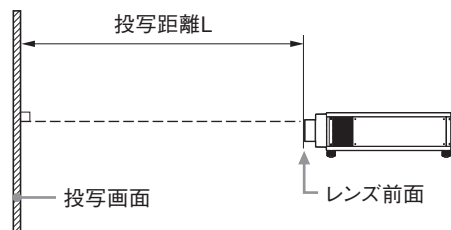
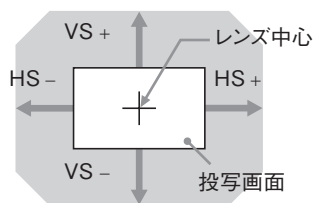
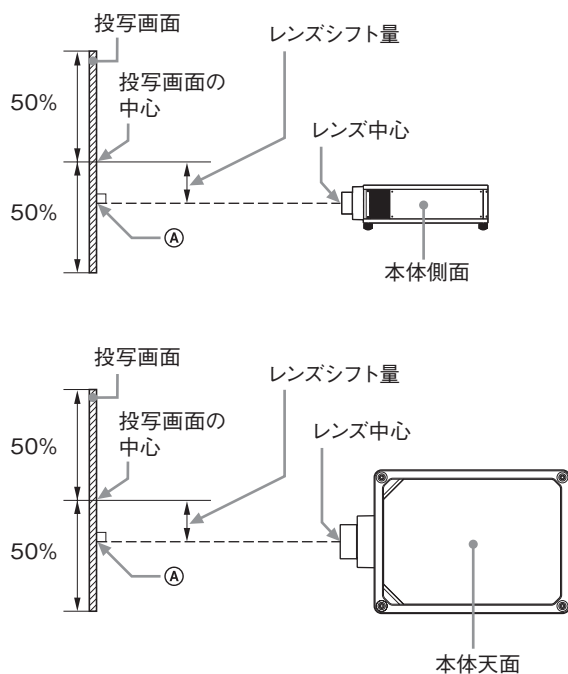


投写距離は、レンズ前面から投写面までの距離です。



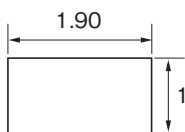
レンズシフト量は、レンズの中心から投写する面に対して垂直に引いた線と投写する面が交差する位置 (図中A) と、投写画面の中心が同じ場合を「0」とした場合、そこからどれくらい動かせるかを、投写画面の「全高」または「全幅」を100%とし、その距離をパーセントで表します。



網掛け: 移動できる範囲

- VS+: 垂直レンズシフト量 (上) [%]
- VS-: 垂直レンズシフト量 (下) [%]
- HS+: 水平レンズシフト量 (右) [%]
- HS-: 水平レンズシフト量 (左) [%]

1.90:1 (ネイティブフル表示17:9) 投写時



投写距離表

単位:m

画面サイズ		投写距離L	
対角D	横×縦	VPLL-Z7008	VPLL-Z7013
80型 (2.03)	1.80×0.95	1.43-1.82	2.23-4.90
100型 (2.54)	2.25×1.18	1.80-2.29	2.81-6.14
120型 (3.05)	2.70×1.42	2.17-2.76	3.39-7.38
150型 (3.81)	3.37×1.78	2.74-3.47	4.25-9.25
200型 (5.08)	4.49×2.37	3.67-4.65	5.70-12.36

投写距離計算式

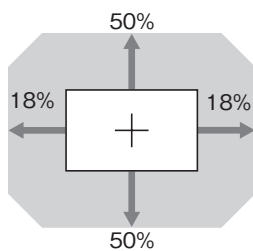
D: 投写画面サイズ (対角)

単位:m

レンズ	投写距離L (最短)	投写距離L (最長)
VPLL-Z7008	$L=0.018689 \times D - 0.0733$	$L=0.023617 \times D - 0.0664$
VPLL-Z7013	$L=0.028860 \times D - 0.0800$	$L=0.062212 \times D - 0.0756$

レンズシフト量

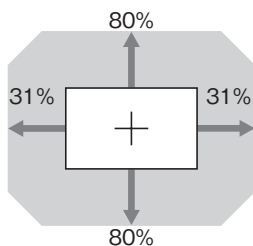
■VPLL-Z7008



$$VS_+ = VS_- = 50 - 2.778 \times (HS_+ \text{もしくは} HS_-) [\%]$$

$$HS_+ = HS_- = 18 - 0.360 \times (VS_+ \text{もしくは} VS_-) [\%]$$

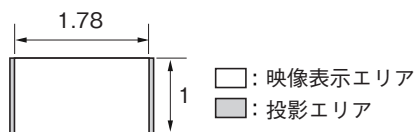
■VPLL-Z7013



$$VS_+ = VS_- = 80 - 2.581 \times (HS_+ \text{もしくは} HS_-) [\%]$$

$$HS_+ = HS_- = 31 - 0.388 \times (VS_+ \text{もしくは} VS_-) [\%]$$

1.78 : 1 (16 : 9) 投写時



投写距離表

単位:m

画面サイズ		投写距離L	
対角D	横×縦	VPLL-Z7008	VPLL-Z7013
80型 (2.03)	1.77×1.00	1.50-1.91	2.35-5.15
100型 (2.54)	2.21×1.25	1.90-2.41	2.96-6.46
120型 (3.05)	2.66×1.49	2.29-2.91	3.56-7.77
150型 (3.81)	3.32×1.87	2.88-3.65	4.47-9.73
200型 (5.08)	4.43×2.49	3.86-4.89	5.99-13.00

投写距離計算式

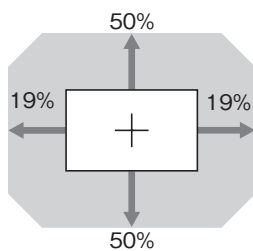
D: 投写画面サイズ (対角)

単位:m

レンズ	投写距離L (最短)	投写距離L (最長)
VPLL-Z7008	$L=0.019643 \times D - 0.0733$	$L=0.024822 \times D - 0.0664$
VPLL-Z7013	$L=0.030333 \times D - 0.0800$	$L=0.065387 \times D - 0.0756$

レンズシフト量

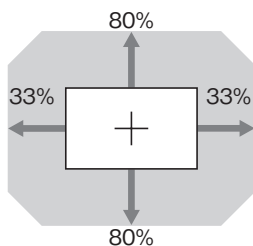
■VPLL-Z7008



$$VS_+ = VS_- = 50 - 2.632 \times (HS_+ \text{もしくは} HS_-) [\%]$$

$$HS_+ = HS_- = 19 - 0.380 \times (VS_+ \text{もしくは} VS_-) [\%]$$

■VPLL-Z7013



$$VS_+ = VS_- = 80 - 2.424 \times (HS_+ \text{もしくは} HS_-) [\%]$$

$$HS_+ = HS_- = 33 - 0.413 \times (VS_+ \text{もしくは} VS_-) [\%]$$