



Association Française de Réalité Virtuelle,
Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D

REVERIES

le bulletin électronique de l'AFRV

12 novembre 2012

Abonnements, remarques, envoi de textes :
laureleroyrv@gmail.com - alexis.paljic@ensmp.fr

numéro 324

CONF	2013 Web3D Conference - June 20-22, 2013
BDD	VR Knowledgebase
GDR	Appel à participation (deadline le 16 novembre 2012)

CONF 2013 Web3D Conference - June 20-22, 2013

La Web3D ACM conference 2013 est annoncée : elle aura lieu les 20-22 juin à San Sebastian, Pays Basque espagnol.

Les papiers scientifiques seront à soumettre début avril 2013.

L'édition 2012 s'est déroulée les 4-5 août 2012, veille du SIGGRAPH 2012 et a rassemblé 110 participants très enthousiastes.

La France a eu une brillante représentation scientifique et industrielle : une quinzaine de Français ont fait le déplacement à Los Angeles.

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/>



Les présentations des différents orateurs sont disponibles sur : <http://web3d2012.org/program.html>
Les grands moments de la Web3D 2012 ont été présentés le 25 octobre dernier lors de l'événement "Après SIGGRAPH 2012" organisé par le chapitre Paris ACM SIGGRAPH : <http://paris.siggraph.org/activites/2012-13/apres-siggraph12/Web3D-2012.pdf>

PRELIMINARY ANNOUNCEMENT - Details to follow
18th International Conference on 3D Web Technology
2013 Web3D Conference - June 20-22, 2013

When: June 20-22, 2013 (Save these dates)

Where: Donostia-San Sebastian, Spain (Host: Vicomtech.com)

URL: <http://web3d2013.web3d.org>

Email: web3d2013@web3d.org

Tentative Important Dates

Paper submission: February 15, 2013 (Call for papers coming soon)

Conference dates: June 20-22, 2013

The 18th ACM International Web3D Conference will address a wide range of research topics related to Web-based 3D Graphics. These topics include: representation and modeling methods, content analysis, rendering, distributed virtual environments, large-scale databases, Web-wide human-computer interaction, as well as innovative tools and applications. On the one hand, collaborative authoring and delivering of educational, multimedia, industrial, medical, gaming and GIS contents is one of the main interests of this edition of the conference. Innovative 3D graphics Web applications and novel developments for several sectors including but not limited to eHealth, Transport, Industry, Education, Audiovisual or Tourism, aside from contents over 3D Internet. The annual ACM Web3D Conference is a major event that gathers researchers, developers, entrepreneurs, experimenters, artists, and content creators in a dynamic environment. Attendees can share and explore methods of using, enhancing, and creating new 3D Web and Multimedia technologies, such as WebGL and HTML5 (which is a hot topic in Computer Graphics), Flash/ Stage 3D, X3D, COLLADA, and the MPEG family. Relationship of Web3D with OGC is also a hot topic The conference highlights capabilities and trends in interactive 3D graphics across a wide range of

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/>



applications and supports research from mobile devices up to high-end immersive environments.

Current Organizing Committee

General Chair:

Dr. Jorge Posada, Vicomtech-IK4, Spain

Program Chairs:

Dr. Denis Gracanin, Virginia Tech, USA

Dr. David Oyarzun, Vicomtech, Spain

Industrial Liaisons Chair:

Christophe Mouton, EDF, France

Web Chair:

Marcio Cabral, CAVERNA Digital - University of Sao Paulo, Brazil

Leonard Daly, Daly Realism, USA

Publicity and Community-Liaison Chair

Anita Havele, Web3D Consortium, USA

BDD VR knowledgebase

Colleagues,

I am writing to announce the public launch of the VR knowledgebase, an online repository of empirical research results in virtual reality. You can find the knowledgebase at:

<http://knowledgebase.cs.vt.edu>

The VR knowledgebase is motivated by the difficulty of "knowing what we know" about the effectiveness of VR systems. The literature has hundreds of results from empirical studies showing how different systems or system components affect performance, presence, understanding, and many other metrics of interest. But it is very difficult to find and synthesize results since they are

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/>



scattered across many publication venues and are not presented in a standard format. So the knowledgebase is designed to allow easy searching and browsing of the findings, and to present the results of experiments in a standard way. We believe it will be useful to researchers, designers/developers, and students.

