



AFRV

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

2 sept 2019

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

Numéro 624

AFRV

Ouverture des inscriptions et des soumissions pour les
prochaines journées d'Informatique graphique et de réalité
virtuelle, Marseille, Pars Chantot, du 12 au 15 novembre 2019

CfP

Diffusion 2e appel à candidatures prix SIF - Gilles Kahn 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

POSTE	Offre de thèse CIFRE « Modèles et outils de conception d'interactions immersives pour jeux sérieux en vidéo panoramique »
CONF	rentrée des LavalVirtualDays
CONF	Call for Papers & Attendees 22nd ConVRgence (VRIC) Laval Virtual 2020 Laval, France, April 22-24, 2020
CONF	Actu MiddleVR Studio : événement MEET UP
CONF	[GT IA des jeux] 7 nov 2019 : Journée sur "l'IA des personnages autonomes dans les mondes virtuels"
CONF	CALL FOR PAPERS Solid and Physical Modeling (SPM 2020)
POSTE	Responsable d'études – mannequins numériques, réalité 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

AFRV Ouverture des inscriptions et des soumissions pour les prochaines journées d'Informatique graphique et de réalité virtuelle, Marseille, Pars Chanot, du 12 au 15 novembre 2019

Les journées du GDR IGRV auront lieu du 13 au 15 novembre 2019 au Centre des Congrès du Parc Chanot à Marseille.

Une journée "jeunes chercheurs" se tiendra le 12 novembre dans les locaux de l'Ecole Polytech Marseille sur le campus de Luminy.

Une journée du GT GDMM (Géométrie Discrète et Morphologie Mathématique) aura également lieu le 12 novembre, sur le campus de Luminy (<https://gdmm2019.lis-lab.fr/>).

A la demande du CNRS, les journées seront organisées différemment des éditions précédentes (Rennes et Reims). Les journées regrouperont les deux communautés IG (Informatique Géométrique et Graphique) et RV (Réalité Virtuelle et Visualisation) du GDR. Deux journées seront spécifiques IG et RV et une journée sera consacrée pleinement au GDR. Pour cette journée, l'accent sera mis sur les retours d'expérience et sur les aspects de prospective scientifique propre aux thématiques du GDR.

Le public de ces journées communes, très importantes pour la structuration des deux communautés et de leurs interactions, est de l'ordre de 250 personnes avec des sessions

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/>



communes et des sessions séparées par communauté. Il s'agit d'un moment dont les objectifs sont multiples :

- réunion de la communauté en favorisant les interactions entre les acteurs de l'Informatique Graphique et de la Réalité virtuelle, permettant d'offrir une porosité entre les sujets et questions d'étude (en évolution rapide) des deux communautés scientifiques.
- conférences plénières avec des conférenciers invités internationalement reconnus et des exposés de synthèse par des chercheurs confirmés
- exposés de chercheurs et large place laissée aux doctorants pour exposer leurs travaux
- ateliers de réflexion autour de verrous scientifiques et de nouvelles voies de recherches
- stands permettant de nombreuses présentations qu'elles soient académiques ou industrielles
- présentations industrielles

Pour les deux journées IG et RV, les sessions seront en parallèle et les deux communautés auront toute latitude pour se mélanger.

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://jfigrv2019.sciencesconf.org/>

CfP Diffusion 2e appel à candidatures prix SIF - Gilles Kahn 2019

Prix de thèse Gilles Kahn 2019

Patronné par l'Académie des sciences et décerné par la SIF

<http://www.societe-informatique-de-france.fr/recherche/prix-de-these-gilles-kahn/>

Date limite de candidature : 16 septembre 2019.

Le prix de la Société informatique de France (SIF) a été créé en 1998 pour récompenser chaque année une excellente thèse en informatique. Gilles Kahn, qui a présidé les trois premiers jurys du prix, était convaincu de l'intérêt de promouvoir les jeunes talents les plus prometteurs de notre discipline. En son honneur, le prix a pris depuis 2007 le nom de Prix de thèse Gilles Kahn et est patronné par l'Académie des sciences qui rend ainsi hommage à un de ses membres éminents.

