

# **Ghidul utilizatorului**

## **Multimedia Projector**



<b>EB-W10</b>	<b>EB-W9</b>	<b>EB-X92</b>
<b>EB-X10</b>	<b>EB-X9</b>	<b>EB-S92</b>
<b>EB-S10</b>	<b>EB-S9</b>	

## Notatii utilizate în acest ghid





### • Măsuri de siguranță

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

Indicațiile și înțelesul acestora sunt următoarele. Vă rugăm să le înțelegeți corect înainte de a citi ghidul.

 <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 "Apendice".  <a href="#">p.103</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 ..... 7

Ușor de manevrat și compact	7
Compact și ușor	7
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)	7
Cu ajutorul cursorului A/V mute (anulare audio-video) este ușor să faceți proiecții și să memorați	7
Designul aparatului cu un singur picior de sprijin vă scutește de efectuarea oricăror reglaje de nivel dificile	7
Guri de evacuare a aerului din față	7
Pornire/Oprire directă	7
Nu necesită timp de răcire.	7
Funcții avansate de securitate	8
Funcția Protejat de parolă pentru a restricționa și administra utilizatorii	8
Funcția Blocare funcționare limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de control	8
EB-W10/X10 caracteristici	8
Proiectarea imaginilor JPEG de pe un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală fără utilizarea unui calculator	8
Echipat cu port HDMI pentru diverse domenii de utilizare, cum ar fi vizionarea filmelor	8

#### Denumirea și Funcțiile Componentelor ..... 9

În față/pe carcasă	9
Spate (EB-W10/X10)	10
Spate (EB-S10)	11
Spate (EB-W9/X9/S9/X92/S92)	12
La bază	13
Panou de control (EB-W10/X10/W9/X9/X92)	13
Panou de control (EB-S10/S9/S92)	14
Telecomandă	15

## Funcții utile

### Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display) ..... 19

Cerințe de sistem	19
Conectarea	19
La prima conectare	21
La conectările ulterioare	22
Dezinstalarea	22

### Modificarea imaginii proiectate ..... 23

Detectează automat semnalul de Intrare și modifică Imaginea proiectată (Căutare Sursă)	23
Trecerea la imaginea țintă folosind telecomanda	24

### Funcții pentru îmbunătățirea proiecției ..... 25

Selectarea calității proiecției (selectare Mod culoare)	25
Definirea diafragmei automate	26
Ascunderea temporară a imaginii și sunetului (A/V Mute)	26
Blocarea imaginii (Îngheț)	27
Modificarea formatului imaginii	27
Metodele de modificare	27
Modificarea formatului pentru imagini transmise de la un echipament video	28
Modificarea formatului pentru imaginile de calculator (EB-X10/S10/X9/S9/X92/S92)	29
Modificarea formatului pentru imaginile de la calculator (EB-W10/W9)	30
Funcția pointer (Pointer)	32
Mărirea unei părți din imagine (E-Zoom)	33
Utilizarea telecomenzii ca mouse	34
Mouse fără fir	34
Pag. prec./urm.	35

### Funcții de securitate ..... 37

Administrarea utilizatorilor (Protejat de Parolă)	37
Tipuri de Protejat de parolă	37
Definirea Protejat de parolă	37
Introducerea parolei	38

Restricționarea funcționării (Blocare Funcționare) . . . . .	39
Blocare antifurt . . . . .	40
Instalarea firului de blocare . . . . .	40

## **Realizarea unei prezentări cu o Rulare diap. (numai EB-W10/X10) . . . . . 41**

Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate în modul Rulare diap. . . . .	41
Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB . . . . .	41
Conectarea dispozitivelor USB . . . . .	41
Deconectarea dispozitivelor USB . . . . .	42
Începerea și editarea pentru o Rulare diap. . . . .	42
Începerea pentru Rulare diap. . . . .	42
Terminarea pentru Rulare diap. . . . .	42
Operații elementare pentru Rulare diap. . . . .	42
Rotirea imaginilor . . . . .	43
Proiectarea fișierelor imagine . . . . .	44
Proiecția unei imagini . . . . .	44
Proiecția în ordine a tuturor fișierelor imagine dintr-un folder (Rulare diap.) . . . .	45
Setarea Afișare fișiere imagine și setarea Funcționare Rulare diap. . . . .	46

## **Meniul Configurare**

### **Utilizarea Meniului Configurare . . . . . 49**

### **Lista cu funcții . . . . . 50**

Meniul Imagine . . . . .	50
Meniul Semnal . . . . .	51
Meniul Setări . . . . .	53
Meniul Extins . . . . .	54
Meniul Informații (numai afișare) . . . . .	56
Meniul Reset . . . . .	57

## **Depanarea**

### **Utilizarea Ajutor . . . . . 59**

### **Rezolvarea problemelor . . . . . 60**

Citirea indicatoarelor . . . . .	60
⏻ Indicatorul este aprins sau luminează intermitent și are culoarea roșu . . . . .	61
☀️ 📶 Indicatoarele luminează intermitent sau au culoarea portocaliu . . . . .	62
Când indicatoarele nu vă pot ajuta . . . . .	63
Probleme cu proiecția . . . . .	64
Probleme cu USB Display . . . . .	69
Alte probleme . . . . .	70

## **Apendice**

### **Metode de Instalare . . . . . 72**

### **Curățarea . . . . . 73**

Curățarea suprafeței proiecteurului . . . . .	73
Curățarea lentilelor . . . . .	73
Curățarea filtrului de aer . . . . .	74

### **Înlocuirea consumabilelor . . . . . 75**

Înlocuirea bateriilor din telecomandă . . . . .	75
Înlocuirea lămpii . . . . .	76
Perioada de înlocuire a lămpii . . . . .	76
Cum se înlocuiește lampa . . . . .	76
Resetarea duratei lămpii . . . . .	79
Înlocuirea filtrului de aer . . . . .	79
Perioada de înlocuire a filtrului de aer . . . . .	79
Cum se înlocuiește filtrul de aer . . . . .	79

### **Accesorii opționale și consumabile . . . . . 81**

Accesorii opționale . . . . .	81
Consumabile . . . . .	81

**Salvarea unui logo utilizator ..... 82****Dimensiune ecran și distanța de proiecție ..... 84**

Distanțe de proiecție (EB-W10/W9) ..... 84

Distanțe de proiecție (EB-X10/X9/X92) ..... 85

Distanțe de proiecție (EB-S10/S9/S92) ..... 85

**Conectarea echipamentului extern ..... 87**

Conectarea la un monitor extern (numai EB-W9/X9/S9) ..... 87

Conectarea la boxe externe (numai EB-S10/W9/X9/S9/X92/S92) ..... 88

**Monitorizarea și controlul proiectorului cu ajutorul unui calculator (comenzile ESC/VP21) ..... 89**

Înainte de a începe ..... 89

Lista comenzilor ..... 89

Protocol de comunicare ..... 90

**Standarde de ecran ..... 91**

Standarde de ecran suportate (EB-W10/W9) ..... 91

Semnale de la calculator (RGB analogic) ..... 91

Video pe componente ..... 92

Composite video/S-video ..... 92

Semnal de intrare de la portul HDMI (numai EB-W10) ..... 92

Standarde de ecran suportate (EB-X10/X9/X92) ..... 93

Semnale de la calculator (RGB analogic) ..... 93

Video pe componente ..... 94

Composite video/S-video ..... 95

Semnal de intrare de la portul HDMI (numai EB-X10) ..... 95

Standarde de ecran suportate (EB-S10/S9/S92) ..... 96

Semnale de la calculator (RGB analogic) ..... 96

Video pe componente ..... 97

Composite video/S-video ..... 97

**Specificații ..... 98**

Specificații generale ale proiectorului ..... 98

**Aspect ..... 102****Glosar ..... 103****Informații generale ..... 105**

Referitor la notații ..... 105

Notificare generală: ..... 105

**Index ..... 106**



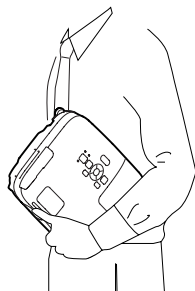
# Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.


## Ușor de manevrat și compact

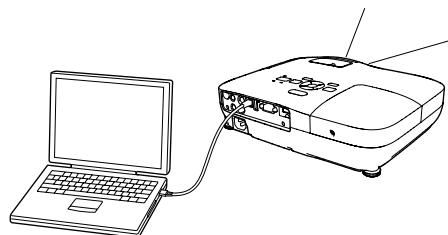
### Compact și ușor

Carcasa ușoară și compactă face proiectorul ușor de transportat.



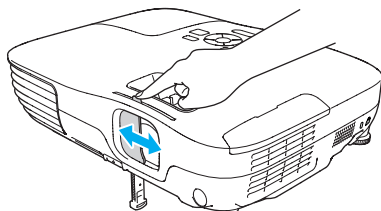
## Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)

Prin simpla conectare a proiectorului la un calculator cu un cablu USB, puteți proiecta imagini de pe ecranul calculatorului. Compatibil atât cu Windows, cât și cu Mac OS.  [p.19](#)



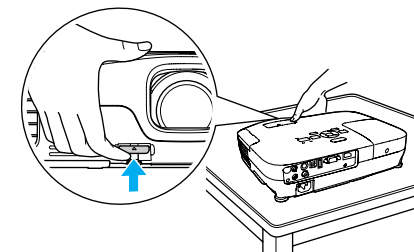
## Cu ajutorul cursorului A/V mute (anulare audio-video) este ușor să faceți proiecții și să memorați

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



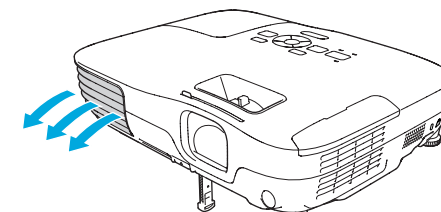
## Designul aparatului cu un singur picior de sprijin vă scutește de efectuarea oricăror reglaje de nivel dificile

Puteți regla foarte simplu înălțimea folosind doar o mână.



## Guri de evacuare a aerului din față

Gurile de evacuare a aerului din față îndepărtează aerul cald de la prezentator și echipamentul calculatorului.



## 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.

## Nu necesită timp de răcire.

După oprirea proiectorului puteți să deconectați cablul de alimentare al acestuia fără a aștepta ca proiectorul să se răcească.

### Funcții avansate de securitate

#### Funcția Protejat de parolă pentru a restricționa și administra utilizatorii

Prin definirea unei parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector. ➡ [p.37](#)

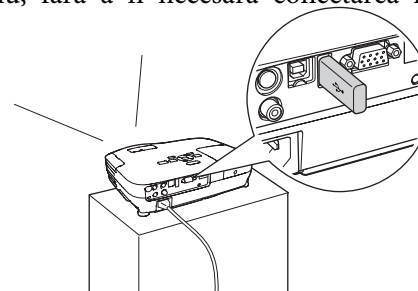
#### Funcția Blocare funcționare limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de control

Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurațiilor proiecteurului la evenimente, în școli șamd. ➡ [p.39](#)

### EB-W10/X10 caracteristici

#### Proiectarea imaginilor JPEG de pe un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală fără utilizarea unui calculator

Prin conectarea unei stocări USB sau a unei camere digitale la proiector, puteți proiecta o expunere de diapozitive de imagini JPEG, precum fotografiile efectuate cu o cameră digitală. Imaginile pot fi proiectate rapid și simplu, fără a fi necesară conectarea la un calculator. ➡ [p.41](#)



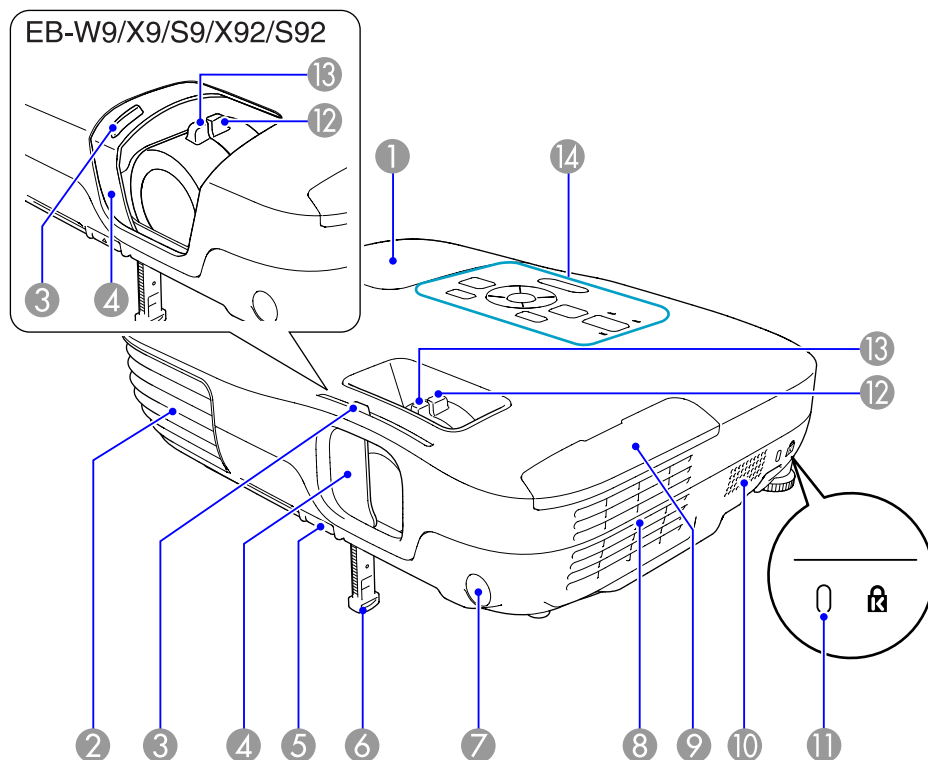
#### Echipat cu port HDMI pentru diverse domenii de utilizare, cum ar fi vizionarea filmelor


Puteți proiecta imagini de înaltă calitate și puteți asculta muzică prin conectarea diferitelor echipamente RGB la portul HDMI. Puteți conecta un DVD player, un player Blu-ray disc, o consolă de jocuri și, bineînțeles, un calculator.















## În față/pe carcasă

Ilustrația se referă la modelul EB-W10/X10. De aici în continuare, toate caracteristicile vor fi explicate folosind ilustrații aferente modelului EB-W10/X10, cu excepția cazului în care se menționează altfel.

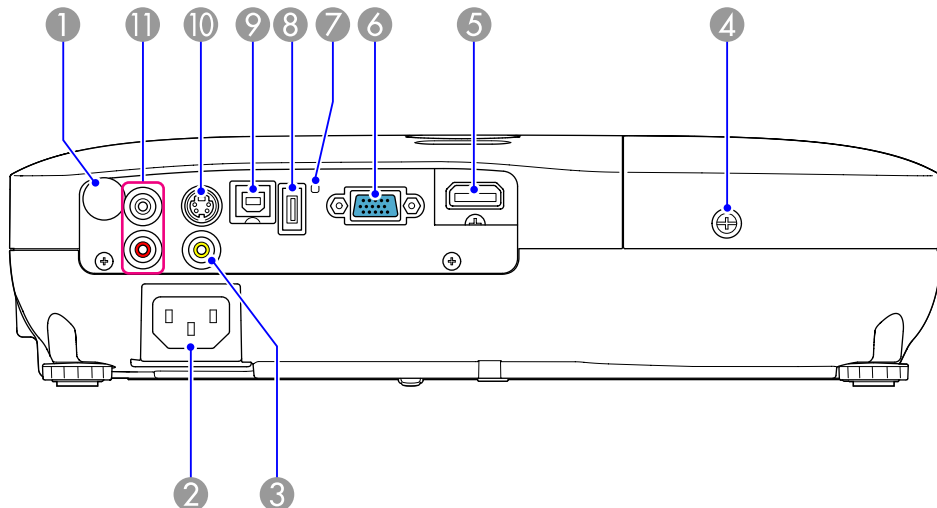



Nume	Funcție
1 <b>Capacul lămpii</b>	Deschideți acest capac atunci când înlocuiți lampa proiectorului.  p.76










Nume	Funcție
2 <b>Gură de evacuare a aerului</b>	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 gurii de evacuare a aerului și nu puneți capul sau mâinile dumneavoastră în apropierea gurii de evacuare a aerului în timpul efectuării proiecției.</div>
3 <b>Mânerul cursorului A/V mute</b>	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.
4 <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 (A/V Mute).  p.26
5 <b>Manetă de reglare a piciorului</b>	Scoateți maneta de reglare a piciorului pentru a extinde și retracta piciorul frontal reglabil.  Ghidul de pornire rapidă
6 <b>Picior frontal reglabil</b>	Mărește și reglează poziția imaginii proiectate când proiectorul se află așezat pe o suprafață, de exemplu pe un birou.  Ghidul de pornire rapidă
7 <b>Receptor dist.</b>	Primește semnale de la telecomandă.  Ghidul de pornire rapidă
8 <b>Filtrul de aer (Gură de ventilare)</b>	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectorului. Acumularea de praf în acest loc poate cauza creșterea temperaturii interne a proiectorului, ceea ce poate 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.74, p.79
9 <b>Capacul filtrului de aer</b>	Deschideți și închideți acest capac atunci când schimbați filtrul de aer.  p.79
10 <b>Boxă</b>	

Nume	Funcție
11 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de Kensington.  p.40
12 Inel de zoom (numai EB-W10/X10/W9/X9/X92)	Reglează dimensiunile imaginii.  Ghidul de pornire rapidă
13 Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii.  Ghidul de pornire rapidă
14 Panou de comandă	 "Panou de control (EB-W10/X10/W9/X9/X92)" p.13  "Panou de control (EB-S10/S9/S92)" p.14

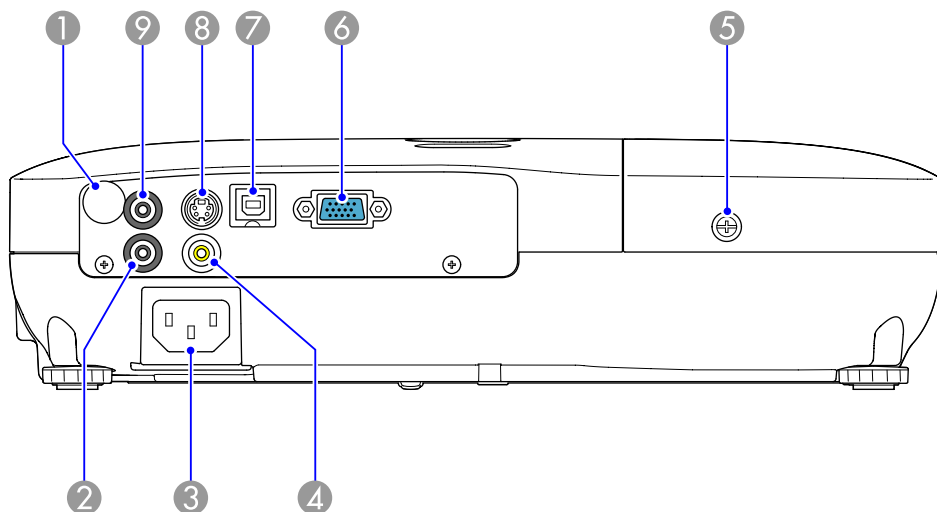
## Spate (EB-W10/X10)












Nume	Funcție
1 Receptor dist.	Primește semnale de la telecomandă.  Ghidul de pornire rapidă

Nume	Funcție
2 Mufă de alimentare	Se conectează la cablul de alimentare.  Ghidul de pornire rapidă
3 Portul de intrare video (Video)	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.
4 Șurub de fixare a capacului lămpii	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii.  p.76
5 Port HDMI	Primește semnale video de la echipamente video și calculatoare compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP  .
6 Port Intrare calculator	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.
7 Indicator USB	Mai jos este explicată starea dispozitivelor periferice USB conectate la portul USB (Tip A). 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
8 Port USB (Tip A)	Realizează conectarea unui dispozitiv de stocare USB sau a unei camere digitale și proiectarea imaginilor JPEG utilizând funcția Rulare diap..  p.41
9 Port USB (Tip B)	Puteți utiliza funcțiile următoare prin conectarea la un calculator cu ajutorul cablului USB furnizat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display  p.19</li> <li>• Mouse fără fir  p.34</li> <li>• Paginarea documentelor, cum sunt fișierele PowerPoint  p.35</li> <li>• Monitorizarea și controlul proiectorului prin comunicație USB  p.89</li> </ul>
10 Port intrare S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
11 Port de intrare Audio-L/R	Primește semnalul audio de la portul de ieșire audio al celui alt echipament.  Ghidul de pornire rapidă

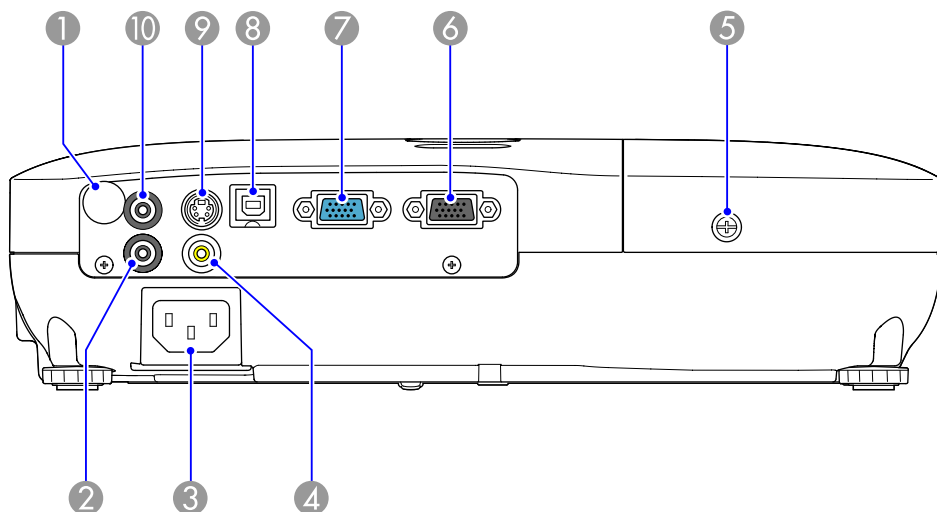
## Spate (EB-S10)













Nume	Funcție
1 Receptor dist.	Primește semnale de la telecomandă.  Ghidul de pornire rapidă
2 Port Audio	Primește semnalul audio de la portul de ieșire audio al celui alt echipament.  Ghidul de pornire rapidă
3 Mufă de alimentare	Se conectează la cablul de alimentare.  Ghidul de pornire rapidă
4 Portul de intrare video (Video)	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.
5 Șurub de fixare a capacului lămpii	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii.  p.76
6 Port Intrare calculator	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.

