

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

28 aout 2017

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 534  
laureleroyrv@gmail.com – alexis.paljic@ensmp.fr

---

**AFRV**

**12e Journées AFRV : Appel à contributions**

---

**AFRV**

**12e Journées AFRV, du 24 au 26 octobre 2017**

---

**AFRV**

**Réservation de stand POUR L'EXPOSITION INDUSTRIELLE, journées IGRV2017**

---

**POSTE**

**Open PhD position at INRIA Nancy Grand-Est**

---

**POSTE**

**La CCI Hauts-de-France recrute un Responsable plateforme technologique (H/F)**

---

**POSTE**

**Open PhD Positions with the Computer Graphics and Virtual Reality Group Bremen**

---

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

---

<b>POSTE</b>	<b>Hiring a computing engineer / computing scientist in software development for 3D immersive visualisation</b>
<b>CfP</b>	<b>Call for Demos and Posters - Workshop on Virtual Reality and Augmented Reality for Creative Industries</b>
<b>Cfp</b>	<b>j•FIG 2017 - Site de soumission ouvert</b>
<b>CfP</b>	<b>Deadline extension and Last call for paper - AMAI special issue - S688 Formalization of Geometry and Reasoning</b>
<b>P&amp;S</b>	<b>EVE : Valkyrie – Warzone : le conflit galactique bourré d'adrénaline bientôt ouvert à tous</b>

---

---

## **AFRV 12e Journées AFRV : Appel à contributions**

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. Comme les journées de l'AFRV coïncident avec les journées de l'AFIG, nous souhaitons mettre en évidence des sujets communs tels que :

- Le rendu de haute qualité en temps réel
- La performance en animation temps réel (ex : humanoïde virtuel)
- Les calculs de simulation sur GPGPU (ex : modèle physique)
- Etc ...

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



Cette année, nous proposons une soumission en 2 étapes :

- **13 juillet 2017** : résumé de ½ page (soumission sur le site <http://afrv.irisa.fr/openconf/openconf.php>)
- **15 septembre 2017** : 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).

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

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](mailto:bruno.arnaldi@irisa.fr)) ou Valérie Gouranton ([Valerie.Gouranton@irisa.fr](mailto:Valerie.Gouranton@irisa.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](mailto:laureleroyrv@gmail.com)) avant le 13 juillet 2017. 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 ou augmentée 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](mailto:philippe.gravez@cea.fr)) ou David Nahon ([david.nahon@af-rv.fr](mailto:david.nahon@af-rv.fr)) avant le 13 juillet 2017. Le texte final est attendu pour le 15 septembre 2017. 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 2017.

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](mailto:matthieu.lepine@af-rv.fr)) ou Judith Guez ([judith.guez@gmail.com](mailto:judith.guez@gmail.com))

Appel en pdf : <http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2017/06/Appel-Stand-IGRV-2017-2.pdf>

---

## **AFRV 12e Journées AFRV, du 24 au 26 octobre 2017**

Cette année, la 12e édition des Journées AFRV se déroulera dans le cadre de la semaine de l'Informatique Graphique et de la Réalité Virtuelle de Rennes. La semaine IGRV se propose de regrouper sur cinq jours un ensemble de manifestations, dont les journées annuelles de notre association :

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

- Les journées plénières du GDR IG-RV
  - Journée jeunes chercheurs le 23 octobre 2017
  - réunion des groupes de travail du GDR
- Les journées J-FIG : les journées de l'Association Française d'Informatique Graphique, les 24, 25 et 26 octobre 2017
- Les journées J-RV : les journées de l'Association Française de Réalité Virtuelle, les 24, 25 et 26 octobre 2017
- Une journée industrielle le 27 octobre 2017



Vous trouverez toutes les infos en ligne sur le site de l'événement : <https://igrv2017.sciencesconf.org/>

---

## **AFRV      Réservation de stand POUR L'EXPOSITION INDUSTRIELLE, journées IGRV2017**

La semaine de l'Informatique Graphique et de la Réalité Virtuelle se tiendra au centre Inria de Rennes du 23 au 27 octobre 2017 (cf. <https://igrv2017.sciencesconf.org/>)

L'objectif de cet événement est de regrouper sur 5 jours un ensemble de manifestations réunissant les communautés de l'informatique graphique et de la réalité virtuelle, très proches scientifiquement :

- Journée jeunes chercheurs et réunion des groupes de travail du GDR IG-RV
- **Journées de l'AFIG** (Association Française d'Informatique Graphique), conjointement avec les **Journées de l'AFRV** (Association Française de Réalité Virtuelle). A l'occasion de ces deux manifestations **une zone d'exposition industrielle** sera installée afin de fournir un espace aux industriels fournisseurs de solutions ou utilisateurs des technologies. Cet espace d'exposition sera particulièrement bien visible et co-localisé avec les pauses.

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

• **Journée industrielle.** Cette journée sera intégralement dédiée aux entreprises du domaine. Il s'agit de leur offrir une tribune afin qu'elles puissent présenter leurs travaux, avec pour objectif, d'augmenter leurs réseaux tant industriels qu'académiques.

