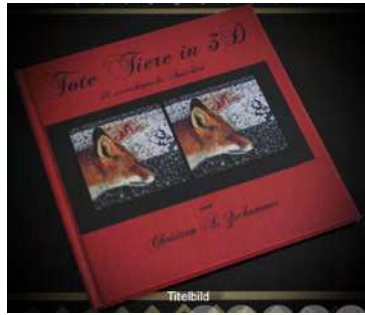


• Deux livres d'images en relief du stéréoscopiste allemand Christian Zschammer. Le moins que l'on puisse dire est que ses sujets sont particuliers et qu'il ne doit pas aimer se disperser.



Le premier livre s'intitule « **Tote Tiere in 3D** » soit *Animaux Morts en 3D* (!) et son auteur le présente comme « le premier livre d'art de photos stéréoscopiques contenant uniquement des photos d'animaux morts ». Il contient en effet 40 stéréogrammes en couleurs (vision parallèle, à regarder par exemple avec la visionneuse Loreo) de cadavres de lapins, renards, oiseaux,... dans différents états. Index et explications en allemand. Format du livre carré 19x19 cm. 34 € frais d'envoi inclus.

http://www.mondostereo.com/3D_Books/Tote_Tiere/tote_tiere.html



Le second « **Die Standseilbahnen von Valparaiso in 3D** » est moins morbide puisqu'il traite des pittoresques funiculaires de la ville de Valparaiso au Chili. Construite sur un grand nombre de collines encadrant une large baie, la ville comporte pas moins de 15 funiculaires facilitant les déplacements des habitants et classés comme monuments historiques. 76 photos stéréo prises sur place en décembre 2010. Format du livre carré 19x19 cm. 44 € frais d'envoi inclus.

www.mondostereo.com/3D_Books/Ascensores/ascensores.html
Pour commander, allez à la boutique eBay « *mondo-stereo-3D* » ou contactez l'auteur par courriel : info@mondostereo.com

Pierre Meindre

Lettre mensuelle

Avril 2014
n° 970

Stéréo-Club
FRANÇAIS

Association pour l'image en relief
fondée en 1903 par Benjamin Lihou



Real de Catorce (San Luis Potosi, Mexique) est une ancienne ville minière dans la montagne (2700 m d'altitude). Elle n'a pas été complètement abandonnée mais sa population actuelle n'est plus que le dixième de ce qu'elle était du temps de sa splendeur au XIX^e siècle. HDR à main levée (double Canon S95) traité avec Photomatix et StereoPhoto Maker. - Photo : Pierre Meindre

Stéréo-Club Français

Association pour l'image en relief
fondée en 1903 par Benjamin Lihou

www.stereo-club.fr

Membre de l'ISU (Union stéréoscopique internationale)
www.stereoscopia.com/isu

et de la FPF (Fédération photographique de France)
<http://federation-photo.fr>

SIRET : 398 756 759 00021 et 00039 – APE 913 E

Siège social : Stéréo-Club Français
B3D allée Jean Bartlet - Résidence la Tournelle
91370 Verrières-le-Buisson

Paiement France : chèque (sur une banque française seulement) à l'ordre du Stéréo-Club Français.
Étranger : mandat international ou par Internet. Adressez votre chèque à l'adresse ci-dessous :
Michel Mikloweit, Trésorier du SCF, 54 / 126, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort
Paiement par Internet : www.stereo-club.fr, menu Accueil > Paiement

Président du SCF, directeur de la publication : Bruno Lonchamp

Vice-présidente : Béatrice Serre-Kuperberg. Secrétaire : Pascal Morin. Trésorier : Michel Mikloweit.
Rédacteur en chef de la Lettre : Pierre Meindre - galerie@stereo-club.fr

Cotisation 2014

Cotisation tarif normal : 60 €
Étudiant ou non imposable : . . 20 €
Valable du 1^{er} janvier 2014 au 31 décembre 2014.

La cotisation, admise comme un don, donne droit à une réduction de 66% de son montant sur votre impôt sur le revenu.

Dès que votre adhésion sera enregistrée, vous recevrez un kit d'initiation et divers lorgnons pour voir en relief.



Activités du mois.....	2
Petites annonces.....	2
L'assemblée générale du 26 mars 2014.....	3
Pas de Cartier pour la stéréoscopie.....	3
La 3D expliquée aux enfants.....	4
La Grande Guerre en 3D.....	5
ISU "CODE" Club Online Digital Exchange.....	6
Nouvelles de l'ISU - Stereoscopia n°97.....	8
Films en relief et jaillissements.....	9
Nouveaux produits.....	10
Livres, Publications & DVD.....	14

Activités du mois

Réunions à Paris 14°

- Paris 14° : **LOREM**, 4 rue des Mariniers (RdC de la tour au bout de la rue à gauche) Métro Porte de Vanves ou tramway Rue Didot.

MERCREDI 9 AVRIL à 19 h 30, au LOREM

Séance technique & pratique

- Apportez vos photos et vidéos pour les voir sur le téléviseur 3D LG

Groupe Franco-suisse de Genève

SAMEDI 12 et DIMANCHE 13 AVRIL à 14h à Satigny

Séance à l'aula de l'école Satigny "Village" - Route de la Gare-de-Satigny 27a

- Assemblée générale de la Société Suisse de Stéréoscopie
- Projections ouvertes au public de 17h45 à 19h15 le samedi
- Le film "Music Making History" réalisé par Philippe Nicolet sur le festival de jazz de Montreux, y sera présenté

Renseignements sur www.stereoscopie.eu

MERCREDI 16 AVRIL à 19 h 30, au LOREM

Séance technique & pratique

- Apportez vos photos et vidéos pour les voir sur le téléviseur 3D LG

MERCREDI 23 AVRIL à 19 h 30, au LOREM

Séance technique & pratique

- Diaporama avec *Magix Vidéo deluxe* par Pierre Meindre

Bibliothèque (consultation des ouvrages et documents sur la stéréoscopie au Lorem) : Contactez Rolland Duchesne aux séances ou par mail.

