

# Data Projector

## Manual de instrucciones

Antes de utilizar la unidad, lea detenidamente este manual y el Manual de referencia rápida y consérvelos por si tiene que volver a consultarlos.

VPL-CH375/CH370/CH355/CH350

No todos los modelos están disponibles en todos los países o zonas.  
Verifíquelo con su distribuidor local autorizado de Sony.



---

# Tabla de contenido

---

## **Generalidades**

Ubicación y función de los controles .....	4
Unidad principal .....	4
Panel de conectores .....	5
Teclas del mando a distancia y del panel de control .....	7

---

## **Preparativos**

Conexión del proyector .....	9
Conexión a un ordenador .....	9
Conexión de un equipo de vídeo .....	11
Conexión de un equipo HDBaseT™ .....	13
Conexión a un micrófono .....	15
Conexión a un monitor externo y un equipo de audio .....	16

---

## **Proyección/Ajuste de una imagen**

Proyección de una imagen .....	17
Ajuste de la imagen proyectada .....	18
Apagado de la alimentación .....	24

---

## **Configuración y realización de ajustes mediante un menú**

Uso de un menú .....	25
Menú Imagen .....	26
Menú Pantalla .....	27
Menú Función .....	30

El menú Operation .....	31
Menú Conexión/Alimentación .....	32
Menú Instalación .....	35
Menú Información .....	37

---

## **Red**

Uso de las funciones de red .....	38
Visualización de la ventana de control del proyector con un navegador web .....	38
Confirmación de la información relacionada con el proyector .....	39
Control del proyector desde un ordenador .....	40
Uso de la función de informe de correo electrónico .....	40
Configuración de la red LAN del proyector .....	41
Configuración de la red WLAN del proyector .....	42
Configuración de etiquetas personalizadas para los conectores de entrada del proyector .....	44
Configuración del protocolo de control del proyector .....	45

---

## **Función de presentación en red**

Uso de la función de presentación en red .....	48
Instalación de Projector Station for Network Presentation .....	48
Inicio de Projector Station for Network Presentation .....	48
Proyección de una imagen .....	49

Configuración de conexión .....	50
Uso del controlador .....	50
Visualización de imágenes o archivos enviados desde una tableta/smartphone .....	51

---

## ***Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB***

Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB .....	52
Inicio de USB Display .....	52
Reproducción de vídeo y audio .....	52
Uso del controlador .....	52

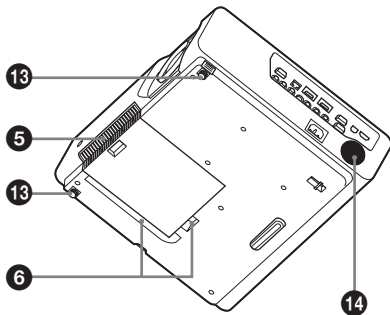
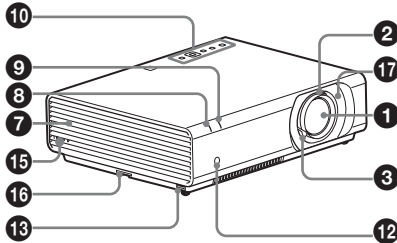
---

## ***Otros***

Indicadores .....	54
Lista de mensajes .....	56
Solución de problemas .....	57
Sustitución de la lámpara .....	60
Limpieza del filtro de aire .....	62
Especificaciones .....	63
Distancia de proyección y Rango de desplazamiento del objetivo .....	70
Dimensiones .....	73
CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL .....	75
Índice alfabético .....	82

# Ubicación y función de los controles

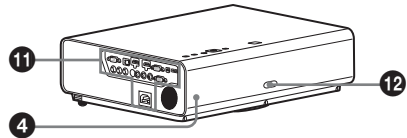
## Unidad principal



- 1 **Objetivo de proyección**
- 2 **Anillo de enfoque (página 18)**
- 3 **Palanca del zoom (página 18)**
- 4 **Cubierta de la lámpara (página 60)**
- 5 **Cubierta del filtro de aire/  
Orificios de ventilación (entrada) (página 62)**
- 6 **Orificios de ventilación (entrada) (página 62)**
- 7 **Orificios de ventilación (salida)**

### Precaución

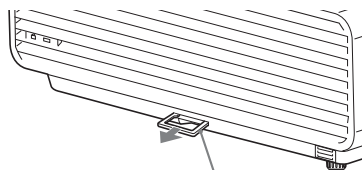
No coloque ningún objeto cerca de los orificios de ventilación para evitar el recalentamiento interno. No coloque la mano ni objetos deformables (plástico, etc.) cerca de los orificios de ventilación o alrededor del proyector, ya que podrían producirse daños o lesiones personales.



- 8 **Indicador ON/STANDBY (página 54)**
- 9 **Indicador LAMP/COVER (página 55)**
- 10 **Panel de control (página 8)**
- 11 **Panel de conectores (página 5)**
- 12 **Detector del mando a distancia**
- 13 **Pies delanteros (ajustables) (página 20)**
- 14 **Altavoz**
- 15 **Bloqueo de seguridad**

Se conecta a un cable opcional de seguridad de la marca Kensington. Para obtener más información, visite el sitio web de Kensington.  
<http://www.kensington.com/>

- 16 **Barra de seguridad**
- Se conecta a una cadena o a un cable de seguridad disponibles en el mercado. Si la barra de seguridad resulta difícil de extraer, utilice un destornillador.

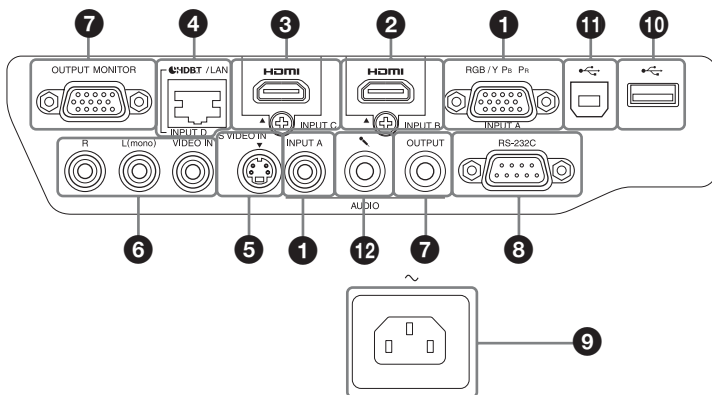


Barra de seguridad

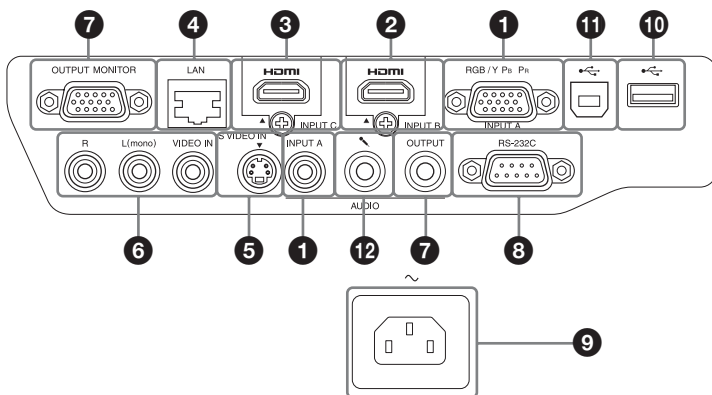
- 17 **Cubierta del desplazamiento de lente (página 19)**
- Para ajustar el desplazamiento de lente, quite esta pieza para acceder a los tornillos del desplazamiento de lente dentro de la unidad.

## Panel de conectores

### VPL-CH375/CH355



### VPL-CH370/CH350



#### Entrada (páginas 9, 11)

##### 1 INPUT A

Vídeo: conector de entrada RGB/Y<sub>Pb</sub>Pr (RGB/Y<sub>Pb</sub>Pr)

Audio: conector de entrada de audio (AUDIO)

##### 2 INPUT B

Vídeo: conector de entrada HDMI (HDMI)

Audio: conector de entrada HDMI (HDMI)

##### 3 INPUT C

Vídeo: conector de entrada HDMI (HDMI)

Audio: conector de entrada HDMI (HDMI)

##### 4 INPUT D

Conector HDBaseT\*/conector LAN (página 38)

Utilice un cable LAN apantallado CAT5e o CAT6 recto (no suministrado).

\* Solo VPL-CH375/CH355

## 5 S VIDEO (S VIDEO IN)

Vídeo: conector de entrada de vídeo S (S VIDEO IN)

Audio: conector de entrada de audio (L (MONO) AUDIO/R)

## 6 VIDEO (VIDEO IN)

Vídeo: conector de entrada de vídeo (VIDEO)

Audio: conector de entrada de audio (L (MONO) AUDIO/R)

### Nota

Las entradas de audio S VIDEO y VIDEO son compartidas.

---

## Salida (página 16)

## 7 OUTPUT

Vídeo: conector de salida del monitor (MONITOR)

Audio: conector de salida de audio (AUDIO)

### Notas

- Este conector emite la imagen proyectada solo cuando se utiliza INPUT A.
- Cuando el altavoz está ajustado en “Siempre Sí” y la lámpara está apagada, el audio de INPUT A y el micrófono están activados.

---

## Otros

## 8 Conector RS-232C (RS-232C)

Conector de control compatible con RS-232C. Permite conectar el conector RS-232C del ordenador y los cables cruzados RS-232C.

## 9 Toma AC IN (~)

Permite conectar el cable de alimentación de ca suministrado.

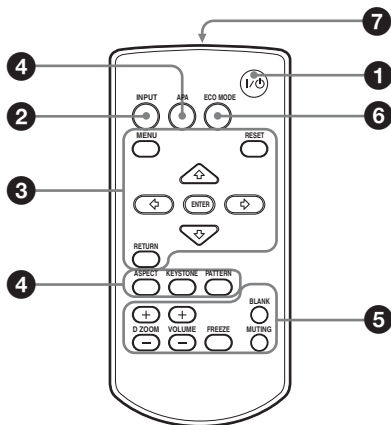
## 10 Conector USB (tipo A) ( ) (página 11)

## 11 Conector USB (tipo B) ( ) (página 52)

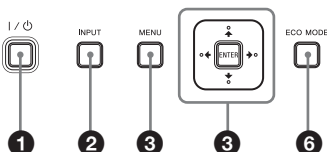
## 12 Entrada de micrófono ( )

## Teclas del mando a distancia y del panel de control

### Mando a distancia



### Teclas del panel de control



- 1 Encendido de la alimentación/  
Acceso al modo Espera**  
Tecla I/⏻ (On/Standby)

- 2 Selección de una señal de  
entrada (página 17)**  
Tecla INPUT

- 3 Utilización de un menú  
(página 25)**  
Tecla MENU  
Tecla RESET  
Teclas ENTER /↑/↓/←/→ (flecha)  
Tecla RETURN

- 4 Ajuste de la imagen (página 18)**

Tecla ASPECT (página 27)  
Tecla KEYSTONE (página 21)  
Tecla PATTERN (página 23)  
Tecla APA (Alineación automática de píxeles)\* (página 23)

#### Nota

\* Utilice esta tecla cuando se reciba una señal de ordenador a través del conector de entrada RGB (INPUT A).

- 5 Uso de diversas funciones durante la proyección**

**Tecla D ZOOM (Zoom digital) +/-\*1 \*2**  
Permite ampliar una parte de la imagen mientras se realiza la proyección.

**1** Pulse la tecla D ZOOM + para visualizar el icono del zoom digital en la imagen proyectada.

**2** Pulse las teclas ↑/↓/←/→ para desplazar el icono del zoom digital hasta el punto de la imagen que desee ampliar.

**3** Pulse la tecla D ZOOM + o la tecla D ZOOM - varias veces para cambiar la relación de ampliación. La imagen se puede ampliar hasta 4 veces.

Pulse la tecla RESET para restablecer la imagen anterior.

#### Tecla BLANK

Interrumpe temporalmente la imagen proyectada. Púlsela de nuevo para restablecer la imagen anterior. La función Imagen muda ayuda a reducir el consumo eléctrico.

#### Tecla MUTING

Silencia temporalmente la salida de audio. Púlsela de nuevo para restablecer el volumen anterior.

#### Tecla VOLUME +/-

Permite ajustar el volumen de salida.

#### Tecla FREEZE\*2

Introduce una pausa en una imagen proyectada. Púlsela de nuevo para restablecer la imagen.

## Notas

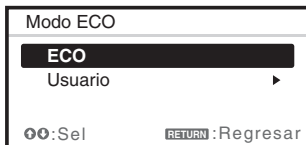
- \*1: Utilice esta tecla cuando reciba una señal de ordenador. Sin embargo, es posible que no pueda utilizarse dependiendo de la resolución de la señal de entrada.
- \*2: Utilice esta tecla cuando reciba una señal de ordenador. No puede utilizar esta clave si se selecciona “USB tipo B” o “Red” como entrada.

## 6 Fácil configuración del modo de ahorro de energía

### Tecla ECO MODE

El modo de ahorro de energía se puede ajustar fácilmente. El modo de ahorro de energía incluye “Modo Lámpara”, “Sin entrada”, “Con señal estática” y “Modo Espera”.

- 1 Pulse la tecla ECO MODE para visualizar el menú Modo ECO.



- 2 Pulse la tecla  $\uparrow/\downarrow$  o la tecla ECO MODE para seleccionar el modo “ECO” o “Usuario”.  
**ECO:** permite establecer cada modo en el valor óptimo de ahorro de energía.  
Modo Lámpara: Bajo  
Sin entrada: Espera  
Con señal estática: Aten. lámpara  
Modo Espera: Bajo  
Ajuste altavoz: Snc. con enc.  
**Usuario:** permite establecer cada elemento del menú del Modo ECO como considere oportuno (vaya al paso 3).
- 3 Seleccione “Usuario” y, a continuación, pulse la tecla  $\rightarrow$ . Aparecen los elementos de configuración.

Usuario	
Modo Lámpara	Alto
Brillo constante	Sí
Ahorro ener. Auto	
Sin entrada	No
Con señal estática	Aten. lámpara
Modo Espera	Estándar
$\leftarrow$ : Sel	ENTER: Pon
	RETURN: Regresar

- 4 Pulse la tecla  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar el elemento y pulse la tecla ENTER.
- 5 Pulse la tecla  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar el valor de configuración.
- 6 Pulse la tecla ENTER.  
La pantalla regresa a la pantalla Usuario.  
Para obtener más información sobre cada ajuste, consulte “Ajuste altavoz” en el menú Función (página 30), “Modo Lámpara”, “Brillo constante”, “Sin entrada”, “Con señal estática” y “Modo Espera” en el menú Conexión/ Alimentación (página 32).

## Otros

### 7 Transmisor de infrarrojos

#### Acerca del funcionamiento del mando a distancia

- Dirija el mando a distancia hacia el detector del mando a distancia.
- Cuanto menor sea la distancia entre el mando a distancia y el proyector, mayor será el ángulo dentro del cual el mando a distancia puede controlar el proyector.
- Compruebe que nada obstruya el haz infrarrojo entre el mando a distancia y el detector del mando a distancia del proyector.



# Conexión del proyector

## Notas

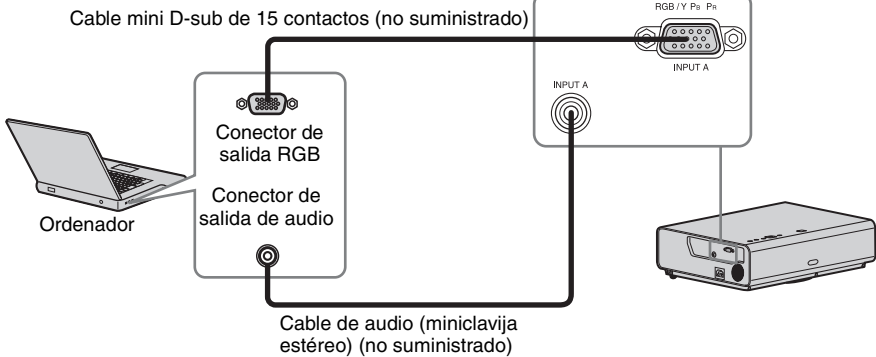
- Asegúrese de que todos los equipos están desactivados al conectar el proyector.
- Utilice los cables apropiados para cada conexión.
- Inserte firmemente los enchufes de los cables; las conexiones mal realizadas pueden reducir la calidad de las señales de imagen o provocar una avería. Cuando desconecte un cable, asegúrese de sujetarlo del enchufe, no del mismo cable.
- Para obtener más información, consulte también los manuales de instrucciones del equipo que vaya a conectar.
- Utilice un cable de audio sin resistencia.

## Conexión a un ordenador

La conexión con un ordenador se describe para cada señal de entrada.

### INPUT A

Permite conectar un ordenador con un conector de salida RGB.

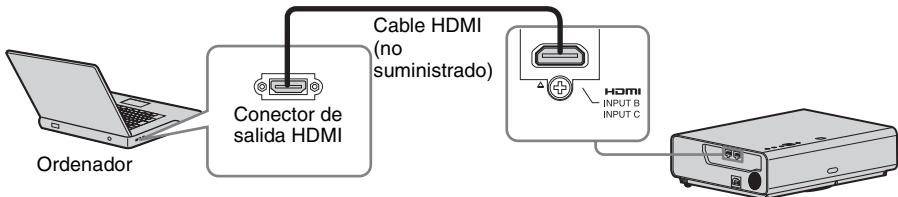


## Nota

Es recomendable que ajuste la resolución del ordenador en 1.920 × 1.200 píxeles para el monitor externo.

### INPUT B/INPUT C

Permite conectar un ordenador con un conector de salida HDMI.

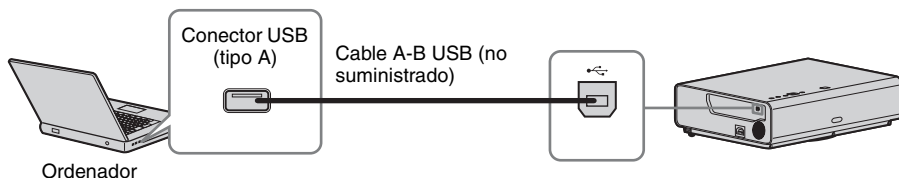


## Notas

- Utilice equipos compatibles con HDMI que tengan el logotipo de HDMI.
- Utilice un cable o cables HDMI de alta velocidad con el logotipo del tipo de cable. (Se recomienda el uso de productos Sony.)
- El conector HDMI de este proyector no es compatible con señales DSD (Direct Stream Digital, Flujo directo digital) o CEC (Consumer Electronics Control, Control de electrónica de consumo).

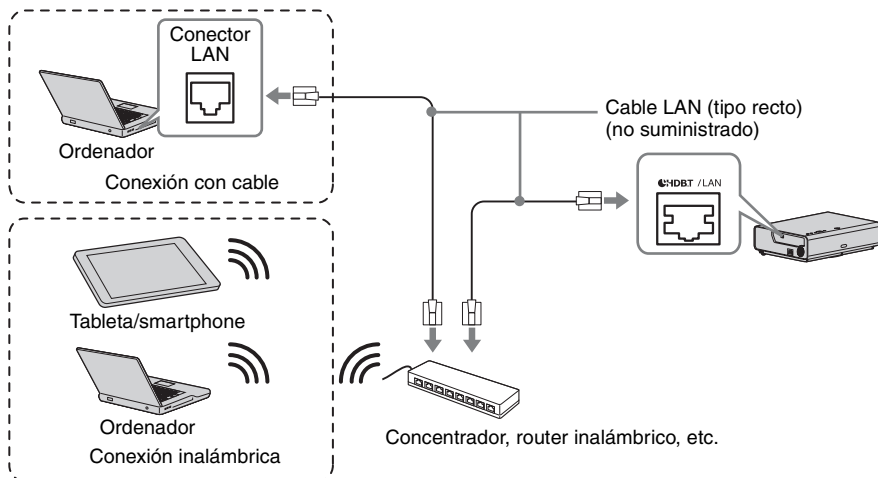
## Conector USB (tipo B) ( )

Para conectar a un ordenador con un conector USB (“Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB” (página 52)).



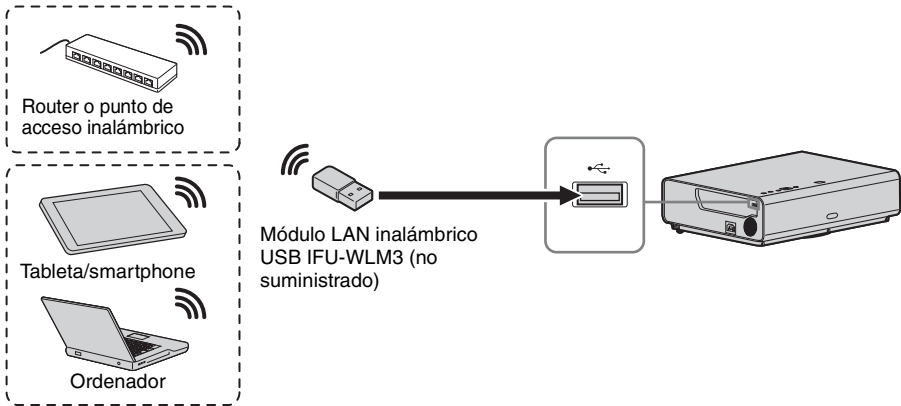
## Conector LAN

Para conectar con un ordenador, tableta o smartphone a través de un concentrador o un router (“Función de presentación en red” (página 48)).



## Conector USB (tipo A) (🔌)

Para conexión a un módulo LAN inalámbrico USB IFU-WLM3 (no suministrado) (“Función de presentación en red” (página 48)).



### Notas

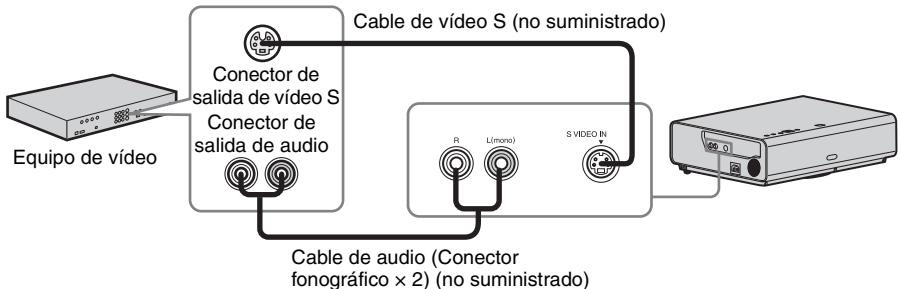
- Los módulos LAN inalámbricos USB no designados no funcionan.
- Cuando conecte/desconecte el módulo LAN inalámbrico USB, asegúrese de que el proyector está en Modo Espera (Modo Espera: “Bajo”) o que el cable de alimentación de CA está desenchufado de la toma mural.
- Al conectar de forma inalámbrica una tableta/smartphone al proyector a través del módulo LAN inalámbrica USB IFU-WLM3 (no suministrado), ajuste “Red WLAN” en “Punto acc. (Man.)” en el menú “Conf. WLAN” del proyector (página 32).
- Para conectarse al punto de acceso, abra el navegador web e introduzca los ajustes del punto de acceso al que desee conectarse Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 42).

