



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

16 juillet 2018

Abonnements, remarques, envoi de textes :
secretaire@af-rv.com

Numéro 579

POSTE

thèse CIFRE : « Réalité augmentée collaborative appliquée à la conception numérique »

POSTE

Post-Doc aux Art et Métiers ParisTech - Institut Image

CfP

j•FIG 2018 : Journées Française d'Informatique Graphique 2018

CfP

VRST 2018 CALL FOR PAPERS

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 thèse CIFRE : « Réalité augmentée collaborative appliquée à la conception numérique »

Contexte

Les moyens de simulation immersifs tels que les systèmes CAVE, les casques de réalité virtuelle ainsi que les lunettes à réalité augmentée se démocratisent en raison de leurs gains en performances (délais d'affichage, résolution ...) et de leurs coûts de commercialisation et d'exploitation. Ces systèmes, initialement conçus comme des outils de présentation et de revue projet, commencent à être évalués comme outils d'aide à la conception numérique, permettant de raccourcir les boucles de conception et de faciliter les prises de décisions.

Dans ce contexte, Renault et Arts et Métiers, à travers le laboratoire commun LiV, travaillent depuis plusieurs années à faciliter l'intégration des outils numériques pour la conception de véhicules.

L'objectif de la thèse : étudier l'utilisation de la Réalité Augmentée (type HoloLens) pour la conception en ingénierie collaborative

Problématiques

Le thème de recherche consiste à développer le potentiel de ces simulateurs immersifs dans des modes collaboratifs distants ou locaux, pour la conception. De nombreux verrous technologiques et scientifiques subsistent :

- La gestion d'une session de travail collaboratif pour une analyse séquentielle : les utilisateurs partagent une tâche commune sur un jeu de données particulier, réalisant leurs activités d'analyse de manière séquentielle (étape par étape). Le verrou concerne l'enregistrement et la reproduction d'une session de travail, permettant aux concepteurs par exemple d'annoter ultérieurement les données. Puis, les mêmes utilisateurs ou différents utilisateurs doivent être capables d'analyser les étapes de conception et les conclusions des sessions précédentes.
- La gestion d'une session de travail pour une analyse concurrente : différents métiers (par exemple un ergonomiste, un concepteur, un designer) doivent pouvoir accéder à un même jeu de données avec une représentation propre à chaque métier, mais de manière synchrone pour une analyse commune. Le verrou concerne la représentation spatiale partagée d'un même objet numérique, observé et étudié par plusieurs personnes, dans un lieu unique ou multiple, local ou distant, de manière interactive, et est lié à la mise à disposition synchronisée des données numériques, en prenant en compte les spécificités des simulateurs, des réseaux, des espaces de stockage, des contraintes de confidentialité, ...
- La définition des interactions disponibles, pertinentes et efficaces nécessaires à l'application aux métiers de l'ingénieur. Ces interactions doivent être envisagées pour la manipulation efficace de la maquette numérique,

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/>



combinée avec les interactions entre les participants, en particulier les moyens de communications (audio, vidéo), pour une coopération séquentielle ou concourante. Les verrous concernent d'une part la conception de techniques d'interaction qui soient les plus intuitives pour des utilisateurs y compris non experts des systèmes de réalité augmentée, d'autre part la possibilité d'intégrer des retours multisensoriels (haptique, sonore) et d'étudier leur influence sur la performance des utilisateurs.

- La notion de présence des différents acteurs pour faciliter le partage et l'efficacité des échanges. Le verrou est lié à la représentation des acteurs (avatar, représentation symbolique, photo, etc.) permettant une implication des utilisateurs, des échanges efficaces et une performance accrue lors d'une session collaborative.
- La possibilité d'une asymétrie des simulateurs immersifs mis en jeu pendant une séance de travail, par exemple la combinaison d'un CAVE et d'un casque, ou encore l'utilisation d'un dispositif de réalité virtuelle et d'un autre dispositif de réalité augmentée, ou encore d'un écran 2D. Les verrous sont liés d'une part à faire communiquer ensemble plusieurs systèmes de visualisation différents dans leur conception, d'autre part à l'ergonomie de ces systèmes pour une collaboration efficace (par exemple, s'assurer une expérience comparable avec différents dispositifs de réalité virtuelle/réalité augmentée, en termes de présence, d'interaction, de performance).