Petites annonces

• **Recherche** une personne du club qui pourrait me véhiculer de temps en temps, pour aller au Club au Lorem. Je ne peux me déplacer par les transports en commun et rentrer tard le soir en banlieue. Je suis à Rueil-Malmaison en ce moment et serai à Arnouville dès le mois de Mai. Robert Czechowski. r.czechowski@voila.fr

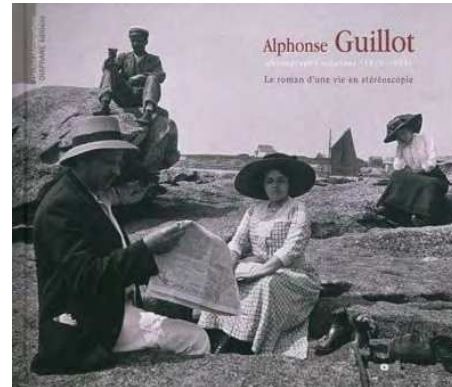
• **À vendre** un stéréoscope acheté 525€ à Chris Vissers lors du congrès international de la stéréoscopie à Besançon, en 2003. Il est tout neuf car je ne l'ai que très peu utilisé. Il n'est évidemment plus commercialisé et est très rare à trouver. Je le propose à 350 €. Louis Sentis. louis.sentis@wanadoo.fr

• **À vendre** double caméra GoPro Hero2 avec caisson et système de synchronisation. Prix 550 €. Antoine Jacquemoud. ajacquemoud@gmail.com - 06.62.61.47.73

• **Appel à contribution** : dans le cadre de la préparation d'un audiovisuel, recherche des photos, libres de droits, en 2D ou 3D sur la période de "L'exode", à savoir les mois de juin, juillet et août 1940. Certains membres du Club auront certainement des témoignages dans leurs collections ou archives. Contacter : Raymonde Renaud - r.ray@noos.fr

• « **Petite Stéréoscopie des Odes et Épodes d'Horace** » de Jean-Yves Maleuvre (deux volumes, 1995-97). Tiens le poète romain s'intéressait donc à la 3D et ceci il y a plus de vingt siècles !?! Pas tout à fait car voici une présentation tirée du site de l'auteur : « Ce titre un peu imagé vise à exprimer la révolution introduite dans notre approche des Odes et Épodes par la prise en compte systématique de la "double écriture". Une nouvelle dimension apparaît, totalement insoupçonnée jusqu'à ce jour. » Une interprétation symbolique du mot stéréoscopie donc où « des poèmes qui se tenaient sagement à plat sur la page en jaillissent brusquement ».

• « **Alphonse Guillot : le roman d'une vie en stéréoscopie** ». Encore une interprétation détournée, fallacieuse et absconse de notre noble discipline ? Ouf ! non, puisqu'il s'agit cette fois d'un authentique stéréophotographe utilisant un Vérascope Richard. Paru en octobre 2009, ce livre de Daniel Challe aux éditions Diaphane retrace la vie de ce photographe amateur (1878-1969). Extrait du résumé : « Alphonse Guillot mêle dans son album photographique des témoignages relatant sa vie privée et des moments clefs de l'Histoire. Tour à tour portraitiste dans son milieu familial, ethnographe, reporter adepte de l'instantané, le photographe rend

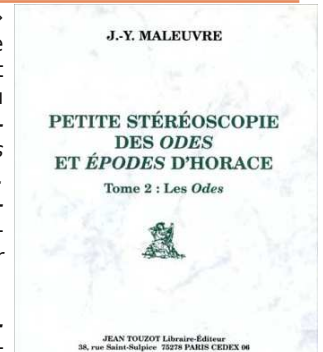


compte des métamorphoses et des drames de son époque. Il fixe la naissance du voyage automobile et du tourisme de masse, la transformation du paysage urbain et des campagnes auxquelles la route donne accès, les délices du balnéaire ; il décrit par bribes des épisodes de la Première et de la Seconde Guerre mondiale. Au fil de ses images, il enregistre la vie de sa famille, rythmée par les amours, les naissances, les décès. Cet amateur de théâtre trouve aussi, dans la magie du relief stéréoscopique, le moyen de poursuivre sa passion au travers de nombreuses mises en scène burlesques. La figure singulière d'Alphonse Guillot retrace, de manière plus universelle, les recherches de milliers d'opérateurs anonymes qui ont, avec la photographie d'amateur, écrit le roman visuel du XX^e siècle. ». 121 pages au 21 x 25 cm. Environ 25 €.

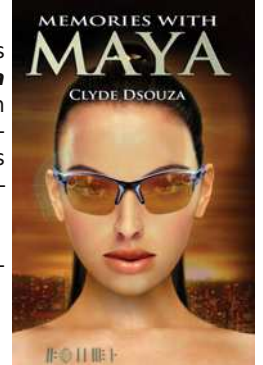
<http://www.amazon.fr/Alphonse-Guillot-photographe-amateur-1878-1969/dp/2953079955>
Pour nos collègues du grand ouest, la collection d'Alphonse Guillot est conservée et consultable aux Archives municipales de Lorient (Morbihan).

• Le stéréographe Clyde DeSouza écrit aussi des livres et même des livres de (science-)fiction. Paru l'an dernier « **Memories with Maya** » explore un futur proche où réalité virtuelle (stéréoscopie bien sûr !), dispositifs haptiques, réalité augmentée et intelligence artificielle se combinent pour changer de manière radicale les relations entre êtres humains. Un aperçu de ce que le mariage Facebook – Oculus nous réserve ?

