

De Stéréo-Club Français.

L'écran TV3D en 3D

Marcel Couchot

Fin octobre 2011, j'ai vu en démonstration un téléviseur LG à écran plat TV3D 52" (diagonale 132 cm) à lunettes polarisées passives. Le téléviseur 55LW4500 3D cinema est livré avec 7 paires de lunettes 3D. Équipées de simples filtres polarisants, elles sont plus légères et moins chères que les lunettes actives à occultation (shutter glasses) qui nécessitent une électronique pour la synchronisation infrarouge ou Bluetooth et une alimentation incorporée.

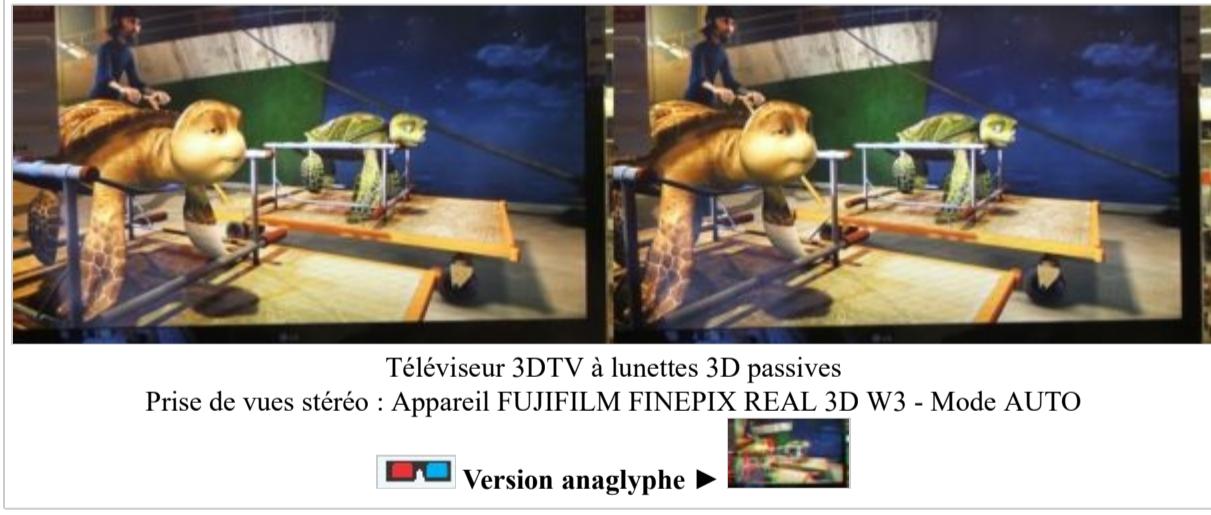


Le film présenté montre des vues sous-marines en images de synthèse, avec des effets de jaillissement spectaculaires : petites tortues nageant et ouvrant la bouche, méduses sortant de l'écran, comme dans le film AVATAR. On avait l'impression de pouvoir les toucher, et il fallait se reculer pour ne pas se faire mordre ou piquer la figure, car je n'avais pas apporté mon masque et ma combinaison de plongée !

J'avais conservé deux paires de lunettes "real D 3D" pliantes à monture plastique utilisées pour un film en 3D (Alice au pays des merveilles, je crois). J'ai d'abord vérifié qu'elles étaient identiques à celles marquées "Cinema 3D" associées à l'écran LG. J'ai vérifié que je pouvais me déplacer en me décalant à gauche ou à droite, et que je pouvais incliner ma tête, en conservant une parfaite vision du relief.

J'ai ensuite placé ma deuxième paire de lunettes 3D devant les objectifs de mon appareil stéréo Fujifilm Finepix Real 3D W3. C'est magique : avec l'écartement de 77 mm des deux objectifs et la faible largeur de l'appareil, aucune difficulté pour mettre les filtres en bonne position, un peu plus difficile pour déclencher sans lâcher les lunettes !

J'ai enregistré plusieurs images sur le W3, puis je les ai étudiées avec StereoPhoto Maker. L'absence d'images fantômes sur les images gauche et droite en vue côté-à-côte montre la parfaite séparation des images gauche et droites :



On peut parfaitement voir le relief de l'image qui est presque entièrement en avant plan, en jaillissement par rapport au cadre de l'écran qu'on peut apercevoir à droite.

Et la vue 3D affichée en anaglyphes couleurs permet d'estimer la disparité entre les images gauche et droite lorsqu'on la regarde sans mettre les lunettes à filtres colorés rouge et cyan.

J'ai pris la précaution d'annuler le décalage de 140 pixels ajouté automatiquement par SPM lorsqu'on affiche l'image en anaglyphe de manière à conserver une largeur de 2560 pixels au lieu de 2420 pixels après alignement. Il s'agit pour moi de montrer ce qu'on voit avec les lunettes 3D, et non ce que SPM pourrait en tirer !

Liens externes

Télévision en 3D (http://fr.wikipedia.org/wiki/Télévision_en_3D)

◀ [Retour aux galeries et aux pages de Marcel Couchot](#)

◀ [Retour à l'Index général des articles et galeries](#)

- Dernière modification de cette page le 19 février 2013 à 10:33.