



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 601

04 février 2019

Abonnements, remarques, envoi de textes :

secretaire@af-rv.com

POSTE	Offre de Thèse Cifre - Learning-Based Human Character Animation Synthesis for Content Production (Technicolor - Inria)
POSTE	Ingénieur en réalité virtuelle H / F chez Axyon
POSTE	R&D Manager 3D - VR chez MiddleVR
POSTE	Poste PR 27 IG IUT Calais
POSTE	Rappel : Poste de MC27 à Strasbourg en Performance, Modélisation et Simulation
CfP	Animation du GdR IG-RV : Journées thématiques, inter GDR, GT, etc

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

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

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

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

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

CfP	Call for Papers - Web3D 2019 - July 26-28th, 2019 - Los Angeles, California USA
CfP	2nd Call for Papers – ACM Intelligent Virtual Agents Conference - IVA 2019
CfP	CGI 2019 final call for paper for journal submission track (deadline 12th Feb)
CfP	Call for Demo - ACM IVA2019 (Intelligent Virtual Agents) - Paris, France
CfP	Journées GTMG à Toulouse 20/21 Mars
CONF	GT Rendu - 14 février 2019 - Télécom ParisTech

POSTE **Offre de Thèse Cifre - Learning-Based Human Character Animation Synthesis for Content Production (Technicolor - Inria)**

Learning-Based Human Character Animation Synthesis for Content Production

Type of position: PhD

Location: Rennes (Technicolor & Inria)

Contacts :

Pierre Hellier - Pierre.Hellier@technicolor.com

Francois Le Clerc - Francois.LeClerc@technicolor.com

Ludovic Hoyet - ludovic.hoyet@inria.fr

Introduction and context

Content production for film and advertising increasingly relies on computer-generated imagery to lower costs and enhance creative possibilities. In particular, many of today's movies and advertisements feature synthetic human characters. The animation of the characters' bodies is driven by the dynamics

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

of an underlying skeleton, built from the main joints of the human body. The skeleton is later fleshed into a 3D mesh by a process known as skinning, whereby the displacement of each vertex of the mesh is computed from the displacement of the neighbouring skeleton joints it is bound to. Accurately capturing the naturalness of human motion in the dynamics of the skeleton is key to the perceptual plausibility of the rendered animation.

Creating animations for photorealistic computer-generated movies is a highly demanding complex part of the film production workflow that requires an insane amount of manual work. Keyframing and motion capture are the two dominant techniques used in the industry today. Keyframing refers to a purely manual editing process wherein artists draw the skeletons at selected temporal frames (“keyframes”), and further define non-linear interpolation paths for joints locations in-between the keyframes. Motion capture is performed in a green room with specialized hardware, with marker-based setups that requires some involvement on the part of the actors, as well as manual post-processing to incorporate artistic edits into the animations. In both cases, the amount of human intervention and hence the production costs are very high. Thus, there is a strong business justification in the automation of the non-creative parts of the animation process.

Advances in machine learning and particularly deep learning in recent years have boosted the research effort towards obtaining skeletal animations from the analysis of videos. The idea is to learn a mapping between the image of a human character and the 2D or even 3D locations of the joints of the character body. However, due in part to the difficulty of the problem and in part to the lack of 3D annotated training data, the accuracy on joint location estimates is often poor, especially in the depth direction that is not observable in the image. Besides, the estimated skeletons consist of only a few joints and often fail to cover the hands and the feet.

The generation of animations from videos offers promising prospects for optimizing the animation workflow in the content production industry. Still, a lot of work is needed to improve the resolution and accuracy of the produced animations, and to adapt the technology to make it usable in an interactive way by animation artists. Advancing towards these goals is the main purpose of the proposed PhD.

Existing techniques and limitations

The estimation of animation skeletons, a.k.a. human poses, in images and videos is an active research area, dominated by supervised machine learning approaches that leverage databases of images annotated with human joint locations. The initial target of 2D pose estimation [1] has now been extended to 3D, see for instance [2, 3]. Inferring the depth components of the skeleton joints turns out to be a challenging ill-posed problem. Even though various regularization strategies have been

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/>

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



AFRV

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

proposed, the estimated joint locations are still quite noisy, especially in the depth direction orthogonal to the plane of the observed image. This is also, to some extent, a consequence of the scarcity of 3D skeleton annotations, which are difficult to generate in “in-the-wild” environments [4]. A further issue with annotations, and as a result human pose estimates, is that they are limited to a small number of body joints, excluding hands and feet. Overall, the accuracy and resolution of state-of-art “video to analysis” techniques is still unsuitable for animating even secondary characters in photorealistic films and movies.

