

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-VW570ES

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

Contenido

Ubicación de los controles

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

Conexiones y preparativos

Instalación de la unidad	7
Ajuste de posición de la imagen	8
Conexión a un equipo de vídeo u ordenador	13

Proyección

Proyección de la imagen	15
Apagado de la alimentación	15
Visualización de imágenes de vídeo en 3D	16
Uso de las gafas 3D	16
Utilización de Posición imagen	17
Selección de una relación de aspecto según la señal de vídeo	19
Selección del modo de visualización de la imagen	22

Uso de los menús

Funcionamiento mediante los menús	23
Menú Imagen	25
Menú Imagen avanzada	32
Menú Pantalla	33
Menú Configuración	36
Menú Función	38
Elementos bloqueados por Bloqueo ajustes	41

Menú Instalación	42
Menú Información	45
Acerca de la memoria preestablecida	45

Uso de funciones de red

Visualización de la ventana de control de la unidad en un navegador web	46
Operación de la ventana de control	47
Cambio de página	47
Configuración de la limitación de acceso	47
Confirmación de la información relacionada con la unidad	48

Gestión de errores

Solución de problemas	49
Indicadores de aviso	52
Listas de mensajes	53

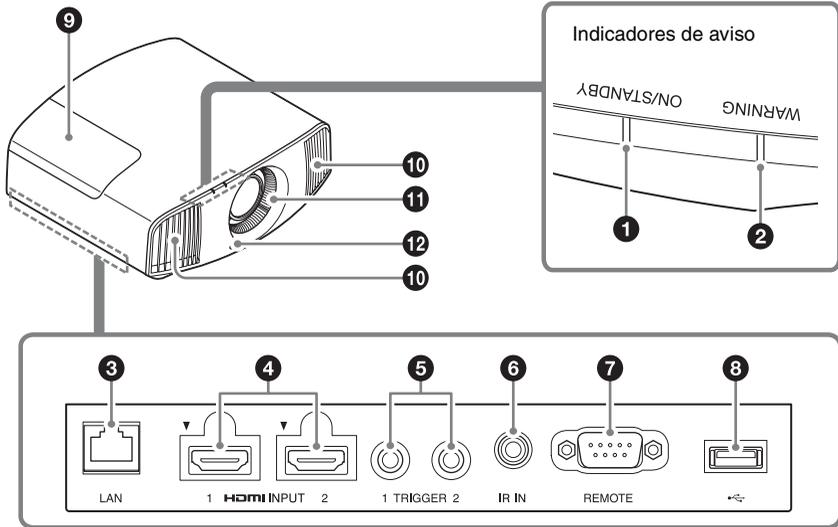
Otros

Actualización del software	54
Acerca de HDR (alto rango dinámico)	54
Acerca de la función 3D simulado ...	54
AVISOS LEGALES Y LICENCIAS DEL SOFTWARE UTILIZADO EN ESTE PRODUCTO	54
Sustitución de la lámpara	55
Limpieza	58
Especificaciones	59
Señales predefinidas	60

Señales de entrada y elementos ajustables/de configuración	62
Señales 3D compatibles	63
Señales 3D y elementos ajustables/ de configuración	64
Modo de aspecto	65
Motionflow	66
Condiciones de almacenamiento de elementos ajustables/de configuración	67
Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo	69
Dimensiones	73
Índice	77

Ubicación de los controles

Lado frontal/derecho



Indicadores de aviso

- ❶ Indicador ON/STANDBY (página 52)
- ❷ Indicador WARNING (página 52)

Conectores

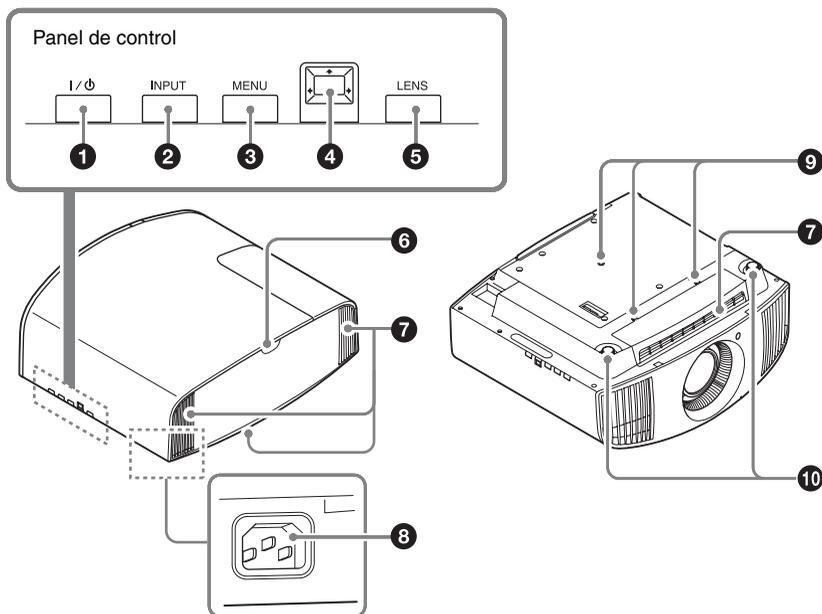
- ❸ Conector LAN (página 46)
- ❹ Conector HDMI 1/HDMI 2 (página 13)
- ❺ Conector TRIGGER 1/TRIGGER 2 (página 42)
- ❻ Conector IR IN
Señales de entrada para controlar la unidad.
- ❼ Conector REMOTE
Se conecta a un ordenador, etc. para el mando a distancia.
- ❽ Conector USB (página 54)

Otros

- ❾ Cubierta de la lámpara (página 55)
- ❿ Orificios de ventilación (salida)
- ⓫ Orificios de ventilación (entrada) (página 57)
- ⓬ Detector del mando a distancia (página 8)

Parte posterior/izquierda/inferior

Los botones del panel de control tienen los mismos nombres que los del mando a distancia.



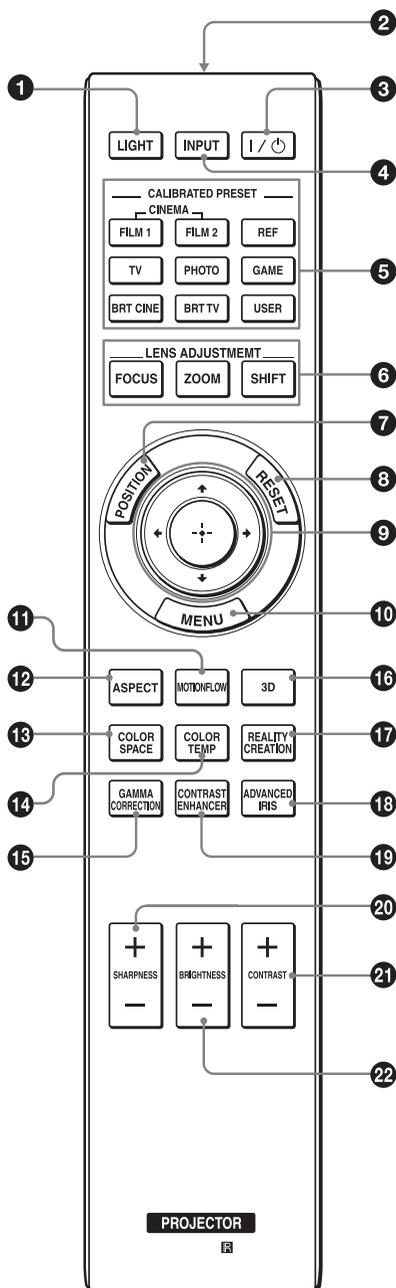
Panel de control

- ❶ Botón I/φ (ON/STANDBY) (página 8)
- ❷ Botón INPUT (página 15)
- ❸ Botón MENU (página 23)
- ❹ ↑/↓/←/→ (flecha)/ botón (entrar) (página 23)
- ❺ Botón LENS (página 8)

Otros

- ❻ Detector del mando a distancia (página 8)
- ❼ Orificios de ventilación (entrada) (página 57)
- ❽ Toma AC IN (página 8)
- ❾ Orificio de montaje del soporte de suspensión del proyector (página 74)
- ❿ Pies delanteros (ajustables) (página 11)

Mando a distancia



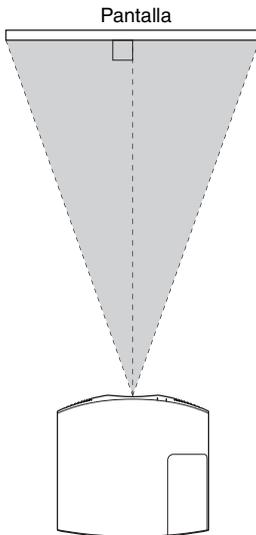
- 1 Botón LIGHT**
Ilumina los botones del mando a distancia.
- 2 Transmisor de infrarrojos**
- 3 Botón I/⏻ (ON/STANDBY)** (página 8)
- 4 Botón INPUT** (página 15)
- 5 Botones CALIBRATED PRESET** (página 22)
- 6 Botones LENS ADJUSTMENT** (página 9)
- 7 Botón POSITION** (página 17)
- 8 Botón RESET** (página 24)
- 9 ↑/↓/←/→ (flecha)/ botones ⏻/⏹ (entrar)** (página 23)
- 10 Botón MENU** (página 23)
- 11 Botón MOTIONFLOW** (página 27)
- 12 Botón ASPECT** (página 19)
- 13 Botón COLOR SPACE** (página 30)
- 14 Botón COLOR TEMP** (página 28)
- 15 Botón GAMMA CORRECTION** (página 29)
- 16 Botón 3D** (página 16)
- 17 Botón REALITY CREATION** (página 26)
- 18 Botón ADVANCED IRIS** (página 26)
- 19 Botón CONTRAST ENHANCER** (página 26)
- 20 Botón SHARPNESS +/-** (página 28)
- 21 Botón CONTRAST +/-** (página 27)
- 22 Botón BRIGHTNESS +/-** (página 27)

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 69).

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

Vista superior



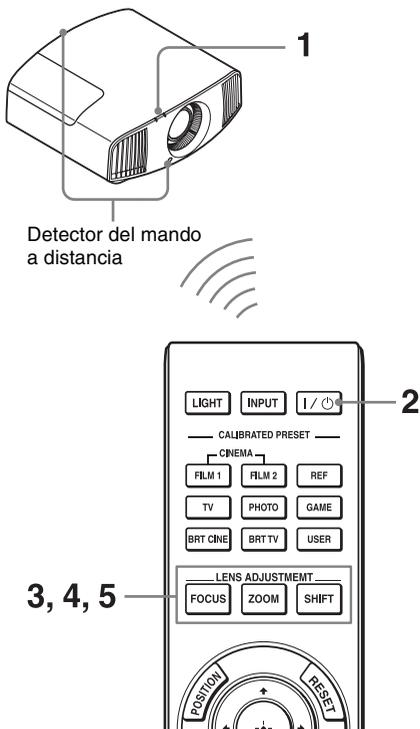
- 2 Projete una imagen en la pantalla y ajuste la imagen de modo que se ajuste a la pantalla (página 8).

Nota

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

Ajuste de posición de la imagen

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



Consejos

- Los botones I/⏻ (ON/STANDBY), 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

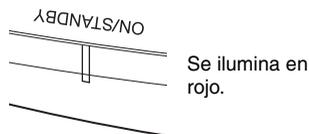


Nota

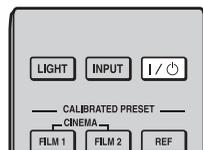
Según la ubicación en la que se haya instalado la unidad, es posible que no pueda controlarla con el mando a distancia. En este caso, oriente el mando a distancia hacia el detector del mando a distancia de la unidad o de la pantalla.

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

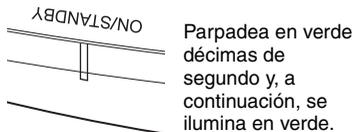
El indicador ON/STANDBY se iluminará en rojo y la unidad entrará en el modo de espera.



- 2 Pulse el botón I/⏻ (ON/STANDBY) para encender la unidad.

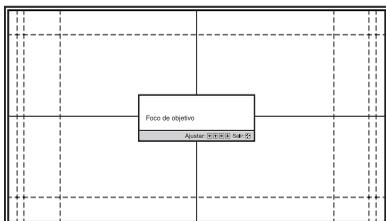


El indicador ON/STANDBY parpadea en verde y, a continuación, se ilumina en verde.



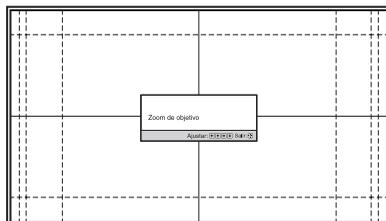
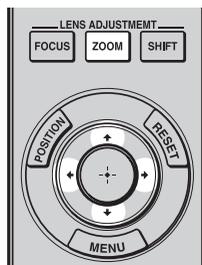
3 Ajuste el foco.

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 ↑/↓/←/→.



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 ↑/↓/←/→.



Consejos

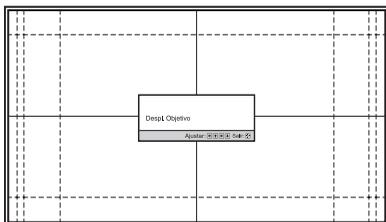
- Si “Control objetivo” está ajustado en “No” en el menú Instalación , no podrá ajustar el enfoque, el tamaño de la imagen ni la posición correcta pulsando los botones FOCUS, ZOOM o SHIFT (página 42).
- Cuando “Patrón de prueba” se establece en “NO” en el menú Función , el patrón de prueba no se muestra (página 39).

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.

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 adecuada de la imagen pulsando los botones $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$.



Sugerencia

Cada vez que se pulsa el botón \oplus , el patrón de prueba desaparece.

