

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 588

22 octobre 2018

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

---

AFRV	[J•RV2018] Le programme est en ligne	AFRV
------	--------------------------------------	------

---

AFRV	[J•RV2018] Réservation de stand pour l'EXPOSITION INDUSTRIELLE	
------	--	--

---

AFRV	[J•RV2018] Ouverture des inscriptions à l'école Jeunes chercheurs Réalités Virtuelle et Augmentée	
------	---	--

---

POSTE	[post-doc] URCLIM project 18 mois	
-------	-----------------------------------	--

---

POSTE	Développeur Senior - Rendu 3D temps réel H/F Dassault Système	
-------	---	--

---

HDR	Soutenance HDR de Nicolas Bonneel le Vendredi 9 Novembre à 14h	
-----	--	--

---

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

---

**CONF****[j.enaction] Inscription avant le 9/11 et programme disponible**

---

**CfP****Questionnaire SIF - habitudes de publications**

---

**Cfp****Affective Computing (ACII 2019): call for special sessions proposals**

---

**P&S****Le Virtual Manikin en collaboratif : imitez un opérateur dans son environnement de travail pendant une session de revue de projet collaborative**

---

---

## AFRV [J•RV2018] Le programme est en ligne

Le programme pour les J•RV2018, événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV, est disponible à l'adresse suivante : <https://jrv2018.sciencesconf.org/program/details>

N'oubliez pas qu'il ne vous reste plus que quelques jours pour vous inscrire.

---

## AFRV [J•RV2018] Réservation de stand pour l'EXPOSITION INDUSTRIELLE

Les journées de la Réalité Virtuelle 2018 (événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV), se tiendront à Evry du 29 au 31 octobre 2018 (voir site des journées : <https://jrv2018.sciencesconf.org/>).

Cet évènement regroupera :

- les deux demi-journées des jeunes chercheurs ;
- deux journées de communications scientifiques et industrielles autour des thématiques de la réalité virtuelle, augmentée et de l'interaction 3D. A l'occasion de ces journées, une **exposition industrielle** est prévue pour fournir un espace aux industriels fournisseurs de solution ou utilisateurs de technologie. 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

L'évènement devrait accueillir un peu plus de 150 participants (étudiants, académiques et industriels) réunis pour échanger autour des sessions et des évènements sociaux de ces trois journées.

#### *Equipement prévu*

- 1 table, 2 chaises,
- alimentation électrique,
- accès wifi,
- panneau d'affichage.

**Le coût d'un stand est de 400 € HT. Il comprend une inscription pour les 3 jours (hors diner de gala).**

Les inscriptions s'effectuent sur le [site de la conférence](#), à la rubrique *inscriptions*.

#### **Notes :**

- La formule peut être adaptée à vos besoins. N'hésitez pas à nous contacter directement ;
- Les entreprises du territoire de l'Essonne et de la communauté d'agglomération Grand Paris-Sud doivent contacter directement le coordinateur : Samir OTMANE ([samir.otmane@univ-evry.fr](mailto:samir.otmane@univ-evry.fr)) ;
- Pour toute question technique relative à l'installation de vos équipements et/ou démonstrations n'hésitez pas à contacter :
  - [frederic.davesne@univ-evry.fr](mailto:frederic.davesne@univ-evry.fr)
  - [olivier.emery@univ-evry.fr](mailto:olivier.emery@univ-evry.fr)

---

## **AFRV [J•RV2018] Ouverture des inscriptions à l'école Jeunes chercheurs Réalités Virtuelle et Augmentée**

Bonjour,

Dans le cadre des J•RV 2018 (événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV) est organisée l'école des Jeunes chercheurs en Réalité Virtuelle et Augmentée.

Vous êtes étudiant(e) de Master2 ou doctorant(e) et vous souhaitez assister à cette formation vous pouvez vous inscrire depuis le site web des J•RV2018 : <https://jrv2018.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

L'inscription est **gratuite mais obligatoire**.

