

# Wild Graphics

Numéro 2

Imagina 94 : Déferlement d'images et de clones !

Mars 1994

## EDITO

Wild Graphics se veut une newsletter mensuelle qui permet d'être en contact permanent avec le domaine de l'image de synthèse et tout ce qui s'y rapporte de près ou de loin. Elle permet également de mettre en avant de futures collaborations entre personnes et encourage tout type de projet concernant la création d'images ou de programmes. Wild Graphics se veut aussi une source d'idées en permettant à ceux qui le désirent d'écrire quelques lignes à propos d'un sujet ou d'une idée qui leur paraît intéressant à découvrir.

Pour ce numéro vous aurez droit à un compte rendu du Festival de Monté Carlo, Imagina, une idée d'effet de lumière sous Imagine, et une découverte d'un programme pas comme les autres, LParser.

La newsletter se veut concise pour se permettre d'être mensuelle. Grand intérêt : Des nouvelles récentes, comme dans le cas d'Imagina, mais surtout un regard supplémentaire porté sur le monde de l'Image.

Bonne Lecture.

- Nicolas Mougel



Drag5 Mike Miller

## Imagina

L'événement incontesté de ce début d'année est sans aucun doute Imagina. Festival d'images, voir même plus, Imagina se déroulait lors des 16, 17 et 18 Février à Monté-Carlo et présentait les dernières nouveautés en ce qui concerne l'image de synthèse, les effets spéciaux, les mondes virtuels, etc... Fermement décidés à profiter pleinement du festival, Moi, François, et Noël avons canalisé pendant 3 jours complets documentations, revues, idées, images, animations, et bonne humeur. Voici quelques impressions et description du festival :

Tout d'abord l'exposition en elle-même, accessible pour la somme très raisonnable de 50 F : Le stand Virtek Italia présentait une borne de jeu en réalité virtuelle nommée Reality+. Il était bien sûr possible de l'essayer. Et c'est ce que j'ai fait : Coiffé d'un casque, muni d'une manette, et installé sur une plateforme délimitée, j'ai pu évoluer dans une ville assez étrange et même faire du delta-plane en partant du haut d'un immeuble ! Dans un style un peu différent, une autre borne présentait un jeu dont le principe était d'abattre sauvagement un certain nombre de personnes armées ennemis - avant qu'eux-mêmes s'en chargent. Un pistolet (virtuel bien sûr !) était à votre disposition pour ça. La borne semblait être à base d'Amigas puisqu'on a eu droit à un écran AmigaDos au moment de sa mise en route en début de matinée ! Seul défaut au niveau de l'équipement : le casque avec ses deux petits écrans semblait trop lourd. Toujours dans le registre de la RV, Virtual Presence Ltd présentait une version du jeu Tron assez originale puisqu'on se trouvait directement projeté en tête de la moto et l'évolution se faisait dans

un monde 3d. Ainsi il était possible de conduire sa moto en ligne droite tout en regardant sur les côtés (en bougeant sa tête) pour essayer de voir les concurrents. Mis à part quelques réglages à faire au niveau de la visière, le jeu semblait au point. Une question se pose maintenant : A quand la RV en réseau ? Sur le stand Canal+, on pouvait découvrir Poupidoo la marionnette de synthèse utilisée par la chaîne et créée par MédiaLab. Cette marionnette est animée par 1 voire 2 marionnettistes suivant le degré de réalisme désiré. En effet, la version démonstration du festival se centrait sur les différentes attitudes que le visage de l'actrice pouvait mimier, mais celle-ci ne pouvait pas bouger son corps. La démonstration était déjà très convaincante et surtout amusante étant donné que l'on pouvait voir le marionnettiste en pleine action et je peux vous dire

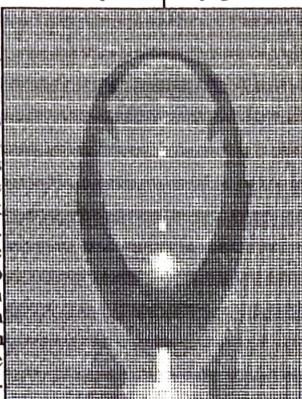
qu'il ne ménageait pas le public puisqu'il lançait de temps à autres des remarques assez piquantes sur les questions de la part de certaines personnes. A noter que Chipie & Clyde, ainsi que d'autres acteurs de synthèse utilisés sur Canal+, sont animés par le même principe. Pour ceux qui le désiraient, il était possible de se faire scanner le visage sur le stand de CyberWare.

