

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-VW1100ES

4K **SXR**D **HDMI**
Silicon X-tal Reflective Display

Contenido

Ubicación de los controles

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

Conexiones y preparativos

Preparativo 1: Instalación de la unidad	7
Instalación de la unidad	7
Preparativo 2: Ajuste de la posición de la imagen	8
Preparativo 3: Conexión de la unidad	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
Visualización de imágenes de vídeo en 3D	18
Uso de las gafas 3D	19
Carga de las gafas 3D	21
Utilización de Posición imagen	21
Selección de una relación de aspecto según la señal de vídeo	23
Selección del modo de visualización de la imagen	26
Uso de “ImageDirector3” para ajustar la calidad de la imagen	27

Uso de los menús

Funcionamiento mediante los menús	28
Menú Imagen	30
Menú Pantalla	36
Menú Configuración	39
Menú Función	41
Menú Instalación	45
Menú Información	48
Acerca del n° de memoria preestablecida	48

Uso de funciones de red

Visualización de la ventana de control de la unidad en un navegador web ...	50
Operación de la ventana de control	51
Cambio de página	51
Configuración de la limitación de acceso	51
Confirmación de la información relacionada con la unidad	51
Control de la unidad desde un ordenador	51
Uso de la función de informe de correo electrónico	52

Otros

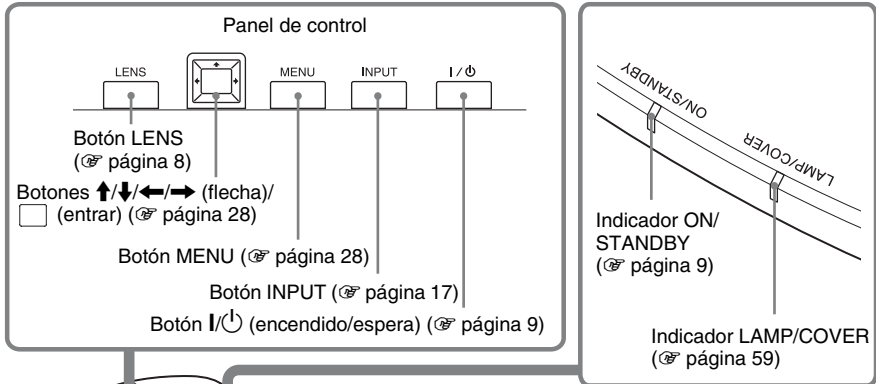
Acerca del Control por HDMI	54
Acerca de la especificación DCI	55
Acerca de x.v.Color	55
Acerca de la función 3D simulado	55
Solución de problemas	56
Indicadores de aviso	59

Listas de mensajes	60
Sustitución de la lámpara y limpieza de los orificios de ventilación (entrada)	62
Limpieza	65
Especificaciones	66
Señales predefinidas	67
Señales de entrada y elementos ajustables/de ajuste	71
Señales 3D compatibles	73
Señales 3D y opciones ajustables/ de configuración	73
Modo de aspecto	74
Condiciones de almacenamiento de elementos ajustables/de configuración	75
Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo	78
Dimensiones	82
Índice	85

Ubicación de los controles

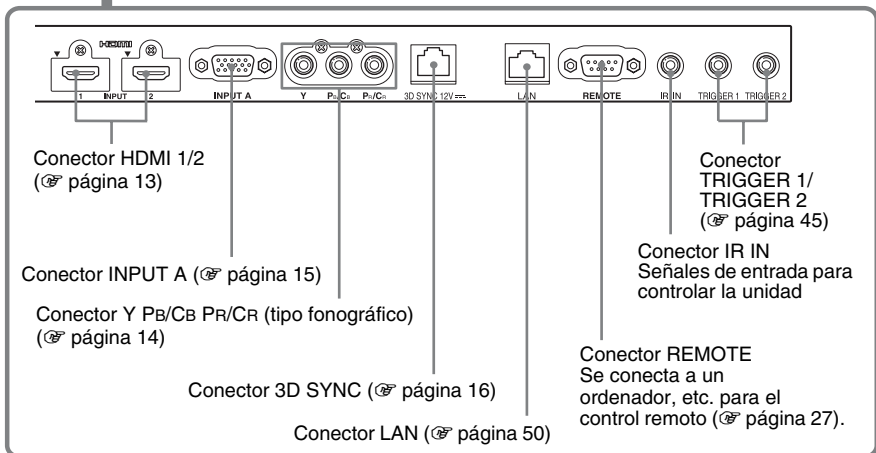
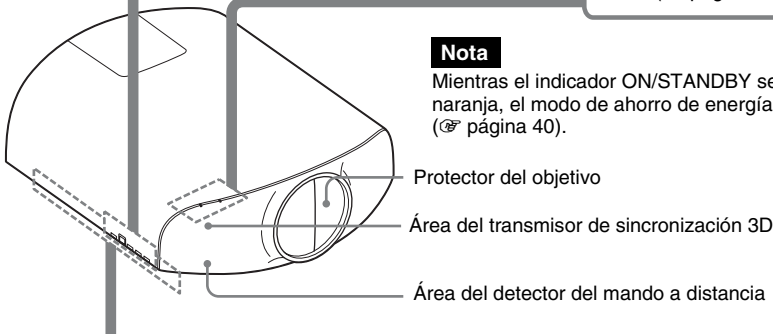
Lado frontal/derecho

Para utilizar la unidad puede usar los botones del panel de control con los mismos nombres que los del mando a distancia.

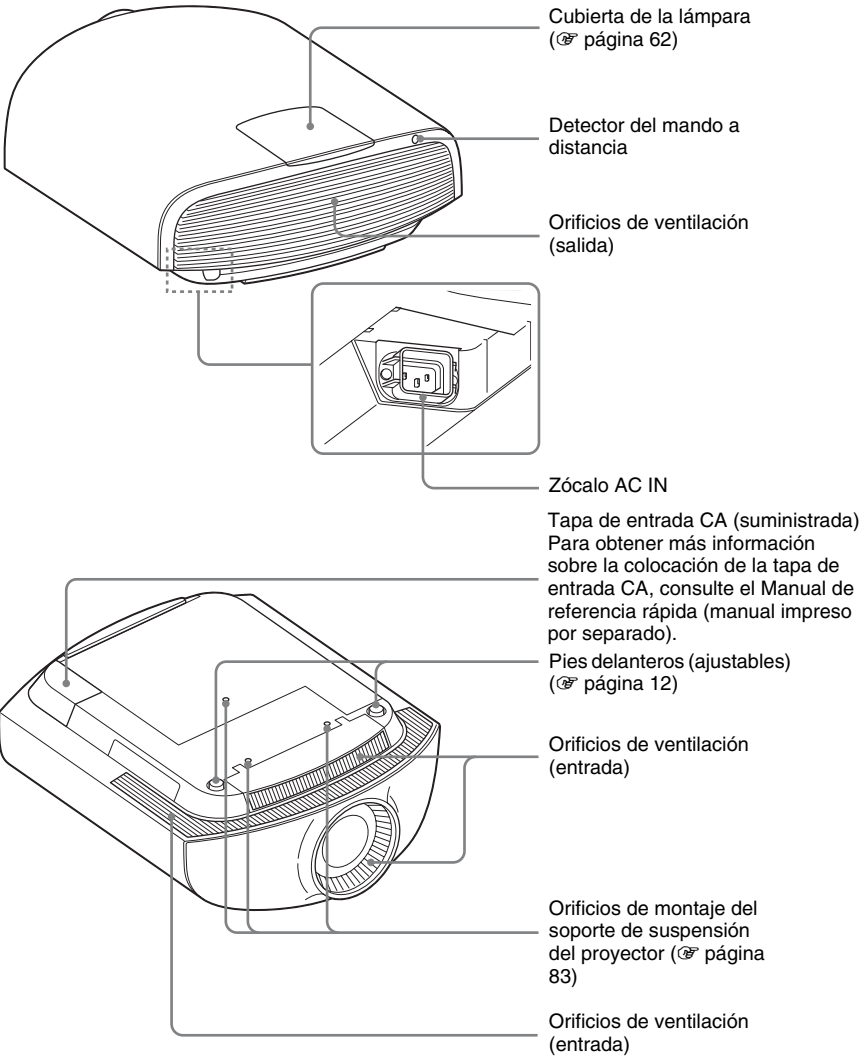


Nota

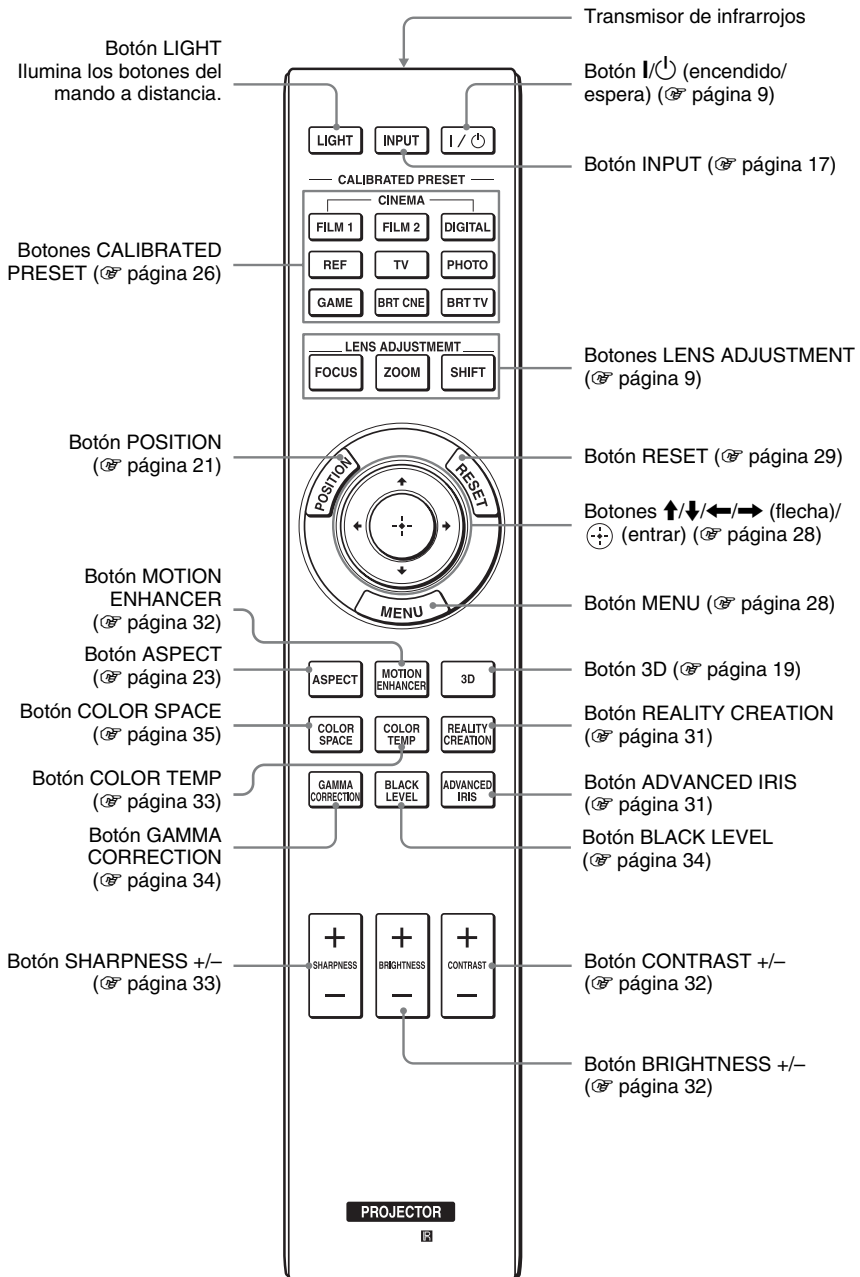
Mientras el indicador ON/STANDBY se ilumina en naranja, el modo de ahorro de energía está activo (☞ página 40).



Parte posterior/inferior



Mando a distancia



Conexiones y preparativos

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

Preparativo 1: Instalación de la unidad

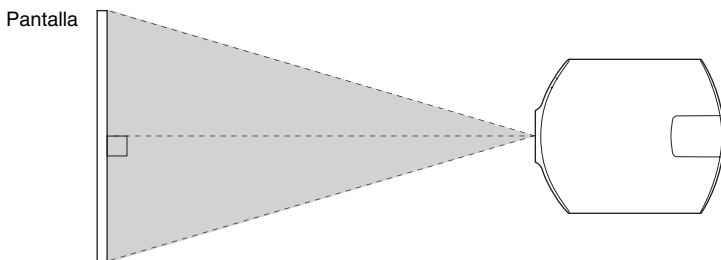
El desplazamiento del objetivo amplía las opciones disponibles para colocar la unidad y ver las imágenes fácilmente.

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 78).

1 Coloque la unidad de forma paralela 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 la unidad y de la ampliación del zoom. Esto no significa una avería de la unidad.

Instalación de la unidad en el techo

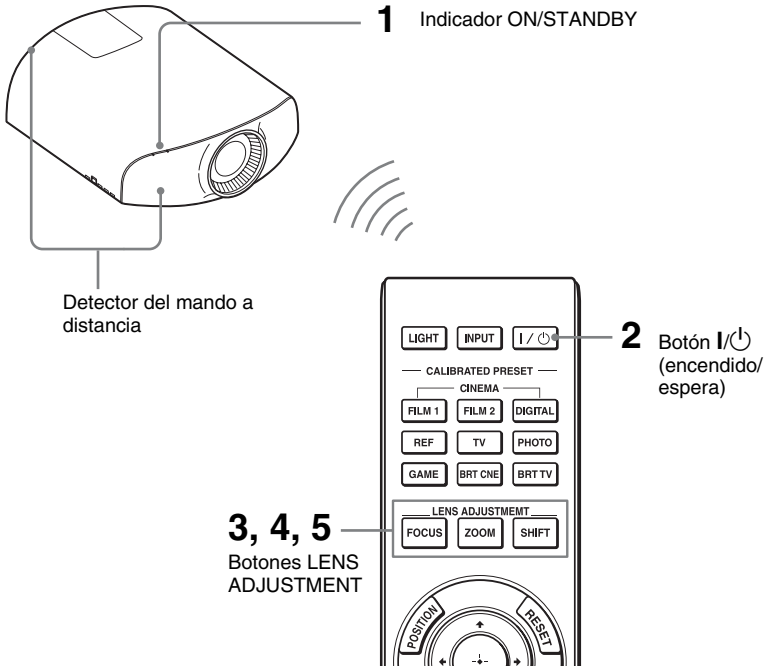
A los distribuidores

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.

Preparativo 2: Ajuste de la posición de la imagen

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



Consejos

- Los botones I/⏻ (encendido/espera), INPUT, MENU y ↑/↓/←/→/□ (joystick) situados en el panel lateral de la unidad funcionan igual que los botones del mando a distancia. El botón LENS funciona igual que los botones LENS ADJUSTMENT (FOCUS, ZOOM, SHIFT) del mando a distancia.
- Al ajustar el objetivo, cada vez que pulse el botón LENS en la unidad, la función de ajuste del objetivo se alternará entre “Foco de objetivo”, “Zoom de objetivo” y “Despl. Objetivo”.

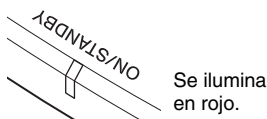
FOCUS → ZOOM → SHIFT
↑
└──────────┘

Nota

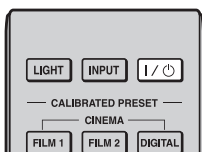
Según la ubicación en la que se haya instalado la unidad, es posible que no pueda controlarlo con el mando a distancia. En este caso, oriente el mando a distancia hacia el detector del mando a distancia de la unidad o de la pantalla.

