



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

14 juin 2016

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 483
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljc@ensmp.fr

AFRV

Appel à contributions Journées de l'AFRV11, 12 et 13 octobre 2016, Brest

AFRV

Réduction de 10% pour les membres de l'AFRV pour le SIGGRAPH Asia

GDR

Nouvelles du GdR IG-RV

POSTE

Stage Ingénieur, INRIA- Sophis Antipolis

POSTE

**Chef de projet ou expert en développement et déploiement d'applications -
Heuristique et diagnostic des systèmes complexes, COMPIEGNE**

POSTE

**Chef de projet ou expert en développement et déploiement d'applications - UMR-
Institut de physique du globe de Paris, PARIS**

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**Chef de projet ou expert en développement et déploiement d'applications
Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur, ORSAY**

CfP**Journées Française d'Informatique Graphique 2016 de l'AFIG, du GdR IG-RV et du
Chapitre Français d'Eurographics**

AFRV Appel à contributions Journées de l'AFRV11, 12 et 13 octobre 2016, Brest

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 11, 12 et 13 octobre 2016 à Brest organisées par l'ENIB. 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. Cette année, une journée jeunes chercheurs du GDR IG-RV sera organisée le 10 octobre 2016.

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

- articles scientifiques
- présentations de laboratoires
- présentations 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.

Cette année, nous proposons une soumission en 2 étapes :

- **15 juillet 2016** : résumé de ½ page (soumission sur le site <http://afrv.irisa.fr/openconf/openconf.php>)
- **15 septembre 2016** : articles complets pour les résumés retenus (soumis sur le même site)

De manière à mettre en évidence les 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

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

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 :

<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.

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) :

- lien avec les thématiques représentées par l'AFRV ;
- nombre de soumissions ;
- 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).

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.afrv.fr>

Appel à présentations de laboratoires

Si vous souhaitez présenter votre équipe de recherche, veuillez contacter Laure Leroy (laureleroyrv@gmail.com) avant le 15 juillet 2016. Ces présentations sont exclusivement réservées (1) à des nouveaux laboratoires qui n'auraient pas déjà fait une présentation aux précédentes journées de l'AFRV, (2) à des laboratoires présentant des activités résolument nouvelles ou bien (3) à des laboratoires qui ne sont pas passés récemment.

Appel à présentations d'usages industriels

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 en contactant directement les personnes en charge des présentations d'entreprise :

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

Date et contacts : Si vous souhaitez contribuer, veuillez contacter Philippe Gravez (philippe.gravez@cea.fr) ou David Nahon (david.nahon@af-rv.fr) avant le 15 juillet 2016. Le texte final est attendu pour le 15 septembre 2016. N'hésitez pas à contacter et à consulter le site de l'AFRV : <http://www.af-rv.fr>

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 2016.

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'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 Matthieu Lépine (matthieu.lepine@af-rv.fr) ou Judith (judith.guez@gmail.com)

Sites Web à consulter

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

Pour plus de détail sur le site des journées : <http://www.enib.fr/afrv>

AFRV Réduction de 10% pour les membres de l'AFRV pour le SIGGRAPH Asia

Cette année la conférence SIGGRAPH Asia s'intéresse de près à la réalité virtuelle ! Un nouveau programme dédié aux démos de VR les plus innovantes a été créé : le VR Showcase. Autre bonne nouvelle : Nous avons mis en place un partenariat avec SIGGRAPH Asia, qui offre à tous nos membres une réduction de 10% sur leurs frais d'inscription. Contactez-nous pour obtenir votre code promotionnel (alexandre.bouchet@clarte.asso.fr). Pour le VR Showcase, la deadline pour soumission de vos travaux est fixée au 30 juin 2016 à minuit. A vos démos !

