



Compte-rendu SMPTE 2018

François Helt

Nouveau lieu cette année pour les conférences
Hôtel Westin Bonaventure
Downtown Los Angeles

(anciennement au Loews Hollywood
Autour du Kodak Theatre renommé ensuite Dolby Theatre)

Session Lundi 22 – Voiture autonome

Traditionnellement la journée du Lundi est consacrée à un sujet prospectif et portant plus sur les usages que sur la technologie

- OLED, The Future Display for Autonomous Cars
- The Glass Age for Automotive Entertainment
- New Concept Cart SC-1

Stats par journées

- 3 Salles (difficile de suivre toutes les conférences)
- 26 conférences Mardi
- 31 conférences Mercredi
- 18 conférences Jeudi
- Niveaux de conférence très variables
 - Certains sujets portent sur les usages actuels ou futurs
 - Il y a des retours d'expériences

Stats par sujets

- 10 sujets sur l'IP (dont 4 SMPTE 2110)
- 8 sujets ayant rapport au HDR
- 7 Artificial Intelligence
- 6 sujets ayant rapport au Cloud + 1 Hyperscale HPC techniques
- 5 ayant rapport au réseau (network)
- 3 Blockchain
- 3 OTT
- 2 SMPTE 2059 (synchro temporelle sur IP) + 1 Futur timecode (projet TLX)
- 2 sujets 8K
- 2 sujets incluant UHD
- 1 Virtual Reality + 1 MPEG-I
- 2 IMF
- + divers retours d'expérience

Sujets uniques (quelquefois prospectifs)

- Variable Frame Rate Technology
- Microservices for Media
- Influence of Ambient Chromaticity on Portable Display Color Appearance (Perception)
- Black Level Visibility as a Function of Ambient Illumination (Perception)
- Immersive Storytelling through Light Field displays
- Analysis of emerging video codecs: coding tools, compression efficiency and complexity
- Massively Parallel Open Source Encoding for Adaptive Streaming
- Visual perceptual entropy measure (Perception)
- ABR Quality Monitoring: State of the Art
- Bayesian Methods for Radiometric Calibration in Motion Picture Encoding Workflows
- Determining Visibility Thresholds for Spatial and Spatiotemporal Chromatic Noise (Perception)
- Analysis of User Exploration Patterns During Scene Cuts in Omnidirectional Videos (VR)
- Immersive media experiences (VR)
- In-camera, photorealistic style transfer for on-set automatic grading (gamut mapping)
- Architectural and Engineering Considerations for Direct View LED as Applied to the Cinema

Remarques personnelles

- Il y a un renouvellement
 - Des participants : moins de retraités plus de jeunes.
 - Des sociétés : de nouvelles sociétés apparaissent (quelquefois par rachat des anciennes).
- Le HDR n'est plus un sujet technologique en soi mais les préoccupations se portent sur la perception (du bruit, des noirs, de la dynamique,...).
- Les applications sur le Cloud et la virtualisation des process sont partout y compris avec des cas d'implémentations concrètes
- La production (et la post-production) sur IP est aussi un sujet d'actualité