



Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

15 juillet 2015

Abonnements, remarques, envoi de textes : numéro 443
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV **Appel à contributions Journées de l'AFRV 28, 29 et 30 octobre 2015 Bordeaux**

POSTE **Stagiaire réalité augmentée H/F Etudes et ingénierie - Chargé d'études technologie chez DCNS**

POSTE **R&D Software Engineer | Physics Based Modeling (3 open positions, published on 7/1/2015) chez InSimo**

POSTE **Ingénieur Réalité Virtuelle H/F – CDI chez Rubika**

POSTE **Offre(s) de thèse(s) au LIRIS à Lyon - génération de mondes virtuels multi-échelles**

CfP **19th IAPR International Conference on DISCRETE GEOMETRY for COMPUTER IMAGERY (DGCI 2016) 18-20 April 2016 Nantes, France**

CfP **VRIPHYS'2015 extended call July 23**

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV Appel à contributions Journées de l'AFRV 28, 29 et 30 octobre 2015 Bordeaux

Informations générales

Comme chaque année depuis sa création, l'AFRV invite la communauté RV/RA à participer aux journées, qui auront lieu cette année les 28, 29 et 30 octobre 2015 à Bordeaux organisée par IMMERSION. Ces Journées sont l'occasion de présenter les dernières avancées produites par les laboratoires et les entreprises françaises dans le domaine de la RV, RA, RM et I3D.

Cet appel a pour but de solliciter plusieurs types de contributions :

- articles scientifiques
- présentations de laboratoires
- présentation d'entreprises
- ateliers thématiques
- démonstrations

Appel à communications scientifiques

Comme dans les précédentes éditions, nous invitons plus particulièrement les doctorants et les jeunes chercheurs ou enseignants chercheurs à contribuer à la partie scientifique des journées de l'AFRV en présentant leurs résultats. Les travaux proposés doivent être novateurs et s'inscrire dans le domaine de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée ou de l'interaction 3D.

En préfiguration des travaux des deux groupes de travail dédiés à la réalité virtuelle du GDR IG-RV, nous encourageons les soumissions de contributions scientifiques sur les sujets suivant : **perception, usage, métaphore et interface.**

Format : afin d'homogénéiser les contributions, le format à utiliser pour les soumissions est celui proposé par le comité "IEEE Technical Committee On Visualization and Graphics". Ce format est utilisé par plusieurs grandes manifestations scientifiques internationales. Une description complète et les fichiers associés (latex et Word) peuvent être trouvés sur le site suivant :

<http://www.cs.sfu.ca/~vis/Tasks/camera.html>

Dépôt : la soumission sera effectuée de manière électronique, exclusivement en fichier pdf sur le site de dépôt suivant (le site est d'ores et déjà ouvert pour les soumissions) :

<http://afrv.irisa.fr/openconf/openconf.php>

Les articles scientifiques ne doivent pas dépasser 8 pages, alors que les états de l'art peuvent en compter jusqu'à 12.

Date : la date limite de soumission, pour les articles et pour les états de l'art, est fixée au vendredi 17 septembre 2015 à minuit.

Règle de sélection : il n'y a pas de comité de lecture. Cependant, les organisateurs se réservent le droit d'accepter ou de refuser des contributions selon les critères suivants (sans exclusivité) :

- le lien avec les thématiques représentées par l'AFRV ;
- le nombre de soumissions ;
- la concentration de soumissions venant d'une même équipe (l'esprit de la manifestation est de donner la parole au plus grand nombre de d'équipes).

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



Comme il n'y a pas de comité de lecture, une contribution aux journées de l'AFRV n'est pas considérée comme une "vraie" publication par les instances telles que les CNU. Il est donc tout à fait possible (et même recommandé) de soumettre, en parallèle, vos contributions dans des revues ou manifestations nationales ou internationales avec comité de lecture.

Contact : pour toute demande de renseignement concernant les soumissions, n'hésitez pas à contacter Bruno Arnaldi (bruno.arnaldi@irisa.fr) ou Guillaume Moreau (guillaume.moreau@ec-nantes.fr) et à consulter le site de l'AFRV : <http://www.af-rv.fr>

Appel à présentations de laboratoires

Si vous souhaitez présenter votre équipe de recherche, veuillez contacter Alexis Paljic (alexis.paljic@mines-paristech.fr) avant le vendredi 17 septembre 2015. Ces présentations sont exclusivement réservées à des nouveaux laboratoires qui n'auraient pas déjà fait une présentation aux précédentes journées de l'AFRV ou bien à des laboratoires présentant des activités résolument nouvelles.