## Conexión de un equipo de vídeo

Las conexiones con una pletina de vídeo VHS, un reproductor de DVD o un reproductor de BD se describen para cada señal de entrada.

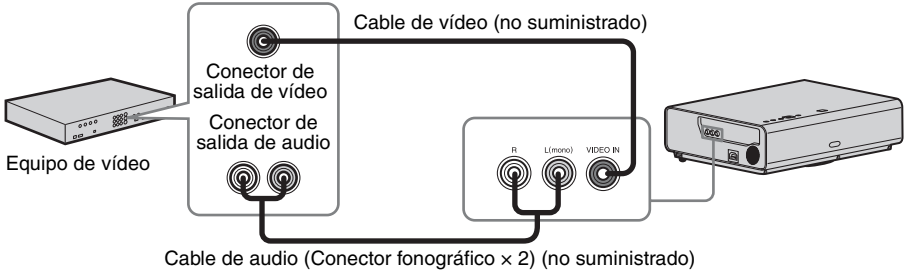
### S VIDEO IN

Permite conectar un equipo de vídeo con un conector de salida de vídeo S.



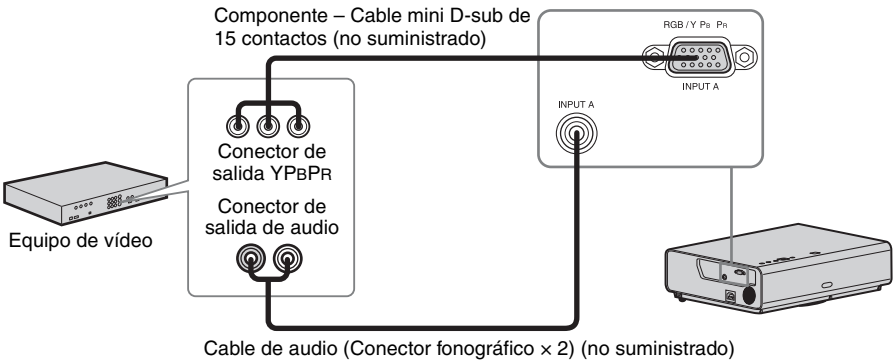
## VIDEO IN

Permite conectar equipos de vídeo con un conector de salida de vídeo.



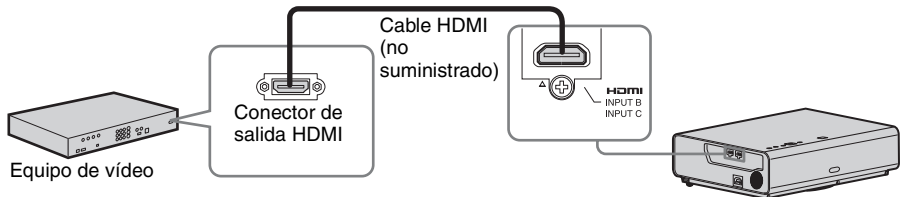
## INPUT A

Permite conectar equipos de vídeo con un conector de salida YPbPr.



## INPUT B/INPUT C

Permite conectar equipos de vídeo con un conector de salida HDMI.



### Notas

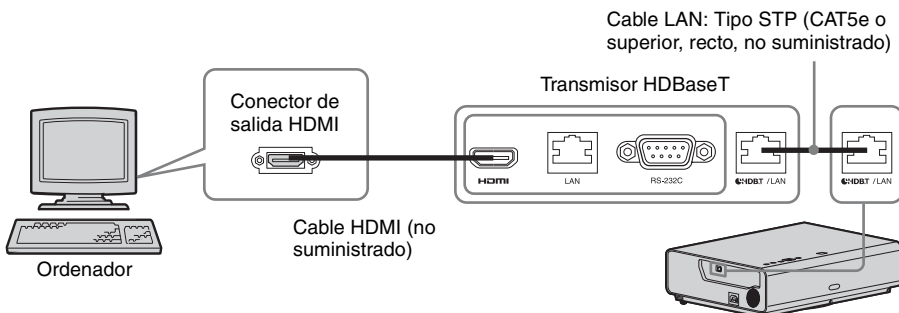
- Utilice equipos compatibles con HDMI que tengan el logotipo de HDMI.
- Utilice un cable o cables HDMI de alta velocidad con el logotipo del tipo de cable. (Se recomienda el uso de productos Sony.)
- El conector HDMI de este proyector no es compatible con señales DSD (Direct Stream Digital, Flujo directo digital) o CEC (Consumer Electronics Control, Control de electrónica de consumo).

## Conexión de un equipo HDBaseT™

Para conectar el ordenador, equipos de vídeo y equipos de red a través del transmisor HDBaseT.

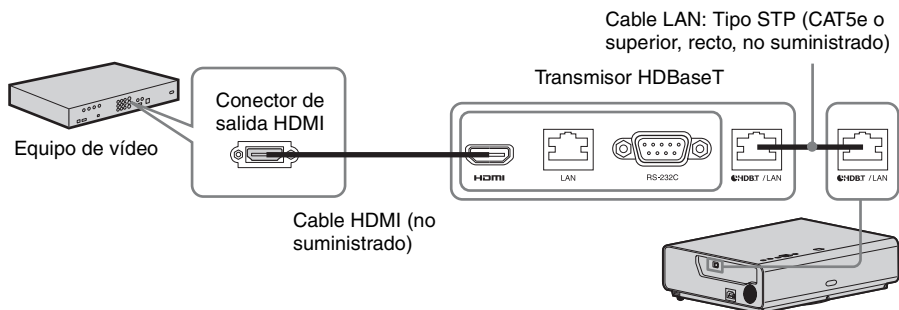
### Conexión al ordenador

INPUT D



### Conexión al equipo de vídeo

INPUT D

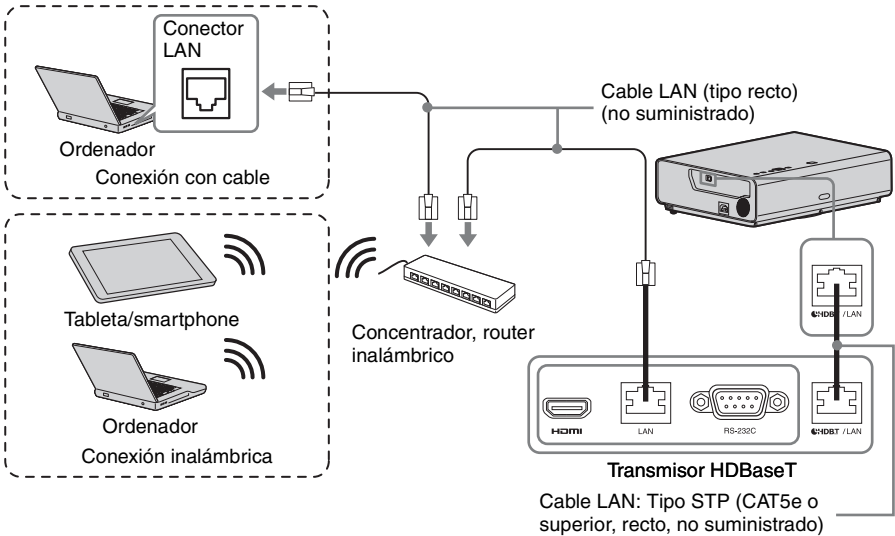


Notas para la conexión de esta unidad y el transmisor HDBaseT

- Deje el cableado en manos de un profesional o un distribuidor Sony. Si el cableado es incorrecto, el cable no funcionará con sus características de transmisión y el sonido y la imagen podrían entrecortarse o el funcionamiento podría ser inestable.
- Conecte el cable directamente al transmisor HDBaseT sin usar un concentrador ni un router.
- Utilice cables que se ajusten a los siguientes requisitos.
  - CAT5e o superior
  - Tipo apantallado (conectores protegidos)
  - Conexión de cable recto
  - Monofilar
- Al instalar los cables, utilice un tester de cables, un analizador de cables o un dispositivo similar para comprobar si los cables cumplen como mínimo con los requisitos de CAT5e. Si hay un conector intermedio entre esta unidad y el transmisor HDBaseT, téngalo en cuenta al realizar la medición.
- Para reducir los efectos del ruido, instale y utilice el cable de forma que no quede enrollado, sino tan recto como sea posible.
- Instale el cable lejos de los demás cables (sobre todo el cable de alimentación).

- Al instalar varios cables, no los agrupe y procure que circulen en paralelo la mínima distancia posible.
- La distancia máxima de transmisión del cable es de 100 m (aprox. 328 pies). Si supera los 100 m (aprox. 328 pies), la imagen o el sonido podrían entrecortarse o la comunicación LAN podría experimentar problemas. No utilice el transmisor HDBaseT más allá de la distancia de transmisión máxima.
- En caso de problemas de funcionamiento provocados por dispositivos de otro fabricante, consulte con el fabricante en cuestión.

## Conexión al equipo de red

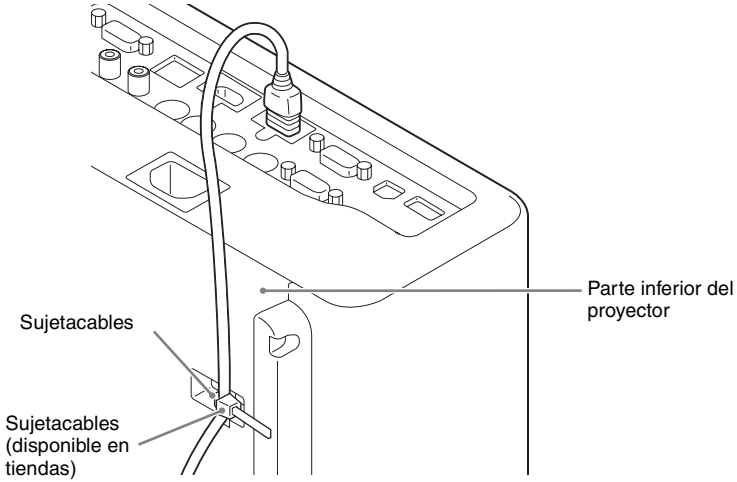


### Nota

Conecte esta unidad y el transmisor HDBaseT sin colocar un concentrador ni un router entre ambos.

## Para conectar el cable HDMI

Fije el cable al sujetacables situado en la parte inferior del proyector con ayuda de un sujetacables disponible en tiendas, tal como se muestra en la ilustración. Utilice un sujetacables con grosor inferior a 1,9 mm x 3,8 mm.



## Conexión a un micrófono

### Micrófono (🔊)

Para conexión a un micrófono.



Micrófono (no suministrado)

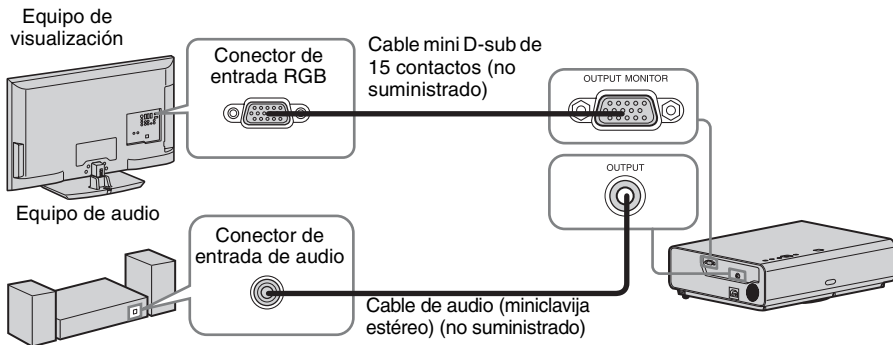
### Nota

Solo se admiten micrófonos dinámicos.

## Conexión a un monitor externo y un equipo de audio

### OUTPUT

Las imágenes proyectadas o el audio de entrada se pueden emitir a través de equipos de visualización, como un monitor, o a través de equipos de audio, como unos altavoces con un amplificador integrado.



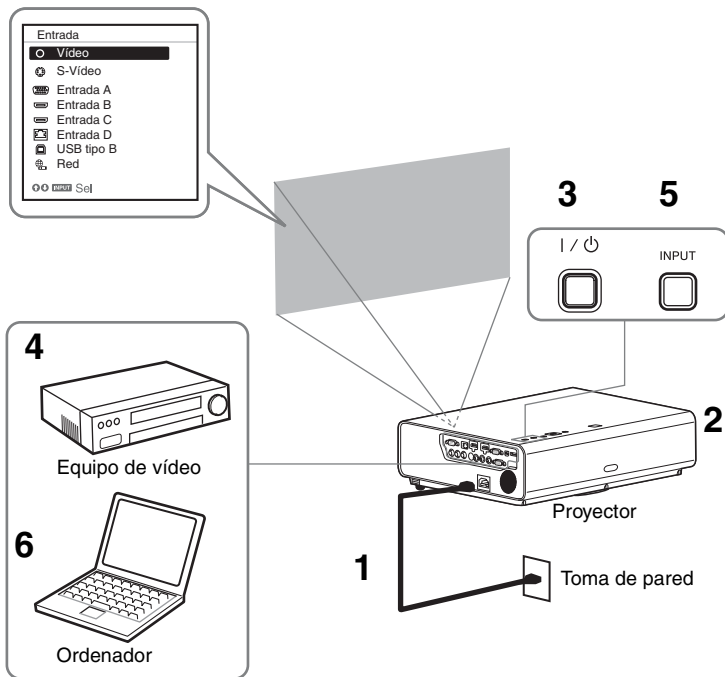
### Notas

- Las imágenes proyectadas solo pueden emitirse desde INPUT A.
- Cuando el altavoz está ajustado en “Siempre Sí” y la lámpara está apagada, el audio de INPUT A y el micrófono están activados.



## Proyección de una imagen

El tamaño de una imagen proyectada depende de la distancia existente entre el proyector y la pantalla. Instale el proyector de modo que la imagen proyectada se ajuste al tamaño de la pantalla. Para obtener más información sobre las distancias de proyección y los tamaños de las imágenes proyectadas, consulte “Distancia de proyección y Rango de desplazamiento del objetivo” (página 70).

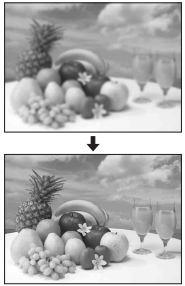

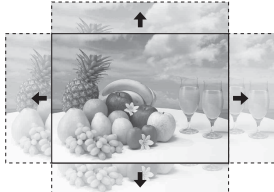
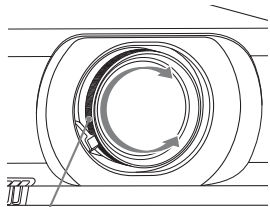
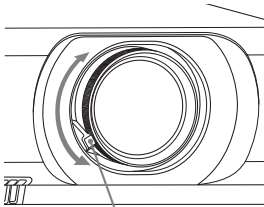
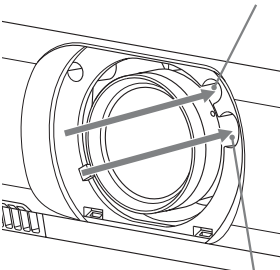


- 1** Conecte el cable de alimentación de CA a la toma de pared.
- 2** Conecte todos los equipos al proyector (página 9).
- 3** Pulse la tecla I/O para encender la unidad.
- 4** Encienda el equipo conectado.
- 5** Seleccione la fuente de entrada. Pulse la tecla INPUT del proyector para ver el menú de cambio de señal de entrada en la pantalla. Pulse la tecla INPUT varias veces o pulse la tecla **↕** para seleccionar una imagen para proyectar.
- 6** Cuando proyecte una imagen de ordenador, cambie la configuración del ordenador para conmutar la salida hacia una pantalla externa. El método de conmutación de la salida varía en función del tipo de ordenador.  
(Ejemplo)  
**Fn** + **F7**  
Para reproducir vídeo y audio con una conexión USB, consulte “Reproducción de vídeo y audio con una conexión

USB” (página 52). Para usar la función de presentación en red, consulte “Función de presentación en red” (página 48).

**7** Ajuste el enfoque, el tamaño y la posición de la imagen proyectada (página 18).

## Ajuste de la imagen proyectada

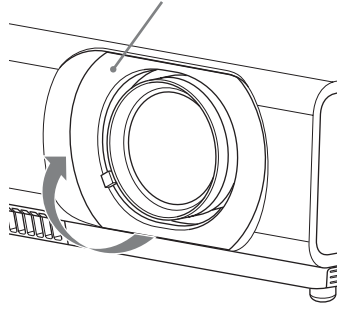
Enfoque	Tamaño (Zoom)	Posición (Desplazamiento de lente)
		
 <p>Anillo de enfoque</p>	 <p>Palanca del zoom</p>	 <p>② Tornillo de desplazamiento V</p> <p>① Tornillo de desplazamiento H</p>

## Ajuste de la inclinación del proyector con el desplazamiento de lente

Es posible ajustar la posición de la imagen proyectada girando los tornillos del desplazamiento de lente (tornillo de desplazamiento V y tornillo de desplazamiento H).

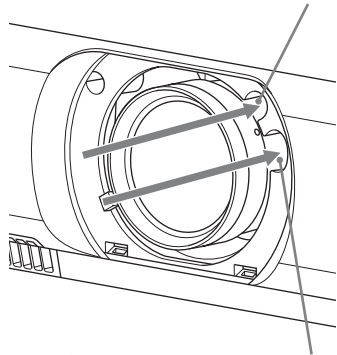
- 1 Levante el extremo inferior de la cubierta del desplazamiento de lente con el dedo y quítela.

Cubierta del desplazamiento de lente



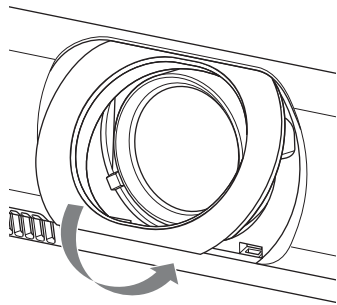
- 2 Introduzca un destornillador de estrella en el tornillo de desplazamiento H ① dentro de la unidad y gírelo para ajustar la imagen a la derecha o a la izquierda, y en el tornillo de desplazamiento V ② para ajustar la imagen hacia arriba o hacia abajo. Tenga cuidado de no mirar a la lente. Si sigue girando estos tornillos, el desplazamiento de lente volverá a su posición original. Ajuste los tornillos para ajustar el desplazamiento de lente en su posición óptima. Para obtener más información sobre el rango de ajuste, consulte el “Rango de desplazamiento de lente” (page 72).

② Tornillo de desplazamiento V



① Tornillo de desplazamiento H

- 3 Vuelva a colocar la cubierta del desplazamiento de lente en la unidad.

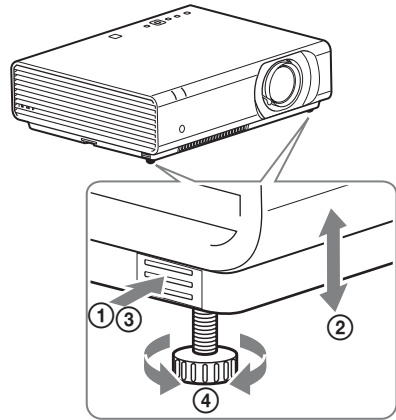


---

## Ajuste la inclinación del proyector con los pies delanteros (ajustables)

Puede ajustar la altura del proyector presionando el botón lateral que encontrará en la unidad.

Al cambiar la inclinación del proyector con los pies delanteros (ajustables), puede modificar la posición de la imagen proyectada.



### Cómo cambiar el ángulo

- 1 Pulse los botones de ajustes de pie situados en el lateral de la unidad.
- 2 Sin soltar el botón, eleve la unidad principal hasta el ángulo que desee.
- 3 Suelte los botones de ajuste de pie.
- 4 Gire los pies delanteros (ajustables) izquierdo y derecho situados debajo de la unidad para definir el ángulo del proyector con más precisión.

### Notas

- Tenga cuidado de no dejar caer el proyector sobre los dedos.
- No ejerza una presión excesiva sobre la parte superior del proyector con los pies delanteros (ajustables) extendidos. Puede provocar una avería.

---

## Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada

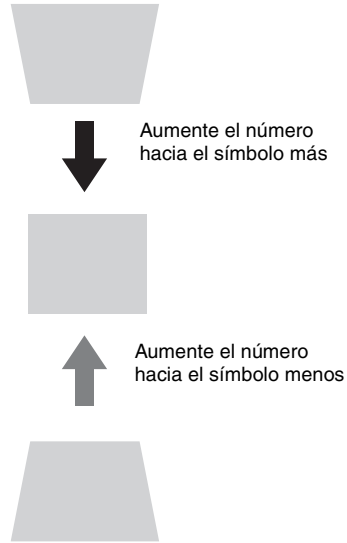
Pulse ASPECT en el mando a distancia para cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada. También puede modificar el ajuste en la opción Aspecto del menú Pantalla (páginas 27, 29).

## Corrección de la distorsión trapezoidal de la imagen proyectada (función Trapezoide)

Si la imagen adopta una forma trapezoidal, ajuste la corrección trapezoidal manualmente.

### Cuando la imagen proyectada es un trapezoide deformado en la parte superior o inferior

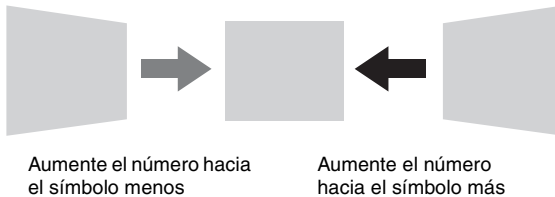
- 1 Pulse KEYSTONE en el mando a distancia una vez o seleccione Trapezoide V en el menú AJUSTE INSTALACIÓN.
- 2 Ajuste el valor con  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ . Cuanto mayor sea el ajuste, más estrecha será la parte superior de la imagen proyectada. Cuanto menor sea el ajuste, más estrecha será la parte inferior.



Pulse la tecla RESET para restaurar la imagen proyectada antes de realizar el ajuste.

### Cuando la imagen proyectada es un trapezoide deformado en la parte derecha o izquierda

- 1 Pulse KEYSTONE en el mando a distancia dos veces o seleccione Trapezoide H en el menú AJUSTE INSTALACIÓN.
- 2 Ajuste el valor con  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ . Cuanto mayor sea el ajuste, más estrecha será la parte derecha de la imagen proyectada. Cuanto menor sea el ajuste, más estrecha será la parte izquierda.



Pulse la tecla RESET para restaurar la imagen proyectada antes de realizar el ajuste.

