



Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-585Wi

EB-575Wi

EB-585W

EB-575W

EB-580



EB-570

Notății Utilizate în Acest Ghid





• Măsuri de siguranță

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

Indicațiile și înțelesul acestora sunt următoarele. Trebuie să le înțelegeți corect înainte de a citi acest ghid.

 Avertisment	Acest simbol se folosește pentru informații care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau chiar decesul acestora, din cauza manipulării incorecte.
 Atenție	Acest simbol se folosește pentru informații care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau daune fizice, din cauza manipulării incorecte.

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" p.191
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați Strălucire din meniul Imagine . Imagine - Strălucire

Notății Utilizate în Acest Ghid 2

Introducere

Caracteristicile Proiectorului 8

Funcții interactive (Easy Interactive Function) (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	8
Activarea proiecției de la mică distanță	8
Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului	8
Funcții avansate de securitate	9
Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente	10

Denumirea și funcțiile componentelor 11

Față/Lateral	11
Sus/Lateral	12
Interfața	13
La bază	14
Montarea picioarelor (numai pentru modelele cu picioare furnizate)	15
Panou de control	16
Telecomandă	17
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	19
Distanța de funcționare a telecomenzii	20
Creionul interactiv (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	20
Înlocuirea bateriei creionului interactiv	21
Înlocuirea vârfului creionului interactiv	22
Tava creionului (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	23

Pregătirea proiectorului

Instalarea proiectorului 25

Metode de Instalare	25
Atunci când se utilizează funcțiile interactive (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	26

Conectarea echipamentului 28

Conectarea unui calculator	28
----------------------------	----

Conectarea unui telefon inteligent sau a unui dispozitiv tabletă	30
Conectarea surselor de imagini	31
Conectarea dispozitivelor USB	34
Conectarea unui microfon	36
Conectarea echipamentelor externe	37
Conectarea unui Cablu LAN	39
Instalarea unității opționale LAN fără fir	40
Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	41

Utilizarea de bază

Proiectarea Imaginilor 44

Pregătirea pentru proiectare	44
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	45
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	46
Proiectarea cu USB Display	47
Cerințe de sistem	47
Conectarea pentru prima dată	48
Dezinstalarea	49

Ajustarea imaginilor proiectate 51

Corectarea distorsiunilor trapezoidale	51
Corecție T-H/V	51
Quick Corner	52
Ajustarea dimensiunii imaginii	54
Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)	54
Reglarea poziției verticale a imaginii (numai pentru modele prevăzute cu picioare)	55
Creșterea înălțimii imaginii	55
Reducerea înălțimii imaginii	56
Reglarea poziției orizontale a imaginii (numai pentru modele prevăzute cu picioare)	56
Corectarea focalizării	56
Ajustarea volumului	59
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)	59
Setarea Diafragmă automată	60

Modificarea formatului imaginii proiectate	60
Schimbarea metodelor	61
Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W)	61
Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-580/EB-570)	62

Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)

Moduri ale funcțiilor interactive	65
Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare)	66
Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă)	67
Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)	68
Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC	68
Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC	68
Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver (numai OS X)	71
Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X	72
Utilizarea creioanelor interactive	73
Calibrarea creionului	74
Calibrarea automată	75
Calibrarea manuală	76
Reglarea zonei de operare a creionului	78
Interacționarea cu ecranul	80
Comutarea modului interactiv	80
Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă	81
Selectarea lățimii și culorii pentru linii	82
Selectarea șabloanelor de tablă albă	83
Bara de instrumente pentru controlul proiecteurului	83
Selectarea afișajului de dispozitiv din rețea folosind bara de instrumente pentru controlul proiecteurului	84
Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea	86
Măsurile de precauție la conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea	86

Instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	88
Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	88
Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	89

Funcții utile

Funcții de proiecție	91
Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)	91
Specificații pentru fișiere care pot fi proiectate utilizând PC Free	91
Exemple de PC Free	91
Metode pentru funcționarea PC Free	92
Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate	93
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)	94
Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	95
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	96
Înghetarea imaginii (Înghiț)	96
Funcția indicator (Pointer)	97
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	97
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	98
Salvarea unui logo utilizator	100
Salvare șablon utilizator	102
Funcții de securitate	104
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	104
Tipuri de funcții Protejat de parolă	104
Setarea funcției Protejat de parolă	104
Introducerea parolei	105
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	106
Blocare antifurt	107
Instalarea firului de blocare	107
Monitorizarea și controlul	108
Despre EasyMP Monitor	108
Message Broadcasting	108

Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)	108
Configurarea proiectorului	108
Afișarea ecranului Ecranul Control web	109
Afișarea ecranului Web Remote	109
Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor	111
Mail de notificare cu privire la o eroare de citire	111
Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP	111
Comenzi ESC/VP21	112
Lista comenzilor	112
Amplasarea cablurilor	112
Despre PJLink	113
Despre Crestron RoomView®	114
Utilizarea unui proiector de pe calculator	114

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare	119
--	------------

Lista cu Funcții	120
-----------------------------------	------------

Tabelul meniului Configurare	120
Meniul Rețea	121
Meniul Imagine	122
Meniul Semnal	123
Meniul Setări	125
Meniul Extins	127
Elemente de setare pentru Easy Interactive Function	129
Meniul Rețea	130
Observații privind utilizarea meniului Rețea	131
Utilizarea tastaturii virtuale	132
Meniul Principal	133
Meniul LAN fără fir	133
Meniul Securitate	135
Meniul LAN prin cablu	136
Meniul Poștă	136
Meniul Altele	137
Meniul Reset	138
Meniul ECO	138

Meniul Informații (numai afișare)	140
Meniul Reset	141

Efectuează operația de configurare pentru mai multe proiectoare	142
--	------------

Depanarea

Utilizarea funcției Ajutor	144
---	------------

Rezolvarea problemelor	145
---	------------

Citirea indicatoarelor	145
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	150
Probleme cu imaginile	151
Imaginile nu apar	151
Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru)	152
Proiecția se oprește automat	152
Este afișat mesajul Nu e acceptat.	152
Este afișat mesajul Fără semnal	153
Imaginile sunt neclare, nefocalizate sau distorsionate	153
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	154
Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display)	155
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, sau aspectul ei nu este cel dorit	155
Culorile din imagine nu sunt corecte	156
Imaginile sunt închise	156
Probleme la pornirea proiecției	157
Proiectorul nu pornește	157
Probleme la funcțiile interactive (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	157
Nu se poate scrie pe ecranul proiectat	157
După conectarea unui calculator, acesta nu se poate controla de pe ecranul proiectat	158
Este afișat mesajul În Easy Interactive Function s-a produs o eroare.	158
Mouse-ul computerului nu funcționează corect	158
Creionul interactiv nu funcționează	159
Timpul de răspuns pentru creionul interactiv este mare (numai când se proiectează USB Display)	159

Punctul se deplasează automat sau nu se deplasează deloc către următoarea poziție în timpul calibrării manuale	160
Alte probleme	160
Sunetul nu se aude sau este slab	160
Nu se aude nici un sunet de la microfon	161
Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)	161
Telecomanda nu funcționează	161
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	162
În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens	162
Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web	163

Despre Event ID	164
------------------------	------------

Întreținerea

Curățarea	166
Curățarea suprafeței proiectorului	166
Curățarea geamului de proiecție	166
Curățarea senzorului de obstacole	166
Curățarea filtrului de aer	167

Înlocuirea Consumabilelor	170
Înlocuirea lămpii	170
Perioada de înlocuire a lămpii	170
Cum se înlocuiește lampa	171
Resetarea duratei lămpii	174
Înlocuirea filtrului de aer	174
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	174
Cum se înlocuiește filtrul de aer	174

Apendice

Accesorii Opționale și Consumabile	179
Accesorii opționale	179

Consumabile	179
-------------	-----

Dimensiune ecran și Distanța de proiecție	180
--	------------

Distanță de proiecție (pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W)	180
Distanță de proiecție (pentru EB-580/EB-570)	181

Standarde de ecran	183
---------------------------	------------

Rezoluții Acceptate	183
Semnale de la calculator (RGB analogic)	183
Video pe componente	183
Video compozit	183
Semnal intrare HDMI	183
Semnal intrare MHL	184

Specificații	185
---------------------	------------

Specificații Generale ale Proiectorului	185
---	-----

Aspect	189
---------------	------------

Glosar	191
---------------	------------

Informații Generale	193
----------------------------	------------

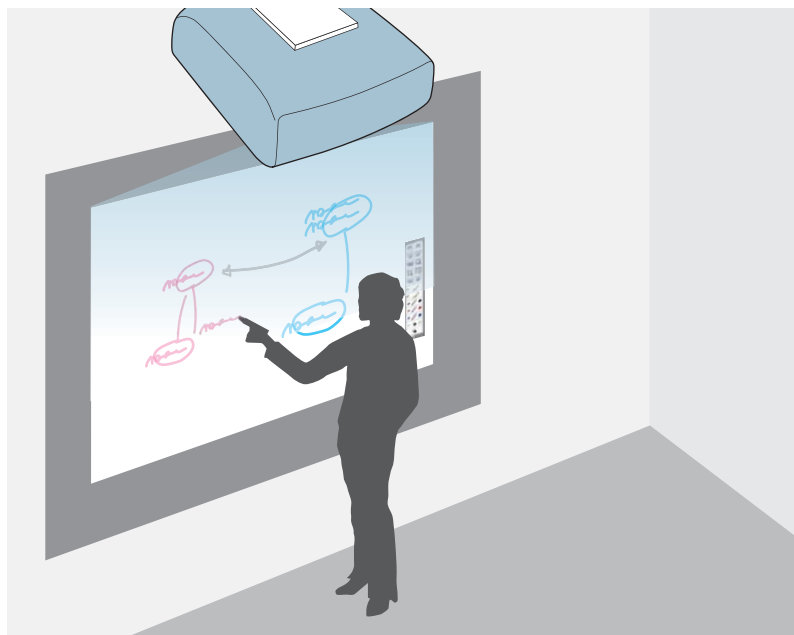
Reglementările Legii privind telegrafia fără fir	193
Referitor la notații	193
Notificare generală:	194



Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Funcții interactive (Easy Interactive Function) (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)



Puteți să realizați următoarele operații cu ajutorul creionului interactiv.

- Să utilizați ecranul proiectat ca pe o tablă albă
- Să desenați deasupra conținutului proiectat de la un calculator
- Să controlați un calculator prin intermediul ecranului proiectat
- Să controlați proiectorul prin intermediul ecranului proiectat
- Să selectați prin intermediul ecranului proiectat dispozitive care au fost conectate la rețea prin utilizarea software-ului EasyMP Multi PC Projection inclus în pachet
- Să utilizați funcțiile interactive printr-o rețea, prin utilizarea aplicației EasyMP Network Projection sau a software-ului opțional Quick Wireless

☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)"

p.64

Activarea proiecției de la mică distanță

Puteți proiecta imagini mari de la mică distanță fără a fi nevoie să mutați proiectorul mai departe de ecran. Prin montarea proiectorului pe tavan sau pe un perete, puteți reduce la minimum umbrele proiectate pe ecran chiar și atunci când vă aflați în apropierea acestuia și puteți evita să fiți orbit/ă de lumina proiectată.

☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" [p.180](#)

Conectarea la o rețea și proiectarea imaginilor de pe ecranul calculatorului

Puteți să realizați următoarele operații utilizând aplicația EasyMP Network Projection și software-ul EasyMP Multi PC Projection care poate fi găsit pe CD-ROM-ul EPSON Projector Software inclus în pachet.

- Partajarea proiectorului printr-o rețea

Utilizând EasyMP Network Projection, puteți conecta proiectorul la o rețea și îl puteți partaja cu mai multe calculatoare. Acest lucru vă permite să proiectați imagini și documente de la oricare din calculatoare, fără a fi necesară utilizarea cablurilor. De asemenea, puteți realiza proiectarea pe mai multe proiectoare de pe un singur calculator.

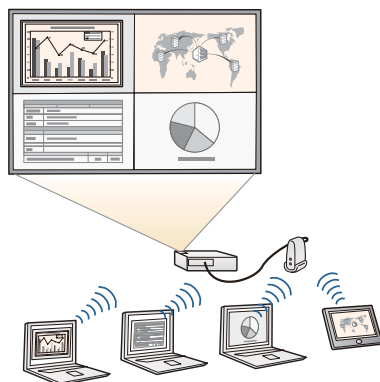
☛ [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)



- Proiectarea concomitentă a ecranelor de la mai multe calculatoare

Folosind EasyMP Multi PC Projection, aveți posibilitatea să proiectați până la patru ecrane în același timp, de la calculatoare conectate în rețea sau de la telefoane inteligente ori dispozitive tabletă care au instalată aplicația Epson iProjection.

👉 [Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection](#)



Puteți să realizați următoarele operații folosind produse și aplicații opționale.

- Proiecția fără fir a ecranului calculatorului

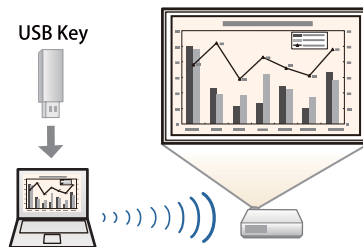
Prin instalarea unității de rețea fără fir, puteți proiecta ecranul unui calculator prin rețea.

👉 "Instalarea unității opționale LAN fără fir" [p.40](#)



- Conectarea simplă la un calculator, prin utilizarea software-ului Quick Wireless

Prin simpla conectare la un calculator a dispozitivului Quick Wireless Connection USB Key, puteți realiza în mod automat setări de rețea pentru o conexiune locală fără fir și puteți proiecta ecranul calculatorului.



- Proiectarea imaginilor de pe dispozitive portabile printr-o rețea

Dacă este instalat software-ul „Epson iProjection” pe telefonul inteligent sau pe dispozitivul tabletă, puteți proiecta fără fir date de pe dispozitiv. Puteți descărca software-ul „Epson iProjection” gratuit de la App Store sau de la Google Play. Orice tarife suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play cad în responsabilitatea clientului.



Funcții avansate de securitate

- **Protecție prin parolă pentru a restricționa și urmări utilizatorii**

Prin definirea unei parole, puteți restricționa accesul unor persoane la proiector.

👉 "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.104](#)

- **Operation Lock (blocarea funcționării) limitează funcționarea butoanelor aflate pe panoul de control**

Puteți folosi această opțiune pentru a împiedica modificarea fără permisiune a configurărilor proiectorului la evenimente, în școli șamd.

👉 "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.106](#)

- **Este echipat cu diferite dispozitive antifurt**

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

- Slot de securitate
- Punct de instalare a cablului de securitate

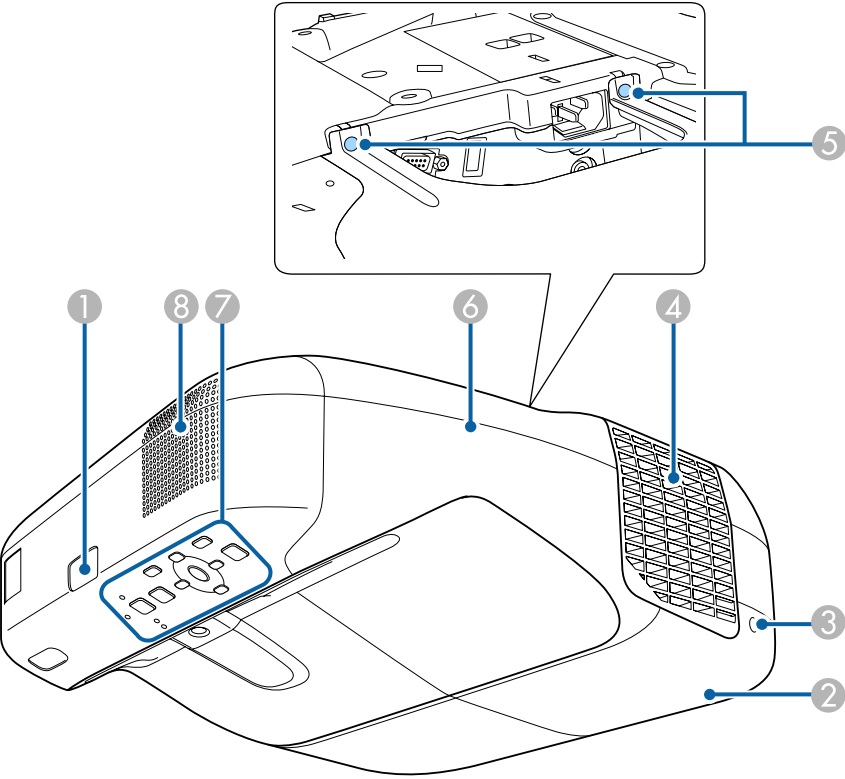
👉 "Blocare antifurt" [p.107](#)

Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente

Puteți proiecta documente imprimate pe hârtie și obiecte utilizând componenta opțională Cameră pentru documente. Prin conectarea la un calculator și utilizarea software-ului furnizat, puteți să beneficiați la maxim de capacitățile proiectorului.

☛ "Accesorii opționale" [p.179](#)

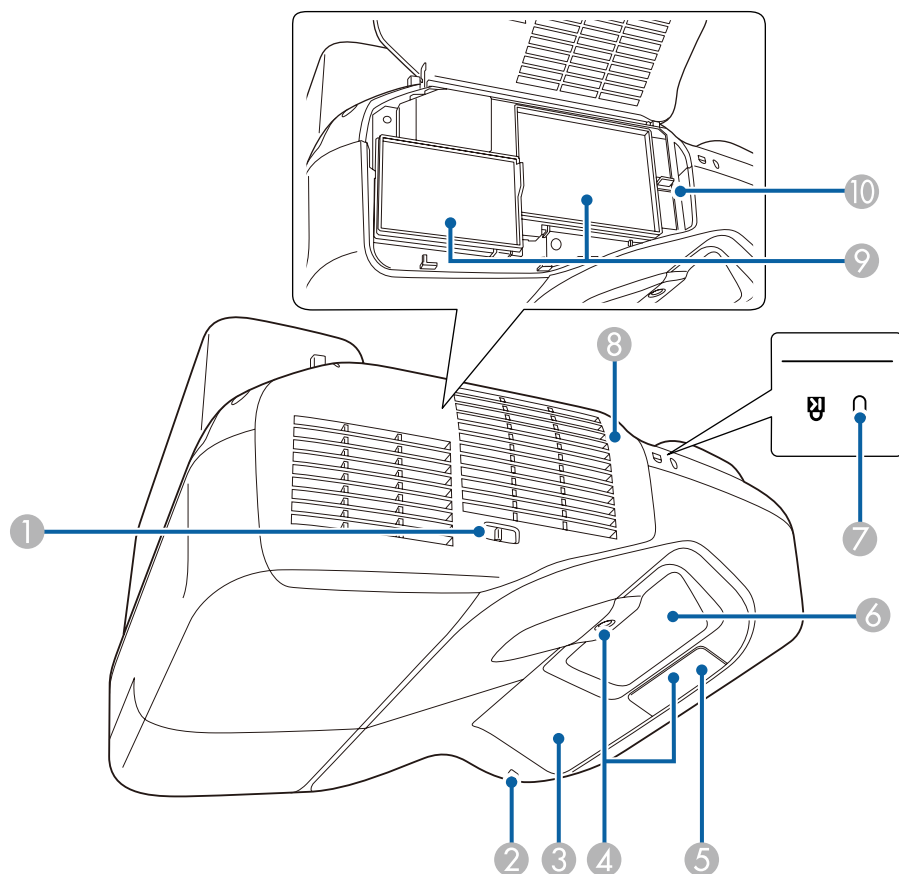
Față/Lateral




Nume		Funcție	
1	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.	
2	Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiectorului. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170	
3	Șurub de fixare a capacului lămpii	Înșurubați pentru a fixa capacul lămpii în poziție. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170	

Nume		Funcție	
4	Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div><p>⚠ Atenție</p><p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald din gura de evacuare a aerului poate determina producerea de arsuri, deformare sau accidente.</p></div>	
5	Șuruburi de fixare a capacului cablului	Șuruburi pentru fixarea capacului de cablu în poziție.	
6	Capac cablu	Desfaceți cele două șuruburi și deschideți capacul atunci când conectați cablurile dispozitivelor externe sau atunci când instalați unitatea LAN fără fir.	
7	Panou de control	Operează proiectorul. ☛ "Panou de control" p.16	
8	Boxă	Ieșire audio.	

Sus/Lateral

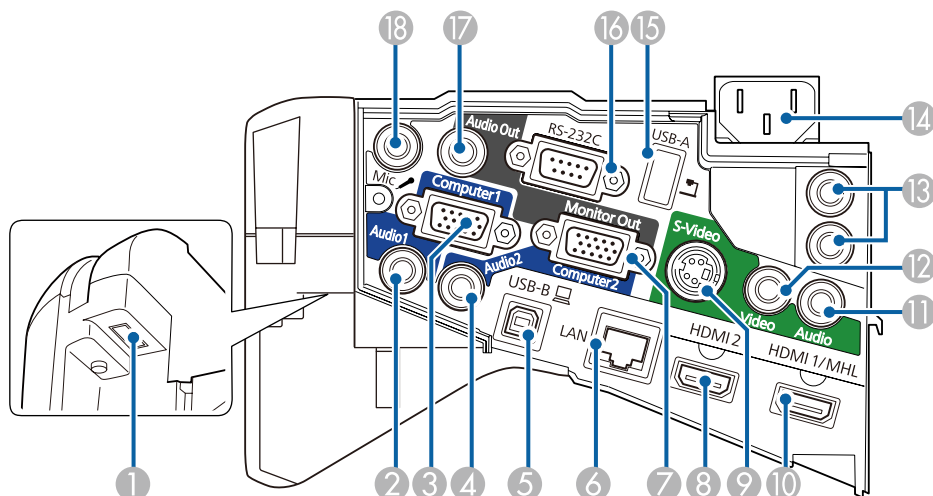


Nume	Funcție
1 Buton pentru deschiderea/închiderea capacului pentru filtrul de aer	Deschide și închide capacul filtrului de aer.
2 Indicator LAN fără fir	Indică starea accesului la unitatea opțională LAN fără fir.

Nume	Funcție
3 Receptor Easy Interactive Function (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	Primește semnale de la creionul interactiv. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)" p.64
4 Senzor de obstacole	Detectează obstacolele care interferează cu zona de proiecție. ☛ "Curățarea senzorului de obstacole" p.166
5 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
6 Fereastră de proiecție	Proiectează imagini. <div>  Avertisment <ul style="list-style-type: none"> Nu priviți în fereastra de proiecție în timpul proiecției. Nu amplasați obiecte și nu așezați mâna în apropierea ferestrei de proiecție. Aceasta pot provoca arsuri, incendii sau deformarea obiectului deoarece această zonă atinge o temperatură ridicată din cauza proiecției concentrate de lumină. </div>
7 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Blocare antifurt" p.107
8 Capac filtru de aer	Se deschide la schimbarea filtrului de aer sau la acționarea butonului de focalizare.
9 Gură de ventilare (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.174
10 Buton de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. Deschideți capacul filtrului de aer pentru a-l acționa.

Interfața

Sub capacul de cablu sunt disponibile următoarele porturi.

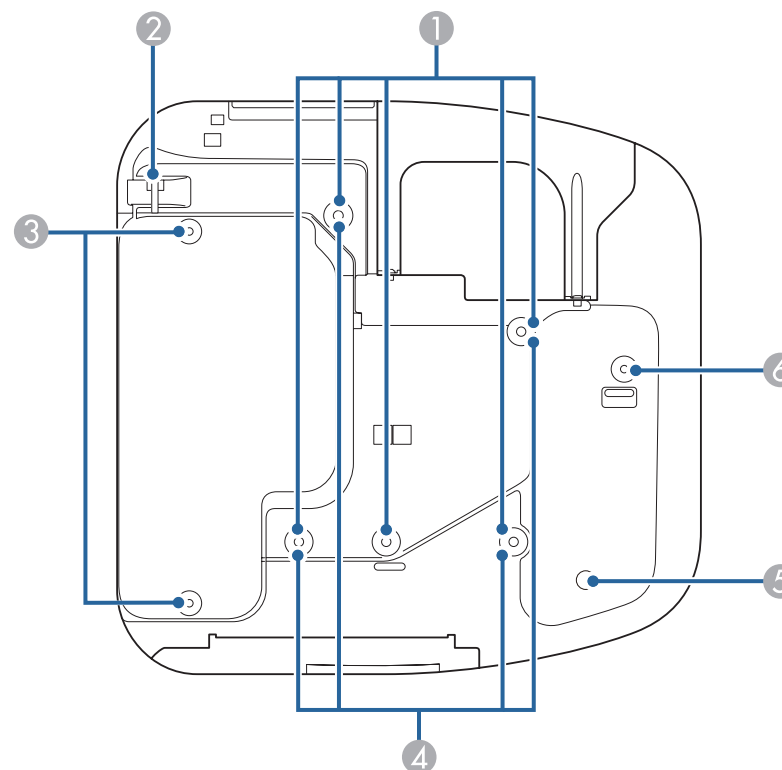


Nume	Funcție
1 Secțiunea pentru instalarea unității LAN fără fir	Instalați unitatea opțională LAN fără fir. ☛ "Instalarea unității opționale LAN fără fir" p.40
2 Portul Audio1	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer1.
3 Port Computer1	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
4 Portul Audio2	<ul style="list-style-type: none"> Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer2. Primește intrare audio de la alte dispozitive atunci când se proiectează imagini de la dispozitivul conectat la portul USB-A.

Nume	Funcție
5 Port USB-B	<ul style="list-style-type: none"> Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB furnizat sau disponibil în comerț și proiectează imaginile de pe calculator. ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.47 Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat sau disponibil în comerț pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98 Conectează proiectorul la un calculator prin cablul USB furnizat pentru a utiliza creionul interactiv ca mouse (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi). ☛ "Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" p.68
6 Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
7 Porturile de intrare Monitor Out/ Computer2	<ul style="list-style-type: none"> Când Port ieșire monitor este setat la Ieșire monitor din meniul Configurare, semnalele RGB analogice de la portul Computer1 sunt transmise către un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente. Când Port ieșire monitor este setat la Calculator 2 din meniul Configurare, semnalele de imagine de la un calculator și semnalele video pe componente din alte surse video sunt transmise la intrare.
8 Portul HDMI2	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP .
9 Port S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.
10 Portul de intrare HDMI1/MHL	<ul style="list-style-type: none"> Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP. Primește semnale de la telefoane inteligente și dispozitive tabletă care acceptă MHL (Mobile High-definition Link).

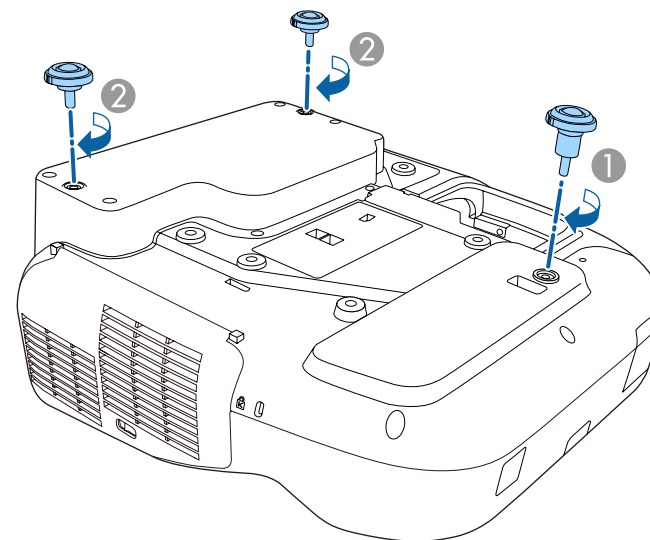
Nume	Funcție
11 Portul Audio	Primește intrare audio de la echipamente conectate la porturile S-Video sau Video.
12 Port Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
13 Portul SYNC IN/OUT (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	Atunci când utilizați funcțiile interactive în aceeași încăpere cu mai multe versiuni ale aceluiași proiector, trebuie să conectați la proiectoare setul de cabluri opțional pentru telecomandă (ELPKC28). Când este conectat setul de cabluri, creionul interactiv va funcționa fără probleme. ☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)" p.41
14 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44
15 Port USB-A	<ul style="list-style-type: none"> Realizează conectarea unui dispozitiv de memorie USB sau a unei camere digitale și proiectarea imaginilor ca în PC Free. ☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" p.91 Conectează camera pentru documente opțională.
16 Portul RS-232C	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ☛ "Comenzi ESC/VP21" p.112
17 Portul Audio Out	Transmite semnalul audio de la imaginea proiectată în mod curent sau de la portul Mic la o boxă externă.
18 Portul Mic	Primește semnal audio de la microfon. ☛ "Conectarea unui microfon" p.36

La bază



Nume	Funcție
1 Puncte de fixare a plăcii de montare pe tavan (cinci puncte)	Atunci când suspendați proiectorul de tavan, atașați aici Suport suspendare pe tavan opțional. ☛ "Instalarea proiectorului" p.25 ☛ "Accesorii opționale" p.179

	Nume	Funcție
2	Punct de instalare a cablului de securitate	<p>Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul.</p> <p>Nu treceți cabluri de prevenire a căderii pe aici atunci când montați proiectorul pe un perete sau atunci când îl suspendați de tavan.</p> <p>☛ "Instalarea firului de blocare" p.107</p>
3	Puncte de fixare a piciorului din spate (două puncte)	<p>Montați picioarele când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou. (Numai modelele cu picioare furnizate)</p> <p>☛ "Montarea picioarelor (numai pentru modelele cu picioare furnizate)" p.15</p>
4	Puncte de fixare a plăcii de montare pe perete (patru puncte)	<p>Montați placa de fixare inclusă în pachet sau opțional la montarea pe un perete.</p> <p>☛ Ghid de instalare</p> <p>☛ "Accesorii opționale" p.179</p>
5	Senzor de lumină	<p>Detectează luminozitatea din mediul înconjurător și reglează în mod automat luminozitatea ecranului. Setări Control Strălucire la Auto din meniul Configurare.</p> <p>☛ ECO - Control Strălucire p.138</p>
6	Punct de fixare a piciorului față	<p>Montați piciorul cu un distanțier când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou. (Numai modelele cu picioare furnizate)</p> <p>☛ "Montarea picioarelor (numai pentru modelele cu picioare furnizate)" p.15</p>

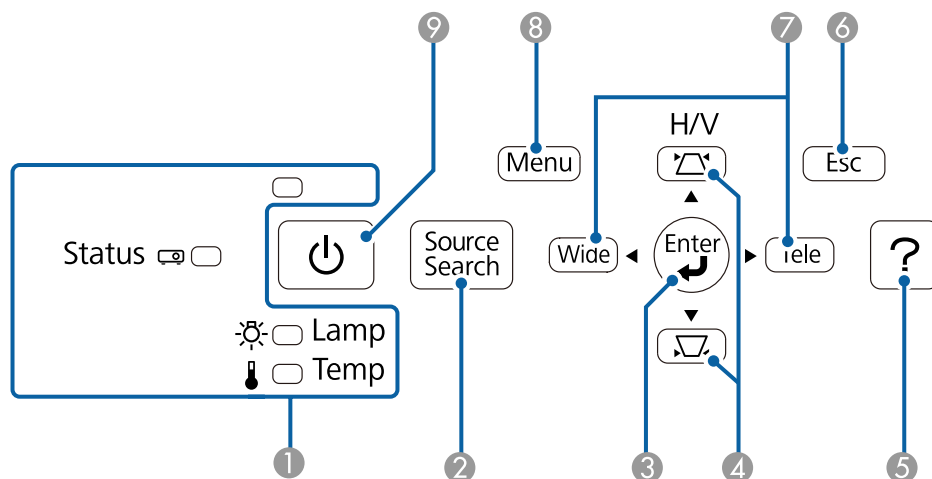


- 1 Introduceți piciorul cu distanțierul în punctul de fixare al piciorului față.
- 2 Introduceți picioarele din spate (x2) în punctele de fixare.

Montarea picioarelor (numai pentru modelele cu picioare furnizate)

Introduceți picioarele în punctele de fixare.

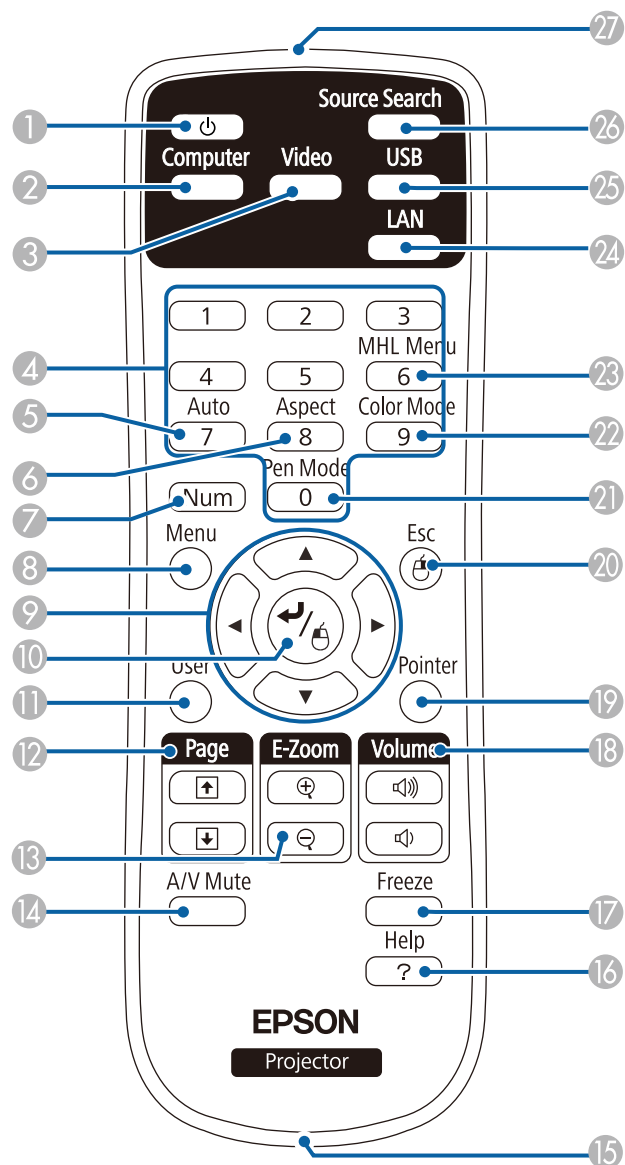
Panou de control





Nume	Funcție
1 Indicatoare	Indică starea proiectorului cu ajutorul culorilor și prin modul de iluminare (permanent sau intermitent). ☛ "Citirea indicatoarelor" p.145
2 Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.45
3 Butonul [Enter] [↵]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.




Nume	Funcție
4 Butonul [↵][↶]	<ul style="list-style-type: none"> Realizează corecția trapezoidală. ☛ "Corecție T-H/V" p.51 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.119 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.144
5 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.144
6 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.119
7 Butoanele [Tele]/[Wide]	<ul style="list-style-type: none"> Reglează dimensiunea ecranului de proiecție. Apăsați pe butonul [Tele] pentru a reduce dimensiunile ecranului de proiecție și apăsați pe butonul [Wide] pentru a mări dimensiunile ecranului de proiecție. Corectează distorsiunea pe direcție orizontală dacă este afișat ecranul Corecție Trapez. ☛ "Corecție T-H/V" p.51 Dacă sunt apăstate atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, aceste butoane selectează elemente de meniu și valori de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.119 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.144
8 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.119
9 Butonul [Power] [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44

Telecomandă



Nume		Funcție
1	Butonul [Power] [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44
2	Butonul [Computer]	La fiecare apăsare a butonului, semnalul de intrare se comută între imaginile de la porturile Computer1 și Computer2.
3	Butonul [Video]	La fiecare apăsare a butonului, imaginea se comută între porturile S-Video, Video, HDMI1/MHL și HDMI2.
4	Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> Introduceți parola. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.104 Utilizați acest buton pentru a introduce numere în setarea Rețea din meniul Configurare.
5	Butonul [Auto]	Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
6	Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.60
7	Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.104
8	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.119

Nume	Funcție
9 Butonul 	<ul style="list-style-type: none"> La afișarea meniului Configurare sau a ecranului Ajutor, apăsând pe aceste butoane veți selecta elementele din meniu și veți defini valorile. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea Meniul Configurare" p.119 Când se proiectează în PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează imaginea anterioară/următoare, rotește imaginea și multe altele. <ul style="list-style-type: none"> "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" p.91 În timpul funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se mută în direcția butonului apăsător. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98
10 Butonul [Enter] 	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea Meniul Configurare" p.119 Funcționează ca butonul stânga al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98
11 Butonul [User]	<p>Selectați orice element utilizat frecvent dintre elementele meniului Configurare și atribuiți-l acestui buton. 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Meniul Setări" p.125 <p>Elementul următor este atribuit în mod implicit.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pentru EB-585Wi/EB-575Wi: Autocalibrare Pentru EB-585W/EB-580/EB-575W/EB-570: Consum energie

Nume	Funcție
12 Butoanele [Page] 	<p>Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiectie.</p> <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98 Când se utilizează USB Display <ul style="list-style-type: none"> "Proiectarea cu USB Display" p.47 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsând pe aceste butoane se va afișa fișierul imagine anterior/următor.</p>
13 Butoanele [E-Zoom] 	<p>Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiectiei.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.97
14 Butonul [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> Pornește sau oprește semnalul audio și video. <ul style="list-style-type: none"> "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.96 Puteți schimba modul Proiecție în felul următor apăsând pe buton circa cinci secunde. <p>Față ↔ Față/Inversat Spate ↔ Spate/Inversat</p>
15 Orificiu de atașare a curelei	Permite montarea la telecomandă a unei curele achiziționate din comerț.
16 Butonul [Help]	<p>Afișează și închide ecranul de ajutor care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele dacă acestea se produc.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea funcției Ajutor" p.144
17 Butonul [Freeze]	<p>Întrerupe și reia redarea imaginilor.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.96
18 Butoanele [Volume] 	<p>[<] Reduce volumul. [>] Crește volumul.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Ajustarea volumului" p.59

Nume	Funcție
19 Butonul [Pointer]	Afișează indicatorul de pe ecran. ☛ "Funcția indicator (Pointer)" p.97
20 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.119 Funcționează ca butonul dreapta al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98
21 Butonul [Pen Mode]	Comută între utilizarea calculatorului sau desenarea cu creionul interactiv. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)" p.64
22 Butonul [Color Mode]	La fiecare apăsare a butonului, modul culoare se schimbă. ☛ "Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)" p.59
23 Butonul [MHL Menu]	Afișează meniul de setări pentru dispozitivul conectat la portul MHL al proiectorului.
24 Butonul [LAN]	Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea.
25 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A
26 Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.45
27 Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă telecomanda nu mai răspunde la comenzi sau nu mai poate fi folosită după ce a fost utilizată o anumită perioadă de timp, este posibil ca bateriile să fi ajuns la sfârșitul duratei de utilizare. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Cumpărați două baterii tip AA cu mangan sau alcaline. Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

Atenție

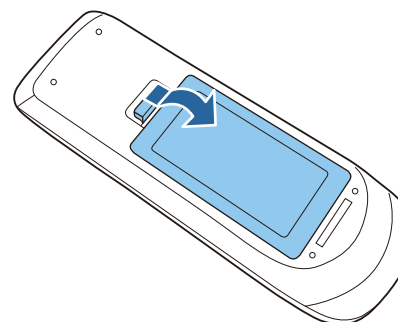
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

☛ *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

1

Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

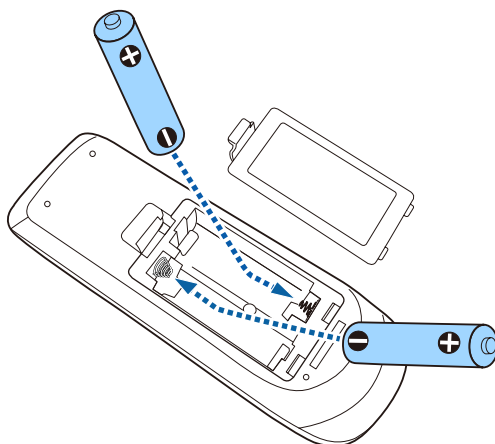
În timp ce împingeți opritorul capacului de la compartimentul pentru baterii, ridicați capacul.



2

Înlocuiți vechea baterie cu o baterie nouă.

Scoateți bateriile ridicând mai întâi de partea de la borna negativă.

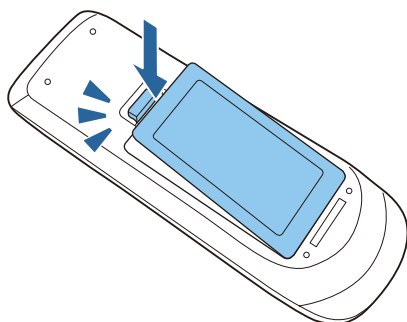


Atenție

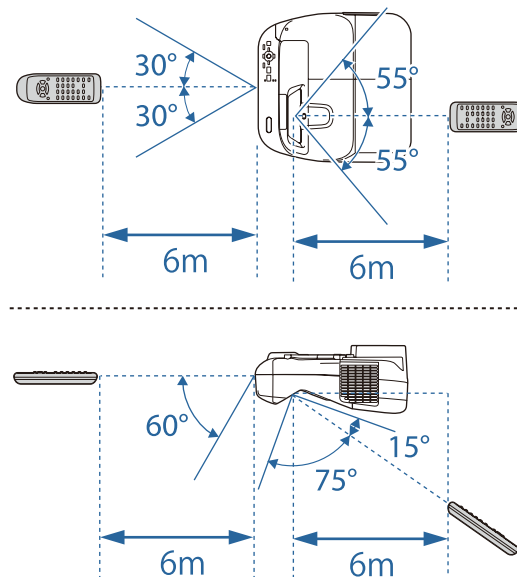
Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateria este amplasată corect.

Dacă bateriile nu sunt utilizate corect, acestea pot să explodeze sau să curgă, provocând un incendiu, accidentare sau deteriorarea produsului.

- 3** Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.
Apăsați pe capac până când acesta se închide pe poziție.



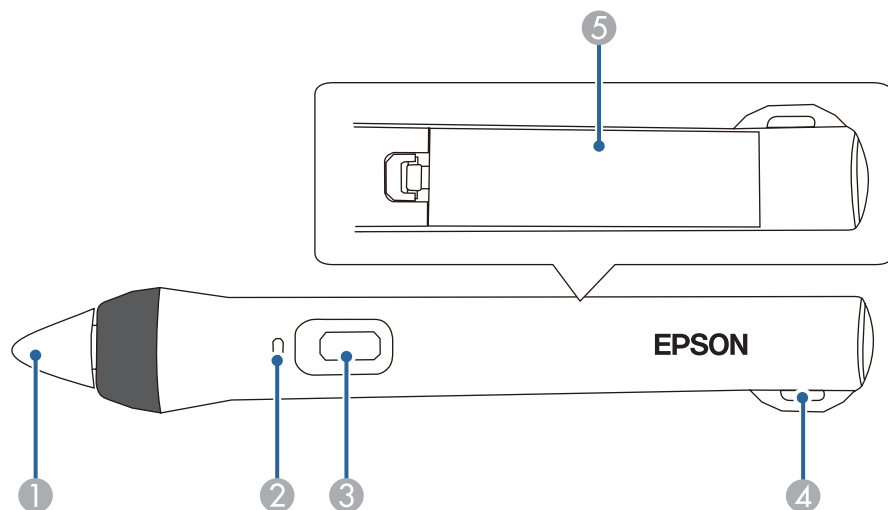
Distanța de funcționare a telecomenzii



Creionul interactiv (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)

Există două tipuri de creioane interactive cu secțiuni de bază colorate diferit. Nu se pot utiliza simultan două creioane interactive cu secțiuni de bază colorate similar.

👁 "Accesorii opționale" [p.179](#)



Nume	Funcție
1 Vârf creion	<ul style="list-style-type: none"> • Porniți creionul interactiv. După pornire, durează aproximativ o secundă pentru ca creionul interactiv să devină operațional. • Țineți creionul aproape de ecranul proiectat și apăsați pentru a-l utiliza. ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)" p.64 ☛ "Accesorii opționale" p.179
2 Lumină baterie	<p>Apăsați pe butonul din partea laterală a creionului pentru a primi indicații cu privire la nivelul rămas al bateriei.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Când bateria este în curs de încărcare, indicatorul luminos este verde până când eliberați butonul. • Când bateria are un nivel scăzut, indicatorul luminos clipește verde până când eliberați butonul. • Nu luminează când bateria este consumată. Schimbați bateria. ☛ "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" p.21

Nume	Funcție
3 Buton	<ul style="list-style-type: none"> • Porniți creionul interactiv. După pornire, durează aproximativ o secundă pentru ca creionul interactiv să devină operațional. • Atunci când desenați, apăsați butonul pentru a comuta funcția vârfului între creion și radieră. • Atunci când utilizați creionul ca mouse, apăsați butonul pentru a realiza operația de clic dreapta.
4 Zonă pentru atașarea unei benzi opționale sau unui cablu opțional	Permite atașarea unei curele achiziționate din comerț.
5 Capacul compartimentului pentru baterii	<p>Deschideți acest capac când înlocuiți bateria.</p> <p>☛ "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" p.21</p>



Creioanele interactive se opresc automat din funcționare după 20 de minute de inactivitate.

Pentru a reîncepe să utilizați creionul, atingeți vârful acestuia sau apăsați butonul din partea laterală pentru a porni funcționarea.

Înlocuirea bateriei creionului interactiv

Atunci când apăsați acest buton, indicatorul luminos pentru baterie al creionului interactiv luminează continuu sau intermitent. Nu luminează continuu sau intermitent când bateria este consumată. Când indicatorul nu mai luminează continuu sau intermitent, înlocuiți bateria. Utilizați unul dintre următoarele tipuri de baterii. Nu se pot utiliza alte baterii reîncărcabile.

- Baterie cu mangan de dimensiuni AA
- Baterie cu mangan alcalină de dimensiuni AA
- eneloop®*(HR-3UTG/HR-3UTGA/HR-3UTGB/BK-3MCC)

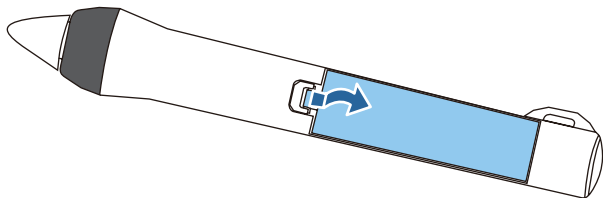
* eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Panasonic Group.

Atenție

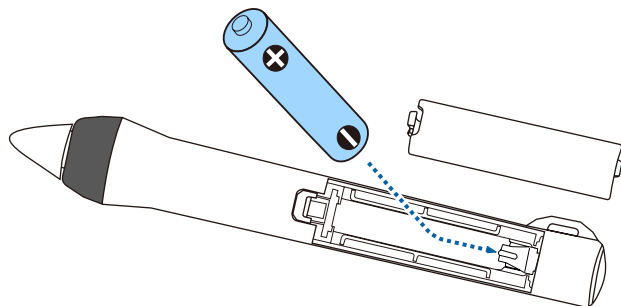
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

 [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

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



- 2 Înlocuiți vechea baterie cu o baterie nouă.
Scoateți bateriile ridicând mai întâi de partea de la borna negativă.

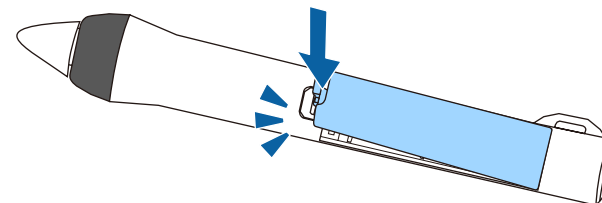


Atenție

Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateria este amplasată corect.


Dacă bateriile nu sunt utilizate corect, acestea pot să explodeze sau să curgă, provocând un incendiu, accidentare sau deteriorarea produsului.

- 3 Așezați capacul de la compartimentul pentru baterii.
Apăsați pe capac până când acesta se închide pe poziție.

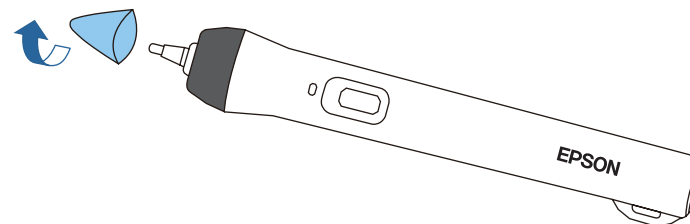


Înlocuirea vârfului creionului interactiv

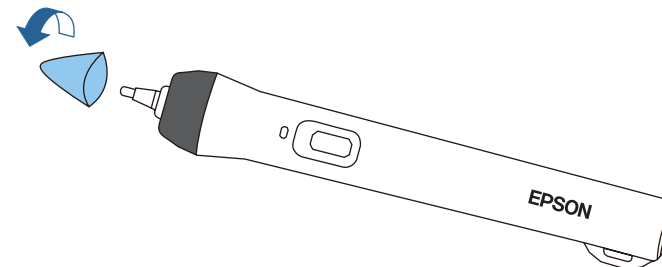
Înlocuiți vârful creionului interactiv când acesta s-a uzat.

 ["Accesorii opționale" p.179](#)

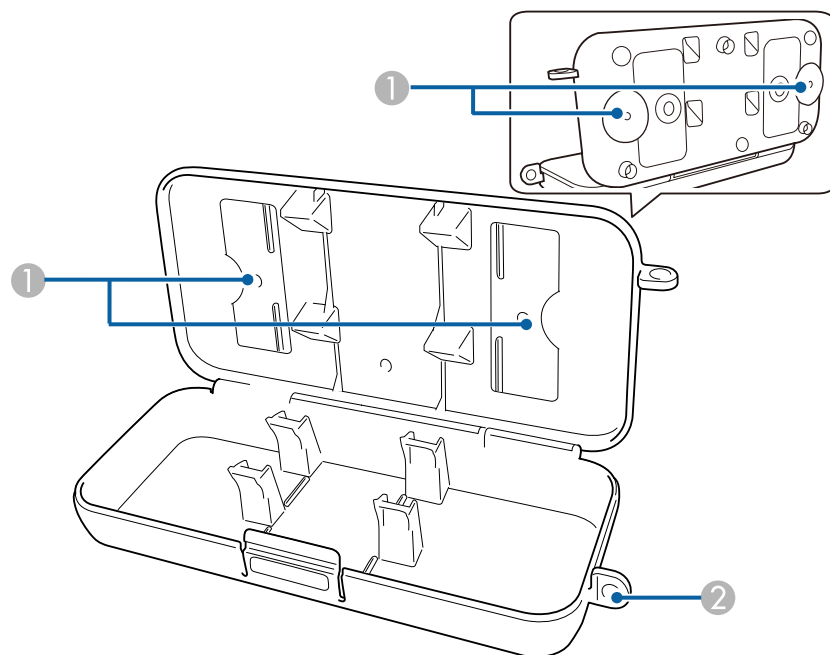
- 1 Rotiți vârful creionului pentru a-l scoate.



