

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

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

26 février 2018

Abonnements, remarques, envoi de textes : Numéro 559
secretaire@af-rv.com

POSTE	<i>Poste de maitre de conférences en visualisation à l'université de Strasbourg</i>
POSTE	<i>Thèse CIFRE en Réalité Virtuelle - Immersion & IRISA</i>
POSTE	<i>Thèse : Analyse de situation collective et prise de décision individuelle : modélisation et simulation</i>
POSTE	<i>Amélioration des interactions entre opérateurs pour l'échange d'informations entre le cockpit et les systèmes de surveillance embarqués</i>
GdR	<i>RAPPEL : Prix de thèse 2018 du GdR IG-RV</i>
GdR	<i>GTAS - attention - nouvelle date - mardi 10 juillet 2018</i>
GdR	<i>Journées inter-GT "Entraîner ses compétences motrices en RV"</i>
P&S	<i>TechViz sur le salon The Work Truck Show à Indianapolis</i>
THESE	<i>Conception et évaluation de l'expérience utilisateur en environnement virtuel immersif</i>

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

POSTE *Stage - Évaluation des possibilités en réalité augmentée du casque RA Microsoft Hololens*

POSTE *Stage - Création d'un environnement du tokamak WEST pour interaction et visualisation sur écran stéréoscopique*

Poste de maitre de conférences en visualisation à l'université de Strasbourg

Bonjour à tous,

l'Université de Strasbourg ouvre cette année au concours un poste de maitre de conférences en visualisation.

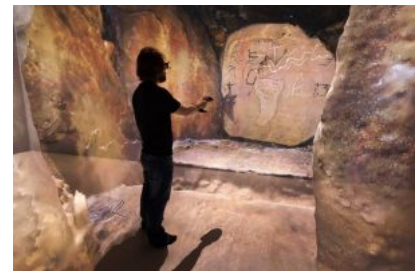
Vous trouverez la fiche de poste là :

https://www.galaxie.enseignementsup-recherche.gouv.fr/ensup/ListesPostesPublies/ANTEE/2018_1/0673021V/FOPC_0673021V_4493.pdf

Merci de la diffuser autour de vous auprès de candidats potentiels qui peuvent me contacter.

Cordialement, Dominique Bechmann

Thèse CIFRE en Réalité Virtuelle - Immersion & IRISA



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

Thèse CIFRE en Réalité Virtuelle - Immersion & IRISA

Sujet de thèse : La réalité virtuelle comme nouvel outil de revue et d'analyse des artefacts archéologiques

Laboratoire : IRISA Rennes/ Centre Inria Rennes – Bretagne Atlantique

Directeur de thèse : Bruno Arnaldi (PR INSA Rennes)

Encadrante : Valérie Gouranton (MCF INSA Rennes)

Entreprise : Immersion

Encadrant industriel : Julien Castet (Head of Research, Immersion)

Mots clés : Réalité virtuelle, interaction 3D, Archéologie

Pour plus de renseignements ou candidater, merci de vous adresser à Julien Castet, julien.castet@immersion.fr

PhD Student position in Virtual Reality - Immersion & IRISA

Thesis Subject: VR as a tool for reviewing and analysing archaeological artifacts.

Laboratory : IRISA Rennes/ Centre Inria Rennes – Bretagne Atlantique

Thesis director : Bruno Arnaldi (PR INSA Rennes)

Thesis supervisor : Valérie Gouranton (MCF INSA Rennes)

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

Company: Immersion

Industrial supervisor: Julien Castet (Head of Research, Immersion)

Key words: Virtual Reality, 3D interaction, archaeology

Any questions? Please contact Julien Castet, julien.castet@immersion.fr

Offre de Thèse : Analyse de situation collective et prise de décision individuelle : modélisation et simulation

Résumé

Dans de nombreux domaines liés à la formation, l'apprentissage, aux jeux vidéo et utilisant la réalité virtuelle, la qualité de l'immersion et du sentiment de présence du joueur est primordiale. Pour permettre une meilleure immersion dans les environnements urbains virtuels, le peuplement des scènes affichées nécessite de simuler de façon réaliste le comportement de piétons virtuels, appelés PNJs (Personnages Non Joueurs), afin que ce comportement soit le plus naturel et le plus crédible possible, notamment dans ses interactions avec les autres personnages, joueurs (sujet humain immergé) et non joueurs (PNJ) [1,2]. Actuellement, les dispositifs de réalité virtuelle pour la recherche ou dans le domaine des jeux vidéo présentent peu de possibilités d'interaction du joueur avec les PNJs et entre les PNJs eux-même (le joueur est alors observateur). L'interaction est ici définie comme le résultat du comportement de l'un agissant, influençant le comportement de l'autre.