Pour des raisons d'organisation, nous vous recommandons de vous inscrire rapidement (avant le **5 octobre 2018**).

### ***Intervenants et programme de la formation (détails sur le site des J•RV2018)***

#### ***Demi-journée 1 (29/10/2018 matin) : Evaluation, expérimentation et formation en RV/RA***

- Amine Chellali : Enseignant-Chercheur, Laboratoire IBISC, Univ Evry, Université Paris Saclay. Evaluation des systèmes RV/RA : protocoles expérimentaux et comités d'éthique.
- Indira Touvenin : Enseignant-Chercheur HDR UMR CNRS 7253 Heudiasyc, Sorbonne Universités, Université de technologie de Compiègne. Environnements virtuels informés pour la formation.
- Caroline Cao : Professeur, EREL Lab, Wright State University, USA. Using VR to Evaluate Design and Performance.

#### ***Demi-journée 2 (31/10/2018 après midi) : Interactions numériques en RV/RA***

- Jean-Marie Normand : Enseignant-Chercheur, Ecole Centrale de Nantes, Laboratoire AAU. Incarnation Virtuelle : modifications corporelles (et pas que) grâce à la RV.
- Mehdi Ammi : Enseignant-Chercheur HDR, LIMSI, Univ Paris Sud, Université Paris Saclay. Le toucher social.
- Fakhreddine Ababsa : Professeur, École Nationale d'Arts et Métiers, Institut Image – Laboratoire d'Ingénierie des Systèmes Physiques et Numériques (LISPEN). Méthodes de suivi 3D pour la réalité augmentée.

---

## **POSTE [post-doc] URCLIM project 18 mois**

Bonjour à tous,

Veillez trouver ci-joint une proposition de post-doc de 18 mois en géovisualisation au LASTIG de l'IGN, sur la co-visualisation de données climatiques et spatiales en milieu urbain, dans le cadre du projet européen ERA4CS UrCLIM (Advance on Urban Climate Services) <http://www.urclim.eu/>

Pour candidater, merci de transmettre un CV, une lettre de motivation, un lien vers le mémoire de thèse et quelques publications, à [sidonie.christophe@ign.fr](mailto:sidonie.christophe@ign.fr) avant le 1er Décembre 2018.

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

Merci de transférer à vos réseaux et à vos étudiant.e.s...

Bien à vous,

Sidonie Christophe

[http://recherche.ign.fr/labos/cogit/pdf/PROPOSITIONS/2018/2018\\_Postdoc\\_URCLIM\\_EN.pdf](http://recherche.ign.fr/labos/cogit/pdf/PROPOSITIONS/2018/2018_Postdoc_URCLIM_EN.pdf)

---

## **POSTE      Développeur Senior - Rendu 3D temps réel H/F Dassault Système**

### ***Job description***

#### **Imaginez demain...**

Vous intégrez l'équipe de développement du moteur de rendu temps réel natif (C++, OpenGL) des produits Dassault Systèmes. Cette équipe se trouve au sein d'une équipe plus large comprenant toutes les solutions de rendu de Dassault Systèmes (WebGL, Raytracing, réalité virtuelle).

Les principaux objectifs du moteur natif sont de rendre des images réalistes (physiquement correct) en temps réels notamment pour des expériences de réalité virtuelle (HMD, Cave) tout en étant performant sur les algorithmes de CAO.

En tant qu'Ingénieur de développement expérimenté en rendu 3D temps réel, vous participez aux transformations du moteur et y intégrez des technologies les plus récentes de visualisation utilisées notamment dans les jeux vidéo.

Une équipe de 11 personnes contribue à ce projet.

Poste basé à Vélizy (CDI)

Vous êtes passionné par le domaine de la visualisation et vous souhaitez travailler sur les technologies de pointe dans le domaine, alors rejoignez-nous !

