

# Ghidul utilizatorului

## Multimedia Projector

**EB-1735W**

**EB-1730W**

**EB-1725**



**EB-1720**







## ■ Măsuri de siguranță

Pentru a putea utiliza produsul în condiții de siguranță și în mod corect, simbolurile sunt aplicate în Ghidul utilizatorului și pe produs 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.

 <b>Avertisment</b>	Acest simbol indică informații care, dacă sunt ignorate, ar putea produce un deces sau o vătămare personală din cauza unor manevrări incorecte.
 <b>Atenție</b>	Acest simbol indică informații care, dacă sunt ignorate, ar putea produce o vătămare personală sau daune fizice din cauza unor manevrări incorecte.

## ■ Indicații referitoare la informațiile generale

<b>Atenție</b>	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care 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 "Apendice".  <a href="#">p.116</a>
<b>Procedură</b>	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"

<b>Caracteristicile proiecteurului</b> .....	<b>5</b>
Caracteristici comune pentru fiecare model.....	5
Caracteristici pentru EB-1735W/1725.....	6
<b>Denumirea și funcțiile componentelor</b> .....	<b>7</b>
În față/pe carcasă.....	7
Spate.....	9
La bază.....	10
Panoul de comandă.....	11
Telecomanda.....	13

## Funcții utile

<b>Modificarea imaginii proiectate</b> .....	<b>16</b>
Detectarea automată a semnalelor primite și modificarea imaginii proiectate (căutare sursă).....	16
Modificarea direct de la telecomandă.....	17
<b>Funcții pentru îmbunătățirea proiecției</b> .....	<b>18</b>
Alegerea calității proiecției (alegerea modului culoare).....	18
Setarea diafragmei automate.....	19
Ascunderea temporară a sunetului și imaginilor (A/V Mute).....	19
Blocarea imaginii (blocare).....	20
Modificarea formatului imaginii.....	21
Funcția cursor (cursor).....	25
Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom).....	26
Folosirea telecomenzii pentru a acționa cursorul mausului (maus fără fir).....	28
<b>Restricții ale proiecteurului destinație la utilizarea mai multor proiectoare</b> .....	<b>30</b>
Setarea ID-ului proiecteurului.....	31
Setarea ID-ului proiecteurului pe telecomandă.....	31
<b>Corectarea culorii pentru mai multe proiectoare (ajustarea culorilor pe mai multe ecrane)</b> .....	<b>32</b>
Sumarul procedurii de corectare.....	32
Metoda de corectare.....	32
<b>Funcții de securitate</b> .....	<b>34</b>
Administrarea utilizatorilor (protecție prin parolă).....	34
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare).....	36

## Meniul de configurare

<b>Utilizarea meniului de configurare</b> .....	<b>39</b>
<b>Lista cu funcții</b> .....	<b>40</b>
Meniul imagine.....	40
Meniul semnal.....	42
Meniul setări.....	44
Meniul extins.....	46
Protejare rețea (numai pentru EB-1735W/1725).....	48
Meniul Info (numai afișare).....	62
Reset Menu (meniul resetare).....	63

## Depanarea

<b>Utilizarea sistemului de ajutor</b> .....	<b>65</b>
<b>Rezolvarea problemelor</b> .....	<b>66</b>
Citirea indicatoarelor.....	66
Când indicatoarele nu vă pot ajuta.....	70

## Apendice

<b>Metode de instalare</b> .....	<b>81</b>
<b>Curățarea</b> .....	<b>82</b>
Curățarea suprafeței proiecteurului.....	82
Curățarea lentilelor.....	82
Curățarea filtrului de aer.....	82
<b>Înlocuirea consumabilelor</b> .....	<b>83</b>
Înlocuirea bateriilor telecomenzii.....	83
Înlocuirea lămpii.....	84
Înlocuirea filtrului de aer.....	88
<b>Accesorii opționale și consumabile</b> .....	<b>89</b>
<b>Salvarea unui logo al utilizatorului</b> .....	<b>90</b>
<b>Realizarea unei conexiuni WPS (Wi-Fi Protected Setup) cu un punct de acces LAN wireless (numai pentru EB-1735W/1725)</b> .....	<b>93</b>
Metoda de configurare a conexiunii.....	93
<b>Dimensiunea ecranului și distanța</b> .....	<b>97</b>
Distanța de proiecție pentru EB-1725/1720.....	97
Distanța de proiecție pentru EB-1735W/1730W.....	98

<b>Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB</b>	
<b>(numai pentru EB-1735W/1725) .....</b>	<b>99</b>
Conectarea dispozitivelor USB .....	99
Deconectarea dispozitivelor USB .....	99
<b>Conectarea cu un cablu USB și proiectarea</b>	
<b>(USB Display - numai pentru EB-1735W/1725) .....</b>	<b>100</b>
Conectarea .....	100
<b>Problemă de citire a funcției Notificare poștă</b>	
<b>(numai pentru EB-1735W/1725) .....</b>	<b>103</b>
<b>Comenzi ESC/VP21 .....</b>	<b>104</b>
Lista comenzilor .....	104
Amplasarea cablurilor .....	104
Setarea conexiunii USB .....	105
<b>Privind proiectorul de rețea (numai pentru EB-1735W/1725) .....</b>	<b>106</b>
<b>Despre PJLink.....</b>	<b>107</b>
<b>Lista cu standardele de ecran suportate .....</b>	<b>108</b>
Standardele de ecran suportate pentru EB-1725/1720.....	108
Standardele de ecran suportate pentru EB-1735W/1730W .....	110
<b>Specificații.....</b>	<b>112</b>
Specificații generale ale proiectorului .....	112
Cerințe de software.....	114
<b>Aspect.....</b>	<b>115</b>
<b>Glosar .....</b>	<b>116</b>
<b>Index .....</b>	<b>119</b>

## Caracteristici comune pentru fiecare model

### Ușor de utilizat

#### ■ Compact și ușor

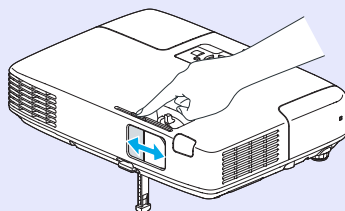
Ușor de transportat datorită carcasei de dimensiunea unui dosar B5 (202 mm (A) x 284 (L) x 65 mm (Î)) și a greutății reduse (1,7 kg ~ 1,8 kg).

\*EB-1725/1735W:Aprox. 1,8 kg

EB-1720/1730W:Aprox. 1,7 kg

#### ■ Cu ajutorul cursorului A/V mute (anulare audio-video) este ușor să faceți proiecții și să memorați

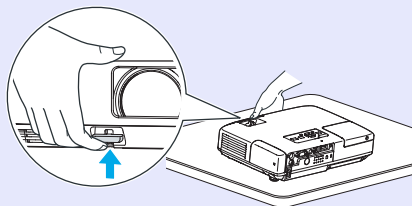
Puteți întrerupe sau continua proiecția prin simpla deschidere și închidere a cursorului de anulare A/V, care vă ajută să faceți prezentări clare mult mai simple.



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

Puteți regla foarte simplu înălțimea folosind doar o mână.

☞ Ghidul de pornire rapidă



### Funcții avansate de securitate

■ **Protecție prin parolă pentru a restricționa și urmări utilizatorii**  
Prin definirea unei parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiecteur.

☞ p.34

#### ■ Operation Lock (blocarea funcționării) limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de comandă

Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurațiilor proiecteurului la evenimente, în școli șamd. ☞ p.36

### Ușor de manevrat

#### ■ Proiecție de la distanțe reduse

Cea mai mică distanță de proiecție recomandată pentru WXGA este de 62 cm \* și de 65 cm pentru XGA, astfel încât proiecteurul să poată fi amplasat în apropierea ecranului. Ca urmare, puteți instala proiecteurul și într-o sală de ședință de mici dimensiuni.

\*Dimensiunea proiecției la această distanță, de exemplu, cu un ecran în format 16:10, este de aproximativ 66 x 41 cm.

#### ■ Nu necesită timp de răcire

După oprirea proiecteurului, puteți să deconectați cablul de alimentare al acestuia fără a aștepta ca proiecteurul să se răcească.

#### ■ Ecran de proiecție pentru WXGA (numai EB-1735W/1730W)

În cazul unui calculator cu un ecran LCD de 16:10, imaginea poate fi proiectată în același format, putând fi utilizate table albe și alte ecrane de tip peisaj.

## Caracteristici pentru EB-1735W/1725

Puteți folosi eficient rețeaua, cu ajutorul programului furnizat "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" (Programul proiecteurului EPSON pentru întâlniri și prezentări) pentru a organiza prezentări și întâlniri eficiente și variate.

### Conexiuni multiple

#### ■ Conectarea unui calculator la proiector printr-o rețea

Conectând proiectorul la un sistem de rețea deja constituit, cu ajutorul unei unități LAN wireless furnizate, puteți susține întâlniri eficiente, după cum urmează.

- Dintr-o sală de conferințe, puteți deschide și proiecta într-o altă sală un fișier stocat pe un calculator sau pe un server de fișiere.
- Puteți folosi internetul.
- Puteți monitoriza și controla proiectoarele dintr-o rețea de la calculator.

Când instalați pe proiector unitatea LAN cu fir opțională, îl puteți conecta la un calculator prin intermediul unui cablu de rețea.

☛ [EasyMP Operation Guide](#)

#### ■ Proiecția cu ajutorul unei conexiuni de rețea

Proiectorul poate fi utilizat în următoarele trei moduri.

- Quick Wireless Connection

Utilizând cheia USB inclusă pentru Quick Wireless Connection, puteți conecta imediat un calculator la un proiector pentru a proiecta. ☛ [EasyMP Operation Guide](#) ☛ *Ghidul de pornire rapidă*

- Modul Conectare rapidă/Modul Conectare avansată

Cu ajutorul EMP NS Connection, calculatorul și proiectorul sunt conectate prin intermediul unei rețele. ☛ [EasyMP Operation Guide](#)

#### ■ Conectarea cu funcția "Proiector rețea" din Windows Vista

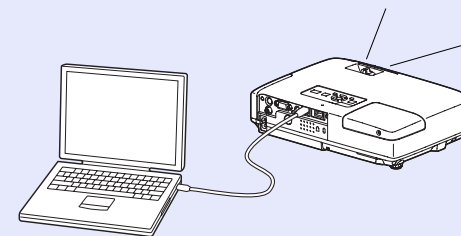
Conectând proiectorul la o rețea și folosind funcția "Proiector rețea" din Windows Vista, proiectorul va putea fi utilizat de mai mulți utilizatori din rețea.

#### ■ Conectarea cu ajutorul unui cablu USB (USB Display)

Prin simpla conectare a unui cablu USB disponibil în comerț la un calculator Windows, puteți proiecta imagini de pe ecranul calculatorului. De asemenea, puteți obține o transmisie audio fără să conectați un cablu audio.

☛ *Ghidul de pornire rapidă*

☛ p.100

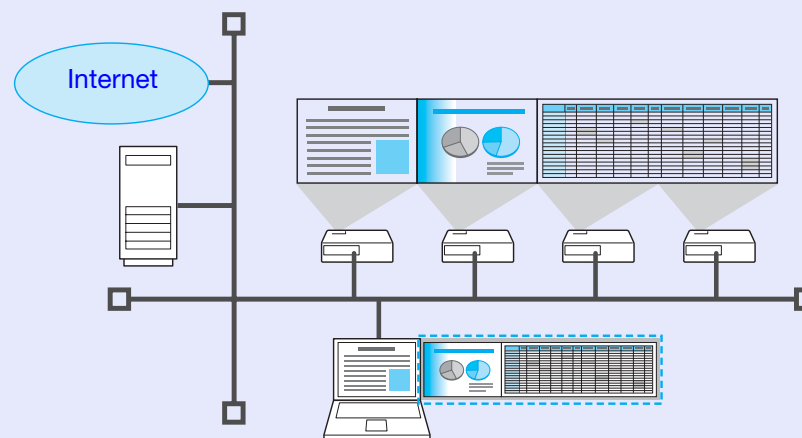


### Prezentări fără utilizarea unui calculator

Fără calculatoare puteți efectua prezentări utilizând imagini JPEG, filme și scenarii stocate pe dispozitive USB, precum camerele digitale sau hard disk-urile. ☛ [EasyMP Operation Guide](#)

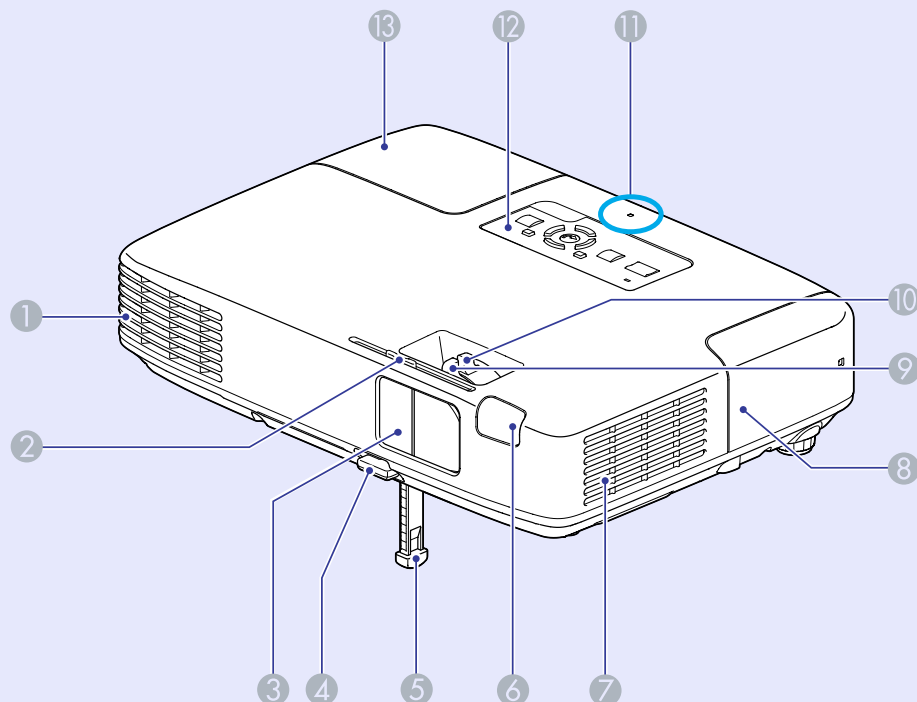
### Proiecția pe două sau trei ecrane (afișare multi-ecran)

Puteți proiecta o imagine diferită de pe maximum patru proiectoare de la un calculator. Această funcție vă permite să proiectați un raport etc. ca ecran de tip peisaj. ☛ [EasyMP Operation Guide](#)







## În față/pe carcasă



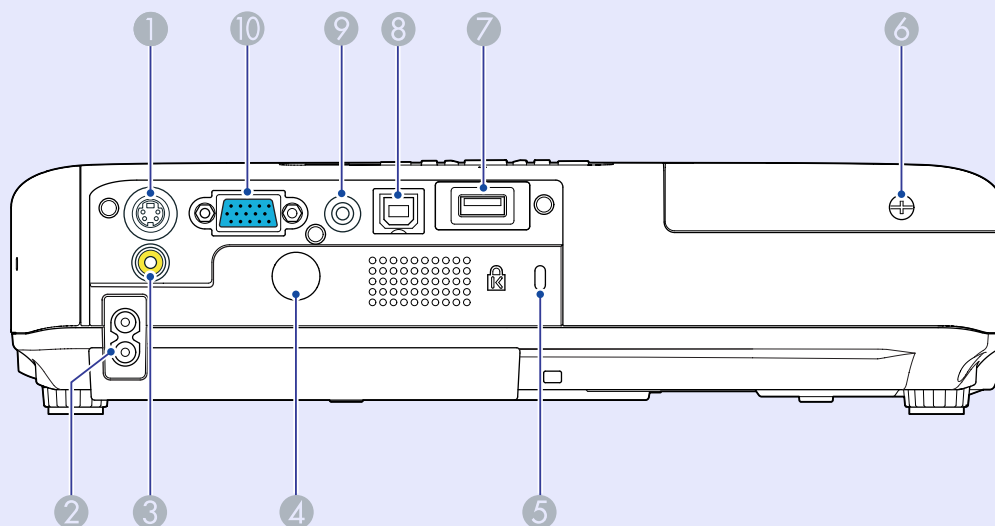
Nume	Funcție
<b>1 Gură de evacuare a aerului</b>	<b>⚠ Atenție</b> Nu puneți obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul gurii de evacuare a aerului și nu puneți fața sau mâinile în apropierea gurii de evacuare a aerului în timpul efectuării proiecției.
<b>2 Mânerul cursorului A/V mute</b>	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.

Nume	Funcție
<b>3 Cursorul A/V mute</b>	Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Închizând obturatorul în timpul unei proiecții, puteți ascunde imaginea și sunetul (A/V Mute). <b>☞ Ghidul de pornire rapidă ☞ p.19</b>
<b>4 Manetă de reglare a piciorului</b>	Trageți de maneta de reglare a piciorului pentru a extinde sau retracta piciorul frontal. <b>☞ Ghidul de pornire rapidă</b>
<b>5 Picior frontal reglabil</b>	Mărește și reglează poziția imaginii proiectate când proiectorul se află așezat pe o suprafață, de exemplu pe un birou. <b>☞ Ghidul de pornire rapidă</b>
<b>6 Receptor telecomandă</b>	Primește semnalele transmise de telecomandă. <b>☞ Ghidul de pornire rapidă</b>
<b>7 Filtru de aer (gură de ventilare)</b>	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. <b>☞ p.82, p.88</b>
<b>8 Capac unitate LAN wireless (numai pentru EB-1735W/1725)</b>	Când stabiliți o conexiune wireless între proiector și calculator, îndepărtați acest capac pentru a instala unitatea LAN wireless. <b>☞ Ghidul de pornire rapidă</b>
<b>9 Inel de focalizare</b>	Reglează focusul imaginii. <b>☞ Ghidul de pornire rapidă</b>
<b>10 Inelul de zoom</b>	Reglează dimensiunea imaginii. <b>☞ Ghidul de pornire rapidă</b>

Nume	Funcție
11 <b>Indicator USB (numai pentru EB-1735W/1725)</b>	Indică starea de acces pentru USB tip A. OPRIT: Dispozitivul USB nu este conectat Indicator luminos oranj PORNIT: Dispozitivul USB este conectat Indicator luminos verde PORNIT: Modul PC Free este activ Indicator luminos roșu PORNIT: Eroare
12 <b>Panoul de comandă</b>	 <a href="#">p.11</a>
13 <b>Capacul lămpii</b>	Deschideți acest capac atunci când înlocuiți lampa proiectorului.  <a href="#">p.85</a>



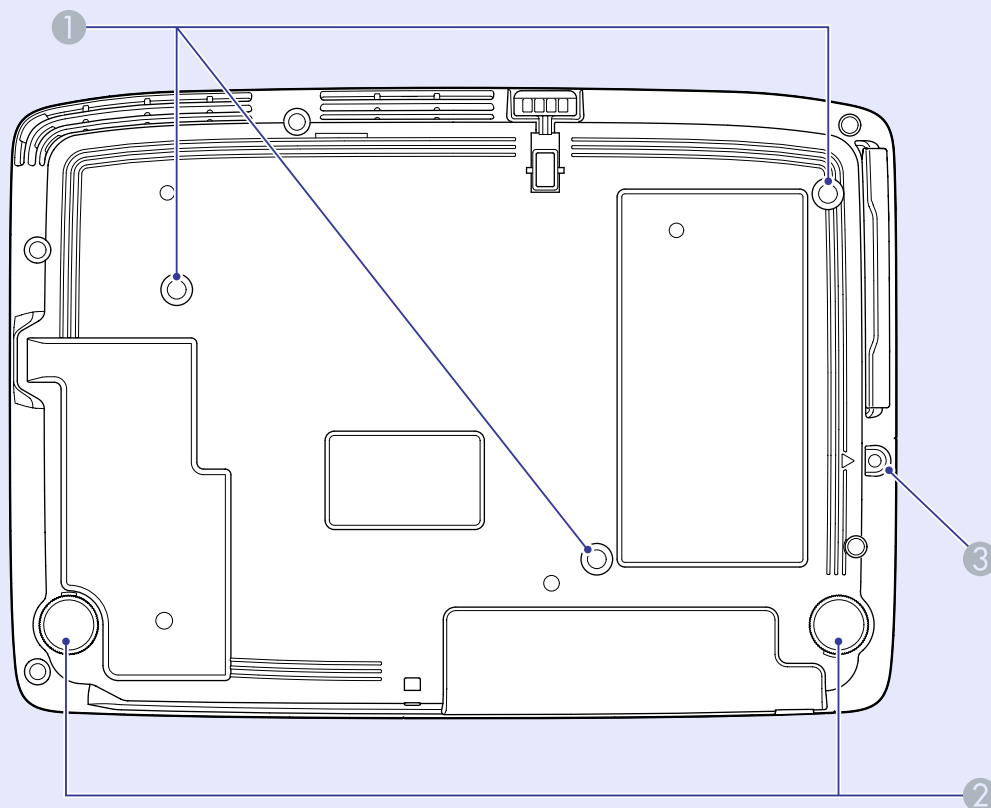
## Spate



Nume	Funcție
1 <b>Port de intrare S-Video</b>	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
2 <b>Mufă alimentare</b>	Conectează cablul de alimentare. ➡ <b>Ghid de pornire rapidă</b>
3 <b>Portul de intrare Video</b>	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.
4 <b>Receptor telecomandă</b>	Primește semnalele transmise de telecomandă. ➡ <b>Ghidul de pornire rapidă</b>
5 <b>Slot de securitate</b>	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. Pentru detalii despre sistemul Microsaver Security, accesați pagina principală Kensington <a href="http://www.kensington.com/">http://www.kensington.com/</a> .

Nume	Funcție
6 <b>Gaură filetată pentru capacul lampii</b>	Gaură filetată pentru fixarea capacului lămpii. ➡ p.85
7 <b>Port USB (tip A) (numai pentru EB-1735W/1725)</b>	Se conectează memoria unei camere digitale compatibile și USB-uri și se proiectează fișiere și scenarii de imagini și filme folosind PC Free de la EasyMP. ➡ p.99
8 <b>Port USB (tip B)</b>	Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB, iar imaginea din calculator este proiectată. (numai pentru EB-1735W/1725) ➡ <b>Ghidul de pornire rapidă</b> Utilizați acest port și la conectarea la calculator, pentru a utiliza funcție mouse-ului fără fir. ➡ p.28
9 <b>Port de intrare audio stânga/dreapta</b>	Pentru semnalul audio al echipamentului conectat. Când faceți proiecții folosind funcția PC Free a EasyMP, puteți dirija semnalul audio către niște boxe externe prin definirea parametrului "Ieșire audio EasyMP" din meniul de configurare. (numai pentru EB-1735W/1725)
10 <b>Port intrare calculator video compus)</b>	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.

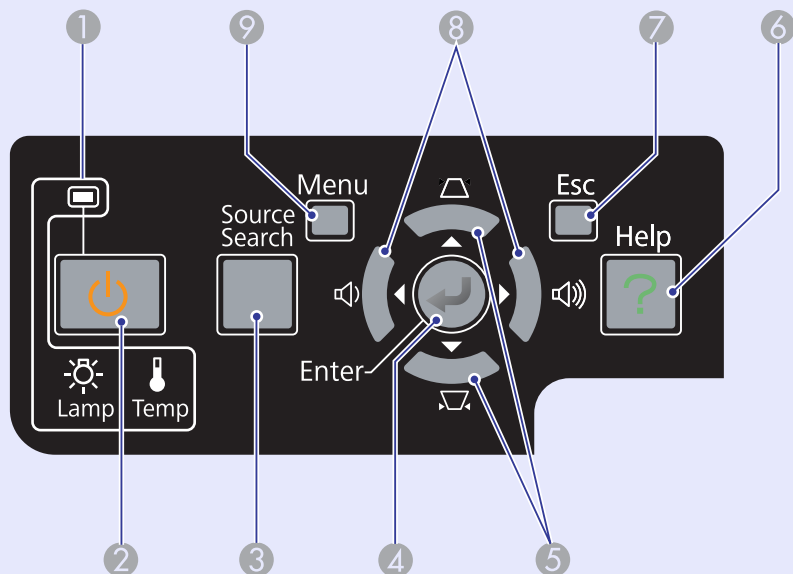
## La bază










Nume	Funcție
1 <b>Puncte de fixare a suportului pe tavan (3 puncte)</b>	Dacă suspendați proiectorul de tavan, înșurubați suportul de fixare pe tavan în aceste puncte. ➡ <a href="#">p.81, 89</a>
2 <b>Piciorul din spate</b>	La așezarea pe un birou, rotiți-l pentru a-l extinde sau retracta și a regla astfel înclinarea orizontală. ➡ <b>Ghidul de pornire rapidă</b>

Nume	Funcție
3 <b>Gaură filetată pentru capacul unității LAN wireless</b>	Gaură filetată pentru fixarea capacului unității LAN wireless. ➡ <b>Ghidul de pornire rapidă</b>

## Panoul de comandă

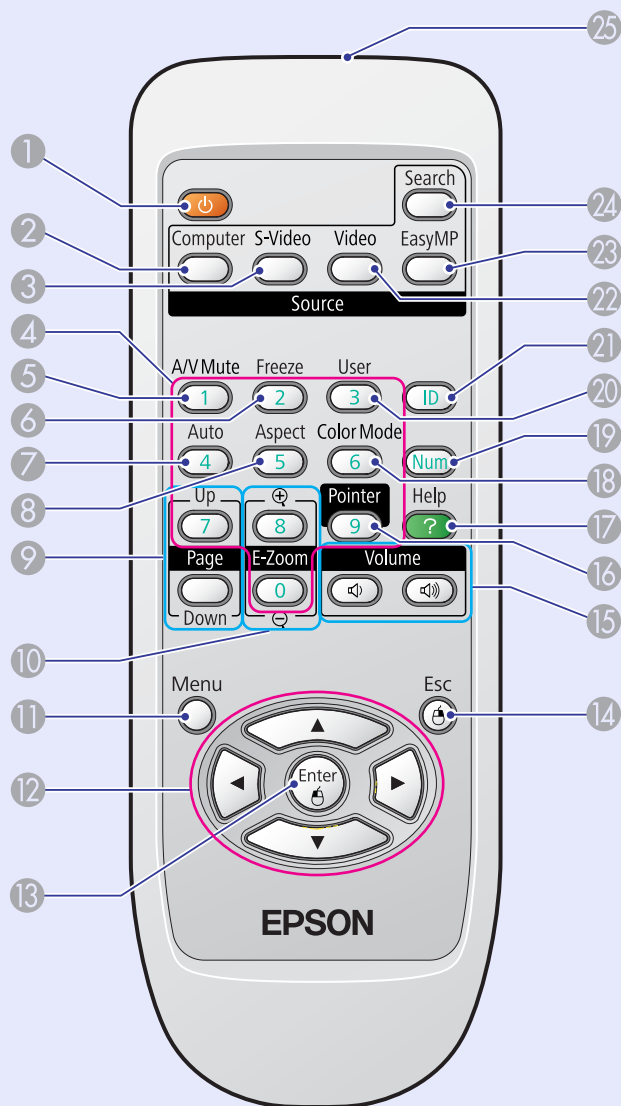


Nume	Funcție
1 <b>Indicatoarele de stare</b>	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiecteurului.  <a href="#">p.66</a>
2 <b>Butonul [⏻]</b>	De la acest buton se deschide și se închide proiectorul.  <b>Ghidul de pornire rapidă</b>
3 <b>Butonul [Source Search]</b>	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  <a href="#">p.16</a>














Nume	Funcție
4 <b>Butonul [Enter]</b>	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat parametrii tracking (alinieri), synchronization (sincronizare) și position (poziție) pentru a obține o imagine optimă. Când este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.  <a href="#">p.39</a>
5 <b>[↶/↵] [↷/↴] - butoane</b>	Corectează distorsiunile tip trapez. În cazurile următoare, aceste butoane au numai funcțiile [↶] și [↴]. <ul style="list-style-type: none"> <li>Când imaginea proiectată este transmisă printr-o conexiune de rețea</li> <li>Când funcția PC Free este utilizată pentru proiectare</li> </ul> Dacă sunt apăsată în timp ce pe ecran este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, aceste butoane selectează elementele meniului și valorile definite.  <b>Ghidul de pornire rapidă</b> , <a href="#">p.39</a>
6 <b>Butonul [Help]</b>	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  <a href="#">p.65</a>
7 <b>Butonul [Esc]</b>	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  <a href="#">p.39</a>







Nume	Funcție
8 [ 🔊 / ◀ ] [ 🔊 / ▶ ] - butoane	Reglează volumul. Dacă sunt apăstate în timpul afișării unui meniu de configurare sau a unui ecran de ajutor, aceste butoane îndeplinesc numai funcțiile [ ◀ ] și [ ▶ ], care selectează elementele de meniu și setează valorile. ➡ <b>Ghidul de pornire rapidă</b> , <a href="#">p.39</a>
9 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul de configurare. ➡ <a href="#">p.39</a>

## Telecomanda



Nume	Funcție
1 Butonul [⏻]	De la acest buton se deschide și se închide proiectorul. ➡ <b>Ghidul de pornire rapidă</b>
2 Butonul [Computer]	Trece la imagini din portul de intrare pentru calculator. ➡ <a href="#">p.17</a>
3 Butonul [S-Video]	Trece la imagini din portul de intrare S-Video. ➡ <a href="#">p.17</a>
4 Butoanele numerice	Utilizați aceste butoane când specificați parola sau ID-ul pentru telecomandă. ➡ <a href="#">p.34</a> , <a href="#">p.31</a>
5 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ➡ <a href="#">p.19</a>
6 Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ➡ <a href="#">p.20</a>
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. ➡ <a href="#">p.21</a>
9 Butoanele [Page] (⏮) (⏭)	Trece la diapozitivul următor/anterior când utilizați funcția pentru mouse wireless sau când proiectați un fișier PowerPoint sau un scenariu utilizând EasyMP ca sursă de intrare. (numai EB-1735W/1725) ➡ <b>EasyMP Operation Guide</b>
10 Butoanele [E-zoom] (⏏) (⏏)	(⏏) Mărește imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. (⏏) Reduce părți ale imaginii care au fost mărite folosind butonul [⏏].

