

## Содержание

Содержание .....	1
Техника безопасности .....	2
iZ3D.....	5
Комплект поставки iZ3D .....	6
Знакомство с монитором iZ3D .....	7
Монитор iZ3D.....	8
Задняя панель.....	8
Передняя панель .....	8
Требования к аппаратному обеспечению .....	9
Видеокарта .....	9
Требования к программному обеспечению.....	9
ПО, процессор, память и др. ....	9
Установка .....	10
Органы управления стереоизображением .....	11
Регулировка настроек драйвера.....	12
Доступны следующие операции: .....	12
Регулировка настроек стереоизображения .....	13
Рекомендованные игры .....	14
Стереозрение .....	15
Отображение стереоизображений на мониторе iZ3D .....	15
Устранение неполадок.....	16

## Техника безопасности

Перед использованием данного монитора ознакомьтесь со следующими мерами предосторожности.

Вход питания: 100 – 240 В перем. тока, 1, 6 А, 50 – 60 Гц

Условия окружающей среды: +5° С – +35° С, 20 – 80% относительной влажности

### **ДЕКЛАРАЦИЯ СООТВЕТСТВИЯ ТРЕБОВАНИЯМ ФЕДЕРАЛЬНОЙ КОМИССИИ ПО СВЯЗИ США (FCC)**

Данный прибор соответствует Части 15 правил FCC. Эксплуатация прибора допускается при соблюдении следующих двух условий: (1) данный прибор не должен создавать вредных помех, и (2) данный прибор должен принимать все помехи, включая помехи, которые могут препятствовать его нормальной эксплуатации.

Данный прибор был проверен и признан соответствующим ограничениям на персональные компьютеры и периферийные устройства Класса В согласно Части 15 правил FCC. Целью этих ограничений является обеспечение приемлемой защиты от помех при работе прибора в жилых помещениях. Данный прибор генерирует, использует и может распространять радиочастотное излучение, и при нарушении инструкции по установке или эксплуатации может вызывать помехи для радиосвязи. Однако даже при соблюдении инструкций по установке нет гарантии того, что в каком-то конкретном случае не возникнут помехи. Если определено, что данный прибор вызывает помехи при приеме радио- и телевизионных сигналов (что можно проверить, выключив и включив прибор), пользователю рекомендуется попытаться устранить помехи с помощью приведенных ниже мер:

- перенаправить или переместить принимающую антенну;
- увеличить расстояние между приемником и данным прибором;
- подключить прибор к розетке в цепи, отличной от той, к которой подключен приемник;
- обратиться за помощью к продавцу или опытному специалисту по теле- и радиотехнике.

Для удовлетворения требований FCC необходимо использовать сигнальный кабель с ферритовым сердечником на обоих концах.

**ВНИМАНИЕ!** Изменения и модификации, явно не оговоренные iZ3D LLC, могут повлечь ограничение права пользователя на эксплуатацию данного прибора в соответствии с требованиями FCC.

### **СООТВЕТСТВИЕ ТРЕБОВАНИЯМ КАНАДСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА СВЯЗИ**

Данный цифровой прибор Класса В соответствует всем требованиям, установленным в Правилах Канадского департамента связи для радиочастотных помех.

### **ДЕКЛАРАЦИЯ СООТВЕТСТВИЯ МАРКИРОВКЕ CE**

Данный ЖК-монитор соответствует требованиям Директивы ЕС по ЭМС 89/336/ЕЕС и Директивы по низковольтным устройствам 73/23/ЕЕС, с дополнениями согласно Директиве 93/68/ЕЕС.

Устойчивость к электромагнитным помехам выбрана на уровне, подходящем для надлежащей работы в жилых районах, офисах, на небольших промышленных объектах, малых предприятиях, а также вне зданий.

Все места эксплуатации устройства характеризуются наличием подключения к общественной низковольтной электросети.

