

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

20 juin 2016

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 484
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

AFRV

Art et Sciences aux journées de l'AFRV 2016

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

POSTE

Offre de thèse AAU Nantes - INRIA Rennes / Réalité augmentée

CONF

Initiative de normalisation Réalité Augmentée à l'ETSI

CfP

EuroVR2016 conference Athens 22-24 November 2016 Call for contributions

CfP

Call for presentations for "Industrial use cases" workshop at Web3D 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/>

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

AFRV Art et Sciences aux journées de l'AFRV 2016

Bonjour à toutes et tous,

Les prochaines journées de l'AFRV se dérouleront à Brest. Dans le cadre de ces journées, nous voulons évaluer la possibilité de présenter des exemples de collaborations entre art et sciences lors du cocktail du 12 Octobre 2016. Ce cocktail devrait avoir lieu sur le site des [capucins](#), site historique en cours de transformation, qui sera prochainement accessible par téléphérique. Ce site se prête particulièrement à l'installation d'œuvres ou la présentation de performances tout en permettant sa découverte par le public. Cependant, la décision d'organiser une telle soirée dépend des propositions et du potentiel de nos adhérents en matière de production art/science. C'est la raison pour laquelle nous lançons cet APPEL A INTERET qui va nous permettre de mieux évaluer la pertinence et la possibilité d'une telle soirée.

Pour cela nous vous proposons de répondre à ce sondage très rapide [ici](#).

De plus, si vous êtes intéressé pour contribuer à un tel événement car vous avez d'une manière ou d'une autre de 'la matière' autour de l'art et des sciences, vous pouvez répondre à cet [appel à proposition](#), qui nous permettra d'avoir des informations sur le contenu et la logistique associée à votre proposition. Date limite pour que nous fassions la synthèse : 27 Juin 2016.

Judith Guez, Gireg Desmeulles, Ronan Querrec, Pierre De Loor

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

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

- 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 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.af-rv.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

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

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 :

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>

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

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 !

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

POSTE Offre de thèse AAU Nantes - INRIA Rennes / Réalité augmentée

Le laboratoire [AAU](#) (UMR CNRS 1563 Ecole Centrale de Nantes, ENSA Nantes et Grenoble) et l'équipe [INRIA Rennes Hybrid](#) proposent une thèse co-financée INRIA-Centrale Nantes sur le thème de la perception et de l'interaction en réalité augmentée.

Sujet : Improving Perception and Interaction in Augmented Reality

The principle of augmented reality (AR) consists of inserting digital information (virtual images) onto real images (captured in real-time from direct or indirect viewpoint). Adding this synthetic digital information must be made in a way that virtual images are registered with the real ones (it means that both the position and the orientation of the virtual camera must be the same as for the real camera).

AR is generally divided between : 1) Video see-through AR (where real images are shot by the camera of a device : tablet, phone, etc.) before being visualized through the screen of this device; 2) Optical see-through AR: where digital information is directly displayed in front of the user's eyes onto a semi transparent screen (as in Google Glasses); and

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

3) SAR (Spatially Augmented Reality): digital information is projected onto the real environment. When considering both Video see-through and Optical see-through AR questions rapidly arise as to how users “understand” or “perceive” the digital information that are being displayed, and how potential perceptive biases can impair interaction in augmented reality. However, this topic has been relatively scarcely addressed in the literature so far [SSE15].

Therefore, the ambition of this PhD thesis will be to study the perceptive biases induced by the display of 3D digital objects in AR applications, and to design dedicated 3D interactive techniques that can make up or take into account such perceptive biases. We will focus on several important factors such as : Depth perception (distance evaluation, spatial relations between real and virtual objects, etc.), Scale perception (relative size of objects), or Importance of display fidelity and properties (photorealism, lighting, shadowing etc). Thus, the PhD program will consist first in designing and conducting experimental studies with participants in order to study and model human perception in Augmented Reality. The PhD work plan will then enable to design novel 3D interactive techniques taking into account our perceptual models, in order to improve the 3D interaction with both the real and virtual contents. Several interactive contexts and tasks are envisioned such as: selecting virtual targets, manipulating mixed objects, or labeling the augmented scene.

References :

[MTM+] Madsen, J. ; Tatzgern, M. ; Madsen, C. ; Schmalstieg, D. & Kalkofen, D. (2016) Temporal coherence strategies for augmented reality labeling. To appear in Transactions on Visualization and Computer Graphics.

