

Стереokino — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше объема.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие [кошерные](#) вещи.

«Сидим как-то в кинотеатре на 3D сеансе... Началась стрельба из экрана во все стороны осколки, пыль, кровь и тут откуда-то сзади женский крик: «Помогите меня ранили!»»

— *Бездна*

Стереokino, оно же **3D** (от рас. пинд. *Three Dimensions* — «три измерения»), быдл. «Тридэ» — метод съемки кино, создающий иллюзию передачи объема. Метод запатентован неким [британцем](#) еще в 1890-м, а первое приспособление для реализации метода в киноплёнке собрали десять лет спустя. И был это все еще XIX век.

Немного матана, биологии или «как все начиналось»

«Смотри в оба!»

— *Выражение.*

Да, анонимус, ты обитаешь в мире трёхмерного пространства. Посредством общественного транспорта ты преодолеваешь длину, опускаясь/поднимаясь на лифте — преодолеваешь высоту, лежа на диване и чипсами закусывая [пиво](#) — [наращиваешь толщину](#). Есть еще четвертое измерение, которое по традиции необходимо убить. Возможно, это время, а может просто 4-я ось, перпендикулярная остальным 3-м, и [это тебе для сведения](#). Впрочем, [вы понели](#).

Давным-давно, [в далекой-далекой галактике](#) на планете Земля, некоторые виды животных решили сделать ставку на органы зрения как на один из основных сенсоров. А некоторые из них так и вообще как на доминирующий. Например, многие хищники, применяющие тактику [ВНЕЗАПНОГО](#) нападения (совы, орлы, львы), алсо, приматы, живущие на деревьях, которым очень важно точно оценивать расстояние до ближайших веток, переместили глаза с боков головы, где они находятся у большинства животных во фронтальную область черепа. Это снизило угол обзора, но дало возможность стереоскопического зрения.

Позже, обезьяны слезли с деревьев и залезли в пещеры, и, не успев выйти из благоустроенных пещер, твои уже предки, Анонимус сапиенс, [внезапно](#) испытали жуткую тягу творить. Следствием стали комиксы про [мамонтов](#), потом веселые батальные картинки маслом по холсту, а потом братья Люмьер изобрели вундервайс, в котором [тысячи](#) прозрачных комиксов быстро-быстро прокручивались мимо источника света, который просвечивал их — и проецировал на отбеленную «[Тайдом-окси-экшн](#)» простыню. [С тех пор понеслось!](#) Движущиеся картинки обрели звук, потом цвет, потом [рекламные вставки](#). Но весь синемаграф продолжал оставаться лишь двухмерной проекцией на простыню. До того самого канадца.

Как все получилось

«А помните, в 80-х можно было попасть на сеансы стереофильмов? Перед просмотром выдавались специальные очки с поляризованными стеклами — ощущения от кино были потрясающими — казалось, любой объект на экране можно ухватить рукой. Собственно, экрана как такового при этом уже и не существовало, потому что пространство открывалось за и перед ним. Кто знает есть ли возможность посмотреть такой же фильм сейчас и где?»

— *Svetik (аноним).*

Как заверяют эти ваши [интернеты](#), стереokino появилось в самом конце позапрошлого века, и интерес киноделов к нему характеризуется волнами: делать трудно, показывать негде, но [пипл хавает](#), и поэтому идею еще не похоронили. Стереokino было даже в [этой стране](#) и даже незадолго до [конца СССР](#) получило [Золотого Лысого](#) в награду — за [технические достижения](#). То есть хотя советские специалисты не были на этом поприще первыми, но [вклад](#) таки внесли.

В последнее время уже не 3D вертится вокруг фильмов, а фильмы вокруг 3D. Фирмы штампуют 3D-очки на разный вкус, цвет, и даже с [кондиционером](#), чтобы зритель не потел от впечатлений. [Такой вот девайс можно тут глянуть](#). Ну а если всеобщий интерес достигнут, на благодатной почве начинают кормиться [радетели за здоровье нации](#), и появляются [предупреждения](#) о вреде 3D.

Вредоносное действие 3D таки оказывает. Заключается оно, кто бы мог подумать, тупо в неправильно подобранной паре 3D-очков, [например](#). Если же подойти к этому делу тщательно, то впечатления останутся на все интернеты, см. симптоматичный пример посещения 3D-сеанса [е-блежджем и шлюхами с попкорном и шопингом](#).

