



REVERIES

Le bulletin électronique de l'AFRV

7 juillet 2014

Abonnements, remarques, envoi de textes :

laureleroyrv@gmail.com -

alexis.paljic@ensmp.fr

numéro 399

AFRV-CfP	journée de l'AFRV 2014 - Reims image 2014
POSTE	Proposition de sujet de thèse - Université de Technologie de Compiègne
POSTE	Offre de thèse en Data Visualization chez télécom-Bretagne
CfP	Web3D Industrial Use Cases Workshop
POSTE	Research & development engineer in motion simulation

AFRV-CfP journée de l'AFRV 2014 - Reims image 2014

<http://reimsimage2014.univ-reims.fr>

Plusieurs communautés scientifiques françaises s'intéressant à des aspects divers de l'image, du multimédia, de la 3D et de l'interaction se sont récemment regroupées au sein du nouveau « Groupement de Recherche Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation » de l'INS2I du CNRS.

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/>



En 2014, les premières journées scientifiques de ce GDR IG-RV seront organisées à Reims, du 25 au 28 novembre, par l'Université de Reims Champagne-Ardenne.

Ces journées symboliseront ce rapprochement récent en intégrant les manifestations annuelles de ces communautés en un évènement unique Reims Image 2014 regroupant notamment :

- la 27e édition des journées de l'Association Française d'Informatique Graphique (AFIG) et du chapitre français d'Eurographics (EGFR) ;
- la 17e édition du Colloque COMpression et REprésentation des Signaux Audiovisuels (CORESA) ;
- la 9e édition des journées de l'Association Française de Réalité Virtuelle (AFRV) ;
- la réunion annuelle du Groupe de Travail de Géométrie Discrète (GéoDis).

Thématiques

Les thèmes abordés concerneront les développements méthodologiques et les applications innovantes des Sciences et Technologies de la Communication en lien avec l'imagerie, le multimédia et la réalité mixte. Les communications peuvent concerner des recherches de toutes natures : travaux méthodologiques, théoriques ou expérimentaux, développements d'algorithmes, d'outils, de systèmes ou d'applications. Seront particulièrement appréciées les communications s'inscrivant notamment dans les thèmes suivants :

- la synthèse et l'analyse d'images, de vidéos et de données 3D ;
- la modélisation et la compression géométrique ;
- les géométries algorithmique et discrète ;
- la visualisation scientifique et de données ;
- l'animation et la simulation ;
- les réalités virtuelle et augmentée et les nouvelles interfaces ;
- ...

Plénières et sessions spéciales

En complément des spécificités thématiques propres à chacune de ces rencontres, Reims Image 2014 intégrera des séances plénières communes susceptibles de favoriser les rapprochements scientifiques à leurs interfaces. La chaîne « capture du réel / modélisation-reconstruction 3D / édition de modèles 3D / rendu », qu'elle soit déclinée pour des applications en visualisation virtuelle ou en réalité mixte, avec ou sans dimension interactive peut être considérée comme représentative des intérêts du GdR IGRV. Elle comporte plusieurs interfaces entre les différentes communautés dont certains thèmes ont été choisis en séances plénières communes :

- capture et reconstruction 3D du réel ;
- traitement de maillages ;
- rendu temps réel.

Reims Image 2014 sera également honoré par les interventions en session plénière de plusieurs personnalités scientifiques de renommée internationale.

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/>



Contact : pour toute information, contacter Laurent Lucas (laurent.lucas@univ-reims.fr).

Informations générales

Ces journées communes AFIG, AFRV, CORESA et GéoDis seront organisées cette année à Reims par le CReSTIC et la Maison de la Simulation de Champagne- Ardenne les 25 (Journée Jeunes Chercheurs), 26, 27 et 28 novembre 2014. Ces Journées seront l'occasion de présenter les dernières avancées produites par les laboratoires et les entreprises françaises.

