

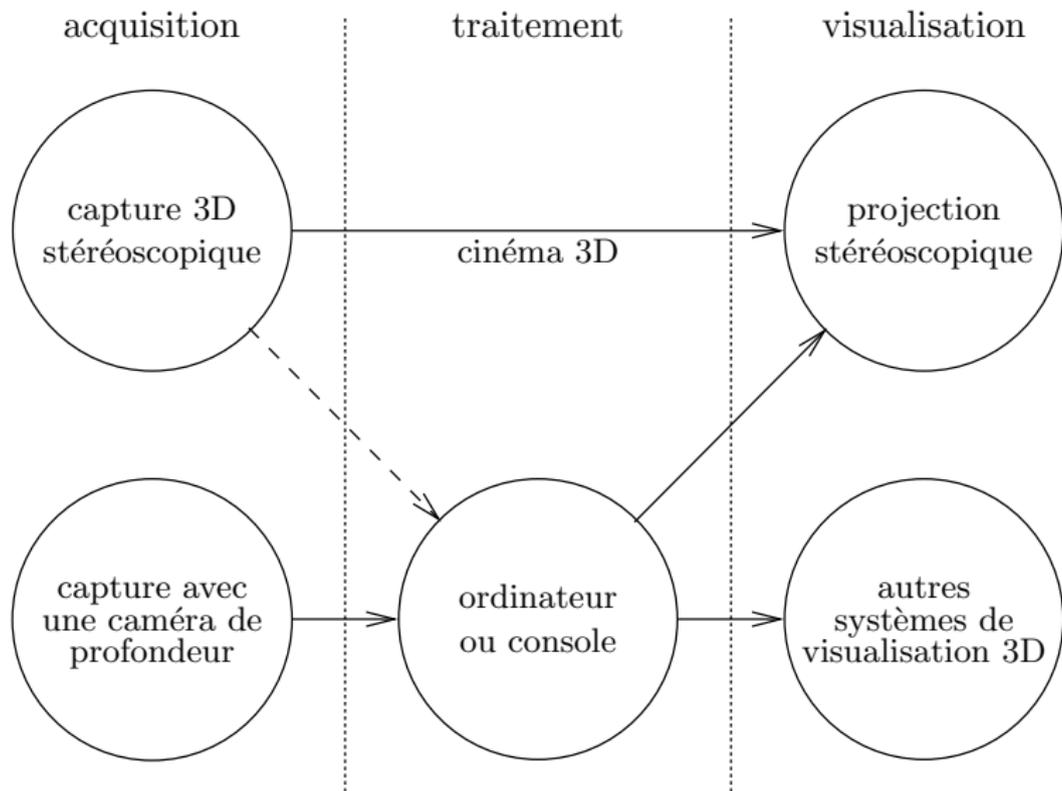
Les avatars de la 3D

Le divertissement et au-delà . . .

Sébastien Piérard (ULg)

Doc' café @ Brasserie Sauvenière – 26 novembre 2013

Les différents 3Ds

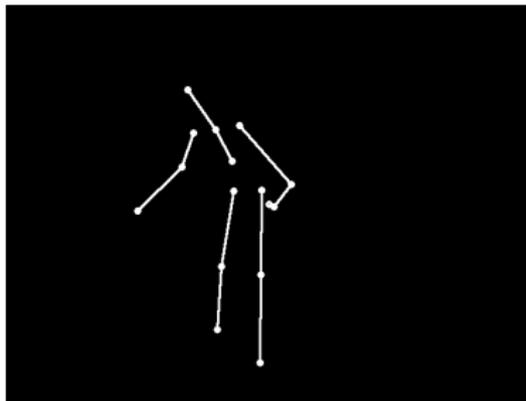


Exemple de technique d'acquisition 3D non stéréoscopique



[image source : <http://franciszgx.wordpress.com>]

Une caméra de profondeur



Trompe-l'œil : illusion du 3D à un seul point de vue



Le travail de l'artiste de rue *Julian Beever*.

[image source : <http://www.julianbeever.net>]

(click here to play video)

(click here to play video)

- ▶ Depuis la mise au point de caméras de profondeur, le 3D stéréoscopique est devenu rare, sauf dans le cinéma.
- ▶ L'avenir réside en partie dans la mise au point d'algorithmes d'intelligence artificielle basés sur les informations géométriques acquises par des caméras 3D.
- ▶ De nouvelles technologies de capture et d'analyse automatisée de données 3D sont conçues tous les jours. Un exemple est la console *Xbox 360* avec la *Kinect*.
- ▶ Le cinéma n'est pas le seul champ d'application du 3D.