



**AFRV**

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

15 janvier 2017

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

Numéro 553

---

**POSTE**

*Numéro spécial dans la revue MDPI Sports sur l'Activité Physique en Réalité Virtuelle*

---

**PUBLI**

*The new issue of IJVR 17(03) is available online*

---

**CfP**

*VRIPHYS 2018 - 2nd call for papers*

---

**PRESSE**

*Light In Chaos organise un projet de hackathon VR*

---

**CONF**

*Journée du GTAS Animation et Simulation du GdR IG-RV*

---

**POSTE**

*TechViz recrute*

---

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

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

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

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



**AFRV**

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

---

P&S

*La RV dans le secteur de l'aéronautique*

---

## Numéro spécial dans la revue MDPI Sports sur l'activité physique en réalité virtuelle

L'IRISA organise un numéro spécial dans la revue MDPI Sports sur l'Activité Physique en Réalité Virtuelle :

[http://www.mdpi.com/journal/sports/special\\_issues/Physical\\_Activity\\_Virtual\\_Reality](http://www.mdpi.com/journal/sports/special_issues/Physical_Activity_Virtual_Reality).

L'objectif est de rassembler des publications autour du thème de la réalité virtuelle au service de l'activité physique avec des travaux sur son utilisation comme outil d'analyse mais aussi et surtout comme outil d'entraînement (transfert vers le réel, qualité des feedbacks, etc.). La date limite d'envoi est le 31 mai 2018 et aucun frais de publication ne sera à payer pour ce numéro spécial.

N'hésitez donc pas à envoyer vos contributions.

---

## The new issue of IJVR 17(03) is available online

The new issue of IJVR, 17(03), is available online: [www.ijvr.org](http://www.ijvr.org)

This issue is a regular issue, composed of 3 papers:

\* An Agent-Aware Computing Based Mixed Reality Information System (Charles Z. Liu and Manolya Kavakli)

\* Exploring the Influence of Simulated Road Environments on Cyclist Behavior (Jing Xu, Yingzi Lin and David Schmidt)

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

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

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

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



**AFRV**

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

\* Effects of Interaction Level, Framerate, Field of View, 3D Content Feedback, Previous Experience on Subjective User eXperience and Objective Usability in Immersive Virtual Environment (Katy Tcha-Tokey, Emilie Loup-Escande, Olivier Christmann and Simon Richir)

---

## VRIPHYS 2018 - 2nd call for papers

### SECOND CALL FOR PAPERS

In cooperation with EG, a Eurographics2018 co-located event:

The 14th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical Simulation (VRIPHYS'18)

April 15-16, 2018, Delft (The Netherlands)

Submission deadline \*\* January 30, 2018 \*\*

<https://vriphys2018.sciencesconf.org/>

=====

We are pleased to announce the 14th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical Simulation VRIPHYS 2018. The workshop will take place in Delft (NL) on April 15-16, 2018. It is organized in cooperation with EG.

VRIPHYS is one of the well-established international conferences in the field of computer animation and virtual reality. The workshop provides an opportunity for researchers in virtual reality and computer animation to present and discuss their latest results and to share ideas for potential directions of future research. Plenary keynotes, an industrial session and a PhD competition will complete the program.

For this edition, the workshop will be co-located once again with the 39th Eurographics Conference (April 16-20, 2018), and the best papers will be offered the opportunity to be published in the Computers&Graphics journal!

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

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

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

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



**AFRV**

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

Topics of interest

=====

Include, but are not limited to:

- \* animation, e.g. physically-based, vision-based, knowledge-based and geometric approaches
- \* virtual and augmented reality
- \* planning, learning, optimization for animation
- \* interfaces for creating and editing animations
- \* perception in animation
- \* autonomous characters, group and crowd behavior
- \* natural phenomena
- \* mathematical foundations of animation
- \* haptics
- \* sound interfaces
- \* related techniques, e. g. collision detection and contact handling
- \* applications, e. g. in robotics, medicine, entertainment

Computers&Graphics Journal VSI

=====

The "best papers Awards" will be given to the author(s) of full papers presented at the conference, selected by the Committee. Traditionally, the three honored papers are invited to submit an extended version to the journal Computers & Graphics, for publication in a Virtual Special Issue (VSI).