- 2 Rotiți vârful nou pentru a-l monta.



Tava creionului (numai pentru EB-585Wi/ EB-575Wi)



Nume		Funcție
1	Puncte de fixare	Fixați tava creionului de o tablă albă sau de un perete.
2	Orificiu de siguranță	Treceți prin acesta un lacăt disponibil în comerț.



Se recomandă ca tava creionului să fie strânsă cu două șuruburi M5 disponibile în comerț.



Pregătirea proiectorului

Acest capitol explică modul de instalare a proiectorului și de conectare a surselor de proiecție.

Metode de Instalare

Proiectorul acceptă următoarele șase metode de proiecție diferite. Instalați proiectorul în funcție de locația de instalare.

Opriți proiectorul atunci când îl instalați sau atunci când schimbați metoda de instalare. Reporniți funcționarea proiectorului după finalizarea instalării.

Avertisment

- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de un perete sau pe tavan. Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare folosiți adezivi în punctele de fixare a suportului pe tavan sau în punctele de fixare ale suportului pe perete, pentru a preveni slăbirea șuruburilor, sau dacă utilizați lubrifianți sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suport. În acest caz orice persoană aflată sub suport poate fi grav rănită și proiectorul se poate strica.
Când instalați sau reglați suportul, nu utilizați adezivi pentru a împiedica slăbirea șuruburilor și nu utilizați uleiuri sau lubrifianți etc.
- Nu acoperiți gura de ventilare sau gura de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă oricare din guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.
- Nu utilizați proiectorul într-o locație în care există gaze care se pot aprinde sau care pot cauza explozii. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii din interiorul proiectorului.

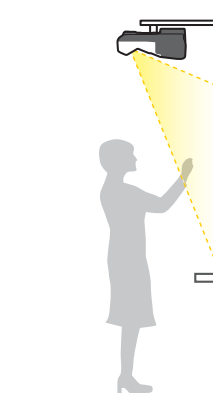


- Vă recomandăm să utilizați un ecran cu suprafață fină și uniformă. Dacă ecranul de proiecție este neuniform, se poate produce distorsionarea imaginii proiectate.
- În funcție de materialul din care este compus ecranul și în funcție de modalitatea de instalare, pot apărea distorsiuni ale imaginii.
- La montarea proiectorului pe un perete sau pe tavan, respectiv la amplasarea pe verticală a proiectorului, trebuie să utilizați instrumentele corecte conform metodei de instalare.
 - ☛ "Accesorii opționale" [p.179](#)
- Setarea implicită pentru Proiecție este **Față/Inversat**. Puteți trece la alte setări pentru Proiecție din meniul Configurație.
 - ☛ **Extins - Proiecție** [p.127](#)
- Puteți schimba setarea Proiecție în felul următor prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde.

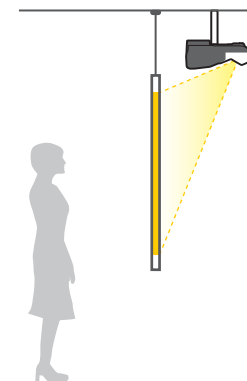
Față ↔ Față/Inversat

Spate ↔ Spate/Inversat

- Montați proiectorul pe un perete sau pe plafon și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față/Inversat)



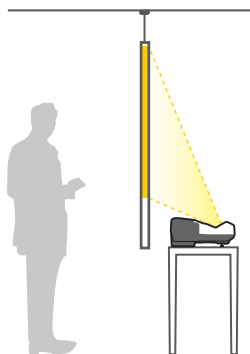
- Montați proiectorul pe un perete sau pe plafon și proiectați imagini din spatele unui ecran translucid. (proiecție Spate/Inversat)



- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



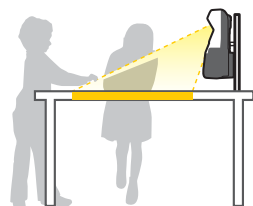
- Proiectați imagini din spatele unui translucid din spate. (proiecție Spate)



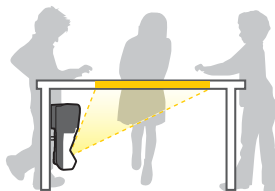
Montați picioarele când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou.

☛ "Montarea picioarelor (numai pentru modelele cu picioare furnizate)" [p.15](#)

- Amplasați proiectorul vertical și proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față/Inversat)



- Amplasați proiectorul vertical și proiectați imagini din spatele ecranului (proiecție Spate/Inversat)



Atunci când se utilizează funcțiile interactive (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)

Atunci când utilizați funcțiile interactive, realizați proiecția din fața ecranului. Setati opțiunea Proiecție la **Față/Inversat** sau **Față**.

Atenție

Funcția interactivă operează prin intermediul comunicațiilor cu infraroșii. Rețineți următoarele puncte atunci când instalați proiectorul.

- Asigurați-vă că pe receptorul Easy Interactive Function, pe ecranul de proiecție, pe proiector sau pe partea din spate a proiectorului nu bate nicio lumină puternică sau lumina solară.
- Nu instalați proiectorul într-o locație în care acesta este expus direct la lumina solară. Acest lucru poate face ca funcțiile interactive să nu poată fi utilizate corect.
- Montați proiectorul astfel încât receptorul Easy Interactive Function să nu fie prea apropiat de lumini fluorescente. Dacă zona înconjurătoare este prea luminoasă, este posibil ca funcțiile interactive să nu poată fi utilizate corect.
- În cazul în care s-a acumulat praf pe receptorul Easy Interactive Function, acesta poate afecta comunicațiile prin infraroșii și este posibil ca funcțiile să nu poată fi utilizate în mod normal. Curățați receptorul dacă acesta este murdar.
☛ "Curățarea" [p.166](#)
- Nu aplicați vopsea sau autocolante pe capacul receptorului Easy Interactive Function.
- Atunci când folosiți funcțiile interactive, nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon în aceeași încăpere. Este posibil ca creionul interactiv să se defecteze.
- Nu folosiți în apropierea proiectorului dispozitive care generează zgomote puternice, precum dispozitivele rotative sau transformatoarele. Este posibil să nu puteți utiliza funcțiile interactive.



- Când utilizați funcțiile interactive, realizați instalarea astfel încât ecranul proiectat reprezintă un dreptunghi nedistorsionat.
- Atunci când utilizați funcțiile interactive într-o încăpere în care se află mai multe proiectoare, este posibil ca operațiile realizate cu creionul interactiv să devină instabile. În această situație, conectați setul de cabluri pentru telecomandă opțional (ELPKC28) la proiectoare, și comutați **Sincron. proiectoare** la **Prin cablu** din meniul Configurare.

☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)" [p.41](#)

☛ **Extins - Easy Interactive Function - Avansat - Sincron. proiectoare** [p.129](#)

Numele, amplasarea și orientarea conectorilor porturilor diferă în funcție de sursa conectată.

Conectarea unui calculator

Pentru a proiecta imagini de la un calculator, conectați calculatorul utilizând una din următoarele metode.

① ② Când se utilizează cablul opțional pentru calculator

Conectați portul de ieșire a afișajului calculatorului la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio a calculatorului la portul Audio1 sau Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

③ Când se utilizează un cablu USB furnizat sau disponibil în comerț

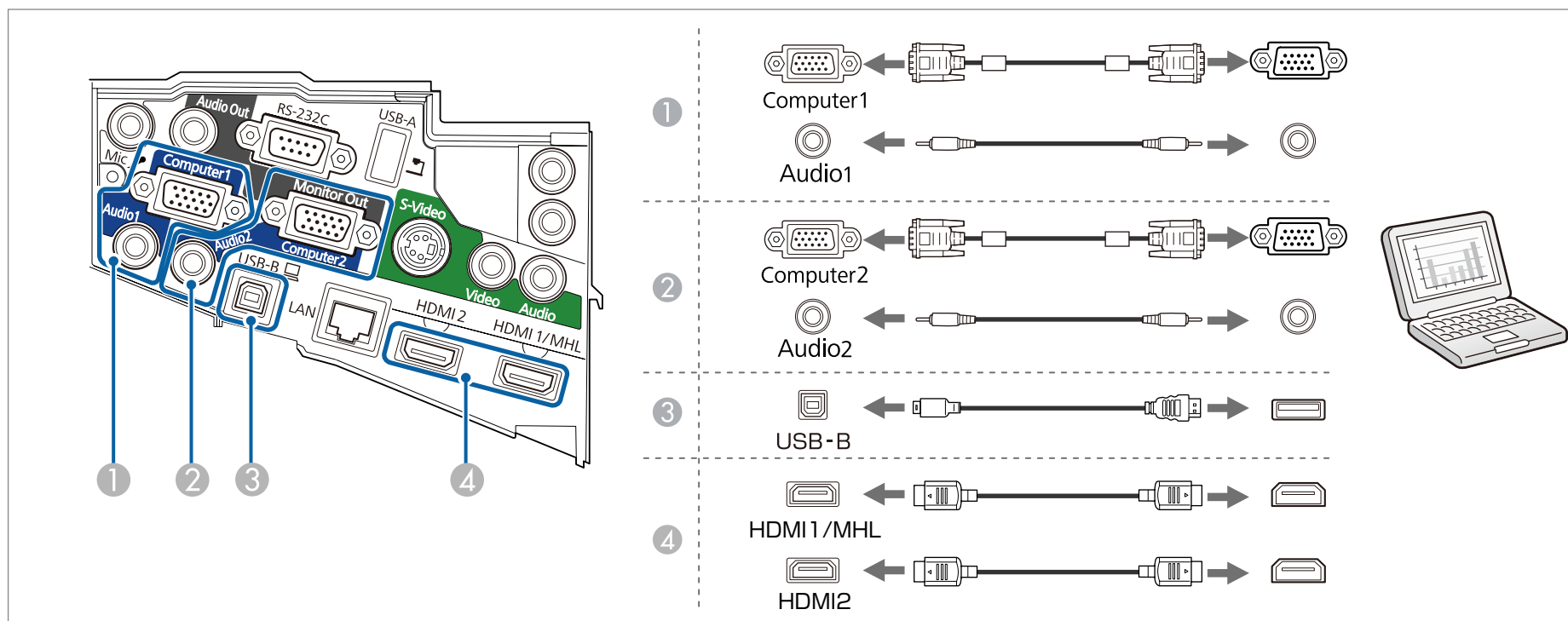
Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului.

Sunetul de la calculator este emis de proiectorul de la care se proiectează imaginea.

④ Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI al calculatorului la portul HDMI1/MHL sau HDMI2 al proiectorului.

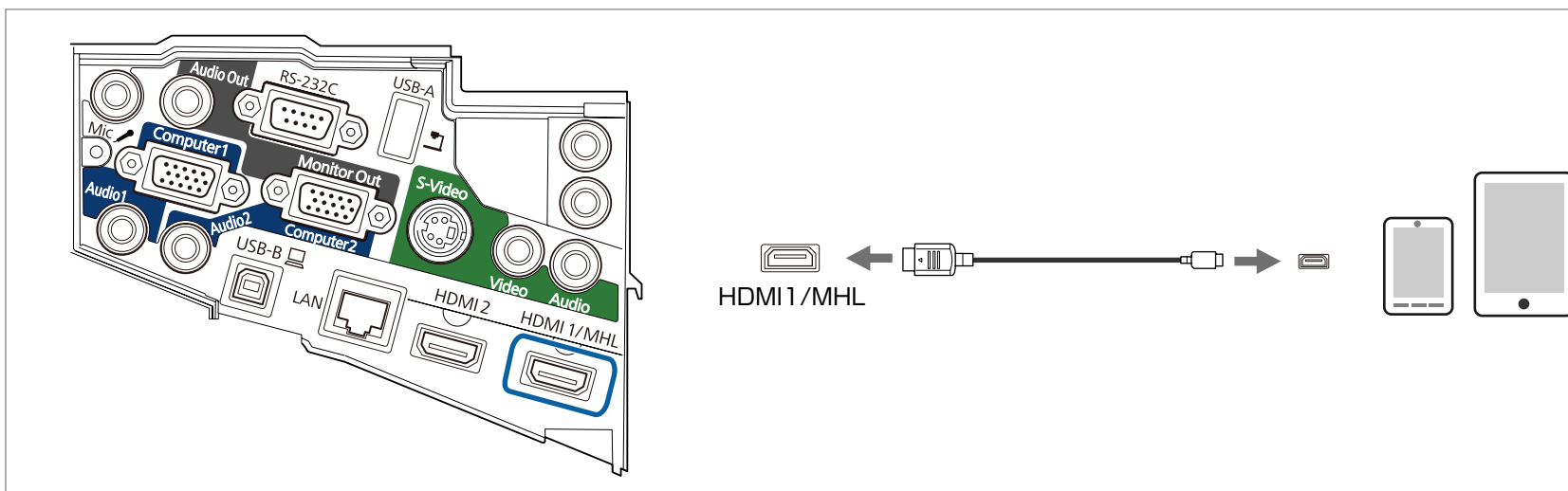
Sunetul de la calculator este emis de proiectorul de la care se proiectează imaginea.



- Când se realizează conectarea la porturile Audio1, Audio2 și Computer1, recomandăm conectarea cablurilor la porturi în ordinea următoare: Audio1, Audio2 și apoi Computer1.
- De asemenea, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio, din meniul Configurare.
☛ Extins - Setări A/V - **Ieșire audio** p.127
- Dacă nu este emis sunet atunci când este conectat un cablu HDMI, conectați un cablu audio disponibil în comerț la portul Audio Input. După conectarea cablului, selectați portul de intrare la care v-ați conectat, dintre **Ieșire audio HDMI1** și **Ieșire audio HDMI2**, din meniul Configurare.
☛ Extins - Setări A/V - **Ieșire audio HDMI1/Ieșire audio HDMI2** p.127
- Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza un cablu USB pentru a conecta proiectorul la acel calculator. Această funcție se numește USB Display.
☛ "Proiectarea cu USB Display" p.47
- Când se proiectează imagini de la un calculator conectat la portul Monitor Out/Computer2, setați **Port ieșire monitor** la **Calculator 2** din meniul Configurare.
☛ Extins - Funcționare - **Port ieșire monitor** p.127

Conectarea unui telefon inteligent sau a unui dispozitiv tabletă

Puteți să conectați telefoane inteligente sau dispozitive tabletă. Utilizând un cablu MHL disponibil în comerț, puteți conecta portul MHL al dispozitivului dvs. la portul HDMI1/MHL al proiectorului. Puteți trimite semnalul audio împreună cu imaginea proiectată.



Atunci când conectați un telefon inteligent sau un dispozitiv tabletă la proiector și proiectați imagini de pe acesta, dispozitivul respectiv începe să se încarce.

Atenție

- Este posibil să nu puteți conecta prin cablu MHL toate dispozitivele.
- Cablul prin care realizați conectarea trebuie să accepte standardele MHL. În cazul în care conectați un cablu care nu acceptă standardele MHL, telefonul inteligent sau dispozitivul tabletă poate să se încălzească, să se topească sau să explodeze.
- Dacă realizați conectarea folosind un adaptor de conversie MHL-HDMI disponibil în comerț, încărcarea telefonului inteligent sau dispozitivului tabletă este posibil să nu funcționeze sau este posibil să nu puteți realiza operații prin intermediul telecomenzii proiectorului.



- Dacă imaginile nu sunt proiectate corect, deconectați cablul MHL și apoi conectați-l la loc.
- În funcție de modelul proiectorului și de setările telefonului inteligent sau dispozitivului tabletă, este posibil să nu puteți realiza proiectarea în mod corespunzător.

Conectarea surselor de imagini

Pentru a proiecta imagini de pe playere DVD sau video VHS și altele, conectați dispozitivul la proiector utilizând una din următoarele metode.

① Când se utilizează un cablu video disponibil în comerț

Conectați portul ieșirii video a dispozitivului de la care provine imaginea la portul de intrare Video al proiectorului utilizând un cablu video disponibil în comerț.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio al sursei de imagine la portul Audio de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

② Când se utilizează un cablu S-video disponibil în comerț

Conectați portul ieșirii video a dispozitivului de la care provine imaginea la portul de intrare S-Video al proiectorului utilizând un cablu video disponibil în comerț.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio al sursei de imagine la portul Audio de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

③ ④ Când se utilizează un cablu video pe componente opțional

☛ "Accesorii Opționale și Consumabile" [p.179](#)

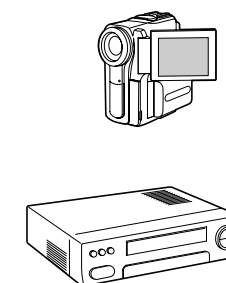
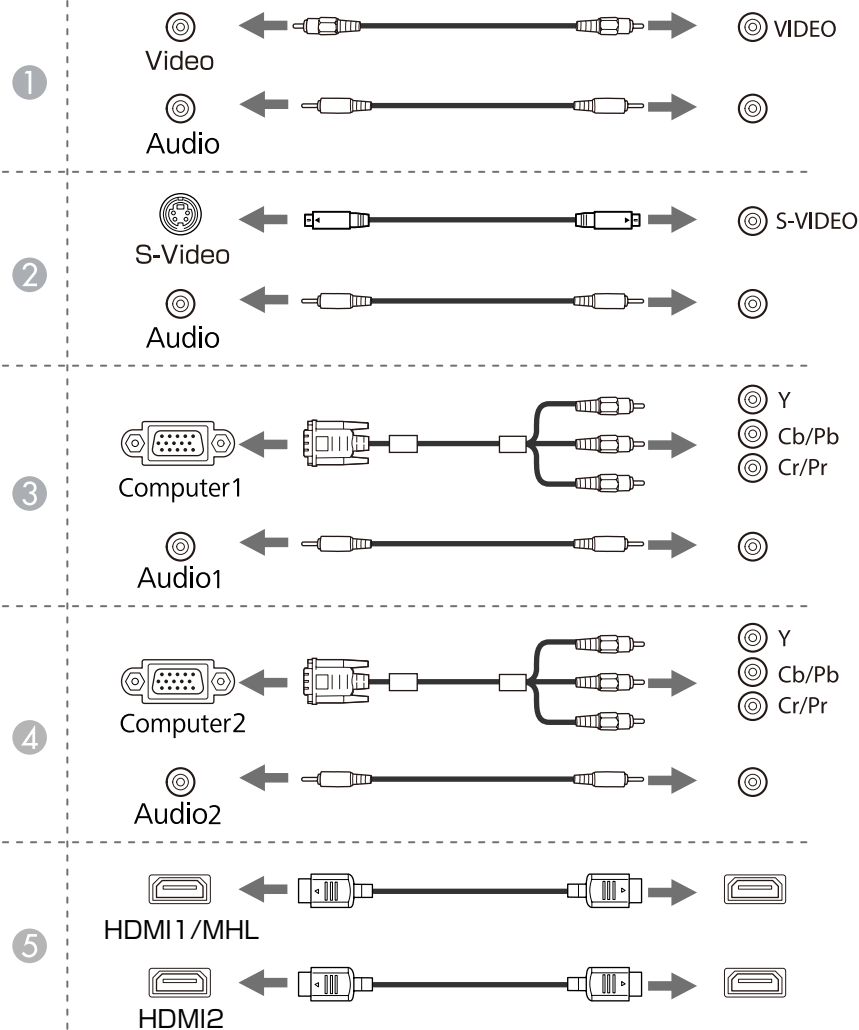
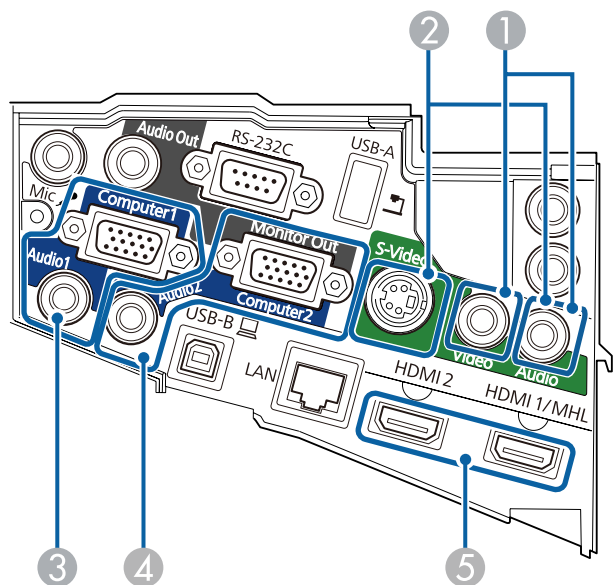
Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer1 sau Computer2 al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio al sursei imaginii la portul Audio1 sau Audio2 de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

⑤ Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI al sursei de imagine la portul HDMI1/MHL sau HDMI2 al proiectorului.

Sunetul de la sursa de imagini este emis de proiectorul de la care se proiectează imaginea.



Atenție

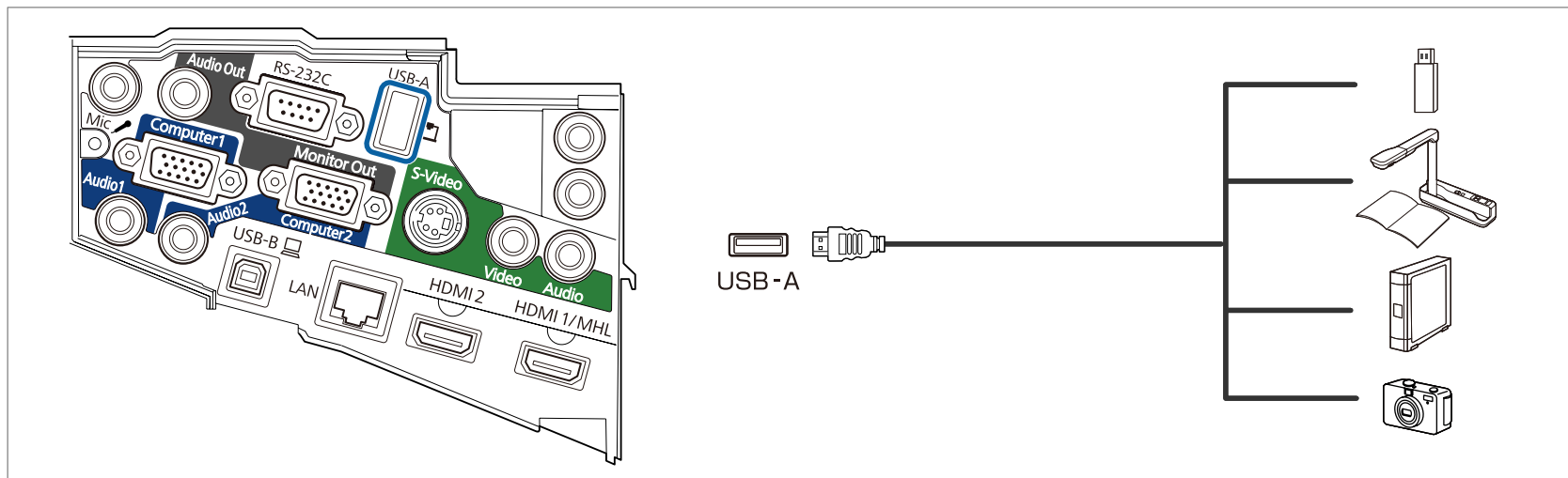
- Opriți echipamentul pe care doriți să-l conectați, înainte de conectare. Dacă sursa de intrare este pornită când o conectați la proiector, acest lucru poate determina o funcționare necorespunzătoare.
- Dacă orientarea sau forma fișei diferă, nu încercați să forțați conectarea. Este posibil ca dispozitivul să fie deteriorat sau să funcționeze necorespunzător.



- De asemenea, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio, din meniul Configurare.
☛ Extins - Setări A/V - Ieșire audio [p.127](#)
- Când se proiectează o sursă de imagini conectată la portul Monitor Out/Computer2, setați **Port ieșire monitor** la **Calculator 2** din meniul Configurare.
☛ Extins - Funcționare - Port ieșire monitor [p.127](#)
- Dacă nu este emis sunet atunci când este conectat un cablu HDMI, conectați un cablu audio disponibil în comerț la portul Audio Input. După conectarea cablului, selectați portul Audio Input la care v-ați conectat, dintre opțiunile **Ieșire audio HDMI1** și **Ieșire audio HDMI2**, din meniul Configurare.
☛ Extins - Setări A/V - Ieșire audio HDMI1/Ieșire audio HDMI2 [p.127](#)
- Dacă sursa la care doriți să vă conectați are un port cu o formă neobișnuită, utilizați cablul furnizat împreună cu dispozitivul sau un cablu opțional pentru a vă conecta la proiector.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".

Conectarea dispozitivelor USB

Puteți conecta dispozitive, cum ar fi dispozitive de memorie USB, camera pentru documente opțională și camere digitale și hard diskuri compatibile USB. Utilizând cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul USB, conectați dispozitivul USB la portul USB-A al proiecteurului.



Când dispozitivul USB este conectat, puteți proiecta fișiere imagine de pe dispozitivul de memorie USB sau camera digitală utilizând PC Free.

☛ "Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)" [p.91](#)

În cazul în care Camera pentru documente este conectată în timp ce se proiectează imagini de la alt port de intrare, apăsați pe butonul [USB] de pe telecomandă sau pe butonul [Source Search] de pe panoul de control pentru a comuta la imagini de pe Camera pentru documente.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.45](#)



În timp ce proiectați imaginile de pe un dispozitiv USB, dacă doriți să conectați un dispozitiv pentru ieșirea semnalului audio, conectați-l la portul Audio2.

Atenție

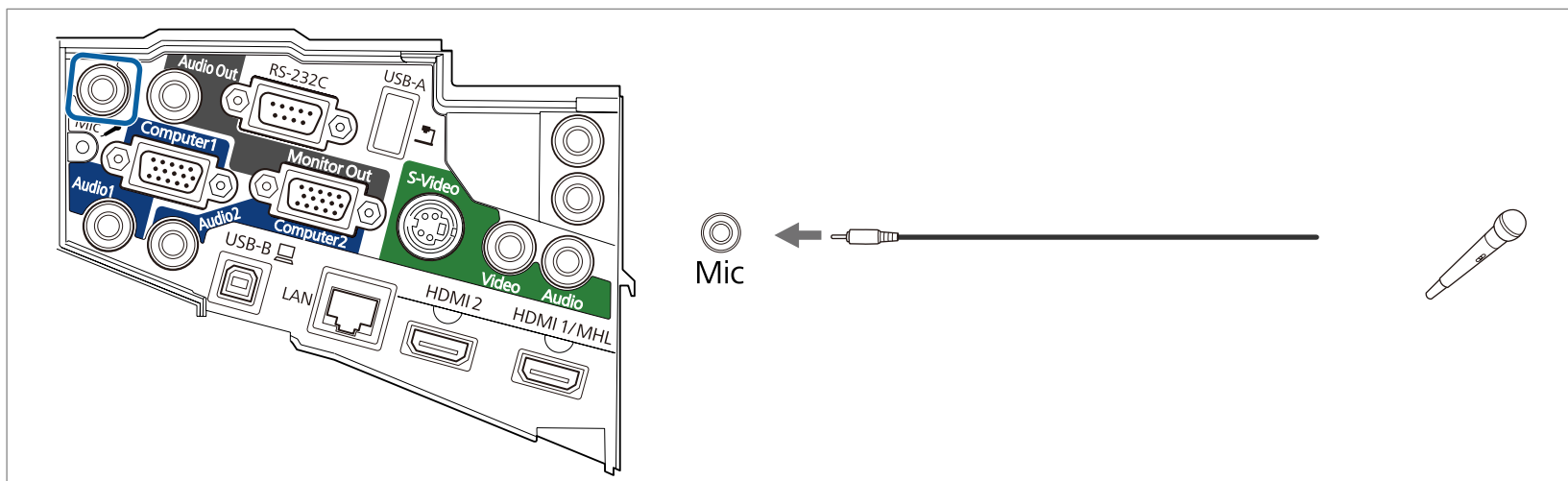
- Dacă utilizați un hub USB, s-ar putea ca operația să nu se realizeze corespunzător. Dispozitivele, cum ar fi camere digitale și dispozitive USB, trebuie conectate direct la proiector.
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Conectați o cameră digitală sau un hard disk la proiector utilizând un cablu USB furnizat sau destinat pentru utilizare împreună cu dispozitivul.
- Utilizați un cablu USB cu o lungime mai mică de 3 m. Dacă lungimea cablului depășește 3 m, este posibil ca PC Free să nu funcționeze corect.

Deconectarea dispozitivelor USB

După terminarea proiecției, deconectați dispozitivele USB de la proiector. Pentru dispozitive, cum ar fi camere digitale sau hard diskuri, opriți dispozitivul și apoi scoateți-l de pe proiector.

Conectarea unui microfon

De asemenea, puteți reda semnalul audio de la microfon prin difuzorul proiectorului conectând un microfon electrodinamic disponibil în comerț.



- Sistemul de alimentare prin conectare nu este suportat.
- Reglați **Volum intrare mic.** dacă semnalul audio al microfonului se aude greu sau dacă este prea tare și apar paraziți.
☛ **Setări - Volum intrare mic.** [p.125](#)
- Definiți următoarele setări pentru ieșirea audio a microfonului, în timp ce proiectorul este oprit.
 - Selectați pentru **Mod standby** opțiunea **Comunicare act.**
 - Setări pentru **Ieșire A/V** opțiunea **Întotdeauna.**
- ☛ **ECO - Mod standby** [p.138](#)
- ☛ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V** [p.127](#)

Conectarea echipamentelor externe

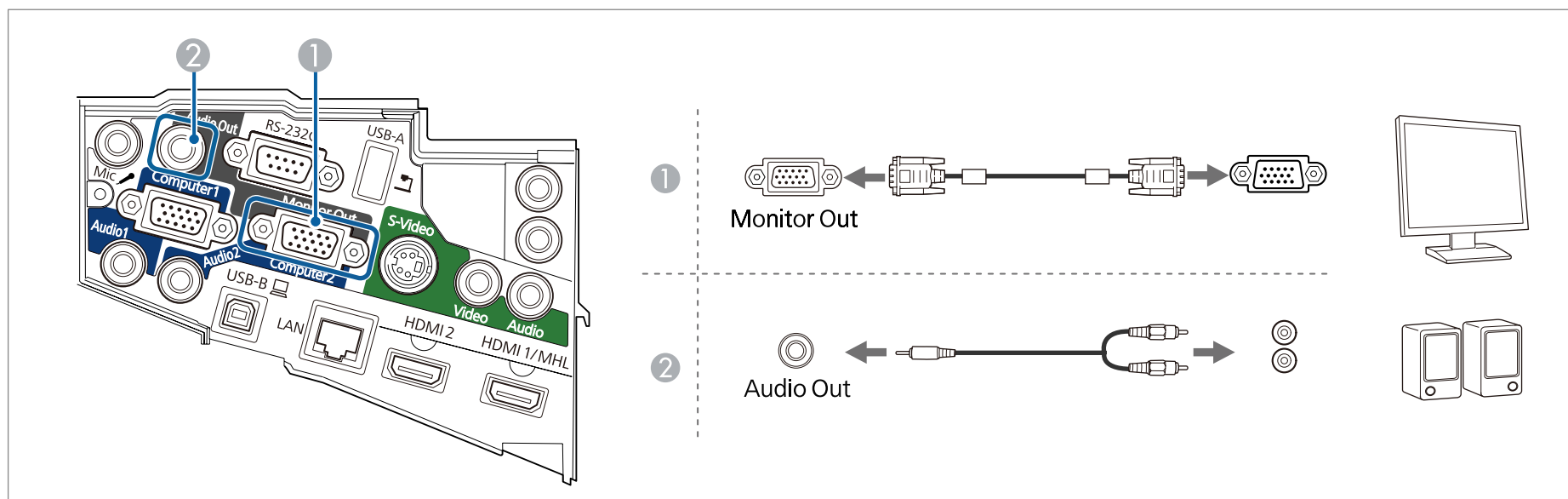
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor.

1 Când se redau imagini pe un monitor extern

Conectați monitorul extern la portul Monitor Out de pe proiector utilizând cablul furnizat cu monitorul extern.

2 Când se redă sunetul printr-un difuzor extern

Conectați difuzorul extern la portul Audio Out al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.



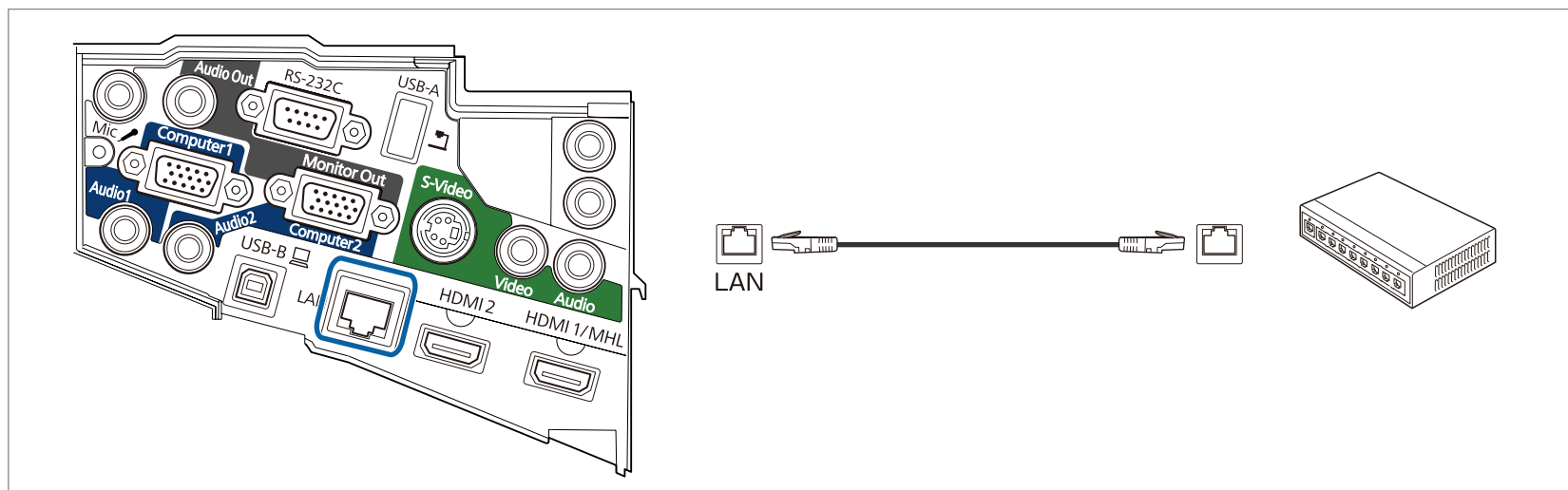


- Când transmiteți imagini la un monitor extern, setați **Port ieșire monitor** la **Ieșire monitor** din meniul Configurare.
 - ☛ **Extins - Funcționare - Port ieșire monitor** [p.127](#)
- Atunci când **Mod standby** este setat la **Comunicare act.**, veți putea realiza următoarele operații, chiar și dacă proiectorul este oprit (numai când pentru **Ieșire A/V** este setată opțiunea **Întotdeauna**).
 - Să redați imagini pe un monitor extern
 - Să redați sunet de la un difuzor extern (sunetul de la porturile USB-B și LAN nu poate fi redat)
- ☛ **ECO - Mod standby** [p.138](#)
- ☛ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V** [p.127](#)
- Pe un monitor extern se pot reda numai semnalele RGB analogice de la portul Computer1. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
- Calibrele de configurare a unor funcții precum Keystone, meniul Configurare sau ecranele de ajutor nu sunt transmise către monitorul extern.
- Conținutul desenat prin utilizarea funcțiilor interactive nu este afișat pe un monitor extern (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi). Conținutul desenat prin utilizarea software-ului Easy Interactive Tools inclus în pachet poate fi afișat pe un monitor extern.
- Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în difuzoarele proiectorului, ci în dispozitivul extern.

Conectarea unui Cablu LAN

Conectați un port LAN de la hub-urile de rețea sau de la alt echipament la portul LAN al proiectorului printr-un cablu LAN 100BASE-TX sau 10BASE-T disponibil în comerț.

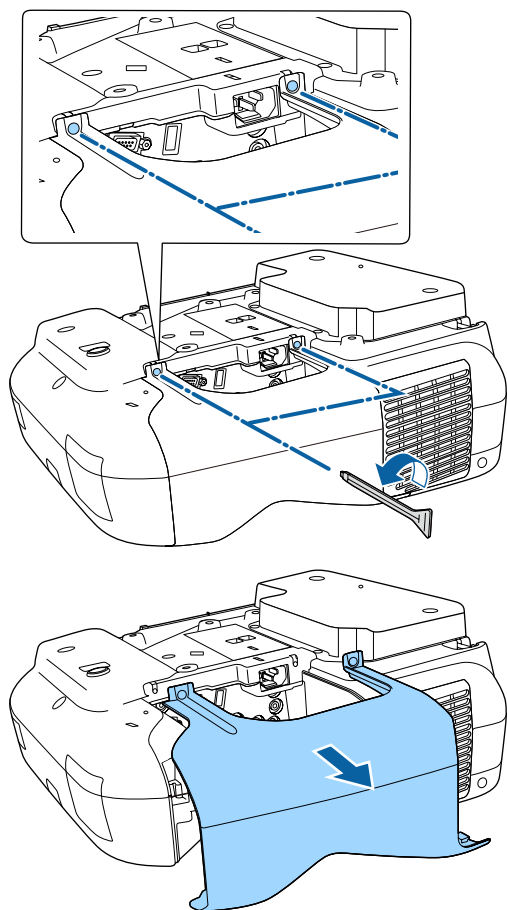
Prin conectarea unui computer la proiector printr-o rețea, puteți să proiectați imagini și să verificați starea proiectorului.



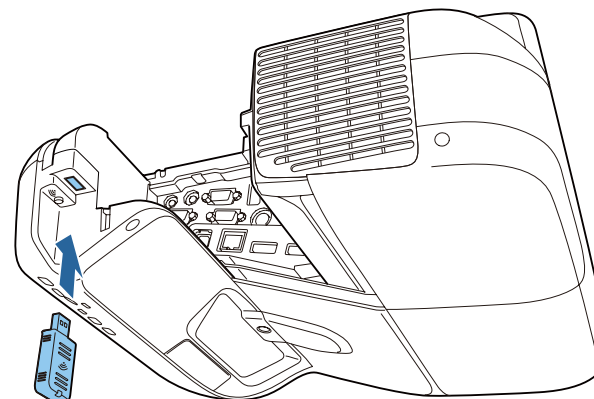
Pentru a preveni funcționarea defectuoasă, utilizați un cablu de rețea ecranat de categoria 5 sau superioară.

Instalarea unității opționale LAN fără fir

- 1 Scoateți ambele șuruburi de fixare a capacului de cablu pentru a deschide capacul.

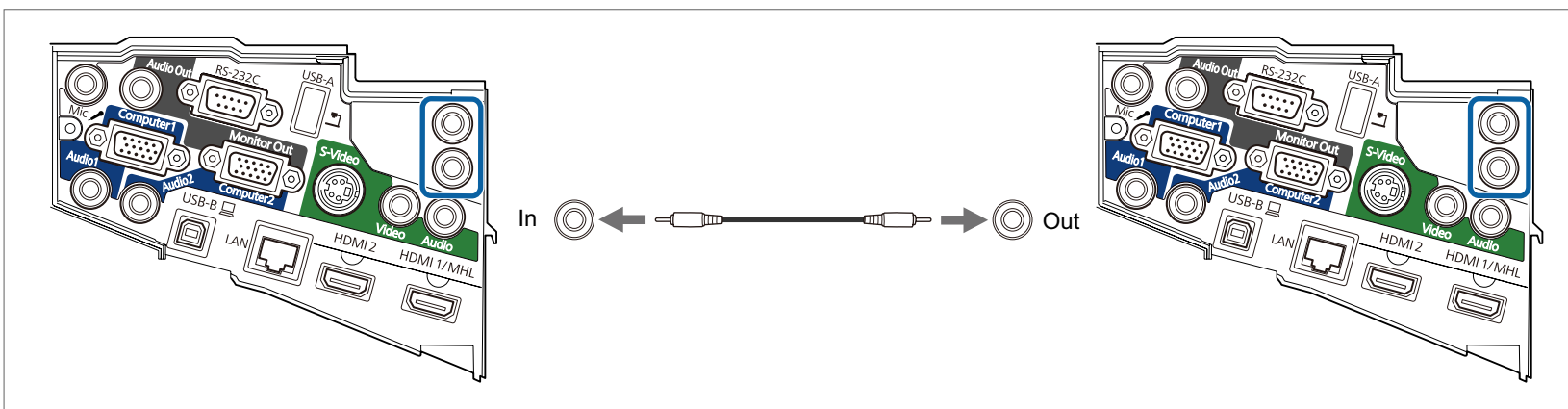


- 2 Conectați Unitate de rețea cu fir la secțiunea de instalare a unității LAN fără fir.



Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)

Atunci când utilizați funcțiile interactive în aceeași încăpere cu mai multe versiuni ale aceluiași proiector, trebuie să conectați setul de cabluri opțional pentru telecomandă (ELPKC28) la portul SYNC al fiecărui proiector. Operațiile cu creionul interactiv sunt stabilizate prin conectarea proiectoarelor cu cabluri.



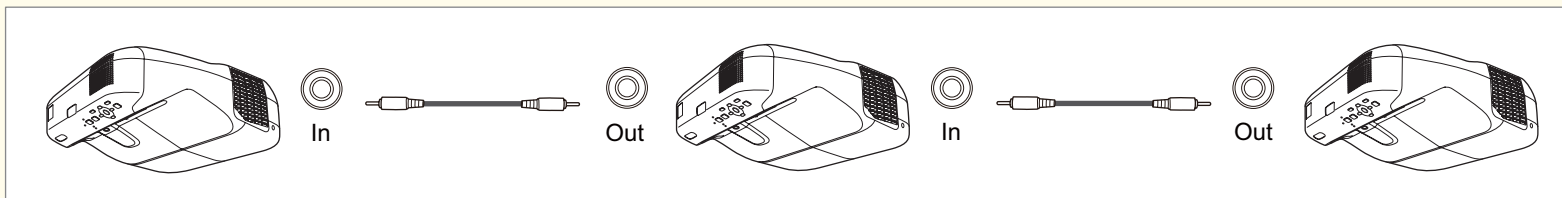
Portul SYNC are o mufă de intrare și o mufă de ieșire. Atunci când conectați un capăt al setului de cabluri pentru telecomandă la o mufă de intrare, conectați celălalt capăt la o mufă de ieșire.

După conectarea cablurilor, setați **Sincron. proiectoare** la **Prin cablu** din meniul Configurare.

☛ Extins - Easy Interactive Function - Avansat - Sincron. proiectoare [p.129](#)



- Atunci când conectați trei sau mai multe proiectoare, nu este necesar să conectați primul proiector la ultimul proiector.



- Atunci când utilizați proiectorul în aceeași încăpere cu un alt proiector care nu acceptă conectarea prin cablu, setați **Mod sincr. wireless** la **Modul 2** din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Easy Interactive Function - Avansat - Mod sincr. wireless [p.129](#)
- Dacă nu aveți setul de cabluri pentru telecomandă opțional, schimbați setarea **Distanță proiectoare** din meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Easy Interactive Function - Avansat - Distanță proiectoare [p.129](#)



Utilizarea de bază

Acest capitol explică modul de proiecție și de reglare a imaginilor.

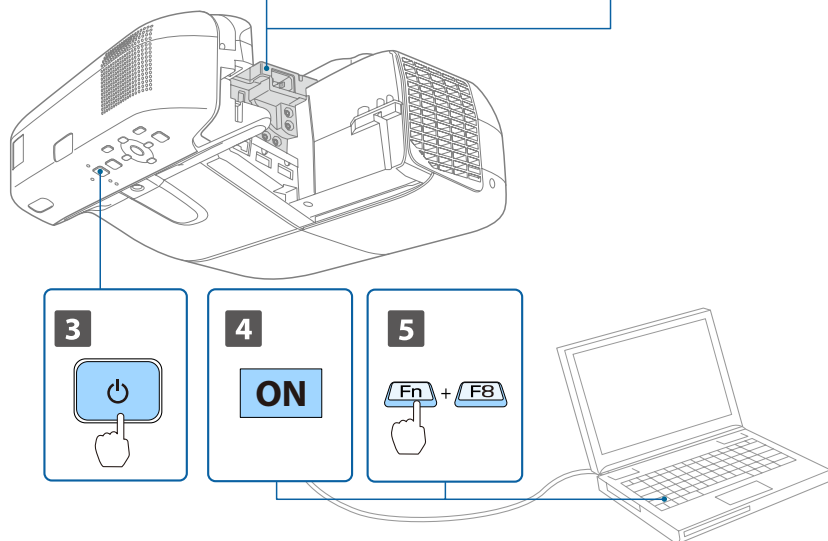
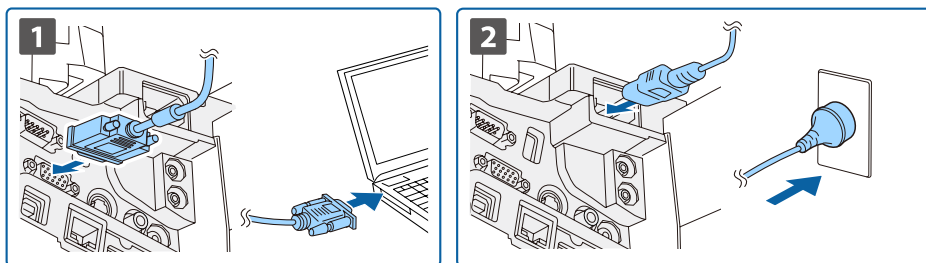
Pregătirea pentru proiectare

Această secțiune explică procedura pentru conectarea proiectorului la calculator utilizând cablul pentru calculator și proiectarea imaginilor.



Atenție

Trebuie să conectați cablul de la sursă la proiector mai întâi, apoi conectați cablul de alimentare la proiector.

**1**

Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul pentru calculator.

2

Conectați proiectorul la o priză electrică, utilizând cablul de alimentare.

3

Porniți proiectorul.



Avertisment

Atunci când porniți proiectorul, nu scoateți lentila de proiecție. Acest lucru poate dăuna vederii, ca urmare a luminii puternice emise. Atunci când proiectorul se pornește de la distanță, prin folosirea telecomenzii, asigurați-vă că nu există persoane care privesc în lentilă.

Aveți grijă în mod deosebit atunci când în încăpere se află copii.


4

Porniți calculatorul.


5

Modificați ieșirea ecranului calculatorului.

Când utilizați un laptop, trebuie să modificați ieșirea ecranului de la calculator.

Țineți apăsată tasta Fn (tasta funcțională) și apăsați pe tasta .



- Metoda de modificare diferă în funcție de calculatorul utilizat. Consultați documentația furnizată odată cu calculatorul.
- Apăsați de două ori pe butonul  pentru a opri proiectorul.

Dacă imaginea nu este proiectată, puteți modifica imaginea proiectată utilizând una din următoarele metode.

- Apăsați pe butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă.
 - ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.45](#)
- Apăsați pe butonul pentru portul țintă de pe telecomandă.
 - ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.46](#)



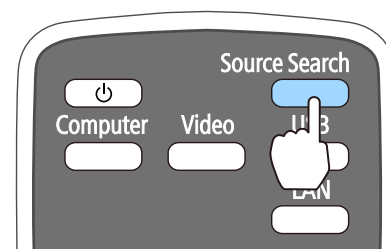
După proiectarea imaginii, reglați imaginea dacă este necesar.

- ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.51](#)
- ☛ "Corectarea focalizării" [p.56](#)

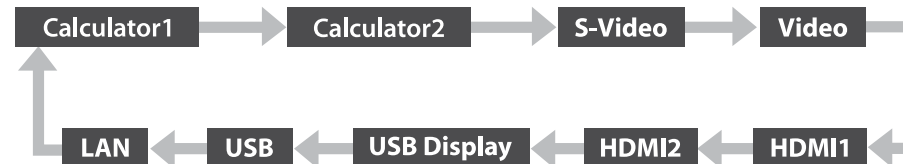
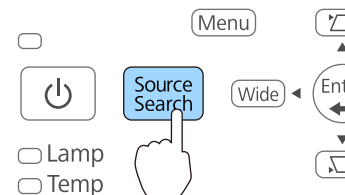
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

Apăsați pe butonul [Source Search] pentru a proiecta imagini de pe portul care primește o imagine în prezent.

Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control

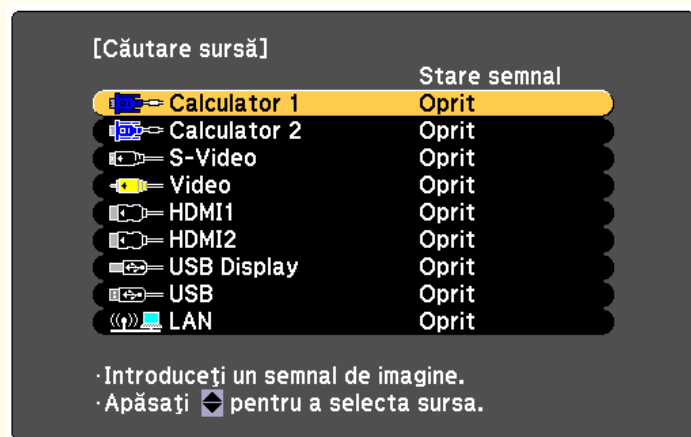


Când sunt conectate două sau mai multe surse de imagini, apăsați pe butonul [Source Search] până când se proiectează imaginea țintă.

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



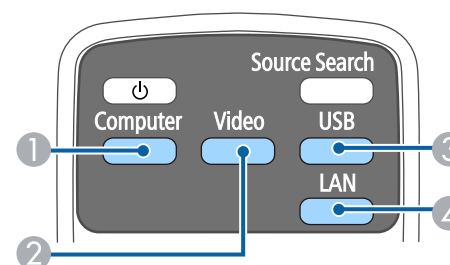
- Puteți aplica setări astfel încât imaginile să fie proiectate de la același port de intrare la următoarea pornire a proiectorului.
 ➤ Extins - Funcționare - Caută sursă la pornire p.127
- Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.



Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

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

Telecomanda



- 1 La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Port Computer1
 - Port Computer2
- 2 La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Port S-Video
 - Portul Video
 - Portul HDMI1/MHL
 - Portul HDMI2
- 3 La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - USB Display
 - Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A
- 4 Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea.

Proiectarea cu USB Display

Puteți utiliza cablul USB furnizat sau disponibil în comerț pentru a conecta proiectorul la calculator, în vederea proiectării de imagini de la calculator.

Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.

Setați **USB Type B** la **USB Display/Easy Interactive Function** sau la **Mouse fără fir/USB Display** pentru a utiliza USB Display la EB-585Wi/EB-575Wi.

