

Precauciones para reproducir imágenes en 3D (para GZ-HM960)

Las imágenes grabadas en modo 2D pueden convertirse a 3D y reproducirse en esta unidad. Puede disfrutar imágenes en 3D realistas e impactantes mediante la reproducción en un TV apto para imágenes en 3D. Antes de utilizar la unidad, lea las siguientes precauciones para asegurar una visualización segura y cómoda de las imágenes en 3D.

Reproducción de imágenes en 3D

Esta unidad utiliza la desalineación entre las imágenes que ingresan a los ojos izquierdo y derecho para crear el efecto 3D durante la reproducción. Dado que las imágenes que ingresan a los ojos izquierdo y derecho son diferentes, es posible experimentar fatiga. Además, dependiendo del contenido del video, es posible experimentar ilusión de movimiento que resulte en mareo por movimiento.

Visualización en 3D en el monitor LCD

Las imágenes en 3D son soportadas por el monitor LCD. Presione el botón "3D" para cambiar la visualización del monitor LCD entre 3D y 2D.

- El efecto 3D aparece con más fuerza cuando se lo visualiza desde aproximadamente 30 cm desde el frente.
- Es posible que el efecto 3D sea débil si se lo visualiza desde un ángulo que no sea el frente.
- El monitor LCD se ve más oscuro cuando aparecen las imágenes en 3D. Cambie la visualización a 2D cuando la misma resulte difícil, como por ejemplo cuando se utiliza esta unidad en exteriores.

Precaución :

- La visualización de imágenes en 3D no se recomienda para personas con antecedentes clínicos de fotosensibilidad, enfermedades cardíacas, personas que se sienten mal, que sufren de falta de sueño, fatiga, o que se encuentran ebrias.

Las condiciones médicas podrían empeorar.

- Si tiene problemas de visión tales como no ver bien de cerca, no ver bien de lejos, visión que varía entre los ojos izquierdo y derecho, o astigmatismo, se recomienda corregir su visión utilizando anteojos, etc.
Detenga la visualización de imágenes en 3D si ve imágenes dobles.

Es posible que las imágenes en 3D se vean en forma distinta según la persona. Corrija su visión en forma adecuada antes de ver las imágenes en 3D.

- Detenga la visualización de imágenes en 3D si experimenta fatiga o molestia.

La visualización de imágenes en 3D en forma continua puede resultar en problemas de salud.

Realice la prueba que corresponda.

Visualizar imágenes en 3D en un ambiente donde se esperan vibraciones del monitor (por ejemplo: mientras conduce un vehículo o mientras camina) puede resultar en fatiga o molestia.

- Si experimenta fatiga o molestia mientras visualiza imágenes en 3D, se recomienda reproducir en modo 2D.

La visualización de imágenes en 3D en forma continua puede resultar en problemas de salud.

- Descanse bien antes de ver imágenes en 3D.

Luego de ver imágenes en 3D, corrobore que no experimente fatiga ni molestia antes de conducir, etc.

- Descanse entre 30 a 60 minutos cuando vea imágenes en 3D.

Largos períodos de visualización podrían causar fatiga visual.

- Mantenga una distancia de por lo menos 3 veces la altura efectiva de la pantalla cuando visualice imágenes en 3D en un TV apto para imágenes en 3D.

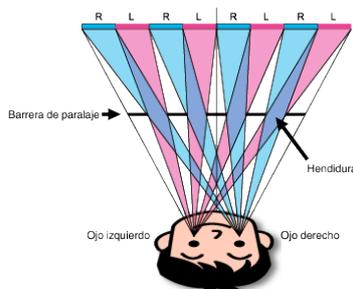
Visualizar imágenes en 3D desde una distancia menor a la recomendada puede causar fatiga visual.

Tamaño del TV	Distancia recomendada
54"	Aprox. 2,0 m (6'6-3/4")
50"	Aprox. 1,9 m (6'2-3/4")
46"	Aprox. 1,7 m (5'6-7/8")
42"	Aprox. 1,6 m (5'3")

- Visualizar imágenes en 3D sólo se recomienda para niños de 5 y 6 años y mayores.

Los tutores deben prestar mucha atención a los niños ya que pueden surgir problemas de salud si no se nota la fatiga y la molestia en forma inmediata.

Mecanismo del efecto 3D



Las imágenes en 3D en el monitor LCD de esta unidad aparecen utilizando el sistema de barrera de paralaje. Ubicada frente a la fuente de la imagen, la barrera de paralaje consiste en una serie de hendiduras dispuestas en forma alternada para los ojos izquierdo y derecho, permitiendo que cada ojo vea una imagen diferente al visualizar desde la distancia, creando de este modo el efecto 3D. Como tal, el efecto 3D puede ser débil dependiendo del ángulo de visualización.