

Présentation de PRE

Intermédiaire

Interaction 2D en réalité virtuelle

Ji YANG

Tuteur: Laurant Grisoni

Le planning

- Présentation du contexte
- Présentation du cahier des charges
- Présentation du travail effectué
- Présentation du travail restant et du planning



SANTA CLAUS IN TROUBLE... AGAIN!

WIN

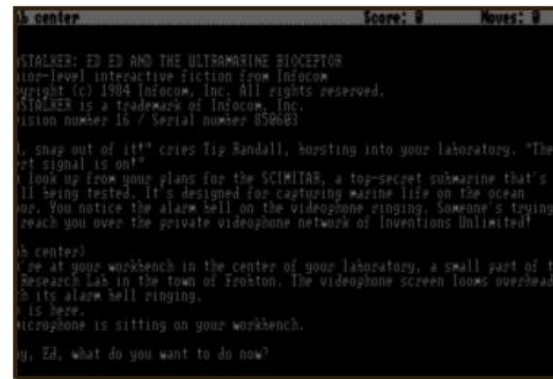
2004



SPACE HARRIER

DOS, C64, MASTER SYSTEM, GAME GEAR,
AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI ST, PC-88, SEGA
32X

1989



SEASTALKER

DOS, MAC, C64, AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI 8-
BIT, APPLE II

1984

priétaires)



ROCKFORD: THE ARCADE GAME

DOS, C64, AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI ST

1987



STAR CONTROL II

DOS

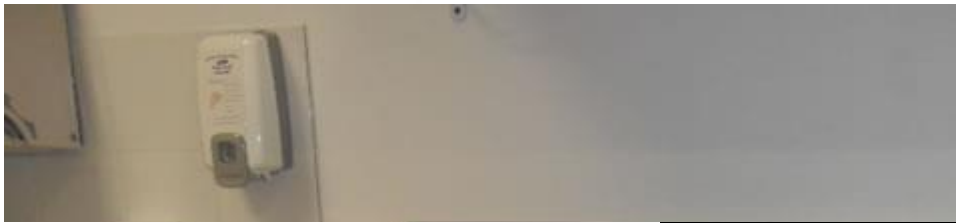
1992



HOOK

DOS, AMIGA, ATARI ST

1992



Enfant cérébrolesé qui fait je
[http://www.romansferrari.fr/ergotherapie_centre_r
omans_ferrari.html](http://www.romansferrari.fr/ergotherapie_centre_romans_ferrari.html)

Présentation du contexte

3. La limite du jeux vidéo sur l'ordinateur

La taille d'écran de l'ordinateur est fixée. En générale, elle est trop petite pour les enfant cérébrolésé.
Par contre, avec la réalité virtuelle, on peut changer facilement la taille d'écran virtuel.

Présentation du cahier des charges

1. On peut afficher l'image dans la réalité virtuelle avec un casque virtuel.
2. On peut changer la taille d'écran virtuel.
3. On peut faire l'interaction, avec clavier ou souris, avec des jeux vidéo abandonnés par un émulateur de jeux vidéo.
4. On peut faire le 'touch' à partir des mouvement des mains.
5. C'est meilleur qu'on peut explorer les modalité d'interaction.