La SIF souhaite par ce prix promouvoir toutes les facettes de l'informatique, des travaux fondamentaux aux travaux appliqués ayant donné lieu à transfert industriel, de ceux réalisés dans les grands centres à ceux réalisés dans des centres plus modestes. L'objectif de ce prix est de dynamiser et de motiver de jeunes chercheurs en les récompensant, et de faire connaître à l'ensemble de la communauté informatique d'excellents travaux de recherche. Un jury d'universitaires et de chercheurs, présidé par Charlotte Truchet, sélectionnera parmi les thèses soutenues

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/>



au cours de l'année universitaire celle qui recevra ce prix. En outre, le jury pourra également distinguer, s'il le souhaite, au plus deux accessits.

La remise officielle du prix se fera début 2020 lors du congrès de la SIF. À cette occasion, le récipiendaire se verra remettre un chèque de 1500 euros et chacun des autres lauréats éventuels un chèque de 500 euros. Tous seront également invités à présenter leurs travaux à l'ensemble de la communauté scientifique. Sous réserve de remplir les conditions de candidature, les lauréats au prix de thèse Gilles Kahn seront considérés comme candidats à la nomination par Inria pour le prix Cor Baayen de l'ERCIM.

Les critères pris en compte par le jury pour sélectionner les lauréats sont notamment l'originalité des résultats, l'originalité du domaine et des méthodes utilisées, l'importance et l'impact des résultats obtenus, et bien évidemment la qualité de la rédaction puisqu'il s'agit de récompenser non seulement un travail mais surtout une thèse.

Comme il est d'usage, le jury est partiellement renouvelé chaque année, et totalement renouvelé tous les trois ans. Le jury 2019 sera présidé par Charlotte Truchet, assistée de Clémentine Maurice, nouvelle secrétaire du prix, et constitué de Sihem Amer-Yahia, Aurélien Bellet, Julien Bourgeois, Raphaëlle Chaine, Thomas Chatain, Johanne Cohen, Sylvain Collange, Hélène Fargier, Jérôme Feret, Omar Fawzi, Cédric Lauradoux, Olivier Ly, Claire Maiza, Clément Maria, Théo Mary, Vincent Nicomette, Laurent Perron, Carine Pivoteau, Pascal Poizat, Yann Ponty, Gerson Sunye, François Taiani, Fabien Tarissan, et Tristan Vaccon.

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/>



Calendrier

- * 16 juillet 2019 : ouverture de l'interface web de soumission
- * 16 septembre 2019 : date limite de dépôt des candidatures
- * début décembre 2019 : notification des résultats aux candidats
- * début 2020 : remise officielle du prix lors du congrès de la SIF

Interface web de candidature

<https://easychair.org/conferences/?conf=prixsisf19>

Dossier de candidature

Peut candidater tout étudiant ou étudiante ayant soutenu son doctorat d'informatique dans une école ou université française entre le 1er septembre 2018 et le 31 août 2019. Toute candidature devra être explicitement soutenue par le(s) directrice(s) ou directeur(s) de thèse, qui ne peuvent en aucun cas soutenir deux candidats ou candidates.

Tous les documents doivent être déposés, sous forme de fichiers PDF exclusivement, par le biais de l'interface web. En cas de problèmes à utiliser l'interface, ou pour toute autre question concernant le prix, les candidats et candidates sont invités à contacter par courrier électronique la secrétaire du prix, Clémentine Maurice (clementine.maurice@irisa.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/>



Chaque dossier doit notamment comprendre :

- * La thèse (en PDF),
- * Les rapports de pré-soutenance des rapporteurs (scannés, en PDF),
- * Le rapport de soutenance (scanné, en PDF),
- * Une lettre appuyant la candidature au prix de thèse, directement envoyée par le(s) directeur(s) ou directrice(s) de thèse,
- * Deux lettres de recommandation complémentaires, dont une de(s) directrice(s) ou directeur(s) de thèse, envoyées directement par leurs auteures ou auteurs à Clémentine Maurice (clementine.maurice@irisa.fr).

Le formulaire en ligne demande également de saisir certaines informations : un résumé de 2 pages de la thèse, un CV d'une page maximum ainsi qu'une liste de publications.

POSTE Offre de thèse CIFRE « Modèles et outils de conception d'interactions immersives pour jeux sérieux en vidéo panoramique »

Contexte des travaux

Les scénarios des environnements immersifs se multiplient aujourd'hui dans une multitude de contextes et en s'appuyant sur de nombreuses technologies [1]. De

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/>



nombreux travaux proposent des scénarios dont la réutilisation est basée sur de nombreux paramétrages voués à les adapter au contexte ciblé. En environnement virtuel pour l'apprentissage humain (EVAH), de nouvelles approches permettent aux enseignants et aux développeurs de co-concevoir des scénarios spécifiques à leurs objectifs et à leurs contraintes [2].