Vous vous asseyez sur un fauteuil et en quelques secondes un objectif effectuait 360 degrés autour de votre tête pour convertir vos lignes du visages en données numériques et obtenir ainsi un modèle 3d et en couleur (modèle + mapping) que vous pouviez admirer ou repugner suivant le cas. En effet, la copie 3d obtenue était en général plus reluisante que le modèle mais il était possible de changer les couleurs du mapping : effet de statue de bronze ou d'or, etc... Toujours à propos de l'exposition, des bornes présentant des séquences animées d'Imagina 93 (en

général les vainqueurs) étaient présents. Bonne initiative puisque j'ai pu découvrir tout particulièrement le fameux 'Gas Planet' qui est absolument hilarant, ainsi que la célèbre séquence du wagon évoluant dans une mine de charbon de manière très inhabituelle. L'exposition se voulait professionnelle car beaucoup de sociétés présentaient leur produits logiciels, développés sur stations graphiques, par le biais de démonstrations orales et visuelles en alternance avec des séquences animées vantant toujours les mérites de chaque société. J'ai pu apprécier les démonstrations de SoftImage, WaveFront, et le stand Silicon Graphics avec ses simulations automobile, aérienne, etc... très rapides et très fines ! En globalité les stations graphiques qui semblaient les plus répandues étaient les Silicon Graphics - Indigo2 et Onyx. Cependant on pouvait trouver sur le stand de TrueVision une présentation du produit 3D Studio tournant sur PC ; Mais le logiciel faisait grise mine par rapport à la puissance et la souplesse des Silicon Graphics.

Venons en maintenant aux Soirées Prix-Pixel/Ina qui avaient lieu dans le Grand Auditorium Rainier III de 19h00 à 22h30, séparées en deux projections au choix : 19h00-20h30 ou 21h00-22h30. Aux deux soirées de projection, s'ajoutait pour le vendredi une soirée finale de remise des prix pour désigner les vainqueurs de chaque catégorie : - Fiction - Recherche - Simulation / Visualisation - Art - Vidéoclip - Animation 3D - Effets spéciaux - Publicité - Génériques - Ecoles et Universités. En Fiction, on pouvait noter la présence des fameux Quarxs, qui sont réalisés par ZA Production qui ont déjà sévi sur Canal+. Les Quarxs sont des êtres très étranges dont les mécanismes de vie échappent à tout raisonnement. Le résultat est superbe. The Guardian produit par Rhythm & Hues offrait quant à lui un voyage futuriste à travers la ville de Séoul en 2050 avec une petite note d'humour par la découverte assez insolite d'un bébé brailleur et de sa maman. En catégorie Recherche, il y avait l'excellent The Art Of Talking Pictures qui présentait comment il était possible, à partir des paroles d'un homme, d'obtenir l'équivalent pour un chat au niveau des traits du visage, ainsi que pour bien d'autres formes. L'effet était surprenant en particulier avec le chat dont l'expression s'appliquait même aux oreilles ! Vingt Mille Lieues Sous Les Mers de Gribouille montrait comment utiliser

la technique du clonage pour obtenir à partir d'acteurs réels des acteurs virtuels et pouvoir ainsi créer un véritable film en image de synthèse. Duel évoquait une bataille entre un homme et un monstre ; il y avait du réalisme dans les mouvements et l'action était au rendez-vous. En Simulation/Visualisation, Rhapsody In Light & Blue a gagné le 1er prix. Il faut dire que la recherche d'effets de lumière avec l'eau dans une piscine, accompagnée d'une musique entraînante, apportaient une très grande qualité à la touche finale. Superbe donc. Tasse de Thé de Renault-Design fut très remarqué par la présentation de simulations de voitures. En effet, les caractéristiques de la tenue de route des voitures étaient modulables et donnaient des conduites différentes. Le final avec la voiture en forme de théière a sûrement beaucoup influencé le vote du public. Dans la catégorie Art, Tableau d'Amour d'un style indescriptible mais sans aucun doute très réussi et originale présentait la fertilisation de la lune. Au fur et à mesure de la séquence, le sol lunaire se trouvait recouvert de feuilles, de fruits et d'animaux assez étranges. Un extrait de Biogenesis, une animation de William Latham présentant une forme de vie artificielle, a été projeté. Mais la brièveté de la séquence a fait que le résultat s'est montré décevant. En vidéoclips, Peter Gabriel a été très présent puisque deux de ses clips, Steam et Mindblender, étaient au rendez-vous. D'ailleurs un des deux a reçu un prix. On peut aussi noter le remarquable Stand By Me de Pascal Vuong qui s'affirmait d'un style très comique tout en restant sérieux. Une séquence réussie. En animation 3D, Insectors s'est confirmé comme étant une superbe réalisation de Fantôme. Et là je leur tire mon chapeau car la qualité d'image ne s'est en rien fait au détriment de l'histoire. Insectors est donc une véritable série de synthèse à conseiller sans hésitation. K.O. Kid s'est également fait remarqué en présentant un match de box



