



**AFRV**

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

# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

---

5 février 2018

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

Numéro 556

---

**POSTE**

*Offre de stage Light & Shadows*

---

**POSTE**

*Offre d'emploi chez Agenium - Infographiste simulation & temps réel*

---

**CfP**

*Journées du GTMG 2018*

---

**GdR**

*Journée du GT Rendu GdR IG-RV*

---

**CfP**

*Call for Papers - CGI 2018*

---

**P&S**

*Techviz sur le salon Smart Industries 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

## Offre de stage Light & Shadow

[Light & Shadows](#) est à la recherche d'un étudiant pour un stage de développement lié au domaine de la réalité virtuelle/augmentée.

Ce stage à pourvoir immédiatement, requiert des compétences en C++/C# et permettra de travailler avec les moteurs 3d temps réel Unreal Engine et/ou Unity 3D. Vous trouverez une description plus précise dans le fichier ci-dessous ainsi que les détails pratiques du stage.

[OffreStageL&S2017](#)

---

## Offre d'emploi chez Agenium - Infographiste simulation & temps réel

Agenium est spécialisée dans la réalisation de simulateurs mettant en scène des modèles de simulation, des modèles 3D et des terrains virtuels à destination de la simulation militaire et civile.

Mission principale du poste

Le candidat devra faire preuve d'une grande capacité d'adaptation à l'apprentissage de nouveaux outils, il devra en outre s'approprier les process de création et en proposer de nouveaux.

Il devra également savoir travailler en équipe et faire ponctuellement preuve d'autonomie lorsque la charge de travail l'exige.

Les missions à même d'être soumises au candidat peuvent être :

- Création de textures 2D pour enrichir les bibliothèques de génération terrain
- Modélisation d'objets 3D variés (véhicules, personnages, bâtiments...) en respectant les contraintes imposées par la simulation.
- Configuration d'objets 3D et intégration de leur comportement dans les environnements de simulation
- Participer à la réalisation de serious games (ou tout programme équivalent)
- Participer à la production de terrains numériques destinés à différents moteurs de rendu de simulation (VBS3, Vega-Prime, Unity...)

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

- Support et assistance technique aux solutions utilisées lors de l'intégration chez les clients
- Liste des outils utilisés, les \* indiquent qu'une connaissance préalable n'est pas requise :
- Unity (ou équivalent)
- Blender (de préférence, sinon équivalent)
- Photoshop (ou équivalent)
- \*Substance Suite
- \*Terratools/Terravista
- \*VBS3
- \*Vega-Prime
- \*Creator

### **Savoir-faire**

Récapitulatif des compétences attendues :

Modélisation 3D polygonale (Blender en priorité, sinon équivalent). NURBS et Sculpt seraient un plus. Connaissance et aisance dans le phasage suivant : modélisation / unwrap / texturing / décimation LOD / configuration Connaissance d'un moteur 3D temps réel (Unity, UnrealEngine4, ou équivalent) et des enjeux liés à l'optimisation des performances.

Familiarité éventuelle avec un moteur de simulation (VBS3 (ou modding Arma 2/3), Vega-Prime, ou équivalent) Creation et édition 2D (Gimp, Photoshop, ou équivalent) Texturing 2D ou 3D (Photoshop, Substance Painter, Quixel, ou équivalent)

- Anglais courant (parlé et écrit)

[Plus de détails ici...](http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/02/AGENIUM-Infographiste-simulation.pdf) (<http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/02/AGENIUM-Infographiste-simulation.pdf>)

---

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

## Journées du GTMG 2018

Comme chaque année, le Groupe de Travail en Modélisation Géométrique (GTMG) des GDR Informatique Mathématique (IM) et Informatique Graphique et Réalité Virtuelle (IG-RV) se réunit pour échanger autour de nombreux thèmes de recherche (Modélisation géométrique de courbes et surfaces, Modélisation sous contraintes, Modélisation géométrique à base topologique, Métamorphoses et déformations, Modélisation multirésolution, Reconstruction, Méthodes formelles pour la modélisation géométrique, etc.).

Les journées du GTMG 2018 auront lieu les **\*\*\*21 et 22 Mars 2018\*\*\*** sur le campus d'Aix-en-Provence d'Arts et Métiers ParisTech ([www.ensam.eu](http://www.ensam.eu)).

Les soumissions sont ouvertes, le titre et le résumé des articles devront être déposés avant le **28 février 2018**, les articles complets devront être soumis avant le **8 mars 2018** à l'adresse suivante :

<https://gtmg2018.sciencesconf.org/>

---

## Journée du GT Rendu GdR IG-RV

La prochaine journée du Groupe de Travail Rendu du GDR IG-RV aura lieu à Paris le 15 février 2018, dans les locaux de l'école des MINES ParisTech ([60 Boulevard Saint-Michel, 75006 Paris](http://www.mines-paristech.fr)) en salle L-218 .

