



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 596

17 décembre 2018

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

POSTE	Stage : simulateur coMtactS
POSTE	Proposition de stage M1 ou M2 : Réalité Augmentée pour la Modélisation Moléculaire - visu3D et interaction
CfP	Questionnaire des pratiques de publications
CfP	27. WSCG 2019 Conf. on Graphics, Visualization & Computer Vision
CfP	Appel à projets PEPS blanc 2019 INS2I
CfP	Humain et numérique en interaction - 31 janvier et 1er février 2019 - Inscriptions ouvertes

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

Concours photo "La preuve par l'image"

POSTE Stage : simulateur *coMtactS****Contexte***

La direction de la formation de l'IFCE conduit depuis 2014 un projet d'innovation pédagogique en attelage visant à optimiser l'apprentissage et la performance du meneur. Une thèse en sciences humaines et sociales, qui s'étend entre septembre 2016 et août 2019, vise à analyser les effets d'un environnement simulateur et réel de formation sur l'apprentissage et l'entraînement au menage. Le simulateur de communication par les guides *coMtactS* est l'un des artéfacts développés dans cet environnement. Il vise plus particulièrement le développement de l'efficacité communicationnelle par l'intermédiaire des guides (sensibilité-habilité motrice) des apprenants. Les notions de contacts sont perçues différemment entre individus et sont particulièrement difficiles à transmettre (car faiblement traduisibles en mots). Par l'exercice sur une cavalerie « virtuelle », il s'agit de gagner du temps dans l'apprentissage et de préserver les chevaux en faisant prendre conscience à minima en 2017 au stagiaire.

L'ENSAM a mené en 2014 une étude de faisabilité d'un simulateur d'attelage équestre qui a abouti à la réalisation d'un premier prototype, à base de moteurs enroulant/déroulant un fil pour simuler l'action de menage. Une première application logicielle a été développée pour utiliser ce prototype. Le ressenti des efforts réels a été retranscrit dans le logiciel de manière purement subjective et ne permet pas des efforts d'intensité proche de ceux réels. Par ailleurs, cette application ne permet pas de piloter finement un attelage.

L'ensemble a été montré et testé par deux meneurs experts de l'activité au sein de l'IFCE à Paris en 2014. L'étude de faisabilité a été ainsi démontrée. Une nouvelle version a été réalisée permettant de simuler des efforts plus élevés et des modes de jeu divers (rejeu, conduite libre). Ce prototype est destiné à être déployé dans les centres de formation IFCE. Les premiers tests effectués par les référents en attelage sont très encourageants.

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



Travail demandé

L'objectif de ce stage sera d'augmenter les fonctionnalités du simulateur. Les fonctionnalités supplémentaires attendues sont les suivantes :

- Intégration d'une commande vocale pour prendre en compte la relation par la voix entre le cheval et le meneur (notamment pour les commandes de transition montante)
- Intégration d'une plateforme dynamique permettant de simuler en temps réel l'instabilité due aux mouvements de la voiture et du sol, tout en considérant les aspects sécuritaires afin d'être utilisé dans des conditions optimales
- Etude de l'ergonomie de commandes au pied afin de rendre le système utilisable de manière autonome (sans avoir à faire appel à une personne extérieure pour démarrer le simulateur), à défaut, la commande se fera à l'aide d'un autre périphérique (type manette)

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

- Intégration d'une pédale de frein interactif avec le logiciel de simulation pour simuler le freinage au pied

- Intégration logicielle sur la base de l'existant

Des évaluations utilisateurs devront être réalisées avec des formateurs et des apprenants, en lien avec un doctorant du LIRDEF, Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Education et Formation partenaire du projet. D'un point de vue purement réalité virtuelle, il s'agira d'évaluer l'apport de modalités sensorielles (haptiques en particulier) et de comparer la simulation avec le réel en termes de performances, d'immersion, de présence.

Enfin, une campagne de valorisation sera à prévoir :

- à travers l'écriture et la soumission d'un article scientifique à une conférence de la communauté de réalité virtuelle (IEEE VR, ACM VRIC, ACM VRST, ...)

- au sein de la filière équine, en lien avec l'IFCE.

