

LAYAL VIRTUAL

20-24 Avril 2005

Alexis Clay
Guillaume Rivière



“Plan”

1) Salon :

- Apprentissage
- Simulation
- CAO
- Art
- Jeux

2) Conférences :

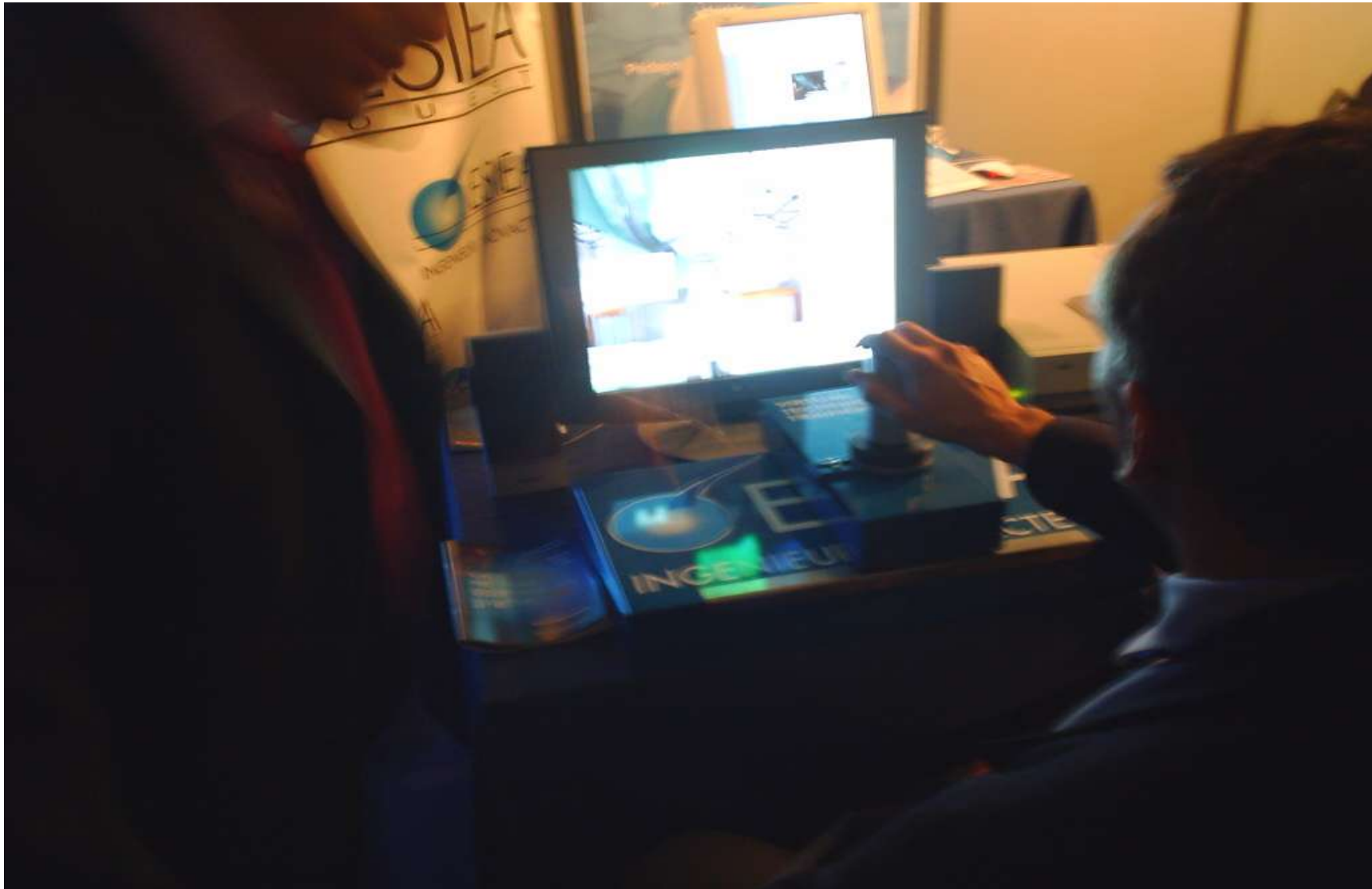
- Ateliers de formation (Philippe Fuchs, Mines Paris)
- Jeux Vidéos (Tetsuji Baba, Namco Ltd)
- Ateliers technique
- Ateliers artistique

