

Une séparation réussie

Le premier Imagina bicéphale a fait le plein sur le rocher de Monaco comme sous la voûte du Cnit de La Défense. Théoriciens de l'image de synthèse, artistes de la 2D/3D et virtuoses de la souris ont célébré les effets spéciaux et les clones virtuels.

Par Jean Ségura, Lionel Ollier & Philippe Pélaprat

Avec 1300 participants à Monaco et 5000 visiteurs au Cnit de La Défense, la manifestation organisée du 18 au 22 janvier par l'Ina et le Festival de télévision de Monte-Carlo a augmenté son nombre d'entrées total de 30 % par rapport à Imagina 98. Des deux versants géographiques de la manifestation, on se félicitait de cette nouvelle formule délocalisée: un meilleur suivi des conférences dans la partie colloque, hébergée dans un grand auditorium de Monte-Carlo plongé dans une ambiance plus studieuse et conviviale; et une fréquentation accrue pour un salon professionnel de 75 exposants fréquenté par un public intéressé parmi lequel nombre de visiteurs (des étudiants surtout, utilisateurs de demain) n'auraient pu faire le déplacement sur la Côte d'Azur. A l'intérieur même de l'exposition, l'espace jeux vidéo animé par Pressimage comme les ateliers de formation Alias Wavefront et Kinetix (ce dernier animé notamment par le Cifap) auront permis à de nombreux néophytes de s'initier aux derniers outils du monde infographique; et tout le monde aura pu découvrir sur le stand Silicon Graphics les nouvelles stations NT fraîchement déballées.

Le vide laissé à Monaco par les exposants professionnels venus planter leur stand à La Défense a d'ailleurs été vite comblé par ceux du Village de l'innovation et par les

participants du concours Dancing Baby organisé par Kinetix et Silicon Graphics. A Paris, le Cnit accueillait de son côté jeudi 21 janvier au soir les lauréats des Prix Action Nouveaux talents indépendants, organisés avec les Films Action et le partenariat de nombreux industriels, organismes et supports média. Rencontres et tables rondes thématiques ont été savamment réparties entre Paris et Monaco, permettant à chacun d'y participer selon ses centres d'intérêt. Des rendez-vous étudiants, mis en place avec la société Infogrames, ont même eu lieu sur les deux sites. On retiendra le succès remporté par la longue journée "Cinéma et numérique" organisée à Paris avec le CNC vendredi 22 janvier.

A Monaco, la compétition des prix Pixel Ina aura révélé cette année encore la suprématie des effets spéciaux et la très nette confirmation de la catégorie écoles & universités comme l'une des plus créatrices, avec notamment la très riche cuvée des élèves de Sup Info Com de Valenciennes. Seul vrai couac d'Imagina 99: la Nuit noire des images (annulée à la dernière minute pour des raisons de sécurité), coorganisée avec la Fnac et qui devait servir de tremplin aux jeunes talents avec le lancement d'un concours de création sur le thème de l'amour pour Imagina 2000. Enfin, malgré les méchantes rumeurs qui circulaient dans les cou-

loirs quant à l'éventuelle reconduction d'Imagina l'an prochain, c'est Francis Beck lui-même, président de l'Ina fraîchement nommé en Conseil des ministres le 20 janvier, qui a levé tous les doutes lors de la soirée de remise des prix Pixels-Ina: Imagina 2000 se tiendra bien dans les mêmes conditions que cette année, du 31 janvier au 2 février à Monaco, du 2 au 4 février à Paris. ■

Alias/Wavefront

Alias/Wavefront a présenté au salon Imagina **Maya 1.5 (service lecteur n°3)**, la nouvelle version de son logiciel d'animation 3D et d'effets spéciaux, dont le moteur de rendu et les fonctions Nurbs et polygonales ont été améliorées. **Maya Cloth (service lecteur n°4)**, le module de simulation de vêtements, disponible depuis le 15 décembre, était aussi présent sur le stand de même que **Maya Live (service lecteur n°5)**, le logiciel d'intégration d'images live dans un univers 3D (ou inversement), fondé sur un puissant outil de tracking. Disponible très bientôt, l'extension **Maya Fur (service lecteur n°6)**, associée à Maya Artisan, permet de peindre directement des cheveux, des poils, de la fourrure ou de l'herbe de façon saisissante.

