

Témoignage Nissan Juke

Digitas France et Nissan lancent une plateforme expérientielle Flash associant 3D et interactivité pour présenter le Nissan Juke

**DIGITAS**

Digitas France crée une plateforme expérientielle innovante pour découvrir et s'approprier le petit crossover 5 portes Nissan Juke, où l'utilisateur peut personnaliser son véhicule et le conduire dans un environnement 3D temps réel. Un projet qui allie 3D et interactivité, rendu possible grâce à Adobe Flash Player 11.

Que se passerait-il si on pouvait mettre de l'interactivité dans de la 3D, diffusée sur le web ? « C'est précisément la question que nous nous sommes posés en l'expérimentant sur la voiture », explique Julien Terraz, Creative Technologist chez Digitas France. Cette agence est en charge du budget de communication digitale Nissan pour l'Europe. Chez Digitas France, le Lab évalue les nouvelles technologies et imagine ce qu'elles peuvent apporter à la création. « La technologie est devenue une source d'inspiration pour les créatifs. Dans le cas de cette plateforme Nissan Juke, nous avons décidé d'expérimenter la brique 3D temps réel apportée par le nouveau lecteur Flash Player 11 », ajoute-t-il.



Industrie

- Automobile

Enjeux

- Présenter le véhicule Nissan Juke de façon innovante ;
- Créer une plateforme expérientielle nouvelle et immersive, associant 3D et interactivité ;
- Démontrer la capacité d'innovation de l'agence Digitas France et de Nissan Europe.

Solutions

- Créer une plateforme 3D interactive novatrice pour découvrir et conduire le Nissan Juke ;
- S'appuyer sur les solutions Adobe Creative Suite et le lecteur Flash Player 11 pour concevoir et diffuser cette plateforme sur le web.

Bénéfices

- Une présentation créative du véhicule Nissan Juke renforçant sa notoriété ;
- Démontrer que Nissan Europe est une marque innovante ;
- Une expérience utilisateur nouvelle, pour découvrir, personnaliser et prendre en main le Nissan Juke de manière immersive.

Logiciels utilisés

- Adobe Creative Suite
- Adobe Flash Player 11

Une plateforme expérientielle associant 3D et interactivité

Digitas France créé ainsi la première plateforme expérientielle en 3D temps réel sur le web, pour présenter et s'approprier la voiture Nissan Juke. L'expérience de l'utilisateur commence par la découverte et la personnalisation du véhicule. Le Nissan Juke est présenté en 3D, quel que soit l'angle de vue. L'utilisateur peut ouvrir la portière avec la main, entrer dans le véhicule pour découvrir l'intérieur. La personnalisation permet de sélectionner sa couleur ou encore le type de jantes. Son expérience se poursuit ensuite par sa prise en main : l'utilisateur peut conduire son véhicule dans un espace virtuel 3D dans des conditions de conduite parfaitement simulées.

« Ce qui change avec cette technologie, c'est la liberté de mouvement et d'interaction qu'elle offre au créatif. Jusque-là, nous pouvions réaliser des plateformes similaires en vidéo. Elles manquaient alors d'interactivité, de fluidité dans les actions. Là, pour ouvrir la porte, il faut déplacer la main comme dans un espace réel et non pas en cliquant sur une icône. Ce sont des changements qui modifient la perception de l'utilisateur, rendent l'expérience plus immersive et naturelle », explique Julien Terraz.

Une démarche novatrice

L'association de la 3D et de l'interactivité a demandé aux équipes de Digital Labs de monter en compétence sur la technologie mais aussi sur la 3D. « La 3D reste quelque chose de nouveau pour nous, qui est associée à l'univers du jeu vidéo. Or la 3D par défaut n'est pas interactive. Il nous a donc fallu trouver des solutions », ajoute-t-il.