Cet événement devrait accueillir plus de 250 participants, étudiants, académiques et industriels, qui pourront échanger autour des sessions et des événements sociaux tout au long de cette semaine. Cette journée est organisée par Bruno Arnaldi, Professeur INSA de Rennes, avec l'aide des équipes de recherche de l'IRISA et du Centre Inria Rennes Bretagne Atlantique : Expression, Frvsense, Hybrid, Lagadic, Mimetic.

### **PROPOSITION**

**Equipement prévu (stand de 2m x 3m) :**

- 1 table, 2 chaises
- Alimentation électrique
- Accès wifi
- Panneau d'affichage
- **Incluant 1 inscription offerte pour la semaine**

**(hors diner de gala)**

**Notes :** La formule peut être adaptée à vos besoins. N'hésitez pas à nous contacter directement. Pour plus d'informations sur la partie technique : [florian.nouviale@irisa.fr](mailto:florian.nouviale@irisa.fr)

[Retrouver les schémas et fiche d'inscription :](#)

---

## **POSTE    Open PhD position at INRIA Nancy Grand-Est**

### **Contacts**

Jonàs Martínez ([jonas.martinez-bayona@inria.fr](mailto:jonas.martinez-bayona@inria.fr)) and Sylvain Lefebvre ([sylvain.lefebvre@inria.fr](mailto:sylvain.lefebvre@inria.fr)) at INRIA Nancy Grand-Est.

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

## ***Title***

Procedural, stochastic, and fabricable microstructures.

## ***Context***

Additive Manufacturing (AM) technologies are now capable of fabricating microstructures at the scale of microns, therefore enabling to precise control of the macroscopic physical behavior. This control empowers a wide range of industrial applications by bringing high-performance customized materials. In particular, a promising venue lies in the optimization of material properties such as rigidity or impact absorption.

Microstructures for AM will play a decisive role in the factory of the future, but several challenges remain aside [1]. The dimension of the objects being printed increases, and concurrently, the available printing resolution becomes finer. Thus, the geometry size of microstructures is drastically escalating. From a computational viewpoint, explicitly storing the microstructure geometry (e.g in an STL file), will eventually render infeasible the whole computational pipeline (numerical simulation, visualization, and computational design of microstructures). From a material science viewpoint, it remains a challenge to properly embed and grade microstructures within an object, and to ensure that they can be directly fabricated with AM processes.

State of the art methods consider periodic microstructures [4, 5, 6], offering compact storage, efficient display, and simulation of the macroscopic physical behavior. However, due to their constrained global structure, periodic microstructures exhibit a poor grading behavior, specially when targeting anisotropic material properties that follow an arbitrary orientation field.

## ***Subject***

The objective of the thesis is to tackle the aforementioned interdisciplinary challenges by considering procedural, stochastic, and fabricable microstructures, with a controlled macroscopic physical behavior. We have recently contributed novel techniques in this area of research [2, 3].

The official PhD proposal webpage is <http://www.loria.fr/en/jobs-training/phd-proposal-procedural-stochastic-and-fabricable-microstructures/>

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

### ***Required qualifications***

MSc in computer science.

### ***General information***

- Duration: 3 years.
- Starting date: 1st January 2018 (or until a suitable candidate is found)

Applications to be sent as soon as possible.

### ***How to apply***

Send the following documents to [jonas.martinez-bayona@inria.fr](mailto:jonas.martinez-bayona@inria.fr) in a single ZIP file:

- CV.
- A motivation letter describing your interest in this topic.
- Your degree certificates and transcripts for Bachelor and Master (or the last 5 years if not applicable).
- Master thesis (or equivalent) if it is already completed, or a description of the work in progress, otherwise.
- Publications, if any (it is not expected that you have any).

In addition, at least one recommendation letter from the person who supervises(d) your Master thesis (or research project or internship) should be sent. At most two other recommendation letters may be sent. The recommendation letter(s) should be sent directly by their author to [jonas.martinez-bayona@inria.fr](mailto:jonas.martinez-bayona@inria.fr)

### ***Help and benefits***

- Monthly net salary of 1600 €. Medical insurance included.
- Possibility of free French courses.
- Help for finding housing.
- Help for the resident card procedure and for husband/wife visa.
- Lunch cost at INRIA is 2,78 €.

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

### *About us*

INRIA, the French National Institute for computer science and applied mathematics, promotes “scientific excellence for technology transfer and society”. Graduates from the world’s top universities, INRIA's 2,700 employees rise to the challenges of digital sciences. With its open, agile model, INRIA is able to explore original approaches with its partners in industry and academia and provide an efficient response to the multidisciplinary and application challenges of the digital transformation. INRIA is the source of many innovations that add value and create jobs.

The INRIA Nancy - Grand-Est centre conducts sustained activity in the sector of information science and technologies, including computer science, applied mathematics, control engineering and multidisciplinary themes situated at the crossroads between information science and technologies and other scientific areas, including life sciences, physics and human and social sciences. We also have strong commitments linked to technology transfer. Our establishment at the heart of a major cross-border region, together with our industrial and university partnerships, constitute a major advantage in achieving these commitments.

