

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 593

26 novembre 2018

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

POSTE	Stage « Optimizing 3D rendering with modern culling techniques » chez Optis
POSTE	Stage "EYE TRACKING 3D INTERACTIONS FOR ERGONOMIC VALIDATIONS AND DRIVING SIMULATION ANALYSIS" chez Optis
POSTE	2 StagesM2 + 2 Thèses + 1 IngénieurCDD Analyse Topologique de Données / Visualisation / HPC @ Sorbonne Universite Paris
CONF	Journée scientifique 10 décembre Universite de Technologie Compiegne - Systèmes intelligents : immersion et interaction
CONF	Colloque "Humain et numérique en interaction" les 31 janvier et 1er février 2019
CfP	[EGC2019] Appel à participation à la 19ème édition d'EGC - 21 au 25 janvier, 2019 – Metz

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 Papers – CASA 2019 in Paris, France

POSTE Stage « Optimizing 3D rendering with modern culling techniques » chez Optis

COMPANY PRESENTATION

A world leader in the development of optical simulation software.

OPTIS is a French company specialized in the simulation of light and the design of virtual prototypes. Since its creation in 1989, OPTIS revolutionizes the industrial design and engineering processes by eliminating physical prototyping.

More than 2,500 customers in more than 50 countries today trust OPTIS to innovate day after day, in the automotive, aerospace, lighting, architecture, defense, and electronics industries.

The quality of OPTIS' solutions enables its prestigious customers to speed up their time-to-market significantly while reducing their ecological footprint.

Joining OPTIS means choosing an international community of more than 250 genuinely passionate people, in an attractive sector.

The steady growth of OPTIS ensures each of its talents extensive professional development prospect.

INTERNSHIP DESCRIPTION

Within the Realtime kernel & interfaces team and in collaboration with the rendering team, you will contribute to improve the performances of the OPTIS 3D renderer in very large scenes in which some objects are in the camera frustum but occulted by larger objects, following these main steps:

- Bibliography study of existing techniques (Pros/Cons)
- Implementing CPU algorithms (culling method based on space subdivision and bounding boxes/spheres with subdivisions)
- Implementing GPU algorithms (occlusion query and early-z rejection)
- Considering complex objects (concave, with holes, transparency) in a static or dynamic context for future architecture and algorithms.

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

TRAINEE PROFILE

University student Master 1 or 2, or equivalent graduation certificate.

Required skills: C++ and or C# skills on software development framework, knowledges in 3D geometric mathematical, scene graph manipulation and 3D rendering pipeline, GPU programming would be a plus (GLSL/HLSL).

Software: Visual Studio and Source Code Management (GIT like)

The candidate must speak French and/or English.

INTERNSHIP DETAIL

Location will be at Valbonne (06) in France.

Duration will be from 3 to 6 months.

CONTACT

Send your application (Resume + cover letter) in digital format to:

HR Dept. | recruitment@optis-world.com

POSTE Stage “EYE TRACKING 3D INTERACTIONS FOR ERGONOMIC VALIDATIONS AND DRIVING SIMULATION ANALYSIS” chez Optis

COMPANY PRESENTATION

A world leader in the development of optical simulation software.

OPTIS is a French company specialized in the simulation of light and the design of virtual prototypes. Since its creation in 1989, OPTIS revolutionizes the industrial design and engineering processes by eliminating physical prototyping.

More than 2,500 customers in more than 50 countries today trust OPTIS to innovate day after day, in the automotive, aerospace, lighting, architecture, defense, and electronics industries.

The quality of OPTIS' solutions enables its prestigious customers to speed up their time-to-market significantly while reducing their ecological footprint.

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

Joining OPTIS means choosing an international community of more than 250 genuinely passionate people, in an attractive sector.

The steady growth of OPTIS ensures each of its talents extensive professional development prospect.

