
Mémoire de stage
Master 2 Informatique
Image et son

Auteur :
Nicolas PALARD

Client :
Jérémy LAVIOLE
Référent :
Vincent LEPETIT



Résumé

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit amet erat. Duis semper. Duis arcu massa, scelerisque vitae, consequat in, pretium a, enim. Pellentesque congue. Ut in risus volutpat libero pharetra tempor. Cras vestibulum bibendum augue. Praesent egestas leo in pede. Praesent blandit odio eu enim. Pellentesque sed dui ut augue blandit sodales. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam nibh. Mauris ac mauris sed pede pellentesque fermentum. Maecenas adipiscing ante non diam sodales hendrerit. Ut velit mauris, egestas sed, gravida nec, ornare ut, mi. Aenean ut orci vel massa suscipit pulvinar. Nulla sollicitudin. Fusce varius, ligula non tempus aliquam, nunc turpis ullamcorper nibh, in tempus sapien eros vitae ligula. Pellentesque rhoncus nunc et augue. Integer id felis. Curabitur aliquet pellentesque diam. Integer quis metus vitae elit lobortis egestas. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel erat non mauris convallis vehicula. Nulla et sapien. Integer tortor tellus, aliquam faucibus, convallis id, congue eu, quam. Mauris ullamcorper felis vitae erat. Proin feugiat, augue non elementum posuere, metus purus iaculis lectus, et tristique ligula justo vitae magna. Aliquam convallis sollicitudin purus. Praesent aliquam, enim at fermentum mollis, ligula massa adipiscing nisl, ac euismod nibh nisl eu lectus. Fusce vulputate sem at sapien. Vivamus leo. Aliquam euismod libero eu enim. Nulla nec felis sed leo placerat imperdiet. Aenean suscipit nulla in justo. Suspendisse cursus rutrum augue. Nulla tincidunt tincidunt mi. Curabitur iaculis, lorem vel rhoncus faucibus, felis magna fermentum augue, et ultricies lacus lorem varius purus. Curabitur eu amet.

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	Contexte et cadre	1
1.2	Objectifs	2
2	Notions	3
3	État de l’art	6
3.1	PapARt	6
3.2	Système de réalité augmentée spatiale	6
3.3	Bilan	6
4	Analyse des besoins	7
4.1	Besoins fonctionnels	7
4.1.1	Sous-partie 1	7
4.1.2	Sous-partie 2	7
4.2	Besoins non-fonctionnels	8
4.2.1	Sous-partie 1	8
4.2.2	Sous-partie 2	8
4.3	Développement	9
4.3.1	Tâches	9
4.3.2	Tests	9
5	Autre partie	10
5.1	Partie 1	10
5.1.1	Sous-partie 1	10
5.1.2	Sous-partie 2	11
5.2	Partie 2	13
5.2.1	Sous-partie 1	13
5.2.2	Sous-partie 2	13
5.2.3	Sous-partie 3	13
6	Résultats	14
6.1	Partie 1	14
6.1.1	Sous-partie 1	14
6.1.2	Sous-partie 2	14
6.1.3	Sous-partie 3	14
6.2	Partie 2	14
7	Bilan	16
	Annexes	19
	Annexe 1	19
1	Partie 1	19
1.1	Sous-partie 1	19
1.2	Sous-partie 2	19
1.3	Sous-partie 3	19
2	Partie 2	19
2.1	Sous-partie 1	19

2.2	Sous-partie 2	19
2.3	Sous-partie 3	19
Annexe 2		20
	Prérequis	20
1	Partie 1	20
	1.1 Sous-parie 1	20
	1.2 Sous-parie 2	20
2	Partie 2	20
3	Partie 3	21

Introduction

Ce mémoire retracera les missions réalisées durant mon stage de Master 2 Informatique pour l'Image et le Son à l'Université de Bordeaux 1 effectué entre Avril et Septembre 2018 (6 mois) dans la société RealityTech. Ce rapport ne couvrira cependant que les 5 premiers mois du stage car la date de rendu de ce dernier précède d'un moi la date de fin du stage.