### *References*

[1] W. Gao and et al., "The status, challenges, and future of additive manufacturing in engineering", *Computer-Aided Design* 69 (2015), pp. 65--89.

[2] Jonàs Martínez and Jérémie Dumas and Sylvain Lefebvre, "Procedural Voronoi Foams for Additive Manufacturing", *ACM Transactions on Graphics* 35, 4 (2016), pp. 44:1--44:12.

[3] Jonàs Martínez and Haichuan Song and Jérémie Dumas and Sylvain Lefebvre, "Orthotropic k-nearest Foams for Additive Manufacturing", *ACM Transactions on Graphics* 36, 4 (2017).

[4] Sigmund, Ole, "Materials with prescribed constitutive parameters: an inverse homogenization problem", *International Journal of Solids and Structures* 31, 17 (1994), pp. 2313--2329.

[5] O. Sigmund, "Tailoring materials with prescribed elastic properties", *Mech. Mater.* 20, 4 (1995), pp. 351-368.

[6] Sigmund, O and Torquato, S, "Design of Smart Composite Materials Using Topology Optimization", *Smart Materials and Structures* 8, 3 (1999), pp. 365.

---

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 La CCI Hauts-de-France recrute un Responsable plateforme technologique (H/F)**






Etablissements publics ayant à leur tête des chefs d'entreprise élus, les Chambres de commerce et d'industrie (CCI) représentent les intérêts de l'industrie, du commerce et des services auprès des pouvoirs publics. Elles contribuent au développement économique, à l'attractivité et à l'aménagement des territoires ainsi qu'au soutien des entreprises. La nouvelle CCI Hauts-de-France fédère le réseau consulaire régional dont les missions sont : connecter les entreprises, développer leur business ; gérer et développer de grands équipements portuaires et aéroportuaires, des écoles et organismes de formation.

Poste situé à Anzin, vous travaillerez plus particulièrement pour La Serre Numérique



### ***VOS MISSIONS***

Site d'excellence entièrement dédié à la création numérique : jeux vidéo, animation, design, serious game..., la Serre numérique est un haut lieu de fertilisation croisée entre les créatifs de tous horizons : dirigeants, enseignants, porteurs de projet, étudiants, chercheurs, artistes. Rattaché à l'Adjoint au Directeur en charge de l'Innovation, au sein d'une équipe pluridisciplinaire composée de chercheurs, d'experts en accompagnement d'entreprises innovantes, en marketing / communication, vous aurez pour missions de :

#### ***Gérer la plateforme technologique :***

-  Piloter l'exploitation de la plateforme Technologique de la Serre numérique
-  Veiller au bon fonctionnement des équipements technologiques de pointe (espace immersif de réalité virtuelle, motion capture, amphithéâtre 3D relief, équipements de co-design, ...) : rédiger les modes opératoires, organiser les actions de formation
-  Gérer les contrats de maintenance et les relations avec les fournisseurs
-  Créer les conditions de transferts de technologie vers les entreprises du Territoire
-  Fédérer un réseau de partenaires et de prestataires

#### ***Apporter une expertise technologique aux chercheurs et au chargé de développement commercial / transfert de technologie dans les domaines de la réalité virtuelle / réalité augmentée / réalité mixte :***

-  Prendre en main et maîtriser le fonctionnement du CAVE, casques de RV/ RM, outils de réalité augmentée...
-  Maintenir le système et veiller à son bon fonctionnement en étroite collaboration avec le prestataire

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

-  Contribuer à l'acculturation des entreprises à ces technologies (démonstrations, présentation des usages....)
-  Soutenir, sur le plan technologique, les chercheurs dans le développement d'applications / de projets « démonstrateurs » en lien avec la RV/RM (appliqués aux métiers de la création numérique et à l'industrie, en particulier)

### ***VOTRE PROFIL / VOS POINTS FORTS***

- Master 2 Ingénieur en informatique ou Master en lien avec la réalité virtuelle, réalité augmentée ou réalité mixte
- Maîtrise de la gestion de projet informatique et intérêt pour le travail en équipe
- Rigueur, méthodologie
- Capacité à résoudre des problèmes de manière collaborative
- Pédagogue, capacité à vulgariser des sujets techniques
- Connaissances et expériences dans le domaine de la Réalité Virtuelle
- Connaissances moteur Unity et outils de tracking (maîtrise Unity serait un plus)
- Connaissance en administration systèmes et réseaux

### ***Poste à pourvoir dès que possible***

Statut Cadre

CDD de 1 an

Poste basé à Anzin

CANDIDATURE AVANT LE 31/08/17

Dalila NEMMICHE

Responsable ressources humaines

recrutement@grandhainaut.cci.fr

L'ensemble de nos offres en ligne sur [hautsdefrance.cci.fr](http://hautsdefrance.cci.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

## POSTE    Open PhD Positions with the Computer Graphics and Virtual Reality Group Bremen

Salary is according to the German Federal pay scale (TV-L 13, full time).

The work in this position will be carried out within the SFB "EASE – Everyday Activity Science and Engineering" (funded by the DFG), which is to perform fundamental research to enable robots to do human everyday activities, such as setting a table or loading a dish washer.

