



Ghidul utilizatorului

Home Projector



EH-TW570

Notatii Utilizate în Acest Ghid





• Măsuri de siguranță

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

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

 Avertisment	Acest simbol se folosește pentru informații care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau chiar deces, 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.148
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. 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

Proiecții imagini realiste 3D	8
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare	8
Conectarea cu un cablu USB și efectuarea proiecțiilor (USB Display)	8
Detectarea mișcărilor proiectorului și corectarea automată a distorsiunilor de imagine	8
Corecție trapez orizontal	8
Funcții utile pentru proiecția imaginilor	9
Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)	9
Creșterea conținutului de proiectare pe ecrane late (WXGA)	9
Conectați un dispozitiv de stocare USB și proiectați filme sau imagini (PC Free)	9
Diverse funcții pentru economisirea excelentă a energiei electrice	9
Valorificarea la maximum a telecomenzii	9
Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente	9
Funcții avansate de securitate	10
Conectarea la o rețea fără fir și proiectarea imaginilor	10

Denumirea și funcțiile componentelor 12

În Față/pe Carcasă	12
Spate	13
La bază	14
Panou de control	15
Telecomandă	16
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	19
Distanța de funcționare a telecomenzii	20

Pregătirea proiectorului

Instalarea proiectorului 22

Metode de Instalare	22
---------------------------	----

Metode de instalare	23
Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție	23

Conectarea echipamentului 25

Conectarea surselor de imagini	25
Conectarea unui calculator	27
Conectarea unui telefon inteligent sau a unui dispozitiv tabletă	28
Conectarea dispozitivelor USB	29
Conectarea echipamentelor externe	30
Instalarea unității LAN fără fir	32
Instalarea Quick Wireless Connection USB Key	32

Utilizarea de bază

Proiectarea Imaginilor 34

De la instalare la proiecție	34
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	35
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	36
Proiectarea cu USB Display	36
Cerințe de sistem	36
La prima conectare	37
Dezinstalarea	38

Ajustarea imaginilor proiectate 40

Corectarea distorsiunilor trapezoidale	40
Corectarea automată	40
Corectarea manuală	41
Ajustarea dimensiunii imaginii	44
Ajustarea poziției imaginii	44
Ajustarea înclinării orizontale	44
Corectarea focalizării	45
Ajustarea volumului	45
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)	45
Setarea Diafragmă automată	46
Modificarea formatului imaginii proiectate	47
Metodele de modificare	47

Modificarea modului de aspect	47
-------------------------------	----

Funcții utile

Funcții de proiectie 50

Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)	50
Surse de intrare pentru proiectia de tip ecran divizat	50
Proceduri de operare	50
Restricții în timpul proiectiei de tip ecran divizat	53
Proiectarea imaginilor 3D	53
Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D	53
Vizualizarea imaginilor 3D	55
Convertirea imaginilor 2D în imagini 3D	56
Zona de vizualizare pentru imagini 3D	57
Avertismente privind vizualizarea imaginilor 3D	57
Proiectarea fără calculator (PC Free)	60
Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției PC Free	60
Exemple PC Free	61
Metode de funcționare PC Free	61
Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate	63
Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)	64
Setări de afișare pentru fișiere de imagine și setări de operare pentru Rulare diap.	65
Proiectarea prin utilizarea unui cod QR	66
Setarea modului de afișare pentru codurile QR	66
Proiectarea datelor de la un telefon inteligent sau de la un dispozitiv tabletă	67
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	68
Înghețarea imaginii (Înghet)	68
Funcția indicator (Pointer)	69
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	70
Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)	71
Salvarea unui logo utilizator	72

Funcții de Securitate 74

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	74
---------------------------------------------------	----

Tipuri de Protejat de parolă	74
Setarea funcției Protejat de parolă	74
Introducerea parolei	75
Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)	76
Blocare antifurt	77
Instalarea firului de blocare	77

Monitorizarea și controlul 78

EasyMP Monitor	78
Message Broadcasting	78
Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web)	78
Configurarea proiectorului	78
Afișarea funcției Ecranul Control Web	79
Afișarea ecranului Web Remote	79
Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor	81
Mail de notificare cu privire la o eroare de citire	81
Administrarea utilizând protocolul SNMP	81
Comenzi ESC/VP21	82
Înainte de a începe	82
Lista comenzilor	82
Protocol de comunicare	83

Despre Event ID 84

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare 86

Lista cu Funcții 87

Tabelul meniului Configurare	87
Meniul Rețea	88
Meniul Imagine	89
Meniul Semnal	89
Meniul Setări	92
Meniul Extins	93
Meniul Rețea	94
Observații privind utilizarea meniului Rețea	95
Utilizarea tastaturii virtuale	95

Meniul Principal	96
Meniul LAN fără fir	97
Meniul Securitate	98
Meniul Poștă	99
Meniul Altele	100
Meniul Reset	101
Meniul ECO	101
Meniul Informații (numai afișare)	102
Meniul Reset	103

Efectuează operația de configurare pentru mai multe proiectoare 104

Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie flash USB	104
Salvarea setărilor pe unitatea de memorie flash USB	104
Reflectarea setărilor salvate pe alte proiectoare	106
Configurarea prin conectarea calculatorului și a proiectorului cu un cablu USB	108
Salvarea setărilor pe un calculator	108
Reflectarea setărilor salvate pe alte proiectoare	109
În cazul în care configurarea eșuează	111

Depanarea

Utilizarea funcției Ajutor 113

Rezolvarea problemelor 114

Citirea indicatoarelor	114
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	118
Probleme cu imaginile	119
Imaginile nu apar	119
Imaginile animate nu sunt afișate	120
Proiecția se oprește automat	120
Este afișat mesajul Nu e acceptat	120
Este afișat mesajul Fără semnal	121
Nu pot vizualiza imagini 3D	121
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate	122
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	122

Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată	123
Culorile din imagine nu sunt corecte	124
Imaginile sunt închise	125
Probleme la pornirea proiecției	125
Proiectorul nu pornește	125
Alte probleme	126
Sunetul nu se aude sau este slab	126
Există zgomot în semnalul audio (doar la proiectarea USB Display)	126
Telecomanda nu funcționează	127
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	127
În cazul apariției unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens	127
Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web	128

Întreținerea

Curățarea 130

Curățarea suprafeței proiectorului	130
Curățarea lentilelor	130
Curățarea ochelarilor 3D	130
Curățarea filtrului de aer	130

Înlocuirea Consumabilelor 132

Înlocuirea lămpii	132
Perioada de înlocuire a lămpii	132
Cum se înlocuiește lampa	132
Resetarea duratei lămpii	135
Înlocuirea filtrului de aer	135
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	135
Cum se înlocuiește filtrul de aer	135

Apendice

Accesorii Opționale și Consumabile 138

Accesorii opționale	138
---------------------	-----

Consumabile	139
Dimensiune ecran și Distanța de proiecție	140
Distanța proiecție	140
Ecrane acceptate	142
Rezoluții Acceptate	142
Semnale de la calculator (RGB analogic)	142
Video pe componente	142
Video compozit	142
Semnal intrare HDMI	142
Semnal intrare MHL	143
Semnal intrare 3D (HDMI)	143
Semnal intrare 3D (MHL)	143
Specificații	144
Specificații Generale ale Proiecteurului	144
Aspect	147
Glosar	148
Informații Generale	150
Referitor la notații	150
Notificare generală:	151
Index	152



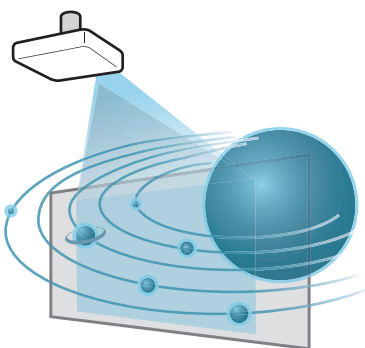
Introducere

În acest capitol sunt prezentate caracteristicile proiectorului și denumirea componentelor.

Proiectați imagini realiste 3D

Proiectați conținut 3D uimitor de pe suporturi media, cum ar fi discuri 3D Blu-ray sau jocuri 3D. Aveți nevoie de ochelari 3D activi opționali (ELPGS03) pentru a vizualiza imagini 3D.

☛ "Proiectarea imaginilor 3D" [p.53](#)



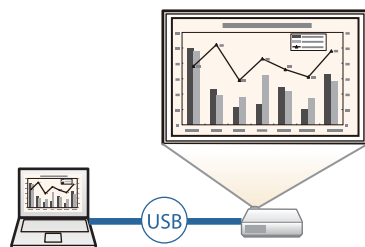
Configurare, proiectare și depozitare rapide și ușoare

- Porniți și opriți proiectorul doar prin conectare și deconectare.
- Proiectați pe ecrane de dimensiuni mari de la o distanță redusă.
- Reglați cu ușurință înălțimea cu o manetă.
- Deoarece nu necesită timp de răcire, este ușor de depozitat.
- Porniți proiectorul în cel mai simplu mod, prin primirea unui semnal de imagine.

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

Prin simpla conectare a cablului USB, puteți proiecta imagini de pe ecranul unui calculator fără un cablu pentru calculator.

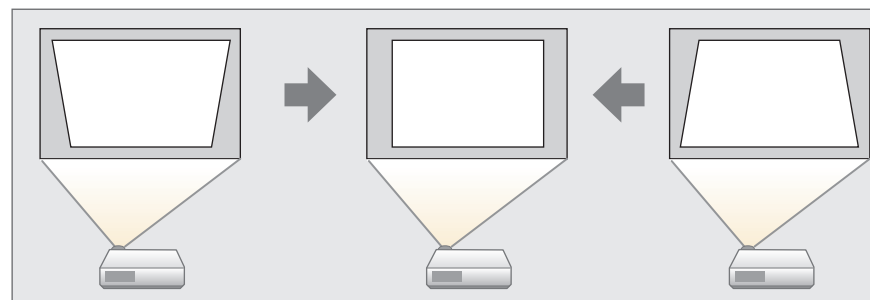
☛ "Proiectarea cu USB Display" [p.36](#)



Detectarea mișcărilor proiectorului și corectarea automată a distorsiunilor de imagine

Acest proiector corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale care se produc când se poziționează sau se mișcă proiectorul.

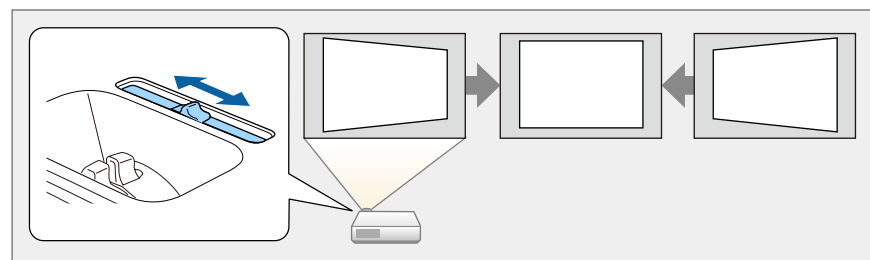
☛ "Corectarea automată" [p.40](#)



Corecție trapez orizontal

Vă permite să corectați rapid distorsiunea de pe orizontală din imaginea proiectată. Această funcție este utilă dacă nu reușiți să instalați proiectorul paralel cu ecranul.