☛ Extins - USB Type B [p.127](#)

Cerințe de sistem

Pentru Windows

SO	Windows 2000*1	
	Windows XP	Professional pe 32 de biți Home Edition pe 32 de biți Tablet PC Edition pe 32 de biți
	Windows Vista	Ultimate pe 32 de biți Enterprise pe 32 de biți Business pe 32 de biți Home Premium pe 32 de biți Home Basic pe 32 de biți
	Windows 7	Ultimate pe 32 și 64 de biți Enterprise pe 32 și 64 de biți Professional pe 32 și 64 de biți Home Premium pe 32 și 64 de biți Home Basic pe 32 de biți Starter pe 32 de biți

	Windows 8	Windows 8 pe 32 și 64 de biți Windows 8 Pro pe 32 și 64 de biți Windows 8 Enterprise pe 32 și 64 de biți
	Windows 8.1	Windows 8.1 pe 32 și 64 de biți Windows 8.1 Pro pe 32 și 64 de biți Windows 8.1 Enterprise pe 32 și 64 de biți
CPU	Mobile Pentium III 1,2 GHz sau superior Recomandat: Pentium M 1,6 GHz sau mai rapid	
Cantitatea de memorie	256 MB sau mai mult Recomandat: 512 MB sau superior	
Spațiu disponibil pe hard-disc	20 MB sau mai mult	
Ecran	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.600x1.200. Afișaj color cu culori pe 16 biți sau superior	

*1 Numai Service Pack 4

Pentru OS X

SO	Mac OS X 10.5.x pe 32 de biți Mac OS X 10.6.x pe 32 și 64 de biți OS X 10.7.x pe 32 și 64 de biți OS X 10.8.x OS X 10.9.x
CPU	Power PC G4 la 1 GHz sau mai rapid Recomandat: Core Duo la 1,83 GHz sau mai rapid
Cantitatea de memorie	512 MB sau mai mult

Spațiu disponibil pe hard-disc	20 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.680x1.200. Afișaj color cu culori pe 16 biți sau superior

Conectarea pentru prima dată

Driverul trebuie instalat când conectați proiectorul și calculatorul pentru prima dată utilizând cablul USB. Procedura este diferită pentru Windows și OS X.



- Nu trebuie să instalați driverul când vă conectați data următoare.
- Când se introduc imagini din mai multe surse, schimbați sursa de intrare la USB Display.
- Dacă utilizați un hub USB, s-ar putea ca operațiile să nu se realizeze corespunzător. Conectați cablul USB direct la proiector.
- Nu se pot modifica setările de opțiuni când se utilizează USB Display.

Pentru Windows

- 1** Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului, utilizând cablul USB furnizat sau un cablu USB disponibil în comerț.



Pentru Windows 2000 sau Windows XP, se poate afișa un mesaj prin care vi se solicită repornirea calculatorului. Selectați **Nu**.

Pentru Windows 2000

Faceți dublu clic pe **Computer - EPSON PJ_UD - EMP_UDSE.EXE**.

Pentru Windows XP

Instalarea driverului pornește automat.

Pentru Windows Vista/Windows 7/Windows 8/Windows 8.1

La afișarea casetei de dialog, faceți clic pe opțiunea de executare a **EMP_UDSE.EXE**.

2

Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Acceptare**.

3

Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până când imaginile de la calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul în starea în care este fără să deconectați cablul USB sau să opriți alimentarea proiectorului.

4

Deconectați cablul USB când ați terminat.

Atunci când deconectați cablul USB, nu trebuie să folosiți funcția **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware**.



- Dacă nu se instalează automat, faceți dublu clic pe **Computerul meu - EPSON PJ_UD - EMP_UDSE.EXE** pe calculator.
- Dacă nu se proiectează niciun conținut, faceți clic pe **Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Ver.x.xx** pe calculatorul dvs.
- Când se utilizează un calculator care execută Windows 2000 pe baza autorității de utilizare, se afișează un mesaj de eroare Windows și este posibil să nu puteți utiliza software-ul. În acest caz, încercați să actualizați sistemul Windows la versiunea cea mai recentă, reporniți și încercați să vă conectați din nou.
Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în documentul următor.
[☞ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Pentru OS X

- 1 Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B al proiectorului, utilizând cablul USB furnizat sau un cablu USB disponibil în comerț.
Folderul Setup al USB Display se afișează în Finder.
- 2 Faceți dublu clic pe pictograma **USB Display Installer**.
- 3 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării.
- 4 Când se afișează ecranul cu Acordul de licență, faceți clic pe **Acceptare**.
Introduceți parola de administrator și începeți operațiunea de instalare.
Când instalarea este finalizată, pictograma USB Display este afișată în Dock și în bara de meniu.

- 5 Imaginile de la calculator sunt proiectate.

Este posibil să dureze mai mult timp până când imaginile de la calculator sunt proiectate. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul în starea în care este fără să deconectați cablul USB sau să opriți alimentarea proiectorului.

- 6 După ce terminați, selectați **Deconectare** din bara de meniu sau din pictograma **USB Display** de pe Dock. Apoi puteți deconecta cablul USB.



- Dacă folderul USB Display Setup nu se afișează automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ_UD - USB Display Installer** pe calculatorul dvs.
- Dacă, din anumite motive, nu este proiectată nicio imagine, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă nu există pictograma **USB Display** în Dock, faceți dublu clic pe **USB Display** din folderul de aplicații.
- Dacă selectați **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** din Dock, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.

Dezinstalarea

Pentru Windows 2000

- 1 Faceți clic pe **Start**, selectați **Setări** și apoi faceți clic pe **Panou de control**.
- 2 Faceți dublu clic pe **Adăugare/Eliminare programe**.
- 3 Faceți clic pe **Modificare sau eliminare programe**.
- 4 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Modificare/Eliminare**.

Pentru Windows XP

- 1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.
- 2 Faceți dublu clic pe **Adăugare sau eliminare programe**.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și apoi faceți clic pe **Eliminare**.

Pentru Windows Vista/Windows 7

- 1 Faceți clic pe **Start** și apoi pe **Panou de control**.
- 2 Faceți clic pe **Dezinstalare program** la **Programe**.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și apoi faceți clic pe **Dezinstalare**.

Pentru Windows 8/Windows 8.1

- 1 Deschideți Butoane și apoi selectați **Căutare**. Faceți clic dreapta (mențineți apăsat) pe **Epson USB Display Ver.x.xx**.
- 2 Selectați **Dezinstalare** din bara de aplicații.
- 3 Selectați **Epson USB Display** și apoi faceți clic pe **Dezinstalare**.
- 4 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul dezinstalării.

Pentru OS X

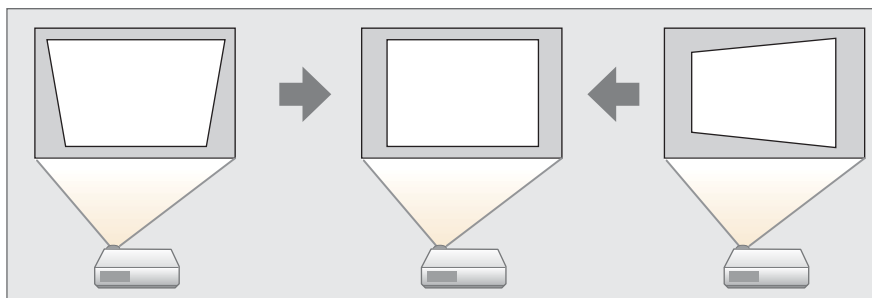
- 1 Faceți dublu clic pe **Applications - USB Display - Tool**.
- 2 Executați **USB Display Uninstaller**.

Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

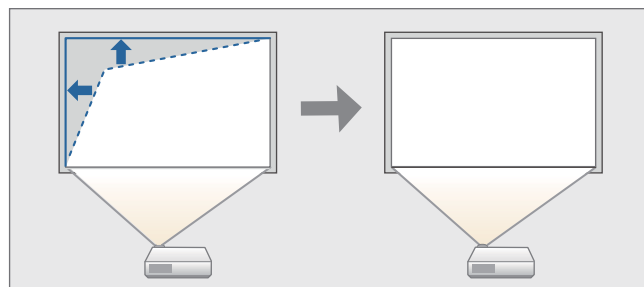
- Corecție T-H/V

Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.



- Quick Corner

Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.



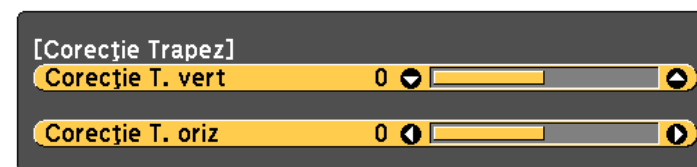
Corecție T-H/V

Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent. Corecția T-H/V este ideală pentru reglarea fină a distorsiunilor trapezoidale.

Puteți utiliza Corecție T-H/V pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Unghi de corecție: Aprox. 3° la dreapta și stânga/Aprox. 3° în sus și în jos

- 1 Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] de pe panoul de control în timpul proiectiei pentru a afișa ecranul Corecție Trapez.

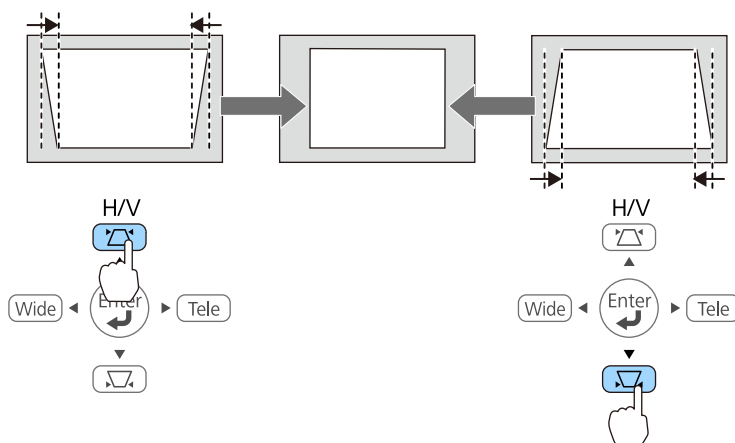


Atunci când apăsați pe butoanele [↶][↷] de pe panoul de control, va fi afișat ecranul cu metoda de corecție setat în meniul Configurare. Atunci când doriți să efectuați corecția trapezoidală orizontală și verticală prin utilizarea butoanelor [↶][↷], setați **Corecție Trapez** la **Corecție T-H/V** din meniul Configurare.

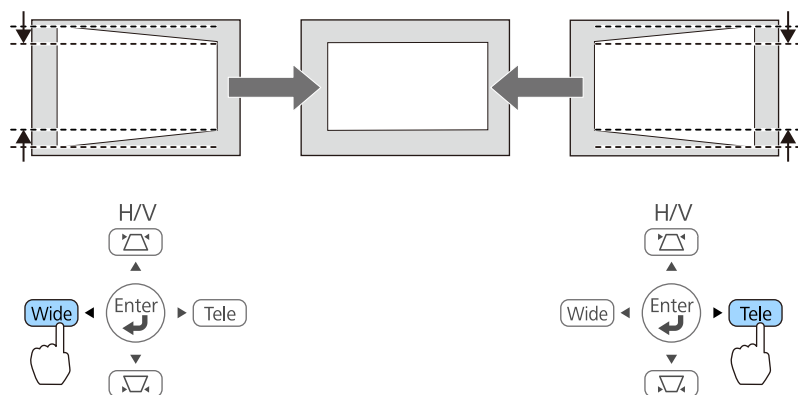
🖱 Setări - Corecție Trapez [p.125](#)

2 Apăsați pe butoanele următoare pentru a corecta distorsiunile trapezoidale.

Apăsați pe butonul [↶↷] sau [↷↶] pentru a corecta distorsiunile verticale.



Apăsați pe butoanele [Wide] sau [Tele] pentru a corecta distorsiunile orizontale.



Puteți seta funcția Corecție T-H/V din meniul Configurare.

☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V [p.125](#)

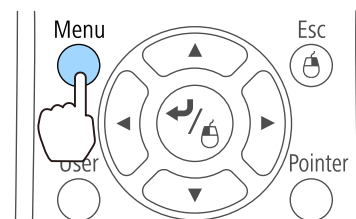
Quick Corner

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

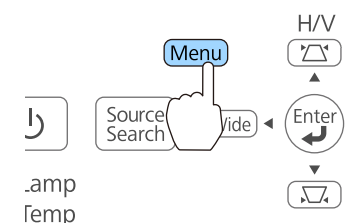
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.119](#)

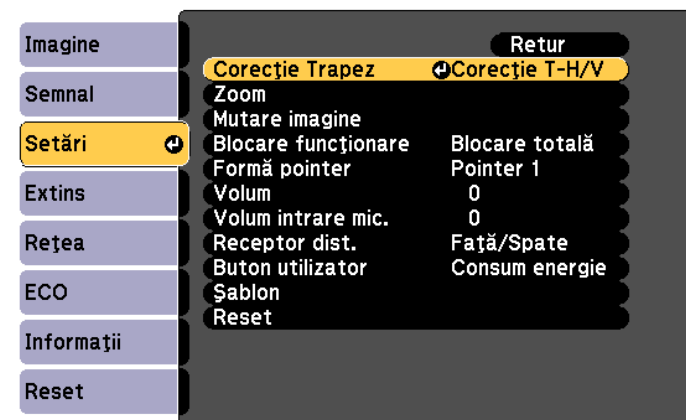
Utilizarea Telecomenzii



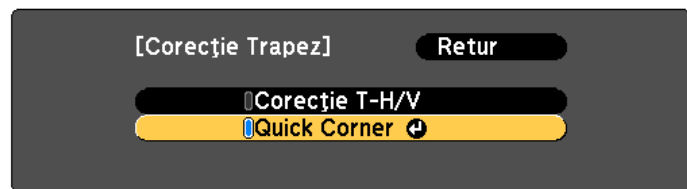
Folosind panoul de control



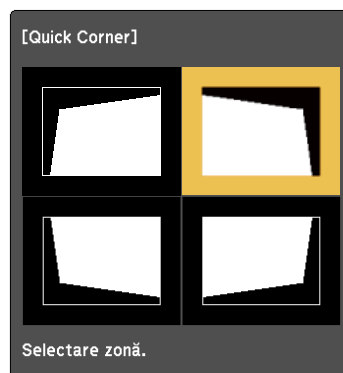
2 Selectați **Corecție Trapez** din **Setări**.



- 3** Selectați **Quick Corner** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
Când este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați din nou pe butonul [Enter].



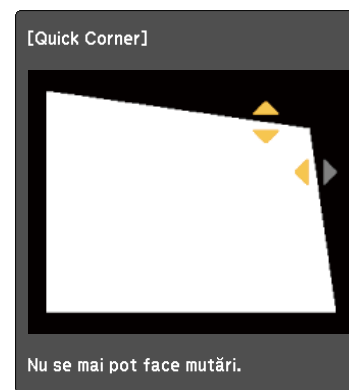
- 4** Selectați colțul pe care doriți să îl corectați, utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control, după care apăsați pe butonul [Enter].



- 5** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] ale telecomenzii sau butoanele [↶], [↷], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control, corectați poziția colțului.

La apăsarea butonului [Enter], se afișează ecranul prezentat la pasul 4.

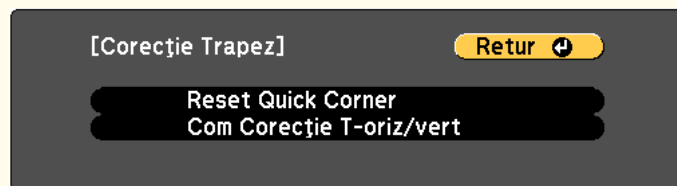
Dacă în timpul ajustării se afișează mesajul "Nu se mai pot face mutări.", nu mai puteți ajusta forma în direcția indicată de triunghiul gri.



- 6** Repetați pașii 4 și 5, după caz, pentru a regla restul colțurilor.
- 7** Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea corecțiilor.



- Dacă se menține apăsat butonul [Esc] circa două secunde în timp ce se afișează ecranul de selecție a colțurilor de la pasul 4, se afișează ecranul următor.



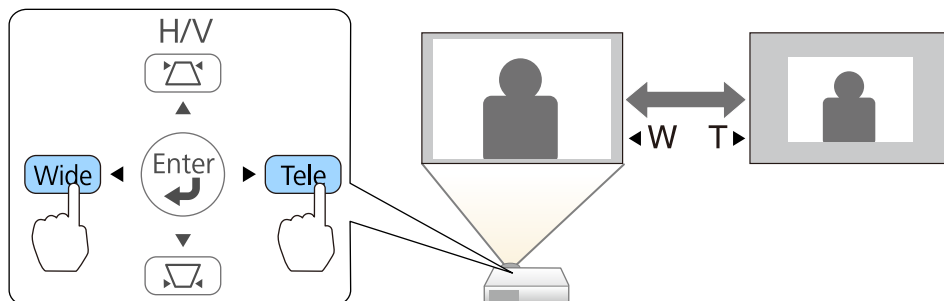
Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecturilor efectuate cu Quick Corner.

Com Corecție T-oriz/vert: comută metoda de corectare selectând **Corecție T-H/V**.

☛ "Meniul Setări" [p.125](#)

Ajustarea dimensiunii imaginii

Apăsați pe butoanele [Wide] și [Tele] de pe panoul de control pentru a regla dimensiunea imaginii proiectate.

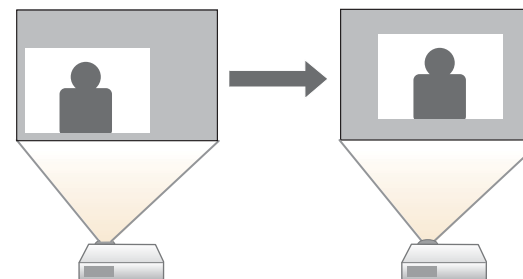


De asemenea, puteți efectua ajustări din meniul Configurare.

☛ Setări - Zoom [p.125](#)

Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)

Puteți regla fin poziția imaginii fără a deplasa proiectorul.



1

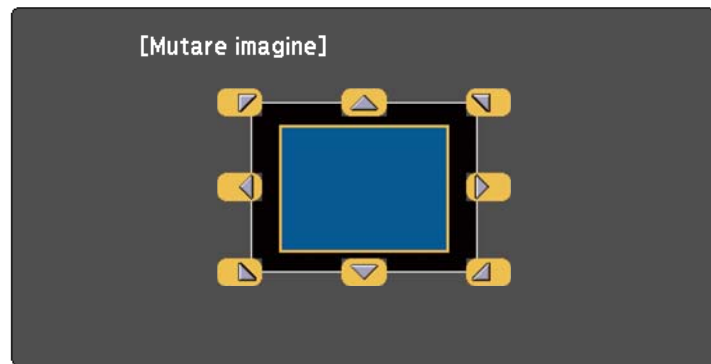
Efectuați Reglare Zoom sau Corecție Trapez.

☛ "Ajustarea dimensiunii imaginii" [p.54](#)

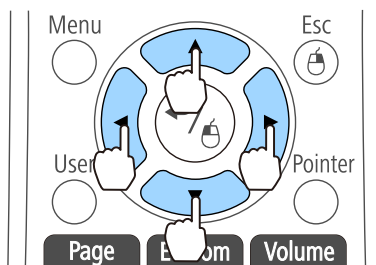
☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.51](#)

Ecranul Mutare imagine este afișat după efectuarea reglajelor.

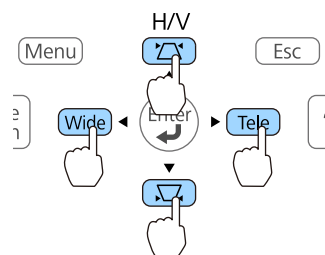
- 2** Reglați poziția de proiecție, utilizând butoanele [↖], [↗], [↘] și [↙] de pe telecomandă sau butoanele [↖], [↗], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control.



Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



Puteți muta imaginea pe diagonală prin apăsarea oricărei perechi de butoane adiacente dintre [↖], [↗], [↘] și [↙] sau a unei combinații între butoanele [↖], [↗], [Wide] și [Tele] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.

- 3** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a închide ecranul de reglare. Ecranul de reglare dispare dacă nu se execută nicio operație după aproximativ 10 secunde.



- Poziția imaginii nu poate fi reglată când Zoom este setată la valoarea maximă a poziției **Wide**.
- Setarea Mutare imagine se păstrează chiar dacă proiectorul este oprit. Este necesară reajustarea poziției dacă se modifică locația de instalare sau unghiul proiectorului.
- De asemenea, puteți utiliza meniul Configurare pentru a regla poziția imaginii.
Setări - Mutare imagine [p.125](#)

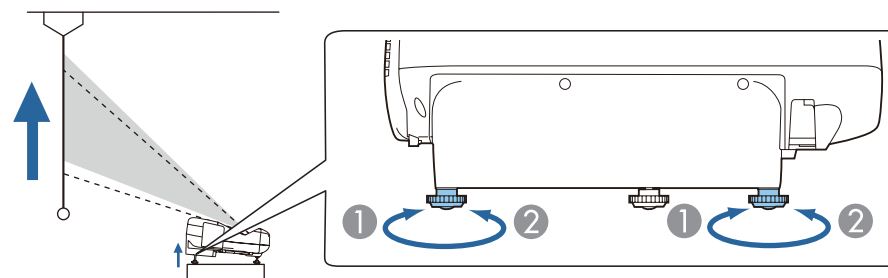
Reglarea poziției verticale a imaginii (numai pentru modele prevăzute cu picioare)

Extindeți picioarele. Puteți ajusta poziția imaginii prin înclinarea proiectorului cu până la 1,5°.



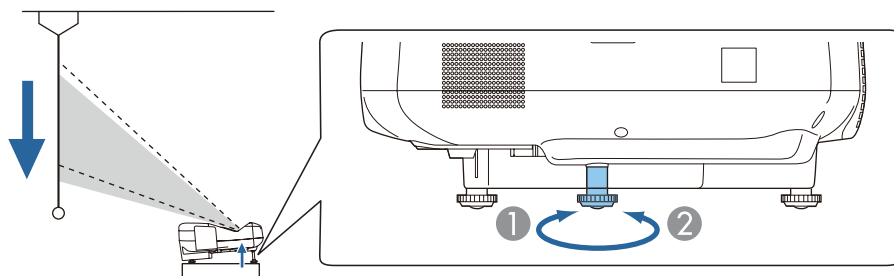
- Cu cât unghiul de înclinare este mai mare, cu atât este mai dificil de focalizat. Instalați proiectorul în așa fel încât să necesită numai o înclinare la un unghi mic.

Creșterea înălțimii imaginii



- 1 Puteți mări înălțimea imaginii prin extinderea picioarelor din spate.
- 2 Retrageți picioarele din spate pentru a readuce imaginea la înălțimea sa originală.

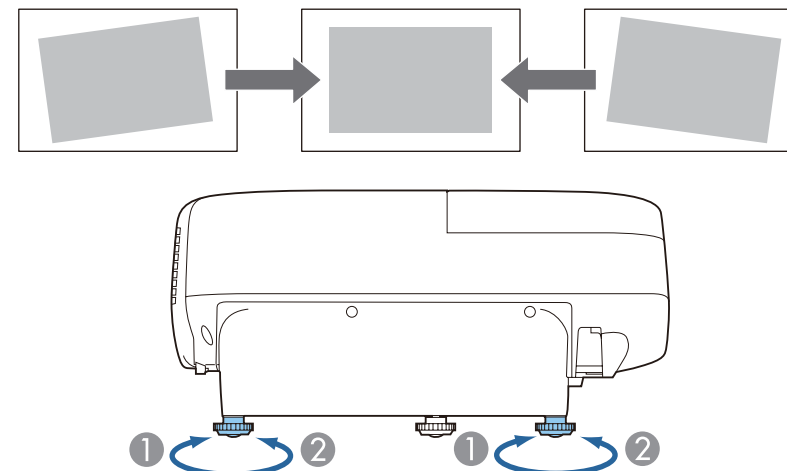
Reducerea înălțimii imaginii



- 1 Puteți reduce înălțimea imaginii prin prelungirea piciorului frontal.
- 2 Retrageți piciorul frontal pentru a readuce imaginea la înălțimea sa originală.

Reglarea poziției orizontale a imaginii (numai pentru modele prevăzute cu picioare)


Extindeți și retrageți piciorul din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală a proiectorului.



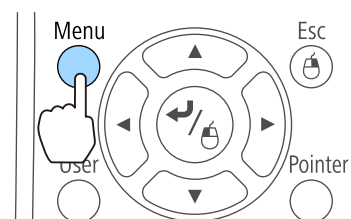
- 1 Extindeți piciorul din spate.
- 2 Retrageți piciorul din spate.

Corectarea focalizării

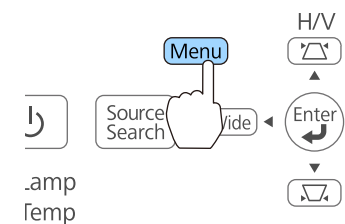
Afișați șablonul de test și apoi reglați focalizarea.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu].
 "Utilizarea Meniul Configurare" [p.119](#)

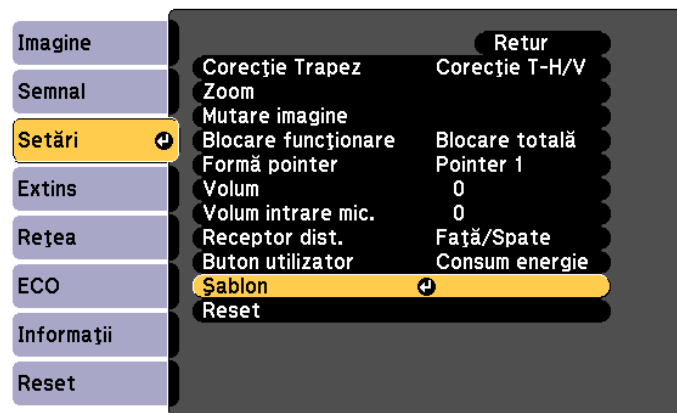
Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



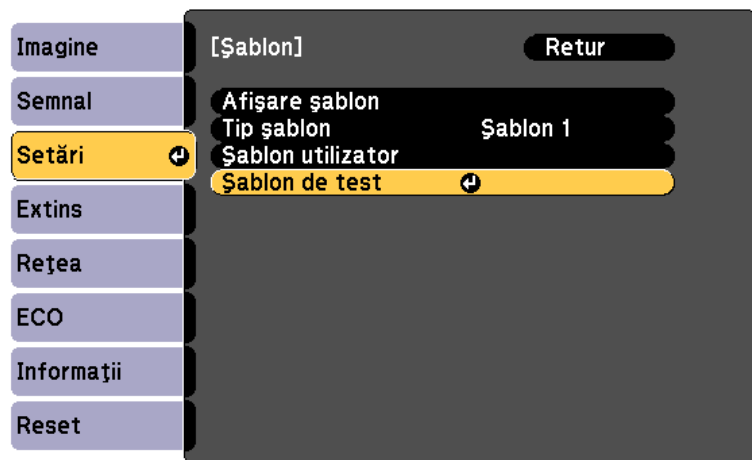
2 Selectați **Șablon** din **Setări**.



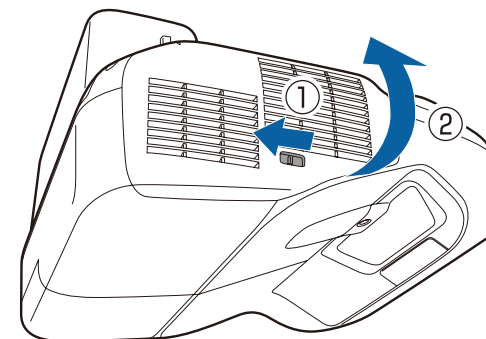
3 Selectați **Șablon de test** și apoi apăsați pe butonul [Enter].


Atunci când proiectați imagini pe un ecran 4:3 utilizând un proiector pentru ecrane late, selectați **Șablon 5** din **Tip șablon**.

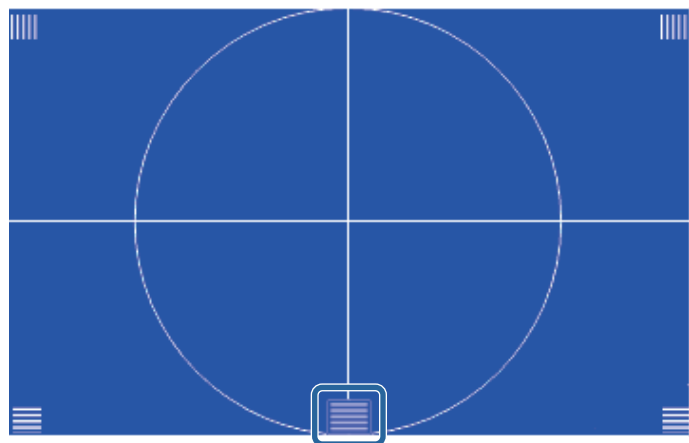
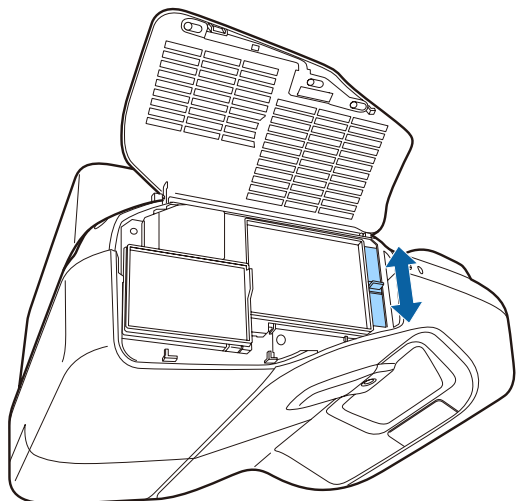
☛ Setări - Șablon - Tip șablon p.125



4 Deschideți capacul filtrului de aer.

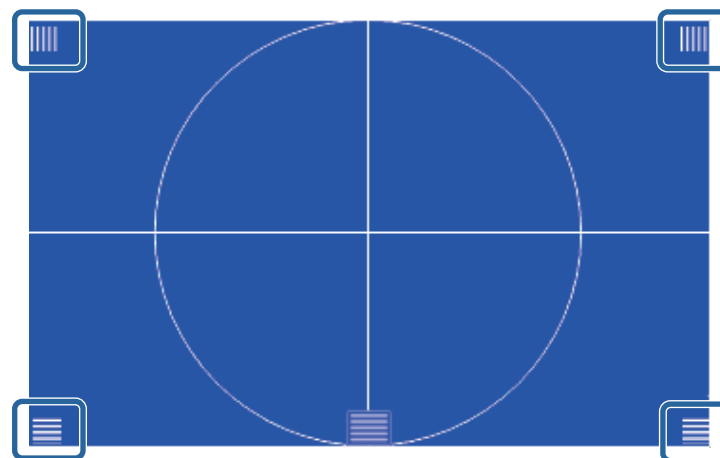
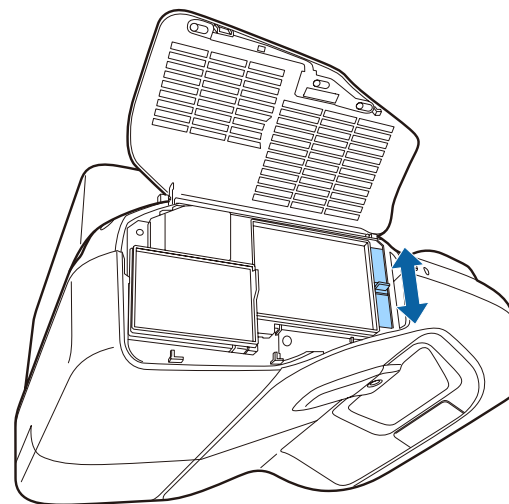


- 5** Focalizați în partea din centru jos () a ecranului proiectat. Rotiți butonul de focalizare pentru a ajusta focalizarea.



- 6** Verificați dacă toate colțurile () ecranului proiectat au același nivel de focalizare.

Dacă oricare din zone nu este focalizată, folosiți butonul de focalizare pentru a regla imaginea până în momentul în care toate colțurile au același nivel de focalizare.



- 7** Pentru a elimina șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.

Ajustarea volumului

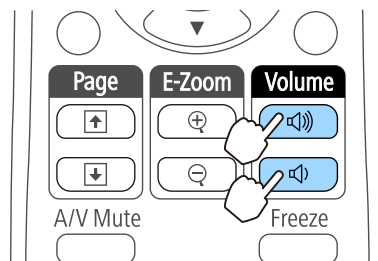
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

- Apăsați pe butoanele [Volume] de pe telecomandă pentru a ajusta volumul.

[🔊] Reduce volumul.

[🔊] Crește volumul.

Telecomanda



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

👉 **Setări - Volum** [p.125](#)




Atenție

Nu începeți dacă nivelul volumului este prea tare.

O creștere bruscă a volumului poate avea ca efect pierderea auzului. Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiectorului și creșteți nivelul acestuia gradual, după pornire.

Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

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

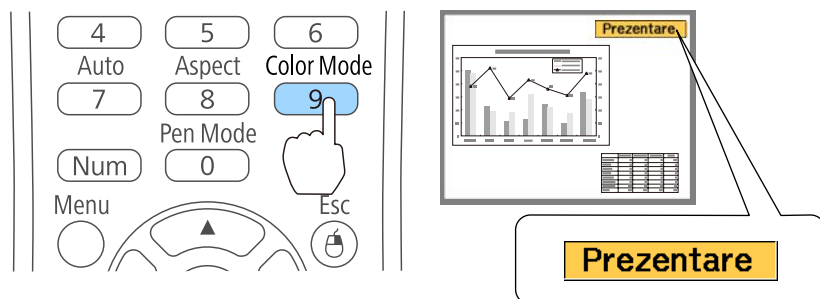
Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul de luminozitate maximă.
Prezentare	Acest mod este ideal pentru susținerea de prezentări, cu ajutorul materialelor color, în camere luminoase.
Teatru	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Foto*1	Ideal pentru proiectarea unor imagini statice precum fotografiile, într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii și contrastante.
Sporturi*2	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 <u>sRGB</u>  .
Panou negru	Chiar dacă proiecția se face pe o tablă (neagră sau verde), aceste setări oferă imaginilor dumneavoastră o tentă naturală, la fel ca în cazul unei proiecții pe ecran.
Tablă albă	Ideal pentru realizarea prezentărilor pe un panou alb.

*1 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este RGB sau când sursa este USB Display, USB sau LAN.

*2 Această selecție este disponibilă numai când semnalul de intrare este video Component sau când sursa de intrare este S-Video sau Video.

De fiecare dată când apăsați pe butonul [Color Mode], numele Mod culoare se afișează pe ecran, iar Mod culoare se modifică.

Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

☛ **Imagine - Mod culoare** [p.122](#)

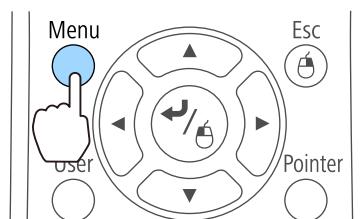
Setarea Diafragmă automată

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

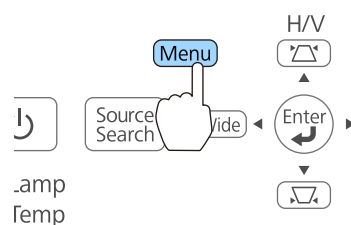
1 Apăsați pe butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.119](#)

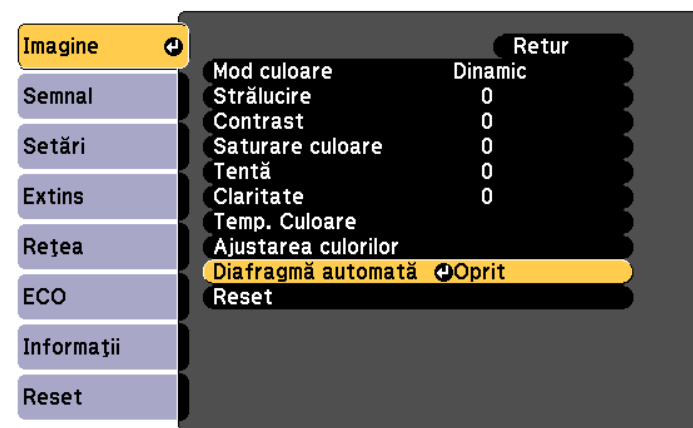
Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



2 Selectați **Diafragmă automată** din **Imagine**.



3 Selectați **Normal** sau **Viteză mare**.

Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare.

4 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea setărilor.



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

Modificarea formatului imaginii proiectate

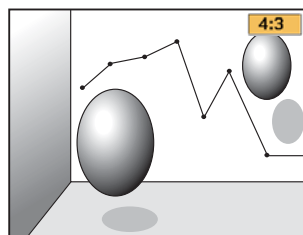
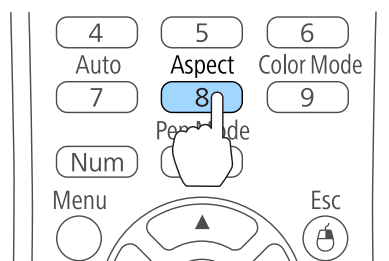
Puteți modifica opțiunea **Format imagine** pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

Modurile de aspect disponibile diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat în prezent.


Schimbarea metodelor

De fiecare dată când apăsați pe butonul [Aspect] pe telecomandă, numele modului de aspect se afișează pe ecran, iar formatul de imagine se modifică.

Telecomanda



Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.

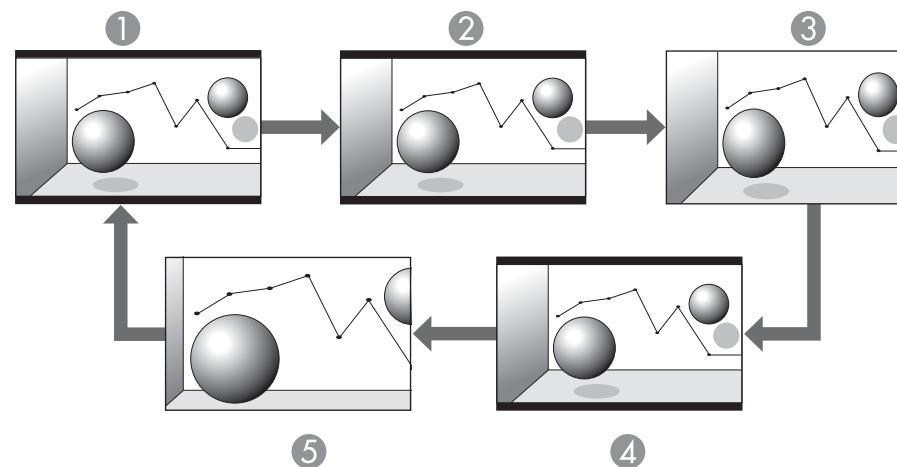
 Semnal - Aspect [p.123](#)

Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W)

Proiectarea imaginilor de la echipamentul video sau de la portul HDMI/MHL

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect] de pe telecomandă, modul de aspect se modifică în ordinea **Normal** sau **Auto**, **16:9**, **Plin**, **Zoom** și **Nativ**.

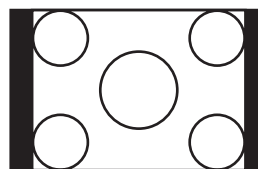
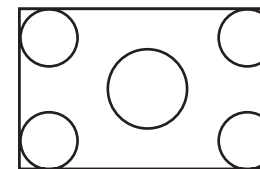
Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)

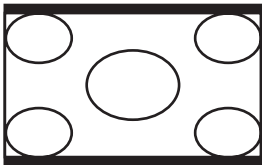
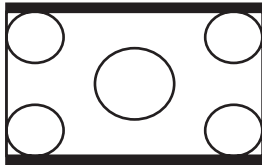
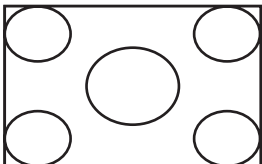
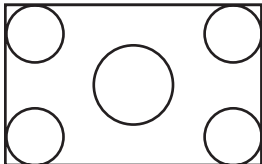
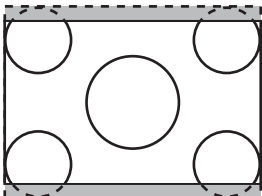
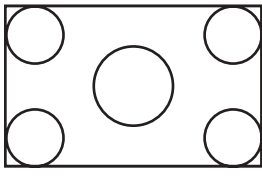
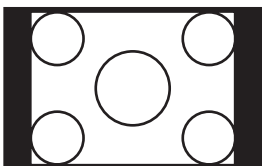
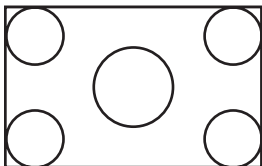


- ① Normal sau Auto
- ② 16:9
- ③ Plin
- ④ Zoom
- ⑤ Nativ

Proiecția imaginilor de pe un calculator


În continuare sunt prezentate exemple de proiecție pentru fiecare mod de aspect.

Modul Aspect	Semnal intrare	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
Normal		

Modul Aspect	Semnal intrare	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
16:9		
Plin		
Zoom		
Nativ		



Dacă lipsesc porțiuni din imagine, setați parametrul **Rezoluție** la **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului.

 **Semnal - Rezoluție** [p.123](#)

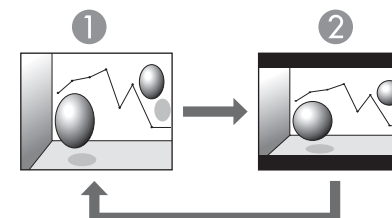
Modificarea modului de aspect (numai pentru EB-580/EB-570)

Proiecția imaginilor de la un echipament video

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect], modul de aspect se modifică în ordinea **4:3** și **16:9**.

Când se transmite un semnal de 720p/1080i și modul de aspect este setat la **4:3**, se aplică un zoom de 4:3 (se reduc marginile din stânga și din dreapta ale imaginii).

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

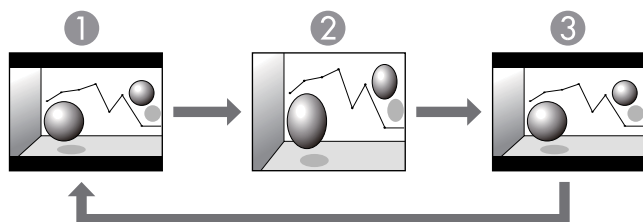


- ① 4:3
- ② 16:9

Proiecția imaginilor de la portul HDMI/MHL Port

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect], modul de aspect se modifică în ordinea **Auto**, **4:3** și **16:9**.

Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)

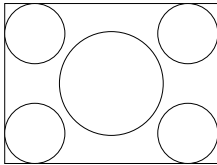
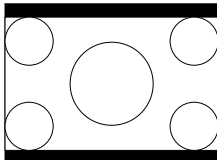
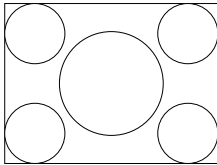
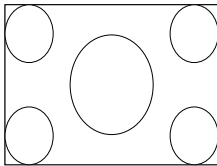


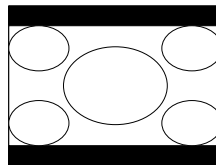
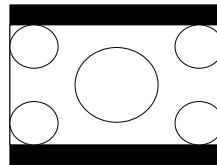
- ① Auto
- ② 4:3
- ③ 16:9

Proiecția imaginilor de pe un calculator

De fiecare dată când se apasă pe butonul [Aspect], modul de aspect se modifică în ordinea **Normal**, **4:3** și **16:9**.

În continuare sunt prezentate exemple de proiecție pentru fiecare mod de aspect.

Modul Aspect	Semnal intrare	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
Normal		
4:3		

Modul Aspect	Semnal intrare	
	XGA 1024X768 (4:3)	WXGA 1280X800 (16:10)
16:9		



Dacă lipsesc porțiuni din imagine, setați parametrul **Rezoluție** la **Lat** sau **Normal** din meniul Configurare, în funcție de dimensiunea panoului calculatorului.

☞ **Semnal - Rezoluție** [p.123](#)



Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)

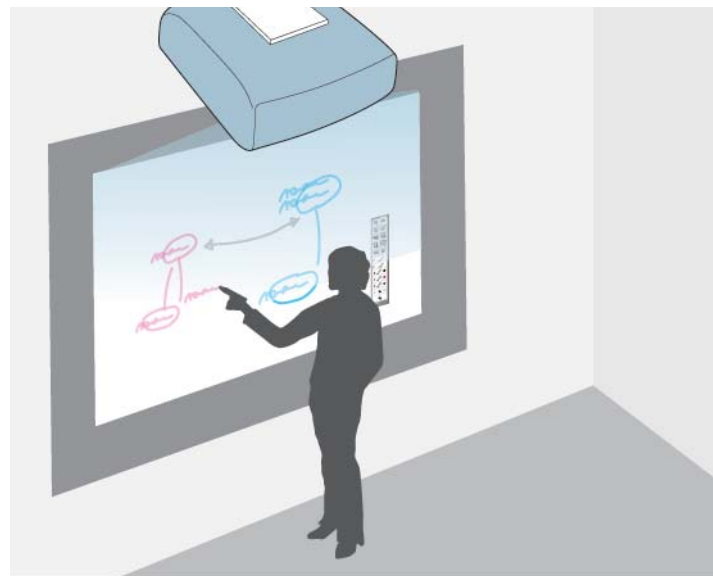
Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a afla detalii despre utilizarea funcțiilor interactive

Funcțiile interactive transformă orice perete într-o tablă albă interactivă, fie că utilizați sau nu un calculator. Aveți la dispoziție trei moduri interactive, iar comutarea între acestea este extrem de simplă:

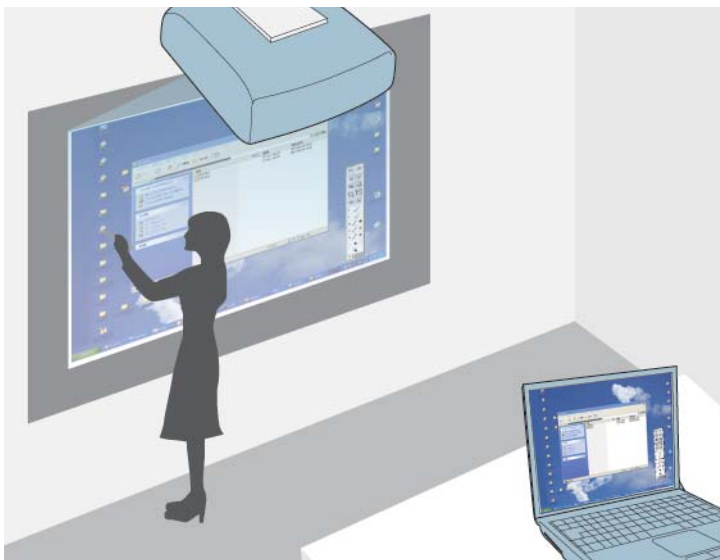
- În modul Adnotare, puteți utiliza creioane interactive pentru a adăuga note la conținutul proiectat de la un calculator, o tabletă, o cameră pentru documente sau de la alte surse. Acest lucru vă ajută să evidențiați informațiile proiectate sau să includeți note suplimentare, cu scopul de a oferi lecții sau prezentări mai eficiente.



- În modul tablă albă, puteți să utilizați creioane interactive pentru a scrie pe o „tablă albă” proiectată. Nu este nevoie să utilizați un calculator sau să instalați programe suplimentare pentru a utiliza funcția încorporată de desenare pe tabla albă.





- În modul de interacționare cu calculatorul, puteți să utilizați creioane interactive ca mouse. Acest lucru vă permite să navigați, să selectați și să defilați prin conținuturile proiectate de la calculatorul dvs.



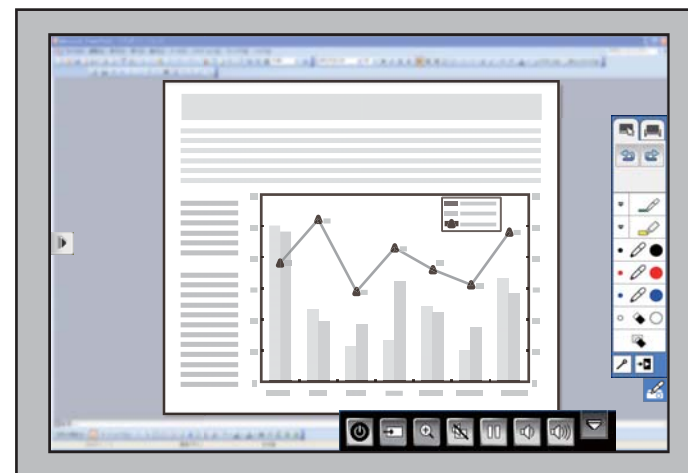
Puteți să utilizați software-ul Easy Interactive Tools pentru a beneficia de și mai multe funcții interactive, precum salvarea adnotărilor și apoi imprimarea acestora. Pentru detalii, consultați *Ghidul de utilizare Easy Interactive Tools* integrat în software.

Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare)







Modul Adnotare vă permite să proiectați imagini de la un calculator, de la o tabletă, de la un dispozitiv video sau de la altă sursă, precum și să adăugați note la conținutul proiectat, utilizând creioane interactive. Puteți să utilizați ambele creioane în același timp.

- 1** Porniți proiectorul.
- 2** Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiectorului.
☛ "Calibrarea creionului" [p.74](#)
- 3** Proiectarea unei imagini de la un dispozitiv conectat.
- 4** Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat.
- 5** Pentru a scrie sau desena, atingeți fila  sau  din bara de instrumente.

Puteți vedea bara de instrumente pe imaginea proiectată, de exemplu:





- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente afișată pe ecran. Atingeți pictograma  sau  dacă bara de instrumente pentru controlul proiectorului nu este afișată.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  sau  a barei de instrumente poate fi mutată către stânga sau către dreapta.

Puteți să scrieți pe ecranul proiectat.

☛ "Utilizarea creioanelor interactive" [p.73](#)

☛ "Interacționarea cu ecranul" [p.80](#)

Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă)

Puteți să folosiți creioanele interactive pentru a scrie sau desena pe suprafața de proiecție, la fel cum ați scrie sau desena pe o tablă obișnuită. Puteți să utilizați ambele creioane în același timp.

- 1** Porniți proiectorul.
- 2** Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiectorului.
☛ "Calibrarea creionului" [p.74](#)
- 3** Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat.

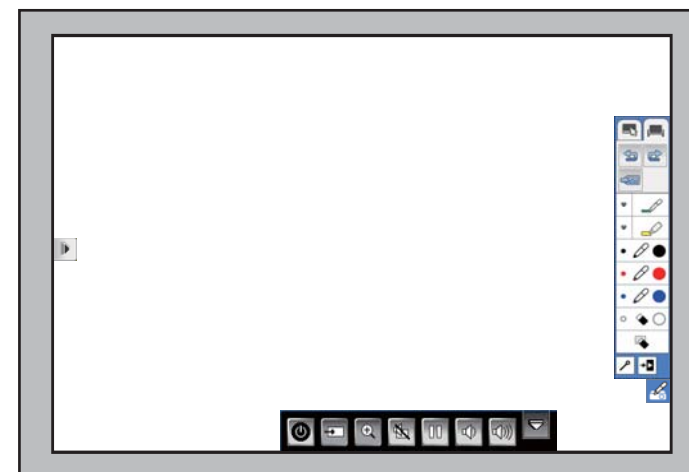
4







Atingeți fila  sau  din bara de instrumente. Este afișată bara de instrumente.

