EPSON
EXCEED YOUR VISION

Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-W6
EB-X6
EB-S6

Notații utilizate în acest ghid

Măsuri de siguranță

Pentru a putea utiliza proiectorul în condiții de siguranță și în mod corect, simbolurile sunt aplicate în documentație și pe proiector pentru a indica eventualele pericole pentru utilizator sau pentru alte persoane și riscul producerii unor daune.
Indicațiile și înțelesul acestora sunt următoarele. Vă rugăm să le înțelegeți corect înainte de a citi ghidul.

⚠ Avertisment	Acest simbol indică posibilitatea producerii unui deces sau a unei răniri grave dacă este ignorat sau dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
⚠ Atenție	Indică posibilitatea producerii unei răniri sau a unor daune dacă acest simbol este ignorat sau dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.

Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răniri dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
💡	Indică informațiile și punctele suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
☛	Indică o pagină unde puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
▶▶	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Anexă". ☛ p.103
Procedură	Indică modul de funcționare și ordinea operațiilor. Procedura indicată trebuie efectuată în ordinea pașilor numerotați.
[(Nume)]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
"(Nume meniu)"	Indică elementele din meniul de configurare. Exemplu: "imagine" - "strălucire"

Cuprins

Caracteristicile proiectorului **5**
Denumirea și funcțiile componentelor **7**
- În față/pe carcasă 7
- La spate (numai pentru EB-W6) 8
- La spate (numai pentru EB-X6/S6) 9
- Panoul de comandă (numai pentru EB-W6/X6) 10
- Panoul de comandă (numai pentru EB-S6) 12
- Telecomanda (numai pentru EB-W6) 14
- Telecomanda (numai pentru EB-X6/S6) 16
- La bază 18

Funcții utile

Modificarea imaginii proiectate **20**
- Activarea prin funcția de detectare automată a semnalului de intrare (căutare sursă) 20
- Activarea directă utilizând telecomanda (numai EB-W6) 21

Funcții pentru îmbunătățirea proiecției **22**
- Alegerea calității proiecției (alegerea modului culoare) 22
- Setarea diafragmei automate 24
- Ascunderea temporară a sunetului și imaginilor (A/V Mute) 25
- Blocarea imaginii (Îngheț) 26
- Modificarea formatului imaginii 27
- Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom) 32

Funcții de securitate **34**
- Administrarea utilizatorilor (protejat de parolă) 34
- Restricționarea funcționării (blocarea funcționării) 37
- Blocare antifurt 38

Meniul de configurare

Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-W6) **40**
Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-X6) **41**
Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-S6) **42**
Lista cu funcții **43**
- Meniul imagine 43
- Meniul semnal 44
- Meniul setări 46
- Meniul extins 47
- Meniul Info (numai afișare) 49
- Meniul Reset 50

Depanarea

Utilizarea sistemului de ajutor **52**
Rezolvarea problemelor **54**
- Citirea indicatorilor 54
- Când indicatorii nu vă pot ajuta 58

Apendice

Metode de instalare **68**
Curățarea **69**
- Curățarea suprafeței proiectorului 69
- Curățarea lentilelor 69
- Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare 69

Înlocuirea consumabilelor **71**
- Înlocuirea bateriilor telecomenzii 71
- Înlocuirea lămpii 72
- Înlocuirea filtrului de aer 76

Salvarea unei sigle a utilizatorului **77**
Dimensiunea ecranului și distanța **80**
- EB-W6 80
- EB-X6 81
- EB-S6 82

Conectarea la echipamentele externe **83**
- Conectarea la echipamentele externe (numai pentru EB-X6/S6) 83

Conectarea și deconectarea unui dispozitiv USB (numai EB-W6) **84**
- Conectarea unui dispozitiv USB 84
- Citirea indicatorilor 84
- Deconectarea unui dispozitiv USB 84

Introducerea și scoaterea unui card SD (numai EB-W6) **85**
- Introducerea unui card SD 85
- Citirea lămpii de acces pentru cardul SD 85
- Scoaterea unui card SD 86

Conectarea utilizând un cablu USB pentru proiecție (USB Display) **87**
- Cum se conectează (pentru EB-W6) 87
- Cum se conectează (pentru EB-X6/S6) 88

Conectarea unui cablu USB **91**
- Derularea în sus/jos cu ajutorul telecomenzii 91
- Operarea cursorului mouse-ului utilizând telecomanda (funcția Mouse fără fir) 92

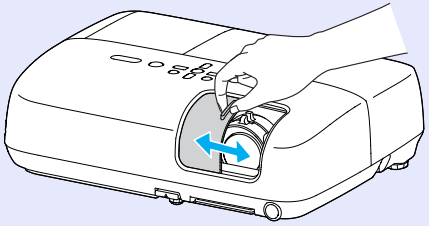
Utilizarea funcției Rulare diapozitive (numai EB-W6).....95
Fișierele imagine care pot fi proiectate cu funcția Rulare diapozitive.....95
Funcțiunile de bază ale rulării diapozitivelor 95
Setarea modului de afișare a fișierelor imagine și a rulării diapozitivelor 100
Accesorii opționale și consumabile.....102
Glosar 103
Comenzi ESC/VP21 105
Lista comenzilor.....105
Amplasarea cablurilor 105
Definirea conexiunii USB 106
Lista cu standardele de ecran suportate 107
EB-W6.....107
EB-X6.....110
EB-S6.....112
Specificații.....114
Specificații.....114
Cerințele de funcționare pentru software-ul furnizat 116
Aspect.....117
Index 118

Caracteristicile proiectorului

Ușor de utilizat

■ Cu ajutorul cursorului A/V mute este ușor să faceți proiecții și să memorați

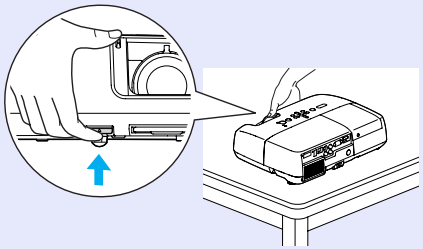
Puteți întrerupe sau continua proiecția prin simpla deschidere și închidere a cursorului de anulare A/V, care vă ajută să faceți prezentări clare mult mai simplu.



■ Designul aparatului, cu un singur picior de sprijin, vă scutește de efectuarea oricăror reglaje de nivel dificile

Puteți regla foarte simplu înălțimea doar cu o mână.

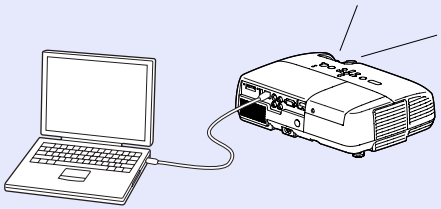
☛*Ghidul de pornire rapidă*



■ Conectarea utilizând un cablu USB pentru proiecție (USB Display)

Puteți proiecta imaginile de pe ecranul calculatorului conectând un calculator Windows cu un cablu USB.

☛*Ghidul de pornire rapidă*



Ilustrațiile de pe această pagină reprezintă modelul EB-W6.

■ Proiectarea imaginilor de pe un dispozitiv de stocare USB sau de pe un card SD fără utilizarea unui calculator (numai EB-W6)

Conectați dispozitivul de stocare USB sau cardul SD la proiector și puteți proiecta imagini JPEG ale fotografiilor realizate cu o cameră digitală șamd, sub formă de rulare de diapozitive. Acest lucru facilitează proiecția, deoarece nu mai este necesară conectarea la un calculator. ☛ p.95

Funcții avansate de securitate

■ Protecție prin parolă pentru a restricționa și urmări utilizatorii

Prin definirea unei parole puteți restricționa accesul unor persoane la proiector. ☛ p.34

■ Blocarea funcționării limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de comandă

Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune. ☛ p.37

■ Echipat cu diferite dispozitive antifurt

Proiectorul este echipat cu următoarele dispozitive de securitate. ☛ p.38

- Slot de securitate
- Punctul de instalare al cablului de securitate

Ușor de manevrat

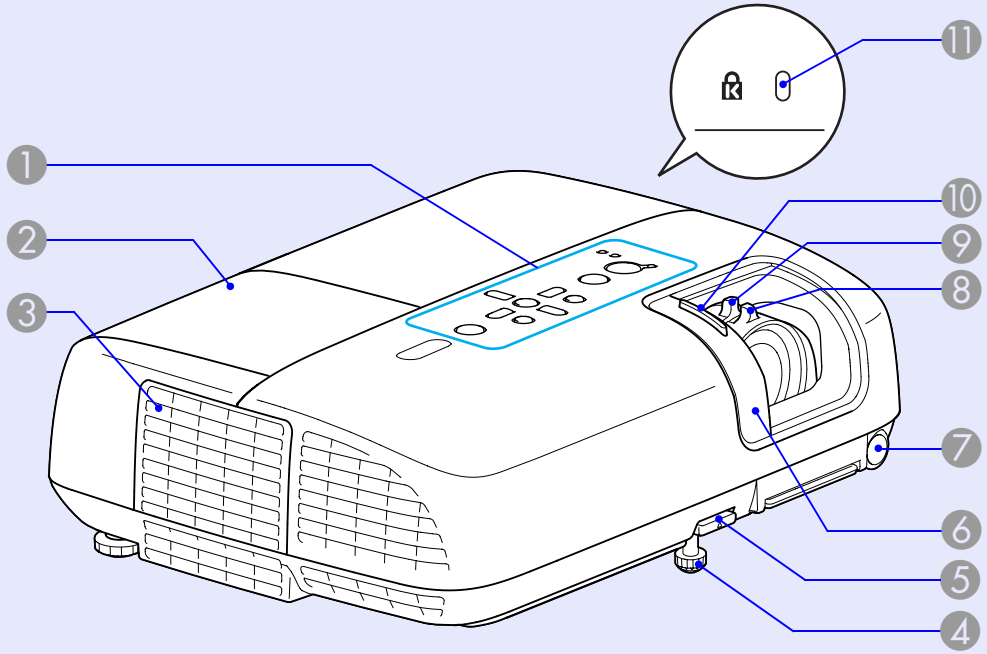
■ Pornire automată On/Of

În locurile unde alimentarea cu energie este gestionată central, cum ar fi o sală de conferințe, proiectorul poate fi setat să se deschidă sau să se închidă automat, atunci când este sursa de curent la care este conectat proiectorul este pornită sau oprită.

■ Nu necesită timp de răcire

După oprirea alimentării cu curent a proiectorului, puteți deconecta cablul de alimentare al proiectorului fără a mai fi nevoie să așteptați ca proiectorul să se răcească.

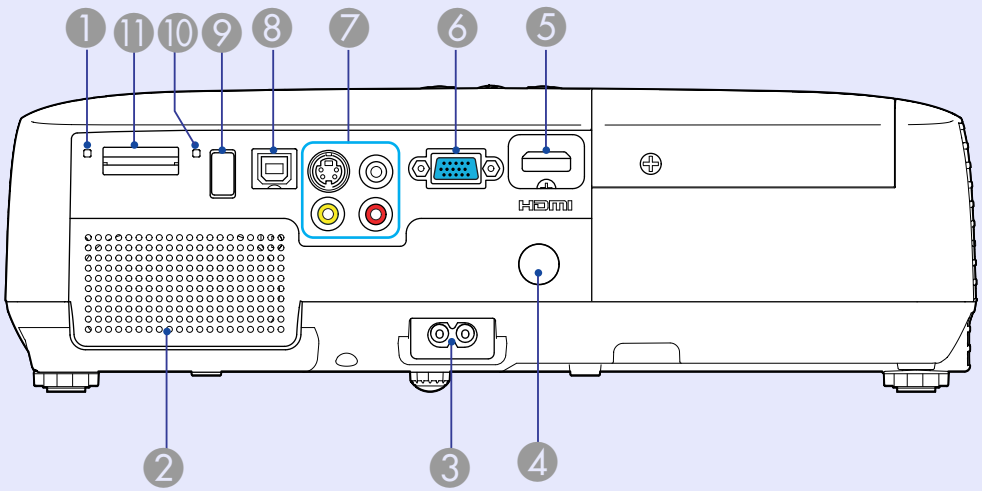
În față/pe carcasă



Nume	Funcția
1 **Panoul de comandă**	☛ p.10
2 **Capacul lămpii**	Deschideți acest capac atunci când înlocuiți lampa proiectorului. ☛ p.73
3 **Gură de evacuare a aerului**	⚠ **Atenție** Nu puneți obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul gurii de evacuare a aerului și nu puneți fața sau mâinile în apropierea gurii de evacuare a aerului în timpul efectuării proiecției.

Nume	Funcția
4 **Picior frontal reglabil**	Mărește și reglează poziția imaginii proiectate când proiectorul se află așezat pe o suprafață, de exemplu pe un birou. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
5 **Manetă de reglare a piciorului**	Trageți de maneta de reglare a piciorului pentru a extinde sau retracta piciorul frontal. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
6 **Cursorul A/V mute**	Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Închizând obturatorul în timpul unei proiecții, puteți ascunde imaginea și sunetul (A/V Mute). ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***, p.25
7 **Receptor telecomandă**	Primește semnalele de la telecomandă. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
8 **Inel de focalizare**	Reglează focusul imaginii. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
9 **Inelul de zoom (numai pentru EB-W6/X6)**	Reglează dimensiunea imaginii. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
10 **Mânerul cursorului A/V mute**	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.
11 **Slot de securitate (🔒)**	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ p.38

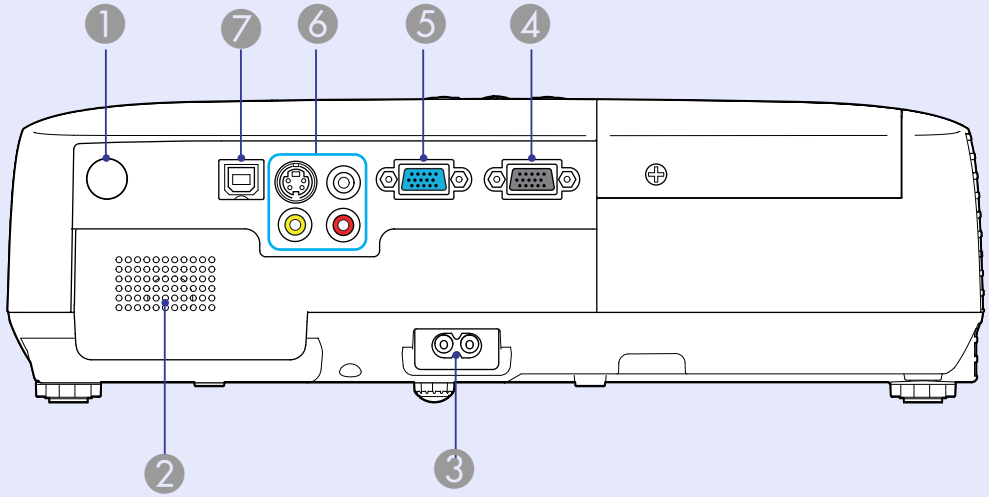
La spate (numai pentru EB-W6)



Nume	Funcția
1 **Lampă de acces card SD**	Afișează starea de acces a cardului SD. ☛ p.85
2 **Boxă**	
3 **Mufă alimentare**	Se conectează cablul de alimentare cu curent. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
4 **Receptor telecomandă**	Primește semnalele de la telecomandă. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
5 **Port intrare HDMI**	Pentru semnale de la un calculator sau surse video compatibile HDMI. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
6 **Portul de intrare al calculatorului**	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video pe componente de la alte surse video.

Nume	Funcția
7 **Portul de intrareS-Video**	Pentru semnale S-video primite de la surse video.
Portul de intrareVideo	Pentru semnale video compozit primite de la surse video.
Port de intrare audio	Se conectează la portul de ieșire audio al echipamentului de pe care doriți să proiectați și transmite semnalul audio. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
8 **Port USB (tip B)**	Puteți utiliza mai multe funcții conectând un calculator prin intermediul unui cablu USB și efectuând setările de conectare. • Conectați dispozitivul la un calculator utilizând un cablu USB, pentru a proiecta imaginile de pe calculatorul respectiv. ☛ p.87 • Puteți derula cu o pagină în sus/jos și puteți acționa cursorul mouse-ului utilizând telecomanda. De asemenea, puteți utiliza acest port pentru a controla proiectorul de pe un calculator. ☛ p.91
9 **Port USB (tip A)**	Conectați o cameră digitală sau un dispozitiv de stocare USB pentru a proiecta o rulare de diapozitive pentru imaginile de pe dispozitiv. ☛ p.84, 95
10 **Indicator USB**	Indică starea portului USB (tip A) luminând intermitent sau permanent. ☛ p.84
11 **Slot card SD**	Introduceți un card SD și proiectați un fișier imagine de pe acesta sub formă de rulare de diapozitive. ☛ p.85, 95

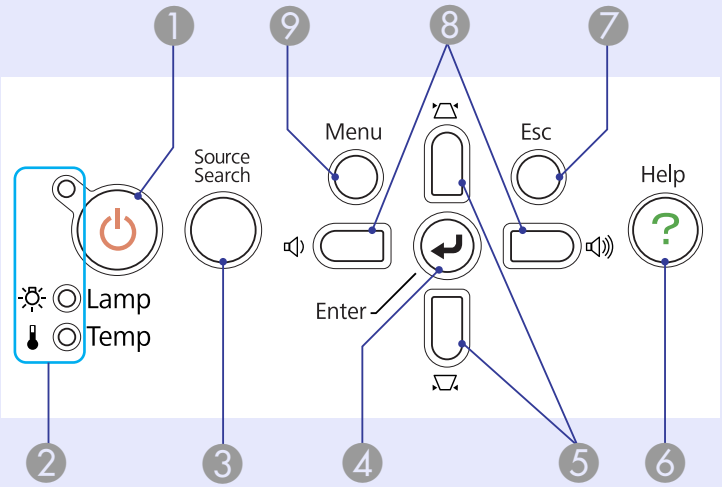
La spate (numai pentru EB-X6/S6)



	Nume	Funcția
1	**Receptor telecomandă**	Primește semnalele de la telecomandă. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
2	**Boxă**	
3	**Mufă alimentare**	Se conectează cablul de alimentare cu curent. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
4	**Port de ieșire monitor**	Emite semnalul de imagine de la un calculator conectat la un port de intrare al calculatorului la un monitor extern. Această opțiune nu este disponibilă pentru semnalele video pe componente ▸▸ sau pentru alte semnale emise către alt port diferit de portul de intrare al calculatorului.

	Nume	Funcția
5	**Portul de intrare al calculatorului**	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video pe componente ▸▸ de la alte surse video.
6	**Portul de intrareS-Video**	Pentru semnale S-video ▸▸ primite de la surse video.
	Portul de intrareVideo	Pentru semnale video compozit ▸▸ primite de la surse video.
	Port de intrare audio	Se conectează la portul de ieșire audio al echipamentului de pe care doriți să proiectați și transmite semnalul audio. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
7	**Port USB (tip B)**	Puteți utiliza mai multe funcții conectând un calculator prin intermediul unui cablu USB și efectuând setările de conectare. • Conectați dispozitivul la un calculator utilizând un cablu USB, pentru a proiecta imaginile de pe calculatorul respectiv. ☛ p.87 • Puteți derula cu o pagină în sus/jos și puteți acționa cursorul mouse-ului utilizând telecomanda. De asemenea, puteți utiliza acest port pentru a controla proiectorul de pe un calculator. ☛ p.91

Panoul de comandă (numai pentru EB-W6/X6)

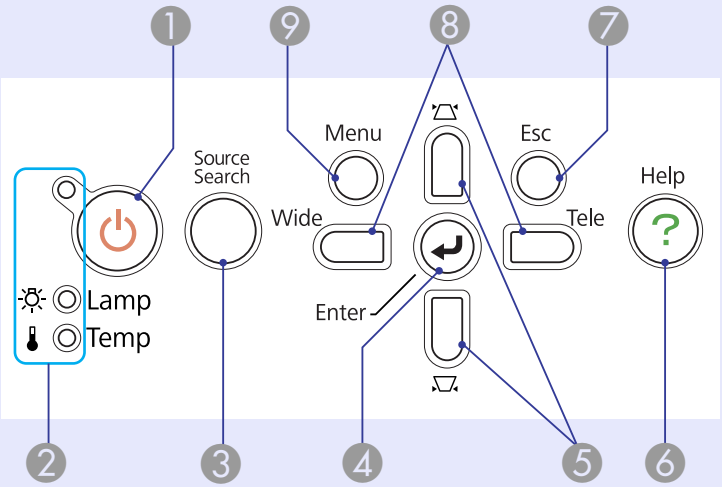


Nume	Funcția
1 **Butonul [⏻]**	Pornește sau oprește proiectorul. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
2 **Indicatorii de stare**	Culoarea indicatorilor și modul în care aceștia luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului. ☛ p.54
3 **Butonul [Source Search]**	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine. ☛ p.20

Nume	Funcția
4 **Butonul [Enter]**	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii urmărire, sincronizare și poziție pentru a obține o imagine optimă. Dacă este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. EB-W6 ☛ p.40, EB-X6 ☛ p.41
5 **Butoanele [⏢] [⏢]**	Corectează distorsiunile tip trapez. Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***, EB-W6 ☛ p.40, EB-X6 ☛ p.41
6 **Butonul [Help]**	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ p.52
7 **Butonul [Esc]**	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului. EB-W6 ☛ p.40, EB-X6 ☛ p.41
8 **Butoanele [🔈] [🔊]**	Apăsați pentru a regla volumul. Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***, EB-W6 ☛ p.40, EB-X6 ☛ p.41

Nume	Funcția
9 **Butonul [Menu]**	Afișează și închide meniul de configurare. EB-W6 ☛ p.40, EB-X6 ☛ p.41

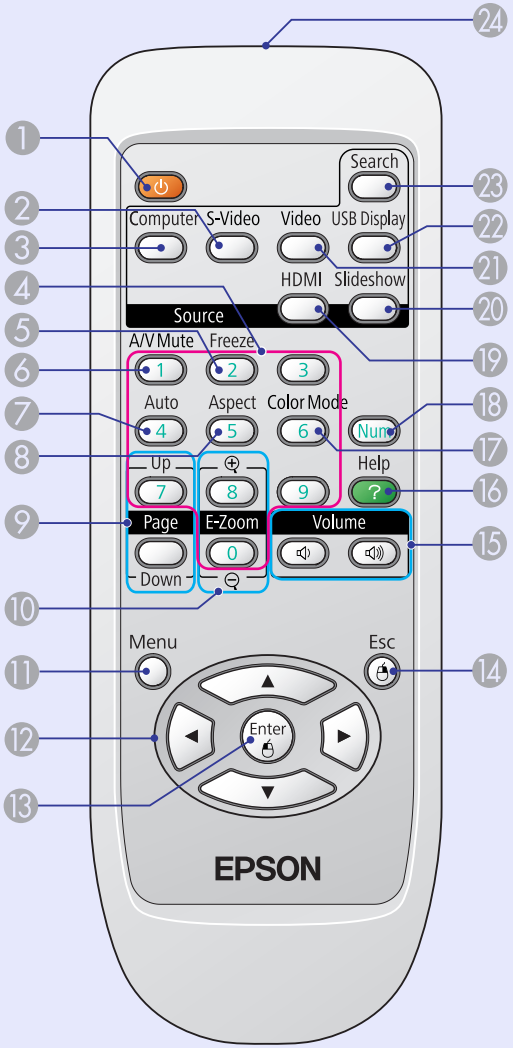
Panoul de comandă (numai pentru EB-S6)



	Nume	Funcția
1	**Butonul [⏻]**	Pornește sau oprește proiectorul. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
2	**Indicatorii de stare**	Culoarea indicatorilor și modul în care aceștia luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului. ☛ p.54
3	**Butonul [Source Search]**	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine. ☛ p.20
4	**Butonul [Enter]**	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii urmărire, sincronizare și poziție pentru a obține o imagine optimă. Dacă este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ p.42
5	**Butoanele [⏢] [⏢]**	Corectează distorsiunile tip trapez. Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***, p.42
6	**Butonul [Help]**	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ p.52
7	**Butonul [Esc]**	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ p.42
8	**Butoanele [Wide] [Tele]**	Apăsați pentru a regla vizualizarea Tele/Lat. Apăsați pe [Tele] pentru a micșora dimensiunea imaginii proiectate și apăsați pe [Wide] pentru a o mări. Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***, p.42

Nume	Funcția
⑨ **Butonul [Menu]**	Afișează și închide meniul de configurare. ☛ p.42

Telecomanda (numai pentru EB-W6)

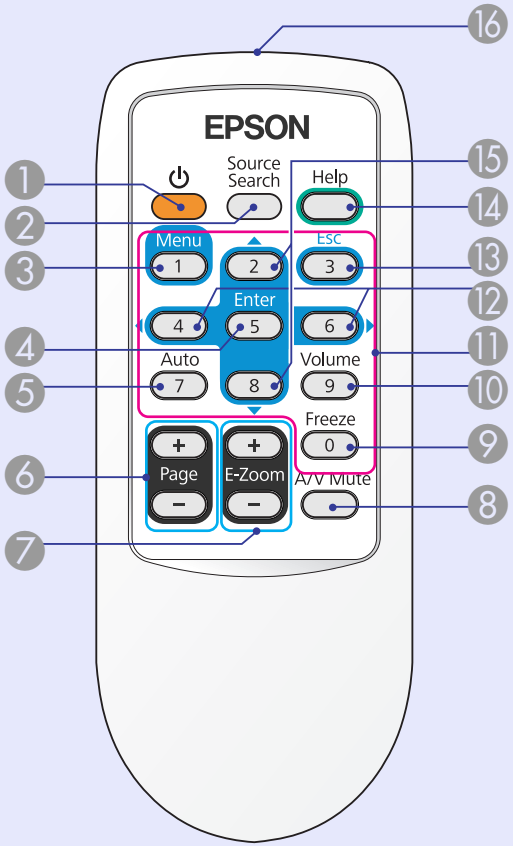


	Nume	Funcția
1	**Butonul [⏻]**	Pornește sau oprește proiectorul. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
2	**Butonul [S-Video]**	Comută la imaginile din portul de intrare S-Video. ☛ p.21
3	**Butonul [Computer]**	Comută la imaginile din portul de intrare Calculator. ☛ p.21
4	**Butoanele numerice**	Folosiți acest buton pentru a introduce o parolă. ☛ p.35
5	**Butonul [Freeze]**	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ p.26
6	**Butonul [A/V Mute]**	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ p.25
7	**Butonul [Auto Setup]**	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii urmărire, sincronizare și poziție pentru a obține o imagine optimă.
8	**Butonul [Aspect]**	Formatul imaginii▸▸ se modifică de fiecare dată când acest buton este apăsat. ☛ p.27
9	**Butonul [Page] (+) (-)**	Puteți derula cu o pagină în sus/jos printre paginile proiectate de USB Display. ☛ p.87 • Puteți derula cu o pagină în sus/jos printre diapozitivele dintr-o rulare de diapozitive. ☛ p.95 • Opțiunea de derulare cu o pagină în sus/jos este activată când proiectorul este conectat la un calculator printr-un cablu USB. ☛ p.91

Nume	Funcția
⑩ **Butonul [E-Zoom] (⊕) (⊖)**	(+) Mărește imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. (-) Micșorează părțile din imagine care au fost mărite folosind butonul [⊕]. ☛ p.32
⑪ **Butonul [Menu]**	Afișează și închide meniul de configurare. ☛ p.40
⑫ **Butonul [ ]**	Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. ☛ p.40, 52 Selectați un element sau o fotografie în timpul proiectării unei rulări de diapozitive. ☛ p.95 Când utilizați funcția Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se deplasează în direcția butonului apăsat. ☛ p.92
⑬ **Butonul [Enter]**	Dacă este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ p.40, 52 Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta funcționează ca butonul stâng al mouse-ului. ☛ p.92
⑭ **Butonul [Esc]**	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ p.40, 52 Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta funcționează ca butonul drept al mouse-ului. ☛ p.92

Nume	Funcția
⑮ **Butonul [Volume] (🔈) (🔊)**	(🔈) Scade volumul. (🔊) Crește volumul. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
⑯ **Butonul [Help]**	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ p.52
⑰ **Butonul [Color Mode]**	La fiecare apăsare a butonului se schimbă modul de culoare. ☛ p.22
⑱ **Butonul [Num]**	Folosiți acest buton pentru a introduce o parolă. ☛ p.35
⑲ **Butonul [HDMI]**	Comută la imaginile din portul de intrare HDMI. ☛ p.21
⑳ **Butonul [Slideshow]**	Comută la imaginile din Expunere diapozitive. ☛ p.21
㉑ **Butonul [Video]**	Comută la imaginile din portul de intrare Video. ☛ p.21
㉒ **Butonul [USB Display]**	Comută la imaginile din USB Display. ☛ p.21
㉓ **Butonul [Source Search]**	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine. ☛ p.20
㉔ **Zona de emitere a semnalului de la telecomandă**	Transmite semnalele de la telecomandă. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***

Telecomanda (numai pentru EB-X6/S6)