[SSE15] Swan, J.E ; Singh, G. & Ellis, S.R. (2015) Matching and Reaching Depth Judgments with Real and Augmented Reality Targets. Proc. AC

Encadrement :

Directeurs de thèse : [Guillaume Moreau](#) et [Anatole Lécuyer](#)

Co-encadrant : Jean-Marie Normand

Localisation : Nantes et Rennes

Compétences requises :

Master ou équivalent en informatique, notions de réalité augmentée-réalité virtuelle et/ou de vision par ordinateur

Contacts

guillaume.moreau@ec-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

anatole.lecuyer@inria.fr,

jean-marie.normand@ec-nantes.fr

CONF Initiative de normalisation Réalité Augmentée à l'ETSI

Initiative de normalisation ETSI - Réalité Augmentée

Lundi 27 juin 2016 - 9h30 à 13h

142 rue de Rennes, 75006 Paris

L'IRT b<>com et ses partenaires ont le plaisir de vous inviter à la présentation de l'initiative de normalisation des technologies de réalité augmentée à travers un Groupe de Spécifications Industrielles (ISG) de l'ETSI.

Suite aux différents échanges avec les acteurs de la réalité augmentée, il a été identifié un intérêt croissant de normalisation des technologies de réalité augmentée afin d'assurer la pérennité et l'interopérabilité des solutions qui sont ou seront déployées dans vos usines ou auprès de vos clients.

Programme :

- **9h30**: café d'accueil
- **10h à 10h15**: **Introduction et présentation du plan NFI réalité augmentée** (Vincent Marcatté, Orange)
- **10h15 à 11h45**: **Témoignages sur le développement, l'usage et la normalisation des technologies de réalité augmentée**
 - Clarté (Alexandre Bouchet)
 - ON-X (Sébastien Roques)
 - Diota (Lionnel Joussemet)
 - PSA Peugeot Citroën (Giacomo Partipilo)
 - Technicolor
 - Institut Mines Télécom (Marius Preda, MPEG 3DG Chair)
- **11h45 à 12h30**: **Présentation de l'initiative ETSI - Q&A**
 - IRT b<>com (Jérôme Royan & Ludovic Noblet)
- **12h30 à 13h** : cocktail

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

Inscription : <https://b-com-normalisationra-etsi.eventbrite.fr> (avant le 24 juin).

N'hésitez pas à diffuser cette invitation auprès de vos contacts et listes de diffusion qui pourraient être concernées par cette initiative.

CfP EuroVR2016 conference_Athens_22-24 November 2016_Call for contributions

***** Call for Contributions*****

EuroVR Conference 2016,

Athens, Greece, 22-24 November 2016

Conference website: <http://www.eurovr-association.com/conference2016>

Submissions at: <https://easychair.org/conferences/?conf=eurovr2016>

EuroVR Conference is a premier European Conference dedicated to addressing advances in the areas of Virtual Reality, Augmented Reality and Mixed Reality, including software systems, display technology, interaction devices, and applications, which over the years, has become a leading forum for disseminating the latest research results and industrial evolutions. The EuroVR2016 Conference aim is not only to present and publish applied research, but also to provide a platform for exchange between researchers, technology providers, and end users around commercial and/or research applications and an opportunity to promote collaboration and synergies amongst industry and research communities.

This year Conference is the 13th edition of a series started with the INTUITION European Network conferences (2004-2008) and followed by the Joint Virtual Reality Conference (2009-2013) and the EuroVR Conference (2014-).

The EuroVR2016 Conference will comprise a highly selective program consisting of refereed submitted papers, live demonstrations and technical poster presentations, panel discussions and special sessions focused on emerging topics of VR, AR and MR.

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

The EuroVR2016 Programme Committee invites submissions describing novel research, leading-edge technology, innovative applications, customer needs, best practices, and R&D project results in a range of topics related, but not necessarily restricted to:

- Novel devices (both input and output) for VR, AR, MR, and haptics;
- VR system architectures;
- Collaborative and distributed VR;
- Augmented reality and mobile devices;
- Novel ways for applying VR/AR/MR, etc.;
- Perception and human factors;
- Multi-modal and 3D interaction;
- Presence, cognition, and embodiment in VR/AR/MR;
- Haptics, audio, and other non-visual modalities;
- Cyber sickness and other similar issues;
- Tracking, sensing, and processing sensor data;
- Tele-operation, tele-immersion, tele-presence;
- Novel data flow architectures;
- Cost effectiveness and cost efficiency in VR/AR/MR systems;
- Serious games and edutainment using VR/AR/MR;
- Applications in manufacturing and engineering, aerospace, logistics, construction and architecture, medical and rehabilitation, training and education, cultural heritage, food manufacturing etc.