In parallel to human pose estimation, some research effort has been devoted to the characterization of human motion kinematics using learning-based approaches. The seminal work of Holden [5] leverages an autoencoder framework to learn a “manifold” of human motion. It further proposes methods for editing animations in this manifold and mapping the editing controls to human-understandable high-level parameters. The learnt parameters of the encoder can be used to characterize the style of the motion and perform style transfer on animations. This technique could be extended to learn a specific motion model for a given character, perhaps based on initially produced animation sequences for this character, and further improve the generation of subsequent animations for this same character based on the learnt model.

Directions for research

Directions of research are flexible within the proposed context, but will explore areas related to improving animation quality for production usages.

Requirements for candidacy

Strong programming skills (Python recommended)

Strong knowledge of machine learning

Basic knowledge of computer animation and graphics

Application

We are looking for motivated candidates, please send CV, a motivation letter, reference letters, and any relevant material to pierre.hellier@technicolor.com, francois.leclerc@technicolor.com and ludovic.hoyet@inria.fr

Environment

This PhD will be conducted in the context of a CIFRE collaboration between Technicolor and the MimeTIC team (Inria Rennes). Technicolor is a leading company in the VFX world, combining their R&D

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

expertise in Computer Vision and Computer Graphics with the artistic expertise from their studios, such as The Mill, Moving Picture Company, Mikros Image, etc. Inria is a French leading research centre in Computer Sciences, where research activities in MimeTIC focus on simulating virtual humans that behave in a natural manner and act with natural motions.

References

[1] A. Newell, K. Yang and J. Deng, "Stacked Hourglass Networks for Human Pose Estimation," in *European Conference on Computer Vision*, 2016.

[2] D. Mehta, S. Sridhar, O. Sotnychenko, H. Rhodin, M. Shafiei, H. Seidel, W. Xu, D. Casas and C. Theobalt, "VNect: Real-Time 3D Human POse Estimation with a Single RGB Camera," *ACM Transactions on Computer Graphics*, vol. 36, no. 4, pp. 44:1 - 44:14, 2017.

[3] B. Tekin, A. Rozantsev, V. Lepetit and P. Fua, "Direct Prediction of 3D Body Poses from Motion Compensated Sequences," in *IEEE International Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)*, 2016.

[4] X. Zhou, Q. Huang, X. Sun, X. Xue and Y. Wei, "Towards 3D Human Pose Estimation in the Wild: a Weakly-supervised Approach," in *IEEE International Conference on Computer Vision (ICCV)*, 2017.

POSTE INGENIEUR EN REALITE VIRTUELLE H / F chez Axyon

Fondée en 1993, **AXYON** est une société d'ingénierie spécialisée dans les domaines de **l'Industrie et de la Construction** dont les activités sont principalement « centre d'expertise technique et outils numériques dédiés » (www.axyon.eu).

AXYON poursuit son développement dans des secteurs innovants tels que la construction d'un fab/lab pour l'accompagnement de start up, qui comprend la mise à disposition d'outils pour le prototypage de modèles virtuels et physiques.

Dans le cadre de l'ouverture de son centre dédié a la réalité virtuelle, **AXYON** recrute un :

INGENIEUR EN REALITE VIRTUELLE H / F

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

Vos principales missions :

- Participer au développement d'une nouvelle aventure et appréhender les méthodes et nos outils de réalité virtuelle (vous serez formé au logiciel INTERACT),
- Mettre en place la visualisation (+ la navigation), la formation et l'analyse des données
- Etre force de proposition quant au développement du logiciel et de ses outils
- Accompagner le service commercial pour faire des démonstrations

Profil recherché :

De formation BAC + 5, vous avez une première expérience dans le domaine de la réalité virtuelle. Vous êtes passionné par les nouvelles technologies et cela vous motive dans votre vie professionnelle. Vous avez idéalement une connaissance du monde de la CAO.

Logiciels utilisés :

Unity et 3DS max.