☛ "Corectarea manuală" [p.41](#)



Funcții utile pentru proiecția imaginilor

Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)

Această funcție împarte ecranul proiectat în două și proiectează două tipuri de imagini juxtapuse. Prin proiectarea simultană de imagini din două surse pe un ecran, puteți crește impactul mesajului sau al propoziției în timpul conferințelor video sau al prezentărilor.

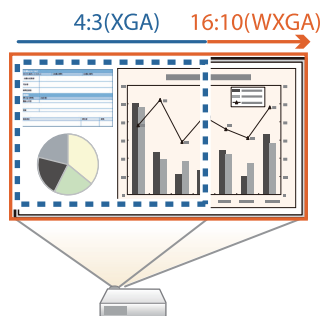
☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" [p.50](#)



Creșterea conținutului de proiectare pe ecrane late (WXGA)

Cu un calculator al cărui ecran este un ecran lat LCD 16:10 WXGA, imaginea poate fi proiectată având același aspect. Puteți folosi drept ecran o tablă albă sau alte formate de ecran.

☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" [p.47](#)



Conectați un dispozitiv de stocare USB și proiectați filme sau imagini (PC Free)

Puteți să conectați dispozitive de stocare USB sau camere digitale la proiector și să proiectați imagini salvate.


Se acceptă o gamă largă de formate de fișiere, cum ar fi filme sau imagini.

☛ "Proiectarea fără calculator (PC Free)" [p.60](#)

Diverse funcții pentru economisirea excelentă a energiei electrice

- Diverse funcții pentru prevenirea risipei de energie electrică
Proiectorul este dotat cu un număr de funcții încorporate pentru a economisi energia electrică, precum umbrirea imaginii proiectate, un temporizator de oprire automată și ajustarea consumului de energie în modul standby.

☛ "Meniul ECO" [p.101](#)

- Funcție pentru afișarea stării de economisire a energiei pe ecranul proiectat
Când Afișaj ECO este setat la **Pornit** din meniul Configurare, pictogramele sub formă de frunză () care indică starea de economisire a energiei sunt afișate în partea din stânga jos a ecranului proiectat atunci când strălucirea lămpii este comutată la luminozitate scăzută.

☛ ECO - Afișaj ECO [p.101](#)

Valorificarea la maximum a telecomenzii

Puteți utiliza telecomanda pentru a executa anumite operațiuni, cum ar fi mărirea unei porțiuni din imagine. De asemenea, puteți utiliza telecomanda ca un indicator, pentru a atrage atenția asupra unor puncte specifice, sau ca un mouse pentru calculator.

☛ "Funcția indicator (Pointer)" [p.69](#)

☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" [p.70](#)

☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" [p.71](#)

Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente

Puteți proiecta documente imprimate pe hârtie și obiecte utilizând componenta opțională Camera pentru documente.

Prin conectarea la un calculator și utilizarea software-ului furnizat, puteți să beneficiați la maxim de capacitățile proiectorului.

☛ "Accesorii opționale" [p.138](#)

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.74](#)

• Blocare funcționare pentru a restricționa 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.76](#)

• 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.77](#)

Conectarea la o rețea fără fir și proiectarea imaginilor

Prin instalarea unității de rețea fără fir furnizate sau opționale și conectarea la o rețea fără fir, următoarele funcții devin disponibile.

☛ "Instalarea unității LAN fără fir" [p.32](#)

• Proiecția fără fir a ecranului calculatorului

Puteți proiecta ecranul calculatorului printr-o rețea prin utilizarea EasyMP Network Projection.

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

<http://www.epson.com>

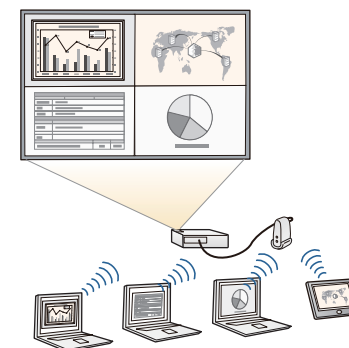


• Proiectarea concomitentă a ecranelor de la mai multe calculatoare

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 instalat aplicația Epson iProjection.

Puteți descărca software-ul EasyMP Multi PC Projection de pe următorul site web.

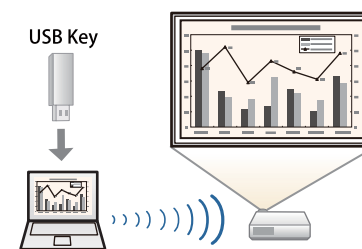
<http://www.epson.com>



• Utilizarea Quick Wireless Connection pentru a efectua setări de rețea automate pentru calculatorul dvs. (doar pentru Windows)

Prin conectarea Quick Wireless Connection USB Key opțională la un calculator, puteți conecta proiectorul și calculatorul utilizând comunicarea fără fir și puteți proiecta imagini de pe calculator.

☛ "Instalarea Quick Wireless Connection USB Key" [p.32](#)



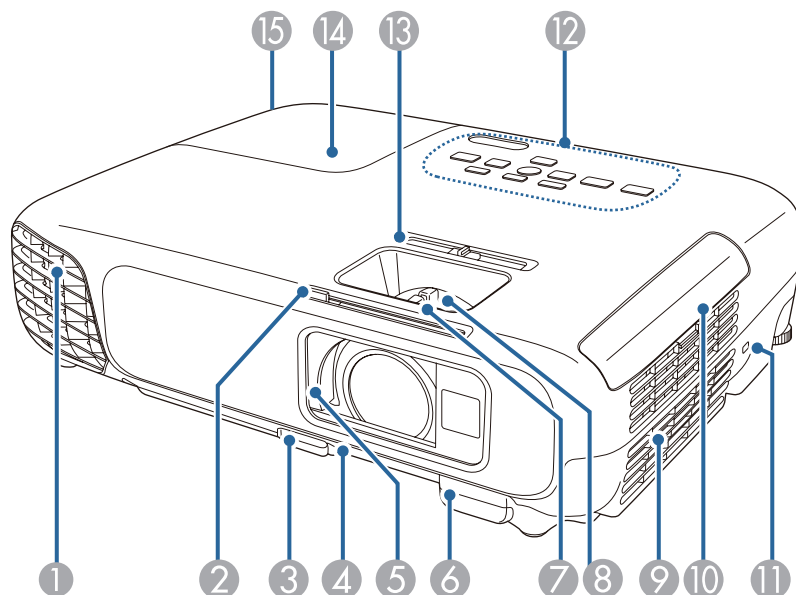
- Proiectarea imaginilor de pe dispozitive portabile printr-o rețea


Dacă este instalată aplicația Epson iProjection pe telefonul inteligent sau pe dispozitivul tabletă, puteți proiecta fără fir date de pe dispozitiv. Aceasta vă permite să vizualizați ușor imaginile de la un telefon inteligent sau un dispozitiv tabletă.














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.

În Față/pe Carcasă

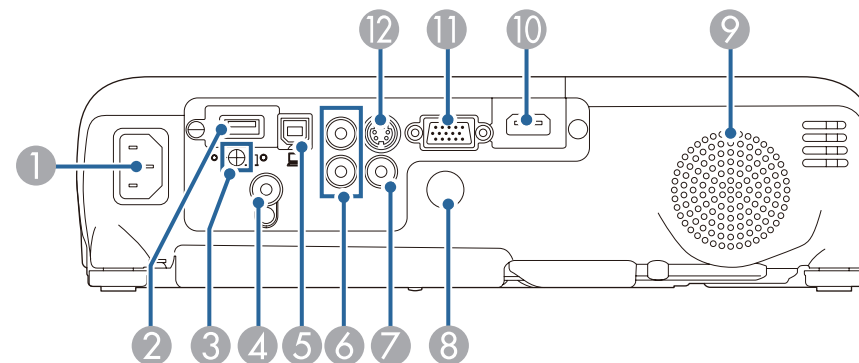


Nume	Funcție
1 Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. <div>  Atenție <p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald din gura de evacuare a aerului poate determina producerea de arsuri, deformare sau accidente.</p> </div>
2 Mânerul cursorului A/V mute	Trageți de mâner pentru a deschide sau închide cursorul A/V mute.

Nume	Funcție
3 Maneta de reglare a piciorului	Apăsați pe maneta de reglare piciorului pentru a extinde și a retrage piciorul frontal reglabil.  "Ajustarea poziției imaginii" p.44
4 Picior reglabil din față	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii.  "Ajustarea poziției imaginii" p.44
5 Cursorul A/V mute	Pentru a proteja lentilele, închideți obturatorul când nu utilizați proiectorul. Prin închiderea în timpul proiecției, puteți ascunde imaginea și sunetul.  "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.68
6 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
7 Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii.  "Corectarea focalizării" p.45
8 Inel de zoom	Reglează dimensiunile imaginii.  "Ajustarea dimensiunii imaginii" p.44
9 Gură de ventilare (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiectorului.  "Curățarea filtrului de aer" p.130
10 Capac filtru de aer	Deschide și închide capacul filtrului de aer.  "Înlocuirea filtrului de aer" p.135
11 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.  "Blocare antifurt" p.77
12 Panou de comandă	Operează proiectorul.  "Panou de control" p.15
13 Corecție trapez orizontal	Corectează distorsiunea pe orizontală din imaginea proiectată.  "Corectarea manuală" p.41
14 Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiectorului.  "Înlocuirea lămpii" p.132

Nume	Funcție
15 Șurub de fixare a capacului lămpii	Se înșurubează pentru a fixa capacul lămpii.