INTERNSHIP DESCRIPTION

Within the Realtime kernel & interfaces team and in collaboration with the User EXperiences team, you will contribute to integrate EyeTracking systems into our software to experiment new 3D interactions metaphors and ergonomic use cases validation while in an immersive environment, following these main steps:

- Bibliography study of existing 3D interactions metaphors and use cases
- Development of a dedicated EyeTracking module from our framework using an HMD
- Defining and testing interfaces and report generation systems for a driving simulation behavioral study

TRAINEE PROFILE

University student Master 1 or 2, or equivalent graduation certificate.

Required skills: C++ and or C# skills on software development framework, knowledges in 3D geometric mathematical, scene graph manipulation.

Software: Visual Studio and Source Code Management (GIT like)

The candidate must speak French and/or English.

INTERNSHIP DETAILS

Location will be at Valbonne (06) in France.

Duration will be from 3 to 6 months.

CONTACT

Send your application (Resume + cover letter) in digital format to:

HR Dept. | recruitment@optis-world.com

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 2 Stages M2 + 2 Thèses + 1 Ingénieur CDD | Analyse Topologique de Données / Visualisation / HPC @ Sorbonne Université Paris

Nous recherchons activement des candidats ayant des intérêts pour les thèmes suivants:

- analyse topologique de données (TDA)
- visualisation de données 3D
- calcul haute performance

pour:

- 2 stages de fin d'étude de niveau M2
- 2 offres de thèse
- 1 poste d'ingénieur de recherche CDD (minimum 1 an)

Ces offres sont financées dans le cadre d'un projet européen (H2020-FET) et de partenariats CIFRE avec les sociétés Total et Kitware (spécialisée dans le logiciel open-source, notamment pour l'analyse et la visualisation de données: cmake, cdash, vtk, itk, paraview, etc.).

Tous les développements logiciels liés à ces offres ont vocation à être intégrés à la bibliothèque open-source "Topology ToolKit" (<https://topology-tool-kit.github.io/>) que nous développons avec nos collaborateurs.

Ces postes seront localisés à Sorbonne Université, en plein de coeur de Paris (métro Jussieu, lignes 7 & 10).

L'offre de poste d'ingénieur CDD est disponible ici (à pourvoir dès à présent): <https://www-pequan.lip6.fr/~tierny/stuff/openPositions/engineer2019.pdf>

Les offres de stage sont disponibles ici (2 à pourvoir à partir d'avril 2019, au choix parmi les 4 sujets ci-dessous):

<https://www-pequan.lip6.fr/~tierny/stuff/openPositions/internship2019a.pdf>

<https://www-pequan.lip6.fr/~tierny/stuff/openPositions/internship2019b.pdf>

<https://www-pequan.lip6.fr/~tierny/stuff/openPositions/internship2019c.pdf>

<https://www-pequan.lip6.fr/~tierny/stuff/openPositions/internship2019d.pdf>

Les offres de thèses sont à pourvoir pour la fin de l'année 2019. Pour ces offres, nous souhaitons privilégier les candidats aux stages de M2 ci-dessus, pour effectuer une thèse dans la suite de leur stage de master (sur l'un de ces 4 sujets).

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 êtes déjà titulaire d'un master (ou équivalent) et que vous êtes intéressé(e) par une thèse en lien avec l'analyse topologique de données, la visualisation ou le calcul haute performance (voir les 4 sujets ci-dessus), merci de nous envoyer votre lettre de candidature accompagnée d'un CV à jour.

D'avance merci de faire suivre ces offres aux étudiant(e)s autour de vous susceptibles d'être intéressé(e)s.

Cordialement,

Dr Julien Tierny

CNRS Researcher

Sorbonne Université

<http://lip6.fr/Julien.Tierny>

julien.tierny@sorbonne-universite.fr

CONF Journée scientifique 10 décembre Université de Technologie Compiègne - Systèmes intelligents : immersion et interaction

L'équipe de recherche [SyRI](#) organise le **10 décembre 2018** (Centre d'Innovation de l'UTC) une **journée scientifique** sur le thème : **[Systèmes intelligents : immersion et interaction](#)**".

