

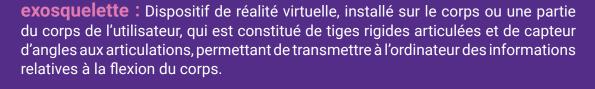
## PLUS VRAI QUE NATURE : VOCABULAIRE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE







**cybercinétose**: Sensation de malaise, s'apparentant au mal de mer, qui survient parfois à la suite d'une utilisation prolongée de systèmes de réalité virtuelle.

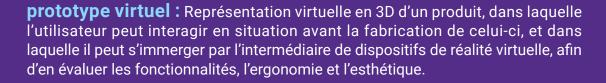




**gant haptique**: Gant numérique doté d'un dispositif à retour tactile qui, dans un système de réalité virtuelle, provoque chez l'utilisateur des sensations tactiles, contribuant à augmenter l'effet de réalité.



**image stéréoscopique**: Image en relief obtenue à partir de deux images d'une même scène prises de deux points de vue différents, légèrement distants, destinées à être vues en même temps, mais séparément par chaque œil.





**réalité augmentée**: Technologie consistant à superposer en temps réel des images de synthèse ou des objets 3D virtuels à des images issues du monde réel, à partir d'un dispositif de visualisation.



**salle immersive**: Salle dotée d'un système de vidéoprojection, qui permet de constituer un environnement immersif et interactif dans lequel les utilisateurs, munis de visiocasques ou de lunettes stéréoscopiques, peuvent visualiser simultanément les images projetées et en explorer l'espace virtuel tridimensionnel.

**spatialisation sonore**: Ensemble des techniques permettant de créer l'illusion de la localisation des sons dans l'espace environnant.





**visiocasque**: Casque muni d'un dispositif d'affichage intégré sur lequel sont diffusées des images de synthèse générées par ordinateur, qui viennent immerger l'utilisateur dans un monde virtuel ou se superposer à sa vision réelle.

Pour en savoir plus sur les autres termes français du domaine, consultez le vocabulaire de la réalité virtuelle : **Québec.ca/vocabulaire-réalité-virtuelle**.





