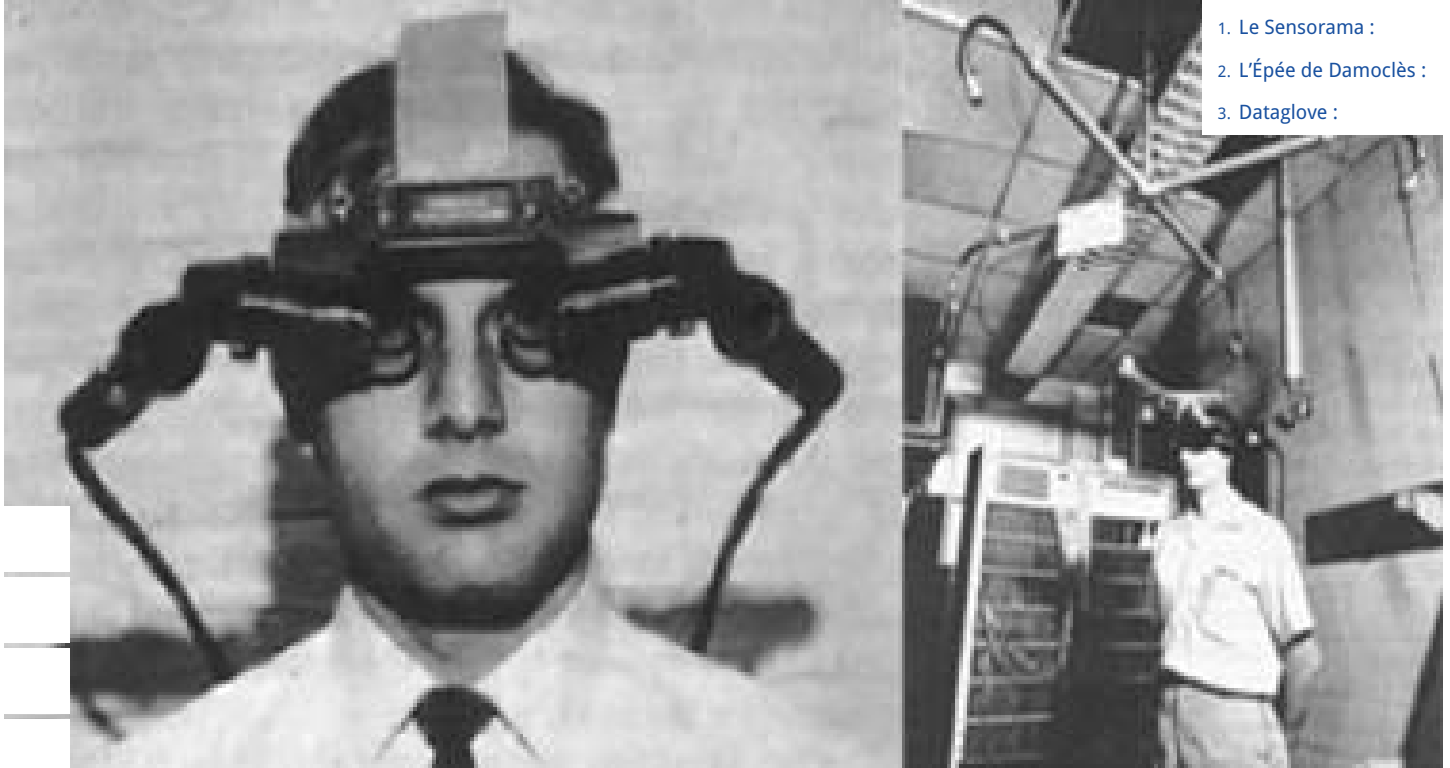


1. Le Sensorama :
2. L'Épée de Damoclès :
3. Dataglove :



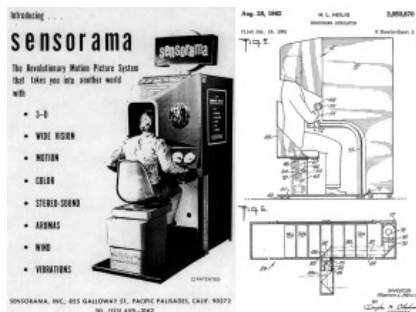
HISTOIRE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

👤 Amandine Turquier ⌚ 31 mars 2014 📁 Dossier

En ce 21ème siècle, la réalité virtuelle, plus communément appelée VR, se voit projetée en haut de l'affiche dans le domaine du jeu vidéo. Effectivement on ne peut que connaître notre cher Oculus Rift qui a su conquérir le cœur de nombreuses personnes. Pourtant à une époque, la VR était mal perçue dans le secteur vidéo-ludique. En effet, dans les années 90's, de multiples tentatives furent effectuées, malheureusement sans grand succès. Mais alors d'où nous vient cette passion pour la réalité virtuelle? Voici son histoire du commencement à nos jours.