1 Después de conectar el cable de CA a la unidad, enchufe el cable de CA en una toma mural.

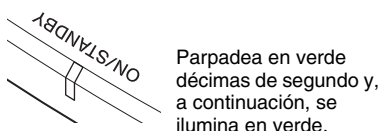
El indicador ON/STANDBY se iluminará en rojo y la unidad entrará en el modo de espera.



2 Pulse el botón I/⏻ (encendido/espera) para encender la unidad.

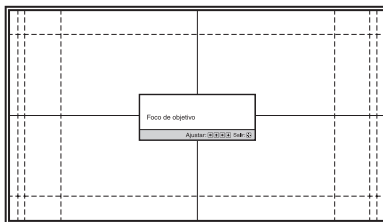
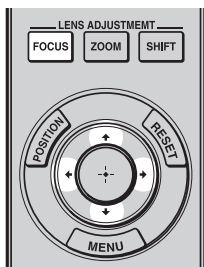


El protector del objetivo se abrirá. El indicador ON/STANDBY parpadea en verde y, a continuación, se ilumina en verde.







3 Ajuste el foco.

Pulse el botón LENS ADJUSTMENT (FOCUS) para acceder a la ventana de ajuste de Foco de objetivo (patrón de prueba). A continuación, ajuste el enfoque de la imagen pulsando los botones ↑/↓/←/→.



Sugerencia

Si “Control objetivo” está ajustado en “No” en el menú Instalación , no podrá ajustar el enfoque, el tamaño de la imagen ni la posición correcta pulsando los botones FOCUS, ZOOM o SHIFT ( página 45). Cuando “Patrón de prueba” se establece en “No” en el menú Función , el patrón de prueba no se muestra ( página 44).

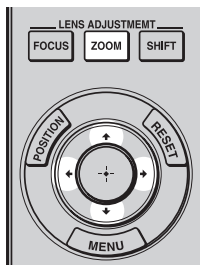
Nota

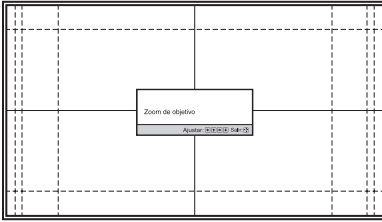
Ajuste el objetivo con los botones del mando a distancia o desde el panel de control de la unidad. No haga nunca ningún ajuste girando directamente el objetivo con las manos: puede provocar daños o averías en la unidad.

4 Ajuste el tamaño de la imagen.

Pulse el botón LENS ADJUSTMENT (ZOOM) para acceder a la ventana de ajuste de Zoom de objetivo (patrón de prueba). A continuación, ajuste el tamaño de la imagen pulsando los botones ↑/↓/←/→.

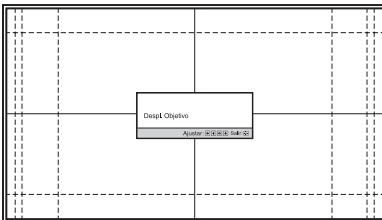
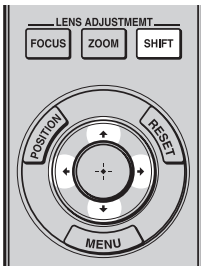
Para ampliar la imagen, pulse ↑/→. Para reducir la imagen, pulse ↓/←.





5 Ajuste la posición de la imagen.

Pulse el botón LENS ADJUSTMENT (SHIFT) para acceder a la ventana de ajuste de Despl. Objetivo (patrón de prueba). A continuación, ajuste la posición correcta de la imagen pulsando los botones $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$.



Sugerencia

El patrón de prueba desaparece si no se realiza ninguna operación durante un minuto. Cada vez que se pulsa el botón \oplus , el patrón de prueba desaparece.

Nota

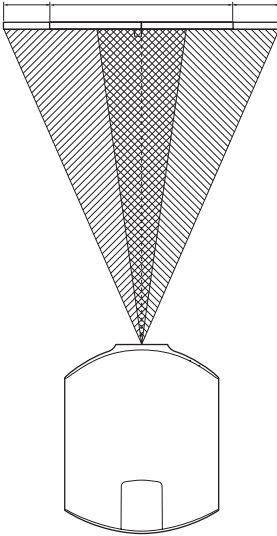
Al ajustar la posición de la ventana, no toque la unidad del objetivo, ya que podría pillarse los dedos en los componentes móviles.

Para ajustar la posición horizontal



Pulse ←/→.

La imagen proyectada en la pantalla se mueve a la derecha o a la izquierda, como máximo, un 31% de la anchura de la pantalla desde el centro del objetivo.

31% Anchura de 1
pantalla 31%



Vista superior

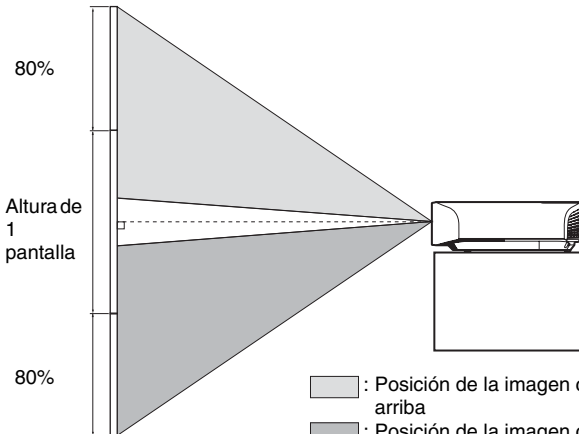
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo a la izquierda
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo a la derecha



Para ajustar la posición vertical

Pulse ↑/↓.

La imagen proyectada en la pantalla se mueve arriba o abajo, como máximo, un 80% de la altura de la pantalla desde el centro del objetivo.

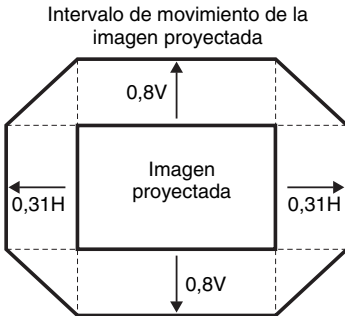
Vista lateral



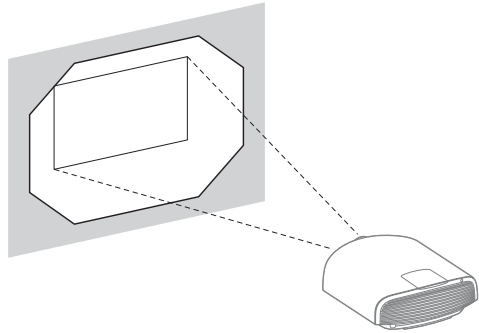
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo hacia arriba
-  : Posición de la imagen cuando se mueve al máximo hacia abajo

Nota

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 78).

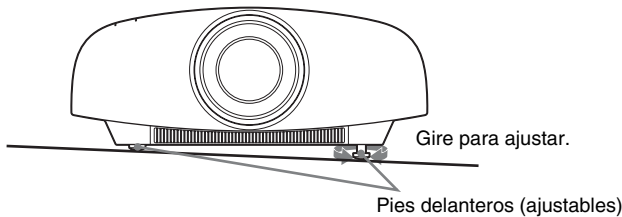


H: anchura de la imagen proyectada
V: altura de la imagen proyectada



Para ajustar la inclinación de la superficie de instalación

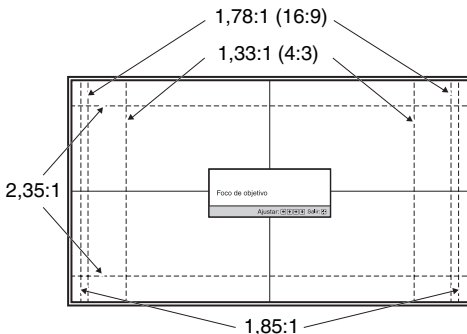
Si instala la unidad en una superficie irregular, utilice los pies delanteros (ajustables) para mantener la unidad nivelada.



Notas

- Si la unidad está inclinada hacia arriba o hacia abajo, pueden producirse distorsiones trapezoidales en la imagen proyectada.
- Tenga cuidado de no atraparse los dedos cuando gire los pies delanteros (ajustables).

Ventana de ajuste del objetivo (patrón de prueba)



Las líneas de puntos indican los tamaños de pantalla de cada relación de aspecto.

Preparativo 3: Conexión de la unidad

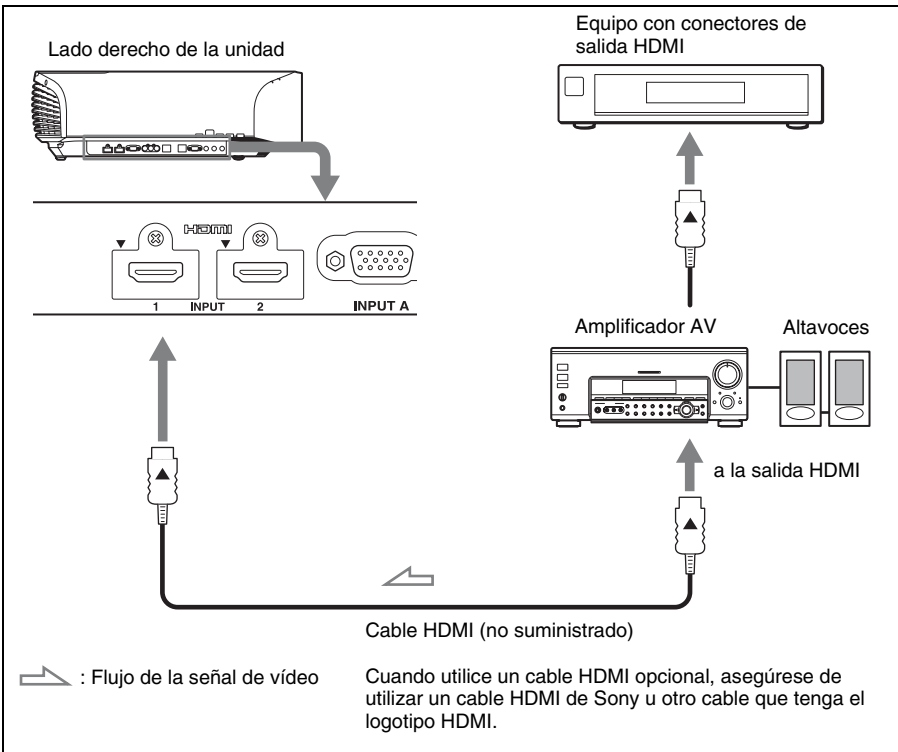
Cuando haga las conexiones, asegúrese de hacer lo siguiente:

- 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

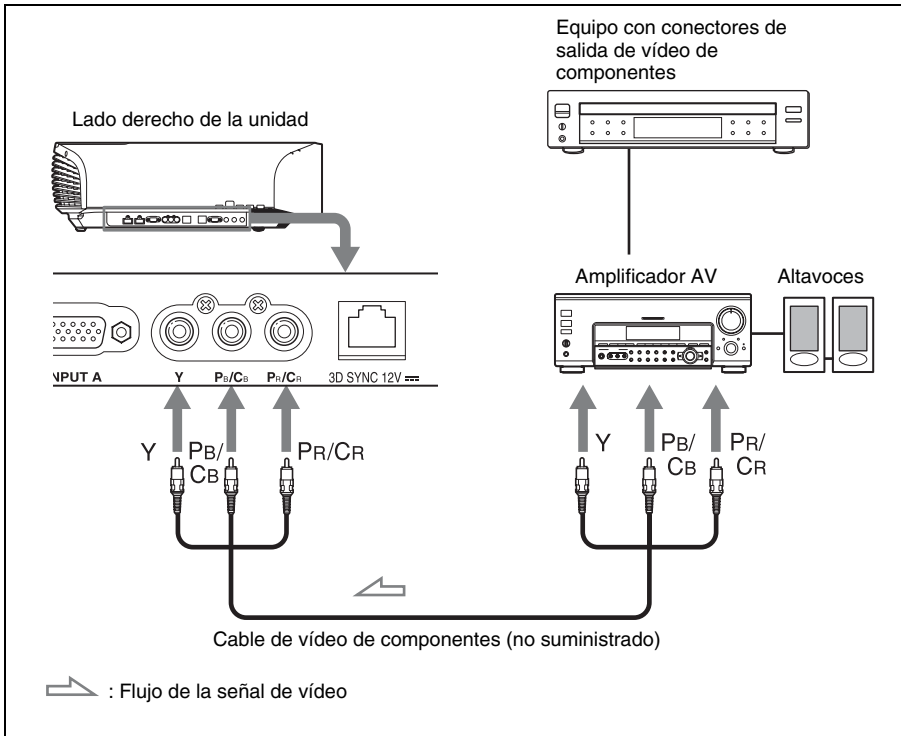
Para disfrutar de una mejor calidad de imagen, puede conectar un reproductor/grabador de DVD, Blu-ray Disc o PlayStation® equipado con salida HDMI a la entrada HDMI de la unidad. Además, si tiene un equipo compatible con control por HDMI, puede usar la unidad en sincronización con el equipo compatible con control por HDMI. Para obtener información detallada, consulte “Ajuste HDMI” en el menú Función (☰) (🔍 página 43) y “Acerca del Control por HDMI” (🔍 página 54).



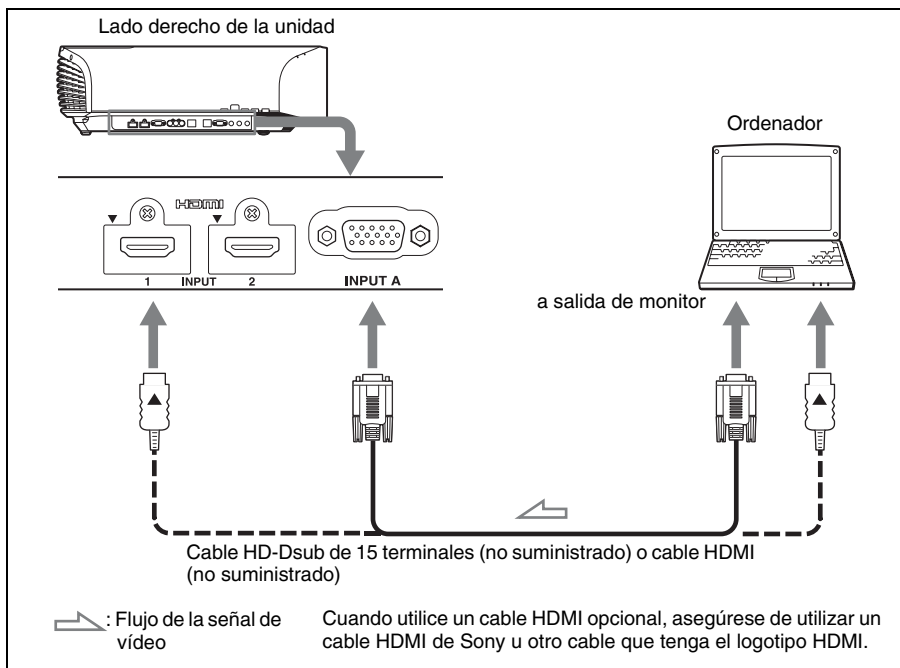
Notas

- Utilice un cable HDMI de alta velocidad. Con los cables HDMI de velocidad estándar, las imágenes 1080p, DeepColor y las de vídeo 4K y vídeo en 3D pueden no visualizarse correctamente.
- Cuando conecte un cable HDMI a la unidad, asegúrese de que la marca ▼ de la parte superior de la entrada HDMI de la unidad y la marca ▲ del conector del cable se encuentren en la misma posición.
- Si la imagen del equipo conectado a la unidad con un cable HDMI no es correcta, compruebe la configuración del equipo conectado.

