



Communiqué de presse

**Alioscopy sera présent au salon VISCOM 2009 à Paris, où il présentera sa nouvelle génération de scripts de gestion de caméras relief pour les logiciels d'images de synthèse 3dsMax, Softimage et Maya d'Autodesk.**

*Présent sur le stand L34 au salon VISCOM du 22 au 24 Septembre 2009, Alioscopy® y démontrera la nouvelle version de son script AlioscopyCamera pour les trois logiciels vedettes d'Autodesk® : 3dsMax®, Softimage® et Maya®, qui bouleverse la façon de concevoir une animation 3D relief. Il y exposera également sa nouvelle génération d'écran relief sans lunettes de 42 pouces, dotée d'une qualité d'image inégalée.*

**Paris, le 15 Septembre 2009**

Alioscopy®, leader technologique dans le domaine des écrans relief sans lunettes, sera présent au salon VISCOM 2009, qui se tiendra à Paris du 22 au 24 Septembre 2009, sur le stand L34. Il y exposera en avant première – en démonstration en version Beta – la dernière génération de son script de gestion de caméras relief AlioscopyCamera développée pour les trois logiciels vedettes d'Autodesk® : 3dsMax®, Softimage® et Maya®.

Ces trois nouveaux outils logiciels sont mis gratuitement à disposition des infographistes avec l'acquisition des écrans Alioscopy. Ils font évoluer la façon de concevoir une animation 3D relief en images de synthèse, en facilitant la création de scènes multi points de vue avec une qualité visuelle optimale, sans risque d'erreur.

Développés en coopération avec des créateurs de contenus, ces trois scripts sont les outils les plus aboutis sur le marché à ce jour pour la création de séquences 3D relief. Leur intégration au sein des trois logiciels Autodesk a donné lieu à une vraie réflexion de la part des développeurs, notamment pour Maya.

Alioscopy présentera également sur le stand sa gamme d'écrans relief sans lunettes : son écran 24 pouces et son nouvel écran 42 pouces dont la qualité, la fluidité d'image et le rendu des couleurs ont été encore améliorées.

### **Une nouvelle façon d'appréhender le relief**

La principale innovation des nouvelles versions du Script AlioscopyCamera pour 3dsMax (version 6.1), Softimage (version 2.0) et Maya (version 2.0) est la méthode qu'ils inaugurent pour appréhender le relief. Plutôt que de sélectionner au départ une caméra, de la positionner et de la transformer en caméra relief, le graphiste commence par positionner

dans sa scène un cadre représentant l'écran Alioscopy<sup>®</sup>. Ce cadre au format 16/9<sup>ème</sup> peut être librement dimensionné par le graphiste selon l'échelle des objets de sa scène 3D. Mais ce qui est nouveau est que la position et la taille de ce cadre conditionnent automatiquement les trois paramètres déterminants du modèle de caméras Alioscopy<sup>®</sup> : la position du plan de collimation, c'est-à-dire la distance entre les caméras et la scène ; la base stéréoscopique, c'est-à-dire la distance entre les caméras ; la focale des caméras. Et ces trois paramètres sont automatiquement corrélés entre eux afin d'obtenir l'effet relief souhaité en conservant des conditions de visualisation « naturelle ».

Ainsi, le principe de la nouvelle génération du script est de faire partir le graphiste de ce qu'il aimerait voir en relief au final, plutôt que d'une caméra placée a priori, dont l'incidence sur le relief lui est inconnue. L'outil logiciel est donc conditionné par le résultat recherché, et non l'inverse. De ce fait, le graphiste ne peut plus faire d'erreurs de paramétrage, car le logiciel les détermine automatiquement afin de garantir un effet relief « naturel. »

La deuxième innovation de la nouvelle génération du script AlioscopyCamera est un nouveau paramètre de la caméra Alioscopy<sup>®</sup>, appelé « Depth Scale » (Echelle de Profondeur).

Lorsque le graphiste a créé son système de caméras, il est possible que les arrière-plans sortent des repères de visualisation et que le relief soit alors trop profond, favorisant la perception de 'fantômes' (dédoublage de l'image).

Pour résoudre ce problème, la méthode communément adoptée par les graphistes auparavant était de réduire la base stéréoscopique, afin d'écraser l'ensemble du relief. Mais ce faisant, les objets en avant plan étaient également écrasés.