Programme :

9 h 00 : Accueil

09 h 30 : Introduction

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

09 h 50 : [Environnements virtuels informés et immersion](#) | [Indira Thouvenin](#), enseignant-chercheur contractuel HDR et responsable scientifique de la plateforme immersive TRANSLIFE, laboratoire Heudiasyc (UMR UTC CNRS)

10 h 20 : [Scénarisation d'environnements virtuels pour la formation à la gestion de situations critiques](#) | [Domitile Lourdeaux](#), maître de conférences HDR, laboratoire Heudiasyc (UMR UTC CNRS)

10 h 50 : Pause

11 h 10 : [Collaboration entre laboratoire de recherche et start-up : apports croisés et retours d'expérience](#) | [Romain Lelong](#), directeur général, [REVIATECH](#)

11 h 30 : Démonstrations - plateformes technologiques

- [Véhicules intelligents](#)
- [Réalité virtuelle \(TRANSLIFE\)](#)
- [Mini-drones](#)

12 h 40 : Déjeuner

14 h 00 : Immersia Rennes, 20 ans d'expériences immersives | [Bruno Arnaldi](#), professeur au laboratoire IRISA de l'INSA de Rennes

14 h 30 : [Immersion et présence pour la réalité mixte](#) | [Daniel Mestre](#), directeur de recherche CNRS, Responsable scientifique du Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée (CRVM)

15 h 00 : Pause

15 h 20 : Table ronde " Infrastructures de recherche en réalité virtuelle : quels enjeux ? "

Avec la participation de : [Claude Labit](#), directeur de recherche INRIA et délégué général d'[ALLISTENE](#)

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

Intervenants :

- Philippe Bonnifait, professeur et directeur du laboratoire Heudiasyc (UMR UTC CNRS)
- Indira Thouvenin, enseignant-chercheur contractuel HDR et responsable scientifique de la plateforme immersive TRANSLIFE, laboratoire Heudiasyc (UMR UTC CNRS)
- Domitile Lourdeaux, maître de conférences HDR, laboratoire Heudiasyc (UMR UTC CNRS)
- Romain Lelong, directeur général de REVIATECH
- Bruno Arnaldi, professeur au laboratoire IRISA de l'INSA de Rennes
- Daniel Mestre, directeur de recherche CNRS, responsable scientifique du Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée (CRVM)

Pour + d'informations : <https://urlz.fr/85Gf>

Pour vous inscrire (Inscription gratuite, obligatoire) :
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeORrbtTDhxXTn4tbmJASKUL5flwYZuktQKY0KMGKpCuLvKsg/viewform?c=0&w=1>

Contact : Indira Thouvenin

CONF Colloque "Humain et numérique en interaction" les 31 janvier et 1er février 2019

Cher.e.s collègues,

L'Institut des sciences de l'information et de leurs interactions (INS2I) du CNRS organise les 31 janvier et 1er février 2019, au siège du CNRS, le colloque "Humain et numérique en interaction". L'objectif de ce colloque est de réunir la communauté scientifique sur cette thématique transverse et d'offrir à un public intéressé mais non expert (industriels, politiques, étudiants...) des clés pour comprendre les dernières avancées de la recherche dans ce domaine.

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

Notre monde est numérique mais la société exprime une peur croissante face à des technologies mal comprises (l'intelligence artificielle par exemple, pour citer celle qui est aujourd'hui la plus emblématique). Pourtant, nous ne sommes pas "dépassés" par le numérique, les programmes informatiques ne réalisent que ce pour quoi ils ont été conçus, la technologie ne nous échappe pas pour suivre sa "volonté". Le numérique reste bien au service de l'Humain, en exécutant les tâches qui lui ont été assignées.

L'Humain est même au centre du numérique. La recherche contribue à construire les conditions d'une véritable coopération entre Humain et numérique, notamment, avec des travaux sur l'interaction avec les systèmes numériques et la prise en compte de modèles du comportement humain dans les algorithmes qui pilotent ces systèmes.