Avid/Softimage

Etait en démonstration la version **3.8** du logiciel **Softimage/3D (service lecteur n°7)** pour la modélisation, l'animation et le rendu d'objets 3D, complétée par des drivers de capture de mouvements, un séquenceur d'animation, etc. Le logiciel était proposé avec son moteur de rendu **Mental Ray (service lecteur n°8)**. Présent également: **Softimage/DS 2.1 (service lecteur n°9)**, la solution de postproduction non-linéaire deux flux 4.2.2 temps réel non compressé, intégrant de nombreux modules de paint, de compositing, etc. On aura aussi pu découvrir **Toonz (service lecteur n°10)**, le logiciel de création de dessins animés 2D et ses outils de scan, gouachage, feuille d'exposition... ainsi que **Media Illusion (service lecteur**



n°11) (Avid), station de compositing, paint et effets intégrant dans sa version 5.0 de nouveaux outils de warp, de conformation automatique, ainsi que **Marquee (service lecteur n°12)**, logiciel de titrage 2D/3D.

Barco

Le constructeur belge présentait trois vidéoprojecteurs de type **Barcographics 808 (service lecteur n°13)** gérés avec le logiciel de transition d'images **Soft Edge** qui autorise le recouvrement sans surbrillance. Configurée dans une installation de type salle immersive pilotée par un ordinateur Silicon Graphics, la projection était réalisée sur un écran courbe. Etait également en démonstration le système **Baron (service lecteur n°14)** de visualisation de modèles 3D permettant l'affichage d'images 3D sur une table de visualisation.

Ganymedia

La société grenobloise avait installé sur son stand une télé qui parle. Sur l'écran, le visage d'une créature virtuelle au yeux verts discutait en temps réel avec les visiteurs! A l'origine de ce procédé, le logiciel d'animation labiale **Lipsink (service lecteur n°15)** analyse le mouvement des lèvres d'un humain, peintes pour l'occasion, grâce à une caméra fixée sur sa tête. Les données interprétées par Lipsink sont alors exportées

Tightrope, de Daniel Robichaud, Bernd Angerer et Stéphane Couture, a reçu le Prix Pixel-Ina catégorie art ainsi qu'une mention spéciale de la CST et de la Sacem pour sa bande sonore.



Mettez de la DigiSuite dans vos idées!

Une DigiSuite LE, une suite logicielle complète: votre créativité en temps réel

Fonctions temps réel avancées

- montage qualité broadcast
- 2 flux vidéo à 15Mps chacun et un canal graphique 32 bits
- des centaines de transitions personnalisables
- 2 canaux de correction colorimétrique
- 2 processeurs dvc 2D
- 2 luminochrome keyers indépendants
- contrôle des transparences sur chaque couche
- effets animés par point de sur chaque couche
- effets dvc 3D en option

LE TOUT EN TEMPS RÉEL - SANS RENDEU !



Premiere RT
Boris FX
Inscriber CG



Speed Razor RT
w/3D effects
Inscriber CG



edit+ * team direct logo
Boris FX
Inscriber CG

Montage non linéaire temps réel, titrage, effets dvc 3D... les meilleurs outils pour toutes vos productions

Contactez-nous dès maintenant

email: infovideo@matrox.fr
www.matrox.com/video



importateur exclusif
Matrox DigiSuite
visu:ldis
Tel.: 01 46 05 43 60

DIGISUITE

matrox
Tel.: 01 45 60 62 00



Les 29 & 30 Mars 1999 au Palais des Congrès de Paris

DV & MPEG-2

[Les nouveaux visages de la vidéo numérique]

Les nouveaux standards numériques tels que le DV et le MPEG-2 marquent un tournant technologique sans précédent et irréversible dans l'histoire de l'audiovisuel. Vous en êtes conscient, mais le challenge aujourd'hui est d'intégrer ces nouvelles technologies dans vos réalisations quotidiennes.