Conexión al equipo con conectores de salida de vídeo de componentes



Conexión a un ordenador

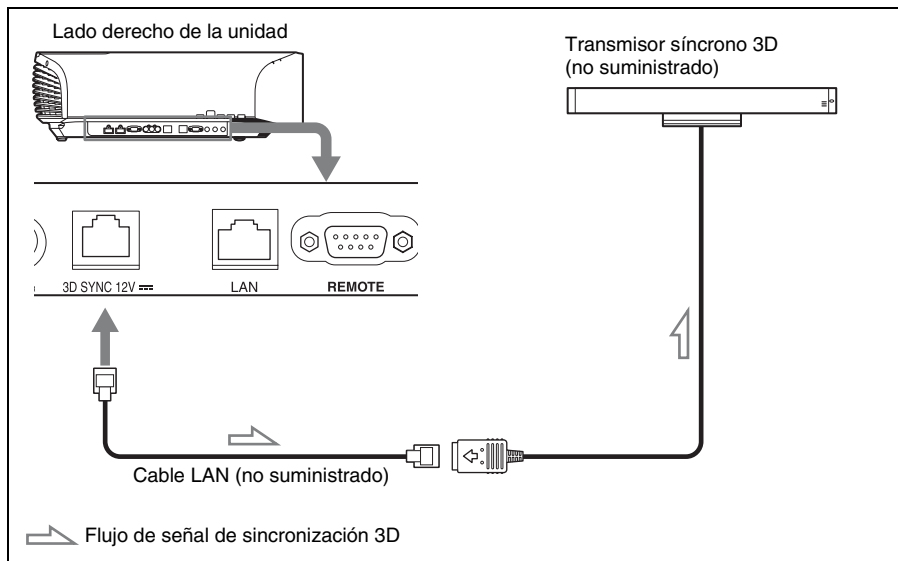


Notas

- Utilice un cable HDMI de alta velocidad. Con un cable HDMI estándar, las imágenes de vídeo 1080p tal vez no se visualicen correctamente.
- Cuando conecte un cable HDMI, asegúrese de que la marca ▼ de la parte superior de la entrada HDMI de la unidad 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 a la unidad con un cable HDMI no es correcta, 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 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

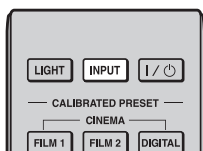
- El conector 3D SYNC está dedicado al transmisor de sincronización 3D opcional. No se deben conectar ordenadores ni otros equipos de red a esta entrada para evitar averías.
- Puede utilizar un transmisor de sincronización 3D no integrado en esta unidad, a través de un cable LAN opcional (tipo recto).
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.

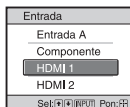
Proyección de la imagen

- 1 Encienda la unidad 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	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

Consejos

- 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 botón I/⏻ (encendido/espera).

En la pantalla aparece el mensaje “DESACTIVAR?”.

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

El protector del objetivo se cerrará. Tenga cuidado para no atraparse los dedos ni ningún otro objeto.

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 el indicador ON/STANDBY con el botón 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 la unidad manteniendo pulsado el botón I/⏻ (encendido/espera) aproximadamente 1 segundo, en lugar de realizar los pasos anteriormente descritos.

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 19).

Consejos

- El ajuste predeterminado de fábrica de “Sel. pantalla 2D-3D” es “Automático”, para permitir la proyección automática de imágenes de vídeo en 3D cuando la unidad detecta señales 3D.
- Para convertir imágenes de vídeo en 3D a imágenes en 2D, ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “2D” (☞ página 41).



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 41).
- Utilice las gafas 3D dentro del alcance de comunicación (☞ página 20).
- Puede ver imágenes de vídeo en 3D únicamente en señales de entradas HDMI. Si

quiere conectar equipos 3D a la unidad, por ejemplo, una videoconsola 3D o un reproductor Blu-ray Disc 3D, deberá 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 bajo, es posible que el efecto de 3D disminuya.

Ajuste de las funciones 3D

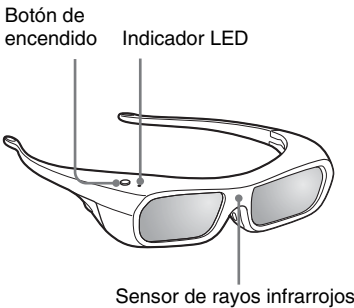
Es posible ajustar las funciones 3D pulsando el botón 3D del mando a distancia o desde “Ajustes 3D” en el menú Función . Si desea más información, consulte “Ajustes 3D” ( página 41).

Uso de las gafas 3D

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

Es posible que no funcionen correctamente 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 la unidad 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 de la unidad.

Figura A: Distancia de comunicación de señal de sincronización 3D (Rango de desplazamiento: 0,5 V)

Vista lateral

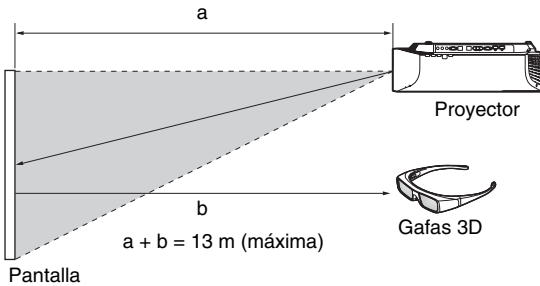
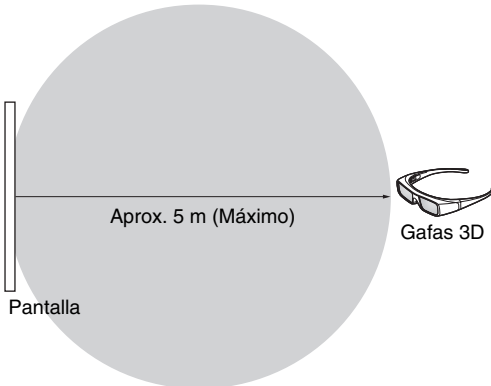


Figura B: Alcance de comunicación de las gafas 3D (La figura muestra una distancia entre la pantalla y el proyector de 8 m.)

Vista de la parte superior o lateral

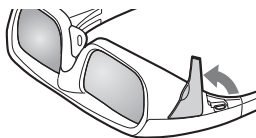


Carga de las gafas 3D

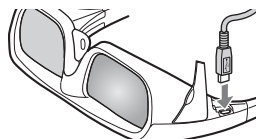
Para evitar que la batería se deteriore, cárguela al menos una vez cada medio año o una vez al año.

- 1 Desconecte las Gafas 3D.**
- 2 Active el dispositivo USB* que desea conectar.**
- 3 Conecte las Gafas 3D al dispositivo USB con el cable USB suministrado.**

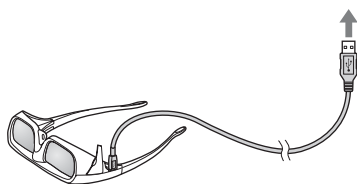
① Abra la tapa.



② Conecte el cable USB.



③ Realice la conexión con el dispositivo USB.



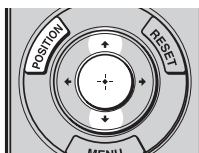
- Si conecta este producto a un dispositivo USB con el cable USB, este producto empezará a cargarse. (Durante la carga, el indicador LED se ilumina en amarillo).
- Si conecta la alimentación de este producto durante la carga de la batería, la carga se detendrá. (Cuando está en funcionamiento, el indicador se ilumina en verde).

* USB2.0 o posterior, tipo A (hembra)

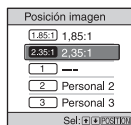
Utilización de Posición imagen

Puede guardar hasta cinco combinaciones de ajustes de objetivo (enfoque, tamaño de la ventana y posición de la ventana) y relación de aspecto, y recuperarlos cuando lo desee.

- 1 Pulse el botón POSITION.**




Aparecerá la paleta de selección Posición imagen.



- 2 Pulse el botón POSITION varias veces o pulse los botones ↑/↓/⊕ para seleccionar la posición.**

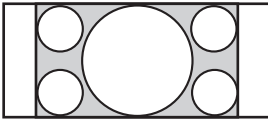
Se recuperarán los ajustes de la posición seleccionada.

Guarde o elimine los ajustes del objetivo en la opción "Posición imagen" del menú Pantalla  (ver página 36).

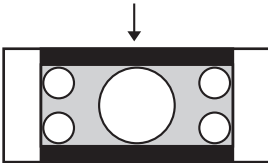
En las posiciones donde no hay ajustes de objetivo guardados aparece "----".

Imagen del objetivo en movimiento

En el siguiente ejemplo, las imágenes con relación de aspecto de 1,78:1 (16:9) y 2,35:1 se proyectan en una pantalla 2,35:1.

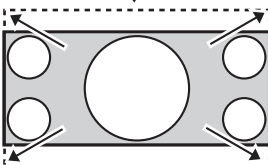


Cuando se recibe una imagen 1,78:1 (16:9)



Cuando se recibe una imagen 2,35:1

↓
Pulse el botón
POSITION.



La imagen 2,35:1 se amplía para llenar toda la pantalla.

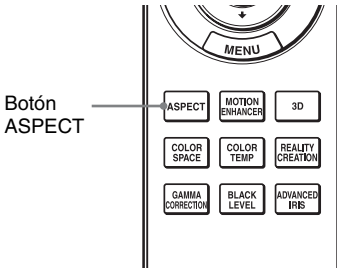
Notas

- Una vez que haya seleccionado y confirmado la posición del objetivo, el objetivo empezará a moverse. No toque ni coloque ningún objeto cerca del objetivo ni de la zona que está alrededor del objetivo; de lo contrario, puede sufrir lesiones o provocar daños en el dispositivo.
- Si pulsa cualquier botón de la unidad mientras el objetivo se está moviendo, el objetivo se detendrá. En este caso, vuelva a seleccionar la posición del objetivo o ajústelo manualmente.
- La función Posición imagen no garantiza la reproducción precisa de los ajustes del objetivo.
- Si va a utilizar el ángulo de pantalla inferior de dos o más aspectos que usen el zoom del objetivo, instale la unidad según los parámetros especificados en “Distancia de proyección” (☞ página 79). En algunas posiciones de ajuste, el rango de

desplazamiento del objetivo puede estar limitado, incluso aunque la unidad esté instalada con los parámetros especificados.

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 seleccionarlos mediante el menú (☰ página 37).

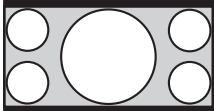

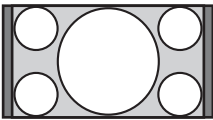


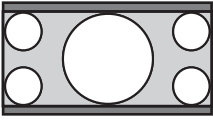
Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 <p>1,85:1</p>  <p>1,85:1 estrechado</p>	<p>Zoom 1,85:1</p> 
 <p>2,35:1</p>  <p>2,35:1 estrechado</p>	<p>Zoom 2,35:1</p> 

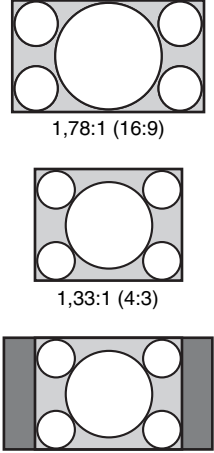
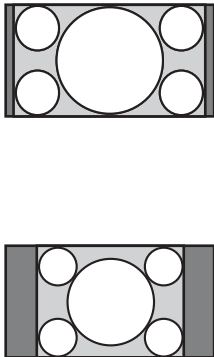
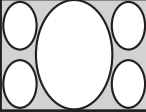
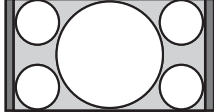

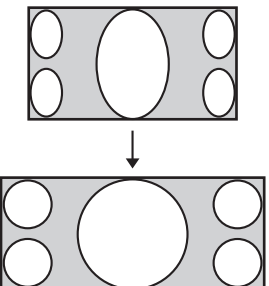
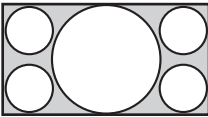
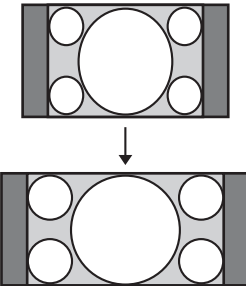
Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 <p data-bbox="274 263 397 295">1,78:1 (16:9)</p> <p data-bbox="263 319 408 438">1,33:1 (4:3)</p> <p data-bbox="229 606 442 654">1,33:1 (4:3) con paneles laterales</p>	<p data-bbox="750 127 823 151">Normal</p> 
 <p data-bbox="280 837 392 869">Comprimida</p>	<p data-bbox="744 678 828 702">Extender</p> 
 <p data-bbox="308 1053 364 1077">2,35:1</p>	<p data-bbox="733 893 840 917">Extender V</p>  <p data-bbox="644 1220 929 1252">Si utiliza un objetivo anamórfico</p>

Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 <p data-bbox="308 287 347 311">16:9</p>	<p data-bbox="733 127 823 151">Estrechar</p>  <p data-bbox="638 454 918 478">Si utiliza un objetivo anamórfico</p>

Notas

- Los modos de aspecto seleccionables dependen de la señal de entrada. (☞ página 74)
- No es posible seleccionar el aspecto para una señal de entrada de un ordenador o si se recibe la señal con número de memoria preestablecida 76, 77, 78, 79, o 96 (☞ página 69).

Notas sobre el cambio del ajuste “Aspecto”

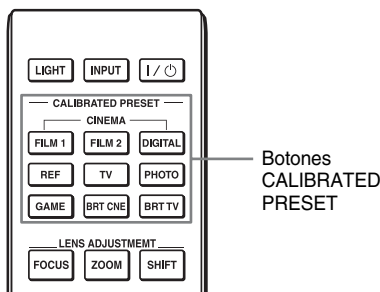
- Seleccione el modo de aspecto teniendo en cuenta que al cambiar la relación de aspecto de la imagen original proporcionará una apariencia diferente a la de la imagen original.
- Tenga en cuenta que, si se utiliza la unidad de forma comercial o para la exhibición pública, la modificación de la imagen 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.

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.
CINEMA DIGITAL	Calidad de imagen adecuada para reproducir imágenes de cine digital según las especificaciones de DCI (☞ página 55).
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.

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. Descargue y utilice la última versión de ImageDirector3 desde 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 o LAN a un ordenador, realice la conexión con la unidad y el ordenador apagados.
- No se puede ajustar la calidad de imagen cuando la opción “Corr. Gamma” del menú Imagen  está ajustada en “No” ( página 34).
- Al establecer la opción “Corr. Gamma” del menú Imagen  en 1.8, 2.0, 2.1, 2.2, 2.4, 2.6 o Gamma 7 a Gamma 10 ( página 34), “ImageDirector3” muestra Gamma 1 a Gamma 10 en el orden correspondiente.
- Si utiliza “ImageDirector3” mientras se visualiza una imagen de vídeo en 3D o mientras se recibe una señal 3D, es posible que la imagen se vea distorsionada.

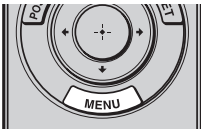
Uso de los menús

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

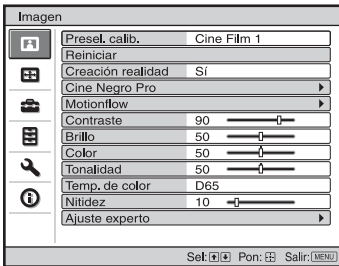
Funcionamiento mediante los menús

La unidad dispone de un menú en pantalla que permite realizar diversos ajustes. Si selecciona el nombre de un elemento seguido por una flecha (▶), aparecerá la ventana del menú siguiente con elementos de ajuste.

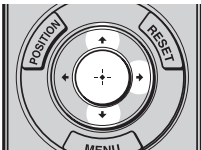
1 Pulse MENU.



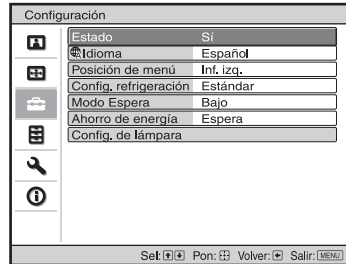
Aparecerá la ventana del menú.



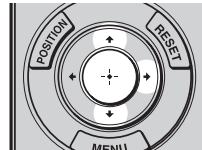
2 Pulse ↑/↓ para seleccionar un elemento de menú y pulse → o ⏏.



