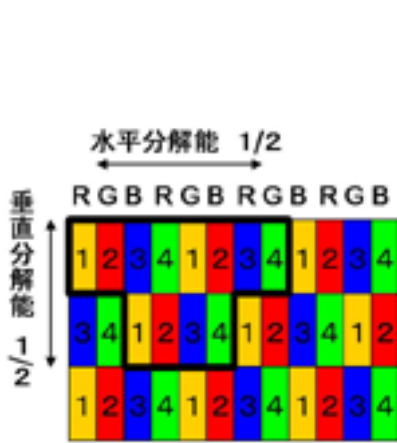
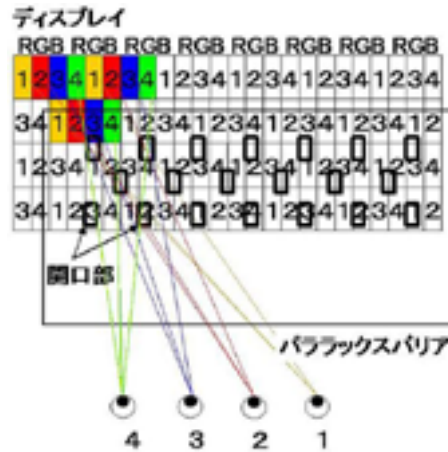


裸眼立体ディスプレイ

2次元パララックスバリアを用いて立体画像の分解能を高める
 武蔵工業大学 / 包 躍・長崎圭太 NTT システム開発(株) / 宝専秀幸



第1図 4眼視の画素配置



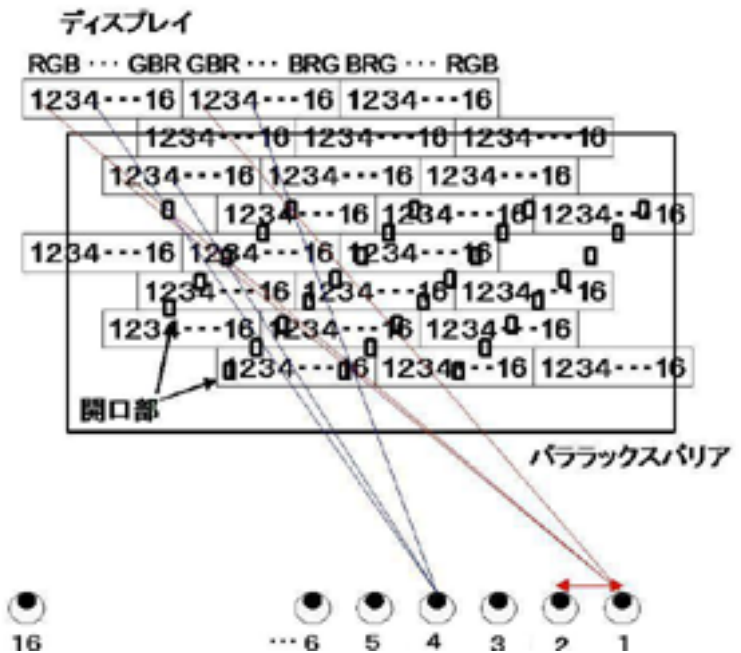
第2図 4眼視の立体表示原理



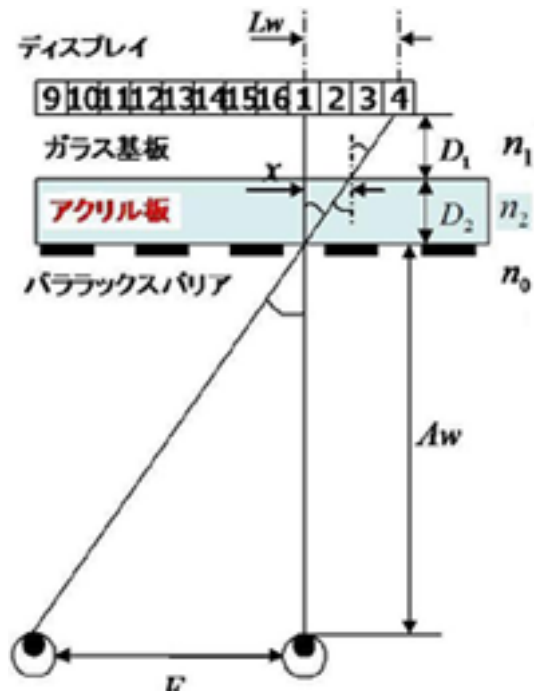
第3図 16眼視の画素配置



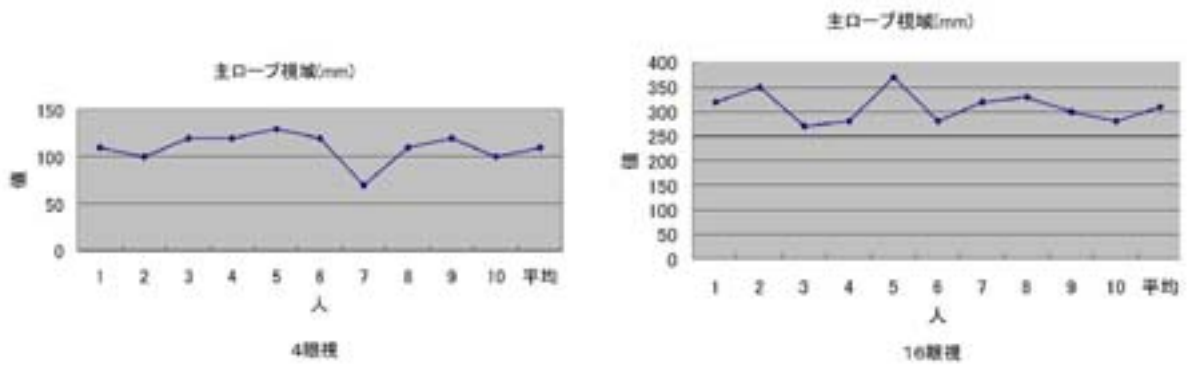
写真1 試作した裸眼立体ディスプレイ概観



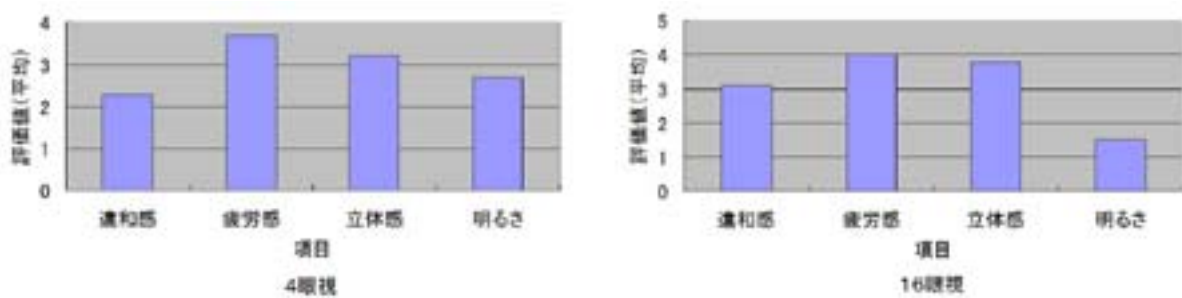
第4図 16眼視の立体表示原理



第7図 最適観察距離調整



第9図 主ロープ視域



第10図 評価実験の結果