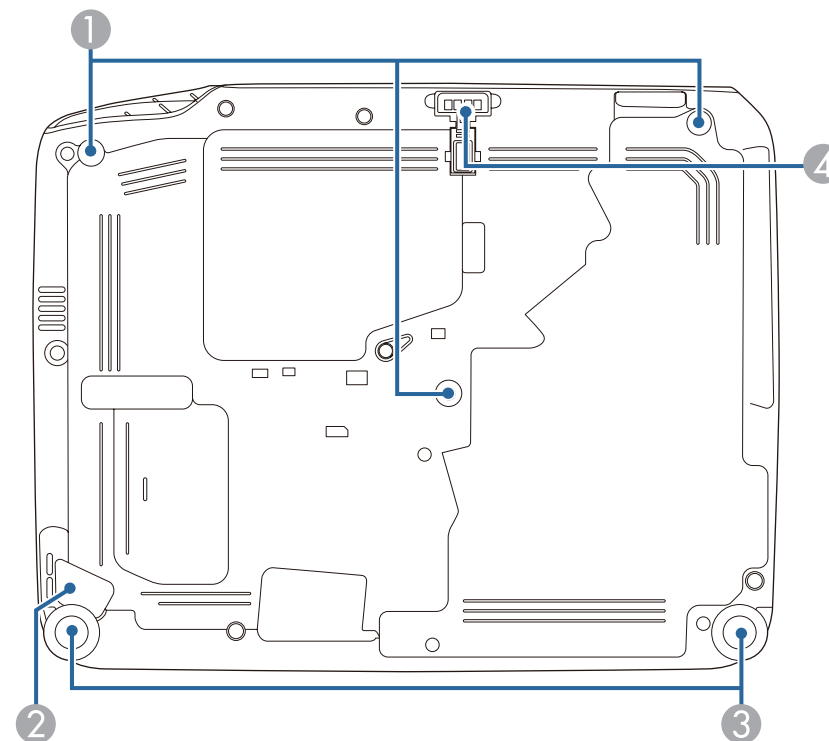
Spate



Nume	Funcție
1 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34
2 Portul USB-A	<ul style="list-style-type: none"> Conectează un dispozitiv de memorie flash USB sau o cameră digitală și proiectează filme sau imagini utilizând PC Free. ☛ "Proiectarea fără calculator (PC Free)" p.60 Conectează cameră pentru documente opțională. Conectează Unitatea de rețea fără fir furnizată sau opțională. ☛ "Instalarea unității LAN fără fir" p.32 Conectează Quick Wireless Connection USB Key opțională. ☛ "Instalarea Quick Wireless Connection USB Key" p.32
3 Șurub de fixare a unității de rețea fără fir	Acest șurub fixează capacul unității de rețea fără fir.
4 Portul Audio Out	Redă semnal audio de la imaginea proiectată la un moment dat pe o boxă externă.

Nume	Funcție
5 Port USB-B	<ul style="list-style-type: none"> Conectează proiectorul la un calculator printr-un cablu USB și proiectează imaginile pe calculator. "Proiectarea cu USB Display" p.36 Conectează proiectorul la un calculator utilizând un cablu USB pentru a utiliza funcția Mouse fără fir. "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.71
6 Portul Audio	Intrare audio de la echipamentul conectat la portul Computer, portul S-Video sau portul Video.
7 Portul Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
8 Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
9 Boxă	Ieșire audio.
10 Portul HDMI/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). "Conectarea echipamentului" p.25
11 Portul Computer	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
12 Portul S-Video	Pentru semnale S-Video primite de la surse video.

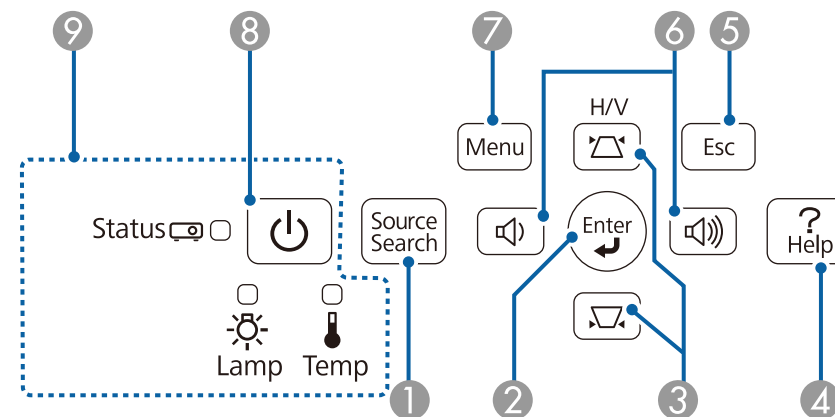
La bază



Nume	Funcție
1 Puncte de fixare a suportului pe tavan (trei puncte)	<p>Dacă suspendați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suportul de suspendare pe tavan opțional.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Instalarea proiectorului" p.22 "Accesorii opționale" p.138
2 Punct de instalare a cablului de securitate	<p>Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Instalarea firului de blocare" p.77

Nume	Funcție
3 Picioare din spate	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, rotiți pentru a extinde și retrageți pentru a regla înclinarea față de orizontală. ☛ "Ajustarea înclinării orizontale" p.44
4 Picior frontal reglabil	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.44

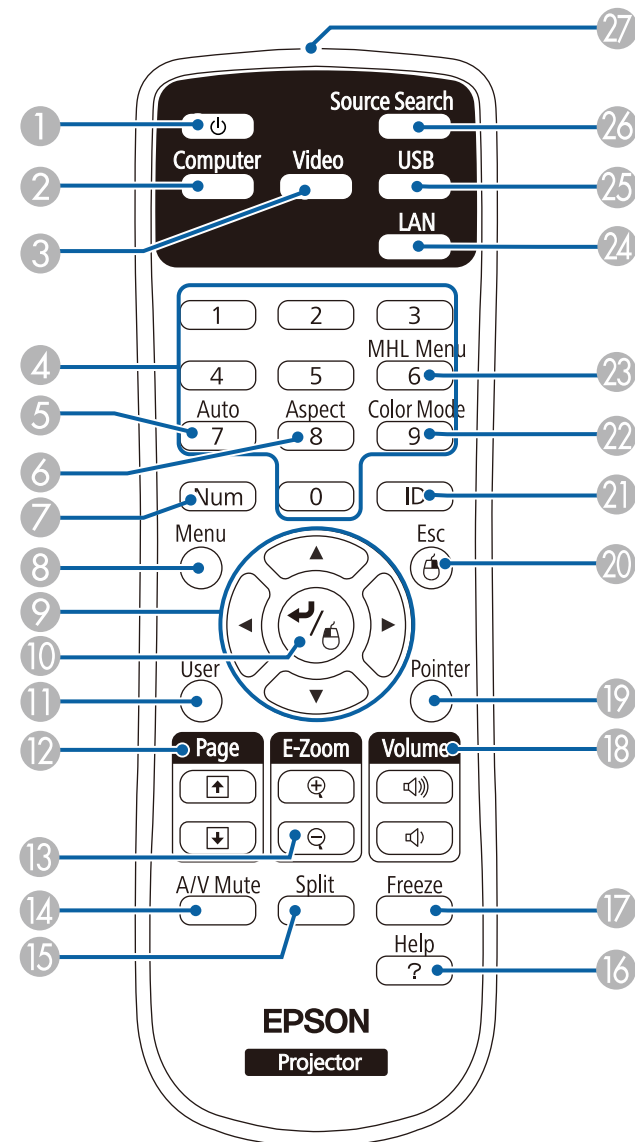
Panou de control



Nume	Funcție
1 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.35
2 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 Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.
3 Butoanele [↶][↷]	<ul style="list-style-type: none"> Afișează ecranul Corecție Trapez și vă permite să corectați distorsiunea trapezoidală pe verticală și orizontală. ☛ "Corectarea manuală" p.41 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.86 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.113









Nume	Funcție
4 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.113
5 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.86
6 Butoane [◀][▶]	<ul style="list-style-type: none"> Puteți regla volumul. [◀] Reduce volumul. [▶] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.45 Corectează distorsiunea trapezoidală pe orizontală când se afișează ecranul Corecție Trapez. ☛ "Corecție T-H/V" p.41 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.86 ☛ "Utilizarea funcției Ajutor" p.113
7 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.86
8 Butonul de alimentare [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34
9 Indicatoare	Indică starea proiectorului. ☛ "Citirea indicatoarelor" p.114



Telecomandă



Nume	Funcție
① Butonul de alimentare [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "De la instalare la proiectie" p.34
② Butonul [Computer]	Modificări aduse imaginii de la portul Computer.
③ Butonul [Video]	De fiecare dată când butonul este apăsat, imaginea comută succesiv porturile S-Video, Video și HDMI/MHL.
④ Butoane numerice	Introduceți parola. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.74
⑤ Butonul [Auto]	Dacă se apasă la proiectarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer, puteți optimiza automat Urmărire, Sincro. și Poziție.
⑥ Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.47
⑦ Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" p.74
⑧ Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.86
⑨ Butoanele [⏮][⏪][⏩][⏭]	<ul style="list-style-type: none"> Atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, apăsarea pe aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.86 Când se proiectează utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează imaginea anterioară/următoare, rotește imaginea și multe altele. ☛ "Metode de funcționare PC Free" p.61 În timpul funcției Mouse fără fir, cursorul mouse-ului se mută în direcția butonului apăsat. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.71

Nume	Funcție
⑩ Butonul [↩]	<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. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.86 Funcționează ca butonul stânga al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.71
⑪ Butonul [User]	<p>Selectați orice element utilizat frecvent dintre cele șapte elemente disponibile aferente 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. ☛ "Meniul Setări" p.92</p> <p>Consum energie este configurat ca setare prestabilită.</p>
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 ☛ "Utilizarea telecomenzii pentru a opera indicatorul mouse-ului (Mouse fără fir)" p.71 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.36 <p>Când se proiectează imagini utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>
⑬ Butoanele [E-Zoom] [⏮][⏭]	<p>Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiectiei. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.70</p>

Nume	Funcție
14 Butonul [A/V Mute]	<ul style="list-style-type: none"> • Pornește sau oprește semnalul audio și video.  "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.68 • Puteți schimba modul Proiecție în felul următor apăsând pe buton circa cinci secunde. Față ↔ Față/Plafon Spate ↔ Spate/Plafon
15 Butonul [Split]	<p>De fiecare dată când butonul este apăsător, imaginea se modifică între proiectarea simultană a două imagini prin divizarea ecranului proiectat sau proiectarea normală a unei imagini.</p> <p> "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" p.50</p>
16 Butonul [Help]	<p>Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin.</p> <p> "Utilizarea funcției Ajutor" p.113</p>
17 Butonul [Freeze]	<p>Imaginile sunt blocate sau deblocate.</p> <p> "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.68</p>
18 Butoanele [Volume]	<p>[<] Reduce volumul. [>] Crește volumul.</p> <p> "Ajustarea volumului" p.45</p>
19 Butonul [Pointer]	<p>Afișează indicatorul de pe ecran.</p> <p> "Funcția indicator (Pointer)" p.69</p>
20 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> • Oprește funcția curentă. • Dacă este apăsător în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior.  "Utilizarea Meniul Configurare" p.86 • 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.71
21 Butonul [ID]	Proiectorul nu acceptă funcțiile acestui buton.