<http://dirrogate.com/memories-with-maya-book-cover/>
216 pages. 8 \$US la version papier et 1,57 \$US la version électronique.
http://www.amazon.com/Memories-With-Maya-Clyde-Dsouza/dp/1482514885/ref=sr_1_1



JEAN TOUZOT Libraire-Éditeur
38, rue Saint-André - 75278 PARIS CEDEX 04



Livres, Publications & DVD

CD Audio

• Signalé par Jean-Marc Hénault et pour les amateurs de relief et de musique rock, le groupe français **HighStream** propose son nouveau disque "Play It" en version collector 3D (photo en relief des musiciens et lunettes anaglyphiques fournies). Album disponible sur les plateformes de téléchargement et en libre écoute sur *Deezer, Spotify, iTunes,...*

Par exemple : <http://www.deezer.com/album/7425021>

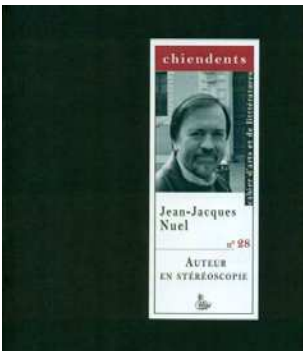
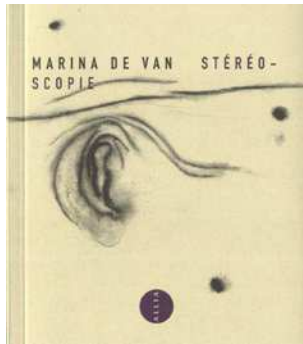
Le CD est disponible en physique au prix de 10€ pour l'édition standard et 12€ pour l'édition 3D.

Site Internet : <http://www.highstream.fr/album>

Jean-Marc nous communique aussi son tarif pour 500 paires de lunettes anaglyphes personnalisées par une impression quadrichromie recto/verso offset et pliées dans une pochette plastique : 462 € TTC port inclus. info@trivision3d.com

Livres

• Le dernier livre de Marina de Van, réalisatrice (son dernier film « *Dark Touch* » est actuellement en salles), scénariste et écrivaine française a pour titre « **Stéréoscopie** ». Un manuel sur les images en relief ? Apparemment pas mais un récit autobiographique un peu perturbé au vu du résumé fourni par l'éditeur : « *Encadrée par Sophie Marceau et Monica Bellucci, Marina de Van monte les marches du festival de Cannes. Elle a auparavant ingurgité Valium, Xanax et Efferalgan, ainsi que du champagne. Son film est en compétition, long-métrage qu'elle n'a pu achever selon son désir, faute de budget. Pétrie d'angoisse, elle se réfugie dans tout ce qui procure des addictions fortes. Son entourage la persuade toutefois d'entamer une cure de désintoxication. Alors qu'elle lutte contre la paranoïa, la démence, les troubles neurologiques, elle tisse des liens profonds, et parfois troubles, avec deux thérapeutes, Morgan, objet de ses fantasmes érotiques, et Hector, dont elle imagine, dans un état de délire, les funérailles.* » Reste un mystère : quel lien, quel rapport avec la stéréoscopie que nous connaissons ? Éditions Allia - 144 pages - ISBN: 978-2-84485-693-7 - 9 €. <http://www.editions-allia.com/fr/livre/660/stereoscopie>



• Le numéro 28 de la revue *Chiendents* (Janvier 2013, Éditions du Petit Véhicule) a pour titre un intrigant « **Jean-Jacques Nuel - Auteur en stéréoscopie** ». La biographie d'un stéréophotographe ? Pas sûr à la lecture de cet extrait de l'article de Christian Cottet-Emard : « *À l'instar de ses précédents ouvrages, le premier roman de Jean-Jacques Nuel fait penser à ces tableaux dits stéréoscopiques, en particulier au virtuose Dali de dos peignant Gala de dos éternisée par six cornées virtuelles provisoirement réfléchies par six vrais miroirs. Dans « Le Nom », l'auteur assez proche de cet effet stéréoscopique, se recentre sur le singulier sans toutefois employer la première personne pour mieux incarner son personnage d'écrivain improbable, si peu sûr de sa propre existence et de la réalité fu-*

gace et mouvante que son écriture tente de fixer qu'il en vient à se raccrocher à son seul nom, trace tactile plus que palpable sur une vitre embuée qui vaut bien une page blanche. » Fascinant certes mais probablement un peu éloigné de nos préoccupations terre-à-terre de stéréoscopistes de base... 40 pages – 3 €. <http://www.lepetitvehicule.com/p/revues.html>

L'assemblée générale du 26 mars 2014

L'assemblée générale du Stéréo-Club Français s'est tenue le mercredi 26 mars 2014 dans les locaux de la Bienfaisance, 7 bis, rue de la Bienfaisance – 75008 Paris). Le Président par intérim, Antoine Jacquemoud, a ouvert la séance à 20h00. 335 personnes à jour de cotisation ont été convoquées. Il y avait 40 présents, 103 enveloppes de correspondance sont arrivées et 14 pouvoirs ont été donnés.

Les points de l'ordre du jour soumis au vote (Rapport moral, Rapport financier et Budget prévisionnel) ont été approuvés à la majorité.

Les membres du conseil d'administration dont le mandat arrivait à échéance et qui se représentaient (Daniel Delage, Roger Jauneau, Pierre Meindre, Pierre Parreaux et Agostinho Vaz-Nunes) ont été élus. Les nouveaux candidats au conseil d'administration (Michel Miklo-

weit et Jean-Pierre Santiano) ont également été élus.

Un compte-rendu plus détaillé sera prochainement disponible sur le site du Club.

Élection du nouveau bureau

Le mercredi 2 avril 2014, soit une semaine après l'assemblée générale, le conseil d'administration du Stéréo-Club Français s'est réuni dans les locaux du Lorem (Paris 14^e) pour procéder à l'élection du nouveau bureau. Pour l'année 2014 il se compose donc de :

- Président : **Bruno LONCHAMPT**
- Vice-présidente : **Béatrice SERRE-KUPERBERG**
- Trésorier : **Michel MIKLOWEIT**
- Secrétaire : **Pascal MORIN**

Le trésorier sera secondé par Jean-Pierre SANTIANO et le secrétaire par Olivier CAHEN.

