

# **Ghidul utilizatorului**

## **Multimedia Projector**

**EB-1925W**

**EB-1920W**

**EB-1915**

**EB-1910**

**EB-1900**



**EB-1830**

## Notatii utilizate în acest ghid





### • Măsuri de siguranță

Documentația și proiectorul folosesc simboluri grafice care prezintă cum se utilizează proiectorul în condiții de siguranță.

Este important să înțelegeți și să respectați aceste simboluri de atenționare pentru a evita accidentarea persoanelor sau prejudicierea proprietății.

 <b>Avertisment</b>	Acest simbol se folosește pentru informații care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau chiar deces, din cauza manipulării incorecte.
 <b>Atenție</b>	Acest simbol se folosește pentru informații care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau daune fizice, din cauza manipulării 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 "Anexă".  <a href="#">p.140</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 control. Exemplu: butonul [Esc]
"(Nume meniu)" <b>Strălucire</b> (aldin)	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: <b>Selectați "Strălucire" din meniul Imagine.</b> Meniul <b>Imagine</b> - <b>Strălucire</b>

## Notății utilizate în acest ghid..... 2

### Introducere

#### Caracteristicile proiectorului..... 8

Caracteristici comune pentru fiecare model. ....	8
Ușor de manevrat. ....	8
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display). ....	8
Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). ....	8
Funcții avansate de securitate. ....	8
EB-1925W/1915 caracteristici. ....	9
Configurare imediată pentru prezentări. ....	9
Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea. ....	9
EB-1920W/1910/1830 caracteristici. ....	10
Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea. ....	10
Proiecția imaginilor în format JPEG fără conectarea la un calculator (Rulare diap.) ....	10

#### Denumirea și funcțiile componentelor..... 11

În față/pe carcasă. ....	11
Spate (EB-1925W/1915). ....	13
Spate (EB-1920W/1910/1830). ....	14
Spate (EB-1900). ....	16
La bază. ....	17
Panou de control (EB-1925W/1915). ....	17
Panou de control (EB-1920W/1910/1830). ....	18
Panou de control (EB-1900). ....	20
Telecomandă. ....	21

## Funcții utile

#### Corectarea imaginii proiectate utilizând caracteristica de încadrare pe ecran (numai EB-1925W/1915)..... 25

#### Corectarea distorsiunilor imaginii proiectate utilizând Quick Corner (numai EB-1925W/1915)..... 28

#### Modificarea imaginii proiectate..... 31

Detectarea automată a semnalelor primite și modificarea imaginii proiectate. (Căutare sursă). ....	31
Trecerea la imaginea țintă folosind telecomanda. ....	32

#### Funcții pentru îmbunătățirea proiecției..... 33

Selectarea calității proiecției (Selectarea Mod Culoare). ....	33
Setarea Diafragmă automată. ....	34
Ascunderea temporară a imaginii și oprirea sunetului (A/V Mute). ....	34
Blocarea imaginii (Îngheț). ....	35
Modificarea formatului imaginii. ....	35
Metodele de modificare. ....	36
Modificarea formatului pentru imagini transmise de la un echipament video. ....	36
Modificarea formatului pentru imaginile de pe calculator. (EB-1915/1910/1900/1830). ....	37
Schimbarea formatului pentru imaginile din calculator (EB-1925W/1920W). ....	38
Funcția pointer (Pointer). ....	40
Mărirea unei părți a imaginii (E-Zoom). ....	41
Utilizarea cursorul mouse-ului folosind telecomanda (Mouse fără fir). ....	42

#### Limitarea numărului proiectoarelor de destinație în cazul utilizării mai multor proiectoare..... 44

Setarea ID-ului proiectorului. ....	44
Setarea ID-ului telecomenzii. ....	45

#### Corectarea culorii pentru mai multe proiectoare (Multi-Screen Color Adjustment)..... 47

Sumarul procedurii de corectare. ....	47
Metoda de corectare. ....	47

<b>Funcții de securitate</b>	<b>49</b>
Administrarea utilizatorilor (Protejat de Parolă)	49
Tipuri de protecție prin parolă	49
Definirea Protejat de parolă	49
Introducerea parolei	50
Restricționarea funcționării (Blocare Funcționare)	51
Blocare antifurt	52
Instalarea firului de blocare	52

## Meniul Configurare

<b>Utilizarea meniul configurare</b>	<b>54</b>
<b>Lista cu funcții</b>	<b>55</b>
Meniul Imagine	55
Meniul Semnal	56
Meniul Setări	59
Meniu Extins	61
Meniul Rețea (numai pentru EB-1925W/1915)	63
Observații privind utilizarea meniului Rețea	64
Utilizarea tastaturii virtuale	64
Meniul Principal	65
Rețea locală fără fir (doar atunci când este introdusă unitatea LAN fără fir furnizată odată cu produsul sau opțională)	66
Meniul Securitate (disponibil atunci când este introdusă unitatea LAN fără fir furnizată odată cu produsul sau opțională)	67
Atunci când opțiunea WEP este selectată	69
Atunci când sunt selectate opțiunile WPA-PSK(TKIP/AES) sau WPA2-PSK(TKIP/AES)	70
Atunci când este selectată opțiunea EAP-TLS	71
Atunci când este selectat EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC	71
Meniul LAN prin cablu	71
Meniul Poștă	72
Meniul Altele	73
Meniul Reset	74
Meniul Rețea (numai pentru EB-1920W/1910/1830)	75

Observații privind utilizarea meniului Rețea	76
Utilizarea tastaturii virtuale	76
Meniul Principal	77
Meniul LAN prin cablu	78
Meniul Poștă	79
Meniul Altele	80
Meniul Reset	81
Meniul Informații (numai afișare)	82
Meniul Reset	83

## Depanarea

<b>Utilizarea funcției Ajutor</b>	<b>85</b>
<b>Rezolvarea problemelor</b>	<b>86</b>
Citirea indicatoarelor	86
Indicatorul este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu	87
Indicatorul este aprins sau luminează intermitent și are culoarea oranj	88
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	89
Probleme cu imaginile	90
Probleme la pornirea proiecției	94
Alte probleme	95

## Apendice

<b>Metode de Instalare</b>	<b>98</b>
<b>Curățarea</b>	<b>99</b>
Curățarea suprafeței proiecteurului	99
Curățarea lentilelor	99
Curățarea filtrului de aer	100
<b>Înlocuirea consumabilelor</b>	<b>101</b>
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	101
Înlocuirea lămpii	102
Perioada de înlocuire a lămpii	102



Cum se înlocuiește lampa. . . . .	102
Resetarea duratei lămpii. . . . .	105
Înlocuirea filtrului de aer. . . . .	105
Perioada de înlocuire a filtrului de aer. . . . .	105
Cum se înlocuiește filtrul de aer. . . . .	105
<b>Accesorii opționale și consumabile. . . . .</b>	<b>107</b>
Accesorii opționale. . . . .	107
Consumabile. . . . .	107
<b>Salvarea unui logo utilizator. . . . .</b>	<b>108</b>
<b>Conectarea la un punct de acces LAN wireless Wi-Fi Protected Setup (numai EB-1925W/1915). . . . .</b>	<b>110</b>
Metoda de configurare a conexiunii. . . . .	110
Conectarea utilizând Metoda apăsare butoane. . . . .	111
Conectarea utilizând Metoda codului PIN. . . . .	112
<b>Dimensiune ecran și distanța de proiecție. . . . .</b>	<b>114</b>
Distanță de proiecție (EB-1925W/1920W). . . . .	114
Distanță de proiecție (EB-1915/1910/1900/1830). . . . .	115
<b>Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). . . . .</b>	<b>116</b>
Conectarea dispozitivelor USB. . . . .	116
Deconectarea dispozitivelor USB. . . . .	117
Conectarea camerei pentru documente (ELPDC06). . . . .	117
Deconectarea camerei pentru documente (ELPDC06). . . . .	117
<b>Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display). . . . .</b>	<b>118</b>
Condiții de funcționare pentru USB Display. . . . .	118
Conectarea. . . . .	118
La prima conectare. . . . .	119
La conectările ulterioare. . . . .	120

<b>Conectarea cablului LAN (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). . . . .</b>	<b>121</b>
<b>Conectarea echipamentului extern. . . . .</b>	<b>122</b>
Conectarea la un monitor extern (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). . . . .	122
Conectarea la o boxă externă (numai pentru EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) . . . . .	123
<b>Funcția de citire a notificării prin e-mail cu privire la probleme (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). . . . .</b>	<b>124</b>
<b>Comenzi ESC/VP21. . . . .</b>	<b>125</b>
Lista comenzilor. . . . .	125
Amplasarea cablurilor. . . . .	125
Conexiune serială. . . . .	125
Protocol de comunicare. . . . .	126
<b>Despre Proiector de rețea (numai EB-1925W/1915). . . . .</b>	<b>127</b>
<b>Despre PJLink (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). . . . .</b>	<b>128</b>
<b>Standarde de ecran. . . . .</b>	<b>129</b>
Standarde de ecran suportate (EB-1925W/1920W). . . . .	129
Semnale de la calculator (RGB analogic). . . . .	129
Video pe componente. . . . .	130
Composite video/S-video. . . . .	130
Semnal de intrare de la portul de intrare HDMI (numai EB-1925W). . . . .	131
Standarde de ecran suportate (EB-1915/1910/1900/1830). . . . .	132
Semnale de la calculator (RGB analogic). . . . .	132
Component video. . . . .	133
Composite video/S-video. . . . .	133
Semnal de intrare de la portul de intrare HDMI (numai EB-1915). . . . .	133
<b>Specificații. . . . .</b>	<b>135</b>
Specificații generale ale proiectorului. . . . .	135
Cerințe software (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830). . . . .	138

<b>Aspect.....</b>	<b>139</b>
<b>Glosar.....</b>	<b>140</b>
<b>Informații generale.....</b>	<b>142</b>
Notificare generală: .....	142
<b>Index.....</b>	<b>159</b>



# Introducere

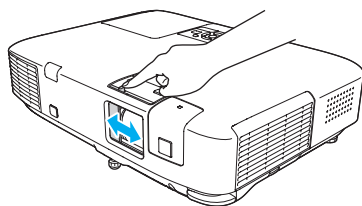
În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

## Caracteristici comune pentru fiecare model

### Ușor de manevrat

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

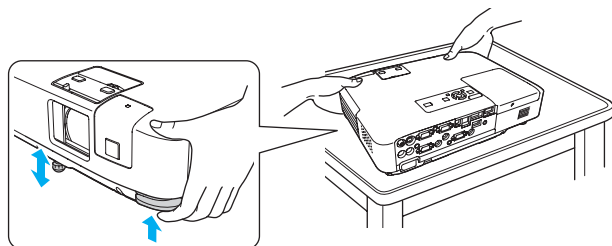
Puteți întrerupe sau continua proiecția prin simpla deschidere și închidere a cursorului A/V mute, care vă ajută să faceți prezentări clare mult mai simple.



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

Puteți regla foarte simplu înălțimea folosind doar un singur mâner.

☛ Ghidul de pornire rapidă

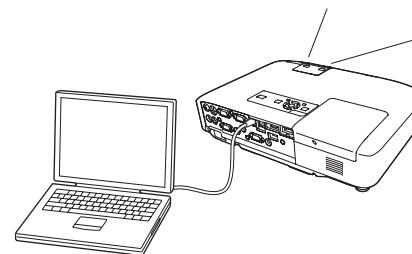


- Pornire/Oprire directă

În locurile unde alimentarea cu curent electric este asigurată centralizat, proiectorul poate fi setat în așa fel, încât să pornească și să se oprească în mod automat în momentul în care sursa de alimentare în cauză este pornită sau oprită.

## Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)

Prin simpla conectare a proiectorului la un calculator cu Windows cu cablul USB, puteți proiecta imagini de pe ecranul calculatorului.



## Măriți și proiectați fișierele folosind camera pentru documente (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

O cameră pentru documente compatibilă USB (ELPDC06) este disponibilă ca extraopțiune. Această cameră pentru documente nu necesită un cablu de alimentare și o puteți conecta cu ușurință cu ajutorul unui cablu USB. Prin designul său simplu, această cameră pentru documente vă permite să proiectați și să măriți cu ușurință documentele tipărite pe hârtie. ☛ [Accesorii opționale și consumabile](#)

## Funcții avansate de securitate

- Protejat de parolă pentru a restricționa și administra utilizatorii  
Prin definirea unei parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector. ☛ [p.49](#)
- Funcția Blocare funcționare limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de control  
Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurărilor proiectorului la evenimente, în școli șamd. ☛ [p.51](#)

## EB-1925W/1915 caracteristici

### Configurare imediată pentru prezentări

- **Nu este necesară ajustarea laborioasă a imaginilor proiectate (funcția Trapez automat H/V)**

Proiectorul corectează automat distorsiunile trapezoidale și problemele de focalizare care survin la poziționarea sau mutarea proiecteurului, eliminând astfel necesitatea reglării manuale a imaginii proiectate.

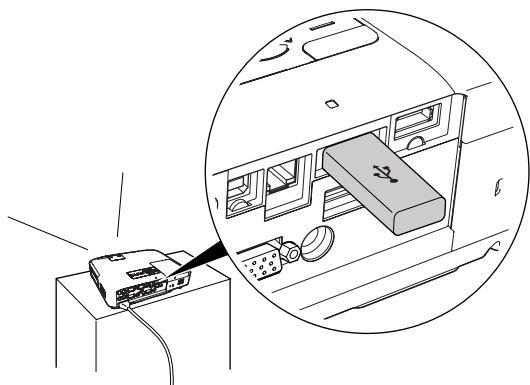
- **Configurare rapidă cu un singur buton (Încadrare pe ecran)**

Prin simpla apăsare a butonului Screen Fit, puteți regla imaginea proiectată la o setare optimă pentru ecran. Acest lucru vă permite să configurați rapid prezentările pentru care este utilizat un ecran.

- **Prezentări fără utilizarea unui calculator (PC Free)**

Puteți proiecta imagini și filme direct de pe un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală prin conectarea acesteia la proiector, permițându-vă să oferiți prezentări fără a utiliza un calculator. Puteți oferi o prezentare eficientă prin conversia unui fișier PowerPoint în scenarii, utilizând software-ul inclus EasyMP Slide Converter, salvarea sa pe un dispozitiv USB și tipărirea de pe acesta.

☛ [Ghid de utilizare a proiecteurului](#) (EB-1925W/1915)



### Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea

Puteți folosi eficient rețeaua, cu ajutorul programului furnizat "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" pentru a organiza prezentări și întâlniri eficiente și variate. ☛ [Ghid de utilizare a proiecteurului](#) (EB-1925W/1915)

- **Transferul imaginilor și al sunetului utilizând rețeaua (EasyMP Network Projection)**

Puteți efectua proiecții prin conectarea la o rețea existentă. Puteți realiza întruniri eficiente prin proiectarea de pe mai multe calculatoare conectate la un sistem de rețea fără a muta vreun cablu.

Cu ajutorul funcționalităților de transfer și redare a filmelor pe proiector, conținutul prezentărilor dvs. poate proveni acum din mai multe surse.

- **Suportul pentru funcția Proiector de 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 un stick de memorie USB Quick Wireless Connection**

Prin salvarea informațiilor proiecteurului pe un stick de memorie USB Quick Wireless Connection și introducerea acestuia într-un port al unui calculator sau dintr-o rețea, puteți să transferați cu ușurință imagini și sunet de pe calculator pentru a le reda cu proiectorul.

☛ [Accesorii opționale și consumabile](#)

### EB-1920W/1910/1830 caracteristici

#### Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea

Puteți folosi eficient rețeaua, cu ajutorul programului furnizat "EPSON Projector Software for Meeting & Monitoring" pentru a administra colectiv proiectoarele din diverse camere de întâlniri.

- **Transferul pe ecran utilizând rețeaua** (EasyMP Network Projection)

Puteți efectua proiecții prin conectarea la o rețea existentă.

Puteți realiza întruniri eficiente prin proiectarea de pe mai multe calculatoare conectate la un sistem de rețea fără a muta vreun cablu.

- **Conectarea cu un stick de memorie USB Quick Wireless Connection**

Prin salvarea informațiilor proiecteurului pe un stick de memorie USB Quick Wireless Connection și introducerea acestuia într-un port al unui calculator sau dintr-o rețea, puteți să transferați cu ușurință imagini și sunet de pe calculator pentru a le reda cu proiectorul.

☛ [Accesorii opționale și consumabile](#)

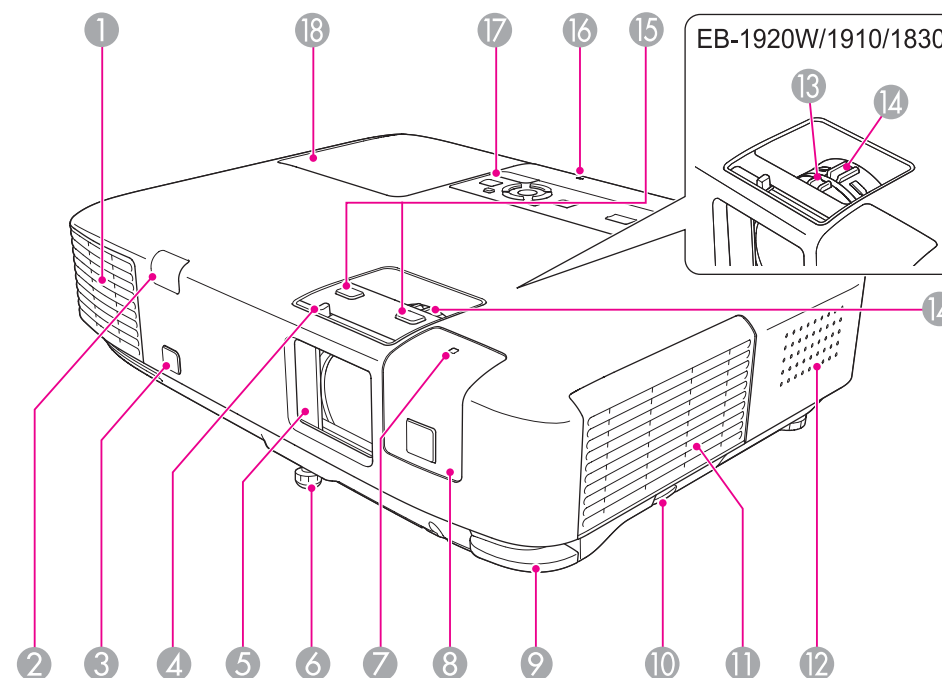
#### Proiecția imaginilor în format JPEG fără conectarea la un calculator (Rulare diap.)



Puteți proiecta o expunere de diapozitive cu imagini JPEG salvate pe un dispozitiv USB, cum ar fi un dispozitiv de stocare USB sau cameră digitală compatibilă, prin simpla conectare la un proiector. ☛ [Ghid de utilizare a proiecteurului](#) (EB-1920W/1910/1830)

## În față/pe carcasă

În imagine este prezentat EB-1925W/1915.

În continuare, toate caracteristicile vor fi explicate utilizând ilustrațiile pentru EB-1925W/1915, cu excepția cazurilor în care se specifică altfel.



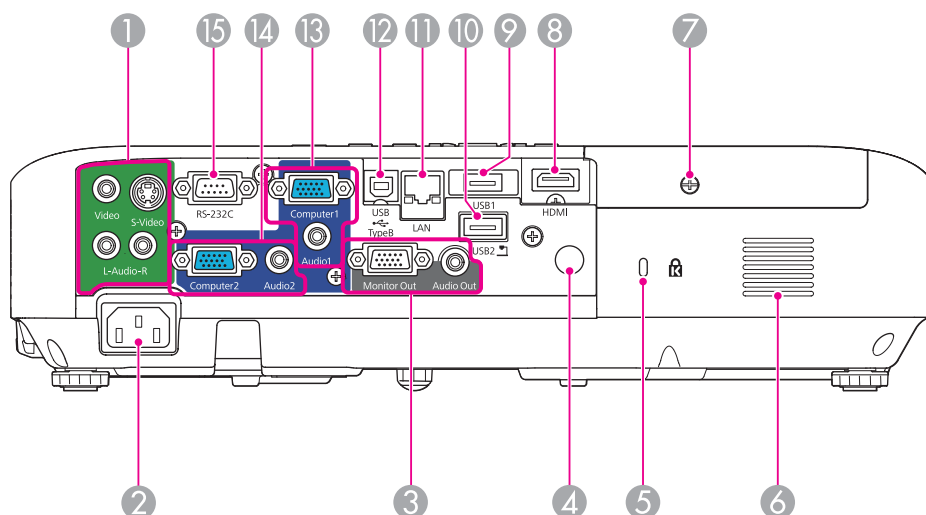
Nume		Funcție
①	Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. <div> <b>Atenție</b> Nu puneți obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul guri de evacuare a aerului și nu puneți capul sau mâinile dumneavoastră în apropierea guri de evacuare a aerului în timpul efectuării proiecției.</div>
②	Receptor tist.	Primește semnalul de la telecomandă.  Ghidul de pornire rapidă
③	Senzor (numai EB-1925W/1915)	Luați măsuri când proiectorul corectează automat imaginea proiectată.

Nume		Funcție
4	<b>Mânerul cursorului A/V mute</b>	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.
5	<b>Cursorul A/V mute</b>	Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Închizând obturatorul în timpul proiecției puteți ascunde imaginea și opri sunetul (sau numai imaginea, când utilizați EB-1900) (A/V Mute). ☞ p.34
6	<b>Picior frontal reglabil</b>	Extindeți și reglați poziția imaginii proiectate când proiectorul se află așezat pe o suprafață, de exemplu pe un birou. ☞ Ghidul de pornire rapidă
7	<b>Indicatorul LAN Wireless (numai EB-1925W/1915)</b>	Afișează starea de acces a unității LAN Wireless furnizate sau opționale.
8	<b>Capacul unității LAN Wireless (numai EB-1925W/1915)</b>	Când realizați o conexiune wireless între proiector și calculator, îndepărtați acest capac pentru a instala unitatea LAN wireless opțională sau inclusă.
9	<b>Maneta de reglare a piciorului</b>	Scoateți maneta de reglare a piciorului pentru a extinde și retracta piciorul frontal reglabil. ☞ Ghidul de pornire rapidă
10	<b>Zăvorul capacului filtrului de aer</b>	Deschide capacul filtrului de aer. ☞ p.105
11	<b>Gură de ventilație (Filtru de aer)</b>	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectorului. Cumularea de praf în acest loc poate cauza creșterea temperaturii interne a proiectorului ceea ce va duce la probleme de funcționare a aparatului și la scurtarea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer. ☞ p.100, p.105
12	<b>Boxă (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</b>	

Nume		Funcție
13	<b>Inel de focalizare (numai EB-1920W/1910/1900/1830)</b>	Reglează focalizarea imaginii. ☞ Ghidul de pornire rapidă
14	<b>Inel de zoom</b>	Reglează dimensiunile imaginii. ☞ Ghidul de pornire rapidă
15	<b>Butoane Focus (numai EB-1925W/1915)</b>	Apăsăți aceste butoane pentru a regla focalizarea imaginii. ☞ Ghidul de pornire rapidă
16	<b>Indicator USB</b>	În continuare este explicată starea oricărui dispozitiv USB conectat la portul USB1 (numai EB-1925W/1915) sau portul USB (Tip A) (numai EB-1920W/1910/1830). OPRIT: Dispozitivul USB nu este conectat Indicator luminos oranj PORNIT: Dispozitivul USB este conectat Indicator luminos verde PORNIT: dispozitivul USB funcționează Indicator luminos roșu PORNIT: Eroare
17	<b>Panou de comandă</b>	☞ p.17
18	<b>Capac lampă</b>	Deschideți acest capac atunci când înlocuiți lampa proiectorului. ☞ p.102



## Spate (EB-1925W/1915)

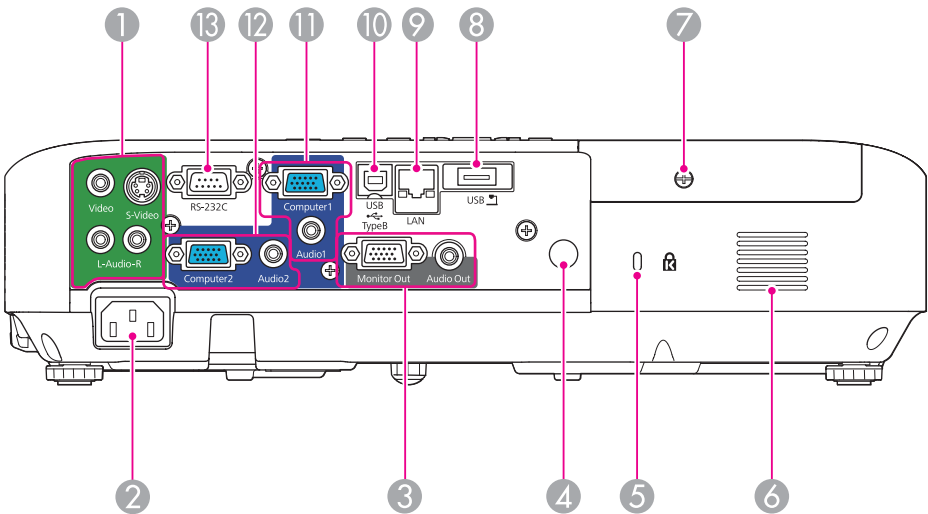


Nume	Funcție
<b>1</b> Portul de intrare video (Video)  Port de intrare S-video (S-Video)  Port de intrare Audio-L/R	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.  Pentru semnale S-Video primite de la surse video.  Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare S-video sau la portul de intrare Video. 🔊 Ghidul de pornire rapidă
<b>2</b> Mufă de alimentare	Se conectează la cablul de alimentare. 🔊 Ghidul de pornire rapidă








Nume	Funcție
<b>3</b> Port de ieșire monitor  Port de ieșire audio	Pentru a transmite semnalul de imagine de la un calculator conectat la portul de intrare Calculator 1. Acesta nu este disponibil pentru semnalele video Component sau pentru alte semnale transmise către orice alte porturi decât portul de intrare Calculator 1 input port. 🔊 p.122  Emite sunetul imaginii proiectate către boxe externe. 🔊 p.123
<b>4</b> Receptor dist.	Primește semnalul de la telecomandă. 🔊 Ghidul de pornire rapidă
<b>5</b> Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de Kensington. 🔊 p.52
<b>6</b> Gură de ventilare	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. Cumularea de praf în acest loc poate cauza creșterea temperaturii interne a proiecteurului ceea ce va duce la probleme de funcționare a aparatului și la scurtarea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer.
<b>7</b> Șurub de fixare a capacului lămpii	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii. 🔊 p.102
<b>8</b> Port intrare HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP. 🔊 Ghidul de pornire rapidă
<b>9</b> Port USB1	Conectează un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală și proiectează imagini, fișiere video și scenarii utilizând PC Free. 🔊 Ghid de utilizare a proiecteurului (EB-1925W/1915)
<b>10</b> Port USB2	Conectați aici camera opțională pentru documente (ELPDC06). Acesta este un port dedicat pentru camera pentru documente și nu acceptă alte dispozitive.
<b>11</b> Port LAN.	Pentru conectarea unui cablu de rețea și apoi la o rețea. 🔊 p.121






Nume		Funcție
12	Port USB (Tip B)	Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB, iar imaginea din calculator este proiectată. ☛ p.118 De asemenea, utilizați acest port pentru conectarea la un calculatr folosind cablul USB, pentru a utiliza funcția Mouse fără fir.☛ p.42
13	Port de intrare Calculator 1	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.  Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare Computer1. ☛ Ghidul de pornire rapidă
14	Portul de intrare Calculator 2	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.  Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare Calculator 2.☛ Ghidul de pornire rapidă De asemenea, când se primește semnal audio de la o sursă audio diferită de sursa care transmite imagine, realizați conectarea la portul Audio 2.
15	Portul RS-232C	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ☛ p.125

Spate (EB-1920W/1910/1830)

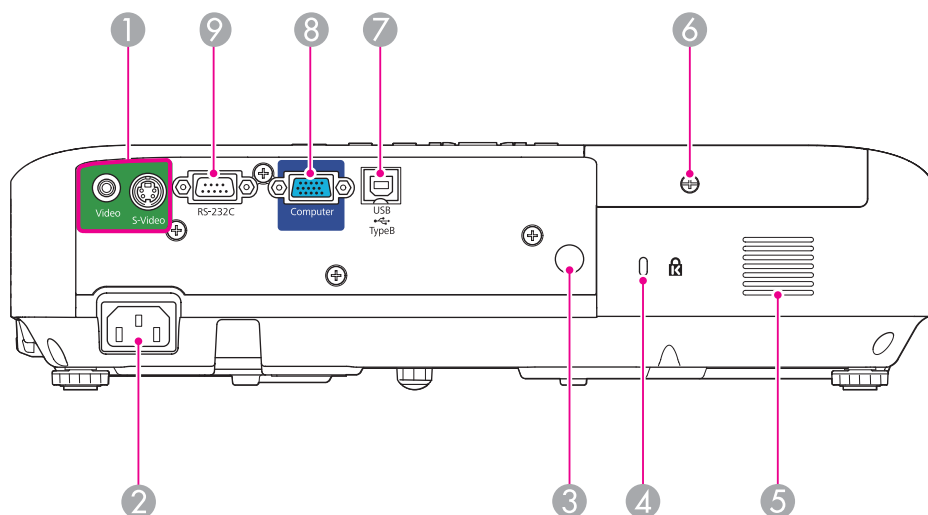


Nume		Funcție
1	Port de intrare Video	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.
	Port de intrare S-video (S-Video)	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
	Port de intrare Audio-L/R	Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare S-video sau la portul de intrare Video. ☛ Ghidul de pornire rapidă
2	Mufă de alimentare	Se conectează la cablul de alimentare.☛ Ghidul de pornire rapidă

Nume	Funcție
③ <b>Port de ieșire monitor</b>  <b>Port de ieșire audio</b>	Pentru a transmite semnalul de imagine de la un calculator conectat la portul de intrare Calculator 1. Acesta nu este disponibil pentru semnalele video Component sau pentru alte semnale transmise către orice alte porturi decât portul de intrare Calculator 1 input port.  <a href="#">p.122</a>  Emite sunetul imaginii proiectate către boxele externe.  <a href="#">p.123</a>
④ <b>Receptor dist.</b>	Primește semnalul de la telecomandă.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
⑤ <b>Slot de securitate</b>	Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de Kensington.  <a href="#">p.52</a>
⑥ <b>Gură de ventilare</b>	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. Cumularea de praf în acest loc poate cauza creșterea temperaturii interne a proiecteurului ceea ce va duce la probleme de funcționare a aparatului și la scurtarea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer.
⑦ <b>Șurub de fixare a capacului lămpii</b>	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii.  <a href="#">p.102</a>
⑧ <b>Port USB (Tip A)</b>	Realizează conectarea unui dispozitiv de stocare USB sau a unei camere digitale și proiectarea imaginilor JPEG într-o expunere de diapozitive.  <i>Ghid de utilizare a proiecteurului</i> (EB-1920W/1910) De asemenea, aici conectați camera opțională pentru documente (ELPDC06).
⑨ <b>Port LAN.</b>	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.  <a href="#">p.121</a>

Nume	Funcție
⑩ <b>Port USB (Tip B)</b>	Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB, iar imaginea din calculator este proiectată.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> De asemenea, utilizați acest port pentru conectarea la un calculator folosind cablul USB, pentru a utiliza funcția Mouse fără fir.  <a href="#">p.42</a>
⑪ <b>Port de intrare Calculator 1</b>  <b>Portul Audio 1</b>	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.  Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare Computer1.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
⑫ <b>Portul de intrare Calculator 2</b>  <b>Portul Audio 2</b>	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.  Se conectează la portul audio dacă doriți să ascultați semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare Calculator 2.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> De asemenea, când se primește semnal audio de la o sursă audio diferită de sursa care transmite imagine, realizați conectarea la portul Audio 2.
⑬ <b>Portul RS-232C</b>	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port se folosește pentru control și în mod normal nu trebuie folosit.  <a href="#">p.125</a>

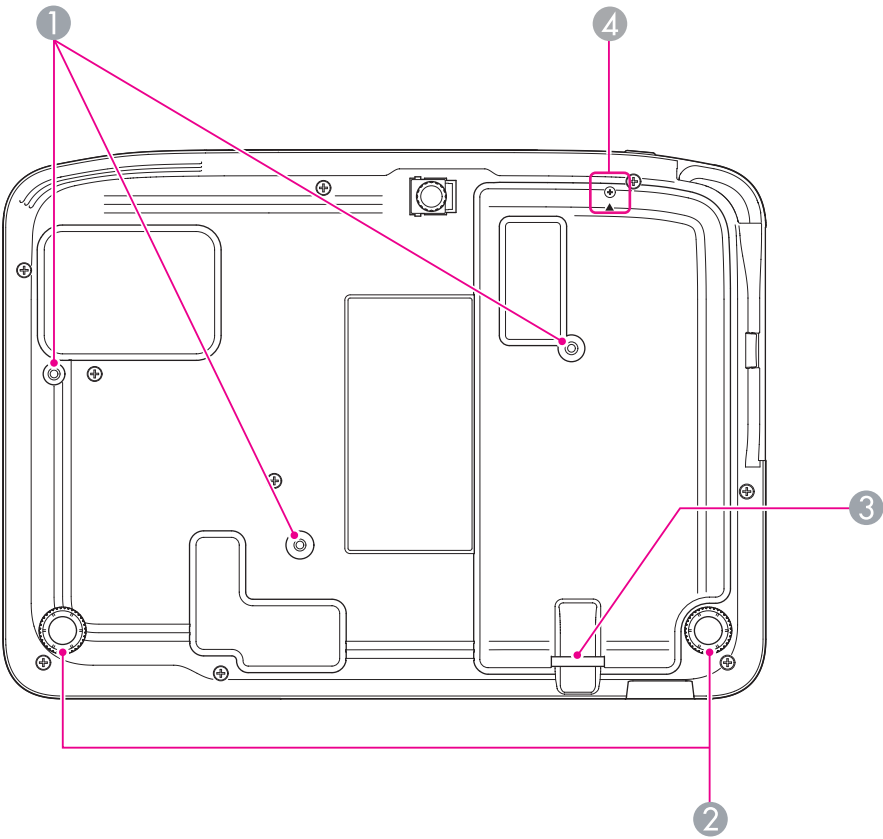
## Spate (EB-1900)



Nume	Funcție
1 Port de intrare video	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.
Port de intrare S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video. ☛ Ghidul de pornire rapidă
2 Mufă de alimentare	Se conectează la cablul de alimentare.☛ Ghidul de pornire rapidă
3 Receptor dist.	Primește semnalul de la telecomandă.☛ Ghidul de pornire rapidă
4 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de Kensington.☛ p.52
5 Gură de ventilare	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. Cumularea de praf în acest loc poate cauza creșterea temperaturii interne a proiecteurului ceea ce va duce la probleme de funcționare a aparatului și la scurtarea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer.