Une connaissance des logiciels de CAO (Solidworks, Catia v5, Revit) en général et de UNITY est importante, INTERACT est facultatif mais serait apprécié.

Une connaissance de l'outil STREAM VR (sous Unity) sera également un plus.

Rémunération :

en fonction de l'expérience professionnelle + tickets restaurant de 9 € + mutuelle prise en charge à 100 %.

Plusieurs postes sont à pourvoir à Collégien (77).

Vous êtes passionné(e) par votre métier, vous avez un bon état d'esprit, vous aimez évoluer dans des environnements techniques différents, des projets riches et complexes et vous avez une bonne capacité d'adaptation ? Alors, rejoignez **AXYON** !

Nous attendons votre candidature à l'adresse suivante : recrutement@axyon.eu

POSTE R&D Manager 3D - VR chez MiddleVR

Permanent contract Kremlin Bicêtre (94)

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

Position Duties

Pour accompagner sa croissance, MiddleVR recherche un R&D manager.

Vous aurez la responsabilité du développement et de la gestion des équipes de Improov3 et de "MiddleVR for Unity".

- Assurer le développement avec nos exigences de productivité et de qualité
 - Assurer la stabilité des produits
 - Superviser la documentation
 - Reporting auprès de la direction
- Piloter l'équipe
- Assurer la veille technique
- Déplacements professionnels à prévoir

Candidate Profile

- Excellentes connaissances de management d'une équipe R&D
 - Gestion des process de développement
 - Maîtrise des risques
 - Très bonnes capacités d'organisation, de rigueur et de priorisation
 - 2+ années d'expérience de management
- Excellentes connaissances en 3D temps réel (VR est un plus) :
 - Maîtrise de C++ et C#,
 - Maîtrise de Unity,
 - Connaissances de base en OpenGL et/ou DirectX
 - 10+ années d'expérience de développement
 - 5+ années d'expérience d'architecte logiciel
- Excellente communication et relations humaines
 - Bonnes capacités de communication et rédaction français / anglais
- Une connaissance du milieu industriel et des enjeux business est un plus.

Provide

CV, lettre de motivation, références, site Web (si applicable)

To: Responsable du recrutement

<https://emploi.afjv.com/emploi-jeux-video/EMAN1378-15201>

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/>



POSTE Poste PR 27 IG IUT Calais

Bonjour

notre laboratoire recrute pour la rentrée 2019 un Professeur des Universités, avec un profil Informatique Graphique dont vous trouverez un résumé ci-après. La personne recrutée intégrera l'équipe IMAP du LISIC pour la partie recherche et le département informatique de l'IUT de Calais pour ses enseignements (DUT, Licence professionnelle).

Pour toute information, n'hésitez pas à me contacter.

amicalement

cr

ENSEIGNEMENT

Filières de formation concernées

1^{ère} et 2^{ème} année de DUT Informatique + formation en apprentissage

Licence professionnelle

Objectifs pédagogiques et besoins d'encadrement

- Assurer des enseignements en informatique générale (réseau, BD, programmation, développement web, etc.) en fonction des besoins du programme national (PPN) : https://cache.media.enseignementsup-recherche.gouv.fr/file/25/09/7/PPN_INFORMATIQUE_256097.pdf
- S'impliquer dans les suivis de projets et de stages
- L'enseignant sera amené à s'investir dans des tâches administratives au sein du département.

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

RECHERCHE

Le/La candidat(e) intégrera l'équipe IMAP du LISIC et sera amené(e) à piloter et développer des travaux en synthèse d'images, à la frontière de l'intelligence artificielle. Outre des compétences en simulation d'éclairage et/ou en rendu temps réel, le/la candidat(e) disposera de compétences dans le domaine de l'apprentissage automatique qui pourront être appliquées à des problématiques en cours au sein de l'équipe, en lien avec le CPER Mauve et l'équipex IRDIVE. Dans ce cadre, une sensibilité à la collaboration scientifique avec des collègues issus des SHS sera appréciée.