Nume	Funcție
22 Butonul [Color Mode]	<p>La fiecare apăsare a butonului, Color Mode (modul culoare) se schimbă.</p> <p> "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Moduloare)" p.45</p>
23 Butonul [MHL Menu]	Afișează meniul de setări pentru dispozitivul conectat la portul MHL al proiecteurului.
24 Butonul [LAN]	Comută la imaginea de pe dispozitivul conectat în rețea.
25 Butonul [USB]	<p>De fiecare dată când este apăsător butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • USB Display • Imaginile de la dispozitivul conectat la portul USB-A
26 Butonul [Source Search]	<p>Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine.</p> <p> "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.35</p>
27 Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

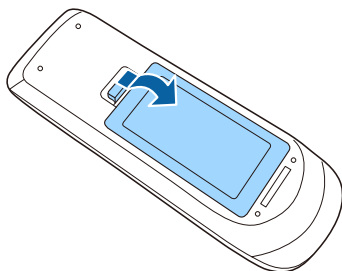
Dacă în timpul funcționării telecomenzii apar întârzieri ale răspunsului acestuia sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil că bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan. Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

Atenție

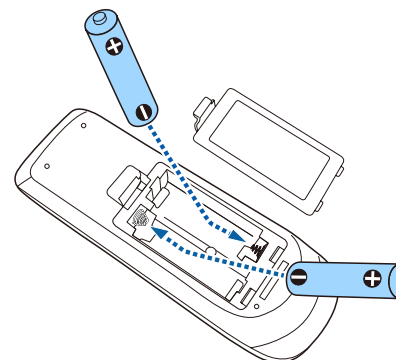
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

 *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță*

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



- 2** Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.
Scoateți bateriile ridicând mai întâi de partea de la borna negativă.

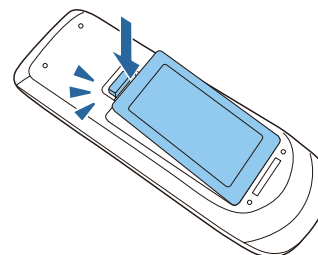


Atenție

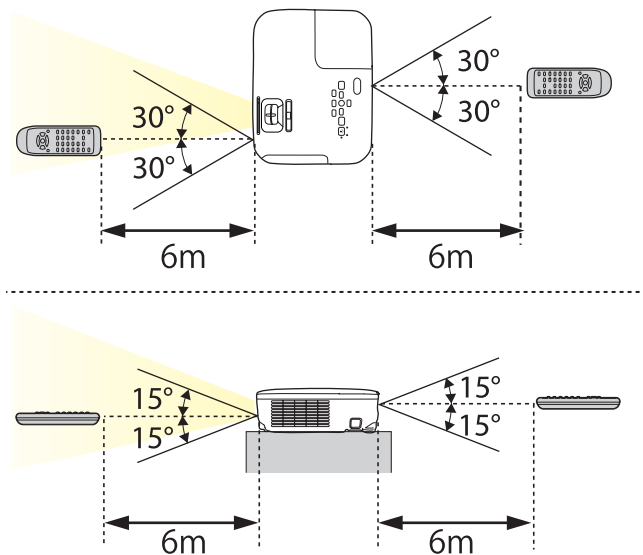
Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.

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.



Distanța de funcționare a telecomenzii





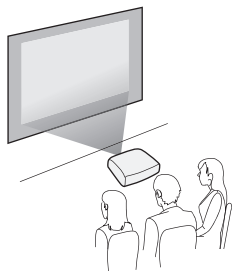
Pregătirea proiectorului

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

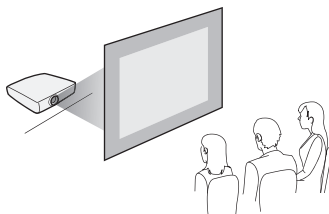
Metode de Instalare

Proiectorul suportă următoarele patru metode de proiecție. Instalați proiectorul în conformitate cu condițiile din locul de instalare.

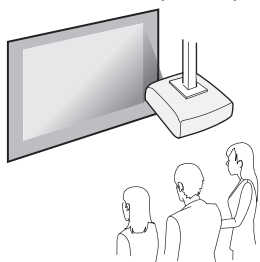
- Proiectați imagini din fața ecranului. (proiecție Față)



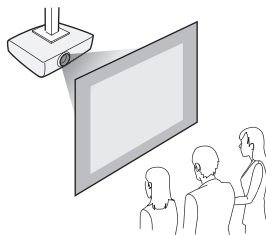
- Proiectați imagini din spatele unui Ecran translucid din. (proiecție Spate)



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



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



Avertisment

- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de tavan (montare pe tavan). Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea și poate produce accidentarea și rănirea persoanelor.
- Dacă la montare folosiți adezivi în Puncte de fixare a suportului pe tavan pentru a preveni slăbirea șuruburilor sau dacă utilizați lubrifianți sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suport. În acest caz orice persoană aflată sub suport poate fi rănită și proiectorul se poate strica. Când instalați sau reglați suportul de suspendare pe tavan, 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.

Atenție

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



- Pentru Suport suspendare pe tavan a proiectorului aveți nevoie de un suport pentru suspendarea proiectorului.
☛ "Accesorii opționale" [p.138](#)
- Setarea implicită pentru Proiecție este **Față**. Puteți schimba de la **Față** la **Spate** în meniul Configurare.
☛ **Extins - Proiecție** [p.93](#)
- Puteți schimba modul Proiecție după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.

Față ↔ Față/Plafon

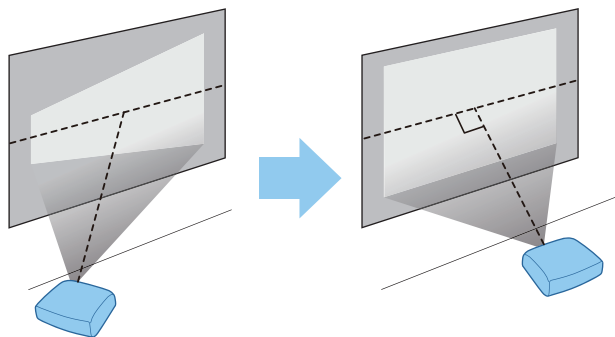
Spate ↔ Spate/Plafon

Metode de instalare

Instalați proiectorul în felul următor:

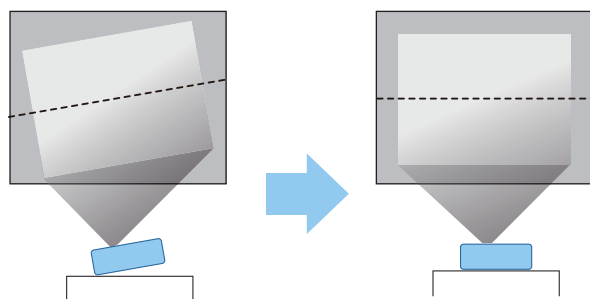
- Instalați proiectorul paralel cu ecranul.

Dacă proiectorul este instalat la un unghi față de ecran, se produce o distorsiune trapezoidală în imaginea proiectată.



- Așezați proiectorul pe o suprafață plană.

Dacă proiectorul este înclinat, imaginea proiectată va fi înclinată.



- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul paralel cu ecranul.

☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.40](#)

- Citiți mai jos dacă nu reușiți să instalați proiectorul pe o suprafață plană.

☛ "Ajustarea înclinării orizontale" [p.44](#)

☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.40](#)

Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție

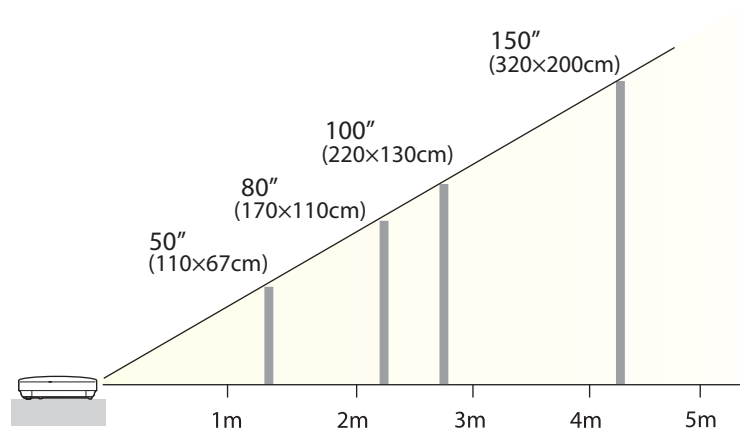
Dimensiunea de proiecție este determinată de distanța de la proiector la ecran. Consultați imaginile din partea dreaptă pentru a selecta poziția optimă în funcție de dimensiunea ecranului. Imaginile afișează cea mai scurtă distanță aproximativă la zoom maxim. Consultați următoarele pentru mai multe informații despre distanța de proiecție.

☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" [p.140](#)



Când corecți distorsiuni trapezoidale, este posibil ca imaginea proiectată să fie redusă.

Dimensiunea ecranului 16:10



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

Conectarea surselor de imagini

Pentru a proiecta imagini de pe playere DVD sau de pe console de jocuri și altele, conectați dispozitivul la proiector utilizând una dintre următoarele metode.

① **Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț**

Conectați portul HDMI de la sursa de imagine la portul HDMI/MHL al proiectorului. Puteți trimite semnalul audio de la sursa de imagine împreună cu imaginea proiectată.

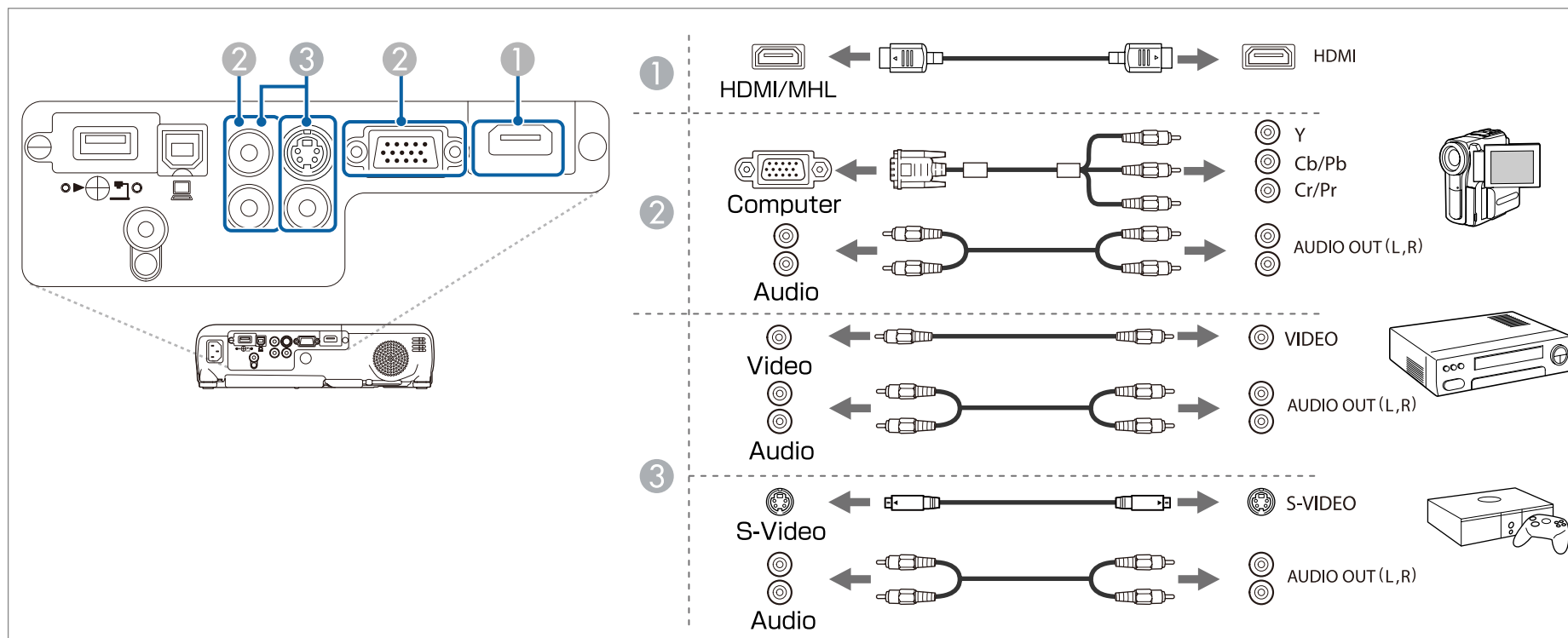
② **Când se utilizează un cablu video pe componente opțional**

☛ "Accesorii opționale" [p.138](#)

Conectați portul de ieșire a semnalului component de la sursa de imagine la portul Computer al proiectorului. 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 **Când se folosește un cablul video sau S-video disponibil în comerț**


Conectați portul de ieșire video de la sursa de imagine la portul Video al proiectorului. Sau conectați portul de ieșire S-video de la sursa de imagine la portul S-Video al proiectorului. 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.