Nume	Funcție
11 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul de configurare.  p.39
12 Butonul 	Dacă este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acest buton selectează elementele meniului și valorile definite.  p.39, p.65
13 Butonul [Enter]	Când este afișat un meniu de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.  p.39, p.65 Când utilizați funcția pentru mouse wireless, acesta poate fi utilizat ca butonul din stânga al mouse-ului.
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.39, p.65 Când utilizați funcția pentru mouse wireless, acesta poate fi utilizat ca butonul din dreapta al mouse-ului.
15 Butoanele [Volume]  	 Reduce volumul.  Mărește volumul.  <b>Ghidul de pornire rapidă</b>
16 Butonul [Pointer]	Apăsați pentru a activa cursorul pentru ecran.  p.25
17 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.65
18 Butonul [Color Mode]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul culoare.  p.18

Nume	Funcție
19 Butonul [Num]	Utilizați când introduceți o parolă.  p.34
20 Butonul [User]	Apăsați acest buton pentru a atribui un element utilizat frecvent din cele șase elemente disponibile în meniul de configurare. Apăsând acest buton, se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton.  p.44 Funcția "Control strălucire" este configurată ca setarea prestabilită.
21 Butonul [ID]	Apăsați butonul pentru a seta ID-ul telecomenzii.  p.31
22 Butonul [Video]	Trece la imagini din portul de intrare video.  p.17
23 Butonul [EasyMP]	Trece la imaginea EasyMP. (numai pentru EB-1735W/1725)  p.17 Când folosiți EB-1730W/1720, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsat.
24 Butonul [Source Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.16
25 Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

# Funcții utile

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

## **Modificarea imaginii proiectate..... 16**

- **Detectarea automată a semnalelor primite și modificarea imaginii proiectate (căutare sursă) .....16**
- **Modificarea direct de la telecomandă .....17**

## **Funcții pentru îmbunătățirea proiecției ..... 18**

- **Alegerea calității proiecției (alegerea modului culoare) .....18**
- **Setarea diafragmei automate .....19**
- **Ascunderea temporară a sunetului și imaginilor (A/V Mute) .....19**
- **Blocarea imaginii (blocare) .....20**
- **Modificarea formatului imaginii .....21**
  - Metodele de modificare .....21
  - Modificarea aspectului imaginilor de la un echipament video .....21
  - Modificarea formatului imaginilor de la calculator (pentru EB-1725/1720) .....22
  - Modificarea formatului imaginilor de la calculator (pentru EB-1735W/1730W) .....23
- **Funcția cursor (cursor).....25**
- **Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom) .....26**

- **Folosirea telecomenzii pentru a acționa cursorul mausului (maus fără fir) ..... 28**

## **Restricții ale proiecteurului destinație la utilizarea mai multor proiectoare .....30**

- **Setarea ID-ului proiecteurului ..... 31**
- **Setarea ID-ului proiecteurului pe telecomandă ..... 31**

## **Corectarea culorii pentru mai multe proiectoare (ajustarea culorilor pe mai multe ecrane).....32**

- **Sumarul procedurii de corectare ..... 32**
- **Metoda de corectare ..... 32**

## **Funcții de securitate .....34**

- **Administrarea utilizatorilor (protecție prin parolă) .... 34**
  - Tipuri de Protecție prin parolă ..... 34
  - Definirea protecției prin parolă ..... 34
  - Introducerea parolei..... 36
- **Restricționarea funcționării (Blocare funcționare) .... 36**

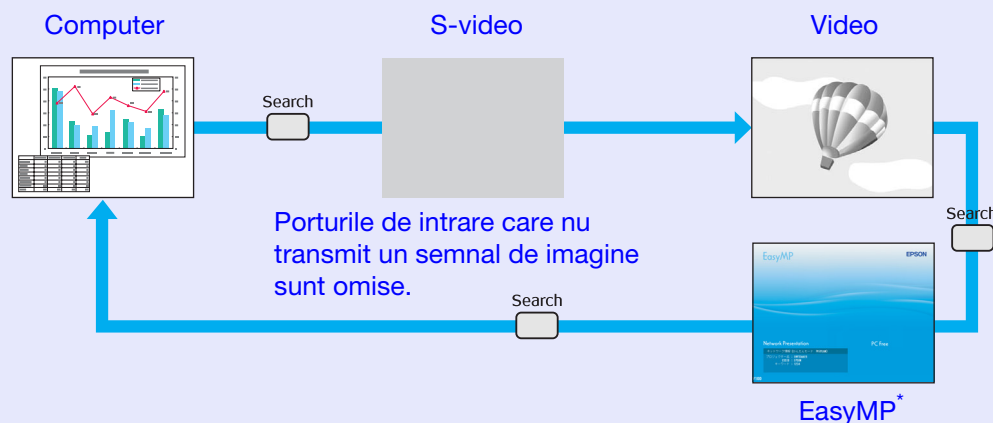


Puteți modifica imaginea proiectată în două moduri.

- Modificare prin căutarea sursei  
Proiectorul detectează automat semnalele primite de la echipamentele conectate și imaginea care este trimisă de echipament este proiectată.
- Modificare directă  
Puteți folosi butoanele telecomenzii pentru a schimba portul de intrare.

## Detectarea automată a semnalelor primite și modificarea imaginii proiectate (căutare sursă)

Puteți proiecta imediat imaginea țintă căci porturile care nu transmit un semnal de imagine sunt ignorate la schimbarea sursei prin apăsarea butonului [Source Search].

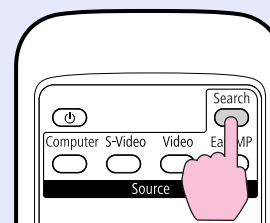


\*Numai EB-1735W/1725 trece la EasyMP.

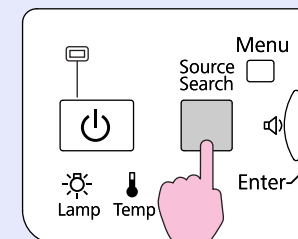
### Procedură

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

Folosind telecomanda



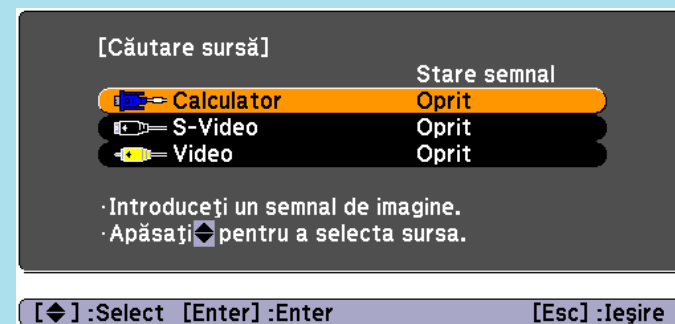
Folosind panoul de comandă



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



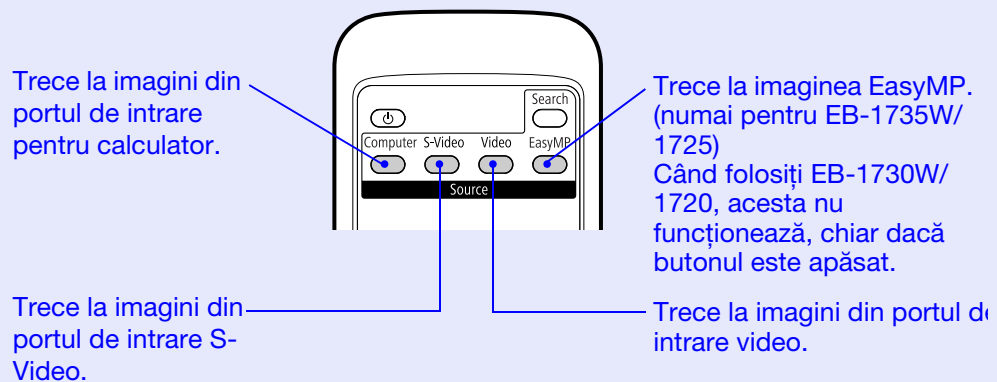
**În imaginea de mai jos este prezentată situația semnalelor de imagine și este afișată numai când imaginea pe care proiectorul o afișează în prezent este disponibilă, sau atunci când nu există un semnal de imagine. Puteți selecta portul de intrare de la care echipamentul pe care doriți să îl folosiți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



## Modificarea direct de la telecomandă


Puteți schimba direct imaginea țintă apăsând următoarele butoane de la telecomandă.


Telecomanda



## Alegerea calității proiecției (alegerea modului culoare)

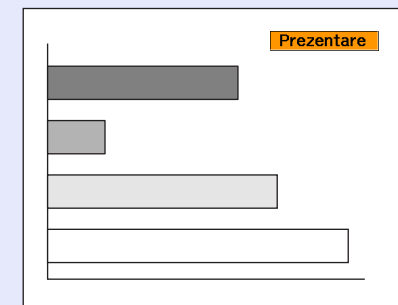
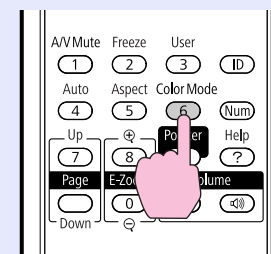
Puteți obține imagini de calitate optimă prin selectarea setărilor care corespund cel mai bine mediului în care faceți proiecția. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

Mod	Aplicație
Joc	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele. Dacă sunteți îngrijorat de întârzierile de imagine din timpul proiectării unor jocuri de viteză, încercați să setați opțiunea "Progresiv" din meniul de configurare la valoarea "Oprit".  p.42
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	(Când sunt transmise imagini de calculator) Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
Sporturi	(Când sunt transmise imagini de la portul video compus, S-video sau video compozit) Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață.
sRGB»	Este ideal pentru redarea imaginilor în formatul standard sRGB.

Mod	Aplicație
Panou verde	Chiar dacă proiecția se face pe o tablă (neagră sau verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran.
Personalizat	Selectați "Personalizat" pentru a ajusta paleta de culori "R,G,B,C,M,Y" din fereastra "Ajustarea culorilor" a meniului de configurare.  p.40

### Procedură

#### Telecomanda



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

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



**Mod culoare poate fi schimbat și folosind "Mod culoare" din meniul "Imagine" aflat în meniul de configurare.**  p.40

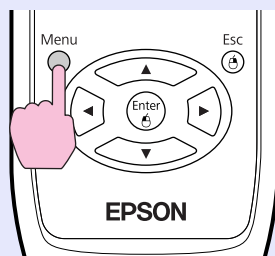
## Setarea diafragmei automate

Setând automat luminanța în funcție de luminozitatea imaginii afișate, această funcție vă permite să vă bucurați de imagini profunde și bogate.

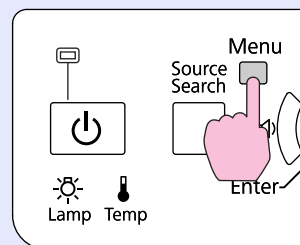
### Procedură

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] și selectați "Image" - "Diafragmă autom" din meniul de configurare.  
☞ "Utilizarea meniului de configurare" p.39

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



- 2 Selectați "Ponit".  
Setarea este salvată pentru fiecare mod de culoare.

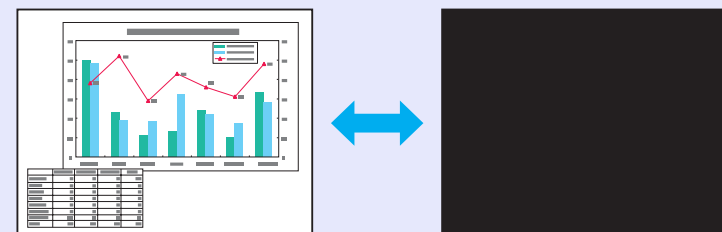
- 3 Apăsați butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.



*Diafragma automată poate fi setată numai dacă modul de culoare este Joc, Teatru sau Personalizat.*

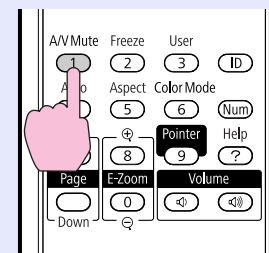
## Ascunderea temporară a sunetului și imaginilor (A/V Mute)

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 proiectate de pe un calculator.



### Procedură

Telecomanda



De fiecare dată când apăsați butonul, funcția A/V Mute se activează sau se dezactivează.



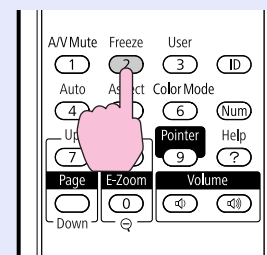
- **Dacă folosiți această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul vor fi transmise în continuare de către sursă și nu vă puteți întoarce la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.**
- **Puteți alege să afișați un ecran black (negru), blue (albastru) sau logo în timpul folosirii funcției A/V mute utilizând setările "Extins" - "Display" - "A/V Mute" din meniul de configurare. ➡ p.46**
- **Puteți seta proiectorul astfel încât să se oprească automat la aproximativ 30 de minute după închiderea cursorului A/V mute și începerea A/V mute. Pentru a efectua setare, utilizați "Extins" - "Mod inactivare" din meniul de configurare. ➡ p.47**

## Blocarea imaginii (blocare)

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



De fiecare dată când apăsați pe buton, funcția Freeze (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 proiectia de la punctul în care a fost întreruptă.**
- **Dacă butonul [Freeze] (blocare) 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

Modificați formatul imaginii» când echipamentul video este conectat, astfel încât imaginile care au fost înregistrate digital sau pe DVD să poată fi vizualizate în format pentru ecran lat 16:9.

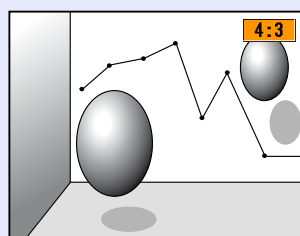
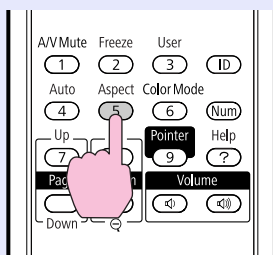
Modificați formatul imaginii când proiectați imagini de la calculator la dimensiunea integrală.

Metodele de modificare și tipurile de format pentru imagine sunt următoarele.

### Metodele de modificare

#### Procedură

##### Telecomanda



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

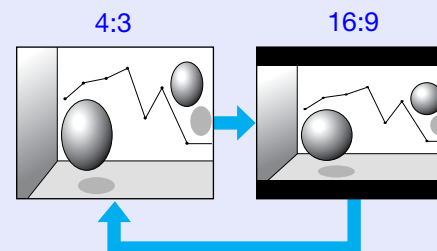
Dacă apăsați pe buton în timp ce denumirea formatului este afișată pe ecran, acesta se va schimba în următorul format.



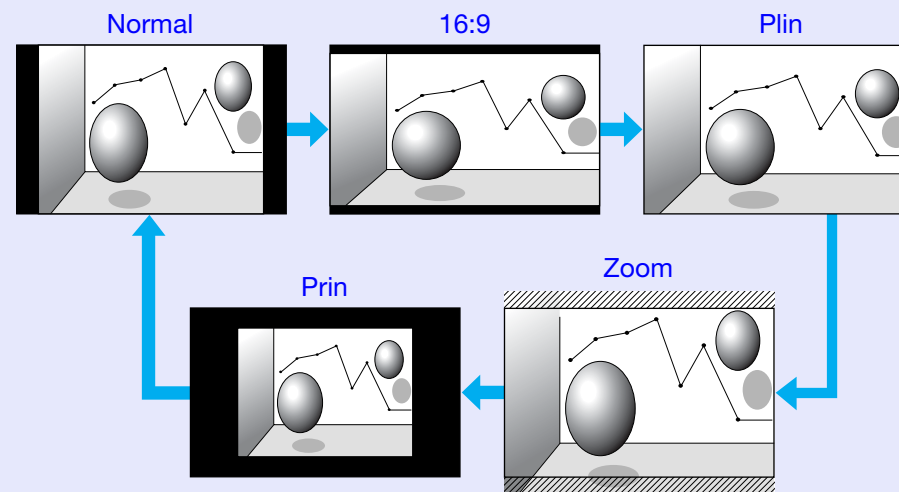
**Formatul imaginii poate fi definit și folosind funcția "Aspect" din meniul "Semnal" aflat în meniul de configurare. ➡ p.42**

### Modificarea aspectului imaginilor de la un echipament video

#### Pentru EB-1725/1720

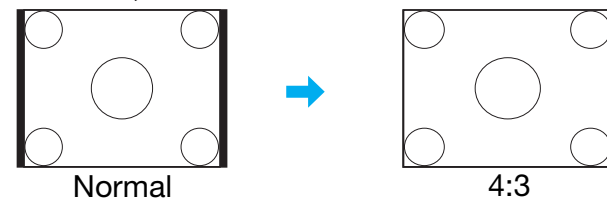



#### Pentru EB-1735W/1730W



## ■ Modificarea formatului imaginilor de la calculator (pentru EB-1725/1720)

Când proiectați imagini de la portul de intrare pentru imagini al unui calculator, puteți modifica formatul acestora după cum urmează.

Valori setate		Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b>	<b>Când imaginile sunt recepționate de la portul de intrare pentru calculator</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii recepționate.	
<b>4:3</b>		Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la formatul 4:3. Această opțiune este ideală pentru cazurile în care doriți să proiectați imagini la formatul 5:4 (1280 × 1024), la dimensiunea de proiecție completă.	Când este recepționat un semnal 1280 × 1024 
<b>16:9</b>		Proiectează la formatul 16:9. Această opțiune este ideală pentru proiectarea la dimensiunea completă când folosiți un ecran 16:9.	Când este recepționat un semnal 1280 × 1024 

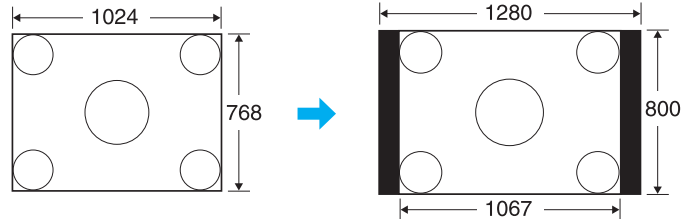
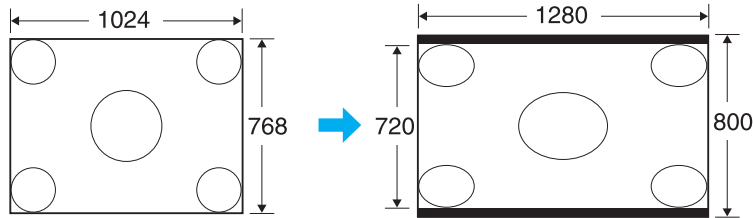
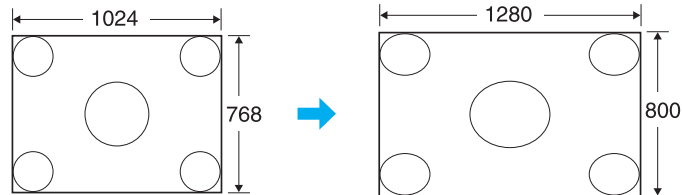
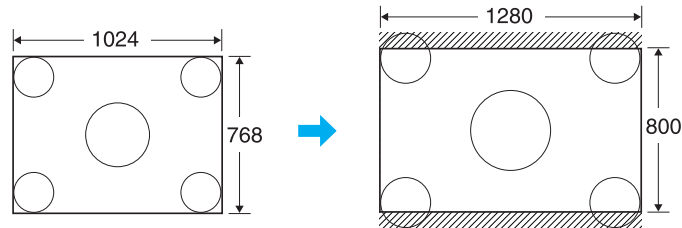


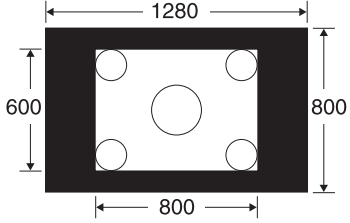
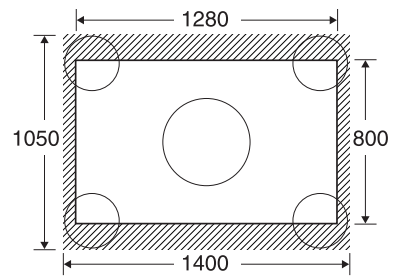
*Când se proiectează imagini de la calculator, dacă lipsesc părți din imagini sau acestea nu pot fi proiectate integral, setați opțiunea "Lat" sau "Normal" pentru "Rezoluție" din meniul de configurare, în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului. ➡ p.42*



## ■ Modificarea formatului imaginilor de la calculator (pentru EB-1735W/1730W)

Când proiectați imagini de la portul de intrare pentru imagini al unui calculator, puteți modifica formatul acestora după cum urmează. EB-1735W/1730W oferă o rezoluție WXGA 1280 x 800 (format imagine 16:10). Când proiectați pe ecrane 16:9, setați formatul la "16:9".

Valori setate		Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b>	<b>Când imaginile sunt recepționate de la portul de intrare pentru calculator</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii recepționate.	Când este recepționat un semnal 1024 × 768 
<b>16:9</b>		Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la formatul 16:9.	Când este recepționat un semnal 1024 × 768 
<b>Plin</b>		Proiectează la dimensiunea completă.	Când este recepționat un semnal 1024 × 768 
<b>Zoom</b>		Proiectează imaginea recepționată la dimensiunea aspectului, în direcție laterală, ca atare. Părțile care depășesc dimensiunea proiecției nu sunt proiectate.	Când este recepționat un semnal 1024 × 768 

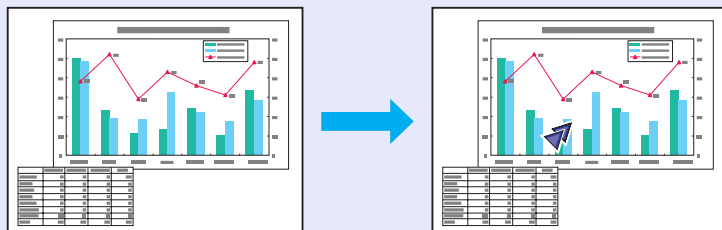
Valori setate	Funcționare	Exemplu de proiecție	
<b>Prin</b>	Proiectează la rezoluția imaginii recepționate în centrul ecranului. Această opțiune este ideală pentru proiectarea unor imagini clare. Dacă rezoluția imaginii depășește $1280 \times 800$ , marginile imaginii nu sunt proiectate.	<p>Când este recepționat un semnal <math>800 \times 600</math></p> 	<p>Când este recepționat un semnal <math>1400 \times 1050</math></p> 



*Când se proiectează imagini de la calculator, dacă lipsesc părți din imagini sau acestea nu pot fi proiectate integral, setați opțiunea "Lat" sau "Normal" pentru "Rezoluție" din meniul de configurare, în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului. ➡ p.42*

## Funcția cursor (cursor)

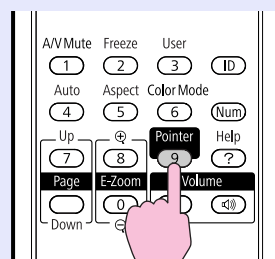
Vă permite să deplasați pictograma cursor pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



### Procedură

#### 1 Afișarea unui cursor.

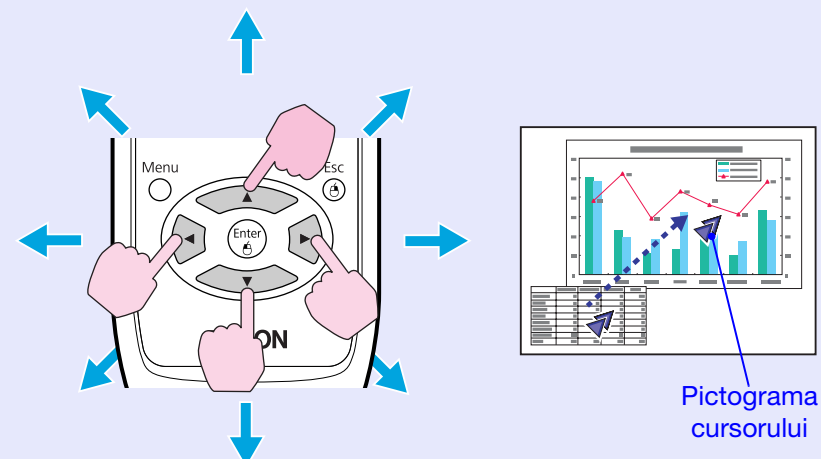
Telecomanda



De fiecare dată când apăsați butonul, cursorul apare sau dispare.

