

Video Projector

Manual de instrucciones

Antes de poner en funcionamiento la unidad, lea detenidamente este manual y el manual de referencia rápida incluido y consérvelos para referencias futuras.

VPL-HW55ES

Contenido

Ubicación de los controles

Lado frontal/derecho	4
Parte posterior/inferior	5
Mando a distancia	6

Conexiones y preparativos

Preparativo 1: Instalación del proyector	7
Instalación de la unidad	7
Preparativo 2: Ajuste de la posición de la imagen	8
Preparativo 3: Conexión del proyector	13
Conexión a una videograbadora	13
Conexión a un ordenador	15
Conexión a un transmisor de sincronización 3D	16

Proyección

Proyección de la imagen	17
Apagado de la alimentación	18
Selección de una relación de aspecto según la señal de vídeo	19
Visualización de imágenes de vídeo en 3D	22
Uso de la función 3D simulado	23
Uso de las gafas 3D	23
Selección del modo de visualización de la imagen	26

Uso de “ImageDirector3” para ajustar la calidad de la imagen	27
Ajuste de la calidad de imagen	28
Selección para ajustar directamente el elemento de menú deseado	28
Ajuste de la imagen usando procesado de color real	29

Uso de los menús

Funcionamiento mediante los menús	31
Menú Imagen	34
Menú Imagen avanzada	39
Menú Pantalla	40
Menú Configuración	42
Menú Función	44
Elementos bloqueados por Bloqueo ajustes	47
Menú Instalación	48
Menú Información	50
Acerca del n° de memoria predefinida	51

Otros

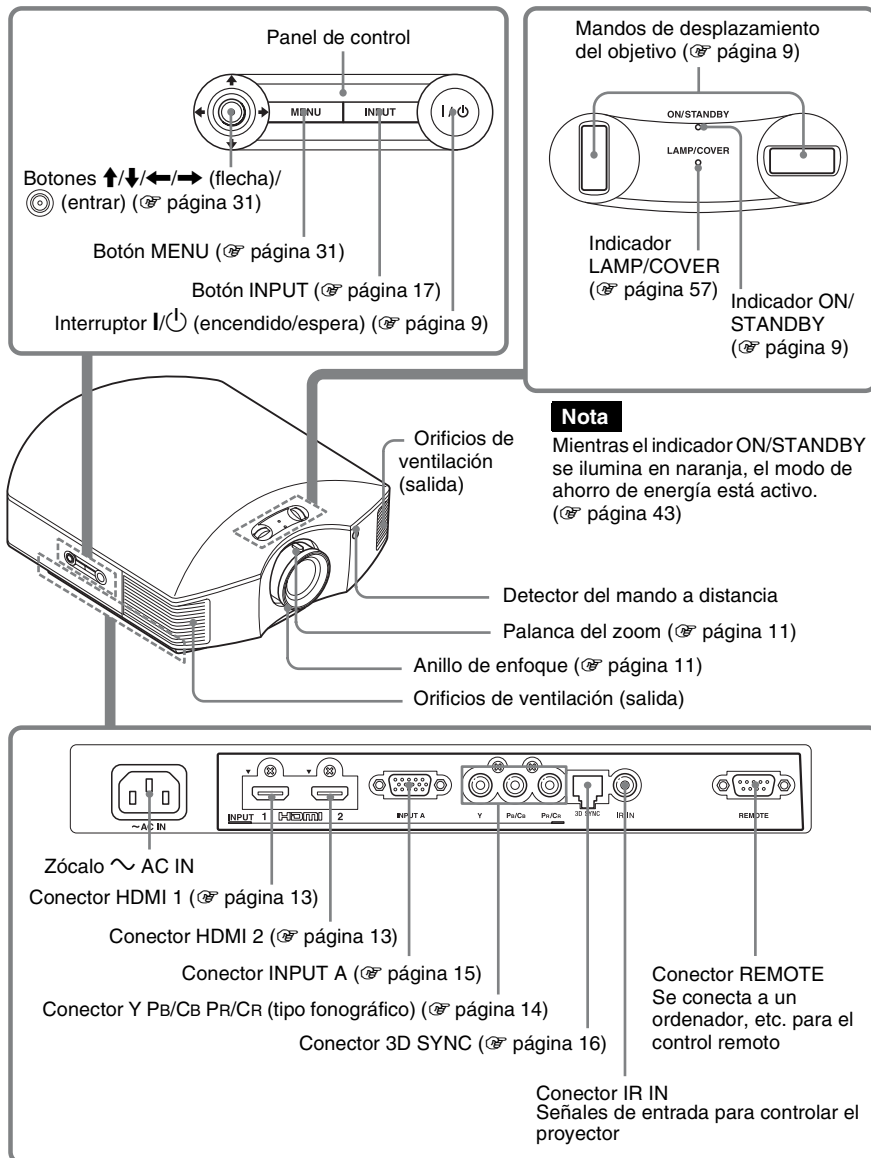
Acerca del Control por HDMI	52
Acerca de x.v.Color	53
Acerca de la función 3D simulado	53
Solución de problemas	54
Indicadores de aviso	57
Listas de mensajes	58

Sustitución de la lámpara y del filtro de aire, y limpieza de los orificios de ventilación (entrada)	60
Limpieza del filtro de aire	63
Colocación de la tapa del objetivo	63
Limpieza	64
Especificaciones	65
Señales predefinidas	67
Señales de entrada y elementos ajustables/de ajuste	69
Señales 3D compatibles	71
Señales 3D y opciones ajustables/de configuración	71
Modo de aspecto	73
Condiciones de almacenamiento de elementos ajustables/de configuración	74
Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo	76
Índice	80

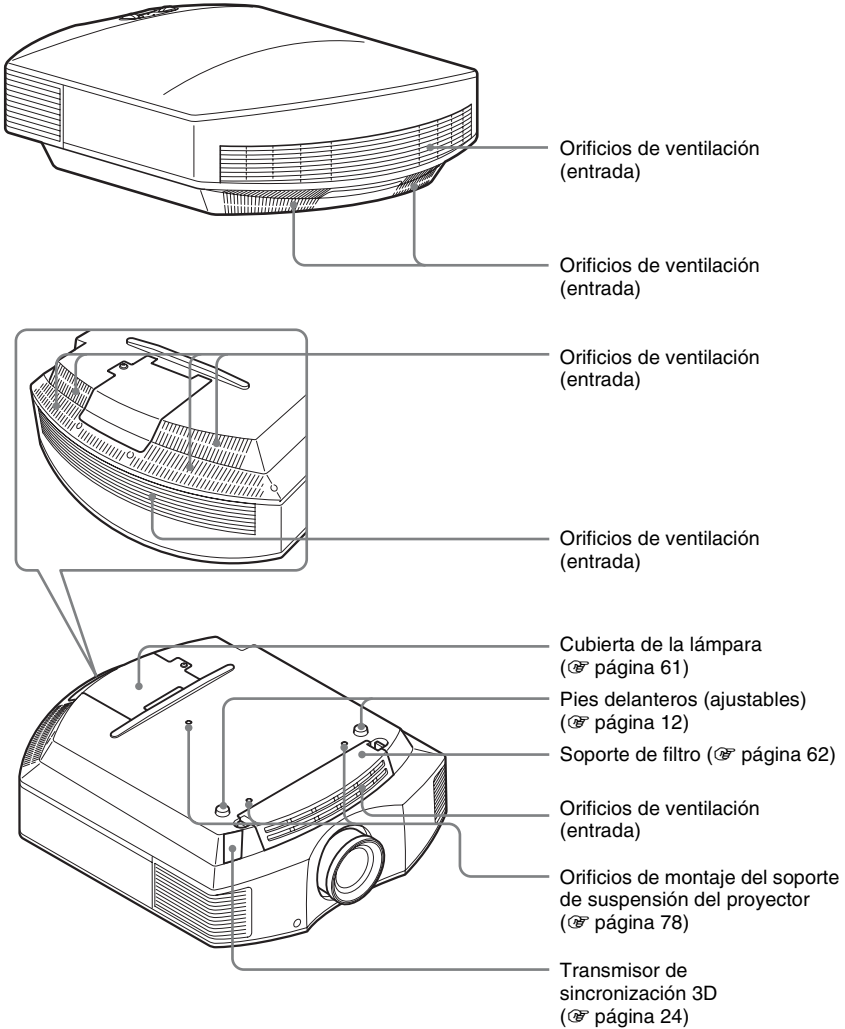
Ubicación de los controles

Lado frontal/derecho

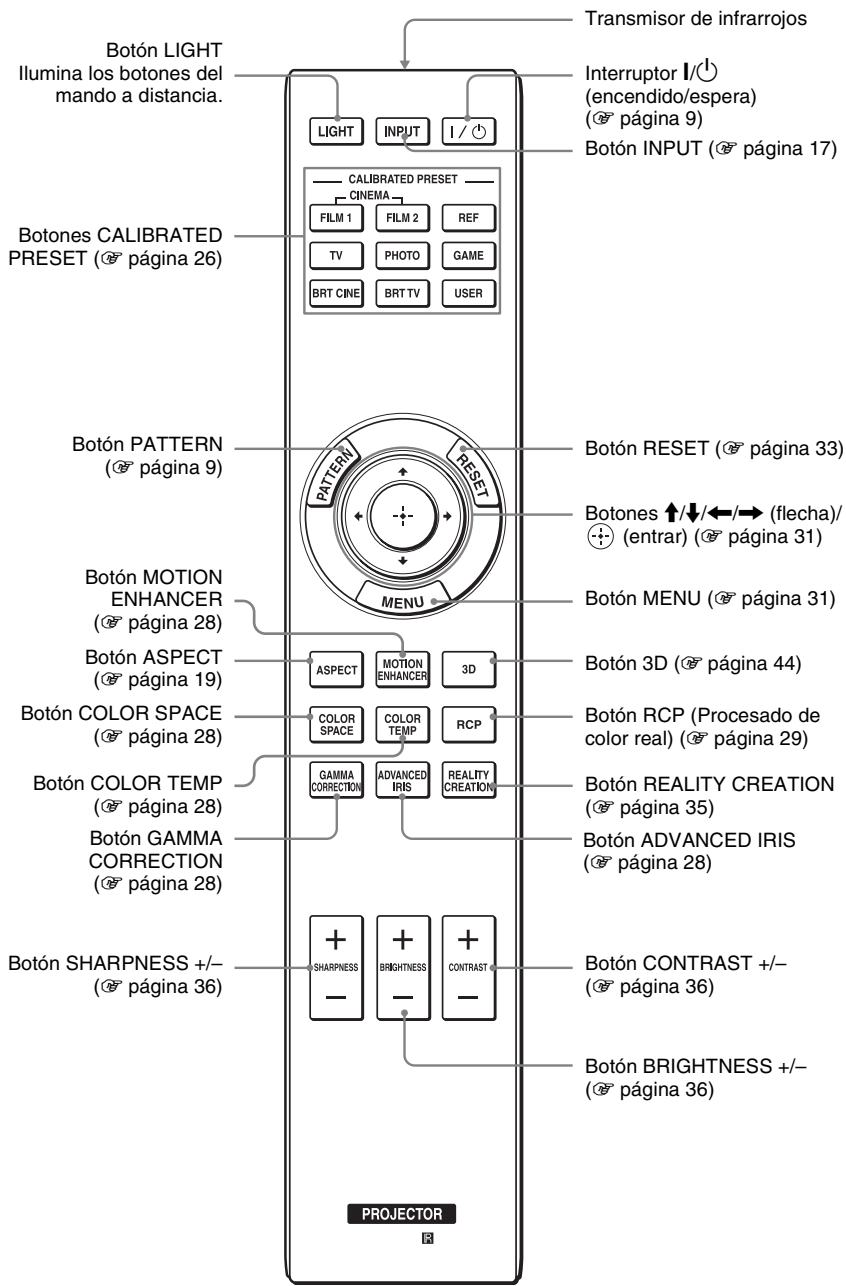
Para utilizar el proyector puede utilizar los botones del panel de control con los mismos nombres que los del mando a distancia.



Parte posterior/inferior



Mando a distancia



Conexiones y preparativos

En esta sección se describe cómo instalar el proyector y la pantalla, cómo conectar el equipo desde el cual desea proyectar la imagen, etc.

Preparativo 1: Instalación del proyector

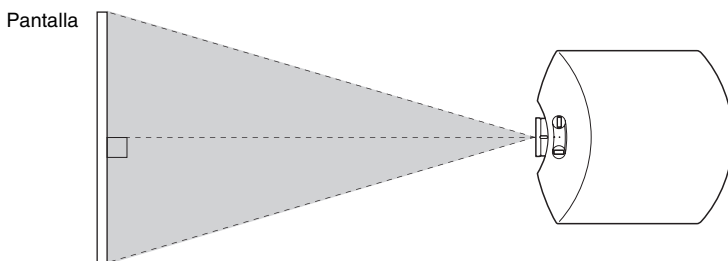
El proyector muestra imágenes procedentes de una videograbadora o de otro dispositivo. El desplazamiento del objetivo amplía las opciones disponibles para colocar el proyector y ver las imágenes fácilmente.

Instalación de la unidad

La distancia de instalación entre la unidad y la pantalla varía en función del tamaño de ésta, y de si se utilizan o no las funciones de desplazamiento del objetivo. Instale la unidad de modo que se ajuste al tamaño de la pantalla. Para más información sobre la distancia que debe dejar entre la unidad y la pantalla (distancia de proyección) y el tamaño del vídeo proyectado, consulte “Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo” (🔍 página 76).

1 Coloque la unidad de modo que el objetivo quede paralelo a la pantalla.

Vista superior



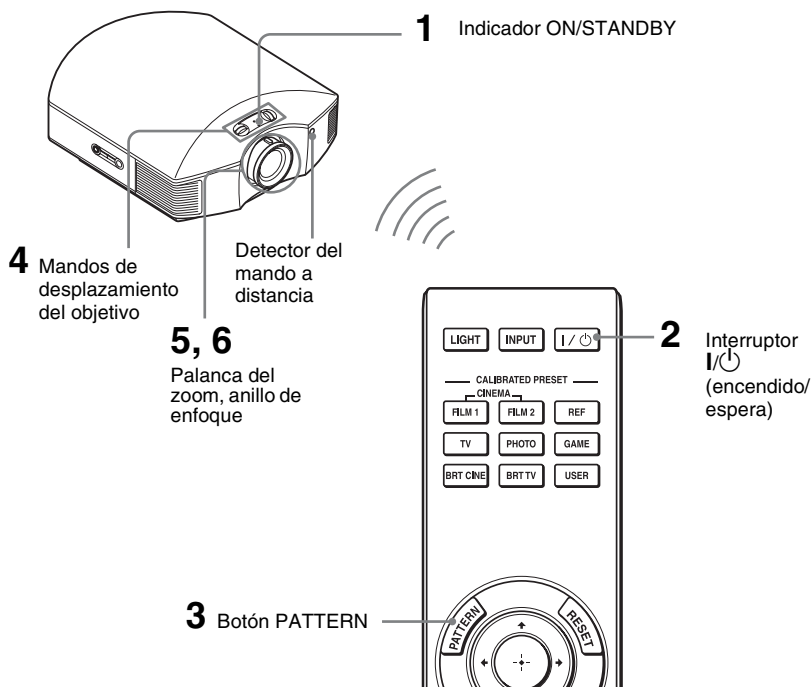
2 Projete una imagen en la pantalla y ajuste la imagen de modo que se ajuste a la pantalla. (🔍 página 8)

Nota

Cuando utilice una pantalla de superficie irregular, en raras ocasiones aparecerán patrones de bandas en la pantalla, dependiendo de la distancia entre la pantalla y el proyector y de la ampliación del zoom. Esto no significa una avería del proyector.

Preparativo 2: Ajuste de la posición de la imagen

Proyecte una imagen en la pantalla y, a continuación, ajuste la posición de la imagen.



Sugerencia

Los botones I/⏻ (encendido/espera), INPUT, MENU y ↑/↓/←/→/⊙ (joystick) situados en el panel lateral del proyector funcionan igual que los botones del mando a distancia.

Nota

Según la ubicación en la que se haya instalado el proyector, es posible que no pueda controlarlo con el mando a distancia. En ese caso, apunte el mando a distancia a la pantalla, en lugar de al proyector.

1 Después de conectar el cable de CA al proyector, enchufe el cable de CA en una toma mural.

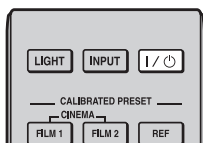
El indicador ON/STANDBY se iluminará en rojo y el proyector entrará en el modo de espera.

ON/STANDBY



Se ilumina en rojo.

2 Pulse el interruptor I/⏻ (encendido/espera) para encender el proyector.



El indicador ON/STANDBY parpadea en verde y, a continuación, se ilumina en verde.

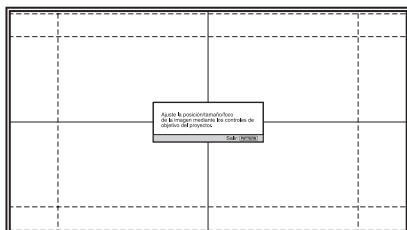
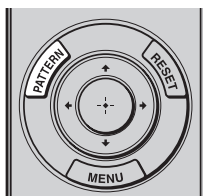
ON/STANDBY



Parpadea en verde unos momentos (décimas de segundo) y, a continuación, se ilumina en verde.

3 Visualice una señal de prueba para realizar los ajustes.

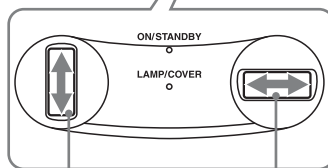
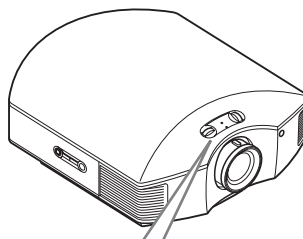
Pulse el botón PATTERN en el mando a distancia para visualizar la señal de prueba.



Sugerencia

Pulse el botón PATTERN para borrar la visualización de la señal de prueba.

4 Mueva los dos mandos de desplazamiento del objetivo para ajustar la posición de la imagen.



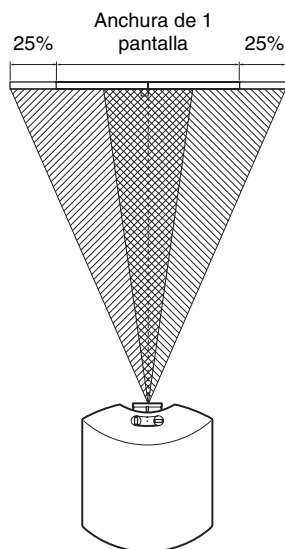
Para ajustar la posición vertical

Para ajustar la posición horizontal

Para ajustar la posición horizontal

Gire el mando de desplazamiento del objetivo hacia la derecha o hacia la izquierda.

La imagen proyectada en la pantalla se mueve a la derecha o a la izquierda, como máximo, un 25% de la anchura de la pantalla desde el centro del objetivo.