One strand of research of the CGVR lab in this endeavor is to develop algorithms such that robots can "envision" the outcomes of their tentative plans by simulating the real world around them before they actually follow through with their plan. This requires novel methods for faster-than-realtime physically-based simulation and the development of predicates in order to evaluate the outcomes.

In another strand, we will deal specifically with the challenge of grasping. Here, the task is to develop novel methods such that a human user can grasp virtual objects using a virtual hand with high simulation fidelity and high dexterity. The goal is to allow humans to interact with virtual objects just like in real live, and to study their grasping behaviors under a large variety of scenarios and parameters.

More information can be found at: <http://cgvr.informatik.uni-bremen.de/jobs.shtml>

Best regards,

Gabriel Zachmann.

### ***Project Description:***

The work in this position will be carried out within the SFB "EASE – Everyday Activity Science and Engineering" (funded by the DFG), which is to perform fundamental research to enable robots to do human everyday activities, such as setting a table or loading a dish washer.

One strand of research of the CGVR lab in this endeavor is sub-project H01 ("Acquiring activity models by situating people in virtual environments"), where we will deal specifically with the challenge of grasping. Here, the task is to develop novel methods such that a human user can grasp virtual objects using a virtual hand with high simulation fidelity and high dexterity. The goal is to allow humans to interact with virtual objects just like in real live, and to study their grasping behaviors under a large variety of scenarios and parameters.

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 other strand of research is sub-project R03 ("Embodied simulation-enabled reasoning"), where we are to develop algorithms that enable robots to "envision" the outcomes of their tentative plans by simulating the real world around them, before they actually follow through with their plan. This requires novel methods for faster-than-realtime physically-based simulation and the development of predicates in order to evaluate the outcomes. The successful candidates are expected to work towards achieving their PhD with this project. Their tasks will also comprise a small amount of help with teaching in the computer science program (e.g., as teaching assistant).

***About us:***

The position offers great opportunities for collaboration with other members of both the computer graphics group and other groups. This job provides a vibrant research environment where a broad range of activities related to space exploration and virtual reality are being pursued. The successful candidate will be working with a dynamic, friendly, and helpful team of computer graphics researchers. Our research group is part of the school of computer science at University of Bremen. Our university is a mid-sized university with about 20,000 students, a lot of them from abroad, offering a broad range of fringe benefits such as sports facilities, cultural activities, and daycare.

***Qualifications:***

Candidates should have an excellent Master's degree or equivalent in computer science, or related disciplines such as mathematics, physics, etc. Required skills are solid experience in C++ software development, and a good command of English (reading/writing/speaking). Ideally, you have specialized in real-time computer graphics or physically-based simulation, you are capable of effectively applying mathematical methods, and you have good knowledge in GPGPU programming. In addition, the successful candidate will be highly self-motivated, passionate about their work, and have good ability to work both independently as well as in a team in a multidisciplinary environment. Speaking German, at least for conversation, is required.

***Conditions of employment:***

For the time being, the position is available until mid 2021, with the aim of extension.

As the University of Bremen intends to increase the proportion of female employees in science, women are particularly encouraged to apply. In case of equal personal aptitudes and qualification, disabled persons will be given priority. Applicants with a migration background are welcome.

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

### ***How to Apply & What to Do in Case of Questions:***

Applications should comprise a cover letter, complete CV including any achievements, degree certificates (including list of courses and grades), names and contact details of at least two referees, and other credentials if any (e.g., recommendation letters, publications, etc.). Please send your application (preferably by email) to: [Prof. Dr. Gabriel Zachmann, zach at informatik.uni-bremen.de](mailto:Prof. Dr. Gabriel Zachmann, zach at informatik.uni-bremen.de)

Application deadline: until a suitable candidate is found.

If you have any questions about the position, please do not hesitate to address them to the above email address.

For a paper-based application, please make sure to send only copies of document as all received application material will be destroyed after the selection process.

---

## **POSTE Hiring a computing engineer / computing scientist in software development for 3D immersive visualisation**

The LATMOS (Laboratoire, Atmosphères, Milieux, Observations Spatiales) is recruiting a one-year computing engineer/computing scientist to develop innovative post processing tools in 3D interactive/immersive visualisation applications in the post-processing stage of numerical results issued from large scale multidimensional simulations in space plasma /astrophysics. The position is starting on June 1st, 2017.

Large scale numerical simulations running on national/international supercomputers centers and producing massive data sets require innovative approaches for analyzing the results. New 3D interactive/immersive visualization High Tech (with tracking) procedures are necessary to “penetrate” and “to interact” with the intricated structures of 3D bodies and to analyze in details multi-scale processes hardly/non accessible by standard diagnosis technics. Such High Tech equipment (named MIRE) has been recently acquired by the Observatory of Versailles Saint Quentin (OVSQ) where LATMOS belongs to. It consists of a graphic cluster connected to a large visualisation immersive wall (6m large x 1.80 m high) composed with 8 Full HD screens of 70” (CADWALL technics) installed in Guyancourt (Saint Quentin en Yvelines, 78).