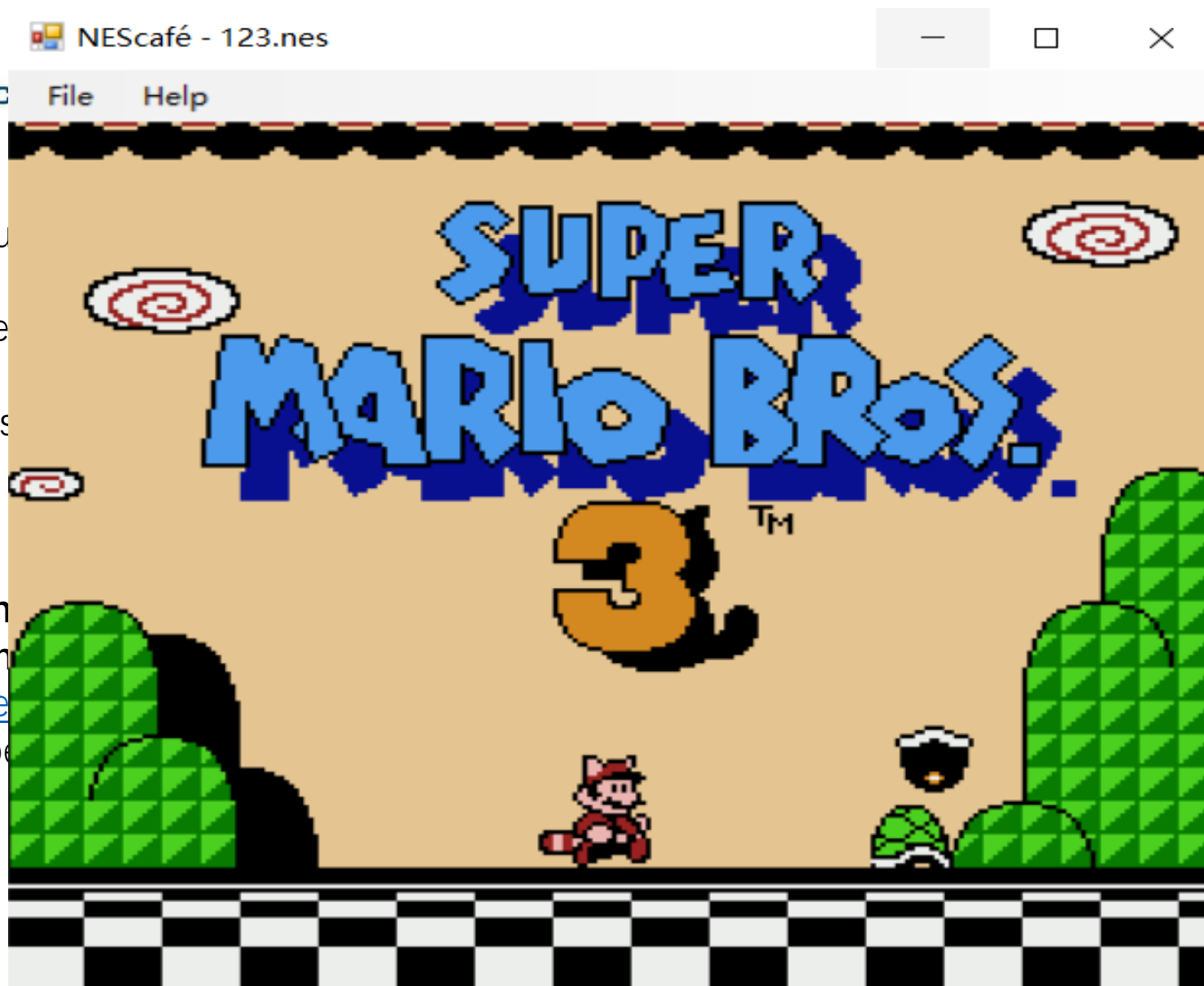
Présentation du

1. Trouvé et te

Ouvre

NES:

La ou le **Ninten**
appelée **Ninten**
japonaise [Ninte](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo)
([https://fr.wikip](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo)