Le laboratoire IBISC et plus particulièrement son équipe IRA² (Interactions, Réalité Virtuelle & Augmentée, Robotique Ambiante) travaille sur les problématiques de standardisation des applications de réalité virtuelle ou augmentée dans le but de faciliter la conception de telles applications tout en respectant les méthodologies établies par la recherche académique en la matière.

L'entreprise WideWeb VR a été pionnière dans l'utilisation de la vidéo 360° pour créer des jeux interactifs en ligne. Elle conçoit depuis des interfaces logicielles pour réaliser facilement ce type d'expériences interactives basées sur les vidéos 360°, et travaille pour de grandes entreprises et institutions.

Objectif de la thèse

A la frontière des jeux vidéo et des films, les vidéos panoramiques visualisées au travers d'un casque de réalité virtuelle, s'appuient dans un premier temps vers une narration effectuée en amont, lors du tournage et du montage de la vidéo [3]. L'objectif de ces travaux est donc de proposer une méthodologie des interactions standardisées et adaptées au nouveau médium que représentent les vidéos panoramiques.

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/>



Informations pratiques

Compétences souhaitées

- Diplômé de Master 2 ou d'école d'ingénieur ayant une expérience académique dans les domaines de la réalité virtuelle ou réalité augmentée ;
- Connaissances en génie logiciel et programmation orientée objet requises ;
- Appétence pour la recherche et le travail dans une équipe pluridisciplinaire.

Personnes à contacter

Le dossier est à envoyer par mail aux adresses : b.atlani@widewebvr.com (Co-fondateur WebWideVR) et guillaume.loup@univ-evry.fr (Enseignant-Chercheur IBISC) avant le 20 septembre 2019. Les pièces suivantes sont requises :

- Curriculum vitae,
- Lettre de motivation,
- Relevés de notes (Master 1 et 2).

Durée : 36 mois

Références

[1] Moreau, G., Arnaldi, B., et Guitton, P. Virtual Reality, Augmented Reality: myths and realities. 2018.

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/>



[2] Oubahssi, L., Loup, G., Piau-Toffolon, C., et al. ADDEGames: An Assistance Design tool for Digital Epistemic Games. In : 2018 IEEE 18th International Conference on Advanced Learning Technologies

[3] Elmezeny, A., Edenhofer, N., et Wimmer, J. Immersive storytelling in 360-degree videos: an analysis of interplay between narrative and technical immersion. Journal For Virtual Worlds Research, 2018, vol. 11, no 1

CONF rentrée des LavalVirtualDays

Dans le cadre de ses [#LavalVirtualDays](#), [@lavalvirtual](#) vous donne rendez-vous pour une rentrée immersive avec au programme : Tendances [#XR](#) de marché et d'usages 2019-2020, témoignages, démos etc. Inscription gratuite → <https://bit.ly/>

Programme

Laval Virtual vous donne rendez-vous pour une rentrée immersive. Dans le cadre de ses rendez-vous mensuels, les Laval Virtual Days, Laval Virtual organise, pour la rentrée, un événement dédié à l'actualité de la Réalité Virtuelle et de ses technologies convergentes. Que vous soyez membre de la communauté XR, utilisateur, investisseur, journaliste ou simple curieux, venez découvrir les tendances de marché et d'usages 2019-2020 des techniques immersives. Une occasion de préparer l'année 2020 qui s'annonce prometteuse en nouveautés.

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/>



Un rendez-vous pour vous inspirer et vous rassembler.