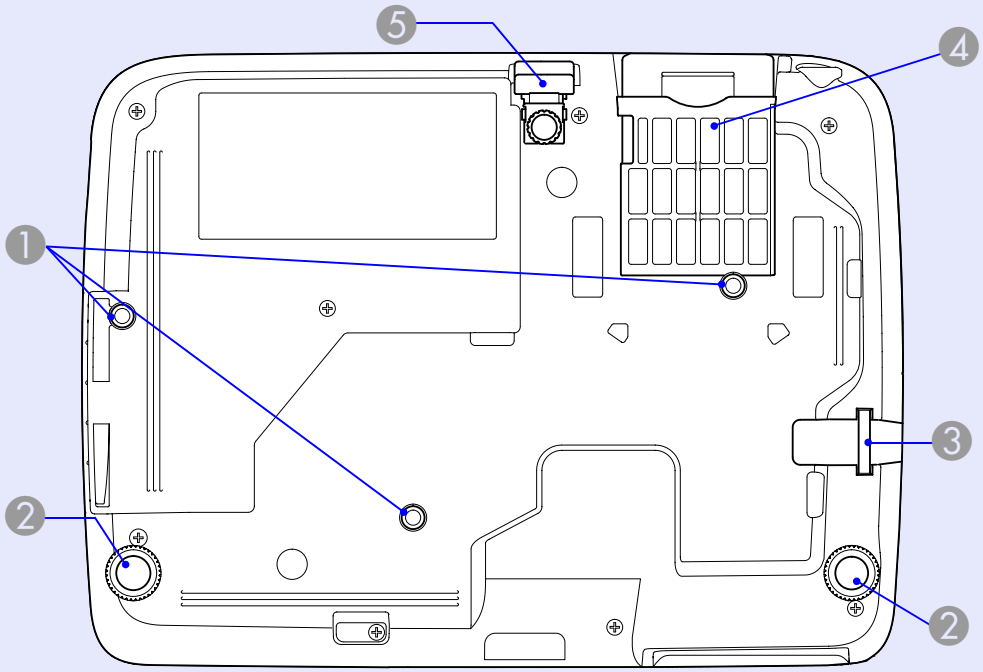


	Nume	Funcția
1	**Butonul [⏻]**	Pornește sau oprește proiectorul. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
2	**Butonul [Source Search]**	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine. ☛ p.20
3	**Butonul [Menu]**	Afișează și închide meniul de configurare. EB-X6 ☛ p.41, EB-S6 ☛ p.42
4	**Butonul [Enter]**	Dacă este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. EB-X6 ☛ p.41, EB-S6 ☛ p.42 Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta funcționează ca butonul stâng al mouse-ului. ☛ p.92
5	**Butonul [Auto Setup]**	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii urmărire, sincronizare și poziție pentru a obține o imagine optimă. ☛ p.44
6	**Butonul [Page] (+) (-)**	Puteți derula cu o pagină în sus/jos printre paginile proiectate de USB Display. ☛ p.87 Opțiunea de derulare cu o pagină în sus/jos este activată când proiectorul este conectat la un calculator printr-un cablu USB. ☛ p.91
7	**Butonul [E-Zoom] (+) (-)**	(+) Mărește imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. (-) Micșorează părțile din imagine care au fost mărite folosind butonul [+]. ☛ p.32

Nume	Funcția
⑧ **Butonul [A/V Mute]**	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ p.25
⑨ **Butonul [Freeze]**	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ p.26
⑩ **Butonul [Volume]**	Este afișat ecranul pentru reglarea volumului. Puteți regla volumul apăsând butoanele [◀]/[▶].
⑪ **Butoanele numerice**	Folosiți acest buton pentru a introduce o parolă. ☛ p.36
⑫ **Butonul [◀] [▶]**	Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***, EB-X6 ☛ p.41, EB-S6 ☛ p.42 Când utilizați funcția Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se deplasează în direcția butonului apăsat. ☛ p.92
⑬ **Butonul [Esc]**	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului. EB-X6 ☛ p.41, EB-S6 ☛ p.42 Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta funcționează ca butonul drept al mouse-ului. ☛ p.92
⑭ **Butonul [Help]**	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ p.52

Nume	Funcția
⑮ **Butonul [▲] [▼]**	Dacă sunt apăsate în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite. EB-X6 ☛ p.41, EB-S6 ☛ p.42 Când utilizați funcția Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se deplasează în direcția butonului apăsat. ☛ p.92
⑯ **Zona de emitere a semnalului de la telecomandă**	Transmite semnalele de la telecomandă. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***

La bază



	Nume	Funcția
1	**Punctele de fixare ale consolei de suspendare (3 puncte)**	Dacă suspendați proiectorul de plafon, înșurubați suportul de fixare pe tava în aceste puncte. ☛ p.68, 102
2	**Piciorul din spate (2 puncte)**	Răsuciți pentru a-l putea extinde și retracta, pentru reglarea înclinării față de orizontală. ☛ ***Ghidul de pornire rapidă***
3	**Punctul de instalare al cablului de securitate**	În locul unde doriți să montați proiectorul pe un obiect fix, treceți un cablu antifurt disponibil în comerț. ☛ p.38

	Nume	Funcția
4	**Filtru de aer (gură de ventilare)**	Aceasta previne depunerea prafului și a altor particule în interiorul proiectorului când aerul este absorbit în interior. Pe ecranul proiectorului este afișat un mesaj de avertizare când filtrul de aer trebuie curățat sau înlocuit. ☛ p.69, 76
5	**Picior frontal reglabil**	☛ p.7

Funcții utile

TOP

În acest capitol sunt explicate funcțiile utile folosite la realizarea unei prezentări și funcțiile de securitate.

Modificarea imaginii proiectate 20

- **Activarea prin funcția de detectare automată a semnalului de intrare (căutare sursă) 20**
- **Activarea directă utilizând telecomanda (numai EB-W6) 21**

Funcții pentru îmbunătățirea proiecției 22

- **Alegerea calității proiecției (alegerea modului culoare) 22**
  - Schimbarea modului de culoare utilizând telecomanda (numai EB-W6) 22
  - Schimbarea modului de culoare din meniul de configurare 23
- **Setarea diafragmei automate 24**
- **Ascunderea temporară a sunetului și imaginilor (A/V Mute) 25**
- **Blocarea imaginii (Îngheț) 26**
- **Modificarea formatului imaginii 27**
  - Comutarea metodelor 27
  - Schimbarea formatului de imagine al imaginilor de la echipamente video 28
  - Modificarea aspectului imaginilor de la calculator (pentru EB-X6/S6) 29
  - Modificarea aspectului imaginilor de la calculator sau al imaginilor HDMI (pentru EB-W6) 30
- **Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom) 32**

Funcții de securitate 34

- **Administrarea utilizatorilor (protejat de parolă) 34**
  - Tipuri de protejat de parolă 34
  - Definirea protecției prin parolă 35
  - Introducerea parolei 36
- **Restricționarea funcționării (blocarea funcționării) 37**
- **Blocare antifurt 38**
  - Instalarea cablului antifurt 38

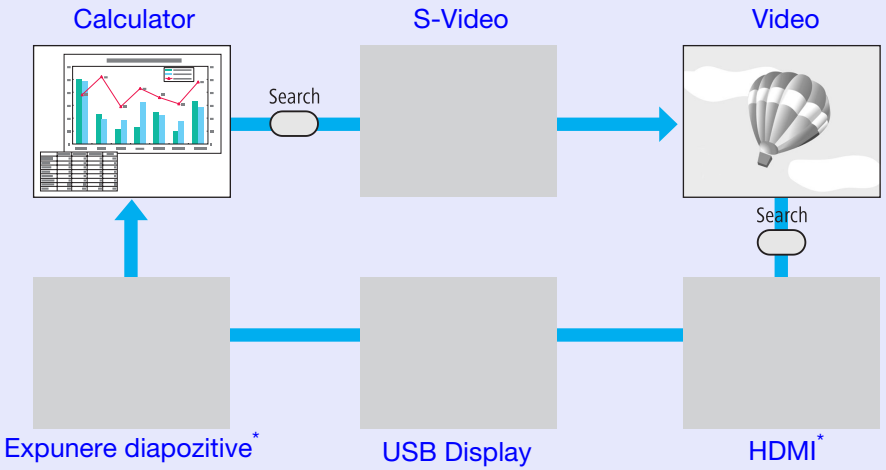
Modificarea imaginii proiectate

Utilizați următoarele metode pentru a activa imaginile pentru proiectare.

- Activarea după căutarea sursei
  Proiectorul detectează automat semnalele primite de la echipamentele conectate și imaginea care este primită de la echipament este proiectată.
- Activare directă (numai EB-W6)
  Activați apăsând butonul pentru portul de intrare adecvat de pe telecomandă.

Activarea prin funcția de detectare automată a semnalului de intrare (căutare sursă)

Puteți proiecta rapid imaginile țintă deoarece butonul [Source Search] omite intrările la care nu sunt recepționate imagini.

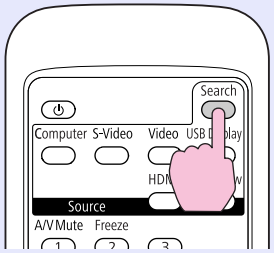


* Comutarea la HDMI și la Expunere diapozitive sunt disponibile numai cu EB-W6.

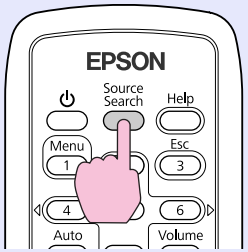
Procedură

Când echipamentul dumneavoastră video este conectat, porniți redarea înainte de a începe această operație.

Folosind telecomanda

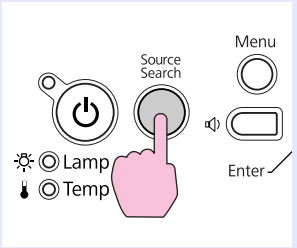


EB-W6

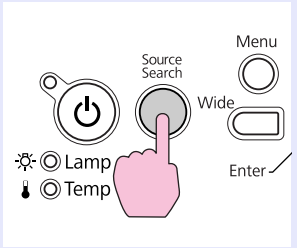


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă



EB-W6/X6



EB-S6

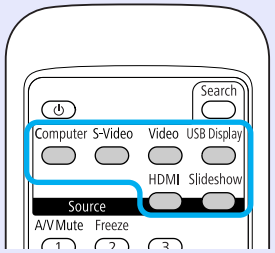
Când sunt conectate două sau mai multe echipamente, apăsați butonul [Source Search] până când imaginea țintă este proiectată.

În imaginea de mai jos este prezentată situația semnalelor de imagine și este afișată numai când imaginea pe care proiectorul o afișează în prezent este disponibilă, sau atunci când nu există un semnal de imagine. Puteți selecta portul de intrare de la care echipamentul pe care doriți să îl folosiți efectuează proiecția. Dacă nu se efectuează nici o operație timp de 10 secunde, ecranul se va închide.

EB-W6

Activarea directă utilizând telecomanda (numai EB-W6)

Puteți comuta direct la sursa țintă apăsând un buton de pe telecomandă.



Consultați următoarele secțiuni pentru funcționarea butonului.

☛ p.14

Alegerea calității proiecției (alegerea modului culoare)

Puteți obține imagini de calitate optimă prin selectarea setărilor care corespund cel mai bine mediului în care faceți proiecția. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

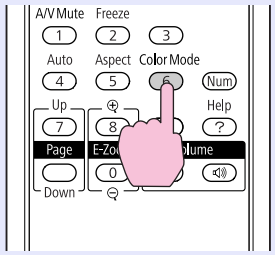
Mod	Aplicație
Joc	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
Text	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor alb-negru, în camerele luminoase.
Teatru	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Foto *1	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Face imaginile mai strălucitoare și adaugă mai mult contrast.
Sporturi *2	Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Face imaginile mai strălucitoare și mai vii.
sRGB	Este ideal pentru redarea imaginilor în formatul standard sRGB.
Blackboard (panou negru)	Chiar dacă proiecția se face pe o tablă (panou negru sau verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran.

*1 Poate fi selectat numai cu următoarele semnale de intrare. Calculator, HDMI Digital-RGB (numai EB-W6), USB Display, Expunere diapozitive (numai EB-W6)

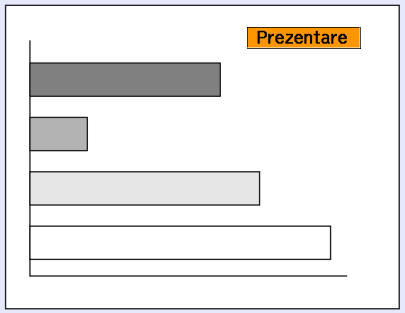
*2 Poate fi selectat numai cu următoarele semnale de intrare. Video pe componente, S-Video, video compozit, HDMI compus (numai EB-W6)

Schimbarea modului de culoare utilizând telecomanda (numai EB-W6)

Procedură



De fiecare dată când apăsați pe buton, numele modului culoare este afișat pe ecran și modul culoare se schimbă.



Dacă apăsați pe buton în timp ce numele modului culoare este afișat pe ecran, acesta se va schimba în următorul mod culoare.

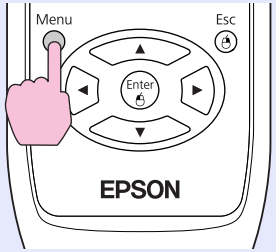
Schimbarea modului de culoare din meniul de configurare

Procedură

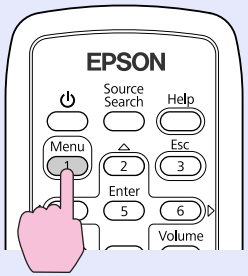
1. **Apăsați butonul [Menu] și selectați "Imagine" - "Mod culoare" din meniul de configurare.**

EB-W6 ☛ p.40
EB-X6 ☛ p.41
EB-S6 ☛ p.42

Folosind telecomanda

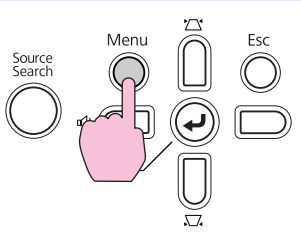


EB-W6

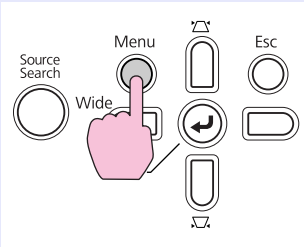


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă



EB-W6/X6



EB-S6

2. **Selectați un nume de mod de culoare.**

3. **Apăsați pe butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.**

Setarea diafragmei automate

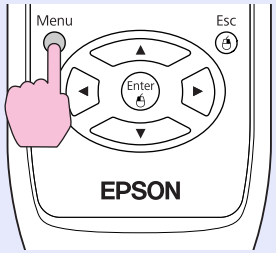
Datorită setării automate a luminanței în funcție de luminozitatea imaginii afișate, aceasta vă permite să vă bucurați de imagini profunde și bogate.

Procedură

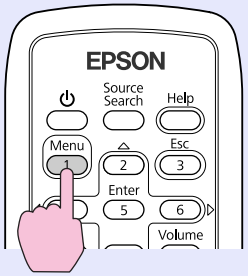
1 Apăsați butonul [Menu] și selectați "Imagine" - "Diafragmă automată" din meniul de configurare.

EB-W6 ☛ p.40
EB-X6 ☛ p.41
EB-S6 ☛ p.42

Folosind telecomanda

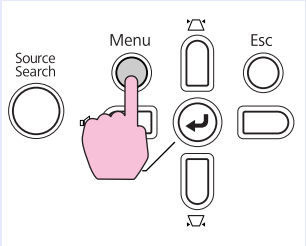


EB-W6

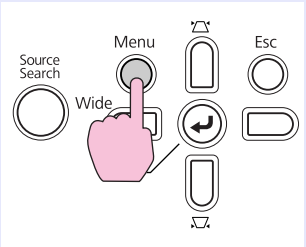


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă



EB-W6/X6



EB-S6

2 Selectați "Pornit".

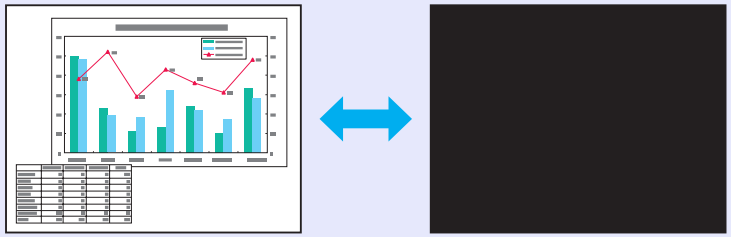
Valoarea setată este salvată pentru fiecare mod de culoare.

3 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.

Această opțiune poate fi selectată numai dacă "Joc" sau "Teatru" este selectat pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine".

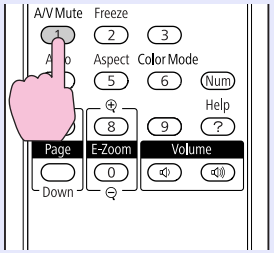
Ascunderea temporară a sunetului și imaginilor (A/V Mute)

Puteți utiliza acest buton atunci când doriți să concentrați atenția auditoriului către ceea ce aveți de spus, sau dacă nu doriți să prezentați unele detalii, de exemplu atunci când treceți de la un fișier la altul în cazul unei prezentări proiectată de pe un calculator.

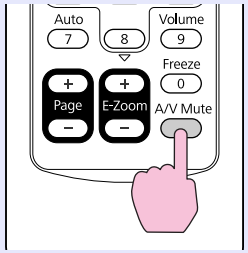


Procedură

Telecomanda

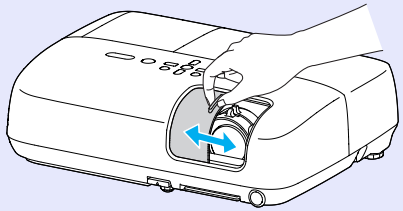


EB-W6



EB-X6/S6

Proiector



De fiecare dată când apăsați butonul, sau de fiecare dată când fereastra A/V mute se deschide sau se închide, butonul A/V Mute se activează sau se dezactivează.

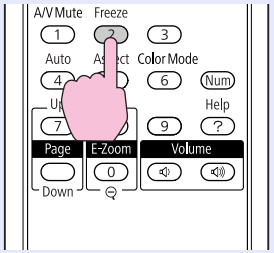
- ***Dacă folosiți această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul vor fi transmise în continuare de către sursă și nu vă puteți întoarce la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.***
- ***De la telecomandă puteți alege să afișați un fundal negru, albastru sau logo în timpul folosirii funcției A/V mute folosind "Extins" - "Ecran" - "A/V Mute" utilizând setările din meniul de configurare.*** ☛ *p.47*
- ***Când fereastra A/V mute este închisă și modul ascuns A/V este pornit, puteți defini ca alimentarea cu curent a aparatului să se oprească automat după circa 30 de minute folosind setările "Extins" - "Funcționare" - "Lens Cover Timer" (tmp acop lentilă) din meniul de configurare.*** ☛ *p.48*

Blocarea imaginii (Îngheț)

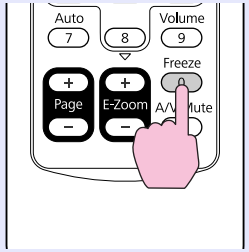
Când imaginea animată de pe ecran este blocată, ea continuă să se proiecteze, astfel încât dumneavoastră să proiectați o imagine animată cadru cu cadru ca în cazul unei imagini statice. De asemenea, puteți efectua operații precum schimbarea fișierelor în timpul prezentării de pe un calculator fără a proiecta imagini dacă funcția de blocare a fost deja activată.

Procedură

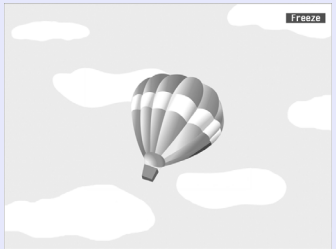
Telecomanda



EB-W6



EB-X6/S6



De fiecare dată când apăsați pe buton, funcția de blocare se activează sau se dezactivează.

- ***Semnalul audio nu se oprește.***
- ***Sursa de imagini continuă să redea imaginile animate chiar în timp ce redarea pe ecran este blocată și în acest caz nu este posibil să reluați proiecția de la punctul în care a fost întreruptă.***
- ***Dacă butonul [Freeze] este apăsat în timp ce este proiectat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, meniul sau pagina respectivă vor dispărea de pe ecran.***
- ***Blocarea funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.***

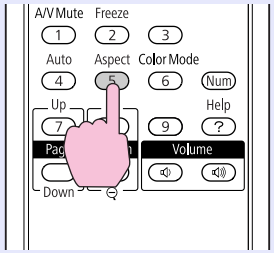
Modificarea formatului imaginii

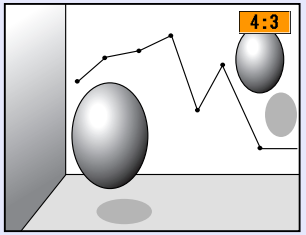
Când conectați un echipament video și proiectați imagini care au fost înregistrate digital sau pe discuri DVD, în format pentru ecran lat 16:9, modificați formatul imaginii. Modificarea formatului imaginii este, de asemenea, necesară când doriți să proiectați imagini de pe calculator la dimensiune completă.
Comutarea metodelor și a tipurilor de formate de imagine se realizează după cum urmează.

Comutarea metodelor

Procedură

EB-W6





De fiecare dată când apăsați butonul, pe ecran este afișată denumirea formatului și formatul se modifică.

Dacă apăsați pe buton în timp ce denumirea formatului este afișată pe ecran, acesta se va schimba în următorul format.

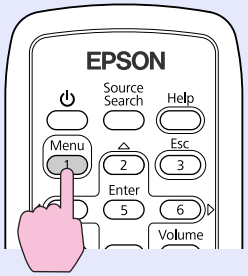
> ***Puteți efectua această setare folosind "Aspect" din meniul "Semnal" din meniul de configurare.*** ☛ *p.45*

EB-X6/S6

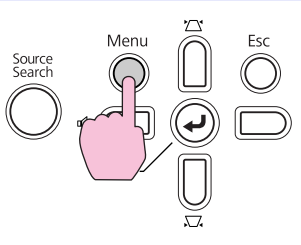
1 Apăsați butonul [Menu] și selectați "Semnal" - "Aspect" din meniul de configurare.

EB-X6 ☛ p.41
EB-S6 ☛ p.42

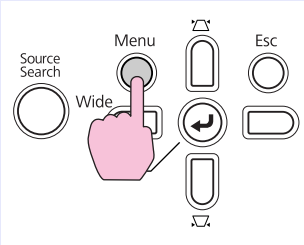
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



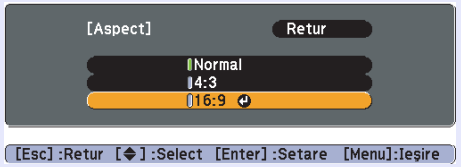
EB-X6



EB-S6

2 **Apăsați pe butonul [Enter] pentru a afișa ecranul "Aspect".**

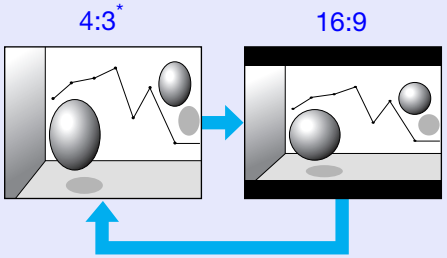
3 **Selectați formatul imaginii și apăsați pe butonul [Enter].**



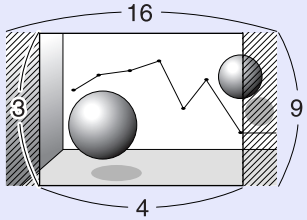
Formatul selectat este setat.

Schimbarea formatului de imagine al imaginilor de la echipamente video

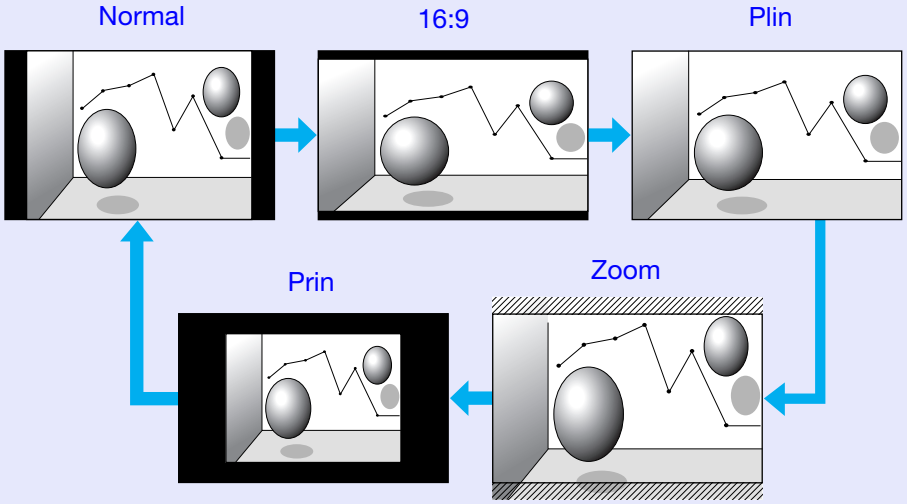
EB-X6/S6



* În timpul semnalului de intrare 720p/1080i, afișajul are un raport de mărire de 4:3 (afișarea imaginii cu părțile laterale tăiate).

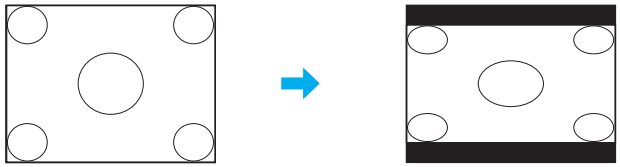


EB-W6



Modificarea aspectului imaginilor de la calculator (pentru EB-X6/S6)

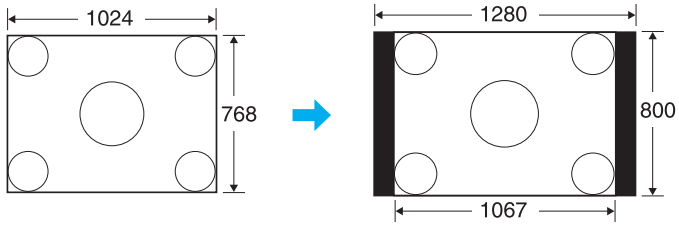
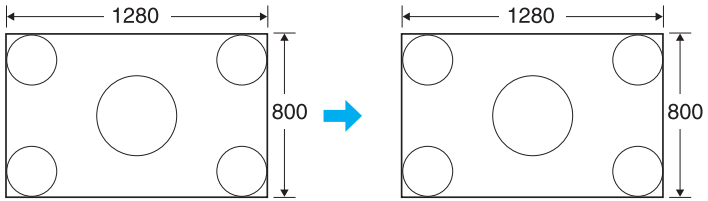
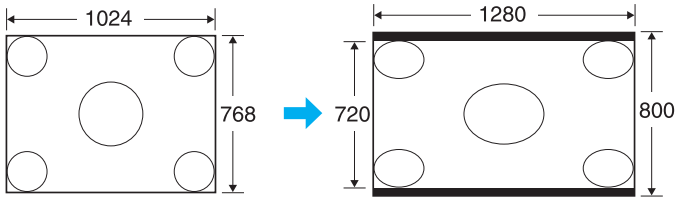
Când proiectați imagini de la un port de intrare Calculator, formatul imaginii poate fi modificat după cum urmează.

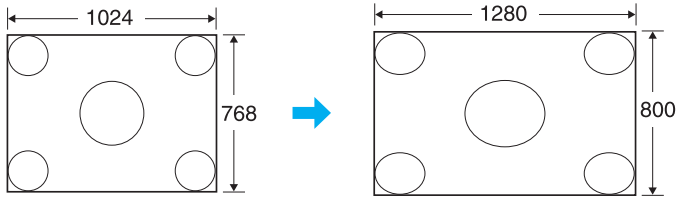
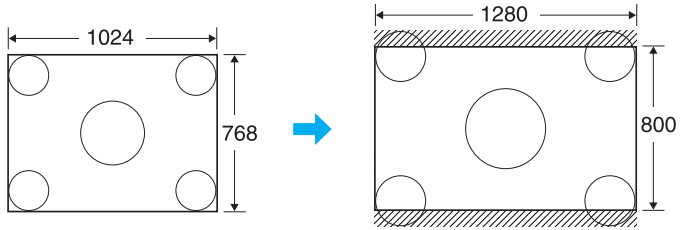
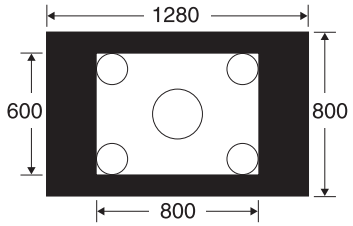
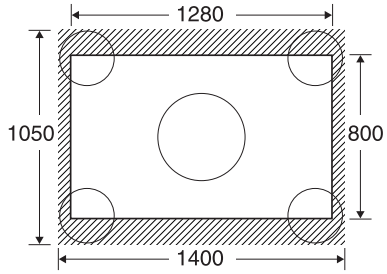
Setare		Explicație	Exemplu proiecție
Normal	**Pentru imagini de la portul de intrare Calculator**	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii recepționate.	
4:3		Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la un format de 4:3. Aplicați când doriți să proiectați imagini cu un format 5:4 (1280 × 1024 etc.) la dimensiunea de proiecție completă.	Pentru semnal de intrare 1280 ×1024 Normal 4:3
16:9		Proiectează la formatul 16:9. Aplicați când doriți să proiectați un ecran complet pe un ecran 16:9.	Pentru semnal de intrare 1280 ×1024 

Când lipsesc anumite părți dintr-o imagine sau nu puteți proiecta întreaga imagine în timpul proiectării imaginilor de pe calculator, setați opțiunea "Rezoluție" din meniul de configurare la "Lat" sau "Normal", în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului. ☛ *p.44*

Modificarea aspectului imaginilor de la calculator sau al imaginilor HDMI (pentru EB-W6)

Când proiectați imagini de la un port de intrare Calculator sau HDMI, formatul imaginii poate fi modificat după cum urmează. Pentru modelul EB-W6, dimensiunea proiecției este de 1280 x 800 puncte (format imagine 16:10) datorită rezoluției pentru WXGA. Când proiectați pe ecrane cu format 16:9, setați aspectul la "16:9".

