



Communiqué de presse
Laval, le 02/02/2010

LAVAL VIRTUAL 2010, LE RENDEZ-VOUS INCONTOURNABLE DES ACTEURS DE LA REALITE VIRTUELLE ET AUGMENTEE

DU MERCREDI 7 AU DIMANCHE 11 AVRIL - A LAVAL

Les 12^{èmes} Rencontres Internationales de la Réalité Virtuelle rassembleront pendant trois jours des professionnels, des scientifiques et des étudiants venus présenter, tester et concrétiser leurs projets. Ils laisseront place ensuite au grand-public qui pourra découvrir les innovations qui demain feront partie de leur quotidien

Laval Virtual présente les 12^{èmes} Rencontres Internationales de la Réalité Virtuelle qui se dérouleront du 7 au 11 avril 2010 à Laval (Mayenne). Cet événement, dédié à la **Réalité Virtuelle**, à la **3D en temps-réel et aux nouvelles technologies de l'interaction**, rassemble depuis plus de 10 ans les industriels, les chefs d'entreprises, les chercheurs et les étudiants du monde entier. Le salon Laval Virtual vise à fédérer les acteurs du marché afin de présenter les nouveaux projets, démontrer les dernières innovations et faire émerger les prochaines tendances technologiques.

Cette année encore, à travers trois axes forts que seront **L'Industrie ; L'Urbanisme et le Patrimoine ; L'Entertainment et L'Événementiel**, Laval Virtual 2010 dévoilera les nouveaux usages et les dernières solutions de la réalité virtuelle qui répondent à des problématiques techniques et offrent des économies d'échelle dans divers secteurs tels que l'industrie, l'architecture, la santé, la formation, l'information et la communication. La Réalité Augmentée, que Laval Virtual présentait déjà sur l'édition de 2001, sera bien évidemment l'une des stars du salon avec des applications innovantes pour les téléphones, le tourisme, l'édition, etc. Laval Virtual 2010 proposera aussi quatre temps forts en marge du salon : les conférences scientifiques '**VRIC 2010**', le forum de démonstrations '**ReVolution**', les compétitions étudiantes '**Virtual Fantasy**' et les trophées '**Laval Virtual Awards**'.

LE RENDEZ-VOUS ANNUEL INCONTOURNABLE DES ACTEURS DE LA REALITE VIRTUELLE

Laval Virtual est le salon européen de la Réalité Virtuelle qui attire chaque année plus de 3500 visiteurs professionnels ainsi que de nombreux exposants parmi lesquels : Dassault Systèmes, le M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology), Immersion, Barco, l'Université de Tokyo, d'ores et déjà attendus pour cette 12^{ème} édition. Depuis sa création en 1999 et cette année encore, le salon se tiendra dans la ville de Laval (à moins d'1h30 de TGV de Paris). Le salon est accessible aux entreprises, étudiants et chercheurs qui souhaitent présenter des applications innovantes et concrètes dans les domaines de la Réalité Virtuelle, de la 3D en temps-réel et des technologies interactives. Laval Virtual 2010 sera organisé autour de **trois grands pôles** et mettra en lumière **deux tendances fortes** sur ce marché que sont **la Réalité Augmentée et le travail collaboratif** :

Les 3 pôles à l'honneur en 2010 :

- **L'Industrie** : découvrir ce que la mise en œuvre des technologies de la Réalité Virtuelle apporte concrètement en termes de productivité et de rentabilité ;
- **L'Urbanisme et le Patrimoine** : visiter un bâtiment tel qu'il était en l'an 240 ou tel qu'il sera en 2035 ;
- **L'Entertainment et L'Événementiel** : divertir, communiquer ou mettre en valeur les marques et les produits de façon étonnante, interactive et novatrice.

Le salon Laval Virtual sera également accessible au grand-public le week-end. Les visiteurs, petits et grands, pourront découvrir et tester les applications de la réalité virtuelle qui feront partie un jour de leur vie quotidienne. **Immersion, Imagination et Interaction** les attendent tout au long de ces deux derniers jours qui leurs seront entièrement réservés.

« *Laval Virtual est le rendez-vous incontournable des acteurs de la Réalité Virtuelle, une technologie devenue clef pour les entreprises de divers secteurs. Nous nous attacherons à rester l'événement de référence en Europe cette année encore, en mettant en lumière les tendances fortes du marché que sont la Réalité Augmentée, la conception de produit, la collaboration à distance et la convergence technologique* » déclare Matthieu Lépine, Directeur de Laval Virtual ajoutant : « *En 2010, comme en 2009, le salon sera placé sous le signe de la convivialité et du rêve aussi bien pour les professionnels que pour nos visiteurs grand-public !* »

LES TEMPS FORTS DU SALON LAVAL VIRTUAL 2010

En marge du salon, **quatre temps forts** viendront animer ces 12^{èmes} Rencontres Internationales de la Réalité Virtuelle :