Ce défi vous pourrez le relever en toute connaissance de cause lors d'un événement exceptionnel : DIGIexpo.

Le DV et ses dérivés, le MPEG-2 mais aussi les systèmes de montage et de stockage sur PC en réseau, le DVD, la vidéo sur Internet... autant d'applications que vous pourrez découvrir de façon concrète grâce à une

exposition et des démonstrations intégrant les solutions les plus performantes et les plus innovantes du marché.

Enfin, toutes les questions que vous vous posez telles que "En quoi consistent ces nouvelles technologies ? Qu'apportent-elles par rapport aux technologies existantes ? Quelles applications ? Pourquoi investir et quelles solutions choisir ?" trouveront leur réponse au cours de conférences et d'ateliers thématiques. Vous pourrez aussi en discuter avec des constructeurs leaders, spécialistes de ces technologies numériques.

DIGIexpo : deux journées organisées par des professionnels de l'audiovisuel pour des professionnels : vous.

Pour en savoir plus : www.digi-expo.com

IMAGINA

par le biais de l'extension LipEdit vers les principaux logiciels d'animation 3D pour travailler en temps réel ou en postproduction.

Minolta

Minolta présentait le scanner 3D portable VI-700 (service lecteur n° 16) basé sur la technologie de triangulation laser. Grâce à son dispositif de caméras, dont une est intégrée au scanner, le VI-700 enregistre les données sur sa carte mémoire à une vitesse de 0,6 seconde. Cet appareil léger (9 kg) servira par exemple à créer des moules grâce au scan de maquettes ou à numériser des objets tels que des statues. Toutes les informations sont traitées par la partie logiciel du VIP-700, qui reconstruit les images en 3D.

RT Set

Distribué en France par REA, le studio virtuel 3D Larus (service lecteur n° 17) de l'Israélien RT Set travaille sur une station Onyx Infinite Reality de Silicon Graphics. Il met en œuvre des capteurs associés à la tête des caméras, une unité de communication rapide, des lignes à retard et une interface avec le mélangeur, le tout géré par un logiciel offrant une interface utilisateur. Il fonctionne avec un nombre illimité de caméras, possède un système de sécurisation maintenant un canal prioritaire à l'antenne et assure la continuité du décor virtuel avec le fond bleu. Disponible également en version économique sous l'appellation Ibis (service lecteur n° 17), il est en exploitation en France chez Tele Europe.

Silicon Graphics

En plus de ses Visual Workstations sous Windows NT (service lecteur n° 18), le constructeur présentait StudioCentral 2.0 (service lecteur n° 19), sa solution de gestion des médias numériques et analogiques (photos, clips audio et vidéo compressés ou non). StudioCentral 2.0 associe le moteur Corba d'Orbit aux interfaces réseau des gammes Origin et Onyx 2.

Tapages

Tapages, la société d'Olivier Binet, propose depuis peu les prestations de son département de traitement du son pour l'animation basées sur des logiciels développés en interne. Développé par Michel Notté, Speaksy (service lecteur n° 20) gère en temps réel des informations pour l'animation de bouches en images de synthèse. Rapide dans sa mise en œuvre, il n'est pas sensible à la qualité du son d'origine, assure un synchronisme parfait entre le son et l'image avec une large capacité à intégrer toutes les voix et toutes les langues.

