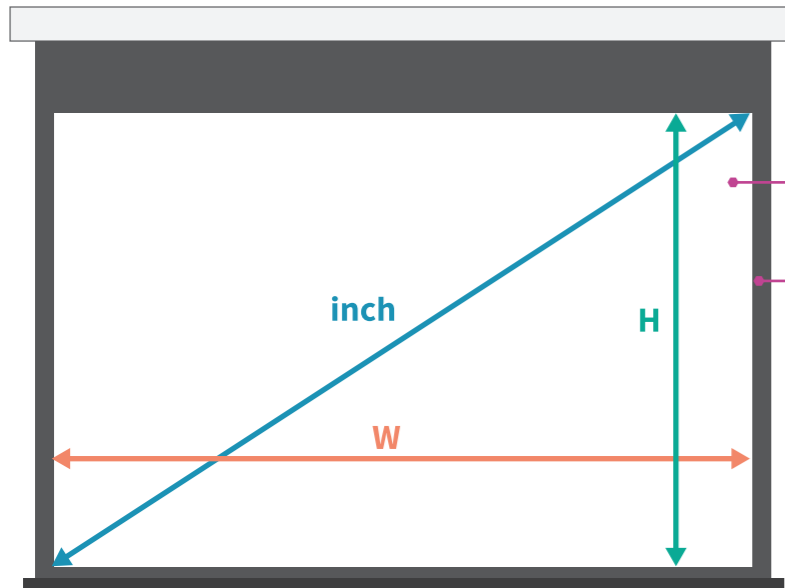


スクリーンの選び方①

サイズを決める… スクリーンイメージの高さ(H)から決める



スクリーンイメージ

映像を映写する部分をスクリーンイメージといいます。通常スクリーンの大きさは、このスクリーンイメージのサイズで表します。

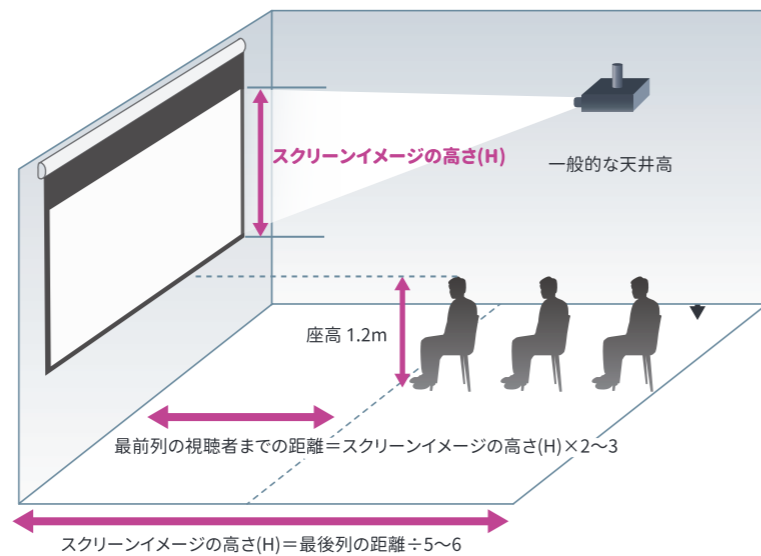
黒マスク

スクリーンイメージの周囲にある黒い部分を黒マスクといい、光を吸収する役割があります。(黒マスクをつけないオールホワイト仕様も作成可。)
※現在は黒マスク無しのオールホワイト仕様が主流です。プロジェクターの性能が上がり黒マスク無しでも映写時の補正がきちんとでき、アスペクト比をあまり気にせずに映写することができるメリットがあります。

スクリーンイメージの高さ(H)位置を決める

映写位置が高すぎると長時間の視聴が困難となります。最前列の人に光源に重ならないことなどを考慮し、部屋の天井の高さ・最前列の視聴位置などから選定します。

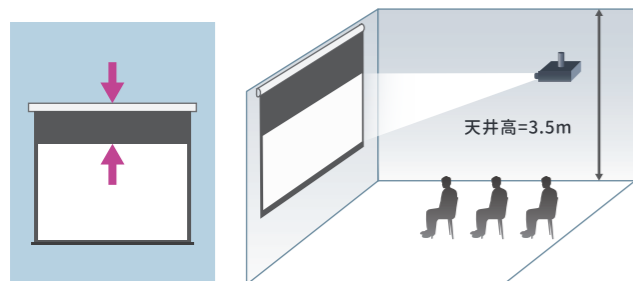
一般的に座席が階段状でなければ、スクリーンイメージの下端が人の座高(1.2m)より高い位置に設置する必要があります。天井の高さにより上部黒マスク部分の長さを調節し、下端の位置を決定します。標準上黒は400mmですが、スクリーンは別注仕様・1mm単位でご希望サイズの製作対応が可能です。



⚠ 注意 余巻の量に注意

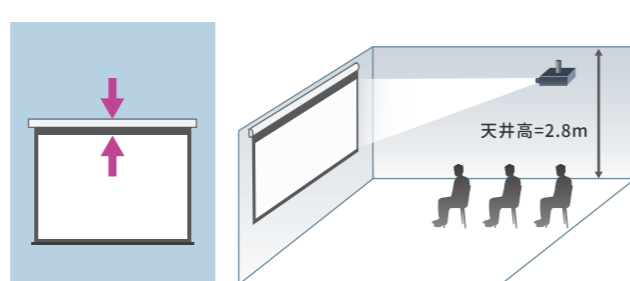
黒マスクを決めた長さ以外での使用は平面性が低くなります。

天井が高い場合(天井高=3.5m)