## Уход за монитором

- Не прикасайтесь к экрану пальцами и твердыми предметами. Следы от пальцев плохо удаляются, а прикосновение к экрану любым предметом может привести к повреждению панели. После первого выключения протрите монитор сухой, мягкой тканью.
- Не следует использовать ЖК-монитор в пыльных местах и в условиях повышенной влажности.
- ЖК-монитор необходимо хранить вдали от источников тепла и излучения, таких как: кухонные плиты, духовки и прямой солнечный свет.
- С целью уменьшения бликов, устанавливайте монитор так, чтобы на него не падал прямой солнечный свет.
- Не разрешайте маленьким детям играть с монитором. Частые прикосновения к панели оставляют следы на экране и снижают качество изображения.
- Соблюдайте осторожность при отсоединении от монитора кабелей и перемещении монитора.
- Не ставьте на ЖК-монитор предметы.
- Если ЖК-монитор не будет использоваться в течение длительного периода времени, отсоедините его от сети питания и храните в соответствующей упаковке. По возможности следует использовать оригинальные картонную коробку и упаковку.
- Отверстия в корпусе ЖК-монитора предназначены для вентиляции. Во избежание перегрева не следует перекрывать или закрывать эти отверстия. Не ставьте ЖК-монитор на кровать, диван, одеяло и другие мягкие предметы, так как мягкие предметы могут перекрыть вентиляционные отверстия ЖК-монитора.
- При установке ЖК-монитора на книжную полку или в другое закрытое пространство необходимо оставить 10 см (4 дюйма) свободного пространства между ограждением и монитором.
- Убедитесь в отсутствии загрязнений и влаги вокруг ЖК-монитора.

## Уход за экраном

- Перед проведением техобслуживания отсоедините ЖК-монитор от розетки переменного тока.
- Никогда не брызгайте и не лейте жидкость непосредственно на экран или корпус.
- Не допускайте попадания воды и другой жидкости в ЖК-монитор или принадлежности.
- Используйте чистую воду или средство для очистки стеклянных поверхностей, не содержащее аммиак и спирт.
- Не используйте для очистки монитора кетен (например, ацетон), этанол, толуол, уксусную кислоту, метан, хлорид или абразивное моющее средство, так как эти химические вещества могут повредить ЖК-монитор.
- Для очистки экрана ЖК-монитора используйте мягкую, чистую ткань, слегка смоченную водой или мягким моющим средством, как указано выше.
- По возможности, используйте специальную салфетку для очистки экрана или раствор, применяемый для снятия статического электричества.
- Для очистки корпуса ЖК-монитора используйте мягкую, чистую ткань, слегка смоченную водой или мягким моющим средством, как указано выше.
- Для очистки дополнительных принадлежностей используйте мягкую, чистую ткань, слегка смоченную водой или мягким моющим средством, как указано выше.
- Хранение

**Отказ от ответственности**

Данные гарантийные обязательства не распространяются на повреждения, вызванные применением мощного средства, не указанного выше.

**Электрические характеристики**

С данным прибором необходимо использовать сертифицированный кабель электропитания. Необходимо соблюдать соответствующие государственные требования по установке и эксплуатации оборудования. Необходимо использовать сертифицированный кабель электропитания не менее прочный, чем обычный гибкий поливинилхлоридный кабель согласно IEC 60227 (обозначение H05VV-F 3G 0,75 мм<sup>2</sup> или H05VVH2-F2 3G 0,75 мм<sup>2</sup>). В качестве альтернативы допускается использование гибкого кабеля из синтетической резины в соответствии с IEC 60245 (обозначение H05RR-F 3G 0,75 мм<sup>2</sup>). Не отключайте заземление электрической вилки, обеспечивающее безопасность. Используйте кабель питания только с заземленной электрической розеткой.

**Проверка напряжения**

Данный прибор необходимо эксплуатировать при напряжении питания, указанном на этикетке. Если характеристики электросети неизвестны, проконсультируйтесь с продавцом или местной компанией-производителем электроэнергии.

**Поражение электрическим током**

Данный прибор оснащен трехконтактной вилкой заземленного типа, т.е. вилкой с третьим (заземляющим) контактом. Эту вилку можно подключать только к сетевой розетке с заземлением. Это один из элементов обеспечения безопасности. Если не удастся вставить вилку в розетку, обратитесь к электрику, чтобы он установил новую розетку. Не пренебрегайте назначением вилки заземленного типа.

Во избежание поражения электрическим током не следует вставлять какие-либо металлические предметы в отверстия в корпусе ЖК-монитора.

Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать прибор, так как, при открытии и удалении крышек можно подвергнуться воздействию высокого напряжения и другим рискам. Обслуживание прибора должны выполнять квалифицированные специалисты сервисной службы.

