

Prénom : Sébastien

Nom : Thon

Liste de Publications 2009-2013 :

Xavier HEURTEBISE, Sébastien THON, "A repartition structure for collision detection and deformation of discrete objets based on 3D wavelets" , in : International Journal of Computer Information Systems and Industrial Management Applications, IJCISIM, Vol. 3, pp. 568-577, juin 2011

Xavier HEURTEBISE, Sébastien THON, "A repartition structure for virtual sculpture of very large multiresolution volume datasets" , in : Computer Graphics & Geometry, Vol. 12 (1), pp. 52-70, décembre 2010

Liste de Communications 2009-2013 :

Sébastien THON, Céline SALVETAT, Dominique SERENA, Françoise LACOTTE, "Flying a drone in a museum - an augmented-reality cultural serious game in Provence", Digital Heritage 2013, Marseille, octobre 2013 (à paraître)

Sébastien THON, Céline SALVETAT, "Vol sans effraction : un serious game de médiation culturelle en réalité augmentée", CRIUT 2013, Corte, juin 2013

Sébastien THON, Céline SALVETAT, "Un jeu en réalité augmentée au service de la médiation culturelle", ArtGame 2013, Montpellier, novembre 2013 (à paraître)

Xavier HEURTEBISE, Sébastien THON, "A repartition structure for collision detection and deformation of discrete objects based on 3D wavelets" , IADIS Computer Graphics, Visualization, Computer Vision and Image Processing 2010 (CGVCVIP 2010), Freiburg, Germany, juin 2010

Mireille LOUP, Sébastien THON, "Nocturnes ou les garçons perdus, création interactive sur iPad" , Observatoire des pratiques de création de l'image numérique, Vol. 1, pp. 156-163, octobre 2011

Xavier HEURTEBISE, Sébastien THON, "Une structure de répartition pour la sculpture virtuelle d'objets discrets définis par ondelettes 3D" , GTMG 2011, Groupe de Travail en Modélisation Géométrique 2011, pp. 41-50, mars 2011

Participations GDR, plateforme technologiques, autres ... :

Projet « Vol sans Effraction », labellisé Marseille-Provence 2013, réalisé avec la Plateforme Technologique PRISM pour le musée Arlaten d'Arles <http://2013.arles.fr/programme/vol-sans-effraction.php> (2013)

Participation au groupe de recherche Informatique Mathématique (GDR IM) et au Groupe de Travail en Modélisation Géométrique (GTMG) qui en fait partie.

Participation à l'organisation des journées du GTMG en 2013 à Marseille.

Collaborations (nationales et/ou internationales) avec d'autres laboratoires de Recherche :

Collaboration avec le laboratoire Culture & Communication de l'Université d'Avignon sur le serious game « Vol sans effraction » pour le musée Arlaten d'Arles (2013).

Collaboration avec le laboratoire XLIM de Limoges, sur la modélisation et l'animation temps réel de scènes sous-marines. Co-encadrement avec le Pr Ghazanfarpour de la thèse de Yann Coulais (2003-2007).