

VIRTUAL REALITY

C'est parti !



Présenté par Dorian Deneuchatel



SOMMAIRE

1

Histoire et développement

2

Comment ça fonctionne ?

3

L'utilisation moderne de la réalité virtuelle

4

Les tendances et l'avenir



C'est quoi la VR ?



INTRODUCTION

La Réalité Virtuelle (VR) est une technologie immersive qui a le pouvoir de transporter ses utilisateurs dans un environnement virtuel généré par ordinateur. Cette technologie utilise des casques de réalité virtuelle, dotés de caméras faisant office de capteurs de mouvements.

POURQUOI CE SUJET ?

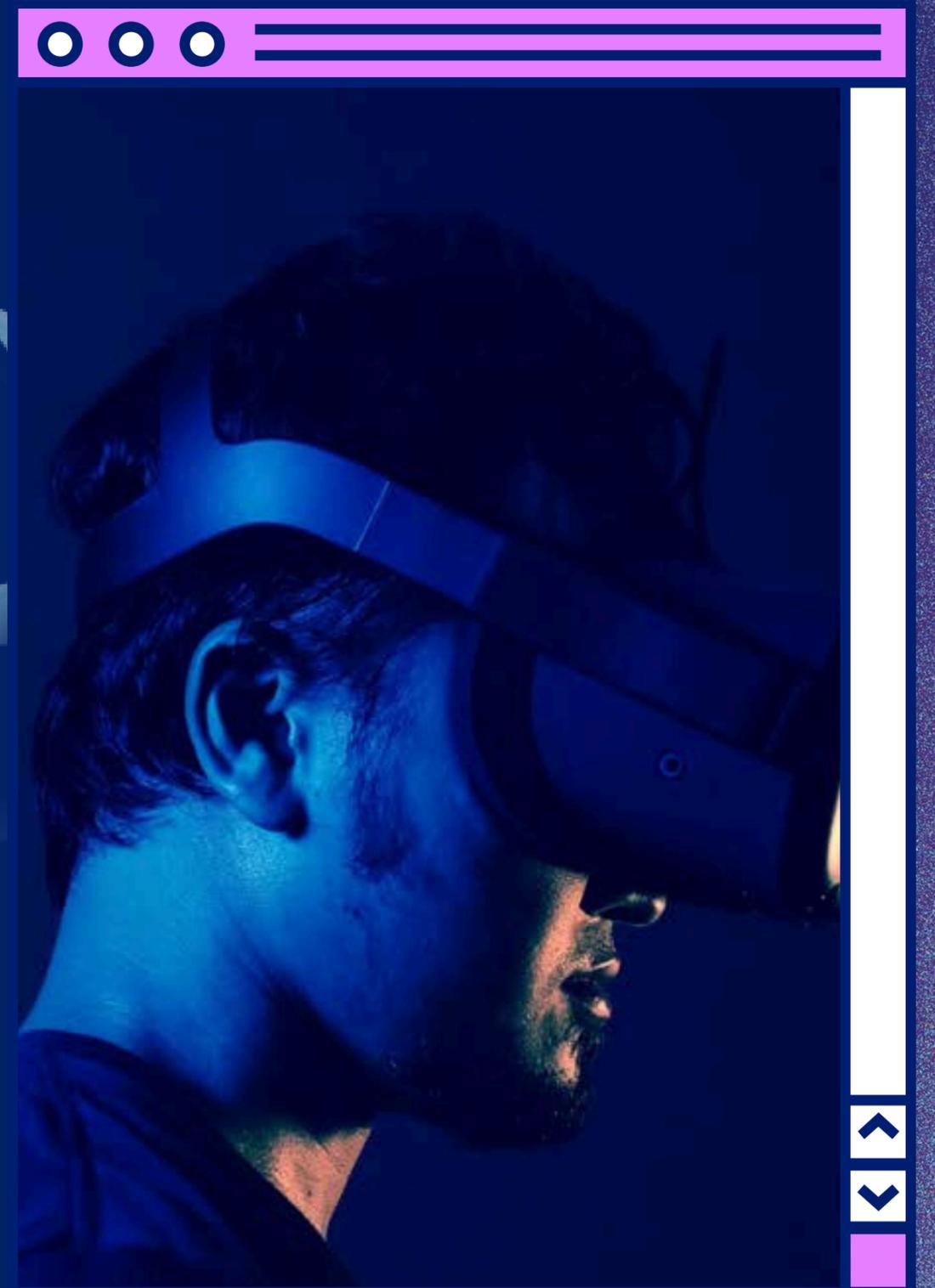
Et pourquoi pas ?



