

Viva Technology 2023



PRESENTATION REAL ILLUSIONS

+33 (0)972 618 971



contact@realillusions.io



www.realillusions.io



Vivatech 2023	1
1 Notre approche de la Réalité Augmentée	3
2 L'APPLICATION ET SON HUB CLOUD	4
2.1 L'application	4
2.2 Le Hub Real Illusions	5
2.3 Les fonctions Quiz REAL ILLUSIONS	6
3 Illustrations des techniques REAL ILLUSIONS utilisées	7
3.1 Holo Guide	7
3.2 Gateway 360°	8
3.3 Maquette Animée AR	10
3.4 Évènement	11
3.5 Objets et WebAR	12
3.6 BIM	13
4 L'Équipe	14
5 Infrastructures Télécom et Réseau.	15
6 RÉFÉRENCES	16
7 Testez REAL ILLUSIONS	18
VIVA TECHNOLOGY 2023	2

1 Notre approche de la Réalité Augmentée

Bureau d'études et intégrateur de réalité augmentée et de réalité mixte, la société s'engage sur la livraison de solutions techniques mettant en avant l'usage de ces technologies.

REAL-ILLUSIONS développe une solution de réalité augmentée unique pour toutes les plates-formes (IOS, Android, MS-Hololens). Solution technique capable de mettre à disposition tout le potentiel de la réalité augmentée sans contraintes, dans des délais et des budgets réduits pour tous les secteurs d'activités.

Nous avons aujourd'hui deux **segments verticaux** sur lesquels nous déployons des expériences de Réalité Augmentée

- 1/ le BIM (Building Information Modeling) de la phase de conception à la maintenance du bâtiment.
- 2/ Culture et Tourisme avec des usages de visite augmentée, des jeux autour de la visite culturelle, des expériences autour des artefacts, la communication avant et après la visite.

D'un point de vue plus global, nous déployons notre technologie sur quatre **segments horizontaux** dans les entreprises ou organismes publics.

- 1/ Communication visuelle et digitale
- 2/ E-Commerce et Retail
- 3/ Formation
- 4/ SAV (procédures augmentée et réalité assistée)

La société déploie sa technologie en s'appuyant d'une part sur ses capacités interne et d'autre part sur les compétences de partenaires spécialisés comme le [Lab' France Immersive Learning](#) qui nous assiste dans l'ingénierie pédagogique digitale, d'une part et d'autre part le cas échéant nos partenaires spécialisés qui produisent les supports multimédias. Ces productions sont utilisées et mises en œuvre avec la technologie REAL ILLUSIONS.

M Font Philippe CEO de REAL ILLUSIONS siège au conseil d'administration de l'association professionnelle [France Immersive Learning](#) et à en charge la direction de la région occitanie.

En synthèse l'approche de REAL ILLUSIONS sur le projet n'est pas de développer une application spécifique mais d'utiliser les fonctions de son application éponyme pour répondre

au besoin exprimé. Le cas échéant, si les fonctions existantes ne répondent pas, un module métier sera ajouté à l'application existante. L'utilisation de ces fonctions se feront au travers des scénarios proposés

En fonction des besoins les objets 3D seront acquis sur des banques en ligne ou produit par nos équipes ou un partenaire, de même pour l'animation. Les productions multimédias seront produites en studio, studio video standard ou Studio Video 3D ([Extensible/Holosys](#))

2 L'APPLICATION ET SON HUB CLOUD

2.1 L'application

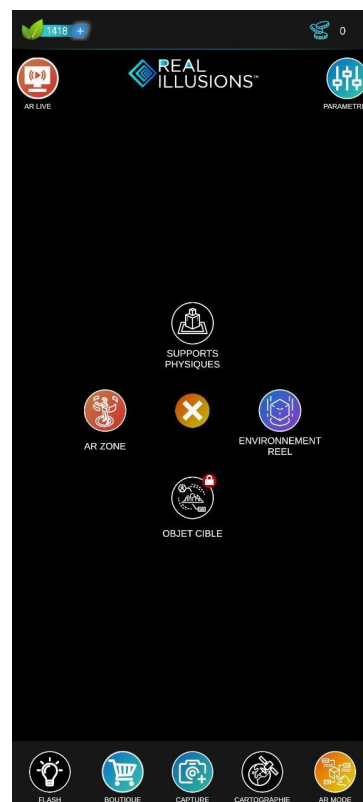
L'utilisation des univers de la Réalité Augmentée est aujourd'hui morcelée dans des applications spécifiques jetables car obsolètes peu après leur déploiement ou simplement dédiées à un matériel.