Если кабель питания поврежден, не следует эксплуатировать ЖК-монитор. Не ставьте на кабель питания какие-либо предметы и не располагайте его вблизи мест скопления людей.

Извлекая вилку ЖК-монитора из розетки, держитесь за вилку, а не за кабель питания.

**Необычные состояния**

Если ЖК-монитор начинает работать с нарушениями, издает шум, появляется дым или запах, немедленно отсоедините его от электрической сети и обратитесь в сервисный центр.

Не подвергайте ЖК-монитор воздействию дождя и не используйте его вблизи воды (например, на кухне или рядом с бассейном).

Если ЖК-монитор намок, немедленно отсоедините кабель питания и обратитесь в сервисный центр. Запрещено использование ЖК-монитора при температуре выше 35 °C.

## **iZ3D**

Поздравляем! Вы стали обладателем первого трехмерного монитора, специально предназначенного для любителей игр!

iZ3D – это сочетание программного и аппаратного решений.

Оборудование – это монитор iZ3D, ЖК-монитор, способный отображать трехмерные изображения при просмотре через трехмерные поляризационные очки. В отличие от других ЖК-мониторов, iZ3D содержит ДВЕ наложенные дисплейные матрицы – ЗАДНИЙ ЭКРАН и ПЕРЕДНИЙ ЭКРАН. Задний экран – это обычная ЖК-панель. Изображение на нем можно увидеть при просмотре iZ3D без очков. Передний экран – это прозрачная ЖК-панель, расположенная перед задним экраном. Изображение на передней панели видимо только при просмотре через трехмерные поляризационные очки.

Таким образом, без 3D-очков iZ3D можно использовать в качестве обычного монитора. Все волшебство начинается, когда пользователь надевает очки.

Трехмерные изображения на экране монитора iZ3D формируются драйвером iZ3D, являющимся частью программного обеспечения iZ3D. Драйвер iZ3D – это специальное ПО, позволяющее визуализировать игры в третьем измерении. Именно так, один драйвер, делающий различные игры трехмерными. Чтобы насладиться 3D-графикой на мониторе iZ3D, необходимо установить 3D-драйвер iZ3D и запустить игру!

## Комплект поставки iZ3D

Один 22-дюймовый широкоэкранный монитор iZ3D



Один компакт диск с драйвером iZ3D

Пара поляризационных пластиковых очков и одни накладные очки



Кабели: DVI-кабели, 2 шт., VGA-кабель, 1 шт.

Кабель питания

Краткое руководство пользователя

Гарантийный талон

Руководство пользователя

## Знакомство с монитором iZ3D



## **Монитор iZ3D**

Монитор iZ3D состоит из двух наложенных ЖК-панелей, ЗАДНЕЙ и ПЕРЕДНЕЙ. Обе панели являются независимыми дисплеями и должны быть подключены к выходам видеокарты ПК (задняя панель к разъему D-SUB или DVI, передняя панель к разъему DVI). Итак, после подключения монитора iZ3D к ПК должно отобразиться сообщение Windows о наличии двух подключенных дисплеев: iZ3D BACK (ЗАДНИЙ iZ3D) и iZ3D FRONT (ПЕРЕДНИЙ iZ3D).

### **Задняя панель**

Задняя панель – это обычная ЖК-панель. Она работает как обычный ЖК-монитор, и ее изображение на ней можно увидеть при просмотре iZ3D без очков.

### **Передняя панель**

Передняя панель – это прозрачная ЖК-панель, видимая только через трехмерные поляризационные очки. Без 3D-очков передняя панель незаметна, и монитор iZ3D можно использовать в качестве обычного монитора.

Будучи дисплеем, передняя панель отображает изображения. Через правый поляризатор 3D-очков изображения на передней панели видимы в обычных цветах, через левый поляризатор 3D-очков, изображения на передней панели видимы в инвертированных цветах.

