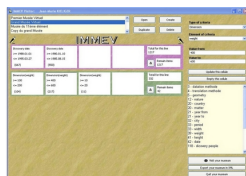


IMMEV - Immersion de la Muséologie dans un Environnement Virtuel

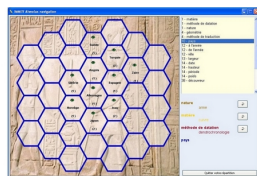
IMMEV, le musée de rêve... Une collection virtuelle pour une découverte bien réelle.

Le contexte

L'archéologie est une science humaine qui utilise des mécanismes propres aux sciences



Recherche de données



Plan des salles

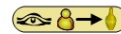
exactes pour appuyer ses démonstrations. Les innombrables données et pièces découvertes par les archéologues sont disséminées à travers le monde. La majeure partie d'entre elles, conservée dans des réserves non publiques, demeure difficilement accessible aux professionnels et inconnue des amateurs. **L'objectif de ce projet est de rendre disponible, à tout moment et à chacun, cette masse de données.**

Le projet

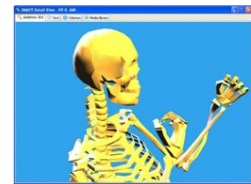
IMMEV, pour : Immersion de la Muséologie dans un Environnement Virtuel, touche à l'émotionnel en offrant la présentation d'objets rares dans un espace imaginaire. **Il s'agit de réaliser une application simple et ergonomique qui permette la création puis la visite de musées virtuels en 3 dimensions. Le contenu des salles d'exposition est généré dynamiquement selon les intérêts de chaque visiteur.**

Le développement

Ce projet vise à mettre en place une architecture Client - Serveur exploitable sur des plateformes hétérogènes par des utilisateurs de qualifications totalement différentes. **Du point de vue technologique, la solution qui a été développée passe par une base de données SQL Serveur dont les informations sont traitées en Java et affichées avec Java3D.**



Déplacement dans la salle



Vue détaillée interactive



Vue globale d'un musée

La réalisation d'un démonstrateur graphique en 3D, ciblé sur l'archéographie¹, a pour but de valider le concept de collections virtuelles dynamiques.

¹ L'archéographie est la science qui étudie le sens, le son et la forme des mots depuis l'origine.



Auteurs: Jean-Marie KIELIGER et Daniel VENDITTI
Répondant externe: -
Prof. responsable: Eytan ZYSMAN
Sujet proposé par: EIVD