<http://www.journals.elsevier.com/computers-and-graphics>

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

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

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

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



**AFRV**

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

## Submission

=====

Authors are invited to submit original and unpublished research and application papers addressing all areas of VRIPHYS.

Paper submissions in PDF should be formatted according to the EG publication style, following the instructions:

[https://vriphys2018.sciencesconf.org/page/submission\\_page](https://vriphys2018.sciencesconf.org/page/submission_page)

Submissions must be anonymous, should be written in English and should not exceed 10 pages. We encourage the submission of supplementary videos to particularly illustrate dynamic aspects of a submission. All materials will be submitted electronically through the SRM portal before January 30, 2018.

[https://srmv2.eg.org/COMFy/Conference/VRIPHYS\\_2018](https://srmv2.eg.org/COMFy/Conference/VRIPHYS_2018)

All submissions will be reviewed by three members of the International Program Committee. Accepted papers will be presented at the workshop. All accepted papers will be published as part of the full proceedings in the EG Digital Library at the time of the workshop.

## Important dates

=====

Preliminary Summary: January 23, 2018

Full Paper Submission: January 30, 2018

Full Paper Notification: March 10, 2018

Camera-ready: March 27, 2018

Conference: April. 15-16, 2018

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

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

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

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



**AFRV**

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

Poster/Work-in-Progress submission: March 27, 2018

Steering committee

=====

Sheldon Andrews	ETS Montreal, Canada
Jan Bender	RWTH Aachen University, Germany
Jérémie Dequidt	Univ. Lille - INRIA North Europe, France
Kenny Erleben	University of Copenhagen, Denmark
Fabrice Jaillet	IUT Lyon 1, LIRIS, Lyon, France
Matthias Teschner	University of Freiburg, Germany
Gabriel Zachmann	University of Bremen, Germany

For more information, please visit <https://vriphys2018.sciencesconf.org/>

And see you in Delft!

---

## Light In Chaos organise un projet de hackathon VR

Light In Chaos organise un projet de hackathon VR pendant le prochain festival international des effets spéciaux, qui aura lieu à Enghien les Bains du 24 au 26 janvier 2018. Pour vous présenter rapidement le festival si vous ne connaissez pas, le Paris Images Digital Summit (PIDS) est une manifestation dédiée à la création numérique sous toutes ses formes: du VFX à la VR, en passant par l'animation, le CGI et la 3D. Il croise les enjeux créatifs, techniques et économiques d'un secteur en perpétuelle évolution.

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/>

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



Concernant le sujet du hackathon celui ci aura pour but de développer une course de drone en réalité virtuelle avec la possibilité pour le public d'interagir avec les pilotes via une application mobile elle même développée pendant l'événement.

L'application eSport développée pendant le hackathon permettra à des pilotes de drones professionnels de s'affronter à la clôture du festival lors d'une course en réalité virtuelle qu'ils vivront à travers leurs casques de RV pendant qu'elle sera projetée et commentée par des présentateurs eSportifs en régie qui la feront vivre au public comme une course de drones réels. La course sera interactive dans le sens où le public pourra, à travers l'application mobile développée elle aussi durant le hackathon, aider le pilote de son choix à faire certaines actions (boost de vitesse, réparation... le gameplay de la course étant lui aussi déterminé pendant les 50h de développement).

Notre événement sera placé sous le signe de l'excellence française, tant d'un point de vue technique qu'artistique, et nous voulons mettre à l'honneur notre savoir-faire devant le public où seront présents des grands noms internationaux des VFX, comme Disney, FrameStore, Weta, MacGuff, Mikros....

