

Pour réaliser "Croc Blanc", motion capture d'un chien et caméra virtuelle

Par [Arnaud Devillard](#)

Le film d'animation en images de synthèse sort sur les écrans ce 28 mars. Tous les personnages ont été créés à partir d'acteurs jouant leurs scènes sur fond vert. Y compris le chien. Une société française a fourni la technologie.



Le chien qui incarne Croc Blanc dans le film d'Alexandre Espigares. Ici, sur le plateau de tournage, équipé de sa combinaison de MoCap spécialement conçue pour lui.

SolidAnim

Le tournage a duré un mois au Luxembourg, dans un hangar, sans décor, sans costume, avec juste quelques accessoires. *Croc Blanc*, qui sort dans les salles ce 28 mars, est en effet réalisé entièrement en images de synthèse à partir de la technique bien connue de la motion capture (captation de mouvement), ou MoCap.

Les acteurs ont joué leurs scènes vêtus de combinaisons noires en lycra sans aucun signe distinctif, permettant la création de personnages numériques qui ont ensuite pu être habillés et retouchés numériquement. Le procédé concerne également le personnage principal, sauf qu'il s'agit d'un chien-loup.

En l'occurrence, la production a bénéficié d'un financement spécifique du CNC pour développer un équipement de MoCap dédié à l'animal. Celui-ci a d'abord été entraîné pendant

trois mois avant d'arriver sur le plateau et d'être muni d'une combinaison sur mesure conçue par la société bordelaise SolidAnim d'effets numériques.

Une technologie brevetée de caméra virtuelle

Si le film est réalisé par le cinéaste hispano-luxembourgeois Alexandre Espigares, SolidAnim a en effet fourni toute la technologie de captation et d'animation et pris en charge la chaîne de fabrication. Surtout, elle a apporté sa technologie brevetée de caméra virtuelle appelé SolidTrack qui permet d'effectuer, sur le plateau même, lorsque des éléments sont tournés sur fond vert, des prévisualisations d'effets numériques en temps réel. *" Nous avons commencé à la développer en 2010-2011 et nous avons une version exploitable depuis cinq ans "* explique le directeur général Jean-François Szlapka.

Le principe consiste à placer une petite caméra par-dessus celle qui filme classiquement les scènes. *" Pendant le tournage, cette caméra détecte les mouvements de la vraie caméra si bien que nous pouvons simuler une trajectoire d'appareil identique dans un contexte virtuel,* explique Jean-François Szlapka. *On retire le fond vert et on le remplace par le décor en image de synthèse. "* Grâce aux données collectées sur l'orientation, le déplacement ou la focale de la caméra, ce décor est automatiquement " filmé " virtuellement comme l'ont été les acteurs et les deux séquences combinées peuvent se superposer parfaitement.

[SolidTrack combined to Motion Capture](#) from

[Solidanim](#) on [Vimeo](#).

Ce qui a été fait pour *Croc Blanc*, où tout est en images générées par ordinateur. Mais il est aussi possible de faire l'inverse : suivre la caméra lorsqu'elle filme un décor réel ou un paysage, et intégrer ensuite un personnage virtuel. Quoi qu'il en soit, il est possible après coup de repositionner des éléments voire de recadrer.

Ce procédé de " camera tracking " permet de gagner beaucoup de temps surtout pour les scènes compliquées. *" Il y avait parfois sept acteurs en même temps sur le plateau, plus le chien "* continue le DG de SolidAnim. Des films comme *Star Wars : Rogue One* (2016) ou *The Walk* (2015) y ont eu recours et le réalisateur James Cameron est en train de s'en servir pour les suites d'*Avatar* (prévues pour des sorties entre 2020 et 2025).