



Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector



EB-G5750WU

EB-G5450WU





Notății Utilizate în Acest Ghid

• Indicații de siguranță

Documentația și proiectorul utilizează simboluri grafice care prezintă modul de utilizare a proiectorului în condiții de siguranță. Este important să înțelegi și să respectați aceste simboluri de atenționare, pentru a evita vătămările corporale sau pagubele materiale.

 Avertisment	Acest simbol indică informații care, ignorate, ar putea duce la vătămări corporale sau chiar deces, din cauza manipulării incorecte.
 Atenție	Acest simbol indică informații care, ignorate, ar putea duce la vătămări corporale sau daune materiale, din cauza manipulării incorecte.

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune materiale sau vătămări corporale în absența unor măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și aspecte suplimentare, referitoare la un anumit subiect, care pot fi utile.
	Indică o pagină unde puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau a cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea „Glosar” din „Anexă”.  p.152
Procedura	Indică metodele de funcționare și ordinea operațiilor. Procedura indicată trebuie efectuată în ordinea pașilor numerotați.
[(Nume)]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
„(Nume meniu)” Strălucire (Aldine)	Indică elementele din meniul de configurare. Exemplu: Selectați „Strălucire” din meniul Imagine. Meniul Imagine - Strălucire

Notății Utilizate în Acest Ghid 2

Introducere

Caracteristicile Proiectorului 8

Ușurință în utilizare la montarea pe tavan	8
Siguranță garantată	8
Corespunde unei game variate de necesități	8
Funcții avansate de securitate	9
Ușor de manevrat	9
Funcții de monitorizare și control	9
Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea	9

Denumirea și funcțiile componentelor 11

În Față/pe Carcasă	11
Bază	12
Spate	13
Interfață	13
Panou de comandă	15
Telecomandă	16
Instalarea bateriilor	18
Aria de acoperire a telecomenzii	19

Funcții Utile

Modificarea imaginii proiectate 21

Afișarea unui șablon de test	21
Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)	22
Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată	23
Quick Corner	24
Corecție T-H/V	26

Modificarea Imaginii Proiectate 29

Detectarea automată a semnalului de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	29
--	----

Trecerea la imaginea țintă utilizând telecomanda	30
--	----

Modificarea formatului de imagine (aspect) al imaginii proiectate 31

Schimbarea modului de aspect	31
Proiectarea imaginilor de la echipamente video sau de la portul de intrare HDMI	31
Proiecția imaginilor de la un calculator	32

Selectare calității proiecției (selectarea modului de culoare) 33

Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen) 34

Surse de intrare pentru proiecția cu split screen	34
Proceduri de operare	34
Proiecția pe un split screen	34
Comutarea între ecranul din stânga și cel din dreapta	35
Comutarea între dimensiunea imaginii din stânga și cea a imaginii din dreapta	35
Terminarea funcției split screen	36
Restricții pe durata proiecției în sistem Split Screen	36
Restricții de operare	36
Limitări referitoare la imagini	37

Funcții Pentru Îmbunătățirea Proiecției 38

Ascunderea imaginii și oprirea sunetului, cu caracter temporar (A/V Mute)	38
Blocarea imaginii (Înghet)	38
Funcția Pointer (Pointer)	39
Mărirea unei părți dintr-o imagine (E-Zoom)	40

Limitarea numărului proiectoarelor de destinație în cazul utilizării mai multor proiectoare 42

Setarea ID-ului proiectorului	42
Verificarea ID-ului proiectorului	42
Setarea ID-ului telecomenzii	43

Corecția de culoare la proiecția de la mai multe proiectoare (ajustare multi-ecran) 45

Sumarul procedurii de corectare	45
---------------------------------	----

Metoda de corectare	45
Salvarea unei sigle de utilizator	47
Funcții de Securitate	49
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	49
Tipuri de protecție prin parolă	49
Definirea protecției prin parolă	49
Introducerea parolei	50
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	51
Blocare antifurt	52
Instalarea firului de blocare	52
Lentilă de proiecție antifurt	52

Meniul de Configurare

Utilizarea meniului de configurare	54
Meniul Imagine	55
Meniul Semnal	57
Meniul Setări	59
Meniul Extins	61
Meniu Rețea	64
Observații privind utilizarea meniului Rețea	65
Operații cu tastatura virtuală	65
Meniul Principal	66
Meniul Rețea locală fără fir	67
Meniul Securitate (numai când este instalată unitatea LAN fără fir)	69
La selectarea opțiunii WEP	70
Când este selectat WPA-PSK(TKIP/AES) sau WPA2-PSK(TKIP/AES)	72
Când se selectează EAP-TLS	73
Este selectat EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC	74
Meniul LAN prin cablu	75
Meniul Poștă	76

Meniul Altele	77
Meniul Reset	78



Meniul Informații (numai afișare)	79
--	-----------

Meniul Reset	80
---------------------------	-----------

Depanarea

Utilizarea sistemului de ajutor	82
--	-----------

Rezolvarea Problemelor	84
-------------------------------------	-----------

Citirea indicatoarelor	84
Indicatorul  luminează continuu sau intermitent în culoarea roșie	85
 Indicatorul luminează intermitent sau continuu	86
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	88
Probleme cu imaginile	89
Probleme la pornirea proiecției	93
Alte probleme	94
ID-urilor de eveniment Event IDs	96

Întreținere

Curățarea	98
------------------------	-----------

Curățarea suprafeței proiectorului	98
Curățarea Lentilelor	98
Curățarea filtrului de aer	98

Înlocuirea Consumabilelor	101
--	------------

Înlocuirea lămpii	101
Perioada de înlocuire a lămpii	101
Cum se înlocuiește lampa	101
Resetarea Durată lămpă	104
Înlocuirea filtrului de aer	104
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	104
Cum se înlocuiește filtrul de aer	104

Observații privind transportul	106
Deplasarea în apropiere	106
În timpul transportării	106
Pregătirea ambalării	106
Observații privind ambalarea și transportarea	106

Monitorizare și comenzi

EasyMP Monitor	108
Schimbarea parametrilor utilizând un browser web (Control web)	109
Afișarea funcției Control web	109
Afișarea funcției Telecomandă Web	109
Utilizarea funcției Notificare poștă pentru semnalarea problemelor	111
Problemă de citire a funcției Notificare poștă	111
Administrarea cu ajutorul SNMP	112
Comenzile ESC/VP21	113
Conexiune serială	113
Protocol de comunicare	113
Lista Comenzilor	113
Despre PJLink	115
Despre Crestron RoomView®	116
Operarea unui proiector din fereastra calculatorului	116
Afișarea ferestrei de operare	116
Utilizarea ferestrei de operare	117
Utilizarea ferestrei cu instrumente	118

Funcții de rețea

Proiecția cu ajutorul funcției „Conectare la un proiector în rețea”	121
Realizarea unei conexiuni WPS (Wi-Fi Protected Setup) cu un punct de acces la rețeaua locală fără fir	122
Metoda de configurare a conexiunii	122
Realizarea unei conexiuni utilizând metoda de apăsare a butoanelor	123
Realizarea unei conexiuni utilizând metoda codului PIN	124

Instalare și conexiuni

Metode de Instalare	128
Comutarea modului Proiecție	128
Conectarea la echipamentul video	130
Conectarea la un calculator	130
Comutarea ieșirii video de la un calculator portabil.	132
Conectarea la echipamentul video	132
Conectarea la echipamentul extern	135
Conectarea unui cablu LAN	135
Conectarea la un monitor extern	135
Conectarea la boxe externe	135
Instalarea accesoriilor opționale și furnizate	136
Demontarea și atașarea unității lentilei de proiecție	136
Scoaterea	136
Montarea	137
Instalarea unității LAN fără fir (ELPAP03)	138
Montarea	138
Citirea indicatorilor rețelei locale fără fir	138
Montarea și demontarea capacului de cablu	139
Montarea	139
Demontarea	140

Apendice

Accesorii Opționale și Consumabile	142
Accesorii opționale	142
Consumabile	143
Dimensiune ecran și distanță de proiecție	144
Distanță de proiecție	144
Standarde de ecran compatibile	146
Standarde de ecran compatibile	146
Semnale de la calculator (RGB analogic)	146
Video pe componente	146
Video compozit/S-Video	146
Semnale de intrare de la portul de intrare DVI-D și HDMI	147
Specificații	148
Specificații Generale ale Proiectorului	148
Aspect	151
Glosar	152
Informații Generale	154
Despre notații	154
Observații generale:	155
Index	171



Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Ușurință în utilizare la montarea pe tavan

Lentilă centrată

Lentila este poziționată în centrul proiectorului, în așa fel, încât este foarte bine echilibrată și poate fi ușor montată pe tavan. Aceasta facilitează, de asemenea, alinierea ecranului și a proiectorului.

Echipat cu o funcție de comutare a lentilei pe orizontală și pe verticală

Folosirea funcției de comutare a lentilei vă oferă posibilitatea de a regla poziția imaginii proiectate pe orizontală și verticală și permite instalarea într-o gamă variată de spații.

☞ [p.22](#)

Sunt furnizate cinci lentile opționale

Puteți selecta cea mai bună lentilă, în funcție de distanța și de scopul proiectiei. Lentila de tip baionetă permite înlocuirea și instalarea simplă și ușoară a lentilelor opționale.

☞ [p.136](#), [p.142](#)

Un design care se armonizează cu mediul înconjurător și facilitează instalarea aparatului.

Designul sofisticat al proiectorului include și un capac pentru cabluri, unde sunt ascunse cablurile, pentru un aspect exterior plăcut al aparatului.

Ușor de întreținut

Puteți înlocui lampa prin deschiderea capacului din partea laterală a proiectorului și tragerea acestuia pe orizontală.

De asemenea, puteți înlocui filtrul de aer prin introducerea și extragerea acestuia în, respectiv din partea frontală a proiectorului.

Siguranță garantată

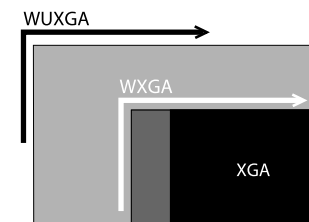
În sistemul de admisie a aerului este utilizat un filtru de electricitate statică, de mari dimensiuni. Acesta diminuează cantitatea de praf care pătrunde în

proiector, pentru a preveni oprirea determinată de creșterile de temperatură chiar și atunci când proiectorul este montat definitiv pe tavan.

Corespunde unei game variate de necesități

Echipat cu ecran WUXGA de înaltă calitate.

Aparatul vă oferă posibilitatea de a proiecta o cantitate semnificativă de informații pe ecran. Publicul are posibilitatea de a vizualiza informațiile la prima vedere, fără a fi necesară derularea sau schimbarea imaginilor.



Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)

Puteți proiecta simultan imaginile de la două surse video alinate pe ecran. Aceasta determină o extindere a domeniului de aplicații, de exemplu, susținerea unei conferințe video în timpul proiectiei materialelor unei prezentări. ☞ [p.34](#)



Reproducerea cu claritate a imaginilor din domeniul medical

Un mod culoare denumit „DICOM SIM” este furnizat pentru a proiecta imagini din domeniul medical, precum radiografii cu raze X. Acest mod asigură o calitate a imaginii care se apropie de standardul DICOM».

(Proiectorul nu este un dispozitiv medical și nu poate fi utilizat pentru diagnostic medical.) ➡ [p.33](#)

Reglări precise de culoare

În afara opțiunii Mod culoare, puteți regla temperatura absolută a culorii imaginii, precum și intensitatea fiecărei culori RGB. De asemenea, deoarece puteți regla nuanța, saturația și strălucirea fiecărei culori din spectrul RGBCMY, imaginea poate fi proiectată în profunzime și în culori de o calitate superioară.

Funcții avansate de securitate

Protecție prin parolă pentru a restricționa și a urmări utilizatorii.

Prin definirea unei parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector. ➡ [p.49](#)

Funcția „Blocare funcționare” limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de comandă.

Puteți utiliza această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurărilor proiectorului la evenimente, în școli etc. ➡ [p.51](#)

Este echipat cu diferite dispozitive antifurt

Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

➡ [p.52](#)

- Slot de securitate
- Punct de instalare a cablului de securitate
- Șurub de fixare a butonului de demontare a unității de lentilă

Ușor de manevrat

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 de monitorizare și control

Este acceptată o gamă de protocoale de monitorizare și control, de exemplu, software-ul de aplicație Epson EasyMP Monitor. Aceasta permite utilizarea proiectorului în conformitate cu mediul de sistem. ➡ "Monitorizare și comenzi" [p.107](#)

Bucurați-vă de avantajele unei conexiuni la rețea

Proiectați simultan patru imagini, pentru conferințe dinamice

Prin utilizarea software-ului de aplicație EasyMP Multi PC Projection, pot fi afișate simultan imaginile de la până la patru calculatoare conectate la rețea. Oricine poate proiecta cu ușurință imagini de la calculatoarele conectate, pentru a înviora conferințele și ședințele. ➡ [Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection](#)

Transferul imaginilor și al sunetului utilizând rețeaua

Software-ul de aplicație EasyMP Network Projection furnizat se poate utiliza pentru conectarea la calculatoarele din rețea și pentru transferul fișierelor video, audio și film. Utilizarea unei diversități de funcții de transfer extinde posibilitățile prezentării.

☛ [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)

Proiectați utilizând funcția „Conectare la un proiector în rețea”

Conectând proiectorul la o rețea și utilizând funcția Proiector în rețea din Windows Vista sau Windows 7, proiectorul va putea fi utilizat de mai mulți utilizatori din rețea.

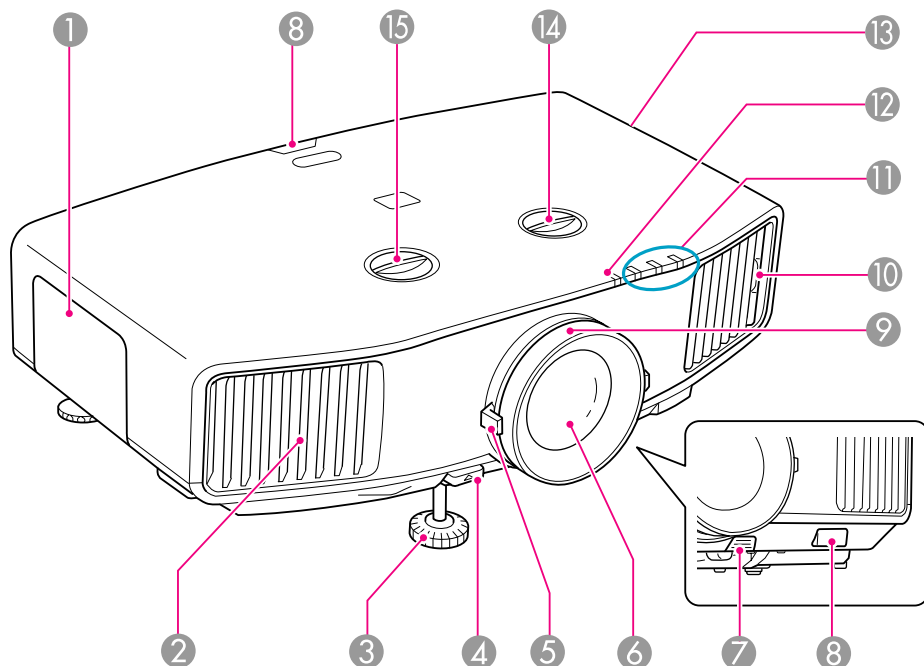
☛ [p.121](#)


Conexiuni fără fir rapide pentru o conectare ușoară la rețea











Calculatoarele din rețea pot fi conectate cu ușurință la proiector prin simpla conectare a unui dispozitiv Quick Wireless Connection USB Key opțional. (Această funcție este acceptată numai de calculatoarele Windows.) ☛ [p.142](#)

În Față/pe Carcasă

Ilustrația prezintă proiectorul cu o lentilă zoom standard montată.

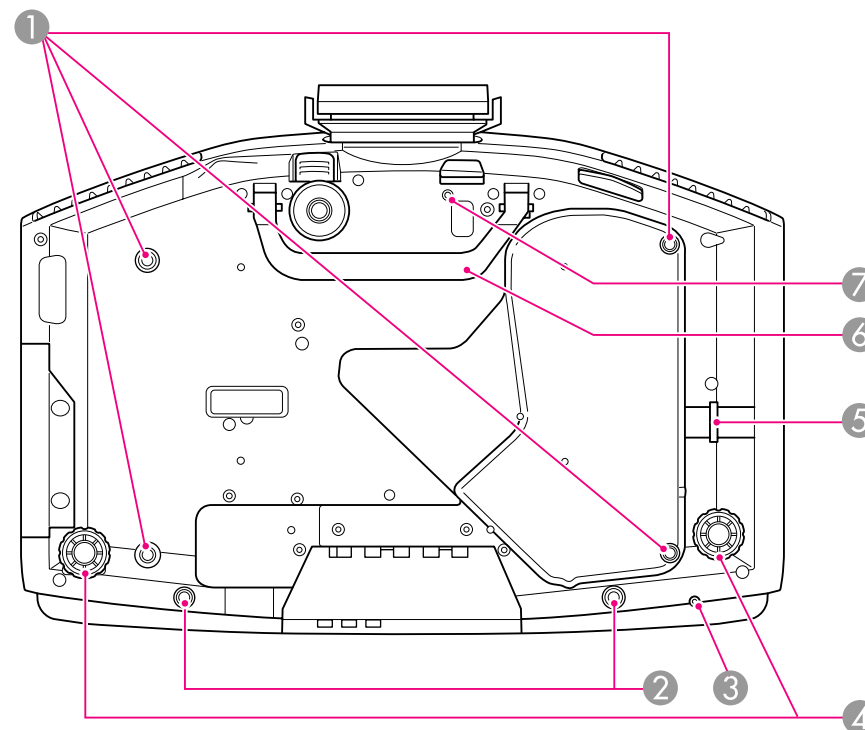


Nume	Funcție
1 Capac lampă	Deschideți acest capac când înlocuiți lampa proiecteurului.  p.101




Nume	Funcție
2 Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare pentru aerul utilizat la răcirea internă a proiecteurului. <div> Atenție Nu puneți obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul gurii de evacuare a aerului și nu puneți capul sau mâinile dumneavoastră în apropierea gurii de evacuare a aerului în timpul efectuării proiecției.</div>
3 Picior frontal reglabil	Extindeți și reglați poziția imaginii proiectate când proiectorul se află așezat pe o suprafață, de exemplu, pe un birou.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
4 Manetă de reglare a piciorului	Trageți maneta de picior pentru a extinde, respectiv retrage piciorul frontal.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
5 Inel de zoom	Reglează dimensiunea imaginii.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
6 Lentilă de proiecție	Imaginile sunt proiectate prin această lentilă.
7 Butonul de demontare a unității de lentilă	Apăsați pe acest buton pentru a demonta unitatea de lentilă la înlocuirea unităților de lentilă.  p.136
8 Receptor telecomandă	Primește semnalul de la telecomandă.  p.19
9 Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
10 Proeminență filtru aer	La curățarea sau înlocuirea filtrului de aer, utilizați această proeminență pentru a scoate filtrul de aer.  p.98 , p.104
11 Indicatoare de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiecteurului.  p.84
12 Indicator LAN fără fir	Acest indicator arată starea accesului la rețea la instalarea unității LAN fără fir.  p.138

Nume	Funcție
13 Gură de ventilare (Filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interne a proiectorului. Acumularea de praf în această locație poate cauza creșterea temperaturii interne, ceea ce poate duce la probleme de funcționare și la reducerea duratei de viață a motorului optic. Nu uitați să curățați regulat filtrul de aer. ➡ p.98
14 Comutator de poziționare verticală a lentilei	Rotiți comutatorul pentru a modifica poziția imaginii proiectate în sus sau în jos. ➡ p.22
15 Comutator de poziționare orizontală a lentilei	Rotiți comutatorul pentru a modifica poziția imaginii proiectate la stânga sau la dreapta. ➡ p.22

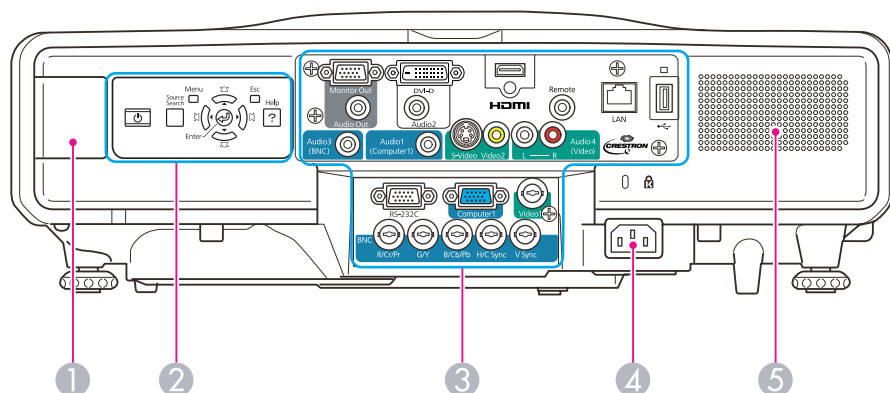
Bază







Nume	Funcție
1 Puncte de fixare în tavan (4 puncte)	Când suspendați proiectorul de tavan, montați aici suportul de suspendare. ➡ p.142 , p.128
2 Găuri de șurub pentru fixarea capacului de cablu	Găuri de șurub pentru fixarea capacului de cablu. ➡ p.139
3 Gaură de șurub pentru fixarea unității LAN fără fir	La instalarea unității LAN fără fir, utilizați această gaură de șurub pentru a fixa unitatea în vederea evitării pierderii etc. ➡ p.138

Nume	Funcție
4 Piciorul din spate	Când aparatul este așezat pe un birou, rotiți-l pentru a-l extinde, respectiv retrage, pentru a regla înclinarea față de orizontală.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
5 Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți un cablu antifurt disponibil comercial prin această locație, atunci când doriți să atașați proiectorul la un obiect fix.  <i>p.52</i>
6 Mâner	Utilizați aceste mâneruri când transportați proiectorul.
7 Gaură pentru șurubul de fixare a butonului de demontare a unității de lentilă	La instalarea unei unități de lentilă, utilizați această gaură de șurub pentru a fixa butonul de demontare a unității de lentilă cu ajutorul șurubului furnizat.  <i>p.52</i>

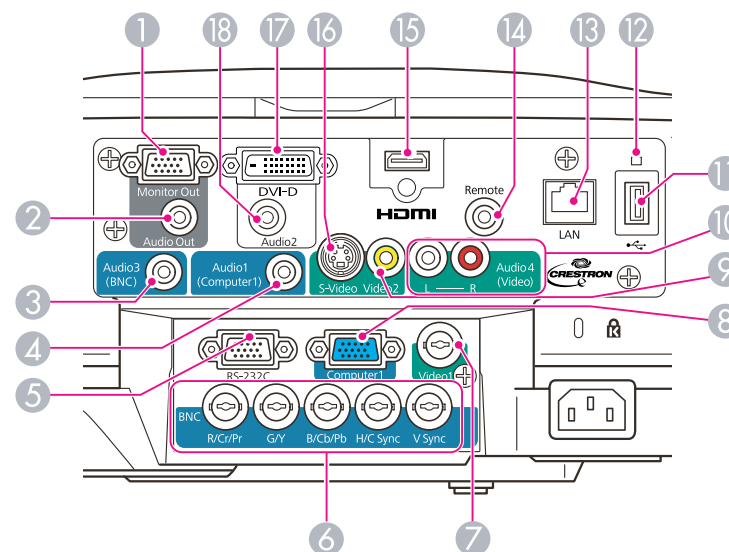
Spate





Nume	Funcție
1 Secțiunea pentru instalarea unității LAN fără fir	Instalați aici unitatea LAN fără fir. Scoateți capacul la instalare.  "Instalarea unității LAN fără fir (ELPAP03)" <i>p.138</i>
2 Panou de comandă	 "Panou de comandă" <i>p.15</i>



Nume	Funcție
3 Interfață	 "Interfață" <i>p.13</i>
4 Mufă alimentare	Se conectează la cablul de alimentare.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
5 Boxă	

Interfață

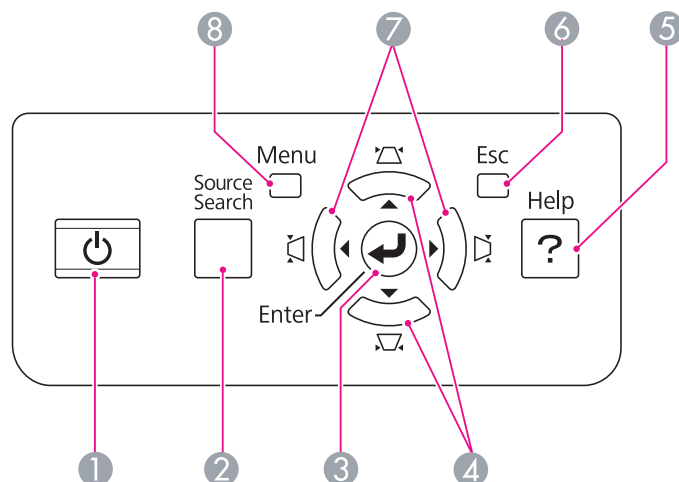





Nume	Funcție
1 Portul Monitor Out	Redă la un monitor extern semnalul RGB analogic de la calculatorul conectat la portul de intrare Computer1 sau la portul de intrare BNC. Semnalele preluate de la alte porturi și semnalele video pe componente nu pot fi redată.
2 Portul Audio Out	Redă sunetul imaginii proiectate către boxe externe.








Nume		Funcție
③	Portul de intrare Audio3	Se conectează la portul de ieșire audio al dispozitivului conectat la portul de intrare BNC.
④	Portul de intrare Audio1	Se conectează la portul de ieșire audio al dispozitivului conectat la portul de intrare Computer1.
⑤	Portul RS-232C	Când controlați proiectorul de la calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat numai pentru control și nu este destinat uzului normal.  "Comenzile ESC/VP21" p.113
⑥	Portul de intrare BNC	Pentru semnale analogice tip RGB primite de la un calculator și semnale video pe componente de la alte surse video.
⑦	Portul de intrare Video1	Pentru semnale video compozite de la surse video.
⑧	Portul de intrare Computer1	Pentru semnale analogice tip RGB primite de la un calculator și semnale video pe componente de la alte surse video.
⑨	Portul de intrare Video2	Pentru semnale video compozite de la surse video.
⑩	Portul de intrare Audio4	Se conectează la portul audio dacă doriți să redați la proiector semnalul audio de la echipamentul conectat la portul de intrare S-Video, la portul de intrare Video1 sau la portul de intrare Video2.
⑪	Portul USB (Tip A)	Conectează un dispozitiv de stocare USB sau o cameră digitală și proiectează imagini, fișiere video și scenarii.  Ghid de utilizare a PC Free
⑫	Indicator USB	Mai jos este explicată starea dispozitivelor periferice USB conectate la portul USB(TypeA). 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

Nume		Funcție
⑬	Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
⑭	Portul Remote	Conectează setul de cabluri opțional al telecomenzii și preia semnalele de la telecomandă. Când cablul pentru telecomandă este conectat la acest port de telecomandă, receptorul pentru telecomandă de la proiector este dezactivat.
⑮	Portul de intrare HDMI	Preia semnalele video de la echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI™. Acest proiector este compatibil cu semnalele tip <u>HDCP</u>  .
⑯	Portul de intrare S-Video	Pentru semnale S-Video de la surse video.
⑰	port de intrare DVI-D	Introduce semnalele RGB digitale primite de la un calculator conectat la portul de ieșire DVI-D. Acest proiector este compatibil cu semnalele tip <u>HDCP</u>  .
⑱	Portul de intrare Audio2	Se conectează la portul de ieșire audio al dispozitivului conectat la portul de intrare DVI-D.

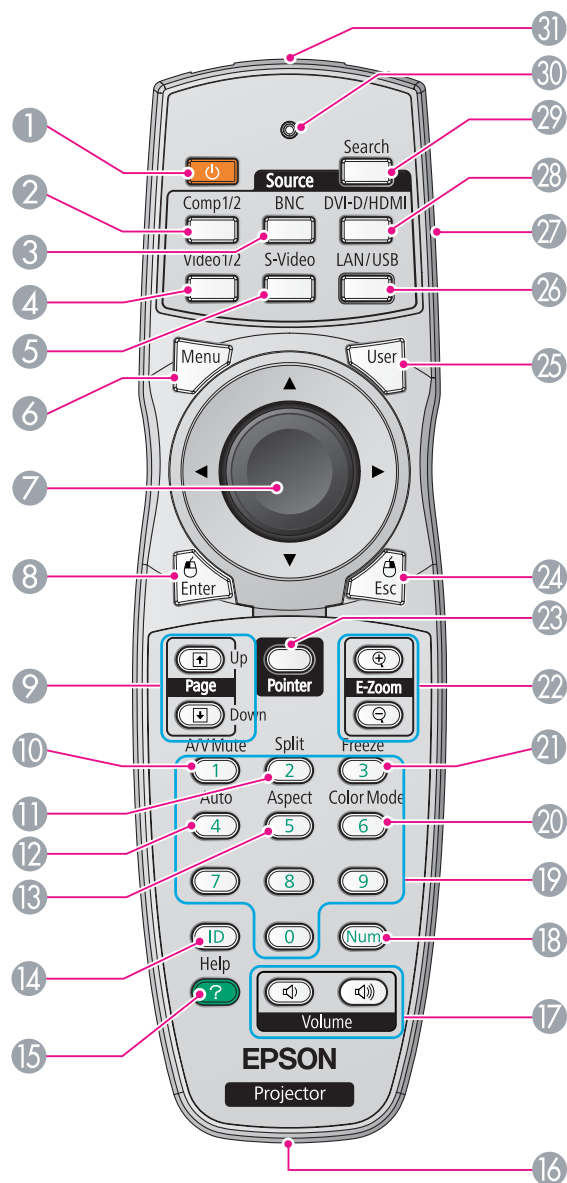
Panou de comandă
















Nume		Funcție
1	[Power] - buton	Pornește, respectiv oprește proiectorul.  Ghid de pornire rapidă
2	Butonul [Source Search]	Comută la următoarea sursă de intrare conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.29
3	Butonul [Enter]	Dacă este apăsat în timpul proiectării semnalelor RGB tip analog de la calculator, va efectua în mod automat reglarea funcțiilor Urmărire, Sincro. și Poziție pentru ca imaginea proiectată să fie optimă. Când este afișat meniul de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.  p.54







Nume		Funcție
4	[Up/Down] [Left/Right] - butoane	Corectează distorsiunile de trapez verticale.  p.26 Dacă este apăsat în timp ce este afișat meniul de configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane pot avea numai funcțiile [Up] și [Down], pentru selectarea elementelor de meniu și definirea valorilor.  p.54 Când se proiectează utilizând PC Free sau Conectare la un proiector în rețea, aceste butoane funcționează ca butoane [Up] și [Down].
5	Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul de rezolvare a problemelor.  p.82
6	Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat meniul de configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.54
7	[Left/Right] [Up/Down] - butoane	Corectează distorsiunile de trapez orizontale.  p.26 Dacă este apăsat în timp ce este afișat meniul de configurare sau un ecran Ajutor, aceste butoane pot avea numai funcțiile [Left] și [Right], pentru selectarea elementelor de meniu și definirea valorilor.  p.54 Când se proiectează utilizând PC Free sau Conectare la un proiector în rețea, aceste butoane funcționează ca butoane [Left] și [Right].
8	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul de configurare.  p.53

Telecomandă



Nume		Funcție
1	[Power] - buton	Pornește, respectiv oprește proiectorul.  Ghid de pornire rapidă
2	Butonul [Comp1/2]	Comută la imaginile preluate de la portul de intrare Computer1.
3	Butonul [BNC]	Comută la imagini preluate de la portul de intrare BNC.
4	Butonul [Video1/2]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea afișată comută între portul de intrare Video1 și portul de intrare Video2.
5	Butonul [S-Video]	Comută la imagini din portul de intrare S-Video.
6	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul de configurare.  p.53
7	[Enter] - buton	Dacă este afișat meniul de configurare sau pagina Ajutor, acest buton selectează elementele meniului și valorile de setare.  p.54, p.82 Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, direcția de apăsare a butonului determină mișcarea cursorului în direcția respectivă (opt direcții posibile).
8	Butonul [Enter]	Când este afișat meniul de configurare sau o pagină de ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor.  p.54, p.82 Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, butonul poate fi folosit ca butonul din stânga al mouse-ului.
9	Butoanele [Page] [Up][Down]	Aceste butoane pot fi utilizate la derularea în sus, respectiv în jos, la proiecția unei imagini de la un calculator care este conectat la proiector prin intermediul rețelei. Aceste butoane se pot utiliza pentru comutarea ecranului la proiecția cu PC Free. Aceste butoane se pot utiliza pentru a derula în sus, respectiv în jos, când se utilizează receptorul opțional de mouse fără fir.
10	Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video.  p.38
11	Butonul [Split]	Apăsați acest buton pentru a diviza ecranul în două și pentru a proiecta două imagini simultan.  p.34

Nume		Funcție
12	Butonul [Auto]	Dacă este apăsat în timpul proiectării semnalelor RGB tip analog de la calculator, va efectua în mod automat reglarea funcțiilor Urmărire, Sincro. și Poziție pentru ca imaginea proiectată să fie optimă.
13	Butonul [Aspect]	Format imagine se modifică de fiecare dată când acest buton este apăsat.  p.31
14	Butonul [ID]	Apăsați pentru a seta ID-ul telecomenzii.  p.43
15	Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul de rezolvare a problemelor.  p.82
16	Port telecomandă	Conectează setul de cabluri opționale al telecomenzii și transmite semnalele emise de telecomandă. Când cablul pentru telecomandă este conectat la acest port de telecomandă, receptorul pentru telecomandă este dezactivat.
17	Butonul [Volume] [<] [>]	[<] Reduce volumul. [>] Mărește volumul.  Ghid de pornire rapidă <div> Atenție Nu porniți aparatul când nivelul de volum este prea ridicat. Sunetele puternice pot produce pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiectorului. Măriți gradat volumul după pornirea proiectorului.</div>
18	Butonul [Num]	Utilizați acest buton pentru a introduce adrese, Adresă IP din Rețea etc.
19	Butoane numerice	Utilizați acest buton pentru a introduce parola, setări pentru identificatorul telecomenzii, Adresă IP din Rețea etc.
20	Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, se schimbă modul culoare.  p.33
21	Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate.  p.38


Nume		Funcție
22	Butoanele [E-Zoom] [⊕][⊖]	Butonul [⊕] mărește imaginea fără a modifica dimensiunea proiecției. Butonul [⊖] reduce acele părți ale imaginii care au fost mărite prin utilizarea butonului [⊕].  p.40
23	Butonul [Pointer]	Apăsați pentru a activa cursorul pe ecran.  p.39
24	Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce este afișat meniul de configurare, trece la nivelul anterior al meniului.  p.54 Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, poate fi folosit ca butonul din dreapta al mouse-ului.
25	Butonul [User]	Apăsați pentru a atribui un element utilizat frecvent din cele șase elemente disponibile în meniul de configurare. Apăsând acest buton, se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton.  p.59 Opțiunea Șablon de test este configurată ca setare implicită.
26	Butonul [LAN/USB]	La fiecare apăsare pe acest buton, imaginea comută între cea preluată de la un calculator conectat la proiector prin rețea și imaginea preluată de la dispozitivul USB conectat la portul USB(TypeA).
27	Comutator ID	Utilizați acest comutator pentru a activa (On)/dezactiva (Off) setările pentru identificatorul telecomenzii.  p.42
28	Butonul [DVI-D/HDMI]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea afișată comută între portul de intrare DVI-D și portul de intrare HDMI.
29	Butonul [Source Search]	Comută la următoarea sursă de intrare conectată la proiector și care transmite o imagine.  p.29
30	Indicatoare	Este emisă o lumină la transmiterea semnalelor de la telecomandă.