POSTE Rappel : Poste de MC27 à Strasbourg en Performance, Modélisation et Simulation

Fiches de poste Enseignants-chercheurs

CAMPAGNE EMPLOIS ENSEIGNANTS ET ENSEIGNANTS-CHERCHEURS 2019

Fiche N°1

Identification du poste

N° du poste : (création ou redéploiement)

Dernier titulaire : -

Motif de la vacance du poste et date d'effet : -

Profil à publier : **Performance, modélisation et simulation**

Corps : MCF

Section(s) CNU / Discipline second degré : 27^{ème}

Article de référence pour les EC (PR : 46-1 / 46-3 / 46-4 / 51) (MCF : 26-I-1° / 26-I-2° / 33) :

Composante de rattachement : UFR Mathématique Informatique

Localisation :

Date de prise de fonction : 1^{er} septembre 2019

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

Profil enseignement

Le département informatique de l'UFR de mathématique et d'informatique propose des formations variées préparant aux différents métiers de l'informatique, qu'ils relèvent de la technique, de l'ingénierie ou de la recherche scientifique. La personne recrutée devra s'inscrire dans les priorités générales du département que sont la réussite des étudiants, l'insertion professionnelle des diplômés, ainsi que l'excellence des formations de master.

La personne recrutée devra rejoindre l'équipe pédagogique du département informatique et renforcer l'encadrement dans les différents parcours. Elle s'intégrera dans les enseignements de niveau licence pour lesquels les principaux besoins identifiés comprennent les enseignements d'Architecture et Système, de programmation Web et Programmation avancée. Selon son profil scientifique, elle pourra également apporter son expertise dans les enseignements spécialisés de master, par exemple en compilation, programmation haute performance ou modélisation.

Participant activement à la vie du département, la personne recrutée sera prête à s'impliquer dans la coordination de filières à moyen terme.

Profil recherche

Afin de renforcer la discipline informatique au sein du laboratoire ICube (laboratoire des sciences de l'Ingénieur, de l'Informatique et de l'Imagerie - UMR CNRS 7357) et de l'Université de Strasbourg, nous recherchons un ou une futur(e) collègue pour un poste de Maître de Conférence en informatique, qualifié en 27ème section CNU.

En cohérence avec le profil enseignement, la personne recrutée aura pour vocation à renforcer l'axe transverse du laboratoire ICube "Calcul scientifique" et sera à l'interface entre l'informatique et les mathématiques, par exemple dans le cadre du Labex "IRMIA".

La personne intégrera les équipes "Informatique et Calcul Parallèle Scientifique (ICPS)" et/ou "Informatique Géométrique et Graphique (IGG)" du laboratoire ICube et pourra participer aux équipesprojets Inria créées en leurs eins. Sa recherche s'inscrira dans les développements de techniques qui assurent la haute performance en modélisation et simulation à grande échelle.

Au sein de l'équipe ICPS, elle renforcera le développement de techniques automatiques ou semiautomatiques de parallélisation et d'optimisation de programmes, afin d'exploiter efficacement les architectures parallèles, étérrogènes et/ou distribuées. Un intérêt particulier sera donné à l'intégration de réelles applications de bout en bout dans la démarche scientifique.

Au sein de l'équipe IGG, elle contribuera au renforcement de la convergence entre les modèles numériques utilisés pour la conception (génération et/ou édition) et pour la simulation numérique, afin d'obtenir des modèles de haute

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/>



qualité et des simulations de phénomènes complexes performantes à la fois en temps et en précision. Parmi les domaines concernés figurent la génération de maillage, la simulation physique (temps-réel ou non), la réalité virtuelle, la visualisation, la CAO avec en ligne de mire une représentation unifiée pouvant servir à la fois au design et à la simulation.

Un projet commun à l'intersection de ces thématiques sera particulièrement apprécié. A défaut de candidat de qualité dans ces thématiques, le candidat retenu pourra renforcer une autre thématique informatique du laboratoire ICube.

La qualité scientifique des recherches en informatique du candidat devra être attestée par des publications de haut niveau

CfP Animation du GdR IG-RV : Journées thématiques, inter GDR, GT, etc

Bonjour à tous,

Suite à l'appel lancé en janvier, 3 journées thématiques sont lancées pour le premier semestre 2019

http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Journées_thématiques_du_GdR_IG-RV

J'espère que nous pourrons lancer un appel pour le second semestre 2019. N'hésitez pas à me contacter.

Des journées Inter-GDR sont également possible et une première journée est prévue avec le GDR IA et son GT AI et Jeux :

<http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Inter-GdR>

L'appel pour **organiser dès 2020 une école ou journées scientifiques pour les Jeunes Chercheur.e.s du GdR IG-RV** est toujours ouvert.