## Требования к аппаратному обеспечению

### **Видеокарта**

В настоящий момент 3D-игры выполняются на большинстве видеокарт nVidia и AMD/ATI с поддержкой двух выходов. Ниже приведен список рекомендованных видеокарт, прошедших испытания:

nVidia	AMD/ATI
GeForce 6600	Radeon 9200
GeForce 6600GT	Radeon 9550
GeForce 6800	Radeon 9600 и более
GeForce 6800GT	новые версии
GeForce 6800 Ultra	
GeForce 7800	Radeon X300
GeForce 7800GT	Radeon X550
GeForce 7800GTX и более	Radeon X600
новые версии	Radeon X800
Серии GeForce 8800	Radeon X1300 и более
	новые версии

Рекомендованный объем памяти видеокарты равен удвоенному рекомендованному объему памяти для каждой конкретной игры.

### **Требования к программному обеспечению**

Драйвер работает в операционных системах семейства Windows за исключением Windows 2000, но включая ОС Vista. Для работы игр в режиме 3D необходимо установить последние драйверы видеокарты.

Также необходимо установить Microsoft DirectX 8 и Microsoft DirectX 9, может потребоваться установка последних обновлений DirectX.

### **ПО, процессор, память и др.**

Требования к процессору, ОЗУ, звуковой карте и другие требования см. в требованиях издателей игр. Каждая игра поставляется с собственными требованиями к оборудованию, обычно указанными на упаковке.

Поддерживаются многоядерные процессоры.

## Установка

1. Выключите ПК. Подключите один DVI-выход видеокарты к зеленому DVI-выходу монитора iZ3D.
2. Подключите второй выход видеокарты к одному из красных входов монитора iZ3D. Если видеокарта оснащена 1 VGA-выходом и 1 DVI-выходом, с помощью VGA-кабеля подключите VGA-выход к VGA-входу iZ3D. Если видеокарта оснащена двумя DVI-выходами, подключите один DVI-кабель к одному DVI-выходу видеокарты и к красному входу монитора iZ3D.
3. Подключите монитор iZ3D к блоку питания
4. Включите ПК. Запустите ОС Windows. При отображении окна входа или рабочего стола ОС Windows с элементами управления и значками перейдите к шагу 5. В противном случае оденьте очки, убедитесь, что отображаются экран входа или рабочий стол ОС Windows с элементами управления и значками, и перейдите к шагу 5.
5. Вставьте установочный компакт-диск iZ3D, установите драйвер iZ3D Driver, следуя инструкциям на экране. После нажатия кнопки «Install» (Установить) снимите очки. При отображении запроса нажмите клавишу с символом, показанным на экране.
6. По завершении установки драйвера iZ3D отобразится окно свойств. Убедитесь, что выбран пункт «Enable stereo by hotkey» (Задать стереоизображение посредством функциональной клавиши), и при необходимости повторно задайте функциональные клавиши стереоизображения.
7. Запустите необходимую игру, после загрузки игры нажмите функциональную клавишу переключения стереоизображения (по умолчанию используется «\*» на цифровой клавиатуре), наденьте очки iZ3D и см. раздел краткого руководства пользователя «Настройка 3D».

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Если видеокарта оснащена 1 VGA-выходом и 1 DVI-выходом, нажмите кнопку автоматической настройки, расположенную на мониторе.

Последний одобренный список поддерживаемых игр см. на веб-сайте <http://www.iZ3D.com/games>.

## Органы управления стереоизображением

Для удовлетворения требований пользователя доступна регулировка настроек стереоизображения в игре.

Используйте следующие клавиши.

Клавиша	Функция
«*» на цифровой клавиатуре	Включение и выключение стереоизображения
«+» на цифровой клавиатуре	Уменьшение глубины 3D
«-» на цифровой клавиатуре	Увеличение глубины 3D
«Shift» и «-» на цифровой клавиатуре	Смещение сцены в глубину монитора
«Shift» и «+» на цифровой клавиатуре	Смещение сцены ближе к наблюдателю из глубины монитора

Доступна настройка стереоизображения для каждой игры, настройки будут автоматически сохранены. Следующие клавиши и сочетания клавиш не могут использоваться для управления драйвером: «NumLock», «/» на цифровой клавиатуре, «Del» на цифровой клавиатуре, все сочетания с клавишей «Windows».