La plupart des usages grand publics ont malheureusement réduit la vision des potentiels de la Réalité Augmentée. Pour les acteurs de l'économie, l'image mentale de la RA se limite généralement à des "lenses" d'une qualité relative et sans intérêt commercial hormis un bref effet whaou.

Nous visons à briser ces barrières et à fournir une application de Réalité Augmentée multicanal (IOS, Android, MS-Hololens) et qui couvre tous les univers.

Tel un HUB le serveur REAL ENGINES absorbe tous types de fichiers multimédia et 3D puis les restitue dans les différents univers de la réalité augmentée et réalité mixte de l'application REAL ILLUSIONS.

- RA sur Support - *Reconnaissance d'image*
- RA sur lien - *URL, Tag NFC, QR code, bar code*
- RA Environnement Réel - *Positionnement dans l'environnement*
- RA Objet Cible - *reconnaissance 3D d'un objet*
- RA Environnement Scanné (AR ZONE) - *Positionnement xyz dans un environnement scanné*



- RA Cartographique - *Déclenchement sur positionnement*
- RA Live - *Partage multi utilisateur, Réalité assistée*

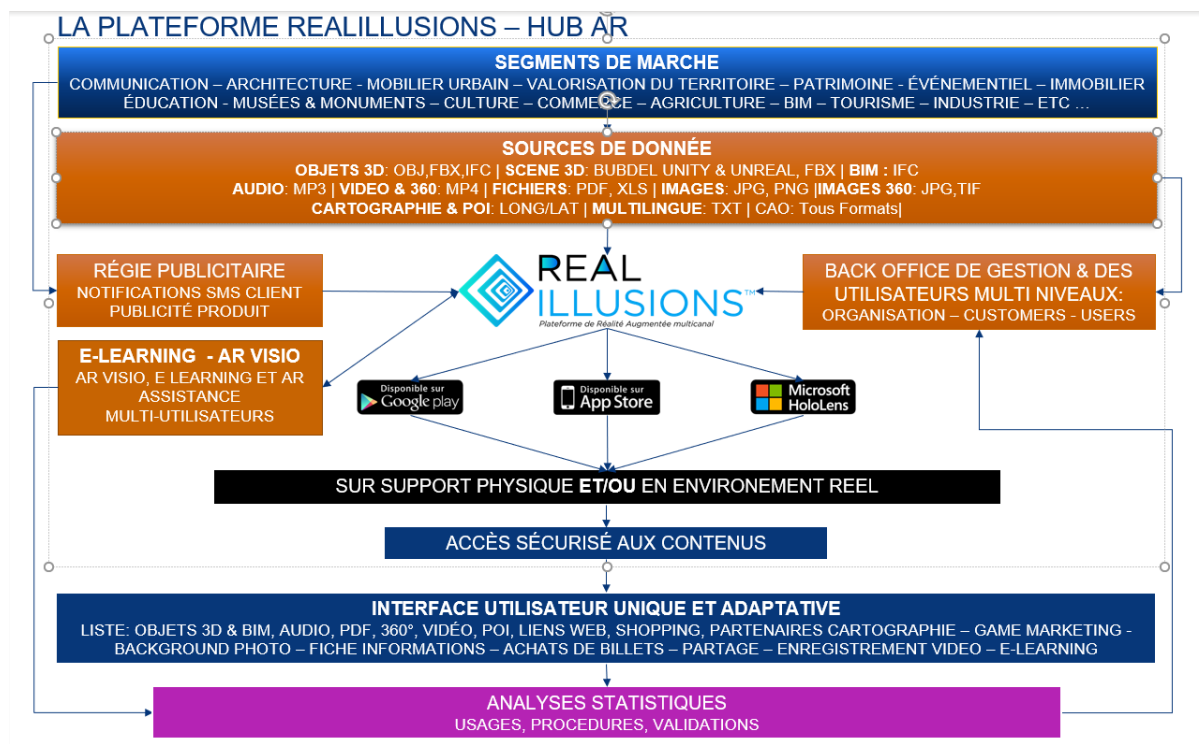
Le tronc commun de l'application REAL ILLUSIONS répond aux besoins génériques de la réalité augmentée et de la réalité mixte. Les modules métiers répondent aux besoins spécifiques d'usage en fonction des secteurs d'activité et des contextes d'utilisations.