Nume	Funcție
6 Șurub de fixare a capacului lămpii	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii.☛ p.102
7 Port USB (Tip B)	Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB, iar imaginea din calculator este proiectată. ☛ p.118 De asemenea, utilizați acest port pentru conectarea la un calculator folosind cablul USB, pentru a utiliza funcția Mouse fără fir.☛ p.42
8 Port de intrare Calculator	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video component de la alte surse video. ☛ Ghidul de pornire rapidă
9 Portul RS-232C	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port se folosește pentru control și în mod normal nu trebuie folosit.☛ p.125

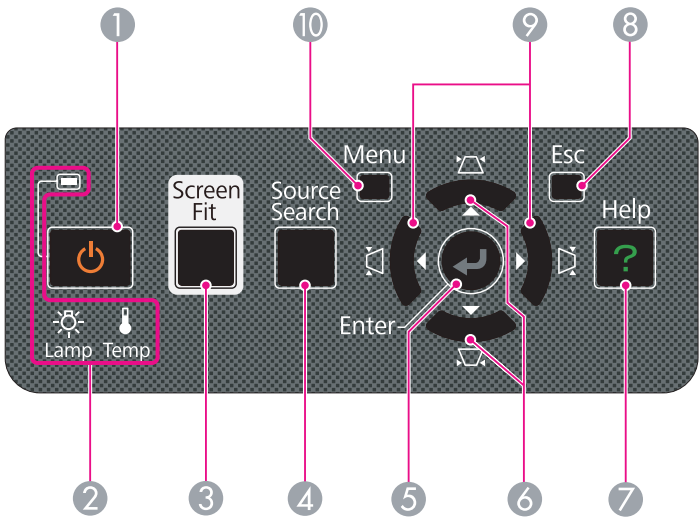
La bază







Nume	Funcție
1 Puncte de fixare a suportului pe tavan (3 puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, înșurubați suportul de fixare pe tavan în aceste puncte.  p.98, p.107
2 Piciorul din spate	Când este așezat pe un birou, rotiți-l pentru a-l extinde și retracta pentru a regla înclinarea față de orizontală.  Ghidul de pornire rapidă
3 Punct de instalare a cablului de securitate	Introduceți un fir de blocare disponibil în comerț și blocați-l.  p.52



Nume	Funcție
4 Gaură filetată pentru capacul unității LAN wireless (numai EB-1925W/1915)	Gaură pentru șurubul de fixare a capacului unității LAN wireless.  Ghidul de pornire rapidă

Panou de control (EB-1925W/1915)

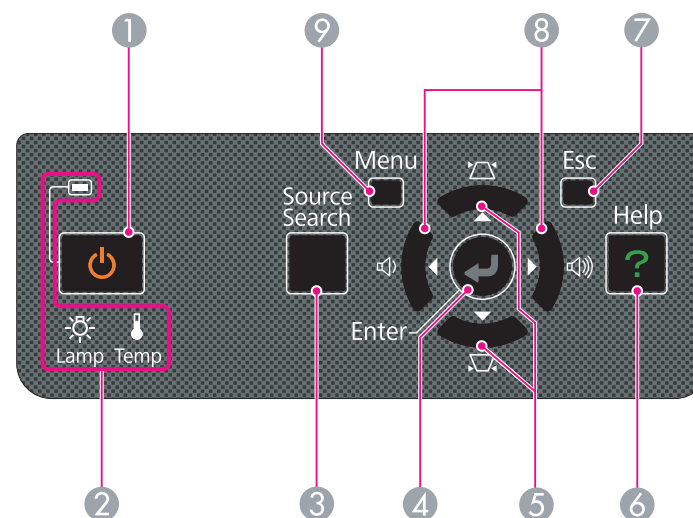



Nume	Funcție
1 [P] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.  Ghidul de pornire rapidă
2 de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului.  p.86
3 Butonul [Screen Fit]	Utilizați acest buton pentru a regla imaginea proiectată astfel încât să se încadreze în ecran.  p.25 Acest buton este dezactivat când proiectorul este suspendat pe tavan.






Nume	Funcție
4 Butonul [Source Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.31
5 Butonul [Enter]	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire</b> , <b>Sincro</b> . și <b>Poziție</b> pentru a obține o imagine optimă. Când este afișat un meniu Configurare sau un ecran de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.
6 [▲/▼] [↶/↷] - butoane	Utilizați aceste butoane pentru a corecta distorsiunile trapezoidale pe direcție verticală. În cazurile următoare, aceste butoane au numai funcțiile [▲] și [▼]. <ul style="list-style-type: none"> <li>Când proiectați utilizând funcția Proiector de rețea din Windows Vista</li> <li>Când proiectați cu PC Free</li> </ul> Dacă apăsați când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.54, p.85
7 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul de Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.85
8 Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când este afișat un meniu Configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.54



Nume	Funcție
9 [◀/▶] [↶/↷] - butoane	Utilizați aceste butoane pentru a corecta distorsiunile trapezoidale pe direcție orizontală. În cazurile următoare, aceste butoane au numai funcțiile [◀] și [▶]. <ul style="list-style-type: none"> <li>Când proiectați utilizând funcția Proiector de rețea din Windows Vista</li> <li>Când proiectați cu PC Free</li> </ul> Dacă apăsați când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.54, p.85
10 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare.  p.54

## Panou de control (EB-1920W/1910/1830)



Nume	Funcție
1 [⏻] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.  Ghidul de pornire rapidă

Nume	Funcție
2 <b>de stare</b>	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului.  <a href="#">p.86</a>
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.31</a>
4 <b>Butonul [Enter]</b>	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire</b> , <b>Sincro</b> . și <b>Poziție</b> pentru a obține o imagine optimă. Când este afișat un meniu Configurare sau un ecran de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.
5 <b>[↶/▲][↷/▼] - butoane</b>	Utilizați aceste butoane pentru a realiza corecția trapezoidală. Totuși, aceste butoane au numai funcțiile [▲][▼] la proiecția în modul Rulare diap.. Dacă apăsați când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  <a href="#">p.54</a> , <a href="#">p.85</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.85</a>
7 <b>Butonul [Esc]</b>	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când este afișat un meniu Configurare trece la nivelul anterior al meniului.  <a href="#">p.54</a>

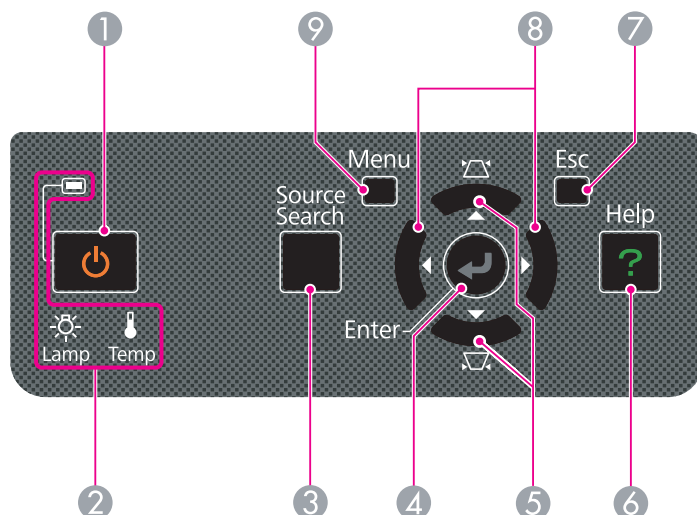
Nume	Funcție
8 <b>[&lt; &gt;] [&lt; &gt;] - butoane</b>	Reglează volumul. Totuși, aceste butoane au numai funcțiile [◀][▶] la proiecția în modul Rulare diap.. Dacă apăsați când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> , <a href="#">p.54</a>
9 <b>Butonul [Menu]</b>	Afișează și închide meniul Configurare.  <a href="#">p.54</a>











## Atenție

Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.  
Un volum ridicat care pornește brusc poate cauza pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiectorului și creșteți nivelul acestuia gradual, după pornire.

## Panou de control (EB-1900)

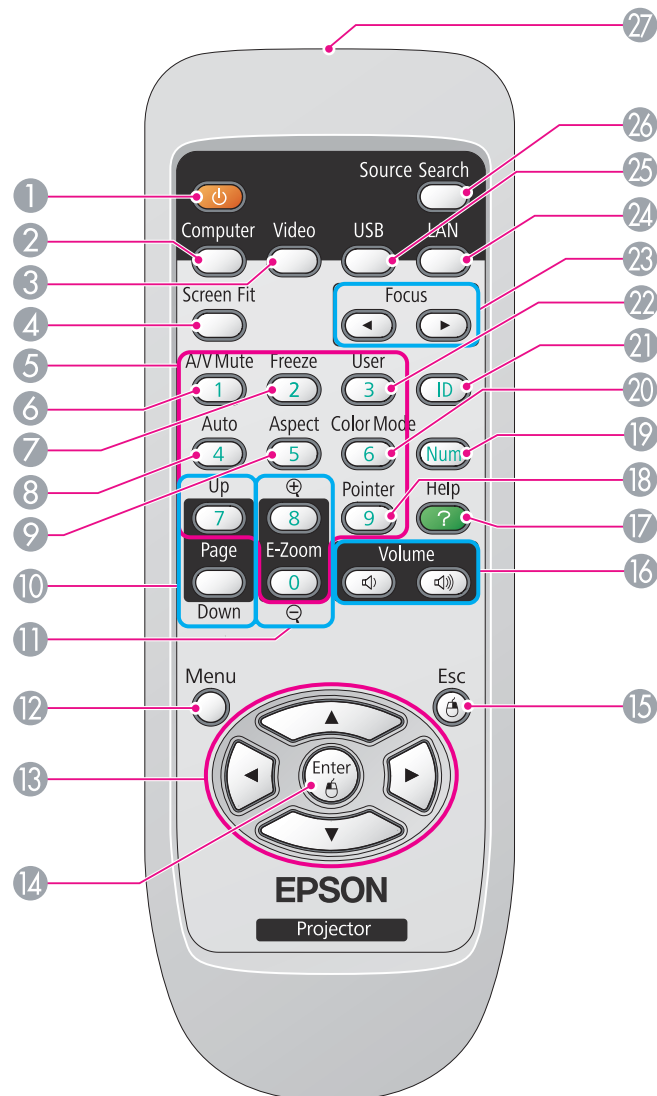








Nume	Funcție
1 [P] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.  Ghidul de pornire rapidă
2 de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului.  p.86
3 butonul [Source Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.31
4 Butonul [Enter]	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire</b> , <b>Sincro</b> , și <b>Poziție</b> pentru a obține o imagine optimă. Când este afișat un meniu Configurare sau un ecran de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.














Nume	Funcție
5 [Z/▲][X/▼] - butoane	Utilizați aceste butoane pentru a realiza corecția trapezoidală. Dacă apăsați când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.54, p.85
6 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul de Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.85
7 Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când este afișat un meniu Configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.54
8 [◀][▶] - butoane	Dacă apăsați când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  Ghidul de pornire rapidă , p.54
9 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare.  p.54













## Telecomandă



Nume		Funcție
1	[  ] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.  Ghidul de pornire rapidă
2	Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se modifică de la portul de intrare Computer1 la portul de intrare Computer2. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) Când utilizați EB-1900, se schimbă la imaginile de la portul de intrare Calculator.
3	Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, transmisia imaginii este schimbată între porturile de intrare Video, S-Video și HDMI (numai EB-1925W/1915).
4	Butonul [Screen Fit]	Utilizați acest buton pentru a regla imaginea proiectată astfel încât să se încadreze în ecran. (numai EB-1925W/1915)  p.25 Când proiectorul este suspendat pe tavan sau utilizați EB-1920W/1910/1900/1830, acesta nu funcționează nici dacă este apăsat butonul.
5	Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizați aceste butoane când specificați parola sau ID-ul pentru telecomandă.  p.45, p.49</li> <li>Utilizați când introduceți numere în meniul <b>Rețea</b> din meniul Configurare. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</li> </ul>
6	Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) Dacă utilizați EB-1900, imaginea este pornită sau oprită.  p.34
7	Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate.  p.35
8	Butonul [Auto]	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire</b> , <b>Sincro</b> și <b>Poziție</b> pentru a obține o imagine optimă.
9	Butonul [Aspect]	Format imagine se modifică de fiecare dată când acest buton este apăsat.

Nume	Funcție
10 Butoanele [Page] (Up) (Down)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Când utilizați funcția Mouse fără fir sau proiectați fișiere cum sunt fișierele PowerPoint pe USB Display, puteți derula în sus sau în jos câte o pagină prin apăsarea acestor butoane.  p.42, p.118</li> <li>Când proiectați fișiere cum sunt fișierele PowerPoint în EasyMP Network Projection, puteți derula în sus sau în jos câte o pagină prin apăsarea acestor butoane. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</li> <li>Când proiectați imagini utilizând PC Free (numai EB-1925W/1915) sau Rulare diap. (numai EB-1920W/1910/1830), apăsarea acestor butoane afișează ecranul anterior/următor.</li> </ul>
11 Butoanele [E-Zoom] (⊕)(⊖)	<p>(⊕) Mărește imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției.</p> <p>(⊖) Reduce părți din imagini care au fost mărite folosind butonul [⊕].  p.41</p>
12 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare.  p.54
13     - butoane	<p>Dacă este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, acest buton selectează elementele meniului și valorile de setare..  p.54</p> <p>Când este utilizată funcția Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se deplasează în direcția butonului apăsător.  p.42</p>
14 Butonul [Enter]	<p>Când este afișat un Meniul de configurare sau un ecran de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.  p.54</p> <p>Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta poate fi utilizat ca butonul din stânga al mouse-ului.  p.42</p>
15 Butonul [Esc]	<p>Oprește funcția curentă. Dacă este apăsător în timp ce este afișat un meniu Configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.54</p> <p>Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta poate fi utilizat ca butonul din dreapta al mouse-ului.  p.42</p>

Nume	Funcție
16 Butoanele [Volume] (◀) (▶)	<p>(◀) Reducere Volum.</p> <p>(▶) Creștere Volum.</p> <p> Ghidul de pornire rapidă</p> <p>(numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) Când utilizați EB-1900, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsător.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> <b>Atenție</b></p> <p>Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat. Un volum ridicat care pornește brusc poate cauza pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiectorului și creșteți nivelul acestuia gradual, după pornire.</p> </div>
17 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul de Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.85
18 Butonul [Pointer]	Apăsați pentru a activa cursorul pe ecran.  p.40
19 Butonul [Num]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizați când introduceți o parolă.  p.49</li> <li>Utilizați când introduceți numere în meniul <b>Rețea</b> din meniul Configurare. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)</li> </ul>
20 Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, se schimbă modul de culoare.  p.33
21 Butonul [ID]	Apăsați pentru a seta ID-ul telecomenzii.  p.45
22 Butonul [User]	<p>Apăsați acest buton pentru a atribui un element utilizat frecvent din cele cinci elemente disponibile în meniul 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.59</p> <p><b>Consum energie</b> este configurat ca setare prestabilită.</p>

Nume	Funcție
<p>23 <b>Butoanele [Focus]</b> [◀][▶]</p>	<p>Reglează focalizarea imaginii. (numai EB-1925W/1915)   <i>Ghidul de pornire rapidă</i>                      Când folosiți EB-1920W/1910/1900/1830, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsat.</p>
<p>24 <b>Butonul [LAN]</b></p>	<p>Realizează schimbare cu imaginea protejată cu EasyMP Network Projection. Când realizați proiecții prin Quick Wireless Connection utilizând stick-ul de memorie USB Quick Wireless Connection USB, acest buton se schimbă cu imaginea asociată. Când folosiți EB-1900, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsat.</p>
<p>25 <b>Butonul [USB]</b></p>	<p>De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display</li> <li>• Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB1 sau USB2 (numai EB-1925W/1915)</li> <li>• Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB (Tip A) (numai EB-1920W/1910/1830)</li> </ul>
<p>26 <b>Butonul [Search]</b></p>	<p>Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  <a href="#">p.31</a></p>
<p>27 <b>Zona de emitere a semnalului de la telecomandă</b></p>	<p>Emite semnalele de la telecomandă.</p>




## Funcții utile

În acest capitol sunt prezentate sfaturi utile pentru realizarea prezentărilor și funcțiile de securitate.



Acest proiector (EB-1925W/1915) este echipat cu următoarele două funcții pentru corectarea automată a imaginii proiectate.

## • Trapez automat H/V

Când proiectorul sesizează mișcare, de exemplu când este mutat, re poziționat sau înclinat, corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale și orizontale și problemele de focalizare. Această funcție a proiectorului este denumită Trapez automat H/V.

Când proiectorul rămâne nemișcat timp de aproximativ două secunde după ce a sesizat o mișcare, afișează ecranul de reglare și apoi corectează automat imaginea proiectată.  Ghidul de pornire rapidă



- Trapez automat H/V este activ numai când meniul **Extins - Proiecție** din meniul Configurare este setat la **Față**.  p.61
- Dacă nu doriți să utilizați funcția Trapez automat H/V, setați meniul Configurare - meniul **Setări - Corecție trapez - Corecție T-H/V - Trapez automat H/V** la **Oprit**.  p.59

## • Încadrare în ecran

Încadrare în ecran este o funcție care corectează imaginea proiectată pentru ca aceasta să se alinieze cu cadrul (marginea exterioară) ecranului, o tablă albă, etc. Dacă apăsați butonul [Screen Fit] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, imaginea proiectată este încadrată în ecran și reglarea corecției trapezoidale și a focalizării sunt reglate automat.

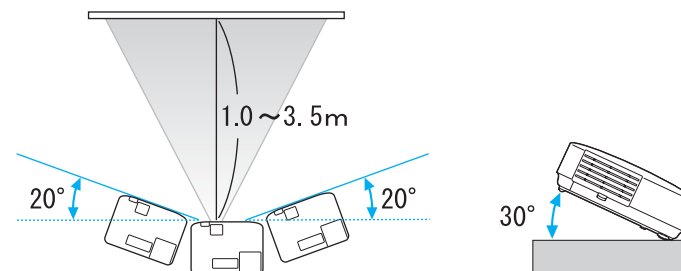
Această secțiune explică modul de corectare a imaginii proiectate utilizând funcția Încadrare în ecran.

În continuare sunt prezentate condițiile pentru corectarea imaginii proiectate utilizând funcția Încadrare în ecran.

Dimensiunea ecranului: mai mic sau egal cu 100"

Distanța între proiector și ecran: aprox. 1.0 până la 3.5 m

Unghiul de corecție: aprox 20° dreapta și stânga/aprox. 30° sus și jos

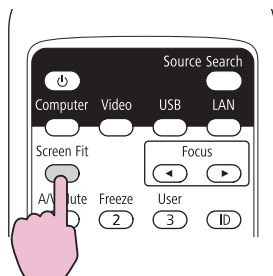


- Dacă depășiți intervalul menținut mai sus, imaginea proiectată nu poate fi corectată corect. Corectați manual imaginea proiectată. De asemenea, în funcție de combinația dintre unghiurile orizontal și vertical, intervalul de corecție poate fi mai restrâns decât valorile menționate mai sus.
- Funcția Încadrare în ecran nu este activă dacă proiectorul este suspendat pe tavan. Corectați manual imaginea proiectată.

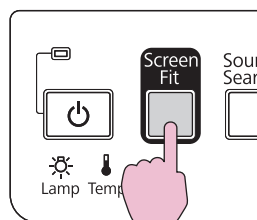
## Procedură

- 1 Apăsați butonul [Screen Fit] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.

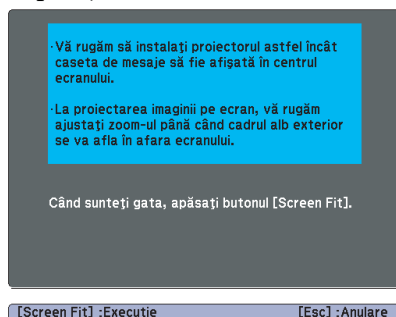
Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



Când apare caseta cu mesajul următor, deplasați proiectorul pentru a regla poziția imaginii proiectate, astfel încât caseta de mesaj să se poziționeze în centrul ecranului.



[Screen Fit] :Execuție

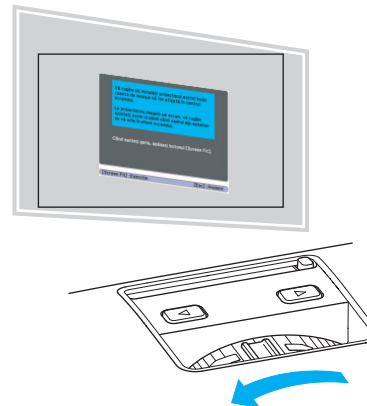
[Esc] :Anulare



Corecția nu poate fi realizată decât când caseta de mesaj se încadrează în ecran. Dacă nu puteți seta caseta de mesaj astfel încât să se încadreze în ecran după reglarea poziției proiectorului sau utilizarea inelului de zoom, corectați manual imaginea proiectată.



- 2 Reglați inelul de zoom astfel încât zona proiectată (marcată prin linia albă exterioară) să fie mai mare decât cadrul scenei.

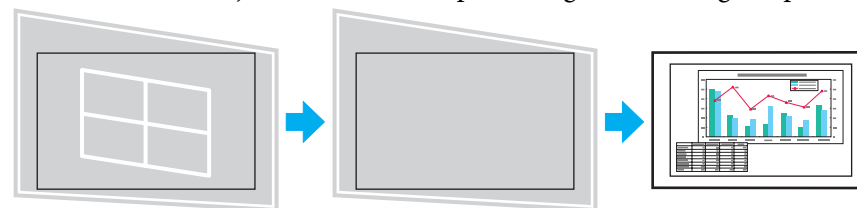


Dacă zona proiectată tot nu este mai mare decât cadrul după reglarea inelului de zoom în poziție maximă, încercați să mutați proiectorul mai departe de ecran. (Dacă în urma acestei acțiuni caseta de mesaj se deplasează din centrul ecranului, reglați-o pentru a se centra din nou.)



- 3 Apăsați din nou butonul [Screen Fit].





După ce apare ecranul de ajustare, imaginea proiectată este corectată în funcție de valoarea Aspect imagine a imaginii primite.




După ce apare ecranul de reglare, nu mutați proiectorul sau blocați imaginea. Imaginea proiectată nu va fi corectată corespunzător






4

După efectuarea corecției, apare mesajul următor. Pentru a părăsi meniul de corectare, apăsați [butonul Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control pentru a șterge acest mesaj.

Pentru a regla fin imaginea proiectată după ce a fost corectată, realizați ajustările utilizând butoanele [  ] [  ] [  ] [  ] de pe panoul de control. ➡ Procedura 3 din p.28

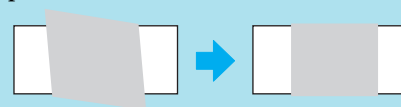
Rezultatul revizuirii poate fi ajustat cu  din panoul de control principal.

Dacă nu se efectuează nicio operație timp de 5 secunde, mesajul se va închide.

După executarea funcției Încadrare în ecran, **Corecție Trapez** din meniul Configurare este setat la **Quick Corner**. După aceasta, orice corecție a imaginii proiectate utilizând butoanele [  ] [  ] [  ] [  ] [  ] de pe panoul de control se va realiza cu ajutorul funcției Quick Corner. ➡ p.28



- Funcția Încadrare în ecran corectează imaginea proiectată când detectează două sau mai multe laturi în zona proiectată și o aliniază cu cadrul detectat. De exemplu, când realizați proiecția pe un ecran lat într-o cameră mică, puteți realiza corecții prin încadrarea laturilor superioară și inferioară ale ecranului în zona proiectată.



- Funcția Încadrare în ecran ar putea să nu funcționeze într-un mediu întunecat, cum ar fi o cameră în care lumina este stinsă. În acest caz, luminați camera, apoi încercați să executați funcția Încadrare în ecran.
- Deoarece funcția Încadrare în ecran utilizează un senzor, este posibil ca aceasta să nu funcționeze corect, în funcție de starea suprafeței pe care se realizează proiecția (denivelări, modele, etc) sau de efectele luminii exterioare. În acest caz, realizați reglarea manuală. ➡ Ghidul de pornire rapidă

Acest proiector (EB-1925W/1915) oferă două modalități de corectare a distorsiunii din imaginile proiectate ca în ilustrația de mai jos.

## • Corecție T-H/V

Corectarea automată trapezoidală pe orizontală și pe verticală vă permite să corectați manual fiecare distorsiune de pe orizontală și de pe verticală. Corecția T-H/V este ideală pentru reglarea distorsiunii trapezoidale. Puteți efectua corecțiile ușor, cu ajutorul butoanelor

[], [], [] și [] de pe panoul de control al proiectorului.

Ghidul de pornire rapidă

## • Quick Corner

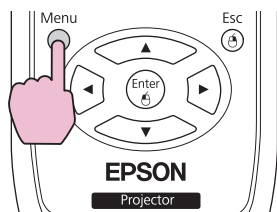
Vă permite să corectați manual fiecare dintre cele patru colțuri ale imaginile proiectate.

Această secțiune explică modul de corectare a imaginii proiectate utilizând Quick Corner.

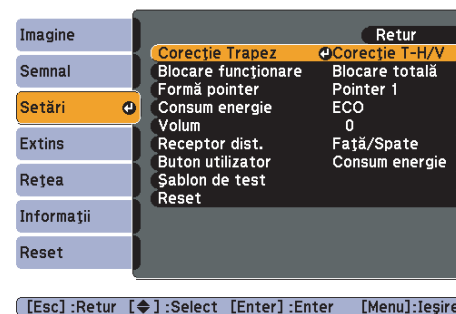
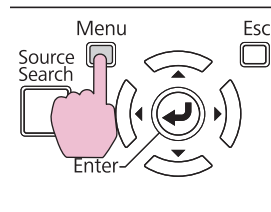
## Procedură

- 1 Apăsați butonul [Menu] și din meniul Configurare selectați Setări - Corecție Trapez. "Utilizarea meniul configurare" p.54

Folosind telecomanda

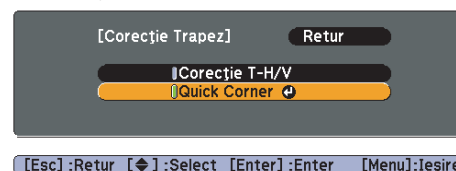


Folosind panoul de control



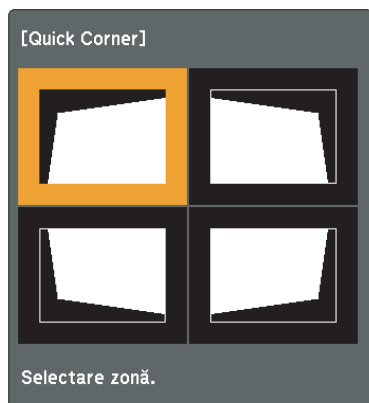
2

Selectați „Quick Corner” și apăsați butonul [Enter].



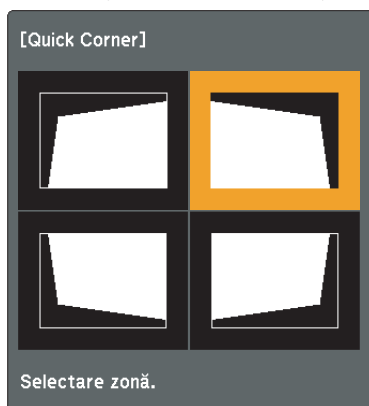
Apăsați butonul [Enter] din nou pentru a afișa ecranul de selectare, din care puteți alege unul dintre cele patru colțuri.



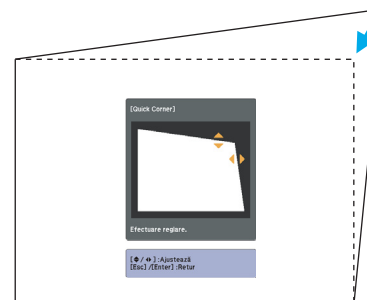


[◀ / ▶] : Select  
[Enter] : Enter  
[Esc] : Return (apăsați timp de 2 secunde pentru a face reset/comutare)

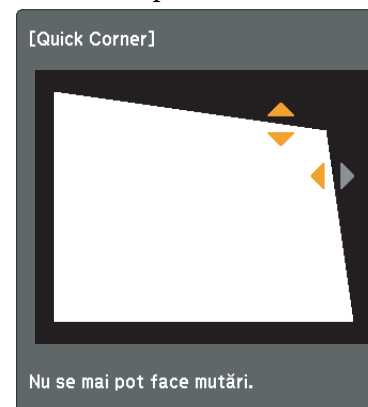
- 3** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe panoul de control, selectați colțul pe care doriți să îl corectați și apoi apăsați butonul [Enter].



- 4** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe panoul de control, corectați poziția colțului.











Dacă triunghiul din direcția de poziționare a formei devine gri, așa cum este indicat în imaginea de mai jos, înseamnă că rotirea formei nu poate continua.







- 5** Repetați pașii 3 și 4, după caz, pentru a regla restul colțurilor.

6

**Când ați terminat, apăsați butonul [Esc] pentru a ieși din meniul de corectare.**

Deoarece **Corecție Trapez** din meniul Configurare a fost schimbat cu **Quick Corner**, apăsarea butoanelor , ,  și  de pe panoul de control afișează ecranul de selecție din care puteți selecta colțul, așa cum se arată în procedura 2. Dacă doriți să realizați corecția T-H/V când apăsați butoanele , ,  și  de pe panoul de control, schimbați **Corecție Trapez** din meniul Configurare la **Corecție T-H/V**.



- În meniul **Setări - Corecție Trapez** din meniul Configurare, după ce setați **Trapez automat H/V** la **Pornit**, apare mesajul "**Doriți să efectuați o corecție Trapez automat H/V?**" când mișcați proiectorul. După ce ați executat această funcție, setarea **Corecție Trapez** din meniul Configurare se schimbă din **Quick Corner** în **Corecție T-oriz/vert** și după aceea, dacă apăsați , ,  și  de pe panoul de control va fi executată funcția Corecție T-oriz/vert. ➡ [p.59](#)
- Dacă butonul [Esc] este apăsat timp de aproximativ două secunde în timpul corectării cu Quick Corner, se va afișa următorul ecran.



**Reset Quick Corner:** Resetează rezultatul corecturilor cu Quick Corner.

**Com Corecție T-oriz/vert:** Comută metoda de corectare la Corecție T-H/V.

➡ [p.59](#)

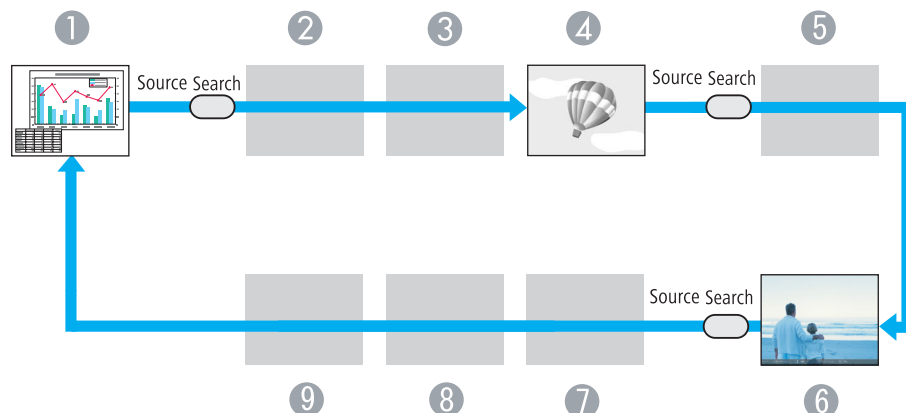
Puteți modifica imaginea proiectată în două moduri.

- Modificare prin Căutare sursă  
Proiectorul detectează automat semnalele primite de la echipamentele conectate și imaginea care este trimisă de echipament este proiectată.
- Modificarea direct în imaginea destinație  
Puteți folosi butoanele de pe telecomandă pentru a schimba portul țintă 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].