Glashdish

très original, par le fait que les concurrents sur le ring se battaient d'une manière assez troubante. Déformations des membres, allongements des bras, rotation de 720 degrés du buste, bref une très belle réalisation. Dans la catégorie Effet Spéciaux, on pouvait noter la présence de Journey To Technopia, un voyage futuriste avec combats et frissons à l'appui. Blake Edwards' Son Of The Pink Panther présentait un dessin animé de la Panthère Rose très convaincant avec la musique que tout le monde connaît. Et enfin, des extraits du fameux Jurassic Park qui présentaient toutes les séquences qui utilisaient des images de synthèse. J'avais déjà vu le film une première fois, mais le fait de redécouvrir des effets de très grande qualité m'a tout de même époustouflé. Il a d'ailleurs gagné le 1er prix si mes souvenirs sont exactes. En Publicité, on pouvait découvrir Smarties Illusions une publicité pour les bonbons smarties inhabituelle puisque le style image de synthèse comme on a pu en voir jusqu'à présent en France était remplacé par un style totalement différent et assez original ; d'un style fait main exactement. Une publicité pour la Vodka Smirnoff, Message In A Bottle, semblait très réussie avec son aspect troubant. En effet, il y avait en autre un chat noir qui se trouvait transformé en panthère lorsque le verre de la bouteille s'interposait entre le champ de vision du téléspectateur et la bête. La dernière publicité en date à ce sujet, si je me rappelle bien, transforme un rondin de bois en crocodile pas tout à fait amical. Le morphing était très utilisé puisqu'une publicité pour la BBC, Morph & Griff, ainsi qu'une pour la société Andersen, Snog, et une autre pour Bon Café, Bon Café Tiger, utilisaient cette technique. Entre autre Snog faisait se transformer un escargot en grenouille de manière très évolutive : d'abord le bas du corps en faisant apparaître les pattes pour remonter jusqu'au haut. La fameuse publicité pour Volvo a aussi été présentée. En Générique, on

pouvait voir des séquences TV de diverses chaînes françaises et étrangères. Ainsi le très bon générique des Guignols de l'Info a fait son apparition. D'autres pour les chaînes anglaise BBC2, espagnole ETB2, japonaise NHK ont été projetés. Nicktoons Open, l'évolution d'une petite bête orange et gluante était également au rendez-vous et très bien réalisée. En catégorie Ecoles et Universités, The Hit, réalisé par l'Université des îles Baléares qui montrait un ballet de marteaux a été très applaudie. La touche musicale qui s'est détournée un moment à cause d'un marteau pas comme les autres en est sûrement pour quelque chose... Happy Funeral, des cigarettes qui célébraient une soirée était original dans son idée. Et enfin 49 Rue de la Citadelle, un poème réalisé par Sup Info Com s'est montré convaincant surtout par rapport au logiciel utilisé qui se trouvait être dans ce cas 3D Studio.

Enfin, les conférences auxquelles je n'ai pu assister présentaient diverses sujets tels que : Télévision Interactive et Autoroutes Numériques, Du Virtuel et des Jeux, Les Nouvelles Frontières de la Perception, Acteurs Virtuels, Communautés Virtuelles, Effets Spéciaux. Cependant j'ai pu voir en particulier le détail des effets spéciaux de Jurassic Park c'est à dire les différentes étapes et l'évolution requise pour former les trucages et intégrer les images de synthèse dans les décors réels. C'était très instructif. Au niveau de certaines conférences, peut-être que Noël vous en reparlera.

Voilà donc ce qu'il en était d'Imagina 94. Beaucoup de choses découvertes et à découvrir par la suite. Il ne reste plus maintenant qu'à laisser la place à l'imagination et à la créativité pour aboutir à l'élaboration de nouvelles images voire de nouveaux programmes.

- Nicolas

Merci à François pour son aide (involontaire d'ailleurs) à la création du logo 'Imagina'.

## IDEE

Réf. : IMAGINE 2.9 Sujet : Texture LensFlar

Dernièrement j'ai eu l'occasion de faire appel à la texture LensFlar pour résoudre un petit problème, ce qui n'aurait pas été chose aisée sans elle, jugez plutôt. Cette texture est très utile pour représenter ces reflets lumineux qui peuvent parfois apparaître sur les objectifs des caméras ; et je m'en suis servi pour créer des étoiles un peu plus funs que celle que génère Imagine habituellement.