Appel à présentations d'entreprises

Comme lors des éditions précédentes, nous sommes particulièrement intéressés par des présentations des entreprises qui ont pour objectifs :

- De donner l'occasion à des industriels qui ont franchi l'étape de réflexion et se sont engagés dans l'utilisation des technologies de la Réalité Virtuelle ou de la Réalité Augmentée de faire un premier retour d'expérience utile pour leurs confrères et d'exprimer leurs attentes en termes de nouvelles solutions en direction des laboratoires et instituts de recherche.
- De définir de nouveaux besoins industriels en réalité virtuelle faisant émerger des pistes d'innovation et de recherche ambitieuses : bâtiment, urbanisme, marketing amont et aval, production, management, etc.

Format : la soumission peut aller d'un court résumé ou un article substantiel (de 1 page A4 avec de préférence une illustration jusqu'à 8 pages) pour insertion dans les actes de ces journées.

Dépôt : la soumission sera effectuée de manière électronique, exclusivement en fichier pdf sur le site en contactant directement les personnes en charge des présentations d'entreprise :

Contact : pour toute proposition d'intervention ou demande de renseignements, n'hésitez

pas à contacter Indira Thouvenin (indira.thouvenin@utc.fr) ou François Guillaume (francois.guillaume@eads.net) et à consulter le site de l'AFRV : <http://www.af-rv.fr>

Date : la date limite de soumission est fixée au vendredi 17 septembre 2015 à minuit.

Appel à sujets pour les ateliers thématiques

Depuis plusieurs années, lors des journées de l'AFRV nous organisons des ateliers thématiques (plusieurs ateliers en parallèle). Nous sollicitons la communauté pour des idées de thèmes qui pourraient être abordés pour les journées 2015.

Le format est relativement simple pour chaque atelier (environ 2h) nous cherchons :

- Un animateur connaissant très bien le sujet, capable d'effectuer une introduction avec des transparents balayant le sujet (problématique, état de l'art, évolution du domaine, les grandes tendances et les questions ouvertes). Ce dernier point doit être particulièrement détaillé pour être capable de susciter intérêts et échanges avec les participants (environ 30 personnes par atelier)

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



- L'animateur peut éventuellement être accompagné de co-animateurs qui abordent des points particuliers ou des visions complémentaires de ceux évoqués par l'animateur principal
- un membre du CA de l'AFRV accompagne l'animateur pour la partie mise en œuvre et catalyseur d'échanges et de discussions avec les participants (ce membre du CA sera choisi en fonction de sa proximité et de son intérêt par rapport au sujet abordé).

Vous pouvez proposer un thème sans être volontaire pour l'animer :-)

Contact : pour toute proposition contacter Alexis Paljic (alexis.paljic@mines-paristech.fr) ou Jean-Louis Vercher (jean-louis.vercher@univmed.fr)

Sites Web à consulter

Site de l'AFRV : <http://www.af-rv.fr>

Pour plus de détail sur le site des journées : A venir

POSTE Stagiaire réalité augmentée H/F Etudes et ingénierie - Chargé d'études technologie chez DCNS

Le Groupe DCNS

DCNS est un leader mondial du naval de défense et un innovateur dans l'énergie. Entreprise de haute technologie et d'envergure internationale, DCNS répond aux besoins de ses clients grâce à ses savoir-faire exceptionnels, ses moyens industriels uniques et sa capacité à monter des partenariats stratégiques innovants.

Avec 3,3 milliards d'euros de chiffre d'affaires et plus de 13 000 collaborateurs en France et à l'étranger, le Groupe conçoit, réalise et maintient en service des sous-marins et des navires de surface. Il fournit également des services pour les chantiers et bases navals. Enfin, le Groupe propose un large panel de solutions dans les énergies marines renouvelables.

Imaginez avec nous les navires militaires de nouvelle génération.

Un univers de haute technologie s'ouvre à vous.

Informations

Vivez l'expérience DCNS !

