

The background of the image is a soft, brownish-gold color. It features several open books, some of which are slightly out of focus, creating a sense of depth. The pages of the books are visible, and the overall lighting is warm and gentle. In the bottom right corner, there is a single, more prominent open book, showing its pages and spine clearly.

3D

Маркович

Николай

Представляет

3D ДИЗАЙН - это наглядное
представление дизайна того или
иного предмета в объемном виде с
любой стороны.



- **ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА 3D** квартиры, комнаты или помещения позволяет увидеть в объеме каждую деталь *интерьера* и оценить предложенный *дизайн квартиры* до мельчайших подробностей.
- *3d дизайн квартир* кардинально отличается от имевших ранее место планов и чертежей, выполненных на плоскости.



- **3D ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА** может максимально наглядно реализовать полета фантазии и *дизайнерские* идеи автора и подготовить основу будущего ремонта квартиры или ремонта дома.



- **3D ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА** является отличным дополнением для *дизайн проекта*, и позволяет увидеть *дизайн квартиры* после всех «виртуально» выполненных работ, с учетом сделанной планировки и перепланировки, ремонта и отделки, а также расстановки мебели, предметов интерьера и декорирования.





История

- Лет десять-двенадцать назад в Московском доме книги на Новом Арбате был закуток, вокруг которого то и дело роилась молодёжь; в центре внимания обычно оказывался человек с нелепым, закрывавшим глаза шлемом на голове, отдалённо напоминавшем сушилку из парикмахерской, и державший в руках некое подобие джойстика. Компьютерного дисплея он, судя по всему, не видел, зато все остальные видели, что на экране переливалась всеми своими 256 цветами древняя игра Heretic.



- На голове у сидевшего перед экраном человека, естественно, был один из тех VR-шлемов, которые, увы, так и не получили широкого распространения. С очками вышло немногим лучше. Пусть сейчас им и прочат скорое возвращение к «вящей славе».
- Впрочем, в последние годы возникло новое поветрие из той же, по существу, области, — речь идёт о создании иллюзии хотя бы частичного погружения в объёмную сцену. Хотя бы на уровне стереоскопии — «картинок, вылезających из экрана наружу».



- Принцип стереоскопии эксплуатирует бинокулярное зрение человека — правый глаз человека видит картинку, несколько отличную от того, что видит левый, и наоборот, за счёт чего мы видим мир «в объёме». Для создания отчётливого стереоизображения необходимо заставить разные глаза видеть немного отличающиеся изображения.
- Способов технической реализации для этого существует множество разных видов. Среди наиболее распространённых — решения, требующие использование поляризованных очков, с помощью которых обеспечивается, что левый глаз зрителя видит изображение, предназначенное только для левого, а правый — то, что предназначается только для правого. Мозг совмещает эти изображения, и таким образом формируется иллюзия объёма.



- Среди примеров — 3D-кинотеатры iMAX и другие, например, 4D Cinema (не путать с пакетом Cinema 4D).
- Менее приятный для глаза вариант — анаглифические изображения, где в два слоя друг на друга наложены два отличающихся обычных изображения, каждое из которых «предназначается» для левого и правого глаза. Для получения эффекта необходимо использовать специальные (анаглифические) очки, в которых вместо диоптрийных стекол вставлены специальные светофильтры, как правило, для левого глаза — красный, для правого — голубой или синий.



