

# APPRÉHENDER LE MONDE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

## 1/5

LE 22 AVRIL 2010 MARTIN LESSARD

La décennie qui débute sera celle de la réalité augmentée (AR), véritable révolution technologique en marche. Loin de n'être qu'un simple gadget, c'est un outil important d'accès aux informations de façon plus intuitive et en contexte.



La décennie qui débute sera celle de la réalité augmentée (AR), véritable révolution technologique en marche. Loin de n'être qu'un simple gadget, c'est un outil important d'accès aux informations de façon plus intuitive et en contexte.

À tous les journalistes qui me demandent encore quel sera le prochain Twitter, je leur réponds systématiquement que la décennie naissante nous réserve de bien plus belles surprises qu'un autre Tweetbookbuzz.

Après l'interconnexion des communautés (le web 2.0), c'est l'interconnexion des objets et des datas. Bien sûr, je voyais bien le désespoir du pauvre reporter sentant la date de livraison s'approcher : ce n'est pas aussi sexy que de trouver le nouveau réseau social à la mode (oubliez ça, nous rentrons dans l'ère de la consolidation). Heureusement, les exemples de réalité virtuelle commencent à se multiplier.

Le concept de réalité augmentée (« augmented reality » en anglais), où on superpose une couche data virtuelle sur une image/vidéo de la « réalité », n'est pas récent. Mais il sort des laboratoires et des studios d'artiste pour intégrer le monde d'Internet. Et les commerçants commencent à y voir du potentiel.

J'avais énuméré **trois types de «réalité augmentée»** en début janvier. Reprenons-les rapidement ici (je donnerai plus d'exemples dans les prochains jours).

## LES TROIS CATÉGORIES DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

1- **3D virtuelle** La première catégorie explore le potentiel de simulation de l'ordinateur via de nouvelles interfaces. On déclenche à l'écran (2D) des animations semi-autonomes (3D) via des capteurs visuels (webcam) d'un objet référent (généralement une surface 2D, comme la couverture d'une revue ou une feuille avec un code graphique).

2- **Couche data** La deuxième catégorie touche la surimpression de données en ligne au monde ambiant. C'est l'exploration du réel via de l'information ajoutée au contexte tiré d'une base de données, via un écran portable (comme les téléphones intelligents).

3- **Objet parlant** La troisième catégorie connecte des objets entre eux (des bases de données et des objets dans notre monde) via le réseau et généralement en direction des humains (comme un «live feed»).

## EXEMPLES

Des objets 3D sortent d'une revue pour donner davantage d'information. Olivier Schimpf, qui fait de la veille sur **les avancées de la réalité augmentée**, a déniché **un œnologue italien qui explique le principe**.

Le procédé peut aussi s'appliquer à d'autres objets **comme des lunettes** (via **Aden Hepburn**)

La couche data peut être aussi de l'information transmise en temps réel. Ici, une deuxième caméra permet de « **voir à travers les murs** » (NewScientist)

Les objets parlants utilisent Twitter pour annoncer leurs «statuts» : le cas du **pont de Londres** sur la Tamise. Le pont-levis « tweete » à qui veut l'entendre l'état de son pont-levis. Il émet son état et ses données peuvent être utiles à un autre objet sur le réseau (un GPS de voiture, un bateau, le service de sécurité de la ville). À ne pas se tromper avec le pont **Jacques-Cartier** sur le Saint-Laurent à Montréal : il s'agit bien d'une personne (officielle) qui utilise le canal.

## DÉVELOPPEMENT

Probablement, encore, ce sera via les jeux que la technologie se répandra rapidement dans toutes les couches de la population.

**Sky Siege** (3 dollars sur iPhone) utilise la boussole et l'accéléromètre du iPhone pour créer une fenêtre vers un monde parallèle dans votre pièce, rendant le jeu plus immersif (via **Gizmodo**)

La réalité augmentée commence à sortir de l'étape de simple gadget pour devenir un outil important d'accès aux informations de façon réellement plus intuitive et en contexte. Nous

verrons dans les prochains jours d'autres exemples...

—

> Billet initialement publié sur **Zéro seconde**

—

**La suite de notre dossier sur la Réalité Augmentée :**

> **Réalité augmentée: la 3D virtuelle 2/5**

> **Réalité augmentée: du virtuel dans le réel 3/5**

> **Réalité augmentée: objets communicants 4/5**

> **Conclusion: la décennie réalité augmentée 5/5**

> **La vision augmentée et la décennie de l'ubiquité , par Robert Rice**

> **L'AR, une tendance de fond du marketing**

### 5 pings

Réalité augmentée: la 3D virtuelle 2/5 le 22 avril 2010 - 18:08

*[...] > Appréhender le monde en réalité augmentée [...]*

La vision augmentée et la décennie de l'ubiquité le 22 avril 2010 - 18:12

*[...] > Appréhender le monde en réalité augmentée [...]*

Réalité augmentée: objets communicants 4/5 le 22 avril 2010 - 19:32

*[...] > Appréhender le monde en réalité augmentée 1/5 [...]*

L'AR, "une tendance de fond du marketing" le 22 avril 2010 - 19:33

*[...] > Appréhender le monde en réalité augmentée 1/5 [...]*

Overdose Blog » Blog Archive » La décennie de la réalité augmentée? 5/5 le 4 août 2010 - 21:26

*[...] Dossier sur la réalité augmentée sur owni [...]*