The knowledgebase is launching with a limited set of information - at present there are 57 findings from 14 experiments - but we are adding more all the time. Even better, you can add your own by clicking the "add new entry" button on the site. We hope this will become a valuable crowd-sourced resource for the entire VR community.

I've already written too much here, so I will just point you to the site for more information and background. There's an FAQ page at:

<http://knowledgebase.cs.vt.edu/faq>

Please try the site, let us know your comments, and add papers/experiments!

The VR knowledgebase is a project of the 3DI Group in the Center for Human-Computer Interaction and the Department of Computer Science at Virginia Tech, in collaboration with the FourEyes lab at the University of California, Santa Barbara. Funding was provided by the Office of Naval Research.

--

Doug A. Bowman

GDR Appel à participation (deadline le 16 novembre 2012)

Nouveau GDR IG-RV

Informatique Géométrique et Graphique,

Réalité Virtuelle et Visualisation

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/>



1) Voici quelques précisions sur ce qu'est un GDR pourra vous aider dans votre réflexion.

Un GDR (Groupement de recherche) est une **structure labellisée et dont les actions sont financées par le CNRS** (<http://www.cnrs.fr/inshs/recherche/gdr.htm>). L'objectif est de fédérer, sous forme de réseau, des acteurs de la recherche, autour d'une thématique. Bien qu'essentiellement axé sur la participation de laboratoires académiques (surtout ceux rattachés au CNRS), les GDR sont largement ouverts aux entreprises, dont les personnels, impliqués dans la recherche sur la thématique concernées, peuvent participer aux travaux (essentiellement un **colloque annuel**, éventuellement des ateliers thématiques, ou une école d'été, par exemple).

Le GT (Groupe de Travail) est une sous structuration du GDR.

L'**objectif est de rendre visible et opérationnel une communauté**, ce qui permet par exemple de monter des consortiums pour des appels à projet, ou même d'intervenir, très en amont, dans la définition même de ces appels à projets (dans le meilleur des cas).

Le GDR identifie des verrous, constitue des consortiums, rédige des roadmaps, etc.

En ce qui concerne les **entreprises**, elles sont généralement considérées comme des **partenaires** du GDR (dans un club des partenaires, voir par exemple <http://www.gdr-vision.org/home.html> ou <http://gdr-isis.fr/>).

Leur adhésion se fait généralement via une **contribution modique**, essentiellement pour contribuer à couvrir les **frais d'organisation des réunions**, qui pour les académiques sont couverts par la contribution du CNRS).

Les partenaires participent ainsi aux Groupes de Travail (GT) opportuns, aux réunions, et ont un (des) représentant(s) au Copil.

2) Projet de structuration du GDR

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/>



L'actuel GDR d'Informatique Graphique (GDR IG) crée en 2006 et renouvelé en 2009 est rattaché à l'INS2i (Institut des Sciences Informatiques et leurs Interactions) du CNRS. Il était composé depuis sa création de 3 groupes de travail (GT) : GTMG (Modélisation Géométrique), GTAS (Animation et Simulation), GTRV (Rendu et Visualisation).

Nous proposons d'élargir les contours scientifiques de ce GDR pour couvrir la plupart des thèmes de recherche autour des mots-clés suivants de l'informatique qui ont été positionnés dans la nouvelle section 07, à savoir :

- informatique graphique,
- géométrie algorithmique,
- géométrie discrète,
- modélisation géométrique,
- rendu et visualisation,
- animation et simulation,
- synthèse informatique des signaux temporels, pour l'image, le son, le geste,
- réalité virtuelle, interfaces et métaphores,
- interaction, perception et usage,
- réalité augmentée.

