



Commission Innovation, Recherche et Nouvelles Technologies

vendredi 05 septembre 2025

Ordre du jour

- Siggraph 2025
- Mathieu CAUVIN - NESTOR FACTORY
- Fabrice FRANQUEZA et Samuel PICHON - SOLYME
- IBC 2025
- Questions Diverses

Siggraph 2025

- Retour sur le Siggraph 2025



Merci à Marc BOURHIS (Cap Digital) et Jean-Christophe RODIER (3DVF)



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025

SIGGRAPH : *Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques*

Un des événements les plus importants pour l'industrie des images numériques, créé en 1974

Conférence principale aux US en juillet ou en août; 2eme conférence annuelle en Asie, depuis 2008 en décembre

Rassemble **développeurs, artistes, chercheurs et industriels**; vitrine annuelle des avancées en rendu 3D, VR/AR, animation et IA appliquée (cinéma, VFX, éducation, jeu vidéo).

Carrefour entre recherche académique et industries créatives, favorisant transferts technologiques et collaborations.

Organisé par ACM SIGGRAPH (Association for Computing Machinery).

8.000 à 14.000 participants en moyenne; 150-200 exposants

Renommé pour ses Technical Papers, ses Production Sessions et le Computer Animation Festival .

<https://s2025.siggraph.org/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/SIGGRAPH>



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025

Les 30 ans de Toy Story, premier long-métrage entièrement produit en images de synthèse, avec Ed Catmull, co-fondateur de Pixar



"Toy Story", Copyright © Disney/Pixar

<https://s2025.siggraph.org/siggraph-2025-honors-the-30th-anniversary-of-pixars-toy-story-celebrating-a-legacy-of-innovation-and-storytelling/>



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025

“IA et Gaussin Splatting”...



<https://www.prnewswire.com/news-releases/siggraph-2025-ignites-global-ai-dialogue-across-art-science-and-industry-302523813.html>

Siggraph 2025 : IA

IA omniprésente, espoirs vs craintes:

Valeur artistique / Emploi et formation / Modèles économiques / Problèmes
Juridiques

Alléger les workflows + Ouvrir de nouvelles voies créatives

Les studios et les éditeurs logiciels investissent et structurent des équipes R&D.



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

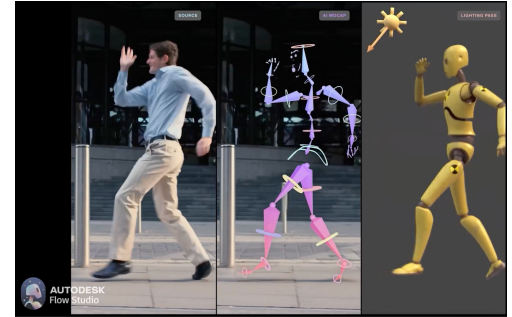
Siggraph 2025 : IA

- **Autodesk Flow Studio** (anciennement Wonder Studio)

Capture de mouvement, tracking, anim et 3D live en un clic

Exports (Maya/Blender/Unreal) : clean plates, scènes, masques, caméras .

[Grille tarifaire](#) par paliers : Free, Standard, Lite, Pro, Enterprise (credits par mois, stockage, export, nombre de persos traités, ...)

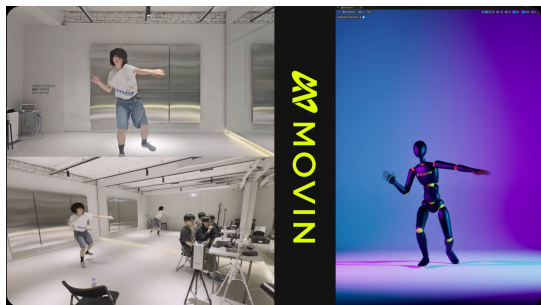


<https://www.autodesk.com/fr/products/flow-studio/overview>

Siggraph 2025 : IA et mocap

Movin Studio

- Système coréen temps réel combinant modélisation biomécanique par IA avec caméra + LiDAR (60 fps, latence de ~0,1 s, étalonnage rapide)
- Capture en temps réel des mouvements et restitution en avatar 3D
- Export direct vers les principaux formats d'animation 3D (FBX, HumanIK, USD)



<https://www.movin3d.com/>

Meshcapade

- À partir d'une webcam, génération automatique d'un modèle 3D paramétrique du corps humain.
- Extraction des courbes d'animation en temps réel.
- Fichiers directement exploitables dans les moteurs 3D (Unity, Unreal) et les pipelines d'animation.



