



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 604

25 février 2019

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

POSTE	Recherche PRAG (ou affilié) profil Image, l'IUT de Marne-la-Vallée
CfP	VRIPHYS'19 - 2nd Call for Papers
CfP	Workshop Visualization & HCI for Crowd-Sourcing 25th June Clermont Ferrand GDRs IG-RV et MAGIS
CfP	Journée thématique du GDR IGRV sur la modélisation procédurale - Lyon - 4 avril 2019
CfP	Call for Papers: Virtual Reality Software and Technology Conference (VRST 2019)
CfP	Appel à organiser une Ecole JC ou journées scientifiques du GdR IG-RV en 2020

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 [Prix de thèse IGRV 2019] Appel à participation

CfP Learning skeletons for CVPR challenge !

CfP Survey sur la visualisation de statistiques

POSTE Recherche PRAG (ou affilié) profil Image, l'IUT de Marne-la-Vallée

Bonjour,

L'IUT de Marne-la-Vallée, ouvre, pour son site de Meaux, un poste de PRAG en Informatique pour le département MMI.

Le profil recherché est un(e) agrégé(e) en Mathématique, option Informatique ou Economie-Gestion option D Systèmes d'Information, ou un(e) certifié(e), titulaire d'un Doctorat Informatique.

L'enseignant(e) recruté(e) réalisera la majorité charge d'enseignement au sein du DUT MMI de Meaux sur les modules « Algorithmique et programmation » (M1202), « Algorithmique et développement web » (M2202), « Bases de données » (M2203), « Programmation objet et événementiel » (M3203), « Infographie/3D » (M2203), « Animation et film d'animation » (AT214) et « Programmation mobile avancée » (AT212).

En fonction du profil de la personne recrutée et surtout de sa mobilité, le service pourra être complété/modulé par des interventions sur le site de Champs-sur-Marne, dans le département INFORMATIQUE, sur des thématiques équivalentes.

Une expérience d'enseignement en informatique est essentielle (niveau L). On appréciera toute connaissance ou intérêt pour le développement d'applications web et des technologies et compétences qui y sont liées (programmation web côté client et /ou côté serveur, programmation mobile, programmation répartie, ...).

Parallèlement l'enseignant recruté sera amené à participer aux activités d'encadrement (stages, projets tuteurés, apprentissage) et, à terme, à assurer des fonctions de pilotage au sein du département MMI, site de Meaux, qui reste le rattachement principal du poste.

Bien qu'il s'agisse d'un poste de PRAG, la participation et/ou le développement d'activités de recherche, sur le site Meaux, en lien avec les thématiques "Image" du laboratoire LIGM-A3SI sont envisageables.

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

Personnes à contacter :

Directeur de la composante IUT :	Incerti Eric, (Eric.Incerti@u-pem.fr)
Personne à contacter pour l'aspect enseignement IUT :	Rachedi Abderrezak, (Abderrezak.Rachedi@u-pem.fr)
Personne à contacter pour l'aspect recherche :	Venceslas Biri (Venceslas.biri@u-pem.fr)

CfP VRIPHYS'19 - 2nd Call for Papers

The 15th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical Simulation

May 5, 2019 - Genoa, Italy

<https://vriphys2019.github.io/>

We are pleased to announce the 15th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical Simulation, VRIPHYS 2019. The one day workshop will take place on May 5th in Genoa, Italy. It is organized in cooperation with Eurographics and collocated with EG2019.

NEWS:

Special keynote by Chris Wojtan IST Austrian

Extended best papers will appear in the international journal Computers & Graphics (C&G)

VRIPHYS is one of the well-established international conferences in the field of computer animation and virtual reality. The workshop provides an opportunity for researchers in virtual reality and computer animation to present and discuss their latest results and to share ideas about future research directions. The workshop features a keynote speaker, presentation of peer reviewed papers, and work-in-progress / poster presentations.

We look forward to seeing you in Genoa!

Submission deadline: March 1, 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

Topics of interest

Authors are invited to submit original and unpublished research and application papers addressing all areas of VRIPHYS. Topics include, but are not limited to:

- physics-based animation
- virtual and augmented reality
- motion planning
- machine learning for animation
- perception
- autonomous characters
- crowd behavior
- simulating natural phenomena
- mathematical foundations of animation
- haptics
- sound interfaces
- collision detection
- contact handling
- robotics simulation

Submissions

All materials must be submitted electronically through the [SRMv2 portal](#).

