



# REVERIES

## Le bulletin électronique de l'AFRV

Abonnements, remarques, envoi de textes :  
laureleroyrv@gmail.com - numéro 403  
alexis.paljic@ensmp.fr  
9 septembre 2014

AFRV-CfP	<a href="#">REIMS IMAGE 2014 du 25 au 28 novembre - Appel à contributions</a>
CONF-GDR	<a href="#">Journée technique "Mannequins virtuels"</a>
POSTE	<a href="#">APPR- Assistance Développement de la Simulation Immersive - 140010NL chez Renault</a>
CfP	<a href="#">Second Call For Papers 2014 IEEE VIS International Workshop on 3DVis : Does 3D really make sense for Data Visualization?</a>

---

**AFRV-CfP REIMS IMAGE 2014 du 25 au 28 novembre 2014**  
**(<http://reimsimage2014.univ-reims.fr/>) - Appel à contributions**

Le CReSTIC (Centre de Recherche en Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication), la Maison de la Simulation de Champagne-Ardenne et l'Université de Reims Champagne-Ardenne ont le plaisir de vous convier à Reims Image 2014 qui regroupera pour la première fois en un même lieu et à une même date :

*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/>



- 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).

Ces journées communes AFIG, AFRV, CORESA et GéoDis sous l'égide du GdR IG-RV se dérouleront en novembre 2014 sur trois jours (du 26 au 28 novembre) au Centre des Congrès de Reims après une première journée dédiée aux jeunes chercheurs (JJC) qui se tiendra à l'Université de Reims Champagne-Ardenne le 25 novembre.

## **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

*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/>



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 IG-RV. 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.

### ***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 de cet appel (cf. doc ci-joint - page 5). Toute proposition de communication comprendra obligatoirement un titre ainsi que le nom des auteurs avec leurs coordonnées (adresses postale et électronique, ...).

### ***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 pour un espace d'environ 6 m<sup>2</sup> 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 m<sup>2</sup>. Il offre à ceux qui le désirent la possibilité de travailler en environnement lumineux contrôlé.

### ***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).

*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/>*



## Dates importantes

	AFIG	AFRV	CORESA	GéoDis
Ouverture des soumissions	1 juin 2014			
Fermeture des soumissions	19 septembre 2014	19 septembre 2014	<del>27 juin 2014</del> 31 juillet 2014	19 septembre 2014
Notifications			19 septembre 2014	26 septembre 2014
Envois définitifs			6 octobre 2014	
Journées	26 au 28 novembre 2014	26 au 28 novembre 2014	26 et 27 novembre 2014	26 novembre 2014

## Localisation et dîner de gala

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 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 m<sup>2</sup>, 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 m<sup>2</sup>, ainsi que 2 restaurants pouvant accueillir 1 000 invités.

A proximité immédiate, le centre historique de Reims regroupe une multitude de restaurants et des hôtels offrant plus de 2 800 chambres. Une large gamme de prestation et de prix est ainsi disponible, à partir de 50€/nuit.

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 nul doute la moins coûteuse pour ceux d'entre vous qui viendraient à Reims en voiture.

*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/>



Le dîner de gala sera organisé dans une prestigieuse maison de champagne. L'accès au site sera assuré par un bus qui se chargera également de ramener tous les participants au centre ville. Les participants auront accès à une visite guidée des caves avant le dîner de la conférence (repas gastronomique au champagne).

A très bientôt à Reims.

Cordialement, l'Équipe "Reims Image"

---

## CONF-GDR      Journée technique "Mannequins virtuels"

Bonjour,

J'ai le plaisir de vous informer que l'INRS en partenariat avec l'IFSTTAR organise une journée technique qui se tiendra le 18 novembre 2014, à Paris. Elle portera sur le thème « Concevoir des postes de travail ergonomiques. Apports et limites des mannequins virtuels ».