Pas de Cartier pour la stéréoscopie

Au centre Beaubourg est présentée une très intéressante rétrospective de l'œuvre photographique d'Henri Cartier-Bresson.

Du Surréalisme, il transcrita dans la photographie ce double langage que permet l'agencement d'objets. Du cubisme, il choisira ses points de vue pour mettre en résonance, comme des collages, les surfaces qui composent un paysage. Ses photographies planes trouveront ainsi une troisième dimension; un message, une esthétique sur-ajouté à la réalité. Un mur au premier plan répondra à la surface d'une porte en retrait et à la perspective verticale d'une rue... un homme marchera au dessus de l'eau...

Mais pour la stéréoscopie pas l'ombre d'un miracle ! Il semble qu'elle ne fût pas pour Henri Cartier-Bresson une nécessité.

Le pourquoi se trouverait-il dans la stéréoscopie, elle même ? Comment mettre en relation des surfaces, des personnages, des objets séparés de plusieurs mètres ? La 3D préserverait-elle la réalité photographiée de toute tentative d'abstraction, de tout détournement ?

Voilà des questions auxquelles il serait curieux d'en photographier la véracité des réponses.

Bruno Lonchamp



La 3D expliquée aux enfants

Dans le cadre de l'opération « *Ciné Mômes* », le réalisateur agenais Jean Gabriel Tordjman a animé dans plusieurs villes du Lot-et-Garonne des stages de démonstration de photo et cinéma 3D avec découverte des différents procédés de relief.

L'atelier s'achève par la création d'une séquence en relief avec du matériel professionnel : filmer des jouets pour recréer l'effet 3D.

Le 21 février, c'était dans le Fuméolois qu'avait lieu cette manifestation. J'ai été émerveillé par cette prestation menée de main de maître par ce professionnel de l'image qui se définit lui-même comme peintre numérique et metteur en scène.

Il a d'abord retracé l'histoire de la photo stéréoscopique. Originaire de Bon-Encontre, près d'Agen, il n'a pas omis de préciser que c'était un agenais, Louis Ducos du Hauron, qui en était l'un des inventeurs (créateur notamment du mot "anaglyphe").

En fin pédagogue, il a su faire découvrir aux enfants les raisons de la perception du relief grâce à notre vision binoculaire dont les yeux, écartés de 65mm, donnent à notre cerveau deux images différentes permettant la perception d'une 3^e dimension.

Du matériel disposé sur une table et qu'il faisait circuler leur a permis d'observer des couples stéréo (Bruguière, View-Master, ...).

De nombreuses séquences étaient projetées en anaglyphe sur grand écran pour expliquer la 3D et rappeler les nombreux films qui ont été produits par le cinéma jus-

qu'à l'arrivée du cinémascope qui semble avoir marqué l'arrêt du relief.

C'est grâce à l'arrivée du cinéma numérique que la production de films en trois dimensions est repartie.

Je me suis bien sûr fait connaître en tant que stéréoscopiste, membre du SCF et de l'ISU. Il a été surpris d'apprendre que nous étions plusieurs en Aquitaine à faire de la 3D et à nous retrouver régulièrement à Port-Sainte-Foy pour projeter nos productions et échanger des idées et des techniques. Très heureux de notre rencontre, il a aussi été très curieux et intéressé par les appareils que je lui ai présentés. Il m'a avoué n'avoir fait que très peu de prises de vues en 3D et seulement par déplacement d'un appareil sur une barrette. En revanche, si son expérience photo 3D s'est arrêtée là, il est équipé à présent d'une caméra relief avec laquelle, en fin de stage, il filme régulièrement les enfants qui manœuvrent des objets de toute sorte, marionnette articulée en particulier. Il met ensuite cette vidéo sur le site du cinéma local qui permet aux participants de se voir en relief par anaglyphe sur leur ordinateur.

Très sympathique, Jean Gabriel Tordjman m'a laissé ses coordonnées pour que je puisse le contacter, peut-être pour une invitation à une de nos réunions trimestrielles à Port-Sainte-Foy. Fondateur et PDG de Cinéma Scène Production (CSP) dont le siège est à Bordeaux, je vous invite à consulter les sites suivants pour prendre connaissance de quelques uns des travaux qu'il réalise.



La 3D expliquée aux enfants - Photo : Louis Sentis

grande salle de type multiplex avec les rangées de sièges devant soi, les escaliers, les sorties de secours,... mais c'est en plus très interactif car on peut choisir son siège, ajuster l'éclairage et regarder dans toutes les directions, même derrière soi pour voir le projecteur virtuel qui clignote au fond de la salle !

L'application gratuite (PC Windows) lit les vidéos 3D aux formats AVI, MP4, MKV et WMV dans les modes côte-à-côte et dessus-dessous.

<https://share.oculusvr.com/app/vr-cinema>

Démo vidéo en relief : http://youtu.be/Nha5VVslG_o

Petit test sur Halluciner.fr :

<http://parodiesaffichesfilms.blogspot.fr/2013/12/test-vr-cinema-3d-oculus-rift-vr-pc.html>

Pierre Meindre



Projection d'un film en relief dans la salle de cinéma virtuelle simulée par le logiciel **VR Cinema 3D**.



Le printemps arrive à Paris ! Square Jean XXIII et Notre Dame. - Photo : Pierre Meindre

Une porte ajourée est aussi fournie pour un meilleur son à l'air libre et pour connecter les caméras par USB. Le prix est par contre à la hausse, à 249 € c'est à peu près le double du système précédent (ce prix n'inclut bien sûr pas les caméras).

