

Le grand virage de 2007

L'année qui vient de s'écouler représente une année pivot pour le cinéma 3D relief qui rejoint désormais l'économie de l'Entertainment. Dans le sillon de la Paramount, Disney, Dreamworks ou encore la Columbia envisagent désormais le relief comme un moyen des plus pertinents pour attirer les spectateurs dans les salles de cinéma mais aussi, à terme, pour gagner de nouveaux publics et de nouveaux marchés...

> **Mardi 3 juin** // 10h00 - 12h00

Captation 3-D de spectacle vivant, les clés de la réussite

Si les longs-métrages de fiction font à ce jour principalement l'objet d'une production en images de synthèse, la captation de spectacle vivant (concerts, sport, défilés de mode ...) représente un marché qui intéresse bel et bien les producteurs. Ainsi, fin 2007, les studios Disney se lançaient-ils dans le tournage 3D d'un concert de la chanteuse Hannah Montana, dans le sillon du concert U23D distribué par National Geographic et produit par 3ality. La captation de spectacles vivants en 3D représente une opportunité économique pour les producteurs, les distributeurs et les exploitants qui voient s'entrouvrir la voie de la diffusion de contenus alternatifs dans les salles de cinéma numériques.

- *Comment préparer son tournage*
- *Pré production, les bons usages.*
- *Le choix des caméras, le choix des équipes techniques.*
- *Vers des cars vidéo spécialisés 3-D*
- *Cohérence des supports avec une ambition de qualité*
- *De la salle spécialisée à l'exploitation grand public*
- *Du format DV à la Super Haute Définition*

> **Mardi 3 juin** // 14h00 - 14h45

Présentation de l'étude de Screen Digest The Business Case for Digital 3D Cinema Exhibition

Réalisée par **Screen Digest**, cabinet d'études spécialisé dans les médias, **The Business Case for Digital 3D Cinema Exhibition** analyse le marché du cinéma 3D en se basant sur les résultats du box office des principaux films sortis à ce jour. Si aujourd'hui, le parc de salles 3D reste encore peu développé, en particulier en Europe, l'essor de l'économie attachée au relief tend à démontrer la maturité du marché, notamment en termes de revenus pour les exploitants...

> **Mardi 3 juin** // 15h00 - 16h30

Quel pipeline pour la postproduction 3-D ?

La 3-D nécessite des moyens de postproduction en corrélation avec ses spécificités or les outils dédiés sont encore rares. Quelles sont leurs caractéristiques et comment peut-on les utiliser pour la conformation, pour la création d'effets spéciaux ou pour l'étalonnage. Quel workflow mettre en place ? Quels sont les impératifs techniques à respecter, notamment concernant la production d'effets spéciaux en relief ? Quelles sont les technologies disponibles en matière de mastérisation 3D d'images 2D ? Des sociétés leaders sur ce marché apportent leurs réponses à ces problématiques.

- *Quels outils, quel workflow pour la postproduction 3-D ?*
- *Outils dédiés ou logiciels standards ?*
- *La conformation 3-D ou montage on-line 3-D ?*
- *La prise en charge de l'étalonnage 3-D*
- *Les effets spéciaux spécifiques à la 3D en production.*

> **Mardi 3 juin** // 17h00 - 18h00

Case Study : La postproduction d'un long métrage

Etude de cas de la postproduction d'un long-métrage 3-D avec des membres de l'équipe.

> **Mercredi 4 Juin** // 10h00 - 12h00

TV 3D : les projets de demain

La 3-D représente la prochaine évolution de l'image TV. Les futurs formats et standards prévoient déjà de diffuser des images stéréoscopiques, on entend même parler de label «3D ready». Les avancées dans le domaine de l'optique et de l'informatique permettent d'envisager de nouvelles applications pour tous types de marchés et pas uniquement celui du divertissement. Les laboratoires travaillent également sur des algorithmes capables de convertir automatiquement la 2D en 3D !

- *La 3D et l'affichage dynamique*
- *3D-MPEG-4 environnement*
- *Modélisation 3D automatique*
- *Digital Holography*

> **Mercredi 4 juin //** 14h00 - 14h45

3-D et mobiles, quels marchés ?