	Nume	Funcție
31	Zona de emisie a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Instalarea bateriilor

La comercializarea aparatului, bateriile nu sunt instalate în telecomandă. Instalați bateriile furnizate (două baterii alcaline tip AA) pentru a utiliza telecomanda.

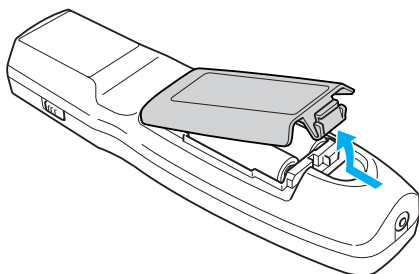
Atenție

Citiți cu atenție Instrucțiuni de siguranță înainte de a manipula bateriile.
 [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

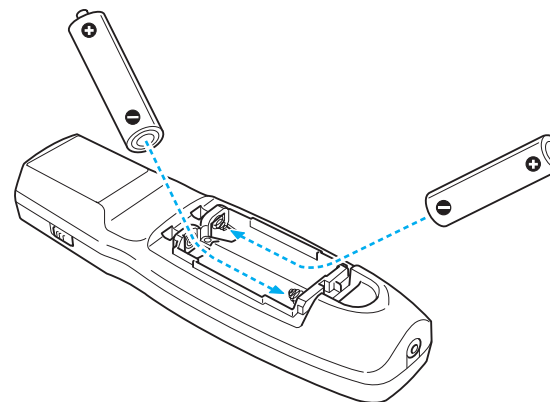
Procedură

1 Scoateți capacul compartimentului pentru baterii.

În timp ce împingeți opritorul capacului de la compartimentul pentru baterii, ridicați capacul.



2 Introduceți bateriile în direcția adecvată.



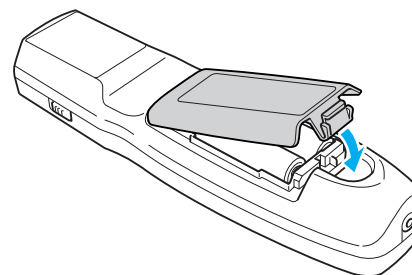
Atenție

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



3 Reinstalați capacul compartimentului pentru baterii.

Apăsați pe capacul compartimentului pentru baterii până când auziți declicul de confirmare a închiderii.

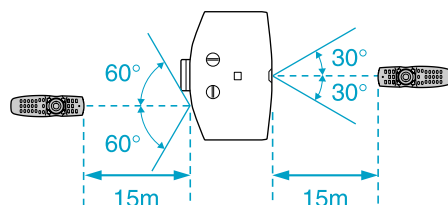


Dacă, în timpul funcționării, viteza de reacție a telecomenzii scade sau aceasta nu mai funcționează după o oarecare perioadă de utilizare, este posibil ca bateriile să fie consumate. Când se întâmplă aceasta, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii alcaline de tip AA. Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor alcaline de tip AA.

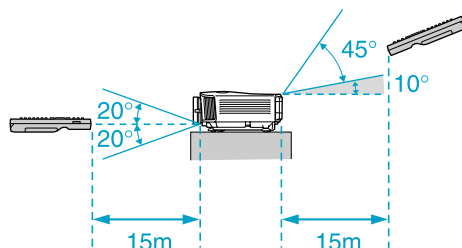
Aria de acoperire a telecomenzii

Când utilizați telecomanda, îndreptați zona de emisie a semnalului de la telecomandă spre receptorul de telecomandă al proiectorului. Aria de acoperire a telecomenzii furnizate cu proiectorul este indicată mai jos.

Arie de acoperire orizontală



Arie de acoperire pe verticală



- Pentru a limita recepția semnalelor de operare de la telecomandă, setați opțiunea **Receptor dist.** din meniul **Setare**. ➡ p.59
 - Când se utilizează o telecomandă furnizată cu alte proiectoare Epson, setați opțiunea **Tip telecomandă** din meniul **Extins**. ➡ p.61
- Aria de acoperire va depinde de telecomanda utilizată.



Funcții Utile

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

Afișarea unui șablon de test

Se poate afișa un șablon de test pentru a regla starea proiecției fără a conecta un echipament video. Acest element este util la instalarea unui proiector.



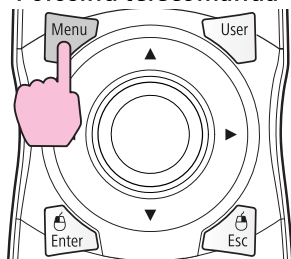
Dacă butonul [User] de la telecomandă este setat la **Șablon de test**, șablonul de test va fi afișat la apăsarea pe butonul [User]. (Setarea implicită este Șablon de test.)

Procedură

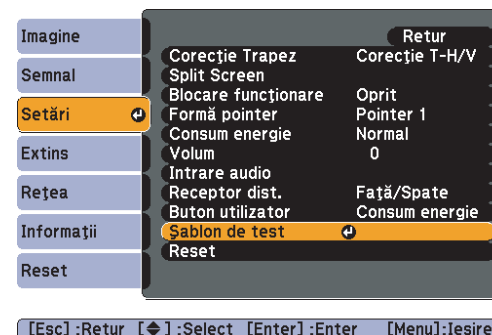
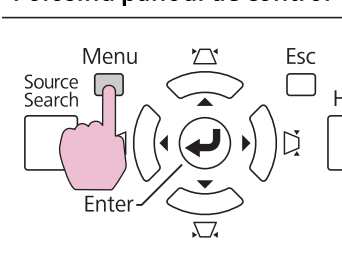
1

Apăsați pe butonul [Menu] în timp ce proiectorul funcționează. Selectați Setări - „Șablon de test”, apoi apăsați pe butonul [Enter].

Folosind telecomanda



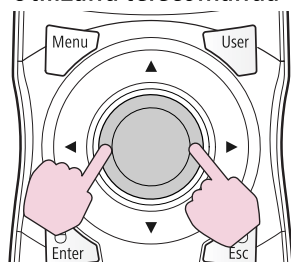
Folosind panoul de control



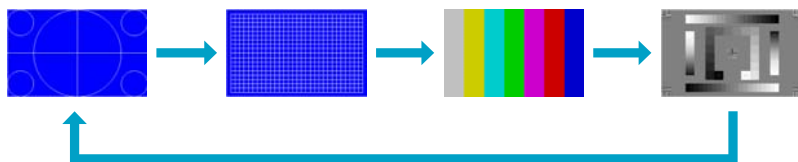
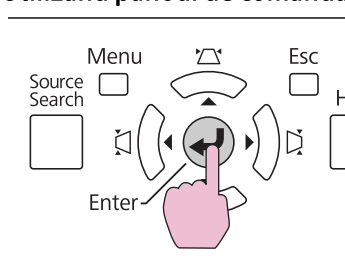
- 2** Apăsați pe butonul [↻] de la telecomandă în direcția [➡] sau apăsați pe butonul [Enter] de la telecomandă pentru a schimba șablonul de test.

Pentru a afișa imaginea precedentă, apăsați butonul [↻] de la telecomandă în direcția [⬅].

Utilizând telecomanda



Utilizând panoul de comandă



În timp ce șablonul de test este afișat, se pot realiza următoarele reglaje.

- Reglarea zoom-ului și a focalizării ➡ *Ghid de pornire rapidă*
- Reglarea poziției imaginii proiectate ➡ [p.22](#)
- Corecția de trapez a imaginii proiectate ➡ [p.23](#)
- Selectarea calității proiecției (selectarea modului culoare) ➡ [p.33](#)
- Meniul Reglare luminozitate ➡ Meniul Imagine - Strălucire [p.55](#)
- Reglarea clarității (numai Standard) ➡ Meniul Imagine - Claritate [p.55](#)
- Meniul Reglare temperatură culoare ➡ Meniul Imagine - [p.55](#) Temp. Abs. Culoare

- Ajustarea culorilor ➡ Meniul Imagine - Ajustarea culorilor [p.55](#)



Pentru a seta elemente de meniu care nu pot fi reglate pe durata afișării șablonului de test sau pentru a regla fin imaginea proiectată, proiectați o imagine de la dispozitivul conectat.



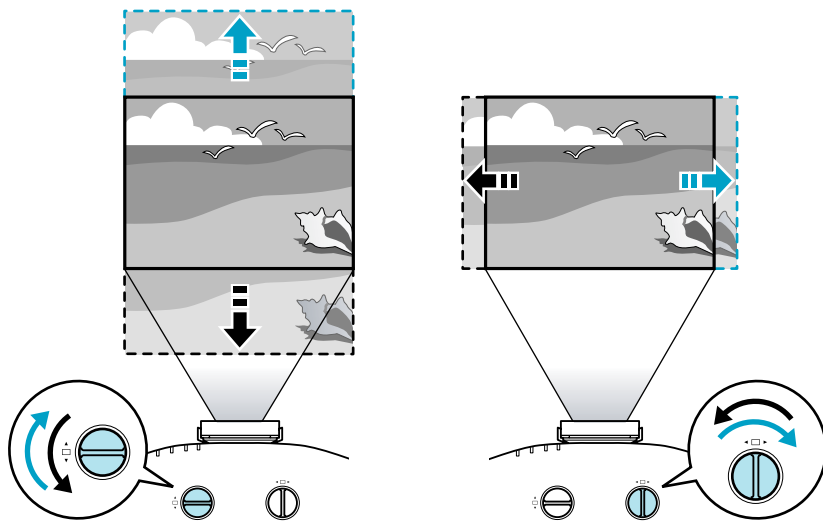
- 3** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a termina șablonul de test.

Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)

Lentila poate fi comutată pentru a adapta poziția imaginii proiectate, de exemplu, când proiectorul nu poate fi instalat direct în fața ecranului.

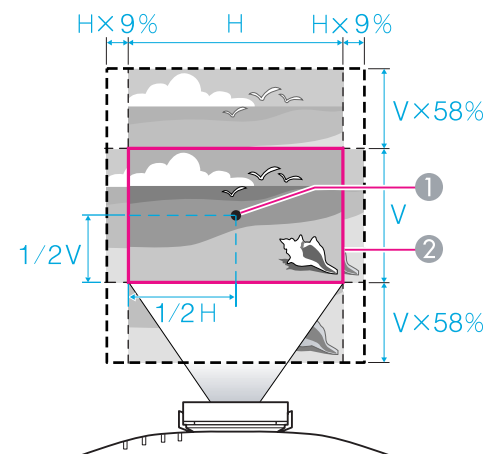
Procedură

Rotiți comutatorul de poziționare pe verticală, respectiv pe orizontală, pentru a regla locația imaginii proiectate.



Claritatea imaginii va fi maximă când ambele comutatoare de poziționare se află în poziție centrală.

Intervalele de distanță pe care poate fi deplasată imaginea utilizând comutatoarele de poziționare a lentilei sunt indicate mai jos.



- ① Centrul lentilei
- ② Imaginea proiectată când comutatoarele de poziționare a lentilei sunt setate în poziție centrală

Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată

Există două modalități de corectare a distorsiunii din imaginile proiectate ca în ilustrația de mai jos.

- Quick Corner
Vă permite să corecți manual, separat, fiecare dintre cele patru colțuri ale imaginii proiectate. 🖱️ "Quick Corner" [p.24](#)
Recomandăm utilizarea funcției Quick Corner pentru a ajusta în mod corect distorsiunile de trapez.

• Corecție T-H/V

Permite corectarea manuală, independentă, a distorsiunilor de pe orizontală și de pe verticală. Puteți efectua corecțiile T-H/V ușor, cu ajutorul butoanelor [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] și [↲/↳] de pe panoul de comandă al proiecteurului. ➡ "Corecție T-H/V" [p.26](#)

Opțiunea Quick Corner și corecția de trapez în plan orizontal și vertical nu pot fi utilizate simultan. Când se selectează metoda de corecție **Corecție Trapez** din meniul Configurare, metoda de corecție aleasă este asociată butoanelor [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] și [↲/↳] de la panoul de comandă. Setarea implicită pentru **Corecție Trapez** este **Corecție T-H/V**, deci, când se apasă pe butoanele [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] și [↲/↳], se execută corecția T-H/V.

Deoarece funcțiile Quick Corner și Corecție T-H/V pot fi corectate în timpul proiectării unui șablon de test, nu sunt necesare pregătiri precum conectarea unui calculator sau a altor echipamente.

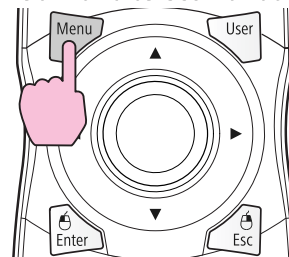
Quick Corner

Procedură

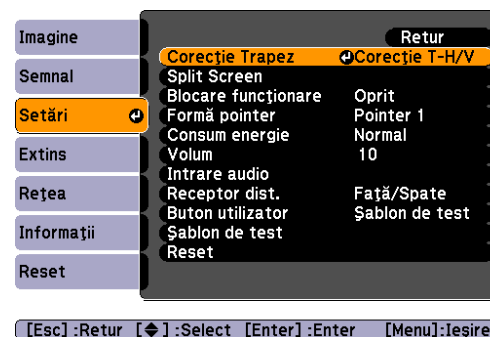
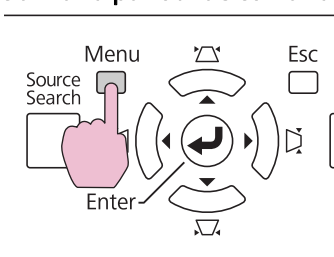
1

Apăsați pe butonul [Menu] în timp ce proiectorul funcționează. Selectați meniul Setări - „Corecție Trapez”, apoi apăsați pe butonul [Enter]. ➡ "Utilizarea meniului de configurare" [p.54](#)

Utilizând telecomanda



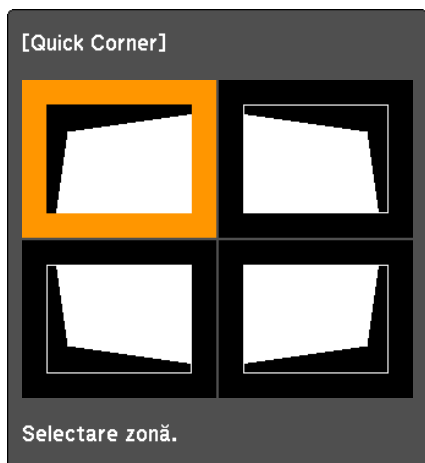
Utilizând panoul de comandă



2

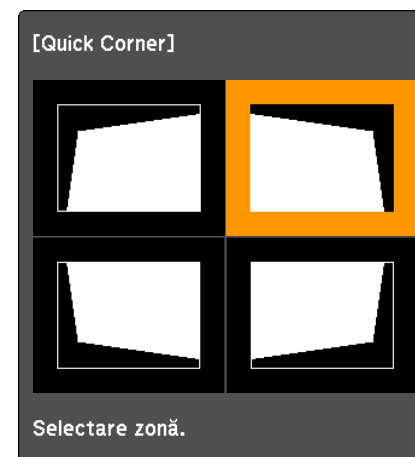
Selectați „Quick Corner” și apăsați butonul [Enter].

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



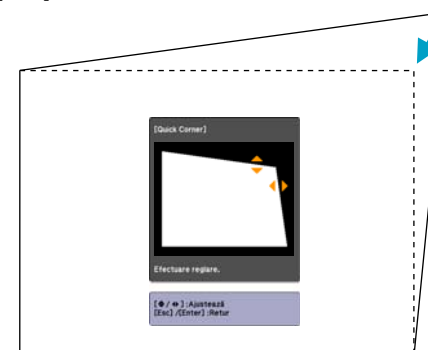
[◀/▶]:Select
[Enter]:Enter
[Esc]:Return (apăsați timp de
2 secunde pentru a face reset/
comutare)

- 3 Utilizând butonul [⊗] de pe telecomandă sau butoanele [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] și [↲/↳] de pe panoul de comandă pentru a selecta colțul pe care doriți să îl reglați și apoi apăsați butonul [Enter].

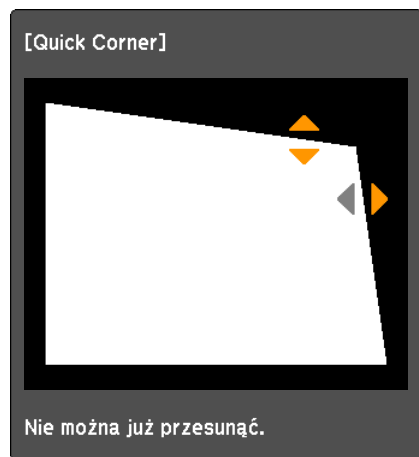


4

- Corecți poziția colțului utilizând butonul [⊗] de pe telecomandă sau butoanele [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] și [↲/↳] de pe panoul de comandă.



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



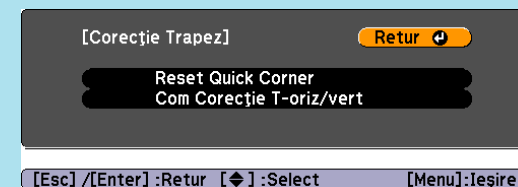
5 Repetați pașii 3 și 4, după caz, pentru a regla restul colțurilor.

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

Deoarece metoda de corectare a fost schimbată la **Quick Corner** din **Corecție Trapez** în meniul de configurare, atunci când apăsați ulterior butoanele [↖/▲], [↘/▼], [↙/◀] și [↗/▶], se va afișa ecranul pentru selectarea colțului din procedura 2. Modificați opțiunea **Corecție Trapez** din meniul de configurare în **Corecție T-H/V** dacă doriți să efectuați corecția T-H/V la apăsarea pe butoanele [↖/▲], [↘/▼], [↙/◀] și [↗/▶] de la panoul de comandă. ➡ p.59



Dacă butonul [Esc] este apăsat timp de aproximativ două secunde în timpul corectării cu funcția Quick Corner, se va afișa următorul ecran.



Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecțiilor efectuate cu funcția Quick Corner.

Com Corecție T-oriz/vert: Comută metoda de corecție la **Corecție T-H/V**. ➡ "Corecție T-H/V" p.26

Corecție T-H/V

Procedură

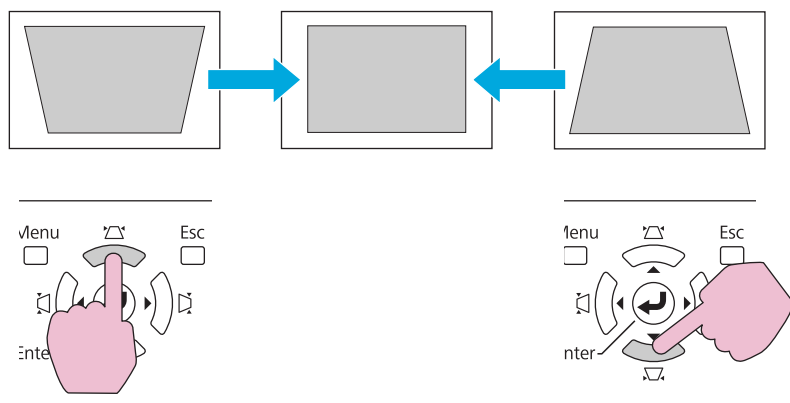
Apăsați butoanele [↖/▲], [↘/▼], [↙/◀] și [↗/▶] de la panoul de comandă pentru a regla setările pentru corecție de trapez în mod independent pentru direcțiile orizontală, respectiv verticală.



Această reglare se poate efectua și cu opțiunea **Corecție T-H/V** din meniul **Setări**. ➡ p.59

- Efectuarea corecției de trapez pe verticală

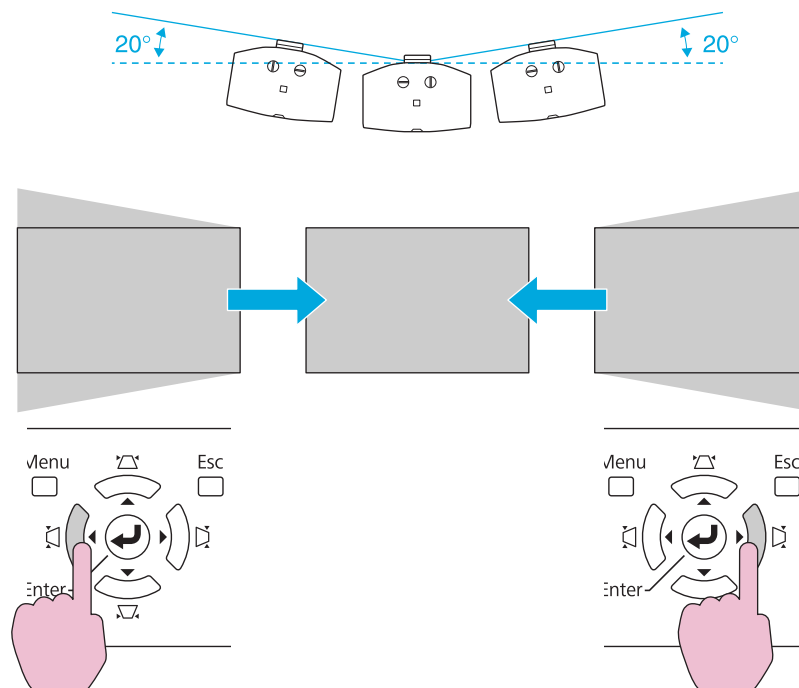
Corecția de trapez verticală poate fi realizată până la o înclinare pe verticală a proiectorului de 30° în raport cu ecranul. Dacă folosiți un proiector înclinat sub un unghi mai mare de 30° , acesta se poate defecta și se pot produce accidente.



Dacă se apasă simultan pe butoanele [\uparrow/\downarrow] și [\leftarrow/\rightarrow] timp de cel puțin 1 secundă, valoarea corecției de trapez verticale va reveni la starea originală.

- Efectuarea corecției de trapez pe orizontală

Corecția de trapez pe orizontală se poate realiza pentru o înclinare față de orizontală a proiectorului de până la 20° .



Dacă se apasă simultan pe butoanele [\leftarrow/\rightarrow] și [\uparrow/\downarrow] timp de cel puțin 1 secundă, valoarea corecției de trapez orizontale va reveni la starea originală.



Mișcați lentila în poziția indicată mai jos în momentul în care efectuați corecția de trapez orizontală și verticală. Dacă lentila nu a fost mutată în poziția indicată mai jos, distorsiunea nu va fi rectificată în mod corespunzător. 🖱️ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" [p.22](#)

- Comutarea orizontală va poziționa lentila în centru.
- Comutarea verticală va poziționa lentila în partea superioară sau inferioară a aparatului.

Conform valorii de ajustare a zoom-ului, este posibil ca rectificarea să nu fi fost efectuată în mod corespunzător. După efectuarea corecturii este posibilă scăderea mărimii imaginii proiectate la dimensiuni de ecran. Vă rugăm acordați atenție distanței de proiectare când instalați proiectorul.

Corectați imaginea utilizând Quick Corner pentru a alinia cu precizie imaginea proiectată cu ecranul sau pentru a regla fin imaginea.

🖱️ "Quick Corner" [p.24](#)

Puteți modifica imaginea proiectată în două moduri.

- Modificarea cu ajutorul funcției „Căutare sursă”
Proiectorul detectează automat semnalele preluate de la echipamentul conectat și imaginea preluată de la portul de intrare este proiectată.
- Trecerea directă la imaginea țintă
Puteți folosi butoanele telecomenzii pentru a trece la portul de intrare țintă.

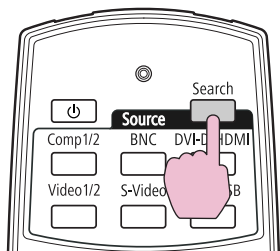
Detectarea automată a semnalului de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

Puteți proiecta rapid imaginile țintă apăsând pe butonul [Source Search], deoarece va comuta numai la imaginile de la porturile de intrare de la care pot fi preluate semnale de imagine.

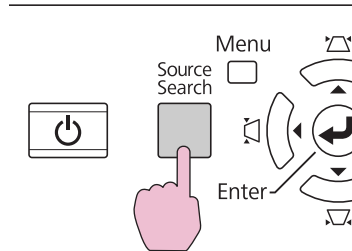
Procedură

Când echipamentul dumneavoastră video este conectat, porniți redarea înainte de a începe această operație. Când sunt conectate două sau mai multe echipamente, apăsați butonul [Source Search] până când se proiectează imaginea țintă.

Utilizând telecomanda

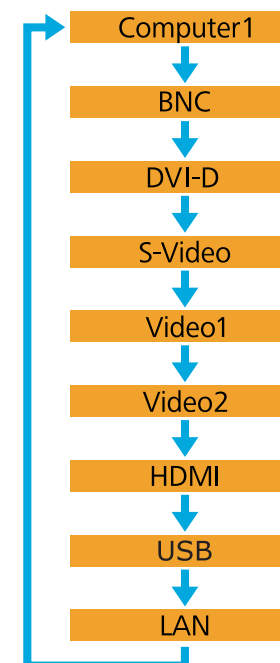


Utilizând panoul de comandă



Când se apasă pe butonul [Source Search], se execută o căutare a porturilor de intrare de la care se pot prelua semnale video, în următoarea ordine.

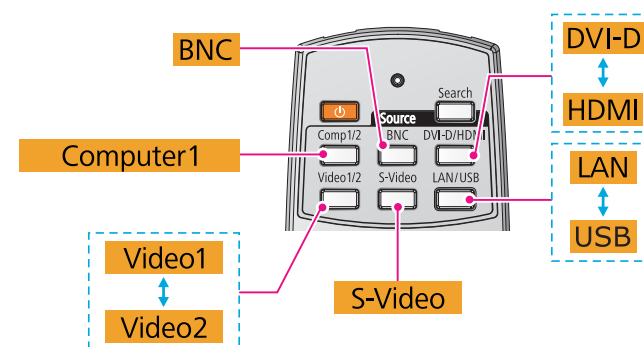
(Portul de intrare de la care nu poate fi preluat niciun semnal imagine este omis.)




Când se comută la LAN, sunt proiectate imaginile de la calculatoarele conectate prin rețea.



Imaginea de mai jos, care prezintă situația semnalelor de imagine, rămâne afișată numai când imaginea pe care proiectorul o afișează la momentul curent este disponibilă, sau atunci când nu există un semnal de imagine. Puteți selecta portul de intrare la care este conectat echipamentul pe care doriți să îl utilizați. Dacă nu se efectuează nicio operație timp de circa 10 secunde, ecranul se va închide.



Trecerea la imaginea țintă utilizând telecomanda

Puteți trece direct la imaginea de la portul de intrare țintă apăsând următoarele butoane de pe telecomandă.  "Telecomandă" [p.16](#)

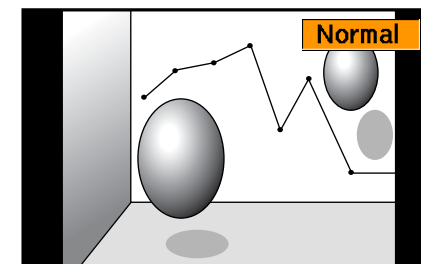
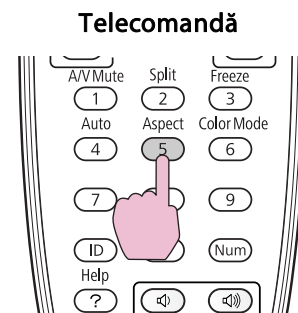
Când se comută la **LAN**, sunt proiectate imaginile de la calculatoarele conectate prin rețea.

Puteți selecta modul aspect în funcție de tipul semnalului de intrare, de raportul dintre înălțime și lățime și de rezoluție pentru a comuta valoarea parametrului **Format imagine** al imaginii proiectate. Modurile de aspect sunt enumerate mai jos. Modurile de aspect care pot fi setate depind de tipul imaginii proiectate.

Mod de aspect	Explicație
Normal	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, păstrând formatul imaginii de intrare.
Auto	Proiectează la un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor de la semnalul de intrare.
16:9	Proiectează la dimensiunea de proiecție completă, la formatul de imagine 16:9.
Plin*	Proiectează la dimensiunea completă.
Zoom	Proiectează imaginea recepționată mărită la dimensiunea completă, în direcție laterală, păstrând formatul imaginii. Părțile care depășesc dimensiunea proiecției nu sunt proiectate.
Nativ	Proiectează la rezoluția imaginii de intrare, în centrul ecranului. Această opțiune este ideală pentru proiectarea unor imagini clare.

* Pentru a selecta **Plin** la introducerea unui semnal de 1080i, setați **Progresiv** din meniul Configurare la **Oprit**. ➡ p.57

Procedură



În momentul apăsării butonului, pe ecran se va afișa numele modului de aspect.

Dacă apăsați pe buton în timp ce denumirea modului de aspect este afișată pe ecran, aceasta va comuta la următorul mod de aspect.



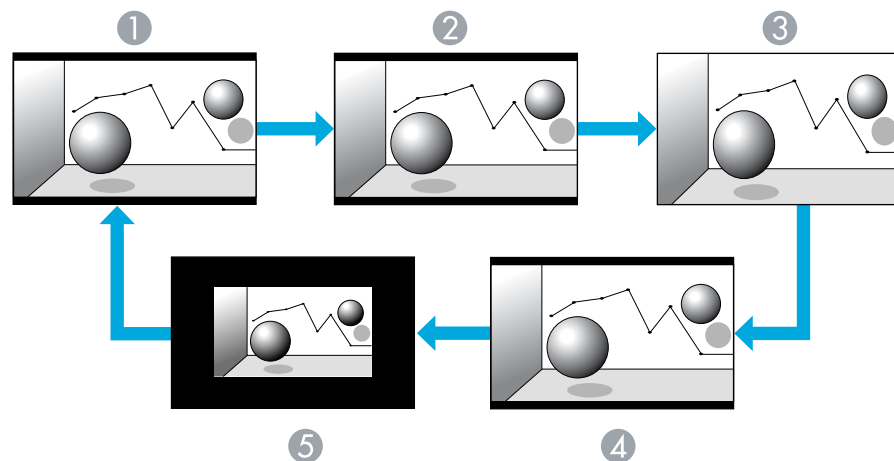
Modul de aspect poate fi definit și prin utilizarea funcției **Aspect** din meniul **Semnal** inclus în meniul de configurare. ➡ p.57

Schimbarea modului de aspect

Proiectarea imaginilor de la echipamente video sau de la portul de intrare HDMI


La fiecare apăsare pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, modul de aspect se schimbă în ordinea **Auto**, **16:9**, **Plin**, **Zoom** și **Nativ**. ➡ p.31

Exemplu: semnal de intrare 720p (rezoluție: 1280x720, format imagine: 16:9)

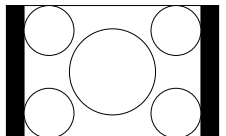
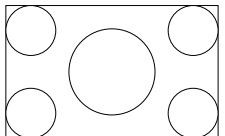
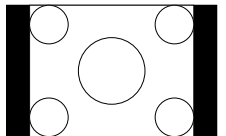


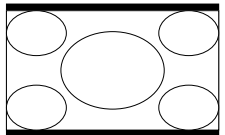
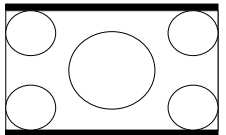
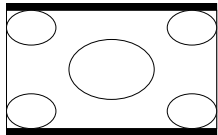
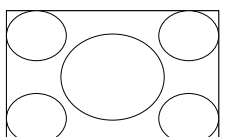
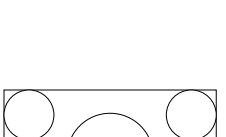
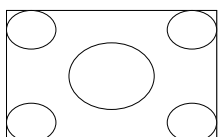
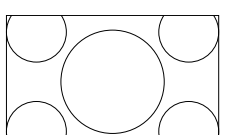
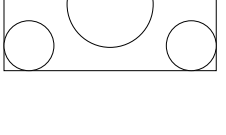
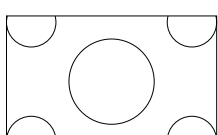
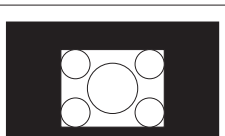
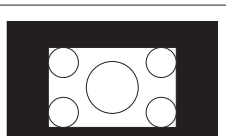
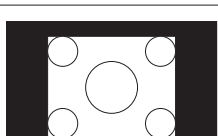
- ① Auto
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ

Proiecția imaginilor de la un calculator


La fiecare apăsare pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, modul de aspect se schimbă în ordinea **Normal**, **16:9**, **Plin**, **Zoom** și **Nativ**.  [p.31](#)

Mai jos sunt prezentate exemple de proiecție pentru fiecare mod de aspect.

Mod de aspect	Semnal de intrare		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
Normal			

Mod de aspect	Semnal de intrare		
	XGA 1024X768(4:3)	WXGA 1280X800(16:10)	SXGA 1280X1024(5:4)
16:9			
Plin			
Zoom			
Nativ			



În cazul în care lipsesc părți din imagine sau dacă aceasta nu poate fi proiectată în totalitate, setați parametrul **Lat** sau **Normal** din opțiunea **Rezoluție** a meniului de configurare, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului.  [p.57](#)

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

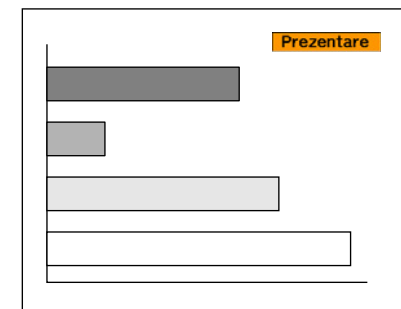
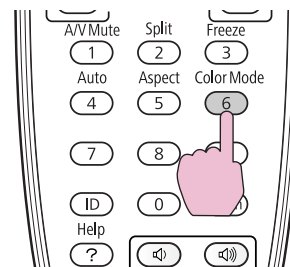
Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor.
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
Teatru	Acest mod este ideal pentru a viziona filme într-o cameră întunecoasă. Oferă imaginilor o tonalitate naturală, similară celei oferite de sursa originală.
Foto*1	Acest mod este ideal pentru proiectarea unor imagini statice, precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
Sporturi*2	Acest mod este ideal pentru a urmări programele TV într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață.
sRGB	Acest mod este ideal pentru redarea imaginilor în conformitate cu standardul color sRGB .
DICOM SIM*1	Acest mod este ideal pentru proiecția radiografiilor cu raze X și a altor imagini din domeniul medical. Sunt produse imagini cu umbre clare. Proiectorul nu este un dispozitiv medical și nu poate fi utilizat pentru diagnostic medical.
Personalizat	Selectați Personalizat pentru a regla parametrul R,G,B,C,M,Y din opțiunea Ajustarea culorilor a meniului de configurare.

