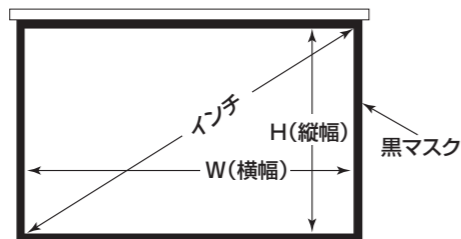


# スクリーンサイズの選び方

## ■スクリーンサイズとは…

スクリーンはプロジェクターの映像を映すスクリーンイメージとスクリーンイメージの周囲にある黒マスクの2つの要素から構成されています。



通常スクリーンサイズというときスクリーンイメージ部分の対角の長さをインチで表します。

### ▶スクリーンサイズの選び方の手順

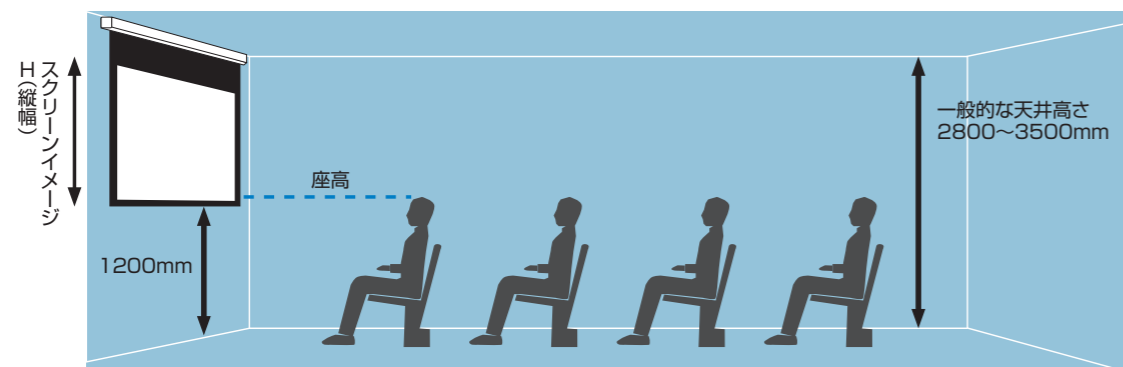
部屋の天井高さを調べ、スクリーンの下端の位置を検証する

**POINT** スクリーンイメージの下端=床から1200mm



スクリーンサイズ一覧表より最適なインチサイズを決定する。

## 1 スクリーンイメージのH(縦幅)と設置高さを決める。



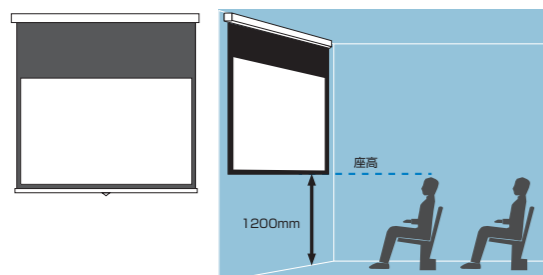
### スクリーンイメージの位置を決める。

スクリーンの位置については一般的に座席が階段状や机の配置がコの字型になっていなければ、スクリーンイメージの下端が人の座高（一般的に1200mm）より高い位置に設置する必要があります。