Nota

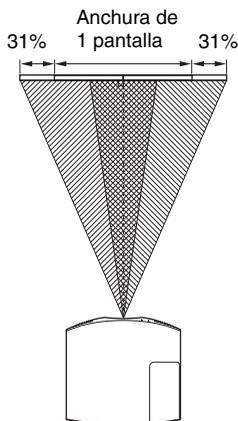
Al ajustar la posición de la ventana, no toque la unidad del objetivo, ya que podría pillarse los dedos en los componentes móviles.

Para ajustar la posición horizontal

Pulse \leftarrow/\rightarrow .

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.

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

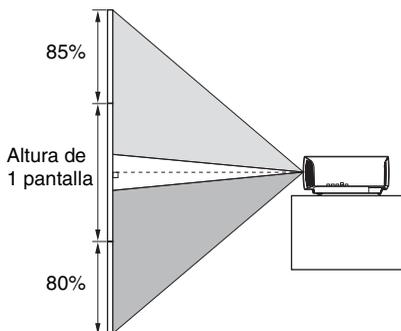
Pulse el botón RESET del mando a distancia mientras se muestra la ventana de ajuste de Despl. Objetivo. La posición horizontal vuelve al centro del objetivo (posición predeterminada de fábrica). El zoom y el enfoque no cambian.

Para ajustar la posición vertical

Pulse \uparrow/\downarrow .

La imagen proyectada en la pantalla se mueve arriba, como máximo, un 85%, o se mueve abajo, como máximo un 80% de la altura de la pantalla desde el centro del objetivo.

Vista lateral

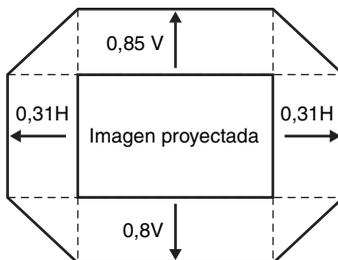


- : posición de la imagen cuando se mueve al máximo hacia arriba
- : posición de la imagen cuando se mueve al máximo hacia abajo

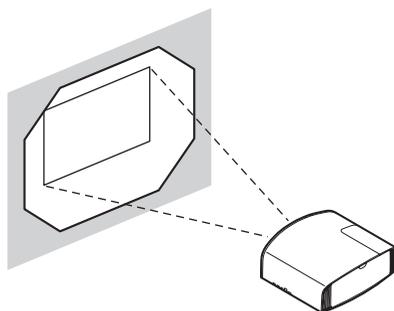
Nota

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 69).

Intervalo de movimiento de la imagen proyectada

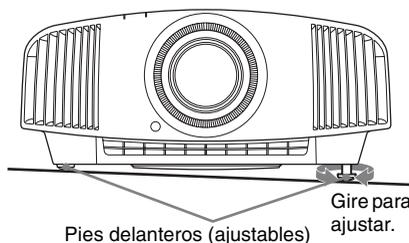


H: anchura de la imagen proyectada
V: altura de la imagen proyectada



Para ajustar la inclinación de la superficie de instalación

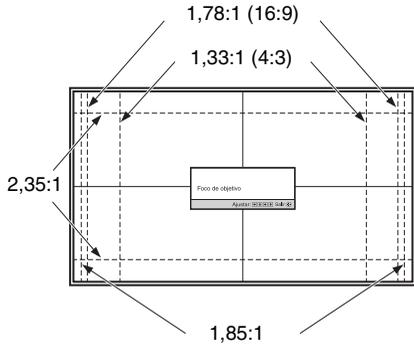
Si instala la unidad en una superficie irregular, utilice los pies delanteros (ajustables) para mantener la unidad nivelada.



Notas

- Si la unidad está inclinada hacia arriba o hacia abajo, pueden producirse distorsiones trapecoidales 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)



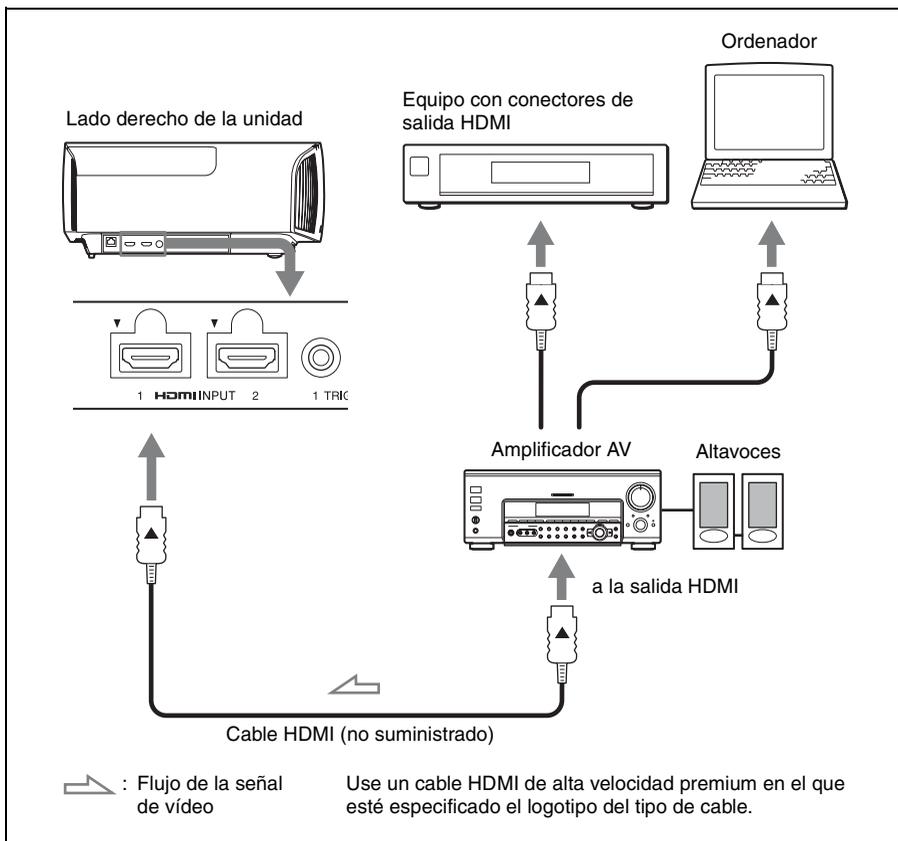
Las líneas de puntos indican los tamaños de pantalla de cada relación de aspecto.

Conexión a un equipo de vídeo u ordenador

Para disfrutar de una excelente calidad de imagen, puede conectar un reproductor/grabadora de DVD, Blu-ray Disc o PlayStation® equipados con salida HDMI a la entrada HDMI 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.

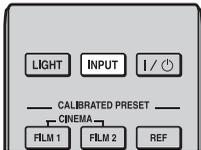


Notas

- Use un cable HDMI de alta velocidad premium. Si utiliza otros tipos de cables, el vídeo 4K puede 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.
- 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.

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.

Sugerencia

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.

Apagado de la alimentación

- 1 Pulse el botón I/⏻ (ON/STANDBY). En la pantalla aparece el mensaje “DESACTIVAR?”.

- 2 Pulse de nuevo el botón I/⏻ (ON/STANDBY) antes de que desaparezca el mensaje.

El indicador ON/STANDBY parpadeará en verde y el ventilador seguirá funcionando para reducir el calentamiento interno.

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.

Sugerencia

Puede apagar la unidad manteniendo pulsado el botón I/⏻ (ON/STANDBY) aproximadamente durante 1 segundo, en lugar de realizar los pasos anteriormente descritos.

Visualización de imágenes de vídeo en 3D

Puede disfrutar de impactantes imágenes de vídeo en 3D, como las de los juegos en 3D y los discos Blu-ray en 3D, utilizando las gafas 3D activas opcionales (TDG-BT500A).

- 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 15).
- 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 16).

Sugerencia

El ajuste predeterminado de fábrica de “Sel. pantalla 2D-3D” es “Automático” para permitir la proyección de imágenes de vídeo en 3D cuando la unidad detecta señales 3D.

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 38).
- Utilice las gafas 3D dentro del alcance de comunicación (página 17).
- Se ha demostrado que cada persona puede ver imágenes de vídeo en 3D de forma distinta.

- Cuando la temperatura del entorno de uso es baja, es posible que el efecto de 3D disminuya.

Ajuste de las funciones 3D

Es posible ajustar las funciones 3D pulsando el botón 3D del mando a distancia o desde “Ajustes 3D” en el menú Función . Para ver información detallada, consulte “Ajustes 3D” (página 38).

Uso de las gafas 3D

- 1** Encienda las gafas 3D y regístrelas en la unidad.
Para ver información detallada sobre cómo registrar las gafas 3D, consulte el manual de instrucciones suministrado con las gafas 3D.
- 2** Póngase las gafas 3D.
- 3** Gire la cara hacia la pantalla.

Precauciones de utilización

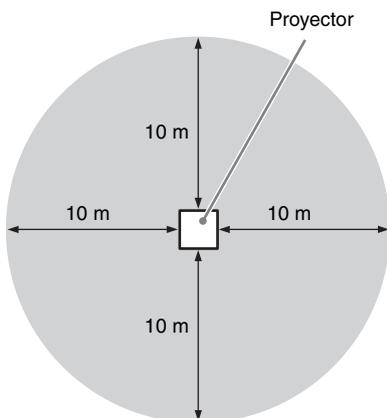
Es posible que no funcionen correctamente si:

- La posición de visualización está demasiado lejos del proyector
- Hay otros dispositivos de comunicación, tales como una red LAN inalámbrica (IEEE802.11 b/g/n) o un microondas con un ancho de banda de 2,4 GHz, cerca de la unidad

Alcance de comunicación de las gafas 3D

La siguiente figura indica el intervalo 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, la distancia varía en función del entorno de la habitación y el entorno de instalación de la unidad.

Vista de la parte superior o lateral

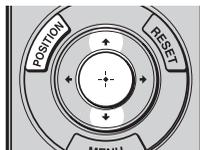


Utilización de Posición imagen

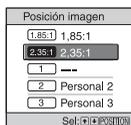
Puede guardar hasta cinco combinaciones de ajustes de objetivo (enfoque, tamaño de la imagen y posición de la imagen), relación de aspecto y en blanco. Estos ajustes pueden recuperarse.

En la configuración preestablecida en fábrica, no se guarda la Posición imagen.

1 Pulse POSITION.



Aparecerá la paleta de selección Posición imagen.



2 Pulse POSITION varias veces o pulse ↑/↓/⊕ para seleccionar la posición.

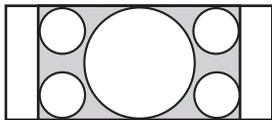
Se recuperarán los ajustes de la posición seleccionada.

Guardo o elimino los ajustes del objetivo, la relación de aspecto y en blanco en la opción "Posición imagen" del menú Pantalla  (página 33).

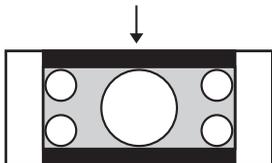
En las posiciones donde no hay ajustes de objetivo, relación de aspecto ni en blanco guardados aparece "---".

Imagen del objetivo en movimiento

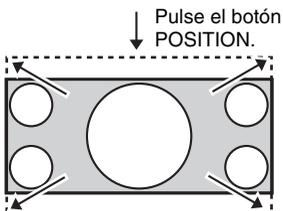
En el siguiente ejemplo, las imágenes con relación de aspecto de 1,78:1 (16:9) y 2,35:1 se proyectan en una pantalla 2,35:1.



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



Cuando se recibe una imagen 2,35:1



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 del mando a distancia o 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.
- No se garantiza que la función Posición imagen reproduzca los ajustes de objetivo de forma precisa.

- 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 70). 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 seleccionarlo mediante el menú (página 34).

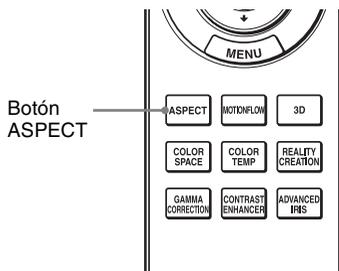


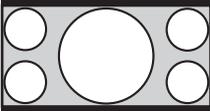
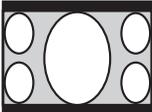
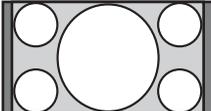
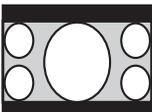
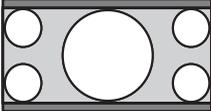
Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 <p>1,85:1</p>  <p>1,85:1 estrechado</p>	<p>Zoom 1,85:1</p> 
 <p>2,35:1</p>  <p>2,35:1 estrechado</p>	<p>Zoom 2,35:1</p> 

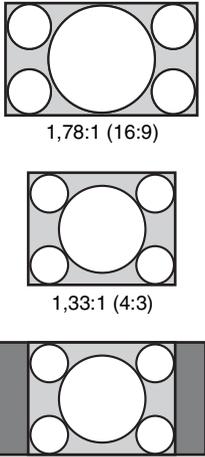
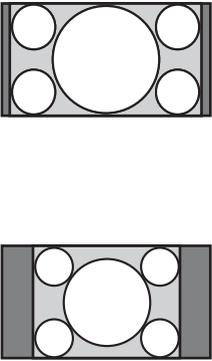
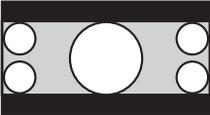
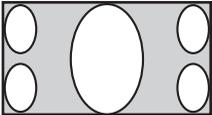
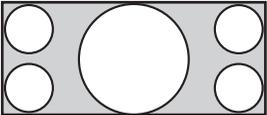
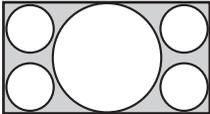
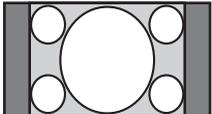
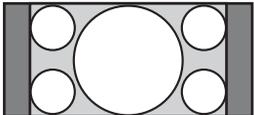
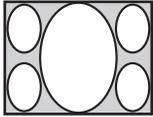
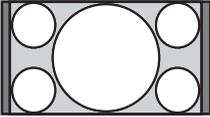
Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 <p>1,78:1 (16:9)</p> <p>1,33:1 (4:3)</p> <p>1,33:1 (4:3) con paneles laterales</p>	<p>Normal</p> 
 <p>2,35:1</p>	<p>Extender V</p>  <p>↓</p>  <p>Si utiliza un objetivo anamórfico</p>
 <p>16:9</p>	<p>Estrechar</p>  <p>↓</p>  <p>Si utiliza un objetivo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

Imagen original	Ajuste recomendado e imágenes resultantes
 <p data-bbox="277 288 386 312">Comprimida</p>	<p data-bbox="744 129 826 153">Extender</p> 

Notas

- Los modos de aspecto seleccionables dependen de la señal de entrada (página 65).
- Los modos de aspecto no pueden seleccionarse para una señal de entrada de un ordenador.