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

Plus d'infos sur le VR Showcase : <https://sa2016.siggraph.org/en/submitters/vr-showcase>

GDR Nouvelles du GdR IG-RV

Bonjour à tous,

Le comité de pilotage du GdR IG-RV Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation s'est réuni lundi 6 juin au CNRS à Paris. Parmi les décisions prises :

- 1) les prochaines journées plénières du GdR IG-RV, Semaine de l'Informatique Graphique et de la Réalité Virtuelle, auront lieu à Rennes du 23 au 27 octobre 2017 (1ère semaine des vacances scolaires). Pour cette année, les 29ème Journées Françaises d'Informatique Graphique - j•FIG de l'AFIG, du GdR IG-RV et d'EG-Fr organisées par l'ICA et l'ACROE vont être très prochainement annoncées par mail avec l'appel à communication.

- 2) un prix de thèse du GdR IG-RV va être créé à partir de 2017. Si des personnes, de préférence HDR, souhaitent s'impliquer fortement dans la création de ce prix par une participation au jury du prix de thèse IG-RV, elles peuvent se proposer auprès de Loïc BARTHE (IRIT, Toulouse) et David COEURJOLLY (LIRIS, Lyon) qui présideront ce jury. Vous trouverez les premiers éléments concernant ce prix sur le site du GdR : http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Prix_de_th%C3%A8se

- 3) le GdR IG-RV est partenaire de la SIF Société Informatique de France : http://www.societe-informatique-de-france.fr/adherents_institutionnels_de_la_sif/

- 4) le GdR IG-RV est membre institutionnel d'EUROGRAPHICS et à ce titre, tous les membres du GdR IG-RV peuvent devenir membre EG à prix réduit.

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

5) si des Femmes, de préférence de rang A mais pas uniquement, sont intéressées par siéger à la section 07 du CoNRS pour 2017-2021, section à laquelle le GdR IG-RV est principalement rattaché, qu'elles n'hésitent pas à se manifester directement auprès de moi.

Enfin, si des personnes souhaitent s'impliquer d'une manière ou d'une autre dans le GdR IG-RV qu'elles n'hésitent pas à me faire part de leurs propositions.

--

Dominique BECHMANN

POSTE Stage Ingénieur, INRIA- Sophis Antipolis

Objectif:

Il s'agira d'implémenter dans le cube immersif de Réalité Augmentée disponible à l'INRIA- Sophia Antipolis, une application de navigation interactive /visite virtuelle exploitant les bases de données RGB-D d'intérieur et d'extérieur produites à partir des capteurs et des algorithmes développés dans l'équipe-projet Lagadic. L'objectif du stage est la réalisation des deux démonstrations suivantes.

Démonstrations: La personne équipée de lunette 3D est installée dans le cube immersif sur une plateforme permettant de capturer ou de simuler un déplacement longitudinal (marche réelle sur un tapis, vélo d'appartement, ou information acquise via le joystick d'un pseudo-fauteuil roulant). Un système de motion capture permet de détecter la direction de la tête de la personne. La personne navigue en temps réel dans la base de données RGB-D pilotée par la direction de son regard et l'information de son déplacement longitudinal.

Développements:

- Interfaçage des senseurs de déplacement avec les programmes de navigation et de visualisation
- Calcul en temps réel d'une sphère de vue (équivalente à Google Street View) ego-centrée sur la position de la personne. Il s'agira d'adapter les algos existants écrits en C++ sous ROS

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

- Développement de la partie visualisation 3D en s'appuyant sur les logiciels de l'espace immersif. Une maquette OpenGL sur PC avec comme entrée de déplacement les flèches du clavier existe déjà.

- Acquisition des bases de données intérieures et extérieures sur l'INRIA et ses environs à l'aide des systèmes d'acquisition Lagadic.

Durée et Lieu:

Stage de 3mois pouvant être prolongé jusqu'à 6 mois , rétribué au tarif de gratification en vigueur à l'INRIA (de l'ordre de 500Euros.mois) dans les locaux de l'INRIA.

Profil:

Le candidat niveau ingénieur, aura des bonnes compétences en programmation C++, OpenGL, IHM et de bonnes connaissances dans le domaine du traitement d'image et de la Réalité Virtuelle et Augmentée. Des compétences en robotique sont un plus.