*1 Acest mod se poate selecta la preluarea unor semnale de intrare RGB sau când opțiunea USB sau LAN este selectată ca sursă de intrare.

*2 Această opțiune poate fi selectată când la intrare sunt preluate semnale video pe componente, semnale S-video sau semnale video compozit.

Procedură

Telecomandă

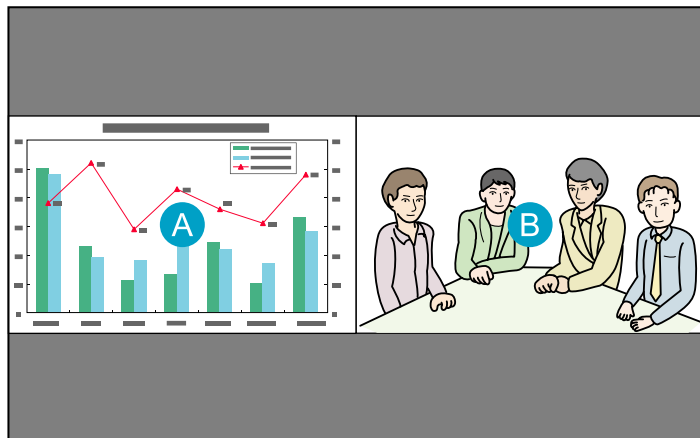


În momentul apăsării butonului, pe ecran se va afișa numele Mod culoare. Dacă apăsați butonul în timp ce numele Mod culoare este afișat pe ecran, acesta va trece în următorul mod de culoare.



Modul culoare poate fi definit și prin utilizarea funcției **Mod culoare** din meniul **Imagine** inclus în meniul de configurare. [p.55](#)

Un split screen poate fi utilizat pentru a diviza ecranul într-un ecran stânga (A) și a unui ecran dreapta (B) și pentru proiecția simultană a două imagini.



Surse de intrare pentru proiecția cu split screen

Combinațiile dintre sursele de intrare care pot fi proiectate pe un split screen sunt enumerate mai jos.

Imaginile de la calculatoarele conectate prin rețea sau imaginile provenite de la portul USB(TypeA) nu pot fi proiectate.

Ecranul din stânga sau din dreapta	Alt ecran
DVI-D HDMI	Calculator 1 BNC S-Video Video1 Video2

Proceduri de operare

Proiecția pe un split screen

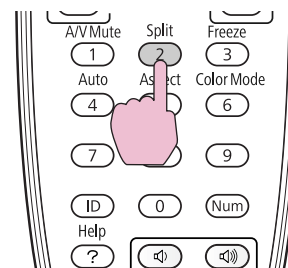
Procedură

1

Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă în timp ce proiectorul funcționează.

Sursa de intrare curent selectată va fi afișată pe ecranul din stânga.

Telecomandă

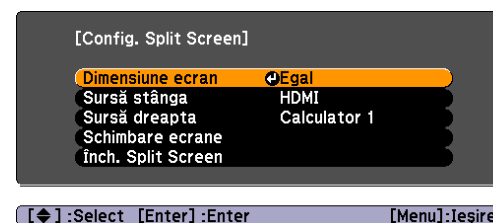


De asemenea, split screen-ul poate fi pornit de la opțiunea **Split Screen** din meniul Configurare. ➡ p.59

2

Apăsați butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.

Se va afișa **Config. Split Screen**.





De asemenea, opțiunea **Config. Split Screen** va fi afișată la apăsarea pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, precum și la apăsarea pe un buton Sursă de pe telecomandă.

3

Pentru a schimba imaginea proiectată pe ecranul din stânga, selectați „Sursă stânga” și apăsați pe butonul [Enter]. Pentru a schimba imaginea proiectată pe ecranul din dreapta, selectați „Sursă dreapta” și apăsați pe butonul [Enter].

4

Selectați sursa de intrare de unde provine imaginea de proiectat și apăsați pe butonul [Enter].

Se pot selecta numai sursele de intrare care pot fi combinate.

☛ "Surse de intrare pentru proiecția cu split screen" [p.34](#)

Pentru a schimba imaginea proiectată pe durata proiecției cu split screen, porniți procedura de la pasul 2.



- Se va reda sunetul de la sursa de intrare care este selectată pentru ecranul din stânga.
- Dacă se selectează opțiunea **Calculator 1** sau **BNC** pentru ecranul din stânga, imaginea pentru ecranul din stânga se poate afișa la un monitor extern. (Acest lucru este posibil numai când la intrare sunt preluate semnale RGB analogice.) ☛ [p.135](#)

Comutarea între ecranul din stânga și cel din dreapta

Utilizați următoarea procedură pentru a comuta între imaginea afișată pe ecranul din stânga și cea afișată pe ecranul din dreapta.

Procedură

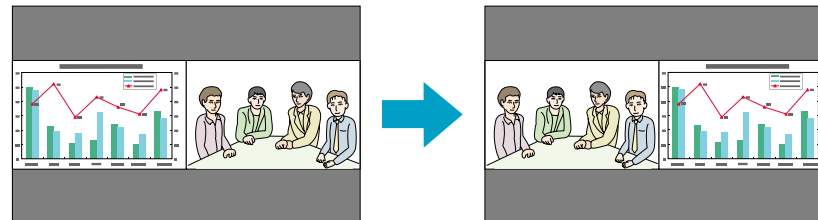
1

Apăsați butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pe durata proiecției de tip split screen.

2

Selectați „Schimbare ecrane” și apăsați pe butonul [Enter].

Imaginea de pe ecranul din stânga va fi înlocuită cu cea de pe ecranul din dreapta și invers.



Comutarea între dimensiunea imaginii din stânga și cea a imaginii din dreapta

Procedură

1

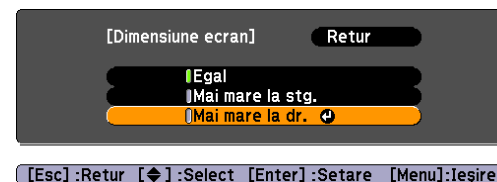
Apăsați butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pe durata proiecției de tip split screen.

2

Selectați „Dimensiune ecran” și apăsați pe butonul [Enter].

3

Selectați dimensiunea imaginii de afișat și apăsați pe butonul [Enter].

**4**

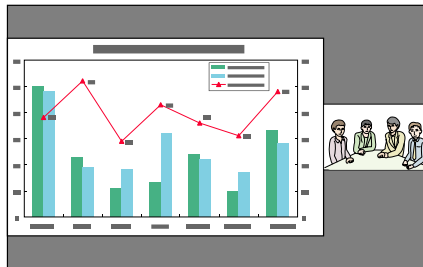
Apăsați pe butonul [Menu] pentru a termina procedura de setare.

Imaginile proiectate vor apărea așa cum este arătat mai jos, după setarea dimensiunii ecranului.

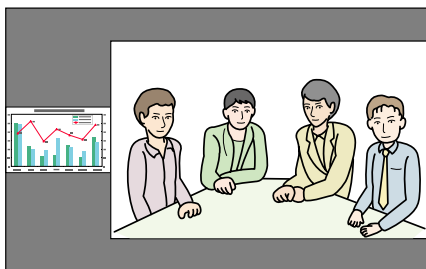
Egal



Mai mare la stg.



Mai mare la dr.



- Nu puteți mări simultan imaginea din stânga și cea din dreapta.
- Când o imagine este mărită, cealaltă se reduce.
- În funcție de semnalele video de la intrare, este posibil ca imaginile din stânga și din dreapta să nu apară la aceeași dimensiune nici chiar dacă este setată opțiunea **Egal**.

Terminarea funcției split screen

Procedură

Pentru a termina funcția split screen, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.

Etapele următoare pot fi de asemenea utilizate pentru a termina funcția split screen.

- Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă.
- Selectați **Înch. Split Screen** din **Config. Split Screen**, apoi apăsați pe butonul [Enter].

Restricții pe durata proiecției în sistem Split Screen

Restricții de operare

Următoarele operații nu pot fi efectuate pe durata proiecției de tip split screen.

- Setarea meniului de configurare
- E-Zoom
- Comutarea modului de aspect (Modul de aspect va fi setat la **Normal**.)
👉 [p.31](#)
- Operații utilizând butonul [User] de pe telecomandă

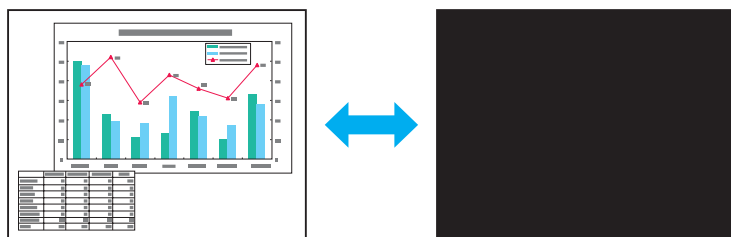
Ajutorul poate fi afișat numai când nu se preiau la intrare semnale de imagine sau când este afișată o notificare de eroare sau de avertizare.

Limitări referitoare la imagini

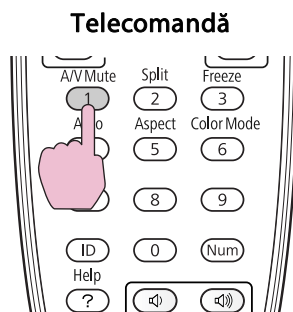
- Valorile implicite pentru meniul **Imagine** sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta. Cu toate acestea, setările pentru imaginea proiectată pe ecranul din stânga sunt aplicate la imaginea de pe ecranul din dreapta pentru **Mod culoare**, **Temp. Abs. Culoare** și **Ajustarea culorilor**. De asemenea, setările **Avansat** pentru **Claritate** (Îmbunătățire linie subțire, Îmbunătățire linie groasă) sunt ignorate pentru imaginile de pe ambele ecrane. ➡ [p.55](#)
- Setările pentru **Progresiv**, **Reducere zgomot** și **Format film 2-2** sunt stabilite la **Oprit**. ➡ Meniul Semnal [p.57](#)
- Se aplică setarea implicită pentru **Baleiaj în exces**. ➡ Meniul Semnal - Baleiaj în exces [p.57](#)
- Ecranul de afișare va fi **Albastru** când la intrare nu există niciun semnal de imagine.
- Când se execută operația A/V Mute, ecranul de afișare va fi **Negru**.

Ascunderea imaginii și oprirea sunetului, cu caracter temporar (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



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

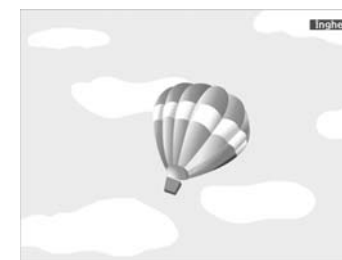
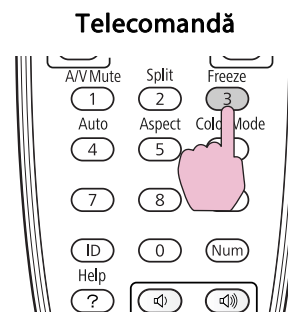


- Dacă utilizați această funcție când proiectați imagini în mișcare, sursa va continua să redea imaginile și sunetul și nu puteți reveni la punctul în care funcția A/V Mute a fost activată.
- Puteți seta starea de afișare a funcției A/V Mute la **Negru**, **Albastru** sau la **Logo** din meniul **Extins - A/V Mute**. ➡ p.61
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel că numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

Blocarea imaginii (Îngheț)

Când este activată funcția Blocare pentru imagini în mișcare, imaginea blocată continuă să fie proiectată, astfel încât puteți proiecta o imagine în mișcare cadru cu cadru, ca în cazul unei imagini statice. De asemenea, puteți efectua operații precum schimbarea fișierelor în timpul prezentărilor de pe un calculator fără a proiecta imagini, dacă funcția de blocare a fost activată în prealabil.

Procedură



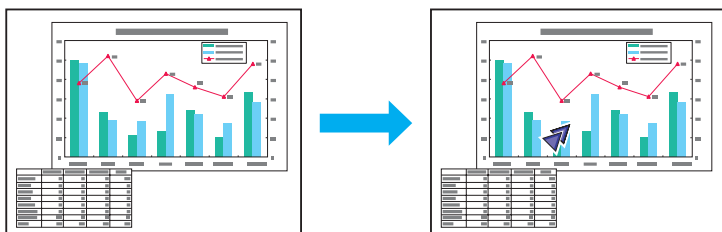
De fiecare dată când apăsați butonul, funcția Freeze (blocare) se activează sau se dezactivează.



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

Funcția Pointer (Pointer)

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

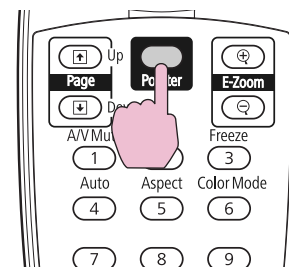


Procedură

1

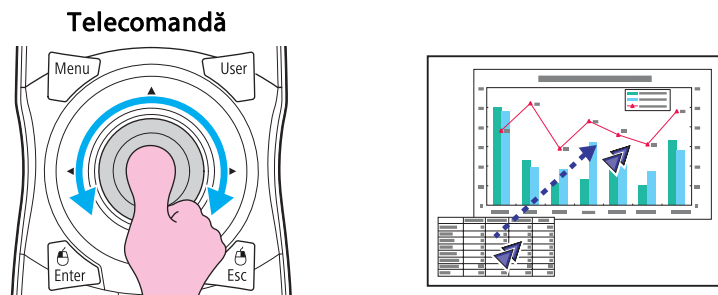
Afișarea unui Pointer.

Telecomandă



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

2 Mișcați pictograma Pointer (↗).

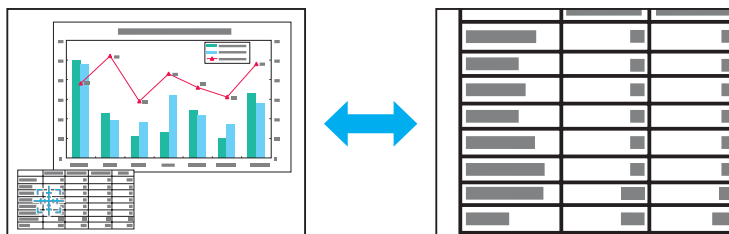


Aveți posibilitatea de a alege din trei tipuri diferite de pictograme Pointer (↗, ✕ sau ↘) în Setări - Formă pointer din meniul de configurare.

☞ p.59

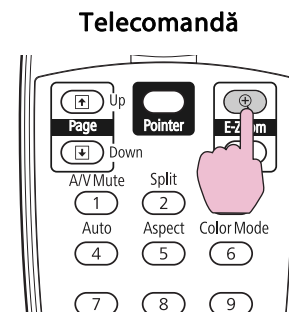
Mărirea unei părți dintr-o imagine (E-Zoom)

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

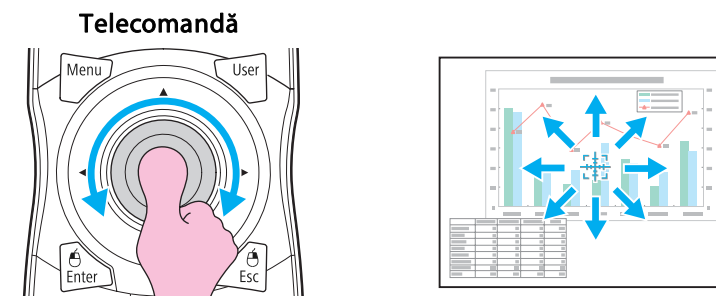


Procedură

1 Porniți E-Zoom.



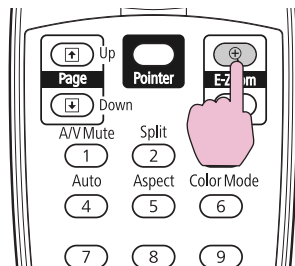
2 Deplasați (⛶) în zona din imagine pe care doriți să o măriți.



3

Măriți.

Telecomandă



De fiecare dată când butonul este apăsător, zona se mărește. Puteți executa rapid operația de mărire ținând apăsător butonul.

Puteți micșora imaginea mărită apăsător pe butonul [⊖].

Apăsător butonul [Esc] pentru a anula operația.



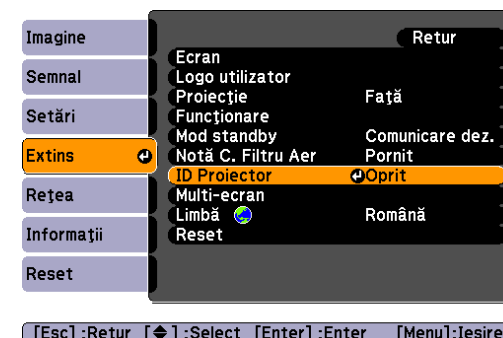
- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori, în 25 de pași progresivi.
- După ce este mărită, imaginea poate fi derulată cu butonul [⊙].
- Dacă se selectează E-Zoom, opțiunile Progresiv și Reducere zgomot sunt anulate.
- Funcția E-Zoom se anulează în momentul utilizării anumitor funcții, cum sunt funcția Corecția Trapez sau funcția Config. automată.

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

La operarea tuturor proiectoarelor de la telecomandă, setați comutatorul ID din partea laterală a telecomenzii la Off.



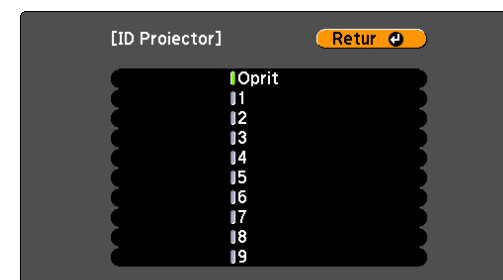
- Operarea prin intermediul telecomenzii este posibilă numai pentru proiectoarele care se află în raza de acțiune a telecomenzii. ➡ "Aria de acoperire a telecomenzii" p.19
- Când opțiunea **Tip telecomandă** este setată la **Simple** din parametrul **Funcționare** al meniului de configurare, nu puteți seta ID-ul telecomenzii. p.61
- ID-urile sunt ignorate când ID-ul proiectorului este setat la **Oprit** sau când ID-ul telecomenzii este setat la **0**.



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

2

Selecțați o cifră de la 1 la 9 care se va utiliza ca ID și apăsați pe butonul [Enter].



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

3

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

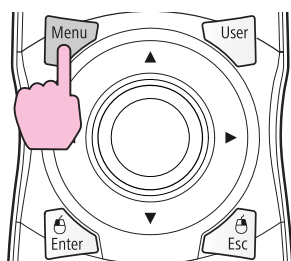
Setarea ID-ului proiectorului

Procedură

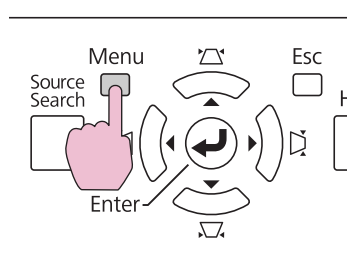
1

În timpul proiecției, apăsați pe butonul [Menu] și selecțați **Extins** - „ID Proiector” din meniul de configurare. ➡ "Utilizarea meniului de configurare" p.54

Utilizând telecomanda



Utilizând panoul de comandă

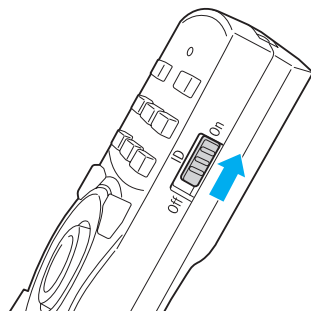


Verificarea ID-ului proiectorului

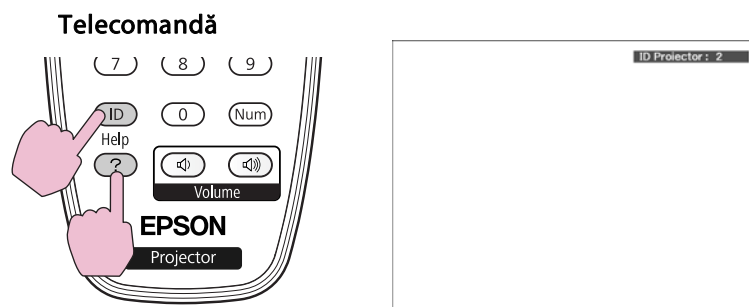
Folosiți următoarea procedură pentru a verifica ID-ul proiectorului.

Procedură

- 1 Setați comutatorul ID pentru telecomandă la On.



- 2 În timpul proiecției, țineți apăsat butonul [ID] și apăsați butonul [Help].

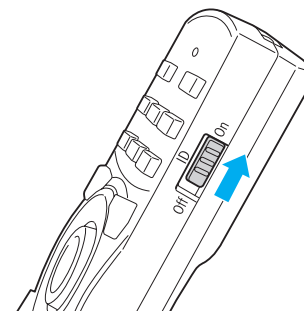


La apăsarea acestor butoane pe ecranul de proiecție va fi afișat ID-ul proiectorului. Acesta va dispărea după circa trei secunde.

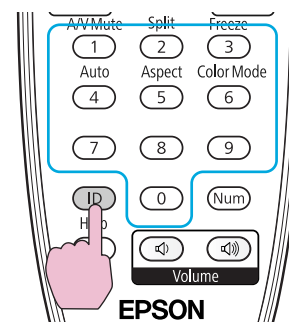
Setarea ID-ului telecomenzii

Procedură

- 1 Setați comutatorul ID pentru telecomandă la On.



- 2 Ținând apăsat butonul [ID], apăsați un buton numeric pentru a selecta un număr care să corespundă ID-ului proiectorului pe care doriți să îl utilizați. ➡ "Verificarea ID-ului proiectorului" p.42



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



Setarea ID-ului telecomenzii este salvată în telecomandă. Chiar dacă bateriile telecomenzii sunt extrase pentru a fi înlocuite sau în alt scop, setarea ID-ului stocat este păstrată. Totuși, dacă bateriile sunt lăsate afară din telecomandă o perioadă lungă de timp, ID-ul este resetat la valoarea implicită (ID0).

Când se folosesc mai multe proiectoare și acestea proiectează imagini, puteți corecta manual strălucirea și tonalitatea cromatică ale imaginii fiecărui proiector, în așa fel, încât culorile proiectate de fiecare proiector să fie cât se poate de similare.

Utilizați funcția de ajustare multi-ecran atunci când opțiunea Mod culoare al fiecărui proiector este setată la aceeași valoare.

În unele cazuri, este posibil ca strălucirea și tonul culorii să nu se potrivească integral, chiar și după corectare.

Sumarul procedurii de corectare

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

1. Setări ID-ul proiectorului și cel al telecomenzii
Pentru a limita operația la un singur proiector țintă, setați un ID pentru proiectorul de destinație și setați același ID și pentru telecomandă. [p.42](#)
2. Corecți diferența de culoare.
Puteți efectua corecția de culoare în timp ce proiectați de la mai multe proiectoare. Puteți regla de la negru la alb în cinci etape, numite niveluri și numerotate de la 1 la 5, iar în fiecare dintre aceste 5 niveluri puteți regla următoarele două puncte.
 - Corecția strălucirii
Puteți corecta strălucirea imaginilor pentru a le egaliza pe toate.
 - Corectând culorile
Puteți regla culoarea imaginii pentru a le face să corespundă mai îndeaproape, utilizând **Corect Culoare (G/R)** și **Corect Culoare (B/Y)**.

Metoda de corectare

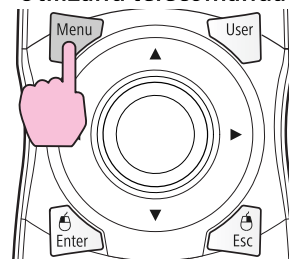
După configurarea proiectoarelor, corecți strălucirea și tonul pentru fiecare proiector pentru a reduce diferențele.

Procedură

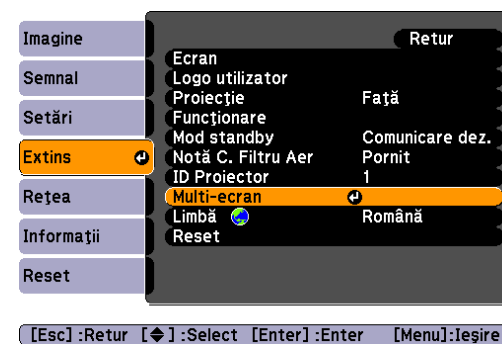
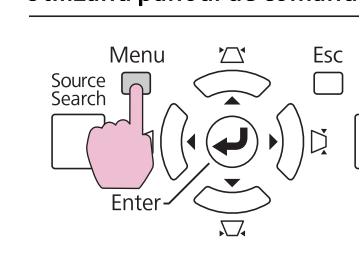
1

Apăsați pe butonul [Menu] și selectați Extins - „Multi-ecran” din meniul de configurare. ➡ "Utilizarea meniului de configurare" [p.54](#)

Utilizând telecomanda



Utilizând panoul de comandă



2

Selectați Nivel care se va corecta în „Nivel de ajustare”.



[Esc]:Retur [↵]:Select [←]:Ajustează [Menu]:Ieșire

- De fiecare dată când este selectat un nivel, este afișat modelul nivelului selectat.
- Puteți începe corectarea cu orice nivel, în general puteți obține imagini mai închise sau mai deschise corectând de la 1 către 5 sau de la 5 către 1.

3 Corecți strălucirea cu funcția „Corect. luminozit.”.

- Dacă selectați opțiunea Nivel 5, toate imaginile vor fi ajustate la cea mai întunecată imagine proiectată de proiectoare.
- Dacă selectați opțiunea Nivel 1, toate imaginile vor fi ajustate la cea mai strălucitoare imagine proiectată de proiectoare.
- Dacă selectați opțiunea Nivel 2 - 4, toate imaginile vor fi ajustate la imaginea cu strălucire medie de la mai multe proiectoare.
- Deoarece la fiecare apăsare a butonului [Enter] imaginea afișată se schimbă între afișarea șablonului și imaginea curentă, aveți posibilitatea de a verifica rezultatele corecturilor și de a face corecții ale imaginii propriu-zise.

4 Corectarea „Corect Culoare (G/R)” și „Corect Culoare (B/Y)”.

Deoarece la fiecare apăsare a butonului [Enter] imaginea afișată se schimbă între afișarea șablonului și imaginea curentă, aveți posibilitatea de a verifica rezultatele corecturilor și de a face corecții ale imaginii propriu-zise.

5 Repetați pașii de la 3 la 5 până la terminarea corecțiilor.

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

Puteți salva imaginea proiectată pe ecran ca siglă de utilizator.

Sigla de utilizator salvată poate fi utilizată ca imagine afișată când nu există nicio intrare de semnal video sau pe durata operării funcției A/V Mute.



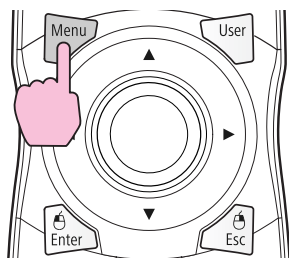
După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.

Procedură

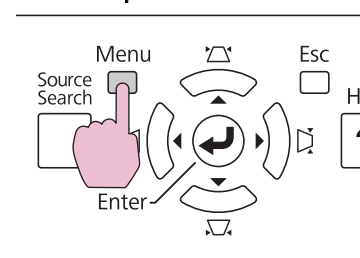
1

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

Utilizând telecomanda



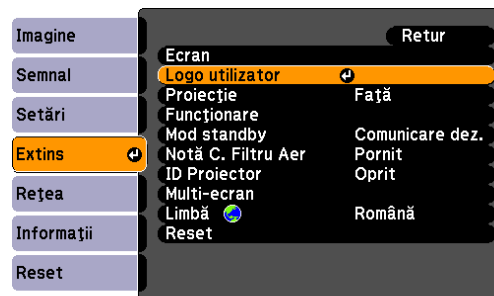
Utilizând panoul de comandă



2

Selectați Extins - „Logo utilizator” din meniul de configurare.
 ➡ **„Utilizarea meniului de configurare” p.54**

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



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



- Dacă opțiunea **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este setată la **Pornit**, este afișat un mesaj și sigla de utilizator nu poate fi modificată. Puteți face modificări după ce ați setat opțiunea **Protej.logo utilizator** la **Oprit**. ➡ p.49
- Dacă opțiunea **Logo utilizator** este selectată când se execută funcțiile **Corecție Trapez**, **E-Zoom**, **Aspect** sau **Progresiv**, funcția care se execută la momentul curent este anulată.

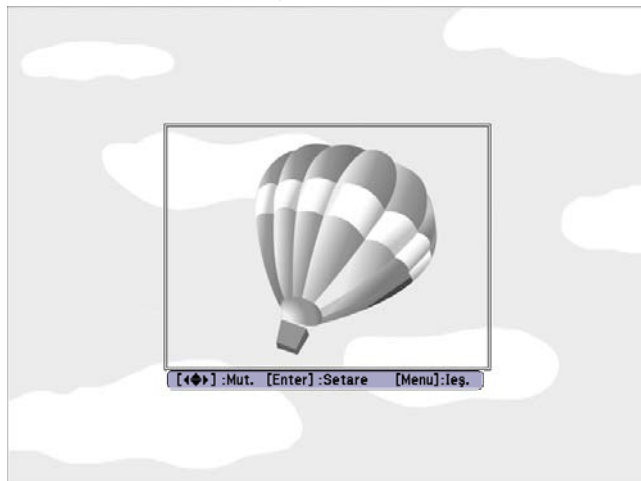
3

Când este afișat mesajul „Alegeți această imagine ca Logo utilizator?”, selectați „Da”.

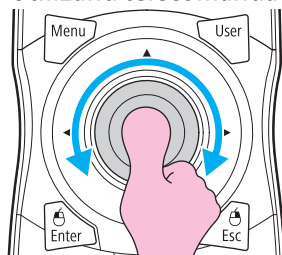


Când apăsați butonul [Enter] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, dimensiunea ecranului se poate modifica în funcție de semnal, deoarece se transformă în rezoluția semnalului de imagine.

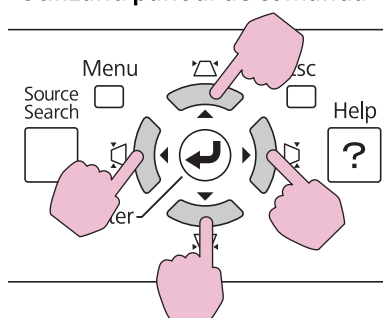
- 4 Deplasați caseta pentru a selecta acea parte din imagine care va fi utilizată ca siglă de utilizator.



Utilizând telecomanda

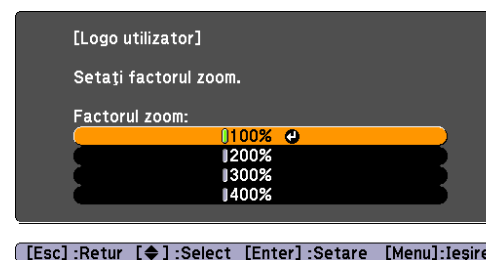


Utilizând panoul de comandă



Puteți salva o imagine cu o rezoluție de până la 400 × 300 puncte.

- 5 Când este afișat mesajul „Selectați această imagine?”, selectați „Da”.
- 6 Selectați factorul zoom din ecranul cu setări de panoramare.



- 7 Când este afișat mesajul „Salvați această imagine ca Logo utilizator?”, selectați „Da”.

Imaginea este salvată. După salvarea imaginii se va afișa mesajul „Finalizat.”.



- Pentru utilizarea siglei de utilizator salvate ca imagine de ecran, stabiliți-o în setările **Ecran** din meniul **Extins**. [p.61](#)
- În momentul salvării logo-ului utilizator, vechiul logo utilizator va fi șters.
- Salvarea siglei de utilizator poate dura aproximativ 15 secunde. Nu utilizați proiectorul sau echipamentele conectate în timpul operației de salvare, căci pot apărea defecțiuni.

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
Puteți preveni schimbarea fără permisiune a setărilor proiectorului.
☞ p.51
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu diferite tipuri de dispozitive de securitate antifurt. ☞ p.52

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

La activarea funcției Protecție prin parolă, persoanele care nu cunosc parola nu pot utiliza proiectorul pentru a proiecta imagini, chiar dacă acesta este pornit. Mai mult, nu se poate modifica sigla de utilizator care apare la pornirea proiectorului. Această funcție acționează ca dispozitiv antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat nici chiar dacă este sustras. La data achiziționării produsului, funcția Protecție prin parolă nu este activă.

Tipuri de protecție prin parolă

În funcție de modul de utilizare al proiectorului, pot fi efectuate următoarele trei setări de protecție prin parolă.

1. Protecție la pornire

Când opțiunea **Protecție la pornire** are valoarea **Pornit**, trebuie să introduceți o parolă presetată după cuplarea proiectorului la sursa de alimentare și pornirea acestuia (valabil și pentru funcția Pornire directă). Dacă parola introdusă este incorectă, proiectorul nu va porni.

2. Protej.logo utilizator

Chiar dacă se încearcă modificarea siglei de utilizator setate de proprietarul proiectorului, această operație nu este posibilă. Când opțiunea **Protej.logo utilizator** este setată la **Pornit**, următoarele schimbări de setare pentru sigla de utilizator nu sunt permise.

- Capturarea unei sigle de utilizator
- Setările pentru opțiunile **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** și **A/V Mute** din **Ecran** din meniul de configurare

3. Protecție rețea

Când opțiunea **Protecție rețea** este setată la **Pornit**, modificările de setări pentru meniul **Rețea** din meniul de configurare nu sunt permise.

Definirea protecției prin parolă

Utilizați următoarea procedură pentru a defini funcția Protecție prin parolă.

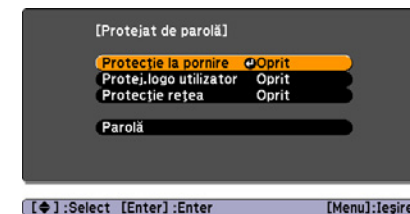
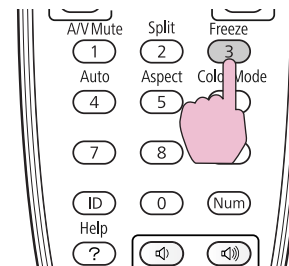
Procedură



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

Este afișat meniul de setare Protejat de parolă.

Telecomandă



[F]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire



- Dacă funcția Protecție prin parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă valoarea pentru Parolă este introdusă corect, este afișat meniul de setare pentru Protejat de parolă. ➡ "Introducerea parolei" p.50
- După definirea parolei, lipiți mesajul protejat prin parolă într-un loc vizibil pe proiector, pentru descurajarea furturilor.

2

Activați „Protecție la pornire”.

- (1) Selectați **Protecție la pornire**, apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit**, apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (3) Apăsați pe butonul [Esc].

3

Activați „Protej.logo utilizator”.

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

4

Activați „Protecție rețea”.

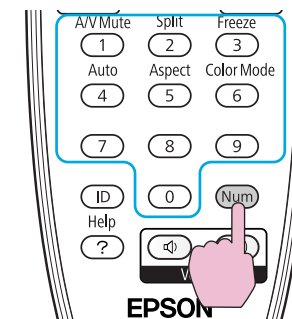
- (1) Selectați **Protecție rețea**, apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Selectați **Pornit**, apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (3) Apăsați pe butonul [Esc].