Pour cela créez un plan (ou un disque) et appliquez une rotation par rapport à x sur ses axes de sorte à ce que son axe z soit normal (sortant perpendiculairement) au plan. Ajoutez ensuite bien sûr la texture LensFlar à votre objet...

Flare Radius règle le rayon de l'étoile proprement dite, Flare Intens sa transparence, Ring Radius le rayon de l'anneau (couronne lumineuse), Ring Select ajustera aussi son rayon (1=+grand, 3=+petit), Ring Intens sa densité.

D'autre part, Star1MaxRadius et Star1Intens concernent l'étoile à 8 branches alors que Star2 concerne l'étoile à 4 branches.

Enfin, la couleur de l'objet (plan ou disque) détermine la couleur de l'étoile.

Jacques Demare

## NEWS

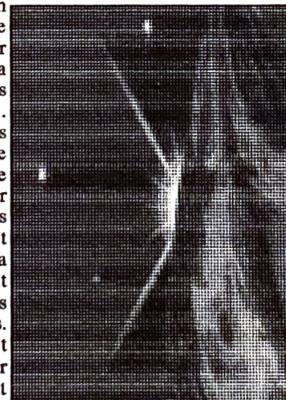
### L-Parser

L-Parser est un utilitaire écrit par L.J. Lapre qui fonctionne sur PC et qui permet semble-t-il de créer des objets assez insolites allant du simple cube, en

passant par les plantes, pour arriver à des insectes plus qu'étranges, ainsi qu'à des anciennes formes de vie sous marine. Les objets obtenus sont à calculer sous POV, RenderStar ou AutoCad. LParser créer en fait des objets 3D utilisant les systèmes de Lindenmayer qui sont spécialement appropriés pour la description fractale d'animaux et de plantes aussi bien réelles que fantaisistes. Différents algorithmes récursifs sont à votre disposition pour faire muter une forme par incrément, de la déformer par des attracteurs, etc... Les objets obtenus peuvent être visualisés en fil de fer par L-Viewer avant que leurs rendus soient effectués. La visualisation se fait en trois dimensions sous tous les angles. Le logiciel est disponible sur certains réseaux, et également à DP Tools Club BP 745 59657 Villeneuve D'Ascq.

### Pixel

Après plusieurs mois d'absence chez tous les bons libraires, le magazine Pixel refait son apparition dans les kiosques. A l'occasion du festival Imagina quelques numéros ont été distribués gratuitement au stand Pixel. D'ailleurs le numéro 21 traite essentiellement du Festival (avant que celui-ci ait lieu bien sûr). Bonne nouvelle donc puisque les magazines en ce qui concerne l'images sont rares en France, et on ne peut que le regretter. Par contre déception au niveau du prix qui passe de 38 F à 45 F alors que le nombre de pages reste le même.



Exemple d'utilisation de LensFlar

### Pour Finir...

Quelques mots pour vous indiquer comment vous pouvez contribuer de manière efficace à la newsletter. Comme vous avez déjà pu le remarquer, les images faites par vous (ou non) sont les bienvenues pour illustrer vos articles ou pour garnir la newsletter. Si vos articles sont longs il est préférable de me les envoyer sur disquette sachant que le retour de la disquette n'est pas prévu. Sinon, s'ils sont très courts vous pouvez les écrire sur papier. Lorsque vous envoyez vos articles, il est souhaitable de le faire avant la fin du mois car de plus en plus celle-ci sera bouclée quelques jours avant le début du mois en question.

Une dernière chose : A titre de rappel, j'indique les rubriques qui sont disponibles dans la newsletter. Projet en cours, Idée, Recherche, Questions-Réponses, et Articles Divers. Utilisez-les suivant vos besoins.

## ERRATUM

Quelques erreurs se sont infiltrées dans la newsletter précédente à propos de la configuration de Noël et de Stéphane.

Voici donc les rectifications à faire :

- Noël possède un Amiga 4000 68040 avec 10 Mo de mémoire.
- Quant à Stéphane sa configuration exacte est un Amiga 2000 + 2 DD de 100 Mo + 7 Mo de RAM + 68020 FPU + MMU en WB 2.1 ainsi qu'un Amiga 1200 + DD 80 Mo.

## Wild Graphics

6 avenue de la Chasse

77500 Chelles

Minitel

3614 chez\*WG