Как снимают

Для съемок 3D применяют кинокамеры, снабженные двумя объективами, которые расположены (кто бы мог подумать) на расстоянии друг от друга, примерно соответствующем расстоянию между глаз (может варьироваться в зависимости от фокусного расстояния объективов). Иными словами, камера с двумя глазами.

Существуют два принципиальных способа проекции 3D-изображения на пленку и, соответственно, два варианта конструкции камеры: «Кадр над кадром» и «Бок о бок» (side-by-side).

В первом случае камеру заряжают обычной пленкой 35 мм, и кадры для левого и правого глаза наносятся на нее последовательно. При этом пленка движется с удвоенной скоростью (48 к/с вместо 24).

Для второго случая применяется специальная пленка двойной (почти) ширины, а то и вообще две отдельные ленты, и кадры располагаются на ней просто параллельно.

Алсо, сейчас возможность снять свой 3D-блокбастер появилась почти у каждого человека, благодаря камерам от фирм «Sony» и «Panasonic». Выпускаются как дешевые поделки за 10 тысяч рублей, так и профессиональные решения для хуй пойми кого за 800 тысяч деревянных.

Как воспроизводят

Анаглиф

Самый технически простой способ воспроизведения. Видеосигналы для разных глаз записываются в красный и голубой (или другие, в зависимости от выбранной цветопары) части спектра, на глаза зрителю надеваются очки с соответствующими стеклами. В плюсах такого метода тотальная дешевизна — нужны только красно-голубые очки (которые в исполнении «картон + полиэтилен» стоят немногим дороже одноразовой тарелки), после чего можно сразу начинать рассматривать 3D-сиськи в стереогалереях. В минусах — частично плывет цветовая гамма, от чего цветастая картинка выглядит как говно.

Многообразие цветопар призвано исправить эту проблему, но результаты весьма спорные — каждая из цветовых конфигураций хуево передает как минимум один цвет. Так, пурпурно-зелёные хорошо передают оттенки красного и синего, но по пизде идет зеленый. В красно-голубых, наоборот — страдают красные цвета. Хотя, если значительно снизить цветность, то цветопередача вроде как немного «улучшается». Еще с этими очками связана проблема «призраков» — дешевые световые фильтры не полностью удаляют ненужный цвет, в результате к левому глазу просачивается часть правой картинки и наоборот, что ухудшает изображение и мешает фокусироваться на объектах.

К слову о получении анаглифного изображения, такой метод проще всего реализовать в играх на ПК, так как драйверы, автоматически переводящие обычную 3D-картинку в стереоанаглиф, существуют уже давно, а очки стоят копейки — их можно как купить со стереожурналом, так и вообще заказать в интернете по 30 рублей за коробку.

Новая версия анаглифа — **dolby 3d**. Тут вместо простого разделения на красное и синее в очках используются полосовые фильтры, пропускающие по одной спектральной линии в красной, синей и зеленой областях с небольшим смещением; на проектор также ставится быстро вращающийся диск с фильтром. В итоге картинка радует глаз цветами, а очки пиздить смысла нет — на мониторе они не заработают. Впрочем, схема dolby 3d очень популярна у самоделщиков, строящих домашние 3d-кинотеатры на основе двух проекторов: одна пара очков надевается на нос, вторая разбирается, а стекла ставятся на выход проекторов, иногда еще нужно настроить цветокоррекцию индивидуально у каждого проектора. Такая схема сильно выигрывает по цене как у поляризационной (так как не нужен металлизированный экран, сохраняющий поляризацию, который стоит дороже самого проектора), так и у затворной (так как для нее подойдут даже дешевые проекторы, не «заточенные» под 3d).