Le stage a donc été effectué chez RealityTech une jeune start-up de réalité augmentée spatiale. Issue de l'Inria de Bordeaux, l'institut national de la recherche en information et en automatique, cette dernière est la continuité d'un projet de recherche mené par Jérémy Laviolle, ex ingénieur de recherche à l'Inria. Ce projet, PapARt¹ Paper Augmented Reality ToolKit, est un kit de développement (SDK) permettant de créer des expériences de réalité augmentée sous forme d'applications de projection interactive dans des feuilles de papier. Pour créer ces expériences, du matériel spécifique est nécessaire, des caméra couleurs et des caméra de profondeur utilisées pour capter le monde réel, un projecteur pour pouvoir projeter le contenu numérique et un ordinateur. Ce matériel est fournis par RealityTech qui réalise tout le travail de calibration et d'installation de l'environnement nécessaire. En parallèle de la partie matériel, la société continue de développer activement le SDK et de créer des applications, afin d'étendre les possibilités de la technologie. Le but est de pouvoir ouvrir la technologie à d'autre domaines que celui de la recherche pour mettre les outils collaboratifs, les systèmes interactifs aux services de l'éducation, du vidéo ludique, de la vulgarisation etc...

1.1 Contexte et cadre

Actuellement, RealityTech se développe dans un incubateur de start-up appelé La Banquiz² situé 4 rue Eugène et Marc Dulout, a Pessac Centre. L'objectif de La Banquiz est de promouvoir des start-up Open Source³ et innovantes en leur apportant des formations, du coaching individuel et collectif, de l'aide pour la recherche de financement et tout ce qui gravite autour de l'accompagnement de jeunes entreprises.

A ce jour RealityTech ne travail qu'avec des laboratoire de recherche (comme ...) et cherche à étendre son secteur d'activité. Les systèmes proposés par la société fournissent les résultats espérés et la dynamique de celle ci s'oriente donc vers une commercialisation du produit. Dans cette optique, l'entreprise souhaite innover du point vue matériel et logiciel en développant une plateforme haute performance mais aussi du point de vue utilisabilité. Actuellement le développement d'application clients se fait via un SDK Processing⁴ cependant ce dernier ne réponds pas totalement aux besoins lorsqu'il s'agit de développer des applications utilisant par exemple du la 3D.

Pour débiter ce stage, j'ai eu l'occasion de partir au Laval Virtual, le plus grand salon international sur la réalité augmentée et virtuelle, pendant une semaine en tant qu'exposant. J'ai pu développer une bonne connaissance du produit et ai pu observer de nombreuses technologies à l'état de l'art dans ces domaines. C'est aussi ce salon qui m'a permis de comprendre les besoins auxquels pouvait répondre une technologie comme celle de RealityTech et par la même occasion les enjeux et les apports de celle ci. Ça a aussi été une très bonne expérience au niveau relationnel car elle à permis de créer rapidement une relation avec Jeremy Laviolle, mon tuteur de stage.

Le reste de mon stage a été réalisé à la Banquiz ou j'ai été au contact de toutes les entreprises officiant en son sein. J'ai notamment pu rencontrer d'autres stagiaires tel que Rémi Kressmann, développeur, et Gabin Andrieux, commercial chez LockEmail, une entreprise de cyber-sécurité, mais aussi des dirigeants

1. <https://project.inria.fr/papart/fr/>

2. <http://labanquiz.com>

3. https://fr.wikipedia.org/wiki/Open_source

4.

comme Jean François Schaff, un brillant physicien ayant créé une plateforme de télé expertise pour les professionnels de santé, avec qui j'ai énormément échangé aussi bien sur des concepts de programmation, que sur la culture de l'informatique en générale.

Problématique du sujet

1.2 Objectifs

Le déroulement du stage a été fortement guidé par les besoins de la société.

Applications de démonstration Le premier gros objectif du stage était le développement d'applications de démonstration en utilisant le produit de l'entreprise. Le but était de comprendre l'essence, le fonctionnement global du produit et ce qu'il était possible/impossible de réaliser avec celui ci. Cet objectif m'a permis d'acquérir à la fois une vision globale de l'architecture logiciel et du fonctionnement interne du kit de développement, et de l'architecture matérielle nécessaire à l'utilisation du kit. En développant ces applications de démonstration, j'ai acquis une vision globale du projet qui m'a permis d'avoir une certaine autonomie assez rapidement

Plateforme haute performance Le deuxième objectif était de réaliser une preuve de concept haute performance du produit. En effet, comme expliqué dans la partie sur le contexte (sec. 1.1), l'entreprise se lançait dans le développement d'une nouvelle plateforme haute performance. Aussi bien au niveau matériel, ordinateur, caméra, projecteur, que logiciel, algorithmes, communication inter processus, accès au matériel, il a fallu réaliser des tests complets.