Клавиши могут быть заданы в свойствах драйвера iZ3D:

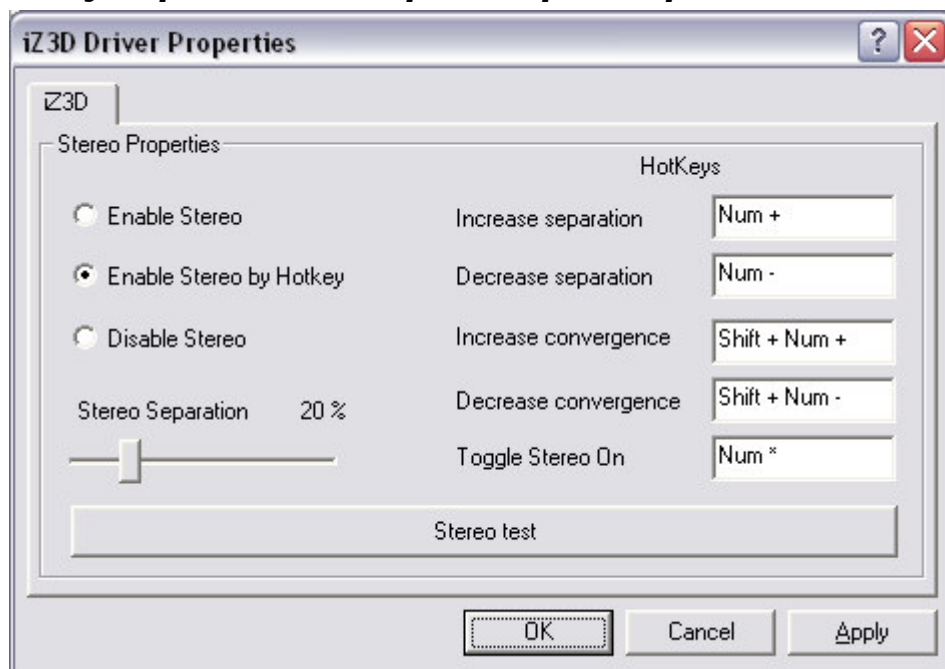
«Пуск» → «Все программы» → «iZ3D Driver» → «iZ3D Driver»

## Драйвер

Чтобы наслаждаться любимой игрой в трехмерном режиме на мониторе iZ3D, необходимо установить драйвер iZ3D Driver. Установленный и запущенный драйвер визуализирует трехмерное отображение игры на мониторе iZ3D, надевайте очки и наслаждайтесь волшебством.

После установки драйвера, драйвер всегда запущен, переключение к трехмерному отображению осуществляется нажатием функциональной клавиши «\*» на цифровой клавиатуре. В трехмерном режиме настройка глубины трехмерного изображения осуществляется нажатием функциональных клавиш «+», «-» на цифровой клавиатуре, «Shift» и «-», «Shift» и «+» на цифровой клавиатуре, как описано в разделе «Регулировка настроек стереоизображения» на стр. 13. Отключение драйвера и смена функциональных клавиш доступны в диалоговом окне настроек драйвера, описанном на данной странице. Дополнительную информацию о трехмерном отображении см. в главе «Стереозрение» на стр. 15

## Регулировка настроек драйвера



Чтобы открыть окно настроек драйвера iZ3D, перейдите к меню «Пуск» → «Все программы» → «iZ3D Driver» → «iZ3D Driver»

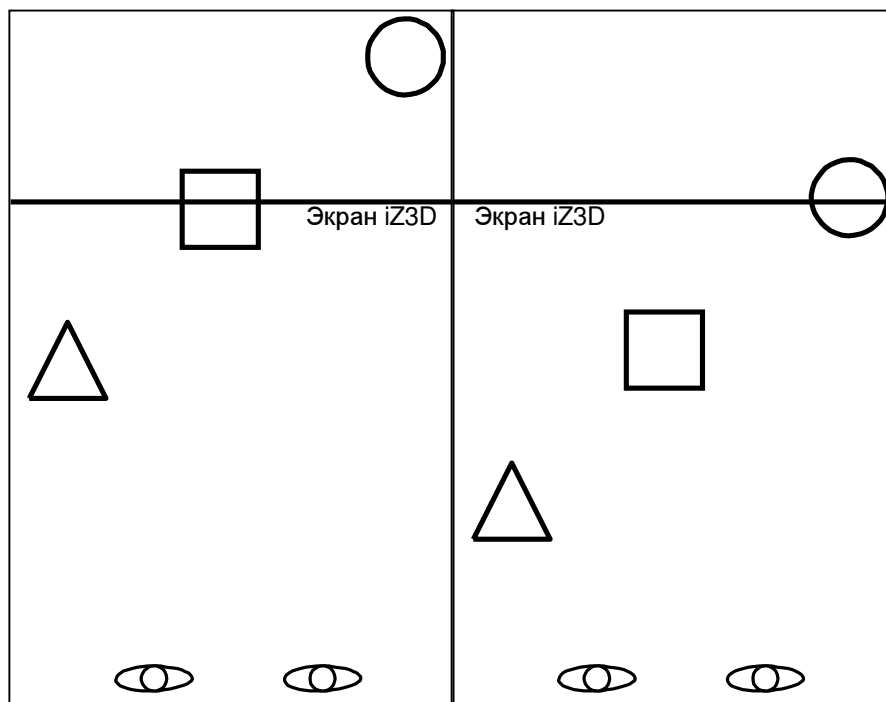
### Доступны следующие операции:

1. смена стандартного разделения стереоизображения посредством ползунка разделения стереоизображения;
2. смена режима стереоизображения:
  - a. при необходимости включения режима стереоизображения в играх по умолчанию выберите параметр «Enable Stereo» (Задействовать стереоизображение);
  - b. при необходимости включения режима стереоизображения в играх посредством нажатия функциональной клавиши (рекомендуется) выберите параметр «Enable Stereo by Hotkey» (Задействовать стереоизображение посредством функциональной клавиши);
  - c. для выключения драйвера iZ3D выберите параметр «Disable Stereo» (Отключить стереоизображение).
3. смена функциональных клавиш;
4. отображение тестового стереоизображения.

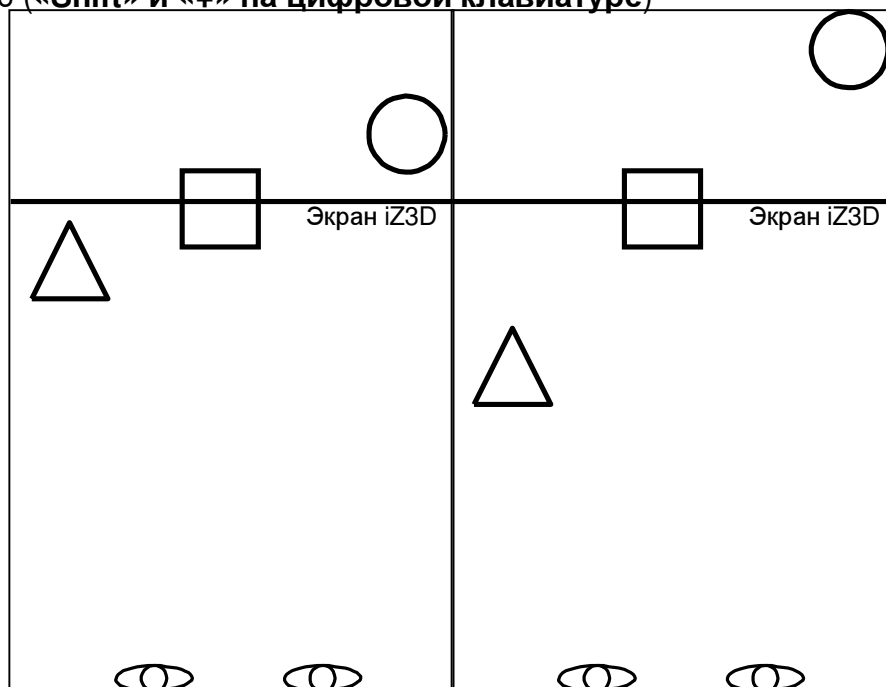
Чтобы применить изменения нажмите «Apply» (Применить), чтобы применить изменения и выйти нажмите «OK», чтобы отменить изменения и выйти нажмите «Cancel» (Отмена).

## Регулировка настроек стереоизображения

Восприятие наблюдателем трехмерного изображения зависит от изображений, которые видят левый и правый глаза наблюдателя на экране iZ3D. Так как эти изображения создаются компьютером, пользователь может регулировать некоторые настройки стереоизображения для удовлетворения своих требований. Сначала можно настроить близость изображения. Затем можно настроить глубину изображения.