<http://fr.gopro.com/camera-accessories/dual-hero-system>



• La société anglaise *Codex Digital* spécialisée dans les systèmes d'enregistrement pour le cinéma professionnel annonce la commercialisation dans le courant de l'année du système de prise de vues 3D **Codex Digital Action CAM**. Il s'agit d'un système modulaire composé d'un boîtier de contrôle et d'enregistrement sur

lequel on connecte par des câbles deux petites têtes de caméra. Ces têtes compactes contiennent un capteur CCD de 2/3 de pouce (enregistrement full-HD jusqu'à 60 img/s) et acceptent les objectifs ayant une monture de type « C » ou d'autres objectifs via un adaptateur. La faible largeur des têtes fait que la base minimale doit être d'environ 45 mm. Pour la base maximale, Codex indique qu'on peut utiliser des câbles jusqu'à 80 mètres de longueur ! Poids total enregistreur + deux caméras : 1,4 kg. Prix non communiqué. (Bien que publiée à une date très proche du 1^{er} avril, cette annonce a l'air sérieuse !) <http://www.codexdigital.com/products/action-cam>

Logiciel

• C'est le printemps et notre ami Masuji Suto vient de sortir une nouvelle version de **StereoPhoto Maker**. La principale nouveauté de cette version 5.0 est sa capacité à traiter de plus grandes images. Les versions précédentes étaient limitées à deux gigaoctets (2 Go) même s'il y avait plus de mémoire dans l'ordinateur. Il est maintenant possible de disposer de 3 Go ou plus dans SPM. Attention, ceci n'est possible que si vous utilisez une version 64 bits de Windows. Appuyer sur les touches Alt-M pour afficher la mémoire disponible.

<http://stereo.jp.org/fra/stphmkr/index.html>

• Le principe de base des casques de réalité virtuelle de type *Oculus Rift* est de plonger l'utilisateur dans l'image. Pour y parvenir, trois éléments sont importants : l'isolation (l'utilisateur ne doit voir que l'image et rien de ce qui l'entoure), le champ de vision (le plus large possible pour occuper la plus grande partie du champ de vision) et la stéréoscopie bien sûr. Ces trois éléments sont aussi à la base de bon nombre de stéréoscopes classiques à diapo mais où l'effet immersif se fait plutôt par l'orthostéréoscopie que par la recherche du champ de vision le plus large. Mais pour un stéréoscope à champ très large il faut aussi un appareil de prise de vue(s) à champ lui-même très large donc des optiques grand-angle voire très grand-angle. Cela veut-il dire qu'on ne peut regarder des photos 3D « classiques » ou des films 3D du commerce avec un *Oculus Rift* ? Qu'on est limité par exemple à des caméras de type *GoPro* ? Non, car la solution est simplement de centrer l'image dans un rectangle au centre du champ de vision pour retrouver un angle d'observation plus standard. C'est un peu paradoxal car on recrée alors l'effet « tunnel » (petite image vue au loin, comme au bout d'un couloir) qu'on observe -et regrette !- sur des stéréoscopes bas de gamme comme les *View-Master*. L'auteur du logiciel **VR Cinema 3D** a trouvé la parade en « habillant » l'image du décor d'une salle de cinéma. Non seulement la salle est reproduite en détail : une



La 3D expliquée aux enfants - Photo : Louis Sentis

www.jgtordjman.com/jgtordjman/Ouverture.html
<http://www.dailymotion.com/cinemacinema>
www.youtube.com/watch?v=NI-GQIOa83s

Nous qui cherchons au SCF à faire connaître la stéréo à un large public, je

pense que cette initiative de Jean Gabriel Tordjman à destination des enfants est très prometteuse pour l'avenir de la 3D.

Louis Sentis

La Grande Guerre en 3D

Mardi 4 mars 2014, dans l'après-midi, notre ami Jean Trolez avait convié les membres de l'association AVF (Accueil des Villes Françaises) de Nérac (Lot-et-Garonne) à une projection relief dont le thème était la Première Guerre Mondiale.

Après une introduction sur le sujet au cours de laquelle il a lu des extraits très émouvants de plusieurs lettres de poilus dont l'une émanait d'un soldat qui a été fusillé pour l'exemple, Jean Trolez alluma son RBT pour projeter trois diaporamas :

1) « **Visages de poilus** » à partir de documents historiques sur plaque de verre pris au front par les reporters de guerre.

2) « **Dans les tranchées** », documents couleur sur des photos 3D prises pendant le tournage du film *Un long dimanche de fiançailles*.

3) « **Des brumes du passé** », documentaire sur Nérac avec des références au Président de la République Armand Fallières qui fut maire de Nérac et au physicien Jacques de Romas qui, avec son cerf-volant, avait prouvé publiquement en 1753 la nature électrique de la foudre. En 1911, la ville de Nérac lui avait élevé une statue en bronze inaugurée par Armand Fallières. Enlevée par le régime de Vichy en 1942, elle fut refabriquée à l'identique et replacée sur son socle en février 2010. Jean Trolez était là avec son RBT !

Un beau programme qui s'est conclu par de chaleureux applaudissements, même s'il n'avait pas attiré beaucoup de monde.

Louis Sentis



Projection 3D à Nérac (47), Jean Trolez debout au fond à côté de son projecteur RBT
Photo : Louis Sentis

ISU "CODE" Club Online Digital Exchange

L'échange d'images numériques entre les Clubs membres de l'ISU (CODE) prépare sa 13^e rotation semestrielle. L'ensemble des images proposées par les adhérents du SCF, pas nécessairement membres individuels de l'ISU, a été projeté à la réunion d'Aulnay-de-Saintonge du 1^{er} février après la présentation de *CODE 12* qui vient de paraître (participation française, Lettre n°964, p20). Voici la sélection du SCF pour *CODE 13*. Elle sera incluse dans l'ensemble mondial collecté par Stephen O'Neil en Suisse.