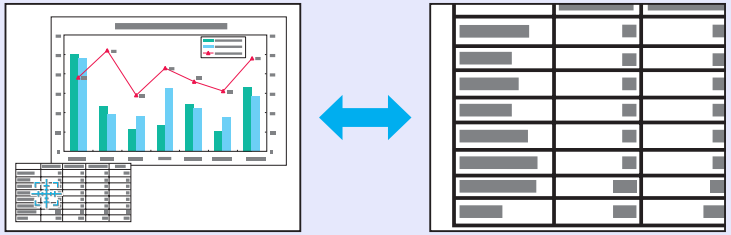
Setare		Explicație	Exemplu proiecție
Normal	**Pentru imagini de la portul de intrare Calculator**	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii recepționate.	Pentru semnal de intrare 1024 × 768 
Auto	**Pentru imagini de la portul de intrare HDMI**	Proiectează la un aspect corespunzător, pe baza informațiilor primite de la semnalul recepționat.	Pentru semnal de intrare 1280 × 800 
16:9		Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la un format de 16:9.	Pentru semnal de intrare 1024 × 768 

Setare	Explicație	Exemplu proiecție
Plin	Proiectează la dimensiune de proiecție completă.	Pentru semnal de intrare 1024 × 768 
Zoom	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă pe orizontală, păstrând formatul imaginii recepționate. Părțile care se extind dincolo de dimensiunea de proiecție nu sunt proiectate.	Pentru semnal de intrare 1024 × 768 
Prin	Proiectează la rezoluția imaginii recepționate în centrul ecranului. Această opțiune este ideală pentru proiecții mai clare. Când rezoluția imaginii depășește 1280 × 800, marginile imaginii nu sunt proiectate.	Pentru semnal de intrare 800 × 600  Pentru semnal de intrare 1400 × 1050 

Când lipsesc anumite părți dintr-o imagine sau nu puteți proiecta întreaga imagine în timpul proiectării imaginilor de pe calculator, setați opțiunea "Rezoluție" din meniul de configurare la "Lat" sau "Normal", în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului. ☛ *p.44*

Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom)

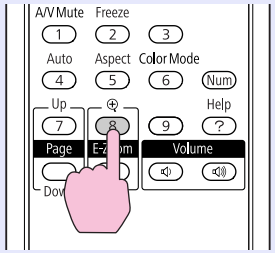
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



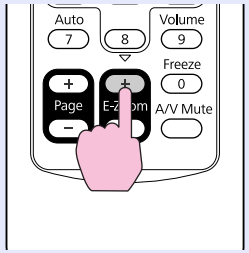
Procedură

1 Porniți E-Zoom.

Telecomanda



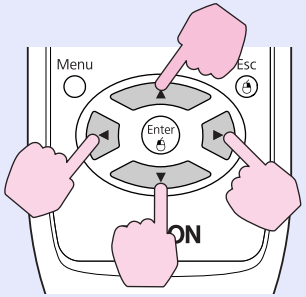
EB-W6



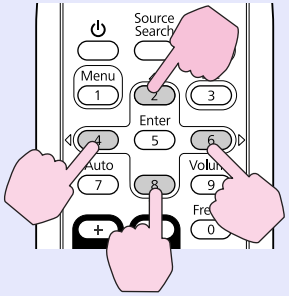
EB-X6/S6

2 Deplasați cursorul cruce în zona din imagine pe care doriți să o măriți.

Telecomanda



EB-W6

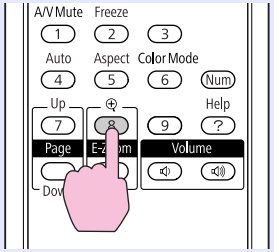


EB-X6/S6

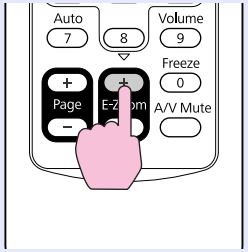
Cursor cruce

3 Mărirea.

Telecomanda



EB-W6



EB-X6/S6

De fiecare dată când butonul este apăsat, zona se mărește. Puteți face operația de mărire mai rapid ținând apăsat butonul.
Puteți micșora imaginea mărită apăsând butonul [-].
Apăsați butonul [Esc] pentru a anula operația.

- ***Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.***
- ***Puteți derula imaginea apăsând pe [▲], [▼], [◀] sau [▶].***

Funcții de securitate

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
  Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
  Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.
- Blocare antifurt
  Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

Administrarea utilizatorilor (protejat de parolă)

La activarea funcției Password protect (protejat de parolă), persoanele care nu cunosc parola nu pot utiliza proiectorul pentru a proiecta imagini, chiar dacă acesta este deschis. Mai mult, nu se poate modifica sigla utilizatorului care apare la deschiderea proiectorului. Această funcție acționează ca un dispozitiv antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat în cazul unui furt. La data achiziționării produsului, funcția protejat de parolă nu este activată.

Tipuri de protejat de parolă

În funcție de modul de utilizare a proiectorului, pot fi definite două tipuri de parametri pentru protejarea parolei.

1. "Protecție la deschidere"
Când "Protecție la pornire" este activată "On", parola trebuie introdusă de fiecare dată când proiectorul este pornit, după ce a fost deconectat de la sursa de alimentare la care a fost conectat ultima dată când parola a fost introdusă. Dacă parola introdusă este incorectă, proiectorul nu va porni.

2."Protejare logo utilizator"
Chiar dacă cineva încearcă să schimbe logoul utilizatorului setat de proprietarul proiectorului, acesta nu poate fi schimbat. Dacă opțiunea protecție logo utilizator este activată "On" este interzisă schimbarea următorilor parametrii.

- Capturarea unei sigle a utilizatorului
- Definirea parametrilor pentru "fundal ecran", "ecran de pornire" și "A/V Mute" din meniul "Ecran" aflat în meniul de configurare.

Definirea protecției prin parolă

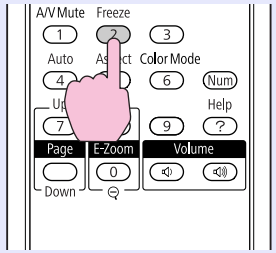
Utilizați următoarea procedură pentru a defini protecția prin parolă.

Procedură

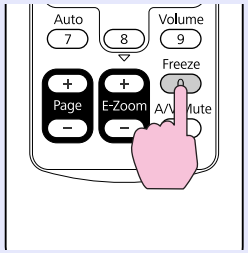
1 Țineți apăsat butonul [Freeze] timp de circa cinci secunde.

Este afișat meniul pentru definirea protecției prin parolă.

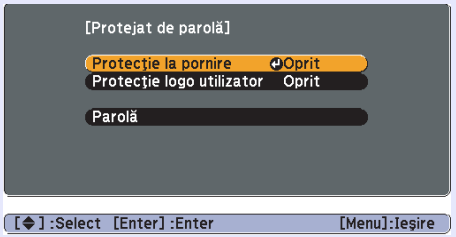
Telecomanda



EB-W6



EB-X6/S6



- *Dacă protecția prin parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.*
  Dacă parola este introdusă corect, meniul de definire a protecției prin parolă este afișat.
  ☛ "Introducerea parolei" p.36
- *Când parola este definită, lipiți eticheta cu mesajul protejat prin parolă într-o poziție vizibilă, pentru a vă proteja de hoți.*

2 Activați "Protecție la pornire".

(1) Selectați "Protecție la pornire" și apoi apăsați butonul [Enter].
(2) Selectați "On" și apoi apăsați butonul [Enter].
(3) Apăsați butonul [Esc].

3 Activați "Protecție la pornire".

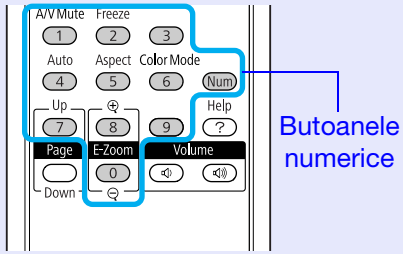
(1) Selectați "Protecție la pornire" și apoi apăsați butonul [Enter].
(2) Selectați "On" și apoi apăsați butonul [Enter].
(3) Apăsați butonul [Esc].

4 Definiți parola.

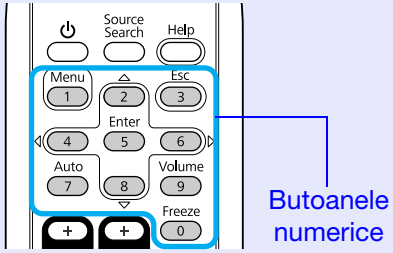
(1) Selectați "Parolă" și apoi apăsați butonul [Enter].
(2) Dacă este afișat mesajul "Schimbați parola?", selectați "Da" și apoi apăsați butonul [Enter]. Setarea inițială a parolei este "0000". Schimbați parola cu cea pe care o doriți. Dacă selectați "Nu", ecranul prezentat la pasul 1 este afișat din nou.

(3) Introduceți un număr din patru cifre folosind tastele numerice. (Pentru modelul EB-W6 introduceți cifrele în timp ce țineți apăsat butonul [Num]). Numărul introdus este afișat ca "* * * *". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda



EB-W6



EB-X6/S6

(4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată.".
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

Când ecranul pentru introducerea parolei a fost afișat, introduceți parola utilizând butoanele numerice ale telecomenzii.

Procedură

Introduceți parola folosind tastele numerice.
(Pentru modelul EB-W6 introduceți cifrele în timp ce țineți apăsat butonul [Num]).

Când ați introdus parola corectă, proiecția începe.

Atenție

- ***Dacă a fost introdusă o parolă incorectă de trei ori la rând, pe ecran este afișat timp de cinci minute mesajul "Funcționarea proiectorului va fi blocată." și apoi proiectorul va trece în starea de standby. Dacă acest lucru se întâmplă, deconectați cablul de alimentare din priza de curent electric, apoi reintroduceți-l și reporniți proiectorul. Proiectorul va afișa din nou ecranul pentru introducerea parolei pentru a putea introduce parola corectă.***
- ***Dacă ați uitat parola, notați numărul "Solicitați codul: xxxxx", care apare pe ecran și contactați cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.*** ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
- ***Dacă veți continua să repetați această operație și veți introduce din nou de trei ori parola greșită, următorul mesaj este afișat și proiectorul nu va mai accepta să introduceți alte parole. "Funcționarea proiectorului va fi blocată. Contactați Epson așa cum este specificat în documentația dumneavoastră."*** ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

Restricționarea funcționării (blocarea funcționării)

Pentru a putea bloca funcționarea butoanelor de pe panoul de comandă, faceți una din aceste operații.

- Blocare totală
  Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate. De la panoul de comandă nu veți putea efectua nici o operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.
- Blocare parțială
  Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate, cu excepția butonului [⏻].

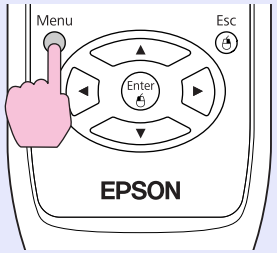
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele și numai să faceți proiecția, sau la școli unde doriți să limitați accesul la butoane. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

Procedură

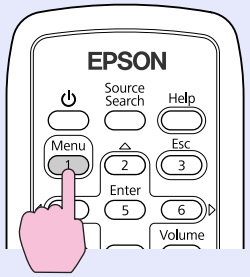
1 Apăsați butonul [Menu] și selectați "Setări" - "Blocare funcționare" din meniul de configurare.

EB-W6 ☛ p.40
EB-X6 ☛ p.41
EB-S6 ☛ p.42

Folosind telecomanda

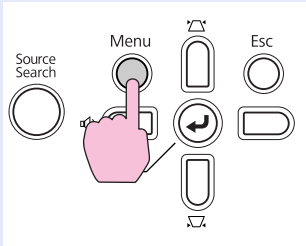


EB-W6

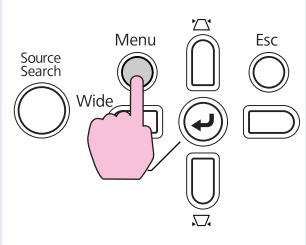


EB-X6/S6

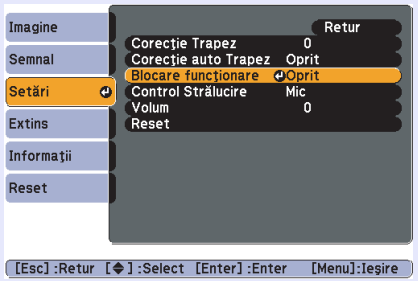
Folosind panoul de comandă



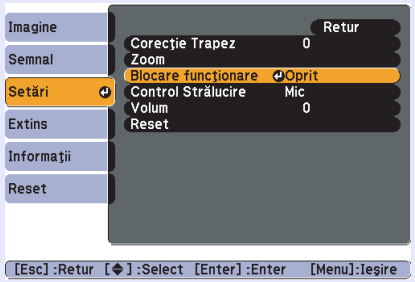
EB-W6/X6



EB-S6



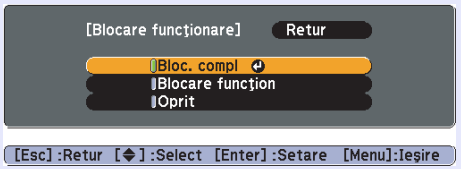
EB-W6/X6



EB-S6

Verificați butoanele pe care le puteți folosi și operațiile pe care acestea le efectuează în ghidul care se deschide prin apăsarea tastei menu.

2 Selectați una din opțiunile "Blocare totală" sau "Blocare parțială".



3 **Selectați "Da" atunci când mesajul de confirmare este afișat.**

Butoanele panoului de comandă sunt blocate în funcție de setarea aleasă.

Puteți debloca panoul de comandă prin una din următoarele metode.

- ***De la telecomandă, selectați "Off" din "Setări" - "Blocare funcționare" din meniul de configurare.***
- ***Dacă apăsați și țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru câteva secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.***

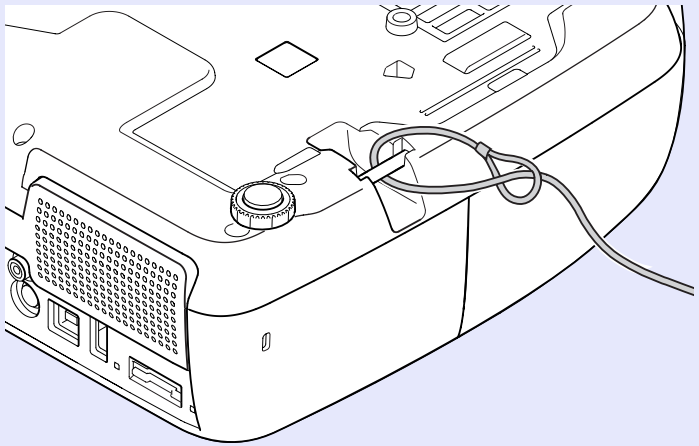
Blocare antifurt

Deoarece proiectorul este de cele mai multe ori suspendat de plafon și lăsat nesupravegheat, fiind supus unor tentative de furt, include următoarele dispozitive de securitate.

- Slotul de securitate
  Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. Pentru detalii despre sistemul Microsaver Security System, accesați pagina principală Kensington http://www.kensington.com/
- Punctul de instalare al cablului de securitate
  Aveți la dispoziție un cablu antifurt, disponibil în comerț, pe care îl puteți trece prin punctul de instalare, pentru a fixa proiectorul pe un birou sau pe un stâlp.

Instalarea cablului antifurt

Treceți un cablu antifurt prin punctul de instalare.
Consultați documentația furnizată împreună cu cablul antifurt pentru instrucțiunile de blocare.



Meniul de configurare

În acest capitol este explicat modul de utilizare a meniului de configurare și a funcțiilor acestuia.

Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-W6) 40

Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-X6) 41

Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-S6) 42

Lista cu funcții 43

- **Meniul imagine 43**
- **Meniul semnal 44**
- **Meniul setări.....46**
- **Meniul extins 47**
- **Meniul Info (numai afișare) 49**
- **Meniul Reset 50**

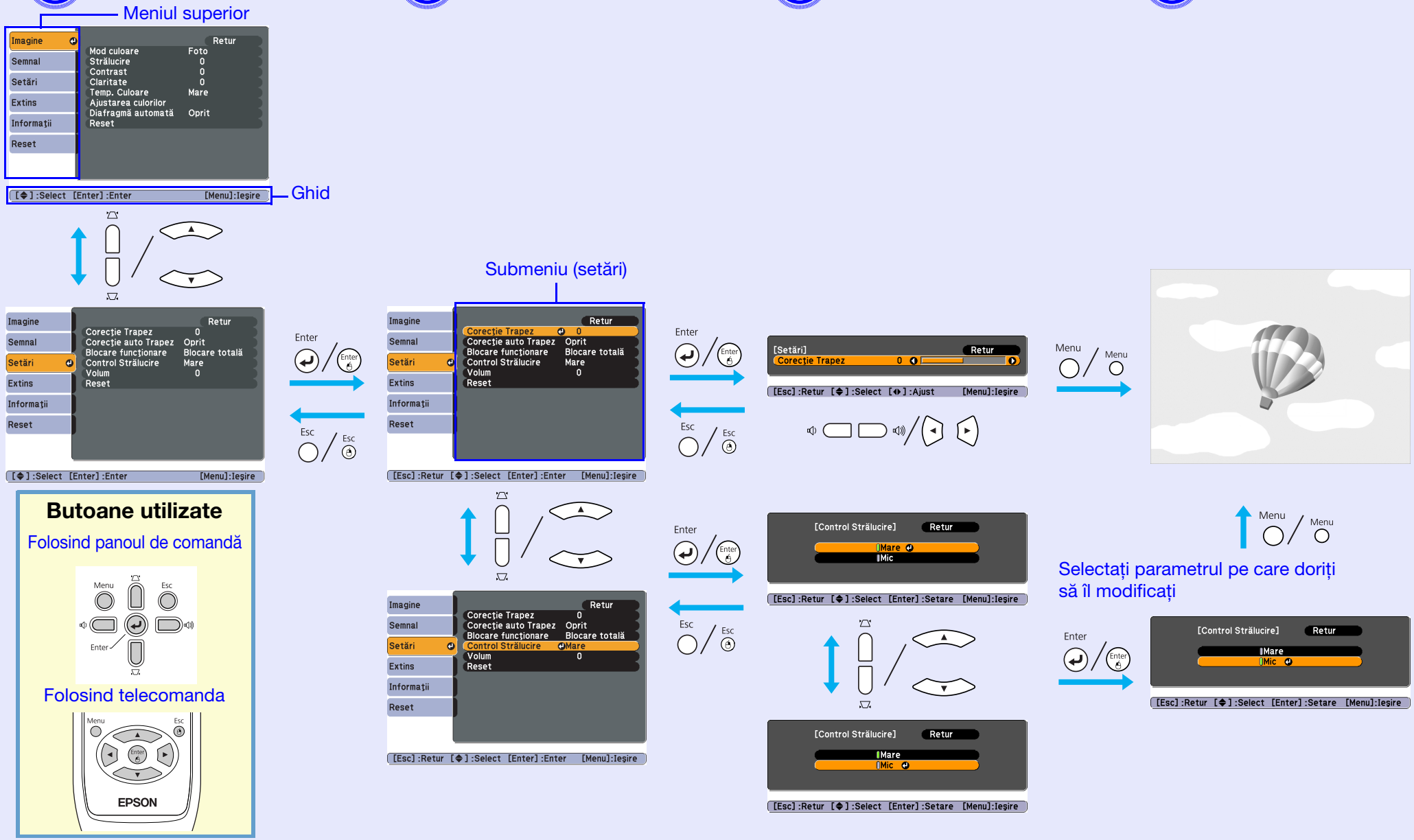
Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-W6)

1 Selectarea din meniul superior

2 Selectarea din submeniu

3 Schimbarea elementului selectat

4 Ieșire



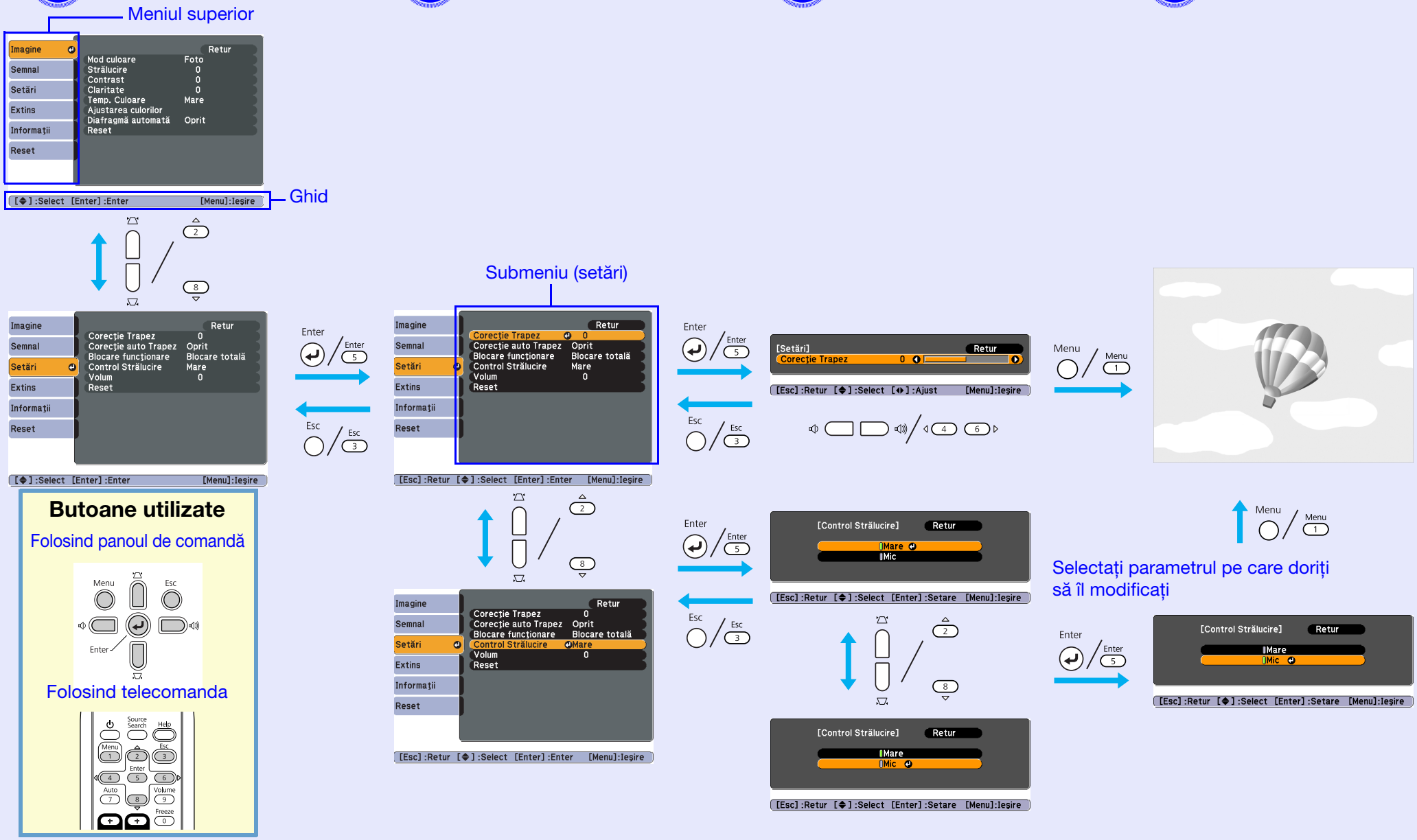
Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-X6)

1 Selectarea din meniul superior

2 Selectarea din submeniu

3 Schimbarea elementului selectat

4 Ieșire



Utilizarea meniului de configurare (pentru EB-S6)

1 Selectarea din meniul superior

2 Selectarea din submeniu

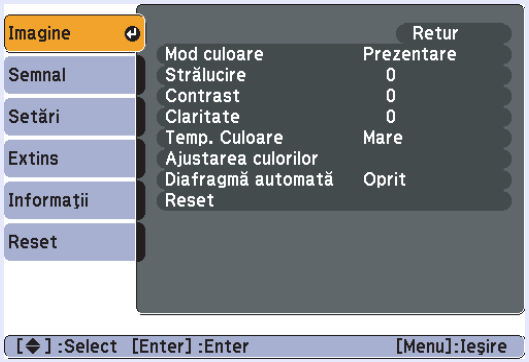
3 Schimbarea elementului selectat

4 Ieșire

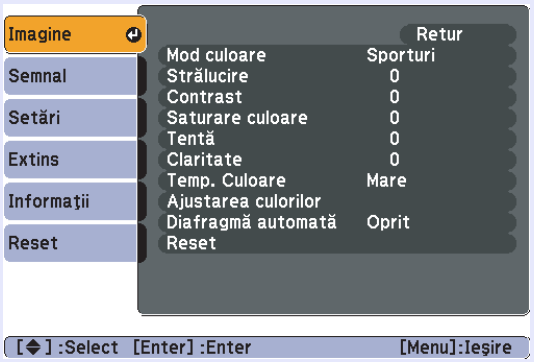
Meniul imagine

Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

Imagine provenind de la un calculator



Video pe componente/Video compozit/S-video

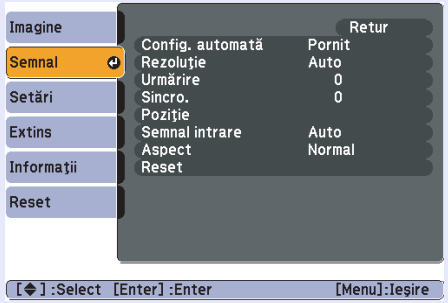


Submeniu	Funcția
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ p.22
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți regla diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
Saturare culoare	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	(Reglarea este posibilă numai când sunt recepționate semnale NTFS dacă utilizați video compus/S-video.) Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.
Temp. Culoare	Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Dacă este selectată opțiunea "mare" pe imagine apar pete albastre, iar dacă opțiunea selectată este "mică" pe imagine apar pete roșii. (Această opțiune nu poate fi selectată dacă "sRGB" este selectat pentru "Mod culoare" în meniul "imagine".
Ajustarea culorilor	**Roșu, verde, albastru**: puteți regla individual nivelul de saturație pentru fiecare culoare. (Această opțiune nu poate fi selectată dacă "sRGB" este selectat pentru "Mod culoare" în meniul "imagine".
Diafragmă automată	(Această opțiune poate fi selectată numai dacă "Joc" sau "Teatru" este selectat pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine"). Setați Pornit/Oprit pentru a regla luminanța în funcție de imagine. ☛ p.24
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul "imagine" la valorile inițiale. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ☛ p.50

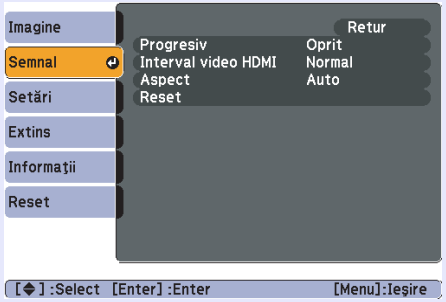
Meniul semnal

Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

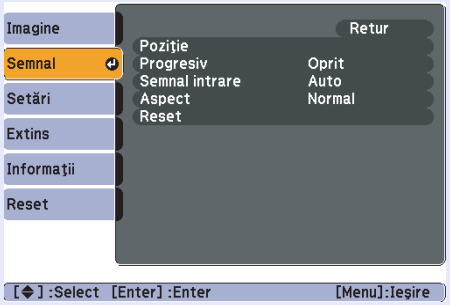
Imagine provenind de la un calculator



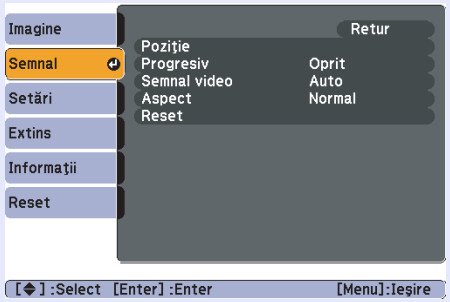
Imagine HDMI (numai EB-W6)



Video pe componente



Video compozit/S-video

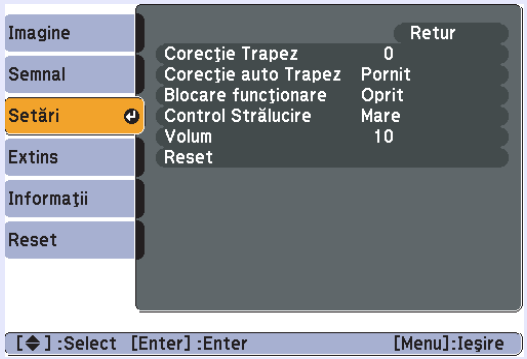


Submeniu	Funcția
Config. automată	Puteți selecta dacă, atunci când semnalul de intrare se modifică, imaginea să fie automat reglată la valoarea optimă (On) sau nu (Off) dacă semnalul de intrare se modifică. ☛ p.61
Rezoluție	Când este setată la "Auto", rezoluția semnalului de intrare este identificată automat. Când este setată la "Auto", dacă lipsesc porțiuni din imaginea proiectată, setați "Lat" pentru un ecran lat sau "Normal" în cazul unui ecran 4:3 sau 5:4, în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului.
Urmărire	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale. ☛ p.61
Sincro.	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. ☛ p.61
Poziție	Puteți regla poziția de afișare sus, jos, stânga și dreapta, astfel încât toată imaginea este proiectată dacă o parte din imagine lipsește.
Pprogresiv	(porturile video pe componente și HDMI pot fi setate numai pentru semnale recepționate de tip 480i/576i) **Off** (dezactivat): conversia IP este efectuată pentru fiecare câmp din ecran. Acesta este ideal pentru vizualizarea imaginilor care conțin multă mișcare. **On**: interțesere (i) semnalele sunt convertite în semnale progresive (p). Este ideal pentru vizualizarea imaginilor statice.
Interval video HDMI (numai EB-W6)	(Această opțiune nu poate fi setată când se recepționează un semnal RGB digital) Când portul de intrare HDMI al proiectorului este conectat la un DVD player șamd., intervalul video al proiectorului poate fi setat în funcție de setarea intervalului video al DVD player-ului.
Semnal intrare	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare al calculatorului. Dacă este setat pe "Auto" semnalul recepționat este definit automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redate corect în modul "Auto", selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.