Et pour voir sur quoi vous travaillerez <https://youtu.be/9TS1UigNE6E>

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

#OpenGL #C++ #Visualisationinteractive

### *Votre contribution*

- Définition de l'architecture du moteur de visualisation V6 et implémentation de certains modules du moteur
- Vous êtes un référant technique pour certains projets dont le manager vous délèguera les spécifications et le suivi
- Vous collaborez avec les autres équipes de visualisation pour permettre une cohérence des offres de rendu des applications natives et Web
- Vous collaborez avec des sociétés partenaires telles que Nvidia et AMD pour exploiter leurs dernières innovations

### *Vos atouts pour réussir*

- De formation Ingénieur / Universitaire (3ème cycle), avec une spécialisation en informatique
- Vous avez plus de 5 ans d'expérience dans le domaine de la visualisation interactive
- Vous maîtrisez impérativement C++, OpenGL, & GLSL. Une expérience avec l'interface Vulkan serait un vrai plus
- Connaissance algorithmique au niveau de l'état de l'art du rendu 3D temps réel
- Vous avez travaillé dans d'implémentation d'un moteur graphique
- Connaissance des schémas de programmation (Design Patterns)
- Une expérience de développement sur mobile (iOS, Android, ...) serait appréciée, ainsi que des connaissances HLSL, Dx12, SSE, Java, JavaScript, Raytracing
- Doté d'une forte capacité d'abstraction et de synthèse, vous êtes d'un esprit rigoureux, innovant, vous savez être autonome et aimez travailler en équipe

Contact : Sebastien Bloche ([sbp@3ds.com](mailto:sbp@3ds.com))

---

## **HDR Soutenance HDR de Nicolas Bonneel le Vendredi 9 Novembre à 14h**

Bonjour,

je vous convie à ma soutenance d'HDR le Vendredi 9 Novembre à 14h en salle C5 du bâtiment Nautibus à l'Université Lyon 1, pour une présentation (en anglais) intitulée "Optimal Transport for Computer Graphics and

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

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

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

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



**AFRV**

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

Temporal Coherence of Image Processing Algorithms" dont un résumé en français et en anglais sont donnés ci-dessous.

Le jury sera composé de:

Filippo SANTAMBROGIO (Professeur, Lyon 1, rapporteur)

Julie DELON (Professeur, Paris Descartes, rapporteure)

Quentin MÉRIGOT (Professeur, Paris Sud, rapporteur)

Justin SOLOMON (Assistant Professor, MIT)

Nicolas COURY (Professeur, Bretagne Sud)

### **Résumé:**

Ces dernières années, mes travaux ont porté sur deux sujets principaux : le transport optimal et le traitement de vidéos. Mon HDR détaille ces deux aspects.

Le transport optimal est un cadre en vogue pour manipuler des distributions de probabilité, des histogrammes ou plus généralement des fonctions. Il consiste à considérer une fonction comme un tas de sable se déplaçant dans l'espace en un coût minimum. Cela permet par exemple de définir une manière d'interpoler entre deux distributions de probabilité (ou plus), ou de définir une distance pertinente entre des histogrammes. Cette théorie a vu beaucoup d'applications aussi bien en informatique graphique qu'en apprentissage profond.

Ici, mes travaux se sont d'abord tournés vers le développement d'algorithmes efficaces pour résoudre des problèmes de transport optimal. Ensuite, j'ai défini et résolu des problèmes inverses utilisant la géométrie du transport optimal, comme le calcul de coordonnées barycentriques ou l'apprentissage de dictionnaires pour des histogrammes.

Le traitement vidéo a vu une croissance rapide due à la grande disponibilité d'appareils photo grand public, et d'applications faciles à utiliser permettant des traitements vidéo puissants, telles que SnapChat, Instagram ou Tik Tok. Cependant, re-adapter le long historique d'algorithmes de traitement d'images pour les faire fonctionner sur des vidéos est un travail titanesque. En effet, appliquer trivialement un traitement d'images sur chaque image d'une vidéo va souvent produire des artefacts temporels tels que du scintillement. Mes travaux ont cherché à adapter les algorithmes de traitement d'images les plus courants aux vidéos, de manière temporellement cohérente. J'ai d'abord adapté des filtres spécifiques (étalonnage de couleurs, et images intrinsèques), et ai finalement trouvé une manière d'adapter un grand nombre de traitements d'images aux vidéos sans même connaître leurs formulations.