Appel à communications scientifiques

Nous invitons plus particulièrement les doctorants et les jeunes chercheurs ou enseignants-chercheurs à contribuer à la partie scientifique de ces journées. Les travaux proposés doivent être novateurs et s'inscrire dans l'un des domaines indiqués page 5 de cet appel. Toute proposition de communication comprendra obligatoirement un titre ainsi que le nom des auteurs avec leurs coordonnées (adresses postale et électronique, ...).

Format et actes

Afin d'homogénéiser les contributions, le format à utiliser pour les soumissions est celui proposé par le comité de la "Revue Électronique Francophone d'Informatique Graphique". Une description complète et les fichiers associés (LaTeX) peuvent être trouvés sur le site Reims Image 2014 à l'adresse suivante :

<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/soumissions/consignes-aux-auteurs/>.

Les soumissions doivent se conformer aux modalités spécifiées par chaque appel pour être intégrées dans les actes de Reims Image 2014 (d'un court résumé de 1 page A4 avec de préférence une illustration pour les présentations de laboratoires ou d'entreprises dans le cadre de l'AFRV par exemple jusqu'à 10 ou 12 pages pour un article complet ou un état de l'art).

Dépôt

Les soumissions seront effectuées de manière électronique, exclusivement en format pdf.

Le site de dépôt est le suivant : <http://reimsimage2014.univ-reims.fr/openconf/openconf.php>.

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/>



Règle de sélection

Bien qu'il n'y ait pas de comité de lecture global, les organisateurs avec les associations partenaires se réservent le droit d'accepter ou de refuser des contributions selon les critères suivants (sans exclusivité) en lien avec les usages des différentes communautés :

- le lien avec les thématiques représentées par l'AFIG, l'AFRV, CORESA ou GéoDis ;
- le nombre de soumissions.

Dates importantes				
	AFIG	AFRV	CORESA	GéoDis
Ouverture des soumissions	1 juin 2014			
Fermeture des soumissions	19 sept. 2014	19 sept. 2014	27 juin 2014	19 sept. 2014
Notifications			19 sept. 2014	26 sept. 2014
Envois définitifs			6 oct. 2014	
Journées	26 au 28 nov. 2014	26 au 28 nov. 2014	26 et 27 nov. 2014	26 nov. 2014

Appel à démonstrations

Nous vous proposons de participer à l'espace de démonstration en exposant une application que vous souhaitez mettre en avant. Le coût est modeste (500€ HT) pour un espace d'environ 6 m² sur lequel vous disposerez pour la durée des journées d'une table et d'une prise électrique pour installer votre équipement.

L'espace réservé au forum industriel s'étend sur plus de 400 m². Il offre à ceux qui le désireront la possibilité de travailler en environnement lumineux contrôlé.

Contact : pour toute proposition ou question, contacter Sylvia Chalençon-Piotin (sylvia.chalencon@univ-reims.fr).

Localisation

Ces journées se dérouleront au Centre des congrès de Reims, à deux pas de la gare centrale et du cœur historique de la ville, des hôtels, magasins et restaurants. Le centre-ville est desservi par un

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/>



réseau de bus et de tramway reliant notamment le centre de congrès et les deux gares de Reims (centrale et Champagne-Ardenne TGV).

Le Centre des congrès propose, sur 15 000 m², un équipement high-tech dans un cadre exceptionnel. Construit par l'architecte Claude Vasconi, sous la forme d'un bateau amarré sur le canal, il se dresse dans un parc de 5 hectares et met à disposition 2 salles de conférence (720 et 350 places), 13 salles annexes, un espace d'exposition modulaire de 2 500 m², ainsi que 2 restaurants pouvant accueillir 1 000 invités.

Le parking au sous-sol du Centre des congrès qui compte 228 places sera accessible durant ces trois jours pour un forfait unique de 20€ TTC par véhicule. Cette solution est sans doute la moins coûteuse pour ceux d'entre vous qui viendraient à Reims en voiture.

Modalités AFRV

Appel à contributions

Les 9èmes journées de l'Association Française de Réalité Virtuelle, de Réalité Augmentée, de Réalité Mixte et d'Interaction 3D (AFRV), se dérouleront en conjonction de Reims Image 2014. Ces journées, qui débuteront le lendemain de la journée jeunes chercheurs seront dédiées à des exposés scientifiques, des ateliers, des présentations industrielles et des présentations de laboratoires.