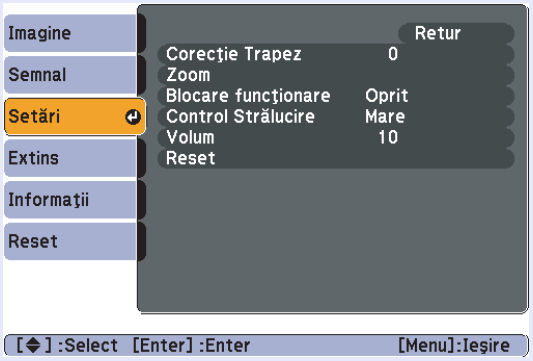
Submeniu	Funcția
Semnal video	Dacă este programat în modul "Auto", semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nici o imagine nu este proiectată în modul "Auto", selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	Puteți defini formatul imaginii pentru imaginile proiectate. ☛ p.27
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate din meniul "Semnal" la valorile inițiale, cu excepția modificărilor efectuate pentru "Semnal intrare". Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ☛ p.50

Meniul setări

EB-W6/X6

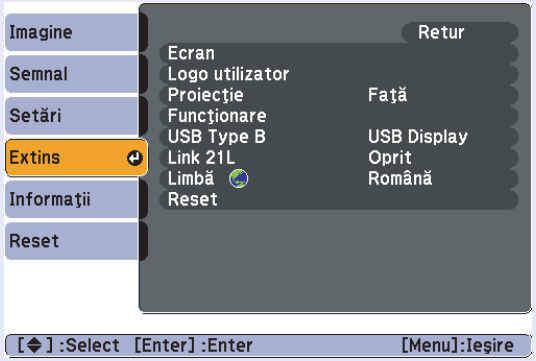


EB-S6



Submeniu	Funcția
Corecție trapez	Puteți corecta automat distorsiunile trapezoidale.☛ *Ghidul de pornire rapidă*
Corecție auto trapez (numai pentru EB-W6/X6)	Efectuează corecția automată a distorsiunilor trapezoidale. (Poate fi specificată dacă opțiunea "frontal" este selectată din "extins" - "proiecție".)
Zoom (numai pentru EB-S6)	Setați opțiunea Tele/Lat. ("Tele" micșorează imaginea proiectată, "Lat" o mărește.)
Blocare funcționare	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă. ☛ p.37
Control strălucire	Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați "mic" dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare de exemplu atunci când efectuați proiecții într-o încăpere neluminată sau pe un ecran mic. Când opțiunea "mic" este selectată, cantitatea de energie consumată și durata de funcționare a lămpii se modifică și zgomotul produs de rotirea ventilatorului scade. Consumul de curent electric: scade cu circa 40 W, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1,3 ori
Volum	Puteți regla volumul.
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul "setări" la valorile inițiale. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ☛ p.50

Meniul extins



Submeniu	Funcția
Ecran	Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului. **Messages** (mesaje): puteți alege dacă să afișați (On) sau nu (Off) denumirea sursei atunci când modificați sursa de intrare a semnalului, denumirea modului culoare la schimbarea modului culoare și un mesaj dacă nu există o sursă de intrare a semnalului șamd. **Fundal ecran**[*1]: puteți defini starea ecranului atunci când nu este disponibil un semnal de intrare "negru", "albastru" sau "Logo". **Ecran de pornire**[*1]: puteți alege ca ecranul de pornire (imaginea proiectată la pornirea proiectorului) să fie afișată (On) sau nu (Off). **A/V Mute**[*1]: puteți seta ecranul afișat în timpul operației A/V Mute ca "negru", "albastru" sau "Logo".
Logo utilizator	Puteți modifica logo utilizator care este afișat ca fundal și în timpul anulării semnalului A/V. ☛ p.77
Proiecție	În funcție de felul în care este setat proiectorul puteți alege una din următoarele variante. ☛ p.68 "Frontal" "frontal/plafon" "spate" "spate/plafon" Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa 5 secunde astfel. "Frontal" ↔ "frontal/plafon" "Spate" ↔ "spate/plafon"

Submeniu	Funcția
Funcționare	**Pornire directă**: puteți alege dacă alimentarea automată este activată (On) sau dezactivată (Off). Dacă această opțiune este activată "On" și cablul de alimentare al proiectorului este conectat la o priză de curent, trebuie să știți că orice suprasarcină de energie poate face ca proiectorul să pornească automat. **Modul inactivare**: dacă această opțiune este activată "On", acesta oprește automat aparatul dacă nici un semnal de imagine nu este primit și dacă nu se execută nici o operație. **Timp mod inact.**: dacă modul inactivare este activat "On", puteți defini intervalul de timp după care proiectorul este oprit între 1 și 30 minutes. **Tmp acop lentilă**: dacă este "On", acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce obiectivul a fost închis. **Mod altitudine mare**: activați această opțiune "On" dacă utilizați proiectorul la altitudini de peste 1.500 m.
USB Type B	Conectați proiectorul la un calculator utilizând un cablu USB și setați la "USB Display", pentru a proiecta imaginea de pe calculator. ☛ p.87 Setați la "Mouse fără fir" pentru a acționa cursorul mouse-ului prin intermediul telecomenzii. ☛ p.92 Setați la "Pag. prec./urm." pentru a derula în sus/jos cu ajutorul telecomenzii. ☛ p.91
Link 21L▸▸	Puteți alege dacă doriți să folosiți (On) sau nu (Off) utilitarul EMP Link 21L. După ce ați instalat driverul USB de comunicare, activați această opțiune "On" și utilizați programul.
Limbă	Puteți alege limba în care să fie afișate mesajele.
Reset	Puteți reseta funcțiile "ecran*1" și "funcționare*2", din meniul "extins" la valorile inițiale. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ☛ p.50

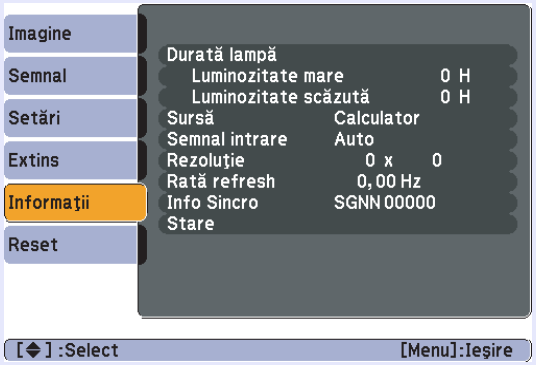
*1 Dacă opțiunea "protejare logo utilizator" este "On" în setările "protejat de parolă", setările referitoare la sigla utilizatorului nu pot fi modificate. Puteți face modificări numai după ce ați dezactivat opțiunea "protejare logo utilizator" - "Off". ☛ p.35

*2 Cu excepția funcției "mod altitudine mare".

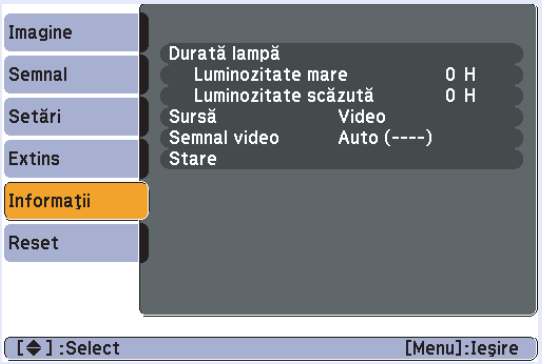
Meniul Info (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. Elementele afișate variază în funcție de semnalul de imagine proiectat, așa cum este prezentat în capturile de ecran prezentate mai jos.

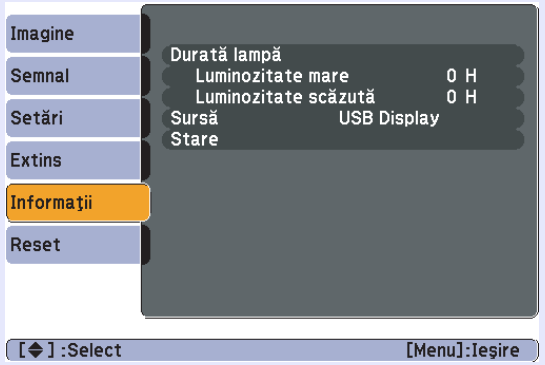
Semnal de la imaginea de pe calculator/imaginea video pe componente/imaginea HDMI (numai EB-W6)



Video compozit/S-video



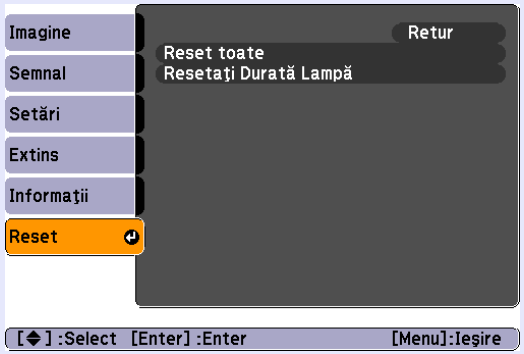
USB Display/Expunere diapozitive (numai EB-W6)



Submeniu	Funcție
Durată lampă	Puteți afișa numărul total al orelor de funcționare a lămpii*. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă.
Sursă	Puteți afișa denumirea portului de intrare a echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	Afișează setarea "Semnal intrare" din meniul "Semnal", în conformitate cu opțiunea "Sursă".
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția de intrare.
Semnal video	Puteți afișa conținutul "semnalului video" definit în meniul "semnal".
Rată Refresh	Puteți afișa rata de refresh.
Info sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Stare	Acest meniu conține informațiile despre problemele survenite la proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.

* Timpul de funcționare cumulat este afișat ca "0H" pentru primele 10 ore de funcționare. După 10 ore sau mai mult, pentru fiecare oră consecutivă se adaugă încă o oră.

Meniul Reset



Submeniu	Funcția
Reset toate	Puteți reseta toate elementele din toate meniurile la valorile inițiale. Următoarele elemente nu sunt resetate la valorile prestabilite: "Semnal intrare", "Logo utilizator", "Durată lampă" și "Limbă".
Resetați Durată Lampă	Puteți anula totalul orelor de funcționare a lămpii și să reveniți la valoarea "0H". Resetați valoarea la înlocuirea lămpii.

Depanarea

În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

Utilizarea sistemului de ajutor 52

Rezolvarea problemelor 54

- **Citirea indicatorilor 54**
  - ⏻ Indicatorul Power are culoarea roșie 55
  - ☼ 🌡 Indicatorul are culoarea portocalie și luminează intermitent sau permanent 57
- **Când indicatorii nu vă pot ajuta 58**
  - Probleme cu imaginile 59
  - Probleme la pornirea proiecției.....64
  - Alte probleme.....65

Utilizarea sistemului de ajutor

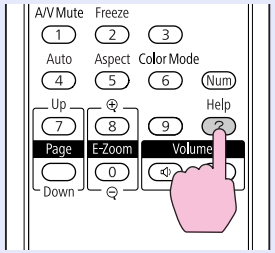
Dacă apare o problemă la proiector, funcția ajutor utilizează un sistem de afișare pe ecran pentru a vă asista în rezolvarea problemei. Răspunzând la întrebări puteți efectua setările corecte.

Procedură

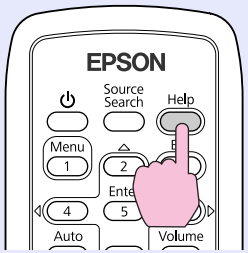
1 Apăsați butonul [Help].

Este afișat ecranul de ajutor.

Folosind telecomanda

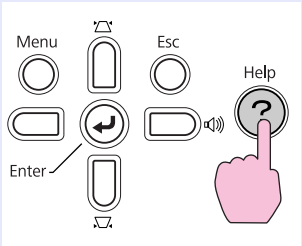


EB-W6

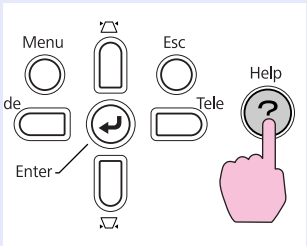


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă

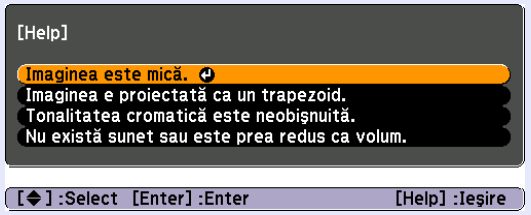


EB-W6/X6

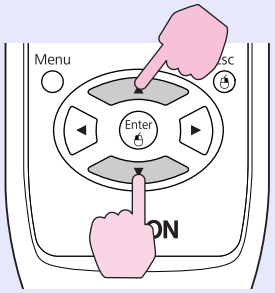


EB-S6

2 Selectați o opțiune din meniu.



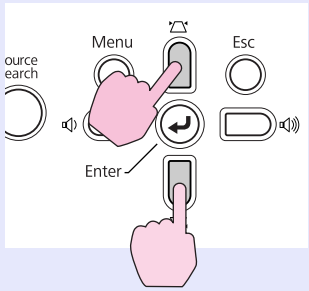
Folosind telecomanda



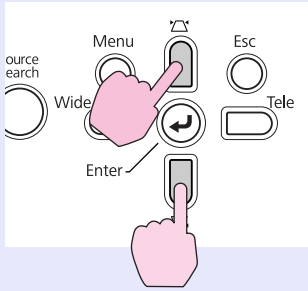
EB-W6

EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă



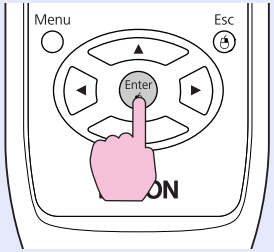
EB-W6/X6



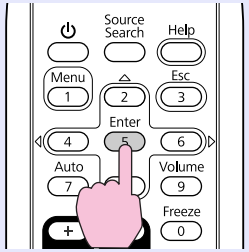
EB-S6

3 Confirmați selecția.

Folosind telecomanda

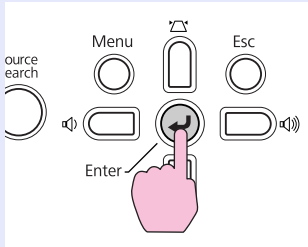


EB-W6

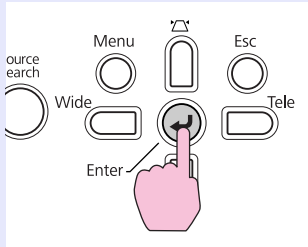


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă

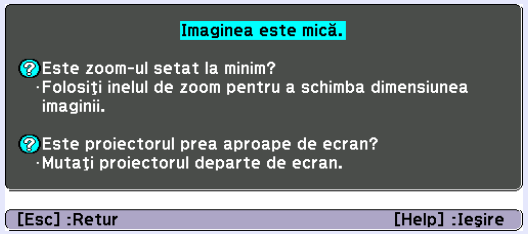


EB-W6/X6



EB-S6

Întrebările și soluțiile sunt afișate ca în ecranul de mai jos. Apăsați butonul [Help] pentru a ieși din meniul de ajutor.

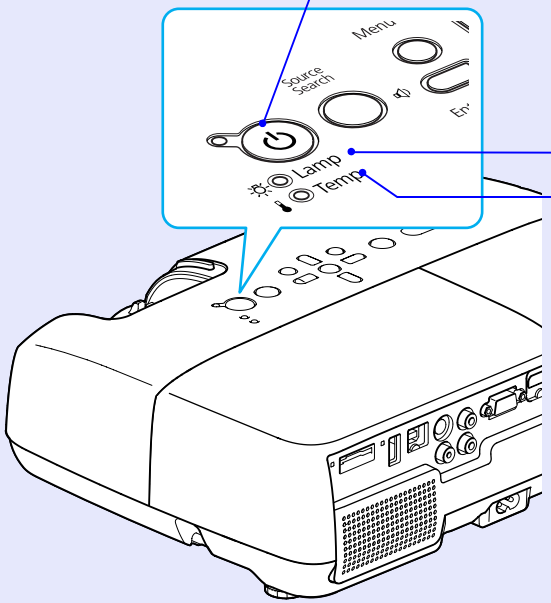


- *Dacă în meniul ajutor nu ați găsit o soluție pentru problema dumneavoastră, consultați paragraful "Rezolvarea problemelor".* ☛ *p.54*
- *Conținutul paginii de ajutor afișate diferă în funcție de modelul proiectorului.*

Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatorilor" de mai jos. Dacă indicatorii nu vă arată clar care ar putea fi problema, consultați paragraful "Când indicatorii nu vă pot ajuta". ☛ p.58

Citirea indicatorilor

Proiectorul este dotat cu următorii trei indicatori care indică starea de funcționare a proiectorului.



Indicarea stării de funcționare.

- Oranj : Stare de veghe
  În aceste condiții, când butonul [⏻] este apăsat, proiecția pornește.
- Verde (intermitent):proiectorul se încălzește
  Încălzirea durează circa 30 de secunde. După ce etapa de încălzire s-a încheiat, indicatorul nu va mai lumina intermitent.
- Verde : Proiecție în desfășurare

Indică starea lămpii de proiecție.

Indică starea temperaturii interne.

Consultați următorul tabel pentru a vedea ce reprezintă fiecare indicator și cum puteți remedia problema pe care aceștia o indică.
Dacă toți indicatorii sunt dezactivați, verificați dacă este conectat corect cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect.
Uneori, când cablul de alimentare este deconectat, indicatorul ⏻ rămâne aprins pentru o scurtă perioadă de timp; acesta nu este un defect.

⏻ Indicatorul Power are culoarea roșie **Problemă**

●: Aprins ☀: Intermitent: ○: Închis

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
⏻ ● Roșu ☀ ☀ Roșu 🌡 ☀ Roșu	Eroare internă	Întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
⏻ ● Roșu ☀ ○ 🌡 ☀ Roșu	Eroare ventilator Eroare senzor	Întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în broșura *Clauze internaționale de garanție*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
⏻ ☀ Roșu ☀ ☀ Roșu 🌡 ☀ Roșu	Eroare diafragmă automată	Întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
⏻ ● Roșu ☀ ○ 🌡 ● Roșu	Eroare temp înaltă (supraîncălzire)	Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în starea de standby; apoi verificați următoarele două puncte. • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ p.69, 76 Dacă eroarea continuă să apară și după ce ați efectuat aceste verificări, întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
		Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1.500 de m, activați "On" opțiunea "mod altitudine mare". ☛ p.48

●: Aprins ☀: Intermitent: ○: Închis

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
⏻ ● Roșu ☀ ☀ Roșu 🌡 ○	Eroare lampă Eșec lampă Capac lampă deschis	Verificați următoarele două puncte. • Scoateți lampa și verificați dacă este spartă. ☛ p.73 • Curățați filtrul de aer. ☛ p.69
		Dacă lampa nu este spartă - Reintroduceți lampa și deschideți proiectorul. Dacă eroarea persistă - Înlocuiți lampa cu o lampă nouă și porniți proiectorul. Dacă eroarea persistă - Întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
		Dacă lampa este spartă - Înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. Dacă înlocuiți dumneavoastră lampa, fiți atent la cioburile de sticlă (nu puteți continua proiecția până când lampa nu este înlocuită). ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
		Verificați dacă lampa și capacul acesteia sunt corect montate. ☛ p.73 Dacă lampa sau capacul acesteia nu au fost corect montate, lampa nu se va aprinde.
		Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1.500 de m, activați "On" opțiunea "mod altitudine mare". ☛ p.48

Indicatorul are culoarea portocalie și luminează intermitent sau permanent **Avertisment**

● : Aprins ☀ : Intermitent ○ : Închis ● : Variază în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
⏻ ● Roșu ☼ ○ 🌡 ☀ Oranj	Atenționare temp înaltă	(Aceasta nu este o problemă. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se va opri automat.) • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ p.69, 76
⏻ ● ☼ ☀ Oranj 🌡 ○	Înlocuiți lampa	Înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ p.73 Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.

- ***Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatorii par a fi normali, consultați "Când indicatorii nu vă pot ajuta".*** ☛ *p.58*
- ***Dacă un indicator afișează o stare, care nu e descrisă în tabele, întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.*** ☛ ***Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson***

Când indicatorii nu vă pot ajuta

Dacă se produce una din următoarele probleme și indicatorii nu vă oferă nici o soluție, consultați paginile dedicate fiecărei probleme.

Probleme cu imaginile

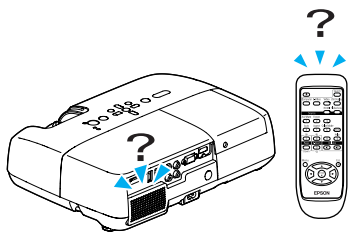
- **Imaginile nu apar** ☛ p.59
  Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră, șamd.
- **Imaginile animate nu sunt afișate** ☛ p.59
  Imaginile animate proiectate de pe un calculator apar negre și nu este proiectat nimic.
- **Proiecția se oprește automat** ☛ p.59
- **Este afișat mesajul "Nu e acceptat."** ☛ p.60
- **Este afișat mesajul "Fără semnal."** ☛ p.60
- **Imaginile sunt neclare sau nefocalizate** ☛ p.61
- **În imagini apar interferențe sau distorsiuni** ☛ p.61
  Apar probleme precum interferențele, distorsiunile sau defecte tip șah (repetarea unui model tablă de șah).
- **Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit** ☛ p.62
  Numai o parte din imagine este afișată sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect, șamd.
- **Culorile din imagine nu sunt corecte** ☛ p.62
  Întreaga imagine are tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb/negru, culorile sunt mate, șamd.
  (Monitoarele pentru calculatoare și ecranele LCD au performanțe diferite de reproducere a culorilor, deci culorile proiectate de proiector și cele care apar pe monitor pot să nu fie identice, dar acest lucru nu este o problemă.)
- **Imaginile sunt negre** ☛ p.63
- **Pe monitorul extern nu se afișează nimic (numai pentru EB-X6/S6)** ☛ p.63

Probleme la pornirea proiecției

- **Aparatul nu pornește** ☛ p.64

Alte probleme

- **Nu există sunet sau volumul este prea redus** ☛ p.65
- **Telecomanda nu funcționează** ☛ p.65



Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsat pe butonul [⏻]?	Apăsați butonul [⏻] pentru a opri aparatul.
Indicatorii sunt dezactivați?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul nu este alimentat corect. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. ☛ *Ghidul de pornire rapidă* Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
A/V Mute este activat?	Apăsați butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ p.25
Fereastra anulare A/V este închisă?	Deschideți fereastra de anulare A/V.
Parametrii meniului de configurare sunt corecți?	Resetați toate configurările. ☛"Reset" -"Reset totate" p.50
Imaginea proiectată este complet neagră? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? **Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video**	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛"Semnal" - "Semnal video" p.45

Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? **Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat**	Schimbați setarea semnalului de imagine numai pe ieșirea externă. ☛ Documentația calculatorului

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Modul inactivare" este "On"?	Apăsați butonul [⏻] pentru a opri aparatul. Dacă nu doriți să folosiți "Sleep Mode (modul veghe), dezactivați setarea "Off". ☛"Extins" -"Funcționare" -"Modul inactivare" p.48

■ Este afișat mesajul "Nu e acceptat."

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? **Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video**	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛"Semnal" - "Semnal video" p.44
Rezoluția și rata de refresh a semnalului de imagine corespund modului? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și rata de refresh a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ☛ "Lista cu standardele de ecran suportate" p.107

■ Este afișat mesajul "Fără semnal."

Verificare	Rezolvare
Sunt corect conectate cablurile?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ *Ghidul de pornire rapidă*
Portul de intrare este selectat corect?	Schimbați imaginea apăsând butonul [Source Search] de la telecomandă sau de pe panoul de comandă. ☛ p.20
Ați deschis calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? **Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat**	Dacă semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă cât și către monitor. La unele modele de calculatoare, când semnalul de imagine este transmis către exterior, acesta nu mai este afiat pe ecranul LCD sau pe monitorul auxiliar. ☛În documentația calculatorului, căutați titluri ca "Ieșire externă" sau "Conectarea la un monitor extern". Dacă realizați conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, tasta funcțională [Fn] care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă s-ar putea să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.

■ Imaginile sunt neclare sau nefocalizate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți inelul pentru focalizare pentru a regla focalizarea. ☛ *Ghidul de pornire rapidă*
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Distanța de proiecție depășește limitele recomandate? Instalați proiectorul în funcție de limitele recomandate. ☛ p.80
Valoarea corecție trapez este prea mare?	Reduceți unghiul de proiecție pentru a reduce corecția trapez.
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald, sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

■ În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? **Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video**	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛"Semnal" - "Semnal video" p.45
Sunt corect conectate cablurile?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Lista cu standardele de ecran suportate" p.107 ☛Documentația calculatorului
Setările pentru "Sincro." și "Urmărire" sunt corect reglate? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Apăsați butonul [Auto] de la telecomandă sau [Enter] de pe panoul de comandă pentru a face reglarea automat. Dacă imaginile nu sunt corect reglate după folosirea reglării automate, puteți face alte reglări folosind "Sincro." și "Urmărire" din meniul de configurare. ☛"Semnal" - "Urmărire"Sincro." p.44

■ Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit

Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛"Semnal" - "Rezoluție" p.44
Imaginea este încă mărită folosind E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula funcția E-Zoom. ☛ p.32
"Poziția" este reglată corect?	Apăsați butonul [Auto] de le telecomandă sau butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru a regla automat imaginea de calculator care se proiectează. Dacă imaginile nu sunt corect reglate după folosirea reglării automate, puteți face alte reglări folosind "poziție" din meniul de configurare. În afară de semnalele provenite de la calculator, puteți regla alte semnale în timp ce le proiectați prin reglarea parametrului "Poziție" din meniul de configurare. ☛"Semnal" - "Poziție" p.44
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Dacă afișajul dual este activat în fereastra de "afișare proprietăți" din panoul de control, numai aproximativ o jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului este proiectată. Pentru a afișa imaginea completă, dezactivați afișarea duală. ☛Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? **Numai atunci când se proiectează imagini din calculator**	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Lista cu standardele de ecran suportate" p.107 ☛Documentația calculatorului

■ Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. Când proiectați imagini de la un echipament conectat la portul de intrare Calculator, consultați ☛ "Semnal" - "Semnal intrare" p.44. Dacă proiectați imagini de la echipamente conectate la portul Video sau S-Video, consultați ☛"Semnal" -"Semnal video" p.45
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Reglați "Strălucire" din meniul de configurare. ☛"Imagine" - "Strălucire" p.43
Sunt corect conectate cablurile?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.
"Contrastul▸▸" este reglat corect?	Reglați setările pentru "Contrast" din meniul de configurare. ☛"Imagine" - "Contrast" p.43
Culoarea este reglată corect?	Reglați parametrul "Ajustarea culorilor" din meniul de configurare. ☛"Imagine" - "Ajustarea culorilor" p.43

Verificare	Rezolvare
Saturarea culorii și tenta sunt reglate corect? **Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video**	Reglați parametrii "Saturare culoare" și "Tentă" din meniul de configurare. ☛"Imagine" - "Saturare culoare, "Tentă" p.43

■ Imaginile sunt negre

Verificare	Rezolvare
Strălucirea și luminozitatea imaginii sunt corect reglate?	Reglați setările "Strălucire" și "Control strălucire" din meniul de configurare. ☛"Imagine" - "Strălucire" p.43 ☛"Imagine" - "Control strălucire" p.46
"Contrastul▸▸" este reglat corect?	Reglați setările pentru "Contrast" din meniul de configurare. ☛"Imagine" - "Contrast" p.43
Lampa trebuie înlocuită?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ p.72

■ Pe monitorul extern nu se afișează nimic (numai pentru EB-X6/S6)

Verificare	Rezolvare
Imaginile sunt proiectate de la alt port decât cel de intrare Calculator?	Singurele imagini care pot fi afișate pe un monitor extern sunt imaginile de calculator de la portul de intrare Calculator. ☛ p.83

Probleme la pornirea proiecției

Aparatul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsat pe butonul [⏻]?	Apăsați butonul [⏻] pentru a opri aparatul.
Indicatorii sunt dezactivați?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul nu este alimentat corect. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Indicatorii se activează și se dezactivează când cordonul de alimentare este atins?	Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu a fost soluționată, întrerupeți funcționarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
Operația de blocare este setată pentru "Blocare totală"?	Dacă apăsați și țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru câteva secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat. ☛ p.37
Ați conectat cablul de alimentare imediat după închiderea directă sau s-a închis întrerupătorul?	Atunci când se efectuează operația din stânga, cu opțiunea "Pornire directă" setată pe "On", este posibil ca alimentarea cu energie să nu fie restabilită imediat. Apăsați butonul [⏻] pentru a porni aparatul.