Ces nouvelles avancées montrent des interactions variées entre Humain et numérique et posent des questions éthiques cruciales qui font également l'objet de travaux de recherche. Il faut intégrer, dès le départ des recherches et du développement d'applications, une démarche fondée sur ces réflexions éthiques. Il est également essentiel que les citoyens puissent se saisir de ces problématiques. Ce n'est qu'à ces conditions qu'une interaction harmonieuse et bénéfique entre Humain et numérique pourra se développer.

Le colloque "Humain et numérique en interaction" des 31 janvier et 1er février 2019 permettra de répondre à ces interrogations en présentant l'état des recherches dans des domaines aussi variés que l'interaction avec les robots, les agents conversationnels, le dialogue en langage naturel, ou encore les nouveaux modes d'interaction avec les machines.

Nous vous tiendrons informés dès l'ouverture des inscriptions, mais nous tenons à ce que vous puissiez réserver d'ores et déjà ces dates dans vos agendas.

Très cordialement,

Michel Bidoit

Directeur de l'INS2I

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 [EGC2019] Appel à participation à la 19ème édition d'EGC - 21 au 25 janvier, 2019 – Metz

APPEL A PARTICIPATION EGC 2019

19ème édition

du 21 au 25 janvier, 2019 - Metz

<https://egc2019.sciencesconf.org/>

Inscriptions ouvertes : <https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/3>

Depuis 2000, la conférence Extraction et Gestion des Connaissances (EGC) est le rendez-vous annuel de chercheurs et praticiens travaillant dans les domaines de la science des données et des connaissances tels que l'apprentissage automatique, l'ingénierie et la représentation des connaissances, les statistiques et l'analyse de données, la fouille de données, les systèmes d'information, les bases de données, le Web sémantique et les données ouvertes, etc. Le programme scientifique d'EGC se compose d'articles et démonstrations et sera disponible prochainement.

Liste des papiers acceptés : <https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/22>

Veuillez noter la possibilité de bourse de mobilité EGC2019 pour les doctorants premiers auteurs de papiers acceptés (court ou long) : <https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/18>

EGC 2019 a le plaisir d'accueillir les conférenciers invités suivants :

- **Frank van Harmelen**, président d'honneur, professeur, dirige l'équipe Knowledge Representation & Reasoning du département d'informatique de l'université VU d'Amsterdam, directeur de l'institut "The Network Institute"
- **Ioana Manolescu**, directrice de recherche INRIA DR1, à la tête de l'équipe projet INRIA/LIX CEDAR, enseignant à l'école polytechnique

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

- **Krishna P. Gummadi**, professeur, à la tête de l'équipe Networked Systems, Max Planck Institute for Software Systems (MPI-SWS), Allemagne
- **Roberto Di Cosmo**, directeur de Software Heritage, Inria et professeur d'Informatique à Paris Diderot, membre de l'IRIF

8 ateliers auront lieu le 22 janvier. **Les appels à soumission sont encore ouverts** :
<https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/4>

Quatre prix scientifiques seront attribués lors de la conférence :
<https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/23>

La 5e édition de l'école é-EGC aura lieu le 21 et 22 janvier 2019. Son thème est «Privacy Preserving, Reasoning, Explaining». **Les inscriptions sont encore ouvertes.**

Le programme ainsi que toute les informations sont disponibles sur la page :
<https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/12>

Les doctorants peuvent bénéficier de bourse de mobilité du GDR MADICS pour l'école et les ateliers :
<http://www.madics.fr/reseaux/formation/doctorants/>

Nous vous invitons dès maintenant à vous inscrire à EGC 2019 :
<https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/3>

En espérant vous voir à Metz du 21 au 25 janvier 2019 :
<https://egc2019.sciencesconf.org/resource/page/id/21>

Président d'honneur

Frank van Harmelen, professeur, Département d'informatique de l'université VU d'Amsterdam, directeur de l'institut "The Network Institute".