En résumé, le nouveau GDR sera donc structuré autour de 7 groupes de travail :

le GT GeoDis précédemment rattaché au seul GDR IM (Pôle Géométrie),

les 3 GTs de l'actuel GDR IG : GTMG, GTAS et GT Rendu (nouveaux nom et périmètre),

1 nouveau GT Visualisation issu du GT Rendu et Visualisation de l'actuel GDR IG,

2 nouveaux GT en Réalité Virtuelle.

Un club d'industriels viendra également s'ajouter à ces GTs.

A noter que ce GDR s'adossera sur 2 associations au niveau français:

- l'Association Française d'Informatique Graphique (AFIG, <http://www.afig.fr/>) créée en 1993,

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/>



- l'Association Française de Réalité Virtuelle (AFRV, <http://www.afrv.fr/>) créée en 2005,

et 2 associations au niveau européen:

le Chapitre Français d'Eurographics (EG France, <http://liris.cnrs.fr/~egfr/>) créée en 2003,

European Association for Virtual Reality and Augmented Reality (EuroVR, <http://www.eurovr-association.org/>) créée en 2010.

2) Comment faire partie du GDR

Un groupe de pilotage a été constitué afin de monter ce dossier et pour cela **il lui faut des maintenant identifier tous les acteurs et leurs problématiques de recherche**. Ainsi, si vous souhaitez faire partie de ce projet, merci de compléter la fiche jointe au plus tard **le 16 novembre** afin que nous puissions ensuite monter le dossier.

GTRV Interaction 1 : Métaphores et interfaces.

Objectifs : les objectifs poursuivis par ce groupe de travail concernent le thème générique des techniques d'interaction en environnement virtuel, que ce soit dans un contexte de réalité virtuelle ou dans un contexte de réalité augmentée. Ce groupe de travail, regarde ce sujet sous un angle très technique et il est fortement lié au 2^{ème} GT réalité virtuelle « Interaction 2 : Perception et usages » qui aborde le même sujet sous un angle humano-centré. Malgré de très nombreux travaux scientifiques, l'interaction en environnement 3D reste un sujet d'actualité qui est très loin d'être clos, car l'interaction reste toujours difficile. Le cœur scientifique de ce groupe de travail est constitué par l'étude du tryptique : tâche (action à réaliser dans l'environnement), logiciel (mise en évidence d'une métaphore d'interaction), matériel (dispositif d'interaction en entrée et/ou sortie).

Responsables : Bruno Arnaldi, Indira Thouvenin

GTRV Interaction 2 : Perception et usage

La description de ce GT est à venir.

Responsables : Daniel Mestre, Benoit Bardy et Pierre Chevaillier

Pour l'instant ces GT ont été pensés en lien, de façon à ne pas séparer les aspects scientifiques et technologiques des aspects humains.

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/>



N'hésitez pas à nous demander de plus amples renseignements si vous avez des questions relatives a cette initiative.

Très cordialement,

Indira Thouvenin indira.thouvenin@utc.fr

Bruno Arnaldi Bruno.Arnaldi@irisa.fr

Daniel Mestre daniel.mestre@univ-amu.fr

Benoit Bardy benoit.bardy@univ-montp1.fr

Pierre Chevaillier pierre.chevaillier@enib.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/>



Association Française de Réalité Virtuelle,
Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D



Formulaire d'inscription au GDR

Nom de laboratoire / équipe	
Personne contact Nom, prénom :	
Adresse :	
Email :	
Autre personne impliquée (1) Nom, prénom :	
Adresse :	
Email :	
Autre personne impliquée (2) Nom, prénom :	

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/>



Adresse :	
Email :	
Activité en matière de réalité virtuelle ou augmentés :	
Site web du laboratoire :	
Intéressé par le GT 1 (oui -non):	
Intéressé par le GT2 (oui - non) :	
Autre GT :	

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/>