Notas sobre el cambio del ajuste “Aspecto”

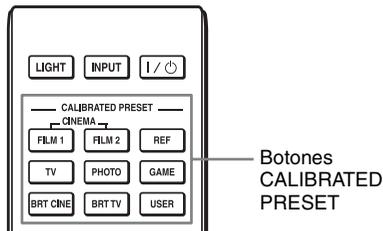
- Seleccione el modo de aspecto teniendo en cuenta que al cambiar la relación de aspecto de la imagen original proporcionará una apariencia diferente a la de la imagen original.
- Tenga en cuenta que, si se utiliza la unidad de forma comercial o para la exhibición pública, la modificación de la imagen 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 habituales de las salas de cine, basada en Cine Film 1.
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 y otras imágenes en vídeo.
PHOTO	Calidad de imagen adecuada para proyectar imágenes fijas tomadas con una cámara digital.
GAME	Calidad de imagen adecuada para juegos; colores de alta modulación y respuesta rápida.
BRT CINE	Calidad de imagen adecuada para ver películas en entornos luminosos, como el salón.
BRT TV	Calidad de imagen adecuada para ver programas de televisión, conciertos, deportes y otras imágenes de vídeo en un entorno luminoso, como el salón.
USER	Ajusta la calidad de la imagen para adaptarse a sus necesidades y, a continuación, guarda el ajuste. El ajuste predeterminado de fábrica es el mismo que en "REF".

Uso de los menús

Nota

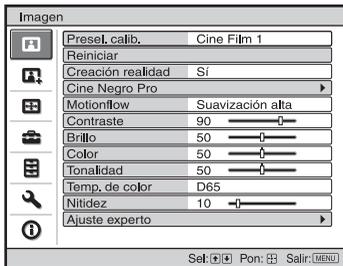
Las pantallas del menú utilizadas para la explicación pueden diferir de la pantalla del menú real.

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.

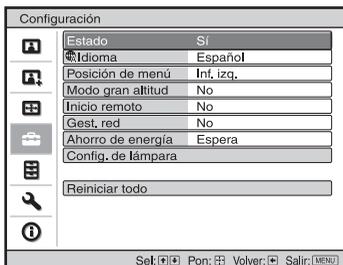
1 Pulse MENU.

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.

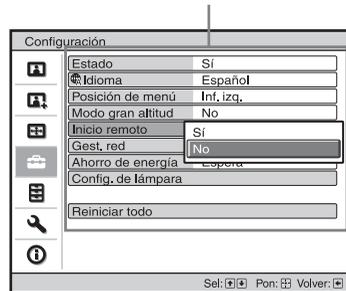


3 Pulse ↑/↓ para seleccionar el elemento que desea establecer o ajustar y, a continuación, pulse → o ⏏.

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

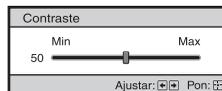
Elementos de configuración



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 \uparrow/\rightarrow . Para disminuir el valor, pulse \downarrow/\leftarrow . Pulse \oplus para guardar el ajuste y restaurar la pantalla del menú original.

Al cambiar la configuración

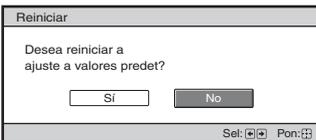
Pulse \uparrow/\downarrow para cambiar la configuración.
Pulse \oplus para restaurar la pantalla original.
Puede restaurar la pantalla original con \leftarrow , dependiendo del elemento seleccionado.

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 \leftarrow y pulse \oplus .

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

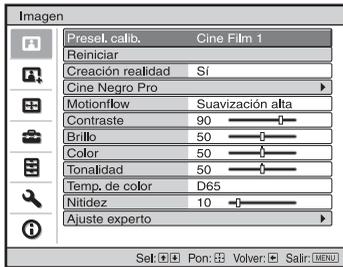
Seleccione un elemento de la pantalla de menú y muestre el menú emergente, el menú de configuración o el menú de ajuste. Pulse RESET en el mando a distancia para reiniciar solamente las configuraciones seleccionadas a sus valores preestablecidos en fábrica.

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 sean ajustables o configurables, según el tipo de señal de entrada. Para ver información detallada, consulte “Señales de entrada y elementos ajustables/de configuración” (página 62).

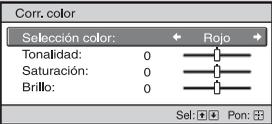
Los nombres de los elementos entre corchetes representan los botones impresos en el mando a distancia.

Elementos de configuración	Descripción
Presel. calib. [CALIBRATED PRESET]	<p>Puede seleccionar el modo de visualización de la imagen que mejor se adapte al tipo de origen de vídeo o al entorno.</p> <p>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 habituales de las salas de cine, basada en Cine Film 1.</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 y otras imágenes en vídeo.</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>Usuario: puede ajustar la calidad de la imagen para adaptarse a sus necesidades y guardar el ajuste. El ajuste predeterminado de fábrica es el mismo que en “Referencia”.</p>

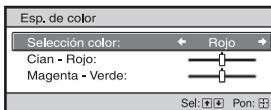
Elementos de configuración	Descripción
	<p>Sugerencia Cualquier ajuste realizado en la configuración de calidad de imagen se guarda para cada entrada.</p>
Reiniciar	<p>Restablece todo los ajustes del modo Presel. calib. seleccionado a los valores predeterminados (página 24).</p>
	<p>Sugerencia El restablecimiento no afecta a los ajustes guardados en las opciones de “Temp. de color”.</p>
Creación realidad [REALITY CREATION]	<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”. “Mastered in 4K” ofrece calidad de imagen adecuada para Blu-ray Disc™ “Mastered in 4K”, procedente de Sony Pictures Home Entertainment.</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 La posición de pantalla de estado durante la prueba funciona de forma conjunta con el ajuste “Posición de menú” (página 36).</p> <p>No: no se aplica la función “Creación realidad”.</p>
Cine Negro Pro	<p>Control dinámico: ajusta el intervalo de movimiento del diafragma (apertura).</p> <p>Completo: optimiza automáticamente el iris (apertura) y el procesamiento de señales según el nivel de brillo de la fuente de entrada. Esto produce como resultado una imagen luminosa y con gran contraste.</p> <p>Limitado: ofrece un movimiento más lento del diafragma (apertura) y menos brillo que “Completo”, lo que permite que la imagen se visualice correctamente en entornos oscuros.</p> <p>No: no se aplica la función “Control dinámico”.</p> <p>Brillo: cuanto mayor sea el ajuste, mayor será el brillo de la imagen. Si el ajuste es menor, la imagen será más oscura.</p> <p>Sugerencia Tras ajustar la opción “Brillo”, establezca la opción “Control dinámico” en función del brillo de la habitación y la imagen.</p>
Potenc. Contraste [CONTRAST ENHANCER]	<p>Corrige automáticamente el nivel de las partes brillantes y oscuras para optimizar el contraste en función de una escena.</p> <p>Aumenta la nitidez de la imagen y aporta dinamismo a la imagen.</p> <p>Alto/Medio/Bajo: puede ajustar el potenciador del contraste.</p> <p>No: no se aplica la función Potenc. Contraste.</p>

Elementos de configuración	Descripción
Control lámp.	<p>Cambia la salida de la lámpara. Alto: aumenta el brillo y proyecta imágenes más brillantes. Bajo: reduce el brillo y realza el negro mediante la minimización del brillo.</p> <p>Sugerencia Si ajusta la opción en “Bajo” el ruido del ventilador se reduce y también el consumo de energía, por lo que la lámpara dura más.</p>
Motionflow [MOTIONFLOW]	<p>Impulso: reproduce la calidad de la imagen original. Ofrece una imagen de cine, que puede centellear. Combinación: reduce el desenfoque de movimiento a la vez que conserva el brillo para contenido de imágenes a alta velocidad. Suavización alta: ofrece un movimiento de la imagen más suave; especialmente efectivo para el contenido de películas. Suavización baja: ofrece un movimiento de la imagen más suave para uso estándar. True Cinema: las imágenes, tales como una película creada en 24 fotogramas por segundo, se reproducen a la frecuencia de imagen original. No: no se aplica la función “Motionflow”.</p> <p>Consejos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccione “No” si las opciones seleccionadas “Suavización alta”, “Suavización baja”, “Impulso”, “Combinación” o “True Cinema” originan una imagen distorsionada. • En función del contenido de la imagen, es posible que no visualice el efecto, aunque haya cambiado los ajustes.
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. Cuando se recibe una señal HDR con “HDR10”, “Referencia HDR”, “HLG” o “Automático” ajustado en “HDR”, aparece “Contraste(HDR)” en lugar de “Contraste”.</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>

Elementos de configuración	Descripción
Temp. de color [COLOR TEMP]	<p>Ajusta la temperatura del color.</p> <p>D93: equivalente a 9.300 K de temperatura de color, normalmente usado en TV. El color blanco adquiere un tono azulado.</p> <p>D75: equivalente a 7.500 K de temperatura de color, usado como iluminador estándar auxiliar. Aporta un tono neutro entre “D93” y “D65”.</p> <p>D65: equivalente a 6.500 K de temperatura color, usado como iluminador estándar. El color blanco adquiere un tono rojizo.</p> <p>D55: equivalente a 5.500 K de temperatura de color, usado como iluminador estándar auxiliar. El color blanco adquiere un tono incluso más rojizo.</p> <p>Personal 1 a 5: le permite ajustar, establecer y almacenar la temperatura de color favorita.</p> <p>La configuración predeterminada de fábrica es la siguiente.</p> <p>Personal 1: igual que la configuración de temperatura de color “D93”.</p> <p>Personal 2: igual que la configuración de temperatura de color “D75”.</p> <p>Personal 3: igual que la configuración de temperatura de color “D65”.</p> <p>Personal 4: igual que la configuración de temperatura de color “D55”.</p> <p>Personal 5: configuración que da prioridad al brillo.</p> <p>Sugerencia Puede asignar la temperatura de color que prefiera a cada opción.</p>
Nitidez [SHARPNESS]	<p>Define el contorno de la imagen, o reduce el ruido.</p> <p>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.</p> <p>Puede hacer ajustes pulsando SHARPNESS +/- en el mando a distancia.</p>
Ajuste experto	<p>Reduce las irregularidades o el ruido de la imagen.</p> <p>Automático: detecta automáticamente el nivel de ruido para reducir las irregularidades o el ruido de la imagen.</p> <p>Alto/Medio/Bajo: seleccione un ajuste en función de las irregularidades o el ruido de la fuente de la señal de entrada.</p> <p>No: no se aplica la función NR (reducción de ruido).</p> <p>Sugerencia El nivel de ruido no puede detectarse con precisión con la opción “Automático” en función de la fuente de la señal de entrada. Si la imagen es inaceptable con la opción “Automático”, seleccione un ajuste de entre las opciones “Alto”, “Medio”, “Bajo” o “No”.</p>
MPEG NR (Reducción de ruido MPEG)	<p>Reduce el ruido de bloque y el ruido de mosquito, en particular en las señales digitales.</p> <p>Automático: detecta automáticamente el nivel de ruido para reducir el ruido de bloque y el ruido de mosquito de la imagen.</p> <p>Alto/Medio/Bajo: seleccione un ajuste en función del ruido de bloque y el ruido de mosquito de la fuente de la señal de entrada.</p> <p>No: no se aplica la función MPEG NR (reducción de ruido MPEG).</p> <p>Sugerencia El nivel de ruido no puede detectarse con precisión con la opción “Automático” en función de la fuente de la señal de entrada. Si la imagen es inaceptable con la opción “Automático”, seleccione un ajuste de entre las opciones “Alto”, “Medio”, “Bajo” o “No”.</p>

Elementos de configuración	Descripción
Gradación suave	<p>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>
Modo Film	<p>Configure la reproducción de acuerdo con la fuente de película que haya seleccionado. Automático: adecuado para reproducir el movimiento original de la imagen. Normalmente se ajusta en “Automático”. No: reproduce la imagen en formato progresivo sin detectar automáticamente las señales de vídeo.</p>
Corr. Gamma [GAMMA CORRECTION]	<p>Ajusta las características de respuesta del tono de la imagen. Seleccione el tono favorito entre 10 opciones. 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. Gamma 7: produce una imagen más nítida resaltando las partes más oscuras. Gamma 8: produce una imagen más brillante que la opción Gamma 7. Seleccione esta opción cuando visualice las imágenes en un entorno luminoso, como por ejemplo, el salón. Gamma 9: produce una imagen más brillante que la opción Gamma 8. Gamma 10: aumenta la nitidez de las imágenes. Seleccione esta opción cuando visualice los programas de TV, etc., en un entorno luminoso, como por ejemplo, el salón. No: no se aplica la función “Corr. Gamma”.</p>
Corr. color	<p>Sí: ajusta la Tonalidad, Saturación o Brillo de los colores seleccionados. Repita los pasos ① y ② descritos a continuación para especificar el color objetivo. ① Pulse ↑/↓ para seleccionar la opción “Selección color” y, a continuación, pulse ←/→ para seleccionar el color que desea ajustar entre las opciones “Rojo”, “Amarillo”, “Verde”, “Cian”, “Azul” y “Magenta”.</p>
	