18:00-18:30 ACCUEIL & DÉMOS

18:30-18:45 INTRO

"Marché XR : Transition 2019 - 2020" par Laurent Chrétien - Directeur Laval Virtual

18:45-19:10 LECTURE "Restitution Visionaries Think Tank 2019"

Comment les technologies immersives sont-elles en train de changer le monde? Découvrez les résultats d'un groupe de réflexion exceptionnel réunissant les visionnaires internationaux Skip RIZZO, Victor LUO, Lara ASHMORE, Savannah NILES, Kent BYE, Alexandre BOUCHET, Simon RICHIR et Marc PALLOT. Marie Leblanc - Responsable Pôle VR/AR Intelligence Laval Virtual

19:10-19:35 LECTURE "Tendances Usages 2020"

Retour sur les tendances du salon Laval Virtual 2019 et prospective sur les usages des technologies immersives par Nicolas Ribeyre - VR/AR Intelligence Manager Laval Virtual

19:35-19:50 LECTURE "Décryptage du marché 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

Avec Alexandre Embry, Chief Technology & Innovation Officer, Global Head of Immersive Technologies (AR/VR/MR) at Capgemini

19:50-20:10 USECASE "MiddleVR, une histoire de la VR"

Au travers de son expérience personnelle, Sébastien Kuntz relatera l'histoire récente de réalité virtuelle et de la société MiddleVR.

<https://info.laval-virtual.com/laval-virtual-days>

CfP Call for Papers & Attendees 22nd ConVRgence (VRIC) Laval Virtual 2020 Laval, France, April 22-24, 2020

ConVRgence (VRIC) registration is free for the presenter of a selected paper!
Submit a paper!

Dear academic and industrial colleagues,

You are cordially invited to participate to the 22nd ConVRgence VRIC 2020 (Virtual Reality International Conference) in attending and eventually submitting an abstract or a paper.

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/>



ConVRgence (VRIC) 2020 will be held in Laval (France) during Laval Virtual 2020, the biggest European conference & exhibition on immersive (AR-VR-MR) technologies, leader since 1999.

ConVRgence (VRIC) 2020 will gather specialists in Immersive Technologies, from research institutions & industry leaders, to share their knowledge and produce a vision towards the evolution of immersive technologies and their future usage scenarios within different sectors. For 3 days, the programme will include invited keynotes, papers' and posters' presentations, etc.

More than ever, ConVRgence (VRIC) conference at Laval Virtual 2020 is the place to be in order to participate to the tremendous growth of Immersive Technologies.

>> NEW: ConVRgence (VRIC) registration includes unlimited free entrance to Laval Virtual exhibition and to more than 200 other technical and arts-based conferences!

>> REMINDER: ConVRgence (VRIC) registration is free for the presenter of a selected paper! [Submit a paper!](#)

To participate to ConVRgence (VRIC) 2020, just register on www.laval-virtual.com

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

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

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

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



To get the opportunity to introduce your work to the audience and get a free full pass, you can submit:

- A Paper that will be directly published on IJVR (International Journal of Virtual Reality ijvr.org) or on ConVRgence 2020 proceedings (according to the reviewers' assessment, the best papers will be published directly on IJVR, the other papers will be included in ConVRgence 2020 proceedings)

or

- An extended Abstract that will be published in ConVRgence 2020 proceedings (you don't have to submit a paper if your abstract is accepted; however, if you wish you could quickly turn your accepted abstract into a full paper).

Kind regards

Pr Simon Richir, ConVRgence (VRIC) Chair.

22th Virtual Reality International Conference - Laval Virtual 2019

CALL for ABSTRACTS & PAPERS

ConVRgence (VRIC) Laval Virtual website:<http://www.laval-virtual.com/>

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

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

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

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

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

Application & Submission page: <https://easychair.org/conferences/?conf=vricconvrgeance2020>

The annual ConVRgence (VRIC) - Laval Virtual scientific conference - is a global forum for researchers and engineers from industry, academia and research institutes to discuss and exchange ideas, methods and results on Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, new usage scenarios and emerging technologies. The scope of the conference covers a variety of topics ranging from theoretical developments to industrial applications and case studies. You have the opportunity to share your knowledge by submitting and presenting an abstract or a paper.

Sponsored by IJVR - Logistics Partner: Laval Virtual

IMPORTANT DATES

>>> Abstract Submission Deadline: January 10, 2020

>>> Paper Submission Deadline: January 17, 2020

Decision notification and reviews sent to authors: February 24, 2020

Camera-ready papers due: March 27, 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/>



All papers must be original and not simultaneously submitted to another journal or conference. Accepted papers and abstracts appear on the ConVRgence 2020 proceedings or on IJVR journal and will be available for free for all readers. During the conference, presenters have up to 20-minutes (including questions) to present their work. ConVRgence (VRIC) 2020 seeks original contributions in all areas related to virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality (MR) and 3D user interfaces (3DUIs).