Atenție

- Opriți echipamentul pe care dorești să-l conectezi, înainte de conectare. Dacă sursa de intrare este pornită când o conectezi 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.



- Folosiți un cablu HDMI care respectă standardele HDMI.
- 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.
- Cablul care va fi conectat la proiector variază, în funcție de tipul de semnal video care este transmis de echipamentul video. Echipamentul video poate transmite diferite tipuri de semnal video. Următoarele afișează rezoluții standard ale imaginii, de la cea mai mare la cea mai mică.
Semnal video pe componente > S-video > Video compozit
Consultați documentația furnizată împreună cu echipamentul video, pentru a verifica tipurile de semnale video pe care le poate transmite. Semnalul video compozit poate fi listat ca "ieșire video".
- Atunci când este conectată o consolă de jocuri, imaginea proiectată poate fi ușor decalată în timpul jocului.
 "Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)" [p.45](#)
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat „No resistance”.

Conectarea unui calculator

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

① Când utilizați cablul de calculator opțional sau disponibil în comerț

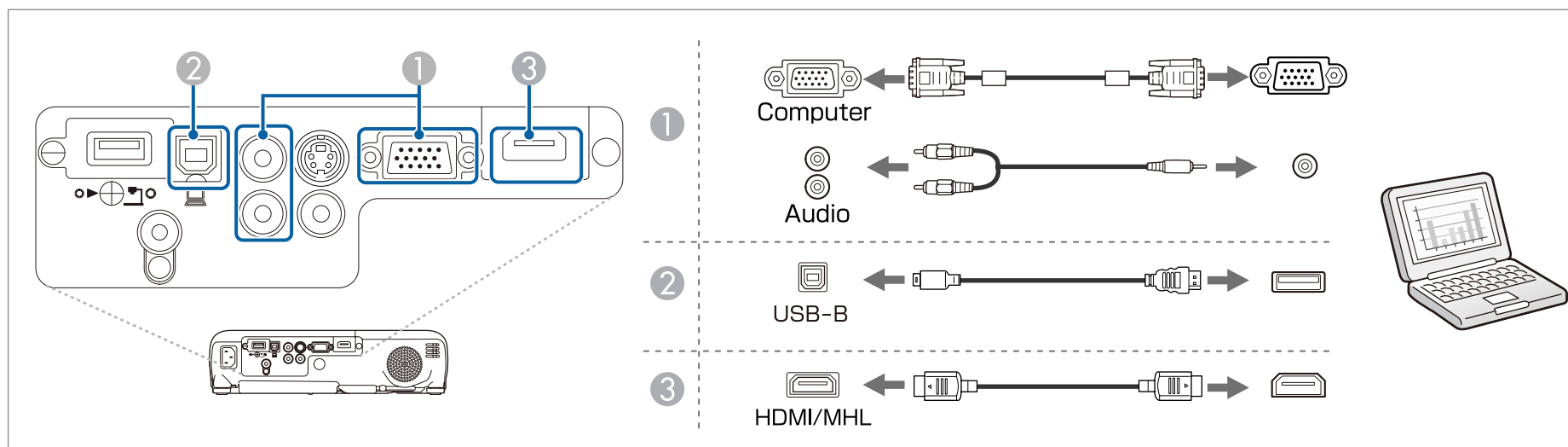
Conectați portul de ieșire a afișajului de pe calculator la portul Computer de pe proiector. Puteți reda semnalul audio de la difuzorul proiectorului conectând portul de ieșire audio al calculatorului la portul Audio de pe proiector utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

② Când se utilizează un cablu USB disponibil în comerț

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector. Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.

③ Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

Conectați portul HDMI de la calculator la portul HDMI/MHL al proiectorului. Puteți trimite semnalul audio de la calculator împreună cu imaginea proiectată.

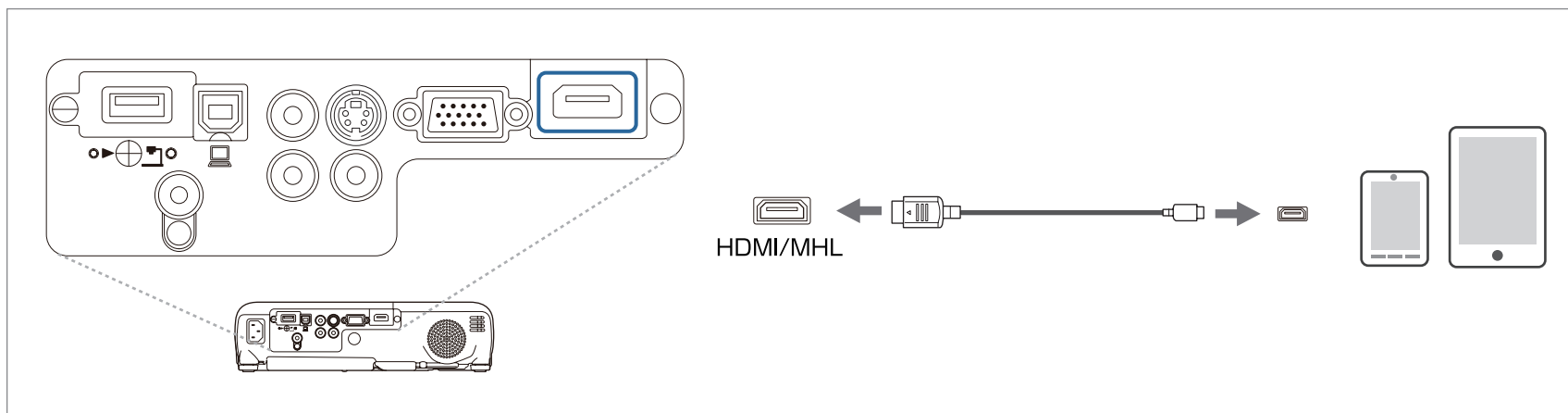


Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza un cablu USB pentru a conecta proiectorul la acel calculator. Această funcție se numește USB Display.

☛ "Proiectarea cu USB Display" [p.36](#)

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 HDMI/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, încărcarea telefonului inteligent sau a dispozitivului tabletă este posibil să nu funcționeze sau este posibil să nu puteți realiza operațiuni prin intermediul telecomenzii proiectorului.

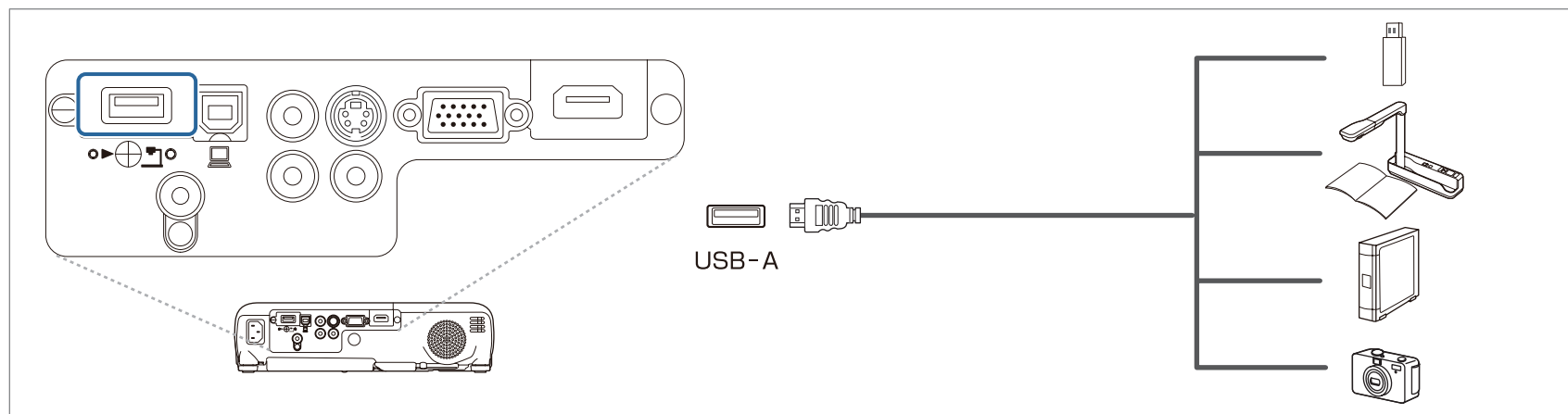


- Dacă imaginile nu sunt proiectate corect, deconectați cablul MHL și apoi conectați-l la loc.
- În funcție de modelul proiectorului și de setările telefonului inteligent sau dispozitivului tabletă, este posibil să nu puteți realiza proiectarea în mod corespunzător.

Conectarea dispozitivelor USB

Puteți conecta dispozitive, cum ar fi cameră pentru documente opțională, un dispozitiv de memorie flash USB și hard diskuri și camere digitale compatibile USB.

Utilizând cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul USB, conectați dispozitivul USB la portul USB-A de pe proiector.



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

☞ "Exemple PC Free" [p.61](#)

Atenție

- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze 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 trei m. Dacă lungimea cablului depășește trei m, este posibil ca PC Free să nu funcționeze corect.

