

#41 AVRIL - MAI 2021 - 12€

MEDIAKWEST

CINÉMA | TÉLÉVISION | NOUVEAUX ÉCRANS ▶ UN MONDE CONNECTÉ



ÇA TOURNE !



ACTUALITÉS

- 04 Nouveautés produits et actualités de l'industrie
- 10 À vos agendas

SOMMAIRE

TOURNAGE

- 12 Aximmetry, le couteau suisse hongrois de la production virtuelle
- 16 Le marché de l'intercom : le point
- 22 Caméra de plateau ou caméra PTZ, que choisir ?
- 26 Telemetrics, des solutions pour tous les plateaux
- 28 Cartoni UV-C Boxer, un dispositif de désinfection UV pour les équipements audiovisuels et cinéma
- 30 Test Sennheiser MD 435 et 445
- 34 Le making of de la natation selon Deep Vision



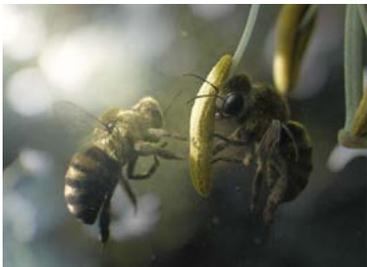
PRODUCTION

- 42 JRI, Journaliste Reporter d'Images, ou Journées Remplies d'Infos, ou Journées Remplies d'Imprévus...
- 50 *Tanks : rois des champs de bataille* ou l'alliance réussie de l'industrie du jeu et de l'audiovisuel...
- 52 *Ogre*, un long-métrage signé Arnaud Malherbe
- 56 Les ambitions du CNC 2021 : moderniser la filière audiovisuelle pour relever les défis les plus ambitieux
- 58 Production : et maintenant ? Les mesures de relance et les grands enjeux pour la suite
- 62 Les quotidiennes de France Télévisions à l'ère de la Covid



POSTPRODUCTION

- 68 Concevoir une salle d'étalonnage dédiée
- 72 Le Studio des Trois Jardins, silence on mixe !
- 76 Mikros, de la créativité et des talents
- 82 Saya, un écran pour les artisans de la postproduction
- 88 Lupin, l'image qui cambriole les audiences
- 90 RE/AL Audio, le changement dans la continuité



BROADCAST

- 96 Arte teste des contenus immersifs en partenariat avec Dolby sur sa plate-forme HbbTV
- 98 Coup de projecteur sur Red Bee Media, leader des services managés en France et dans le monde !
- 100 Riedel au cœur de la 36^e coupe de l'America
- 101 Les avantages de la production à distance pour le marché du sport
- 102 Une visite chez EVS
- 104 La Ligue 1 de retour sur Canal+, le foot rebat ses cartes



ÉCRANS

- 108 La Vingt-Cinquième Heure ouvre des salles de cinéma virtuelles
- 112 Netflix, une année 2020 exceptionnelle
- 114 Pluto TV mise sur le streaming gratuit
- 118 8,3 millions d'utilisateurs quotidien de VàDA en France...