La conception des postes de travail et des outils adaptés aux opérateurs et à leur activité constitue un enjeu pour la santé-sécurité au travail. Cette journée sera l'occasion d'échanger autour des mannequins virtuels utilisés pour l'évaluation des équipements et des espaces de travail, des contraintes physiques, etc.

Si cette journée vous intéresse, vous pouvez vous inscrire sur le site [www.inrs-mannequins-virtuels.fr](http://www.inrs-mannequins-virtuels.fr) ou relayer cette information auprès de vos collaborateurs qui pourraient être concernés.

Vous trouverez ci-joint l'annonce et le programme de cette journée.

N'hésitez pas à les diffuser auprès de vos réseaux.

Pour plus d'informations : [www.inrs-mannequins-virtuels.fr](http://www.inrs-mannequins-virtuels.fr)

Contact : [mannequins-virtuels@inrs.fr](mailto:mannequins-virtuels@inrs.fr)

Bien cordialement

Jacques MARSOT

### **Annonce**

**18 novembre 2014**

**Maison de la RATP • Espace Van Gogh**

**62, quai de la Rapée • 75012 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.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/>



Inscription obligatoire :

[www.inrs-mannequins-virtuels.fr](http://www.inrs-mannequins-virtuels.fr)

Contact : [mannequins-virtuels@inrs.fr](mailto:mannequins-virtuels@inrs.fr)

[www.inrs.fr](http://www.inrs.fr)

Concevoir des postes de travail ergonomiques : Apports et limites des mannequins virtuels

Concevoir des postes de travail et des outils adaptés aux opérateurs et à leur activité constitue un enjeu pour la santé-sécurité au travail. En quoi les mannequins virtuels peuvent-ils y contribuer ? Cette journée sera l'occasion d'échanger autour des mannequins virtuels intégrés dans les outils logiciels de conception (CAO) et utilisés pour l'évaluation des équipements et des espaces de travail, des contraintes physiques, etc.

Vous êtes concepteur, préventeur, ergonomiste... cette journée s'adresse à vous pour vous informer sur les logiciels existants, leurs apports et leurs limites, et partager avec vous des retours d'expérience.

### ***Programme Prévisionnel :***

- 9h00 - Enregistrement et café d'accueil
- 9h30 - Allocution d'ouverture, D. Baptiste (INRS)
- 9h40 - Introduction de la journée, J.P. Verriest (IFSTTAR)

### ***Concevoir des postes de travail ergonomiques***

- 09h50 - Enjeux en termes de prévention des risques professionnels, A. Balsière (CARSAT Rhône-Alpes)
- 10h05 - Point de vue d'une entreprise
- 10h20 - Contexte réglementaire et normatif : positionnement de l'utilisation des mannequins virtuels, J. Marsot (INRS)
- 10h35 - Échanges avec les intervenants
- 10h45 - Pause

### ***Les mannequins virtuels : de quoi parle-t-on ?***

- 11h00 - Évolution et état de l'art des mannequins pour la simulation ergonomique, X. Wang (IFSTTAR)

*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/>



- 11h20 - Présentation de différents logiciels de mannequins numériques actuels : Human®, J. Charland (Dassault Systèmes) - Jack®, C. Rioux (UGS-Siemens) - Olarge®, J.Y. Fourquet (LGP-ENIT)
- 12h05 - Utilisation du mannequin RAMSIS® dans la conception d'un véhicule, L.Denninger (PSA Peugeot-Citroën)
- 12h20 - Échanges avec les intervenants
- 12h30 - Déjeuner

