

魚眼レンズシミュレーター

シミュレーター全体像

Fisheye Lens Simulator

Version 0.13

Language English 日本語

単位 メートル フィート インチ

スクリーン

形状 球 縦円柱形 横円柱形
楕円 ドーム

半径

X	Y	Z
<input type="text" value="5.000"/>	<input type="text" value="5.000"/>	<input type="text" value="5.000"/>

中央位置

X	Y	Z
<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>

プロジェクター
プロジェクター品番
レンズ品番

位置

X	Y	Z
<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>

角度(°)

X軸	Y軸	Z軸
<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>	<input type="text" value="0.00"/>

レンズシフト

垂直
水平

レポート

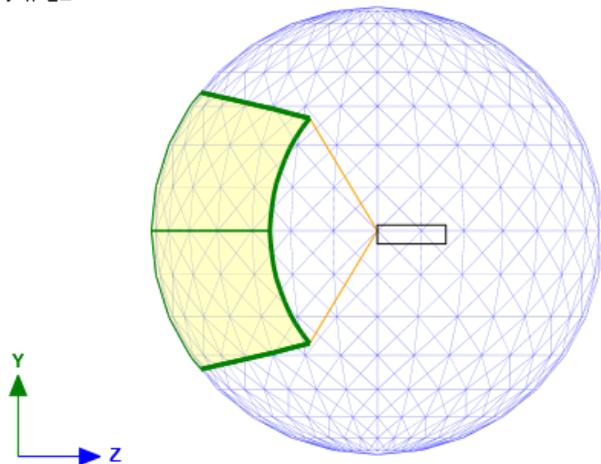
格子点 3×3 5×5 11×11

プロジェクター品番 PT-RQ32KJ
レンズ品番 ET-D3LEF70
[位置 (m)]
X Y Z
0.000 0.000 0.000
[角度 (°)]
X軸 Y軸 Z軸
0.00 0.00 0.00
[レンズシフト]
V H
0 0

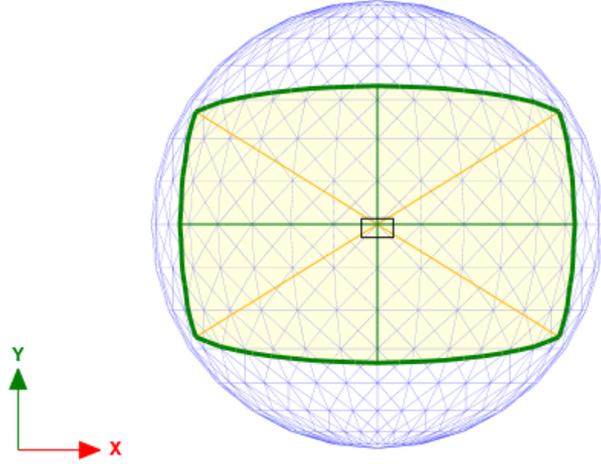
スクリーンの形状 球
[スクリーンの半径 (m)]
X Y Z
5.000 5.000 5.000
[中央位置 (m)]
X Y Z
0.000 0.000 0.000

格子点 3×3
[格子点の座標 (m)]

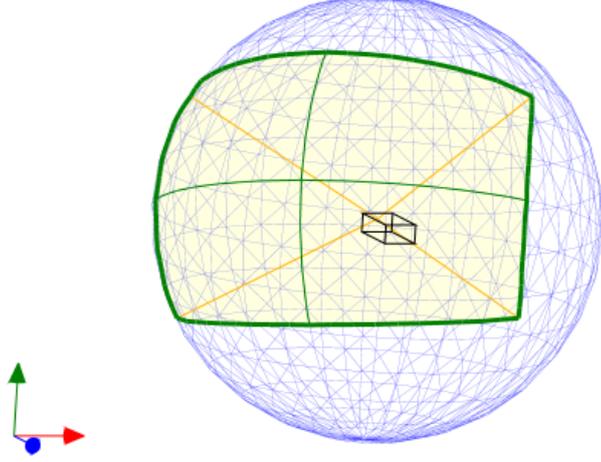
サイドビュー



フロントビュー



3Dビュー



3Dビュー
 トップビュー

お知らせ:

- 計算値は±5%の誤差があります。

Language English 日本語 1

単位 メートル フィート インチ 2

3

4

1	言語選択	日本語と英語の切り替えができます。
2	単位	単位をメートル、フィート、インチに切り替えができます。
3	ヘルプ	このヘルプファイルを表示します。
4	印刷	ブラウザの印刷機能呼び出します。

スクリーン リセット

形状 球 縦円柱形 横円柱形 5

楕円 ドーム 6

半径

X	Y	Z	
<input type="text" value="5.000"/>	<input type="text" value="5.000"/>	<input type="text" value="5.000"/>	7

中央位置 リセット

X	Y	Z	
<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>	<input type="text" value="0.000"/>	8