5

Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă**, apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Este afișat mesajul „Schimbați parola?”, selectați **Da** și 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) Ținând apăsat butonul [Num], introduceți un număr format din patru cifre, utilizând butoanele numerice. Numărul introdus este afișat sub forma „***”. Când ați introdus a patra cifră, 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 de pe telecomandă.

Procedură

Ținând apăsat butonul [Num], introduceți parola apăsând butoanele numerice.

Proiecția începe după introducerea parolei corecte.

Atenție

- Dacă o parolă incorectă a fost introdusă de trei ori la rând, pe ecran este afișat timp de cinci minute mesajul „Funcționarea proiectorului va fi blocată.”, iar apoi proiectorul trece în modul de veghe. În acest caz, deconectați cablul de alimentare din priza de curent electric, apoi reintroduceți-l și reporniți proiectorul. Proiectorul va afișa din nou ecranul pentru introducerea parolei, pentru ca să puteți introduce parola corectă.
- Dacă ați uitat parola, notați valoarea numerică „Solicitați codul: xxxxx”, care apare pe ecran și contactați cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică. [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)
- Dacă veți continua să repetați această operațiune și veți introduce succesiv de treizeci de ori parola greșită, următorul mesaj este afișat și proiectorul nu va mai accepta să introduceți alte parole. „Funcționarea proiectorului va fi blocată.” Contactați Epson după cum se arată în documentația dvs. [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

Pentru a bloca butoanele funcționale de pe panoul de comandă, executați una din următoarele operații: Deși panoul de comandă este blocat, telecomanda poate fi utilizată ca de obicei.

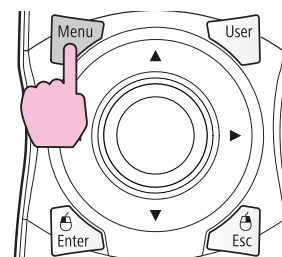
- Blocare completă
Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate. Nicio operație (inclusiv pornirea și oprirea proiectorului) nu va fi posibilă de la panoul de comandă.
- Blocare parțială
Toate butoanele din panoul de comandă sunt blocate, cu excepția butonului [O].

1

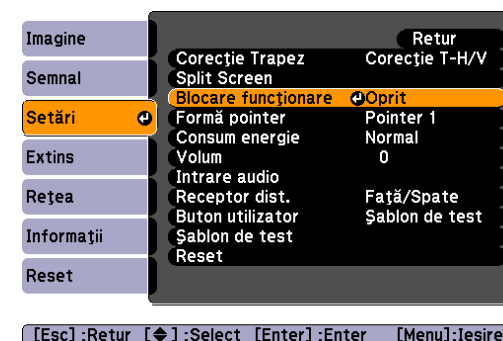
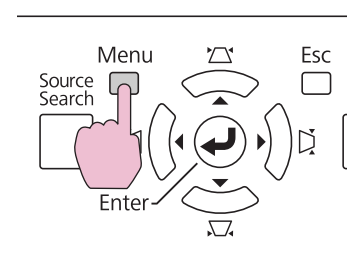
În timpul proiecției, apăsați pe butonul [Menu] și selectați Setări - Blocare funcționare din meniul de configurare.

"Utilizarea meniului de configurare" p.54

Utilizând telecomanda



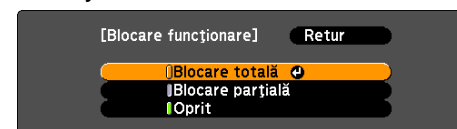
Utilizând panoul de comandă



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

2

Selectați Blocare completă sau Blocare parțială, în funcție de intențiile dvs.



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

3

Selectați Da la afișarea mesajului de confirmare.

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



Puteți debloca panoul de comandă utilizând una din următoarele două metode.

- De la telecomandă, selectați **Oprit în Setări - Blocare funcționare** din meniul de configurare. ➡ p.59
- Țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de comandă timp de aproximativ șapte secunde; se va afișa un mesaj și panoul va fi deblocat.

Blocare antifurt

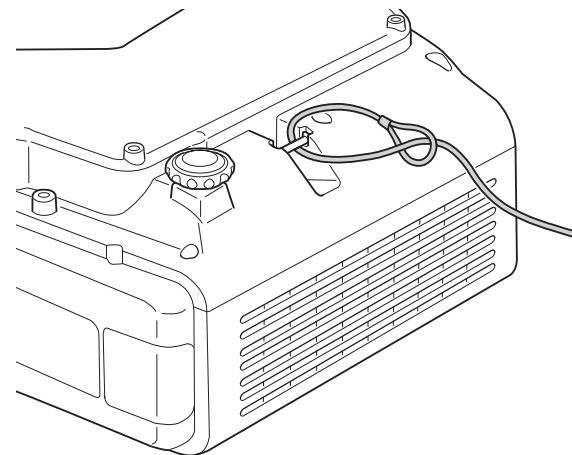
Deoarece proiectorul este în general fixat pe tavan și lăsat în încăperi nesupravegheate, proiectorul include următoarele dispozitive de securitate pentru a preveni furtul proiectorului.

- Slot de securitate
Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. Puteți găsi detalii despre sistemul Microsaver Security în pagina principală Kensington <http://www.kensington.com/>.
- Punct de instalare a cablului de securitate
Puteți introduce un fir de blocare antifurt, disponibil comercial, prin punctul de instalare a cablului de securitate, pentru a fixa proiectorul pe un birou sau pe un stâlp.
- Șurub de fixare a butonului de demontare a unității de lentilă
Butonul de demontare a lentilei poate fi fixat cu șurubul furnizat, astfel încât să nu fie posibilă demontarea imediată a lentilei de proiecție.

Instalarea firului de blocare

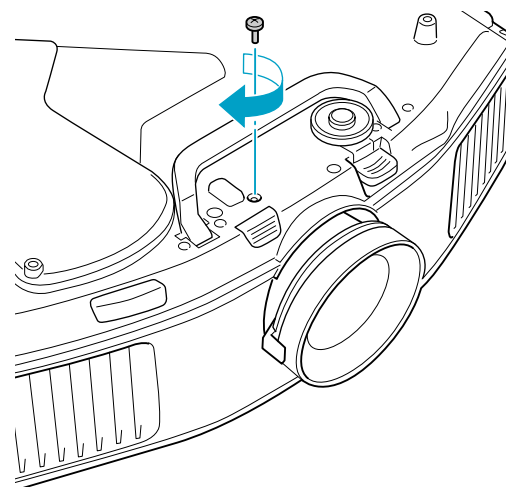
Treceți firul de blocare antifurt prin punctul de instalare a cablului de securitate.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



Lentilă de proiecție antifurt

Lentila de tip baionetă permite înlocuirea simplă și ușoară a lentilei proiectorului. Dacă securitatea vă preocupă, acesta este un dispozitiv antifurt util, deoarece, odată fixat cu șurubul furnizat, nu poate fi demontat cu rapiditate.





Meniul de Configurare

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

1

Selectarea din meniul superior

2

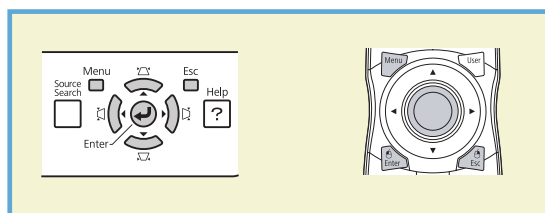
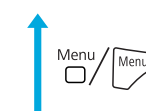
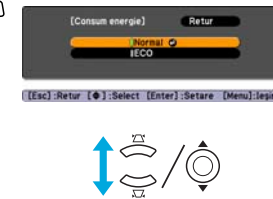
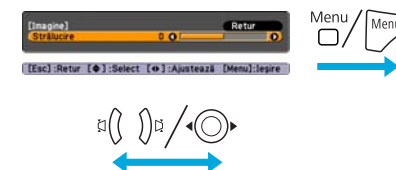
Selectarea din submeniu

3

Setarea fiecărui element

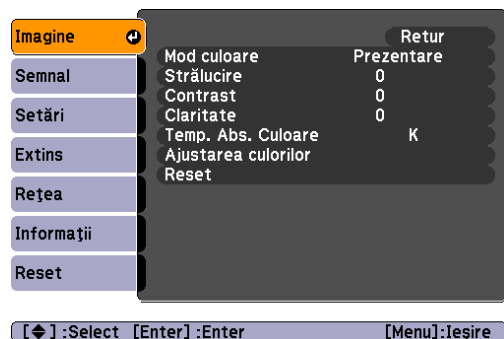
4

Ieșire

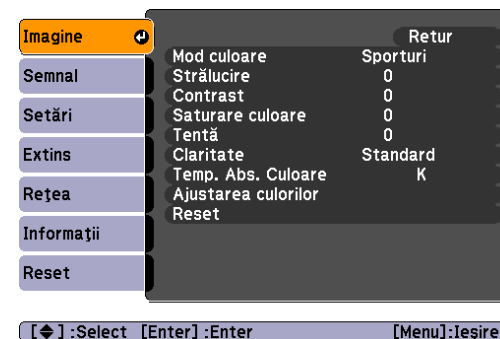



Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul de imagine sau de sursa de intrare proiectată, așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile de setare sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.


Semnal RGB/USB/LAN



Semnal video pe componente»/ Semnal video compozit»/Semnal S-Video»



Submeniu	Funcție
Mod Culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră.  p.33
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast»	Puteți regla diferența dintre zonele luminoase și cele umbrite ale imaginilor.
Saturare Culoare	Puteți regla nivelul de saturare al culorilor aferente imaginilor.
Tentă*1	Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	<p>Standard: Puteți regla claritatea imaginii. Pentru a efectua setări mai detaliate, selectați Avansat.</p> <p>Avansat*2: Pot fi definite următoarele patru elemente.</p> <p>Îmbunătățire subțire: Dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, detalii precum părul sau modelele de pe stofe vor fi accentuate.</p> <p>Îmbunătățire groasă: Dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, conturul, fundalul și celelalte componente principale ale obiectelor din imagine vor fi îmbunătățite, pentru a fi afișate cu claritate.</p> <p>Îmbunătățire vert: Dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, liniile verticale din imagine sunt îmbunătățite</p> <p>Îmbunătățire oriz: Dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, liniile orizontale din imagine sunt îmbunătățite</p>
Temp. Abs. Culoare*3	Puteți regla tenta globală a imaginii în 10 etape, de la 5000 K la 10000 K. În cazul selectării unei valori înalte, imaginea va conține pete albastre; dacă se selectează o valoare scăzută, imaginea va conține pete roșii.

Submeniu	Funcție
Ajustarea culorilor	<p>Puteți efectua ajustări prin alegerea unei opțiuni dintre următoarele.</p> <p>Roșu, Verde, Albastru*4: Puteți regla individual nivelul de saturare pentru fiecare culoare.</p> <p>R, G, B, C, M, Y: Puteți regla individual nuanța, saturația și strălucirea fiecărei culori R (red - roșu), G (green - verde), B (blue - albastru), C (cyan), M (magenta), Y (yellow - galben).</p> <p>(Acest element poate fi stabilit simplu, setând Mod culoare la Personalizat.)</p>
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile reglate pentru funcțiile din meniul Imagine la valorile implicite. Pentru a readuce toate elementele de meniu la setările implicite, consultați  p.80</p>

*1 Acest parametru poate fi setat pentru intrarea de semnal video compozit sau pentru intrarea de semnal S-video numai prin introducerea unui semnal de intrare pentru sisteme NTSC.

*2 Acest parametru nu poate fi setat pentru intrarea de semnal RGB sau când sursa de intrare este setată la **USB** sau **LAN**.

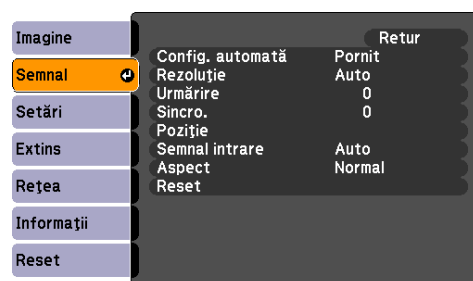
*3 Acest parametru nu poate fi setat când opțiunea Mod culoare este setată la **sRGB**.

*4 Acest parametru nu poate fi setat când opțiunea Mod culoare este setată la **sRGB** sau la **Personalizat**.

Elementele care pot fi definite variază în funcție de semnalul de imagine sau de sursa de intrare proiectată, așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran. Detaliile de setare sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

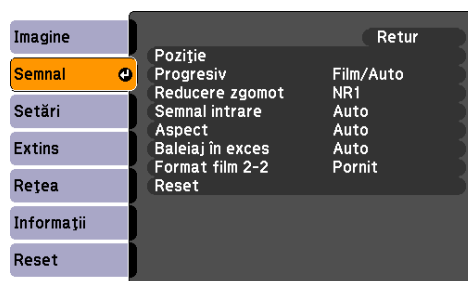
Nu puteți efectua setări în meniul Semnal când sursa de intrare este USB sau LAN.

Semnal RGB



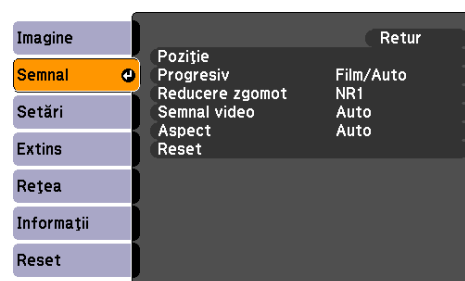
[◀]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire

Semnal video pe componente»



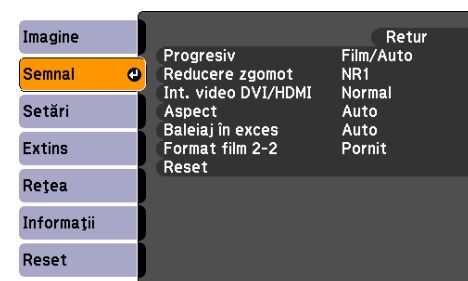
[◀]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire

Semnal video compozit»/Semnal S-Video»



[◀]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire

DVI-D/HDMI



[◀]:Select [Enter]:Enter [Menu]:Iesire

Submeniu	Funcție
Config. automată	Puteți decide dacă doriți sau nu (Pornit/Oprit) ca funcția de configurare automată să regleze automat imaginea la starea optimă la schimbarea setării pentru Semnal intrare.
Rezoluție	Auto: Rezoluția semnalului de intrare este identificată în mod automat. Lat, Normal: Dacă imaginile nu pot fi proiectate corect atunci când opțiunea Auto este stabilită, setați acest meniu. Setați valoarea Lat , în funcție de calculatorul conectat, pentru proiectie pe ecrane late, sau setați valoarea Normal pentru ecranele de 4:3 sau de 5:4. Manual: Puteți specifica rezoluția. Utilizarea acestei funcții este ideală când calculatorul conectat este fixat.
Urmărire»	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungii verticale.
Sincro.»	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci acestea prezintă scintilații, neclarități sau interferențe.
Pozitie	Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta, dacă o parte din imagine lipsește, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.
Progresiv*1*2*4	Oprit: Conversia IP este efectuată pentru fiecare câmp de pe ecran. Această opțiune este ideală pentru vizualizarea imaginilor cu multă mișcare. Video: Această opțiune este ideală pentru vizualizarea imaginilor video generale. Film/Auto: Convertind automat filme, jocuri de calculator, imagini animate etc. înregistrate în cadre 24/30 la semnalul optim progresiv prin 2-3 apăsări, puteți recrea aspectul natural al imaginilor originale.

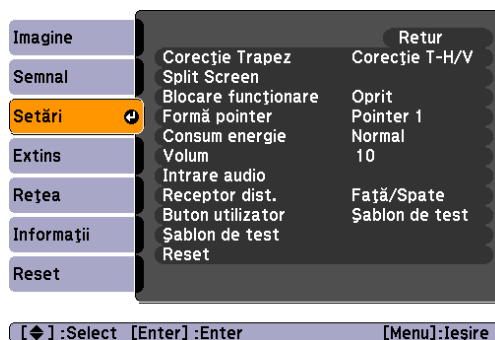
Submeniu	Funcție
Reducere zgomot*2	Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să setați valoarea Oprit dacă vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD.
Int. video DVI/HDMI	Când portul de intrare DVI-D sau HDMI sunt conectate la un DVD player, setați nivelul video în funcție de setarea nivelului video al playerului DVD. Când se selectează opțiunea HDMI pentru sursa de intrare și domeniul este setat la Auto *3, nivelul video al semnalului de intrare va fi determinat automat. Dacă intervalul este setat la Auto iar imaginea prezintă porțiuni albe sau negre, setați nivelul video în funcție de setarea nivelului video a playerului DVD. Nivelul video al playerului DVD poate fi setat la Normal sau la Expandat.
Semnal intrare	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Computer1 sau de la portul de intrare BNC. Dacă se setează valoarea Auto , semnalul recepționat este identificat automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect când această funcție este setată la Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Semnal video	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Video1, de la portul de intrare Video2 și din portul de intrare S-Video. Dacă este setată valoarea Auto , semnalele video sunt recunoscute automat. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, de exemplu, nu se proiectează nicio imagine când este setat modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	Puteți seta parametrul <u>Format imagine</u> ▶▶ pentru imaginile proiectate. 🖱️ p.31
Baleiaj în exces*2	Puteți modifica opțiunea „Scalare de ieșire” (intervalul de imagini proiectate). Intervalul ecranului de afișare a imaginilor poate fi setat la valorile Oprit , 4% sau 8% . Puteți selecta funcția Auto *3 numai când sursa de intrare este HDMI . Dacă este selectată opțiunea Auto , intervalul va fi comutat automat la valoarea Oprit sau 8% , în funcție de semnalul de intrare.
Format film 2-2*2	Aceasta se poate seta numai când se preiau la intrare semnale de tip 1080p/24Hz. Dacă această opțiune este setată la Pornit , imaginile înregistrate la 24 de cadre pe secundă, precum filmele, sunt proiectate la frecvența de cadre originală, fără interpolarea cadrelor. Este posibilă recrearea aspectului natural al imaginii originale.
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate în cazul funcțiilor din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția valorii Semnal intrare . Pentru a readuce toate elementele de meniu la setările implicite, consultați 🖱️ p.80









*1 Când la intrare sunt preluate semnale video pe componente sau semnale video RGB, această setare se poate stabili numai când la intrare sunt preluate semnale 480i, 576i sau 1080i.

*2 Această opțiune nu poate fi setată când se preia la intrare un semnal RGB digital.

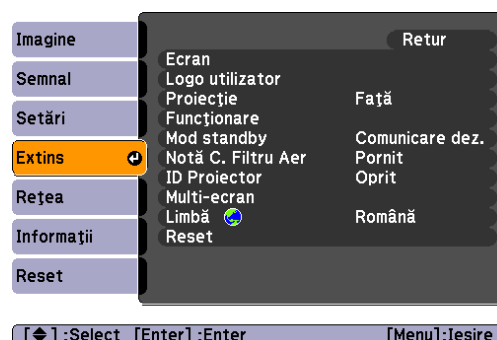
*3 Această opțiune se poate seta numai când ieșirea HDMI a echipamentului conectat este conectată la portul de intrare HDMI al proiecteurului.

*4 Aceasta nu se poate seta când se preia la intrare un semnal 1080i și modul aspect este setat la **Plin**.







Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	<p>Puteți corecta distorsiunile trapez.</p> <p>Corecție T-H/V: Corectează distorsiunile de trapez orizontale și verticale. Selectați una dintre opțiunile Corecție T. vert sau Corecție T. oriz.  p.26</p> <p>Utilizați butoanele [↖/↗], [↘/↙], [↵/↔] și [↔/↵] pentru a efectua corecții similare la opțiunile Corecție T. vert și Corecție T. oriz.</p> <p>Quick Corner: Selectează și corectează cele patru colțuri ale imaginii proiectate.  p.24</p>
Split Screen	Puteți diviza ecranul în două ecrane.  p.34
Blocare funcționare	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa operarea panoului de comandă al proiecteurului.  p.51
Formă pointer	<p>Puteți selecta forma pointerului.  p.39</p> <p>Pointer 1:  Pointer 2:  Pointer 3: </p>
Consum energie	<p>Puteți seta strălucirea lămpii la valorile Normal sau ECO.</p> <p>Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu, atunci când efectuați proiecții într-o încăpere neluminată sau pe un ecran mic. Dacă este selectată opțiunea ECO, cantitatea de energie consumată și durata de funcționare a lămpii se modifică după cum urmează și zgomotul produs de rotirea ventilatorului în timpul proiecției se va diminua. Consumul de curent electric scade cu aproximativ 16 %, iar durata de viață a lămpii crește de aproximativ 1,5 ori</p>
Volum	Puteți regla volumul. Detaliile de setare sunt salvate pentru fiecare sursă și tip de semnal de imagine.
Intrare audio	Intrare audio LAN: La proiecția unei imagini de la un calculator conectat prin rețea, sunetul este redat de la proiector utilizând portul setat aici. Când se transferă sunetul de la calculator la proiector în vederea redării, selectați LAN .
Receptor dist.	<p>Puteți restricționa recepționarea semnalului de operare de la telecomandă.</p> <p>Atunci când doriți să blocați operarea de la telecomandă sau dacă receptorul telecomenzii este prea aproape de o lumină fluorescentă, puteți efectua setări pentru a dezactiva receptorul telecomenzii pe care nu doriți să-l utilizați sau care creează interferențe.</p> <p>Dacă butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă este apăsat timp de 15 secunde, acest parametru va reveni la setarea implicită.</p>


Submeniu	Funcție
Buton utilizator	Puteți selecta elementul atribuit din meniul de configurare cu ajutorul butonului [User] de pe telecomandă. Apăsând pe 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] i se pot atribui unul din următoarele șase elemente. Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Multi-ecran și Rezoluție
Șablon de test	La configurarea proiectorului apare un șablon de test pentru a se putea regla proiecția fără conectarea altor echipamente. ➡ p.21
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate în cazul funcțiilor din meniul Setări la setările implicite, cu excepția valorii Buton utilizator . Pentru a readuce toate elementele de meniu la setările implicite, consultați ➡ p.80



Submeniu	Funcție
Ecran	<p>Puteți face setări referitoare la ecranul proiectorului.</p> <p>Mesaje: Următoarele mesaje nu sunt afișate pe ecran când acest element este setat la Oprit. Mesajele referitoare la supraîncălzirea aparatului sau alte mesaje de avertizare, precum cele care anunță lipsa intrării video, precum și când opțiunea Îngheț este activată sau la modificarea opțiunilor Sursă, Mod culoare sau Aspect.</p> <p>Fundal Ecran*1: Puteți seta starea ecranului pentru momentul în care niciun semnal de imagine nu este disponibil pentru Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Ecran pornire*1: Setați acest parametru la Pornit pentru a afișa sigla de utilizator la începerea proiecției.</p> <p>A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat pe durata activării opțiunii A/V Mute ca Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Dimensiune meni: Puteți selecta Normal sau Mai mare pentru dimensiunea de afișare a meniului de configurare, a sistemului de ajutor și a altor mesaje.</p>
Logo utilizator *1	Puteți modifica sigla de utilizator afișată ca fundal în timpul utilizării funcțiilor Fundal Ecran sau Ecran pornire. ➡ p.47
Proiecție	Setați acest parametru în funcție de starea de instalare a proiectorului. ➡ p.128


Submeniu	Funcție
Funcționare	<p>Pornire directă: Puteți stabili dacă se activează sau nu (Pornit/Oprit) funcția Pornire directă. Aveți grijă când acest element este setat la Pornit, deoarece aparatul pornește în momentul recuperării atunci când este cuplat la o priză electrică.</p> <p>Mod inactivare: Când este setată la Pornit, această funcție va opri automat proiectorul când la intrare nu există semnal de imagine și când nu sunt efectuate operațiuni.</p> <p>Timp mod inact.: Când Mod inactivare este setat la Pornit, puteți seta intervalul de timp după care proiectorul se oprește automat, între 1 și 30 de minute.</p> <p>Mod altitudine mare: Setați la valoarea Pornit când utilizați proiectorul la altitudini de peste 1500 m.</p> <p>BNC Terminație Sync: Setați terminația semnalului de la portul de intrare BNC. De obicei, aceasta trebuie setată la Oprit. Setați această funcție la Pornit când este necesară o terminație analogică (75Ω), de exemplu, pentru comutatoare.</p> <p>Tip telecomandă: Puteți selecta Normal sau Simplu, în funcție de tipul telecomenzii. Setați acest element la Normal pentru a utiliza telecomanda livrată cu proiectorul. Dacă este selectată opțiunea Simplu, puteți utiliza și alte telecomenzi livrate cu proiectoare Epson pentru a opera acest proiector. Acest aspect este important dacă pentru operarea proiectorului doriți să utilizați o telecomandă cu care sunteți deja familiarizat. (Când utilizați telecomanda furnizată cu un proiector seria EB-G5xxx sau din seria EB-Z80xx, selectați Normal.)</p> <p>Totuși, nu puteți utiliza telecomanda livrată cu proiectorul, dacă această setare are valoarea Simplu. Asigurați-vă că setarea este corectă, deoarece, în cazul în care proiectorul este montat pe tavan sau într-un alt loc greu accesibil, revenire la setarea Normal poate fi dificilă. De asemenea, nu puteți utiliza funcțiile cu care acest proiector sau telecomanda pe care o utilizați nu sunt prevăzute.</p> <p>Buton inv. direcție: Setați această opțiune la Pornit la suspendarea proiectorului de tavan.  p.128</p>
Mod standby	Puteți folosi funcțiile de monitorizare și control al stării proiectorului în rețea chiar și în timp ce proiectorul este în modul standby dacă această opțiune este setată la Comunicare act .
Notă C. Filtru Aer	Puteți opta pentru activarea sau dezactivarea (Pornit/Oprit) funcției Notă C. Filtru Aer. Mesajul va fi afișat pe ecran dacă această funcție este setată la Pornit și dacă s-a detectat înfundarea filtrului de aer.
ID Proiector	Setați ID-ul în intervalul dintre 1 și 9. Opțiunea Oprit indică faptul că nu s-a setat niciun ID.  p.42
Multi-screen	<p>Puteți regla nuanța și strălucirea pentru fiecare imagine proiectată când sunt utilizate simultan mai multe proiectoare aliniate.  p.45</p> <p>Nivel de ajustare: Puteți regla de la negru la alb, în cinci etape, denumite niveluri, de la Nivel 1 la 5, iar în fiecare din aceste 5 niveluri puteți regla opțiunile Corect. luminozitate și Corect. Culoare.</p> <p>Corect. luminozitate: Corectează diferența de luminozitate a fiecărui proiector.</p> <p>Corect. Culoare (G/R) / Corect. Culoare (B/Y): Puteți corecta diferența de culori la fiecare proiector.</p>
Limbă	Puteți alege limba în care să fie afișate mesajele.

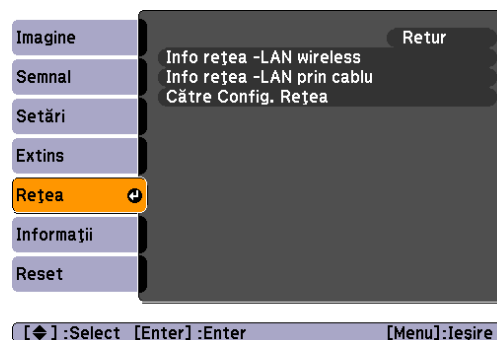
Submeniu	Funcție
Reset	Puteți readuce Ecran ^{*2} , Funcționare ^{*3} și Notă C. Filtru Aer din meniul Extins la setările implicite. Pentru a readuce toate elementele de meniu la setările implicite, consultați  p.80


*1 Când opțiunea **Protej.logo utilizator** este setată la **Pornit** în Protecție prin parolă, setările referitoare la sigla de utilizator nu pot fi modificate. Puteți face modificări după ce ați setat opțiunea **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.  [p.47](#)

*2 Cu excepția parametrilor aferenți siglei utilizatorului.


*3 Cu excepția parametrilor **Buton inv. direcție**, **Mod altitudine mare** și **Tip telecomandă**.

Când opțiunea **Protecție rețea** este setată la **Pornit** în **Protejat de parolă**, se afișează un mesaj și setările nu pot fi modificate. Puteți face modificări după ce ați setat opțiunea **Protecție rețea** la **Oprit**.  [p.49](#)



Submeniu	Funcție
Info rețea -LAN wireless Info rețea -LAN prin cablu	Afișează setările de rețea.
Către Config. Rețea	Afișează ecranul de configurare a rețelei.  p.65



Folosind browser-ul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți seta funcțiile proiectorului și controla proiectorul. Această funcție se numește „Control web”. Puteți introduce text cu ușurință utilizând o tastatură pentru a efectua setările pentru funcția „Control web”, cum ar fi setările de securitate.  [p.109](#)

Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

Când ați terminat, treceți la **Setare terminată**, și selectați **Da**, **Nu**, sau **Anulare**. Când selectați **Da** sau **Nu**, reveniți la meniul de configurare.



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

Operații cu tastatura virtuală

Meniul **Rețea** conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizați butonul [↻] de pe telecomandă sau butoanele [↶/▲], [↷/▼], [↸/◀] și [↹/▶] de pe panoul de comandă pentru a muta cursorul la tasta dorită și apăsați butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric respectiv. Introduceți cifre ținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați butonul [Finish] de pe tastatură pentru a



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




- La fiecare selectare a tastei [CAPS] și la fiecare apăsare pe butonul [Enter], se comută între majuscule și literele mici.
- La fiecare selectare a tastei [SYM1/2] și la fiecare apăsare pe butonul [Enter], se comută tastele simbol din secțiunea inclusă în casetă.

Meniul Principal




Submeniu	Funcție
Nume proiector	Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bait.
Parolă PJLink	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul unui software compatibil cu PJLink.  p.115 Puteți introduce maxim 32 caractere alfa-numerice a câte 1 byte.
Parolă control web	Introduceți o parolă pentru a o utiliza la efectuarea setărilor și la controlul proiectorului cu ajutorul funcției „Control web”. Puteți introduce maxim 8 caractere alfanumerice a câte 1 byte. Control web este o funcție a calculatorului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browser-ului web de pe un calculator conectat la o rețea.  p.109
Cuvânt cheie proiector	Când această opțiune este setată pe Pornit , trebuie să introduceți cuvântul cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator printr-o rețea. Ca urmare, puteți împiedica întreruperea proiecțiilor prin conexiuni neprogramate de la calculator. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată la Pornit .

Meniul Rețea locală fără fir

Pentru conectarea proiectorului la un calculator utilizând o rețea locală fără fir, instalați unitatea LAN fără fir (ELPAP03).  [p.138](#)



Submeniu	Funcție
Alim. rețea fără fir	Setați acest parametru la Pornit la conectarea proiectorului la calculator prin intermediul unei rețele locale fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, setați acest parametru la Oprit , pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane.
Mod conectare	Setați modul de conexiune care se va utiliza la conectarea proiectorului la calculator prin intermediul unei rețele locale fără fir. Când se utilizează o conexiune Ad Hoc , modul de conexiune este setat la Rapid . Când se utilizează modul Infrastructură , modul de conexiune este setat la Avansat . Când conexiunea dintre calculator și proiector se realizează utilizând EasyMP Multi PC Projection, setați modul de conexiune la Avansat .
Wi-Fi Protected Setup	Când utilizați un punct de acces compatibil WPS (Wi-Fi Protected Setup) printr-o rețea locală fără fir, puteți conecta cu ușurință proiectorul la punctul de acces și efectua setările de securitate.  p.122
Canal	La conectarea în Mod rapid, puteți selecta un canal care utilizează standardul 802.11b/g. Dacă sunt detectate interferențe de la alte semnale, utilizați un alt canal.
Sistem rețea locală fără fir	Setează sistemul rețelei LAN fără fir. La conectarea în modul Avansat, parametrul Auto poate fi setat astfel încât să selecteze automat o metodă adecvată mediului de aplicație. Într-o zonă care nu acceptă standardul 802.11a, va fi afișat numai standardul 802.11b/g .
Setare auto. SSID	La conectarea în modul Rapid, opțiunea Setare auto. SSID poate fi setată la Pornit , pentru a permite localizarea mai rapidă a acestui proiector dintre alte proiectoare, în vederea creșterii gradului de stabilitate al conexiunii. SSID-ul va fi creat automat, astfel că adresa următoare nu poate fi setată. Setați acest parametru la Oprit când se conectează un calculator la mai multe proiectoare.
SSID	Introduceți un SSID. Dacă ați primit o valoare SSID pentru sistemul LAN fără fir, valabilă și pentru proiector, introduceți valoarea SSID. Puteți introduce maxim 32 caractere alfa-numerice a câte 1 byte.

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

Meniul Securitate (numai când este instalată unitatea LAN fără fir)

Când este instalată unitatea LAN fără fir și se utilizează modul Avansat, se recomandă insistent efectuarea setărilor de securitate.



Submeniu	Funcție
Securitate	<p>Puteți selecta un tip de securitate.</p> <p>Atunci când configurați securitatea, urmați instrucțiunile administratorului rețelei pe care doriți să o accesați.</p> <p>Următoarele tipuri de securitate sunt furnizate de proiector.</p> <p>WEP: Datele sunt criptate cu o cheie de cod (cheie WEP)</p> <p>Acest mecanism împiedică comunicarea, dacă cheile criptate pentru punctul de acces și pentru proiector nu corespund.</p> <p>WPA/WPA2: Acesta este un standard de criptare pentru îmbunătățirea securității, care este un punct vulnerabil al WEP. Deși există mai multe tipuri de metode de criptare WPA, acest proiector utilizează „TKIP” și „AES”.</p> <p>WPA mai include și funcții de autentificare a utilizatorului. Autentificarea WPA permite două metode: utilizarea unui server de autentificare sau autentificarea între un calculator și un punct de acces fără server. Acest proiector permite cea de-a doua metodă, fără server.</p> <p>EAP: EAP este un protocol utilizat în comunicațiile dintre clienți și serverele de autentificare. Acestea sunt protocoale multiple, cum ar fi EAP-TLS, care utilizează certificarea electronică pentru autentificarea utilizatorului, LEAP, care funcționează cu nume de utilizator și parolă, precum și EAP-TTLS.</p>



Dacă utilizați EAP, trebuie să efectuați setări la nivelul proiectorului, pentru ca acestea să corespundă cu setările serverului. Solicitați administratorului de rețea detaliile despre setările RADIUS.