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

Participez nombreux aux prochains **GT-Rendu** le 14 février, **GTMG** les 20-21 mars et **GT-Visu** le 17 mai.

Cfp Call for Papers - Web3D 2019 - July 26-28th, 2019 - Los Angeles, California USA

Web3D 2019

CALL FOR PAPERS

The 24th International ACM Conference on 3D Web Technology

July 26-28th, 2019, Los Angeles, USA

Co-located with [SIGGRAPH 2019](#)

<http://www.web3d2019.org/>

Sponsored by ACM SIGGRAPH; In Cooperation with The Web3D Consortium and EuroGraphics

The 24th International ACM Conference on 3D Web Graphics and Interactive Technology (Web3D 2019), organized in cooperation with the Web3D Consortium, will address an extensive range of research, development, and practice related to Web-based interactive 3D applications.

Topics and areas for submission: Use the following list of the topic areas as a reference rather than a limitation. We welcome all topics related to Web/mobile 3D content creation, publishing technology, tools, and related studies.

For web3D application developers: novel technologies, tools, middleware

- VR/AR/XR - 3D content creation and modelling, 3D content scanning/ reconstruction
- Novel APIs, toolkits, and frameworks for 3D web and associated application domains
- AI on Web 3D - Cloud-based rendering and services for large-scale models, animations, and virtual worlds
- Streaming, compression, and transmission of 3D content

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

- Virtual humans, avatars, and complex reactive characters
- Motion capture for composition and streaming of behaviors and expressions
- HTML5 3D, WebGL, glTF, and other languages that support the 3D Web

For domain experts: new platforms standards capabilities

- Algorithms for shape modeling, compression, optimization, analysis, and processing - Novel APIs, toolkits, and frameworks for 3D Web and associated application domains
- Semantic Web for 3D objects and scenes
- X3D application examples

For web3D users:

- Multi-modal 3D interaction paradigms, including spatial UI, gesture, and voice
- Visual analytics based on 3D Web technologies
- Diffusion and adoption of 3D Web technologies, comparative studies, historical perspectives, WWW integration
- Novel interactive 3D web applications in all areas and sectors such as entertainment, education, training, cultural heritage, medicine, military, smart-manufacturing / industry 4.0, information & data visualization, science, geographic information systems, digital globes, subsurface exploration and mining, integrated marine data management and visualization, building information modeling (BIM), and architecture.
- Web3D/Mobile 3D applications and usability studies, navigation performance, immersion impact

The accepted papers and poster summaries will be published in the Web3D 2019 Conference Proceedings, available in the ACM Digital Library, and indexed by SCOPUS.

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

SUBMISSIONS

PAPERS presenting original work in 3D web research and application may be submitted in a long or short form (up to 9 or 4 pages, EXCLUSIVE of the page(s) devoted to bibliographic references and short appendices). Do include a full citation list. Submissions will be peer-reviewed. Accepted papers will be included in the ACM Digital Library and submitted to major indexing services, such as Web of Science, DBLP, and Scopus.

POSTERS present results of ongoing or recently completed work in 3D web research and application. The poster format offers the opportunity to interactively present and discuss interesting results to the Web3D community. Posters should be submitted in the form of abstracts (2 pages), which after acceptance will be published in the conference proceedings. Accepted posters have the option of being presented in the general SIGGRAPH Poster Session.

TUTORIALS are an opportunity to present introductory and advanced applications of 3D web technologies to students and to experienced practitioners. Tutorial subjects can include practices for authoring interactive 3D scenes and in using 3D graphics in diverse application areas. Especially welcome are tutorials in the use of open-source software and web applications, which can be presented in hands-on sessions at the conference.

WORKSHOPS provide a forum for researchers and practitioners from both the web and 3D multimedia communities to discuss and exchange positions on current and emergent 3D web topics. Workshops may take the form of presentation sessions moderated by workshop organizers or open discussions of new knowledge on a specific topic of interest.

DEMONSTRATIONS enable artists, content designers, and developers to share their innovative 3D works at the conference. Artworks and applications developed for various platforms, including the web, desktop, mobile and VR/AR systems, are welcome. Demonstrations should be submitted in the form of short descriptions (2 pages), which after acceptance may be published in the conference proceedings.