EB-1925W/1920W/1915/1910/1830

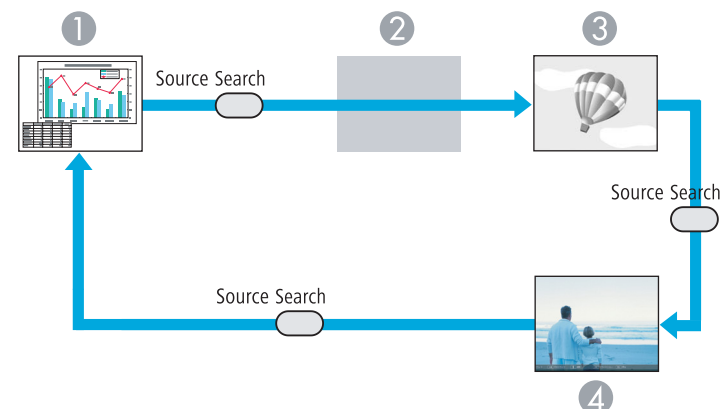


Este omisă dacă nu este prezent nici un semnal imagine.

- 1 Calculator 1
- 2 Calculator 2
- 3 S-video
- 4 Video

- 5 HDMI (numai EB-1925W/1915)
- 6 USB Display
- 7 USB1 (numai EB-1925W/1915)/  
USB (numai EB-1920W/1910/1830)
- 8 USB2 (numai EB-1925W/1915)
- 9 LAN

EB-1900



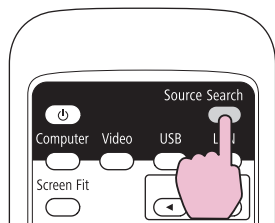
Este omisă dacă nu este prezent nici un semnal imagine.

- 1 Port de intrare
- 2 Video
- 3 S-Video
- 4 USB Display

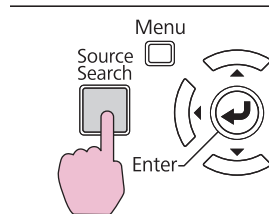
## Procedură

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

### Folosind telecomanda



### Folosind panoul de control



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



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

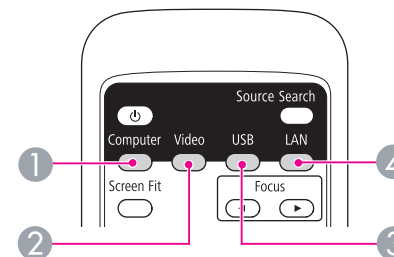
### Exemplu: EB-1925W/1915



## Trecerea la imaginea țintă folosind telecomanda

Puteți trece direct la imaginea țintă apăsând următoarele butoane pe telecomandă.

### Telecomandă



- La fiecare apăsare a butonului, imaginea se modifică de la portul de intrare Computer1 la portul de intrare Computer2. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)  
Când utilizați EB-1900, se schimbă la imaginile de la portul de intrare Calculator.
- La fiecare apăsare a butonului, transmisia imaginii este schimbată între porturile de intrare Video, S-Video și HDMI (numai EB-1925W/1915).
- De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:
  - USB Display
  - Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB1 sau USB2 (numai EB-1925W/1915)
  - Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB (Tip A) (numai EB-1920W/1910/1830)
- Realizează schimbare cu imaginea protejată cu EasyMP Network Projection. Când realizați proiecții prin Quick Wireless Connection utilizând stick-ul de memorie USB Quick Wireless Connection USB, acest buton se schimbă cu imaginea asociată. (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)  
Când folosiți EB-1900, acesta nu funcționează, chiar dacă butonul este apăsat.

## Selectarea calității proiecției (Selectarea Mod 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.

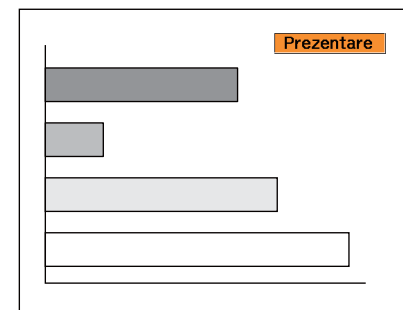
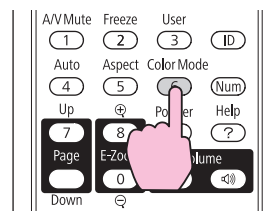
Mod	Aplicație
<b>Dinamic</b>	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
<b>Prezentare</b>	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
<b>Teatru</b>	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
<b>Foto</b> <sup>*1</sup>	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
<b>Sporturi</b> <sup>*2</sup>	Ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață.
<b>sRGB</b>	Este ideal pentru redarea imaginilor în formatul standard <u>sRGB</u> .
<b>Panou negru</b>	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.
<b>Tablă albă</b>	Ideal pentru realizarea prezentărilor pe un panou alb.

Mod	Aplicație
<b>Personalizat</b>	Selectați <b>Personalizat</b> dacă doriți să reglați setările R, G, B, C, M, and Y din submeniul <b>Ajustarea culorilor</b> din meniul Configurare.

- \*1 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este RGB sau când sursa de intrare este USB Display, USB1, USB2, USB sau LAN. (În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt suportate.)
- \*2 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este video Component sau când sursa de intrare este S-Video sau Video.

### Procedură


#### Telecomandă



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

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



Modul de culoare poate fi schimbat și folosind **Mod culoare** din meniul **Imagine** aflat în meniul Configurare.  p.55

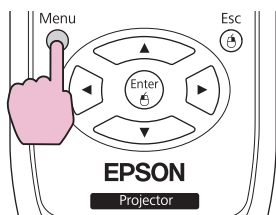
## Setarea Diafragmă automată

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

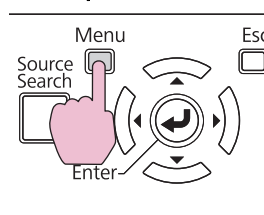
### Procedură

- 1 Apăsați butonul [Menu] și selectați **Imagine - Diafragmă automată** din meniul Configurare. ➡ "Utilizarea meniul configurare" p.54

Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



- 2 Selectați **Pornit**.

Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare.

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



Parametrul Diafragmă automată poate fi setat numai când Mod culoare este **Dinamic**, **Teatru** sau **Personalizat**.

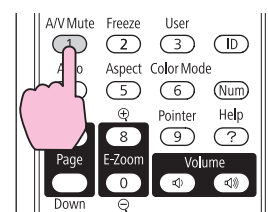
## Ascunderea temporară a imaginii și oprirea sunetului (A/V Mute)

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.

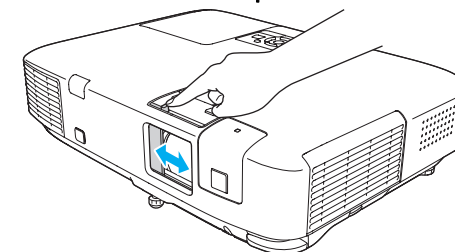


### Procedură

Telecomandă



Corp



La fiecare apăsare a butonului sau la fiecare închidere/deschidere a capacului obiectivului funcția A/V Mute se activează și se dezactivează.



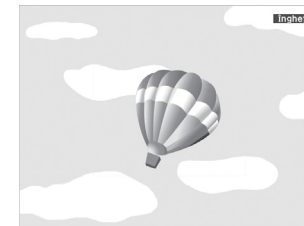
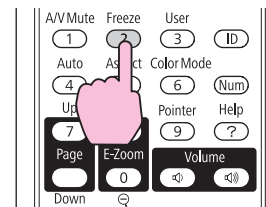
- Dacă folosiți această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul vor fi transmise în continuare de către sursă și nu vă puteți întoarce la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.
- Când realizați activarea de la telecomandă, puteți opta pentru a afișa **Negru**, **Albastru** sau **Logo** ca afișare A/V Mute utilizând setarea **Extins - Ecran - A/V Mute** din meniul Configurare. [☛ p.61](#)
- În cazul în care cursorul A/V mute este închis sau dacă nu efectuați nicio acțiune timp de aproximativ 30 de minute, este activată opțiunea Timp acop. lentilă și aparatul este închis automat. Dacă nu doriți să se activeze Timp acop. lentilă, schimbați setarea **Timp acop. lentilă** la **Oprit** din submeniul **Funcționare** din meniul **Extins**. [☛ p.61](#)
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.
- Pentru EB-1900, A/V Mute ascunde numai imaginile. (Nu există nicio funcție audio.)

## Blocarea imaginii (Îngheț)

Când este activată funcția Îngheț pentru imagini în mișcare, imaginea blocată 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 Îngheț a fost deja activată.

## Procedură

### Telecomandă



De fiecare dată când apăsați butonul, funcția Îngheț se activează sau se dezactivează.



- Semnalul audio nu se oprește.
- Sursa de imagini continuă să redea imaginile animate chiar în timp ce redarea pe ecran este blocată și în acest caz nu este posibil să reluați proiecția de la punctul în care a fost întreruptă.
- Dacă butonul [Freeze] este apăsat când este afișat meniul Configurare sau un ecran Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor afișat dispare.
- Îngheț funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

## Modificarea formatului imaginii

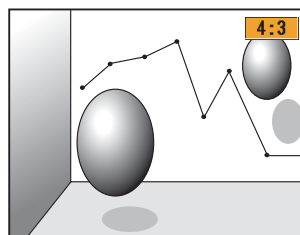
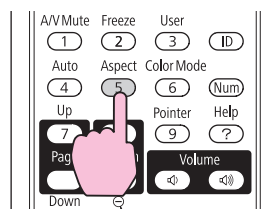
Modificați parametrul Format imagine [▶▶](#) dacă echipamentul video este conectat astfel încât imaginile care au fost înregistrate în format digital video sau pe discuri DVD pot fi vizualizate în format ecran lat de 16:9 . Modificați parametrul Format imagine când proiectați imagini de la calculator la dimensiunea integrală.

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

## Metodele de modificare

### Procedură

#### Telecomandă



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, aceasta se va schimba în următorul mod de format.

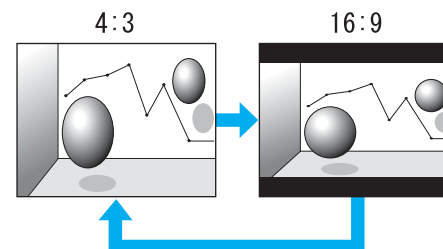


Formatul imaginii poate fi schimbat și folosind opțiunea **Aspect** din meniul **Semnal** din meniul Configurare. [p.56](#)

## Modificarea formatului pentru imagini transmise de la un echipament video.

EB-1915/1910/1900/1830

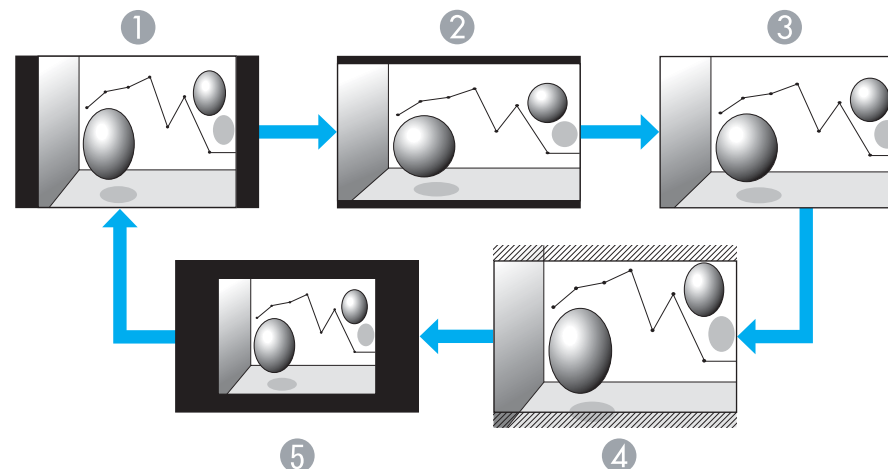
La fiecare apăsare a butonului, formatul imaginii se schimbă între **4:3** și **16:9**.



\* Când este primit un semnal 720p/1080i, afișajul este schimbat în formatul 4:3 (imaginea este tăiată în părțile stângă și dreaptă).

EB-1925W/1920W

La fiecare apăsare a butonului, aspectul se schimbă în ordinea **Normal** sau **Auto**, **16:9**, **Plin**, **Zoom** și **Nativ**.


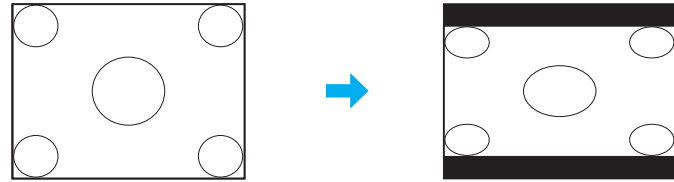


- ① Normal sau Auto
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ



## Modificarea formatului pentru imaginile de pe calculator. (EB-1915/1910/1900/1830)

Atunci când proiectați imagini introduse de la portul de intrare al calculatorului (doar EB-1900), de la portul de intrare Computer1/2 (doar EB-1915/1910/1830) sau de la portul de intrare HDMI (doar EB-1915), puteți modifica formatul după cum urmează.

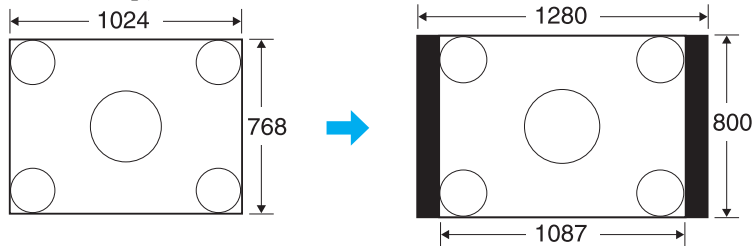
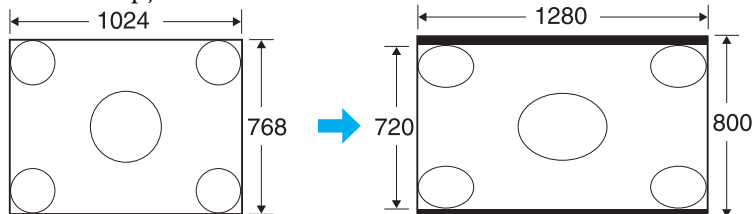
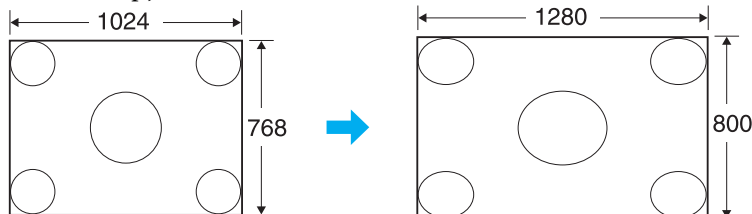
Valori setate	Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b> Este afișat atunci când sursa este Calculator sau Computer1/2.	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii primite.	
<b>Auto (doar EB-1915)</b> Afișat numai când sursa este HDMI.	Proiectează la un aspect corespunzător, pe baza informațiilor primite de la semnalul recepționat.	
<b>4:3</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, în formatul 4:3. Această opțiune este ideală pentru cazurile în care doriți să proiectați imagini în formatul 5:4 (1280 x 1024), la dimensiunea de proiecție completă.	Când este recepționat un semnal 1280 x 1024  Normal                      4 : 3
<b>16:9</b>	Se proiectează folosind Aspect 16:9. Acesta este ideal dacă proiectați la dimensiunile ecranului folosind un ecran 16:9.	Când este recepționat un semnal 1280 x 1024 

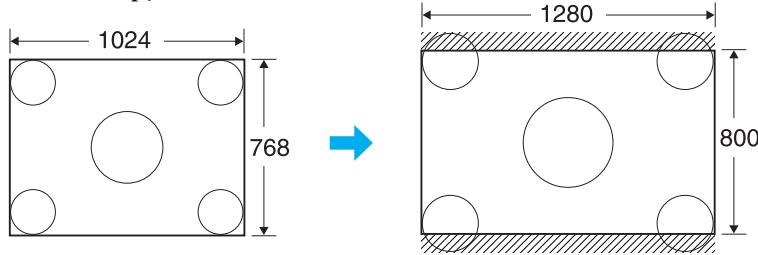
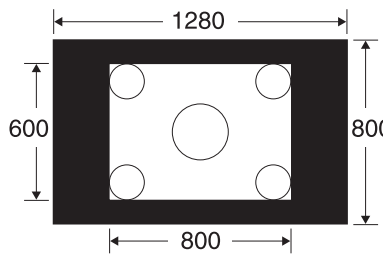
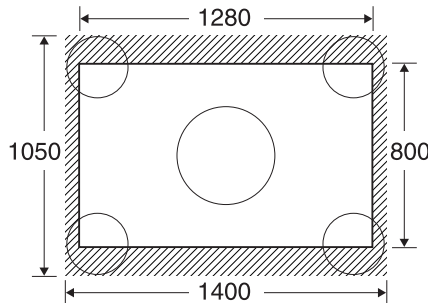


Dacă lipsesc părți din imagine, setați **Rezoluție** la valoarea **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului.

## Schimbarea formatului pentru imaginile din calculator (EB-1925W/1920W)

La proiectarea imaginilor de la portul de intrare Computer1/2 sau de la portul de intrare HDMI (numai EB-1925W), puteți schimba setarea Aspect după cum urmează. EB-1925W/1920W oferă o rezoluție WXGA de 1280x800. În cazul proiectării pe ecrane de **16:9**, setați parametrul Aspect la **16:9**.

Valori setate	Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând aspectul imaginii primite.	Când este recepționat un semnal 1024 x 768. 
<b>Auto (doar EB-1925W)</b> Afișat numai când sursa este HDMI.	Proiectează la un aspect corespunzător, pe baza informațiilor primite de la semnalul recepționat.	
<b>16:9</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la aspectul 16:9.	Când este recepționat un semnal 1024 x 768. 
<b>Plin</b>	Proiectează la dimensiunea completă.	Când este recepționat un semnal 1024 x 768. 

Valori setate	Funcționare	Exemplu de proiecție	
<b>Zoom</b>	Proiectează imaginea recepționată la dimensiunea aspectului, în direcție laterală, ca atare. Părțile care depășesc dimensiunea proiecției nu sunt proiectate.	<p>Când este recepționat un semnal 1024 x 768.</p> 	
<b>Nativ</b>	Proiectează la rezoluția imaginii recepționate în centrul ecranului. Această opțiune este ideală pentru proiectarea unor imagini clare. Dacă rezoluția imaginii depășește 1280 x 800, marginile imaginii nu sunt proiectate.	<p>Când este recepționat un semnal 800 x 600</p> 	<p>Când este recepționat un semnal 1400 x 1050</p> 

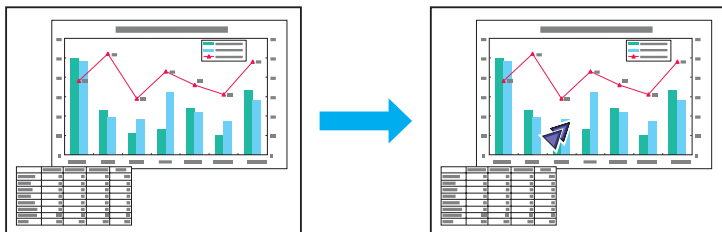


Dacă lipsesc părți din imagine, setați **Rezoluție** la valoarea **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea ecranului calculatorului.

 p.56

## Funcția pointer (Pointer)

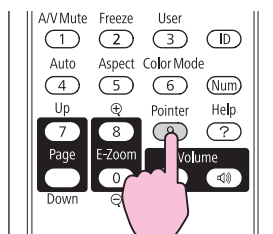
Vă permite să deplasați pictograma Pointer pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



### Procedură

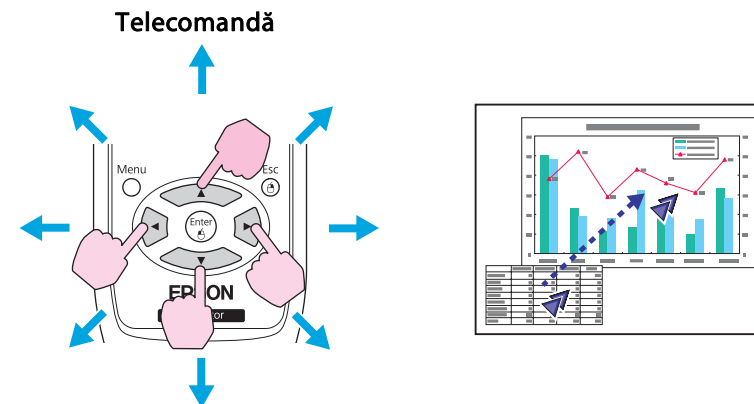
#### 1 Afișați Pointer-ul.

##### Telecomandă



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

#### 2 Deplasați pictograma Pointer (↖↗).



Când apăsați împreună cu butoanele adiacente [↖], [↗], [↘], și [↙], cursorul poate fi deplasat și pe diagonală.

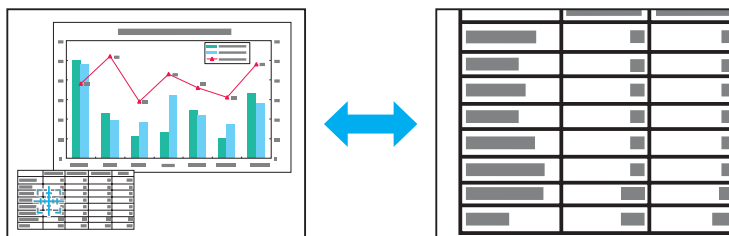


Aveți posibilitatea de a alege trei tipuri de pictograme Pointer (↖, ↗, sau ↘) urmărind calea **Setări - Formă pointer** din meniul Configurare.

☞ p.59

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

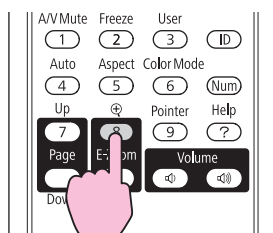
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



### Procedura

#### 1 Porniți E-Zoom.

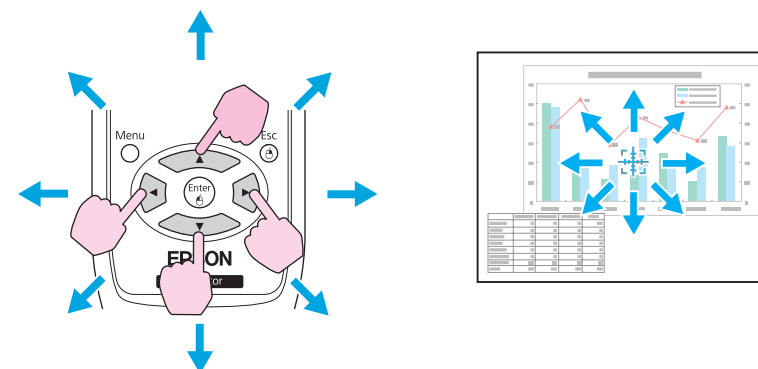
##### Telecomandă



#### 2

Deplasați cursorul (⌄) în zona din imagine pe care doriți să o măriți.

##### Telecomandă

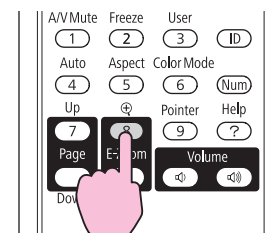


Când apăsați împreună cu butoanele adiacente [⬆], [⬇], [⬅], și [➡], cursorul poate fi deplasat și pe diagonală.

#### 3

Mărirea.

##### Telecomandă



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.

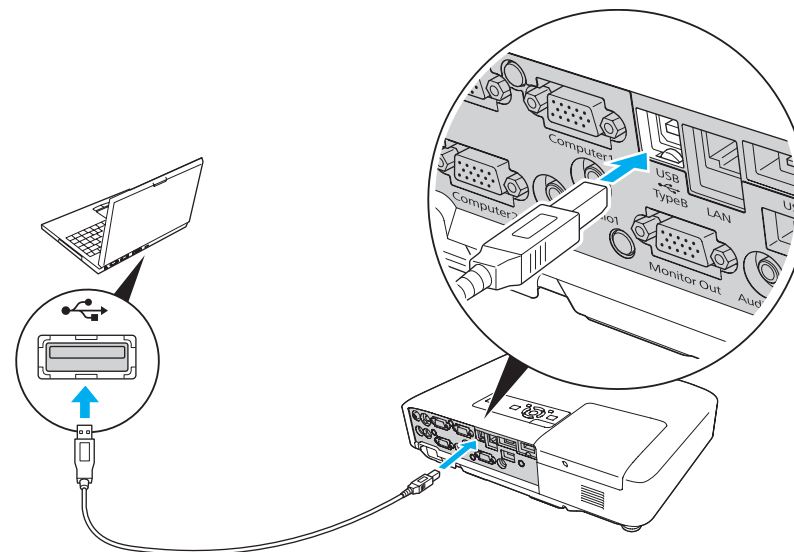


- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- Apăsați pe butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a derula imaginea.
- Dacă este selectată opțiunea E-Zoom, funcțiile **Progresiv** și **Reducere zgomot** sunt anulate.

## Utilizarea cursorul mouse-ului folosind telecomanda (Mouse fără fir)

Pentru a activa funcția Mouse fără fir, setați **USB Tip B** la **Mouse fără fir** din **Extins** din meniul Configurare. În mod prestabilit, **USB Type B** este setat la USB Display. Schimbați în prealabil setările. ➡ p.61

Când portul USB al unuia calculator este conectat la portul USB (Tip B) din spatele proiecteurului cu un cablu USB, puteți utiliza telecomanda proiecteurului pentru a controla cursorul mouse-ului pe calculator.



### SO compatibil

Windows: 98/98SE/2000/Me/XP Home Edition/  
XP Professional/Vista Home Basic/Vista Home Premium/  
Vista Business/Vista Enterprise/Vista Ultimate

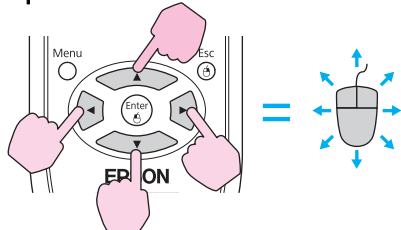
Macintosh: Mac OS X 10.3 - 10.5



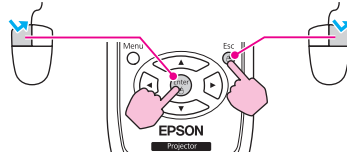
- Funcția Mouse fără fir poate fi utilizată numai când sursa este Calculator 1, Calculator 2 sau HDMI (numai EB-1925W/1915). Pentru EB-1900, aceasta poate fi utilizată doar când sursa este Calculator.
- Atunci când proiectarea se face pe USB Display, puteți utiliza doar funcția de deplasare la pagina anterioară sau următoare.
- Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir 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 poate fi acționat astfel.

## Deplasarea cursorului mausului

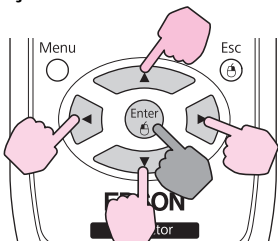


## Clicuri cu mausul



Clic stânga: Apăsați butonul [Enter].  
Clic dreapta: Apăsați butonul [Esc].  
Dublu clic: apăsați repede de două ori.

## Glisare și fixare

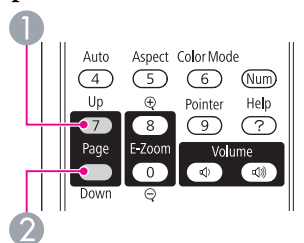


 : țineți apăsat

1. În timp ce țineți apăsat butonul [Enter], apăsați pe butonul [↖], [↘], [↙] sau [↗].
2. Eliberați butonul [Enter] pentru a fixa obiectul deplasat în locul dorit.

## Schimbarea ecranelor PowerPoint

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



- 1 La diapozitivul anterior
- 2 La diapozitivul următor

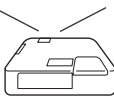
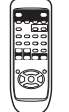
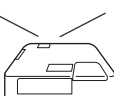
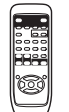

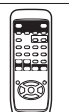
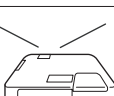


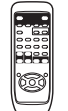
- Când apăsați împreună cu butoanele adiacente [↖], [↘], [↙], și [↗], cursorul poate fi deplasat și pe diagonală.
- Dacă butoanele mouse-ului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.
- Funcția Mouse fără fir nu poate fi utilizată în timp ce următoarele funcții sunt utilizate.
  - În timp ce este afișat meniul Configurare
  - În timp ce un meniu de Ajutor este afișat
  - În timp ce este utilizată funcția E-Zoom
  - 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
  - În timp ce USB Display funcționează
  - Când se afișează un model de test
  - În timp ce este setat Mod culoare
  - În timp ce este afișat numele Mod culoare
  - În timp ce este afișată denumirea sursei
  - În timp ce este comutată sursa de intrare

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 defini un ID pentru proiector în intervalul „1” - „9”. Valoarea implicită este Oprit.

Puteți defini un ID pentru telecomandă în intervalul „0” - „9”. Valoarea implicită este „0”. Tabelul de mai jos indică posibilele combinații de ID de proiector și de ID de telecomandă.

Funcționare	Comparații	Descrieri
Posibil		ID Proiector: 1
		ID telecomandă: 1
Posibil		ID Proiector: Oprit
		ID telecomandă: 1
Posibil		ID Proiector: 1
		ID telecomandă: 0
Nu este posibil.		ID Proiector: 1

Funcționare	Comparații	Descrieri
		ID telecomandă: 3

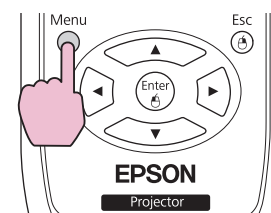
## Setarea ID-ului proiectorului

### Procedura

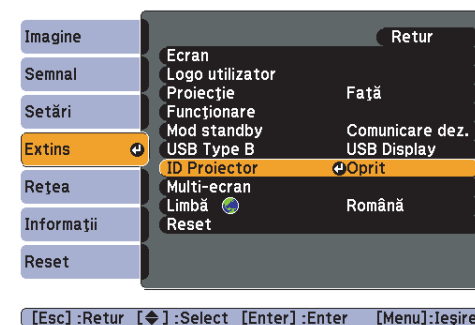
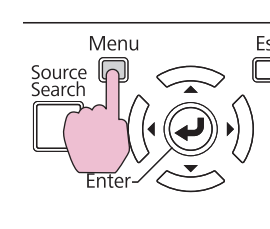
1

Apăsați butonul [Menu] și apoi selectați Extins - ID Proiector din meniul Configurare. ➡ "Utilizarea meniul configurare" p.54

Folosind telecomanda

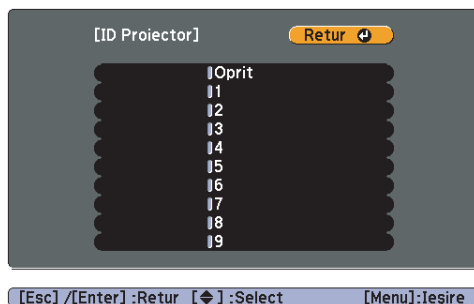


Folosind panoul de control





- 2 **Alegeți identificatorul ID pe care doriți să îl definiți și apăsați butonul [Enter].**



- 3 **Apăsați butonul [Menu] pentru a închide meniul Configurare.**

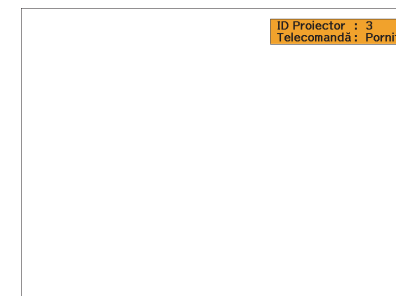
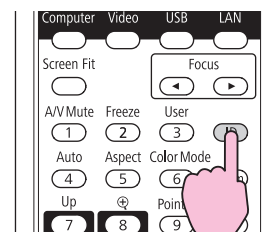
## Setarea ID-ului telecomenzii

Setați ID-ul pe telecomandă de fiecare dată când porniți proiectorul. Atunci când proiectorul este pornit, ID-ul telecomenzii este setat la valoarea "0" (adică puteți acționa proiectorul cu ajutorul telecomenzii indiferent de ID-ul proiectorului).

### Procedura

- 1 **Îndreptați telecomanda spre receptorul pentru telecomandă al proiectorului pe care doriți să îl utilizați și apăsați pe butonul [ID] de pe telecomandă.**

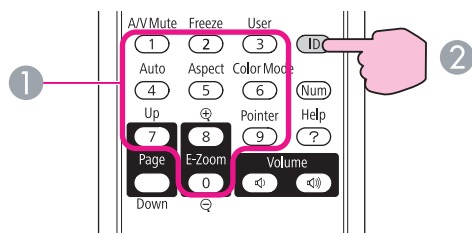
#### Telecomandă



La apăsarea acestor butoane pe ecranul de proiecție va fi afișat ID-ul proiectorului. Și va dispărea după trei secunde.