I. Le colloque scientifique international VRIC 2010 - du 7 au 11 avril à l'Hôtel Périer du Bignon :

Le plus grand congrès scientifique européen dédié à la réalité virtuelle rassemblera des professionnels, des scientifiques, des experts et des spécialistes du monde entier. Les conférences VRIC 2010 accueilleront deux invités de marque : **Carolina Cruz Neira, Directrice du plus grand Centre de Réalité Virtuelle aux Etats-Unis, le LITE** qui interviendra lors d'une conférence intitulée « **Une décennie de formidables développements dans le domaine de la Réalité Virtuelle** ». et le Professeur **Naoki Suzuki**, de l'Institute for High Dimensional Medical Imaging – de l'Université Jikei de Tokyo qui nous présentera les avancées présentes et futures de la réalité virtuelle dans le domaine de la chirurgie.

- 6 thèmes majeurs seront abordés cette année :

Symposium 1 - 7 Avril 2010, 9-12h / 14-17h

Réalité Virtuelle et Augmentée pour la Conception de Produits

L'industrie a besoin de nouveaux outils interactifs et immersifs pour la création ou la modification des caractéristiques, des formes et des volumes des produits industriels en connexion avec la CAO. Ce domaine d'application lance un défi à la communauté mondiale de la Réalité Virtuelle car il a besoin d'interfaces innovantes, de nouvelles façons de présenter les données, de logiciels de contrôle des flux de données et des échanges de fichiers.

Symposium 2 - 7 Avril 2010, 9-12h / 14-17h

La Réalité Virtuelle pour la Médecine et la Chirurgie

Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, Chirurgie assistée par retour d'efforts, Thérapie assistée par ordinateur, Simulateurs chirurgicaux, Interfaces de réhabilitation... sont de plus en plus adoptés par les chirurgiens et les médecins. Les outils de la Réalité Virtuelle permettent aux chirurgiens de s'entraîner et d'opérer les patients sans risques, de guider leurs gestes et de leur apporter des informations importantes avant et pendant les opérations. Ce symposium vise à rassembler les communautés scientifiques et médicales pour échanger leurs points de vue et partager les plus récentes avancées du domaine.

Symposium 3 - 7 Avril 2010, 9-12h / 14-17h

Haute Performance et Faible Latence en Réalité Virtuelle et Augmentée

Ce symposium s'intéresse à la problématique majeure de la performance et de la latence des systèmes de Réalité Virtuelle, problématique vitale lorsque l'on réalise des systèmes complexes qui doivent réagir en temps réel. Les nouveaux systèmes informatiques (cloud computing, architectures multi-cœurs, GPU, embedded processors, etc.) offrent d'incroyables opportunités pour le développement de nouvelles applications, tout en soulevant de nouvelles questions qui seront étudiées lors de ce symposium.

Symposium 4 - 8 Avril 2010, 9-12h / 14-17h

Les dernières avancées réalisées dans le domaine de l'interaction haptique (soit de l'interaction par le toucher)

Le retour d'effort est la façon la plus naturelle de reproduire les sensations de contact et de toucher dans les environnements virtuels. Les interfaces à retour d'effort permettent de ressentir non

Service de presse : Agence PLEON

Julie Ferroux - julie.ferroux@pleon.com

Olivia Chabbert – olivia.chabbert@pleon.com

Tél. : 01 53 32 55 00 / Fax: 01 53 32 55 98

seulement la texture, la souplesse mais aussi la température d'un matériau virtuel.

L'interaction haptique avec des environnements réels et virtuels est un domaine de recherche hautement pluridisciplinaire qui se développe rapidement en impliquant un nombre croissant de chercheurs dans le monde. Ces derniers travaillent sur les matériels, les logiciels et les aspects cognitifs de la perception sensorielle. Cette rencontre a pour but de favoriser les échanges entre professionnels et de présenter les derniers résultats de leurs recherches.

Symposium 5 - 8 Avril 2010, 9-12h / 14-17h

Les dernières avancées de la Réalité Virtuelle et Augmentée et les meilleurs exemples des technologies émergentes

Ce workshop mettra en avant les défis scientifiques et technologiques soulevés par le développement des systèmes de Réalité Virtuelle et de Réalité Augmentée dans les domaines de la capture de mouvements, de l'intégration des capteurs, de la mobilité, de l'usage, etc. Laval Virtual encourage en particulier les chercheurs à soumettre des travaux récents dans le domaine de la Réalité Augmentée sur téléphone mobile et ordinateurs portables et des travaux qui démontrent les liens qui existent entre la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée.

Symposium 6 - 8 Avril 2010, 9-12h / 14-17h

Art, Identité et Virtualisation

L'identité humaine et l'esthétique ont un impact affirmé sur les technologies du 21^{ème} siècle. La session « Art, Identité et Virtualisation » concerne chacun d'entre nous en temps qu'individus post-modernes de par la manière dont nous exprimons nos besoins, nos désirs et nos intentions. Ce symposium reste un moment unique dans le domaine de la Réalité Virtuelle !