La selectarea opțiunii WEP




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

Submeniu	Funcție
Tip de autentificare	<p>Puteți seta opțiunea Tip de autentificare pentru codarea WEP.</p> <p>Open: Modalitate de conectare a unui punct de acces fără autentificare.</p> <p>Shared: Tip de autentificare care utilizează o cheie WEP.</p>

Când este selectat WPA-PSK(TKIP/AES) sau WPA2-PSK(TKIP/AES)



Submeniu	Funcție
PSK (Cheie de criptare)	<p>Puteți introduce o cheie Pre-Shared Key (cheie criptată) formată din caractere alfanumerice de un bait. Introduceți între 8 și 63 de caractere. La introducerea valorii cheii criptate și după apăsarea pe butonul [Enter], valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*).</p> <p>Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția „Control web”, puteți introduce peste 32 de caractere.</p> <p> p.109</p>

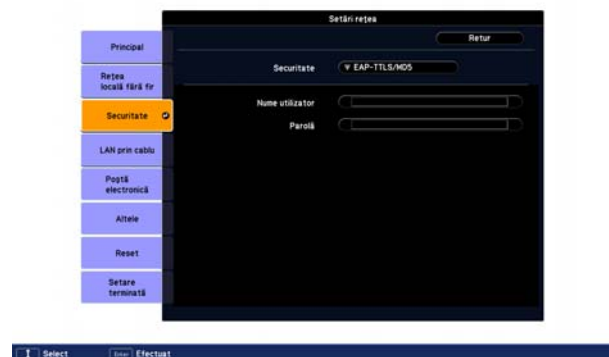
Când se selectează EAP-TLS



Consultați următoarele informații pentru a înregistra un certificat digital al proiecteurului, în vederea autentificării. 🖱️ [Ghid de utilizare a PC Free](#) "Înregistrarea unui certificat digital pentru proiector"



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

Este selectat EAP-TTLS/MD5, EAP-TTLS/MS-CHAPv2, PEAP/MS-CHAPv2, PEAP/GTC, LEAP, EAP-Fast/MS-CHAPv2, EAP-Fast/GTC



Submeniu	Funcție
Nume utilizator	<p>Puteți introduce un nume de utilizator pentru a fi folosit la autentificarea în caracterele alfanumerice pe 1 bait (fără spații). Puteți introduce maxim 64 de caractere.</p> <p>Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția „Control web”, puteți introduce peste 32 de caractere.</p> <p> p.109</p>
Parolă	<p>Puteți introduce o parolă de autentificare în caracterele alfanumerice pe 1 bait. Puteți introduce maxim 64 de caractere. La introducerea parolei și după apăsarea pe butonul [Enter], valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*).</p> <p>Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția Control web, puteți introduce mai mult de 32 de caractere.</p> <p> p.109</p>

Meniul LAN prin cablu



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

Meniul Poștă

Când este setată această opțiune, primiți o notificare prin e-mail dacă apare vreo problemă sau vreun avertisment privind proiectorul. 🗨 "Problemă de citire a funcției Notificare poștă" [p.111](#)



Submeniu	Funcție
Notificare poștă	Puteți opta pentru a primi sau nu notificare (Pornit/Oprit) prin mesaj e-mail.
Server SMTP	Puteți introduce <u>adresa IP</u> ▶▶ pentru serverul SMTP al proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde „x” este un număr cuprins între 0 și 255)
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65535.
Adresă e-mail 1/Adresă e-mail 2/Adresă e-mail 3	Introduceți adresa de e-mail a destinatarului căruia doriți să-i trimiteți e-mailul de notificare. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 64 caractere alfa-numerice a câte 1 byte. Nu puteți introduce mai mult de 32 de caractere în meniul de configurare. Atunci când efectuați setările din funcția „Control web”, puteți introduce peste 32 de caractere. 🗨 p.109
Setare eveniment notificare	Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți anunțat prin e-mail. Atunci când problema selectată și avertismentul selectat apar în cazul proiectorului, se trimite un e-mail la Adresă e-mail specificată, care vă anunță despre apariția unei probleme sau a unui avertisment. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.

Meniul Altele



Submeniu	Funcție
SNMP	Setați acest parametru la Pornit când utilizați SNMP pentru monitorizarea proiectorului. Pentru a utiliza meniul SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.
Trap IP Adresă 1/Trap IP Adresă 2	Când opțiunea SNMP este setată la Pornit , puteți configura până la două adrese IP ca destinații de notificare pentru acoperirea SNMP. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 pentru fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde „x” este un număr cuprins între 0 și 255)
Gateway prioritar	Pentru gateway-ul prioritar, selectați opțiunea Prin cablu sau Fără fir .
AMX Device Discovery	Când proiectorul este conectat la o rețea setați această opțiune la Pornit pentru a permite detectarea proiectorului de către AMX Device Discovery . Setați această opțiune pe Oprit dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat cu un dispozitiv de control AMX sau AMX Device Discovery.
RoomView	Setați acest parametru la Pornit numai când utilizați aplicația Crestron RoomView® pentru monitorizarea și controlul proiectorului prin rețea. În mod normal, lăsați acest parametru setat la Oprit . "Despre Crestron RoomView" p.116 Modificările de setări ale proiectorului intră în vigoare după repornire. Următoarele funcții nu pot fi utilizate când parametrul este setat la Pornit . <ul style="list-style-type: none"> Control web Message Broadcasting (insertul EasyMP Monitor)

Meniul Reset

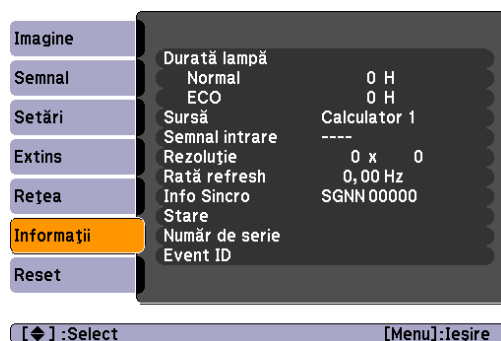
Resetare parametrilor de rețea.



Submeniu	Funcție
Resetare parametrilor de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da . După ce reseați toate setările, este afișat meniul Principal .

Vă permite să verificați starea semnalelor de imagine proiectate și a proiectorului. Elementele care pot fi afișate variază în funcție de semnalul de imagine sau de sursa de intrare proiectată, așa cum este prezentat în următoarele capturi de ecran.

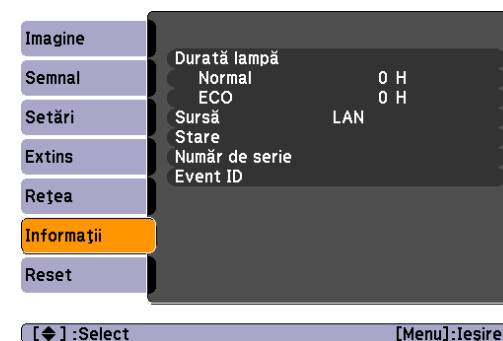
Semnal RGB/Semnal video pe componente



Semnal video compozit/Semnal S-Video

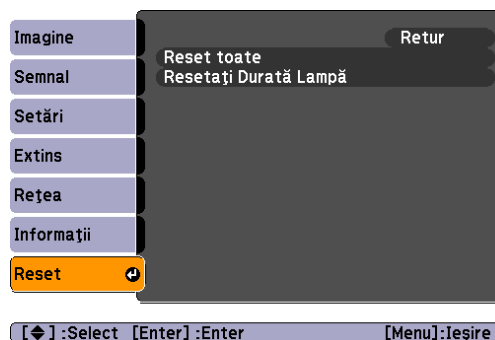


USB/LAN



Submeniu	Funcție
Durată lampă	Puteți afișa numărul total al orelor de funcționare a lămpii*1. Când timpul de alarmare a lămpii a fost atins, caracterele vor fi afișate cu culoare galbenă.
Sursă	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	În funcție de sursă, puteți afișa conținutul opțiunii Semnal intrare setată în meniul Semnal .
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția.
Semnal video	Puteți afișa conținutul opțiunii Semnal video setată în meniul Semnal .
Rată refresh	Puteți afișa <u>Rata refresh</u> (rata de reîmprospătare).
Info Sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Acele informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Stare	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Este posibil ca aceste informații să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Event ID	La apariția problemelor de conectare a proiectorului și a calculatorului prin rețea, informațiile referitoare la problemă sunt afișate utilizând un Event ID. Citiți pagina următoare pentru informații privind interpretarea opțiunii Event ID. p.96

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



Submeniu	Funcție
Reset toate	Puteți reseta toate elementele din meniul de configurare la valorile implicite. Următoarele elemente nu sunt resetate la valorile implicite: elementele pentru parolă, Semnal intrare , Logo utilizator , Multi-ecran , toate elementele pentru meniurile Rețea , Durată lampă și Limbă .
Resetați Durată Lampă	Puteți anula numărul total de ore de funcționare al lămpii și să reveniți la valoarea „0H”. Resetați această valoare la înlocuirea lămpii.



Depanarea

În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și măsurile necesare în cazul în care aveți o problemă.

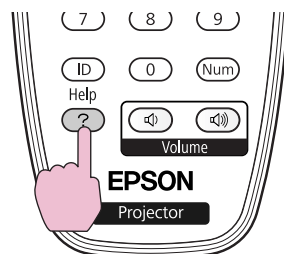
Dacă apare vreo problemă la proiector, se afișează ecranul de ajutor, pentru a vă acorda asistență, apăsând pe butonul [Help]. Puteți rezolva problemele răspunzând la întrebări.

Procedură

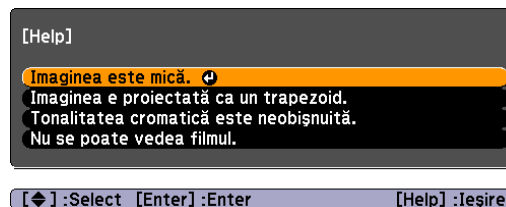
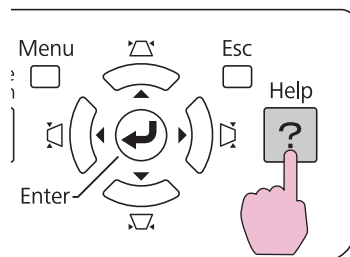
1 Apăsați pe butonul [Help].

Este afișat ecranul Ajutor.

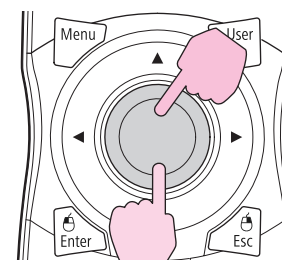
Utilizând telecomanda



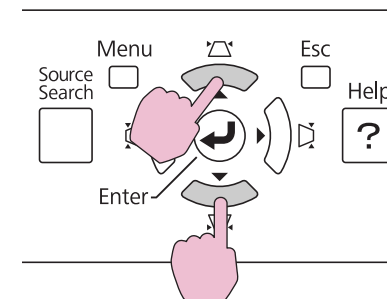
Utilizând panoul de comandă



Utilizând telecomanda



Utilizând panoul de comandă

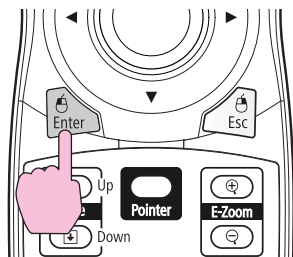


2 Selectați o opțiune din meniu.

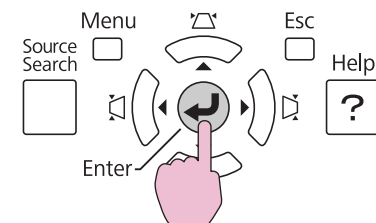
3

Confirmați selecția.

Utilizând telecomanda



Utilizând panoul de comandă



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



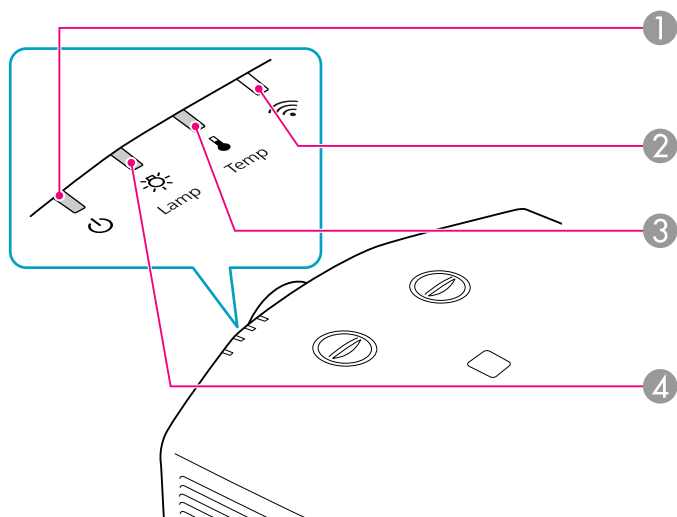
Dacă în ecranul Ajutor nu ați găsit o soluție pentru problema dumneavoastră, consultați paragraful "Rezolvarea Problemelor" p.84.

Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful „Citirea indicatoarelor” de mai jos.

Dacă indicatoarele nu indică cu claritate problema potențială, consultați secțiunea „Când indicatoarele nu vă pot ajuta”. ➡ [p.88](#)

Citirea indicatoarelor

Aceste indicatoare indică starea de funcționare a proiectorului.



➊ Indică starea de funcționare.



Starea de standby

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



Pregătirea pentru monitorizarea rețelei (durează aprox. 20 de secunde) sau procesul de răcire este în desfășurare.

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 fi afișat intermitent.

[⏻]: Acest buton nu funcționează în timpul procesului de încălzire.































Proiecție




















- ② Indică starea de funcționare a rețelei locale fără fir, când unitatea LAN fără fir este instalată.  "Citirea indicatorilor rețelei locale fără fir" [p.138](#)
- ③ Indică starea temperaturii interne.
- ④ 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  luminează pentru o scurtă perioadă de timp, dar aceasta nu reprezintă o defecțiune.





Indicatorul luminează continuu sau intermitent în culoarea roșie















 : Continuu  : Intermitent  : Nu luminează


















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 din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
     	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 din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
     	Eroare temp înaltă (supraîncălzire)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După circa cinci minute, proiectorul va trece în modul de veghe; apoi verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este înfundat, trebuie curățat sau înlocuit.  p.98, p.104 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea aspectelor 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.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la o altitudine de minimum 1500 m, setați parametrul Mod altitudine mare la Pornit.  p.61</p>
	Eroare de flux de aer la filtru.	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul de aer și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de un perete. • Dacă filtrul de aer este înfundat, trebuie curățat sau înlocuit.  p.98, p.104 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea aspectelor 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.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Eroare lampă Eșec lampă Capac lampă deschis	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.  p.101 • Curățați filtrul de aer.  p.98 <p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și cuplați sursa de alimentare.</p> <p>Dacă eroarea persistă: Înlocuiți lampa cu o lampă nouă și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: Întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Dacă lampa este spartă: Înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare. Dacă înlocuiți personal lampa, evitați cioburile de sticlă (nu puteți continua proiecția până când lampa nu este înlocuită).  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la o altitudine de minimum 1500 m, setați parametrul Mod altitudine mare la Pornit.  p.61</p> <p>Verificați dacă lampa și capacul lămpii sunt instalate în siguranță.  p.101</p> <p>Dacă lampa sau capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa nu se va aprinde.</p>
     	Eroare alim. (balast)	<p>Întrerupeți utilizarea proiectorului, decuplați cablul de alimentare din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>



Indicatorul luminează intermitent sau continuu

 : Continuu
  : Intermitent
  : Nu luminează
  : Variaza în funcție de starea proiectorului

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Avertism temp înaltă	<p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul de aer și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de un perete. • Dacă filtrul de aer este înfundat, trebuie curățat sau înlocuit.  p.98, p.104
     	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.  p.101</p> <p>Dacă veți continua să utilizați lampa după expirarea perioadei de înlocuire, riscul de explozie a lămpii crește. Înlocuiți lampa cu una nouă în cel mai scurt timp.</p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
     	Curent slab de aer	<p>(Acest lucru nu este anormal. Cu toate acestea, proiecția se oprește în mod automat dacă scăderea fluxului de aer continuă.) Se va afișa mesajul „Filtrul de aer este îmbâcsit. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer.”. Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul de aer și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de un perete. • Dacă filtrul de aer este înfundat, trebuie curățat sau înlocuit.  p.98, p.104 <p>Dacă starea Curent slab de aer persistă chiar și după curățarea filtrului de aer, înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.  p.104</p> <p>Dacă eroarea persistă după verificarea aspectelor de mai sus, întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
     	Notă C. Filtru Aer	<p>Este posibil să se afișeze și mesajul următor: „Trebuie curățat filtru aer. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer.” Curățați filtrul de aer.  p.98</p> <p>Dacă filtrul de aer are pete galbene de fum de tutun și nu poate fi curățat, înlocuiți-l cu unul nou.</p> <p>Indicatoarele sau mesajele referitoare la „Notă C. Filtru Aer” sunt afișate numai când opțiunea Notă C. Filtru Aer este setată la Pornit în meniul Extins al meniului de configurare.  p.61</p>













- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele arată că aparatul funcționează în mod obișnuit, consultați secțiunea „Când indicatoarele nu vă pot ajuta”.  [p.88](#)
- Dacă eroarea nu este afișată în acest tabel, întrerupeți utilizarea proiectorului, deconectați cablul din priza de curent și contactați reprezentantul local sau cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Ghidul de service și asistență tehnică.  [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când indicatoarele nu vă pot ajuta






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

Probleme cu imaginile

- "Imaginile nu apar"  p.89
Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră, zona de proiecție este complet albastră etc.
- "Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine aflată în mișcare va fi afișată cu negru)."  p.89
Imaginile animate proiectate de pe un calculator apar negre și nu este proiectat nimic.
- "Proiecția se oprește automat"  p.89
- "Este afișat mesajul „Nu e acceptat.”."  p.90
- "„Fără semnal” este afișat."  p.90
- "Imaginile sunt neclare sau nefocalizate"  p.90
- "În imagini apar interferențe sau distorsiuni"  p.91
Apar probleme, precum interferențele, distorsiunile sau defecte tip șah (repetarea unui model tablă de șah).
- "Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit"  p.91
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.92
Întreaga imagine are tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb/negru, culorile sunt mate etc. (Monitoarele de calculator și ecranele LCD au performanțe diferite de reproducere a culorilor, deci este posibil să nu existe o identitate între culorile proiectate de proiector și cele care apar pe monitor, dar acest lucru nu constituie o problemă.)
- "Imaginile sunt închise"  p.92

- "Nu este alimentat"  p.93

Alte probleme

- "Sunetul nu se aude sau este slab"  p.94
- "Telecomanda nu funcționează"  p.94
- "Pe monitorul extern nu se afișează nimic"  p.95
- "Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri"  p.95
- "În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens."  p.95

Interpretarea ID-urilor de eveniment

-  p.96

Probleme la pornirea proiecției

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsăat pe butonul [⏻]?	Apăsăți pe 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>Ghid de pornire rapidă</i> Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Funcția A/V Mute este activată?	Apăsăți pe butonul [A/V Mute] de la telecomandă pentru anularea funcției A/V Mute. 🖱 p.38
Parametrii meniului de configurare sunt corecți?	Reset toate setările. 🖱 Meniul Reset - Reset toate p.80
Imaginea proiectată este complet neagră? Numai când se proiectează imagini de pe calculator	Unele imagini de intrare, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? Numai când se proiectează imagini de la o sursă video	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱 Meniul Semnal - Semnal video p.57

Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine aflată în mișcare va fi afișată cu negru).

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat	Schimbați semnalul de imagine numai la ieșirea externă. 🖱 Consultați documentația calculatorului.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Parametrul Mod inactivare este setat la Pornit ?	Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, schimbați setarea la Oprit . 🖱 Meniul Extins - Funcționare - Mod inactivare p.61

Este afișat mesajul „Nu e acceptat.”.

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? Numai când se proiectează imagini de la o sursă video	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ Meniul Semnal - Semnal video p.57
Rezoluția semnalului de imagine și frecvența de reîmprospătare a acestui semnal corespund modului? Numai când se proiectează imagini de pe calculator	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați valorile parametrilor Rezoluție și Frecvență reîmprospătare ai semnalului de imagine provenit de la un calculator. 🖱️ "Standarde de ecran compatibile" p.146

„Fără semnal” este afișat.







Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ p.130, p.135
Portul de intrare este selectat corect?	Schimbați imaginea apăsând pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. 🖱️ p.29
Ați deschis calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? Numai la proiectarea unor imagini de pe un calculator portabil sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat	Dacă semnalele de imagine sunt transmise 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 monitorul calculatorului. La anumite modele de calculatoare, când semnalele de imagine sunt redactate la un dispozitiv extern, nu mai apar și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. 🖱️ p.132 Dacă realizați conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta funcțională [Fn] care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriti calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le.

Imaginile sunt neclare sau nefocalizate




Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți inelul de focalizare pentru a regla focalizarea. 🖱️ <i>Ghid de pornire rapidă</i>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție? Definiți distanța în limitele recomandate. 🖱️ p.144
Valoarea de reglare a distorsiunii trapezoidale este prea mare?	Micșorați unghiul de proiecție pentru a reduce corecția distorsiunilor trapezoidale. 🖱️ p.26

Verificare	Rezolvare
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă se produce brusc o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens, ceea ce poate determina afișarea cu neclarități a imaginilor. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentilă se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

În imagini apar interferențe sau distorsiuni


Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? Numai când se proiectează imagini de la o sursă video	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul Semnal - Semnal video p.57
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.  p.130, p.132
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă utilizați un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalele. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? Numai când se proiectează imagini de pe calculator	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.  "Standarde de ecran compatibile" p.146  Documentația calculatorului
Parametrii „Sincro.” și „Urmărire” sunt reglați corect? Numai la proiecția semnalelor RGB de calculator analogice	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu sunt corect reglate după utilizarea funcției de reglare automată, puteți efectua reglările utilizând opțiunea Sincro. și Urmărire din meniul de configurare.  Meniul Semnal - Urmărire, Sincro. p.57
Parametrul Rezoluție este setat la Manual ? Numai la proiecția pe un split screen	Este posibil ca imaginea să fie restrânsă dacă valoarea opțiunii Rezoluție din meniul de configurare nu coincide cu rezoluția imaginii proiectate. Dacă imaginea este restrânsă, setați opțiunea Rezoluție la Auto.  Meniul Semnal - Rezoluție p.57

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


Verificare	Rezolvare
Aspectul este reglat corect?	Apăsați pe butonul [Aspect] de pe telecomandă pentru a selecta un aspect potrivit pentru sursa de intrare.  p.31
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? Numai când se proiectează imagini de pe calculator	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.  Meniul Semnal - Rezoluție p.57
Imaginea este încă mărită folosind E-Zoom?	Apăsați pe butonul [Esc] de la telecomandă pentru anularea funcției E-Zoom.  p.40


Verificare	Rezolvare
Parametrul Poziție este reglat corect?	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat la proiectarea semnalelor RGB analogice de la calculator. Dacă imaginile nu sunt corect reglate după folosirea funcției de reglare automată, puteți efectua reglările utilizând opțiunea Poziție din meniul de configurare. Pe lângă semnalele RGB analogice de la calculator, în timpul efectuării proiecției puteți regla și alte semnale, ajustând parametrul Poziție din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Semnal - Poziție p.57
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? Numai când se proiectează imagini de pe calculator	Dacă afișajul dual este activat în fereastra „Proprietăți afișaj” din panoul de control al calculatorului, este proiectată numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. Pentru a afișa toată imaginea pe ecranul calculatorului, dezactivați afișarea duală. 🖱️ Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? Numai când se proiectează imagini de pe calculator	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. 🖱️ "Standarde de ecran compatibile" p.146 🖱️ Documentația calculatorului

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🖱️ Meniul Semnal - Semnal intrare, Semnal video p.57
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Reglați setarea Strălucire din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Imagine - Strălucire p.55
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. 🖱️ p.130, p.132
Parametrul Contrast  este reglat corect?	Reglați setarea Contrast din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Imagine - Contrast p.55
Ajustarea culorilor este efectuată corect?	Reglați setarea Ajustarea culorilor din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Imagine - Ajustarea culorilor p.55
Parametrii Saturare culoare și Tentă sunt corect reglați? Numai când se proiectează imagini de la o sursă video	Reglați setarea Saturare culoare și Tentă din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Imagine - Saturare culoare, Tentă p.55






Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Reglați setarea Strălucire și Consum energie din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Imagine - Strălucire p.55 🖱️ Meniul Setări - Consum energie p.59
Parametrul Contrast  este reglat corect?	Reglați setarea Contrast din meniul de configurare. 🖱️ Meniul Imagine - Contrast p.55

Verificare	Rezolvare
Lampa trebuie înlocuită?	Când termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când se întâmplă acest lucru, înlocuiți lampa cu una nouă.  p.101




Probleme la pornirea proiecției

Nu este alimentat








Verificare	Rezolvare
Ați apăsă pe butonul [⏻]?	Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare este conectat greșit sau alimentarea aparatului nu se realizează în condiții normale. Deconectați și reconectați cablul de alimentare.  <i>Ghid 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 cablul de alimentare se află un contact defect sau cablul în sine este defect. Reconectați cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat în acest mod, întrerupeți utilizarea proiecteurului, scoateți 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.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Parametrul Blocare funcționare este setat la Blocare completă ?	Apăsăți pe butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați funcția Blocare funcționare, modificați setarea la Oprit .  Meniul Setări - Blocare funcționare p.59
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Verificați setarea Receptor dist. din meniul de configurare.  Meniul Setări - Receptor dist. p.59
Ați conectat din nou cablul de alimentare sau a fost pornit întrerupătorul imediat după oprirea directă a aparatului?	Când se efectuează operația din stânga cu opțiunea Pornire directă setată la valoarea Pornit , este posibil ca alimentarea cu energie electrică să nu fie restabilă. Apăsăți pe butonul [⏻] pentru a reporni aparatul.
Comutatorul ID aflat în partea laterală a telecomenzii este setat pe „On” (Pornit)?	În cazul în care comutatorul este setat pe „On” (Pornit) puteți utiliza telecomanda pentru a opera numai un singur proiector cu ID corespunzător. Poziționați comutatorul ID pe „Off” (Oprit).  p.43

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab


Verificare	Rezolvare
Sursa audio este conectată corect?	Deconectați cablul de la portul de intrare audio și apoi reconectați-l.
Volumul este reglat la valoarea minimă?	Reglați volumul astfel încât sunetul să fie audibil.  <i>Ghid de pornire rapidă</i>
Funcția A/V Mute este activată?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de la telecomandă pentru anularea funcției A/V Mute.  p.38
Specificația cablului audio este „Fără rezistență”?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat „Fără rezistență”.
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea prin cablu HDMI nu se redă semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Ați selectat setarea corectă pentru parametrul Intrare audio LAN ? Disponibil numai când sursa de intrare este LAN	Dacă nu se redă sunetul de la un calculator conectat printr-o rețea, verificați setarea parametrului Intrare audio LAN din meniul de configurare.  Meniul Setări - Intrare audio - Intrare audio LAN p.59

Telecomanda nu funcționează


Verificare	Rezolvare
În momentul utilizării telecomenzii, zona de emisie a acesteia este orientată către receptorul aflat pe proiector?	Îndreptați telecomanda către receptorul de distanță.  p.19
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Raza de acțiune a telecomenzii este de aproximativ 15 m.  p.19
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptorul de distanță?	Amplasați proiectorul într-o poziție unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. Sau setați receptorul pentru telecomandă la Oprit din opțiunea Receptor dist. a meniului de configurare.  Meniul Setări - Receptor dist. p.59
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Verificați setarea Receptor dist. din meniul de configurare.  Meniul Setări - Receptor dist. p.59
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile sunt introduse corect sau înlocuiți bateriile cu altele noi, dacă este necesar.  p.18
Ați verificat dacă ID-ul telecomenzii și ID-ul proiectorului corespund?	Asigurați-vă că ID-ul proiectorului pe care doriți să îl utilizați coincide cu ID-ul telecomenzii. Pentru a utiliza toate proiectoarele cu ajutorul telecomenzii, indiferent de setarea ID, setați comutatorul ID de pe partea laterală a telecomenzii la „Off” (Oprit).  p.42
Parametrul Tip telecomandă corespunde telecomenzii pe care o utilizați?	Verificați setarea Tip telecomandă din meniul de configurare.  Meniul Extins - Funcționare - Tip telecomandă p.61

Verificare	Rezolvare
Cablul opțional al telecomenzii este conectat la telecomandă sau la portul pentru telecomandă al proiecteurului?	Când cablul telecomenzii este conectat, zona de emisie a semnalului de la telecomandă sau receptorul pentru telecomandă al proiecteurului sunt dezactivate. Când nu utilizați setul de cabluri al telecomenzii, deconectați-l de la telecomandă și de la portul pentru telecomandă.




Pe monitorul extern nu se afișează nimic

Verificare	Rezolvare
Ați încercat să afișați o imagine de la un port de intrare altul decât Computer1 sau BNC?	La un monitor extern se pot afișa numai semnalele RGB de la portul de intrare Computer1 sau BNC.
Proiectați pe un split screen?	La un monitor extern se pot afișa numai semnalele RGB de la portul de intrare Computer1 sau BNC proiectate pe ecranul din stânga.  p.34

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru parametrul Limbă .	Reglați setarea Limbă din meniul de configurare.  Meniul Extins - Limbă p.61

În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens.

Verificare	Rezolvare
Parametrul Mod standby este setat la Comunicare act. ?	Pentru utilizarea funcției Notificare poștă când proiectorul se află în stare de veghe, setați opțiunea Comunicare act. din Mod standby al meniului de configurare.  Meniul Extins - Mod standby p.61
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, mesajul de e-mail nu poate fi trimis. Dacă starea anormală se menține, contactați reprezentantul local sau adresa cea mai apropiată din Ghidul de service și asistență tehnică.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Funcția Poștă este setată corect în meniul de configurare?	O notificare prin poștă privind problemele este trimisă conform setărilor opțiunii Poștă din meniul de configurare. Verificați dacă aceasta este configurată corect.  Meniu Rețea - Poștă p.76

ID-urilor de eveniment Event IDs

Verificați ID-ul de eveniment și aplicați remediul indicat mai jos. Dacă problema nu poate fi remediată, contactați administratorul de rețea sau una din următoarele adrese de contact. ➡ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Pornirea aplicației EasyMP Network Projection nu a reușit.	Reporniți proiectorul.
0434 0481 0482 0485	Comunicațiile prin rețea sunt instabile.	Verificați starea comunicațiilor prin rețea. Așteptați puțin și reîncercați să vă conectați.
0433	O imagine care a fost transferată nu poate fi reprodusă.	Reporniți aplicația EasyMP Network Projection.
0484	Comunicația a fost întreruptă de la calculator.	
04FE	Aplicația EasyMP Network Projection și-a încheiat brusc execuția.	Verificați starea comunicațiilor prin rețea. Reporniți proiectorul.
04FF	În proiector s-a produs o eroare de sistem.	Reporniți proiectorul.
0891	Punctul de acces cu același SSID nu poate fi găsit.	Setați calculatorul, punctul de acces și proiectorul cu același SSID.
0892	Metodele de autentificare WPA și WPA2 nu sunt identice.	Verificați setarea securității rețelei locale fără fir, pentru a vedea dacă este corectă. ➡ Meniul Rețea - Meniul Securitate p.64
0893	Metodele de codificare WEP, TKIP și AES nu sunt identice.	
0894	Comunicațiile au fost întrerupte deoarece s-a realizat o conexiune cu un punct de acces eronat.	Consultați-vă cu administratorul de rețea și urmați-i instrucțiunile.
0898	Obținerea DHCP nu a reușit.	Verificați serverul DHCP, pentru a vedea dacă funcționează corect, precum și cablul LAN, pentru a vedea dacă este corect conectat. Opriți DHCP, dacă nu este utilizat. ➡ Meniul Rețea - Meniul Rețea locală fără fir p.67 , Meniul LAN prin cablu p.75
0899	Alte erori de conexiune	Dacă problema nu poate fi rezolvată prin repornirea proiectorului sau a aplicației, EasyMP Network Projection, contactați una dintre următoarele adrese. ➡ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson



Întreținere

Acest capitol explică metodele de întreținere necesare pentru asigurarea unei durate prelungite de viață a proiectorului.

Proiectorul trebuie curățat dacă se murdărește sau când calitatea imaginilor proiectate începe să se deterioreze.



Avertisment

Nu utilizați sprayuri care conțin gaze inflamabile pentru eliminarea murdăriei sau a prafului care aderă la piese precum lentila sau filtrul proiectorului. Aceasta poate constitui o cauză de incendii pentru temperatura ridicată a lămpii în interiorul aparatului.

Curățarea suprafeței proiectorului

Curățarea suprafeței proiectorului se face prin ștergere ușoară 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 utiliza pentru a șterge suprafața proiectorului.

Atenție

Nu folosiți substanțe volatile precum ceară, alcool sau diluant pentru a curăța suprafața proiectorului. Calitatea carcasei se poate modifica sau carcasa se poate decolora.

Curățarea Lentilelor

Folosiți o lavetă obișnuită folosită la curățarea sticlei, pentru a șterge ușor lentilele.

Atenție

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

Curățarea filtrului de aer

Dacă este afișat unul din mesajele următoare sau dacă indicatorul de temperatură este afișat intermitent în culoarea verde, curățați filtrul de aer.

Trebuie curățat filtru aer.

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, ceea ce poate determina probleme de funcționare a aparatului și poate reduce durata de viață a motorului optic. Curățați filtrul de aer imediat ce este afișat acest mesaj.
- Dacă filtrul de aer prezintă pete galbene de fum de tutun, nu poate fi curățat. În acest caz, înlocuiți-l cu un filtru de aer nou. [p.104](#)
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu utilizați detergenți sau solvenți.
- Când utilizați o perie de curățat, aceasta trebuie să aibă peri lungi și moi și aplicați un periaj ușor. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtrul de aer și acesta nu mai poate fi îndepărtat.

Procedura

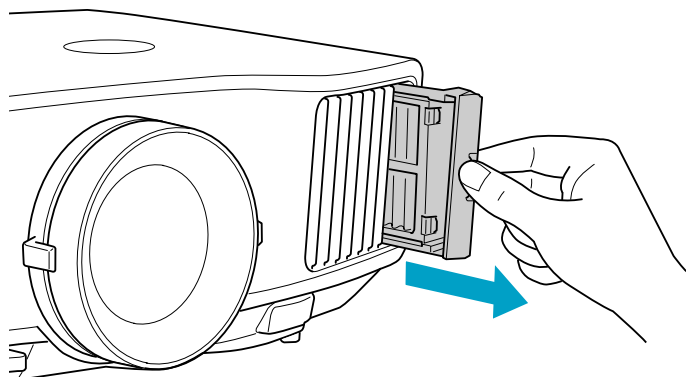
1

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

2

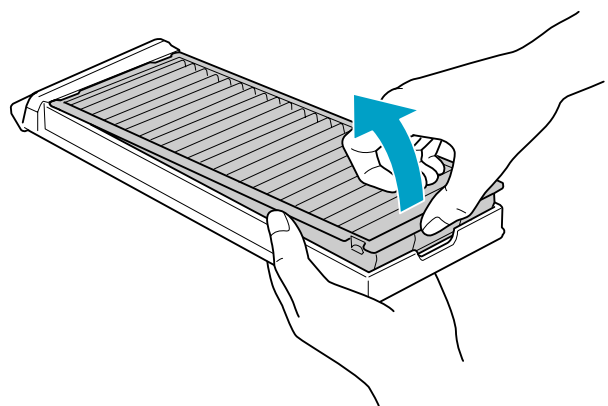
Scoateți capacul filtrului de aer.

Prindeți proeminența capacului filtrului de aer între degete și trageți-o în linie dreaptă.



