

**Vidéo 3D, Télévision & Cinéma : Conditions et Scénarios de déploiement Internet**

Posté par : JPilo

Publié le : 19/10/2009 0:00:00

**La vidéo 3D**, même si elle occupe le devant de la scène, est un marché en devenir **porteur d'innovation et de croissance** pour les acteurs de la télévision et du cinéma.

Le rapport publié par l'IDATE dresse un état des lieux complet de ce marché à travers la présentation des solutions techniques, des expérimentations en cours et des premiers développements commerciaux. Il propose des scénarios de déploiement de la 3D à l'horizon 2015. Principales conclusions.

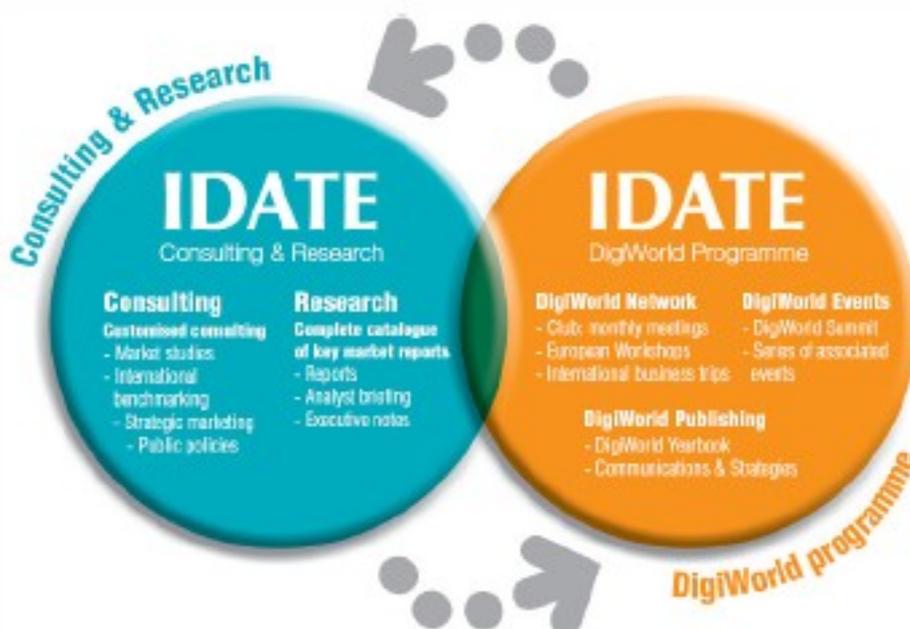
**Principales conclusions**

¶ **La stéréoscopie**, le standard 3D actuel, est considéré comme la technologie de première génération de la vidéo 3D native. L'autostéréoscopie, permettant de s'affranchir du port de lunettes de visionnage, est présentée comme le prochain format 3D.

¶ **Avec l'arrivée de la 3D**, la chaîne technique audiovisuelle devra s'adapter. Le principal point en suspens reste le format d'image retenu en l'absence de standard dans l'industrie. De plus, pour apprécier la 3D, le consommateur final devra s'équiper d'un nouvel écran (téléviseur/moniteur) compatible.

¶ **Facteur de développement positif**, l'industrie devrait bénéficier des efforts consentis lors de la transition à la HD, puisque la 3D utilisera l'infrastructure HD en postproduction mais également en distribution.

¶ **Le développement du cinéma 3D** semble irrévversible, l'ensemble de la chaîne technique semble répondre aux problèmes posés par la 3D, de l'accroissement du nombre de films produits à l'équipement des salles. Qui plus est, un modèle économique semble proche, avec un revenu par titre supérieur dans le cas des sorties 3D.



â€¢ **L'avenir de la télévision 3D** semble moins clair, les contenus sont rares, les modèles économiques non établis et un facteur exogène – la filiale – reste problématique, à savoir le niveau d'équipement des ménages en équipements terminaux compatibles avec le visionnage en 3D. La mise en place d'un standard commun au plus tôt semble critique. Il est également souhaitable que les synergies 3D/HD soient maximales pour assurer le développement de la 3D.

â€¢ **Le marché du jeu vidéo** va bénéficier de sa facilité de transfert vers la 3D, dans un premier temps pour une consommation sur PC. Il pourrait ensuite être un levier crucial pour l'équipement des foyers en téléviseurs 3D, ce qui en retour faciliterait le déploiement des services de télévision – ce format. Un dilemme de la poule et de l'œuf s'annonce néanmoins avec des incertitudes du côté des consociers Nintendo, Sony et Microsoft quant à leur lancement de consoles de nouvelle génération sans qu'un marché des téléviseurs 3D se soit installé.

### **Les scénarios de développement de la 3D**

â€¢ **Un marché de l'audiovisuel cinématographique** - Ce scénario, centré sur l'exploitation de la 3D dans les cinémas, permet un développement rapide de l'offre 3D, la chaîne technique étant prête. Néanmoins, le marché 3D reste cantonné à une consommation audiovisuelle et à une audience restreinte.

â€¢ **La 3DTV** - Ce scénario est centré sur l'usage TV, au travers d'une consommation linéaire (chaîne TV3D) et/ou non linéaire (du Blu-Ray à la VoD). Pour atteindre un marché de masse à long terme, l'industrie devra absorber les différentes générations de 3D, stéréo-, auto-, multiscopique.

â€¢ **La 3D multi-supports** - C'est le scénario le plus favorable au développement d'un marché "de masse" de la 3D à l'horizon 2015. Le marché s'inscrit dans un cercle vertueux où l'exposition maximale des contenus 3D favorise la consommation, elle-même facilitée par la mise à disposition d'une offre riche et variée de contenus 3D, disponibles via de nombreuses plateformes.