5

Atingeți pictograma  din bara de instrumente.

Puteți vedea ecranul și bara de instrumente pentru tabla albă, de exemplu:



- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente afișată pe ecran. Atingeți pictograma  sau  dacă bara de instrumente pentru controlul proiectorului nu este afișată.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  sau  a barei de instrumente poate fi mutată către stânga sau către dreapta.

6 Pentru a scrie sau desena pe ecran, folosiți bara de instrumente din partea dreaptă sau din partea stângă.

☛ "Utilizarea creioanelor interactive" [p.73](#)

☛ "Interacționarea cu ecranul" [p.80](#)



De asemenea, puteți să utilizați software-ul Easy Interactive Tools pentru a beneficia de și mai multe funcții interactive, precum tratarea zonei de desena ca pe o pagină și crearea mai multor pagini pe care se poate desena. Pentru detalii, consultați *Ghidul de utilizare Easy Interactive Tools*.

Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)

Puteți să navigați, să selectați și să interacționați cu programele de pe calculator prin intermediul ecranului proiectat, folosind creioanele interactive sau degetul, ca și când ați utiliza un mouse.

Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC

Pe calculatorul dvs. trebuie să fie instalat unul din următoarele sisteme de operare pentru a se putea utiliza modul Interactiv cu PC.

Windows	Windows XP Service Pack 2 și Service Pack 3 <ul style="list-style-type: none"> • Professional (pe 32 de biți) • Home Edition (pe 32 de biți) • Tablet PC Edition (pe 32 de biți)
---------	---

	Windows Vista Service Pack 2 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 de biți) • Enterprise (pe 32 de biți) • Business (pe 32 de biți) • Home Premium (pe 32 de biți) • Home Basic (pe 32 de biți)
	Windows 7 Service Pack 1 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 și 64 de biți) • Enterprise (pe 32 și 64 de biți) • Professional (pe 32 și 64 de biți) • Home Premium (pe 32 și 64 de biți)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Enterprise (pe 32 și 64 de biți)
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Enterprise (pe 32 și 64 de biți)
Mac	OS X <ul style="list-style-type: none"> • Mac OS X 10.5.x • Mac OS X 10.6.x • OS X 10.7.x • OS X 10.8.x • OS X 10.9.x
Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none"> • 12.04 LTS • 12.10 • 13.04 • 13.10

Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC

Folosind modul Interactiv cu PC, puteți controla programele de pe calculator cu ajutorul ecranului proiectat.

Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, conectați calculatorul și proiectorul folosind cablul USB inclus în pachet.

În cazul sistemului OS X, trebuie să instalați Easy Interactive Driver pentru a utiliza modul Interactiv cu PC.



- Atunci când utilizați mai multe afișaje în sistemul Windows 7 și folosiți funcțiile interactive pe afișajul secundar, efectuați următoarele setări:

- Configurați setarea **Mod operare creion** la **Un util./Creion** din setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiectorului .
- Mergeți la **Panou de control > Hardware și sunete > Setări Tablet PC > Configurare** pentru a lansa programul de configurare a funcțiilor interactive.

Dacă ați configurat un al treilea afișaj, nu veți putea funcțiile interactive cu afișajul respectiv.

Nu puteți scrie sau desena pe mai multe ecrane în același timp.

- Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC într-o rețea, trebuie să instalați EasyMP Network Projection, versiunea 2.85 sau o versiune ulterioară (pentru Windows), versiunea 2.83 sau o versiune ulterioară (pentru OS X) sau Quick Wireless, versiunea 1.32 sau o versiune ulterioară.

- 1 Dacă utilizați OS X, instalați Easy Interactive Driver pe calculator prima dată când utilizați funcțiile interactive.

☛ "Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver (numai OS X)" [p.71](#)

☛ "Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X" [p.72](#)

- 2 Conectați proiectorul la calculator utilizând un cablu USB.



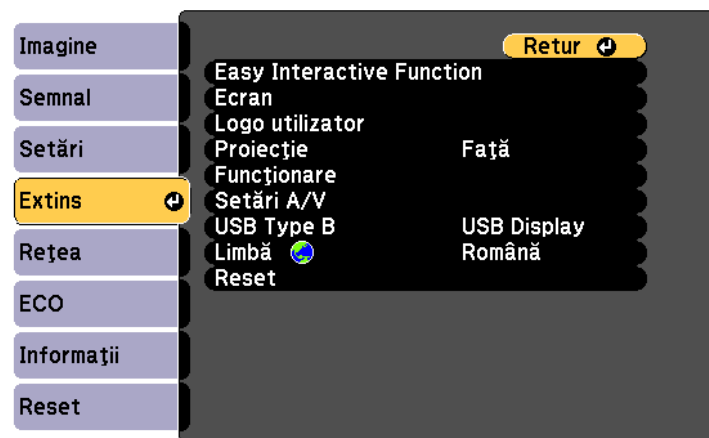
Nu aveți nevoie de un cablu USB când utilizați funcția Interactiv cu PC printr-o rețea.

☛ "Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea" [p.86](#)

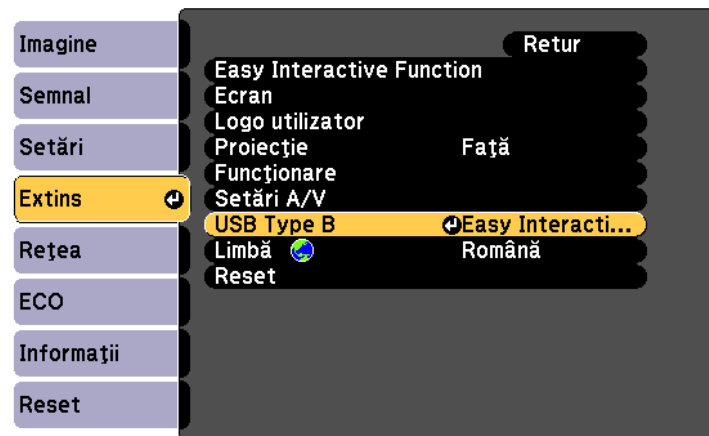
- 3 Porniți proiectorul.

- 4 Proiectați ecranul calculatorului dvs.

- 5 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



- 6 Selectați setarea **USB Type B** și apăsați pe butonul [Enter].



7 Selectați una din următoarele:

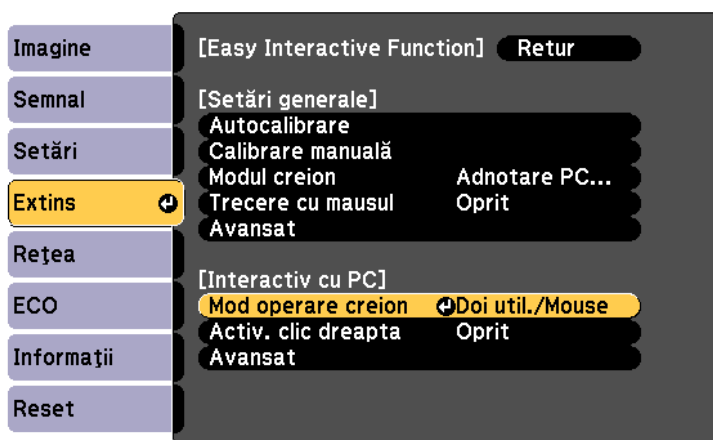
- Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, selectați **Easy Interactive Function**.
- Pentru a utiliza în același timp modul Interactiv cu PC și funcția USB Display, selectați **USB Display/Easy Interactive Function**.



Atunci când realizați proiectarea utilizând funcția USB Display, este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare.

8 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apăsați butonul [Enter].

9 Selectați **Doi util./Mouse** sau **Un util./Mouse** ca setare pentru **Mod operare creion**.



10 Apăsați pe butonul [Enter] și apoi apăsați pe butonul [Menu] pentru a ieși din meniul de configurare a proiecteurului.



11 Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiecteurului.

☛ "Calibrarea creionului" [p.74](#)

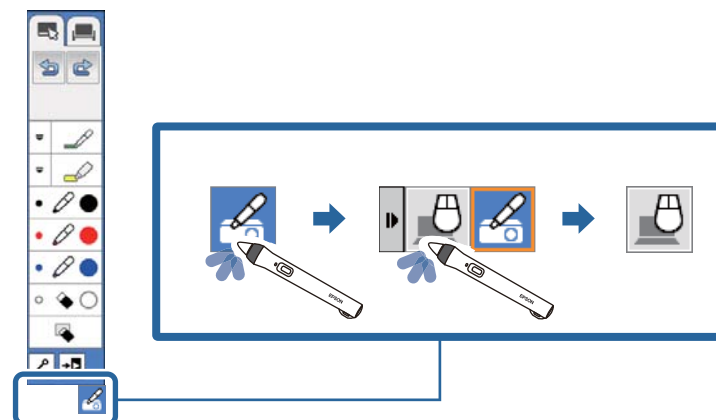
12 Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat.

Se afișează pictograma  pe ecranul proiectat.



- Se afișează pictograma  în partea dreaptă, pentru prima dată. Data viitoare, această pictogramă va fi afișată în partea din care ați deschis ultima dată bara de instrumente.
- Dacă nu se afișează pictograma , setați **Pict. mod creion** la **Pornit** în meniul **Extins** al proiecteurului.
☛ **Extins - Ecran - Pict. mod creion** [p.127](#)

13 Selectați pictograma și apoi selectați pictograma .











De asemenea, puteți comuta la modul Interactiv cu PC parcurgând pașii de mai jos:

- Apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă.
- Schimbați setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiecteurului la **Interactiv cu PC**.
Extins - Easy Interactive Function - Modul creion
[p.129](#)

Acum puteți să realizați operații pe calculator folosind creionul interactiv.

- ☛ "Utilizarea creioanelor interactive" [p.73](#)
- ☛ "Interacționarea cu ecranul" [p.80](#)
- ☛ "Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea" [p.86](#)



- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente afișată pe ecran.
 Atingeți pictograma  sau  dacă bara de instrumente pentru controlul proiecteurului nu este afișată.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  sau  a barei de instrumente poate fi mutată către stânga sau către dreapta.
- De asemenea, puteți realiza următoarele acțiuni în modul Interactiv cu PC:
 - Utilizați panoul de intrare Tablet PC în Windows 7 sau în Windows Vista.
 - Utilizați Ink Tools pentru a realiza adnotări în aplicațiile Microsoft Office.
- Utilizarea simultană a două creioane interactive poate provoca interferențe în unele aplicații software. În acest caz, îndepărtați de ecranul de proiecție creioanele pe care nu le utilizați.

Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver (numai OS X)

Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, trebuie să instalați Easy Interactive Driver pe calculator. Consultați cerințele de sistem necesare pentru executarea software-ului.

Sistem de operare	Mac OS X 10.5.x Mac OS X 10.6.x OS X 10.7.x OS X 10.8.x OS X 10.9.x
CPU	Power PC G4 la 1 GHz sau mai rapid (se recomandă CoreDuo la 1,83 GHz sau mai rapid)
Memorie	512 MB sau mai mult

Spațiu disponibil pe hard-disc	100 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluție între 1024 × 768 (XGA) și 1920 × 1200 (WUXGA) Culori pe 16 biți sau mai mult (aproximativ 32.000 de culori afișate)

Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X

Pentru a utiliza modul Interactiv cu PC, instalați Easy Interactive Driver pe calculator.

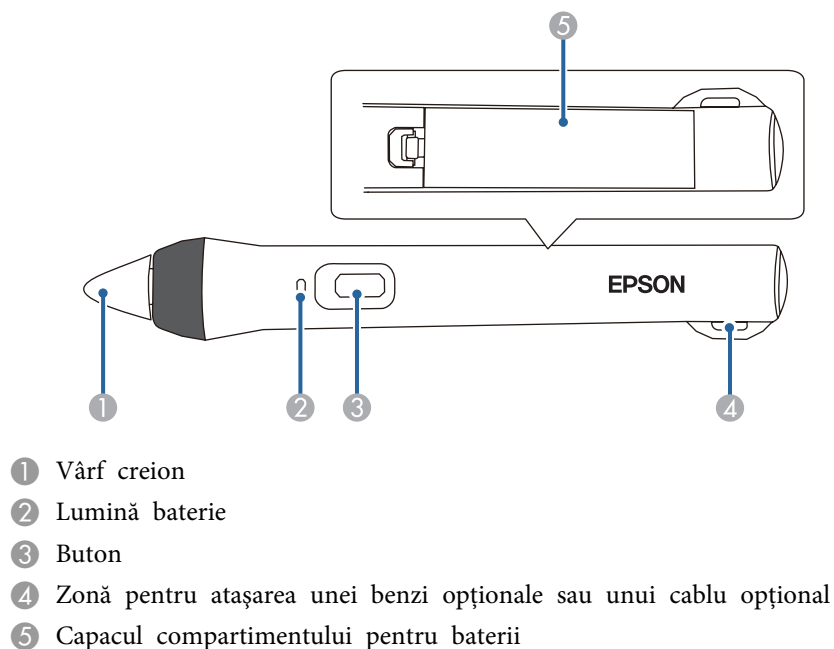


Este posibil ca dvs. să fi instalat deja Easy Interactive Tools utilizând opțiunea Easy Install, al cărei rol este de asemenea de a instala Easy Interactive Driver. Pentru detalii, consultați *Ghidul de utilizare Easy Interactive Tools* din Document CD-ROM.

- 1 Porniți calculatorul.
- 2 Introduceți CD-ul EPSON Projector Software for Easy Interactive Function în calculator.
Veți vedea fereastra EPSON.
- 3 Faceți dublu clic pe pictograma **Install Navi** din fereastra EPSON.
- 4 Selectați **Custom Install**.
- 5 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul instalării software-ului.
- 6 Reporniți calculatorul.

Proiectorul dvs. este livrat împreună cu un creion albastru și un creion portocaliu, aceste culori fiind prezente pe capătul celor două creioane. Puteți utiliza oricare dintre creioane sau ambele creioane în același timp.

Asigurați-vă că ați introdus bateriile în creioane.



Pentru a porni funcționarea creionului, atingeți vârful acestuia sau apăsați butonul din partea laterală.

După ce terminați de utilizat creionul, îndepărtați-l de ecranul pe care se realizează proiecția.

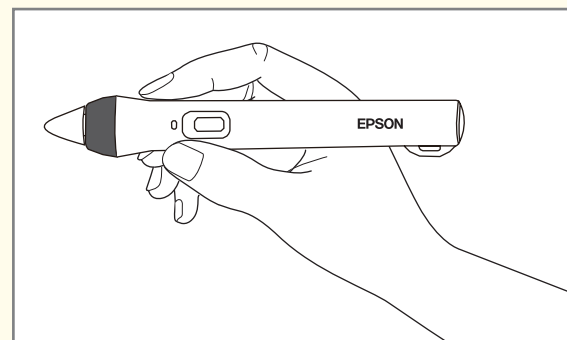
🖊️ "Creionul interactiv (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)" [p.20](#)

Atenție

- Nu utilizați creioanele interactive cu mâinile ude sau în locații unde s-ar putea umezi. Creioanele interactive nu sunt impermeabile.
- Feriți proiectorul și ecranul de proiecție de acțiunea directă a soarelui, deoarece este posibil ca funcțiile interactive să nu poată fi folosite corect.

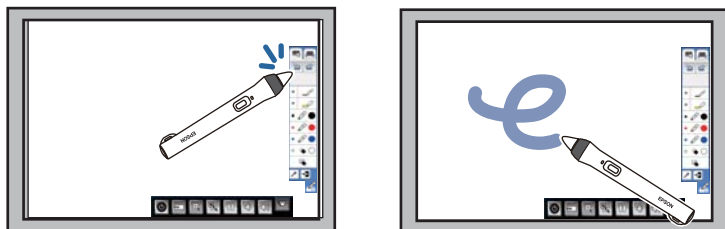


- Creioane se opresc automat din funcționare după 20 de minute de inactivitate. Pentru a reporni funcționarea unui creion, atingeți vârful acestuia sau apăsați butonul din partea laterală.
- Pentru performanțe optime, țineți creionul perpendicular pe tablă, după cum se arată mai jos. Nu acoperiți banda de culoare neagră din apropierea vârfului creionului.



Puteți realiza următoarele cu ajutorul creionului:

- puteți scrie sau desena pe suprafața de proiecție, în modurile Adnotare și Tablă albă.



- Pentru a selecta un element proiectat, precum o pictogramă, atingeți suprafața de proiecție cu vârful creionului.
- Pentru a desena pe ecranul proiectat, atingeți suprafața de proiecție cu creionul și trageți creionul în direcțiile dorite.
- Pentru a deplasa cursorul proiectat, treceți cu creionul peste suprafața de proiecție, fără a o atinge.
- Pentru a comuta creionul de la un instrument de desenare la o radieră, apăsați pe butonul din partea laterală.
- Puteți utiliza creionul ca mouse în modul Interactiv cu PC.



- Pentru a face clic stânga, atingeți tabla cu vârful creionului.
- Pentru a face dublu clic, atingeți de două ori tabla cu vârful creionului.
- Pentru a face clic dreapta, apăsați butonul din partea laterală.
- Pentru a face clic și a trage un element, atingeți elementul respectiv cu creionul și apoi trageți-l în poziția dorită.
- Pentru a deplasa cursorul, treceți cu creionul peste tablă, fără a o atinge.



- Dacă nu doriți să folosiți funcția de trecere cu creionul fără atingerea suprafeței de proiecție, o puteți dezactiva folosind setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiecteurului.
- **Extins - Easy Interactive Function - Trecere cu mausul p.129**
- Pentru a menține apăsat clic dreapta, selectați următoarele setări din setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiecteurului.
 - Configurați setarea **Mod operare creion** la **Doi util./Mouse** sau **Un util./Mouse**.
 - Configurați setarea **Activ. clic dreapta** la **Pornit**.

Calibrarea creionului

Procesul de calibrare are ca efect coordonarea poziționării creionului cu locația cursorului dvs. Procedura de calibrare trebuie realizată numai la prima utilizare a proiecteurului.

Puteți utiliza opțiunea **Autocalibrare** pentru a calibra sistemul, însă aveți la dispoziție și opțiunea **Calibrare manuală** pentru a realiza ajustări fine sau dacă opțiunea **Autocalibrare** nu a oferit rezultate satisfăcătoare.

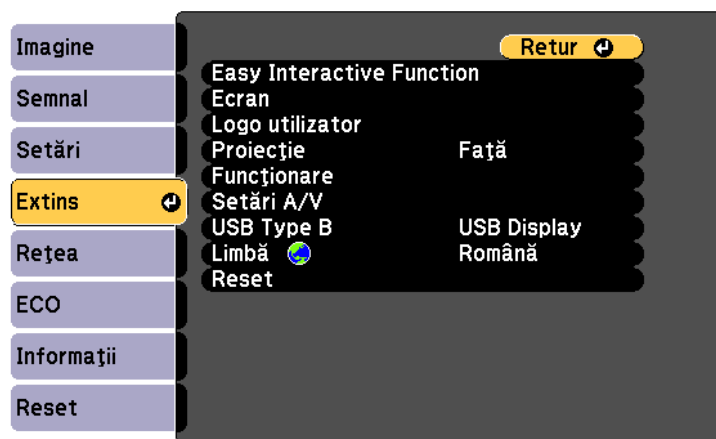


- Pe durata procedurii de calibrare a sistemului, îndepărtați de ecranul de proiecție creioanele pe care nu le utilizați.
- Recalibrați sistemul dacă observați orice discrepanță de poziționare după ce realizați oricare din următoarele acțiuni:
 - după ce aplicați funcția **Corecție Trapez**
 - după ce reglați dimensiunea imaginii
 - după ce utilizați funcția **Mutare imagine**
 - după ce schimbați poziția proiecteurului
- Rezultatele calibrării vor rămâne în vigoare până în momentul în care realizați o recalibrare.

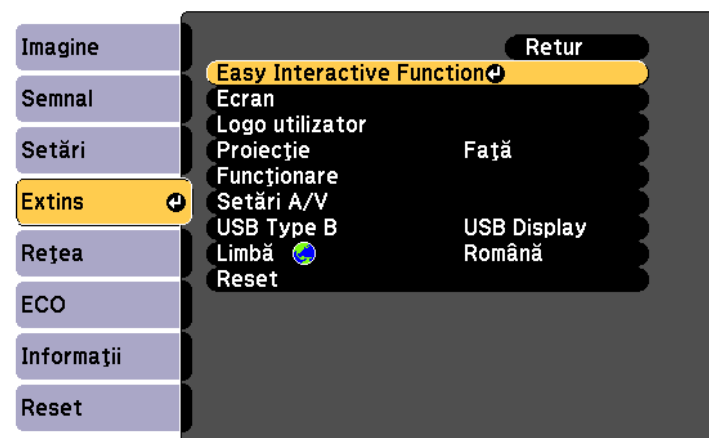
Calibrarea automată

O calibrare este necesară la prima utilizare a proiectorului, iar dvs. nu aveți nevoie de creioane sau de un calculator pentru a utiliza funcția **Autocalibrare**.

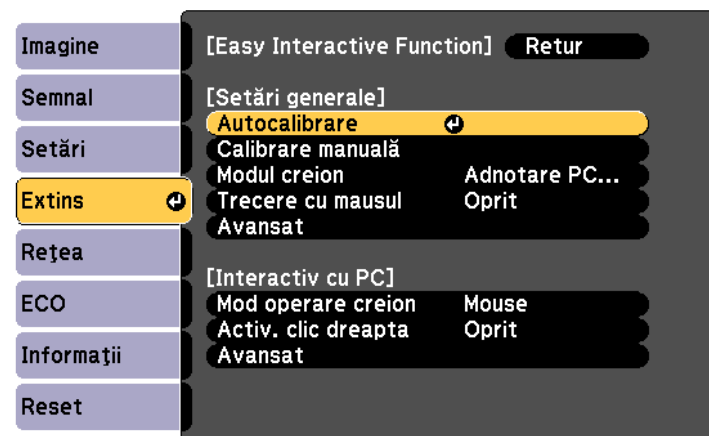
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



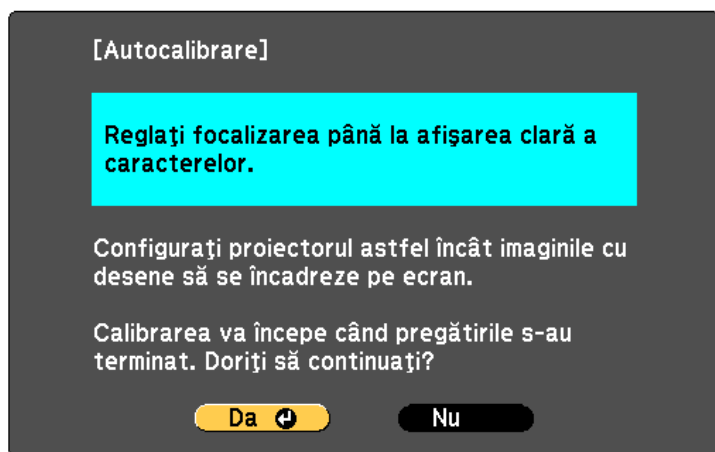
- 2 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 3 Selectați **Autocalibrare** și apăsați pe butonul [Enter].



Va apărea următorul ecran.



4 Dacă este necesar, reglați focalizarea deschizând capacul filtrului de aer din partea laterală a proiectorului și glisând butonul de focalizare.

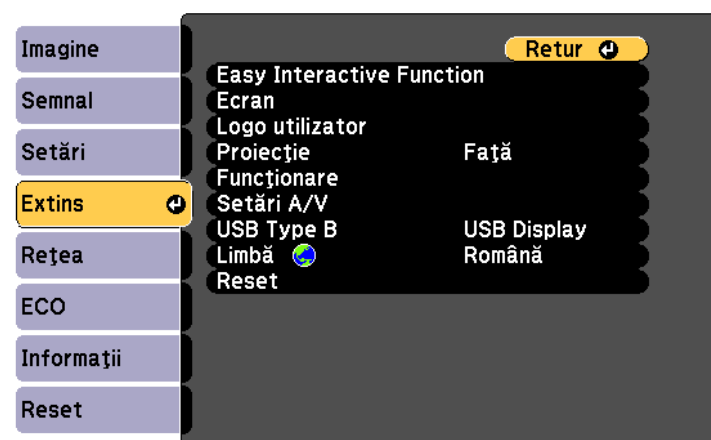
5 Apăsați pe butonul [Enter] pentru a selecta **Da**.
Un șablon va apărea și apoi va dispărea, iar sistemul este acum calibrat. Dacă vedeți un mesaj conform căruia calibrarea a eșuat, va trebui să efectuați o calibrare manuală.

După calibrare, poziția cursorului trebuie să corespundă poziției creionului. Dacă pozițiile nu corespund, va trebui să efectuați o calibrare manuală.

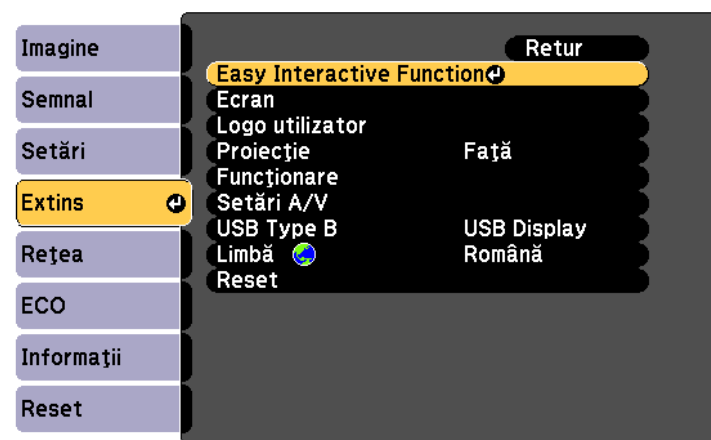
Calibrarea manuală

Dacă poziția cursorului și poziția creionului nu corespund după calibrarea automată, va trebui să efectuați o calibrare manuală.

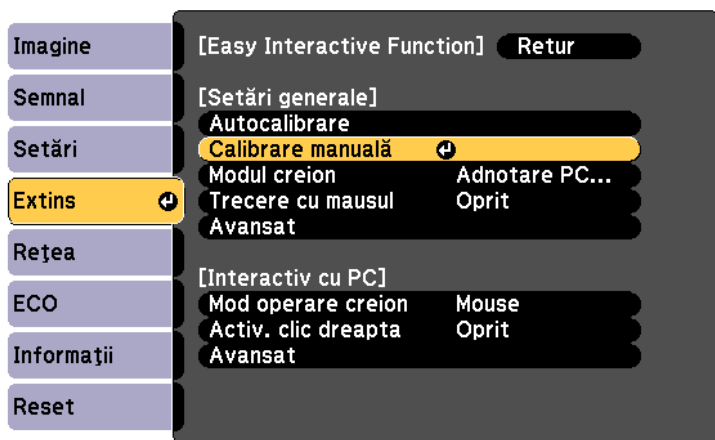
1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



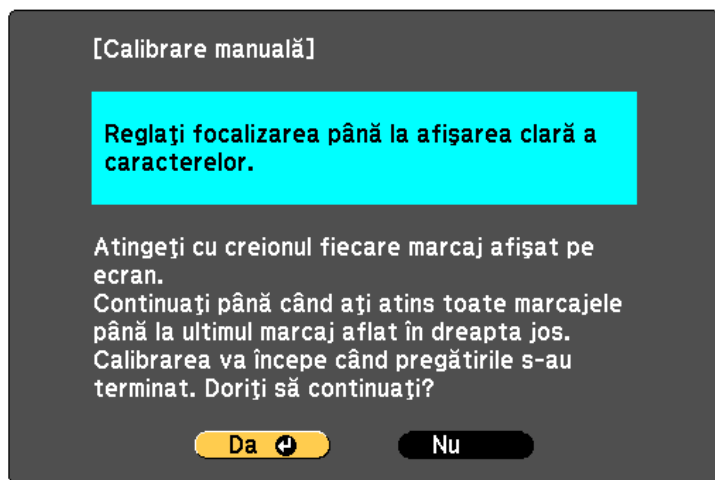
2 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



3 Selectați **Calibrare manuală** și apăsați pe butonul [Enter].



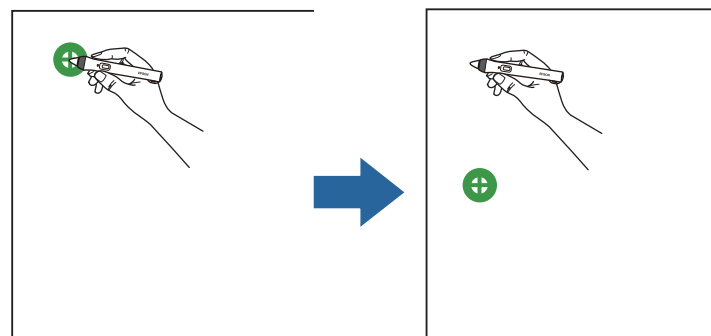
Va apărea următorul ecran.




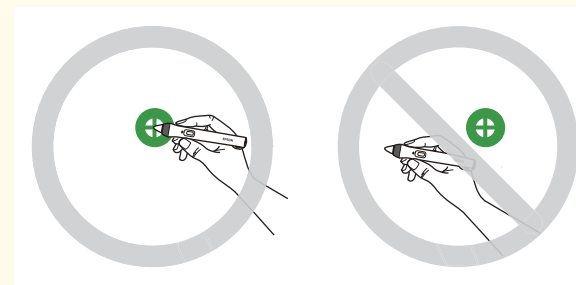
- 4** Dacă este necesar, reglați focalizarea deschizând capacul filtrului de aer din partea laterală a proiecteurului și glisând butonul de focalizare.

- 5** Apăsați pe butonul [Enter] pentru a selecta **Da**.
Un cerc de culoare verde va apărea și va clipi în colțul din stânga sus al imaginii proiectate.

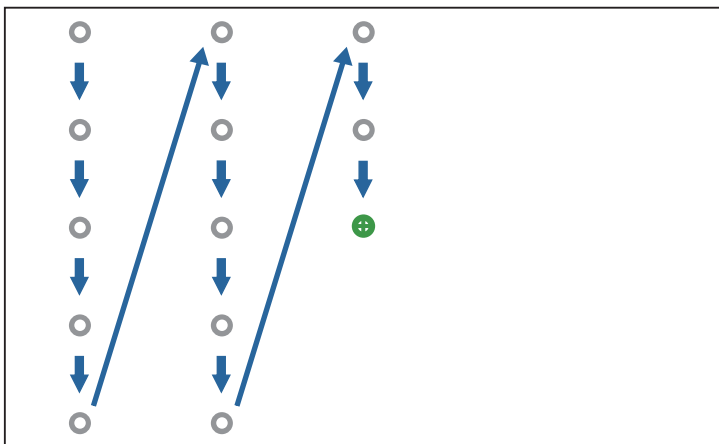
- 6** Atingeți centrul cercului cu vârful creionului.
Cercul va dispărea, iar dvs. veți vedea un alt cerc, care apare sub cercul care tocmai a dispărut.



 Pentru o calibrare de maximă precizie, asigurați-vă că atingeți centrul cercului.



- 7** Atingeți centrul următorului cerc, după care repetați procedura. Când ajungeți în partea de jos a coloanei, următorul cerc va apărea în partea de sus a unei alte coloane.



- Asigurați-vă că nu blocați semnalul dintre creion și receptorul interactiv.
- Dacă greșiți, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a reveni la cercul precedent.
- Pentru a anula procesul de calibrare, țineți apăsat pe butonul [Esc] timp de 2 secunde.


8 Continuați până când dispar toate cercurile.

Reglarea zonei de operare a creionului

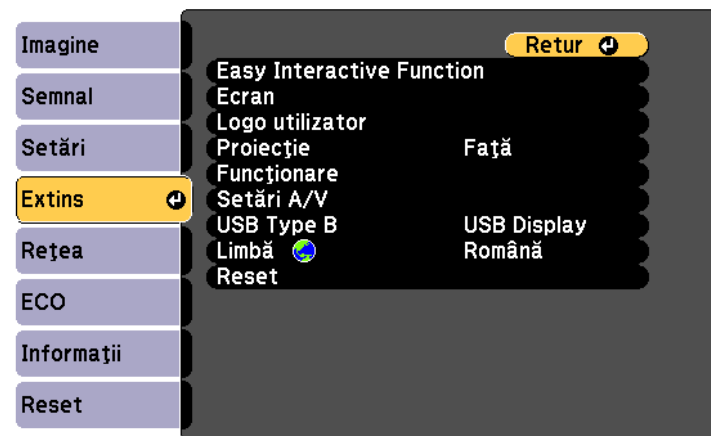
În cazul în care conectați un alt calculator sau schimbați rezoluția calculatorului, zona de funcționare a creionului este ajustată automat în mod normal. Dacă observați că poziția creionului este incorectă atunci când utilizați calculatorul prin intermediul ecranului proiectat (în modul Interactiv cu PC), puteți ajusta manual zona de funcționare a creionului.



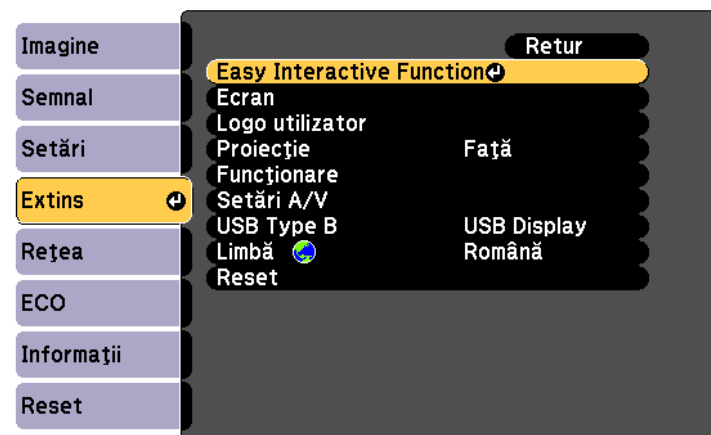
Ajustarea manuală nu este posibilă atunci când realizați proiecția dintr-o sursă LAN.

1 Dacă este necesar, comutați la modul Interactiv cu PC.
 "Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC" [p.68](#)

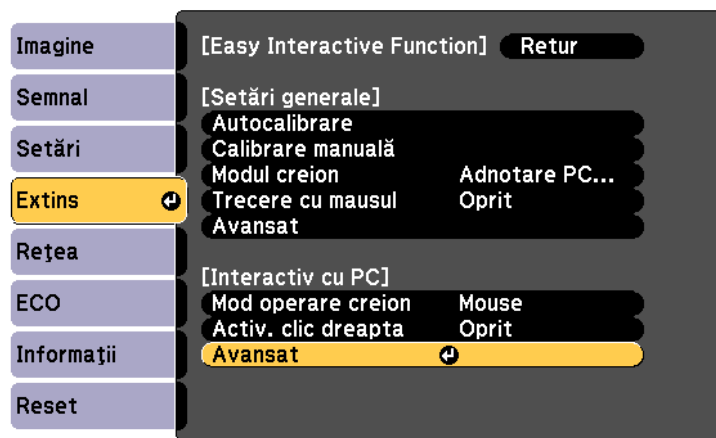
2 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



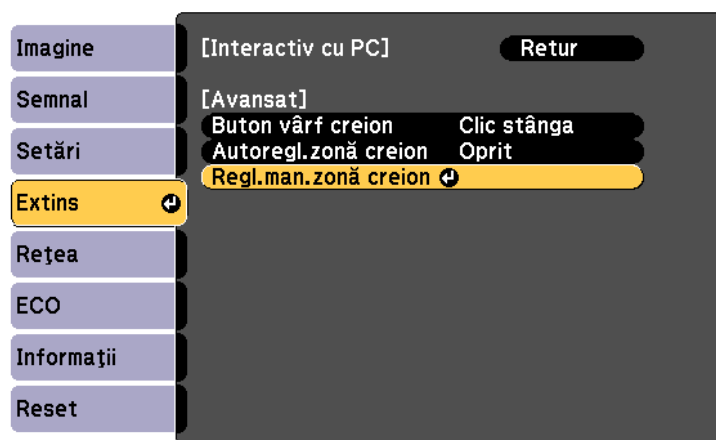
3 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



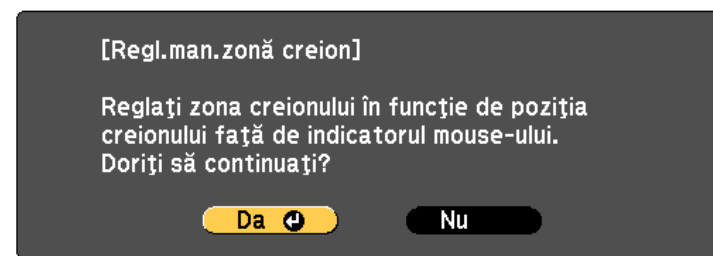
- 4** În secțiunea **Interactiv cu PC**, selectați **Avansat** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 5** Selectați **Regl. man. zonă creion** și apăsați pe butonul [Enter].



- 6** Apăsați pe butonul [Enter] pentru a selecta **Da**.



Cursorul mouse-ului se deplasează spre colțul din stânga sus.

- 7** Când cursorul mouse-ului se oprește în colțul din stânga sus al imaginii, atingeți vârful cursorului cu creionul.

Cursorul mouse-ului se deplasează spre colțul din dreapta jos.

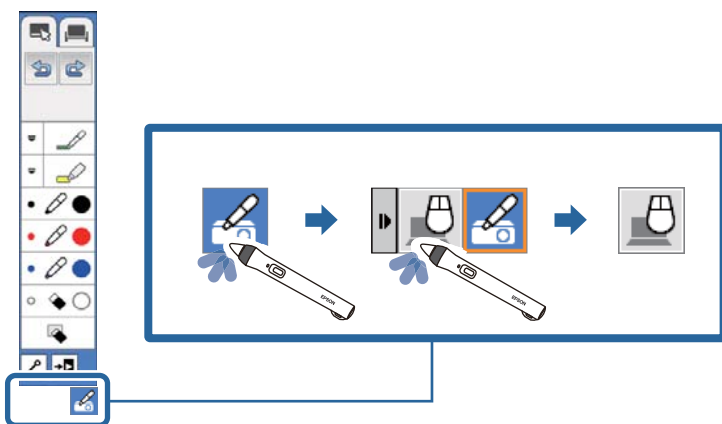
- 8** Când cursorul mouse-ului se oprește în colțul din dreapta jos al imaginii, atingeți vârful cursorului cu creionul.

Urmați aceste instrucțiuni pentru a interacționa cu imaginea proiectată sau pentru a controla proiectorul.

Comutarea modului interactiv

Puteți comuta cu ușurință modul interactiv, utilizând bara de instrumente.

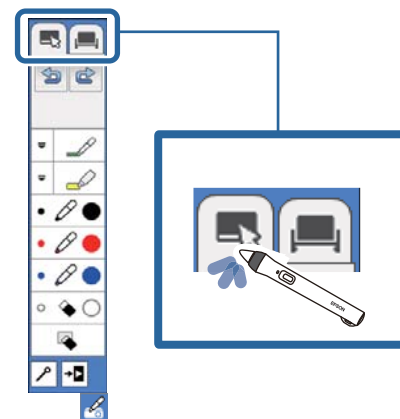
- Pentru a comuta între modul Interactiv cu PC și modul Adnotare, selectați una din pictogramele următoare:
 - pentru a comuta de la modul Adnotare sau Tablă Albă la modul Interactiv cu PC:



- pentru a comuta de la modul Interactiv cu PC la modul Adnotare sau Tablă Albă:



- pentru a comuta între modul Adnotare și modul Tablă albă, selectați următoarea pictograma în bara de instrumente;

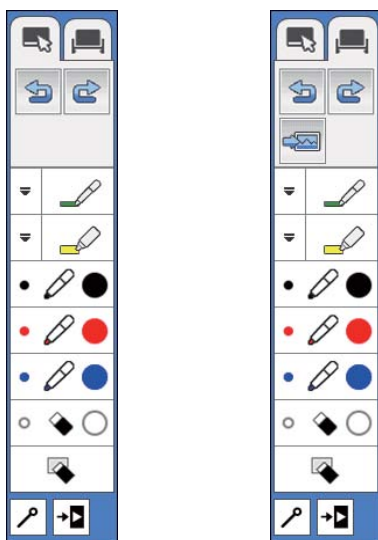




- De asemenea, puteți schimba modul interactiv parcurgând pașii de mai jos:
 - apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă.
 - comutați la **Adnotare PC Free** sau **Interactiv cu PC** din setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiecteurului.
- **Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.129**
- Puteți să comutați la modul Interactiv cu PC atunci când proiectați ecranul calculatorului.
- Nu puteți comuta la modul Interactiv cu PC atunci când setarea **USB Type B** din meniul **Extins** al proiecteurului este setată la **Mouse fără fir/USB Display**.
- Ecranul calculatorului este proiectat atunci când comutați la modul Interactiv cu PC de la modul Tablă albă.
- După comutarea la modul Interactiv cu PC, conținuturile desenate prin utilizarea modului Adnotare vor fi păstrate.



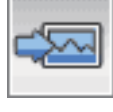


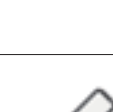




Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă





Bara de instrumente pentru modul Adnotare sau bara de instrumente pentru modul Tablă albă vă permite să desenați și să scrieți pe ecranul proiectat. De asemenea, bara de instrumente vă permite să comutați cu ușurință între modurile Adnotare și Tablă albă.

În următoarea ilustrație, bara de instrumente pentru modul Adnotare este afișată în partea stângă, în timp ce bara de instrumente pentru modul Adnotare este afișată în partea dreaptă:




	Comută la modul Adnotare.
	Comută la modul Tablă albă.

	Anulează ultima operație.
	Reface ultima anulare.
	Selectează un fundal de culoare albă sau neagră sau unul din cele patru șabloane (numai pentru modul Tablă albă). ☛ "Selectarea șabloanelor de tablă albă" p.83
	Permite scrierea sau desenarea de linii libere cu ajutorul unui creion personalizat. Selectați pictograma  pentru a schimba culoarea și lățimea pentru creionul personalizat. ☛ "Selectarea lățimii și culorii pentru linii" p.82
	Permite scrierea sau desenarea de linii libere cu ajutorul unui evidențiator transparent. Selectați pictograma  pentru a schimba culoarea și lățimea evidențiatorului. ☛ "Selectarea lățimii și culorii pentru linii" p.82
	Creion negru (punct fin în partea stângă, gros în partea dreaptă)
	Creion roșu (punct fin în partea stângă, gros în partea dreaptă)
	Creion albastru (punct fin în partea stângă, gros în partea dreaptă)

	Radieră (lățime mică în partea stângă, lățime mare în partea dreaptă).
	Șterge toate elementele desenate.
	Ascunde bara de instrumente după fiecare desenare.
	Închide bara de instrumente.

Selectarea lățimii și culorii pentru linii

Puteți selecta culoarea și lățimea pentru linii, atât pentru creionul personalizat, cât și pentru evidențiator.

- 1 Selectați pictograma  din dreptul creionului personalizat sau al evidențiatorului.



Va apărea o casetă ca aceasta:



- 2 Selectați lățimea și culoarea pe care doriți să o utilizați pentru liniile realizate cu creionul personalizat sau cu evidențiatorul.



- Când treceți cu mouse-ul peste paleta de culori, numele culorii peste care vă aflați va fi afișat în partea de jos a paletei.
- Puteți schimba nuanța pentru paleta de culori utilizând setarea **Paletă de culori** din meniul **Extins** al proiecteurului.
Extins - Easy Interactive Function - Setări generale - Avansat - Paletă de culori p.129


- 3 Selectați instrumentul  sau , după care utilizați creionul pentru a scrie sau desena pe suprafața de proiecție.



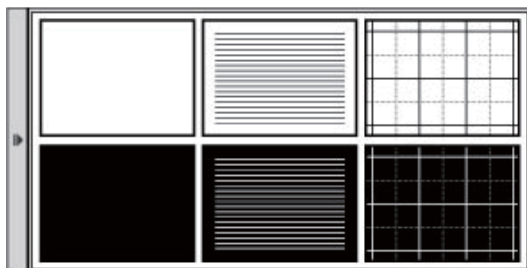
Atunci când mai multe persoane desenează pe ecranul proiectat folosind mai multe creioane, puteți să selectați diferite culori și lățimi pentru fiecare creion în parte.

Selectarea șabloanelor de tablă albă

În modul Tablă albă, puteți să schimbați culoarea de fundal și puteți introduce linii orizontale sau un șablon de fundal.

1 În modul Tablă albă, selectați pictograma .

Va apărea următoarea casetă.











2 Selectați unul din șabloane.

Bara de instrumente pentru controlul proiecteurului

Această bară de instrumente vă permite să controlați proiectorul prin intermediul ecranului proiectat, ca și când ați utiliza o telecomandă.

Dacă dispozitivul dvs. de rețea este conectat la proiector și se utilizează în acest sens EasyMP Multi PC Projection, puteți să utilizați bara de instrumente pentru a selecta dispozitivul din rețea de pe care doriți să realizați proiectarea.



	Oprește funcționarea proiecteurului.
	Schimbă sursa imaginii prin folosirea listei afișate. Pentru a închide lista cu sursele de imagine, selectați pictograma  din partea de jos a acesteia.
	Mărește sau micșorează o imagine folosind scara sau pictogramele + și - din lista afișată. Puteți realiza următoarele: <ul style="list-style-type: none"> • Imaginea poate fi mărită între de până la 4 ori. Pentru a reveni la dimensiunea originală a imaginii, selectați x1. • Puteți mări sau micșora rapid imaginea ținând apăsat pe pictograma + sau -. Pentru a închide lista cu scara de dimensiune, selectați pictograma  din partea de jos a acesteia.
	Dezactivează imaginea și sunetul. Atingeți ecranul proiectat pentru a activa imaginea și sunetul. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.96
	Întrerupe acțiunea din imagini. ☛ "Înghetarea imaginii (Înghet)" p.96
	Reduce volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.59

	Crește volumul. ☞ "Ajustarea volumului" p.59
	Închide bara de instrumente pentru controlul proiectiei.

Selectarea afișajului de dispozitiv din rețea folosind bara de instrumente pentru controlul proiectorului

Dacă ați conectat dispozitive la proiector printr-o rețea, puteți alege să proiectați o imagine de la aceste dispozitive utilizând bara de instrumente pentru controlul proiectorului. Puteți selecta sursa imaginilor dintre calculatoarele pe care se execută EasyMP Multi PC Projection, precum și de pe smartphone-uri sau tablete pe care se execută Epson iProjection. Puteți selecta din până la 50 de dispozitive pentru a schimba ecranul proiectat.



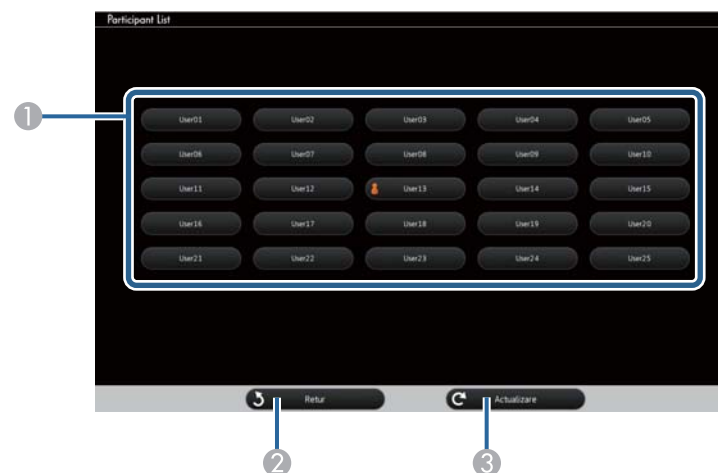
Puteți să selectați orice dispozitiv conectat în rețea pentru a realiza proiectarea, chiar dacă utilizatorul s-a conectat folosind software-ul EasyMP Multi PC Projection cu funcția de moderator activată. Pentru detalii, consultați *Ghidul de utilizare a EasyMP Multi PC Projection* pentru detalii cu privire la funcția de moderator.

☞ *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*

- 1 Selectați pictograma din bara de instrumente pentru controlul proiectorului și apoi selectați **Listă particip.** din lista cu surse de imagine.



- 2 Selectați numele de utilizator aferent dispozitivului de la care doriți să realizați proiectarea.



- 1 Afișează numele de utilizator asociat dispozitivelor conectate prin rețea la proiector.
Pictograma este afișată în dreptul numelui de utilizator asociat dispozitivului care proiectează în momentul respectiv.
- 2 Închide ecranul de selectare a utilizatorilor și revine la ecranul anterior.
- 3 Reîmprospătează lista de utilizatori.
Atunci când la proiector se conectează încă un utilizator prin intermediul rețelei, selectați acest buton pentru a actualiza lista de utilizatori.



- Atunci când dispozitivul selectat se deconectează de la proiector, ecranul utilizatorului selectat nu va mai fi proiectat, iar lista de utilizatori va fi actualizată în mod automat.
- Cât timp este afișat ecranul de selectare a utilizatorilor, nu veți putea realiza următoarele:
 - selecta o sursă diferită pentru imagine;
 - utiliza alte funcții interactive;
 - controla proiectorul prin intermediul barei de control al proiectorului;
 - realiza conectarea la mai multe proiectoare;
 - auzi sunet de la proiector (sunetul este dezactivat temporar);
 - modifica setările utilizând meniul de configurare al proiectorului;
 - proiecta o imagine folosind software-ul EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection

Veți vedea imaginea ecranului utilizatorului selectat.


Atunci când comutați la alt utilizator, repetați acești pași.




- Nu puteți accesa ecranul de selectare a utilizatorilor atunci când realizați conectarea la mai multe proiectoare prin utilizarea software-ului EasyMP Multi PC Projection și proiectați aceeași imagine (oglindire).
- Dacă nu puteți utiliza funcțiile interactive, puteți reveni la ecranul anterior apăsând pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă.

Puteți să utilizați proiectorul în modul Interactiv cu PC printr-o rețea.

Dacă doriți să adăugați adnotări atunci când utilizați modul Interactiv cu PC printr-o rețea, va trebui să utilizați Easy Interactive Tools (sau un alt program de adnotare). Easy Interactive Tools vă permite să utilizați diverse instrumente pentru desenare, să tratați zona de desenare ca pe o pagină și să salvați desenele sub forma unui fișier, pentru a le utiliza la un moment ulterior. Puteți să instalați Easy Interactive Tools de pe CD-ul EPSON Projector Software for Easy Interactive Function. De asemenea, puteți descărca software-ul de pe site-ul web al Epson.