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

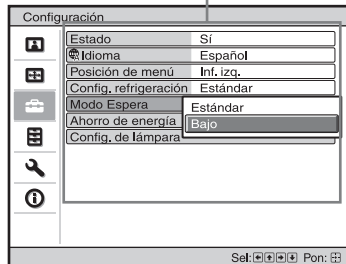


3 Pulse ↑/↓ para seleccionar el elemento que desea establecer o ajustar y, a continuación, pulse → o ⏏.



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.

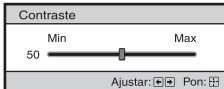
Menú emergente Elementos de configuración



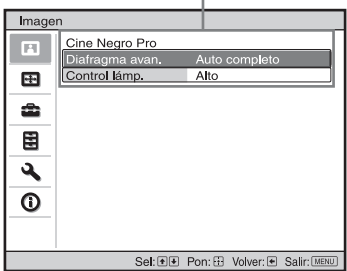
Menú de configuración



Menú de ajuste



Ventana del menú siguiente
Elementos de configuración



4 Realice el ajuste o configuración del elemento.

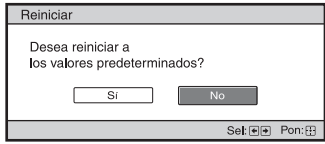
Al cambiar el nivel de ajuste
Para aumentar el valor, pulse **↑/→**.
Para reducir el valor, pulse **↓/←**.
Pulse **⊕** para guardar el ajuste y restaurar la pantalla del menú original.

Al cambiar la configuración
Pulse **↑/↓** para cambiar la configuración.
Pulse **⊕** para restaurar la pantalla original.
Puede restaurar la pantalla original con **←**, dependiendo del elemento seleccionado.

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

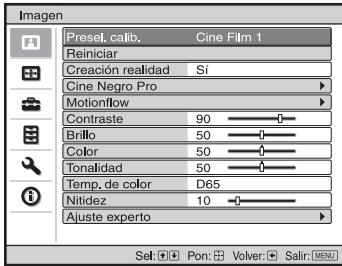
Para reiniciar los elementos ajustados

Seleccione un elemento de la pantalla de menú y muestre el menú emergente, el menú de configuración o 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 esté disponible, según el tipo de señal de entrada. Para ver información detallada, consulte “Señales de entrada y elementos ajustables/de ajuste” (☞ páginas 71 a 74).

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

<p>Presel. calib. [CALIBRATED PRESET]</p>	<p>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.</p> <p>Cine Film 1: calidad de imagen adecuada para reproducir imágenes con gran dinamismo y claridad; calidad habitual del positivo de película.</p> <p>Cine Film 2: calidad de imagen adecuada para reproducir los colores densos y de gran tonalidad; calidad habitual en salas de cine.</p> <p>Cine Digital: calidad de imagen adecuada para reproducir imágenes de cine digital según las especificaciones de DCI (☞ página 55).</p> <p>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.</p> <p>TV: calidad de imagen adecuada para ver programas de televisión, deportes, conciertos, etc.</p> <p>Foto: calidad de imagen adecuada para proyectar imágenes fijas tomadas con una cámara digital.</p> <p>Juego: calidad de imagen adecuada para juegos; colores de alta modulación y respuesta rápida.</p> <p>Cine brillante: calidad de imagen adecuada para ver películas en entornos luminosos, como el salón.</p> <p>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.</p> <p>Sugerencia Cualquier ajuste realizado en la configuración de calidad de imagen se guarda para cada entrada.</p>
<p>Reiniciar</p>	<p>Restablece todo los ajustes del modo Presel. calib. seleccionado a los valores predeterminados (☞ página 29).</p> <p>Sugerencia El restablecimiento no afecta a los ajustes guardados en las opciones Personal 1 a 5 de “Temp. de color”.</p>

<p>Creación realidad [REALITY CREATION]</p>	<p>Ajusta el procesamiento del detalle y del ruido de las imágenes. (Función de superresolución)</p> <p>Sí: ajusta la configuración de “Creación realidad”.</p> <p>Base de datos: seleccione “Normal” o “Mastered in 4K”.</p> <p>“Mastered in 4K” ofrece calidad de imagen adecuada para Blu-ray Disc™ “Mastered in 4K”, procedente de Sony Pictures Home Entertainment.</p> <p>Sugerencia</p> <p>“Base de datos” no se puede seleccionar si se recibe una señal que no sea el número de memoria preestablecida 14 o 20 (☞ página 68).</p> <p>Resolución: si se aumenta este valor, la textura y el detalle de la imagen se hacen más nítidos.</p> <p>Filtración ruido: si se aumenta este valor, el ruido (dureza de la imagen) se hace menos evidente.</p> <p>Test: On/Off: cambia “Sí” y “No” a una determinada frecuencia para comprobar el efecto de “Creación realidad”.</p> <p>Sugerencia</p> <p>La posición de pantalla de estado durante la prueba funciona de forma conjunta con el ajuste “Posición de menú” (☞ página 39).</p> <p>No: no se aplica la función “Creación realidad”.</p>
<p>Cine Negro Pro</p>	<p>Diafragma avan. [ADVANCED IRIS]</p> <p>Cambia la función de diafragma.</p> <p>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.</p> <p>Auto limitado: menor brillo que con la función Auto completo. Permite que la imagen se visualice correctamente en entornos oscuros.</p> <p>Manual: ajusta manualmente el diafragma (fijo).</p> <div data-bbox="547 919 770 1010" data-label="Image"> </div> <p>No: desactiva la función diafragma (apertura).</p> <p>Control lámp.</p> <p>Cambia la salida de la lámpara.</p> <p>Alto: aumenta el brillo y proyecta imágenes más brillantes.</p> <p>Bajo: reduce el brillo y realza el negro mediante la minimización del brillo.</p> <p>Sugerencia</p> <p>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.</p>

Motionflow	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sugerencia Es posible que algunas escenas contengan interferencias de señal digital. Si es el caso, ajuste esta función en “No”.</p>
Contraste [CONTRAST]	<p>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.</p>
Brillo [BRIGHTNESS]	<p>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.</p>
Color	<p>Ajusta la densidad de color. Cuanto mayor sea el ajuste, mayor será la intensidad. Si el ajuste es menor, la intensidad será menor.</p>
Tonalidad	<p>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.</p>

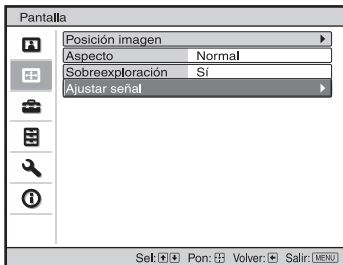
<p>Temp. de color [COLOR TEMP]</p>	<p>Ajusta la temperatura del color. D93: equivalente a 9.300 K de temperatura de color, normalmente usado en TV. El color blanco adquiere un tono azulado. D75: equivalente a 7.500 K de temperatura de color, usado como iluminador estándar auxiliar. Aporta un tono neutro 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. DCI: temperatura de color según la especificación DCI (☞ página 55). 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. 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 “DCI”. Personal 5: igual que la configuración de temperatura de color “D55”.</p>
<p>Nitidez [SHARPNESS]</p>	<p>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.</p>
<p>Ajuste experto</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Gradación suave Suaviza la gradación de las partes planas de las imágenes. Alto/Medio/Bajo: puede ajustar el efecto de gradación suave. No: no se aplica la función Gradación suave.</p>

Ajuste experto	<p>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.</p>																		
	<p>Nivel de negro (ajustable) [BLACK LEVEL] Realza los negros y refuerza el contraste. Alto/Medio/Bajo: puede ajustar el nivel de negro. No: la función de nivel de negro no se aplica.</p>																		
	<p>Corr. Gamma [GAMMA CORRECTION] Ajusta las características de respuesta del tono de la imagen. Seleccione el tono favorito entre 10 opciones.</p> <table data-bbox="337 564 960 715"> <tr> <td>1.8:</td> <td>brillante</td> <td>Produce una imagen más brillante en general.</td> </tr> <tr> <td>2.0</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.6:</td> <td>oscura</td> <td>Produce una imagen más oscura en general.</td> </tr> </table> <p>Gamma 7: ilumina las áreas oscuras de la imagen y amplía la expresión en la gradación. Gamma 8: produce una imagen con contraste ligeramente enfatizado. Gamma 9: produce una imagen con contraste más enfatizado que con Gamma 8. Gamma 10: simula la curva de gamma de la película. 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”.</p>	1.8:	brillante	Produce una imagen más brillante en general.	2.0			2.1			2.2			2.4			2.6:	oscura	Produce una imagen más oscura en general.
	1.8:	brillante	Produce una imagen más brillante en general.																
	2.0																		
2.1																			
2.2																			
2.4																			
2.6:	oscura	Produce una imagen más oscura en general.																	
<p>Corr. color Sí: mejora los colores del rango medio, según el ajuste del espacio de color. No: no se aplica el efecto “Corr. color”.</p>																			
<p>Reforzar blanco Realza los blancos más vívidos. Alto/Bajo: puede ajustar el efecto “Reforzar blanco”. No: no se aplica el efecto “Reforzar blanco”.</p>																			

<p>Ajuste experto</p>	<p>x.v.Color Establezca este elemento cuando reproduzca señales de vídeo x.v.Color. Establezca este elemento en “Sí” 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 55). Sugerencia Si ajusta x.v.Color en “Sí” desactivará el ajuste de gamma. Consulte también la configuración de Esp. de color (☞ página 35).</p>
	<p>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 discos Blu-ray. El espacio de color es equivalente a sRGB. DCI: espacio de color basado en la especificación DCI (☞ página 55). Adobe RGB: espacio de color parecido a Adobe RGB, con un margen de reproducción de color más amplio que sRGB, y adecuado para visualizar imágenes grabadas con la especificación Adobe RGB. 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 reproducir de forma fiel una señal de vídeo x.v.Color cuando conecte la unidad a equipos compatibles con x.v.Color. Esp. de color 3: espacio de color adecuado para ver imágenes de vídeo en entornos luminosos, como el salón.</p>

Menú Pantalla

Puede definir la señal de entrada, el tamaño de la imagen, 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” (☞ páginas 71 a 74).

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

Posición imagen [POSITION]

Puede guardar hasta cinco combinaciones de ajustes de objetivo (enfoque, tamaño de la ventana y posición de la ventana) y relación de aspecto.

Tras ajustar el objetivo y el aspecto, seleccione “1,85:1”, “2,35:1”, “Personal 1”, “Personal 2” o “Personal 3” en función del ángulo de pantalla, y tras confirmar, continúe seleccionando “Guardar”, “Eliminar” o “Seleccionar”.

Guardar: guarda la posición actual del objetivo en la posición seleccionada. Si ya hay un ajuste en esa posición, se sobrescribe.

Eliminar: borra el ajuste guardado. Una vez eliminado el ajuste, “1,85:1”, “2,35:1”, “Personal 1”, “Personal 2” o “Personal 3” cambian en la pantalla a “---”.





Seleccionar: recupera los ajustes de la posición seleccionada.

Sugerencia

Se predefine la relación de aspecto óptima para cada posición de imagen. La relación de aspecto se puede cambiar y guardar para cada posición de imagen.

Notas

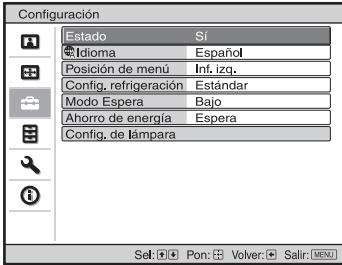
- Una vez que haya seleccionado y confirmado la posición del objetivo, el objetivo empezará a moverse. No toque el objetivo ni la zona que está alrededor del objetivo. De lo contrario, puede sufrir lesiones o provocar daños en el dispositivo.
- Si pulsa cualquier botón de la unidad mientras el objetivo se está moviendo, el objetivo se detendrá. En este caso, vuelva a seleccionar la posición del objetivo o ajústelo manualmente.
- Cuando utilice una imagen con un ángulo de pantalla 2,35:1 o 16:9 mediante la función Posición imagen, asegúrese de que la posición de instalación sea la correcta (☞ página 21).
- No se garantiza que la función Posición imagen reproduzca los ajustes de objetivo de forma precisa.

Aspecto [ASPECT]	<p>Puede establecer la relación de aspecto de las imágenes que se mostrarán para la señal de entrada actual (☞ página 23). Este elemento sólo está habilitado cuando se introduce una señal de vídeo (números de memoria predefinidos del 3 al 14, 74, 75, y del 93 al 95) (☞ página 67).</p> <p>Zoom 1,85:1: se visualiza una imagen con relación de aspecto 1,85:1 con su relación de aspecto original. Se amplía para que no aparezcan bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla.</p> <p>Zoom 2,35:1: se visualiza una imagen con relación de aspecto 2,35:1 con su relación de aspecto original. Se amplía para que las bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla sean lo más pequeñas posible.</p> <p>Si selecciona “Zoom 2,35:1” en “Selección disparador 1/2” del menú Instalación , se emitirá una señal de 12V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2 (☞ página 45).</p> <p>Normal: la entrada de vídeo se visualiza con su relación de aspecto original. La imagen se amplía para rellenar la pantalla. Este modo está indicado para ver vídeo con relación de aspecto 1,78:1 (16:9) y 1,33:1 (4:3).</p> <p>Extender: visualiza vídeo estrechado a una relación de aspecto 1,33:1 (4:3) como 1,78:1 (16:9).</p> <p>Extender V: es el modo idóneo para uso de pantallas 2,35:1 para ver vídeo 2,35:1 con objetivos anamórficos disponibles en tiendas. Si selecciona “Extender V” en “Selección disparador 1/2” del menú Instalación , se emitirá una señal de 12V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2 (☞ página 45).</p> <p>Estrechar: con este ajuste, el vídeo 1,78:1 (16:9) y 1,33:1 (4:3) se visualizará con la relación de aspecto correcta si se utiliza un objetivo anamórfico disponible en tiendas.</p> <p>Consejos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si selecciona “Extender V” o “Estrechar”, seleccione el tipo de objetivo anamórfico en “Obj. anamórfico” en el menú Instalación . • Los modos de aspecto seleccionables dependen de la señal de entrada. • No es posible seleccionar el aspecto para una señal de entrada de un ordenador o si se recibe la señal con número de memoria preestablecida 76, 77, 78, 79 o 96.
Sobreexploración	<p>Puede seleccionar si ver o no el contorno de la imagen.</p> <p>Sí: oculta el contorno de la imagen de entrada. Seleccione esta configuración cuando aparezca ruido a lo largo del borde de la imagen.</p> <p>No: proyecta la imagen de entrada completa.</p> <p>Sugerencia</p> <p>Para mostrar la región visualizable dentro de las cuatro direcciones de la pantalla, consulte “En blanco” en el menú Instalación  (☞ página 46).</p>

<p>Ajustar señal</p>	<p>Puede ajustar la señal de entrada.</p> <p>Fase: ajusta los píxeles/fase de señal de una señal de entrada de ordenador analógica. Ajusta la imagen en el punto en el que aparezca con mayor nitidez.</p> <p>Pitch: ajusta el tamaño de imagen horizontal de una señal de entrada de ordenador analógica. 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 (☞ páginas 67 a 69).</p> <p>Desplazamiento: ajusta la posición de la imagen.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
-----------------------------	--

Menú Configuración

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

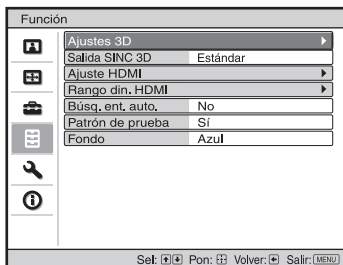


Estado	Establece si se muestra o no la indicación en pantalla. Establezca esta opción en “No” para desactivar las indicaciones en pantalla, excepto ciertos menús, el mensaje que aparece al apagar la alimentación y los mensajes de advertencia.
Idioma	Selecciona el idioma que se utiliza en el menú y en las indicaciones en pantalla.
Posición de menú	Puede cambiar la posición en la que se mostrará el menú en la pantalla. Inf. izq.: muestra el menú en el área inferior izquierda de la pantalla. Centro: muestra el menú en centro de la pantalla.
Config. refrigeración	Establece la unidad para que funcione a la presión atmosférica prevaleciente. Alto: utilice este ajuste cuando utilice la unidad a altitudes de 1.500 m o superiores. Estándar: utilice este ajuste cuando utilice la unidad a altitudes normales. Sugerencia 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	Puede seleccionar el consumo de energía en modo Espera. Estándar: se normaliza el consumo de energía en modo de espera. Bajo: se reduce el consumo de energía en modo de espera. Sugerencia 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). La función de red también se desactiva en modo de espera.