Поляризационный метод

В кинотеатрах IMAX (равно как и в правильных олдфажских советских стереокинотеатрах) все тоже довольно просто: оба кадра проецируются на экран одновременно через повёрнутые на 90° относительно друг друга **поляризаторы**. Зрителям, соответственно, раздают одноимённо поляризованные очки. Суть эффекта в том, что каждый глаз зрителя в результате видит только свою картинку. Помимо очков, хитрость ещё и в экране: далеко не всякая поверхность сохраняет поляризацию света при отражении. Кроме линейной может использоваться правая и левая круговая поляризация — такой метод хорош тем, что позволяет свободно вертеть головой, тогда как в имаксе при отклонении головы от вертикали картинка начинает двоиться. Также применяется в некоторых стереомониторах, стереотелевизорах и ноутбуках: на экран наклеивается пленка, в которой чересстрочно меняется поляризация. Недостаток — вдвое уменьшается разрешение по вертикали. Можно поставить школьный эксперимент: возьмите две пары таких очков и наложите два фильтра (очка) друг на друга. При взаимном повороте на 90° прозрачность резко исчезнет (можно обойтись одними очками и ЖК-экраном, например, мобильного). Ещё один забавный эффект можно получить, если развернуть очки на 180° (в смысле, дужками вперёд): картинка останется объёмной, но объём как бы вывернется наизнанку. Осторожно, впечатлительные могут блевануть.



Поляризационные очки из IMAX'a.

Затворный метод

В данной схеме кадры для левого и правого глаза демонстрируют последовательно (один за другим), а на нос

надеваются очки, где вместо стекол жидкие кристаллы — они могут мгновенно терять и приобретать прозрачность при подаче слабого тока. Очки через переходник синхронизируются с частотой вывода изображения — и вуаля. При показе кадра для левого глаза — правый закрыт и наоборот.

Это вообще давно изобретено, еще на рубеже 80-х и 90-х. Единственным ограничением для этого процесса являлась система NTSC. Причина простая. У расовой американской видеосистемы 30 кадров в секунду, и при просмотре 3D получается реальные 15 (мелькает мальца, но терпимо). А вот у европейских систем всего 25 кадров (читай 12,5 для 3D), уже не то.

Именно этот метод юзается в настоящее время в современных цифровых кинозалах с оборудованием от фирмы XPand, в системе nVidia 3D Vision и в бытовых телевизорах Samsung. На нос счастливому зрителю вешаются очки (количество электронники в которых чуть меньше, чем в японском телевизоре) и каждое очко начинает «затворяться», попеременно «включая и выключая» изображение для каждого глаза. Помимо некоторого недостатка света предрасположенные к эпилепсии граждане и беременные дамы могут поймать неплохой приход.

Использовать данный метод можно даже без очков: для этого просто нужно во время просмотра поочередно моргать правым и левым глазом с необходимой частотой. Для тех, кому слабо пару часов без перерыва моргать по 60 раз в секунду каждым глазом, добрые люди изобрели специальное устройство. Суть заключается в том, что к лицу зрителя около висков подключаются два электрода, которые имитируют сигналы, поступающие из мозга на мимические мышцы, отвечающие за поднятие и опускание век. Таким образом, можно моргать не моргая.

<https://www.youtube.com/watch?v=HqnEvLdUA1M>

Собственно. (спойлер: Фейк)

Параллаксный барьер

Состоит из слоя материала с серией точных щелей, позволяя каждому глазу видеть соответствующий набор пикселей, что создает ощущение объема. Позволяет видеть 3D-изображение без очков, но требует точного расположения зрителя относительно экрана, также вдвое режет разрешение по горизонтали. В настоящее время применяется в основном в мобильных телефонах и консоли Nintendo 3DS. Пеналы и открытки «с глубиной» еще советского производства.

Стереощлем

Он же стереочки или шлем виртуальной реальности. Тут всё просто: каждому глазу предоставляется отдельная картинка от независимого источника, которые в мозгу зрителя объединяются в одну трехмерную. Если стереощлем предназначен для игр — он также имеет систему трекинга для отслеживания поворотов головы. Технология известна давно — достаточно вспомнить похожие на бинокли стереоскопы советских времен, в которых можно рассматривать объемные картинки со стереопозитивов. Шлем виртуальной реальности — обязательный атрибут киберпанковского будущего во всех фильмах, начиная с 80-х годов. В реальности все было гораздо грустнее: бич ранних стереощлемов — солидный вес, низкое качество изображения и конская цена, так как упаковать два телевизора в габариты носимого устройства — крайне нетривиальная техническая задача. В настоящее время технологии подтянулись, и уже можно купить шлем весом менее килограмма по цене порядка килобакса, что доступно для гиков, но дороговато для массового потребителя. Наиболее технически продвинутые шлемы имеют возможность трекинга перемещения своего носителя в пределах 3-5 метров, что позволяет даже немного погулять по виртуальному миру. Также начали появляться комплекты (Durovis Dive, VrAse, Xcore и многочисленные китайские последователи), превращающие андроид-смартфон или айфон в аналог стереощлема за сумму менее 50\$, совсем нищегороды могут сделать себе данный комплект самостоятельно [из фанеры](#) или [даже картона](#).