- Folosiți una din următoarele aplicații software pentru a conecta proiectorul într-o rețea de calculatoare și pentru a utiliza modul Interactiv cu PC printr-o rețea:
 - EasyMP Network Projection, versiunea 2.85 sau o versiune ulterioară (pentru Windows), sau versiunea 2.83 sau o versiune ulterioară (pentru OS X)
Pentru instrucțiuni, consultați *Ghidul de utilizare EasyMP Network Projection*.
 [Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection](#)
 - Quick Wireless, versiunea 1.32 sau o versiune ulterioară (numai Windows)
Consultați instrucțiunile incluse împreună cu Quick Wireless Connection USB Key.
- Indiferent de aplicația utilizată, selectați opțiunea **Utilizați creionul interactiv** din fila **Setări generale** și opțiunea **Transfer layered windows** din fila **Reglare performanțe**.



- Puteți să utilizați un singur creion la un moment dat.
- Este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare atunci când comunicarea se face prin rețea.
- Atunci când utilizați modul Interactiv cu PC printr-o rețea, nu veți putea schimba setarea **Modul creion** prin utilizarea telecomenzii sau din meniul **Extins** al proiectorului. Pictograma  este, de asemenea, indisponibilă.
- Nu veți putea schimba setarea **Mod operare creion** din meniul **Extins** al proiectorului.
- Puteți conecta până la patru proiectoare concomitent utilizând software-ul EasyMP Network Projection. Atunci când se realizează conectarea la mai multe proiectoare, modul Interactiv cu PC funcționează pentru oricare din proiectoare. Operațiile realizate pe un proiector vor fi reflectate și pentru celelalte proiectoare.
- Pentru a utiliza modul Adnotare prin rețea, deselectați opțiunea **Utilizați creionul interactiv** din fila **Setări generale** și opțiunea **Transfer layered windows** din fila **Reglare performanțe** din EasyMP Network Projection sau Quick Wireless Connection, după care realizați reconectarea la rețea.

Măsuri de precauție la conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea

Respectați următoarele măsuri de precauție atunci când realizați conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea utilizând EasyMP Network Projection și atunci când utilizați funcțiile interactive în aceste condiții:

- Căutați proiectorul în rețea prin specificarea adresei IP a acestuia. Nu puteți căuta un proiector prin specificarea numelui acestuia.

- Asigurați-vă că primiți un răspuns din partea proiectorului din rețea atunci când trimiteți o solicitare de răspuns printr-o comandă ping. Atunci când opțiunea Internet Control Message Protocol (ICMP) este dezactivată la nivelul ruterului, vă veți putea conecta la proiector din locații aflate la distanță chiar dacă nu puteți obține răspunsul de la acesta.
- Asigurați-vă că sunt deschise următoarele porturi.

Port	Protocol	Utilizare	Comunicare
3620	TCP/UDP	Pentru conectare și control	Duplex
3621	TCP	Pentru transfer de imagini	Duplex
3629	TCP	Pentru controlul proiectorului	Duplex

- Asigurați-vă că opțiunile de filtrare a adreselor MAC și a aplicațiilor sunt dezactivate la nivelul ruterului.
- Asigurați-vă că tehnologia Network Address Translation (NAT) nu este utilizată în mediul rețelei dvs. Prin protocoalele VPN și IP-VPN, vă puteți conecta la proiectorul de rețea de la distanță, cu condiția să fie respectate cerințele de mai sus.
- Atunci când sunt aplicate opțiuni de gestionare a lățimii de bandă asupra conexiunilor dintre locații și software-ul EasyMP Network Projection depășește lățimea de bandă maxim admisă, este posibil să nu vă puteți conecta la proiectoare aflate la distanță.



Epson nu garantează capacitatea de conectare la un proiector aflat într-o altă subrețea prin utilizarea EasyMP Network Projection, chiar dacă sunt respectate cerințele de mai sus. Atunci când luați în considerare realizarea conectării, este absolut necesar să vă testați rețeaua.

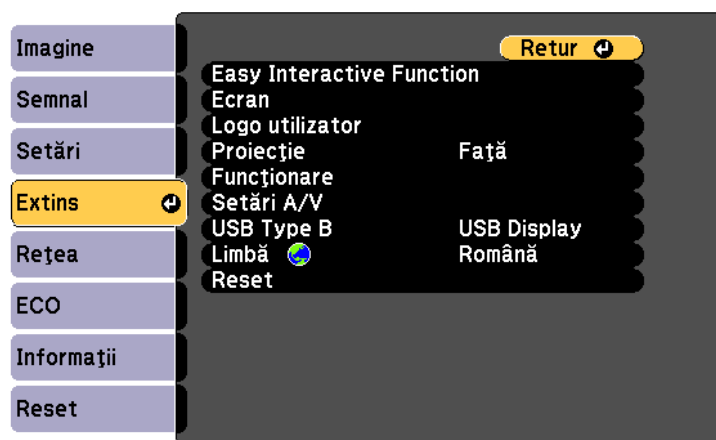
Dacă utilizați sistemul de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, puteți utiliza instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală pentru a adăuga scris de mână și adnotări la lucrările dvs.

De asemenea, puteți utiliza funcțiile de introducere cu creionul și cu cerneală printr-o rețea, atunci când activați funcțiile interactive în rețeaua dvs.

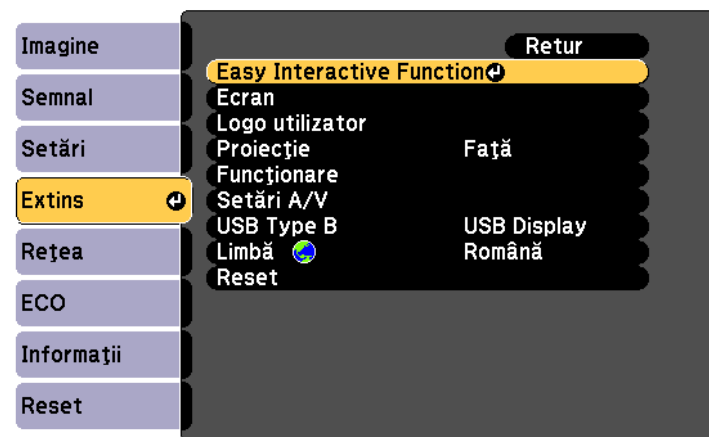
Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală

Dacă doriți să utilizați funcțiile pentru introducerea cu creionul și cu cerneală în sistemul de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, va trebui să ajustați setările pentru creion, din meniul **Extins** al proiectorului.

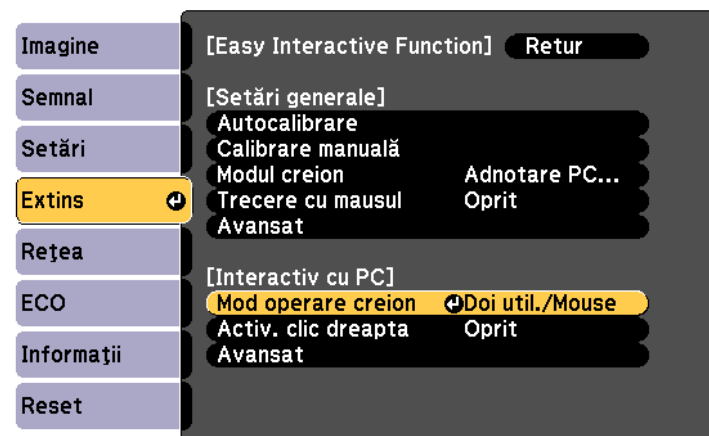
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



- 2 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



- 3 Selectați setarea **Mod operare creion** și apăsați pe butonul [Enter].



- 4 Selectați **Un util./Creion** și apăsați pe butonul [Enter].


Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală

Dacă utilizați sistemul de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, puteți adăuga scris de mână și puteți converti scrisul în text.

Dacă aveți instalat Microsoft Office 2007 sau o versiune ulterioară, puteți să folosiți funcția de introducere cu cerneală pentru a adăuga note scrise de mână la un document Word, la o foaie de calcul Excel sau la o prezentare PowerPoint.



Numele de opțiuni asociate funcțiilor de adnotare pot să varieze în funcție de versiunea Microsoft Office pe care o aveți instalată.

- Pentru a deschide Tastatura tactilă în Windows 8, faceți clic dreapta sau apăsați și mențineți apăsat pe bara de activități, după care selectați **Bare de instrumente** > **Tastatură tactilă**. Selectați pictograma tastaturii de pe ecran, după care selectați pictograma creionului.
- Pentru a deschide panoul de intrare Tablet PC în Windows 7 sau în Windows Vista, selectați  > **Toate programele** > **Accesorii** > **PC tabletă** > **Panou de intrare Tablet PC**. Puteți să scrieți în casetă folosind creionul, după care puteți să alegeți dintr-o gamă variată de opțiuni pentru editarea și convertirea textului.
- Pentru a adăuga adnotări cu cerneală în aplicațiile Microsoft Office, selectați meniul **Examinare**, iar apoi selectați **Porniți scrierea cu cerneală**.



În Microsoft Word or Excel, selectați fila **Inserare** și apoi faceți clic pe **Porniți scrierea cu cerneală**.

- Pentru a adăuga adnotări la dispozitivele PowerPoint în modul Expunere diapozitive, apăsați pe butonul de pe partea laterală a creionului și apoi selectați **Opțiuni indicator** > **Stilou** din meniul pop-up.



Această metodă de adăugare a adnotărilor la diapozitivele PowerPoint în modul Expunere diapozitive funcționează și cu sistemul Windows XP Tablet PC Edition.

Pentru mai multe informații legate de aceste funcții, consultați resursele de asistență din Windows.



Funcții utile

În acest capitol sunt prezentate funcții utile pentru realizarea prezentărilor, etc. și funcțiile de securitate.

Proiectarea imaginilor stocate pe un dispozitiv de stocare USB(PC Free)

Prin conectarea unui dispozitiv de stocare USB, cum ar fi un dispozitiv de memorie USB sau un hard disk USB, la proiector, puteți proiecta fișierele stocate pe dispozitiv fără a utiliza calculatorul. Această funcție se numește PC Free.



- Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcții de securitate să nu poată fi utilizate.
- Nu puteți corecta distorsiunile trapezoidale în timp ce proiectați o PC Free, chiar dacă apăsați pe butoanele [Z] și [X] de pe panoul de control.

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
	.avi (Motion JPEG)	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280 x 720. • Puteți reda numai sunetul în format liniar PCM și ADPCM. • Acceptă AVI 1.0. Nu puteți proiecta fișiere cu dimensiunea mai mare de 2 GB.



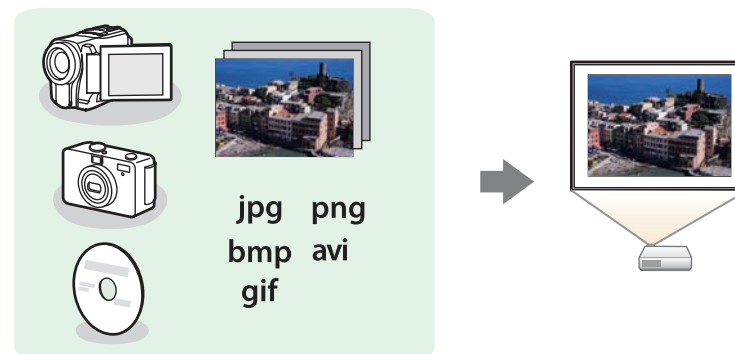
- Atunci când conectați și utilizați un hard disk compatibil cu USB, conectați adaptorul CA furnizat împreună cu hard diskul.
- Proiectorul nu acceptă anumite sisteme de fișiere, de aceea, utilizați fișiere media care au fost formate în Windows.
- Formatați fișierele media în sistem FAT16/32.

Specificații pentru fișiere care pot fi proiectate utilizând PC Free

Tip	Tip fișier (extensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate. - Format mod culoare CMYK - Format progresiv - Imagini cu o rezoluție mai mare de 8192x8192 Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.
	.bmp	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.
	.gif	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800. • Nu se pot proiecta fișiere GIF animate.
	.png	Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x800.

Exemple de PC Free

Proiectarea imaginilor stocate pe dispozitive de stocare USB



☛ "Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate" [p.93](#)

☛ "Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)" [p.94](#)

Metode pentru funcționarea PC Free






Deși următoarea explicație este aferentă utilizării telecomenzii, puteți efectua aceleași operații de la panoul de control.

Pornirea aplicației PC Free

- 1 Modificați sursa la USB.
☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.46

- 2 Conectați dispozitivul de stocare USB la proiector.
☛ "Conectarea dispozitivelor USB" p.34
PC Free începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

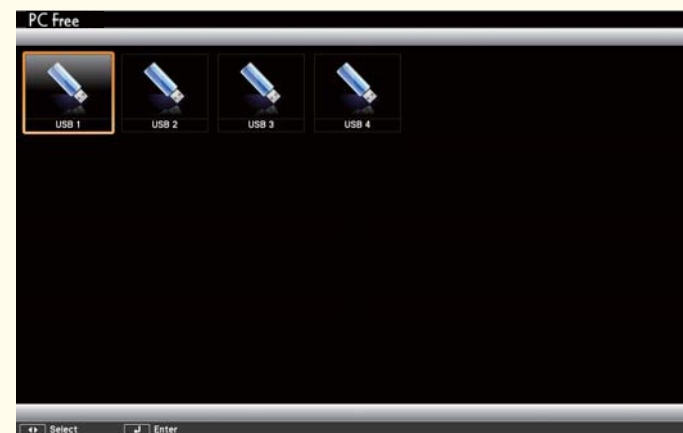
- Următoarele fișiere sunt afișate ca miniaturi (conținuturile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
 - fișiere JPEG
 - Fișiere AVI (afișează imaginea la începutul filmului)
- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

Picto-gramă	Fișier	Picto-gramă	Fișier
	Fișiere JPEG*		Fișiere BMP
	Fișiere GIF		Fișiere PNG
	Fișiere AVI (Motion JPEG)*		

* Dacă nu se poate afișa ca miniatură, se va afișa ca pictogramă.



- Puteți și să inserați un card de memorie într-un cititor de carduri USB iar apoi să conectați cititorul la proiector. Cu toate acestea, este posibil ca anumite cititoare de carduri USB din comerț să nu fie compatibile cu proiectorul.
- Dacă se afișează următorul ecran (ecranul Selectare unitate), utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↷] pentru a selecta unitatea pe care doriți să o utilizați, apoi apăsați pe butonul [Enter].



- Pentru a afișa ecranul Selectare unitate, poziționați cursorul pe **Selectare unitate** în partea superioară a ecranului listei de fișiere, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].

Proiectarea Imaginilor

- 1 Utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↷] pentru a selecta fișierul sau folderul pe care doriți să îl proiectați.



Dacă nu se afișează toate fișierele și folderele pe ecranul curent, apăsați pe butonul [↕] de pe telecomandă sau poziționați cursorul pe **Pagina următoare** în partea inferioară a ecranului și apăsați pe butonul [Enter].

Pentru a reveni la ecranul anterior, apăsați pe butonul [↕] de pe telecomandă sau poziționați cursorul pe **Pag. anterioară** din partea superioară a ecranului și apăsați pe butonul [Enter].

2 Apăsați pe butonul [Enter].

Este afișată imaginea selectată.

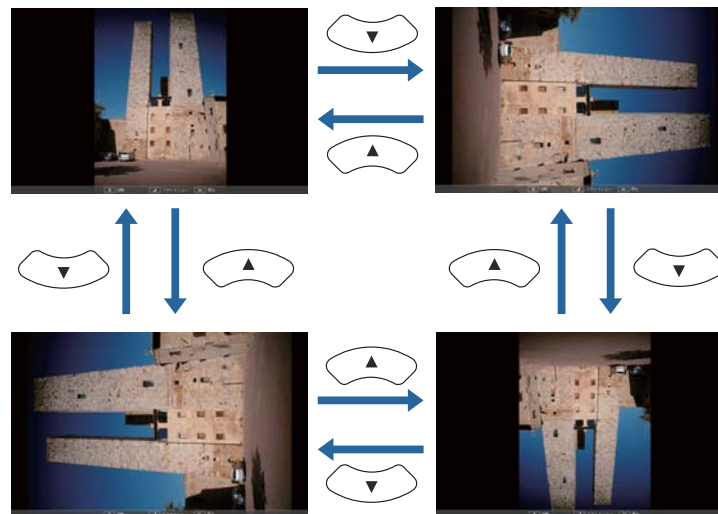
Când este selectat un director, sunt afișate fișierele din directorul selectat. Pentru a reveni la ecranul afișat anterior deschiderii folderului, poziționați cursorul pe **Revenire sus** și apăsați pe butonul [Enter].

Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginile redade în incrementele de câte 90°. Funcția de rotire este disponibilă și în timpul utilizării PC Free.

1 Redați imagini sau executați PC Free.

2 În timpul proiecției, apăsați pe butonul [↶] sau [↷].



Închiderea aplicației PC Free

Pentru a închide aplicația PC Free, deconectați dispozitivul USB de la portul USB al proiecteurului. Pentru dispozitive, cum ar fi camere digitale sau hard diskuri, opriți dispozitivul și apoi scoateți-l de pe proiector.

Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate

Atenție

Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. Este posibil ca PC Free să funcționeze incorect.

1 Începeți PC Free.

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

🖱️ "Pornirea aplicației PC Free" [p.92](#)

- 2** Apăsați pe butoanele [↶], [↷], [↵] și [↴] pentru a selecta fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.



- 3** Apăsați pe butonul [Enter].
Imaginea se afișează.



Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] pentru a trece la fișierul imagine următor sau anterior.

- 4** Pentru a termina proiecția, executați una din următoarele operațiuni.
- Proiectarea unei imagini: apăsați pe butonul [Esc].

- Proiectarea unui film: apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul de mesaje, selectați **Ieșire**, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].

Când proiecția este terminată, veți reveni la ecranul listei de fișiere.

Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)

Puteți proiecta pe rând, în ordine, fișierele de imagine dintr-un director. Această funcție se numește Rulare diap. Utilizați următoarea procedură pentru a reda o Rulare diap.



Pentru a modifica fișierele automat atunci când executați PC Free, setați **Timp modificare ecran** din meniul **Opțiuni** la orice mod în afară de **Nu**. Setarea implicită este de 3 Secunde.

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.95](#)

- 1** Începeți PC Free.

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

☛ "Pornirea aplicației PC Free" [p.92](#)

- 2** Utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↴] pentru a poziționa cursorul pe folderul pe care doriți să executați funcția Rulare diap., apoi apăsați pe butonul [Enter].

- 3** Selectați funcția **Rulare diap.** din partea inferioară a ecranului listei de fișiere, apoi apăsați pe butonul [Enter].

Rulare diap. începe și fișierele de imagine din directorul respectiv sunt proiectate automat în ordine, unul câte unul.

După proiectarea ultimului fișier, lista de fișiere este afișată din nou în mod automat. Dacă setați funcția **Redare continuă** la **Pornit** în

ecranul Opțiune, proiecția pornește din nou de la început, după redarea ultimului fișier.

☛ "Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap." [p.95](#)

În timpul proiectării unei Rulare diap., se poate trece la următorul ecran, se poate reveni la ecranul anterior sau se poate opri redarea.



Dacă setarea **Timp modificare ecran** din ecranul Opțiune este setată la **Nu**, fișierele nu se vor modifica automat atunci când selectați Expunere diapozitive. Apăsați pe butonul [↵], [Enter] sau pe [⏏] pentru a continua cu fișierul următor.

Puteți utiliza următoarele funcții când proiectați un fișier imagine cu funcția PC Free.

- Îngheț
☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" [p.96](#)
- A/V Mute
☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.96](#)
- E-Zoom
☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.97](#)

Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.

Puteți seta ordinea de afișare a fișierelor și operațiile Rulare diap. în ecranul Opțiune.

- 1 Selectați funcția **Opțiune** din partea inferioară a ecranului listei de fișiere, apoi apăsați pe butonul [Enter].

- 2 Când este afișat următorul ecran Opțiune, setați fiecare dintre elemente.

Activați setările poziționând cursorul pe elementul țintă și apăsând pe butonul [Enter].

Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.



Ordine afișare	Puteți selecta să afișați fișierele fie după Ordine nume , fie după Ordine date .
Direcția de sortare	Puteți selecta să sortați fișierele în ordine Ascendentă sau Descendentă .
Redare continuă	Puteți seta să repetați Rulare diap.
Timp modificare ecran	Puteți seta durata de afișare a unui fișier individual la o Expunere diapozitive. Puteți seta o durată între Nu (0) și 60 de secunde. Atunci când se setează Nu , este dezactivată funcția de redare automată.
Efect	Puteți seta efectele pentru ecran la schimbarea diapozitivelor.

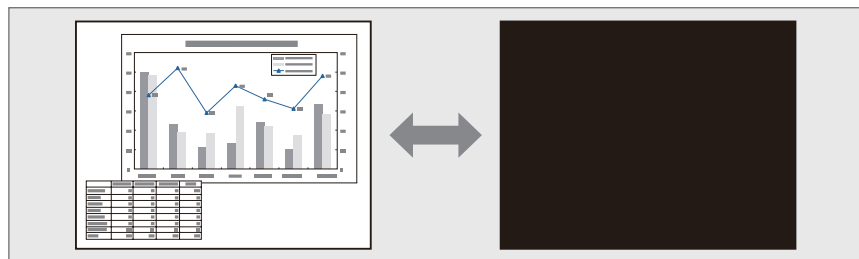
- 3** Utilizați butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] pentru a poziționa cursorul pe **OK**, apoi apăsați pe butonul [Enter].

Sunt aplicate setările.

Dacă nu doriți să aplicați setările, poziționați cursorul pe **Anulare** și apoi apăsați pe butonul [Enter].

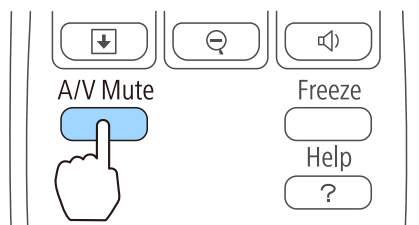
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

Puteți opri imaginea de pe ecran atunci când doriți ca atenția publicului să fie orientată asupra discursului dvs. sau când nu doriți să afișați operații precum schimbarea fișierelor.



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

Telecomanda



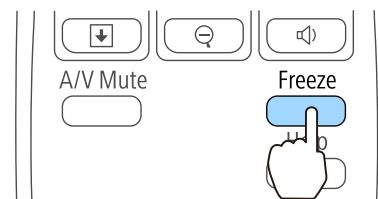
- Dacă utilizați această funcție când proiectați imagini în mișcare, imaginea și sunetul continuă să fie redade de către sursă și nu puteți reveni la punctul în care funcția A/V Mute s-a activat.
- Microfonul audio este, de asemenea, o ieșire atunci când funcția A/V Mute este activată.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Ecran - A/V Mute [p.127](#)
- Când A/V Mute este activat cu butonul [A/V Mute], **Cronom. dezact. A/V** se activează și alimentarea este oprită automat după aproximativ 30 de minute. Dacă nu doriți să activați **Cronom. dezact. A/V**, setați **Cronom. dezact. A/V** la **Oprit**.
 - ☛ ECO - Cronom. dezact. A/V [p.138](#)
- Becul este în continuare aprins în modul A/V Mute, astfel numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

Înghețarea imaginii (Îngheț)

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

De fiecare dată când apăsați pe butonul [Freeze], funcția Îngheț se activează sau se dezactivează.

Telecomanda

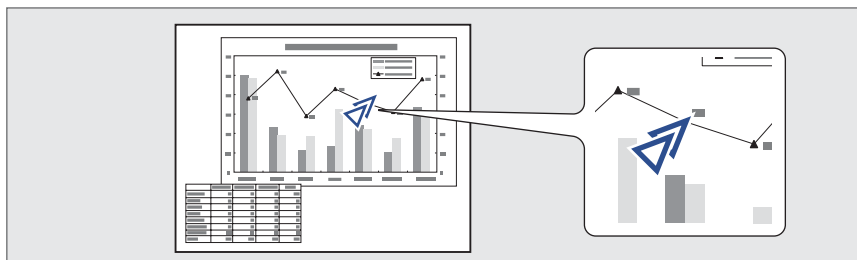




- Semnalul audio nu se oprește.
- Pentru imaginile în mișcare, imaginea continuă să fie redată în timp ce redarea pe ecran este blocată, de aceea nu este posibilă revenirea la proiecție din momentul anterior blocării.
- Dacă se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor se închide.
- Îngheț funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

Funcția indicator (Pointer)

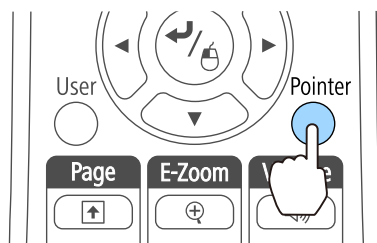
Vă permite să deplasați pictograma indicatorului mouse-ului pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



1 Afișați Pointer-ul.

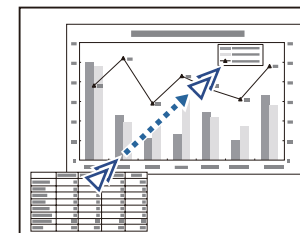
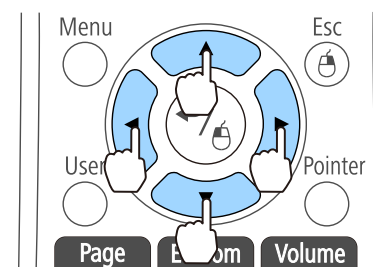
De fiecare dată când apăsați pe butonul [Pointer], indicatorul apare sau dispare.

Telecomanda



2 Deplasați pictograma Pointer (↗).

Telecomanda



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [↖↗], [↘↙], [↖↙] sau [↗↘], cursorul se poate deplasa pe diagonală.

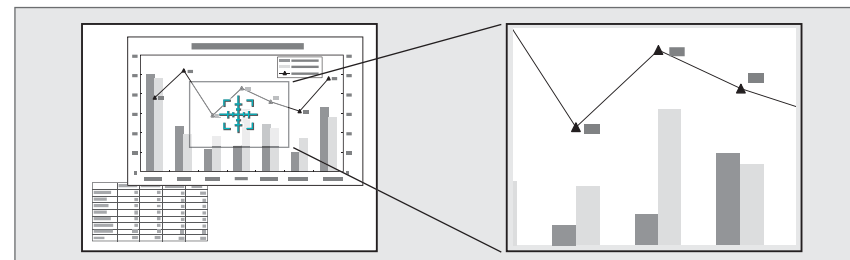


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.

☞ **Setări - Formă pointer** [p.125](#)

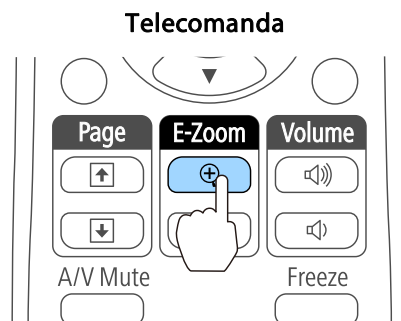
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

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

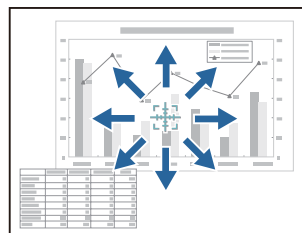
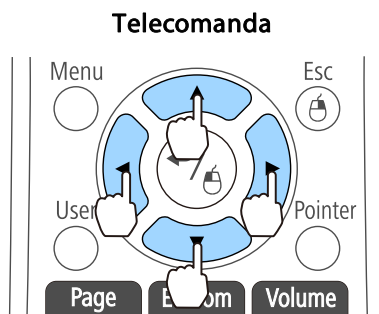


1 Porniți E-Zoom.

Apăsați pe butonul [⊕] pentru a afișa Crucea (⊕).



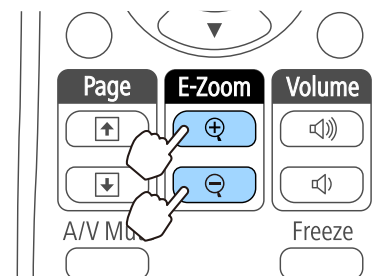
2 Mutați Crucea (⊕) în zona imaginii pe care doriți să o măriți.



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [⊕], [⊖], [⊙] sau [⊗], cursorul se poate deplasa pe diagonală.

3 Mărirea.

Telecomanda



Butonul [⊕]: Extinde zona de fiecare dată când se apasă. Puteți face operația de mărire mai rapid ținând apăsat butonul.

Butonul [⊖]: Reduce imaginile care au fost mărite.

Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- Raportul de mărire este afișat pe ecran. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- În timpul proiecției mărite, apăsați pe butoanele [⊕], [⊖] și [⊙] pentru a derula imaginea.

Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)

Puteți controla pointerul mouse-ului calculatorului de la telecomanda proiecteurului. Această funcție se numește Mouse fără fir.

Următoarele sisteme de operare sunt compatibile cu funcția Mouse fără fir.

	Windows	OS X
SO	Windows 2000	SO Mac X 10.3.x
	Windows XP	SO Mac X 10.4.x
	Windows Vista	SO Mac X 10.5.x
	Windows 7	SO Mac X 10.6.x
	Windows 8	OS X 10.7.x
	Windows 8.1	OS X 10.8.x
		OS X 10.9.x

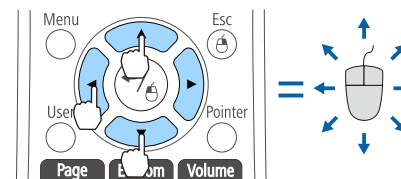
* Este posibil să nu puteți utiliza funcția Mouse fără fir sub anumite versiuni ale sistemelor de operare.

Utilizați următoarea procedură pentru a activa funcția Mouse fără fir.

1. Setati **USB Type B** la **Mouse fără fir/USB Display** din meniul Configurare meniu (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi).
☛ Extins - USB Type B [p.127](#)
2. Conectați proiectorul la calculator cu un cablu USB disponibil în comerț sau utilizând cablul USB furnizat.
☛ "Conectarea unui calculator" [p.28](#)
3. Schimbați sursa la una dintre sursele de mai jos.
 - USB Display
 - Calculator 1
 - Calculator 2
 - HDMI1
 - HDMI2
☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.46](#)

După setare, pointerul mouse-ului poate fi controlat după cum urmează.

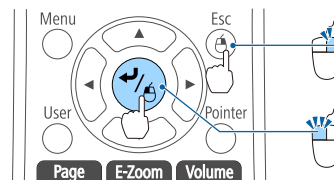
Deplasarea cursorului mouse-ului



Butoanele [▲] [▼] [↶] [↷]:

Mută indicatorul mouse-ului.

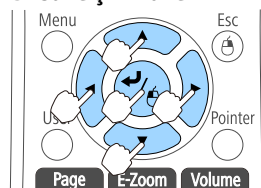
Clicuri cu mausul



Butonul [Esc]: Clic dreapta.

Butonul [Enter] : clic stânga. Apăsați rapid de două ori pentru dublu clic.

Glisare și fixare

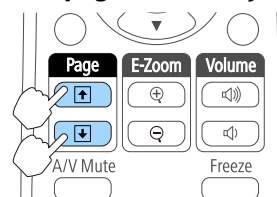


În timp ce țineți apăsat butonul [Enter], apăsați pe butoanele [▲], [▼], [↶],

or [↷] pentru a glisa.

Eliberați butonul [Enter] pentru a fixa obiectul deplasat în locul dorit.

Cu o pagină mai sus/jos



Butonul [↑]: Mută la pagina anterioară.

Butonul [↓]: Mută la pagina următoare.



- Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [↖↗], [↙↘] sau [↖↘], cursorul se poate deplasa pe diagonală.
 - Dacă butoanele mausului sunt definite invers pe calculator, funcționarea butoanelor de la telecomandă va fi și ea inversată.
 - Funcția Mouse fără fir nu este activă în următoarele condiții:
 - Când **Extins - USB Type B** este setat la orice altă valoare decât **Mouse fără fir/USB Display** (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi).
 - Atunci când se proiectează imagini de la un dispozitiv conectat la porturile HDMI1/MHL prin utilizarea unui cablu MHL.
 - Când se afișează meniul Configurare sau ajutorul.
 - Când utilizați alte funcții, cu excepția funcției Mouse fără fir (cum ar fi reglarea volumului).
- Totuși, când utilizați funcția E-Zoom sau Pointer este disponibilă funcția pentru pagina anterioară sau următoare.

Salvarea unui logo utilizator

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

Puteți utiliza sigla înregistrată a utilizatorului pentru a fi afișată când proiecția începe sau dacă nu se primește niciun semnal imagine.

☛ **Extins - Ecran** [p.127](#)



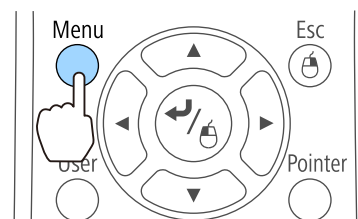
- După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.
 - În cazul în care conținutul meniului Configurare este setat de la un alt proiector prin utilizarea funcției de configurare multiplă, sigla înregistrată a utilizatorului este setată și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte conținuturi similare ca sigla de utilizator.
- ☛ "Efectuează operația de configurare pentru mai multe proiectoare" [p.142](#)

1

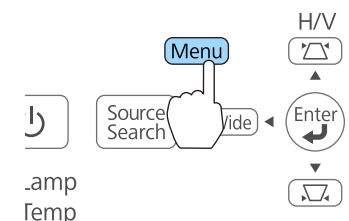
Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.119](#)

Utilizarea telecomenzii

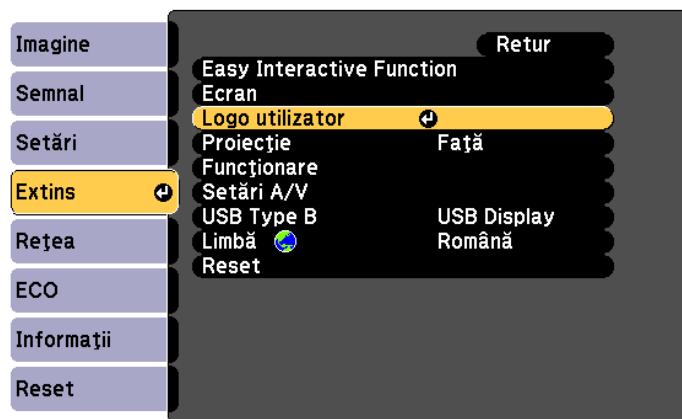


Folosind panoul de control



2

Selecționați **Logo utilizator** din meniul **Extins**.



- Atunci când pentru parametrul **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** este selectată opțiunea **Pornit**, pe ecran este afișat un mesaj, iar sigla utilizatorului nu poate fi modificată. Puteți face modificări după ce setați **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.104](#)

- Dacă opțiunea **Logo utilizator** este selectată în timp ce executați una din funcțiile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Reglare zoom, funcția respectivă aflată în execuție va fi anulată.

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

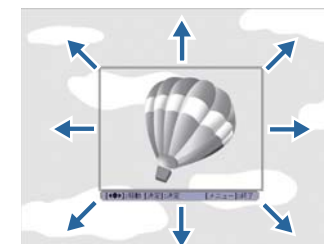
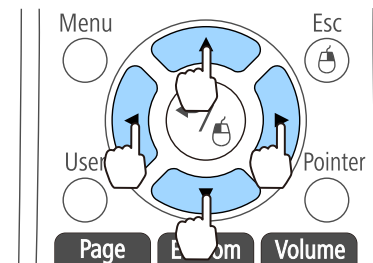


Dacă apăsați pe butonul [Enter] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

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

Puteți efectua aceleași operații din panoul de control de pe proiector.

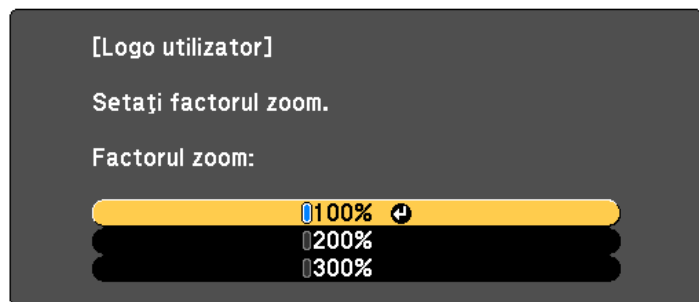
Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

5 Când apăsați pe butonul [Enter] și se afișează mesajul "Selectați această imagine?", selectați **Da**.

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



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

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



În momentul salvării logo-ului utilizator, vechiul logo utilizator va fi șters.

Salvare șablon utilizator

Sunt disponibile patru tipuri de șabloane înregistrate pentru proiector, de exemplu șabloane cu linii și cu carioaje.

☛ **Setări - Șablon - Tip șablon** [p.125](#)

De asemenea, imaginea proiectată în prezent pe ecran poate fi salvată ca Șablon utilizator.

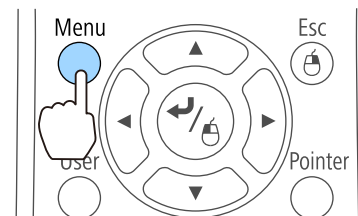


În momentul salvării Șablon utilizator, vechiul Șablon utilizator va fi șters.

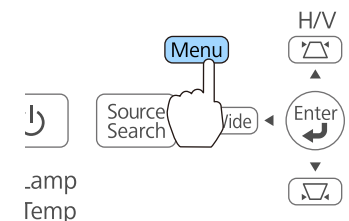
- 1** Proiectați imaginea pe care doriți să o utilizați drept Șablon utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.119](#)

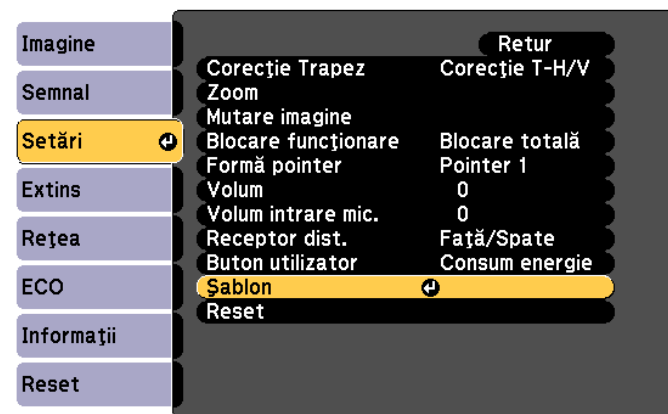
Utilizarea Telecomenzii



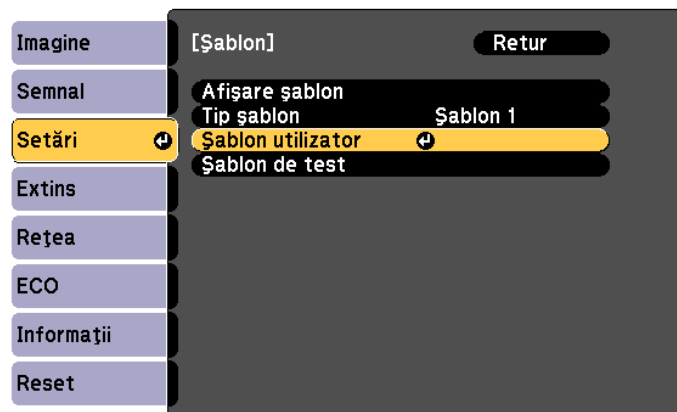
Folosind panoul de control



- 2** Selectați **Șablon** din **Setări**.



- 3** Selectați **Șablon utilizator**.



Dacă opțiunea **Șablon utilizator** este selectată în timp ce executați una din funcțiile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect, Reglare zoom sau Mutare imagine, funcția în curs de execuție va fi anulată temporar.

4 Când este afișat mesajul "Doriți să utilizați imaginea proiectată în acest moment ca Șablon utilizator?", selectați **Da**.

5 Când apăsați pe butonul [↵], se afișează mesajul "Salvați această imagine ca Șablon utilizator?". Selectați **Da**.

Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, se afișează mesajul "Definirea parametrului Șablon utilizator s-a terminat."



După salvarea unui Șablon utilizator, nu se mai poate reveni la setările din fabrică.

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.
☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" [p.106](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.107](#)

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

Când este activată funcția Protejat de parolă, persoanele care nu cunosc parola nu pot utiliza proiectorul pentru a proiecta imagini, chiar dacă acesta este pornit. Mai mult, nu se poate modifica sigla utilizatorului care apare la deschiderea proiectorului. Această funcție acționează ca un dispozitiv antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat în cazul unui furt. În momentul achiziționării produsului, funcția Protejat de parolă nu este activată.

Tipuri de funcții Protejat de parolă

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

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

- **Protej.logo utilizator**

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

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.127](#)

- **Protecție rețea**

Când parametrul **Protecție rețea** este setat la **Pornit**, modificarea setărilor pentru **Rețea** este interzisă.

☛ "Meniul Rețea" [p.130](#)

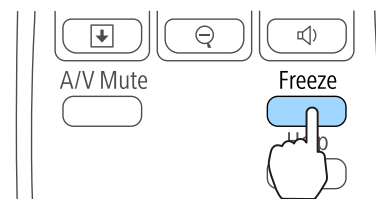
Setarea funcției Protejat de parolă

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

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

Se afișează meniul de setare Protejat de parolă.

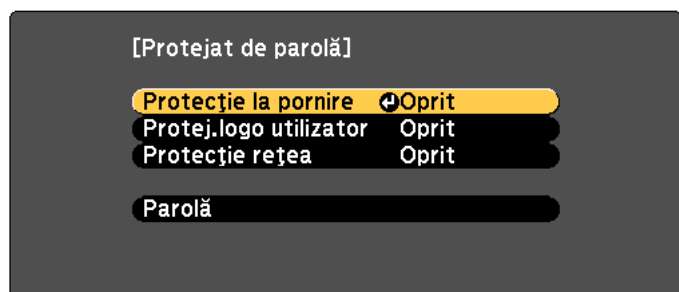
Telecomanda





- Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă parola este introdusă corect, se afișează meniul de setare Protejat de parolă.
- "Introducerea parolei" [p.105](#)
- După definirea parolei, lipiți eticheta cu mesajul într-un loc vizibil pe proiector, pentru a preveni riscul ca aparatul să fie furat.

- 2** Selectați tipul dorit de protecție prin parolă, iar apoi apăsați pe butonul [Enter].



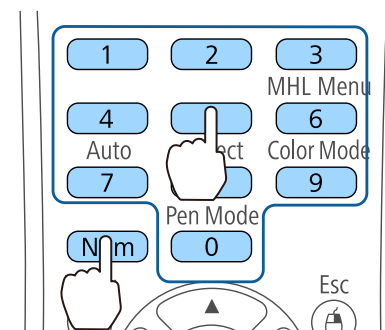
- 3** Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
Apăsați pe butonul [Esc], ecranul afișat în pasul 2 se afișează din nou.

- 4** Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [Enter].
- (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [Enter]. Parola implicită este setată la valoarea "0000". Schimbați această parolă cu parola dorită. Dacă selectați **Nu**, ecranul afișat la pasul 2 va fi afișat din nou.

- (3) În timp ce țineți apăsată tasta [Num], introduceți un număr format din patru cifre folosind butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "* * * *". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda

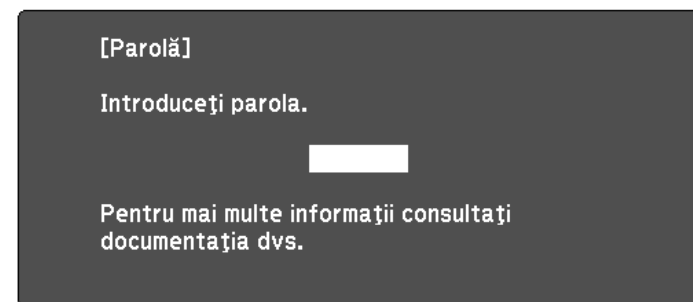


- (4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

Când ecranul pentru introducerea parolei a fost afișat, introduceți parola utilizând telecomanda.

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



Când introduceți parola corectă, funcția Protejat de parolă se eliberează temporar.

Atenție

- Dacă s-a introdus de trei ori consecutiv o parolă incorectă, pe ecran se afișează timp de cinci minute mesajul "Funcționarea proiectorului va fi blocată." și apoi proiectorul comută la modul de veghe. Dacă acest lucru se întâmplă, deconectați cablul de alimentare din priza de curent electric, apoi reintroduceți-l și reporniți proiectorul. Proiectorul va afișa din nou ecranul pentru introducerea parolei pentru a putea introduce parola corectă.
- Dacă ați uitat parola, notați "**Solicitați codul:** xxxxx", număr care apare pe ecran și contactați cea mai apropiată adresă pe care o găsiți în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
☞ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)
- Dacă veți continua să repetați această operație și veți introduce parola greșită de 30 ori consecutiv, următorul mesaj este afișat și proiectorul nu va mai accepta să introduceți alte parole. "Funcționarea proiectorului va fi blocată. Contactați Epson după cum se arată în documentația dvs."
☞ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

Pentru a bloca butoanele funcționale de pe panoul de control executați una din următoarele operațiuni.

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

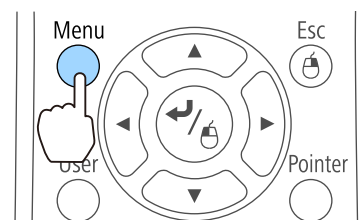
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să

limitați utilizarea butoanelor. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

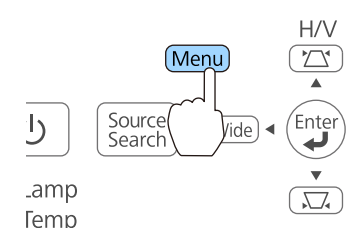
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.119](#)

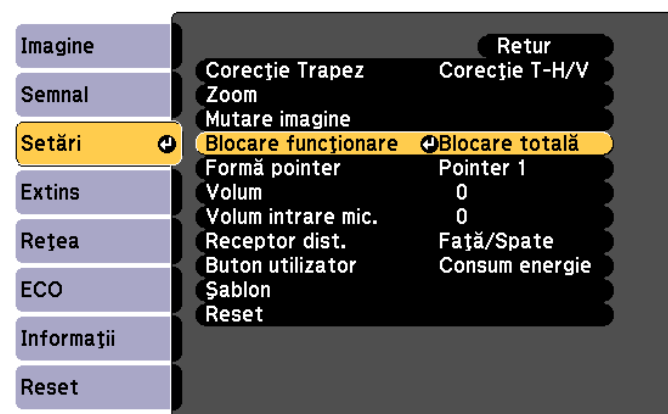
Utilizarea Telecomenzii



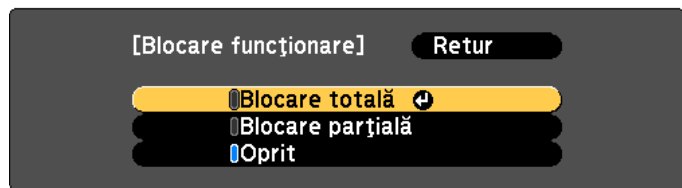
Folosind panoul de control



- 2 Selectați **Blocare funcționare** din **Setări**.



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



- 4** Selectați **Da** atunci când mesajul de confirmare este afișat. Butoanele panoului de control sunt blocate în funcție de setarea aleasă.



Puteți debloca panoul de control prin una din următoarele metode.

- Selectați **Oprit** din **Blocare funcționare**.
☛ **Setări - Blocare funcționare** p.125
- Atunci când apăsați și țineți apăsat pe butonul [Enter] de pe panoul de control timp de circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

Blocare antifurt

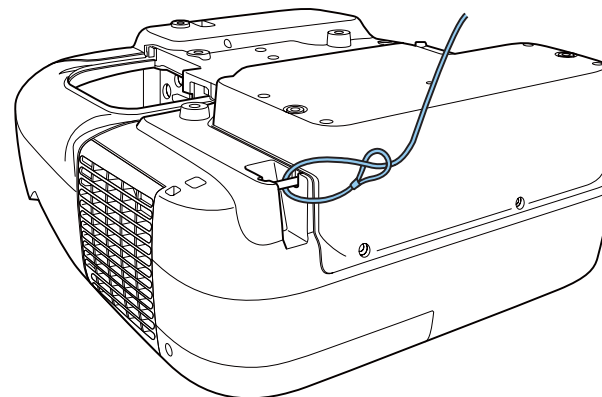
Proiectorul este echipat cu următoarele tipuri de dispozitive antifurt de securitate.

- Slot de securitate
Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.
Consultați secțiunea următoare pentru mai multe detalii despre sistemul Microsaver Security System.
☛ <http://www.kensington.com/>
- Punct de instalare a cablului de securitate
Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp. Nu treceți cabluri de prevenire a căderii pe aici atunci când montați proiectorul pe un perete sau atunci când îl suspendați de tavan.

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



Despre EasyMP Monitor

EasyMP Monitor vă permite să efectuați mai multe activități, cum ar fi să verificați starea mai multor proiectoare Epson conectate la o rețea de la monitorul unui computer și să controlați proiectoarele de pe computer.

Puteți descărca software-ul EasyMP Monitor de pe următorul site Web.

<http://www.epson.com>

În continuare, veți găsi descrieri ale funcțiilor de monitorizare și control pe care le puteți efectua utilizând EasyMP Monitor.

- Înregistrarea proiectoarelor pentru monitorizare și control
- Înregistrare în grup pentru proiectoarele înregistrate
- Monitorizarea stării proiectoarelor înregistrate
- Controlarea proiectoarelor înregistrate
- Setările Notificare poștă
- Trimiterea de mesaje către proiectoarele înregistrate

Message Broadcasting

Message Broadcasting este un software plugin pentru EasyMP Monitor. Message Broadcasting poate fi utilizat pentru a trimite un mesaj (sub forma unui fișier JPEG) care va fi proiectat de către toate proiectoarele Epson sau de către proiectoarele specificate care sunt conectate în rețea.

Datele pot fi trimise manual sau automat, prin utilizarea setărilor de temporizare din EasyMP Monitor.

Descărcați software-ul Message Broadcasting de la următorul site web.

<http://www.epson.com>

Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)

Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector într-o rețea, puteți să configurați funcțiile proiectorului și să controlați proiectorul. Această funcție vă permite să executați operații de configurare și control la distanță. În plus, deoarece puteți utiliza tastatura calculatoarelor, introducerea caracterelor necesare pentru configurare se face mai ușor.

Utilizați ca browser Web Microsoft Internet Explorer 8.0 sau o versiune mai recentă. Utilizați Safari pentru OS X.



Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți utiliza browserul Web pentru a realiza setări și a executa controale, chiar dacă proiectorul se află în modul standby (când alimentarea este oprită).

ECO - Mod standby [p.138](#)

Configurarea proiectorului

În browserul Web, puteți seta elemente care în mod normal se setează în meniul Configurare al proiectorului. Setările se reflectă în meniul Configurare. Există și elemente care pot fi setate numai în browserul Web.