Paper submissions in PDF should be formatted according to the EG publication style. Submitted papers must be anonymous and written in English. There is a maximum page limit of **eight (8)** pages for each submission including the text, figures, tables, and acknowledgements; there is no page limit for the bibliography/references. We encourage the submission of supplementary videos to particularly illustrate dynamic aspects of a submission.

The publication guidelines and LaTeX templates are available on [SRMv2](#).

All submissions will be reviewed by three members of the International Program Committee. Accepted papers will be presented at the workshop. All accepted papers will be published as part as the full proceedings in the EG Digital Library at the time of the workshop.

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

Best papers award

Best papers awards will be given to the author(s) of full papers presented at the conference, selected by the awards committee. The honored authors will be invited to submit an extended version of their article to the journal *Computers & Graphics*, for publication in a [Virtual Special Issue \(VSI\)](#).

Keynote speaker

Chris Wojtan, IST Austria

Important dates

- Paper Submission: March 1, 2019
- Paper Notification: March 25, 2019
- Poster/WIP submission: March 22, 2019
- Camera-ready: April 1, 2019
- Conference: May 5, 2019

CfP Workshop Visualization & HCI for Crowd-Sourcing 25th June Clermont Ferrand GDRs IG-RV et MAGIS

Workshop Visualization & HCI for Crowd-Sourcing 25th June Clermont Ferrand

With the support of :

[***GDR CNRS IG-RV \(Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation\)***](#)

with

[***GT Visualisation***](#)

AND

[***GDR CNRS MAGIS \(Méthodes et Applications pour la Géomatique et l'Information Spatiale\)***](#)

with

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

Action Prospective VGI et Crowdsourcing

This day aims to bring together the actors, academics and industrialists of the French community in visualization and HCI, to discuss

Presentation of current researches

Demonstration of systems and tools

Presentation and/or construction of research projects

Presentation and/or construction of academic courses

about Visualization and Interactions for Crowdsourcing

Description

The term crowdsourcing was first introduced in 2006 to describe a new marketplace whereby anyone having Internet access (also known as the crowd) could contribute to the completion of a task for free or in exchange for a monetary reward.

Over the years, crowdsourcing became a well-accepted marketplace for recruiting large groups of participants for empirical research in diverse disciplines.

This led to the era of crowd science and the definition of passive versus active crowdsourcing. Crowdsourcing data is most common task: data can be provided via several different sources such as social networks, open data, volunteers' activities, etc. However, volunteers also participate in completion of other tasks, such as testing applications, comments on products, etc. Crowdsourcing activities can be handled in individual processes but also using collaborative systems (ex: group decision systems, Web 2.0 systems, etc.). Visualization in crowdsourcing systems raises several issues since it must take into account taking into account the particularities of (i) data (such as data quality, privacy, ...) (ii) users (credibility, unskilled IT users, ...), (iii) tasks (collaboration, complexity, 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/>

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



AFRV

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

This workshop will be a cross-disciplinary event allowing researchers to discuss about any issues concerning Visualization/HCI and Crowdsourcing. The main goal is to create collaborations among researchers about research topics (with oral presentations), developed systems and tools (with demo presentations), on-going and/or future projects to define some possible research topics and consortium, and finally creation/participation to academic courses.

Topics are (not exhaustive list):

- Recommendation and visualization of crowdsourced data
- Collaborative visualisation
- Visualization/HCI and Business Intelligence integration in crowdsourcing systems
- Visualization/HCI and group decision system integration in crowdsourcing systems
- Social Web Oriented HCI/Visualization
- Human centered systems
- Human-machine interface for crowdsourcing
- Privacy, confidentiality and privacy by design issues in crowdsourcing systems
- Design, Evaluation and Testing of crowdsourcing systems
- ...

Deadline : abstract proposal 15th March 2019

Submissions

Submissions can be of 4 different types

- Presentation. An Oral presentation of research work
- Demonstration. The demonstration of a crowdsourcing tool, etc.
- Project. The presentation of a financed project or an idea of a future project to build with.
- Courses. Presentation of an academic course or an idea of a future course to build with.