Nous libérons ainsi les producteurs de données de la complexité de leur présentation en réalité augmentée. Nous leur fournissons un HUB cloud pour les accueillir ainsi qu'une application unique et gratuite pour les utiliser.

Nous proposons donc de démocratiser l'usage de la Réalité Augmentée, comme le système est utilisé principalement en mode SAAS le coût de l'application est lissé sur l'ensemble des contributeurs.

Nous nous concentrons sur le développement et la maintenance évolutive de Real Illusions, nos partenaires et clients se concentrent sur la création des données et des expériences utilisateur. Avec REAL ILLUSIONS des offres de réalité augmentée de qualité à un prix abordable, donc déployable en masse, devient possible.

2.2 Le Hub Real Illusions



Le Hub multi-canal REAL ILLUSIONS

Le concept de HUB de réalité augmentée multicanal est très simple:

- Un tronc commun ultra puissant
- Un moteur 3D industriel
- Des briques métier permettant de traiter et de déployer tous types de contenus en réalité augmentée quels que soient la source et le format .
- un moteur d'analyse dédié
- Gestion et diffusion publicitaire ciblée autonome intégrée.
- Ar Visio, E learning et AR assistance multi-utilisateurs

Les données traitées sont utilisables instantanément sur toutes les plateformes IOS, ANDROID, HOLOLENS.

2.3 Les fonctions Quiz REAL ILLUSIONS

Les fonctions Quiz d'interactions sont utilisées dans plusieurs spectres applicatifs au regard de leur couplage avec les autres fonctionnalités AR de l'application.

- Questionnaire simple (gestion d'indices AR ou multimédias)
- Questionnaires structurés avec étape
- Tutoriels
- GAmE Marketing
- Visites de musée
- Chasse au trésors et parcours
- Escape Game

Statistiques et classement en ligne sont mis à disposition ou publiés directement en Html

3 Illustrations des techniques REAL ILLUSIONS utilisées

Pour les trois lots du cahier des charges, nous n'utilisons qu'une partie des fonctionnalités de l'application et nous prendrons en compte des limites intrinsèques aux matériels utilisés. Ces utilisations seront détaillées et illustrées en annexe 1 sur les "minis projets à chiffrer"

3.1 Holo Guide

Un Hologuide est un intervenant en version Holographique qui apparaît soit sur un support sur ou à côté d'un support (carte, panneau..) en taille réduite soit en échelle 1 en environnement réel.

En fonction des budgets alloués à la création des contenus et au souhait d'autonomie, le personnage holographique peut être en 2D comme sur les illustrations.

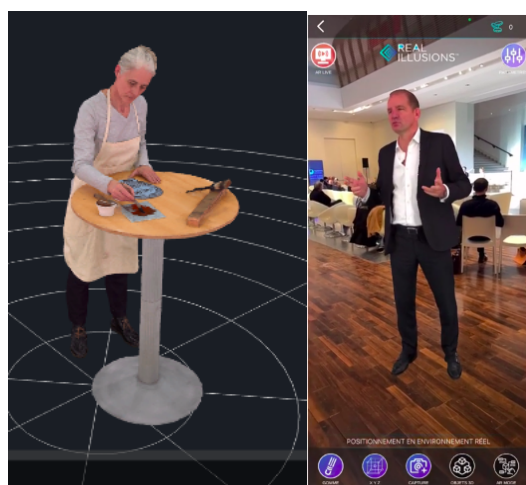
Ces hologrammes sont issus de captation vidéo à partir de smartphone et d'un micro cravate pour une bonne qualité de son.



Real illusions intègre une chaîne de traitement automatique d'intégration et de gestion des filtres holographiques.

<https://www.youtube.com/watch?v=Gx1nUzG5Zfl>

<https://www.youtube.com/watch?v=79kIKd5ANW0>



La capture holographique vidéo 3D permet de donner un aspect complètement réaliste à la scène augmentée.

La première illustration présente la capture des différentes séquences de fabrication d'un vitrail.

La seconde le discours du président du Digiworld Institute lors du meeting 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=8T4NeQnl5nw>

<https://www.youtube.com/watch?v=BWvEMnHqhlc>

Inclusion spécifique du handicap auditif

Une version LSF du parcours "Hologuide" permet au public sourd et malentendant sachant signer de profiter d'une visite complète et adaptée

3.2 Gateway 360°

Lorsque que l'utilisateur passe le portail de Réalité Augmentée, il découvre à 360° autour de lui l'élément immersif de l'expérience.