Techex France

Accueillie sur le stand d'Autodesk/Kinetix, la société de distribution Techex, spécialisée dans les solutions vidéo-informatiques, présentait plusieurs configurations de travail dotées de cartes Truevision, entreprise désormais dans le giron de Pinnacle Systems. Etaient ainsi en démonstration une station de montage avec effets 3D temps réel et un système de capture vidéo non compressé en SDI. Tous deux sont basés sur la Targa 2000DDR (service lecteur n° 21) PCI, la première étant accompagnée du logiciel edit* de Discreet Logic, le second, de paint*, effect* de DL et 3D Studio Max de Kinetix. La carte Targa 2000DDR, conçue pour capturer et restituer un signal vidéo 4:2:2 non compressé, transforme un ordinateur tournant sous Windows NT en station d'animation, de composition et de montage. Entièrement compatible NT File System et livrée avec Premiere 5.0, elle supporte les grandes applications de retouche et de traitement vidéo. Grâce à sa conception fondée sur des standards du marché, la carte Targa 2000DDR est capable de faire migrer sur station NT des applications de production et postproduction télévisuelles antérieurement gérées sur matériel haut de gamme. L'offre de Truevision comprend également deux cartes de traitement temps réel à

un ou deux codecs DVCPRO - DV2000DTX (service lecteur n° 22) et RTX (service lecteur n° 23) - et deux cartes 2000RTX (service lecteur n° 24) et SDX (service lecteur n° 25) pour la restitution de la 3D en temps réel.

Tedisy

La société Tedisy (pour Tele Diffusion Systems), installée à Meylan (Isère), conçoit des systèmes d'information multimédia pour l'entreprise et les médias électroniques tels que stations de télévision et réseaux câblés. L'offre se compose de plusieurs modules. TV_Infos (service lecteur n° 26) est un outil de création et de montage de pages vidéo-graphiques complété par un système d'édition, d'ordonnement et de programmation d'antenne offrant aussi des possibilités de gestion distante de plusieurs sites de diffusion. Kiosk_Infos (service lecteur n° 27) est spécialisé dans l'infographie interactive diffusée par le biais d'une borne installée dans un lieu public, alors que



Alice in Digital Land, un film de Pascal Roulin réalisé chez Mac Guff Ligne et destiné au musée multimédia de Kita Kyushu au Japon.

Net_Infos (service lecteur n° 28) est plutôt destiné à l'information sur réseau informatique local qui utilise intelligemment un économiseur d'écran pour distribuer de l'information sur chaque poste de travail. Enfin, CD_Infos (service lecteur n° 29) est un logiciel de production de CD-Rom sur PC capable de gérer de A à Z le processus de production d'un "didacticiel" multimédia. L'ensemble de cette offre peut être fédérée sous l'appellation Mininet (pour Multimedia News Networks) avec un centre d'édition commun à tous les réseaux de diffusion, piloté par le logiciel TV_Infos Manager. Ce dernier dessert des sites locaux (PC en réseaux, salle audiovisuelle avec projecteur, serveurs web, cellule de création de CD-Rom) ou distants (établissements ou réseaux locaux de vidéocommunication) desservis par des liaisons de télécommunications ou satellitaires.

