

## Compte-rendu de la réunion du Département Immersion -Temps réel du 10 décembre 2024

Au programme de cette réunion : point sur le « Guide pratique de la production virtuelle », démo LTT d'un nouvel outil de storyboarding à partir d'un smartphone et point sur les appels à projets BPI France 2030.

**Membres présents** : Dominique Bloch, Stéphane Chung, PM Boye, Castor, Frédéric Fermon, Alexia de Mari, Hans Nikolas Locher, Fabien Marguillard.

### 1. Point sur le « Guide pratique de la production virtuelle »

Frédéric Fermon revient sur les avancées du guide pratique de la production virtuelle visant à fournir des informations concrètes aux équipes de production. Le document sera structuré en plusieurs parties, incluant une explication des services de production virtuelle, des aspects techniques, des cas d'usage recommandés et un état de l'art. Alexia De Mari collabore sur ce projet, et des consultations sont prévues avec des experts du domaine, notamment Netflix et Amazon MGM Studios. L'objectif est de créer un langage commun et de donner des repères aux professionnels du cinéma et de l'audiovisuel sur l'utilisation de la production virtuelle. A terme, l'objectif est de pouvoir présenter le guide à l'occasion du Festival de Cannes 2025. Frédéric et Alexia commencent cette semaine des entretiens avec des experts, dont Bruno Corsini, pour rédiger le contenu. Le projet implique également comme éditorialistes Isaac Partouche (Stage 11) et Pierre-Marie Boyé (Les Tontons Truqueurs) respectivement représentant et représentant adjoint du département Immersion & Temps Réel, ainsi que des partenaires potentiels comme la Ficam et France Vfx. Frédéric mentionne l'utilisation de l'IA (NotebookLLM) pour, si nécessaire, compléter les informations à partir de la bibliographie actuelle : VES Handbook, Epic Games, Université de Breda... et livre blanc du Gouvernement espagnol<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> <https://www.shootinginspain.info/rodar-en-espana/produccion-virtual/>

L'équipe s'engage à faire son possible pour respecter la date limite pour finaliser le guide.

## 2. Démo LTT d'un nouvel outil de storyboarding à partir d'un smartphone

Pierre-Marie Boyé présente le nouvel outil développé par son équipe et permettant de créer jusqu'à vingt décors différents sur un plateau de 250 m<sup>2</sup>, combinant des éléments réels et virtuels. Pour résoudre les problèmes de préparation des réalisateurs, ils ont mis en place un outil de visualisation 3D basé sur le Gaussian Splatting, permettant aux équipes de voir et de préparer les décors à distance sur divers appareils. Durant la présentation, les personnes présentes échangent autour des avantages de cette solution, notamment la possibilité de visualiser des scènes sur différents appareils sans nécessiter d'installation complexe. Ils évoquent également l'utilisation potentielle de tablettes plutôt que de smartphones pour une meilleure précision, ainsi que les défis actuels dans la préparation des séquences pour des décors virtuels. Malgré quelques difficultés techniques lors de la présentation, le projet semble prometteur pour faciliter la préproduction et la planification des tournages.

## 3. Appels à projets BPI France 2030.

Frédéric présente deux projets dans lesquels la CST est impliquée pour l'appel à projets France 2030 Immersion et Métavers. Le premier projet, mené par Backlight, vise à standardiser les installations de réalité virtuelle à moyenne échelle pour les musées et institutions culturelles. Le second projet, en collaboration avec Unframe Collection, concerne le développement d'un outil de spatialisation sonore pour la réalité virtuelle, avec l'objectif de créer une solution robuste sans dépendre de technologies propriétaires. Ces projets s'étendent sur cinq ans et impliquent divers partenaires et institutions.

## 4. Conclusion

Voilà qui conclut cette nouvelle réunion du département Immersion & Temps Réel. La prochaine réunion est prévue pour le **mardi 11 février 2025** .