

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
- 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