INDUSTRIAL USE CASES enable practitioners to demonstrate how 3D web technologies may be used in industrial applications. A special track during Web3D 2018 will be devoted to industrial use cases to share inspiration, best practice and requirements of using 3D in various application domains.

COMPETITION (H-ANIM) This annual competition is dedicated to showing how H-Anim and X3D graphics standards can be used for creating animated music videos. The competition is organized by the Korean

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

Standards Association (KSA) and The Web3D Consortium. For competitors, attendance at the conference is not mandatory, but is encouraged.

Questions about the program and conference topics can be sent to program@web3d2019.org

Please visit the website for more opportunities, submission instruction, and information about the Web3D 2019 Conference: <http://www.web3d2019.org/>

CfP 2nd Call for Papers – ACM Intelligent Virtual Agents Conference - IVA 2019

2-5 July 2019, Paris, France

<https://iva2019.sciencesconf.org>

The 19th ACM International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA) will be held on July 2-5 2019 in Paris, France. The conference is organized by CNRS, Sorbonne University and Paris-Saclay University (France), and sponsored by ACM-SIGAI.

The IVA conference started in 1998 as a workshop on Intelligent Virtual Environments at the European Conference on Artificial Intelligence in Brighton, UK, which was followed by a similar one in 1999 in Salford, Manchester, UK. Then dedicated stand-alone IVA conferences took place in Madrid, Spain, in 2001, Irsee, Germany, in 2003, and Kos, Greece, in 2005. Since 2006 IVA has become a full-fledged annual international event, which was first held in Marina del Rey, California, then Paris, France, in 2007, Tokyo, Japan, in 2008, Amsterdam, The Netherlands, in 2009, Philadelphia, Pennsylvania, USA, in 2010, Reykjavik, Iceland, in 2011, Santa Cruz, USA, in 2012, Edinburgh, UK, in 2013, Boston, USA, in 2014, Delft, The Netherlands, 2015, Los Angeles, USA, 2016, Stockholm, Sweden, 2017. IVA 2018 was held in Sydney, Australia.

PAPER SUBMISSION

We invite submissions of research full papers on a broad range of topics, including but not limited to: theoretical foundations of virtual agents, agent modeling and evaluation, agents in games and simulations, and applications of virtual agents. Extended abstracts presenting late breaking work are also welcome.

IVA 2019 is the 19th meeting of an interdisciplinary annual conference and the main leading scientific forum for presenting research on modeling, developing and evaluating Intelligent Virtual Agents (IVAs) with a focus on communicative abilities and social behavior. IVAs are interactive digital characters that exhibit human-like qualities

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

and can communicate with humans and each other using natural human modalities like facial expressions, speech and gesture. They are capable of real-time perception, cognition, emotion and action that allow them to participate in dynamic social environments. In addition to presentations on theoretical issues, the conference encourages the showcasing of working applications.

IVA 2019's special topic is "Social Learning", that is learning while interaction socially; agents can learn from the humans and humans can learn from the agents. Agents can take different roles such as tutors, peers, motivators, coaches in training and in serious games. They can act as job recruiter, virtual patient, and nurse to name a few applications. With this topic in mind we are seeking closer engagement with industry and also with social psychologists.

For more information, please visit the IVA 2019 website:

<https://iva2019.sciencesconf.org>

The papers and extended abstracts 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

Submission Deadline: March 1, 2019

Notification of Acceptance: April 8, 2019

Camera Ready: April 22, 2019

Extended abstracts

Submission Deadline: March 1, 2019

Notification of Acceptance: April 8, 2019

Camera Ready: April 22, 2019

INVITED SPEAKERS

Beatrice de Gelder (Maastricht 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

Rachael Jack (Glasgow University)

Verena Rieser (Heriot-Watt University)

Pierre-Yves Oudeyer (INRIA - Bordeaux)

COMMITTEE

Conference Chairs

Catherine Pelachaud, CNRS-ISIR, Sorbonne University, France

Jean-Claude Martin, CNRS-LIMSI, University Paris Saclay, France

Program co-chairs

Gale Lucas, USC Institute for Creative Technologies, USA

Hendrik Buschmeier, Bielefeld University, Germany

Stefan Kopp, Bielefeld University, Germany

SCOPE AND LIST OF TOPICS

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

List of Topics

Socio-emotional agent models:

- Cognition, machine learning and adaptation
- Emotion, personality and cultural differences
- Model of emotionally communicative behavior
- Model of conversational behavior
- Model of social skills
- Machine learning for endowing virtual agents with social skills

Multimodal interaction:

- Verbal and nonverbal coordination

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

- Engagement
- Interpersonal relation
- Multi-party interaction
- Model driven by theoretical foundations from psychology
- Data driven model

Social agent architectures:

- Design criteria and design methodologies
- Real-time human-agent interaction
- Incremental agent control
- Real-time integrated system

Evaluation methods and studies:

- Evaluation methodologies and user studies
- Ethical considerations and societal impact
- Applicable lessons from other fields (e.g. robotics)
- Social agents as a means to study and model human behavior

Applications:

- Social skills training
- Virtual agents in games and simulations
- Applications in education, health, games, art

Social learning:

- Learning in social interaction
- Social skills acquisition model
- Learning in interaction with agents

WARNING: There is a conference called ICIVA 2019 that claims to be the 21st International Conference on Intelligent Virtual Agents in Bali in October 2019. This conference is not the official IVA and is launched by an organization World Academy of Science, Engineering and Technology that is unfortunately very famous for its predatory publishing practices.

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

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

Please note that no paper submitted to ICIVA 2019 in Bali will be published in the IVA 2019 proceedings.

CfP CGI 2019 final call for paper for journal submission track (deadline 12th Feb)

COMPUTER GRAPHICS INTERNATIONAL CGI 2019

University of Calgary, Alberta, Canada, 17-20 June, 2019

CGI 2019 website: <http://www.cgs-network.org/cgi19>

Organized by the Computer Graphics Society (CGS)

In cooperation with ACM SIGGRAPH and EUROGRAPHICS

Computer Graphics International -is one of the oldest international annual conferences in Computer Graphics and one of the most important ones worldwide, founded by the Computer Graphics Society (CGS). It is a yearly meeting where academics present their latest algorithms, and explore new ideas on various computer graphics topics. Since 1983 it was held in different countries in Europe, Asia, Australia and North & South America. CGI 2019, the 36th annual conference will take place on June 17th – June 20th in Calgary, Alberta, Canada at the foothills of majestic Canadian Rockies. CGI 2019 is organized in cooperation with ACM SIGGRAPH and EUROGRAPHICS.

IMPORTANT DATES

Conference, Tutorials and Workshops June 17 – 20, 2019

Visual Computer papers submission

Submission deadline: February 12, 2019

Paper notification: March 24, 2019

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

Camera-ready April 7, 2019

CGI proceedings submission

Submission deadline: March 25, 2019

Paper notification April 21, 2019

Camera-ready May 03, 2019

The scientific program of the conference will include full papers and short papers. 35 accepted full papers will be included in the Visual Computer journal published by Springer. Other accepted papers (short and full papers) will be included in the conference proceedings published by LNCS, Springer.

KEYWORDS

We invite original contributions that advance the state-of-the-art in topics related to:

- Rendering Techniques, Volume Rendering
- Geometric Computing
- Virtual and Augmented Reality
- Shape and Surface Modelling
- Physically Based Modelling
- Computer Vision for Computer Graphics
- Scientific Visualization
- Data Compression for Graphics
- Biometric Image and Signal Processing
- Medical Imaging
- Computation Geometry
- Image Based Rendering
- Computational Photography
- Computer Animation
- Visual Analytics
- Shape Analysis and Image Retrieval

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

- Geometric Modelling
- Computational Fabrication
- Image Processing
- 3D Reconstruction & 3D Printing
- Solid Modelling
- Global Illumination
- Graphical Human-Computer Interaction
- Human Modelling
- Image Analysis
- Saliency Methods
- Shape Matching
- Sketch-based Modelling
- Robotics and Vision
- Stylized Rendering
- Textures Pattern Recognition
- Machine Learning for Graphics

Conference Co-Chairs

Marina L. Gavrilova, University of Calgary, Canada

Hiroshi Ishikawa, Waseda University, Japan

Program Co-Chairs

Nadia Magnenat Thalmann, University of Geneva, Switzerland, and NTU, Singapore

Jian Chang, Bournemouth University, UK

Local Organizing Chair

Marina L. Gavrilova, University of Calgary, Canada

Local Organizing Committee

Usman Alim, University of Calgary , Ehud Sharlin, University of Calgary

Tony Tang, University of Calgary

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 Demo - ACM IVA2019 (Intelligent Virtual Agents) - Paris, France

Call for Demo – ACM Intelligent Virtual Agents Conference - IVA 2019

2-5 July 2019, Paris, France

<https://iva2019.sciencesconf.org>

The 19th ACM International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA) will be held on July 2-5 2019 in Paris, France. The conference is organized by CNRS, Sorbonne University and Paris-Saclay University (France), and sponsored by ACM-SIGAI.