**2**

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



1 Butoane numerice

2 Țineți apăsat

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



Atunci când opriți proiectorul, ID-ul telecomenzii revine la valoarea "0" (adică puteți acționa proiectorul folosind telecomanda, indiferent de ID-ul proiectorului)

Când se folosesc mai multe proiectoare și acestea proiectează imagini, puteți corecta strălucirea și tonul de culoare ale imaginii fiecărui proiector folosind ajustarea 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. Setări ID-ul proiectorului și cel al telecomenzii

Stabiliți un ID pentru proiectorul țintă și apoi stabiliți același ID pentru telecomandă, pentru ca aceasta să controleze un singur proiector. [p.44](#)

### 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 culorilor

Puteți regla culorile imaginilor pentru ca acestea să se potrivească mai bine cu ajutorul Corect Culoare (G/R) și Corect Culoare (B/Y).

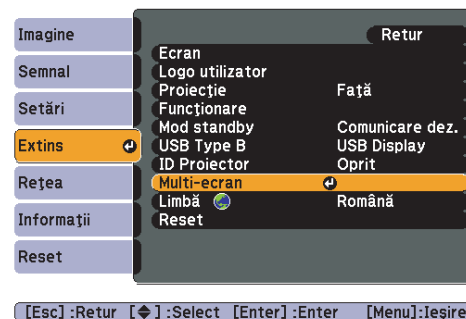
## Metoda de corectare

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

### Procedura

1

Apăsați butonul [Menu] și selectați Extins - Multi-ecran din meniul Configurare. ["Utilizarea meniul configurare" p.54](#)



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 cu funcția Corect. luminozită.

- Dacă selectați Nivel 5 toate imaginile vor fi ajustate la cea mai întunecată imagine proiectată de proiectoare.
- Dacă selectați Nivel 1 toate imaginile vor fi ajustate la cea mai strălucitoare imagine proiectată de proiectoare.
- Dacă selectați una din valorile de la Nivel 2 la 4 toate imaginile vor fi ajustate la imaginea cu strălucire medie proiectată de proiectoare.
- Deoarece la fiecare apăsare a butonului [Enter] imaginea afișată se schimbă între modelul de afișare și imaginea afișată în momentul respectiv, aveți posibilitatea de a verifica rezultatele corecturilor și puteți efectua corectarea imaginii afișată în momentul respectiv.

4

### **Corectați setările pentru Corect Culoare (G/R) și Corect Culoare (B/Y).**

Deoarece la fiecare apăsare a butonului [Enter] imaginea afișată se schimbă între modelul de afișare și imaginea afișată în momentul respectiv, aveți posibilitatea de a verifica rezultatele corecturilor și puteți efectua corectarea imaginii afișată în momentul respectiv.



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.  p.51
- Anti-Theft Lock (Blocare antifurt)  
Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive de securitate antifurt.  p.52

## Administrarea utilizatorilor (Protejat de Parolă)

Când este activată funcția 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 de utilizare al proiectorului, pot fi efectuate următoarele trei setări de protecție prin parolă.

#### 1. Protecție la pornire

Când **Protecție la pornire** este setat la **Pornit**, trebuie să introduceți o parolă predefinită după conectarea proiectorului la sursa de alimentare și după pornirea acestuia (această procedură se aplică și în cazul funcției Pornire directă). Dacă parola introdusă este incorectă, proiectorul nu va porni.

#### 2. Protej.logo utilizator

Chiar dacă cineva încearcă să schimbe logoul utilizatorului setat de proprietarul proiectorului, acesta nu poate fi schimbat. Când pentru funcția **Protej.logo utilizator** este selectată opțiunea **Pornit**, este interzis să efectuați următoarele modificări pentru Logo utilizator.

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setările pentru parametrii **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** și **A/V Mute** din **Ecran** din meniul Configurare.

#### 3. Protecție rețea (numai pentru EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Dacă opțiunea **Protecție rețea** este setată pe **Pornit**, efectuarea modificărilor referitoare la meniul **Rețea** din cadrul meniului configurare devine imposibilă.

## Definirea Protejat de parolă

Utilizați următoarea procedură pentru a defini funcția „Protejat de parolă”.

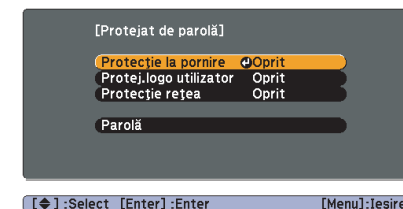
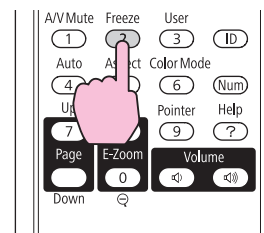
### Procedură



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

Este afișat meniul pentru definirea Protejat de parolă.

#### Telecomandă





- Dacă Protejat de parolă este deja activat, trebuie să introduceți valoarea pentru Parolă. Dacă valoarea pentru Parolă este introdusă corect, este afișat meniul de setare pentru Protejat de parolă. "Introducerea parolei" p.50
- După definirea parolei lipiți Protejat prin parolă într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.

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 Protej.logo utilizator.

- (1) Selectați **Protej.logo utilizator** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Esc].

4

## Activați Protecție rețea.(numai pentru EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

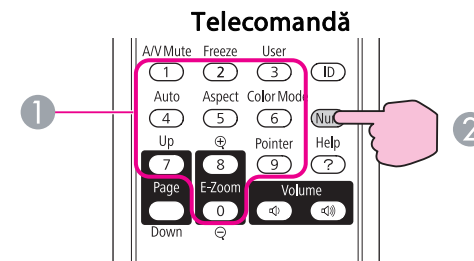
- (1) Selectați opțiunea **Protecție rețea** și apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [Esc].

5

## Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Este afișat mesajul "**Schimbați parola?**", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Setarea inițială a parolei este "0000". Schimbați această parolă cu parola dorită. 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.



1 Butoane numerice

2 Țineți apăsat

- (4) Reintroduceți parola. Este afișat mesajul "**Parolă acceptată.**". Dacă introduceți parola incorect, este afișat un mesaj, care vă cere să introduceți parola din nou.

## 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.**

Proiecția începe după introducerea parolei corecte.

## Atenție

- Dacă a fost introdusă de trei ori la rând o parolă incorectă, 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 ca să puteți 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 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 bloca butoanele funcționale de pe panoul de control executați una din următoarele operațiuni.

- **Blocare completă**  
Toate butoanele panoului de control sunt blocate. De la panoul de control nu veți putea efectua nicio operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.
- **Blocare parțială**  
Toate butoanele din Panou de control sunt blocate, cu excepția butonului [⏏].

Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să limitați utilizarea butoanelor. Proiectorul poate fi acționat folosind telecomanda.

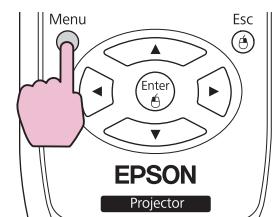
## Procedură

1

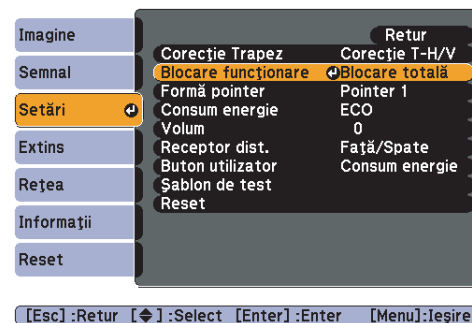
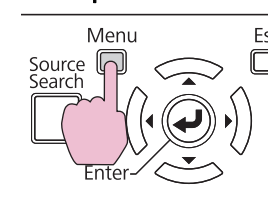
În timpul proiecției, apăsați butonul [Menu] și selectați **Setări - Blocare funcționare din meniul Configurare.**

☞ "Utilizarea meniul configurare" [p.54](#)

### Utilizarea telecomenzii



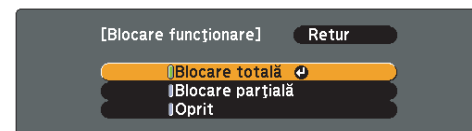
### Utilizarea panoului de control



[Esc]:Retur [⏏]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Ieșire

2

În funcție de scopul dumneavoastră selectați fie opțiunea **Blocare totală** sau **Blocare parțială**.



[Esc]:Retur [⏏]:Select [Enter]:Setare [Menu]:Ieșire

3

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

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



Puteți debloca panoul de control prin una din următoarele metode.

- Utilizând telecomanda, selectați valoarea **Oprit** din **Setări - Blocare funcționare** din meniul Configurare.
- Apăsați și țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de control pentru aproximativ șapte secunde; se va afișa un mesaj și panoul va fi deblocat.

## Blocare antifurt

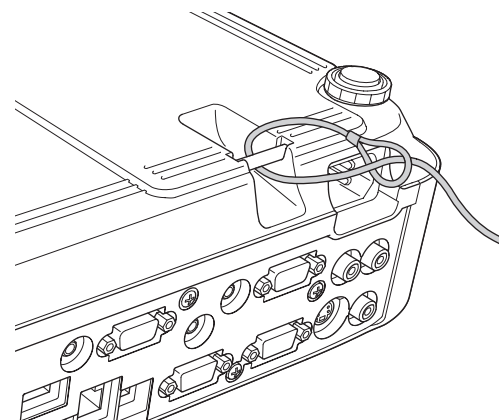
Deoarece proiectorul este în general fixat pe tavan și lăsat în încăperi nesupravegheate, proiectorul include următoarele dispozitive de securitate pentru a preveni furtul proiectorului.

- Slot de securitate  
Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de Kensington. Pentru detalii despre Microsaver Security System vizitați pagina web a companiei Kensington <http://www.kensington.com/>.
- Punct de instalare a cablului de securitate  
Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp.

## Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.





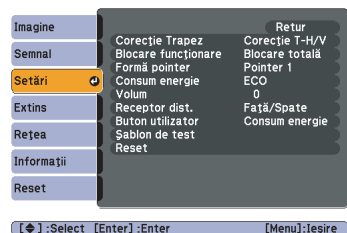
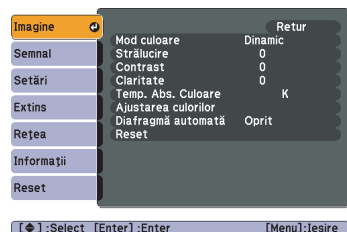


## Meniul Configurare

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

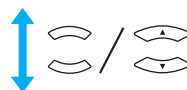
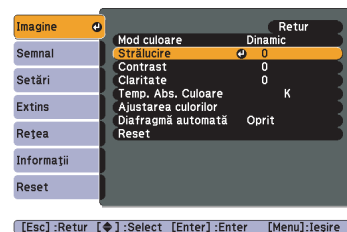
1

Selectarea din meniul superior



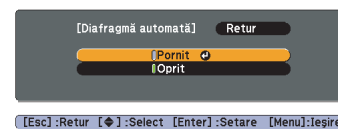
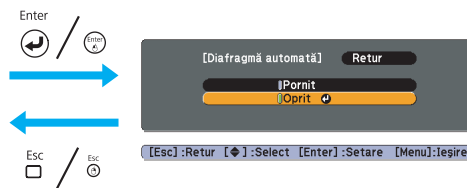
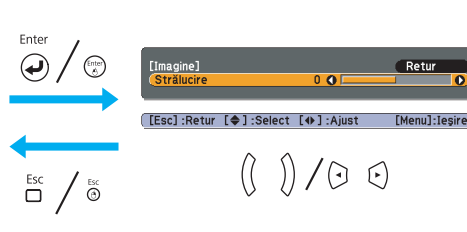
2

Selectarea din submeniu



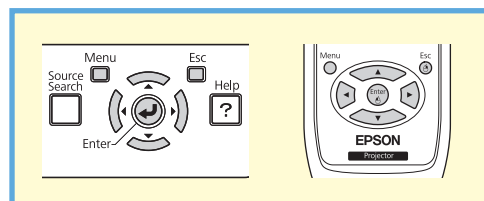
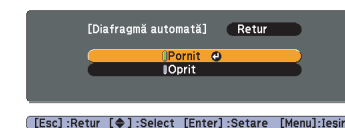
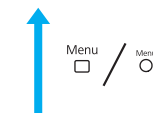
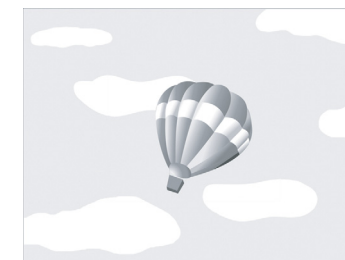
3

Schimbarea elementului selectat




4

Ieșire

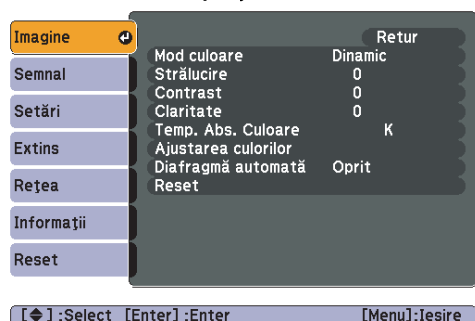


## Meniul Imagine

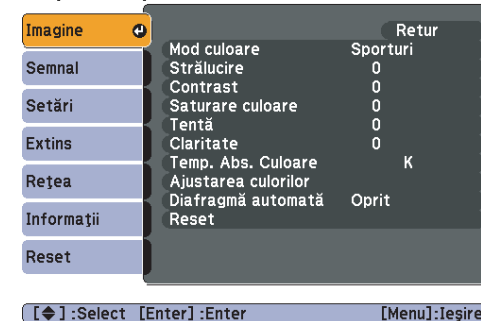
Elementele care pot fi definite variază în funcție de sursa și de semnalul curent de imagine proiectat așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.



În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt acceptate.  [p.31](#)



Semnal RGB/USB Display/USB1/USB2/USB/LAN



Video pe componente  Semnal/S-Video/Video



Submeniu	Funcție
<b>Mod culoare</b>	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  <a href="#">p.33</a>
<b>Strălucire</b>	Puteți regla valoarea Strălucire pentru imagine.
<b>Contrast</b>	Puteți regla diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
<b>Saturare culoare</b>	Puteți regla valoarea Saturare culoare pentru imagini.
<b>Tentă</b>	(Reglarea este posibilă numai când sunt recepționate semnale NTFS dacă utilizați semnale video compuse/S-video.) Puteți regla valoarea Tentă pentru imagine.
<b>Claritate</b>	Puteți regla claritatea imaginii.
<b>Temp. Abs. Culoare</b>	(Această opțiune nu poate fi setată când <b>Imagine - Mod culoare</b> este setat la <b>sRGB</b>  .) Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Reglarea tentei poate fi efectuată în 10 trepte, între 5000 K și 10000 K. În cazul selectării unei valori înalte imaginea va conține pete albastre, dacă se selectează o valoare scăzută, imaginea va conține pete roșii.

Submeniu	Funcție
<b>Ajustarea culorilor</b>	<p>Puteți efectua ajustări prin alegerea unei opțiuni dintre următoarele.</p> <p><b>Roșu, Verde, Albastru:</b> puteți regla individual nivelul de saturație pentru fiecare culoare. (Această opțiune nu poate fi setată când <b>Imagine - Mod culoare</b> este setat la <b>sRGB</b> sau la <b>Personalizat</b>.)</p> <p><b>R, G, B, C, M, Y:</b> Ajustați <b>Nuanță, Saturație</b> și <b>Strălucire</b> pentru fiecare dintre următoarele: R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben). (Această opțiune nu poate fi setată când <b>Imagine - Mod culoare</b> este setat la <b>Personalizat</b>.)</p>
<b>Diafragmă automată</b>	<p>(Această opțiune nu poate fi setată decât atunci când <b>Imagine - Mod culoare</b> este setat la <b>Dinamic, Teatru</b> sau <b>Personalizat</b>.)</p> <p>Alegeți dacă optați sau nu (<b>Pornit/Oprit</b>) să reglați starea de iluminare optimă pentru imaginile proiectate.  <a href="#">p.34</a></p> <p>Setarea este salvată pentru fiecare mod de culoare.</p>
<b>Reset</b>	<p>Puteți anula toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul <b>Imagine</b> la valorile inițiale. Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.83</a></p>

## Meniul Semnal

Elementele care pot fi definite variază în funcție de sursa și 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.

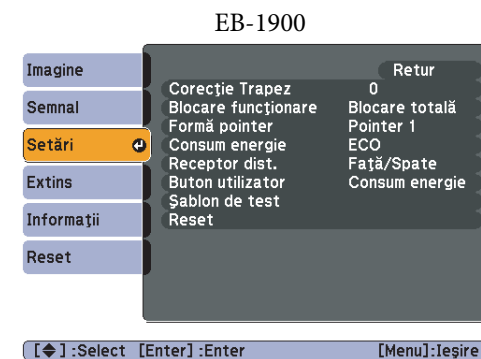
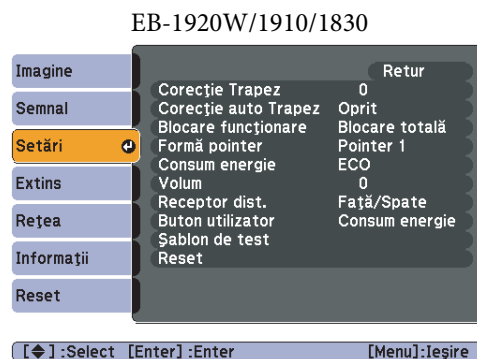
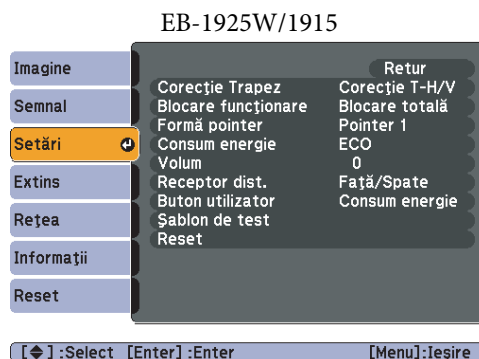
Nu puteți efectua setări în meniul Semnal atunci când sursa este USB Display, USB1, USB2, USB sau LAN.










Calculator/Calculator1/ Calculator2 (când este recepționat un semnal de tip RGB)	Calculator/Calculator1/ Calculator2 (când este recepționat un semnal video compus)	S-Video/Video	HDMI (numai EB-1925W/1915)
<div> <div>Imagine</div> <div>Semnal</div> <div>Setări</div> <div>Extins</div> <div>Rețea</div> <div>Informații</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Config. automată</div> <div>Rezoluție</div> <div>Urmărire</div> <div>Sincro.</div> <div>Poziție</div> <div>Semnal intrare</div> <div>Aspect</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Retur</div> <div>Pornit</div> <div>Auto</div> <div>0</div> <div>0</div> <div>Auto</div> <div>Normal</div> </div>	<div> <div>Imagine</div> <div>Semnal</div> <div>Setări</div> <div>Extins</div> <div>Rețea</div> <div>Informații</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Poziție</div> <div>Progresiv</div> <div>Reducere zgomot</div> <div>Semnal intrare</div> <div>Aspect</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Retur</div> <div>Pornit</div> <div>Oprit</div> <div>Auto</div> <div>4:3</div> </div>	<div> <div>Imagine</div> <div>Semnal</div> <div>Setări</div> <div>Extins</div> <div>Rețea</div> <div>Informații</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Poziție</div> <div>Progresiv</div> <div>Reducere zgomot</div> <div>Semnal video</div> <div>Aspect</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Retur</div> <div>Pornit</div> <div>Oprit</div> <div>Auto</div> <div>4:3</div> </div>	<div> <div>Imagine</div> <div>Semnal</div> <div>Setări</div> <div>Extins</div> <div>Rețea</div> <div>Informații</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Progresiv</div> <div>Reducere zgomot</div> <div>Interval video HDMI</div> <div>Aspect</div> <div>Reset</div> </div> <div> <div>Retur</div> <div>Oprit</div> <div>Oprit</div> <div>Normal</div> <div>4:3</div> </div>
[ ]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire	[ ]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire	[ ]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire	[ ]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire


Submeniu	Funcție
<b>Config. automată</b>	Puteți decide dacă doriți sau nu ( <b>Pornit/Oprit</b> ) ca funcția de configurare automată să regleze automat imaginea la starea optimă la schimbarea setării pentru Semnal intrare. <a href="#">p.92</a>
<b>Rezoluție</b>	Când este setată la <b>Auto</b> , rezoluția semnalului de intrare este identificată automat. Dacă imaginile nu pot fi proiectate corect folosind opțiunea <b>Auto</b> , de exemplu atunci când unele imagini lipsesc, selectați opțiunea <b>Lat</b> pentru ecrane late sau opțiunea <b>Normal</b> pentru ecrane 4:3 sau 5:4.
<b>Urmărire</b>	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale. <a href="#">p.92</a>
<b>Sincro.</b>	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. <a href="#">p.92</a>
<b>Poziție</b>	Puteți regla poziția ecranului în sus, jos, stânga și dreapta, dacă o parte din imagine lipsește, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.
<b>Progresiv</b>	(Când este recepționat semnal video compus sau RGB, această setare poate fi reglată numai când sunt recepționate semnale 480i/576i/1080i. Această opțiune nu poate fi setată când se recepționează un semnal RGB digital.) <b>Oprit:</b> conversia IP este efectuată pentru fiecare câmp din ecran. Acesta este ideal pentru vizualizarea imaginilor care conțin multă mișcare. <b>Pornit:</b> semnalul de <b>Întrețesere</b> (i) este convertit la <b>Progresiv</b> (p). Valabil pentru imagini statice. <b>Video:</b> este ideal pentru vizualizarea imaginilor video generale. <b>Film/Auto:</b> această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a jocurilor pe calculator și a animațiilor.
<b>Reducere zgomot</b>	(Această opțiune nu poate fi setată când se recepționează un semnal RGB digital) Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să setați valoarea <b>Oprit</b> dacă vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD.

Submeniu	Funcție
<b>Interval video HDMI (numai EB-1925W/1915)</b>	(Această opțiune nu poate fi setată când se recepționează un semnal RGB digital) Când portul de intrare HDMI al proiectorului este conectat la un DVD player sau la un alt aparat de acest tip, intervalul video al proiectorului este setat în funcție de setarea intervalului video al DVD player-ului.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți selecta un semnal de intrare de la porturile Calculator sau Calculator1/2. Dacă este selectată opțiunea <b>Auto</b> semnalul recepționat este definit automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Semnal video</b>	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Video sau S-Video. Dacă este selectat modul <b>Auto</b> , semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul <b>Auto</b> , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
<b>Aspect</b>	Puteți defini parametrul <u>Format imagine</u> » pentru imaginile proiectate. 🖱️ <a href="#">p.35</a>
<b>Reset</b>	Puteți reseta toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul <b>Semnal</b> la valorile inițiale, cu excepția opțiunii <b>Semnal intrare</b> . Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați 🖱️ <a href="#">p.83</a>

## Meniul Setări

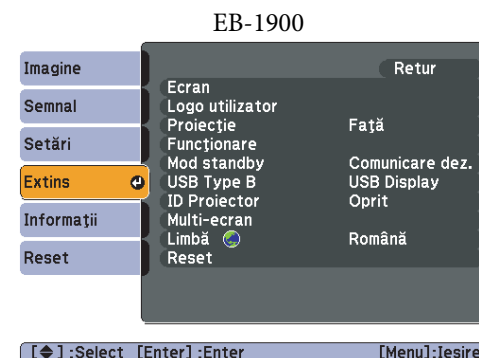
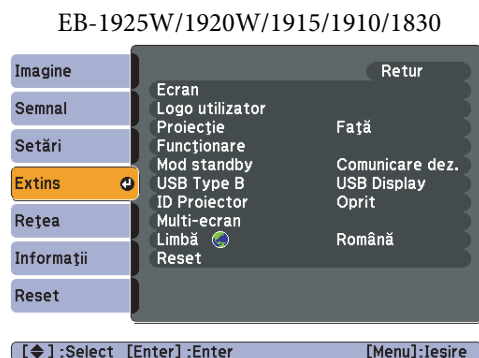




Submeniu	Funcție
<b>Corecție Trapez (EB-1925W/1915)</b>	<p>Puteți corecta distorsiunile trapez.</p> <p><b>Corecție T-H/V:</b> corectează distorsiunile orizontale și verticale ale trapezului. Selectați <b>Corecție T. vert</b> sau <b>Corecție T. oriz</b>. Dacă setați opțiunea <b>Trapez automat H/V</b> la valoarea <b>Pornit</b>, distorsiunile și focalizarea imaginii proiectate vor fi corectate automat atunci când proiectorul este deplasat (doar atunci când opțiunea <b>Față</b> este selectată pentru <b>Extins - Proiecție</b>). Atunci când opțiunea este <b>Oprit</b>, reglați manual imaginea proiectată.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p> <p><b>Quick Corner:</b> selectează și corectează cele patru colțuri ale imaginii proiectate.  <a href="#">p.28</a></p>
<b>Corecție Trapez (EB-1920W/1910/1900/1830)</b>	<p>Puteți corecta distorsiunile trapez pe direcție verticală.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p>
<b>Corecție auto Trapez (doar EB-1920W/1910/1830)</b>	<p><b>Pornit</b> pentru a realiza automat o corecție Trapez în direcția verticală. (doar atunci când opțiunea <b>Față</b> este selectată pentru <b>Extins - Proiecție</b>)  <i>Ghidul de pornire rapidă</i></p>
<b>Blocare funcționare</b>	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea aplicației Panou de control pentru proiector.  <a href="#">p.51</a></p>
<b>Formă pointer</b>	<p>Puteți selecta forma cursorului.  <a href="#">p.40</a></p> <p>Pointer 1:  Pointer 2:  Pointer 3: </p>
<b>Consum energie</b>	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una din două setări.</p> <p>Selectați opțiunea <b>ECO</b> dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când efectuați proiecții într-o încăpere neluminată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea <b>ECO</b>, 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</p>






Submeniu	Funcție
<b>Volum</b> (numai EB-1925W/1920W/ 1915/1910/1830)	Puteți regla valoarea pentru Volum. Detaliile sunt salvate pentru fiecare sursă.
<b>Receptor dist.</b>	Puteți restricționa recepționarea semnalului de operare de la telecomandă. Atunci când doriți să blocați operarea de la telecomandă sau dacă receptorul telecomenzii este 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.
<b>Buton utilizator</b>	Puteți selecta elementul alocat din meniul Configurare apăsând pe butonul [User] de pe telecomandă. Apăsând butonul [User], 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 [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente. <b>Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Multi-ecran, Rezoluție</b>
<b>Șablon de test</b>	La configurarea proiectorului apare un model de test, pentru ca dvs. să puteți regla proiecția fără conectarea altor echipamente. Atunci când este afișat șablonul de test, puteți realiza funcțiile <b>Quick Corner (doar EB-1925W/1915), Reglare zoom, Reglare focalizare și Corecție Trapez.</b> Pentru a anula șablonul de test, apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.
<b>Reset</b>	Puteți reinițializa toate valorile modificate din meniul <b>Setări</b> , cu excepția opțiunii <b>Buton utilizator</b> . Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.83</a>




## Meniu Extins



Submeniu	Funcție
<b>Ecran</b>	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p><b>Mesaje:</b> Dacă este setată opțiunea <b>Oprit</b>, elementele următoare nu vor fi afișate.</p> <p>Numele selecției curente când schimbați valorile Sursă, Mod culoare sau Aspect; un mesaj când nu este recepționat semnal; avertismente, cum ar fi Avertism temp înaltă.</p> <p><b>Fundal Ecran</b><sup>*1</sup>: puteți defini starea ecranului dacă niciun semnal imagine nu este disponibil <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b>.</p> <p><b>Ecran pornire</b><sup>*1</sup>: puteți selecta (<b>Pornit/Oprit</b>) Ecran pornire (imaginea proiectată la deschiderea proiectorului) este afișat sau nu.</p> <p><b>A/V Mute</b><sup>*1</sup>: puteți defini ecranul afișat în timpul A/V Mute folosind una din opțiunile <b>Negru</b>, <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b>.</p>
<b>Logo utilizator</b> <sup>*1</sup>	<p>Puteți modifica Logo utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute, etc.  <a href="#">p.108</a></p>
<b>Proiecție</b>	<p>În funcție de felul în care este setat proiectorul puteți defini următoarele variante.  <a href="#">p.98</a></p> <p><b>Față, Față/Plafon, Spate, Spate/Plafon</b></p> <p>Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.</p> <p><b>Față ↔ Față/Plafon</b></p> <p><b>Spate ↔ Spate/Plafon</b></p>


Submeniu	Funcție
<b>Funcționare</b>	<p><b>Pornire directă:</b> puteți selecta (<b>Pornit/Oprit</b>) pentru a activa sau nu Pornire directă. Dacă ați selectat <b>Pornit</b> și cablul de alimentare este conectat, nu uitați că proiectorul se deschide automat în cazul în care a fost o pană de curent.</p> <p><b>Mod inactivare:</b> când este selectată opțiunea <b>Pornit</b>, această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație.</p> <p><b>Timp mod inact.:</b> când funcția <b>Mod inactivare</b> este setată la <b>Pornit</b> puteți defini intervalul temporal (între unul și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.</p> <p><b>Timp acop. lentilă:</b> dacă este selectată opțiunea <b>Pornit</b>, acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce cursorul A/V de anulare a fost închis. La momentul cumpărării, pentru <b>Timp acop. lentilă</b> este selectată opțiunea <b>Pornit</b>.</p> <p><b>Mod altitudine mare:</b> selectați opțiunea <b>Pornit</b> dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1500 m.</p>
<b>Mod standby</b>	<p>Puteți folosi funcțiile de monitorizare și control al rețelei în timp ce proiectorul este în modul veghe și funcțiile pentru rețea sunt setate <b>Rețea activă</b>.</p> <p>Puteți utiliza funcția <b>SNMP</b> pentru a monitoriza și controla starea proiectorului în rețea sau puteți utiliza EasyMP Monitor software-ul *2 pe care l-ați primit la achiziționarea acestui produs.</p>
<b>USB Type B</b>	<p>Setați la <b>USB Display</b> atunci când proiectorul este legat la calculator printr-un cablu USB și sunt proiectate imaginile din calculator.  <a href="#">p.118</a></p> <p>Setați la <b>Mouse fără fir</b> dacă cursorul mouse-ului va fi acționat de la telecomandă.  <a href="#">p.42</a></p>
<b>ID Proiector</b>	<p>Setați pentru ID un număr între 1 și 9. Valoarea Oprit indică faptul că nu este setat un ID.  <a href="#">p.44</a></p>
<b>Multi-ecran</b>	<p>Puteți regla nuanța și strălucirea pentru fiecare imagine proiectată când sunt folosite mai multe proiectoare simultan.  <a href="#">p.47</a></p> <p><b>Nivel de ajustare:</b> puteți regla de la negru la alb, în cinci etape, denumite niveluri, de la Nivel 1 la 5 și în fiecare din aceste 5 niveluri puteți regla opțiunile Corect. luminozitate și Corect Culoare.</p> <p><b>Corect. luminozitate:</b> corectează diferența de luminozitate a fiecărui proiector.</p> <p><b>Corect Culoare (G/R) / Corect Culoare (B/Y):</b> puteți corecta diferențele de culoare pentru fiecare proiector.</p>
<b>Limbă</b>	<p>Puteți alege limba în care să fie afișate mesajele.</p>
<b>Reset</b>	<p>Puteți reinițializa parametrii <b>Ecran</b>*1 și <b>Funcționare</b>*3 din meniul <b>Extins</b>.</p> <p>Pentru a readuce toate opțiunile la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.83</a></p>

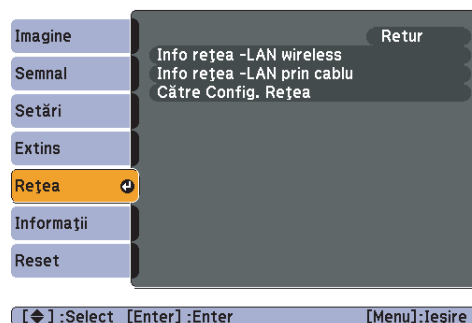
\*1 Dacă opțiunea **Protej.logo utilizator** este setată la **Pornit** în **Protejat de parolă**, setările referitoare la Logo utilizator nu pot fi modificate. Puteți face modificări numai după ce ați selectat **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.  [p.49](#)

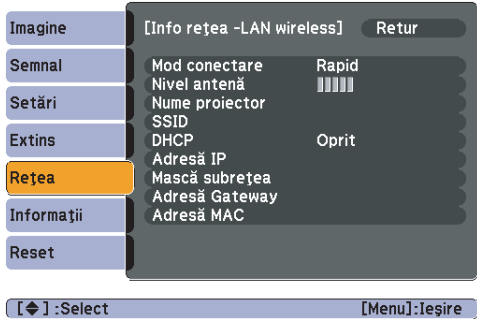
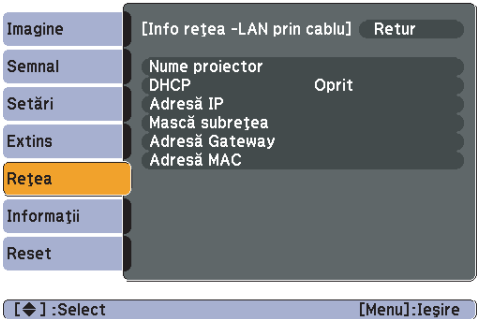
\*2 Este nevoie de un adaptor serial de conversie IP ↔ și de un cablu de conectare pentru ca utilizatorii EB-1900 să poată utiliza EasyMP Monitor. Pentru o listă cu produsele compatibile, consultați <http://www.epson.com>.

\*3 Cu excepția funcției "Mod altitudine mare".

