

Une réalité d'un autre genre

Par Emma Saïd

Vous avez peut-être déjà entendu parler de la réalité virtuelle. Aujourd'hui en 2016, nous la connaissons surtout grâce aux jeux vidéo où depuis peu, ce mode de jeux a été adopté par certaines compagnies tels que PlayStation ou encore EA games

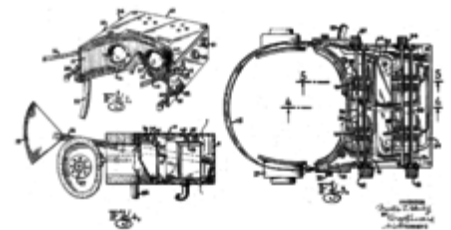


La réalité virtuelle est une sorte de vision obtenue par un écran qui nous permet de visualiser quelque chose de virtuel dans notre monde réel. Bien sûr, ce n'est pas tout, car celui-ci pourrait nous rappeler les ordinateurs ordinaires ou bien les écrans de téléviseurs. C'est une toute autre expérience que l'on peut vivre grâce à un casque, équipé de deux écrans, un pour chaque œil, qui, d'une certaine façon, nous coupe du monde extérieur pour nous obliger à se concentrer sur le virtuel que nous est montré. Mais aussi, le casque possède des capteurs sensoriels et des détecteurs de mouvement qui permettent à l'engin de capturer vos mouvements pour ainsi les reproduire dans le virtuel que vous vivez à l'instant.

Bien sûr, il ne sert pas qu'aux jeux vidéo. La réalité virtuelle est beaucoup plus utile que ce à quoi les gens peuvent penser. Divers domaines et métiers se servent de cet outil pour améliorer leur travail, comme par exemple les architectes, qui leur permet de visualiser les produits finaux de leurs bâtiments, et cela leur permet aussi d'apporter des modifications qu'ils n'auraient peut-être pas aperçues d'une autre manière. Les militaires s'en servent également en cas de simulations, que ce soit des préparations pour des missions spéciales ou bien à la formation de recrues, ce qui est aussi pratique pour l'entraînement des astronautes.

La réalité virtuelle est un énorme soutien dans beaucoup de domaines, et qui, sans elle, plusieurs personnes auraient de la difficulté à accomplir leur travail de façon exceptionnelle. Elle apporte une aide gigantesque à la société d'aujourd'hui.

Présentement, les casques à réalité virtuelle servent aussi dans les hôpitaux, pour aider les médecins à se préparer à une opération qui leur permettra de sauver une autre vie.



Le premier casque à réalité virtuelle a été inventé en 1970 par Daniel Vickers, et tout récemment cette invention a été modernisée par Palmer Luckey, en 2013, qu'il nomma Oculus Rift

Cet homme tente de vaincre sa peur des hauteurs grâce à la réalité virtuelle

Il existe divers modèle d'engin qui peuvent nous permettent de travailler avec la réalité virtuelle. En voici plusieurs types :



- CAVE, Icube, SASCube, sont tous les trois des salles immersives (de forme sphérique ou cubique) constituées de plusieurs écrans qui projettent des images d'un environnement totalement crée virtuellement.
- MOBILYZ est du même genre que CAVE, mais il a la particularité d'être mobile compare au précédent. Donc il nous permet des simulations d'automobile par exemple.
- Les écrans stéréoscopique, dans leurs cas, se concentre sur le mouvement de l'œil pour modifier la vision virtuel selon le point de vue d'une personne. Ces écrans sont sous forme de lunettes compare aux autres où nous nous trouvons face à des écrans posés autour de nous.
- Il existe aussi une version de lunette/casque où l'on peut y insérer notre téléphone portable.



Du côté du jeu vidéo, il existe plusieurs types de casque différent selon le jeu mais aussi la compagnie qui offre cet objet technologique. Mais différent de chaque appareil, il peut y avoir des compatibilités possibles avec certains que d'autre n'auront pas.

Nous avons par exemple:



- L'Oculus Rift, qui est utilisé grâce à un ordinateur portable
- L'Hololens, de la marque Microsoft, également sur PC
- Le « PlayStation VR », offert par Sony et bien sûr compatible à la PS4
- Le HTC Vive, de HTC/Valve
- Gear VR, de Samsung et compatible avec les smartphones Galaxy

Et bien sûr j'en passe car le nombre de modèle est énorme. Tous ont des particularités différentes qui sont en demande par certain type de personne et surtout selon leur besoin. Les « Gamers », par exemple, seront plus tenté par le VR plutôt que le Gear, ce qui est tout a fait normal.

Bibliographie

Site internet

- https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#Origine_du_concept Wikipédia, Réalité Virtuelle
- <http://www.realite-virtuelle.com/guide-comparatif-casque-realite-virtuelle> Réalité Virtuelle
- <http://www.casques-virtuels.com/la-realite-virtuelle-pour-combattre-ses-phobies/> Casque Virtuels, Combattre ses phobies
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift Wikipedia, Oculus Rift