

PLUS VRAI QUE NATURE :

VOCABULAIRE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

biocapteur : Capteur assurant la transformation d'un phénomène biologique en un signal électrique susceptible d'être enregistré et analysé.

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.

exosquelette : Dispositif de réalité virtuelle, installé sur le corps ou une partie du corps de l'utilisateur, qui est constitué de tiges rigides articulées et de capteurs d'angles aux articulations, permettant de transmettre à l'ordinateur des informations relatives à la flexion du corps.

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.

prototype virtuel : Représentation virtuelle en 3D d'un produit, dans laquelle l'utilisateur peut interagir en situation avant la fabrication de celui-ci, et dans laquelle il peut s'immerger par l'intermédiaire de dispositifs de réalité virtuelle, afin d'en évaluer les fonctionnalités, l'ergonomie et l'esthétique.

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.

temps de latence : Décalage temporel entre une action de l'utilisateur sur les interfaces motrices et la perception de ses conséquences sur l'environnement virtuel par l'entremise des interfaces sensorielles.

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 : www.oqlf.gouv.qc.ca/vocabulaire-realite-virtuelle