#### 2 Mișcați pictograma cursorului.

Telecomanda



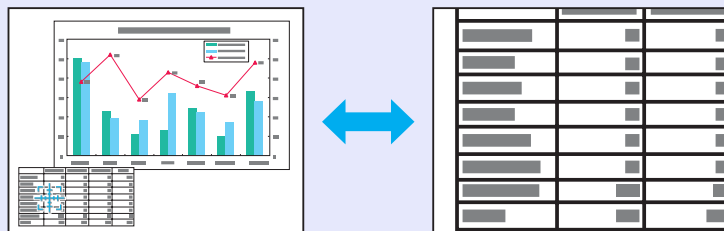
Când este apăsat împreună cu butonul [Enter] adiacent, cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.



**Puteți alege unul din cele trei tipuri de pictograme pentru pointer (↖ · · ↗) selectând "Setări" - "Formă pointer" din meniul de configurare. ➡ p.44**

## Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom)

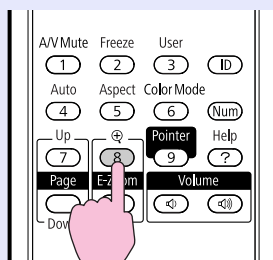
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



### Procedură

#### 1 Porniți E-Zoom.

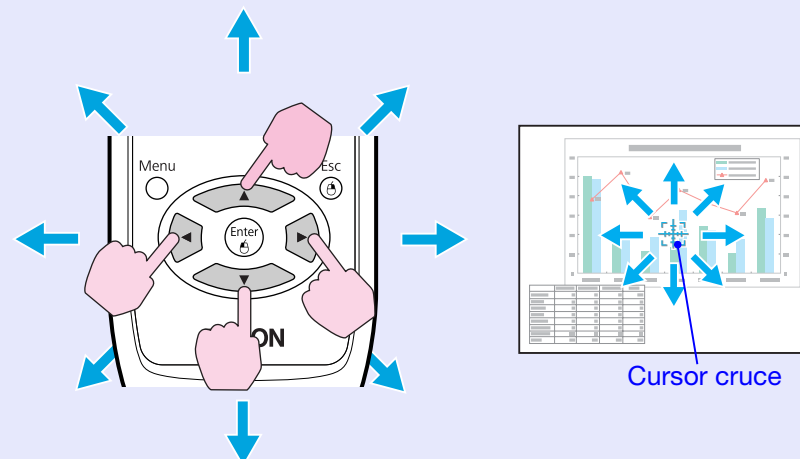
Telecomanda



#### 2

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

Telecomanda

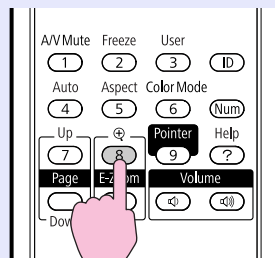


Când este apăsat împreună cu butonul [Enter] adiacent, cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.

3

## Mărirea.

### Telecomanda



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.**
- **Apăsați pe butonul [⏮] pentru a derula imaginea.**
- **Dacă este selectată opțiunea E-Zoom când este executată funcția Progresiv, funcția în curs de desfășurare este anulată temporar.**

## Folosirea telecomenzii pentru a acționa cursorul mausului (maus fără fir)

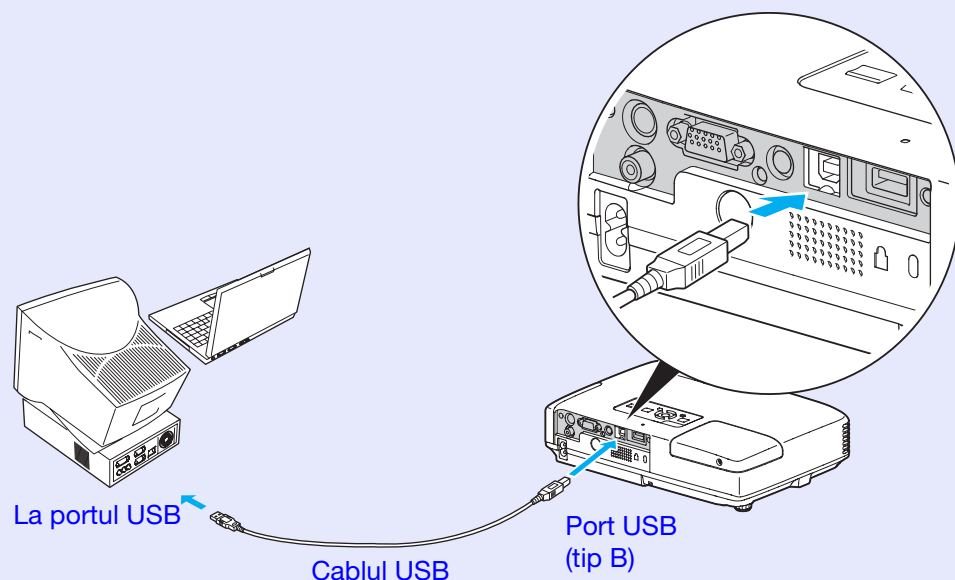
Conectați portul USB al unui calculator și portul USB (de tip B) din spatele proiecteurului, cu ajutorul unui cablu USB disponibil în comerț\*. Dacă setarea "Extins" - "USB Type B" din meniul de configurare este setată la "Mouse fără fir", puteți opera cursorul mouse-ului de la telecomandă, asemenea unui mouse fără fir.

☞ p.47

### Computer

Windows:98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/  
XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/  
Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate  
Macintosh:OS8.6-9.2/10.0-10.5

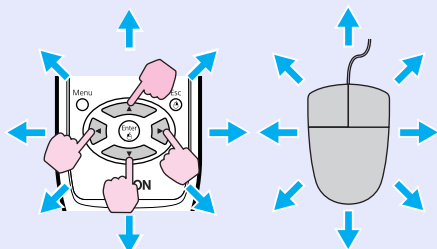
\* Furnizat împreună cu EB-1735W/1725.



- *Este posibil să nu puteți utiliza funcția maus sub anumite versiuni ale sistemelor de operare Windows și Macintosh.*
- *S-ar putea să fie nevoie să modificați unele setări ale calculatorului pentru a putea folosi funcția maus. Pentru detalii suplimentare, vă rugăm să consultați documentația calculatorului.*

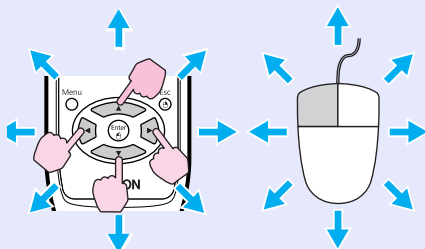
Odată ce conexiunea a fost făcută, cursorul mausului va fi acționat astfel.

## Deplasarea cursorului mausului



Când este apăsat împreună cu butonul [Menu] adiacent, cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.

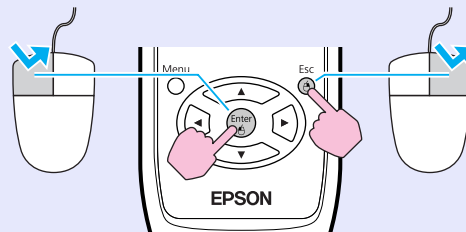
## Glisare și fixare



Când este apăsat împreună cu butonul [Menu] adiacent, cursorul poate fi deplasat și pe diagonală, în plus față de direcțiile sus/jos și stânga/dreapta.

1. În timp ce mențineți apăsat butonul [Enter], apăsați pe butonul [Menu].
2. Eliberați butonul [Enter] pentru a fixa obiectul deplasat în locul dorit.

## Clicuri cu mausul



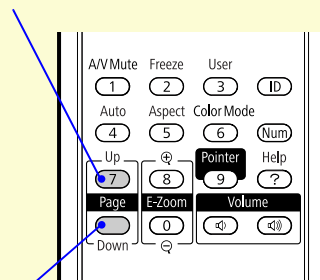
Clic stânga

Clic dreapta

Dublu clic: apăsați de două ori, într-o succesiune rapidă.

Este utilă pentru a afișa diapozitivul următor sau anterior într-o expunere de diapozitive în PowerPoint.

La diapozitivul anterior



La diapozitivul următor



- Dacă butoanele mausului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.
- Funcția maus fără fir nu poate fi utilizată în timp ce următoarele funcții sunt utilizate.
  - În timp ce un meniu de configurare este afișat
  - În timp ce un meniu de ajutor este afișat
  - În timp ce funcția E-Zoom este utilizată
  - În timp ce se efectuează captura unei sigle a utilizatorului
  - În timp ce este utilizată o funcție cursor
  - În timp ce se reglează volumul sunetului



# Restricții ale proiectorului destinație la utilizarea mai multor proiectoare



30

Când se definește un ID pentru proiector și telecomandă, puteți folosi telecomanda pentru a manevra numai proiectorul cu ID-ul corespunzător. Acest lucru este foarte util pentru gestionarea mai multor proiectoare.

Puteți seta un ID pentru proiector într-un interval cuprins între "1" și "9". În timp ce setarea de ID a proiectorului este la "OPRIT" (setare prestabilită), telecomanda poate fi utilizată indiferent de setarea de ID de pe aceasta. Puteți seta un ID pentru proiector pe telecomandă într-un interval cuprins între "0" și "9". În timp ce setarea de ID este "0" (setare prestabilită), telecomanda poate fi utilizată indiferent de setarea de ID a proiectorului. Setarea de ID de pe telecomandă este resetată la "0" de fiecare dată când opriți proiectorul.

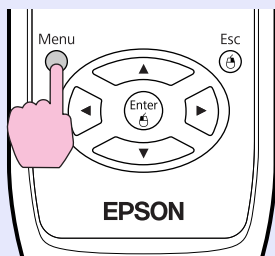
Telecomandă: Pornit (activat)	Telecomandă : Oprit (dezactivat)	Telecomandă: Pornit (activat)	Telecomandă: Pornit (activat)
ID-ul este corelat între proiector și telecomandă	ID-ul este necorelat între proiector și telecomandă	Când ID-ul proiectorului este Oprit	Când setarea ID-ului de pe telecomandă este "0"

## Setarea ID-ului proiectorului

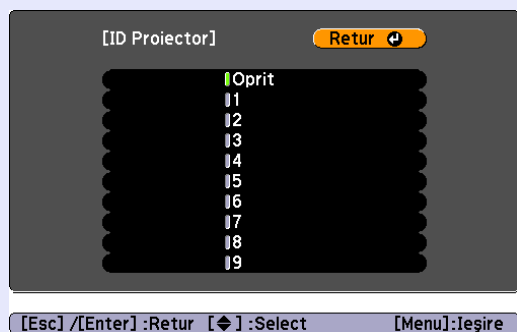
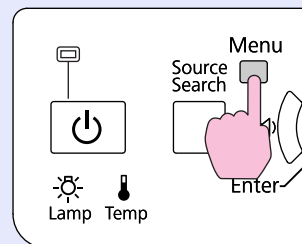
### Procedură

- 1 În timpul proiecției, apăsați butonul [Menu] de pe proiector și selectați "Extins" - "ID Proiector" din meniul de configurare. ➡ "Utilizarea meniului de configurare" p.39

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



- 2 Alegeți identificatorul ID pe care doriți să îl definiți și apăsați butonul [Enter].
- 3 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.

## Setarea ID-ului proiectorului pe telecomandă

Setați ID-ul pe telecomandă de fiecare dată când porniți proiectorul.

### Procedură

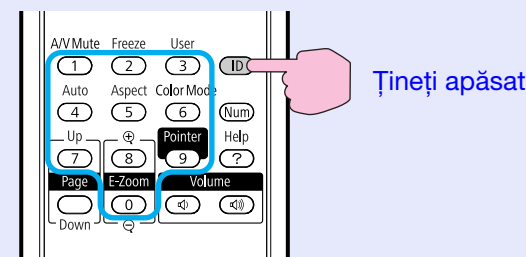
În timpul proiecției, îndreptați telecomanda înspre receptorul pentru telecomandă al proiectorului destinație. Când apăsați pe butonul [ID] de pe telecomandă, în partea din dreapta sus a ecranului de proiecție sunt afișate ID-ul proiectorului și ecranul Pornit/Oprit de funcționare a telecomenzii.

**ID Proiector : 3**  
**Telecomandă : Pornit**

După activarea operațiilor de la telecomandă:

Când pe afișaj apare Oprit

Menținând apăsat butonul [ID], apăsați un buton numeric pentru a selecta un număr care să corespundă ID-ului proiectorului pe care doriți să îl folosiți.




După efectuarea acestei setări, proiectorul care poate fi folosit cu ajutorul telecomenzii este restricționat.

Când se folosesc mai multe proiectoare și acestea proiectează imagini, puteți corecta strălucirea și tonul de culoare ale imaginii fiecărui proiector folosind ajustarea multi-ecran a culorilor astfel încât culorile imaginii proiectate de fiecare proiector să fie apropiate. În unele cazuri, este posibil ca strălucirea și tonul culorii să nu se potrivească integral, chiar și după corectare.

## Sumarul procedurii de corectare

Când sunt configurate mai multe proiectoare și trebuie să efectuați unele corecții, respectați următoarea procedură pentru a corecta proiectoarele pe rând.

### 1. Setati ID-ul proiectorului și cel al telecomenzii

Pentru a limita operația la un singur proiector destinație, setați un ID pentru proiectorul destinație și același ID pentru telecomandă.  [p.30](#)

### 2. Corectați diferența de culoare


Puteți efectua corecția de culoare în timp ce proiectați de la mai multe proiectoare. Puteți regla de la negru la alb în cinci etape, numite niveluri, de la 1 la 5 și în fiecare dintre aceste 5 niveluri puteți regla următoarele două puncte.

- Corectarea strălucirii  
Puteți corecta strălucirea imaginilor pentru a le egaliza pe toate.
- Corectarea culorii  
Puteți regla culoarea imaginilor pentru ca acestea să fie mai apropiate, cu ajutorul funcției "Corect Culoare (G/R)" și "Corect Culoare (B/Y)".

## Metoda de corectare

După configurarea proiectoarelor, corectați strălucirea și tonul pentru fiecare proiector pentru a reduce diferențele.

### Procedură

- 1 Apăsați butonul [Menu] și selectați "Extins" - "Multi-ecran" din meniul de configurare.**  **"Utilizarea meniului de configurare" [p.39](#)**
- 2 Selectați nivelul care trebuie corectat din "Nivel de ajustare".**
  - De fiecare dată când este selectat un nivel, este afișat modelul nivelului selectat.
  - Puteți începe corectarea cu orice nivel, în general puteți obține imagini mai închise sau mai deschise corectând de la 1 către 5 sau de la 5 către 1.
- 3 Corectați strălucirea folosind "Corect. luminozitățea".**
  - Când selectați nivelul 5, acesta reglează la nivelul celei mai închise imagini de la mai multe proiectoare.
  - Când selectați nivelul 1, acesta reglează la nivelul celei mai deschise imagini de la mai multe proiectoare.
  - Când selectați nivelurile 2-4, acestea reglează nivelul mediu de strălucire a imaginii de la mai multe proiectoare.
  - De fiecare dată când butonul [Enter] este apăsat, imaginea afișată se va modifica trecând de la afișarea modelului la afișarea imaginii curente și astfel puteți verifica rezultatele corecției și puteți face corecții pe imaginea curentă.

4

**Corectarea folosind funcțiile "Corect Culoare (G/R)" și "Corect Culoare (B/Y)".**

De fiecare dată când butonul [Enter] este apăsător, imaginea afișată se va modifica trecând de la afișarea modelului la afișarea imaginii curente și astfel puteți verifica rezultatele corecției și puteți face corecții pe imaginea curentă.

5

**Repetăți pașii de la 2 la 4 până la terminarea corecțiilor.**

6

**Când ați terminat, apăsați butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.**

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.
- Anti-Theft Lock (Blocare antifurt)  
Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive antifurt de securitate. ➡ p.9

## Administrarea utilizatorilor (protecție prin parolă)

La activarea funcției 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 Protecție prin parolă

În funcție de modul în care proiectorul este utilizat, există patru tipuri de parametri pentru protecție prin parolă care se pot defini.

#### 1. Protecție la pornire

Când "Protecție la pornire" este "Pornit", 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. Protect logo utiliz

Chiar dacă cineva încearcă să schimbe logoul utilizatorului setat de proprietarul proiectorului, acesta nu poate fi schimbat. Când funcția "Protect logo utiliz" este setată la "Pornit", este interzis să efectuați următoarele modificări de setare pentru logoul utilizatorului.

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

#### 3. Protejare rețea (numai EB-1735W/1725)

Când opțiunea "Protecție rețea" este setată la "Pornit", este interzis să efectuați modificări pentru "Rețea" în meniul de configurare.

### Definirea protecției prin parolă

Utilizați următoarea procedură pentru a defini protecția prin parolă.

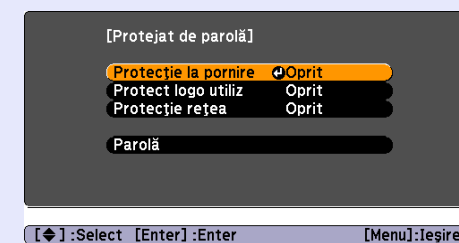
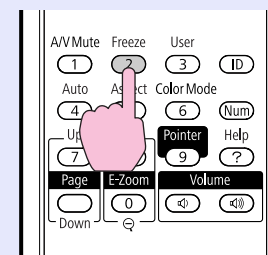
#### Procedură



**În timpul proiecției, mențineți apăsat butonul [Înghet] timp de aproximativ cinci secunde.**

Este afișat meniul pentru definirea protecției prin parolă.

Telecomanda





- **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 "Pornit" și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Esc].

3

### Activați "Protect logo utiliz".

- (1) Selectați "Protect logo utiliz" și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați "Pornit" și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Esc].

4

### Activați "Protecție rețea". (numai EB-1735W/1725)

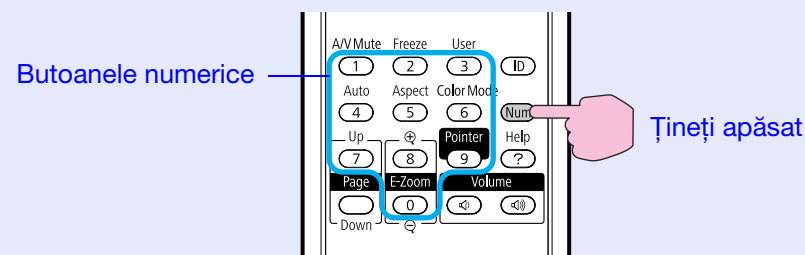
- (1) Selectați "Protecție rețea" și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați "Pornit" și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Esc].

5

### Definiți parola.

- (1) Selectați "Parolă" și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) 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) În timp ce țineți apăsată tasta [Num], introduceți un număr format din patru cifre folosind butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "\* \* \* \*". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda



- (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

**În timp ce țineți apăsat butonul [Num], introduceți parola apăsând butoanele numerice.**

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 trece în modul de veghe. 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 "Solicitați codul: xxxxx", număr 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 după cum se arată în documentația dvs. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

## Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

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

- Bloc. compl  
Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate. De la panoul de comandă nu veți putea efectua nicio operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.
- Partial lock (blocare parțială)  
Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate, cu excepția butonului [⏻].

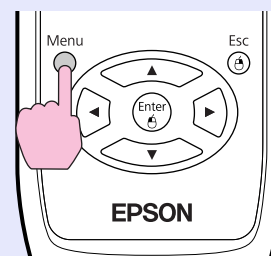
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele și numai să faceți proiecția, sau la școli unde doriți să limitați accesul la butoane. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

### Procedură

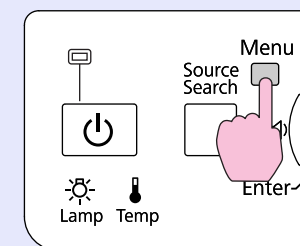
1

În timpul proiecției, apăsați butonul [Menu] și selectați "Setări" - "Blocare funcționare" din meniul de configurare. ➡ "Utilizarea meniului de configurare" [p.39](#)

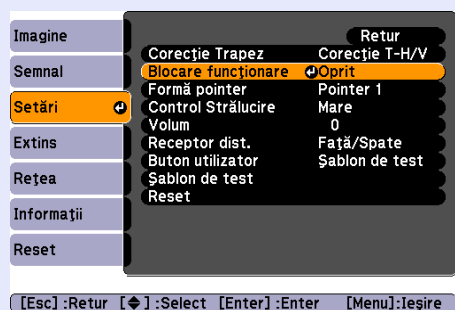
Folosind telecomanda



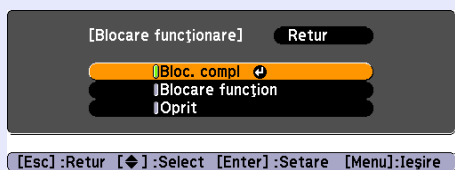
Folosind panoul de comandă







- 2 Selectați una din opțiunile "Bloc. compl" sau "Blocare funcționare".



- 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 "Oprit" în "Setări" - "Blocare funcționare" din meniul de configurare.
- Apăsați și țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru câteva secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

# Meniul de configurare

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

## Utilizarea meniului de configurare ..... 39

## Lista cu funcții..... 40

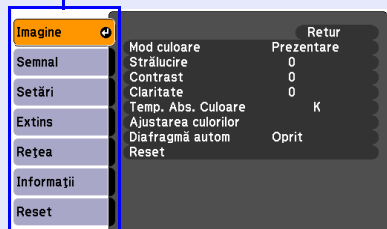
- **Meniul imagine .....40**
- **Meniul semnal.....42**
- **Meniul setări.....44**
- **Meniul extins .....46**
- **Protejare rețea (numai pentru EB-1735W/1725) .....48**
  - Observații privind utilizarea meniului Rețea .....49
  - Operații prin apăsarea butoanelor de la tastatură .....49
  - Meniul Principal .....50
  - Meniu Rețea LAN fără fir .....51
  - Meniu de Securitate .....53
  - Meniul LAN prin cablu .....58
  - Meniul Poștă electronică .....59
  - Meniul Altele.....60
  - Meniul Reset (Reset) .....61

- **Meniul Info (numai afișare)..... 62**

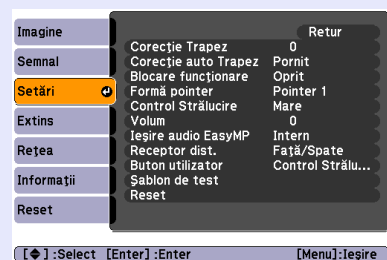
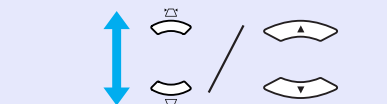
- **Reset Menu (meniul resetare)..... 63**

## 1 Selectarea din meniul superior

Meniul superior



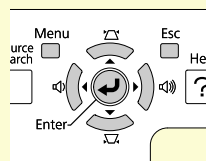
[↩]:Select [Enter]:Enter [Menu]:ieșire Ghid



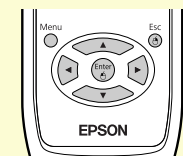
[↩]:Select [Enter]:Enter [Menu]:ieșire

### Butoane utilizate

Folosind panoul de comandă

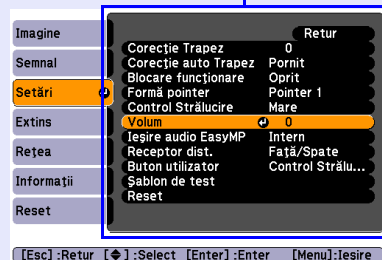
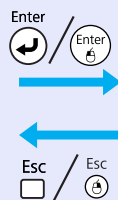


Folosind telecomanda

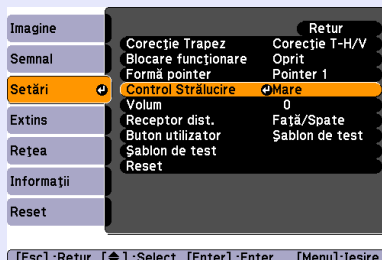


## 2 Selectarea din submeniu

Submeniu (setări)

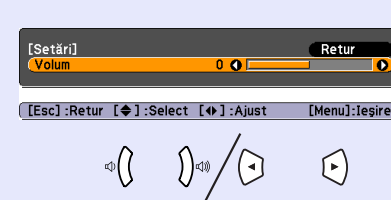


[Esc]:Retur [↩]:Select [Enter]:Enter [Menu]:ieșire



[Esc]:Retur [↩]:Select [Enter]:Enter [Menu]:ieșire

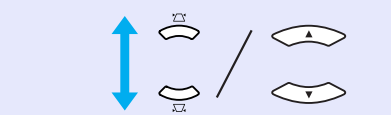
## 3 Schimbarea elementului selectat



[Esc]:Retur [↩]:Select [↵]:Ajust [Menu]:ieșire



[Esc]:Retur [↩]:Select [Enter]:Setare [Menu]:ieșire

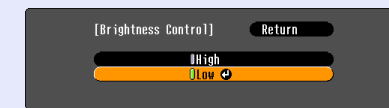


[Esc]:Retur [↩]:Select [Enter]:Setare [Menu]:ieșire

## 4 Ieșire



Selecțaiți parametrul pe care doriți să îl modificați

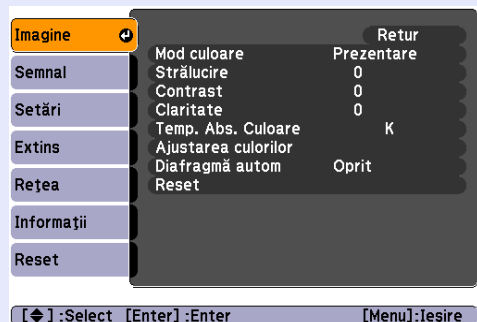



[Esc]:Return [↩]:Select [Enter]:Set [Menu]:Exit

## 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 de la calculator/EasyMP (numai pentru EB-1735W/1725) Video compus»/Video compozit»/S-video»**



Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  p.18
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.
Claritatea	Puteți regla claritatea imaginii.
Temp. Abs. Culoare	(Această opțiune nu poate fi selectată dacă se selectează "sRGB»" pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine".) Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Puteți ajusta tenta în 10 etape de la 5.000 K la 10.000 K. Când este selectată o valoare ridicată, imaginea va avea pete albastre, iar dacă sunt definite valori prea mici imaginea va avea pete roșii.
Ajustarea culorilor	Puteți face ajustări folosind una dintre următoarele opțiuni (Această opțiune nu poate fi selectată dacă se selectează "sRGB»" pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine".) Roșu, Verde, Albastru: Puteți regla individual nivelul de saturație pentru fiecare culoare. (Această opțiune nu poate fi afișată dacă se selectează "Personalizat" pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine".) R, G, B, C, M, Y: Puteți ajusta individual nuanța și saturația fiecărei culori R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta), Y (galben). (Această opțiune poate fi afișată numai dacă se selectează "Personalizat" pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine".)