#### ***Les mannequins virtuels : pour quoi faire ?***

- 13h40
  - Intérêts et limites pour l'évaluation des efforts et des postures, J. Savin (INRS)
  - Analyse posturale en Réalité virtuelle lors de la conception de postes de travail « IMPROOV », Zolfaghari (Inergy) et A. Bouchet (CLARTE)
- 14h20
  - Intérêts et limites pour l'évaluation de l'accessibilité des véhicules, E. Chateauroux, (ErgOptim-IFSTAR)
  - Mannequin virtuel : une aide au choix pour les tâches visuelles des occupants d'un hélicoptère, L. Duroch (Airbus Helicopters)
- 15h00
  - Intérêts et limites pour faire participer les acteurs de la conception, J. J. Atain Kouadio (INRS)
  - Du produit au process : la simulation numérique au service de l'ergonomie dans un projet industriel, C. Roybin (Groupe AB Volvo - Usine Renault Trucks Bourg-en-Bresse)
- 15h40 - Échanges avec les intervenants

#### ***Repères et Perspectives***

- 15h50 - Débats et discussion avec la salle en présence des intervenants de la journée
- 16h10 - Nouvelles connaissances pour les mannequins numériques
  - Un mannequin « physique » pour l'ergonomie des postes de travail, C. Andriot (CEA-LIST)

*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/>*



- Estimer les postures en situation de travail avec une Kinect et des mannequins numériques, F. Multon (Université Rennes2 - INRIA)
  - 16h30 - Clôture, S. Brunet (INRS)
  - 16h45 - Fin de la journée
- 

## POSTE APPR- Assistance Développement de la Simulation Immersive - 140010NL

### *Vos missions*

#### *Intitulé du poste*

Assistance développement de la simulation immersive

#### *Détails des missions confiées à l'apprenti(e):*

Développement d'une brique de visualisation pour simulateurs sur socle technique Unity3D.

Développement d'un outil de supervision.

Intégration dans le projet Open Source OpenSD2S.

#### *Résultats attendus:*

Logiciel de simulation fonctionnel sur simulateur immersif CAVE.

Scénario de conduite interactive simple implémenté.

Documents de capitalisation.

#### *Présentation et activités du secteur d'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.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/>*





Le service Développement de la Simulation(Centre Technique de Simulation - CTS) à la DPMI a en charge la conception, le développement et l'exploitation des simulateurs de conduite et des outils de réalité virtuelle de RENAULT.

Dans la démarche du « zéro physique » ces simulateurs et outils immersifs sont destinés à évaluer, dès les phases amont, les différentes prestations véhicule pour permettre aux métiers de construire des CDCs prestations fonctionnelles et techniques robustes et de valider tout ou partie des véhicules en développement.

***Apports d'apprentissage (compétences acquises,...):***

Expérience dans le développement d'applications immersives.

Expérience dans l'exploitation des nouvelles technologies d'immersion en usage industriel

Apports scientifiques liés aux problèmes de simulation.

***Durée de l'apprentissage et période:***

2 ans

Période & Rythme: 2014-2016

***Lieu de l'apprentissage:***

Technocentre, Guyancourt.

***Qualifications***

*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/>*



**Formation (filière, spécialité(s)) et diplôme préparé:**

Cycle Master 2 informatique / scientifique / jeu vidéo. Le candidat doit être intéressé par le domaine de la simulation et avoir de bonnes connaissances des outils de développement informatiques.

**Niveau d'étude pré-requis:**

Licence informatique / temps-réel.

**Connaissances techniques requises (outils, technologies, logiciels,...):**

C#, C, Unity3D, OpenGL, Réseau. Programmation d'outils informatiques, idéalement programmation graphique OpenGL.

Le candidat doit avoir réalisé un projet informatique (jeu, graphisme).

La connaissance d'un outil de modélisation 3D est un plus.

**Connaissances linguistiques:**

Français, Anglais.

**Spécificités liées au poste (déplacements, permis de conduire, horaires,...):**

Déplacements éventuels, ponctuels.

**Catégorie métier :** Recherche et études avancées

**Localisation(s) :** France-Ile de France-78 - Guyancourt

**Type d'emploi :** Apprentissage

**Période visée de début du stage / apprentissage** Q2 2014

**Les candidats doivent postuler sur le site Renault.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/>



---

## CfP Second Call For Papers 2014 IEEE VIS International Workshop on 3DVis : Does 3D really make sense for Data Visualization?