ConVRgence (VRIC) 2020 features two categories of submissions: abstracts (500 to 900 words) or papers (2 to 10 pages). In cooperation with IJVR (International Journal of Virtual Reality), papers with substantial contribution will directly be included on IJVR. (Discover soon their new web platform on ijvr.eu)

Topics: Papers may come from any area of XR activity, from academia or industry. ConVRgence (VRIC) 2020 seeks contributions addressing at least one of the following 5 topics:

- Health: Surgery - Handicap - Healthcare - Training - Education - Medicine - Mental health - Addiction - Phobia - ...
- Human Centered Experience: Presence - Self presence - Virtual embodiment - Incarnation - Cognition - Earth day/ethic - Ethical issues in VR/AR/MR - Transhumanism - Social experience - Education - Culture - Human factors -

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/>



Perception - Teleoperation and telepresence - Virtual humans and avatars - Multi-user and distributed VR/AR/MR - Living in a virtual collaborative world - User eXperience - 3D interaction for VR/AR/MR - 3DUI metaphors for VR/AR/MR - ...

- Design & Creativity: Engineering design - Sharing ideas - Cocreation - Live scenarios - Data viz - Training - Content creation - Interactive 3D production - 360 acquisition Systems - Volumetric Scanning & Reconstruction - Immersive Storytelling - Modeling and simulation - Arts - Engineering Design - Ideation - Creativity - Links to CAD software - ...

- Industry 4.0: Training - Maintenance - CAD - Practical cases - ...

- New technology & Crosstechnology: Artificial intelligence - IoT - BIM - Big data - Hard & Soft dedicated to XR - Multimodal interfaces - Advanced or experimental display technology (e.g. Light Fields) - Immersive projection technology - Computer graphics techniques - Visual - Audio - Tactile interfaces - Emerging related technologies - Robotics - 3D Print - Drones - Lightfield - Low Tech VR - Ubiquitous Computing - Tracking and sensing - Input devices for VR/AR/MR - Locomotion and navigation in virtual environments - Haptics - Sensors - ...

VRIC and IJVR uses a multi-blind review process, meaning both authors and reviewers remain anonymous to each other. Blind abstracts and blind papers (hide the names of the authors) must be submitted electronically through the online submission system: <https://easychair.org/conferences/?conf=vricconvrgeance2020>

All papers should be formatted using the IJVR VRIC ConVRgence Template that you will download [HERE](#)

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/>



CONF Actu MiddleVR Studio : événement MEET UP

Bonjour,

MiddleVR Studio organise une matinée Talks et Networking « Réalité virtuelle : renforcer l'apprentissage en trompant le cerveau » le lundi 7 octobre de 9h00 à 12h00 dans ses locaux parisiens.

Comment la réalité virtuelle trompe-t-elle le cerveau pour simuler avec réalisme des situations émotionnelles, stressantes, et quels avantages en tirer pour renforcer le processus d'apprentissage, notamment dans le cadre de la formation professionnelle ?

La discussion est ouverte, avec la participation exceptionnelle de Stéphane Bouchard, expert international en cyber-psychologie, pionnier dans l'utilisation de la réalité virtuelle pour le traitement des troubles d'anxiété.

Nous proposerons également un espace démo permettant aux participants de tester nos applications de formation en réalité virtuelle . Le programme complet de l'événement et le lien d'inscription (gratuite et obligatoire) sont disponibles sur notre site internet :

www.middlevr.studio/meetup

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/>



CONF [GT IA des jeux] 7 nov 2019 : Journée sur "L'IA des personnages autonomes dans les mondes virtuels"

[Announce in English below]

Bonjour à tous,

j'ai le plaisir de vous annoncer la tenue le 7 novembre 2019 d'une journée scientifique, soutenue par le CNRS, sur le thème "L'IA des personnages autonomes dans les mondes virtuels".

Horaire : 9h30 - 17h30

Lieu : Paris, Laboratoire LIP6 de Sorbonne Université (ex-UPMC-Paris VI), Campus Pierre et Marie Curie (Jussieu), 4 place Jussieu (métro Jussieu), Rotonde 26 - 1er étage - Couloir 25-26 - Salle 105.