- Jean-Yves Gresser, Cherry Blossom, Yoshino (Japan)
- Jean Trolez, Papier Mâché Art
- Philippe Fassier, Bells
- Alexandre Buchmann, Swans
- René le Menn, Pretty Lady (925,1)
- Dominique Bretheau, Fly Head (focus stacking method) (967,6)
- Olivier Cahen, Fort-de-France Carnival
- Christian Garnier, Bubbles (935,7)
- Jean Grinda, Gourmet Grasshopper (968, 13)

• Christian Auger, Waterlilies
Certains couples ont été publiés dans divers numéros de la Lettre. Les références qui suivent les titres vous permettront de les admirer à nouveau. Pour retrouver ces références, j'ai dû feuilleter des centaines de pages de notre magazine. J'y ai retrouvé avec plaisir de nombreuses images de qualité qui pourraient figurer dans le prochain *CODE 14*. Les couples doivent mesurer au moins 1080 pixels de haut (voir aussi la Lettre 963). Donnez vous la peine de m'envoyer quelques images pour valoriser votre travail et celui du SCF. Si vos clichés sont trop lourds pour votre serveur, utilisez par exemple *WeTransfer*, outil gratuit et assez intuitif. Je peux aussi me charger de numériser vos anciennes diapositives, montées on non. Ne mettez pas de titre ou de signature sur les clichés. Le club s'en charge afin de créer une présentation homogène.

René Le Menn
lemennstereo@lemenn.fr



Les deux produits sont assez comparables : même résolution (960x1080 par œil) et large champ de vision (100° pour l'*Oculus Rift*, 90° pour le *Sony Morpheus*).

Voici une petite analyse comparative :

www.jeuxvideo.fr/tag-materiel/oculus-rift-vs-project-morpheus-impressions-actu-691444.html
Sony d'un côté et Oculus-Facebook de l'autre, avec ces deux poids lourds dans la bataille, allons-nous voir le marché de la réalité virtuelle 3D enfin décoller et se généraliser / démocratiser ? En tout cas, cela rend cette technologie plus crédible pour les investisseurs et les développeurs informatiques. Oculus salue d'ailleurs l'arrivée de Sony pour cette raison :

www.pcinpact.com/news/86617-bon-joueur-oculus-vr-felicite-sony-pour-son-casque-morpheus.htm

• En 2011 étaient commercialisés des téléphones 3D par les sociétés *HTC*, *LG* et *Sharp* (voir Lettre n°944, p.12-13). Le rêve devenu réalité pour tout stéréoscopiste technophile ! Un appareil compact tenant dans la main et faisant office à la fois de téléphone intelligent, d'appareil photo 3D et de stéréoscope numérique. Avoir toujours à portée de main ses meilleures photos 3D et quelques vidéos au relief percutant, voilà un bon outil à avoir sur soi pour montrer ses images et convaincre les foules incrédules des bienfaits de la stéréoscopie ! Malheureusement depuis ces trois appareils rien ou presque. Ceux qui ont acheté un téléphone 3D seront tôt ou tard (obsolescence, panne,...) confrontés à ce problème : impossible en 2014 de le remplacer ! Des rumeurs ont récemment circulé à propos du nouveau modèle de chez HTC, le **HTC One M8** dont des photos montraient deux objectifs au dos de l'appareil. Hélas ! Il s'agit bien d'un deuxième capteur placé au dessus du capteur principal mais il n'est pas destiné à prendre des photos. Il est utilisé par l'appareil pour mesurer la profondeur de champ. Comme sur un appareil plénoptique, il est possible d'ajuster la mise au point après coup et de réaliser des images avec du bokeh (flou d'arrière plan). Mais pas de 3D, pas d'écran stéréoscopique non plus. Prenez soin de vos téléphones 3D, il est bien possible que jamais un nouveau modèle ne soit commercialisé !



Objectif principal et objectif secondaire

<http://www.htc.com/fr/smartphones/htc-one-m8/>

http://www.frandroid.com/marques/htc/202515_htc-one-version-2014-arrivee

<http://www.lesnumeriques.com/telephone-portable/htc-one-m8-p19940/prise-en-main-htc-one-m8-son-double-capteur-ultra-pixel-n33753.html>

<http://branchez-vous.com/2014/03/25/lancement-du-tout-nouveau-htc-one/>

• La société **GoPro** annonce la disponibilité prochaine du kit 3D pour ses caméras **GoPro Hero3+ Black Edition**. Une enceinte double existait pour les précédents modèles, *Hero1* et *Hero2* (voir Lettres n°937, p.20 et n°941, p.8-12) mais le dernier modèle est bien plus compact et nécessitait donc un nouveau système.



Le système permet la prise de photos et de vidéos de manière synchronisée et a été aussi amélioré : on contrôle à partir d'une caméra les paramètres et les modes de l'autre caméra. Le boîtier peut descendre à 60 m de profondeur avec la porte étanche.

Nouveaux produits

Matériel

• Du nouveau chez *Oculus* qui annonce la nouvelle version de son visiocasque l'**Oculus Rift Development Kit 2**. Il ne s'agit pas encore de la version grand public mais encore d'une version destinée aux développeurs. Parmi les améliorations on notera l'utilisation d'un écran full-HD (donc 960x1080 pixels par œil) de technologie OLED (plus réactif que les écrans LCD utilisés précédemment) et de capteurs de positions plus précis et plus rapides. En précommande pour 350 \$US, premières livraisons prévues en juillet.



