



REVERIES

le bulletin électronique de l'AFRV

1 octobre 2012

Abonnements, remarques, envoi de textes :
laure.leroy@ensmp.fr - alexis.paljic@ensmp.fr

numéro 320

AFRV	Appel à Candidatures pour le renouvellement partiel du Conseil d'Administration de l'AFRV
AFRV	Les journées de l'AFRV
POSTE	Ingénieur informaticien, capture de mouvement
CfP	VRIC 2013 / Laval Virtual
PRESENTATION	FARO USER DAY - Partenariat FARO / PRI CLARTE

AFRV Appel à Candidatures pour le renouvellement partiel du Conseil d'Administration de l'AFRV

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Les élections auront lieu les 29 et 30 Octobre 2012, pendant les journées de l'AFRV, qui se tiendront cette année à Strasbourg, du 29 au 31 Octobre.

Depuis la création de notre Association, Le Conseil d'Administration joue un rôle primordial dans l'animation et le fonctionnement de l'AFRV. Se réunissant physiquement (généralement à Paris) cinq à six fois par an, il met en œuvre les grandes orientations de l'activité de l'Association telles que définies par l'assemblée générale et assure la promotion de l'Association auprès des milieux concernés. Il œuvre pour le développement des domaines qui sont de la compétence de l'AFRV. Lieu d'échange et de discussion dans la recherche du consensus, il est particulièrement vigilant à l'émulation entre les différents domaines disciplinaires représentés et les familles de membres (industriels, enseignants, chercheurs, passionnés, etc).

Conformément aux statuts de l'association (<http://www.afrv.fr> rubriques « l'association » puis « statuts ») une partie des sièges du Conseil d'Administration est renouvelée par tiers tous les ans, le mandat de chaque Administrateur étant de trois ans. Ce mode de fonctionnement permet de dynamiser le groupe et d'assurer qu'à terme un maximum de membres ait la possibilité de participer aux travaux du CA. Pour mémoire, le Conseil d'Administration est actuellement composé de 18 membres répartis en trois collèges :

- Collège 1 : les personnes physiques ayant une activité professionnelle en lien avec la réalité virtuelle : enseignants, chercheurs, ingénieurs, développeurs, étudiants, créateurs de contenu, etc ... (8 membres)
- Collège 2 : les institutions d'enseignement et de recherche : Universités, Centres Nationaux, Écoles, Instituts, Laboratoires, etc ... (5 membres)
- Collège 3 : les organismes privés à but industriel, commercial ou autre (5 membres)

Cette année, cinq membres sont sortants et donc cinq sièges sont donc mis au vote :

2 sièges dans le collège 1 (individuels)

1 siège dans le collège 2 (laboratoires)

2 sièges dans le collège 3 (industriels)

Les membres qui souhaitent se porter candidats sont invités à se faire connaître en envoyant une déclaration de candidature, précisant le collège, ainsi qu'une profession de foi, par email au bureau des élections (jean-louis.vercher@univ-amu.fr) avec copie à la Présidente de l'AFRV indra.thouvenin@utc.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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



AFRV Les journées de l'AFRV

Strasbourg, 29, 30 et 31 octobre 2012

Comme chaque année depuis sa création, l'AFRV invite la communauté VR/AR à participer aux journées, qui auront lieu cette année les 29, 30 et 31 octobre 2012 à Strasbourg. Ces Journées sont l'occasion de présenter les dernières avancées produites par les laboratoires et les entreprises françaises dans le domaine de la RV, RA, RM et I3D.

Partenaires



Le programme des journées est maintenant disponible sur le site des journées.
Nous vous invitons à vous inscrire sans tarder.
Une réduction est prévue pour les membres AFRV.
Sur place, les adhésions seront vérifiées, merci à vous de bien vouloir valider celle-ci.