The cluster is composed with:

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

- A master server
- 7 graphical nodes (processor Intel Xeon 3,2GHz 6 cores, 4x16Gb de RAM, 1 GPU NVIDIA K5000)
- 1 working station

The interactions between the 3D images seen on the wall and the user are performed with 3D glasses (with IR captors) and/or a “flystick” , and/or “joystick” (also with captors + command buttons). Other interactions with controllers such as Wiimote, Xbox controller... can be explored.

At present, Paraview is the main interactive 3D visualisation software used on MIRE by researchers in LATMOS and can read several types of data formats (vtk, netcdf, csv, xml, hdf5, jpg, png...). It has been completed by a plugin of virtual reality (stereoscopy) and tracking system. This equipment is already fully operational since a few years; numerical results issued from large simulations are already stored and available on the site. The main goal of the work is the development/writing of software tools in Python for applications as Plugs-in in Paraview; these macro-commands have to take advantage of the multi-parallelism of the configuration (f.i. in data reading) in order to get the optimal interactivity with the 3D objects. The candidate will be located in LATMOS (Guyancourt very near Paris, France), co-chaired with researchers of Space Plasma group and with the engineer in charge of the platform MIRE, and in collaboration with Maison de la Simulation (MdS, Saclay, France). Both LATMOS and MdS belong to the University of Paris Saclay.

### ***Information***

#### ***Duration of the position:***

1 full year

#### ***Salary :***

based on CNRS salary grid and depends upon qualification and experience.

#### ***Profile of the candidate:***

M2, engineer school or postdoc level.

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

Good knowledges in interactive/immersive 3D visualization equipments / Virtual Reality or at least interested in new technology.

***Required skills:***

Software: Paraview

Language : Python (C/C++, XML, VTK should be welcome)

Library: VRPN

Operating System: Linux (CentOS, Fedora, Red Hat)

English: read /spoken

Open to work in strong interaction with the engineer already working on MIRE and with researchers who will be the main users of the macrocommands tools.

It is highly recommended to react before May 19th. Interested candidates are invited to send a CV and a motivation letter (1 page maximum each) to :

- the scientist in charge of the project (Bertrand Lembège) : [bertrand.lembege@latmos.ipsl.fr](mailto:bertrand.lembege@latmos.ipsl.fr)
- the head of PIT Department (Jean Luc Maria) at: [jean-luc.maria@uvsq.fr](mailto:jean-luc.maria@uvsq.fr)

For informations, please visit :

<http://www.latmos.ipsl.fr> for scientific informations (HEPPI department)

<https://my.matterport.com/show/?m=vwTFiszf66x> for informations on the visualisation platform MIRE.

---

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 Call for Demos and Posters - Workshop on Virtual Reality and Augmented Reality for Creative Industries**

CALL FOR DEMOS AND POSTERS

IEEE ISMAR 2017 Workshop on Virtual Reality and Augmented Reality meet Creative Industries (VARCI)  
October 13th, 2017 in Nantes, France

<http://ismar-creativeindustries.polytech.univ-nantes.fr>

### ***Topics of interest***

Include, but are not limited to:

- \* Innovative interaction design with VR/AR systems
- \* User feedback and Quality of Experience assessment for VR/AR content creation
- \* Quality of Experience as an artistic intention in VR/AR
- \* Usage of VR/AR technologies in art performances and design
- \* Narrative studies/Storytelling in VR/AR
- \* Create in/with VR/AR, VR/AR platforms/tools to support design and art creation
- \* Theoretical issues in VR/AR: philosophical, aesthetic or sociological aspects (relationship to reality, "bubble effect", etc.).

We are also interested for demos and posters of artistic works or performances using VR or AR technologies, as well as pedagogic initiatives and on-going scientific works not yet at publication stage in the scope of the workshop.

### **Submission**

Authors are invited to submit an extended abstract of 1 or 2 pages long describing the proposed demo or poster in PDF format on the website: <https://easychair.org/conferences/?conf=varci2017>

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

### ***Important dates***

Deadline Poster and Demo Papers: September 4th, 2017

### ***Organization Chair***

Jacques Gilbert Université de Nantes, L'AMo, France

Carola Moujan Ecole Supérieure des Beaux-Arts Tours Angers Le Mans, France

oinon Vigier Université de Nantes, LS2N, France

For more information, you can also contact [toinon.vigier@univ-nantes.fr](mailto:toinon.vigier@univ-nantes.fr)

---

### **CfP j•FIG 2017 - Site de soumission ouvert**

Pour information, le site de soumission est désormais ouvert : <https://jfig2017.sciencesconf.org/>

Appel à communications j•FIG 2017

Journées Françaises d'Informatique Graphique

24, 25 et 26 octobre 2017, Rennes

En collaboration avec les Journées Françaises de Réalité Virtuelle  
et les journées plénières du GDR IG-RV

Site des journées IGRV : <https://igrv2017.sciencesconf.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/>



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

Site de soumission j•FIG : <https://jfig2017.sciencesconf.org/>

### ***Informations générales***

Comme chaque année, nous vous invitons à contribuer et à participer aux j•FIG (Journées Françaises d'Informatique Graphique), qui auront lieu cette année les 24, 25 et 26 octobre 2017 à Rennes, et organisées par Inria et IRISA.

