



**AFRV**

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

29 janvier 2018

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

Numéro 555

---

**POSTE**

*Offre d'emploi 1 PR et 1 EC au LIMSI (groupe VENISE)*

---

**CfP**

*Call of papers – ISMAR 2018*

---

**CfP**

*Call for papers VRIPHYS'18 – new deadline*

---

**CfP**

*Appel à orateurs pour la 6ième édition de la journée AgileLaval*

---

**CfP**

*Call for Paper Special Issue on Spatial Augmented Reality*

---

**GdR**

*Appel à participation pour le prix de thèse du GdR IG-RV*

---

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/>



---

## Appel à Participation Prix de thèse du GdR IG-RV

Il est proposé conjointement avec les associations AFIG, AFRV et EGFR.

Comme vous le savez probablement, 2017 a vu le lancement du premier prix de thèse du GdR IG-RV, proposé conjointement avec les associations AFIG, AFRV et EGFR. Le contour disciplinaire de ce prix est celui du GdR et de ses GTs (GTAS, GTGeodis, GTMG, GTRendu, GTRV, GTVisu). L'édition 2017 a été un succès et les résultats sont accessibles à l'URL suivant :

<https://prixigrv2017.sciencesconf.org/>

Ceci est un appel à participation pour l'édition 2018. L'objectif du prix est double : pour les jeunes docteurs concernés, ce prix apporte une grande visibilité à leurs travaux et une reconnaissance de la communauté du GdR sur l'excellence des résultats obtenus. Pour la communauté du GdR, ce prix permet de rendre visible très largement des travaux de premier ordre issus de nos thématiques de recherche. Certains candidats pourraient également être incités à candidater au prix Gilles Kahn organisé par la SIF (candidature entre Juillet et Septembre).

Le lauréat recevra un prix de 600 euros et ses accessits un prix de 300 euros. Par ailleurs, le lauréat aura la possibilité de présenter ses travaux en tant qu'orateur invité lors de journées plénières du GdR de l'année de l'attribution du prix (par exemple lors des Journées Informatique et Géométrie, des Journées Informatique Graphique ou d'événements communs avec les journées de l'AFIG ou les journées de l'AFRV).

Retrouvez toutes les informations sur le site du GdR IG-RV :

[http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Prix de thèse du GdR IG-RV](http://icube-web.unistra.fr/gdr-igrv/index.php/Prix_de_thèse_du_GdR_IG-RV)

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/>



Pour le prix 2018, nous invitons tous les docteurs ayant soutenu leur thèse entre le 01/01/2017 et le 31/12/2017 à poser une candidature sur le site de soumission mis à votre disposition à l'URL suivant :

<https://prixigrv2018.sciencesconf.org>

La date limite de soumission est le **\*\*28 février 2018\*\*** pour une décision avant l'été. Pour compléter votre soumission, il vous faudra :

- un CV (2 pages maximum) ;
- une liste de publications ;
- le manuscrit de thèse ;
- les rapports des rapporteurs (-trices) ;
- le rapport de soutenance ;
- une lettre de soutien d'un(e) encadrant(e).

---

## Appel à orateurs pour la 6<sup>ième</sup> édition de la journée AgileLaval

6<sup>ème</sup> édition de la journée [AgileLaval 2018](#)

Jeudi 28 juin 2018

IUT de LAVAL ([52 rue des docteurs Calmette et Guérin](#) 53020 Laval)

La 6<sup>ème</sup> édition de la journée [AgileLaval 2018](#) (<http://www.agilelaval.org/>) sera encore cette année l'évènement agile incontournable de la région.

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

C'est le rendez-vous pour tous les professionnels, les enseignants et les étudiants qui souhaiteraient savoir comment s'y prendre, découvrir, échanger, apprendre, expérimenter, tester, approfondir leurs connaissances, ou simplement discuter autour de l'agilité.

Vous êtes expert de l'agilité ? Vous avez utilisé les méthodes agiles dans un contexte spécifique ? Vous participez à un projet libre lié à l'agilité ? Alors n'hésitez pas à proposer une présentation, un atelier, un retour d'expérience ou un jeu !

En 2017, nous avons accueilli plus de 110 participants et 18 orateurs venus de la France entière.

Pour l'édition 2018, les thèmes particulièrement mis en lumière sont :

- Les bases de l'agilité
- Les nouvelles méthodes pédagogiques et l'agilité (EduScrum, classe inversée, education positive, enseignant-coach...)
- le Management Agile, la programmation agile, le Lean IT, Lean Startup, Scrum, Kanban, eXtreme Programming...

Cette liste n'est pas exhaustive. Il est possible de proposer d'autres sujets liés au domaine de l'agilité.