Kit de développement Le dernier objectif était le développement d'un kit de développement (SDK) permettant de créer des applications de réalité augmentée spatiale ou en vue au travers utilisant la technologie de RealityTech sous Unity. Le but était de pouvoir profiter de la puissance d'Unity en tant que moteur de jeu / moteur 3D.

Notions

Le domaine d'activité qui entoure ce stage est très riche en termes de notions et de vocabulaire. Afin de mieux comprendre de quoi il va être question tout au long de ce rapport, il est nécessaire d'en définir les notions de base.

Réalité virtuelle La réalité virtuelle plus communément appelé *Virtual Reality (VR)* désigne l'ensemble des environnements purement numériques (fig 2.1), qu'ils soient réalistes ou non, dans lesquels aucune interaction avec l'environnement réel n'est possible et inversement. Cette réalité se base très généralement sur un casque *Head Mounted Display (HMD)* dont l'utilisateur doit se munir afin d'être immergé dans un monde numérique avec lequel il peut interagir. Dans la réalité virtuelle, l'immersion est une notion importante lorsqu'il s'agit de la différencier d'un simple programme informatique.

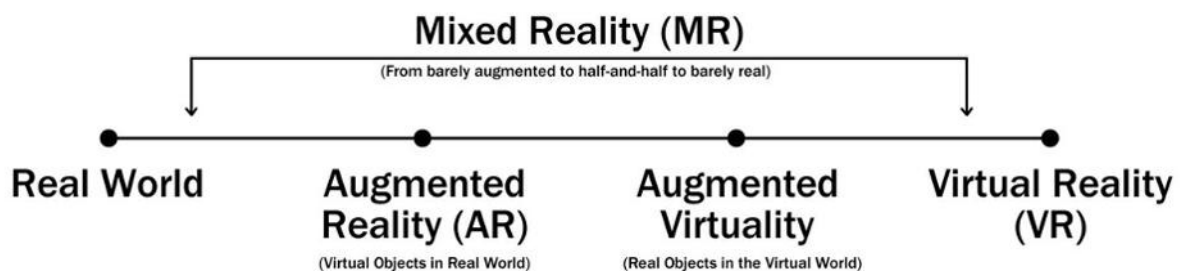


FIGURE 2.1 – Représentation de continuum de la virtualité par Milgram et Kishino, 1995[2]

Réalité augmentée La réalité augmentée plus communément appelé *Augmented Reality (AR)* quant à elle est un sous domaine de la réalité virtuelle. L'idée de la réalité augmentée est de venir superposer à l'environnement réel des éléments virtuels. Ces éléments vont alors venir "augmenter" notre monde en apportant le plus souvent des compléments d'informations. Elle est donc qualifiée de sous domaine de la réalité virtuelle car l'utilisateur n'est plus immergé dans un environnement complètement numérique mais du contenu virtuel est ajouté en contexte à la vision réelle. Par abus de langage le terme de réalité augmentée est souvent utilisé pour parler de réalité mixte dont la notion est détaillée ci dessous. Il faut noter que ce type de réalité ne se base pas uniquement sur des *HMD* mais peut être aussi apprécié à l'aide d'un téléphone par exemple (fig 2.2).

Réalité mixte La réalité mixte, ou hybride, plus communément appelé *Mixed Reality (MR)*, ou *Crossed Reality (XR)*, est la fusion parfaite de l'environnement numérique et de l'environnement physique (fig 2.1). Dans ce "nouvel" environnement, les objets physiques et numériques coexistent et peuvent interagir entre eux, par exemple une table peut devenir une plateforme pour un personnage virtuel (fig 2.3).

