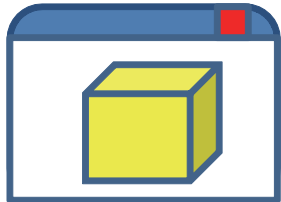
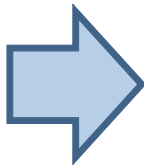
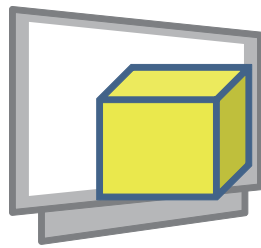


TRIDELITY 裸眼立体ディスプレイ用ライブラリ

ご開発中のアプリケーション



裸眼立体ディスプレイ



ライブラリを追加

```
void #####(void)
{
  int ###;
  ## = #####( # );
  #####( );
  #####( #, # );
  #####( );
  ## = #####( # );
  #####( );
  #####( #, #, # );
}

```

ソースコード

ご開発の 3D アプリケーションを、TRIDELITY 社製裸眼立体ディスプレイ表示対応にする、開発支援ソフトウェアライブラリです。

機能は以下の通りとなります。

●最適な投影パラメータを自動計算

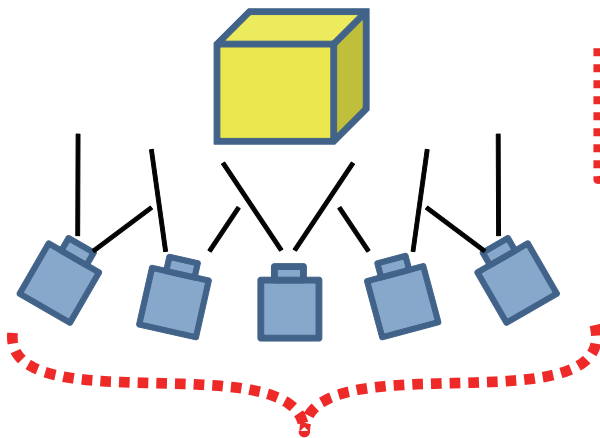
立体視のためには複数の投影パラメータが必要であり、導出が煩雑ですが、自動で計算する関数を内包していますので、設定が容易になります。

●立体ディスプレイ専用の画像を合成

裸眼立体ディスプレイで表示するには、複数枚の画像から専用の画像を合成する必要があります。こちらを合成する関数を用いることで、ディスプレイの構造を気にすることなく開発が行えます。

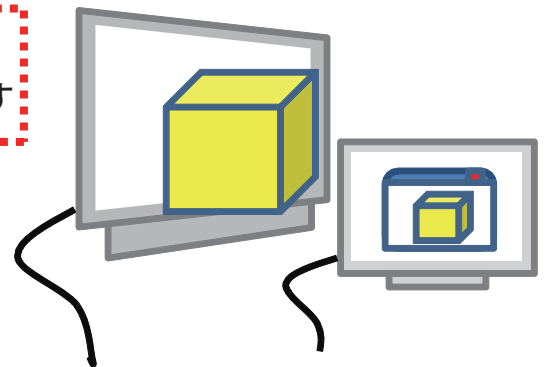
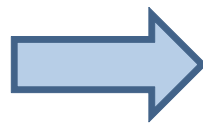
●別ダイアログでの表示

立体視用画像を別ダイアログで表示する機能も搭載しておりますので、今までのアプリケーション画面と、立体視表示画面を分離して、デュアルモニターで利用するという使い方が可能です。



専用画像を
自動で合成します

画像合成



最適な投影パラメータを自動で導出します

立体視専用ウィンドウ表示可能

実際の組み込み手順概要

- ・描画関数内での追加が基本となります
- ①視界変換 (LookAt) パラメータをクラスに渡します
- ②5 つ分の視界変換、射影変換、ビューポート変換のパラメータをクラスから受け取ります
- ③上記のパラメータで 5 回レンダリングを行い、5 枚の結果画像を取得し、クラスへ渡します
- ④ダイアログに合成画像が表示されます

※シングルビュー版及びマルチビュー版があります

※価格はお問い合わせください