Ahorro de energía	<p>Establece el modo de ahorro de energía.</p> <p>Apagado lámp.: si no se recibe ninguna señal durante 10 minutos, la lámpara se apaga automáticamente y se reduce el consumo de energía. 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)</p> <p>Espera: si no se recibe ninguna señal durante 10 minutos, la unidad se apaga automáticamente y el proyector entra en modo de espera.</p> <p>No: se libera el modo de ahorro de energía.</p>
Config. de lámpara	<p>Cuando sustituya las lámparas, establezca la configuración de lámpara que desee (☞ página 64).</p>

☰ Menú Función

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



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 la unidad recibe señales HDMI con información 3D, mostrará imágenes de vídeo en 3D en función del sistema 3D de las señales HDMI.

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: define 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: seleccione esta opción para ver imágenes en 3D como dos imágenes iguales, una al lado de la otra.

Encima-debajo: seleccione esta opción para ver imágenes en 3D como dos imágenes iguales, una encima de la otra.

<p>Ajustes 3D</p>	<p>Brillo 3D: sirve para ajustar el brillo de la imagen cuando se ven imágenes de vídeo en 3D. Puede seleccionar “Alto” o “Estándar” como valor del brillo.</p> <p>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”.</p> <p style="text-align: center;">Profundidad -2 -1 0 +1 +2</p> <p style="text-align: center;">Frontal ← Normal → Profundidad</p> <p>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”.</p> <p>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”.</p> <p>Consejos</p> <ul style="list-style-type: none"> • “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 73). • La función 3D simulado puede tener un efecto limitado en función del tamaño de la pantalla (se recomiendan pantallas de entre 100 y 120 pulgadas) y del origen de vídeo. • Se ha demostrado que cada persona puede ver las imágenes de vídeo en 3D convertidas por la función 3D simulado de forma distinta. • La pantalla del menú aparece con un halo al visualizar imágenes de vídeo en 3D y se ve mejor con las gafas 3D.
<p>Salida SINC 3D</p>	<p>Cambia la emisión de la señal del conector 3D SYNC.</p> <p>Estándar: esta salida es adecuada para el transmisor de sincronización 3D incorporado y el transmisor de sincronización 3D externo TMR-PJ2 (no suministrado).</p> <p>Opción: seleccione este modo para conectar un transmisor distinto al TMR-PJ2.</p> <p>Nota</p> <p>Si selecciona “Opción”, la disponibilidad de los transmisores compatibles varía en función del país o la región.</p>

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 de la unidad 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 de la unidad.

Cuando se ajusta en “Sí”, el equipo se sincroniza y se apaga cuando se apaga la alimentación de la unidad.

Enc. aut. PJ: seleccione si desea conectar la unidad con el equipo compatible con Control por HDMI.

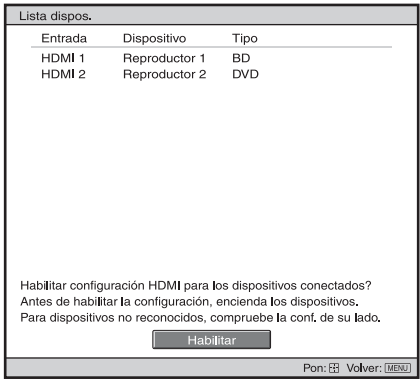
Cuando se ajusta en “Sí”, la alimentación de la unidad se enciende automáticamente cuando se enciende la alimentación del equipo conectado, o cuando se realiza alguna operación tal como la reproducción.

Sugerencia

Para activar esta función, establezca “Modo Espera” (☞ página 39) 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 54).

Lista dispos.: muestra todos los equipos compatibles con Control por HDMI conectados a la unidad.

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.

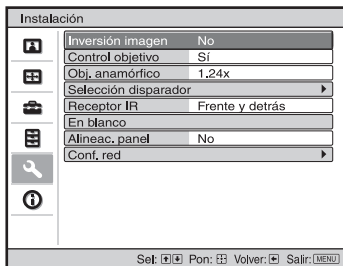


* “Control por HDMI - Ajuste fácil” es una función que hace también efectivo el ajuste Control por HDMI del equipo conectado a la entrada HDMI de la unidad cuando es efectivo el ajuste Control por HDMI de la unidad. Los equipos que no son Sony no son compatibles.

Rango din. HDMI	<p>Ajusta el nivel de entrada de vídeo en 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.</p> <p>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.</p>
Búsq. ent. auto.	<p>Permite seleccionar sólo la entrada que tiene una señal. Cuando se ajusta en “Sí”, las entradas sin señal no aparecen en la pantalla de visualización de terminales al pulsar INPUT. Establezca esta opción en “No” si desea visualizar todas las entradas (Ⓢ página 17).</p>
Patrón de prueba	<p>Muestra un patrón de prueba según los ajustes. Sí: en la pantalla aparece un patrón de prueba para utilizarlo en el ajuste del objetivo con “Foco de objetivo”, “Zoom de objetivo” y “Despl. Objetivo”. No: no aparece ningún patrón de prueba. Sugerencia Mientras se muestra el patrón de prueba sólo se muestra en verde, para que pueda ajustar fácilmente el enfoque.</p>
Fondo	<p>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”.</p>

Menú Instalación

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



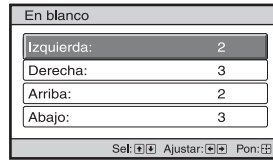
Inversión imagen	<p>Invierte la imagen de la pantalla en dirección horizontal, vertical o ambas. HV: invierte la imagen horizontal y verticalmente. H: invierte la imagen horizontalmente. V: invierte la imagen verticalmente. No: la imagen no se invierte. Utilice este elemento para realizar la instalación para la proyección hacia atrás o la instalación en el techo.</p>
Control objetivo	<p>Evita realizar por equivocación cualquier operación con el objetivo, tal como “Foco de objetivo”, “Zoom de objetivo” y “Despl. Objetivo”. Sí: activa el ajuste del objetivo. No: evita cualquier ajuste del objetivo.</p>
Obj. anamórfico	<p>Permite seleccionar un ajuste para coincidir con la relación de conversión del objetivo anamórfico. 1,24x: seleccione esta opción si utiliza un objetivo anamórfico con índice horizontal de 1,24x. 1,32x: seleccione esta opción si utiliza un objetivo anamórfico con índice horizontal de 1,32x.</p>
Selección disparador	<p>Cambia la función de salida del conector TRIGGER 1/ TRIGGER 2. No: desactiva la función del conector TRIGGER. Alimentación: emite señales de 12V desde los conectores TRIGGER 1/TRIGGER 2 si la unidad está encendida. Los conectores TRIGGER 1/TRIGGER 2 no emiten ninguna señal si la unidad está en modo Espera. Extender V: funciona con los ajuste “Extender V” de “Aspecto” (☞ página 37) y emite una señal de 12V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2. Zoom 2,35:1: funciona con los ajuste “Aspecto” de “Zoom 2,35:1” (☞ página 37) y emite una señal de 12V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2.</p>
Receptor IR	<p>Selecciona los detectores de control remoto (Receptor IR) en la parte frontal y posterior de la unidad. Frente y detrás: activa tanto el detector frontal como el posterior. Frente: activa sólo el detector frontal. Detrás: activa sólo el detector posterior.</p>

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 ←/→.



Sugerencia

En función del ajuste de relación de aspecto, es posible que las franjas vacías a derecha e izquierda no estén disponibles.

Alineac. panel

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

Cuando se establece en “S”, 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.

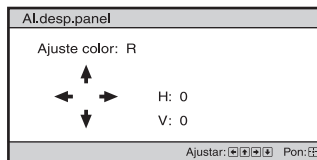
Zona: selecciona el intervalo deseado para hacer los ajustes.

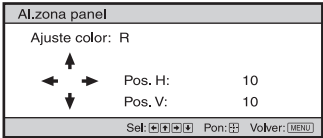
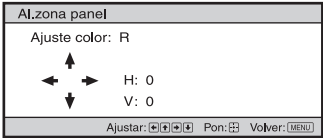

Ajuste color: asigna el color deseado para ajustar las diferencias de color. Seleccione “R” (Rojo) o “B” (Azul) para hacer ajustes basados en “G” (Verde).

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 ←/→, ↑/↓.

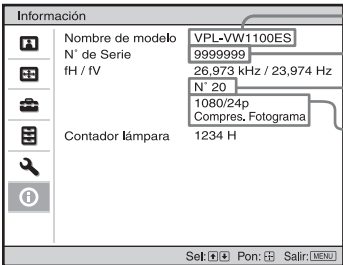
Cuando se seleccione “Desplazamiento”: asigne la configuración de la dirección horizontal (H) con los botones ←/→ y la de la dirección vertical (V) con los botones ↑/↓ de la pantalla de ajuste de desplazamiento.



<p>Alineac. panel</p>	<p>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 \oplus.</p>  <p>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 \oplus.</p>  <p>Reiniciar: vuelve a la configuración de fábrica.</p> <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Según los ajustes anteriores, es posible que los colores pierdan homogeneidad o que cambie la resolución. • En función del valor de ajuste de “Zona”, es posible que el ajuste “Desplazamiento” no esté disponible.
<p>Conf. red</p>	<p>Permite realizar los ajuste del protocolo de Internet. Configure esta sección si accede desde un ordenador ( página 49).</p> <p>Conf. Dirección IP: seleccione el método de configuración de la dirección IP.</p> <p>Auto (DHCP): la dirección IP se asigna automáticamente desde un servidor DHCP, por ejemplo, un enrutador.</p> <p>Manual: especifique la dirección IP manualmente.</p> <p>Si selecciona “Manual” en “Conf. Dirección IP”, seleccione la opción con los botones \leftarrow/\rightarrow e introduzca el valor con los botones \uparrow/\downarrow.</p> <p>Cuando haya introducido todos los elementos, seleccione “Aplicar” y, a continuación, pulse el botón \oplus. Los ajustes introducidos quedarán registrados.</p> <p>Dirección IP: ajuste la dirección IP de la unidad. (1.0.0.0 – 223.255.255.255)</p> <p>Máscara subred: ajuste la máscara de subred de la unidad. (1.0.0.0 – 255.255.255.255)</p> <p>Gateway pred.: ajuste la puerta de enlace predeterminada de la unidad. (1.0.0.0 – 223.255.255.255)</p> <p>DNS primaria: ajuste el servidor DNS primario. (1.0.0.0 – 223.255.255.255)</p> <p>DNS secundaria: ajuste el servidor DNS secundario. (1.0.0.0 – 223.255.255.255)</p> <p>Dirección MAC: ajuste la dirección MAC de la unidad. No se puede modificar.</p>

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.



Nombre de modelo: VPL-VW1100ES

Nº de Serie: 9999999

Nº de memoria predefinida: N° 20

Tipo de señal: 1080/24p Compres. Fotograma

Contador lámpara: 1234 H



Set [OK] Pon: [←] Salir: [MENU]



Nombre de modelo	Muestra el nombre del modelo (VPL-VW1100ES).
Nº 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.
Nº de memoria predefinida	Muestra el número de memoria preestablecida 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 la unidad.
- No es posible ajustar ni modificar las indicaciones de la lista anterior.

Acerca del nº de memoria preestablecida

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

También es posible ajustar los datos preestablecidos mediante el menú Pantalla . Esta unidad contiene 20 memorias de usuario diferentes, además de las memorias preestablecidas 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 actualizan los ajustes de señal con la opción “Ajustar señal” del menú Pantalla , quedan registrados en la unidad. Si se registran más de 20 memorias de usuario, la memoria más reciente siempre sobrescribirá la más antigua.

Nota

Según la señal de entrada del ordenador, es posible que ciertas partes de la pantalla no se visualicen correctamente o estén ocultas.

Uso de funciones de red

La conexión a la red le permite utilizar las siguientes funciones:

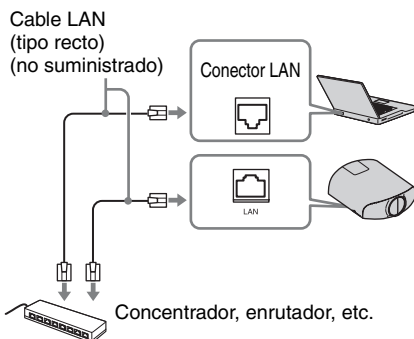
- Comprobación del estado actual de la unidad a través de un navegador web.
- Control a distancia de la unidad a través de un navegador web.
- Recepción del informe de correo electrónico para la unidad.
- Realización de la configuración de red para la unidad.
- Admite supervisión de la red y protocolo de control (SDAP [Advertisement], SDCP [PJ Talk], DDDP [AMX]).
- Utilización del software de control de gamma “ImageDirector3”.

Notas

- Al conectar este proyector a una red, póngase en contacto con la persona que haya configurado la red. La red debe estar protegida.
- Al utilizar este proyector conectado a la red, acceda a la ventana de control desde un navegador web y modifique la limitación de acceso de los valores predeterminados de fábrica (☞ página 51). Se recomienda cambiar la contraseña periódicamente.
- Cuando haya terminado con la configuración desde el navegador web, ciérrelo para salir de la sesión.
- Las pantallas de menú que se utilizan en la siguiente explicación pueden variar en función del modelo que utilice.
- Los navegadores web admitidos son Internet Explorer 6/7/8.
- Únicamente se admite el inglés como idioma.
- Si el navegador de su ordenador está establecido en [Usar servidor proxy] cuando accede a la unidad desde su ordenador, haga clic en la marca de verificación para establecer el acceso sin utilizar un servidor proxy.

Visualización de la ventana de control de la unidad en un navegador web

1 Conecte el cable LAN.




2 Ajuste la configuración de red de la unidad mediante “Conf. red” en el menú Instalación (página 47).

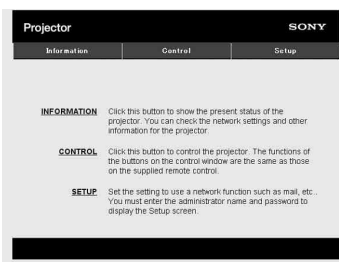
3 Inicie un navegador web en el ordenador, introduzca la siguiente dirección en el campo de dirección y, a continuación, pulse la tecla Enter del ordenador.

`http://xxx.xxx.xxx.xxx`

(xxx.xxx.xxx.xxx: dirección IP de la unidad)

Puede confirmar la dirección IP de la unidad en “Conf. red” en el menú Instalación .

En el navegador web aparecerá la siguiente ventana:



Cuando haya realizado la configuración de la red, solamente podrá abrir la ventana de control si lleva a cabo el paso **3** de este procedimiento.

Operación de la ventana de control

Cambio de página

Haga clic en uno de los botones de cambio de página para visualizar la página de configuración que desee.



Botones de cambio de página

Configuración de la limitación de acceso

Puede limitar el acceso de un usuario a cualquier página en particular.

Administrator: acceso permitido a todas las páginas

User: acceso permitido a todas las páginas, excepto a la página Setup

Ajuste en [Password] de la página Setup. Si accede a la página Setup por primera vez, introduzca “root” como nombre de usuario y “Projector” como contraseña. El nombre del administrador está predeterminado en “root”.