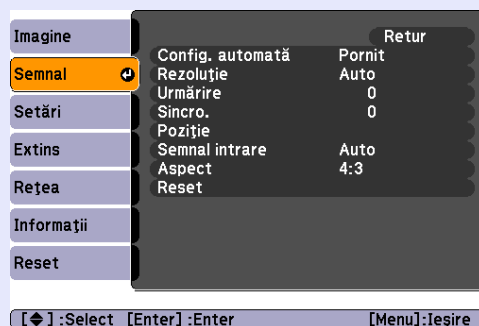
Submeniu	Funcție
Diafragmă automat	(Această funcție poate fi afișată numai dacă opțiunea "Joc", "Teatru" sau "Personalizat" este selectată pentru "Mod culoare" în meniul "Imagine".) Pentru a regla în mod optim luminanța astfel încât să corespundă cu imaginea, setați la Pornit; în caz contrar, setați la Oprit. ➡ <a href="#">p.19</a>
Reset	Puteți anula toate valorile ajustate pentru funcțiile din meniul "Image" la valorile inițiale. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ➡ <a href="#">p.63</a>

## Meniul semnal

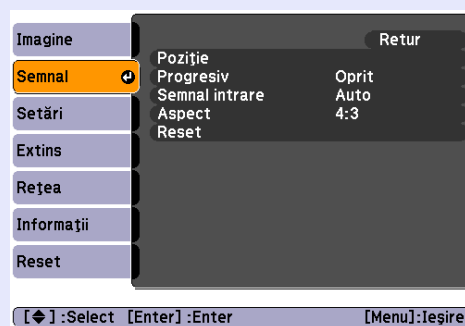
Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

Nu puteți efectua setări în meniul "Semnal" când sursa este EasyMP. (Numai pentru EB-1735W/1725)

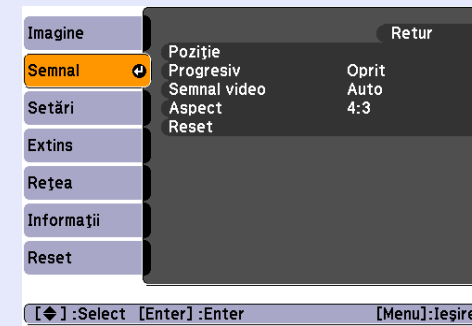
### Imagine provenind de la un calculator






### Video compus



### Video compozit/S-video

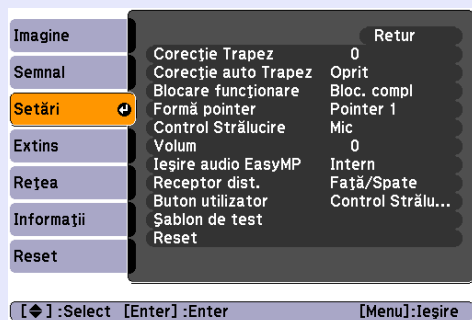


Submeniu	Funcție
Config. automată	Puteți selecta dacă (Pornit/Oprit) imaginea să fie reglată automat la valoarea optimă, atunci când semnalul de intrare se modifică.  <a href="#">p.73</a>
Rezoluție	Când este setată la "Auto", rezoluția semnalului de intrare este identificată automat. Dacă imaginile nu pot fi proiectate corespunzător cu rezoluția setată la "Auto", cum ar fi în cazul în care o parte din imagine lipsește, reglați la "Lat", în funcție de calculatorul conectat, pentru ecrane late sau setați la "Normal" pentru ecrane 4:3 sau 5:4.
Urmărire	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale.  <a href="#">p.73</a>
Sincro.	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.  <a href="#">p.73</a>
Poziție	Puteți regla poziția ecranului sus, jos, stânga și dreapta, dacă o parte din imagine lipsește, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.
Progresiv	(Pentru semnalele video compuse, numai recepționarea unui semnal 480i/576i poate seta această funcție.) Oprit: Conversia IP este efectuată pentru fiecare câmp din ecran. Acesta este ideal pentru vizualizarea imaginilor care conțin multă mișcare. Pornit: Semnalul <u>întrețesut</u> (i) este convertit la <u>progresiv</u> (p). Valabil pentru imagini statice.
Semnal intrare	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare pentru calculator. Dacă este setat pe "Auto" semnalul recepționat este definit automat în funcție de echipamentul conectat.
Semnal video	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare video. Dacă este programat în modul "Auto", semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul "Auto", selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.

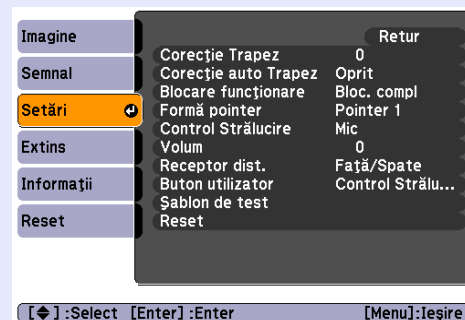
Submeniu	Funcție
Aspect	Puteți defini <u>formatul imaginii</u> pentru imaginile proiectate. ➡ <a href="#">p.21</a>
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul "Semnal" la valorile inițiale, cu excepția opțiunii "Semnal intrare". Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ➡ <a href="#">p.63</a>







## Meniul setări

### EB-1735W/1725




### EB-1730W/1720



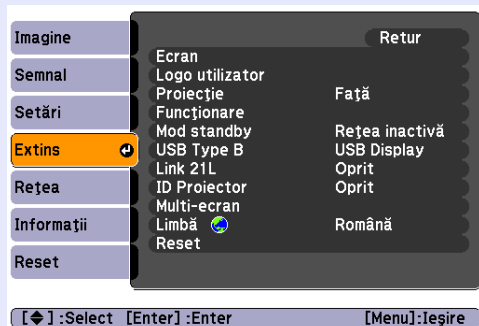
Submeniu	Funcție
Distorsiune trapezoidală	Puteți corecta automat distorsiunile trapezoidale pe verticală.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Corecție auto Trapez	Setați "Pornit" pentru a efectua corecția automată a distorsiunilor trapezoidale. (Este executată numai când opțiunea "Față" este selectată din meniul "Extins" - "Proiecție".)
Blocare funcționare	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă.  <a href="#">p.36</a>
Formă cursor	Puteți selecta forma cursorului.  <a href="#">p.25</a> Pointer 1:  Pointer 2:  Pointer 3: 
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 "Low" 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 25%, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1,3 ori
Volum	Puteți regla volumul. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.
Ieșire audio EasyMP (numai pentru EB-1735W/1725)	Când sursa de intrare este EasyMP, puteți schimba portul de intrare audio cu portul de ieșire audio. Intern: Intrare audio Extern: Ieșire audio
Receptor dist.	Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă. Atunci când doriți să blocați operarea de la telecomandă sau dacă receptorul stă prea aproape de o lumină fluorescentă, puteți modifica setările pentru a dezactiva receptorul telecomenzii pe care nu doriți să-l utilizați sau care creează interferențe.



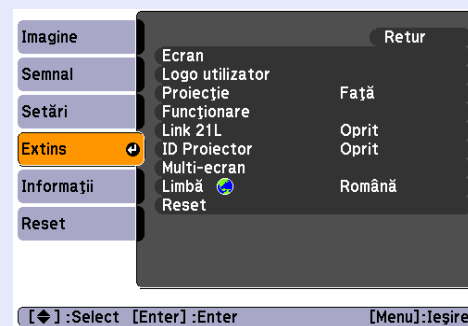
Submeniu	Funcție
Buton utilizator	Puteți selecta elementul atribuit din meniul de configurare cu ajutorul butonului [Utilizator] de pe telecomandă. Apăsând acest buton, se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [Utilizator] îi puteți atribui unul din următoarele șase elemente. Control Strălucire, Informații, Progresiv, Șablon de test, Multi-ecran sau Rezoluție
Șablon de test	La configurarea proiectorului apare un model de test (miră), pentru ca dvs. să puteți regla proiecția fără conectarea altor echipamente. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a anula șablonul de test, apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul "Setări" la valorile inițiale, cu excepția opțiunii "Buton utilizator". Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.63</a>



## Meniul extins


### EB-1735W/1725



### EB-1730W/1720



Submeniu	Funcție
Afișaj	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Mesaje: Puteți alege dacă să afișați (Pornit/Oprit) denumirea sursei atunci când modificați sursa de intrare, denumirea modului culoare la schimbarea modului culoare, un mesaj atunci când nu există o sursă de intrare a semnalului etc.</p> <p>Fundal Ecran*: Puteți defini starea ecranului atunci când nu este disponibil un semnal de intrare "Negru", "Albastru" sau "Logo".</p> <p>Ecran pornire*: Puteți alege ca ecranul de pornire (imaginea proiectată la pornirea proiectorului) să fie afișată sau nu (Pornit/Oprit).</p> <p>A/V Mute*: Puteți seta ecranul afișat în timpul operației A/V Mute ca "Negru", "Albastru" sau "Logo".</p>
Logo utilizator*	Puteți modifica sigla utilizatorului care este afișată ca fundal și în timpul anulării semnalului A/V.  <a href="#">p.90</a>
Proiecție	<p>În funcție de felul în care este setat proiectorul puteți defini următoarele variante.  <a href="#">p.81</a></p> <p>Față " Față/Plafon " "Spate " "Spate/Plafon "</p> <p>Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa 5 secunde astfel.</p> <p>Față " ↔ "Față/Plafon "</p> <p>Spate " ↔ "Spate/Plafon "</p>


\* Dacă opțiunea "Protect logo utiliz" este setată la "Pornit" în setările "Protejat de parolă", setările referitoare la logoul utilizatorului nu pot fi modificate. Puteți face modificări numai după ce ați dezactivat opțiunea "Protect logo utiliz" - "Oprit".  [p.34](#)

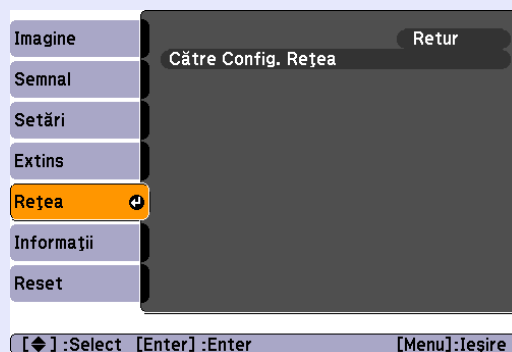
Submeniu	Funcție
Funcționare	<p>Pornire directă: Puteți alege (Pornit/Oprit) dacă doriți să activați funcția Pornire directă sau nu.</p> <p>Când această opțiune este activată "Pornit" și cablul de alimentare al proiecteurului este conectat la o sursă de curent, trebuie să știți că orice suprasarcină de energie în cazul în care curentul revine după ce a fost oprit, poate face ca proiectorul să pornească automat.</p> <p>Mod inactivare: Când este setată la "Pornit", această opțiune oprește automat proiectarea când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație.</p> <p>Timp mod inact.: Când opțiunea Mod inactivare este setată la "Pornit", puteți stabili perioada de timp înainte de oprirea automată a proiecteurului; aceasta poate fi cuprinsă între 1 și 30 de minute.</p> <p>Tmp acop lentilă: dacă este "On", acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce obiectivul a fost închis. Această funcție este activată "On" la cumpărare.</p> <p>Mod altitudine mare: Activați această opțiune ("Pornit") când utilizați proiectorul la altitudini de peste 1.500 m.</p>
Mod standby (numai pentru EB-1735W/1725)	<p>Puteți folosi funcțiile de monitorizare și control al rețelei în timp ce proiectorul este în modul veghe și funcțiile pentru rețea sunt setate "Network On".</p> <p>Puteți utiliza funcția <b>SNMP</b> pentru a monitoriza și controla starea proiecteurului în rețea sau puteți utiliza programul "EMP Monitor" pe care l-ați primit la achiziționarea acestui produs.</p>
USB Type B (numai pentru EB-1735W/1725)	<p>Folosiți "USB Display" atunci când proiectorul este legat la calculator printr-un cablu USB și imaginile din calculator sunt proiectate.</p> <p>☛ <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p> <p>Setați la opțiunea "Link 21L", atunci când pointerul mouse-ului va fi controlat de la telecomandă. ☛ <a href="#">p.28</a></p>
Link 21L	<p>Setați "USB Type B" la "Link 21L". Când este setat la "Pornit", puteți utiliza software-ul pentru utilitatea Link 21L.</p>
ID Proiector	<p>Setați ID-ul într-un interval cuprins între "1" și "9". "Oprit" vă indică faptul că nu ați setat niciun ID. ☛ <a href="#">p.31</a></p>
Multi-ecran	<p>Puteți regla saturația și strălucirea pentru fiecare imagine proiectată când sunt folosite mai multe proiectoare simultan. ☛ <a href="#">p.32</a></p> <p>Nivel de ajustare: Puteți regla de la negru la alb, în cinci etape, denumite niveluri, de la 1 la 5 și în fiecare din cele cinci niveluri puteți regla "Corect. luminozitate" și "Corect Culoare".</p> <p>Corect. luminozitate: Corectează diferența de luminozitate a fiecărui produs.</p> <p>Corect Culoare (G/R) / Corect Culoare (B/Y): Puteți corecta diferența de culoare a fiecărui produs.</p>
Limbă	<p>Puteți alege limba în care să fie afișate mesajele.</p>
Reset	<p>Puteți reseta funcțiile "Ecran<sup>*1</sup>" și "Funcționare<sup>*2</sup>" din meniul "Extins" la valorile inițiale.</p> <p>Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați ☛ <a href="#">p.63</a></p>

\*1 Dacă opțiunea "Protect logo utiliz" este setată la "Pornit" în setările "Protejat de parolă", setările referitoare la logoul utilizatorului nu pot fi modificate. Puteți face modificări numai după ce ați dezactivat opțiunea "Protect logo utiliz" - "Oprit". ☛ [p.34](#)

\*2 Cu excepția funcției "Mod altitudine mare".


## Protejare rețea (numai pentru EB-1735W/1725)

Când opțiunea "Protecție rețea" este activată "Pornit" în "Protejat de parolă", este afișat un mesaj și setările nu pot fi modificate. Puteți face modificări numai după dezactivarea setării "Protecție rețea" "Oprit".  [p.34](#)



Submeniu	Funcție
Către Config. Rețea	Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de meniuri. "Principal", "Rețea locală fără fir", "Securitate", "LAN prin cablu", "Poștă electronică", "Altele", "Reset" și "Setare terminată".



**Folosind browser-ul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți seta funcțiile proiectorului și controla proiectorul. Această funcție se numește "Control Web". Puteți introduce text cu ușurință folosind o tastatură pentru a efectua setările pentru funcția de control Web, cum ar fi setările de securitate.  [EasyMP Operation Guide "Changing Settings Using a Web Browser \(Web Control\)"](#)**

## ■ Observații privind utilizarea meniului Rețea

Selecția din meniul superior și din submeniuri și modificarea elementelor selectate sunt similare operațiilor din meniul de configurare.

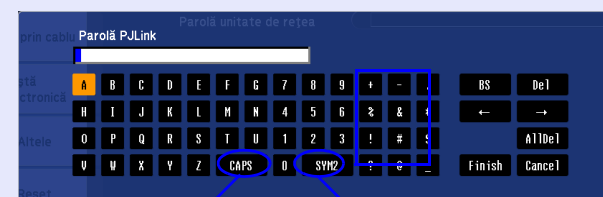
Când ați terminat, treceți la "Meniu complet" și selectați "Da", "Nu" sau "Anulare". Când selectați "Da" sau "Nu", reveniți la meniul de configurare.



- Da:** Salvează setările și iese din meniul de rețea.
- Nu:** Iese din meniul de rețea fără să salveze setările.
- Anulare:** Continuă afișarea meniului de rețea.

## ■ Operații prin apăsarea butoanelor de la tastatură

Meniul de rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Folosiți butonul [↶/↷] de pe telecomandă sau butoanele [↶/↷], [↶/↷], [↶/↷] și [↶/↷] de pe proiector pentru a muta cursorul către tasta dorită și apoi apăsați butonul [Enter] pentru a introduce caracterele alfanumerice. Introduceți cifrele menținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați butonul [Finish] (Finalizare) de pe tastatură pentru a confirma valorile introduse. Apăsați butonul [Cancel] (Anulare) de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.






La fiecare selecție a acestei taste, se face comutarea și modificarea între literele cu majusculă și cele cu minusculă.

La fiecare selecție a acestei taste, se face comutarea și modificarea tastelor cu simboluri pentru selecția cuprinsă în cadru.


## ■ Meniul Principal



Submeniu	Funcție
Nume proiector	Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
Parolă PJLink	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul programului software compatibil cu PJLink.  <a href="#">p.107</a> Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
Parolă control web	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la efectuarea setărilor și la controlul proiectorului cu ajutorul funcției de control Web.*Puteți introduce maximum 8 caractere alfanumerice a câte 1 bait. Controlul Web este o funcție a calculatorului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browser-ului Web de pe un calculator conectat la o rețea.  <a href="#">EasyMP Operation Guide "Changing Settings Using a Web Browser (Web Control)"</a>
Cuvânt cheie proiector	Când această opțiune este setată la "Pornit", trebuie să introduceți cuvântul cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator într-o rețea. Ca urmare, puteți împiedica întreruperea proiecțiilor prin conexiuni neprogramate de la calculator. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe "Pornit".  <a href="#">EasyMP Operation Guide "Connecting to a Projector on a Network and Projecting"</a>

## ■ Meniu Rețea LAN fără fir

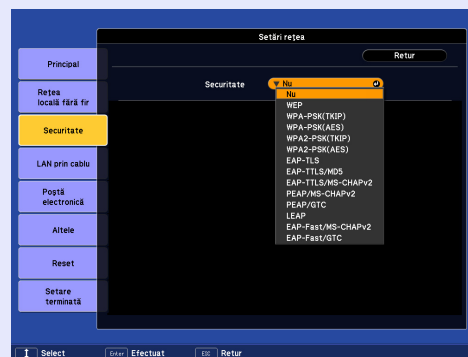


Submeniu	Funcție
Mod conectare	Utilizați conexiunea EMP NS pentru a seta modul, felul în care calculatorul se conectează la proiector. Setați la "Modul Conectare rapidă" când doriți să realizați o conexiune wireless rapidă. Setați la "Modul Conectare avansată" când doriți să conectați la un sistem de rețea prin intermediul unui punct de acces.
Configurare prin WPS	Când folosiți un punct de acces compatibil cu WPS (Wi-Fi Protected Setup) printr-o rețea locală fără fir, puteți conecta cu ușurință proiectorul la punctul de acces și efectuați setările de securitate.  <a href="#">p.93</a>
Nivel antenă	Afișează puterea undei de rețea LAN fără fir.
Sistem rețea locală fără fir	Setează sistemul rețelei LAN fără fir.
<u>SSID</u> »	Introduceți un SSID. Dacă ați primit o valoare SSID pentru sistemul LAN fără fir, valabilă și pentru proiector, introduceți valoarea SSID. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
<u>DHCP</u> »	Puteți opta pentru a utiliza DHCP (Pornit/Oprit) sau nu. Dacă setați pe "Pornit", nu mai puteți seta nicio adresă.
<u>Adresă IP</u> »	Puteți introduce adresa IP asignată proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<u>Mască subrețea</u> »	Puteți introduce masca de subrețea pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255

Submeniu	Funcție
<u>Adresă Gateway</u> »	Puteți introduce adresa IP a gateway-ului pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
Adresă MAC	Afișează adresa MAC.
Afișaj SSID	Pentru a nu permite afișarea SSID în ecranul EasyMP Standby, setați această opțiune la Oprit.
Afișare adresă IP	Pentru a nu permite afișarea adresei IP în ecranul Easy MP Standby, setați această opțiune la Oprit.



## ■ Meniu de Securitate



Submeniu	Funcție
Securitate	Selectați tipul de securitate din elementele afișate. Atunci când configurați securitatea, urmați instrucțiunile administratorului rețelei pe care doriți să o accesați.

### Tipul de securitate

Când unitatea LAN wireless furnizată este instalată și utilizată în modul Manual, se recomandă să efectuați setările de securitate. Selectați una din următoarele metode de securitate.

- WEP

Datele WEP sunt criptate cu o cheie de cod (cheie WEP).

Acest mecanism împiedică comunicațiile, dacă cheile criptate pentru punctul de acces și pentru proiector nu corespund.

- WPA/WPA2

Acesta este un standard de criptare care îmbunătățește securitatea, care este un punct vulnerabil al WEP. Deși există mai multe tipuri de metode pentru criptarea WPA, acest proiector utilizează "TKIP". TKIP utilizează de obicei PSK (Pre-Shared Key - cheie prepartajată) pentru a actualiza automat cheia de criptare la intervale regulate, ceea ce o face mai dificil de "spart", în comparație cu WEP, care utilizează aceeași cheie de criptare.

WPA mai include și funcții de autentificare a utilizatorului. Autentificarea WPA permite două metode: utilizarea unui server de autentificare sau autentificarea între un calculator și un punct de acces fără server. Acest proiector permite cea de-a doua metodă, fără server.

- EAP

EAP este un protocol utilizat în comunicațiile dintre clienți și serverele de autentificare. Acestea sunt mai multe protocoale, cum ar fi EAP-TLS care utilizează autentificarea electronică pentru autentificarea utilizatorului, LEAP care utilizează ID-ul utilizatorului și a parolei, precum și EAP-TTLS.

Sistem	Autentificare
EAP-TLS	Certificat digital, Certificat CA
EAP-TTLS	ID utilizator, parolă
PEAP/MS-CHAPv2	ID utilizator, parolă
PEAP/EAP-GTC	ID utilizator, parolă
LEAP	ID utilizator, parolă
EAP-Fast	ID utilizator, parolă

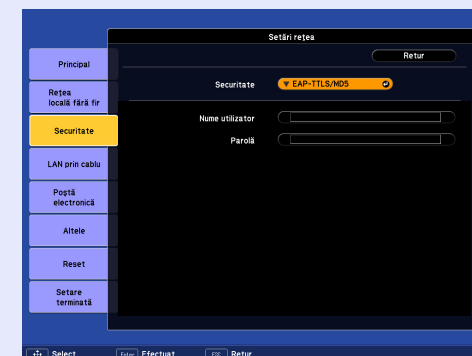
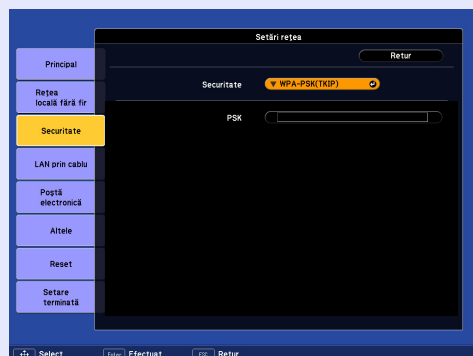


- **Pentru setarea detaliilor, urmați instrucțiunile administratorului de rețea pentru rețeaua dvs.**
- **Dacă utilizați EAP, trebuie să efectuați setări la nivelul proiectorului, pentru ca acestea să corespundă cu setările serverului. Solicitați administratorului de rețea detaliile despre setările RADIUS.**
- **Puteți înregistra un certificat electronic și un certificat CA în proiector. În proiector se pot înregistra doar un singur set de certificat electronic și un certificat CA. Aceste certificate sunt utilizate cu EAP-TLS.**



### ■ La selectarea WEP

Submeniu	Funcție
Criptare WEP	Puteți seta criptarea pentru codarea WEP. 128 biți: Utilizează codare pe 128 (104) biți 64 biți: Utilizează codare pe 64 (40) biți
Format	Puteți seta metoda de introducere pentru cheia WEP criptată. ASCII: Introduceți text. Metoda de introducere a textului pentru cheia WEP criptată diferă în funcție de punctul de acces. Consultați administratorul rețelei pentru detalii despre rețeaua în care se află proiectorul și apoi setați opțiunea la "ASCII". HEX: Introduceți valori hexazecimale.
ID cheie	Selectează cheia ID-ului de criptare WEP.
Cheie criptată 1/ Cheie criptată 2/ Cheie criptată 3/ Cheie criptată 4	Puteți introduce cheia utilizată la criptarea WEP. Introduceți cheia formată din caractere pe 1 bait cu ajutorul instrucțiunilor de la administratorul de rețea pentru rețeaua în care este utilizat proiectorul. Tipul de caracter și numărul care pot fi introduse diferă în funcție de setările "Encryptage WEP" și "Format". Dacă numărul de caractere introduse este mai mic decât lungimea necesară de caractere, niciun caracter nu este codat. Dacă numărul de caractere introduse este mai mare decât lungimea necesară de caractere, nu sunt codate caracterele care depășesc numărul maxim admis. "128 biți" – "ASCII": caractere alfanumerice de un bait, max. 13 caractere. "64 biți" – "ASCII": caractere alfanumerice de un bait, max. 5 caractere. "128 biți" – "HEX": de la 0 la 9 și de la A la F, max. 26 caractere "64 biți" – "HEX": de la 0 la 9 și de la A la F, max. 10 caractere



### ■ La selectarea WPA-PSK (TKIP) sau WPA2-PSK (AES)

Submeniu	Funcție
PSK (Encryption key (Cheie criptare))	Puteți introduce o cheie Pre-Shared Key (cheie criptată) formată din caractere alfanumerice de un bait. Introduceți între 8 și 63 de caractere. La introducerea valorii Pre-Shared Key și după apăsarea butonului [Enter], valoarea este setată și afișată ca un asterisk (*). Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția Control Web, puteți introduce peste 32 de caractere. 👉 <a href="#">EasyMP Operation Guide "Changing Settings Using a Web Browser (Web Control)"</a>

### ■ La selectarea EAP-TLS

Submeniu	Funcție
Emis către/Emis de/ Perioadă de valabilitate	Sunt afișate informațiile din certificat. Nu puteți introduce nicio valoare.