Ces Journées sont l'occasion de présenter les dernières avancées produites par les laboratoires et les entreprises françaises dans le domaine de l'Informatique Graphique de manière très générale. Elles sont de plus cette année intégrées dans une manifestation plus large : la **semaine de l'informatique graphique et de la réalité virtuelle** qui sera aussi la réunion plénière du GDR IG-RV.

En résumé les journées IGRV 2017 consistent en :

- Une journée jeunes chercheurs le 23 octobre 2017
- Les Journées j•RV du 24 au 26 octobre 2017
- Les Journées j•FIG du 24 au 26 octobre 2017
- Une journée industrielle le 27 octobre 2017

Cet appel a pour but de solliciter plusieurs types de contribution pour les journées j•FIG : des articles scientifiques, des présentations de laboratoires, des présentations d'entreprises, des présentations artistiques, etc.

### ***Communications Scientifiques***

Nous invitons tout particulièrement les doctorants, ainsi que les jeunes chercheurs ou enseignants chercheurs, à proposer leurs travaux novateurs s'inscrivant dans les domaines relevant de l'informatique graphique suivants :

- Synthèse, analyse ou traitement d'images
- Modélisation : géométrique, physique, topologique, déclarative, optique, etc.
- Images fixes et animées
- Animation et Simulation
- Rendu et Effets spéciaux
- Géométrie computationnelle et discrète
- Visualisation
- Perception et cognition
- Architectures matérielles et/ou logiciels
- Interfaces et systèmes pour la création de contenus
- Interaction, réalité augmentée, réalité virtuelle

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

- Tout domaine proche de l'Informatique Graphique : CAO, visualisation scientifique, imagerie médicale 3D, analyse d'images, communication homme-machine, robotique, etc.

Comme les journées j•FIG coïncident avec les journées j•RV, nous souhaitons en particulier mettre en évidence des sujets communs tels que :

- Le rendu de haute qualité en temps réel
- La performance en animation temps réel (ex : humanoïde virtuel)
- Les calculs de simulation sur GPGPU (ex : modèle physique)
- Les questions de perception et cognition communes à l'Informatique Graphique et la Réalité Virtuelle

De manière à mettre en évidence les travaux des deux groupes de travail dédiés à la réalité virtuelle et à l'informatique graphique du GDR, nous encourageons les soumissions de contributions scientifiques sur les sujets suivant : **perception, usage, métaphore et interface**.

Les communications peuvent concerner des travaux de toute nature : travaux méthodologiques, théoriques ou expérimentaux, développements d'algorithmes, d'outils, de systèmes ou d'applications, etc.

Comme toutes les précédentes éditions des j•FIG, **la conférence n'est pas sélective**.

Deux modalités de contributions scientifiques sont proposées : une soumission originale et la présentation de travaux déjà publiés.

### **1. Soumission originale**

Il s'agit d'un article original de 4 pages (ou d'un article en cours de soumission à une autre conférence, mais non encore accepté pour publication), en français ou en anglais au choix des auteurs. **Tous les articles soumis donneront lieu à présentation**, sans sélection.

Les soumissions dont le premier auteur est étudiant (ou a soutenu sa thèse après mai 2017) peuvent être proposées lors de la soumission pour le **prix du meilleur papier j•FIG 2017**. La soumission peut être anonyme ou non, au choix des auteurs. Le processus de lecture s'effectue sous l'égide du [Chapitre Français d'Eurographics](#). Voici le [comité](#) de sélection du meilleur papier de cette année.

Les actes de la conférence seront remis aux participants, mais ils ne seront pas publiés avant une année révolue, afin de permettre une soumission à une autre conférence ou à un journal.

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 limite de soumission originale : Vendredi 22 septembre

Site de soumission : [Sciencesconf j•FIG](#)

Merci d'utiliser ce [template LaTeX](#) et de limiter l'article à 4 pages pour toute "soumission originale". Les éventuels documents supplémentaires (vidéos, sources, etc.) doivent accompagner la soumission.

## ***2. Présentations de travaux déjà publiés***

Nous proposons également d'accueillir des **présentations de travaux déjà publiés**, en particulier dans des revues et conférences internationales du domaine, sans nécessité de papier original, afin que ces travaux puissent être partagés avec la communauté française d'Informatique Graphique.

Il peut s'agir de présentations ACM SIGGRAPH, ACM Transactions On Graphics, EUROGRAPHICS, IEEE TVCG, sans que cette liste soit limitative. Il peut s'agir également de travaux qui auraient été présentés sous forme de posters.

Les propositions seront sélectionnées en fonction des créneaux disponibles.

### ***Dates importantes :***

- Vendredi 22 septembre : date limite de soumission
- Vendredi 29 septembre : confirmation aux auteurs

Site de soumission : [Sciencesconf j•FIG](#)

### ***Démonstrations et stands scientifiques/technologiques/artistiques***

Un espace pourra accueillir des démonstrations et des stands de nature scientifique, technologique et artistique.

En particulier, une journée industrielle est organisée le 27 octobre dans le cadre de la semaine de l'informatique graphique et de la réalité virtuelle. Veuillez consulter le [site des journées IGRV](#) pour plus d'informations.

