

CD-ROM
MAC/PC :
Stuart Little 2, Spirit,
Winchsters, Cycling Manager 2,
Turok Evolution, After Effects 5.5,
Carrara Studio 2, Artelantis 4.5.

P

I

X

E

L

N° 72

LE MAGAZINE DES NOUVELLES IMAGES

DOSSIER

les solutions de Montage vidéo

+ cadeau ! MovieXone 4 complet sur CD

Formation aux effets spéciaux

le jet de toile de Spider-Man

BANCS D'ESSAI

Maya 4.5

Premiere 6.5

XPressDV 3.5 Mac

Matrox RT.X100

Authoring DVD

CRÉATIVITÉ

studio : Synthétique

ciné : Spirit,

Stuart Little 2

jeu : Turok



L'art et la technique



Jeune studio spécialisé dans la motion capture et l'animation 3D, Synthétique mise dès ses débuts sur le développement de moyens techniques forts et personnalisés. Une stratégie qui lui

réussit et pourrait bien le propulser aux côtés des plus grands studios de postproduction français.

Franck Kantor

On le sent un peu rêveur, François Dequidt, un doux rêveur qui regarde avec joie le travail accompli. Cet autodidacte de l'image de synthèse se lance d'abord dans des études de commerce tout ce qu'il y a de plus classique. Mais sa passion commune pour l'image et l'informatique le conduit rapidement à oublier son plan de carrière. Avec un apport financier familial et banquier, il fonde en 1999 un studio de création avec une volonté ferme : collaborer à des projets intéressants. Synthétique était né. François Dequidt a 25 ans.

À la jonction entre infographiste et développeur, François Dequidt impulse une ligne directrice qui fait aujourd'hui la force de ce studio. Spécialiste de la 3D et de l'animation, Synthétique se compose bientôt de trois personnes et se donne les moyens de ses ambitions. Le studio associe en effet dès le début un travail de recherche et développement avec sa démarche artistique. Et mise sur ses compétences techniques pour libérer son savoir-faire créatif. Le résultat parle de lui-même. Synthétique intervient aujourd'hui dans des domaines d'interventions très variés, en

broadcast (*Clara effects*), court métrage (*Bruno l'extraterrestre*), jeux vidéo (*Dark Khan*), 3D web et cinématique (*Sismoplay*).

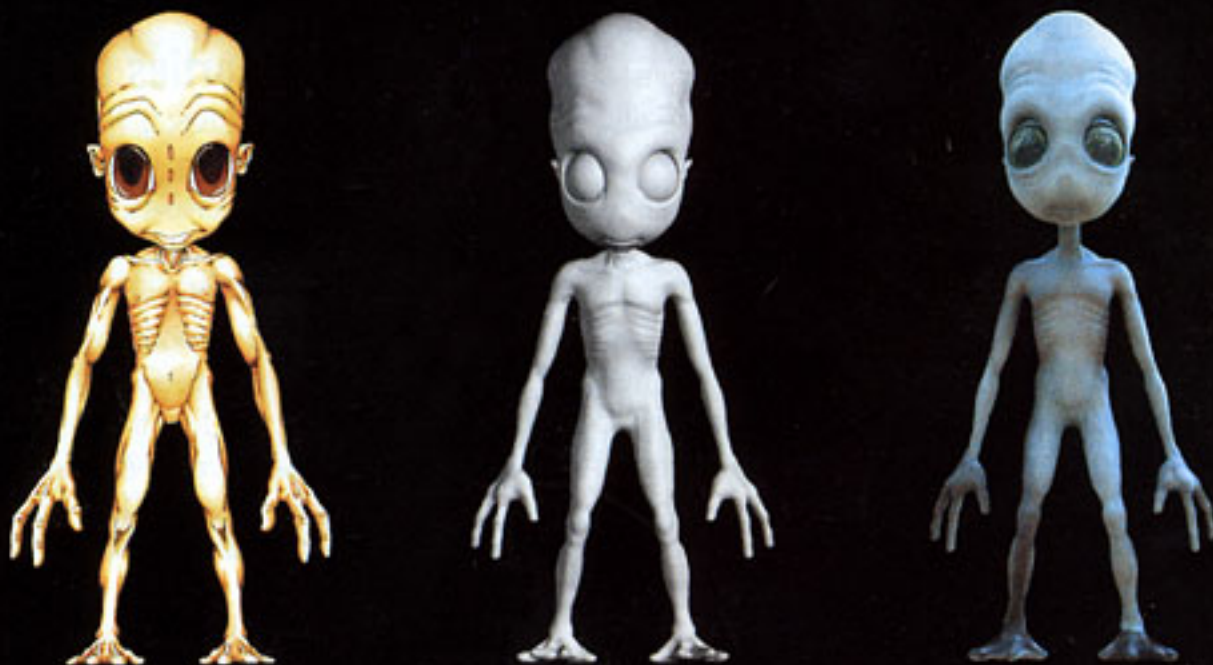
Une culture technologique

"Le mélange ingénieur et artiste 3D nous donne une double facette de création et de rigueur dans les méthodes de travail", explique François Dequidt. "Nous avons une culture technologique assez poussée aussi bien au niveau de nos propres développements qu'à celui des technologies émergentes". Synthétique s'appuie sur Maya, 3DS Max et Filmbox turbinant sur de gros PC, mais dans des versions largement agrémentées de plug-ins spécifiques. Au niveau de la modélisation et de la simulation de vêtements mais aussi au niveau des effets spéciaux, dédiés au trucage vidéo avec des mouvements de caméras qui n'étaient initialement pas prévus ou encore des effets "trompe l'œil". À ces ajouts, il convient d'ajouter le développement d'un moteur de rendu de la peau propriétaire, logiquement prénommé Skin Render. Une débauche de moyens impressionnante pour un studio de cette envergure.