Alte probleme

Nu există sunet sau volumul este prea redus.

Verificare	Rezolvare
Sursa audio este conectată corect?	Verificați dacă ați conectat corect cablul la ieșirea Audio.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.
A/V Mute este activat?	Apăsați butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ p.25
Specificația cablului audio este "Fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "Fără rezistență".

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector când este acționată?	Îndreptați telecomanda către receptor. Unghiul de funcționare al telecomenzii este de circa 30° pe orizontală și 15° pe verticală.
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de acțiune a telecomenzii este de circa 6 m.
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă.
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ p.71
Ați apăsat un buton de la telecomandă mai mult de 30 de secunde?	Dacă unul din butoanele telecomenzii este ținut apăsat mai mult de 30 de secunde, telecomanda nu va mai transmite semnale (modul inactivare pentru telecomandă). Când butonul este eliberat, se reia funcționarea normală a telecomenzii. Acest lucru previne consumarea accidentală a bateriilor deoarece modul inactivare funcționează numai dacă telecomanda se află într-o pungă sau dacă pe ea este așezat un obiect.

Apendice

TOP

În acest capitol sunt prezentate informații despre metodele de întreținere necesare pentru a oferi cel mai bun nivel de performanță a proiectorului în timp.

Metode de instalare 68

Curățarea 69

- **Curățarea suprafeței proiectorului 69**
- **Curățarea lentilelor 69**
- **Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare 69**

Înlocuirea consumabilelor 71

- **Înlocuirea bateriilor telecomenzii 71**
- **Înlocuirea lămpii 72**
  - Perioada de înlocuire a lămpii 72
  - Cum se înlocuiește lampa 73
  - Resetarea parametrului ore de funcționare lampă 75
- **Înlocuirea filtrului de aer 76**
  - Perioada de înlocuire a filtrului de aer 76
  - Cum se înlocuiește filtrul de aer 76

Salvarea unei sigle a utilizatorului 77

Dimensiunea ecranului și distanța 80

- **EB-W6 ..... 80**
- **EB-X6 ..... 81**
- **EB-S6 ..... 82**

Conectarea la echipamentele externe 83

- **Conectarea la echipamentele externe (numai pentru EB-X6/S6) 83**

Conectarea și deconectarea unui dispozitiv USB (numai EB-W6) 84

- **Conectarea unui dispozitiv USB 84**
- **Citirea indicatorilor 84**
- **Deconectarea unui dispozitiv USB 84**

Introducerea și scoaterea unui card SD (numai EB-W6) 85

- **Introducerea unui card SD 85**
- **Citirea lămpii de acces pentru cardul SD 85**
- **Scoaterea unui card SD 86**

Conectarea utilizând un cablu USB pentru proiecție (USB Display) 87

- **Cum se conectează (pentru EB-W6) 87**
- **Cum se conectează (pentru EB-X6/S6) 88**
  - Când conectați pentru prima dată 89
  - Conectările ulterioare 90

Conectarea unui cablu USB 91

- **Derularea în sus/jos cu ajutorul telecomenzii 91**
- **Operarea cursorului mouse-ului utilizând telecomanda (funcția Mouse fără fir) 92**
  - Operarea funcție Mouse fără fir (numai EB-W6) 93
  - Operarea funcție Mouse fără fir (numai EB-X6/S6) 94

Utilizarea funcției Rulare diapozitive (numai EB-W6) 95

- **Fișierele imagine care pot fi proiectate cu funcția Rulare diapozitive.....95**
- **Funcțiunile de bază ale rulării diapozitivelor.....95**
  - Pornirea rulării diapozitivelor 95
  - Ieșirea din rularea diapozitivelor 96
  - Ecran de navigare a fișierelor pentru rularea de diapozitive 96
  - Redarea imaginilor individuale 98
  - Rularea funcției Rulare diap. 99
  - Rotirea imaginilor 100
- **Setarea modului de afișare a fișierelor imagine și a rulării diapozitivelor 100**

Accesorii opționale și consumabile 102

- Accesorii opționale 102
- Consumabile 102

Glosar..... 103

Comenzi ESC/VP21 105

- **Lista comenzilor.....105**
- **Amplasarea cablurilor.....105**
  - Conexiune USB.....105
- **Definirea conexiunii USB.....106**

Lista cu standardele de ecran suportate.....107

- **EB-W6 ..... 107**
  - Imaginile de la calculator (RGB analogic) 107
  - Video pe componente 108
  - Video compozit/S-video..... 108
  - Semnalul de intrare de la portul de intrare HDMI 109
- **EB-X6 ..... 110**
  - Imaginile de la calculator (RGB analogic) 110
  - Video pe componente 111
  - Video compozit/S-video..... 111
- **EB-S6 ..... 112**
  - Imaginile de la calculator (RGB analogic) 112
  - Video pe componente 113
  - Video compozit/S-video..... 113

Specificații 114

- **Specificații 114**
- **Cerințele de funcționare pentru software-ul furnizat 116**

Aspect 117

Index.....118

Metode de instalare

Proiectorul suportă următoarele patru metode de proiecție. Instalați-l în conformitate cu condițiile din spațiul de instalare.

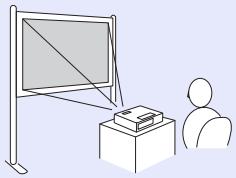
Avertisment

- *Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de plafon (montare pe plafon). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.*
- *Dacă la montarea pe plafon folosiți adezivi pentru a preveni slăbirea șuruburilor sau dacă utilizați lubrifianți sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suport. În acest caz orice persoană aflată sub suport poate fi rănită și proiectorul se poate strica.*
  Când instalați sau reglați dispozitivul de montare pe plafon, nu utilizați adezivi pentru a împiedica șuruburile să se slăbească și nu utilizați uleiuri sau lubrifianți etc.

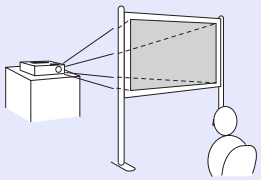
Atenție

Nu folosiți proiectorul dacă acesta este așezat pe una din părțile laterale. În acest caz proiectorul se poate defecta.

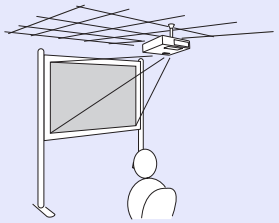
- *Proiectați imaginile din fața ecranului. (proiecție frontală)*



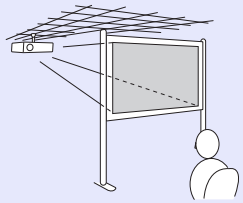
- *Proiectați imaginile din spatele unui ecran translucid. (retro proiecție)*



- *Suspendați proiectorul pe plafon și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție frontală/plafon)*



- *Suspendați proiectorul pe plafon și proiectați imagini din spatele unui ecran translucid. (proiecție spate/plafon)*



- *Pentru montarea suspendată pe plafon a proiectorului aveți nevoie de un suport.* ☛ *p.102*
- *Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa 5 secunde astfel.*
  "Frontal" ↔ "frontal/plafon"
  Setați "spate" sau "spate/plafon" din meniul de configurare. ☛ *p.47*

Proiectorul trebuie curățat dacă se murdărește sau când imaginile proiectate încep să se deterioreze.

Curățarea suprafeței proiectorului

Curățarea suprafeței proiectorului se face prin ștergerea cu o cârpă moale.
Dacă proiectorul este foarte murdar, înmuiați cârpa într-o soluție slabă de detergent neutru și apoi stoarceți bine cârpa înainte de a o folosi pentru a șterge suprafața proiectorului.

Atenție
Nu folosiți substanțe volatile precum ceara, alcoolul sau diluantul pentru a curăța suprafața proiectorului. Calitatea carcasei se poate modifica sau se poate decolora.

Curățarea lentilelor

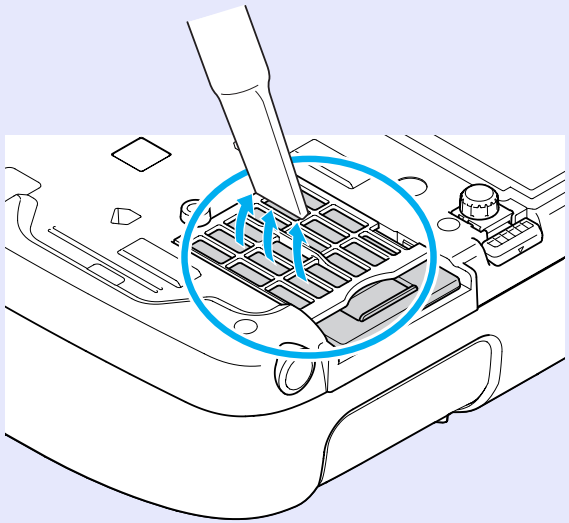
Folosiți o lavetă specială pentru curățarea sticlei pentru a șterge ușor lentilele.

Atenție
Nu ștergeți lentilele cu materiale aspre sau care pot produce șocuri lentilelor, căci acestea se pot strica foarte repede.

Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare

Curățați filtrul de aer și gura de ventilare când acest mesaj este afișat.
"Proiectorul este supraîncălzit. Asigurați-vă că nimic nu blochează priza de aer și curățați sau înlocuiți filtrul de aer." ☛ "Cum se înlocuiește filtrul de aer" p.76

Atenție
În cazul în care pe filtrul de aer se adună praf acest lucru poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului, și ca urmare vor apărea probleme de funcționare a aparatului și durata de viață a motorului optic se poate reduce. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.



- *Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.* ☛ *p.76*
- *Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.*

În această secțiune este explicat modul în care trebuie să înlocuiți bateriile telecomenzii, lampa și filtrul de aer.

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă în timpul funcționării telecomenzii apar întârzieri ale răspunsului acesteia sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil că bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Este necesar să aveți pregătit un set de două baterii de schimb, alcaline sau cu mangan, uscate, tip AA. Puteți utiliza numai baterii alcaline sau cu mangan, uscate, tip AA.

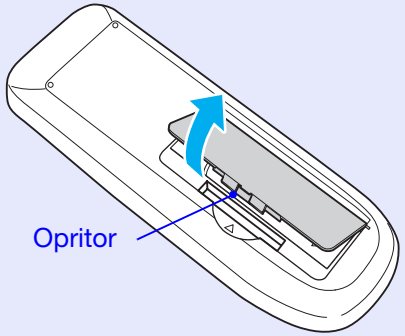
Atenție

Asigurați-vă că ați citit Instrucțiunile pentru lucrul în siguranță/Ghidul de service și asistență tehnică înainte de a manevra bateriile. ☛ *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

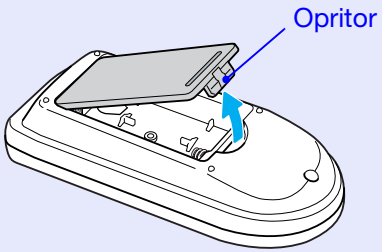
Procedură

1 Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

În timp ce împingeți opritorul, ridicați capacul compartimentului pentru baterii.



EB-W6

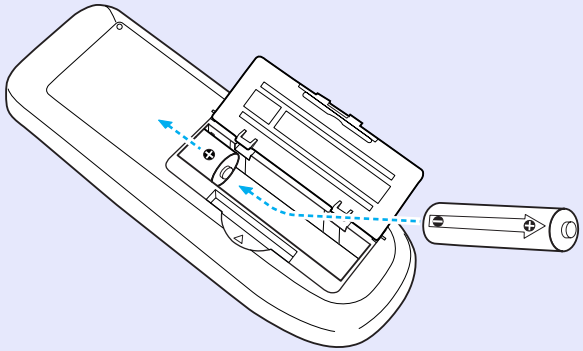


EB-X6/S6

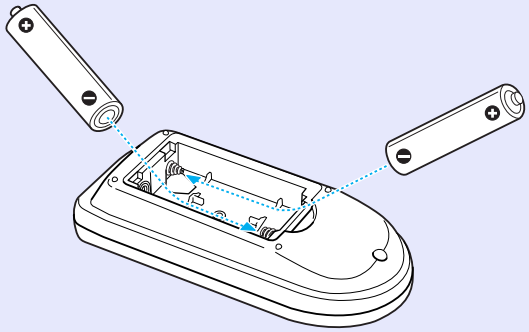
2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

⚠ Atenţie

Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.



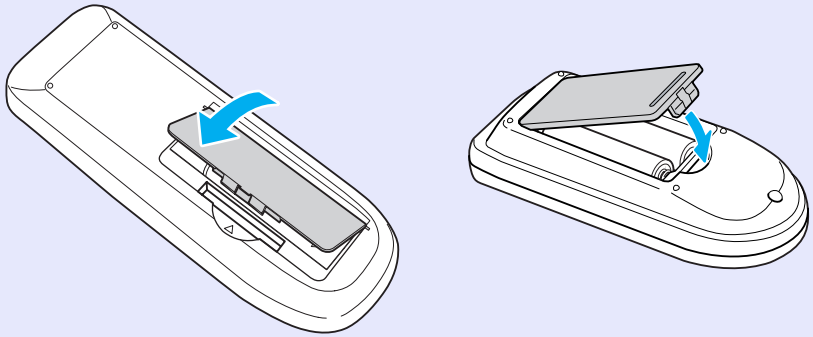
EB-W6



EB-X6/S6

3 **Așezați capacul de la compartimentul pentru baterii.**

Apăsați pe capac compartimentului până când acesta se închide.



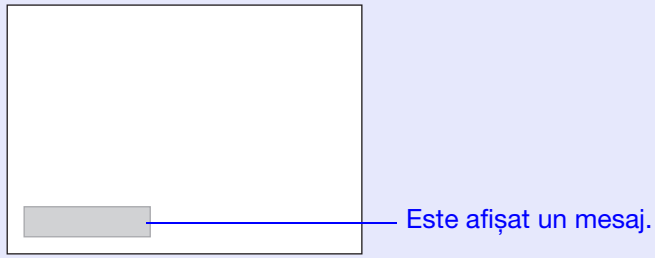
EB-W6 EB-X6/S6

Înlocuirea lămpii

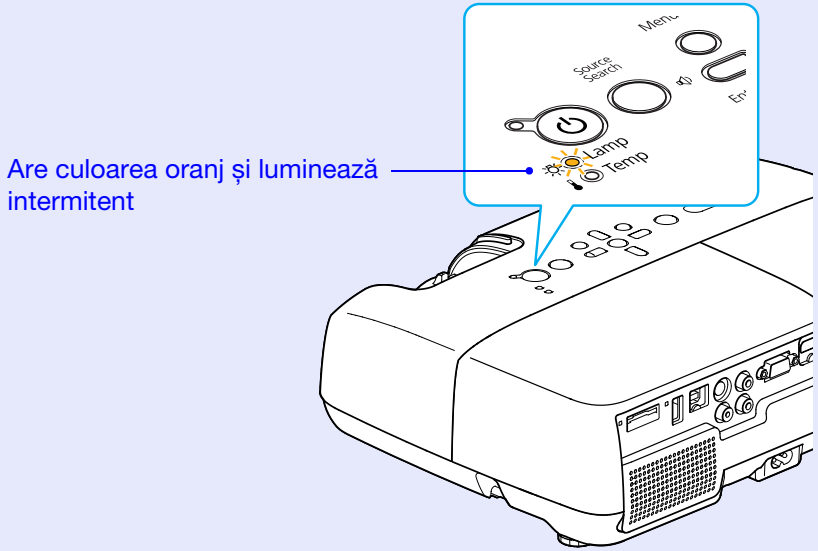
Perioada de înlocuire a lămpii

Lampa trebuie înlocuită când:

- Este afișat mesajul "înlocuiți lampa.".



- Indicatorul lămpii are culoarea oranj și luminează intermitent.



Ilustrația reprezintă modelul EB-W6.

- Imaginea proiectată devine mai întunecată sau începe să se deterioreze.

Atenție

- *Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după trecerea unei anumite perioade de timp, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate.*
  ☛ "Control strălucire" p.46
  - Când este utilizat continuu cu strălucire ridicată: circa 2.900 de ore
  - Când este utilizat continuu cu strălucire scăzută: circa 3.900 de ore
- *Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.*
- *În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Ar trebui să aveți întotdeauna la dumneavoastră o lampă de schimb, în cazul în care acest lucru va fi necesar.*

Cum se înlocuiește lampa

⚠ Avertisment

Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă.
Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe plafon, veți presupune întotdeauna că lampa este spartă și veți sta în laterala capacului lămpii nu sub acesta. Scoateți ușor capacul lămpii. În timp ce capacul este deschis pot cădea mici cioburi de sticlă. Dacă cioburile intră în ochi sau în gură, consultați de urgență medicul.

⚠ Atenþie

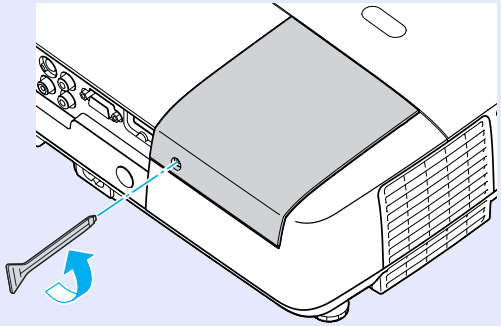
Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. Dacă lampa este fierbinte, vă puteți arde sau vă puteți răni. Pentru ca lampa să se răcească suficient trebuie să așteptați circa o oră după ce aparatul a fost oprit.

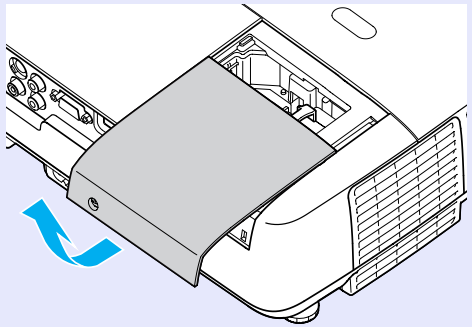
Procedură

1. **După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.**

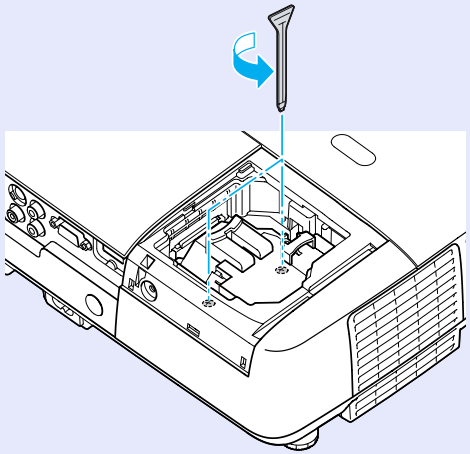
2. **Așteptați ca lampa să se răcească, apoi scoateți capacul lămpii.**

   Deșurubați șurubul de fixare al capacului lămpii cu șurubelnița pe care ați primit-o la cumpărarea noi lămpi sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.





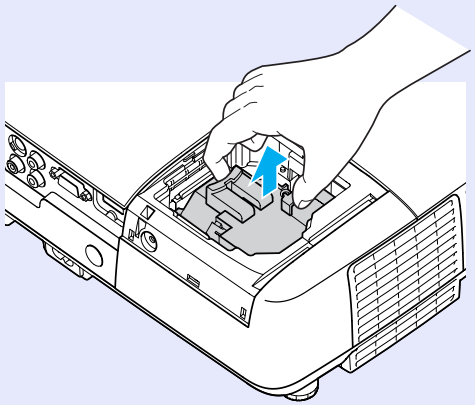
3. **Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.**



4. **Scoateți lampa veche.**

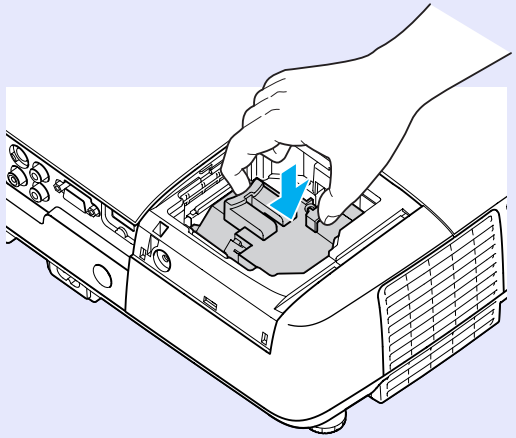
   Dacă lampa este fisurată, înlocuiți-o cu o nouă lampă sau contactați reprezentantul local pentru mai multe informații.

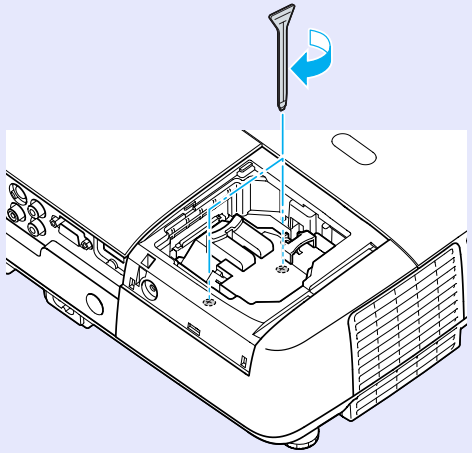
   ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*



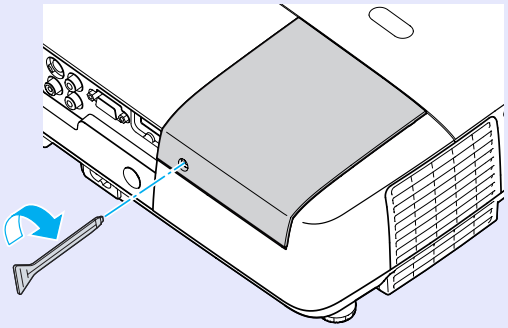
5 **Montați noua lampă.**

Introduceți noua lampă de-a lungul ghidajului în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la loc, iar după ce lampa a fost complet introdusă strângeți cele două șuruburi.





6 **Așezați capacul de la compartimentul lămpii.**



Atenție

- ***Verificați dacă ați montat bine lampa. Dacă scoateți capacul, lampa se oprește automat ca o măsură de siguranță. Dacă lampa și capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa nu se va aprinde.***
- ***Acest produs include o componentă a lămpii care conține mercur (Hg). Vă rugăm să verificați care sunt regulile de aruncare sau reciclare. Nu o aruncați la gunoi alături de deșeuri normale.***

Resetarea parametrului ore de funcționare lampă

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După ce ați înlocuit lampa, nu uitați să resetați parametrul durată lampă din meniul de configurare. ☛ p.50

Resetați timpul de funcționare după ce ați înlocuit lampa. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu va fi indicată corect.

Înlocuirea filtrului de aer

Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Filtrul de aer trebuie înlocuit:

- Când filtrul de aer s-a uzat.
- Mesajul este afișat, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat.

Cum se înlocuiește filtrul de aer

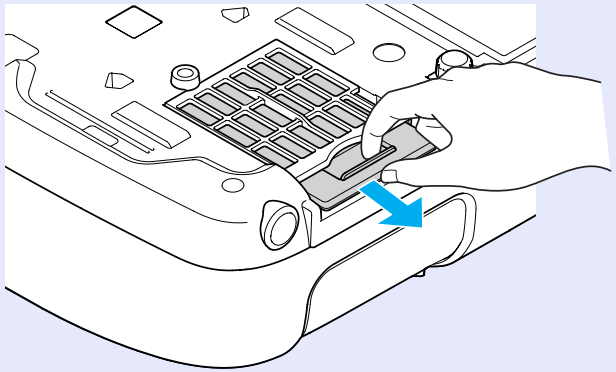
Filtrul de aer poate fi înlocuit chiar dacă proiectorul este suspendat pe plafon.

Procedură

1. **După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.**

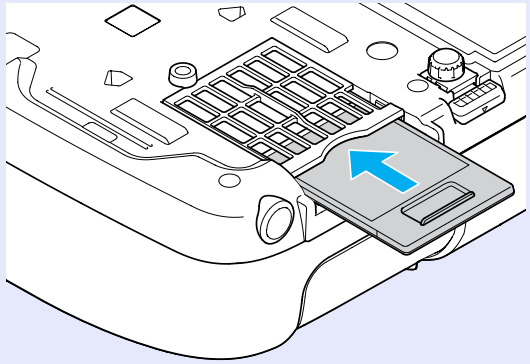
2. **Scoateți filtrul de aer.**

   Scoateți filtrul din locașul său trăgând cu degetul de degajarea filtrului de aer.



3. **Montați noul filtru de aer.**

   Împingeți filtrul de aer dinspre exterior și apăsați până ce acesta se fixează.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.
Calitatea materialului din care este confecționat cadrul: policarbonat, rășină ABS
Calitatea materialului din care este confecționat filtrul: spumă de poliuretan

Salvarea unei sigle a utilizatorului

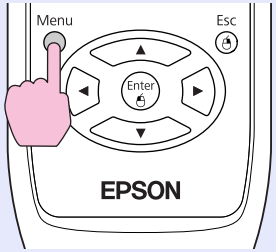
Puteți salva imaginea care este în acest moment proiectată pe ecran ca logo al utilizatorului.

> ***Când înregistrați o logo utilizator, sigla curentă de utilizator va fi ștearsă și nu se va reveni la setarea prestabilită.***

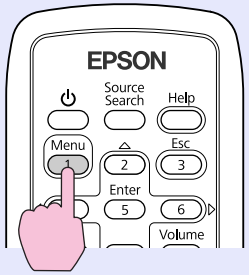
Procedură

1 Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați ca logo și apoi apăsați butonul [Menu].

Folosind telecomanda

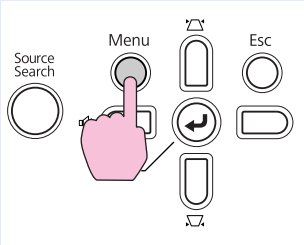


EB-W6

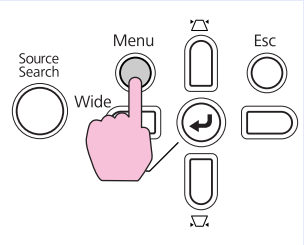


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă



EB-W6/X6

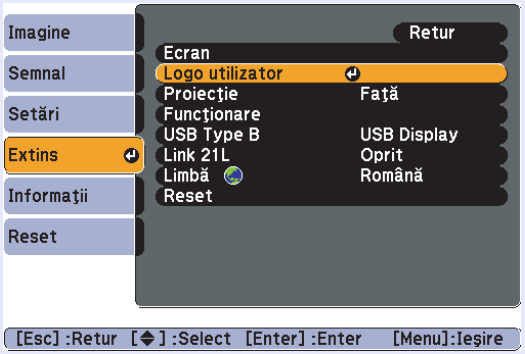


EB-S6

2 Din meniul de configurare, selectați "Extins" - "Logo utilizator".

EB-W6 ☛ p.40
EB-X6 ☛ p.41
EB-S6 ☛ p.42

Verificați butoanele pe care le puteți folosi și operațiile pe care acestea le efectuează în ghidul care se deschide prin apăsarea tastei menu.

