

Saint Montan / Le port du Titanic

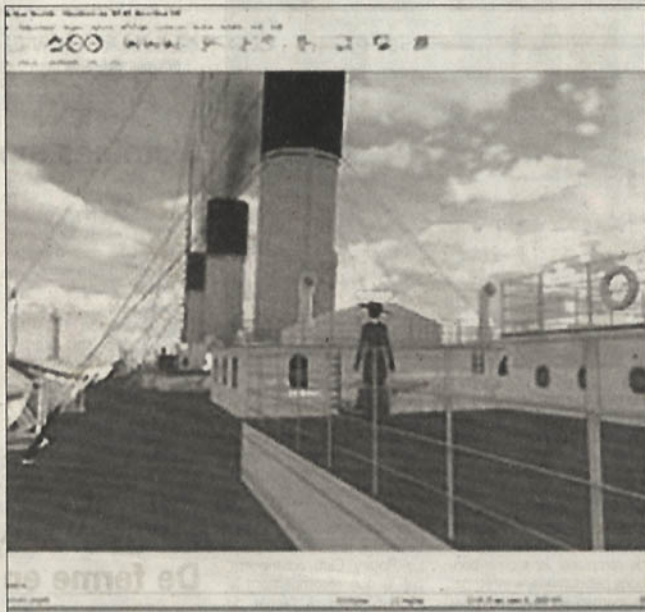
Le 15 avril, date anniversaire du naufrage du Titanic, un nouveau

Titanic prendra la mer. Mais point de naufrage pour celui-ci puisqu'il sera en 3 dimensions, et sur Internet.

L'auteur de ce premier grand navire virtuel est Emmanuel Asset, informaticien français. Emmanuel Asset à su, depuis son village de Saint-Montan dans l'Ardèche, rassembler les énergies au niveau international pour rendre possible cette innovation technologique au service de tous.

Le Titanic 3D deviendra, à n'en pas douter, le prochain rendez-vous de rencontre des amoureux d'Internet ! Ce Titanic 3D est une maquette à l'échelle réelle, inspirée du véritable Titanic de la White Star Line, utilisant les technologies de l'Internet 3D multi-utilisateurs.

En clair, ces technologies permettent à chacun de se "téléporter" à bord du navire, de s'y déplacer librement, de bavarder en direct avec les autres passa-



gers, à partir d'un ordinateur et d'une simple connection à Internet.

Les avatars

Les internautes sont représentés par des personnages en 3 dimensions également, appelés "avatars".

D'un simple clic, les avatars peuvent jouer des séries de mouvements pour traduire gestuellement les émotions de leur propriétaire, pour simuler au mieux un com-

portement réel. Ces avatars, habillés en costume d'époque, ont été créés tout spécialement par Suzan Kataris, une styliste 3D américano-japonaise.

Un gala d'ouverture se tiendra sur Internet ce 15 avril 2005, à partir de 20 heures, à bord du Titanic 3D.

Outre les déclarations des présidents des sociétés ActiveWorlds Europe (Pays-Bas) et Caligari Corp. (E-U), développeurs et distributeurs des outils technologiques, la soirée donnera lieu à des exposés et interviews tout à fait originaux.

L'épave retrouvée

On assistera par exemple, dans le cinéma aménagé à l'intérieur du Titanic 3D, à un exposé en direct de Roger Bansemmer, l'un des rares privilégiés à être descendu dans l'épave, qui projetera ses photos inédites accompagnées de ses commentaires.

M. Bansemmer exposera également dans la galerie 3D du

pont B une série de tableaux réalisés après sa plongée. La présentatrice TV hollandaise Jennifer De Jong donnera une interview pour le lancement de son magazine "Weetjewel".

D'autres personnalités surprises, et non des moindres, sont également attendues ! L'accès au gala sera réservé à 3 547 invités internationaux, de la presse et des médias (nombre qui correspond à la capacité totale qu'aurait pu embarquer le véritable Titanic).

L'ouverture au public aura lieu une semaine plus tard. Ce Titanic 3D préfigure l'avenir de l'Internet qui offrira prochainement la possibilité de visiter, en 3 dimensions, des monuments, des expositions, d'assister à des concerts, de jouer ou de faire son shopping à plusieurs et simultanément à partir d'un seul logiciel universel et gratuit !

D'autres informations sont disponibles sur le site officiel : www.titanic3d.com



Emmanuel Asset concepteur

Le Titanic 3D fonctionne grâce à l'Internet 3D multi-utilisateurs. Depuis la démocratisation d'Internet et le développement des logiciels reproduisant des environnements en 3 dimensions (les jeux notamment), de nombreux programmes ont vu le jour pour associer les deux technologies. Aujourd'hui, un programme utilisant une technologie propriétaire, mais à vocation universelle, associe dans une interface à fenêtres : le Web, la 3D, le multi-utilisateur, le dialogue par écrit en direct (le "chat"), la voix sur IP (téléphone international gratuit), et même la télévision numérique ! C'est ce programme qui est utilisé pour naviguer à bord du Titanic 3D.

L'auteur du Titanic 3D, Emmanuel Asset, est spécialisé dans l'infographie tridimensionnelle. Depuis 1999, il réalise des images et des animations de qualité photo réaliste pour des productions audiovisuelles, pour de la simulation d'architecture ou d'équipements acoustiques ou encore pour reproduire des procédés industriels. Il fait aussi de l'illustration pour des publications papier et Internet.

Emmanuel Asset, Ce modèleur de la matière virtuelle a

suivi avec attention l'évolution technique des ordinateurs et la progression de l'équipement des ménages français. Avec désormais 9 millions de foyers connectés à Internet, dont plus de la moitié en haut débit, et un parc informatique disposant à plus de 80 % de cartes graphiques capables d'afficher la 3D dans de bonnes conditions. Emmanuel Asset pense que les conditions sont réunies pour le développement de cette technologie au niveau européen.

L'Internet 3D multi-utilisateurs ouvre des perspectives toutes nouvelles pour l'Internet tel que nous le connaissons. On pense évidemment à la possibilité de faire du shopping à plusieurs dans des magasins virtuels animés par de vrais commerçants en 3D, et à tous les services de conseil et de vente qui pourraient être transposés en virtuel.

Mais il existe aussi de nombreuses autres applications. On peut enfin visiter des monuments entre amis et suivre les explications d'un guide en direct ; un artiste peut présenter ses œuvres et les commenter à ses visiteurs. Dans les écoles, une classe française peut

donner rendez-vous à une classe d'un autre pays européen et animer en simultané un cours commun.

Les organismes de formations à distance peuvent enfin associer le e-learning à des séminaires en direct. Dans les entreprises ou les administrations, on peut simuler des exercices d'évaluation ou de secours et tracer le déplacement des individus pour mieux analyser les procédures. A la maison, les plus jeunes peuvent créer leurs propres jeux d'aventure et se donner rendez-vous dans de nouveaux terrains de jeux virtuels.

On l'aura compris, cette technologie-là va révolutionner l'utilisation d'Internet. Mieux que dans les forums ou les sites de "chat", les

internautes s'approprient véritablement l'espace numérique de la toile pour lui donner toute une dimension sociale. Si l'informatique et Internet ont pu faire disparaître de nombreux métiers, l'Internet 3D va, lui, en créer de nouveaux !

Emmanuel Asset met à disposition son expertise dans l'utilisation culturelle et économique des mondes virtuels et des applications multimédias utilisant l'Internet 3D multi-utilisateurs.