	<p>② Pulse ↑/↓ para seleccionar las opciones “Tonalidad”, “Saturación” o “Brillo” y, a continuación, ajuste estas opciones para adaptarlas a sus necesidades con ←/→ a la vez que visualiza la imagen proyectada. No: no se aplica el efecto “Corr. color”.</p>
Reforzar blanco	<p>Realza los blancos más vívidos. Alto/Bajo: puede ajustar el efecto “Reforzar blanco”. No: no se aplica el efecto “Reforzar blanco”.</p>

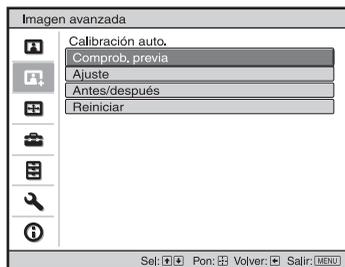
Elementos de configuración	Descripción
x.v.Color	<p>Establezca este elemento cuando conecte la unidad a equipos compatibles con x.v.Color y reproduzca señales de vídeo x.v.Color. Sí: puede reproducir señales de vídeo x.v.Color. No: no se aplica la función “x.v.Color”.</p> <p>Sugerencia Si ajusta x.v.Color en “Sí” desactivará el ajuste de gamma.</p>
HDR	<p>Establece cómo se reproducirán los contenidos HDR. Automático: distingue los contenidos HDR automáticamente y aplica la calidad de imagen óptima. Cuando una señal de entrada es compatible con BT.2020, el “Esp. de color” se ajusta en “BT.2020” de forma automática. Cuando se recibe una señal de entrada distinta de BT.2020, se aplica el modo configurado en “Esp. de color”. (“BT.2020” no está disponible en este caso.) HDR10: ajustado al reproducir contenidos compatibles con HDR10. Referencia HDR: este modo es adecuado para reproducir contenido compatible con HDR10 con un brillo máximo de 1.000 nit. HLG: ajustado al reproducir contenidos compatibles con HLG. No: seleccione esta opción al reproducir contenidos que no sean HDR. Todos los modos de “Esp. de color” pueden seleccionarse cuando se ha seleccionado “HDR10”, “Referencia HDR”, “HLG” o “No”.</p>
Notas	<ul style="list-style-type: none"> • Si la configuración no es adecuada para los contenidos recibidos, es posible que las áreas claras y oscuras del vídeo se vean demasiado claras o demasiado oscuras. • Cuando ajuste “HDR10” o “Referencia HDR”, compare la calidad de la imagen en ambos modos y seleccione la que muestre de forma óptima el brillo y el tono promedio de las partes brillantes.
Esp. de color [COLOR SPACE]	<p>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. BT.2020: espacio de color es más amplio que BT.709. Utilice este ajuste al reproducir contenidos HDR. Esp. de color 1: espacio de color adecuado para ver programas de televisión e imágenes de vídeo, como deportes, conciertos, etc. Esp. de color 2: espacio de color adecuado para ver programas de televisión, conciertos, deportes y otras imágenes de vídeo en un entorno luminoso, como el salón. Esp. de color 3: espacio de color adecuado para ver películas en entornos luminosos, como el salón. Personal: puede ajustar la configuración del espacio de color.</p>
Nota	<p>Cuando “HDR” está ajustado en “Automático”, el modo que se puede seleccionar varía en función del tipo de señal (página 30).</p>



Elementos de configuración	Descripción
Reduc. retraso ent.	<p>Reduce el retraso en la visualización de un vídeo.</p> <p>Sí: reduce el tiempo que tarda en mostrarse la imagen de vídeo recibida; es útil para aumentar la velocidad de respuesta al usar un controlador externo, etc.</p> <p>No: desactiva la función Reduc. retraso ent..</p> <p>Sugerencia</p> <p>Cuando “Reduc. retraso ent.” está ajustado en “Sí”, no se pueden ajustar las opciones “Motionflow” (opciones diferentes a “Impulso”), “NR” y “MPEG NR”.</p>

Menú Imagen avanzada

Puede ajustar las diferencias de color que se han producido tras un largo período de uso.



Notas

- La opción Calibración auto. origina una calibración aproximativa. No garantizamos que los ajustes del color sean los mismos que los valores predeterminados de fábrica.
- Al realizar la “Comprob. previa” o el “Ajuste”, los colores se proyectarán automáticamente. No se trata de un funcionamiento incorrecto.
- No apague el dispositivo ni utilice el mando a distancia ni el panel de control durante la “Comprob. previa” o el “Ajuste”, ya que el proceso puede cancelarse.

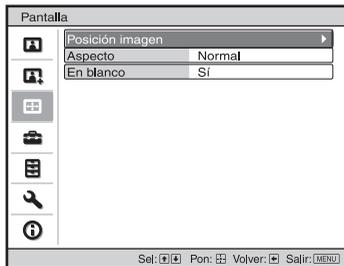
Consejos

- dE es un indicador de cambio de color. Cuanto menor sea el valor de dE, menores serán los cambios provocados por el color.
- Realice la calibración después de que el equipo lleve funcionando más de 30 minutos.
- Se tarda unos minutos en finalizar la “Comprob. previa” o el “Ajuste”.
- Cuando se inicia “Comprob. previa” o “Ajuste”, la posición de la pantalla puede cambiar, ya que el objetivo vuelve a la posición predeterminada de fábrica. Una vez finalizado, la pantalla vuelve a la posición anterior automáticamente.
- Si el entorno cambia, como por ejemplo, el brillo de la habitación, a la vez que realiza la “Comprob. previa” o el “Ajuste”, la medición puede verse afectada.
- Si la función de “Comprob. previa” o “Ajuste” falla, vuelva a intentarlo una vez más.

Elementos de configuración	Descripción
Calibración auto.	Comprob. previa: comprueba la diferencia de color con respecto a los ajustes predeterminados de fábrica, antes de que se inicie la calibración. Ajuste: realiza la función de Calibración auto. Antes/después: alterna el ajuste predeterminado de fábrica y el ajuste posterior a la calibración con una frecuencia determinada. Podrá comprobar el efecto de la calibración si supervisa la imagen real. Reiniciar: reinicia los resultados de calibración y vuelve a la configuración predeterminada de fábrica.

Menú Pantalla

Puede definir 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 configuración” (página 62).

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

Elementos de configuración	Descripción
Posición imagen [POSITION]	<p>Puede guardar hasta cinco combinaciones de ajustes del objetivo, relación de aspecto y en blanco.</p> <p>Tras ajustar el objetivo, el aspecto y en blanco, 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”.</p> <p>Guardar: guarda la configuración actual del objetivo (enfoque, tamaño de la ventana y posición de la ventana) en la posición seleccionada. Si ya hay un ajuste en esa posición, se sobrescribe.</p> <p>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 “---”.</p> <p>Seleccionar: recupera los ajustes de la posición seleccionada.</p> <p>Consejos</p> <ul style="list-style-type: none">• Se predifine la relación de aspecto óptima para cada posición de imagen. La relación de aspecto se puede cambiar y guardar para cada posición de imagen.• Al guardar la Posición imagen, baje temporalmente la imagen 5 cm o más con respecto a la posición en la que desea guardarla. Vuelva a subirla y guárdela. Con este paso mejora la precisión de la Posición imagen al recuperarla. <p>Notas</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.

Elementos de configuración	Descripción
Aspecto [ASPECT]	<ul style="list-style-type: none"> • 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 17). • No se garantiza que la función Posición imagen reproduzca los ajustes de objetivo de forma precisa. <p>Puede establecer la relación de aspecto de las imágenes que se mostrarán para la señal de entrada actual (página 19).</p> <p>Solo puede establecer la función cuando se reciba una señal de vídeo.</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 de 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” en el menú Instalación , se emitirá una señal de 12 V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2 (página 42).</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 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” en el menú Instalación , se emitirá una señal de 12 V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2 (página 42).</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>Extender: visualiza vídeo estrechado a una relación de aspecto 1,33:1 (4:3) como 1,78:1 (16:9).</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 (página 65). • El aspecto no puede seleccionarse para una señal de entrada de un ordenador ni para una señal de entrada con una resolución de 4096 x 2160 (páginas 60, 61, 65).

Elementos de configuración**Descripción**

En blanco

Esta función permite ajustar la región de presentación dentro de las cuatro direcciones de la pantalla.

Sí: seleccione el borde que desee ajustar resaltando Izquierda, Derecha, Arriba o Abajo con los botones **↑/↓**.

Ajuste el valor de En blanco con los botones **←/→**.

En blanco	
Izquierda:	2
Derecha:	3
Arriba:	2
Abajo:	3
Set: Ajustar: Pon:	

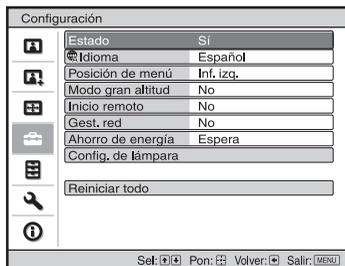
No: desactiva la función En blanco.

Sugerencia

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

Menú Configuración

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

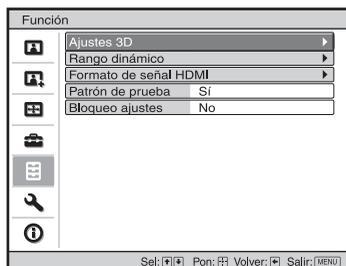


Elementos de configuración	Descripción
Estado	Establece si se muestra o no la indicación en pantalla. Establezca esta opción en “No” para desactivar las indicaciones en pantalla, excepto ciertos menús, el mensaje que aparece al apagar la alimentación y los mensajes de advertencia.
Idioma	Selecciona el 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.
Modo gran altitud	Establece la unidad para que funcione a la presión atmosférica prevaleciente. Sí: utilice este ajuste cuando utilice la unidad a altitudes de 1.500 m o superiores. No: utilice este ajuste cuando utilice la unidad a altitudes normales. Sugerencia Cuando este elemento se establece en “Sí”, el ruido procedente del ventilador es ligeramente más alto, ya que la velocidad del ventilador aumenta.
Inicio remoto	Establece el ajuste Inicio remoto. Sí: puede encender un PC o un terminal que esté conectado a una red. No: desactiva la función Inicio remoto. Consejos <ul style="list-style-type: none">• Para utilizar esta función, la unidad debe conectarse previamente a la red (página 44).• Para encender la unidad con la función Inicio remoto, debe enviarse un comando especial desde un PC o terminal. Para obtener información detallada, consulte con personal especializado de Sony. Nota Si la opción Inicio remoto está ajustada en “Sí”, el consumo de alimentación en espera aumentará. Si la opción Gest. red está ajustada en “Sí”, el ajuste Inicio remoto se establecerá automáticamente en “Sí” y no podrá modificar este ajuste. Además, esto no se muestra en el menú.

Elementos de configuración	Descripción
Gest. red	<p>Sí: seleccione esta opción al conectarse a la red y comunicarse constantemente con el equipo de control del proyector.</p> <p>Nota</p> <p>Si la opción Gest. red está ajustada en “Sí”, la función de red estará activada de forma continua. Ajuste Gest. red en “No” si la unidad no está conectada de forma continua a la red. Si ajusta esta opción en “Sí”, el consumo energético aumentará.</p>
Ahorro de energía	<p>Establece el modo de ahorro de energía.</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: desactiva la función de ahorro de energía.</p>
Config. de lámpara	<p>Cuando sustituya las lámparas, establezca la configuración de lámpara que desee (página 55).</p>
Reiniciar todo	<p>Se restauran los valores predeterminados de fábrica de todos los ajustes. No se reinician los datos de “Contador lámpara” en el menú Información .</p>

Menú Función

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



Elementos de configuración	Descripción
Ajustes 3D	Puede cambiar los ajustes de la función 3D.
Sel. pantalla 2D-3D	<p>Para cambiar las imágenes de vídeo a “2D” o “3D”.</p> <p>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.</p> <p>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 dichas señales HDMI.</p> <p>* 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.</p> <p>Formato 3D: define el sistema 3D si las señales HDMI de entrada no incluyen información 3D.</p> <p>3D simulado: convierte imágenes de vídeo en 2D en imágenes de vídeo en 3D. Este ajuste solo se puede configurar en la entrada de señales HD.</p> <p>En función de la fuente de vídeo, es posible que el efecto de 3D simulado disminuya.</p> <p>Se ha demostrado que cada persona puede ver imágenes de vídeo en 3D de forma distinta.</p> <p>Lado a lado: seleccione esta opción para ver imágenes en 3D como dos imágenes iguales, una al lado de la otra.</p> <p>Encima-debajo: seleccione esta opción para ver imágenes en 3D como dos imágenes iguales, una encima de la otra.</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 63).• 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.

