

	TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i>	LA RÉALITÉ VIRTUELLE	CYCLE 4
Fiche de connaissances		Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin.	

A) Présentation de la réalité virtuelle

La **réalité virtuelle** regroupe un ensemble de technologies permettant d'immerger un utilisateur dans un monde numérique, où tout est calculé par un ordinateur : par exemple un jeu vidéo, la visite d'un musée... L'outil le plus fréquemment utilisé en réalité virtuelle est un casque couvrant l'ensemble du champ visuel et équipé de capteurs pour mesurer les mouvements de la tête. **L'utilisateur peut ainsi évoluer dans un univers virtuel en déplaçant son regard de haut en bas, de droite à gauche et d'avant en arrière.**

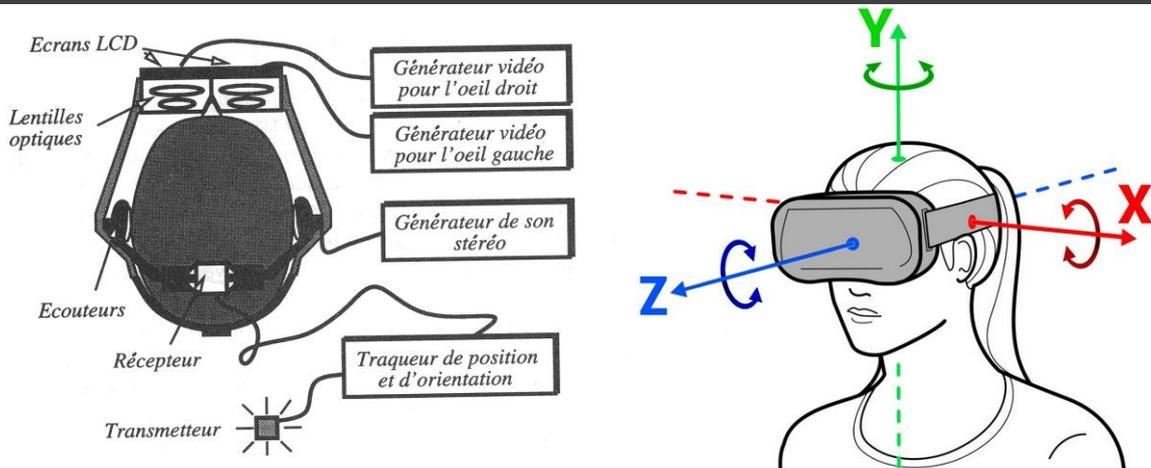


Il faut savoir que la réalité virtuelle peut être aussi olfactive. Il existe même un gant qui donne l'impression que l'on tient un objet. On peut associer à ce casque des écouteurs ou des objets connectés pour augmenter le niveau d'immersion.

Les domaines d'application casques de réalité virtuelle sont fortement associés aux jeux vidéo mais peuvent également être utilisés dans d'autres contextes, tels que l'entraînement, la conception industrielle, la formation, la médecine etc....

Petite histoire : le premier brevet d'un système de Réalité Virtuelle date de 1957 : Le *Sensorama*. La Réalité Virtuelle est employée depuis 1990 dans l'industrie, le commerce et la défense. Depuis 2010, des systèmes sont commercialisés pour le grand public.

B) Fonctionnement de la RV



C) Analyse technique de la réalité virtuelle