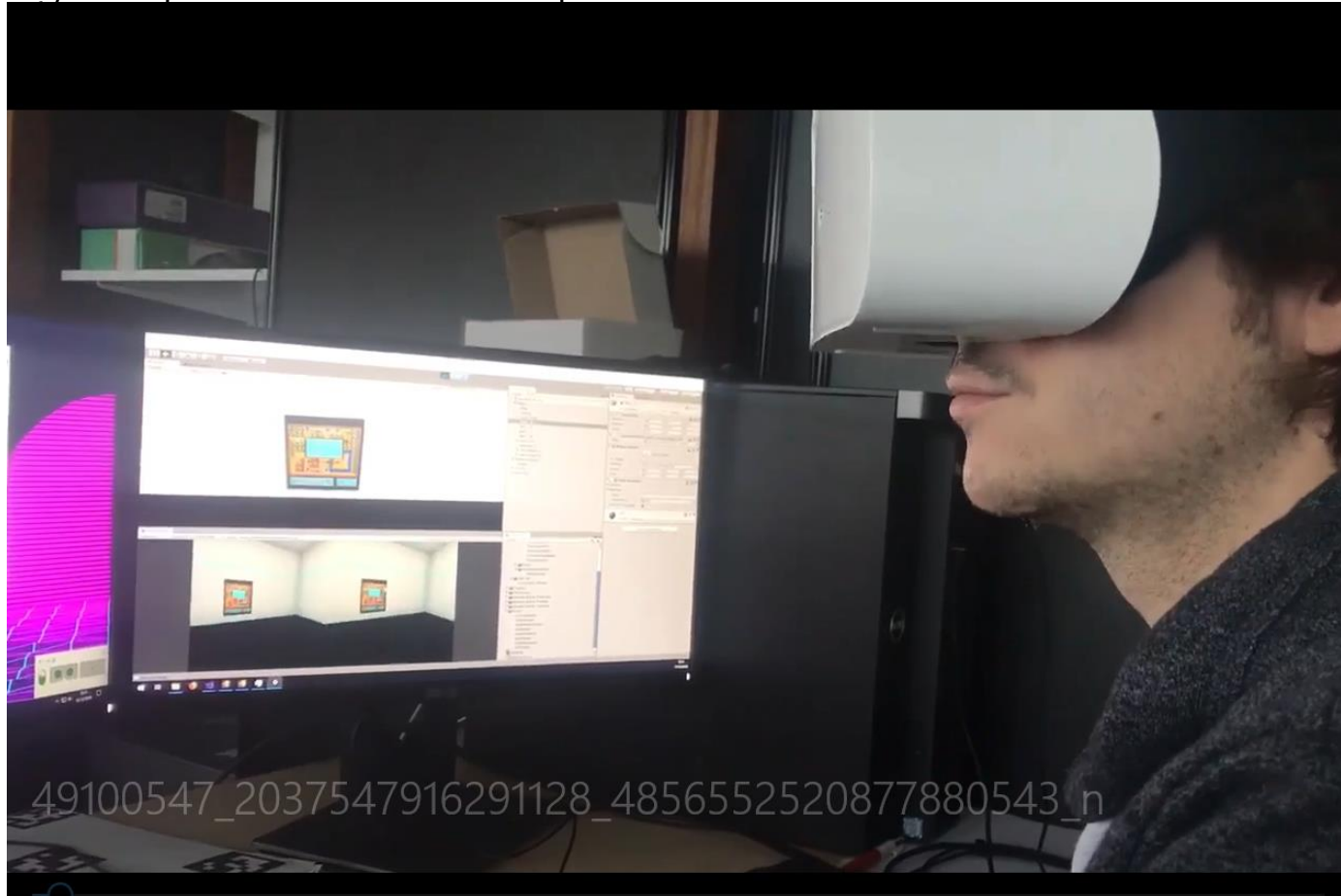


[penguin/nescafe\)](http://www.penguin/nescafe/)

