

Réalités virtuelles

Avec l'essor des connexions internet et 4/5G, des smartphones, des réseaux sociaux et de l'loT, tout un écosystème semble permettre de passer d'un monde dichotomique (le réel, le virtuel) à une fusion des deux univers, qu'il s'agisse des loisirs ou du monde professionnel.

L'étude portera sur des aspects techniques, les acteurs du marché, les enjeux juridiques, économiques, environnementaux et éthiques de la mise en relation virtuelle d'humains dans un monde réel.

Étude technique

1. 1 - Techniques de propriété/authenticité
 1. a) [NFT](#)
 2. b) [Blockchain](#)
2. 2 - Outils de visualisation
 1. a) [Casques de réalité virtuelle](#)
 2. b) [Lunettes connectées pour AR](#)
3. 3 - Équipements corporels
 1. a) [Gants pour la VR](#)
 2. b) [Combinaisons haptiques](#)
4. 4. Moteurs graphiques
 1. a) [WebXR](#)
 2. b) [Unreal Engine](#)
 3. c) [Unity](#)
5. 5. Outils pour développer
 1. a) [OpenXR](#)
 2. b) [Web 3.0](#)
6. 6. Équipements pour fabriquer
 1. a) [Caméras 360°](#)
 2. b) [Moteurs de vibration](#)
7. 7. Applications AR/VR
 1. a) [Lenses et connected lenses de Snapchat](#)
 2. b) [Avatars en VR](#)

Glossaire

Api : ensemble de définitions et de protocoles facilitant la création et l'intégration de logiciels d'applications. API est un acronyme anglais signifiant « Application Programming Interface », traduit par interface de programmation d'application.

Block-chain : est une technologie qui permet de stocker et transmettre des informations de manière transparent, sécuriser et sans organe central de contrôle (amazon, cDiscount...).

Champ de vision : Le champ visuel est la portion de l'espace vue par un œil regardant droit devant lui

et immobile. Lorsque l'œil fixe un point, il est capable de détecter dans une zone d'espace limitée, des lumières, des couleurs et des formes.

Couche d'abstraction matérielle : logiciel intermédiaire entre le système d'exploitation et le matériel informatique. Ethereum est un protocole d'échanges décentralisés permettant la création par les utilisateurs de contrats intelligents.

Exosquelette : Un exosquelette ou squelette externe, par opposition à l'endosquelette, est une caractéristique anatomique externe qui supporte et protège un animal. Beaucoup d'arthropodes et de mollusques, possèdent un exosquelette.

Haptique: désigne la discipline qui explore et exploite le sens du toucher et les phénomènes kinesthésiques, c'est-à-dire la perception du corps dans l'environnement, par analogie avec l'acoustique ou l'optique.

IPS : Images Par Seconde est une unité de mesure correspondant au nombre d'images affichées en une seconde par un dispositif.

Interopérabilité : Capacité des systèmes, unités matériels a opérer ensemble.

L'internet des objets (Internet of Things) : Réseau de terminaux physiques, les «objets », qui intègrent des capteurs,des softwares et d'autres technologies en vue de se connecter à d'autres terminaux et systèmes sur internet et d'échanger des données avec eux.

Mineurs : Personnes ou ensemble de personnes qui loue leur machine pour faire des calculs pour la block-chain.

Mobile friendly : Site web adapté a une lecture sur n'importe quel terminal mobile.

Moteur de vibration : Un moteur de vibration est un système mécanique qui génère des vibrations à l'aide d'une force qui lui est donnée.

NFT signifie "Non Fungible Token" soit jeton non fongible. L'adjectif « fongible » est un terme économique qui fait référence à un bien ou à un actif pouvant être échangé contre un autre bien ou un autre actif de même valeur.

Omnidirectionnelle : Qui peut être utilisé dans toutes les directions avec les mêmes caractéristiques.

Réalité augmentée (AR) : La réalité augmentée est la superposition de la réalité et d'éléments (sons, images 2D, 3D, vidéos, etc.) calculés par un système informatique en temps réel.

Réalité virtuelle (VR) : Fait de prolonger l'utilisateur dans un environnement virtuel.

Résolution : La résolution d'écran est le nombre de points ou pixels que peut afficher un écran.

Web sémantiques : ensemble de technologie visant a rendre le contenu des ressources du World Wide Web accessibles et utilisable par les programmes et agents logiciels, grâce a un système de métadonnées formelles,utilisant la famille de langages développés par le W3C.

From:

<https://wiki.sio.bts/> - **WIKI SIO : DEPUIS 2017**

Permanent link:

<https://wiki.sio.bts/doku.php?id=realvirt>

Last update: **2022/01/05 13:47**