Прон 3D

Куда ж без него! [ИЧСХ](#), именно в [Педивикии](#) мы достаточно подробно [читаем](#) про расовый пиндосский эротико-комедийный стереофильм «Стюардессы», чей \$100k бюджет окупился в 270 раз. Как говорит та же Педивикия, за 25 лет после «Стюардесс» в формате Stereovision было снято 36 фильмов эротического и порнографического содержания, немного хоррора, а иногда и того и другого — в одном флаконе.

На самом деле

Разрекламированный зомбоящиком 3D-эффект — только иллюзия передачи объема. Даже в специально приспособленном кинотеатре, даже в специально сделанных очках ты не сможешь обойти фапабельную героиню и посмотреть на ее сиськи из другого ракурса. И разница в том, смотрел ты «Avatar» в ~~резе~~ 3D-очках или скачал из этих ваших интернетов рип, заключается только в повышении ЧСВ тридичкарика. Продвижение три-ди в этом смысле — не более чем [относительно законный способ отъема денег у народа](#).

Также стоит заметить, что если еще чуть глубже копнуть матана, то становится очевидным факт очередной игры словами: само по себе значение аббревиатуры 3D имеет отношение к сабжу чуть менее чем почти никакое, ввиду принадлежности к иной ипостаси технического прогресса (тригонометрия, трехмерная компьютерная графика и т. п.). Но ввиду [слабого интереса населения планеты](#) к таким мелочам, быстро проснулись хитрожопые маркетологи, которые потирая свои рученки разводят активную деятельность по производству бабла на забытой всеми технологии стереовидения, не забывая на каждом углу повесить красочный логотип 3D.

С недавних пор кинопрокатчики не «триде-фильмы» начали обозначать приставкой 2D. Это значит фильм покажут с Hi-Tech цифрового проектора. Если тот же фильм в том же к/т крутят без приставки, значит вы увидите зерно, царапины, пузыри и прочие радости пленки.

Про возможность вреда здоровью анонимусов можно вообще написать целую отдельную статью для троллей всех

мастей, но это как-нить в другой раз — пиши в сети и без этого предостаточно.

Сейчас всюду продаются специальные телевизоры и проигрыватели всего в полтора-два раза дороже обычных, чтобы насладиться 3D дома. Делятся на затворные (продвигает в основном Samsung) и поляризационные (главный идеолог — LG), каждый со своими достоинствами и недостатками.

Ходят слухи и о создании безочковых 3D телевизоров, но дальше прототипов на параллаксном барьере дело не ушло. Главный недостаток технологии — всего несколько точек, из которых можно увидеть 3D, — так и не преодолели, хотя последние экземпляры уже научились отслеживать положение зрителей и формировать каждому персональную картинку.

Хотя что бы там не вопила школоты, которой вечно не хватает свистелок и перделок, даже такое неполное 3D смотрится гораздо лучше, натуральней и наглядней, чем плоское изображение на плоском же экране. Особенно сильно это заметно, если играть в игры со стереочками: со временем привыкаешь к ощущению объема настолько, что если потом попробовать играть без стереочков то обычная плоская картинка будет смотреться попросту уёбишно. Тем не менее следует предостеречь от просмотра фильмов которые начали снимать как обычно а потом стали резко переводить в 3D. Ибо если компьютерную анимацию в 3D перевести без проблем (персонажи там отмоделлены в объеме, добавь вторую виртуальную камеру со смещением и записывай на нее), то живую картинку с пленки — практически нереально. Ну то есть можно вырезать ножницами куски кадра и растаскивать их по разным планам но выглядит в итоге как говно. Очень заметно в Алисе в стране чудес — объемные нарисованные в 3D персонажи и локации и плоские как кусок фанеры реальные актёры среди них. При конвертировании [Звёздных Войн](#) решили схитрить и разделили объекты на несколько слоёв, отснятых на обычную камеру. Выглядит как детская книжка-раскладушка, или фанерные театральные декорации. Хотя и лучше предыдущего, но всё равно УГ. А вот Король Лев получился весьма годным за счет того, что каждый кадр мультфильма сразу хранился как куча разных объектов (прямо как во [флеше](#)), наложенных друг на друга, и чтобы сделать свое дело, [Дисней](#) нанял [профессионалов](#), а не криворуких макак, как было в случае со Звёздными войнами.

