

# Application BASTRI

## Fiches Equipes

### HYBRID (SR0543WR)

3D interaction with virtual environments using body and mind  
VR4I (SR0454TR) □ HYBRID □ HYBRID (SR0583IR)

**Statut:** Terminée

**Responsable :** Anatole Lecuyer

**Mots-clés de "A - Thèmes de recherche en Sciences du numérique - 2023" :** *Aucun mot-clé.*

**Mots-clés de "B - Autres sciences et domaines d'application - 2023" :**  
*Aucun mot-clé.*

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

**Période :** 01/01/2013 -> 30/06/2013  
**Dates d'évaluation :**

**Etablissement(s) de rattachement :** <sans>  
**Laboratoire(s) partenaire(s) :** <sans UMR>

**CRI :** Centre Inria de l'Université de Rennes  
**Localisation :** Centre Inria de l'Université de Rennes  
**Code structure Inria :** 031110-0

**Numéro RNSR :** 201322122U  
**N° de structure Inria:** SR0543WR

### Présentation

Les travaux d'Hybrid s'inscrivent dans le domaine de la réalité virtuelle et de l'interaction 3D avec des environnements virtuels. Nous souhaitons créer de nouvelles techniques d'interaction avec les environnements virtuels basées sur plusieurs entrées de l'utilisateur, en exploitant à la fois son activité motrice (capture de mouvement) et son activité mentale (interfaces cerveau-ordinateur). Nous souhaitons introduire une nouvelle approche « hybride » pour combiner ces deux types d'activité (mentale et motrice) en réalité virtuelle. Les applications de notre programme de recherche concernent le domaine industriel (prototypage virtuel), la médecine (simulateurs chirurgicaux, réhabilitation et rééducation), la conception (maquettes architecturales), l'art numérique, les applications 3D sur le web, ou encore les jeux vidéo et le divertissement.

### Axes de recherche

L'activité scientifique de l'équipe suit trois axes de recherche principaux: 1) L'interaction « basée corps » en réalité virtuelle: la simulation physique et temps-réel de phénomènes interactifs complexes, le retour haptique et pseudo-haptique 2) L'interaction « basée esprit » en réalité virtuelle : les interfaces utilisateurs 3D basées sur des interfaces cerveau-ordinateur 3) L'interaction « hybride » et collaborative : les environnements virtuels collaboratifs avec plusieurs utilisateurs, et les systèmes partagés avec des entrées corporelles et cérébrales

### Relations industrielles et internationales

L'équipe Hybrid collabore avec de grandes entreprises (Renault, Technicolor, Orange) ou des PME (Polymorph, Haption, Mensia). Du fait de sa thématique fortement pluridisciplinaire, Hybrid collabore étroitement avec de nombreux partenaires académiques en France ou à l'étranger sur des sujets complémentaires comme les Neurosciences, le traitement de signal, l'interaction homme-machine ou la réalité Virtuelle : Université de Tokyo, Université de Keio, Mc Gill University, Universidad Rey Juan Carlos, INSERM, CEA-List, etc.

### Contact

- **Responsable :** Anatole Lecuyer
- **Tél :** + 33. 2. 99 .84. 7.4 .83
- **Secrétariat Tél :** + 33. 2. 99 .84. 2.5 .30

### En savoir plus

- Site de l'équipe
- Site sur [inria.fr](http://inria.fr)
- Site du responsable
- Derniers Rapports d'Activité : 2015 , 2016 , 2017 , 2018 , 2019 , 2020 , 2021 , 2022 , 2023

### Documents sur la structure

- [Intranet](#)
- [Privés](#)

### Décisions

- **9030** (12/12/2012) : création

### 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