HISTOIRE ET DEVELOPPEMENT

Le premier casque de réalité virtuelle est créé à l'Université de l'Utah dans les années **1970** par Daniel Vickers. Permettant de visionner une scène virtuelle en tournant la tête.

En **1982** est créé la première manette de réalité virtuelle, mesurant le déplacement des doigts et de la main, et le communique à l'ordinateur.





**Style du
premier casque
de réalité
virtuelle (1985)**

**La NASA développe
un simulateur de
formation VR pour les
astronautes (1989)**





**Systeme VR pour
piloter les robots
robots martiens
depuis la Terre en
temps réel (1991)**

**Oculus distribue
7 500 casques VR
RIFT financés par une
campagne Kickstarter
(2013)**





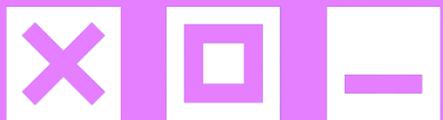
Et ensuite ?



Puis de fil en aiguille les casques se sont développés, accueillant de nouvelles et meilleures technologies au fil des versions

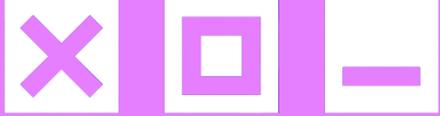


HTC Vice



PSVR 1 & 2





**Valve
Index**

LA REVOLUTION DU QUEST

Pas de câbles

Pas d'ordinateur

Pas de capteurs



**Installation
des anciens
casques**

**Mais alors, comment ça
marche concrètement la VR ?**



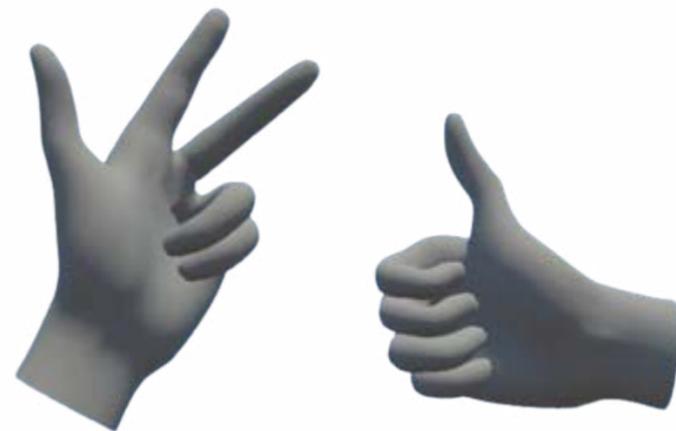
Moteurs de jeu



Rendu stéréoscopique

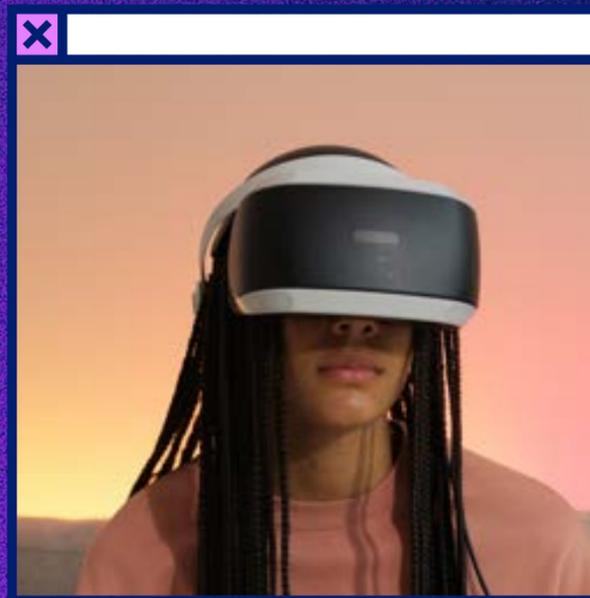


Gestion des entrées



CODE

UTILISATION ACTUELLE DE LA VR



Education



Médical



Divertissement



SCOLAIRE



DIVERTISSEMENT



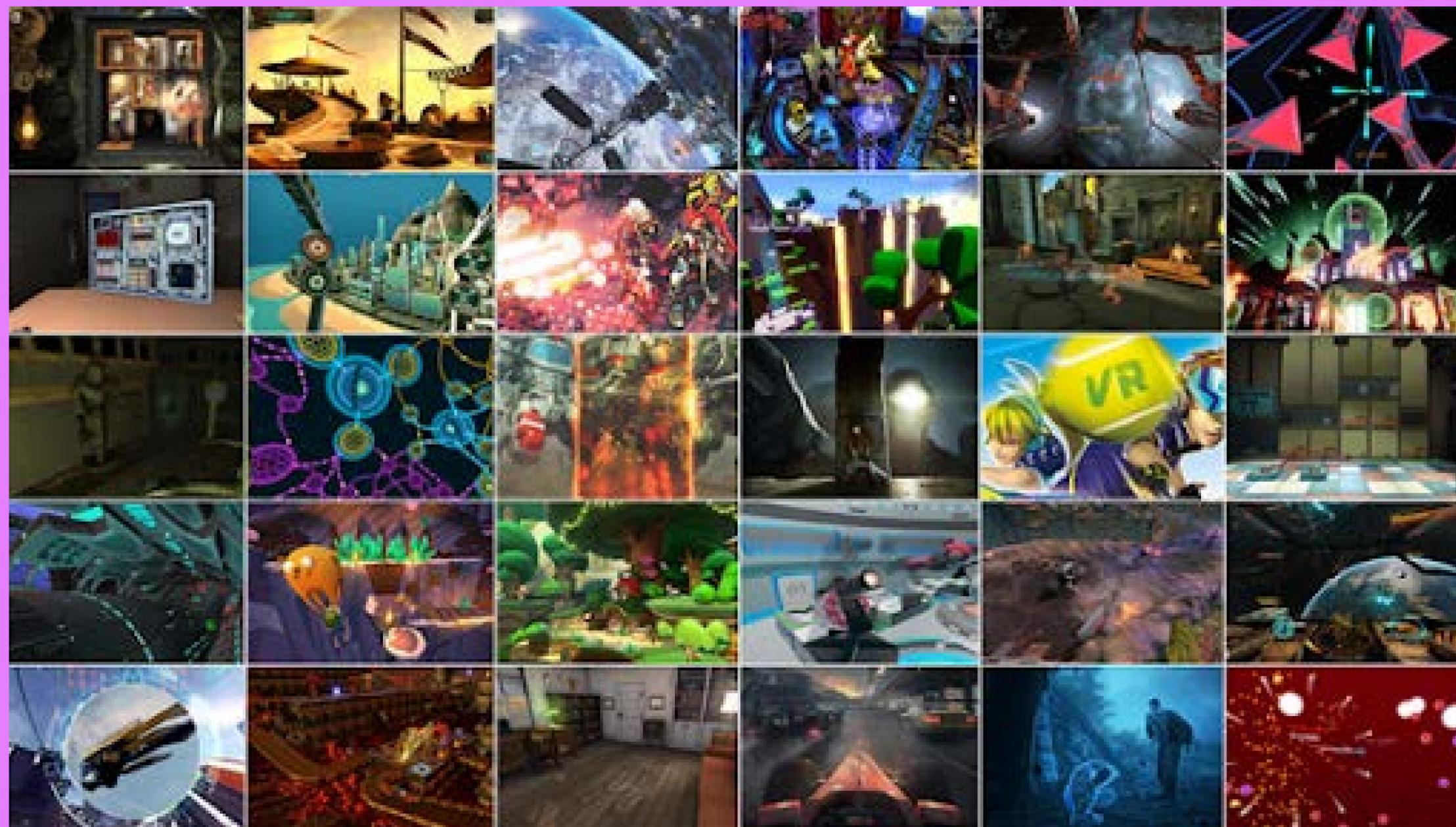
NETFLIX VR



CINEMA VR



JEUX VR





LES TENDANCES A L'AVENIR

VR X AR

Et plus tard ?



1. Divertissement
2. Éducation et formation
3. Travail à distance
4. Tourisme et exploration
5. Thérapies médicales
6. Socialisation

CONCLUSION