Dans le but de proposer des modèles de comportement autorisant ce type d'interactions, les systèmes multi-agents constituent une approche appropriée. Selon cette approche, chaque PNJ est modélisé par un agent autonome capable de percevoir, décider et agir (se déplacer) en ayant ses propres buts, connaissances, raisonnement et caractéristiques. Les modèles agents centrés permettent ainsi de différencier les comportements individuels simulés et d'intégrer un niveau de raisonnement capable de gérer les interactions entre les agents. Afin de doter les PNJs de la capacité d'interagir avec les différents acteurs participant au contexte (joueur(s) et autres PNJs) et d'anticiper les situations collectives issues des interactions individuelles, l'objectif de cette thèse sera d'améliorer la modélisation et la simulation de l'analyse de la situation par les PNJ. L'analyse de la situation dépend des éléments perçus et du raisonnement réalisé à partir de ces éléments

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

perçus. La capacité d'attention perceptive et la prise de décision ont déjà fait l'objet d'une thèse précédente (Utku Ketenci, 2013). Il s'agira d'étendre ces travaux en y intégrant notamment la capacité, pour l'agent, de prendre en compte les perceptions des autres acteurs et d'anticiper leurs décisions : que perçoivent-ils, comment vont-ils réagir et quelle sera la situation collective résultante ? Sur cette base, le PNJ pourra décider du comportement le plus adapté à la situation rencontrée, en fonction de ses buts et du contexte physique et social. Cette étude sera limitée aux aspects perception et prise de décision ; en particulier, les aspects liés à la simulation graphique et biomécanique ne seront pas abordés. Toutefois, les modèles et algorithmes proposés devront tenir compte des contraintes en termes de ressources (mémoire, temps de calcul) et des conséquences quant à la taille de la population de PNJs que l'on peut simuler en temps réel. La première étape de la thèse consistera à identifier les différents types d'interactions des usagers en milieu urbain, en privilégiant les interactions piétons/piétons et piétons/conducteurs. La deuxième étape consistera à définir les spécifications fonctionnelles du modèle. Le doctorant s'appuiera notamment sur l'état de l'art. Il devra dans ce cadre s'intéresser à des thèmes variés tels que les travaux issus des sciences cognitives, de la psychologie sociale et de l'ingénierie du trafic piéton. La troisième étape sera consacrée à la modélisation de la partie décisionnelle des PNJs. La modélisation sera orientée multi-agents et pour l'implantation du modèle sera réalisée avec le moteur de jeu Unity. La dernière étape abordera la vérification et les premières validations de la modélisation réalisée. Au cours de cette thèse, des publications en conférence et dans les revues du domaine sont attendues. Les applications visées concerneront principalement le peuplement de scènes virtuelles.

Bibliographie (extrait)

- (1) – The Role of Virtual Humans in Virtual Environment Technology and Interfaces. Daniel Thalmann, 2001
- (2) Afonso N., Prada R. (2008) Agents That Relate: Improving the Social Believability of Non-Player Characters in Role-Playing Games. In: Stevens S.M., Saldamarco S.J. (eds) Entertainment Computing - ICEC 2008. ICEC 2008. Lecture Notes in Computer Science, vol 5309. Springer, Berlin, Heidelberg

Mots-clefs: modélisation piéton, interaction, SMA, serious game, I.A., cognitive

Encadrement : Roland Bremond (Directeur de thèse) Jean-Michel Auberlet (encadrant principal).

Comité de suivi : Marie Axelle Granié (Ifsttar), Julien Pettré (Inria)

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

Contact : AUBERLET Jean-Michel -- jean-michel.auberlet@ifsttar.fr
Site principal : Ifsttar-Nantes

Amélioration des interactions entre opérateurs pour l'échange d'informations entre le cockpit et les systèmes de surveillance embarqués

Proposition de stage ou de mission dans le cadre du projet HUDLOWCOST.

Contexte

La mission visée dans le cadre de ce projet est le « Search and Rescue » qui consiste à rechercher un bateau ou une personne et le/la sauver. Une mission dure entre 8h et 14h. Ce sont des missions longues où l'inconfort de l'équipage est assez important et il y a une réelle valeur ajoutée à améliorer ce confort. Une piste d'amélioration en particulier est l'amélioration de la communication entre les personnes qui sont à bord. Aujourd'hui, quasiment tous les messages sont échangés par audio.

