



# Multimédia

## et divertissement numérique

### L'avenir se joue au

# Canada

Le XXI<sup>e</sup> siècle est plongé dans le monde du multimédia et le Canada possède une expertise considérable dans toute la gamme de ces technologies :

- animation et effets spéciaux;
- effets visuels et postproduction;
- cybermarketing et applications commerciales;
- éducation et formation;
- jeux vidéo pour console et ordinateur;
- outils et plateformes;
- matériel informatique.

### Les prodiges qui ont conquis Hollywood

En cette ère de réalité virtuelle, il serait impossible de produire des films sans l'expertise canadienne. En effet, qu'il s'agisse d'animation ou d'effets spéciaux, Hollywood mise sur les prodiges du multimédia canadien. Le Canada est un chef de file des logiciels d'animation et d'effets spéciaux, et on y trouve des installations de développement de renommée internationale servant à des entreprises comme **Softimage** (Avid), **Side Effects Software** et **Autodesk**.

### Et l'oscar du multimédia va au Canada... encore une fois!

Depuis plusieurs années, la plupart des films en nomination pour l'oscar des effets spéciaux s'appuyaient sur la technologie canadienne. Des productions comme *King Kong*, la trilogie du *Seigneur des Anneaux*, la série des *Harry Potter* et *Les Chroniques de Narnia : L'armoire magique* ont toutes eu recours aux solutions multimédias canadiennes. L'Académie des arts et sciences du cinéma (Academy of Motion Picture Arts and Sciences) a honoré deux fois l'entreprise canadienne **Side Effects Software**, à qui l'on doit les outils d'animation 3D Houdini.

### Trophée du Emmy® Engineering

Le logiciel **Toon Boom**, qui comporte des outils d'encre et de peinture numériques, de mise en scène, d'effets, de composition et d'intégration 2D et 3D, permet à de grands studios de Hollywood de donner libre cours à leur créativité. Parmi les prestigieuses productions ayant eu recours à la technologie Toon Boom figurent *Les Triplettes de Belleville*, *Les Looney Toons passent à l'action*, *Les Razmokets : Le Film*, *Bob l'Éponge : Le Film* et *Georges le petit curieux*.

### C'est notre façon de jouer, à la canadienne!

Avec des revenus globaux estimés à 25,6 milliards de dollars dans le monde entier en 2005, les jeux vidéo pour console et ordinateur ont pris d'assaut les technologies de l'information et des communications. Les jeux se trouvent maintenant sur le même pied que les autres industries du divertissement comme la musique et le cinéma. Le Canada, un géant dans ce secteur, produit certains des jeux les plus populaires pour les consoles PlayStation® de Sony, Xbox<sup>MD</sup> de Microsoft ainsi que GameCube<sup>MD</sup> et GameBoy® Advance de Nintendo. Le pays est aussi un leader du marché dans les jeux en ligne multijoueurs à grande échelle destinés au Web.

Voici quelques-une de ses réussites :

- **Bioware** crée des jeux vidéo pour console et ordinateur. Sa série *Baldur's Gate* figure parmi ceux qui ont remporté le plus grand succès de tous les temps. Au nombre des nouveaux titres à venir, mentionnons *Mass Effect*<sup>MD</sup>, qui sera lancé par Microsoft pour la console Xbox<sup>MD</sup>.
- **Electronics Arts Canada** produit notamment des jeux à grand succès sous la marque EA SPORTS<sup>MD</sup>, dont *Madden NFL*, *FIFA* et *NBA Live*.
- **GameLoft** propose un vaste catalogue de jeux pour téléphone mobile à télécharger, par exemple *King Kong*, *War of the Worlds*, *Midnight Pool* et *Prince of Persia: Sands of Time*.
- **Radical Entertainment** produit sous licence des jeux qui s'inspirent de sources telles que *Les Simpsons* et *Hulk*.
- **Ubisoft** compte à son studio de Montréal un grand nombre de travailleurs hautement qualifiés qui ont produit des succès monstres comme *Splinter Cell Essentials*, *Drakengard 2* et *Ghost Recon: Advanced Warrior*.

*Les talents intellectuels et la diversité culturelle qu'on trouve au Canada en faisant l'endroit idéal pour développer nos logiciels de jeux pour le marché mondial.*

– Yoichi Erikawa, fondateur et conseiller principal, KOEI Co., Ltd.

### C'est notre façon d'apprendre

Le secteur canadien du multimédia est en train de révolutionner la conception des logiciels éducatifs et ludoéducatifs, l'offre de conseils et la simulation de vol. Il propose aux entreprises des didacticiels sur les transports, les communications et la fabrication.

- **CAE** est un chef de file mondial de la fabrication de simulateurs complets de vol pour tous les principaux types d'appareils.
- **Kutoka Interactive** élabore des didacticiels interactifs destinés aux enfants qui lui ont valu des prix. Kutoka offre ses produits en 123 langues dans plus de 40 pays.
- La **NECTAR Foundation** développe des logiciels multimédias de pointe fondés sur les programmes d'études pour l'enseignement des mathématiques, des langues et des sciences.
- **VitesseLearning** est l'entreprise indépendante la plus importante sur le marché nord-américain de l'apprentissage personnalisé.