Référence

2014-5166

Date de parution

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

17/11/2014

Description du poste

Spécialité/Emploi

Etudes et ingénierie - Chargé d'études technologie

Intitulé du poste

Stagiaire réalité augmentée H/F

Description de la mission

La Réalité Augmentée (RA) est un ensemble de technologies qui permettent de modifier la perception qu'un utilisateur a de son environnement réel en lui associant spatialement et temporellement un monde numérique (des informations virtuelles nommées « augmentations »). Depuis quelques années, la technologie commence à montrer une maturité qui permet d'envisager son utilisation dans un contexte industriel.

Des travaux réalisés chez DCNS ont montré l'intérêt de la RA dans différents domaines.

L'objectif du stage est de définir dans quelle mesure l'utilisation de la RA pourrait élargie.

Le candidat retenu aura à sa charge, après une phase d'analyse de la meilleure adéquation « intérêt à l'usage / coût et difficulté de mise en oeuvre de la technologie », la réalisation d'un démonstrateur en RA pour faciliter les opérations de contrôle réalisées lors de la production des navires.

Le stage se déroulera de la façon suivante :

- Analyse initiale de l'adéquation usage / coût / difficultés
- Description du besoin et cahier des charges du démonstrateur
- Spécifications et développement du démonstrateur
- Tests avec les équipes de production

Le travail sera mené en se basant sur des méthodes de développement agiles afin de s'assurer de l'adéquation avec le besoin. Il y a aura de nombreux contacts avec les métiers de la production. Différentes technologies d'affichage pourront être testées, selon leur disponibilité (tablettes, lunettes, casques).

Profil

Ingénieur en dernière année, les compétences requises pour mener à bien ces missions sont les suivantes :

- Connaissance des principes et technologies de la Réalité Augmentée
- Unity3D

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Compétences souhaitées :

- Une expérience préalable en Réalité Augmentée ou Réalité Virtuelle est fortement souhaitée (stage, projets d'études, ...)
- Des connaissances en programmation (un langage parmi C# / Java / C++ / Python) et modélisation 3D (Blender / 3DSMax) seraient un plus
- Des connaissances en gestion de projet logiciel seraient appréciées (par ex : git / redmine)

Le candidat devra faire preuve d'autonomie et être à l'aise à l'écrit et à l'oral.

Durée du contrat

6 mois

Type de contrat

Stagiaire

Catégorie Professionnelle

Ingénieurs et Cadres

Localisation du poste

Implantation géographique

Europe, France, Pays de Loire, Nantes/Indret

Critères candidat

Niveau d'études min. requis

Bac+5 / Ingénieur ou équivalent

Niveau d'expérience min. requis

Jeune diplômé / Débutant

Langues

français (Bilingue / langue maternelle)

<http://fr.dcnsgroup.com/talents/nos-offres/liste-des-offres/?idOffre=5166&idOrigine=502&LCID=1036>

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

POSTE R&D Software Engineer | Physics Based Modeling (3 open positions, published on 7/1/2015) chez InSimo

Join our physics-based simulation development team. In a stimulating and dynamic environment, you'll be responsible of the implementation of simulation features based on the SOFA Open Source Framework both in clients and internal R&D projects. You'll be also involved in our simulation engine development to provide powerful and easy to use solutions for high fidelity surgical training.

Company.

InSimo is a startup company focused on software design and development for medical simulation.

These applications allow surgeons to train on high fidelity simulated organs with true to life surgical interactions. Real surgical feeling, anatomical realism and unlimited interactions are powered by an uncompromising mechanical modeling which is definitely required to satisfy the next generation simulators ambitions: ultra-realism with faster development phases. InSimo benefits from state of the art technologies coming from its academic research origins and is still highly involved in research collaborations to continuously break technological barriers. Our current main goal: Ensure the success of a highly challenged ambition supported by the HelpMeSee organization. Its objective is to eradicate blindness due to cataract by 2030 with the help of a high fidelity eye surgery simulator.

At the core of the French Tech Strasbourg medtech campus, hosted in the IRCAD and close to the Strasbourg Institute of Image Guided Surgery, InSimo takes advantage of a great context of industrial collaborations, startups development support and strong medical expertise.

Your Work.

We're looking for a R&D Software Engineer to strengthen our physics-based simulation development team. In a stimulating, passionate and dynamic environment, you'll be responsible of the implementation of simulation features based on the SOFA Open Source Framework both in clients and internal R&D projects. You'll be also involved in our simulation engine development to provide powerful and easy to use solutions for high fidelity surgical training.