<https://meshcapade.com/>

Siggraph 2025 : Gaussian Splatting

3D Gaussian Splatting (3DGS)

- Publication INRIA ([Best Paper Award Siggraph 2023](#))
- Représenter une scène par un nuage de gaussiennes 3D (ellipsoïdes avec couleur + opacité), projetées et composées pour rendre l'image
- A partir de captations multi-vues
- Pour générer de nouvelles vues photoréalistes
- Génération rapide et rendu temps réel (détails fins)
- Récentes extensions du 3DGS aux scènes dynamiques, à partir de plusieurs sources videos (déformation temporelle de chaque gaussienne)



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : Gaussian Splatting



[Gaussian Splatting: When Does it Make Sense to Use and Why?](#)

Siggraph 2025 : Gaussian Splatting

Infinite Studio par 4DV

- Système complet de capture/lecture 4D Gaussian Splatting destiné à la vidéo volumétrique “live-action” (navigateur web et webXR)
- Tests avec [une 20aine de cameras](#)
- [Best in Show Real-Time Live!](#)
- Pipelines interactifs : plugin Blender (Eevee/Cycles), intégration d'Unreal Engine et inspection en temps réel des splats.

[Projet Infinite Studio - 4DV](#)



<https://www.4dv.ai/>

librairies logicielles par NVidia

- [3DGRT](#): ray tracing sur particules 3DGS (pas de splatting) avec des caméras focale courte, gestion du rolling shutter, gestion des réflexions, réfractions, ombres
- [3DGUT](#): idem 3DGRT mais en projection raster
- [3DGRUT](#) (hybride): primaires en rastérisation + secondaires en ray tracing
- [Code open source](#) (Apache 2.0 licence)



[video](#)

HOLOSYS+ par 4DViews

- 4Dviews propose une alternative en 3DGS en sortie de son système de capture volumétrique (32 ou 48 caméras), mieux adapté aux cheveux, fourrure, surfaces translucides ou réfléchissantes, props avec détails fins.

<https://youtu.be/FwmlRpVZ98?feature=shared>



www.4dviews.com

Siggraph 2025 : Autres news

Blender :

- Sortie de [Blender 4.5](#) : support sur 2 ans, backend Vulkan “prêt pour la prod”, améliorations moteur RT (EVEE), améliorations du Compositor (avec Grease Pencil), meilleur éditeur de séquences, ...
- maintenant sur des tablettes comme l'[iPad](#)
- ILM contributeur (Blender Bird Of a Feather)
- intègre un viewer 3DGS

USD (Universal Scene Description) :

- [Alliance for OpenUSD](#) (AOUSD)
 - arrivée de 8 nouveaux membres
 - avancement des spécifications de base (améliorations Collections, Color Spaces, pseudocode)
 - publication d'un [guide linguistique inclusif](#) (avec l'ASWF)
- [UdsSkel](#) : partage de squelettes/skins/blendshapes (≠ “comportement” complet du rig)



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : France

Pavillon France, avec Cap Digital et l'aide aux moyens techniques du CNC



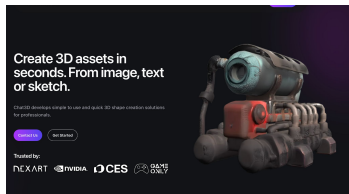


SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : France

5 entreprises FR sur le Pavillon France

Chat3D



Créer des modèles 3D en quelques secondes. À partir d'une image, d'un texte ou d'un croquis (avec Félix BALMONET)