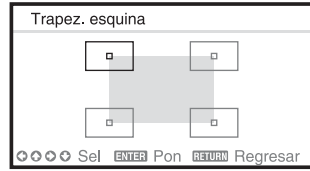
### Notas

- Puesto que el ajuste Trapezoide es una corrección electrónica, es posible que la imagen se deteriore.
- En función de la posición ajustada con la función de desplazamiento de lente, la relación de aspecto de la imagen puede cambiar con respecto a la original o la imagen proyectada puede distorsionarse al aplicarle el ajuste Trapezoide.

## Corrección de la distorsión de la imagen (función Trapez. esquina )

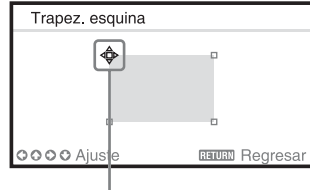
Puede corregir la distorsión de la imagen con la función Trapez. esquina.

- 1 Pulse KEYSTONE en el mando a distancia tres veces o seleccione “Trapez. esquina” en el menú AJUSTE INSTALACIÓN y seleccione “Ajuste”.
- 2 Aparecerá la guía.



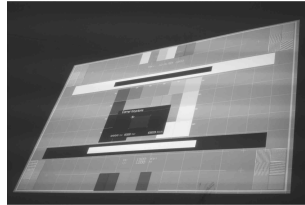
### Las esquinas de la imagen que se van a corregir

- 1 Mueva el □ con ▲/▼/◀/▶ para seleccionar la esquina que desee corregir. Si pulsa ENTER, volverá a la vista del cursor.



Ajuste con este cursor.

- 2 Ajuste la posición de la esquina que quiera corregir con ▲/▼/◀/▶.



- 3 El cursor desaparecerá si se alcanza el límite del intervalo de ajuste.

Ejemplo de visualización del cursor:



Se puede ajustar en todas las direcciones.



El ajuste solo es posible hacia la izquierda/derecha o hacia abajo.

Pulse la tecla RESET para restaurar la imagen proyectada antes de realizar el ajuste.

---

## Visualización de un patrón

Puede visualizar un patrón para ajustar la imagen proyectada o un patrón de guía con la tecla PATTERN del mando a distancia. Pulse la tecla PATTERN de nuevo para restaurar la imagen anterior. Puede utilizar un patrón de guía como guía para escribir texto o dibujar líneas y formas en la pizarra sin necesidad de un ordenador.

### Nota

No puede utilizar esta tecla si la entrada seleccionada es “USB tipo B” o “Red”.

---

## Ajusta automáticamente la Fase, el Pitch y el Desplazamiento de la imagen proyectada cuando se recibe una señal de un ordenador (APA (Alineación automática de píxeles))

Pulse la tecla APA en el mando a distancia. Púlsela de nuevo para cancelar el ajuste. También es posible ajustar la APA en el menú Pantalla (página 27). Si la función APA inteligente del menú Función está ajustada en “Si”, la APA se ejecuta automáticamente cuando se recibe una señal (página 30).



## Apagado de la alimentación

- 1 Pulse la tecla I/⏻ de la unidad principal o del mando a distancia.  
El proyector inicia el proceso de apagado y se apaga. Si vuelve a pulsar la tecla I/⏻ antes de que transcurran 10 segundos, el proceso de apagado se cancelará.

### Nota

No apague el proyector inmediatamente después del encendido de la lámpara. De lo contrario, la lámpara podría estropearse (o no encenderse, etc.).

- 2 Desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de pared.

---

### Para apagar la unidad sin que aparezca el mensaje de confirmación

Mantenga pulsada la tecla I/⏻ en la unidad durante unos segundos (página 56).

---

### Indicador ECO

Este indicador marca la efectividad actual de la función ECO del proyector. (Para obtener más información sobre la función ECO, consulte “Tecla ECO MODE” (página 8) y “ECO” (página 33).)

Cuando el proyector se apaga, se visualizan iconos de hojas. El número de iconos mostrados varía en función de la energía que se haya ahorrado como resultado del uso de la función ECO.





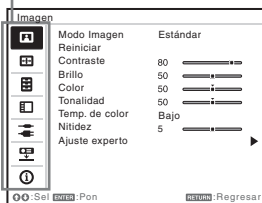
# Uso de un menú

## Nota

Las pantallas de menú que se utilizan en la siguiente explicación pueden variar en función del modelo que utilice.

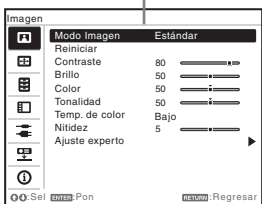
- 1 Pulse la tecla MENU para visualizar el menú.
- 2 Seleccione el menú de configuración. Utilice la tecla  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar el menú de configuración y, a continuación, pulse la tecla  $\rightarrow$  o ENTER.

Menú de configuración



- 3 Seleccione el elemento de configuración. Utilice la tecla  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar el elemento de configuración y, a continuación, pulse la tecla  $\rightarrow$  o ENTER. Para volver a la pantalla de selección del menú de configuración, pulse la tecla  $\leftarrow$  o RETURN.

Elementos de configuración



- 4 Realice la configuración o el ajuste del elemento seleccionado. El método de ajuste varía en función del elemento de configuración. Si aparece la siguiente ventana del menú, seleccione el elemento en función de las operaciones descritas en el paso 3

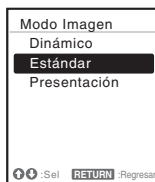
y, seguidamente, pulse la tecla ENTER para registrar el ajuste.

Para volver a la pantalla de selección de los elementos de configuración, pulse la tecla  $\leftarrow$  o RETURN. Puede pulsar la tecla RESET para restablecer el valor de fábrica de una opción para facilitar así la configuración.

## Uso de un menú desplegable

Pulse la tecla  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$  para seleccionar un elemento.

Las opciones seleccionadas se aplican inmediatamente excepto “Idioma”, “Ajuste altavoz” y “Sel. señ. ent. A”, que se aplican después de pulsar la tecla ENTER.



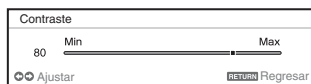
## Uso del menú de configuración

Pulse la tecla  $\uparrow/\downarrow$  para seleccionar el elemento.

Pulse la tecla ENTER para grabar el ajuste y volver a la pantalla anterior.

## Uso del menú de ajuste

Para aumentar el valor, pulse la tecla  $\uparrow/\rightarrow$  y, para reducir el número, pulse la tecla  $\downarrow/\leftarrow$ . Pulse la tecla ENTER para grabar el ajuste y volver a la pantalla anterior.



- 5 Pulse la tecla MENU para borrar el menú. El menú desaparece automáticamente si no se lleva a cabo ninguna operación.

## Menú Imagen

Imagen se utiliza para ajustar la imagen de cada señal de entrada.

Elementos	Descripciones de los elementos
Modo Imagen	<b>Dinámico:</b> enfatiza el contraste para producir una imagen dinámica y viva. <b>Estándar:</b> proporciona una imagen natural y bien equilibrada. <b>Presentación<sup>*1</sup>:</b> proporciona una imagen brillante, indicada para presentaciones.
Reiniciar <sup>*1</sup>	Reinicia la configuración de fábrica.
Contraste	Cuanto mayor sea el valor, mayor será el contraste. Cuanto menor sea el valor, menor será el contraste.
Brillo	Cuanto mayor sea el valor, mayor será el brillo de la imagen. Cuanto menor sea el valor, menor será el brillo de la imagen.
Color <sup>*2 *3</sup>	Cuanto mayor sea el valor, mayor será la intensidad. Cuanto menor sea el valor, menor será la intensidad.
Tonalidad <sup>*2 *3 *4</sup>	Cuanto mayor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más verdoso. Cuanto menor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más rojizo.
Temp. de color <sup>*5</sup>	<b>Alto/Medio/Bajo:</b> cuanto mayor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más azulado. Cuanto menor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más rojizo.
Nitidez	Cuanto mayor sea el valor, mayor será la nitidez de la imagen. Cuanto menor sea el valor, menor será la nitidez de la imagen.
Ajuste experto	
Modo Gamma	<b>Gráfico1:</b> corrección gamma para mejorar el brillo de los medios tonos. Este ajuste resulta útil para proyectar imágenes con muchos colores, como fotos, en lugares con luz. <b>Gráfico2:</b> corrección gamma para mejorar la reproducción de los medios tonos. Las imágenes con muchos colores, como las fotos, pueden reproducirse con tonos naturales. <b>Texto:</b> mejora el contraste entre el blanco y el negro. Indicado para imágenes con mucho contenido de texto. <b>DICOM GSDF Sim.<sup>*6</sup>:</b> Los ajustes de gama se realizan conforme a la Función de pantalla estándar de escala de grises (Grayscale Standard Display Function, GSDF) de las normas Imágenes y comunicaciones digitales en medicina (Digital Imaging and Communications in Medicine, DICOM).

### Notas

- \*1: La configuración de Imagen vuelve a sus valores predeterminados de fábrica, salvo Modo Imagen.
- \*2: Esta opción está disponible cuando se recibe la señal de un vídeo.
- \*3: Si se recibe una señal sin señal de sincronismo de color después de seleccionar “Vídeo” o “S-Vídeo”, esta opción no está disponible.
- \*4: En función del sistema de color, es posible que esta opción no esté disponible cuando se recibe una señal de televisión analógica.
- \*5: Esta opción está disponible cuando “Modo Imagen” está establecido en un elemento distinto de “Presentación”.
- \*6: Disponible cuando la señal de un ordenador es la entrada del conector de entrada DVI-D (INPUT C) y del conector de entrada HDMI (INPUT D). Este proyector no se puede utilizar como dispositivo para el diagnóstico médico.

# Menú Pantalla



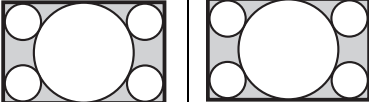

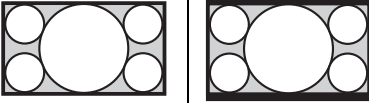
El menú Pantalla se utiliza para ajustar el tamaño, la posición y la relación de aspecto de la imagen proyectada para cada señal de entrada.

Elementos	Descripciones de los elementos
Aspecto <sup>*1</sup>	Permite cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada (página 29).
cuando se recibe la señal de ordenador	<b>4:3:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 4:3. <b>16:9:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 16:9. <b>Completo 1:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada sin cambiar la relación de aspecto de la señal de entrada. <b>Completo 2:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada cambiando la relación de aspecto de la señal de entrada. <b>Completo 3:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste a la anchura o altura máxima, hasta 1920 × 1080 píxeles, sin cambiar la relación de aspecto de la señal de entrada. <b>Normal:</b> muestra la imagen en la posición central de la pantalla proyectada sin cambiar la resolución de la señal de entrada ni ampliar la imagen.
cuando se recibe la señal de vídeo	<b>4:3:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 4:3. <b>16:9:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 16:9. <b>Completo:</b> muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada cambiando la relación de aspecto de la señal de entrada. <b>Zoom:</b> amplía el área central de la imagen proyectada.
Ajustar señal	Ajusta la imagen de la señal de ordenador. Utilice este elemento si el borde de la imagen se corta y la recepción no es buena.
APA <sup>*2 *3</sup>	Ajusta automáticamente la imagen proyectada con mejor calidad al pulsar la tecla ENTER (página 7).
Fase <sup>*2</sup>	Ajusta la fase de punto de los píxeles de la pantalla y la señal de entrada. Establezca el valor en el que se vea más nítida.
Pitch <sup>*2 *5</sup>	Cuanto mayor sea el valor, más anchos serán los elementos horizontales de la imagen (pitch). Cuanto menor sea el valor, más estrechos serán los elementos horizontales de la imagen (pitch).
Desplazamiento <sup>*4</sup>	<b>H (Horizontal):</b> cuanto mayor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia la derecha en la pantalla. Cuanto menor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia la izquierda. <b>V (Vertical):</b> cuanto mayor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia arriba en la pantalla. Cuanto menor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia abajo.

## Notas

- \*1: • Tenga en cuenta que si se utiliza el proyector 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.
  - En función de la señal de entrada, no es posible ajustar los elementos de configuración de la relación de aspecto u otros elementos de configuración en algunos casos, o bien es posible que la modificación del ajuste de la relación de aspecto no surta efecto.
  - Es posible que una parte de la imagen se visualice en negro, en función del elemento de configuración.
- \*2: Disponible cuando una señal de ordenador se recibe desde el conector de entrada RGB (INPUT A).
- \*3: Si la imagen proyectada tiene una amplia zona negra a su alrededor, la función APA no funcionará correctamente y es posible que una parte de la imagen no se visualice en la pantalla. Asimismo, es posible que no se pueda obtener una imagen óptima en función del tipo de señal de entrada. En este caso, ajuste los elementos “Fase”, “Pitch” y “Desplazamiento” manualmente.
- \*4: Disponible cuando una señal de ordenador o de vídeo se recibe desde el conector de entrada RGB/YPbPr (INPUT A).
- \*5: Si se utiliza la función “APA” (página 27) o “APA inteligente” (página 30), el valor ajustado para “Pitch” recupera los parámetros de fábrica. Si desea continuar utilizando el valor ajustado, ajuste “APA inteligente” en “No”.

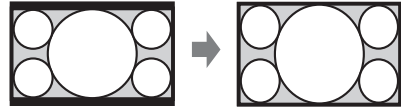
# Aspecto

	Señal de entrada	Valor de configuración recomendado e imagen proyectada
Señal de ordenador	4:3	Completo1 <sup>*1</sup> *2 *3 
	16:9	Completo1 <sup>*1</sup> *2 *3 
	16:10	Completo1 <sup>*3</sup> 
Señal de vídeo	4:3	4:3 <sup>*4</sup> *5 
	16:9	16:9 

\*1: Si selecciona “Normal”, la imagen se proyectará con la misma resolución que la señal de entrada sin cambiar la relación de aspecto de la imagen original.



\*2: Si selecciona “Completo2”, la imagen se proyectará de manera que ocupe el tamaño de la imagen proyectada, sin tener en cuenta la relación de aspecto de la imagen.



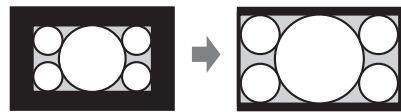
\*3: Si ajusta la posición de la imagen proyectada con una imagen con relación de aspecto de 16:9 y luego cambia la fuente de entrada a una imagen 4:3, es posible que se oculte la franja superior e inferior de la imagen. En este caso, seleccione “Completo3”.



\*4: En función de la señal de entrada, es posible que la imagen proyectada sea como se muestra en la siguiente ilustración. En este caso, seleccione “16:9”.



\*5: En función de la señal de entrada, es posible que la imagen se proyecte como se muestra en la siguiente ilustración. En este caso, seleccione “Zoom”.



## Menú Función

El menú Función se utiliza para ajustar diversas funciones del proyector.

Elementos	Descripciones de los elementos
Volumen	Cuanto mayor sea el valor, mayor será el volumen de audio y cuanto menor sea, menor será el volumen de audio.
Volumen micro	Ajusta el volumen del micrófono.*2
Altavoz	<b>Sí/No:</b> si está ajustado en “Sí”, el altavoz emite sonido. Si no quiere que el altavoz emita sonido, seleccione “No”.
Ajuste altavoz	<b>Snc. con enc./Siempre Sí:</b> cuando está seleccionada la opción “Siempre Sí”, el altavoz está disponible incluso con el estado Apagado lámp.*3
APA inteligente	<b>Sí/No:</b> si se ajusta en “Sí”, APA funciona automáticamente cuando se recibe una señal.*1
Visualizzazione CC	<b>CC1/CC2/CC3/CC4/Text1/Text2/Text3/Text4:</b> permiten seleccionar el servicio de subtítulos para sordos (descripciones o texto). <b>No:</b> no aparece la función de subtítulos para sordos.
Reiniciar cont. lámp.	Cuando sustituya la lámpara, reiniciará el contador de la lámpara (página 60).
Imagen inicial	<b>Sí/No:</b> si se ajusta en “Sí”, la Imagen inicial se muestra en pantalla al encender el proyector.
Reiniciar todo	Restablece todos los ajustes predeterminados de fábrica.

### Notas

\*1: APA funciona cuando una señal de ordenador se recibe desde el conector de entrada RGB (INPUT A).

\*2: El volumen máximo de micrófono disponible lo define el valor de “Volumen”.

\*3: Cuando el altavoz está ajustado en “Siempre Sí” y la lámpara está apagada, el audio de INPUT A y el micrófono están activados.

Si la opción “Siempre Sí” está seleccionada, “Modo ECO” se ajustará en “Usuario” y “Modo Espera” se ajustará en “Estándar” simultáneamente.

## El menú Operation

El menú Operación se utiliza para configurar las operaciones mediante el uso del menú o del mando a distancia.

Elementos de configuración	Descripción
Idioma	Selecciona el idioma que se utiliza en el menú y en las indicaciones en pantalla.
Posición de menú	<b>Inf. izq./Centro:</b> permite seleccionar la posición del menú que aparece en la imagen proyectada.
Estado	<b>Sí:</b> todos los estados en pantalla están habilitados. <b>No:</b> muestra solo los menús, el mensaje que aparece al apagar la alimentación y los mensajes de advertencia.
Receptor IR	<b>Frente y detrás/Frente/Detrás:</b> selecciona los detectores del mando a distancia (Receptor IR) en la parte frontal y posterior del proyector.
Bloq. seguridad*1	<b>Sí/No:</b> esta función permite restringir el uso del proyector a los usuarios autorizados mediante una contraseña. El procedimiento de configuración para el bloqueo de seguridad es el siguiente: <ol style="list-style-type: none"><li>1 Seleccione “Sí” y, a continuación, pulse la tecla ENTER para visualizar el menú de configuración.</li><li>2 Introduzca la contraseña con las teclas MENU, <math>\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow</math> y ENTER. (La configuración de contraseña predeterminada es “ENTER, ENTER, ENTER, ENTER”).</li><li>3 Introduzca una nueva contraseña con las teclas MENU, <math>\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow</math> y ENTER.</li><li>4 Vuelva a introducir la contraseña para confirmarla.</li></ol> Introduzca la contraseña cuando encienda el proyector después de desconectar y volver a conectar el cable de alimentación de CA. Cuando esté ajustado en “No”, podrá cancelar el bloqueo de seguridad. Se le solicitará que introduzca la contraseña de nuevo. Si no consigue introducir la contraseña correcta después de tres intentos consecutivos, no podrá utilizar el proyector. En este caso, pulse la tecla I/⏻ para acceder al modo Espera y, a continuación, vuelva a encender la alimentación.
Blq.tec.control	<b>Sí/No:</b> cuando está ajustado en “Sí”, bloquea todas las teclas del panel de control del proyector. En cualquier caso, puede realizar lo siguiente cuando esté ajustado en “Sí”: <ul style="list-style-type: none"><li>• Mantenga pulsada la tecla I/⏻ durante aproximadamente 10 segundos mientras se encuentra en el modo Espera.<ul style="list-style-type: none"><li>→ El proyector se enciende.</li></ul></li><li>• Mantenga pulsada la tecla MENU durante aproximadamente 10 segundos mientras se encuentra encendido.<ul style="list-style-type: none"><li>→ “Blq.tec.control” está ajustado en “No” y permite que todas las teclas funcionen en el proyector.</li></ul></li></ul>

### Nota

\*1: No podrá utilizar el proyector si olvida la contraseña. Si llama a personal especializado de Sony porque ha olvidado la contraseña, deberá estar en condiciones de proporcionar el número de serie del proyector y demostrar su identidad. (Este proceso puede ser diferente en otros países o regiones). Una vez confirmada su identidad, le proporcionaremos la contraseña.

## Menú Conexión/Alimentación

El menú Conexión/Alimentación se utiliza para configurar las conexiones y la alimentación.

Elementos	Descripciones de los elementos
Conf. LAN	
Conf. Dirección IP <sup>*9</sup>	<b>Auto (DHCP):</b> la dirección IP se asigna automáticamente desde un servidor DHCP como, por ejemplo, un router. <b>Manual:</b> permite especificar manualmente la dirección IP.
Conf. WLAN <sup>*10</sup>	
Conex. WLAN <sup>*8</sup>	<b>Sí/No:</b> activa y desactiva la salida inalámbrica del módulo LAN inalámbrico USB (no suministrado) con los valores Sí/No.
Red WLAN <sup>*14</sup>	<b>Punto acc. (Auto.)/Punto acc. (Man.)/Cliente<sup>*11</sup>:</b> cambio de los modos de WLAN. <sup>*12</sup>
Presentación red	
CÓDIGO conexión	<b>Sí/No:</b> esta es la función de presentación a través de la red. Controla la conexión usando el número (CODE) mostrado en la parte inferior derecha de la pantalla. Durante la transmisión de imágenes, usando la tecla ENTER del mando a distancia, puede volver a mostrar el CÓDIGO conexión.
Ajustes HDBaseT	
Conector HDBaseT/LAN	<b>HDBaseT:</b> si conecta el transmisor HDBaseT y el cable LAN puede transmitir la señal de vídeo, audio, Ethernet y RS-232C. <b>LAN:</b> si conecta el cable LAN para acceder a Ethernet directamente puede conectarse a la red. (Utilice esta opción cuando conecte el cable directamente, sin el transmisor HDBaseT.)
Ajustes RS-232C	<b>Vía HDBaseT:</b> puede conectar esta unidad al conector RS-232C a través del transmisor HDBaseT. (Velocidad de baudios: 9.600 bps) <b>Conector RS-232C:</b> utilice esta opción cuando realice la conexión directamente con el conector RS-232C de esta unidad.
Rango dinámico <sup>*16</sup>	Define el nivel de entrada de imágenes del conector INPUT B/C/D. <sup>*17</sup> <b>Automático:</b> determina el nivel de entrada de imágenes automáticamente. <b>Limitado:</b> utilice esta opción cuando el nivel de entrada de imágenes se sitúe entre 16 y 235. <b>Completo:</b> utilice esta opción cuando el nivel de entrada de imágenes se sitúe entre 0 y 255.
Sel. señ. ent. A	<b>Automático/Ordenador/Vídeo GBR/Componente:</b> cuando se ajusta en "Automático", se selecciona automáticamente el tipo de entrada de señal de vídeo si se selecciona "Entrada A". <sup>*1</sup>



Elementos	Descripciones de los elementos
ECO	
Modo Lámpara	<b>Alto/Estándar/Bajo/Automático</b> <sup>*5 *15</sup> : cuando se ajusta en “Alto”, la imagen se vuelve más brillante y el consumo de energía es mayor. Cuando se ajusta en “Bajo”, el consumo de energía se reduce al máximo; ahora bien, la imagen se oscurecerá. Cuando se ajusta en “Automático”, el brillo se ajusta automáticamente según el contenido de la imagen. Las imágenes oscuras se proyectan con el brillo ajustado para lograr ahorro de energía. Las imágenes brillantes se proyectan con luminosidad, sin ajustar el brillo.
Brillo constante	<b>Sí/No</b> : disponible si el modo lámpara está ajustado en <b>Alto</b> . Emite la luz con un brillo determinado. <sup>*13</sup>
Ahorro Ener. Auto	
Sin entrada	<b>Apagado lámp.</b> : la lámpara se apaga automáticamente y el consumo de energía se reduce si no se detecta ninguna señal de entrada transcurridos 10 minutos. La lámpara se ilumina de nuevo cuando se recibe una señal o se pulsa cualquier tecla. En Apagado lámp., el indicador ON/STANDBY se ilumina en naranja. (página 54) <b>Espera</b> <sup>*6</sup> : si no se recibe ninguna señal de entrada en 10 minutos, la alimentación se apaga automáticamente y la unidad entra en modo Espera. <b>No</b> : permite desactivar Sin entrada.
Con señal estática	<b>Aten. lámpara</b> <sup>*4 *5 *7</sup> : si una imagen no cambia en unos 10 segundos, la potencia de la lámpara se reduce gradualmente (aproximadamente entre el 10% y el 15% <sup>*3</sup> ) desde el ajuste configurado en el Modo Lámpara. De forma automática, la lámpara se oscurece hasta aproximadamente el 30% de su potencia en función del tiempo seleccionado (tiempo sin que cambie la señal de entrada) “5”, “10”, “15”, “20” minutos o “Demo.”. Mientras se atenúa la lámpara, aparece el mensaje “Aten. lámpara”. Si selecciona “Demo.”, la imagen comenzará a atenuarse unos 40 segundos después. Si se detecta cualquier cambio en la señal o se lleva a cabo cualquier operación (desde el mando a distancia o desde el panel de control) se restaurará el brillo normal. <b>No</b> : permite desactivar Con señal estática.
Modo Espera <sup>*2</sup>	<b>Estándar/Bajo</b> : si se ajusta en “Bajo”, se reduce el consumo de energía en modo Espera.
Encend. Directo	<b>Sí/No</b> : si se ajusta en “Sí”, podrá encender la alimentación sin acceder al modo Espera cuando el cable de alimentación de ca esté conectado a una toma de pared. Con el proyector apagado, también puede desconectar el cable de alimentación de ca sin ir al modo Espera, independientemente del ajuste de Encend. Directo.