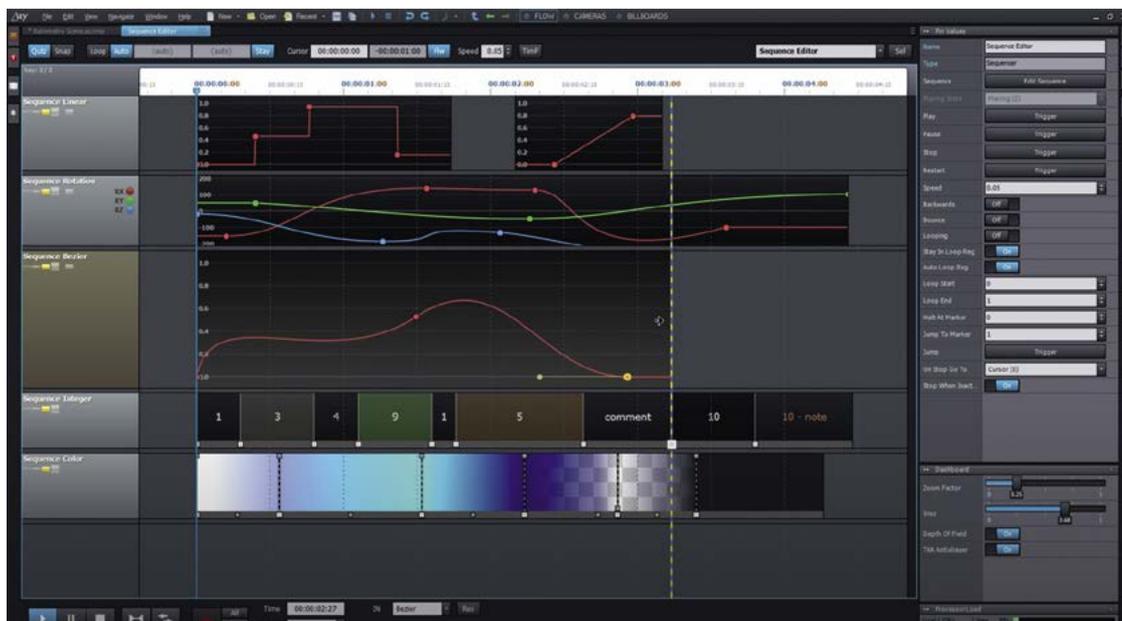
ÉVÉNEMENT

- 120 Les paris gagnés de Cartoon Movie

Aximmetry, le couteau suisse hongrois de la production virtuelle

Les studios virtuels connaissent un renouveau grâce à l'évolution des outils et des technologies de tracking. L'arrivée des tournages sur écrans Led représente une nouvelle branche de cette technologie et l'ouvre au cinéma. Aximmetry est un éditeur logiciel dédié à ce domaine, nouveau venu sur ce marché. Il propose une solution aux multi-facettes, dont les qualités, notamment celle de l'outil d'incrustation, impressionnent surtout en considérant le budget agressif. Orsolya Dormon, COO d'Aximmetry, nous guide à la découverte de cet outil né grâce à Béla Bartók.

Par Loïc Gagnant



Interface d'Aximmetry. © Aximmetry

Pouvez-vous nous présenter l'origine de votre société et du logiciel de studio virtuel Aximmetry ?

Nous sommes basés à Budapest en Hongrie. Le code actuel d'Aximmetry a onze ans. Les fondateurs, toujours présents dans l'entreprise, rêvaient de visualiser un célèbre morceau du compositeur de musique classique Hongrois Béla Bartók. Ils ont développé pour cela un logiciel de VJing, mais ont très vite réalisé que le marché était saturé et qu'il ne permettrait pas une valorisation du travail effectué. Un secteur était, lui, demandeur du même type de logiciel : le broadcast.

Pouvez-vous présenter de manière synthétique les services offerts par Aximmetry ?

Nous permettons à tout le monde de réaliser des présentations 3D broadcast de qualité. Tout est inclus dans le logiciel, les utilisateurs peuvent gérer l'en-



Qualité du rendu PBR dans le moteur Aximmetry. © Aximmetry

semble de leur prestation. Il n'y a pas besoin d'acquiescer de modules spécifiques pour certaines opérations. Vous pouvez faire de l'incrustation, du tracking de caméras et de la data visualisation. C'est une sorte de couteau suisse.



Orsolya
Dormon, Chief
Operations Officer
d'Aximmetry.
© Aximmetry

Vous commencez depuis peu à être connu en dehors de la Hongrie !

Il y a quatre ans, nous avons compris que le marché hongrois serait trop limité et avons alors orienté nos efforts sur le marché externe. En 2018, nous avons exposé pour la première fois à l'IBC d'Amsterdam, simultanément au lancement de l'édition gratuite Community Edition d'Aximmetry. À ma connaissance, nous sommes la seule société éditrice de logiciels de ce type proposant une version gratuite de qualité broadcast. La seule différence avec la version studio est l'intégration d'un watermark. Nous souhaitons démocratiser les technologies logicielles du studio virtuel. Aximmetry peut répondre aux demandes les plus évoluées, mais nous voulons élargir la cible depuis les besoins les plus simples vers le très haut de gamme. La technologie nodale que nous utilisons vient du jeu vidéo, tous nos développeurs également. Nos tarifs compétitifs permettent de répondre aux besoins de petits projets mais également d'en concevoir de très importants. Si vous utilisez dix caméras et devez rendre des scènes complexes, vous aurez besoin de plusieurs licences et autant d'ordinateurs. Avec une simple caméra HDMI et un fond vert à la maison, la version studio permet de concevoir des « shows » de très haute qualité. En complément de notre propre moteur de rendu originel, nous intégrons désormais Unreal Engine.