Theta Scan

Beaucoup de produits étaient présents sur le stand du distributeur. On trouvait le système de capture de positionnement de Polhemus Fastrak (service lecteur n° 30) à quatre capteurs pouvant servir au tracking de tête; les systèmes de capture de mouvement d'entrée de gamme Actiontrak (service lecteur n° 31) à huit capteurs et Startrak (service lecteur n° 32), système utilisant jusqu'à 32 capteurs. Toujours chez Polhemus, le Scanner 3D Fastscan (service lecteur n° 33) permet de récupérer des infos 3D grâce à son système de laser. Le CyberGlove (service lecteur n° 34) de Virtual Technologies autorise des déplacements d'objets dans des mondes 3D. Il peut être complété par des stimulateurs qui accentuent la réalité du touché grâce à l'option CyberTouch. Phantom (service lecteur n° 35) de Sensable Technologies et son bras articulé permettent d'interagir dans un monde 3D avec un véritable retour d'effort musculaire. Le casque de réalité virtuelle LDI-100 E (service lecteur n° 36) de Sony servira pour des applications de simulation ou d'entraînement, mais aussi pour le jeu et la visite de musées virtuels. Dans le cadre de la télémaintenance, un technicien pourra visualiser le schéma technique d'une installation tout en la réparant. Autres produits présentés : les Lunettes stéréoscopiques de Nuvision (service lecteur n° 37) qui restituent les images en 3D, le vidéoprojecteur LCD 1600 (service lecteur n° 38) d'Ampro et l'installation de disques Raid Megadrive (service lecteur n° 39) de DataDirect Networks, qui sont reliés par réseau Fibre Channel pour des applications de stockage. ■

Trinity

The Future of Television™

«La puissance de toute une chaîne de Télévision entre les mains de chacun».

C'est ce qui résume le mieux l'extraordinaire innovation que représente TRINITY. Mise au point par la société américaine PLAY, cette machine hors norme cumule d'innombrables fonctions, en particulier des effets 3D en temps réel particulièrement spectaculaires. Célèbre à travers le monde entier depuis déjà plusieurs années, elle est maintenant disponible en PAL, chez Optyx exclusivement !

- Switcher vidéo temps réel jusqu'à 8 entrées
- Editeur linéaire/non linéaire
- Effets 2D/3D numériques temps réel dont warping, réflexion...
- Générateur de caractères
- Animation, Paint et Compositing
- Studio Virtuel
- Chroma Keyer...



OPTYX 103, quai Dervaux 92600 ASNIERES
www.optyx.com

Tél. : 01 41 11 20 30
Fax : 01 41 11 20 31

OPTYX est devenu en huit ans le NUMÉRO 1 FRANÇAIS du multimédia et des solutions vidéo-numériques. En croissance cette année encore, OPTYX fonde sa réussite sur un choix rigoureux de produits leaders, sur l'application de prix très compétitifs, et sur la compétence indéniable de ses équipes. Incontournable dans le domaine du montage virtuel professionnel et semi-professionnel, OPTYX est connu pour être l'importateur exclusif en France de nombreux produits comme CASABLANCA et TRINITY, mais aussi en tant que premier partenaire et revendeur agréé de constructeurs tels que FAST, MATRIX, MIPO-PINNACLE, SONY Pro, PANASONIC, CIS-OPS, CANON, INTERGRAPH, DISCREET LOGIC.

Un village de l'innovation européenne

A l'instar de son homologue américain Siggraph, la salon Imagina inaugurerait cette année un espace entièrement consacré aux travaux de recherche et aux projets issus de laboratoires publics ou de start ups. « Véritable "laboratoire du futur", le Village de l'innovation donne une vue d'ensemble des prochains usages des nouvelles technologies de l'image, déclare Gilbert Dutertre, responsable technique et développement d'Imagina. Cette rencontre a trouvé un écho très favorable et prometteur. » Treize installations représentant six nations différentes ont ainsi dévoilé leurs travaux dans des secteurs comme la simulation, la création artistique, la production, les interfaces télé, la visualisation, les outils 3D, la restauration numérique, le web 3D ou l'architecture... Sélection!

Présenté par l'Institut image de Chalon-sur-Saône (Ensam) et l'Ircam, le modèle cistercien de Catherine Ikam et Louis Fléri est la maquette d'une installation virtuelle interactive associant image et son. Plusieurs visiteurs peuvent simultanément vivre l'expérience d'une immersion interactive, sonore et visuelle à l'intérieur d'une abbaye cistercienne virtuelle baignée par les chants d'un chœur grégorien.