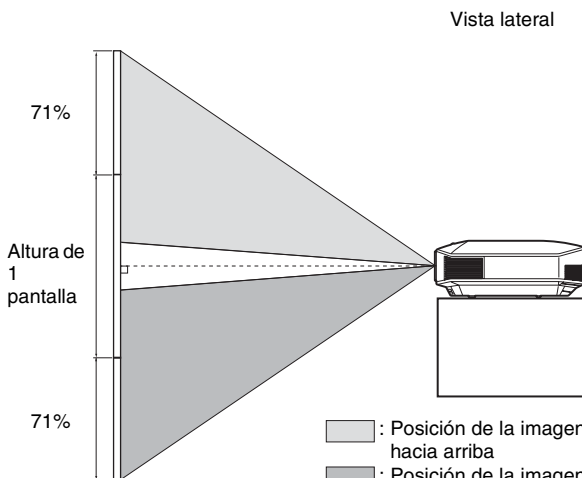
Vista superior

-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo a la izquierda
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo a la derecha

Para ajustar la posición vertical

Gire el mando de desplazamiento del objetivo hacia arriba o hacia abajo.

La imagen proyectada en la pantalla se mueve arriba o abajo, como máximo, un 71% de la altura de la pantalla desde el centro del objetivo.

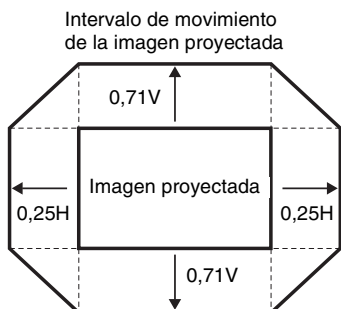


Vista lateral

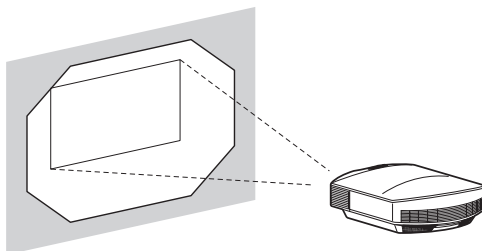
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo hacia arriba
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo hacia abajo

Notas

- El intervalo de movimiento de la imagen proyectada en la pantalla solamente puede ajustarse dentro del área octogonal que se ilustra a continuación. Para ver información detallada, consulte “Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo” (☞ página 76).

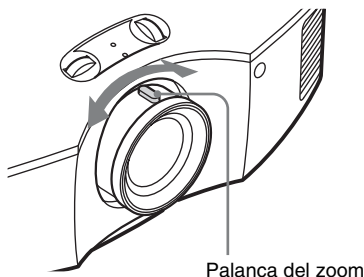


H: anchura de la imagen proyectada
V: altura de la imagen proyectada

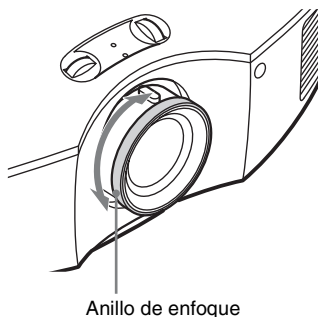


- Cuando se utilizan las funciones de desplazamiento horizontal y vertical del objetivo al mismo tiempo, la distancia que se mueve la imagen proyectada en la pantalla depende del grado de ajuste del desplazamiento del objetivo.

5 Ajuste el tamaño de la imagen con ayuda de la palanca del zoom.

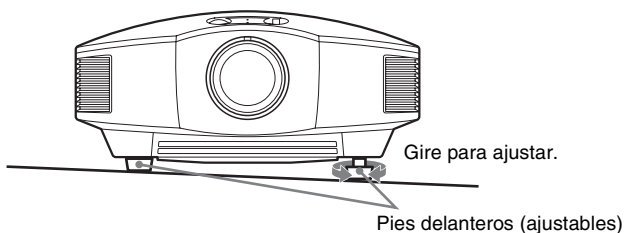


6 Ajuste el enfoque con ayuda del anillo de enfoque.



Para ajustar la inclinación de la superficie de instalación

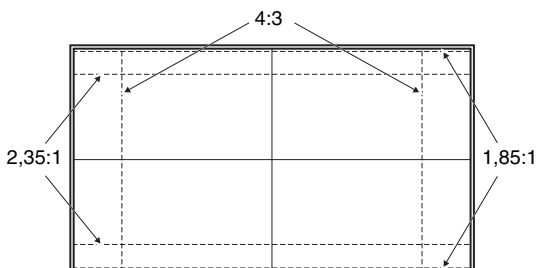
Si instala el proyector en una superficie irregular, utilice los pies delanteros (ajustables) para mantener el proyector nivelado.



Notas

- Si la inclinación del proyector es demasiado alta o demasiado baja, esto provocará distorsiones trapezoidales en la imagen proyectada.
- Tenga cuidado de no atraparse los dedos cuando gire los pies delanteros (ajustables).

Ventana de ajuste del enfoque de la lente (patrón de prueba)



Preparativo 3: Conexión del proyector

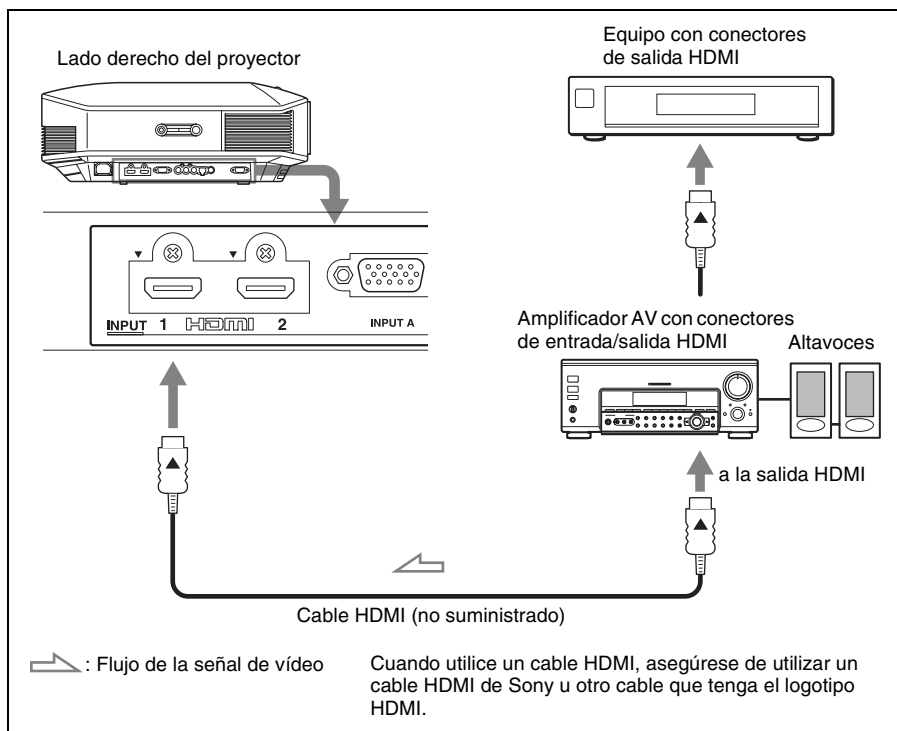
Cuando haga las conexiones, asegúrese de hacer lo siguiente:

- Apague todos los equipos antes de realizar cualquier conexión.
- Utilice los cables apropiados para cada conexión.
- Introduzca los enchufes de los cables correctamente; una mala conexión de las clavijas puede provocar una avería o una mala calidad de imagen. Cuando desconecte un cable, asegúrese de tirar del enchufe, no del cable.
- Consulte las instrucciones de funcionamiento del equipo conectado.

Conexión a una videograbadora

Conexión al equipo con conectores de salida de vídeo HDMI

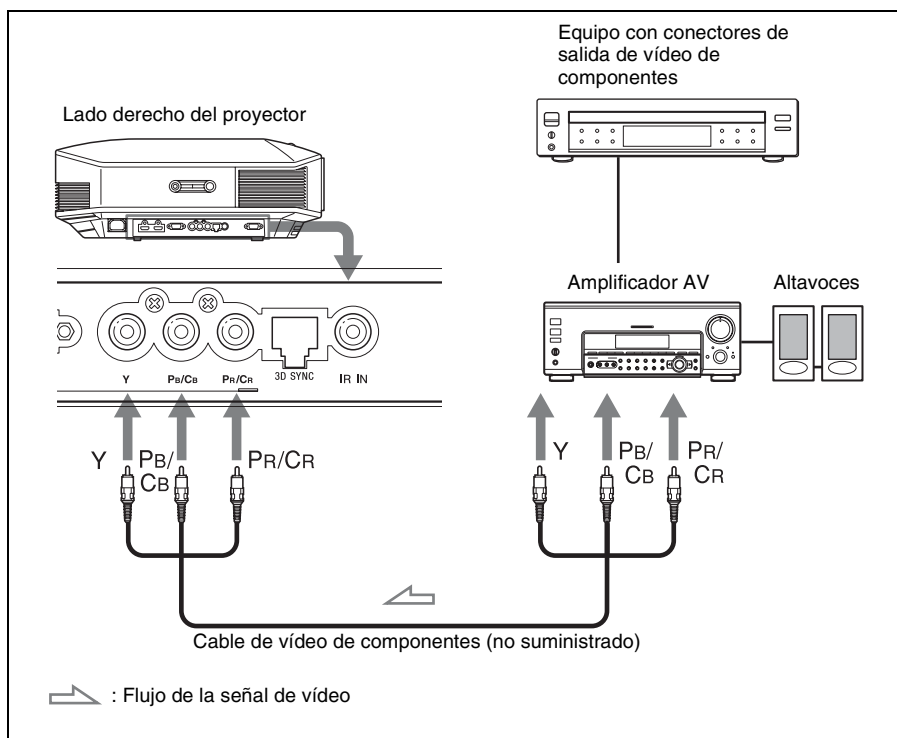
Para disfrutar de una mejor calidad de imagen, puede conectar un reproductor/grabador de DVD, Blu-ray Disc o PlayStation® equipado con salida HDMI a la entrada HDMI de proyector. Además, si tiene un equipo compatible con control por HDMI, puede usar el proyector en sincronización con el equipo compatible con control por HDMI. Para obtener más información, consulte el menú Función  (🔍 página 44) y “Acerca del Control por HDMI” (🔍 página 52).



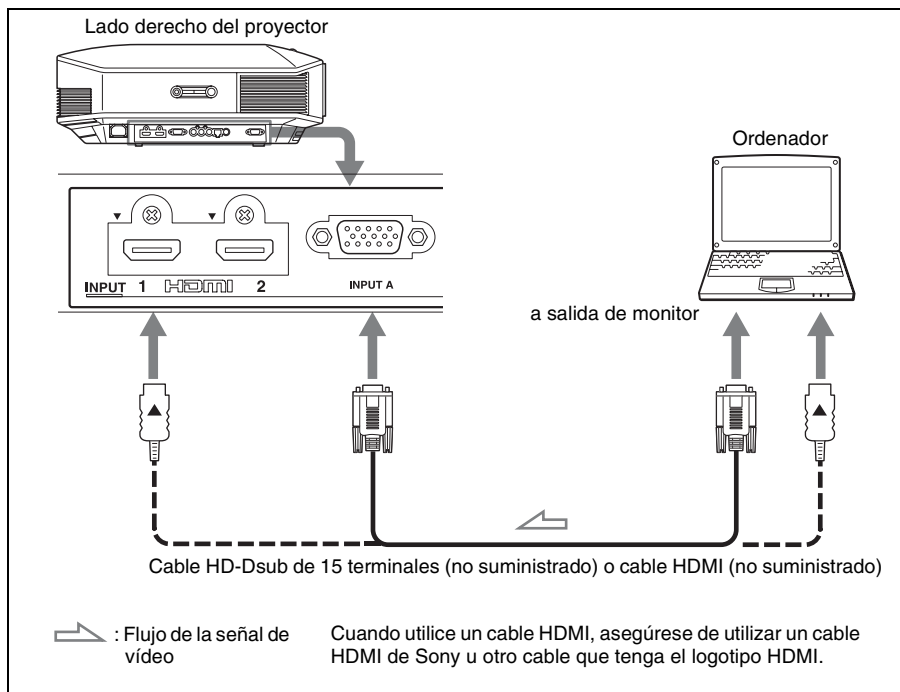
Notas

- Utilice un cable HDMI de alta velocidad. Con los cables HDMI de velocidad estándar, las imágenes 1080p, DeepColor y las de vídeo en 3D pueden no visualizarse correctamente.
- Cuando conecte un cable HDMI al proyector, asegúrese de que la marca ▼ de la parte superior de la entrada HDMI del proyector y la marca ▲ del conector del cable se encuentren en la misma posición.
- Si la imagen del equipo conectado al proyector con un cable HDMI no es clara, compruebe la configuración del equipo conectado.

Conexión al equipo con conectores de salida de vídeo de componentes



Conexión a un ordenador

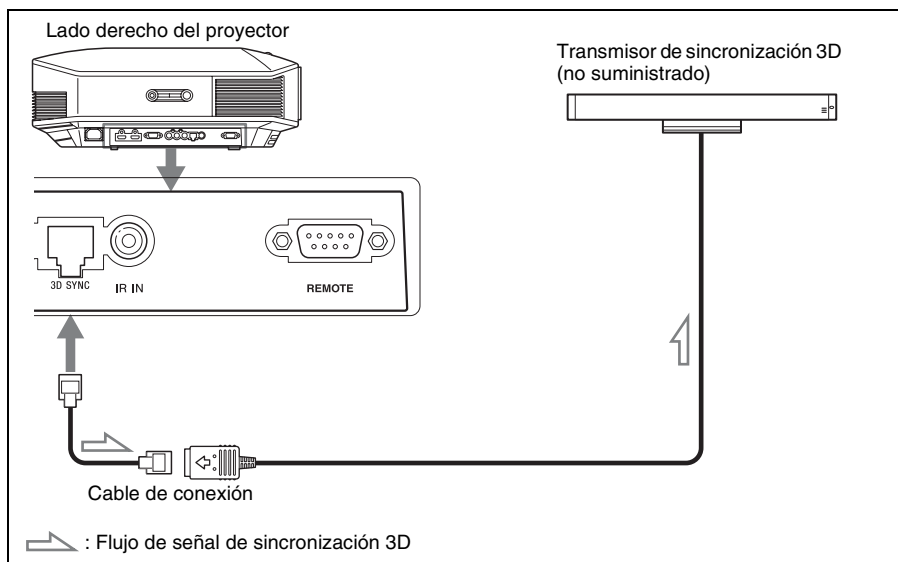


Notas

- Utilice un cable HDMI de alta velocidad. Con los cables HDMI de velocidad estándar, las imágenes 1080p, DeepColor y las de vídeo en 3D pueden no visualizarse correctamente.
- Cuando conecte un cable HDMI al proyector, asegúrese de que la marca ▼ de la parte superior de la entrada HDMI del proyector y la marca ▲ del conector del cable se encuentren en la misma posición.
- Si configura un ordenador, como por ejemplo un portátil, para que envíe la señal tanto a la pantalla del mismo como a este equipo, es posible que la imagen del equipo no se vea correctamente. Ajuste el ordenador para que envíe la señal solamente al monitor externo.
Para obtener información detallada, consulte el manual de instrucciones suministrado con el ordenador. Para la configuración del ordenador, consulte con el fabricante del ordenador.
- Si la imagen del equipo conectado al proyector con un cable HDMI no es clara, compruebe la configuración del equipo conectado.

Conexión a un transmisor de sincronización 3D

La unidad incorpora un transmisor de sincronización 3D. En función del entorno de instalación de la unidad, es posible que las gafas 3D no reciban correctamente las señales 3D del transmisor de sincronización 3D integrado en la unidad. En ese caso, deberá conectar un transmisor de sincronización 3D opcional y colocarlo cerca de la posición de visionado.



Sugerencia

Coloque el transmisor de sincronización 3D opcional apuntando directamente a las gafas 3D. Asimismo, para estabilizar el funcionamiento de las gafas 3D, se recomienda colocar el transmisor de sincronización 3D cerca de la posición de visionado.

Notas

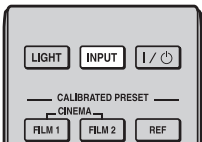
- El conector 3D SYNC está dedicado al transmisor de sincronización 3D opcional. No se deben conectar ordenadores ni otros equipos de red a esta entrada para evitar averías.
- Puede utilizar un transmisor de sincronización 3D no integrado en esta unidad, a través de un cable LAN opcional (tipo recto).
Si el entorno de uso sufre interferencias de una determinada frecuencia específica, es posible que se pierda la sincronización entre las señales de imagen 3D y las gafas 3D. En ese caso, use un cable LAN de la categoría 7.
Cuando visualice imágenes 3D en un entorno con mayores interferencias, utilice el transmisor interno.
- Asegúrese de utilizar un cable de menos de 15 m, y no utilice un cable alargador. Asimismo, mantenga el cable LAN alejado de otros cables de alimentación de CA en la medida de lo posible.
- Sólo se debe conectar un transmisor de sincronización 3D a la unidad. Si conecta varios transmisores de sincronización 3D podría averiar la unidad.
- Si la unidad está conectada al transmisor de sincronización 3D, el transmisor de sincronización 3D integrado en la unidad se desactivará. No es posible usar ambas funciones al mismo tiempo.

Proyección

En esta sección se describe cómo utilizar la unidad para ver la imagen procedente del equipo conectado. También describe cómo ajustar la calidad de imagen que se desee.

Proyección de la imagen

- 1 Encienda el proyector y el equipo conectado a la unidad.
- 2 Pulse INPUT para visualizar la paleta de entrada en la pantalla.



- 3 Seleccione el equipo desde el que desea visualizar las imágenes.

Pulse INPUT repetidamente o pulse  (entrar) para seleccionar el equipo desde el que desea realizar la proyección.



Ejemplo: para ver la imagen del equipo de vídeo conectado al conector HDMI 1 de esta unidad.

Para ver la imagen de	Pulse INPUT para mostrar
Equipo RGB conectado al conector INPUT A en el proyector	Entrada A
Equipo de componentes conectado al conector Y Pb/Cb Pr/CR en el proyector	Componente
Equipo conectado al conector HDMI 1	HDMI 1
Equipo conectado al conector HDMI 2	HDMI 2

Sugerencias

- Cuando se ajusta “Búsq. ent. auto.” en “Sí” en el menú Función , sólo se muestran los terminales de entrada con señales efectivas en la paleta de entrada.
- Si “Estado” está ajustado en “No” en el menú Configuración , la paleta de entrada no se muestra. Pulse el botón INPUT para cambiar de un terminal de entrada a otro de forma secuencial.
- Cuando se ajusta “Control por HDMI” en “Sí” en el menú Función , se muestra automáticamente el terminal de entrada con señales activas, en sincronización con el funcionamiento del equipo conectado a la entrada HDMI 1 o HDMI 2 de la unidad. (Solamente cuando el equipo conectado es compatible con el Control por HDMI.)

Apagado de la alimentación

1 Pulse el interruptor I/⏻ (encendido/espera).

En la pantalla aparece el mensaje “DESACTIVAR?”.

2 Pulse de nuevo el interruptor I/⏻ (encendido/espera) antes de que desaparezca el mensaje.

El indicador ON/STANDBY parpadeará en verde y el ventilador seguirá funcionando para reducir el calentamiento interno. En primer lugar, el indicador ON/STANDBY parpadea rápidamente, y en este momento no podrá encender la lámpara con el interruptor I/⏻ (encendido/espera).

