Stereo-Photographica

Die 3D-Shutterbrille ELSA Revelator

war dafür gedacht, 3D-Spiele in echtem 3D auf dem Computer zu spielen. Diese Shutterbrille kam in der Mitte der 1990er Jahre zu einer Zeit auf den Markt, als noch Röhrenmonitore auf den Computerschreibtischen standen. Damit konnte der zeilenweise Aufbau von Bildern für das Shutterverfahren genutzt werden. Der Monitor sollte jedoch eine hohe Bildwiederholfrequenz von möglichst 140 Hz haben, damit das 3D-Bild nicht zu stark flimmerte. Der Vorteil für uns Stereoskopiker war, dass wir mit diesem System auch unsere Stereobilder mit dem ELSA Stereo-Viewer ansehen konnten. Bis zu 8 Infrarot- und 4 Kabel-3D-Brillen konnten an einem einzigen Computer verwendet werden.



Der deutsche Grafikkartenhersteller ELSA wurde am 11. Dezember 1980 als „ELSA Gesellschaft für elektronische Systeme mbH" gegründet. Die Produkte erlangten aufgrund ihrer qualitativ hochwertigen Technik, ihrer Zuverlässigkeit sowie des ausgezeichneten Treibersupports einen guten Ruf, was dem Unternehmen zu rascher Expansion verhalf. Ab 1989 eröffnete ELSA mehrere Filialen in den USA, Taiwan und Japan. 1998 folgte der Börsengang als ELSA AG. Diese musste jedoch 2002 Insolvenz anmelden, nachdem ihr mehrere Banken die Kreditlinie gekündigt hatten. Aus den Resten des Unternehmens wurde im August 2002 die Neue ELSA GmbH gegründet, die von Anfang an mit finanziellen Schwierigkeiten zu kämpfen hatte. Da der Insolvenzverwalter die Namensrechte der („alten") ELSA AG an taiwanische Investoren verkauft hatte, die daraufhin in Taiwan die Firma ELSA Technology Inc. gründeten, wurde die Neue ELSA GmbH zu einer Geldstrafe wegen Markennamenmissbrauchs verurteilt und im Jahr 2004 liquidiert.

Das Funktionsprinzip des Shuttersystems geht auf den US-amerikanischen Ingenieur und Erfinder Laurens Hammond (1895–1973) zurück, der im Jahr 1922 erstmals einen elektromechanischen Prototyp patentieren ließ. Das heutige LCD-Shutterbrillen-System wurde 1985 von Lenny Lipton patentiert und von seiner Firma „Stereo Graphics" unter der Bezeichnung „CrystalEyes" zunächst im kommerziellen Bereich vermarktet. Im Kino arbeitet das gleiche System als RealD-3D-Projektion. Für Computer wurden 3D-Shutterbrillen in den 1990er-Jahren im Paket mit Grafikkarten von mehreren Herstellern angeboten. Nach dem erfolgreichen aufkommen von 3D-Filmen seit 2009 in den Kinos, kamen auch 3D-Fernseher in den Handel, zuerst mit der aktiven Shuttertechnik, dann auch mit passiver Polarisationstechnik. Aufgrund fehlender guter 3D-Inhalte und da die Systeme nicht kompatibel waren, ging die Nachfrage an 3D-Fernsehern wieder zurück. Nach 2016 wurden kaum noch 3D-Ferseher hergestellt.

- Text und Layout: Uwe Förster -