Nous souhaitons accueillir à la fois un public novice et des acteurs plus avancés. Ainsi, n'hésitez pas à la fois à proposer des focus sur les fondamentaux agiles, mais aussi des sessions destinées à un public plus expérimenté.

**Pour soumettre une intervention, il vous suffit de remplir le formulaire suivant :** [Appel à orateurs](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd3PZKGJ_aUdv_4ZeMNRgRP8xSDxn4kb5bkipw9W6PqRevfFg/viewform) (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd3PZKGJ\_aUdv\_4ZeMNRgRP8xSDxn4kb5bkipw9W6PqRevfFg/viewform) avant dimanche 13 mai 2018 minuit.

Vous serez avertis si votre intervention est retenue le mardi 22 mai au plus tard.

Pour nous aider à sponsoriser cette édition [Appel à sponsors](http://www.agilelaval.org/pdf/AgileLavalSponsors2018.pdf) (http://www.agilelaval.org/pdf/AgileLavalSponsors2018.pdf)

Contact : [contact@agilelaval.org](mailto:contact@agilelaval.org)

Le comité d'organisation de la journée [AgileLaval 2018](http://www.agilelaval.org/) (http://www.agilelaval.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/>



**AFRV**

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

---

## Appel à volontaires pour participer à une étude

Venez vous former à l'entretien d'embauche et participer à une étude scientifique ! Testez un serious game et la Réalité Virtuelle. Vous obtenez un retour et des conseils personnalisés à la fin du jeu.

Nous sommes à la recherche de volontaires pour participer à une étude. Elle porte sur l'apprentissage de l'entretien d'embauche via serious game et la fatigue visuelle en réalité virtuelle.

### *Pour Participer*

1. Prenez connaissance des détails de l'étude : <http://urlz.fr/6prf>
2. Remplissez le questionnaire : <http://urlz.fr/6poU>
3. Choisissez un créneau sur le Doodle : <http://urlz.fr/6q94>

### *Logistique et Planning*

De fin janvier 2018 à fin mars 2018, de 9h à 18h en semaine. L'expérience se déroule à la Tour Montparnasse. Il est essentiel que vous preniez rendez-vous via le Doodle.

Cette étude a été approuvée par un comité d'éthique (CERES). Elle respecte les directives de la CNIL quant à la collecte, l'utilisation et le stockage des données.

Quelques informations à lire [ici](http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/01/Etude3VimpactsAppelVolontaires.pdf) : <http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/01/Etude3VimpactsAppelVolontaires.pdf>

---

## Call for papers VRIPHYS'18 – new deadline

In cooperation with EG, a Eurographics2018 co-located event:  
The 14th Workshop on Virtual Reality Interaction and Physical 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/>



**AFRV**

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

(VRIPHYS'18)

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

Submission deadline \*\* February 13, 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!

***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

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

### *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>

### *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: February 13, 2018  
Full Paper Notification: March 12, 2018  
Camera-ready: March 27, 2018  
Conference: April. 15-16, 2018

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

### *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!

---

## Call of papers – ISMAR 2018

ISMAR 2018, the premier conference for Augmented Reality (AR) and Mixed Reality (MR), will be held on October 16-20 in Munich, Germany.

ISMAR is responding to the recent explosion of commercial and research activities related to AR and MR and Virtual Reality (VR) by continuing the expansion of its scope over the past several years. ISMAR 2018 will cover the full range of technologies encompassed by the MR continuum, from interfaces in the real world to fully immersive experiences. This range goes far beyond the traditional definition of AR, which focused on precise 3D tracking, visual display, and real-time performance.

We specifically invite contributions from areas such as Computer Graphics, Human-Computer Interaction, Psychology, Computer Vision, Optics, and in particular VR, and how these areas contribute to advancing AR / MR / VR technology.

Download the Call for paper in [pdf](http://www.ismar2018.org/files/cfp_flyer_ismar18.pdf) ([http://www.ismar2018.org/files/cfp\\_flyer\\_ismar18.pdf](http://www.ismar2018.org/files/cfp_flyer_ismar18.pdf))

### *Important Deadlines*

- Submission: 15 March 2018 (all deadlines: 23:59 AoE)
- Final notification: 8 June 2018
- Camera-ready version: 10 July 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

### *Submission Details*

There is only one paper submission category, from 4 to 10 pages (excluding references). Papers ready for journal publication will be directly published in a special issue of IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics (TVCG). Other accepted papers will be published in the ISMAR proceedings. Paper quality versus length will be assessed according to a contribution-per-page judgment.

- All accepted papers will be orally presented at the ISMAR conference.
- All accepted papers will have the opportunity to be presented as a demo.
- All accepted papers will have the opportunity to be presented as a poster.
- All accepted papers will be archived in the IEEE Xplore digital library.