<https://chat3d.ai/>

[ITW CapD](#)

**mercenaries
engineering★**



Mercenaries Engineering, connu notamment pour sa solution Guerilla Render, annonce le lancement de la version 2 de Rumba (avec Cyril CORVAZIER)

<https://rumba-animation.com/>

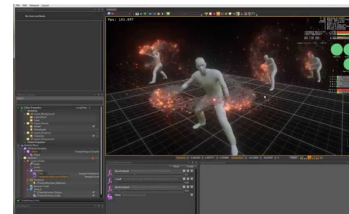
[ITW CapD](#)

Panoptix AI



Spin off INRIA pour démocratiser la 3D grâce au GenAI et au 3D Gaussien Splatting 3D (avec Amine BOURKI)

<https://www.panoptix.ai/>



PopcornFX : simulation de foules, de fluides ou de cheveux. Nouveautés liées aux expériences immersives dédiées à la musique et au *live* culturel. (avec Maxime DUMAS)

<https://www.panoptix.ai/>

[ITW CapD](#)



Accès à distance facile et rapide pour contrôler les ordinateurs Windows, Mac et Linux depuis n'importe quel navigateur web (avec Alexandre HENNEUSE)

<https://reemo.io/fr/>

[ITW CapD](#)



SIGGRAPH 2025

Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : France

“Trash” (ESMA Montpellier) :
Best in Show au Computer
Animation Festival



*“Trash” Maxime Crançon, Fanny Vecchie, Margaux Lutz, Romain
Fleischer, Alexis Le Ral, Grégory Bouzid,
Robin Delaporte et Mattéo Durant
ESMA Montpellier*

<https://www.esma-artistique.com/actualite/trash-sacre-best-in-show-au-siggraph-2025-une-consecration-internationale/>

“Jour de Vent” (ENSI):
Prix du jury au SIGGRAPH 2025



*“Jour de Vent” Martin Chailloux, Ai Kim Crespín, Élise Golfouse, Chloé Lab,
Hugo Tailleux et Camille Truding
ENSI - Ecole des Nouvelles Images (Avignon)*

<https://www.animationmagazine.net/fr/2025/08/windy-day-creators-discuss-the-making-of-their-siggraph-award-winner/>



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : Technical Papers

Technical Papers Trailer



<https://youtu.be/HfHC0wNYrv8?feature=shared>

[SIGGRAPH 2025 papers on the web](#) par Ke-Sen Huang



ACM Digital Library (DOI) Link for the paper



Paper Abstract



Author Preprint



Paper Video



Paper Presentation



Paper Images



Paper Data



Demo Program or Source Code



Related Links



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : DigiPro

DigiPro2025

Digital Production Symposium

- Digital Production Symposium (DigiPro), veille du SIGGRAPH
- Environ 400 participants
- Audience experte: CTO, responsables pipeline, ingénieurs R&D
- Grands studios représentés
- Une 12aine de sessions
- Journée dense dédiée à la production numérique

[Programme DigiPro2025](#)

[Proceedings DigiPro2025](#)

Pour aller plus loin : article 4DVf

["DigiPro 2025 : les innovations techniques à l'honneur"](#)

DigiPro2025
Digital Production Symposium
9 august 2025 • vancouver

schedule

- 8:00 registration
- 8:45 opening comments
- 9:00 shading - lighting - compositing
- 10:30 coffee break
- 11:00 tools
- 12:30 lunch
- 2:00 keynote
- 3:00 coffee break
- 3:30 pipeline and process
- 4:55 closing comments
- 5:00 reception

shading - lighting - compositing

- 8:30 am - 9:30 am **OpenShot: From Open Shading to Physically Based Materials**
Zoe Anderson, Paul Edmondson, Justin Gaudin, Andrew Smith, Peter Kutz
- 9:30 am - 9:45 am **Realtime Render Cuts: Shading**
Mach / Prater
- 9:45 am - 10:00 am **Principles for Production: Building Lighting Workflow in Houdini for Animation**
Colin King, David Norman, Joseph
- 10:00 am - 10:30 am **Automated Voxel Registration Machine Learning Pipeline**
Johannes Herz, Lucien Pothier

