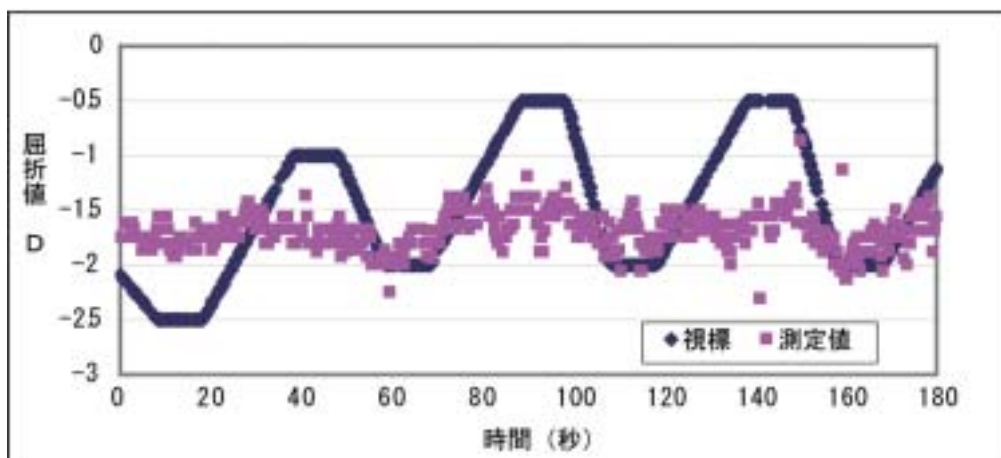
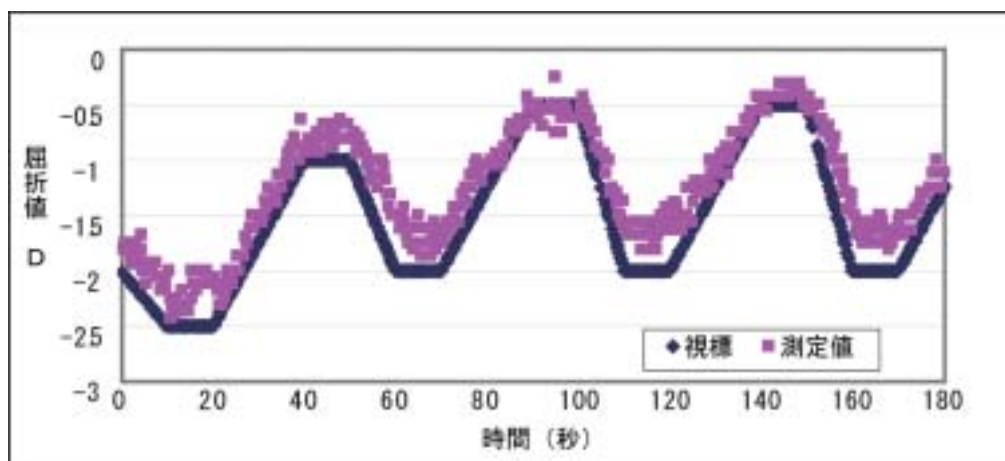


## 光学補正方式立体ディスプレイによる立体映像表現

早稲田大学 / 柴田隆史・河合隆史



第 3 図 光学補正を行わない条件での屈折値変化



第 4 図 光学補正を行った条件での屈折値変化



第 6 図 被写界深度の設定による効果(左:ボケの効果なし、右:ボケの効果あり)