



Université
Sorbonne
Paris Nord



La Réalité Virtuelle

Haseeb JAVAID

ANNEE 2020- 2021

Sommaire

1 - Introduction

2 - La réalité virtuelle aujourd'hui

3 - Les dangers de la réalité virtuelle

4 - Conclusion

1 - Introduction

a) La réalité virtuelle, c'est quoi ?



Objectifs de la réalité virtuelle (VR) :

- Simuler un environnement virtuel par un ordinateur
- Permettre l'interaction utilisateur avec cet environnement par le biais sensoriel (vue, toucher, l'ouïe, l'odorat)

1 - Introduction

a) Différences entre réalité virtuelle et augmentée



Objectifs de la réalité augmentée (AR) :

- Superposer la réalité avec des éléments calculés par un ordinateur en temps réel
- Incruster des objets virtuels sur une séquence d'images réelles.

1 - Introduction

c) Historique

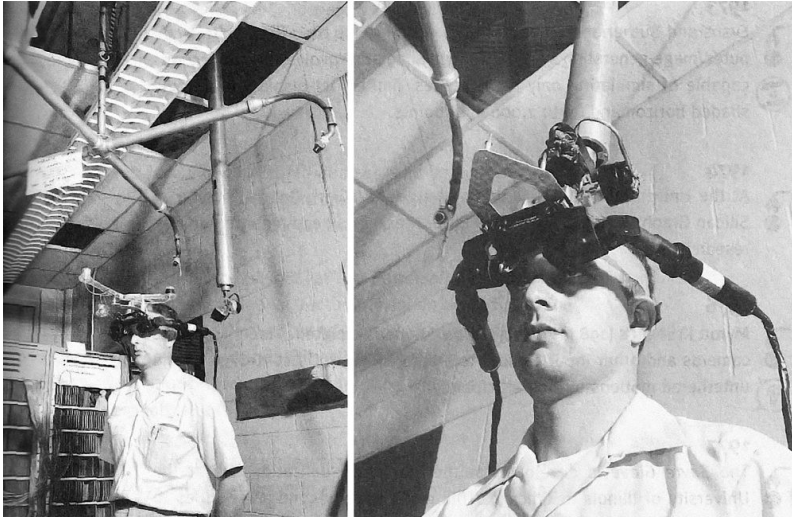
1956 - Invention du sensorama (premier cinéma immersif)
par Morton HEILING



1 - Introduction

c) Historique

1965 - Invention de l'épée de Damoclès par Ivan E. Sutherland



1 - Introduction

c) Historique

1995 - VFX1, premier casque VR grand public développé par Forte Technologies



1 - Introduction

c) Historique

2012 - Oculus Rift développé par Oculus VR, reconnaît les mouvements utilisateurs



2 - La réalité virtuelle aujourd'hui



3 - Les dangers de la réalité virtuelle



4 - Conclusion

- Démocratisation de la VR dans le milieu professionnel et public
- Objectif pas encore atteint
- Risque pour la santé encore présents

MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE !
Des questions ?