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

Ma présentation d'HDR décrira mes contributions les plus représentatives.

-----

**Abstract:**

During the past few years, my research has focused on two main areas: optimal transport and video processing. My HDR details these two aspects.

Optimal transport is a trending framework for manipulating probability distributions, histograms, or more generally, functions. It consists in seeing a function as a pile of sand moving in space at a minimum cost. This allows, for instance, to define a way to interpolate between two (or more) probability distributions, or to define a meaningful distance between histograms. This theory has seen many applications from computer graphics to deep learning.

Here, my work has first focused on building efficient algorithms to solve optimal transport problems. Then, I defined and solved inverse problems making use of the optimal transport geometry, such as computing barycentric coordinates or performing dictionary learning for histograms.

Video processing has seen a large growth due to the wide availability of consumer cameras, and user-friendly apps featuring powerful video processing capabilities such as SnapChat, Instagram or Tik Tok. However, re-adapting the long history of image processing algorithms to make them work on videos is a daunting task. Indeed, trivially applying image processing filters to all frames of a video most often results in temporal artifacts such as flickering. My work has focused on bringing common image processing algorithms to the realm of videos, in a temporally consistent fashion. I first worked on bringing specific filters to videos (color grading and intrinsic images), and ultimately found a way to bring many image processing filters to videos without even knowing their formulation.

My HDR presentation will describe my most representative contributions.

Cordialement,

Nicolas BONNEEL

---

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

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

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

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





## CONF [j.enaction] Inscription avant le 9/11 et programme disponible

Chères personnes intéressées par l'enaction en informatique graphique et réalité virtuelle, à un mois du 16 novembre, le [programme de la j-enaction](#) est finalisé.

L'inscription est gratuite mais **obligatoire avant le 9 novembre**, pour nous permettre l'organisation de cette journée.

Elle s'organise autour de deux thèmes principaux :

- l'enaction comme paradigme méthodologique interdisciplinaire et
- l'enaction pour les avatars signeurs en LSF.

avec de larges plages disponibles pour les échanges et les discussions autour de l'enaction en IGRV.

Bonne continuation, en espérant vous voir à l'EMF de Poitiers le 16 novembre.

---

## CfP Questionnaire SIF - habitudes de publications

Bonjour à tous,

La Société Informatique de France et son conseil des associations propose un questionnaire des pratiques de publications à l'adresse suivante (attention il est à remplir en une seule fois) :

<https://framaforms.org/questionnaire-sur-les-pratiques-de-publication-1535895902>

Le domaine de l'informatique étant très vaste, chaque thématique a des habitudes de publications radicalement différentes, ce qui peut conduire parfois à une mauvaise lecture des dossiers des personnes et des structures de divers domaines. Ce questionnaire (anonyme) n'a pas pour vocation d'établir un classement entre les différents

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

domaines de l'informatique, mais a pour but d'apporter une vision globale sur les pratiques et habitudes de publications des différents domaines (revue ou conférence ? ordre des auteurs ?...)

Afin d'aider à donner une vision objective du mode de fonctionnement des publications dans nos domaines de recherche, nous vous encourageons à répondre massivement à ce questionnaire. C'est en étant suffisamment nombreux que nous pourrons donner du sens à ce questionnaire. Ces retours et la synthèse qui en sera faite permettra également à vos représentants de mettre en avant les spécificités de publication de notre domaine lors des discussions avec divers acteurs.

Pour la communauté du GDR IG-RV, je remercie Loïc Barthe, David Coeurjolly, Guillaume Gilet, Wilfrid Lefer, Guillaume Moreau et Mathias Paulin, qui participent au groupe de travail de la SIF sur les "pratiques et évaluation des productions scientifiques en informatique".