L'histoire de la réalité virtuelle débute en 1950. Et oui si nous pensions que la VR ne fut exploitée qu'au début des années 90's, c'était sans compter sur les pionniers, les précurseurs qui ont fait de la réalité virtuelle une vraie révolution visuelle. Notre voyage commence alors en compagnie de Morton Heilig. Ce nom ne vous dit peut-être rien, pourtant cet homme fut le créateur du premier cinéma immersif en 1962.

Le Sensorama :



Cette boîte magique est en fait un cinéma individuel. Dans ce cinéma étaient présentés 5 courts métrages. Mais ce qui a fait la particularité du Sensorama, c'est d'avoir été le premier cinéma à avoir proposé une immersion dans le film en exploitant nos différents sens. Grâce à des ventilateurs et un siège vibrant, nous étions dans la capacité de ressentir toutes les scènes du film comme si nous y étions.

Continuons notre voyage à travers la réalité virtuelle pour s'arrêter sur l'année 1968. Cette année fut

marquée par la création du premier casque à réalité virtuelle plus connu sous le nom d'Épée de Damoclès. A cette époque ne vous attendez pas à un casque révolutionnaire, pourtant cette invention de Ivan Sutherland influencera de nombreux autres créateurs.

L'Épée de Damoclès :

Cette invention porte bien son nom. En effet, il s'agit d'un casque de réalité virtuelle assez particulier. A l'époque de sa création, les matériaux de l'Épée de Damoclès ne permettait pas un réel confort. A cause de son poids très élevé, il devait donc être soutenu par un bras mécanique. Celui empêchant de pouvoir bouger librement. Ce bras mécanique a donc permis à Ivan Sutherland de donner ce nom d'Épée de Damoclès à sa création.



Notre petite aventure à travers la réalité virtuelle continue au début des années 80's. A cette date, nous avons pu voir la popularisation du terme Réalité Virtuelle. Celle-ci fut en effet employée à la suite de l'invention de Jaron Lanier qui possède des lunettes ainsi que des gants à son actif (et oui rien que ça!).

Dataglove :



Comme vous pouvez le voir sur la photo ci-contre, le Dataglove est un gant tout ce qu'il y a de plus normal. A une exception près puisqu'il est capable de retranscrire les mouvements de vos mains dans un univers virtuel. Une immersion totale qui à l'époque pouvait être exploitée dans de nombreux domaines comme l'Armée avec la NASA.

Ces précurseurs et inventeurs ont su influencer le domaine qui nous intéresse aujourd'hui, à savoir le jeu vidéo. Et oui il nous suffit de

continuer notre voyage dans le temps en avançant de quelques années pour arriver maintenant aux années 90's. Ces années furent très mouvementées en ce qui concerne la réalité virtuelle. Malheureusement, elles ne l'ont pas été dans le bon sens... En effet, les années 90's furent des années de test et d'expérimentation. A tel point que les inventions qui en sont sorties n'ont pas reçues le succès escompté. De nombreux dispositifs furent créés dans ces années là, cependant voici les 3 qui auraient pu révolutionner le jeu vidéo à l'époque. Dans les dix années que représentent cette période, une date en particulier restera en tête, 1995.

En effet, à cette date nous pouvions avoir la joie de découvrir 4 dispositifs de réalité virtuelle dans le secteur du jeu vidéo. En premier lieu nous parlerons des iGlasses. Non ce ne sont pas les lunettes d'Apple mais bien un casque de réalité virtuelle créé par Virtual I-O. Voici une petite vidéo de présentation.