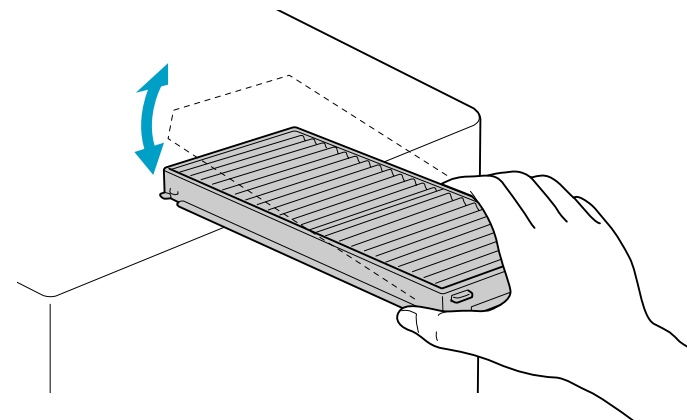
3 Scoateți filtrul de aer.

Scoateți filtrul de aer așezând degetul în șanț, așa cum se vede în ilustrația următoare.



4 Cu partea frontală (partea cu mânere) a filtrului de aer îndreptată în jos, bateți ușor de patru sau cinci ori filtrul de aer pentru a îndepărta praful.

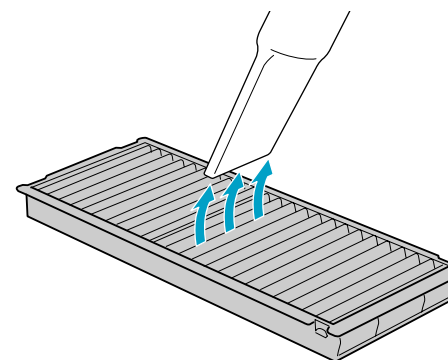
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



Atenție

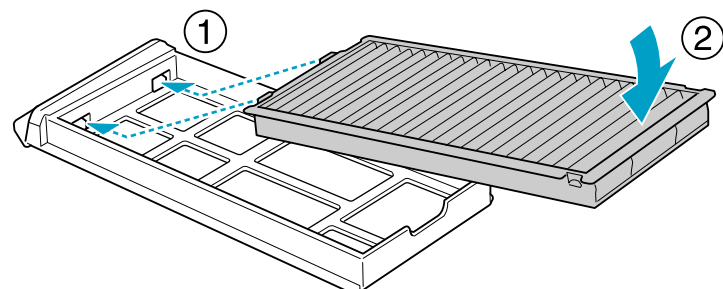
Dacă filtrul de aer este lovit prea tare, este posibil ca acesta să nu mai poată fi utilizat din cauza deformărilor și a fisurilor.

5 Îndepărtați praful rămas în filtrul de aer cu ajutorul unui aspirator pentru a curăța partea frontală.



6 Introduceți filtrul de aer înapoi în capacul său.

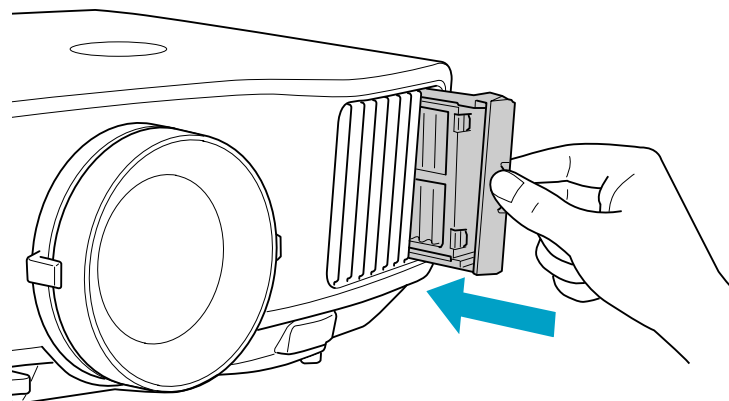
Introduceți proeminențele din filtrul de aer în găurile din capac și presăți ferm filtrul de aer în locașul său.



7

Așezați capacul filtrului de aer la loc.

Apăsați până când auziți declicul de fixare.



Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți-l cu un filtru de aer nou.



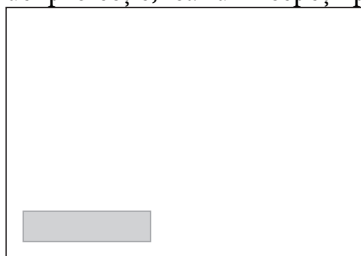
p.104

Înlocuirea lămpii

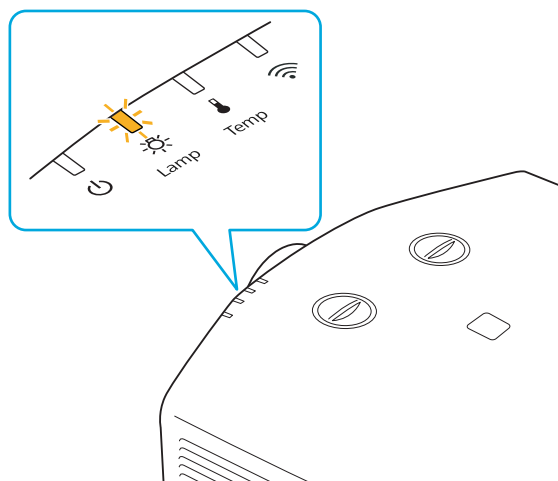
Perioada de înlocuire a lămpii

Lampa trebuie înlocuită când:

- Mesajul „Înlocuiți lampa.” este afișat în partea din stânga-jos a ecranului de proiecție, când 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 următoarelor perioade de timp, pentru a menține strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate.

Când se utilizează continuu **Consum energie** la Normal: Circa 1900 de ore

Când se utilizează continuu **Consum energie** la ECO: Circa 2900 de ore

- Nu reporniți proiectorul imediat după oprirea acestuia. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate reduce durata de viață a lămpii.
- Dacă veți continua să utilizați lampa după expirarea perioadei de înlocuire, riscul de explozie a lămpii crește. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Vă recomandăm să aveți în permanență la dispoziție o lampă de schimb.



Vă recomandăm să curățați filtrul de aer la fiecare înlocuire a lămpii.

👉 p.98

Înlocuiți filtrul de aer dacă este decolorat sau dacă apare un mesaj chiar și după curățarea acestuia. 🖱️ p.104

Cum se înlocuiește lampa

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

Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece 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 poziție laterală față de capacul lămpii, nu sub acesta. Scoateți ușor capacul lămpii.
- Nu dezasamblați și nu modificați lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată în proiector, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.

Atenție

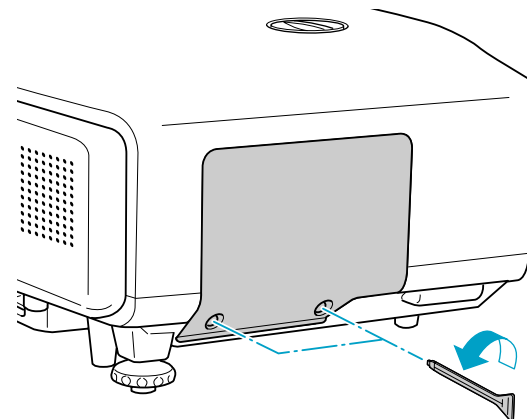
Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. Dacă lampa este fierbinte, vă puteți arde sau vă puteți răni. Pentru ca lampa să se răcească suficient, trebuie să așteptați aproximativ o oră după ce aparatul a fost oprit.

Procedură

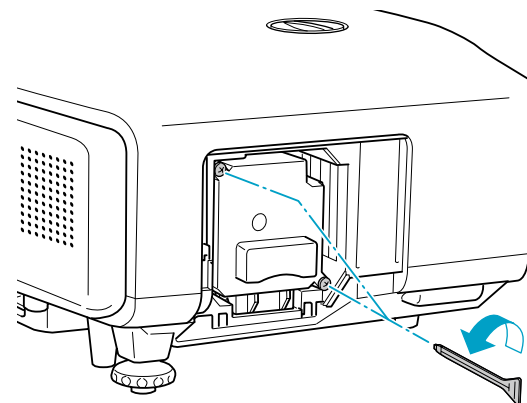
1 După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

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


Slăbiți șuruburile de fixare ale capacului lămpii cu șurubelnița furnizată cu noua lampă sau cu o șurubelniță cu cap cruce, apoi scoateți capacul lămpii. Deoarece pe capacul lămpii este atașat un fir care previne căderea acestuia, acesta nu ar trebui să cadă nici măcar când se înlocuiește lampa într-un proiector instalat pe tavan.

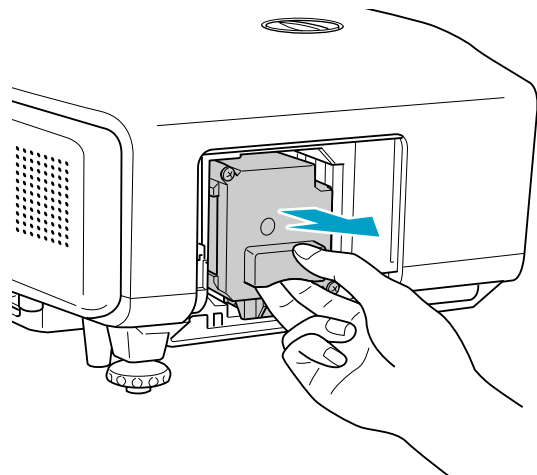


3 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



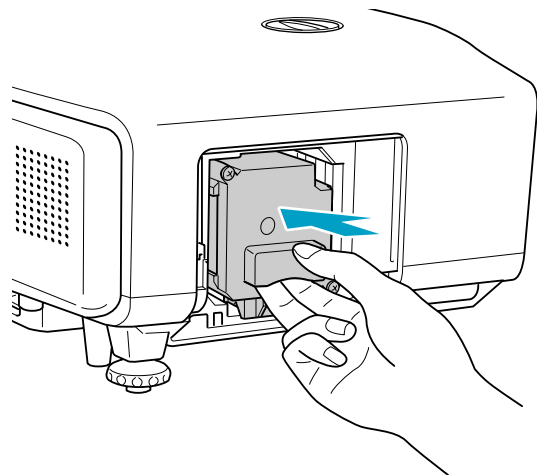
4 Scoateți lampa veche.

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

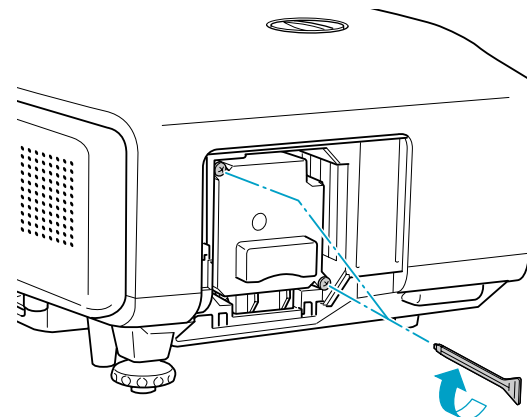


5 Montați lampa nouă.

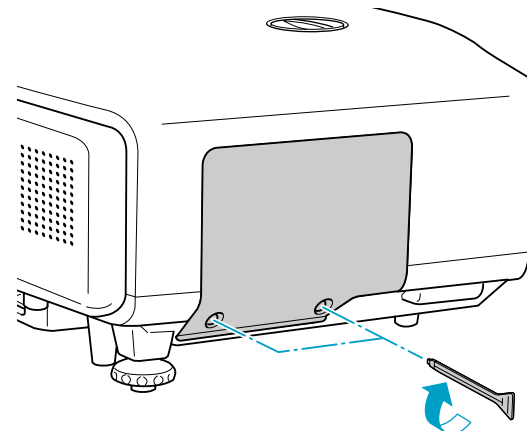
Introduceți lampa de-a lungul șinei de ghidare în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la poziție, apoi presăți-o ferm în spate.



6 Strângeți cele două șuruburi de fixare ale lămpii.



7 Reașezați capacul lămpii.



Atenție

- Verificați dacă ați montat bine lampa. În cazul în care capacul este scos, lampa se oprește automat, ca măsură de siguranță. Dacă lampa sau 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 reglementările locale de evacuare la deșeurile sau reciclare. Nu evacuați lampa la deșeurile alături de reziduurile normale.

Resetarea Durată lampă

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și, prin intermediul mesajului și a indicatorului, vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, trebuie să resetați numărul de ore de funcționare a lămpii din meniul Reset. ➡ p.80



Resetați durata de funcționare a lămpii numai după înlocuirea acesteia. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu va fi indicată corect.

Înlocuirea filtrului de aer

Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Filtrul de aer trebuie înlocuit în următoarele situații:

- Filtrul de aer s-a decolorat.
- Mesajul este afișat, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat.

Cum se înlocuiește filtrul de aer

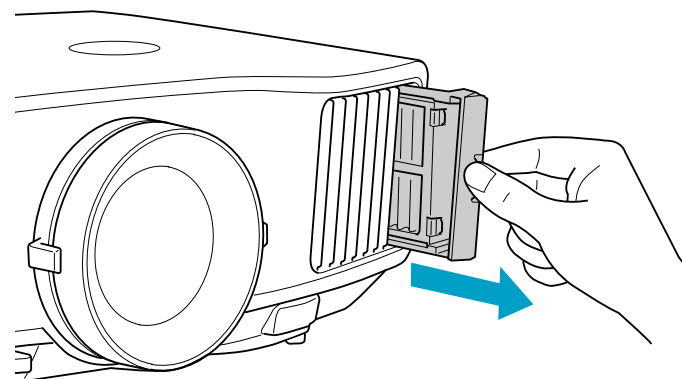
Filtrul de aer poate fi înlocuit chiar dacă proiectorul este suspendat de tavan.

Procedură

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

2 Scoateți capacul filtrului de aer.

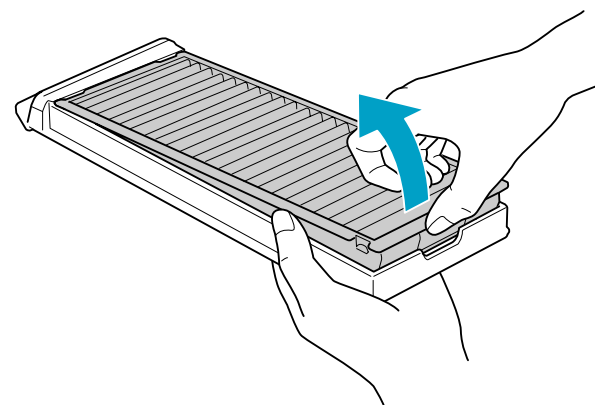
Prindeți proeminența capacului filtrului de aer între degete și trageți-o în linie dreaptă.



3

Scoateți filtrul de aer.

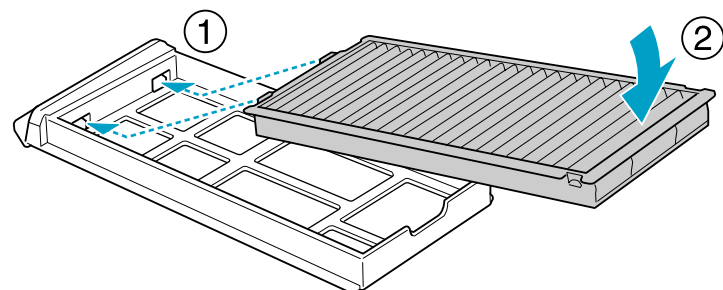
Scoateți filtrul de aer așezând degetul în șanț, așa cum se vede în ilustrația următoare.



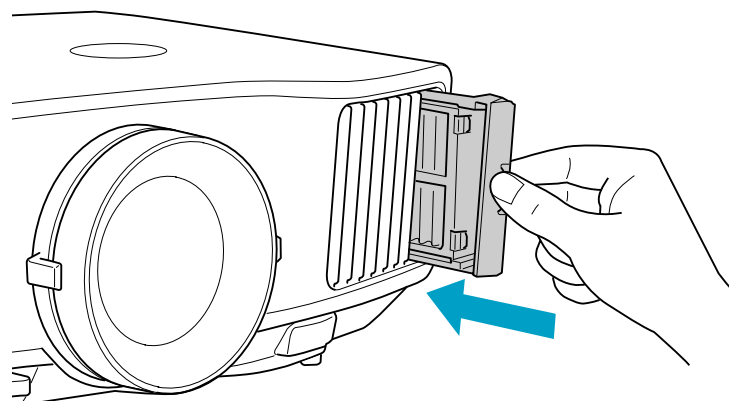
4

Introduceți noul filtru de aer în capacul său.

Introduceți proeminențele din filtrul de aer în găurile din capac și presați ferm filtrul de aer în locașul său.



5 Apăsați până când auziți declicul de fixare.



Evacuați la deșeuri filtrele de aer uzate, respectând regulamentele locale.

Calitatea materialului secțiunii de cadru: Polipropilenă

Calitatea materialului secțiunii de filtru: Polipropilenă

În interiorul proiectorului există numeroase piese din sticlă și componente de precizie. Pentru a preveni deteriorarea din cauza șocurilor din timpul transportului, manevrați proiectorul după cum urmează.

Deplasarea în apropiere


Verificați punctele următoare și transportați proiectorul utilizând mânerele și cu atenție.

- Opriți proiectorul și deconectați toate cablurile.
- Montați capacul lentilei.
- Depozitați piciorul.

În timpul transportării

Pregătirea ambalării

După verificarea punctelor de la secțiunea „Deplasarea în apropiere”, efectuați următoarele pregătiri și ambalați proiectorul.

- Poziționați lentila pe verticală la înălțimea minimă.  [p.22](#)
- Montați plăcuța de protecție a lentilei, care a fost folosită în momentul achiziției.

Observații privind ambalarea și transportarea

Înfășurați proiectorul într-un material rezistent pentru a-l proteja împotriva șocurilor și așezați-l într-o cutie de carton rezistentă. Nu uitați să notificați transportatorul în legătură cu conținutul fragil al cutiei.



Monitorizare și comenzi

Acest capitol explică funcțiile care pot fi utilizate pentru monitorizarea și controlul proiectorului.

Aplicația EasyMP Monitor vă permite să efectuați operații precum verificarea stării mai multor proiectoare Epson conectate la o rețea de la monitorul unui calculator și controlul proiectoarelor de la calculator.

Descărcați aplicația EasyMP Monitor din următorul site web.

<http://www.epson.com>

În continuare, sunt prezentate scurte descrieri ale funcțiilor de monitorizare și control care pot fi executate cu ajutorul aplicației EasyMP Monitor.

- **Înregistrarea proiectoarelor pentru monitorizare și control**

Proiectoarele din rețea pot fi căutate automat, iar apoi puteți selecta proiectoarele care urmează să fie înregistrate dintre proiectoarele detectate. Puteți introduce adresele IP ale proiectoarelor țintă pentru a le înregistra.

- **De asemenea, proiectoarele înregistrate pot fi repartizate unor grupuri, pentru a putea fi monitorizate și controlate în grupuri.**

- **Monitorizarea stărilor proiectoarelor înregistrate**

Starea de alimentare (pornit/oprit) pentru proiectoare și problemele sau avertizările care necesită atenție pot fi verificate vizual, prin intermediul pictogramelor.

Puteți selecta grupuri de proiectoare sau un singur proiector care vă interesează, iar apoi puteți verifica perioada cumulată de funcționare a lămpii sau detalii informaționale, precum sursele de intrare, problemele și avertizările aferente acestor proiectoare.

- **Controlul proiectoarelor înregistrate**

Proiectoarele pot fi înregistrate în grupuri sau ca proiectoare individuale și puteți efectua operații pentru proiectoarele selectate, precum pornirea/oprirea sau comutarea surselor semnalului de intrare.

Funcțiile Control web pot fi utilizate pentru modificarea setărilor din meniul de configurare al proiectorului.

Dacă există anumite operații de control care se execută cu regularitate, la anumite ore sau în anumite zile, puteți utiliza Setări control pentru a înregistra setările de control.

- **Setări Notificare poștă**

Puteți seta adresele de e-mail la care sunt trimise notificările dacă un proiector care a fost înregistrat prezintă o stare care necesită atenție, de exemplu o problemă.

- **Trimiterea mesajelor către proiectoarele înregistrate**



Insertul Message Broadcasting pentru aplicația EasyMP Monitor poate fi utilizat pentru a trimite fișiere JPEG către proiectoarele înregistrate.

Descărcați insertul Message Broadcasting din site-ul web indicat la începutul capitolului de față.

Puteți efectua setări în meniul Configurare și puteți controla proiectorul utilizând browserul web al unui calculator conectat la proiector prin intermediul unei rețele. Operațiile de configurare și de control pot fi efectuate la distanță, dacă se utilizează această funcție. De asemenea, deoarece se poate utiliza tastatura calculatorului, introducerea caracterelor necesare pentru configurare este mai ușoară.

Utilizați Microsoft Internet Explorer 6.0 sau o versiune ulterioară ca browser web. Dacă utilizați un sistem Mac OS, folosiți Safari sau Firefox.



- Utilizați modul Avansat când vă conectați la o rețea locală fără fir.  p.67
- Configurarea și controlul cu un browser web sunt posibile dacă **Mod standby** este setat la **Comunicare act.** din meniul **Extins** al meniului Configurare al proiectorului, chiar dacă proiectorul se află în starea de veghe (nealimentat).  p.61

Unele elemente nu pot fi setate cu un browser web (dar pot fi setate din meniul Configurare), în timp ce alte elemente pot fi setate numai cu un browser web.

Elementele din meniul Configurare care nu pot fi setate cu ajutorul browserului web

- Elemente legate de setările de parolă
- Toate elementele din meniul Reset
- Următoarele elemente din meniul Setări
Quick Corner, Formă pointer, Buton utilizator și Șablon de test
- Următoarele elemente din meniul Extins
Logo utilizator, Mod altitudine mare, BNC Terminație Sync, Tip telecomandă și Limbă

Elemente care pot fi setate numai în browserul web

- Comunitatea Denumire
- Parolă Monitor

Afișarea funcției Control web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa funcția Control web.



Dacă browserul web este configurat să se conecteze prin intermediul unui server proxy, funcția Control web nu poate fi afișată. Pentru a utiliza funcția Control web, trebuie să realizați setări de conexiune în rețea cu alte dispozitive decât servere proxy.

Procedură



Porniți browserul web la calculator.



Introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei în browserul web și apăsați pe tasta [Enter] de la tastatura calculatorului.

Este afișată funcția Control web

Când opțiunea Parolă control web este setată în meniul Rețea din meniul Configurare al proiectorului, introduceți Parolă. Introduceți **EPSONWEB** ca nume de utilizator. Ca parolă, introduceți caracterele setate pentru parola funcției Control web.

Afișarea funcției Telecomandă Web

Funcția Telecomandă Web permite efectuarea unor operații de control la distanță al proiectorului dintr-un browser web.

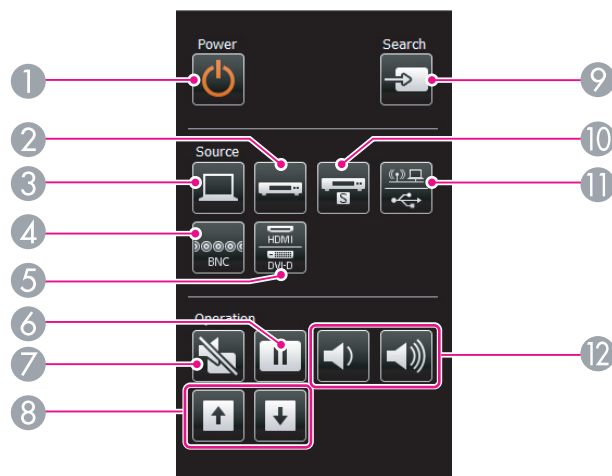
Procedură

1 Afișați funcția Control web. ➡ "Afișarea funcției Control web" p.109

2 Faceți clic pe Telecomandă Web.



3 Apare ecranul Telecomandă Web.



Nume	Funcție
1 [⏻] - buton	Pornește, respectiv oprește proiectorul.
2 Butonul [Video1/2]	La fiecare clic, sursa de intrare alternează între Video1 și Video2.
3 Butonul [Comp1/2]	Sursa de intrare va comuta la Calculator 1.

Nume	Funcție
4 Butonul [BNC]	Sursa de intrare va comuta la BNC.
5 Butonul [DVI-D/HDMI]	La fiecare clic, sursa de intrare alternează între DVI-D și HDMI.
6 Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ➡ p.38
7 Butonul [A/V Mute]	Temporar, activează sau dezactivează sunetul și imaginea. ➡ p.38
8 Butoanele [Page] [↶][↷]	Aceste butoane pot fi utilizate la derularea în sus, respectiv în jos, la proiecția unei imagini de la un calculator care este conectat la proiector prin intermediul rețelei. Aceste butoane se pot utiliza pentru comutarea ecranului la proiecția cu PC Free.
9 Butonul [Search]	Comută la următoarea sursă de intrare conectată la proiector și care transmite o imagine. ➡ p.29
10 Butonul [S-Video]	Sursa de intrare va comuta la S-Video.
11 Butonul [LAN/USB]	La fiecare clic, sursa de intrare alternează între LAN și USB.
12 Butoane [Volume] (⏮) (⏭)	(⏮) Reduce volumul. (⏭) Mărește volumul.

Prin setarea funcției **Notificare poștă** din meniul Configurare al proiectorului, vor fi trimise mesaje de notificare la adresele de e-mail prestabilite la apariția unei probleme sau a unei avertizări la proiector. Aceasta va permite informarea operatorului cu privire la problemele proiectoarelor, chiar și în locații aflate la distanță de proiectoare. 🖨️ Meniul Rețea - Meniul Poștă [p.76](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații de notificare (adrese), iar mesajele de notificare pot fi trimise tuturor celor trei destinații simultan.
- Dacă un proiector are o problemă critică și își încetează brusc funcționarea, nu va fi capabil de a trimite operatorului un mesaj de notificare a problemei.
- Monitorizarea este posibilă dacă **Mod standby** este setat la **Comunicare act.** din meniul **Extins** al meniului Configurare al proiectorului, chiar dacă proiectorul se află în starea de veghe (nealimentat). 🖨️ [p.61](#)

Problemă de citire a funcției Notificare poștă

Când funcția **Notificare poștă** este setată pe **Pornit** și survine o problemă/avertizare la proiector, va fi trimis următorul e-mail.

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

Rândul 2: Adresa IP a proiectorului la care a apărut problema.

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

Detaliile problemei sunt enumerate pe rând. În tabelul următor sunt prezentate detaliile care apar în mesaj pentru fiecare element. Pentru a rezolva problemele/avertizările consultați secțiunea „Citirea indicatoarelor” 🖨️ [p.84](#)

Mesaj	Cauză (Probleme/Avvertizări)
Clean Air Filter	Notă C. Filtru Aer

Mesaj	Cauză (Probleme/Avvertizări)
Fan related error	Eroare ventilator
High-speed cooling in progress	Avvertism temp înaltă
Internal error	Eroare internă
Internal temperature error	Eroare temp înaltă (Supraîncălzire)
Lamp cover is open.	Capac lampă deschis
Lamp out	Eroare lampă
Lamp replacement notification	Înlocuiți lampă
Lamp timer failure	Eșec lampă
Low Air Flow	Curent slab de aer
Low Air Flow Error	Eroare filtru de aer
No-signal	Fără semnal Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă sursa de semnal este alimentată.
Power Err. (Ballast)	Eroare alim. (balast)
Sensor error	Eroare de senzor

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

(+): A survenit o problemă la proiector

(-): S-a rezolvat o problemă cu proiectorul

Prin setarea funcției **SNMP** din meniul de configurare al proiectorului, se trimit mesaje de notificare la adresele de e-mail prestabilite la apariția unei probleme sau a unei avertizări la proiector. Acest lucru este util la controlul centralizat al proiectoarelor dintr-un punct aflat la distanță de acestea.

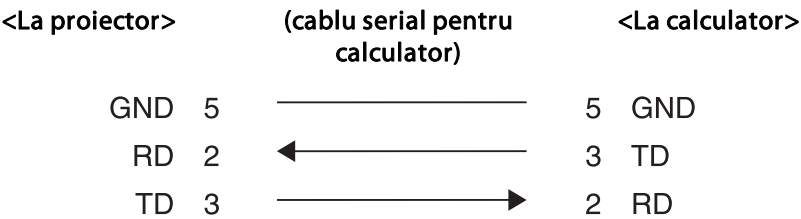
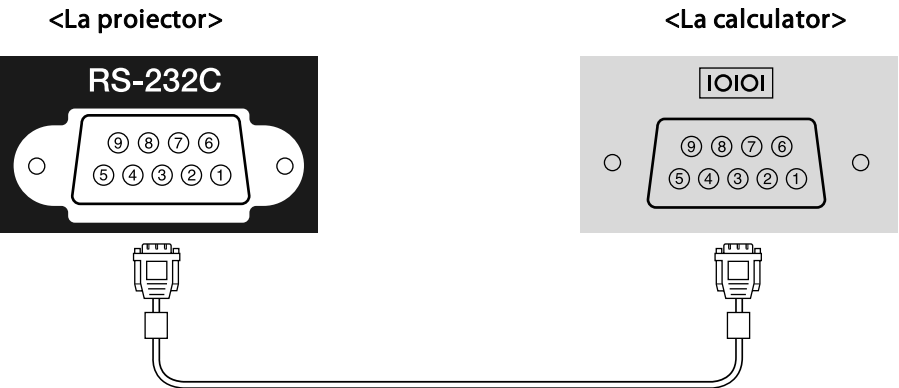
☞ [p.77](#)



- SNMP trebuie administrat de un administrator de rețea sau de o persoană familiarizată cu rețeaua.
- Pentru a utiliza funcția SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs.
- Funcția de administrare care utilizează SNMP nu poate fi utilizată prin rețeaua locală fără fir în modul Modul Conectare rapidă.
- Se pot salva până la două adrese IP de destinație.

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub, 9 pini (tată)
- Nume port de intrare proiector: **RS-232C**



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

Protocol de comunicare

- Setare rată de transfer implicită: 9600 bps
- Lungime date: 8 biți
- Paritate: Fără
- Bit de oprire: 1 bit
- Control flux: Fără

Lista Comenzilor

Când comanda de pornire este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul a fost pornit, este returnat un caracter două puncte „.” (3Ah).

Când este introdusă o comandă, proiectorul execută comanda și transmite un caracter „.”, iar apoi acceptă comanda următoare.

În cazul în care comanda procesată se încheie anormal, este transmis un mesaj de eroare și caracterul „.”.

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator 1	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	BNC	Auto	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Componentă	SOURCE B4
	DVI-D		SOURCE A0
	HDMI		SOURCE 30
	Video1		SOURCE 45

Element		Comandă
	Video2	SOURCE 41
	S-Video	SOURCE 42
	USB	SOURCE 52
	LAN	SOURCE 53
A/V Mute Pornit/ Oprit	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF
Selecție A/V Mute	Negru	MSEL 00
	Albastru	MSEL 01
	Logo utilizator	MSEL 02

Adăugați un cod de caracter de sfârșit de linie (CR) (0Dh) la sfârșitul fiecărei comenzi și transmiteți comanda.

PJLink Class1 a fost stabilit de JBMIA (Japan Business Machine and Information System Industries Association) ca un protocol standard pentru controlul proiectoarelor compatibile cu o rețea, ca parte a eforturilor de standardizare a protocoalelor de control al proiectoarelor.

Proiectorul corespunde standardului PJLink Class1 definit de JBMIA.

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

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

• Comenzi incompatibile

Funcție	Comanda PJLink
Setare anulare imagine	AVMT 11
Setare anulare sunet	AVMT 21

• Denumirile intrărilor au fost definite de PJLink și de sursele de proiector corespunzătoare

Sursă	Comanda PJLink
Calculator 1	INPT 11
BNC	INPT 13
Video1	INPT 23
Video2	INPT 21
S-Video	INPT 22
DVI-D	INPT 31
HDMI	INPT 32
USB	INPT 41
LAN	INPT 52

• Numele producătorului afișat pentru „Interogare nume producător” EPSON

• Numele modelului afișat pentru „Interogare nume produs”

EB-G5750WU

EB-G5450WU

Crestron RoomView® este un sistem integrat de control furnizat de firma Crestron®. Se poate utiliza pentru monitorizarea și controlul mai multor dispozitive conectate la o rețea.

Proiectorul acceptă protocolul de control și, în consecință, poate fi utilizat într-un sistem realizat cu Crestron RoomView®.

Consultați site-ul web Crestron® pentru detalii privind Crestron RoomView®. (Sunt acceptate numai afișajele în limba engleză.)

<http://www.crestron.com>

O prezentare generală a produsului Crestron RoomView® este dată mai jos.

- **Operarea de la distanță cu ajutorul unui browser web**

Un proiector poate fi operat din fereastra unui calculator, ca și cum s-ar utiliza o telecomandă.

- **Monitorizare și control cu software-ul de aplicație**

Crestron RoomView® Express sau Crestron RoomView® Server Edition, furnizate de firma Crestron®, pot fi utilizate pentru monitorizarea dispozitivelor din sistem, pentru comunicarea cu biroul de asistență și pentru trimiterea mesajelor de urgență. Pentru detalii, consultați următorul site web.

<http://www.crestron.com/getroomview>

Acest manual descrie procedurile de operare în fereastra calculatorului, utilizând un browser web.



- Se pot introduce numai caractere alfanumerice de 1 octet și simboluri.
- Când se utilizează produsul Crestron RoomView®, următoarele funcții nu sunt operaționale.
Control web ➡ p.109
Message Broadcasting (insertul EasyMP Monitor)
- Controlul este posibil dacă **Mod standby** este setat la **Comunicare act.** din meniul **Extins** al meniului de configurare al proiectorului, chiar dacă proiectorul se află în starea de veghe (nealimentat).
➡ p.61

Operarea unui proiector din fereastra calculatorului

Afișarea ferestrei de operare

Verificați următoarele înainte de efectuarea procedurii.

- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Când comunicați cu o rețea locală fără fir, conectați-vă în modul Avansat.
➡ p.67
- Setati opțiunea **RoomView** la **Pornit** în meniul **Altele** din cadrul meniului **Rețea**. Modificările de setări ale proiectorului intră în vigoare după repornire. ➡ p.77

Procedură



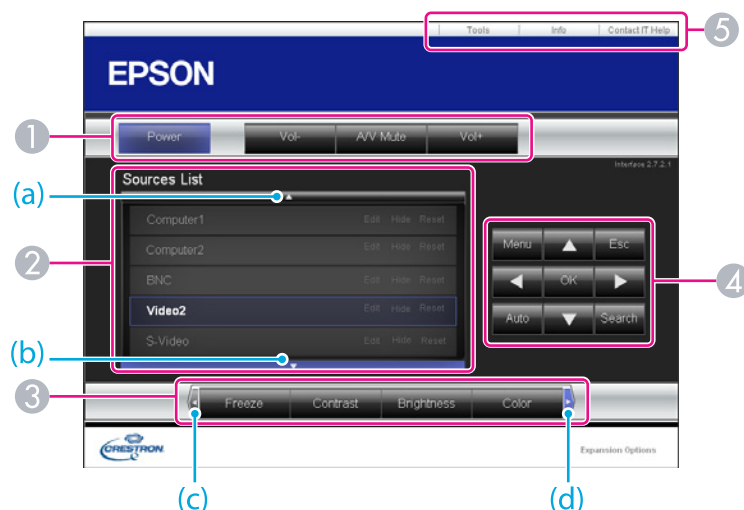
Porniți browserul web la calculator.




Introduceți adresa IP a proiectorului în câmpul de adresă al browserului web și apăsați pe tasta [Enter] de la tastatură.

Se va afișa fereastra de operare.



Utilizarea ferestrei de operare






- 1 Când se face clic pe butoane, se vor efectua următoarele operații.