Le paramètre « Depth Scale » permet de résoudre ce problème sans créer de distorsion au niveau de relief des objets de premier plan.

Le graphiste peut faire varier la valeur de 'Depth Scale' de 1 à 0, la valeur 1 étant celle par défaut lors de la création de la caméra.

Le nouveau Script AlioscopyCaméra version 6.1 pour le logiciel Autodesk<sup>®</sup> 3ds Max<sup>®</sup> et version 2.0 pour le logiciel Autodesk<sup>®</sup> Maya<sup>®</sup> sont disponibles immédiatement. Le script AlioscopyCamera version 2.0 pour le logiciel Autodesk<sup>®</sup> Softimage<sup>®</sup> sera disponible très prochainement.

## **Alioscopy<sup>®</sup> : la seule technologie produisant des sensations de relief naturelles**

Le relief est une sensation produite par le cerveau, grâce aux perceptions légèrement différentes de l'œil gauche et de l'œil droit. C'est pourquoi le cinéma en relief nécessite le port de lunettes stéréoscopiques spéciales, afin que chaque œil ne perçoive qu'une seule image à la fois. Il est cependant possible de s'affranchir de cette contrainte grâce aux écrans "auto stéréoscopiques".

Alioscopy<sup>®</sup> est à l'avant-garde des technologies d'écrans auto stéréoscopiques, qui permettent de voir en relief sans lunettes. Protégé par douze brevets internationaux, son procédé est l'aboutissement de plus de vingt années de recherches et d'ingénierie de pointe. Les écrans Alioscopy<sup>®</sup> semblent des fenêtres ouvertes sur un monde tridimensionnel et permettent de saisissants effets de profondeur et de jaillissement d'images, tout en offrant une sensation de relief parfaitement naturelle.

Contrairement aux écrans stéréoscopiques à lunettes, les écrans Alioscopy<sup>®</sup> n'affichent pas 2 mais 8 images simultanément, afin d'offrir aux spectateurs une grande latitude de positionnement. Un composant optique à la surface de l'écran, constitué de micro lentilles cylindriques, interdit à chaque œil de voir plus d'une seule image à la fois. Les deux yeux regardant l'écran selon un angle différent perçoivent chacun une image distincte, ce qui permet au cerveau de restituer une parfaite sensation de relief. C'est en quelque sorte l'écran qui porte les lunettes au lieu du spectateur.

Les composants optiques lenticulaires préservent toute la luminosité et les couleurs de l'écran. Ils n'altèrent pas l'affichage des images plates, ce qui rend les écrans Alioscopy<sup>®</sup> compatibles avec tous les films existants. Mais lorsque les contenus sont à 8 points de vue, les écrans peuvent afficher avec netteté un relief d'une amplitude au moins équivalente à la diagonale de l'écran. Un écran de 42" pourra ainsi jouer en standard une scène d'un mètre de profondeur, voire bien davantage lorsque la mise en scène s'y prête. Certains films peuvent ainsi comporter des effets de jaillissement à deux mètres au devant de l'écran ou bien des profondeurs à plus de trois mètres en arrière.

Alioscopy<sup>®</sup> est la seule technologie auto stéréoscopique produisant des sensations de relief naturelles. Les spectateurs en oublient la technique et se laissent alors porter par la magie des images. Leur plaisir en est accru, tandis que la mémorisation des messages et la rétention de l'attention est renforcée.

### ***À propos d'Alioscopy<sup>®</sup>***

Créée en 1999, Alioscopy<sup>®</sup> est leader technologique dans le domaine des écrans en relief sans lunettes. Sa gamme d'écrans full HD s'étend du 24" au 42", disponibles à la vente comme à la location. Alioscopy<sup>®</sup> produit également des panneaux en relief d'une qualité inégalée et dispose d'un studio de prise de vue relief à la pointe de la technique. Une gamme de services allant de la production de contenus à la formation, au support et au conseil est proposée à ses clients, tout comme une suite de logiciels dédiés au relief.

Basée à Paris, détentrice de 12 brevets internationaux, Alioscopy<sup>®</sup> possède deux filiales, l'une aux Etats Unis (San Diego) et l'autre à Singapour.