Organisateurs :

- le groupe de travail (GT) IA des jeux du groupe de recherche (GDR) en IA du CNRS
- le GT Animation et Simulation du GDR en Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation du CNRS
- le laboratoire LIP6, équipe Systèmes Multi Agents, de Sorbonne Université et du CNRS

L'événement est gratuit. Nous vous demandons seulement de vous inscrire à l'adresse suivante :

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/>



<https://evento.renater.fr/survey/journee-cnrs-du-7-novembre-2019-sur-l-ia-des-personnages-autonomes-dans-les-mondes-virtuels-pbxehxm9>

Le programme détaillé est actuellement en cours de construction et sera affiché dès que possible sur la page des inscriptions.

N'hésitez pas à transmettre l'info et venez nombreux !

Bien cordialement

Tristan Cazenave (LAMSADE, Université Paris Dauphine)

Christophe Rey (LIMOS, Université Clermont Auvergne)

GT IA des jeux / Game AI WG (GDR IA du CNRS)

[Site Web](#) - [Forum](#) - [Mailing list](#)

Hi everybody,

I am pleased to announce the holding on November 7, 2019 of a scientific day, supported by CNRS, on the theme "The AI of autonomous characters in virtual worlds".

Schedule: 9h30 - 17h30

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

Location: Paris, LIP6 Laboratory at Sorbonne Université (formerly UPMC-Paris VI), Pierre et Marie Curie Campus (Jussieu), 4 place Jussieu (Jussieu metro station), Rotonde 26 - 1st floor - Corridor 25-26 - Room 105.

Organizers:

- the working group (GT) IA of the research group (GDR) in IA CNRS
- the GT Animation and Simulation of GDR in Geometric and Graphic Computer Science, Virtual Reality and Visualization of the CNRS
- the laboratory LIP6, team Multi Agents Systems, Sorbonne Université and CNRS

The event is free. We only ask you to register at the following address:

<https://evento.renater.fr/survey/journee-cnrs-du-7-novembre-2019-sur-l-ia-des-personnages-autonomes-dans-les-mondes-virtuels-pbxehxm9>

The detailed program is currently under construction and will be posted as soon as possible on the registration page.

Feel free to forward the info and come many!

Best regards

Tristan Cazenave (LAMSADE, Université Paris Dauphine)

Christophe Rey (LIMOS, Université Clermont Auvergne)

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

GT IA des jeux / Game AI WG (GDR IA du CNRS)

[Site Web](#) - [Forum](#) - [Mailing list](#)

CfP SPM 2020 à Strasbourg

CALL FOR PAPERS

Solid and Physical Modeling (SPM 2020)

Solid and Physical Modeling (SPM) 2020 will be located in Strasbourg, France in June 2 – 4, 2020.

SPM is an international conference series organised annually with the support of the Solid Modeling Association (SMA). The conference aims at all aspects of geometric and physical modeling, and their application in design, analysis and manufacturing, as well as in biomedical, geophysical, digital entertainment, and other areas. The conference also serves as a ceremony for awarding the 2020 Pierre Bézier Prize for contributions to solid, shape, and physical modeling.

Topics of interest include, but are not limited to:

- 3D fabrication/printing/manufactu

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/>



- Anisotropic/heterogeneous/comp
- Applied algebraic and differential geometry
- Applied computational geometry and topology
- Conceptual, collaborative, and distributed design
- Computational fabrication
- Curve, surface, and manifold modeling
- Dimensioning and tolerancing
- Feature modeling, recognition, and understanding
- Geometric algorithms
- Geometric and topological representations
- Geometric constraint solving and parametric modeling
- Geometric interpolation and smoothing
- Geometry generation and processing
- Geometry compression and transmission
- Isogeometric analysis
- Meshing and mesh optimization
- Multi-resolution modeling
- Multi-scale modeling
- Numerical analysis of geometric algorithms
- Physically-based modeling and simulation
- Product data exchange, standards, and interoperability
- Reverse engineering/reconstruction of surfaces/solids

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

- Robustness and validity of geometric computations
- Shape modeling, synthesis and analysis

Paper Submissions:

Accepted full-length papers will be published in Computer-Aided Design (Elsevier) after a rigorous two-stage double-blind review process. The submitted papers must be written in English and present original, previously unpublished results that are not simultaneously submitted elsewhere. Submission guidelines can be found in the Conference Homepage: <https://spm2020.sciencesconf.o>

Important Dates:

Abstract for full papers: January 15, 2020

Full paper submission: January 20, 2020

First review notification: Feb 28, 2020

Revised papers due: March 21, 2020

Final notification: April 10, 2020

Camera ready papers: April 24, 2020

Conference: June 2-4, 2020

Conference Co-chairs:

Hyewon Seo CNRS / University of Strasbourg, France

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

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

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

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



AFRV

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

Cordier Frederic University of Haute-Alsace, France

Charlie C.L. Wang The Chinese University of Hong Kong / Delft University of Technology

Program Co-chairs:

Xin (Shane) Li Louisiana State University, USA

Michael Barton Basque Center for Applied Mathematics, Spain

Sai Nelaturi Systems Sciences Lab, Parc, USA

Contact: pchairs-spm2020@cct.lsu.edu

POSTE Responsable d'études - mannequins numériques, réalité virtuelle (H/F)

Mission/Activités :

L'INRS, Institut National de Recherche et Sécurité, a pour mission de développer et de promouvoir une culture de prévention des accidents du travail et des maladies professionnelles à travers 3 axes majeurs :

- Identifier les risques professionnels et mettre en évidence les dangers,
- Analyser leurs conséquences pour la santé et la sécurité des salariés,
- Diffuser et promouvoir les moyens de maîtriser ces risques au sein des entreprises.

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/>



Pour répondre aux besoins et aux évolutions du monde du travail, l'INRS dispose de 4 modalités d'actions complémentaires : études et recherche pluridisciplinaires, assistance (technique, juridique, médicale, documentaire...), formation, information et communication (revues, salons, brochures, affiches...).

Au sein du département "Ingénierie des Equipements de Travail" constitué de 4 laboratoires (46 personnes), le laboratoire "Conception - Equipements de protection - Interfaces homme-machine " (10 personnes) développe des outils expérimentaux, théoriques ou méthodologiques permettant d'intégrer la prévention des risques professionnels dès la conception des équipements ou des locaux de travail. Le laboratoire est équipé d'une salle de réalité virtuelle (écran mural stéréoscopique, casque immersif, bras à retour d'effort, dispositif de capture de mouvement, logiciels Unity et Middle VR, etc.) et de différents logiciels de mannequins numériques (Demia Human, Technomatix Jack).

Au sein de ce laboratoire, vos missions seront de :

- Proposer et conduire des études et recherches sur les apports et limites des mannequins numériques et des outils de réalité virtuelle. L'objectif étant de mieux évaluer les interactions homme-machine, il s'agira en particulier de faire évoluer des algorithmes de simulation ou les lois de commande des mannequins numériques en s'inspirant du comportement humain.
- Valoriser les résultats sur un plan scientifique : publications, communications, congrès internationaux...

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/>



- Développer des outils pratiques à destination des entreprises, animer des formations ou écrire des brochures, transférer les connaissances à destination des concepteurs, éditeurs de logiciels et tous les acteurs de la prévention.
- Animer des groupes pluridisciplinaires et contribuer à la création de réseaux de compétences.

Rattachement : au responsable du laboratoire Conception - Equipements de Protection - Interfaces homme-machine.

Profil recherché

Formation : Doctorat dans les domaines de la réalité virtuelle (simulation de poste de travail) ou de la modélisation humanoïde, complétant une formation d'ingénieur ou Master 2 en génie mécanique et automatique.

Compétences : Connaissances exigées en modélisation et programmation des systèmes mécaniques poly-articulés (robots industriels, mannequins numériques).

Maîtrise des langages C, C++, C#, Python.

Connaissances souhaitées des logiciels Unity, Middle VR, Delmia Human, Tecnomatix Jack.

Esprit d'équipe, autonomie, aisance rédactionnelle ainsi que dans la prise de parole en public seront des qualités appréciées.

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/>



Expérience : Expérience post-doctorale souhaitée de 2 ans, dans un laboratoire de recherche académique ou dans un contexte industriel.

Langue : Anglais scientifique lu et écrit couramment.

Autres informations

Rémunération annuelle brute : à partir de 42 k€ bruts annuels selon profil. Nature du contrat : CDI

Localisation : Vandoeuvre-les-nancy (54)

Observations : Des déplacements sont à prévoir en France (4 à 10 par an).

Pour postuler

Merci de bien vouloir postuler en ligne, sur le site INRS, au moyen du lien suivant : <http://www.inrs.fr/footer/emploi.html>

Les candidatures ne nous parvenant pas par ce biais ne seront pas étudiées.

Référence de l'offre : IET-02-CPI-I-RHL-19

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/>