Une difficulté principale reste que plusieurs personnes parlent en même temps le système de communication est alors surchargé ce qui induit une grande fatigue sonore. Mais, également que des messages audios sont manqués, car ils ne sont pas entendus ou ne sont pas pris en compte à cause d'une surcharge cognitive. Les surcharges proviennent d'un trop-plein de messages externes (sol, avions, contrôleurs aériens...). Lorsqu'un message est urgent, la solution actuelle est de parler le plus fort, ce qui est très fatigant cognitivement.

Le constat que nous avons fait est que certaines informations, bien choisies, pourraient passer visuellement afin d'améliorer les interactions entre opérateurs pour l'échange d'information entre le cockpit et les systèmes de surveillance embarqués et d'explorer dans ce cadre les technologies de réalité augmentée couplées à des interactions gestuelles, la détection du regard ou de la posture.

ESTIA a fait une étude « Interaction Mission-Cockpit » (en sous-traitance pour Thales) depuis fin 2016 jusqu'en 2018 (en cours) :

- Définition du besoin : Capter le besoin auprès des opérationnels, Définir les concepts pour répondre à ce besoin, Participation à la synthèse des séances.

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

- Analyse des Interactions Système de Mission/Cockpit : Définition des interactions homme-système et homme-homme pour l'amélioration de la mission, Proposition de solutions (hors matériel) d'interaction.
- Élaboration du cahier des charges pour le démonstrateur : Participation à la définition système (matériel) des solutions préconisées ci-dessus et pour mettre en œuvre le démonstrateur par DMS-FR (Defence Mission System France).

Objectif

Conception et évaluation d'une interface de Réalité Augmentée intégrée dans le simulateur Thales — DMS-FR utilisant une approche multimodale (visuel + somesthésique).

Tâches envisagées :

- Étude du projet HUDLOWCOST
- Mise en place d'un scénario
- Définir les augmentations visuelles et somesthésiques
- Modélisation et maquettage
- Concevoir l'interface (précision nécessaire de la grille somesthésique, etc...)
- Réaliser l'interface
- Intégrer l'interface dans le simulateur DMS-FR
- Conception de protocoles d'évaluation en situation.
- Participation aux évaluations dans le simulateur DMS-FR
- Analyse des évaluations.

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

Compétences

Niveau : M2/Conception et évaluation des IHM/Conception orientée utilisateur/Pratique des technologies de RA, Mécatronique.

Rémunération

Stage/Mission : rémunération légale.

Employeur : ADERA

Lieu : Bidart/Biarritz (64)

Durée du stage : 6 mois.

Durée de la mission : entre 2 mois et 4 mois.

Début du stage/mission : Mars/Mai 2018.

À prévoir : Déplacements entre Bordeaux et Bidart (pris en charge).

Contacts

Gilles Guerrini et son équipe (Thales) : gilles.guerrini@fr.thalesgroup.com

N. Couture, Sébastien Bottecchia (ESTIA) : [n.couture, s.bottecchia]@estia.fr

Soutenance de thèse : Conception et évaluation de l'expérience utilisateur en environnement virtuel immersif

Chers Amis, Chers Collègues,

J'ai le plaisir et l'honneur de vous inviter à la soutenance publique de ma thèse de Doctorat, intitulée « **Conception et évaluation de l'expérience utilisateur en environnement virtuel immersif** », qui se déroulera le **Lundi 12 mars 2018 à 10h30**, à la salle "Auditorium" du **Laval Virtual Center**, Rue Marie Curie 53810 Changé.

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

La soutenance sera suivie d'un pot auquel vous êtes également conviés.

