### Les Trois Types de Réalités étendues

1. Réalité Virtuelle (RV) :

* Une image contenant Dessin d’enfant, dessin humoristique, illustration, Dessin animé

  Description générée automatiquementDéfinition : Immersion totale dans un environnement 100% numérique.
* À retenir : Bien que très immersive, la RV peut parfois provoquer un sentiment d'isolement ou de malaise chez certains utilisateurs.
* À utiliser dans quelle situation ? La RV est particulièrement adaptée pour les jeux immersifs, les formations professionnelles nécessitant une immersion totale, et les visites virtuelles de zones inaccessibles ou dangereuses.

Une image contenant ordinateur, dessin humoristique, conception

Description générée automatiquement2. Réalité Augmentée (RA) :

* Définition : Superposition d'éléments numériques (informations, images) sur le monde réel.
* À retenir : La RA enrichit notre perception du monde réel, mais sa qualité dépend de la technologie utilisée.
* À utiliser dans quelle situation ? La RA est idéale pour l'apprentissage interactif, les reportages enrichis d'informations supplémentaires, et la visualisation de projets d'architecture ou de design dans leur environnement réel.

Une image contenant Danse, dessin humoristique, illustration

Description générée automatiquement3. Réalité Mixte (RM) :

* Définition : Combinaison des éléments du monde réel et virtuel pour une coexistence interactive.
* À retenir : La RM offre une expérience polyvalente, mais nécessite des équipements avancés et peut être coûteuse.
* À utiliser dans quelle situation ? La RM est parfaite pour les activités de recherche d’idées en mode collaboratif, pour la modélisation en temps réel dans un espace partagé, et pour les visites virtuelles de bâtiments en phase de conception.

Chaque type de réalité a ses avantages et ses inconvénients. Il est essentiel de choisir une technique en fonction de l'objectif et du contexte d'utilisation.

Une image contenant dessin, dessin humoristique, habits, personne

Description générée automatiquement