

Semaine 2 : RVI

François LEPAN

16 septembre 2013

1 Balayage des technologies

1) Ecran

Salle de RV

→ grand Écran + projecteur

2) Capteurs de mouvement et position

Capteur de position :

→ 6 degrés de liberté (3 pour la position et 3 pour l'orientation)

Positions de nombreux degrés de liberté du corps en particulier sur la main.

3) Retour d'effort

bras à retour d'effort

data flavor

Casques

– 2 Écrans

– Tracking précis de la tête

caméra (Réalité augmentée)

Superposition réel / virtuel

2 Solutions :

→ superposer les modules directement dans le réel.

→ On filme la scène -> on fait des calages (c'est à dire on incline la vue dans le modèle).

Bcp de reconnaissance de forme et de traitement d'image

déplacements Véhicules

Métaphoriques (pad de jeu, périphériques explicites)

Principales technologies - capteurs Électromagnétiques Wiimote et accéléromètre

Caméra infrarouge

→ avec marqueurs (motion capture)

→ sans marqueurs - softKinetic / kinect (caméra + radar)

Effet de mode : leap motion