<http://newlsiit.u-strasbg.fr/afrv2012/index.php/Accueil>

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



POSTE Ingénieur informaticien, capture de mouvement

Date : 20/08/2012

Information

Localisation : Paris - mobilité France

Date de début : 01/10/12

Date de fin : 12 mois

Type de contrat : Ingénieur

Niveau requis : BAC + 5 à Doctorat

Rémunération : A partir de 1907.68 euros brut et plus selon diplôme, profil et expérience

Description de l'offre

Le poste est intégré au projet de recherche ARIBO (Attitude et Risque Infectieux en Bloc Opératoire) qui est financé par le programme national de recherche en qualité hospitalière. Le travail se fait en collaboration avec des médecins de l'hôpital Bichât-Claude Bernard à Paris (AP-HP) et les équipes de recherche DEMAR et DNET de l'Inria. L'objectif général du projet ARIBO est l'étude et l'analyse des comportements en bloc opératoire et leur impact sur le risque d'infection de cicatrice opératoire.

Pour cela, un système de caméras sera déployé dans les salles d'opération. Il s'agit d'un système d'analyse tridimensionnelle du mouvement ViconMX complet avec caméras numériques BONITA. Le travail demandé est principalement ciblé autour de :

- Le suivi du projet sous la direction des investigateurs principaux et du coordinateur local de l'enquête,
- l'installation et le suivi technique d'un système d'analyse vidéo des mouvements associé à d'autres capteurs en bloc opératoire,
- le recueil, le traitement et la mise en forme des données informatiques,
- le recueil de prélèvements simples à visée bactériologique et infectieuse.

L'ingénieur sera placé sous la responsabilité du Pr Jean-Christophe Lucet (responsable de l'unité d'hygiène de l'hôpital Bichât-Claude Bernard, Paris) et de Christine Azevedo équipe DEMAR, Inria Sophia Antipolis - Méditerranée (Montpellier). Le poste sera localisé à l'hôpital Bichât-Claude Bernard à Paris.

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Descriptif du poste (activités) :

Nous recrutons un ingénieur devant avoir des compétences en programmation C, C++, Matlab : réalisation de programmes pour le traitement automatique des données. Les missions porteront principalement sur :

- l'installation d'un système d'analyse du mouvement dans différents blocs chirurgicaux de façon à recueillir des informations sur les risques infectieux associés à certaines pratiques.
- La gestion et l'administration des expérimentations
- Le recueil, le traitement et la mise en forme des données recueillies de façon à ce que les données puissent être analysées par des médecins. Des programmes informatiques devront être réalisés de façon à automatiser certains traitements et fournir certaines variables pertinentes vis à vis du risque infectieux.
- L'ingénieur devra s'adapter aux différentes situations (humaines et environnementales) afin de garantir la qualité des données. La personne recrutée sera en relation avec les acteurs des blocs chirurgicaux et sera présente pendant les différentes opérations chirurgicales (Cardiaque, Orthopédie).

Flexibilité et mobilité (ile de France, Nord et Ouest de la France) seront indispensables. En effet, le système équipera différents blocs de différents centres hospitaliers pendant plusieurs mois impliquant des missions durant les semaines d'expérimentation

Profil recherché

Ingénieur en informatique, vous avez une première expérience dans le développement d'applications de traitement de données. Des compétences en langage (C, C++, matlab), en système Linux et réseaux sont nécessaires. Une connaissance des systèmes de capture vidéo du mouvement, des capteurs inertiels et d'autres appareils de mesure serait un plus.

Votre capacité à travailler en équipe, et à vous adapter aux différentes situations (humaines et environnementales) dans une collaboration multi-site est essentielle.

Informations complémentaires :

Participation de l'employeur aux frais de transports en commun

Participation de l'employeur aux frais de restauration (Restauration à proximité)

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Participation de l'employeur aux frais de logement

Modalités de candidature : lettre de motivation + CV à envoyer par mail à l'attention de :

christine.azevedo@inria.fr, Eric.fleury@inria.fr, roger.pissard@inria.fr

CfP VRIC 2013 / Laval Virtual

15th Virtual Reality International Conference, March 20-24, 2013, Laval, France
<http://www.laval-virtual.org>

Everything you ever wanted to know about virtual reality, augmented reality and their applications.