Есть также мнение, что кинобизнес предпочитает снимать наиболее кассовые проекты именно в 3D именно потому, что с изображения 3D в кинозале не получатся качественные экранки, то есть для пиратских версий уже недостаточно [говноцифровки](#), а более изощренной техники у прыщавой школоты пока нет.

Стереодиагностика

Пока киношники развлекались с 3D-кинематографом, фотографам была дана возможность снимать 3D-фотографии. Фотоаппарат в данном случае оснащался двумя объективами, расположенными друг от друга примерно на том же расстоянии, что и глаза человека. Объективы либо были синхронизированными друг с другом, либо имели отдельную фокусировку и установку оптопары, но кнопка спуска затвора срабатывала сразу на оба. На фотоплёнке получалось сразу два кадра. Поскольку, кадры были расположены на расстоянии друг от друга примерно ещё в полтора кадра, и снимались сразу по два, расход плёнки был — ого-го. Полученные фотографии можно было смотреть несколькими способами, самым распространённым был стереоскоп, который есть суть 3D-очки, в которые вставлялась стереопара — слайд из тех самых двух кадров фотоплёнки. Естественно, фотоплёнка в данном случае применялась слайдовая (обращаемая), на которой изображение сразу получалось позитивным. Второй способ заключался в использовании красно-синих очков и печати фотографий на цветной фотобумаге через светофильтры, однако, если созданием цветных слайдов дома занимались многие, то цветная фотопечать в СССР была мало распространена, а уж такое задроство, как анаглиф — и подавно. Алсо, кто постарше, должен помнить наличие в продаже 3D-календариков, иногда с героями [мультфильмов](#), но бывали и со стереодиагностиками пейзажей, сделанными стереодиагностиками. Такие дела.

Голография

Голография как явление, благодаря большому пиару в фантастических книгах и фильмах, теоретически является идеальным три-ди. То есть, оные пресловутые сиськи можно было бы, наконец, разглядывать именно под необходимым тебе [углом](#), хотя съёмка неподвижных сисек проводилась из одной точки. Увы, на сегодняшний день [нет такой техники](#), которая воплотила бы [преимущества голографии](#) в девайсы наподобие китайских «мыльниц». IRL она является способом создавать иллюзию объемного, трехмерного изображения для дизайнеров, неиллюзорно зарабатывающих на этом свой хлеб. Ну, и голографические наклейки на фирменном товаре радужными переливами радуют глаз [обывателя](#). Моар [о том, кто изобрел голографию, много матана](#). Как ни парадоксально, огромный вклад в развитие голографии внёс расовый хохол, гражданин совка, [Юрий Николаевич Денисюк](#). ИЧСХ действующий агрегат был собран в Воронеже, на коленке [из говна и палок](#), местными Кулибиными всего лишь за 3 года [\[1\]](#). Моар гуглим «поливизор».

Quo vadis?

Как ни удивительно, но на сегодняшний день настоящим 3D-эффектом могут похвастаться, пожалуй, только некоторые [Шутеры](#). В них без всяких очков можно посмотреть на предметы или героев с разных сторон. Хотя [3D-очки кагбе все-таки желательны: ПРОФИТ](#) же для околоигровой индустрии! Можно лишь предполагать, когда появится синематограф с похожим принципом видения, и появится ли вообще. Хотя, конечно же, [прогресс неумолим](#), и с разрастанием доступности сверхскоростных подключений до охвата максимального числа потенциальных зрителей киноделы наверняка перебазируются в эти ваши интернетны. Можно ожидать, что вскоре режиссером станет самый последний игродел, даже [Кармак](#), и вместо какого-нибудь Doom-9000 слепит труевый 3D-блокбастер со свободно перемещающейся в трех измерениях камерой, при помощи которой наконец-то можно будет посмотреть на сиське героини из разных ракурсов, *а не только на то, что интересно режиссеру*. Так что [мы ждем перемен](#) в синематографе.