Profil

En formation Bac +5 (master 2)

Compétences recherchées :

- Réalité virtuelle
- Programmation (C#, Unity)
- Mécatronique (électronique, conception mécanique)

Début - durée – rémunération

A partir de février 2019 pour 6 mois de stage encadrés par l'ENSAM 554€/mois, rémunération par l'IFCE (commanditaire de l'action)

Lieu

ENSAM de Chalon sur Saône, Institut Image, 2 rue Thomas Dumorey, 71100 Chalon-sur-Saône
Des missions ponctuelles au Haras National d'Uzès seront à prévoir.

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

Moyen mis à disposition du stagiaire

Un prototype du simulateur, un poste de travail, matériel électronique

Contacts

Jean-Rémy Chardonnet – Arts et Métiers – Institut Image – jean-remy.chardonnet@ensam.eu

Clémence Bénézet – IFCE – clemence.benezet@ifce.fr

POSTE Proposition de stage M1 ou M2 : Réalité Augmentée pour la Modélisation Moléculaire - visu3D et interaction

L'équipe RVM (Rich Visual Media) du laboratoire CRSTIC (EA 3804) et l'équipe MIME (Modélisation Moléculaire et Imagerie Multi-échelle) de l'unité MEDyC (UMR 7369) à Reims proposent pour 2019 un stage de fin d'études de niveau M1 ou M2 (4ème ou 5ème année d'ingénieur) dans le domaine de la réalité augmentée.

L'objectif de ce stage consistera à développer une application de visualisation 3D et d'interaction en Réalité Augmentée destinée à être exploitée sur un Hololens. Cette application devra détecter et reconnaître un objet physique 3D connu afin de l'augmenter avec des méthodes de visualisation scientifiques. Les données à incruster seront de natures variées, allant de la 2D à la 3D.

Le champs applicatif de ce travail est la modélisation moléculaire. Si au départ, des objets simples pourront être utilisés, l'objectif à terme est d'utiliser des objets de type molécule biologique et des données (déjà connues) issues de la modélisation moléculaire.

Tous les détails sont dans le document pdf joint.

Si vous êtes intéressé(e), merci de faire parvenir un dossier de candidature (CV, relevés de notes, lettre de motivation) à jessica.jonquet@univ-reims.fr et stephanie.prevost@univ-reims.fr.

Merci de bien vouloir diffuser ce sujet auprès de potentiels candidats.

Bien cordialement

Jessica Jonquet et Stéphanie Prévost

http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/12/stageM1M2_Reims-RA_Visu3DInteraction.pdf

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 Questionnaire des pratiques de publications

Bonjour,

La Société Informatique de France et son conseil des associations propose un questionnaire des pratiques de publications à l'adresse suivante (vous pouvez le remplir une seule fois pour de multiples associations):

<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 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 (au sein de la SIF ou au sein d'autres domaines).

N'oubliez pas de cocher également les cases des associations/GDR par qui vous avez reçus ce questionnaire (dans notre cas AFRV ET GDR-IGRV) car les statistiques que nous pourrions déduire se baseront sur cette réponse.

En vous remerciant et comptant sur votre participation à tous,

Dominique Bechman

Ci-dessous, l'analyse des 360 premières réponses, la SIF en espère 500 :

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.

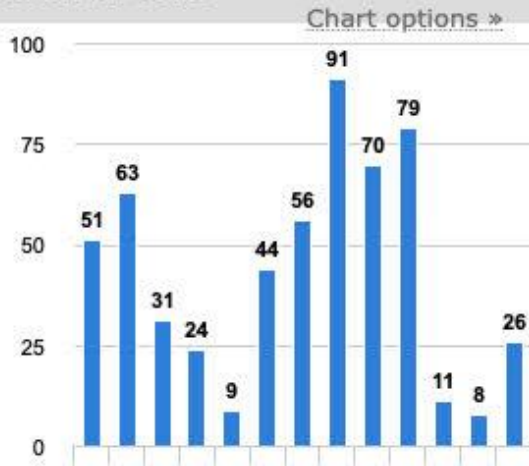
Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

