

GRAPHANIM

DOMAINE Image,
Son, Interactivité
AAP Oseo

PARTENAIRES
PME : Studio
Brocéliande

GYROVIZ

DOMAINE Image,
Son, Interactivité
AAP ANR

PARTENAIRES
PME : IXSEA
Sofresud

Établissements
publics : CEA
INRIA / SupMeca

HD3D IIO

Doter le secteur de la création et fabrication de contenus numériques, de technologies évolutives, collaboratives, et interopérables pour une efficacité et une sécurité opérationnelle accrues.

Répondre aux besoins de la production de films VFX et animation mondiale en croissance exponentielle (demande du public amplifiée par nouveaux usages). HD3D-IIO (Initiative pour une Industrie Ouverte) est un projet structurant du pôle de Compétitivité cap digital, centré sur les contenus numériques multimédias.

OBJECTIF SECTORIEL

- Adresser les nouveaux besoins des contenus numériques et de leurs chaînes de valeur.
- Accroître qualité et capacité de production, augmenter attractivité individuelle et collective.
- Faire émerger des masses critiques via des collaborations inter-entreprises pour répondre à des projets lourds (inter)nationaux.

CONTENUS TECHNOLOGIQUES

Media Asset Management production :

Gestion et suivi de production / Problématiques du travail collaboratif / Représentations communes des modèles d'organisation / Interopérabilité des studios

Capitalisation :

Réutilisation des contenus, indexation et recherche

Formats d'échange :

Fluidité des échanges entre pairs et dans les chaînes de valeur des contenus / Cohérence de la perception, continuité de la qualité

Clusters de rendu :

Calcul mutualisé et distribué, ordonnancement et configuration sur demande

Sécurité :

Identification unique des contenus, sécurisation des échanges, traçabilité

Gouvernance, plateformes, dissémination :

Modèles juridiques de propriété des développements IIO / Aspects transversaux d'interface et de représentation / Plateformes de conduite de projet, de dissémination et d'administration des résultats

PHILOSOPHIE / DÉMARCHÉ

Une initiative sans précédent dans les secteurs des industries techniques, des effets spéciaux et de l'animation : → Dépassement des réflexes concurrentiels. → Fertilisation des équipes à tous les niveaux (manager vers développeur). → Vision commune des enjeux. → Ouverture. → Implication des laboratoires dans la normalisation.

ENJEUX

→ Mutualiser et amplifier l'effort de recherche et développement. → Adresser à la bonne échelle les enjeux technologiques fondamentaux de la non-linéarité, du travail collaboratif et des échanges. → Des principes, concepts, méthodes ou modèles et des moyens conçus et éprouvés en commun, en synergie entreprises-académiques. → Le moyen d'intégrer ceux-ci dans les dispositifs technologiques propres aux entreprises.

NOUVEAUX PRODUITS

SERVICES À COURT/MOYEN TERME

→ Conception de nouveaux cursus de formation 2008. → Un modèle de licence IIO pour le partage au sein du pôle et la dissémination.

PRINCIPES STRUCTURANTS

La région Ile-de-France est un acteur d'envergure à l'échelle mondiale pour la création et la fabrication des contenus numériques : 3^e producteur mondial en animation avec 90% des studios français sur son territoire avec un poids économique évalué à 1,4 MM€.

Le projet HD3D-IIO doit permettre à la région Île-de-France d'augmenter sa part de marché sur la création et la fabrication de contenus ayant un potentiel de valorisation à l'échelle mondiale. HD3D-IIO dotera le secteur d'outils, de méthode et de moyen nouveaux, conçus collectivement et interopérables. Il permettra d'augmenter significativement la capacité, l'efficacité, la fiabilité et la sécurité opérationnelle individuelle, collective et sectorielle.

Les différents secteurs intervenant dans la fabrication d'un film d'animation en 3D emploient plusieurs milliers de techniciens sur le territoire francilien. Les PME initiatrices du projet emploient à elles seules plus de 50 ingénieurs R&D sans compter les personnels

d'ingénierie ou de support ayant également des missions d'innovation.

La fabrication d'un long-métrage 3D d'envergure internationale (50 M€ pour la seule fabrication) représente au minimum 350 emplois sur la durée d'une production (en moyenne 3 ans), soit au total l'équivalent de plus de 250 000 jours – hommes d'activité salariée. L'Île de-France peut par ce projet et grâce à la coopération accrue entre ses studios, renforcer sa capacité à attirer de tels projets sur son territoire. L'objectif symétrique est de motiver les acteurs français de la production vers des projets ambitieux en termes de créativité.

DESCRIPTION / ÉTAPES

- Etat de l'art
- Analyse de la chaîne de fabrication/production
- Cahiers des charges
- Prototypes
- Développements
- Plateforme d'échanges

RÉSULTATS / LIVRABLES

- API, briques logicielles, métadonnées
- Matériel tests et contrôle qualité
- États de l'art, bonnes pratiques & chartes
- Bases de données, plateformes
- Contribution à la normalisation

DOMAINE Image, Son, Interactivité

AAP FCE

PARTENAIRES

Grandes Entreprises :

FRANCE TELECOM R&D (92) THALES (95)

PME (au sens Européens) :

2 MINUTES (75) / ATTITUDE STUDIO (93) / DUBOI (92) DURAN (92) / ECLAIR Laboratoires (93) / EESA - École Européenne Supérieure d'Animation (94) / LTC (92) / MAC GUFF LIGNE (75) MIKROS IMAGE (92) / TEAMTO (75)

Établissements publics :

GET - INT – ARTEMIS (91) CICM MSH Paris Nord (93) ENSLL - Ecole Nationale Supérieure Louis Lumière (93) / INREV - ATI Paris 8 (93) / L2TI Paris 13 (93)

PORTEUR HD3D SAS

info@hd3d.fr

TÉMOIGNAGE

JEAN-NOËL PORTUGAL HD3D IIO

Jean-Noël Portugal, président du consortium HD3D depuis mars 2007, témoigne de l'apport de cap digital dans la transformation des mentalités et usages de la profession. Mais il recommande aussi qu'à l'avenir, le pôle prenne en charge le suivi des projets après leur labellisation et mutualise

à travers un Think-tank les enseignements acquis par les gouvernances des différents projets.