Réalité augmentée vue au travers La réalité augmentée vue au travers, plus communément appelé *See Through Augmented Reality (STAR)* est une technique de visualisation de la réalité augmentée où les éléments numériques sont vus au travers d'un écran (fig 2.4a) ou d'un *HMD* (fig 2.4b). C'est le type de visualisation le plus utilisé actuellement. L'un des défauts majeur de ce type de visualisation est que la plus part du temps, chaque utilisateur a besoin de son propre écran ou casque pour pouvoir en profiter pleinement ce qui limite grandement les expériences collaboratives. Aussi les principaux défauts liés aux écrans s'appliquent aussi, à savoir fatigue visuelle etc.

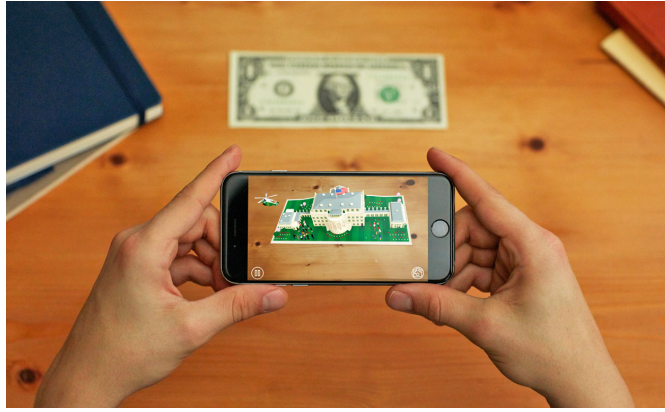


FIGURE 2.2 – Réalité augmentée vu au travers d'un téléphone - source : <https://www.engadget.com>

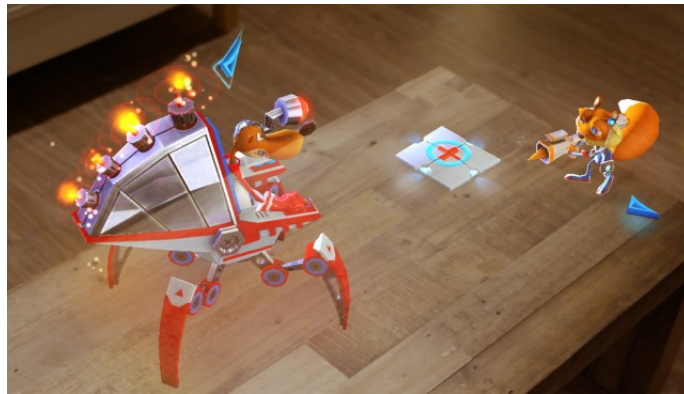


FIGURE 2.3 – Asobo Studio™- Young Conker©

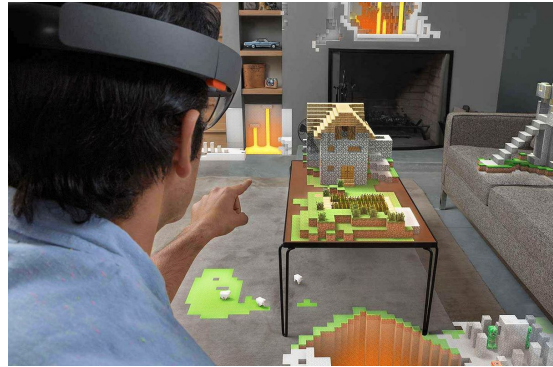
Réalité augmentée spatiale La réalité augmentée spatiale, plus communément appelé *Spatial Augmented Reality (SAR)* est une technique de visualisation qui se base sur un dispositif de projection. Les éléments virtuels qui viennent "augmenter" le monde réel sont projetés dans l'espace (fig 2.5), d'où le terme spatiale. L'avantage de cette technologie est qu'elle est naturellement collaborative car les projections sont visibles sans l'aide d'aucun dispositif. Un autre atout de cette technologie est la visualisation directement sur les objets physiques manipulable ce qui permet de développer facilement des interfaces tangibles.

Interface tangible Une interface utilisateur tangible ou *Tangible User Interface (TUI)* est une interface utilisateur via laquelle des objets physiques, ou encore le toucher, permettent de manipuler des données numériques (fig 2.6b). Les interfaces utilisateurs tangibles remplacent très souvent les interfaces utilisateur graphiques (fig 2.6a) où *Graphical User Interface (GUI)* dans la plupart des application de réalité augmentée car elles fournissent un contrôle direct à l'utilisateur sur ce qu'il souhaite manipuler (par opposition au contrôle indirect, comme la souris, nécessaire à la manipulation des GUI).