## Meniul Rețea (numai pentru EB-1925W/1915)


Dacă pentru **Protecție rețea** ați selectat opțiunea **Pornit** în **Protejat de parolă**, pe ecran este afișat un mesaj și parametrii nu vor putea fi modificați. Setați valoarea pentru **Protecție rețea** la **Oprit** și apoi configurați parametrii rețelei.  [p.49](#)



Submeniu	Funcție
<b>Info rețea - LAN prin cablu</b> <b>Info rețea -LAN wireless</b>	<p>Puteți confirma starea parametrilor pentru fiecare rețea.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
<b>Către Config. Rețea</b>	<p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea.</p> <p>Meniul <b>Principal</b>, meniul <b>Rețea locală fără fir</b>, meniul <b>Securitate</b>, meniul <b>LAN prin cablu</b>, meniul <b>Poștă</b>, meniul <b>Altele</b>, meniul <b>Reset</b>, meniul <b>Setare terminată</b>.</p>



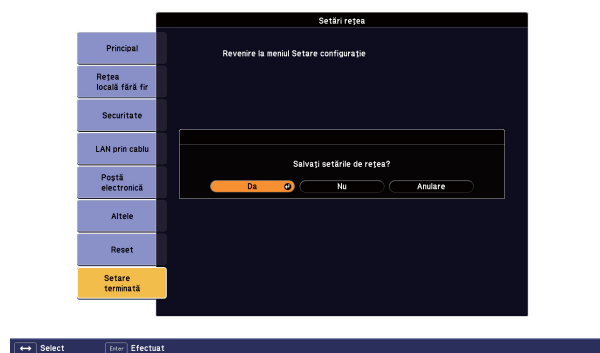
Folosind Web-ul pe un calculator conectat la proiector în rețea, puteți seta funcțiile proiectorului și controla proiectorul. Această funcție se numește „Control Web”. Puteți introduce text cu ușurință folosind o tastatură pentru a efectua setările pentru funcția de control Web, cum ar fi setările de securitate.

 *Ghid de utilizare a proiectorului "Modificarea setărilor utilizând un browser Web (Control Web)"(EB-1925W/1915)*

## Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

Când ați terminat, din meniul **Setare terminată** trebuie să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anulare**. Dacă ați selectat **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



**Da:** salvează setările și iese din meniul Rețea.

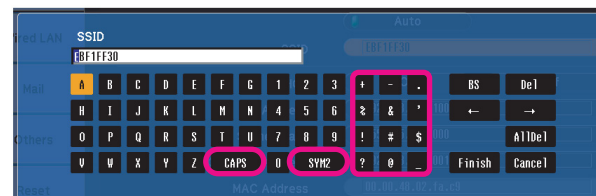
**Nu:** nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

**Anulare:** continuă afișarea meniului Rețea.

## Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe panoul de control, deplasați cursorul la tasta dorită și apoi apăsați butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric respectiv. Introduceți cifre menținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați

butonul [Finish] de pe tastatură pentru a le confirma. Apăsați butonul [Cancel] de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



- La fiecare selecție a tastei, [CAPS], se face comutarea și modificarea între literele majuscule și minuscule.
- La fiecare selecție a tastei [SYM1/2], se face comutarea și modificarea tastelor cu simboluri pentru selecția cuprinsă în cadru.

## Meniul Principal



Submeniu	Funcție
<b>Nume proiector</b>	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.
<b>Parolă PJLink</b>	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul programului software compatibil cu PJLink. Puteți introduce maximum 32 caractere alfa-numerice a câte 1 byte.
<b>Parolă control web</b>	Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Nu introduceți mai mult de 8 caractere alfanumerice a câte un byte. 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="#">Ghid de utilizare a proiectorului "Modificarea setărilor utilizând un browser Web (Control Web)"(EB-1925W/1915)</a>
<b>Cuvânt cheie proiector</b>	Când pentru acest parametru ați selectat <b>Pornit</b> , trebuie să introduceți un Cuvânt cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator dintr-o rețea. Ca urmare, puteți împiedica întreruperea proiecțiilor prin conexiuni neprogramate de la calculator. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe <b>Pornit</b> . <a href="#">Ghid de utilizare a proiectorului "Conectarea la un Proiector într-o Rețea și Realizarea Proiecțiilor"(EB-1925W/1915)</a>

## Rețea locală fără fir (doar atunci când este introdusă unitatea LAN fără fir furnizată odată cu produsul sau opțională)



Submeniu	Funcție
<b>Alim. rețea fără fir</b>	Comutați alimentarea la <b>Pornit</b> atunci când conectați proiectorul la calculator prin rețeaua locală fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, comutați alimentarea la <b>Oprit</b> pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane. Această valoare este setată la <b>Pornit</b> în mod implicit.
<b>Mod conectare</b>	Când proiectorul este conectat la un calculator cu ajutorul EasyMP Network Projection, efectuați setările necesare, astfel încât acesta să fie conectat în permanență.
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Când folosiți un punct de acces compatibil Wi-Fi Protected Setup printr-o rețea locală fără fir, puteți conecta cu ușurință proiectorul la punctul de acces și efectua setările de securitate. <a href="#">p.110</a>
<b>Sistem rețea locală fără fir</b>	Setează rețeaua locală fără fir. Atunci când acest parametru are valoarea <b>Auto</b> , va fi selectat standardul compatibil cu mediul dvs. de lucru, fie că este 802.11g, 802.11b sau 802.11a. ( <b>Auto</b> poate fi setat numai dacă <b>Mod conectare</b> este setat la <b>Avansat</b> .) Într-o zonă care nu acceptă standardul 802.11a, va fi afișat doar standardul <b>802.11g/b</b> . ( <b>802.11a</b> și <b>Auto</b> nu vor fi afișate)
<b>SSID</b>	Introduceți un <b>SSID</b> . Dacă ați primit o valoare SSID pentru sistemul LAN fără fir din care face parte și proiectorul, introduceți valoarea SSID. Puteți introduce maximum 32 caractere alfa-numerice a câte 1 byte.
<b>DHCP</b>	Puteți seta dacă doriți sau nu ( <b>Pornit/Oprit</b> ) să utilizați funcția <b>DHCP</b> . Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b> nu veți mai putea defini nicio adresă.
<b>Adresă IP</b>	Puteți introduce <b>Adresa IP</b> asignată proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
<b>Mască subrețea</b>	Puteți introduce <b>masca de subrețea</b> aferentă proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea: 0.0.0.0, 255.255.255.255

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

**Meniul Securitate (disponibil atunci când este introdusă unitatea LAN fără fir furnizată odată cu produsul sau opțională)**



Submeniu	Funcție
<b>Securitate</b>	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 Conectare avansată, se recomandă să efectuați setările de securitate. Selectați una din următoarele metode de securitate.

- **WEP**

Datele 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**

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 and AES.

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**

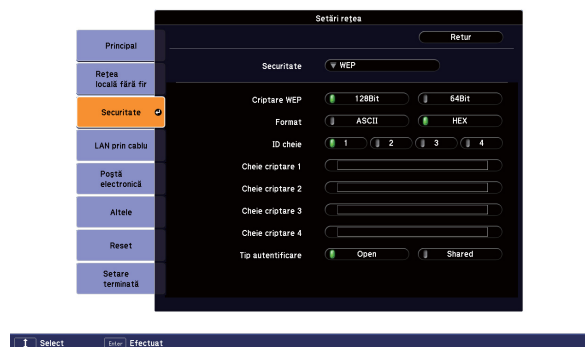
EAP este un protocol utilizat în comunicațiile dintre clienți și serverele de autentificare. Există mai multe protocoale, cum ar fi EAP-TLS, care utilizează autentificarea electronică a utilizatorului sau LEAP și EAP-TTLS, care utilizează ID-ul și parola utilizatorului.

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





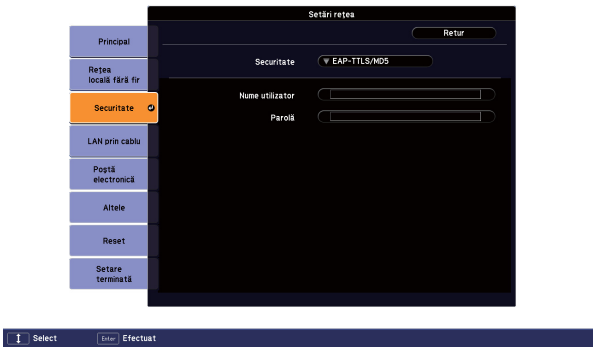
- Pentru setarea detaliilor, urmați instrucțiunile administratorului de rețea pentru rețeaua dvs.
- Dacă utilizați EAP, trebuie să efectuați setări la nivelul proiectorului, pentru ca acestea să corespundă cu setările serverului. Solicitați administratorului de rețea detaliile despre setările RADIUS.
- Salvați certificatul electronic și certificatul CA pe un dispozitiv de stocare USB și înregistrați-l pe proiector cu ajutorul PC Free. În proiector se pot înregistra doar un singur set format dintr-un certificat electronic și un certificat CA. Aceste certificate sunt utilizate cu EAP-TLS. [Ghid de utilizare a proiectorului](#) (EB-1925W/1915)



## Atunci când opțiunea WEP este selectată

Submeniu	Funcție
Criptare WEP	Puteți seta criptarea pentru Criptare WEP. <b>128Bit:</b> Utilizează criptarea pe 128 (104) biți <b>64Bit:</b> utilizează criptarea pe 64 (40) de biți
Format	Puteți seta metoda de introducere pentru cheia de criptare WEP. <b>ASCII:</b> introducere text. <b>HEX:</b> introducere text folosind caractere HEX (hexadecimal).
ID cheie	Selectează cheia ID-ului de criptare WEP.

Submeniu	Funcție
Cheie criptare 1/Cheie criptare 2/Cheie criptare 3/ Cheie criptare 4	<p>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 <b>Criptare WEP</b> și <b>Format</b>.</p> <p>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.</p> <p><b>128Bit - ASCII:</b> caractere alfanumerice de un byte, 13 caractere.</p> <p><b>64Bit - ASCII:</b> 5 caractere alfanumerice de un byte fiecare.</p> <p><b>128Bit - HEX:</b> 0 - 9 și A - F, 26 caractere</p> <p><b>64Bit - HEX:</b> 0 - 9 și A - F, 10 caractere</p>
Tip autentificare	<p>Setați tipul de autentificare WEP.</p> <p><b>Open:</b> Utilizează autentificarea de sistem deschis.</p> <p><b>Shared:</b> Utilizează autentificarea de tip cheie partajată.</p>



Atunci când sunt selectate opțiunile WPA-PSK(TKIP/AES) sau WPA2-PSK(TKIP/AES)

Submeniu	Funcție
PSK (Encryption key (Cheie criptare))	<p>Puteți introduce o cheie Pre-Shared Key (cheie criptată) formată din caractere alfanumerice de un bait. Introduceți între 8 și 32 de caractere. După introducerea cheii prepartajate, confirmarea acesteia prin apăsarea butonului [Enter] va duce la afișarea valorii cu asteriscuri.</p>

### Atunci când este selectată opțiunea EAP-TLS

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

### Atunci când este selectat EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, 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 32 de caractere.
Parolă	Puteți introduce o parolă de autentificare în caracterele alfanumerice pe 1 byte. Puteți introduce maxim 32 de caractere. După introducerea parolei, confirmarea acesteia prin apăsarea butonului [Enter] va duce la afișarea valorii cu asteriscuri (*).

### Meniul LAN prin cablu



Submeniu	Funcție
DHCP	Puteți seta dacă doriți sau nu (Pornit/Oprit) să utilizați funcția <u>DHCP</u> . Dacă setați pe „Pornit“, nu mai puteți seta nicio adresă.

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

## Meniul Poștă

Când este setată această opțiune, primiți o notificare prin e-mail dacă apare vreo problemă sau vreun avertisment privind proiectorul. 📧 p.124



Submeniu	Funcție
<b>Notificare poștă</b>	Puteți opta pentru a fi anunțat prin e-mail ( <b>Pornit</b> ) sau nu ( <b>Oprit</b> ).
<b>Server SMTP</b>	Puteți introduce <u>Adresă IP</u> » a serverului SMTP pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în 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)

Submeniu	Funcție
<b>Număr port</b>	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea prestabilită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65535.
<b>Adresă e-mail 1/Adresă e-mail 2/Adresă e-mail 3</b>	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 alfa-numerice a câte 1 byte.
<b>Setare eveniment notificare</b>	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 anunță apariția problemei sau a avertismentului. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.

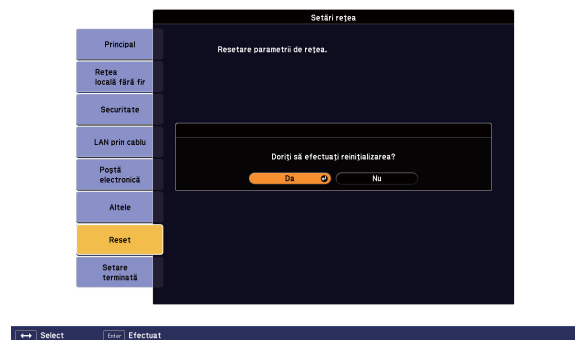
## Meniul Altele



Submeniu	Funcție
<b>SNMP Trap IP Adresă 1/ SNMP Trap IP Adresă 2</b>	Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația notificării trap <u>SNMP</u> . Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în 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) Pentru a utiliza SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.
<b>Gateway prioritar</b>	Pentru poarta gateway prioritară, selectați din opțiunile cu fir sau fără fir.
<b>AMX Device Discovery</b>	Când proiectorul este conectat la o rețea setați această opțiune la <b>Pornit</b> pentru a permite detectarea proiectorului de către <u>AMX Device Discovery</u> . Selectați <b>Oprit</b> dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat cu un dispozitiv de control de la AMX sau AMX Device Discovery.


## Meniul Reset

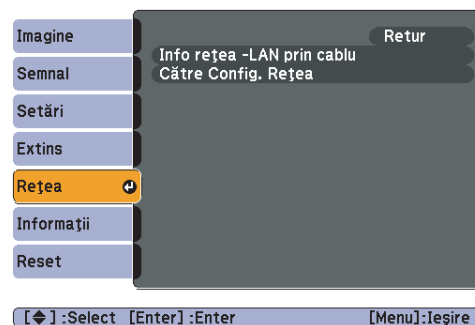
Resetare parametrilor de rețea.

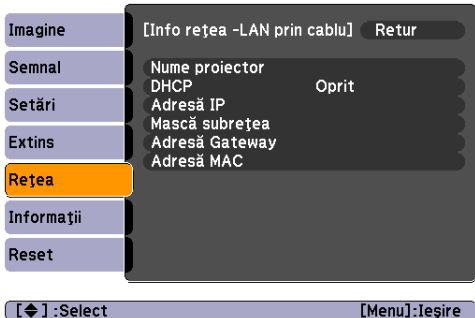


Submeniu	Funcție
<b>Resetare parametrilor de rețea.</b>	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați <b>Da</b> . După ce resetați toate setările, este afișat meniul <b>Principal</b> .


## Meniul Rețea (numai pentru EB-1920W/1910/1830)

Dacă pentru **Protecție rețea** ați selectat opțiunea **Pornit** în **Protejat de parolă**, pe ecran este afișat un mesaj și parametrii nu vor putea fi modificați. Setați valoarea pentru **Protecție rețea** la **Oprit** și apoi configurați parametrii rețelei.  [p.49](#)



Submeniu	Funcție
Info rețea -LAN prin cablu	<p>Puteți confirma starea parametrilor pentru fiecare rețea.</p>  <p>[↵]:Select [Menu]:Ieșire</p>
Către Config. Rețea	<p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea.</p> <p>Meniul <b>Principal</b>, meniul <b>LAN prin cablu</b>, meniul <b>Poștă</b>, meniul <b>Altele</b>, meniul <b>Reset</b>, meniul <b>Setare terminată</b></p>

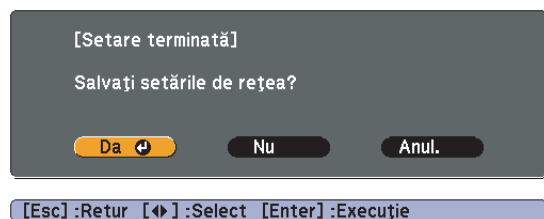


Folosind browser-ul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți seta funcțiile proiectorului și controla proiectorul. Această funcție se numește „Control Web”. Puteți introduce text cu ușurință folosind o tastatură pentru a efectua setările pentru funcția de control Web, cum ar fi setările de securitate.  [Ghid de utilizare a proiectorului "Modificarea setărilor utilizând un browser Web \(Control Web\)"\(EB-1920W/1910/1830\)](#)

## Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

Când ați terminat, din meniul **Setare terminată** trebuie să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anulare**. Dacă ați selectat **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



**Da:** salvează setările și iese din meniul Rețea.

**Nu:** nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

**Anulare:** continuă afișarea meniului Rețea.

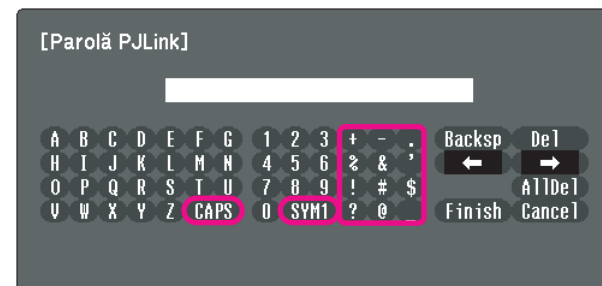
## Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵]

și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶]

de pe panoul de control, deplasați cursorul la tasta dorită și apoi apăsați butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric respectiv.

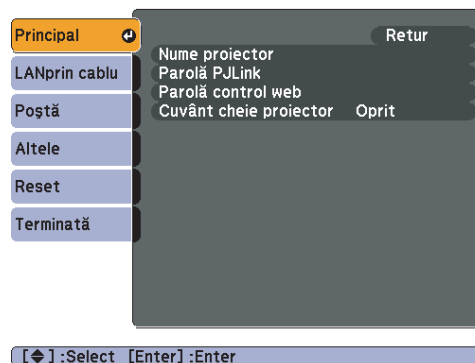
Introduceți cifre menținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați butonul [Finish] de pe tastatură pentru a le confirma. Apăsați butonul [Cancel] de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.






- La fiecare selecție a tastei, [CAPS], se face comutarea și modificarea între literele majuscule și minuscule.
- La fiecare selecție a tastei [SYM1/2], se face comutarea și modificarea tastelor cu simboluri pentru selecția cuprinsă în cadru.

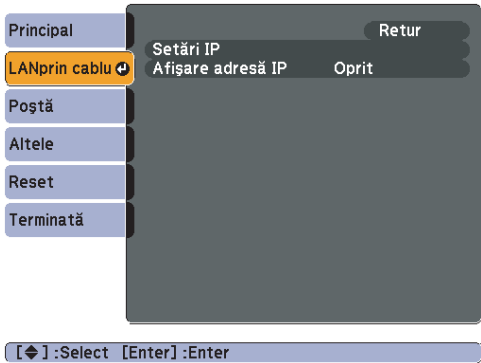


## Meniul Principal




Submeniu	Funcție
<b>Nume proiector</b>	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 byte.
<b>Parolă PJLink</b>	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul programului software compatibil cu PJLink.  <a href="#">p.128</a> Puteți introduce maximum 32 caractere alfa-numerice a câte 1 byte.
<b>Parolă control web</b>	Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Puteți introduce maximum 8 caractere alfa-numerice a câte 1 byte. 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="#">Ghid de utilizare a proiectorului "Modificarea setărilor utilizând un browser Web (Control Web)"(EB-1920W/1910/1830)</a>
<b>Cuvânt cheie proiector</b>	Când pentru acest parametru ați selectat <b>Pornit</b> , trebuie să introduceți un Cuvânt cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator dintr-o rețea. Ca urmare, EasyMP Network Projection poate împiedica întreruperea prezentărilor prin conexiuni neprogramate de la un calculator în timpul proiecțiilor. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe <b>Pornit</b> .  <a href="#">Ghid de utilizare a proiectorului "Conectarea la un Proiector într-o Rețea și Realizarea Proiecțiilor"(EB-1920W/1910/1830)</a>

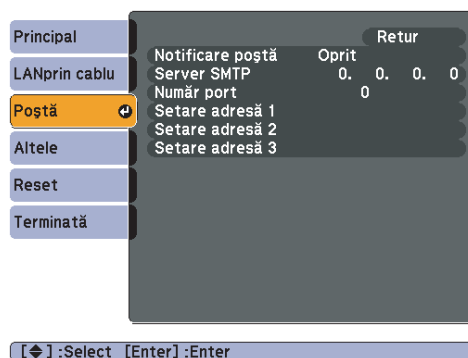
Meniul LAN prin cablu




Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți efectua setările de rețea.</p> <p><b>DHCP:</b> Selectați dacă doriți sau nu (<b>Pornit/Oprit</b>) să utilizați <b>DHCP</b>. Dacă selectați opțiunea <b>Pornit</b> nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p><b>Adresă IP:</b> puteți introduce <b>Adresă IP</b> alocată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p><b>Mască subrețea:</b> puteți introduce <b>Mască subrețea</b> a proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p><b>Adresă Gateway:</b> puteți introduce adresa IP a porții gateway a proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele <b>adrese gateway</b>. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
Afișare adresă IP	<p>Pentru a preveni afișarea adresei IP în fereastra cu informații despre rețea din meniul <b>Rețea</b> și pe ecranul de LAN Standby, selectați pentru acest parametru opțiunea <b>Oprit</b>.</p>

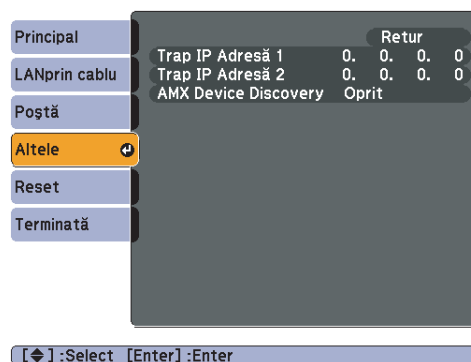
## Meniul Poștă

Când este setată această opțiune, primiți o notificare prin e-mail dacă apare vreo problemă sau vreun avertisment privind proiectorul. Pentru informații privind conținutul mesajelor e-mail trimise, consultați ["Funcția de citire a notificării prin e-mail cu privire la probleme \(numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830\)"](#)  p.124



Submeniu	Funcție
<b>Notificare poștă</b>	Puteți opta pentru a fi anunțat prin e-mail ( <b>Pornit</b> ) sau nu ( <b>Oprit</b> ).
<b>Server SMTP</b>	Puteți introduce <u>Adresă IP</u>  a serverului SMTP pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în 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)
<b>Număr port</b>	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea prestabilită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65535.
<b>Setare adresă 1</b> <b>Setare adresă 2</b> <b>Setare adresă 3</b>	Introduceți adresa de e-mail și conținutul mesajului pentru a fi anunțat de producerea unei anomalii sau a unui eveniment la proiector. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 32 caractere alfa-numerice a câte 1 byte. Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți anunțat prin e-mail. De asemenea, puteți modifica fiecare adresă e-mail.

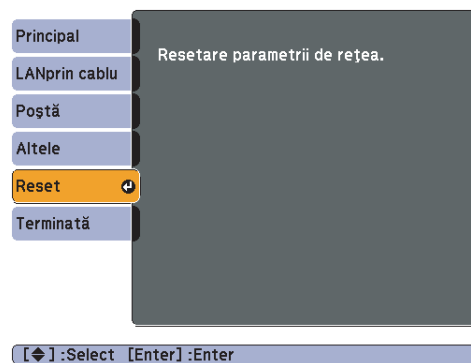
## Meniul Altele



Submeniu	Funcție
<b>Trap IP Adresă 1</b> <b>Trap IP Adresă 2</b>	<p>Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația notificării trap <u>SNMP</u> ➤.</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei.</p> <p>Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP.</p> <p>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 proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p>
<b>AMX Device Discovery</b>	<p>Când proiectorul este conectat la o rețea setați această opțiune la <b>Pornit</b> pentru a permite detectarea proiectorului de către <u>AMX Device Discovery</u> ➤. Selectați <b>Oprit</b> dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat cu un dispozitiv de control de la AMX sau AMX Device Discovery.</p>

## Meniul Reset

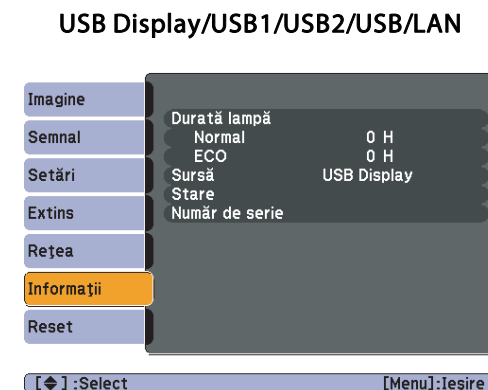
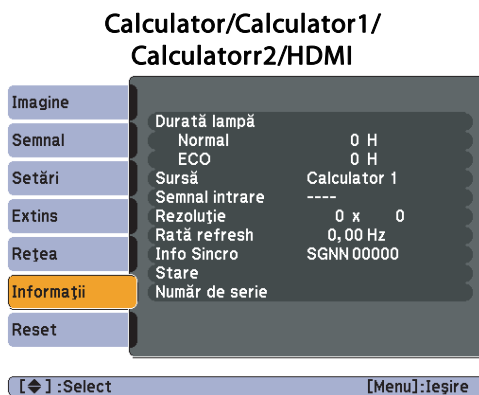
Resetare parametrii de rețea.



Submeniu	Funcție
Resetare parametrii de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați <b>Da</b> . După ce resetați toate setările, este afișat meniul <b>Principal</b> .

## Meniul Informații (numai afișare)

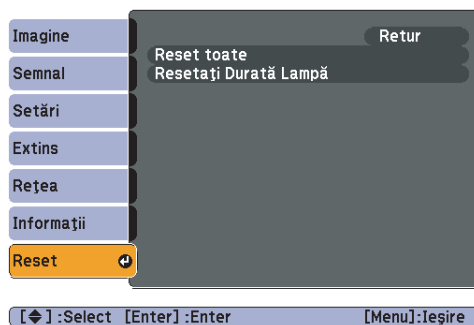
Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiecteurului. Elementele care pot fi afișate variază în funcție de sursa proiectată în mod curent, așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt acceptate. [p.31](#)



Submeniu	Funcție
<b>Durată lampă</b>	Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă.
<b>Sursă</b>	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți afișa conținutul <b>Semnal intrare</b> definit în meniul <b>Semnal</b> în funcție de Sursă.
<b>Rezoluție</b>	Puteți afișa rezoluția.
<b>Semnal video</b>	Puteți afișa conținutul <b>Semnal video</b> definit în meniul <b>Semnal</b> .
<b>Rată refresh</b>	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ».
<b>Info Sincro</b>	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
<b>Stare</b>	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.
<b>Număr de serie</b>	Afișează numărul de serie al proiecteurului.

\* Timpul de funcționare cumulat este afișat ca "0H" pentru primele 10 ore de funcționare. Începând de la 10 ore se afișează "10H", "11H" etc.

## Meniul Reset



Submeniu	Funcție
<b>Reset toate</b>	Puteți reseta toate elementele din meniul Configurare la valorile inițiale. Următoarele elemente nu sunt reinițializate la valorile inițiale: <b>Semnal intrare</b> , <b>Logo utilizator</b> , toate elementele pentru meniurile <b>Rețea</b> *, <b>Durată lampă</b> și <b>Limbă</b> .
<b>Resetați Durată Lampă</b>	Puteți anula totalul Durată lampă și să reveniți la valoarea "0H". Resetați această valoare la înlocuirea Lampă.

\* (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)



# Depanarea

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



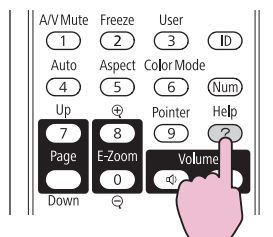
Dacă apare vreo problemă la proiector, puteți afișa ecranul de ajutor prin apăsarea butonului Help. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

## Procedură

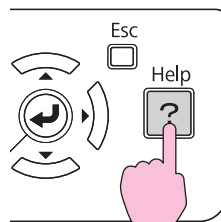
### 1 Apăsați butonul [Help].

Este afișat ecranul Ajutor.

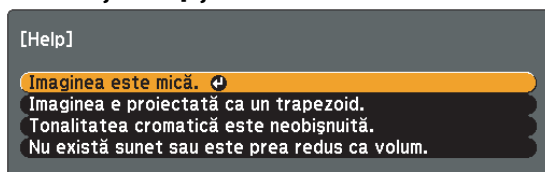
#### Folosind telecomanda



#### Folosind panoul de control

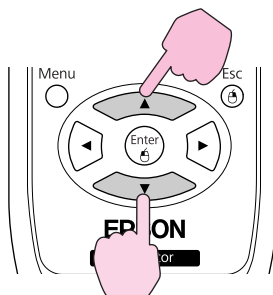


### 2 Selectați o opțiune din meniu.

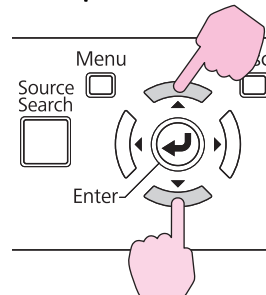


[↔] :Select [Enter] :Enter [Help] :Ieșire

#### Utilizarea telecomenzii



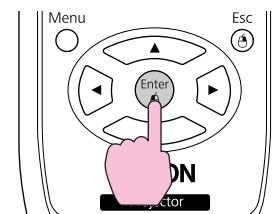
#### Utilizarea panoului de control



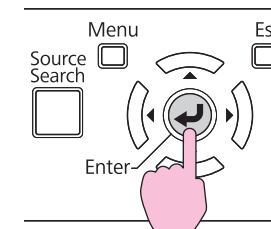
### 3

### Confirmați selecția.

#### Folosind telecomanda



#### Folosind panoul de control



Întrebările și soluțiile sunt afișate ca în ecranul de mai jos.

Apăsați butonul [Help] pentru a ieși din meniul de Ajutor.

#### Imaginea este mică.

- Este zoom-ul setat la minim?  
Folosiți inelul de zoom pentru a schimba dimensiunea imaginii.
- Este proiectorul prea aproape de ecran?  
Mutați proiectorul departe de ecran.

[Esc] :Retur

[Help] :Ieșire



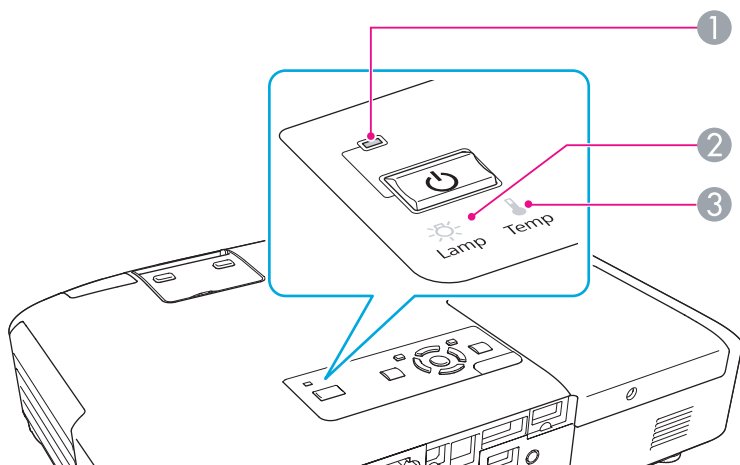
Dacă în meniul Ajutor nu ați găsit o soluție pentru problema dumneavoastră, consultați paragraful "Rezolvarea problemelor" p.86.





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 secțiunea "Când indicatoarele nu vă pot ajuta". [p.89](#)

## Citirea indicatoarelor




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
















- ① Indică starea de funcționare a .
-  Starea de standby  
Când butonul [⏻] este apăsat în această stare, proiecția pornește.
  -  Are loc pregătirea monitorizării rețeleisau operația de răcire  
Butoanele sunt dezactivate în timp ce indicatorul luminează intermitent.
  -  Încălzire  
Încălzirea durează circa 30 de secunde. După ce etapa de încălzire s-a încheiat, indicatorul nu va mai lumina intermitent.  
Butonul [⏻] este dezactivat în timpul încălzirii.
  -  Proiecție
- ② Indică starea lămpii de proiecție.
- ③ Indică starea temperaturii interne.

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, dar acesta nu este un defect.

