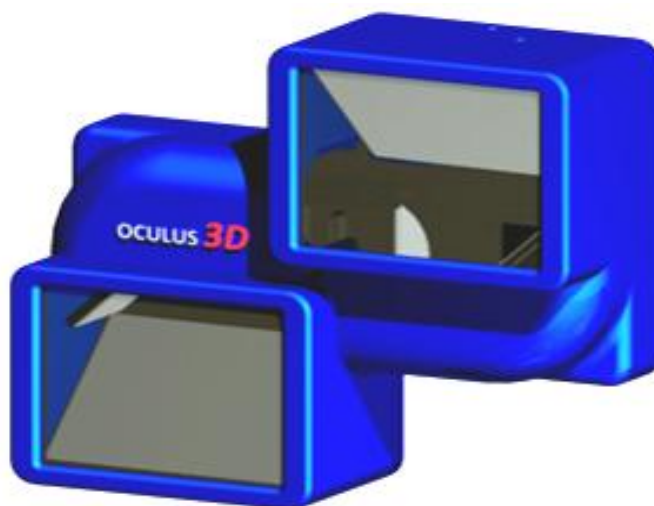




**MUY PRONTO EN LOS CINES DE TU LOCALIDAD, LA GRAN
EXPERIENCIA DE PROYECCION DE 35MM EN 3D.**

Oculus3D anuncia una calidad superior, fácil de instalar y utilizar, el sistema de proyección estereocópica en 35mm de luz polarizada basado en la utilización de un lente¹ de formato único, el OculR™.



El Convertidor OculR

No requiere modificaciones al proyector. The **OculR** se instala a sus proyectores de 35mm de la misma forma que un lente para proyección 'scope o plana. Seleccione los lentes o anteojos polarizados lineales como los que se utilizan en las pantallas IMAX, los cuales ofrecen la mayor separación de imagen al costo más económico. La brillantez que ofrece el sistema, es de un sorprendente 10f1 por ojo, a través de los lentes polarizados, siempre y cuando el proyector cumpla con las especificaciones SMPTE y proyecte sobre una pantalla plateada, la cual es requerida para que el sistema funcione, y eso ofrecerá una brillantez dos o tres veces mayor a la que ofrecen la mayoría de los sistemas digitales de 3D.

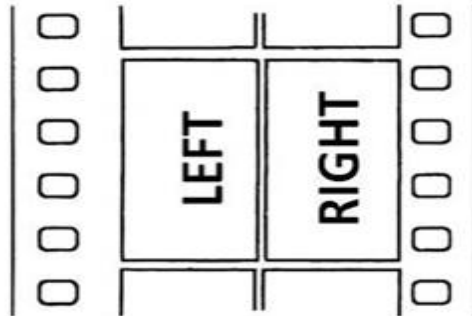
El sistema más brillante de 3D del mercado

**A LA AUDIENCIA NO LE IMPORTA SI ES DIGITAL
ELLOS QUIEREN VER 3D!**

¹ U.S. Patente Pendiente



De dos de los innovadores líderes en cine: El Inventor del ZScreen®, corazón del sistema RealD®, y el ganador del Oscar Academy Award® por diseño de cámaras con más de 26 años de experiencia



El singular formato de película de 35mm del Oculus^{3D}

Características del Sistema

Película normal de 35mm

Utiliza la apertura para proyección Scope

Tan fácil como cambiar de proyección Scope a Plana

A un precio accesible para que el exhibidor pueda acondicionar varios cines

Compra o Renta – no hay cargos por butaca o por exhibición

El sobre precio del ticket se mantiene

No es 3D de dentro-afuera como el sistema de arriba y abajo de los 80's

Suprema calidad en proyección 3D, tan buena o mejor que la digital

No existe una proyección en 3D más brillante que 10Fl por ojo

*Donde ningún proyector
digital puede llegar*