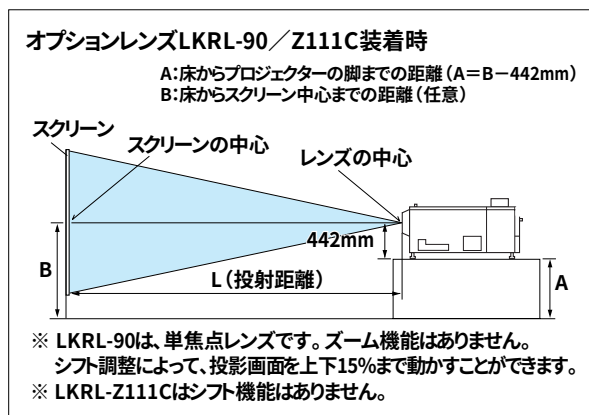
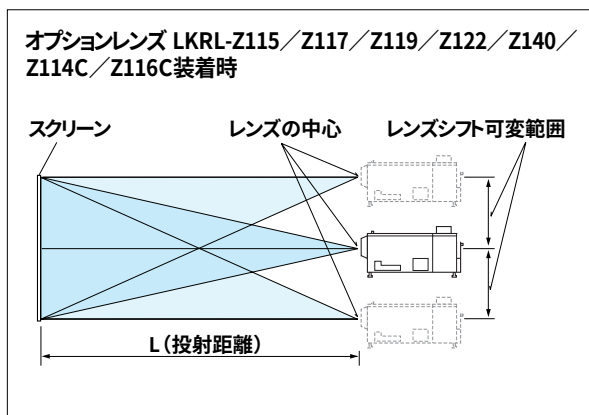




スクリーンの横幅 (W、単位:mm) から換算した投射距離の概算式

レンズの種類	4K×2Kの信号を入力した場合の 投射距離概算式		16:9の信号を入力した場合の 投射距離概算式		4:3の信号を入力した場合の 投射距離概算式	
	L (min)	L (max)	L (min)	L (max)	L (min)	L (max)
LKRL-Z115	$1.48 \times W$	$1.8 \times W$	$1.58 \times W$	$1.92 \times W$	$2.1 \times W$	$2.56 \times W$
LKRL-Z117	$1.69 \times W$	$2.38 \times W$	$1.8 \times W$	$2.53 \times W$	$2.41 \times W$	$3.38 \times W$
LKRL-Z119	$1.78 \times W$	$2.93 \times W$	$1.89 \times W$	$3.13 \times W$	$2.53 \times W$	$4.16 \times W$
LKRL-Z122	$2.19 \times W$	$3.99 \times W$	$2.33 \times W$	$4.26 \times W$	$3.12 \times W$	$5.68 \times W$
LKRL-Z140	$3.75 \times W$	$7.07 \times W$	$4 \times W$	$7.54 \times W$	$5.34 \times W$	$10 \times W$
LKRL-Z111C	$1.07 \times W$	$1.71 \times W$	$1.14 \times W$	$1.82 \times W$	$1.52 \times W$	$2.43 \times W$
LKRL-Z114C	$1.35 \times W$	$1.98 \times W$	$1.44 \times W$	$2.12 \times W$	$1.93 \times W$	$2.82 \times W$
LKRL-Z116C	$1.51 \times W$	$2.3 \times W$	$1.61 \times W$	$2.45 \times W$	$2.15 \times W$	$3.27 \times W$
LKRL-90	$0.897 \times W$		$0.957 \times W$		$1.28 \times W$	

スクリーンの対角 (D、単位:インチ) から換算した投射距離の概算式

レンズの種類	4K×2Kの信号を入力した場合の 投射距離概算式		16:9の信号を入力した場合の 投射距離概算式		4:3の信号を入力した場合の 投射距離概算式	
	L (min)	L (max)	L (min)	L (max)	L (min)	L (max)
LKRL-Z115	$1.31 \times D \times 25.4$	$1.59 \times D \times 25.4$	$1.37 \times D \times 25.4$	$1.67 \times D \times 25.4$	$1.68 \times D \times 25.4$	$2.05 \times D \times 25.4$
LKRL-Z117	$1.49 \times D \times 25.4$	$2.1 \times D \times 25.4$	$1.57 \times D \times 25.4$	$2.21 \times D \times 25.4$	$1.93 \times D \times 25.4$	$2.7 \times D \times 25.4$
LKRL-Z119	$1.57 \times D \times 25.4$	$2.59 \times D \times 25.4$	$1.65 \times D \times 25.4$	$2.72 \times D \times 25.4$	$2.03 \times D \times 25.4$	$3.33 \times D \times 25.4$
LKRL-Z122	$1.94 \times D \times 25.4$	$3.53 \times D \times 25.4$	$2.03 \times D \times 25.4$	$3.71 \times D \times 25.4$	$2.5 \times D \times 25.4$	$4.54 \times D \times 25.4$
LKRL-Z140	$3.31 \times D \times 25.4$	$6.25 \times D \times 25.4$	$3.48 \times D \times 25.4$	$6.57 \times D \times 25.4$	$4.27 \times D \times 25.4$	$8.03 \times D \times 25.4$
LKRL-Z111C	$0.942 \times D \times 25.4$	$1.51 \times D \times 25.4$	$0.99 \times D \times 25.4$	$1.59 \times D \times 25.4$	$1.22 \times D \times 25.4$	$1.94 \times D \times 25.4$
LKRL-Z114C	$1.2 \times D \times 25.4$	$1.75 \times D \times 25.4$	$1.26 \times D \times 25.4$	$1.84 \times D \times 25.4$	$1.54 \times D \times 25.4$	$2.26 \times D \times 25.4$
LKRL-Z116C	$1.34 \times D \times 25.4$	$2.03 \times D \times 25.4$	$1.41 \times D \times 25.4$	$2.14 \times D \times 25.4$	$1.72 \times D \times 25.4$	$2.62 \times D \times 25.4$
LKRL-90	$0.793 \times D \times 25.4$		$0.834 \times D \times 25.4$		$1.02 \times D \times 25.4$	

ここで記載されているアルファベットの、以下を示しています。

W:スクリーンの横幅 (単位:mm)

D:スクリーンの対角 (単位:インチ)

L (min):レンズの中心からスクリーンまでの距離 (最小値、単位:mm)

L (max):レンズの中心からスクリーンまでの距離 (最大値、単位:mm)

投射距離は、ご使用になるレンズ、入力信号の種類、投影画像のサイズによって異なります。スクリーンのサイズ (W または D) から最適な投射距離 (L) を決定してください。