

Application BASTRI

Fiches Equipes

BUNRAKU (SR0109UR)

Perception, décision et action d'humains réels et virtuels au sein d'univers virtuels et l'impact sur le monde réel.
SIAMES (SR0292KR) □ BUNRAKU □ (VR4I (SR0454TR) , MIMETIC (SR0455VR))

Statut: Terminée

Responsable : Georges Dumont (Par intérim)

Mots-clés de "A - Thèmes de recherche en Sciences du numérique - 2024" : *Aucun mot-clé.*

Mots-clés de "B - Autres sciences et domaines d'application - 2024" : *Aucun mot-clé.*

Domaine : Perception, cognition, interaction
Thème : Interaction et visualisation

Période : 01/07/2007 -> 31/12/2010
Dates d'évaluation : 21/10/2010

Etablissement(s) de rattachement : U. RENNES 1, ENS CACHAN, CNRS, INSA RENNES
Laboratoire(s) partenaire(s) : IRISA (UMR6074)

CRI : Centre Inria de l'Université de Rennes
Localisation : Centre Inria de l'Université de Rennes
Code structure Inria : 031070-1

Numéro RNSR : 200718345P
N° de structure Inria: SR0109UR

Présentation

Cette nouvelle équipe de recherche hérite de la longue expérience du projet SIAMES conduit par Bruno Arnaldi au cours des douze dernières années. L'objectif principal de l'équipe BUNRAKU est de développer la fertilisation mutuelle des recherches menées dans les domaines de la réalité virtuelle et de l'humain virtuel. Notre défi est de permettre aux humains réels et virtuels d'interagir naturellement dans un même environnement virtuel partagé. Un des objectifs principaux de BUNRAKU concerne la gestion simultanée des différentes natures d'interaction. Tout d'abord, l'interaction d'un utilisateur avec les objets du monde doit être tant physique que cognitive : le corps et le cerveau doivent être tous les deux partie prenante de l'interaction par l'utilisation simultanée entre autre des gestes, du toucher, du regard et du dialogue oral. Pour permettre cette interaction multimodale avec les objets du monde virtuel, nous devons développer un modèle de représentation générique et mult niveau des objets du monde et des capacités multimodales correspondantes de restitution (visuel, haptique, audio, cognitif) et d'action (la langue, le geste, la pensée).

Axes de recherche

Les trois axes de recherches sont :

- l'interaction multimodale avec les objets du monde ;
- les humains virtuels autonomes expressifs ;
- les langages de scénarisation de sessions interactives.

Logiciels

- OpenMask
- MKM

Relations industrielles et internationales

Depuis janvier 2004, l'équipe d'informatique graphique de l'UCF (University of Central Florida) aux Etats-Unis et notre équipe ont démarré un travail de recherche en commun sous la forme d'une équipe associée. Cette collaboration concerne les domaines du rendu visuel haute fidélité et de la réalité mixte, et a déjà donné lieu à de multiples communications co-signées par les deux équipes (pour plus de détails, voir le site de [RTR2A](#)). Nous sommes aussi membre du noyau dur du réseau d'excellence européen INTUITION (Virtual Reality and Virtual Environments Applications for Future Workspaces), et dans ce cadre,

Contact

- **Responsable :** Georges Dumont
- **Tél :** 02.99.84.25.74
- **Secrétariat Tél :** 02.99.84.25.22

En savoir plus

- Site de l'équipe
- Site sur [inria.fr](#)
- Site du [responsable](#)
- Derniers Rapports d'Activité :

Documents sur la structure

- [Intranet](#)
- [Privés](#)

Décisions

- [5593](#) (01/07/2007) : création
- [6828](#) (16/07/2009) : cessation du responsable
- [6832](#) (16/07/2009) : nomination responsable
- [7668](#) (12/01/2011) : fermeture

Localisation

- **Adresse postale :** Centre Inria de l'Université de Rennes 263, avenue du Général Leclerc Campus universitaire de Beaulieu 35042 Rennes Cedex France
- **Coordonnées GPS :** 48.116, - 1.64

nous sommes responsable de deux actions et du groupe de travail sur l'interaction haptique. Nous animons ou participons à un certain nombre de projets collaboratifs nationaux avec des partenaires académiques et industriels dans le cadre des différents programmes de l'ANR (plateformes RNTL Part@ge et PERF-RV2, projets RNTL Open-Vibe et Simulem, projet RIAM ConceptMove) et des pôles de compétitivité (projet Usine Numérique de System@tic). Nous développons aussi des partenariats directs à long terme avec des industriels tels que France Telecom R&D, GIAT Industries et la SNCF.