Nume	Funcție
7 Port USB (Tip B)	Puteți utiliza funcțiile următoare prin conectarea la un calculator cu ajutorul cablului USB furnizat. <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display  p.19</li> <li>• Mouse fără fir  p.34</li> <li>• Paginarea documentelor, cum sunt fișierele PowerPoint  p.35</li> <li>• Monitorizarea și controlul proiectorului prin comunicație USB  p.89</li> </ul>
8 Port intrare S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
9 Port de ieșire audio	Emite sunetul imaginii proiectate în acel moment către boxe externe.  p.88

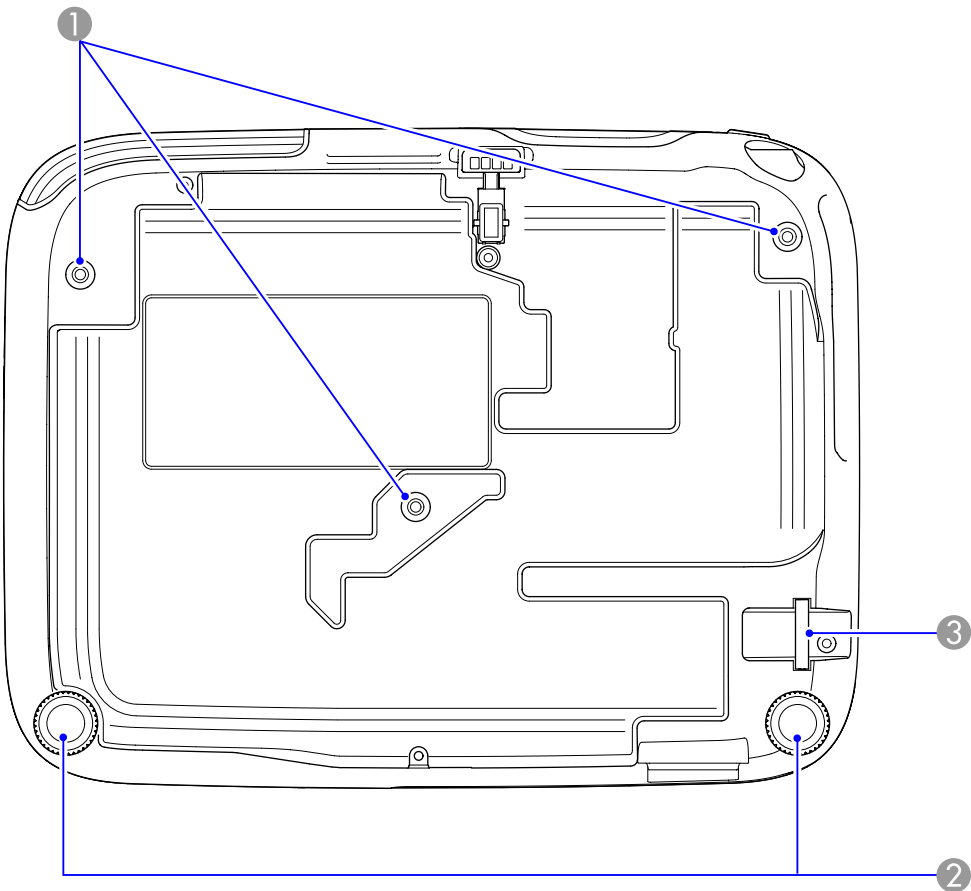
## Spate (EB-W9/X9/S9/X92/S92)



Nume	Funcție
1 Receptor dist.	Primește semnale de la telecomandă.  Ghidul de pornire rapidă
2 Port Audio	Primește semnalul audio de la portul de ieșire audio al celui alt echipament.  Ghidul de pornire rapidă
3 Mufă de alimentare	Se conectează la cablul de alimentare.  Ghidul de pornire rapidă
4 Port de intrare Video	Pentru semnale video compozite primite de la surse video.
5 Șurub de fixare a capacului lămpii	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii.  p.76
6 Port de ieșire monitor (numai EB-W9/X9/S9)	Transmite la un monitor extern semnalul de imagine de la un calculator conectat la portul de intrare Calculator. Acesta nu este disponibil pentru semnalele video pe componente sau pentru alte semnale transmise către orice alte porturi decât portul de intrare Calculator.  p.87
7 Port Intrare calculator	Pentru semnalele video primite de la un calculator și semnalele video compuse de la alte surse video.

Nume	Funcție
8 Port USB (Tip B)	Puteți utiliza funcțiile următoare prin conectarea la un calculator cu ajutorul cablului USB. <ul style="list-style-type: none"> <li>• USB Display  p.19</li> <li>• Mouse fără fir  p.34</li> <li>• Paginarea documentelor, cum sunt fișierele PowerPoint  p.35</li> <li>• Monitorizarea și controlul proiectorului prin comunicație USB  p.89</li> </ul>
9 Port intrare S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
10 Port de ieșire audio	Emite sunetul imaginii proiectate în acel moment către boxe externe.  p.88

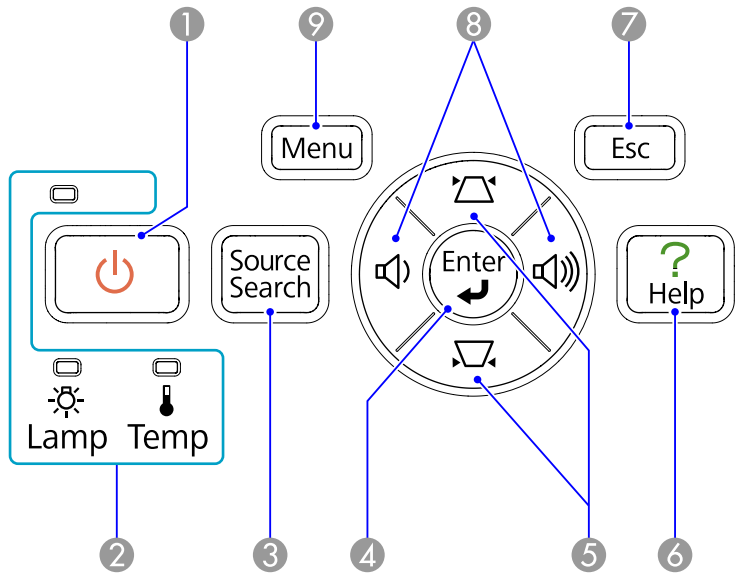
La bază










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.72, p.81	
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	

Nume		Funcție	
3	Punct de instalare a cablului de securitate	Introduceți un fir de blocare disponibil în comerț și blocați-l.  p.40	

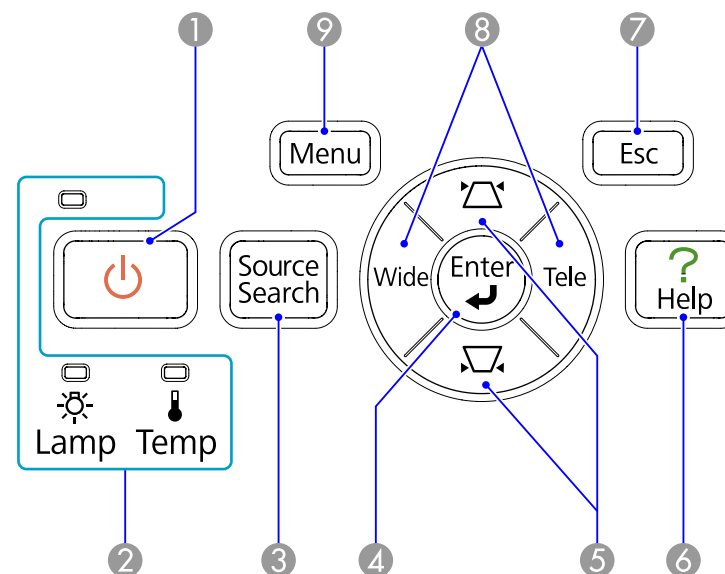
Panou de control (EB-W10/X10/W9/X9/X92)













Nume		Funcție	
1	[⏻] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.  Ghidul de pornire rapidă	
2	Indicatoare de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiectorului.  p.60	
3	Butonul [Source Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.23	

Nume	Funcție
4 Butonul [Enter]	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire, 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 Butonul [↶][↷]	Corectează Corecție Trapez.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Totuși, la proiecția în modul Expunere diapozitive (numai EB-W10/X10), butoanele au numai funcțiile [▲] și [▼]. Dacă sunt apăstate când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.49
6 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.59
7 Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când este afișat un meniu Configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.49
8 Butonul [◀][▶]	Reglează volumul.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Totuși, la proiecția în modul Expunere diapozitive (numai EB-W10/X10), butoanele au numai funcțiile [◀] și [▶]. Dacă sunt apăstate când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.49
9 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare.  p.49

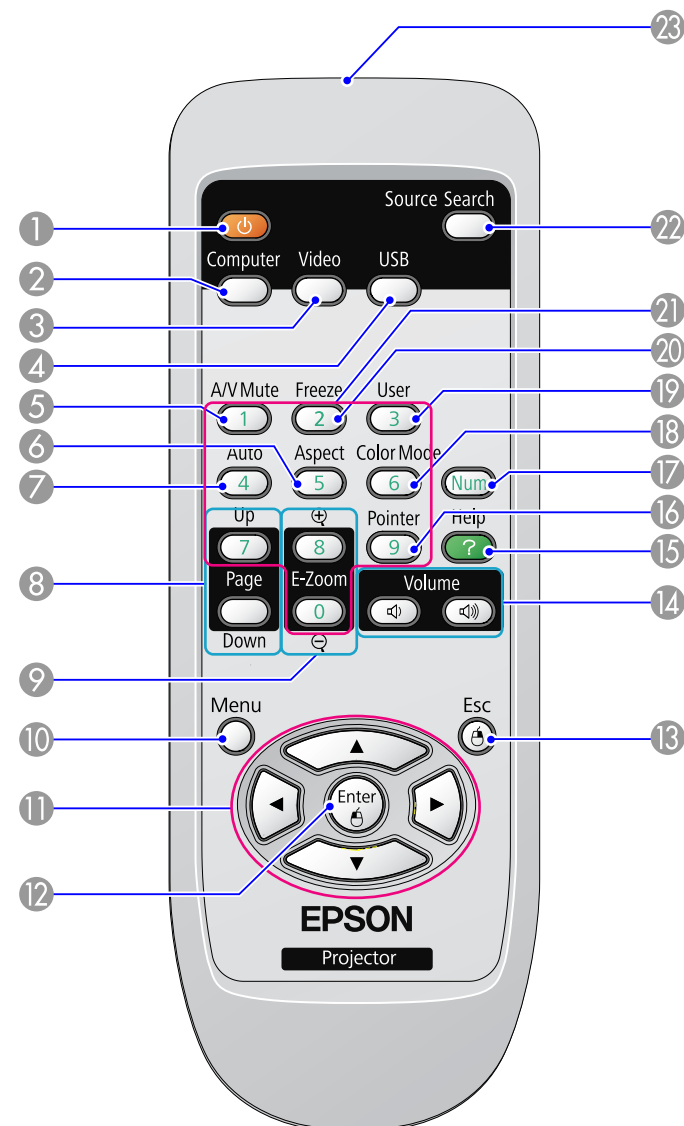
## Panou de control (EB-S10/S9/S92)



Nume	Funcție
1 [⏻] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
2 Indicatoare de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiecteurului.  p.60
3 Butonul [Source Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.23
4 Butonul [Enter]	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire, Sincro.</b> și <b>Poziție</b> pentru a obține o imagine optimă. Când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.

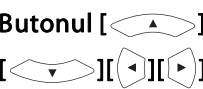
Nume	Funcție
5 Butonul [ $\nabla$ ][ $\swarrow$ ]	Corectează corecția pentru trapez.  Ghidul de pornire rapidă Dacă sunt apăstate când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.49
6 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.  p.59
7 Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când este afișat un meniu Configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.49
8 Butoanele [Tele]/[Wide]	Reglează dimensiunea ecranului de proiecție. La apăsarea butonului [Tele] se reduce dimensiunea ecranului de proiecție, iar la apăsarea butonului [Wide] aceasta este mărită.  Ghidul de pornire rapidă Dacă sunt apăstate când este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare.  p.49
9 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare.  p.49

## Telecomandă








Nume	Funcție
① [⏻] - buton	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
② Butonul [Computer]	Trece la imagini din portul de intrare Calculator. 🖱️ <a href="#">p.24</a>
③ Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, transmisia imaginii este schimbată între porturile de intrare Video, S-Video și HDMI (numai EB-W10/X10). 🖱️ <a href="#">p.24</a>
④ Butonul [USB]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se schimbă între modurile USB Display și Expunere diapozitive (numai EB-W10/X10). 🖱️ <a href="#">p.24</a>
⑤ Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. 🖱️ <a href="#">p.26</a>
⑥ Butonul [Aspect]	Formatul imaginii se modifică de fiecare dată când este apăsat acest buton. 🖱️ <a href="#">p.27</a>
⑦ Butonul [Auto]	Dacă este apăsat în timpul proiecției unor imagini transmise de la un calculator, ajustează automat <b>Urmărire, Sincro.</b> și <b>Poziție</b> pentru a obține o imagine optimă.
⑧ Butoanele [Page] (Up) (Down)	<ul style="list-style-type: none"> <li>La apăsarea acestor butoane când proiectorul este conectat la calculator printr-un cablu USB, puteți derula ecranul în sus și în jos. 🖱️ <a href="#">p.35</a></li> <li>La proiecția în modul Expunere diapozitive, apăsarea acestui buton afișează ecranul anterior/următor (numai EB-W10/X10) 🖱️ <a href="#">p.44</a></li> </ul>
⑨ Butoanele [E-Zoom] (⊕)(⊖)	(⊕) Mărește imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. (⊖) Reduce părți din imaginile care au fost mărite folosind butonul ⊕. 🖱️ <a href="#">p.33</a>
⑩ Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. 🖱️ <a href="#">p.49</a>

Nume	Funcție
⑪ Butonul [  ]	Dacă este afișat un meniu Configurare sau un ecran Ajutor acest buton selectează elementele meniului și valorile de setare. 🖱️ <a href="#">p.49</a> În timpul folosirii funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se deplasează în direcția în care butonul este apăsat. 🖱️ <a href="#">p.34</a>
⑫ Butonul [Enter]	Când este afișat un meniu Configurare sau un ecran de Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. 🖱️ <a href="#">p.49</a> Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta poate fi utilizat ca butonul din stânga al mouse-ului. 🖱️ <a href="#">p.34</a>
⑬ Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat un meniu de configurare, trece la nivelul anterior al meniului. 🖱️ <a href="#">p.49</a> Când utilizați funcția Mouse fără fir, acesta poate fi utilizat ca butonul din dreapta al mouse-ului. 🖱️ <a href="#">p.34</a>
⑭ Butoanele [Volume] (◀) (▶)	(◀) Reducere Volum. (▶) Creștere Volum. 🖱️ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
⑮ Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. 🖱️ <a href="#">p.59</a>
⑯ Butonul [Pointer]	Apăsați pentru a activa cursorul pe ecran. 🖱️ <a href="#">p.32</a>
⑰ Butonul [Num]	Este utilizat pentru introducerea unei parole. 🖱️ <a href="#">p.37</a>
⑱ Butonul [Color Mode]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de culoare. 🖱️ <a href="#">p.25</a>
⑲ Butonul [User]	Apăsați acest buton pentru a atribui un element utilizat frecvent din cele patru 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. <b>Control Strălucire</b> este configurat ca setare prestabilită. 🖱️ <a href="#">p.53</a>



Nume		Funcție
20	Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate.  <a href="#">p.27</a>
21	Butoane numerice	Este utilizat pentru introducerea unei parole.  <a href="#">p.37</a>
22	Butonul [Search]	Trece la următoarea sursă de intrare care este conectată la proiector și care transmite o imagine.  <a href="#">p.23</a>
23	Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.



## Funcții utile

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

Folosind un cablu USB disponibil pentru conectarea proiectorului la un calculator, 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.

## Cerințe de sistem

### Pentru Windows

SO*	Windows 2000 Service Pack4 Windows XP Service Pack2 sau o versiune ulterioară Windows Vista Windows Vista Service Pack1 sau o versiune ulterioară Windows 7
CPU	Mobile Pentium III 1.2 GHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Pentium M 1.6 GHz sau un procesor mai rapid
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau mai mult
Hard disk Spațiu liber	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție mai mare de 640x480 și mai mică de 1600x1200 Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

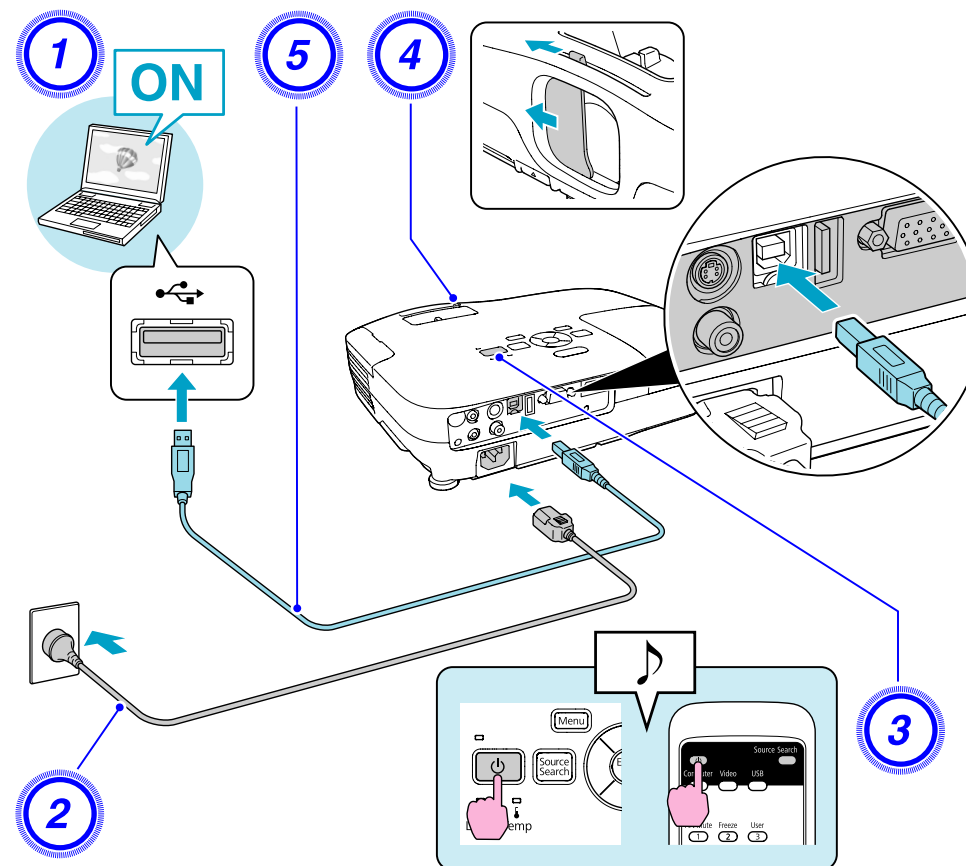
\* Doar 32 de biți sunt suportați.

### Pentru Mac OS

SO	Mac OS X 10.5.1 sau o versiune ulterioară Mac OS X 10.6.x
CPU	Power PC G4 1 GHz sau un procesor mai rapid Recomandat: Intel Core Duo 1,83 GHz sau un procesor mai rapid

Cantitatea de memorie	512 MB sau mai mult
Hard disk Spațiu liber	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție mai mare de 640x480 și mai mică de 1680x1200 Afișaj color complet pe 16 biți sau superior

## Conectarea



### Procedură

- 1 Porniți calculatorul.
- 2 Conectați cablul de alimentare (furnizat).
- 3 Porniți proiectorul.
- 4 Deschideți cursorul A/V mute.
- 5 Se conectează la cablul USB.  
Pentru a transmite un semnal audio din boxa proiectorului,  
conectați un cablu audio (din comerț) la portul Intrare audio.
  - ☛ "La prima conectare" [p.21](#)
  - ☛ "La conectările ulterioare" [p.22](#)

### Atenție

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

## La prima conectare

La prima conectare, trebuie să instalați driverul. Procedura de instalare este diferită la Windows față de Mac OS.

### Procedură

#### Pentru Windows

#### 1 Instalarea driverului pornește automat.

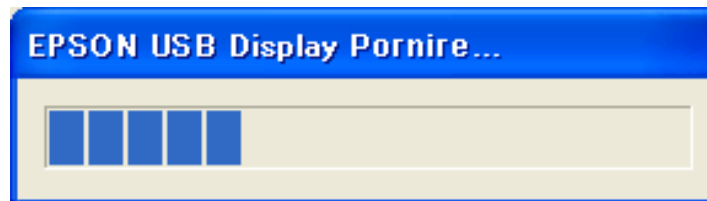
Dacă utilizați un calculator pe care rulează Windows 2000, faceți clic dublu pe **My Computer - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE**, pe calculator.