3D-холивар

Внезапно возникшая мода на 3D-формат разделила киноманов на его принципиальных любителей и таких же принципиальных противников, вызывая срачи и холивары, где и те и другие соревнуются в демонстрации запущенности своего ФГМ. **Непримиримые противники** не гнушаются **демагогией** в попытках доказать бесполезность и даже вредность формата, а **восторженные поклонники** трубят своим друзьям о каждой 3D-премьере, которую «нельзя пропустить» и высмеивают отсталость «не въезжающих» в фишку. Как следствие, на киношных форумах темы типа «3D: за или против» разрастаются и оживают каждый раз, когда появляется новый фильм или мультяшник в тридэ, давая троллям много вкусной еды.

Как протроллить 3D-фоба

- Да ты не въезжаешь!
- Ты отстал от жизни! 3D — для прогрессивных.
- Ты просто жмот, жлобишься купить билетик на 3D-сеанс.
- Ты смотрел конвертированный тридэ, а не настоящий! Хуй с пальцем сравнил!
- Да ты не смотрел ни одного фильма в тридэ, как ты можешь осуждать? Если я тебя спрошу о бле, ты, наверное, скажешь, «секс — это неинтересно, я читал».
- Двухмерное кино скоро умрёт окончательно и бесповоротно, потому что станет никому не интересным.
- (приведя в доказательство статью сторонника 3D) вот видите! это новый прорыв!

Как протроллить 3D-фила

- 3D — это фишка для быдла! Она годится только для тупых боевиков, а быдло ничего другого не смотрит.
- 3D — это фишка для быдла! Быдлу важны только спецэффекты, ни за что другое оно фильмы не ценит.
- 3D — это просто способ скопировать с тебя побольше бабла. А ты ведёшься!
- Формат 3D скоро умрёт окончательно и бесповоротно, потому что это сиюминутное увлечение хомячков.
- (приведя в доказательство статью противника 3D) вот это исследование **британских учёных** — очередной гвоздь в гроб умирающего формата.
- 3D портит зрение. Вот когда ослепнешь через 5 лет, тогда расскажешь о преимуществах тридэ.
- А может, тебе нравится, когда после сеанса болит голова или тошнит? Может, ты извращенец-мазохист?

4D, 5D, что дальше?

А прогресс не дремлет, и тем временем появилось много рекламы якобы четырёх- и даже пятимерных фильмов, что само по себе доставляет немного знакомым с матаном. Фишка вроде в том (ибо, естественно, точного определения никто дать не может), что в 4D кинотеатре кресло имеет сервоприводы, и тебя, скажем, будет трясти, если на экране вид из окна едущей по колдодёбинам машине, а в 5D дополнительно к тому на тебя будет течь реальная водичка, если по сюжету герой вздумает обоссать тебя (а в соответствующих местах можно ощутить вполне реальные ветер, пыль, **брызги мозгов и летящие кинки**, а ещё иногда дают некую бумажку, аналогичную пробникам в гламур-журналах, если эту бумажку почесать, можно ощутить **запах**, так вот, на экране возникает цифра, эта же цифра указана на бумажке, значит пришла пора её почесать. Итог: запахи в фильме становятся «реальными». Впрочем, прогресс дошел уже и до того, что преподносят как 5D-аттракцион: во время просмотра зрителя не только крутит в двойной системе координат, но и обдувают воздухом (пока без запаха), брызгают в лицо водичкой и хватают за голени специальными хваталками, чтоб тот обоссался от реализма. В реале имела место история (ещё во времена совкового стереокино), когда зритель настолько проникся картиной, что пригнулся от пролетающего над головой кирпича и ёбнулся лбом о спинку кресла впереди. Несмотря на название, к **четвёртому измерению** ни малейшего отношения не имеет.

