

AR.Drone, quand le jeu vidéo devient réalité

Imaginez que vous pilotez un engin qui vole comme une libellule. Grâce aux caméras vidéo, vous voyez exactement ce que voit le pilote. Il se pilote comme vole un oiseau, en se penchant légèrement. En inclinant légèrement l'iPhone®, vous pilotez le drone. En le relâchant, il se stabilise en un instant.

Faire voler un robot, c'est déjà une expérience unique. Cet oiseau mécanique utilise son puissant ordinateur de bord pour détecter des cibles qui deviendront les ennemis d'un jeu vidéo. Tout se complète : le pilotage du drone, les éléments réels : les arbres, les replis de terrain, le vent, la reconnaissance de formes... Tout cela crée un nouveau genre : le jeu vidéo à réalité augmentée.

Le projet AR.Drone est né d'une opportunité technologique exceptionnelle : Le principe du quadricoptère, un hélicoptère extrêmement maniable -mais particulièrement instable- rendu contrôlable grâce à des gyroscopes et des accéléromètres micromécaniques, combinés à une plateforme linux embarquée surpuissante destinée aux téléphones mobiles, ainsi que la présence de deux caméras vidéo. L'ensemble de ces technologies a été rassemblé pour la première fois par les ingénieurs de Parrot pour créer le premier concept complet de réalité augmentée : le Parrot AR.Drone.

Lors du CES 2010, Parrot met sa plateforme AR.Drone à la disposition des développeurs. Le code des démos jouables présentées au CES est accessible en open source. Un site www.ardrone.org permet de joindre la communauté des développeurs dès aujourd'hui.

Henri Seydoux