Zona de acceso para [Administrator]

Zona de acceso para [User]

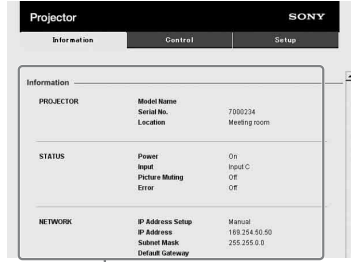
Cuando cambie la contraseña, introduzca una contraseña nueva después de borrar la contraseña (****) establecida.

Nota

Si olvida la contraseña, consulte con personal especializado de Sony.

Confirmación de la información relacionada con la unidad

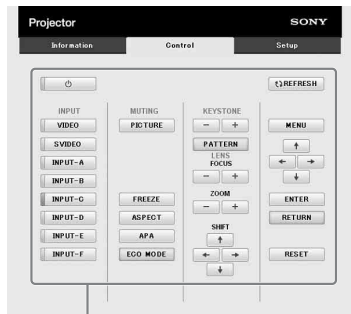
Puede confirmar la configuración actual de la unidad en la página Information.



Área de información

Control de la unidad desde un ordenador

Puede controlar la unidad desde el ordenador en la página Control.



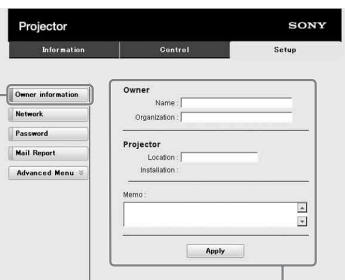
Área de operaciones

Las funciones de los botones mostrados en el área de operaciones son las mismas que las de los botones del mando a distancia suministrado.

Uso de la función de informe de correo electrónico

Ajuste la función de informe de correo electrónico en la página Setup. Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

- 1 Haga clic en [Owner information] para introducir la información del propietario grabada en el informe de correo electrónico.



Botón Owner information

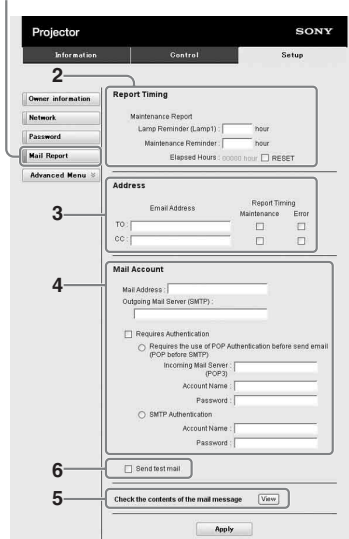
- 2 Ajuste cuándo debe enviarse el informe de correo electrónico.

Haga clic en [Mail Report] para abrir la página Mail Report.

Lamp Reminder (Lamp1): ajuste cuándo debe sustituirse la lámpara. Para restablecer Lamp Reminder, ejecute “Config. de lámpara” en la unidad (☞ página 40).

Maintenance Reminder: establece el horario de mantenimiento. Para restablecer Maintenance Reminder, marque la casilla de verificación RESET y, a continuación, haga clic en [Apply].

Botón Mail Report



- 3 Introduzca la dirección de correo electrónico de salida en la casilla Email Address y, a continuación, marque la casilla Report Timing del informe de correo electrónico para enviarlo.

- 4 Establezca la cuenta de correo para el envío de informes de correo electrónico.

Mail Address: introduzca la dirección de correo electrónico.

Outgoing Mail Server (SMTP): introduzca la dirección del servidor de correo de salida (SMTP).

Required Authentication: marque esta casilla de verificación si se requiere autenticación para enviar un mensaje de correo electrónico.

Requires the use of POP

Authentication before send email (POP before SMTP): marque esta casilla de verificación para disponer que se realice la autenticación POP antes de enviar el mensaje de correo electrónico.

Incoming Mail Server (POP3): introduzca la dirección del servidor de correo entrante (POP3) que se va a utilizar con la autenticación POP.

Account Name: escriba la cuenta de correo.

Password: introduzca la contraseña.

SMTP Authentication: marque esta casilla de verificación para disponer que se realice la autenticación SMTP antes de enviar el mensaje de correo electrónico.

Account Name: escriba la cuenta de correo.

Password: introduzca la contraseña.

5 Confirme el contenido del informe de correo electrónico.

Cuando se hace clic en [View], el contenido del informe de correo electrónico se muestra en la pantalla.

6 Envíe el correo de prueba.

Marque la casilla de verificación Send test mail y, a continuación, haga clic en [Apply] para enviar su mensaje de correo de prueba a la dirección de correo electrónico que estableció.

Notas

- No se puede utilizar la función de informe de correo electrónico, ya que Outbound Port 25 Blocking en la red está impidiendo una conexión con el servidor SMTP.
- No es posible introducir los siguientes caracteres en el cuadro de texto: ', ", \, &, <, >

En esta sección se describen otras funciones, cómo solucionar los problemas, cómo cambiar la lámpara, 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 de Sony 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 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 los ajustes adecuados tanto al proyector como al equipo compatible con Control por HDMI

conectado al proyector. Para ver la configuración del proyector, consulte la página 43. Para ver la configuración del equipo compatible con control 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 la especificación DCI

DCI es una especificación para sistemas de proyección de cine digital fijada por el organismo de normas industriales DCI (Digital Cinema Initiatives) y engloba a seis estudios principales de Hollywood.

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 la unidad 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 la unidad 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.	<ul style="list-style-type: none">→ Es posible que la alimentación no se activa si la apaga con el botón 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 63).→ Compruebe los indicadores de advertencia (☞ página 59).
La unidad se apaga de repente.	<ul style="list-style-type: none">→ Compruebe que “Ahorro de energía” en el menú Configuración  está ajustado en “Espera”. (☞ página 40)→ Ajuste “Ahorro de energía” en “No”.

Imagen




Síntoma	Causa y solución
Sin imagen.	<ul style="list-style-type: none">→ Compruebe que el cable de conexión está bien conectado al equipo externo (☞ página 13). Dependiendo del equipo externo, es posible que la unidad no funcione correctamente a través del conector HDMI 1. En este caso, use el conector HDMI 2 y, a continuación, seleccione la entrada.→ Seleccione correctamente la fuente de entrada mediante el botón INPUT (☞ página 17).→ Compruebe que la señal del ordenador está ajustada para emitirse en un monitor externo.→ Si la señal del portátil, etc., se emite en su pantalla y en un monitor externo, es posible que la imagen del monitor externo no se visualice correctamente. Ajuste el ordenador para que envíe la señal solamente a un monitor externo.
La imagen tiene sombras.	<ul style="list-style-type: none">→ Las imágenes de vídeo se están procesando en 3D. Vea las imágenes de vídeo en 3D con las gafas 3D y ajuste la opción “Sel. pantalla 2D-3D” en “3D” (☞ página 41). Para convertir imágenes de vídeo en 3D a imágenes en 2D, ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “2D”.
El área brillante u oscura el vídeo se visualiza demasiado brillante o demasiado oscura.	<ul style="list-style-type: none">→ Este síntoma puede producirse cuando se introduce un nivel de señal RGB diferente de la del estándar HDMI. Cambie el nivel de salida RGB del equipo conectado o cambie la opción Rango din. HDMI de la unidad (☞ página 44).
La imagen es demasiado oscura.	<ul style="list-style-type: none">→ Ajuste correctamente “Contraste” o “Brillo” en el menú Imagen  (☞ página 32).

Síntoma	Causa y solución
La imagen no es nítida.	<ul style="list-style-type: none"> → Ajuste el enfoque ( página 9). → Se ha acumulado condensación en el objetivo. Deje la unidad encendida durante unas 2 horas.
La imagen parpadea.	→ Para imágenes desde un ordenador analógico, ajuste “Fase” de “Ajustar señal” en el menú Pantalla adecuadamente  ( página 38).
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 47).
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.	<ul style="list-style-type: none"> → Establezca en “Sí” la opción “Estado” del menú Configuración  ( página 39). → Compruebe si el indicador ON/STANDBY se ilumina en verde. El indicador ON/STANDBY parpadea en color verde cuando la unidad se inicia. Espere hasta que deje de parpadear y la luz verde sea fija.
El nombre del modelo no desaparece de la pantalla.	→ El modo de presentación de la unidad 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 44).


Mando a distancia

Síntoma	Causa y solución
El mando a distancia no funciona.	<ul style="list-style-type: none"> → 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 la unidad funcione de forma incorrecta o inadvertida. → 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. → Confirme la posición del detector del mando a distancia en la unidad ( página 4). → Ajuste “Receptor IR” en “Frente y detrás” en el menú Instalación  ( página 45).

Imágenes de vídeo en 3D

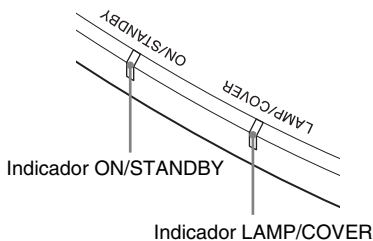
Síntoma	Causa y solución
La imagen de vídeo no parece una imagen de vídeo en 3D.	<ul style="list-style-type: none"> → Compruebe si las gafas 3D están encendidas (☞ página 19). → Asegúrese de que la batería de las gafas 3D esté cargada. → Compruebe si la fuente de entrada es HDMI. → Ajuste “Sel. pantalla 2D-3D” en “Automático” o “3D” (☞ página 41). → Verifique si las señales de entrada son señales 3D compatibles (☞ página 73). → Si el equipo 3D conectado no envía señales 3D a la unidad, 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 20). → 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 79).

Otros

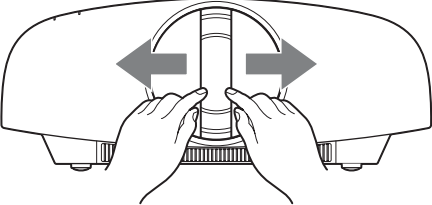
Síntoma	Causa y solución
El ventilador hace ruido.	<ul style="list-style-type: none"> → Compruebe la configuración de “Config. refrigeración” en el menú Configuración  (☞ página 39). → Asegúrese de que la temperatura de la habitación no sea demasiado alta. → Compruebe las condiciones de instalación. 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.	<ul style="list-style-type: none"> → El desplazamiento del objetivo no se puede ajustar más allá del intervalo de movimiento. Ajuste el desplazamiento del objetivo dentro del intervalo de movimiento (☞ páginas 12, 78).
La unidad y el equipo conectado se encienden y se apagan, reproducen y funcionan simultáneamente.	<ul style="list-style-type: none"> → “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 43).

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 63).
LAMP/COVER parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 3 flashes)	→ La temperatura de la lámpara suele ser alta. Apague la unidad y espere a que se enfríe la lámpara; a continuación, vuelva a encender la unidad. → Si el síntoma no desaparece, es posible que la lámpara haya llegado al final de su vida útil. Si es así, sustituya la lámpara por una nueva (☞ página 62).
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 la unidad se está utilizando a altitudes elevadas.
ON/STANDBY parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 6 flashes)	→ Pulse el botón I/⏻ (encendido/espera) para encender la unidad. 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.

Síntoma	Causa y solución
ON/STANDBY parpadea en rojo. (Una frecuencia de repetición de 5 flashes)	<p>→ El protector del objetivo no está abierto por completo. Apague la alimentación de la unidad y, a continuación, enciéndala de nuevo. Si el protector del objetivo continúa sin abrirse por completo, consulte con personal cualificado de Sony.</p> <p>Sugerencia En una situación de urgencia, consulte la ilustración siguiente para abrir el protector del objetivo con sus propias manos. Pulse el botón I/⏻ (encendido/espera) para encender la alimentación y hacer funcionar la unidad.</p> 

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.

Listas de mensajes

Mensajes de advertencia

Mensaje	Causa y solución
Temperatura alta! Apag. 1min.	<p>→ Desactive la alimentación.</p> <p>→ Compruebe que nada bloquee los orificios de ventilación (☞ página 5).</p>
Frecuencia fuera de rango!	<p>→ Frecuencia fuera de rango. Introduzca una señal que se encuentre dentro del margen aceptable de frecuencias de la unidad (☞ página 67).</p>
Por favor, cambie la lámpara.	<p>→ Es necesario sustituir la lámpara. Sustituya la lámpara (☞ página 62).</p> <p>→ Si aparece de nuevo este mensaje después de sustituir la lámpara, el proceso de sustitución de la lámpara no se ha completado. Compruebe el proceso de sustitución de la lámpara (☞ página 62).</p> <p>Nota Para borrar este mensaje, pulse una vez cualquier botón del mando a distancia o del panel de control de la unidad.</p>
Temperatura del proyector alta. Config. refrigeración debe ser "Alto" si se usa el proyector en altura.	<p>→ Asegúrese de que los Orificios de ventilación de la unidad no estén cubiertos (☞ página 5).</p> <p>→ Cuando utilice la unidad en zonas de altitud elevada, establezca "Config. refrigeración" en "Alto" (☞ página 39).</p> <p>Nota Cuando la temperatura dentro de la unidad continúa siendo alta, "Config. refrigeración" cambia a "Alto" durante 1 minuto y la velocidad del ventilador aumenta.</p>

Mensaje	Causa y solución
Ajustado modo Ahorro energía. La lámpara se apagará autm. en 1 m.	<p>→ “Ahorro de energía” está ajustado en “Apagado lámp.”. (☞ página 40)</p> <p>Nota</p> <p>Si no se recibe ninguna señal, la lámpara se apaga tras 1 minuto.</p>
Ajustado modo Ahorro energía. El proyector pasará a espera en 1m.	<p>→ “Ahorro de energía” está ajustado en “Espera”. (☞ página 40)</p> <p>Nota</p> <p>Si no se recibe ninguna señal, la unidad se apaga tras 1 minuto y el proyector entra en modo de espera.</p>

Mensajes de precaución

Mensaje	Causa y solución
x↔	<p>→ No hay señal de entrada en la entrada seleccionada. Compruebe las conexiones (☞ página 13).</p>
No aplicable!	<p>→ Pulse el botón adecuado.</p> <p>→ La operación que activa el botón está prohibida actualmente.</p>

Sustitución de la lámpara y limpieza de los orificios de ventilación (entrada)

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.”, es posible que la lámpara esté agotada. Sustituya inmediatamente la lámpara por una nueva (no suministrada).

Herramientas que necesita para empezar:

- Lámpara de proyección LMP-H330 (opcional)
- Destornillador Phillips estándar
- Paño (como protección contra arañazos)

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 la unidad con el botón 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 la unidad esté instalada en el techo.
- Si cambia la lámpara de una unidad instalada en el techo, no se coloque directamente debajo de la cubierta de la lámpara. Cuando quite la trampilla de la lámpara (tapa interior), evite doblarla.
Si la lámpara explotase, los fragmentos podrían herirle.
- 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

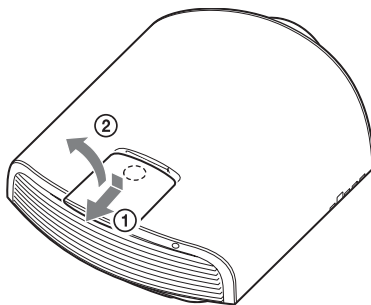
lámpara. Si tira hacia fuera de la unidad de la lámpara mientras se encuentra inclinada y la lámpara se rompe, los fragmentos pueden dispersarse y provocar lesiones.

- 1 Apague la unidad y desenchufe el cable de alimentación de CA.
- 2 Cuando coloque la unidad sobre una superficie plana tal como una mesa de escritorio, etc., coloque un paño para evitar rayar la superficie. Coloque la unidad sobre el paño.