5	スクリーン形状	スクリーンの形状を球、縦円柱形、横円柱形から選択できます。
6	スクリーン形状オプション	円の形状を楕円にする場合は楕円をチェックします。形状が球の場合にドームをチェックすると、スクリーンが半球の形状になります。 ドームは形状が縦円柱形または横円柱形の場合は非表示になります。
7	半径	円の半径を設定します。形状で円柱形を選択すると、高さまたは幅を設定できるようになります。楕円の場合はZ方向の半径を設定できるようになります。
8	中央位置	球の中心位置(0,0,0)及びプロジェクターの位置(0,0,0)を初期状態として、スクリーンの中心座標を指定できます。

9

9 プロジェクター

10

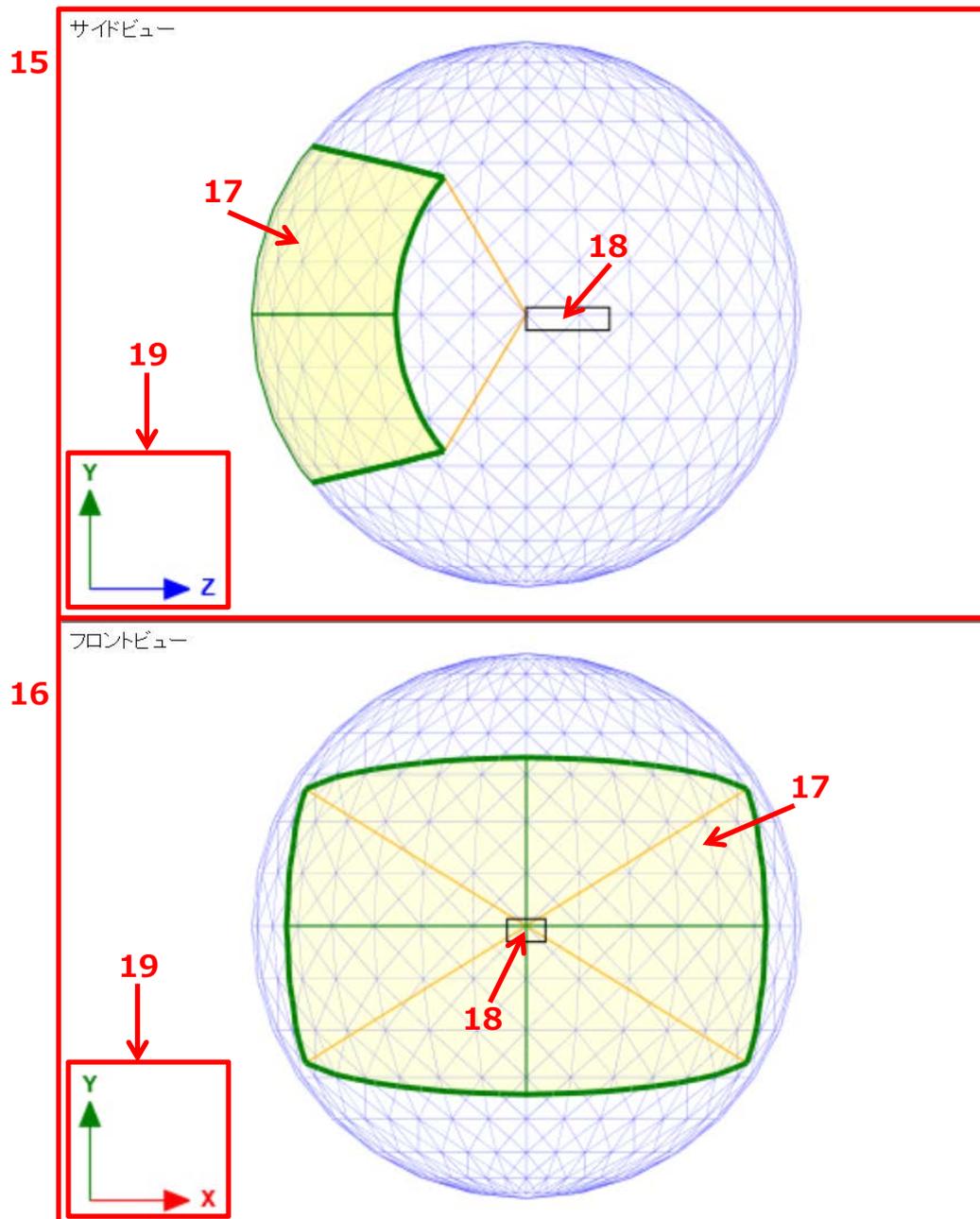
10

9	プロジェクト	PT-RQ32KJ	9
10	レンズ品番	ET-D3LEF70	10

9	プロジェクト品番	投写するプロジェクトを選択できます。
10	レンズ品番	シミュレーション対象の魚眼レンズの品番を表示します。

位置			リセット
X	Y	Z	11
0.000	0.000	0.000	
角度(°)			
X軸	Y軸	Z軸	12
0.00	0.00	0.00	
レンズシフト			
垂直		0	13
水平		0	