- ☑ Strong C++ skills with a good ability in software engineering (code quality, efficient and scalable designs...)
- ☑ Good knowledge of physics based modeling (solid mechanics, biomechanics...) and real time computer graphics.
- ☑ Good command in at least one of these domains: interactive software simulation, haptics rendering, real time collision detection and response, numerical analysis, geometric modeling.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

- ☑ Curiosity, autonomy, creativity and ability to make proposals.
- ☑ Very good team spirit and strong command of both French and English language

Informations

- ☑ Permanent contract (CDI) based in Strasbourg (France) as soon as possible
- ☑ Casual international workshops and missions.
- ☑ 30 to 40K€ salary depending on profile and previous experience.
- ☑ 13th month salary bonus, health insurance and “Titres Restaurant”

<http://www.insimo.com/about-us/career/>

POSTE Ingénieur Réalité Virtuelle H/F – CDI chez Rubika

RUBIKA, 27 ans d'excellence et de renommée internationale dans le domaine de la création numérique appliquée à l'animation, au jeu vidéo et au design.

1500 étudiants, 3000 diplômés dans 50 pays, 3 diplômes (Supinfocom RUBIKA Animation –Supinfogame RUBIKA Jeu vidéo – ISD RUBIKA Design) et 2 campus (Valenciennes - France et Puné – Inde). Les 3 écoles délivrent un diplôme RNCP de Niveau 1 (Bac +5).

Rubika a intégré début janvier le Campus de la Serre Numérique, qui concentre en un même espace les entreprises, l'enseignement supérieur, la recherche et l'innovation, dans un concept novateur de « fertilisation croisée » entre ces univers, dédié aux créatifs de tous horizons.

La Serre Numérique est dotée d'équipements de haute technologie avec notamment :

- Amphithéâtre 3D relief 4K,
- Espace immersif en réalité virtuelle de type CAVE (54 m² d'écrans 3D relief et 20 millions de pixels),
- Powerwall (Mur échelle 1:1 de revue de projets).

Vos missions

Au sein de la Direction Recherche et Pédagogie, vous assurez le développement des activités de Recherche et d'Innovation de Rubika, en particulier au travers des équipements de la Serre Numérique, ainsi que l'accompagnement des élèves et des projets, et l'enseignement dans les domaines de la Réalité Virtuelle et de la Réalité Augmentée.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



1/ Enseignement et encadrement des étudiants

- Contribuer à la conception pédagogique des cours proposés aux étudiants dans les champs de compétences qui vous sont dédiés,
- Réaliser vos enseignements dans vos domaines de compétences en intégrant et en optimisant les aspects logistiques et pédagogiques,
- Piloter le développement pédagogique et scientifique des programmes multidisciplinaires, de recherche et d'innovation en relation avec les milieux professionnels :
 - Participer à l'encadrement et au suivi des projets réalisés par les élèves (projets scientifiques et techniques) ainsi qu'à l'évaluation des revues de projets,
 - Valider les projets proposés par les entreprises, assurer leur suivi et accompagner la progression des étudiants.

2/ Recherche et Innovation

- Conduire des travaux de recherche et de valorisation des ressources de la Serre Numérique (portant notamment sur les techniques d'interaction en réalité virtuelle et réalité augmentée, les interfaces de réalité virtuelle...),
- Contribuer au développement et assurer le suivi des projets industriels,
- Contribuer au renforcement des partenariats de recherche,
- Organiser et animer des séminaires ou des conférences thématiques.

3/ Représentation extérieure

Véritable référent sur votre champ de compétences, vous participez à la vie de l'Ecole, en particulier en représentant Rubika à l'interne comme à l'externe (Journées Portes Ouvertes, Salons étudiants et professionnels, Concours, Réseaux professionnels...).

Votre profil

Vous êtes ingénieur titulaire d'un doctorat spécialisé en Interaction 3D, Réalité Augmentée et Réalité Virtuelle, et avez exercé une activité de recherche pendant au moins 2 à 3 ans. Vos publications dans ces champs de compétences sont significatives.

Vous connaissez les modèles géométriques, algorithmiques, langages (C, C++, C#, Java....) et bibliothèques de développement (Open GL, GLSL, ...), modèleur 3D (3DSMax, Blender,..), moteurs 3D (Unity, Unreal,..), logiciel de création d'applications 3D temps réel, et interfaces (casques, gants, capteurs de mouvements, etc.).