Дальше от наблюдателя («Shift» и «←» на цифровой клавиатуре) и ближе к наблюдателю («Shift» и «+» на цифровой клавиатуре)



меньше глубина («←» на цифровой клавиатуре) больше глубина («+» на цифровой клавиатуре)

## Рекомендованные игры

Следующие игры прошли испытания и показали наилучшую производительность при трехмерном отображении.

1. Age Of Empires III
2. Battlefield 2
3. Ballance
4. Black & White 2
5. Cars
6. Civilization IV
7. Counter Strike Source
8. Day of Defeat: Source
9. Delta Force: Xtreme
10. Dungeon Siege II
11. Earth 2160
12. Fahrenheit
13. Fable – The Lost Chapters
14. Far Cry
15. FEAR
16. FIFA 2005
17. Grand Theft Auto: San Andreas
18. Guild Wars
19. Heroes of Might and Magic V
20. Lego Star Wars
21. Life for Speed
22. Lord of The Rings  
Battle for MiddleEarth II
23. Lord of The Rings  
Return of the King
24. Men of Valor
25. Mercedes Benz World Racing
26. Micro Machines 4
27. Microsoft Flight Simulator 2004
28. MTX Moto Trax
29. Narnia
30. NASCAR Thunder
31. NBA 2005
32. NHL 2005
33. Need for Speen Underground 2
34. Need for Speed Underground  
Most Wanted
35. Painkiller
36. Red Orchestra
37. Rise and Fall
38. Rome: Total Wars
39. Serious Sam II
40. SiN2: Episodes Sniper Elite
41. Sonic Adventure DX:  
Directors Cut
42. SpellForce2: Shadow Wars
43. Starship Troopers
44. Star Wars Galaxies
45. Star Wars: Empire at War
46. Star Wars: Battlefront II
47. Tiger Woods PGA Tour 2004
48. The Movies
49. Trains 2006
50. Unreal Tournament 2004
51. V8 Supercars 3
52. Warcraft III Reign of Chaos
53. Warcraft III Frozen Throne
54. Warhammer 40K
55. World of Warcraft

Мы постоянно испытываем новые игры, последний одобренный список поддерживаемых игр см. на веб-сайте <http://www.iZ3D.com/games>.

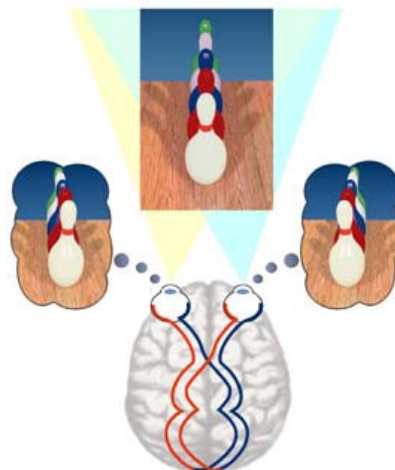
## Стереозрение

адаптация [Magic Eye, Inc.](#) и [Рейчел Купер \(Rachel Cooper\)](#).

В отличие от лошадей, глаза человека размещены рядом на лице. Благодаря близкому параллельному расположению, глаза получают вид одной и той же области с немного разных углов. Глаза получают во многом схожее изображение, но каждый глаз получает и уникальную визуальную информацию.

Каждый глаз захватывает собственное изображение, для обработки в мозг посылаются два отдельных изображения. При одновременном поступлении двух изображений в заднюю часть мозга они объединяются в одно изображение. Мозг объединяет два изображения посредством сочетания общих черт и добавления небольших различий. Небольшие различия между двумя изображениями складываются в значительное отличие окончательного изображения! Объединенное изображение – это не просто сумма его составляющих. Это трехмерное *стереоизображение*.

Слово «стерео» происходит от греческого слова «stereos», означающего крепкий или твердый. При стереозрении объекты наблюдаются в трех пространственных измерениях: ширине, высоте и глубине – x, y и z. Это добавочное восприятие измерения глубины делает стереозрение таким богатым и особенным.