Elementos de configuración	Descripción
Ajuste prof. 3D	<ul style="list-style-type: none"> • La pantalla del menú aparece con un halo al visualizar imágenes de vídeo en 3D y se ve mejor con las gafas 3D. <p>Sirve para ajustar la profundidad de las imágenes de vídeo en 3D en la pantalla. Este ajuste se puede llevar a cabo solo si se selecciona un Formato 3D distinto de “3D simulado”.</p> <p style="text-align: center;">Profundidad - 2 - 1 0 + 1 + 2 Frente ← 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 prof. 3D”.</p>
Efecto 3D simulado	<p>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>
Rango dinámico	<p>Sugerencia Se ha demostrado que cada persona puede ver las imágenes de vídeo en 3D convertidas por la función 3D simulado de forma distinta.</p> <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 define para señales equivalentes a 16-235. Completo: el nivel de entrada de vídeo se define para señales equivalentes a 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>
Formato de señal HDMI	<p>Cambia los formatos de señal de vídeo para 4K.</p> <p>Formato estándar: muestra una imagen en el formato HDMI estándar. Formato mejorado: muestra una imagen en un formato HDMI con mayor nivel de detalle.</p> <p>Consejos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una imagen o sonido puede no generarse de forma normal si se ha seleccionado “Formato mejorado”. En este caso, configure “Formato estándar”. • La imagen puede tardar un tiempo en aparecer tras cambiar el formato de señal del vídeo.
Patrón de prueba	<p>Muestra un patrón de prueba según los ajustes.</p> <p>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”.</p> <p>No: no aparece ningún patrón de prueba.</p> <p>Sugerencia Mientras se muestra el patrón de prueba sólo se muestra en verde, para que pueda ajustar fácilmente el enfoque.</p>

Elementos de configuración	Descripción
Bloqueo ajustes	<p>Bloquea la configuración de los elementos de menú para evitar el error de funcionamiento (página 41).</p> <p>No: cancela el Bloqueo ajustes.</p> <p>Nivel A: los elementos del Grupo 1 (se muestran a continuación) no se muestran en el menú ni están disponibles.</p> <p>Nivel B: los elementos del Grupo 1 y Grupo 2 (se muestran a continuación) no se muestran en los menús ni están disponibles.</p>

Elementos bloqueados por Bloqueo ajustes

Grupo 1

Menú Imagen

Reiniciar
Creación realidad
Diafragma avan.
Potenc. Contraste
Control lámp.
Motionflow
Contraste
Brillo
Color
Tonalidad
Temp. de color
Nitidez
NR
MPEG NR
Gradación suave
Modo Film
Corr. Gamma
Corr. color
Reforzar blanco
x.v.Color
HDR
Esp. de color
Reduc. retraso ent.

Menú Imagen avanzada

Calibración auto.

Grupo 2

Menú Configuración

Estado
Idioma
Posición de menú
Modo gran altitud
Inicio remoto
Gest. red
Ahorro de energía
Config. de lámpara

Menú Función

Rango dinámico
Patrón de prueba

Menú Instalación

Inversión imagen
Control objetivo
Obj. anamórfico
Selección disparador
Receptor IR
Alineac. panel
Conf. red

Menú Instalación

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



Elementos de configuración	Descripción
Inversión imagen	<p>Invierte la imagen de la pantalla en dirección horizontal, vertical o ambas.</p> <p>HV: invierte la imagen horizontal y verticalmente.</p> <p>H: invierte la imagen horizontalmente.</p> <p>V: invierte la imagen verticalmente.</p> <p>No: la imagen no se invierte.</p> <p>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”.</p> <p>Sí: activa el ajuste del objetivo.</p> <p>No: evita cualquier ajuste del objetivo.</p>
Obj. anamórfico	<p>Permite seleccionar un ajuste para coincidir con la relación de conversión del objetivo anamórfico.</p> <p>1.24x: seleccione esta opción si utiliza un objetivo anamórfico con índice horizontal de 1.24x.</p> <p>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.</p> <p>No: desactiva la función del conector TRIGGER.</p> <p>Alimentación: emite señales de 12 V 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.</p> <p>Extender V: funciona con el ajuste “Extender V” de “Aspecto” (página 34) y emite una señal de 12 V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2.</p> <p>Zoom 2,35:1: funciona con el ajuste “Aspecto” de “Zoom 2,35:1” (página 34) y emite una señal de 12V desde el conector TRIGGER 1 o TRIGGER 2.</p>
Receptor IR	<p>Selecciona los detectores del mando a distancia (Receptor IR) en la parte frontal y posterior de la unidad.</p> <p>Frente y detrás: activa tanto el detector frontal como el posterior.</p> <p>Frente: activa solo el detector frontal.</p> <p>Detrás: activa solo el detector posterior.</p>

Alineac. panel

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

Ajuste: ajusta las diferencias de color mediante la selección de las opciones “Ajuste color” o “Ajuste elem.”.

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.

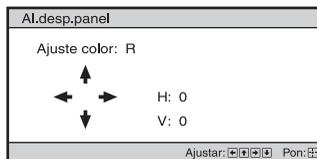
Ajuste color: asigna el color deseado para ajustar las diferencias de color. Seleccione “R” (Rojo) o “B” (Azul) para hacer ajustes basados en “G” (Verde).

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).

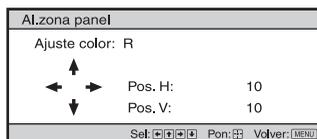
Ajuste: el ajuste de desplazamiento y el ajuste de zona del color seleccionado en “Ajuste color” pueden realizarse con los botones

←/→, ↑/↓.

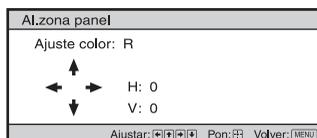
Cuando se seleccione “Desplazamiento”: asigne la configuración de la dirección horizontal (H) con los botones ←/→ y la dirección vertical (V) con los botones ↑/↓ de la pantalla de ajuste de desplazamiento.



Cuando se seleccione “Zona”: seleccione la posición que desea ajustar con los botones ←/→ para la posición horizontal (posición H) y los botones ↑/↓ para la posición vertical (posición V) y, a continuación, pulse (↻).



Seleccione la cantidad a ajustar con los botones ←/→ para la dirección horizontal (dirección H) y los botones ↑/↓ para la dirección vertical (dirección V). Puede seleccionar de nuevo la posición de ajuste presionando (↻).



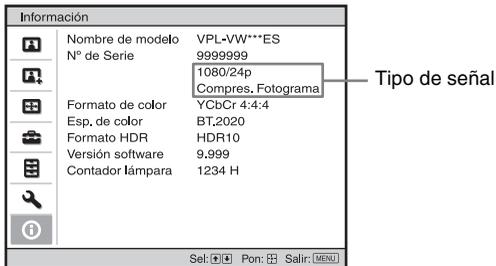
Reiniciar: vuelve a la configuración de fábrica.

Presel.: se han preseleccionado los datos optimizados.

Elementos de configuración	Descripción
Conf. red	Permite realizar los ajustes del protocolo de Internet.
Conf. IPv4	<p>Nota</p> <p>Según los ajustes anteriores, es posible que los colores pierdan homogeneidad o que cambie la resolución.</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 el servidor DHCP, por ejemplo, un enrutador.</p> <p>Manual: especifica la dirección IP manualmente.</p> <p>Si selecciona “Manual” para la “Conf. Dirección IP”, introduzca la “Dirección IP”, “Máscara subred” y “Gateway pred.”. Seleccione cada elemento con los botones ↑/↓ y, a continuación, pulse el botón ⊕. Seleccione el fotograma que se va a introducir con los botones ←/→ e introduzca el valor con los botones ↑/↓. Cuando haya introducido todos los elementos, seleccione “Aplicar” y, a continuación, pulse el botón ⊕. Los ajustes introducidos quedarán registrados.</p> <p>Dirección IP: ajusta la dirección IP de la unidad.</p> <p>Máscara subred: ajusta la máscara de subred de la unidad.</p> <p>Gateway pred.: ajusta la puerta de enlace predeterminada de la unidad.</p> <p>Dirección MAC: muestra la dirección MAC de la unidad. No se puede modificar.</p> <p>Aplicar: activa la dirección IP configurada manualmente.</p>
Información IPv6	<p>Muestra la información de IPv6.</p> <p>Si configura la Dirección IP de IPv6, configúrela en un navegador web (página 46).</p>

Menú Información

El menú Información muestra el nombre de modelo, el número de serie, el tipo/formato de señal de entrada, la versión de software y las horas de uso acumuladas de la lámpara.



Elementos	Descripción
Nombre de modelo	Muestra el nombre del modelo
Nº de Serie	Muestra el número de serie.
Tipo de señal	Muestra la resolución de la señal de entrada seleccionada. Si se reciben señales de entrada con información 3D, se muestra el tipo de las señales de entrada y el formato 3D.
Formato de color	Muestra el formato de color de la señal de entrada seleccionada.
Esp. de color	Muestra el espacio de color de la señal de entrada seleccionada (“BT.601”, “BT.709” o “BT.2020”).
Formato HDR	Si la señal de entrada es compatible con HDR, aparece “HDR10” o “HLG” en función de la señal de entrada.
Versión software	Muestra la versión de software.
Contador lámpara	Indica cuánto tiempo ha estado encendida la lámpara (uso total).

Nota

No es posible ajustar ni modificar las indicaciones de la lista anterior.

Acerca de la memoria preestablecida

Esta unidad dispone de datos de imagen predeterminados para ajustar correctamente los datos preestablecidos para señales de entrada en función de la señales mostradas en “Señales predefinidas” (página 60) (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 tipo de señal se muestra en el menú Información .

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:

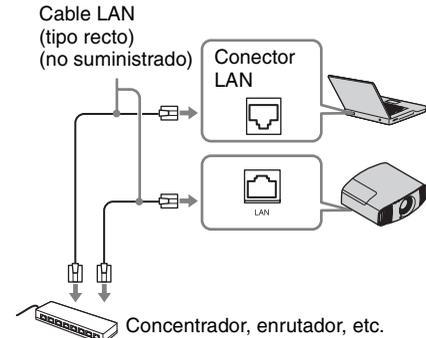
- Comprobación del estado actual de la unidad a través de un navegador web.
- Realización de la configuración de red para la unidad.
- Admite supervisión de la red y protocolo de control (Advertisement, ADCP, AMX DDDP (Dynamic Device Discovery Protocol), Crestron RoomView, Control4).

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 48). 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 8/9/10/11.
- 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.
- AMX DDDP no es compatible con IPv6.
- Estas funciones de red están disponibles cuando la unidad está encendida.

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 44).
- 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.

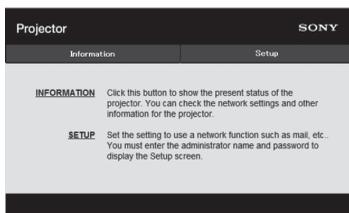
http://xxx.xxx.xxx.xxx
(xxx.xxx.xxx.xxx: dirección IP de la unidad)

Al conectarse mediante la dirección IPv6

http://[xxxx:xxxx:- xxxx]

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

En el navegador web aparecerá la siguiente ventana:

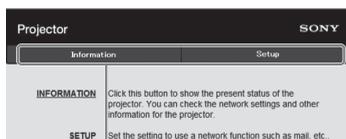


Cuando haya realizado la configuración de la red, solamente podrá abrir la ventana de control si lleva a cabo el paso **3** de este procedimiento.

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

Al acceder a la página Setup por primera vez, introduzca "root" como nombre de usuario y "Projector" como contraseña en el cuadro de diálogo de autenticación.

Al iniciar sesión por primera vez, se muestra la ventana en la que se le pide que cambie la contraseña. Siga las instrucciones de la pantalla para cambiar la contraseña. El nombre del administrador está predeterminado en "root".





Zona de acceso para [Administrator]

Zona de acceso para [User]

La contraseña puede modificarse en el apartado Password de la página Setup. Cuando cambie la contraseña, introduzca una contraseña nueva. Las contraseñas del administrador y del usuario deben tener entre 8 y 16 caracteres y deben incluir números y letras. La contraseña diferencia entre mayúsculas y minúsculas. La contraseña predeterminada “Projector” no puede utilizarse como nueva contraseña.

Nota

Si olvida la contraseña, consulte con personal especializado de Sony. La contraseña se restablecerá con su permiso.

Confirmación de la información relacionada con la unidad

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



Área de información

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	Página
La alimentación no se activa.	Es posible que la alimentación no se active si la apaga con el botón I/⏻ (ON/STANDBY) y la vuelve a encender en un corto período de tiempo. Después de 1 minuto, encienda la alimentación.	–
	Cierre firmemente la cubierta de la lámpara y, a continuación, apriete los tornillos.	56
	Compruebe los indicadores de advertencia.	52
La unidad se apaga de repente.	Compruebe que “Ahorro de energía” en el menú Configuración  está ajustado en “Espera”.	37
	Ajuste “Ahorro de energía” en “No”.	37

Imagen

Síntoma	Causa y solución	Página
Sin imagen.	Compruebe que el cable de conexión está bien conectado al equipo externo.	13
	Seleccione correctamente la fuente de entrada mediante el botón INPUT.	15
	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.	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”.	16, 38
El área brillante u oscura del vídeo se visualiza demasiado brillante o demasiado oscura.	Este síntoma puede producirse cuando se introduce un nivel de señal diferente de la del estándar HDMI. Cambie el nivel de salida del equipo conectado o cambie la opción Rango dinámico en el menú Función  de la unidad.	39
La imagen es demasiado oscura.	Ajuste correctamente “Contraste” o “Brillo” en el menú Imagen  .	27
La imagen no es nítida.	Ajuste el foco.	9
	Si se ha acumulado condensación en el objetivo, deje la unidad encendida durante unas 2 horas.	–
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  .	43

Síntoma	Causa y solución	Página
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.	–
Algunas partes de la imagen adquieren una tonalidad rosa o verde entre 1 y 3 minutos después de la puesta en marcha.	Este fenómeno puede estar provocado por el entorno de utilización. Espere aproximadamente 5 minutos con el equipo encendido. El color desaparecerá por sí solo.	–

Indicación en pantalla

Síntoma	Causa y solución	Página
La indicación en pantalla no aparece.	Establezca “Estado” del menú Configuración  en “Sí”.	36
	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.	8
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.	–

Mando a distancia

Síntoma	Causa y solución	Página
El mando a distancia no funciona.	Es posible que las pilas estén agotadas. Sustitúyalas por unas nuevas.	–
	Introduzca 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.	–
	Confirme la posición del detector del mando a distancia en la unidad.	4, 5
	Ajuste “Receptor IR” en “Frente y detrás” en el menú Instalación  .	42
	Compruebe que el cable no está conectado al conector IR IN.	4