Elemente din meniul Configurare care nu se pot seta prin intermediul browserului web

- Meniul Setări - Mutare imagine
- Meniul Setări - Formă pointer
- Meniul Setări - Șablon (cu excepția Tip șablon)
- Meniul Setări - Buton utilizator
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Meniul Extins - USB Type B
- Meniul Extins - Easy Interactive Function
- Meniul Extins - Limbă

- Meniul Extins - Funcționare - Mod altitudine mare
 - Meniul Reset - Reset toate și Resetați Durată Lampă
- Setările pentru elementele din fiecare meniu sunt identice cu cele din meniul Configurare al proiecteurului.
- ☞ "Meniul Configurare" [p.118](#)

Elemente care pot fi configurate numai cu un browser web

- Nume comunit. SNMP (cel mult 32 de caractere alfanumerice de un octet)
- Parolă monitor (cel mult 16 caractere alfanumerice de un octet)

Afișarea ecranului Ecranul Control web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control Web.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Utilizați modul Avansat pentru conectarea printr-o rețea fără fir.



Dacă browserul Web se configurează pentru conectarea prin intermediul unui server proxy, ecranul Control Web nu se poate afișa. Pentru a afișa Control Web, trebuie să configurați sistemul astfel încât să excludeți posibilitatea conectării printr-un server proxy.

- 1 Deschideți browserul Web instalat pe calculator.
 - 2 Introduceți adresa IP a proiecteurului în caseta de introducere a adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatura calculatorului.
- Se afișează ecranul Control Web.
- Când opțiunea **Parolă control web** este setată din meniul Configurare, se afișează ecranul de introducere a parolei.

- 3 Introduceți ID-ul și parola de utilizator, iar apoi apăsați tasta Enter de pe tastatura calculatorului dvs.

ID-ul de utilizator este „EPSONWEB”.

Parola implicită este „admin”.

După ce ID-ul de utilizator și parola sunt introduse corect, va fi afișat ecranul Control web.



- Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. ID-ul de utilizator nu poate fi modificat.
 - Puteți modifica parola în meniul Rețea din meniul Configurare.
- ☞ Rețea - Principal - Parolă control web [p.130](#)

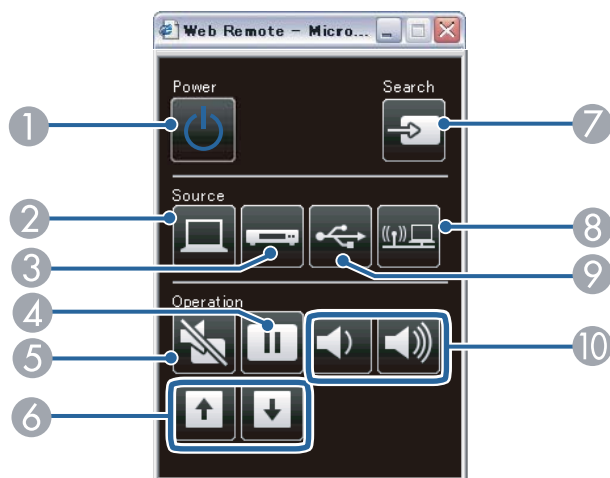
Afișarea ecranului Web Remote

Funcția Web Remote vă permite să executați operații de telecomandă pentru proiector utilizând un browser Web.

- 1 Afișați ecranul Control Web.
- 2 Faceți clic pe **Web Remote**.



- 3 Este afișat ecranul Web Remote.



Nume	Funcție
1 Butonul [Power] [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44
2 Butonul [Computer]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> Port Computer1 Port Computer2
3 Butonul [Video]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> Port S-Video Portul Video Portul HDMI1/MHL Portul HDMI2
4 Butonul [Freeze]	Întrerupe și reia redarea imaginilor. ☛ "Înghețarea imaginii (Înghet)" p.96
5 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.96

Nume	Funcție
6 Butoanele [Page] [Up] [Down]	Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiectie. <ul style="list-style-type: none"> Când se utilizează funcția Mouse fără fir ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.47 Când se conectează la o rețea <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsând pe aceste butoane se va afișa fișierul imagine anterior/următor.</p>
7 Butonul [Source Search]	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.45
8 Butonul [LAN]	Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea. ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.46
9 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.46
10 Butoanele [Volume] [◀] [▶]	[◀] Reduce volumul. [▶] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.59

Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor

Când setați Notificare poștă, mesajele de notificare se trimit la adresa de e-mail prestabilită când apare o problemă sau un avertisment privind un proiector. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ **Rețea - Poștă - Notificare poștă** [p.136](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații pentru notificări (adrese), iar mesajele de notificare se pot trimite simultan la toate cele trei destinații.
- Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
- Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **Comunicare act.**, chiar dacă proiectorul este în inactiv (când alimentarea este oprită).

☛ **ECO - Mod standby** [p.138](#)

Mail de notificare cu privire la o eroare de citire

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

Expeditor: Adresă e-mail 1

Titlu e-mail: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

Rândul 2: adresa IP setată pentru proiectorul la care a apărut problema

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

Detaliile problemei sunt enumerate pe rând. Conținutul principal al mesajului este prezentat mai jos.

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- No-signal
Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)
- Obstacle Detection Error

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☛ "Citirea indicatoarelor" [p.145](#)

Administrarea cu Ajutorul Protocolului SNMP

Prin setarea funcției **SNMP** la **Pornit** din meniul Configurare, mesajele de notificare se trimit la calculatorul specificat când apare o problemă sau un avertisment. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ Rețea - Altele - SNMP p.137



- SNMP trebuie administrat de către un administrator de rețea sau de către o persoană familiarizată cu rețeaua.
- Pentru a utiliza funcția SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs.
- Agentul SNMP pentru acest proiector respectă versiunea 1 (SNMPv1).
- Funcția de administrare care utilizează SNMP nu se poate utiliza printr-o rețea LAN fără fir în modul de conectare Rapid.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

Comenzi ESC/VP21

Puteți controla proiectorul de pe un dispozitiv extern utilizând ESC/VP21.

Lista comenzilor

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

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

Element		Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit	PWR ON
	Oprit	PWR OFF
Selectare semnal	Calculator 1	Auto
		SOURCE 1F

Element		Comandă
	RGB	SOURCE 11
	Componentă	SOURCE 14
	Calculator 2	Auto
		SOURCE 2F
		RGB
		SOURCE 21
		Componentă
		SOURCE 24
	HDMI1/MHL	SOURCE 30
	HDMI2	SOURCE A0
A/V Mute PORNIT/ OPRIT	Video	SOURCE 41
	S-Video	SOURCE 42
	USB Display	SOURCE 51
	USB	SOURCE 52
	LAN	SOURCE 53
	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF

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

Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

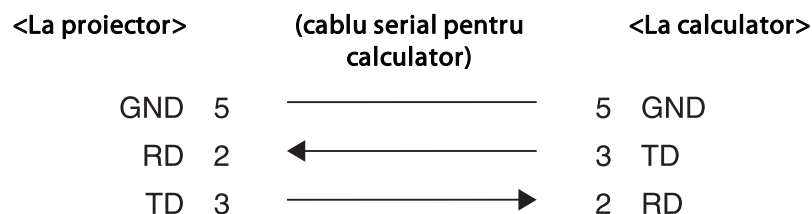
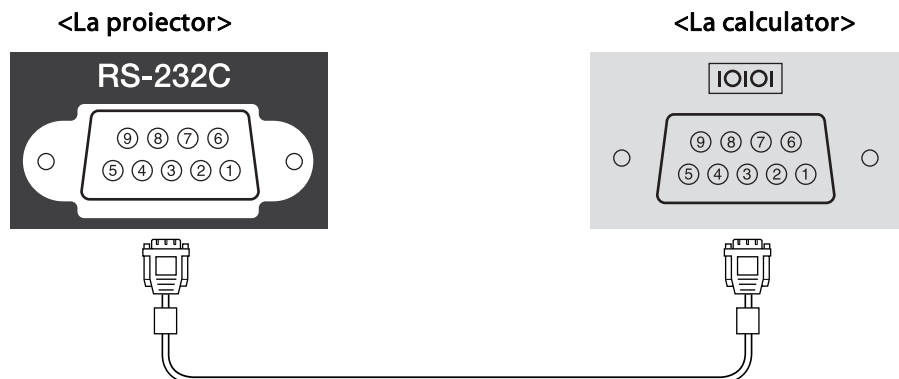
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare proiector: RS-232C



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

Protocol de comunicare

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

Despre PJLink

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

Proiectorul respectă standardul PJLink Class1 stabilit de JBMIA.

Trebuie să efectuați o setare de rețea înainte de a putea utiliza PJLink. Consultați următoarele pentru mai multe informații despre setările de rețea.

☛ "Meniul Rețea" [p.130](#)

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

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

- Comenzi incompatibile

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

- Denumirile de intrare definite de PJLink și sursele de proiector corespunzătoare

Sursă	Comandă PJLink
Calculator 1	INPT 11
Calculator 2	INPT 12
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI1/MHL	INPT 32
HDMI2	INPT 33

Sursă	Comandă PJLink
USB	INPT 41
LAN	INPT 52
USB Display	INPT 53

- Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"
EPSON
- Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"
EPSON 585
EPSON 580
EPSON 575
EPSON 570

Despre Crestron RoomView®

Crestron RoomView® este un sistem de control integrat oferit de Crestron®. Acesta poate fi utilizat pentru a monitoriza și a controla mai multe dispozitive conectate la o rețea.

Proiectorul este compatibil cu protocolul de control și, prin urmare, poate fi utilizat într-un sistem bazat pe Crestron RoomView®.

Vizitați site-ul Web Crestron® pentru detalii despre Crestron RoomView®. (Numai ecranele în limba engleză sunt acceptate.)

<http://www.crestron.com>

În continuare, veți găsi o prezentare generală a Crestron RoomView®.

- **Utilizarea de la distanță prin intermediul unui browser Web**
Puteți utiliza un proiector de la calculator, ca și cum ați utiliza o telecomandă.

• Monitorizarea și controlul cu o aplicație software

Puteți utiliza Crestron RoomView® Express sau Crestron RoomView® Server Edition oferite de Crestron® pentru a monitoriza dispozitivele din sistem, pentru a comunica cu agenții de asistență și pentru a trimite mesaje de urgență. Pentru detalii, consultați următorul site Web.

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

Acest manual descrie modul de efectuare a operațiilor pe calculator utilizând un browser Web.



- Puteți introduce numai caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.
- Nu puteți utiliza următoarele funcții în timp ce utilizați Crestron RoomView®.
 - ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" [p.108](#)
 - Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
- Controlul este posibil dacă pentru **Mod standby** este selectată opțiunea **Comunicare act.**, chiar dacă proiectorul este în inactiv (când alimentarea este oprită).
 - ☛ ECO - Mod standby [p.138](#)

Utilizarea unui proiector de pe calculator

Afișarea ferestrei de operațiuni

Înainte de a efectua orice operații, verificați următoarele aspecte.

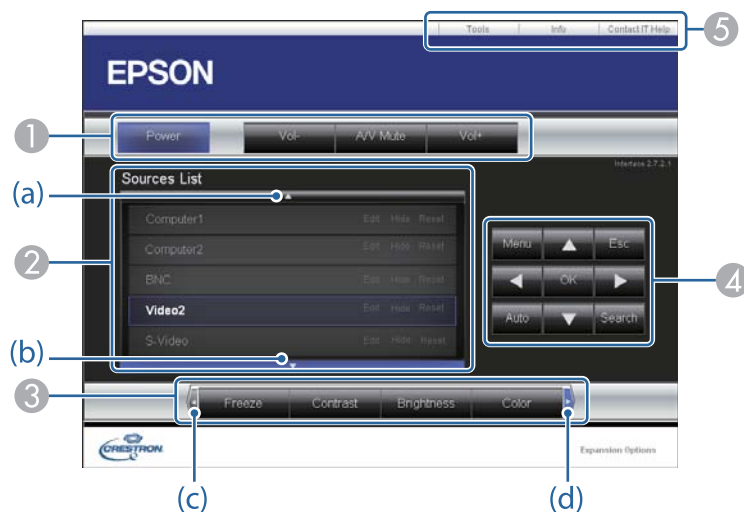
- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Când acestea comunică cu o rețea fără fir, realizați conexiunea în modul Avansat.
 - ☛ "Meniul LAN fără fir" [p.133](#)

- Selectați pentru **Crestron RoomView** opțiunea **Pornit** din meniul **Rețea**.

☛ **Rețea - Altele - Crestron RoomView** p.137

- 1 Deschideți browserul Web instalat pe calculator.
- 2 Introduceți adresa IP a proiectorului în câmpul adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatură. Va fi afișată fereastra de operațiuni.

Utilizarea ferestrei de operațiuni



- 1 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

Buton	Funcție
Power	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.
Vol-/Vol+	Reglează volumul.

Buton	Funcție
A/V Mute	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.96

- 2 Comutați la imaginea din sursa de intrare selectată. Pentru a afișa sursele de intrare care nu apar pe ecran, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula în sus sau în jos. Sursa curentă de intrare a semnalului este afișată cu albastru. Dacă este nevoie, puteți schimba numele sursei.
- 3 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni. Pentru a afișa butoane care nu apar pe ecran, faceți clic pe (c) sau pe (d) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
Freeze	Întreține și reia redarea imaginilor. ☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.96
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Brightness	Puteți regla strălucirea imaginii.
Color	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Sharpness	Puteți regla claritatea imaginii.
Zoom	Faceți clic pe butonul [⊕] pentru a mări imaginea fără a schimba dimensiunea proiecției. Faceți clic pe butonul [⊖] pentru a reduce o imagine care a fost mărită cu butonul [⊕]. Faceți clic pe butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a modifica poziția unei imagini mărite. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.97

- 4 Butoanele [▲], [▼], [◀], și [▶] au aceleași funcții ca butoanele [↶], [↷], [↸] și [↹] de pe telecomandă. Când faceți clic pe celelalte butoane, puteți efectua următoarele operațiuni.

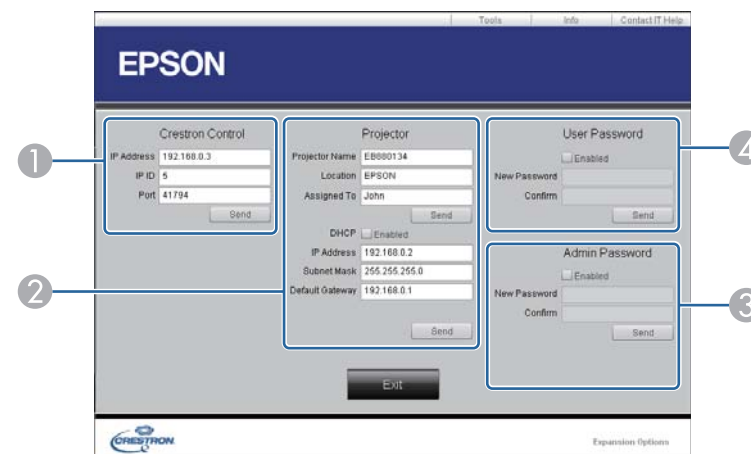
Buton	Funcție
OK	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Enter] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.17
Menu	Afișează și închide meniul Configurare.
Auto	Dacă se face clic la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2, se optimizează automat imaginea prin reglarea funcțiilor Urmărire, Sincro. și Poziție.
Search	Comută la imaginea de la portul de intrare la care intră semnalele video. ☞ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.45
Esc	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă. ☞ "Telecomandă" p.17

- 5 Când faceți clic pe file, puteți efectua următoarele operațiuni.

Filă	Funcție
Contact IT Help	Afișează fereastra Birou de asistență. Utilizată pentru a trimite mesaje administratorului și a primi mesaje de la acesta folosind Crestron RoomView® Express.
Info	Afișează informații despre proiectorul conectat la un moment dat.
Tools	Afișează setările proiectorului conectat la un moment dat. Consultați secțiunea următoare.

Utilizarea ferestrei de instrumente

Următoarea fereastră se afișează când faceți clic pe fila **Tools** din fereastra de operare. Puteți utiliza această fereastră pentru a schimba setările proiectorului conectat la un moment dat.



- Crestron Control**
Stabiliți setările pentru dispozitivele centrale de control Crestron®.
- Projector**
Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
Projector Name	Introduceți un nume pentru a diferenția proiectorul conectat la un moment dat de celelalte proiectoare din rețea. (Numele poate conține cel mult 15 caractere alfanumerice pe un octet.)

Element	Funcție
Location	Introduceți numele unei locații pentru instalarea proiectorului conectat la un moment dat la rețea. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)
Assigned To	Introduceți un nume de utilizator pentru proiector. (Numele poate conține cel mult 32 caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.)
DHCP	Selectați caseta de selectare Enabled pentru a utiliza DHCP. Nu puteți introduce o adresă IP dacă DHCP este activat.
IP Address	Introduceți adresa IP pentru a o atribui proiectorului conectat la un moment dat.
Subnet Mask	Introduceți o mască de subrețea pentru proiectorul conectat la un moment dat.
Default Gateway	Introduceți o adresă gateway pentru proiectorul conectat la un moment dat.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru Projector .

3 Admin Password

Selectați caseta de selectare **Enabled** pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra Tools.

Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra Tools. (Numele poate conține cel mult 26 caractere alfanumerice pe un octet.)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.

Element	Funcție
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru Admin Password .

4 User Password

Selectați caseta de selectare **Enabled** pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra de operațiuni de pe computer.

Puteți seta următoarele elemente.

Element	Funcție
New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra de operațiuni. (Până la 26 de caractere alfanumerice de un octet)
Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
Send	Faceți clic pe acest buton pentru a confirma modificările efectuate pentru User Password .



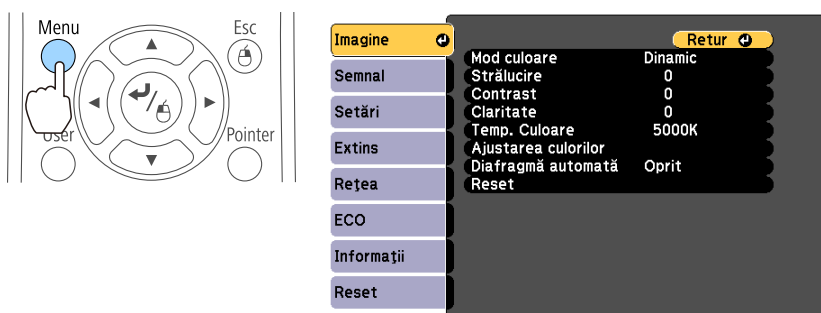
Meniul Configurare

Acest capitol explică modul de utilizare a meniului Configurare și a funcțiilor acestuia.

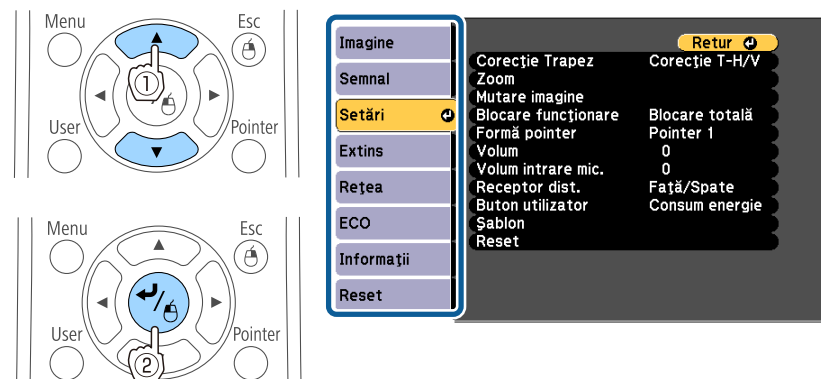
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

Deși următoarea explicație este aferentă utilizării telecomenzii ca un exemplu, puteți efectua aceleași operații de la panoul de control. Verificați ghidul din acest meniu pentru butoanele disponibile și funcțiile acestora.

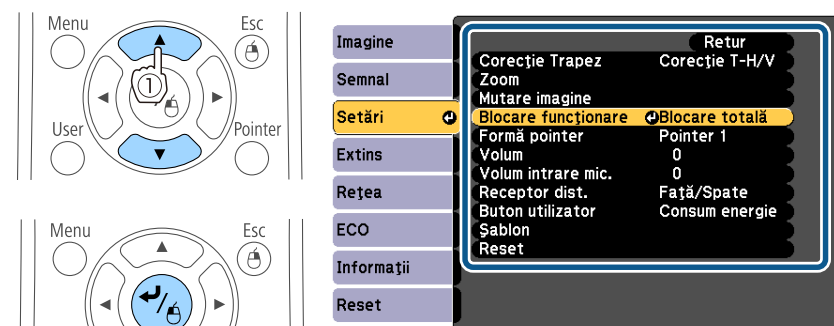
1 Afișați ecranul meniului Configurare.



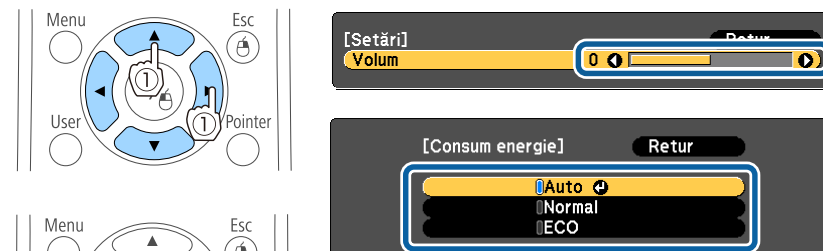
2 Selectați un element din meniul superior.



3 Selectați un element din submeniu.





4 Modificați setări.







5 Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea setărilor.


Tabelul meniului Configurare

Elementele care pot fi setate diferă în funcție de modelul utilizat și de sursa și semnalul de imagine proiectate.

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Imagine  p.122	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, Foto, Sporturi, sRGB, Panou negru și Tablă albă
	Strălucire	De la -24 la 24
	Contrast	De la -24 la 24
	Saturare culoare	De la -32 la 32
	Tentă	De la -32 la 32
	Claritate	De la -5 la 5
	Temp. Culoare	De la 5000K la 10000K, de la -3 la 6
	Ajustarea culorilor	Roșu: de la -16 la 16 Verde: de la -16 la 16 Albastru: de la -16 la 16
	Diafragmă automată	Oprit, Normal și Viteză mare
Meniul Semnal  p.123	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat și Normal
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	Sus, Oprit, Stanga și Dreapta
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2
	Interval video HDMI	Auto, Normal și Expandat
	Semnal intrare	Auto, RGB și Componentă



Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 și SECAM
	Aspect	Normal, Auto, 4:3, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
	Procesare imagine	Fin, Rapid
Meniul Setări  p.125	Corecție Trapez	Corecție T-H/V și Quick Corner
	Zoom	0 (Lat) la 40 (Tele)
	Mutare imagine	-
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Formă pointer	Pointer 1, Pointer 2, Pointer 3
	Volum	De la 0 la 20
	Volum intrare mic.	De la 0 la 5
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Volum intrare mic., Afișare șablon, Autocalibrare
	Șablon	Afișare șablon, Tip șablon, Șablon utilizator și Șablon de test
	Easy Interactive Function	Elementele din General Autocalibrare, Calibrare manuală, Modul creion, Trecere cu mausul, Avansat Elementele din Interactiv cu PC Mod operare creion, Activ. clic dreapta, Avansat
Meniul Extins  p.127		

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire, A/V Mute, Bare de instrumente, Pict. mod creion, Control proiector
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Inversat, Spate, Spate/Inversat
	Funcționare	Pornire directă, Mod altitudine mare, Caută sursă la pornire, Port ieșire monitor
	Setări A/V	Ieșire A/V, Ieșire audio, Ieșire audio HDMI1, Ieșire audio HDMI2
	USB Type B	Easy Interactive Function, USB Display/Easy Interactive Function, Mouse fără fir/USB Display
	Limbă	15 sau 35 de limbi*
Meniul ECO  p.138	Putere consumată	Auto, Normal și ECO
	Optimizator lumină	Pornit și Oprit
	Mod inactivare	Pornit și Oprit
	Timp mod inact.	De la 1 la 30
	Cronom. dezact. A/V	Pornit și Oprit
	Mod standby	Comunicare act. și Comunicare dez.
	Afișaj ECO	Pornit și Oprit
Meniul Informații  p.140	Durată lampă	-
	Sursă	-
	Semnal intrare	-

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Rezoluție	-
	Semnal video	-
	Rată refresh	-
	Info Sincro	-
	Stare	-
	Număr de serie	-
	Versiune	-
	Event ID	-
Meniul Reset  p.141	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-

* Numărul limbilor acceptate diferă în funcție de regiunea în care se utilizează proiectorul.

Meniul Rețea

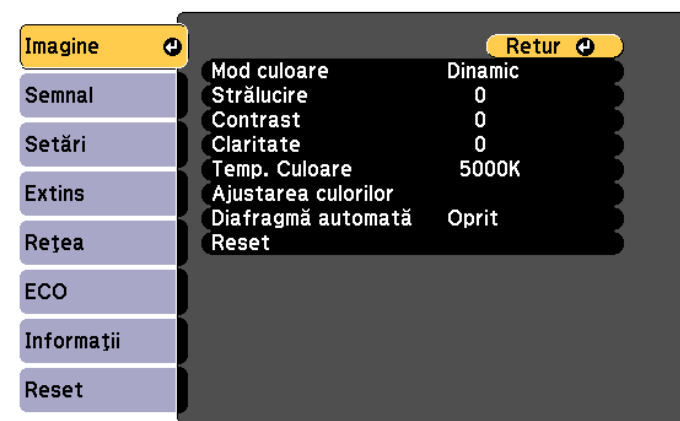
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal  p.133	Nume proiector	-
	Parolă PJLink	-
	Parolă control web	-
	Cuvânt cheie proiector	Pornit și Oprit
Meniul LAN fără fir  p.133	Alim. rețea fără fir	Pornit și Oprit
	Mod conectare	Rapid și Avansat
	Canal	1ch, 6ch și 11ch
	Setare auto. SSID	Pornit și Oprit
	SSID	-

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway
	Afișaj SSID	Pornit și Oprit
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Securitate ☛ p.135	Securitate	Oprit, WPA2-PSK și WPA/WPA2-PSK
	Frază de acces	-
Meniul LANprin cablu ☛ p.136	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Poștă ☛ p.136	Notificare poștă	Pornit și Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
	Setare adresă 1, Setare adresă 2 și Setare adresă 3	-
Meniul Altele ☛ p.137	SNMP	Pornit și Oprit
	Trap IP Adresă 1 și Trap IP Adresă 2	-
	Gateway prioritar	LAN prin cablu și LAN fără fir
	AMX Device Discovery	Pornit și Oprit
	Crestron RoomView	Pornit și Oprit
	Bonjour	Pornit și Oprit
	Message Broadcasting	Pornit și Oprit

Meniul Imagine

Elementele care pot fi setate diferă în funcție de sursa și semnalul de imagine proiectate în prezent. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.45



Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)" p.59
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	(Reglarea este posibilă numai când se introduc imagini prin semnal video pe componente sau video compozit.) Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.

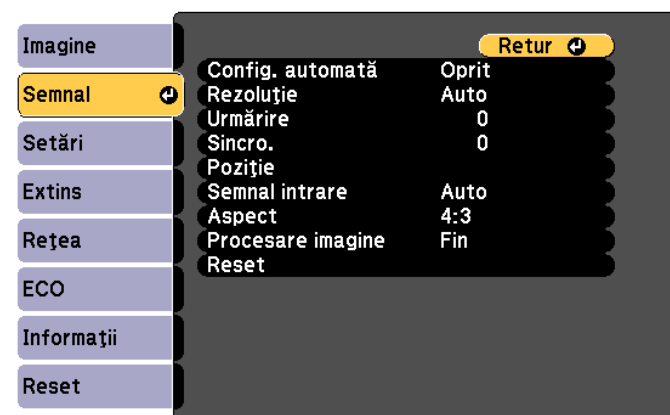
Submeniu	Funcție
Tentă	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video pe componente. Semnalele de intrare video compozite și S-video pot fi reglate numai atunci când acestea sunt semnale video NTSC.) Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.
Temp. Culoare	Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută. Valorile care pot fi ajustate depind în funcție de setările Mod culoare . Pentru sRGB : De la 5000K la 10000K în 10 pași Pentru alte setări: de la -3 la 6 în 10 pași
Ajustarea culorilor	(Nu se poate selecta acest element dacă Mod culoare este setat la sRGB .) Puteți ajusta intensitatea culorilor pentru Roșu, Verde și Albastru în mod individual.
Diafragmă automată	(Acest element poate fi setat numai dacă Mod culoare este setat la Dinamic sau Teatru .) Setați la Normal sau Viteză mare pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Selectați Viteză mare pentru a efectua corecții mai rapide ale diagramei, astfel încât să corespundă cu viteza scenei. Setarea este salvată pentru fiecare Mod culoare. ☛ "Setarea Diafragmă automată" p.60
Reset	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul Imagine la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.141

Meniul Semnal

Elementele care pot fi setate diferă în funcție de sursa și semnalul de imagine proiectate în prezent. Detaliile sunt salvate pentru fiecare tip de semnal de imagine.

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.45](#)



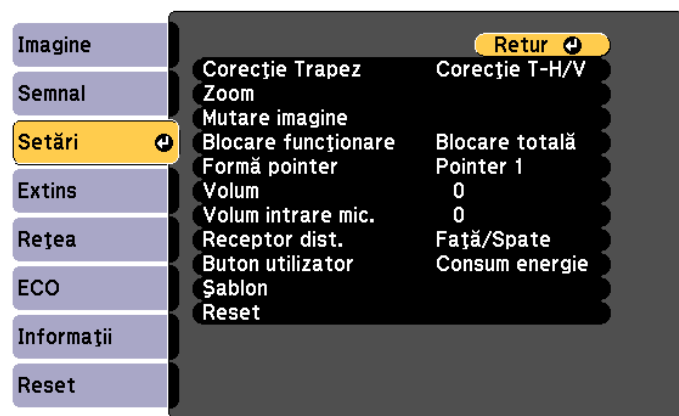
Submeniu	Funcție
Config. automată	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Setați la Pornit pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.
Rezoluție	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Setați la Auto pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect când se setează la Auto , de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, ajustați la Lat pentru ecrane late sau setați la Normal pentru ecrane de 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat.

Submeniu	Funcție
Urmărire	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungi verticale.
Sincro.	(Opțiune disponibilă numai când sunt primite semnale RGB analogice de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	(Acest element nu se poate seta când sursa este HDMI1 sau HDMI2.) Puteți regla poziția de afișare în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.
Progresiv	Semnalul de Întreșere (i) se convertește în Progresiv (p). (conversie IP) Oprit: Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare. Video: Ideal pentru imagini video generale. Film/Auto: această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a jocurilor pe calculator și a animațiilor.
Reducere zgomot	(Acest articol nu poate fi setat când opțiunea Procesare imagine este setată la Rapid .) Optimizează imaginile neclare convertite prin utilizarea unui semnal progresiv. 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.
Interval video HDMI	Când portul HDMI1 or HDMI2 al proiecteurului este conectat la un player DVD, intervalul video al proiecteurului este setat în funcție de setarea intervalului video al playerului DVD. Dacă sunteți preocupat de punctele negre variabile sau de secțiunile neclare ale imaginilor, setați la Expandat .




Submeniu	Funcție
Semnal intrare	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Computer1 sau de la portul Computer2. Dacă se setează la Auto , semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Semnal video	Puteți selecta semnalul de intrare de la portul S-Video sau Video. Dacă este selectat modul Auto , semnalele video sunt automat recunoscute. Dacă apar interferențe în imagine sau dacă apar probleme, ca de exemplu nicio imagine nu este proiectată în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	Puteți seta parametrul Format imagine pentru imaginile proiectate. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.60
Baleiaj în exces	(Această setare se poate regla numai dacă este introdus un semnal video pe componente.) Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la Oprit , 4% sau 8% . Puteți să selectați Auto atunci când sursa este HDMI1 sau HDMI2. Dacă setați la Auto , această setare este schimbată automat, în funcție de sursă.
Procesare imaginii	(cest element nu se poate selecta dacă Easy Interactive Function este setată la Interactiv cu PC) Când selectați Fin , este inițiată proiectarea imaginii, iar calitatea acesteia este prioritară. Când selectați Rapid , este inițiată proiectarea imaginii, iar viteza de procesare este prioritară. Această setare îmbunătățește capacitatea de urmărire a creionului atunci când se utilizează funcțiile interactive.

Submeniu	Funcție
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile de ajustare din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția opțiunii Semnal intrare și Procesare imagine.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.141</p>







Meniul Setări



Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	<p>Puteți corecta distorsiunile trapezoidale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dacă opțiunea Corecție T-H/V este selectată: Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale. ☛ "Corecție T-H/V" p.51 • Când se selectează Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. ☛ "Quick Corner" p.52
Zoom	Reglează dimensiunile imaginii proiectate.

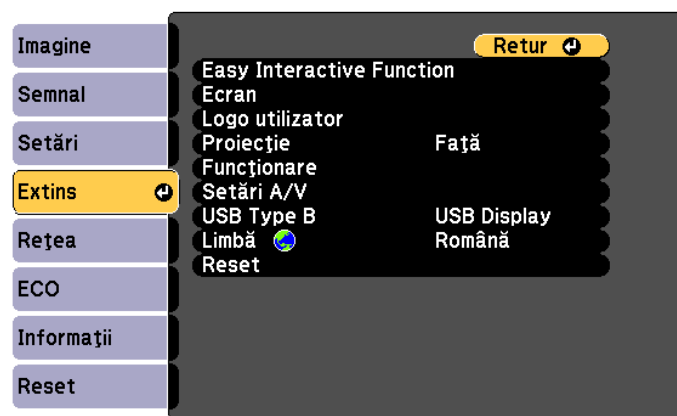
Submeniu	Funcție
Mutare imagine	<p>Puteți regla poziția imaginii fără a deplasa proiectorul.</p> <p>☛ "Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)" p.54</p>
Blocare funcționare	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de control.</p> <p>☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" p.106</p>
Formă pointer	<p>Puteți selecta forma cursorului.</p> <p>Pointer 1: </p> <p>Pointer 2: </p> <p>Pointer 3: </p> <p>☛ "Funcția indicator (Pointer)" p.97</p>
Volum	Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.
Volum intrare mic.	<p>Ajustează volumul microfonului. Dacă Volum intrare mic. este închis la 0, semnalul audio de la microfon nu se va auzi în difuzor.</p> <p>Dacă crește nivelul volumului microfonului, semnalul audio de la dispozitivul conectat va fi din ce în ce mai încet. Dacă scade nivelul volumului microfonului, semnalul audio de la dispozitivul conectat va fi din ce în ce mai puternic.</p>
Receptor dist.	<p>Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă. Când se setează la Oprit, nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.</p>

Submeniu	Funcție
Buton utilizator	<p>Puteți selecta elementul din meniul Configurare care va fi atribuit butonului [User] de la telecomandă. Apăsând butonul [User], se afișează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente.</p> <p>Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Volum intrare mic., Afișare șablon, Autocalibrare (numai EB-585Wi/EB-575Wi).</p>

Submeniu	Funcție
Șablon	<p>Afișare șablon: Afișați un șablon.</p> <p>Tip șablon: Puteți selecta dintre șabloanele 1 până la 5 sau Șablon utilizator. Șabloanele de la 1 la 4 afișează linii de proiecție precum riglele sau cadranele. Opțiunea Șablon 5 afișează un șablon de test pentru ecranele cu raport de aspect 4:3. Atunci când afișați un șablon de test pe un ecran cu raport de aspect 4:3 folosind un proiector pentru ecrane late pentru reglarea focalizării, selectați Șablon 5.</p> <p>Șablon 1:  Șablon 2: </p> <p>Șablon 3:  Șablon 4: </p> <p>Șablon 5: </p> <p>Șablon utilizator: Realizează captura unui șablon utilizator.  "Salvare șablon utilizator" p.102</p> <p>Șablon de test: afișează un șablon de test pentru a ajusta imaginea proiectată fără necesitatea conectării unui dispozitiv. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a anula șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Pentru a anula șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Atunci când doriți să afișați un șablon de test pe un ecran cu raport de aspect 4:3 utilizând un proiector pentru ecrane late, selectați Șablon 5 din Tip șablon.</p>


Submeniu	Funcție
	<p>Atenție</p> <p>Dacă un șablon este afișat o perioadă mai lungă de timp, este posibil ca în imaginile proiectate să fie vizibilă o imagine reziduală.</p>
Reset	<p>Puteți reinițializa toate valorile modificate din meniul Setări, cu excepția valorilor definite pentru Zoom, Buton utilizator și Mutare imagine.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.141</p>

Meniul Extins



Submeniu	Funcție
Easy Interactive Function (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	<p>Vă permite să utilizați și să configurați funcțiile interactive.</p> <p>☛ "Utilizarea funcțiilor interactive (numai modelele EB-585Wi/EB-575Wi)" p.64</p> <p>Pentru detalii, consultați următorul tabel.</p> <p>☛ "Elemente de setare pentru Easy Interactive Function" p.129</p>
Ecran	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Mesaje: Dacă este setată opțiunea Oprit, elementele următoare nu vor fi afișate.</p> <p>Numele elementelor când se modifică valorile Sursă, Mod culoare sau Format imagine, mesajele când nu este recepționat semnal și avertismentele, precum Avertism temp înaltă.</p> <p>Fundal Ecran*1: puteți defini starea ecranului în cazul în care nu se primește niciun semnal imagine selectând opțiunea Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Ecran pornire*1: Setări la Pornit pentru a afișa Logo utilizator când începe proiecția.</p> <p>A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă la Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Bare de instrumente (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi): setați dacă fila pentru bara de instrumente va fi sau nu afișată atunci când se utilizează funcțiile interactive. Valoarea implicită este Ascundere timp.</p> <p>Pict. mod creion (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi): setați dacă pictograma de schimbare a modului creion va fi sau nu afișată permanent atunci când se utilizează funcțiile interactive. Pictograma va fi ascunsă când setarea este Oprit.</p> <p>Control proiector (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi): setați poziția în care va fi afișată bara de instrumente pentru controlul proiectorului atunci când se utilizează funcțiile interactive. Valoarea implicită este Jos. Pictograma va fi ascunsă când setarea este Oprit.</p>

Submeniu	Funcție
Logo utilizator*1	Puteți modifica logoul de utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute, etc. ☛ "Salvarea unui logo utilizator" p.100
Proiecție	Selectați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului. Față, Față/Inversat, Spate și Spate/Inversat Puteți schimba setarea Proiecție în felul următor prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă pentru circa cinci secunde. Față↔Față/Inversat Spate↔Spate/Inversat ☛ "Metode de Instalare" p.25
Funcționare	Pornire directă: Setați la Pornit pentru a porni proiectorul doar prin conectare la sursa de alimentare. Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazuri precum reluarea alimentării în urma unei căderi de tensiune. Mod altitudine mare: setați această opțiune la Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m. Caută sursă la pornire: Setați această opțiune la Oprit pentru a proiecta imaginile de la ultima sursă utilizată de către proiector. Port ieșire monitor: schimbă intrarea și ieșirea pentru porturile Computer2/Monitor Out. Când se redau imagini pe un monitor extern, selectați opțiunea Ieșire monitor . Când se primesc semnale de imagine de la un calculator sau semnale video pe componente de la alte surse video, selectați opțiunea Calculator 2 . ☛ "Interfața" p.13

Submeniu	Funcție
Setări A/V	<p>Ieșire A/V: (disponibilă numai când Mod standby este setat la Comunicare act.)</p> <p>Pentru a realiza următoarele funcții când proiectorul se află în standby, setați opțiunea la Întotdeauna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trimiterea sunetului și imaginilor către dispozitivele externe. • Transmiterea sunetului de la microfon prin difuzorul proiectorului. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  Deși este posibil ca ventilatorul să funcționeze în modul standby, acest lucru nu este anormal. </div> <p>Ieșire audio: setați portul de intrare audio atunci când se proiectează imagini de la porturile Computer1, Computer2, S-Video, Video și USB-A. Când se setează la Audio 1, Audio 2 sau Audio 3, se redă sunetul de la portul selectat, indiferent de sursă (când se setează la Audio 3, sunetul este redat de la portul Audio).</p> <p>Ieșire audio HDMI1/Ieșire audio HDMI2: setează intrarea audio când se proiectează imagini de la portul HDMI1 sau HDMI2. Când se setează la Audio 1, Audio 2 sau Audio 3, se redă sunetul de la portul de intrare audio selectat (când se setează la Audio 3, sunetul este redat de la portul Audio).</p>

Submeniu	Funcție
USB Type B (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)	<p>Easy Interactive Function: vă permite să folosiți funcțiile interactive pentru a controla calculatoare (modul Interactiv cu PC). Funcțiile USB Display și Mouse fără fir nu sunt disponibile.</p> <p>USB Display/Easy Interactive Function: vă permite să folosiți funcțiile interactive pentru a controla calculatoare (modul Interactiv cu PC) și funcția USB Display. Funcția Mouse fără fir nu este disponibilă.</p> <p>Mouse fără fir/USB Display: Permite utilizarea funcțiilor Mouse fără fir și USB Display. Nu puteți să utilizați funcțiile interactive pentru a controla calculatoare (modul Interactiv cu PC).</p> <p>☛ "Proiectarea cu USB Display" p.47</p> <p>☛ "Controlarea funcțiilor calculatorului din ecranul proiectat (funcția Interactiv cu PC)" p.68</p> <p>☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.98</p>
Limbă	Permite setarea limbii pentru mesaje și meniuri.
Reset	<p>Puteți reinițializa valorile de reglare pentru Ecran^{*1}, Funcționare^{*2} și Setări A/V^{*3} din meniul Extins. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.141</p>

*1 Cu excepția opțiunilor **Bare de instrumente**, **Pict. mod creion** și **Control proiector**. Cu excepția opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** și **Logo utilizator**, atunci când opțiunea **Protej.logo utilizator** este setată la **Pornit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.104](#)

*2 Cu excepția opțiunilor **Mod altitudine mare**, **Caută sursă la pornire** și **Port ieșire monitor**.

*3 Cu excepția opțiunii **Ieșire A/V**.

Elemente de setare pentru Easy Interactive Function

Setări generale

Submeniu	Funcție
Autocalibrare	Pornește calibrarea automată.
Calibrare manuală	Pornește calibrarea manuală.
Modul creion	<p>(Această opțiune poate fi setată numai când se proiectează imagini de la un calculator.)</p> <p>Schimbă funcția pentru creionul interactiv. Când se setează la Adnotare PC Free (setarea implicită), puteți să desenați pe ecranul proiectat. Când se setează la Interactiv cu PC, veți putea controla un calculator prin intermediul ecranului proiectat. Puteți schimba funcția creionului interactiv apăsând butonul [Pen Mode] de pe telecomandă sau pictograma aferentă modului de funcționare a creionului, de pe ecranul proiectat.</p>
Trecere cu mauseul	Când se setează la Pornit (setarea implicită), cursorul urmărește vârful creionului, pe măsură ce îl deplasați pe ecran.

Submeniu	Funcție
Avansat	<ul style="list-style-type: none"> • Distanță proiectoare: când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, reglați operațiile creionului interactiv în funcție de distanța dintre proiectoare. Dacă operațiile creionului interactiv sunt instabile, încercați un alt mod. Distanța standard setată pentru Modul 1 este de 2 m. • Sincron. proiectoare: când se utilizează mai multe proiectoare în aceeași încăpere, selectați metoda prin care să controlați interferențele cu creionul interactiv. Când se setează la Infraroșii (setarea implicită), pentru sincronizare vor fi utilizate numai razele infraroșii. Setati la Prin cablu atunci când conectați proiectoarele utilizând cabluri. ☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)" p.41 • Mod sincr. wireless: când se setează la Modul 1 (setarea implicită), pentru sincronizare vor fi utilizate numai conexiunile prin cablu. Când se setează la Modul 2 și Sincron. proiectoare se setează la Prin cablu, se va realiza concomitent și sincronizarea prin raze infraroșii. Setati la Modul 2 atunci când utilizați proiectorul în aceeași încăpere cu alte proiectoare care nu acceptă conexiuni prin cablu. • Acțiune buton Creion: atunci când se setează la Radieră (setarea implicită), funcția vârfului este comutată între creion și radieră de fiecare dată când apăsați butonul de pe partea laterală a creionului interactiv. • Confir. golire ecran: când se setează la Pornit (setarea implicită), va fi afișat un ecran de confirmare înainte de a se goli întregul conținut desenat pe ecranul proiectat. • Paletă de culori: când se setează la Paletă 2, paleta de culori va fi adaptată pentru persoanele daltoniste. Încercați opțiunea Paletă 2 dacă aveți dificultăți în a vedea paleta de culori implicită.

Interactiv cu PC

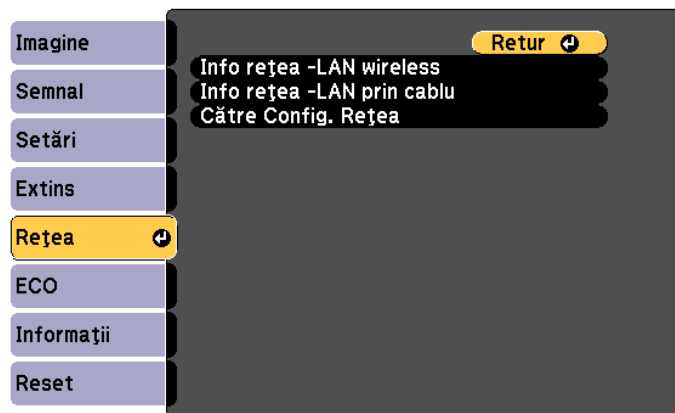
Setați atunci când doriți să controlați un calculator de la ecranul proiectat.

Submeniu	Funcție
Mod operare creion	<p>Setați modul de funcționare și numărul de utilizatori pentru creionul interactiv.</p> <p>Doi util./Mouse (setarea implicită)/Un util./Mouse: vă permite să realizați operații de mouse utilizând creionul interactiv.</p> <p>Un util./Creion: Caracteristicile de introducere a conținutului cu creionul și de scriere cu cerneală sunt disponibile în sistemele de operare Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 și Windows Vista.</p>
Activ. clic dreapta	<p>(Opțiunea este disponibilă numai când Mod operare creion este setat la Doi util./Mouse sau la Un util./Mouse.)</p> <p>Când această opțiune este setată la Pornit, o apăsare prelungită cu creionul acționează drept clic dreapta.</p>
Avansat	<ul style="list-style-type: none"> • Buton vârf creion: vă permite să setați operațiile pentru butonul vârfului creionului. Setarea implicită este Clic stânga. • Autoregl.zonă creion: când această opțiune este setată la Pornit (setarea implicită), zona de acționare a creionului se reglează automat pe măsură ce rezoluția pentru calculatorul conectat se schimbă. Setati la Oprit dacă nu doriți să reglați în mod automat o zonă de acționare a creionului care a fost reglată în mod manual. • Regl. man. zonă creion: realizează reglarea manuală a zonei de acționare a creionului.

Meniul Rețea

Dacă pentru **Protecție rețea** ați selectat opțiunea **Pornit** în **Protejat de parolă**, pe ecran este afișat un mesaj și setările nu vor putea fi modificate. Setati **Protecție rețea** la **Oprit** și apoi configurați rețeaua.

☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.104



Submeniu	Funcție
Info rețea -LAN wireless	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Mod conectare • Rețea LAN fără fir • Nivel antenă • Nume proiector • SSID • DHCP • Adresă IP • Mască subrețea • Adresă Gateway • Adresă MAC • Cod regiune*
Info rețea -LAN prin cablu	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Nume proiector • DHCP • Adresă IP • Mască subrețea • Adresă Gateway • Adresă MAC

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

* Afișează informațiile de regiune disponibile pentru Unitatea de rețea fără fir utilizată. Pentru mai multe detalii, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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



- Utilizând browserul Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți să setați funcții și să controlați proiectorul. Această funcție se numește Control Web. Puteți introduce text cu ușurință utilizând o tastatură pentru a defini setările pentru Control web, cum ar fi setări de securitate.
 - ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" p.108
- Contactați administratorul de rețea pentru detalii privind setările de rețea.

Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

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



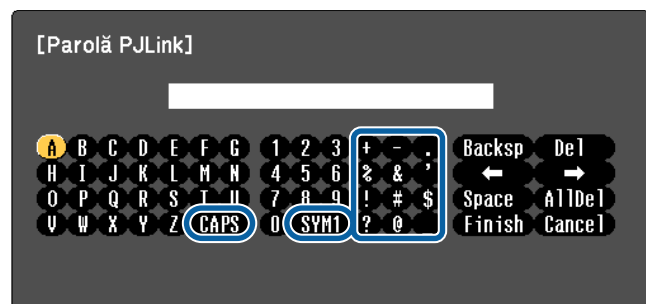
Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

Anul.: continuă afișarea meniului Rețea.

Utilizarea tastaturii virtuale

Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizați butoanele [↵], [↶], [↷] și [↸] de pe telecomandă sau butoanele [↵], [↶], [Wide] și [Tele] de pe panoul de control pentru a muta cursorul la tasta dorită și apăsați pe butonul [Enter] pentru a introduce caracterul alfanumeric. 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 le confirma. Apăsați butonul **Cancel** de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



- De fiecare dată când se selectează tasta **CAPS** și se apasă pe butonul [Enter], se comută între litere majuscule și minuscule.
- De fiecare dată când se selectează tasta **SYM1/2** și se apasă pe butonul [Enter], se setează și se modifică tastele de simboluri pentru secțiunea cuprinsă în cadru.

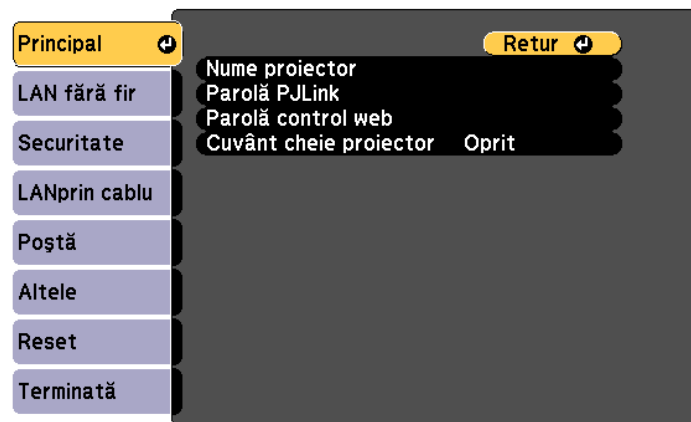
Puteți introduce următoarele elemente de text.