Existing or future applications, technical analysis, user benefits, trends, evolution...

6 exciting symposiums are proposed this year, be involved, submit a paper!

330 participants at the conference in 2012, all papers published by ACM (dl.acm.org)

March 20, 2013, SERIOUS GAME & COLLABORATION

S1 - Immersive Collaboration: One step beyond, let's understand each other!

S2 - VR, Serious Game and Interactive Storytelling based training/education

March 21, 2013, AR & ART

S3 - Mobile Immersion and Augmented Reality

S4 - A New Kind of Art

March 22, 2013, USER EXPERIENCE & ROBOTS

S5 - Sharing Live User Experience: How New Mixed Reality Technologies and Networks Support Real-Time Interactions

S6 - The Progress and Uncertainties of Human-Robot Relationships

>>>>> **DEADLINE to submit a paper: January 17th, 2012** <<<<<<

Submission website: www.laval-virtual.org

- Submission deadline: 17 January 2013

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



- Notification to Authors: 7 February 2013
- Final Camera-Ready Submission: Until 28 February 2013
- All papers will be published on **ACM Digital Library** <http://dl.acm.org/>
- The authors of the best publications will be invited to submit a paper in the international journals **IJODIR & JVRB**

VR, AR and Serious Games... What's Next? March 20, 2013, 14h.

Prof ROBERT STONE, opening Keynote Speaker, VR Pioneer, Birmingham Univ., for his 25 years of working time in VR field,

S1 : Immersive Collaboration : One step beyond, let's understand each other !

March 20, 2012, 10h-18h

We need to improve interaction and collaboration in immersive virtual environments. Indeed, frameworks for the design of immersive and collaborative virtual environments are now mature enough to allow researchers to focus on higher-level description of immersion and collaboration rather than on low-level system features. However, we still have to improve both the immersion of the users and the ability of distant users to collaborate efficiently when they are sharing a virtual environment, by proposing new metaphors for immersive 3D collaborative interactions.

To meet these requirements, we need to be able to adapt VR software to various kinds of immersive hardware devices while we need also to embed a symbolic representation of these devices into the virtual environment in order to make users aware of the limitations of these devices at run-time. For example, embedding in the VE a 3D model of the bounds of the displays devices may prevent users to collide with these devices, if the VR system can rely on an adequate metaphor to make the user aware of the danger. In the same way, when distant users are collaborating in a shared virtual environment, they need interaction metaphors that are adapted to collaboration and also able to make them aware of the actions of the distant users as well as of their limitations.

So, these new trends of immersive and collaborative interaction techniques are raising new issues for design, implementation and evaluation of Immersive Collaborative Virtual Environments. We invite submissions that address theoretical, technical, and practical topics that are related to immersive and/or collaborative VR applications, including but not limited to:

Keywords and Topics: Immersive Virtual Reality, 3D Interaction, Metaphors for Collaborative 3D Interactions, Awareness of Collaboration.

Chair: Thierry Duval, Université de Rennes 1, IRISA, 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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



S2 : VR, Serious Game and Interactive Storytelling based training/education

March 20, 2013, 10h-18h

The last few years have witnessed scientific advances in Virtual Reality, allowing virtual training environments to get closer and closer to reality (realistic physics, natural interaction, immersion, etc.). With free interaction in these simulated realities, both coherent and true to life on technical and behavioural levels, interesting learning situations can emerge. However, they are not always sufficient to ensure the development of competencies that would be useful in genuine work situations. The different features of didactical situations and the way they are used and staged in the environment play an as important part as the technical simulation. Thus, the integration of pedagogical functions through Intelligent Tutoring Systems, or motivational aspects as in Serious Gaming and Interactive Storytelling, offers new possibilities for training, especially in scenarization and pedagogical control. Moreover, the use of semi-autonomous, or even completely autonomous virtual characters allows for the creation of engaging and relevant situations on the learning level.