N'oubliez pas de cocher également la case du GDR IG-RV partenaire de la SIF, par qui vous avez reçus ce questionnaire.

En vous remerciant et en comptant sur votre participation a tous,

Dominique Bechmann

## **Cfp Affective Computing (ACII 2019): call for special sessions proposals**

### **Call for Special Sessions Proposals**

#### **8th International Conference on Affective Computing & Intelligent Interaction**

(ACII 2019)

<http://acii-conf.org/2019/special-sessions/>

**3rd-6th September, 2019**

**Cambridge, United Kingdom**

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

Affective Computing aims at the study and development of systems and devices that use emotion, in particular in human computer and human robot interaction. It is an interdisciplinary field spanning computer science, psychology, and cognitive science.

The organising committee of the 2019 Affective Computing and Intelligent Interaction (ACII) is now inviting for special session proposals. Interested parties will need to provide sufficient evidence in support of their proposed special session topic explaining why it deserves distinct focus, how it relates to the theme of the conference “Affective Computing for ALL” (focus on inclusive technology, inclusive design principles and inclusive user interfaces which “consider the full range of human diversity with respect to ability, language, culture, gender, age and other forms of human difference). It should demonstrate that there is sufficient interest to attract papers on this topic.

Once accepted, the organizers of the special session will be expected to attract sufficient papers to make up one session, 1hr 40min, at the conference even after a rigorous peer review of submissions. Note, if a special session fails to receive an adequate number of accepted papers, the special sessions will be canceled and the accepted papers will be included in regular sessions. Also, at least one of the special session organizers will be expected to attend the conference.

### ***Submission format***

Proposals must be submitted as a single PDF via email to [Jean-Claude Martin and Mohammad Soleymani](#).

Your proposal should contain the following items:

- Title of the session
- Rationale of the need for the Special Session at ACII 2019. The rationale should stress the novelty of the topic and how it relates to the theme of the conference: Affective Computing for ALL
- Potential candidates for submission
- Potential structure of session i.e., oral, posters, mix of oral and poster, or other structure relevant for the special session
- Short biography of the organizers

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

### ***Review Process of Special Session Submissions***

Papers will be treated as regular papers from both the perspective of the review process and of the proceedings (e.g., length, timeline). The special session will have its own keyword and session organizers will be asked to nominate reviewers.

### ***Key Dates for Special Session Proposal***

- Submission of Special Session proposals: November 15, 2018
- Notification of acceptance for the Special Sessions: December 7, 2018
- Paper Submission to the accepted Special Sessions Deadline: April 12, 2019 (regular paper submission deadline)
- Notification of acceptance for the papers: 14 June, 2019
- Camera ready papers due: 12 July, 2019

### ***Special Session Contacts***

Please forward any questions about special sessions to the special session chairs:

[Jean-Claude Martin and Mohammad Soleymani.](#)

[martin@limsi.fr](mailto:martin@limsi.fr); [soleymani@ict.usc.edu](mailto:soleymani@ict.usc.edu)

---

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

## P&S Le Virtual Manikin en collaboratif : imitez un opérateur dans son environnement de travail pendant une session de revue de projet collaborative



Découvrez la nouvelle option de TechViz, Virtual Manikin en collaboratif. Cette option permet de voir comment un opérateur interagit avec son environnement professionnel, mais aussi avec d'autres opérateurs sur un même espace. Grâce à la collaboration, des ingénieurs situés à différents endroits du globe peuvent étudier ensemble l'ergonomie de l'espace de travail et ainsi rendre les conditions d'ouvrage compatibles avec les capacités de l'opérateur. Utilisée dans l'industrie automobile et pour les chaînes d'assemblage, les ingénieurs et ergonomes peuvent faire des tests d'accessibilité, de collisions et d'ergonomies.

Découvrir cette option sur le site : <https://www.techviz.net/fr/virtual-manikin>

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/>