

# Imagina 2010 : zoom sur le relief

Si Imagina est bel et bien devenu un salon dédié aux multiples applications de l'image de synthèse bien en dehors du contexte de l'audiovisuel, cette édition 2010, qui s'est déroulée à Monaco du 3 au 5 février dernier, a su attirer en masse des professionnels de notre secteur lors du cycle de conférences Media & Entertainment.



© Imagina

Image extraite du superbe film *The Third & The Seventh*, réalisé, produit et postproduit par l'Espagnol Alex Roman qui a remporté le prix Animation Technique, Architecture & Urbanisme

Cette année axée sur le thème du relief, la journée du jeudi a réservé aux participants son lot de premières mondiales. L'événement phare de cette édition fut sans aucun doute la « conférence Avatar ». Laquelle réunissait, pour la première fois après la sortie du film, deux représentants clé des équipes du long métrage et du jeu vidéo pour un *making of* présentant les enjeux de la production en stéréoscopie, du transfert d'assets et du

tournage virtuel. Cette conférence a malheureusement été victime de son succès, puisque bon nombre de visiteurs ont dû rester à la porte, la salle étant archi-comble...

La présentation d'*Avatar* a été précédée d'une intervention de Fabien Roth, Senior Marketing Manager (TV) chez Panasonic, qui nous a dévoilé la future ligne de produits de création et de diffusion de contenu stéréoscopique du fabricant. Il s'agit, entre autres, d'un caméscope 3D

professionnel avec zoom intégré et enregistrement sur carte, d'un coût de \$20 000. Panasonic annonce en outre la commercialisation dans les prochains mois de téléviseurs 3D avec lunettes actives à un coût légèrement supérieur aux téléviseurs HD actuels.

## Faites des films en relief !

La présentation de Fabien Roth a donné le ton pour le reste de la journée de conférences : l'image relief est bien là, c'est une réalité de production et une nouvelle dimension accessible à tous grâce à des outils peu chers et de plus en plus simples d'utilisation. Même discours chez Nvidia l'après-midi avec Jean-Marc Ludwig, Media et Entertainment Manager, qui a présenté la solution de lunettes et de cartes pour la stéréoscopie. Là encore, une solution peu coûteuse et simple à mettre en place, qui permet dès aujourd'hui de jouer à un très grand nombre de jeux vidéos en relief, ainsi que de visualiser des films en relief sur son PC.

C'est sans aucun doute Bernard Mendiburu (*Digital Stereographer*, infographiste et auteur du livre *3D Movie Making*) qui a enfoncé le clou d'une manière définitive en présentant une conférence hors du commun. Grâce à la complicité de Philippe Gérard, cofondateur de 3DLi-zed, ainsi que de Matthieu Zinglé de Decipro qui assurait la projection relief, Bernard Mendiburu a effectué sa conférence en direct de Los Angeles par Skype et en relief ! Il a démontré qu'aujourd'hui n'importe qui pouvait faire de la stéréoscopie avec un matériel ultra léger (deux webcams, un ordinateur portable, etc.) pour seulement quelques centaines d'euros, puis de diffuser sa création à travers le monde grâce à YouTube 3D. Cette diffusion par Skype constituait à la fois une prouesse technique et une première mondiale. Au grand étonnement du public, malgré une image très compressée,



© Imagina

Xavier Rang (Ubisoft) et Nolan Murtha (Lightstorm) ont fait salle comble en présentant une conférence exclusive sur le travail effectué sur *Avatar* (le film) et *Avatar* (le jeu).



pouvait être une expérience désagréable si certaines règles de base n'étaient pas connues et appliquées. Par exemple, les amorces en avant-plan courantes en cinéma traditionnel doivent être utilisées avec précaution dans le cinéma en relief.

### Contemplation et action

Alors que nous avons tendance à imaginer le relief comme un effet très dynamique et qui va rajouter à l'action, Philippe Gérard voit son utilisation d'une manière encore plus efficace dans des scènes légèrement contemplatives qui donnent l'occasion de s'immerger dans un environnement ou une atmosphère. Sa position était d'ailleurs confirmée par les images d'Avatar, qui privilégie un relief assez doux avec beaucoup d'atmosphère et peu d'effets de jaillissement.

