

2009 年の映画「アバター」のヒットをきっかけに、2010 年からメガネ使用を前提とした 3D 機能が搭載されたテレビ受信機が発売されたが、2017 年には日本国内で 3D 機能が搭載されたテレビ受信機の生産は終了した。これは、メガネを装着する煩わしさ、コンテンツ不足、VR や 4K8K 技術の台頭が原因と考えられる。

<裸眼での 3D 映像>

ほとんどの 3D 映像はメガネを使用するものになるが、裸眼で見られる 3D 映像の開発が進んでいる。

視差バリア方式は、「バリア（遮蔽物）」によって、左右の眼に入る映像を分離している。立体感を得るには、頭の位置をある程度固定する必要があり、バリアが介在するため画像が暗くなる特徴がある。携帯電話や携帯型ゲーム機で、広く採用されている。

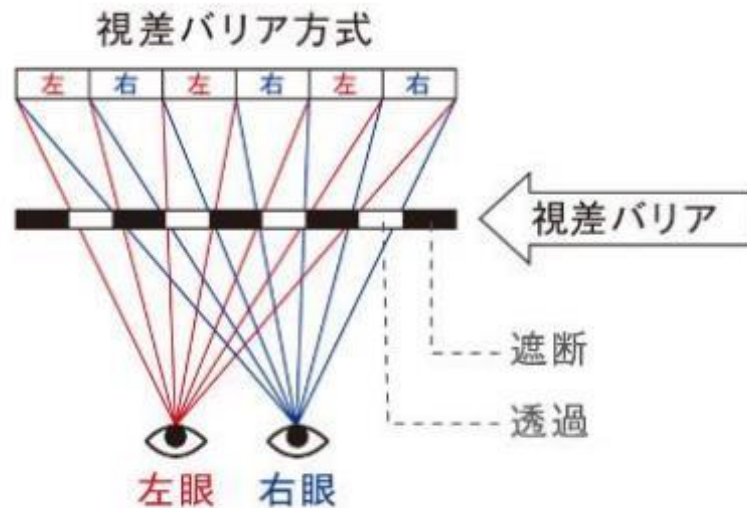


図 6.3 視差バリア方式の原理

インテグラル立体方式は、多数の小さなレンズが平面状に並んだレンズアレーを通して被写体を撮影することで、写真乾板にはレンズと同数の小さな被写体の像が撮影される。表示する場合は、写真乾板と撮影に用いたレンズアレーを配置しレンズアレーの逆側から拡散光を照射することで、被写体が存在した位置に立体像が表示される。この方式は、本当の肉眼で見ているかのような立体を再現することが理論的には可能と言われており、レンズの製造技術や画像の再生技術の進歩が期待されている。