Buton	Funcție
Power	Pornește sau oprește proiectorul.
Vol-/Vol+	Reglează volumul.
A/V Mute	Pornește sau oprește semnalul audio și video.  p.38

- 2 Comută la imaginea de la sursa de intrare selectată. Pentru a afișa sursele de intrare care nu sunt prezentate în fereastră, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula în sus sau în jos.
- 3 Când se face clic pe butoane, se vor efectua următoarele operații. Pentru a afișa butoanele care nu sunt prezentate în fereastră, faceți clic pe (c) sau (d) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
Freeze	Imaginile sunt blocate sau deblocate.  p.38
Contrast	Reglează diferența dintre zonele luminoase și cele umbrite ale imaginilor.
Brightness	Reglează strălucirea imaginii.
Color	Reglează saturația de culoare pentru imagini.
Sharpness	Reglează claritatea imaginii.
Zoom	Faceți clic pe butonul [⊕] pentru a mări imaginea fără a modifica dimensiunea proiecției. Faceți clic pe butonul [⊖] pentru a reduce o imagine mărită cu ajutorul butonului [⊕]. Faceți clic pe butonul [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a modifica poziția unei imagini mărite.  p.40

- 4 Cu un clic pe butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] se execută aceeași operație ca a butonului [⊕] de pe telecomandă. Când se face clic pe celelalte butoane, se vor efectua următoarele operații.

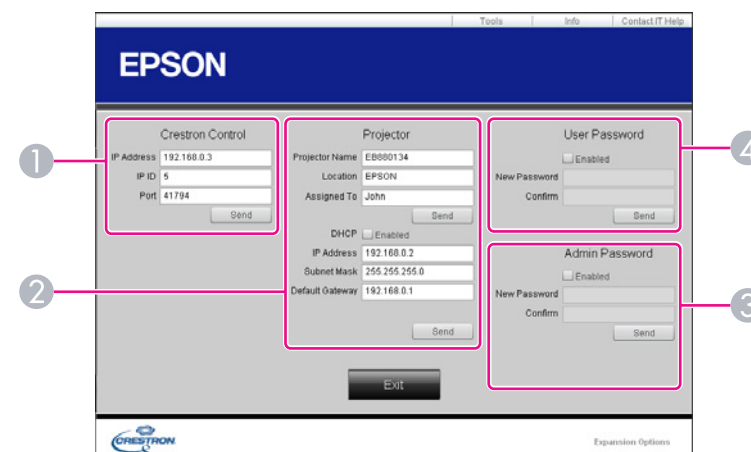
Buton	Funcție
OK	Execută aceeași operație ca butonul [Enter] de pe telecomandă.  p.16
Menu	Afișează și închide meniul de configurare.
Auto	Dacă se face clic pe acest buton în timpul proiecției semnalelor RGB analogice de la calculator, optimizează automat imaginea prin reglarea parametrilor Urmărire, Sincro. și Poziție zoom.
Search	Comută la imaginea de la portul de intrare de unde se preiau semnalele video.  p.29
Esc	Execută aceeași operație ca butonul [Esc] de pe telecomandă.  p.16

- 5 Când se face clic pe file, se vor efectua următoarele operații.

Filă	Funcție
Contact IT Help	Afișează fereastra Birou asistență. Se utilizează pentru a trimite și primi mesaje către/de la administrator, utilizând programul Crestron RoomView® Express.
Info	Afișează informații despre proiectorul conectat la momentul respectiv.
Tools	Modifică setările din proiectorul conectat la momentul respectiv. Consultați secțiunea următoare.

Utilizarea ferestrei cu instrumente

Dacă se face clic pe fila **Tools** din fereastra de operare, se va afișa următoarea fereastră. Această fereastră se utilizează pentru modificarea setărilor proiectorului conectat la momentul respectiv.



- 1 **Crestron Control**
Execută setări pentru controlurile centrale Crestron®.
- 2 **Projector**
Pot fi definite următoarele elemente.

Element	Funcție
Projector Name	Introduceți un nume pentru a diferenția proiectorul conectat în momentul respectiv de celelalte proiectoare din rețea. (Numele poate conține până la 15 caractere alfanumerice de 1 octet.)
Location	Introduceți un nume al locației de instalare pentru proiectorul conectat la rețea în momentul respectiv. (Numele poate conține până la 32 de caractere și simboluri alfanumerice de 1 octet.)
Assigned To	Introduceți un nume de utilizator pentru proiector. (Numele poate conține până la 32 de caractere și simboluri alfanumerice de 1 octet.)

Element	Funcție
DHCP	Bifați caseta de selectare Enabled pentru a utiliza DHCP. Următoarea adresă nu poate fi setată dacă DHCP este activat.
IP Address	Introduceți adresa IP care va fi atribuită proiectorului conectat în momentul respectiv.
Subnet Mask	Introduceți o mască de subrețea pentru proiectorul conectat la rețea în momentul respectiv.
Default Gateway	Introduceți adresa de gateway pentru proiectorul conectat în momentul respectiv.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările aduse la Projector .

3 Admin Password

Bifați caseta de selectare **Enabled** pentru a se solicita o parolă la deschiderea ferestrei Tools.

Pot fi definite următoarele elemente.

Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă la modificarea parolei de deschidere a ferestrei Tools. (Numele poate conține până la 26 de caractere alfanumerice de 1 octet.)
Confirm	Introduceți aceeași parolă ca și cea introdusă în caseta New Password . Dacă parolele nu coincid, se va afișa un mesaj de eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările aduse parametrului Admin Password .

4 User Password

Bifați caseta de selectare **Enabled** pentru a se solicita o parolă la deschiderea ferestrei de operare la calculator.

Pot fi definite următoarele elemente.

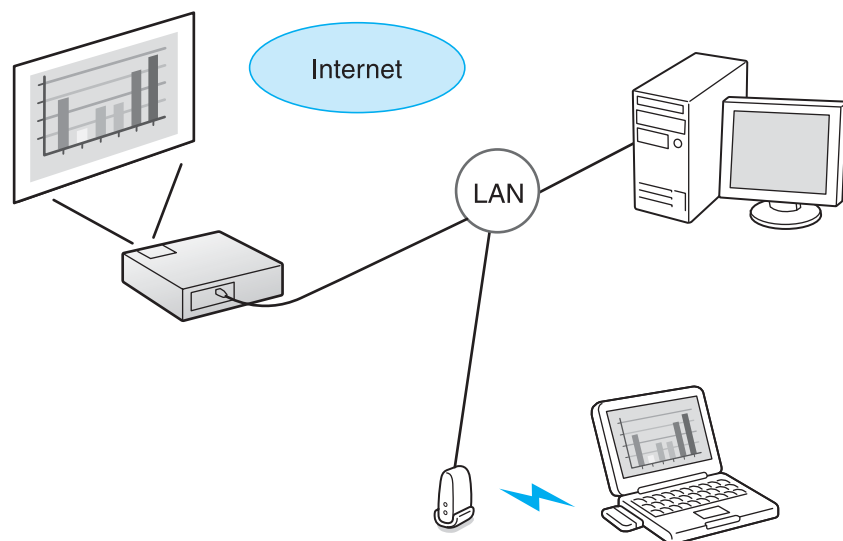
Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă la modificarea parolei de deschidere a ferestrei de operare. (Numele poate conține până la 26 de caractere alfanumerice de 1 octet.)
Confirm	Introduceți aceeași parolă ca și cea introdusă în caseta New Password . Dacă parolele nu coincid, se va afișa un mesaj de eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările aduse parametrului User Password .



Funcții de rețea

Acest capitol explică funcțiile de rețea suplimentare.

„Conectare la un proiector în rețea” este o funcție standard din Windows Vista și Windows 7. Puteți proiecta imagini de la calculator prin detectarea proiectorului în rețea utilizând doar o funcție din sistemul de operare, fără a fi necesară instalarea unui software special.



SO compatibil

Windows Vista: Home Premium/Business/Enterprise/Ultimate
Windows 7: Professional/Ultimate

În această secțiune este prezentată o explicație simplă a funcției „Conectare la un proiector în rețea”.

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

Procedură

- 1 **Porniți proiectorul și comutați sursa de intrare la LAN.**
☛ "Modificarea Imaginii Proiectate" [p.29](#)

- 2 **La calculator, porniți Windows, apoi faceți clic pe „Start” - „Toate programele” - „Accesorii” - „Conectare la un proiector în rețea”.**

Este afișat ecranul de setare a conexiunii.

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

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

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



- Puteți conecta un singur proiector la un calculator.
- Sunetul nu este transmis. La redarea la proiector a sunetului de la calculator, conectați portul de ieșire audio al calculatorului la portul de intrare Audio1, Audio2 sau Audio3 al proiectorului, utilizând un cablu audio disponibil comercial. Definiți setarea parametrului **Intrare audio LAN** din meniul **Setări** la portul la care este conectat cablul audio. ☛ [p.59](#)
- Când utilizați funcția Proiector în rețea din Opțiuni din Spațiu de întâlnire Windows, setați culorile pentru ecranul calculatorului pe care îl folosiți la nivelul cel mai ridicat (32 de biți). Dacă acesta nu acceptă o afișare pe 32 de biți, va apărea un mesaj și nu puteți realiza conexiunea.

Există două metode de configurare pentru WPS».

- Metoda apăsare butoane

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

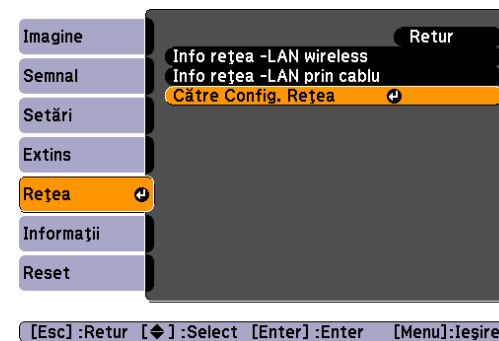
- Metoda codului PIN

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



Consultați documentația pentru dispozitivul punct de acces și secțiunea următoare când utilizați o metodă de conexiune alta decât WPS.

☞ "Meniul Rețea locală fără fir" p.67



Va fi afișat ecranul Configurare rețea.

2

Din opțiunea „Rețea locală fără fir” alegeți funcția „Pentru configurarea asistentului”.



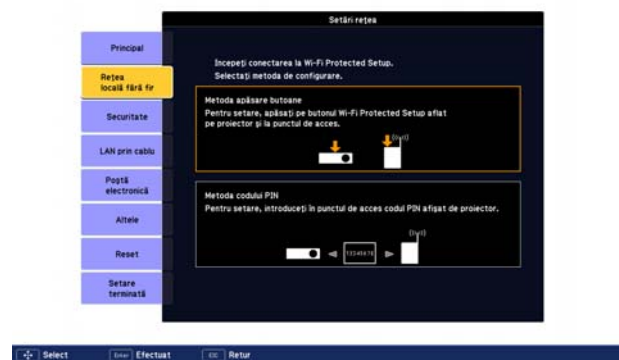
Va fi afișat următorul ecran.

Metoda de configurare a conexiunii

Procedura

1

În timpul proiecției, apăsați pe butonul [Menu] și selectați „Rețea” - „Către Config. Rețea” din meniul de configurare.



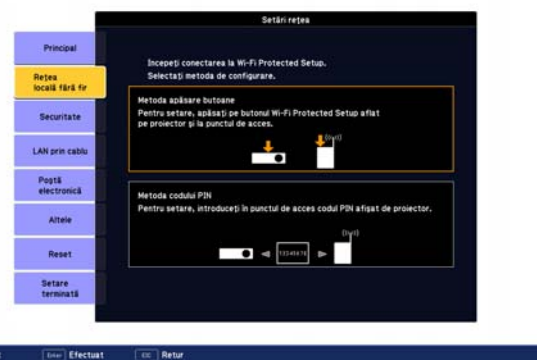
Pentru conectarea cu ajutorul metodei de apăsare a butoanelor, urmăriți pașii de mai jos.

Consultați secțiunea „Realizarea unei conexiuni utilizând metoda codului PIN” pentru conectarea cu ajutorul opțiunii „Metoda codului PIN”. ➡ p.124

Realizarea unei conexiuni utilizând metoda de apăsare a butoanelor

Procedura

- 1 Selectați opțiunea „Metoda apăsare butoane”.



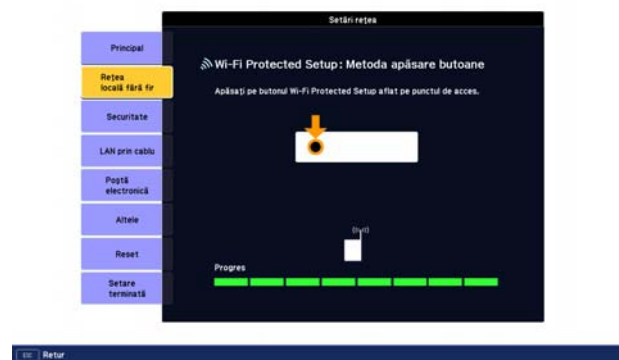
Este afișat ecranul Metoda apăsare butoane.

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



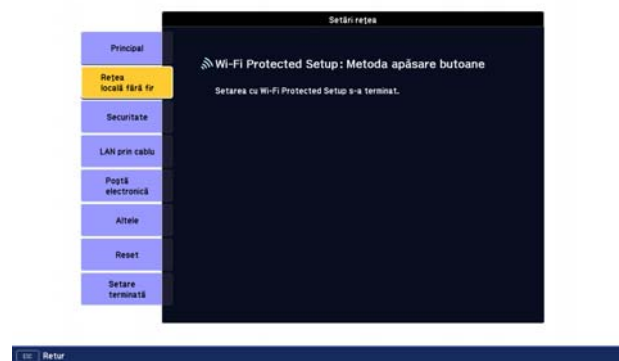
Apoi este afișat mesajul Metoda apăsare butoane.

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



Astfel, configurarea este încheiată.

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



Revine la ecranul meniului **Rețea locală fără fir**.

5 Selectați „Setare terminată” - „Da”.



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

Realizarea unei conexiuni utilizând metoda codului PIN

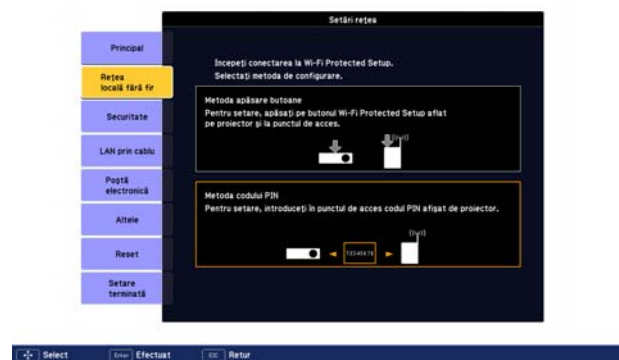


Pentru a putea realiza o conexiune utilizând „Metoda codului PIN”, trebuie să fie stabilită o conexiune între calculator și punctul de acces.

Procedura

1

Selectați opțiunea „Metoda codului PIN”.



Este afișat ecranul Metoda codului PIN.

- 2 introduceți codul PIN afișat pe ecranul „Metoda codului PIN” de la calculator la punctul de acces și selectați comanda „Începere setare”.



Este afișată evoluția.



- 3 Este afișat mesajul „Setarea cu Wi-Fi Protected Setup s-a terminat.”. Apăsați butonul [Enter] sau butonul [Esc].



Revine la ecranul meniului Rețea locală fără fir.

- 4 Selectați „Setare terminată” - „Da”.



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



Instalare și conexiuni

Acest capitol explică metodele de instalare a proiectorului și metodele de conectare la alte echipamente.

Montarea proiectorului pe tavan sau pe un birou poate fi efectuată așa cum se arată mai jos.



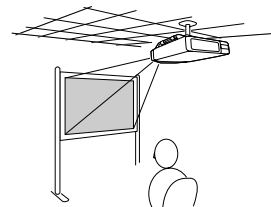
Avertisment

- Este necesară utilizarea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de tavan (montare pe tavan). Dacă montarea proiectorului nu este efectuată în mod corect, persistă posibilitatea căderii proiectorului. Acest fapt poate cauza producerea de leziuni sau de accidente.
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](#)
- Dacă la montare utilizați 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 suferi vătămări corporale grave și proiectorul se poate deteriora.
Când instalați sau reglați dispozitivul de montare pe tavan, nu utilizați adezivi pentru a împiedica slăbirea șuruburilor și nu utilizați uleiuri sau lubrifianți etc.

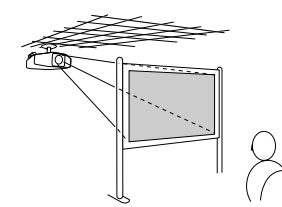
Atenție

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

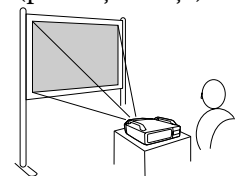
- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față/Plafon)



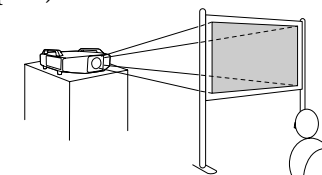
- Suspendați proiectorul pe tavan și proiectați imagini din spatele unui ecran translucid. (proiecție Spate/Plafon)



- Proiectați imagini din fața unui ecran. (proiecție Față)



- Proiectează imaginile din spatele unui ecran translucid. (proiecție Spate)



- Pentru montarea suspendată pe tavan a proiectorului, aveți nevoie de un suport opțional.
➔ "Accesorii Opționale și Consumabile" p.142

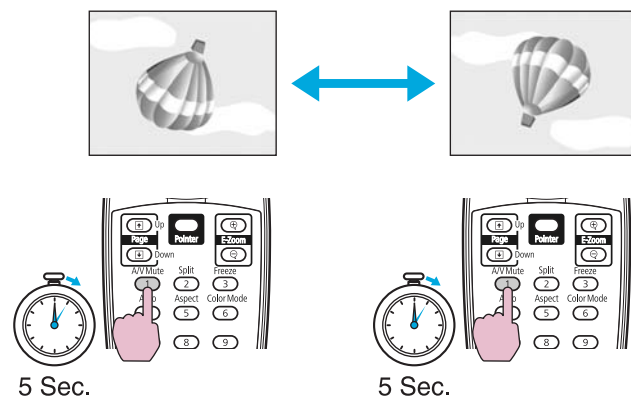
Comutarea modului Proiecție

Comutați modul **Proiecție** în funcție de condițiile de instalare, pentru a asigura obținerea unei imagini proiectate adecvate.

Procedură

În timpul proiecției, țineți apăsat butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.

De fiecare dată când butonul este apăsăat timp de cel puțin 5 secunde, setarea **Proiecție** va alterna între opțiunile **Față** și **Față/Plafon**. Orientarea imaginii proiectate se va modifica în consecință.



Pentru a seta opțiunea **Spate** sau **Spate/Plafon**, utilizați setarea **Proiecție** din meniul **Extins**. ➡ [p.61](#)



La suspendarea proiectorului de tavan, setați opțiunea **Buton inv. direcție** din meniul **Extins** la **Pornit**, astfel încât butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] de pe panoul de comandă să funcționeze în direcțiile corecte. ➡ Meniul **Extins** - **Funcționare** - **Buton inv. direcție** [p.61](#)

Respectați următoarele măsuri de precauție la conectarea proiectorului la echipamente externe. De asemenea, citiți documentația echipamentului extern.

Atenție

- Oprii proiectorul și echipamentul extern. Proiectorul sau echipamentul extern se poate defecta dacă este conectat în timp ce este cuplat la sursa de alimentare.
- Verificați formele conectorului de cablu și ale portului înainte de a le conecta. Dacă se încearcă o conectare în direcție greșită sau când acestea nu se potrivesc, se pot produce defecțiuni sau deteriorări ale echipamentului.

Conectarea la un calculator

Această secțiune prezintă exemple de conectare a proiectorului la un calculator. Numele portului calculatorului și numele cablurilor pot fi, de asemenea, diferite de cele indicate.



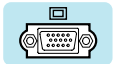
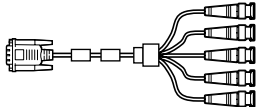
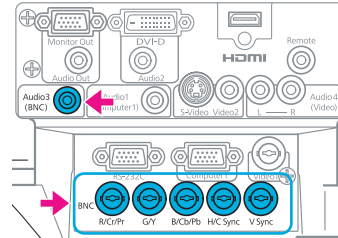


Consultați următoarele materiale la proiecția imaginilor de la un calculator conectat printr-o rețea.

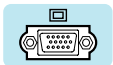
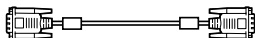
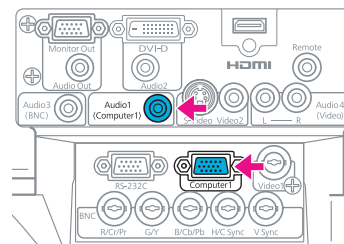


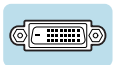

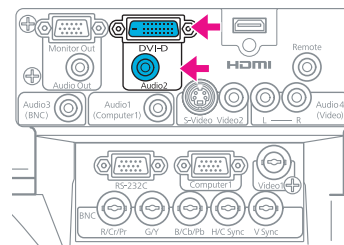

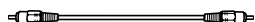
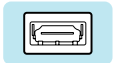

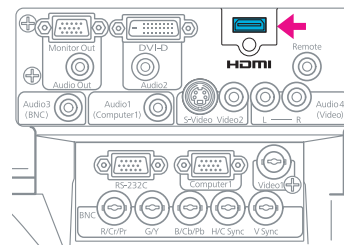
Proiecția cu programul de aplicație EasyMP Network Projection (furnizat cu proiectorul) ➡ [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)

Proiecția cu programul de aplicație EasyMP Multi PC Projection (furnizat cu proiectorul) ➡ [Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection](#)

Proiecția cu ajutorul funcției „Conectare la un proiector în rețea”, inclusă în sistemele Windows Vista sau Windows 7 ➡ [p.121](#)

Proiecția cu ajutorul aplicației Quick Wireless Connection, utilizând dispozitivul opțional Quick Wireless Connection USB Key ➡ Ghidul utilizatorului pentru produsul opțional

	Portul calculator	Cablu de conexiune	Portul proiector
Conexiune 1	Portul Monitor Out 	Cablu de monitor 5BNC (disponibil comercial) 	Portul de intrare BNC Portul de intrare Audio3 
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	

	Portul calculator	Cablu de conexiune	Portul proiector
Conexiune 2	Portul Monitor Out 	Cablu pentru calculator (furnizat) 	Portul de intrare Computer1 Portul de intrare Audio1 
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	
Conexiune 3	Ieșire DVI-D 	Cablu DVI-D (disponibil comercial) 	Port de intrare DVI-D Portul de intrare Audio2 
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	
Conexiune 4	Ieșire HDMI 	Cablu HDMI (disponibil comercial) 	Portul de intrare HDMI 





- Utilizați un cablu HDMI care se conformează standardului HDMI.
- Pentru conectarea la un calculator Macintosh poate fi necesar un adaptor disponibil comercial.

Comutarea ieșirii video de la un calculator portabil.


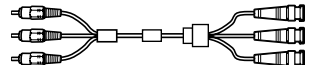
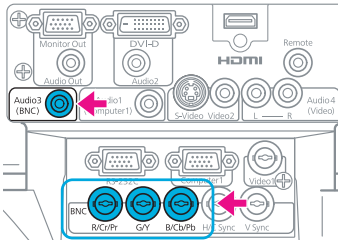
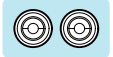
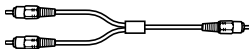

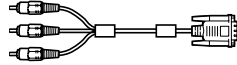
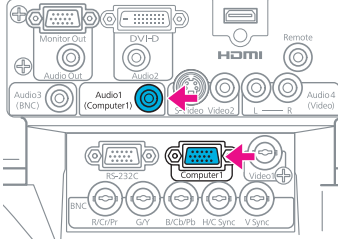
La proiecția imaginilor de la un calculator portabil conectat la proiector cu un cablu pentru calculator, ieșirea pentru semnalul video trebuie uneori modificată la calculator. Pentru metoda de modificare a ieșirii video, consultați documentația calculatorului.

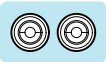
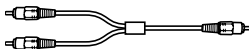


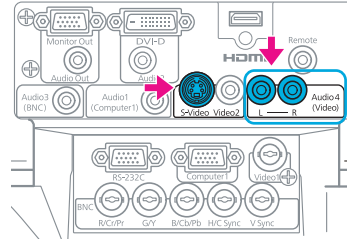
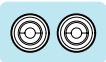



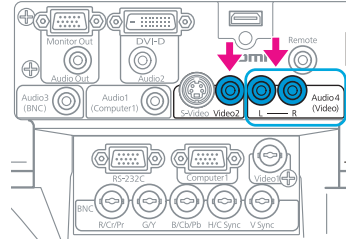




• Exemplu de modificare a ieșirii (calculatoare Windows)

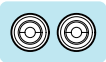

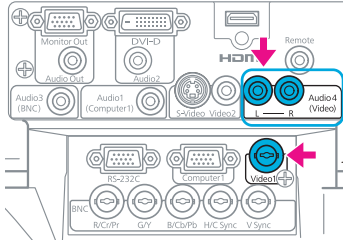
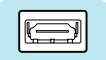

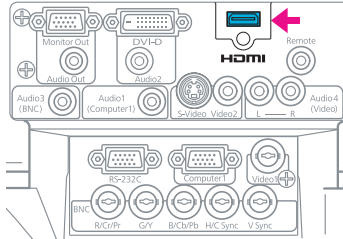
Țineți apăsată tasta [Fn] a calculatorului și apăsați pe tasta funcțională denumită CRT/LCD, /  etc. Dacă imaginea nu este afișată pe monitorul calculatorului, apăsați din nou aceleași taste.

Conectarea la echipamentul video

Această secțiune prezintă exemple de conectare a proiectorului la un echipament video. Numele portului echipamentului video și numele cablurilor pot fi, de asemenea, diferite de cele indicate.

	Portul la echipamentul video	Cablu de conexiune	Portul proiector
Conexiune 1	Ieșiri pe componente 	Cablu video RCA pe componente (disponibil comercial) + adaptor BNC/RCA (disponibil comercial) 	
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	
Conexiune 2	Ieșiri pe componente 	Cablu pe componente (conversie D-sub/pe componente) (accesoriu opțional) 	

	Portul la echipamentul video	Cablu de conexiune	Portul proiector
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	
Conexiune 3	Ieșire S-Video 	Cablu S-Video (disponibil comercial) 	Portul de intrare S-Video Portul de intrare Audio4 
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	
Conexiune 4	Ieșire video 	Cablu video (disponibil comercial) 	Portul de intrare Video2 Portul de intrare Audio4 
	Portul Audio Out 	Cablu audio (disponibil comercial) 	
Conexiune 5	Ieșire video 	Cablu video BNC (disponibil comercial) 	Portul de intrare Video1 Portul de intrare Audio4


	Portul la echipamentul video	Cablu de conexiune	Portul proiector
	<p>Portul Audio Out</p> 	<p>Cablu audio (disponibil comercial)</p> 	
Conexiune 6	<p>Ieșire HDMI</p> 	<p>Cablu HDMI (disponibil comercial)</p> 	<p>Portul de intrare HDMI</p> 



- Setați semnalul de intrare și semnalul video din meniul Semnal, în funcție de semnalul de la echipamentul conectat. ➡ [p.57](#)
- Utilizați un cablu HDMI care se conformează standardului HDMI.
- Dacă utilizați un cablu audio 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini disponibil comercial, verificați dacă acesta poartă eticheta „Fără rezistență”.

Conectarea unui cablu LAN

Conectați un cablu LAN 100BASE-TX sau 10BASE-T disponibil comercial.

Echipament conectat	Cablu de conexiune	Portul proiector
Portul LAN la hubul de rețea	Cablu de rețea (din comerț)	Portul LAN 

Atenție


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

Conectarea la un monitor extern

Puteți afișa imagini preluate de la calculator pe un monitor extern conectat simultan la proiector și la ecran. Astfel, puteți verifica imaginile proiectate pe un monitor extern în timpul prezentărilor, chiar dacă nu vedeți ecranul. Conectați utilizând cablul furnizat cu monitorul extern.



La un monitor extern se pot afișa numai semnalele RGB analogice de la un calculator conectat la portul de intrare Computer1 sau BNC. Imaginile de la echipamentele conectate la alte porturi și semnalele video pe componente nu pot fi afișate.


Echipament conectat	Cablu de conexiune	Portul proiector
Monitor	Cablul monitorului	Portul Monitor Out 



- Definirea calibrelor precum, corecția trapezoidală, meniul de configurare sau ecranele Ajutor nu este transmisă către monitorul extern.
- Imaginea nu este afișată la monitorul extern când proiectorul se află în stare de veghe.

Conectarea la boxe externe

Puteți conecta la proiector un sistem audio cu amplificator integrat la portul Audio Out al proiectorului, pentru a vă bucura de un sunet de calitate. Conectați utilizând un cablu audio disponibil comercial (cablu cu pini ↔ și mini mufă stereo de 3,5 mm). Utilizați un cablu audio compatibil cu conectorul de la boxe externe.

Echipament conectat	Cablu de conexiune	Portul proiector
Dispozitiv audio	Cablu audio (disponibil comercial)	Portul Audio Out 




- Când o mufă de cablu audio este introdusă în portul Audio Out, sunetul comută la destinația externă și nu mai este emis de la boxa încorporată a proiectorului.
- Dacă utilizați un cablu audio 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini disponibil comercial, verificați dacă acesta poartă eticheta „Fără rezistență”.

Demontarea și atașarea unității lentilei de proiecție

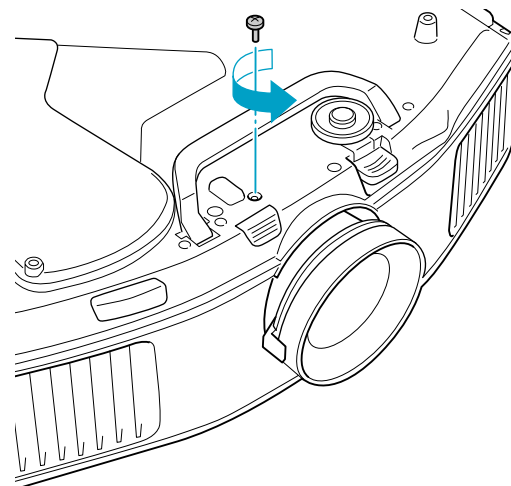
Scoaterea

Atenție

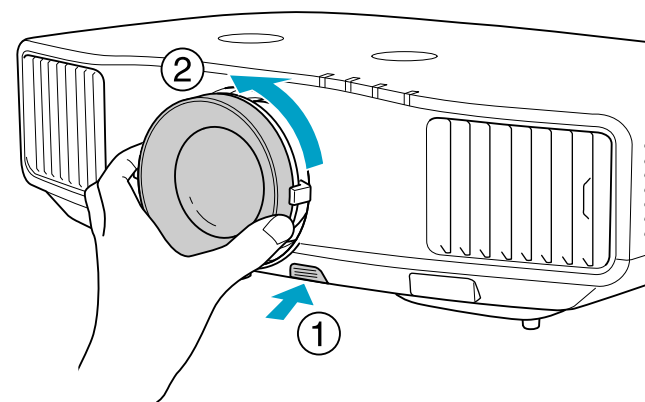
- Îndepărtați unitatea de lentilă numai când este necesar. Dacă în proiector pătrunde praf sau murdărie, calitatea proiecției se deteriorează, ceea ce poate cauza o defecțiune.
- Încercați să evitați atingerea lentilei cu mâna sau cu degetele. Dacă suprafața lentilei se pătează cu amprente sau pete de ulei, calitatea proiecției va scădea.
- După schimbarea lentilei poziționați comutatorul de schimbare a lentilei în centru, înainte de a efectua înlocuirea unității de lentilă.  p.22

Procedură

- 1 Dacă butonul de demontare a unității de lentilă este fixat cu un șurub, demontați șurubul.

**2**

Țineți apăsat butonul de demontare al unității de lentilă și rotiți lentila în sens antiorar, până când auziți un declic.

**3**

Trageți unitatea de lentilă direct afară, imediat după slăbirea acesteia.

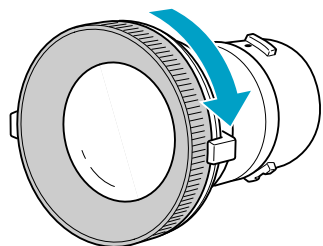
Montarea

Atenție

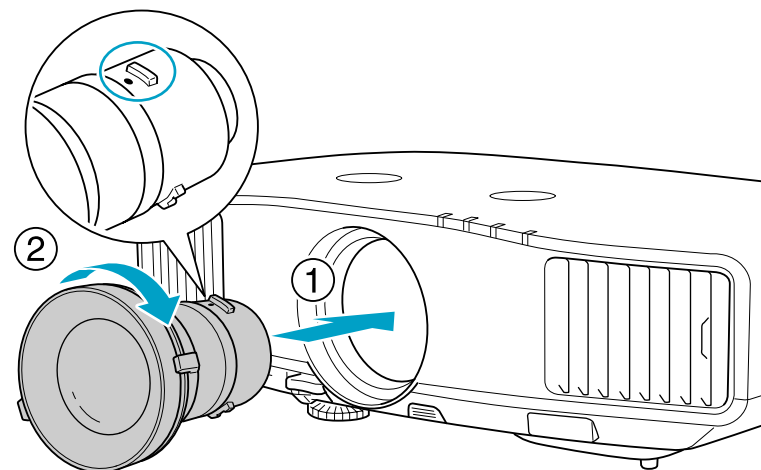
Nu montați unitatea de lentilă când secțiunea de introducere a lentilei proiecteurului este îndreptată în sus. În proiector poate pătrunde praf sau murdărie.

Procedură

- 1 Rotați în sens orar până când inelul de focalizare nu se mai mișcă.



- 2 Introduceți unitatea de lentilă drept în secțiunea de introducere a lentilei, cu cercul alb de pe lentilă în partea de sus, apoi rotați în sens orar până când fixarea acesteia este confirmată cu un declic.



- 3 Verificați dacă lentila nu poate fi demontată rotind-o în sens antiorar.

Atenție

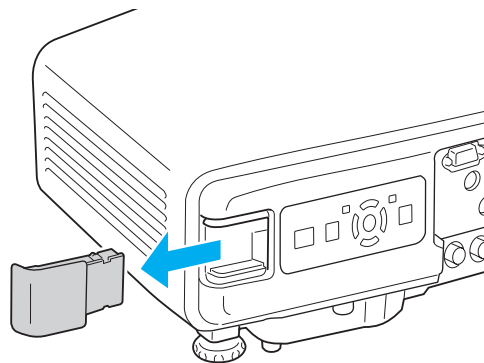
Depozitați proiectorul cu unitatea de lentilă instalată. Dacă proiectorul este depozitat fără unitatea de lentilă, murdăria și praful pot pătrunde în interiorul proiecteurului și pot cauza defecțiuni sau pot reduce calitatea proiecției.