Description des missions

- Sur le périmètre des simulateurs immersifs, réaliser un état de l'art sur les mécanismes et fonctions d'interaction, de présence, de collaboration
- Identifier les modes collaboratifs pertinents suivant les cas qui seront identifiés avec les métiers clients
- Proposer les scénarii d'implémentation, et les évaluer en terme de performance et de qualité de l'expérience proposée à l'utilisateur, par des prototypes et des expérimentations.
- Restituer les résultats expérimentaux (publications, communications internes ...)

Références

☞ H. Hrimech, "Evaluation de métaphores d'interaction pour le travail collaboratif entre sites distants d'immersion virtuelle," Thèse de doctorat, Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, Chalon-sur-Saône, France, 2009.

☞ Benford Steve, Greenhalgh Chris, Rodden Tom and Pycock James. "Collaborative Virtual Environments" Communications of the ACM, Volume 44 Issue 7, July 2001, pages. 79 – 85

☞ Bowman, Doug A., and Ryan P. McMahan. "Virtual Reality: How Much Immersion Is Enough?" Computer 40, no. 7 (2007): 36–43.

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

☐ Boyle E, Anderson A and Newlands A “The effects of visibility on dialog and performance in a cooperative problem-solving task.” *Language and Speech* 37, (1994): 1-20

☐ Carroll, John M., Dennis C. Neale, Philip L. Isenhour, Mary Beth Rosson, and D.Scott McCrickard. “Notification and Awareness: Synchronizing Task-Oriented Collaborative Activity.” *International Journal of Human-Computer Studies* 58, no. 5 (May 2003): 605–632. doi:10.1016/S1071-5819(03)00024-7.

☐ Childers, L., Disz, T., Olson, R., Papka, M.E., Stevens, R. and Udeshi, T. Access Grid: Immersive Group-to-Group Collaborative Visualization. In Proc. 4th International Immersive Projection Technology Workshop, 2000.

☐ Demiralp, Cagatay, Cullen D. Jackson, David B. Karelitz, Song Zhang, and David H. Laidlaw. “Cave and Fishtank Virtual-Reality Displays: A Qualitative and Quantitative Comparison.” *Visualization and Computer Graphics, IEEE Transactions on* 12, no. 3 (2006): 323–330.

☐ Duarte Filho, Nelson, Costa Botelho, Silvia, Tyska Carvalho, Jonata, Botelho Marcos, Pedro, Queiroz Maffei, Renan, Remor Oliveira, Rodrigo, Ruas Oliveira, Rodrigo and Alves Hax, Vinicius, “An immersive and collaborative visualization system for digital manufacturing”. *The International Journal of Advanced Manufacturing Technology* 50:9-12, 1253-1261, Springer-Verlag, 2010

Evrard, Paul and Kheddar, Abderrahmane. “Human-Humanoid Co-working in a Joint Table Transportation.” In proceedings of ICSR'2012: International Conference of Social Robotics, 357-366, 2012

☐ Fleck, Rowanne, Yvonne Rogers, Nicola Yuill, Paul Marshall, Amanda Carr, Jochen Rick, and Victoria Bonnett. “Actions Speak Loudly with Words: Unpacking Collaboration around the Table.” In Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces, 189–196. ACM, 2009. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1731939>.

☐ Garau, Maia, Mel Slater, Vinoba Vinayagamoorthy, Andrea Brogni, Anthony Steed, and M. Angela Sasse. “The Impact of Avatar Realism and Eye Gaze Control on Perceived Quality of Communication in a Shared Immersive Virtual Environment.” In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 529–536. ACM, 2003. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=642703>

Compétences requises

Connaissances spécifiques

Informatique, réalité virtuelle, réalité augmentée Formation souhaitée ingénieur ou univ. master 2 (informatique, réalité virtuelle, réalité augmentée, synthèse ou traitement d'image)

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

Aptitudes personnelles souhaités

Passionné par la simulation numérique et la réalité virtuelle et/ou la réalité augmentée, l'expérimentation comportementale, la technologie automobile. Autonomie, capacité de rédaction (anglais et français), rigueur scientifique.

