

# VS Virtual Sculpture

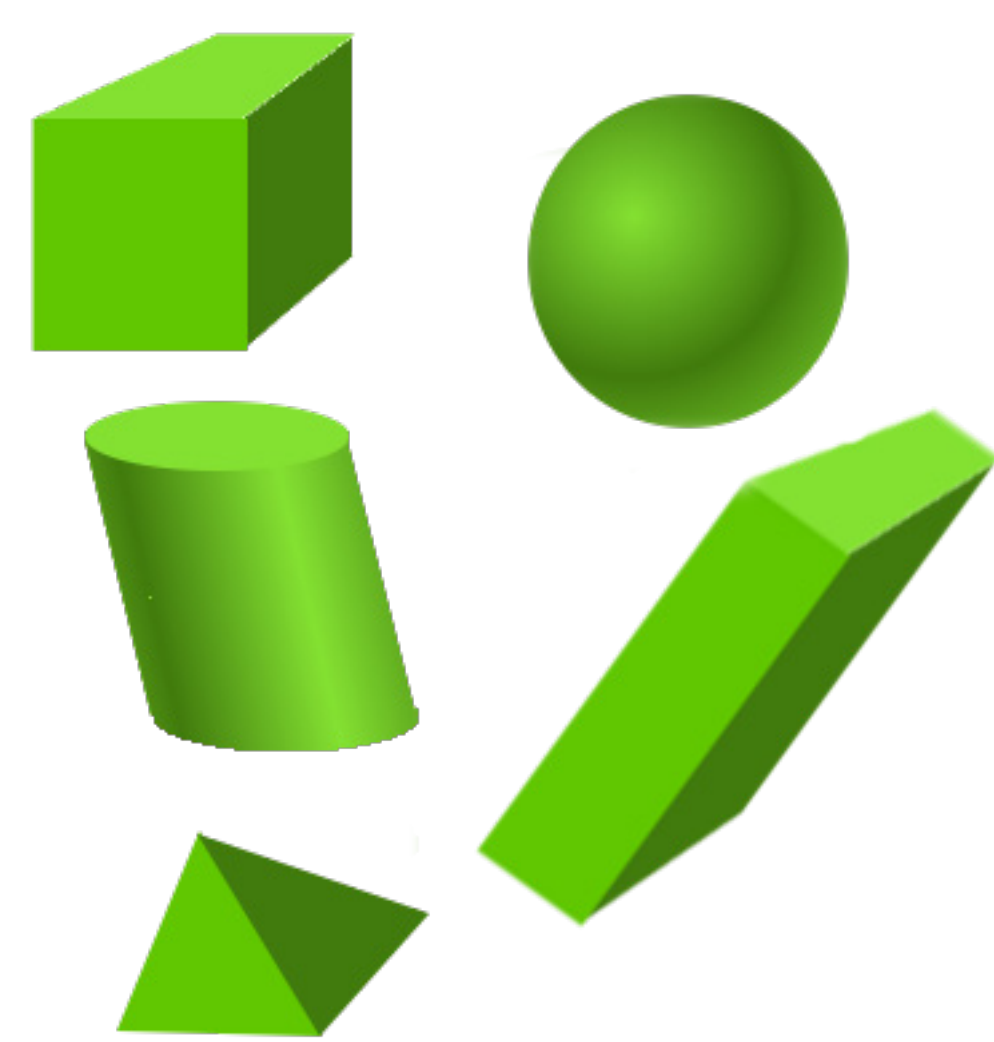
Le projet a pour objectif de mettre la **réalité virtuelle** au service des **sculpteurs** ou de toute autre personne voulant s'initier à cette discipline. Grâce à un système de **détection de mouvements**, l'utilisateur va pouvoir directement interagir avec l'environnement virtuel par l'intermédiaire d'un **casque VR**.

## Contenu scientifique

### Modélisation Géométrique

Créer des **formes** prédéfinies

Reproduire fidèlement la **modification** des formes



### Visualisation-Stéréoscopie

Dessiner l'**environnement**

**Modéliser** les mains et ses interactions  
Reproduire une impression de **relief**



### IHM

Utilisation de la **Leap Motion** pour reconnaître et tracker les mains/doigts

Définir des **mouvements** qui permettent de déclencher des **événements**



### Entretiens semi-directifs

De nombreux avis de **sculpteurs, d'étudiants en art et de spécialistes** nous ont accompagné de près dans la matérialisation de notre ambition