Appel à présentations de laboratoires

Si vous souhaitez présenter votre équipe de recherche, veuillez contacter François Guillaume (francois.guillaume@airbus.com) avant le vendredi 19 septembre 2014.

Ces présentations sont exclusivement réservées à des nouveaux laboratoires qui n'auraient pas déjà fait une présentation aux précédentes journées de l'AFRV ou bien à des laboratoires présentant des activités résolument nouvelles.

Appel à présentations d'entreprises

Comme lors des éditions précédentes, nous sommes particulièrement intéressés par des présentations des entreprises qui ont pour objectifs 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/>



- donner l'occasion à des industriels qui ont franchi l'étape de réflexion et se sont engagés dans l'utilisation des technologies de la réalité virtuelle ou de la réalité augmentée de faire un premier retour d'expérience utile pour leurs confrères et d'exprimer leurs attentes en termes de nouvelles solutions en direction des laboratoires et instituts de recherche.

- définir de nouveaux besoins industriels en réalité virtuelle faisant émerger des pistes d'innovation et de recherche ambitieuses : bâtiment, urbanisme, marketing amont et aval, production, management, etc.

Contact : pour toute proposition d'intervention ou demande de renseignements, n'hésitez pas à contacter Indira Thouvenin (indira.thouvenin@utc.fr) ou François Guillaume (francois.guillaume@eads.net) et à consulter le site de l'AFRV : <http://www.af-rv.fr>

Appel à sujets pour les ateliers thématiques

Depuis plusieurs années, lors des journées de l'AFRV sont organisés des ateliers thématiques (plusieurs ateliers en parallèle). Nous sollicitons la communauté pour des idées de thèmes qui pourraient être abordés pour les journées 2014.

Le format est relativement simple pour chaque atelier (environ 2h). Nous cherchons :

- un animateur connaissant très bien le sujet, capable d'effectuer une introduction avec des transparents balayant le sujet (problématique, état de l'art, évolution du domaine, grandes tendances et questions ouvertes). Ce dernier point doit être particulièrement détaillé pour être capable de susciter intérêts et échanges avec les participants (environ 30 personnes par atelier).

- l'animateur peut éventuellement être accompagné de co-animateurs qui abordent des points particuliers ou des visions complémentaires de ceux évoqués par l'animateur principal.

- un membre du CA de l'AFRV accompagne l'animateur pour la partie mise en œuvre et catalyseur d'échanges et de discussions avec les participants (ce membre du CA sera choisi en fonction de sa proximité et de son intérêt par rapport au sujet abordé). Vous pouvez également proposer un thème sans être volontaire pour l'animer.

Contact : pour toute proposition, contacter Alexis Paljic (alexis.paljic@mines-paristech.fr) ou Jean-Louis Vercher (jean-louis.vercher@univmed.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/>



Thèmes pour l'afrv:

Interaction

- interaction 3D, gestuelle et corporelle,
- autres interactions naturelles (activité cérébrale, expressions/regard, ...),
- techniques d'interaction,
- interactions collaboratives,
- interaction en environnement augmenté,
- interaction en mobilité,
- interaction haptique et tactile,
- navigation, sélection, manipulation, contrôle d'applications,
- multimodalité.

Facteurs humains

- présence, immersion, cognition,
- perception, activité sensori-motrice,
- méthodologie d'évaluation,
- analyse des usages RV, RA,
- ergonomie des applications.

Modélisation et simulation

- humain virtuel, avatar, compagnon,
- modèle physique temps réel,
- modèles d'action et de tâches,
- recalage réel/virtuel.

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/>



Outils logiciels et méthodes

- modèles de développement et conception d'applications,
- architectures distribuées ou collaboratives,
- simulation temps réel.