よって、イメージH(縦幅) ≤ 天井の高さ - 1200mm となります。

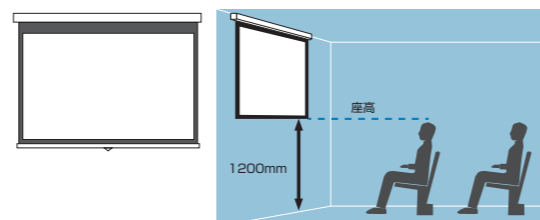
※部屋の環境や運用方法により設置方法でお困りの際はご相談ください。

#### A. 天井が高い場合



天井が高くスクリーンイメージをより低い位置で設置したい場合、スクリーン上部の黒マスクを長くします。

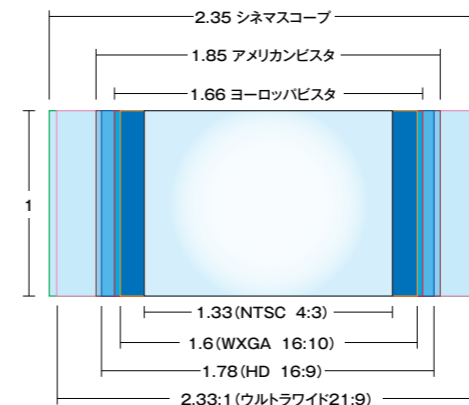
#### B. 天井が低い場合



天井が低くスクリーンイメージをより高い位置で設置したい場合、スクリーン上部の黒マスクを短くします。

## 2 スクリーンイメージのW(横幅)を決める。

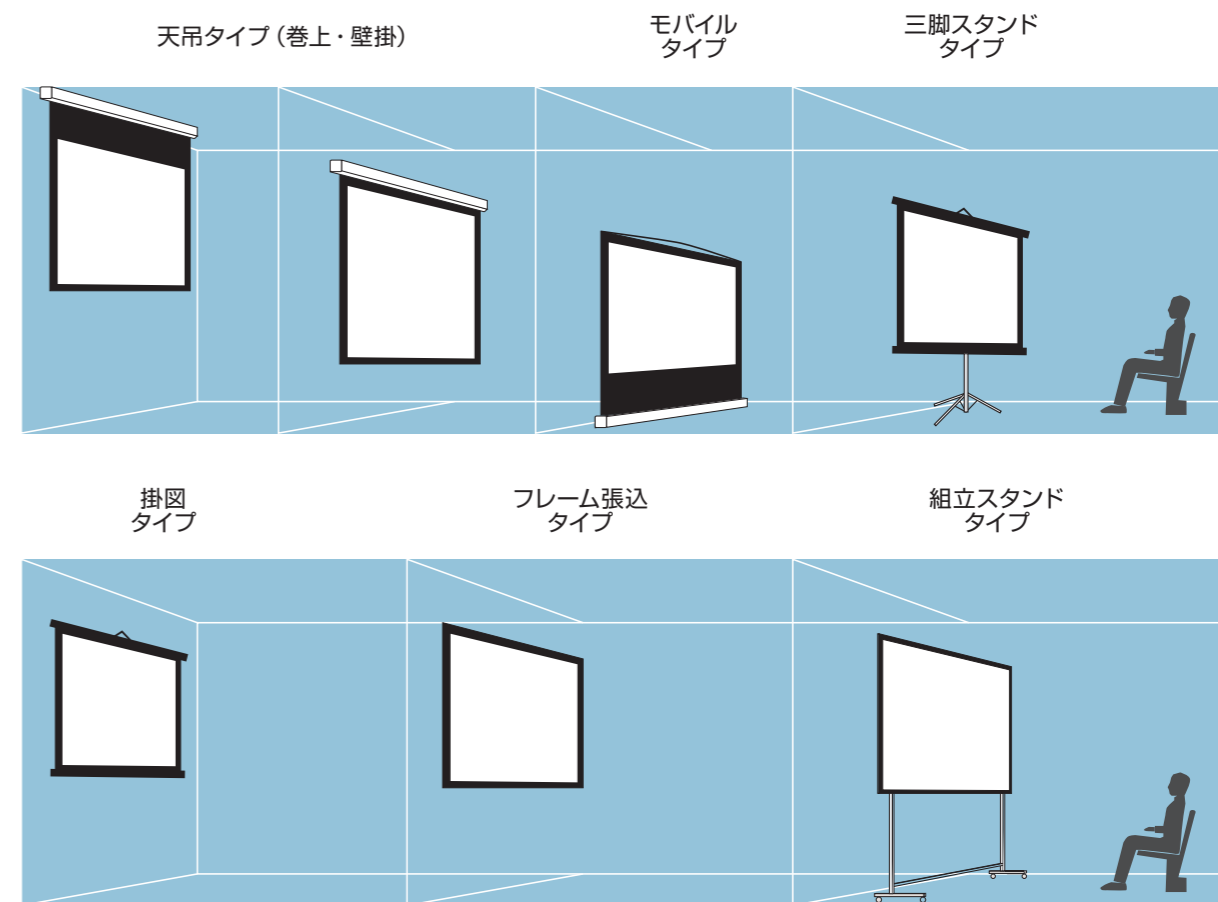
スクリーンイメージのH(縦幅)が決まれば、映写するコンテンツに適したスクリーンアスペクト比(画面横幅と縦幅の比)を選択し、それによりスクリーンイメージのW(横幅)を決めます。



※スクリーンアスペクト比

| 規格名称          | 比率       | 主な映像コンテンツ        |
|---------------|----------|------------------|
| WXGA (16:10)  | 1.6 : 1  | PCデータ画像          |
| HD (16:9)     | 1.78 : 1 | デジタル放送・ブルーレイディスク |
| NTSC (4:3)    | 1.33 : 1 | 従来のアナログ放送        |
| ヨーロッパビスタ      | 1.66 : 1 | 映画               |
| アメリカンビスタ      | 1.85 : 1 |                  |
| シネマスコープ       | 2.35 : 1 | WEB会議・ゲーム・映像編集   |
| ウルトラワイド(21:9) | 2.33 : 1 |                  |

## 3 スクリーンタイプを決める。



**天吊(巻上)タイプ**: 常設であるが、未使用時にはスクリーン面を収納しておきたい場合

**天吊(壁掛)タイプ**: 巻上タイプのスクリーンで天井面に設置できない場合(天井が高い、障害物があるなど)で壁面に固定が可能な場合

**モバイルタイプ**: モバイルプロジェクターとセットでいろいろな使用場所へ持ち込んで使用する場合

**三脚スタンドタイプ**: モバイルスクリーン同様いろいろな使用場所へ持ち込んで使用する場合

**掛図タイプ**: あらかじめ設置されたフックなどに引っ掛けて使用する場合

**フレーム張込タイプ**: 壁面に常設する場合。スクリーンを収納することはできないがスクリーン面の平滑性に優れる

**組立スタンドタイプ**: 主にイベント等に使用する場合。組立式(移動用収納ケース付)で大型サイズも持ち運び可能