ISoutenu par un consultant de cap digital lors de sa formalisation, le projet HD3D-IIO a été labellisé en juin 2006. Il réunit aujourd'hui 17 partenaires engagés dans le développement d'une plateforme commune d'outils interopérables. Ce dispositif sans précédent doit permettre, à terme, aux acteurs français de la création d'effets spéciaux (VFX) de répondre aux besoins de la production mondiale de fiction et d'animation cinématographiques.

Quel a été l'apport du pôle pour les partenaires du projet HD3D ?

Le pôle a créé une agora. Dans ce lieu, tous les acteurs VFX qui entretenaient jusque-là des relations de concurrents se sont mis instantanément, et pour la première fois, à construire une vision stratégique commune de notre industrie. Le pôle les a littéralement amenés à imaginer des solutions et des approches qu'ils n'auraient pas pu concevoir autrement.

A quel point d'accord sont-ils parvenus ?

Dans notre industrie, la mutualisation des compétences est devenue incontournable, ne serait-ce que pour garantir la rentabilité de chacun. L'intelligence du projet HD3D, c'est d'avoir su identifier le capital logiciel qui, une fois mutualisé, représentait un bénéfice bien supérieur au capital technologique de chacun des partenaires, autrement dit leurs algorithmes « maison ».

Dès lors que la question du prix de revient l'emporte sur les atouts propres des sociétés, elles préfèrent devenir multipropriétaires. L'une des caractéristiques du projet c'est cet équilibre, cette tension entre la mutualisation des compétences et la conservation des identités de chaque studio.

Comment s'est mise en place leur stratégie commune ?

HD3D, c'est la moitié des acteurs d'une industrie qui se sont engagés à travailler ensemble. Chaque partenaire est entré dans le projet avec son actionnariat spécifique, avec sa culture et ses intérêts propres, ses stratégies industrielles mises en place depuis longtemps, la logique de groupe pour Quinta, la logique de métier pour Jacques Bled (Mc Guff) dont l'objectif est de faire des films avant tout. Ils ont mis en commun leurs R&D en créant une société commune.

Au début, les directeurs de R&D étaient très réticents ; on leur demandait de collaborer avec leurs concurrents directs ! Mais après quelques mois, leurs relations ont changé. Les techniciens des différents studios se voient aujourd'hui trois fois par semaine, Mikros Image et Duran Dubois, par exemple.

Quelle est la clé de ce bon fonctionnement ?

Les clés de cette réussite sont l'énergie et le *goodwill*. On le constate à tous les niveaux et jusqu'à la qualité des comités de direction. Le pôle a permis d'opérer une vraie transformation des mentalités bien que des freins subsistent. Il faut que chacun des partenaires veille à conserver cet équilibre.

Quelles sont les conditions du succès de HD3D ?

Le succès du projet HD3D réside dans sa pérennité, au-delà du programme de trois ans établi dans le cadre de cap digital. L'interopérabilité doit être conservée au-delà. Pour l'instant, nous construisons un socle. Le Génie logiciel à mettre en œuvre est complexe, nous sommes dans le contexte des méthodes dites agiles ; il s'agit d'Xtreme programming. D'autre part, la composante FTTH, cruciale pour des sociétés à très gros débit comme les nôtres, n'est pas encore opérationnelle en France. C'est déjà une réalité à Londres, par exemple, chez Sohonet, un cluster de notre industrie qui a déjà pris une avance de plusieurs années.

Quelle est votre ligne de conduite dans la gestion du projet ?

Je suis partisan d'un pragmatisme absolu. Je concentre mon énergie et celle de la chef de projet sur la gestion du risque lié à la dimension du consortium et à son périmètre. Concrètement, il s'agit de sécuriser au plus tôt une première sous-partie du projet, puis on sécurisera les livrables. Il faut qu'à tout moment ce qu'on est en train de construire soit jointif. Nous ne sommes pas dans le processus de construction de l'architecture gothique qui ne tient qu'à la toute fin de sa construction.

D'après vous, comment devrait évoluer le pôle ?

Il faut impérativement que cap digital ajoute, en plus de la R&D et du financement, trois composantes clé dans la définition des projets.

Il faut d'abord intégrer une veille économique et juridique. Seconde composante indispensable dans notre industrie, le design. Cette compétence invariablement absente fait pourtant l'objet de solides formations en France, aux Gobelins ou à l'ENSCI. Aux Etats-Unis, il est aujourd'hui impensable de faire l'impasse sur le design d'interactions au démarrage d'un projet, car sans designer, pas de vision, et surtout, pas « d'utilisabilité » en phase finale.

La troisième composante à intégrer, c'est le suivi des projets, une fois labellisés et dotés de financements. La meilleure forme que pourrait prendre cet accompagnement intégrant l'exploitation immédiate des enseignements, c'est le Think tank. Chacun des porteurs de projet et chacun de ses partenaires devrait s'engager à y participer dès la signature du cahier des charges.