### Notas

- \*1: Es posible que este ajuste no sea el óptimo en función de la señal de entrada. En ese caso, configure manualmente según el equipo conectado.
- \*2: Si “Modo Espera” está ajustado en “Bajo”, no será posible utilizar la red ni la función de control de red mientras el proyector esté en modo de espera.
- \*3: Varía en función del ajuste de “Modo Lámpara”.

- \*4: Como la lámpara se atenúa gradualmente, tal vez ni note el cambio en el brillo. De hecho, lo más probable es que note que la lámpara se ha atenuado cuando vuelva a restaurarse el brillo normal si se detecta un cambio en la señal de entrada.
- \*5: Este modo no funciona durante aproximadamente tres minutos tras la iluminación de la lámpara. Es posible que no se detecten cambios de señal en función de la imagen de entrada. La lámpara puede iluminarse a intervalos con mayor intensidad durante la atenuación. No obstante, no se trata de una avería. Si Sin entrada está ajustado, tiene prioridad.
- \*6: Seleccione “No” para evitar que se active el modo de espera cuando no se recibe ninguna señal de entrada.
- \*7: No funciona cuando la entrada seleccionada es “USB tipo B” o “Red”.
- \*8: Los cambios pueden tardar un poco en reflejarse en la configuración WLAN.
- \*9: Si quiere especificar una dirección IP manualmente: seleccione “Manual”, pulse “Aplicar” y, a continuación, introduzca la dirección IP.
- \*10: Si envía imágenes o archivos desde una tableta/smartphone para visualizarlas (página 51), ajuste “Red WLAN” en “Punto acc. (Auto.)” o “Punto acc. (Man.)” para utilizar el Módulo LAN inalámbrica USB IFU-WLM3 (no suministrado) como punto de acceso inalámbrico.
- \*11: Los ajustes predeterminados de fábrica de “Punto acc. (Man.)” son:  
 SSID: VPL + dirección MAC de la LAN  
 Método seguridad: WEP(64bit)  
 Contraseña inalámbrica: sony1  
 Para cambiar la configuración de “Punto acc. (Man.)”, utilice un navegador web.  
 Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 42).
- \*12: Para modificar los ajustes de “Cliente”, utilice el navegador web. Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 42).
- \*13: El modo Brillo constante estará activado durante aproximadamente 2.000 horas una vez activado en una utilización inicial. Después de este período, se desactivará automáticamente. El tiempo de activación y el brillo pueden variar en función de las condiciones de uso.
- \*14: Si el proyector no puede conectarse de forma inalámbrica, haga clic en [Apply] una vez para asegurarse de que se establece la conexión. Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 42).
- \*15: No funciona cuando la entrada seleccionada es “USB tipo B” o “Red”. En este caso, es equivalente a “Estándar”. No puede seleccionarse en el modelo VPL-CH355/CH350.
- \*16: Si el ajuste de entrada de imagen del equipo de conexión HDMI no es correcto, la parte más brillante se ve demasiado brillante y la parte más oscura se ve demasiado oscura.
- \*17: El conector INPUT D solo está disponible en el modelo VPL-CH375/CH355.

# Menú Instalación

El menú Instalación se utiliza para instalar el proyector.

Items	Item descriptions
Ajuste pantalla	<b>Trapezoide HV/Trapez. esquina:</b> Puede elegir cómo corregir el giro de imagen.
Trapezoide V <sup>*1</sup>	Aparece cuando se selecciona “Trapezoide HV” en “Ajuste pantalla”. <b>Automático/Manual:</b> Cuanto mayor sea el ajuste, más estrecha será la parte superior de la imagen proyectada. Cuanto menor sea el ajuste, más estrecha será la parte inferior.
Trapezoide H <sup>*1</sup>	Aparece cuando se selecciona “Trapezoide HV” en “Ajuste pantalla”. Cuanto mayor sea el ajuste, más estrecha será la parte derecha de la imagen proyectada. Cuanto menor sea el ajuste, más estrecha será la parte izquierda.
Trapez. esquina <sup>*1</sup>	Aparece cuando se selecciona “Trapez. esquina” en “Ajuste pantalla”. <b>Ajuste:</b> corrige el giro de imagen. <b>Reiniciar:</b> restablece los valores ajustados a sus valores predeterminados.
Inversión imagen	<b>HV/H/V/No:</b> invierte la imagen proyectada en dirección horizontal o vertical en función del método de instalación.
Posición instalación	<b>Vínc. a Inver imag/Boca arriba/Boca abajo:</b> cambie el ajuste de refrigeración teniendo en cuenta la posición de instalación. Cuando se selecciona “Vínc. a Inver imag”, el ajuste de refrigeración cambia en función del ajuste de “Inversión imagen”. La utilización continuada de un ajuste incorrecto puede afectar la fiabilidad del componente.
Modo gran altitud	<b>Si/No:</b> ajústelo en “Si” cuando utilice el proyector a altitudes de 1.500 m o superiores. El uso prolongado de un ajuste incorrecto podría afectar a la fiabilidad del componente.
Alineac. panel <sup>*2</sup>	Esta función le permite ajustar las diferencias de color de los caracteres o de la imagen. Cuando se establece en “Si”, es posible ajustar “Ajuste color” y “Ajuste patrón”. <b>Ajuste elem.:</b> seleccione a continuación cómo hacer los ajustes. <b>Desplazamiento:</b> desplaza la imagen completa para hacer los ajustes. <b>Zona:</b> selecciona el intervalo deseado para hacer los ajustes. <b>Ajuste color:</b> asigna el color deseado para ajustar las diferencias de color. Seleccione “R” (Rojo) o “B” (Azul) para hacer ajustes basados en “G” (Verde). <b>Ajuste patrón:</b> 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). <b>Ajuste:</b> el ajuste de desplazamiento y el ajuste de zona del color seleccionado en “Ajuste color” pueden realizarse con las teclas  /  /  /  . <b>Reiniciar:</b> se restauran los valores predeterminados de fábrica correspondientes a los ajustes de alineación del panel.
Igualación color <sup>*3</sup>	<b>Ajuste/Reiniciar:</b> permite corregir el brillo y el color de la imagen proyectada completa de forma manual desde el nivel de señal en seis pasos.

## Notas

- \*1: Como el ajuste Trapezoide HV/Trapez. esquina es una corrección electrónica, la imagen puede distorsionarse.  
Trapezoide V: aunque esté ajustado en “Automático”, puede realizar ajustes manualmente siguiendo estos pasos.
  - 1) Pulse la tecla KEYSTONE para acceder a “Trapezoide V”.
  - 2) Ajuste los valores con las teclas ▲/▼ para realizar ajustes manuales temporalmente. Si apaga el proyector, se restaurará el ajuste “Automático”.
- \*2: En función del valor de ajuste de “Alineac. panel”, es posible que el color y la resolución cambien.
- \*3: Es posible que el brillo y el color de la imagen proyectada no coincidan totalmente, incluso después de haber ajustado “Brillo” y “Color”.

## **i** Menú Información

El menú Información se utiliza para verificar el estado del proyector (por ejemplo, el tiempo total de uso de la lámpara).

<b>Elementos</b>	<b>Descripciones de los elementos</b>
Nombre de modelo	Muestra el nombre del modelo.
Nº de Serie	Muestra el número de serie.
fH/fV <sup>*1</sup>	Muestra la frecuencia horizontal/vertical de la señal de entrada actual.
Tipo de señal	Muestra el tipo de señal de entrada actual.
Contador lámpara	Indica el tiempo total de uso de una lámpara.

### **Nota**

\*1: Es posible que estos elementos no se visualicen en función de la señal de entrada.

## Uso de las funciones de red

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

- Comprobación del estado actual del proyector a través de un navegador web.
- Control a distancia del proyector a través de un navegador web.
- Recepción del informe por correo electrónico a través del proyector.
- Realización de la configuración de red para el proyector.
- Visualización de mensajes en la imagen proyectada utilizando una aplicación.
- Admite supervisión de la red, protocolo de control (Advertisement, PJ Talk, PJ Link, AMX DDDP [Dynamic Device Discovery Protocol] y Crestron RoomView).

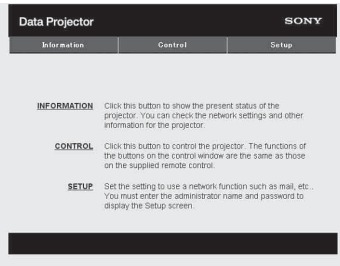
### Notas

- Al conectar este proyector a una red, póngase en contacto con el administrador de la red. La red debe estar protegida.
- Los contenidos comunicados a través de una LAN inalámbrica pueden interceptarse a causa del uso de ondas de radio. Para proteger los contenidos transmitidos, utilice las medidas de seguridad más adecuadas en función del entorno de conexión (página 42).
- 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 39). 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 [Use a proxy server] cuando accede al proyector desde su ordenador, haga clic en la marca de verificación para establecer el acceso sin utilizar un servidor proxy.
- Para visualizar mensajes, es necesaria la aplicación Projector Station for Network Control (versión 1.1 o posterior). Para descargar u obtener información detallada sobre Projector Station for Network Control, visite la siguiente URL.  
<http://pro.sony.com/bbsc/ssr/cat-projectors/resource.downloads>  
Póngase en contacto con su distribuidor Sony local para obtener información detallada sobre Projector Station for Network Control.

### Visualización de la ventana de control del proyector con un navegador web

- 1** Conecte el cable LAN (página 10).
- 2** Ajuste la configuración de red del proyector mediante “Conf. LAN” en el menú Conexión/Alimentación (página 32).
- 3** Inicie un navegador web en el ordenador, introduzca la siguiente dirección en el campo de dirección y, a continuación, pulse la tecla Intro del ordenador.  
`http://xxx.xxx.xxx.xxx`  
(xxx.xxx.xxx.xxx: dirección IP del proyector)  
Puede confirmar la dirección IP del proyector en “Conf. LAN”, en el menú Conexión/Alimentación (página 32).

En el navegador web aparecerá la siguiente ventana:

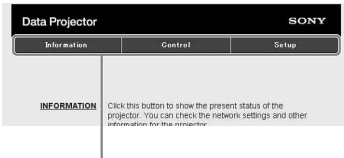


Cuando haya realizado la configuración de la red, solamente podrá abrir la ventana de control si lleva a cabo el paso 3 de este procedimiento.

## Utilización de la ventana de control

### Cambio de página

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



Botones de cambio de página

### Configuración de la limitación de acceso

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

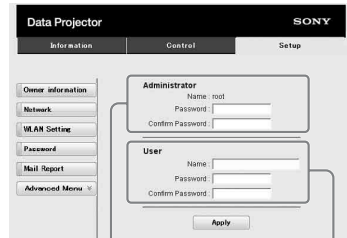
**Administrator:** acceso permitido a todas las páginas

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

Ajuste la limitación de acceso en [Password] en la página Setup.

Al acceder a la página Setup por primera vez, introduzca “root” en el cuadro de nombre de usuario del cuadro de diálogo de autenticación e introduzca “Projector” en el cuadro de la contraseña.

El recuadro Name de Administrator está ajustado de forma predeterminada en “root”.



Zona de acceso para [Administrator]

Zona de acceso para [User]

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

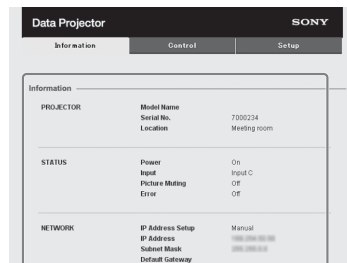
Las contraseñas del administrador y del usuario pueden establecerse utilizando 16 caracteres como máximo para cada una.

### Nota

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

## Confirmación de la información relacionada con el proyector

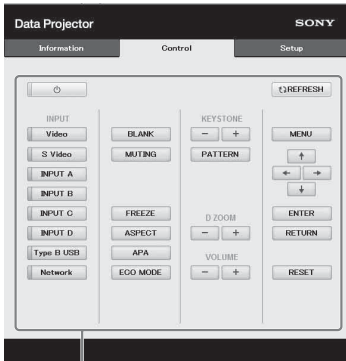
Puede confirmar la configuración actual del proyector en la página Information.



Área de información

## Control del proyector desde un ordenador

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



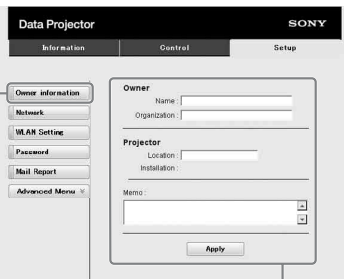
Área de operaciones

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

## Uso de la función de informe de correo electrónico

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

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



Botón Owner information

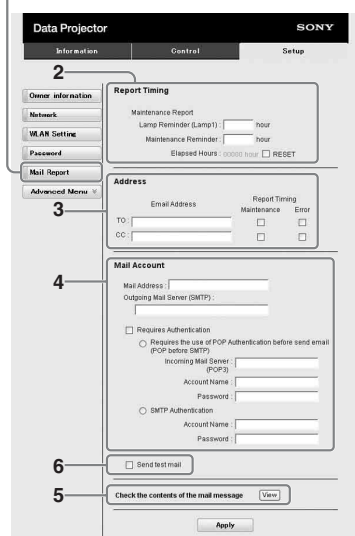
1

- 2 Ajuste cuándo debe enviarse el informe de correo electrónico. Haga clic en [Mail Report] para abrir la página Mail Report.

**Lamp Reminder (Lamp1):** defina cuándo quiere recibir un informe por correo electrónico en caso de necesidad de sustitución de la lámpara. Para restablecer Lamp Reminder, ejecute “Reiniciar cont. lámp.” en el proyector (página 30).

**Maintenance Reminder:** defina cuándo quiere recibir un informe por correo electrónico en caso de necesidad de mantenimiento. Para restablecer Maintenance Reminder, marque la casilla de verificación RESET y, a continuación, haga clic en [Apply].

Botón Mail Report



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

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



**Mail Address:** introduzca la dirección de correo electrónico.

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

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

**Requires the use of POP Authentication before sending email (POP before SMTP):** marque esta casilla de verificación para disponer que se realice la autenticación POP antes de enviar el mensaje de correo electrónico.

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

**Account Name:** escriba el nombre de la cuenta de correo.

**Password:** introduzca la contraseña.

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

**Account Name:** escriba el nombre de la cuenta de correo.

**Password:** introduzca la contraseña.

**5** Confirme los contenidos del informe de correo electrónico.

Cuando se hace clic en [View], los contenidos del informe de correo electrónico se muestran en la pantalla.

**6** Envíe el correo de prueba.

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

### Notas

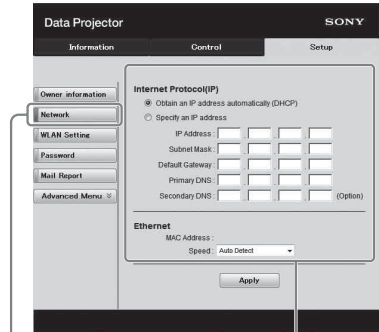
- La función de informe por correo electrónico no funcionará si la red usa bloqueo saliente del puerto 25, lo que impide el acceso al servidor SMTP.
- No se pueden utilizar los siguientes caracteres para introducir caracteres en el cuadro de texto: “'”, ““”, “\”, “&”, “<”, “>”

## Configuración de la red LAN del proyector

Configure la función de la red LAN en la página Setup.

Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

**1** Haga clic en [Network] para abrir la página Network.



Botón Network

Zona de ajuste de la red LAN

**2** Configure los valores del protocolo de Internet.

**Obtain an IP address automatically:**

proporciona automáticamente los ajustes de red a través de un servidor DHCP como, por ejemplo, un router. La dirección IP, la máscara de subred, la puerta de enlace predeterminada, la DNS primaria y la DNS secundaria se ajustan a los valores proporcionados por el servidor DHCP.

**Specify an IP address:** ajuste manual de la configuración de red.

**-IP Address:** introduzca la dirección IP del proyector.

**-Subnet Mask:** introduzca la máscara de subred del proyector.

**-Default Gateway:** introduzca la puerta de enlace predeterminada del proyector.

**-Primary DNS:** introduzca el servidor de la DNS primaria del proyector.

**-Secondary DNS:** introduzca el servidor de la DNS secundaria del proyector.

- 3** Configure los valores de Ethernet.  
**MAC Address:** introduzca la dirección MAC del proyector.

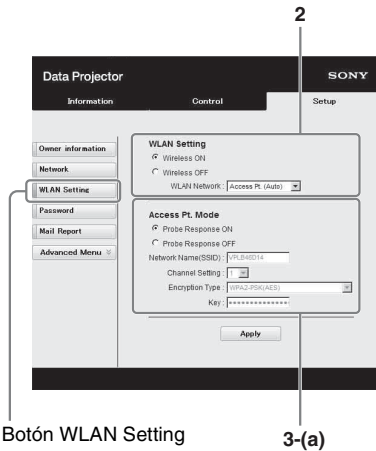
## Configuración de la red WLAN del proyector

Configure la función de la red WLAN en la página Setup.

Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

Para usar la red LAN inalámbrica, es necesario un USB wireless LAN module IFU-WLM3 (no suministrado).

- 1** Haga clic en [WLAN Setting] para abrir la página WLAN Setting.



- 2** Active o desactive la emisión de ondas de radio del módulo LAN inalámbrico USB.

**Wireless ON:** activa la emisión de ondas de radio del módulo LAN inalámbrico USB.

**Wireless OFF:** desactiva la emisión de ondas de radio del módulo LAN inalámbrico USB.

**WLAN Network:** permite ajustar los modos del módulo LAN inalámbrico USB.

Elementos	Descripciones
Access Pt. (Auto)	Activa el módulo LAN inalámbrico USB como punto de acceso y ajusta automáticamente las opciones de WLAN.
Access Pt. (Manual)	Activa el módulo LAN inalámbrico USB como punto de acceso. Configure los valores de WLAN manualmente.
Client	Activa el módulo LAN inalámbrico USB como cliente.

- 3 (a) Introduzca los valores de Access Pt. Mode.**

Si se activa el módulo LAN inalámbrico USB como punto de acceso, configure los valores del punto de acceso.

**Probe Response ON:** responde a la orden de la sonda del cliente.

**Probe Response OFF:** no responde a la orden de la sonda del cliente.

**Network Name (SSID):** muestra el SSID del punto de acceso si “WLAN Network” está ajustado en “Access Pt. (Auto)”.

Introduzca el SSID del punto de acceso si se ha seleccionado “Access Pt.(Manual)”.

**Channel Setting:** muestra el canal del punto de acceso si “WLAN Network” está ajustado en “Access Pt. (Auto)”. Seleccione el canal del punto de acceso si se ha seleccionado “Access Pt.(Manual)”.

**Encryption Type:** muestra el método de seguridad del punto de acceso si “WLAN Network” está ajustado en “Access Pt. (Auto)”.

Seleccione el método de seguridad del punto de acceso en la siguiente lista si se ha seleccionado “Access Pt.(Manual)”.

Tipo de cifrado	Descripciones
Open	Define el método de seguridad del punto de acceso en autenticación de sistema abierto.
WEP 64bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (64bit).
WEP 128bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Define el método de seguridad del punto de acceso en MIX. (Corresponde a los métodos de seguridad WPA-PSK (TKIP/AES) y WPA2-PSK (AES)).
WPA2-PSK(AES)	Define el método de seguridad del punto de acceso en WPA2-PSK (AES).

**Key:** introduzca la contraseña del método de seguridad del punto de acceso de conformidad con el tipo de cifrado seleccionado, tal y como se describe a continuación:

Tipo de cifrado	Password
Open	No es posible introducir la contraseña.
WEP 64bit	Seleccione una contraseña de 5 caracteres ASCII.
WEP 128bit	Seleccione una contraseña de 13 caracteres ASCII.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) o WPA2-PSK (AES)	Seleccione una contraseña de 8-63 caracteres ASCII.

**(b) Introduzca los valores de Client Mode.**

Si se activa el módulo LAN inalámbrico USB como cliente, configure los valores del cliente (los valores del punto de acceso al que intentará conectarse el proyector).



3-(b)

**Connection Status:** muestra el estado de conexión entre el punto de acceso y el proyector.

**ESSID:** introduzca el ESSID del punto de acceso al que intentará conectarse el proyector.

**Encryption Type:** seleccione el método de seguridad del punto de acceso al que intenta conectarse el proyector a partir de la siguiente lista.

Tipo de cifrado	Descripciones
Open	Define el método de seguridad del punto de acceso en autenticación de sistema abierto.
WEP 64bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (64bit).
WEP 128bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Define el método de seguridad del punto de acceso en MIX. (Corresponde a los métodos de seguridad WPA-PSK (TKIP/AES) y WPA2-PSK (AES)).
WPA2-PSK (AES)	Define el método de seguridad del punto de acceso en WPA2-PSK (AES).