Soit en passant la porte d'un portail.



https://www.linkedin.com/posts/jeremymahieu_if-it-is-not-the-users-who-come-to-the-metaverse-activity-6995983086517633024-Tij?utm_source=share&utm_medium=member_desktop

Soit en étant intégré dans une sphère 360°



<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7066807003733454848>

3.3 Maquette Animée AR

Le concept de maquette animée AR

Exemple d'une animation déclenchée sur la reconnaissance d'un objet en l'occurrence l'empreinte d'une fouille archéologique de 1971,



<https://www.youtube.com/watch?v=zbsXcZVU5p8>

Exemple d'une maquette d'un logement témoin avec et sans ambiance. Création à partir d'un export du logiciel d'architecture.



<https://www.youtube.com/watch?v=SchiOKrw8J4>

3.4 Évènement

AR METAQUEST est une activité de chasse au trésor augmentée destinée, dans sa forme packagée aux collectivités territoriales et aux hébergeurs touristiques Principe

Avec l'application REAL ILLUSIONS installée sur son smartphone, le joueur démarre sa quête vers un POI désigné aléatoirement. Arrivé sur place, il entame sa recherche. Il y découvre une animation 3D sur le thème prévu (personnages, objets, animaux). Il doit capturer l'animation 3D en la prenant en photo via l'application. Dans certains cas, la photo ne peut être prise qu'après avoir répondu correctement à une énigme posée par l'animation.

À chaque étape, le joueur collecte des AR Coins ou des points bonus. Une fois l'épreuve validée, l'étape suivante est débloquée.

Chaque étape permet ainsi de se rapprocher du POI final représenté par une scène 3D animée, intégrant les éléments découverts chemin faisant.

Au POI final, les joueurs peuvent se prendre en photo avec l'animation pour pouvoir valider leur participation au classement général qui sera visible sur le site web de l'établissement.

Ex: Safari Photo RA Animaux



3.5 Objets et WebAR

Que cela soit à partir d'un site E-Commerce, une fiche ou d'un catalogue produit la capacité de REAL ILLUSIONS à transposer un un ou des objets virtuels dans l'environnement de l'utilisateur n'est plus à démontrer.

Cette capacité s'applique en WebAR avec les limitations induites par cette technologie mais surtout avec toute la richesse fonctionnelle de REAL ILLUSIONS.

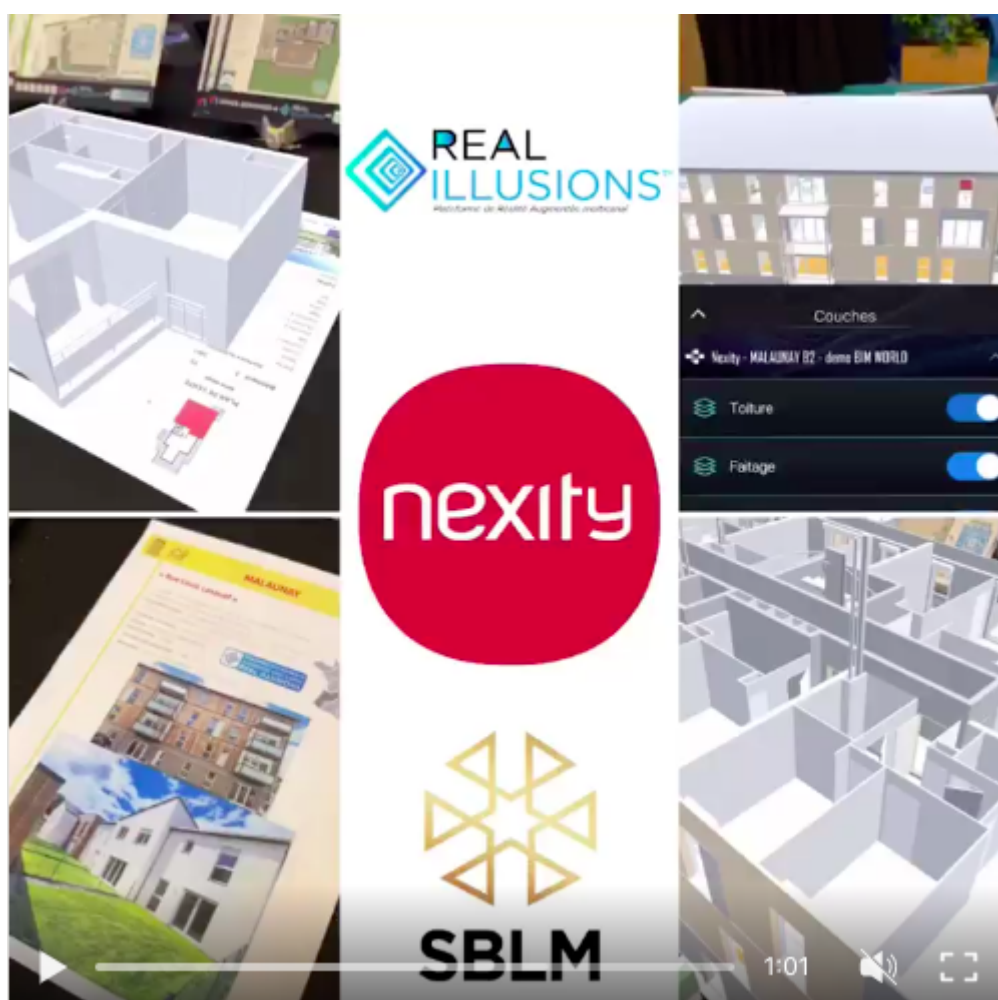
Cette fonction s'avère aussi utile pour les commerciaux et sur les stands des salons professionnels, plus facile et moins coûteux de déplacer un catalogue virtuel en AR d'engins de chantier ou de produits.