Cifre	0123456789
Litere	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Simboluri	! # \$ % & ' () + - . / < = > ? @ ^ _ ` { } ~



- În meniul Rețea nu se poate introduce caracterul „două puncte” (:).
 - Cu excepția câmpului **SSID**, în meniul Rețea nu pot fi introduse spații.
 - Unele simboluri (" * , ; [\] ^) nu pot fi introduse prin utilizarea tastaturii virtuale. Utilizați browserul web pentru a introduce textul.
- ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" [p.108](#)

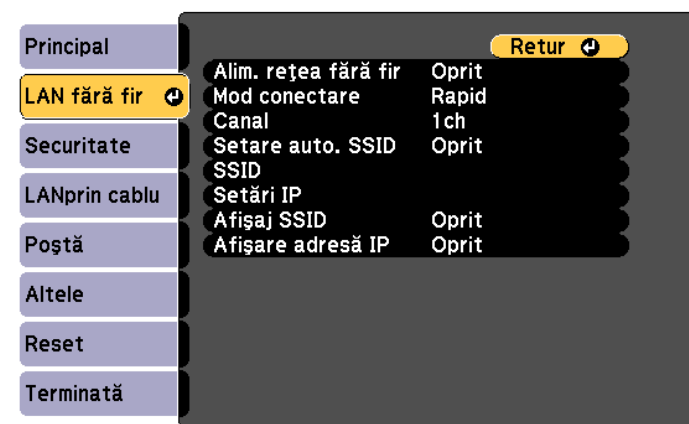
Meniul Principal





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 bit. Nu se pot utiliza următoarele simboluri: " * + , / ; < = > ? [\] `
Parolă PJLink	Stabiliți o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului cu ajutorul unui software compatibil cu PJLink. Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice de câte un octet (nu puteți utiliza simboluri).
Parolă control web	Definiți o parolă care va fi utilizată la definirea parametrilor și la controlul proiectorului folosind Control web. Puteți introduce maximum opt caractere alfanumerice de un bit (nu puteți utiliza simbolul *). Parola implicită este „admin”. 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. ☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" p.108

Submeniu	Funcție
Cuvânt cheie proiector	Când se setează la Pornit , trebuie să introduceți cuvântul cheie când încercați să conectați proiectorul la un calculator printr-o rețea. Ca urmare, puteți împiedica întreruperea prezentărilor de către conexiuni de la alte calculatoare. În mod normal, această opțiune trebuie să fie setată pe Pornit . ☛ Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection ☛ Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection

Meniul LAN fără fir



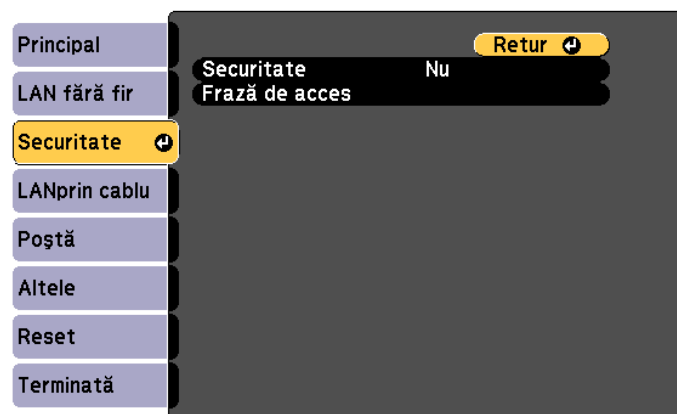
Submeniu	Funcție
Alim. rețea fără fir	Comutați alimentarea la Pornit atunci când conectați proiectorul la calculator prin rețeaua locală fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, comutați alimentarea la Oprit pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane. Această valoare este setată la Pornit în mod implicit.

Submeniu	Funcție
Mod conectare	<p>Setați modul de conexiune care se va utiliza la conectarea proiectorului la calculator prin intermediul unei rețele locale fără fir.</p> <p>Dacă selectați Rapid (setarea implicită), este creată automat o mică rețea de către proiector și calculator. Utilizat în combinație cu EasyMP Network Projection. Când Setare auto. SSID se setează la Pornit, proiectorul devine un punct de acces ușor de configurat și accesat. Când se setează la Oprit, rețeaua este creată în Mod ad-hoc.</p> <p>Dacă selectați Avansat, conexiunea este stabilită în modul infrastructură prin punctul de acces instalat.</p> <p>Consultați manualul următor pentru detalii privind opțiunea Mod conectare.</p> <p> Ghid de utilizare a EasyMP Network Projection</p> <p> Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection</p>
Canal	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la Rapid.)</p> <p>Selectați banda de frecvență utilizată de rețeaua LAN fără fir de la 1ch, 6ch sau 11ch.</p> <p>Această valoare este setată la 11ch în mod implicit.</p>
Setare auto. SSID	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la Rapid.)</p> <p>Setați la Pornit pentru a accelera căutarea de proiectoare.</p> <p>Setați la Oprit când se conectează la mai multe proiectoare concomitent.</p> <p>Această valoare este setată la Pornit în mod implicit.</p>

Submeniu	Funcție
SSID	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă valoarea Setare auto. SSID este setată la Oprit.)</p> <p>Introduceți un SSID. Când se furnizează un SSID pentru sistemul LAN fără fir din care face parte și proiectorul, introduceți valoarea SSID.</p> <p>Puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice de câte un octet. Dacă lăsați necompletat câmpul SSID sau îl setați la ORICARE, va fi stabilită o rețea cu atributul ORICARE (se selectează o conexiune de la punctele de acces locale, fără a se specifica un identificator SSID).</p>
Setări IP	<p>(Această opțiune poate fi selectată numai dacă pentru Mod conectare este selectată opțiunea Avansat.)</p> <p>Puteți efectua setările de rețea.</p> <p>DHCP: setați la Pornit pentru a realiza setări de rețea utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p>Adresă IP: puteți introduce Adresa IP atribuită proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p>Mască subrețea: puteți introduce masca subrețea pentru proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Adresă Gateway: puteți introduce adresa IP pentru gateway-ul proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele Adrese Gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
Afișaj SSID	<p>Pentru a nu permite afișarea SSID în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit.</p>

Submeniu	Funcție
Afișare adresă IP	Pentru a nu permite să se afișeze <u>Adresă IP</u> în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit .

Meniul Securitate



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

Submeniu	Funcție
Frază de acces	<p>(Această opțiune poate fi selectată numai când Securitate se setează la WPA2-PSK sau la WPA/WPA2-PSK.)</p> <p>Introduceți fraza de acces. Puteți introduce cel puțin 8 și cel mult 63 de caractere alfanumerice de un octet.</p> <p>Când se utilizează împreună cu EasyMP Network Projection, nu trebuie să introduceți expresia de acces în calculator dacă aceasta este expresia de acces (implicită) inițială.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.138</p> <p>Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.</p> <p>☛ "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control Web)" p.108</p> <p>Când Mod conectare se setează la Rapid, este setată expresia de acces inițială.</p>

Tipul de securitate

Când unitatea LAN fără fir opțională este instalată și utilizată în modul de conectare Avansat, se recomandă să efectuați setările de securitate.

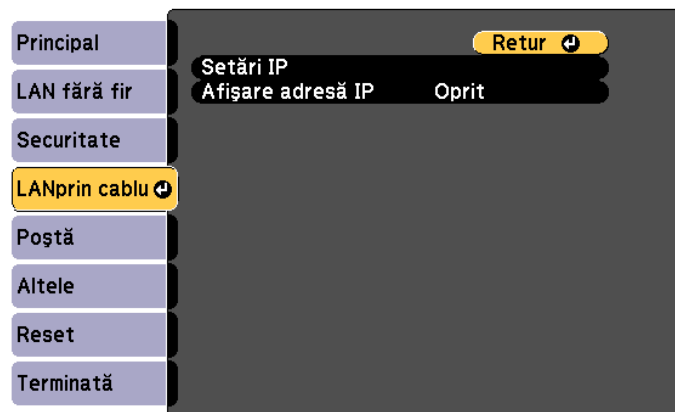
WPA este un standard de criptare care îmbunătățește nivelul de securitate al rețelelor wireless. Proiectorul acceptă metodele de criptare TKIP și AES.

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



Pentru setarea detaliilor, urmați instrucțiunile administratorului de rețea pentru rețeaua dvs.

Meniul LAN prin cablu



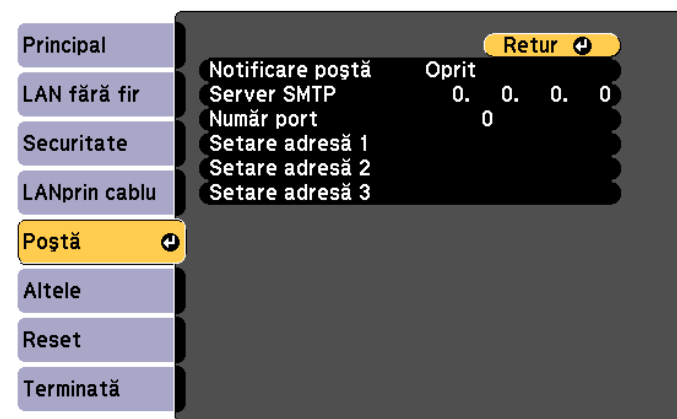
Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>Puteți configura parametrii asociați următoarelor adrese.</p> <p>DHCP: setați la Pornit pentru a configura rețeaua utilizând DHCP. Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p>Adresă IP: puteți introduce Adresa IP alocată proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p> <p>Mască subrețea: puteți introduce masca subrețea a proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Adresă Gateway: puteți introduce adresa IP pentru gateway-ul proiecteurului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese gateway. 0.0.0.0, 127.x.x.x, 224.0.0.0 - 255.255.255.255 (unde x este un număr de la 0 la 255)</p>

Submeniu	Funcție
Afișare adresă IP	Pentru a preveni afișarea adresei IP în fereastra cu informații despre rețea din meniul rețelei și pe ecranul LAN Standby al rețelei locale, selectați pentru acest parametru opțiunea Oprit .

Meniul Poștă

Când se setează această opțiune, primiți o notificare prin e-mail dacă apare vreo problemă sau vreun avertisment privind proiectorul.

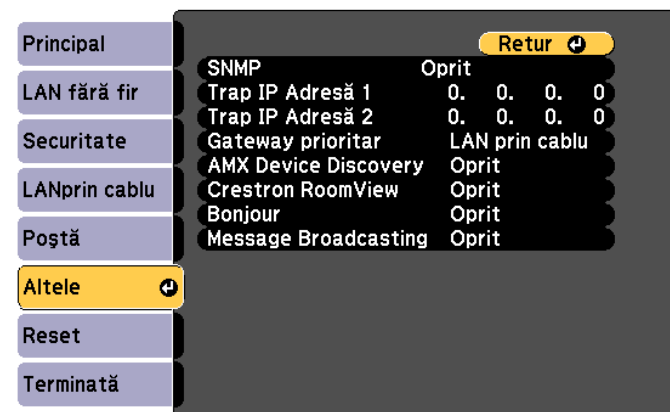
☛ "Utilizarea Funcției Notificare poștă Pentru Raportarea Problemelor" p.111



Submeniu	Funcție
Notificare poștă	Setați la Pornit pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
Server SMTP	<p>Puteți introduce Adresa IP a serverului SMTP pentru proiector.</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>

Submeniu	Funcție
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.
Setare adresă 1/ Setare adresă 2/ Setare adresă 3	<p>Puteți introduce adresa de e-mail a destinatarului căruia doriți să-i trimiteți e-mailul de notificare. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 32 de caractere alfanumerice a câte un octet. Nu se pot utiliza următoarele caractere: " () , ; < > [\]</p> <p>Adresa pentru destinația 1 este adresa expeditorului de notificare prin poștă.</p> <p>Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți notificat prin e-mail. Atunci când problema sau avertismentul selectat apare pe proiector, se trimite un e-mail la adresa de destinație specificată, care notifică apariția problemei sau a avertismentului. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.</p>

Meniul Alte

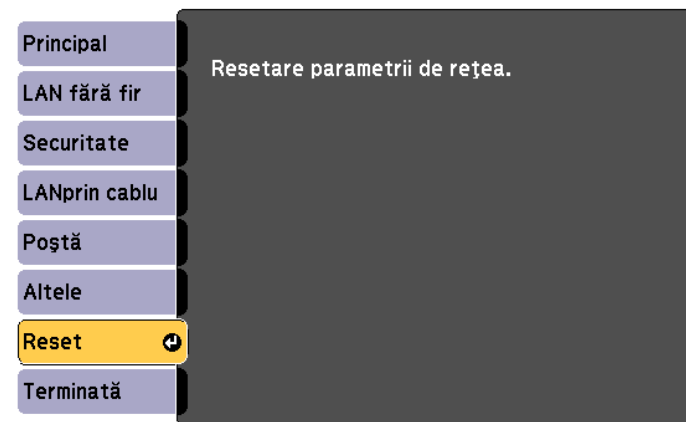


Submeniu	Funcție
SNMP	<p>Setați la Oprit pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția SNMP.</p> <p>Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea.</p> <p>Valoarea implicită este Oprit.</p>
Trap IP Adresă 1/ Trap IP Adresă 2	Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația notificării trap SNMP. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)
Gateway prioritar	Puteți seta poarta gateway prioritară la LAN prin cablu sau LAN fără fir .
AMX Device Discovery	Când proiectorul este conectat la o rețea, selectați opțiunea Oprit dacă doriți să permiteți detectarea proiectorului de către <u>AMX Device Discovery</u> . Selectați Oprit dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat de un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.

Submeniu	Funcție
Crestron Room-View	<p>Setați această opțiune la Pornit numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la Oprit.</p> <p>☛ "Despre Crestron RoomView®" p.114</p> <p>Când această opțiune este setată la Pornit, următoarele funcții nu sunt disponibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control web • Message Broadcasting (insert EasyMP Monitor)
Bonjour	<p>Setați la Pornit când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour.</p> <p>http://www.apple.com/</p>
Message Broad-casting	<p>Puteți comuta funcția EPSON Message Broadcasting pentru activare sau dezactivare.</p>

Meniul Reset

Resetare a tuturor parametrilor de rețea.

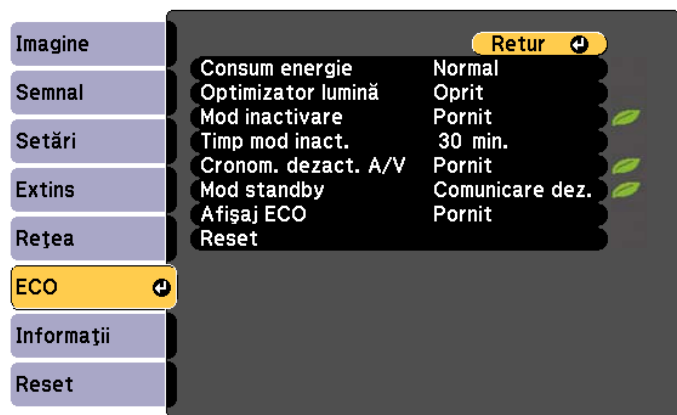


Submeniu	Funcție
Resetare parametrilor de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da .

Meniul ECO

Atunci când efectuați setările pentru meniul ECO, proiectorul efectuează funcții cu scopul de a economisi energia. Atunci când setările de

economisire a energiei sunt activate, o pictogramă frunză este aflată lângă fiecare submeniu.



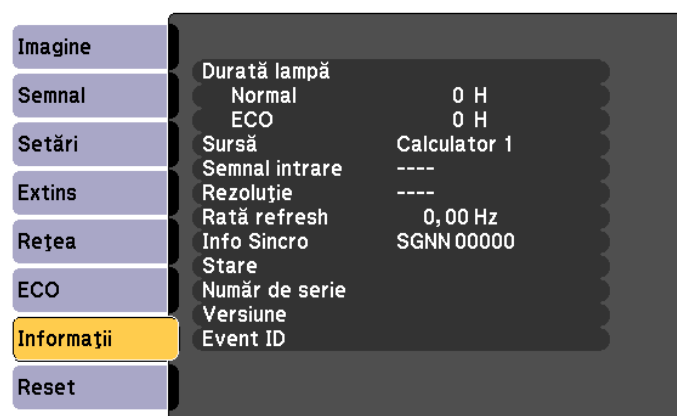
Submeniu	Funcție
Consum energie	<p>Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpere întunecată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea ECO, consumul de energie în timpul proiecției scade și zgomotul de rotire a ventilatorului este redus.</p> <p>Când se setează opțiunea Auto, senzorul de lumină detectează luminozitatea din mediul înconjurător, iar luminozitatea lămpii este reglată automat în consecință.</p> <p>Când se utilizează la altitudine mare sau în locații supuse la temperaturi mari, s-ar putea să nu aveți posibilitatea să modificați setările.</p>
Optimizator lumină	<p>(Acest element poate fi setat numai când opțiunea Consum energie este setată la Normal sau la Auto.)</p> <p>Când setați la Pornit, strălucirea lămpii este ajustată conform imaginii proiectate. Aceasta ajută la reducerea energiei consumate prin reducerea strălucirii lămpii, conform scenei proiectate.</p> <p>Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare.</p>

Submeniu	Funcție
Mod inactivare	Când este selectată opțiunea Pornit , această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație pentru o durată de timp specificată. De asemenea, dacă niciun semnal de imagine nu este primit pentru o perioadă de timp specificată, intensitatea lămpii este redusă până când alimentarea se oprește. Atunci când este primit un semnal de imagine, proiectorul revine la starea de funcționare normală.
Timp mod inact.	Când funcția Mod inactivare se setează la Pornit , puteți seta intervalul temporal (între 1 și 30 de minute) după expirarea căruia proiectorul se va opri în mod automat.
Cronom. dezact. A/V	Dacă este selectată opțiunea Pornit , acesta oprește automat alimentarea la 30 de minute după ce A/V Mute este activat. De asemenea, dacă setarea A/V mute este activată și trece o perioadă de timp specificată, intensitatea lămpii este redusă până când alimentarea se oprește. Atunci când opțiunea A/V Mute este dezactivată, proiectorul revine la starea de funcționare normală.
Mod standby	<p>Dacă setați Comunicare act., puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlarea proiectorului de la un calculator, prin rețea • Redarea sunetului și imaginilor pe un dispozitiv extern (numai când opțiunea Ieșire A/V se setează la Întotdeauna) • Redarea sunetului de la microfon prin difuzorul proiectorului (numai când opțiunea Ieșire A/V se setează la Întotdeauna)
Afișaj ECO	Dacă este setat la Pornit , atunci când strălucirea lămpii se schimbă de la normală la scăzută sau invers, pictograme sub formă de frunză sunt afișate în partea din stânga jos a ecranului proiectat, pentru a indica starea de economisire a energiei.
Reset	<p>Puteți reinițializa toate valorile de ajustare din meniul ECO, cu excepția opțiunii Mod standby. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.141</p>

Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiecteurului. Elementele care se pot afișa diferă în funcție de sursa proiectată. În funcție de modelul utilizat, anumite surse nu sunt suportate.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.45](#)

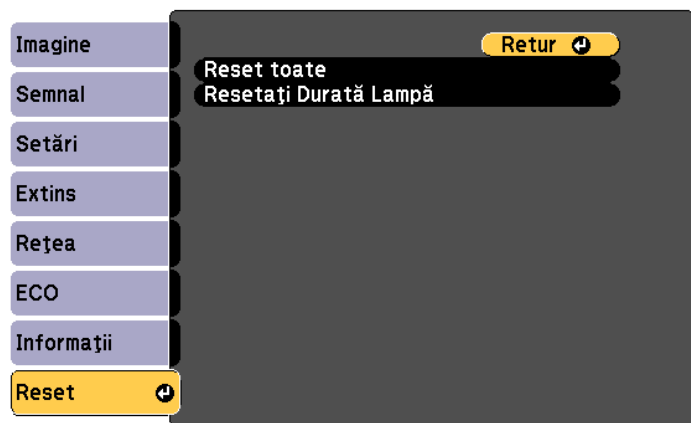


Submeniu	Funcție
Info Sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Ar putea fi utile în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Stare	Această informație se referă la erorile care s-au produs în proiector. Ar putea fi utile în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
Versiune	Afișează informațiile cu privire la versiunea firmware a proiecteurului.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiecteurului.
Event ID	Afișează jurnalul de erori ale aplicației. ☛ "Despre Event ID" p.164

* 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
Durată lampă	Puteți afișa numărul total de ore de funcționare a lămpii*. Când se atinge momentul de înlocuire a lămpii, caracterele se afișează cu culoare galbenă.
Sursă	Puteți afișa denumirea sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecția.
Semnal intrare	Puteți afișa conținutul Semnal intrare setat în meniul Semnal în funcție de sursă.
Rezoluție	Puteți afișa rezoluția.
Semnal video	Puteți afișa setările funcției Semnal video din meniul Semnal .
Rată refresh	Puteți afișa <u>frecvența de reîmprospătare</u> ▶▶.

Meniul Reset



Submeniu	Funcție
Reset toate	Puteți reseta toate elementele din meniul Configurare la setările implicite. Următoarele elemente nu sunt reinițializate la valorile inițiale: Semnal intrare, Zoom, Logo utilizator , toate elementele meniurilor Rețea, Durată lampă, Limbă, Parolă și Mutare imagine .
Resetați Durată Lampă	Golește numărul total de ore de funcționare a lămpii. Resetați această valoare când înlocuiți lampa.

După ce conținutul meniului Configurare a fost setat pe un proiector, puteți utiliza acest conținut pentru a realiza configurarea pentru mai multe proiectoare (funcția de configurare multiplă).

Folosiți una din următoarele metode.

- Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie USB.
- Configurarea prin conectarea proiectorului la calculator utilizând cablul USB.
- Configurarea prin utilizarea aplicației EasyMP Network Updater.

Pentru detalii suplimentare, consultați *Ghidul de instalare*.

☞ [Ghid de instalare](#)



Depanarea

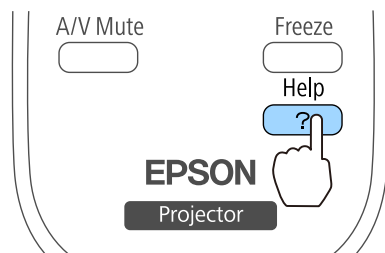
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

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

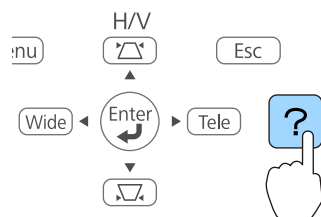
1 Apăsați pe butonul [Help].

Se afișează ecranul Ajutor.

Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



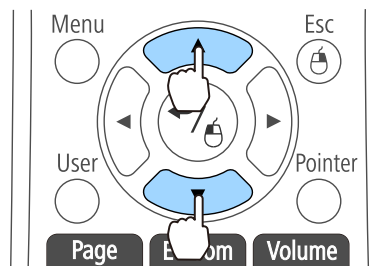
2 Selectați o opțiune din meniu.

[Help]

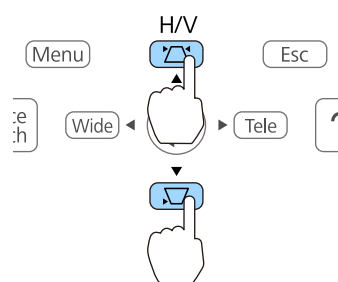
Imaginea este mică.

Imaginea e proiectată ca un trapezoid.
Tonalitatea cromatică este neobișnuită.
Nu se poate vedea filmul.

Utilizarea Telecomenzii

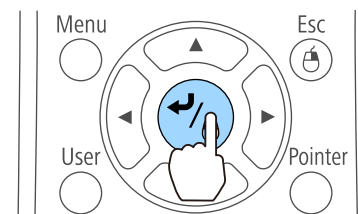


Folosind panoul de control

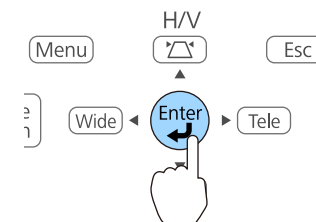


3 Confirmați selecția.

Utilizarea Telecomenzii



Folosind panoul de control



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

Imaginea este mică.

- ? Este zoom-ul setat la minim?
Schimbați dimensiunea zoom.
- ? Este proiectorul prea aproape de ecran?
Mutați proiectorul departe de ecran.



Dacă funcția Ajutor nu oferă o soluție pentru problema dvs., consultați secțiunea următoare.

☞ "Rezolvarea problemelor" [p.145](#)

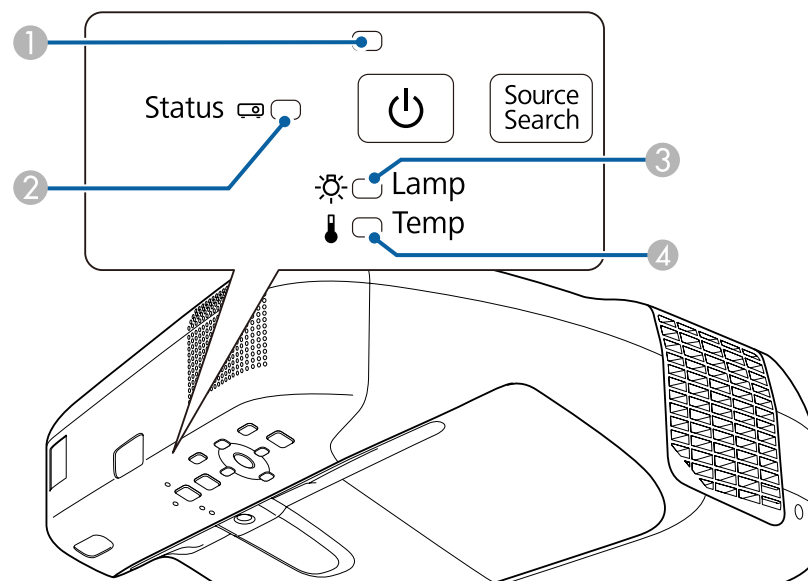
Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor".

Consultați secțiunea următoare dacă indicatoarele nu afișează în mod clar problema.

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.150](#)

Citirea indicatoarelor

Proiectorul este prevăzut cu următoarele patru indicatoare. Culoarea și starea de aprindere a indicatoarelor indică starea proiectorului.



① Indicatorul Alimentare

Indică starea proiectorului.

② Indicator de stare






Indică starea proiectorului.

③ Indicator lampă

Indică starea lămpii de proiecție.

4 Indicator temp




Indică starea temperaturii interne.














Indicatoare		Stare	Explicație
Power	Stare		
 Albastru - Aprins continuu	<input type="checkbox"/> Oprit	Starea de standby	Proiectorul este conectat la sursa de curent. Când se apasă pe butonul de alimentare [⏻] în această stare, proiecția pornește.
		Stare de monitorizare rețea	Proiectorul este monitorizat și controlat printr-o rețea (când Mod standby este setat la Comunicare act.). În cazul în care cablul de alimentare este deconectat și apoi reconectat în această stare, indicatorul de alimentare luminează intermitent în albastru.
 Albastru - Aprins continuu	 Albastru - Luminează intermitent	Stare de încălzire	Aceasta este starea imediat după pornirea proiectorului. Încălzirea durează aproximativ 30 de secunde după pornirea lămpii. În această stare nu puteți să opriți proiecția, chiar dacă apăsați butonul de alimentare [⏻].
		Stare de răcire	Aceasta este starea imediat după oprirea proiectorului. În această stare, toate butoanele sunt dezactivate.
 Albastru - Aprins continuu	 Albastru - Aprins continuu	Stare normală	Proiectorul realizează proiecția.















Consultați tabelul de mai jos pentru informații privind starea indicatorilor și rezolvarea problemelor.







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 de alimentare [⏻] rămâne aprins pentru o scurtă perioadă de timp, dar acesta nu este un defect.



Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Power	Stare	Lampă	Temperatură		
<input type="checkbox"/> Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	<input type="checkbox"/> Oprit	Eroare internă	Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Power	Stare	Lampă	Temperatură		
<input type="checkbox"/> Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	<input type="checkbox"/> Oprit	 Portocaliu - Luminează intermitent	Eroare ventilator Eroare de senzor	Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
<input type="checkbox"/> Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	<input type="checkbox"/> Oprit	 Portocaliu - Aprins	Eroare temp înaltă (Supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După aproximativ cinci minute, proiectorul va trece în modul standby; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid. Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.  "Curățarea filtrului de aer" p.167, "Înlocuirea filtrului de aer" p.174 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul Mod altitudine mare opțiunea Pornit.  "Meniul Extins" p.127</p>
<input type="checkbox"/> Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Aprins	<input type="checkbox"/> Oprit	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.  "Înlocuirea lămpii" p.170 Curățați filtrul de aer.  "Curățarea filtrului de aer" p.167 <p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și conectați cablul de alimentare.</p> <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Power	Stare	Lampă	Temperatură		
					<p>Dacă lampa este crăpată: contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. (Este interzis să proiectați imagini până la înlocuirea lămpii.)</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul Mod altitudine mare opțiunea Pornit.</p> <p>☛ "Meniul Extins" p.127</p>
□ Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	Eroare iris automat	<p>Opriti utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
□ Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Aprins	 Portocaliu - Aprins	Eroare alim	
 Albastru - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	 Indicație în funcție de stare	 Portocaliu - Luminează intermitent	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"> • Asigurați-vă că filtrul și gura de evacuare a aerului nu sunt blocate și că proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167, "Înlocuirea filtrului de aer" p.174
 Albastru - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.</p> <p>☛ "Înlocuirea lămpii" p.170</p> <p>Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.</p>

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Power	Stare	Lampă	Temperatură		
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Aprins	 Portocaliu - Aprins	Eroare de detecție a obstacolelor	<p>Se aude un sunet de avertizare și se afișează mesajul "Îndepărtați orice obstacole care interferează cu zona pe care se face proiecția." Proiectorul se va opri automat dacă nu se execută nicio operație. Verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați să nu existe obstacolele care interferează cu fereastra de proiecție. Îndepărtați eventualele obstacole. • Dacă nu există niciun obstacol, curățați senzorul de obstacole.  "Curățarea senzorului de obstacole" p.166 <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p> Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>














- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.
 "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.150](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
 [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

<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile nu apar Proiectarea nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau albastră 	 p.151
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile în mișcare nu sunt afișate (doar partea din imagine care se mișcă va fi afișată cu negru) Imaginile animate proiectate de pe un calculator sunt negre și imaginile nu sunt proiectate 	 p.152
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.152
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Nu e acceptat." 	 p.152
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Fără semnal." 	 p.153
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt neclare, nefocalizate sau distorsionate 	 p.153
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.154
<ul style="list-style-type: none"> • Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display) 	 p.155
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea este trunchiată (mare) sau mică sau formatul de imagine nu este potrivit Se afișează numai o porțiune din imagine sau raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect 	 p.155
<ul style="list-style-type: none"> • Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate 	 p.156
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.156








Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.157
--	---

Probleme la funcțiile interactive

<ul style="list-style-type: none"> • Nu se poate scrie pe ecranul proiectat 	 p.157
<ul style="list-style-type: none"> • După conectarea unui calculator, acesta nu se poate controla de pe ecranul proiectat 	 p.158
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "În Easy Interactive Function s-a produs o eroare." 	 p.158
<ul style="list-style-type: none"> • Mouse-ul computerului nu funcționează corect 	 p.158
<ul style="list-style-type: none"> • Creionul interactiv nu funcționează 	 p.159
<ul style="list-style-type: none"> • Timpul de răspuns pentru creionul interactiv este mare (numai când se proiectează USB Display) 	 p.159
<ul style="list-style-type: none"> • Punctul se deplasează automat sau nu se deplasează deloc către următoarea poziție în timpul calibrării manuale. 	 p.160

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.160
<ul style="list-style-type: none"> • Nu se aude nici un sunet de la microfon 	 p.161
<ul style="list-style-type: none"> • Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display) 	 p.161
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.161
<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.162
<ul style="list-style-type: none"> • În cazul survenirii unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens 	 p.162
<ul style="list-style-type: none"> • Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web 	 p.163

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsât pe butonul de alimentare [⏻]?	Apăsați pe butonul de alimentare [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt stinse?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44 Verificați întrerupătorul pentru a vă asigura că aparatul este alimentat cu curent electric.
A/V Mute este activat?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.96
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.141
Imaginea de proiectat este complet neagră? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.123
Cablul USB este conectat corect? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Verificați dacă s-a conectat corect cablul USB. În cazul în care nu este conectat sau este conectat greșit, conectați-l din nou.
Se afișează Windows Media Center pe ecran complet? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Când se afișează Windows Media Center pe ecran complet, nu puteți proiecta utilizând USB Display sau o conexiune de rețea. Reduceți dimensiunea ecranului.
Se afișează o aplicație care utilizează funcția Windows DirectX? (Numai când se proiectează utilizând USB Display sau o conexiune de rețea)	Este posibil ca aplicațiile care utilizează funcția Windows DirectX să nu afișeze imaginile în mod corect.
Port ieșire monitor este setat la Ieșire monitor ?	Când se proiectează imagini de la portul Monitor Out/Computer2, setați Port ieșire monitor la Calculator 2 din meniul Configurare. ☛ Extins - Funcționare - Port ieșire monitor p.127

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

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Schimbați semnalul imaginii de pe calculator pentru a fi transmis numai extern. Verificați documentația calculatorului sau contactați producătorul calculatorului.
Este protejat prin drepturi de autor conținutul unei imagini în mișcare pe care încercați să o proiectați?	Este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imagini în mișcare protejate prin drepturi de autor, care sunt redade pe un computer. Pentru mai multe detalii, consultați chidul utilizatorului furnizat împreună cu playerul.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Opțiunile Mod inactivare sau Cronom. dezact. A/V sunt setate la Pornit ?	Dacă oricare dintre acestea sunt setate la Pornit , alimentarea este oprită automată în următoarele situații. <ul style="list-style-type: none"> • Când Mod inactivare este setat la Pornit: Dacă nu sunt efectuate operații pentru o durată de timp specificată în timp ce nu este primit niciun semnal de imagine. • Când Cronom. dezact. A/V este setat la Pornit: Dacă au trecut aproximativ 30 de minute de la activarea A/V Mute. Pentru a preveni oprirea automată a proiectorului, asigurați-vă că fiecare setare este setată la Oprit. 🔊 ECO - Mod inactivare, Cronom. dezact. A/V p.138
Calculatorul este în modul de economisire a energiei?	În cazul în care calculatorul este în modul de economisire a energiei și nicio operație nu este efectuată pentru o perioadă de timp specificată, imaginea ar putea să dispară. Efectuați o operație pe calculator pentru a afișa din nou imaginea.

Este afișat mesajul "Nu e acceptat."

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. 🔊 Semnal - Semnal video p.123
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la calculator. 🔊 "Standarde de ecran" p.183

Este afișat mesajul "Fără semnal"

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44
Este selectat portul corect?	Modificați imaginea apăsând pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.45
Ați pornit calculatorul sau echipamentul video conectat?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Dacă semnalele de imagine sunt transmise numai către monitorul LCD sau către monitorul auxiliar al calculatorului, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire pentru a fi transmis și către o destinație externă. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriti proiectorul și calculatorul și apoi reporniți-le. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44 ☛ Documentația calculatorului
Calculatorul este în modul de economisire a energiei?	În cazul în care calculatorul este în modul de economisire a energiei și nicio operație nu este efectuată pentru o perioadă de timp specificată, imaginea ar putea să dispară. Efectuați o operație pe calculator pentru a afișa din nou imaginea.

Imaginile sunt neclare, nefocalizate sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți butonul de focalizare pentru a ajusta focalizarea. ☛ "Corectarea focalizării" p.56
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" p.180
Valoarea de ajustare a Corecție Trapez este prea mare?	Micșorați unghiul de proiecție pentru a reduce valoarea folosită pentru Corecție Trapez. ☛ "Reglarea poziției verticale a imaginii (numai pentru modele prevăzute cu picioare)" p.55

Verificare	Rezolvare
Parametrul <u>Format imagine</u> este setat corect?	Puteți modifica opțiunea Format imagine pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.60
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.123
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiectie sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.28
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Standarde de ecran" p.183 ☛ Documentația calculatorului
Sunt setările <u>Sincro</u> și <u>Urmărire</u> ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe panoul de control pentru ca reglarea să fie efectuată în mod automat. Dacă imaginile nu se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul Configurare. ☛ Semnal - Urmărire, Sincro. p.123
Este selectată opțiunea Transfer fereastră stratificată ? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi debifați caseta de selectare Transfer fereastră stratificată .

Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display)

Verificare	Rezolvare
Opțiunea Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. este selectată?	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi bifați caseta de selectare Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. (Indisponibil în Windows 2000.) Interfața Windows Aero devine indisponibilă dacă se selectează această opțiune în Windows 7 și Windows Vista.

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

Verificare	Rezolvare
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Rezoluție p.123
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.97
Este poziția de afișare a imaginii reglată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer1 sau Computer2) Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [Enter] de pe panoul de comandă pentru a regla poziția. Puteți regla și poziția din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.123
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra Proprietăți monitor din Panou de control de pe calculator, se proiectează numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. ☛ Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Standarde de ecran" p.183 ☛ Documentația calculatorului
Ați reglat poziția imaginii după ce ați efectuat Reglare zoom sau Corecție trapez?	Efectuați Mutare imagine pentru a regla poziția imaginii după ce ați efectuat Reglare zoom sau Corecție Trapez. ☛ "Reglarea poziției imaginii (Mutare imagine)" p.54
Este modul de proiectie corect?	În funcție de modul de instalare a proiectorului, setați opțiunea: Proiecție la una din următoarele: Față, Față/Inversat, Spate sau Spate/Inversat . ☛ Extins - Proiecție p.127 ☛ "Metode de Instalare" p.25

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. <ul style="list-style-type: none"> • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Computer1 sau Computer2. ☛ Semnal - Semnal intrare p.123 • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Video sau S-Video. ☛ Semnal - Semnal video p.123
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.122
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.28
Parametrul Contrast este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.122
Ajustarea culorilor a fost ajustată la o valoare adecvată?	Ajustați setarea Ajustarea culorilor din meniul Configurare. ☛ Imagine - Ajustarea culorilor p.122
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările Saturare culoare și Tentă din meniul Configurare. ☛ Imagine - Saturare culoare, Tentă p.122

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setările Strălucire și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.122 ☛ ECO - Consum energie p.138
Parametrul Contrast este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.122
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Înlocuiți lampa cu o lampă nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.170
Utilizați proiectorul la altitudine mare sau într-o locație supură temperaturilor ridicate?	Ecranul poate deveni întunecat în timpul utilizării la altitudine mare sau într-o locație supusă temperaturilor ridicate. Deși nu puteți efectua setări de Consum energie în acest moment, puteți utiliza proiectorul în continuare.

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător pe butonul de alimentare [⏻]?	Apăsător pe butonul de alimentare [⏻] pentru a porni aparatul.
Toate indicatoarele sunt stinse?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Deconectați și reconectați cablul de alimentare. ☛ "Pregătirea pentru proiectare" p.44 Verificați întrerupătorul pentru a vă asigura că aparatul este alimentat cu curent electric.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când se atinge cablul de alimentare?	Probabil că în cablu este un contact defect sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, opriți utilizarea proiectorului, scoateți cablul de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Funcția Blocare funcționare din panoul de control este setată la Blocare totală ?	Apăsător pe butonul de alimentare [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați parametrul Blocare funcționare , selectați opțiunea Oprit . ☛ Setări - Blocare funcționare p.125
Funcționarea telecomenzii este restricționată?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.125

Probleme la funcțiile interactive (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)

Nu se poate scrie pe ecranul proiectat

Verificare	Rezolvare
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. De asemenea, calibrați din nou sistemul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare. ☛ "Calibrarea creionului" p.74
Este Modul creion setat la Interactiv cu PC ?	Setați Modul creion la Adnotare PC Free din meniul Configurare. ☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.129

După conectarea unui calculator, acesta nu se poate controla de pe ecranul proiectat

Verificare	Rezolvare
Opțiunea Extins este setată corect?	Efectuați următoarele setări: <ul style="list-style-type: none"> • Setati Modul creion la Interactiv cu PC din meniul Configurare. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Extins - Easy Interactive Function - Modul creion p.129 • Setati USB Type B la Easy Interactive Function sau la USB Display/Easy Interactive Function din meniul Configurare. Când se utilizează USB Display, setati USB Display/Easy Interactive Function. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Extins - USB Type B p.127
Parametrul Mod operare creion este setat corect?	Atunci când utilizați creioanele interactive pe post de mouse, setati opțiunea Mod operare creion la Doi util./Mouse sau la Un util./Mouse din meniul Configurare. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Extins - Easy Interactive Function - Mod operare creion p.129
Cablul USB este conectat corect?	Verificați conexiunile cablului USB. Este posibil să puteți rezolva problema prin deconectarea și reconectarea cablului USB.
Dacă utilizați un calculator portabil, când bateria devine slabă, este posibil ca portul USB să nu mai funcționeze și să nu mai puteți utiliza dispozitivele USB.	Conectați calculatorul la o sursă de alimentare.

Este afișat mesajul "În Easy Interactive Function s-a produs o eroare."

Verificare	Rezolvare
A survenit o eroare la funcțiile interactive.	Contactați cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. <ul style="list-style-type: none"> ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

Mouse-ul computerului nu funcționează corect

Verificare	Rezolvare
Este creionul interactiv plasat pe ecranul de proiecție?	Îndepărtați creionul interactiv de pe ecranul de proiecție.

Creionul interactiv nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Există un obstacol pe traiectoria semnalului dintre creionul interactiv și proiector.	Îndepărtați obstacolul. De asemenea, nu blocați traiectoria semnalului atunci când stați în fața ecranului de proiecție.
Semnalul afectează elemente precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.	Nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon cu infraroșii în aceeași încăpere, deoarece este posibil ca creionul interactiv să funcționeze în mod defectuos. Opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.
Bateria este slabă.	Apăsați pe butonul din partea laterală a creionului pentru a verifica nivelul rămas al bateriei. Dacă indicatorul luminos pentru baterie nu se aprinde, înlocuiți bateria. ☛ "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" p.21
Zona înconjurătoare este prea luminoasă.	Nu permiteți contactul ecranului proiectat sau al receptorului Easy Interactive Function al proiectorului cu o lumină puternică.
Calibrarea creionului a fost corect efectuată?	Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. De asemenea, calibrați din nou sistemul dacă detectați vreo discrepanță la poziționare. ☛ "Calibrarea creionului" p.74
Sunt utilizate mai multe proiectoare în aceeași încăpere?	Atunci când utilizați creionul interactiv într-o încăpere în care se află mai multe proiectoare, este posibil ca operațiile realizate cu creionul interactiv să devină instabile. Conectați setul de cabluri pentru telecomandă opțional (ELPKC28). Dacă nu aveți un set de cabluri pentru telecomandă, schimbați setarea Distanță proiectoare din meniul Configurare. ☛ "Conectarea mai multor proiectoare (numai pentru EB-585Wi/EB-575Wi)" p.41 ☛ Extins - Easy Interactive Function - Avansat - Distanță proiectoare p.129

Timpul de răspuns pentru creionul interactiv este mare (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Rezolvare
Este activată caracteristica Windows Aero (numai pentru Windows 7 și Windows Vista)	Este posibil ca operațiile cu creionul interactiv să fie lente atunci când este activată caracteristica Windows Aero. Dezactivați caracteristica Windows Aero pe calculatorul utilizat. Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi bifați caseta de selectare Dezactivați Windows Aero și îmbunătățiți monitorizarea creionului interactiv .

Punctul se deplasează automat sau nu se deplasează deloc către următoarea poziție în timpul calibrării manuale

Verificare	Rezolvare
Informațiile de la ecranul de proiecție nu sunt corect recepționate din alte cauze, precum o sursă de lumină care emite raze în infraroșu.	Mutați dispozitivul, de exemplu, sursa de lumină care emite raze în infraroșu, la distanță de proiector sau îndepărtați proiectorul de dispozitiv.
Este posibil ca informațiile de la ecranul de proiecție să nu fie corect recepționate dacă proiectorul este prea apropiat de ecran.	Definiți distanța de proiecție în funcție de recomandări. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" p.180
Creionul interactiv este dezactivat din cauza unor condiții instabile în zona înconjurătoare, de exemplu, o sursă de lumină care emite raze în infraroșu.	Mutați proiectorul sau opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Scoateți cablul din portul audio și apoi reconectați cablul.
Volumul proiectorului este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.125 ☛ "Ajustarea volumului" p.59
Volumul calculatorului sau al sursei de imagine este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.
Opțiunea Volum intrare mic. este setată la valoarea maximă?	Reduceți valoarea opțiunii Volum intrare mic. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.125
A/V Mute este activat?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a anula A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.96
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 folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Este selectată opțiunea Redare semnal audio de la proiector? (Numai când se proiectează utilizând USB Display)	Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Ver.x.xx și apoi debifați caseta de selectare Redare semnal audio de la proiector .

Verificare	Rezolvare
Intrarea audio este selectată corect?	Verificați setările Ieșire audio , Ieșire audio HDMI1 și Ieșire audio HDMI2 din meniul Configurare. ☛ Extins - Setări A/V p.127

Nu se aude nici un sunet de la microfon

Verificare	Rezolvare
Microfonul este conectat corect?	Deconectați cablul de la portul Microfon (Mic), apoi reconectați-l. ☛ "Conectarea unui microfon" p.36
Volumul microfonului este reglat prea mic?	Reglați volumul microfonului astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.125
Utilizați un microfon cu alimentare prin conectare?	Proiectorul nu acceptă microfoanele cu alimentare prin conectare. Utilizați un microfon dinamic disponibil în comerț. ☛ Setări - Volum intrare mic. p.125

Există distorsiuni la semnalul audio (numai când se proiectează USB Display)

Verificare	Rezolvare
Volumul de la calculator este setat la minimum, iar cel al proiectorului este setat la maximum?	Este posibil ca semnalul audio să fie distorsionat dacă volumul de la calculator este setat la minimum, iar cel al proiectorului este setat la maximum. Măriți volumul de la calculator și reduceți-l pe cel de la proiector. ☛ Setări - Volum p.125

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor în timpul utilizării telecomenzii. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.20
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 6 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.20
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă. ☛ Setări - Receptor dist. p.125

Verificare	Rezolvare
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.125
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost introduse în direcție incorectă?	Introduceți noile baterii în direcția corectă. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" p.19

Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ Extins - Limbă p.127

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

Verificare	Rezolvare
Este funcția Mod standby setată pe Comunicare act. ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați Comunicare act. în Mod standby din meniul Configurare. ☛ ECO - Mod standby p.138
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, e-mailul nu poate fi trimis. Dacă starea anormală se menține, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este funcția Notificare poștă setată corect în meniul Configurare?	Se trimite un e-mail de notificare a erorilor în conformitate cu setările Poștă din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ "Meniul Poștă" p.136

Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web

Verificare	Rezolvare
ID-ul de utilizator și parola sunt corecte?	Introduceți „EPSONWEB” ca ID de utilizator. Această valoare nu se poate modifica. Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea parolei este dezactivată. Introduceți parola setată în Parolă control web. Parola implicită este „admin”.

Verificați numerele și apoi aplicați următoarele contramăsuri. Dacă nu puteți rezolva problema, contactați administratorul rețelei sau contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Nu s-a reușit pornirea aplicației EasyMP Network Projection.	Reporniți proiectorul.
0434 0482 0484 0485	Comunicarea în rețea nu este stabilă.	Verificați starea comunicării în rețea și reconectați după ce așteptați o perioadă.
0433	Imposibil de redat imagini transferate.	Reporniți aplicația EasyMP Network Projection.
0481	Comunicarea s-a deconectat de la calculator.	
0483 04FE	Aplicația EasyMP Network Projection s-a închis neașteptat.	Verificați starea comunicării în rețea și apoi reporniți proiectorul.
0479 04FF	S-a produs o eroare de sistem la proiector.	Reporniți proiectorul.
0891	Imposibil de găsit un punct de acces cu același SSID.	Setați calculatorul, punctul de acces și proiectorul la același număr de identificare SSID.
0892	Tipul de autentificare WPA/WPA2 nu se potrivește.	Verificați ca setările de securitate pentru rețeaua LAN fără fir să fie corecte. ☛ Securitate p.135
0893	Tipul de criptare WEP/TKIP/AES nu se potrivește.	
0894	Comunicarea s-a deconectat deoarece proiectorul s-a conectat la un punct de acces neautorizat.	Contactați administratorul rețelei pentru mai multe informații.
0898	Nu s-a reușit obținerea protocolului DHCP.	Verificați ca serverul DHCP să funcționeze corect. Dacă nu utilizați protocolul DHCP, dezactivați setarea DHCP. ☛ LAN fără fir - Setări IP p.133
0899	Alte erori de comunicare	Dacă repornirea proiectorului sau a software-ului EasyMP Network Projection nu rezolvă problema, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson



Întreținerea

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

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



Atenție

Înainte de curățare, opriți funcționarea proiecteurului și deconectați cablul de alimentare. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

Curățarea suprafeței proiecteurului

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

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

Atenție

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

Curățarea geamului de proiecție

Folosiți o lavetă specială pentru curățarea sticlei pentru a șterge ușor geamul de proiecție.



Avertisment

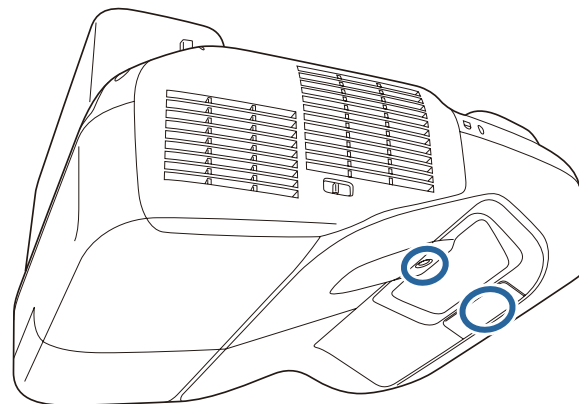
Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea mizeriei și a prafului de pe obiectiv. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii din interiorul proiecteurului.

Atenție

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

Curățarea senzorului de obstacole

Curățați senzorul de detectare a obstacolelor când afișează mesajul "Îndepărtați orice obstacole care interferează cu zona pe care se face proiecția." Folosiți o lavetă pentru curățarea ochelarilor disponibilă în comerț pentru a șterge ușor senzorul de obstacole.



Avertisment

Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea mizeriei și a prafului de pe senzorul de obstacole. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii din interiorul proiecteurului.

Atenție

Nu frecați senzorul de obstacole cu materiale aspre și nu supuneți senzorul la șocuri.

Deteriorarea suprafeței senzorului poate provoca defecțiuni.

Curățarea filtrului de aer

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

"Proiectorul este supraîncălzit. Asigurați-vă că nimic nu blochează priza de aer și curățați sau înlocuiți filtrul de aer."