Red

**Key:** introduzca la contraseña del método de seguridad del punto de acceso de conformidad con el tipo de cifrado seleccionado, tal y como se describe a continuación:

Tipo de cifrado	Password
Open	No es posible introducir la contraseña.
WEP 64bit	Seleccione una contraseña de 5 caracteres ASCII.
WEP 128bit	Seleccione una contraseña de 13 caracteres ASCII.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) o WPA2-PSK (AES)	Seleccione una contraseña de 8-63 caracteres ASCII.

**Obtain an IP address automatically:** proporciona automáticamente los ajustes de red a través de un servidor DHCP como, por ejemplo, un router. La dirección IP, la máscara de subred, la puerta de enlace predeterminada, la DNS primaria y la DNS secundaria se ajustan a los valores proporcionados por el servidor DHCP.

**Specify an IP address:** ajuste manual de la configuración de red.

**-IP Address:** introduzca la dirección IP del proyector.

**-Subnet Mask:** introduzca la máscara de subred del proyector.

**-Default Gateway:** introduzca la puerta de enlace predeterminada del proyector.

**-Primary DNS:** introduzca el servidor de la DNS primaria del proyector.

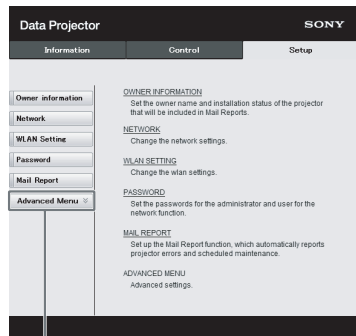
**-Secondary DNS:** introduzca el servidor de la DNS secundaria del proyector.

**MAC Address:** muestra la dirección MAC del módulo LAN inalámbrico USB.

## Configuración de etiquetas personalizadas para los conectores de entrada del proyector

Modifique los nombres de las etiquetas correspondientes a los conectores de entrada que aparecerán en la pantalla proyectada en la página Setup. Los nombres introducidos para las etiquetas solo se aplicarán si hace clic en [Apply].

### 1 Haga clic en [Advanced Menu] para abrir la página Setup.



Botón Advanced Menu

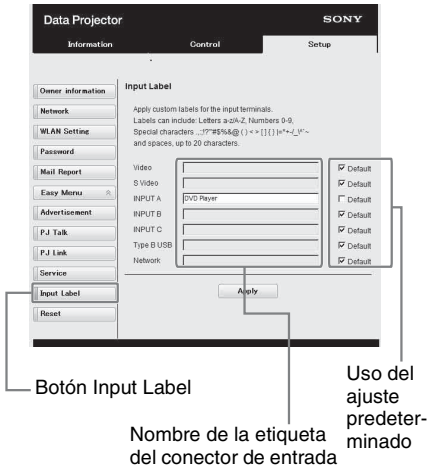
### 2 Haga clic en [Input Label] y abra la ventana de configuración de Input Label.

Desmarque la casilla de la etiqueta que desea modificar e introduzca el nuevo nombre de la etiqueta. Puede usar 20 caracteres de la siguiente lista.

Letras: de la “a” a la “z” y de la “A” a la “Z”

Números: del “0” al “9”

Caracteres: “.” “,” “:” “;” “!” “?” “”” “‘”” “\$” “%” “&” “@” “(” “)”” “<” “>” “[” “]” “{” “}” “|” “=” “\*”” “+” “-” “/” “\_” “\” “^” “~” “ ” espacio



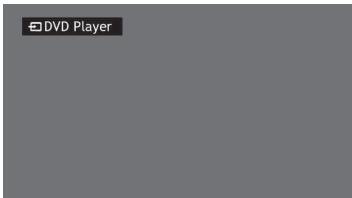
Botón Input Label

Uso del ajuste predeterminado

Nombre de la etiqueta del conector de entrada

### 3 Haga clic en el botón [Apply] para aplicar los nombres introducidos para las etiquetas.

El nombre de la etiqueta aparecerá en la pantalla al cambiar la entrada del proyector.

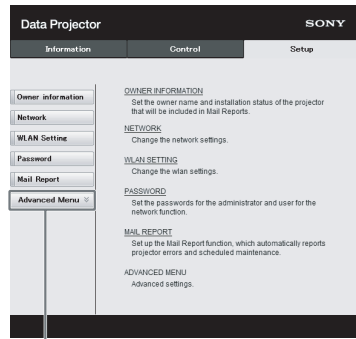


Pantalla con la etiqueta del conector de entrada

## Configuración del protocolo de control del proyector

En la página Setup puede modificar los ajustes del protocolo de control. Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

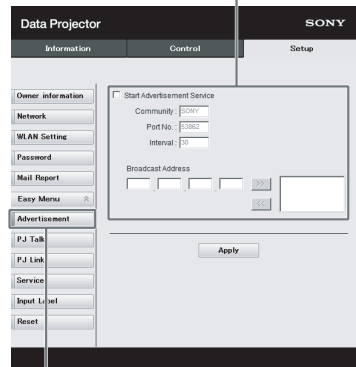
### 1 Haga clic en [Advanced Menu] para mostrar los botones de otros ajustes.



Botón Advanced Menu

## 2 (a) Ajuste Advertisement.

Zona de ajuste de Advertisement Service



Botón Advertisement

### Start Advertisement Service:

active o desactive Advertisement. Las opciones de Advertisement solo están activadas si esta función está activada. En la configuración de fábrica, esta función está desactivada.

### -Community:

introduzca el nombre de comunidad de Advertisement y PJ Talk. Si se modifica el nombre de comunidad de Advertisement, el nombre de comunidad de PJ Talk también cambiará. Solo es posible introducir cuatro caracteres alfanuméricos. El valor predeterminado de fábrica es "SONY". Recomendamos modificar el nombre de comunidad

Red

proporcionado de fábrica, para evitar que otros ordenadores puedan acceder al proyector.

**-Port No.:**

introduzca el puerto de transmisión de Advertisement. El valor predeterminado de fábrica es “53862”.

**-Interval:**

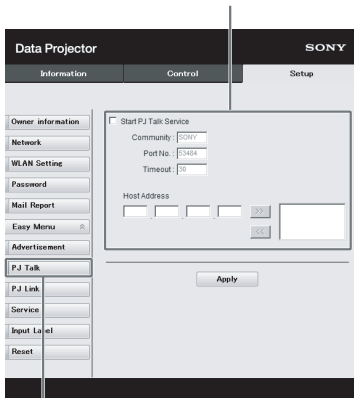
introduzca el intervalo de transmisión (minutos) de Advertisement. El valor predeterminado de fábrica es “30”.

**-Broadcast Address:**

introduzca el destino de los datos a través de Advertisement. Si no se introduce ningún valor, los datos se emitirán en la misma subred.

**(b) Ajuste PJ Talk.**

Zona de ajuste de PJ Talk Service



Botón PJ Talk

**Start PJ Talk Service:**

active o desactive PJ Talk. Las opciones de PJ Talk solo están activadas si esta función está activada. En la configuración de fábrica, esta función está desactivada.

**-Community:**

introduzca el nombre de comunidad para Advertisement y PJ Talk. Si se modifica el nombre de comunidad de PJ Talk, el nombre de comunidad de Advertisement también cambiará. Solo es posible introducir cuatro caracteres alfanuméricos. El valor predeterminado de fábrica es “SONY”. Recomendamos modificar el nombre de comunidad

proporcionado de fábrica, para evitar que otros ordenadores puedan acceder al proyector.

**-Port No.:**

introduzca el puerto del servidor de PJ Talk. El valor predeterminado de fábrica es “53484”.

**-Timeout:**

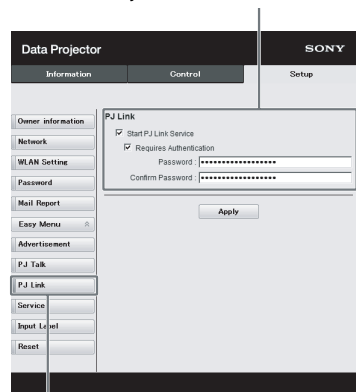
introduzca el tiempo (minutos) que debe transcurrir para que se interrumpa la comunicación PJ Talk en caso de desconexión. El valor predeterminado de fábrica es “30”.

**-Host Address:**

introduzca la dirección IP que el servidor de PJ Talk puede recibir. Si no se introduce ninguna dirección IP, se permitirá la recepción de órdenes desde cualquier dirección IP. Cuando se introduzca una dirección IP, solo se permitirá el acceso de la dirección IP introducida. Por motivos de seguridad, se recomienda introducir una dirección IP para limitar los accesos.

**(c) Ajuste PJ Link.**

Zona de ajuste de PJ Link Service



Botón PJ Link

**Start PJ Link Service:**

active o desactive PJ Link. Las opciones de PJ Link solo están activadas si esta función está activada. En la configuración de fábrica, la función está desactivada.

**-Requires Authentication:**

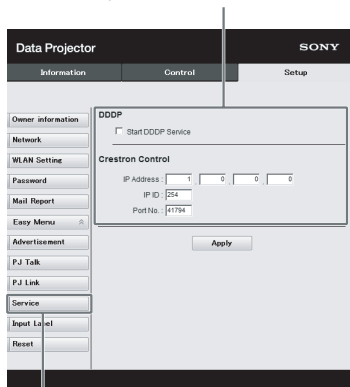
active o desactive la autenticación de PJ Link.

### -Password:

introduzca la contraseña de autenticación de PJ Link. Para saber la contraseña predeterminada de fábrica, consulte las especificaciones de PJ Link.

### (d) Ajuste el servicio del sistema.

Zona de ajuste de servicio del sistema



Botón Service

### Start DDDP Service:

active o desactive DDDP. Para obtener más información, consulte las especificaciones de DDDP en la documentación de AMX Corporation. En la configuración de fábrica, esta función está desactivada.

### Crestron Control:

para obtener más información, consulte las especificaciones de los catálogos de productos, etc. de Crestron Corporation.

### -IP Address:

introduzca el servidor del sistema Crestron.

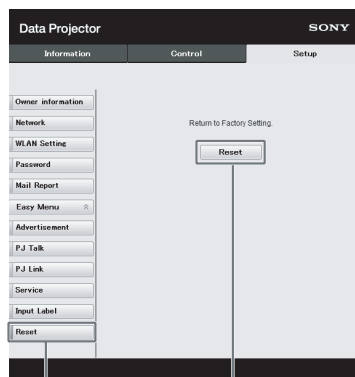
### -IP ID:

introduzca el ID de la IP para el protocolo CIP.

### -Port No.:

introduzca el número de puerto del servidor del protocolo CIP.

### (e) Reinicie la configuración de red.



Botón Reset

Reset

### Reset:

restablezca todos los ajustes del navegador web a los valores predeterminados de fábrica.

# Uso de la función de presentación en red

La función de presentación en red permite hacer lo siguiente:

- Conectar un máximo de ocho ordenadores al proyector.
- Proyectar imágenes desde un máximo de cuatro ordenadores al mismo tiempo.
- Si conecta un módulo LAN inalámbrico USB (no suministrado) al proyector como punto de acceso, podrá conectar el proyector con hasta siete ordenadores a la vez.

La función de presentación en red requiere tener instalado Projector Station for Network Presentation (CD-ROM suministrado). Para obtener más información sobre actualizaciones de Projector Station for Network Presentation, visite el sitio web de Sony:

<https://www.servicesplus.sel.sony.com/>

Los requisitos del sistema para usar la aplicación son los siguientes.

## Sistema operativo

Windows XP: Home/Professional

Windows Vista: Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise

Windows 7: Home Premium/Professional (recomendado)/Ultimate/Enterprise

Windows 8/8.1

Mac OS X: 10.6.x/10.7.x/10.8.x/10.9.x

## CPU

Pentium4 2,8 GHz o superior

## Notas

- Para instalar la aplicación es preciso tener derechos de administrador.
- Si no tiene derechos de administrador, es posible que la aplicación no se ejecute correctamente.
- Si hay instalado software de seguridad o un firewall, es posible que la aplicación no se ejecute correctamente.
- En función del tipo de adaptador de red, es posible que la aplicación no se ejecute correctamente.
- Las imágenes del reproductor de vídeo (Media Player, etc.) tal vez no se proyecten correctamente.

## Instalación de Projector Station for Network Presentation

- 1 Cierre todas las aplicaciones abiertas.
- 2 Inserte el CD-ROM suministrado en la unidad de CD-ROM del ordenador.
- 3 Abra el CD-ROM.

### Para Windows:

Haga doble clic en el archivo .exe. Cuando aparezca el mensaje "User Account Control", haga clic en "Allow" o en "Yes".

### Para Mac:

Haga doble clic en el the .pkg file.

- 4 Siga las instrucciones en pantalla para instalar el software.

## Inicio de Projector Station for Network Presentation

- 1 Conecte el proyector a una red. Si realiza la conexión con cable, conecte el proyector con un cable LAN y, a continuación, realice los ajustes de red. Para obtener más información, consulte "Conf. LAN" (página 32) o "Configuración de la red LAN del proyector" (página 41). En el caso de conexiones inalámbricas, consulte los apartados "Conector LAN" (página 10) o "Conector USB (tipo A)



(☰)” (página 11). Consulte también “Conf. WLAN” (página 32).

## 2 Encienda el proyector.

Seleccione “Red” como fuente de entrada (página 17).

## 3 Abra Projector Station for Network Presentation.

### Para Windows:

Seleccione [Start]-[All Programs]-[Projector Station for Network Presentation] en el ordenador.

### Para Mac:

Haga doble clic en [Projector Station for Network Presentation] en la carpeta Applications.

## Proyección de una imagen

Una vez iniciado Projector Station for Network Presentation, aparecerá la ventana de selección del método de conexión.

## 1 Seleccione el método de conexión.

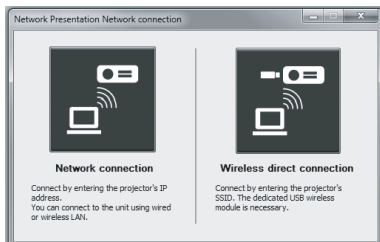
Seleccione “Network connection” o “Wireless direct connection” en función de su entorno.

**Network connection:** Seleccione esta opción cuando el proyector utilice la red LAN o cuando “Red WLAN” esté ajustada en “Cliente” en el menú Conexión/Alimentación.

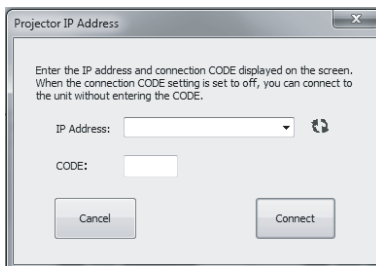
**Wireless direct connection:** Seleccione esta opción cuando “Red WLAN” esté ajustado en “Punto acc. (Auto.)” o “Punto acc. (Man.)” en el menú Conexión/Alimentación del proyector.

### Para Windows:

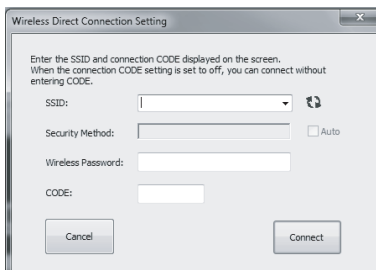
Ventana de selección del método de conexión



Ventana de Network connection



Ventana de Wireless direct connection



## Notas

- El aspecto de la aplicación en la pantalla está sujeto a cambio sin previo aviso.
- Al conectar un proyector a una red con conexión inalámbrica, si se cambia el valor del “SSID” de fábrica, no será posible encontrarlo.
- Si se conecta un proyector a una red con conexión con cable, en función del entorno de red, tal vez no sea posible encontrarlo.

## 2 Seleccione el proyector en el que se proyectará una imagen.


### a) Network connection

Seleccione o introduzca directamente la dirección IP del proyector al que está conectado el ordenador. Si está activada la función CÓDIGO conexión, introduzca el CÓDIGO conexión de cuatro dígitos mostrado en la parte inferior derecha de la pantalla.

## b) Wireless direct connection

Seleccione o introduzca directamente el SSID del proyector al que está conectado el ordenador. Si la opción “Conf. WLAN” está ajustada en “Punto acc. (Auto.)” y está marcada la casilla “Auto”, no es necesario introducir la contraseña de la conexión inalámbrica.

## 3 Haga clic en “Connect”.


Si hay otros usuarios proyectando una imagen, aparecerá el controlador en la pantalla. Haga clic en el  para empezar a proyectar una imagen (página 50).

Si no hay otros usuarios proyectando una imagen, aparecerá el controlador en la pantalla y comenzará a proyectarse la imagen.

### Nota

Los ajustes relacionados con la pantalla (como la resolución del ordenador) cambian cuando se inicia la aplicación.

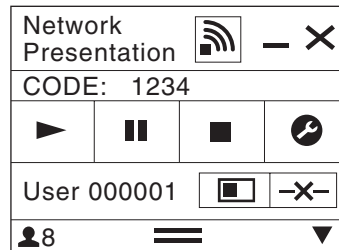
## Configuración de conexión

Item	Item descriptions
IP Address	Introduzca la dirección IP. Muestra la lista de direcciones IP de los proyectores de la red y las direcciones IP de los proyectores conectados anteriormente como posibles opciones.
SSID	Introduzca el SSID. Muestra los SSID periféricos y los SSID de los proyectores conectados al ordenador anteriormente como posibles opciones.
 Botón de actualización	Permite volver a buscar en la red y actualizar la lista de proyectores que pueden seleccionarse.
Método seguridad	Muestra el método de seguridad del SSID de entrada.

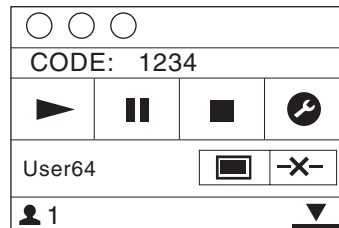
Item	Item descriptions
Wireless Password	Introduzca la contraseña inalámbrica del SSID. Si utiliza Open system Authentication, no es necesario introducir la contraseña inalámbrica.
Auto (casilla)	Marque esta opción cuando “Conf. WLAN” esté ajustado en “Punto acc. (Auto.)”.
CODE	Introduzca el CÓDIGO conexión mostrado en la pantalla del proyector.
Connect	Establezca la conexión con el proyector configurado en las opciones anteriores e inicie la proyección de una imagen.




## Uso del controlador















### Para Windows:



### Para Mac:



Elementos	Funciones
	Comienza a proyectar una imagen.
	Pone en pausa la proyección de una imagen.
	Detiene la proyección de una imagen (la pantalla pasa a negro).

Elementos	Funciones	
	Cambia los ajustes de la aplicación.	
	Se desconecta del proyector.	
	Selecciona un método de proyección y comienza a proyectar una imagen.	
Método de proyección		No se proyecta ninguna imagen.
		Se proyecta a pantalla completa.
		Se proyecta en la mitad izquierda de la pantalla.
		Se proyecta en la mitad derecha de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante superior izquierdo de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante superior derecho de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante inferior izquierdo de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante inferior derecho de la pantalla.
	Muestra la intensidad de la señal inalámbrica.	
CODE	Muestra el CÓDIGO conexión del proyector que está conectado al ordenador.	
	Muestra el número de usuarios conectados al proyector.	
	Muestra el estado de los usuarios.	

### Visualización de imágenes o archivos enviados desde una tableta/smartphone

Puede proyectar imágenes JPEG o archivos PDF almacenados en una tableta/smartphone de forma inalámbrica a través de una aplicación especial.\*1

Para descargar la aplicación\*2 u obtener información detallada sobre su funcionamiento, visite la URL siguiente.  
<http://PWPresenter.pixelworks.com>



- \*1: Para utilizar la aplicación, debe cumplirse una de las siguientes condiciones.
- Conexión a una red que permita la configuración de una conexión inalámbrica (página 10).
  - Conexión a una red inalámbrica a través del módulo LAN inalámbrico USB IFU-WLM3 (no suministrado) conectado al proyector (página 11).
- \*2: En función de su conexión a Internet, el servicio puede estar sujeto al pago de tarifas de datos.

# Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB

También se puede reproducir vídeo y audio simplemente conectando el proyector y el ordenador con un cable USB A-B (no suministrado).

Para reproducir vídeo y audio con una conexión USB, es preciso iniciar USB Display. Los requisitos del sistema para usar la aplicación son los siguientes.

## Sistema operativo

Windows XP: Home/Professional

Windows Vista: Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise

Windows 7: Home Premium/Professional (recomendado)/Ultimate/Enterprise

Windows 8/8.1

Mac OS X: 10.6.x/10.7.x/10.8.x/10.9.x

## CPU

Pentium4 2,8 GHz o superior

## Inicio de USB Display

- 1 Conexión del proyector y el ordenador con un cable A-B USB (no suministrado) (página 10).
- 2 Encienda el proyector.  
Seleccione “USB tipo B” como fuente de entrada (página 17). Tras un corto periodo de tiempo, el proyector se reconoce como unidad de CD-ROM en el ordenador.
- 3 Abra “USB Display” en la unidad de CD-ROM.

### Notas

- La resolución del ordenador cambia cuando se inicia la aplicación.
- En función de los ajustes del ordenador, es posible que la aplicación se inicie automáticamente.
- Cuando termine de usar el proyector, simplemente desconecte el cable USB sin pasar por la opción Extraer hardware con seguridad.
- Las imágenes del reproductor de vídeo (Media Player, etc.) tal vez no se proyecten correctamente.

## Reproducción de vídeo y audio

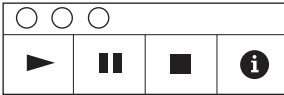
Tras iniciar USB Display, el controlador aparece en la pantalla y la proyección se inicia automáticamente.





## Uso del controlador

### Para Windows:



**Para Mac:**



Elementos	Funciones
	Inicie la reproducción de audio/vídeo.
	Pausa en la reproducción de audio/vídeo.
	Detenga la reproducción de audio/vídeo (la pantalla pasa a negro).
	Muestra información sobre USB Display.

# Indicadores

Los indicadores permiten comprobar el estado y le notifican el funcionamiento anómalo del proyector.

Si el proyector muestra un estado anómalo, resuelva el problema de acuerdo con la tabla siguiente.

## Indicador ON/STANDBY

Estado	Significado/Soluciones
Se ilumina en rojo	El proyector está en modo Espera.
Parpadea en verde	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El proyector está preparado para funcionar tras encenderlo.</li> <li>• La lámpara se enfría después de haber apagado el proyector.</li> </ul>
Se ilumina en verde	La alimentación del proyector está encendida.
Se ilumina en naranja	El proyector se encuentra en el estado Sin entrada (Apagado lámp.) o Ajuste altavoz tiene configurada la opción “Siempre Sí”.
Parpadea en rojo	El proyector se encuentra en un estado anómalo. Los síntomas se indican mediante un número de parpadeos. Resuelva el problema de acuerdo con las indicaciones siguientes. Si vuelve a mostrar este síntoma, consulte con personal especializado de Sony.
Parpadea dos veces	<p>La temperatura interna es anormalmente alta. Compruebe los siguientes elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compruebe visualmente si hay algo que bloquee los orificios de ventilación. (páginas 4, 4)</li> <li>• Compruebe visualmente si el filtro de aire no está obstruido. (página 62)</li> <li>• Verifique si Posición instalación en el menú Instalación está bien configurado. (página 35)</li> </ul>
Parpadea seis veces	Desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de pared. Después de comprobar que el indicador ON/STANDBY se apaga, vuelva a conectar el cable de alimentación a una toma de pared y, a continuación, encienda el proyector.
Otro número de parpadeos	Consulte con personal especializado de Sony.