Contact:

Envoyer CV et Lettre de Motivation à Patrick.Rives@inria.fr

Vidéos: <http://www-sop.inria.fr/members/Patrick.Rives/Videos/JNRR15/Video-LagadicSophia-Antipolis-JNRR15.mpg>

**POSTE Chef de projet ou expert en développement et déploiement
d'applications - Heuristique et diagnostic des systèmes complexes, COMPIEGNE**

Informatique, statistique et calcul scientifique : Ingénieur de recherche Concours N° 35

Délégation organisatrice : Ile-de-France Ouest et Nord (DR 05) (MEUDON)

Affectation :

Heuristique et diagnostic des systèmes complexes, COMPIEGNE

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

Mission :

Le chef de projet en développement d'applications assurera la responsabilité technique de la plateforme Véhicules Intelligents du laboratoire et gèrera l'ensemble des moyens humains et matériels associés. Il/Elle assurera l'ouverture de la plateforme aux partenaires du laboratoire dans le cadre de l'Equipex Robotex. Il/Elle coordonnera les développements dans le cadre de contrats industriels, projets nationaux et européens.

Activités :

- Assurer les développements dans le cadre de projets de recherche sur la plateforme Véhicules Intelligents composés de 2 véhicules instrumentés, 3 véhicules robotisés, un banc d'essai 'Vehicle In the Loop' et plusieurs briques logicielles.
- Réaliser les développements informatiques dans le langage adapté pour le développement de fonctions d'aide à la conduite et de véhicules autonomes.
- Piloter les campagnes d'essais et assurer l'exploitation des jeux de données.
- Réaliser des expérimentations sur des sites européens de transport intelligent.
- Encadrer les personnels techniques de la plateforme : un ingénieur de recherche en informatique, un assistant ingénieur en instrumentation, un apprenti ingénieur et les ingénieurs contractuels les stagiaires.
- Aider les doctorants pour leurs développements et leurs expérimentations sur les démonstrateurs.
- Définir et intégrer l'architecture matérielle et logicielle en prenant en compte l'environnement existant
- Rédiger les cahiers des charges fonctionnels et garantir une démarche qualité dans les développements
- Rédiger et diffuser de la documentation technique sur l'utilisation des outils logiciels de la plateforme et des briques technologiques.
- Réaliser le montage des projets afin de définir les moyens humains et matériels nécessaires.
- Assurer la coordination technique et l'accès à la plateforme au sein du projet Robotex.

- Assurer la formation des usagers de la plateforme et des nouveaux entrants.
- Réaliser des démonstrations pour divers publics
- Piloter l'évolution technique de la plateforme et rédiger des appels d'offre.

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

- Assurer la gestion du budget de fonctionnement de la plateforme et assurer le suivi logistique des commandes auprès des fournisseurs.
- Suivre les réunions d'avancement des projets tant en France qu'à l'étranger.
- Valoriser les technologies développées par le service.
- Participer à un réseau professionnel, notamment celui des laboratoires Robotex

Compétences :

Compétences principales

- Maîtriser le développement sur systèmes embarqués.
- Maîtriser les systèmes temps réel et leur programmation.
- Maîtriser les techniques de programmation orientée objet (C++ ou autres langages objet).
- Assurer le respect des normes de communication V2X, 802.11p.
- Maîtriser les outils de génie logiciel (git, trac, SVN, ...).
- Maîtriser les développements sur systèmes Linux et Windows pour plateformes ARM et X86.
- Une expérience dans le domaine de la robotique mobile serait un plus.
- Maîtrise de l'anglais : expression et compréhension orales et écrites : niveau 2.

Compétences associées :

- Maîtriser les techniques de management.
- Sens du relationnel
- Conduire une négociation en interne et en externe
- Aptitude à adapter sa communication (en français et en anglais) en fonction de son interlocuteur.

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

- Connaissance générale des principes éthiques et de la réglementation afférentes à l'utilisation, le traitement et la conservation des données
- Notions de base sur la réglementation et les procédures des marchés publics.

Contexte :

L'UMR Heudiasyc, est composée de 150 personnes dont 62 permanents et 70 doctorants. Heudiasyc porte le Labex MS2T et pilote le volet Robotique mobile de l'Equipex Robotex.

