



## **Contenu Conférences Dimension 3 expo 2009**

### **Mardi 2 juin**

9h45/11h00

#### **Nouveautés en prises de vues - Part 1**

Les outils choisis pour un tournage 3D doivent être adaptés au projet de captation, qu'il s'agisse de modules recevant des caméras numériques standards ou de systèmes de prise de vues compacts entièrement dédiés à la prise de vues 3D. Cette conférence (en 2 parties ) s'intéresse ici aux dispositifs techniques qui utilisent des caméras traditionnelles et aux outils et méthodes de corrections sur le tournage.

- Panorama des systèmes
- Les nouveautés en prises de vue stéréo
- Les essais en 3D
- Correction en temps réel sur le tournage

Kommer Klein (Belg.) > Stéréographe

Alain Derobe ( Fr.) > Stéréographe

Florian Maier (All.) > P+S Technik

Robert Hedinger ( Suisse) > Swiss Rig

Frederik Zilly (All.) > Fraunhofer Institute

11h15/12h30

#### **Nouveautés en prises de vues - Part 2**

Cette seconde conférence propose un focus sur les caméras conçues spécifiquement pour la 3D. Elle aborde aussi les problématiques en terme de machinerie et de préparation des éléments avant la postproduction. Le tournage pour la diffusion en autostéréoscopie ne sera pas oublié...

- La nouvelle génération de caméra 3D

- Comment adapter la machinerie aux contraintes de la 3D
- La prise de vue en multi-vue

Thierry Borel (Fr.) > Thomson

Yves Pupulin ( Fr.) > Binocle

Jason Goodman (Etats-Unis) > 21st Century 3D

Peter Wilson (Angl. ) > HDDC

14h00/15h30

### **Les nouveaux écrans 3D**

Les contenus relief investissent différents espaces, salle de cinéma, écran de télévision et bientôt écrans des terminaux mobiles. Cette année, de nouveaux écrans autostéréoscopiques ainsi que des procédés holographiques et 3D mobile prometteurs apparaissent. Nous ferons un tour d'horizon de ces nouveaux produits et les nouvelles technologies qui enrichissent l'expérience audiovisuelle

- Où en sont les problématiques de normalisation ?
- A quand de la 3DTV sur des téléphones ?
- Quelles typologies de contenus ?

Atanas Gotchev ( Finlande ) > Tempere University of Technology

Chris Ward (Etats-Unis) > Lightspeed Design

Ralf Tanger (All.) > Fraunhofer Institute

16h30/17h45

### **Communication, Pub & 3D**

Les marchés de la communication et de la publicité voient en la 3D un moyen de donner à l'image une nouvelle valeur et de gagner de nouveaux clients. Film 3D pour les salles de cinéma, communication et digital signage sur les lieux de vente avec des écrans autostéréoscopiques. Ces nouveaux champs d'applications sont des pistes à explorer, et doivent prendre en compte une nouvelle écriture, et de nouveaux concepts marketing.

- Comment penser l'image pour des écrans autostéréoscopiques
- Comment valoriser la 3D
- La pub 3D dans la salle de cinéma

Didier Debons (Fr.) > 3DTV Solutions

Daniel Pierret (Fr.) > DPLenticular

James Stewart ( Canada ) > Geneva Film

Dominique Rigaud (Fr.) > R2D1

Lionel Fages ( Fr.) > Cube Creative

Gilles Marcellier (Fr.) > Alioscopy

18h00/18h30

### **Master Class**

Les masters class sont des conférences qui permettent de présenter la conception d'un programme 3D qui sera notamment diffusée dans le cadre du Festival.

### **Mercredi 3 juin**

9h45/11h00

#### **La conversion 2D/3D, 3D/Multivues : où en sommes nous ?**

La conversion de contenus représente une opportunité marketing pour apporter une seconde jeunesse à certains contenus 2D. C'est aussi parfois une méthode adoptée pour régler des problèmes qui peuvent apparaître lors de tournages 3D... La conversion de contenus stéréoscopiques pour des applications multivues, l'un des pistes pour fabriquer des programmes adaptés aux écrans autostéréoscopiques, fait son entrée sur ce marché...

- Quelles sont les nouveautés, les services innovants de conversion ?
- Quelles sont les recherches actuelles en terme de développement ?
- Automatiser la conversion

Neil B. Feldman ( Etats-Unis ) > InThree

Greg Passmore ( Etats-Unis ) > Passmorelabs

Carlos Vasquez ( Canada ) > Université CRC

Philippe Gerard ( Fr. ) > 3DLized

11h15/12h30

### **Améliorer son workflow de postproduction - Part 1 - Prise de vues réelles**

La postproduction 3D de prises de vues réelles impose des contraintes techniques plus lourdes que celles d'une filière traditionnelle. Il est difficile, par exemple, de truquer des plans 3D dans un espace de visualisation 2D. La conformation et l'étalonnage sont différents... Il est nécessaire trouver de nouveaux workflow et de nouveaux outils adaptés.

- Etalonnage et conformation 3D
- Comment vérifier ses images 3D en postproduction
- Un nouvel espace de compositing
- Vers une double postproduction 2D & 3D

Vincent Maza ( Etats-Unis ) > Avid

Patrick Palmer ( All. ) > Iridas

Simon Robinson (Angl.) > The Foundry,

Daniel Esperanssa (Etats-Unis) > Assimilate

14h00/15h30

### **Améliorer son workflow pour l'animation 3D - Part 2 - CGI**

La création de contenus stéréo en images de synthèse (CGI) nécessite une adaptation des outils existants ou le développement de nouveaux outils. Les délais de fabrication doivent être optimisés pour garantir une efficacité technologique et économique. L'écriture cinématographique doit également être réinventée...