nt
l'entreprise

Présentation du travail effectué

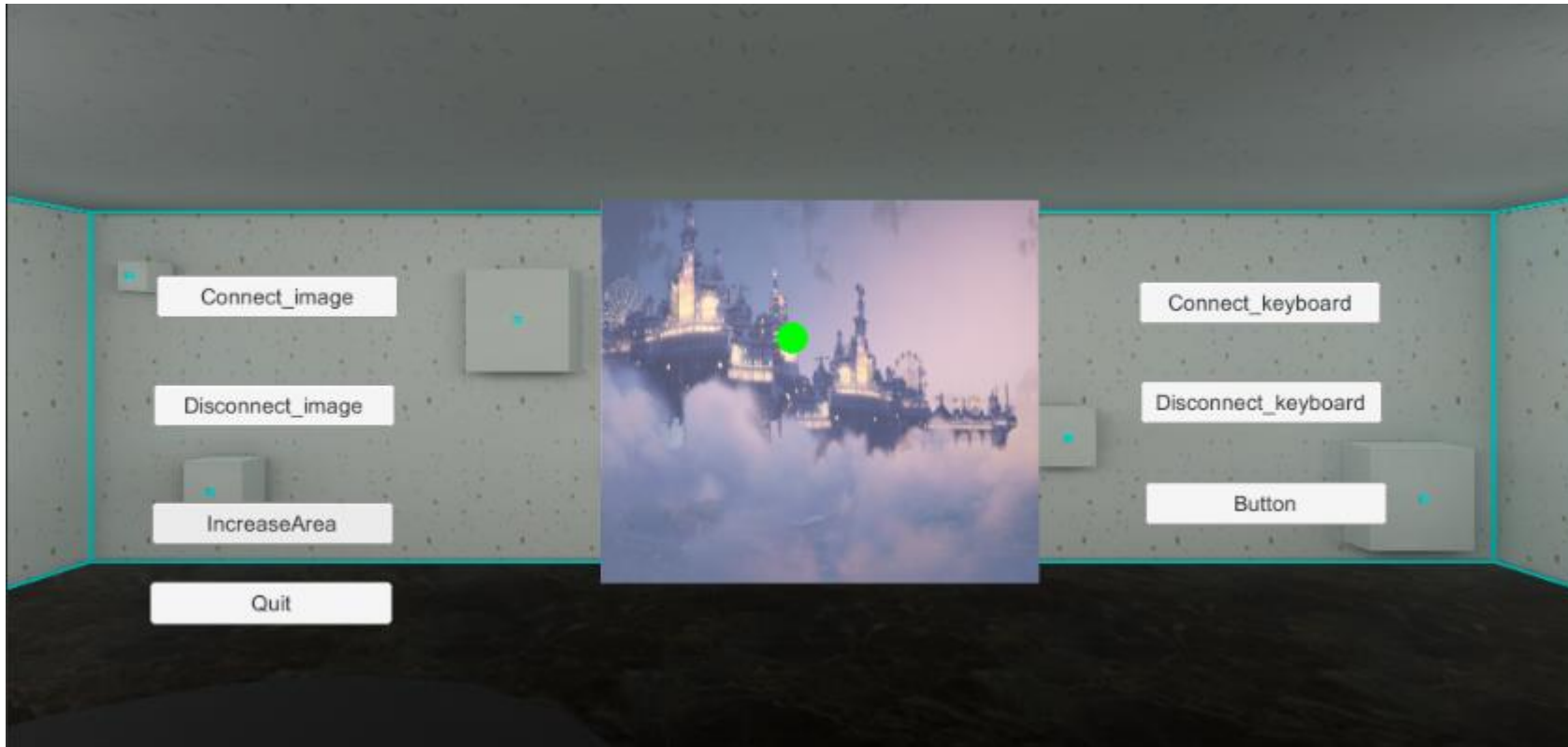
2. Réalisé à afficher l'image de jeux vidéo à un casque virtuel : FOVE