El ventilador se detiene y el indicador ON/STANDBY deja de parpadear en verde y se ilumina en rojo fijo.

Una vez apagado el equipo por completo, puede desconectar el cable de alimentación.

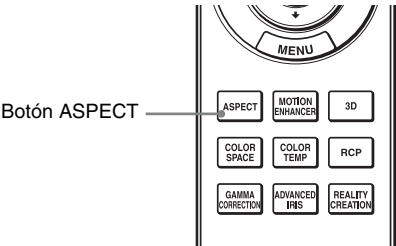
Nota

No desconecte nunca el cable de alimentación mientras el indicador esté parpadeando.

Puede apagar el proyector manteniendo pulsado el interruptor I/⏻ (encendido/espera) aproximadamente 1 segundo, en lugar de realizar los pasos anteriormente descritos.

Selección de una relación de aspecto según la señal de vídeo

Puede seleccionar la relación de aspecto que mejor se ajuste a la señal de vídeo recibida.



Pulse ASPECT.

Cada vez que pulse el botón, puede seleccionar el ajuste “Aspecto”. También es posible seleccionarlo mediante el menú. (📖 página 40)

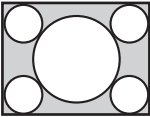
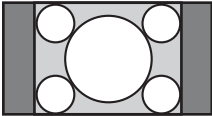
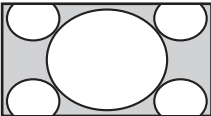
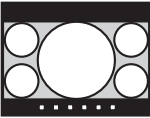
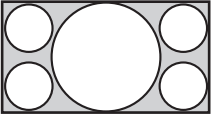
Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 1,33:1 (4:3)  1,33:1 (4:3) con paneles laterales	Zoom amplio (cuando la entrada es una señal SD) 
 Imagen buzón 1,33:1 (4:3)	Zoom (cuando la entrada es una señal SD) 

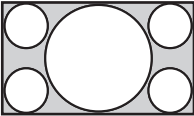
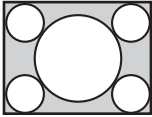
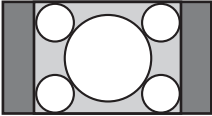
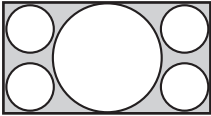
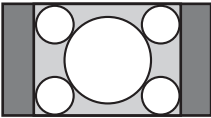
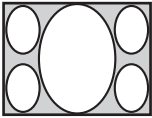
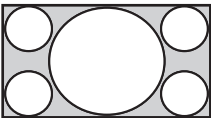
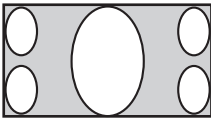
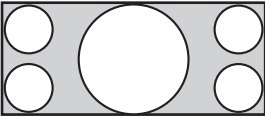
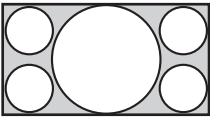
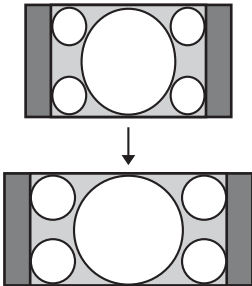
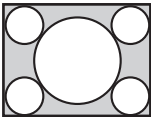
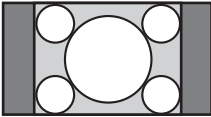
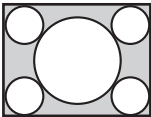
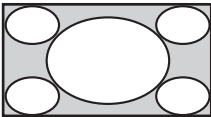
Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 1,78:1 (16:9)  1,33:1 (4:3)  1,33:1 (4:3) con paneles laterales	Normal  
 Comprimida	Extender 
 2,35:1	Extender V    Si utiliza un objetivo anamórfico

Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 16:9	Estrechar  Si utiliza un objetivo anamórfico
	Normal (Cuando se introduce una señal de ordenador) 
	Completo (Cuando se introduce una señal de ordenador) 

Notas

- Los modos de aspecto seleccionables dependen de la señal de entrada.
- Puede ajustar la posición vertical de la imagen con “Centro V” y “Tamaño vertical” en el menú Pantalla , sólo cuando “Aspecto” está ajustado en “Zoom”. ( página 41)

Notas sobre el cambio del ajuste “Aspecto”

- Seleccione el modo de aspecto teniendo en cuenta que al cambiar la relación de aspecto de la imagen original proporcionará una apariencia diferente a la de la imagen original.
- Tenga en cuenta que, si se utiliza la unidad de forma comercial o para la exhibición pública, la modificación de la imagen original mediante el cambio del modo de aspecto puede constituir una infracción de los derechos de los autores o de los productores, que gozan de protección legal.

Visualización de imágenes de vídeo en 3D

Podrá disfrutar de potentes imágenes de vídeo en 3D, por ejemplo en juegos en 3D o en películas de Blu-ray Discs 3D, si usa las gafas 3D suministradas.

1 Active el equipo HDMI para la compatibilidad 3D conectado a la unidad y reproduzca el contenido en 3D.

Para obtener información sobre cómo reproducir contenido 3D, consulte las instrucciones del equipo conectado.

2 Encienda la unidad y proyecte la imagen de vídeo en 3D a la pantalla.

Para obtener información sobre cómo proyectar las imágenes, consulte “Proyección de la imagen” (🔍 página 17).

3 Encienda las gafas 3D y, a continuación, póngaselas de modo que se sienta cómodo con ellas.

Para obtener información sobre cómo utilizar las gafas 3D, consulte “Uso de las gafas 3D” (🔍 página 23).

Sugerencias

- El ajuste predeterminado de fábrica de “Sel. pantalla 2D-3D” es “Automático.”, para permitir la proyección automática de imágenes de vídeo en 3D cuando el proyector detecta señales 3D.
- Para convertir imágenes de vídeo en 3D a imágenes en 2D, ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “2D” (🔍 página 44).

Notas

- En función del tipo de señal, tal vez no sea posible mostrar imágenes de vídeo en 3D. Ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “3D” y “Formato 3D” en “Lado a lado” o “Encima-debajo” para adaptarlo al formato del contenido en 3D que desea ver (🔍 página 44).
- Utilice las gafas 3D dentro del alcance de comunicación (🔍 página 24).
- Puede ver imágenes de vídeo en 3D únicamente en señales de entradas HDMI. Si se conecta un equipo 3D, por ejemplo un juego en 3D o un reproductor de Blu-ray 3D a la unidad, se debe utilizar un cable HDMI.
- Se ha demostrado que cada persona puede ver imágenes de vídeo en 3D de forma distinta.
- Cuando la temperatura del entorno de uso es baja, es posible que el efecto de 3D disminuya.

Ajuste de las funciones 3D con el menú

Pulse el botón 3D del mando a distancia para ajustar la configuración 3D en “Ajustes 3D” dentro del menú Función . Para ver información detallada, consulte “Ajustes 3D” (🔍 página 44).

Uso de la función 3D simulado

Puede convertir imágenes de vídeo 2D normales en imágenes de vídeo en 3D.

Sugerencia

Para obtener más información sobre cómo utilizar el menú en pantalla, consulte “Funcionamiento mediante los menús” (📖 página 31).

- 1 Muestre el menú Función  y seleccione “Ajustes 3D”.**
- 2 Ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “3D” y, a continuación, pulse ➡ para visualizar “Formato 3D”.**
- 3 Ajuste “Formato 3D” en “3D simulado” (📖 página 44).**

Sugerencia

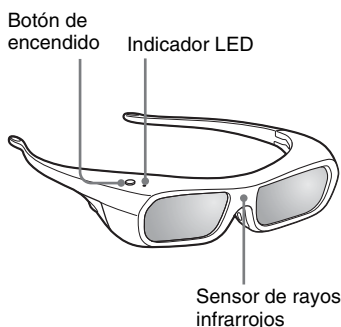
Utilice las gafas 3D suministradas.

Notas

- “Sel. pantalla 2D-3D” no puede ajustarse en “3D” para algunas fuentes de vídeo. Para obtener información sobre las señales 3D disponibles, consulte “Señales 3D compatibles” (📖 página 71).
- En función de la fuente de vídeo, es posible que el efecto de 3D simulado disminuya.
- Se ha demostrado que cada persona puede ver las imágenes de vídeo en 3D convertidas por la función 3D simulado de forma distinta.

Uso de las gafas 3D

Las gafas 3D reciben señales enviadas por el transmisor de sincronización 3D integrado en la parte frontal de la unidad y las reflejan desde la pantalla. Cuando se ven imágenes de vídeo en 3D con gafas 3D, se debe mirar de frente a la pantalla.



1 Pulse el botón de encendido de las gafas 3D.

El indicador LED se ilumina de color verde.

2 Póngase las gafas 3D.

3 Gire la cara hacia la pantalla.

Precauciones de utilización

Las gafas 3D reciben señales de infrarrojos enviadas por el transmisor de sincronización 3D integrado en la parte frontal de la unidad y las reflejan desde la pantalla.

Es posible que el funcionamiento no sea el correcto si:

- Las gafas 3D no están orientadas hacia la pantalla
- Hay objetos que se interponen entre las gafas 3D y la pantalla

- La posición de visionado está demasiado lejos de la pantalla o la distancia entre la unidad y la pantalla es demasiado grande
- Hay otros dispositivos con comunicación de infrarrojos cerca de la unidad

Alcance de comunicación de las gafas 3D

Las siguientes figuras A y B indican el alcance de comunicación de las gafas 3D. Si intenta ver imágenes de vídeo en 3D desde una distancia superior a la indicada en el alcance de comunicación o si instala el proyector más allá de los límites del alcance de comunicación, las gafas 3D no podrán procesar las imágenes correctamente. Además, los ángulos válidos y la distancia varían en función del tipo de pantalla, de la habitación y del entorno de la instalación del proyector.

Figura A: alcance de comunicación de las gafas 3D (distancia desde la pantalla)

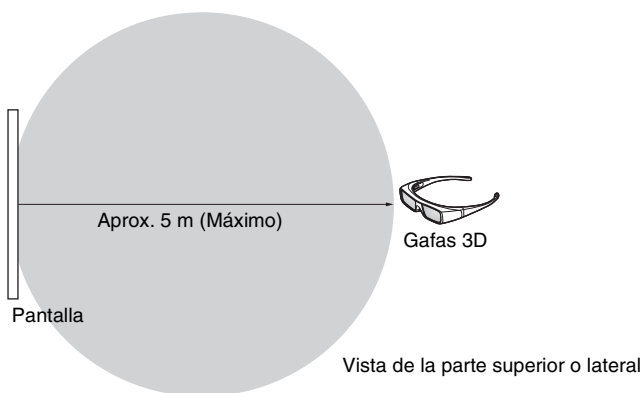
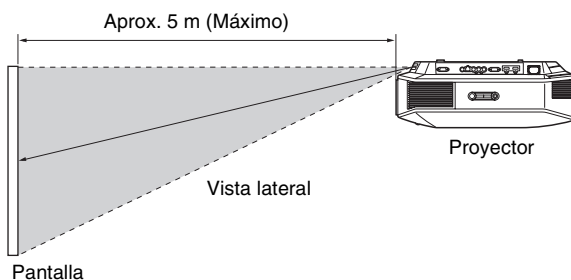


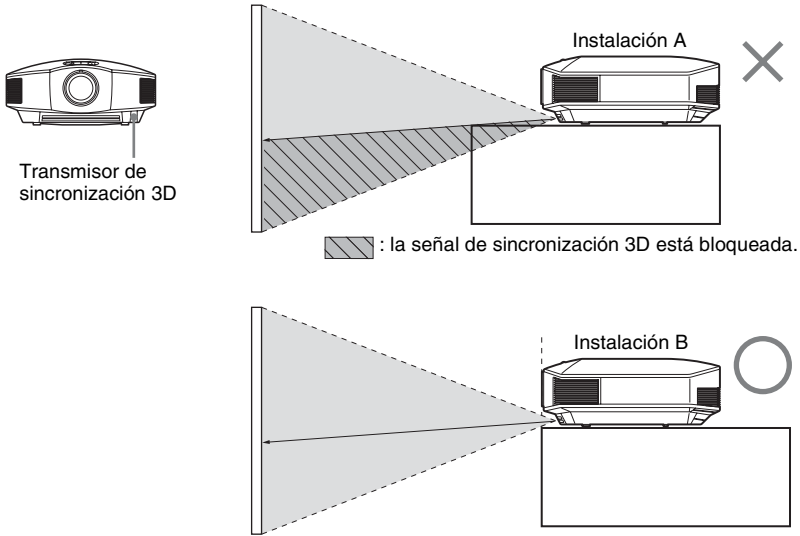
Figura B: distancia de comunicación de la señal de sincronización 3D entre el proyector y la pantalla



Nota

Una señal de sincronización 3D se proyecta en la pantalla desde el transmisor de sincronización 3D de la parte frontal de esta unidad. (Figura C)

Las condiciones de instalación pueden impedir que las señales de sincronización 3D lleguen a la pantalla, por ejemplo, un obstáculo situado delante de la unidad.

Figura C

Si se proyecta de arriba abajo desde una unidad oculta, si la unidad no está instalada en el techo, es posible que la señal del transmisor de sincronización 3D no se proyecte correctamente a la pantalla y que las gafas 3D no funcionen con normalidad.

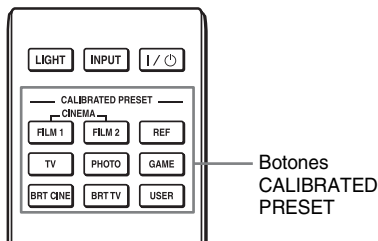
(Instalación A)

Instale la unidad de manera que el objetivo quede en el borde (o fuera) de la ubicación en que está empotrado el proyector (Instalación B). Otra alternativa es utilizar el transmisor de sincronización 3D opcional. (☞ página 16)

Selección del modo de visualización de la imagen

Puede seleccionar el modo de visualización de la imagen que mejor se adapte al tipo de origen de vídeo o a las condiciones de la habitación.
Puede guardar y usar distintos modos predefinidos para 2D/3D respectivamente.

Pulse uno de los botones CALIBRATED PRESET.



Elementos de configuración	Descripción
CINEMA FILM 1	Calidad de imagen adecuada para reproducir imágenes con gran dinamismo y claridad; calidad habitual del positivo de película.
CINEMA FILM 2	Calidad de imagen adecuada para reproducir los colores densos y de gran tonalidad; calidad habitual en salas de cine.
REF	Una configuración de calidad de imagen adecuada para reproducir de forma fiel la calidad original de la imagen, o para disfrutar de buena calidad de imagen sin tener que realizar ningún ajuste.
TV	Calidad de imagen adecuada para ver programas de televisión, deportes, conciertos, etc.
PHOTO	Calidad de imagen adecuada para proyectar imágenes fijas tomadas con una cámara digital.
GAME	Calidad de imagen adecuada para juegos; colores de alta modulación y respuesta rápida.
BRT CINE	Calidad de imagen adecuada para ver películas en entornos luminosos, como el salón.
BRT TV	Calidad de imagen adecuada para ver programas de televisión, conciertos, deportes y otras imágenes de vídeo en un entorno luminoso, como el salón.
USER	Puede ajustar la calidad de la imagen a su gusto y guardar el ajuste. El ajuste predeterminado de fábrica es el mismo que “REF”.

Uso de “ImageDirector3” para ajustar la calidad de la imagen

Puede hacer la corrección gamma que desee usando “ImageDirector3” desde un ordenador conectado a la unidad. Conecte el conector REMOTE de la unidad a un ordenador e inicie “ImageDirector3” en el ordenador.

Para ver información detallada sobre cómo usar “ImageDirector3”, consulte la Ayuda en “ImageDirector3”.

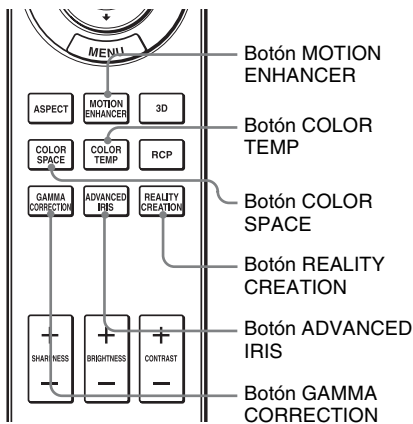
Notas

- Debe instalar previamente “ImageDirector3” en un ordenador. “ImageDirector3” puede descargarse en el sitio web de Sony.
<http://esupport.sony.com/US/p/select-system.pl>
<http://www.pro.sony.eu/pro/article/projectors-home-cinema-article>
- Cuando conecte el conector REMOTE a un ordenador, haga la conexión mientras la alimentación del ordenador y la de la unidad estén apagadas.
- No es posible ajustar la calidad de la imagen si la opción “Corr. Gamma” del menú Imagen  está ajustada en “No”.
- Si ajusta “Corr. Gamma” en el menú Imagen  en 1.8, 2.0, 2.1, 2.2, 2.4 o 2.6, “ImageDirector3” visualizará Gamma 1, Gamma 2, Gamma 3, Gamma 4, Gamma 5 o Gamma 6, respectivamente.
- Si utiliza “ImageDirector3” durante la visualización de imágenes de vídeo en 3D o mientras se reciben señales 3D, la imagen puede aparecer distorsionada.

Ajuste de la calidad de imagen

Para ajustar fácilmente la calidad de imagen que desee, seleccione los elementos de ajuste con el mando a distancia. Los datos ajustados pueden almacenarse en cada modo de preselección calibrado.

Selección para ajustar directamente el elemento de menú deseado



Los elementos de menú siguientes pueden ajustarse usando los botones del mando a distancia.

“Mejora mov.”

“Temp. de color”

“Esp. de color”

“Diafragma avan.”

“Creación realidad”

“Corr. Gamma”

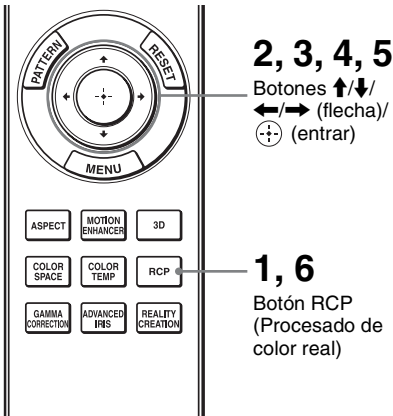
Pulse repetidamente los siguientes botones del elemento de menú que desee para ajustar la calidad de la imagen a su gusto. Para obtener información detallada sobre cada elemento de menú, consulte el menú Imagen . (📖 página 34)

Ajuste de la imagen usando procesamiento de color real

La función de Procesado de color real (Real Color Processing, RCP) permite ajustar el color, el tono y el brillo para cada destino de las imágenes proyectadas, especificado de forma independiente. De esta manera podrá obtener imágenes que se ajusten a sus gustos.

Sugerencia

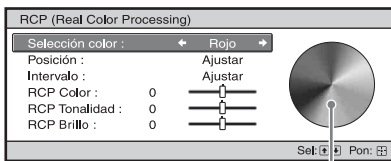
Congele la imagen del origen de vídeo mientras ajusta la imagen mediante el Procesado de color real.