Katy Tcha-Tokey

Résumé

La réalité virtuelle, jusqu'alors réservée à des professionnels, poursuit son développement avec la mise sur le marché du grand public, de périphériques (e.g., Oculus) et d'applications (e.g., Star Wars : Jedi Challenges) dit « immersifs ». Pour autant, la littérature ne recense que peu de modèles et d'outils faisant référence à l'expérience utilisateur ou User eXperience (UX) en Environnement Virtuel Immersif (EVI), et les quelques modèles et outils existants ne considèrent pas l'ensemble des composants de l'UX. Cette thèse vise à proposer et valider un modèle holistique d'UX adapté aux EVI (objectif 1), à construire et valider un questionnaire d'UX opérationnalisant le modèle (objectif 2) et à utiliser le questionnaire validé dans le cadre d'une entreprise internationale, éditrice d'applications immersives dans le domaine ludo-éducatif (objectif 3). Le modèle « Immersive Virtual Experience Model » (IVEM) que nous proposons est multidimensionnel. En effet, il regroupe non seulement les facteurs intrinsèques à l'EVI (i.e., largeur du champ visuel, fréquence d'image, niveau d'interactivité, feedback du contenu 3D) et les facteurs propres à l'utilisateur (i.e., expérience précédente) impactant l'UX, mais aussi les composants caractérisant l'UX référencés dans la littérature (i.e., présence, immersion, engagement, flow, utilisabilité, compétences, émotions, conséquences de l'expérience, jugement, adoption de la technologie). Le modèle IVEM validé via cinq études expérimentales confirme les effets des facteurs sur les composants déjà identifiés dans la littérature et fait apparaître de nouvelles relations entre les composants jusqu'alors non démontrées. Notre questionnaire « Immersive Virtual Experience Questionnaire » (IVEQ) opérationnalise les dix composants de notre modèle, à travers des items provenant de questionnaires validés et répertoriés dans la littérature. Le questionnaire IVEQ validé à travers une étude expérimentale conduite sur 152 participants, est composé de 68 items : 9 items de présence, 3 items d'engagement, 5 items d'immersion, 10 items de flow, 11 items d'émotion, 6 items de compétence, 9 items de jugement, 8 items relatifs aux conséquences de l'expérience et 7 items concernant l'adoption de la technologie. Le questionnaire validé a été expérimenté chez un éditeur de solutions immersives, l'entreprise EON Reality, pour assister la conception de l'application ludo-éducatif King Tut VR2, qui mobilise deux périphériques de réalité virtuelle : le casque VRONE et la salle immersive iCube.

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

Composition du jury

Directeur et co-encadrants de thèse :

M. Olivier CHRISTMANN - Arts et Métiers ParisTech

Mme Emilie LOUP-ESCANDE - Université de Picardie Jules Verne

M. Simon RICHIR - Arts et Métiers ParisTech

Rapporteurs :

M. Cédric BUCHE - École Nationale d'Ingénieurs de Brest

M. Jean-Claude SAGOT - Université de Technologie de Belfort-Montbéliard

Examineurs :

M. Sylvain HAUDEGOND - Serre numérique, Université de Valenciennes

M. Jean-Pierre JESSEL - Université Toulouse III Paul Sabatier

RAPPEL : Prix de thèse 2018 du GdR Informatique géométrique et Graphique, Réalité virtuelle et Visualisation (IGRV)

Appel à Participation

Prix de thèse du GdR informatique géométrique et graphique,
réalité virtuelle et visualisation (IG-RV),
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

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 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

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).

GTAS - attention - nouvelle date - mardi 10 juillet 2018

Merci de noter le changement de date de la journée 2018 du GTAS Animation et Simulation du GdR IG-RV :
mardi 10 juillet 2018, de 10h à 17h, à 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/>



AFRV

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

Cette nouvelle date permet que la journée GTAS se déroule en conjonction avec le Symposium on Computer Animation, planifié récemment du 11 au 13 juillet à Paris.

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

Le programme de ces journées est en construction.

Merci de continuer à contacter le GdR IG-RV pour proposer tout thème que vous souhaiteriez présenter ou mettre en discussion.

Nous invitons également les encadrants à proposer aux doctorants et post-doctorants de partager leurs thèmes de recherche et/ou résultats lors de cette journée.

Journées inter-GT "Entraîner ses compétences motrices en Réalité Virtuelle"

Journées Inter-GT du

Groupement De Recherche « informatique Graphique et Réalité Virtuelle » GDR IGRV

Entraîner ses compétences motrices en Réalité Virtuelle

18 – 19 Avril, Rennes

<https://project.inria.fr/gtecmrv/>

Nous avons le plaisir de vous inviter aux Journées Inter-GT « Entraîner ses compétences motrices en Réalité Virtuelle », co-portées par les Groupe de Travail Animation et Simulation (GT AS) et Groupe de Travail Réalité Virtuelle (GT RV), à Rennes, les 18 et 19 avril 2018. C'est l'occasion de faire se rencontrer des acteurs académiques et industriels autour des questions de la formation à

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

des compétences motrices en utilisant la réalité virtuelle, dans différents domaines, comme l'apprentissage de gestes professionnels ou sportifs.

Entraîner des compétences motrices implique de capter précisément la performance de l'utilisateur, de la modéliser, et proposer des feedback multisensoriels pertinents en fonction de la tâche à réaliser. En RV, en plus des questions de présence et d'incarnation dans son avatar, il est nécessaire d'assurer le transfert des compétences acquises en réalité virtuelle vers une pratique réelle. Ceci pose de nombreux défis scientifiques qui nécessitent une approche pluridisciplinaire, associant les sciences du mouvement, les sciences du numérique et les sciences humaines et sociales.