11	位置	球の中心位置(0,0,0)及びプロジェクターの位置(0,0,0)を初期状態として、プロジェクターのレンズ先端座標を指定できます。
12	角度	プロジェクターの設置角度を変更できます。
13	垂直レンズシフト	プロジェクターの垂直レンズシフトを設定できます。 レンズシフトの範囲外になると背景を赤色で表示します。
14	水平レンズシフト	プロジェクターの水平レンズシフトを設定できます。 レンズシフトの範囲外になると背景を赤色で表示します。



15	サイドビュー	投写面を横から見たイメージ図になります。
16	フロントビュー	投写面を正面から見たイメージ図になります。
17	投写画面	投写画面の範囲です。
18	プロジェクター	プロジェクターです。スクリーンサイズやプロジェクターを変更することで大きさが変化します。
19	座標系	イメージ図中の方向を表示しています。

レポート 選択 22

格子点 3×3 5×5 11×11 20

21

プロジェクター品番 PT-RQ32KJ

レンズ品番 ET-D3LEF70

[位置 (m)]

X	Y	Z
0.000	0.000	0.000

[角度 (°)]

X軸	Y軸	Z軸
0.00	0.00	0.00

[レンズシフト]

V	H
0	0

スクリーンの形状 球

[スクリーンの半径 (m)]

X	Y	Z
5.000	5.000	5.000

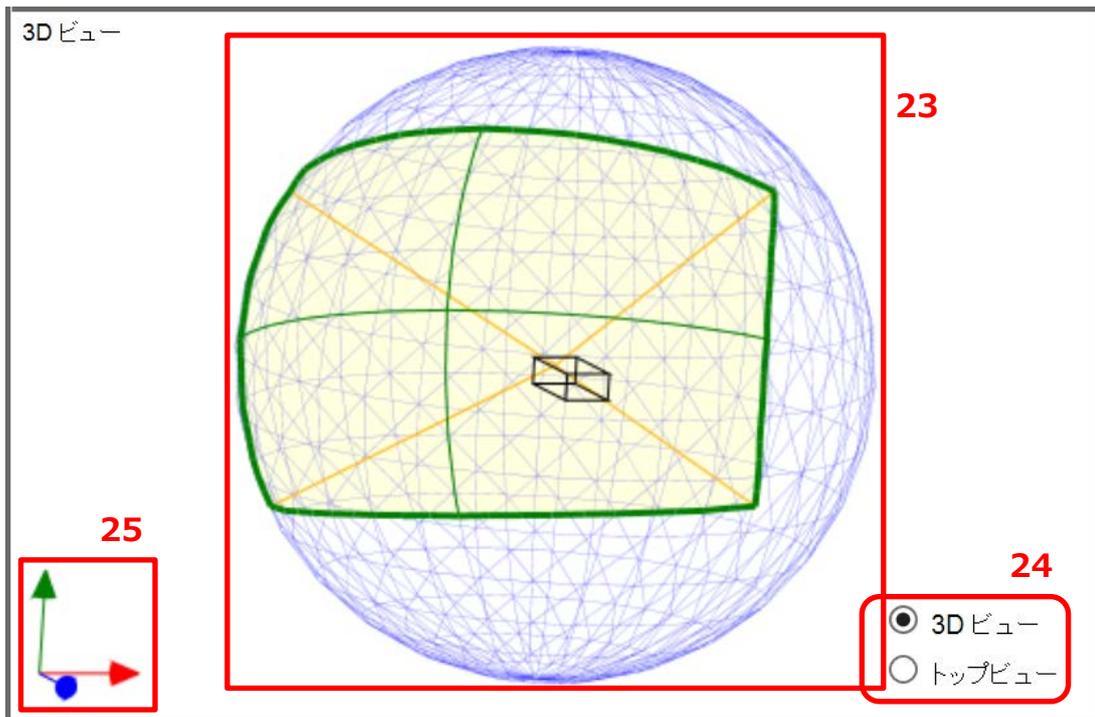
[中央位置 (m)]

X	Y	Z
0.000	0.000	0.000

格子点 3×3

[格子点の座標 (m)]

20	格子点	投写面に表示する格子点の数を 3×3、5×5、11×11 の中から選択できます。
21	レポート	設定した内容と格子点の座標と照度をレポートします。
22	選択	ボタンをクリックするとレポートの内容を全選択してコピーし易くします。



23	3Dビュー	プロジェクターとスクリーンを斜めまたは真上から見たイメージ図です。
24	3Dビュー視点切替	3Dビューを選択すると斜めから見たイメージを表示します。マウスでドラッグすることによって見る角度を変更できます。 トップビューを選択すると真上から見たイメージを表示します。
25	座標系	イメージ図中の方向を表示しています。赤：X、緑：Y、青：Z