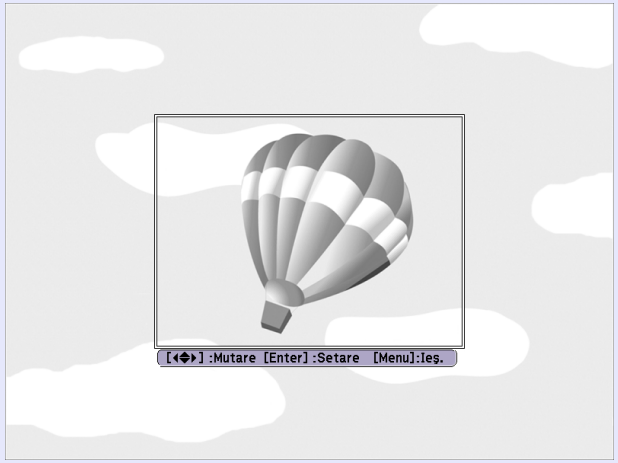


> - ***Dacă opțiunea "protejare logo utilizator" este activată în setările "protejat de parolă" - "On", este afiat un mesaj i sigla nu poate fi modificată. Puteți face modificări numai după ce ați dezactivat opțiunea "protejare logo utilizator" - "Off".*** ☛ *p.35*
> - ***Dacă opțiunea "Logo utilizator" este selectată când folosiți funcțiile corecție trapez, E-Zoom sau aspect, funcția folosită în acel moment este anulată.***

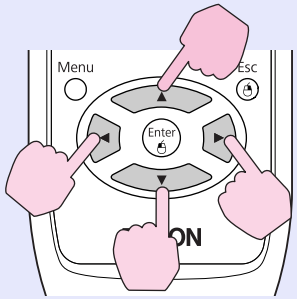
3 **Când este afișat mesajul "Alegeți această imagine ca logo utilizator?", selectați "Da".**

> ***Dacă apăsați butonul [Enter] de la telecomandă sau de pe panoul de control, dimensiunea ecranului se poate modifica în funcție de rezoluția semnalului de imagine.***

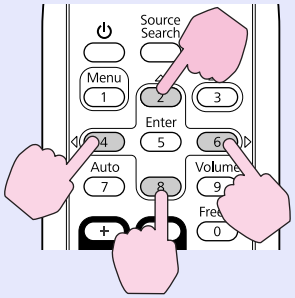
4 **Deplasați dreptunghiul pentru a selecta acea parte din imagine care va fi folosită ca logo utilizator.**



Folosind telecomanda

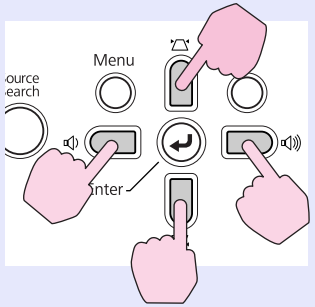


EB-W6

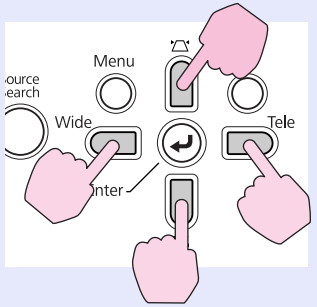


EB-X6/S6

Folosind panoul de comandă



EB-W6/X6

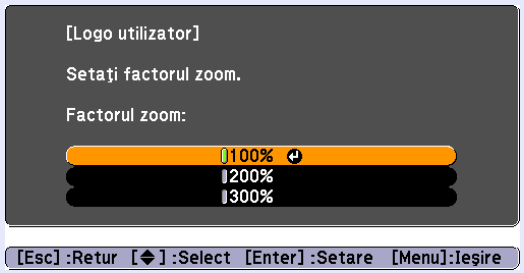


EB-S6

> ***Puteți salva o imagine cu dimensiunea maximă de 400 × 300 puncte.***

5 **Când mesajul "Selectați această imagine?" este afișat, selectați "Da".**

6 **Selectați gradul de detaliere din ecranul cu setări pentru panoramare.**



7 Când este afișat mesajul "Salvați această imagine ca logo utilizator?", selectați "Da".

Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, este afișat mesajul "Finalizat.".

Salvarea siglei utilizatorului poate dura circa 15 secunde. Nu folosiți proiectorul sau alte echipamentele conectate în timp ce faceți salvarea. În acest caz proiectorul se poate defecta.

Dimensiunea ecranului și distanța

Consultați tabelul de mai jos pentru a alege cea mai bună poziție pentru proiectorul dumneavoastră. Valorile sunt orientative.

EB-W6

Unități: cm

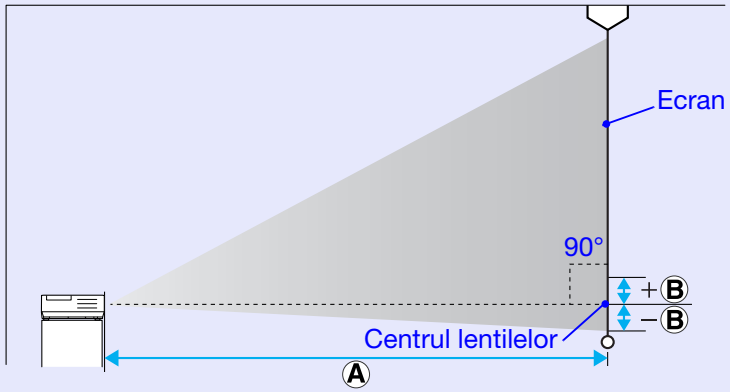
Dimensiunea ecranului 16:9		Distanța de proiecție Ⓐ Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Ⓑ
30"	65 × 40	94 până la 113	0
40"	86 × 54	126 până la 152	0
50"	110 × 67	158 până la 191	0
60"	130 × 81	191 până la 230	0
80"	170 × 110	255 până la 307	0
100"	220 × 130	320 până la 385	0
120"	260 × 160	385 până la 463	0
150"	320 × 200	482 până la 579	0
200"	430 × 270	644 până la 774	0
250"	540 × 340	806 până la 968	0

Unități: cm

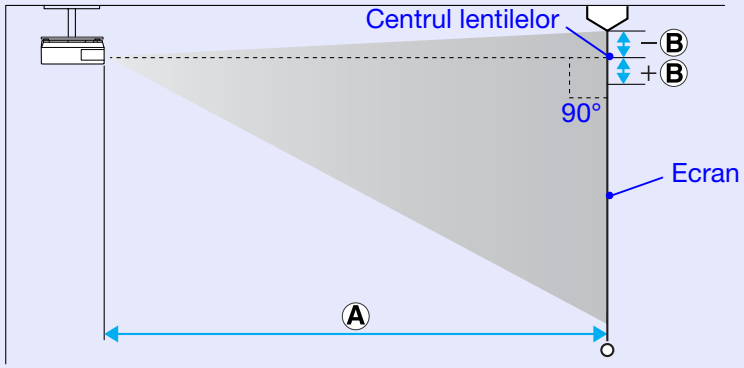
Dimensiunea ecranului 4:3		Distanța de proiecție Ⓐ Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Ⓑ
30"	61 × 46	106 până la 129	0
40"	81 × 61	143 până la 173	0
50"	100 × 76	180 până la 217	0
60"	120 × 91	216 până la 260	0
70"	140 × 110	253 până la 304	0
80"	160 × 120	290 până la 348	0
100"	200 × 150	363 până la 436	0
150"	300 × 230	546 până la 656	0
200"	410 × 300	729 până la 876	0
235"	480 × 360	857 până la 1030	0

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanța de proiecție Ⓐ Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Ⓑ
30"	66 × 37	96 până la 116	+2
40"	89 × 50	130 până la 156	+3
50"	110 × 62	163 până la 196	+3
60"	130 × 75	196 până la 236	+4
70"	150 × 87	229 până la 276	+5
80"	180 × 100	263 până la 316	+6
100"	220 × 120	329 până la 396	+7
150"	330 × 190	495 până la 596	+10
200"	440 × 250	662 până la 795	+14
260"	580 × 320	861 până la 1035	+18



Ⓑ reprezintă distanța de la centrul lentilei la baza ecranului (partea superioară a ecranului când este suspendat de tavan).



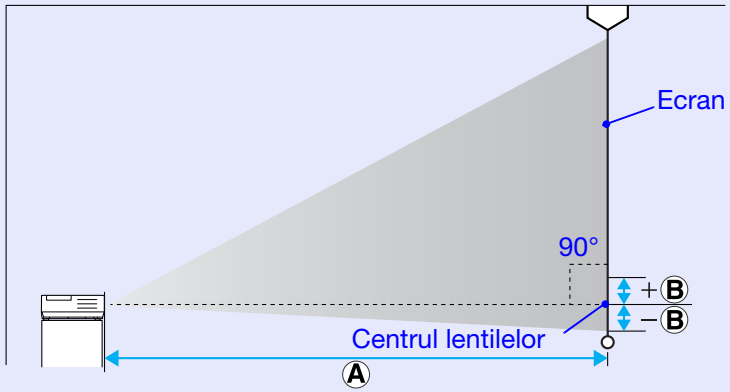
EB-X6

Unități: cm

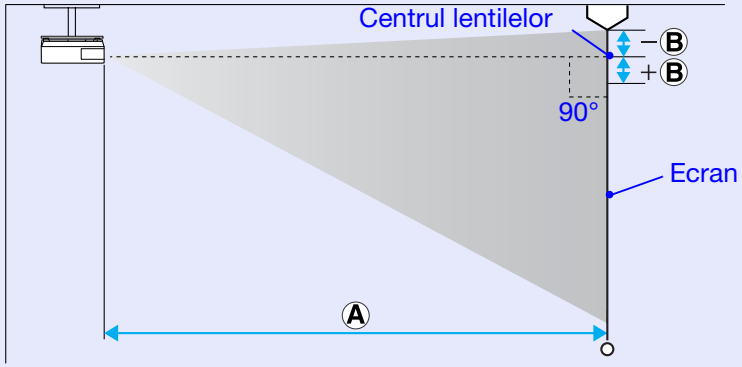
Dimensiunea ecranului 4:3		Distanța de proiecție Ⓐ Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Ⓑ
30"	61 × 46	84 până la 101	-5
40"	81 × 61	113 până la 136	-6
50"	100 × 76	142 până la 171	-8
60"	120 × 91	171 până la 206	-10
80"	160 × 120	229 până la 275	-13
100"	200 × 150	287 până la 345	-16
150"	300 × 230	432 până la 519	-24
200"	410 × 300	577 până la 693	-32
250"	510 × 380	722 până la 867	-40
300"	610 × 460	867 până la 1041	-48

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanța de proiecție Ⓐ Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Ⓑ
30"	66 × 37	91 până la 110	+1
40"	89 × 50	123 până la 148	+1
50"	110 × 62	155 până la 186	+2
60"	130 × 75	186 până la 224	+2
80"	180 × 100	249 până la 300	+3
100"	220 × 120	313 până la 376	+3
150"	330 × 190	471 până la 566	+5
200"	440 × 250	629 până la 755	+7
250"	550 × 310	787 până la 945	+9
275"	610 × 340	866 până la 1040	+10



Ⓑ reprezintă distanța de la centrul lentilei la baza ecranului (partea superioară a ecranului când este suspendat de tavan).



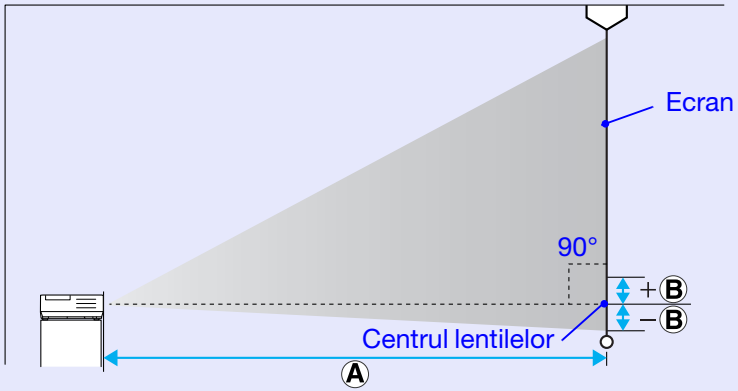
EB-S6

Unități: cm

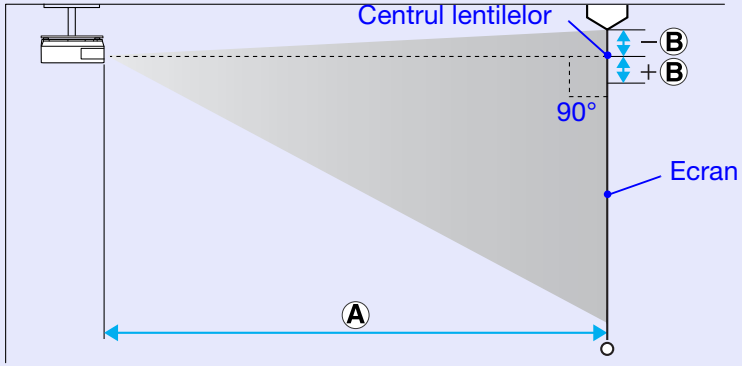
Dimensiunea ecranului 4:3		Distanța de proiecție Ⓐ	Ⓑ
		Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Minimă (Lat) la maximă (Tele)
30"	61 × 46	87 până la 119	-4 până la +2
50"	100 × 76	147 până la 200	-7 până la +4
60"	120 × 91	177 până la 240	-9 până la +4
70"	140 × 110	207 până la 281	-10 până la +5
80"	160 × 120	237 până la 321	-11 până la +6
100"	200 × 150	297 până la 402	-14 până la +7
150"	300 × 230	447 până la 605	-22 până la +11
200"	410 × 300	597 până la 807	-29 până la +15
300"	610 × 460	897	-43
350"	710 × 530	1047	-50

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanța de proiecție Ⓐ	Ⓑ
		Minimă (Lat) la maximă (Tele)	Minimă (Lat) la maximă (Tele)
30"	66 × 37	95 până la 130	+2 până la +9
50"	110 × 62	161 până la 218	+3 până la +14
60"	130 × 75	193 până la 262	+3 până la +17
70"	150 × 87	226 până la 306	+4 până la +20
80"	180 × 100	259 până la 350	+4 până la +23
100"	220 × 120	324 până la 438	+5 până la +29
150"	330 × 190	487 până la 659	+8 până la +43
200"	440 × 250	651 până la 880	+10 până la +57
300"	660 × 370	978	+15
320"	710 × 400	1043	+16

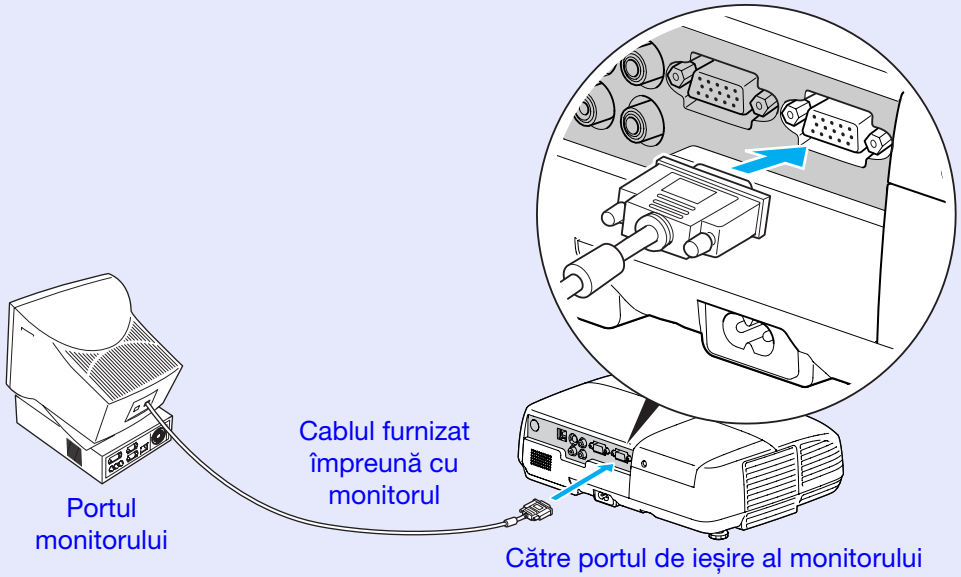


Ⓑ reprezintă distanța de la centrul lentilei la baza ecranului (partea superioară a ecranului când este suspendat de tavan).



Conectarea la echipamentele externe (numai pentru EB-X6/S6)

Imaginile din calculator care sunt trimise către portul de intrare Calculator pot fi afișate simultan pe un monitor extern și pe ecran, atunci când este conectat la proiector. Aceasta înseamnă că puteți vizualiza imaginile proiectate pe un monitor extern, în timp ce susțineți prezentări, chiar dacă nu vedeți ecranul.
Conectați-vă la un monitor extern cu ajutorul unui cablu furnizat împreună cu monitorul.



- ***Semnalele video pe componente și imaginile de la echipamentele conectate la portul Video și portul S-Video nu pot fi emise către un monitor extern.***
- ***Setarea pentru corecție trapez, ecranul de asistență și de configurare și altele nu pot fi trimise către monitorul extern.***

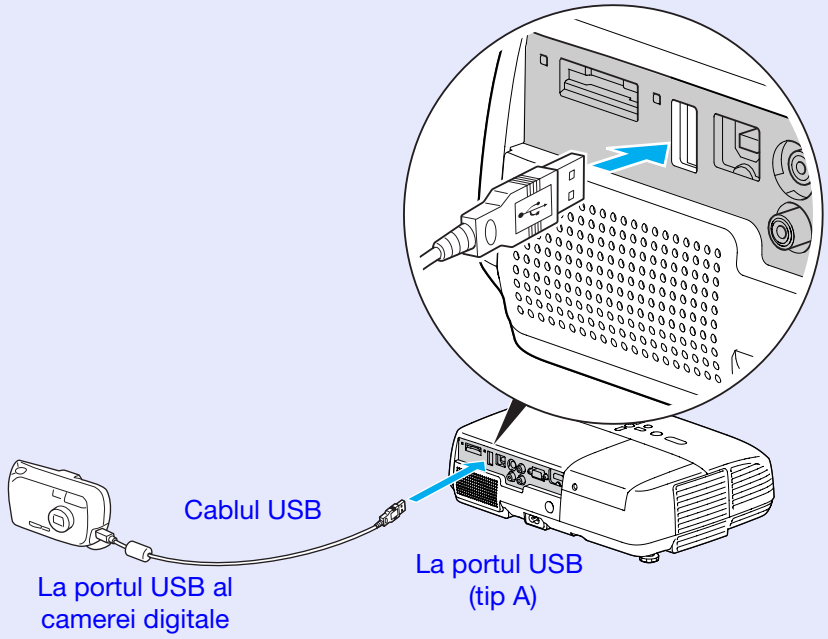
Conectarea și deconectarea unui dispozitiv USB (numai EB-W6)

Puteți conecta o cameră digitală, un hard disk și o memorie USB compatibile cu USB 2.0 sau 1.1. Puteți proiecta fișiere imagine de pe o cameră digitală sau un dispozitiv de stocare USB conectat utilizând opțiunea Rulare diap. ☛ p.95

Conectarea unui dispozitiv USB

Această secțiune prezintă modul în care puteți conecta dispozitive USB, utilizând ca exemplu o cameră digitală.
Conectați utilizând un cablu USB specificat sau unul furnizat alături de camera digitală.

Utilizați un cablu USB de până la 3 metri în lungime. Dacă lungimea cablului depășește 3 metri, s-ar putea ca funcția Rulare diap. să nu opereze corespunzător.



Atenție

- ***Când utilizați un hub USB funcționarea normală nu este posibilă. Conectați proiectorul direct la camera digitală sau la dispozitivul de stocare USB.***
- ***Când conectați un hard disk compatibil cu USB, trebuie să utilizați adaptorul CA al hard disk-ului.***

Citirea indicatorilor

Culorile indicatorului USB se aprind după cum urmează, pentru a indica starea dispozitivului USB conectat la proiector.

■ : Aprins □ : Închis

Indicatori	Stare
■ (Oranj)	Este conectat un dispozitiv USB.
■ (Verde)	Este redată o rulare de diapozitive cu imagini de pe dispozitivul conectat.
□	Nu este conectat niciun dispozitiv USB.

Deconectarea unui dispozitiv USB

După finalizarea proiecției, utilizați următoarea procedură pentru a deconecta dispozitivele USB de la proiector.

Procedură

1. **Opriți alimentarea camerei digitale sau a dispozitivului USB.**
2. **Scoateți dispozitivul din portul USB al proiectorului (tip A).**

Introducerea și scoaterea unui card SD (numai EB-W6)

Puteți proiecta fișiere imagine de pe un card de SD sau SDHC (SD High Capacity) utilizând opțiunea Rulare diap. ☛ p.95
În continuarea acestea vor fi numite carduri SD.
În următoarea secțiune este explicat modalitatea de introducere și scoatere a cardurilor SD.

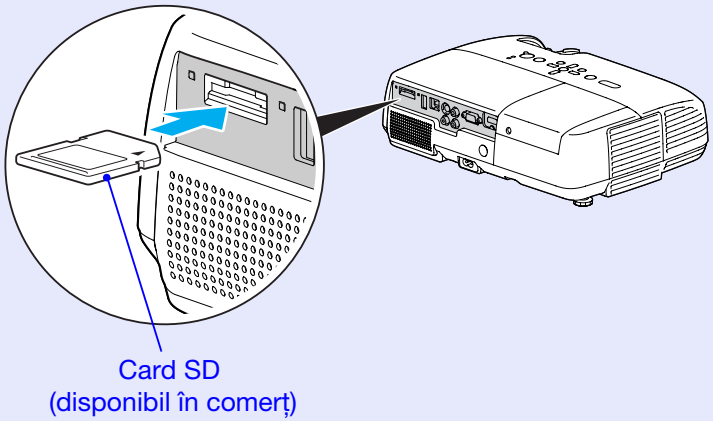
Introducerea unui card SD

Atenție
Introduceți cardul SD astfel încât să fie orientat în direcția corectă. Introducerea unui card în altă direcție ar putea duce la defectarea sau deteriorarea proiectorului.

Procedură

Introduceți cardul SD în slotul de carduri cu suprafața superioară în sus.

Introduceți cu forță cardul până la capăt.



Citirea lămpii de acces pentru cardul SD

Lampa de acces pentru cardul SD luminează permanent sau intermitent, după cum urmează, pentru a indica starea de acces a cardului SD.

: Intermitent ■ : Aprins: □: Închis

Lampă	Stare
	Sunt citite date de pe cardul SD.
■	Cardul SD este în standby.
□	Cardul SD nu este accesat.

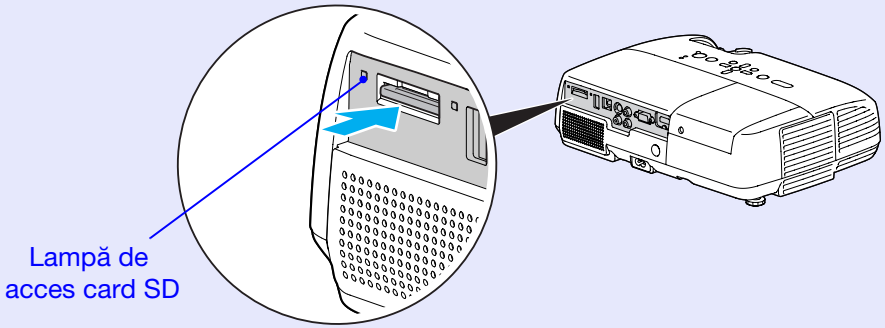
Scoaterea unui card SD

Atenție

Nu scoateți cardul cât timp lampa de acces a acestuia luminează intermitent. S-ar putea să deteriorați cardul sau proiectorul.

Procedură

1. **Apăsați ușor cardul SD.**
   Cardul SD iese.



2. **Apucați cardul SD și trageți-l în afară.**

Conectarea utilizând un cablu USB pentru proiecție (USB Display)

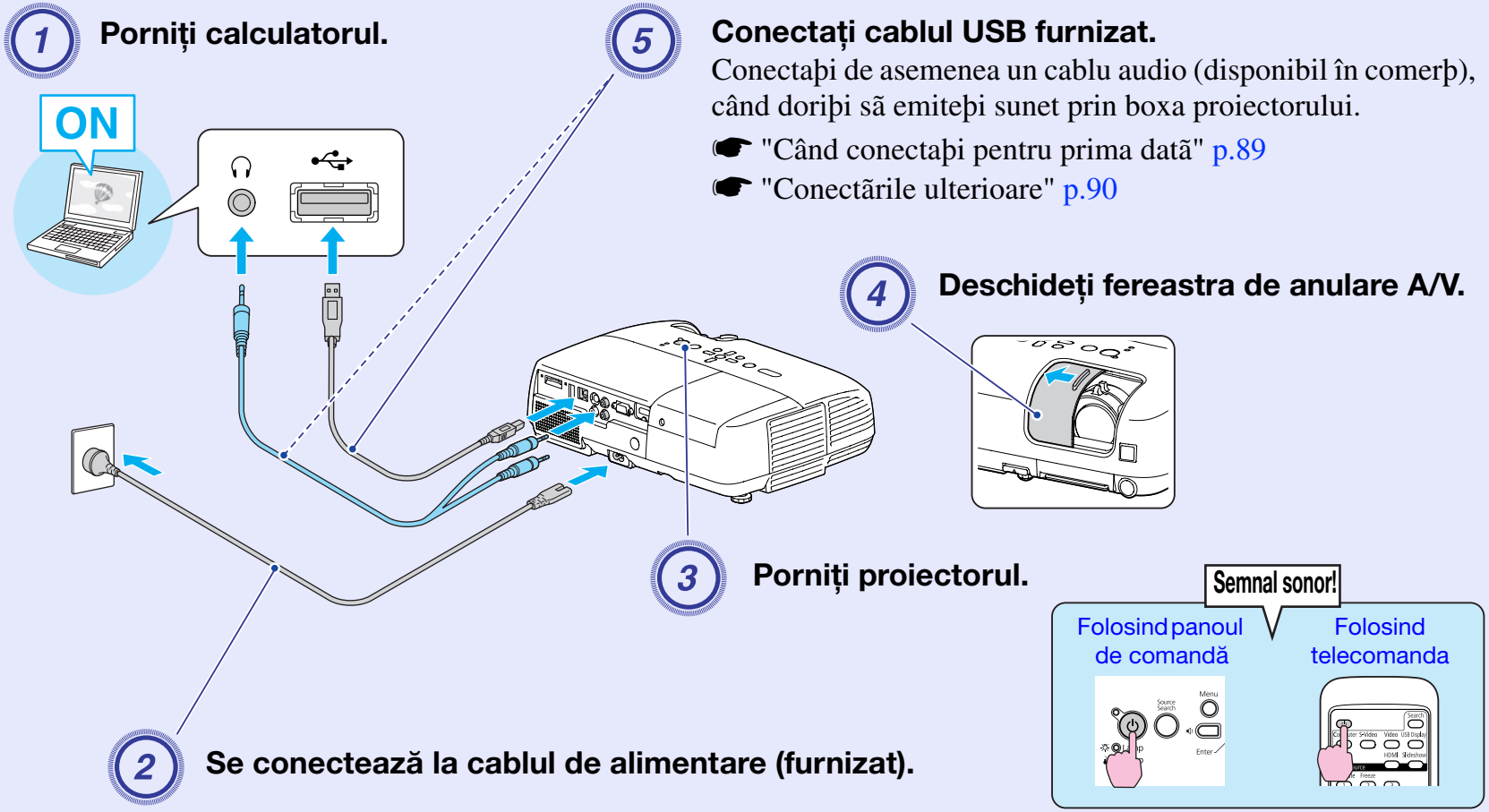
Proiectorul poate proiecta imagini de pe calculator, când este conectat la un calculator Windows, prin intermediul cablului USB furnizat. Această funcție se numește USB Display. Imaginile de pe calculator pot fi proiectate rapid prin simpla conectare a cablului USB.

Atenție

Nu conectați printr-un hub USB: conectați proiectorul direct la calculator.

Cum se conectează (pentru EB-W6)

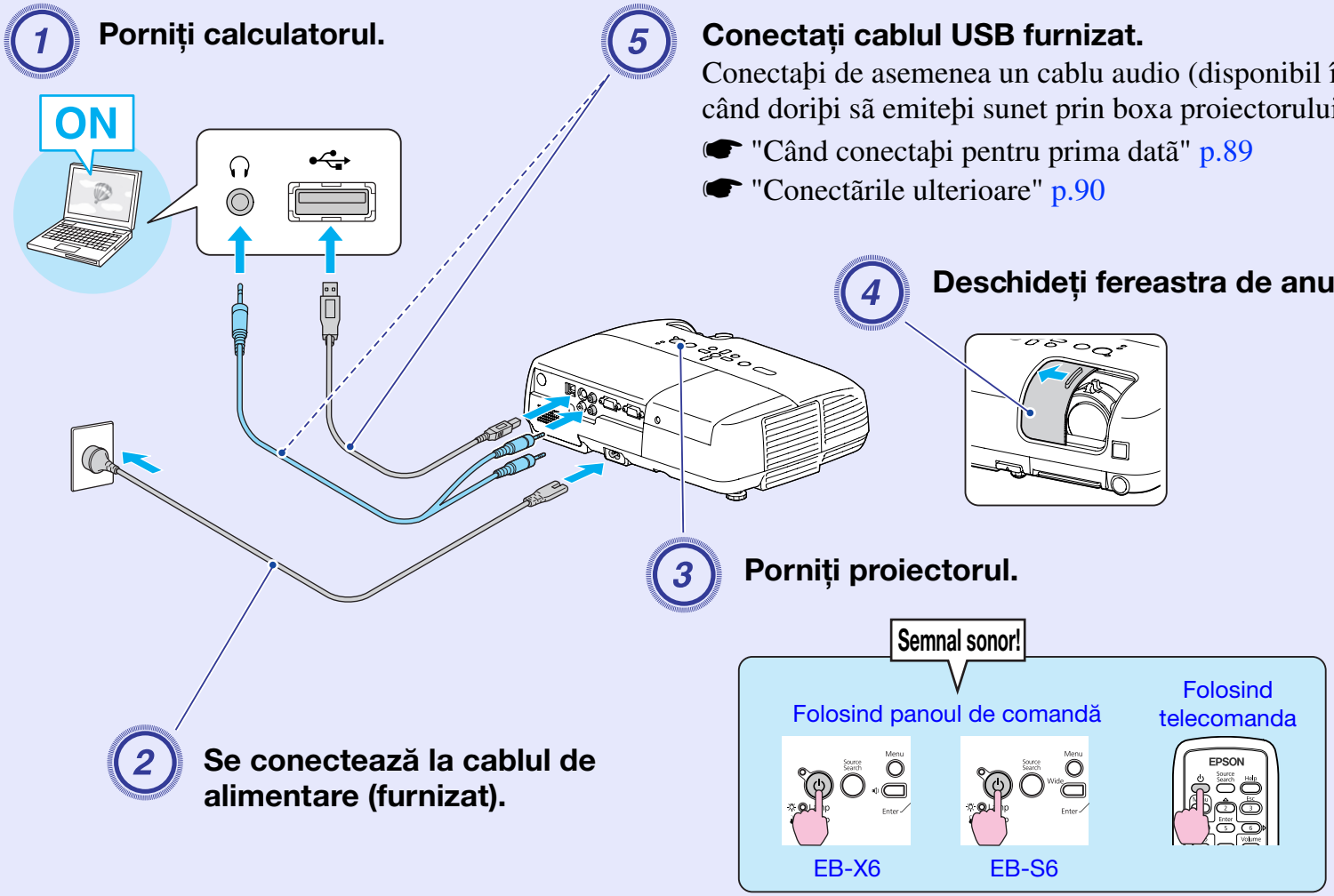
Procedură



1. **Porniți calculatorul.**
2. **Se conectează la cablul de alimentare (furnizat).**
3. **Porniți proiectorul.**
4. **Deschideți fereastra de anulare A/V.**
5. **Conectați cablul USB furnizat.**
   Conectați de asemenea un cablu audio (disponibil în comerț), când doriți să emiteți sunet prin boxa proiectorului.
   ☛ "Când conectați pentru prima dată" p.89
   ☛ "Conectările ulterioare" p.90

Cum se conectează (pentru EB-X6/S6)

Procedură



1 **Porniți calculatorul.**

5 **Conectați cablul USB furnizat.**

Conectați de asemenea un cablu audio (disponibil în comerț), când doriți să emiteți sunet prin boxa proiectorului.