An abstract (in French or English) of 1 page must be send to:

sandro.bimonte@irstea.fr AND ahassan@umanis.com AND Guillaume.Touya@ign.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

Chairs

Sandro Bimonte, IRSTEA, TSCF, Clermont Ferrand

Cyril de Runz, CReSTIC, Université de Reims Champagne-Ardenne

Ali HASSAN, UMANIS, Paris

Julien Tierny, Univ Sorbonne, Paris

Guillaume Touya, LASTIG, IGN

Venue

Irstea, 9 Avenue Blaise Pascal

63178, Aubière

CONF Journée thématique du GDR IGRV sur la modélisation procédurale - Lyon - 4 avril 2019

Bonjour,

Nous avons le plaisir de vous annoncer la tenue de la première

Journée thématique du GDR IGRV sur la modélisation procédurale

le 4 avril 2019 à Lyon sur le campus de la Doua - Bâtiment Nautibus - TD2

<https://mod-proc-2019.sciencesconf.org/>

L'objectif de cette journée est d'échanger sur la thématique au sens large de la "modélisation procédurale" avec l'ensemble des acteurs Français du domaine. Des échanges auront lieu sur les différents aspects de la modélisation procédurale et sur les dernières avancées du domaine.

L'accent sera mis sur les interactions entre les différents sous-domaines de la modélisation procédurale.

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

Thématiques

Exemples de thématiques qui pourront être abordées lors de ces journées :

- Génération de modèles géométriques
- Synthèse de texture
- Modélisation de l'apparence par des approches procédurales
- Méthodes récentes orientées machine learning
- Génération conjointe de texture et géométrie
- Le contrôle dans la modélisation procédurale
- Modélisation à base de bruits
- Mondes virtuels
- Phénomènes naturels
- etc.

Inscriptions

L'inscription à la journée thématique est gratuite et ouverte à tous mais elle est obligatoire. Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 28 Mars 2019 à l'adresse suivante :

<https://mod-proc-2019.sciencesconf.org/registration/index>

Financement de vos missions

Dans le cadre des journées thématiques du GDR IGRV, le financement de vos missions pourra être pris en charge dans la limite du budget disponible. Merci de prendre contact avec les organisateurs pour plus de renseignements.

Intervention durant la journée

Le programme de la journée n'est pas encore figé, nous envisageons pour le moment trois types d'interventions. Vous avez la possibilité de présenter vos travaux scientifiques, de faire une démonstration de vos résultats ou encore d'animer un groupe de travail. Si vous êtes intéressés vous pouvez soumettre votre intention de participation sur la page suivante :

<https://mod-proc-2019.sciencesconf.org/submission/submit>

Programme prévisionnel

Ce programme sera ajusté en fonction des propositions d'interventions que vous enverrez.

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

9h-10h Accueil/café

10h-12h30 présentations de recherche (30 minutes par présentation)

12h30-14h Repas

14h-15h Séance de démonstrations

15h-16h 2 ou 3 groupes de travail parmi les thèmes suivants (d'autres thèmes sont possibles, à vous de les proposer) :

- La synthèse de texture appliquée à d'autres domaines
- La génération conjointe de texture et géométrie
- Modélisation procédurale et deep learning
- Rendu et procédural

16h-16h30 Pause café

16h30-17h Restitution des groupes de travail / Discussion

Les co-organiseurs,

Eric Guérin & Adrien Peytavie

CfP Call for Papers: Virtual Reality Software and Technology Conference (VRST 2019)

Dear Colleagues

Western Sydney University invites you to submit papers, abstracts, demos, and posters for the 25th Annual ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology (VRST 2019).

VRST 2019 is the premier international symposium for the presentation of new research results, systems, and techniques among researchers and developers concerned with Augmented, Virtual and Mixed Reality software and technology.

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

For the 25th silver anniversary of the conference, this year VRST 2019 will be hosted by Western Sydney University in Sydney, Australia, from 12 November to 15 November 2019. VRST 2019 is sponsored by the Association for Computing Machinery (ACM), SIGCHI, and SIGGRAPH.

Topics of interest include, but are not limited to:

- Virtual Reality / Augmented Reality / Mixed Reality (XR) technology and devices
- Advanced display technologies and immersive projection technologies
- Low-latency and high-performance XR
- Multi-user and distributed XR
- XR software infrastructures
- XR authoring systems
- Human interaction and collaborative techniques for XR
- Input devices for XR
- Tracking and sensing
- Multisensory and multimodal systems for XR
- Brain-computer interfaces
- Haptics, smell and taste
- Audio and music processing, and/or sound synthesis for XR
- Computer vision and computer graphics techniques for XR
- Immersive simulations in XR and Immersive analytics
- Modelling and simulation
- Real-time physics-based modelling
- Real-time and physically based rendering
- Avatars and virtual humans in XR
- Tele-operation and telepresence
- Performance testing & evaluation
- Locomotion and navigation in virtual environments
- Perception, presence, virtual embodiment, and cognition
- Teleoperation and telepresence
- Computer animation for XR
- XR applications e.g. training systems, medical systems
- XR for fabrication
- Innovative HCI approaches in XR
- Multi-disciplinary research projects involving innovative use of XR