Contacts

Renault : Stéphane REGNIER – stephane.regnier@renault.com

Andras KEMENY – andras.kemeny@renault.com

Arts et Métiers : Jean-Rémy CHARDONNET – jean-remy.chardonnet@ensam.eu

POSTE Post-Doc aux Art et Métiers ParisTech - Institut Image

Projet **RAIVON** : Réalité Augmentée Interactive pour les enVirOnnements iNdustriels

Intitulé du poste

Type de poste : post-doctorat

Date d'embauche souhaitée : avant fin 2018

Durée du contrat : 12 mois

Salaire net : 2000 euros nets par mois

Etablissement : Arts et Métiers ParisTech

Unité d'affectation : Institut de Chalon-sur-Saône – Laboratoire LISPEN

Localisation : Chalon-sur-Saône

Présentation du poste

Présentation de l'institut image :

L'institut image est un institut d'Arts et Métiers intégré au Campus de Cluny et l'une des équipes du Laboratoire d'Ingénierie des Systèmes Physiques et Numériques (LISPEN) (laboratoire multi-sites Arts et Métiers, EA 7515). L'équipe de recherche a par ailleurs signé un contrat cadre avec Renault pour constituer

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

un laboratoire commun public-privé (laboratoire LiV). L'objectif de l'Institut Image est le développement de techniques et usages de l'immersion virtuelle et de la réalité mixte au service de l'ingénieur. Ses missions sont celles de la formation, recherche et innovation.

Contexte

Ce post-doc s'inscrit dans le cadre du projet RAVON (région Bourgogne Franche Comté) qui vise à développer une interface en réalité augmentée permettant une interaction naturelle et écologique avec les objets virtuels. Les cas d'usage considérés sont l'assemblage et la maintenance dans les environnements industriels.

Objectif

L'avènement de la technologie HoloLens de Microsoft constitue une avancée majeure de la RA. L'utilisation de ce casque ou de technologies équivalentes permet d'améliorer la perception visuelle des environnements de RA par les opérateurs de terrain. Cependant, l'interaction dans les environnements de réalité augmentée reste un problème complexe qui, à ce jour, est loin d'être résolue. Le défi consiste à développer une interaction naturelle et écologique avec les objets virtuels en utilisant les mêmes stratégies et en suscitant les mêmes réponses perceptuelles qu'avec les objets réels. L'objectif est d'offrir à un utilisateur muni d'un casque de réalité augmentée une interface qui favorise l'affordance des interactions avec les objets virtuels qu'il perçoit ainsi que la possibilité de sentir physiquement leur existence par le touché.

Mission

Dans ce cadre, un poste de Post-doctorant est ouvert et dont les tâches principales seront de :

1. Développer de nouvelles métaphores d'interaction gestuelles en réalité augmentée, adaptées aux tâches d'assemblage et de maintenance industrielle.
2. Etudier les différentes modalités de perception et interaction haptique en RA et identifier les configurations les plus adaptées aux cas d'usage considérés.
3. Développer un démonstrateur technologique qui intègre les modalités d'interaction gestuelle et haptique ainsi élaborées.
4. Participer à la définition des cas d'usages en condition réelle avec un partenaire industriel.

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

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

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

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



AFRV

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

5. Evaluer les solutions mises en œuvre en termes de : qualité de la perception haptique, efficacité de l'interaction, utilisabilité et acceptabilité de l'interface.
6. Valoriser les résultats du projet par des publications scientifiques.

Références

M. Y. Tsalamlal, N. Ouarti, M. Ammi, "Non-intrusive Haptic Interfaces: State-of-the Art Survey", in HAID 2013: 1-9

C. Pacchierotti, S. Sinclair, M. Solazzi, A. Frisoli, V. Hayward and D. Prattichizzo, "Wearable Haptic Systems for the Fingertip and the Hand: Taxonomy, Review, and Perspectives," in IEEE Transactions on Haptics, 2017, vol. 10, no. 4, pp. 580-600.

P. Issartel, L. Besançon, T. Isenberg and M. Ammi, "A Tangible Volume for Portable 3D Interaction". In ISMAR Adjunct 2016: 215-220

U. Eck, F. Pankratz, C. Sandor, G. Klinker and H. Laga, "Precise Haptic Device Co-Location for Visuo-Haptic Augmented Reality," in IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, vol. 21, no. 12, pp. 1427-1441, Dec. 1 2015.

