



## Rencontres Animation Développement Innovation Edition 2020

### Synthèse

Cette édition 2020 des RADI a été placée sous le signe des évolutions technologiques et de l'agilité technique des studios d'animation, qui leur ont permis de résister à la crise sanitaire, et de l'Open Source qui gagne du terrain en production.

#### **Le Futur au présent**

Sébastien Deguy, Vice-Président d'Adobe en charge de la partie 3D et technologie immersive, a apporté, lors de la keynote d'ouverture, sa vision des évolutions technologiques sur le secteur. L'animation va faire appel à des nouvelles technologies : animation procédurale, techniques de codage d'algorithmes complexes, interfaces graphiques simplifiées permettant aux graphistes d'accéder à ces algorithmes sans avoir besoin d'en maîtriser l'écriture grâce à l'UX design pour concevoir l'interface.

Grâce à ces innovations, les professionnels vont disposer de matériaux (objets, personnages, décors) en très haute définition, mais également très légers, adaptés à l'utilisation du temps réel, et de rendus en très haute résolution. Ces évolutions techniques préparent une future génération d'outils.

#### **La résilience des studios de production de contenu d'animation repose sur leur compétence et leur agilité technique.**

Retour d'expériences sur de bonnes pratiques des studios qui témoignaient de la manière dont ils avaient basculé en mode « *remote* », avec Frantz Delbecque, Directeur général adjoint de Blue Spirit, Maxime Caron, Superviseur studio chez Supamonks, Jean-Baptiste Spieser, directeur technique de TeamTo et Ludovic Gaujal, un des responsables de la société Post Logic. Ces échanges ont permis de faire un tour d'horizon de solutions parfaitement identifiables à leur disposition pour mettre en place, rapidement, de nouveaux pipelines de production adaptés au télétravail.

Une étape importante de cette édition a été de pouvoir faire un retour aux professionnels sur les conséquences de la crise sanitaire et de constater que le secteur de l'animation a réussi à s'adapter. Il a majoritairement réussi à être agile et résilient, à avoir des résultats en termes de production, presque égaux, à ce qui avait été planifié avant la crise.

#### **L'Open Source s'installe dans les pipelines de fabrication de nombreux studios**

Depuis leur 1<sup>ère</sup> édition en 2015, les RADI suivent l'évolution de l'intégration d'outils Open Source dans les processus de fabrication. De quelques studios qui se comptaient sur les doigts d'une main, on assiste aujourd'hui à des choix d'intégrer des outils Open Source dans de nombreux studios et notamment dans les pipelines de grands studios.

L'évolution de l'interface de Blender depuis la version 2.8 en 2018 rend son usage beaucoup plus intuitif et participe à une plus large acceptation de son intégration dans les pipelines de production.

Des studios français importants, Superprod/Vanilla Seed, représentés par Jean-François Sarazin, CG Supervisor et Félix David, étudiant d'ATI Paris 8, et Cube avec Valentin Moriceau, Directeur R&D et Swann Martinez, Doctorant CIFRE INREV Paris 8, ont expliqué leur choix d'utiliser Blender sur de gros projets.

Nous avons également constaté le développement, par ces mêmes studios, et en mode collaboratif, de briques qui leur sont nécessaires et qu'ils intègrent dans leurs processus de fabrication de séries en animation 3D.

Nous n'en sommes qu'au début et nous verrons probablement cette évolution se développer dans les prochaines éditions des RADI, de grands acteurs des ICC (Industries Culturelles et Créatives) faisant le choix de soutenir financièrement et de manière importante la Fondation Blender : EPIC Games, nVidia, Ubisoft, ...

Cette édition 2020 des RADI a en outre permis de constater que cette évolution dans le développement et l'usage d'outils Open Source se faisait à l'échelle internationale. L'intervention de David Morin, le Directeur exécutif de l'*Academy Software Foundation*, a montré la mise en place d'une stratégie collective entre des grands studios hollywoodiens.

Les studios français impliqués dans une démarche de développement d'outils innovants Open Source devront dans les années à venir voir s'ils s'associent à cette démarche internationale.

Compte tenu des enjeux, on peut s'interroger sur l'arrivée d'outils temps réel dans Blender.

L'animation 2D va également pouvoir bénéficier de ce logiciel Open Source 3D pour mettre en place des démarches créatives pour la production de contenus utilisant des *shaders* Cartoon pour réaliser des rendus 2D.

Cette édition 2020 a d'autre part permis de découvrir la présentation de Flow par Christophe Archambault, Directeur technique de Superprod/Vanilla Seed, nouveau projet de pipeline pour le long métrage de cinéma d'animation soutenu dans le cadre des aides à l'innovation du CNC.

### **Démos : des nouvelles solutions**

La session de démos 2020 a proposé des pistes de nouveaux outils pouvant être intégrés dans les pipelines de certains studios à la recherche de solutions opérationnelles.

Ont été présentés cette année :

- RizomUV, l'outil d'édition et de dépliage UV de Rizom Lab,
- Aquarium, une plateforme nodale de gestion de pipeline et de production développée par FatFish Lab,
- PocketStudio qui crée des outils pour le travail collaboratif en temps réel sur les scènes d'animation.

### **Choc de modernisation**

Enfin cette édition en temps de Covid a été l'occasion de présenter un dispositif inédit mis en place par le CNC, dans le cadre du plan de relance adopté pour faire face à cette crise sanitaire sans précédent, en complément de ses dispositifs courants fléchés vers l'animation.

Cet appel à projets « **Choc de modernisation de l'appareil de production** », annoncé fin 2020 et détaillé en janvier 2021, est une mesure de soutien exceptionnelle et très temporaire, dotée d'une ligne budgétaire de financement de 10 millions d'Euros.

Cette mesure, présentée dans le cadre des RADI par Pauline Augrain, directrice adjointe du numérique au CNC, a pour vocation de soutenir des projets d'investissement techniques innovants de grande envergure, permettant aux entreprises concernées d'avoir des objectifs de croissance ambitieux.

### **A venir**

En termes de prospective, on peut constater que nous allons de plus en plus vers de l'assistance, de l'IA qui va permettre d'automatiser des tâches. Des annonces de nouveaux projets et de premiers résultats sont à venir.

C'est également le cas de productions mixant des technologies entre la prise de vue réelle, l'animation, la réalité virtuelle et la captation volumétrique.

Autant de pistes à suivre dans le cadre de la prochaine édition des RADI que nous espérons pouvoir proposer en présentiel.

Véronique Dumon et Stéphane Singier

