

# Démonstrations IGRV

Session mouvement et humain virtuel

Journées IGRV/AFIG/AFRV 2017



<b>Titre de la démonstration</b>	Previsualisation VR pour le Cinema
<b>Equipe</b>	Équipe MimeTIC,
<b>Contributeurs</b>	Quentin Galvane, Hugo Mathias, I-Sheng Li, Marc Christie

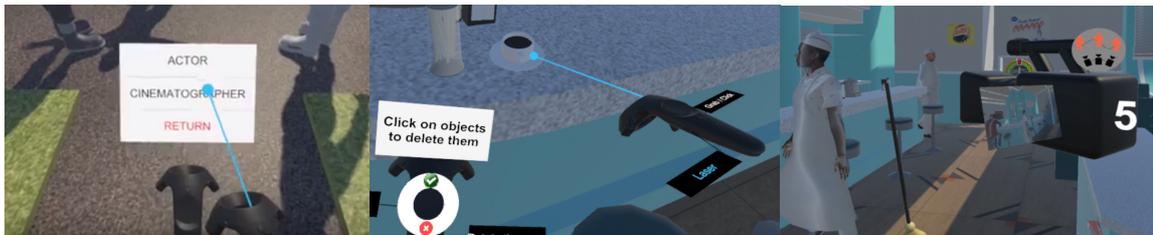


Figure 1 : Outils de manipulation en VR pour la prévisualisation

L'outil proposé a pour objectif de faciliter les travaux de mise en scène, de cadrage et de montage pour les industries du cinéma et de l'animation en ayant recours à la VR comme un outil de création de contenus intuitif et accessible.

Cette tâche dite de « prévisualisation » représente une préparation esthétique et technique d'une séquence 3D animée. En complément du storyboard la prévisualisation permet de déterminer le rythme de la séquence, l'esthétique des cadrages, ou les contraintes de placement des caméras et des lumières. Généralement réalisées avec des outils de modélisation 3D classiques (Maya, Motion Builder, 3DSMax ou Blender) qui n'intègrent pas la terminologie ou les modalités d'interaction dédiée, les séquences demandent des compétences 3D particulières qui n'ont généralement pas les cadres, chefs opérateurs, ou réalisateurs.

L'enjeu est donc de redonner le contrôle aux métiers créatifs au travers de nouvelles modalités d'interaction intuitives. Le prototype démontré permet de prototyper rapidement une mise en scène, un cadrage (y compris des trajectoires de caméra) et un montage d'une séquence 3D. La spatialisation fournie par la RV facilite le travail de mise en scène, et permet de mieux anticiper les erreurs et anomalies. L'outil fournit de plus une sensation de contrôle sur la scène et de créativité.