Technologies pour la RV, la RA et la RM

- interfaces haptiques, tactiles, audio, olfactive, ...
- interfaces multimodales et multi-sensorielles,
- interfaces tangibles,
- projection, stéréoscopie, auto-stéréoscopie, HMD, see-through.

Applications et usages

- conception industrielle,
- prototypage virtuel, revue de projets,
- santé, rééducation,
- patrimoine, archéologie,
- bâtiment, architecture, urbanisme,
- formation,
- jeux vidéo,
- calcul scientifique.

Pour voir le call for paper dans sa totalité, notamment les modalités des autres associations, rendez-vous sur <http://www.af-rv.fr/index.php/2014/05/05/afrv-cfp-journee-de-lafrv-2014-reims-image-2014/>

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/>



POSTE - Proposition de sujet de thèse - Université de Technologie de Compiègne

Intitulé de la thèse : Scénarisation et génération de récits interactifs en environnements virtuels pour la formation en environnements sociotechniques complexes

Nature du financement envisagé pour le doctorant : bourse régionale

Lieu de travail de thèse : Université de Technologie de Compiègne (UTC) - Heudiasyc UR7253

Directeurs de thèse :

- Domitile Lourdeaux (UTC- Laboratoire Heudiasyc)
- Nicolas Szilas TECFA (Education et Technologie) de la Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Education - Université de Genève

Description du sujet de thèse :

Cette thèse a pour objectif de proposer des modèles pour la scénarisation de récits interactifs dans des environnements virtuels peuplés de personnages virtuels autonomes.

Les travaux menés dans le domaine des environnements virtuels permettent aujourd'hui d'envisager leur utilisation de manière efficace pour la formation. Ces environnements permettent aux utilisateurs de voir l'impact de leurs décisions sur des systèmes techniques, organisationnels et humains auxquels ils prennent part et dont ils ont pour partie, individuellement et collectivement, la charge. L'un des défis de demain est de pouvoir utiliser ces environnements pour former non plus seulement à des compétences techniques mais à des compétences non-techniques pour la gestion de situations critiques dans lesquelles des aléas amènent les équipes à se réorganiser et décider vite et bien.

Afin de faciliter l'apprentissage de compétences techniques et non-techniques par l'expérience personnelle, il est nécessaire de confronter l'apprenant avec une diversité de situations potentielles de développement [Mayen, 2010], i.e. adaptées à son niveau de connaissance et de maîtrise de la tâche à réaliser collectivement en lui fournissant des ressources pour l'accomplir. Nous souhaitons donc transposer dans un environnement virtuel ces situations riches et proposer une scénarisation cohérente. Pour créer ces situations riches, cette scénarisation doit pouvoir 1) adapter la complexité de manière pertinente selon les compétences à développer ou selon l'engagement émotionnel recherché, 2) s'appuyer sur des personnages virtuels dotés de processus cognitifs capables de réagir à ces situations fortement dégradées ou de les provoquer et 3) exploiter des structures de récit issus de théories narratives. Les personnages pourront prendre le rôle de perturbateurs ou d'adjuvants pour faire évoluer la simulation vers des situations plus ou moins complexes, critiques, émotionnelles mettant en jeu différents types de compétences individuelles

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/>



et collectives (degré de gravité, urgence, réactions émotionnelles, blessés psychiques, rôles, personnalités diverses, dissonance cognitive, perceptions)

Mots clés : Scénarisation, environnement virtuel, formation, récit interactif

Collaboration(s) nationale(s) : COSTECH (UTC), INERIS

Collaboration(s) internationale(s) : TECFA (Education et Technologie) de la Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Education - Université de Genève

Thèse en co-tutelle : Université de Technologie de Compiègne et Université de Genève

Coordonnées de la personne à contacter :

Domitile Lourdeaux (Domitile.lourdeaux@utc.fr)

(Envoyer CV, lettre de motivations, lettres de recommandation, relevés de notes)

POSTE Offre de thèse en Data Visualization chez télécom-Bretagne

Titre : Proposer des modes de visualisation et d'interaction innovants pour les grandes masses de données et/ou les données structurées complexes en prenant en compte les limitations perceptives des utilisateurs