### ■ La selectarea EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2 sau EAP-FAST/GTC

Submeniu	Funcție
Nume utilizator	Puteți introduce un nume de utilizator pentru a fi folosit la autentificarea în caracterele alfanumerice pe 1 bait (fără spații). Puteți introduce maxim 64 de caractere. Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția Control Web, puteți introduce peste 32 de caractere. 👉 <a href="#">EasyMP Operation Guide "Changing Settings Using a Web Browser (Web Control)"</a>

Submeniu	Funcție
Parolă	<p>Puteți introduce o parolă de autentificare în caracterele alfanumerice pe 1 bait. Puteți introduce maxim 64 de caractere. La introducerea parolei și după apăsarea butonului [Enter], valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*).</p> <p>Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția Control Web, puteți introduce peste 32 de caractere.</p> <p>☛ <a href="#">EasyMP Operation Guide "Changing Settings Using a Web Browser (Web Control)"</a></p>

## ■ Meniul LAN prin cablu



Submeniu	Funcție
<u>DHCP</u> »	Puteți opta pentru a utiliza DHCP (Pornit/Oprit) sau nu. Dacă setați pe "Pornit", nu mai puteți seta nicio adresă.
<u>Adresă IP</u> »	Puteți introduce adresa IP asignată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<u>Mască subrețea</u> »	Puteți introduce masca de subrețea pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
<u>Adresă Gateway</u> »	Puteți introduce adresa IP a gateway-ului pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
Adresă MAC	Afișează adresa MAC.
Afișare adresă IP	Pentru a nu permite afișarea adresei IP în ecranul Easy MP Standby, setați această opțiune la Oprit.

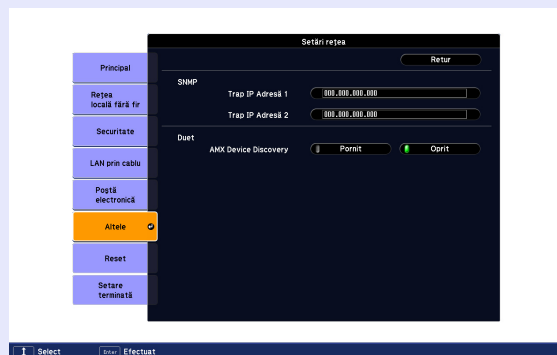
## ■ Meniul Poștă electronică

Când este setată această opțiune, primiți o notificare prin e-mail dacă apare vreo problemă sau vreun avertisment privind proiectorul. Pentru informații privind conținutul e-mailului trimis, consultați secțiunea "Problemă de citire a funcției Notificare poștă (numai pentru EB-1735W/1725)" p.103



Submeniu	Funcție
Funcția Notificare poștă	Puteți opta pentru a fi anunțat prin e-mail (Pornit) sau nu (Oprit).
Server SMTP	Puteți introduce <u>adresa IP</u> pentru serverul SMTP al proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea prestabilită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65535.
Adresă e-mail 1/ Adresă e-mail 2/ Adresă e-mail 3	Introduceți adresa de e-mail a destinatarului căruia doriți să-i trimiteți e-mailul de notificare. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
Setare eveniment notificare	Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți anunțat prin e-mail. Atunci când problema sau avertismentul selectat apare pe proiector, se trimite un e-mail la adresa de destinație specificată, care vă anunță despre apariția unei probleme sau a unui avertisment. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.

## ■ Meniul Altele

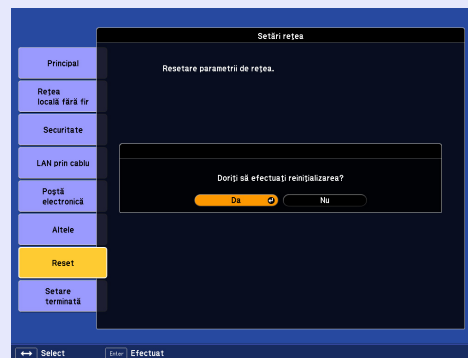


Submeniu	Funcție
<u>SNMP Trap IP Adresă</u> » 1/ SNMP Trap IP Adresă 2	<p>Puteți să înregistrați cel mult două destinații de notificare pentru acoperirea <u>SNMP</u>».</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei.</p> <p>Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP: 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p>Pentru a utiliza meniul SNMP la monitorizarea proiecteurului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs.</p> <p>Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p>
<u>AMX Device Discovery</u> »	<p>Când proiectorul este conectat la o rețea, setați această opțiune la "Pornit" pentru a permite detectarea proiecteurului de către AMX Device Discovery. Setați această opțiune la "Oprit" dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat cu un dispozitiv de control de la AMX sau AMX Device Discovery.</p>



## ■ Meniul Reset (Reset)

Resetare parametrilor de rețea.

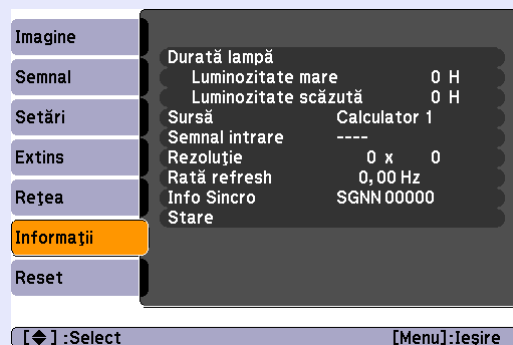


Submeniu	Funcție
Resetați toate setările de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da. După ce resetați toate setările, este afișat meniul Principal.

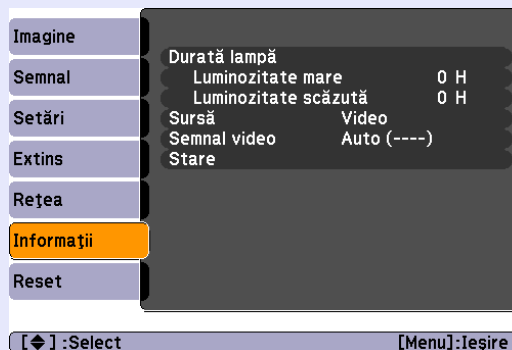
## Meniul Info (numai afișare)

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.

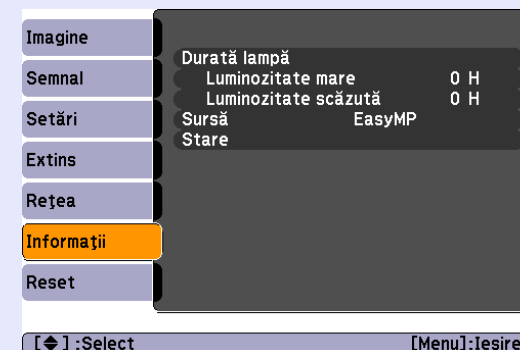
### Imagine de la calculator/video compus»



### Video compozit»/S-video»



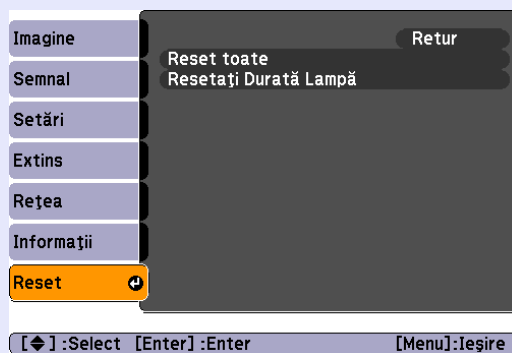
### EasyMP (numai pentru EB-1735W/1725)



Submeniu	Funcție
Ore de funcționare a lămpii	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 de intrare	Puteți afișa conținutul pentru opțiunea "Semnal intrare" definită în meniul "Semnal", în conformitate cu opțiunea "Sursă".
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția de intrare.
Semnal video	Puteți afișa conținutul "Semnal video" definit în meniul "Semnal".
Rată refresh»	Puteți afișa frecvența de reîmprospătare.
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 erorile survenite în 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. Începând de la 10 ore se afișează "10H", "11H" etc.

## Reset Menu (meniul resetare)



Submeniu	Funcție
Resetare totală	Puteți reseta toate elementele din toate meniurile la valorile inițiale. Următoarele elemente nu sunt resetate la valorile inițiale: "Semnal intrare", "Logo utilizator", "Multi-ecran", toate elementele pentru meniurile "Rețea", "Durată lampă" și "Limbă".
Resetați Durată Lampă	Puteți anula totalul orelor de funcționare a lămpii și să reveniți la valoarea "0H". Resetați această valoare 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 ..... 65

## Rezolvarea problemelor ..... 66

- Citirea indicatoarelor .....66

- [⏻] Indicatorul Alimentare are culoarea roșie.....67

- ☼ ⚡ Indicatorul este aprins sau luminează oranj  
intermitent.....69

- Când indicatoarele nu vă pot ajuta.....70

- Probleme cu imaginile .....71

- Probleme la pornirea proiecției.....76

- Alte probleme.....77

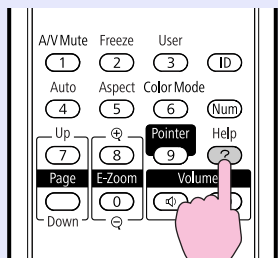
Dacă apare o problemă la proiector, funcția ajutor utilizează un sistem de afișare pe ecran pentru a vă asista în rezolvarea problemei. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

## Procedură

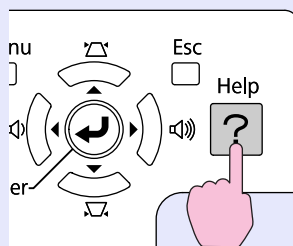
### 1 Apăsați butonul [Help].

Este afișat ecranul de ajutor.

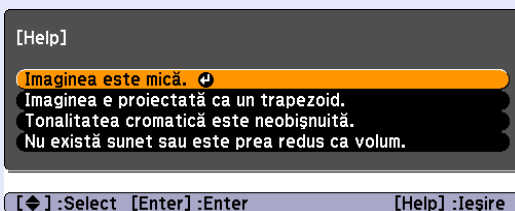
Folosind telecomanda



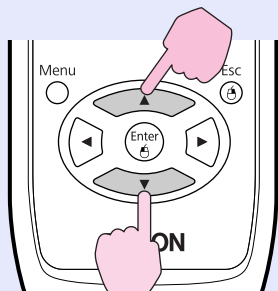
Folosind panoul de comandă



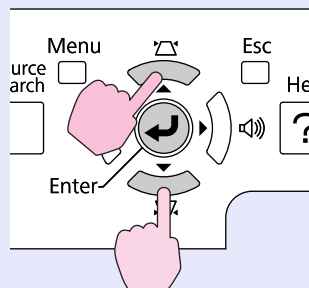
### 2 Selectați o opțiune din meniu.



Folosind telecomanda



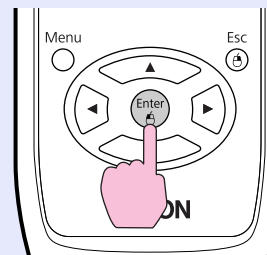
Folosind panoul de comandă



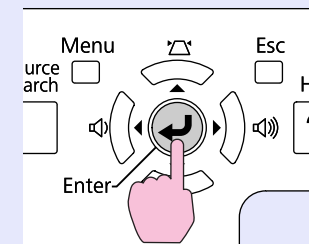
3

### Confirmați selecția.

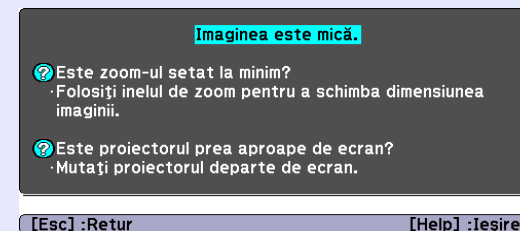
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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

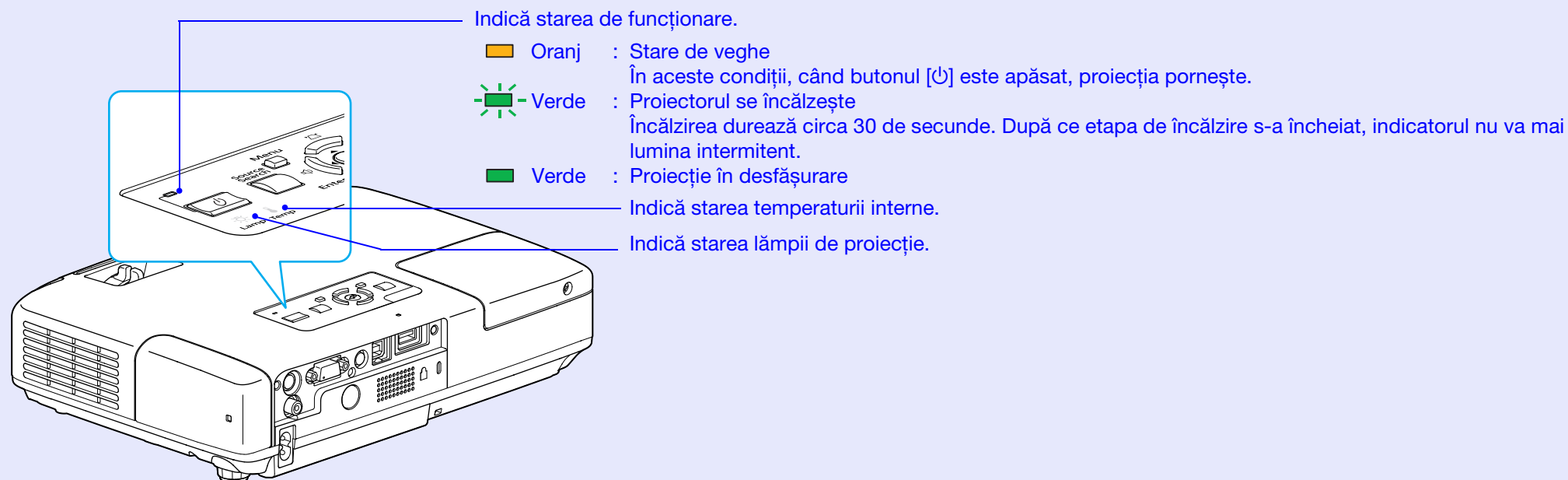


***Dacă în meniul ajutor nu ați găsit o soluție pentru problema dumneavoastră, consultați paragraful "Rezolvarea problemelor". p.66***

Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor" de mai jos. Dacă indicatoarele nu vă arată clar care ar putea fi problema, consultați paragraful "Când indicatoarele nu vă pot ajuta". ➡ p.70

## Citirea indicatoarelor

Proiectorul este dotat cu următoarele trei indicatoare care indică starea de funcționare a proiectorului.

















Consultați următorul tabel pentru a vedea ce reprezintă fiecare indicator și cum puteți remedia problema pe care acestea o indică. Dacă toate indicatoarele sunt dezactivate, 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 Alimentare are culoarea roșie **Anormal**

■ : Aprins ■- : Intermitent: □ : Închis

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
Roșu 	Eroare internă	Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i> . ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Roșu 	Eroare ventilator Eroare senzor	Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i> . ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Roșu 	Eroare temp ridicată (supraîncălzire)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ➡ <a href="#">p.82, 88</a></li> </ul> <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i>. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, activați "Pornit" opțiunea "Altitudine ridicată". ➡ <a href="#">p.47</a></p>







 : Aprins  : Intermitent:  : Încbis

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
Roșu  Roșu   	Eroare lampă Lampă defectă	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.  <a href="#">p.85</a></li> <li>Curățați filtrul de aer.  <a href="#">p.82</a></li> </ul> <p>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 utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i>.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Dacă lampa este spartă → Înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. Dacă înlocuiți dumneavoastră lampa, fiți atent la bucățile sparte de sticlă (nu puteți continua proiecția până când lampa nu este înlocuită).  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1.500 de m, activați "Pornit" opțiunea "Mod altitudine mare".  <a href="#">p.47</a></p>
Roșu  Roșu  Roșu  	Eroare iris automat	<p>Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i>.  <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>



■ ☼ ⚠ **Indicatorul este aprins sau luminează oranj intermitent** **Avertisment**

■ : Aprins ■- : Intermitent □ : Închis ▒ : Variază în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
<p>Roșu Oranj</p>   	Avertisment temp înaltă	<p>(Nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește prea mult, proiecția se va opri automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid.</li> <li>• Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ➡ p.82, 88</li> </ul>
<p>Oranj</p>   	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă. ➡ p.85</p> <p>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.</p>



- ***Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați paragraful "Când indicatoarele nu vă pot ajuta". ➡ p.70***
- ***Dacă eroarea nu este indicată în acest tabel, întrerupeți utilizarea 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 indicatoarele nu vă pot ajuta

Dacă se produce una din următoarele probleme și indicatoarele nu vă oferă nicio soluție, consultați paginile dedicate fiecărei probleme.

### Probleme cu imaginile

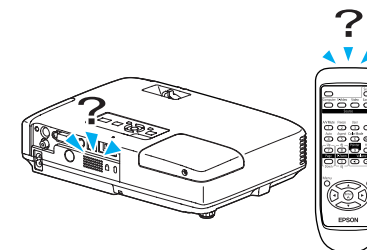
- **Imaginile nu apar** ➡ [p.71](#)  
Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră etc.
- **Imaginile animate nu sunt afișate** ➡ [p.71](#)  
Imaginile animate proiectate de pe un calculator apar negre și nu este proiectat nimic.
- **Proiecția se oprește automat** ➡ [p.71](#)
- **Este afișat mesajul "Nu e acceptat."** ➡ [p.72](#)
- **Este afișat mesajul "Fără semnal."** ➡ [p.72](#)
- **Imaginile sunt neclare sau nefocalizate** ➡ [p.73](#)
- **În imagini apar interferențe sau distorsiuni** ➡ [p.73](#)  
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.74](#)  
Numai o parte din imagine este afișată sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect etc.
- **Culorile din imagine nu sunt corecte** ➡ [p.74](#)  
Întreaga imagine are tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb/negru, culorile sunt mate etc.  
(Monitoare 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.75](#)

### Probleme la pornirea proiecției

- **Aparatul nu pornește** ➡ [p.76](#)

### Alte probleme

- **Sunetul nu se aude sau este slab** ➡ [p.77](#)
- **Telecomanda nu funcționează** ➡ [p.77](#)
- **Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri** ➡ [p.77](#)
- **Nu ați primit un e-mail, chiar dacă a survenit o problemă la proiector (numai pentru EB-1735W/1725)** ➡ [p.78](#)



## ■ Probleme cu imaginile

### ■ Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător butonul [⏻]?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul nu este alimentat corect. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
A/V Mute este activat?	Apăsător butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. 🖱️ <a href="#">p.19</a>
Cursorul A/V mute este închis?	Deschideți cursorul A/V mute. 🖱️ <a href="#">p.7</a>
Parametrii meniului de configurare sunt corecți?	Resetați toate configurările. 🖱️ "Reset" - "Reset toate" <a href="#">p.63</a>
Imaginea proiectată este complet neagră? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ "Semnal" - "Semnal video" <a href="#">p.42</a>

### ■ Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? <b>Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat</b>	Schimbați setarea semnalului de imagine numai pe ieșirea externă. 🖱️ Verificați documentația calculatorului dumneavoastră.

### ■ Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
"Mod inactivare" este "Pornit"?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să folosiți "Mod inactivare", dezactivați setarea "Oprit". 🖱️ "Extins" - "Funcționare" - "Mod inactivare" <a href="#">p.47</a>

### ■ Este afișat mesajul "Nu e acceptat."

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ➡ "Semnal" - "Semnal video" <a href="#">p.42</a>
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ➡ "Lista cu standardele de ecran suportate" <a href="#">p.108</a>

### ■ Este afișat mesajul "Fără semnal".

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Portul de intrare este selectat corect?	Schimbați imaginea apăsând butonul [Source Search] de la telecomandă sau de pe panoul de comandă. ➡ <a href="#">p.16</a>
Ați deschis calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? <b>Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat</b>	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 afișat 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. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ➡ <a href="#">p.97</a>
Valoarea de reglare a distorsiunii trapezoidale este prea mare?	Reduceți unghiul de proiecție pentru a reduce corecția distorsiunii trapezoidale. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
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 încăperea 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? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ➡ "Semnal" - "Semnal video" <a href="#">p.42</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
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? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ➡ "Lista cu standardele de ecran suportate" <a href="#">p.108</a> ➡ Documentația calculatorului
Setările pentru " <u>sincronizare</u> " și " <u>alinieare</u> " sunt corect reglate? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Apăsăți butonul [Auto Setup] 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 reglări folosind butoanele "Sincro." și "Urmărire" din meniul de configurare. ➡ "Semnal" - "Urmărire", "Sincro." <a href="#">p.42</a>

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






Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Schimbați setările în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ "Semnal" - "Rezoluție" <a href="#">p.42</a>
Imaginea este încă mărită folosind E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula funcția E-Zoom. 🖱️ <a href="#">p.26</a>
Poziție" este reglată corect?	Apăsați butonul [Auto Setup] de pe 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. 🖱️ "Signal" - "Poziție" <a href="#">p.42</a>
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Dacă afișajul dual este activat în fereastra "Display Properties" (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? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. 🖱️ "Lista cu standardele de ecran suportate" <a href="#">p.108</a> 🖱️ 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 imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul de intrare pentru calculator. 🖱️ "Semnal" - "Semnal intrare" <a href="#">p.42</a> Când imaginea provine de la un dispozitiv conectat la portul de intrare Video sau S-Video 🖱️ "Semnal" - "Sistem semnal video" <a href="#">p.42</a>
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Reglați "Strălucire" din meniul de configurare. 🖱️ "Image" - "Strălucire" <a href="#">p.40</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
<u>Contrastul</u> ▶▶" este setat corect?	Reglați "Contrast" din meniul de configurare. 🖱️ "Image" - "Contrast" <a href="#">p.40</a>

Verificare	Rezolvare
Culoarea este reglată corect?	Reglați "Ajustarea culorilor" din meniul de configurare.  "Image" - "Ajustarea culorilor" <a href="#">p.40</a>
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect?	Reglați setările "Saturare culoare" și "Tentă" din meniul de configurare.  "Image" - "Saturare culoare", "Tentă" imagine-saturație culoare, tentă <a href="#">p.40</a>
<b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	

### ■ Imaginile sunt negre

Verificare	Rezolvare
Strălucirea și luminozitatea imaginii sunt corect reglate?	Reglați setările "Strălucire" și "Control Strălucire" din meniul de configurare.  "Image" - "Strălucire" <a href="#">p.40</a>  "Settings" - "Control Strălucire" <a href="#">p.44</a>
<u>Contrastul</u>  este setat corect?	Reglați setările pentru "Contrast" din meniul de configurare.  "Image" - "Contrast" <a href="#">p.40</a>
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.  <a href="#">p.84</a>

## ■ Probleme la pornirea proiecției





### ■ Aparatul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător butonul [⏻]?	Apăsați butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul nu este alimentat corect. Deconectați și apoi reconectați cablul de alimentare. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect. Verificați dacă este montat corect capacul lămpii.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă aceste acțiuni nu rezolvă problema, întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i> . ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Funcția Blocare funcționare din panoul de comandă este setată la "Bloc. compl"?	Apăsați butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să folosiți setarea "Blocare funcționare", modificați setarea la "Oprit". ➡ "Setări" - "Blocare funcționare" <a href="#">p.36</a>
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Verificați setarea "Receptor dist." din meniul de configurare. ➡ "Settings (Setări)" - "Receptor dist." <a href="#">p.44</a>









## ■ Alte probleme


### ■ Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Sursa audio este conectată corect?	Deconectați cablul din portul de intrare audio și apoi reconectați-l.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.  <a href="#">p.44</a> ,  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
A/V Mute este activat?	Apăsăți butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute.  <a href="#">p.19</a>
Specificația cablului audio este "No resistance" (fără rezistență)?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".
Ați setat "Ieșire audio EasyMP" la "Extern"? (numai EB-1735W/1725)	Când utilizați EB-1735W/1725, dacă opțiunea "Ieșire audio EasyMP" din meniul de configurare este setat la "Extern", boxa internă a proiectorului nu va emite sunet. Modificați setarea la "Intern".  <a href="#">p.44</a>

### ■ Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector când este acționată?	Îndreptați telecomanda către receptor. Distanța de acțiune  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de acțiune a telecomenzii este de circa 6 m.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
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. Sau setați receptorul telecomenzii la "Oprit" din fereastra "Receptor dist." din meniul de configurare.  "Setări" - "Receptor dist." <a href="#">p.44</a>
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Verificați setarea "Receptor dist." din meniul de configurare.  "Setări" - "Receptor dist." <a href="#">p.44</a>
Ați verificat dacă ID-ul telecomenzii și ID-ul proiectorului corespund?	Îndreptați telecomanda spre receptorul pentru telecomandă al proiectorului pe care doriți să îl utilizați și apăsați pe butonul [ID] de pe telecomandă. Dacă telecomanda nu funcționează, opriți și reporniți proiectorul.  <a href="#">p.30</a>
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.  <a href="#">p.83</a>

### ■ Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Modificați setarea "Limbă".	Reglați setările pentru "Limbă" din meniul de configurare.  <a href="#">p.47</a>

■ Nu ați primit un e-mail, chiar dacă a survenit o problemă la proiector (numai pentru EB-1735W/1725)

Verificare	Rezolvare
Mod inactivare" este setat pentru "Rețea activată"?	Pentru a folosi funcția de notificare prin e-mail când proiectorul este în stare de veghe, setați "Rețea activă" în "Mod standby" din meniul de configurare. ➡ "Extins" - "Mod standby" <a href="#">p.47</a>
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, mesajul de e-mail nu poate fi trimis. Dacă starea anormală continuă, contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în <i>Ghidul de service și asistență tehnică</i> . ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Funcția de notificare prin e-mail este setată corect în meniul de configurare?	Un e-mail de notificare a problemelor este trimis conform setărilor "Poștă electronică" din meniul de configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ➡ "Meniu rețea" - "Meniu e-mail" <a href="#">p.59</a>



# Apendice

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 ..... 81**

## **Curățarea ..... 82**

- **Curățarea suprafeței proiectorului .....82**
- **Curățarea lentilelor .....82**
- **Curățarea filtrului de aer .....82**

## **Înlocuirea consumabilelor ..... 83**

- **Înlocuirea bateriilor telecomenzii.....83**
- **Înlocuirea lămpii .....84**
  - Perioada de înlocuire a lămpii .....84
  - Cum se înlocuiește lampa .....85
  - Resetarea parametrului ore de funcționare lampă .....87
- **Înlocuirea filtrului de aer .....88**
  - Perioada de înlocuire a filtrului de aer .....88
  - Cum se înlocuiește filtrul de aer .....88

## **Accesorii opționale și consumabile ..... 89**

- Accesorii opționale .....89
- Consumabile .....89

## **Salvarea unui logo al utilizatorului ..... 90**

## **Realizarea unei conexiuni WPS (Wi-Fi**

### **Protected Setup) cu un punct de acces LAN wireless (numai pentru EB-1735W/1725) ..... 93**

- **Metoda de configurare a conexiunii ..... 93**
  - Realizarea unei conexiuni utilizând metoda de apăsare a butoanelor ..... 94
  - Realizarea unei conexiuni utilizând metoda codului PIN ..... 95

## **Dimensiunea ecranului și distanța ..... 97**

- **Distanța de proiecție pentru EB-1725/1720 ..... 97**
- **Distanța de proiecție pentru EB-1735W/1730W ..... 98**

## **Conectarea și deconectarea dispozitivelor**

### **USB (numai pentru EB-1735W/1725) ..... 99**

- **Conectarea dispozitivelor USB ..... 99**
- **Deconectarea dispozitivelor USB ..... 99**

## **Conectarea cu un cablu USB și proiectarea**

### **(USB Display - numai pentru EB-1735W/1725) ..... 100**

- **Conectarea ..... 100**
  - Conectarea pentru prima dată ..... 101
  - Conectările ulterioare ..... 102



<b>Problemă de citire a funcției Notificare poștă (numai pentru EB-1735W/1725) .....</b>	<b>103</b>
--	------------

<b>Comenzi ESC/VP21 .....</b>	<b>104</b>
-------------------------------	------------

- **Lista comenzilor.....**104
- **Amplasarea cablurilor.....**104
  - Conexiunea USB.....104
- **Setarea conexiunii USB .....**105

<b>Privind proiectorul de rețea (numai pentru EB-1735W/1725) .....</b>	<b>106</b>
--	------------

<b>Despre PJLink .....</b>	<b>107</b>
----------------------------	------------

<b>Lista cu standardele de ecran suportate.....</b>	<b>108</b>
---	------------

- **Standardele de ecran suportate pentru  
EB-1725/1720 .....**108
  - Semnale de la calculator (RGB analogic).....108
  - Video compus.....109
  - Video compozit/S-video .....
- **Standardele de ecran suportate pentru  
EB-1735W/1730W .....**110
  - Semnale de la calculator (RGB analogic).....110
  - Video compus.....111
  - Video compozit/S-video .....