Suggested research topics for contributions include, but are not limited to: Virtual Environment for Learning / Serious Game / Interactive Storytelling / Dynamic adaption Scenario / Intelligent tutoring systems (Interactive pedagogical agents) / Informed virtual environments / Educational/Training Narrative-Based Environment / Virtual agents / Simulation-based learning / Serious games for creativity stimulation and knowledge generation / Social gaming (games for social networks) / Collaborative Learning environment / Collaboration

Chairs: Domitile Lourdeaux, Heudiasyc UM7253, Université de Technologie de Compiègne

Valérie Gouranton, Team VR4i (BUNRAKU), INRIA, IRISA, INSA de Rennes

Samir Garbaya, Le2i, INSTITUT IMAGE - ENSAM

S3 : Mobil Immersion and Augmented Reality

March 21, 2013, 9h-18h

Mixed Reality (MR) and Augmented Reality (AR) allow the creation of fascinating new types of user interfaces, and are beginning to show significant impact on industry and society. The field is highly interdisciplinary, bringing together signal processing, computer vision, computer graphics, user interfaces, 2D/3D interactions, human factors, wearable computing, mobile computing, computer networks, displays, sensors... MR/AR concepts are applicable to a wide range of applications (medical, entertainment, military, design, manufacture, maintenance and robotics/telerobotics...) moving from pure academic research into industrial and potential consumer areas.

Recently, new concepts such as Natural User Interfaces and Mobile Immersion have emerged. Mobile Immersion combines augmented/mixed reality technologies with new mobile human machine

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



interfaces. These interfaces use new ultra mobile devices with glass displays overlaying and augmenting the real world to give real time information. Many issues require to be highlighted: How to immerse a user in a mixed reality world while ensuring mobility? How to keep the sensory consistency between the user action in the real environment and the response of the system in a mixed/augmented reality environment?

Consequently, mobile immersion will allow users to move away from purely physical communication mode to a mixed/augmented reality communication, interaction and collaboration mode. Interactions will be natural and augmentations will become ubiquitous.

We invite submissions that address theoretical, technical, and practical topics or related to mobile immersion, mixed and augmented reality applications, including but not limited to:

Keywords & Topics: Interaction techniques for MR/AR, models and software architectures for design mobile MR/AR applications, Multiuser and collaborative MR/AR systems, Calibration methods, Vision-based registration and tracking, hybrid tracking, localization, sensor fusion, RFID sensors for mobile AR, augmented interaction, human-scale MR, new AR/MR devices, innovative AR/MR applications, User experience assessments, new challenges of mobile immersion...

Chair: Pr Samir Otmane, UEVE/IUT/Laboratoire IBISC EA 4526

S4 : A New Kind of Art

March, 21, 2012? 9H-18h

New technologies of Virtual Reality and Augmented Reality are booming. Artists use them, to build tomorrow's art. Future Painting, Future Sculpture, Future Architecture, Future Dance, Future Music, Future Literature, Future Cinema. All start today !

The seven major arts are revisited at Laval Virtual.

Keywords & Topics: Art and Virtual Reality, Art and Augmented Reality, Future Painting, Future Sculpture, Future Architecture, Future Dance, Future Music, Future Literature, Future Cinema.

Chair: Alain LIORET, Arts et Technologies de l'Image, Université Paris VIII, France

S5 : Sharing User Experience : How New Mixed Reality Technologies and Networks Support Real-Time Interaction

March 22, 2012, 9h-16h

This one day symposium is dedicated to the potential contribution of new technologies (e.g. AR glasses, Cloud Computing, Big Data) and networks (4G) for supporting real-time interactions and live User Experience among dispersed participants. The main goal consists in presenting/demonstrating

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



how emerging technologies, such as Virtual Reality, Augmented Reality or Mixed Reality, Internet of Things, Web3D and networks (4G) enable real-time immersive environments, and could facilitate the engagement of diverse stakeholders, from different locations, in the Experiential Design for co-creating value through the best user experience. Submitted papers could be on original theoretical or methodological approaches, empirical studies or field experimentations within controlled or live environments.