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](#)

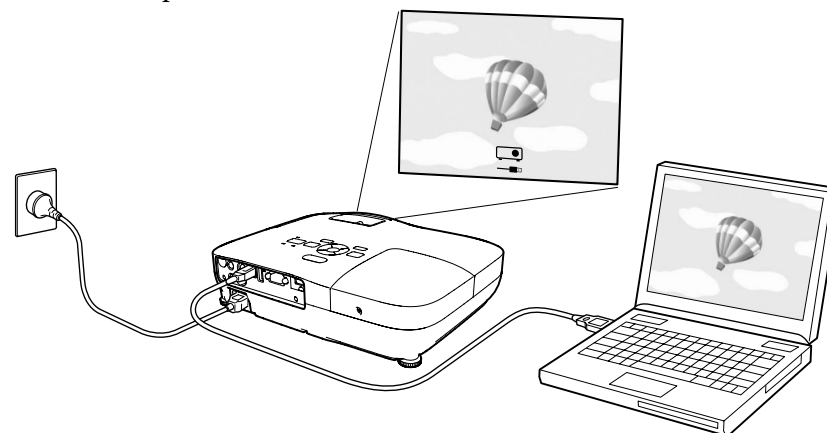
#### 2 Faceți clic pe "Acceptare".

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.




#### 4 Când ați finalizat, deconectați cablul USB.

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.



- Dacă nu este instalat automat, faceți dublu clic pe **My Computer - EPSON\_PJ\_UD - EMP\_UDSE.EXE**, pe calculator.
- 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.

Consultați  "La conectările ulterioare" [p.22](#) la următoarea conectare.

## Pentru Mac OS

**1**

**Folderul Setup pentru USB Display se afișează în Finder.**

**2**

**Faceți dublu clic pe pictograma "USB Display Installer".**

Introduceți parola de administrator pentru a începe instalarea.

**3**

**Pentru instalare, urmați instrucțiunile de pe ecran.**

**4**

**Când este afișat ecranul cu acordul de licență, selectați opțiunea "Acceptare".**

Dacă nu selectați opțiunea **Acceptare**, nu puteți porni USB Display. Dacă doriți să anulați proiecția, faceți clic pe opțiunea **Refuzare**.

Când se finalizează instalarea, pictograma USB Display se afișează în Dock și pe bara de meniu.

**5**

**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 proiecteurului.

**6**

**Când ați finalizat, deconectați cablul USB.**

Faceți clic pe pictograma pentru bara de meniu sau pe pictograma Dock și executați **Deconectare** din meniul afișat, iar apoi scoateți cablul USB.



- Dacă folderul Setup pentru USB Display nu se afișează automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ\_UD - USB Display Installer** de pe calculator.
- Dacă din anumite motive nu se proiectează nimic, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă pictograma **USB Display** nu există în Dock, rulați **USB Display** din folderul Aplicații.
- Dacă selectați opțiunea **Exit** din meniul pictogramei Dock, USB Display nu va porni automat la următoarea conectare a cablului USB.

## 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.

## Dezinstalarea

### Pentru Windows

Deschideți **Panou de control - Adăugare/eliminare programe** - și dezinstalați **EPSON USB Display**.

### Pentru Mac OS

Rulați **USB Display UnInstaller** din folderul Instrument în folderul Aplicație.

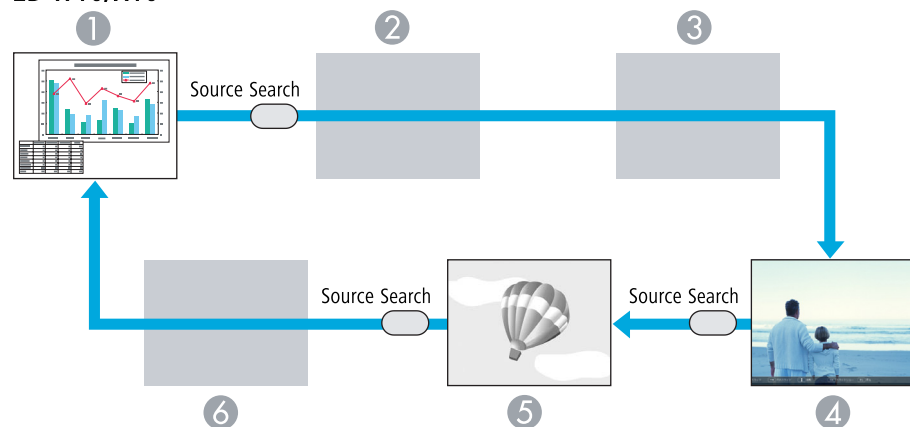
Puteți modifica imaginea proiectată în două moduri.

- 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.

## Detectează automat semnalul de Intrare și modifică Imaginea proiectată (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].

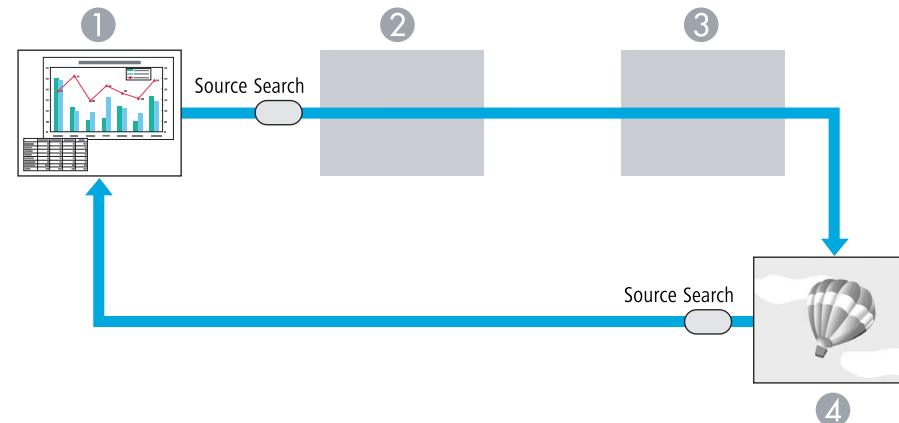
EB-W10/X10



- 1 Calculator
- 2 S-video
- 3 Video
- 4 HDMI
- 5 USB Display

6 USB

EB-S10/W9/X9/S9/X92/S92

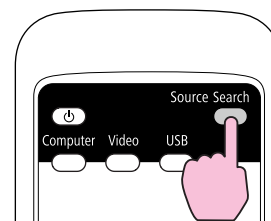


- 1 Calculator
- 2 S-video
- 3 Video
- 4 USB Display

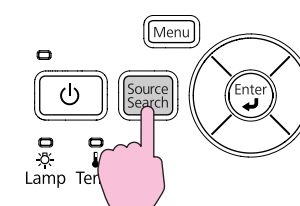
### Procedură

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

Folosind telecomanda



Folosind panoul de control

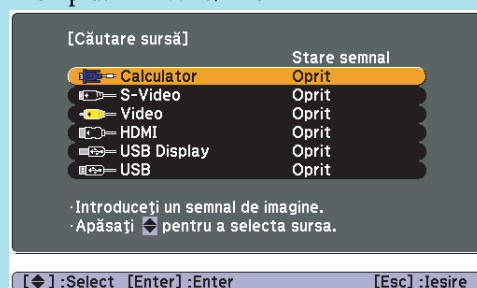


Când sunt conectate două sau mai multe echipamente, apăsați butonul [Source Search] până când imaginea țintă este proiectată.



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.

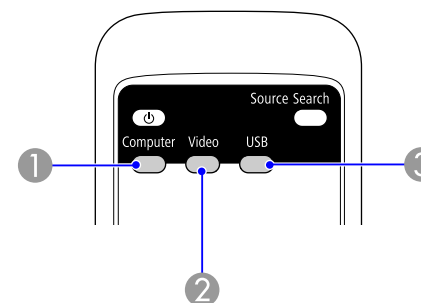
Exemplu: EB-W10/X10



## Trecerea la imaginea țintă folosind telecomanda

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

Telecomandă



- 1 Trece la imagini din portul de intrare Calculator.
- 2 La fiecare apăsare a butonului, transmisia imaginii este schimbată între porturile de intrare Video, S-Video și HDMI (numai EB-W10/X10).
- 3 La fiecare apăsare a butonului, imaginea se schimbă între modurile USB Display și Rulare diap. (numai EB-W10/X10).



## Selectarea calității proiecției (selectare 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.

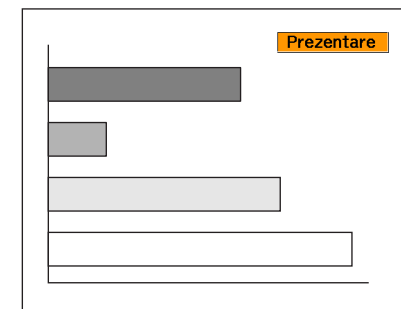
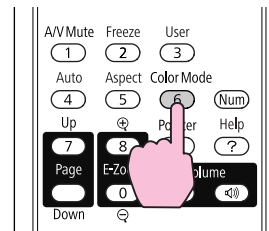
Mod	Aplicație
<b>Dinamic</b>	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
<b>Prezentare</b>	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
<b>Teatru</b>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

\*1 Poate fi selectat numai când este primit semnal RGB sau opțiunea Sursă este setată la USB Display sau USB (numai EB-W10/X10).

\*2 Poate fi selectat numai când sunt transmise imagini de la portul video Component, S-video sau video Composite.

## 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 va trece în următorul mod de culoare.



Modul de culoare poate fi schimbat și folosind **Mod culoare** din meniul **Imagine** aflat în meniul Configurare. ➡ p.50

## Definirea diafragmei automate

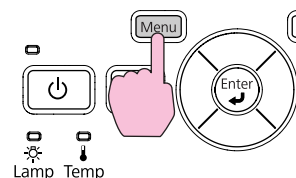
Setând automat lumina în funcție de luminozitatea imaginii afișate, această funcție vă permite să vă bucurați de imagini profunde și bogate.

### Procedură

- 1 Apăsați butonul [Menu] și selectați Imagine - "Diafragmă automată" din meniul Configurare. ➡ "Utilizarea Meniului Configurare" p.49



Folosind panoul de control



- 2 Selectați "Pornit".

Setarea este salvată pentru fiecare mod de culoare.

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

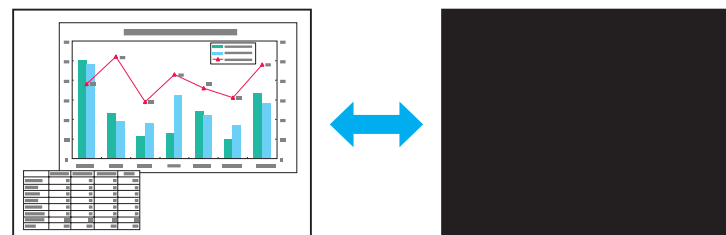


Parametru Diafragmă automată poate fi definit numai dacă pentru Mod culoare este selectată opțiunea **Dinamic** sau **Teatru**.

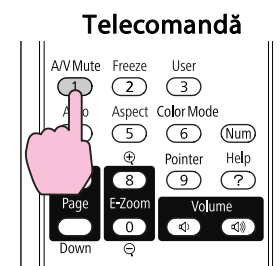
## Ascunderea temporară a imaginii și sunetului (A/V Mute)

Puteți utiliza acest buton atunci când doriți să concentrați atenția auditoriului către ceea ce aveți de spus sau dacă nu doriți să prezentați

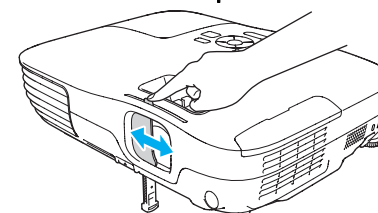
unele detalii, de exemplu atunci când treceți de la un fișier la altul în cazul unei prezentări proiectate de pe un calculator.



### Procedură



Corp



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

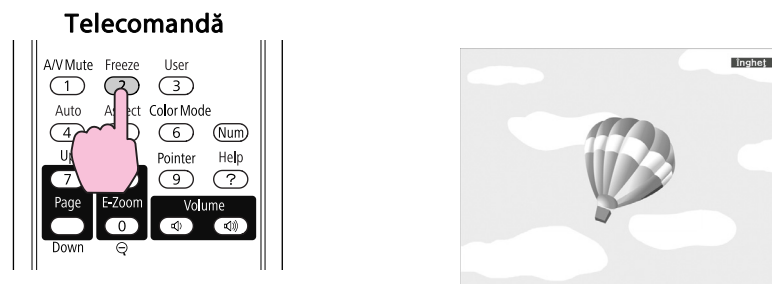


- Dacă folosiți această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul vor fi transmise în continuare de către sursă și nu vă puteți întoarce la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.
- La activarea de pe telecomandă, puteți opta pentru a afișa **Negru**, **Albastru** sau **Logo** ca afișare A/V Mute, utilizând setarea **Extins - Ecran - A/V Mute** din meniul Configurare. ➡ p.54
- În cazul în care cursorul A/V mute este închis timp de aproximativ 30 de minute, este activată opțiunea **Timp acop. lentilă** și aparatul este închis automat. Dacă nu doriți ca funcția **Timp acop. lentilă** să se activeze, schimbați setarea **Timp acop. lentilă** la **Oprit** din **Funcționare** în meniul **Extins**. ➡ p.54

## 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



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.
- Blocarea funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

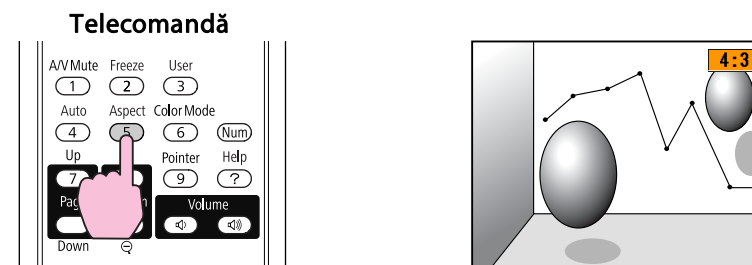
## Modificarea formatului imaginii

Modificați parametrul Format imagine▶ dacă echipamentul video este conectat astfel încât imaginile care au fost înregistrate în format digital video sau pe DVD-uri 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 modului Aspect sunt următoarele.

### Metodele de modificare

#### Procedură



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

Dacă apăsați pe buton în timp ce denumirea modului Aspect este afișată pe ecran, aceasta se va schimba în următorul mod Aspect.

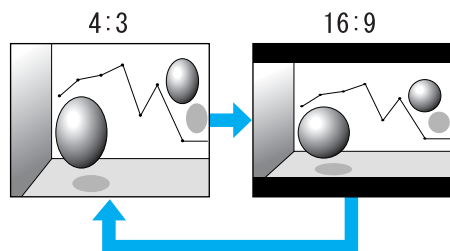


Modul Aspect poate fi configurat, de asemenea, folosind opțiunea **Aspect** din meniul **Semnal** din meniul Configurare. ▶ p.51

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

EB-X10/S10/X9/S9/X92/S92

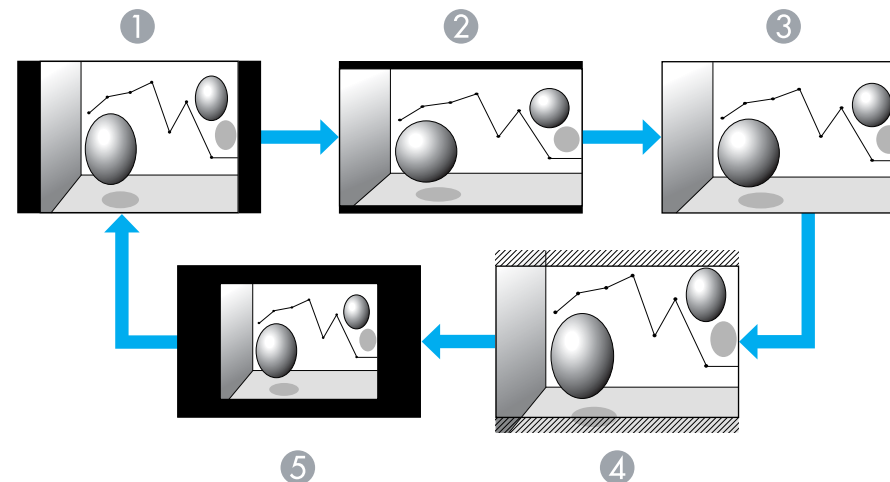
La fiecare apăsare a butonului, formatul imaginii se schimbă între **4:3** și **16:9**.



Când un semnal intră de la portul HDMI, acesta se modifică în ordinea **Auto**, **4:3** și **16:9**. Când **Auto** este setat, se afișează într-un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor de la semnalul de intrare (numai EB-X10).

EB-W10/W9

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


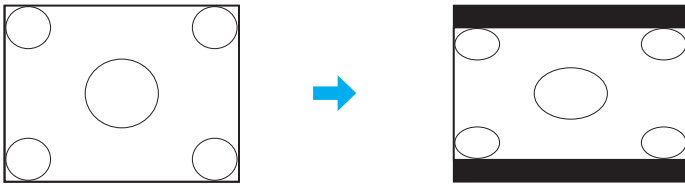


- ① Normal\*
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ

\* Când un semnal intră de la portul HDMI, se afișează **Auto**. Când **Auto** este selectat, se afișează într-un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor de la semnalul de intrare (numai EB-W10).

## Modificarea formatului pentru imaginile de calculator (EB-X10/S10/X9/S9/X92/S92)

La proiectarea imaginilor de la calculator, puteți modifica formatul imaginii, după cum urmează.

Modul Aspect	Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b> Afișat când sursa este calculatorul.	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând formatul imaginii primite.	
<b>Auto (numai EB-X10)</b> Afișat numai când sursa este HDMI.	Proiectează la un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor primite de la semnalul recepționat.	
<b>4:3</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la formatul imaginii de 4:3. Acest mod este ideal dacă doriți să proiectați imagini folosind formatul imaginii de 5:4 (1280 x 1024) la dimensiunea de proiecție completă.	<p>Dacă este recepționat un semnal 1280x1024</p>  <p>Normal 4 : 3</p>
<b>16:9</b>	Se proiectează folosind formatul imaginii de 16:9. Acesta este ideal dacă proiectați la dimensiunile ecranului folosind un ecran 16:9.	<p>Dacă este recepționat un semnal 1280x1024</p> 

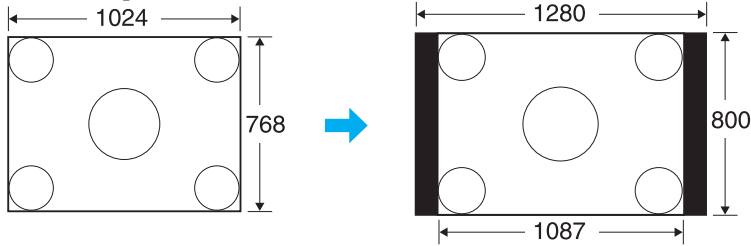
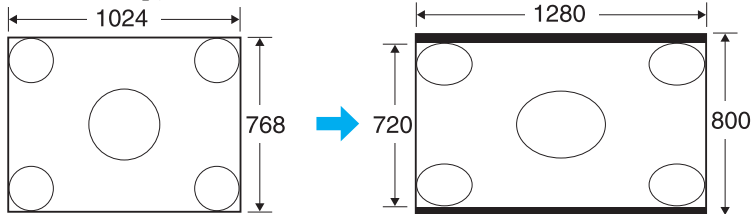
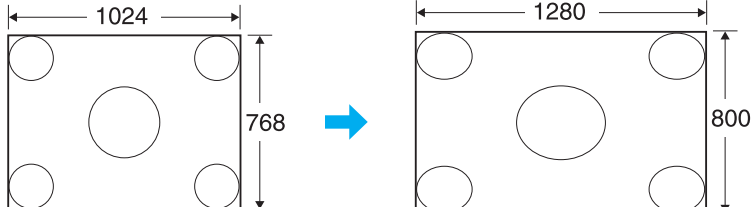


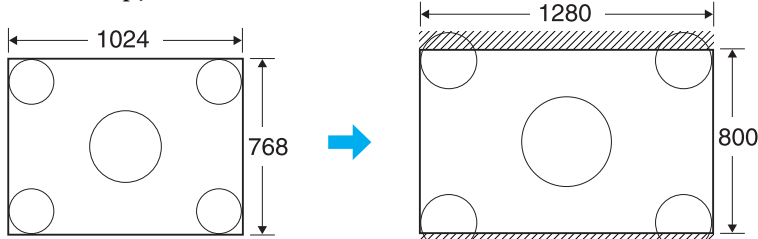
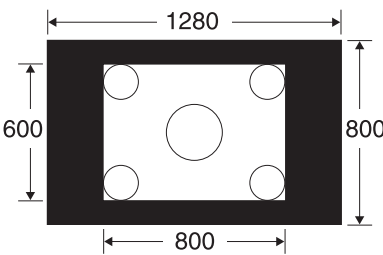
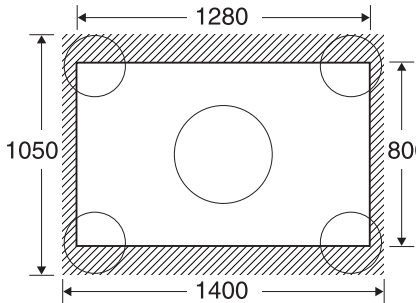
Dacă lipsesc părți din imagine, selectați **Lat** sau **Normal** din **Rezoluție** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunile panoului pentru calculator.

☞ p.51

## Modificarea formatului pentru imaginile de la calculator (EB-W10/W9)

Puteți modifica formatul imaginii astfel. Pentru EB-W10/W9, dimensiunea proiecției este de 1280 x 800 puncte (format imagine 16:10), datorită rezoluției pentru WXGA. În cazul proiectării pe ecrane de 16:9, setați modul Aspect la **16:9**.