Placé(e) sous la responsabilité du chef du service plateformes technologiques du laboratoire Heudiasyc UMR UTC/CNRS 7253, l'ingénieur(e) de recherche exercera son activité au sein du service en lien avec les chercheurs utilisant la plateforme. Il/Elle sera membre de ce service qui gère l'ensemble des plateformes du laboratoire, tant sur les aspects matériels que sur les aspects logiciels. Le service est composé de : 5 Ingénieurs de Recherches, 2 Assistants Ingénieurs, 1 apprenti ingénieur et 6 ingénieurs contractuels sur des projets. Il encadrera des personnels techniques de la plateforme et des stagiaires. La plateforme Véhicules Intelligents est la plus importante du laboratoire et supporte annuellement plusieurs projets de recherche.

POSTE Chef de projet ou expert en développement et déploiement d'applications - UMR-Institut de physique du globe de Paris, PARIS

Informatique, statistique et calcul scientifique : Ingénieur de recherche Concours N° 35

Délégation organisatrice : Ile-de-France Ouest et Nord (DR 05) (MEUDON)

Affectation :

UMR-Institut de physique du globe de Paris, PARIS

Mission :

Dans le cadre de la mission INSIGHT et de l'expérience SEIS, superviser et développer les logiciels de traitement des données nécessaires aux opérations de l'instrument. Participer au contrôle opérationnel de l'Instrument et

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

coordonner la chaîne de production des données jusqu'à leur archivage après calibration. Contribuer au développement des logiciels d'analyse scientifique.

La mission InSight, dont le lancement est prévu en Mai 2018, consiste en l'installation, sur Mars, d'une station géophysique en Novembre 2018, suivie de 2 années d'opérations pour la mission nominale.

Le titulaire du poste devra avoir une vision d'ensemble du système SEIS, y compris sur les opérations instrument, interférences avec le bruit de l'atterrisseur et objectifs scientifiques de l'instrument ; il/elle sera membre d'une équipe internationale. Il/Elle évoluera dans un contexte pluridisciplinaire, avec de multiples intervenants et devra s'adapter à ce contexte.

Activités :

Tout au long du projet :

-Assister le PI (Principal Investigator) pour la préparation et l'exécution des scénarios de mission, participer à la sélection hebdomadaire des événements sismiques

-Assister le PI pour les revues et tenir en permanence à jour les rapports d'activité ainsi que la synthèse des résultats

En préparation de la phase d'opérations :

-Superviser et contribuer aux développements de logiciels d'analyse de données, tant pour les analyses instrument (suivi du bruit instrumental, analyse des données de calibration, corrections de température et de pression environnementales) que pour les analyses scientifiques (modélisation des sismogrammes, inversions de ces derniers y compris par calcul intensif)

Pendant la phase des opérations :

-Participer au contrôle opérationnel de l'instrument, définir avec le PI et l'équipe Instrument, le CNES et le SISMOC les séquences hebdomadaires de commandes à transmettre à l'expérience SEIS

-Analyser régulièrement les données de calibration et les données de House Keeping, détecter les incidents de fonctionnement, générer les Dataless SEED permettant l'archivage des données

-Transmettre au centre d'opérations les résultats du comportement de l'instrument à long terme ainsi que des performances atteintes.

-Valider les données de l'instrument avant archivage et distributions à l'équipe scientifique

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

-Participer à l'exploitation des données et au développement et stabilisation des logiciels de modélisations et d'inversion, en particulier en termes de structure interne.

-Documenter les programmes développés et valider les documents d'interface.

Compétences :

Savoirs :

-Très bonne expérience de l'exploitation scientifique des données sismiques Large bande

-Connaissance approfondie d'au moins un outils de conception et de maquettage de logiciels scientifiques

-Maîtrise de niveau 2 de l'anglais, tant pour l'expression que la compréhension écrite et orale

-Bonnes connaissances en planétologie, instrumentation sismologique et scientifique

Savoirs faire :

-Maîtrise de plusieurs langages de programmation (Fortran, C, Matlab, Simulink) et si possible du calcul parallèle scientifique.