Le traitement numérique automatique pour la restauration de film ou de vidéo avec transfert sur pellicule est une technique



François Helt, patron de la société Dust qui a présenté à Imagina le remarquable *Un spécialiste*.

prometteuse développée par Dust, société basée à Sophia Antipolis et fondée en 1997 par François Helt. Les visiteurs du salon ont pu découvrir en démonstration les images du film *Un spécialiste* d'Ayal Sivan, documentaire sur le procès Eichmann à Jérusalem réalisé à partir d'archives vidéo originales.

Le métro olympique d'Athènes (les JO s'y tiennent en 2004), qui est en cours de réalisation, est d'ores et déjà sur le Net grâce à Post Reality, studio de création numérique basé dans la capitale grecque et dirigé par Takis Kyriakoulakos. On peut y découvrir en 3D interactive (VRML) deux stations en construction (et bientôt dix), rendant compte aux futurs usagers de l'état d'avancement des travaux.

Z.A. Productions, à qui l'on doit l'interface de consultation de programme HyperTV (cf. *Broadcast* n° 40) a également présenté

Z. A. Profiler. Ce logiciel d'analyse et d'interprétation des déplacements permet au visiteur une exploration personnalisée dans le cadre d'installations de télévirtualité: l'exemple présenté à Imagina est *Le tunnel des voyages*, un bloc d'images de synthèse à l'intérieur duquel on peut forer soi-même son propre parcours.

Proposé par la société De Pinxi à Bruxelles, ACTS Multimedia Walk-Through est un dispositif de présentation virtuelle, immersive, interactive et en temps réel des vingt-sept projets multimédias du Programme ACTS (groupe de recherche et de développement en communication avancée de l'Union européenne). Parmi ces projets, on peut voir par exemple une application en mode réalité augmentée du projet de Millennium Bridge sur la Tamise à Londres, ou la reconstitution en 3D du site archéologique Sagalossos en Turquie. De Pinxi développe par ailleurs une activité de gestion de studios virtuels en relief avec la présentation de DecorActor2, outil destiné aux réalisateurs et aux monteurs de programmes 3D développé dans le cadre de Mirage (autre projet du programme ACTS). Ce système a notamment été employé dans le film interactif *Alice in Digital Land* que Pascal Roulin a réalisé chez Mac Guff Ligne pour Dentsu, qui est destiné au musée multimédia de Kita Kyushu au Japon.

Jean Ségura

LES PREMIERS PRIX DECERNES A IMAGINA

Grand prix Imagina :

Bunny.
Production : Blue Sky Studios.
Réalisation : Chris Wedge.
Infographie : Blue Sky Studios.

Prix 3^e dimension de la Scam :

Tribu.
Production : Sup Info Com.
Réalisation/infographie : Franck Clarenc, Nicolas Darques, Thomas Lecointre.

Prix 3^e dimension de la Scam "Jeune talent" :

Un temps pour elle.
Production : Sup Info Com.
Réalisation/infographie : Erwin Charrier.

Mention Scam "Jeune talent" :

En dérive.
Production : All-Ensad.
Réalisation/infographie : Patrice Mugnier.

Prix SADC :

Bingo.
Production : Alias/Wavefront.
Réalisation/infographie : Chris Landreth.

Prix Créagina :

Sandland.
Production : Filmakademie Baden-Württemberg.
Réalisation/infographie : Heiko Lueg.

Mention bande sonore

CST-Sacem ;
Tightrope.
Production/infographie : Digital Domain.
Réalisation : Daniel Robichaud, Stéphane Couture, Bernd Angerer.

Prix Média de la meilleure création européenne :

Chiroptères virtuels.
Production : Beta Production.
Coproduction : Greenspace Productions Inc.
Réalisation/infographie : Denis Pontonnier (Association Imagénérie).

Prix recherche visuelle :

What Dreams May Come.
Production/effets spéciaux numériques : Pop, Mannix, Digital Domain.
Réalisation : Vincent Ward.