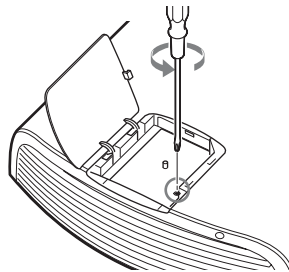
Nota

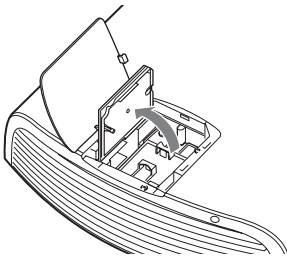
Asegúrese de que la unidad se encuentra en una superficie estable.

- 3 Mientras presiona la parte  indicada en la ilustración de la cubierta de la lámpara, deslice  1 y, a continuación, abra la cubierta de la lámpara  2.

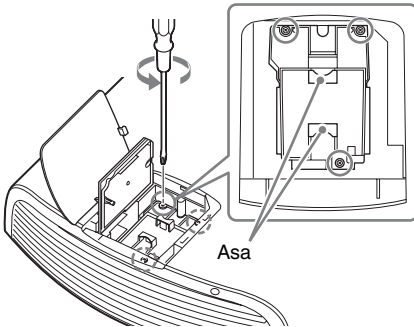


- 4 Afloje el tornillo de la trampilla de la lámpara (tapa interior) con un destornillador de estrella y abra la trampilla.





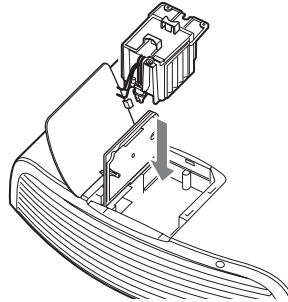
- 5 Afloje los 3 tornillos de la unidad de la lámpara con el destornillador de estrella. Levante el asa y, a continuación, tire de la lámpara para extraerla.**



Nota

Sujete la lámpara por el asa para extraerla y agárrela.

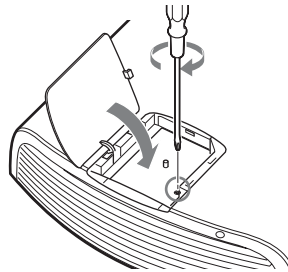
- 6 Sujete la nueva lámpara por el asa con firmeza y presione hasta que llegue al fondo. Seguidamente, apriete los 3 tornillos.**



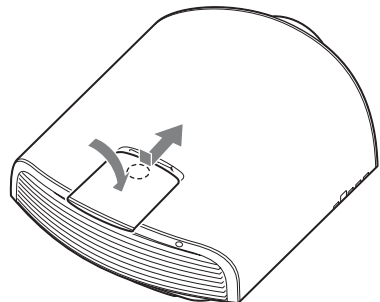
Nota

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

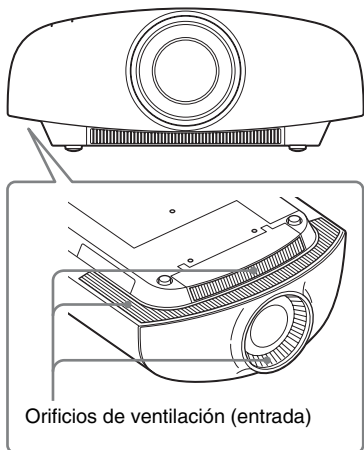
- 7 Cierre la trampilla de la lámpara (tapa interior) y, a continuación, apriete el tornillo.**



- 8 Cierre la cubierta de la lámpara.**



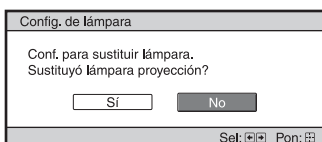
9 Limpie el polvo de los orificios de ventilación (entrada) con un paño suave.



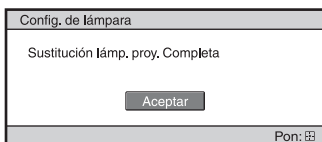
10 Encienda la unidad y, a continuación, seleccione el elemento de configuración que desee en el menú Configuración



Se mostrará la pantalla de menú siguiente.



11 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.

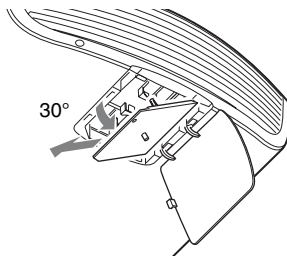
Notas

- Asegúrese de utilizar la lámpara de proyector LMP-H330 para la sustitución. Si utiliza otras lámparas que no sean la LMP-H330, la unidad podría averiarse.

- No olvide apagar la unidad y desenchufar el cable de alimentación antes de sustituir la lámpara; a continuación, compruebe que el indicador ON/STANDBY está apagado.
- La unidad no se encenderá si la lámpara no está bien instalada.
- La unidad 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 de la unidad.

Nota sobre la sustitución de la lámpara si se rompe, en caso de instalación en el techo

Si la lámpara se rompe, los fragmentos rotos podrían salir disparados y provocar heridas. Si la unidad está instalada en el techo, quite la trampilla de la lámpara (tapa interior) deslizándola en horizontal y levantando suavemente cuando esté abierta a 30 grados. Evite doblar la trampilla de la lámpara (tapa interior).



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

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.
- Limpie la unidad con un paño limpio. Si la limpia con un paño sucio, podría arañarla.
- 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	Panel SXRD, sistema de proyección	
Dispositivo de visualización	Tamaño de área de visualización efectiva	0,74 pulgadas (18,8 mm) SXRD
	Número de píxeles	26.542.080 píxeles (8.847.360 píxeles × 3)
Objetivo de proyección	2,1 veces el objetivo del zoom (motorizado) f=21,3 mm a 46,2 mm F2,9 a F3,9	
Fuente de luz	Lámpara de presión ultra alta de 330 W	
Tamaño de la pantalla	60 pulgadas a 300 pulgadas (1.524 mm a 7.620 mm) (medidas diagonalmente)	
Señales aceptadas	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	Mini 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
Otras entradas/salidas	TRIGGER (2 conectores)	Minijack 12 V CA Max. 100 mA
	REMOTE	RS-232C: D-sub de 9 contactos (hembra)
	LAN	RJ45, 10BASE-T/100BASE-TX
	IR IN	Minijack
	3D SYNC	Conector RJ45
Dimensiones externas (an/al/pr)	520 mm × 200 mm × 640 mm (sin salientes)	
Masa	Aprox. 20 kg	
Requisitos de alimentación	100 V a 240 V CA, 4,8 A a 2,0 A, 50/60 Hz	

Elemento	Descripción	
Consumo eléctrico	480 W	
Consumo eléctrico	Espera	0,3 W (100-120 V CA)/0,4 W (220-240 V CA) (si “Modo Espera” está ajustado en “Bajo”)
	Espera en red	3,5 W (100-120 V CA)/3,9 W (220-240 V CA) (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-H330 (para sustitución)	
	Soporte de suspensión del proyector: PSS-H10	
	Gafas 3D: TDG-PJ1	
	Transmisor de sincronización 3D: TMR-PJ2	

Notas

* Solo la entrada HDMI 2 es compatible con HDCP 2.2.

- 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 de este manual será vigente a partir de octubre de 2013.

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	–
4	576/50i	576/50i (720 × 576i)	15,625	50,000	SonG/Y	–
5	480/60p	480/60p (NTSC progresivo) (720 × 480p)	31,470	60,000	SonG/Y	–

Nº de memoria predefinida	Señal predefinida (resolución)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronización	Pitch (Tamaño H)
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	–	–
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

Nº de memoria predefinida	Señal predefinida (resolución)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronización	Pitch (Tamaño H)
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
74	3840 × 2160/ 60p*	3840 × 2160/60p (3840 × 2160)	135,000	60,000	–	–
75	3840 × 2160/ 50p*	3840 × 2160/50p (3840 × 2160)	112,500	50,000	–	–
76	4096 × 2160/ 60p*	4096 × 2160/60p (4096 × 2160)	135,000	60,000	–	–
77	4096 × 2160/ 50p*	4096 × 2160/50p (4096 × 2160)	112,500	50,000	–	–
78	4096 × 2160/30p	4096 × 2160/30p (4096 × 2160)	67,500	30,000	–	–
79	4096 × 2160/25p	4096 × 2160/25p (4096 × 2160)	56,250	25,000	–	–
93	3840 × 2160/24p	3840 × 2160/24p (3840 × 2160)	53,946	23,976	–	–
94	3840 × 2160/25p	3840 × 2160/25p (3840 × 2160)	56,25	25	–	–
95	3840 × 2160/30p	3840 × 2160/30p (3840 × 2160)	67,4325	29,97	–	–
96	4096 × 2160/24p	4096 × 2160/24p (4096 × 2160)	54	24	–	–

* Disponible únicamente para la señal de formato “YCbCr 4:2:0/8 bits”.

Números de memoria preestablecidos para cada señal de entrada

Señal analógica

Señal	Número de memoria preestablecida
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 preestablecida
Señal de componente (conectores HDMI 1, 2)	3 a 8, 10 a 14, 18 a 20, 74 a 79, 93 a 96
Señal GBR de vídeo (conectores HDMI 1, 2)	3 a 8, 10 a 14, 18 a 20, 78, 79, 93 a 96
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.	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 74 a 79 y 93 a 96)	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 78, 79 y 93 a 96)	–
Contraste	●	●	●
Brillo	●	●	●
Color	●	●	–
Tonalidad	●	●	–
Temp. de color	●	●	●
Nitidez	●	●	–
NR	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 74 a 79 y 93 a 96)	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 78, 79 y 93 a 96)	–
MPEG NR	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 74 a 79 y 93 a 96)	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 78, 79 y 93 a 96)	–
Gradación suave	●	●	–
Modo Film	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 14, 20, 74 a 79 y 93 a 96)	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 14, 20, 78, 79 y 93 a 96)	–
Nivel de negro	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 74 a 79 y 93 a 96)	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 78, 79 y 93 a 96)	–

Elemento	Señal de entrada		
	Señal Componente	Señal Vídeo GBR	Señal Ordenador
Corr. Gamma	●	●	●
Corr. color	●	●	●
Reforzar blanco	●	●	●
x.v.Color	●	–	–
Esp. de color	●	●	●

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede ajustarse

Menú Pantalla

Elemento	Señal de entrada		
	Señal Componente	Señal Vídeo GBR	Señal Ordenador
Aspecto* ¹	● (Sin incluir el números de memoria preestablecida 76 a 79 y 96)	● (Sin incluir el números de memoria preestablecida 78, 79 y 96)	–
Sobreexploración	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 74 a 79 y 93 a 96)	● (Sin incluir los números de memoria preestablecida 78, 79 y 93 a 96)	–
Fase	–	–	● * ²
Pitch	–	–	● * ²
Desplazamiento	● * ²	● * ²	●

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede ajustarse

*¹: Para obtener más información, consulte las tablas de “Modo de aspecto”. (☞ página 74)

*²: 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 (i) (☞ página 48) y Señal digital (☞ página 70), y los elementos ajustables/que puedan establecerse.

Señales 3D compatibles

Esta unidad acepta los siguientes tipos de señales 3D.

Resolución	Formato de señal 3D
720/60, 50P	Formato lado a lado
	Formato encima-debajo*
	Compres. Fotograma*
1080/60, 50i	Formato lado a lado*
1080/24P	Formato encima-debajo*
	Compres. Fotograma*
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
Creación realidad	●	●	●	●
Diafragma avan.	–	–	–	–
Control lámp.	●	●	●	●
Proy. Película	–	–	–	–
Mejora mov.	–	–	●	–
NR	–	–	–	–
MPEG NR	–	–	–	–
Gradación suave	–	–	–	–
Modo Film	–	–	–	–
x.v.Color	●	●	●	●
Aspecto	●	● (Estrechar no se puede seleccionar)	●	●
Sobreexploración	–	–	–	–

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede ajustarse

Si la unidad está configurada 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
Creación realidad	●	●	●
Diafragma avan.	–	–	–
Control lámp.	●	●	●
Proy. Película	–	–	–
Mejora mov.	● (sólo la memoria preestablecida 14)	–	●
NR	–	–	●
MPEG NR	–	–	●
Gradación suave	–	–	●
Modo Film	–	–	–
x.v.Color	●	●	●
Aspecto* ¹	●	●	●
Sobreexploración	–	–	–

*¹: Para obtener más información, consulte las tablas de “Modo de aspecto”. ( página 74)

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	4096 × 2160	3840 × 2160	1920 × 1080 1280 × 720	720 × 480 720 × 576	Otros
Número de memoria predefinida (☞ página 67)	76, 77, 78, 79, 96	74, 75, de 93 a 95	7, 8, de 10 a 14	De 3 a 6	26, de 28 a 35, de 37 a 39, 55, 56
Zoom 1,85:1	–	–	●	●	–
Zoom 2,35:1	–	●	●	●	–
Normal	● *1	●	●	●	● *1
Extender	–	–	–	●	–
Extender V	–	–	●	●	–
Estrechar	–	–	●	●	–

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

3D

Señales aceptables	1920 × 1080, 1280 × 720			
	Lado a lado	Encima-debajo	Compres. Fotograma	3D simulado
Número de memoria predefinida (☞ página 67)	7, 8, de 10 a 13	De 10 a 14	De 18 a 20	De 18 a 20
Zoom 1,85:1	●	●	●	●
Zoom 2,35:1	●	●	●	●
Normal	●	●	●	●
Extender	–	–	–	–
Extender V	●	●	●	●
Estrechar	● *2	●	●	●

*2: Estrechar no se puede seleccionar si se recibe el número de memoria predefinida 7, 8 o 13 (☞ página 67).

Condiciones de almacenamiento de elementos ajustables/de configuración

Cada elemento ajustable/de configuración se almacena individualmente para cada conector de entrada 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

Entrada	Números de memoria preestablecidas
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, 74 a 79, de 93 a 96
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	
Ganancia G	
Ganancia B	
Polarización R	
Polarización G	
Polarización B	

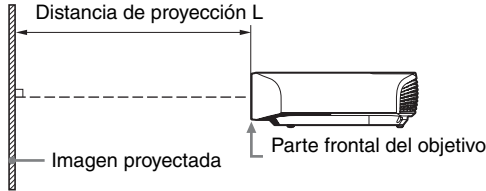
Elemento	Condiciones de almacenamiento
Nitidez	Para cada conector de entrada y Presel. calib.
NR	
MPEG NR	
Gradación suave	
Modo Film	
Nivel de negro	
Corr. Gamma	
Corr. color	
Reforzar blanco	
x.v.Color	
Esp. de color	

Menú Pantalla

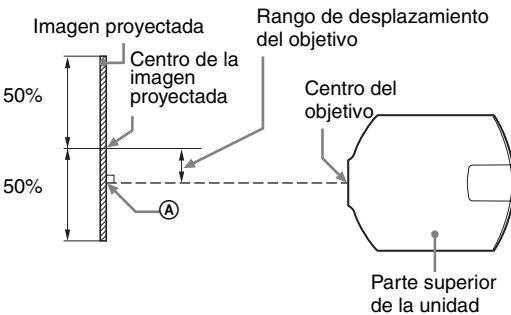
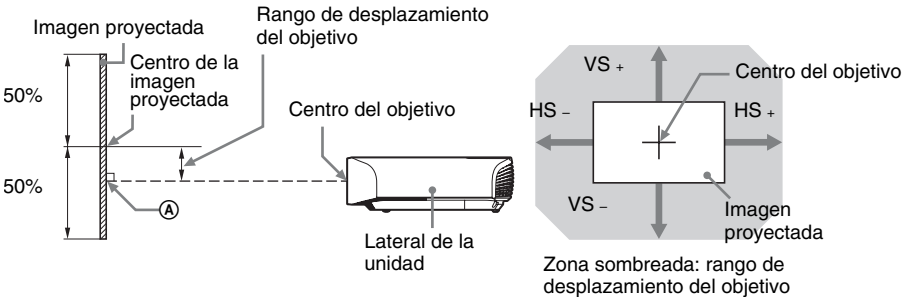
Elemento	Condición de almacenamiento
Aspecto	Para Posición imagen 1.85:1, 2.35:1 o Personal 1-3
Sobreexploración	Para cada conector de entrada y señal predefinida
Ajustar señal: Fase (señal analógica de PC)	Para cada conector de entrada y señal predefinida
Ajustar señal: Pitch (señal analógica de PC)	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.