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

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

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

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



AFRV

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

Submission deadlines:

Papers and abstracts

19 July 2019 (23:59 Anywhere on Earth)

Posters and Demos

15 August 2019 (23:59 Anywhere on Earth)

Author notification for papers, posters and demos

15 September 2019

Submit Paper Here

All accepted papers will be published in the ACM digital library in the VRST collection. To submit your abstract, papers, posters or demos, please follow the link <https://confs.precisionconference.com/~sigchi>

For further information on submission guidelines and key conference dates, please visit: <https://vrst.acm.org/vrst2019/submissions/>

For any enquiries relating to submissions, please email papers2019@vrst.acm.org

For all general conference enquiries, please contact: chairs.2019@vrst.acm.org

We look forward to seeing you at VRST 2019!

Sincerely,

Dr Tomas Trescak

VRST 2019 Symposium General Chair

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 Appel à organiser une Ecole JC ou journées scientifiques du GdR IG-RV en 2020

Mesdames et Messieurs les Directeurs d'unité,

Je vous prie de trouver ci-joint, la note de Monsieur le Délégué Régional, vous annonçant l'ouverture de la campagne d'Ecole thématique 2020.

Vous trouverez également en pièce jointe :

- le modèle de déclaration d'intention
- le guide de préparation et la fiche de porteur de projet
- le dossier d'instruction : fiche de description du projet, fiche budgétaire.

Je vous en souhaite bonne réception.

Le SRH reste à votre disposition pour vous accompagner dans le montage de votre dossier.

Bien cordialement,

Rebecca OMNES

CfP [Prix de thèse IGRV 2019] Appel à participation

**Prix de thèse du GdR informatique géométrique et graphique,
réalité virtuelle et visualisation (IG-RV),
proposé conjointement avec les associations
AFIG, AFRV et EGFR**

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

Bonjour à tous,

Comme vous le savez probablement, 2017 a vu le lancement du premier prix de thèse du GdR IG-RV, proposé conjointement avec les associations AFIG, AFRV et EGFR. Le contour disciplinaire de ce prix est celui du GdR et de ses GTs (GTAS, GTGeodis, GTMG, GTRendu, GTRV, GTVisu). Les éditions 2017 et 2018 ont été des succès et les résultats sont accessibles aux l'URL suivant :

<https://prixigrv2017.sciencesconf.org/>

<https://prixigrv2018.sciencesconf.org/>

Ceci est un appel à participation pour l'édition 2019. L'objectif du prix est double : pour les jeunes docteurs concernés, ce prix apporte une grande visibilité à leurs travaux et une reconnaissance de la communauté du GdR sur l'excellence des résultats obtenus. Pour la communauté du GdR, ce prix permet de rendre visible très largement des travaux de premier ordre issus de nos thématiques de recherche. Certains candidats pourraient également être incités à candidater au prix Gilles Kahn organisé par la SIF (candidature entre Juillet et Septembre).

Le lauréat recevra un prix de 600 euros et ses accessits un prix de 300 euros. Par ailleurs, le lauréat aura la possibilité de présenter ses travaux en tant qu'orateur invité lors de journées plénières du GdR de l'année de l'attribution du prix (par exemple lors des Journées Informatique et Géométrie, des Journées Informatique Graphique ou d'événements communs avec les journées de l'AFIG ou les journées de l'AFRV).

Retrouvez toutes les informations sur le site du GdR IG-RV :

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

Pour le prix 2019, nous invitons tous les docteurs ayant soutenu leur thèse entre le 01/01/2018 et le 31/12/2018 à poser une candidature sur le site de soumission mis à votre disposition à l'URL suivant :

<https://prixigrv2019.sciencescall.org/>

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

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

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

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



AFRV

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

La date limite de soumission est le ****28 février 2019**** pour une décision avant l'été. Les lettres de recommandation peuvent arriver électroniquement dans la semaine qui suit (avant le 11/03/2019).

Pour compléter votre soumission, il vous faudra :

un CV (2 pages maximum) ;

une liste de publications ;

le manuscrit de thèse ;

les rapports des rapporteurs (-trices) ;

le rapport de soutenance ;

une lettre de soutien d'un(e) encadrant(e).

une lettre de soutien d'un(e) extérieur(e) (sans conflit : pas de publication co-signé avec le doctorant et pas membre du jury de thèse).