Mention spéciale du jury :

Un temps pour elle.
Production : Sup Info Com.
Réalisation/infographie :

Erwin Charrier.

Prix Pixel-ina animation 3D :

Bunny.
Production/infographie : Blue Sky Studios.
Réalisation : Chris Wedge.

Prix Pixel-ina simulation-visualisation :

Chiroptères virtuels.
Production : Beta Production.
Coproduction : Greenspace Productions Inc.
Réalisation/infographie : Denis Pontonnier (Association Imagénérie).



Prix Pixel-ina publicité :

Sony Playstation Vet Moto II-Old Lady.
Production : Will Vinton Studios.
Réalisation : Mark Gustafsson.
Infographie : Kirby Atkins.

Prix Pixel-ina art :

Tightrope.
Production/infographie : Digital Domain.
Réalisation : Daniel Robichaud, Stéphane Couture, Bernd Angerer.

Prix Pixel-ina écoles et universités :

Un temps pour elle.
Production : Sup Info Com.
Réalisation/infographie : Erwin Charrier.

Prix Pixel-ina parcs d'attraction

Magic Carpet Adventure.
Production : N Wave Pictures.
Coproduction : Movida.
Réalisation : Ben Stassen.
Infographie : Jean-Philippe Francis (Trix).

Prix Pixel-ina vidéo-clip

Deeper Underground (Jamiroquai).
Production : Tony Kaye & Partners (Royaume-Uni).
Réalisation : Mike Lipscombe.
Infographie : Eve Ramboz/Bruno Maillard (Medialab).

Prix Pixel-ina génériques-habillages de chaîne :

Coupe du monde Fifa 1998.
Production : Un monde parfait.
Réalisation : Marc Tatou, Antoine Lantiéri.
Infographie : Martial Valenchon (Mac Guff Ligne).

Prix Pixel-ina effets spéciaux :

What Dreams May Come.
Production/effets spéciaux numériques : Pop, Mannix, Digital Domain.
Réalisation : Vincent Ward.

Prix Pixel-ina jeux :

L'Amerzone.
Production : Microfolie's/Casterman.
Conception : Benoît Sokal.
Infographie : Grid (Belgique).

Prix Pixel-ina fiction :

Bunny.
Production/infographie : Blue Sky Studios.
Réalisation : Chris Wedge.

Lauréats "Dancing Baby"

Grand prix du jury :
Equipe Cryo : Daniel Tecquert et Frédéric Vico (France)
Prix : SGI NT Workstation.

Mention spéciale du jury (ex æquo) :

Equipe Synthesima : Alexandre Humbert et Rémi Schnebelin (France).
Cyrille Castellant (France).
Prix : Paint et Effect de Discreet Logic.

Prix par catégories :

Catégorie écoles :
Equipe CNBDI : Nuno Teixeira Maya, (France).
Prix : 3D Studio Max de Kinetix.

Catégorie indépendants :
Equipe Cesar Cabanas et Denis Bainbridge (Espagne).
Prix : 3D Studio Max de Kinetix.

Catégorie professionnels :
Equipe X Lab : Andrea Brogi, Fabrizio Bondi et Gianluca La Rocca (Italie).
Prix : 3D Studio Max de Kinetix.

Catégorie jeux vidéos :
Equipe Cryo : Daniel Tecquert et Frédéric Vico (France).
Prix : 3D Studio Max de Kinetix.

HITACHI



Caméra V21

LES CAMERAS
A TECHNOLOGIE
NUMERIQUE
DOCKABLES
MULTIFORMATS

BETA SP

DVCAM

DVCPRO

BETACAM SX

DIGITAL S

Vidéo International Equipements

CONTACTEZ-NOUS

Service Commercial : Régis PROSPER
6472 Bd de Reully - 75012 PARIS
☎ 01 44 75 79 00 Fax : 01 43 43 78 99
Internet : www.vie.fr