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/>

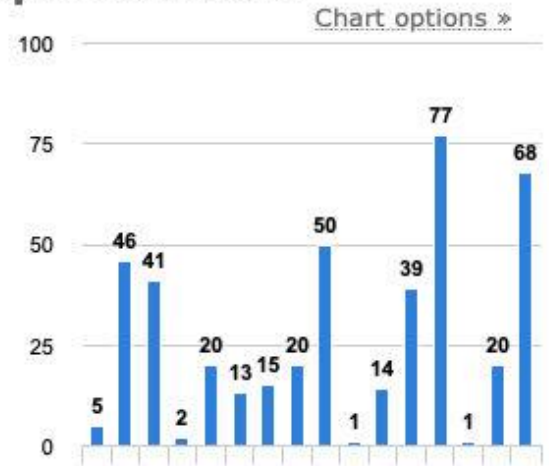


Thématique(s) de recherche



Systèmes d'information	51
Algorithmique, recherche opérationnelle	63
Informatique fondamentale	31
Réseaux	24
Bioinformatique	9
Systèmes informatiques	44
Génie logiciel et programmation	56
Intelligence Artificielle	91
Images et géométrie, scènes, parole, signaux	70
Interaction humain-machine	79
Architecture des machines	11
Informatique industrielle	8
Modélisation-simulation pour les systèmes complexes (systèmes artificiels et naturels)	26

Association thématique/GDR par qui vous avez reçu ce questionnaire



AFIA	5
AFIG	46
AFIHM	41
ARIA	2
ASF	20
ATALA	13
ATIEF	15
EGC	20
GDR IG-RV	50
GRCE	1
INFORSID	14
ROADEF	39
SIF	77
SPECIF Campus	1
SSFAM	20
autre	68



AFRV

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

CfP 27. WSCG 2019 Conf. on Graphics, Visualization & Computer Vision

WSCG 2019 (held annually since 1992)

27. Int. Conf. on Computer Graphics, Visualization and Computer Vision 2019

<http://www.wscg.eu> – main page of WSCG

<http://www.wscg.cz> – WSCG 2019 page

When: May 27 – 31, 2019

Where: Primavera Congress Center, Pilsen (the City of Beer),

close to Prague, Czech Republic

approx. 70 mins. from the Prague Airport by public transport

> Proposals for workshops and special session are welcome.

Important dates:

>> WSCG 2019 27. Conference on Computer Graphics, Visualization and Computer Vision 2019

<http://www.WSCG.eu>

- Submission: Workshops/Special sessions proposals - Decemeber 15, 2018
- January 31, 2019 - Abstract,

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

- February 11, 2019 - Full, Short, Poster papers

Proceedings will be published in Computer Science Research Notes (ISSN 2464-4617).

The best selected papers will be published in the Journal of WSCG (ISSN 1213-6972).

Recent publications available via http://wscg.zcu.cz/DL/wscg_DL.htm -repository since 1992.

Contact: skala@kiv.zcu.cz subject: WSCG 2019

Organizer & Chair

prof. Vaclav Skala

c/o University of West Bohemia, Faculty of Applied Sciences,

Dept. of Computer Science and Engineering, Univerzitni 8

CZ 30614 Plzen, Czech Republic

<http://www.VaclavSkala.eu>

Announcement sent via: skala@kiv.zcu.cz

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

Main topics (but not limited to)

- Computer graphics
- Scientific visualization
- Medical visualization
- Computer vision
- Image processing
- Pattern recognition
- GPU graphics
- Rendering and animation
- Virtual reality
- Haptic systems
- Medical imaging
- Graphical human computer interfaces
- Graphical interaction
- Computational photography
- Data compression for graphics
- Image based rendering
- Physically based modelling
- Mathematical methods for graphics and vision
- Geometric modelling
- Shape analysis
- Shape modelling
- Shape retrieval
- Surface and volume parameterization
- Parallel graphics
- CAD, CAGD and GIS systems

CfP Appel à projets PEPS blanc 2019 INS2I

Mesdames, Messieurs les directrices et directeurs d'unités,

L'INS2I lance un appel à projets visant à soutenir des travaux portés par des chercheurs(euses) ou enseignants(es)-chercheurs(euses) dans toutes les disciplines scientifiques relevant des sciences de l'information et de leurs interactions, depuis les projets les plus académiques jusqu'aux recherches appliquées. Cet appel à projets vise à soutenir des projets de différents types :

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

1. **Emergence** : cette catégorie concerne des projets novateurs ou en rapport avec une nouvelle thématique en rupture.
2. **Tremplin** : cette catégorie concerne la préparation de projets de plus grande ampleur, collaboratifs ou non, en particulier du programme européen H2020 (précisez le ou les appel(s) visé(s)).
3. **Collaboration** : cette catégorie a pour objectif de financer un consortium et de permettre l'amorçage ou la consolidation d'une collaboration scientifique sur une thématique relevant des sciences de l'information.

