



**AFRV**

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

18 mars 2019

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

Numéro 607

---

**CONF**

Laval Virtual 20 au 24 Mars, REDUCTION PASS Rêverie

---

**POSTE**

F/H Ingénieur frontend spécialisé OpenGL chez ONHYS

---

**CfP**

CGI 2019 Proceeding - Call for Paper - Submission Deadline 25 Mar, 2019

---

**CfP**

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

---

**CfP**

AgileLaval 2019 : 2nd appel Appel à orateurs

---

**P&S**

Rencontrez TechViz stand E6 à Laval Virtual du 20 au 24 Mars

---

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

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

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

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



**AFRV**

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

---

---

---

## CONF Laval Virtual 20 au 24 Mars, REDUCTION PASS Rêverie

### *Le salon de la Réalité Virtuelle et de la Réalité Augmentée*

Laval Virtual 2019 rassemble la communauté VR/AR autour d'un programme d'exposition et de conférence BtoB inspirantes et à l'avant-garde de la technologie pendant 3 jours à Laval (France) et 2 jours dédié au grand public. Rencontrez vos clients et futurs partenaires. Apprenez à maîtriser les technologies VR/AR ou à intégrer les Techniques Immersives dans votre chaîne de valeur. Découvrez les contenus VR/AR inspirants et les technologies émergentes sélectionnés par un jury international. Du 20 au 24 mars 2019, Laval Virtual transforme le centre historique de Laval en épicerie de l'expertise RV/AR. Venez et profitez d'être à la pointe de l'innovation dans des lieux emblématiques et historiques dans une ville à taille humaine située à une heure et demie de Paris. <https://www.laval-virtual.com/fr/accueil/>

### **REDUCTION PASS Rêverie :**

#### **EARLY BIRD DISCOVERY PASS**

RECTOVERSO\_LV19\_DP

#### **EARLY BIRD FULL PASS**

RECTOVERSO\_LV19\_FP

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

## ***Festival artistique Recto VRso - Laval Virtual // Illusion Réelle / Illusion Virtuelle***

Recto VRso est un festival international d'art et réalité virtuelle et mixte fondée par l'artiste-chercheuse Judith Guez, et organisé au sein du salon Laval Virtual.

Cette 2e édition 2019 a pour thématique : « Illusion Réelle / Illusion Virtuelle ». Son objectif est de soutenir l'effervescence artistique du domaine de la réalité virtuelle et mixte en mettant en valeur les liens intrinsèques qui unissent l'art et l'innovation numérique.

Il présente de nouvelles formes artistiques de la réalité virtuelle, tout en mettant en valeur les émergences qui les accompagnent, à travers un parcours composé d'œuvres d'artistes, de chercheurs, d'étudiants et d'explorateurs. Le festival se compose de deux volets : L'Art&VR Gallery officielle, expose des œuvres sélectionnées dans le cadre d'un appel à projet international. Elle offre au visiteur un véritable coup de projecteur sur des artistes reconnus ou montants et dont le travail artistique en réalité virtuelle ouvre de nouvelles perspectives.

Un parcours artistique dans des lieux emblématiques de la ville de Laval propose des expositions d'œuvres plus libres et émergentes interrogeant le lien entre art et nouvelles technologies.

### ***REDUCTION PASS Rêverie :***

**ART & VR OFFERT (Vernissage Compris!)**

RECTOVERSO\_LV19\_A&VRFREE

---

## **POSTE F/H Ingénieur frontend spécialisé OpenGL chez ONHYS**

ONHYS

Rue Claude Daunesse, Le Village CA

06560 Valbonne - Sophia Antpolis, France

+33 768 131 201

[www.onhys.com](http://www.onhys.com)

[job@onhys.com](mailto:job@onhys.com)

### ***L'entreprise***

ONHYS est une société innovante, éditrice de logiciels de simulation de foules et bureau d'études en mobilité, sécurité, et aménagement de l'espace. Nous nous insérons dans la mouvance de la Smart City. Chez ONHYS, nous