1) Salon



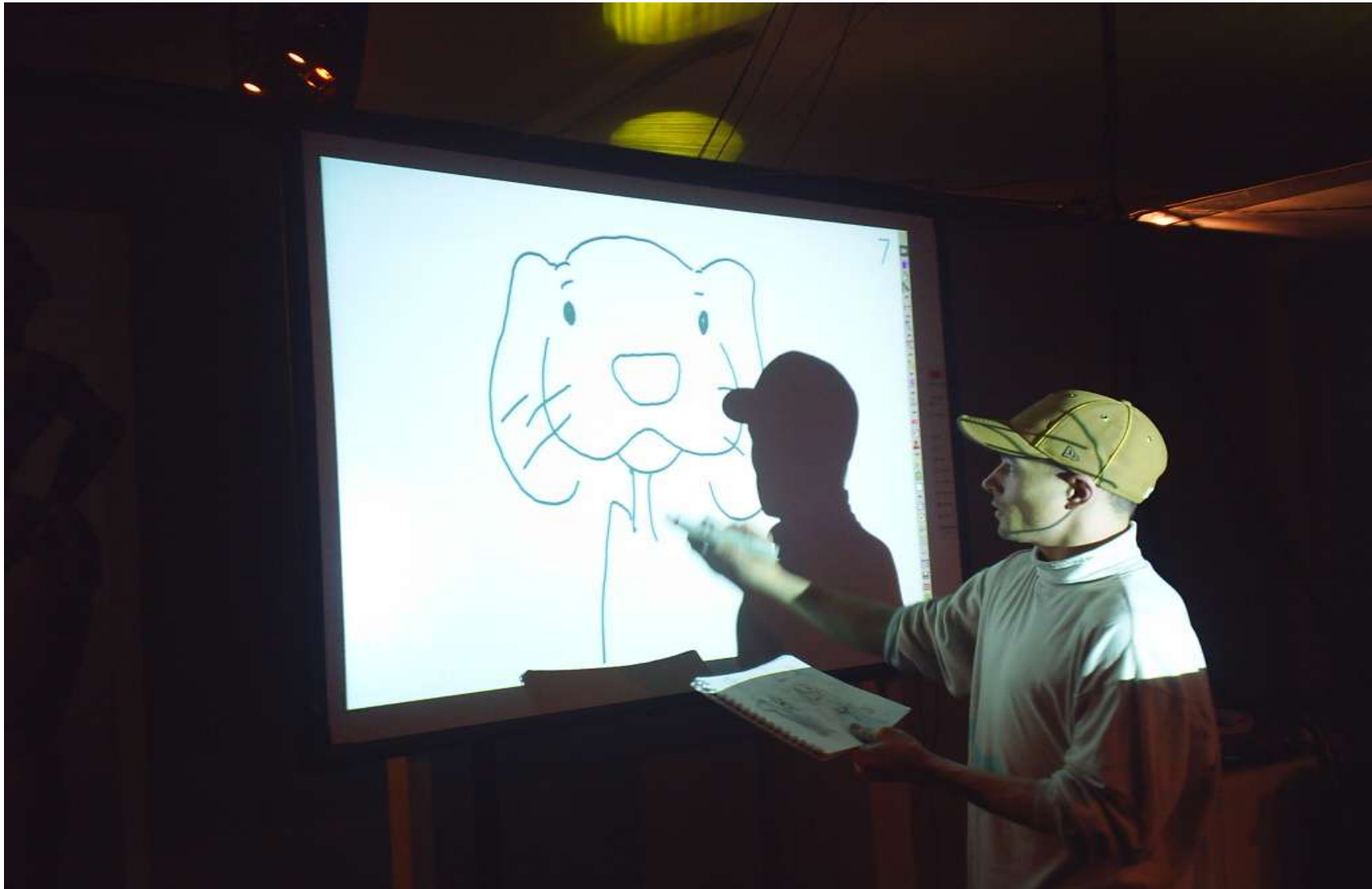
- > Pas de retour d'effort
- > Immersion cognitive
- > Essai très satisfaisant
- > Prise en main assez rapide





