



Après Hannovre 2000, de pinxi, la société belge spécialiste en *Expériences Interactives* fait encore parler d'elle !

Lors du **Siggraph** qui s'est tenu à la Nouvelle-Orléans du 25 au 27 juillet (27th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques), *de pinxi* a fait une nouvelle fois la preuve de la qualité et de la diversité de ses productions interactives.

Les 30 000 visiteurs internationaux auront eu l'occasion de découvrir en grandeur nature, les plus récentes expériences réalisées par notre société :

- la reconstitution archéologique de Mexico City au XV^{ème} siècle ;
- la visite virtuelle en relief de la Villa Toscane, actuellement fermée au public ;
- un voyage au travers d'une peinture datant du XVIII^{ème} siècle ;
- une immersion interactive dans Kegopolis, la cité du futur ;
- Sauza2000, l'expérience interactive de groupe où *tout* le public interagit.

de pinxi était ainsi présente sur 3 espaces :

Sur l'**Espace Nouvelles Technologies**, dans le théâtre immersif de très haute résolution créé par **Barco**, avec une résolution en mono de 6000x1200 pixels à 72 images/secondes et en stéréoscopie (relief) de 4800x1000 à 96Hz ! Jamais auparavant des univers virtuels n'ont pu être explorés dans un tel confort de visualisation, avec une telle fidélité dans les rendus. L'infrastructure du théâtre nous a permis d'équiper les 18 sièges de notre système d'interaction de groupe exclusif (décrit ci-dessous).

Sur le stand **SGI « Wizards of Visualisation »**, nous avons eu l'occasion de présenter nos réalisations muséographiques, en bénéficiant du lancement des nouveaux matériels de la firme : nouvel écran immersif (RC 3300), nouvel ordinateur central (Onyx3000) et nouvelles cartes graphiques (Infinite Reality 3). La combinaison de ces nouveaux équipements nous a permis de proposer nos expériences interactives dans des conditions tout à fait inédites : des centaines de mégas de textures autrefois archivées ont pu voir le jour sur les écrans du Siggraph, et révéler au public les détails de fresques et matériaux peuplant les environnements virtuels.

Enfin, sur le stand de la société **Trimension**, experte en intégration de théâtres immersifs, nous avons eu l'occasion de présenter la Villa Toscane et la Galerie d'Art Virtuelle sur le nouveau système de visualisation V-desk8. Celui-ci offre un étonnant confort de travail pour les designers et le travail coopératif, et de plus, un raccord d'images véritablement parfait (edge blending).

Le Siggraph aura confirmé plus que jamais l'importance de l'Interactivité dans le 21^{ème} siècle, offrant aux « utilisateurs », aux « spect-Acteurs » la possibilité de naviguer et d'interagir en temps réel avec le contenu numérique. *de pinxi* a ainsi développé l'**interaction de groupe** pour musées et parcs d'attractions permettant à la salle entière d'interagir avec le monde virtuel exploré.

Chaque siège, doté d'un joystick et d'un afficheur personnel permet à chacun des visiteurs de se situer dans l'équipe et/ou d'obtenir des informations spécifiques. *Une réelle dynamique de groupe s'installe...* les visiteurs collaborent, jouent, prennent part à une expérience avec des personnes qu'ils n'ont jamais rencontrées auparavant...

Contact : Philippe De Witte / pdw@depinxi.be / www.depinxi.be