Une connaissance de la conception et de la programmation orientées objet serait un plus. Sensible à la pédagogie, vous justifiez idéalement d'une première expérience d'enseignement. Vous démontrez une capacité à travailler en mode projet et en réseaux multidisciplinaires.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



Votre anglais est courant, et votre expérience vous a amené à travailler dans des environnements internationaux et multiculturels.

Votre sens du contact vous permettra d'être rapidement identifié en tant qu'interlocuteur privilégié de la Recherche et de l'Innovation au sein de Rubika.

Contact : Marc-Alexis Choquel, ma.choquel@rubika-edu.com

POSTE Offre(s) de thèse(s) au LIRIS à Lyon - génération de mondes virtuels multi-échelles

Dans le cadre d'un projet innovant en collaboration avec Ubisoft Montreuil et Montpellier, l'équipe Geomod du LIRIS recherche un ou deux doctorants pour la rentrée de septembre 2015. La thématique principale est la génération de mondes virtuels multi-échelles et pourra être développée dans différentes directions telles que la génération et l'édition de terrains à grande échelle et à haut niveau de détails, la génération et l'animation procédurales de réseaux hydrographiques ou la modélisation et l'animation de phénomènes atmosphériques.

La thèse se déroulera à Lyon, avec le soutien de l'équipe et d'ingénieurs de recherche associés au projet sur la plateforme Arches (<http://arches.liris.cnrs.fr/>) du laboratoire LIRIS.

Merci de faire passer vos CV + lettre de motivation + références (personnes à contacter et mails) à :

Eric Galin - eric.galin@liris.cnrs.fr

Plus d'information sur l'équipe :

<http://liris.cnrs.fr/geomod/>

<http://liris.cnrs.fr/~egalin/>

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

CfP 19th IAPR International Conference on DISCRETE GEOMETRY for COMPUTER IMAGERY (DGCI 2016) 18-20 April 2016 Nantes, France

<http://dgci2016.univ-nantes.fr>

Call for Papers

The aim of the DGCI conference is to gather researchers in discrete models, discrete geometry and topology, with applications in image analysis and image synthesis.

Discrete geometry plays an expanding role in the fields of shape modelling, image synthesis, and image analysis. It deals with topological and geometrical definitions of digitized objects or digitized images and provides both a theoretical and computational framework for computer imaging.

This edition of DGCI follows the successful 2014 edition held in Siena, Italy. DGCI 2016 is organized by the Image and Video Communication team (IVC, IRCCyN UMR CNRS 6597) of Polytech Nantes (University of Nantes).

The main topics of interest include (but are not limited to):

- Models for Discrete Geometry (grids, discrete objects, discrete model properties, digitization schemes, metrics...).
- Discrete and Combinatorial Topology.
- Geometric Transforms (image mappings, distance transformation, skeletons and medial axis...).
- Discrete Shape Representation, Recognition and Analysis.
- Discrete Tomography.
- Morphological Analysis.
- Discrete Modelling and Visualization.
- Discrete and Combinatorial Tools for Image Segmentation and Analysis.

Submissions and general information

Authors are required to submit in the online submission system in PDF format, a non-anonymous abstract of 250 words at most. Each abstract should clearly specify the achieved results and their significance in the related scientific area.

Articles should be prepared according to the LNCS recommendations and templates, submitted in the online submission system, and they should be at most twelve pages long. All papers must be submitted before the

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



submission deadline. Keep in mind that papers that deviate too much from our guidelines will be returned to the authors. Submissions will be peer-reviewed by at least two qualified reviewers only after they satisfy our requirements to a minimal degree. Please remember that articles should be self-contained. If supplementary material are needed (additional results, technical report with detailed mathematical derivations...), they must be submitted alongside with the main article.

Authors of accepted papers must guarantee their presence at the conference. The proceedings will be published by Springer in the Lecture Notes in Computer Science series.

Additionally, a few presentation slots will be made available in the scientific program to allow researchers to present to the community their results that have been already published in a Journal. In this case, nothing will be published in the proceedings but we let the opportunity to researchers to share their results to the DGCI community. To apply, please contact the Organization Committee before the DGCI submission deadline (see below).

Important dates

Title + abstract submission October 11th, 2015

Full paper submission October 18th, 2015

Full paper notification January 15th, 2016

Proceedings

The proceedings of the conference will be published in the Lecture Notes in Computer Science series by Springer-Verlag.