Les iGlasses présentée, voici maintenant un casque développé par Victormaxx, le Cybermaxx. Un casque de réalité virtuelle parmi tant d'autres. En effet, avec un prix très élevé nous pouvions entrer dans nos jeux vidéo. Si la résolution du DK1 vous répugnent et vous dégoûtent, vous vous en contenterez largement si votre essai se fait après le test d'un Cybermaxx. Bien entendu, pour l'époque, c'était annoncé comme un véritable révolution. Dommage que cette annonce n'est pas tenue sa promesse...

A la suite de ce Cybermaxx, nous avons pu voir arriver en cette même année, le Virtual Boy. Ce dispositif développé par Nintendo à su faire sa campagne en promettant de « vrais graphismes en 3D ». Muni de deux écrans indépendants, le Virtual Boy est avant tout à considérer comme une console à part entière. En effet, ce n'est pas un casque portable. Il est installé sur une sorte de trépied qui empêche alors tout transport. Cette console offre alors une 3D stéréoscopique. L'effet de relief étant accentué par les deux écrans qui retranscrivent la même image pour chaque œil, mais légèrement décalée. Voici une petite vidéo bien sympa à regarder.

Pour finir, voici le dernier dispositif que je souhaite présenter ici, le VFX-1 développé par Forte Technologies. Ce casque aurait pu être l'avenir du jeu vidéo, pourtant la réalité virtuelle ne fut pas bien acceptée à cette époque. Une vidéo pour présenter le VFX-1, vous y verrez aussi les autres appareils présentés précédemment.

Vous l'aurez compris, les casques de réalité virtuelle furent nombreux à tester leur succès,

malheureusement sans grand résultat. Les joueurs de l'époque n'étaient peut-être pas encore prêt à franchir le pas de la virtualité. Si les casque ont essayé de changer le domaine du jeu vidéo, nous avons eu droit à une nouvelle virtualité dans les années 2000. En effet, avec l'arrivée de la Wii de Nintendo, nous avons face à nous une nouvelle manière de jouer. Avec les WiiMote, nous pouvons contrôler notre corps dans le jeu vidéo. Génial non? C'est vrai qu'avec cette annonce, Nintendo à lancé une nouvelle « mode », celle de l'immersion. Il n'a donc pas fallut longtemps pour des concurrents comme Microsoft ou Sony pour innover aussi dans un capteur immersif. La Kinect a donc vu le jour pour la Xbox, et le Playstation Move pour la Playstation.

De nombreuses façons d'entrer dans le jeu vidéo et de pouvoir ressentir cette sensation unique d'immersion. En ce début d'année 2014, où en est cette avancée de la réalité virtuelle? Et bien nous pouvons dire qu'elle avance bien ! En effet, nous avons évidemment fait la découverte de l'Oculus Rift l'an dernier, et il ne fais que parler de lui ces derniers temps. Qualifié comme LA révolution du jeu vidéo, mais pas que, l'Oculus pourra très certainement être le nouveau support de visionnage indispensable pour les gamers !

L'histoire de la réalité virtuelle est terminé. Bien entendu, de par mon jeu âge, je n'ai malheureusement pas pu connaitre certains dispositifs. Si toutefois certains d'entre vous avez connu ces consoles et accessoires, faites nous partager votre expérience !

[Facebook](#)[Twitter](#)[Google+](#)[LinkedIn](#)[Email](#)

6/6/2016

L'histoire de la réalité virtuelle

0 Comments

RealiteVirtuelle


1

Login ▾

♥ Recommend

🔗 Share

Sort by Best ▾



Start the discussion...

Be the first to comment.

ALSO ON REALITEVIRTUELLE

La croissance de la réalité simulée, le changement de notre vie ?

1 comment • 7 days ago

Jean-Daniel Taupiac — Bonjour, je vous recommande fortement de faire une recherche approfondie de la définition de ...

Test Oculus Rift CV1 : un casque bien accueilli

2 comments • 2 months ago

Vincent Nagel — Rageux pro Vive.

Disney dévoile son application Disney Movies VR


1 comment • 19 days ago


Sch@dows — En effet, testé hier, et c'était bel et bien naze. Tout d'abord, les vidéos sont de très basse qualité a moins de ...


Test HTC Vive : la Rolls-Royce des casques VR

7 comments • a month ago

Fabio Manuel Esteves Vaz — Hello ! J'ai pu tester ce weekend pour la première fois ce casque VR chez quelqu'un, j'ai un ...

 Subscribe

 Add Disqus to your site Add Disqus Add

 Privacy