Si vous souhaitez soumettre une proposition, merci de **contacter les organisateurs**.

### ***Autres contributions***

Les organisateurs seront heureux d'étudier la faisabilité de toute autre modalité de partage de résultats, ainsi que de toute proposition en lien avec l'organisation conjointe des journées Françaises de la Réalité Virtuelle pour cette édition.

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

### **Contacts**

Pour toute proposition ou tout renseignement, contactez Kadi Bouatouch ([kadi.bouatouch@irisa.fr](mailto:kadi.bouatouch@irisa.fr)) et Ludovic Hoyet ([ludovic.hoyet@inria.fr](mailto:ludovic.hoyet@inria.fr)).

---

## **Cfp Deadline extension and Last call for paper - AMAI special issue - S688 Formalization of Geometry and Reasoning**

Dear all,

this is a gentle reminder and last call for papers for the AMAI special issue about formalization of geometry, automated and interactive geometric reasoning.

Important: due to several requests, the deadline for submission is extend by one month (to October, 1st)

This special issue is open to all the papers fitting the topics mentioned below, but is also a dedicated place to publish extended versions of the best papers presented at ADG 2016 in Strasbourg.

Please feel free to disseminate it to your colleagues interested by the topics.

Sincerely yours,

Pascal Schreck, Tetsuo Ida, Laura Kovacs

### ***Last Call for paper about Annals of Mathematics and Artificial Intelligence special issue on Formalization of Geometry, Automated and Interactive Geometric Reasoning***

Geometry is a privileged field of investigation for various domains of computer science from image processing to geometric modeling via artificial intelligence in education and automated proof in geometry or semantic indexation of multimedia databases and so on.

This special issue of AMAI is devoted to formal computational aspects of geometry. Formalizing geometry can be investigated in several different ways. At the beginning of the 1960s, the seminal work of Gelernter in the domain of automated proof was about synthetic geometry as taught in school. Then, in the late 1970s, a kind of revolution occurred with the work of the late Professor Wu consisting in translating geometry into algebra and in using pseudo-division to perform proofs of a high-level theorem in both Euclidean and hyperbolic geometries.

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

Subsequently, much work has been done continuing that geometry/algebra relation by considering other aspects of geometry, like differential geometry, distance geometry, discovering geometric theorems in figures with dynamic geometry software or from graphical figures, etc.

Moreover, several researchers studied the foundations of geometry through various set of axioms; this way, the classical axiomatic approaches of Hilbert and Tarski have been formalized, as well as computational origami or incidence geometry. Outside the domain of automated proof, formalization of geometry is also encountered almost everywhere in geometric modeling --for instance with geometric constraint solving, declarative modeling or topological modeling-- and also in computational geometry or combinatorial geometry.

### ***Call-for-Papers***

For this special issue of AMAI, we are seeking original contributions on various aspects of formalization of geometry having in view computational applications mainly oriented to proof but also to modeling in geometry.

Relevant topics include (but are not limited to):

\* Polynomial algebra, invariant and coordinate-free methods, probabilistic, synthetic, and logical approaches, techniques for automated geometric reasoning from discrete mathematics, combinatorics, and numerics;

\* Symbolic and numeric methods for geometric computation, geometric constraint solving, automated generation/reasoning and manipulation with diagrams;

\* Design and implementation of geometry software, special-purpose tools, automated theorem provers, experimental studies;

\* Applications of formalization of geometry to mechanics, geometric modeling, CAGD/CAD, computer vision, robotics, and education.

### ***Important dates***

October 1, 2017: (new date) paper submission

-- via website: [www.editorialmanager.com/amai/](http://www.editorialmanager.com/amai/)

selecting issue: S688 Formalization of Geometry and Reasoning

January 1, 2018: author notification

March 1, 2018: revisions and camera-ready paper submission

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

### **Guest Editors**

Pascal Schreck <schreck@unistra.fr>

Tetsuo Ida <ida@i-eos.org>

Laura Kovacs <lkovacs@forsyte.tuwien.ac.at>

---

## **P&S EVE : Valkyrie – Warzone : le conflit galactique bourré d'adrénaline bientôt ouvert à tous**

- Le jeu d'action spatiale à la première personne deviendra alors le premier titre cross-platform et cross-reality : les joueurs VR et non-VR, sur PC comme sur PS4, pourront tous jouer ensemble –

Alors qu'il fait, depuis sa sortie l'année dernière, le bonheur des possesseurs de casques de réalité virtuelle sur PC et PlayStation 4, *EVE : Valkyrie* s'apprête à connaître une mutation hors-norme. Avec *EVE : Valkyrie – Warzone*, prévu pour le 26 septembre prochain, CCP Games invite l'ensemble des joueurs dans la danse. La référence du jeu d'action multijoueur en réalité virtuelle casse donc son carcan VR pour s'abandonner à la frénésie guerrière de l'intégralité des joueurs PC et PS4 du monde entier. VR ou non, PC ou PS4, l'ensemble des possesseurs du jeu se retrouveront sur les mêmes serveurs pour des échauffourées spatiales haletantes et parfaitement équilibrées.