Profil du candidat

Le candidat doit être diplômé d'un doctorat en informatique avec une spécialisation en réalité augmentée ou dans les interactions liées à la réalité augmentée (TUI, NUI, etc.). Une expérience en interaction haptique et multi-modale serait grandement appréciée. Le candidat devra disposer d'excellentes capacités relationnelles. Du point de vue des logiciels, le candidat devra maîtriser les langages C# et C++ (bibliothèque OpenCV). Une connaissance de l'environnement Unity3D est un plus. Enfin, un très bon niveau en anglais est demandé à des fins de publications scientifiques.

Contact

Envoyez une lettre de motivation, deux lettres de recommandation ainsi qu'un CV détaillé à l'adresse suivante : fakhreddine.ababsa@ensam.eu

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

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

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

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



AFRV

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

CfP j•FIG 2018 : Journées Française d'Informatique Graphique 2018

L'équipe IG du laboratoire XLim est ravie d'organiser cette année les 31ème Journées Françaises d'Informatique Graphique j•FIG de l'AFIG, du GdR IG-RV du CNRS et du Chapitre Français d'Eurographics. Cette conférence sera l'occasion d'un partage des connaissances sur le front de l'informatique graphique, entre chercheurs confirmés et jeunes chercheurs de la communauté française d'informatique graphique et au-delà.

Les Journées se dérouleront au coeur de Poitiers du 13 au 16 novembre 2018:

- 13 novembre : journée Jeunes Chercheurs, gratuite
- 14 au 16 novembre : conférence j•FIG

Le site internet de l'événement est ouvert : <https://jfig2018.sciencesconf.org/>

Communications Scientifiques

Comme toutes les précédentes éditions des Journées j•FIG, la conférence n'est pas sélective. Les doctorants sont, en particulier, bienvenus pour présenter leurs travaux.

Les articles peuvent être rédigés :

- En Français
- En Anglais à condition qu'un titre et un résumé soient fournis en Français

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.

Les soumissions sont attendues dans tous les thèmes relevant de l'informatique graphique, dont :

- Tous types de procédés ou d'algorithmes de synthèse, d'analyse ou de traitement d'images
- Tous types de modélisations : géométrique, physique, topologique, déclarative, optique, etc.
- Tous types d'images : fixes, animées
- Animation - Simulation ; Rendu ; Effets spéciaux ...
- Géométrie computationnelle, géométrie discrète ...

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

- Visualisation
- Architectures matérielles et/ou logiciels
- Interfaces et systèmes pour la création de contenus
- Interaction, réalité augmentée, réalité virtuelle
- Tout domaine proche de l'Informatique Graphique : CAO, visualisation scientifique, imagerie médicale 3D, analyse d'images, communication homme-machine, robotique, etc.
- Perception et cognition
- etc.

Des détails et un appel à communication seront envoyés prochainement. Nous vous informons dès aujourd'hui que deux modalités de soumission d'article et deux autres modalités de participation seront proposées.

Soumission originale de 4 pages

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 une présentation durant les Journées.

Chaque auteur peut, s'il le souhaite, recevoir des retours d'évaluation constructifs sur sa soumission. Toutes les soumissions dont le premier auteur est étudiant seront proposées pour le prix du meilleur papier j•FIG 2018.

Présentations de travaux déjà publiés

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

Les propositions seront sélectionnées en fonction des créneaux disponibles.

Démonstrations et stands scientifiques/technologiques/artistiques

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

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 souhaitez soumettre une proposition, n'hésitez pas à contacter les organisateurs (jfig2018@sciencesconf.org).

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 la coloration artistique voulue pour cette édition.

Pour toute proposition ou tout renseignement, n'hésitez pas à contacter les organisateurs (jfig2018@sciencesconf.org).

A propos des j•FIG 2018 : Journées Françaises d'Informatique Graphique, Poitiers, novembre 2018

Les Journées Françaises d'Informatique Graphique du GDR IGRV et de l'AFIV sont organisées à Poitiers en 2018. Elles seront suivies cette année d'une journée inter-GTAS GTRV, organisée par Marc Parenthoen, sur l'enaction en animation, la simulation et la réalité virtuelle : <https://j-enaction2018.sciencesconf.org>.

Elles se tiendront :

- le 13 novembre 2018 pour la journée jeunes chercheurs soutenue par le GdR IG-RV du CNRS, offrira une formation de haut niveau, destinée notamment aux doctorants et étudiants en Master dans le domaine de l'informatique graphique. L'accès à cette journée est gratuit, y compris le repas du midi.
- du 14 au 16 novembre 2018 pour les autres présentations académiques. Ces journées sont des rencontres annuelles nationales des laboratoires de recherche dans les domaines du graphique 3D : modélisation géométrique, animation, géométrie algorithmique, géométrie discrète, visualisation, architecture de machines, simulation d'éclairage, etc.