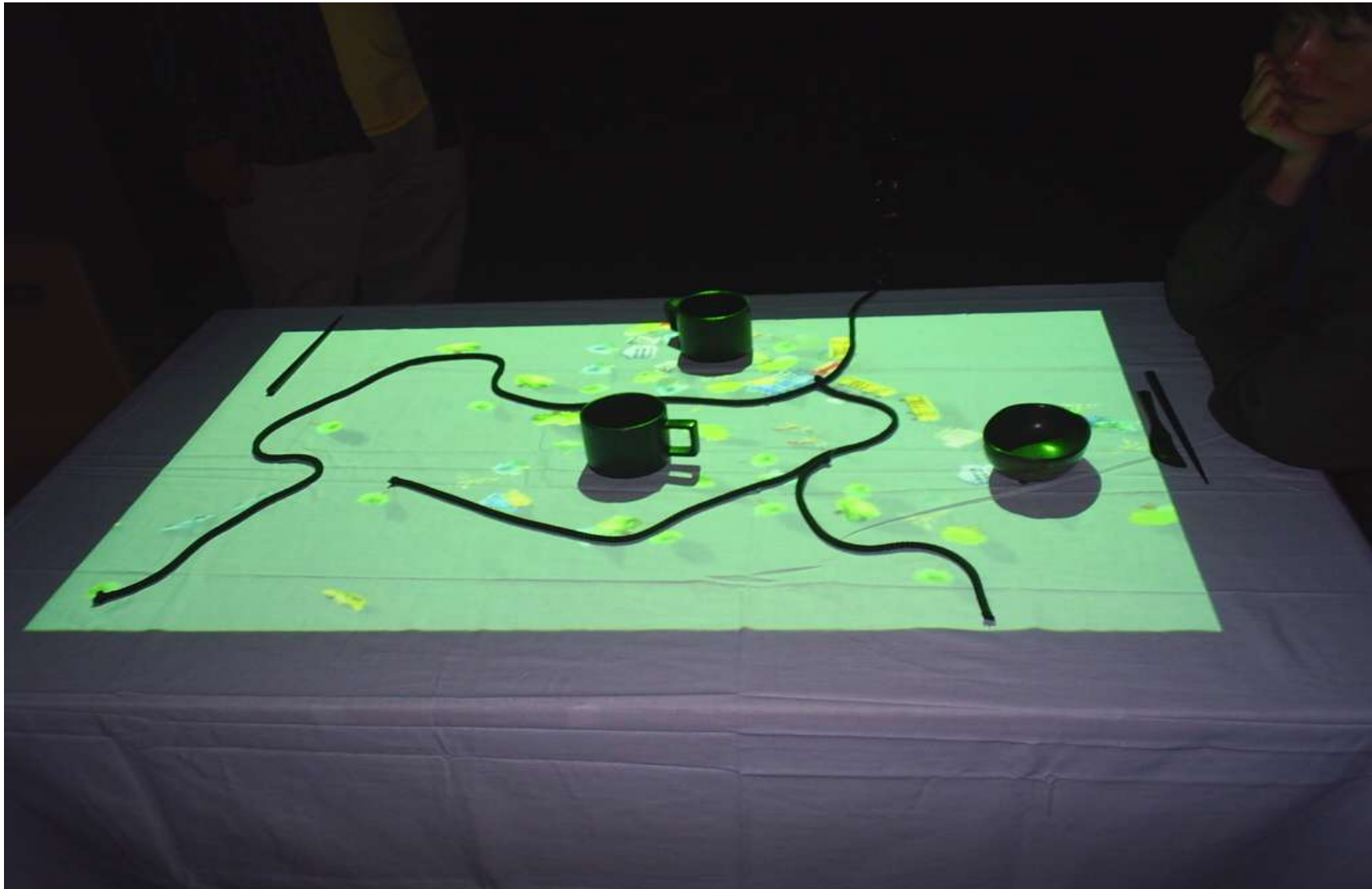






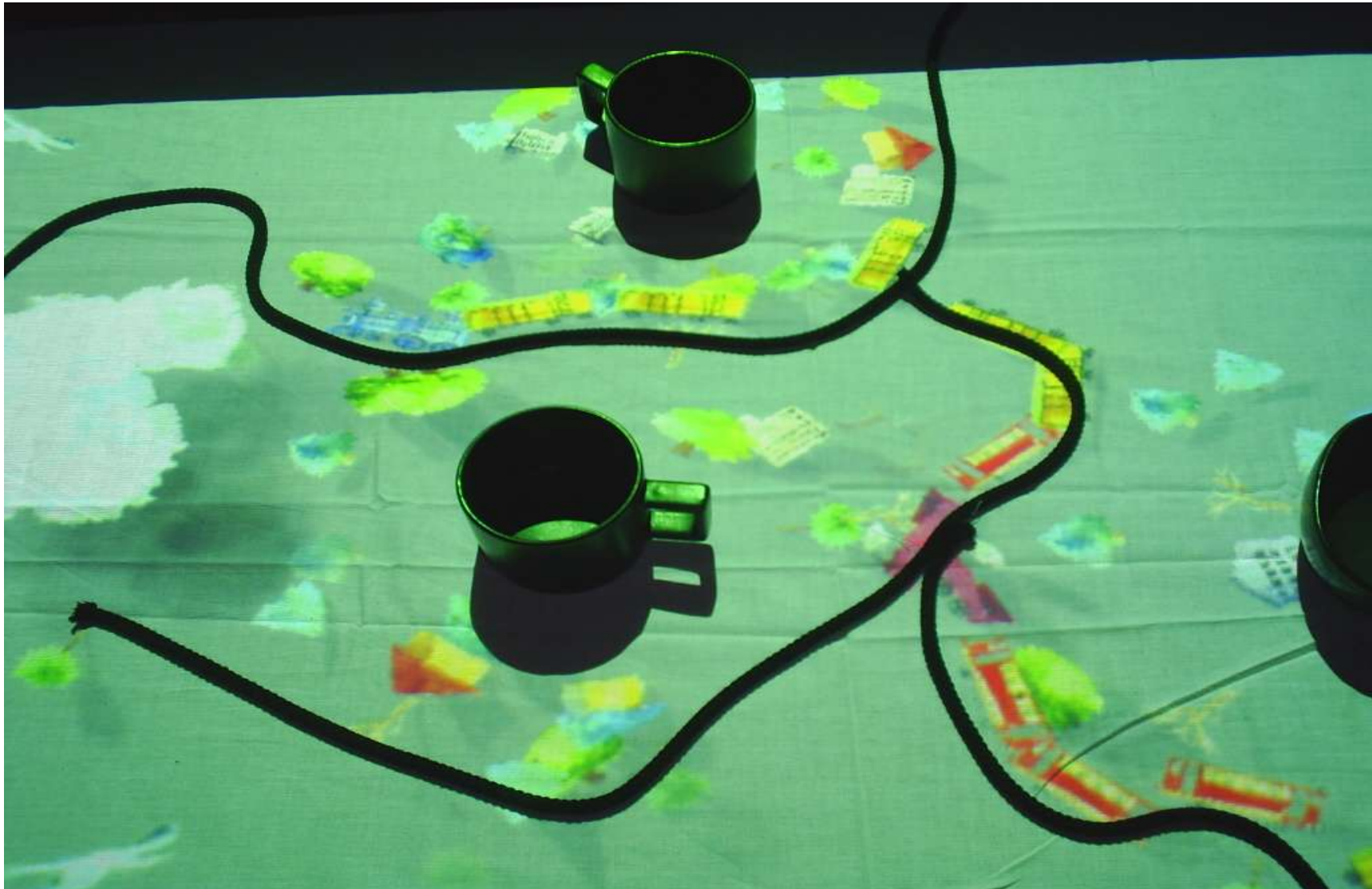
Diorama Table (1/2)

Japan Electronics College
Keiko Takahashi



Diorama Table (2/2)

Japan Electronics College
Keiko Takahashi



Sound Flakes

TDU (Tokyo Denki University)

Satoko Moroi





Ben Hur (1/2)

Nautilus (France)



Ben Hur (2/2)

Nautilus (France)



20-24 Avril 2005



20-24 Avril 2005



20-24 Avril 2005



2) Conférences

- Bien comprendre ce que veut l'utilisateur
- Insiste sur l'aspect cognitif trop souvent délaissé
- Plusieurs nouveaux volumes à venir
(Suite au “*Traité de la RV*”, avec 75 auteurs)
- Un volume traitera du cognitif

Jeux Vidéos

Tetsuji Baba (Namco Ltd, Japon)



Body Pad

XKPad (F eric Nicolas, Fr eric Claudel)

<http://www.bodypad.com>



20-24 Avril 2005



-
- Temps de latence

 - **Expérimentation des troubles engendrés** (D.Wang, M.Rossi, J.Shu, K.Tuer – Canada)
 - o Déplacer des cubes sur une scène 3D
 - o Délai de propagation long => travail collaboratif difficile
 - o Délai de propagation variable => encore pire
 - o Compensation du délai => effet positif

 - **Compression et transmission des mondes virtuels** (A.Pentaganopoulos – Grèce)
 - o Algo EVE
 - o Compression et prédiction
 - o Calcul de priorités (Les détails arrivent après)
 - o Temps de dl diminué significativement
 - o Calcul à la volée (sur le flow, pas de prétraitement)
 - o Gain de taille de 10 à 20 fois

cf Alexis

Remise des prix et c'est fini

Merci de votre attention !

