadow Projection	Stable Fit 		
Shadow Distance	150		
Shadow Near Plane Offset	3		
Shadow Cascades	Four Cascades 		
Cascade splits			
0	1	2	3
6.7%	13.3%	26.7%	53.3%
Other			
Skin Weights	4 Bones 		
VSync Count	Every V Blank 		
LOD Bias	2		
Maximum LOD Level	0		
Particle Raycast Budget	4096		
Async Upload Time Slice	2		
Async Upload Buffer Size	4		
Async Upload Persistent Buffer	<input checked="" type="checkbox"/>		