Modul Aspect	Funcționare	Exemplu de proiecție
<b>Normal</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând formatul imaginii primite.	Dacă se recepționează un semnal 1024x768 
<b>Auto (numai EB-W10)</b> Afișat numai când sursa este <b>HDMI</b> .	Proiectează la un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor primite de la semnalul recepționat.	
<b>16:9</b>	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la formatul imaginii de 16:9.	Dacă este recepționat un semnal 1024x768. 
<b>Plin</b>	Proiectează la dimensiunea completă.	Dacă se recepționează un semnal 1024x768 

Modul Aspect	Funcționare	Exemplu de proiecție	
<b>Zoom</b>	Proiectează imaginea recepționată la dimensiunea formatului imaginii, în direcție laterală, ca atare. Părțile care depășesc dimensiunea proiecției nu sunt proiectate.	<p>Dacă se recepționează un semnal 1024x768</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 valoarea 1280x800, marginile imaginii nu sunt proiectate.	<p>Dacă este recepționat un semnal 800x600</p> 	<p>Dacă este recepționat un semnal 1400x1050</p> 

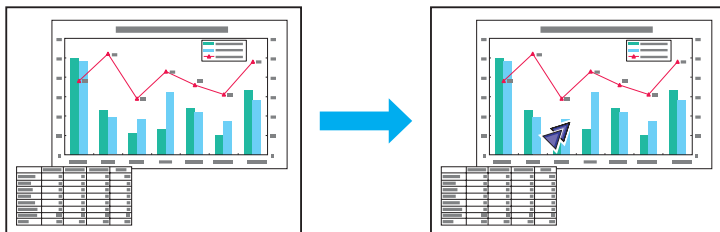


Dacă lipsesc părți din imagine, selectați **Lat** sau **Normal** din **Rezoluție** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunile panoului pentru calculator.

 [p.51](#)

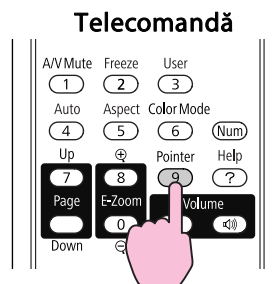
## Funcția pointer (Pointer)

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



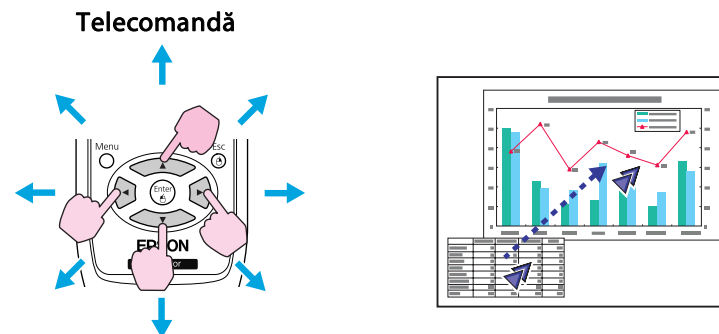
### Procedură

#### 1 Afișați Pointer-ul.



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

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



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



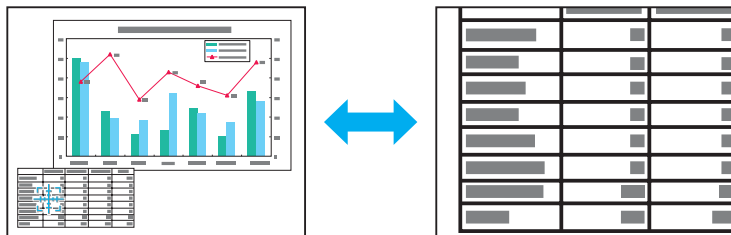
Aveți posibilitatea de a alege trei tipuri de pictograme pentru cursor (↖, ↘ sau ↗) urmând calea **Setări - Formă pointer** din meniul Configurare.

🖱️ p.53



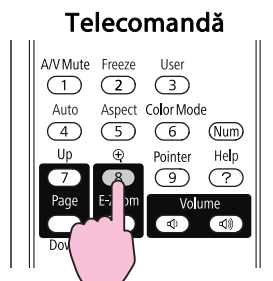
## Mărirea unei părți din imagine (E-Zoom)

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



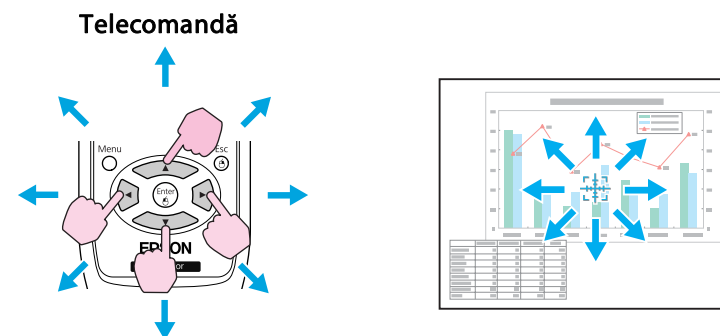
### Procedură





#### 1 Porniți E-Zoom.



#### 2

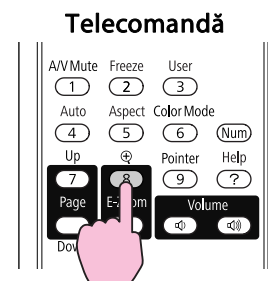
Deplasați cursorul (  ) în zona din imagine pe care doriți să o măriți.




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

#### 3

Mărirea.



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 [  ].

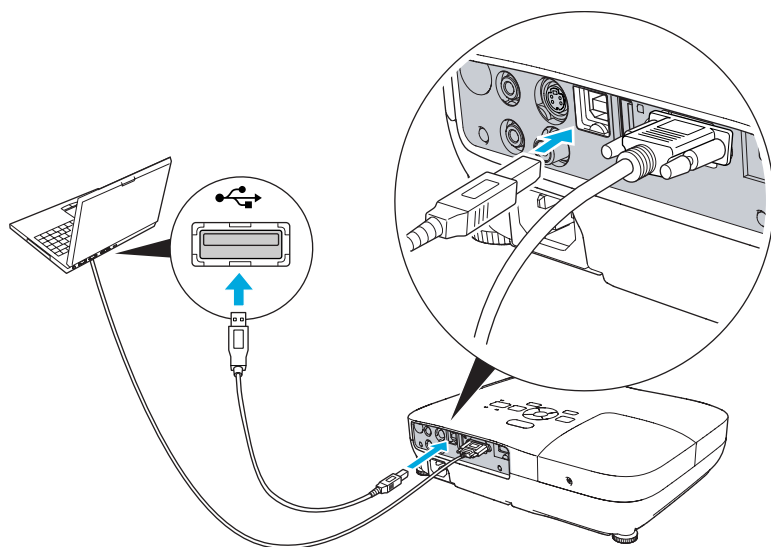
Apăsați butonul [ESC] pentru a anula operația.



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

## Utilizarea telecomenzii ca mouse

Când portul USB a unul 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 (funcția Mouse fără fir) sau puteți deplasa o pagină în sus/jos.



Nu puteți utiliza simultan funcțiile Mouse fără fir și Pag. prec./urm.

	Windows	Mac OS
SO	Windows 98 Windows 98SE Windows Me Windows 2000 Windows XP Windows Vista Windows 7	Mac OS X 10.3.x Mac OS X 10.4.x Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x

## Mouse fără fir

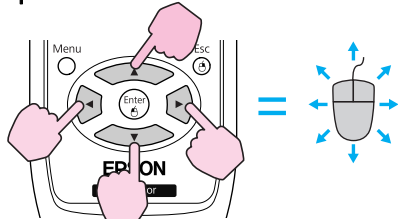
Pentru a activa funcția Mouse fără fir, setați **USB Tip B** la **Mouse fără fir** din **Extins** din meniul Configurare. În mod prestabilit, **USB Tip B** este setat la USB Display. Schimbați în prealabil setările. [p.54](#)



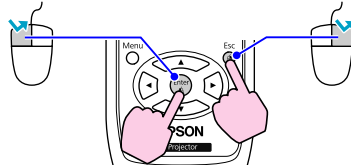
- Funcția Mouse fără fir poate fi utilizată numai când sursa este **Calculator** sau **HDMI** (numai EB-W10/X10). Nu puteți utiliza această funcție când proiectați în modul USB Display.
- Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir sub anumite versiuni ale sistemelor de operare Windows și 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.

După conectarea calculatorului și a proiectorului cu un cablu USB, cursorul mouse-ului poate fi controlat în modul următor.

## Deplasarea cursorului mausului

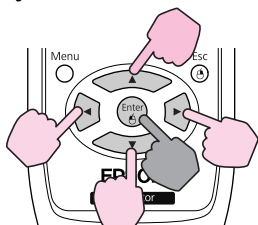



## Clicuri cu mausul







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 butoanele [  ], [  ], [  ] sau [  ].
2. Eliberați butonul [Enter] pentru a fixa obiectul deplasat în locul dorit.



- Când apăsați împreună cu butoanele [  ], [  ], [  ] și [  ] adiacente, 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 Pointer
  - În timp ce se reglează volumul sunetului
  - În timp ce USB Display funcționează
  - În timp ce un Șablon de test este afișat
  - 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

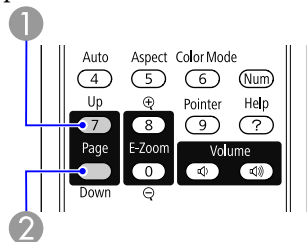
## Pag. prec./urm.

Pentru a vă deplasa la pagina precedentă/următoare cu ajutorul telecomenzii, setați **USB Tipe B** la **Pag. prec./urm.** din **Extins** din meniul

Configurare. Când realizați proiecții în modul USB Display, vă puteți deplasa la pagina anterioară/următoare fără a schimba setarea.



### Exemplu de operație de deplasare la pagina anterioară/următoare

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



- ① La diapozitivul anterior
- ② La diapozitivul următor

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.39
- Anti-Theft Lock (Blocare antifurt)  
Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive antifurt de securitate.  p.40

## 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 Protejat de parolă

În funcție de modul în care este utilizat proiectorul, există două tipuri de setări care pot fi utilizate pentru opțiunea Protejat de parolă, în funcție de modul de utilizare a proiectorului .

#### 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.

### Definirea Protejat de parolă

Utilizați următoarea procedură pentru a defini Protejat de parolă.

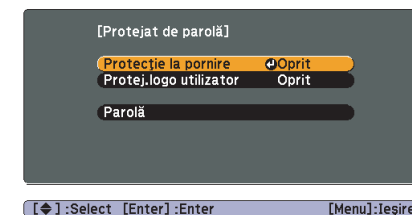
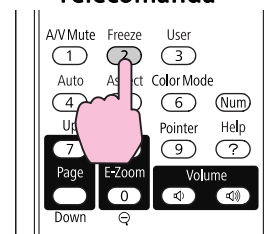
#### Procedură



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

Este afișat meniul pentru definirea Protejat de parolă.

#### Telecomandă



[Select]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Ieșire



- Dacă Protejat de parolă este deja activat, trebuie să introduceți valoarea pentru Parolă. Dacă parola este introdusă corect, este afișat meniul de definire a parametrului Protejat de parolă. ➡ "Introducerea parolei" p.38
- După definirea parolei, lipiți eticheta livrată cu mesajul "Protejat de parolă" într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat. (Eticheta Protejat de parolă este livrată cu EB-X92/S92.)

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".

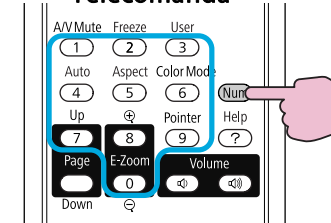
- (1) Selectați **Protej.logo utilizator** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați butonul [Enter].
- (3) Apăsați butonul [ESC].

4

## 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.

### Telecomandă



- (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 se întâmplă astfel, deconectați cablul de alimentare de la priza de curent electric. Așteptați aproximativ 30 secunde, lăsând proiectorul deconectat și apoi reconectați-l și porniți 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 din nou de treizeci de ori parola greșită, se afișează următorul mesaj 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 [⏏].

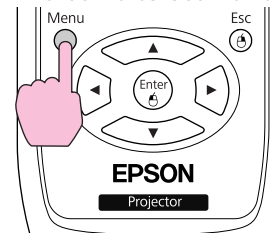
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele și numai să faceți proiecția, sau la școli unde doriți să limitați accesul la butoane. Proiectorul poate fi acționat folosind telecomanda.

## Procedură

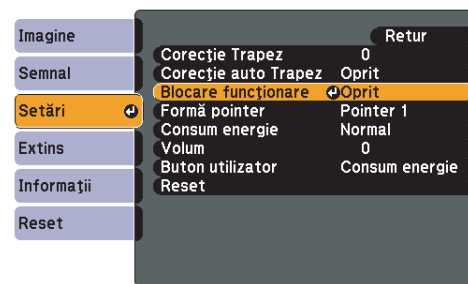
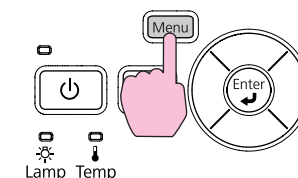
1

În timpul proiecției, apăsați butonul [Menu] și selectați **Setări - Blocare funcționare din meniul Configurare.** ➡ **"Utilizarea Meniului Configurare" p.49**

Folosind telecomanda



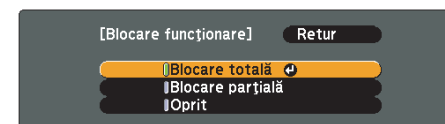
Folosind panoul de control



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

2

Selectați una din opțiunile **"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

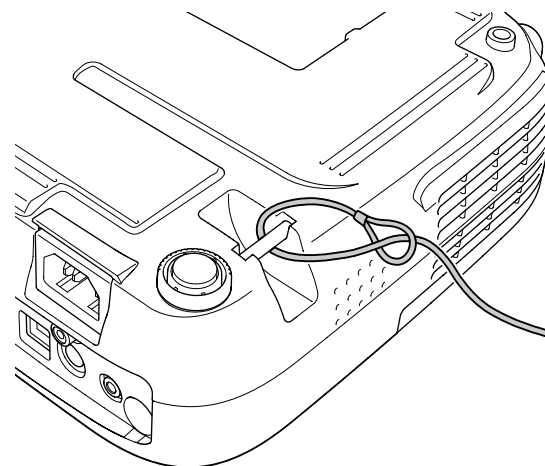
Deoarece proiectorul este în general fixat pe tavan și lăsat în încăperi nesupravegheate, proiectorul include următoarele dispozitive de securitate pentru a preveni furtul proiectorului.

- Slot de securitate  
Slot de securitate este compatibil cu Microsaver Security System produs de compania 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.





În modul Rulare diap., puteți conecta un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală la proiector și puteți proiecta imagini direct din fișierele salvate pe acel dispozitiv.



Este posibil să nu fie permisă utilizarea dispozitivelor de stocare USB cu funcții de securitate.

## Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate în modul Rulare diap.

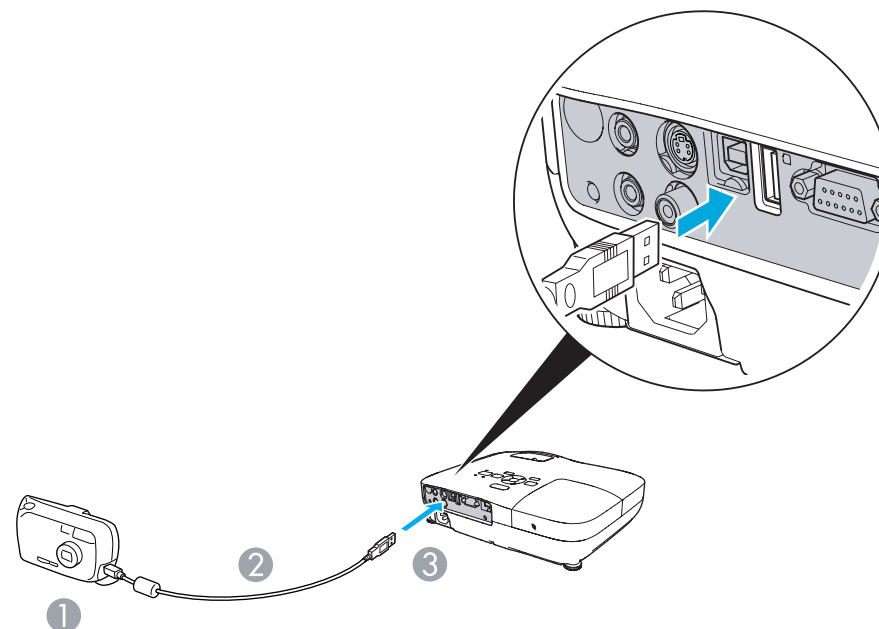
Tip	Tip fișier (extensie)	Observații
Imagine statică	.jpg	Nu pot fi proiectate următoarele. <ul style="list-style-type: none"><li>• Formate cu modul de culoare CMYK</li><li>• Formate Progressive</li><li>• Rezoluții mai mari de 8176x6144</li><li>• Fișiere cu extensia ".jpeg"</li></ul> Datorită caracteristicilor fișierelor JPEG, imaginile cu raport de compresie mare ar putea să nu fie proiectate clar.



- Utilizați fișiere care au fost formate pe Windows, deoarece anumite sisteme de fișiere ar putea să nu fie acceptate de proiector.
- Formatați fișierele în sisteme FAT16 sau FAT32.

conectați o cameră digitală la proiector, utilizați un cablu USB furnizat împreună cu camera sau destinat utilizării cu camera dvs. digitală.

### Exemplu: Conectarea unei camere digitale



- 1 La portul USB al camerei digitale
- 2 Cablul USB
- 3 La portul USB (Tip A)

## Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB

### Conectarea dispozitivelor USB

Conectați dispozitivul USB pe care sunt stocate fișierele pe care doriți să le redați în modul Rulare diap. la portul USB (Tip A) al proiectorului. Când

### Atenție

- Dacă utilizați un hub USB, Rulare diap. 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 Rulare diap. să nu funcționeze corect.

### Deconectarea dispozitivelor USB



După terminarea proiecției, deconectați dispozitivul USB de la portul USB (Tip A) al proiectorului.

Pentru aparatele foto digitale, hard discuri, șamd, închideți dispozitivul și apoi deconectați-l.

## Începerea și editarea pentru o Rulare diap.

### Începerea pentru Rulare diap.


#### Procedură

- 1 **Comutați imaginea proiectată la USB.**  [p.23](#)
- 2 **Conectați dispozitivul de stocare USB sau camera digitală la proiector.**  [p.41](#)

Rulare diap. începe cu afișarea listei de fișiere.

### Terminarea pentru Rulare diap.

#### Procedură

Pentru a termina o expunere de diapozitive, deconectați dispozitivul USB conectat la proiector.  "Deconectarea dispozitivelor USB" [p.42](#)



- Puteți introduce un card de memorie în cititorul de carduri USB, pe care îl puteți conecta la proiector. Totuși, este posibil să nu puteți utiliza unele cititoare de carduri de pe piață cu proiectorul.
- Dacă apare ecranul următor (ecranul Selectare unitate), selectați unitatea dorită apăsând pe butoanele [◀] și [▶] de pe telecomandă și apoi apăsați butonul Enter.



- Pentru a afișa ecranul Selectare unitate, setați cursorul la Selectare unitate din partea superioară a listei de fișiere și apăsați butonul Enter.
- Proiectorul poate recunoaște maximum patru tipuri de suporturi media simultan.

### Operații elementare pentru Rulare diap.

Această secțiune explică procedura de redare și proiectare a imaginilor în modul Rulare diap..

Deși pașii următori sunt explicați pentru utilizarea cu telecomanda, puteți executa aceleași operații și din panoul de control al proiecteurului.

## Procedură

- 1 Apăsați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a seta cursorul la fișierul sau folderul pe care doriți să îl utilizați.



1 Cursor

- Fișierele JPEG sunt afișate ca miniaturi (imagini mici cu conținutul fișierului).
- Este posibil ca unele fișiere JPEG să nu poată fi afișate ca miniaturi. În acest caz, va fi afișată o pictogramă a fișierului.



Dacă în ecranul curent nu încap toate fișierele și folderele, apăsați butonul [Page] (Down) de pe telecomandă sau deplasați cursorul la opțiunea **Pagina următoare** din partea inferioară a ecranului și apoi apăsați butonul [Enter].

Pentru a reveni la ecranul anterior, apăsați butonul [Page] (Up) de pe telecomandă sau deplasați cursorul la valoarea **Pag. anterioară** din partea superioară a ecranului și apoi apăsați butonul [Enter].

2

Apăsați butonul [Enter].

Va fi afișată imaginea selectată.

Dacă a fost selectat un folder, vor fi afișate fișierele din acesta. În ecranul care afișează conținutul folderului, dacă selectați **Revenire sus** și apăsați butonul [Enter], este afișat din nou ecranul care a fost afișat înainte de deschiderea folder-ului.


## Rotirea imaginilor


O imagine JPEG proiectată utilizând funcția Rulare diap. poate fi rotită în incrementuri de 90 de grade. Imaginile JPEG redactate în modul Rulare diap. pot fi, de asemenea, rotite.



Utilizați procedura următoare pentru a roti una sau mai multe imagini JPEG.

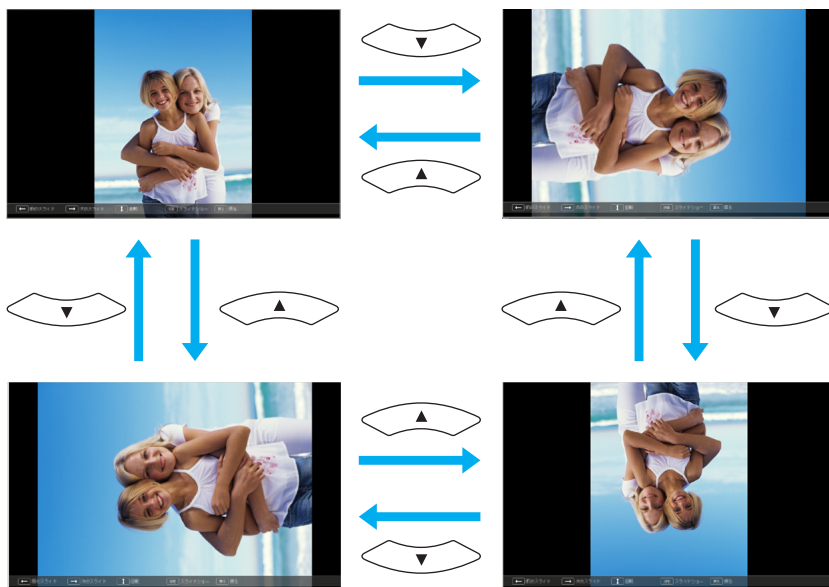
**Procedură**


- 1** Lansați Rulare diap. și proiectați o imaginea JPEG individuală sau rulați o expunere de diapozitive utilizând mai multe imagini JPEG.