Pourquoi les utilisateurs n'exploiteraient-ils pas directement Unreal Engine ?

C'est un moteur développé pour les jeux vidéo. Il est excellent dans de nombreux domaines – c'est pour cela que nous l'avons intégré – mais il n'offre pas notre interface utilisateur spécifiquement développée pour le broadcast, qui simplifie grandement la vie des utilisateurs. En 2019, nous avons été invités à la « Future Zone » de l'IBC et avons obtenu un véritable succès. La très grande qualité de notre outil d'incrustation a fait un véritable buzz.

Avez-vous développé l'outil d'incrustation par vous-même ? En quoi est-il différent ?

Nous sommes allés aussi loin que possible avec un outil logiciel et apportons une solution très compétitive par rapport à nos concurrents les plus connus. Les gens ont pu découvrir à l'IBC nos résultats impressionnants obtenus avec un écran vert basique, littéralement un simple rideau, et des lumières d'entrée de gamme. Nous voulions démontrer à cette occasion qu'il était possible avec Aximmetry de créer un studio personnel efficace pour un budget inférieur à 4 000 euros, logiciel et matériel inclus. Deux caméras étaient installées sur le studio : une caméra basique à 700 euros jouxtait une imposante caméra broadcast toute équipée avec des capteurs de tracking. Nous présentions ainsi le spectre entier de nos possibilités. À côté de la solution dédiée aux petites productions, nous utilisons les mêmes lumières et fond vert basiques pour démontrer la qualité de notre offre broadcast, avec une incrustation fonctionnant parfaitement. Cela a suscité un enthousiasme communicatif, surtout auprès des professionnels présents sur le salon. Ils pouvaient constater des résultats impressionnants dans des conditions défavorables, particulièrement dans les ombres. Nous avons pris de très nombreux contacts pendant l'IBC et l'année dernière a été une grande année, notamment avec l'indispensable intégration d'Unreal Engine.

Pouvez-vous nous expliquer le workflow d'exploitation d'Aximmetry ?

Le workflow est similaire pour tous les logiciels de studio virtuel. Un modèle 3D issu de n'importe quel logiciel 3D doit d'abord être importé. Cette étape est une véritable pierre d'achoppement. Même cette étape ne caractérise pas l'excellence d'un logiciel, la phase d'import est difficile avec tous les logiciels de studio virtuel. Tous les moteurs de rendu traitent cette étape différemment. Un large public utilise et maîtrise le moteur Unreal Engine, là où Aximmetry est moins connu. Unreal offre des caractéristiques très utiles à différents types de production ; nous avons donc développé le Dual Engine. En acquérant Aximmetry DE, l'utilisateur peut choisir le moteur qu'il souhaite utiliser.

Pourquoi et comment est fait ce choix ?

Le choix peut être fait selon le type de modèle utilisé. Unreal est excellent pour les scènes naturelles comme l'eau, la végétation ou d'autres matières complexes. Le moteur Aximmetry est également un très bon moteur dédié au broadcast. Nous offrons des modèles de studio (stock studios) utilisables avec notre propre moteur. Le processus d'import n'est plus un problème, tous les projets Unreal Engine peuvent être ouverts immédiatement dans Aximmetry. Il reste à intégrer les « acteurs » grâce à notre incrustateur (keyer). Aximmetry dispose également d'une solution de streaming.

...

TOURNAGE



Studio virtuel d'une chaîne de News géré avec Aximmetry. © Aximmetry

Comment gérez-vous l'interactivité avec les données de tracking issues des caméras ?