<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7055072688754585600>

3.6 BIM

Le domaine de l'architecture et de l'immobilier est un des deux piliers verticaux de notre activité, REAL Illusions Intervient dans toute la chaîne de valeur du jumeau numérique du bâtiment de la création chez l'architecte à la maintenance du bâtiment. en passant par les phases de construction et commercialisation.



<https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7059776197261443072>

4 L'Équipe

**Philippe Font**

Fondateur CEO & CTO

<https://www.linkedin.com/in/philippe-font-237b08aa/>

Membre du conseil d'administration de RA'PRO

<https://www.augmented-reality.fr/rapro/>

Directeur Occitanie de France Immersive Learning

<https://franceimmersivelearning.fr/>**Bio pro :** FONT Philippe 45ans.

Développeur et serial entrepreneur dans la tech depuis que j'ai 19 ans, passionné par les nouvelles technologies, conférencier dans le domaine AR, XR, CEO & CTO de REAL ILLUSIONS solution de réalité augmentée multicanal .

3 choses que j'aime :

- Ma famille,
- La spéléologie et prospection minière,
- La conception de produits tech

**Nicolas Rivière**Chef de projet Dev Op - <https://www.linkedin.com/in/cyberw4u1f/>Associé Ingénieur [EPITECH - European Institute of Technology](#)

Signes particuliers : a également déjà travaillé avec Philippe FONT.

Passionné par les nouvelles technologies, je m'intéresse particulièrement au développement Web & Mobile. Touche à tout invétéré, j'aime me tenir au courant des nouvelles technologies, autant hardware que software.

**Jean-Charles Ratel Business Dev**[linkedin.com/in/jean-charles-ratel-207617](https://www.linkedin.com/in/jean-charles-ratel-207617)

Associé en charge des ventes et du développement d'affaires.

Signes particuliers : a travaillé avec Philippe FONT et adore les challenges commerciaux.

Concentré sur la mise en place d'un réseau de partenaires sur chaque secteur d'activité ciblé par l'application multicanal de réalité augmentée REAL ILLUSIONS.

- Architecture et experts BIM, Communication visuelle, Impression, Muséographie et expositions, Tourisme

Expériences précédentes: de 2006 à 2020 WIFI Fondateur de SpotCoffee SAS -Q-SPOT,

Directeur Nomosphère, auparavant Sales Force Automation, Document management, Groupware and Intranet.

**Patrick Chekib**<https://www.linkedin.com/in/patrickchekib/>

Serial entrepreneur, spécialiste startup et investisseur. Fondateur et président de WESPRINT (société de services aux startup) et XLR CAPITAL (fonds d'investissement privé)

5 Infrastructures Télécom et Réseau.

Pour pouvoir fonctionner de manière optimale, le système requiert un accès à internet de qualité.

Celui-ci peut être amené soit par de la 4/5G soit par un réseau WiFi avec des points d'accès professionnels reliés en LAN à une collecte à internet fibre

Toutefois pour les sites qui auraient des difficultés à se connecter à l'internet à haut débit nous avons une solution de secours de type "fog - computing".