tools

- 11:00 am - 11:30 am **Realtime Rendering: A Journey from the Ground Up**
Marius Harnisch, Lorenz Ferry, Carlos Montenegro, Markus, Markus, Markus
- 11:30 am - 11:45 am **The Disruptive Power of AI**
Dmitry Boudine, Lee Gao, David Pothier
- 11:45 am - 12:00 pm **Realtime Rendering: A Journey from the Ground Up**
Marius Harnisch, Lorenz Ferry, Carlos Montenegro, Markus, Markus, Markus
- 12:00 pm - 12:30 pm **Realtime Rendering: A Journey from the Ground Up**
Marius Harnisch, Lorenz Ferry, Carlos Montenegro, Markus, Markus, Markus

keynote

- 2:00 pm - 3:00 pm **A Glimpse into Flow**
Martina Luciani, Konstantinos Vlachopoulos

pipeline and process

- 3:30 pm - 4:00 pm **Realtime Rendering: A Journey from the Ground Up**
Marius Harnisch, Lorenz Ferry, Carlos Montenegro, Markus, Markus, Markus
- 4:00 pm - 4:30 pm **Realtime Rendering: A Journey from the Ground Up**
Marius Harnisch, Lorenz Ferry, Carlos Montenegro, Markus, Markus, Markus
- 4:30 pm - 5:00 pm **Realtime Rendering: A Journey from the Ground Up**
Marius Harnisch, Lorenz Ferry, Carlos Montenegro, Markus, Markus, Markus

full digital program

- 5:00 pm - 7:00 pm **Reception**



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : DigiPro



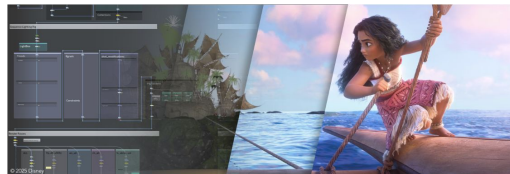
KEYNOTE: A GLIMPSE INTO FLOW

▲ Martins Uptis, Konstantins Vīnevisks



OPENPBR SURFACE: AN OPEN SHADING MODEL FOR PHYSICALLY BASED MATERIALS

▲ Zag Andersson (Autodesk), Paul Edmondson (Adobe), Julien Guertault (Adobe), Adrien Hienrubel (Autodesk), Peter Kutz (Adobe), Andréa Machizaud (Adobe), Jamie Portsmouth (Autodesk), Frédéric Servant (Autodesk), Jonathan Stone (Lucasfilm ADG)



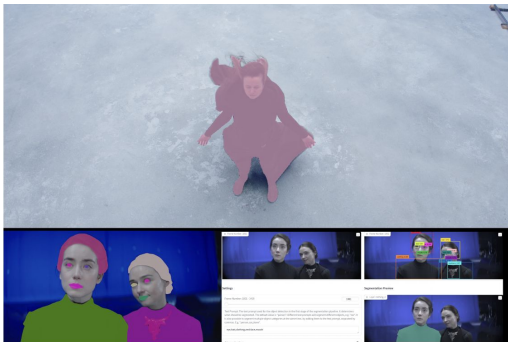
PROTOTYPE TO PRODUCTION: BUILDING A LIGHTING WORKFLOW IN HOUDINI FOR ANIMATION

▲ Colvin Kenji Endo (Walt Disney Animation Studios), Norman Joseph (Walt Disney Animation Studios), Alex Nijmeh (Walt Disney Animation Studios), Todd Scopio (Walt Disney Animation Studios)



