

THE MAKING OF AAA GAMES CINEMATICS

## David HUBERT Directeur animation et cinématiques studio

Story-driven games rely quite heavily on cinematics to help support the narrative, and Shadow of the Tomb Raider is no exception to this rule. In this talk, David Hubert, Animation and Cinematics Director at Eidos-Montréal, will give you insight into the steps his team has taken to create cutting-edge, immersive and emotional cinematics. par David HUBERT

```
/**/ #bandeau{ display:none; } body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } body { background:grey; } #banniere{ background:grey; } #menu_secondaire { background: #c1002a; } #menu_secondaire > li::after { background: #c1002a; } #menu_secondaire a { color:white; } #menu_secondaire > li.menu_secondaire-actif { background: #c1002a; } #contenu-encadres{ background:#eeeeee; } #pied_page { display:none; } #body ul.objets .vignette_deco, #body ul#liste_resultats .vignette_deco{ background-size:contain; } /**/ Eidos Montreal>www.eidosmontreal.com
```

### Biographie

Au début des années 2000, David commence sa carrière d'animateur de personnage à Montréal. Après avoir travaillé sur Pinocchio 3000, le premier film canadien en images de synthèse, en tant que superviseur d'animation, il a voyagé à travers le monde et œuvré sur plusieurs films d'animation et productions VFX, dont Happy Feet et Hellboy 2. Il a rejoint Dreamworks Animation en 2008, et contribué au succès de plusieurs films acclamés par le public et la critique : Shrek 4, Kung Fu Panda 2, Le Chat potté, Madagascar 3, et Les Croods, sur lequel il a occupé le rôle de superviseur d'animation des créatures. David fait aujourd'hui partie de l'équipe créative d'Eidos-Montréal, en tant que directeur de l'animation et des cinématiques studio . Il a apporté une contribution significative au succès de Rise of the Tomb Raider, Deus Ex: Mankind Divided et plus récemment Shadow of the Tomb Raider. Il est aussi très impliqué dans le domaine de l'éducation en tant qu'intervenant et instructeur, et partage ses expériences et sa passion avec la prochaine génération d'artistes.

### About Eidos Montreal

Eidos-Montréal™ (un studio Square Enix®) est spécialisé dans la création d'expériences immersives et captivantes. Au cours de la dernière décennie, les équipes de développement ont orchestré les lancements de la nouvelle série DEUS EX®, ainsi que de la dernière itération de la franchise THIEF®. Eidos-Montréal a également joué un rôle clé dans le développement de la série TOMB RAIDER®. Afin de soutenir sa vision créative dans le jeu, le studio a développé sa propre technologie de pointe, le Dawn Engine® permettant des rendus, une animation, des effets physiques en temps réel et une intelligence artificielle avancée. Le studio fournit également un soutien technique pour les opérations de Square Enix dans le monde entier, y compris la recherche et le développement, l'assurance-qualité, et les tests des jeux.



19 décembre 2018

11h - 12h30