Pascal Hérol, fondateur de Duran Duboi et aujourd'hui de Studio Delacave, a quant à lui choisi une approche différente pour son nouveau long métrage d'animation mettant en scène les aventures d'une Cendrillon au Far West. Avec trucidance et enthousiasme, il nous a expliqué comment il avait, au contraire, cherché à créer un film à l'esprit cartoon et avec beaucoup d'action qui puisse permettre un montage serré, tout en créant un relief fort et sans mettre mal à l'aise les spectateurs. Les images projetées ont montré sans équivoque que le pari était totalement réussi et, comme nous l'a confié après coup Philippe Gérard, « ce qui est très intéressant dans ce travail, c'est que Pascal Hérol a créé des images très dynamiques avec un rythme soutenu mais qui, sous ce côté apparemment trépidant, gère

L'Imagina Award du Meilleur Court Métrage a été attribué à *Lost and Found*, un petit bijou de 24 minutes réalisé par Philip Hunt, produit par Studio AKA Ltd et distribué par E1 Entertainment.

la vidéo de Skype donnait une excellente sensation de relief. L'enthousiasme débordant de Bernard Mendiburu a, de plus, largement compensé son absence physique à Imagina. Pour lui, la démarche à avoir aujourd'hui est simple : « Achetez un matériel peu coûteux, faites des films en relief qui seront probablement bourrés d'erreurs; en apprenant de ces erreurs, vous progresserez rapidement ! »

À propos « d'erreurs », Philippe Gérard nous a présentée dans son intervention un condensé des règles de la grammaire visuelle de la stéréoscopie. Avec une présentation PowerPoint en relief, il a projeté plusieurs exemples et contre-exemples et démontré à quel point le relief



Vous pourrez prochainement retrouver les conférences d'Imagina sur le site internet [www.onlinetvfrance.net](http://www.onlinetvfrance.net).

GRUPE AMP VISUAL TV

## Nous avons les moyens de vos idées...

... nous avons aussi  
des idées pour vos moyens !

Cars régie SD et HD - régies flight case SD et HD -  
plateaux TV de 75 à 1000 m<sup>2</sup> - prestations HF -  
tournages 3D relief - stations d'encodage -  
transmissions IP - web TV

Tournages télévisés multicaméras



Plateaux TV

RIVEGAUCHE  
LES STUDIOS



LES LILAS  
LE STUDIO

STUDIO GABRIEL  
PARIS

LES STUDIOS  
PARIS-SUD

Transmissions IP - streaming - Web tv



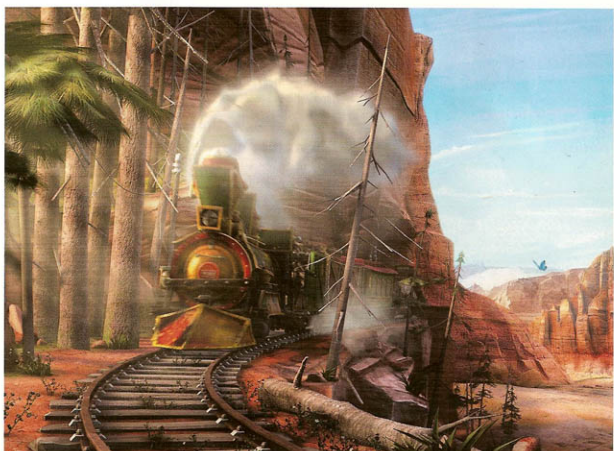
+33 (0)1 46 88 88 88 [www.amp.tv](http://www.amp.tv)  
+33 (0)1 46 88 11 11 [www.visualtv.com](http://www.visualtv.com)

en fait la grammaire 3D avec beaucoup de douceur. Les effets de jaillissement sont parfaitement maîtrisés et même si la caméra fait des mouvements rapides, c'est l'arrière-plan qui bouge à grande vitesse, alors que le sujet principal se déplace peu dans l'image, etc. On a donc bien un sentiment d'énergie, sans pour autant malmener le spectateur.»

Pascal Hérold nous a également présenté en détail son mode de production. Lassé de la postproduction traditionnelle et de ses temps de rendu infinis, il a mis au point un outil de production et de gestion des données basé sur un moteur de rendu temps réel. Le résultat est particulièrement impressionnant et permet au réalisateur une interaction directe avec les graphistes. Ce qui confère, bien entendu, beaucoup plus de souplesse à la production de dessins animés en images de synthèse. Une fois une séquence terminée dans le moteur de rendu temps réel, le rendu définitif, qui est d'une très belle qualité, prend environ une minute par image !