The expected submissions include the following categories:

- **Technical Papers:** 4-6 pages full paper;
- **Posters** (size A0) plus short descriptive paper of 1-2 pages;
- **Demos** (live presentation) plus short descriptive paper of 1-2 pages;
- **Special sessions;**

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/>

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

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

TECHNICAL PAPERS

Results from research activities, demonstrations, test-bed and prototype testing are encouraged by universities, research institutes and industry. Joint papers from different institutions are welcome. Accepted papers will be invited for oral presentation and must be presented by at least one of the authors during the EuroVR2016 Conference.

Download the EuroVR2016 word template at http://www.eurovr-association.org/conference2016/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=113 and submit your paper at <https://easychair.org/conferences/?conf=eurovr2016>.

Final papers will be included in the Conference proceedings. A selection of papers from EuroVR2016 Conference will be published in a Special Issue of the Journal of Virtual Reality and Broadcasting as extended versions (www.jvr.org)

POSTERS & DEMOS

During the EuroVR2016 conference an interactive poster and demo session will be hosted. Proposals for demonstrations of novel work related to the Conference topics are very welcome. The demos must be presented live at the workshop venue, i.e., a presentation of a powerpoint, video, etc. only is not allowed.

The posters may describe work in progress, while the session will offer an excellent opportunity to receive feedback and discuss early research. We emphasize that the poster/demo session is not a forum to display commercial products.

Accepted demos and posters will be included in the EuroVR2016 conference proceedings and should be presented by at least one author at the EuroVR2016 Conference. During the interactive poster and demo session all participants will have the chance to vote for the best presented poster and demo.

Visit http://www.eurovr-association.org/conference2016/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=113 to download respective templates and learn more.

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

SPECIAL SESSION PROPOSALS

The EuroVR2016 Conference program will include Special Sessions. Their objective is to complement the regular program with new or emerging topics that are of particular interest to the VR, AR and MR Community. These Special Sessions may also cut across and beyond disciplines traditionally represented at EuroVR2016 Conference. Please visit http://www.eurovr-association.org/conference2016/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=113 to find guidelines and submit your proposal at <https://easychair.org/conferences/?conf=eurovr2016>

Proposal for Special Sessions can be submitted for the aforementioned topics as well as the following domains:

- Health and Wellbeing;
- Manufacturing;
- Gaming and Haptics.

For further enquires please contact us on eurovr.conference@eurovr-association.org

Best wishes,

Angelos Amditis

CfP Call for presentations for "Industrial use cases" workshop at Web3D 2016

Call for presentations for "Industrial use cases" workshop at [Web3D 2016](#)

Submission Deadline: June 24 , 2016

Notification to authors: June 30, 2016

The Web3D 2016 conference in Anaheim, USA will include a workshop on "Industrial Use Cases" on Sunday, July 24th 2016. See [PROGRAM](#)

Each presentation will last 20 minutes with 5-10 minutes for discussions.

Some Suggested topics:

- Web3D visualization of product and plant CAD models, PLM, BIM, Cities...

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

- Web3D modelling and visualization for 3D scanning and additive manufacturing
- Web3D for medical industry...

Submission Instructions :

Please provide presenters names, affiliations, and contact information, title of the presentation, and a short summary.

Proposals should describe:

- The topic of interest
- The novelty
- Topics covered
- Intended audience
- Audio visual support requirements

If accepted, proposers will be asked to provide a biography paragraph for each presenter, a representative image, and publishable course notes suitable for use in the conference web site and promotional materials. Please send proposals to the Web3D Industrial liaison chair: Christophe Mouton: christophe.mouton(at)edf (dot)fr.

Registration to the Web3D2016 conference is required for each presenter: Registration .

Additional information on the conference is available at <http://web3d2016.web3d.org>

Best regards,

Anita-Havele

Executive Director, Web3D Consortium www.web3d.org

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/>