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

pensons qu'une meilleure qualité de vie urbaine passe par un changement de point de vue. Notre vision est de repositionner l'utilisateur, l'humain, au centre des réflexions. Nos approches se fondent sur des techniques avancées de simulation à base d'agents autonomes associées aux sciences cognitives, où se croisent les technologies BIM/SIG, le calcul parallélisé, le rendu 3D, la théorie des graphes et bien d'autres. Notre simulateur permet de reproduire la diversité des comportements journaliers, et ainsi d'appréhender au mieux la dynamique des lieux en fonction des besoins individuels et collectifs. Rejoindre ONHYS au cœur de la technopôle Sophia Antipolis, c'est entrer dans un écosystème dynamique et ensoleillé. C'est aussi participer à des projets d'envergure en collaboration avec des laboratoires de recherche français et internationaux, des grands comptes industriels, et des collectivités. Venez partager notre passion pour les nouvelles technologies et relevons ensemble de nouveaux défis !

### ***Le poste***

Dans le cadre du développement de notre plate-forme de simulation, vous prendrez en charge la conception et le développement de composants de rendu 3D et d'animation d'humanoïdes virtuels et participerez à la conception et au développement de l'interface utilisateur sous Qt.

Compte tenu des exigences de performances de notre plate-forme, la connaissance d'algorithmes et d'implémentations optimisées telles que les techniques de LOD et les pratiques de regroupement des traitements GPU seront des atouts.

Vous travaillerez en étroite collaboration avec le chef de projet et l'équipe de production

### ***Compétences recherchées***

#### ***Qualités recherchées***

Vous êtes de formation supérieure BAC+5 de type ingénieur ou universitaire et vous disposez d'une expérience significative en rendu 3D OpenGL. Vous maîtrisez le C++, OpenGL et le GLSL, et connaissez bien le meta programming C++ (c.à.d. C++ templates), les bibliothèques STL et Boost ainsi que la plateforme Qt. Vous maîtrisez l'Anglais et le Français au niveau professionnel, tant écrits que parlés.

Enfin, vous appréciez le travail en équipe et collaboratif tout en faisant preuve d'autonomie et de rigueur.

#### ***Formations et expériences***

BAC+5 de type ingénieur ou universitaire en sciences et techniques.

Expérience de 3 ans ou plus dans le cadre de projets impliquant le rendu 3D OpenGL.

Langues

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/>



Maîtrise du Français écrit et parlé.

Maîtrise de l'Anglais dans le cadre professionnel, écrit et parlé.

### *Techniques*

Langages :

\* OpenGL 3+ et GLSL :

Maîtrise de l'API OpenGL en C,

Design et conception de Shaders en GLSL.

\* C++/14-17 :

Développement d'applications basées Qt,

Connaissance de la méta programmation, de la STL et de Boost,

Développement sous Windows/MSVC d'un code C++ portable.

### *Connaissances :*

Rendu 3D en OpenGL et techniques de shaders GLSL (ex. rendus avec transparence, Phong).

Plateforme Qt.

Expérience en animation avec la plateforme de votre choix (ex. Unity) est un atout.

---

## **CfP AgileLaval 2019 : 2nd appel Appel à orateurs**

**7ème édition de la journée AgileLaval 2019**

**Jeudi 27 juin 2019**

**IUT de LAVAL (52 rue des docteurs Calmette et Guérin 53020 Laval)**

Bonjour,

La 7ème édition de la journée AgileLaval 2019 sera encore cette année l'évènement agile incontournable de la région.

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

C'est le rendez-vous pour tous les professionnels, les enseignants et les étudiants qui souhaiteraient savoir comment s'y prendre, découvrir, échanger, apprendre, expérimenter, tester, approfondir leurs connaissances, ou simplement discuter autour de l'agilité.

Vous êtes expert de l'agilité ? Vous avez utilisé les méthodes agiles dans un contexte spécifique ? Vous participez à un projet libre lié à l'agilité ? Alors n'hésitez pas à proposer une présentation, un atelier, un retour d'expérience ou un jeu !

En 2018, nous avons accueilli plus de 180 participants et 24 orateurs venus de la France entière.