Imágenes de vídeo en 3D

Síntoma	Causa y solución	Página
La imagen de vídeo no parece una imagen de vídeo en 3D.	Compruebe si las gafas 3D están encendidas.	16
	Asegúrese de que la batería de las gafas 3D no esté agotada o esté suficientemente cargada.	–
	Establezca “Sel. pantalla 2D-3D” en “Automático” o “3D”.	38
	Verifique si las señales de entrada son señales 3D compatibles.	63
	Es posible que las señales 3D no se emitan en función de las especificaciones del selector AV/amplificador AV/equipo externo conectados. Si la señal 3D no se emite, confirme las especificaciones y/o ajustes del selector AV/amplificador AV/equipo externo.	–
	Si la posición de visionado está demasiado lejos de la unidad, es posible que las gafas 3D no muestren las imágenes correctamente.	17
	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.	69
Para obtener información detallada, consulte la sección “Precauciones de utilización” de “Uso de las gafas 3D”.	16	

Otros

Síntoma	Causa y solución	Página
El ventilador hace ruido.	Compruebe la configuración de “Modo gran altitud” en el menú Configuración  .	36
	Asegúrese de que la temperatura de la habitación no sea demasiado alta.	–
	Compruebe los requisitos de instalación de la unidad. La velocidad del ventilador aumenta para mantener la fiabilidad de los componentes del proyector cuando la temperatura de la habitación es superior a lo normal. El ruido del ventilador se hace ligeramente más fuerte. La temperatura normal aproximada es de 25°C.	–
No es posible ajustar el desplazamiento del objetivo.	El desplazamiento del objetivo no se puede ajustar más allá del intervalo de movimiento. Ajuste el desplazamiento del objetivo dentro del intervalo de movimiento.	11, 69

Indicadores de aviso

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



Indicadores de iluminación/ parpadeo	El número de parpadeos	Causa y solución
<p>(Se ilumina en rojo) (Parpadea en rojo)</p>	<p>Dos veces</p> <hr/> <p>Tres veces</p>	<p>Cierre firmemente la cubierta de la lámpara y, a continuación, apriete los tornillos (página 56).</p> <hr/> <p>La temperatura de la lámpara es inusualmente 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 55).</p>
<p>(Parpadea en rojo) (Parpadea en rojo)</p> <p>Ambos indicadores parpadean</p>	<p>Dos veces</p> <hr/> <p>Tres veces</p>	<p>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.</p> <hr/> <p>El ventilador está averiado. Consulte con personal especializado de Sony.</p>

Nota

Si los síntomas persisten, incluso después de emplear los métodos mencionados, consulte con personal cualificado de Sony.

Si el indicador empieza a parpadear de una forma diferente a la indicada, desconecte y después conecte la alimentación con el botón (encendido/en espera) del control remoto o del panel de control de la unidad.

Si el síntoma vuelve a aparecer, consulte con personal cualificado de Sony.

Listas de mensajes

Mensajes de advertencia

Síntoma	Causa y solución	Página
Temperatura alta! Apag. 1min.	Desactive la alimentación.	–
	Compruebe que nada bloquee los orificios de ventilación.	4, 5
Frecuencia fuera de rango!	Frecuencia fuera de rango. Introduzca una señal que se encuentre dentro del margen aceptable de frecuencias de la unidad.	60
Por favor cambie la lámpara.	Es necesario sustituir la lámpara. Sustituya la lámpara. 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. Nota Para borrar este mensaje, pulse una vez cualquier botón del mando a distancia o del panel de control de la unidad.	55
Temperatura del proyector elevada. El modo gran altitud debe estar “Sf” si se usa el proyector a gran altitud.	Compruebe que nada bloquee los orificios de ventilación.	4, 5
	Cuando utilice la unidad en zonas de altitud elevada, establezca “Modo gran altitud” en “Sf”. Nota Cuando la temperatura dentro de la unidad continúa siendo alta, “Modo gran altitud” cambia a “Sf” durante 1 minuto y la velocidad del ventilador aumenta.	36
Ajustado modo Ahorro energía. El proyector pasará a espera en 1m.	“Ahorro de energía” está ajustado en “Espera”. Nota Si no se recibe ninguna señal, la unidad se apaga tras 1 minuto y el proyector entra en modo de espera.	37

Mensajes de precaución

Síntoma	Causa y solución	Página
	No hay señal de entrada en la entrada seleccionada. Compruebe las conexiones.	13
No aplicable!	Pulse el botón adecuado. La operación que activa el botón está prohibida actualmente.	–
Bloque ajustes act.	“Bloqueo ajustes” está ajustado en “Nivel A” o “Nivel B”.	40

Actualización del software

Puede descargar archivos para actualizar el software de la unidad. Copie los archivos descargados en su memoria USB, introduzca la memoria USB en el correspondiente terminal de la unidad y, a continuación, realice la actualización.

Para utilizar las funciones actualizadas, introduzca un dispositivo de memoria USB en el PC conectado a Internet.

Descargue los archivos actualizados desde el siguiente sitio web de Sony:

<http://www.pro.sony.eu/>

En el sitio web también se explica cómo instalar la actualización.

Nota

No es posible utilizar algunas memorias USB. Para obtener más información, consulte el sitio web indicado arriba.

Acerca de HDR (alto rango dinámico)

HDR es una técnica de vídeo que permite capturar mejor las zonas oscuras y las zonas claras en comparación con técnicas de vídeo anteriores.

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.

AVISOS LEGALES Y LICENCIAS DEL SOFTWARE UTILIZADO EN ESTE PRODUCTO

Consulte “Software License Information” (documento aparte).

Sustitución de la lámpara

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).

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.

Herramientas que necesita para empezar:

- Lámpara de proyector LMP-H280 (opcional)
- Destornillador Phillips estándar
- Paño (como protección contra arañazos)

Precaución

- La lámpara continúa estando caliente después de haber apagado la unidad con el botón I/⏻ (ON/STANDBY). 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 de la lámpara. 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.

Notas

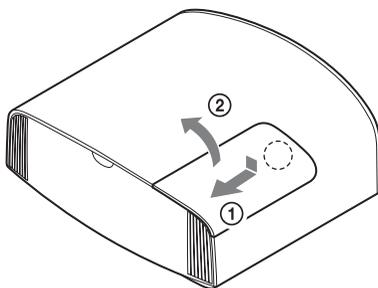
- Asegúrese de utilizar la lámpara de proyector LMP-H280 para la sustitución. Si utiliza otras lámparas que no sean la LMP-H280, la unidad podría averiarse.
- No olvide apagar la unidad y desenchufar el cable de alimentación antes de sustituir la lámpara; a continuación, compruebe que el indicador ON/STANDBY está apagado.

- 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.

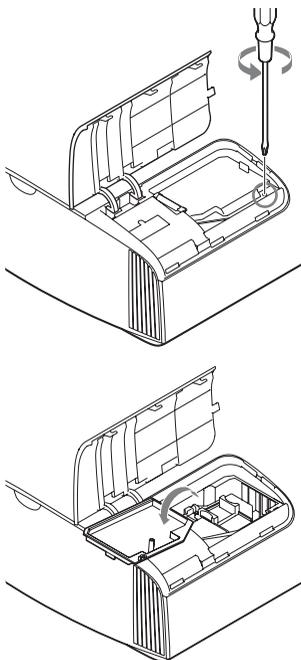
Nota

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

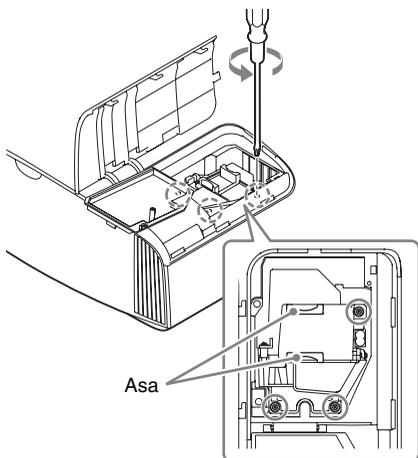
- 3 Mientras presiona la parte  indicada en la ilustración de la cubierta de la lámpara, deslice  y, a continuación, abra la cubierta de la lámpara .



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



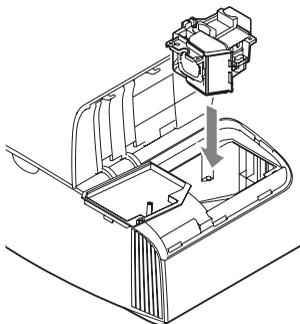
- 5** Afloje los 3 tornillos de la unidad de la lámpara con el destornillador de estrella. Levante el asa y, a continuación, tire de la lámpara para extraerla.



Notas

- No afloje los demás tornillos; afloje solo los 3 tornillos especificados.
- Sujete la lámpara por el asa para extraerla y colocarla.

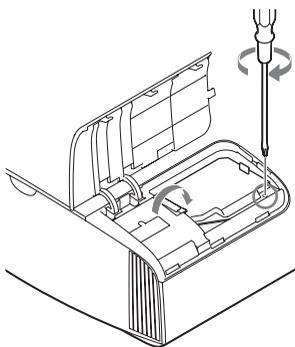
- 6** Sujete la nueva lámpara por el asa con firmeza y presione hasta que llegue al fondo. Seguidamente, apriete los 3 tornillos.



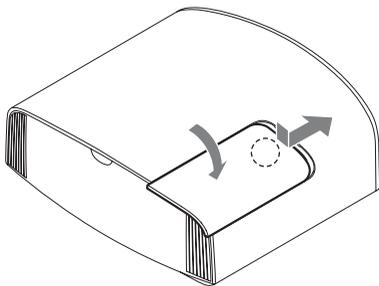
Nota

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

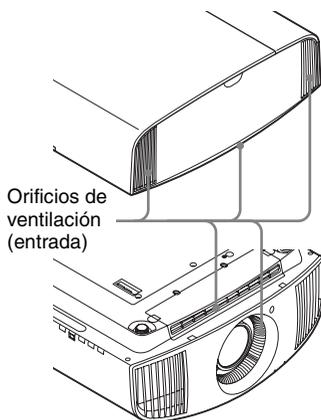
- 7** Cierre la trampa de la lámpara (tapa interior) y, a continuación, apriete el tornillo.



8 Cierre la cubierta de la lámpara.

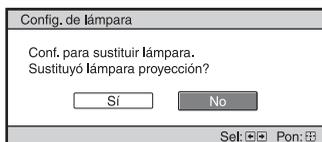


9 Limpie el polvo de los orificios de ventilación (entrada) con un paño suave.



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

Se mostrará la pantalla de menú siguiente.



Sugerencia

Si "Bloqueo ajustes" está establecido en "Nivel B", establezca "No" una vez.

11 Seleccione "Sí".



Precaución

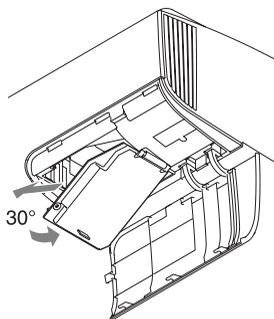
Para evitar descargas eléctricas o incendios, no introduzca las manos en el compartimento de sustitución de la lámpara, ni permita que se introduzcan líquidos ni ningún otro objeto.

Notas

- 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 borrar un mensaje que aparezca en la pantalla, pulse una vez cualquier 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 dónde 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 realiza la limpieza con un paño sucio, podría arañar la unidad.
- 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		2,06 veces el objetivo del zoom (motorizado) f = 21,7 mm a 44,7 mm F3.0 a F4.0
Fuente de luz		Lámpara de presión ultra alta de 280 W
Tamaño de la pantalla		60 pulgadas a 300 pulgadas (1.524 mm a 7.620 mm) (medidas diagonalmente)
Señales digitales aceptadas		Consulte “Señales predefinidas” (página 60).
HDMI (2 entradas), compatible con HDCP		RGB Y Pb/Cb Pr/Cr
Otras entradas/salidas	TRIGGER (2 conectores)	Minijack, 12 V CC máx. 100 mA
	REMOTE	RS-232C: D-sub de 9 contactos (macho)
	LAN	RJ45, 10BASE-T/100BASE-TX
	IR IN	Minijack
	USB	5 V CC, máx. 500 mA
Dimensiones externas (an/al/pr)		495,6 mm × 205,3 mm × 463,6 mm (sin salientes)
Masa		Aprox. 14 kg
Requisitos de alimentación		100 V a 240 V CA, 4,6 A a 2,0 A, 50/60 Hz
Consumo eléctrico		460 W
Consumo eléctrico	Espera	0,4 W (si “Inicio remoto” está ajustado en “No”)
	Espera en red	1,0 W (LAN) (si “Inicio remoto” está ajustado en “Sí”) Cuando un terminal LAN no está conectado, se activa el modo de bajo consumo (0,5 W).
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-H280 (para sustitución) Soporte de suspensión del proyector: PSS-H10 Gafas 3D activas: TDG-BT500A

Notas

- Los valores de masa y dimensiones son aproximados.
- No todos los accesorios opcionales están disponibles en todos los países o zonas. Verifíquelo con su distribuidor local autorizado de Sony.
- La información sobre los accesorios de este manual es vigente a partir de septiembre de 2018.