Detailed submission and review guidelines are available on the conference [website](http://www.ismar2018.org/) (<http://www.ismar2018.org/>) and the Guidelines section. Poster submissions will be accepted as usual with a submission date to be announced later.

### *Topics of Interest*

All topics relevant to AR, VR and MR are of interest. Note that VR papers are also welcome regardless of their relevance to AR/MR. Topics include, but are not limited to:

- Information Presentation
  - Mediated and diminished reality
  - Multisensory rendering, registration, and synchronization
  - Photorealistic and non-photorealistic rendering
  - Real-time and non-real-time interactive rendering
  - Visual, aural, haptic, and olfactory augmentation
- Input
  - Acquisition of 3D video and scene descriptions
  - Calibration and registration (of sensing systems)
  - Location sensing technologies (of any kind, including non-real-time)
  - Projector-camera systems

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

- Sensor fusion
- Smart spaces
- Touch, tangible and gesture interfaces
- Video processing and streaming
- Visual mapping
- Wearable sensors, ambient-device interaction
- Output
  - Display hardware, including 3D, stereoscopic, and multi-user
  - Live video stream augmentation (e.g., in robotics and broadcast)
  - Wearable actuators and augmented humans
  - Wearable and situated displays (e.g., eyewear, smart watches, pico-projectors)
- User Experience Design
  - Collaborative interfaces
  - Technology acceptance and social implications
  - Therapy and rehabilitation
  - Usability studies and experiments
  - Virtual analytics and entertainment
  - VR simulations of AR/MR
- Human Performance and Perception
  - Interaction techniques
  - Learning and training
  - Multimodal input and output
  - Perception of virtual objects
- System Architecture

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

- Content creation and management
- Distributed and collaborative architectures
- Online services
- Real-time performance issues
- Scene description and management issues
- Wearable and mobile computing
- Applications
  - Architecture
  - Art, cultural heritage, education and training
  - Automotive and aerospace
  - Entertainment, broadcast
  - Industrial, military, emergency response
  - Health, wellbeing, and medical
  - Personal information systems
  - Visual effects / video processing

David Chu, Joseph L. Gabbard, Jens Grubert, Holger Regenbrecht

ISMAR 2018 Science & Technology Program Co-Chairs

---

## Call for Paper Special Issue on Spatial Augmented Reality

The journal *Multimodal Technologies and Interaction* (ISSN 2414-4088) is currently running a Special Issue entitled "Spatial Augmented Reality". Assoc. Prof. Dr. Daisuke Iwai, of the Osaka University (Japan), and Prof. Dr. Toshiyuki Amano, of the Wakayama University (Japan), are serving as Guest Editors for this issue.

Spatial augmented reality (SAR) seamlessly merges the real and virtual worlds by superimposing computer-generated graphics onto real surfaces using projectors. Unlike other types of AR, such as video see-through and optical see-through, SAR provides AR experiences of wide field-of-views (FOVs) for multiple users without requiring

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

them to wear and/or hold any devices. Due to these advantages, it has been applied in many application fields, such as medical operations, industrial design, education, collaboration, various art and entertainment applications (such as art installation, game, theme park, and theatre), and so on. [...]

For further reading, please follow the link to the Special Issue Website at: [http://www.mdpi.com/si/mti/Spatial Augmented Reality](http://www.mdpi.com/si/mti/Spatial_Augmented_Reality).

The submission deadline is 6 August 2018. You may send your manuscript now or up until the deadline. Submitted papers should not be under consideration for publication elsewhere. We also encourage authors to send a short abstract or tentative title to the Editorial Office in advance ([cris.wang@mdpi.com](mailto:cris.wang@mdpi.com) or [mti@mdpi.com](mailto:mti@mdpi.com)).

Multimodal Technologies and Interaction is fully open access. Open access (unlimited and free access by readers) increases publicity and promotes more frequent citations, as indicated by several studies. Open access is supported by the authors and their institutes. No Article Processing Charges (APC) apply for well-prepared manuscripts.

For further details on the submission process, please see the instructions for authors at the journal website (<http://www.mdpi.com/journal/mti/instructions>).

We look forward to hearing from you.

Multimodal Technologies and Interaction (ISSN 2414-4088; <http://www.mdpi.com/journal/mti>) is a journal published by MDPI AG, Basel, Switzerland. Multimodal Technologies and Interaction maintains rigorous peer-review and a rapid publication process. All articles are published with a CC BY 4.0 license. For more information on the CC BY license, please see: <http://creativecommons.org>

To submit to the journal click here: <http://susy.mdpi.com/user/manuscripts/upload?journal=mti>

MDPI AG - Multidisciplinary Digital Publishing Institute [www.mdpi.com](http://www.mdpi.com)

St. Alban-Anlage 66  
4052 Basel  
Switzerland

---

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/>