1 Pulse RCP en el mando a distancia.

2 Pulse ↑/↓ para seleccionar “Usuario 1”, “Usuario 2” o “Usuario 3” y, a continuación, pulse →.

Aparecerá la ventana RCP (Real Color Processing).



Paleta de referencia

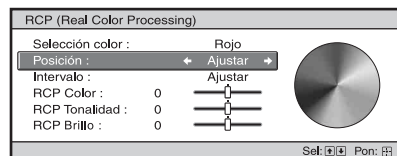
3 Seleccione el color de destino que desee ajustar.

Repita los pasos **1** y **2** que se describen a continuación para especificar el color de destino.

1 Pulse ↑/↓ para seleccionar “Selección color” y, a continuación, pulse ←/→ para seleccionar el color que desee ajustar entre “Rojo”, “Amarillo”, “Verde”, “Cian”, “Azul” y “Magenta”.

Sólo las partes correspondientes al color especificado resultarán coloreadas, y las demás partes se mostrarán en blanco y negro. La paleta de referencia de la ventana RCP muestra también los colores ajustables. Seleccione la configuración que desee para ajustar el color de la imagen proyectada usando como guía la paleta de referencia.

2 Pulse ↑/↓ para seleccionar “Posición” o “Intervalo”, y especificar con mayor precisión la posición y el intervalo de color que se desea ajustar mediante ←/→.



4 Ajuste el color de las partes especificadas.

Pulse / para seleccionar “RCP Color”, “RCP Tonalidad” o “RCP Brillo” y, seguidamente, ajuste el color o la tonalidad de las partes seleccionadas en el paso 3 a su gusto con / mientras visualiza la imagen. Durante el ajuste, la imagen vuelve al color normal.

5 Una vez completado el ajuste, pulse .

La pantalla RCP desaparece y, a continuación, reaparecen las instrucciones en pantalla para el paso 2.

Sugerencia

Existen algunas limitaciones para la selección de la posición y el intervalo.

6 Pulse RCP.

Uso de los menús

Esta sección describe cómo realizar varios ajustes y configuraciones mediante los menús.

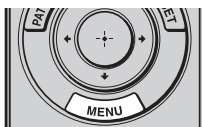
Nota

Las pantallas de menús utilizadas para explicar las distintas secciones pueden no coincidir exactamente con las reales.

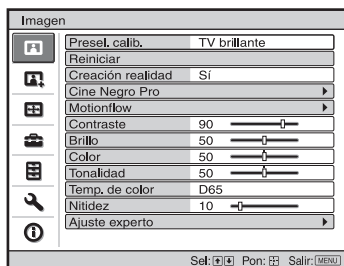
Funcionamiento mediante los menús

El proyector dispone de un menú en pantalla que permite realizar diversos ajustes. Algunos de los elementos ajustables/de ajuste se muestran en un menú emergente, en un menú de configuración o de ajuste sin menú principal, o en la ventana del menú siguiente. Si selecciona el nombre de un elemento seguido por una flecha (►), aparecerá la ventana del menú siguiente con elementos de ajuste.

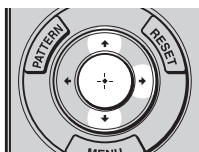
1 Pulse MENU.



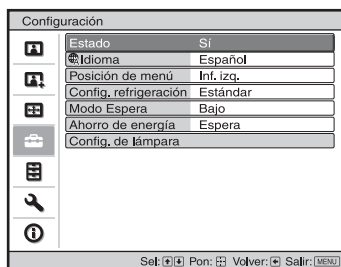
Aparecerá la ventana del menú.



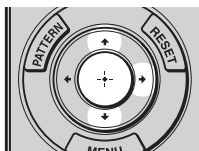
2 Pulse ↑/↓ para seleccionar un elemento de menú y pulse → o



Aparecerán los elementos que pueden establecerse o ajustarse con el menú seleccionado. El elemento actualmente seleccionado se muestra en blanco.



3 Pulse ↑/↓ para seleccionar el elemento que desea establecer o ajustar y, a continuación, pulse



Los elementos de ajuste se muestran en un menú emergente, en un menú de configuración, en un menú de ajuste o en la ventana del menú siguiente.

Menú emergente

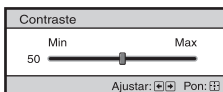
Elementos de configuración



Menú de configuración

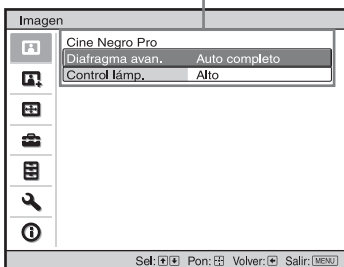


Menú de ajuste



Ventana del menú siguiente

Elementos de configuración



4 Realice el ajuste o configuración del elemento.

Al cambiar el nivel de ajuste

Para aumentar el valor, pulse **↑/→**.

Para reducir el valor, pulse **↓/←**.

Pulse **⊕** para guardar el ajuste y restaurar la pantalla del menú original.

Al cambiar la configuración

Pulse **↑/↓** para cambiar la configuración.

Pulse **⊕** para restaurar la pantalla original.

Puede restaurar la pantalla de menú original con **←**, dependiendo del elemento seleccionado.

Elementos que no se pueden ajustar

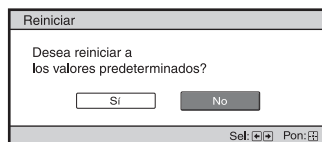
Los elementos que se pueden ajustar varían según la señal de entrada. Los elementos que no pueden ajustarse ni establecerse no aparecen en el menú. (☞ página 69)

Para que el menú desaparezca

Pulse **MENU**.

Para reiniciar la imagen ajustada

Seleccione “Reiniciar” en el menú Imagen



Cuando aparezca la presentación de la pantalla, seleccione “Sí” usando **←** y pulse **⊕**.

Todas las configuraciones siguientes se reinician a sus valores preestablecidos de fábrica.

Los ajustes de “Creación realidad”, “Cine Negro Pro”, “Motionflow”, “Contraste”, “Brillo”, “Color”, “Tonalidad”, “Temp. de color”, “Nitidez” y “Ajuste experto” en el menú Imagen

Para reiniciar los elementos ajustados

Seleccione un elemento de la pantalla de menú y muestre el menú emergente, el menú de configuración y el menú de ajuste.

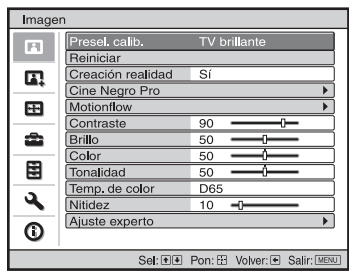
Pulse RESET en el mando a distancia para reiniciar solamente las configuraciones seleccionadas a sus valores preestablecidos en fábrica.

Nota

El botón RESET del mando a distancia sólo está disponible cuando se selecciona el menú de ajuste o el de configuración.

Menú Imagen

El menú Imagen se utiliza para ajustar la imagen.



Nota

Es posible que estos elementos no estén disponibles, según el tipo de señal de entrada. Para ver información detallada, consulte “Señales de entrada y elementos ajustables/de ajuste” (🔗 página 69).

Los nombres de los elementos entre corchetes representan los botones impresos en el mando a distancia.

Presel. calib. [CALIBRATED PRESET]	Puede seleccionar el modo de visualización de la imagen que mejor se adapte al tipo de origen de vídeo o al entorno. Puede guardar y usar distintos modos predefinidos para 2D/3D respectivamente. Cine Film 1: calidad de imagen adecuada para reproducir imágenes con gran dinamismo y claridad; calidad habitual del positivo de película. Cine Film 2: calidad de imagen adecuada para reproducir los colores densos y de gran tonalidad; calidad habitual en salas de cine. Referencia: una configuración de calidad de imagen adecuada para reproducir de forma fiel la calidad original de la imagen, o para disfrutar de buena calidad de imagen sin tener que realizar ningún ajuste. TV: calidad de imagen adecuada para ver programas de televisión, deportes, conciertos, etc. Foto: calidad de imagen adecuada para proyectar imágenes fijas tomadas con una cámara digital. Juego: calidad de imagen adecuada para juegos; colores de alta modulación y respuesta rápida. Cine brillante: calidad de imagen adecuada para ver películas en entornos luminosos, como el salón. TV brillante: calidad de imagen adecuada para ver programas de televisión, conciertos, deportes y otras imágenes de vídeo en un entorno luminoso, como el salón. Usuario: puede usar el mando a distancia para ajustar la calidad de imagen y que se adapte a sus preferencias. El ajuste predeterminado de fábrica es el mismo que “Referencia”. Sugerencia Cualquier ajuste realizado en la configuración de calidad de imagen se guarda para cada entrada.
Reiniciar	Restablece todos los valores seleccionados del modo Presel. calib. a los valores predeterminados (🔗 página 32). Sugerencia El restablecimiento no afecta a los ajustes guardados en las opciones Personal 1 a 5 de “Temp. de color”. Para restablecer Ganancia o Polarización en Personal 1 a 5, utilice el botón RESET del mando a distancia en la pantalla de ajuste de Ganancia o Polarización.

Creación realidad [REALITY CREATION]	Ajusta el procesamiento del detalle y del ruido de las imágenes. (Función de superresolución) Sí: aplica efectos de procesamiento de detalle y de ruido. Resolución: si se aumenta este valor, la textura y el nivel de la imagen se vuelven más nítidos. Filtración ruido: si se aumenta este valor, el ruido (dureza de la imagen) se hace menos evidente. Test: On/Off: cambia entre “Sí” y “No” a una determinada frecuencia para comprobar el efecto de “Creación realidad”. Sugerencia La posición de visualización del estado durante la prueba funciona en combinación con el ajuste de “Posición de menú” (☞ página 42). No: no se aplica la función “Creación realidad”.
Cine Negro Pro	Diafragma avan. [ADVANCED IRIS] Cambia la función de diagrama. Auto completo: ajusta automáticamente la unidad para optimizar la apertura del iris en función del nivel de brillo de la fuente de entrada. Además, el procesado de señal que optimiza la expresión de gradación entre las partes más luminosas y las más oscuras expresa un amplio rango dinámico. Esto produce como resultado una imagen luminosa y con gran contraste. Auto limitado: menor brillo que con la función Auto completo. Permite que la imagen se visualice correctamente en entornos oscuros. Manual: ajusta manualmente el diafragma (fijo). No: desactiva la función diafragma (apertura). Control lámp. Cambia la salida de la lámpara. Alto: aumenta el brillo y proyecta imágenes más brillantes. Bajo: reduce el brillo y realiza el negro mediante la minimización del brillo. Sugerencia Si ajusta la opción en “Bajo” el ruido del ventilador se reduce y también el consumo de energía, por lo que la lámpara dura más.
Motionflow	Proy. Película Reproduce una imagen similar a la de las películas proyectadas. Utilice este ajuste como preferido en función del contenido de la imagen. Sí: reduce las imágenes reflejadas. No: el efecto de reducción de las imágenes reflejadas es menor que el ajuste “Sí”. La imagen se visualiza con más brillo. Mejora mov. [MOTION ENHANCER] Reproduce suavemente imágenes con movimientos rápidos sin generar imágenes reflejadas. Alto: seleccione esta opción para obtener una calidad de imagen más suave que con “Bajo”. Bajo: seleccione esta opción para obtener una calidad de imagen suave. No: seleccione esta opción para no aplicar la función de mejora de movimiento. Sugerencia Es posible que algunas escenas contengan interferencias de señal digital. Si es el caso, ajuste esta función en “No”.

Contraste [CONTRAST]	Ajusta el contraste. Los valores más altos indican un mayor contraste en las imágenes, mientras que los valores más bajos indican un contraste menor. Puede hacer ajustes pulsando CONTRAST +/- en el mando a distancia.
Brillo [BRIGHTNESS]	Ajusta el brillo de la imagen. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el brillo de la imagen. Si el ajuste es menor, la imagen será más oscura. Puede hacer ajustes pulsando BRIGHTNESS +/- en el mando a distancia.
Color	Ajusta la densidad de color. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la intensidad. Si el ajuste es menor, la intensidad será menor.
Tonalidad	Ajusta el tono del color. Cuanto mayor sea el ajuste, la imagen adquirirá un tono más verdoso. Cuanto menor sea el ajuste, la imagen adquirirá un tono más rojo.
Temp. de color [COLOR TEMP]	Ajusta la temperatura del color. D93: equivalente a 9.300 K de temperatura de color, normalmente usado en TV. El color blanco adquiere un tono azulado. D75: equivalente a 7.500 K de temperatura de color, usado como iluminador estándar auxiliar. Aporta un tono neutro entre “D93” y “D65”. D65: equivalente a 6.500 K de temperatura de color, usado como iluminador estándar. El color blanco adquiere un tono rojizo. D55: equivalente a 5.500 K de temperatura de color, usado como iluminador estándar auxiliar. El color blanco adquiere un tono incluso más rojizo. Personal 1 a 5: permite ajustar, establecer y almacenar la temperatura de color favorita. Puede ajustar las opciones Ganancia y Polarización de RGB. La configuración predeterminada de fábrica es la siguiente. Personal 1: igual que la configuración de temperatura de color “D93”. Personal 2: igual que la configuración de temperatura de color “D75”. Personal 3: igual que la configuración de temperatura de color “D65”. Personal 4: igual que la configuración de temperatura de color “D55”. Personal 5: ajuste que prioriza el brillo.
Nitidez [SHARPNESS]	Define el contorno de la imagen, o reduce el ruido. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la nitidez de la imagen. Si el ajuste es menor, la imagen aparecerá con mayor suavidad, reduciéndose así el ruido. Puede hacer ajustes pulsando SHARPNESS +/- en el mando a distancia.

Ajuste experto	NR (Reducción de ruido) Reduce las irregularidades o el ruido de la imagen. Habitualmente, seleccione “No”. Si la imagen presenta irregularidades o ruido, seleccione una configuración entre “Bajo”, “Medio” o “Alto” en función de la fuente de la señal de entrada.
	MPEG NR (Reducción de ruido MPEG) Reduce el ruido de bloque y el ruido de mosquito, en particular en las señales digitales. Habitualmente, seleccione “No”. Si la imagen presenta irregularidades o ruido, seleccione una configuración entre “Bajo”, “Medio” o “Alto” en función de la fuente de la señal de entrada.
	Modo Film Configure la reproducción de acuerdo con la fuente de película que haya seleccionado. Auto 1: adecuado para reproducir el movimiento original de la imagen. Normalmente se ajusta en “Auto 1”. Auto 2: reproduce las señales de vídeo en formato 2-3 o 2-2 Pull-Down con un movimiento suave de la imagen. Cuando se introduce una señal de vídeo de formato diferente a 2-3 o 2-2 Pull-Down, la imagen se reproduce en formato progresivo. No: reproduce la imagen en formato progresivo sin detectar automáticamente las señales de vídeo.
	Potenc. Contraste Corrige automáticamente el nivel de las zonas claras y oscuras para optimizar el contraste en función de la escena. Aumenta la nitidez y el dinamismo de la imagen. Alto/Medio/Bajo: puede ajustar el potenciador de contraste. No: no se aplica la función de potenciador de contraste.
	Corr. Gamma [GAMMA CORRECTION] Ajusta las características de respuesta del tono de la imagen. Seleccione el tono favorito entre 10 opciones. 1.8: 2.0 2.1 2.2 2.4 2.6:  brillante Produce una imagen más brillante en general. oscura Produce una imagen más oscura en general. Gamma 7: simula la curva de gamma de la película. Gamma 8: aumenta la nitidez de las imágenes. Seleccione esta opción si visualiza la imagen en entornos muy iluminados, como una sala de estar. Gamma 9: permite obtener una imagen más brillante que Gamma 8. Gamma 10: aumenta la nitidez de las imágenes. Seleccione esta opción si visualiza programas de TV o contenidos similares en entornos muy iluminados, como una sala de estar. No: no se aplica la función Corr. Gamma. Utilizando el controlador especificado, “ImageDirector3” (📄 página 27) permite ajustar, establecer y almacenar el tono favorito en un ordenador. Para ver información detallada sobre cómo usar “ImageDirector3”, consulte la Ayuda en “ImageDirector3”.

Ajuste experto	x.v.Color Establezca este elemento cuando reproduzca señales de vídeo x.v.Color. Establezca este elemento en “Sf” cuando conecte la unidad a equipos compatibles con x.v.Color y reproduzca señales de vídeo x.v.Color. Para ver información detallada sobre x.v.Color, consulte “Acerca de x.v.Color” (📖 página 53). Sugerencia Si ajusta x.v.Color en “Sf”, desactivará el ajuste de gamma. Esp. de color [COLOR SPACE] Convierte el espacio de color. BT.709: espacio de color ITU-R BT.709 que se utiliza para emisiones de alta definición de televisión o Blu-ray Disc. El espacio de color equivale a sRGB. Esp. de color 1: espacio de color adecuado para ver programas de televisión e imágenes de vídeo, como deportes, conciertos, etc. Esp. de color 2: espacio de color adecuado para ver programas de televisión, conciertos, deportes y otras imágenes de vídeo en un entorno luminoso, como el salón. Esp. de color 3: espacio de color adecuado para ver películas.
-----------------------	---

Menú Imagen avanzada

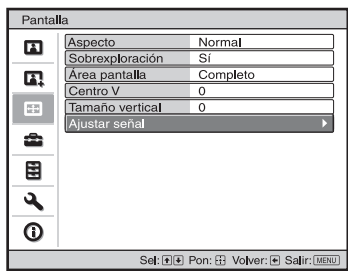
El menú Imagen avanzada se utiliza para ajustar la imagen con más precisión.



RCP (Real Color Processing)	Puede ajustar independientemente el color, el tono y el brillo de cada parte seleccionada de la imagen. Usuario 1, Usuario 2, Usuario 3: puede ajustar la imagen utilizando el Real Color Processing y almacenar la configuración. Una vez almacenada la configuración, puede ver la imagen con la calidad de imagen ajustada. No: cancela esta función. Para ver información detallada, consulte “Ajuste de la imagen usando procesado de color real”. (🔗 página 29)
------------------------------------	--

Menú Pantalla

El menú Pantalla se utiliza para ajustar la señal de entrada. Es posible ajustar el tamaño de la imagen y seleccionar el modo de aspecto, etc.



Nota

Es posible que estos elementos no estén disponibles, según el tipo de señal de entrada. Para ver información detallada, consulte “Señales de entrada y elementos ajustables/de ajuste” (🔗 página 69).

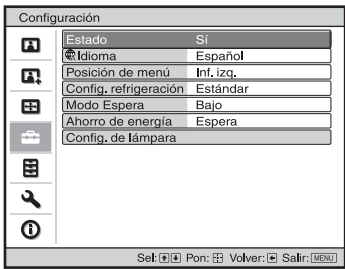
Los nombres de los elementos entre corchetes representan los botones impresos en el mando a distancia.