<b>Specificații .....</b>	<b>112</b>
---------------------------	------------

- **Specificații generale ale proiectorului .....** 112
- **Cerințe de software.....** 114

<b>Aspect .....</b>	<b>115</b>
---------------------	------------

<b>Glosar .....</b>	<b>116</b>
---------------------	------------

<b>Index .....</b>	<b>119</b>
--------------------	------------

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

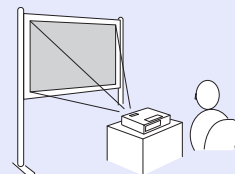
## **Atenție**

- *Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectoarei de tavan (montare pe tavan). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.*
- *Dacă la montarea pe tavan 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 tavan, nu utilizați adezivi pentru a împiedica șuruburile să se slăbească și nu utilizați uleiuri sau lubrifianți etc.*

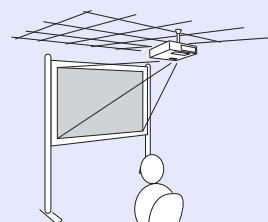
## **Atenție**

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

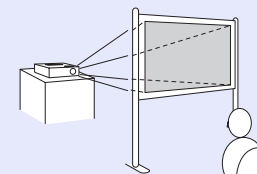
- **Proiectați imaginile din fața ecranului. (proiecție frontală)**



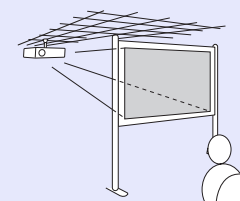
- **Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție frontală/tavan)**





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



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



- **Pentru montarea suspendată pe tavan a proiectoarei aveți nevoie de un suport.  p.89**
- **Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa 5 secunde astfel. "Față" ↔ "Față/Plafon" Setări "Spate" sau "Rear/Plafon" din meniul de configurare.  p.46**

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

## Curățarea suprafeței proiecteurului

Curățarea suprafeței proiecteurului se face prin ștergerea cu o cârpă moale.

Dacă proiectorul este foarte murdar, înmuiați cârpa într-o soluție slabă de detergent neutru și apoi storceți bine cârpa înainte de a o folosi pentru a șterge suprafața proiecteurului.

### Atenție

*Nu folosiți substanțe volatile precum ceara, alcoolul sau diluantul pentru a curăța suprafața proiecteurului. 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.*

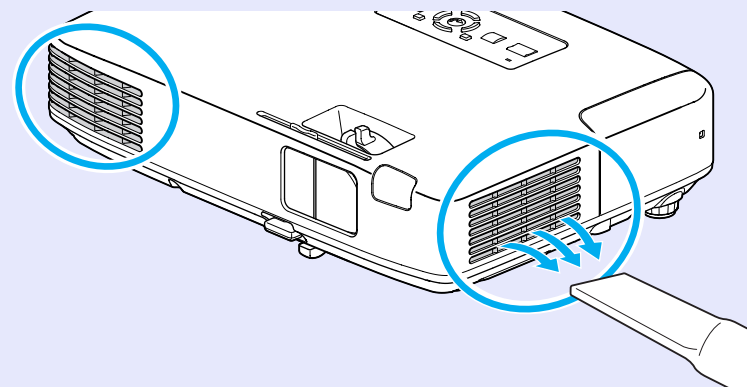
## Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer și gura de ventilare când acest mesaj este afișat.

"Proiectorul s-a supraîncălzit. Verificați dacă gura de ventilare nu este blocată și curățați sau înlocuiți filtrul de aer."

### Atenție

- În cazul în care pe filtrul de aer se adună praf acest lucru poate duce la creșterea temperaturii interne a proiecteurului, 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.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.




- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou. [p.88](#)
- 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. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan. Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

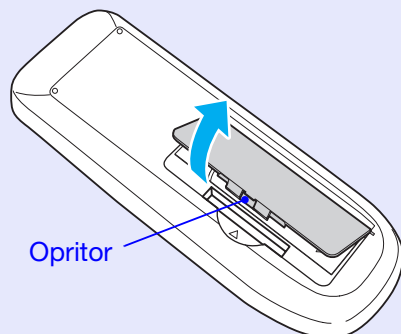
### Atenție

*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.

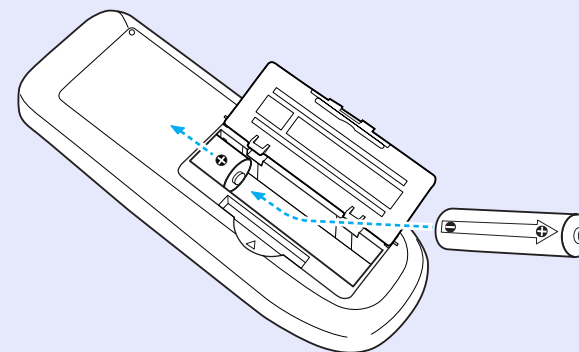
În timp ce împingeți opritorul, ridicați capacul compartimentului pentru baterii.



#### 2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

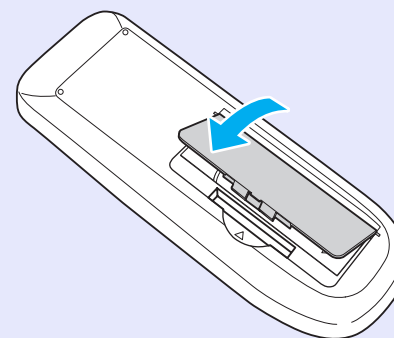
### ! Atenție

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



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

Apăsați pe capac până când acesta se închide.

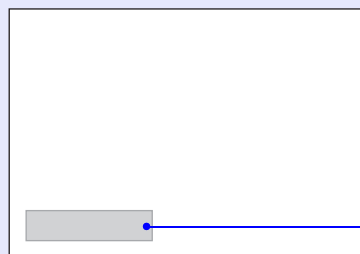


## Înlocuirea lămpii

### ■ Perioada de înlocuire a lămpii

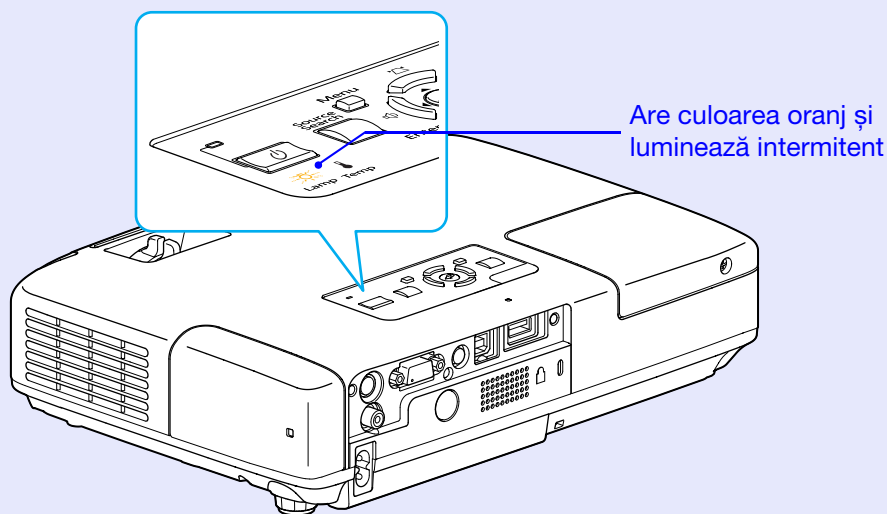
Lampa trebuie înlocuită când:

- Mesajul "Înlocuiți lampa. Înlocuiți lampa. " este afișat la pornirea proiectiei.




Este afișat un mesaj.

- Indicatorul lămpii are culoarea oranj și luminează intermitent.



- 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.44](#)  
 Când este utilizat continuu cu luminozitate mare: circa 2.900 de ore  
 Când este utilizat continuu cu luminozitate 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

Lampa poate fi înlocuită, chiar dacă proiectorul este suspendat pe tavan.

### Avertisment

*Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă.*

*Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe tavan, veți presupune întotdeauna că lampa este spartă și veți sta în laterala capacului lămpii, nu sub acesta. Scoateți ușor capacul lămpii.*

### Atenție

*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

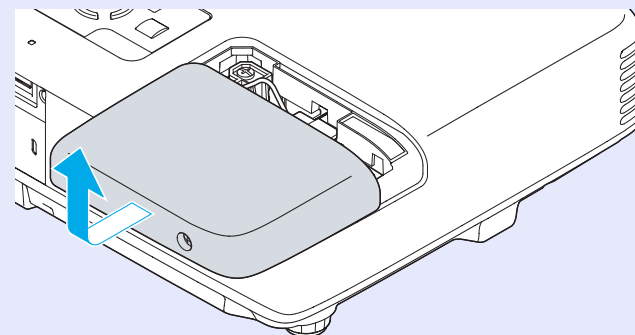
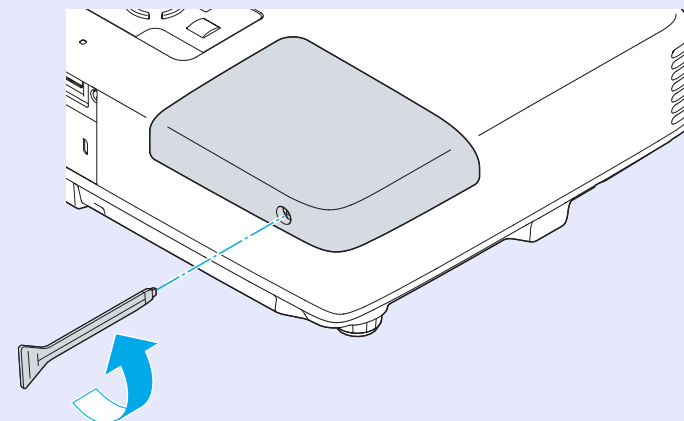
**1**

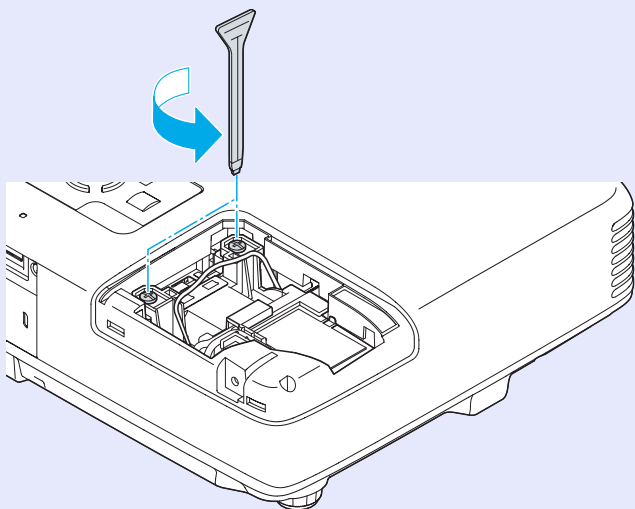
După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

**2**

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

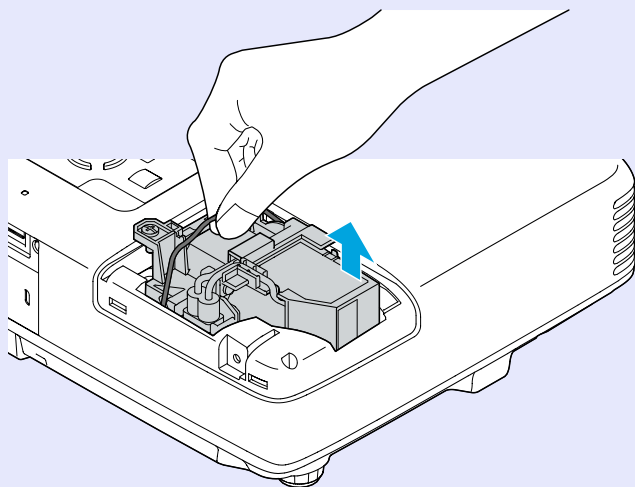
Deșurubați șurubul de fixare al capacului lămpii cu șurubelnița pe care ați primit-o la cumpărarea noi lămpi sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.



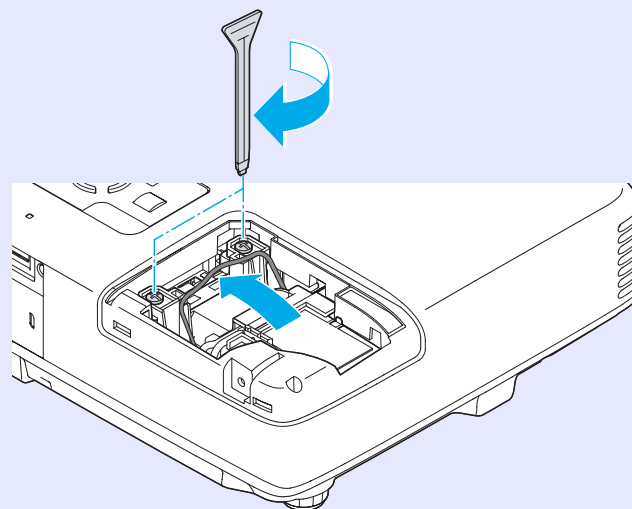
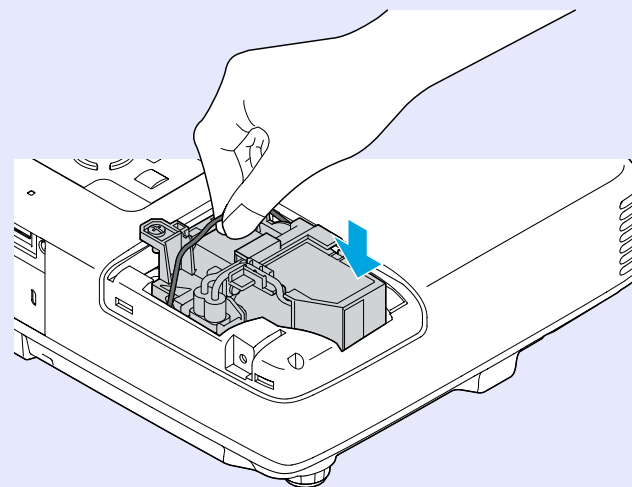
**3 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.****4 Scoateți lampa veche trăgând de mâner.**

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](#)

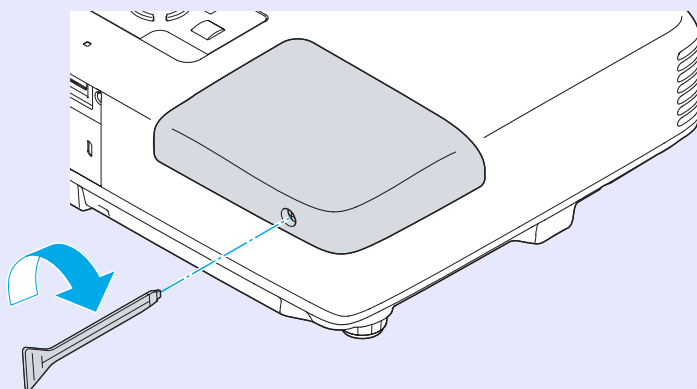
**5 Montați noua lampă.**

Introduceți noua lampă de-a lungul ghidajului în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la loc și apoi apăsați pe zona marcată cu "PUSH"; după ce lampa a fost complet introdusă strângeți cele două șuruburi. Introduceți lampa nouă apăsând pe mâner până se fixează printr-un clic.



6

Așezați capacul de la compartimentul lămpii.



### Atenție

- Verificați dacă ați montat bine lampa. În cazul în care 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 ore de funcționare lampă din meniul de configurare. ➡ p.63



*Numai după ce lampa a fost înlocuită, resetați parametrul ore de funcționare lampă. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu este indicată corect.*

## Înlocuirea filtrului de aer

### ■ Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Filtrul de aer trebuie înlocuit:

- Filtrul de aer a devenit maro.
- Mesajul este afișat, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat.

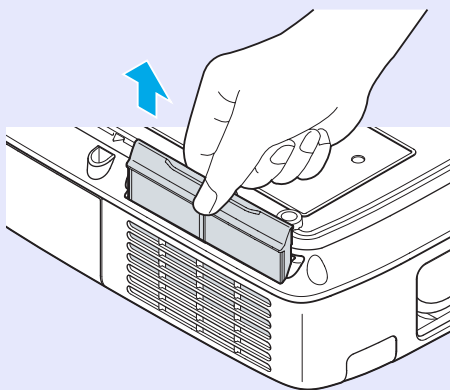
### ■ Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

#### Procedură

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

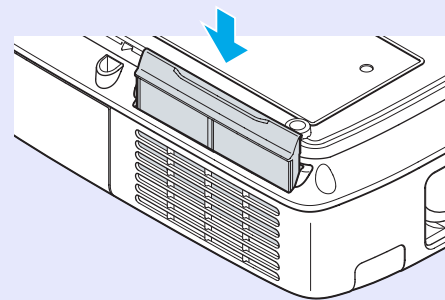
**2** Scoateți filtrul de aer.  
Apucați mânerul capacului filtrului de aer și trageți-l în afară.



**3**

### Instalați noul filtru de aer.

Glisați filtrul de aer din afară și apăsați până când se fixează printr-un clic.



*Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.*

*Materialele din alcătuirea cadrului: polifenilen eter, polistiren*

*Materiale din alcătuirea filtrului: spumă de poliuretan*

Următoarea listă de accesorii și consumabile opționale va intra în vigoare din 2008.04. Detaliile accesoriilor pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate varia în funcție de țara de achiziție.

## ■ Accesorii opționale

Geantă 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 ( <a href="#">format imagine</a> ▶▶ 4:3)
50" ecran portabil ELPSC06 Un ecran compact care poate fi ușor transportat. (format imagine 4:3)
Cablu HD-15 ELPKC02 (1,8 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin) Acesta este același cu cablul pentru calculator primit la achiziționarea proiectorului.
Cablu HD-15 ELPKC09 (3 m - 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 compus ELPKC19 (3 m - pentru mini D-Sub 15-pin/RCA mufă tată×3) Se utilizează la conectarea la sursa de semnal <a href="#">video compus</a> ▶▶
Unitate de cablu LAN ELPAP02B Se utilizează pentru conectarea la o rețea folosind un cablu LAN.
Țeavă de fixare tavan (450 mm/argintiu)* ELPFP13 Țeavă de fixare tavan (700 mm/argintiu)* ELPFP14 Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.
Suport suspendare pe tavan* ELPMB23 Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

\* Este nevoie de o metodă specială de montare pentru a putea suspenda proiectorul de tavan. Contactați dealerul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică* dacă doriți să utilizați această metodă de instalare. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

## ■ Consumabile

Lampă ELPLP48 Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.
Filtru de aer (2) ELPAF19 Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

# Salvarea unui logo al utilizatorului



90

Puteți salva imaginea care este în acest moment proiectată pe ecran ca siglă a utilizatorului.



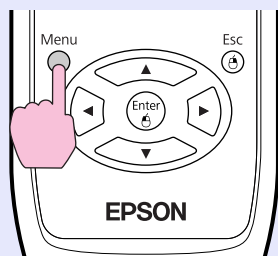
**Când ați salvat sigla utilizatorului, vechea siglă va fi ștersă.**

## Procedură

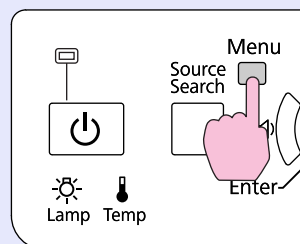
1

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

Folosind telecomanda



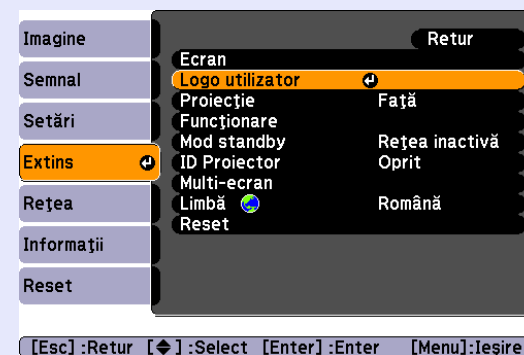
Folosind panoul de comandă



2

**Din meniul de configurare, selectați "Extins" - "Logo utilizator".** ➡ "Utilizarea meniului de configurare" p.39

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



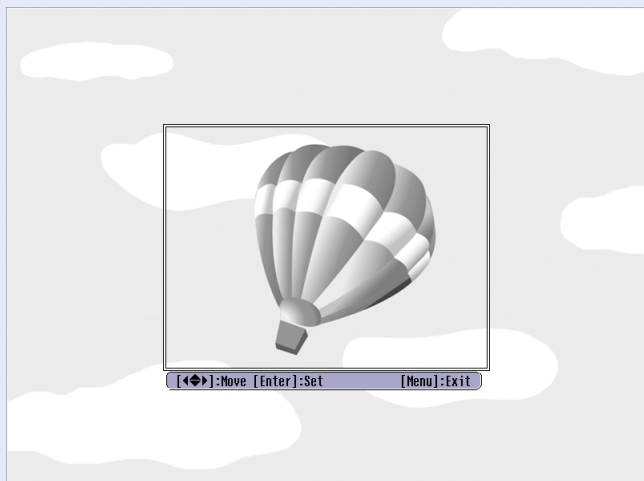
- Dacă opțiunea "Protect logo utiliz" este activată în setările "Protejat de parolă" - "Pornit", este afișat un mesaj și sigla nu poate fi modificată. Puteți face modificări numai după ce ați dezactivat opțiunea "Protect logo utiliz" - "Oprit". ➡ p.34
- Dacă opțiunea "Logo utilizator" este selectată când folosiți funcțiile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Progresiv, funcția folosită în acel moment este anulată.

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

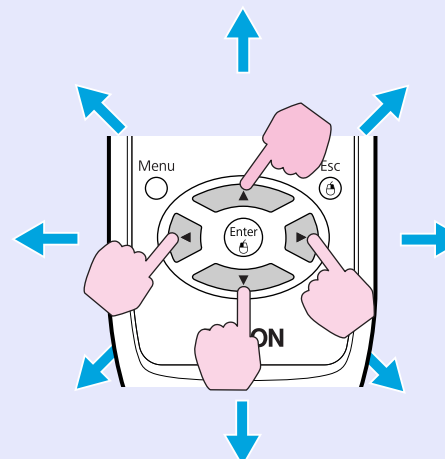


*Când apăsați butonul [Enter] de la telecomandă sau de pe panoul de control, dimensiunea ecranului se poate modifica în funcție de semnal care se modifică în funcție de rezoluția semnalului de imagine. Imaginea este înregistrată și este afișat un dreptunghi de selecție.*

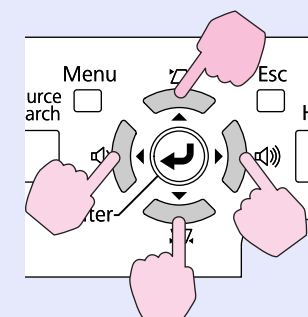
- 4** Deplasați dreptunghiul pentru a selecta acea parte din imagine care va fi folosită ca siglă a utilizatorului.



Folosind telecomanda



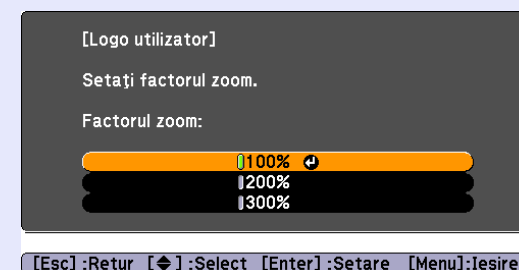
Folosind panoul de comandă



*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.





### **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."



- *După ce sigla utilizatorului a fost salvată, sigla nu se mai poate schimba cu sigla inițială.*
- *Salvarea logoului utilizatorului poate dura aproximativ 15 secunde. Nu folosiți proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce salvați, căci pot apărea defecțiuni.*



Există două metode de configurare pentru WPS.

- Metoda apăsare butoane

Configurarea SSID și a setărilor de securitate se efectuează automat când este apăsat butonul [Enter] de pe panoul de comandă al proiectorului și butonul dedicat de pe echipamentul pentru punctul de acces. Această metodă este recomandată când proiectorul și punctul de acces sunt aproape unul de celălalt.

- PIN Code Method (Metoda codului PIN)

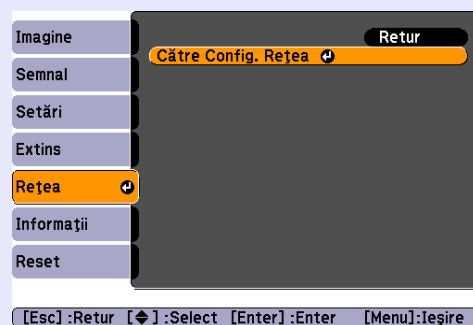
Configurarea SSID și a setărilor de securitate se efectuează automat prin introducerea unui cod de 8 cifre care a fost atribuit proiectorului de la calculator către punctul de acces, în prealabil. Efectuați mai întâi setările de conectare între calculator și punctul de acces. Pentru detalii despre realizarea acestei conexiuni, consultați manualul livrat cu punctul de acces. Această metodă este recomandată când proiectorul este montat pe tavan.