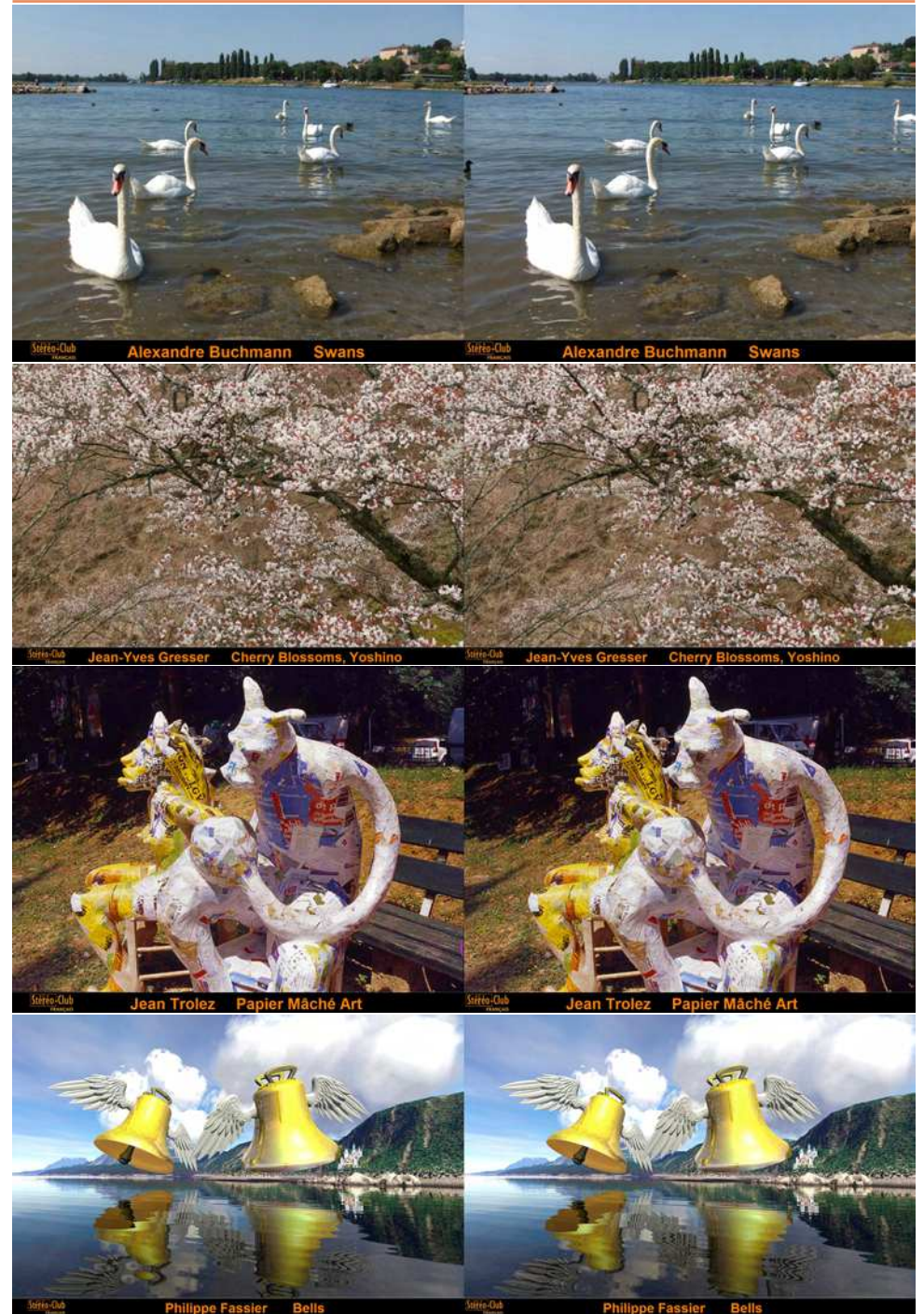
Une des blagues qui circulent concernant Mark Zuckerberg est qu'il n'achète jamais d'applications pour son smartphone, il préfère acheter la société qui édite l'application. En février dernier, le richissime patron de *Facebook* avait dépensé la bagatelle de 19 milliards de dollars pour acquérir *WhatsApp*. En mars, plutôt que d'acheter un casque de réalité virtuelle 3D *Oculus Rift*, il a racheté la société ! Pour *Oculus* c'est un peu la success story américaine typique : début 2012, un premier prototype bricolé est présenté au CES de Las Vegas, un peu plus tard une campagne de financement collaboratif est lancée sur le site *Kickstarter*. Beaucoup de projets échouent à trouver leur financement mais *Oculus* bénéficie d'un très bon bouche-à-oreille et récolte plus de 2,4 millions de dollars au lieu des 250 000 demandés ! La fabrication des premières versions destinées aux développeurs commence, 75 000 seront vendues. Levée de fonds de 75 millions de dollars pour financer les développements. Et pour finir annonce le 25 mars du rachat de la société par *Facebook* pour deux milliards de dollars ! Ce rachat est assez curieux car l'activité de *Facebook* est plutôt dans l'immatériel (réseaux sociaux) que dans le matériel. Certains craignent même déjà que ce système *Oculus* se ferme et qu'il faille, par exemple, avoir un compte *Facebook* pour simplement utiliser le casque.

<http://www.oculusvr.com/blog/oculus-joins-facebook/>

<http://www.usine-digitale.fr/article/facebook-oculus-sony-morpheus-la-realite-virtuelle-se-concretise-pour-le-grand-public.N250231>

• **Sony Morpheus**, un nouveau visiocasque 3D chez Sony. On connaissait déjà les visiocasques *Sony HMZ-T1*, *T2* et *T3* (voir Lettres n°946 p.22, n°953 p.13 et n°966 p.23) mais ces casques sont plutôt destinés à regarder des films 3D ou ses photos en relief. Ils ne sont pas en concurrence direct avec l'*Oculus Rift* qui vise plutôt le domaine de la réalité virtuelle et des jeux vidéo : champ de vision beaucoup plus large et présence de capteurs de mouvement. Au récent salon *Game Developers Conference* (du 17 au 21 mars 2014 à San Francisco, USA), Sony a dévoilé un prototype de casque de

réalité virtuelle destiné à être connecté à la console de jeux *Sony PS4*.
www.cnetfrance.fr/produits/sony-morpheus-une-premiere-prise-en-main-39798807.htm



Nouvelles de l'ISU - Stereoscopy n°97

Ce premier numéro de 2014 m'est parvenu le 27 février et c'est le troisième que dirige David Kuntz pour l'ISU. Il s'ouvre sur un nouvel article qui décrit la restauration des images anciennes, avec *StereoPhoto Maker* cette fois. Comme la plupart de ceux qui s'intéressent aux vues anciennes, je me suis déjà livré à l'exercice. Mais, et c'est tout l'intérêt de ce genre de publication, j'ai trouvé quelques commandes que j'ignorais, quelques astuces auxquelles je n'avais pas pensé.

