**Historique réalité virtuelle**

**Les premières allusions à la réalité virtuelle sont dans la science-fiction. Comme la nouvelle « Pygmalion spectacles » de Stanley, G Weinbaum, publiée en 1935, où dans l’histoire, on évoque des lunettes capables de retranscrire les sensations, les sens : d’être en immersion totale dans la fiction.**

**Un ancêtre de la réalité virtuelle est le View master, développé en 1940, un dispositif ressemblant à des jumelles qui fonctionnent avec des cartes qu’on place dans une fente et on peut observer l’image en 3D. Cet appareil comprend la forme du futur casque de réalité virtuelle. Ce dispositif inspirera d’ailleurs un appareil de réalité virtuelle.**

**La première réalisation de la réalité virtuelle a été réalisée en 1950 avec le sensorama, un cinéma immersif crée par Morton Heilig. Il est basé sur les sensations et donne donc l’impression d’une totale immersion.**

**Cette ébauche de réalité virtuelle à servit d’ailleurs pour le développement d’un simulateur de vol pour l’armée de l’air en 1966.**

**Le premier casque de réalité virtuelle a été créé en 1970, à l’Université d’Utah par Daniel Vickers. Il est formé de 2 écrans et permet d’observer l’image virtuelle en tournant la tête. En 1982, des « data gloves » sont créés pour permettre une sensation de réalité virtuelle encore plus importante : Ces gants se connectent à l’ordinateur et permettent d’effectuer les mouvements sur l’ordinateur.**

**En 1978, un programme est créé au MIT pour pouvoir visiter une ville grâce à la réalité virtuelle pour toutes les saisons. Il est créé à partir de photographies de la ville et de modèles 3D.**

**En 1989 la société VR qui est à l’origine de l’audio sphère, des data gloves autorise Mattel, une entreprise de jeu de société à modifier les data gloves pour pouvoir l’intégrer à un jeu. Les Power gloves sont commercialisés mais ils sont assez chers et donc peu populaires.**

**La réalité virtuelle est de plus en plus populaire grâce aux nombreux films et livres qui traitent sur le sujet comme Brainstorm, ou Virtual reality.**

**L’exposition au Alexandra palace à Londres sur la réalité virtuelle a permis de montrer « virtuality », une machine qu’on peut utiliser avec ou sans casque de réalité virtuelle. Mais cette technologie, bien qu’intéressante était trop complexe pour qu’elle puisse être vendue chez les particuliers.**

**De plus, avec l’arrivée d’internet, la réalité virtuelle a été un peu délaissée et est restée concentrée sur le simulateur médical de vol, la conception automobile : des projets pour les professionnels.**

**Vers 1990, la réalité virtuelle contamine enfin les jeux vidéos avec la création du SEGA VR, par ma marque SEGA. Il est destiné à fonctionner avec la console MEGA VR. De plus des gants exosquelettes permettent l’immersion presque totale. Mais tous ces équipements coutent jusqu’à 73 000$ et sont donc très durs à se procurer.**

**Nintendo, en 1990, crée le Virtual boy, un casque suivit d’une manette pour permettre une immersion totale.**

**En 1996, c’est l’arrivée d’internet avec la réalité virtuelle.**

**En 2007, Google créé Google earth et Google street View, un logiciel qui permet de visualiser les habitations et les rues grâce à une vision à 360°.**

**En 2014, Samsung créé son casque de réalité virtuelle le Samsung Gear VR.**

**En 2016, palmer Luckey créé l’occulus rift.**



