



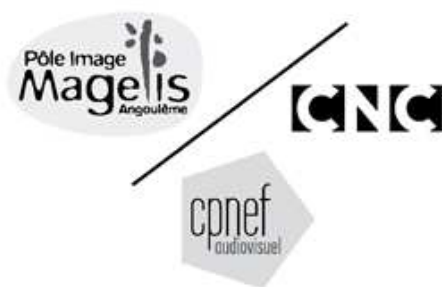
**Rencontres Animation Développement Innovation**

**Deuxième édition**

**16 novembre 2016**

**Angoulême**

**Actes**



## **Introduction**

**Xavier Bonnefont**, maire d'Angoulême et vice-président de Magelis, rappelle dans son discours de bienvenue la finalité des RADi : prendre en compte les enjeux de la R&D pour le secteur français de l'animation, dans un contexte de double concurrence des territoires à faible coût de main d'œuvre et des territoires à forte attractivité fiscale. Le maintien et le développement de la compétitivité des entreprises supposent une optimisation de la productivité dont l'innovation est la condition. L'écosystème de l'image progressivement mis en place à Angoulême est en convergence avec cet objectif et plus généralement avec le soutien à l'industrie de l'image, ses entreprises et ses personnels. Cette politique s'exerce désormais dans un cadre institutionnel nouveau, celui de la Région Nouvelle Aquitaine.

René Broca, responsable éditorial des RADi et des RAF, exprime à son tour la nécessité d'une amélioration permanente du ratio coût/qualité des productions pour relever les défis de la concurrence internationale et pérenniser la dynamique vertueuse engagée depuis le 1er janvier 2016 par la réforme du COSIP et l'optimisation du crédit d'impôt.

### **1. La R&D dans les studios**

---

#### **Intervenants**

**Antoine Boellinger (Studio Hari)**

**Quentin Auger (Studio 100 Animation)**

**Damien Coureau (Supamonks)**

cf. annexes 1, 2 et 3

#### **Echanges avec la salle**

Les intervenants ayant chacun souligné une certaine porosité entre les activités des graphistes et des développeurs, des responsables de formation apportent leurs commentaires.

Pour ATI Paris 8, **Cédric Plessiet** souligne une différence de perspective : alors que le premier souci du développeur est de coder « propre » et durable, celui

du graphiste est souvent de répondre dans l'urgence à une difficulté ponctuelle.

**Julien Deparis**, pour MOPA, insiste sur la nécessité de la double formation artistique et technique dans une école qui met au centre de ses préoccupations les enjeux d'écriture et de réalisation : y répondre adéquatement suppose l'élaboration en amont de procédures automatisées ; MOPA est donc dans l'obligation de mettre en place plusieurs pipelines, d'abord du fait de la diversité des projets de films, ensuite en considération de la variété des pratiques des studios qui accueilleront ses étudiants, auxquelles ils doivent être préparés. Le travail sur le pipeline y est donc une nécessité constante.

**Carine Poussou**, d'ArtFx, signale l'ouverture d'une formation spécialisée pour les TDs, en deux ans, dans le cadre de la formation de cinq ans dispensée par l'école. Elle relève que le métier de TD reste encore mal connu des étudiants.

**Antoine Boellinger** souligne la nécessité, au sein des studios, d'un accompagnement des graphistes dans leur progression vers le code.

## **2. Actualité du temps réel**

---

### **Intervenants**

**Mathieu Muller (Unity)**

**Bruno Le Levier (Cube Creative)**

cf. annexes 4 et 5

## **3. Logiciels open source / libres : quoi de neuf ?**

---

### **Intervenant.e.s :**

**Virginie Guilminot & Flavio Perez (Les Fées Spéciales)**

**Cédric Plessiet (ATI Paris 8)**

cf. annexes 6 et 7

**Virginie Guilminot** revendique l'héritage d'ATI : s'emparer des outils pour allier art et technologie. Elle voit dans l'usage du logiciel libre l'opportunité à nouveau donnée à des autodidactes, comme aux débuts de la 3D, de s'ouvrir à la création ; et aussi la possibilité offerte à des professionnels expérimentés en animation traditionnelle de s'approprier des outils numériques. Elle plaide également pour tous les dispositifs - dont l'alternance - qui renforcent la porosité nécessaire entre les écoles et les studios.

**Flavio Perez** : utilisation de logiciels open source en production.

**Cédric Plessiet** présente le logiciel Tactic

### **Echanges avec la salle**

**Cédric Plessiet** ayant signalé l'achat de Tactic par ToonBoom, **Matthieu Sarazin**, de Canopea Formation, confirme l'écriture par ToonBoom d'une nouvelle interface et révèle qu'une version beta est déjà en test dans certains studios, pour une disponibilité annoncée pour 2017, sous le nom de Producer. La version open source reste cependant disponible.

**Moïra Marguin** annonce la collaboration de Gobelins avec TeamTO et Folimage sur le développement d'un logiciel open source de gestion de production et d'asset management.

#### **4. Le dispositif CIFRE : une opportunité pour les studios ?**

---

##### **Intervenante**

**Anne-Laure George-Molland (Université Paul Valéry – Montpellier III)**

cf. annexe 8

#### **5. Qualité logicielle et dette technique, comment gérer son code source ?**

---

##### **Intervenant**

**Xavier Blanc (LABRI – Université de Bordeaux)**

cf. annexe 9

#### **6. Présentations de logiciels**

---

**1- Blendshapes on Demand, Rig on Demand** : automatisation de la production de blendshapes et de rigs d'animation faciale.

**Intervenant : Cédric Guiard (Eisko)**

**2- Black Ink** : logiciel de dessin d'art génératif et procédural

**Intervenant.e.s : Geraldine Ricart et David Toyou (Bleank)**

**3- MOE** : logiciel de rendu expressif fonctionnant à partir de la reconnaissance de formes et de mouvements, développé notamment par Anaël Seghezzi

**Intervenante : Catherine Esteves (Les Films du Poisson Rouge)**

**4- Implicit skinning** : méthode d'animation de personnages interactive avec contacts et étirements de la peau

**Intervenant : Gaël Guennebaud (LABRI -INRIA)**

**5- Simone**: logiciel de gestion de production

**Intervenant : Jan Roudaut (Blue Spirit Lab)**

**6- Kool Animation** : plateforme de création de films en stop motion en réseau

**Intervenante : Hélène Bauche (La Ménagerie)**

**7- Collodi** : logiciel d'animation

**Intervenants : Jean-Baptiste Spieser (TeamTO) et Cyril Corvazier (Mercenaries Engineering)**

**8- Kurtis** : logiciel de traitement de données

**Intervenant : Jérôme Bacquet (Texels)**