Aspecto [ASPECT]	Establece la relación de aspecto de las imágenes que se mostrarán para la señal de entrada actual. (🔗 página 19) Zoom amplio: las imágenes con relación de aspecto 4:3 se proyectan naturalmente para llenar la pantalla. Las secciones superior e inferior de la imagen quedan cortadas. Zoom: una relación de aspecto 4:3 se amplía vertical y horizontalmente en la misma proporción para llenar la pantalla. Las secciones superior e inferior quedan cortadas. Este modo está indicado para ver una imagen buzón. Si hay subtítulos, etc., en la parte inferior de la imagen no se visualizarán. Sólo se visualizan si se ajusta “Tamaño vertical” o “Centro V”. (🔗 página 41) Normal: muestra una imagen en toda la pantalla sin cambiar la relación de aspecto de la imagen recibida. Está indicado para imágenes 16:9 o 4:3. Extender: las imágenes comprimidas a 4:3 se visualizan con relación de aspecto 16:9. Extender V: las imágenes 2,35:1 se visualizan tras haberse cambiado a 16:9. Es el modo más indicado si se utilizan objetivos anamórficos disponibles en tiendas. Estrechar: las imágenes se visualizan en su relación de aspecto original si se recibe una señal 16:9 o 4:3 con un objetivo anamórfico disponible en tiendas. Completo: las imágenes originales se visualizan en toda la pantalla. Sólo cuando se introduce una señal de ordenador. Notas • Cuando se introduce una señal del ordenador, sólo es posible seleccionar “Normal” y “Completo”. • Cuando se introduce una señal 3D o si la opción “Sel. pantalla 2D-3D” del menú Función [F1] está ajustada en “3D”, sólo es posible seleccionar “Normal” o “Estrechar”.
-------------------------	---

Sobreexploración	Oculto los bordes de la imagen. Sí: los bordes de la imagen de entrada no se visualizan. Seleccione esta configuración cuando aparezca ruido a lo largo del borde de la imagen. No: proyecta la imagen de entrada completa. Sugerencia Para mostrar la región visualizable dentro de las cuatro direcciones de la pantalla, consulte “En blanco” en el menú Instalación  (página 48).
Área pantalla	Selecciona el tamaño de la imagen cuando se sobreexplora una imagen Hi-Vision. Completo: expande la imagen a toda la pantalla. Directo: no expande la imagen a toda la pantalla.
Centro V	Ajusta la imagen completa subiéndola y bajándola en la pantalla. Al aumentar el número seleccionado, la pantalla se desplaza hacia arriba, y al reducirlo, se desplaza hacia abajo.
Tamaño vertical	Reduce o amplía la imagen verticalmente. La pantalla se amplía al aumentar el valor de la configuración y se reduce al reducirse el valor de la configuración. Si no es posible ver los subtítulos de una película, etc., utilice esta opción junto con “Centro V”.
Ajustar señal	Puede ajustar la señal de entrada. APA: ajusta automáticamente “Fase”, “Pitch” y “Desplazamiento” a una posición adecuada para las señales de imagen procedentes de un ordenador. Fase: ajusta la fase de punto y la fase de señal de ordenador de las imágenes procedentes de un ordenador. Ajusta la imagen en el punto en el que aparezca con mayor nitidez. Pitch: ajusta el tamaño horizontal de la imagen procedente de un ordenador. Al aumentar el número, la imagen se hace más ancha, y al reducirse se hace más estrecha. Ajuste la configuración correspondiente al número de puntos de la señal de entrada. Desplazamiento: ajusta la posición de la imagen. H: al aumentar el ajuste de H (horizontal), la imagen se desplazará a la derecha, y al reducirlo, se desplazará a la izquierda. Utilice / para ajustar la posición horizontal. V: al aumentar el ajuste de V (vertical), la imagen se desplazará hacia arriba, y al disminuirlo, se desplazará hacia abajo. Utilice / para ajustar la posición vertical.

Menú Configuración

El menú Configuración se utiliza para cambiar la configuración preestablecida en fábrica, etc.



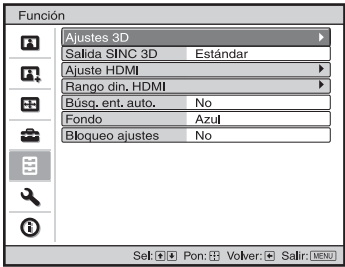
Estado	Establece si se muestra o no la indicación en pantalla. Establezca esta opción en “No” para desactivar las indicaciones en pantalla, excepto ciertos menús, el mensaje que aparece al apagar la alimentación y los mensajes de advertencia.
Idioma	Selecciona el idioma que se utiliza en el menú y en las indicaciones en pantalla.
Posición de menú	Puede cambiar la posición en la que se mostrará el menú en la pantalla superior. Inf. izq.: muestra el menú en el área inferior izquierda de la pantalla. Centro: muestra el menú en centro de la pantalla.
Config. refrigeración	Utilice este elemento cuando utilice el proyector a altitudes elevadas. Alto: utilice este ajuste cuando utilice el proyector a altitudes de 1.500 m o superiores. Estándar: utilice este ajuste cuando utilice el proyector a altitudes normales. Nota Cuando este elemento se establece en “Alto”, el ruido procedente del ventilador es ligeramente más alto debido a que el número de giros del ventilador aumenta.
Modo Espera	Reduce el consumo de energía en espera. Cuando se establece en “Estándar”, el consumo de energía en espera pasa a ser el normal. Cuando se establece en “Bajo”, se reduce el consumo de energía en espera. Nota Cuando este elemento se establece en “Bajo”, la función “Enc. aut. PJ” se desactiva (la función queda definida en “No” y deja de aparecer en el menú). (🔗 página 45)

Ahorro de energía	Establece el modo de ahorro de energía. Apagado lámp.: la lámpara se apaga automáticamente y se reduce el consumo de energía si no se recibe ninguna señal durante 10 minutos. Si se recupera la señal o si se pulsa cualquier botón del panel de control o del mando a distancia, la lámpara se iluminará de nuevo. En Apagado lámp., el indicador ON/STANDBY se ilumina en color naranja. (🔍 página 4) Espera: la unidad se apaga automáticamente y el proyector entra en modo Espera si no se recibe ninguna señal durante 10 minutos. No: se libera el modo de ahorro de energía.
Config. de lámpara	Cuando sustituya las lámparas, establezca la configuración de lámpara que desee. (🔍 página 62)

Menú Función

El menú Función se utiliza para cambiar la configuración de las diversas funciones del proyector.

El menú Ajustes 3D se visualiza pulsando el botón 3D en el mando a distancia.



Ajustes 3D	Puede cambiar los ajustes de la función 3D. Sel. pantalla 2D-3D: para cambiar las imágenes de vídeo a “2D” o a “3D”. Automático: muestra imágenes de vídeo en 3D si se reciben señales HDMI con información 3D. Muestra imágenes de vídeo en 2D si se recibe cualquier otro tipo de señal. 3D: muestra imágenes de vídeo en 3D según el sistema 3D seleccionado en “Formato 3D”. No obstante, si el proyector recibe señales HDMI con información 3D, mostrará imágenes de vídeo en 3D en función del sistema 3D de las señales HDMI con información 3D. 2D: muestra imágenes de vídeo en 2D. * La información 3D es información adicional que se aplica al 3D. Algunas señales HDMI contienen información adicional para detectar 3D y otras señales HDMI no disponen de ninguna información. Formato 3D: puede seleccionar este elemento pulsando ➔ en el mando a distancia al ajustar “Sel. pantalla 2D-3D” en “3D”. Ajuste el sistema 3D si las señales HDMI de entrada no incluyen información 3D. 3D simulado: convierte imágenes de vídeo en 2D en imágenes de vídeo en 3D. Este ajuste sólo se puede configurar en la entrada de señales HD. • En función de la fuente de vídeo, es posible que el efecto de 3D simulado disminuya. • Se ha demostrado que cada persona puede ver imágenes de vídeo en 3D de forma distinta. Lado a lado: muestra las imágenes 3D tal como se reciben (antes de su conversión en secuenciales) en formato de pantalla dividida en izquierda y derecha. Encima-debajo: muestra las imágenes 3D tal como se reciben (antes de su conversión en secuenciales) en formato de pantalla dividida arriba y abajo.
-------------------	---

Ajustes 3D	Brillo gafas 3D: sirve para ajustar el brillo de la imagen cuando se ven imágenes de vídeo en 3D con las gafas 3D. Se puede seleccionar el brillo entre “Min”, “1”, “2”, “3” y “Max”. Ajuste prof. 3D: sirve para ajustar la profundidad de las imágenes de vídeo en 3D en la pantalla. Este ajuste se puede llevar a cabo sólo si se selecciona un Formato 3D distinto de “3D simulado”. Profundidad -2 -1 0 +1 +2 Frontal ← Normal → Profundidad Se recomienda ajustar “Ajuste prof. 3D” en “0”. Es posible que se haga más difícil percibir las imágenes de vídeo en 3D en función del ajuste de “Ajuste prof. 3D”. Efecto 3D simulado: sirve para ajustar el efecto 3D cuando se convierte contenido en 2D en imágenes de vídeo en 3D. Se puede seleccionar el efecto entre “Alto”, “Medio” y “Bajo”. Notas • La pantalla del menú aparece con un halo al visualizar imágenes de vídeo en 3D y se ve mejor con las gafas 3D. • Se recomienda utilizar un tamaño de pantalla de 100 a 120 pulgadas. Ver imágenes de vídeo en 3D en pantallas de más de 120 pulgadas puede reducir el efecto 3D.
Salida SINC 3D	Cambia la emisión de la señal del conector 3D SYNC. Estándar: esta salida es adecuada para el transmisor de sincronización 3D incorporado y el transmisor de sincronización 3D externo TMR-PJ2 (no suministrado). Este modo corresponde al ajuste predeterminado. Opción: seleccione este modo para conectar un transmisor distinto al TMR-PJ2. Nota Si selecciona “Opción”, utilice el cable de conversión. La disponibilidad de los transmisores compatibles varía en función del país o la región.
Ajuste HDMI	Puede cambiar los ajustes de la función Control por HDMI. Control por HDMI: selecciona si se activa la función Control por HDMI cuando los conectores HDMI 1 y HDMI 2 se conectan a equipos compatibles con Control por HDMI. Cuando se ajusta en “Sí”, está disponible lo siguiente. • El funcionamiento del proyector y el del equipo compatible con Control por HDMI conectado se sincronizarán entre sí. • El ajuste de Control por HDMI del equipo Sony (amplificador de AV, vídeo, etc.), que es compatible con “Control por HDMI - Ajuste fácil”*, también tendrá efecto. Apg. aut. dsp.: establece si también se apaga la alimentación del equipo compatible con Control por HDMI conectado cuando se apaga la alimentación del proyector. Cuando se ajusta en “Sí”, el equipo se sincroniza y se apaga cuando se apaga la alimentación del proyector. Enc. aut. PJ: seleccione si desea conectar el proyector con el equipo compatible con Control por HDMI. Cuando se ajusta en “Sí”, la alimentación del proyector se enciende automáticamente cuando se enciende la alimentación del equipo conectado, o cuando se realiza alguna operación tal como la reproducción. Nota Para activar esta función, establezca “Modo Espera” (🔌 página 42) del menú Configuración  en “Estándar” y, a continuación, establezca “Enc. Aut. PJ” en “Sí”. Para ver información detallada, consulte “Acerca del Control por HDMI” (🔌 página 52).

Ajuste HDMI	Lista dispos.: muestra todos los equipos compatibles con Control por HDMI conectados al proyector. Cuando se selecciona “Habilitar”, el ajuste de Control por HDMI del equipo Sony (amplificador de AV, vídeo, etc.), que es compatible con “Control por HDMI - Ajuste fácil”, también tendrá efecto. * “Control por HDMI - Ajuste fácil” es una función que hace también efectivo el ajuste Control por HDMI del equipo conectado a la entrada HDMI del proyector cuando es efectivo el ajuste Control por HDMI del proyector. Esta función solamente está disponible entre equipos Sony compatibles, y es posible que algunos equipos no sean compatibles. A pesar de que algunos equipos de terceros pueden ser compatibles, no se garantiza que esta operación se pueda realizar en equipos que no sean de Sony.
Rango din. HDMI	Ajuste el nivel de entrada de los conectores HDMI 1 y HDMI 2. Automático: ajusta el nivel de entrada de vídeo automáticamente. Limitado: el nivel de entrada de vídeo se ajusta para señales de 16-235. Completo: el nivel de entrada de vídeo se ajusta para señales de 0-255. Nota Si el ajuste de salida de vídeo del dispositivo HDMI conectado no se establece correctamente, las partes brillantes y oscuras del vídeo pueden aparecer demasiado brillantes o demasiado oscuras.
Búsq. ent. auto.	Ocultar los terminales de entrada sin entrada de señal. Cuando se ajusta en “Sf”, los terminales sin señal de entrada no aparecen en la pantalla de visualización de terminales al pulsar INPUT. Establezca esta opción en “No” si desea visualizar todos los terminales de entrada. (☞ página 17)
Fondo	Selecciona el color de fondo de la pantalla cuando no se introduce ninguna señal. Puede ajustar el color de fondo en “Negro” o en “Azul”.
Bloqueo ajustes	Bloquea los ajustes de las opciones de los menús, para evitar errores del usuario. (☞ página 47) No: cancela la función Bloqueo ajustes. Nivel A: borra 20 elementos del menú en la pantalla. Nivel B: además de los elementos borrados por Nivel A, esta opción borra de la pantalla otros 16 elementos.

Elementos bloqueados por Bloqueo ajustes

Nivel A, B

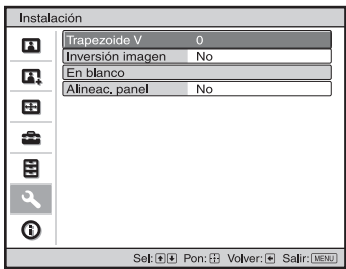
Menú Imagen	
	• Reiniciar • Creación realidad • Diafragma avan. • Control lámp. • Proy. Película • Mejora mov. • Contraste • Brillo • Color • Tonalidad • Temp. de color • Nitidez • NR • MPEG NR • Modo Film • Potenc. Contraste • Corr. Gamma • x.v.Color • Esp. de color
Menú Imagen avanzada	
	• RCP

Nivel B

Menú Configuración	
	• Estado • Idioma • Posición de menú • Config. refrigeración • Modo Espera • Ahorro de energía • Config. de lámpara
Menú Función	
	• Salida SINC 3D • Ajuste HDMI • Rango din. HDMI • Búsq. ent. auto. • Fondo
Menú Instalación	
	• Trapezoide V • Inversión imagen • En blanco • Alineac. panel

Menú Instalación

El menú Instalación se utiliza para cambiar la configuración de la instalación.



Trapezoide V	Corrige la distorsión vertical trapezoidal de la imagen. Si la parte inferior del trapezoide es más larga que la superior (): establece un valor inferior (dirección -). Si la parte superior del trapezoide es más larga que la inferior (): establece un valor superior (dirección +). Nota Según la posición de imagen ajustada con la función de desplazamiento del objetivo, es posible que cambie la relación de aspecto de la imagen, respecto a la original, o que se distorsione la imagen con el ajuste de Trapezoide V.								
Inversión imagen	Invierte la imagen de la pantalla en dirección horizontal, vertical o ambas. No: la imagen no se invierte. HV: invierte la imagen horizontal y verticalmente. H: invierte la imagen horizontalmente. V: invierte la imagen verticalmente. Utilice este elemento para realizar la instalación para la proyección hacia atrás o la instalación en el techo.								
En blanco	Esta función permite ajustar la región de presentación dentro de las cuatro direcciones de la pantalla. Seleccione el borde que desee ajustar resaltando Izquierda, Derecha, Arriba o Abajo con los botones ↑/↓. Ajuste el valor de En blanco con los botones ←/→. The 'En blanco' sub-menu shows the following values: <table border="1"> <tr><td>Izquierda:</td><td>2</td></tr> <tr><td>Derecha:</td><td>3</td></tr> <tr><td>Arriba:</td><td>2</td></tr> <tr><td>Abajo:</td><td>3</td></tr> </table> Buttons at the bottom: Set, Ajustar, Pon. Nota Cuando se ajusta al mismo tiempo “En blanco” y “Trapezoide V”, la función “En blanco” no se puede ajustar correctamente. Cuando utilice la función “En blanco”, asegúrese de establecer “Trapezoide V” en “0”.	Izquierda:	2	Derecha:	3	Arriba:	2	Abajo:	3
Izquierda:	2								
Derecha:	3								
Arriba:	2								
Abajo:	3								

Alineac. panel

Esta función le permite ajustar las diferencias de color de los caracteres o de la imagen.

Cuando se establece en “Sí”, es posible ajustar “Ajuste color” y “Ajuste patrón”.

Ajuste elem.: seleccione a continuación cómo hacer los ajustes.

Desplazamiento: desplaza la imagen completa para hacer los ajustes.

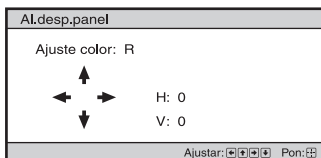
Zona: selecciona el intervalo deseado para hacer los ajustes.

Ajuste color: asigna el color deseado para ajustar las diferencias de color. Seleccione “R” (Rojo) o “B” (Azul) para hacer ajustes basados en “G” (Verde).

Ajuste patrón: seleccione “R/G” (Rojo y verde) o “R/G/B” (Blanco, todos los colores) cuando “Ajuste color” sea “R” (Rojo). Seleccione “B/G” (Azul y verde) o “R/G/B” (Blanco, todos los colores) cuando “Ajuste color” sea “B” (Azul).

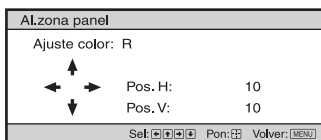
Ajuste: el ajuste de desplazamiento y el ajuste de zona del color seleccionado en “Ajuste color” pueden realizarse con los botones $\leftarrow/\rightarrow$, $\uparrow/\downarrow$.

Cuando se seleccione “Desplazamiento”: asigne la configuración de la dirección horizontal (H) con los botones $\leftarrow/\rightarrow$ y la de la dirección vertical (V) con los botones $\uparrow/\downarrow$ de la pantalla de ajuste de desplazamiento.

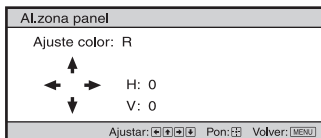


Cuando se seleccione “Zona”: seleccione la posición a ajustar con los botones

$\leftarrow/\rightarrow$ para la posición horizontal (posición H) y los botones $\uparrow/\downarrow$ para la posición vertical (posición V) y, a continuación, presione $\odot$.



Seleccione la cantidad a ajustar con los botones $\leftarrow/\rightarrow$ para la dirección horizontal (dirección H) y los botones $\uparrow/\downarrow$ para la dirección vertical (dirección V). Puede seleccionar de nuevo la posición de ajuste presionando $\odot$.



Reiniciar: vuelve a la configuración de fábrica.

Nota

Según los ajustes anteriores, es posible que los colores pierdan homogeneidad o que cambie la resolución.

Menú Información

El menú Información muestra el nombre de modelo, el número de serie, las frecuencias horizontal y vertical de la señal de entrada y las horas de uso acumuladas de la lámpara.

