



COMMUNIQUE DE PRESSE

## L'innovation française se positionne en pole position pour la 44<sup>e</sup> édition du SIGGRAPH 2017 !

**Los Angeles Convention Center – du 30 juillet au 03 août 2017**

**Paris**, le 17 juillet 2017. 16 entreprises françaises, sélectionnées par Cap Digital et Imaginove, seront réunies sur le Pavillon France du 30 juillet au 3 août 2017 pour le SIGGRAPH à Los Angeles, premier salon mondial dédié aux images **numériques et aux technologies de l'interactivité. Une visibilité importante pour l'innovation française** sur **l'un des plus grands espaces d'exposition** de la manifestation, aux côtés des GAFA.

Une excellence française bien représentée cette année encore avec un total de 24 structures présentes sur le salon (soit 1 exposant sur 7) faisant de la France le pays étranger le plus représenté.

### L'innovation française fait son show au SIGGRAPH

Depuis 11 ans, Cap Digital et Imaginove rassemblent chaque année au SIGGRAPH, le fleuron de l'informatique graphique et de la création numérique française ! Mais en leur qualité de pôles de compétitivité pionnier du numérique, Cap Digital et Imaginove ne s'arrêtent pas là ! Ils aménagent l'une des 10 plus grandes surfaces de l'exposition sur la grande allée principale (à côté des stands d'Amazon, Google et Facebook), offrant ainsi l'une des meilleures visibilités de toute la manifestation aux 16 entreprises sélectionnées et réunies sous le Pavillon Français.

Le SIGGRAPH 2017 est organisé par la plus grande association internationale du numérique, l'association for Computing Machinery (ACM), qui attire chaque année près de 20 000 professionnels du secteur de l'informatique graphique et des techniques interactives (3D, VFX, VR, AR, contenus pour mobile...). L'évènement rassemble des conférences scientifiques, des présentations technologiques, des ateliers, des séminaires, un festival et une exposition avec les plus grands noms de l'informatique, de la transformation numérique, des effets spéciaux, de l'animation ou encore du jeu vidéo tels que Microsoft, Google, Intel, Nvidia et Qualcomm.

### 16 entreprises French Tech et 2 pôles de compétitivité exposants sur le pavillon français au cœur du SIGGRAPH

Etre présent sur ce salon de référence sous la bannière Pavillon France / French Tech est un véritable tremplin pour ces entreprises et leur permet de gagner en visibilité, de nouer des partenariats à l'échelle internationale et de conquérir de nouveaux marchés. Et enfin, de générer une importante partie de leur chiffre d'affaires sur place à l'issue de rencontres avec des acteurs venus du monde entier.

En 2017, la délégation française est composée de :



[Eisko](#) est une société technologique spécialisée dans la représentation 3D de personnalités pour la production d'effets visuels et le développement d'applications interactives.

[@eisko3d](#)



**4D VIEWS** fournit une technologie de « 4D Capture » permettant de filmer des acteurs et obtenir leurs équivalents virtuels, intégrables dans tout environnement virtuel.

[@4dviews](#)



**Dynamixyz** présente « Performer », la solution de capture et d'analyse de visage basée sur un flux vidéo et plusieurs fois primée, dont une mention spéciale à Eurographics 2016.

« Performer » offre des résultats d'animation bruts inégalés et une solution temps-réel unique.

[@Dynamixyz](#)



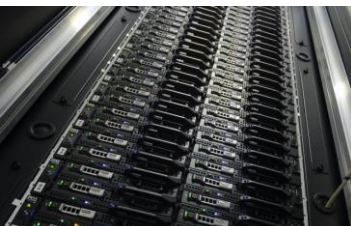
**SPARTE** propose aujourd'hui des solutions innovantes dans plusieurs domaines tels que la réalité virtuelle, l'impression 3D et la communication.

[@ SPARTE](#)



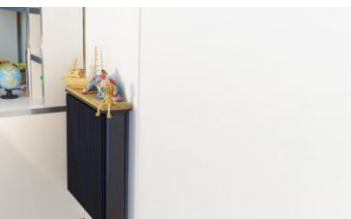
**Stimergy** loue une génération green de ferme de rendu ultra-performante à coût concurrentiel et compatible avec les principaux outils d'animation.

[@StimergyFr](#)



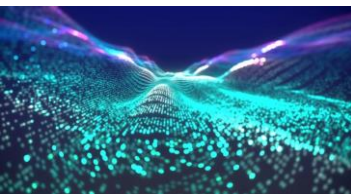
Depuis 2007, **Ranch Computing** est une ferme de rendu qui fournit des services de modélisation 3D et calculs d'images de synthèse 3D.

[@RANCHComputing](#)



**Qarnot computing** développe une technologie permettant de chauffer des bâtiments gratuitement et écologiquement grâce à la chaleur dégagée par les rendus d'une superproduction.

[@Qarnot](#)



**Persistent Studios** développe le middleware de VFX 3D temps réel **PopcornFX** à destination des studios de jeux vidéo et de l'industrie audiovisuelle et de la VR. Il a été récemment utilisé pour le projet artistique lié au nouvel album de la chanteuse Björk : **'Notget' VRX** from the company **Rewind**.