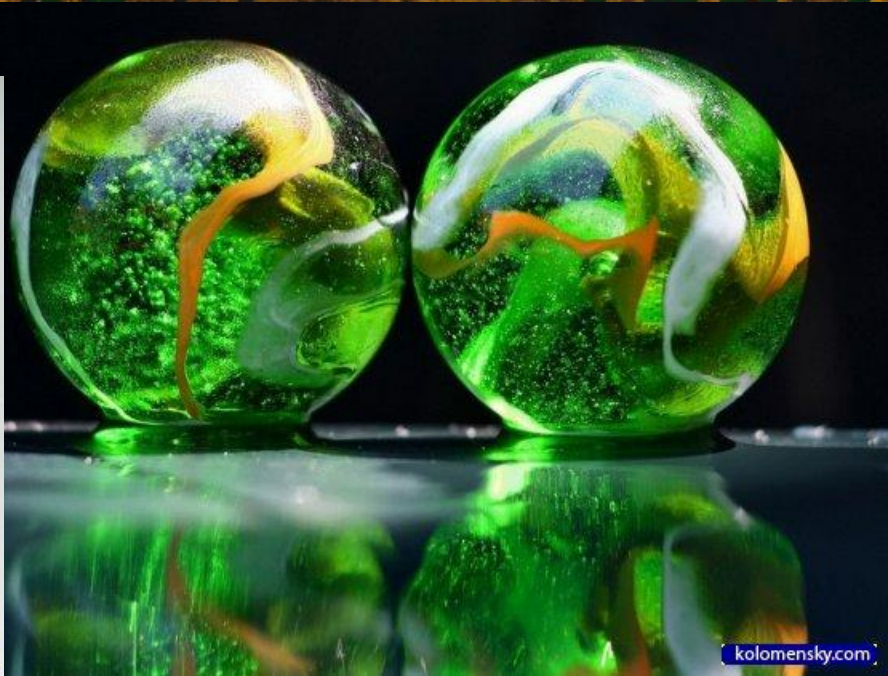
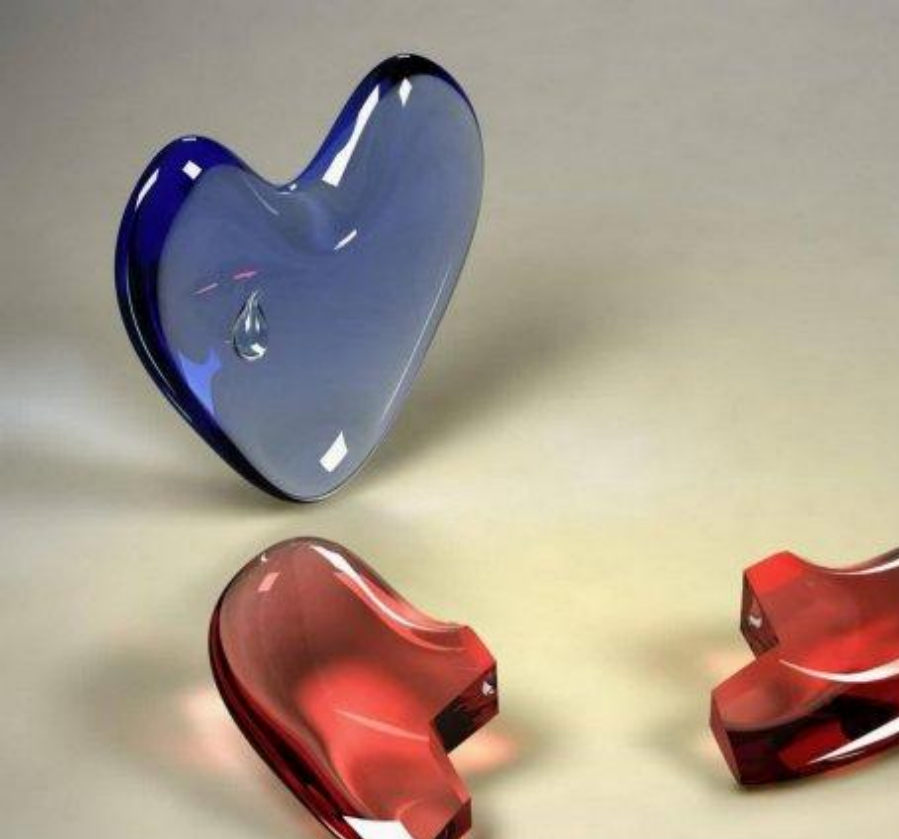


Очки=)



Интересно=)









H. LAMDRY © 2000