

3d电影眼镜是我们经常在观看3D电影的时候都需要佩戴的一种“装备”，有了3d电影眼镜的帮助，才能够更好的去欣赏更加立体的、现实感更强的3D电影画面。为了让大家更好的了解它，下面就为大家奉上3d电影眼镜原理及特点介绍的有关内容，一起来了解一下。



偏光式是通过光的偏振原理来实现3D效果的，利用光线有“振动方向”的原理来分解原始图像的，先通过把图像分为垂直向偏振光和水平向偏振光两组画面，然后3D眼镜左右分别采用不同偏振方向的偏光镜片，这样人的左右眼就能接收两组画面，再经过大脑合成立体影像。标准的IMAX影厅、RealD3D影厅，都是两台投影机前加装偏振镜片，分别将左眼或右眼的画面投射到大银幕上。

色差式是成本最低的一种观影方式，播放设备（例如电脑上的3D播放软件）将左右画面分别呈现不同的颜色（常见的为红蓝式），带上眼镜，左眼只能看到A色的画面（例如红光），右眼只能看到B色的画面（例如蓝光），从而实现左右眼画面的立体呈现。但是色差式的3D对原画面的颜色进行了改变，色彩上做出了巨大的牺牲，颜色差一点红色过滤不完或者蓝色过滤不完就会有重影，很难有完美的效果。久看之后也会对眼睛造成短时间内的辨色造成障碍。

快门式是通过左右眼画面的切换来实现3D效果的，与偏光式不同，快门式是一种主

动式的3D技术。快门式3D的播放设备会主动切换左眼、右眼画面。即同一时刻，偏光式的3D画面是同时包含左右两个画面，但是快门式仅为左画面或右画面，3D眼镜配合同时切换左右眼。