La date limite de dépôt des projets est fixée au vendredi 25 janvier 2019.

La notification des résultats sera faite début mars 2019.

Vous trouverez de plus amples informations dans les documents ci-joints.

Très cordialement,

Corinne POULAIN

<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/12/AcronymeProjet-NomPorteur.doc>

<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/12/AAP-PEPS-Blanc-INS2I-2019V3.doc>

<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/12/AcronymeProjet-NomPorteur.pdf>

CfP Humain et numérique en interaction - 31 janvier et 1er février 2019 - Inscriptions ouvertes

À l'attention des directeurs et directrices de structures INS2I, et des correspondants communication de ces structures. Pour diffusion

Bonjour,

Le CNRS, à travers l'Institut des sciences de l'information et de leurs interactions (INS2I), organise les 31 janvier et 1er février 2019, au siège du CNRS, les journées Humain et numérique en interaction. L'objectif de cet événement 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. Ces journées présenteront à travers 14 conférences 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.

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

Toutes les informations sur : <http://www.cnrs.fr/fr/evenement/colloque-humain-numerique-interaction>

Inscription (gratuite mais obligatoire) : <https://enquete.cnrs-dir.fr/index.php/994456/lang-fr>

N'hésitez pas à diffuser l'annonce de cet événement majeur de l'INS2I, en interne et dans vos supports, et à vous y inscrire.

Cordialement,

Service communication

CNRS - Institut des sciences de l'information et de leurs interactions (INS2I)

Campus Gérard Mégie

3, rue Michel Ange

75794 Paris cedex 16

T. 01 44 96 43 16

E. ins2i.communication@cnrs.fr

Site : <http://www.cnrs.fr/ins2i/>

Suivez-nous sur Twitter : @INS2I_CNRS

CfP Concours photo "La preuve par l'image"

À l'attention des directeurs et directrices de structures INS2I, et des correspondants communication de ces structures. Pour diffusion

Le CNRS, en partenariat avec l'ACFAS, décline cette année le **concours photo La preuve par l'image** (#LPPI).

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'INS2I manque régulièrement d'images pour illustrer nos thématiques. Par ce concours, et au-delà en nous écrivant directement, nous espérons pouvoir découvrir de nombreuses nouvelles images de nos laboratoires.

Voici le principe du concours en bref :

Qui peut participer ? Les chercheurs, ingénieurs, techniciens, enseignants-chercheurs, doctorants et post-doctorants travaillant actuellement dans un laboratoire CNRS en France ou à l'étranger

Avec quelles images ? Des images issues de la recherche et ce dans tous les domaines. Toutes les techniques de production visuelle sont acceptées : photographie, radiographie, modélisation, microscopie, etc.

Le concours a deux catégories :

- Image sur le terrain ou en laboratoire
- Image issue d'imageur

Quelle est la date limite pour participer ? 13 janvier 2019, minuit

Quelle visibilité sera donnée à ces images ? Les 20 images lauréates (10 dans chaque catégorie) donnera notamment lieu à une exposition durant le *Forum du CNRS*. Et 3 prix seront décernés (2 par un jury constitué de personnes issues du milieu de la recherche et de la culture et 1 prix Coup de cœur du public).

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

Comment participer ? www.concours-preuve-image.fr

Service communication CNRS - Institut des sciences de l'information et de leurs interactions (INS2I)

Campus Gérard Mégie

3, rue Michel Ange

75794 Paris cedex 16

T. 01 44 96 43 16

E. ins2i.communication@cnrs.fr

Site : <http://www.cnrs.fr/ins2i/>

Suivez-nous sur Twitter : [@INS2I_CNRS](https://twitter.com/INS2I_CNRS)

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/>