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
5	480/60p	480/60p (NTSC progresivo) (720 × 480p)	31,470	60,000	–
6	576/50p	576/50p (PAL progresivo) (720 × 576p)	31,250	50,000	–
7	1080/60i	1080/60i (1920 × 1080i)	33,750	60,000	–
8	1080/50i	1080/50i (1920 × 1080i)	28,130	50,000	–
10	720/60p	720/60p (1280 × 720p)	45,000	60,000	–
11	720/50p	720/50p (1280 × 720p)	37,500	50,000	–
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
32	800 × 600	VESA 60	37,879	60,317	H-POS, V-POS
37	1024 × 768	VESA 60	48,363	60,004	H-NEG, V-NEG
45	1280 × 960	VESA 60	60,000	60,000	H-POS, V-POS
47	1280 × 1024	VESA 60	63,974	60,013	H-POS, V-POS
50	1400 × 1050	SXGA+	65,317	59,978	H-NEG, V-POS
55	1280 × 768	1280 × 768/60	47,776	59,870	H-NEG, V-POS

Nº de memoria predefinida	Señal predefinida (resolución)		fH (kHz)	fV (Hz)	Sincronización
71	1920 × 1080/60i (Compres. Fotograma)	1080/60i (1920 × 1080i)	67,500	60,000	–
72	1920 × 1080/50i (Compres. Fotograma)	1080/50i (1920 × 1080i)	56,250	50,000	–
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)	56,250	25,000	–
95	3840 × 2160/30p	3840 × 2160/30p (3840 × 2160)	67,433	29,970	–
96	4096 × 2160/24p	4096 × 2160/24p (4096 × 2160)	54,000	24,000	–

Números de memoria preestablecidos para cada señal de entrada

Señal digital

Señal	Número de memoria preestablecida
Señal de componente (conectores HDMI 1, 2)	5 a 8, 10 a 14, 18 a 20, 71, 72, 74 a 79, 93 a 96
Señal GBR de vídeo (conectores HDMI 1, 2)	5 a 8, 10 a 14, 18 a 20, 71, 72, 74 a 79, 93 a 96
Señal de ordenador (conectores HDMI 1, 2)	10*, 12*, 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 configuración

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 de componente	Señal GBR de vídeo	Señal Ordenador
Creación realidad	●	●	–
Diafragma avan.	●	●	●
Potenc. Contraste	●	●	–
Control lámp.	●	●	●
Motionflow* ¹	●	●	–
Contraste	●	●	●
Brillo	●	●	●
Color	●	●	–
Tonalidad	●	●	–
Temp. de color	●	●	●
Nitidez	●	●	–
NR	● (exceptuando los números del 18 al 20, el 71 y el 72 de la memoria preestablecida)	● (exceptuando los números del 18 al 20, el 71 y el 72 de la memoria preestablecida)	–
MPEG NR	● (exceptuando los números del 18 al 20, el 71 y el 72 de la memoria preestablecida)	● (exceptuando los números del 18 al 20, el 71 y el 72 de la memoria preestablecida)	–
Gradación suave	● (exceptuando los números del 18 al 20, el 71 y el 72 de la memoria preestablecida)	● (exceptuando los números del 18 al 20, el 71 y el 72 de la memoria preestablecida)	–
Modo Film	● (exceptuando los números 5, 6, del 10 al 14, del 18 al 20, del 74 al 79 y del 93 al 96 de la memoria preestablecida)	● (exceptuando los números 5, 6, del 10 al 14, del 18 al 20, del 74 al 79 y del 93 al 96 de la memoria preestablecida)	–
Corr. Gamma	●	●	●
Corr. color	●	●	●
Reforzar blanco	●	●	●
x.v.Color	●	–	–
HDR	● (solo números de memoria preestablecidos de 74 a 79 y 93 a 96)	● (solo números de memoria preestablecidos de 74 a 79 y 93 a 96)	–

Elemento	Señal de entrada		
	Señal de componente	Señal GBR de vídeo	Señal Ordenador
Esp. de color	●	●	●

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede establecerse

*1: Para obtener más información, consulte las tablas de “Motionflow” (página 66).

Menú Pantalla

Elemento	Señal de entrada		
	Señal de componente	Señal GBR de vídeo	Señal Ordenador
Aspecto* ¹	●	●	–

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede establecerse

*1: Para obtener más información, consulte las tablas de “Modo de aspecto” (página 65).

Nota

Cuando conecte un cable, como por ejemplo, un cable HDMI, etc., compruebe el tipo de señal en el menú Información ⓘ (página 45) y “Señal digital” (página 61), y los elementos ajustables/que puedan establecerse.

Señales 3D compatibles

Esta unidad acepta los siguientes tipos de señales 3D.

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

*: formato 3D obligatorio de los estándares HDMI.

Señales 3D y elementos 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 las siguientes tablas incluimos dichas opciones.

Elemento	Señales 3D			
	720/60p, 720/50p	1080/60i, 1080/50i	1080/24p	1080/60p, 1080/50p
Creación realidad	●	●	●	●
Diafragma avan.	–	–	–	–
Control lámp.	●	●	●	●
Motionflow	●	●	●	●
NR	–	–	–	–
MPEG NR	–	–	–	–
Gradación suave	–	–	–	–
Modo Film	–	●	–	–
x.v.Color	●	●	●	●
HDR	–	–	–	–
Aspecto* ¹	●	●	●	●

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede establecerse

*1: Para obtener más información, consulte las tablas de “Modo de aspecto” (página 65).

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 de “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	Señales 3D		
	Encima-debajo	Lado a lado	3D simulado
Creación realidad	●	●	●
Diafragma avan.	–	–	–
Control lámp.	●	●	●
Motionflow	●	●	●
NR	–	–	●
MPEG NR	–	–	●
Gradación suave	●	●	●
Modo Film* ¹	–	●	●
x.v.Color	●	●	●
HDR	–	–	–
Aspecto* ²	●	●	●

●: Ajustable/puede establecerse

–: No ajustable/no puede establecerse

*1: Esta opción solo está disponible si se reciben señales 1080/60i o 1080/50i.

*2: Para obtener más información, consulte las tablas de “Modo de aspecto” (página 65).

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 60)	76 a 79, 96	74, 75, 93 a 95	7, 8, de 10 a 14	5, 6	26, 32, 37, 45, 47, 50, 55
Zoom 1,85:1	–	●	●	●	–
Zoom 2,35:1	–	●	●	●	–
Normal	●	●	●	●	●* ¹
Extender V	●	●	●	●	–
Estrechar	●	●	●	●	–
Extender	–	–	–	●	–

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

3D

Señales aceptables	1920 × 1080, 1280 × 720			
	Formato 3D	Lado a lado	Encima-debajo	Compres. Fotograma
Número de memoria predefinida (página 60)	7, 8, de 10 a 14	De 10 a 14	18 a 20, 71, 72	7, 8, de 10 a 14
Zoom 1,85:1	●	●	●	●
Zoom 2,35:1	●	●	●	●
Normal	●	●	●	●
Extender V	●	●	●	●
Estrechar	●	●	●	●
Extender	–	–	–	–

Motionflow

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

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

2D

Señales aceptables	1920 × 1080 1280 × 720 720 × 480 720 × 576	3840 × 2160	4096 × 2160	Otros
Número de memoria predefinida (página 60)	5 a 8, 10 a 14	74, 75, de 93 a 95	De 76 a 79, 96	26, 32, 37, 45, 47, 50, 55
Impulso	●	●	●	–
Combinación	●	●	–	–
Suavización alta	●	●	–	–
Suavización baja	●	●	–	–
True Cinema	●	●	–	–

3D

Señales aceptables	1920 × 1080, 1280 × 720							
Formato 3D	Compres. Fotograma			Encima-debajo			Lado a lado	3D simulado
Número de memoria predefinida (página 60)	18	19	20, 71, 72	10, 12	11, 13	14	7, 8, de 10 a 14	7, 8, de 10 a 14
Impulso	–	–	–	–	–	–	–	–
Combinación	–	–	–	–	–	–	–	–
Suavización alta	–	–	●	–	–	●	●	●
Suavización baja	–	●	●	–	●	●	●	●
True Cinema	–	–	–	–	–	–	–	–

Condiciones de almacenamiento de elementos ajustables/de configuración

Cada artículo configurable/ajustable se almacena individualmente para cada conector de entrada. Para obtener más información, consulte las siguientes tablas.

Números de memoria preestablecidos para cada señal de entrada

Entrada	Números de memoria preestablecida
HDMI 1 (2D)	5 a 8, 10 a 14, 26, 32, 37, 45, 47, 50, 55, 74 a 79, 93 a 96
HDMI 2 (2D)	
HDMI 1 (3D)	7, 8, 10 a 14, 18 a 20, 71, 72
HDMI 2 (3D)	

Menú Imagen

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

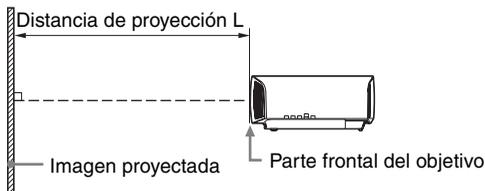
Elemento	Condiciones de almacenamiento
Nitidez	Para cada conector de entrada y Presel. calib.
NR	
MPEG NR	
Gradación suave	
Modo Film	
Corr. Gamma	
Corr. color	
Reforzar blanco	
x.v.Color	
HDR	
Esp. de color	
Cian - Rojo	
Magenta - Verde	
Reduc. retraso ent.	Para cada conector de entrada y Presel. calib.

Menú Pantalla

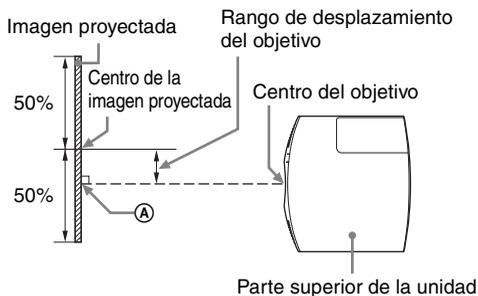
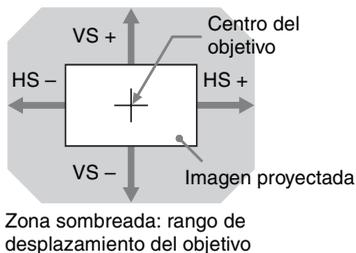
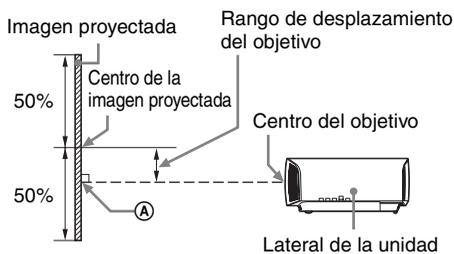
Elemento	Condiciones de almacenamiento
Aspecto	Para Posición imagen 1.85:1, 2.35:1 o Personal 1-3
En blanco	

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.

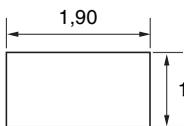


El rango de desplazamiento del objetivo representa la distancia en porcentaje (%) a la que el objetivo se puede desplazar desde el centro de la imagen proyectada. El rango de desplazamiento del objetivo se considera como del 0% cuando el punto **A** de la ilustración (punto en el que una línea dibujada 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	2,32 – 4,77
100" (2,54 m)	2,25 × 1,18	2,90 – 5,97
120" (3,05 m)	2,70 × 1,42	3,49 – 7,18
150" (3,81 m)	3,37 × 1,78	4,38 – 8,98
200" (5,08 m)	4,49 × 2,37	5,85 – 11,99

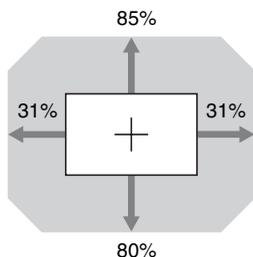
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L = 0,029432 \times D - 0,0434$	$L = 0,060197 \times D - 0,0420$

Rango de desplazamiento del objetivo

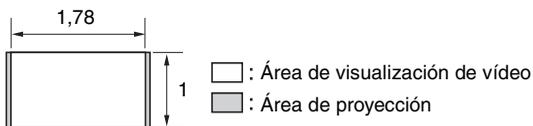


$$VS + = 85 - 2,742 \times (HS + o HS -) [\%]$$

$$VS - = 80 - 2,742 \times (HS + o HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 31 - 0,365 \times (VS + o VS -) [\%]$$

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	2,44 – 5,01
100" (2,54 m)	2,21 × 1,25	3,05 – 6,28
120" (3,05 m)	2,66 × 1,49	3,67 – 7,55
150" (3,81 m)	3,32 × 1,87	4,60 – 9,44
200" (5,08 m)	4,43 × 2,49	6,15 – 12,61

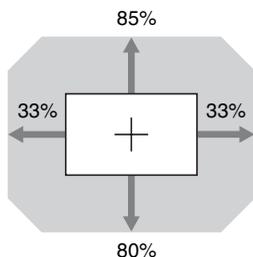
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L = 0,030934 \times D - 0,0434$	$L = 0,063269 \times D - 0,0420$

Rango de desplazamiento del objetivo

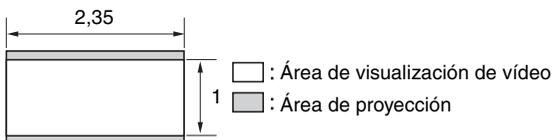


$$VS + = 85 - 2,576 \times (HS + o HS -) [\%]$$

$$VS - = 80 - 2,576 \times (HS + o HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 33 - 0,388 \times (VS + o VS -) [\%]$$

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	2,41 – 4,96
100" (2,54 m)	2,34 × 0,99	3,02 – 6,22
120" (3,05 m)	2,80 × 1,19	3,64 – 7,47
150" (3,81 m)	3,51 × 1,49	4,55 – 9,35
200" (5,08 m)	4,67 × 1,99	6,08 – 12,48

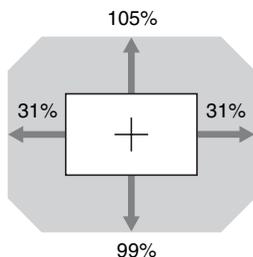
Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de imagen proyectada (Diagonal)

Unidad: m

Distancia de proyección L (longitud mínima)	Distancia de proyección L (longitud máxima)
$L = 0,030617 \times D - 0,0434$	$L = 0,062621 \times D - 0,0420$

