

Réalité augmentée

Description

Combinaison du réel et du virtuel. La réalité est dite « augmentée » lorsque sont intégrées des informations virtuelles dans des espaces réels. Concrètement, des images en 3D ou 2D sont superposées en temps réel à la perception de la réalité. Par exemple, la couverture d'un livre regardée à travers l'objectif d'une caméra connectée à Internet (webcam) devient le support sur lequel peuvent être projetées toutes sortes d'informations concernant le livre ainsi observé. Grâce à une paire de lunettes comportant une minuscule caméra, des informations concernant l'objet que l'on est en train de regarder, viennent se superposer, s'ajouter, à notre vision du réel. On pourrait fournir ainsi des éléments d'explication sur les œuvres regardées lors de la visite d'un musée. Les chercheurs imaginent qu'à l'avenir, n'importe quelle surface ou n'importe quel objet pourra être utilisé comme une interface permettant de transmettre des informations.

Des applications grand public relevant du concept de « réalité augmentée » existent déjà, notamment dans le domaine de la publicité. Le téléphone portable est désormais l'outil utilisé pour interagir avec certains éléments de notre environnement, grâce notamment aux puces RFID, appelées « étiquettes électroniques » (voir le n°6-7 de *La revue européenne des médias*, printemps-été 2008).

Les images captées à l'aide d'un téléphone portable servent à télécharger des informations liées à celles-ci. Il suffit de viser une affiche de film avec un téléphone portable pour visionner la bande-annonce et/ou d'autres informations concernant le film sur l'écran. En visant la photo d'une publicité dans un magazine, l'objet à vendre apparaît en 3D sur la page visionnée par l'intermédiaire de l'écran d'un téléphone portable.

REM N°10-11, Printemps-été 2009

date créée

20 mars 2009

Auteur

françoise