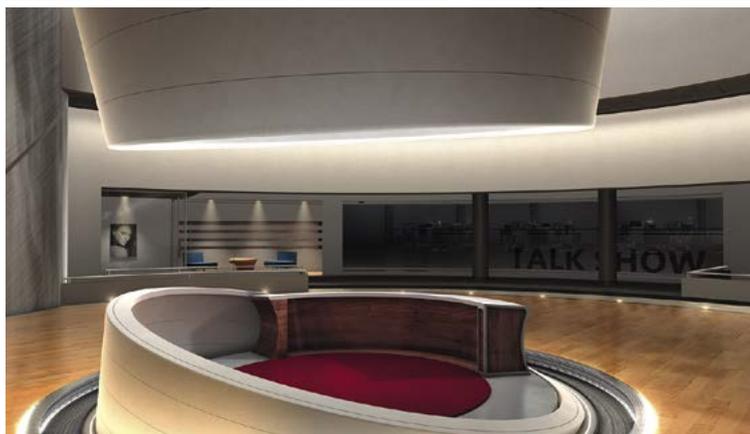
Fidèle à notre philosophie, le suivi de caméras est intégré à Aximmetry avec tous les types de tracker que nous pensions nécessaires. L'année dernière nous avons débuté l'intégration de trackers plus expérimentaux, des modèles développés initialement pour d'autres champs d'actions que le broadcast tels que les célèbres HTC Vive. Nous avons séparé l'offre : nous offrons un support pour les outils de tracking de caméras broadcast dans la version éponyme d'Aximmetry. Nous pouvons supporter les trackers broadcast parce que leurs constructeurs le font également. Nous ne pouvons pas garantir le fonctionnement dans un cadre broadcast des autres capteurs. Nous fournissons une documentation conséquente bien conçue et les méthodes de connexion pour permettre les expérimentations des utilisateurs.

Pouvez-vous nous préciser combien de personnes sont présentes dans votre entreprise et leurs profils ?

Au moment de la publication de l'article, nous serons vingt-cinq personnes. Nous connaissons un grand « boom » et nous embauchons régulièrement. Nous sommes une filiale d'une plus importante entreprise d'édition de logiciels hors du domaine du broadcast, nous pouvons profiter de leurs forces vives pour certains besoins. Actuellement, nous n'ouvrons pas de bureaux dans d'autres pays. Nous avons choisi de créer depuis deux ans un réseau de partenaires et de revendeurs. Au sein d'Aximmetry, nous avons des techniciens, des ingénieurs et des développeurs qui accompagnent le développement constant du logiciel et bien sûr une équipe opérationnelle et commerciale.

Ciblez-vous uniquement le public broadcast ?

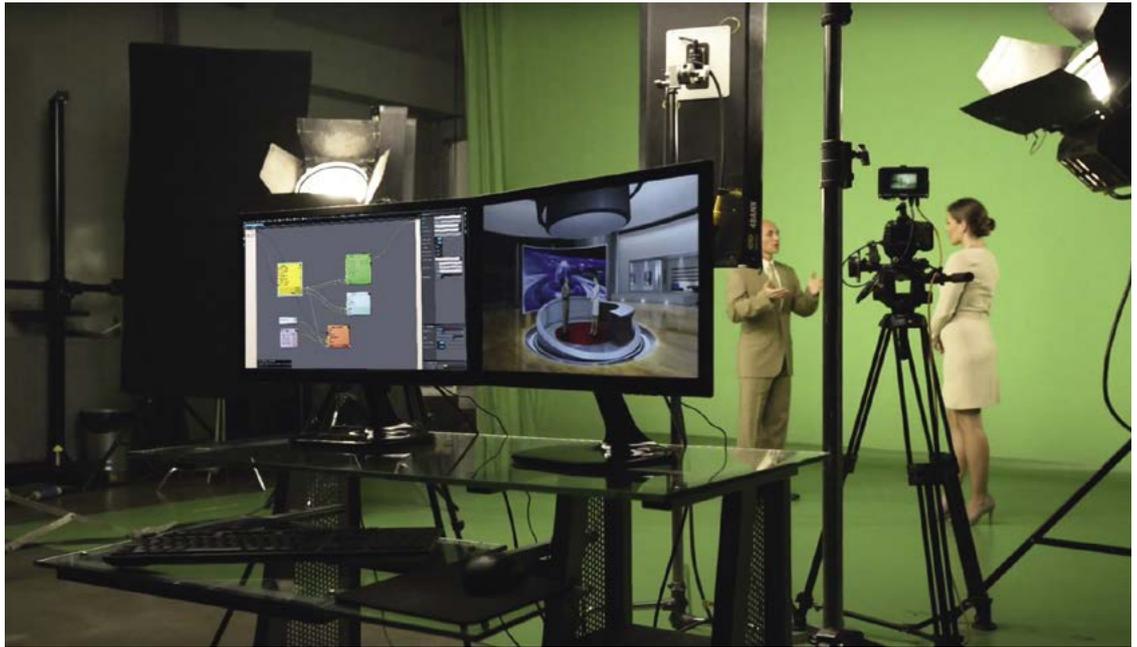
Le marché a changé ! Grâce à notre tarif, nous deve-