La première complexité majeure a porté sur les shaders. Les shaders prennent en compte la façon dont la lumière se réfléchit sur la carrosserie ou encore l'ombrage des textures. « Nous avons effectivement passé beaucoup de temps pour intégrer des effets d'ambiance, des ombres, des lumières sur la carrosserie. C'était finalement assez complexe à faire. L'autre difficulté majeure portait sur la modélisation du véhicule », explique Julien Terraz. Les modèles 3D créés par Nissan sont trop complexes pour fonctionner en 3D temps réel sur le web. Il a donc fallu recréer des modèles 3D plus simples, mais suffisamment complexes pour restituer toute la richesse fonctionnelle du véhicule. L'intérieur du véhicule comporte ainsi de nombreuses pièces, avec beaucoup de matières différentes. « La course de la voiture, qui permet à l'utilisateur de conduire le Nissan Juke, a demandé beaucoup de travail. Des modèles mathématiques permettent de calculer, en fonction de nombreux paramètres, le comportement de la voiture dans un virage par exemple pour qu'elle dérape ou penche un peu mais pas trop. Mais même si ces modèles existent, régler cette physique pour avoir un comportement cohérent de la voiture demande beaucoup d'ajustements », explique Julien Terraz.



“Avec la sortie du Flash Player 11, les créatifs atteignent un niveau d’interactivité et de souplesse inégalé. La technologie devient une source d’inspiration et permet d’imaginer des dispositifs novateurs de mise en scène des produits. L’association 3D et interactivité rend l’expérience de l’utilisateur plus immersive et naturelle.”

Julien Terraz
Creative Technologist,
Digitas France

Pour visionner la vidéo :
<http://www.nissan-stagejuk3d.com/>



Adobe Systems France
112 avenue Kléber
75016 Paris
www.adobe.com/fr/

La technologie devient source d’inspiration

Avec cet exemple, Digitas France s’inspire de l’univers du jeu vidéo qui se met alors au service de la marque. Pour créer cette plateforme, Digitas France s’est essentiellement appuyé sur un flux de production Adobe, avec un développement sous Flex Builder, une interactivité sous Flash, un traitement des textures sous Photoshop et bien sûr le lecteur Flash Player 11 pour afficher la 3D. « L’originalité de ce projet vient aussi qu’il est d’abord né dans notre Labs, il a ensuite été présenté à Nissan qui lui a donné un accueil très positif », confie Julien Terraz. Trois semaines après son lancement, la plateforme annonçait déjà quelques 150 000 pages vues et 80 000 visites. « La 3D interactive n’en est là qu’à ses débuts. Le workflow classique en 3D, dans le jeu vidéo par exemple, permet de modifier les shaders en temps réel. Pour la 3D interactive, nous n’en sommes pas encore là. Nous devons coder les shaders, les compiler et tester le résultat. Pour les modifier, il faut revenir en arrière et recommencer l’opération, on ne peut pas ajuster en temps réel. Pour ajouter de l’interactivité, nous avons réalisé une projection entre l’objet 3D et la souris pour être certain qu’ils seront bien en contact, avec un calcul qui est fait par le CPU de l’ordinateur. Avec le Flash Player 11, on atteint un stade de maturation technologique dont les créatifs rêvaient pour aller à ce niveau d’interactivité et de souplesse. On n’est désormais plus limité par la technologie, mais plutôt par les temps de production et les budgets. À l’avenir, on est en attente des outils qui nous permettront d’ajouter de l’interactivité à des modèles 3D sans passer entièrement par le code, mais dans un environnement plus graphique », confie Julien Terraz.

FICHE D’IDENTITÉ DIGITAS

Digitas France, leader sur le marché du marketing interactif, réunit les différents savoir-faire indispensables - réflexion stratégique, marketing, créativité, médias et solutions technologies - pour accompagner les plus grandes marques mondiales dans la gestion de la relation avec leurs différents publics. Digitas fédère également « The ThirdAct » : la plateforme de contenu de marque, Digitas Health, agence spécialisée en marketing santé ainsi que ProdigiousWorldwide, la première et unique entreprise de production digitale globale au monde.

Digitas est membre de VivaKi (Publicis Groupe) aux côtés de Razorfish, StarcomMediaVest et ZenithOptimedia. Publicis Groupe est le 4ème groupe mondial de communication, le deuxième groupe mondial en conseil et achat média, ainsi que le leader mondiale en communication digitale et dans la santé. Le Groupe est présent dans 104 pays sur les 5 continents et compte environ 43 000 collaborateurs.

Adobe, le logo Adobe, Flash, Flex et Creative Suite sont des marques ou des marques déposées d’Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d’autres pays. Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

© 2011 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

cc - Nissan Juke - 11/11