-Connaissance de standard de sismologie SEED et des systèmes de requêtes de données sismiques.

-Connaissance des systèmes d'exploitation (MacOS, Windows, Linux...),

-Connaissance des Techniques et méthodes de développement de logiciels collaboratifs

-Notions de base sur les Normes et procédures de sécurité.

-Maîtrise des méthodes pédagogiques

-Première expérience dans un contexte spatial

Savoirs-être :

-Avoir de bonnes qualités relationnelles afin de communiquer efficacement avec les parties prenantes du projet.

-Disposer d'une bonne ouverture d'esprit et facilité d'adaptation pour le travail en équipe.

-Capacité de travail en autonomie

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

Contexte :

Travail dans un contexte de projet spatial, c'est à dire un cadre imposant des normes de qualité et des règles strictes d'assurance-produit.

Fréquents déplacements à prévoir (en France et à l'étranger).

Intégration dans des groupes projet internationaux et pluridisciplinaires.

Collaboration avec des laboratoires et des organismes français et étrangers.

Lieu de travail : Campus Paris-Rive Gauche (Paris 13è)

Informations complémentaires

Site de l'IPGP : <http://www.ipgp.fr>

Site de l'équipe d'accueil : <http://www.ipgp.fr/fr/pss/planetologie-sciences-spatiales>

Site NASA officiel du projet INSIGHT : <http://insight.jpl.nasa.gov/>

Site du sismomètre Planétaire SEIS : <http://www.ipgp.fr/fr/pss/insight>

POSTE Chef de projet ou expert en développement et déploiement d'applications Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur, ORSAY

Informatique, statistique et calcul scientifique : Ingénieur de recherche Concours N° 35

Délégation organisatrice : Ile-de-France Ouest et Nord (DR 05) (MEUDON)

Affectation :

Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur, ORSAY

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

Mission :

L'ingénieur(e) expert en développement d'applications exploite et développe des plateformes expérimentales immersives, multi-sensorielles et multimodales du LIMSI (Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur), en étroite collaboration avec les groupes de recherche travaillant sur l'Interaction Homme-Machine, en particulier dans les domaines de la Réalité Virtuelle et Augmentée, de l'Haptique, de l'Audio 3D.

Activités :

Au sein du pôle d'Ingénierie Informatique, les principales activités de l'Ingénieur(e) recruté(e) seront les suivantes:

- Participer à l'opérabilité des plateformes expérimentales d'interactions multimodales, immersives et multi-sensorimotrices, en premier lieu des équipements dédiés aux activités de recherche en Réalité Virtuelle et Augmentée.
- Accompagner, prendre en charge et superviser le développement et le déploiement des logiciels associés à ces plateformes dans le cadre des projets de recherche des différentes équipes
- Garantir la pérennisation des connaissances et du savoir-faire acquis dans le cadre du développement de ces plateformes expérimentales, tant sur les plans hardware, middleware que software (standardisation des développements, documentation des matériels et logiciels, etc.)
- Participer à la spécification des développements et des évolutions des plateformes expérimentales du LIMSI, en interaction avec les équipes de recherche dans un souci de mutualiser et coordonner ces développements.

Compétences :

- Connaissances générales en programmation d'applications scientifiques et en programmation orientée objet
- Connaissance d'architectures distribuées temps réel pour les systèmes interactifs (exemples : clustering graphique pour la réalité virtuelle, calcul distribué de rendus, gestion d'événements asynchrones, etc.)
- Concevoir, développer ou adapter des méthodes d'analyse de systèmes de réalité virtuelle ou augmentée (capture de mouvements, rendus stéréoscopiques, audio 3D, haptique, mise en correspondance réel/virtuel), avec une solide connaissance des environnements logiciels du domaine (par exemple : Virtools, 3dvia, Unity, Blender, IC.IDO, SOFA), des environnements de programmation Audio 3D (par exemple: Max/MSP, PureData, VST) et pour l'Haptique (Virtuose API, OpenHaptics))
- Maîtrise des techniques de base en traitement du signal audio et connaissance des DSP pour les traitements temps-réel

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

- Maîtrise des techniques de base pour la gestion des interactions haptiques : simulation physique, systèmes temps-réel

- Aptitude au travail en équipe (interactions avec les chercheurs)

- Maîtrise orale et écrite indispensable de l'anglais technique

Une expérience dans l'un ou les domaines suivants sera apprécié: développement sur HMDs, applications de réalité augmentée (par exemple : ARToolkit, Vuforia), ou applications collaboratives immersives distantes (par exemple : TechViz, CollaViz).