nous attractifs hors du domaine du broadcast. De nombreux professionnels de l'événementiel, notamment pour les concerts qui ne peuvent pas se dérouler en présentiel en cette période et bien sûr les télévisions locales, les one-man shows, les vloggers. Nous pourrions bientôt communiquer sur un partenariat excitant dans le domaine théâtral.

Studio de sport et studio de talk show. © Aximmetry

Studio virtuel avec AximmetryStudio virtuel de news avec Aximmetry.
© Aximmetry



Studio de M4 Sport.
© Aximmetry

Une nouvelle mode est apparue avec *The Mandalorian*, le tournage en studio virtuel avec des écrans Led. Avez-vous testé cette technologie avec Aximmetry ?

Nous allons lancer dans quelques semaines une nouvelle version d'Aximmetry incluant de nouvelles fonctionnalités dédiées aux écrans Led. Cela ne constitue pas la partie essentielle de notre business, mais grâce à cette nouvelle technologie de murs Leds et notre offre de prévisualisation, l'industrie du film s'intéresse à notre offre. L'intégration d'Unreal Engine nous a donné accès à leur grande base utilisateur : une dizaine voire une centaine de milliers de personnes à qui il manquait un logiciel de qualité broadcast tel que le nôtre. Ces qualités et son prix font d'Aximmetry la solution de choix pour de nombreux professionnels.

Proposez-vous une formation pour la maîtrise de votre outil ?

Nous proposons trois parcours de formation. Une session de quatre à cinq heures, dédiée aux opérateurs studios, leur permet de lire les « shows » depuis le

logiciel. Une formation plus avancée de seize heures, étalée sur quatre jours, s'adresse aux ingénieurs « scripteurs ». Son but : maîtriser la programmation du système nodal d'Aximmetry. Une dernière formation dédiée à la 3D, également d'une durée de seize heures, apporte les connaissances nécessaires aux utilisateurs avancés pour importer leurs scènes au sein du propre moteur d'Aximmetry. Pour Unreal Engine, la compatibilité est directe. Les utilisateurs qui le souhaitent peuvent se passer de la formation en s'appuyant sur nos ressources en ligne gratuites. Nous donnons un accès complet à la totalité de notre documentation et de nos tutoriels. En complément de la formation, nous proposons une offre de consultation tarifée à l'heure. En France, notre partenaire est Magic Hour. Il peut proposer la formation basique ou une offre de service. Vous pouvez vous adresser directement à nous ou par l'intermédiaire de nos partenaires.

Pouvez-vous nous préciser votre offre tarifaire ?

Après la version gratuite (Community Edition), la version studio en connexion HDMI coûte 490 euros, et est adaptée aux petites structures. La version professionnelle à 1 990 euros ajoute le SDI et le NDI avec une limite de quatre ports (entrées ou sorties). La version broadcast (4 990 euros) est limitée en nombre d'entrées/sorties uniquement par la puissance du matériel et elle apporte également le support des solutions de tracking professionnelles. Elle est également compatible multi-machines. ■