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**Présidente du Comité de Programme**

Marie-Christine Rousset, professeur à l'université Grenoble Alpes, membre de l'IUF et du LIG.

Présidente du Comité d'Organisation

Lydia Boudjeloud-Assala, maître de conférences à l'université de Lorraine, membre du LORIA

CfP Call for Papers – CASA 2019 in Paris, France

The 32th International Conference on Computer Animation and Social Agents (CASA 2019) will be held on July 1-3, 2019 in Paris, France. The conference is organized by Sorbonne University (France), in cooperation with ACM-SIGGRAPH, under guidance of the Computer Graphics Society (CGS).

CASA was founded in 1988 in Geneva, Switzerland, and it is the oldest international conference in computer animation and social agents in the world. In the last ten years, CASA was held in Korea (2008), Netherlands (2009), France (2010), China (2011), Singapore (2012), Turkey (2013), United States (2014), Singapore (2015), Switzerland (2016), Korea (2017), China (2018).

WARNING: There is a conference called ICCASA 2019 that claims to be the 21st International Conference on Computer Animation and Social Agents in Bali in January 2019.

This conference is not the official CASA and is launched by an organization World Academy of Science, Engineering and Technology that is unfortunately very famous for its predatory publishing practices.

Wikipedia:

https://en.wikipedia.org/wiki/World_Academy_of_Science,_Engineering_and_Technology

Please note that no paper submitted to ICCASA 2019 in Bali will be published in the journal Computer Animation and Virtual Worlds.

Only accepted papers submitted to CASA 2019 in Paris will be published in the 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

PAPER SUBMISSION

We invite submissions of research full papers, short papers, and posters on a broad range of topics, including but not limited to Computer Animation, Embodied Agents, Social Agents, Virtual and Augmented Reality, and Visualization (see below for a detailed list).

For more information, please visit the CASA 2019 website:

<https://casa2019.sciencesconf.org>

28 accepted full papers will be recommended to publish in a special issue of the Computer Animation and Virtual Worlds Journal published by Wiley (CAVW). The short papers and posters will be published in the ACM digital library. All submissions will be reviewed via a double-blind review process.

IMPORTANT DATES (23h59 UTC/GMT)

Full papers (10 pages)

Submission Deadline: March 1, 2019

Notification of Acceptance: April 8, 2019

Camera Ready: April 22, 2019

Short papers (4~6 pages) and Posters (1 page)

Submission Deadline: April 15, 2019

Notification of Acceptance: May 5, 2019

Camera Ready: May 15, 2019

COMMITTEE

Conference Chairs

Catherine Pelachaud (CNRS-Sorbonne University, France)

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

Michael Neff (University of California, Davis, USA)

Program co-chairs

Soraia Musse (PUCRS, Bresil)

Daniel Thalmann (EPFL, Switzerland)

Zerrin Yumak (University of Utrecht, Netherlands)

SCOPE AND LIST OF TOPICS

CASA invites submissions on a broad range of topics, including but not limited to:

Computer Animation

Motion Control

Motion Capture & Retargeting

Path Planning

Physics-based Animation

Vision-based Techniques

Behavioral Animation

Artificial Life

Deformation

Facial Animation

Image-based Animation

Multi-Scale Models

Knowledge-based Animation

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

Social Agents

Social Agents and Avatars

Emotion and Personality

Virtual Humans

Autonomous Actors

AI-based Animation

Social and Conversational Agents

Inter-Agent Communication

Social Behavior

Crowd Simulation

Machine learning

Other Related Topics

Animation Compression and Transmission

Semantics and Ontologies

Anthropometric Virtual Human Models

Acquisition and Reconstruction from Big Data

Cultural Heritage Applications

3D Physiological Humans

3D Telepresence

Augmented Reality and Virtual Reality

Social Robots

Deep Learning methods

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'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/>