Calcul haute performance Le calcul haute performance ou *General-Purpose computing on Graphics Processing Units (GPGPU)* désigne une méthode de calcul utilisant la carte graphique (GPU) plutôt que le processeur (CPU). Cette technique permet de bénéficier de la puissance de la carte graphique afin de réaliser du calcul en parallèle et est très souvent utilisée pour la plupart des traitement lourd comme par exemple le rendu d'une scène 3D, l'encodage de vidéo, les simulations physiques (particules) etc.



(a) Pokémon GO - Vue au travers téléphone

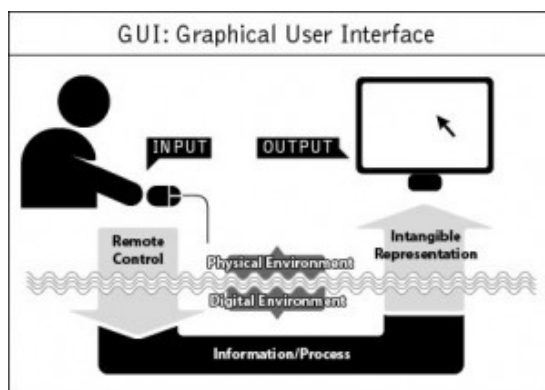


(b) Microsoft HoloLens - Vue au travers casque

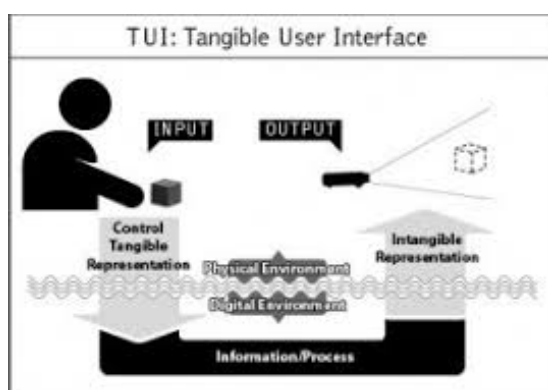
FIGURE 2.4 – Réalité augmentée vue au travers



FIGURE 2.5 – Présentation d'une voiture en utilisant de la réalité augmentée spatiale - source *Google Image*



(a) Interface Utilisateur Graphique (GUI)



(b) Interface Utilisateur Tangible (TUI)

FIGURE 2.6 – Différences des interfaces utilisateurs

État de l'art

Intro

3.1 PapARt

3.2 Système de réalité augmentée spatiale

3.3 Bilan

Analyse des besoins

Intro

4.1 Besoins fonctionnels

Après une analyse des besoins fonctionnels du projet, nous avons défini deux sous catégories. D'un côté, les besoins [...], de l'autre, les besoins [...].

4.1.1 Sous-partie 1

Bla

4.1.2 Sous-partie 2

Bla

4.2 Besoins non-fonctionnels

Comme précédemment, nous avons choisi de distinguer deux catégories pour les besoins non-fonctionnels. D'une part, nous avons les besoins non-fonctionnels pour les [...], et d'autre part ceux pour [...]. Nous avons aussi pris en compte les contraintes de développement, que nous détaillerons à la fin de cette partie.

4.2.1 Sous-partie 1

Bla

Aperçu du rendu souhaité :