Pentru a reda imagini JPEG  p.44

Pentru a reda o expunere de diapozitive  p.45

- 2** În timpul proiectării unei imagini JPEG, apăsați butonul [>] sau butonul [].








- Proiecția unui fișier imagine individual selectat  
Această funcție este utilizată pentru proiecția unui singur fișier imagine selectat.
- Proiecția în ordine a fișierelor imagine dintr-un folder (Rulare diap.)  
Această funcție redă în ordine fișiere imagine (rulează o expunere de diapozitive) dintr-un folder selectat.  p.45

**Atenție**

*Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. Este posibil ca Expunere diapozitive să nu funcționeze corect.*

Deși pașii următori sunt explicați pentru utilizarea cu telecomanda, puteți executa aceleași operații și din panoul de control al proiectorului.

**Proiecția unei imagini****Procedură**

- 1** Începeți o expunere de diapozitive.  p.42  
Va apărea ecranul cu lista de fișiere.
- 2** Apăsați butoanele [>], [], [] și [] pentru a seta cursorul la fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.

**Proiectarea fișierelor imagine**

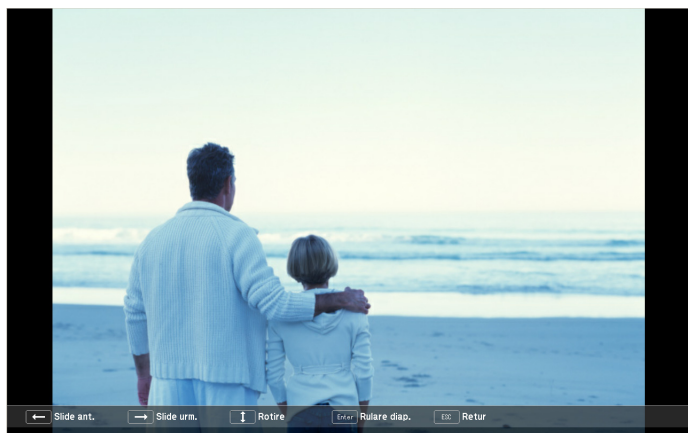
Funcția Rulare diap. vă oferă două modalități de proiectare a fișierelor imagine de pe un dispozitiv de stocare USB sau de pe o cameră digitală.



1 Fișier imagine

3 Apăsați butonul [Enter].

Imaginea este proiectată.



4 Dacă apăsați butonul [Esc], va fi afișat din nou ecranul cu lista de fișiere.

## Proiecția în ordine a tuturor fișierelor imagine dintr-un folder (Rulare diap.)

Puteți proiecta pe rând, în ordine, fișiere imagine dintr-un folder. Această funcție se numește Rulare diap.. Utilizați procedura următoare pentru a rula o Rulare diap..



Pentru a schimba automat fișierele în Rulare diap., setați **Timp modificare ecran** la orice altă valoare decât **Nu** din ecranul **Opțiune**. Această valoare este setată la **Nu** în mod implicit. ➡ p.46

### Procedură

1 Începeți o Expunere diapozitive. ➡ p.42

Va apărea ecranul cu lista de fișiere.

2 Apăsați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a deplasa cursorul la folderul pentru care doriți să rulați Expunere diapozitive și apoi apăsați butonul [Enter].

3 Selectați "Rulare diap." din partea inferioară a ecranului cu lista de fișiere și apăsați butonul [Enter].

Va începe Rulare diap. și vor fi proiectate fișierele imagine din folder automat, în ordine, pe rând.

După ce se termină Rulare diap., ecranul revine automat la lista de fișiere. Dacă opțiunea **Redare continuă** este setată la **Pornit** din ecranul **Opțiune**, când Expunere diapozitive ajunge la final, se va repeta de la început. ➡ p.45

Când proiectați o Rulare diap., vă puteți deplasa la ecranul anterior/ următor sau puteți anula redarea.







Dacă **Timp modificare ecran** este setat la **Nu** în ecranul **Opțiune**, fișierele nu se vor schimba automat după ce începeți redarea în modul Rulare diap.. Apăsați butonul [Enter] sau butonul [Page] (Down) pentru a proiecta fișierul următor.

## Setarea Afișare fișiere imagine și setarea Funcționare Rulare diap.

Puteți seta ordinea de afișare a fișierelor și funcționarea modului Rulare diap. din ecranul **Opțiune**.

### Procedură

1

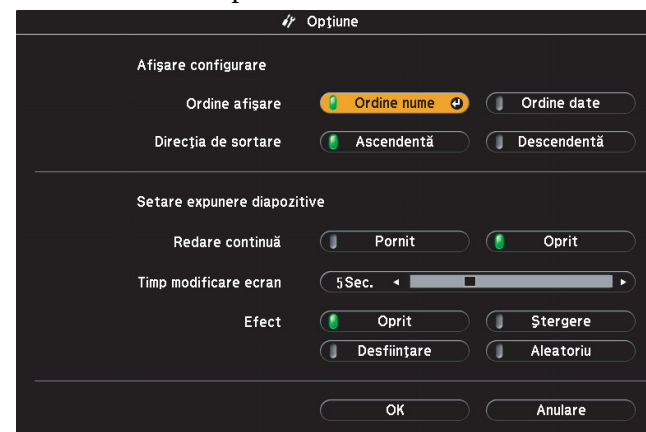
Apăsați butoanele [, [, [] și [] pentru a deplasa cursorul la folderul pentru care doriți să setați opțiunile de afișare și apoi apăsați butonul [Esc]. Selectați "Opțiune" din submeniul afișat și apăsați butonul [Enter].

2

Setați fiecare element din următorul ecran **Opțiune**.

Deplasați cursorul la valoarea setării pe care doriți să o modificați și apăsați butonul [Enter] pentru a o activa.

Tabelul următor prezintă detaliile fiecărui element.



#### Ordine afișare

Setează ordinea de afișare a fișierelor. Selectați dintre **Ordine nume** și **Ordine date**, în ordine crescătoare.

<b>Redare continuă</b>	Stabilește dacă se va repeta sau nu Rulare diap..
<b>Timp modificare ecran</b>	Setează durata de afișare pentru fiecare fișier la redarea Rulare diap.. Puteți seta orice valoare între <b>Nu</b> (0) și 60 de secunde. Dacă setați la <b>Nu</b> , paginarea automată este dezactivată.
<b>Efect</b>	Setează efectul ecranului utilizat la schimbarea diapozitivelor.

3

**Apăsați butoanele [↶], [↷], [↵] și [➤] pentru a deplasa cursorul la opțiunea "OK" și apăsați [Enter].**

Setările vor fi aplicate.

Dacă nu doriți să aplicați setările, deplasați cursorul la opțiunea **Anulare** și apăsați butonul [Enter].



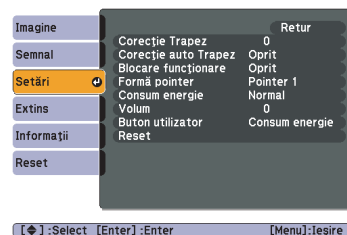
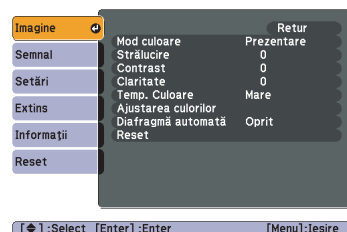
## Meniul Configurare

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



1

Selectarea din meniul superior



[Select] : Select [Enter] : Enter [Menu] : Ieșire

2

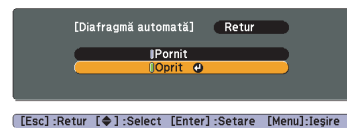
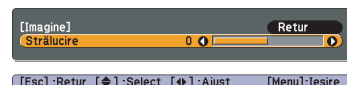
Selectarea din submeniu



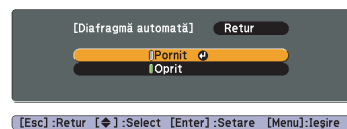
[Retur] : Retur [Select] : Select [Enter] : Enter [Menu] : Ieșire

3

Schimbarea elementului selectat



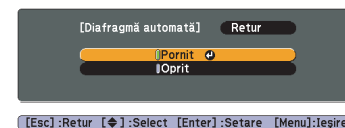
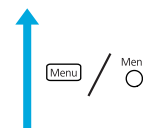
[Retur] : Retur [Select] : Select [Enter] : Setare [Menu] : Ieșire



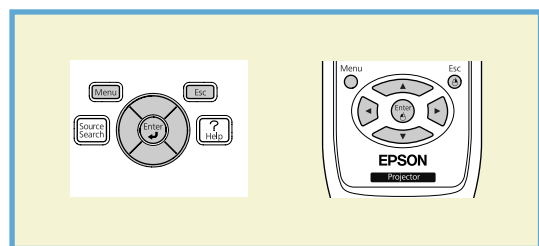
[Retur] : Retur [Select] : Select [Enter] : Setare [Menu] : Ieșire

4

Ieșire



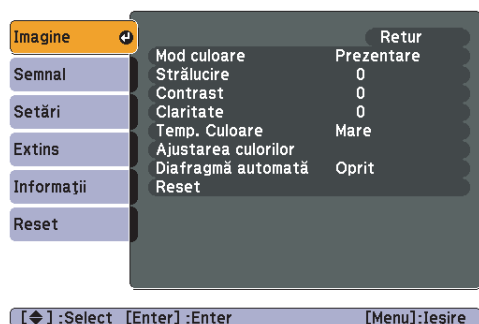
[Retur] : Retur [Select] : Select [Enter] : Setare [Menu] : Ieșire



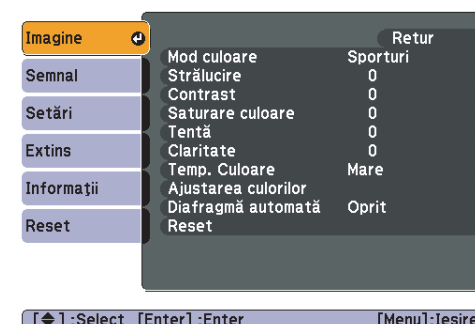
## Meniul Imagine

Elementele care pot fi definite variază în funcție de sursa proiectată în acest moment așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile privind setările sunt salvate pentru fiecare sursă și starea de semnal aferentă.

Calculator\*1/USB Display/HDMI\*1\*3/USB\*3







Calculator\*2/S-Video/Video/HDMI\*2\*3





\*1 Dacă este recepționat un semnal RGB

\*2 Dacă este recepționat un semnal video pe componente

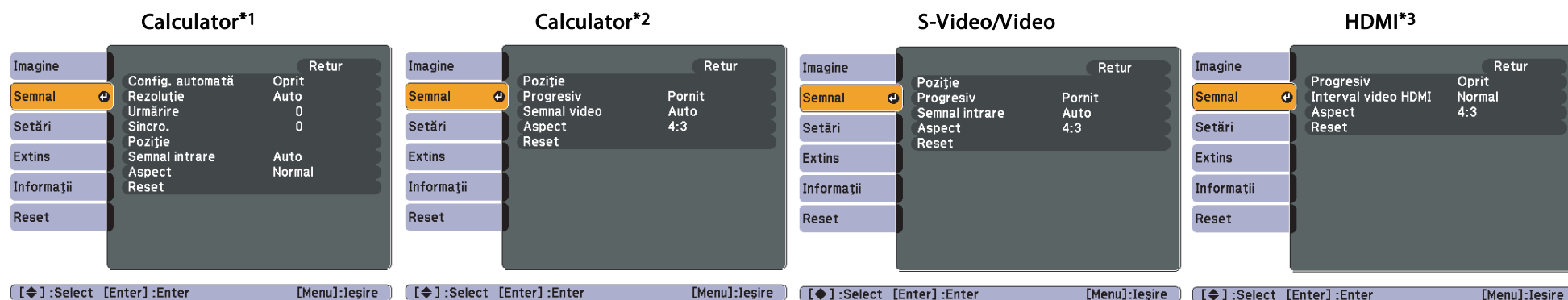
\*3 numai EB-W10/X10

Submeniu	Funcție
<b>Mod culoare</b>	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  p.25
<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 NTSC dacă utilizați video composite/S-Video.) Puteți regla valoarea Tentă pentru imagine.
<b>Claritate</b>	Puteți regla claritatea imaginii.
<b>Temp. 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. Dacă selectați valoarea Mare, imaginea va conține pete albastre, iar dacă selectați valoarea Mic, imaginea va conține pete roșii.
<b>Ajustarea culorilor</b>	(Această opțiune nu poate fi selectată dacă se selectează <b>sRGB</b>  ca setare pentru <b>Mod culoare</b> din meniul <b>Imagine</b> .) <b>Roșu, Verde, Albastru:</b> puteți regla individual nivelul de saturație pentru fiecare culoare.

Submeniu	Funcție
<b>Diafragmă automată</b>	(Acest element este afișat numai dacă opțiunea <b>Dinamic</b> sau <b>Teatru</b> este selectată pentru <b>Mod culoare</b> din meniul <b>Imagine</b> .) Se definește ( <b>Pornit/Oprit</b> ) pentru a regla sau nu starea luminii optime pentru imaginile proiectate.  p.26
<b>Reset</b>	Puteți anula toate valorile modificate pentru funcțiile din meniul <b>Imagine</b> la valorile inițiale. Pentru a readuce toate elementele de meniu la valorile inițiale, consultați  p.57

## Meniul Semnal



Elementele care pot fi definite variază în funcție de sursa proiectată în acest moment așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile privind setările sunt salvate pentru fiecare sursă și starea de semnal aferentă. Nu puteți efectua setări în meniul Semnal, când sursa este USB Display/USB\*3.





\*1 Dacă este recepționat un semnal RGB

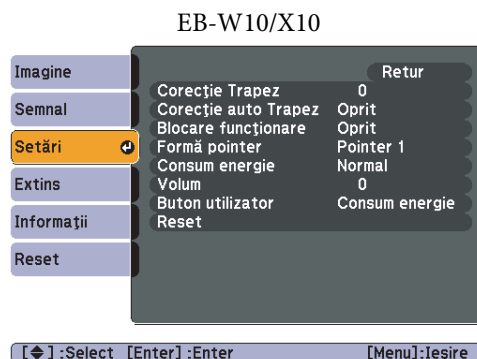
\*2 Dacă este recepționat un semnal video pe componente

\*3 numai EB-W10/X10

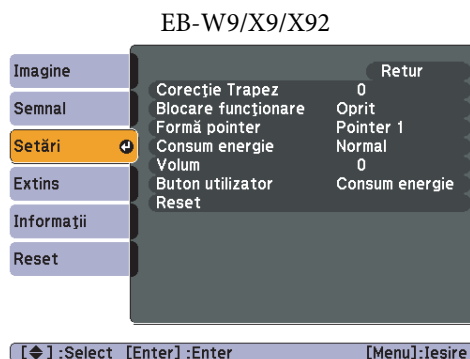
Submeniu	Funcție
<b>Config. automată</b>	Puteți decide dacă doriți sau nu ( <b>Pornit/Oprit</b> ) ca funcția Config. automată să regleze automat imaginea la starea optimă la schimbarea setării pentru Semnal intrare.
<b>Rezoluție</b>	Când este setată la <b>Auto</b> , rezoluția semnalului de intrare este 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.
<b>Sincro</b> 	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.

Submeniu	Funcție
<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 component video sau video RGB, această setare poate fi reglată numai când sunt recepționate semnale 480i/576i. 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> <a href="#">Întrețesere</a> (i) semnalul este convertit la <a href="#">Progresiv</a> (p). Valabil pentru imagini statice.
<b>Interval video HDMI</b> <b>(numai EB-W10/X10)</b>	(Această opțiune nu poate fi setată când se recepționează un semnal RGB digital) Când portul de intrare HDMI al proiecteurului este conectat la un DVD player sau la un alt aparat de acest tip, intervalul video al proiecteurului este setat în funcție de setarea intervalului video al DVD player-ului.
<b>Semnal intrare</b>	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Calculator. 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 un semnal intrare de la porturile de intrare S-Video/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>	Setați modul Aspect conform <a href="#">formatulului imaginii</a> .  <a href="#">p.27</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 elementele de meniu la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.57</a>

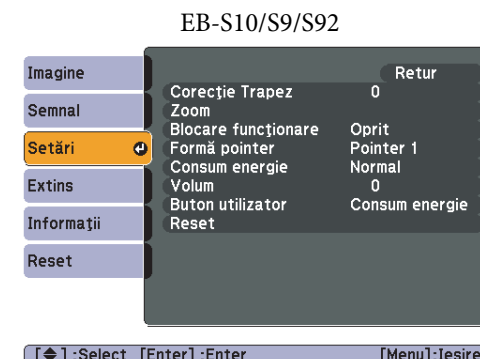
## Meniul Setări









[◆]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Ieșire




[◆]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Ieșire

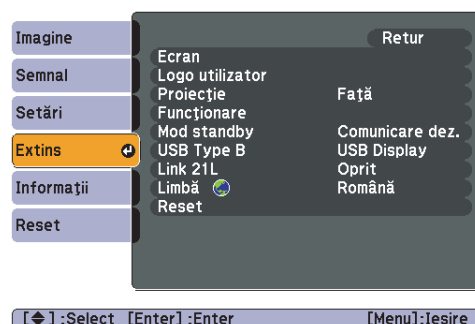




[◆]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Ieșire







Submeniuri	Funcție
<b>Corecție Trapez</b>	Puteți corecta distorsiunile trapez pe direcție verticală.  Ghidul de pornire rapidă
<b>Corecție auto Trapez</b> (numai EB-W10/X10)	Selectați <b>Pornit</b> pentru a efectua corecția automată a distorsiunilor trapezoidale. (Corecția automată a distorsiunilor trapezoidale se realizează numai dacă opțiunea <b>Față</b> este selectată din meniul <b>Extins - Proiecție</b> .)
<b>Zoom</b> (numai EB-S10/S9/S92)	Puteți regla dimensiunea ecranului de proiecție la <b>Lat</b> (Mare) sau <b>Tele</b> (Mic).
<b>Blocare funcționare</b>	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiecteurului de la panoul de control.  p.39
<b>Formă pointer</b>	Puteți selecta forma cursorului.  p.32 Pointer 1:  Pointer 2:  Pointer 3: 
<b>Consum energie</b>	Puteți defini strălucirea lămpii la una din două setări. 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 7 to 19%, durata de funcționare a lămpii: crește de circa 1.3 ori
<b>Volum</b>	Puteți regla valoarea pentru Volum. Detaliile privind setările sunt salvate pentru fiecare sursă și starea de semnal aferentă.
<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, Rezoluție</b>


Submeniu	Funcție
<b>Reset</b>	Puteți reinițializa toate valorile modificate din meniul <b>Setări</b> , cu excepția opțiunii <b>Buton utilizator</b> . Pentru a readuce toate elementele de meniu la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.57</a>

## Meniul Extins



Submeniu	Funcție
<b>Ecran</b>	Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului. <b>Mesaje:</b> Dacă este setată opțiunea <b>Oprit</b> , elementele următoare nu vor fi afișate. Numele selecției curente când schimbați valorile <b>Sursă</b> , <b>Mod culoare</b> sau <b>Aspect</b> ; un mesaj când nu este recepționat semnal; avertismente, cum ar fi Avertism temp înaltă. <b>Fundal Ecran</b> *1: puteți defini starea ecranului dacă niciun semnal imagine nu este disponibil <b>Negru</b> , <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b> . <b>Ecran pornire</b> *1: puteți selecta ( <b>Pornit/Oprit</b> ) Ecran pornire (imaginea proiectată la deschiderea proiectorului) este afișat sau nu. <b>A/V Mute</b> *1: puteți defini ecranul afișat în timpul A/V Mute folosind una din opțiunile <b>Negru</b> , <b>Albastru</b> sau <b>Logo</b> .
<b>Logo utilizator</b> *1	Puteți modifica logoul pentru utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute etc.  <a href="#">p.82</a>
<b>Proiecție</b>	În funcție de modul în care este configurat proiectorul, puteți defini următoarele variante.  <a href="#">p.72</a> <b>Față, Față/Plafon, Spate, Spate/Plafon</b> Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde. <b>Față ↔ Față/Plafon</b> <b>Spate ↔ Spate/Plafon</b>

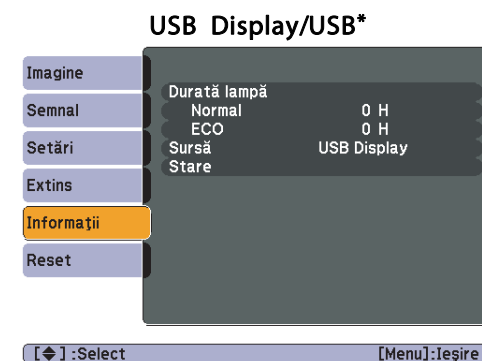
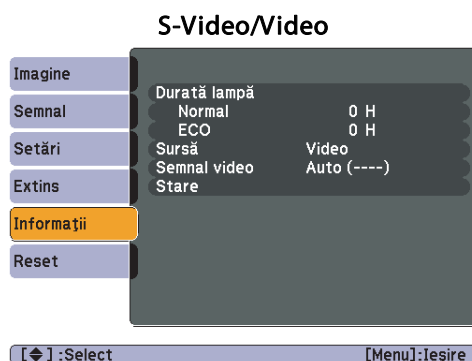
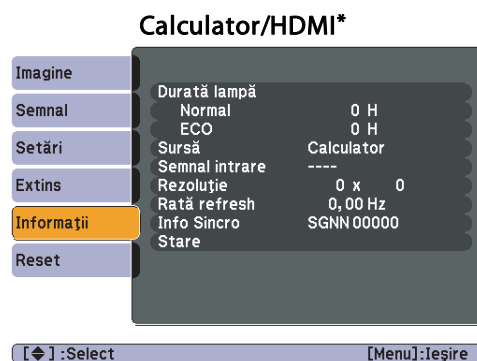
Submeniu	Funcție
<b>Funcționare</b>	<p><b>Pornire directă:</b> puteți selecta (<b>Pornit/Oprit</b>) pentru a activa sau nu Pornire directă. Dacă ați selectat <b>Pornit</b> și cablul de alimentare este conectat, nu uitați că proiectorul se deschide automat în cazul în care a fost o pană de curent.</p> <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 mute 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>Setați la valoarea <b>Comunicare act.</b> când starea proiectorului presupune monitorizarea și controlul de la calculator prin comunicare USB, chiar dacă proiectorul este în modul de inactivitate.  <a href="#">p.89</a></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.19</a></p> <p>Selectați <b>Mouse fără fir</b> atunci când cursorul mouse-ului trebuie utilizat cu ajutorul telecomenzii.  <a href="#">p.34</a></p> <p>Selectați <b>Pag. prec./urm.</b> dacă operația de paginare este realizată de la telecomandă.  <a href="#">p.35</a></p>
<b>Legătură 21L</b>	<p>Selectați <b>Pornit</b> când starea proiectorului presupune monitorizarea și controlul de la calculator prin comunicare USB.  <a href="#">p.89</a></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>*<sup>1</sup> și <b>Funcționare</b>*<sup>2</sup> din meniul <b>Extins</b>. Pentru a readuce toate elementele de meniu la valorile inițiale, consultați  <a href="#">p.57</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 pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.  [p.37](#)

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

## Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. Elementele care pot fi definite variază în funcție de sursa proiectată în acest moment așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran.