II. ReVolution - du 7 au 11 avril sur le salon : LE forum des démonstrations qui présentera en direct des **applications innovantes non commercialisées venues d'Europe, des Etats-Unis ou encore d'Asie**. Dans cet espace dédié à l'expérimentation et à l'esprit créatif, la Révolution sera en marche notamment avec la présence de grandes universités japonaises à l'origine de nombreuses découvertes dans le domaine des nouvelles technologies.

III. Les compétitions étudiantes Virtual Fantasy - du 7 au 11 avril sur le salon : venus des quatre coins du monde, des étudiants d'écoles ou d'universités feront la démonstration de leurs capacités grâce à des créations inventives, sur un thème libre ou imposé. La compétition est entièrement gratuite et se divise en trois catégories :

- **Catégorie Démos** : chaque équipe dispose d'un espace dédié sur le salon pour présenter son projet réalisé au cours de l'année sur un thème libre ;
- **Catégorie Temps Limité** : un kit de matériels à utiliser et 30h non-stop pour développer une application interactive en 3D temps-réel sur un thème imposé. Imagination et pugnacité seront mises à rude épreuve !
- **Catégorie Virtual Worlds** : les participants seront amenés à concevoir et développer un monde virtuel inédit et surprenant. Les plus beaux « mondes » seront sélectionnés par un Jury et présentés sur le salon.

Un Trophée Laval Virtual récompensera enfin les meilleures réalisations, tandis que la meilleure équipe de la catégorie Démos s'envolera au Japon pour participer à une compétition mondiale, à l'instar de Frantz Lasorne de l'École de Design de Nantes et du Master recherche iVi (Laval). Ce dernier s'est vu remettre le Prix IVRC (International Virtual Reality Contest) en 2009 pour son projet Scope, un système de jeu en réalité augmentée fonctionnant avec des jouets tangibles (jouets Lego, figurines, robots) et un casque 3D muni d'une caméra.

IV. Les Trophées Laval Virtual – jeudi 8 avril à 19h au Théâtre de Laval : un jury international d'experts décernera Les Trophées Laval Virtual pour les catégories suivantes : Architecture, Art et Culture ; Design industriel et Simulation ; Science et Education ; Médecine et Santé ; Jeux 3D et Divertissement ; Business et Services ; Automobile, Aéronautique et Transport ; Interfaces et Matériels ; Ingénierie, Montage et Maintenance ; Personnages en temps-réel et Mondes Virtuels. Les Trophées Laval Virtual permettent de labelliser la haute technicité des réalisations récompensées et mettent en lumière les tendances du marché.

Service de presse : Agence PLEON

Julie Ferroux - julie.ferroux@pleon.com

Olivia Chabbert – olivia.chabbert@pleon.com

Tél. : 01 53 32 55 00 / Fax: 01 53 32 55 98

« La réalité virtuelle partout et pour tous, que nous annonçons à Laval Virtual depuis 1999, est devenue réalité. La Wiimote de Nintendo a d'abord fait prendre conscience au grand public qu'on pouvait interagir de manière intuitive et naturelle avec les environnements virtuels. La réalité augmentée sur iPhone a ensuite démontré que le virtuel pouvait se marier avec le réel et créer de nouveaux usages. La suite se prépare à Laval Virtual. Nous verrons bientôt, par exemple, de nouvelles petites caméras (ToF, Time of Flight) envahir notre quotidien et créer de nouveaux usages, parfois inattendus entre nous et tous les objets de notre quotidien... » Simon Richir, Directeur Scientifique du salon Laval Virtual.

Si vous souhaitez visiter le salon Laval Virtual 2010, vous pouvez demander dès maintenant votre accréditation presse à l'adresse suivante : media@laval-virtual.org

Pour plus d'information sur la salon Laval Virtual 2010, vous pouvez visiter le site Internet suivant : <http://www.laval-virtual.org/>

**Laval Virtual - Les 12^{èmes} Rencontres Internationales de la Réalité Virtuelle
Du 7 au 11 avril 2010**

Salle Polyvalente, Place de Hercé – 53001 Laval
3000 m² – 12 000 visiteurs – 40 pays représentés

Tarifs :

- **Du mercredi 7 au vendredi 9 avril** (journées réservées aux professionnels) :
gratuit

- **Samedi 10 et dimanche 11 avril** (événement ouvert au grand-public) :

Tarif Adulte : 5 euros TTC

Tarif Réduit : 3 euros TTC

Gratuit pour les enfants de moins de 7 ans

Horaires :

Journées professionnelles

Mercredi : 10h - 18h (ouverture colloque VRIC 2010 : 9h)

Judi : 9h - 18h

Vendredi : 9h -16h

Journées Grand Public

Samedi : 9h - 18h

Dimanche : 9h -17h

Service de presse : Agence PLEON

Julie Ferroux - julie.ferroux@pleon.com

Olivia Chabbert – olivia.chabbert@pleon.com

Tél. : 01 53 32 55 00 / Fax: 01 53 32 55 98