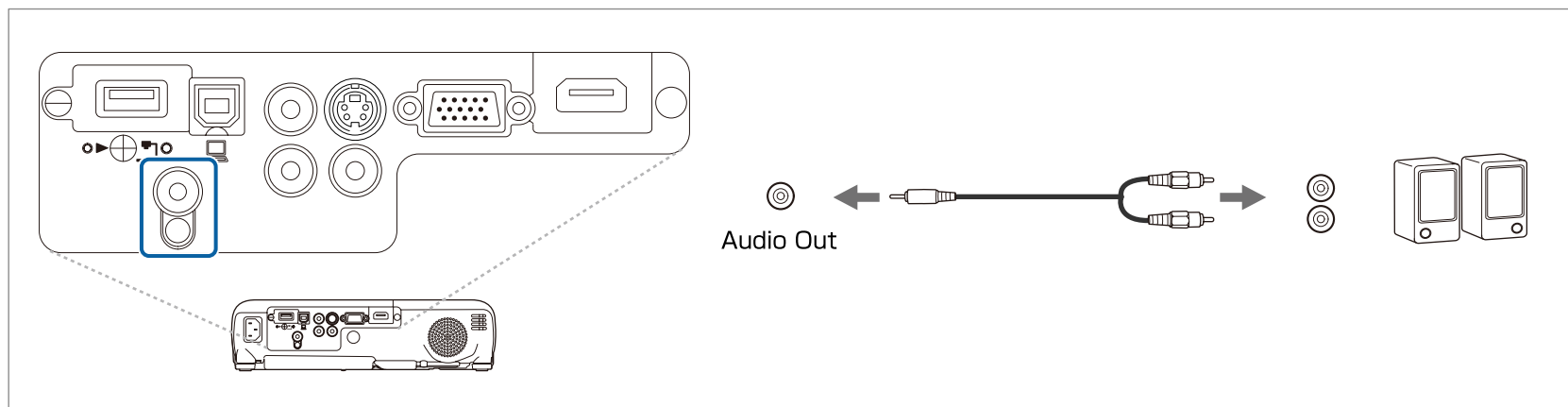
Deconectarea dispozitivelor USB

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 echipamentelor externe

Puteți reda semnalul audio prin conectarea unui difuzor extern.

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



Dacă mufa cablului audio este introdusă în portul Audio Out, semnalul audio nu se va mai auzi în difuzoarele proiectorului, ci în dispozitivul extern.

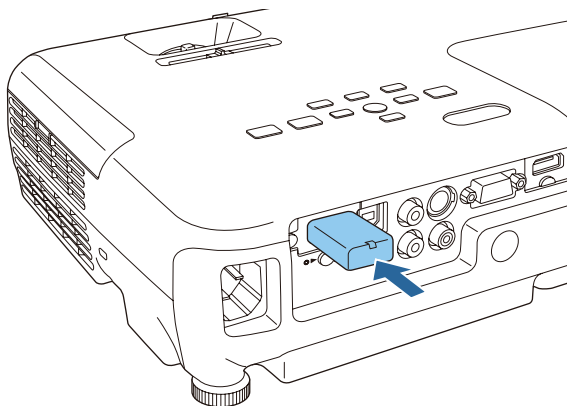
Instalarea unității LAN fără fir

Prin instalarea unității de rețea fără fir furnizate sau opționale, puteți proiecta ecranul calculatorului conectat prin rețea.

Conectați unitatea de rețea fără fir la portul USB-A al proiectorului.



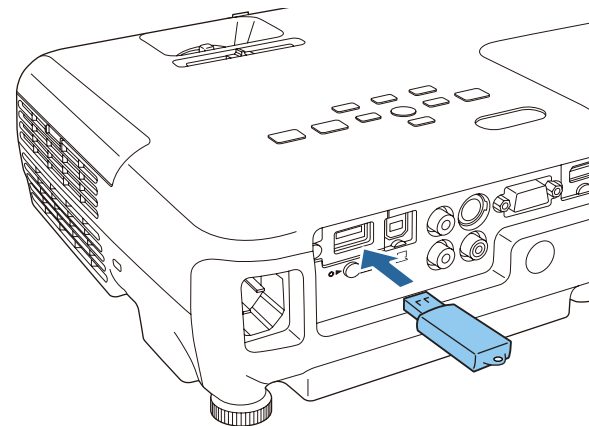
- Atunci când vă conectați la rețea utilizând rețeaua fără fir, trebuie să efectuați setările de rețea din meniul Configurare.
 - ☛ "Meniul LAN fără fir" [p.97](#)
- Când deplasați proiectorul, nu uitați să îndepărtați unitatea LAN wireless, din motive de siguranță.



Instalarea Quick Wireless Connection USB Key

Atunci când instalați Quick Wireless Connection USB Key opțională, mai întâi, trebuie să scoateți unitatea de rețea fără fir, apoi să conectați Quick Wireless Connection USB Key la portul USB-A.

- 1** Dacă unitatea de rețea fără fir este instalată la proiector, apăsați butonul [LAN] de pe telecomandă.
Este afișat ecranul standby al rețelei locale.
- 2** Verificați dacă informațiile despre SSID și adresa IP sunt afișate pe ecranul standby al rețelei locale, apoi scoateți Unitatea de rețea fără fir.
- 3** Conectați Quick Wireless Connection USB Key la portul USB-A.



- 4** Atunci când este afișat mesajul "Actualizare informații rețea terminată. Scoateți Quick Wireless Connection USB Key.", scoateți Quick Wireless Connection USB Key.
- 5** Reinstalați Unitatea de rețea fără fir la proiector.
- 6** Conectați Quick Wireless Connection USB Key la calculatorul pe care îl utilizați.
Pentru pașii următori, consultați Ghidul utilizatorului furnizat împreună cu Quick Wireless Connection USB Key.



Utilizarea de bază

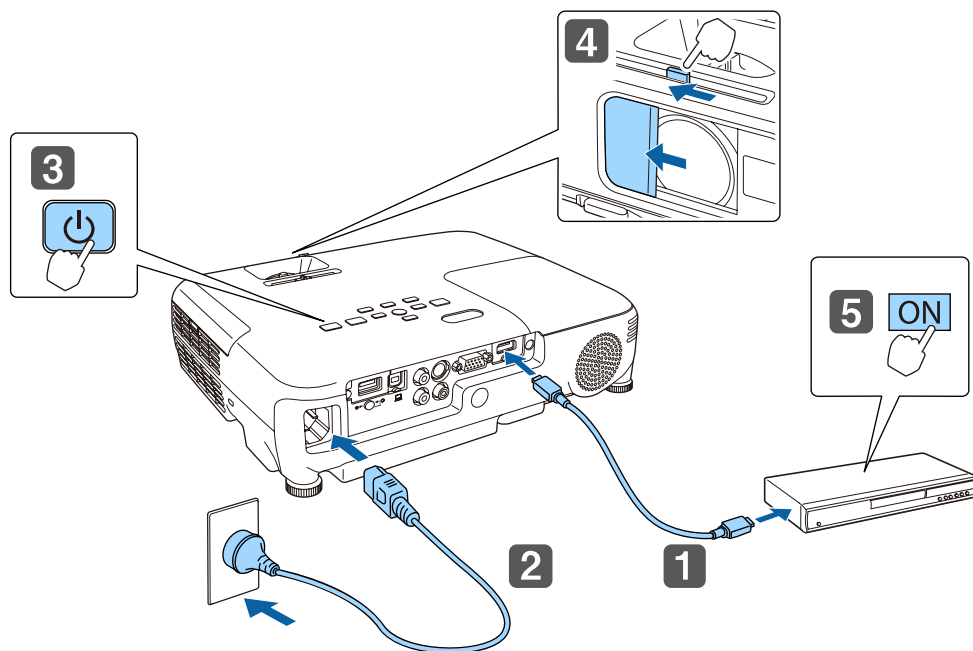
Acest capitol explică modul de proiecție și de reglare a imaginilor.

De la instalare la proiecție

Această secțiune explică modul de conectare a echipamentului video la proiector cu un cablu HDMI și de proiectare a imaginilor.

Atenție

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



- 1** Conectați proiectorul la echipamentul video cu un cablu HDMI.
- 2** Conectați proiectorul la o priză electrică utilizând cablul de alimentare.
- 3** Porniți proiectorul.

- 4** Deschideți cursorul A/V mute.

- 5** Porniți echipamentul video.

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.35](#)
- Apăsați pe butonul pentru portul țintă de pe telecomandă.
 - ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.36](#)

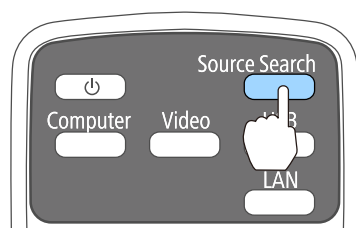


- După proiectarea imaginii, reglați imaginea dacă este necesar.
 - ☛ "Corectarea distorsiunilor trapezoidale" [p.40](#)
 - ☛ "Corectarea focalizării" [p.45](#)
- Când opriți proiectorul, apăsați pe butonul de alimentare [⏻] de două ori.

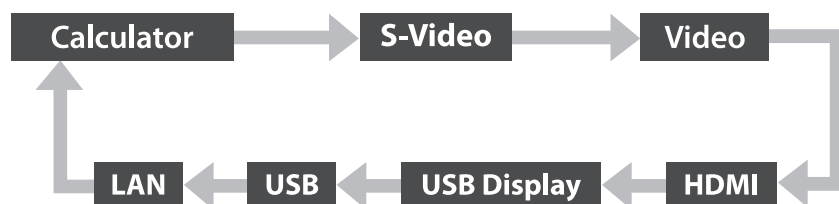
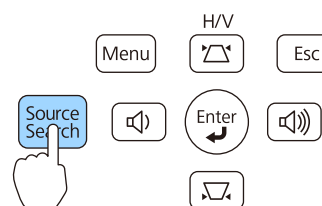
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

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

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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.



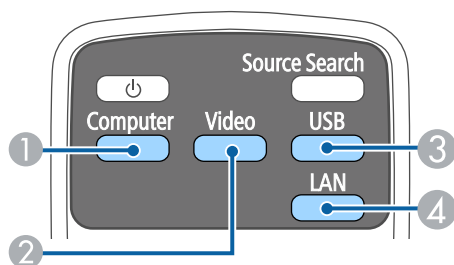
Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.



Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

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

Telecomanda



- ① Comută la imagini de la portul Computer.
- ② La fiecare apăsare pe buton, se comută la imaginile primite de la sursele următoare.
 - Portul S-Video
 - Portul Video
 - Portul HDMI/MHL
- 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

Atunci când doriți să proiectați imagini dintr-un calculator, puteți utiliza un cablu USB pentru a conecta proiectorul la acel calculator.

Puteți să proiectați imagini și să trimiteți semnal audio cu un singur cablu USB.

Pentru a porni USB Display, setați **USB Type B** la **USB Display** din meniul Configurare.