## Indicador LAMP/COVER

Estado	Significado/Soluciones
Parpadea en rojo	Los síntomas se indican mediante un número de parpadeos. Resuelva el problema de acuerdo con las indicaciones siguientes.
Parpadea dos veces	La cubierta de la lámpara no está correctamente fijada. (página 60)
Parpadea tres veces	<p>La temperatura de la lámpara es anormalmente alta. Apague el proyector y vuelva a encenderlo cuando haya bajado la temperatura de la lámpara. Si se repite el mismo síntoma, apague de nuevo el proyector, retire la lámpara (página 60) y, después, compruebe si la lámpara está estropeada.</p> <p>Si la lámpara no está estropeada, vuelva a colocarla y encienda de nuevo el proyector.</p> <p>Si se repite el mismo síntoma, seguramente la lámpara ha llegado al final de su vida útil. En este caso, cambie la lámpara por otra nueva (página 60).</p> <p>Si la lámpara está estropeada, no la cambie usted mismo. Póngase en contacto con personal especializado de Sony.</p>

# Lista de mensajes

Cuando en la imagen proyectada aparezca cualquiera de los siguientes mensajes de la lista, resuelva el problema de acuerdo con la tabla siguiente.

Mensajes	Significado/Solución	Página
Temperatura alta! Apag. 1min.	<p>Compruebe los siguientes elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compruebe visualmente si hay algo que bloquee los orificios de ventilación.</li> <li>• Compruebe visualmente si el filtro de aire no está obstruido.</li> <li>• Verifique si Posición instalación en el menú Instalación está bien configurado.</li> </ul>	4, 35, 62
Frecuencia fuera de rango!	Cambie la configuración de salida del equipo conectado a una de las señales admitidas por el proyector.	68
Compruebe el ajuste Sel. señ. ent. A.	Ajuste "Sel. señ. ent. A" en "Automático", o bien seleccione el tipo de señal de entrada que se adapte a la señal de entrada.	32
Por favor limpie el filtro.	Limpie el filtro de aire.	62
Sustituya la lámpara y limpie el filtro.	Sustituya la lámpara por una nueva y limpie el filtro de aire. El mensaje aparece siempre que enciende la alimentación hasta que sustituye la lámpara y reinicia el contador de la lámpara.	60, 62
Temperatura del proyector elevada. El modo gran altitud debe estar "Sí" si se usa el proyector a gran altitud.	<p>Si no va a utilizar el proyector a altitudes de 1.500 m o superiores, compruebe los siguientes elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compruebe visualmente si hay algo que bloquee los orificios de ventilación.</li> <li>• Compruebe visualmente si el filtro de aire no está obstruido.</li> <li>• Verifique si Posición instalación en el menú Instalación está bien configurado.</li> </ul>	4, 35, 62
No aplicable!	Se ha pulsado una tecla no válida.	–
Teclas de control bloqueadas!	"Blq.tec.control" está ajustado en "Sí".	31
La luz del proyector se apagará pronto. Pulse botón I/☺ para reinic.	Ha pulsado el botón I/☺ y la lámpara del proyector se apagará pronto. Para evitar que la lámpara se apague, vuelva a pulsar el botón I/☺ (el proyector se activará de nuevo). Para apagar la lámpara inmediatamente, mantenga pulsado el botón I/☺ durante unos segundos.	24
Aten. lámpara	Reduce la potencia de la lámpara cuando se ajusta en "Con señal estática". Si se detecta cualquier cambio en la señal o se lleva a cabo cualquier operación (desde el mando a distancia o desde el panel de control) se restaurará el brillo normal.	33
Dispositivo USB no compatible.	Conecte el dispositivo USB designado (módulo LAN inalámbrico USB IFU-WLM3 (no suministrado)).	11
Concentrador USB no compatible.	El proyector no admite concentradores USB. Conecte el dispositivo USB designado (módulo LAN inalámbrico USB IFU-WLM3 (no suministrado)).	11
Revise los ajustes HDBaseT. * Solo VPL-CH375/CH355	Ajuste el "conector HDBaseT/LAN" según la conexión HDBaseT/LAN.	32



# Solución de problemas

Antes de solicitar una reparación del proyector, intente diagnosticar el problema siguiendo las instrucciones que se indican a continuación.

Síntomas	Solución	Página
La alimentación no se activa.	Compruebe si el cable de alimentación de ca está firmemente conectado.	–
	Cuando el “Blq.tec.control” está ajustado en “Sí”, no es posible encender el proyector mediante la tecla I/⏻ del proyector.	31
	Si la lámpara o la cubierta de la lámpara no están bien fijadas, no es posible encender el proyector.	60
No hay imagen.	Compruebe si el cable de conexión está conectado correctamente al equipo externo.	9
	Compruebe si la señal de ordenador está ajustada para emitirse a un monitor externo únicamente. Si el ordenador está ajustado para enviar la señal tanto a la pantalla del ordenador como a 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.	17
	Compruebe si la aplicación “USB Display” o “Projector Station for Network Presentation” se está ejecutando.	48, 52
	Compruebe si la fuente de entrada está seleccionada correctamente.	17
	Compruebe si la imagen está desactivada pulsando la tecla BLANK.	7
La aplicación “USB Display” o “Projector Station for Network Presentation” no se inicia.	Compruebe si el ordenador conectado al proyector cumple los requisitos del sistema de las aplicaciones.	48, 52
No es posible conectar el ordenador al proyector.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compruebe “Conf. LAN” en el proyector.</li><li>• Verifique el estado de la conexión inalámbrica.</li></ul>	32
La indicación en pantalla no aparece.	La indicación en pantalla no aparece cuando el “Estado” del menú Operación está ajustado en “No”.	31
La relación de aspecto de la pantalla no es correcta/la imagen se muestra más pequeña en pantalla/una parte de la imagen no aparece.	La imagen tal vez no se muestre correctamente si no es posible identificar adecuadamente la señal de entrada. En este caso, ajuste la opción “Aspecto” manualmente.	7, 27, 29

Síntomas	Solución	Página
La imagen es un trapecioide.	La imagen se vuelve trapecioide a causa del ángulo de proyección. En este caso, puede corregir la distorsión trapecioide mediante el uso de la función Trapecioide.	7, 21, 35
	Si "Trapecioide V" está ajustado en "Manual", la función Trapecioide no funciona automáticamente. Ajuste "Trapecioide V" en "Automático" o "Manual" para ajustarlo manualmente.	7, 21, 35
	Si el proyector se instala en una superficie inestable, es posible que la función no se aplique correctamente. En este caso, seleccione "Manual" para ajustar "Trapecioide V" manualmente.	7, 21, 35
La imagen es oscura o demasiado brillante.	Los ajustes de "Brillo", "Contraste" y "Modo Lámpara" afectan al brillo de la imagen. Compruebe si el valor es adecuado.	26, 33
	La imagen se oscurecerá cuando la lámpara esté quemada. Compruebe el "Contador lámpara" y sustituya la lámpara por una nueva si fuera necesario.	37, 60
	"Con señal estática" está ajustado en "Sí".	33
	Durante la imagen muda, la lámpara se atenúa para reducir el consumo de energía.	33
	Si no hay entrada de señal de vídeo, la lámpara se atenúa para reducir el consumo de energía.	–
La imagen se oscurece o se vuelve más luminosa.	Si la lámpara permanece atenuada durante mucho tiempo, es posible que el brillo se incremente temporalmente, pero no es una avería.	–
	Si "Modo Lámpara" está ajustado en "Automático", la luminancia de la lámpara cambia en función de la imagen de entrada.	32
La imagen no es nítida.	Compruebe si el proyector está enfocado.	18
	La imagen no será nítida si se ha acumulado condensación sobre el objetivo. En este caso, deje descansar el proyector durante unas dos horas con la alimentación activada.	–
La imagen aparece con ruido.	Compruebe si el cable de conexión está conectado correctamente al equipo externo.	9
Sin sonido.	Compruebe que los cables de conexión entre el proyector y el vídeo externo o el equipo de audio estén conectados firmemente.	9
	Compruebe si el equipo de audio externo está bien conectado.	–
	No se emite audio si "Altavoz" está ajustado en "No".	30
	El audio no se emite si la función de silenciamiento de audio está activada.	7
	Compruebe que volumen no esté ajustado al mínimo.	7, 30
El mando a distancia no funciona.	Compruebe que las pilas se hayan instalado correctamente.	–
	Compruebe que las pilas no se hayan agotado.	–

Síntomas	Solución	Página
El ventilador hace ruido.	El sonido del ventilador a menudo es más alto de lo normal para refrigerar la lámpara u otros elementos en los siguientes casos. <ul style="list-style-type: none"> <li>• “Modo Lámpara” está ajustado en “Alto”.</li> <li>• La unidad se está usando a gran altitud. “Modo gran altitud” está ajustado en “Sí”.</li> <li>• La unidad se utiliza en un lugar con una temperatura elevada.</li> </ul>	33, 35
	Si los orificios de ventilación están bloqueados, aumentan la temperatura interna del proyector y el ruido del ventilador.	4
La imagen queda distorsionada a causa de la conexión HDBaseT.	Compruebe que el cable de alimentación de CA de la unidad esté conectado a tierra. Utilice el cable LAN tipo STP (par trenzado apantallado).	–
La imagen no se proyecta correctamente si el proyector está conectado a través del conector HDBaseT y se conectan o desconectan cables en otros conectores.	Cambie el conector de entrada para proyectar la imagen correctamente.	–

# Sustitución de la lámpara

Sustituya la lámpara por una nueva si aparece un mensaje en la imagen proyectada (páginas 54, 56).

Utilice una lámpara de proyector LMP-C281/C250 (no suministrada) para la sustitución.

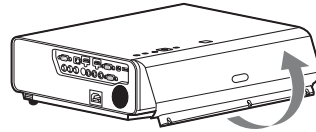
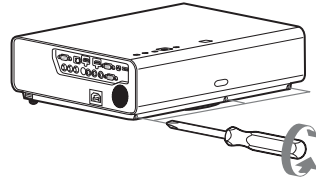
## Precaución

- La lámpara permanece caliente después de haber apagado el proyector. **Si toca la lámpara, puede quemarse los dedos. Antes de sustituir la lámpara, espere al menos una hora después de haber apagado el proyector para que se enfríe lo suficiente.**
- No permita que se introduzcan objetos metálicos o inflamables en la ranura de sustitución de la lámpara después de extraerla, de lo contrario, podría provocar una descarga eléctrica o un incendio. No meta las manos dentro de la ranura.

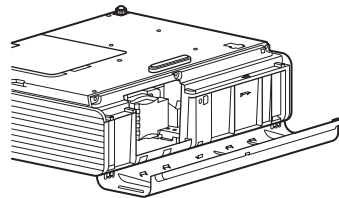
## Notas

- **Si la lámpara se rompe, póngase en contacto con personal especializado de Sony. No sustituya la lámpara usted mismo.**
- Cuando sustituya la lámpara, asegúrese de sujetarla por el lugar indicado para tirar de ella recto hacia fuera. Si toca una parte de la lámpara que no sea el lugar indicado, podría quemarse o herirse. Si tira hacia fuera de la lámpara mientras el proyector se encuentra inclinado, los fragmentos pueden dispersarse y provocar heridas si la lámpara se rompe.

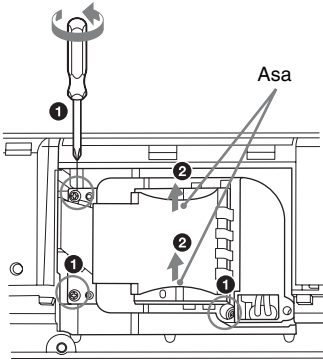
- 1 Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de pared.
- 2 Cuando la lámpara se haya enfriado lo suficiente, afloje los 3 tornillos para abrir la cubierta.



Puede quitar la cubierta de la lámpara durante la instalación en el techo. Tenga cuidado para que la lámpara no se caiga, ya que no está fijada. No aplique presión a la cubierta de la lámpara cuando esté abierta.



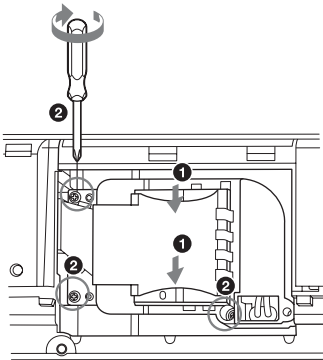
- 3** Afloje los 3 tornillos de la lámpara (❶) y, a continuación, tire del asa de la lámpara hacia afuera (❷).



- 7** Reinicie el contador de la lámpara para que notifique el momento de la siguiente sustitución.

Seleccione “Reiniciar cont. lámp.” en el menú AJUSTE y pulse la tecla ENTER. Cuando aparezca un mensaje, seleccione “Sí” para reiniciar el contador de la lámpara (página 30).

- 4** Inserte por completo la lámpara nueva hasta que quede encajada firmemente en su sitio (❶). Apriete los 3 tornillos (❷).



- 5** Cierre la cubierta de la lámpara y apriete los 3 tornillos.

**Nota**

Asegúrese de instalar firmemente la lámpara y su cubierta, tal como estaban. Si no lo hace, no podrá encender el proyector.

- 6** Conecte el cable de alimentación de CA a la toma de pared y encienda el proyector.

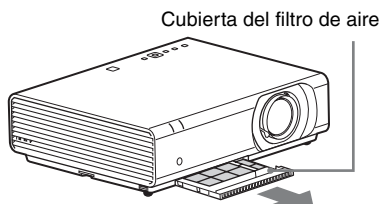
# Limpeza del filtro de aire

Cuando aparezca un mensaje en la imagen proyectada, limpie el filtro de aire (página 56). Si no es posible eliminar el polvo del filtro de aire incluso después de haberlo limpiado, sustitúyalo por uno nuevo. Para obtener información detallada sobre un nuevo filtro de aire, consulte con personal especializado de Sony.

## Precaución

**Si no limpia el filtro de aire, es posible que se acumule el polvo y lo obstruya. Como consecuencia, la temperatura puede aumentar en el interior de la unidad, lo que podría provocar un fallo de funcionamiento o un incendio.**

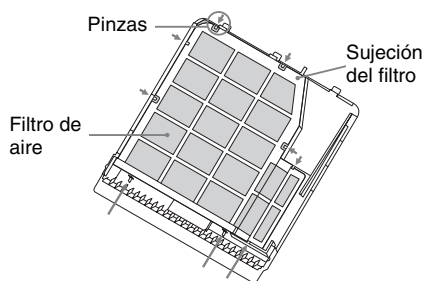
- 1 Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de ca.
- 2 Tire hacia afuera de la cubierta del filtro de aire.



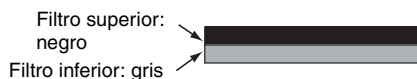
## Note

Si quita la cubierta del filtro de aire con la unidad encendida y no desenchufa el cable de CA de la toma de corriente, evite tocar el ventilador interno de la unidad ya que podría producirle daños.

- 3 Limpie el filtro del aire con una aspiradora. Quite la sujeción del filtro para extraer el filtro de aire.



El filtro de aire está formado por 2 filtros.



- 4 Conecte la cubierta del filtro de aire a la unidad.

## Note

Conecte la cubierta del filtro de aire con firmeza. Si conecta la cubierta incorrectamente podría averiar la unidad.

# Especificaciones

Elementos		Descripciones
Modelo		VPL-CH375/CH370/CH355/CH350
Sistema de proyección		Sistema LCD 3
Dispositivo de pantalla	Tamaño efectivo de pantalla	0,64 pulgadas (16,3 mm), 3 placas, formato 16:10
	Elementos efectivos de imagen	6.912.000 píxeles (1.920 × 1.200 píxeles, 3 paneles de placa)
Objetivo de proyección	Enfoque	Manual
	Zoom	Manual
Fuente de luz		VPL-CH375/CH370: 280 W VPL-CH355/CH350: 250 W
Tamaño de la imagen proyectada		40 pulgadas a 300 pulgadas (de 1,02 m a 7,62 m)
Flujo luminoso (Brillo)		VPL-CH375/CH370: 5.000 lm VPL-CH355/CH350: 4.000 lm (cuando “Modo Lámpara” está ajustado en “Alto”)
Altavoz		12 W × 1 (monoaural)
Frecuencia de barrido aplicable*1		Horizontal: de 19 kHz a 92 kHz, Vertical: de 48 Hz a 92 Hz
Resolución	Si se recibe una señal de ordenador	Resolución máxima de la pantalla: 1.920 × 1.200 píxeles Resolución de la pantalla del panel: 1.920 × 1.200 píxeles
	Si se recibe una señal de vídeo	NTSC, PAL, SECAM, 480/60i, 576/50i, 480/60p, 576/50p, 720/60p, 720/50p, 1080/60i, 1080/50i, 1080/24p
Sistema de color		NTSC <sup>3.58</sup> , PAL, SECAM, NTSC <sup>4.43</sup> , PAL-M, PAL-N, PAL60

Elementos		Descripciones
Modelo		VPL-CH375/CH370/CH355/CH350
INPUT OUTPUT (Ordenador/vídeo)	INPUT A	<p><b>Conector de entrada RGB/YPbPr:</b> Hembra Mini D-sub de 15 contactos, G con sincronización/Y: 1 Vp-p ± 2 dB, sincronización negativa, terminación de 75 ohmios, RGB/PbPr: 0,7 Vp-p ± 2 dB, terminación de 75 ohmios, señal de sincronización: alta impedancia de nivel TTL, positiva/negativa</p> <p><b>Conector de entrada de audio:</b> Minitoma estéreo, entrada nominal de 500 mVrms, impedancia de entrada superior a 47 kiloohmios</p>
	INPUT B/ INPUT C	<p><b>Conector de entrada HDMI:</b> HDMI de 19 contactos, soporte HDCP,</p> <p><b>Conector de entrada de audio:</b> Soporte de audio HDMI</p>
	S VIDEO IN	<p><b>Conector de entrada de vídeo S:</b> Mini DIN de 4 contactos, Y: 1 Vp-p ± 2 dB, sincronización negativa, terminación de 75 ohmios, C: (señal de sincronización de color) 0,286 (NTSC)/0,3 (PAL/SECAM) Vp-p ± 2 dB, terminación de 75 ohmios</p> <p><b>Conector de entrada de audio:</b> Toma fonográfica × 2, entrada nominal de 500 mVrms, impedancia de entrada superior a 47 kiloohmios</p>
	VIDEO IN	<p><b>Conector de entrada de vídeo:</b> Toma fonográfica, 1 Vp-p ± 2 dB, sincronización negativa, terminación de 75 ohmios</p> <p><b>Conector de entrada de audio:</b> Compartida con S VIDEO IN</p>
	OUTPUT	<p><b>Conector de salida MONITOR:</b> Mini D-sub de 15 contactos hembra, G con sincronización/Y: 1 Vp-p ± 2 dB, sincronización negativa, terminación de 75 ohmios, RGB/PbPr: 0,7 Vp-p ± 2 dB, terminación de 75 ohmios, señal de sincronización: HD, VD 4 V (abierto), 1 Vp-p (75 ohmios), positiva/negativa</p> <p><b>Conector de salida de audio:</b> Minitoma estéreo, estéreo, 1 Vrms (volumen máximo cuando la entrada es de 500 mVrms), impedancia de salida de 5 kiloohmios</p>
Otros conectores		<b>Conector RS-232C:</b> D-Sub de 9 contactos hembra
	INPUT D	<p><b>Conector HDBaseT<sup>*4</sup>/LAN:</b> RJ45, HDBaseT/100BASE-TX</p> <p>Señal que puede transmitirse a través de HDBaseT: HDMI (vídeo, audio), RS-232C, Ethernet</p> <p>Cable HDBaseT LAN: Tipo STP (CAT5e o superior, recto, no suministrado), longitud máxima: 100 m</p>
Temperatura de funcionamiento/ Humedad de funcionamiento		De 0 °C a 40 °C (de 32 °F a 104 °F)/20% a 80% (sin condensación)
Temperatura de almacenamiento/ Humedad de almacenamiento		-10 °C a +60 °C (14 °F a 140 °F)/20% a 80% (sin condensación)



<b>Elementos</b>	<b>Descripciones</b>
<b>Modelo</b>	<b>VPL-CH375/CH370/CH355/CH350</b>
Requisitos de alimentación	VPL-CH350/CH355: CA 100 V a 240 V, 3,6 A-1,6 A, 50/60 Hz VPL-CH370/CH375: CA 100 V a 240 V, 3,9 A-1,7 A, 50/60 Hz
Consumo eléctrico	VPL-CH350/CH355: <b>100 V CA:</b> 353 W <b>220 V CA:</b> 334 W VPL-CH370/CH375: <b>100 V CA:</b> 388 W <b>220 V CA:</b> 367 W
Consumo en espera	VPL-CH370: <b>100 V CA:</b> 4,7 W/0,3 W <b>240 V CA:</b> 4,9 W/0,5 W VPL-CH375: <b>100 V CA:</b> 6,1 W/0,3 W <b>240 V CA:</b> 6,2 W/0,5 W VPL-CH350: <b>100 V CA:</b> 4,7 W/0,5 W <b>240 V CA:</b> 4,9 W/0,5 W VPL-CH355: <b>100 V CA:</b> 6,1 W/0,5 W <b>240 V CA:</b> 6,2 W/0,5 W
Disipación de calor	VPL-CH350/CH355: <b>100 V CA:</b> 1.204 BTU/h <b>220 V CA:</b> 1.139 BTU/h VPL-CH370/CH375: <b>100 V CA:</b> 1.323 BTU/h <b>220 V CA:</b> 1.252 BTU/h
Dimensiones estándar (An/Al/Prf)	Aprox. 406 × 122,3 × 330,5 mm (15 <sup>31</sup> / <sub>32</sub> × 4 <sup>13</sup> / <sub>16</sub> × 13 pulgadas) Aprox. 406 × 113 × 330,5 mm (15 <sup>31</sup> / <sub>32</sub> × 4 <sup>7</sup> / <sub>16</sub> × 13 pulgadas) (sin las partes salientes)
Peso	Aprox. 5,7 kg (12 lb 5 1/2 oz)
Accesorios suministrados	Consulte “Comprobación de los accesorios suministrados” en el Manual de referencia rápida suministrado.
Accesorios opcionales *2 *3	<b>Lámpara de proyector LMP-C250 (para sustitución)</b> <b>Lámpara de proyector LMP-C281 (para sustitución)</b>

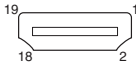
### Notas

- \*1: para obtener más información, consulte “Señales de entrada admitidas” en la página 68.
- \*2: la información sobre los accesorios contenida en este manual está actualizada a fecha de agosto de 2014.
- \*3: no todos los accesorios opcionales están disponibles en todos los países o zonas. Verifíquelo con su distribuidor local autorizado de Sony.
- \*4: solo en el modelo VPL-CH375/CH355

El diseño y las especificaciones de la unidad, incluidos los accesorios opcionales, están sujetos a cambios sin previo aviso.