Instalarea unității LAN fără fir (ELPAP03)

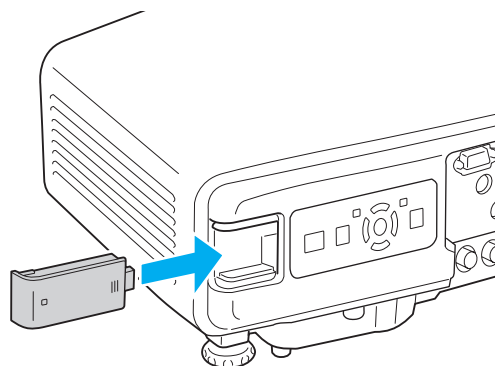
Montarea

Procedură

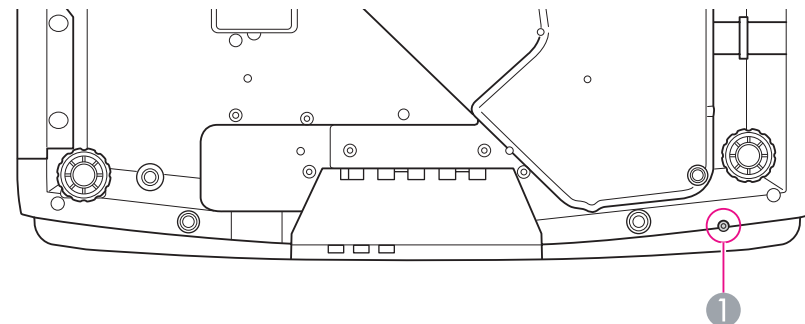
- 1 Scoateți capacul secțiunii de instalare a unității LAN fără fir de la proiector. Depozitați capacul astfel încât să nu se piardă.



- 2 Instalați unitatea LAN fără fir.



- 3 Asigurați unitatea LAN fără fir, utilizând șurubul furnizat, pentru a evita pierderea unității.

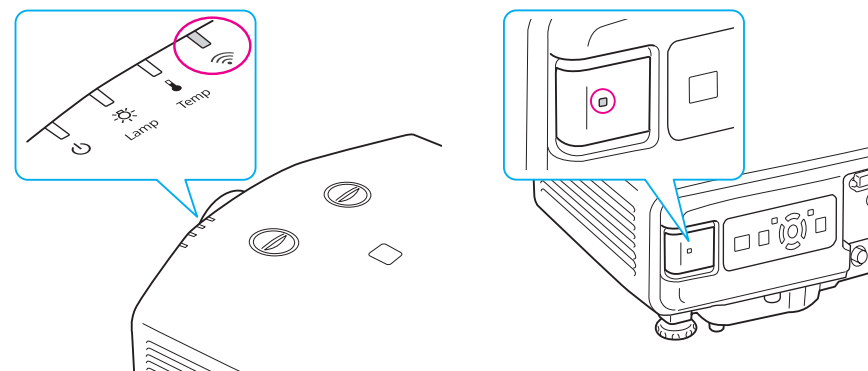


- 1 Gaură de șurub pentru fixarea unității LAN fără fir








La conectarea unui proiector la care unitatea LAN fără fir este atașată la un calculator utilizând o rețea locală fără fir, setați parametrul **Alim. rețea fără fir** din meniul **Rețea locală fără fir** la **Pornit**. (Setarea implicită este **Pornit**.) ➡ [p.67](#)

Citirea indicatorilor rețelei locale fără fir

Există doi indicatori pentru rețeaua locală fără fir, unul pe proiector și unul pe unitatea LAN fără fir.



 : Intermitent
  : Continuu
  : Nu luminează

Stare	Indicator pe proiector	Indicator pe unitatea LAN fără fir
Unitatea LAN fără fir nu este instalată sau setarea parametrului Alim. rețea fără fir din meniul Rețea locală fără fir este Oprit		
Unitatea LAN fără fir este montată la proiector, dar nu este conectată la rețea		
Unitatea LAN fără fir este montată la proiector și conectată la rețea		
Unitatea LAN fără fir este montată la proiector, conectată la rețea și comunică		

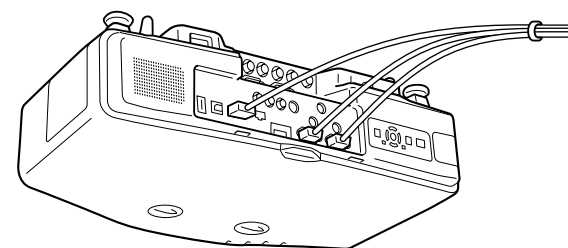
Montarea și demontarea capacului de cablu

Prin montarea capacului de cablu, cablurile dezordonate pot fi puse în ordine. (Ilustrația prezintă un proiector suspendat în tavan.)

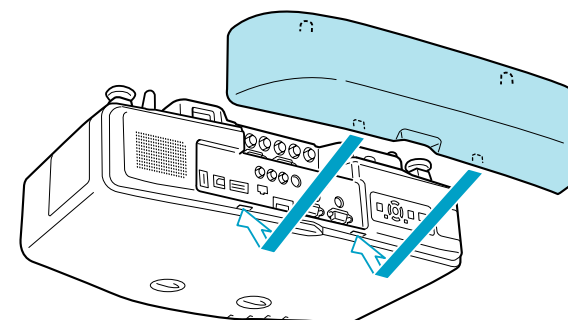
Montarea

Procedură

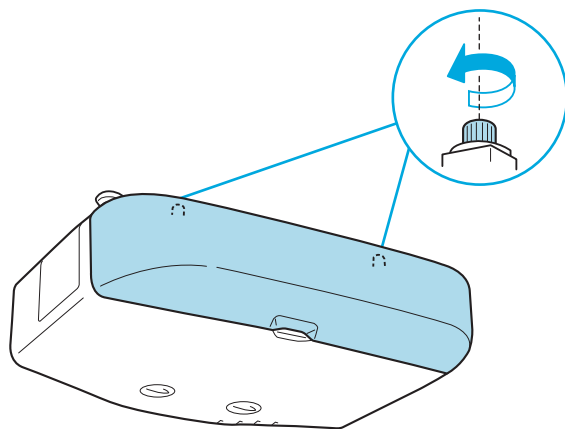
- 1 Alăturați cablurile cu ajutorul unei benzi disponibile comercial.



- 2 Introduceți proeminențele de pe capacul de cablu în cele două orificii situate în spatele proiectorului.



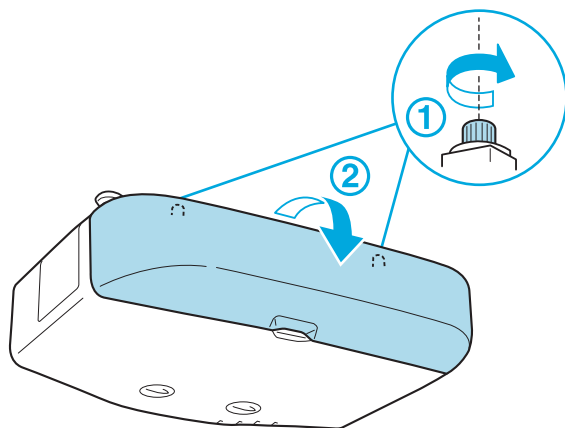
- 3 Strângeți cele două șuruburi ale capacului de cablu. (Puteți strânge șuruburile cu degetele.)



Demontarea

Procedură

Slăbiți cele două șuruburi ale capacului de cablu și apoi scoateți capacul.





Apendice

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Achiziționați aceste produse în funcție de necesități și la momentul oportun. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este valabilă începând cu octombrie 2010. Detaliile accesoriilor pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face achiziția.

Accesorii opționale

Cablu pentru calculator ELPKC02

(1,8 m - pentru mini D-Sub cu 15 pini/mini D-Sub cu 15 pini)

Acesta este același cu cablul pentru calculator furnizat cu proiectorul.

Cablu pentru calculator ELPKC09

(3 m - pentru mini D-Sub de 15 pini/mini D-Sub de 15 pini)

Cablu pentru calculator ELPKC10

(20 m - pentru mini D-Sub de 15 pini/mini D-Sub de 15 pini)

Utilizați unul din aceste cabluri mai lungi în cazul în care cablul pentru calculator furnizat cu proiectorul este prea scurt.

Cablu video pe componente ELPKC19

(3 m - pentru mini D-Sub cu 15 pini/mufă tată RCA×3)

Se utilizează la conectarea la sursa de semnal [Video pe componente](#).

Set de cabluri pentru telecomandă ELPKC28

(set din 2 piese, 10 m)

Utilizați acest set pentru a asigura funcționarea telecomenzii de la distanță.

Receptor pentru mouse fără fir ELPST16

Utilizați acest dispozitiv pentru a folosi telecomanda proiectorului pentru controlul indicatorului de mouse de la calculator sau pentru a derula în sus sau în jos.

Unitate LAN fără fir ELPAP03

Folosiți această unitate pentru a proiecta imagini de pe un calculator prin intermediul unei rețele LAN wireless.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP08

Utilizați această tastă pentru a vă conecta la un calculator Windows și pentru a proiecta imagini de la calculator. Totuși, proiectorul trebuie să fie conectat la o rețea înainte de a putea fi utilizat.

Lentile pentru focalizare la distanță mare ELPLL06

(Raport de distanță de proiecție: Aprox. 4,7 - 6,7)

Lentile pentru focalizare la distanță medie ELPLM04

(Raport de distanță de proiecție: Aprox. 2,2 - 3,4)

Lentile pentru focalizare la distanță medie ELPLM05

(Raport de distanță de proiecție: Aprox. 3,2 - 5,0)

Lentile pentru focalizare la distanță standard ELPLS05

(Raport de distanță de proiecție: Aprox. 1,3 - 2,3)

Lentile late pentru proiecție în spate ELPLR03

(Raport de distanță de proiecție: Aprox. 0,77)

Raport de distanță de proiecție = distanța de proiecție/lățimea ecranului de proiecție

Valorile reprezintă standardele de instalare. Acestea pot fi modificate în funcție de condițiile de proiecție.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB22

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)* ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)* ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

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

Consumabile

Unitate lampă (EB-G5750WU) ELPLP63

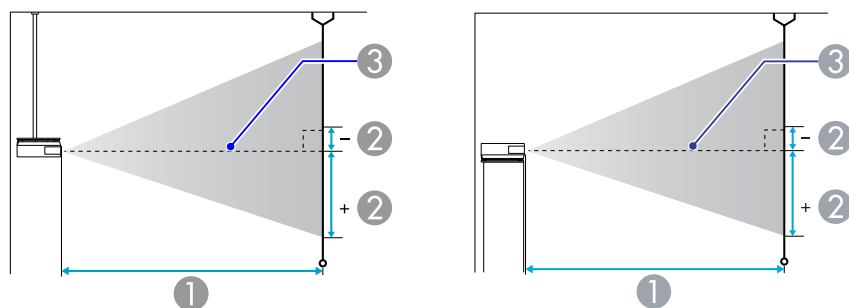
Unitate lampă (EB-G5450WU) ELPLP62

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF17

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

În următorul tabel este indicată distanța de proiecție când este montată o lentilă standard. În cazul în care este montată o lentilă opțională, consultați distanțele de proiecție din Tabelul cu distanțele de proiecție ale lentilelor furnizat împreună cu proiectorul. Pentru a afla dimensiunea de ecran potrivită, consultați următorul tabel pentru a configura proiectorul. Valorile sunt orientative.



- ① Distanță proiecție
- ② este distanța de la centrul lentilei la baza ecranului. Acest parametru se va modifica în funcție de setările pentru poziționarea verticală a lentilei.
- ③ Centrul lentilei

Distanță de proiecție

Unități: cm

4:3 Dimensiune ecran		①	②
		De la minimă (lat) la maximă (tele)	Poziționare verticală lentilă De la maxim la minim
50"	100x76	154 - 279	-6 - +83
60"	120x90	186 - 336	-8 - +99
80"	160x120	250 - 450	-10 - +132
100"	200x150	313 - 563	-13 - +165

4:3 Dimensiune ecran		①	②
		De la minimă (lat) la maximă (tele)	Poziționare verticală lentilă De la maxim la minim
120"	240x180	377 - 676	-15 - +198
150"	300x230	472 - 847	-19 - +248
200"	410x300	631 - 1130	-25 - +330
250"	510x380	790 - 1414	-32 - +413
265"	540x400	838 - 1499	-34 - +438

Unități: cm

16:9 Dimensiune ecran		①	②
		De la minimă (lat) la maximă (tele)	Poziționare verticală lentilă De la maxim la minim
50"	110x62	139 - 253	-9 - +72
60"	130x75	168 - 305	-11 - +86
80"	180x100	226 - 408	-15 - +114
100"	220x120	284 - 511	-18 - +143
120"	270x150	342 - 614	-22 - +172
150"	330x190	428 - 768	-28 - +215
200"	440x250	573 - 1026	-37 - +286
250"	550x310	717 - 1283	-46 - +358
290"	640x360	833 - 1489	-54 - +415

Unități: cm

16:10 Dimensiune ecran		①	②
		De la minimă (lat) la maximă (tele)	Poziționare verticală lentilă De la maxim la minim
50"	110x67	136 - 246	-6 - +73
60"	130x81	164 - 296	-7 - +88
80"	170x110	220 - 397	-9 - +117
100"	220x130	276 - 497	-11 - +146
120"	260x160	332 - 597	-13 - +175
150"	320x200	417 - 747	-17 - +219
200"	430x270	557 - 998	-22 - +292
250"	540x340	698 - 1248	-28 - +365
300"	640x400	838 - 1499	-34 - +438

Standarde de ecran compatibile

Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Frecvență reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1360x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WSXGA+*1	60	1680x1050
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Semnal	Frecvență reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
MAC21"	75	1152x870

*1 Compatibil numai în cazul în care Lat este selectată ca valoare a opțiunii Rezoluție din cadrul meniului de configurare.

*2 Compatibil numai în cazul recepționării unui semnal tip VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

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

Semnal	Frecvență reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080

Video compozit/S-Video

Semnal	Frecvență reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
TV(NTSC)	60	720x480
TV(PAL,SECAM)	50/60	720x576

Semnale de intrare de la portul de intrare DVI-D și HDMI

Semnal	Frecvență reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*	60	1920x1200
SDTV(480i)	60	720x480
SDTV(480p)	60	720x480
SDTV(576i)	50	720x576
SDTV(576p)	50	720x576
HDTV(720p)	50/60	1280x720
HDTV(1080i)	50/60	1920x1080
HDTV(1080p)	24/30/50/60	1920x1080

* Compatibil numai în cazul recepționării unui semnal tip VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EB-G5750WU	EB-G5450WU
Dimensiuni		470 (L) × 135 (Î) × 311,5 (D) mm (nu se include piciorul și lentila de proiecție)	
Dimensiune panou		Lățime 0,76"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție		2.304.000 pixeli WUXGA (1920 (L) × 1200 (Î) puncte) × 3	
Reglare focalizare		Manual	
Reglare zoom*1		Manual (1 până la 1,8)	
Comutare lentilă*1		Manual (vertical: aprox. 58% max., orizontal: aprox. 9% max.)	
Lampă		Lampă UHE, 330 W Model nr.: ELPLP63	Lampă UHE, 275 W Model nr.: ELPLP62
Ieșire audio max.		7 W monofonic	
Boxă		1	
Sursă de alimentare		Între 100 și 240 V c.a. ±10%, 50/60 Hz de la 4,8 la 2,1 A	Între 100 și 240 V c.a. ±10%, 50/60 Hz de la 4,2 la 1,8 A
Putere consumată	interval între 100 și 120 V	Operare: 477 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare act.): 10 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare dez.): 0,38 W	Operare: 413 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare act.): 10 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare dez.): 0,38 W
	intervalul 200 - 240 V	Operare: 451 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare act.): 11 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare dez.): 0,47 W	Operare: 393 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare act.): 11 W Consum de energie în stare de veghe (Comunicare dez.): 0,47 W
Altitudinea de funcționare		Altitudine cuprinsă între 0 și 3.000 m	
Temperatura de funcționare		Între 5 și +40°C*2 (Fără condens)	
Temperatura de depozitare		între -10 și +60°C (Fără condens)	

Volum*1	Aprox. 6,8 kg
---------	---------------

*1 Aceste specificații sunt valabile în cazul montării unei lentile standard. În cazul în care este montată o lentilă opțională, consultați Ghidul opțional al utilizatorului, furnizat cu lentilele opționale.

*2 Temperatura de operare este cuprinsă între 0 și +35°C, atunci când „Consum energie” este setat la „Normal” la o altitudine între 1500 m și 3000 m.

Denumirea produsului			EB-G5750WU	EB-G5450WU
Conecto- ri	Portul de intrare Computer1	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru	
	Portul de intrare Audio1	1	Mini mufă stereo	
	Port de intrare DVI-D	1	DVI-D cu 24 de pini, compatibil cu HDCP cu o singură legătură	
	Port de intrare Audio2	1	Mini mufă stereo	
	Portul de intrare BNC	1	5BNC (mamă)	
	Portul de intrare Audio3	1	Mini mufă stereo	
	Portul de intrare Video1	1	1BNC (mamă)	
	Portul de intrare Video2	1	Mufă RCA cu pini	
	Portul de intrare S-Video	1	Mini DIN cu 4 pini	
	Portul de intrare Audio4	1	Mufă RCA cu pini × 2 (S, D)	
	Portul de intrare HDMI	1	HDMI HDCP (Audio este acceptat numai pentru PCM.)	
	Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub15-pini (mamă) negru	
	Portul Audio Out	1	Mini mufă stereo	
	Portul USB (Type A) *	1	Conector USB (Tip A)	
	Portul USB (Numai pentru unitatea LAN fără fir)	1	Conector USB (Tip A)	
	Port LAN	1	RJ-45	
	Port RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)	

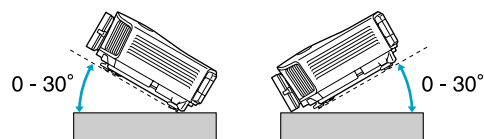
	Portul Remote	1	Mini mufă stereo
--	---------------	---	------------------

* Este acceptat USB 2.0. Cu toate acestea, nu este garantată operarea tuturor dispozitivelor compatibile USB.

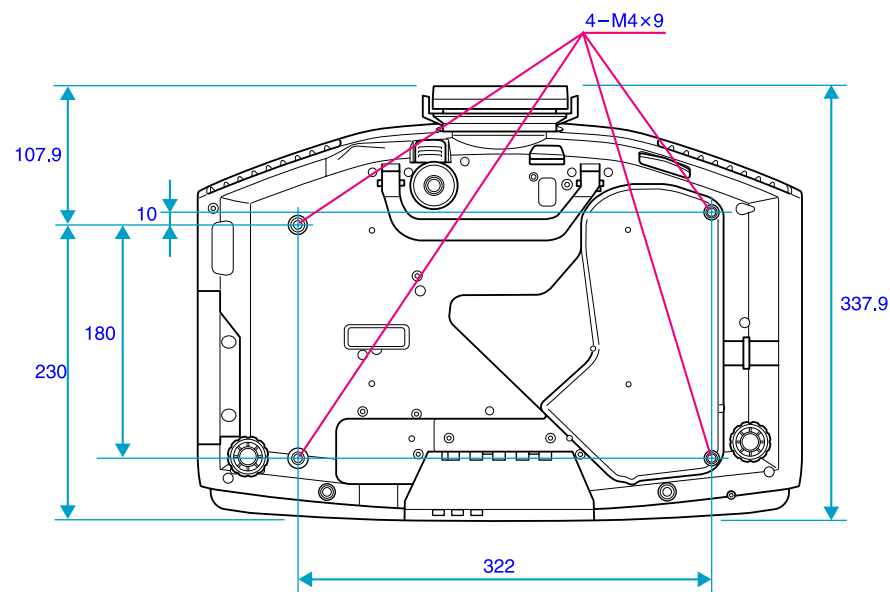
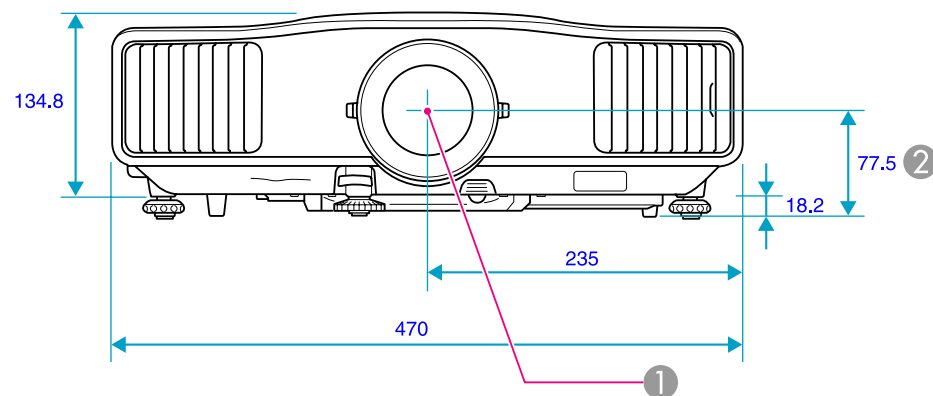


Pixelworks DNX™ În acest proiector sunt utilizate circuite integrate.

Unghi de înclinare









Utilizarea proiectorului în alte unghiuri decât cele ilustrate mai sus poate cauza deteriorarea aparatului sau producerea unui accident.



- ① Centrul lentilei
- ② Distanța de la centrul lentilelor la punctul de fixare a consolei de suspendare

Unități: mm

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

Adresă gateway (Adresă Gateway)	Server (router) pentru comunicarea efectuată printr-o rețea (subrețea) divizată în funcție de <u>măștile de subrețea</u>  .
Adresă IP	Un număr pentru identificarea unui calculator conectat la o rețea.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a facilita funcționarea sistemelor de control AMX, în vederea facilitării operării echipamentului țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii, consultați site-ul web AMX. URL http://www.amx.com/
Contrast	Strălucirea relativă a zonelor luminoase și întunecoase 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.
DHCP	O abreviere a Dynamic Host Configuration Protocol, protocol care alocă în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
DICOM	Acronim pentru Digital Imaging and Communications in Medicine. Standard internațional care definește standardele de imagine și un protocol de comunicații pentru imagini medicale.
Format imagine (Format imagine)	Raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Imaginile HDTV au un format de imagine de 16:9 și apar alungite. Formatul de imagine pentru imaginile standard este 4:3.
HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja drepturile de autor prin codificarea semnalelor digitale trimise prin porturile de intrare DVI și HDMI. Imaginile digitale protejate cu ajutorul tehnologiei HDCP pot fi proiectate de acest proiector, deoarece porturile de intrare HDMI ale proiectorului sunt compatibile cu tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiuni actualizate sau revizuite ale tehnologiei de codificare HDCP.
HDTV	O prescurtare pentru High-Definition Television care se referă la sistemele de înaltă definiție, care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întreșere</u> ) • Ecran cu un <u>Format imagine</u>  de 16:9.
Întreșere	Metodă de scanare a imaginii unde datele imaginii sunt împărțite în linii fine orizontale afișate în secvențe care pornesc de la stânga la dreapta și apoi de sus în jos. Liniile pare și cele impare sunt afișate alternativ.
Mască de subrețea (Mască subrețea)	Aceasta este o valoare numerică ce definește numărul de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele împărțite (subrețea) de la <u>adresa IP</u>  .
Mod Ad hoc	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, care comunică cu clienți LAN fără fir fără a utiliza un punct de acces. Nu este posibilă comunicarea simultană cu două sau mai multe dispozitive.
Mod Infrastructură	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, prin care dispozitivele comunică prin intermediul punctelor de acces.

Progresiv	Metodă de scanare a imaginii prin care datele de la o singură imagine sunt scanate secvențial, de sus în jos, pentru a crea o singură imagine.
Rată refresh	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare pentru un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă, pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul operațiunilor de reîmprospătare/secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în hertz (Hz).
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile standardului HDTV» pentru televiziunea de înaltă definiție.
Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu corespunde acesteia, 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.
SNMP	Prescurtare pentru Simple Network Management Protocol, protocol de monitorizare și de control al dispozitivelor precum routerele și calculatoarele conectate la o rețea TCP/IP.
sRGB	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 este echipată cu mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa semnalului la sRGB.
SVGA	Este un tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 800×600 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
S-Video	Este un semnal video care are 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).
SXGA	Tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 1.280×1.024 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
Trap IP Adresă	Adresa IP» pentru calculatorul de destinație utilizat pentru trimiterea notificărilor de eroare prin SNMP.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu corespunde acesteia, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește urmărire. Dacă urmărirea nu se face corect, în semnal apar dungi verticale late.
VGA	Tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 640×480 (verticală) puncte, utilizat de calculatoarele compatibile IBM PC/AT.
Video compozit	Semnale video care conțin atât semnale de luminozitate, cât și semnale color, combinate. Acest tip de semnale este de obicei utilizat de echipamentele video casnice (formatele NTSC, PAL și SECAM). Semnalul de transport Y (semnalul de luminanță) și semnalul de crominanță (de culori) conținute în bara de culori se suprapun pentru a forma un singur semnal.
Video pe componente	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 culori).
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	Wi-Fi Protected Setup a fost conceput de Wi-Fi Alliance ca o metodă simplă de configurare și securizare a unei rețele locale fără fir.
XGA	Tip de semnal video cu o rezoluție (orizontală) de 1.024×768 (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.

Windows 2000, Windows XP, Windows Vista și Windows 7, iar mai multe versiuni de Windows pot fi denumite, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista, cu notația Windows omisă.

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 de mai sus sunt denumite „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”. De asemenea, pentru a le desemna se utilizează termenul colectiv „Mac OS”.

Despre notații

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 2000

Sistemul de operare Microsoft® Windows® XP Professional

Sistemul de operare Microsoft® Windows® XP Home Edition

Sistemul de operare Microsoft® Windows Vista®

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 7

În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite „Windows 2000”, „Windows XP”, „Windows Vista” și „Windows 7”. De asemenea, termenul colectiv Windows poate fi utilizat pentru a se face referire la

Observații generale:

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/sau alte țări.

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

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

Pixelworks și DNX sunt mărci comerciale ale Pixelworks Inc.

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

Acest produs include software-ul **NetNucleus**® **WPA** furnizat de TOSHIBA INFORMATION SYSTEMS CORPORATION.

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

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

Marcă comercială PLink este o marcă în curs de înregistrare sau deja înregistrată în Japonia, Statele Unite ale Americii și în alte țări și regiuni.

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

De asemenea, alte nume de produse utilizate în acest document sunt folosite numai pentru exemplificare și pot fi mărci comerciale ale proprietarilor lor. Epson nu revendică niciun drept asupra acestor mărci.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2010. All rights reserved.

Software Copyright:

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

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

1. LGPL
 - (1) This company uses free software for this product under the terms of the GNU LESSER General Public License Version 2, June 1991 (henceforth "LGPL") or later versions.
You can see the full text of the LGPL on the following Web sites.
[LGPL]<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
This company, under the terms of the LGPL, discloses the source code for the free software used in this product based on the LGPL.
Contact the support personnel as provided in the Epson Projector Contact list to reproduce, modify, and/or distribute the free software concerned.
Please follow the conditions of the LGPL when reproducing, modifying, and/or distributing the free software concerned.
Also, the free software concerned is offered "as is" with no guarantee or warranty what so ever. The term guarantee includes, but is not limited to, appropriate commercialization, business potential, purpose of use, and does not infringe on third person rights (including, but not limited to, patent rights, copyrights, and trade secrets).
 - (2) Furthermore, as stated in (1), there is no guarantee for free software that is included in this product to which the LGPL applies because of the characteristics of the free software that has already used in this product; any problems in this product (including problems that originate with the free software concerned) do not influence the conditions of the guarantee (written guarantee) issued by this company.
 - (3) Under the terms of the LGPL, the source code as well as authorship for the free software used in this product is disclosed as stated in (1).
2. Other free software

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

(1) libpng

Copyright© 1998-2004 Glenn Randers-Pehrson

Copyright© 1996-1997 Andreas Dilger

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

(2) zlib

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

GNU GPL

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

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

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

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

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

The list of GPL Programs

busybox-1.7.2

libgcc1(gcc-4.2.3)

linux-2.6.20

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

Pixelworks PWC950 SDK drivers

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

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

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

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

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

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

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

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

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

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

GNU LGPL

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

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

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

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

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

LGPL Programs

uClibc-0.9.29

SDL-1.2.13

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

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - a) The modified work must itself be a software library.
 - b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

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

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

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

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

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange. If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

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

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

List of BSD License programs

busybox_1.7.2

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

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

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

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

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

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

libjpeg

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

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

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

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

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

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

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

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

In legalese:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

We are required to state that

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

libpng

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

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

List of libpng programs

libpng-1.2.7

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

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

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

Cosmin Truta

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

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

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

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

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

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

John Bowler
Kevin BraceySam Bushell
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

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

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

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

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

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

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

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

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

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

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

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

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

zlib

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

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

List of zlib programs

zlib-1.1.4

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

Copyright notice:

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

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

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

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

Jean-loup Gailly
jloup@gzip.org

Mark Adler
madler@alumni.caltech.edu

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

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

libmd5-rfc

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

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

List of libmd5-rfc programs

libmd5-rfc

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

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

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

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

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

L. Peter Deutsch ghost@aladdin.com

Independent implementation of MD5 (RFC 1321).

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

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

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

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

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

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

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

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

added conditionalization for C++ compilation from Martin Purschke <purschke@bnl.gov>.

1999-05-03 lpd Original version.

ncurses

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

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

List of ncurses programs

ncurses-5.6

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

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

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

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

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

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

For embedded multimedia software:

This product contains embedded multimedia software licensed from Ingenient Technologies, Inc. (www.ingenient.com).

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

For MPEG-4 ASP:

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

For MPEG-4 AVC:

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

For WMV/WMA (Microsoft):

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

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

⦿ indicator	84	C		Dinamic	33
2		Capac cablu	139	Distanță	144
2-2 apăsări	58	Căutare sursă	15, 17, 29	Durată lampă	79
A		Certificat digital	73	E	
A/V Mute	16, 38	Claritate	55	EAP-Fast	74
Abs. Color Temp.	55	Comutare lentilă	22	EAP-TLS	73
Accesorii opționale	142	Comutator poziționare orizontală lentilă	12, 22	EAP-TTLS	74
Adresă e-mail 1/2/3	76	Comutator poziționare verticală lentilă	12, 22	EasyMP Monitor	108
Adresă Gateway	68, 75	Conectare la un proiector în rețea	121	ECO	59
Adresă IP	75	Config. automată	57	Ecran	61
Adresă MAC	75	Config. Split Screen	34	Ecran pornire	61
Ajustare culori multi-ecran	45	Configurare rețea	64	ESC/VP21	113
Ajustarea culorilor	56	Consum energie	59	Event ID	79
Alim. rețea fără fir	67	Consumabile	143	E-Zoom	40
AMX Device Discovery	77	Contrast	55	F	
Aspect	31, 58	Control web	64, 109	Formă pointer	59
B		Corecție T-H/V	26	Foto	33
Baleiaj în exces	58	Corecție Trapez	26, 59	Funcționare	62
Blocare	38	Crestron RoomView	116	Fundal Ecran	61
Blocare completă	51	Cruce	40	G	
Blocare funcționare	51, 59	Cum se înlocuiește filtrul de aer	104	Gateway prioritar	77
Blocare parțială	51	Cum se înlocuiește lampa	101	Gură evacuare aer	11
BNC Terminație Sync	62	Curățarea filtrului de aer	98	I	
Buton inv. direcție	62	Curățarea suprafeței proiectorului	98	ID proiector	42
Butonul de demontare a unității de lentilă	11, 13	Cuvânt cheie proiector	66	ID telecomandă	43
Butonul Volum	17	D		Indicatoare de stare	11
		Denumire și funcții componente	11	Indicator	84
		DHCP	75	Indicator de temperatură	98
		DICOM SIM	33		
		Dimensiune ecran	35, 144		

Indicator LAN fără fir	11
Indicator rețea LAN fără fir	138
Indicator semnalizare	84
Indicator temperatură	84
Indicator USB	14
Indicatorul lămpii	101
Inel de focalizare	11
Inel de zoom	11
Info Sincro	79
Instalare și conexiuni	127
Interpretarea	96
Interval video DVI/HDMI	58
Intrare audio LAN	59

L

LEAP	74
Lentilă de proiecție	136
Limbă	62

M

Manetă reglare picior	11
Mască de subrețea	75
Meniu Rețea	64
Meniul Altele	77
Meniul Configurare	54
Meniul Extins	61
Meniul Imagine	55
Meniul Info	79
Meniul LAN prin cablu	75
Meniul Poștă	76
Meniul Principal	66
Meniul Reset	78, 80
Meniul Rețea locală fără fir	67

Meniul Securitate	69
Meniul Semnal	57
Meniul Setări	59
Mesaj protejat prin parolă	50
Message Broadcasting	108
Messages	61
Mod altitudine mare	62
Mod Culoare	55
Mod culoare	33
Mod inactivare	62
Modul standby	62
Multi-screen	62

N

Nativ	31
Normal	59
Notă C. Filtru Aer	62
Notificare poștă	76, 111
Număr port	76
Nume proiector	66

P

Panou de comandă	15
Parolă control web	66
Parolă PJLink	66
PEAP	74
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	104
Perioada de înlocuire a lămpii	101
Personalizat	33
Picior frontal reglabil	11
Picior spate	13
PJLink	115

Plin	31
Pointer	39
Pornire directă	62
Port de intrare DVI-D	14
Portul Audio Out	13
Portul de intrare Audio1	14
Portul de intrare Audio2	14
Portul de intrare Audio3	14
Portul de intrare Audio4	14
Portul de intrare BNC	14
Portul de intrare Computer1	14
Portul de intrare HDMI	14
Portul de intrare S-Video	14
Portul de intrare Video1	14
Portul de intrare Video2	14
Portul LAN	14
Portul Monitor Out	13
Portul RS-232C	14, 113
Portul telecomandă	14
Portul USB (Tip A)	14
Poziție	57
Prezentare	33
Proeminență filtru aer	11
Progresiv	57
Proiecție	61, 128
Proiecție Față	128
Proiecție Față/Plafon	128
Proiecție Spate	128
Proiecție Spate/Plafon	128
Protecție la pornire	49
Protecție prin parolă	49, 64
Protecție rețea	50
Protej.logo utilizator	49

Q	
Quick Corner	23, 59
R	
Rată refresh	79
Receptor telecomandă	11
Reducere zgomot	58
Reset toate	80
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	104
Rezoluție	79, 146
Rezolvarea problemelor	84
RoomView	77, 116
S	
Saturare Culoare	55
Schimbare ecrane	35
Semnal intrare	58, 79
Semnal video	58, 79
Server SMTP	76
Setare eveniment notificare	76
Siglă de utilizator	47
Sincro.	57
Solicitați codul	51
Specificații	148
Split Screen	34, 59
Sporturi	33
sRGB	33
Standarde de ecran compatibile	146
Strălucire	55
Supraîncălzire	85
Sursă	79
Sursă dreapta	35
Sursă stânga	35
Ș	
Șablon de test	21, 60
T	
Tastatură virtuală	65
Teatru	33
Telecomandă	16
Telecomandă Web	109
Temperatura de depozitare	148
Temperatura de funcționare	148
Tentă	55
Trap IP Adresă 1/2	77
U	
Unghi de înclinare	150
Unitatea LAN fără fir	138
Urmărire	57
W	
WEP	70
WPA2-PSK	72
WPA-PSK	72
Z	
Zoom	31