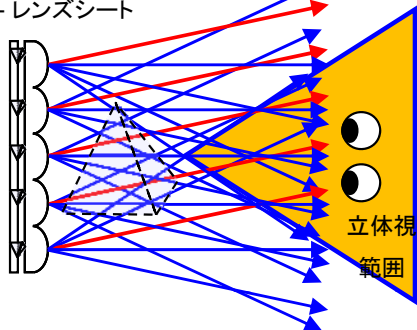


### 1. インテグラルイメージング(II)方式

LCD  
+ レンズシート



#### II方式

- ・ 視点を仮定しない平行光線
- ・ 視差数が多い(例:9視差以上)

[メリット]

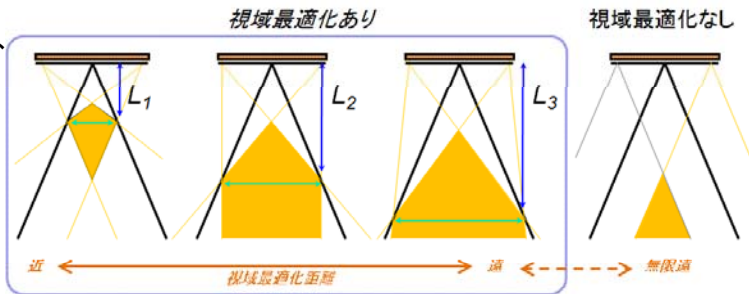
- ・ 立体視範囲が広い
- ・ 滑らかな運動視差

[デメリット]

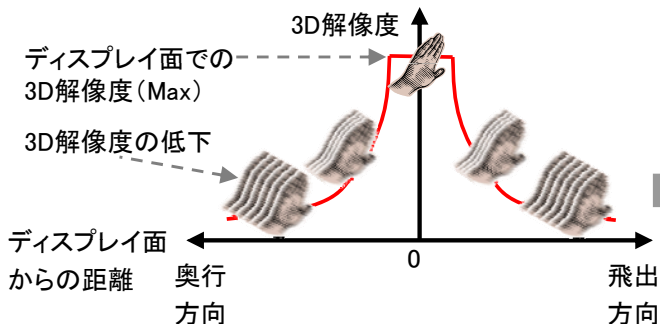
- ・ 3D解像度が低い
- ・ 飛出表示部の解像度が低下する

### 2. 視域最適化処理

- ・ N視差3Dディスプレイでは、通常、レンズ毎に、Nサブピクセルを対応づけるが、一部レンズにN+1サブピクセルを対応づけ、画面端の光線錐を内側に寄せる事で、視距離に応じて、立体視範囲を最大化する(SW処理のみで実現)



### 3. II方式の飛出・奥行表示部の解像度



飛出・奥行表示部の解像度が低下

コンテンツに応じた、  
試行錯誤的な飛出量の調整  
(コンテンツの潰し表示等)

マルチカメラの位置&間隔の制御

直感的に制御したい!

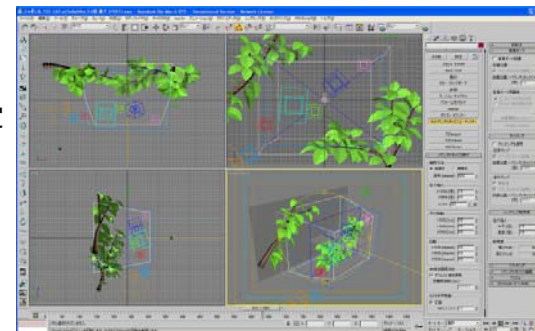
バウンダリボックスI/Fの実装

### 4. バウンダリボックス(BB)による飛出・奥行表示の制御

「カメラを用いず、バウンダリボックスと呼ぶ領域で、表示3Dシーンを指定するI/F」

- ・ 3Dディスプレイ上での表示範囲を、BBで指定
- ・ BBのWidth/Height = ズーム
- ・ BBのDepth = Z方向潰し
- ・ BBの俯角ベクトル指定 = 平置き表示時の俯角設定

※範囲外シーンを2Dボードに  
投影する背景ボード機能等  
もある



3ds max用立体プラグインのBB I/F

### 5. コンテンツ開発環境の概要

※研究試作品