Steering Committee

David Coeurjolly (President of SC, France)

Eric Andres (France)

Gunilla Borgefors (Sweden)

Srečko Brlek (Canada)

Jean-Marc Chassery (France)

Isabelle Debled-Rennesson (France)

Andrea Frosini (Italy)

Maria Jose Jimenez (Spain)

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Annick Montanvert (France)

Kálmán Palágyi (Hungary)

Isabelle Sivignon (France)

Organizing Committee

Florent Autrusseau

Magali Chomarat

Henri Der Sarkissian

Jeanpierre Guédon

Lucile Le Claire

Nicolas Normand

Matthieu Perreira Da Silva

Vincent Ricordel

Myriam Servières

Contact

For contacts and further information check the DGCI 2016 web site

(<http://dgci2016.univ-nantes.fr>) or write to dgci2016@univ-nantes.fr

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

CfP VRIPHYS'2015 extended call July 23

Appel à soumissions reporté au 23 Juillet pour le workshop VriPhys organisé les 4 et 5 novembre 2015. Comme en 2013, il sera précédé d'une demi-journée Sofa-users. Au plaisir de vous accueillir à Lyon!

EXTENDED CALL FOR PAPERS

The 12th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical Simulation (VRIPHYS)

November 4-5, 2015, Lyon (France)

Submission deadline ** July 23, 2015 **

<http://vriphys2015.sciencesconf.org/>

We are pleased to announce the 12th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical Simulation VRIPHYS 2015. The workshop is hosted by LIRIS and the Université Lyon 1 and will take place on Nov. 4-5, 2015. It is organized in cooperation with EuroGraphics (EG) and will be preceded by a Sofa-users day.

VRIPHYS is one of the well-established international conferences in the field of computer animation and virtual reality. The workshop provides an opportunity for researches in virtual reality and computer animation to present and discuss their latest results and to share ideas for potential directions of future research.

Topics of interest

Include, but are not limited to:

- animation, e.g. physically-based, vision-based, knowledge-based and geometric approaches
- virtual and augmented reality
- planning, learning, optimization for animation
- interfaces for creating and editing animations
- perception in animation
- autonomous characters, group and crowd behavior

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

- natural phenomena
- mathematical foundations of animation
- haptics
- sound interfaces
- related techniques, e. g. collision detection and contact handling
- applications, e. g. in robotics, medicine, entertainment

Submission

Paper submissions in PDF should be formatted according to the EG publication style, and the EG exclusive licence form has to be filled, following the instructions:

<http://vriphys2015.sciencesconf.org/resource/page/id/1>

Submissions must be anonymous, should be written in English and should not exceed 10 pages. We encourage the submission of supplementary videos to particularly illustrate dynamic aspects of a submission. All materials will be submitted electronically through the SRM portal before July 23, 2015.

https://srmv2.eg.org/COMFy/Conference/VRIPHYS_2015

All submissions will be reviewed by members of the International Program Committee. Accepted papers will be presented at the workshop. A full proceedings with all accepted papers will be published at the time of the workshop.

Important dates

Full Paper Submission: July 23, 2015

Full Paper Notification: Sept. 11, 2015

Camera-ready: Sept. 24, 2015

Conference: Nov. 4-5, 2015

Poster/Work in Progress submission: Sept. 17, 2015

Poster/Work in Progress notification : Sept. 24, 2015

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Best papers award

The "best papers Award" will be given to the author(s) of full papers presented at the conference, selected by the Organizing Committee. The authors of the best papers will be invited to submit an extended version to the journal Computers & Graphics, for publication in a Virtual Special Issue (VSI).

<http://www.journals.elsevier.com/computers-and-graphics>

SOFA-users day

Following the half-day held in Lille in 2013 (<https://vriphys2013.inria.fr/sofa-users/>), this year VRIPHYS will once again be preceded by a tutorial/workshop for SOFA-users. SOFA is an Open Source framework primarily targeted at real-time simulation, with an emphasis on medical simulation. It is mostly intended for the research community to help develop newer algorithms, but can also be used as an efficient prototyping tool.

General Chair

Fabrice JAILLET IUT Lyon 1, LIRIS, Lyon, France

Florence ZARA Université Lyon 1, LIRIS, Lyon, France

Gabriel ZACHMANN University of Bremen, Germany

For more information, please visit <http://vriphys2015.sciencesconf.org/resource/page/id/3>

See you in Lyon!

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>