- Comment visualiser ses images 3D
- Des moteurs 3D temps réel

- Optimiser la chaîne de fabrication
- Adapter la 3D pour différents écrans

Alexander Lentjes ( Angl.)> 3D Revolution

Cyril Corvasier ( Fr.)> Mercenaries Engineering

Pierre Augeard (Fr.) > Delacave

Marc Miance (Fr.) > Attitude Studio

Christophe Archambault (Fr.) >Teamto

16h30/17h45

### **3D, de la prise de vues multi-caméras à la diffusion**

Les événements sportifs mais également les spectacles musicaux représentent des opportunités pour l'essor de la production de contenus 3D. Ces programmes peuvent être diffusés dans des salles de cinéma ou des lieux de loisirs. Leur captation exige-t-elle des compromis sur la mise en scène et la technique ? Ces programmes peuvent-ils trouver des débouchés pour des applications de 3D à la maison ?

- Quels sont les outils adaptés pour la prise de vues multi-caméras ?
- Quelles sont les contraintes de réalisation
- Les prochains événements en 3D ?
- Retour d'expérience
- La transmission et les liaisons de contribution

Olivier Milliez-Lacroix (Fr.) > Eutelsat

James Gant ( Angl. ) > Inition

Nicolas Routhier ( Canada) > Sensio

Brian Lenz (Angl.) > BskyB

Philippe Delbary ( Fr. ) > Orange

18h00/18h30

### **Master Class**

Les masters class sont des conférences qui permettent de présenter la conception d'un programme 3D qui sera notamment diffusée dans le cadre du Festival.

### **Jeudi 5 juin**

9h45/11h00

### **De nouvelles images au service de l'entertainment et de la muséographie**

La 3D, la réalité augmentée, la réalité virtuelle sont aujourd'hui utilisées sur les espaces interactifs, muséographiques ou les parcs à thèmes. Comment des applications à l'origine scientifiques sont adaptées aux marchés du divertissement. Quels seront les prochains débouchés pour ces applications. Quelle seront prochains contenus qui feront leur entrée dans les espaces de loisirs ( Imax, 4D, ... ) ?

- La 3D, et la réalité virtuelle
- La production grand format
- Vers de nouveaux dispositifs muséographiques

Josef Kluger (All. ) > Kuk Film production

Esther Schärer (CH ) > Biorium

Yannick Violin (Fr.) > Nayade

Phil Streater (All.) > PLS

11h15/12h30

### **Vers le Home Cinéma 3D**

Alors que la 3D envahit le grand écran, les contenus 3D frappent à la porte des foyers. Deux tendances se distinguent : blu-Ray 3D et diffusion IP. Dans le cadre de la 3D disponible sur supports enregistrés, les industriels et les grands studios ont annoncé la possibilité de développer rapidement ce nouveau marché. Néanmoins il subsiste des interrogations sur la normalisation. La diffusion IP offre pour sa part l'avantage de la rapidité de

déploiement...Reste à définir l'offre et le modèle économique, et les canaux de diffusion, Satellite, IP, VOD ?

- Quels canaux de diffusion pour des contenus 3D ?
- Doit-on normaliser le Home 3D ?
- Quelle perspective en Europe ?

Luc St Elie ( Fr. ) > Panasonic

Guido Voltolina (Etats-Unis) > Dolby

Nicolas Routhier( Canada) > Sensio

Angelo d'Alessio ( Italy ) > SMPTE

Svend B Sorensen ( Suède ) > Color Code

14h00/15h30

### **Bilan et perspective pour la projection cinéma 3D**

Le cinéma reste la première vitrine de la production 3D. Le rythme de sortie des films 3D s'accélère. Comment ce volume de films peut s'accorder avec l'exploitation européenne ? Quelles sont les tendances actuelles, les nouveaux marchés et les premiers retours d'exploitation ? Le marché publicitaire s'intéresse à la publicité en salle 3D : quelles perspectives à court et moyen termes ?

- Il y a-t-il une normalisation possible sur les masters 3D ?
- La guerre des lunettes ?
- Quels sont les contenus alternatifs pour les salles de cinéma ?
- Sous-titrage & 3D

Doremi Cinéma ( Fr.) > Patrick Zuccheta

Tommaso Vergallo (Fr.) > Digimage Cinema

Pascal Gervais ( Fr. ) > Christie

Julian Stanford (Angl.) > Imax

Ami Dror ( Slov. ) > Xpand

16h30/17h45

### **Les nouveaux marchés du jeu vidéo 3D**

Pour jouer de manière qualitative sur leur PC, les gamers doivent aujourd'hui investir dans les cartes, écrans et périphériques adaptés. Comment les fabricants de consoles vont se positionner sur le marché de la 3D relief ? Quelle valeur ajoutée apporte la 3D et quels sont les jeux disponibles sur le marché ? A cette occasion Neil Schneider, président de MTBS, le plus large site web sur les jeux 3D, viendra présenter l'initiative U-DECIDE, une étude qui analyse les demandes et comportements des joueurs sur des environnements 3D.

- Qu'est ce qu'un bon jeu 3D ?
- Quels équipements pour les joueurs ?
- Les prévisions de développement

MTBS ( Canada ) > Neil Schneider

David Cole ( Etats-Unis ) > Next 3D

Jon Peddie (Etats-Unis) > Jon Peddie Research

David Chechelashvili > (Etats-Unis) > Iz3D

18h00/18h30

### **Master Class**

Les masters class sont des conférences qui permettent de présenter la conception d'un programme 3D qui sera notamment diffusée dans le cadre du Festival.