Cette journée de travail a pour but de mener une réflexion pluridisciplinaire sur ces questions, en impliquant des scientifiques du GT AS pour les aspects capture, modélisation et simulation du geste, et du GT RV pour les aspects retours multisensoriels favorisant le transfert de compétences.

Questions scientifiques abordées :

- Capture et modélisation de la performance motrice, dans le cadre d'un apprentissage en environnement virtuel ;
- Evaluation assistée par ordinateur de la performance motrice dans une boucle d'apprentissage en environnement virtuel
- Perception et retours multisensoriels de sa performance : voir son corps, perception des interactions avec l'environnement...
- Expériences d'apprentissage moteur, avec transfert des compétences vers la pratique réelle

Les inscriptions (gratuites) sont dès à présent ouvertes sur le site web, jusqu'à 11 avril 2018. Les soumissions sont, elles aussi, ouvertes : les résumés devront être déposés avant le 28 mars 2018, à l'adresse suivante, en suivant les recommandations ici : <https://project.inria.fr/gtecmrv/>

Pour toute question : gt-ecmrv2018@inria.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/>

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

TechViz sur le salon The Work Truck Show à Indianapolis

Du 6 au 9 mars 2018, retrouvez TechViz spécialiste de la collaboration en réalité virtuelle, sur le salon The Work Truck Show à Indianapolis, sur le stand 5680 de Business France. A cette occasion sont prévues des démos live de modèles 3D issus du secteur de l'automobile, affichés instantanément dans un HTC Vive grâce à TechViz VR, logiciel de réalité virtuelle pour casques (HTC Vive, Oculus, Meta, StarVR, Windows Mixed Reality).

Programme des démos :

<https://www.techviz.net/the-work-truck-show>

TechViz fonctionne avec plus de 200 applications industrielles et permet d'afficher vos données 3D sur n'importe quel système immersif en temps réel, sans conversion de donnée.

Découvrir TechViz Collaborative : <https://www.techviz.net/fr/collaborative>

En savoir plus sur TechViz : www.techviz.net

Stage - Évaluation des possibilités en réalité augmentée du casque RA Microsoft Hololens

L'IRFM, institut de recherche sur la fusion par confinement magnétique, dispose d'une plateforme de réalité virtuelle qui permet de mener des études d'intégration mécanique, de maintenance et d'accessibilité humaine. Dans le cadre d'une tâche de maintenance, le travail demandé est d'évaluer les possibilités offertes par la réalité augmentée, en particulier avec le Microsoft Hololens. Les aspects utilisation sur chantier, et stabilité de la co-localisation sont importants durant les tâches de maintenance. L'étudiant disposera d'un environnement virtuel, d'une maquette réelle et d'une tâche d'assemblage à réaliser. L'objectif est d'apporter des informations à l'opérateur afin de faciliter un travail jugé difficile d'accès et de visibilité. L'étudiant devra disposer de compétences en programmation C# et en modélisation. Des connaissances en Unity seraient un plus. La réalité augmentée étant un domaine récent, les possibilités à explorer sont très larges. L'étudiant devra être proactif et dynamique.

Plus d'informations ici... [http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/02/BATAL Évaluation-des-possibilités-en-réalité-augmentée-du-casque-RA-Microsoft-Hololens.pdf](http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/02/BATAL_Evaluation-des-possibilités-en-réalité-augmentée-du-casque-RA-Microsoft-Hololens.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/>

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



AFRV

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

Stage - Création d'un environnement du tokamak WEST pour interaction et visualisation sur écran stéréoscopique

L'IRFM, institut de recherche sur la fusion par confinement magnétique, dispose d'une plateforme de réalité virtuelle qui permet de mener des études d'intégration mécanique, de maintenance et d'accessibilité humaine. L'institut entre en phase d'exploitation de son Tokamak WEST. Le travail demandé est de modéliser (à partir de données CAO et de modèles 3D à créer) le Tokamak WEST et son environnement. Ce modèle sera ensuite intégré dans Unity afin de naviguer et d'interagir. L'interface envisagée est la caméra Kinect pour l'interaction et un écran stéréoscopique pour la visualisation. Il est aussi envisageable de porter cette simulation sous Oculus ou HTC Vive. L'étudiant devra disposer de compétences en programmation C# et en modélisation. Des connaissances en Unity seraient un plus.

Plus d'informations ici... http://www.af-rv.fr/wp-content/uploads/2018/02/GAZZOTTI_Création-dun-environnement-du-tokamak-WEST-pour-interaction-et-visualisation-sur-écran-stéréoscopique.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/>

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