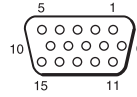
## Asignación de contactos

### Conector HDMI (HDMI, hembra)



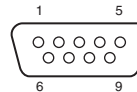
1	T.M.D.S. Data2+	11	T.M.D.S. Clock Shield
2	T.M.D.S. Data2 Shield	12	T.M.D.S. Clock -
3	T.M.D.S. Data2 -	13	N.C.
4	T.M.D.S. Data1+	14	RESERVED (N.C.)
5	T.M.D.S. Data1 Shield	15	SCL
6	T.M.D.S. Data1 -	16	SDA
7	T.M.D.S. Data0+	17	DDC GND
8	T.M.D.S. Data0 Shield	18	Voltaje +5V
9	T.M.D.S. Data0 -	19	Detección en caliente
10	T.M.D.S. Clock+		

### Conector de entrada RGB (mini D-sub de 15 contactos, hembra)



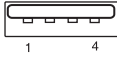
1	Entrada de vídeo (rojo) R	9	Entrada de suministro eléctrico para DDC
2	Entrada de vídeo (verde) G	10	GND
3	Entrada de vídeo (azul) B	11	GND
4	GND	12	DDC/SDA
5	RESERVE	13	Señal de sincronización horizontal
6	GND (R)	14	Señal de sincronización vertical
7	GND (G)	15	DDC/SCL
8	GND (B)		

### Conector RS-232C (D-Sub de 9 contactos, macho)



1	NC	6	NC
2	RXDA	7	RTS
3	TXDA	8	CTS
4	DTR	9	NC
5	GND		

### Conector USB (tipo A, hembra)



1	V <sub>BUS</sub> (4,4 - 5,25 V)
2	Data-
3	Data+
4	Tierra

### Conector USB (tipo B, hembra)



1	VCC (+5 V)
2	Data-
3	Data+
4	Tierra

Otros

## Señales de entrada admitidas\*1

### Señal de ordenador

Resolución	fH[kHz]/ fV[Hz]	Conector de entrada	
		RGB/ YPbPr	HDMI
640 × 350	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 400	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 480	31,5/60	●	●
	35,0/67	●	
	37,9/73	●	
	37,5/75	●	
	43,3/85	●	
800 × 600	35,2/56	●	
	37,9/60	●	●
	48,1/72	●	
	46,9/75	●	
832 × 624	49,7/75	●	
	53,7/85	●	
1.024 × 768	48,4/60	●	●
	56,5/70	●	
	60,0/75	●	
	68,7/85	●	
1.152 × 864	64,0/70	●	
	67,5/75	●	
	77,5/85	●	
1.152 × 900	61,8/66	●	
1.280 × 960	60,0/60		●
1.280 × 1.024	64,0/60	●	●
	80,0/75	●	
	91,1/85	●	
1.400 × 1.050	65,3/60		●
1.600 × 1.200	75,0/60	●	●
1.280 × 768	47,8/60		●
1.280 × 720	45,0/60	●	●*5
1.920 × 1.080	67,5/60		●*3
1.366 × 768	47,7/60	●	●

Resolución	fH[kHz]/ fV[Hz]	Conector de entrada	
		RGB/ YPbPr	HDMI
1.440 × 900	55,9/60	●	●
1.280 × 800	49,7/60	●	●
1680 × 1050	65,3/60	●	●
1280 × 800	49,7/60	●	●
1920 × 1200	74,0/60	●*5	●*5
1600 × 900	60,0/60	●*5	●*5

### Señal de vídeo

Señal	fV[Hz]	Conector de entrada		
		VIDEO/ S VIDEO	INPUT A*4	INPUT B/ INPUT C/ INPUT D
NTSC	60	●	–	–
PAL/ SECAM	50	●	–	–
480i	60	–	●	●
576i	50	–	●	●
480p	60	–	●	●
576p	50	–	●	●
1080i	60	–	●	●
1080i	50	–	●	●
720p	60	–	●	●
720p	50	–	●	●
1080p	60	–	–	●
1080p	50	–	–	●
1080p	24	–	–	●

### Notas

\*1: ● Si se recibe una señal que no sea una de las señales que aparecen en la lista de la tabla, es posible que la imagen no se muestre correctamente.

• Una señal de entrada para una resolución de pantalla distinta de la del panel no se mostrará en su resolución original. El texto y las líneas pueden aparecer irregulares.

\*2: Se identifica como una señal de vídeo de 720/60p.

- \*3: Se identifica como una señal de vídeo de 1080/60p.
- \*4: Solo admite G con sincronización/Y.
- \*5: solo se admite VESA Reduced Blanking.

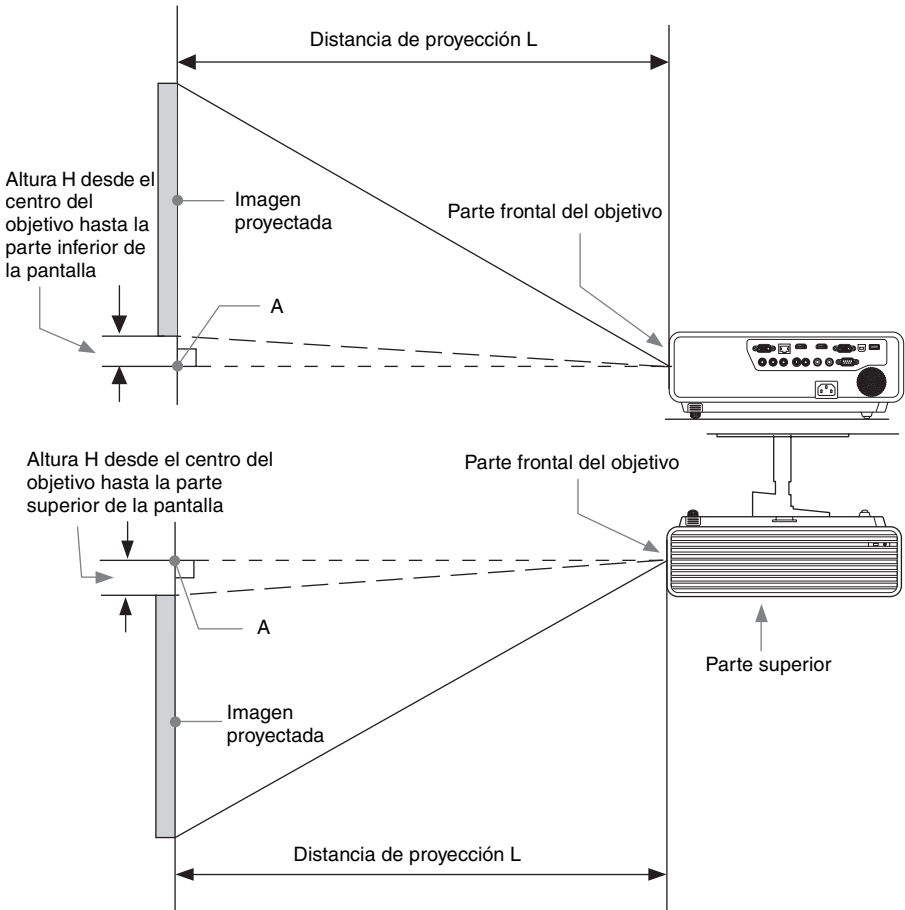
# Distancia de proyección y Rango de desplazamiento del objetivo

A continuación se describe la distancia de proyección y la altura desde el centro del objetivo hasta la parte inferior de la pantalla por cada tamaño de pantalla.

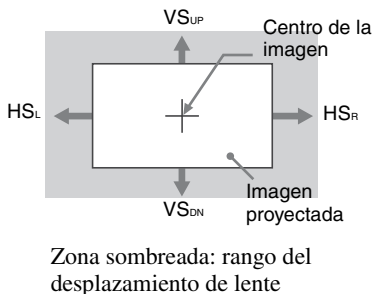
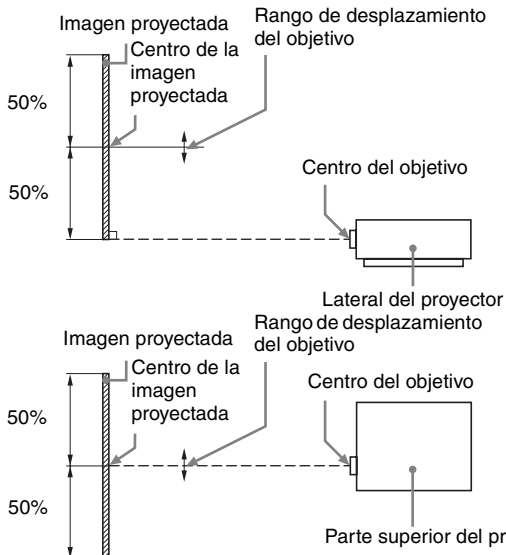
La distancia de proyección hace referencia a la distancia existente entre la parte frontal del objetivo y la superficie de la imagen proyectada.

La altura H es la altura desde la parte inferior de la imagen proyectada (parte superior si el montaje es en el techo) hasta A (determinada trazando una línea perpendicular desde el centro del objetivo hasta la superficie de la imagen proyectada). En esta unidad se aplican los mismos cálculos de distancia de proyección tanto para la instalación en techo como sobre el suelo.

## Instalación en el suelo/Instalación en el techo (Parte superior paralela al techo)



El rango del desplazamiento de lente representa el porcentaje (%) de la distancia que se puede desplazar la lente desde la posición inicial de la imagen proyectada con anchura o altura completa proyectadas al 100%.



Otros

- VS<sub>UP</sub>: Rango del desplazamiento de lente vertical (arriba) [%]
- VS<sub>DN</sub>: Rango del desplazamiento de lente vertical (abajo) [%]
- HS<sub>R</sub>: Rango del desplazamiento de lente horizontal (derecha) [%]
- HS<sub>L</sub>: Rango del desplazamiento de lente horizontal (izquierda) [%]

## Distancia de proyección/Fórmula de la distancia de proyección

### Distancia de proyección

Unidad: m (pulgadas)

Tamaño de la imagen proyectada		Distancia de proyección L	Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Diagonal D	Anchura × Altura		Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
80 pulgadas (2,03m)	1,72 × 1,08 (68× 42)	2,59-3,83 (102-150)	0,09 (4)	0,09 (4)
100 pulgadas (2,54m)	2,15 × 1,35 (85× 53)	3,24-4,80 (128-189)	0,11 (4)	0,11 (4)
120 pulgadas (3,05m)	2,58 × 1,62 (102× 64)	3,90-5,77 (154-227)	0,13 (5)	0,13 (5)
150 pulgadas (3,81m)	3,23 × 2,02 (127× 79)	4,89-7,22 (193-284)	0,17 (7)	0,17 (7)
200 pulgadas (5,08m)	4,31 × 2,69 (170× 106)	6,53-9,65 (258-380)	0,22 (9)	0,22 (9)

### Fórmula de la distancia de proyección

D: Tamaño de la imagen proyectada (diagonal)

H: Distancia entre el borde inferior de la imagen y el centro del objetivo

Expresión#1 (Distancia de proyección L)

Unidad: m (pulgadas)

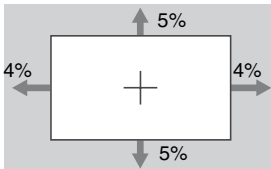
Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
$L=0,032886 \times D-0,0487$ $(L=1,294738 \times D-1,9185)$	$L=0,048506 \times D-0,0485$ $(L=1,909676 \times D-1,9097)$

Expresión#2 (Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla)

Unidad: m (pulgadas)

Altura H desde el centro del objetivo hasta la parte inferior de la pantalla	
Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
$H=0,00112 \times D+0,00000$ $(H=0,04417 \times D+0,00000)$	$H=0,00112 \times D+0,00000$ $(H=0,04417 \times D+0,00000)$

### Rango de desplazamiento de lente

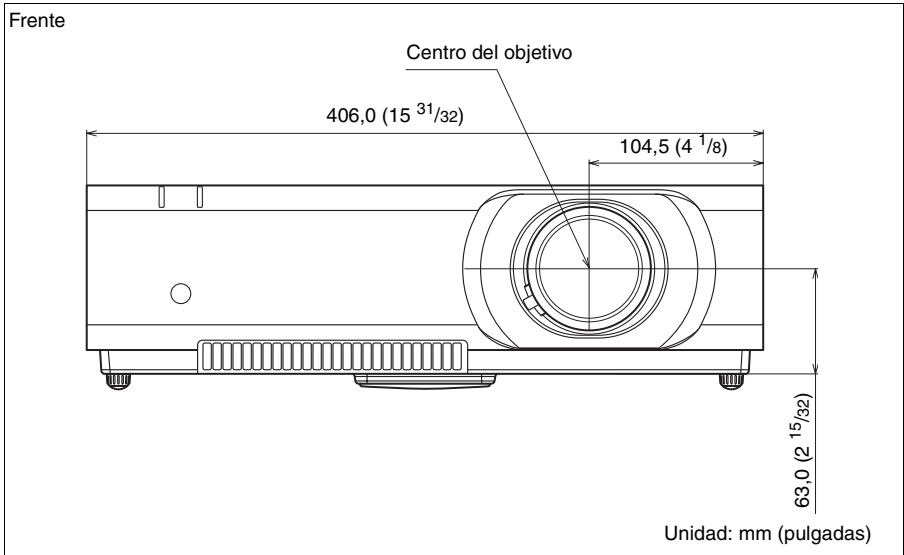


$$VS_{UP}=VS_{DN}=5[\%]$$

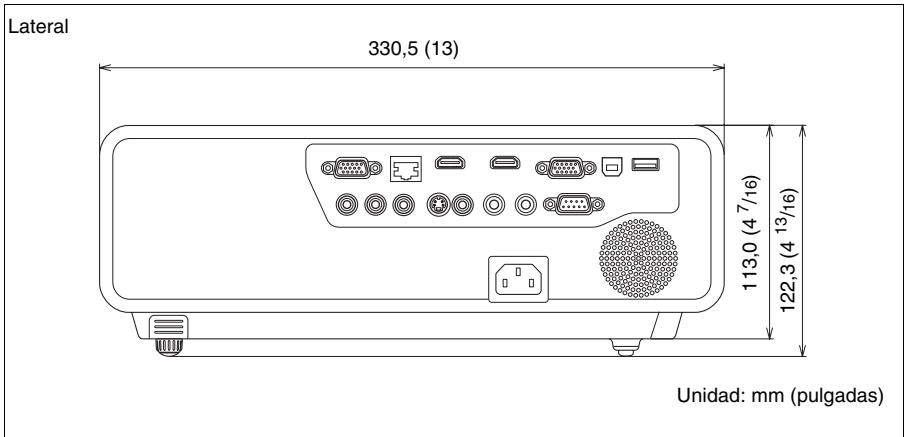
$$HS_{R}=HS_{L}=4[\%]$$



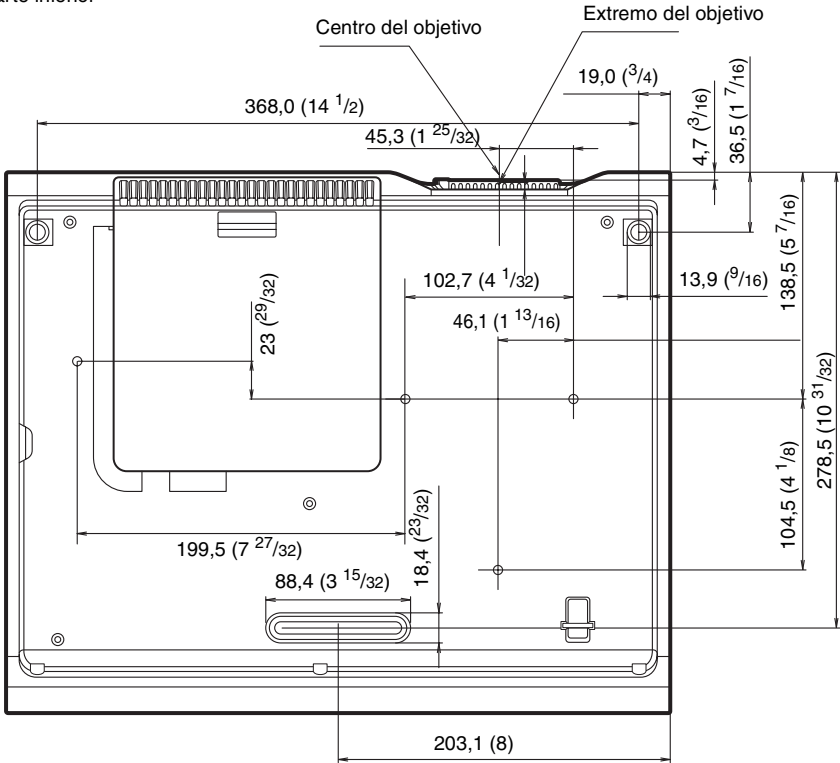
# Dimensiones



Otros



Parte inferior



Unidad: mm (pulgadas)

# CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL

## IMPORTANTE:

LEA ATENTAMENTE EL PRESENTE CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL (*END USER LICENSE AGREEMENT* - “EULA”) ANTES DE UTILIZAR EL SOFTWARE. AL UTILIZARLO, ESTARÁ ACEPTANDO LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL EULA. SI NO ACEPTA LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE EULA, NO PODRÁ UTILIZAR EL SOFTWARE.

Este EULA constituye un contrato legal entre Ud. y Sony Corporation (“SONY”). Este EULA rige sus derechos y obligaciones con respecto al software de SONY y/o de sus terceros licenciantes (incluyendo las filiales de SONY) y sus respectivas filiales (conjuntamente, los “TERCEROS PROVEEDORES”), junto con todas las actualizaciones/nuevas versiones facilitadas por SONY, toda la documentación impresa, online o electrónica relativa al software, y todos los archivos de datos creados mediante el funcionamiento de dicho software (conjuntamente, el “SOFTWARE”).

Sin perjuicio de lo anteriormente dispuesto, todo programa de software incluido en el SOFTWARE que tenga un contrato de licencia de usuario final aparte (incluyendo, sin limitación alguna, la Licencia Pública General de GNU (*GNU General Public License*), la Licencia Pública General Reducida de GNU (*GNU Lesser General Public License*) y la Licencia Pública General para Bibliotecas de GNU (*GNU Library General Public License*) se registrará por dicho otro contrato de licencia de usuario final aparte en sustitución de los términos y condiciones de este EULA en la medida de lo estipulado por el contrato de licencia de usuario final en cuestión (el “SOFTWARE EXCLUIDO”).

## LICENCIA DE SOFTWARE

El SOFTWARE se otorga bajo licencia, no se vende. El SOFTWARE está protegido por derechos de autor y por todos los tratados internacionales y demás leyes de propiedad intelectual.

## DERECHOS DE AUTOR

Todos los derechos y la titularidad sobre el SOFTWARE (incluyendo, sin limitación alguna, cualesquiera imágenes, fotografías, animaciones, vídeo, audio, música, texto y “applets” incorporados en el SOFTWARE) pertenecen a SONY o a uno o varios de los TERCEROS PROVEEDORES.

## OTORGAMIENTO DE LICENCIA

SONY le otorga una licencia limitada de uso del SOFTWARE exclusivamente en relación con su dispositivo compatible (“DISPOSITIVO”) y únicamente para su uso personal y no comercial. SONY y los TERCEROS PROVEEDORES se reservan expresamente todos los derechos, la plena titularidad y los intereses (incluyendo, sin limitación alguna, todos los derechos de propiedad intelectual) sobre el SOFTWARE que este EULA no le otorga de forma específica.

## REQUISITOS Y LIMITACIONES

Ud. no podrá copiar, publicar, adaptar, redistribuir, intentar descifrar el código fuente, modificar, realizar trabajos de ingeniería inversa, descompilar o desensamblar ningún SOFTWARE, total o parcialmente, o crear trabajos derivados del SOFTWARE, salvo que dichos trabajos derivados sean facilitados intencionadamente por el SOFTWARE. No podrá modificar o alterar las funciones de gestión de los derechos digitales del SOFTWARE. No podrá eludir, modificar, anular o evitar ninguna de las funciones y protecciones del SOFTWARE ni ningún mecanismo operativamente vinculado al SOFTWARE. No podrá separar ningún componente individual del SOFTWARE para ser utilizado en más de un DISPOSITIVO salvo que SONY así lo autorice expresamente. No podrá suprimir, alterar, ocultar o eliminar ninguna de las marcas y advertencias del SOFTWARE. No

podrá compartir, distribuir, alquilar, arrendar, sublicenciar, ceder, transferir o vender el SOFTWARE. El software, los servicios de red y el resto de productos distintos del SOFTWARE de los que depende el funcionamiento del SOFTWARE podrán dejar de prestarse o comercializarse a elección exclusiva de los proveedores (proveedores de software, proveedores de servicio o SONY). Ni SONY ni los mencionados proveedores garantizan que el SOFTWARE, los servicios de red, los contenidos y el resto de productos seguirán estando disponibles o que funcionarán sin interrupciones o modificaciones.

### **SOFTWARE EXCLUIDO Y COMPONENTES DE CÓDIGO ABIERTO**

Sin perjuicio de la licencia limitada otorgada anteriormente, Ud. reconoce que el SOFTWARE podrá incluir SOFTWARE EXCLUIDO. Determinado SOFTWARE EXCLUIDO podrá estar cubierto por licencias de software de código abierto (“Componentes de Código Abierto”), es decir, aquellas licencias de software aprobadas como licencias de código abierto por la Iniciativa de Código Abierto u otras licencias sustancialmente similares, incluyendo, sin limitación alguna, cualquier licencia que, como condición para la distribución del software otorgado bajo la misma, exija que el distribuidor ofrezca el software en formato de código fuente. Cuando dicha divulgación sea obligatoria, deberá visitar la página [www.sony.net/Products/Linux](http://www.sony.net/Products/Linux) o cualquier otra página web que SONY determine para consultar la lista de COMPONENTES DE CÓDIGO ABIERTO incluidos en el SOFTWARE en cada momento, así como los términos y condiciones por los que se rige su uso. Estos términos y condiciones podrán ser modificados en cualquier momento por el correspondiente tercero sin incurrir por ello en ningún tipo de responsabilidad frente a Ud. En la medida de lo estipulado en las licencias por las que se rige el SOFTWARE EXCLUIDO, los términos y condiciones de dichas licencias serán de aplicación en lugar de los términos y condiciones de este EULA. En la medida en que los términos y

condiciones de las licencias de aplicación al SOFTWARE EXCLUIDO prohíban cualquiera de las restricciones contenidas en este EULA con respecto a dicho SOFTWARE EXCLUIDO, tales restricciones no serán de aplicación al mencionado SOFTWARE EXCLUIDO. En la medida en que los términos y condiciones de las licencias de aplicación a los Componentes de Código Abierto exijan a SONY ofrecer el código fuente relativo al SOFTWARE, dicha oferta se realiza en virtud del presente EULA.