49100547_2037547916291128_4856552520877880543_n

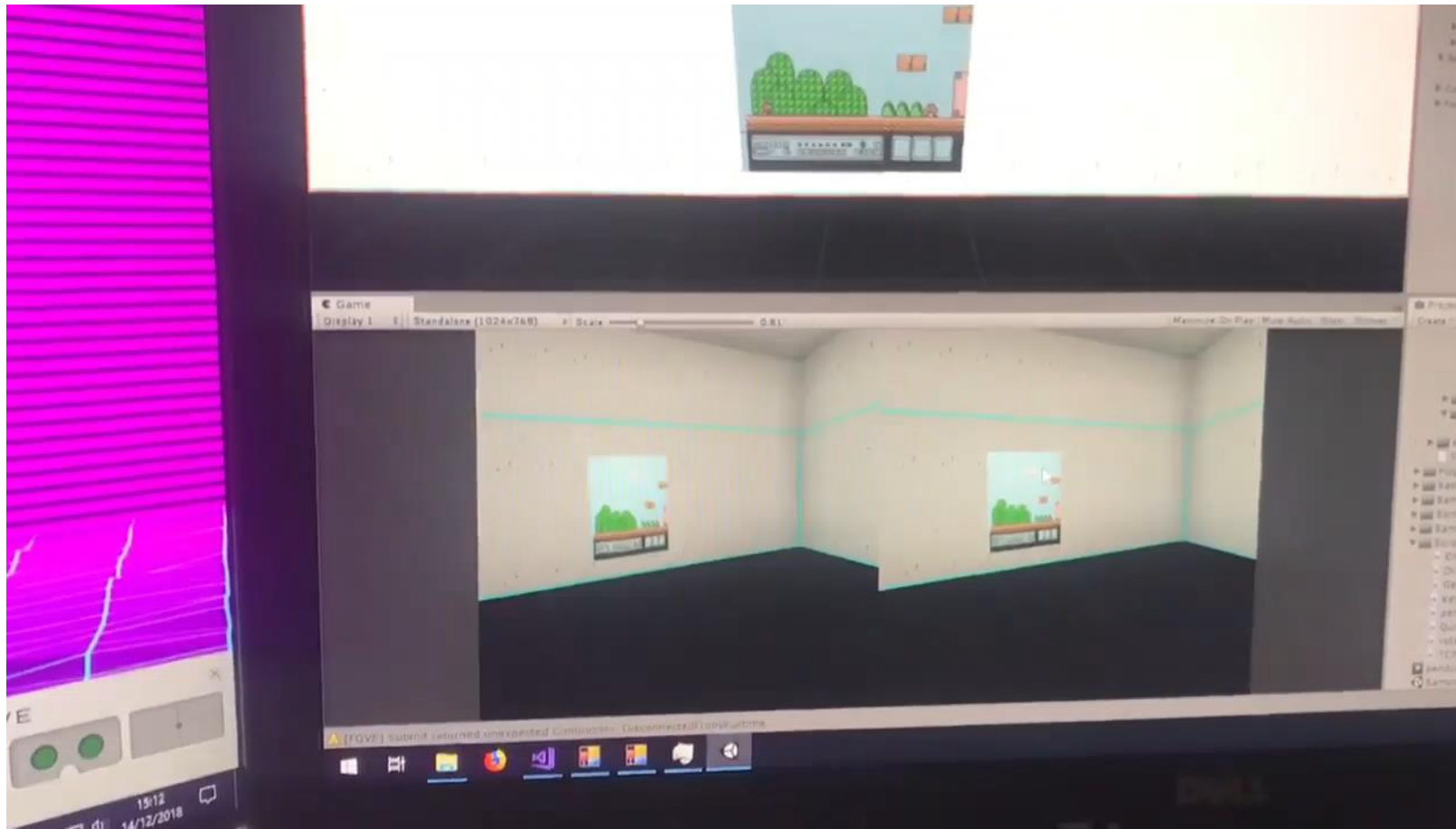
Présentation du travail effectué

3. On peut changer la taille de l'image de jeux vidéo



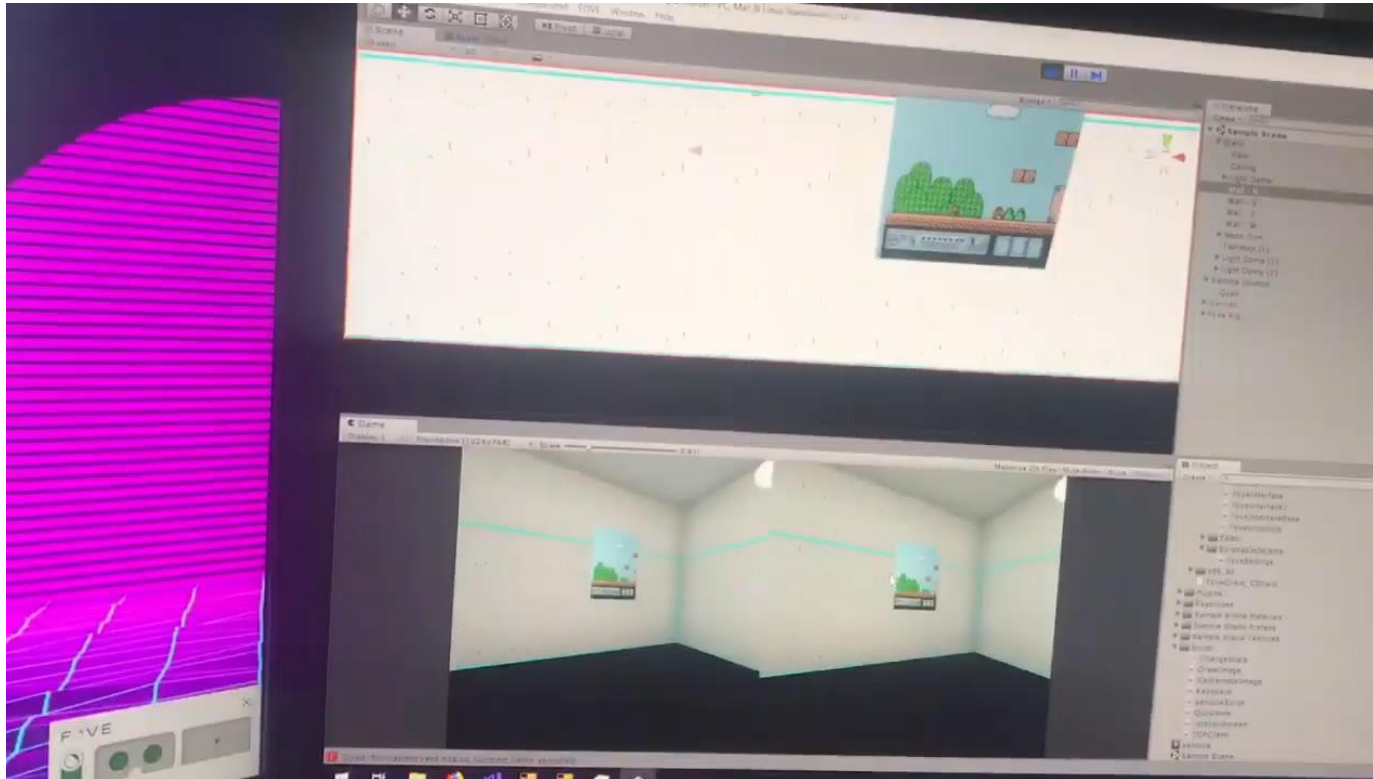
Présentation du travail effectué

4. On peut tourner la position d'image de jeux vidéo



Présentation du travail effectué

5. On peut faire l'interaction avec le jeux vidéo par clavier et souris.