Problématique :

- La visualisation de données complexes et dynamiques est un enjeu crucial pour les futurs systèmes de mission et de surveillance, tant le nombre de capteurs, les flux de données et leur richesse sont en croissance permanente. On pense notamment au contexte de la Guerre Electronique mais également à l'utilisation de réseaux de senseurs, dans un contexte de gestion de crises, par exemple.
- Face à la diversité, la quantité et la dynamique intrinsèque de telles informations, il est nécessaire de proposer des méthodes innovantes de visualisation, guidées par les objectifs opérationnels du système, mais qui prennent en compte les capacités d'interprétation et les éventuelles limitations perceptives de l'opérateur. Pour la facilitation à l'interprétation, on envisage de s'appuyer sur les approches récentes de l'Information Design, qui permettent de proposer des interfaces homme-machine intuitives, centrées sur l'utilisateur et d'un haut niveau d'utilisabilité.
- Pour les limitations perceptives, les mécanismes et biais connus dans le domaine de la perception visuelle - proposés par la théorie de la forme au début du 20ème siècle - devraient être intégrés à l'analyse de façon à aider l'opérateur dans ses décisions. Parmi

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/>



ces biais, citons les effets de fermeture, de fausse symétrie ou de fausse connexité, qu'une analyse préalable des données devrait permettre de prévenir (en assistant, tout au moins, l'opérateur sur ces risques).

Objectifs de la thèse :

- Proposer une méthodologie, ou des éléments méthodologiques (s'intégrant dans ce cas à un cadre de conception d'interfaces homme-machine existant chez Thales) permettant de traiter cette double contrainte : proposer des visions synthétiques, accessibles et intuitives tout en se gardant des biais perceptifs que ces mêmes représentations peuvent générer.
- Proposer des moyens innovants d'interagir pour naviguer dans ces représentations. On pourra en particulier aborder la thématique de la représentation de données 3D et de la perception en stéréo-vision.

Plan de travail envisagé :

- État de l'art sur les aspects perceptifs liés à la vision de masses de données et identification de biais et caractéristiques du processus perceptif et interprétatif
- État de l'art sur les avancées récentes en Information Design et analyse théorique de leur valeur ajoutée, tant du point de vue perceptif qu'en termes de pouvoir de représentation (pouvoir de synthèse, pouvoir discriminant)
- Spécification d'un outil d'aide à la désambiguïsation de configuration visuelles complexe
- Mise au point d'une bibliothèque de composants Information Design et d'une méthodologie associée
- Validation / expérimentation sur un ou plusieurs scénarios de type Guerre Electronique

Webographie :

- Information Design : http://kisd.de/~tom/ia/downloads/andere_shedroff_uft.pdf
- Théorie de la forme : <http://preunet.fr/gestalt>
- Data Visualization : http://en.wikipedia.org/wiki/Data_Visualization
 - <http://www.wired.com/2014/05/darpa-is-using-oculus-rift-to-prep-for-cyberwar/>

Bibliographie :

- N. Greffard, F. Picarougne, and P. Kuntz. Visual Community Detection: An Evaluation of 2D, 3D Perspective and 3D Stereoscopic Displays. In proceedings of the 19th International Symposium on Graph Drawing, LNCS 7034, pages 215-225, Pays-Bas, 2011.

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/>



- T. Liu, D. B. Ahmed, F. Bouali, and G. Venturini. Visual and interactive exploration of a large collection of open datasets. In Information Visualisation (IV), 2013 17th International Conference, pages 285- 290. IEEE, 2013.
- W. Stuerzlinger and C. A. Wingrave. The value of constraints for 3d user interfaces. In Virtual Realities, pages 203-223, 2008.
- J. P. McIntire, P. R. Havig and E. E. Geiselman. What is 3D good for? A review of human performance on stereoscopic 3d displays. In Proc. SPIE 8383, Head- and Helmet-Mounted Displays XVII (2012).
- P. Lebreton, A. Raake, M. Barkowsky, P. Le Callet. Measuring perceived depth in natural images and study of its relation with monocular and binocular depth cues. SPIE Electronic Imaging 2004