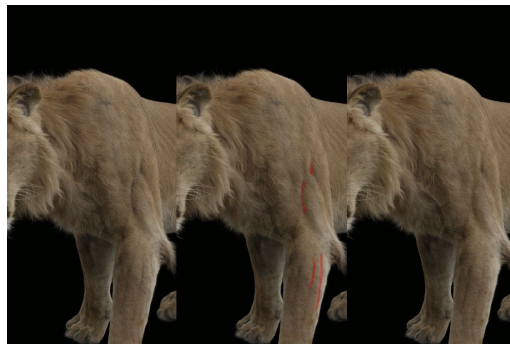
REALISTIC WOVEN CLOTH SHADING

▲ Mitch J. Prater (LAIKA)



AUTOMATED VIDEO SEGMENTATION MACHINE LEARNING PIPELINE

▲ Johannes Merz (Image Engine Design Inc.), Lucien Fostier (Image Engine Design Inc.)



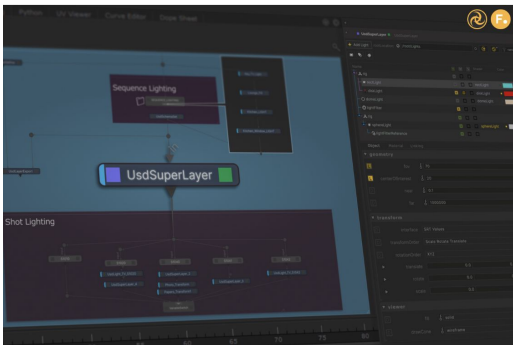
PSEUDO-COLLISIONS: A METHOD FOR PREVENTING FUR-SKIN INTERSECTIONS WITHOUT PHYSICAL SIMULATION

▲ Marco Romeo (Inbibo), Carlos Montegudo Mañas (Inbibo), Hristo Arabadzhyski (DigitalFish), Lucas Ferry (Inbibo), Julia Visser Conesa (Inbibo), Matthew Traynor (MPC / Technicolor Group)



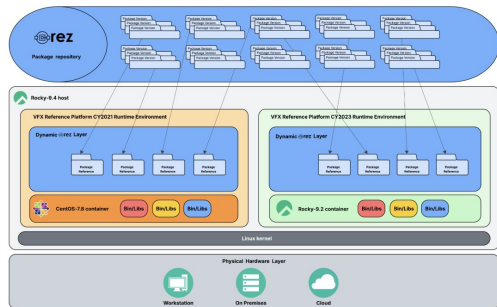
SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : DigiPro



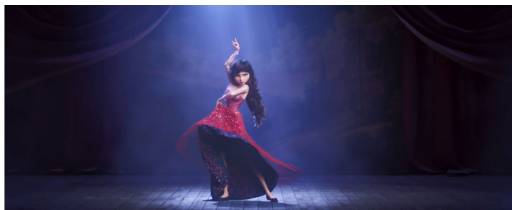
COMBINING THE BENEFITS OF NODES AND LAYERS IN A USD WORLD

James Peddlingham (Foundry), Fanny Chaleon (Foundry), Christian Aguilera (Foundry), Gary Jones (Foundry), Anielle Martin (Foundry), Thibaut Van Waeyenbergh (Foundry)



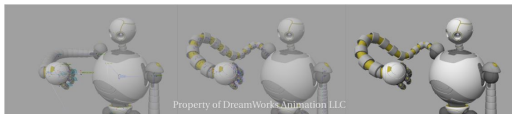
BALANCING STABILITY AND INNOVATION: HYBRID RUNTIME ENVIRONMENTS

Federico Naum (Netflix Animation Studios), Fabrice Macagno (Netflix Animation Studios)



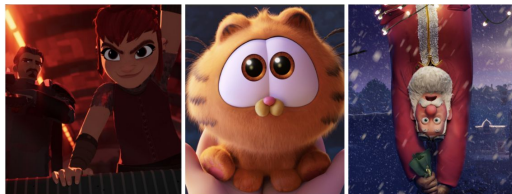
RUMBA RIG: A PROCEDURAL RIGGING FRAMEWORK WITH DIRECT GRAPH-BASED CONTROL

Florian Canezin (Mercenaries Engineering), Xing Ye (On Animation), Cyril Corvazier (Mercenaries Engineering)