## Metoda de configurare a conexiunii

### Procedură

1

Apăsați butonul [Menu] de pe proiector și apoi selectați "Rețea" - "Către Config. Rețea" din meniul de configurare.



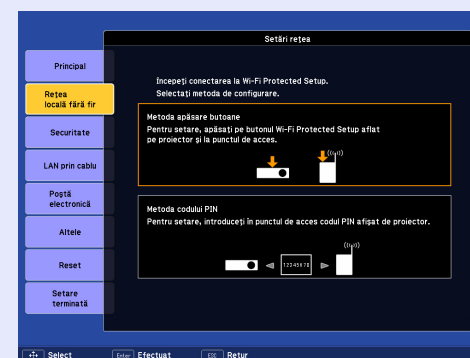
Va fi afișat ecranul Configurare rețea.

2

Din "Rețea locală fără fir" selectați "Asistent configurare".



Va fi afișat următorul ecran.

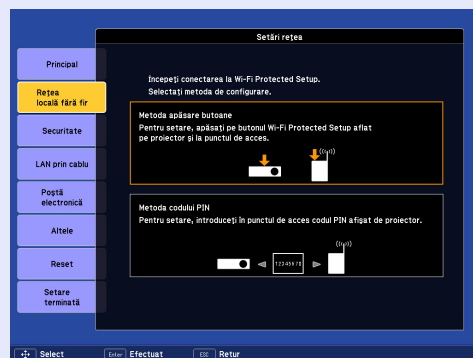


Pentru conectarea cu ajutorul metodei de apăsare a butoanelor, urmați pașii de mai jos. Consultați secțiunea "Realizarea unei conexiuni utilizând metoda codului PIN" pentru conectarea cu ajutorul opțiunii "Metoda codului PIN". ➡ p.95

## Realizarea unei conexiuni utilizând metoda de apăsare a butoanelor

### Procedură

#### 1 Selectați "Metoda apăsare butoane".



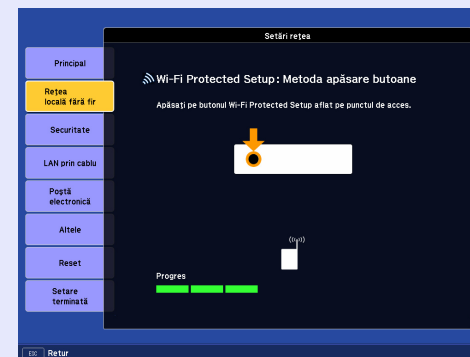
Este afișat ecranul Metoda apăsare butoane.

#### 2 Apăsați butonul [Enter] de pe panoul de comandă al proiectorului când vi se solicită acest lucru pe ecran.



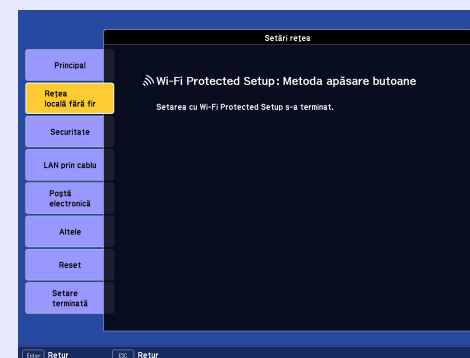
Apoi este afișat ecranul Metoda apăsare butoane.

#### 3 Când vi se solicită acest lucru pe ecran, apăsați butonul punctului de acces.



Astfel, configurarea este încheiată.

#### 4 Apăsați butonul [Enter] sau butonul [Esc].



Revine la ecranul meniului Rețea locală fără fir.

5

Selecțați "Da" din "Setare terminată".



Astfel se finalizează configurarea conexiunii dintre proiector și punctul de acces. Apăsați butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.

## Realizarea unei conexiuni utilizând metoda codului PIN

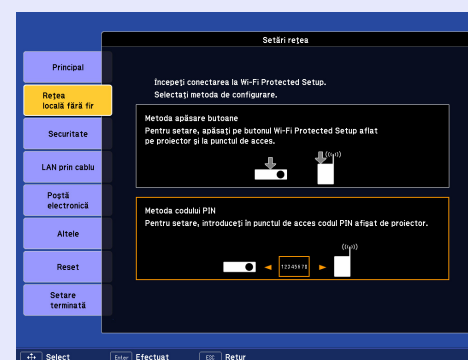


*Pentru a putea realiza o conexiune utilizând "Metoda codului PIN", trebuie să fie stabilită o conexiune între calculator și punctul de acces.*

### Procedură

1

Selecțați "Metoda codului PIN".



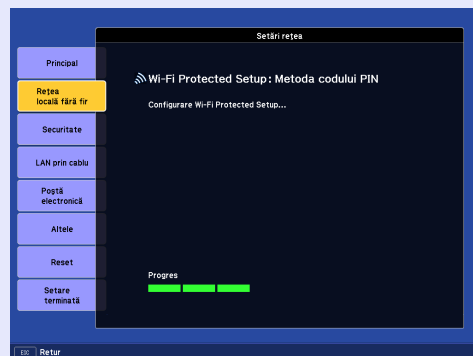
Este afișat ecranul Metoda codului PIN.

2

Introduceți codul PIN afișat pe ecranul "Metoda codului PIN" de la calculator la punctul de acces și apoi selectați "Începere setare".

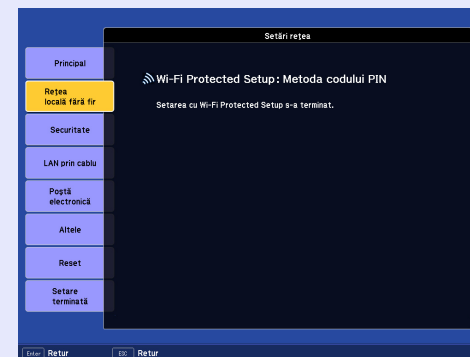


Este afișată evoluția.



3

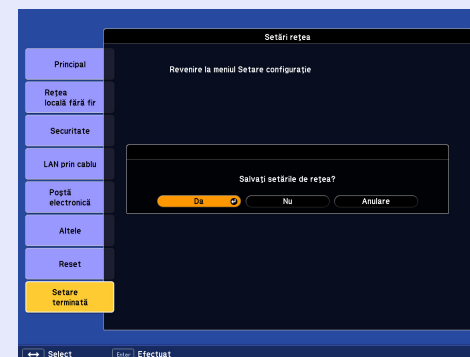
Se afișează mesajul "Setarea cu WPS s-a terminat.". Apăsați butonul [Enter] sau [Esc].



Revine la ecranul meniului Rețea locală fără fir.

4

Selectați "Da" din "Setare terminată".



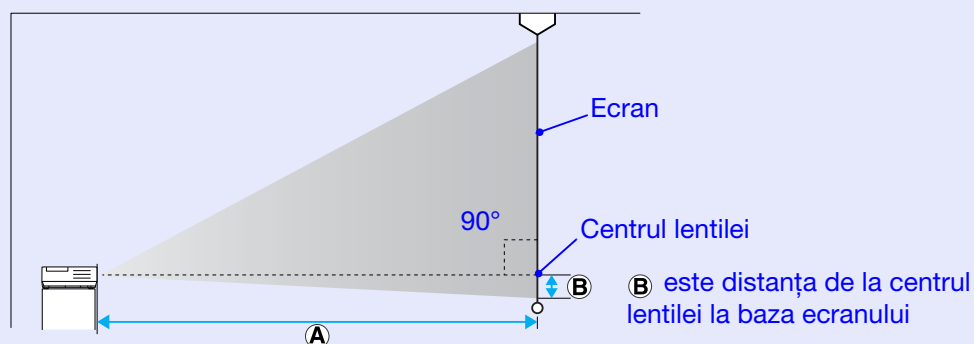
Astfel se finalizează configurarea conexiunii dintre proiector și punctul de acces. Apăsați butonul [Menu] pentru a închide meniul de configurare.

Pentru a afla dimensiunea potrivită de ecran, consultați următorul tabel, pentru a configura proiectorul. Valorile sunt orientative.

## Distanța de proiecție pentru EB-1725/1720

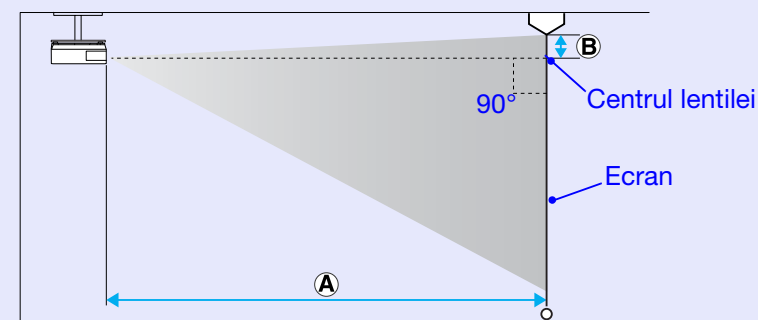
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		Distanță proiecție <b>A</b>		<b>B</b>
		Cea mai mică (Lat)	Cea mai mare (Tele)	
30"	61×46	65 la 80		7
40"	81×61	88 la 108		9
50"	100×76	111 la 136		11
60"	120×90	133 la 163		13
80"	160×120	179 la 218		17
100"	200×150	224 la 274		22
120"	240×180	270 la 329		26
150"	300×230	338 la 412		33
200"	410×300	451 la 550		44
300"	610×460	678 la 826		65



Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanță proiecție <b>A</b>		<b>B</b>
		Cea mai mică (Lat)	Cea mai mare (Tele)	
30"	66×37	71 la 88		1
40"	89×50	96 la 118		1
50"	110×62	121 la 148		1
60"	130×75	146 la 178		2
80"	180×100	195 la 238		2
100"	220×120	245 la 298		3
120"	270×150	294 la 358		4
150"	330×190	368 la 449		4
200"	440×250	492 la 599		6
275"	610×340	678 la 826		8



## Distanța de proiecție pentru EB-1735W/1730W

Unități: cm

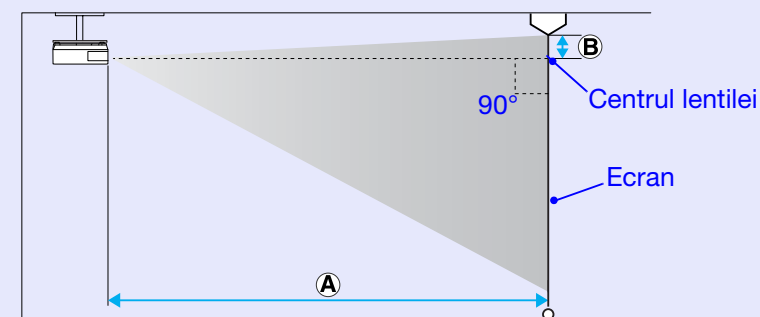
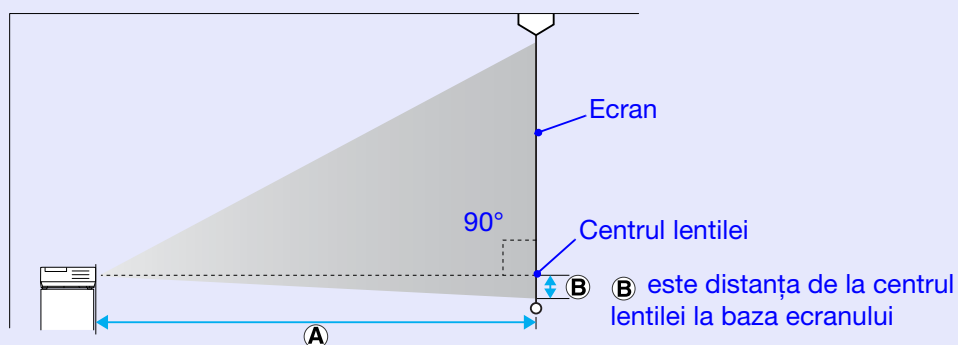
Dimensiunea ecranului 4:3		Distanță proiecție <b>A</b>	<b>B</b>
		Minimă (Lat) la maximă (Tele)	
30"	61×46	70 la 86	5
40"	81×61	95 la 116	7
50"	100×76	119 la 146	9
60"	120×90	143 la 175	11
80"	160×120	192 la 235	14
100"	200×150	241 la 294	18
120"	240×180	289 la 353	21
150"	300×230	362 la 442	27
200"	410×300	484 la 591	35
265"	540×400	642 la 783	47

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanță proiecție <b>A</b>	<b>B</b>
		Minimă (Lat) la maximă (Tele)	
30"	66×37	63 la 78	3
40"	89×50	86 la 105	4
50"	110×62	108 la 132	5
60"	130×75	130 la 159	5
80"	180×100	174 la 213	7
100"	220×120	218 la 267	9
120"	270×150	262 la 321	11
150"	330×190	329 la 401	14
200"	440×250	439 la 536	18
290"	640×360	638 la 778	26

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		Distanță proiecție <b>A</b>	<b>B</b>
		Minimă (Lat) la maximă (Tele)	
30"	66×41	62 la 76	5
40"	89×56	83 la 102	6
50"	110×67	105 la 128	8
60"	130×81	126 la 155	9
80"	180×110	169 la 207	12
100"	220×130	212 la 259	16
120"	270×169	255 la 312	19
150"	330×206	320 la 390	23
200"	440×275	427 la 521	31
300"	550×344	642 la 783	47



La proiector se pot conecta camere digitale, hard diskuri și dispozitive de stocare compatibile cu USB 2.0/1.1. Fișierele cu imagini stocate pe camera digitală, precum și scenariile, imaginile și filmele stocate în dispozitivele de stocare USB pot fi redate de programul PC Free din EasyMP.

🖱 [EasyMP Operation Guide "PC Free Basic Operations"](#)

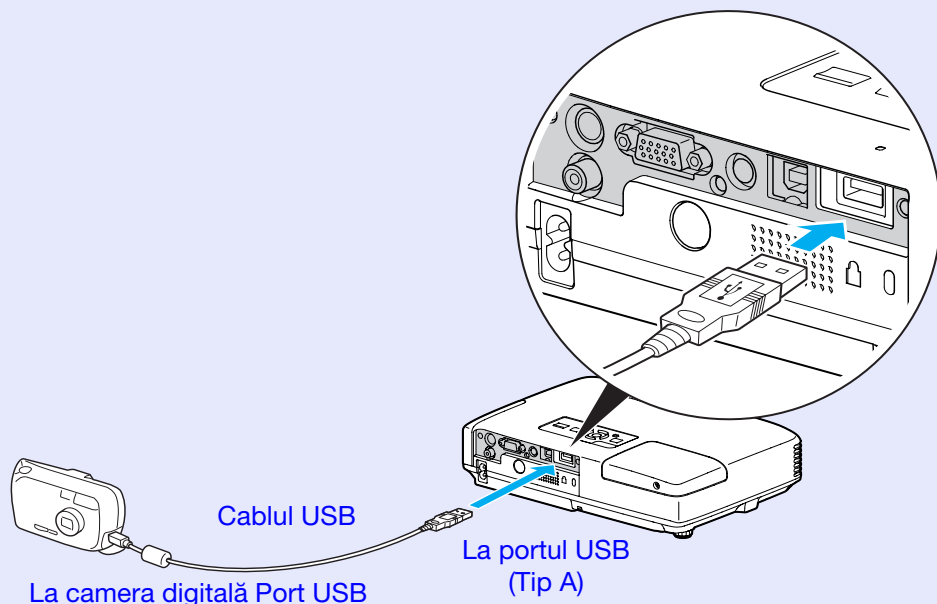
## Conectarea dispozitivelor USB

Următoarea procedură descrie modul de conectare a dispozitivelor USB, luând drept exemplu o cameră digitală.

Conectați o cameră digitală la un conector utilizând un cablu USB furnizat împreună cu camera sau destinat utilizării cu camera dvs. digitală.



**Utilizați un cablu cu o lungime mai mică de 3 m. În cazul în care cablul are mai mult de 3 m, este posibil ca programul PC Free să nu funcționeze corespunzător.**



### Atenție

- **Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze corespunzător. Dispozitivele precum camerele digitale și dispozitivele de stocare USB trebuie conectate direct la proiector.**
- **Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.**

## Deconectarea dispozitivelor USB

După terminarea proiecției, urmați procedura de mai jos pentru a scoate dispozitivele USB din proiector.

### Procedură

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

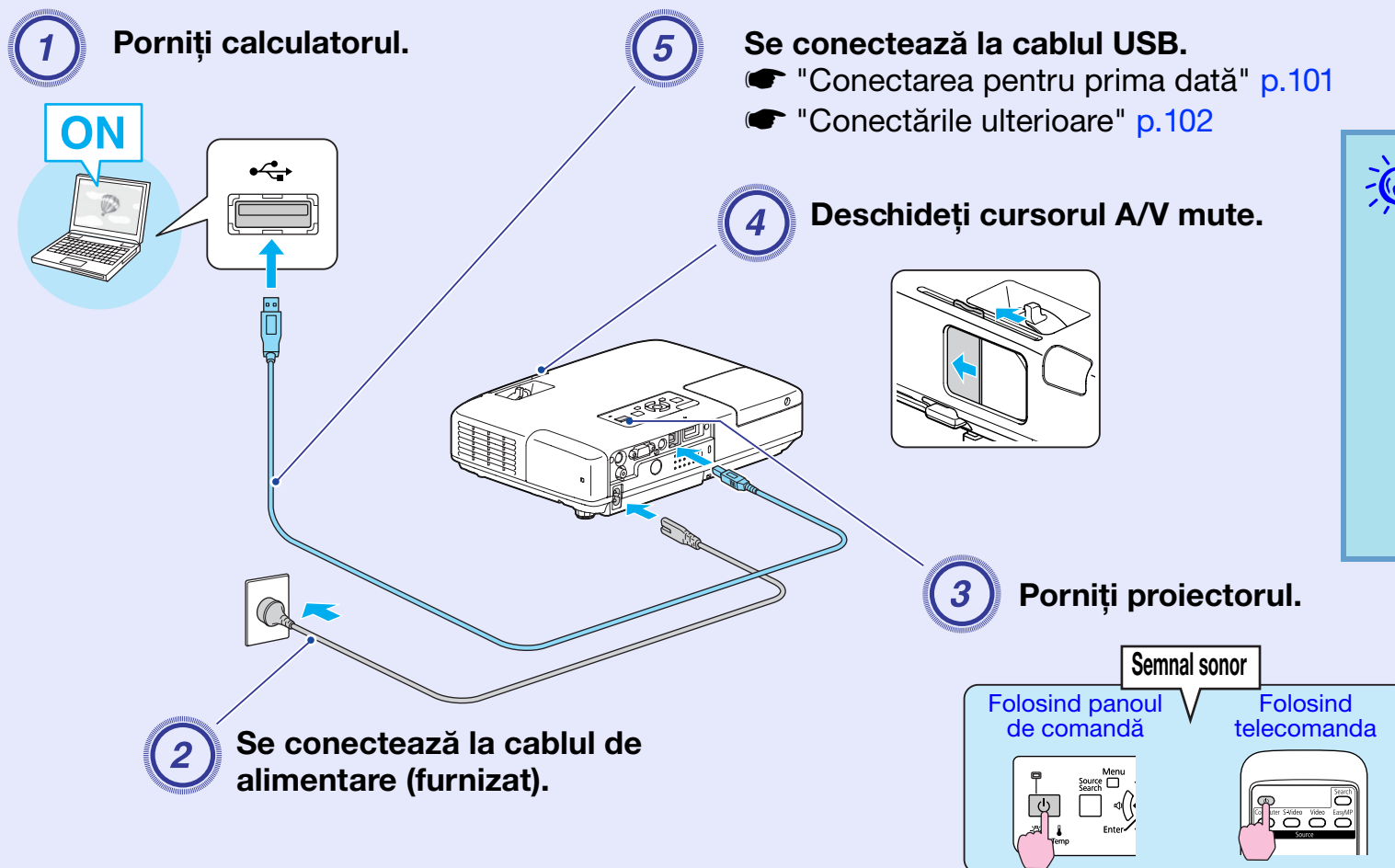
Folosind un cablu USB disponibil în comerț pentru conectarea proiectorului la un calculator Windows, puteți proiecta imagini de la calculator. Această funcție se numește USB Display. Printr-o simplă conectare cu ajutorul unui cablu USB, imaginile de la calculator pot fi afișate.

## Atenție

**Conectați proiectorul direct la calculator și nu printr-un hub USB.**

## Conectarea

### Procedură



**Sunetul este emis chiar dacă nu este conectat un cablu audio.**  
Dacă nu doriți să emiteți sunet din proiector, faceți clic pe "EPSON Projector" - "EPSON USB Display" - "Setări EPSON USB Display Vx.x" de pe calculator și debifați opțiunea "Redare semnal audio de la proiector".

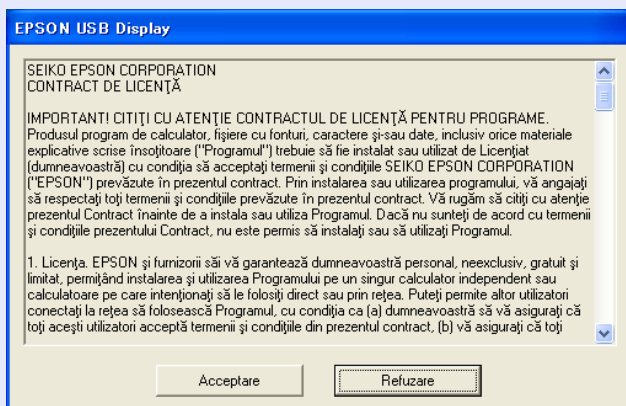



## ■ Conectarea pentru prima dată

Când utilizați Windows 2000, faceți dublu clic pe "Computerul meu" - "EPSON\_PJ\_UD" - "EMP\_UDSE.EXE", de pe calculator.

**1**

### Instalarea driverului pornește automat.

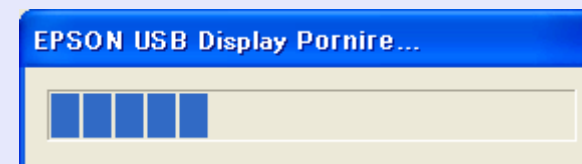


Când folosiți un calculator pe care rulează Windows 2000 pe baza autorizației de utilizare, în timpul instalării se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți instala programul. În acest caz, încercați să actualizați programul Windows cu cele mai recente date, reporniți calculatorul și reîncercați conectarea. Pentru mai multe detalii, contactați cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în *Ghidul de service și asistență tehnică*.  [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

**2**

### Faceți clic pe "Accept".

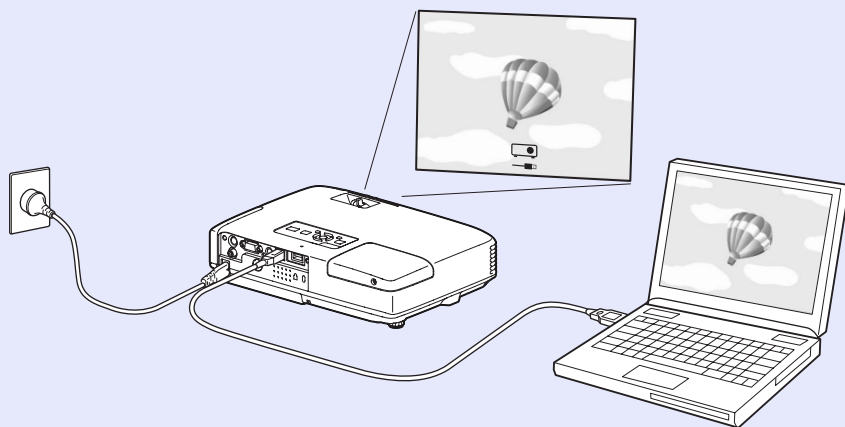
Dacă driverul nu este instalat, nu puteți iniția funcția USB Display. Selectați "Accept". Dacă doriți să anulați instalarea, faceți clic pe "Refuz".



3

### Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult 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.



### Conectările ulterioare

#### Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până la proiectarea imaginilor de la calculator. Vă rugăm să așteptați.



- Dacă dintr-un motiv oarecare nu se proiectează nimic, faceți clic pe "Toate programele" - "EPSON Projector" - "EPSON USB Display" - "EPSON USB Display Vx.x", de pe calculator.
- Dacă nu este instalat automat, faceți dublu clic pe "Computerul meu" - "EPSON\_PJ\_UD" - "EMP\_UDSE.EXE", de pe calculator.
- Pentru a dezinstala driverul, deschideți "Panou de control" - "Adăugare/Eliminare programe" – și dezinstalați "EPSON USB Display Vx.x".
- 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.

Când funcția Notificare poștă este setată la "Pornit" și apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul, se trimite următorul e-mail.

Subiect: Proiectorul EPSON

Rândul 1: Numele proiectorului la care a survenit problema

Rândul 2: Adresa IP setată pentru proiectorul la care a survenit problema.

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

Detaliile problemei sunt enumerate pe rând. În tabelul următor sunt prezentate detaliile care apar în mesaj pentru fiecare element.

Pentru a rezolva problemele/avertismentele, consultați secțiunea "Citirea indicatoarelor" (🖱️ [p.66](#)).

Mesaj	Cauză
Internal error	Eroare internă
Fan related error	Eroare ventilator
Sensor error	Eroare de senzor
Lamp cover is open.	Capac lampă deschis
Lamp timer failure	Eșec lampă
Lamp out	Eroare lampă
Internal temperature error	Eroare temp înaltă (Supraîncălzire)
High-speed cooling in progress	Avertisment temp înaltă
Lamp replacement notification	Înlocuiți lampa
No-signal	Fără semnal Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.

Mesaj	Cauză
Auto Iris Error	Eroare iris automat

La începutul mesajului apare (+) sau (-).

(+): A survenit o problemă la proiector

(-): S-a rezolvat o problemă de proiector

## Lista comenzilor

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 anormal, 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	Computer	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	Video	SOURCE 41	
	S-Video	SOURCE 42	
	EasyMP (numai pentru EB-1735W/1725)	SOURCE 50	
A/V Mute ON/OFF	ON	MUTE ON	
	OFF	MUTE OFF	
Selecție A/V mute	Negru	MSEL 00	
	Albastru	MSEL 01	
	Siglă	MSEL 02	

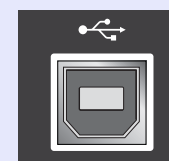
\* Aduagă un cod (0Dh) de caracter de sfârșit de rând (CR) la sfârșitul fiecărei comenzi și transmite.