### Indicatorul este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu



 : Aprins  : Intermitent  : Stins

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
  	Eroare internă	Întrerupeți utilizarea proiectorului, decuplați cablul de alimentare din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
  	Eroare ventilator Eroare de senzor	Întrerupeți utilizarea proiectorului, decuplați cablul de alimentare din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>
  	Eroare temp înaltă (supraîncălzirea)	<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 îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ➡ <a href="#">p.100,p.105</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 Ghidul de service și asistență tehnică. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>. ➡ <a href="#">p.61</a></p>
  	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scoateți lampa și verificați dacă este spartă. ➡ <a href="#">p.102</a></li> <li>• Curățați filtrul de aer. ➡ <a href="#">p.100</a></li> </ul> <p><b>Dacă lampa nu este spartă:</b> Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> Înlocuiți lampa cu o lampă nouă și porniți proiectorul.</p> <p><b>Dacă eroarea persistă:</b> 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. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a></p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
		<p><b>Dacă lampa este spartă:</b> Înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. Dacă înlocuiți dumneavoastră lampa, acordați atenție cioburilor 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 1500 de m, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>. ➡ <a href="#">p.61</a></p>
	Eroare iris automat Eroare alim (balast)	Întrerupeți utilizarea proiectorului, decuplați cablul de alimentare din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. ➡ <a href="#">Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</a>

### ⚠ Indicatorul este aprins sau luminează intermitent și are culoarea oranj

 : Aprins  
  : Intermitent  
  : Închis  
  : Variaza în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
	Avertism temp înaltă	<p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește 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 îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ➡ <a href="#">p.100, p.105</a></li> </ul>
	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă. ➡ <a href="#">p.102</a></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 secțiunea "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.89](#).
- Dacă eroare nu este afișată în 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.90  
Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră etc.
- "Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)"  p.90  
Imaginile animate proiectate de pe un calculator apar negre și nu este proiectat nimic.
- "Proiecția se oprește automat"  p.90
- "Este afișat mesajul „Nu e acceptat“."  p.91
- "Este afișat mesajul "Fără semnal."."  p.91
- "Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate"  p.91
- "În imagini apar interferențe sau distorsiuni"  p.92  
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.92  
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.93  
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 închise"  p.93
- "Pe monitorul extern nu se afișează nimic (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)"  p.94

### Probleme la pornirea proiecției

- "Proiectorul nu pornește"  p.94

### Alte probleme

- "Sunetul nu se aude sau este slab"  p.95
- "Telecomanda nu funcționează."  p.95
- "Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri"  p.95
- "În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens. (EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)"  p.96

## Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător pe butonul [⏻]?	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect. Conectați corect cablul de alimentare al proiecteurului. 🖱️ <i>sGhidul 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.34</a>
Cursorul A/V mute este închis?	Deschideți cursorul A/V mute. 🖱️ <a href="#">p.11</a>
Parametrii meniului Configurare sunt definiți corect?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. 🖱️ Meniul <b>Reset - Reset toate</b> <a href="#">p.83</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>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ Meniul <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.56</a>



Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)

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 semnalul imaginii de pe calculator pentru a fi transmis numai extern. 🖱️ Consultați documentația calculatorului.




Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
<b>Mod inactivare este Pornit?</b>	Apăsător butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, selectați opțiunea <b>Oprit</b> . 🖱️ Meniul <b>Extins - Funcționare - Mod inactivare</b> <a href="#">p.61</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>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul <b>Semnal - Semnal video</b> p.56
Rezoluția semnalului de imagine și frecvența de reîmprospătare a acestui semnal corespund modului? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați valorile pentru Rezoluție și Rată refresh a semnalului de imagine provenite de la un calculator.  "Standarde de ecran" p.129

Este afișat mesajul "Fără semnal".






Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  Ghidul de pornire rapidă
Portul de intrare este selectat corect?	Schimbați imaginea apăsând butonul [Source Search] de pe telecomandă sau din panoul de control.  sp.31
Ați pornit 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 anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar.  Documentația calculatorului, în paragraful cu titlul "Ieșire externă" sau "Conectarea unui 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, nefocalizare sau distorsionate



Verificare	Rezolvare
Distanța dintre proiector și ecran depășește 3.5 m? (EB-1925W/1915)	Pentru ca imaginea proiectată să fie reglată automat cu ajutorul funcției Trapez automat H/V sau Încadrare în ecran, proiectorul nu se poate afla la o distanță mai mare decât aproximativ 1,0 până la 3,5 m față de ecran. Dacă proiectorul trebuie așezat la o distanță mai mare decât cea menționată, reglați manual imaginea proiectată.
În meniul Setări - Corecție Trapez din meniul Configurare, este <b>Trapez automat H/V</b> setat la <b>Oprit</b> ? (numai EB-1925W/1915)	Setarea la <b>Pornit</b> activează Trapez automat H/V.  p.59 Dacă utilizați proiectorul cu această setare dezactivată, reglați manual imaginea proiectată.  Ghidul de pornire rapidă
Focalizarea este reglată corect?	Reglați focalizarea cu ajutorul butoanelor de [Focus] (numai EB-1925W/1915) sau inelul de focalizare (numai EB-1920W/1910/1900/1830).  Ghidul de pornire rapidă

Verificare	Rezolvare
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.114</a>
Valoarea de reglare a Corecție Trapez este prea mare?	Micșorați unghiul de proiecție pentru a reduce corecția distorsiunilor 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 încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.





În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Semnal video</b> <a href="#">p.56</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.  "Standarde de ecran" <a href="#">p.129</a>  Documentația calculatorului
Parametrii " <u>Sincro</u> " și " <u>Urmărire</u> " sunt reglați corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă sau butonul [Enter] de pe panoul de control pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu sunt ajustate corect după reglarea automată, puteți efectua ajustări utilizând <b>Sincro</b> . și <b>Urmărire</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Urmărire, Sincro.</b> <a href="#">p.56</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>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Rezoluție</b> <a href="#">p.56</a>
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom.  <a href="#">p.41</a>





Verificare	Rezolvare
Parametrul Poziție este reglat corect?	Apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă sau butonul [Enter] de pe Panou de control pentru a regla automat imaginea de pe calculator care se proiectează. Dacă imaginile nu sunt corect reglate după folosirea reglării automate, puteți face alte reglări folosind <b>Poziție</b> din meniul Configurare. Pe lângă semnalele imagine provenite de la un calculator, în timpul efectuării proiecției puteți regla alte semnale prin reglarea parametrului <b>Poziție</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Poziție</b> p.56
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 „Proprietăți afișare” din panoul de control al calculatorului, numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului este proiectată. pentru a afișa toată imaginea, 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.  "Standarde de ecran" p.129  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. Dacă imaginea provine de la un aparat conectat la portul de intrare Calculator 1/2  <b>Semnal Meniu</b> - <b>Semnal intrare</b> p.56 Dacă imaginea provine de la un aparat conectat la portul Video sau S-video  Meniul <b>Semnal</b> - <b>Semnal video</b> p.56
Opțiunea Strălucire pentru imagine a fost reglată corect?	Reglați parametrul <b>Strălucire</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Imagine</b> - <b>Strălucire</b> p.55
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Reglați setările pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Imagine</b> - <b>Contrast</b> p.55
Ajustarea culorilor este efectuată corect?	Reglați setările pentru <b>Ajustarea culorilor</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Imagine</b> - <b>Ajustarea culorilor</b> p.55
Valorile pentru Saturare culoare și Tentă sunt reglate corect? <b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b>	Reglați setările parametrilor <b>Saturare culoare</b> și <b>Tentă</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Imagine</b> - <b>Saturare culoare, Tentă</b> p.55

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Reglați setările <b>Strălucire</b> și <b>Consum energie</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Imagine</b> - <b>Strălucire</b> p.55  Meniul <b>Setări</b> - <b>Consum energie</b> p.59

Verificare	Rezolvare
Parametrul <u>Contrast</u> este reglat corect?	Reglați setările pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare. ☛ Meniul <b>Imagine - Contrast</b> p.55
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când se întâmplă acest lucru, înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ p.102

Pe monitorul extern nu se afișează nimic (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Verificare	Rezolvare
Imaginile sunt primite prn alt port decât portul de intrare Calculator 1?	Singurele imagini care pot fi afișate pe un monitor extern sunt imaginile de calculator, primite prin portul de intrare Calculator 1.



## Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește







Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [⏻]?	Apăsăți butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Verificați dacă ați conectat greșit cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. ☛ <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
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 problema nu s-a rezolvat, întrerupeți utilizarea proiecteurului, scoateți 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. ☛ <i>Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</i>
Funcția <b>Blocare funcționare</b> din panoul de comandă este setată la <b>Blocare completă</b> ?	Apăsăți butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul <b>Blocare funcționare</b> , selectați opțiunea <b>Oprit</b> . ☛ Meniul <b>Setări - Blocare funcționare</b> p.59
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Verificați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare. ☛ Meniul <b>Setări - Receptor dist.</b> p.59

## Alte probleme


Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Sursa audio este conectată corect?	Deconectați cablul de la portul Audio și apoi reconectați-l.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.  <a href="#">p.59</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.34</a>
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".
Este conectat cu un cablu HDMI? (numai EB-1925W/1915)	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.





Telecomanda nu funcționează.

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptorul de distanță. Distanța de funcționare  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța până la care telecomanda funcționează este de aproximativ 8 m.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptorul de distanță?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. Sau selectați pentru receptorul telecomenzii opțiunea <b>Oprit</b> din <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.59</a>
Ați selectat setarea corectă pentru <b>Receptor dist.</b> ?	Verificați <b>Receptor dist.</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Setări - Receptor dist.</b> <a href="#">p.59</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.101</a>
Ați verificat dacă ID-ul telecomenzii și ID-ul proiectorului corespund?	Asigurați-vă că ID-ul proiectorului pe care doriți să îl folosiți și ID-ul telecomenzii corespund. Pentru a controla toate proiectoarele cu ajutorul telecomenzii indiferent de setarea ID-ului, setați ID-ul telecomenzii la "0".  <a href="#">p.44</a>

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru Limbă.	Reglați setările pentru Limbă din meniul Configurare.  Meniul <b>Extins - Limbă</b> <a href="#">p.61</a>

În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens. (EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Verificare	Rezolvare
Este funcția <b>Mod standby</b> setată pe <b>Comunicare act.</b> ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, selectați <b>Comunicare act.</b> în <b>Mod standby</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Extins</b> - <b>Mod standby</b> <a href="#">p.61</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 se menține, contactați reprezentantul local sau adresa cea mai apropiată din Ghidul de service și asistență tehnică.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Funcția Notificare poștă este setată corect în meniul Configurare?	Un e-mail de notificare a problemelor este trimis conform setărilor <b>Poștă</b> din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. Dacă utilizați EB-1925W/1915  <a href="#">p.72</a> Dacă utilizați EB-1920W/1910/1830  <a href="#">p.79</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.

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

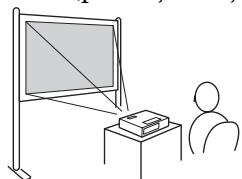
## Avertisment

- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectoarei de tavan (montare pe tavan). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare folosiți adezivi la punctele de fixare a suportului pe tavan 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.

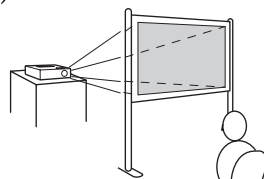
## Atenție

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

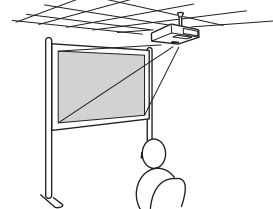
- Proiectați imaginile din fața unui ecran (proiecție Față)



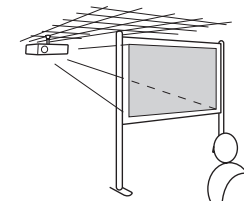
- Proiectarea imaginilor din spatele ecran transluclid. (proiecție Spate)





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



- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din spatele unui ecran transluclid. (proiecție Spate/Plafon)



- Pentru montarea suspendată pe tavan a proiectoarei aveți nevoie de un suport.  p.107
- Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.  
**Față ↔ Față/Plafon**  
Setați **Spate** sau **Spate/Plafon** din meniul Configurare.  p.61

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

## Atenție

*Opriți proiectorul înainte de curățare.*

## Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

## Atenție

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

## Curățarea lentilelor

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



## Avertisment

*Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea prafului și a scamelor de pe obiectiv. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.*

## Atenție

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

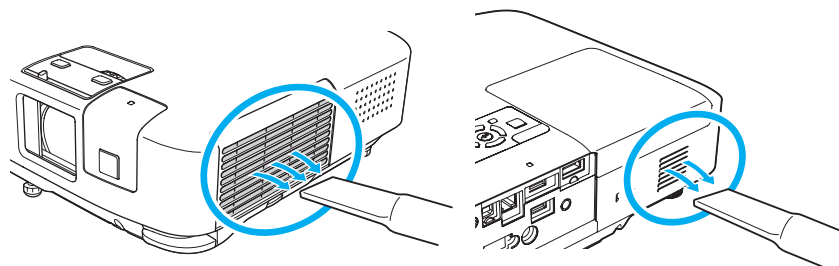
## Curățarea filtrului de aer

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

**"Proiectorul este supraîncălzit. Asigurați-vă că nimic nu blochează priza de aer 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 proiectorului, și ca urmare vor apărea probleme de funcționare a aparatului și durata de viață a motorului optic se poate reduce. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- 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.105](#)
- 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 de înlocuire a bateriilor telecomenzii, a lămpii și a filtrului de aer.

## Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă în timpul funcționării telecomenzii apar întârzieri ale răspunsului acesteia sau dacă aceasta nu mai funcționează după o lungă perioadă de utilizare, atunci este posibil ca bateriile să fie foarte slabe. 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.

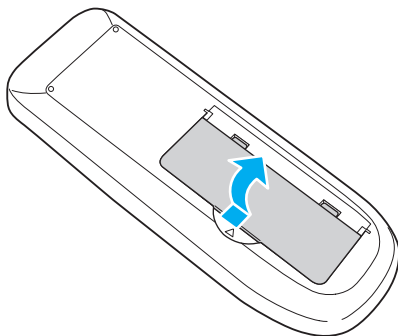
### Atenție

Citiți cu atenție Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță înainte de a înlocui bateriile.  Instrucțiuni de securitate a muncii

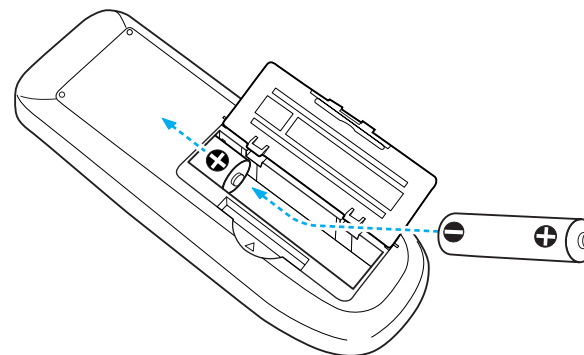
### Procedură

- 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.**



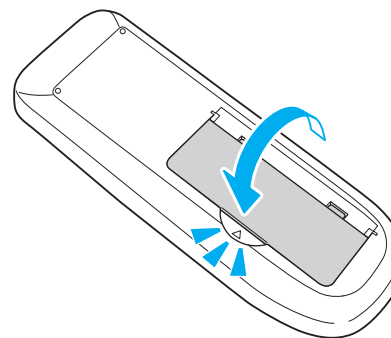
### Atenție

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.

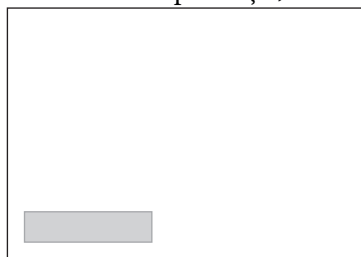


## Înlocuirea lămpii

### Perioada de înlocuire a lămpii

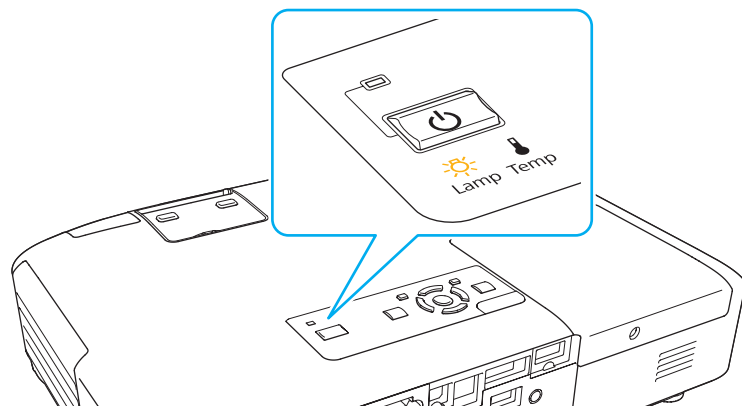
Lampa trebuie înlocuită când:

- Mesajul "**Înlocuiți lampa.**" este afișat în partea inferioară stângă a ecranului de proiecție, în momentul în care începeți proiecția.



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. [p.59](#)

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: Aproximativ 2400 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: Aproximativ 3400 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.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- 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. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.

### 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.
- Nu dezamblați sau modificați lampa. Dacă în proiector instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.



## Atenție

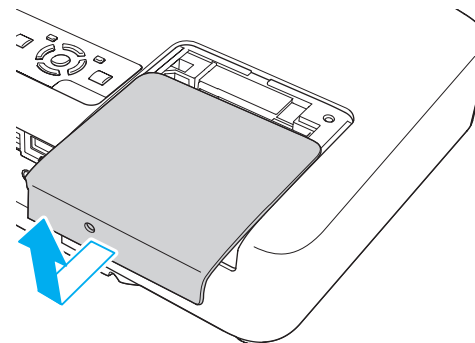
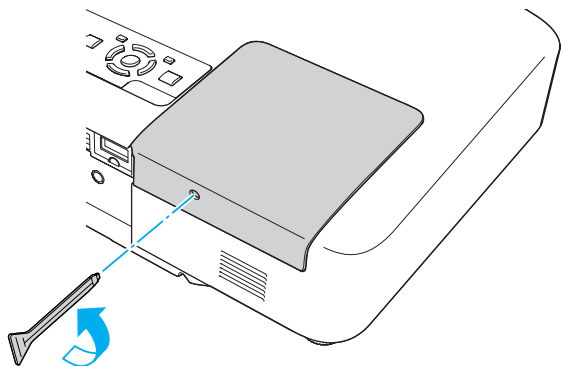
Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. Dacă lampa este fierbinte, vă puteți arde sau vă puteți răni. Pentru ca lampa să se răcească suficient trebuie să așteptați aproximativ o oră după ce aparatul a fost oprit.

## Procedură

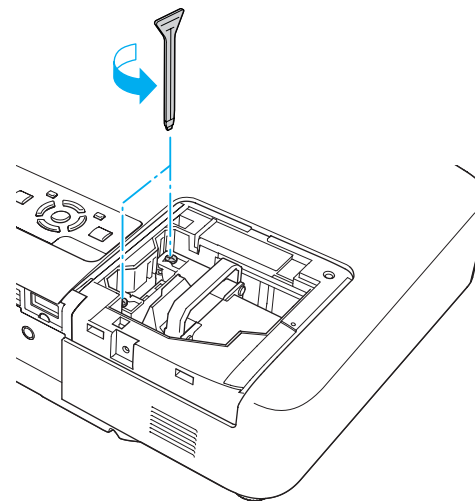
**1** După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

**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.



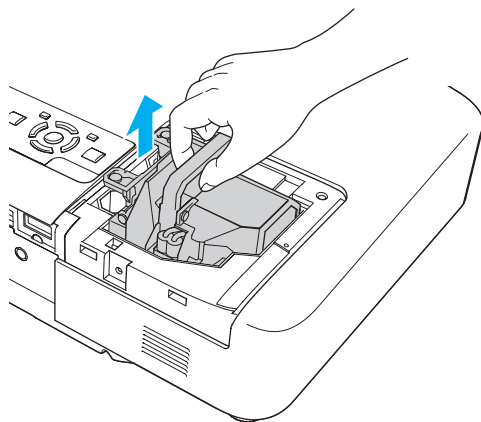
**3** Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



**4** Scoateți lampa veche trăgând de mâner.

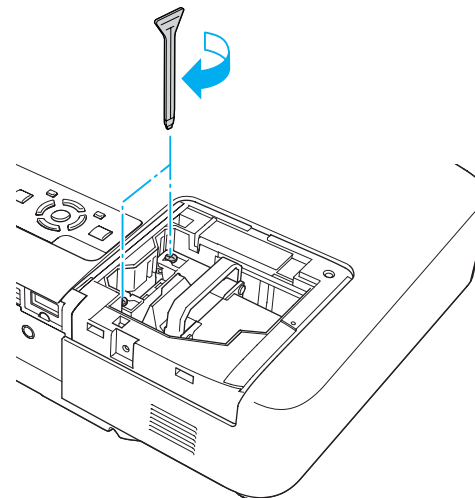
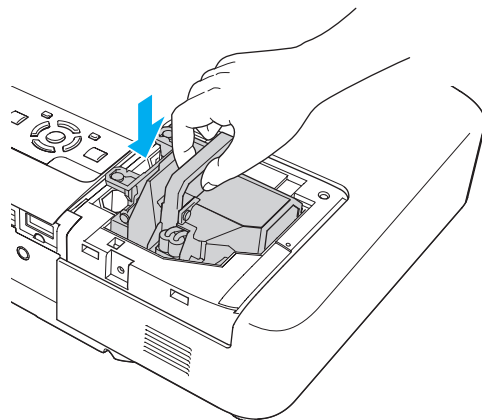
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

 [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

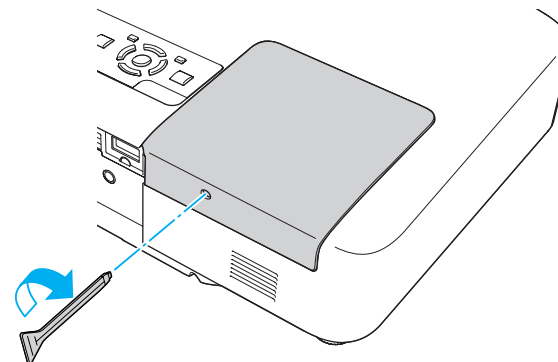


## 5 Montați noua lampă.

Introduceți o lampă nouă de-a lungul căii de ghidare, în direcția corectă astfel încât să intre în spațiul respectiv, împingeți ferm și, după ce ați introdus complet lampa, strângeți cele două șuruburi.



## 6 Montați la loc capacul 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 deșeurile menajere.

## Resetarea duratei lămpii

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, trebuie să resetați contorul Durată lampă din meniul Configurare. ➡ p.83



Resetați contorul Durată lampă numai după înlocuirea lămpii. 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 când:

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

### Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

#### Procedură

1

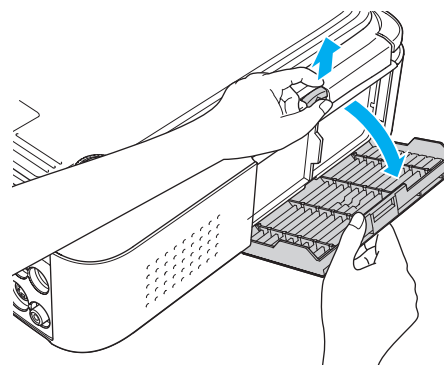
După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

2

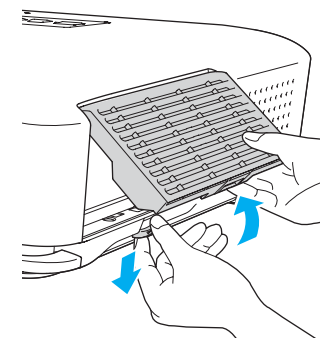
### Deschideți capacul filtrului de aer.

Împingeți zăvorul în direcția triunghiului pentru a deschide capacul filtrului de aer. Capacul filtrului de aer este fixat temporar în poziție orizontală.

#### La suspendarea pe tavan



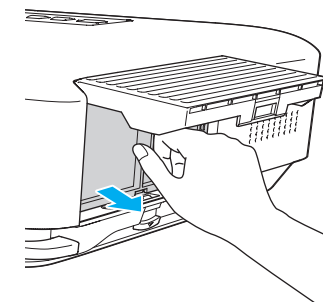
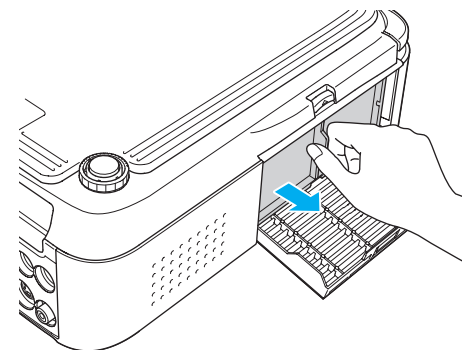
#### La așezarea pe o masă



3

### Scoateți filtrul de aer.

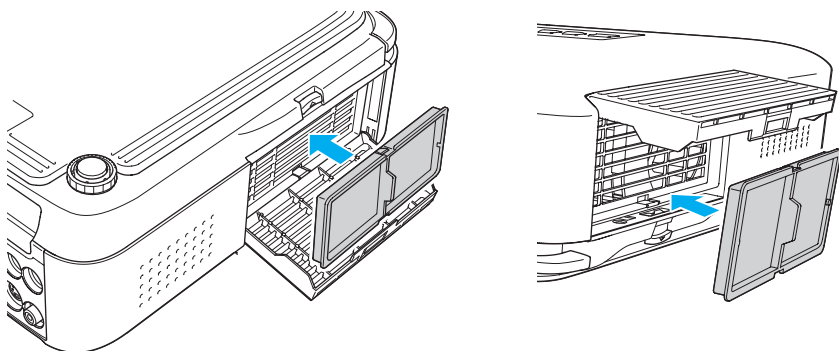
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



4

### Instalați filtrul de aer nou.

Împingeți filtrul de aer până când se fixează printr-un clic.

**5****Închideți capacul filtrului de aer.**

Împingeți capacul filtrului de aer până când se fixează printr-un clic.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.

Materialul din care este făcut cadrul: Polipropilenă

Materialul din care este făcut filtrul: Polipropilenă

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este în valabilă din iulie 2009. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face cumpărarea.

## Accesorii opționale

**60" ecran portabil ELPSC07**

**80" ecran portabil ELPSC08**

**Ecran de 100" ELPSC10**

Ecrane portabile cu derulare ([Format imagine](#) 4:3)

Pentru EB-1925W/1920W

**Ecran portabil de 70" ELPSC23**

**80" ecran portabil ELPSC24**

**ecran portabil de 90" ELPSC25**

Ecrane portabile cu derulare ([Format imagine](#) 16:10)

**50" ecran portabil ELPSC06**

Un ecran compact care poate fi ușor transportat. (Format imagine 4:3)

**Cablu pentru calculator 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 pentru calculator ELPKC09**

**(3 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)**

**Cablu pentru calculator 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 [component video](#).

**Cameră pentru documente ELPDC06**

Se utilizează pentru proiecția cărților, documentelor OHP sau a clișeelelor.

**Unitate LAN wireless ELPAP03 (numai EB-1925W/1915)**

Se utilizează pentru conectarea fără fir a unui proiector la un calculator pentru efectuarea proiecțiilor.

**Quick Wireless Connection USB Key ELPAP06 (numai pentru EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)**

Se utilizează dacă doriți să stabiliți rapid o conexiune unul-la-unul între proiector și un calculator cu Windows pentru proiecția imaginilor.

**Țeavă de fixare pe tavan (450 mm/argintiu)\* ELPFP13**

**Țeavă de fixare pe 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. Dacă doriți să utilizați această metodă de instalare, contactați reprezentantul sau mergeți la cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

## Consumabile

**Lampă ELPLP53**

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

**Filtru de aer ELPAF24**

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Puteți salva imaginea proiectată în prezent pe ecran ca Logo utilizator.

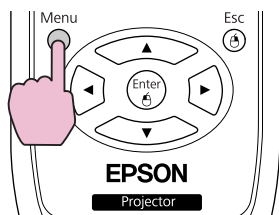


După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.

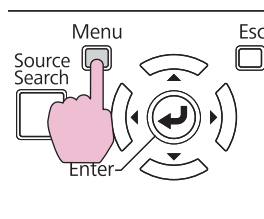
## Procedură

- 1 **Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].**

Folosind telecomanda

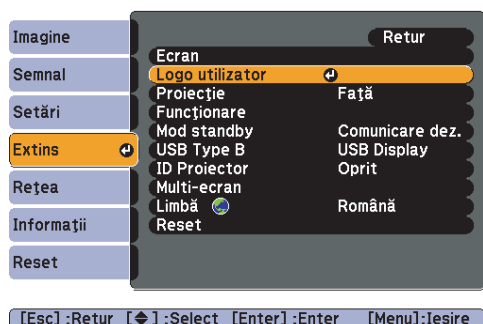


Folosind panoul de control



- 2 **Selectați Extins - Logo utilizator din meniul Configurare.**  
☛ "Utilizarea meniul configurare" [p.54](#)

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



- Dacă pentru parametrul **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este selectată opțiunea **Pornit**, pe ecran este afișat un mesaj, iar sigla utilizatorului nu poate fi modificată. Puteți face modificări numai după ce ați selectat **Protej.logo utilizator** la **Oprit**. ☛ [p.49](#)
- Dacă este selectată opțiunea **Logo utilizator** când Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Progresiv, funcția executată în prezent este anulată.



- 3 **Când se afișează mesajul „Alegeți această imagine ca Logo utilizator?”, selectați opțiunea Da.**

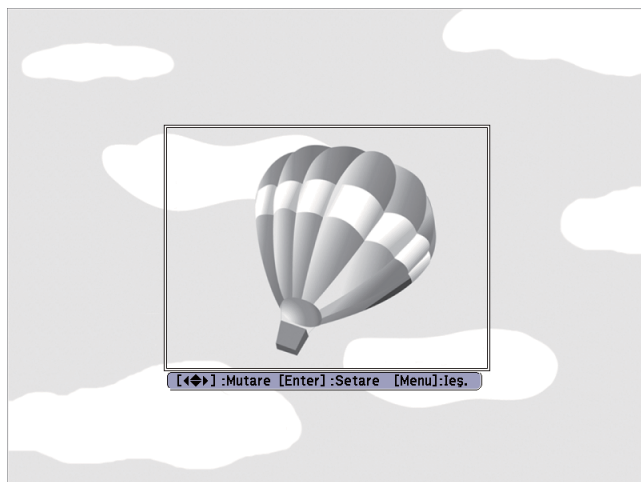


Dacă apăsați butonul [Enter] de pe telecomandă sau panoul de control, dimensiunea ecranului se va modifica în funcție de semnal în timp ce se transformă în rezoluția semnalului de imagine.

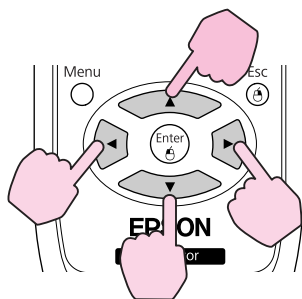


- 4 **Deplasați dreptunghiul pentru a selecta acea parte din imagine, care va fi utilizat ca logo utilizator.**

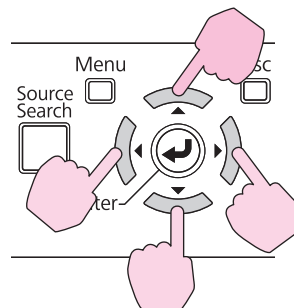




Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



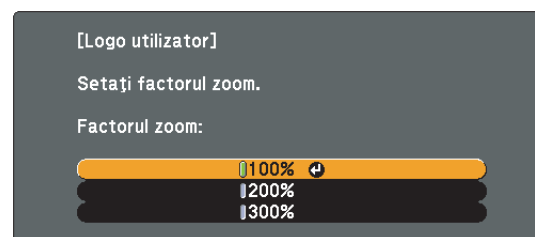
Puteți salva la circa 400 x 300 de puncte.

5

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

6

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



[Esc] : Retur [Left Arrow] : Select [Enter] : Setare [Menu] : Ieșire

7

**Când este afișat mesajul **Salvați această imagine ca Logo utilizator?**, selectați **Da**.**

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



- În momentul salvării logo-ului utilizator, vechiul logo utilizator va fi șters.
- 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 setare pentru Wi-Fi Protected Setup.

- Metoda apăsare butoane

Configurarea SSID și a setărilor de securitate se efectuează automat când este apăsat butonul [Enter] de pe panoul de control 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.

- 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] și apoi din meniul Configurare selectați Rețea - Către Config. Rețea.**



[Esc] :Retur [↵] :Select [Enter] :Enter [Menu] :Ieșire

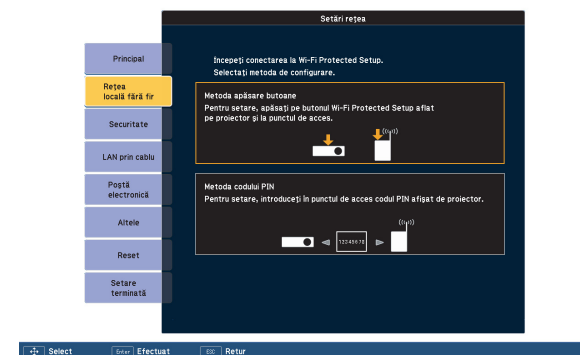
Este afișat ecranul de configurare.

2

**Selectați Rețea locală fără fir - Pentru configurarea asistentului.**



Va fi afișat următorul ecran.