Depuis ses débuts sur Oculus Rift en mars 2016, *EVE : Valkyrie* est sorti sur PlayStation®VR et HTC Vive®, a introduit les serveurs communs pour les joueurs PS4 et PC et a bénéficié de cinq mises à jour majeures de contenu remplies de cartes, modes et améliorations. Cette nouvelle extension va fortement améliorer l'expérience de jeu, pour les anciens comme les nouveaux joueurs avec un grand nombre de nouvelles fonctionnalités et de systèmes de jeu fascinants.

Les nouveaux arrivants peuvent faire l'acquisition de *EVE : Valkyrie – Warzone* pour 29,99 €, tandis que les possesseurs du jeu bénéficieront gratuitement de cette extension, qui remplacera automatiquement le jeu de base. Découvrez la toute nouvelle bande-annonce pour *EVE : Valkyrie – Warzone* :

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



« Si vous savez jouer à un FPS, vous pouvez piloter l'un des incroyables vaisseaux de EVE: Valkyrie –Warzone. » déclare Andrew Willans, Lead Game Designer au studio CCP de Newcastle. « Ne pas être équipé pour la réalité virtuelle n'empêchera plus personne de descendre les armes à la main dans la fosse galactique pour des combats intenses et relevés entre amis ou inconnus. Nous sommes impatients que la compétition entre les pilotes monte encore d'un cran, puisque de nombreux nouveaux joueurs vont rejoindre les pilotes qui arpentent l'espace depuis un moment déjà. »

« EVE : Valkyrie en réalité virtuelle est l'aboutissement d'un très vieux rêve pour CCP » confie Hilmar Veigar Pétursson, CEO de CCP Games. « Nous avons eu beaucoup de succès puisque EVE Valkyrie s'est établi comme l'un des jeux multijoueur les plus populaires de la réalité virtuelle, doté dès sa sortie d'un suivi exemplaire et d'une communauté fascinante et engagée. Nous entamons une nouvelle étape du voyage EVE : Valkyrie, en le rendant disponible pour un plus grand nombre de joueurs – ceux qui n'ont pas encore franchi le cap de la réalité virtuelle – tout en poursuivant nos expérimentations dans le champ de la VR avec des projets non annoncés actuellement en développement. »

EVE : Valkyrie – Warzone ajoute une toute nouvelle flotte de vaisseaux rutilants, et notamment le « Shadow » de la nouvelle classe « Furtif ». Chaque nouvel engin aura son propre rôle à jouer sur le champ de bataille. Le joueur aura un meilleur contrôle sur l'évolution de son arsenal grâce au nouveau système de progression propre à chaque navire, et profitera de nouvelles armes et d'un coup spécial Ultra : tout est mis en place pour que chacun trouve l'ensemble qui cadre le mieux avec son style de jeu.

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

Le mode « Extraction » est une autre nouveauté de *EVE: Valkyrie – Warzone* : la capture de drapeaux s'invite dans l'espace pour une expérience de combat exaltante et éminemment tactique. Cette nouvelle extension ajoute également deux cartes, « Fleet » et « Outpost », ainsi que de nouveaux Trous de Ver pour des challenges hebdomadaires sans cesse renouvelés. Les joueurs pourront également combattre pour les Spoils of War et gagner des Loot Capsules, qui permettront de débloquer un hangar rempli d'options de personnalisation pour son vaisseau et son pilote.

toutes les informations sur le jeu sont sur [www.evevalkyrie.com](http://www.evevalkyrie.com) et sur les réseaux sociaux : [Facebook](#), [Twitter](#) et même [YouTube](#). Découvrez quel impact aura l'extension Warzone sur vous en allant sur [www.evevalkyrie.com/changes](http://www.evevalkyrie.com/changes).

### **À propos de CCP Games**

CCP est le développeur indépendant de jeux massivement multijoueurs le plus important au monde. Salué pour son sens artistique, son Game Design et ses univers narratifs uniques extensibles à l'infini, CCP est le créateur du jeu de science-fiction acclamé *EVE Online* (PC/Mac). Ce dernier connaît depuis 11 ans un nombre croissant d'inscriptions. En plus d'*EVE Online*, CCP est à l'origine de *DUST 514*<sup>®</sup>, un shooter révolutionnaire à la première personne, free-to-play et massivement multijoueur en ligne, disponible sur PlayStation<sup>®</sup>3, ainsi qu'*EVE: Valkyrie*<sup>™</sup>, un jeu de tir multijoueur de combats aériens à bord de vaisseaux spatiaux. Ces deux titres prennent place dans l'univers d'EVE. Fondée en 1997 à Reykjavik (Islande) où se trouve toujours sa maison mère, la société CCP possède maintenant d'autres bureaux à Atlanta, à Newcastle et à Shanghai. Plus d'informations sur <http://www.ccpgames.com>.

#### Contact Presse

Pour toutes les demandes média, interviews, contactez Cosmocover, agence de marketing pour le jeu vidéo

[ccp@cosmocover.com](mailto:ccp@cosmocover.com)

Tel : +33 (0) 184 200 104

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/>