

各種反射・透過型スクリーン 偏光式3D(立体映写)適合データ

各スクリーンに偏光(光源に偏光フィルターを光軸に対して垂直にかける)を投影し、輝度計(偏光フィルターをかける)で測定する。(単位 $\text{cd}/\text{m}^2 = \text{nt}$)

測定は輝度計側の偏光フィルターを光源光軸に対して垂直=水平(OOPEN)、水平=直行(CLOSE)に対して各々輝度を測定する。

測定結果は下表の通りである。

輝度値(OOPEN) ÷ 輝度値(CLOSE)の比率が高いほど立体効果は高い。

■ コントラスト比 1:50 以上が3D適合の目安です。

反射型スクリーン	直行(クロス)	水平(オープン)	コントラスト比(水平÷直行)	適合性
ホワイトマット 090	23	48	1 : 2.08	不適合
メタルシルバー 260	2.2	192	1 : 87	適合
シルバー3D 350	2.0	216	1 : 108	適合

透過型スクリーン	直行(クロス)	水平(オープン)	コントラスト比(水平÷直行)	適合性
RS-3D 200 ※	1.1	131	1 : 119	適合
RHK 280	0.5	179	1 : 385	適合
RHY 200	1.2	58.5	1 : 48.75	適合
RH-3D200(ポリカーボネート)	0.8	98.6	1 : 123	適合
RH3D200G(ガラス)	0.8	98.6	1 : 123	適合
オプタ・スタンダード				適合
オプタ・ウェーブ	1.7	170	1 : 100	適合
オプタ・グラフィック	3.6	173	1 : 48.1	適合
マイクロウェーブ				適合

● 反射及び透過型ともに上記スクリーン以外は偏光式3Dは不適合です。

尚、液晶シャッター眼鏡方式の3Dには反射及び透過型とも上記のスクリーンを含めすべてのスクリーンで適合します。