Des lunettes ultralégères pour consulter ses contenus audiovisuels en mode immersif, un téléphone mobile, des baladeurs multimédias pour visualiser des programmes 3-D avec un écran autostéréoscopique : autant de perspectives d'avenir envisagées par le marché de la 3-D mobile. Opérateurs et chercheurs font un point sur les applications de demain et leurs usages.

- *Les projets des opérateurs*
- *Quels débouchés, quels marchés ?*
- *Les prototypes des constructeurs*
- *Quels contenus ?*

> **Mercredi 4 juin //** 15h00 - 16h30

Exploitation 3D, solutions et retours d'expériences

Aujourd'hui, pour les exploitants, la 3D représente un atout décisionnel dans la transition vers le numérique. Plusieurs acteurs européens livrent leur retour d'expériences: une occasion de faire un point sur la situation et de développer des perspectives liées aux métiers de la diffusion...

- *Point de vue de 3 exploitants européens*
- *Quelle communication autour du relief pour le grand public*
- *La 3-D pour développer son chiffre d'affaires*
- *Actualités sur le marché aux Etats-Unis, Asie, Europe,...*

> **Mercredi 4 juin //** 17h00 - 18h00

La production 3-D, quelle écriture, quels contenus, quels coûts ?

Pour tirer pleinement partie de la stéréoscopie, il faut penser 3-D et respecter certains principes d'écriture. Quels sont les différences et les pièges à éviter? Comment peut-on budgéter sereinement une production 3D alors qu'aujourd'hui chaque projet relève d'une démarche artisanale ? Cette conférence propose une analyse développée sous le prisme de la chaîne de production logistique et financière.

- *Comment la 3-D modifie l'écriture d'un film ?*
- *Peut-on tout faire en 3D ?*
- *Créer quoi, pour qui et comment ?*
- *Quels sont les postes de dépense*
- *Du tournage à la création des masters, quel surcout ?*
- *Comment produire en relief un film d'animation ?*
- *Un nouveau langage, adapté ou entièrement restructuré ?*

> **Jeudi 5 juin //** 10h00 - 12h00

Mastering et diffusion en salles : à la recherche d'une normalisation

L'absence de normalisation représente actuellement le talon d'Achille de la projection 3-D en salles. Il devient désormais incontournable de créer un cadre pour faciliter le

déploiement de la stéréoscopie. Sur quelles bases, pourrait-il exister, à terme, une spécificité européenne et française ?

*Vers une normalisation des masters numériques ?
Quel partenariat entre les Etats-Unis et l'Europe ?
Codage et cryptage contre piratage
Circulation et protection des œuvres
Les offres des constructeurs*

> **Jeudi 5 juin //** 14h00 - 14h45

Bientôt une diffusion 3-D à la maison ...

Aux Etats-Unis, certains constructeurs vendent, dès à présent, des téléviseurs sous le label 3-D ready. Des films 3-D DVD ou encore des jeux sont d'ores et déjà disponibles en relief, notamment grâce à la technologie de lunettes actives. D'autres industriels font le choix d'écrans 3-D ne nécessitant pas de lunettes. A quand un marché de masse ?

*Quels sont les technologies et le calendrier de commercialisation des produits ?
Comment imaginer la diffusion Home Cinéma 3D ?
Quel cahier des charges pour les produits grand public ?*

> **Jeudi 5 juin //** 15h00 - 16h30

Affichage 3-D & nouvelle communication visuelle

Comment les écrans 3D peuvent être un nouveau support efficace pour la communication visuelle ? Quels sont les réseaux de développement potentiels, les cibles et les territoires de communication en priorité concernés ?

*L'affichage dynamique en 3-D
La 3D volumique
Quelles applications pour la muséographie, pour les points de vente
La prise de vue multipoints*

> **Jeudi 5 juin //** 17h00 - 18h00

Quelle visualisation 3-D pour l'image scientifique ?

Comment l'imagerie scientifique peut-elle tirer partie de la 3-D pour enrichir la visualisation. Quels sont les secteurs les plus consommateurs d'images relief, quelles sont les applications et les outils appropriés.

*Vers des environnements haptiques ?
Comment les nouveaux outils 3D peuvent aider à la décision
Urbanisme et architecture
Les univers sonores 3-D*