

Novembre 2016 /258

Irréelle Réalité

8e édition du congrès consacré aux innovations technologiques 3D

Le congrès 3D Stereo Media, organisé par le Pr Jacques Verly de l'Institut Montefiore, aura lieu du 12 au 15 décembre au Théâtre de Liège. La "réalité non réelle" sera au cœur de cette 8e édition liégeoise : il s'agit de la réalité virtuelle (VR en anglais) et de la réalité augmentée (AR) plus récemment dite mixte (MR) avec leur pouvoir immersif sans pareil et leurs innombrables applications dans une myriade de domaines : industrie, recherche, médecine, etc.

FAIRE SON CINÉMA



Tout, tout, tout, vous saurez tout sur la 3D. Et bien davantage encore ! Par exemple, pendant ces quatre jours, la "3D Academy" proposera une formation unique en Europe (et au-delà) intitulée Get going in 3D cinematic VR. Animée par des grands formats internationaux - Céline Tricart (Lucid Dreams, Hollywood, États-Unis), Steve Schklair (3ality, Hollywood, États-Unis) et Christophe Hermanns (VIGO Universal, Belgique) -, cette formation amènera les participants à créer très rapidement des contenus immersifs et interactifs omnidirectionnels (à 360°) et 3D, soit par création de mondes virtuels sur ordinateur, soit par enregistrement via capteurs audio/vidéo 3D et 360°, le résultat étant alors vécu en casques VR immersifs. Ce sujet est l'objet d'une nouvelle ruée vers l'or, non seulement en Californie, mais aussi à travers le monde.

Sur la place du 20-Août, dès le 12 décembre, un chapiteau en partie translucide abritera un cinéma VR, autre première en Belgique. De quoi s'agit-il ? « *Au moyen d'un casque de réalité virtuelle, chacun peut naviguer à sa guise dans un environnement visuel et sonore 3D à 360°, expose le Pr Jacques Verly. La nouveauté tient à ce qu'une dizaine de personnes voient, ensemble, un même contenu synchronisé tout en y naviguant à leur guise. Elles pourront ainsi partager l'expérience. Pour plus d'immersion, les sièges tournent à 360° !* »

AIDER L'ENTREPRISE

« *Nous avons voulu cette année, poursuit le professeur, en coopération avec des animateurs économiques wallons clés - dont l'Agence du numérique et les Pôles de compétitivité -, aider l'industrie et les centres de recherche wallons à bénéficier de l'opportunité économique exceptionnelle que représentent, les VR et AR/MR. J'ai donc proposé à ID Campus d'organiser une séance d'idéation le 14 décembre, en collaboration avec le Microsoft Innovation Center de Mons qui nous donnera accès au casque futuriste HoloLens de AR/MR, lequel permet de mélanger le réel et le non réel. Le résultat sera un "mindmap", mais l'expérience devrait se poursuivre par la réalisation concrète de prototypes en FabLab dans les mois qui suivront.* »

Conférences scientifiques et professionnelles, festival du film 3D et remise des Awards (en partenariat avec l'Advanced Imaging Society de Hollywood et la 3D Guild de Bruxelles) rythmeront entre autres cette 8e édition d'un congrès qui ne passe pas de mode.

3D Stereo Media

Du 12 au 15 décembre, au Théâtre de Liège, place du 20-Août 16, 4000 Liège.

* renseignements et inscriptions sur www.3dstereomedia.eu



SI VOUS DEVIEZ CITER TROIS DÉCOUVERTES SCIENTIFIQUES MAJEURES :

1. **Les équations de Maxwell (en 1861) et de Schrödinger (en 1925)** : elles sont à la base de l'électromagnétisme et de la mécanique quantique, lesquels jouent un rôle clé dans notre vie de tous les jours.
2. **Le moteur analytique de Babbage (en 1835) et les réseaux galactiques de Licklider (en 1962)** : ces deux inventions sont respectivement à la base de nos ordinateurs et de l'internet, et donc du monde numérique d'aujourd'hui.
3. **Le transistor (en 1947)** : il a pris la place du tube à vide dans la majorité des applications, et les circuits intégrés à grande échelle qui ont suivi ont façonné notre monde moderne, par exemple en télécommunications (GSM), navigation (GPS), aviation, spatial et imagerie médicale.

Pa.J.