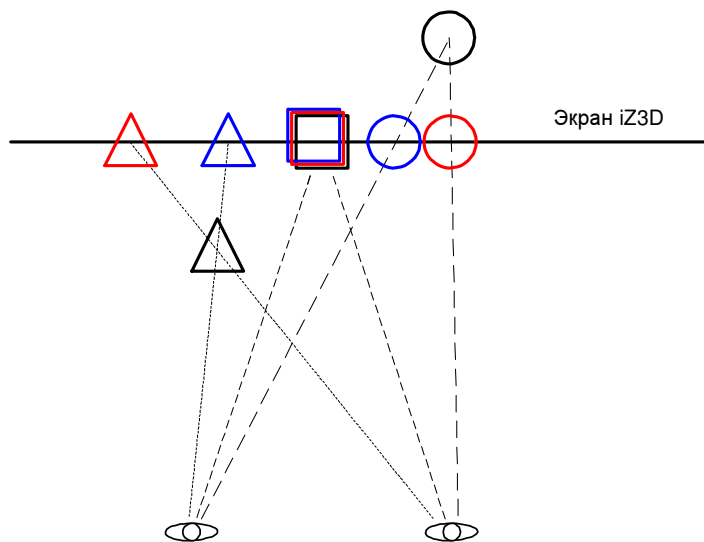


## Отображение стереоизображений на мониторе iZ3D

Чтобы наблюдатель мог видеть трехмерное изображение на экране iZ3D, мы отображаем различные изображения для каждого глаза – изображения одинаковых объектов, но с различных точек зрения. В результате, в очках iZ3D левый глаз видит изображения, визуализированные левой камерой, а правый глаз видит изображения визуализированные правой камерой.

Куб строится в одинаковом положении для обоих глаз, но наблюдателю он будет казаться расположенным в правой части экрана iZ3D. Шар отображается с положительным параллаксом – правый глаз воспринимает его изображение справа от изображения, воспринимаемого левым глазом, поэтому, будет казаться, что шар расположен в глубине экрана.

Пирамида отображается с отрицательным параллаксом – правый глаз воспринимает ее изображение слева от изображения, воспринимаемого левым глазом, поэтому, будет казаться, что пирамида расположена у поверхности экрана iZ3D.



## Устранение неполадок

**Проблема:** изображение на экране нечеткое и двоится.

**Решение:** наденьте 3D-очки или выключите трехмерный режим

**Проблема:** iZ3D подключен с помощью кабелей VGA и DVI. Изображение на экране смещено

**Решение:** для автоматической регулировки положения изображения нажмите кнопку автоматической настройки изображения, расположенную на iZ3D.

**Проблема:** в ОС Windows не отображаются некоторые окна, значки и курсор мыши

**Решение:** наденьте очки, теперь можно увидеть отображенные на переднем экране окна, значки и курсор мыши. Перетащите окна, значки и курсор мыши на задний экран и снимите очки. Убедитесь, что задний экран iZ3D является основным экраном.

**Проблема:** игры не запускаются или отсутствует трехмерное изображение

**Решение:** установите последнюю версию DirectX и драйвера видеокарты. Убедитесь, что в свойствах Windows включены оба экрана и задний экран iZ3D является основным экраном.

**Проблема:** игры запускаются, но трехмерное изображение не включается посредством нажатия «\*» на цифровой клавиатуре

**Решение:** убедитесь, что для режима стереоизображения выбран параметр «Enabled by Hot Key» (Задействовать посредством функциональной клавиши) и для параметра «Enable Stereo Hot Key» (Задействовать функциональную клавишу стереоизображения) задана клавиша «\*» на цифровой клавиатуре.

**Проблема:** в некоторых играх клавиша «\*» цифровой клавиатуры и клавиши управления стереоизображением не функционируют.

**Решение:** повторно задайте функциональные клавиши драйвера, перейдя в меню:

«Пуск» → «Все программы» → «iZ3D Driver» → «iZ3D Driver»

**Проблема:** игры запускаются, но трехмерное изображение отображается с искажениями

**Решение:** попробуйте отрегулировать настройки видео игры: визуальные эффекты, тени и др.

**Проблема:** изображение двоится

**Решение:** с помощью клавиши «—» на цифровой клавиатуре уменьшите настройку глубины.

**Проблема:** отсутствует глубина трехмерного изображения или она недостаточна

**Решение:** с помощью клавиши «+» на цифровой клавиатуре увеличьте настройку глубины. Если проблема не устранена, с помощью клавиши «\*» на цифровой клавиатуре попробуйте переключиться между 3D-режимом и 2D-режимом.

Обновленный список устранения неполадок см. в разделе технической поддержки на веб-сайте: <http://www.iZ3D.com>.