Keywords & Topics: Virtual Reality, Augmented Reality, Mixed Reality, Network, Cloud Computing, Big Data, Internet of Things, Web3D, Living-Lab, Open Innovation, Co-creation, Collaborative Engineering, Participative Design, Ergonomics...

Chair: Marc PALLOT, Nottingham University Business School, UK

Co-chair: Petros Daras, CERTH-ITI, Greece

S6 : The Progress and Uncertainties of Human-Robot Relationships

March 22, 2013, 9h-16h

Due to technological interfaces and homo- and robo- sapiens encounters, our nurturing instinct and general emotional dispositions have evolved over time. In a certain way there has been a re-injection of the human into the human-machine equation. The present symposium is an enquiry into the possible forms of relations humans can experience with robots for everyday life. As humans, we have our habits : we perform a sub-set of our daily tasks with the help of machine strength, machine intelligence or robots configured for specific tasks (some only entertain the idea of accepting to do so). Technological advance and applications in the fields of service robotics, epigenetic robotics and cognitive robotics go to suggest great opportunities for change although our habits guide us to reserving another sub-set of activities to be done with humans only. Question: being permanently faced with technological change, will we remain tributary to our habits? Will we be able to, or even wish to, maintain the separation we entertain between human-centred activities and robot-lead activities? Human companions do trigger human interest, quite naturally, but what are personal robots, as well as virtual or digital companions able to do? Some people already seem more enticed by a screen than a face. In this symposium we plan to discuss the scientific, religious and media-driven conceptions in relation to the integration of robots and cyborgs in society, artificial pleasure and discomfort, communitarian value-sphere and social change.

Keywords & Topics: ▪ Indetermination ▪ Seduction ▪ Risk ▪ Artificial General Intelligence ▪ Social impact ▪ Originality in robotic creations ▪ Cognitive enhancement ▪ Technological offer and influence ▪ Dogma, moral and technological discovery ▪ Care-giving robots ▪ Robot companions for citizens ▪ Advanced robotics for increased social presence ▪ Personification ▪ Acceptance ▪ Incommunicability ▪ Human factors philosophy ▪ Revision of the definition of Relationships ▪ Hybrid engineering ▪ Freedom and rights of machines ▪ Co-constructed experiences ▪ Artificial Selves and Identities ▪

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Permanence of human values, Ethics ▪ The uncanny valley problem ▪ Communication and dialogue ▪ Human resemblance and undecidability ▪ Personal preferences ▪ Theoretical controversies

Chair: Colin Schmidt, Arts et Metiers ParisTech, Presence & innovation, LAMPA (EA1427), Laval.

VRIC'13 General Chair: Pr Simon Richir, Arts et Metiers ParisTech, Presence & innovation, LAMPA (EA1427), Laval.

International Professional Exhibition

- Laval Virtual, Professional Exhibition & VRIC Demonstration Forum (ReVolution scientific contest), March 20-22.

Social events

- Laval Virtual Gala Dinner, March 20, 20h
- Laval Virtual Awards Ceremony, March 21, 19h (Laval Grand Theatre)

PRESENTATION FARO USER DAY - Partenariat FARO / PRI CLARTE

Du Réel au Virtuel

Judi 22 novembre, de 10h à 16h30, à Laval

FARO et la PRI CLARTE

Informez-vous sur les dernières solutions de mesure et de numérisation 3D !

FARO,

Spécialiste des systèmes mobiles de mesure 3D, et le centre de recherches et d'études en Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée CLARTE ont le plaisir de vous inviter à une journée technique sur le thème „ Du Réel au Virtuel “ le 22 novembre 2012, à Laval. Cette journée a pour but de vous présenter les nouvelles technologies de mesure et de numérisation laser et leurs applications.