Informations complémentaires :

- Financement : par contrat CIFRE entre Thales et Télécom Bretagne
- Localisation : Brest (laboratoire ATOL, département Lussi de Télécom Bretagne et Thales)
- Date de début de **thèse** : 1^{er} octobre 2014
- Profil des candidats : Master ou diplôme d'ingénieur en informatique, avec coloration dans le domaine de l'IHM, de la Réalité Virtuelle et/ou de l'Informatique Graphique

Personnes à contacter :

- Thierry Duval : thierry.duval@telecom-bretagne.eu
- Olivier Grisvard : olivier.grisvard@fr.thalesgroup.com
- Gilles Coppin : gilles.coppin@telecom-bretagne.eu

CfP Web3D Industrial Use Cases Workshop

Calling all 3D technologists to present at the Web3D 2014 Conference, Industrial Use Cases workshop on Saturday, 9 August 2014. <http://web3d2014.web3d.org/program/>. If you have a compelling Use Case please send submissions to Christophe Mouton (details below). Here is a great opportunity to discuss and present your 3D solutions to this community of 3D experts.

Each presentation will last 20 minutes with 5-10 minutes for discussions.

Submission Deadline: 14th July 2014.

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/>



Notification to candidates : 16th July, 2014.

Suggested topics for this year:

Web3D visualization of product and plant CAD models and PLM.

Web3D modeling for 3D printing

Web3D for medical visualization and science

Submission Details:

Please provide presenters names, affiliations, and contact information, Title of the presentation, and a short summary. Proposals should describe:

1. The topic of interest
2. The originality/innovation
3. Topics covered
4. Intended audience
5. Audio visual support requirements

Here are presentations from last year's workshop:
http://web3d2013.web3d.org/program.html#workshop_industrial

If accepted, presenters will be asked to provide a short bio, a representative image, and publishable presentation for use on the conference web site and promotional materials.

Please send proposals to the Web3D Industrial liaison chair:

Christophe Mouton: [christophe.mouton\(at\)edf \(dot\)fr](mailto:christophe.mouton@edf.fr).

Registration to the Web3D 2014 conference is required for each presenter:
<http://web3d2014.web3d.org/registration/>

Look forward to showcase your Industrial Use Case at the Web3D 2014 Conference.

POSTE Research & development engineer in motion simulation

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/>



Context:

BEC designed the iMose motion simulator for EuroMov at Montpellier-1 University.

iMose is the only virtual reality environment in France capable to jointly manipulate in real time sound, vision and gravitational acceleration during complex and high-velocity 3D movements.

BEC and EuroMov are seeking a talented research and development engineer (M/W) to produce new features for the iMose simulator and for developing the subsidiary BEC-France in Montpellier. The recruited engineer will lead a small team of interns (students from masters and engineering schools). The position is initially for 2 years, with clear perspectives to have a major role at BEC France.

Missions:

In this context, your mission will include:

Scientific research: design and production of prototype features (40%)

Software development: specifications, design, development, maintenance (40%)

Sales: Develop BEC France to a major supplier of mechatronics in the area of Montpellier and especially at the University of Montpellier (10%)

Management: Team lead and project monitoring (10%)

Profile:

Graduated from a University or an Engineering School (preferably computer sciences, robotics or mechanics), you care about work quality and respect your commitments. As a proactive team player, you anticipate and formalize solutions with high added value.

You have a very good control of programming languages (Matlab / C++) and you master the design of algorithms and 3D worlds. You have a good knowledge of mathematical tools, software architecture and physics modelling, and you are at ease with project management. Proficiency in English (technical English and everyday English) is a big plus as this position is based in the EuroMov-BEC international context.

The position is to be filled now (September 2014 at the latest). Salary is commensurate with experience.

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/>



If you are interested in this opportunity, please send (English) CV + letter in PDF format to Benoît Bardy (benoit.bardy@univ-montp1.fr) and Mathias Buck (m.buck@b-e-c.net).

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/>