Información

Nombre de modelo

VPL-HW55ES

N° de Serie

9999999

fH / fV

26,973 kHz / 23,974 Hz

N° 20

1080/24p

Compres. Fotograma

Contador lámpara

1234 H

Set

Pon:

Salir:

MENU

Nombre del modelo: VPL-HW55ES

N° de Serie

N° de memoria

Tipo de señal

Nombre de modelo	Muestra el nombre del modelo (VPL-HW55ES).
N° de Serie	Muestra el número de serie.
fH (frecuencia horizontal)	Muestra la frecuencia horizontal de la señal de entrada.
fV (frecuencia vertical)	Muestra la frecuencia vertical de la señal de entrada.
N° de memoria	Muestra el número de memoria predefinida de la señal de entrada.
Tipo de señal	Muestra el tipo de señal de entrada. Si se reciben señales de entrada con información 3D, se muestra el tipo de las señales de entrada y el formato 3D.
Contador lámpara	Indica cuánto tiempo ha estado encendida la lámpara (uso total).

- Notas
- Es posible que fH (frecuencia horizontal) y fV (frecuencia vertical) no se muestren, según la señal de entrada utilizada en el proyector.
 - No es posible modificar las indicaciones de la lista anterior.

Acerca del n° de memoria predefinida

Esta unidad dispone de datos de imagen predeterminados para ajustar correctamente los datos preestablecidos para señales de entrada en función de la señales mostradas en “Señales predefinidas” (🔍 página 67) (la memoria preestablecida). Al introducirse una señal predefinida, el proyector detecta automáticamente el tipo de señal y recupera los datos correspondientes a la misma de la memoria predefinida con el fin de ajustarla y obtener una imagen óptima. El número de memoria y el tipo de señal se muestran en el menú Información ⓘ.

También es posible ajustar los datos preestablecidos mediante el menú Pantalla 📺. Este proyector contiene 20 memorias de usuario diferentes, además de las memorias predefinidas que se usan para la entrada de señales analógicas de ordenador. Puede guardar en estas memorias de usuario las señales de entrada que no estén preestablecidas. Si se introduce una señal no preestablecida por primera vez, se muestra un número de memoria 0. Cuando se ajustan los datos de la señal en el menú Pantalla 📺, se registran en el proyector. Si se registran más de 20 memorias de usuario, la memoria más reciente siempre sobrescribirá la más antigua.

Consulte la tabla de la página 67 para averiguar si la señal está registrada en la memoria predefinida.

Nota

Cuando la relación de aspecto de la señal de entrada no coincide con el tamaño de la pantalla, una parte de la pantalla se muestra en negro.

En esta sección se describen otras funciones, cómo solucionar los problemas, cómo cambiar la lámpara y el filtro de aire, etc.

Acerca del Control por HDMI

¿Qué es el Control por HDMI?

Control por HDMI es una función de control mutuo estándar HDMI que utiliza una especificación HDMI CEC (Consumer Electronics Control). Conectando diversos equipos compatibles con Control por HDMI, tales como un reproductor de Blu-ray Disc con disco duro, un reproductor/grabador de DVD, un amplificador de AV, etc. a un TV compatible con Control por HDMI o a un proyector con un cable HDMI, el equipo conectado se sincronizará con el TV o el proyector cuando se haga funcionar cualquiera de ellos.

Uso de la función Control por HDMI

- Conecte y asigne de la manera adecuada los ajustes de cada equipo.
- No apague la alimentación principal del equipo.
- Establezca el ajuste de entrada del proyector en la entrada HDMI a la que está conectado el equipo.
- Compruebe si la imagen del equipo aparece correctamente en el proyector.

Conexión de un equipo compatible con Control por HDMI

Utilice un cable HDMI para conectar el proyector y el equipo compatible con Control por HDMI. Utilice un cable que haya obtenido el logotipo HDMI.

Configuración del Control por HDMI

Asegúrese de asignar las conexiones adecuadas tanto al proyector como al equipo compatible con control por HDMI conectado al proyector. Para ver la configuración del proyector, consulte la página 45. Para ver la configuración del equipo compatible con control por HDMI conectado al proyector, consulte sus instrucciones de funcionamiento. Cuando se conecta un equipo compatible con “Control por HDMI - Ajuste fácil” a la entrada HDMI del proyector, si se activa el ajuste de la función Control por HDMI del proyector, también se activará el ajuste de la función Control por HDMI del equipo conectado.

Qué puede hacer con el Control por HDMI

- Al activar o iniciar la reproducción en el equipo conectado, el proyector se encenderá, y el ajuste de entrada pasará automáticamente al terminal del equipo conectado.
- Al apagar la alimentación del proyector, también se apagará automáticamente la alimentación del equipo conectado.
- Al cambiar el ajuste de idioma del proyector, el ajuste de idioma del equipo conectado cambiará también, automáticamente, al mismo idioma.

Notas

- Las funciones disponibles de Control por HDMI varían en función de cada equipo. Consulte las instrucciones de funcionamiento de cada equipo.
- Puede estar disponible cierto grado de sincronización con equipos de otras marcas que tengan funciones similares, pero no se garantiza.

Acerca de x.v.Color

- “x.v.Color” es un nombre promocional que se da a los productos que tienen la capacidad de representar un espacio de color amplio basado en las especificaciones xvYCC, y es una marca comercial de Sony Corporation.
- xvYCC es un estándar internacional de especificaciones técnicas del espacio de color de gama extendida para las señales de vídeo. La gama de color xvYCC es más amplia que la de sRGB, que se utiliza con el sistema de televisión actual.

Acerca de la función 3D simulado

- Utilice la función 3D simulado teniendo en cuenta que la imagen se verá de manera diferente a las imágenes originales, ya que esta función convierte las imágenes de vídeo.
- Tenga en cuenta que si se utiliza el proyector de forma comercial o para la exhibición pública, la visualización de imágenes de vídeo en 2D como imágenes de vídeo en 3D mediante la conversión a 3D simulado puede constituir una infracción de los derechos de los autores o de los productores, que gozan de protección legal.

Solución de problemas

Si el proyector parece no funcionar correctamente, intente diagnosticar y corregir el problema utilizando las siguientes instrucciones. Si el problema no se soluciona, consulte con personal especializado de Sony.

Alimentación

Síntoma	Causa y solución
La alimentación no se activa.	→ Es posible que la alimentación no se active si la apaga con el interruptor I/⏻ (encendido/espera) y la vuelve a encender en un corto periodo de tiempo. Después de 1 minuto, aproximadamente, encienda la alimentación. → Cierre firmemente la cubierta de la lámpara y, a continuación, apriete los tornillos. (🔧 página 62) → Cierre firmemente el soporte del filtro. (🔧 página 62) → Compruebe los indicadores de advertencia. (🔧 página 57)
La unidad se apaga de repente.	→ Compruebe que “Ahorro de energía” en el menú Configuración  está ajustado en “Espera”. (🔧 página 43) → Ajuste “Ahorro de energía” en “No”.

Imagen

Síntoma	Causa y solución
Sin imagen.	→ Compruebe que ha realizado las conexiones adecuadas. (🔧 página 13) → Seleccione correctamente la fuente de entrada mediante el botón INPUT. (🔧 página 17) → Establezca la señal del ordenador que se enviará desde un monitor externo. → Ajuste el ordenador para que envíe la señal solamente a un monitor externo.
La imagen tiene sombras.	→ Las imágenes de vídeo se están procesando en 3D. Vea las imágenes de vídeo en 3D con las gafas 3D o ajuste la opción “Sel. pantalla 2D-3D” en “2D” (🔧 página 44).
El área brillante de la imagen puede hacerse menos clara, y los textos pueden difuminarse. (Cuando se introduce una señal de vídeo HDMI)	→ Cambie el nivel de salida RGB del equipo conectado o cambie la opción Rango din. HDMI de la unidad (🔧 página 46).
Es posible que los textos se difuminen cuando se conecte un ordenador. (Cuando se introduce una señal de ordenador)	→ Este síntoma puede producirse cuando se introduce una señal diferente de la del estándar HDMI. Ajuste “Nitidez” en el menú Imagen , o bien ajuste “Rango din. HDMI” en “Limitado” en el menú Función . (🔧 páginas 36, 46)
La imagen es demasiado oscura.	→ Ajuste correctamente “Contraste” o “Brillo” en el menú Imagen . (🔧 página 36)
La imagen no es nítida.	→ Ajuste el foco. (🔧 página 11) → Se ha acumulado condensación en el objetivo. Deje el proyector encendido durante unas 2 horas.

Síntoma	Causa y solución
La imagen parpadea.	→ Para ver imágenes procedentes de un ordenador, active “APA” y ajuste la señal de entrada actual. → Ajuste correctamente “Fase” para “Ajustar señal” en el menú Pantalla . (🔗 página 41)
El color de los caracteres o de la imagen no es el adecuado.	→ Seleccione el registro de color que desee en “Alineac. panel” en el menú Instalación  (🔗 página 49).
La imagen permanece en la pantalla (retención de imagen).	→ Cuando se muestren imágenes muy contrastadas sin movimiento durante un periodo largo de tiempo, es posible que haya cierta retención de imagen en la pantalla. Esto solamente ocurre temporalmente. Si se apaga la alimentación durante unos momentos se eliminará la imagen retenida.

Indicación en pantalla

Síntoma	Causa y solución
La indicación en pantalla no aparece.	→ Establezca en “Sí” la opción “Estado” del menú Configuración . (🔗 página 42) → Compruebe si el indicador ON/STANDBY se ilumina en verde. El indicador ON/STANDBY parpadea mientras se enciende el proyector. No utilice el proyector hasta que el indicador no se ilumine en color verde.
El nombre del modelo no desaparece de la pantalla. O bien, se muestra constantemente el modo de demostración.	→ El modo de presentación del proyector puede establecerse en el momento de la compra. Consulte con el distribuidor local o con personal cualificado de Sony.
Los terminales de entrada no aparecen.	→ Establezca en “No” la opción “Búsq. ent. auto.” del menú Función  . (🔗 página 46)

Mando a distancia

Síntoma	Causa y solución
El mando a distancia no funciona.	→ Es posible que las pilas estén agotadas. Sustitúyalas por unas nuevas. → Inserte las pilas con las polaridades correctas. → Si hay una lámpara fluorescente cerca del detector del mando a distancia, es posible que el proyector funcione de forma incorrecta o inadvertida. → Confirme la posición del detector del mando a distancia en el proyector. (🔗 página 4) → Si utiliza el transmisor de sincronización 3D opcional y lo orienta hacia el detector del mando a distancia de la unidad, es posible que el mando a distancia no funcione correctamente.

Imágenes de vídeo en 3D

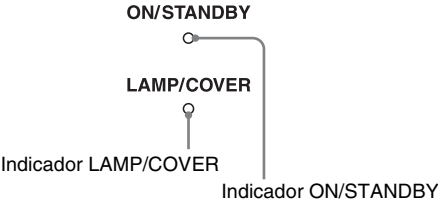
Síntoma	Causa y solución
La imagen de vídeo no parece una imagen de vídeo en 3D.	→ Compruebe si las gafas 3D están encendidas. → Asegúrese de que la batería de las gafas 3D esté cargada. → Compruebe si la fuente de entrada es HDMI. → Ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “Automático” o “3D” (🔧 página 44). → Verifique si las señales de entrada son señales 3D compatibles (🔧 página 71). → Si el equipo 3D conectado no envía señales 3D al proyector, trate de reiniciar el equipo 3D conectado para solucionar el problema. → Si la posición de visionado o de instalación del proyector está demasiado lejos de la pantalla, es posible que las gafas 3D no muestren las imágenes correctamente (🔧 página 24). → Si utiliza el transmisor de sincronización 3D opcional, compruebe si está colocado dentro del alcance especificado (🔧 página 16). → El tamaño de la pantalla no es el adecuado. Ajuste la ampliación del zoom a un nivel bajo o vea las imágenes lo más alejado posible de la pantalla (🔧 página 77).

Otros

Síntoma	Causa y solución
El ventilador hace ruido.	→ Compruebe la configuración de “Config. refrigeración” en el menú Configuración . (🔧 página 42) → Asegúrese de que la temperatura de la habitación no sea demasiado alta. → Compruebe las condiciones de instalación. El número de giros del ventilador aumenta para mantener la fiabilidad de los componentes del proyector cuando la temperatura de la habitación es superior a lo normal. El ruido del ventilador se hace ligeramente más fuerte. La temperatura normal aproximada es de 25°C.
No es posible ajustar el desplazamiento del objetivo.	→ El desplazamiento del objetivo no se puede ajustar más allá del intervalo de movimiento. Ajuste el desplazamiento del objetivo dentro del intervalo de movimiento (🔧 página 11).
El proyector y el equipo conectado se encienden y se apagan, reproducen y funcionan simultáneamente.	→ “Control por HDMI”, “Apg. aut. dsp.” y “Enc. aut. PJ” están establecidas en “Si”. Establézcalas en “No”. Para ver información detallada, consulte “Ajuste HDMI” (🔧 página 45).

Indicadores de aviso

El indicador ON/STANDBY o LAMP/COVER se enciende o parpadea si el proyector tiene algún problema.



Síntoma	Causa y solución
LAMP/COVER parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 2 flashes)	→ Cierre firmemente la cubierta de la lámpara y, a continuación, apriete los tornillos. (☞ página 62) → Cierre firmemente el soporte del filtro. (☞ página 62)
LAMP/COVER parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 3 flashes)	→ La lámpara ha llegado al final de su vida útil. Sustituya la lámpara. (☞ página 60) → La lámpara ha alcanzado una alta temperatura. Espere a que se enfríe la lámpara y, a continuación, encienda de nuevo la alimentación.
ON/STANDBY parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 4 flashes)	→ El ventilador está averiado. Consulte con personal especializado de Sony.
ON/STANDBY parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 2 flashes)	→ La temperatura interna es anormalmente alta. Compruebe que no haya nada bloqueando los orificios de ventilación y si el proyector se está utilizando a altitudes elevadas.
ON/STANDBY parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 6 flashes)	→ Pulse el interruptor I/⏻ (encendido/espera) para encender el proyector. Si no está encendida la alimentación, desconecte el cable de alimentación CA y, a continuación confirme que la lámpara ON/STANDBY esté apagada. Después de unos 10 segundos, conecte de nuevo el cable de alimentación de CA y encienda de nuevo la alimentación. Si los indicadores continúan iluminándose, hay un problema en el sistema eléctrico. Consulte con personal especializado de Sony.

Nota

Si empieza a parpadear un indicador de advertencia diferente de los anteriores y el síntoma persiste incluso después de completar los métodos anteriores, consulte al personal cualificado de Sony.

Mensajes de advertencia

Mensaje	Causa y solución
Temperatura alta! Apag. 1min.	→ Desactive la alimentación. → Compruebe que nada bloquee los orificios de ventilación.
Frecuencia fuera de rango!	→ Frecuencia fuera de rango. Introduzca una señal que se encuentre dentro del margen aceptable de frecuencias del proyector. (🔗 página 67)
Por favor, cambie la lámpara/filtro.	→ Es necesario sustituir la lámpara. Sustituya la lámpara. (🔗 página 60) → Sustituya también el filtro de aire. Reinicie la limpieza de los orificios de ventilación (entrada). (🔗 página 60) Si aparece de nuevo este mensaje después de sustituir la lámpara y el filtro, el proceso de sustitución de la lámpara no se ha completado. Compruebe el proceso de sustitución de la lámpara. (🔗 página 60) Nota Para borrar este mensaje, pulse una vez cualquier botón del mando a distancia o del panel de control del proyector.
Por favor limpie el filtro.	→ Es hora de limpiar el filtro de aire. Limpie el filtro de aire. (🔗 página 63) Nota Para borrar este mensaje, pulse una vez cualquier botón del mando a distancia o del panel de control del proyector.
Por favor limpie el filtro. Terminó? Sí No	→ Es hora de limpiar el filtro de aire. Limpie el filtro de aire. (🔗 página 63) → Si limpió el filtro de aire, seleccione “Sí”. Si no limpió el filtro de aire, seleccione “No”.
Temperatura del proyector alta. Config. refriger. debe ser “Alto” si se usa el proyector en altura.	→ Asegúrese de que los orificios de ventilación de la unidad no estén cubiertos. (🔗 página 4) → Cuando utilice el proyector en zonas de altitud elevada, establezca Config. refrigeración en “Alto”. (🔗 página 42) Nota Cuando la temperatura dentro del proyector continúa siendo alta, Config. refrigeración cambia a “Alto” durante 1 minuto y la velocidad del ventilador aumenta.
Ajustado modo Ahorro energía. La lámpara se apagará autm. en 1 m.	→ “Ahorro de energía” está ajustado en “Apagado lámp.”. (🔗 página 43) Nota Si no se recibe ninguna señal, la lámpara se apaga tras 1 minuto.
Ajustado modo Ahorro energía. El proyector pasará a espera en 1m.	→ “Ahorro de energía” está ajustado en “Espera”. (🔗 página 43) Nota Si no se recibe ninguna señal, la unidad se apaga tras 1 minuto y el proyector entra en modo de espera.

Mensajes de precaución

Mensaje	Causa y solución
	→ No hay señal de entrada en la entrada seleccionada. Compruebe las conexiones. (🔗 página 13)
No aplicable!	→ Pulse el botón adecuado. → La operación que activa el botón está prohibida actualmente.
Bloque ajustes act.	→ “Bloqueo ajustes” está ajustado en “Nivel A” o “Nivel B”. (🔗 página 46)

Sustitución de la lámpara y del filtro de aire, y limpieza de los orificios de ventilación (entrada)

Herramientas que necesita para empezar:

- Lámpara de proyector LMP-H202 (opcional)
- Destornillador Phillips estándar
- Paño (como protección contra arañazos)

La lámpara que se utiliza como fuente de luz tiene una determinada vida útil. Cuando la luz de la lámpara pierde intensidad, el balance de color de la imagen se vuelve extraño, o aparece el mensaje “Por favor, cambie la lámpara/filtro.”, es posible que la lámpara esté agotada. Sustituya inmediatamente la lámpara por una nueva. Utilice una lámpara de proyector LMP-H202 como lámpara de repuesto.

El filtro de aire se suministra con la lámpara de proyector LMP-H202. Cuando reemplace la lámpara será también el momento de reemplazar el filtro del aire.

Siempre que reemplace la lámpara, asegúrese de reemplazar el filtro del aire por uno nuevo. Limpie también los orificios de ventilación (entrada).

Sugerencia

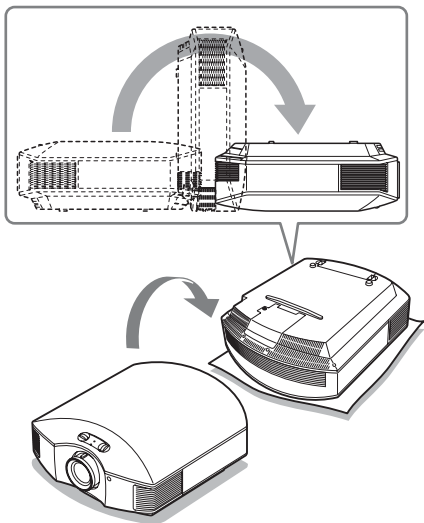
La vida útil de la lámpara utilizada como fuente de luz cambia en función del entorno de instalación o las condiciones de uso. Puede utilizar la lámpara durante más tiempo si evita apagarla hasta que transcurran unos minutos después de encenderla.