## Amplasarea cablurilor

### Conexiunea USB

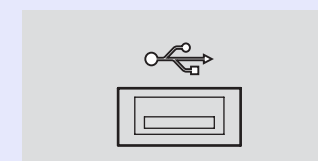
Formă conector: USB (tip B)

<La proiector>



(Tip B)

<La calculator>



\* Nu puteți folosi ieșirea USB tip A (numai la EB-1735W/1725) ca hub USB.

## Setarea conexiunii USB

Pentru a controla un proiector folosind comenzile ESC/VP21 printr-o conexiune USB, trebuie efectuate următoarele operații.

### Procedură

1

**Descărcați driverul USB (USB-COM driver) de pe situl Epson pe calculatorul dumneavoastră.**

Accesați adresa <http://www.epson.com> și selectați secțiunea de asistență a sitului dumneavoastră local Epson.

2

**Instalați driverul USB descărcat pe calculator.**

Citiți instrucțiunile afișate pe ecranul de descărcare.

3

**Setați "Extins" - "Link 21L" - "Pornit" din meniul de configurare al proiectorului.**

Pentru EB-1735W/1725

Setați "Link 21L" - "Pornit" după ce ați setat "Extins" - "USB Type B" - "Link 21L" din meniul de configurare al proiectorului.

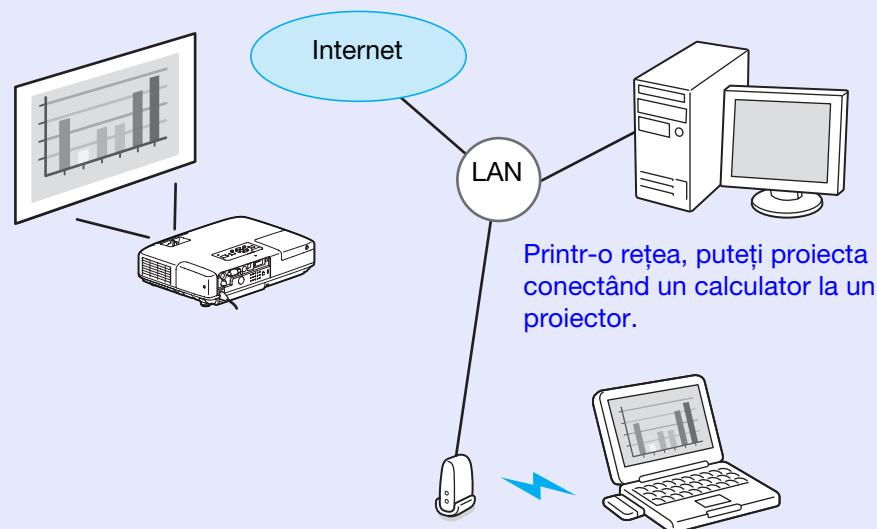
Există două metode de conectare a proiectorului la un calculator printr-o rețea și de proiectare a imaginilor de pe ecranul calculatorului.

- Prin "EMP NS Connection"

Aplicația EMP NS Connection din programul furnizat al proiectorului EPSON pentru întâlniri și prezentări oferă o gamă variată de funcții, care pot fi utilizate la întâlniri și prezentări, cum ar fi o funcție de distribuție, afișarea pe mai multe ecrane, modul de transmitere a filmelor și un mod de prezentare. Folosind "EMP NS Connection", puteți nu doar să proiectați, ci și să organizați întâlniri și să efectuați prezentări cu succes prin simpla conectare a proiectorului la un calculator. ➡ [EasyMP Operation Guide](#)

- Prin "Proiector rețea"

"Proiector rețea" este o funcție standard din Windows Vista. Ca urmare, puteți proiecta imagini de la calculator prin detectarea proiectorului în rețea prin simpla utilizare a unei funcții din sistemul de operare, fără a fi necesară instalarea unor programe speciale.



SO compatibil

Windows: Vista Home Premium/Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

În această secțiune este prezentată o explicație simplă a funcției "Proiector rețea".

Verificați dacă proiectorul și calculatorul sunt conectate în rețea și efectuați următoarele operații.

## Procedură

**1** Porniți proiectorul și apoi apăsați butonul [EasyMP] de pe telecomandă.

**2** Pe calculator, porniți Windows și apoi faceți clic pe "Start" - "Toate programele" - "Accesorii" - "Proiector rețea".

Este afișat ecranul de setare a conexiunii.

Proiectorul este identificat prin introducerea adresei IP sau prin identificarea automată de către sistemul de operare a tuturor proiectoarelor conectate.

**3** După ce sistemul de operare a identificat toate proiectoarele conectate, selectați-l pe cel pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe "Conectare".

Când se afișează ecranul pentru parola proiectorului, introduceți cuvântul cheie al proiectorului afișat în partea de jos a ecranului Standby EasyMP.



**Când utilizați funcția "Proiector rețea" din "Opțiuni" din Windows Meeting Space, setați culorile pentru ecranul calculatorului pe care îl folosiți la nivelul cel mai ridicat (32 biți). Dacă acesta nu acceptă o afișare la 32 biți, va apărea un mesaj și nu puteți realiza conexiunea.**

PJLink Class 1 a fost stabilit de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) ca un protocol standard pentru controlul proiectoarelor compatibile cu o rețea, ca parte a eforturilor de standardizare a protocoalelor de control al proiectoarelor.

Proiectorul respectă standardul PJLink Class 1 stabilit de JBMIA. Respectă toate comenzile cu excepția următoarelor comenzi definite de PJLink Class 1 și acordul a fost confirmat prin verificarea adaptării la standardul PJLink.

URL <http://pjlink.jbmia.or.jp/english/>

## ■ Comenzi incompatibile

Funcție		Comanda PJLink
Setări Mute	Setare anulare imagine	AVMT 11
	Renunțare anulare imagine	AVMT 10
	Setare anulare sunet	AVMT 21
	Renunțare anulare sunet	AVMT 20

## ■ Denumirile de intrare definite de PJLink și corespunzătoare conectorilor proiecteurului

Conector de intrare	Comanda PJLink
Portul de intrare Calculator	INPT 11
Intrare Video	INPT 21
Portul de intrare S-Video	INPT 22
EasyMP	INPT 51

■ **Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"**  
EPSON

■ **Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"**  
EB-1735W  
EB-1730W  
EB-1725  
EB-1720

## Standardele de ecran suportate pentru EB-1725/1720

### ■ Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Frecvența de reîmprospătare (Hz)	Rezoluție	Format imagine		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	70	640×350	1024×560	1024×768	1024×576
VGA	60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	640×480/640×360 <sup>*2</sup>	1024×768	1024×768	1024×576
SVGA	56/60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	800×600/800×450 <sup>*2</sup>	1024×768	1024×768	1024×576
XGA	60/70/75/85/iMac <sup>*1</sup>	1024×768/1024×576 <sup>*2</sup>	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
	60/75/85	1280×800	1024×640	1024×768	1024×576
WXGA+	60/75/85	1440×900	1024×640	1024×768	1024×576
SXGA	70/75/85	1152×864	1024×768	1024×768	1024×576
	60/75/85	1280×1024	960×768	1024×768	1024×576
	60/75/85	1280×960	1024×768	1024×768	1024×576
SXGA+	60/75/85	1400×1050	1024×768	1024×768	1024×576
UXGA	60	1600×1200	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 este dezactivată dacă echipamentul nu are un port de 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 compus

Unități: puncte

Semnal	Frecvența de reîmprospătare (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
HDTV (1080i)	50/60	1920×1080	1024×768	1024×576

\* Semnal în format letterbox

## ■ Video compozit/S-video

Unități: puncte

Semnal	Frecvența de reîmprospătare (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

## Standardele de ecran suportate pentru EB-1735W/1730W


### ■ Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Frecvența de reîmprospătare (Hz)	Rezoluție	Format imagine				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Prin
VGAEGA	70	640×350	1280×700	1280×720	1280×800	1280×700	640×350
VGA	60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	640×480/640×360 <sup>*2</sup>	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	640×480
SVGA	56/60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	800×600/800×450 <sup>*2</sup>	1066×800	1280×720	1280×800	1280×800	800×600
XGA	60/70/75/85/iMac <sup>*1</sup>	1024×768/1024×576 <sup>*2</sup>	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+ <sup>*3</sup>	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 este dezactivată dacă echipamentul nu are un port de ieșire VGA.

\*2 Semnal în format letterbox

\*3 Compatibil numai când se selectează opțiunea "Lat" pentru "Rezoluție" din meniul de configurare.  p.42

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 compus

Unități: puncte

Semnal	Frecvența de reîmprospătare (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
HDTV(1080p)	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	Refresh rate (frecvență de reîmprospătare) (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

## Specificații generale ale proiectorului

Denumirea produsului		EB-1735W		EB-1730W		EB-1725		EB1720	
Dimensiuni		284 (L) × 65 (Î) × 202 (A) mm (fără elementele ieșite în exterior)							
Dimensiune panou		0,74"				0,7"			
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă							
Rezoluție		1.024.000 pixeli XGA (1280 (L) × 800 (Î) puncte) × 3				786.432 pixeli XGA (1024 (L) × 768 (Î) puncte) × 3			
Reglare focalizare		Manual							
Reglare zoom		Manual (1 până la 1,2)							
Lampă		Lampă UHE, 170 W Model nr.: ELPLP48							
Ieșire audio max.		1 W monaural							
Boxă		1							
Sursă de alimentare		100 până la 240 V AC ±10%, 50/60 Hz 2,7 până la 1,2 A							
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În timpul funcționării: 243 W Consumul în stare de veghe (fără rețea): 4,0 W Consumul în stare de veghe (cu rețea): 9 W	În timpul funcționării: 243 W Consumul în stare de veghe: 4,0 W	În timpul funcționării: 243 W Consumul în stare de veghe (fără rețea): 4,0 W Consumul în stare de veghe (cu rețea): 9 W	În timpul funcționării: 243 W Consumul în stare de veghe: 4,0 W				
	circa 200 până la 240 V	În timpul funcționării: 230 W Consumul în stare de veghe (fără rețea): 5,5 W Consumul în stare de veghe (cu rețea): 10 W	În timpul funcționării: 230 W Consumul în stare de veghe: 5,5 W	În timpul funcționării: 230 W Consumul în stare de veghe (fără rețea): 5,5 W Consumul în stare de veghe (cu rețea): 10 W	În timpul funcționării: 230 W Consumul în stare de veghe: 5,5 W				
Altitudinea de funcționare		Altitudine cuprinsă între 0 și 2.286 m							
Temperatura de funcționare		5 - +35 (fără condensare)							
Temperatura de stocare		-10 - +60 (fără condensare)							
Greutate		Aprox. 1,8 kg		Aprox. 1,7 kg		Aprox. 1,8 kg		Aprox. 1,7 kg	

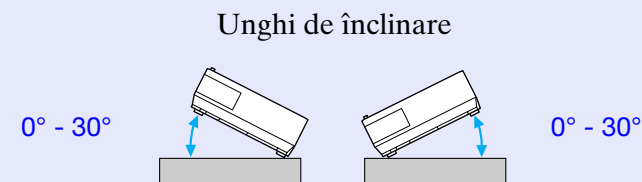
Denumirea produsului			EB-1735W	EB-1730W	EB-1725	EB-1720
Conectori	Port intrare calculator (video compus)	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru			
	Port de intrare audio	1	Stereo mini jack			
	Portul de intrare Video	1	RCA pin jack			
	Portul de intrare S-Video	1	Mini DIN 4-pin			
	Port USB (tip A) *1	1	Conector USB (Tip A) Conector USB (Tip B)	Conector USB (Tip B)	Conector USB (Tip A) Conector USB (Tip B)	Conector USB (Tip B)
	Port USB (pentru unitatea LAN wireless/cu fir *2)	1	Conector USB (Tip A)	-	Conector USB (Tip A)	-

\*1 Acesta acceptă USB2.0. Porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.

\*2 Special pentru unitatea LAN wireless furnizată sau unitatea LAN cu fir opțională.



Pixelworks DNX™ IC sunt folosiți în acest proiect.



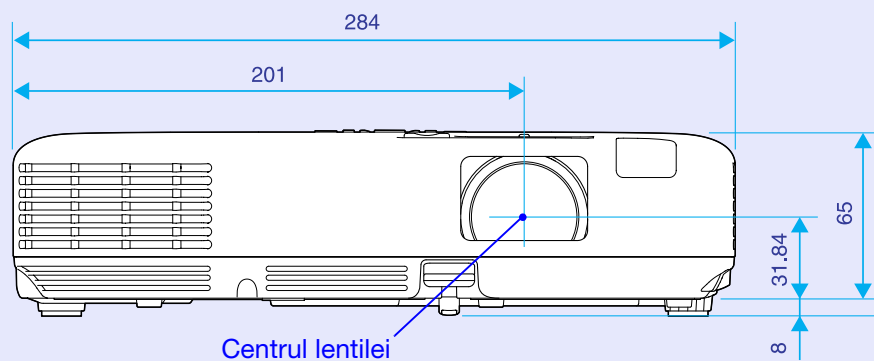
Dacă folosiți un proiector înclinat sub un unghi mai mare de 30°, acesta se poate defecta și poate produce accidente.

## Cerințe de software

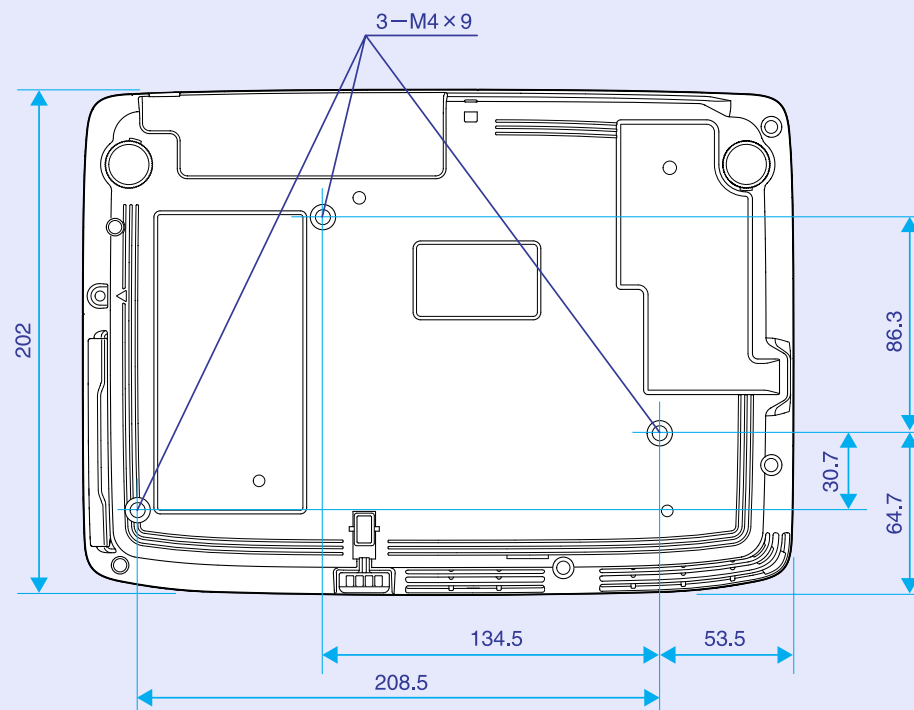
Programele furnizate împreună cu proiectorul sau cu accesoriile opționale rulează pe calculatoare care îndeplinesc următoarele cerințe. EMP NS Connection, EMP SlideMaker2, USB Display, și Quick Wireless Connection sunt furnizate numai cu EB-1735W/1725.

	EMP NS Connection	EMP SlideMaker2*	EMP Monitor	USB Display/ Quick Wireless Connection
SO	Windows 2000 SP4/XP/ XP SP1/XP SP2/XP SP3/Vista/ Vist SP1 Mac OS X 10.3 sau o versiune ulterioară Recomandat: Mac OS 10.5.1 sau o versiune ulterioară, 10.4.11/ 10.3.9	Windows 98/98 SE/Me/2000 SP4/XP/XP SP1/XP SP2/Vista	Windows 98 SE SP1/Me/NT4.0 SP6/2000 SP4/ XP 32Bit edition (Home Edition/Professional) SP1 sau o versiune ulterioară/ Vista/Vista SP1 Internet Explorer Versiunea 5 sau o versiune ulterioară	Windows 2000 SP4/XP/ XP SP1/XP SP2/XP SP3/Vista/ Vista SP1
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau mai rapid Power PC G3 900 MHz sau mai rapid Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid Core Duo 1,5 GHz sau mai rapid	Celeron 300 MHz sau mai rapid Recomandat: Celeron 400 MHz sau mai rapid	Pentium MMX 166 MHz sau mai rapid Recomandat: Pentium II 233 MHz sau mai rapid	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau mai rapid Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	256 MB sau superior Recomandat: 512 MB sau superior	64 MB sau superior Recomandat: 128 MB sau superior	64 MB sau superior	256 MB sau superior Recomandat: 512 MB sau superior
Hard disk Spațiu liber	20 MB sau superior	12 MB sau superior	50 MB sau superior	20 MB sau superior
Afișaj	Rezoluție mai mare decât XGA (1024 × 768) Afișaj color cu aprox. 32.000 de culori mai multe decât pe 16 biți		Rezoluție mai mare decât SVGA (800 × 600) Afișaj color complet pe 32 de biți sau superior	Rezoluție mai mare decât XGA (1024 × 768) Afișaj color cu aprox. 32.000 de culori mai multe decât pe 16 biți

\* Când folosiți un fișier PowerPoint, aveți nevoie de Office 2000/XP/2003/2007 sau de PowerPoint 2000/2002/2003/2007.



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



Unități: mm

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

AMX Device Discovery	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a facilita funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor de destinație. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii, consultați site-ul web AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
DHCP	O abreviere pentru "Dynamic Host Configuration Protocol (Protocol de configurare a gazdei dinamice)". Acest protocol asignează automat o <u>adresă IP</u> echipamentului conectat la o rețea.
HDTV	O prescurtare pentru televiziunea de înaltă definiție; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720i sau 1080i sau mai mare (p = <u>progresiv</u>, i = <u>întrețesut</u>)</li> <li>• <u>Formatul de imagine</u> al ecranului este 16:9</li> <li>• <u>Dolby Digital</u> recepție și redare audio (sau ieșire)</li> </ul>
Adresă de IP	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
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).
SDTV	O abreviere pentru "Standard Definition Television (Televiziune cu definiție standard)"; se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse de <u>HDTV</u> - televiziunea de înaltă definiție.
SNMP	Este o prescurtare pentru noțiunea de protocol simplu de administrare a rețelelor, care este protocolul de monitorizare și control al aparatelor, precum ruterele și calculatoarele conectate la o rețea TCP/IP.
Adresă IP pentru acoperirea SNMP	Aceasta este <u>adresa IP</u> pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor din SNMP.
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 (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată lucrează în modul sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa semnalului la modul sRGB.
SSID	SSID este un număr de identificare pentru conectarea unui alt calculator la o rețea locală fără fir. Sunt posibile comunicațiile fără fir între dispozitivele compatibile SSID.
SVGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 800 × 600 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.



SXGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $1.280 \times 1.024$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
VGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $640 \times 480$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
WPS	WPS este abrevierea pentru Wi-Fi Protected Setup, care a fost creat de Wi-Fi Alliance ca mijloc de configurare și securizare cu ușurință a unei rețele LAN wireless.
XGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $1.024 \times 768$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Imaginile HDTV au un format de imagine de 16:9 și par alungite. Formatul de imagine pentru imaginile standard este 4:3.
Întreșesere	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.
Adresă gateway	Acesta este un server (router) pentru comunicațiile din rețea (subrețea) divizat în funcție de <u>măștile de subrețea</u> ».
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".
Video compus	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).
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.
Mască de subrețea	Aceasta este o valoare numerică ce definește numărul de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele împărțite (subrețea), din adresa de IP.
Synchronization (sincronizare)	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului 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.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului 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 aliniere. Dacă alinierea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.

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 canale) care adaugă la acestea o boxă centrală, două boxe în spate și un difuzor pentru frecvențe joase.
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 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 frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).

## A

A/V mute .....	19
Accesorii opționale .....	89
adresa IP .....	59
Adresă e-mail 1/2/3 .....	59
Adresă Gateway .....	52
Adresă gateway .....	58
Adresă IP .....	51
Afișaj .....	46
Ajustarea culorilor .....	40
Ajustarea culorilor pe mai multe ecrane .....	32

## B

Bloc. compl .....	36
Blocare .....	20
Blocare funcționare .....	36, 44

## C

Capacul lămpii .....	8
Căutare sursă .....	11, 16
Cerere cod .....	36
Claritatea .....	40
Conectarea dispozitivelor USB .....	99
Config. automată .....	42
Consumabile .....	89
Contrast .....	40
Control strălucire .....	44
Cum se înlocuiește filtrul de aer .....	88
Cum se înlocuiește lampa .....	85
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare .....	82
Curățarea suprafeței proiecteurului .....	82
Cursor .....	25
Cursor cruce .....	26
Cursorul mausului .....	29

## D

DHCP .....	51
Diagramă de dimensiune externă .....	115
Dimensiune ecran .....	97
Distanță proiecție .....	97
Distorsiune trapezoidală .....	44

## E

Ecran pornire .....	46
ESC/VP21 .....	104
Eticheta protejat prin parolă .....	35
E-zoom .....	26

## F

Față .....	46
Formă cursor .....	44
Foto .....	18
Funcția ajutor .....	65
Funcția Notificare poștă .....	59
Funcționare .....	47
Fundal Ecran .....	46

## G

Gură de evacuare a aerului .....	7
----------------------------------	---

## I

ID Proiector .....	31, 47
Indicatoare .....	66
Indicator lampă .....	66
Indicator temp .....	66
Indicatorul Alimentare .....	66
Inelul de zoom .....	7
Informații sincronizare .....	62

## Î

Înlocuirea bateriilor .....	83
-----------------------------	----

## J

Joc .....	18
-----------	----

## L

Limbă .....	47
Luminozitate scăzută .....	44

## M

Mască de subrețea .....	58
Mască subrețea .....	51
Maus fără fir .....	28
Meniu .....	39
Meniu de securitate .....	53
Meniu Rețea .....	48
Meniu rețea LAN cu fir .....	58
Meniu rețea LAN fără fir .....	51
Meniul de configurare .....	39
Meniul extins .....	46
Meniul imagine .....	40
Meniul Info .....	62
Meniul Mail .....	59
Meniul Principal .....	50
Meniul Reset .....	63
Meniul semnal .....	42
Meniul setări .....	44
Meniul SNMP .....	60
Meniul superior .....	39
Mesaje .....	46
Mod altitudine mare .....	47
Mod culoare .....	40
Mod inactivare .....	47
Mod standby .....	47
Modul culoare .....	18

Mufă alimentare ..... 9

## N

Număr port ..... 59  
Nume proiector ..... 50

## O

Ore de funcționare a lămpii ..... 62

## P

Panou verde ..... 18  
Panoul de comandă ..... 11  
Perioada de înlocuire a filtrului de aer ..... 88  
Perioada de înlocuire a lămpii ..... 84  
Picior frontal reglabil ..... 7  
Piciorul din spate ..... 10  
PJLink ..... 107  
Plafon ..... 46  
Pornire directă ..... 47  
Port de intrare audio stânga/dreapta ..... 9  
Port de intrare S-Video ..... 9  
Portul de intrare Calculator ..... 9  
Portul de intrare Video ..... 9  
Poziție ..... 42  
Prezentare ..... 18  
Progresiv ..... 42  
Proiector de rețea ..... 106  
Proiecție ..... 46  
Proiecție pe ecran lat ..... 21  
Protect logo utiliz ..... 34  
Protecție la pornire ..... 34  
Protejare rețea ..... 35, 48  
Protejat de parolă ..... 34  
Puncte de fixare a suportului pe tavan ..... 10, 115

## R

Receptor telecomandă ..... 7, 9  
Refresh rate ..... 62  
Resetare totală ..... 63  
Resetarea parametrului ore de  
funcționare lampă ..... 63, 87  
Retroproiecție ..... 81  
Rezoluție ..... 62, 108  
Rezolvarea problemelor ..... 66

## S

Saturare culoare ..... 40  
Semnal de intrare ..... 62  
Semnal video ..... 42, 62  
Server SMTP ..... 59  
Sigla utilizatorului ..... 90  
Sincro. .... 42  
Slot de securitate ..... 9  
SNMP Trap IP Adresă ..... 60  
Spate ..... 46  
Specificații ..... 112  
Sporturi ..... 18  
sRGB ..... 18  
SSID ..... 51  
Standarde de ecran suportate ..... 108  
Strălucire ..... 40  
Submeniu ..... 39  
Supraîncălzire ..... 67  
Sursă ..... 62

## T

Tastatură software ..... 49  
Teatru ..... 18  
Telecomanda ..... 13, 28  
Temp. Abs. Culoare ..... 40  
Temperatura de funcționare ..... 112  
Temperatura de stocare ..... 112

## U

Unghi de înclinare ..... 113  
Urmărire ..... 42

## V

Volum ..... 44

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, salvată într-un sistem de stocare sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic, mecanic, prin fotocopiare, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm nicio răspundere 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, nici filialele acesteia nu sunt responsabile față de cumpărătorul acestui produs sau față de terți 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) în cazul nerespectării cu strictețe a instrucțiunilor de funcționare și întreținere oferite de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation nu este responsabilă pentru daunele sau problemele produse datorită folosirii altor componente opționale sau a altor consumabile decât cele indicate de Seiko Epson Corporation ca fiind produse originale Epson sau produse aprobate de Epson.

Conținutul acestui ghid poate fi modificat sau actualizat fără notificare prealabilă.

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

### Notificare generală:

Windows Vista and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

IBM, DOS/V și XGA sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale International Business Machines Corporation. Macintosh, Mac și iMac sunt mărci comerciale înregistrate ale Apple Inc.

Windows, WindowsNT, Windows Vista și PowerPoint sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite.

Dolby este o marcă comercială a Dolby Laboratories.

Pixelworks și DNX sunt mărci comerciale ale Pixelworks Inc.

Acest produs include programul criptografic RSA<sup>®</sup> BSAFE<sup>™</sup>, oferit de RSA Security Inc. RSA este o marcă comercială înregistrată a RSA Security Inc. BSAFE RSA Security Inc. este o marcă comercială înregistrată în Statele Unite și alte țări.

Acest produs include programul criptografic **NetNucleus<sup>®</sup> WPA**, oferit de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

**NetNucleus** este o marcă comercială înregistrată a TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION în Japonia.

WPA<sup>™</sup>, WPA2<sup>™</sup> și Wi-Fi Protected Setup<sup>™</sup> sunt mărci comerciale înregistrate ale Wi-Fi Alliance.

Marca PJLink este o marcă în curs de înregistrare sau deja înregistrată în Japonia, Statele Unite ale Americii și alte țări și zone. De asemenea, alte nume de produse utilizate în acest document sunt folosite numai pentru exemplificare și pot fi mărci comerciale ale proprietarilor lor. Epson nu revendică niciun drept asupra acestor mărci.