### Transfert de compétences

Ces conférences techniques ont démontré que non seulement le relief était accessible à tous, mais que, plus que jamais, les compétences des médias étaient transférables à tous les autres domaines utilisant l'image de synthèse. C'était également le credo de Nolan Murtha, Digital Effects Supervisor chez Lightstorm Entertainment et un des col-



Pascal Hérold, réalisateur et fondateur du Studio Delacave a présenté des images très réussies de son nouveau long métrage en relief Cendrillon, réalisé à l'aide d'un moteur de rendu temps réel spécialement adapté aux besoins de la production.

laborateurs clé de James Cameron. Nolan Murtha a réitéré à de nombreuses reprises son intérêt pour l'architecture et l'utilisation des technologies développées pour Avatar dans d'autres champs d'application de la cinéma. Avec Xavier Rang, chef de projet animation chez Ubisoft sur le jeu Avatar, il a expliqué comment le transfert d'assets 3D entre les équipes jeu et cinéma

avait joué un rôle clé dans l'élaboration des deux projets. « James Cameron nous a offert une possibilité d'interaction et de collaboration comme cela n'avait jamais été possible auparavant dans l'histoire du cinéma et du jeu vidéo, a souligné Xavier Rang. Nous avons non seulement eu accès à de nombreuses données, mais également aux compétences des artistes de l'équipe ciné-

ma qui ont spécialement dessiné pour nous des concepts pour le jeu vidéo. Ils nous ont conseillé sur l'animation des personnages ou monté des bandes-annonces à partir des images du jeu. À l'inverse, nous avons été très fiers de voir James Cameron enthousiasmé par certains de nos concepts jusqu'à les réutiliser dans le film. »

Au final, s'il est une image qui résume particulièrement bien cet Imagina 2010 et son esprit de convergence des métiers, c'est sans aucun doute le magnifique film d'Alex Roman *The Third & The Seventh*, lauréat de l'Imagina Awards pour la meilleure Animation Technique en Architecture & Urbanisme. Ce film, qui met en scène certaines des plus grandes œuvres de l'architecture mondiale contemporaine, a été réalisé tout en 3D par une seule personne, sur une période de seize mois. Mêlant architecture et véritable narration cinématographique, il montre avec force que le film institutionnel peut être d'une poésie et d'une beauté tout à fait rares. Espérons que cette tendance continuera à s'affirmer dans les prochaines éditions d'Imagina.

Michel Deportes

## Les gagnants des Imagina Awards

Design & Communication - Industrie  
Audemars Piguet Corporate  
Le Truc (Suisse)

Meilleure Simulation en Temps Réel - Industrie  
CryEngine 3 :  
Beauty Speed Interaction  
Crytek (Allemagne)

Animation Technique - Architecture & Urbanisme  
*The Third & The Seventh*  
Alex Roman (Espagne)

Film de Communication - Architecture & Urbanisme  
Why  
Artefactorylab (FR)

Film de Promotion & Communication - Paysage & Aménagement du Territoire  
Aéroport International d'Abidjan : 2010-2035  
3D WEAVE (FR)

Meilleure Maquette Territoriale 3D (ex-aequo)  
Pays de Montbéliard : Simulation de la Rupture d'un Barrage  
Virtual City (FR)  
SIG 3D comme Outil de Simulation  
HEPIA - University of Applied Sciences Western (Suisse)

Clip Vidéo  
Fuck You - Lily Allen  
Frenzy Paris / Firm Studio (FR)

Ecoles & Universités  
Get Out  
C. Boisson, J. Fourvel, P. Han-Kwan, T. Reinartz, F. Roche - ESMA (FR)

Court-Métrage  
Lost and Found  
Philip Hunt / Studio AKA Ltd (R-U)

Publicité  
Scrabble « Sumo »  
I. Dakeva et C. Dozier / Wizz (FR)

Effets Spéciaux  
*Where The Wild Things Are*  
Framestore (R-U) / Warner Bros

Prix spécial  
Avatar  
James Cameron / 20<sup>th</sup> Century Fox