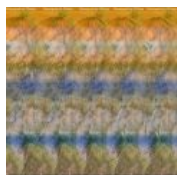


Стивен Хокинг радостно потирает руки

<https://www.youtube.com/v=-abobKqVidM>
А кетайцы бодро клепают квазиголографические адаптеры для смартфонов

Алсо

- Существуют разные головоломки, эксплуатирующие 3D: если смотреть на разноцветную поебень, сместив фокус глаз за картинку или слегка скосив глаза, то можно увидеть **белого кролика**.



Пример раз

Пример два

- Говорят, что скоро запустят «голографическое» телевидение

Галерея



Акула на 3D-сеансе: «Как много человеков, хоть жри!»

Вот они, лулзы.

Стоит надеть красно-синие очки и вместо этой фигни ты увидишь няшный гриб.

Смотреть также

- [Как это все было.](#)
- О том, как создается стереокино, как происходят распилы бабла от вообще синемаатографа на примере этой страны, а также как доставил крысис 3D-мейкерам, можно посмотреть, например, [здесь](#).
- **Краткий обзор применяемых в стереокино и стереотелевидении технологий, с русскими субтитрами**
- 3D-футбол обгонит 3D-порно.
- А еще 3D-камеры и 3D-дисплеи зачем-то ставят в некоторые [смартфоны](#) и даже [планшеты](#).
- **VR Window using the WiiRemote, VR Displays using the WiiRemote** — «виртуальное 3D-окно» из ~~еничек~~ и жёлудей ИК-датчика положения от [Wii](#) и софта, подстраивающего угол зрения под зрителя.

Кино

[Российское кино](#) [Фильмы эпохи VHS](#) [25-й кадр](#) [28 героев-панфиловцев](#) [Avatar](#) [BadComedian](#)
[Battlestar Galactica](#) [Catch phrase](#) [Copyright](#) [Doom](#) [Ghostbusters](#) [HAL9000](#) [High Strung](#) [In 5 Seconds](#)
[Jackass](#) [Kung Fury](#) [Lexx](#) [Max Payne](#) [Nostalgia Critic](#) [One-liner](#) [Prince of Persia](#) [Private](#)
[Product placement](#) [Resident Evil](#) [Robocop](#) [RU.VIDEO](#) [Saw](#) [Scream](#) [Silent Hill](#) [Star Trek](#) [StarGate](#)
[The Asylum](#) [The Road](#) [VHS](#) [X-files](#) [X-Men](#) [Zeitgeist](#) А также линия [Александр Курицын](#)
[Алиса Селезнёва](#) [Американский пирог](#) [Американский психопат](#) [Артхаус](#) [Безруков](#) [Бенни Хилл](#)
[Беспредел](#) [Бонни и Клайд](#) [Брат](#) [Бриллиантовая рука](#) [Брюс Ли](#) [Брюс Уиллис](#) [Бумер](#) [Бэтмен](#)
[Вавилон-5](#) [Видеоформаты](#) [Владимир Высоцкий](#) [Владимир Турчинский](#) [Владислав Галкин](#)
[Война миров](#) [Ворошиловский стрелок](#) [Гардемарины](#) [Гарри Поттер](#) [Гоблин](#) [Гоблинский перевод](#)
[Годзилла](#) [Голливуд](#) [Голодные игры](#) [Горец](#) [Город грехов](#) [Даун Хаус](#) [Джей и Молчаливый Боб](#)
[Джеймс Бонд](#) [Джокер](#) [ДМБ](#) [Долларовая трилогия](#) [Драма](#) [Дэвид Линч](#) [Д'Артаньян и три мушкетёра](#)
[Звёздные войны](#) [Зелёный слоник](#) [Зомби/В искусстве](#) [Иван Васильевич меняет профессию](#)
[Иван Охлобыстин](#) [Идиократия](#) [Избранный](#) [Имя, сестра](#) [Индиана Джонс](#) [Индийское кино](#)
[Ирония судьбы](#) [Истина где-то рядом](#) [Киану Ривз](#) [Кин-дза-дза](#) [Кино-Говно.ком](#) [Киноляп](#) [Кинопоиск](#)
[Киноштамп](#) [Киноштамп/Внешность и экипировка](#) [Киноштамп/Жанры](#) [Киноштамп/Персонажи](#)
[Киноштамп/Стандартные локации](#)