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Merci également de diffuser largement cette annonce autour de vous.

Très cordialement,

Loïc Barthe et David Coeurjolly

(loic.barthe@irit.fr - david.coeurjolly@liris.cnrs.fr)

CfP Learning skeletons for CVPR challenge !

Deep Learning for Geometric Shape Understanding Workshop in conjunction with CVPR 2019

June 17, 2019

Long Beach, CA <http://ubee.enseiht.fr/skelneton/>

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

Computer vision approaches have made tremendous efforts toward understanding shape from various data formats, especially since entering the deep learning era. Although accurate results have been obtained in detection, recognition, and segmentation, there is less attention and research on extracting topological and geometric information from shapes. These geometric representations provide compact and intuitive abstractions for modeling, synthesis, compression, matching, and analysis. Extracting such representations is significantly different from segmentation and recognition tasks, as they contain both local and global information about the shape.

This workshop aims to bring together researchers from computer vision, computer graphics, and mathematics to advance the state of the art in topological and geometric shape analysis using deep learning.

Competition:

The SkelNetOn Challenge is structured around shape understanding in three domains. We provide shape datasets and some complementary resources (e.g, pre/post-processing, sampling, and data augmentation scripts) and the testing platform. The winner of each track will receive a Titan RTX GPU.

Submissions to the challenge will perform one of the following tasks:

- Shape pixels to skeleton pixels : Extract skeleton pixels from a binary shape image. This is a binary classification problem where image pixels are labeled as on or off the skeleton.
- Shapepointstoskeletonpoints: Extractskeletonpointsfromashapepointcloud.This may be treated as a binary classification problem where points are labeled as on or off the skeleton, though other formulations (e.g., transformer networks) are also acceptable.
- Shapepixelstoparametriccurves: Extractaparametricrepresentationofanetworkof curves in the skeleton and their radii, modeled as a degree-5 Bézier curve in three dimensions (two spatial coordinates and the radius). This may be thought of as a regression problem.

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***Call for papers :***

We will have an open submission format where i) participants in the competition will be required to submit a paper, or ii) researchers can share their novel unpublished research in deep learning for geometric shape understanding. The top submissions in each category will be invited to give presentations during the workshop and will be published in the workshop proceedings.

page1image19080

Although we encourage all submissions to benchmark their results on the evaluation platform, there are other relevant research areas that our datasets do not address. For those areas, the scope of the submissions may include but is not limited to the following general topics:

- Boundary extraction from 2D/3D shapes
- Geometric deep learning on 3D and higher dimensions
- Generative methods for parametric representations
- Novel shape descriptors and embeddings for geometric deep learning
- Deep learning on non-Euclidean geometries
- Transformation invariant shape abstractions
- Shape abstraction in different domains
- Synthetic data generation for data augmentation in geometric deep learning
- Comparison of shape representations for efficient deep learning
- Applications of geometric deep learning in different domains

The CMT site for paper submissions is <https://cmt3.research.microsoft.com/SKELNETON2019/> . Each submitted paper must be no longer than 4 pages excluding references. Please refer to the CVPR author submission guidelines for instructions at http://cvpr2019.thecvf.com/submission/main_conference/author_guidelines . The review process will be double blind but the papers will be linked to any associated challenge submissions. Selected papers will be published in IEEE CVPRW proceedings, visible in IEEE Xplore and on the CVF Website.

Important Dates:

Feb 15: Call for Challenge/Call for Papers Mar 25: Submissions close

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

Apr 5: Notification to authors

Apr 10: Camera-ready paper

Jun 17: Workshop

Organizing Committee and Contact:

Ilke Demir, DeepScale, idemir@purdue.edu

Kathryn Leonard, Occidental College, kleonardci@gmail.com

Géraldine Morin, Univ. of Toulouse, morin@n7.fr

Camila Hahn, Bergische Universität Wuppertal, chahn@uni-wuppertal.de

CfP Survey sur la visualisation de statistiques

We are conducting an experiment about different representation styles for the results of simple statistical analysis. We hope you could complete this short survey, available at <https://weber.itn.liu.se/~jouhe21/experiment/> . Based on the pilot studies it should take no more than 10-15 minutes.

Thanks in advance,

PS. Feel free to spread the survey link to potential participants (researcher dealing with confidence intervals and/or p-values)

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/>