☛ Extins - USB Type B [p.93](#)

Cerințe de sistem

Pentru Windows

SO	Windows 2000*1	
	Windows XP*2	Professional 32 de biți Home Edition 32 de biți Tablet PC Edition 32 de biți
	Windows Vista	Ultimate 32 de biți Enterprise 32 de biți Business 32 de biți Home Premium 32 de biți Home Basic 32 de biți
	Windows 7	Ultimate 32/64 de biți Enterprise 32/64 de biți Professional 32/64 de biți Home Premium 32/64 de biți Home Basic 32 de biți Starter 32 de biți
	Windows 8	Windows 8 32/64 de biți Windows 8 Pro 32/64 de biți Windows 8 Enterprise 32/64 de biți

	Windows 8.1	Windows 8,1 32/64 de biți Windows 8.1 Pro pe 32/64 de biți Windows 8.1 Enterprise pe 32/64 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 liber pe hard disk	20 MB sau mai mult	
Afișaj	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.600x1.200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior	

*1 numai Service Pack 4

*2 Cu excepția Service Pack 1

Pentru OS X

SO	Mac OS 10.5.x pe 32 de biți Mac OS 10.6.x pe 32/64 de biți OS X 10.7.x pe 32/64 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 liber pe hard disk	20 MB sau mai mult
Afișaj	Rezoluție de minimum 640x480 și maximum 1.680x1.200. Afișaj color complet pe 16 de biți sau superior

La prima conectare

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, modificați sursa de intrare la USB Display.
- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcționeze corespunzător. Conectați cablul USB direct la proiector.
- Nu puteți schimba setările de opțiuni când folosiți USB Display.

Pentru Windows

1

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector utilizând un cablu USB.



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

Pentru Windows 2000

Faceți clic dublu pe **Computer**, **EPSON PJ_UD** și apoi pe **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 **Run EMP_UDSE.exe**.

2

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

3 Imaginile de la calculator sunt proiectate.
Este posibil să dureze mai mult timp până la proiectarea imaginilor de la calculator. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul ca atare, nu deconectați cablul USB și nu opriți alimentarea proiectorului.

4 Deconectați cablul USB când ați terminat proiectia.
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 computer.
- Dacă, indiferent de motiv, nu se proiectează nimic, faceți clic pe **Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Epson USB Display Vx.xx** pe calculator.
- 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 de pe proiector utilizând un cablu USB.
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 **Accept**.

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 la proiectarea imaginilor de la calculator. Până la proiectarea imaginilor de la calculator, lăsați echipamentul ca atare, nu deconectați cablul USB și nu opriți alimentarea proiectorului.

6 După terminarea proiectiei, selectați **Deconectare** din meniul pictogramei **USB Display** de pe bara de meniu sau Dock, iar apoi scoateți cablul USB.



- Dacă folderul USB Displaysetup nu se afișează automat în Finder, faceți dublu clic pe **EPSON PJ_UD - USB Display Installer** pe computer.
- Dacă, din anumite motive, nu este proiectată nicio imagine, faceți clic pe pictograma **USB Display** din Dock.
- Dacă nu există nicio pictogramă **USB Display** în Dock, faceți dublu clic pe **USB Display** din folderul Aplicații.
- Dacă selectați **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** pe 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**.

2 Executați **USB Display UnInstaller**.

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 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 faceți clic pe **Dezinstalare**.

Pentru Windows 8/Windows 8.1

1 Deschideți Butoane, apoi selectați **Căutare**. Faceți clic dreapta (țineți apăsat) pe **Epson USB Display Ver.XXX**.

2 Selectați **Dezinstalare** din bara de aplicații.

3 Selectați **Epson USB Display** și faceți clic pe **Dezinstalare**.

4 Respectați instrucțiunile afișate pe ecran în timpul dezinstalării.

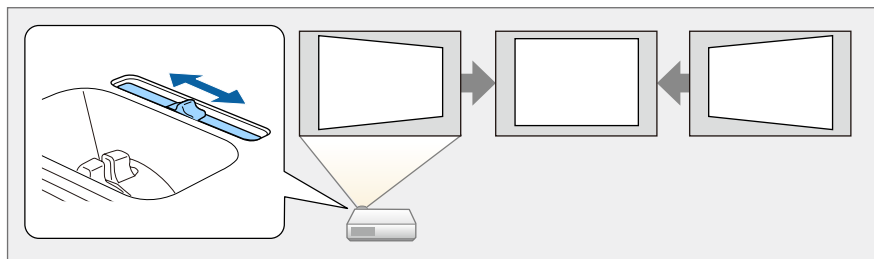
Pentru OS X

1 Deschideți folderul **Applications**, faceți dublu clic pe **USB Display** și apoi dublu clic pe **Instrument**.

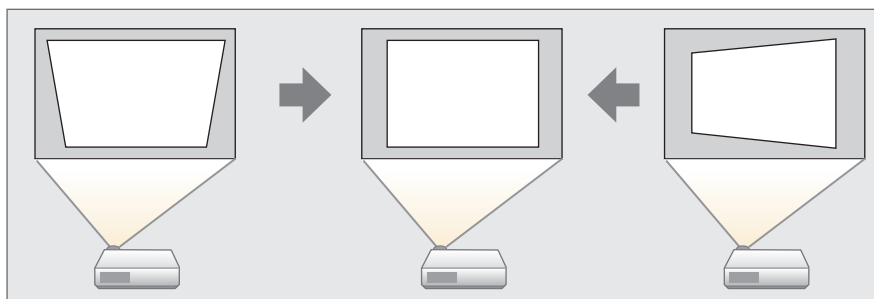
Corectarea distorsiunilor trapezoidale

Puteți corecta distorsiunile trapezoidale utilizând una din următoarele metode.

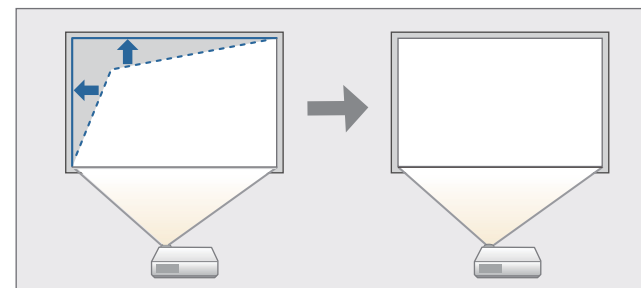
- Corectarea automată (Corecție auto T.vert)
Corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale.
- Corectarea manuală (Regl. trapez oriz.)
Corectează manual distorsiunea trapezoidală orizontală utilizând Corecție trapez orizontal.



- Corectarea manuală (Corecție T-H/V)
Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent.



- Corectarea manuală (Quick Corner)
Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.



Când corecți distorsiuni trapezoidale, este posibil ca imaginea proiectată să fie redusă.

Corectarea automată

Corecție auto T.vert

Când proiectorul detectează mișcare, de exemplu când este instalat, mutat sau înclinat, corectează automat distorsiunile trapezoidale verticale. Această funcție este denumită Corecție auto T.vert.

Când proiectorul este mutat, acesta afișează un ecran pentru ajustare și apoi corectează automat imaginea proiectată.

Puteți utiliza Corecție auto T.vert pentru a corecta imaginea proiectată în următoarele condiții.

Unghi de corecție: aprox. 30° sus sau jos



- Funcția Corecție auto T.vert funcționează numai când opțiunea **Proiecție** este setată la **Față** în meniul Configurare.
☛ Extins - Proiecție p.93
- Dacă nu doriți să activați Corecție auto T.vert, setați **Corecție auto T.vert** la **Oprit**.
☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție auto T.vert p.92

Corectarea manuală

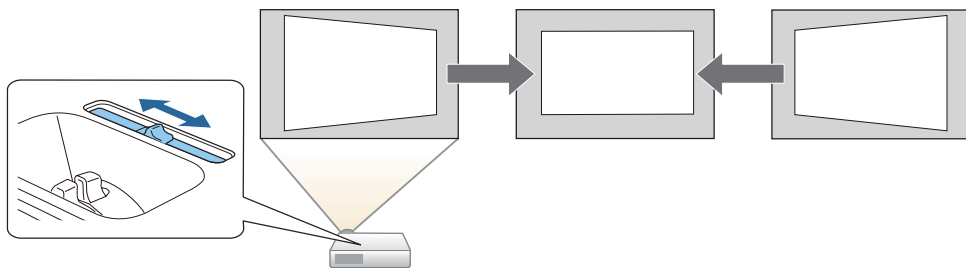
Puteți corecta manual distorsiunile trapezoidale.

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

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

Regl. trapez oriz.

Mutați corecția trapezoidală orizontală spre dreapta sau spre stânga pentru a efectua corecția trapezoidală orizontală.

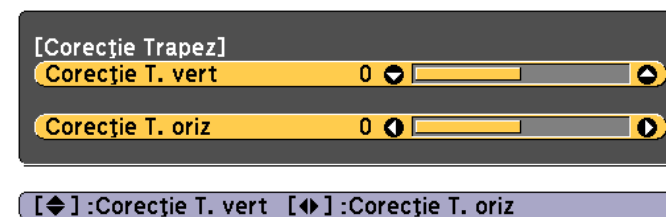


- Când utilizați corecția trapezoidală orizontală, setați **Regl. trapez oriz.** la **Pornit**.
☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Regl. trapez oriz. p.92
- De asemenea, puteți corecta distorsiunile trapezoidale pe orizontală utilizând Corecție T-H/V.

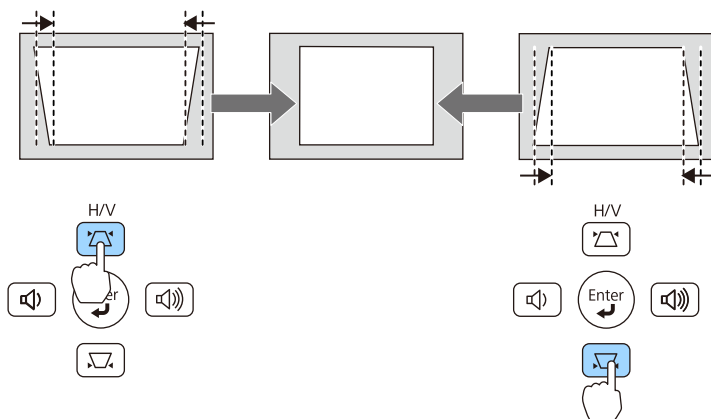
Corecție T-H/V

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

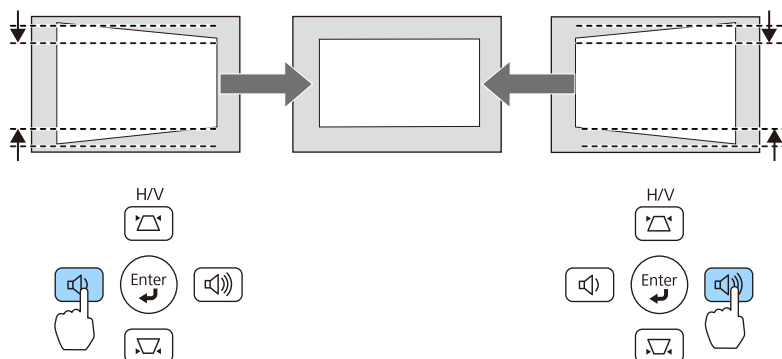
- 1 Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] de pe panoul de control în timpul proiecției pentru a afișa ecranul Corecție Trapez.



- 2 Apăsați pe butoanele următoare pentru a corecta distorsiunile trapezoidale.
Apăsați pe butonul [↶] sau [↷] pentru a corecta distorsiunile verticale.



Apăsați pe butoanele [H/V]/[Enter] pentru a corecta distorsiunile orizontale.