Un ordinateur Raspberry P4 peut être installé localement, sa fonction sera d'une part de stocker les fichiers volumineux afin d'améliorer les temps d'affichage et de limiter l'usage de la bande passante Internet lors de l'utilisation de l'application.

D'autre part, il permettra un fonctionnement en mode local de l'application en cas de coupure du réseau 4G.

Le prérequis étant que l'application REAL ILLUSIONS soit installée sur le matériel utilisé pour la formation en configuration Licence mode PRO

6 RÉFÉRENCES





Plus d'éléments sur notre site

<https://www.realillusions.io/category/actualitees-real-illusions-realite-augmentee/>

<https://www.realillusions.io/category/ils-parlent-de-nous/>

7 Testez REAL ILLUSIONS

REAL-ILLUSIONS est une application de réalité augmentée commune à toutes les plateformes (IOS, Android, MS-Hololens). Une application capable de mettre à disposition tout le potentiel de la réalité augmentée sans contraintes, dans des délais et des budgets réduits pour tous les secteurs d'activités {COMMUNICATION – ARCHITECTURE – MOBILIER – VALORISATION DU TERRITOIRE – PATRIMOINE – ÉVÉNEMENTIEL – IMMOBILIER – ÉDUCATION – MUSÉES & MONUMENTS – CULTURE – COMMERCE – BIM – TOURISME – INDUSTRIE – ETC }

Ci-dessous quelques liens utiles pour que vous puissiez découvrir tout le potentiel de notre solution:

Chaine YouTube REAL ILLUSIONS

Vous pourrez consulter de nombreuses vidéos de réalisation clients sur ce lien

<https://www.youtube.com/channel/UCmJdTjd6j-G9milyBiBOIUw/videos>

AR ZONE et Holo guide (Une première mondiale)

<https://www.youtube.com/watch?v=RQ4C3tM4npM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Wrn1Beaj5Lw>

Panneau dynamique

<https://www.youtube.com/watch?v=TmxBQP6Ldn0>

L'exemple de la sucette de rue s'applique à tout type de support

Cartes postales en réalité augmentées

<https://www.youtube.com/watch?v=Rh4Lf3oWyz0>

Avec une bonne PLV en boutique, ces cartes de nouvelle génération permettent un excellent chiffre d'affaires à forte marge.

Quiz Interactifs et jeux de piste

La mise en place de Quizz permet une animation lors de la visite. Les « points » ainsi gagnés permettent, en boutique, d'obtenir un « goodies », une carte postale promotionnelle en Réalité augmentée, par exemple

<https://www.youtube.com/watch?v=GtEYnUpVSM>

C'est maintenant à vous de tester notre technologie :

Pour vous permettre de tester par vous-même notre technologie dans différents univers, sur supports physiques ou en environnement réel. Vous trouverez ci-dessous les informations nécessaires.

Kit de test sur supports physiques :

Nous vous invitons à télécharger notre kit de test sur support visuel via ce lien contenant de nombreux exemples tous secteurs.

<https://www.realillusions.io/download/kit-de-test-externe-technologie-real-illusions/>

Pour les enfants le kit de coloriage en Réalité Augmentée

<https://www.realillusions.io/download/kubitos-animaux-les-coloriages-3d-en-realite-augmentee-real-illusions/>

Test en environnement réel :

Pour accéder aux l'expérience en environnement réel plusieurs méthodes sont disponibles :

Qrcode, Liens, Tags NFC, Liste Objets, RFID, Positionnement GPS

Procédure pour tester en mode liste démo objet :

Dans l'application cliquez sur le bouton 3D en bas à droite une interface va apparaître

1. Cliquez sur le bouton liste
2. Choisissez l'objet dans la liste
3. Visez le sol une cible va apparaître
4. Cliquez sur l'écran
5. Profitez de l'expérience

Informations complémentaires :

De nombreuses informations sur la page actualité

<https://www.realillusions.io/category/actualitees-real-illusions-realite-augmentee/>

Web: www.realillusions.io

Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/realillusions>

Contacts:

M Font Philippe - CEO Fondateur - p.font@realillusions.io - +33 624069596

<https://fr.linkedin.com/in/philippe-font-237b08aa>

M Ratel Jean Charles - Directeur Commercial Associé - +33 608044857 -

<https://www.linkedin.com/in/jean-charles-ratel-207617>