## Le Canada forme les meilleurs éléments

D'où vient le savoir-faire canadien dans le multimédia? Il vient des gens, qui ont acquis leurs compétences dans un système d'éducation de premier ordre. En effet, les écoles de formation professionnelle et les établissements d'enseignement du Canada proposent plus de **100 nouveaux programmes dans le domaine des médias**.

L'**Art Institute of Vancouver**, doté d'un centre de l'image et du son numériques, forme chaque année plus de 1 300 étudiants dans ses installations valant plusieurs millions de dollars. Ses diplômés travaillent partout dans le monde.

En Colombie-Britannique, le **Great Northern Way Campus** met actuellement au point un programme de formation professionnelle de 2<sup>e</sup> cycle en médias numériques.

Le **Collège Sheridan** de l'Ontario se classe au troisième rang mondial des écoles d'animation classique ou informatisée pour ce qui est du nombre d'élèves. Des studios d'Hollywood tels Industrial Light + Magic, Pixar Animation et Disney envoient régulièrement des agents de recrutement (et des contributions financières) au Collège Sheridan.

Fondé en 1992, le **Centre national d'animation et de design** de Montréal jouit d'une réputation enviable à l'échelle internationale pour la formation en animation et en effets spéciaux numériques.

*Le Canada a toujours été un pays où il fait bon vivre. Les changements spectaculaires des dernières années en font maintenant l'endroit idéal pour les investissements et le travail. Si l'on ajoute à cela les talents de sa population et la belle qualité de vie qu'on y trouve, je ne vois pas de meilleur pays où peut prospérer notre entreprise.*

– Paul Lee, président, Electronic Arts Worldwide Studios

## La synergie dans le secteur du multimédia canadien engendre la créativité

Les établissements d'enseignement du Canada possèdent des installations de recherche et d'incubation à la fine pointe de la technologie. On trouve à Montréal, à Toronto et à Vancouver des centres technologiques dynamiques dans le domaine du multimédia, sans oublier les nouveaux centres qui voient le jour à Winnipeg, à Edmonton, à Calgary, en Saskatchewan et dans les provinces de l'Atlantique.

- **Fortune Cat Games Studio** est un projet d'incubateur d'entreprises de logiciels de jeu à but non lucratif.
- **Frantic Films** propose des effets visuels d'avant-garde, de l'animation 3D ainsi que des services de postproduction et de tournage en direct.
- **HB Studios** est une entreprise spécialisée dans la création de jeux vidéo pour console et ordinateur, par exemple *Rugby '06* et *FIFA Street 2* pour Electronic Arts Sports.
- La portabilité des produits logiciels de **TransGaming** permet de développer des jeux pour un système et de les déployer sur plusieurs plateformes.

- **XYZ RGB** a commercialisé une technologie 3D développée par le **Conseil national de recherches du Canada** pour fabriquer les modèles numériques utilisés dans des films tels que *King Kong*, *Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi* et de nombreuses autres productions. Sa filiale **XYZ Imaging** est la première société à mettre au point des affiches holographiques géantes en couleurs.

## Le multimédia, c'est aussi notre façon de travailler

Le Canada a montré au monde comment tirer parti du multimédia pour concevoir et offrir des produits interactifs hors du commun dans les applications commerciales et le cybermarketing. Les produits logiciels destinés à l'industrie de la conception peuvent s'adapter aux besoins de chaque client.

- Les outils AliasStudio de la société Autodesk (auparavant Alias) gèrent le déroulement du travail — du croquis à l'ingénierie. BMW, Designworks USA, Nokia et General Motors les utilisent.
- Blast Radius conçoit des produits Internet pour de grandes marques internationales comme Nike, Nintendo, BMW, Aeroplan, Heineken et Sony.
- Eccentricarts se spécialise dans les stratégies, la conception et le développement pour le Web. Entre autres produits de pointe, elle offre FlashMX et ColdfusionMX.

## Une culture de la réussite où votre entreprise peut montrer ses atouts

Si votre entreprise ne fait pas encore affaire au Canada, il faudrait peut-être y penser.

Voyez tout ce que le pays vous offre :

- des partenariats,
- des alliances,
- un milieu commercial dynamique.

**Le Canada a les personnes, la technologie et le milieu commercial voulus.**

### > LE CANADA — PORTRAIT D'UN SUCCÈS

**Talent et dynamisme :** Plus de 2 300 entreprises canadiennes de l'industrie du multimédia emploient 18 000 travailleurs hautement qualifiés qui génèrent un chiffre d'affaires annuel dépassant 3,5 milliards de dollars. Les petites entreprises dynamiques sont l'élément moteur de l'industrie. Quatre-vingt-onze pour cent des entreprises du secteur appartiennent à des intérêts privés.

**Créneaux forts :** Jeux vidéo pour console et ordinateur; animation et effets spéciaux; produits, outils et plateformes d'apprentissage et de formation; applications d'entreprise.

## Participez au succès de l'industrie canadienne du multimédia

Plongez dans l'avenir aujourd'hui même!

Pour plus de renseignements, consultez le site Web

[www.strategis.gc.ca/TIC](http://www.strategis.gc.ca/TIC)