RUBBER HOSE REVIVAL: THE DREAMWORKS CURVY-LIMB RIG

Evan Boucher (DreamWorks Animation), Luis San Juan Pallares (DreamWorks Animation), Carlos Puertolas (DreamWorks Animation), Yukinari Inagaki (DreamWorks Animation)



INTEGRATED QUALITY CONTROL: IMPROVING PRODUCTION EFFICIENCY TO ACHIEVE SCALE AT DNEG ANIMATION

Eoin Murphy (DNEG Animation), Markus Kurtz (DNEG Animation), Christopher Killshaw (DNEG Animation)



PREDATOR: KILLER OF KILLERS – RAPID STYLIZED ANIMATION PRODUCTION THROUGH REAL-TIME TOOLS

Raf Anzovin (The Third Floor)



ADOPTING RESEARCH IN PRODUCTION AT NETFLIX ANIMATION STUDIOS

Curtis Andrus (Netflix Animation Studios)



SIGGRAPH 2025
Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : DigiPro

Rumba 2.0 par Mercenaries Engineering <https://rumba-animation.com/>

- Nouvelle version du logiciel d'animation de personnages par les créateurs de Guerilla Render (moteur de rendu 3D)
- Support étendu des allers-retours avec Maya
- Mise à jour majeure:
 - Dynamics: génération automatique de mouvements secondaires (membres, accessoires, etc.).
 - Nouveau séquenceur: visualisation/édition de séquences complètes.



Paper : [Rumba Rig: A Procedural Rigging Framework with Direct Graph-Based Control](#)
[ITW CapD](#) sur stand Pavillon France

<https://www.youtube.com/watch?v=nzerV7ecxEU>

Siggraph 2025 : Open Source Days



- Cette année, 17 conférences organisées par [l'ASWF](#)
- Dont 4 keynotes :
 - [Keynote “State of the Foundation”](#), point sur l'évolution de l'ASWF : nouveaux membres ([Laika Studio](#) et [Skydance Animation](#)) et démarrage d'un [Machine Learning working group](#)
 - Keynote [“Flow”](#) : avec Blender (meilleur film d'animation Oscars 2025 et Golden Globe 2025)
 - Keynote [Laika](#): transformation du pipeline avec l'open source
 - Keynote [ACES](#): framework pour gérer la cohérence et la fidélité créative des couleurs (ACES 2.0 et [Display Transformers](#))



SIGGRAPH 2025

Vancouver+ 10-14 August

Siggraph 2025 : Open Source Days



[ASWF overview](#)

Siggraph 2025

Pour aller plus loin :

- articles 3DVF: [ici](#), [là](#) et [là](#) par Jean-Christophe RODIER
- [article Cap Digital](#) par Marc BOURHIS
- [CGW review](#)
- [All Siggraph conferences](#)
- [What I heard at SIGGRAPH this year! \(2025\)](#) par Brian R. Jackson
- [SIGGRAPH 2025 Through Our Eyes: Highlights and Insights](#) par Kelly Shipman

SIGGRAPH Conference Content 2025

- [ACM CGIT Vol 8 N° 1](#)
- [Computer Animation Festival](#)
- [Conference Papers](#)
- [Courses](#)
- [Labs](#)
- [Posters](#)
- [Production Sessions](#)
- [Real-Time Live!](#)
- [Talks](#)

Mathieu CAUVIN - NESTOR FACTORY

- Présentation du Nomad 110.30

NESTOR



Samuel PICHON, Fabrice FRANQUEZA - SOLYME

- Présentation des solutions de gestion de la donnée
 - Configuration de disques de stockage pour tournages, montages, ...
 - Récupération des données de disques durs endommagés



IBC 2025

- A venir : 12-15 sept. à Amsterdam



Sans oublier...

- [Festival de la Fiction](#) de La Rochelle, du 17 au 19 septembre
- Commission Sociale, le mardi 23 septembre à 15h, en présentiel et distanciel ([lien de connexion](#))
- Newsletters hebdomadaire et mensuelle