Une connaissance des middlewares et des architectures orientée services (SOA) sera également un plus.

Contexte :

Le LIMSI est une unité de recherche du CNRS avec une forte activité dans le domaine de l'informatique, en particulier dans le domaine de l'interaction humain-machine. Elle abrite plusieurs dispositifs expérimentaux à l'appui de ses recherches en interaction humain-machine:

- le système EVE (Environnement Virtuel Evolutif), salle immersive avec rendus multi-stéréoscopiques et audio 3D (Ambisonic et binaural), dotée aussi d'un grand périphérique haptique (Scale One) permettant des retours tactilo-kinesthésiques sur les 13 m2 de son espace d'interaction

- la plateforme Smart-I2 pour la sonification 3D

- la plateforme logicielle open-source BlenderVR

- la plateforme logicielle MARC pour la modélisation d'agents émotionnels animés

- une I-Room pour l'informatique ambiante, etc.

Le LIMSI prend également une part très active dans l'installation et le support d'un réseau de plateformes permettant des interactions collaboratives distantes entre dispositifs hétérogènes. Ce réseau mobilise plusieurs équipes du plateau de Saclay et l'ingénieur(e) recruté(e) pourra participer également à ces activités.

L'ingénieur(e) sera affecté(e) au Pôle d'Ingénierie Informatique (P2I) du laboratoire, structure de support à la recherche, composé de 7 agents, sous la responsabilité directe du chef de service.

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 Journées Française d'Informatique Graphique 2016 de l'AFIG, du GdR IG-RV et du Chapitre Français d'Eurographics

Bonjour à toutes et tous,

Nous vous invitons à noter que :

les 29ème Journées Françaises d'Informatique Graphique - j•FIG 2016 de l'AFIG, du GdR IG-RV du CNRS et du Chapitre Français d'Eurographics se dérouleront : à Grenoble du 29 novembre au 2 décembre 2016.

Toute l'équipe du laboratoire Ingénierie de la Création Artistique (ICA) de Grenoble INP et de l'ACROE, coorganisateur de cette édition, sera ravie de vous accueillir sur cette manifestation, que nous espérons riche en partages scientifiques, amicaux et – pour ce qui est de la couleur que nous comptons donner à cette édition - artistiques.

Nous vous informons dès aujourd'hui que **deux modalités de soumission** seront possibles, sur tous les thèmes de l'Informatique Graphique :

1. Soumission originale (papier pas encore accepté pour publication) de 4 pages.

Tous les papiers originaux de 4 pages donneront lieu à présentation durant les Journées, **sans sélection** dans la limite des créneaux disponibles.

Chaque auteur pourra demander, s'il le souhaite, de recevoir des retours d'évaluation constructifs sur sa soumission.

Toutes les soumissions dont le premier auteur est étudiant (ou a soutenu sa thèse avant Août 2016) sera en lisse pour le prix du meilleur papier j•FIG 2016.

2. Présentations de travaux déjà publiés.

Les Journées accueilleront également des présentations de travaux déjà publiés, en particulier dans des journaux et conférences internationales du domaine, sans nécessité de papier original et **sans sélection** dans la limite des créneaux disponibles.

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

Des détails et un appel à communication seront envoyés prochainement.

Dans l'attente d'une manifestation j•FIG 2016 à la fois intéressante et sympathique,

Et vous remerciant de votre attention,

Annie Luciani,

Nicolas Castagné,

coordinateurs des Journées j•FIG 2016

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/>