Pour l'édition 2019, les thèmes particulièrement mis en lumière sont :

- Les bases de l'agilité
- Les nouvelles méthodes pédagogiques et l'agilité (EduScrum, classe inversée, éducation positive, enseignant-coach...)
- le Management Agile, la programmation agile, le Lean IT, Lean Startup, Scrum, Kanban, eXtreme Programming...

Cette liste n'est pas exhaustive. Il est possible de proposer d'autres sujets liés au domaine de l'agilité.

Nous souhaitons accueillir à la fois un public novice et des acteurs plus avancés. Ainsi, n'hésitez pas à la fois à proposer des focus sur les fondamentaux agiles mais aussi des sessions destinées à un public plus expérimenté.

Pour soumettre une intervention, il vous suffit de remplir le formulaire suivant : Appel à orateurs avant dimanche 12 mai 2019 minuit.

Vous serez avertis si votre intervention est retenue le mercredi 22 mai au plus tard.

Pour nous aider à sponsoriser cette édition Appel à sponsors

Contact : [contact@agilelaval.org](mailto:contact@agilelaval.org)

N'hésitez pas à faire passer l'information autour de vous

À bientôt

Bien cordialement,

Le comité d'organisation de la journée AgileLaval 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

## **CfP CGI 2019 Proceeding - Call for Paper - Submission Deadline 25 Mar, 2019**

### **CALL FOR PAPERS**

#### **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

***CGI proceedings submission (for both full and short papers)***

Submission deadline: March 25, 2019

Paper notification April 21, 2019

Camera-ready May 03, 2019

***Visual Computer papers submission (This track is closed)***

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

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
- Geometric Modelling
- Computational Fabrication
- Image Processing
- 3D Reconstruction & 3D Printing
- Solid Modelling
- Global Illumination
- Graphical Human-Computer Interaction
- Human Modelling

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

- 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

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

### *Local Organizing Committee*

Usman Alim, University of Calgary

Ehud Sharlin, University of Calgary

Tony Tang, University of Calgary

---

## **CfP Deadline TOMORRO: Workshop Visualization & HCI for Crowd-Sourcing 25th June Clermont Ferrand GDRs IG-RV et MAGIS**

**\*\*\*\*Une aide financière pour les frais de déplacement peut être accordé, en fonction du budget total, au doctorants/postdocs/étudiants de laboratoires des GDRs CNRS MAGIS et IG-RV pour présenter leurs travaux à la journée**

## **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

**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**

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

## ***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.).

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***

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

## ***Submissions***

Submissions can be of 4 different types

1. Presentation. An Oral presentation of research work
2. Demonstration. The demonstration of a crowdsourcing tool, etc.
3. Project. The presentation of a financed project or an idea of a future project to build with.
4. 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](mailto:sandro.bimonte@irstea.fr) AND [ahassan@umanis.com](mailto:ahassan@umanis.com) AND [Guillaume.Touya@ign.fr](mailto:Guillaume.Touya@ign.fr)

## ***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

Cordialement

Regards

Sandro Bimonte

---

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

## Rencontrez TechViz stand E6 à Laval Virtual du 20 au 24 Mars



Apportez vos propres données 3D et venez les afficher instantanément en réalité virtuelle avec TechViz à Laval Virtual du 20 au 24 Mars 2019 sur le stand E6, Hall 2. Naviguez dans un modèle 3D à l'échelle 1 :1, sur un casque de réalité virtuelle ou sur un powerwall (mur d'image) et améliorez vos process industriels.

### **Au programme des démos de TechViz, en partenariat avec Christie, ART, PIMAX et PNY :**

Collaboration en réalité virtuelle entre plusieurs systèmes sur le même modèle, reporting automatique et détaillé de chacune de vos sessions, Dual GPU pour afficher un modèle 3D avec de très grandes performances sur un casque VR, TechViz compatible avec DirectX, projection en multipoint de vue avec la nouvelle technologie de notre partenaire Christie.

TechViz sera également présent sur le stand de ses partenaires Digital Projection et Antycip Simulation.

Découvrir toutes les démos et s'inscrire à une démo sur le stand : <https://www.techviz.net/laval-virtual-2019?lang=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

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/>