Six ans après la première présentation de son logiciel de montage COSIMA (*CO*rrect *ST*ereo *IM*ages *A*utomatical-ly) Gerhard Herbig met à jour ses nouvelles fonctionnalités, avec de nombreuses copies d'écran. Il est possible de télécharger une version d'évaluation complètement fonctionnelle de ce logiciel méconnu.

Après un bref historique de la création d'une entreprise d'impression 3D avec Ken Burgess, Tanya Alsip décrit les produits phares de Cycloptical 3D. Elle analyse le succès du *HD3D View-Vaster* dans la communauté des stéréoscopistes. Ils ont voulu l'appareil de précision de la meilleure qualité possible, celui-là visionne de l'écran de votre smartphone auquel il s'adapte à la demande. Un contrat téléphonique n'est évidemment pas nécessaire pour faire fonctionner ce stéréoscope ou pour regarder des vidéos d'internet grâce à la fonction Wi-Fi du téléphone.



C'est avec un certain humour que Bob Venezia raconte ses laborieux tâtonnements pour réussir des photos de feux d'artifice depuis le toit d'un ami avec des Hasselblad télécommandés par des serrures d'automobiles.

L'empilement de mises au point (focus stacking) commence à se répandre chez les amateurs de macrophoto, les insectes de Stefan Layer me rappellent étrangement ceux de la récente projection de Dominique Bretheau à Sainte Foy.

Jan Wesselink d'Edmonton (Alberta, Canada) a choisi de faire numériser ses diapositives d'orchidées par une firme spécialisée. Il est satisfait du service.

L'éditeur du magazine inaugure « *La Galerie* ». En effet, *Stereoscopy* est conçu pour publier essentiellement des images. De nombreux auteurs en possèdent d'intéressantes, sans pour autant désirer en commenter l'origine ou la signification sous forme d'un article structuré. Ce numéro 97, présente, en trois pages, une sélection de huit couples réalisés par quatre photographes néerlandais. Les représentants d'autres pays seront sollicités par David Kuntz pour la continuation de cette galerie. Vous pouvez donc déjà me faire des propositions afin que je puisse prendre l'initiative de publier une contribution française.

lemennstereo@lemenn.fr

René Le Menn

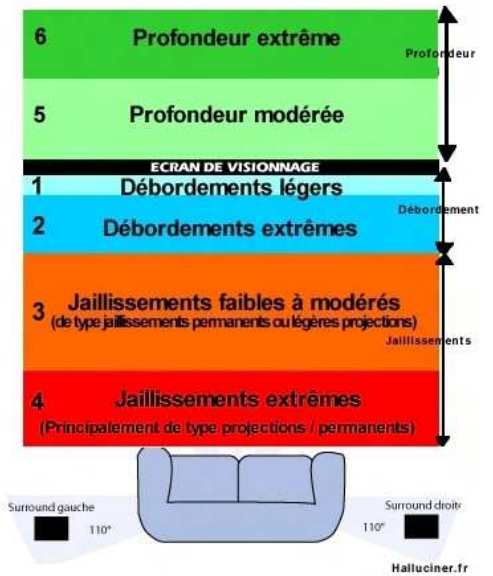
Films en relief et jaillissements

De nombreux stéréoscopistes trouvent les films 3D actuels un peu trop timides sur les effets de jaillissement. Sans tomber dans l'excès inverse avec des effets gratuits toutes les trente secondes et avec généralement des objets dangereux pointés en direction des spectateurs, un généreux jaillissement bien maîtrisé techniquement est toujours spectaculaire.

La 3D timide compromet l'avenir du relief dans les salles, le spectateur lambda qui a payé un supplément 3D en veut pour son argent. J'ai entendu, à la sortie d'un film un peu plat, des spectateurs déclarer que la meilleure scène était en fait la pub *Haribo*, diffusée avant le film et où les bonbons viennent flotter dans la salle au-dessus des spectateurs. Les puristes refuseront sans doute par principe tout effet trop appuyé surtout s'il s'accompagne de violations de la fenêtre stéréoscopique ou de mouvements trop rapides mais à mon avis un film 3D devrait toujours comporter au moins une ou deux scènes dont le relief marquera le spectateur et justifiera à ses yeux (c'est le cas de le dire !) d'assister à une séance 3D plutôt que 2D.

Franck Lalane est un grand fan des jaillissements 3D. Sur son site web "*Halluciner.fr*" (!) il a analysé un très grand nombre de films disponible en Blu-ray 3D. Il découpe l'espace, en arrière et en avant de l'écran, en 6 zones et classe les parallaxes négatives en deux catégories : les jaillissements et les débordements qui sont en fait des jaillissements modérés. Un autre de ses critères est le « *Détachement 3D* » qui est la « *qualité dans le traitement 3D qui permet d'apprécier naturellement l'espace qui sépare tous les objets et éléments qui composent l'image, d'en sentir virtuellement le positionnement spatial (exemple : perception naturelle de l'objet A qui est situé devant le B à X mètres environ...)* ». Par contre on ne trouve pas de notion de violation de fenêtre...

<http://parodiesaffichesfilms.blogspot.fr/2012/08/glossaire-definition-blu-ray-3d.html>



Voici sa liste des 20 meilleurs Blu-ray 3D avec jaillissements (2010 – 2013) : <http://parodiesaffichesfilms.blogspot.fr/2014/01/les-20-meilleurs-blu-ray-3d-avec.html>

Les cinq premiers sont, dans l'ordre : *Le Voyage de Samy 3D*, *Pinup 3D / Bimbo 3D*, *Madagascar 3 3D*, *Imax Avions de Légende 3D* et *Voyage au Centre de la Terre 3D*.

Les tests des Blu-ray 3D : <http://parodiesaffichesfilms.blogspot.fr/2012/08/tests-blu-ray-3d.html>

Pierre Meindre