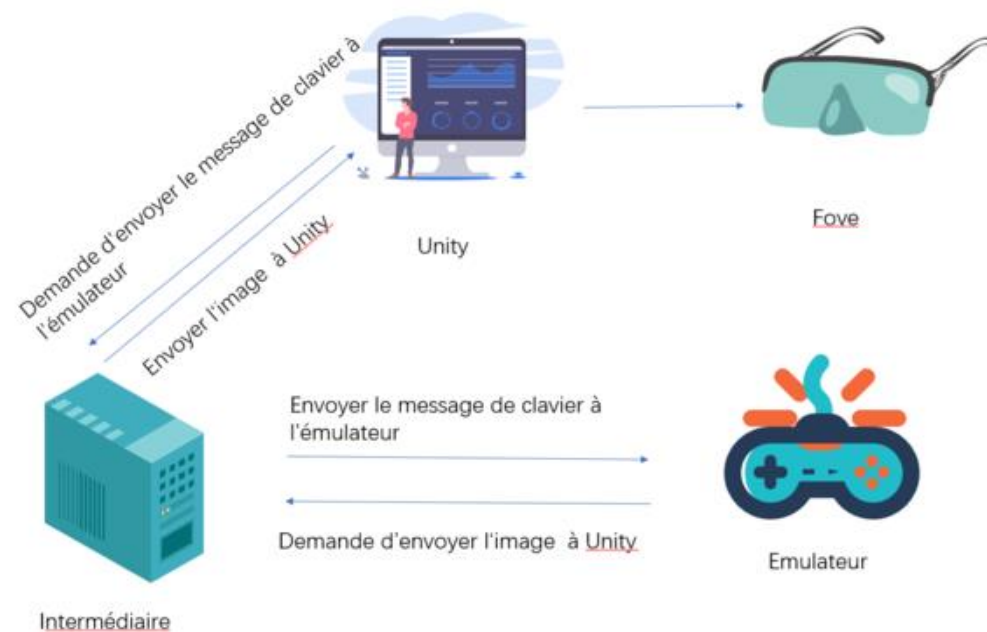


Présentation du travail effectué

6. Structure de système

Intermédiaire est un le serveur de TCP/IP

Il y un client de TCP/IP dans l'Unity et l'émulateur



Présentation du travail restant et du planning

1. Résoudre le problème que le renouvellement de frame de jeux vidéo est plus lent que normal.