☛ "Când conectați pentru prima dată" p.89

☛ "Conectările ulterioare" p.90

4 **Deschideți fereastra de anulare A/V.**

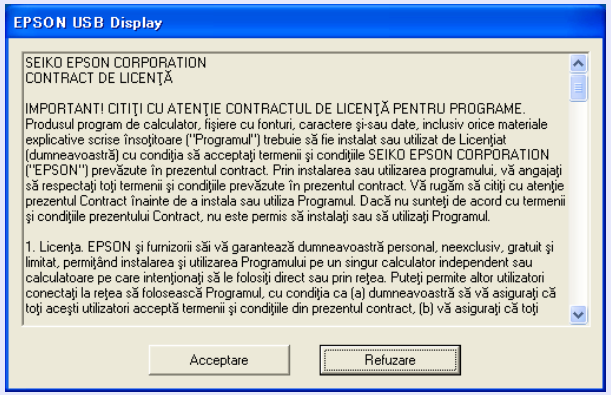
3 **Porniți proiectorul.**

2 **Se conectează la cablul de alimentare (furnizat).**

Când conectați pentru prima dată

Când utilizați Windows 2000, faceți dublu clic pe "Computerul meu" - "EPSON_PJ_UD" - "EMP_UDSE.EXE", de pe calculator.

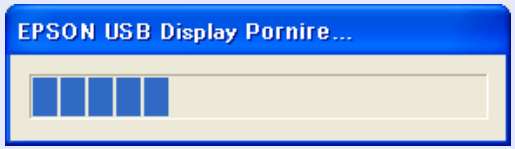
1 Instalarea driverului pornește automat.



Când utilizați o autorizație de utilizare pentru un calculator Windows 2000, s-ar putea să fie afișat un mesaj de eroare Windows și s-ar putea ca instalarea să nu poată fi efectuată. În acest caz, actualizați sistemul Windows la cea mai nouă versiune și apoi reconectați. Pentru detalii suplimentare, contactați cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

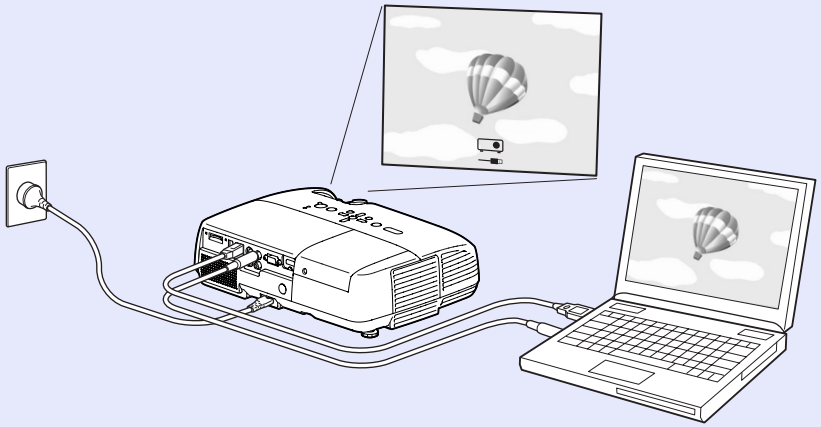
2 Selectați "Accept".

Nu puteți rula funcția USB Display dacă driverul nu este instalat. Aveți grijă să selectați "Accept". Dacă doriți să anulați instalarea, selectați "Refuz".



3 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze puțin timp până la proiectarea imaginilor de la calculator. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul ca atare, nu deconectați cablul USB și nu opriți alimentarea proiectorului.



- ***Când imaginile nu sunt proiectate, faceți clic pe "Toate programele" - "EPSON Projector" - "EPSON USB Display" - "EPSON USB Display Vx.x".***
- ***Când nu are loc instalarea automată, faceți dublu clic pe "EMP_UDSE.EXE" din "Computerul meu" - "EPSON_PJ_UD".***
- ***Pentru a instala driverul, faceți clic pe "Modificare/Eliminare" din "Start" - "Panou de control" - "Adăugare/Eliminare Programe" - "EPSON USB Display".***
- ***Deconectarea***
  Proiectorul poate fi deconectat prin simpla deconectare a cablului USB. Nu este necesar să folosiți funcția "Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware" din Windows.

Conectările ulterioare

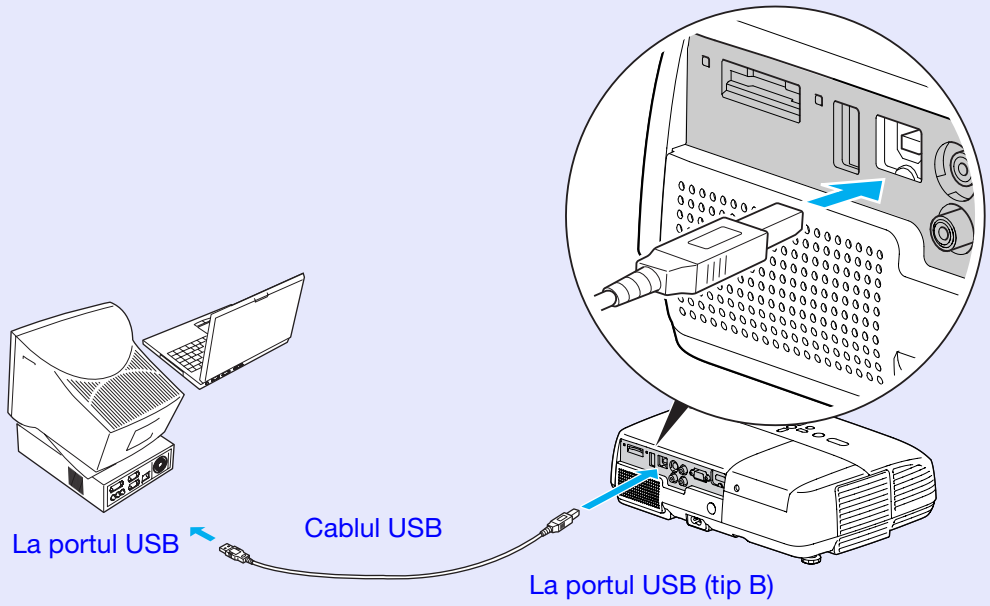
Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze puțin timp până la proiectarea imaginilor de la calculator. Lăsați echipamentul ca atare în acest timp.

Conectarea unui cablu USB

Conectați portul USB al calculatorului și portul USB (tip B) din spatele proiectorului cu ajutorul unui cablu furnizat, pentru a utiliza alte funcții în afara celor disponibile cu USB Display. Consultați paginile indicate pentru metoda de utilizare. De asemenea, aceste funcții nu pot fi utilizate simultan cu USB Display.

- Utilizați butoanele [Page] (+)/(-) de pe telecomandă pentru a derula în sus/jos. ☛ p.91
- Operarea cursorului mouse-ului cu ajutorul telecomenzii. ☛ p.92
- Controlați trimițând comenzi de la calculator la proiector. ☛ p.105



Derularea în sus/jos cu ajutorul telecomenzii

Când proiectați o imagine de pe ecranul calculatorului, puteți derula în sus/jos cu ajutorul telecomenzii furnizate, în cazul în care calculatorul nu se află în apropiere.

Procedură

1 Conectați calculatorul la proiector utilizând un cablu USB.

EB-W6 ☛ p.87
EB-X6/S6 ☛ p.88

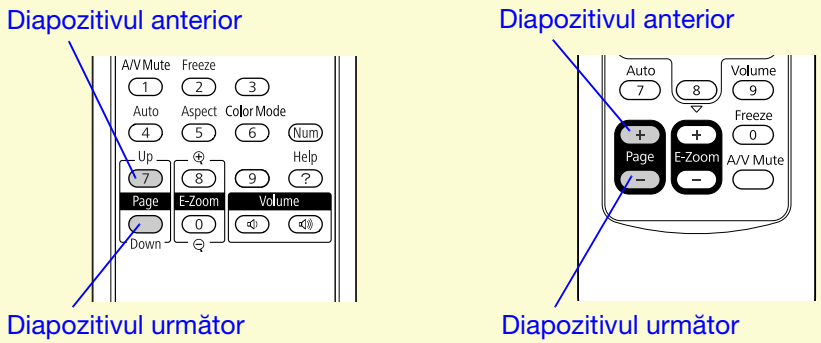
2 Setați "Extins" - "USB Type B" la "Pag. prec./urm." din meniul de configurare.

- Când utilizați funcția USB Display, setați "Extins" - "USB Type B" la "USB Display" din meniul de configurare. ☛ p.87
- Nu puteți utiliza simultan funcția Pagină prec./urm. și funcția Mouse fără fir. ☛ p.92

Calculator compatibil
Windows 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/XP Professional Vista Home Basic/Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/ Vista Ultimate Mac OS X 10.3 până la 10.5

Exemplu de utilizare: Când prezentați o rulare de diapozitive în PowerPoint, diapozitivele anterior și următor sunt afișate după cum urmează.

Pentru a afișa diapozitivul anterior/următor într-o rulare de diapozitive PowerPoint



Operarea cursorului mouse-ului utilizând telecomanda (funcția Mouse fără fir)

Telecomanda furnizată are o funcție pentru operarea cursorului mouse-ului. Această funcție se numește Mouse fără fir.
O puteți utiliza când sursa curentă de intrare este calculatorul sau portul HDMI (numai EB-W6).

- ***Nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir în timp ce utilizați USB Display.***
- ***Nu puteți utiliza simultan funcția Mouse fără și funcția fir Pagină prec./urm.***

Procedură

1 **Conectați calculatorul la proiector utilizând un cablu USB.**

EB-W6 ☛ p.87
EB-X6/S6 ☛ p.88

2 **Setați "Extins" - "USB Type B" la "Mouse fără fir" din meniul de configurare.**

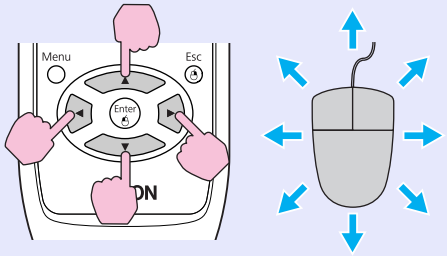
Calculator compatibil
Windows 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/XP Professional Vista Home Basic/Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/ Vista Ultimate Mac OS X 10.3 până la 10.5

- *Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir, în funcție de versiunea sistemului de operare Windows sau Macintosh.*
- *S-ar putea să fie necesar să efectuați setări pe calculator pentru a utiliza mouse-ul. Pentru informații mai detaliate, consultați documentația calculatorului.*

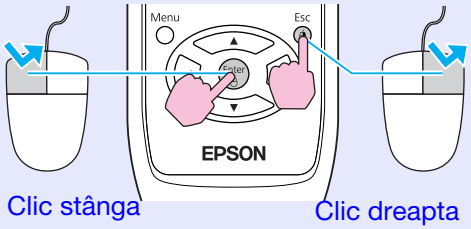
După conectare, puteți utiliza cursorul mouse-ului în următoarele moduri.

Operarea funcție Mouse fără fir (numai EB-W6)

Deplasarea cursorului mouse-ului

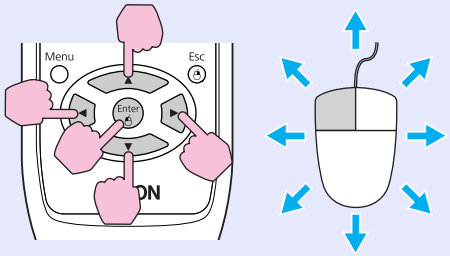


Clic de mouse



Dublu clic: Apăsați repede butonul de două ori.

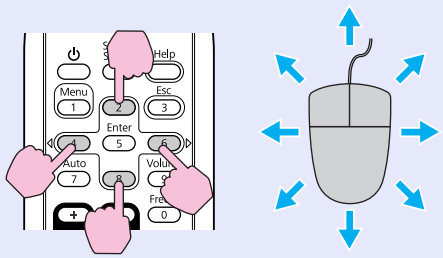
Tragere și plasare



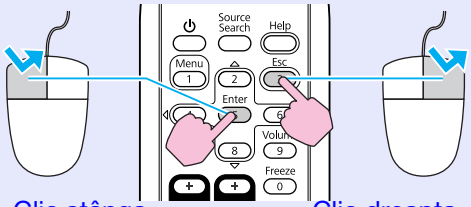
(1) Mențineți apăsat butonul [Enter] și apăsați pe [◁▷] pentru a trage.
(2) Eliberați butonul [Enter] în orice poziție pentru a plasa.

Operarea funcție Mouse fără fir (numai EB-X6/S6)

Deplasarea cursorului mouse-ului



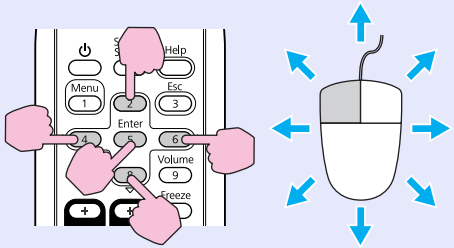
Clic de mouse



Clic stânga Clic dreapta

Dublu clic: Apăsați repede butonul de două ori.

Tragere și plasare



(1) Mențineți apăsat butonul [Enter] și apăsați pe [▲▶▼◀] pentru a trage.
(2) Eliberați butonul [Enter] în orice poziție pentru a plasa.

- *Când butoanele stâng și drept ale mouse-ului sunt setate invers pe calculator, operațiile telecomenzii sunt, de asemenea, inversate.*
- *Nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir când utilizați următoarele funcții.*
  - *Utilizarea meniului de configurare*
  - *Utilizarea meniului de ajutor*
  - *Utilizarea E-Zoom*
  - *Captarea unei sigle a utilizatorului*
  - *Reglarea volumului*

Utilizarea funcției Rulare diapozitive (numai EB-W6)

Puteți efectua prezentări conectând proiectorul la o cameră digitală, un dispozitiv de stocare USB sau un card SD. Fișierele imagine stocate pe aceste dispozitive pot fi proiectate direct. Acest lucru facilitează proiecția, deoarece nu mai este necesară conectarea la un calculator.

Fișierele imagine care pot fi proiectate cu funcția Rulare diapozitive

Fișierele imagine care pot fi proiectate într-o rulare de diapozitive sunt următoarele.

Tip	Tip fișier (extensie)	Comentariu
Numai imagini statice	.jpg	Vor fi fișiere JPEG care acceptă standardul Exif. Imaginile cu o rezoluție mai mare de 8176 x 6144 nu pot fi proiectate. Valoarea orizontală/verticală a numărului de pixeli va fi echivalentă cu un multiplu de 8.

- ***Dispozitivele de stocare USB dotate cu o funcție de securitate nu pot fi utilizate.***
- ***Datorită caracteristicilor fișierelor JPEG, dacă raportul de compresie este ridicat, este posibil ca imaginea să nu poată fi proiectată corespunzător.***
- ***Fișierele video nu pot fi proiectate.***

Funcțiunile de bază ale rulării diapozitivelor

În continuare sun prezentate metodele de operare de bază pentru rularea diapozitivelor.
Următoarele operații sunt efectuate cu ajutorul telecomenzii. Prin urmare, numele de butoane se referă la butoanele de pe telecomandă.

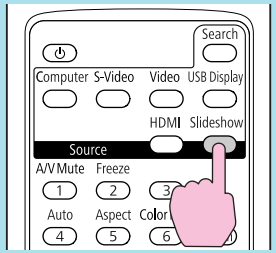
Pornirea rulării diapozitivelor

Procedură

Rularea diapozitivelor pornește automat când proiectorul este conectat la un dispozitiv de stocare USB sau un card SD.

Consultați informațiile de la următoarele pagini pentru a afla cum să conectați un dispozitiv de stocare USB sau un card SD.
Conectarea unui dispozitiv de stocare USB: ☛ p.84
Conectarea unui card SD: ☛ p.85

În timpul proiectării imaginilor de pe o altă sursă, proiectorul va trece la dispozitivul conectat imediat ce apăsați butonul [Slideshow].



Ieșirea din rularea diapozitivelor

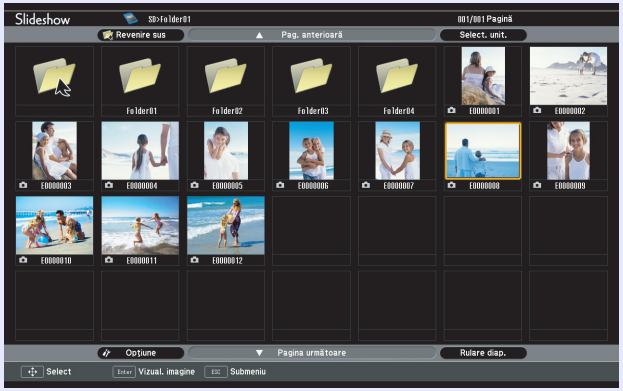
Procedură

Pentru a opri o rulare de diapozitive, deconectați dispozitivul de stocare USB sau cardul SD conectat.

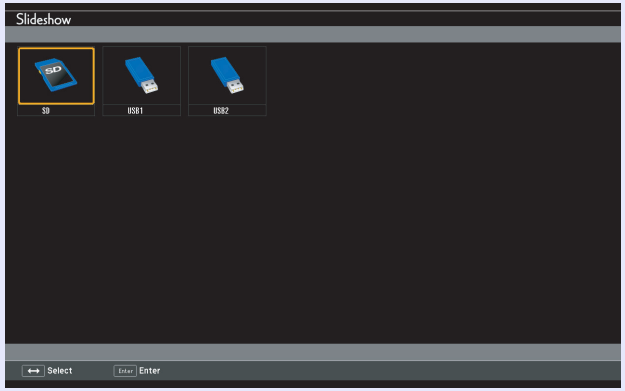
Consultați informațiile de la următoarele pagini pentru a afla cum să deconectați un dispozitiv de stocare USB sau un card SD.
Deconectarea unui dispozitiv de stocare USB: ☛ p.84
Deconectarea unui card SD: ☛ p.86

Ecran de navigare a fișierelor pentru rularea de diapozitive

La începutul rulării diapozitivelor este afișat următorul tip de ecran. Acest ecran se numește ecran de navigare a fișierelor.



Când proiectorul este conectat la dispozitive de stocare în masă, este afișat următorul tip de ecran pentru selectarea unităților, conținând pictograme care indică tipul de stocare. În acest caz, apăsați pe butonul [⊕] și, după ce ați selectat unitatea pentru conținutul pe care doriți să îl afișați, apăsați pe butonul [Enter].



Puteți conecta simultan până la 5 dispozitive de stocare: 1 card SD și 4 dispozitive de stocare USB.

În continuare este prezentat ecranul pentru navigarea fișierelor.

În următorul tabel este prezentat fiecare element de meniu al ecranului de navigare a fișierelor și modul de funcționare al acestora în momentul în care sunt selectate și acceptate cu butonul [Enter].

Nume elemente	Funcție
Afișaj stare	Acesta vă permite să verificați unitatea, folderul, pagina curentă afișată și numărul total de pagini.
Panou de control (sus)	Revenire sus: Se deplasează la folderul superior. Pag. anterioară: Afișează pagina anterioară când aceasta există. Selectare unitate: Se deplasează la un ecran pentru selectarea unității.

Nume elemente	Funcție
Ecran conținut	Afișează folderul și miniaturile fișierelor imagine. • Apăsați pe butonul [⊕] și selectați un folder sau o miniatură a fișierului imagine. Folderul și fișierul imagine selectate sunt înconjurate de un cadru colorat (cursor). • Ecranul pentru conținut rulează mai multe pagini, în funcție de numărul de foldere și de fișiere imagine. • Când selectați un fișier imagine și apăsați pe butonul [Enter], fișierul selectat este redat. • Când selectați un folder și apăsați pe butonul [Enter], este afișat conținutul folderului. • Când selectați pictograma "Revenire sus" și apăsați pe butonul [Enter], afișajul trece la conținutul folderului superior. Când este afișat un folder părinte, această pictogramă nu este afișată. • Imaginile JPEG care nu pot fi afișate ca miniaturi sunt indicate printr-o pictogramă, după cum urmează. JPEG
Panou de control (jos)	Opțiune: Afișează ecranul cu opțiuni. ☛ p.100 Pagina următoare: Afișează pagina următoare când aceasta există. Rulare diap.: Pornește rularea diapozitivelor.
Ghid de funcționare	Ghidul de funcționare este afișat în funcție de elementul selectat. Poate funcționa cu butonul respectiv.

Când conținutul acoperă mai multe pagini, schimbați pagina apăsând pe [Page] (+) / (-).

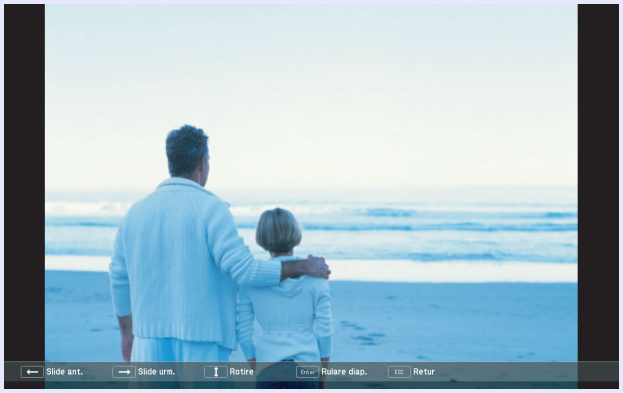
Redarea imaginilor individuale

Procedură

1 **Apăsați pe butonul [ ] și amplasați cursorul pe fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.**

2 **Apăsați butonul [Enter].**

Imaginea selectată este redată.



- *Amplasați cursorul pe fișierul imagine, apăsați pe butonul [Esc] și va fi afișat următorul sub-meniu. În această stare puteți reda, de asemenea, fișierul imagine apăsând butonul [Enter].*

- *În timpul redării, apăsați pe butonul [ ] pentru a comuta între fișierele imagine.*

Rularea funcției Rulare diap.

Puteți reda fișierele imagine dintr-un folder unul câte unul, în ordine. Această funcție se numește Rulare diap. Rulați funcția Rulare diap. urmând procedura de mai jos. În continuare este prezentată modalitate de rularea a funcției Rulare diap. pe ecranul de conținut afișat.

Procedură

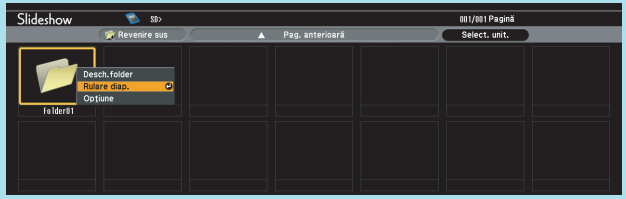
1. **În ecranul pentru navigarea fișierelor, afișați folderul pentru care doriți să rulați funcția Rulare diap.**

2. **Apăsați pe butonul [ ] și amplasați cursorul peste "Rulare diap." din panoul de control (jos).**

3. **Apăsați butonul [Enter].**

   Funcția Rulare diap. pornește și imaginile din folder sunt proiectate în ordine, una câte una.
   După proiectarea ultimei imagini, ecranul pentru navigarea fișierelor este afișat din nou în mod automat. Când "Redare continuă" din ecranul de opțiuni este setată la "Pornit", rularea diapozitivelor este repetată în mod automat. ☛ p.100

- ***Când doriți să porniți rularea diapozitivelor de la un anumit fișier imagine, redați fișierul și apăsați pe butonul [Enter].***
- ***Când doriți să redați într-o rulare de diapozitive fișierele imagine dintr-un anumit folder, amplasați cursorul pe folderul din ecranul de navigare și apăsați pe butonul [Esc]. Selectați opțiunea "Rulare diap." din sub-meniul afișat și apăsați pe butonul [Enter].***



- ***Puteți seta condiții precum proiectarea repetată și adăugarea de efecte pentru tranziția între imagini. Pentru a schimba fișierele imagine automat când rulați funcția Rulare diap., setați opțiunea Timp modificare ecran din meniul de opțiuni, la o valoare diferită de "Nu". (Când opțiunea Timp modificare ecran este setată la "Nu", trebuie să schimbați diapozitivele manual.*** ☛ *p.100*

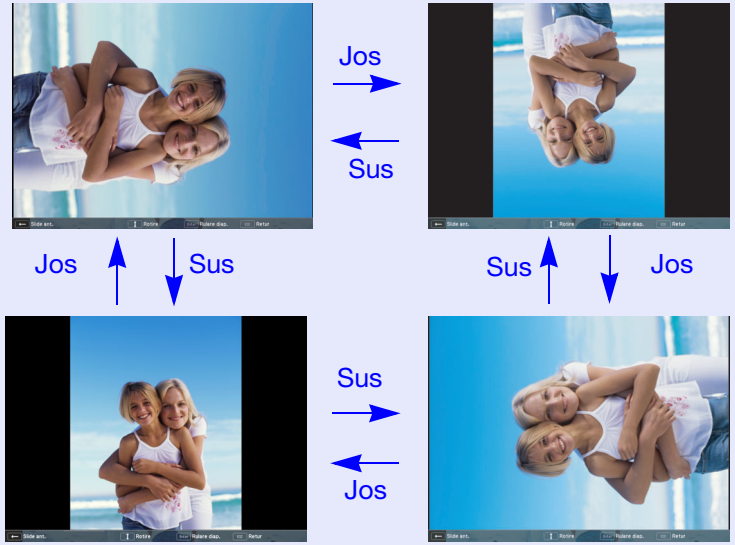
Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginea redată cu 90 de grade. De asemenea, puteți roti imaginile redate cu funcția Rulare. diap. Utilizați procedura următoare pentru a roti imaginile.

Procedură

1. **Afișați o singură imagine sau porniți o rulare de diapozitive.**

2. **Când este afișată o imagine, apăsați pe butonul [▲] sau pe butonul [▼].**



Setarea modului de afișare a fișierelor imagine și a rulării diapozitivelor

Pentru a seta ordinea de afișarea a imaginilor în browser și pentru a seta rularea diapozitivelor, afișați meniul de opțiuni.

Procedură

1. **Apăsați pe butonul [◎] din ecranul de navigare a fișierelor, amplasați cursorul peste "Opțiune" din panoul de control (jos) și apăsați pe butonul [Enter].**

   Este afișat ecranul de opțiuni.

2 Amplasați cursorul peste elementul pe care doriți să îl modificați, apăsați pe butonul [Enter] și setarea este schimbată.

Consultați tabelul următor pentru detalii despre fiecare element.

Element	Funcție
Afișare configurare	Setează ordinea de afișare a fișierelor. Fișierele pot fi selectate după nume sau în ordinea actualizării.
Redare continuă	Setează opțiunea de redare repetată a diapozitivelor.
Timp modificare ecran	Setează timpul de afișare pentru un fișier dintr-o rulare de diapozitive. Puteți seta "Nu" sau "1 până la 60 Secunde". Dacă setați la "Nu", imaginile nu vor fi schimbate automat.
Efect	Setează efectele pentru tranziția dintre imagini.