上部黒マスク部分を長くすることで、スクリーンイメージを低く設定できます。

天井が低い場合(天井高=2.8m)

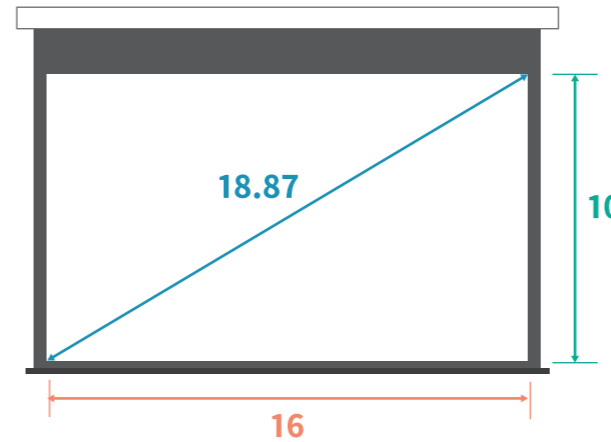


上部黒マスク部分を短くすることで、スクリーンイメージを高く設定できます。

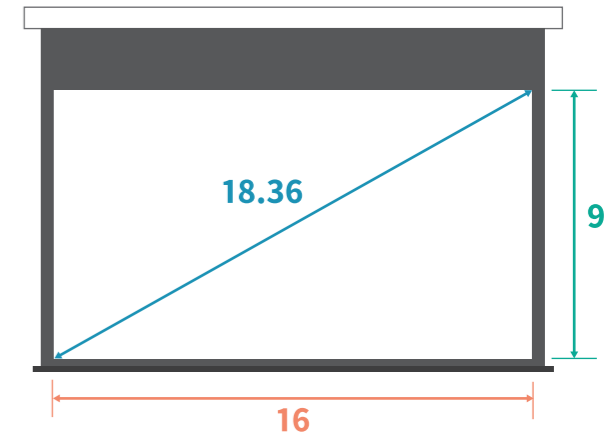
スクリーンイメージの横幅(W)を決める

スクリーンイメージの高さ(H)が決まれば、映写するコンテンツに適したスクリーンアスペクト比よりスクリーンイメージの横幅(W)が決まります。

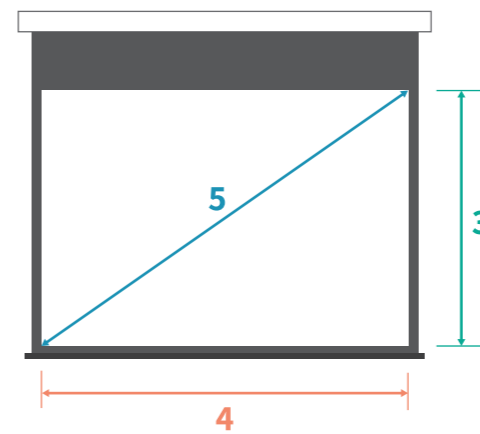
16:10(WXGA)フォーマット



16:9(HD)フォーマット

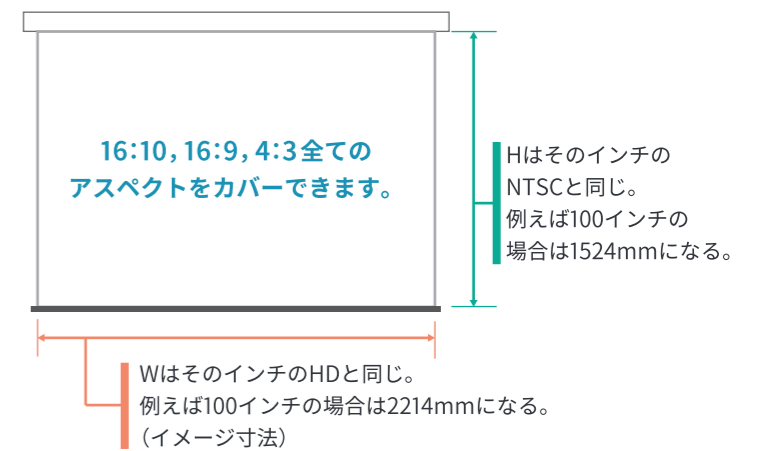


4:3(NTSC)フォーマット

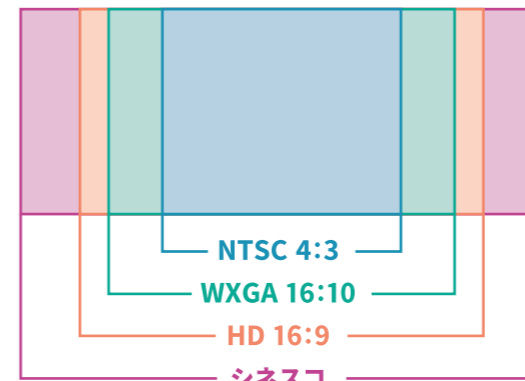


アスペクトフリー

※AWのみ対応
※AW:全白、黒マスクなし



スクリーンアスペクト比のイメージ



規格名称	解説
NTSC、比率1.33:1 【4:3スタンダード】	旧型テレビの標準的なアスペクト比
WXGA、比率1.60:1 【16:10ワイドPC】	新型PCモニターやノートPCで採用されているアスペクト比
HD、比率1.77:1 【16:9ハイビジョン】	現在の薄型ワイドテレビの標準的なアスペクト比
シネスコ、比率2.35:1	ハリウッド映画で採用されたアスペクト比。映画館などで目にする映像のほとんどがこのサイズ。