

Université de Technologie de Compiègne

Rapport de TX

# Casque de réalité virtuelle

Sous la responsabilité de Rémi LACAZE-LABADIE

Baptiste AMATO - Nicolas TERISSE

*27 juin 2016*

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Sujet</b>	<b>3</b>
1.1	Description . . . . .	3

# 1 Sujet

## 1.1 Description

Le but de cette TX est d'intégrer la sensation d'être touché lors d'expérience vidéo ludique utilisant un casque de réalité virtuelle. L'objectif est alors de coupler un dispositif haptique avec l'utilisation d'un casque de réalité virtuelle (HTC Vive), en faisant vibrer des capteurs posés à différents endroits sur le corps, pour reproduire la sensation de touché. La vibration de tel ou tel capteur devra être faite de manière intelligente, c'est à dire ne faire vibrer que les capteurs du bras droit si je me fait mordre à cet endroit par exemple. Les étudiants auront à leur disposition un casque de réalité virtuelle HTC Vive, les applications nécessaires (le jeu de zombie...) ainsi que des capteurs sensorielles