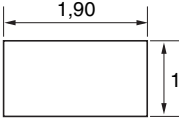


El rango de desplazamiento del objetivo representa la distancia en porcentaje (%) a la que el objetivo se puede desplazar desde el centro de la imagen proyectada. El rango de desplazamiento del objetivo se considera como del 0% cuando el punto (A) de la ilustración (punto en el que una línea dibujada 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 1,90:1 (Pantalla nativa completa 17:9)



Distancia de proyección

Unidad: m

Tamaño de imagen proyectada		Distancia de proyección L
Diagonal	Anchura × Altura	
80" (2,03 m)	1,80 × 0,95	2,23 – 4,90
100" (2,54 m)	2,25 × 1,18	2,81 – 6,14
120" (3,05 m)	2,70 × 1,42	3,39 – 7,38
150" (3,81 m)	3,37 × 1,78	4,25 – 9,25
200" (5,08 m)	4,49 × 2,37	5,70 – 12,36

Otros

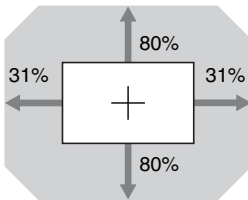
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L=0,028860 \times D - 0,0800$	$L=0,062212 \times D - 0,0756$

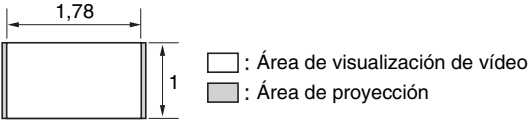
Rango de desplazamiento del objetivo



$$VS + = VS - = 80 - 2,581 \times (HS + \text{o} HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 31 - 0,388 \times (VS + \text{o} VS -) [\%]$$

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	2,35 – 5,15
100" (2,54 m)	2,21 × 1,25	2,96 – 6,46
120" (3,05 m)	2,66 × 1,49	3,56 – 7,77
150" (3,81 m)	3,32 × 1,87	4,47 – 9,73
200" (5,08 m)	4,43 × 2,49	5,99 – 13,00

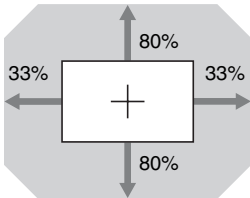
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L=0,030333 \times D - 0,0800$	$L=0,065387 \times D - 0,0756$

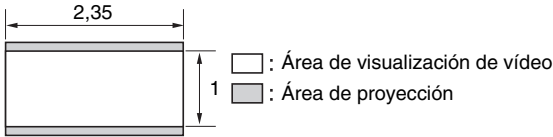
Rango de desplazamiento del objetivo



$$VS + = VS - = 80 - 2,424 \times (HS + o HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 33 - 0,413 \times (VS + o VS -) [\%]$$

Cuando se proyecta en formato 2,35:1



Distancia de proyección

Unidad: m

Tamaño de imagen proyectada		Distancia de proyección L
Diagonal	Anchura × Altura	
80" (2,03 m)	1,87 × 0,80	2,33 – 5,10
100" (2,54 m)	2,34 × 0,99	2,93 – 6,39
120" (3,05 m)	2,80 × 1,19	3,53 – 7,69
150" (3,81 m)	3,51 × 1,49	4,43 – 9,63
200" (5,08 m)	4,67 × 1,99	5,93 – 12,86

Otros

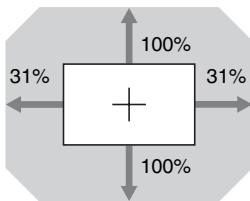
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L=0,030024 \times D - 0,0800$	$L=0,064723 \times D - 0,0756$

Rango de desplazamiento del objetivo



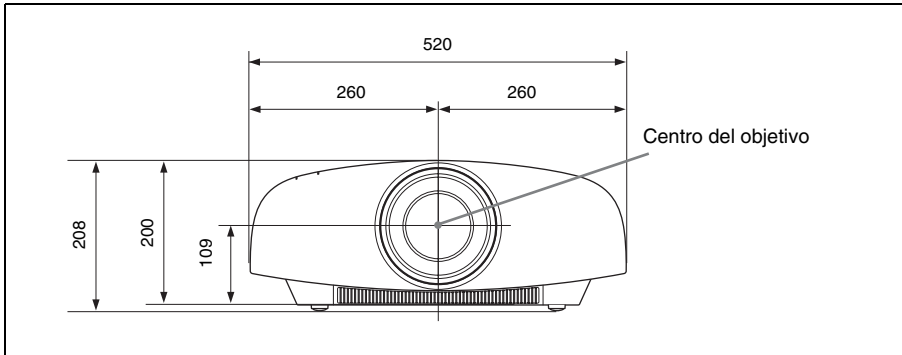
$$VS + = VS - = 100 - 3,226 \times (HS + \text{o} HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 31 - 0,310 \times (VS + \text{o} VS -) [\%]$$

Dimensiones

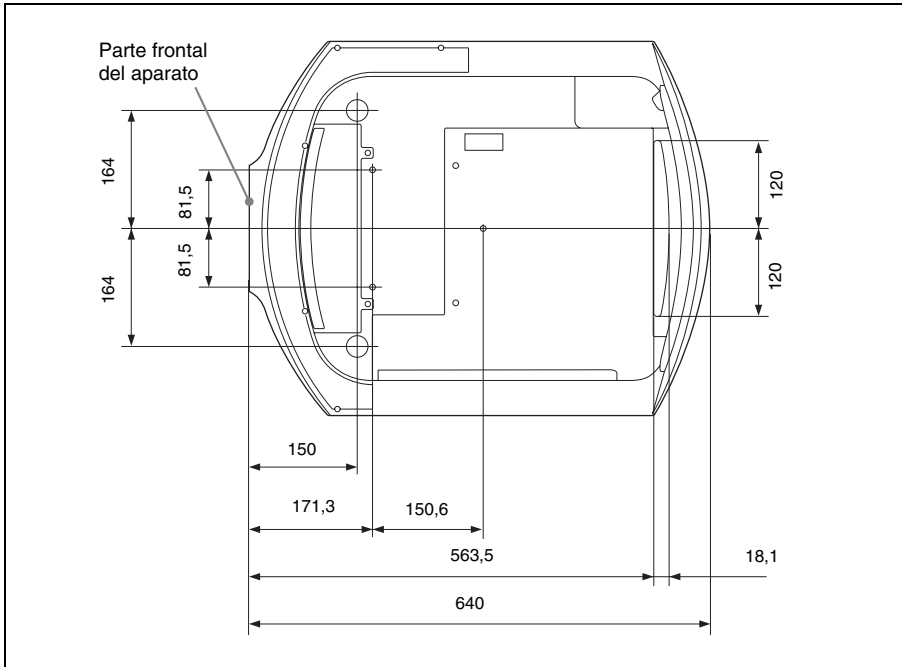
Parte frontal

Unidad: mm

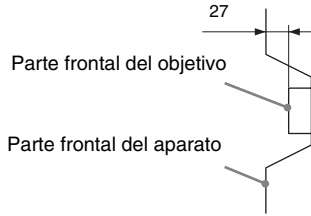


Parte inferior

Unidad: mm



Distancia entre la parte frontal del objetivo y la parte frontal del aparato



Instalación del soporte de suspensión del proyector PSS-H10

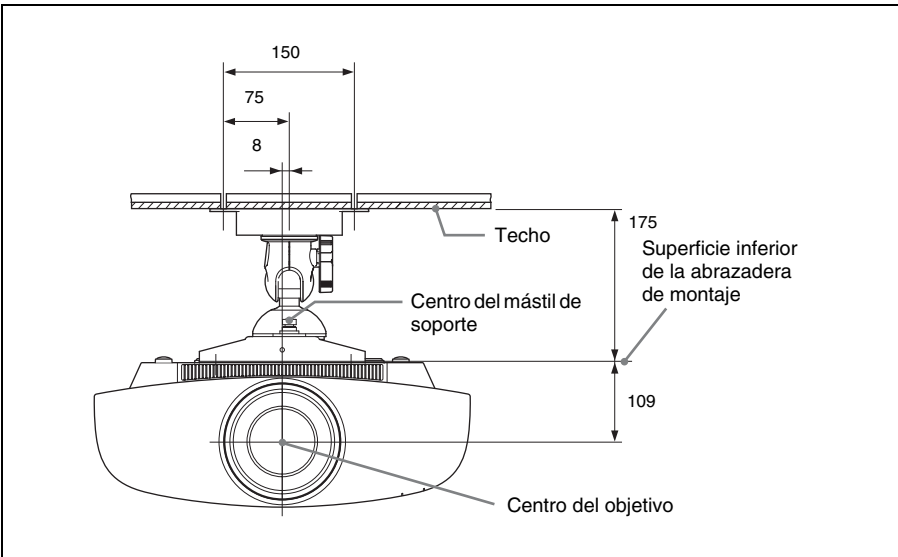
A los distribuidores

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.

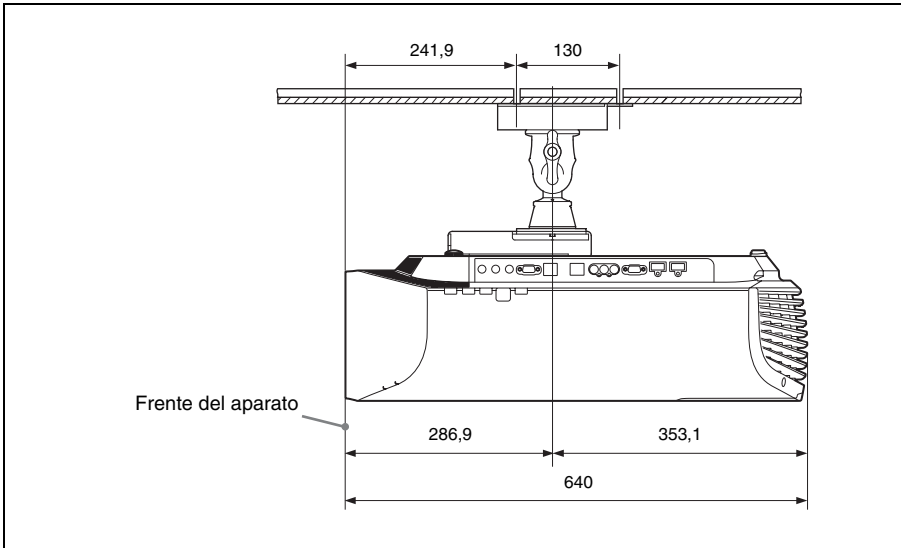
Vista frontal

Unidad: mm



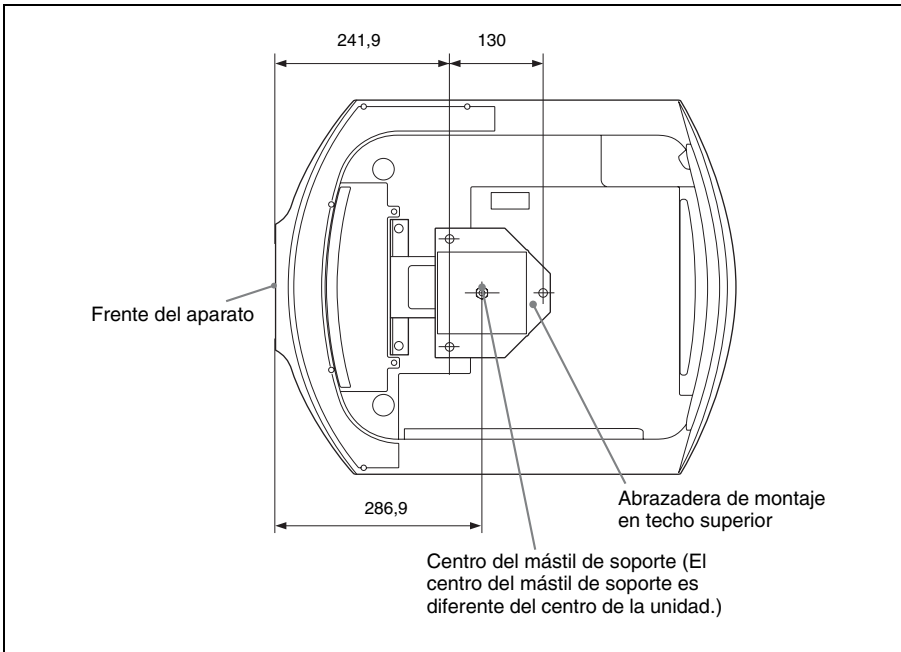
Vista lateral

Unidad: mm



Vista superior

Unidad: mm



Índice

A

Ahorro de energía	40
Ajustando	
posición de la imagen	8
Ajustar señal	
Desplazamiento	38
Fase	38
Pitch	38
Ajuste experto	33, 34
Ajuste HDMI	43
Ajustes 3D	
Ajuste prof. 3D	42
Brillo 3D	42
Efecto 3D simulado	42
Formato 3D	41
Sel. pantalla 2D-3D	41
Alineac. panel	46, 47
Aspecto	37
Estrechar	25, 37
Extender	24, 37
Extender V	24, 37
Normal	24, 37
Zoom 1,85:1	23, 37
Zoom 2,35:1	23, 37

B

Brillo	32
Búsq. ent. auto.	44

C

Cine Negro Pro	31
Color	32
Conector LAN	4, 50
Conexión	
Equipo de vídeo	13
Ordenador	15
Transmisor de sincronización 3D	16
Conf. red	47
Config. de lámpara	40
Config. refrigeración	39
Contador lámpara	48
Contraste	32
Control lámp.	31
Control objetivo	45
Corr. color	34
Corr. Gamma	34
Creación realidad	31

D

Diafragma avan.	31
Dimensiones	82
Distancia de proyección	79, 80, 81

E

En blanco	46
Esp. de color	35
Especificación DCI	55
Especificaciones	66
Estado	39

F

fH	48
Fondo	44
fV	48

G

Gafas 3D	
Alcance de comunicación de las gafas	
3D	20
Uso de las gafas 3D	19
Gradación suave	33

H

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

I

Idioma	39
ImageDirector3	27, 34
Inversión imagen	45

M

Mando a distancia	
ubicación de los controles	6
Mejora mov.	32
Memoria predefinida	48
Mensajes	
Advertencia	60
Precaución	61
Menú	
Configuración	39
Función	41
Imagen	30
Información	48
Instalación	45
Pantalla	36
Modo Espera	39
Modo Film	34

Modo predefinido	
BRT CINE	26
BRT TV	26
CINEMA DIGITAL	26
CINEMA FILM 1	26
CINEMA FILM 2	26
GAME	26
PHOTO	26
REF	26
TV	26
Motionflow	32
MPEG NR	33

N

Nitidez	33
Nivel de negro (ajustable)	34
NR	33

O

Obj. anamórfico	45
-----------------------	----

P

Patrón de prueba	44
Pies delanteros (ajustables)	12
Posición imagen	
Posición imagen	36
Utilización de Posición imagen	21
Presel. calib.	
Cine brillante	30
Cine Digital	30
Cine Film 1	30
Cine Film 2	30
Foto	30
Juego	30
Referencia	30
TV	30
TV brillante	30
Proy. Película	32

R

Rango din. HDMI	44
Receptor IR	45
Red	49
Reforzar blanco	34
Reiniciar	
elementos que se puede restablecer	29
restablecer los elementos	29
Relación de aspecto	23

S

Salida SINC 3D	42
Selección disparador	45
Señales 3D aceptables	73
Señales predefinidas	67
Sobreexploración	37
Solución de problemas	56

T

Temp. de color	33
Tonalidad	32

U

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

X

x.v.Color	35, 55
-----------------	--------

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.