Precaución

- La lámpara continúa estando caliente después de haber apagado el proyector con el interruptor I/O (encendido/espera). Si toca la lámpara, puede quemarse los dedos. Antes de sustituir la lámpara, espere al menos 1 hora hasta que se enfríe.
- No toque la superficie del objetivo. Si la toca, limpie las huellas con un paño suave.

- Ponga especial cuidado al reemplazar la lámpara cuando el proyector esté instalado en el techo.
- Al retirar la unidad de la lámpara, asegúrese de que se encuentra en posición horizontal y tire hacia arriba. No incline la unidad de la lámpara. Si tira hacia fuera de la unidad de la lámpara mientras se encuentra inclinada y la lámpara se rompe, los fragmentos pueden dispersarse y provocar lesiones.
- Cuando retire el filtro del aire, tenga cuidado para evitar que caiga polvo en el proyector.
- La sustitución del filtro del aire es crucial para mantener el buen rendimiento del proyector y para evitar que se averíe. Cuando aparezca un mensaje de advertencia para reemplazar el filtro del aire, reemplace inmediatamente el filtro del aire.

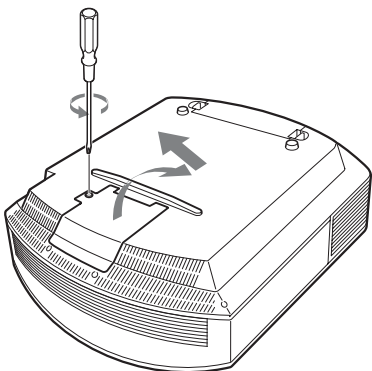
- 1 Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación de CA.**
- 2 Cuando coloque el proyector sobre una superficie plana tal como una mesa de escritorio, etc., coloque un paño para evitar rayar la superficie. Invierta el proyector como se muestra y, a continuación, colóquelo sobre el paño.**



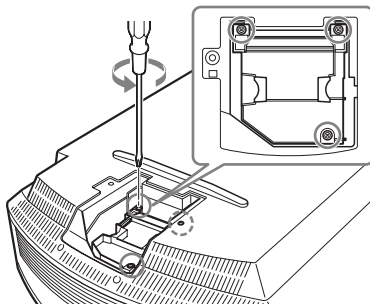
Notas

- Cuando la lámpara se daña, los fragmentos pueden dispersarse si no se invierte el proyector. Esto puede provocar lesiones.
- Asegúrese de que el proyector se encuentra en una superficie estable.

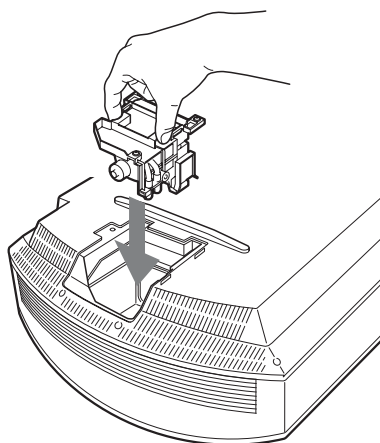
3 Afloje el tornillo de la cubierta de la lámpara con un destornillador Philips y, a continuación, abra la cubierta de la lámpara.



4 Afloje los 3 tornillos de la unidad de la lámpara con el destornillador Phillips. Levante el asa y, a continuación, tire de la lámpara para extraerla.



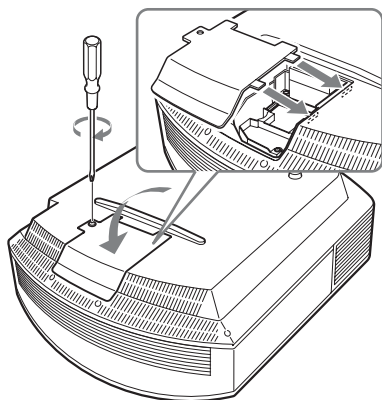
5 Sujete el asa de la nueva lámpara, empújela hacia dentro hasta el fondo y, a continuación, apriete los 3 tornillos.



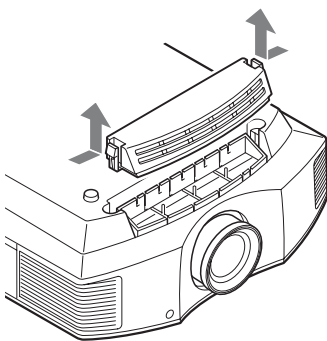
Nota

Tenga cuidado de no tocar el bloque óptico del interior de la unidad.

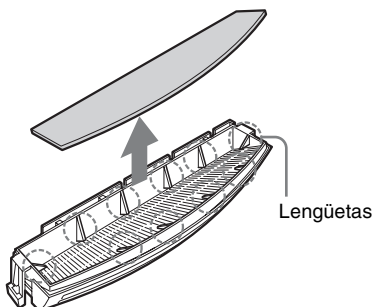
- 6 Cierre la cubierta de la lámpara y, a continuación, apriete los tornillos.**



- 7 Quite el soporte del filtro.**



- 8 Extraiga el filtro de aire.**



- 9 Coloque el nuevo filtro de aire de forma que encaje en las lengüetas (10 posiciones) del soporte del filtro.**

Nota

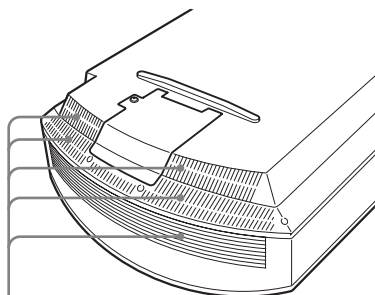
Monte el filtro de aire alineándolo con la forma del soporte del filtro. Además, no toque el ventilador después de retirar el filtro del aire, que se encuentra a cierta profundidad en el interior del proyector.

- 10 Monte el soporte del filtro.**

Nota

El proyector no se encenderá si el soporte del filtro no está bien cerrado.

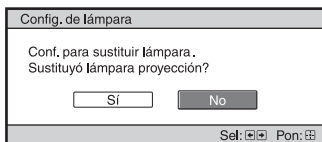
- 11 Limpie el polvo de los orificios de ventilación (entrada) con un paño suave.**



Orificios de ventilación (entrada)

- 12 Vuelva a colocar el proyector en su posición original.**

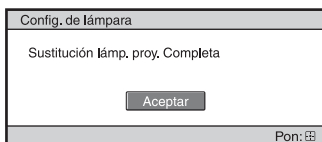
- 13 Encienda el proyector y, a continuación, seleccione el elemento de configuración que desee en el menú Configuración . Se mostrará la pantalla de menú siguiente.**



Sugerencia

Si “Bloqueo ajustes” está ajustado en “Nivel B”, ajústelo en “No” una vez.

14 Seleccione “Sí”.



Precaución

Para evitar descargas eléctricas o incendios, no introduzca las manos en el compartimento de sustitución de la lámpara, ni permita que se introduzcan líquidos ni ningún otro objeto.

Notas

- Asegúrese de utilizar la lámpara de proyector LMP-H202 para la sustitución. Si utiliza otras lámparas que no sean la LMP-H202, el proyector puede averiarse.
- No olvide apagar el proyector y desenchufar el cable de alimentación antes de sustituir la lámpara; a continuación, compruebe que la lámpara ON/STANDBY está apagada.
- El proyector no se encenderá si la lámpara no está bien instalada.
- El proyector no se encenderá si la cubierta de la lámpara no está bien cerrada.
- Para cancelar un mensaje que se muestra en la pantalla, pulse el botón del mando a distancia o del panel de control del proyector.

Nota

Esta lámpara contiene mercurio. Las reglas para desechar tubos fluorescentes usados dependen de donde viva. Siga la normativa de desecho de residuos de su zona.

Limpieza del filtro de aire

Cuando aparezca en la pantalla “Por favor limpie el filtro.” debe limpiar el filtro de aire.

El filtro de aire debe limpiarse cada 1.500 horas. Este valor varía en función del entorno y de cómo se utilice el proyector. La cifra de 1.500 horas es aproximada.

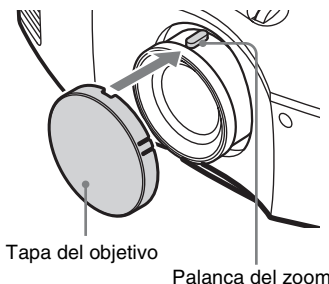
Después de lavar el filtro de aire con una solución detergente suave, déjelo secar a la sombra.

Notas

- Cuando limpie el filtro de aire, asegúrese de no dañarlo.
Para ver información detallada sobre cómo montar y retirar el filtro de aire, consulte los pasos 7 al 10 de “Sustitución de la lámpara y del filtro de aire, y limpieza de los orificios de ventilación (entrada)”. (📖 página 62)
- Cuando retire el filtro del aire, tenga cuidado para evitar que caiga polvo en el proyector.
- La limpieza del filtro del aire es crucial para mantener el buen rendimiento del proyector y para evitar que se averíe. Cuando aparezca un mensaje de advertencia para limpiar el filtro del aire, limpie inmediatamente el filtro del aire.

Colocación de la tapa del objetivo

Cuando coloque la tapa del objetivo en el objetivo, hágalo de manera que la parte cóncava de la tapa encaje con la palanca del zoom, tal como se puede ver en la ilustración.



Limpieza

Limpieza del objetivo

La superficie del objetivo tiene aplicado un tratamiento especial para reducir el reflejo de la luz.

Si no se realiza un mantenimiento adecuado, el rendimiento del proyector podría verse afectado, por lo que recomendamos encarecidamente lo siguiente:

- Limpie el objetivo delicadamente con un paño suave, por ejemplo, un paño de limpieza o un paño para limpiar cristales.
- Las manchas difíciles de quitar se pueden eliminar con un paño suave, por ejemplo, un paño de limpieza o un paño para limpiar cristales, ligeramente humedecido en agua.
- No utilice nunca disolventes como alcohol, benceno o diluyentes, ni detergentes ácidos, alcalinos o abrasivos, ni paños de limpieza con productos químicos: si lo hace, podría dañar la superficie del objetivo.

Limpieza de la carcasa

- Para eliminar el polvo de la carcasa, frótelo suavemente con un paño suave. Si el polvo es persistente, frote con un paño suave ligeramente humedecido con una solución diluida de detergente suave.
- No utilice nunca ningún tipo de estropajo abrasivo, ni limpiadores alcalinos o ácidos, polvos abrasivos ni disolventes volátiles tales como alcohol, benceno, aguarrás o insecticida.
- Si utiliza tales materiales o mantiene un contacto prolongado con materiales de goma o vinilo puede provocar daños en la superficie de la pantalla y en el material de la carcasa.

Especificaciones

Elemento		Descripción
Sistema de visualización		Sistema de proyección de panel SXRD, 1 objetivo
Dispositivo de visualización	Tamaño de área de visualización efectiva	Panel SXRD de 0,61 pulgadas (15,4 mm)
	Número de píxeles	6.220.800 píxeles (2.073.600 píxeles × 3)
Objetivo de proyección		Objetivo zoom de 1,6 aumentos (manual) f=18,7 mm a 29,7 mm F2,52 a F3,02
Fuente de luz		Lámpara de presión ultra alta de 200 W
Tamaño de la pantalla		40 pulgadas a 300 pulgadas (1.016 mm a 7.620 mm) (medidas diagonalmente)
Señales de vídeo que acepta		480/60i, 576/50i, 480/60p, 576/50p, 720/60p, 720/50p, 1080/60i, 1080/50i Los siguientes elementos están disponibles solamente para la señal digital (HDMI): 1080/60p, 1080/50p, 1080/24p
Señales de ordenador aceptables		fH: 19 kHz a 72 kHz fV: 48 Hz a 92 Hz Máxima resolución 1.920 × 1.080 (sólo entrada HDMI) Para ver información detallada, consulte “Señales predefinidas”. (📄 página 67)
Entradas de señal de vídeo	HDMI (2 entradas), compatible con HDCP	RGB digital/Y Pb/Cb Pr/Cr
	Y Pb/Cb Pr/Cr	Componente: tipo fonográfico Y con sinc.: 1 Vp-p ±2 dB sincronización negativa (terminación de 75 ohmios) Pb/Cb: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminación de 75 ohmios) Pr/Cr: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminación de 75 ohmios)
	INPUT A	HD D-sub 15 contactos RGB analógico: R: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminación de 75 ohmios) G: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminación de 75 ohmios) G con sincronización/Y: 1 Vp-p ±2 dB sincronización negativa (terminación de 75 ohmios) B: 0,7 Vp-p ±2 dB (terminación de 75 ohmios) SYNC/HD: Entrada de sincronización compuesta: nivel TTL, positiva/negativa Entrada de sincronización horizontal: nivel TTL, positiva/negativa VD: Entrada de sincronización vertical: nivel TTL, positiva/negativa

Elemento		Descripción
Otras entradas/salidas	REMOTE	RS-232C: D-sub de 9 contactos (hembra)
	IR IN	Minijack
	3D SYNC	Conector RJ45
Dimensiones externas (an/al/pr)		407,4 mm × 179,2 mm × 463,9 mm
Masa		Aprox. 10 kg
Requisitos de alimentación		100 V a 240 V CA, 3,0 A a 1,3 A, 50/60 Hz
Consumo eléctrico		300 W máx.
Consumo eléctrico	Espera	0,4 W (si “Modo Espera” está ajustado en “Bajo”)
	Espera en red	6,0 W (HDMI) (si “Modo Espera” está ajustado en “Estándar”)
Temperatura de funcionamiento		5 °C a 35 °C
Humedad de funcionamiento		35% a 85% (sin condensación)
Temperatura de almacenamiento		–20 °C a +60 °C
Humedad de almacenamiento		10% a 90%
Accesorios suministrados		Consulte la sección “Comprobación de los accesorios suministrados” del Manual de referencia rápida suministrado.
Accesorios opcionales	Lámpara de proyector: LMP-H202 (para sustitución)	
	Soporte de suspensión del proyector: PSS-H10	
	Gafas 3D: TDG-PJ1	
	Transmisor de sincronización 3D: TMR-PJ2	

Notas

- Los valores de masa y dimensiones son aproximados.
- No todos los accesorios opcionales están disponibles en todos los países o zonas. Verifíquelo con su distribuidor local autorizado de Sony.
- La información sobre los accesorios contenida en este manual está actualizada a fecha de febrero de 2014.

El diseño y las especificaciones de esta unidad, así como sus accesorios opcionales, pueden variar sin previo aviso.

Señales predefinidas

La tabla siguiente muestra las señales y formatos de vídeo que puede proyectar utilizando esta unidad.

Si se introduce una señal que no sea la predefinida que se indica a continuación, es posible que la imagen no se muestre correctamente.

Nº de memoria predefinida	Señal predefinida (resolución)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronización	Pitch (Tamaño H)
3	480/60i	480/60i (720 × 480i)	15,734	59,940	SonG/Y o sincronización compuesta	—
4	576/50i	576/50i (720 × 576i)	15,625	50,000	SonG/Y o sincronización compuesta/ vídeo compuesto	—
5	480/60p	480/60p (NTSC progresivo) (720 × 480p)	31,470	60,000	SonG/Y	—
6	576/50p	576/50p (PAL progresivo) (720 × 576p)	31,250	50,000	SonG/Y	—
7	1080/60i	1080/60i (1920 × 1080i)	33,750	60,000	SonG/Y	—
8	1080/50i	1080/50i (1920 × 1080i)	28,130	50,000	SonG/Y	—
10	720/60p	720/60p (1280 × 720p)	45,000	60,000	SonG/Y	—
11	720/50p	720/50p (1280 × 720p)	37,500	50,000	SonG/Y	—
12	1080/60p	1080/60p (1920 × 1080p)	67,500	60,000	—	—
13	1080/50p	1080/50p (1920 × 1080p)	56,260	50,000	—	—
14	1080/24p	1080/24p (1920 × 1080p)	26,973	23,976	—	—
18	720/60p (Compres. Fotograma)	720/60p (1280 × 720p)	90,000	60,000	—	—
19	720/50p (Compres. Fotograma)	720/50p (1280 × 720p)	75,000	50,000	—	—
20	1080/24p (Compres. Fotograma)	1080/24p (1920 × 1080p)	53,946	23,976	—	—

Nº de memoria predefinida	Señal predefinida (resolución)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronización	Pitch (Tamaño H)
26	640 × 480	VESA 60	31,469	59,940	H-neg, V-neg	800
28		VESA 72	37,861	72,809	H-neg, V-neg	832
29		VESA 75 (IBM M3)	37,500	75,000	H-neg, V-neg	840
30		VESA 85 (IBM M4)	43,269	85,008	H-neg, V-neg	832
31	800 × 600	VESA 56	35,156	56,250	H-pos, V-pos	1024
32		VESA 60	37,879	60,317	H-pos, V-pos	1056
33		VESA 72	48,077	72,188	H-pos, V-pos	1040
34		VESA 75 (IBM M5)	46,875	75,000	H-pos, V-pos	1056
35		VESA 85	53,674	85,061	H-pos, V-pos	1048
37	1024 × 768	VESA 60	48,363	60,004	H-neg, V-neg	1344
38		VESA 70	56,476	70,069	H-neg, V-neg	1328
39		VESA 75	60,023	75,029	H-pos, V-pos	1312
45	1280 × 960	VESA 60	60,000	60,000	H-pos, V-pos	1800
47	1280 × 1024	VESA 60	63,974	60,013	H-pos, V-pos	1696
50	1400 × 1050	SXGA +	65,317	59,978	H-neg, V-pos	1864
55	1280 × 768	1280 × 768/60	47,776	59,870	H-neg, V-pos	1664
56	1280 × 720	1280 × 720/60	44,772	59,855	H-neg, V-pos	1664

Números de memoria preestablecidos para cada señal de entrada

Señal analógica

Señal	Número de memoria predefinida
Señal de componentes (conectores Y Pb/Cb Pr/Cr)	3 a 8, 10, 11
Señal de ordenador (conector INPUT A)	26, 28 a 35, 37 a 39, 55, 56

Señal digital

Señal	Número de memoria predefinida
Señal de componente (conectores HDMI 1, 2)	3 a 8, 10 a 14, 18 a 20
Señal GBR de vídeo (conectores HDMI 1, 2)	3 a 8, 10 a 14, 18 a 20
Señal de ordenador (conectores HDMI 1, 2)	10 a 13*, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55

* Algunas señales digitales entrantes desde ordenadores pueden mostrarse como el número de memoria preconfigurado de la señal de componentes o de vídeo GBR.

Señales de entrada y elementos ajustables/de ajuste

Los elementos de menú disponibles para el ajuste varían en función de la señal de entrada. Se indican en las tablas siguientes.

Los elementos que no pueden ajustarse no aparecen en el menú.