[@PopcornFX](#)



Créé en 2008, **Mercenaries Engineering** développe des logiciels 3D pour les industries de l'animation et des effets spéciaux.

Son logiciel Guerilla Render a été utilisé sur de nombreux films et séries télévisées, comme par exemple « Le Petit Prince » de Mark Osborne, César du meilleur film d'animation 2016.

[@GuerillaRender](#)



[Golaem](#) propose des outils d'animation de personnages 3d basés sur des technologies d'intelligence artificielle. Ces outils permettent aux artistes de peupler facilement des films, séries TV, publicités et jeux vidéo. Golaem a par exemple été utilisé dans le nouveau volet d'Independence Day.

[@golaem](#)



Créé par [Texels](#), Kurtis est un logiciel de création de pipeline et d'automatisation pour l'industrie de l'animation et des VFX. Il est robuste, ouvert et évolutif.



[Mikros image](#), en tant qu'acteur majeur de la post-prod, exposera ses derniers travaux pour la pub, le cinéma et l'animation, développés avec ses outils et techniques maison.

[@Mikrosimage](#)



[TVPaint Animation](#) est un logiciel d'animation 2D basé sur la technologie bitmap qui permet d'animer des rendus naturels sans imposer de style graphique.

[@TVPaintDev](#)



[Composite Films](#) est devenu en quelques années le leader mondial de la restauration et de la colorisation de films et archives, pour la télévision et le cinéma.

[@compositestudiO](#)



[Kolor](#), la division Réalité Virtuelle de GoPro, développe des logiciels d'assemblage de vidéos.

Cet été, GoPro lance Omni : une solution complète de captation de vidéos 360° jusqu'à 8K.

[@kolorcompany](#)



[Speedernet-Sphere](#) est un logiciel de création d'expériences 360° et VR pour le web. Enrichissez vos media à travers son interface intuitive de scénarisation.

[@TeamSphereVR](#) / [@Speedernet\\_Fr](#)

Les entreprises bénéficient d'un soutien du CNC à hauteur de 50 % des dépenses.

## **Pour plus d'informations :**

- **L'article :** <http://www.capdigital.com/au-siggraph-a-los-angeles-une-boite-sur-six-est-francaise-grace-a-cap-digital-et-imaginove/>

- **L'infographie :** <http://www.capdigital.com/pavillon-france-au-siggraph-lexcellence-francaise-debarque-en-force/>

### **A propos de Cap Digital**

Créé en 2006, Cap Digital est le pôle de compétitivité et de transformation numérique. Il regroupe plus de 1 000 adhérents dont 850+ PME, 60+ Grandes Entreprises/ETI/EPIC, 80+ écoles/universités/laboratoires ainsi que 14 investisseurs en capital. Cap Digital œuvre à faire de la Région Île-de-France l'une des références mondiales du numérique, tant d'un point de vue industriel que stratégique. Le développement de la R&D, la croissance des entreprises, la mise en réseau de ses adhérents et leur promotion à l'international sont autant de missions pour soutenir la créativité et la compétitivité de cet important secteur industriel. Avec 2300 projets de R&D reçus depuis 2006, dont 1 166 labellisés et 664 financés, Cap Digital a soutenu plus d'1,45 Milliards d'euros d'investissement en recherche et développement depuis sa création dont plus de 600M€ d'aides publiques. Sur l'année 2015, les entreprises du pôle ont levé 486M€ dont 111M€ grâce aux services Fast Track. Cap Digital organise le festival Futur en Seine, rendez-vous mondial annuel des forces vives de la création, de l'innovation et de l'économie numérique désireuses d'exposer, rencontrer, débattre, d'exprimer et de partager une vision du futur avec le grand public. En 2016, Cap Digital créé EdFab, lieu d'innovation dans les domaines de la formation, de l'éducation et de la transformation des métiers.

[www.capdigital.com](http://www.capdigital.com) - [www.futur-en-seine.paris](http://www.futur-en-seine.paris) - [www.edfab.fr](http://www.edfab.fr)

### **A propos d'Imaginove**

Depuis plus de 10 ans, Imaginove, le pôle de compétitivité des contenus et usages numériques en Auvergne- Rhône-Alpes, accompagne de manière opérationnelle ses 180 adhérents (entreprises, établissements d'enseignement supérieur et des laboratoires de recherche) à la fois dans leur projet de R&D, dans leur croissance, leur financement, mais également dans la veille stratégique, le recrutement, la présence sur des salons de référence en France et à l'international et leur promotion.

Innovation, technologie et créativité sont l'ADN de ses membres, dont les compétences et les savoir-faire s'organisent autour de 3 marchés (Jeu et Gamification / Culture et Connaissance / Mieux-Vivre) et de 3 univers technologiques (Technologies du contenu / Technologies des données / Technologies de l'expérience).

[www.imaginove.fr](http://www.imaginove.fr) / @imaginove

### **Contact Presse :**

Cap digital – Antoine ALLARD – antoine.allard@capdigital.com - 06 62 26 69 44 & Aelya Noiret – [a.noiret@etycom.fr](mailto:a.noiret@etycom.fr) – 06 52 03 13 47

Imaginove – Marie-Lou CAUZIT - +33 (0)6 38 53 42 23 - [mlcauzit@imaginove.fr](mailto:mlcauzit@imaginove.fr)