C'est pour cette raison que nous nous travaillons en partenariat avec les écoles, afin de trouver les meilleurs élèves pour constituer des équipes qui seront capables de relever ce challenge ambitieux, mais aussi pour qu'elles nous aident à diffuser un maximum l'information afin de toucher le plus de personnes possibles.

Vous pourrez trouver tous les détails du projet dans le dossier de présentation, ainsi que dans le document de sponsoring pour vous donner une idée plus globale de toute la portée que peut avoir ce nouvel eSport dans un futur proche (course de drone virtuel entre cinéma notamment)

Dossier de présentation : Dossier Operation cybeRVitesse (<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/01/Dossier-Operation-cybeRVitesse.pdf>)

Dossier de sponsoring : Dossier Sponsoring (<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/01/Dossier-Sponsoring.pdf>)

Veillez trouver également ci après les liens vers le site et la page FB :

<http://cybervitesse.com/>,

<https://www.facebook.com/cybeRVitesse/>

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/>

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



**AFRV**

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

Nous sommes en recherche de mentors, partenaires et/ou sponsors, pour faire de cet événement un succès. Nous serions ravis de venir à la date de votre choix vous présenter le projet plus en détails si vous êtes intéressés et si vous désirez vous joindre à nous dans cette aventure.

D'ici là, toute l'équipe de Light in Chaos reste bien évidemment à votre disposition pour répondre à vos questions.

---

## Journée du GTAS Animation et Simulation du GdR IG-RV

Nous vous invitons à noter dès aujourd'hui que la prochaine Journée du GTAS Animation et Simulation du GdR IG-RV aura lieu le lundi 2 juillet, de 10h à 17h, à Paris

Nous pourrons bien sûr organiser des retrouvailles informelles le dimanche soir ou le lundi soir pour celles et ceux qui seront sur Paris.

Pour faire suite aux Journées GTAS dynamiques de juillet 2017 à Strasbourg, cette Journée 2018 sera l'occasion à la fois d'échanger sur les grands axes et problématiques émergentes de recherche en AS, tels qu'ils sont travaillés dans nos laboratoires, autour de présentations par des chercheurs en poste, et de présentations plus focalisées de travaux en cours et résultats (thèses, projets, etc.).

Le programme de ces journées sera construit dans les mois qui viennent. Si vous envisagez dès aujourd'hui présenter un thème particulier, n'hésitez pas à nous le faire savoir.

Par ailleurs, le GT pourra peut-être contribuer partiellement à quelques missions. Merci de nous contacter si les aspects financiers sont un critère bloquant pour votre participation.

---

## TechViz recrute

Différents postes sont à pourvoir chez TechViz, entreprise de réalité virtuelle BtoB, avec des profils juniors et seniors :

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

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

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

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





**AFRV**

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

- Ingénieur 3D (Junior et Senior)
- Technicien Test et Validation Logiciel 3D
- Chargé de Marketing Digital
- Ingénieur Avant-Vente International

N'hésitez pas à nous contacter directement depuis la page carrière de notre site :

<https://www.techviz.net/fr/carrieres>

---

## La RV dans le secteur de l'aéronautique

Vidéo de TechViz XL dans le secteur de l'aéronautique :

<https://www.youtube.com/watch?v=VJDhH1un460>

Dans l'industrie de l'aviation et de l'aérospatial, la réalité virtuelle est largement utilisée pour des projets d'ingénierie et pour de la simulation. Les professionnels de ces industries ont besoin d'accélérer de manière significative la mise sur le marché : c'est pourquoi ils choisissent TechViz. Parmi ses nombreux avantages, la VR offre la possibilité d'effectuer de la maintenance, de vérifier l'ergonomie et même de réduire les coûts. Dès les toutes premières étapes de la conception, les ingénieurs peuvent alors être en totale immersion dans leurs prototypes virtuels 3D en temps réel et en haute définition. Nul besoin de convertir leurs données 3D.

Découvrir l'article complet : <https://www.techviz.net/fr/aerospace-aeronautics>

En savoir plus sur TechViz : [www.techviz.net](http://www.techviz.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/>