Rango de desplazamiento del objetivo



$$VS + = 105 - 3,387 \times (HS + o HS -) [\%]$$

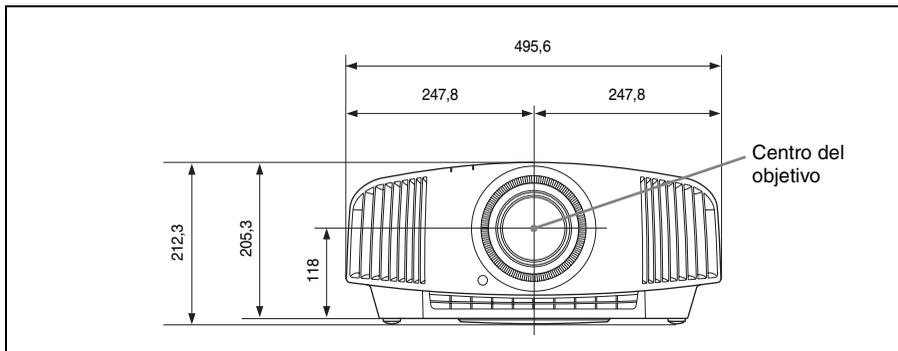
$$VS - = 99 - 3,387 \times (HS + o HS -) [\%]$$

$$HS + = HS - = 31 - 0,295 \times (VS + o VS -) [\%]$$

Dimensiones

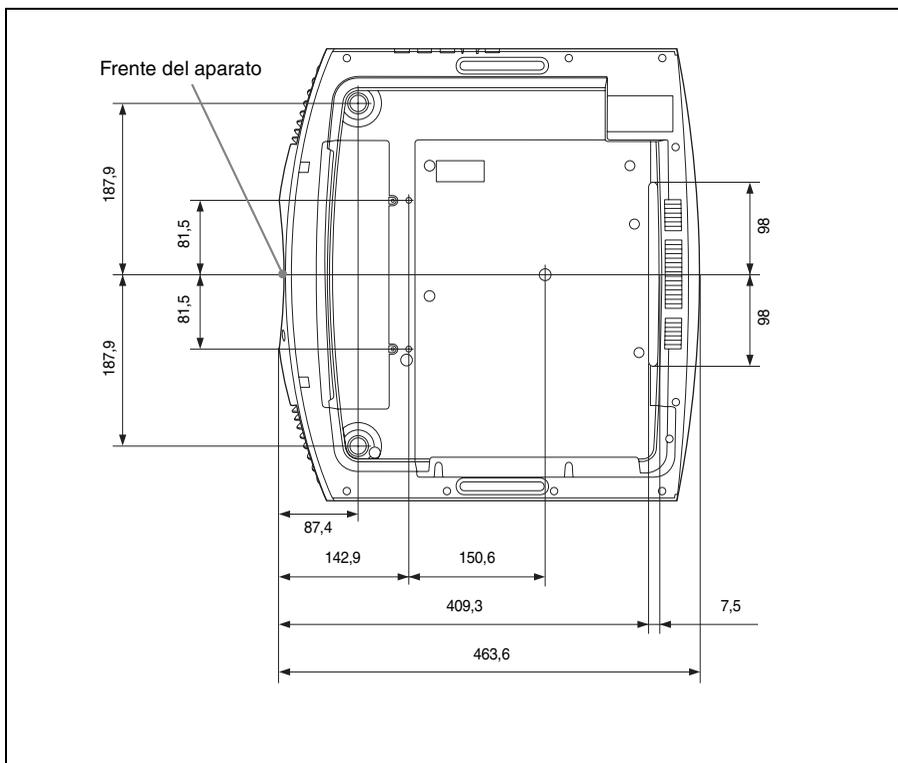
Frente

Unidad: mm



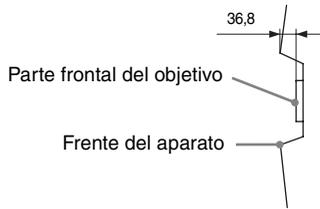
Parte inferior

Unidad: mm



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

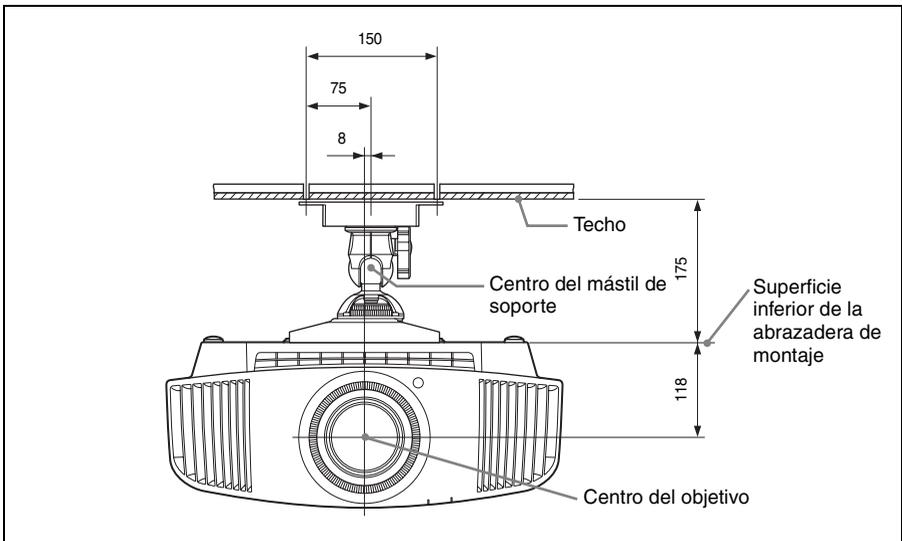
Unidad: mm



Instalación del soporte de suspensión del proyector PSS-H10

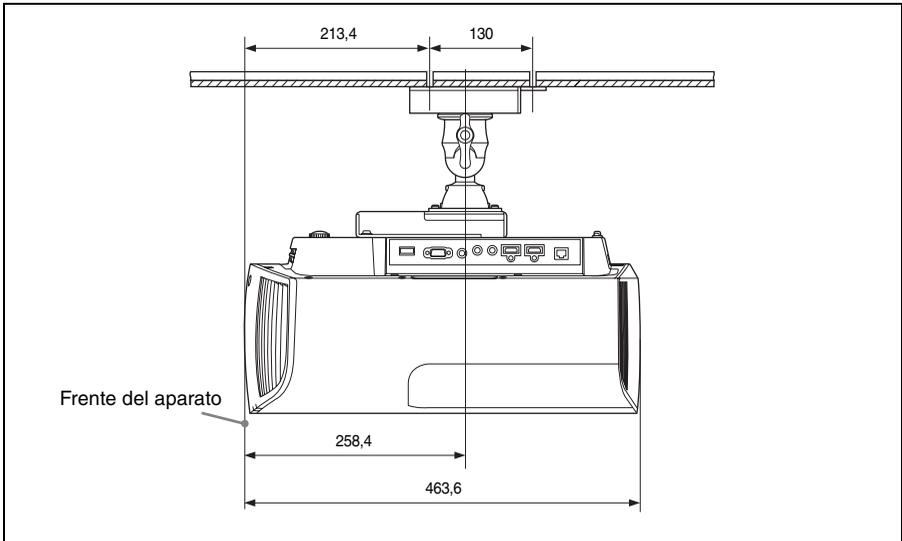
Vista frontal

Unidad: mm



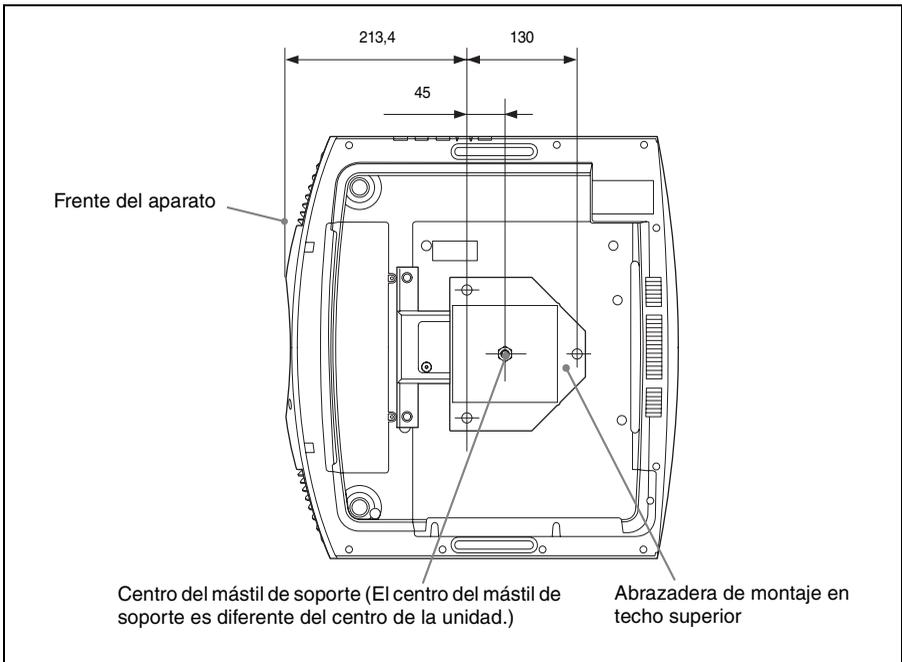
Vista lateral

Unidad: mm



Vista superior

Unidad: mm

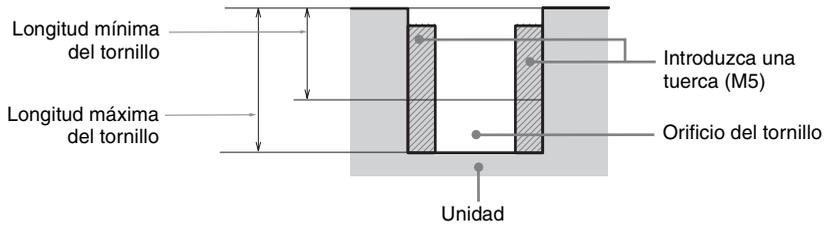


Orificios para el montaje del techo

Use tornillos con una longitud de 5,3 mm (como mínimo) a 7,6 mm (como máximo) para el montaje en el techo.

Par de apriete recomendado (tensar al girar el tornillo en la dirección de rotación):

$1,4 \pm 0,2$ N-m



Unidad: mm

Índice

A

Actualización del software	54
Ahorro de energía	37
Ajuste de posición de la imagen	8
Ajuste experto	28
Ajustes 3D	
Ajuste prof. 3D	39
Efecto 3D simulado	39
Formato 3D	38
Sel. pantalla 2D-3D (seleccionar)	38
Alineac. panel	43
Apagado	15
Aspecto	
Estrechar	20, 34
Extender	21, 34
Extender V	20, 34
Normal	20, 34
Zoom 1,85:1	19, 34
Zoom 2,35:1	19, 34

B

Bloqueo ajustes	40
Brillo	27

C

Calibración auto.	32
Cine Negro Pro	26
Color	27
Conector LAN	4, 46
Conectores	4
Conexión a un equipo de vídeo u ordenador	13
Conexión de red	46
Conf. red	44
Config. de lámpara	37
Contador lámpara	45
Contraste	27
Control lámp.	27
Control objetivo	42
Corr. color	29
Corr. Gamma	29
Creación realidad	26

D

Detector del mando a distancia	4, 5
Diafragma avan.	26
Dimensiones	73

Distancia de proyección	70, 71, 72
Distancia de proyección y rango de desplazamiento del objetivo	69

E

En blanco	35
Encendido	8
Esp. de color	30, 45
Especificaciones	59
Estado	36

F

Formato de color	45
Formato de señal HDMI	39
Formato HDR	45

G

Gafas 3D	
Alcance de comunicación de las gafas 3D	17
Uso de las gafas 3D	16
Gest. red	37
Gradación suave	29

H

HDR	30
-----------	----

I

Idioma	36
Indicadores de aviso	4, 52
Inicio remoto	36
Inversión imagen	42

L

Limpieza	58
----------------	----

M

Mando a distancia	6
Mensajes	
Advertencia	53
Precaución	53
Menú	
Configuración	36
Función	38
Funcionamiento	23
Imagen	25
Imagen avanzada	32
Información	45
Instalación	42

Pantalla	33
Modo Film	29
Modo gran altitud	36
Modo predefinido	
BRT CINE	22
BRT TV	22
CINEMA FILM 1	22
CINEMA FILM 2	22
GAME	22
PHOTO	22
REF	22
TV	22
USER	22
Motionflow	27
MPEG NR (Reducción de ruido	
MPEG)	28

N

Nitidez	28
NR (Reducción de ruido)	28
Número de memoria preestablecida	45

O

Obj. anamórfico	42
-----------------------	----

P

Panel de control	5
Patrón de prueba	39
Posición de menú	36
Posición imagen	
Posición imagen	33
Utilización de Posición imagen	17
Potenc. Contraste	26
Presel. calib.	
Cine brillante	25
Cine Film 1	25
Cine Film 2	25
Foto	25
Juego	25
Referencia	25
TV	25
TV brillante	25
Usuario	25
Proyección de la imagen	15

R

Rango dinámico	39
Receptor IR	42
Reduc. retraso ent.	31
Reforzar blanco	29
Reiniciar	26

Reiniciar todo	37
Restablecimiento de los elementos	24

S

Selección disparador	42
Señales 3D compatibles	63
Señales de entrada y elementos ajustables/de	
ajuste	62
Señales predefinidas	60
Solución de problemas	49
Sustitución de la lámpara	55

T

Temp. de color (temperatura)	28
Tipo de señal	45
Tonalidad	27

U

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

V

Ventana de ajuste del objetivo	12
Versión software	45
Vídeo en 3D	16

X

x.v.Color	30
-----------------	----

Información sobre marcas comerciales

- “PlayStation” es una marca comercial registrada de Sony Interactive Entertainment Inc.
- Los términos HDMI y HDMI High-Definition Multimedia Interface, y el Logotipo HDMI son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing Administrator, Inc. en los Estados Unidos y en otros países.
- “Blu-ray” y “Blu-ray Disc” son marcas comerciales de Blu-ray Disc Association.
- “x.v.Color (x.v.Colour)”, “Motionflow” y sus correspondientes logotipos son marcas comerciales de Sony Corporation.

.....
Este proyector es compatible con los estándares DeepColor, x.v.Color, LipSync, señal de entrada de ordenador, señal 3D y señal 4K de HDMI.
También es compatible con HDCP.