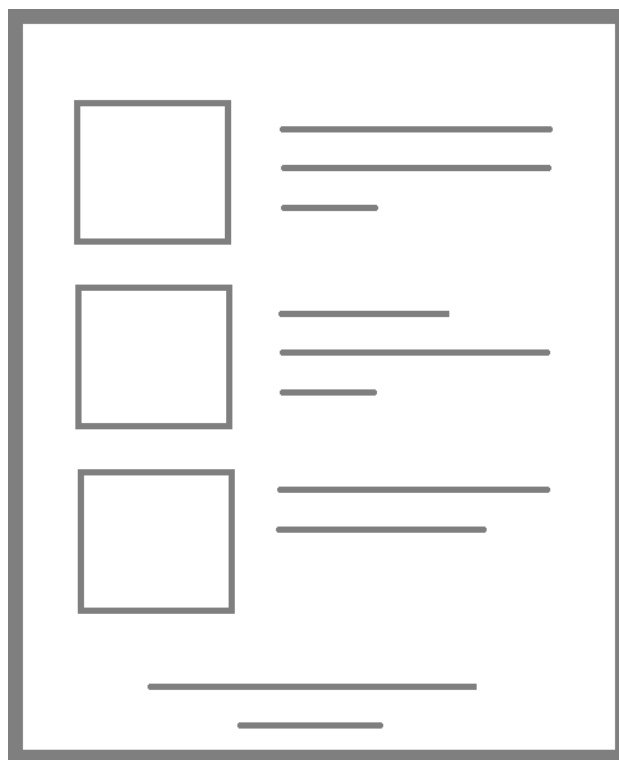


FIGURE 4.1 – Rendu attendu

4.2.2 Sous-partie 2

Bla

4.3 Développement

Intro

4.3.1 Tâches

Bla

Priorité	Nom	Raison
1	Tache 1	Doit être vérifié en premier car sinon [...]
2	Tache 2	On doit pouvoir [...]
3	Tache 3	Comme les principales fonctionnalités permettant de tester sont opérationnelles, nous pouvons passer à cette tâche.
4	Tache 4	Parce que [...]
5	Tache 5	La tâche 5 fait partie des principales [...].
6	Tache 6	Dernière fonctionnalité essentielle à mettre en place.
7	Tache 7	Non-essentiel, mais apporterait un plus au projet.
8	Tache 8	Non-essentiel, mais apporterait un plus au projet.

FIGURE 4.2 – Tableau récapitulatif des tâches

4.3.2 Tests

Bla

Fonctionnalité	Test
Fonction 1	Quand [...], vérifier [...]. Et quand [...], vérifier [...].
Fonction 2	Vérifier [...].
Fonction 3	Vérifier [...].
Fonction 4	Avoir [...].
Fonction 5	Accéder à [...]. Vérifier que [...].
Fonction 6	Accéder à [...]. Et vérifier [...].
Fonction 7	Installer [...]. Vérifier [...].
Fonction 8	Compter [...].

FIGURE 4.3 – Tableau récapitulatif des tests

Autre partie

Dans cette partie nous cherchons à décrire dans un premier temps [...], puis, c[...].

5.1 Partie 1

Intro

5.1.1 Sous-partie 1



FIGURE 5.1 – autre partie image 1 ¹

1. Schéma d'après : *Auteur 1 & Propriétaire image*, LICENCE (cf. ref. [?])

5.1.2 Sous-partie 2



FIGURE 5.2 – autre partie globale de notre quelque chose

Nous retrouvons ici, blabla² [...].

Sous-sous-partie 1

Le bla (cf. ref. [?]) est [...] :

- item1 ;
- item2 ;
- item3 ;
- item4 ;
- item5.

2. Application bla - Interface blabla

Sous-sous-partie 2

Paragraphe 1 (agissant comme titre niveau 5)

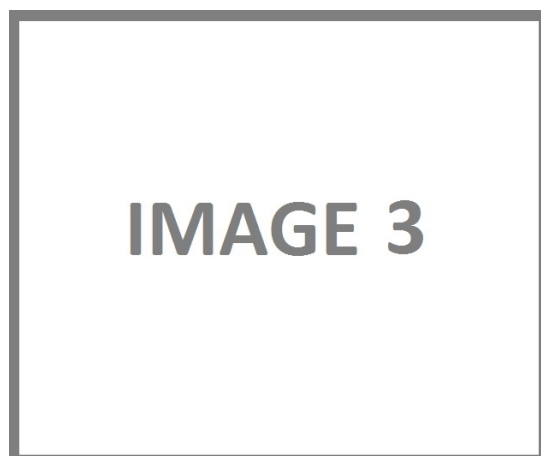


FIGURE 5.3 – Structure d’une autre chose ³

Ce schéma représente bla.

