Extrait du Internet : Culture et Communication

http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst

réalité virtuelle !

- DLST Mag' - Les Univers Virtuels -

Date de mise en ligne : mardi 17 novembre 2009

Internet : Culture et Communication

Interview de Mr Hacène Chaher.

-Que signifie pour vous une réalité virtuelle ?

C'est le faite de pouvoir reproduire les phénomènes et comportements naturels, physiques, biologiques... dans un milieu conçu, controlé, et géré par nous les humains, en utilisant des outils plus en moins complexes : maquette, prototype, fonctions et algorithmes, ordinateur (Processeur, carte graphique, mémoire ...), super calculateur ... Selon le domaine et le degré de complexité visé.

-Dans quels domaines pensez-vous que l'on peut employer ces univers ?

Selon les besoins et contraintes technologiques, rencontrés surtout dans la période de l'industrialisation ainsi qu'au début du 20eme siecle avec la course de l'industrie d'armement et la complexité des taches , le géni humain à orienté ses traveaux et recherches vers ce qu'on apelle la REALITE VIRTUELLE. L'apparition de l'outil informatique "notammant les semi-conducteurs, et la technologie de miniaturisation des machines de calculs" a été vraiment l'élément propulsif qui a évolué cette section très importante de la technologie moderne, qu'on apelle aujourd'hui la réalité virtuelle à son état actuel. De nos jours, sa touche presque tous les domaines : *L'ingénieurie : on peut dire que c'est le secteur qu'elle touche le plus, et ca devient très indispensable de nos jours. On peut cité : — Conception et fabrication mécanique CAO/FAO : avec l'apparition des outils et programmes qui font la conception des produits allant des petites pièces aux grands processus et machines très complexes. On peut cité dans ce domaine : Catia et Solidworks, developpées par la célèbre entreprise dans ce domaine DASSAULT. La virtualisation résidu dans la reproduction des phénomènes des différents matériaux ainsi que leurs comportements physiques que se soit statique et dynamique, ainsi que la gestion du processus de production, d'automatisation, ses logitiels deviennent meme un outil de programmation et d'intervention direct dans les plans conçu en 2d ou 3d pour but d'automatisé et meme de les acquérir d'une intilligence artificielle. — Electronique : les comportements des organnes éléctroniques sont simulés dans des logitiel spécifié afin de reproduire leurs effets par des fonctions et algorithmes mathématiques " ce sont la base élémentaire de la simulation", qui visent à améliorer, optimiser les produits actuels. — Phénomènes physiques : séismes, orages, cyclones, feux, univers spatial , la virtualisation pour bien comprendre ainsi que la prédiction pour éviter les catastrophes. — La réalité virtuelle pour entrainer : Les simulateurs de vols pour les avions de tous genres, ainsi des simulateurs pour les conducteurs de trains, chauffeurs de voitures... sont les domaines qui ont bénificié le plus des biens de la réalité virtuelle, que ce soit dans le niveau d'initiations des nouveaux pilotes, conducteurs "éviter qu'ils manipulent de vrais machines qui coutent très chers ainsi pour des raisons de sécurité " ou pour la formation continu et la mise à jour des confirmés, on simulant des situations très dangeureuses climatiques ou autres qui ont un faible poucentage d'être rencontrer en realité mais c'est indispensable de savoir comment les gérer surtout si on sait que leurs comportements pendant ses situations décident de leur sort des dizaines ou centaines d'etre humains embarqués dans ses machines. *La santé : c'est un tout récent domaine que la réalité virtuelle marque de plus en plus ses biens, ca touche deux domaine essentiels : — Educatifs : il y a aux jours actuels des modéles numériques du corps humain complets et ses organnes, developpés dans plusieurs universités dans le monde pour des raisons éducatifs et pour des raisons de formations pour les etudiants. Sa permet de s'introduire virtuellement dans tout le corps humain avec toute la documentation lié, c'est l'enseignement intéractif. — Opérationels : l'assistance médical à distance, on fait même des chirurgies à distances, le docteur dans un hospital peut effectuer une chirurgie à un malade qui se trouve au bout du monde dans un bloc opératoire, on a passé de l'assistance médicale à distance à l'intervention médicale à distance. * Loisirs : les jeux video deviennent de plus en plus haut niveau, les logiciels de l'infographie permettent maintenant de simuler des visages humains et animals très réalistes, la puissance des processeurs des nouvelles générations de game-machine liberent entierement les programmeurs pour réaliser les rendus et les scènes les plus idéals possibles. On réalise aussi des films entiers à la base de virtualisation.

Copyright © Internet : Culture et Communication

-Pensez-vous que les réalités virtuelles puisse être un danger ou un progrès pour la société ?

Selon vous, les réalités virtuelles, contribueraient elle au développement de la société ? Relatif Oui, dans le domaine technologique, dans l'ingénieurie par exemple, ca à rendu la vie de plus en plus facile et permet d'atteindre des niveaux de vie de plus en plus haut, au niveau de la santé aussi, la virtualisation au niveau moléculaire et comportement chimique, sa permet de trouver de nouvelles molécules, vaccins, médicament qui permet de sauver des vie humaines surtout dans l'introduction de l'intervention médicale à distance. On peut être reconnaissant à la mémoire virtuelle si on sait qu'elle aide à sauver des vies humaines. Non, dans le domaine des loisirs les jeux video deviennent de plus en plus réalistes, et plus en plus attractifs, on voix dans ses années des gens acros qui les consacrent tout le temps de leurs journées, ca devient des fois plus grave, il y a des concepteurs de ces jeux qui emploient des scènes de violence ou de rascisme qui trouvent un impact dans les jeunes qui jouent avec, on a vue pas mal de meurtent commi par des adolescants suite à des scènes violantes qu'ils ont rencontrés dans un jeu.

CHAHER Hacène

Copyright © Internet : Culture et Communication