### *Context*

- The aim of this workshop is to discuss 3D display and 3D user interfaces for scientific and information visualization and Visual Analytics.
- As such, it is interesting to analyze the state of the art in 3D visualization and associated interaction. It is also the good place to review how 3D displays and user interfaces match human perceptual, cognitive and motor capabilities.
- Indeed, it is the heart of the 2D vs. 3D debate. On the one hand, 3D technologies provide additional options for display and interaction, which broadens the space of potential solutions considerably. Consequently, many 3D visualization approaches have been implemented. The recent introduction of low-cost virtual and augmented reality hardware further paves the way towards a deeper exploration of the design space for 3D visualization. Moreover, better consistency in terms of dimensions between the visualization and interaction may also improve the immersion and navigation in huge amounts of data.
- On the other hand, the experimental results from studies that investigate the differences between 2D and 3D visualization interfaces provide no real evidence for the claimed benefits of 3D technologies. Thus, the current body of literature provides at best inconclusive guidance on the benefits of 3D approaches. Moreover, a deep consideration of human abilities and capabilities identifies a potential mismatch with full 3D user interfaces. Yet, there may be a bias in the evaluations, as the prevalent visualization and interaction techniques in all areas of visualization are based on non-immersive technologies.
- In this workshop, we would like to present evidence for both sides of this debate, and also provide directions for future work.

### *Description*

- This workshop is a satellite event of the IEEE VIS 2014 conference: <http://ieevis.org/>

*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/>*



- Although 3D interfaces may add additional possibilities for data representation as well as more natural interaction, current experimental results are inconclusive and the adoption of 3D methods by end users is rare.
- This 2D vs. 3D debate, far from having a final answer, is the focus of this workshop.
- New low-cost 3D systems make this technology accessible to everyone and also enable new modes of interaction. This has the potential to facilitate interaction with huge data sets.

### **Technical Scope**

- Immersive visualization, navigation and interaction
- 3D for Scientific visualization, Information visualization, Visual analytics
- VR, AR and MR for 3D visualization
- Key factors and issues in 3D Data Visualization
- User evaluation of 2D vs 3D
- 

### **Duration**

Sunday morning, november 9th (and afternoon, depending on the number of accepted papers)

### **Submissions**

- We solicit research papers, technotes, states of the art, position papers and demonstrations within the scope of 3D Visualization:
  - Research Papers (up to 8 pages) should describe original research results or original 3D Vis systems or frameworks
  - Technotes (up to 4 pages) should contain unpublished preliminary results of research, application, design or system work
  - State of the art reports (up to 8 pages) should provide surveys on one of the topics of this workshop
  - Position Papers (up to 6 pages) should present interesting and possibly controversial points of view on one of the topics of this workshop
  - Demonstrations (up to 2 pages associated to a video) should illustrate some limitations of the 2D or the 3D approach
- Submission dates:
  - Deadline for all categories of submissions: september 21th, 2014
  - Notification of acceptance: october 15th, 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/>



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

- Final version of the contributions: november 1st, 2014
- Submitted papers will be evaluated through a double blind reviewing process of the submissions by the PC committee members
- The workshop proceedings will consist of all accepted papers and will be submitted to the IEEE Digital Library (this workshop received official IEEE approval on august 1st, 2014)
- Blind submissions should be made through the Easychair system: <https://www.easychair.org/conferences/?conf=3dvisieevis2014>
- If you have any question about this workshop, you can send an email to:
  - [thierry.duval@telecom-bretagne.eu](mailto:thierry.duval@telecom-bretagne.eu)

**Website of the workshop:**

- <https://sites.google.com/site/3dvisieevis2014/>
- 

*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/>*