### **UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE CON MATERIALES PROTEGIDOS POR DERECHOS DE AUTOR**

Es posible que el SOFTWARE le permita visualizar, almacenar, procesar y/o utilizar contenido creado por Ud. y/o por otros terceros. Dicho contenido podrá estar protegido por derechos de autor y por leyes y/o acuerdos en materia de propiedad intelectual. Ud. se obliga a utilizar el SOFTWARE únicamente de conformidad con las leyes y los acuerdos que sean de aplicación a dicho contenido. Ud. reconoce y acepta que SONY podrá adoptar las medidas oportunas para proteger los derechos de autor del contenido almacenado, procesado o utilizado por el SOFTWARE. Dichas medidas incluirán a título enunciativo, que no limitativo, la determinación de la frecuencia de realización de copias de seguridad y restauración mediante determinadas características del SOFTWARE, la negativa a aceptar su solicitud para permitir la restauración de datos, y la resolución del presente EULA en caso de que Ud. utilice el SOFTWARE de forma ilícita.

### **SERVICIOS DE CONTENIDO**

EL SOFTWARE PUEDE HABER SIDO DISEÑADO PARA SER UTILIZADO CON EL CONTENIDO DISPONIBLE A TRAVÉS DE UNO O VARIOS SERVICIOS DE CONTENIDO (“SERVICIO DE CONTENIDO”). EL USO DEL SERVICIO Y DEL CORRESPONDIENTE CONTENIDO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE SERVICIO DE ESE SERVICIO DE

**CONTENIDO. SI NO ACEPTA ESOS TÉRMINOS Y CONDICIONES, SU UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE QUEDARÁ LIMITADA.** Ud. reconoce y acepta que determinados contenidos y servicios disponibles a través del SOFTWARE podrán ser proporcionados por otros terceros sobre los que SONY no tiene ningún tipo de control. **EL USO DE LOS SERVICIOS DE CONTENIDO EXIGE CONEXIÓN A INTERNET. LOS SERVICIOS DE CONTENIDO PODRÁN DEJAR DE PRESTARSE EN CUALQUIER MOMENTO.**

### **CONEXIÓN A INTERNET Y SERVICIOS DE TERCEROS**

Ud. reconoce y acepta que el acceso a determinadas prestaciones del SOFTWARE podrá exigir conexión a Internet de la que Ud. será el único responsable. Asimismo, será enteramente responsable del pago a terceros de las tarifas relativas a su conexión a Internet incluyendo, sin limitación alguna, las tarifas de los proveedores de Internet o de tiempo de uso. El funcionamiento del SOFTWARE podrá quedar limitado o restringido en función de las capacidades, el ancho de banda o las limitaciones técnicas de su conexión y servicio de Internet. El suministro, la calidad y la seguridad de dicha conexión a Internet son responsabilidad exclusiva del tercero que preste dicho servicio.

### **EXPORTACIÓN Y OTRA NORMATIVA**

Ud. se obliga a cumplir con todas las normativas y restricciones en materia de exportación y reexportación que resulten de aplicación en la región o país donde Ud. reside, y se obliga asimismo a no transferir el SOFTWARE (o autorizar su transferencia) a un país prohibido o en contravención de lo estipulado por dichas normativas y restricciones.

### **ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO**

EL SOFTWARE no es infalible ni ha sido diseñado, fabricado o concebido para ser utilizado o revendido como equipo de control on-line en entornos peligrosos que requieran un funcionamiento a prueba de fallos, como en instalaciones nucleares,

sistemas de navegación o comunicación aérea, sistemas de control del tráfico aéreo, equipos de soporte vital directo o sistemas armamentísticos, en los que el fallo del SOFTWARE podría provocar muertes, daños personales o graves daños materiales o medioambientales (las “ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO”). SONY, y todos y cada uno de los TERCEROS PROVEEDORES y sus respectivas filiales excluyen específicamente cualquier garantía, obligación o condición, expresa o implícita, sobre la idoneidad del SOFTWARE para el desarrollo de ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO.

### **EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS SOBRE EL SOFTWARE**

Ud. reconoce y acepta que la utilización del SOFTWARE será por su cuenta y riesgo exclusivamente y que Ud. será el responsable de su uso. El SOFTWARE se proporciona “TAL CUAL,” sin garantías, obligaciones o condiciones de ningún tipo.

SONY Y TODOS Y CADA UNO DE LOS TERCEROS PROVEEDORES (a los efectos de esta Cláusula, SONY y los TERCEROS PROVEEDORES se denominarán conjuntamente “SONY”) EXCLUYEN EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS, OBLIGACIONES O CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, NO INFRACCIÓN Y ADECUACIÓN A UN FIN CONCRETO. SONY NO GARANTIZA NI ESTABLECE NINGÚN TIPO DE CONDICIÓN O MANIFESTACIÓN EN EL SENTIDO DE QUE (A) LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL SOFTWARE SE AJUSTARÁN A SUS REQUISITOS O SERÁN ACTUALIZADAS, (B) EL SOFTWARE FUNCIONARÁ CORRECTAMENTE, ESTARÁ LIBRE DE ERRORES O SUS POSIBLES FALLOS SERÁN CORREGIDOS, (C) EL SOFTWARE NO DAÑARÁ NINGÚN OTRO SOFTWARE, HARDWARE O DATOS, (D) EL SOFTWARE, LOS SERVICIOS DE RED (INCLUYENDO

INTERNET) O LOS PRODUCTOS (DISTINTOS DEL SOFTWARE) DE LOS QUE DEPENDE EL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE SEGUIRÁN ESTANDO DISPONIBLES, O NO EXPERIMENTARÁN INTERRUPCIONES O MODIFICACIONES, Y (E), CON RESPECTO AL USO O A LOS RESULTADOS DEL USO DEL SOFTWARE, SONY NO GARANTIZA NI ESTABLECE NINGÚN TIPO DE CONDICIÓN O MANIFESTACIÓN EN CUANTO A SU EXACTITUD, PRECISIÓN, FIABILIDAD O CUALQUIER OTRO ASPECTO.

NINGUNA INFORMACIÓN O INDICACIÓN FACILITADA VERBALMENTE O POR ESCRITO POR SONY O POR UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DE SONY SERÁ CONSTITUTIVA DE UNA GARANTÍA, OBLIGACIÓN O CONDICIÓN NI AMPLIARÁ EN MODO ALGUNO EL ÁMBITO DE APLICACIÓN DE ESTA GARANTÍA. EN CASO DE QUE EL SOFTWARE RESULTE DEFECTUOSO, UD. ASUMIRÁ EL COSTE ÍNTEGRO DE TODOS LOS TRABAJOS DE REVISIÓN, REPARACIÓN O SUBSANACIÓN QUE RESULTEN NECESARIOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE ESTAS EXCLUSIONES PODRÍAN NO SERLE DE APLICACIÓN.

#### **LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

NI SONY NI NINGUNO DE LOS TERCEROS PROVEEDORES (a los efectos de esta Cláusula, SONY y los TERCEROS PROVEEDORES se denominarán conjuntamente "SONY") SERÁN RESPONSABLES POR CUALESQUIERA DAÑOS DERIVADOS O EMERGENTES QUE PUEDAN RESULTAR DE LA INFRACCIÓN DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, DE CUALQUIER INCUMPLIMIENTO CONTRACTUAL O NEGLIGENCIA, O EN APLICACIÓN DEL PRINCIPIO DE

RESPONSABILIDAD OBJETIVA O DE CUALQUIER OTRO PRINCIPIO JURÍDICO EN RELACIÓN CON EL SOFTWARE, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, CUALESQUIERA DAÑOS DERIVADOS DE PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE INGRESOS, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O CUALQUIER HARDWARE RELACIONADO, TIEMPO DE INACTIVIDAD Y TIEMPO DEL USUARIO, AUN CUANDO SE HAYA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUZCAN TALES DAÑOS. EN TODO CASO, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE SONY DERIVADA DE CUALQUIER DISPOSICIÓN DEL PRESENTE EULA ESTARÁ LIMITADA AL IMPORTE EFECTIVAMENTE ABONADO POR EL PRODUCTO. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LA RESPONSABILIDAD POR DAÑOS DERIVADOS O EMERGENTES, POR LO QUE LA EXCLUSIÓN DISPUESTA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SERLE DE APLICACIÓN.

#### **ACEPTACIÓN DEL USO DE DATOS NO PERSONALES, DATOS DE LOCALIZACIÓN, SEGURIDAD DE LOS DATOS**

Ud. reconoce y acepta que SONY y sus filiales, socios y agentes podrán leer, obtener, transferir, tratar y almacenar determinados datos obtenidos a través del SOFTWARE, incluyendo, sin limitación alguna, datos sobre (i) el SOFTWARE y (ii) las aplicaciones de software, contenidos y dispositivos periféricos que interactúan con su DISPOSITIVO y el SOFTWARE (la "Información"). El término "Información" incluye, sin limitación alguna: (1) los identificadores únicos relativos a su DISPOSITIVO y sus componentes; (2) el funcionamiento del DISPOSITIVO, el SOFTWARE y sus componentes; (3) las configuraciones de su DISPOSITIVO, el SOFTWARE y las aplicaciones de software, los contenidos y los dispositivos periféricos que interactúan con el DISPOSITIVO y el

SOFTWARE; (4) la utilización y frecuencia de utilización de las funciones de (x) el SOFTWARE, y (y) las aplicaciones de software, los contenidos y los dispositivos periféricos que interactúan con el SOFTWARE; y (5) datos de localización, conforme a lo indicado a continuación. SONY y sus filiales, socios y agentes podrán usar y revelar la Información de acuerdo con la normativa vigente con el fin de mejorar sus productos y servicios o proporcionarle a Ud. productos o servicios. Este uso incluye, sin limitación alguna: (a) la gestión de las funcionalidades del SOFTWARE; (b) las tareas de mejora, mantenimiento, actualización o nueva versión del SOFTWARE; (c) las actividades de mejora, desarrollo y perfeccionamiento de los actuales y futuros productos y servicios de SONY y de otros terceros; (d) la comunicación de información relativa a productos y servicios ofrecidos por SONY y por otros terceros; (e) el cumplimiento de las leyes y normativas de aplicación; y (f) en la medida en que se ofrezcan, la prestación de servicios locales por parte de SONY y de otros terceros, de conformidad con lo indicado continuación. Adicionalmente, SONY se reserva el derecho a utilizar la Información para protegerse y proteger a otros terceros frente a posibles conductas ilegales, delictivas o perjudiciales.

Determinados servicios disponibles a través del SOFTWARE podrán depender de los datos de localización, incluyendo, sin limitación alguna, la ubicación geográfica del DISPOSITIVO. Ud. reconoce que, con el fin de prestar dichos servicios, SONY, los TERCEROS PROVEEDORES o sus socios podrán obtener, archivar, tratar y utilizar los mencionados datos de localización, y que tales servicios se rigen por las políticas de privacidad de SONY o del tercero en cuestión. Al utilizar cualquiera de estos servicios, estará aceptando que ha revisado las políticas de privacidad de aplicación a los servicios y que presta su consentimiento para la realización de tales actividades.

SONY, sus filiales, socios y agentes no utilizarán deliberadamente la Información para identificar personalmente al dueño o

usuario del SOFTWARE sin su conocimiento o consentimiento. Todo uso de la Información será conforme a las políticas de privacidad de SONY o del correspondiente tercero. En la dirección de contacto de cada región o país podrá consultar la política de privacidad de SONY actualmente en vigor.

Deberá contactar con los terceros que corresponda para consultar sus políticas de privacidad en materia de datos personales y del resto de información que facilite cuando acceda al software o a los servicios de esos tercero o los utilice.

La Información podrá ser tratada, almacenada o transferida a SONY, sus filiales o agentes, los cuales se encuentran situados en países distintos de su país de residencia. Las leyes de protección de datos y privacidad de determinados países podrían no ofrecer un nivel de protección semejante al de su país de residencia, por lo que es posible que tenga menos derechos legales con respecto a la Información tratada y almacenada en dichos países, o transferida a estos. SONY tratará por todos los medios a su alcance de adoptar las correspondientes medidas técnicas y organizativas para evitar las actividades no autorizadas de acceso y revelación de la Información, si bien no garantiza que eliminará todos los riesgos de uso indebido de dicha Información.

### **FUNCIÓN DE ACTUALIZACIÓN AUTOMÁTICA**

SONY o los TERCEROS PROVEEDORES podrán actualizar o modificar el SOFTWARE de forma automática para diversos fines como, a título enunciativo, el perfeccionamiento de funciones de seguridad, la corrección de errores y la mejora de funciones, tanto en el momento en que Ud. interactúe con los servidores de SONY o de dichos terceros como en cualquier otro momento. Dichas actualizaciones o modificaciones podrán eliminar o cambiar la naturaleza de las características u otros aspectos del SOFTWARE incluyendo, sin limitación alguna, las funciones que Ud. utilice habitualmente. Ud. reconoce y acepta que

tales actividades podrán realizarse a elección exclusiva de SONY y que SONY podrá exigirle que instale o acepte totalmente tales actualizaciones o modificaciones para poder seguir utilizando el SOFTWARE. Cualquier actualización/modificación se considerará y constituirá parte integrante del SOFTWARE a los efectos del presente EULA. Al aceptar el presente EULA, Ud. presta su consentimiento para que se lleve a cabo dicha actualización/modificación.

### **ACUERDO COMPLETO, RENUNCIA Y NULIDAD PARCIAL**

Este EULA junto con la política de privacidad de SONY, en la versión vigente de estos documentos en cada momento, constituyen el acuerdo completo entre Ud. y SONY con respecto al SOFTWARE. La omisión por parte de SONY en el ejercicio o exigencia de cualquier derecho o disposición de este EULA no constituirá una renuncia a dicho derecho o disposición. Si alguna disposición del presente EULA es declarada inválida o inaplicable, esa disposición se aplicará en la medida máxima de lo permitido por ley con el fin de mantener el espíritu de este EULA, y las disposiciones restantes permanecerán vigentes en todos sus términos.

### **LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN**

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías no será de aplicación a este EULA. El presente EULA se regirá por las leyes de Japón, sin remisión a las normas sobre conflictos de leyes. Los conflictos derivados de este EULA estarán sujetos a la jurisdicción exclusiva del Tribunal de Distrito de Tokio, Japón, y las partes acuerdan someterse a la jurisdicción de dicho tribunal.

### **ACCIONES LEGALES**

Sin perjuicio de cualquier disposición en sentido contrario contenida en este EULA, Ud. reconoce y acepta que cualquier contravención o incumplimiento de este EULA por parte de Ud. ocasionará un daño irreparable a SONY, con respecto al cual sería insuficiente una indemnización monetaria. En consecuencia, Ud. acepta que

SONY podrá solicitar las medidas judiciales y cautelares que considere necesarias o convenientes en tales circunstancias. Asimismo, SONY podrá adoptar las medidas legales y técnicas que se precisen para evitar cualquier contravención de este EULA y/o velar por su cumplimiento incluyendo, sin limitación alguna, el cese inmediato de su uso del SOFTWARE si SONY considera, a su elección exclusiva, que Ud. está infringiendo o pretende infringir este EULA. Estas acciones legales son adicionales a cualesquiera otras de las que SONY pueda disponer conforme a Derecho, en virtud de los principios de equidad o el contrato.

### **RESOLUCIÓN**

Sin perjuicio del resto de derechos que le asisten, SONY podrá resolver este EULA si Ud. incumple cualquiera de sus términos y condiciones. En caso de producirse tal resolución, Ud. deberá: (i) dejar de utilizar el SOFTWARE y destruir todas sus copias; (ii) cumplir con las obligaciones recogidas en la cláusula titulada "Sus Responsabilidades de Cuenta" a continuación.

### **MODIFICACIÓN**

SONY SE RESERVA EL DERECHO A MODIFICAR LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE EULA A SU ELECCIÓN EXCLUSIVA PUBLICANDO UN AVISO EN LA PÁGINA WEB DESIGNADA POR SONY, ENVIÁNDOLE UNA NOTIFICACIÓN A LA DIRECCIÓN DE E-MAIL QUE HAYA FACILITADO, COMUNICÁNDOSELO COMO PARTE DEL PROCESO A TRAVÉS DEL CUAL UD. OBTENGA NUEVAS VERSIONES/ACTUALIZACIONES O POR CUALQUIER OTRA FORMA DE NOTIFICACIÓN LEGALMENTE PREVISTA. Si no está conforme con la modificación, deberá ponerse en contacto inmediatamente con SONY para recibir las instrucciones pertinentes. Si sigue utilizando el SOFTWARE tras la fecha de efectos de la correspondiente notificación, se entenderá que ha aceptado la modificación y que se obliga a su cumplimiento.



## **TERCEROS BENEFICIARIOS**

Cada uno de los TERCEROS PROVEEDORES se considerará expresamente un tercero beneficiario de las disposiciones de este EULA relativas a su SOFTWARE y, en consecuencia, tendrá derecho a exigir su cumplimiento.

## **SUS RESPONSABILIDADES DE CUENTA**

Si devuelve su DISPOSITIVO en el lugar donde lo adquirió, lo vende o lo transfiere, o en caso de resolución de este EULA, deberá desinstalar el SOFTWARE del DISPOSITIVO y eliminar todas las cuentas que haya podido crear en el DISPOSITIVO o a las que haya tenido acceso a través del SOFTWARE. Ud. será el único responsable de mantener la confidencialidad de las cuentas que tenga en SONY o en otros terceros, así como de los nombres de usuario y contraseñas asociados a su uso del DISPOSITIVO.

Si necesita cualquier aclaración con respecto al presente EULA, diríjase a SONY por escrito a través de la dirección de contacto de la región o país correspondiente.

Copyright © 2012 Sony Corporation.

# Índice alfabético

## A

AC IN .....	6
Ajustar señal .....	27
Ajuste del desplazamiento de lente .....	19
Alineac. panel .....	35
Altavoz .....	30
Anillo de enfoque .....	4
APA .....	7
APA inteligente .....	30
Asignación de contactos .....	66
Aspect .....	7, 27, 29

## B

Barra de seguridad .....	4
BLANK .....	7
Bloq. seguridad .....	4, 31
Blq.tec.control .....	31
Brillo .....	26
Brillo constante .....	33

## C

Color .....	26
Con señal estática .....	33
Conector HDBaseT .....	5
Conector LAN .....	5
Conexión de un equipo de vídeo .....	11
Conexión de un monitor externo y un equipo de audio .....	16
Conexión de un ordenador .....	9
Congelado .....	7
Contador lámpara .....	37
Contraste .....	26
Cubierta de la lámpara .....	4
Cubierta del desplazamiento de lente .....	4, 19
Cubierta del filtro de aire/Orificios de ventilación (entrada) .....	4

## D

Detector del mando a distancia .....	4
Distancia de proyección .....	70

## E

ECO MODE (modo de ahorro de energía) .....	8
Encender .....	7, 17
Enfoque .....	18
Entrada .....	5
Especificaciones .....	63
Estado .....	31

## F

Fase, Pitch, Desplazamiento .....	27
fH .....	37
FREEZE .....	7
Funciones de red .....	38
fV .....	37

## H

H (Horizontal) .....	27
----------------------	----

## I

Idioma .....	31
Igualación color .....	35
Imagen inicial .....	30
Indicador LAMP/COVER .....	4, 55
Indicador ON/STANDBY .....	4
Inversión imagen .....	35

## K

KEYSTONE .....	7
----------------	---

## L

Limpieza del filtro de aire .....	62
Lista de mensajes .....	56

## M

Mando a distancia .....	7
Menú Conexión/Alimentación .....	32
Menú Función .....	30
Menú Imagen .....	26
Menú Información .....	37
Menú Instalación .....	35
menú Operation .....	31
Menú Pantalla .....	27
Modo Gamma .....	26
Modo gran altitud .....	35
Modo Imagen .....	26
MUTING .....	7

<b>N</b>	
Nitidez .....	26
Nº de Serie .....	37
Nombre de modelo .....	37

<b>O</b>	
Orificios de ventilación .....	4

<b>P</b>	
Palanca del zoom .....	4
Panel de conectores .....	4, 5
Pantalla .....	27
Pies delanteros (ajustables) .....	4, 20
Posición de menú .....	31
Posición instalación .....	35
Projector Station for Network Presentation .....	48
Proyección de una imagen .....	17

<b>R</b>	
Receptor IR .....	31
Reiniciar .....	26
Reiniciar cont. lámp. ....	30
RS-232C .....	6

<b>S</b>	
Salida .....	6
Selección de una señal de entrada .....	7
Señal de entrada admitida .....	68
Sin entrada .....	33
Solución de problemas .....	57
Sustitución de la lámpara .....	60

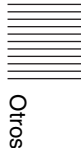
<b>T</b>	
Teclas del panel de control .....	7
Temp. de color .....	26
Tipo de señal .....	37
Tonalidad .....	26
Trapez. esquina .....	22, 35
Trapezoidal H .....	35
Trapezoide .....	7
Trapezoide V .....	7, 21, 35

<b>U</b>	
Ubicación y función de los controles .....	4
Unidad principal .....	4
USB Display .....	52
Uso de la función de informe de correo electrónico .....	40

Uso de un menú .....	25
----------------------	----

<b>V</b>	
Visualizzazione CC .....	30
Volumen .....	7

<b>Z</b>	
Zoom digital .....	7



Otros

---

## **Acerca de las marcas comerciales**

- Adobe y Adobe Acrobat son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y/o en otros países.
- Kensington es una marca comercial registrada de Kensington Technology Group.
- Los términos HDMI y HDMI High-Definition Multimedia Interface, así como el logotipo de HDMI son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de HDMI Licensing LLC en los Estados Unidos y otros países.
- Internet Explorer es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.
- PJLink es una marca comercial registrada de Japan Business Machine and Information System Industries Association.
- AMX es una marca comercial de AMX Corporation.
- Crestron RoomView es una marca comercial de Crestron Corporation.
- Mac y Mac OS son marcas comerciales registradas de Apple Inc. en los EE. UU. y en otros países.
- HDBaseT™ y el logotipo de HDBaseT Alliance son marcas comerciales de HDBaseT Alliance.
- Todas las demás marcas comerciales o marcas comerciales registradas pertenecen a sus respectivos propietarios. En este manual no se incluyen los símbolos ™ y ®.