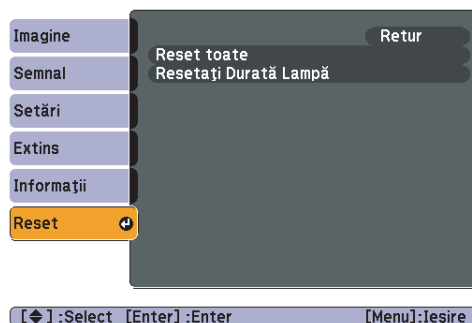
\* numai EB-W10/X10

Submeniu	Funcție
<b>Durată lampă</b>	Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*1. 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 de intrare.
<b>Semnal video</b>	Puteți afișa conținutul <b>Semnal video</b> definit în meniul <b>Semnal</b> .
<b>Rată refresh</b> ▶	Puteți afișa Rată refresh
<b>Info Sincro</b>	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Acele 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. Acele informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.

\*1 Timpul de funcționare cumulat este afișat ca "0H" pentru primele 10 ore de funcționare. Peste 10 ore este afișat ca "10H", "11H", etc.



## Meniul Reset



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



# Depanarea

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

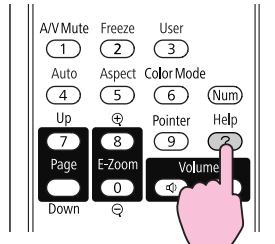
Dacă apare vreo problemă cu proiectorul, puteți afișa ecranul de ajutor prin apăsarea butonului [Help]. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

## Procedură

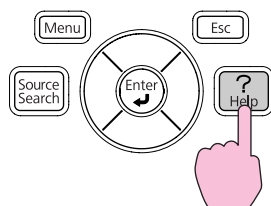
### 1 Apăsați butonul [Help].

Este afișat ecranul Ajutor.

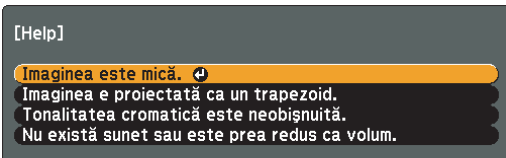
#### Folosind telecomanda



#### Folosind panoul de control

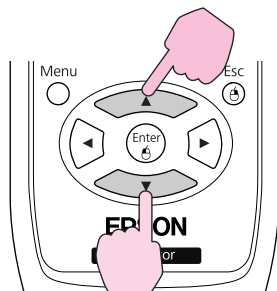


### 2 Selectați o opțiune din meniu.

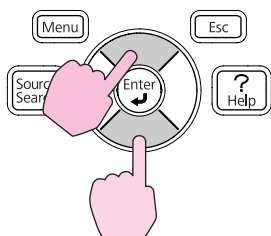


[Left Arrow] : Select [Enter] : Enter [Help] : Ieșire

#### Folosind telecomanda



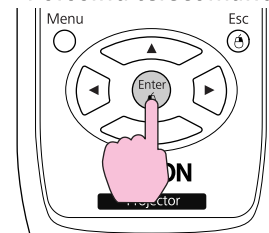
#### Folosind panoul de control



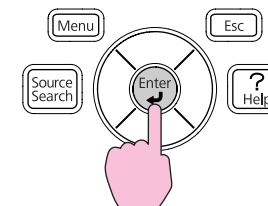
### 3

### 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



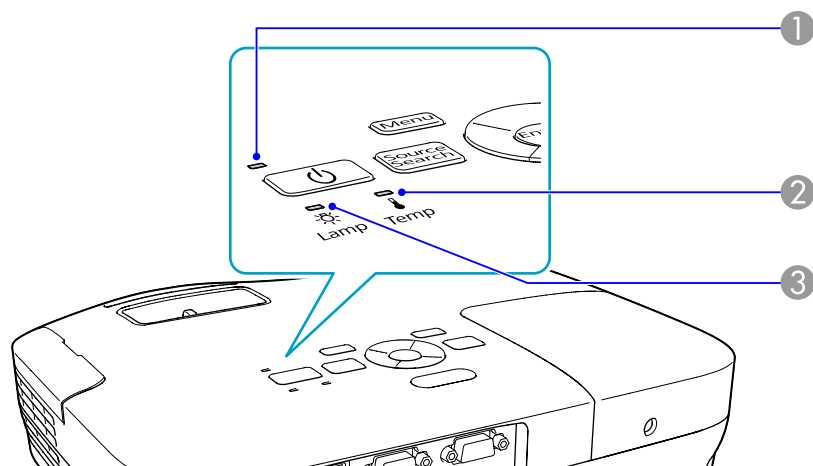
Dacă în meniul Ajutor nu ați găsit o soluție pentru problema dumneavoastră, consultați paragraful "Rezolvarea problemelor" p.60.

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.63](#)

## Citirea indicatoarelor

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



① Indică starea de funcționare.



Starea de standby

Când butonul [⏻] este apăsat în această stare, proiecția pornește.



Pregătirea monitorizării prin comunicație USB sau răcirea în curs

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 temperaturii interne.


















③ Indică starea lămpii de proiecție.




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.74,p.79</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 1.500 de metri, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>.  <a href="#">p.54</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.76</a></li> <li>• Curățați filtrul de aer.  <a href="#">p.74</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 continuă:</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> <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 1.500 de metri, selectați pentru parametrul <b>Mod altitudine mare</b> opțiunea <b>Pornit</b>.  <a href="#">p.54</a></p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
  	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>

## ☀ ! Indicatoarele luminează intermitent sau au culoarea portocaliu

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

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
  	Avertism temp înaltă	(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.) <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.74, p.79</a></li> </ul>
  	Înlocuiți lampa	Înlocuiți lampa cu una nouă. ➡ <a href="#">p.76</a> Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.














- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați paragraful "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.63](#).
- Dacă eroarea nu este indicată în acest tabel, întrerupeți utilizarea proiectorului, 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. ➡ [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 proiecția

- "Proiectorul nu pornește"  p.64
- "Imaginile nu apar"  p.64  
Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră etc.
- "Imaginile în mișcare nu sunt afișate (secțiunile cu imagini în mișcare sunt negre)"  p.65  
Imaginile animate proiectate de pe un calculator apar negre și nu este proiectat nimic.
- "Proiecția se oprește automat"  p.65
- ""Nu e acceptat. " este afișat"  p.65
- ""Fără semnal. " este afișat"  p.65
- "Imaginile sunt neclare sau nefocalizate"  p.66
- "În imagini apar interferențe sau distorsiuni"  p.66
- "Imaginea este trunchiată (mare) sau mică ori aspectul ei nu este cel dorit"  p.67  
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.67  
Întreaga imagine are tentă roșie 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.68

### Probleme cu USB Display

- "Imaginile nu apar"  p.69  
Nu este afișat nimic chiar dacă este conectat un cablu USB...
- "O parte din imagine nu este afișată."  p.69
- "Cursorul mouse-ului clipește"  p.69
- "Nu se poate proiecta Windows Media Center"  p.69

### Alte probleme

- "Sunetul nu se aude sau este slab"  p.70
- "Telecomanda nu funcționează."  p.70
- "Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri"  p.70

## Probleme cu proiecția

Proiectorul nu pornește

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. 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 proiectorului, 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> ?	Apăsător butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul <b>Blocare funcționare</b> , selectați opțiunea <b>Oprit</b> . 🖱 <i>Meniul Setări - Blocare funcționare p.39</i>

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 proiectorului. 🖱 <i>Ghidul de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
A/V Mute este activat?	Apăsător butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. 🖱 <i>p.26</i>
Cursorul A/V mute este închis?	Deschideți cursorul A/V mute. 🖱 <i>p.9</i>
Parametrii meniului Configurare sunt definiți corect?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. 🖱 <i>Meniul Reset - Reset toate p.57</i>
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. 🖱 <i>Meniul Semnal - Semnal video p.51</i>



Imaginile în mișcare nu sunt afișate (secțiunile cu imagini în mișcare sunt negre)

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 imagine pentru a fi transmis numai extern. ➡ Consultați documentația calculatorului.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
<b>Mod inactivare este Pornit?</b>	Apăsați 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.54</a>

"Nu e acceptat. " este afișat

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> <a href="#">p.51</a>
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 rezoluția și rata de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ➡ "Standarde de ecran" <a href="#">p.91</a>

"Fără semnal. " este afișat

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Portul de intrare este selectat corect?	Schimbați imaginea apăsând butonul [Căutare sursă] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. ➡ <a href="#">p.23</a>
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.


Verificare	Rezolvare
<p>Semnalul de imagine este transmis către proiector?</p> <p><b>Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat</b></p>	<p>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.</p>

Imaginile sunt neclare sau nefocalizate







Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți inelul de focalizare pentru a regla focalizarea. ➡ <i>Ghidul de pornire rapidă</i>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ➡ <a href="#">p.84</a>
Valoarea de reglare a distorsiunii trapezoidale este prea mare?	Micșorați unghiul de proiectie 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
<p>Formatul semnalului de imagine este setat corect?</p> <p><b>Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video</b></p>	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ➡ Meniul <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.51</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiectie 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.
<p>Este selectată rezoluția corectă?</p> <p><b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b></p>	<p>Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.</p> <p>➡ "Standarde de ecran" <a href="#">p.91</a> ➡ Documentația calculatorului</p>

Verificare	Rezolvare
Parametrii " <a href="#">Sincro</a> " și " <a href="#">Urmărire</a> " 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 - Urmărire, Sincro</b> . <a href="#">p.51</a>

Imaginea este trunchiată (mare) sau mică ori 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 - Rezoluție</b> <a href="#">p.51</a>
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom.  <a href="#">p.33</a>
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 - Poziție</b> <a href="#">p.51</a>
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? <b>Numai atunci când se proiectează imagini din calculator</b>	Dacă afișajul dual este activat în fereastra "Proprietăți afișare" din Panou de control de pe calculator, 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" <a href="#">p.91</a>  Documentația calculatorului

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. Dacă imaginea provine de la un aparat conectat la portul de intrare Calculator  Meniul <b>Semnal - Semnal intrare</b> <a href="#">p.51</a> Dacă imaginea provine de la un aparat conectat la portul de intrare Video sau S-Video Meniul  <b>Semnal - Semnal video</b> <a href="#">p.51</a>
Opțiunea Strălucire pentru imagine a fost reglată corect?	Ajustați setarea pentru <b>Strălucire</b> din meniul Configurare.  Meniul <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.50</a>
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  <i>Ghidul de pornire rapidă</i>


Verificare	Rezolvare
Parametrul <u>Contrast</u> ▶▶ este reglat corect?	Reglați setările pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare. 🖱️ Meniul <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.50</a>
Valorile pentru Ajustarea culorilor sunt setate corect?	Reglați setările pentru <b>Ajustarea culorilor</b> din meniul Configurare. 🖱️ Meniul <b>Imagine - Ajustarea culorilor</b> <a href="#">p.50</a>
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 - Saturare culoare, Tentă</b> <a href="#">p.50</a>

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea și luminozitatea imaginii sunt corect reglate?	Reglați setările <b>Strălucire</b> și <b>Control Strălucire</b> din meniul Configurare. 🖱️ Meniul <b>Imagine - Strălucire</b> <a href="#">p.50</a> 🖱️ Meniul <b>Setări - Control Strălucire</b> <a href="#">p.53</a>
Parametrul <u>Contrast</u> ▶▶ este reglat corect?	Reglați setările pentru <b>Contrast</b> din meniul Configurare. 🖱️ Meniul <b>Imagine - Contrast</b> <a href="#">p.50</a>
Trebuie înlocuită lampa?	Când se apropie termenul de înlocuire a lămpii, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă. 🖱️ <a href="#">p.76</a>

## Probleme cu USB Display

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Parametrii meniului Configurare sunt definiți corect?	Când folosiți USB Display, setați <b>USB Type B</b> la <b>USB Display</b> .  Meniul <b>Extins - USB Type B</b> <a href="#">p.54</a>
Cablul USB este conectat corect?	Verificați dacă s-a conectat corect cablul USB. În cazul în care nu este conectat sau este conectat greșit, conectați-l din nou.

O parte din imagine nu este afișată.

Verificare	Rezolvare
Este afișată aplicația care utilizează funcția Windows DirectX? <b>Pentru Windows</b>	Este posibil ca aplicațiile care utilizează Windows DirectX să nu fie afișate corect.

Cursorul mouse-ului clipește




Verificare	Rezolvare
Este selectată opțiunea "Transfer fereastră stratificată"?	Faceți clic pe <b>Toate programele - EPSON Projector - EPSON USB Display - EPSON USB Display Vx.x</b> și debifați caseta de validare <b>Transfer fereastră stratificată</b> .

Nu se poate proiecta Windows Media Center




Verificare	Rezolvare
Este Windows Media Center afișat pe tot ecranul? <b>Pentru Windows</b>	În USB Display, Windows Media Center nu se poate proiecta pe tot ecranul.

## 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.53</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.26</a>
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".

Telecomanda nu funcționează.

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector când este acționată 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 6 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.
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.75</a>

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru Limbă.	Reglați setările pentru " <b>Limbă</b> " din meniul Configurare.  <a href="#">p.54</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 proiectorului 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.

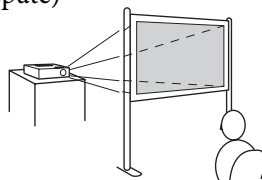
## Atenție

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

- Proiectați imaginile din fața ecranului. (Proiecție frontală)



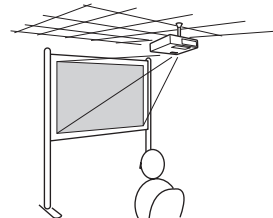
- Proiectarea imaginilor din spatele ecran transluclid. (Proiecție din spate)



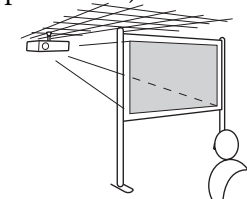
- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din fața



- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din spatele

ecranului. (Proiecție frontală/tavan)



unui ecran transluclid. (Proiecție din spate/tavan)



- Pentru montarea suspendată pe tavan a proiectorului aveți nevoie de un suport.  [p.81](#)
- Puteți modifica setările prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.  
**Față ↔ Față/Plafon**  
Selectați **Spate** sau **Spate/Plafon** din meniul Configurare.  [p.54](#)



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, înmuiați cârpa într-o soluție slabă de detergent neutru și apoi stoarceți bine cârpa înainte de a o folosi pentru a șterge suprafața proiectorului.

## Atenție

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

## Curățarea lentilelor

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



## Avertisment

*Nu utilizați substanțe pulverizante 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.*

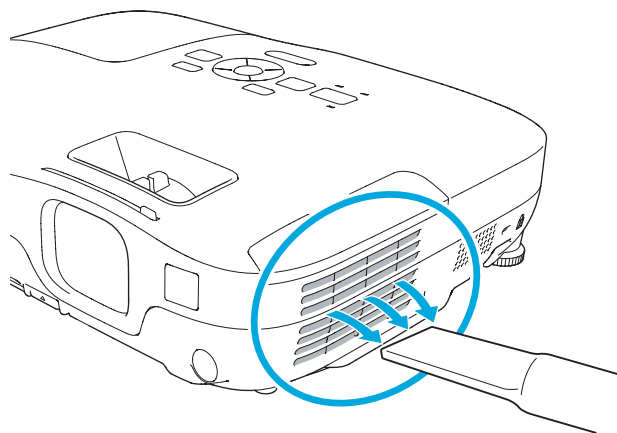
## Curățarea filtrului de aer

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.79
- 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 din telecomandă

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.

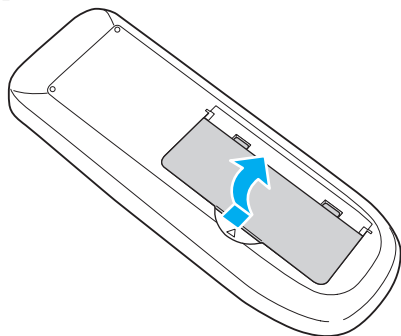
### Atenție

Citiți cu atenție documentul Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță înainte de a manevra bateriile.  Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță

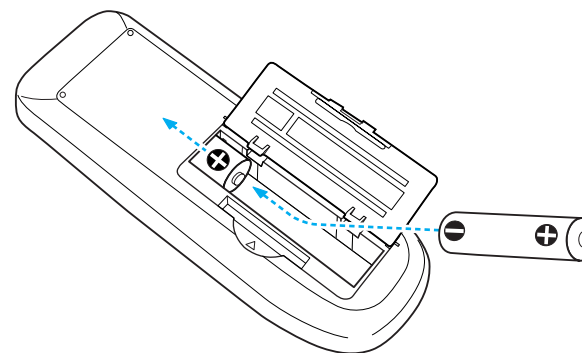
### Procedură

#### 1 Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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



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



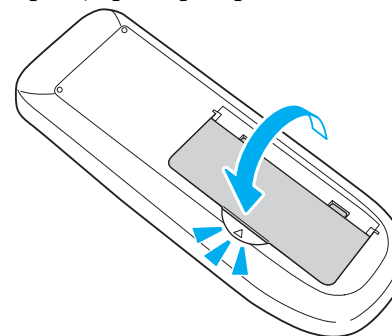
### Atenție

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



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

Apăsați pe capac până când acesta se închide.

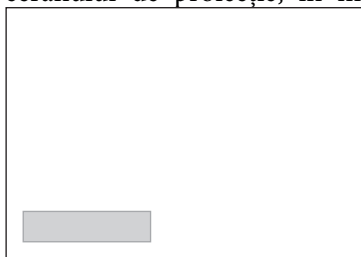


## Înlocuirea lămpii

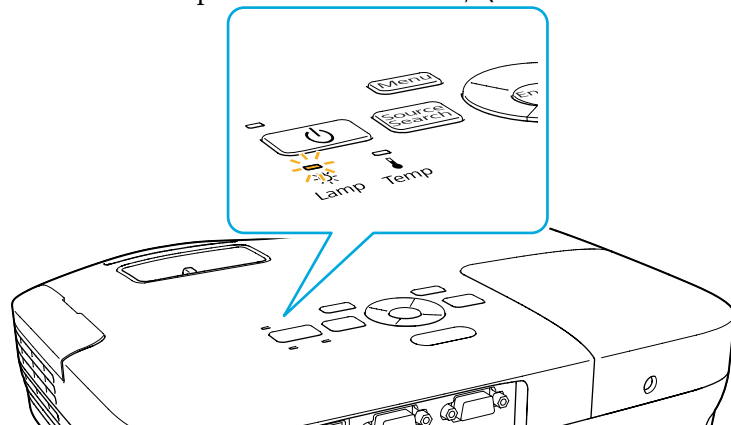
### Perioada de înlocuire a lămpii

Lampa trebuie înlocuită când:

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



- 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.53](#)

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: aproximativ 3900 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 4900 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

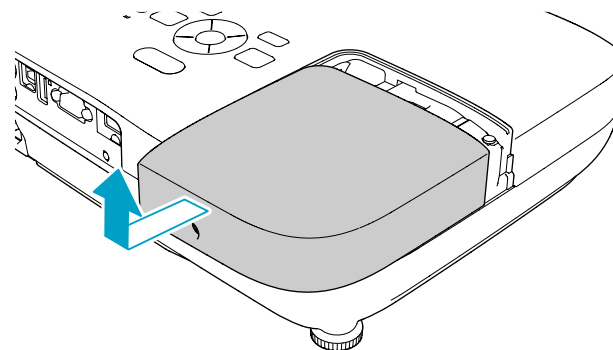
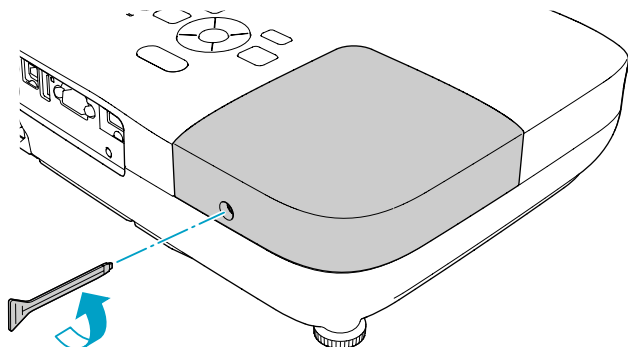
Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. Dacă lampa este fierbinte, vă puteți arde sau vă puteți răni. Pentru ca lampa să se răcească suficient trebuie să așteptați aproximativ o oră după ce aparatul a fost oprit.