Paragraphe 2

Bla

Sous-paragraphe 1

Bla



FIGURE 5.4 – Diagramme de truc

3. Schéma et explication d’après le wiki bla (cf. ref. [?])

Sous-paragraphe 2

Bla

Bla

Sous-paragraphe 3

Bla

Sous-sous-partie 3

Bla

5.2 Partie 2

Bla

Bla

5.2.1 Sous-partie 1

Bla

5.2.2 Sous-partie 2

Bla

Paragraphe 1 (n'apparaîtra pas dans l'index) Bla

Paragraphe 2 Bla

Paragraphe 3 Bla

5.2.3 Sous-partie 3

Bla

3. D'après le schéma disponible sur la documentation officielle disponible sur le site blabla

Résultats

6.1 Partie 1

Intro

6.1.1 Sous-partie 1

Paragraphe 1 (n'apparaîtra pas dans l'index) Bla

Paragraphe 2 Bla

Paragraphe 3 Bla

6.1.2 Sous-partie 2

Bla

6.1.3 Sous-partie 3

Bla

6.2 Partie 2

Intro

Sous-partie 1 ('apparaîtra pas dans l'index)

Bla

Paragraphe 1 ('apparaîtra pas dans l'index) Bla

Paragraphe 2 Bla

Paragraphe 3 Bla

Sous-partie 2

Bla

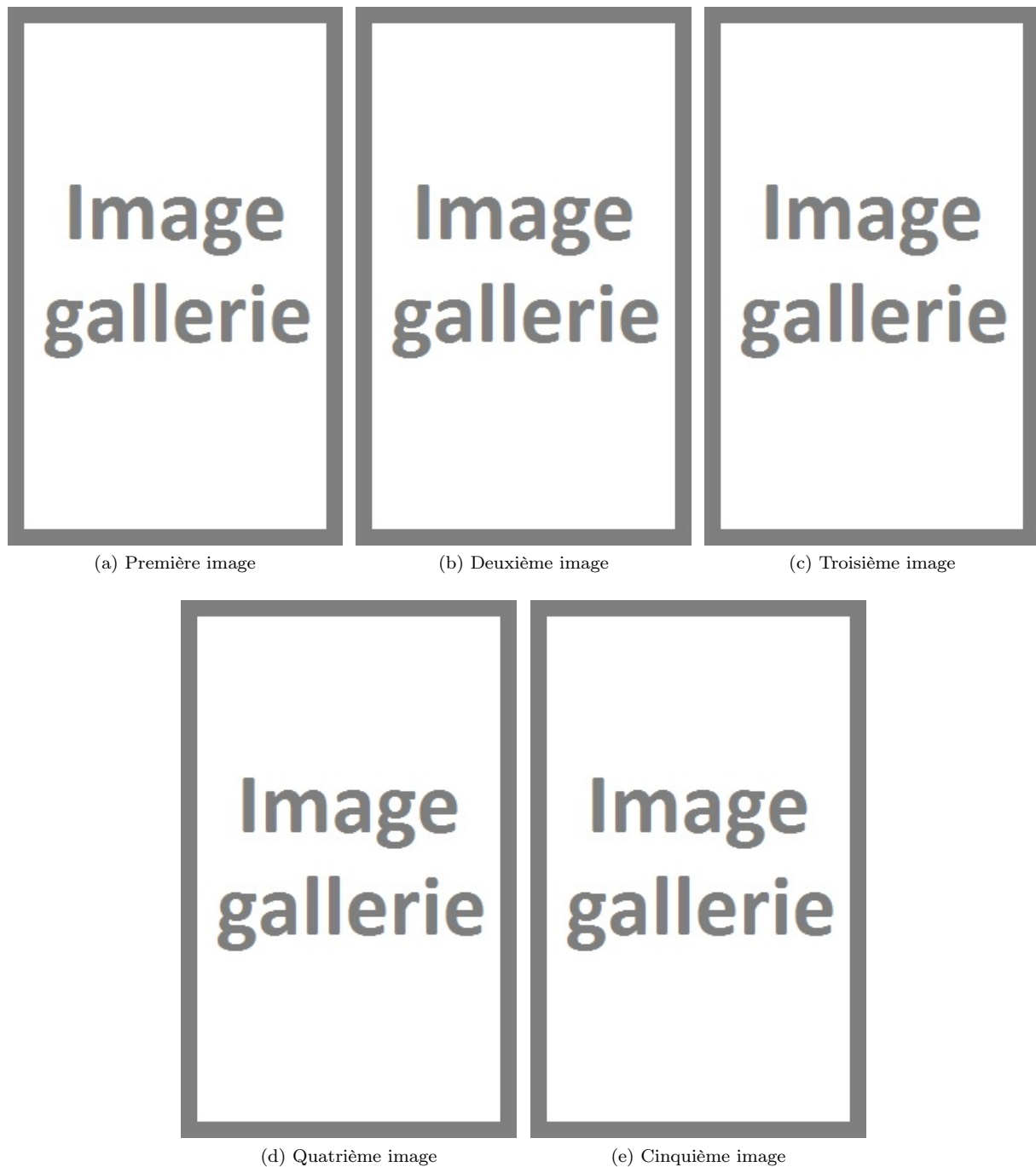


FIGURE 6.1 – Différents screenshots quelque chose, en galerie

Bilan

Intro / Rappel Contexte

Nous avons donc pu en tirer la problématique suivante :

Problématique du sujet

Bla

Bla

Bla

Bla

Bla

Bla

Bla

Bla
Bla

Bla

Annexes

Annexe 1

Intro

1 Partie 1

Bla

1.1 Sous-partie 1

Bla

1.2 Sous-partie 2

