

## 概要

昨今、映像技術は実写と変わらないほどの品質を持つほどになり、それに伴って立体視技術も急激に進歩しているが、カメラ等で制作した立体視画像と、我々が普段見ている風景等の立体視画像との間にはどのような隔たりがあるのか、できあがった画像にも違和感が残ってしまう事がある。

この違和感の原因として、カメラと目の視力等といった品質の違い以外にも、視線の向きや動き等も関係しているのではないかと考えることができる。

今回は、その視線の動きや角度から立体視を分析する研究を行った。特に立体視の輻輳点に注視し、これを分析することで一定の法則を見出し、普段われわれの見る風景等のような実像と TV や紙といった媒体で見る画像の差異を埋めるために役立てないかと考えた。