## Procedură

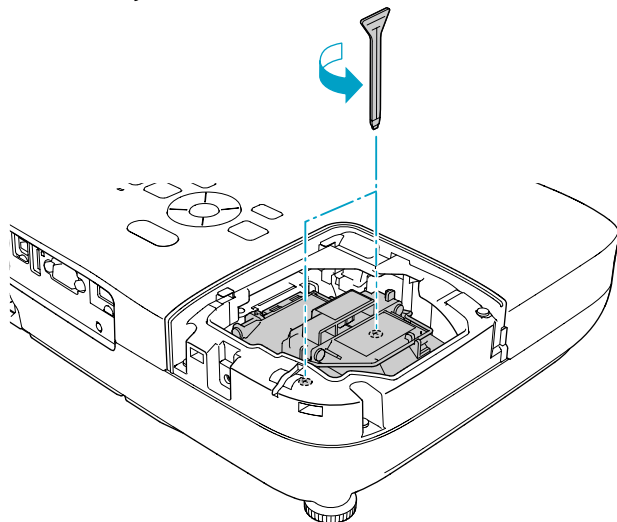
**1** După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

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

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

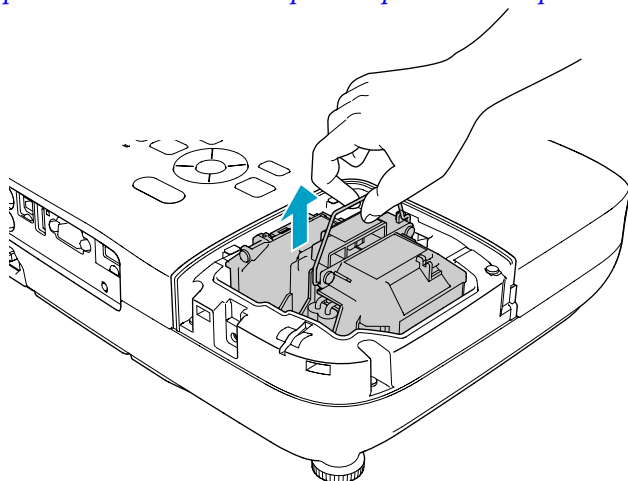


- 3** Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



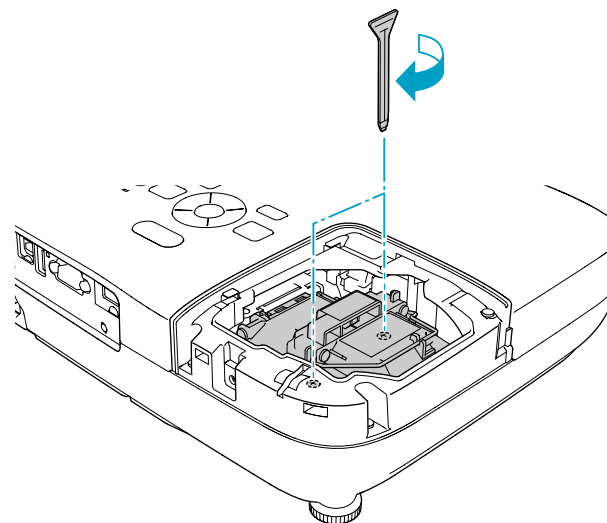
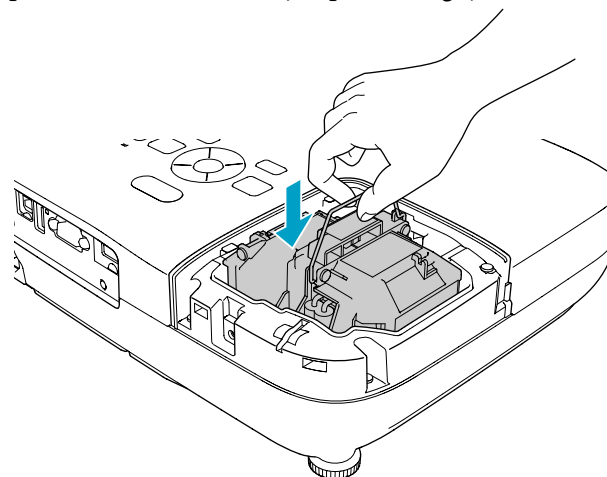
- 4** Scoateți lampa veche trăgând de mâner.

Dacă lampa este spartă, înlocuiți-o cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

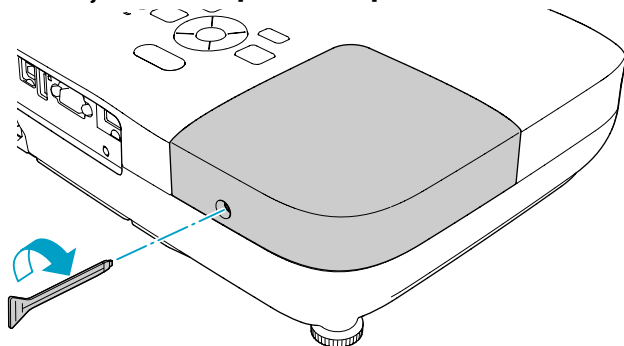


- 5** Montați noua lampă.

Introduceți lampa nouă de-a lungul șinei de ghidaj în direcția corectă până când se fixează și apoi strângeți cele două șuruburi.



## 6 Montați la loc capacul lămpii.



### Atenție

- Verificați dacă ați instalat corect lampa. Dacă ați scos capacul lămpii, alimentarea se va opri automat ca o măsură de precauție. 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.57



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.

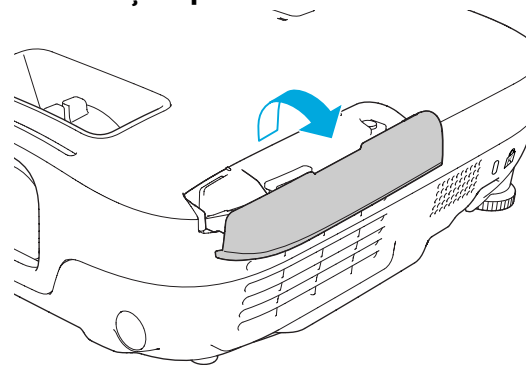
### Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

### Procedură

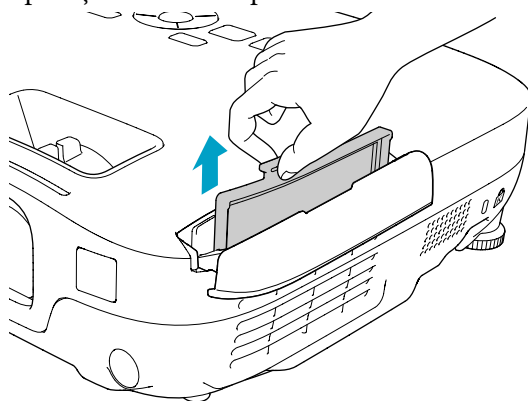
1 După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

2 Deschideți capacul filtrului de aer.



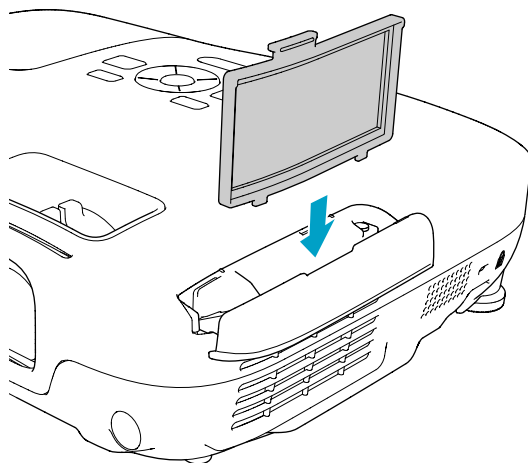
### 3 Scoateți filtrul de aer.

Apucați mânerul capacului filtrului de aer și trageți-l în afară.



### 4 Instalați filtrul de aer nou.

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



### 5 Închideți capacul filtrului de aer.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.  
Materialul din care este făcut cadrul: ABS  
Materiale din alcătuirea filtrului: spumă de poliuretan



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 mai 2010. 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

**ecran portabil 60" ELPSC27**

**ecran portabil 80" ELPSC28**

**ecran portabil 100" ELPSC29**

Ecrane portabile cu derulare ([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\*1 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 dintre aceste cabluri mai lungi dacă acel cablu de calculator\*1 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**

Realizați conectarea la proiector prin intermediul unui calculator și utilizați-o pentru proiectarea documentelor cum sunt cărțile, documentele OHP și diapozitivele.

**Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)\*2 ELPFP13**

**Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)\*2 ELPFP14**

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

**Suport suspendare pe tavan\*2 ELPMB23**

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

\*1 Un cablu pentru calculator nu este livrat cu EB-S92.

\*2 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 ELPLP58**

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

**Filtru de aer ELPAF25**

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

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



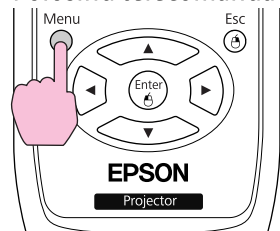
După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.

## Procedură

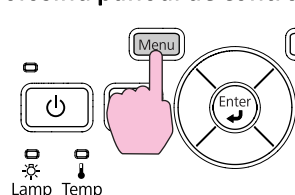
1

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

Folosind telecomanda



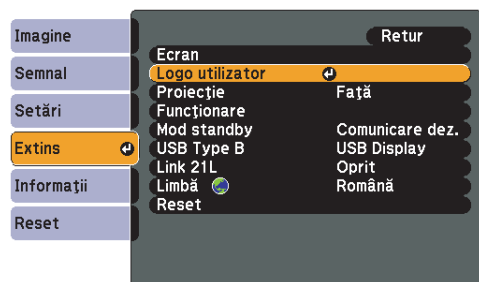
Folosind panoul de control



2

**Selectați Extins - "Logo utilizator" din meniul Configurare.**  
**"Utilizarea Meniului Configurare" p.49**

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



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



- 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 pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**. ➡ p.37
- Dacă **Logo utilizator** este selectat când selectați **Corecție Trapez**, **E-Zoom** sau **Aspect**, funcția respectivă este anulată.

3

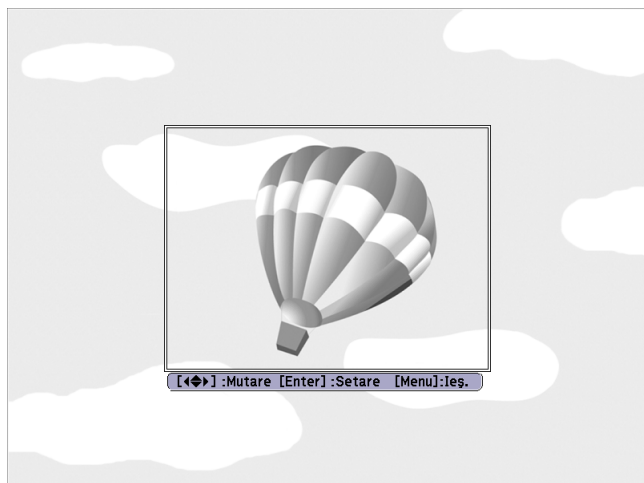
**Când se afișează mesajul "Alegeți această imagine ca Logo utilizator?", selectați opțiunea Da.**



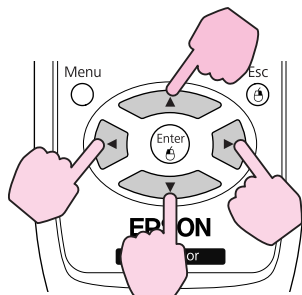
Dacă apăsați butonul [Enter] de pe telecomandă sau panoul de control, dimensiunea ecranului se va modifica în funcție de semnal în timp ce se transformă în rezoluția semnalului de imagine.

4

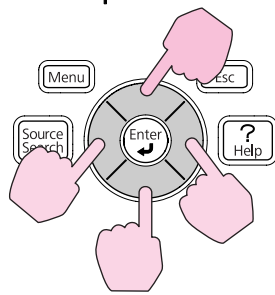
**Deplasați dreptunghiul pentru a selecta acea parte din imagine, care va fi utilizat ca logo utilizator.**



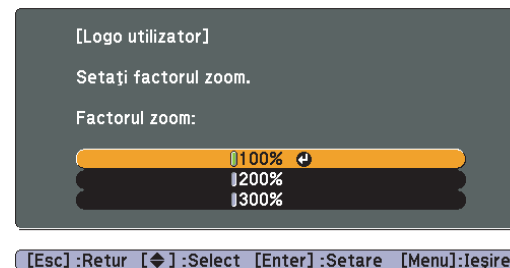
Folosind telecomanda



Folosind panoul de control



Puteți salva la circa 400 × 300 de puncte.



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.

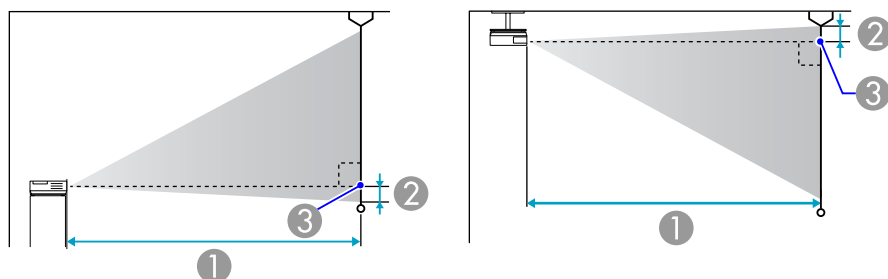
5

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

6

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

## Distanțe de proiecție (EB-W10/W9)



- 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

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
40"	89x50	114 ~ 137	5
50"	110x62	143 ~ 172	6
60"	130x75	172 ~ 208	8
80"	180x100	231 ~ 278	10
100"	220x120	289 ~ 348	13
120"	270x150	348 ~ 418	15
150"	330x190	435 ~ 523	19
200"	440x250	582 ~ 699	26
250"	550x310	728 ~ 874	32
310"	690x390	903 ~ 1084	40

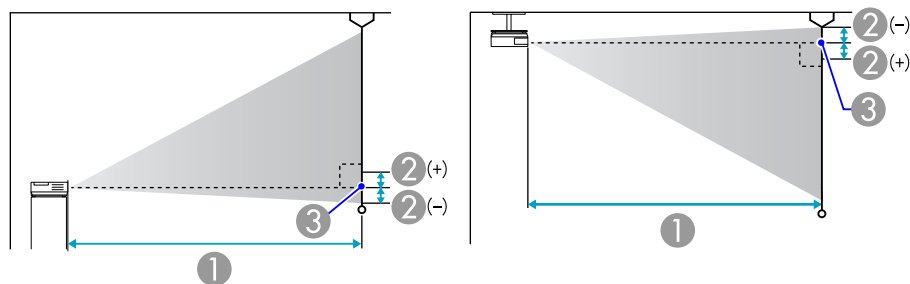
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
40"	81x61	126 ~ 152	9
50"	100x76	158 ~ 190	11
60"	120x91	190 ~ 229	13
80"	160x120	255 ~ 306	17
100"	200x150	319 ~ 383	22
120"	240x180	383 ~ 461	26
150"	300x230	480 ~ 577	33
200"	410x300	641 ~ 770	44
250"	510x380	802 ~ 963	54
280"	570x430	898 ~ 1079	61

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
40"	86x54	111 ~ 134	8
50"	110x67	139 ~ 168	10
60"	130x81	168 ~ 202	12
80"	170x110	225 ~ 270	15
100"	220x130	281 ~ 338	19
120"	260x160	338 ~ 407	23
150"	320x200	424 ~ 509	29
200"	430x270	566 ~ 680	38
250"	540x340	708 ~ 850	48
320"	690x430	907 ~ 1089	62

## Distanțe de proiecție (EB-X10/X9/X92)



- 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

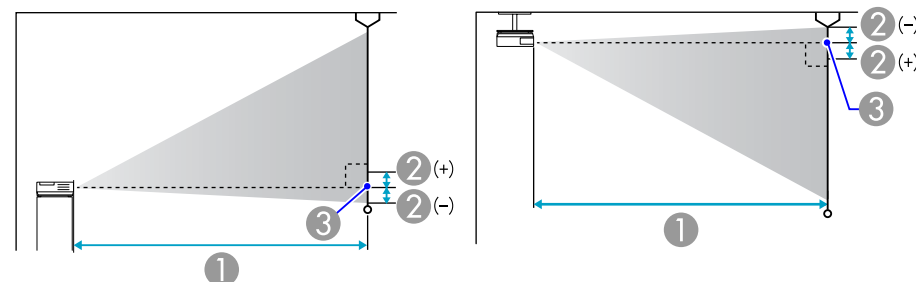
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	61x46	89 ~ 107	-5
40"	81x61	119 ~ 143	-7
50"	100x76	150 ~ 180	-8
60"	120x91	180 ~ 217	-10
80"	160x120	241 ~ 290	-14
100"	200x150	302 ~ 363	-17
120"	240x180	363 ~ 436	-20
150"	300x230	454 ~ 546	-25
200"	410x300	607 ~ 729	-34
250"	510x380	759 ~ 912	-42
300"	610x460	912 ~ 1095	-51

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	66x37	97 ~ 117	+1
40"	89x50	130 ~ 156	+1
50"	110x62	163 ~ 196	+1
60"	130x75	196 ~ 236	+1
80"	180x100	263 ~ 316	+2
100"	220x120	329 ~ 396	+2
120"	270x150	396 ~ 475	+3
150"	330x190	495 ~ 595	+3
200"	440x250	661 ~ 794	+5
250"	550x310	827 ~ 994	+6
275"	610x340	910 ~ 1093	+6

## Distanțe de proiecție (EB-S10/S9/S92)



- 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

Unități: cm

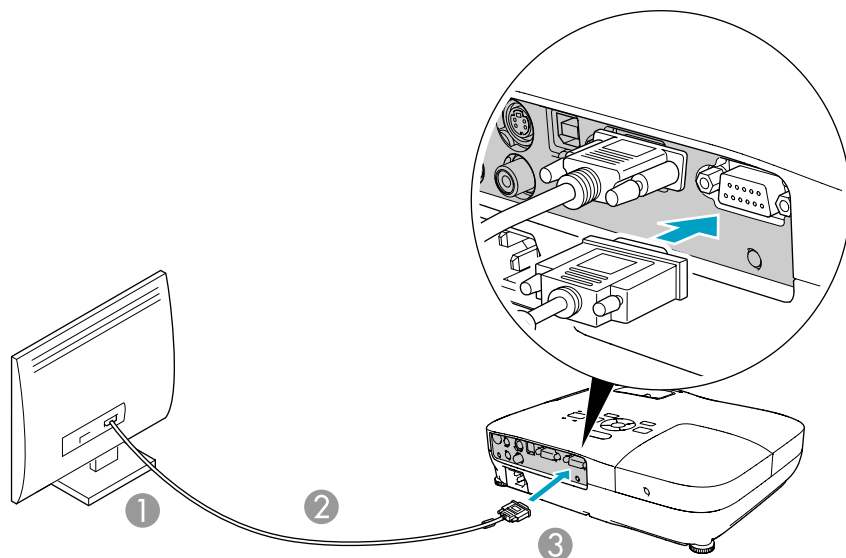
Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	(Lat)
30"	61x46	87 ~ 119	-5
40"	81x61	117 ~ 159	-7
50"	100x76	147 ~ 200	-8
60"	120x91	177 ~ 240	-10
80"	160x120	237 ~ 321	-13
100"	200x150	297 ~ 402	-17
120"	240x180	357 ~ 483	-20
150"	300x230	447 ~ 605	-25
200"	410x300	597 ~ 807	-33

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	(Lat)
30"	66x37	95 ~ 130	+1
40"	89x50	128 ~ 174	+1
50"	110x62	161 ~ 218	+1
60"	130x75	193 ~ 262	+2
80"	180x100	259 ~ 350	+2
100"	220x120	324 ~ 438	+3
120"	270x150	389 ~ 527	+3
150"	330x190	487 ~ 659	+4
200"	440x250	651 ~ 880	+5

### Conectarea la un monitor extern (numai EB-W9/X9/S9)

Puteți afișa simultan pe ecran imagini de la calculator primite prin portul de intrare Calculator 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.



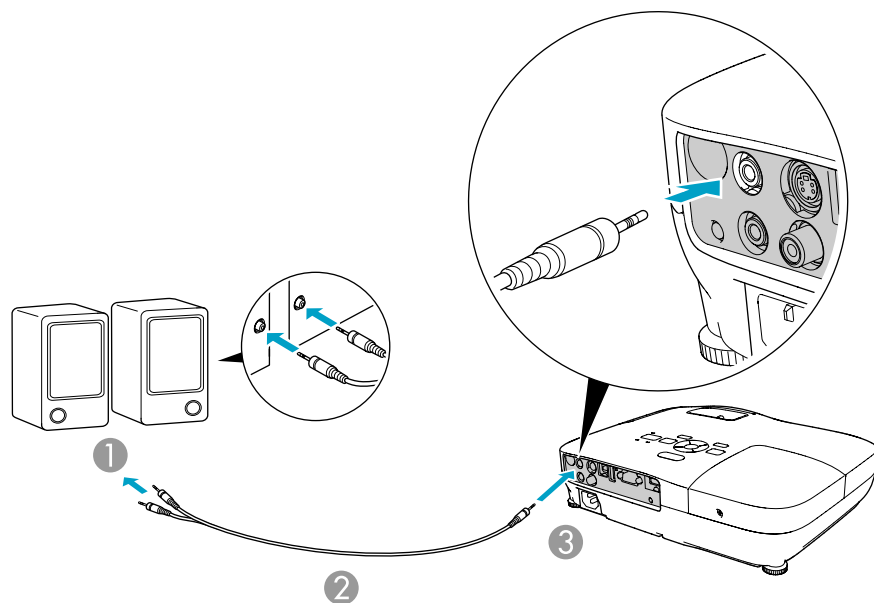
- ① La portul Monitor
- ② Cablul monitorului
- ③ La portul Monitor Out



- Nu puteți afișa imagini de la echipamentul conectat la portul pentru semnalul component video, Video sau S-Video pe monitorul extern.
- Definirea calibrelor din ecranele Meniul de configurare sau Ajutor pentru funcții precum funcția Corecție trapez nu sunt afișate pe monitorul 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. ➡ p.54

### Conectarea la boxe externe (numai EB-S10/W9/X9/S9/X92/S92)

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.