2. Utiliser le Kinect à simuler le 'touch' à partir de des mouvement des mains de l'utilisateur.



Kinect -- un caméra de 3D

Présentation du travail restant et du planning

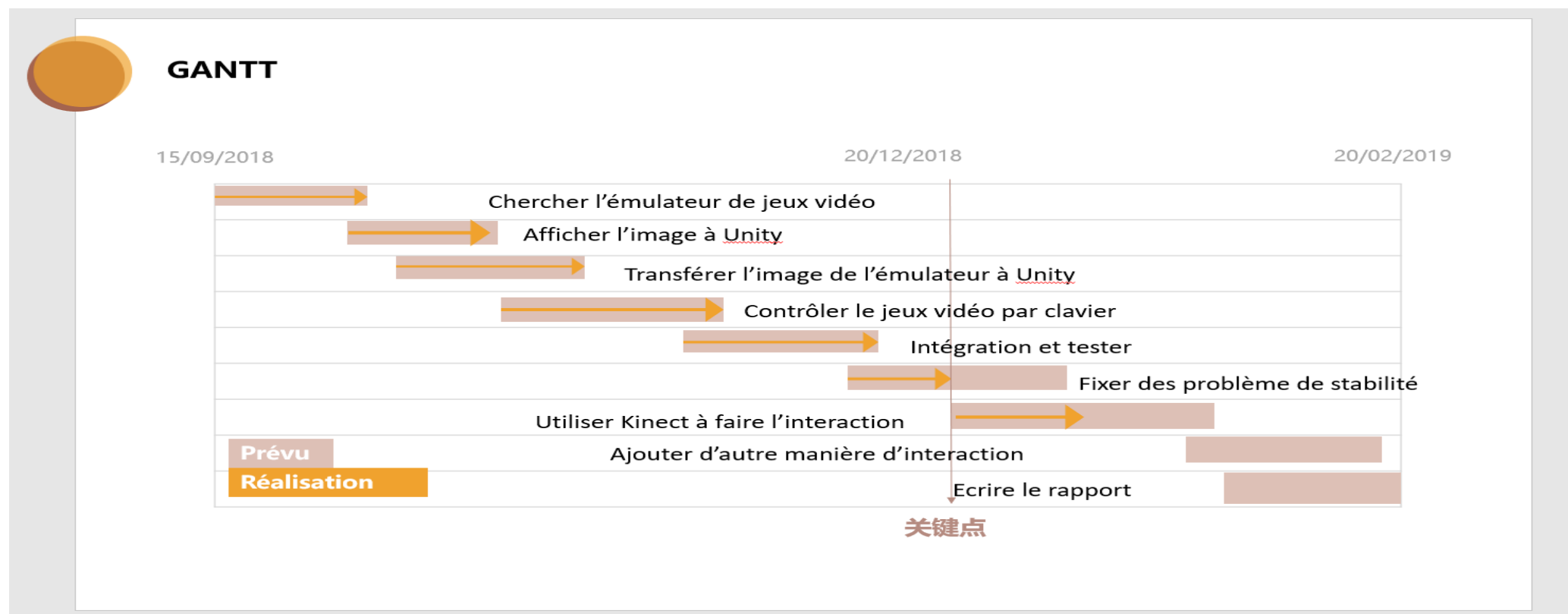
3. Explorer les modalités d'interaction en collaboration avec une structure médicale basé à Meerbrush.



Kinect -- un caméra de 3D

Présentation du travail restant et du planning

4. Le GANTT



**Merci de regarder
Et
votre question?**