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Venez participer à une journée d'information et d'échanges d'expérience entre utilisateurs. Des applications de réalité virtuelle sur les outils de CLARTE et des ateliers de démonstrations sur les solutions FARO vous seront aussi proposées. Enfin, des intervenants des domaines de l'architecture, de la conservation du patrimoine et de l'industrie viendront témoigner.

Programme

10h00 - Accueil café

10h15 - Introduction et présentation de la PRI CLARTE

10h45 - Présentation de FARO

12h00 - Questions / Réponses

12h30 - Buffet lunch et démonstrations :

- Workbench : Simulation d'opération d'assemblage en réalité virtuelle avec système à retour d'effort
- SasLab : Démonstration d'un progiciel de conception ergonomique de poste de production par la Réalité Virtuelle
- Sas3+ : Visualisation et visite virtuelle à l'échelle 1:1 dans le système immersif de très haute qualité X

14h00 - Les nouveautés FARO

- Laser de poursuite FARO Laser Tracker Vantage
- Scanner FARO Focus 3D

15h00 - Témoignages

- Agence DECO : application à l'architecture
- AGP : application à la conservation du patrimoine
- Industriel (à définir) : application à l'industrie

16h00 - Questions / Réponses

16h30 - Cocktail de clôture et échanges

Le FARO Laser Scanner Focus 3D

Le Focus 3D est un scanner laser 3D ultrarapide qui permet de réaliser des mesures détaillées et de la documentation 3D rapidement et simplement. Il peut capturer jusqu'à 976 000 points par seconde.

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Le FARO Laser Tracker Vantage

Vantage constitue une percée dans la technologie des lasers de poursuite. D'une portée de 160 m, il est très précis, compact et léger et résiste à la poussière et à l'eau, ce qui en fait un outil de haute précision idéal pour l'atelier

Présentation des partenaires et lieu de l'événement

FARO

FARO conçoit et fabrique des systèmes portables pour la mesure et la documentation 3D d'espaces et d'objets. Les produits de FARO permettent de réaliser des mesures 3D très précises et rapides pour l'inspection, le contrôle qualité, l'alignement, la modélisation de surfaces, la gestion d'actifs et les besoins de documentation. Les solutions simples d'utilisation sont idéales pour de nombreuses applications dans divers secteurs d'activité tels que l'industrie manufacturière, l'industrie automobile, l'aérospatiale, l'architecture et le génie civil, l'énergie et le secteur médico-légal. FARO compte actuellement plus de 26 000 installations et 15 000 clients dans le monde entier.

PRI CLARTE

CLARTE est un centre de recherche, d'étude et de transfert technologique spécialisé dans le domaine de la Réalité Virtuelle et de la Réalité Augmentée. Labellisé PRI (Plateforme Régionale d'Innovation) par la Région des Pays de la Loire, CLARTE est doté d'une plateforme technique constituée de différents équipements immersifs (Workbench, SASLab, SAS3+, Salle collaborative) et à retour d'effort. Centre de diffusion technologique, CLARTE est organisateur de conférences, tables rondes et débats autour des Nouvelles Technologies liées à l'Image.

www.clarte.asso.fr

Adresse

CLARTE dans les locaux de l'Ingéniérium

4, rue de l'Ermitage ,53000 LAVAL

Tél. 02.43.59.46.20

contact@clarte.asso.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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>



Inscription et demande d'informations

Inscription pour le 22 novembre

Coordonnées

Société :

Nom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tél. :

Fax :

E-mail :

Retour par fax: 01 48 63 89 09 ou par mail : france@faro-europe.com

Intérêt pour recevoir des informations supplémentaires

- | | |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PRICLARTE | <input type="checkbox"/> FARO Laser Tracker Variogage |
| <input type="checkbox"/> FARO Focus ^{3D} | <input type="checkbox"/> FARO Edge & ScanArm |
| <input type="checkbox"/> Autre : FARO Gage, logiciels... | |

Commentaires :

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.afrv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/blogafrv/index.php/adhesion/>