3 Apăsați pe butonul [ ], amplasați cursorul pe "OK" și apoi apăsați pe butonul [Enter].

Accesorii opționale și consumabile

Pregătiți următoarele opționale și consumabile. Cumpărați-le în funcție de utilizare. Următoarea listă de accesorii opționale și consumabile este valabilă începând cu data de: 2008.07. Detaliile accesoriilor pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea poate varia în funcție de țara de achiziție.

Accesorii opționale

Geanta de voiaj ELPKS16B Utilizați această geantă atunci când călătoriți cu proiectorul.
60" ecran portabil ELPSC07 80" ecran portabil ELPSC08 100" ecran portabil ELPSC10 Ecrane portabile cu derulare (format imagine 4:3)
50" ecran portabil ELPSC06 Un ecran compact care poate fi ușor transportat. (format imagine 4:3)
Cablu HD-15 ELPKC02 (1.8m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin) Acesta este același cu cablul pentru calculator primit la achiziționarea proiectorului.
Cablu HD-15 ELPKC09 (3m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin) Cablu pentru PC HD-15 ELPKC10 (20 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin) Utilizați unul din aceste cabluri lungi dacă cel pe care l-ați primit la achiziționarea proiectorului este prea scurt.
Cablu pentru video pe componente ELPKC19 (3 m - pentru mini D-Sub 15-pin/RCA mufă tată×3) Se utilizează la conectarea la sursa de semnal video pe componente
Suport fixare pe plafon* ELPFC03 Tub 370 (370 mm argintiu)* ELPFP04 Tub 570 (570 mm argintiu)* ELPFP05 Tub 770 (770 mm argintiu)* ELPFP06
Montare pe plafon (Se va folosi cu suportul fixare pe plafon)* ELPMB18 Se utilizează la instalarea proiectorului pe un plafon.

* Este nevoie de o metodă specială de montare pentru a putea suspenda proiectorul de plafon. Contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică* dacă doriți să executați acest tip de montare. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

Consumabile

Lampă ELPLP41 Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.
Filtru de aer (2) ELPAF13 Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

În această secțiune sunt explicați pe scurt termenii utilizați pentru proiector și termenii dificili care nu sunt explicați în textul acestui ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Reglarea acestei proprietăți a unei imagini se numește "reglarea contrastului".
Dolby Digital	Un format de sunet dezvoltat de Dolby Laboratories. Sunetul stereo normal este format din 2 canale transmise la două boxe. Dolby Digital este format dintr-un sistem de 6 canale (5,1-canal) care adaugă la acestea o boxă centrală, două boxe în spate și un difuzor pentru frecvențe joase.
Format imagine	Raportul lățime-înălțime al unei imagini proiectate sau al unui ecran. Formatul de imagine pentru imaginile standard este 4:3.
HDTV	O prescurtare pentru televiziunea de înaltă definiție; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. • Rezoluție verticală de 720p sau 1.080i sau mai mare (p = progresiv, i = întrețesut) • Formatul de imagine al ecranului este 16:9 Dolby Digital recepție și redare audio (sau ieșire)
Întrețesere	Este o metodă de scanare a imaginii prin care datele imaginii sunt împărțite în linii fine orizontale afișate în secvențe pornind de la stânga la dreapta și apoi de sus în jos. Liniile pare și cele impare sunt afișate alternativ.
Modul restrâns	În acest mod, imaginile pentru ecran lat în modul 16:9 sunt compresate pe direcție orizontală pentru a fi stocate pe mediul de înregistrare ca imagini 4:3. Aceste imagini sunt redate de proiector în modul restrâns, ele sunt refăcute în formatul original 16:9.
Progresiv	Este o metodă de scanare a imaginii prin care datele de la o singură imagine sunt scanate secvențial de sus în jos pentru a crea o singură imagine.
Rată refresh	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare pentru un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit rată de refresh și este exprimat în Hertz (Hz).
SDTV	O abreviere pentru "Standard Definition Television (Televiziune cu definiție standard)"; se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse de HDTV - televiziunea de înaltă definiție.
Sincronizare	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (OS) și prin internet. Dacă sursa conectată lucrează în modul sRGB, setați atât proiectorul cât și sursa semnalului la modul sRGB.
SVGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 800 × 600 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.

S-Video	Este un semnal video care are componenta de luminanță și pe cea de culoare separate pentru a obține o imagine de calitate mai bună. Se referă la imagini care se compun din două semnale independente. Y (semnalul de luminanță) și C (semnalul de culoare).
SXGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 1.024 × 768 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește urmărire. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
VGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 640 × 480 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
Video compozit	Semnal video care conține atât semnalul de luminozitate, cât și semnalele color. Acest tip de semnal este de obicei utilizat de echipamentele video personale (formatele NTSC, PAL și SECAM). Semnalul de transport Y (semnalul de luminanță) și semnalul de crominanță (de culoare) conținute în bara de culori se suprapun pentru a forma un singur semnal.
Video pe componente	Este un semnal video care are componenta de luminanță și pe cea de culoare separate pentru a obține o imagine de calitate mai bună. Se referă la imagini care se compun din trei semnale independente. Y (semnalul de luminanță), Pb și Pr (semnale de diferență de culoare).
XGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 1024 × 768 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.

Lista comenzilor

Comenzile ESC și VP21 sunt comenzi trimise de la calculator pentru controlul proiectorului.
Când comanda de deschidere ON este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul a fost deschis, un semnal tip două puncte ":" (3Ah) este transmis ca răspuns.
Când este introdusă o comandă, proiectorul execută comanda și transmite un semnal tip ":", iar apoi acceptă comanda următoare.
În cazul în care comanda procesată se încheie datorită apariției unei probleme, este transmis un mesaj de eroare și apoi semnalul tip ":".

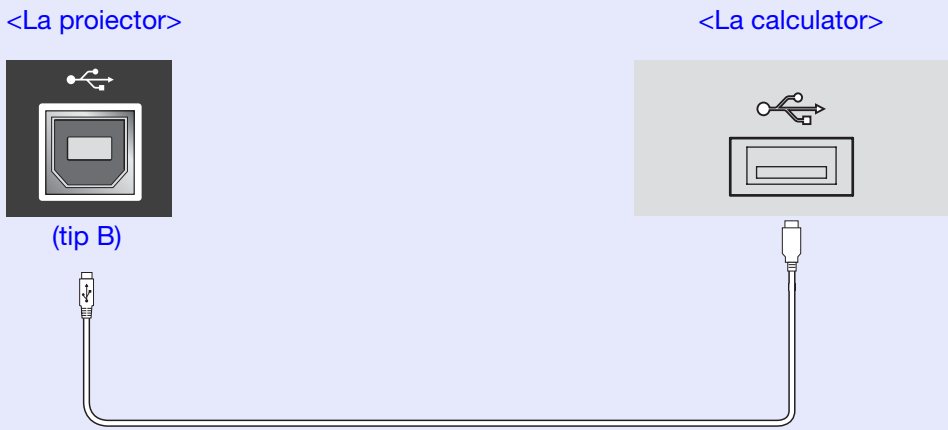
Element		Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	ON	PWR ON
	OFF	PWR OFF
Selectare semnal	Video	SOURCE 41
	S-Video	SOURCE 42
	HDMI (numai pentru EB-W6)	SOURCE 30
	USB Display	SOURCE 51
	Expunere diapozitive (numai EB-W6)	SOURCE 52
A/V Mute ON/ OFF	ON	MUTE ON
	OFF	MUTE OFF
Selecție A/V mute	Negru	MSEL 00
	Albastru	MSEL 01
	Logo	MSEL 02
Element		**Comandă**
		Port Calculator
Selectare semnal	Calculator (auto)	SOURCE 1F
	Calculator	SOURCE 11

* Adaugă un cod (0Dh) de caracter de sfârșit de rând (CR) la sfârșitul fiecărei comenzi și transmite.

Amplasarea cablurilor

Conexiune USB

Formă conector: USB (Type B)



Definirea conexiunii USB

Pentru a controla proiectorul prin comenzile ESC/VP21, utilizând comunicare prin intermediul unei conexiuni USB, este necesar să setați opțiunea "Extins" - "USB Type B" din meniul de configurare la o valoare diferită de "USB Display". În plus, sunt necesare următoarele pregătiri.

Procedură

1. **Descărcați driverul USB (USB-COM Driver) de pe situl Web pe calculatorul dumneavoastră.**
   Mergeți la http://www.epson.com și selectați secțiunea de asistență de pe situl local Web Epson.

2. **Instalați driverul USB pe calculatorul dumneavoastră.**
   Citiți instrucțiunile care apar pe ecranul de descărcare.

3. **Activați "Extins"-"Link 21L", "On" din meniul de configurare al proiectorului.**

EB-W6

Imaginile de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluții (puncte)	Format imagine				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Prin
VGAEGA	70	640×350	1280×700	1280×720	1280×800	1280×700	640×350
SVGA	60/72/75/85, iMac*1	640×480/640×360*2	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SVGA	56/60/72/75/85, iMac*1	800×600/800×450*2	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	800×600
XGA	60/70/75/85, iMac*1	1024×768/1024×576*2	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1024×768
WXGA	60	1280×768	1280×768	1280×720	1280×800	1280×768	1280×768
	60	1360×768	1280×722	1280×720	1280×800	1280×722	1280×768
	60/75/85	1280×800	1280×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
WXGA+	60/75/85	1440×900	1280×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
WSXGA+*3	60	1680×1050	1280×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
SXGA	70/75/85	1152×864	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
	60/75/85	1280×1024	1000×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
	60/75/85	1280×960	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
SXGA+	60/75/85	1400×1050	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
UXGA	60	1600×1200	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
MAC13"	67	640×480	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
MAC16"	75	832×624	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	832×624
MAC19"	75	1024×768	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1024×768
	60	1024×768	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	1024×768
MAC21"	75	1152×870	1059×800	1280×720	1280×800	1280×800	1152×800

*1 Conexiunea nu este posibilă dacă echipamentul nu are o ieșire VGA.
*2 Semnal în format letterbox
*3 Acesta se limitează la selecția opțiunii "Lat" pentru "Rezoluție", din meniul de configurare.
Chiar dacă semnalele altele decât cele menționate mai sus sunt recepționate, sunt puține șanse ca imaginea să poată fi proiectată. Totuși, s-ar putea ca nu toate funcțiile să fie suportate.

Video pe componente

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Prin
SDTV (480i)	60	720×480/720×360*	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SDTV (576i)	50	720×576/720×432*	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	768×576
SDTV (480p)	60	720×480/720×360*	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SDTV (576p)	50	720×576/720×432*	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	768×576
HDTV (720p)	50/60	1280×720	1280×720	1280×720	1280×800	1280×720	1280×720
HDTV (1080i)	50/60	1920×1080	1280×720	1280×720	1280×800	1280×720	1280×800

* Semnal în format letterbox

Video compozit/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Prin
TV (NTSC)	60	720×480/720×360*	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
TV (PAL, SECAM)	50	720×576/720×432*	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	768×576

* Semnal în format letterbox

Semnalul de intrare de la portul de intrare HDMI

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine			
			16:9	Plin	Zoom	Prin
VGA	60	640×480/640×360*	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SVGA	60	800×600	1280×720	1280×800	1280×800	800×600
XGA	60	1024×768	1280×720	1280×800	1280×800	1024×768
SXGA	60	1280×960	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
	60	1280×1024	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
SXGA+	60	1400×1050	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
UXGA	60	1600×1200	1280×720	1280×800	1280×800	1280×800
SDTV (480i)	60	720×480/720×360*	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SDTV (480p)	60	720×480/720×360*	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SDTV (576i)	50	720×576/720×432*	1280×720	1280×800	1280×800	768×576
SDTV (576p)	50	720×576/720×432*	1280×720	1280×800	1280×800	768×576
HDTV (720p)	50/60	1280×720	1280×720	1280×800	1280×720	1280×720
HDTV (1080i)	50/60	1920×1080	1280×720	1280×800	1280×720	1280×800
HDTV (1080p)	50/60	1920×1080	1280×720	1280×800	1280×720	1280×800

* Semnal în format letterbox

EB-X6

Imaginile de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	70	640×350	1024×560	1024×768	1024×576
SVGA	60/72/75/85, iMac*1	640×480/640×360*2	1024×768	1024×768	1024×576
SVGA	56/60/72/75/85, iMac*1	800×600/800×450*2	1024×768	1024×768	1024×576
XGA	60/70/75/85, iMac*1	1024×768/1024×576*2	1024×768	1024×768	1024×576
WXGA	60	1280×768	1024×614	1024×768	1024×576
	60	1360×768	1024×578	1024×768	1024×576
	60/75	1280×800	1024×640	1024×768	1024×576
WXGA+	60	1440×900	1024×640	1024×768	1024×576
SXGA	70/75	1152×864	1024×768	1024×768	1024×576
	60	1280×1024	960×768	1024×768	1024×576
	60	1280×960	1024×768	1024×768	1024×576
SXGA+	60	1400×1050	1024×768	1024×768	1024×576
MAC13"	67	640×480	1024×768	1024×768	1024×576
MAC16"	75	832×624	1024×768	1024×768	1024×576
MAC19"	75	1024×768	1024×768	1024×768	1024×576
	60	1024×768	1024×768	1024×768	1024×576
MAC21"	75	1152×870	1016×768	1024×768	1024×576

*1 Conexiunea nu este posibilă dacă echipamentul nu are o ieșire VGA.
*2 Semnal în format letterbox
Chiar dacă semnalele altele decât cele menționate mai sus sunt recepționate, sunt puține șanse ca imaginea să poată fi proiectată. Totuși, s-ar putea ca nu toate funcțiile să fie suportate.

Video pe componente

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine	
			4:3	16:9
SDTV (480i)	60	720×480/720×360*	1024×768	1024×576
SDTV (576i)	50	720×576/720×432*	1024×768	1024×576
SDTV (480p)	60	720×480/720×360*	1024×768	1024×576
SDTV (576p)	50	720×576/720×432*	1024×768	1024×576
HDTV (720p)	50/60	1280×720	1024×768	1024×576
HDTV (1080i)	50/60	1920×1080	1024×768	1024×576

* Semnal în format letterbox

Video compozit/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine	
			4:3	16:9
TV (NTSC)	60	720×480/720×360*	1024×768	1024×576
TV (PAL, SECAM)	50	720×576/720×432*	1024×768	1024×576

* Semnal în format letterbox

EB-S6

Imaginile de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	70	640×350	800×438	800×600	800×450
SVGA	60/72/75/85, iMac*1	640×480/640×360*2	800×600	800×600	800×450
SVGA	56/60/72/75/85, iMac*1	800×600/800×450*2	800×600	800×600	800×450
XGA	60/70/75/85, iMac*1	1024×768/1024×576*2	800×600	800×600	800×450
WXGA	60	1280×768	800×480	800×600	800×450
	60	1360×768	800×451	800×600	800×450
	60/75	1280×800	800×500	800×600	800×450
WXGA+	60	1440×900	800×500	800×600	800×450
SXGA	70/75	1152×864	800×600	800×600	800×450
	60	1280×1024	750×600	800×600	800×450
	60	1280×960	800×600	800×600	800×450
SXGA+	60	1400×1050	800×600	800×600	800×450
MAC13"	67	640×480	800×600	800×600	800×450
MAC16"	75	832×624	800×600	800×600	800×450
MAC19"	75	1024×768	800×600	800×600	800×450
	60	1024×768	800×600	800×600	800×450
MAC21"	75	1152×870	794×600	800×600	800×450

*1 Conexiunea nu este posibilă dacă echipamentul nu are o ieșire VGA.
*2 Semnal în format letterbox
Chiar dacă semnalele altele decât cele menționate mai sus sunt recepționate, sunt puține șanse ca imaginea să poată fi proiectată. Totuși, s-ar putea ca nu toate funcțiile să fie suportate.

Video pe componente

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine	
			4:3	16:9
SDTV (480i)	60	720×480/720×360*	800×600	800×450
SDTV (576i)	50	720×576/720×432*	800×600	800×450
SDTV (480p)	60	720×480/720×360*	800×600	800×450
SDTV (576p)	50	720×576/720×432*	800×600	800×450
HDTV (720p)	50/60	1280×720	800×600	800×450
HDTV (1080i)	50/60	1920×1080	800×600	800×450

* Semnal în format letterbox

Video compozit/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată Refresh (Hz)	Rezoluție	Format imagine	
			4:3	16:9
TV (NTSC)	60	720×480/720×360*	800×600	800×450
TV (PAL, SECAM)	50	720×576/720×432*	800×600	800×450

* Semnal în format letterbox

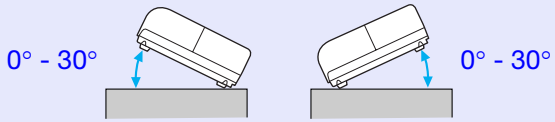
Specificații

Denumirea produsului		EB-W6	EB-X6	EB-S6
Dimensiuni		327 (W) × 92 (H) × 245 (D) mm		
Dimensiune panou		0,56"	0,63"	0,55"
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă		
Rezoluție		1.024.000 pixeli WXGA (1.280 (W) × 800 (H) puncte) × 3	786.432 pixeli XGA (1024 (W) × 768 (H) puncte) × 3	480.000 pixeli SVGA (800 (W) × 600 (H) puncte) × 3
Reglare focalizare		Manual		
Reglare Zoom		Manual (1 până la 1,2)		Digital (1 până la 1,35)
Lampă		Lampa UHE, 170 W, Model Nr.: ELPLP41		
Ieșire audio max.		7 W monaural	1 W monaural	
Boxă		1		
Sursă de alimentare		100 până la 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 2,8 până la 1,5 A		
Putere consumată	circa 220 până la 120 V	În timpul funcționării: 246 W Consumul în stare de veghe: 3,0 W		
	circa 220 până la 240 V	În timpul funcționării: 231 W Consumul în stare de veghe: 4,3 W		
Altitudinea de funcționare		Altitudine cuprinsă între 0 și 2286m		
Temperatura de funcționare		5 - 35°C (fără condensare)		
Temperatura de stocare		-10 - +60°C (fără condensare)		
Greutate		Aprox 2,8 kg	Aprox 2,8 kg	Aprox 2,7 kg

Denumirea produsului			EB-W6	EB-X6	EB-S6
Conectori	Portul de intrare al calculatorului	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru		
	Port de intrare audio	1	RCA pin jack		
	Portul de intrare S-Video	1	Mini DIN 4-pin		
	Portul de intrare Video	1	RCA pin jack		
	Port de intrare audio	1	RCA pin jack		
	Port de intrare HDMI	1	HDMI	-	
	Port de ieșire monitor	1	-	Mini D-Sub15-pin (mamă) negru	
	Port USB (tip A)*1*3	1	Conector USB (Tip A)	-	
	Port USB (tip B)*2*3	1	Conector USB (Tip B)		
	Slot card	1	card SD x 1	-	

*1 USB Type A acceptă USB1.1.
*2 USB Type B acceptă USB2.0.
*3 Porturile USB nu sunt garantate să opereze toate dispozitivele cu suport USB.

Unghi de înclinare



Dacă folosiți un proiector înclinat sub un unghi mai mare de 30° acesta se poate defecta și poate produce accidente.

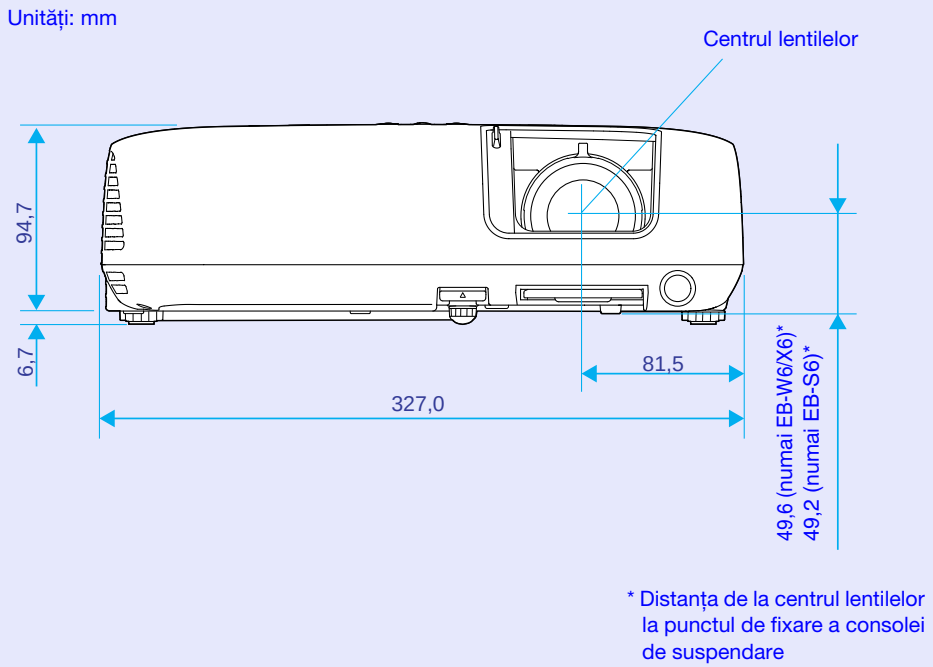
Sigla SDHC este o marcă comercială.

Cerințele de funcționare pentru software-ul furnizat

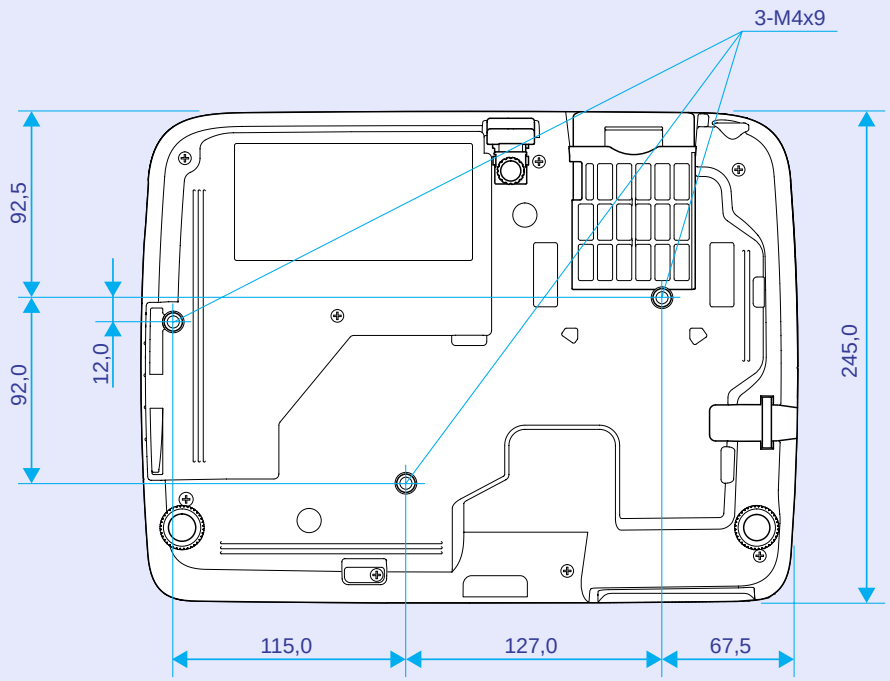
Pentru funcționarea software-ului USB Display furnizat cu acest proiector trebuie îndeplinite următoarele cerințe pentru calculator.

	Cerințe
SO	Windows 2000 SP4 Windows XP SP1 Windows XP SP1 Windows Vista Windows Vista SP1
CPU	Mobile Pentium III 1.2GHz sau mai mare Recomandat: Pentium M 1.6 GHz sau o mai mare
Capacitate memorie	256 MB sau mai mare Recomandat: 512 MB sau mai mare
Spațiu hard disk	256 MB sau mai mare
Ecran	XGA(1024 × 768) sau o rezoluție mai mare Afișaj color de 16 biți sau superior Aprox. 32.000 culori

Dimensiunile exterioare sunt același pentru EB-W6/X6/S6, dar modelul EB-S6 este diferit în ceea ce privește distanța de la centrul lentilei la suportul pentru montarea pe tavan. Ilustrația reprezintă modelul EB-W6.



* Distanța de la centrul lentilelor la punctul de fixare a consolei de suspendare



A

A/V mute 25
Accesorii opționale 102
Ajustarea culorilor 43

B

Blackboard (panou negru) 22
Blocare 26
Blocare completă 37
Blocare funcționare 37, 46
Butoanele numerice 14, 17

C

Capacul lămpii 7
Card SD 85
Căutare sursă 10, 12, 16
Cerere cod 36
Claritate 43
Conectarea unui cablu USB 91
Conectarea unui dispozitiv USB 84
Configurare automată 44
Consumabile 102
Contrast 43
Control strălucire 46
Corecție trapez 46
Cum se înlocuiește filtrul de aer 76
Cum se înlocuiește lampa 73
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare 69
Curățarea suprafeței proiectorului 69
Cursor cruce 32
Cursorul A/V mute 7
Cursorul mouse-ului 93

D

Denumirea și funcțiile componentelor 7
Diagramă de dimensiune externă 117
Dimensiune ecran 80
Distanță proiecție 80
Durată lampă 49

E

Ecran 47
Ecran pornire 47
ESC/VP21 105
Eticheta protejat prin parolă 35
E-zoom 32

F

Filtru de aer 18
Foto 22
Frontal 47
Funcția ajutor 52
Funcționare 48
Fundal ecran 47

G

Glosar 103
Gură de evacuare a aerului 7
Gură de ventilare 18

I

Indicator lampă 54
Indicator temp 54
Indicatori 54
Indicatorul Power 54
Inel de focalizare 7
Inelul de zoom 7
Info sincro 49

Î

Înlocuirea bateriilor 71

J

Joc 22

L

Limbă 48
Logo utilizator 77

M

Meniu 40, 41, 42
Meniul de configurare 40
Meniul extins 47
Meniul imagine 43
Meniul Info 49
Meniul reset 50
Meniul setări 46
Meniul superior 40, 41, 42
Mesaje 47
Mod culoare 22, 43
Modul altitudine mare: 48
Modul inactivare 48
Monitor extern 83
Mufă alimentare 8, 9

P

Panoul de comandă 10
Perioada de înlocuire a filtrului de aer 76
Perioada de înlocuire a lămpii 72
Picior frontal reglabil 7
Piciorul din spate 18
Plafon 47
Pornire directă 48
Port de ieșire monitor 9

Port de intrare audio 8, 9
Port USB 9
Portul de intrare al calculatorului 8, 9
Portul S-video 8, 9
Portul video 8, 9
Poziție 44
Prezentare 22
Progresiv 44
Proiecție 47
Protejare logo utilizator 34
Protejat de parolă 34
Punctele de fixare ale consolei de suspendare 18, 117

R

Rată refresh 49
Receptor telecomandă 7, 8, 9
Reset toate 50
Resetarea parametrului ore de funcționare lampă 75
Resetați Durată Lampă 50
Retroproiecție 68
Rezoluție 44, 49, 107
Rezolvarea problemelor 54

S

Saturare culoare 43
Semnal intrare 44, 49
Semnal video 45, 49
Sincronizare 44
Spate 47
Specificații 114
Sports (sporturi) 22
sRGB 22
Standarde de ecran suportate 107
Strălucire 43
Strălucire redusă 46
Submeniu 40, 41, 42
Supraîncălzire 55
Sursă 49

T

Teatru 22
Temperatura de funcționare 114
Temperatura de stocare 114
Tentă 43

U

Unghi de înclinare 115
Urmărire 44

V

Volum 46

Z

Zona de emitere a semnalului de la telecomandă 15, 17

Toate drepturile rezervate. Nici o parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, salvată într-un sistem de stocare sau transmisă sub orice formă, electronică, mecanică, prin fotocopiere, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm răspunderea pentru drepturile de autor care provin din utilizarea informațiilor din acest document. De asemenea nu ne asumăm răspunderea pentru daunele rezultate din utilizarea informațiilor din acest document.

Nici Seiko Epson Corporation și nici filialele acesteia nu sunt responsabile în fața cumpărătorului acestui produs sau a terților pentru daunele, pierderile, costurile sau cheltuielile suportate de cumpărător sau de terți în cazul unui accident, a folosirii necorespunzătoare sau abuzive a acestui produs sau în cazul unor modificări, reparații sau schimbări neautorizate aduse produsului sau (cu excepția SUA) nerespectarea cu strictețe a instrucțiunilor de funcționare și întreținere ale Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation nu va fi responsabilă pentru daunele și problemele produse datorită folosirii altor componente opționale sau a altor consumabile decât cele care sunt denumite de Seiko Epson Corporation ca fiind produse originale Epson sau produse aprobate de Epson.

Conținutul prezentului ghid poate fi modificat și actualizat fără notificare prealabilă.

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

Notificare generală:
Macintosh, Mac și iMac sunt mărci înregistrate ale companiei Apple Computer, Inc.
IBM este marcă înregistrată a companiei International Business Machines Corporation.
Windows, Windows NT, VGA și PowerPoint sunt mărci înregistrate sau mărci ale Microsoft Corporation din S.U.A. și/sau din alte țări.
Dolby este marcă înregistrată a Dolby Laboratories.
HDMI și High-Definition Multimedia Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC. HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Celelalte nume de produse utilizate în acest document sunt folosite numai pentru exemplificare și pot fi mărci înregistrate ale deținătorilor lor. Epson nu revendică nici un drept asupra acestor mărci.
Aceste produse utilizează programe cu sursă deschisă.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2008. All rights reserved.