Bla

1.3 Sous-partie 3

Bla

2 Partie 2

Bla

2.1 Sous-partie 1

Bla

2.2 Sous-partie 2

Bla

2.3 Sous-partie 3

Bla

Annexe 2

Intro

Prérequis

Bla

- item1 ;
- item2 ;
- item3 ;
- item4.

Bla

1 Partie 1

Bla

1.1 Sous-parie 1

Bla

1.2 Sous-parie 2

Bla

2 Partie 2

ATTENTION !
Texte d'avertissement

Bla

3 Partie 3

Bla

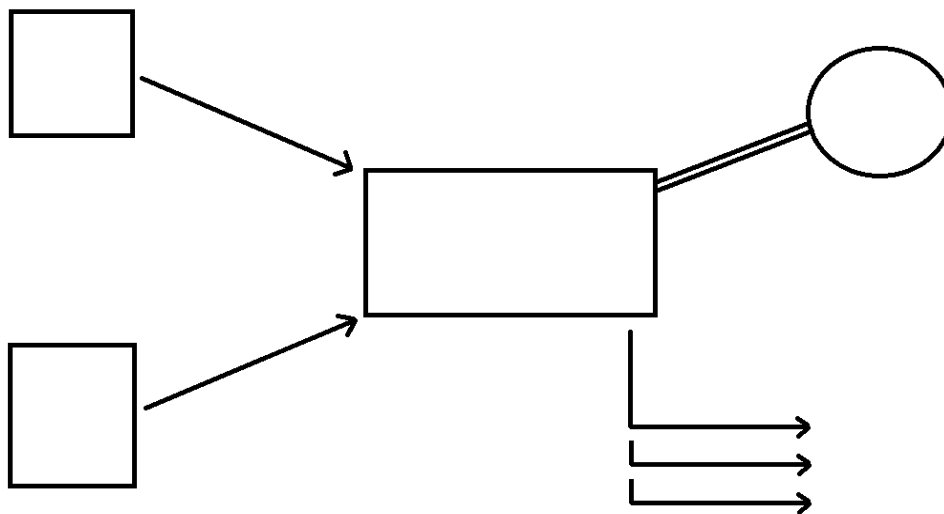


FIGURE 7.1 – Presentation schema

Paragraphe 1

Bla

Paragraphe 2

Bla

Paragraphe 3

Bla

Bibliographie

- [1] Brett Jones, Rajinder Sodhi, Michael Murdock, Ravish Mehra, Hrvoje Benko, Andrew Wilson, Eyal Ofek, Blair MacIntyre, Nikunj Raghuvanshi, and Lior Shapira. Roomalive : Magical experiences enabled by scalable, adaptive projector-camera units. In *Proceedings of the 27th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, UIST '14, pages 637–644, New York, NY, USA, 2014. ACM.
- [2] Paul Milgram, Haruo Takemura, Akira Utsumi, and Fumio Kishino. Augmented reality : A class of displays on the reality-virtuality continuum. In *Telemanipulator and telepresence technologies*, volume 2351, pages 282–293. International Society for Optics and Photonics, 1995.
- [3] NVIDIA Corporation. NVIDIA CUDA C programming guide, 2010. Version 3.2.