N'hésitez pas à nous envoyer un mail pour nous signaler votre présence, afin de prévoir suffisamment de café et à venir nombreux.

### Programme de la journée (15 Février 2018)

09h30 - [Accueil](#)

10h00 - [Jean-Dominique Favreau](#) Photo2ClipArt: Image Abstraction and Vectorization Using Layered Linear Gradients

10h30 - [Basile fraboni](#) Apprentissage automatique pour le débruitage d'images de rendu réaliste

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

11h00 - [Laurent Belcour](#) A Practical Extension to Microfacet Theory for the Modeling of Varying Iridescence

11h30 - [Jean-Michel Dischler](#) Textures procédurales

12h00 - Repas (en autonomie dans le quartier)

14h00 - [Jad Houry](#) Adaptive Polygon Meshes on the GPU

14h30 - Daniel Meneveau : Modèles de BRDF micro-facettes

15h00 - Pause café

15h15 - [Kenneth Vanhoey](#) Intrinsic Image Decomposition using Deep Learning

15h45 - [Kadi bouatouch](#) De l'holographie optique aux défis de l'holographie numérique

End - Table ronde, nouvelles et évolutions du GT Rendu et fin des journées

---

## Call for Papers - CGI 2018

CGI 2018

Bintan Island, Indonesia, 11-14 June, 2018

Organized by the Computer Graphics Society (CGS)

In cooperation with ACM SIGGRAPH and EUROGRAPHICS

Computer Graphics International is one of the oldest international annual conferences in Computer Graphics and one of the most important ones worldwide, founded by the Computer Graphics Society (CGS). It is a yearly meeting where academics present their latest algorithms, models and technologies, and explore new trends and ideas on various computer graphics topics. Since 1983 it has been held in numerous different cities worldwide including Geneva, Tokyo, Yokohama, Sydney, Boston, Singapore and many different countries in Europe, Asia, Australia and North & South America. CGI'18, the 35th annual conference will take place on June 11th – June 14th 2018 in beautiful Bintan Island, Indonesia, an-hour ferry ride from Singapore Changi Airport.

For more information, please visit the CGI 2018 website <http://www.cgs-network.org/cgi18/>.

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

### **IMPORTANT DATES**

Conference, Tutorials and Workshops      June 11 – 14, 2018

#### Full Papers

Submission deadline      February 06, 2018

Paper notification      March 10, 2018

Camera-ready      March 31, 2018

#### Short Papers/Posters

Submission deadline      March 20, 2018

Paper notification      April 20, 2018

Camera-ready      May 04, 2018

### **PUBLICATION**

The scientific program of the conference will include full papers, short papers and posters. The accepted full papers will be published in the Visual Computer Journal (impact factor 1.468) by Springer-Verlag. The accepted short papers and posters will be included in the conference proceedings to be published as part of ACM International Conference Proceedings Series (on request) and will be available online from the ACM Digital Library.

### **KEYWORDS**

We invite original contributions that advance the state-of-the-art in topics related to:

Rendering Techniques

Geometric Computing

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

Virtual and Augmented Reality

Shape and Surface Modeling

Physically Based Modeling

Computer Vision for Computer Graphics

Scientific Visualization

Data Compression for Graphics

Medical Imaging

Computation Geometry

Image Based Rendering

Computational Photography

Computer Animation

Visual Analytics

Shape Analysis and Image Retrieval

Volume Rendering

Solid Modelling

Geometric Modelling

Computational Fabrication

Image Processing

3D Reconstruction

Global Illumination

Graphical Human-Computer Interaction

Human Modelling

Image Analysis

Saliency Methods

Shape Matching

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

Sketch-based Modelling

Robotics and Vision

Stylized Rendering

Textures

Pattern Recognition

Machine Learning for Graphics

---

## Techviz sur le salon Smart Industries 2018

Apportez vos données 3D et venez rencontrer TechViz, éditeur de logiciel de réalité virtuelle, sur le salon Smart Industries du 27 au 30 mars 2018 sur les stands 4P24 de son partenaire EPLAN et 3L37 de son partenaire PNY. L'occasion de découvrir les dernières nouveautés immersives du spécialiste de la réalité virtuelle pour les industriels.

Au programme : EasyViz, la solution permettant de transformer votre salle de réunion en salle complètement immersive. Mais aussi des démonstrations du logiciel pour casques de réalité virtuelle, TechViz VR, permettant d'afficher de façon instantanée n'importe quelle application 3D sur votre StarVR, HTC Vive, casque Meta ou sur votre casque Windows Mixed Reality.

S'inscrire à une démo et découvrir l'article complet : <https://www.techviz.net/fr/smart-industries-2018>  
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/>