DEMO SUBMISSION

Along with the research full papers and extended abstracts, the IVA2019 organizing committee solicits proposals for demonstrations to be shown during the conference. This session is a great opportunity for any IVA enthusiast, academic or industrial, to showcase their latest technology and to share their ideas with the community.

Please submit a 3-page extended abstract (in the dedicated Demo track) explaining your demonstration together with a short description including any requests for space or equipment before the deadline. If your proposal is accepted, you will be able to present your work in the allocated Demo session during the conference.

Demo submission deadline : demonstration proposals must be submitted by March 1, 2019 at 11:59 PM CET.

For more information, please visit the IVA2019 website:

<https://iva2019.sciencesconf.org>

Best regards

IVA 2019 Demo chairs

Brian Ravenet brian.ravenet@limsi.fr

Céline Clavel celine.clavel@limsi.fr

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

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

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

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



AFRV

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

CfP Journées GTMG à Toulouse 20/21 Mars

Bonjour,

Les [prochaines journées du GTMG](#) auront lieu à Toulouse,
à l'IRIT, site ENSEEIHT, 2 rue Camichel.

Nous vous accueillerons le mercredi à partir de 11h,
jusqu'au jeudi début d'après midi (exposés jusqu'à 13h
puis repas ensemble).

Les soumissions sont déjà possibles sur le [site](#).

Nous vous demandons de soumettre un abstract avant le 14 février si vous souhaitez exposer votre travail; l'article devra être déposé avant le 28 Février.

L'ouverture des inscriptions reste à venir.

Au plaisir de vous voir à Toulouse,
Axel, Sylvie, Bastien, Sandrine et Géraldine

CONF GT Rendu - 14 février 2019 - Télécom ParisTech

Bonjour à toutes et tous,

La prochaine journée du Groupe de Travail Rendu du GDR IG-RV aura lieu le **14 février 2019** à Télécom ParisTech (46 rue Barrault, 75013 Paris, amphi B310).

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

N'hésitez pas à nous envoyer un mail pour nous signaler votre présence, afin de prévoir suffisamment de café et à venir nombreux.

Programme de la journée (14 Février 2019)

09h30 - [Acceuil](#)

10h00 - [Simon Rodriguez](#): Exploitation des répétitions pour le rendu basé image des façades

10h30 - [Arthur Dufay](#): Malia : un moteur de rendu spectral open source sur GPU

11h00 - [Laurent Belcour](#): Efficient Rendering of Layered Materials using an Atomic Decomposition with Statistical Operators

11h30 - Nicolas Lutz: La présentation concerne la synthèse de textures par patches

12h00 - Repas (en autonomie dans le quartier)

14h00 - Discussion prospective GT rendu

15h00 - Pause café

15h15 - [Jonathan Dupuy](#): An Adaptive Parameterization for Efficient Material Acquisition and Rendering

15h45 - Théo Thonat: Traitement des structures fines pour le rendu basé image

16h15 - Ulysse Larvy: Orientation automatique de carte d'environnement

Les résultats de la discussion prospective seront communiqués au CNRS. Cela a pour but de mieux définir les contours de notre thématique et d'en améliorer sa visibilité. Nous essaierons principalement de répondre aux questions suivantes, auxquelles vous pouvez d'ores et déjà réfléchir :

- 1) Quelles sont les avancées récentes dans notre thématique, (mais aussi les domaines en perte de vitesse, voire épuisés)?
- 2) Quels sont les questions actuelles et les principaux verrous identifiés? (scientifique et applicatifs)
- 3) Quels sont les enjeux de la thématique et quelle est sa place au sein de la société?
- 4) Quelle est la place de la recherche française au niveau international?

A bientôt au GT Rendu,

Guillaume & Romain

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/>