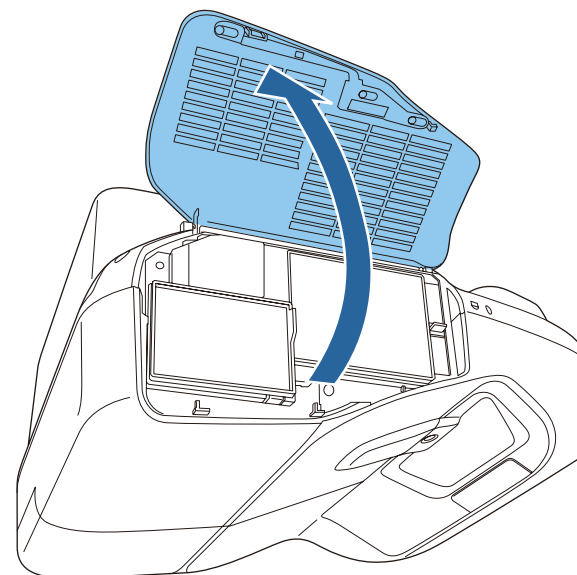
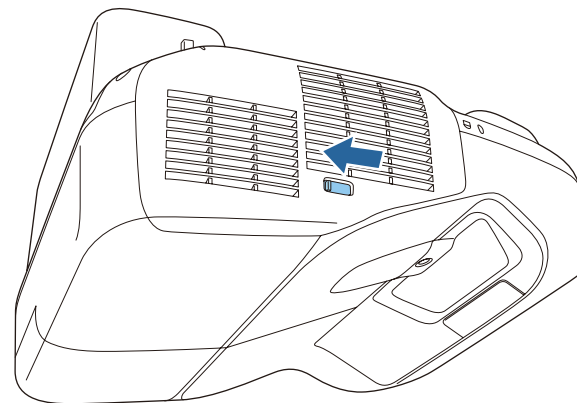
Atenție

- Praful colectat în filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului, producându-se defecțiuni sau deteriorarea timpurie a componentelor optice. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Atunci când folosiți o perie pentru curățare, asigurați-vă că perii acesteia sunt lungi și moi, și periați produsul cu atenție. Dacă produsul este periat cu o forță prea mare, praful va pătrunde în filtrul de aer și nu va mai putea fi îndepărtat.

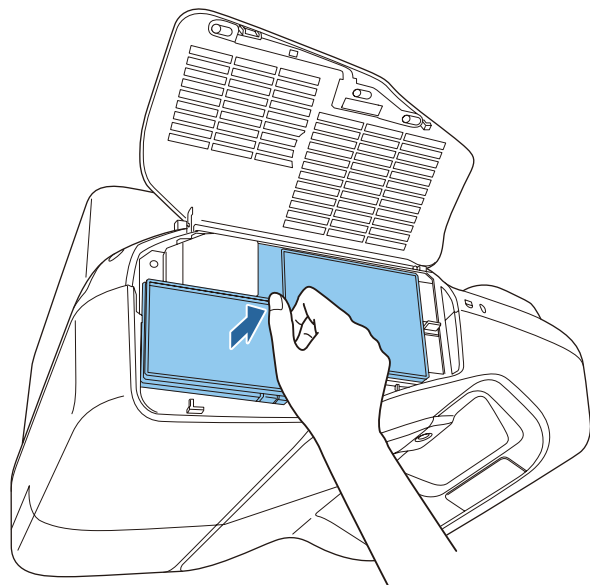
- 1** După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

- 2** Deschideți capacul filtrului de aer.

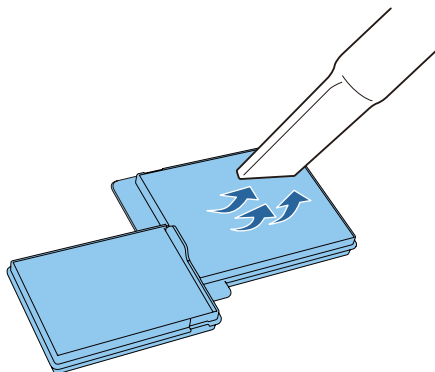
Apăsăți pe proeminențele capacului filtrului de aer pentru a-l deschide.



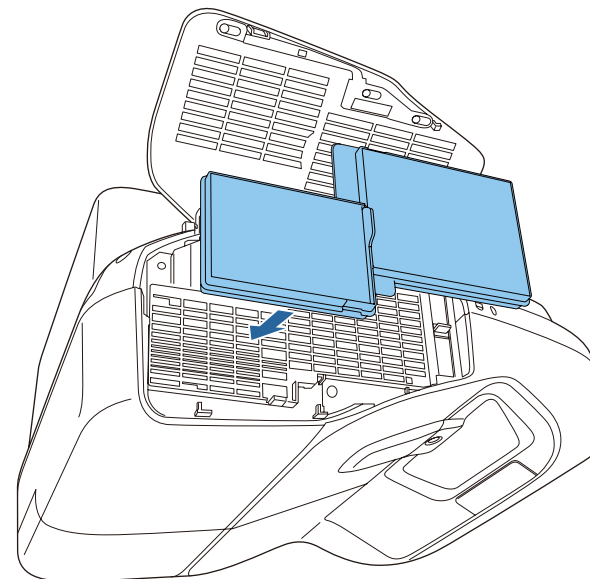
- 3** Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



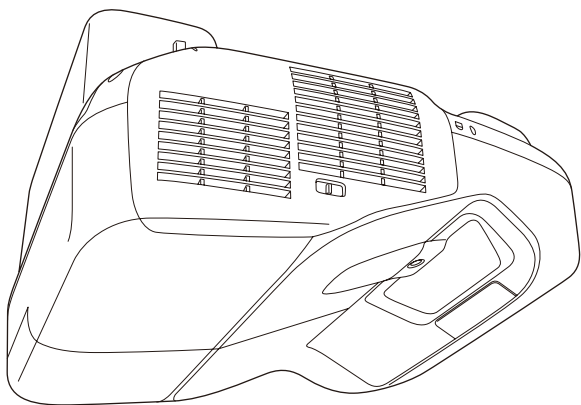
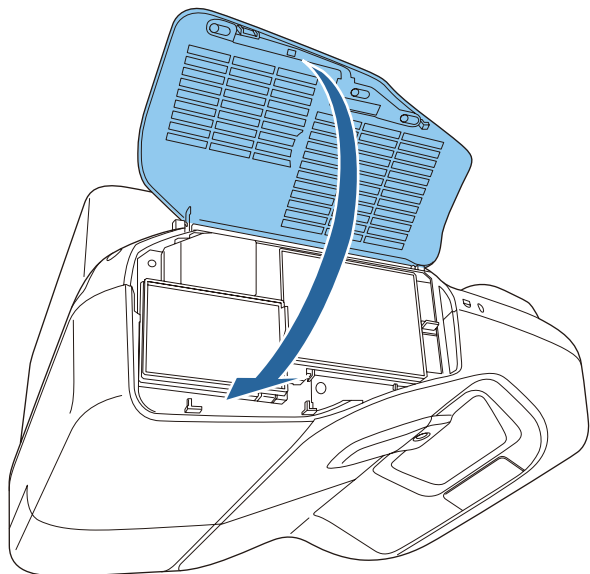
- 4** Îndepărtați toate urmele de praf de pe filtrul de aer folosind un aspirator acționat din partea din față.



- 5** Înlocuiți filtrul de aer.



6 Închideți capacul filtrului de aer.



- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.
☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.174](#)
- Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.

În această secțiune se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtrului de aer.

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

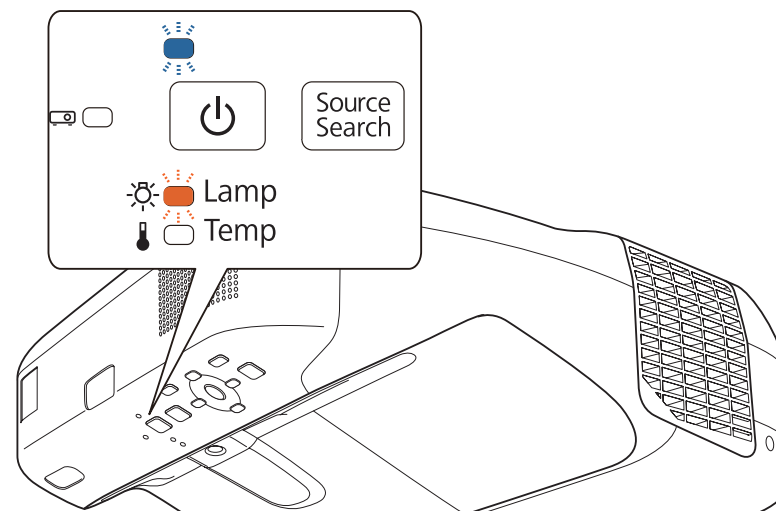
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați www.epson.com."



Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.

- Indicatorul de alimentare luminează intermitent în albastru și indicatorul lămpii luminează intermitent în portocaliu.



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

Atenție

- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după trecerea unei anumite perioade de timp, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate.

Pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-580:

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

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 5900 ore

Pentru EB-575Wi/EB-575W/EB-570:

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: aproximativ 4900 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 9900 ore

☛ **ECO - Consum energie** p.138

- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran este afișat mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- În funcție de caracteristicile individuale ale lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea, se poate închide la culoare sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să fie afișat pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.
- Recomandăm utilizarea lămpilor opționale EPSON originale. Utilizarea lămpilor generice poate afecta calitatea proiecției și siguranța. Orice deteriorare sau defecțiune cauzată de utilizarea lămpilor generice ar putea să nu fie acoperită de garanția Epson.



Vă recomandăm să curățați filtrul de aer de fiecare dată când înlocuiți lampa.

☛ "Curățarea filtrului de aer" p.167

Cum se înlocuiește lampa

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



Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai funcționează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe plafon sau pe perete, presupuneți că lampa este crăpată și stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. De asemenea, scoateți cu atenție capacul lămpii. Fiți precaut când scoateți capacul lămpii, deoarece pot cădea cioburi de sticlă și acestea pot provoca un accident. Dacă vă pătrund cioburi de sticlă în ochi sau gură, contactați imediat medicul local.
- Nu dezasamblați și nu modificați niciodată lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.



Atenție

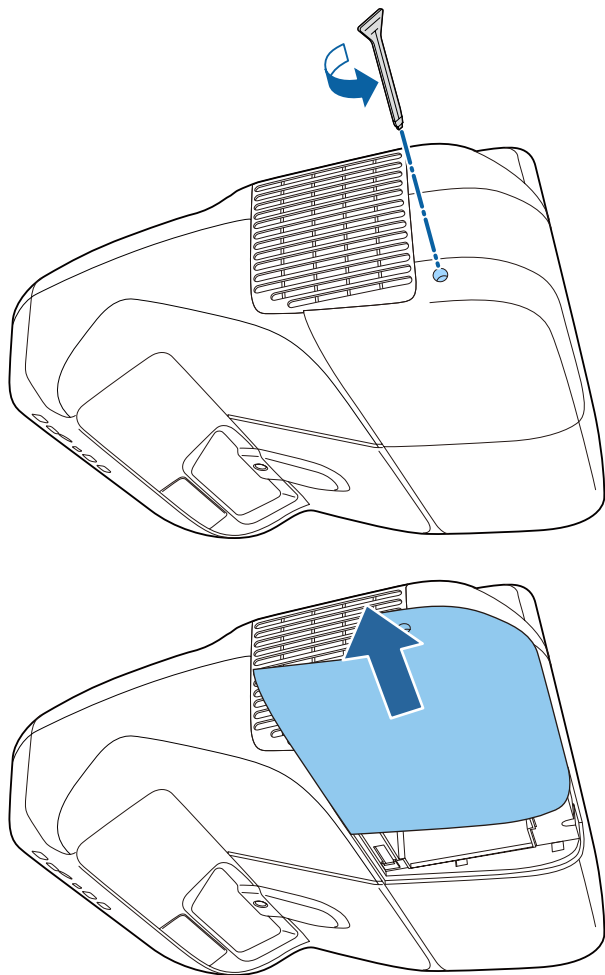
Așteptați până când lampa se răcește suficient înainte de a scoate capacul lămpii. Dacă lampa este fierbinte, vă puteți arde sau vă puteți răni. Pentru ca lampa să se răcească suficient trebuie să așteptați circa o oră după ce aparatul a fost oprit.

1

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

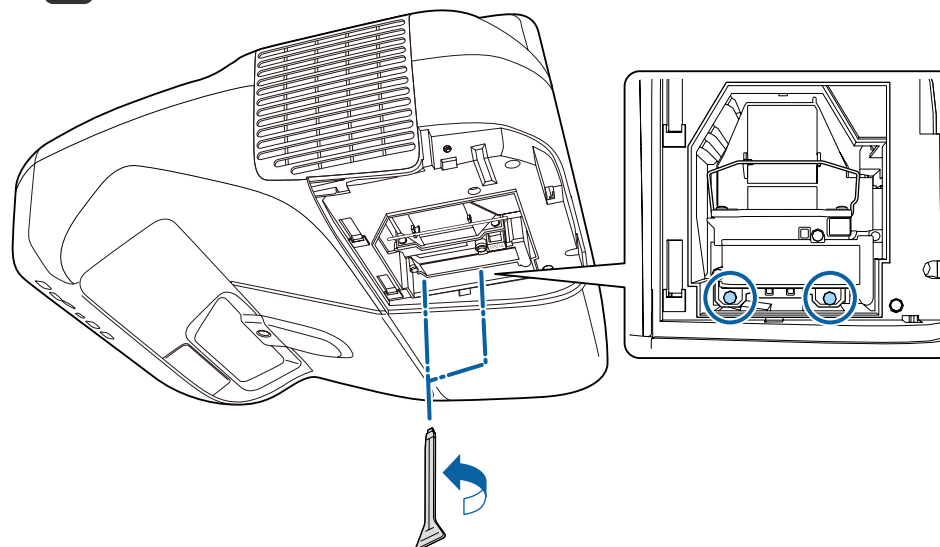
- 2** Așteptați până când lampa s-a răcit destul de bine și apoi scoateți capacul lămpii de pe partea superioară a proiectorului.

Slăbiți șurubul de fixare a capacului lămpii cu șurubelnița furnizată împreună cu noua unitate de lampă sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Glisați capacul lămpii înainte pentru a-l scoate.



Atunci când proiectorul este montat pe un perete sau suspendat de tavan și este necesară înlocuirea lămpii, scoateți cu atenție capacul lămpii și susțineți-l cu mâna pentru a preveni căderea acestuia.

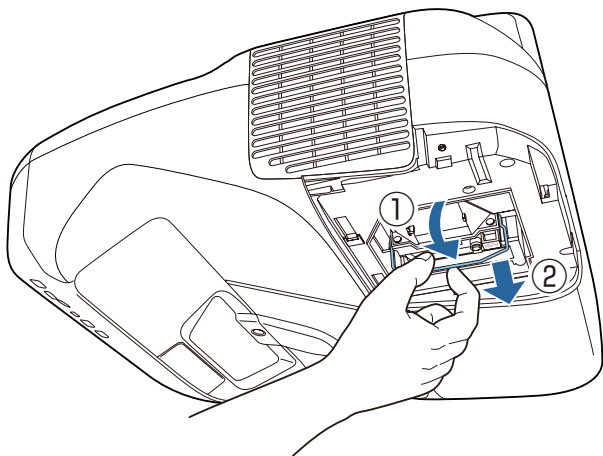
- 3** Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



4 Scoateți lampa veche trăgând de mâner.

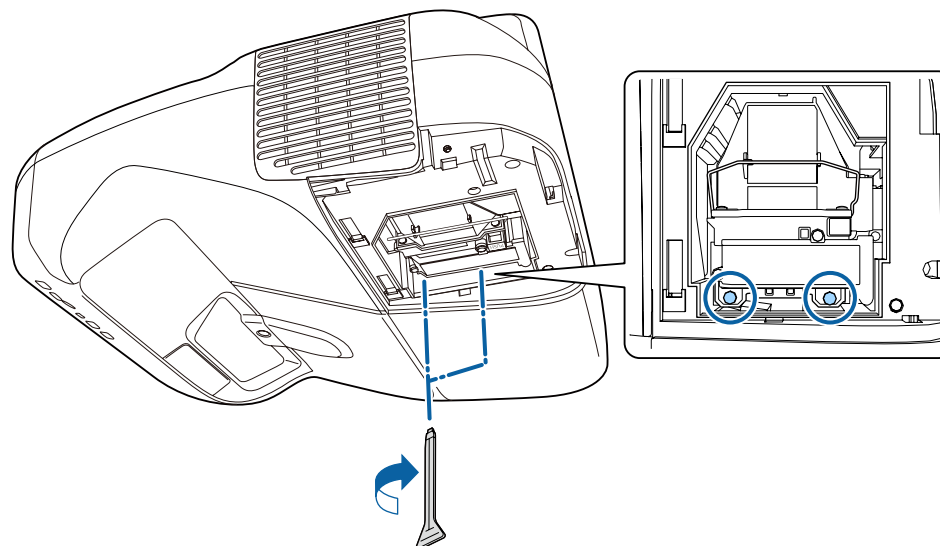
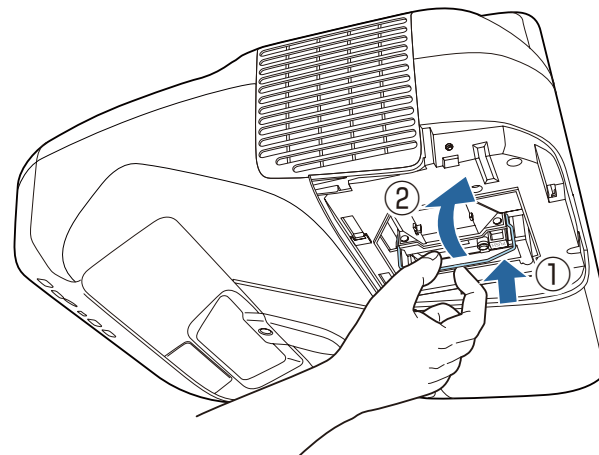
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

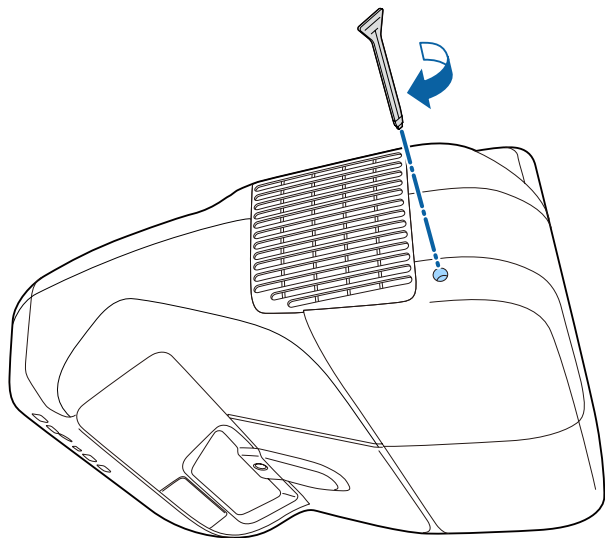


5 Montați noua lampă.

Introduceți noua lampă de-a lungul căii de ghidare, în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la poziție, împingeți ferm și apăsați mânerul în jos. Strângeți cele două șuruburi de fixare a lămpii.



6 Montați capacul lămpii.



Atenție

- Verificați dacă ați montat bine lampa. În cazul în care se scoate capacul lămpii, lampa se oprește automat ca o măsură de siguranță. Dacă lampa sau capacul lămpii nu se montează corect, lampa nu se aprinde.
- Acest produs include o componentă a lămpii care conține mercur (Hg). Vă rugăm să verificați care sunt regulile de aruncare sau reciclare. Nu o aruncați la gunoi alături de deșeurile menajere.



Reinițializați contorul de înregistrare a orelor de funcționare a lămpii numai după ce lampa a fost înlocuită. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu va fi indicată corect.

Înlocuirea filtrului de aer

Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Dacă mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat, înlocuiți filtrul de aer.

Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

1

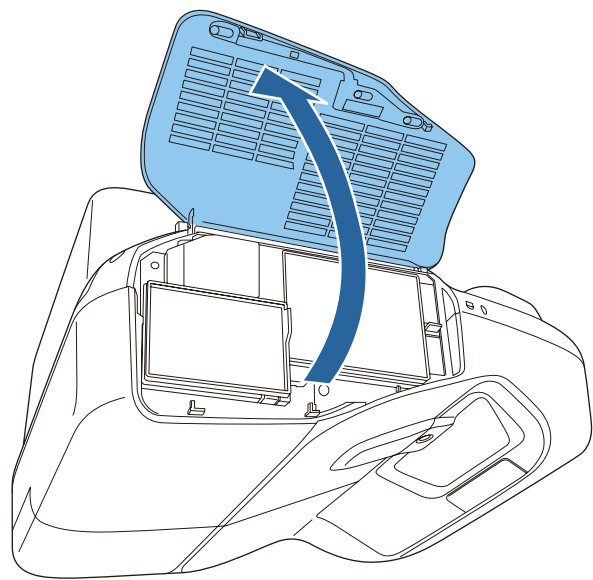
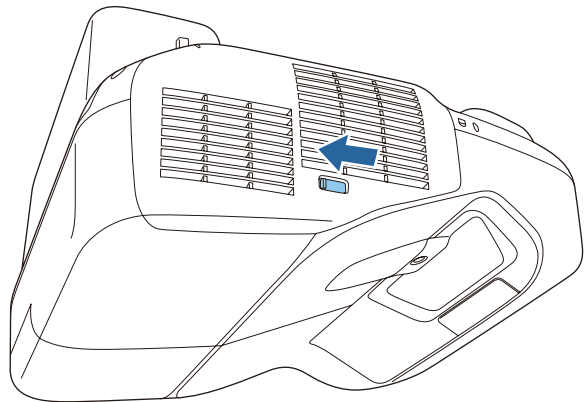
După ce ați oprit proiectorul și după ce alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

Resetarea duratei lămpii

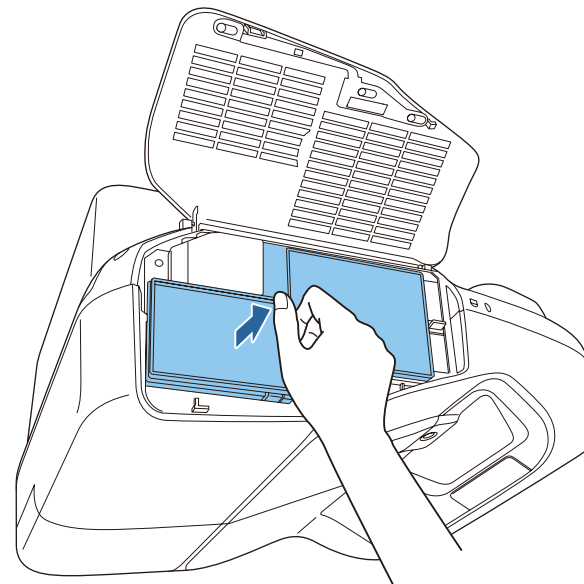
Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul unui mesaj și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După înlocuirea lămpii, nu uitați să reinițializați contorul de înregistrare a orelor de funcționare a lămpii din meniul Configurare.

☛ "Meniul Reset" [p.141](#)

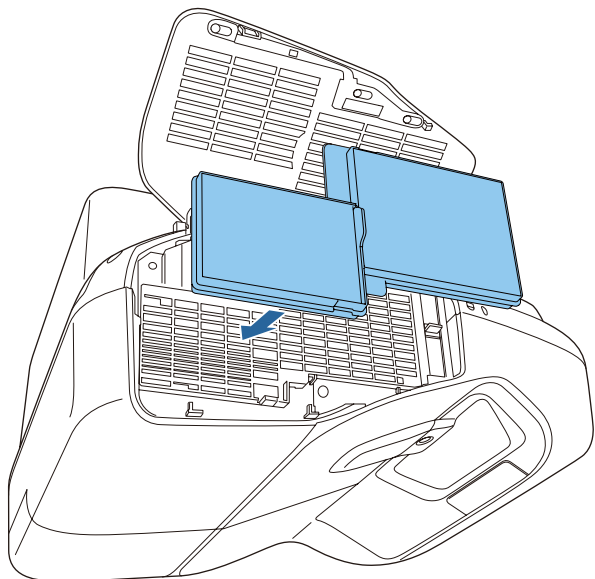
- 2** Deschideți capacul filtrului de aer.
Apăsați pe proeminențele capacului filtrului de aer pentru a-l deschide.



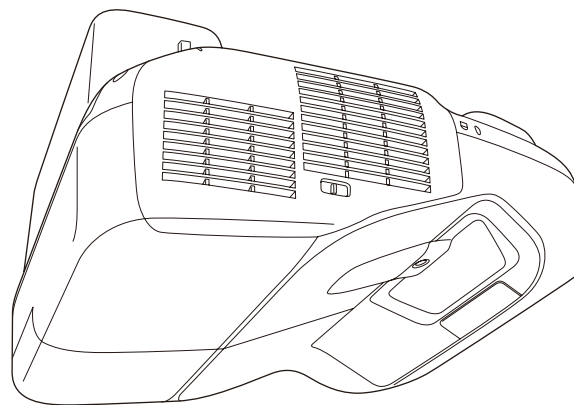
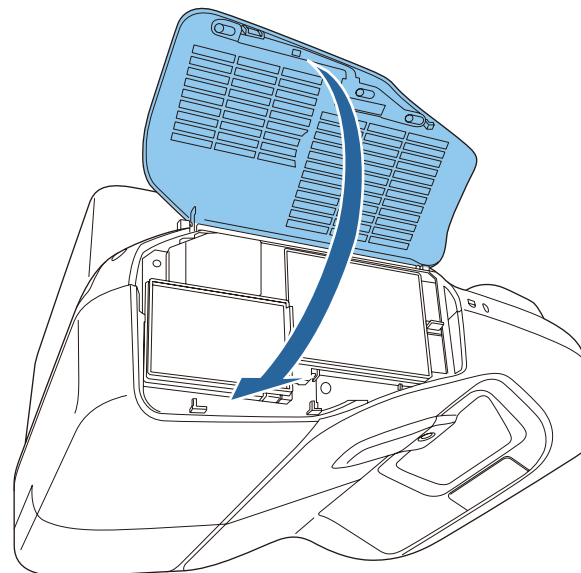
- 3** Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



4 Instalați filtrul de aer nou.



5 Închideți capacul filtrului de aer.





Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.

Materialul din alcătuirea cadrului: polipropilenă

Materialul din care este făcut filtrul: Polipropilenă



Apendice

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este valabilă începând cu februarie 2014. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Accesorii opționale

Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20

Se utilizează pentru proiecția imaginilor, cum ar fi cărți, documente OHP sau diapozitive.

Cablu pentru calculator ELPKC02

(1,8 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

Cablu pentru calculator ELPKC09


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

Cablu pentru calculator ELPKC10

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

Cablu pentru video compus ELPKC19

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

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

Unitate LAN fără fir ELPAP07

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

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09

Se utilizează dacă doriți să stabiliți rapid o conexiune directă între proiector și un calculator cu sistem Windows instalat.

Interactive Table Mount ELPMB29

Se utilizează la instalarea proiectorului pe o masă.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

Placă de atașare*ELPPT06

Se utilizează la atașarea suportului de suspendare pe tavan la proiector.

Easy Interactive Pen ELPPN04A/ELPPN04B

Creioane pentru funcțiile interactive. Nu se pot utiliza simultan două creioane interactive cu același număr de model.

Extensie creion interactiv ELPPE01

Atașați-o creionului interactiv pentru a extinde raza de acțiune a creionului și pentru a-l utiliza pe post de cursor.

Vârfuri de creion de schimb ELPPS02

Vârfuri de rezervă pentru creionul interactiv.

Cablu de extensie USB ELPKC31

Conectați acest cablu în cazul în care cablul USB inițial este prea scurt.

Casetă de interfață ELPCB02

Atunci când proiectorul este montat pe un perete sau suspendat pe tavan, instalați telecomanda pentru a putea controla proiectorul manual.

Set de cabluri pentru telecomandă ELPKC28

Cabluri pentru conectarea mai multor proiectoare care acceptă funcțiile interactive.

* Pentru montarea suspendată a proiectorului pe tavan, trebuie să aveți o pregătire specială. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

Consumabile

Lampă

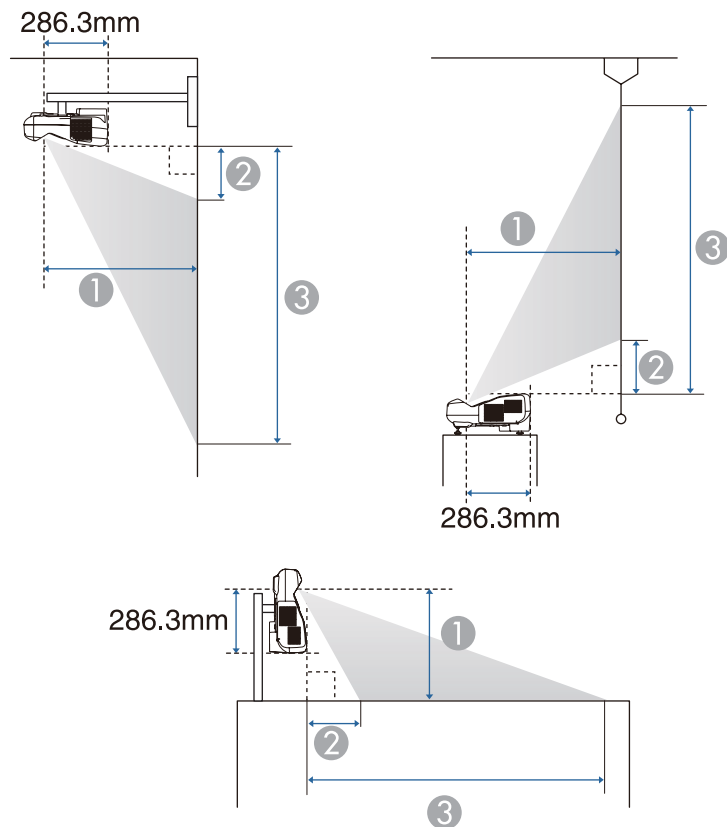
- ELPLP80 (pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-580)
- ELPLP79 (pentru EB-575Wi/EB-575W/EB-570)

Se folosește pentru a înlocui lampa uzată.

Filtru de aer ELPAF40

Se folosește pentru a înlocui filtrul de aer uzat.

Distanță de proiecție (pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W)



① Distanță proiecție

② Distanța dintre projector și partea de sus a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală)
Distanța dintre projector și partea de jos a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou)

③ Distanța dintre projector și partea de jos a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală)
Distanța dintre projector și partea de sus a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou)

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
60"	129 x 81	34.8 - 47.9	9	89.8
70"	151 x 94	41 - 56.2	11.7	105.9
80"	172 x 108	47.2 - 60	14.4	122
90"	194 x 121	53.4 - 60	17	138.2
100"	215 x 135	59.6 - 60	19.7	154.3

Unități: cm

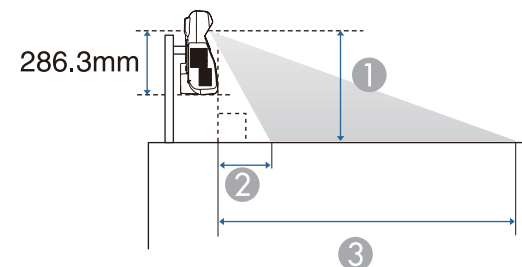
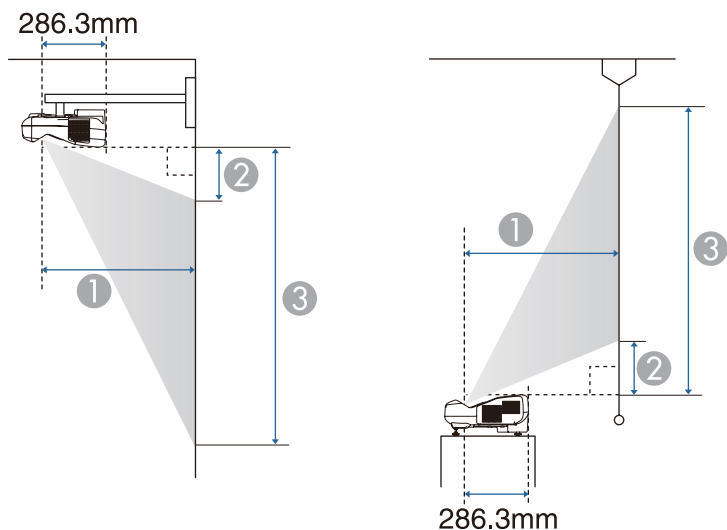
Dimensiunea ecranului 4:3		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
53"	108 x 81	34.8 - 47.9	9	89.8
60"	122 x 91	39.7 - 54.5	11.1	102.6
70"	142 x 107	46.8 - 60	14.1	120.8
80"	163 x 122	53.8 - 60	17.2	139.1
88"	179 x 134	59.4 - 60	19.6	153.7

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
59"	131 x 74	35.2 - 48.4	13.3	86.7

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
60"	133 x 75	35.9 - 49.2	13.6	88.3
70"	155 x 87	42.2 - 57.9	17	104.2
80"	177 x 100	48.6 - 60	20.5	120.1
90"	199 x 112	55 - 60	23.9	136
97"	215 x 121	59.5 - 60	26.3	147.1

Distanță de proiecție (pentru EB-580/EB-570)



- ① Distanță proiecție
- ② Distanța dintre proiector și partea de sus a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală)
Distanța dintre proiector și partea de jos a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou)
- ③ Distanța dintre proiector și partea de jos a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală)
Distanța dintre proiector și partea de sus a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou)

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
56"	114 x 85	34.8 - 47.9	6.8	92.1
60"	122 x 91	37.5 - 51.5	7.7	99.2
70"	142 x 107	44.2 - 60	10.2	116.9
80"	163 x 122	50.8 - 60	12.7	134.6
90"	183 x 137	57.5 - 60	15.1	152.3
93"	189 x 142	59.5 - 60	15.9	157.6

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②	③
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
52"	115 x 65	35.3 - 48.5	17.7	82.5
60"	133 x 75	41.1 - 56.3	21.5	96.2
70"	155 x 87	48.3 - 60	26.3	113.4
80"	177 x 100	55.6 - 60	31	130.6
85"	188 x 106	59.2 - 60	33.4	139.2

Rezoluții Acceptate

Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (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	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1, 2	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
MAC21"	75	1152x870

*1 numai pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W

*2 Compatibile numai când setarea **Lat** se selectează pentru **Rezoluție** din meniul Configurare.

Imaginile pot fi proiectate chiar dacă sunt primite alte tipuri de semnale decât cele menționate mai sus. Totuși, anumite funcții pot fi limitate.

Video pe componente

Semnal	Rată de refresh (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

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Semnal intrare HDMI

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+*	60	1680x1050
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920x1080

* numai pentru EB-585Wi/EB-585W/EB-575Wi/EB-575W

Semnal intrare MHL

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SDTV (480i/480p)	60	720x480
SDTV (576i/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)	24/30	1920x1080

Specificații Generale ale Proiectorului

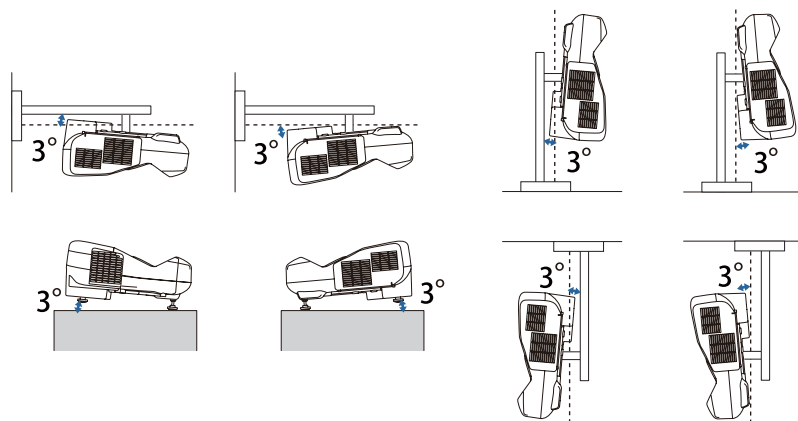
Denumirea produsului		EB-585Wi	EB-585W
Dimensiuni		367 (L) x 155 (Î) x 375 (D) mm (nu includ secțiunea ridicată)	
Dimensiune panou LCD		Lățime 0,59"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție		1.024.000 XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare		Manual	
Reglare zoom		Digital (1-1,35)	
Lampă		Lampă UHE, 245 W Model nr.: ELPLP80	
Ieșire audio max.		16 W	
Boxă		1	
Sursă de alimentare		100-240 V c.a.±10% 50/60 Hz 3,8-1,7 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 376 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,33 W	
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 358 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,44 W	
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 3.000 m	
Temperatura de funcționare		De la +5 la +35°C (fără condens) (altitudine de la 0 la 2.286 m) De la +5 la +30°C (fără condens) (altitudine de la 2.287 la 3.000 m)	
Temperatura de depozitare		de la -10 la +60°C (Fără condensare)	
Greutate		Aprox. 5,5 kg	Aprox. 5,3 kg

Denumirea produsului		EB-575Wi	EB-575W	EB-580	EB-570
Dimensiuni		367 (L) x 155 (Î) x 375 (D) mm (nu includ secțiunea ridicată)			
Dimensiune panou LCD		Lățime 0,59"		0,55"	
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă			
Rezoluție		1.024.000 XGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3		786.432 XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare		Manual			
Reglare zoom		Digital (1-1,35)			
Lampă		Lampă UHE, 215 W Model nr.: ELPLP79	Lampă UHE, 245 W Model nr.: ELPLP80	Lampă UHE, 215 W Model nr.: ELPLP79	
Ieșire audio max.		16 W			
Boxă		1			
Sursă de alimentare		100-240 V c.a.±10% 50/60 Hz 3,4-1,5 A	100-240 V c.a.±10% 50/60 Hz 3,8-1,7 A	100-240 V c.a.±10% 50/60 Hz 3,4-1,5 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 333 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,33 W	În stare de funcționare: 376 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,33 W	În stare de funcționare: 333 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,33 W	
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 318 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,44 W	În stare de funcționare: 358 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,44 W	În stare de funcționare: 318 W Consumul în standby (Comunicare act.): 4,3 W Consumul în standby (Comunicare dez.): 0,44 W	
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 3.000 m			
Temperatura de funcționare		De la +5 la +35°C (fără condens) (altitudine de la 0 la 2.286 m) De la +5 la +30°C (fără condens) (altitudine de la 2.287 la 3.000 m)			
Temperatura de depozitare		de la -10 la +60°C (Fără condensare)			
Greutate		Aprox. 5,5 kg	Aprox. 5,3 kg		

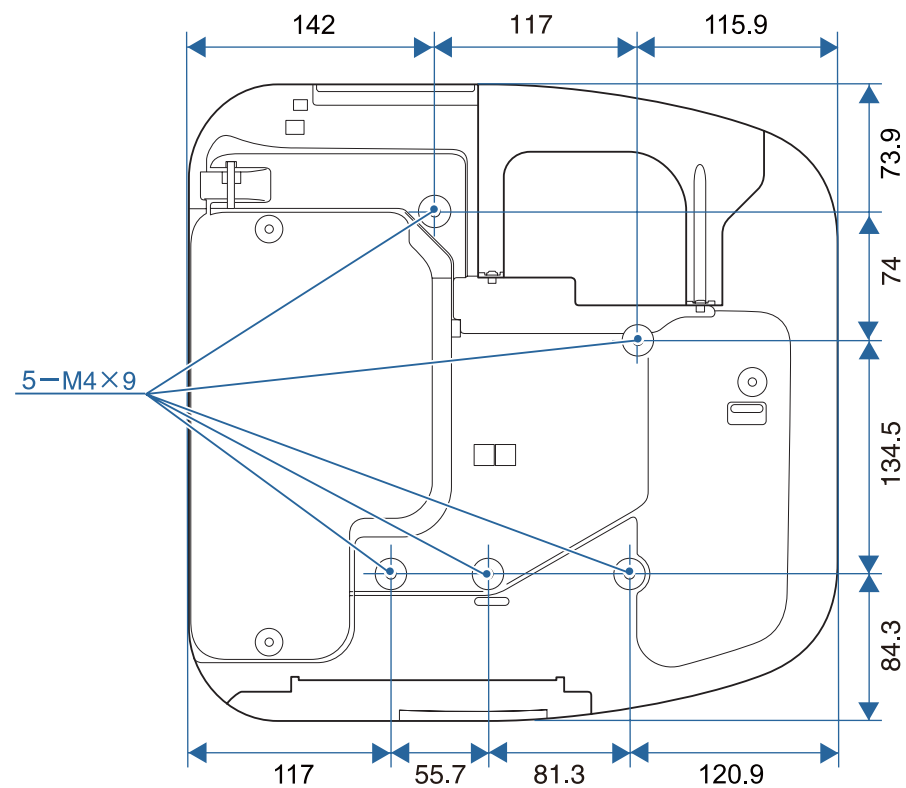
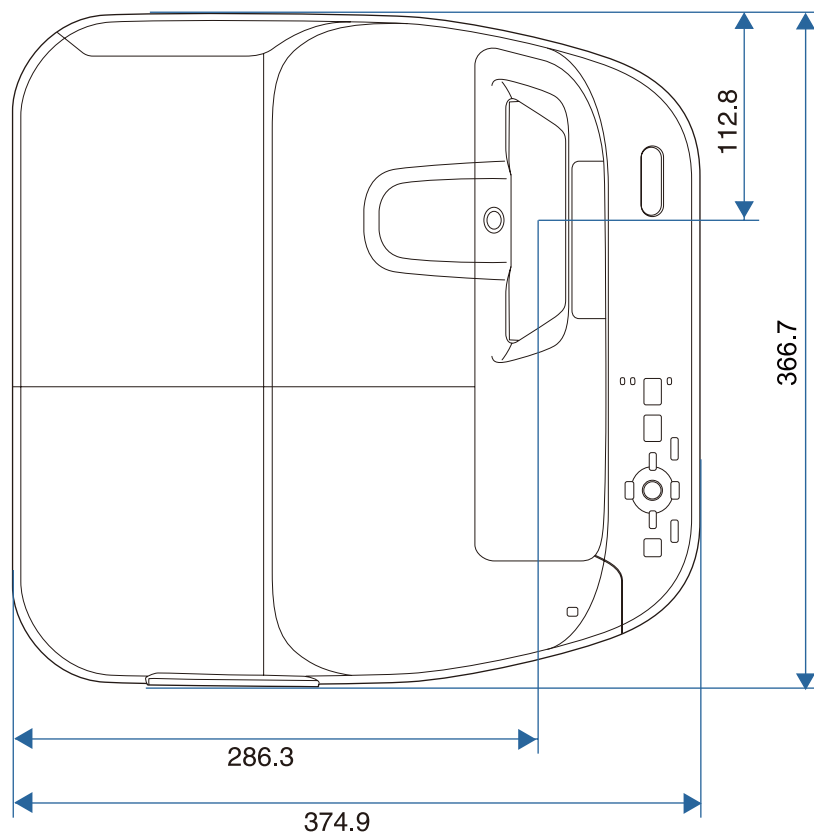
Conectori	Port Computer1	1	Mini D-Sub, 15 pini (mamă)
	Porturile de intrare Computer2/ Monitor Out	1	Mini D-Sub, 15 pini (mamă)
	Portul Video	1	RCA pin jack
	Port S-Video	1	Mini DIN 4-pin
	Portul Audio1	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Audio2	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Audio	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Mic	1	Mufă stereo mini pin
	Portul Audio Out	1	Mufă stereo mini pin
	Portul de intrare HDMI1/MHL	1	HDMI (sunetul este acceptat numai de PCM)
	Portul HDMI2	1	HDMI (sunetul este acceptat numai de PCM)
	Port USB-A*	1	Conector USB (Tip A)
	Port USB-B*	1	Conector USB (Tip B)
	Port USB (pentru unitate LAN fără fir)	1	Conector USB (Tip A)
	Portul LAN	1	RJ-45
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)
	Portul SYNC	2	Mufă stereo mini pin

* Compatibil USB 2.0. Totuși, funcționarea tuturor dispozitivelor USB compatibile nu este garantată.

Unghi de înclinare

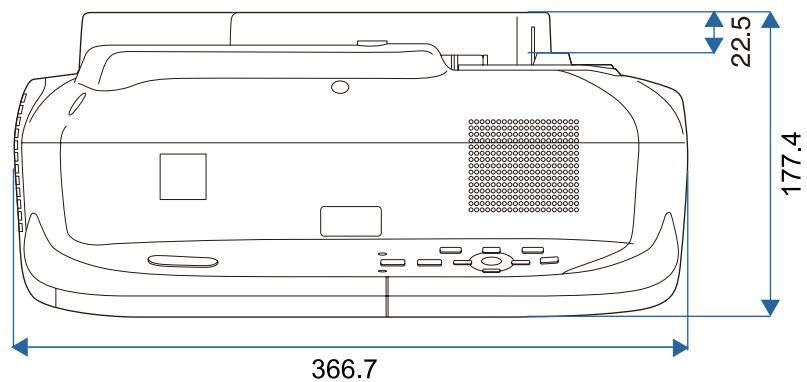


Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 3 °, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.

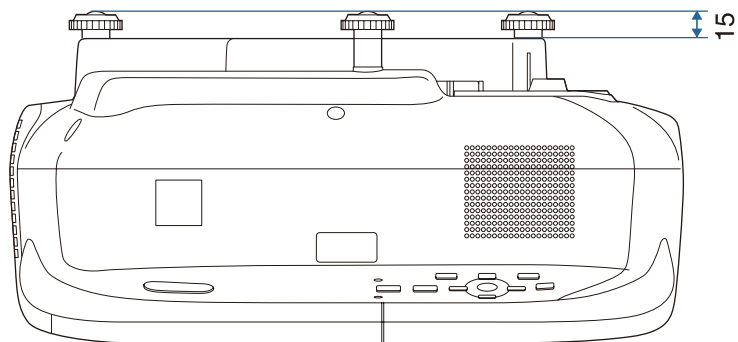


Unități: mm

Fără picioare





Cu picioare



Unități: mm

Această secțiune explică pe scurt termenii dificili care nu sunt explicați în textul acestui ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

Adresă Gateway	Acesta este un server (router) pentru comunicarea din cadrul unei rețele (subrețea) divizate în funcție de <u>masca subrețea</u>  .
Adresă IP	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii consultați pagina de internet AMX. URL http://www.amx.com/
Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește "ajustarea contrastului".
DHCP	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o <u>adresă IP</u>  echipamentului conectat la o rețea.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 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 dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece portul HDMI de pe proiector acceptă tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate de tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de codificare HDCP.
HDTV	O prescurtare pentru High-Definition Television; 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	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.
Mască subrețea	Aceasta este o valoare numerică pentru definirea numărului de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele divizate (subrețea), din adresa IP.
MHL	O abreviere pentru Mobile High-definition Link, un standard pentru interfețele de conectare, care vizează dispozitivele mobile, precum telefoanele inteligente și tabletele. Imaginile pot fi transferate la calitate înaltă și la viteze mari, fără comprimarea semnalului digital. De asemenea, dispozitivele conectate sunt încărcate.
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.
Mod Infrastructură	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, prin care dispozitivele comunică prin intermediul punctelor de acces.
Progresiv	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întreșere.

Rată refresh	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile standardului <u>HDTV</u> pentru televiziunea de înaltă definiție.
Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
SNMP	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi routere și calculatoare conectate la o rețea TCP/IP.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată lucrează în modul sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa semnalului la modul sRGB.
SSID	SSID este un identificator pentru conectarea la un alt dispozitiv dintr-o rețea LAN fără fir. Sunt posibile comunicațiile fără fir între dispozitivele cu același SSID.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
S-Video	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o componentă de culoare (C).
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
Trap IP Adresă	Aceasta este <u>adresa IP</u> pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiecteurului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect, în semnal apar dungi verticale late.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Video pe componente	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, salvată într-un sistem de stocare sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic, mecanic, prin fotocopiare, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm nicio răspundere pentru drepturile de autor care provin din utilizarea informațiilor din acest document. De asemenea, nu ne asumăm răspunderea pentru daunele rezultate din utilizarea informațiilor din acest document.

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

Restricție de utilizare

Când acest produs este utilizat pentru aplicații care necesită un grad ridicat de fiabilitate/siguranță, precum: a) dispozitive de transport pentru aviație, căi ferate, marină, auto; b) dispozitive de prevenire a dezastrelor; c) diferite dispozitive de siguranță etc. sau d) dispozitive funcționale/de precizie, produsul se va utiliza numai după luarea în considerare, la proiectare, a unor măsuri de prevenire și redundanțe, pentru menținerea siguranței și a unei fiabilități complete a sistemului. Deoarece acest produs nu a fost conceput pentru utilizarea în aplicații care necesită fiabilitate/siguranță extremă, precum echipamente aerospațiale, echipamente principale de comunicații, echipamente de control al energiei nucleare sau echipamente medicale pentru asistență medicală directă etc., vă rugăm să efectuați o estimare personală a caracterului adecvat al acestui produs, după o evaluare completă.

Reglementările Legii privind telegrafia fără fir

Următoarele acte sunt interzise în virtutea Legii privind telegrafia fără fir.

- Modificarea și demontarea (inclusiv antena)
- Îndepărtarea etichetei de conformitate

Referitor la notații

Sistem de operare Microsoft® Windows® 2000
Sistem de operare Microsoft® Windows® XP
Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®
Sistem de operare Microsoft® Windows® 7
Sistem de operare Microsoft® Windows® 8
Sistem de operare Microsoft® Windows® 8.1

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt denumite „Windows 2000”, „Windows XP”, „Windows Vista”, „Windows 7”, „Windows 8” și „Windows 8.1”. În plus, termenul comun Windows poate fi utilizat pentru a face referiri la Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 și Windows 8 și Windows 8.1, iar mai multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista/7/8/8.1, omițându-se notația „Windows”.

SO Mac X 10.3.x
SO Mac X 10.4.x
SO Mac X 10.5.x
SO Mac X 10.6.x
OS X 10.7.x
OS X 10.8.x
OS X 10.9.x

În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite „Mac OS X 10.3.x”, „Mac OS X 10.4.x”, „Mac OS X 10.5.x”, „Mac OS X 10.6.x” și „Mac OS X 10.7.x”, „OS X 10.8.x” și „OS X 10.9.x”. În plus, termenul comun „OS X” este folosit pentru a face referiri la toate aceste sisteme de operare.

Notificare generală:

EPSON și ELPLP sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale SEIKO EPSON CORPORATION.

Mac, Mac OS și OS X sunt mărci comerciale ale Apple Inc.


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

eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Panasonic Group.

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

App Store este o marcă de servicii a Apple Inc.

Google play este o marcă comercială a Google Inc.

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

MHL, sigla MHL și Mobile High-Definition Link sunt mărcile comerciale sau mărcile comerciale înregistrate ale MHL și LLC în Statele Unite și/sau în alte țări.

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

Crestron și Crestron RoomView sunt mărci comerciale înregistrate ale Crestron Electronics, Inc.

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 2014. All rights reserved.

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of directive 2011/65/EU (RoHS)

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION

Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan

Telephone: 81-266-52-3131

Importer: SEIKO EUROPE B.V.

Address: Azië building, Atlas ArenA, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam Zuidoost The Netherlands

Telephone: 31-20-314-5000