Julie conte l'histoire des rêveries d'une jeune fille, qui l'emporteront au travers du monde – dont à Paris, sur le pont des arts. Le fruit de plusieurs années de R&D y sera dévoilé pour la première fois. "Notre objectif est qu'elle marque une nouvelle étape dans l'évolution des personnages virtuels" confie François Dequidt. Sortie : septembre 2002.

Pour *Bruno l'extra-terrestre*, l'animation faciale a été réalisée à l'aide de la technique de capture des expressions du visage d'un acteur. Ce court métrage pourrait bien faire l'objet d'une adaptation en long métrage.





Il faut dire que Synthétique a vite compris que pour s'intégrer à des projets intéressants, il lui faudrait sortir du lot. *"Nous avons intégré assez rapidement un studio de motion capture, à partir de la technologie Vicon. C'est le passage obligé pour faire de l'animation, même si l'on fait aussi beaucoup de key frames. Et puis aujourd'hui, la technologie de capture de mouvement est mature selon moi. Elle est rapide, transparente et permet de travailler en temps réel"*. Un plateau de tournage de 400 m², 16 caméras haute définition qui enregistrent les mouvements à 120 images seconde et à 1 million de pixels par image, un atelier de fabrication d'accessoires, le logiciel Vicon IQ doublé de FilmBox et d'un logiciel maison de traitement de données, la prise en charge du casting et de la direction des acteurs, Synthétique offre une large panoplie de moyens. Et se présente comme un spécialiste de l'animation temps réel en réalisant notamment la capture de mouvement et la création de monstres pour le temps réel du jeu vidéo *Dark Khan* (production CÉil pour CÉil), dans la capture de mouvement du jeu *Obscure* (production Hydravision) et se lance dans le pilote de long métrage d'animation. *"On change de domaine d'activité à chaque projet. La part de créativité reste très variable, puisqu'on travaille en étroite relation avec le client qui a souvent déjà des compétences en interne"*, reconnaît François Dequidt. Pour autant, si Synthé-

tique reconnaît que ses technologies tournent beaucoup autour du personnage virtuel, le studio se refuse à se cantonner dans cet exercice ou dans l'univers du loisir. Pour preuve, il collabore actuellement avec l'aérospatiale, à la modélisation de lanceurs spatiaux.

L'univers de la dualité

Le studio cherche aujourd'hui un second souffle. Car malgré ses moyens techniques, Synthétique trouve souvent ses clients grâce au bouche à oreille, comme une bonne adresse que l'on se refile sous le manteau. Et manque cruellement de visibilité. Le remède ? Les projets personnels et notamment le court métrage. Bien qu'il se considère avant tout comme un prestataire, Synthétique développe de nombreux projets en interne, tels que *Bruno l'extra-terrestre*, *Cyber Nounours*, ou la carte de vœux du site www.foiegras.fr. Et François Dequidt d'expliquer : *"ce sont des productions qui mélangent deux univers fait de réalisme et de toon. Les créations viennent essentiellement de deux personnalités fortes en interne, qui ont des imaginaires développés. L'idée centrale consiste à imaginer ce qui se passerait si on lâchait un toon dans la vraie vie"*. Cet univers dualiste plaît. *Bruno l'extra-terrestre* est en effet pressenti pour devenir un long métrage – *"nous en sommes au stade du pilote"*, précise-t-il. Une manière pour Synthétique de mettre en avant sa démarche

de ses productions : *"de la même façon que nos univers mélangent l'hyper-réalisme et le cartoon, nos personnages sont contrastés. Ils sont un mélange de cruauté et de tendresse. On s'attache facilement à Bruno, mais il reste cruel. Le public doit être assez mature pour nos productions. S'adresser à un public d'adultes restreint fortement les débouchés"*.

Aujourd'hui composé de 15 personnes, autant d'ingénieurs que d'artistes 3D, la plupart issus de Supinfocom, Synthétique poursuit son développement avec une idée maîtresse : s'inscrire dans la durée, se détacher de la vague des start-up en adoptant une gestion "vieille économie". Avec pourquoi pas, un rapprochement possible avec un studio de plus grande envergure. En attendant, Synthétique s'avoue à la recherche permanente d'infographistes et de commerciaux. Des prétendants ? Attention, talent requis.

www.synthetique.com



Étapes de mise au point du décor du Pont des arts, extrait de *Julie* : modélisation en filaire, rendu partiel du pont, puis incrustation des deux décors.