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



- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în boxele proiectorului ci în dispozitivul extern.
- La conectarea boxelor, setați la minim volumul sunetului în boxe sau opriți boxele, deoarece la conectare se produce zgomot.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".



Puteți monitoriza și controla proiectorul dintr-o rețea de la calculator, prin USB. Acest lucru se realizează prin conectarea proiectorului la calculator cu un cablu USB și introducerea comenzilor de comunicare (comenzile ESC/VP21).

## Înainte de a începe

Pentru a monitoriza și a controla proiectorul cu comenzile ESC/VP21, trebuie efectuate următoarele pregătiri.

### Procedură

- 1 **Instalați driverul de comunicare USB (EPSON USB-COM Driver) pe calculator. Pentru informații despre driverul EPSON USB-COM, contactați reprezentantul local sau cel mai apropiat service specificat în Ghidul de service și asistență tehnică.**  
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)
- 2 **Din meniul Configurare al proiectorului, setați "Extins" - "USB Type B" la "Mouse fără fir" sau "Pag. prec./urm."**
- 3 **Similar, setați "Link 21L" la "Pornit" din meniul Extins.**
- 4 **Realizați conectarea între portul USB al calculatorului și portul USB (Tip B) al proiectorului cu ajutorul unui cablu USB.**  
După prima conectare, începeți de la pasul doi.

## Lista comenzilor

Când comanda de deschidere ON este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul a fost pornit, un semnal tip două puncte ":" (3Ah) este transmis ca răspuns.

Când este introdusă o comandă, proiectorul execută comanda și transmite un semnal tip ":", iar apoi acceptă comanda următoare.

În cazul în care comanda procesată se încheie anormal, este transmis un mesaj de eroare și apoi semnalul tip ":".

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
	HDMI (numai EB-W10/X10)		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB (numai EB-W10/X10)		SOURCE 52
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.



### Protocol de comunicare

- Setare prestabilită rată de baud: 9600bps (viteza la comunicare este conformă cu standardul USB 1.1.)
- Lungime date: 8 biți
- Paritate: fără
- Bit de oprire: 1 bit
- Control flux: fără

## Standarde de ecran suportate (EB-W10/W9)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
VGA	60/72/75/85	640x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768	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+*	60	1680x1050	1280x800	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
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	1152x800
SXGA+	60/75	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
MAC21"	75	1152x870	1059x800	1280x720	1280x800	1280x800	1152x800

\* Sunt compatibile numai când este selectată opțiunea **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	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(480p)	60	720x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576p)	50	720x576	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

## Composite video/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect				
			Normal	16:9	Plin	Zoom	Nativ
TV(NTSC)	60	720x480	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
TV(PAL,SECAM)	50	720x576	1066x800	1280x720	1280x800	1280x800	768x576

## Semnal de intrare de la portul HDMI (numai EB-W10)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect			
			16:9	Plin	Zoom	Nativ
VGA	60	640x480	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

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect			
			16:9	Plin	Zoom	Nativ
	60	1280x1024	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SXGA+	60	1400x1050	1280x800	1280x800	1280x800	1280x800
UXGA	60	1600x1200	1280x720	1280x800	1280x800	1280x800
SDTV(480i)	60	720x480	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(480p)	60	720x480	1280x720	1280x800	1280x800	640x480
SDTV(576i)	50	720x576	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
SDTV(576p)	50	720x576	1280x720	1280x800	1280x800	768x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1280x720	1280x800	1280x720	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800
HDTV (1080p)	50/60	1920x1080	1280x720	1280x800	1280x720	1280x800

## Standarde de ecran suportate (EB-X10/X9/X92)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect		
			Normal	4:3	16:9
VGA	60/72/75/85	640x480	1024x768	1024x768	1024x576
SVGA	56/60/72/75/85	800x600	1024x768	1024x768	1024x576
XGA	60/70/75/85	1024x768	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x768	1024x614	1024x768	1024x576
	60	1360x768	1024x578	1024x768	1024x576
	60/75	1280x800	1024x640	1024x768	1024x576
WXGA+	60	1440x900	1024x640	1024x768	1024x576
SXGA	70/75	1152x864	1024x768	1024x768	1024x576

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect		
			Normal	4:3	16:9
	60	1280x1024	960x768	1024x768	1024x576
	60	1280x960	1024x768	1024x768	1024x576
SXGA+	60	1400x1050	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

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	
			4:3	16:9
SDTV(480i)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV(576i)	50	720x576	1024x768	1024x576
SDTV(480p)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV(576p)	50	720x576	1024x768	1024x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

## Composite video/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			4:3	16:9
TV(NTSC)	60	720x480	1016x768	1024x576
TV(PAL,SECAM)	50	720x576	1016x768	1024x576

## Semnal de intrare de la portul HDMI (numai EB-X10)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			4:3	16:9
VGA	60	640x480	1024x768	1024x576
SVGA	60	800x600	1024x768	1024x576
XGA	60	1024x768	1024x768	1024x576
WXGA	60	1280x800	1024x768	1024x576
SXGA	60	1280x960	1024x768	1024x576
	60	1280x1024	1024x768	1024x576
SXGA+	60	1400x1050	1024x768	1024x576
SDTV(480i)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV (480p)	60	720x480	1024x768	1024x576
SDTV (576i)	50	720x576	1024x768	1024x576
SDTV (576p)	50	720x576	1024x768	1024x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720	1024x768	1024x576
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576
HDTV (1080p)	50/60	1920x1080	1024x768	1024x576

## Standarde de ecran suportate (EB-S10/S9/S92)

### Semnale de la calculator (RGB analogic)

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect		
			Normal	4:3	16:9
VGA	60/72/75/85	640x480	800x600	800x600	800x450
SVGA	56/60/72/75/85	800x600	800x600	800x600	800x450
XGA	60/70/75/85	1024x768	800x600	800x600	800x450
WXGA	60	1280x768	800x480	800x600	800x450
	60	1360x768	800x451	800x600	800x450
	60/75	1280x800	800x500	800x600	800x450
WXGA+	60	1440x900	800x500	800x600	800x450
SXGA	70/75	1152x864	800x600	800x600	800x450
	60	1280x1024	750x600	800x600	800x450
	60	1280x960	800x600	800x600	800x450
SXGA+	60	1400x1050	800x600	800x600	800x450
MAC13"	67	640x480	800x600	800x600	800x450
MAC16"	75	832x624	800x600	800x600	800x450
MAC19"	75	1024x768	800x600	800x600	800x450
	60	1024x768	800x600	800x600	800x450
MAC21"	75	1152x870	794x600	800x600	800x450

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	
			4:3	16:9
SDTV (480i)	60	720x480	800x600	800x450
SDTV(576i)	50	720x576	800x600	800x450
SDTV(480p)	60	720x480	800x600	800x450
SDTV(576p)	50	720x576	800x600	800x450
HDTV(720p)	50/60	1280x720	800x600	800x450
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080	800x600	800x450

## Composite video/S-video

Unități: puncte

Semnal	Rată refresh (Hz)	Rezoluție	Modul Aspect	
			4:3	16:9
TV (NTSC)	60	720x480	800x600	800x450
TV(PAL,SECAM)	50	720x576	800x600	800x450

## Specificații generale ale proiectorului

Denumirea produsului		EB-W10	EB-X10	EB-S10	EB-W9	EB-X9	EB-X92	EB-S9	EB-S92
Dimensiuni		295 (L) × 77 (Î) × 228 (D) mm (nu include secțiunea ridicată)							
Dimensiune panou		0,59" Lat	0,55"		Lățime 0,59"	0,55"			
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă							
Rezoluție		1.024.000 WXGA (1280 (L) × 800 (Î) puncte) × 3	786.432 XGA (1024 (L) × 768 (Î) puncte) × 3	480.000 SVGA (800 (L) × 600 (Î) puncte) × 3	1.024.000 WXGA (1280 (L) × 800 (Î) puncte) × 3	786.432 XGA (1024 (L) × 768 (Î) puncte) × 3		480.000 SVGA (800 (L) × 600 (Î) puncte) × 3	
Reglare focalizare		Manual							
Reglare zoom		Manual (între 1 și 1,2)		Digital (între 1 și 1,35)	Manual (între 1 și 1,2)			Digital (între 1 și 1,35)	
Lampă		Lampă UHE, 200 W Model nr.: ELPLP58			Lampă UHE, 175 W Model nr.: ELPLP58				
Ieșire audio max.		1 W monoaural							
Boxă		1							
Sursă de alimentare		100 până la 240 V c.a ±10%, 50/60 Hz, 3,2 până la 1,4 A				100 până la 240 V c.a ±10%, 50/60 Hz, 2,8 până la 1,2 A	100 până la 240 V c.a ±10%, 50/60 Hz, 3,2 până la 1,4 A	100 până la 240 V c.a ±10%, 50/60 Hz, 2,8 până la 1,2 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	Funcționare: 280 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,6 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W				Funcționare: 244 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,6 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W	Funcționare: 280 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,6 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W	Funcționare: 244 W Consumul în standby (Comunicare act.): 2,6 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,3 W	

	circa 220 până la 240 V	<p>Funcționare: 265 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare act.): 3,9 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,4 W</p>	<p>Funcționare: 234 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare act.): 3,9 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,4 W</p>	<p>Funcționare: 265 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare act.): 3,9 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,4 W</p>	<p>Funcționare: 234 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare act.): 3,9 W</p> <p>Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,4 W</p>
Altitudinea de funcționare	Altitudine cuprinsă între 0 și 2.286 m				
Temperatura de funcționare	+între 5 și +35°C (fără condensare)				
Temperatura de depozitare	între -10 și +60°C (fără condensare)				
Greutate	Aprox. 2,3kg				

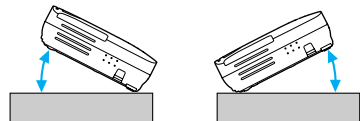
Denumirea produsului			EB-W10	EB-X10	EB-S10	EB-W9	EB-X9	EB-X92	EB-S9	EB-S92
Conec-tori	Port de intrare Port intrare	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru							
	Portul de intra-re video (Vi-deo)	1	RCA pin jack							
	Port de intrare Port intrare	1	Mini DIN 4-pin							
	Port de intrare audio stân-ga/dreapta (Audio L/R)	1	Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)	Stereo mini jack						
	Port HDMI	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)	-						
	Monitor Port ieşire	1	-			Mini D-Sub15-pini (mamă) negru		-	Mini D-Sub15-pini (mamă) negru	-
	Portul ieşire audio (Audio Out)	1	-		Stereo mini jack					
	USB (Tip A) Port*1	1	Conector USB (Tip A)		-					
	USB (Tip B) Port*2	1	Conector USB (Tip B)							

\*1 Compatibil USB 1.1.

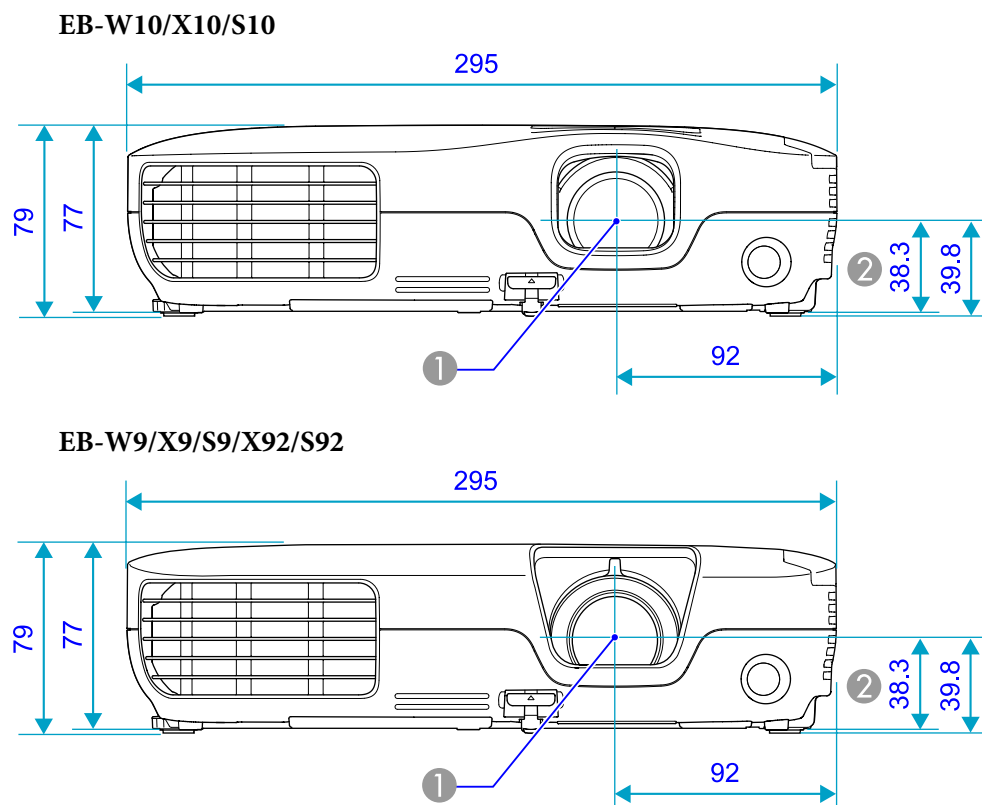
\*2 Compatibil USB 2.0.

Porturile USB (Tip A) și USB (Tip B) nu funcționează garantat cu toate dispozitivele care acceptă USB.

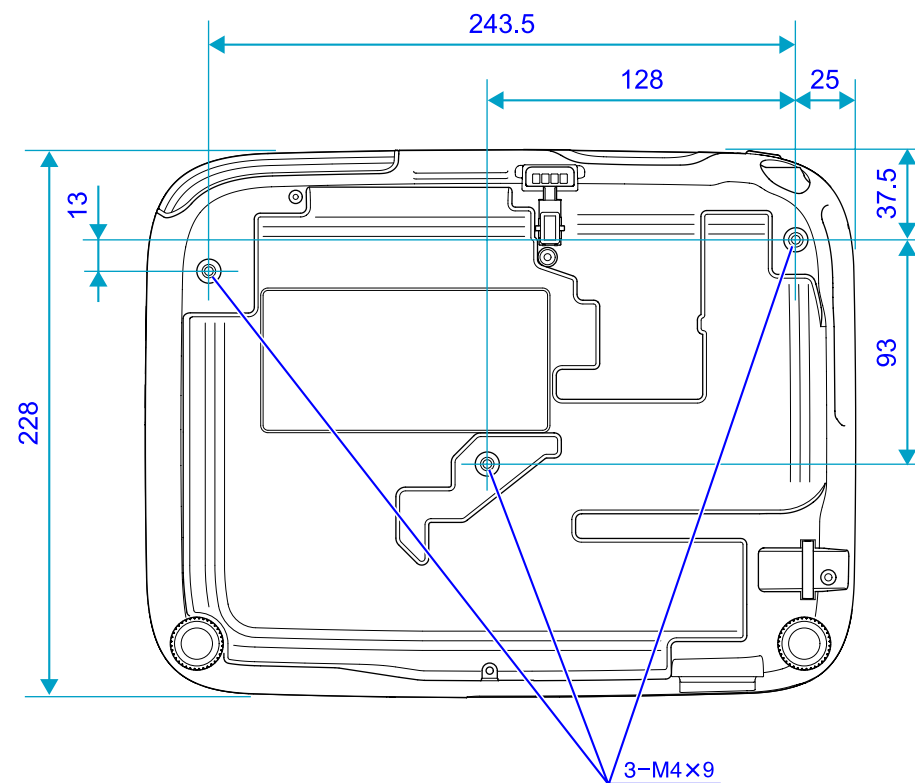
Unghi de înclinare



Dacă folosiți un proiector înclinat sub un unghi mai mare de  $30^\circ$ , acesta se poate defecta și se pot produce accidente.



- 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>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>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>	O abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection, care se referă la tehnologia de protecție a drepturilor de autor care împiedică copierea ilegală, prin criptarea semnalelor digitale trimise și primite prin portul HDMI. Deoarece portul HDMI al acestui proiector acceptă HDCP, proiectorul poate emite imagini digitale protejate prin tehnologia HDCP. Totuși, dacă standardul HDCP se modifică, imaginile digitale protejate cu noul standard ar putea să nu mai fie proiectate.
<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>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; se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condițiile impuse de <u>HDTV</u> - televiziunea de înaltă definiție.
<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>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>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 culori).
<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>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 luminozitate, cât și semnalele color. Acest tip de semnal este, de obicei, utilizat de echipamentele video personale (formatele NTSC, PAL și SECAM). Semnalul de transport Y (semnalul de luminanță) și semnalul de crominanță (de culoare) conținute în bara de culori se suprapun pentru a forma un singur semnal.
<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>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 fotocopiere, 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.

## Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 2000  
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP Professional  
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP Home Edition  
Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®  
Sistem de operare Microsoft® Windows® 7

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt denumite "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista" și "Windows 7". În plus, termenul comun Windows poate fi folosit pentru a face referiri la Windows

2000, Windows XP, Windows Vista și Windows 7, iar multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista, omițându-se notația "Windows".

Mac OS X 10.3.x  
Mac OS X 10.4.x  
Mac OS X 10.5.x  
Mac OS X 10.6.x

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt prezentate drept "Mac OS X 10.3.9", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x" și "Mac OS X 10.6.x". În plus, termenul comun "Mac OS" este folosit pentru a face referiri la toate aceste sisteme de operare.


## Notificare generală:

Microsoft, Windows, Windows NT, Windows Vista, Windows 7, PowerPoint și sigla Windows sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Microsoft Corporation în Statele Unite și în alte țări.

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.

Dolby este o marcă comercială a Dolby Laboratories.

HDMI și High-Definition Multimedia Interface sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing LLC. 

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

**A**

A/V Mute .....	26
Accesorii opționale .....	81
Ajustarea culorilor .....	50
Aspect .....	27, 52, 102

**B**

Blocare .....	27
Blocare completă .....	39
Blocare funcționare .....	39, 53

**C**

Căutare sursă .....	13, 14, 23
Claritate .....	50
Conectarea și deconectarea dispozitivelor USB .....	41
Config. automată .....	51
Consum energie .....	53
Consumabile .....	81
Contrast .....	50
Corecție trapez .....	53
Cruce .....	33
Cum se înlocuiește filtrul de aer .....	79
Cum se înlocuiește lampa .....	76
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilare .....	74
Curățarea suprafeței proiecteurului .....	73

**D**

Denumirea și funcțiile componentelor .....	9
Diafragmă automată .....	26
Dimensiune ecran .....	84

Dinamic .....	25
Distanță .....	84
Durată lampă .....	56

**E**

Ecran .....	54
Ecran pornire .....	54
ESC/VP21 .....	89
eticheta Protejat de parolă .....	38
E-Zoom .....	33

**F**

Față .....	54
Formă pointer .....	53
Foto .....	25
Funcția ajutor .....	59
Funcționare .....	55
Fundal ecran .....	54

**G**

Gură de evacuare a aerului .....	9
Gură de ventilare .....	9

**I**

Inel de focalizare .....	10
Inel de zoom .....	10
Info Sincro .....	56
Interval video HDMI .....	52

**Î**

Înlocuirea bateriilor .....	75
-----------------------------	----

**L**

Legătură 21 .....	89
Legătură 21L .....	55
Limbă .....	55
Logo utilizator .....	82

**M**

Meniul configurare .....	49
Meniul de setări .....	53
Meniul extins .....	54
Meniul imagine .....	50
Meniul info .....	56
Meniul reset .....	57
Meniul semnal .....	51
Mesaje .....	54
Mod altitudine mare .....	55
Mod culoare .....	25, 50
Mod inactivare .....	55
Mod standby .....	55
Mouse fără fir .....	34
Mufă de alimentare .....	10, 11, 12

**P**

Pag. prec./urm. ....	35
Panou alb .....	25
Panou de control .....	13, 14
Panou negru .....	25
Perioada de înlocuire a filtrului de aer .....	79
Perioada de înlocuire a lămpii .....	76
Picior frontal reglabil .....	9
Piciorul din spate .....	13
Plafon .....	54

Pointer .....	32
Pornire directă .....	55
Port Audio .....	11, 12
Port de ieșire audio .....	11, 12
Port de ieșire monitor .....	12
Port de intrare Audio-L/R .....	10
Port HDMI .....	10
Port Intrare calculator .....	10, 11, 12
Port intrare S-Video .....	10, 11, 12
Port intrare video .....	10, 11, 12
Port USB (Tip A) .....	10
Port USB (Tip B) .....	10, 11, 12
Poziție .....	52
Prezentare .....	25
Progresiv .....	52
Proiecție .....	54
Proiecție pe ecran lat .....	27
Protecție la pornire .....	37
Protej.logo utilizator .....	37
Protejat de parolă .....	37
Puncte de fixare a suportului pe tavan .....	13

**R**

Rată refresh .....	56
Receptor dist. ....	10, 11, 12
Receptor telecomandă .....	9
Reset toate .....	57
Resetarea duratei de funcționare a lămpii .....	57, 79
Rezoluție .....	56
Rezolvarea problemelor .....	60
Rulare diap. ....	41

**S**

Saturare culoare .....	50
Semnal intrare .....	52, 56
Semnal video .....	52, 56
Sincro. ....	51
Slot de securitate .....	10
Spate .....	54
Spate ecran .....	72
Specificații .....	98
Sporturi .....	25
sRGB .....	25
Standarde de ecran compatibile .....	91
Strălucire .....	50
Supraîncălzirea .....	61
Sursă .....	56

**T**

Teatru .....	25
Telecomandă .....	15
Temperatura de depozitare .....	99
Temperatura de funcționare .....	99
Tentă .....	50

**U**

Unghi de înclinare .....	101
Urmărire .....	51

**V**

Volum .....	53
-------------	----