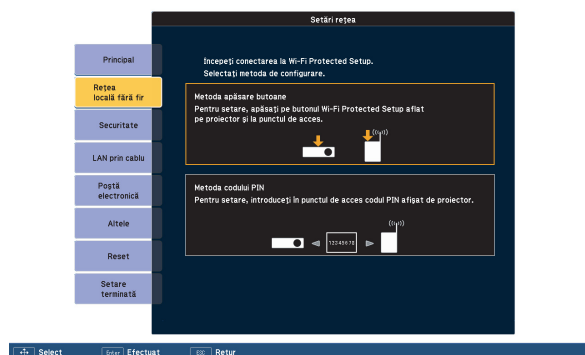
Pentru conectarea cu Metoda apăsare butoane, urmați pașii de mai jos. Pentru a realiza conectarea cu Metoda codului PIN

☛ "Conectarea utilizând Metoda codului PIN" [p.112](#)

## Conectarea utilizând Metoda apăsare butoane

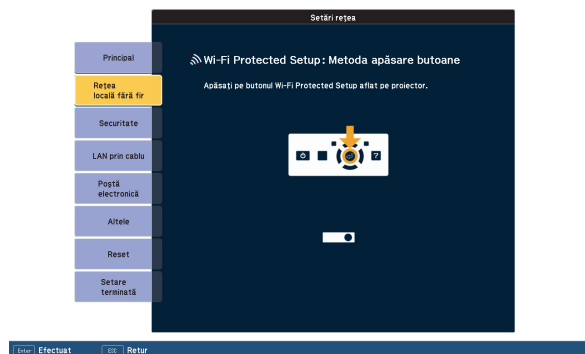
### Procedură

- 1 **Selectați Metoda apăsare butoane.**



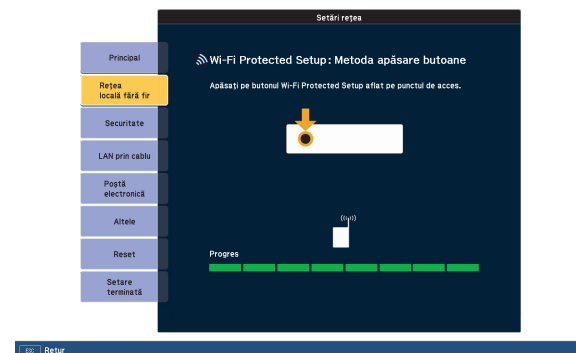
Este afișat ecranul Metoda apăsare butoane.

- 2 **Apăsați butonul [Enter] de pe panoul de control al proiectorului când vi se solicită acest lucru pe ecran.**



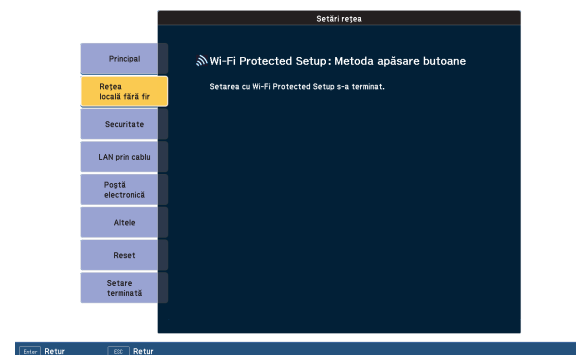
Apoi este afișat ecranul Metoda apăsare butoane.

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



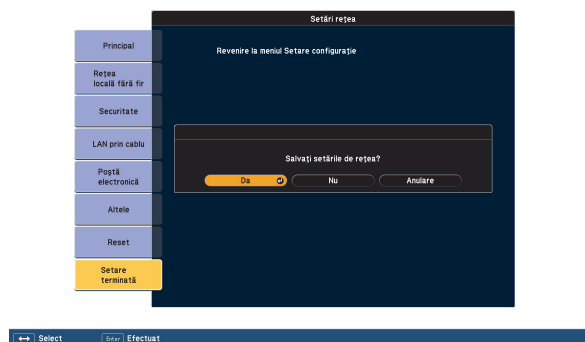
Astfel, configurarea este încheiată.

- 4 **Apăsați butonul [Enter] sau butonul [Esc].**



Revine la ecranul meniului Rețea locală fără fir.

- 5 **Selectați Setare terminată - Da.**



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

## Conectarea utilizând Metoda codului PIN

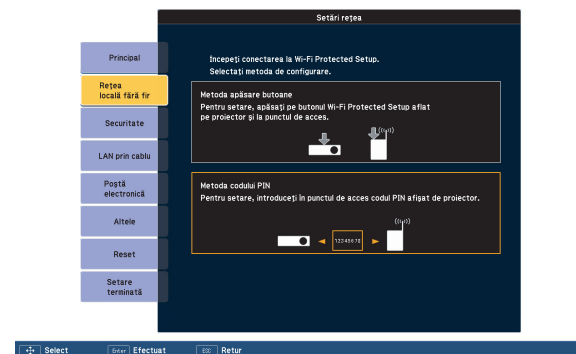


Pentru a putea realiza o conexiune utilizând Metoda codului PIN, trebuie să fie stabilită o conexiune între calculator și punctul de acces.

### Procedură

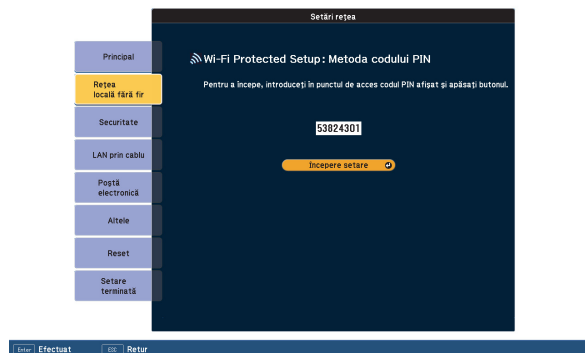


**1. Selectați Metoda codului PIN.**

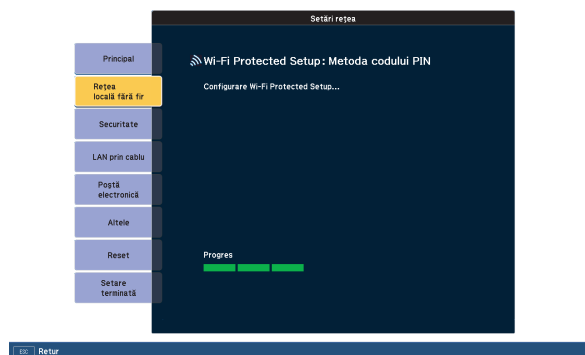


Este afișat ecranul Metoda codului PIN.

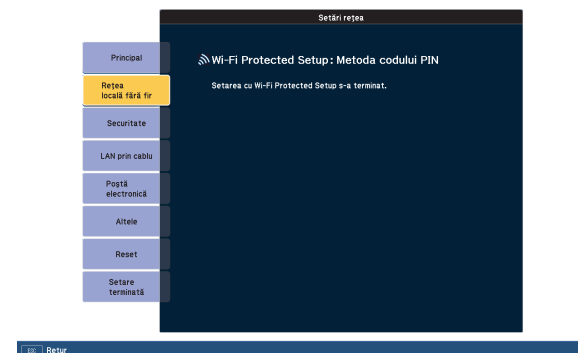
- 2 Introduceți codul PIN afișat pe ecranul Metoda codului PIN de la calculator la punctul de acces și apoi selectați Începere setare.



Este afișată evoluția.

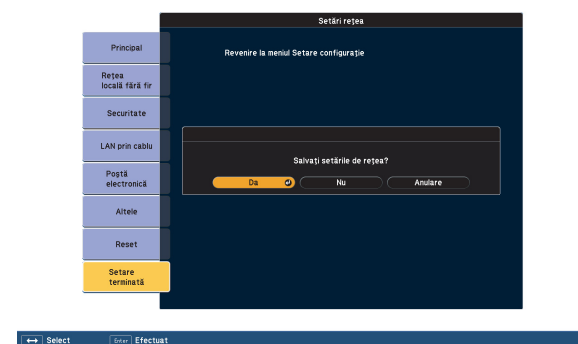


- 3 Când apare mesajul "Setarea cu Wi-Fi Protected Setup s-a terminat." apăsați butonul [Enter] sau butonul [Esc].



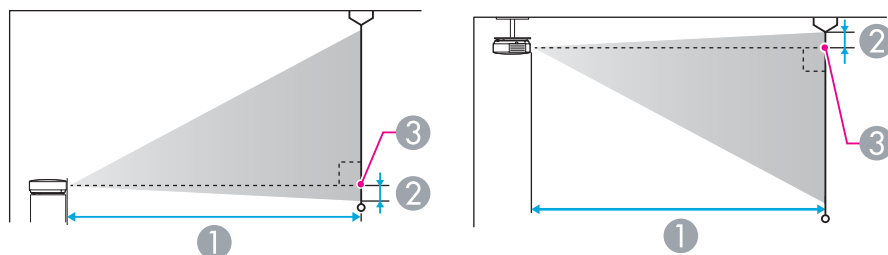
Revine la ecranul meniului Rețea locală fără fir.

- 4 Selectați Setare terminată - Da.



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

## Distanță de proiecție (EB-1925W/1920W)



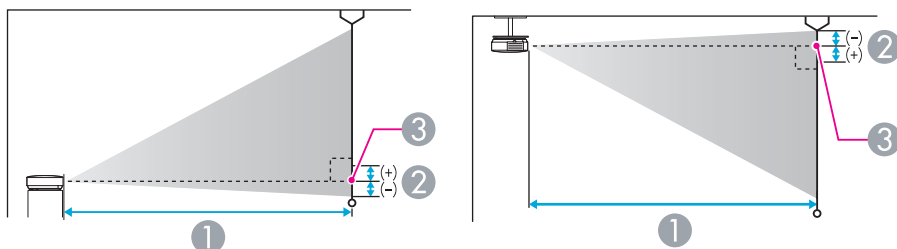
- ① Distanță proiecție
- ② Distanța de la centrul lentilei la baza ecranului  
(sau partea superioară a ecranului, în cazul suspendării pe tavan)
- ③ Centrul lentilei

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	61x46	104 - 170	3
40"	81x61	140 - 229	4
50"	100x76	176 - 287	5
60"	120x91	213 - 345	5
80"	160x120	285 - 462	7
100"	200x150	358 - 579	9
120"	240x180	430 - 696	10
150"	300x230	539 - 871	14
200"	410x300	720 - 1163	18
250"	500x380	902 - 1455	23
260"	520x400	938 - 1513	24

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	66x37	94 - 154	0
40"	89x50	127 - 207	1
50"	110x62	160 - 260	1
60"	130x75	193 - 313	1
80"	180x100	258 - 419	1
100"	220x120	324 - 525	1
120"	270x150	390 - 631	2
150"	330x190	489 - 790	2
200"	440x250	654 - 1055	3
250"	550x310	818 - 1320	3
280"	620x350	917 - 1479	4

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	64x40	91 - 150	2
40"	86x54	123 - 201	3
50"	110x67	155 - 253	4
60"	130x81	187 - 305	5
80"	170x110	251 - 408	6
100"	220x130	315 - 511	8
120"	260x160	379 - 614	10
150"	320x200	476 - 769	12
200"	430x270	636 - 1027	16
250"	540x340	796 - 1285	20
300"	640x400	956 - 1542	24

## Distanță de proiecție (EB-1915/1910/1900/1830)



- ① Distanță proiecție
- ② Distanța de la centrul lentilei la baza ecranului  
(sau partea superioară a ecranului, în cazul suspendării pe tavan)
- ③ Centrul lentilei

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	61x46	96 - 158	-4
40"	81x61	130 - 212	-6
50"	100x76	164 - 267	-7
60"	120x91	197 - 321	-8
80"	160x120	265 - 430	-11
100"	200x150	332 - 538	-14
120"	240x180	400 - 647	-17
150"	300x230	501 - 810	-21
200"	410x300	670 - 1081	-28
250"	510x380	839 - 1353	-35
300"	610x460	1007 - 1624	-42

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	66x37	102 - 167	+2
40"	89x50	142 - 232	+2
50"	110x62	179 - 291	+3
60"	130x75	216 - 350	+3
80"	180x100	289 - 468	+5
100"	220x120	363 - 578	+6
120"	270x150	436 - 705	+7
150"	330x190	546 - 883	+9
200"	440x250	730 - 1178	+11
250"	550x310	914 - 1474	+14
275"	610x340	1006 - 1622	+16

Memoriile USB și aparatele foto digitale care se conectează la portul USB, unitățile de hard disc și camera opțională pentru documente pot fi conectate la proiector.

Pentru EB-1925W/1915, puteți utiliza PC Free pentru a proiecta scenarii, fișiere imagine și video de pe dispozitive USB conectate și imagini de pe camera video digitală. ➡ [Ghid de utilizare a proiectorului "PC Free Operațiuni de bază"](#)(EB-1925W/1915)

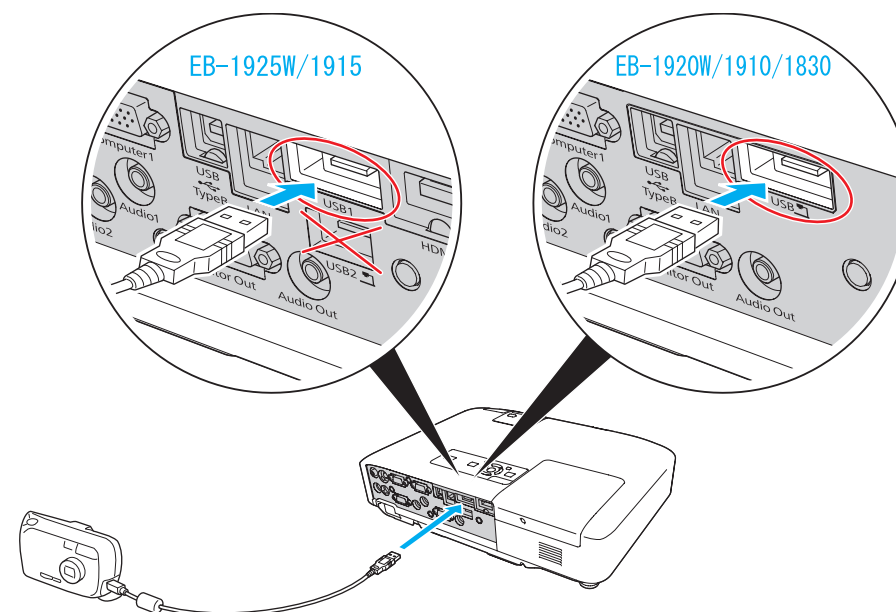
Pentru EB-1920W/1910/1830, puteți utiliza Rulare diap. pentru a proiecta imagini JPEG de pe dispozitivul de stocare și imagini de pe camera video digitală. ➡ [Ghid de utilizare a proiectorului "Operațiile de bază la Rulare diap."](#)(EB-1920W/1910/1830)

## Conectarea dispozitivelor USB

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

### Procedură

Conectați cablul USB furnizat cu camera video sau recomandat pentru aceasta la portul USB1 al proiectorului (numai EB-1925W/1915) sau USB (Tip A) (numai EB-1920W/1910/1830).



### 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.
- Conectați o cameră digitală sau un hard disc la proiector folosind un cablu USB furnizat sau unul recomandat pentru a fi utilizat cu dispozitivul periferic.
- Utilizați un cablu USB cu o lungime mai mică de 3 m. Dacă lungimea cablului depășește 3 m, este posibil ca, PC Free (numai EB-1925W/1915) sau Rulare diap. (numai EB-1920W/1910/1830) să nu funcționeze corect.



## Deconectarea dispozitivelor USB

### Procedură

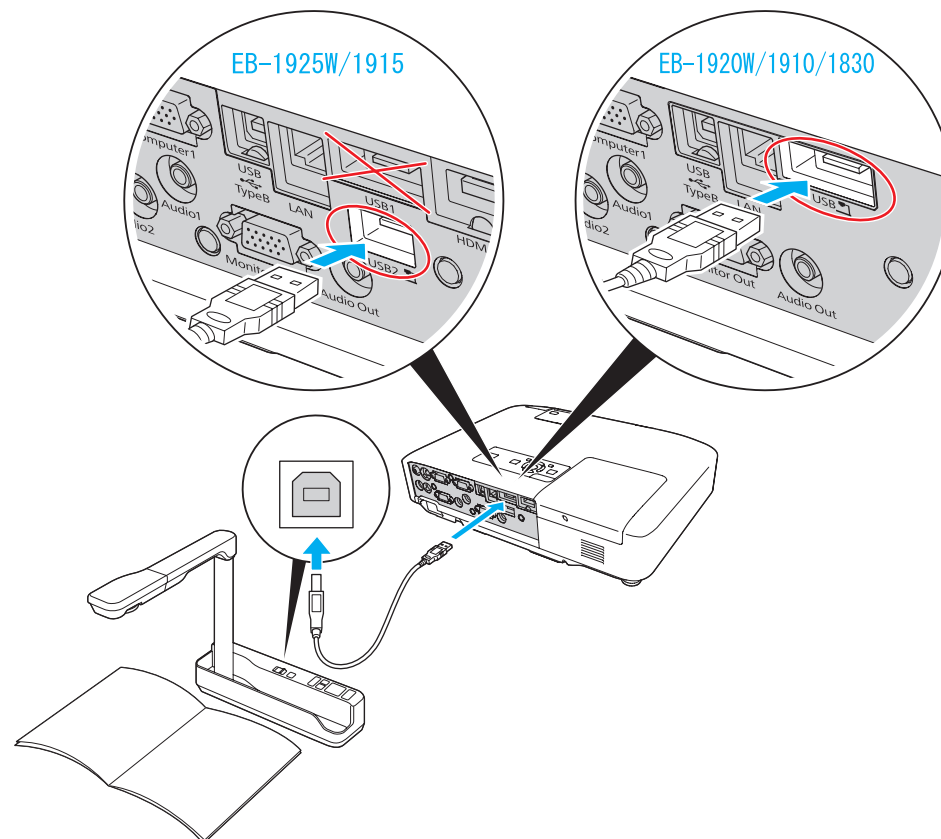
După terminarea proiecției, deconectați dispozitivele USB de la proiector. Pentru aparatele foto digitale, hard discuri, șamd, închideți dispozitivul și apoi deconectați-l.

## Conectarea camerei pentru documente (ELPDC06)

Dacă este conectată camera opțională pentru documente (ELPDC06), vor fi proiectate imaginile care provin de la aceasta.. Dacă în timpul proiecției camera pentru documente este conectată la proiector, apăsați pe butonul [USB] al telecomenzii sau pe butonul [Source Search] de pe panou de comandă pentru a trece la proiectarea imaginilor de la camera.

### Procedură

Conectați camera opțională pentru documente (ELPDC06) la portul USB2 (numai EB-1925W/1915) sau portul USB (Tip A) (numai EB-1920W/1910/1830), cu ajutorul cablului furnizat cu camera pentru documente.



## Deconectarea camerei pentru documente (ELPDC06)

### Procedură

După finalizarea proiecției, deconectați de la proiector cablul USB conectat la camera video opțională pentru documente (ELPDC06).

Folosind un cablu USB disponibil pentru conectarea proiecteurului 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

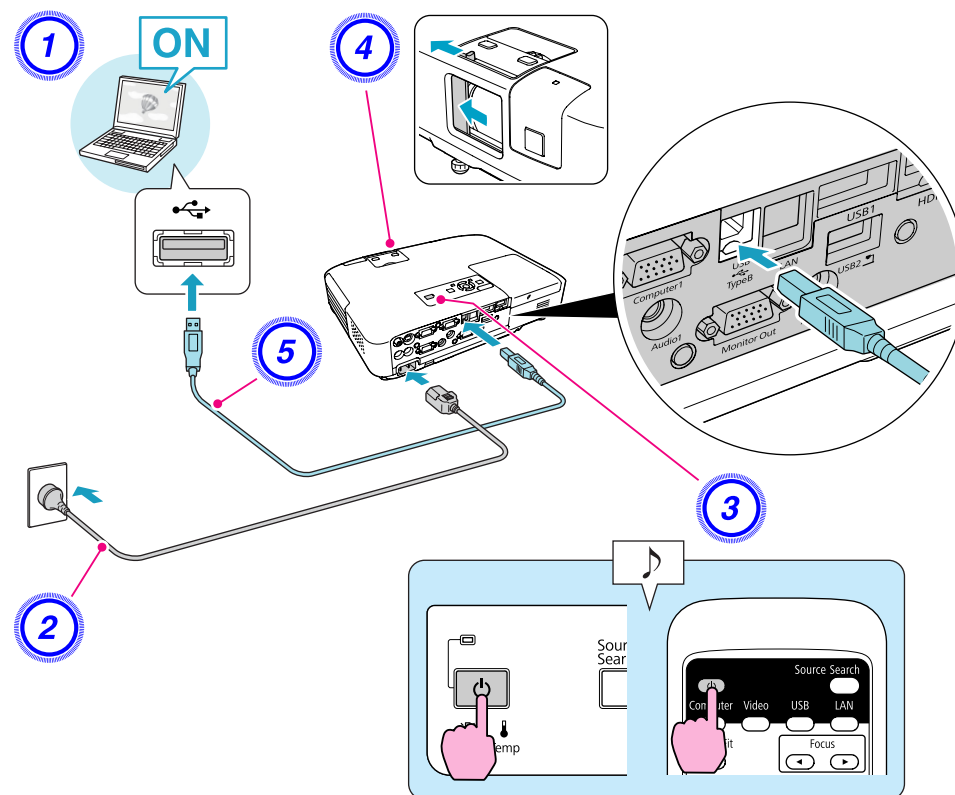
Conectați proiectorul direct la calculator și nu printr-un hub USB.

## Condiții de funcționare pentru USB Display

USB Display funcționează pe calculatoare care satisfac următoarele cerințe.

SO	Windows 2000 SP4/Windows XP/Windows XP SP1 și versiuni ulterioare/Windows Vista/Windows Vista SP1
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau superior Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior
Spațiu liber pe hard disk	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768) Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior Afișaj cu 32.000 culori

## Conectarea



## Procedură

- 1 Porniți calculatorul.
- 2 Conectați cablul de alimentare (furnizat).
- 3 Porniți proiectorul.
- 4 Deschideți cursorul A/V mute.

5

## Conectați la cablul USB.

☛ "La prima conectare" [p.119](#)

☛ "La conectările ulterioare" [p.120](#)



- Pentru EB-1925W/1915, puteți reda semnalul audio de la calculator în boxele proiecteurului prin simpla conectare a cablului USB. Dacă nu doriți să redați sunetul de la proiector, faceți clic pe Start - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.xx pe calculator și apoi debifați opțiunea **Output audio from the projector** din ecranul de configurare.
- Pentru EB-1920W/1910/1830, puteți emite semnal audio de la calculator prin difuzoarele proiecteurului conectând un cablu audio (disponibil pe piață) la portul Audio 2 al proiecteurului. ☛ *Ghidul de pornire rapidă*

## La prima conectare

### Procedură

1

## Instalarea driverului pornește automat.

Dacă utilizați un calculator pe care rulează Windows 2000, faceți clic pe My Computer - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE.

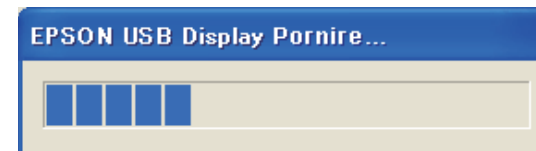


Dacă utilizați un calculator pe care rulează Windows 2000 și sunteți conectat ca utilizator, în timpul instalării se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți instala programul. În acest caz, încercați să actualizați programul Windows la cea mai recentă versiune, reporniți calculatorul și reîncercați să vă conectați. Pentru detalii, contactați cea mai apropiată adresă din Ghidul de service și asistență tehnică. ☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

2

## Faceți clic pe "Accept".

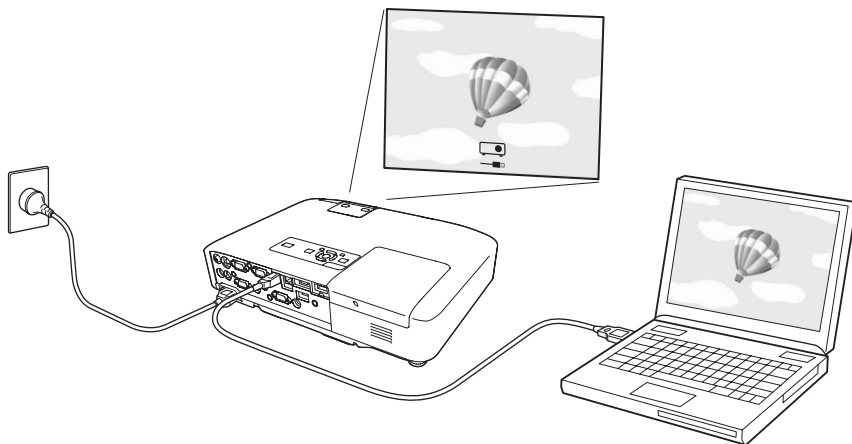
Dacă driverul nu este instalat, nu puteți porni funcția USB Display. Selectați Acceptare pentru a instala driverul. Dacă doriți să anulați instalarea, faceți clic pe Refuzare.



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.



- Dacă dintr-un motiv oarecare nu se proiectează nimic, faceți clic pe **All Programs - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x**, pe calculator.
- Dacă nu este instalat automat, faceți dublu clic pe **My Computer - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE**, pe calculator.
- Dacă pe ecranul calculatorului clipește cursorul mouse-ului, faceți clic pe **All Programs - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x** și debifați caseta de validare **Transfer layered window**.
- Pentru de dezinstala driver-ul, deschideți **Control Panel - Add/Remove Programs** - și dezinștați **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.

### La conectările ulterioare

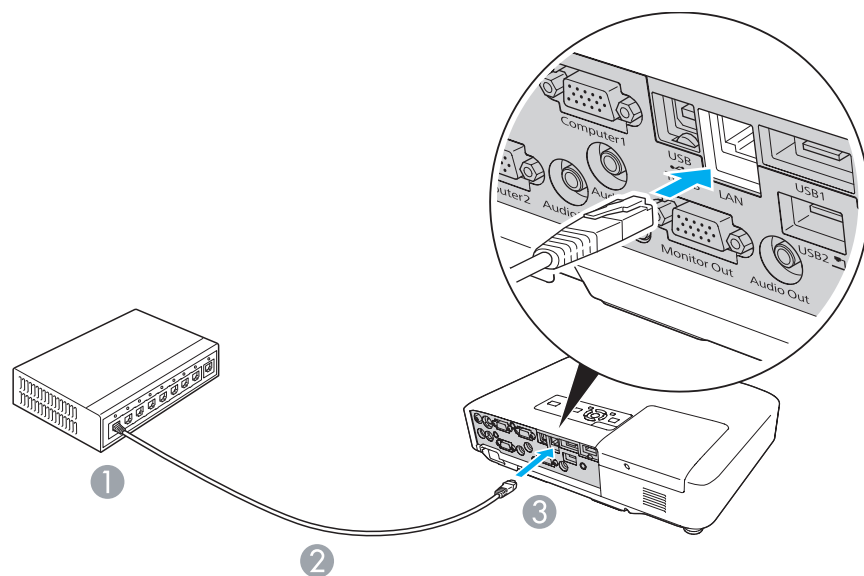
#### Imaginile de la calculator sunt proiectate.

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



Este posibil ca aplicațiile care utilizează o parte din funcțiile DirectX să nu fie afișate corect. (numai Windows)

Conectați un cablu 100BASE-TX sau 10BASE-T LAN pe care le puteți cumpăra din comerț.



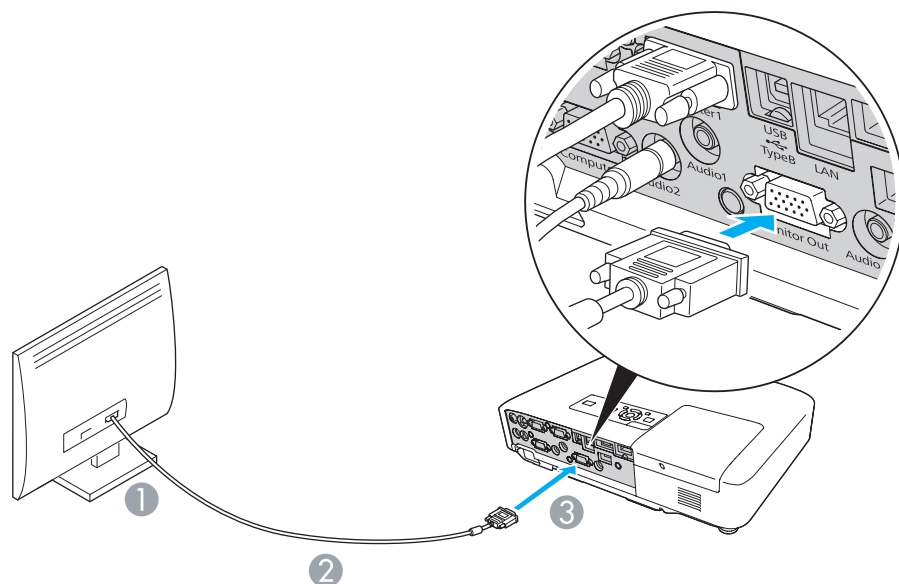
- ① La portul LAN
- ② Cablu de rețea (din comerț)
- ③ La portul LAN

### Atenție

*Pentru a preveni defectarea, utilizați un cablu de rețea blindat de categoria 5.*

## Conectarea la un monitor extern (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Puteți afișa simultan imagini de la calculator primite prin portul de intrare Calculator 1 pe un monitor extern și pe ecranul conectat la proiector. Astfel, puteți verifica imaginile proiectate pe un monitor extern în timpul prezentărilor chiar dacă nu vedeți ecranul. Se conectează folosind cablul inclus la cumpărarea monitorului extern.



- ① La portul Monitor
- ② Cablul monitorului
- ③ La portul Monitor Out



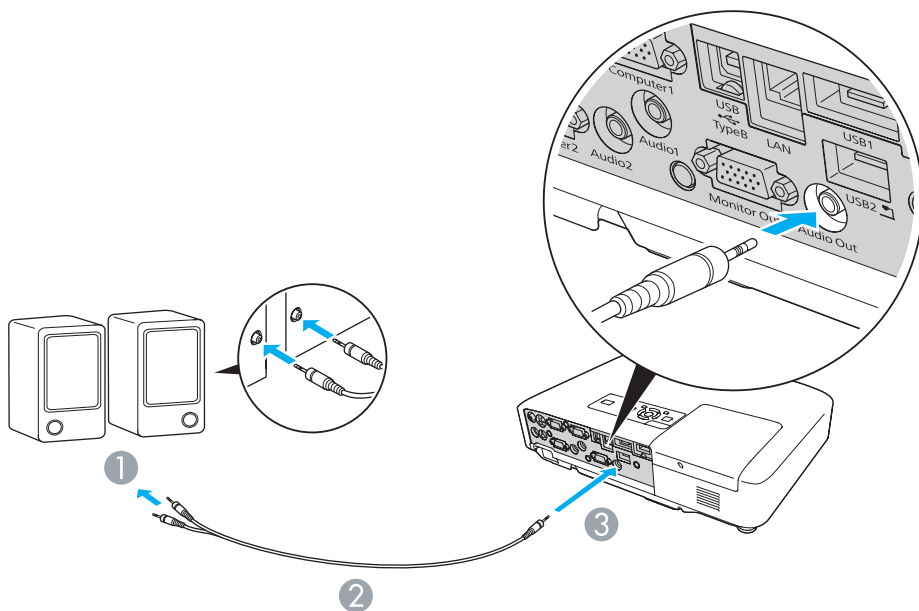
- Semnalele component video și semnalele de la echipamente conectate la alte porturi decât portul de intrare Calculator 1 nu pot fi emise către un monitor extern.
- Dacă doriți să afișați imagini pe monitorul extern când proiectorul este în modul de inactivitate, setați **Extins - Mod standby** la **Comunicare act.** din meniul Configurare.
- Definirea calibrelor din ecranele meniului Configurare sau Ajutor pentru funcții precum funcția Corecție trapez nu sunt afișate pe monitorul extern.

### Conectarea la o boxă externă (numai pentru EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Puteți conecta la proiector un sistem audio cu amplificator la portul Audio Out pentru a vă bucura de un sunet de calitate. Conectarea se face folosind un cablu audio disponibil în comerț (de exemplu un cablu cu pini ↔ de 3,5 mm stereo mini). Utilizați un cablu audio compatibil cu conectorul de la boxe externe.



- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în boxele proiectorului ci în dispozitivul extern.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".



- 1 La echipamentul audio extern
- 2 Cablu audio (din comerț)
- 3 La portul Audio Out

Când pentru funcția Notificare poștă este selectată opțiunea Pornit și apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul, se trimite următorul e-mail.


Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Nume proiector la care a apărut problema

Rândul 2: Adresă IP a proiectorului 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 aceste probleme/avertizări, consultați "[Citirea indicatoarelor](#)".

 [p.86](#)

Mesaj	Cauză
Internal error	Eroare internă
Fan related error	Eroare ventilator
Sensor error	Eroare de senzor
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.
Auto Iris Error	Eroare iris automat

Mesaj	Cauză
Power Err. (Ballast)	Eroare alim (balast)

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 semn de 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 semnul tip „:”.

