

2次元と3次元 同一画面で表示

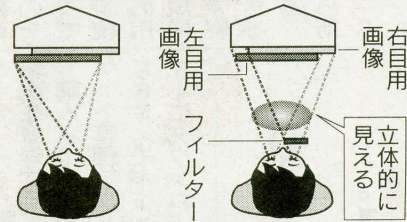
裸眼と専用メガネ活用

2012.10.31
NI

新しい立体映像の表示法

裸眼のとき

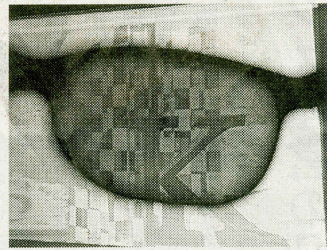
専用メガネのとき



左目用の画像が見える

右目は右目用、左目は左目用の画像が見える

メガネをかけることで3次元の画像（レンズを通した画像）になり、はすと2次元に見える



神奈川工科大が新技術

神奈川工科大学の白井曉彦教授と谷中一寿教授らは、2次元と立体（3次元）の2種類の映像を1つのディスプレイで同時に表示する技術を開発した。専用のメガネを通してみれば立体的になり、はとせば通常のテレビなどと同じように見える。映画館などに応用すれば、同じ設備で利用者が好みに合った映像を見られる。今後企業と連携し、実用化を目指す。

現在の立体映像は、まず通常の映像から右目と左目の画像をそれぞれくり出す。次に、これらを重ねて映し出し、専用メガネで右目用の画像は右目で、左目用の画像は左目で見えるようにすると、視差によって立体的な映像になる。ただ、メ

ガネを外して裸眼で見ると、ぼやけた映像になる。研究グループは2種類の画像の表示方法を工夫した。左目用の画像は従来技術と同じように流し、右目で見える画像は左目用の中に右目用の情報を潜ませて加工し、裸眼ではわからないよう工夫した。

裸眼の状態では、右目は左目用の画像を見てい

るため、普通のテレビの画面や映画のスクリーンを見ているように感じる。専用メガネで左目の画像を打ち消すと、右目には右目用の画像が入る。このため、視差が生じて立体的な映像になる。

新方式で映画を上映すると、1つのスクリーンに従来型と立体の2種類の映像が見えるようになる。立体映像を見ると気分が悪くなる人もいるが、メガネを外せば普通の映像を観賞できる。また新方式なら、立体映像をみるのに必要な偏光フィルターが入ったレンズを片目だけで済ませられる。立体映像が流れる3D映画に必要なコストを下げられるとみている。