Après les journées plénières du GDR à Rennes en 2017, les journées 2018 ont lieu au centre ville de Poitiers, dans l'un des bâtiments historiques de l'université, face à la remarquable église Notre-Dame-la-Grande.

Contacts

Pour toute proposition ou tout renseignement, contacter les organisateurs jfig2018@sciencesconf.org

Au plaisir de vous voir à Poitiers.

Cordialement,

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 comité d'organisation des journées j•FIG 2018

CfP VRST 2018 CALL FOR PAPERS

VRST 2018 CALL FOR PAPERS

<https://vrst.acm.org/vrst2018/>

The ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (VRST) is the premier international symposium for the presentation of new research results, systems, and techniques among researchers and developers concerned with augmented, virtual and mixed reality (AR/VR/MR, XR for short) software and technology.

VRST brings together the main international research groups working on XR, along with many of the world's leading companies that provide or utilize XR systems. VRST 2018 will be held in Tokyo, Japan, hosted by Waseda University, from Wednesday, Nov. 28th to Saturday, Dec. 1st, 2018. The event is sponsored by ACM SIGCHI and SIGGRAPH.

VRST 2018 welcomes submissions of research papers that relate (but not limited) to topics given below.

- XR technology and devices
- Advanced display technologies and immersive projection technologies
- Low-latency and high-performance XR
- Multi-user and distributed XR
- XR software infrastructures
- XR authoring systems
- HCI for XR
- Real-time techniques for XR

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

- Haptics, smell and taste
- Computer graphics techniques for XR
- Computer vision techniques for XR
- Modeling and simulation
- AI approaches for XR
- XR applications

Submissions in other related areas are also welcome. See the symposium website for more details:

<https://vrst.acm.org/vrst2018>

Authors are invited to submit papers of no more than 10 pages for full papers and 4 pages for short papers, both with 2-column "teaser" figures on the first page. All submissions must be in English. All accepted papers will be published in the Symposium Proceedings and will be included in the ACM Digital Library (EI-indexed). Papers and poster abstracts should be prepared using the "sigconf" ACM template style. ACM article templates (LaTeX and Word) are available from:

<http://www.acm.org/publications/proceedings-template>

VRST uses a double-blind review process. Therefore, submissions and supporting materials (e.g., videos) should not contain information (including citations) that unnecessarily identifies the authors or their institutions or places of work. All submissions must be made electronically as PDF files. Authors are encouraged to submit videos to aid the program committee in the review of their submissions, but should make sure all necessary codecs are included.

Extended versions of two or three best papers from VRST 2018 will be invited to resubmit to IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics.

We also invite submissions of Poster and Demo papers (2 pages). We particularly encourage industrial researchers, startups, and researchers early in their careers to submit. Accepted Poster and Demo papers will be published in the Symposium Proceedings and will be included in the ACM Digital Library.

Papers, posters, and demos must be submitted through the online submission site:

<https://new.precisionconference.com/~sigchi>

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

Details about the submission procedure can be found on the symposium website:

<https://vrst.acm.org/vrst2018/submissions.html>

Important Dates

- - August 15, 2018, 23:59 PST Papers with all material submission deadline
- - September 1, 2018, 23:59 PST Posters and demos submission deadline
- - September 25, 2018 Author notification papers, posters and demos
- - October 1, 2018 Camera-ready papers due
- - November 28 - December 1, 2018 Conference in Tokyo, Japan

Contacts

Program Chairs

papers2018@vrst.acm.org

- Yuichi Itoh, Osaka University
- Takaaki Shiratori, Facebook
- Yonghao Yue, University of Tokyo
- Rob Lindeman, University of Canterbury

Poster Chairs

posters2018@vrst.am.org

- Takashi Ijiri, Shibaura Kodai
- Hideki Todo, Chuo Gakuin University
- Hubert Shum, Northumbria University
- Hideki Koike, TITECH

Demo Chairs

demos2018@vrst.am.org

- Takashi Ijiri, Shibaura Kodai
- Hideki Todo, Chuo Gakuin University

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

- Hubert Shum, Northumbria University
 - Hideki Koike, TITECH
-

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/>