

Videotutorial. Potencia proyección

[Información visual: Vista del interfaz del *software* de simulación de proyecciones donde se va ilustrando la explicación del profesor.]

Omar Álvarez Calzada:

Otro concepto a tener en cuenta a la hora de usar videoproyecciones es el de la potencia lumínica. En el ejemplo de este simulador, tenemos un proyector con una potencia lumínica expresada en lúmenes de 20.000. 20.000 lúmenes es la potencia de brillo de este videoprojector. La potencia de un videoprojector dividida por el área en metros cuadrados de la pantalla de proyección nos dará una cifra expresada en nits con la que nos podemos hacer una idea de la calidad de nuestra proyección.

Si os fijáis en esta barra a la derecha, tenemos una escala de gradación de color. A partir del verde, 380 nits, nuestra proyección empieza a tener la calidad adecuada. Si os fijáis, aquí tenemos 20.000 lúmenes divididos en un área total de superficie que, en este caso, es una pantalla de 8x4,5 metros. Si yo alejo el proyector, pierdo potencia lumínica. Si yo acerco el proyector, gano en potencia lumínica. Si yo subo el brillo del proyector –en este caso tenemos 20.000, lo pongo a 30.000 –, veremos como hemos ganado en potencia lumínica. Si yo, por ejemplo, lo pongo en 2000, veremos que nuestro proyector no tiene la suficiente potencia para que nuestra proyección sea la correcta.

Un recurso que se suele usar cuando se trabaja con proyectores o con proyectos con poca potencia lumínica es duplicar la potencia del proyector –en este caso, tenemos 20.000 lúmenes– o poner un proyector más potente –por ejemplo, 35.000– o, en caso de no poder, lo que podemos hacer es duplicar el proyector. Como habéis podido comprobar, de repente, la potencia lumínica de nuestra proyección aumenta. En este caso se están sumando las potencias, los brillos, de ambos proyectores.