Menú Imagen

Elemento	Señal de entrada		
	Señal Componente	Señal Vídeo GBR	Señal Ordenador
Creación realidad	●	●	—
Diafragma avan.	●	●	●
Control lámp.	●	●	●
Proy. Película	●	●	—
Mejora mov.	●	●	—
Contraste	●	●	●
Brillo	●	●	●
Color	●	●	—
Tonalidad	●	●	—
Temp. de color	●	●	●
Nitidez	●	●	—
NR	●	●	—
MPEG NR	●	●	●
Modo Film	● (Sin incluir el número de memoria predefinida 14)	● (Sin incluir el número de memoria predefinida 14)	—
Potenc. Contraste	●	●	—
Corr. Gamma * ¹	●	●	●
x.v.Color	●	—	—
Esp. de color	●	●	●
RCP	●	●	●

●: Ajustable/puede establecerse

—: No ajustable/no puede ajustarse

Menú Pantalla

Elemento	Señal de entrada		
	Señal Componente	Señal Vídeo GBR	Señal Ordenador
Aspecto	●	●	● * ³
Sobreexploración	●	●	—
Área pantalla * ²	● (sólo números de memoria predefinida 7, 8, 12, 13, 14)	● (sólo números de memoria predefinida 7, 8, 12, 13, 14)	—
Centro V* ⁴	●	●	—
Tamaño vertical* ⁴	●	●	—
APA	—	—	● * ⁵
Fase	—	—	● * ⁵
Pitch	—	—	● * ⁵
Desplazamiento	● * ⁵	● * ⁵	●

●: Ajustable/puede establecerse

—: No ajustable/no puede ajustarse

*¹: El ajuste solamente se puede hacer cuando “x.v.Color” está ajustado en “No”.

*²: La configuración solamente puede realizarse cuando “Sobreexploración” está ajustado en “Sí” y “Aspecto” está ajustado en “Normal” en el menú Pantalla .

*³: Si la señal de entrada procede de un ordenador, no es posible realizar la configuración cuando la relación de aspecto es 16:9 o más ancha. (fijado en “Normal”).

*⁴: Solamente se puede hacer la configuración cuando está seleccionado “Zoom” en “Aspecto”.

*⁵: Solamente se puede hacer la configuración para señales analógicas.

Nota

Cuando conecte un cable tal como un cable HDMI, etc., compruebe el tipo de señal en el menú Información  ( página 50) y Señal digital ( página 68), y los elementos ajustables/que puedan establecerse.

Señales 3D compatibles

El proyector acepta los siguientes tipos de señales 3D.

Resolución	Formato de señal 3D
720/60, 50P 1080/24P	Formato Lado a lado
	Formato Encima-debajo*
	Compres. Fotograma*
1080/60, 50i	Formato Lado a lado*
1080/60, 50P	Formato Lado a lado
	Formato Encima-debajo

*: formato 3D obligatorio de los estándares HDMI.

Señales 3D y opciones ajustables/de configuración

Algunas opciones de los menús no siempre están disponibles para su configuración: depende de las señales 3D.

Las opciones que no se pueden ajustar no se visualizan en el menú. En la siguiente tabla incluimos dichas opciones.

Elemento	Señales 3D			
	720/60, 50P	1080/60, 50i	1080/24P	1080/60, 50P
Diafragma avan.	—	—	—	—
Control lámp.	— (fijado en “Alto”)	— (fijado en “Alto”)	— (fijado en “Alto”)	— (fijado en “Alto”)
Proy. Película*	—	—	—	—
Mejora mov.	—	—	●	—
NR	—	—	—	—
Modo Film	—	—	—	—
x.v.Color	—	—	● (Sólo señal componente)	—
Sobreexploración	—	—	—	—
Área pantalla	— (fijado en “Completo”)	— (fijado en “Completo”)	— (fijado en “Completo”)	— (fijado en “Completo”)
Trapezoide V	— (fijado en “0”)	— (fijado en “0”)	●	— (fijado en “0”)

●: Ajustable/puede establecerse

—: No ajustable/no puede ajustarse

*: El ajuste se puede realizar en visualización 2D.

Si el proyector está configurado para convertir imágenes de vídeo en 2D en imágenes de vídeo en 3D, algunas opciones de los menús no siempre están disponibles para su configuración: depende de los ajustes del “Formato 3D” del menú Función . Las opciones que no se pueden ajustar no se visualizan en el menú. En la siguiente tabla incluimos dichas opciones.

Elemento	Formato 3D		
	Encima-debajo	Lado a lado	3D simulado
Diafragma avan.	—	—	—
Control lámp.	—	—	—
Proy. Película	—	—	—
Mejora mov.	● (sólo la memoria predefinida 14)	● (sólo la memoria predefinida 14)	●
NR	—	—	●
MPEG NR	●	●	●
Modo Film	—	—	—
x.v.Color	● (sólo la memoria predefinida 14)	● (sólo la memoria predefinida 14)	●
Sobreexploración	—	—	—
Área pantalla	—	—	—
Trapezoide V	● (sólo la memoria predefinida 14)	—	—

Modo de aspecto

Los elementos que se pueden seleccionar varían en función del tipo de señal de entrada o de formato 3D.

Para obtener más información, consulte las siguientes tablas. Los elementos que no pueden seleccionarse no aparecen en el menú.

2D

Señales aceptables	1920 × 1080 1280 × 720	720 × 480 720 × 576	1280 × 720	Otros
Número de memoria predefinida (☞ página 67)	7, 8, de 10 a 14	De 3 a 6	56	26, de 28 a 35, de 37 a 39, 55
Normal	●	●	● * ¹	●
Completo	–	–	–	●
Extender V	●	●	–	–
Estrechar	●	●	–	–
Extender	–	●	–	–
Zoom	–	●	–	–
Zoom amplio	●	●	–	–

*¹: No se visualiza en el menú si está fijado en Normal.

3D

Señales aceptables	1920 × 1080, 1280 × 720			
Formato 3D	Lado a lado	Encima-debajo	Compres. Fotograma	3D simulado
Número de memoria predefinida (☞ página 67)	7, 8, de 10 a 14	De 10 a 14	De 18 a 20	7, 8, de 10 a 14
Normal	●	●	●	●
Completo	–	–	–	–
Extender V	–	–	–	●
Estrechar	●	●	●	●
Extender	–	–	–	–
Zoom	–	–	–	–
Zoom amplio	–	–	–	●

Condiciones de almacenamiento de elementos ajustables/de configuración

Cada elemento ajustable/de configuración se almacena individualmente para cada conector de entrada, pantalla de imagen (2D/3D) o señal predefinida. Para obtener más información, consulte las siguientes tablas.

Números de memoria preestablecidos para cada señal de entrada

Entrada	Números de memoria preestablecidas
Entrada A	26, de 28 a 35, de 37 a 39, 55, 56
Componente	De 3 a 8, 10, 11
HDMI 1 (2D)	De 3 a 8, de 10 a 14, de 18 a 20, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55
HDMI 2 (2D)	
HDMI 1 (3D)	7, 8, de 10 a 14, de 18 a 20
HDMI 2 (3D)	

Menú Imagen

Elemento	Condiciones de almacenamiento
Presel. calib.	Para cada conector de entrada y señal predefinida
Reiniciar	Para cada conector de entrada y Presel. calib.
Creación realidad	
Diafragma avan.	
Control lámp.	
Proy. Película	
Mejora mov.	
Contraste	
Brillo	
Color	
Tonalidad	
Temp. de color	
D93-D55	
Personal 1-5	
Ganancia R	Para cada Temp. de color, Personal 1-5
Ganancia G	
Ganancia B	
Polarización R	
Polarización G	
Polarización B	

Elemento	Condiciones de almacenamiento
Nitidez	Para cada conector de entrada, pantalla de imagen (2D/3D) y Presel. calib.
NR	
MPEG NR	
Modo Film	
Mejora contraste	
Corr. Gamma	
x.v.Color	
Esp. de color	

Menú Imagen avanzada

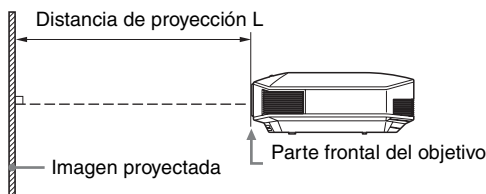
Elemento	Condiciones de almacenamiento
RCP: Posición	Para cada RCP Usuario 1-3
RCP: Intervalo	
RCP Color	
RCP Tonalidad	
RCP Brillo	

Menú Pantalla

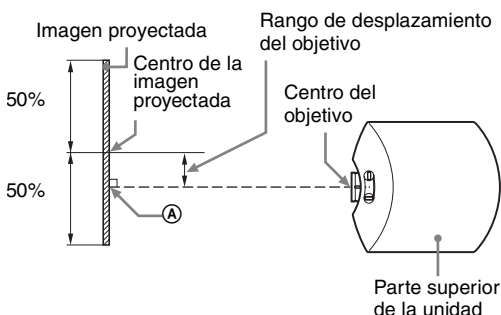
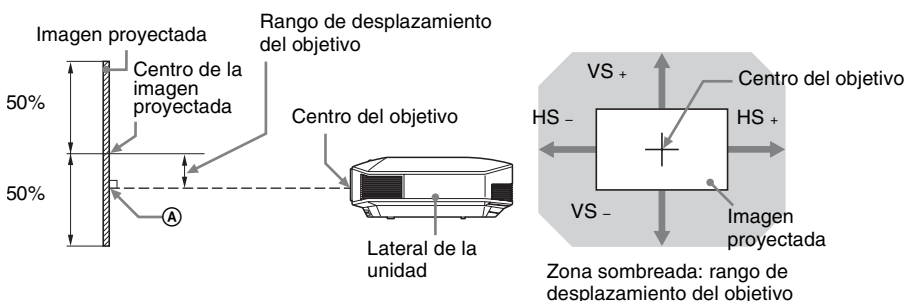
Elemento	Condición de almacenamiento
Sobreexploración	Para cada conector de entrada y señal predefinida
Centro V	Para cada conector de entrada
Tamaño vertical	Para cada conector de entrada
Ajustar señal: Fase (señal analógica de PC)	Para cada conector de entrada y señal predefinida
Ajustar señal: Pitch (señal analógica de PC)	Para cada conector de entrada y señal predefinida
Ajustar señal: Desplazamiento (todas las señales analógicas)	Para cada conector de entrada y señal predefinida

Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo

La distancia de proyección hace referencia a la distancia existente entre la parte frontal del objetivo y la superficie proyectada.

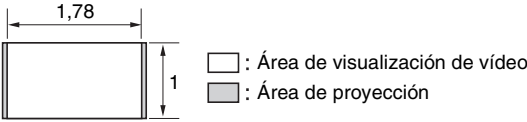


El rango de desplazamiento del objetivo representa la distancia en porcentaje (%) a la que el objetivo se puede desplazar desde el centro de la imagen proyectada. El rango de desplazamiento del objetivo se considera como del 0% cuando el punto **A** de la ilustración (punto en el que una línea dibujada desde el centro del objetivo y la imagen proyectada se cruzan en ángulo recto) está alineado con el centro de la imagen proyectada y la anchura completa o la altura completa de la imagen proyectada se considera como del 100%.



- VS +: rango de desplazamiento vertical del objetivo (arriba) [%]
- VS -: rango de desplazamiento vertical del objetivo (abajo) [%]
- HS +: rango de desplazamiento horizontal del objetivo (derecha) [%]
- HS -: rango de desplazamiento horizontal del objetivo (izquierda) [%]

Cuando se proyecta en formato 1,78:1 (16:9)



Distancia de proyección

Unidad: m

Tamaño de imagen proyectada		Distancia de proyección L
Diagonal	Anchura × Altura	
80" (2,03 m)	1,77 × 1,00	2,40 – 3,83
100" (2,54 m)	2,21 × 1,25	3,00 – 4,79
120" (3,05 m)	2,66 × 1,49	3,61 – 5,76
150" (3,81 m)	3,32 × 1,87	4,52 – 7,20
200" (5,08 m)	4,43 × 2,49	6,04 – 9,61

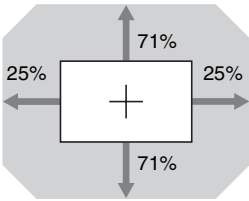
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L = 0,030349 \times D - 0,0354$	$L = 0,048191 \times D - 0,0212$

Rango de desplazamiento del objetivo



$$VS + = VS - = 71 - 2,840 \times (HS + \text{o} HS -) [\%]$$
$$HS + = HS - = 25 - 0,352 \times (VS + \text{o} VS -) [\%]$$

Otros

Instalación del soporte de suspensión del proyector PSS-H10

Para obtener información detallada sobre la instalación en el techo, consulte el Manual de instalación para distribuidores del PSS-H10. No olvide consultar al personal cualificado de Sony para la instalación.

A continuación se muestran las medidas de instalación para instalar el proyector en el techo por medio del PSS-H10.

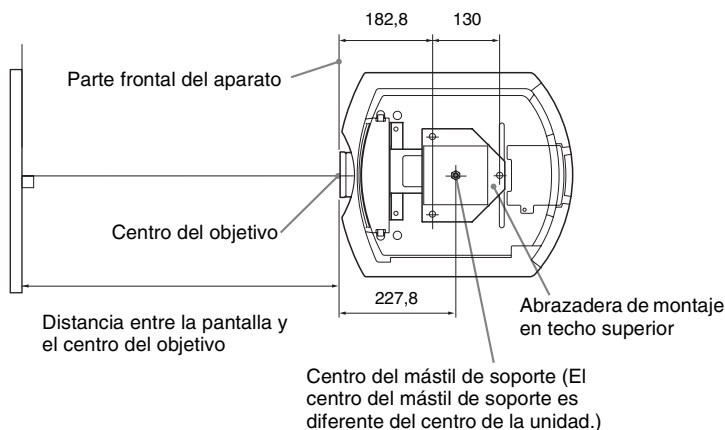
A los distribuidores

Utilice el Soporte de suspensión del proyector Sony PSS-H10 y tome las medidas necesarias para evitar que se caiga (con una brida, cable, etc.).

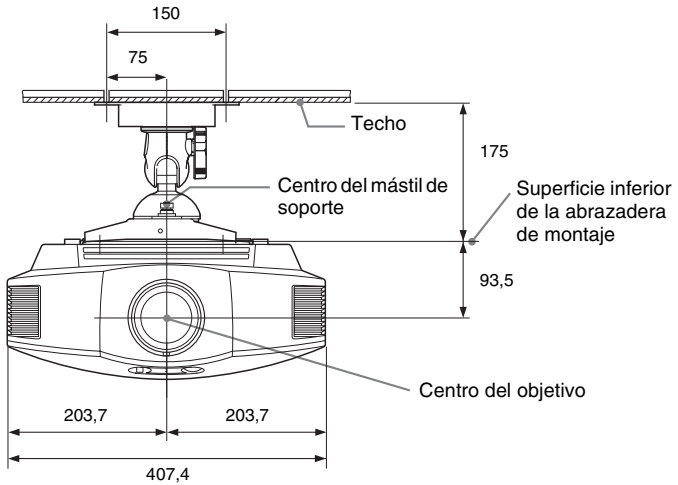
Para obtener más información, consulte el Manual de instalación para distribuidores del PSS-H10.

Vista superior

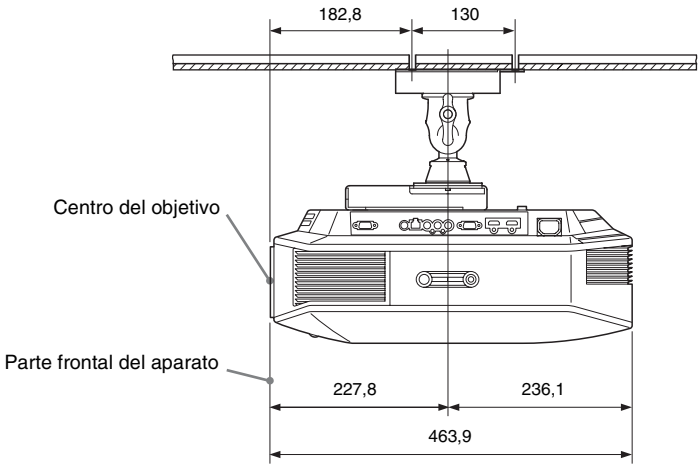
Instale el proyector de modo que el centro del objetivo esté paralelo al centro de la pantalla.



Vista frontal



Vista lateral



Índice

A

Ahorro de energía	43
Ajustar	
calidad de imagen	28
posición de la imagen	8
Ajustar señal	
APA	41
Desplazamiento	41
Fase	41
Pitch	41
Ajuste experto	37
Ajuste HDMI	45
Ajustes 3D	
Ajuste prof. 3D	45
Brillo gafas 3D	45
Efecto 3D simulado	45
Formato 3D	44
Sel. pantalla 2D-3D	44
Alineac. panel	49
APA	41
Área pantalla	41
Aspecto	
Completo	21, 40
Estrechar	21, 40
Extender	20, 40
Extender V	20, 40
Normal	20, 21, 40
Zoom	19, 40
Zoom amplio	19, 40

B

Bloqueo ajustes	46
Brillo	36
Búsq. ent. auto.	46

C

Cine Negro Pro	35
Color	36
Conexión	
Equipo de vídeo	13
Ordenador	15
Transmisor de sincronización 3D	16
Config. de lámpara	43
Config. refrigeración	42
Contador lámpara	50
Contraste	36
Control lámp.	35

Corr. Gamma	37
Creación realidad	35

D

Diafragma avan.	35
Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo	76

E

En blanco	48
Esp. de color	38
Especificaciones	65
Estado	42

F

fH	50
Fondo	46
fV	50

G

Gafas 3D	
Alcance de comunicación de las gafas 3D	24
Uso de las gafas 3D	23

H

HDMI	13
------------	----

I

Idioma	42
ImageDirector3	27, 37
Inversión imagen	48

M

Mando a distancia	
Ubicación de los controles	6
Mejora mov.	35
Memoria predefinida	51
Mensajes	
Advertencia	58
Precaución	59
Menú	
Configuración	42
Función	44
Imagen	34
Imagen avanzada	39
Información	50
Instalación	48
Pantalla	40

Modo Espera	42
Modo Film	37
Modo predefinido	
BRT CINE	26
BRT TV	26
CINEMA FILM 1	26
CINEMA FILM 2	26
GAME	26
PHOTO	26
REF	26
TV	26
USER	26
Motionflow	35
MPEG NR	37

N

Nitidez	36
NR	37

P

Pies delanteros (ajustables)	12
Posición de menú	42
Potenc. Contraste	37
Presel. calib.	
Cine brillante	34
Cinema Film 1	34
Cinema Film 2	34
Foto	34
Juego	34
Referencia	34
TV	34
TV brillante	34
Usuario	34
Proy. Película	35

R

Rango din. HDMI	46
RCP	39
Reiniciar	
Elementos que se pueden restablecer	32
Restablecer los elementos	32

S

Salida SINC 3D	45
Señales 3D aceptables	71
Señales predefinidas	67
Sobreexploración	41
Solución de problemas	54

T

Temp. de color	36
Tonalidad	36
Trapezoide V	48

U

Ubicación de los controles	
Lado frontal/derecho	4
Parte posterior/inferior	5

X

x.v.Color	38, 53
-----------------	--------

Información sobre marcas comerciales

- “PlayStation” es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.
- Los términos HDMI y HDMI High-Definition Multimedia Interface, así como el logotipo de HDMI son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC en los Estados Unidos y otros países.
- “Blu-ray” y “Blu-ray Disc” son marcas comerciales de Blu-ray Disc Association.

Control por HDMI es una función de control mutuo estándar HDMI que utiliza la especificación HDMI CEC (Consumer Electronics Control, Control de productos electrónicos de consumo). Este proyector es compatible con los estándares HDMI DeepColor, x.v.Color, LipSync, señal 3D y señal de entrada de ordenador. También es compatible con HDCP.