Element		Comandă	
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit	PWR ON	
	Oprit	PWR OFF	
Selectare semnal	Calculator 1 (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830) Calculator (numai EB-1900)	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	Calculator 2 (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)	Auto	SOURCE 2F
		RGB	SOURCE 21
		Componentă	SOURCE 24
	HDMI (numai EB-1925W/1915)		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB1 (numai EB-1925W/1915) USB (numai EB-1920W/1910/1830)		SOURCE 52
	LAN (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)		SOURCE 53

Element		Comandă
	USB2 (numai EB-1925W/1915)	SOURCE 54
A/V Mute Pornit/ Oprit	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF
Selecție A/V Mute	Negru	MSEL 00
	Albastru	MSEL 01
	Logo	MSEL 02

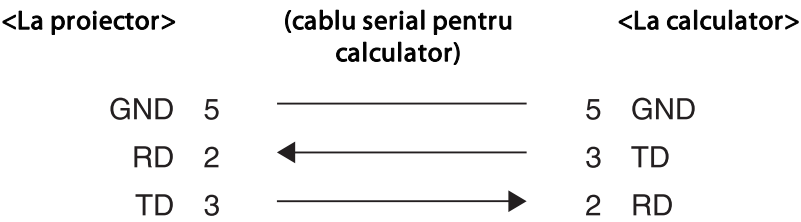
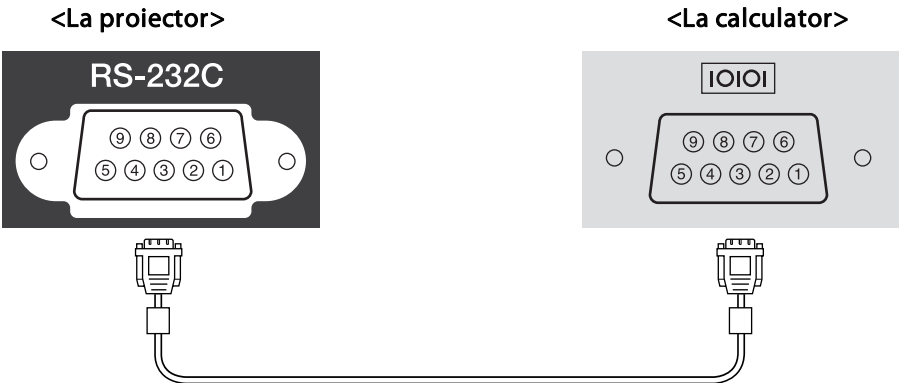
Adaugă un cod (0Dh) de caracter de sfârșit de rând (CR) la sfârșitul fiecărei comenzi și transmite.

## Amplasarea cablurilor

### Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare proiector: RS-232C




Denumire semnal	Funcție
GND	Împământarea cablu de semnal
TD	Transmisie date
RD	Recepție date

Protocol de comunicare

- Viteză implicită: 9600 bps
- Lungime date: 8 biți
- Paritate: fără
- Bit de oprire: 1 bit
- Control flux: fără

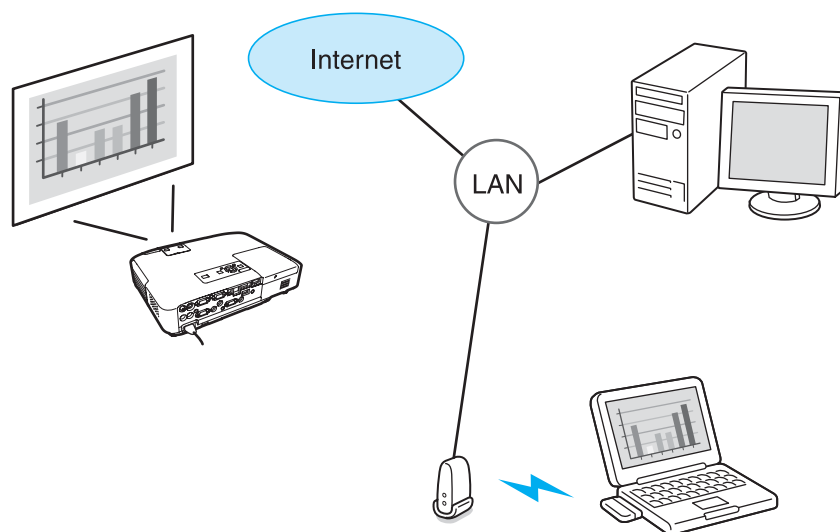
Există două metode de conectare a proiectorului la un calculator printr-o rețea și de proiectare a imaginilor de pe ecranul calculatorului.

- Utilizați EasyMP Network Projection

EasyMP Network Projection ci "EPSON Projector Software for Meeting & Presentation" furnizează diverse ecrane și funcții de transfer audio, cum ar fi funcție de distribuție, funcția de afișare pe mai multe ecrane, Modul Transfer film și Modul Prezentare. Utilizând EasyMP Network Projection, puteți, de asemenea, să derulați întâlniri și să realizați prezentări prin simpla conectare a proiectorului la un calculator.  [Ghid de utilizare a proiectorului](#) (EB-1925W/1915)

- Utilizați Proiector de rețea

Proiector de 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 de rețea.

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

## Procedură

- 1 **Porniți proiectorul și apoi apăsați butonul [LAN] de pe telecomandă.**
- 2 **Lansați Windows pe calculator și selectați "Start"- "All Programs" - "Accessories" - "Connect to a Network Projector".**  
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 "Connect".**

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



- Puteți conecta un singur proiector la calculator.
- Când utilizați funcția Proiector de 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 Class1 a fost stabilită 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 corespunde standardului PJLink Class1 definit de JBMIA.

Respectă toate comenzile, cu excepția celor menționate în continuare și definite de PJLink Class1, conformitatea a fost confirmată de PJLink, prin verificarea posibilității de adaptare.

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

## • Comenzi incompatibile

Funcție		Comandă PJLink
Setări Mute	Setare anulare imagine	AVMT 11
	Setare anulare sunet	AVMT 21

## • Denumirile de intrare au fost definite de PJLink și de sursele de proiector corespunzătoare

Sursă	Comandă PJLink
Calculator 1	INPT 11
Calculator 2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI (numai EB-1925W/1915)	IMPT 32
USB1 (numai EB-1925W/1915) USB (numai EB-1920W/1910/1830)	INPT 41
USB2 (numai EB-1925W/1915)	INPT 42
LAN (numai EB-1925W/1920W/ 1915/1910/1830)	INPT 52
USB Display	INPT 53

## • Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"

EPSON

## • Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"

EB-1925W

EB-1920W

EB-1915

EB-1910

EB-1830

## Standarde de ecran suportate (EB-1925W/1920W)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
VGAEGA	85	640x350	1280x700	1280x720	1280x800	1280x700	640x350
VGA	60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	640x480/640x360 <sup>*2</sup>	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	800x600/800x450 <sup>*2</sup>	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85/iMac <sup>*1</sup>	1024x768/1024x576 <sup>*2</sup>	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x768	1280x768	1280x720	1280x800	1280x768	1280x768
	60	1360x768	1280x722	1280x720	1280x800	1280x722	1280x768
	60/75/85	1280x800	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
WSXGA+ <sup>*3</sup>	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800
SXGA	70/75/85	1152x864	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800
	60/75/85	1280x1024	1000x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800
	60/75/85	1280x960	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
MAC13"	67	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
MAC16"	75	832x624	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	832x624
MAC19"	75	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
	60	1024x768	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

\*1 Conexiunea este dezactivată dacă echipamentul nu are un port de ieșire VGA.

\*2 Semnal în format letterbox

\*3 Sunt compatibile numai când este selectat **Lat** pentru **Rezoluție** din meniul Configurare.

Chiar dacă semnalele altele decât cele menționate mai sus sunt recepționate, sunt puține șanse ca imaginea să poată fi proiectată. Totuși, s-ar putea ca nu toate funcțiile să fie suportate.

## Video pe componente

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

\* Semnal în format letterbox

## Composite video/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

\* Semnal în format letterbox

## Semnal de intrare de la portul de intrare HDMI (numai EB-1925W)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect			
			16:9	Plin	Zoom	Nativ
VGA	60	640x480/640x360*	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	60	800x600	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60	1024x768	1280x720	1280x800	1280x800	1024x768
WXGA	60	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA	60	1280x960	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
	60	1280x1024	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60	1400x1050	1280x800	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV(1080p)	24/50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

\* Semnal în format letterbox

## Standarde de ecran suportate (EB-1915/1910/1900/1830)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect		
			Normal	4:3	16:9
VGAEGA	85	640x350	1024x560	1024x768	1024x576
VGA	60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	640x480/640x360 <sup>*2</sup>	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85/iMac <sup>*1</sup>	800x600/800x450 <sup>*2</sup>	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85/iMac <sup>*1</sup>	1024x768/1024x576 <sup>*2</sup>	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60/75/85	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75/85	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60/75/85	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60/75/85	1400x1050	1024x768	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x768	1024x576
MAC13"	67	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
MAC16"	75	832x624	1024x768	1024x768	1024x576
MAC19"	75	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
	60	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
MAC21"	75	1152x870	1016x768	1024x768	1024x576

\*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.



## Component video

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			4:3	16:9
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

\* Semnal în format letterbox

## Composite video/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576

\* Semnal în format letterbox

## Semnal de intrare de la portul de intrare HDMI (numai EB-1915)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			16:9	Zoom
VGA	60	640x480/640x360*	1024x768	1024x576
SVGA	60	800x600	1024x768	1024x576
XGA	60	1024x768	1024x768	1024x576

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			16:9	Zoom
WXGA	60	1280x800	1024x768	1024x576
SXGA	60	1280x960	1024x768	1024x576
	60	1280x1024	1024x768	1024x576
SXGA+	60	1400x1050	1024x768	1024x576
UXGA	60	1600x1200	1024x768	1024x576
SDTV(480i)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480/720x360*	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576/720x432*	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV(1080p)	24/50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

\* Semnal în format letterbox

## Specificații generale ale proiectorului

Denumirea produsului		EB-1915	EB-1925W	EB-1910	EB-1920W	EB-1830	EB-1900
Dimensiuni		357 (L) x 86 (Î) x 257 (D) mm (nu include secțiunea ridicată)					
Dimensiune panou		0.7"	Lățime 0,74"	0.7"	Lățime 0,74"	0.7"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă					
Rezoluție		786.432 pixeli XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	1.024.000 pixeli XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3	786.432 pixeli XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	1.024.000 pixeli XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3	786.432 pixeli XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare		Automat		Manual			
Reglare zoom		Manual (1 până la 1,6)					
Lampă		Lampă UHE, 230 W Model nr.: ELPLP53					
Ieșire audio max.		10 W monoaural					-
Boxă		1					-
Sursă de alimentare		între 100 și 240 V AC ±10% 50/60 Hz 3,9 până la 1,7 A					100 până la 240 V AC±10%, 50/60Hz 3,7 până la 1,6A
Putere consu- mată	circa 100 până la 120 V	În timpul funcționării: 341 W Consumul în standby (Comunicare act.): 5,5 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,2 W		În timpul funcționării: 341 W Consumul în standby (Comunicare act.): 7,2 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,2 W		În timpul funcționării: 317 W Consumul în standby (Comunicare act.): 7,2 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,2 W	
	circa 200 până la 240 V	În timpul funcționării: 319 W Consumul în standby (Comunicare act.): 6,8 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W		În timpul funcționării: 319 W Consumul în standby (Comunicare act.): 8,8 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W		În timpul funcționării: 298 W Consumul în standby (Comunicare act.): 8,8 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W	

Denumirea produsului			EB-1915	EB-1925W	EB-1910	EB-1920W	EB-1830	EB-1900
Altitudinea de funcționare			Altitudine cuprinsă între 0 și 2.286 m					
Temperatura de funcționare			5 până la +35°C (fără condensare)					
Temperatura de depozitare			-10 până la +60°C (fără condensare)					
Greutate			Aprox. 3,5kg		Aprox. 3,4kg			Aprox. 3,2kg
Conecto- ri	Port de intrare Calculator (Computer)	1	-					Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru
	Portul de intrare Calcula- tor 1 (Computer1)	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru Stereo mini jack					-
	Portul Audio 1	1						-
	Portul de intrare Calcula- tor 2	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru Stereo mini jack					-
	Portul Audio 2	1						-
	Portul de intrare video (Vi- deo)	1	RCA pin jack Mini DIN 4-pin Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)					RCA pin jack
	Port de intrare S-video (S-Video)	1						-
	Port de intrare audio stân- ga/dreapta (Audio L/R)	1						
Port de intrare HDMI		1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)		-			
Portul Monitor Out (Moni- tor Out)		1	Mini D-Sub15-pini (mamă) negru Stereo mini jack					-
Portul leșire audio (Audio Out)		1						-

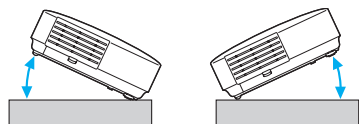
Denumirea produsului			EB-1915	EB-1925W	EB-1910	EB-1920W	EB-1830	EB-1900
Conecto- ri	Port USB1*	1	Conector USB (Tip A)		-			
	Port USB2*	1	Conector USB (Tip A)		-			
	Port USB (Tip A)*	1	-		Conector USB (Tip A)			-
	Port USB (Tip B)*	1	Conector USB (Tip B)					
	Port USB (dedicat pentru unitatea LAN wireless)	1	Conector USB (Tip A)		-			
	Port LAN	1	RJ-45					-
	Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)					

\* Compatibil USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.



Pixelworks DNX™ În acest proiectoare sunt utilizate circuite integrate.

Unghi de înclinare



Dacă folosiți un proiectoare înclinat sub un unghi mai mare de 45°, acesta se poate defecta și se pot produce accidente.

## Cerințe software (numai EB-1925W/1920W/1915/1910/1830)

Programele furnizate împreună cu proiectorul rulează pe calculatoare care îndeplinesc următoarele cerințe.

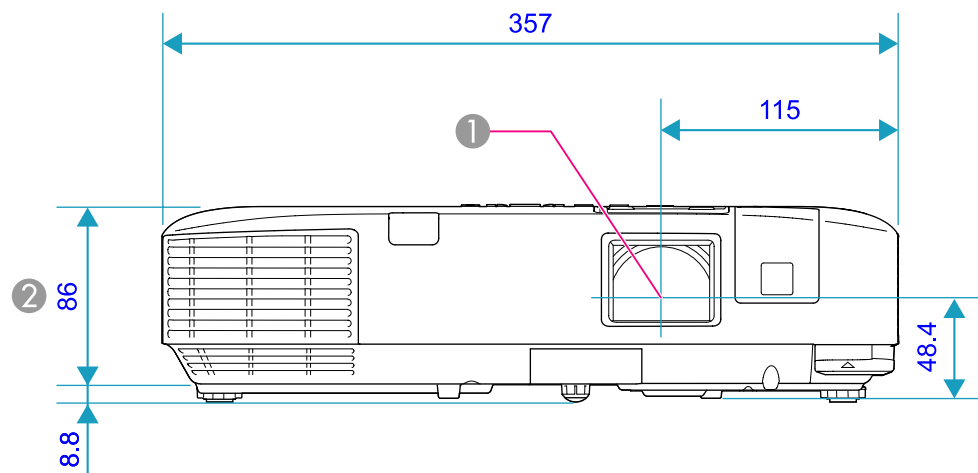
EasyMP Slide Converter este inclus numai în EB-1925W/1915.

	EasyMP Network Projection	EasyMP Slide Converter <sup>*1</sup>	EasyMP Monitor
SO	Windows 2000 SP4/Windows XP/Windows XP SP1 și versiuni ulterioare/Windows Vista/Windows Vista SP1 Mac OS X 10.3 sau o versiune ulterioară Recomandat: Mac OS X 10.5.1 sau o versiune ulterioară, 10.4.11/10.3.9	Windows 2000 SP4/Windows XP SP2 și versiuni ulterioare/Windows Vista SP1 și versiuni ulterioare	Windows 98 SE SP1/Windows Me/Windows NT4.0 SP6/Windows 2000 SP4/Windows XP versiunea pe 32Bit SP2 și versiuni ulterioare/Windows Vista/Windows Vista SP1 <sup>*3</sup>
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau un procesor mai rapid Power PC G3 900MHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium M 1.6GHz sau un procesor mai rapid CoreDuo 1.5GHz sau un procesor mai rapid	Pentium M 1.6GHz sau mai rapid	Pentium MMX 166MHz sau mai mult Recomandat: Pentium II 233MHz sau mai mult
Cantitatea de memorie	256MB sau mai mult Recomandat: 512MB sau mai mult	512 MB sau mai mult	64MB sau mai mult
Spațiu liber pe hard disk	20MB sau mai mult	50 MB sau mai mult <sup>*2</sup>	50MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768) Afișaj color cu cca. 32000 de culori și peste 16 biți	Rezoluție mai mare decât XGA (1024x768) Afișaj color pe 16 bit/32 bit full-color	Rezoluție mai mare decât: SVGA (800x600) Afișaj color complet pe 32 de biți sau superior

<sup>\*1</sup> Trebuie să fie instalat PowerPoint 2002 sau o versiune ulterioară Visual Basic for Applications (VBA).

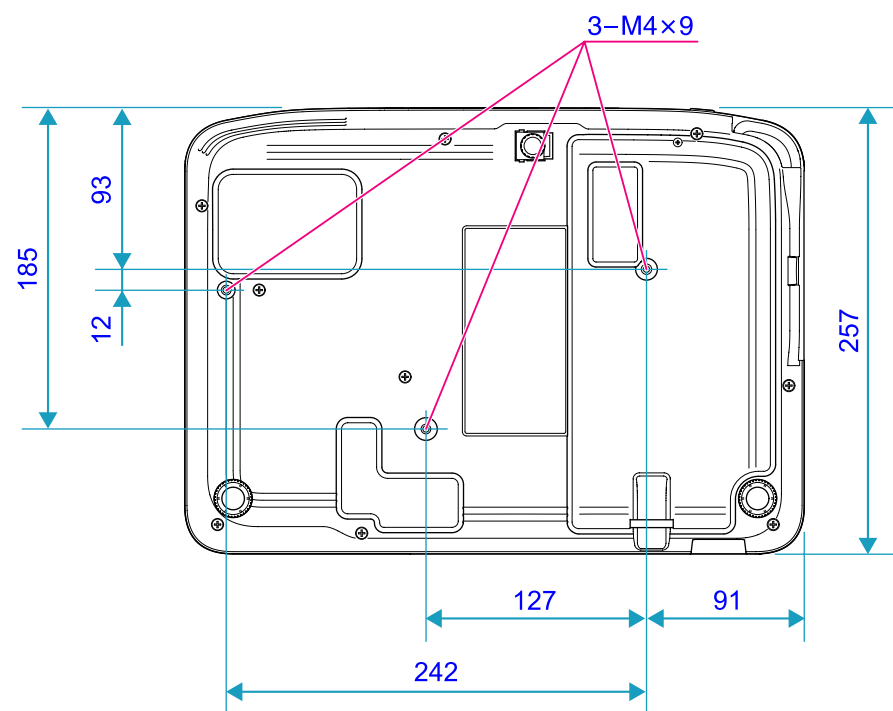
<sup>\*2</sup> Spațiu necesar la momentul instalării. La conversia unui fișier PowerPoint, spațiul necesar variază în funcție de tipl și numărul de animații configurate în fișierul PowerPoint.

<sup>\*3</sup> Internet Explorer Ver.5 sau o versiune ulterioară instalat și cont de utilizator cu drepturi de administrator








① Centrul lentilei

② \* 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.

<b>Adresă gateway</b> (Adresă Gateway)	Acesta este un server (router) pentru comunicarea efectuată printr-o rețea (subrețea) divizată în funcție de <u>măștile de subrețea</u>  .
<b>Adresă IP</b>	Un număr pentru identificarea unui calculator conectat la o rețea.
<b>AMX Device Discovery</b>	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii consultați pagina de internet AMX. URL <a href="http://www.amx.com/">http://www.amx.com/</a>
<b>Contrast</b>	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 "Reglare contrast".
<b>DHCP</b>	O abreviere a Dynamic Host Configuration Protocol, protocol care alocă în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
<b>Dolby Digital</b>	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.
<b>Format imagine</b> (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.
<b>HDCP</b>	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece portul de intrare HDMI al acestui proiector acceptă HDCP, pot fi proiectate imagini digitale protejate prin tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de codificare HDCP.
<b>HDTV</b>	O prescurtare pentru High-Definition Television; se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întreșere</u> )</li> <li>• Ecran cu un <u>Format imagine</u>  de 16:9.</li> </ul>
<b>Întreșere</b>	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.
<b>Mască de subrețea</b> (Mască subrețea)	Aceasta este o valoare numerică ce definește numărul de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele împărțite (subrețea) de la adresa IP.
<b>Progresiv</b>	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.
<b>Rată refresh</b>	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 operațiunilor de reîmprospătare/secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).



<b>SDTV</b>	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile de <b>HDTV</b>  High-Definition Television.
<b>Sincro.</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
<b>SNMP</b>	Este o prescurtare pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al aparatelor, precum routerele și calculatoarele conectate la o rețea TCP/IP.
<b>sRGB</b>	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.
<b>SSID</b>	SSID este un număr de identificare pentru conectarea unui alt calculator la o rețea LAN wireless. Sunt posibile comunicațiile wireless între dispozitivele compatibile SSID.
<b>SVGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $800 \times 600$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
<b>S-Video</b>	Este un semnal video care are o componentă de luminanță și o componentă de culori separată, pentru a oferi imagini de o calitate mai bună. Se referă la imagini care se compun din două semnale independente. Y (semnalul de luminanță) și C (semnalul de culoare).
<b>SXGA</b>	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.
<b>Trap IP Adresă</b>	Aceasta este <u>adresa IP</u>  pentru calculatorul de destinație utilizat pentru trimiterea notificărilor de eroare prin SNMP.
<b>Urmărire</b>	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
<b>VGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $640 \times 480$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
<b>Video compozit</b>	Semnal video care conține atât semnalul de luminanță, 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.
<b>Video pe componente</b>	Este un semnal video care are o componentă de luminanță și o componentă de culori separată, pentru a oferi imagini de o 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).
<b>Wi-Fi Protected Setup</b>	Wi-Fi Protected Setup a fost inventat de Wi-Fi Alliance ca o metodă simplă de configurare și securizare a unei rețele LAN wireless.
<b>XGA</b>	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de $1.024 \times 768$ (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.

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 și sigla Windows sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft.

IBM, DOS/V și XGA sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale International Business Machines Corporation.

Macintosh, Mac și iMac sunt mărci comerciale ale Apple Inc.

Windows, Windows NT, and PowerPoint sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite ale Americii.

Dolby este o marcă comercială a Dolby Laboratories.

Pixelworks și DNX sunt mărci nregistrate aparținătoare Pixelworks Inc.

Acest produs include programul criptografic RSA, BSAFE™, 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 software **NetNucleus**® **WPA** furnizat de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

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

WPA™, WPA2™ și Wi-Fi Protected Setup™ sunt mărci comerciale ale Wi-Fi Alliance.

HDMI și High-Definition Multimedia Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC. **HDMI**™  
HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Marca PjLink este o marcă în curs de înregistrare sau deja înregistrată în Japonia, Statele Unite ale Americii și în 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.

## Software Copyright:

This product uses free software as well as software to which this company holds the rights.

The following is information on the free software used by this product.

### 1. LGPL

- (1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.

You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.

[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.

Contact the support personnel as provided in the Epson Projector Contact list to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.

Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.

Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).

- (2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.
- (3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).

### 2. Other free software

As well as the free software used under the terms of the LGPL, this company also uses the following free software for this product.

Hereafter, each author, the conditions, and so on are described in the original. Furthermore, there is no guarantee for free software because of the characteristics of the free software that has already been used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.

#### (1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

Copyright© 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

#### (2) zlib

Copyright© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

## GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs"). We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

**busybox-1.7.2**  
**libgcc1(gcc-4.2.3)**  
**linux-2.6.20**  
**patches**  
**udhcp 0.9.8**  
**uvc rev.219**  
**wireless\_tools 29**  
**Pixelworks PWC950 SDK drivers**

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
  - a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
  - b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
  - c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
  - a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
  
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.



12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program  
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

## GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

**uClibc-0.9.29**

**SDL-1.2.13**

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.



For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
  - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
  - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

### busybox\_1.7.2

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.



## libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

### libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

### LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

## libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

### libpng-1.2.7

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, September 12, 2004, is Copyright (c) 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin BraceySam Bushell

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
 Dave Martindale  
 Guy Eric Schalnat  
 Paul Schmidt  
 Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson  
 glennrp@users.sourceforge.net  
 September 12, 2004

## zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

### zlib-1.1.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

Mark Adler

jloup@gzip.org

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate \*not\* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.



## libmd5-rfc

This projector product includes the open source software program "libmd5-rfc" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc".

The "libmd5-rfc" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libmd5-rfc programs

### libmd5-rfc

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libmd5-rfc" are as follows.

Copyright (C) 1999, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

L. Peter Deutsch [ghost@aladdin.com](mailto:ghost@aladdin.com)

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

This code implements the MD5 Algorithm defined in RFC 1321, whose text is available at

<http://www.ietf.org/rfc/rfc1321.txt>

The code is derived from the text of the RFC, including the test suite (section A.5) but excluding the rest of Appendix A. It does not include any code or documentation that is identified in the RFC as being copyrighted.

The original and principal author of md5.h is L. Peter Deutsch <[ghost@aladdin.com](mailto:ghost@aladdin.com)>. Other authors are noted in the change history that follows (in reverse chronological order):

2002-04-13 lpd Removed support for non-ANSI compilers; removed

references to Ghostscript; clarified derivation from RFC 1321; now handles byte order either statically or dynamically.

1999-11-04 lpd Edited comments slightly for automatic TOC extraction.

1999-10-18 lpd Fixed typo in header comment (ansi2knr rather than md5);

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <[purschke@bnl.gov](mailto:purschke@bnl.gov)>.

1999-05-03 lpd Original version.

## ncurses

This projector product includes the open source software program "ncurses" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "ncurses".

The "ncurses" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of ncurses programs

### ncurses-5.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "ncurses" are as follows.

Copyright (c) 1998-2002,2003 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

### **For embedded multimedia software:**

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. ([www.ingenient.com](http://www.ingenient.com)).

Copyright© 2000-2007 Ingenient Technologies, Inc. All rights reserved.

### **For MPEG-4 ASP:**

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

### **For MPEG-4 AVC:**

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

### **For WMV/WMA (Microsoft):**

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

**A**

A/V Mute .....	34
Accesorii opționale .....	107
Adresa IP .....	72, 79
Adresă e-mail .....	73
Adresă Gateway .....	67, 72, 78
Adresă IP .....	66, 72
Adresă MAC .....	67, 72
Ajustarea culorilor .....	56
Alim. rețea fără fir .....	66
Aspect .....	35, 58
Auto .....	37, 38

**B**

Blocare .....	35
Blocare completă .....	51
Blocare funcționare .....	51, 59
Butoane Focus .....	12
Buton utilizator .....	60

**C**

Cameră pentru documente .....	107
Capac lampă .....	12
Capacul unității LAN Wireless .....	12
Căutare sursă .....	18, 31
Cerințe software .....	138
Citirea notificării prin e-mail cu privire la probleme .....	124
Claritate .....	55
Conectarea cablului LAN .....	121
Conectarea dispozitivelor USB .....	116
Conectarea la un monitor extern .....	122

Config. automată .....	57
Configurare adresă 1 .....	79
Configurare adresă 2 .....	79
Configurare adresă 3 .....	79
Configurare rețea .....	63, 75
Consum energie .....	59
Consumabile .....	107
Contrast .....	55
Corecție auto Trapez .....	59
Corecție T-H/V .....	28
Corecție trapez .....	59
Cruce .....	41
Cum se înlocuiește filtrul de aer .....	105
Cum se înlocuiește lampa .....	102
Curățarea .....	99
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație .....	100
Curățarea suprafeței proiecteurului .....	99
Cursorului mouse-ului .....	42
Cuvânt cheie projector .....	65, 77

**D**

Denumirea și funcțiile componentelor .....	11
DHCP .....	66, 71
Diafragmă automată .....	56
diafragmei automate .....	34
Dimensiune ecran .....	114
din spate .....	98
Dinamic .....	33
Distanță .....	114
Durată lampă .....	82

**E**

EAP-Fast/GTC .....	71
EAP-Fast/MS-CHAPv2 .....	71
EAP-TLS .....	71
EAP-TTLS/MD5 .....	71
EAP-TTLS/MS-CHAPv2 .....	71
Ecran .....	61
Ecran pornire .....	61
ESC/VP21 .....	125
eticheta cu mesajul „Aparat protejat prin parolă” .....	50
E-Zoom .....	41

**F**

Față .....	61
Formă pointer .....	59
Foto .....	33
frontală .....	98
Funcția Ajutor .....	85
Funcționare .....	62
Fundal ecran .....	61

**G**

Gură de evacuare a aerului .....	11
Gură de ventilație .....	13, 15, 16

**I**

ID Proiector .....	44, 62
ID telecomandă .....	45
Indicatoare .....	17, 19, 20, 86
Indicator USB .....	12
Indicatorilor .....	86

Indicatorul LAN Wireless .....	12
Inel de focalizare .....	12
Inel de zoom .....	12
Info Sincro .....	82
Informații rețea .....	63, 75
Interval video HDMI .....	58

**Î**

Încadrare în ecran .....	25
Înlocuirea bateriilor .....	101

**L**

LEAP .....	71
Limbă .....	62
Logo utilizator .....	108, 110

**M**

mai multe proiectoare .....	47
Maneta de reglare a piciorului .....	12
Mască subrețea .....	66, 72, 78
Meniu extins .....	61
Meniul Altele .....	73, 80
Meniul de rețea .....	63, 75
Meniul de securitate .....	67
Meniul de setări .....	59
Meniul imagine .....	55
Meniul info .....	82
Meniul LAN prin cablu .....	71, 78
Meniul Notificare poștă .....	72, 79
Meniul principal .....	65, 77
Meniul Reset .....	74, 81, 83
Meniul semnal .....	56
Meniului Configurare .....	54

Mesaje .....	61
Metoda apăsare butoane .....	110, 111
Metoda codului PIN .....	110, 112
Mod altitudine mare .....	62
Mod conectare .....	66
Mod Culoare .....	33
Mod culoare .....	55
Mod inactivare .....	62
Mod standby .....	62
Mouse fără fir .....	42
Mufă de alimentare .....	13, 14, 16
Multi-ecran .....	62
multi-ecran .....	47

**N**

Nativ .....	39
Normal .....	37, 38
Notificare poștă .....	72, 79
Număr port .....	73, 79
Nume proiector .....	65, 77

**P**

Panou de control .....	17, 18, 20
Panou negru .....	33
Parolă control web .....	65, 77
Parolă PJLink .....	65, 77
PEAP/GTC .....	71
PEAP/MS-CHAPv2 .....	71
Perioada de înlocuire a filtrului de aer .....	105
Perioada de înlocuire a lămpii .....	102
Personalizat .....	33
Picior frontal reglabil .....	12

Piciorul din spate .....	17
PJLink .....	127, 128
Plafon .....	61, 98
Plin .....	38
Pointer .....	40
Pornire directă .....	62
Port de ieșire audio .....	13, 15
Port de ieșire monitor .....	13, 15
Port de intrare Audio-L/R .....	13, 14
Port de intrare Calculator 1 .....	14, 15, 16
Port de intrare Calculator 2 .....	14, 15, 16
Port de intrare video .....	16
Port intrare HDMI .....	13
Port intrare S-Video .....	13, 14
Port intrare video .....	13, 14
Port LAN .....	13, 15
Port USB (Tip A) .....	15
Port USB (Tip B) .....	14, 15, 16
Port USB1 .....	13
Port USB2 .....	13
Poziție .....	57
Prezentare .....	33
Progresiv .....	57
Proiector de rețea .....	127
Proiecție .....	61
Proiecție pe ecran lat .....	35
Protecție la pornire .....	49
Protecție rețea .....	50
Protej.logo utilizator .....	49
Protejat de parolă .....	49
Puncte de fixare a suportului pe tavan .....	17

**Q**

Quick Corner ..... 28, 59

**R**

Rată refresh ..... 82  
 Receptor dist. .... 13, 15, 16  
 Receptor tist. .... 11  
 Reducere zgomot ..... 57  
 Reset toate ..... 83  
 Resetarea duratei de funcționare a lămpii  
 ..... 83, 105  
 Rețea locală fără fir ..... 66  
 Rezoluție ..... 82  
 Rezolvarea problemelor ..... 86

**S**

Saturare culoare ..... 55  
 Semnal intrare ..... 58, 82  
 Semnal video ..... 58, 82  
 Server SMTP ..... 72, 79  
 Sincro. .... 57  
 Sistem rețea locală fără fir ..... 66  
 Slot de securitate ..... 13, 15, 16  
 Source Search ..... 19, 20  
 Spate ..... 61  
 Spate ecran ..... 98  
 Specificații ..... 135  
 Sporturi ..... 33  
 sRGB ..... 13, 33  
 SSID ..... 66  
 Standarde de ecran compatibile ..... 129  
 Strălucire ..... 55

Supraîncălzirea ..... 87  
 Sursă ..... 82

**Ș**

Șablon de test ..... 60

**T**

Tablă albă ..... 33  
 Tastatură virtuală ..... 64, 76  
 Teatru ..... 33  
 Telecomandă ..... 21  
 Temp. Abs. Culoare ..... 55  
 Temperatura de depozitare ..... 136  
 Temperatura de funcționare ..... 136  
 Tentă ..... 55  
 Timp acop. lentilă ..... 62  
 Trap IP Adresă ..... 73, 80  
 Trapez automat H/V ..... 25, 59

**U**

Urmărire ..... 57  
 USB Display ..... 118  
 USB Type B ..... 62

**V**

Volum ..... 60

**W**

WEP ..... 69  
 Wi-Fi Protected Setup ..... 110  
 WPA2-PSK(AES) ..... 70  
 WPA-PSK(TKIP) ..... 70

**Z**

Zăvorul capacului filtrului de aer ..... 12  
 Zoom ..... 39