

Side Effects Software, une entreprise de Toronto créatrice de la technologie Houdini — un programme d'écriture d'animation en 3D — a obtenu, en 2012, l'Oscar pour une contribution technique (*Technical Achievement Award*) de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences des États-Unis. C'est la troisième fois qu'un Oscar était remis à cette entreprise.

« Toronto est une plaque tournante pour les médias numériques, et nos universités et collèges forment des gens ayant des talents exceptionnels. Le logiciel 3D Houdini a été utilisé dans plus de 400 longs métrages jusqu'à présent, notamment la série des Spider-Man et des Harry Potter, ainsi que dans les trilogies de La Matrice et du Seigneur des anneaux. De fait, neuf des 11 derniers films à obtenir un Oscar des meilleurs effets visuels ont eu recours à la technologie Houdini. » [Traduction]

M. Kim Davidson, chef de la direction
Side Effects Software

La main-d'œuvre travaillant dans le secteur canadien des jeux vidéo est la troisième au monde et, preuve d'un leadership continu, elle devrait continuer de connaître une croissance remarquable de 17 p. 100 par an jusqu'en 2013.

Les développeurs canadiens comme **Autodesk** (3ds Max, MotionBuilder), **Avid** (Softimage XSI) et **Quazal** (Multiplayer Connectivity) offrent régulièrement leur expertise en animation et effets spéciaux au secteur cinématographique. De fait, plusieurs producteurs des plus importants longs métrages d'Hollywood ont recours aux technologies multimédias mises au point au Canada, comme les logiciels Maya® et Houdini. Parmi les films ayant utilisé la technologie canadienne et ayant été mis en nomination pour l'Oscar des meilleurs effets visuels, on trouve *Avatar*, *Iron Man 2*, *Le retour de Superman*, *La Matrice*, *Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde*, *Titanic*, *Harry Potter*, *Spider-Man* et *Le Seigneur des anneaux*.

D'autres superproductions récentes, comme *Le Chevalier noir*, *Transformers* et *Tron : L'héritage*, ont été filmées avec des caméras IMAX (produites par la **Société Imax** de Toronto) pour intensifier l'effet d'immersion que ressentent les spectateurs devant le grand écran.

Des jeux à la technologie de simulation

Le Canada possède également une forte expertise en technologies de simulation, un secteur qui utilise la technologie des jeux pour le perfectionnement et la formation. Par exemple, **CMLabs** et la **Base des forces canadiennes Gagetown** effectuent régulièrement des simulations en matière de défense, alors que **Cooler Immersive**, **Artifact Software** et **Xpan Interactive** se spécialisent dans la formation industrielle. **Spongelab Interactive** et **Project Whitecard** créent des jeux mathématiques et scientifiques. **CAE**, un meneur à l'échelle internationale dans les applications aéronautiques (en particulier les simulateurs de vol) et dans d'autres secteurs, notamment la défense, les soins de santé et les mines, est un autre exemple bien connu d'expertise en technologies de simulation au Canada. Grâce à ce rôle de chef de file international, CAE emploie désormais plus de 7 500 employés.⁴⁶

Grâce à sa longue expérience dans les technologies de simulation et de formation, le secteur canadien des TIC est en bonne position pour bénéficier de la ludification, une technique qui fait participer les auditoires à la résolution de problèmes.

⁴⁶ CAE, extrait le 1^{er} mai 2012 de www.cae.com/en/investors/_pdf/2011/CAE_Annual_Report_2011.pdf.