De asemenea, puteți seta funcția Corecție T-H/V din meniul Configurare.

☛ **Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V** [p.92](#)

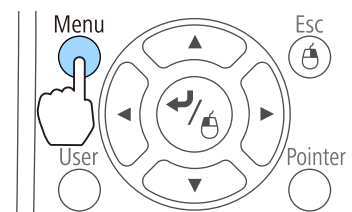
Quick Corner

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

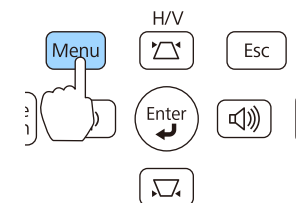
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.86](#)

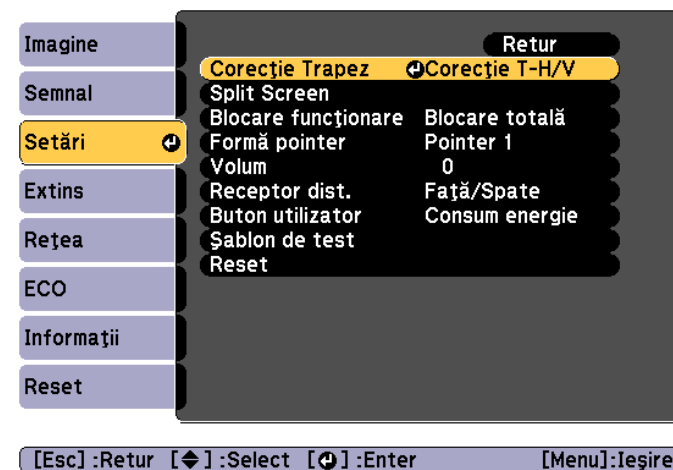
Folosind telecomanda



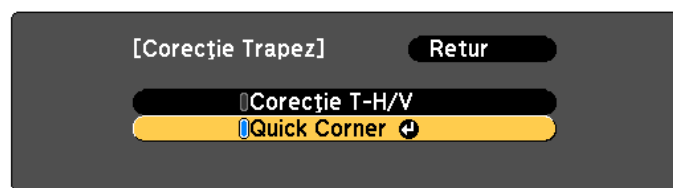
Folosind panoul de comandă



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

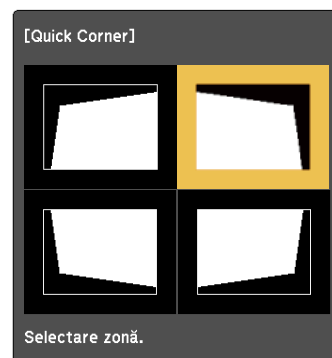


3 Selectați **Quick Corner** și apoi apăsați pe butonul [↶].



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

- 4** Utilizând butoanele [↶], [↷], [↸] și [↹] de pe telecomandă sau butoanele [↶], [↷], [↸] și [↹] de pe panoul de control, selectați colțul de corectat și apoi apăsați pe butonul [↵].



[↶ / ↷]:Select
[↵]:Enter
[Esc]:Return (apăsati timp de
2 secunde pentru a face
reset/comutare)

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

Când apăsați pe butonul [↵], se afișează ecranul prezentat la pasul 4 care vă permite să selectați zona de corectat.

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



[↶ / ↷]:Ajustează
[Esc] / [↵]:Retur

- 6** Repetați pașii 4 și 5, după caz, pentru a regla restul colțurilor.
- 7** Când ați terminat, apăsați butonul [Esc] pentru a ieși din meniul de corectare.

Deoarece **Corecție Trapez** s-a modificat în **Quick Corner**, ecranul de selecție a colțurilor prezentat la pasul 4 se afișează la următoarea apăsare pe butonul [↶] sau [↷] de pe panoul de control. Modificați **Corecție Trapez** în **Corecție T-H/V** dacă doriți să executați corecția pe orizontală și pe verticală utilizând butonul [↶] sau [↷] de pe panoul de control.

☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V p.92



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.



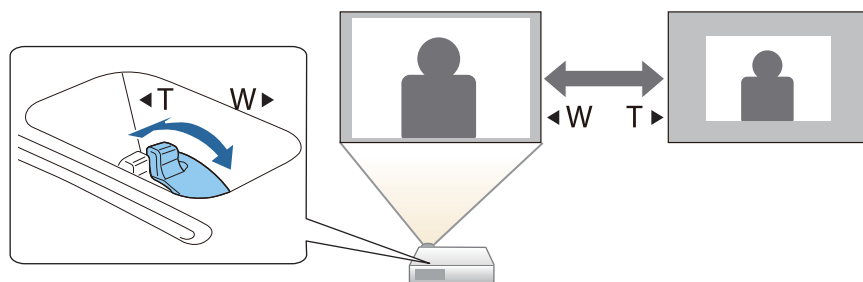
Reset Quick Corner: Resetează rezultatul corecturilor cu Quick Corner.

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

☞ "Meniul Setări" [p.92](#)

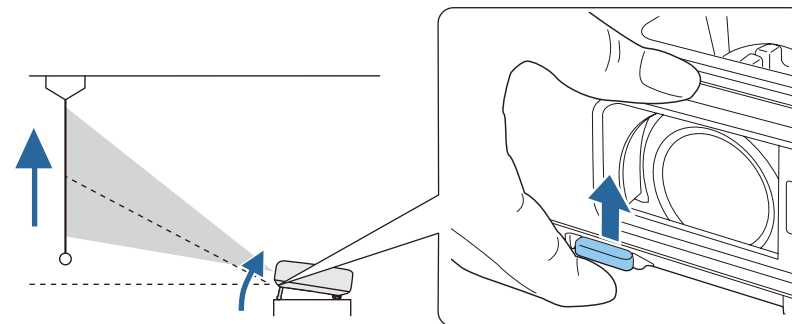
Ajustarea dimensiunii imaginii

Rotiți inelul de zoom pentru a ajusta dimensiunea imaginii proiectate.



Ajustarea poziției imaginii

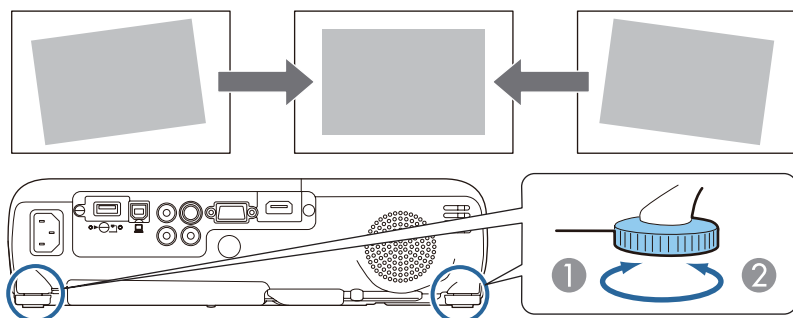
Apăsați pe maneta de reglare a piciorului pentru a extinde piciorul frontal reglabil. Puteți ajusta poziția imaginii prin înclinarea proiecteurului cu până la 12 grade.



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.

Ajustarea înclinării orizontale

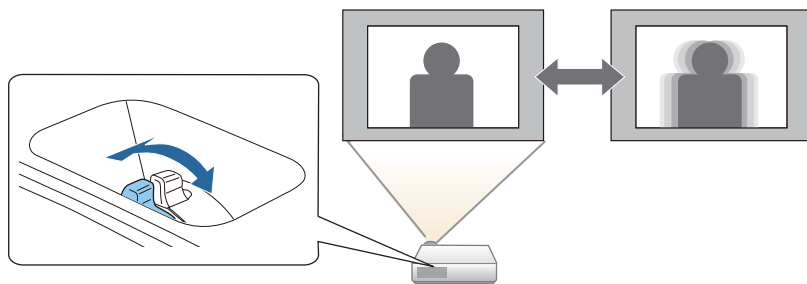
Extindeți și retrageți piciorul din spate pentru a ajusta înclinarea orizontală a proiecteurului.



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

Corectarea focalizării

Puteți regla focalizarea utilizând inelul de focalizare.

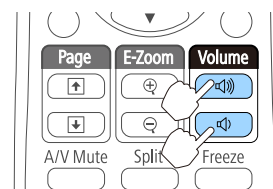


Ajustarea volumului

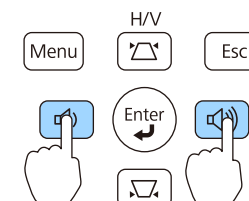
Puteți ajusta volumul utilizând una din următoarele metode.

- Apăsați pe butonul [Volume] de pe panoul de control sau de pe telecomandă pentru a ajusta volumul.
- [V] Reduce volumul.
- [V] Crește volumul.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



- Ajustați volumul din meniul Configurare.
- ☛ **Setări - Volum** [p.92](#)



Atenție

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

Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

Setează parametrul Mod culoare în funcție de mediu. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

Atunci când este transmis un semnal 2D de intrare

Mod	Aplicație
Dinamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase.

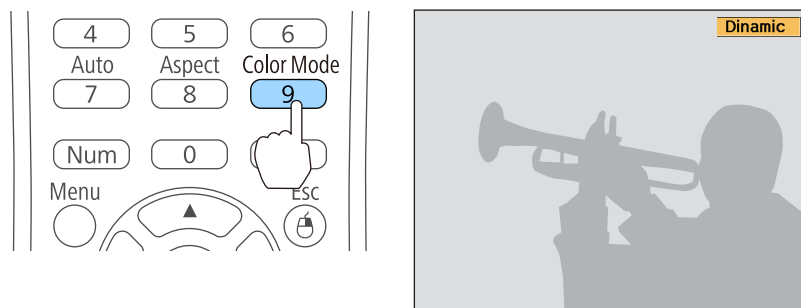
Mod	Aplicație
Living Room	Ideal pentru utilizarea într-o cameră cu perdelele trase.
Cinema	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.
Joc	<ul style="list-style-type: none"> • Ideal pentru jocuri într-o cameră luminoasă. • Durează câteva secunde pentru a comuta la modul Joc.

Atunci când este transmis un semnal 3D de intrare

Mod	Aplicație
Dinamic 3D	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Acesta este modul cel mai strălucitor și reproduce bine tonurile și umbrele.
Cinema 3D	Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată. Oferă imaginii un aspect natural.

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

Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

🖱️ **Imagine - Mod culoare** p.89

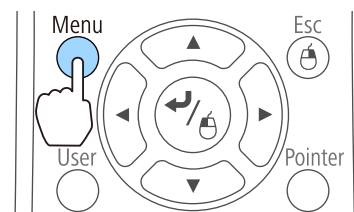
Setarea Diafragmă automată

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

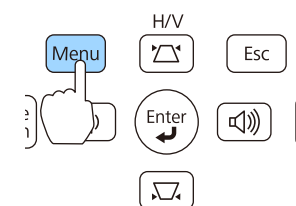
1 Apăsați pe butonul [Menu].

🖱️ "Utilizarea Meniul Configurare" p.86

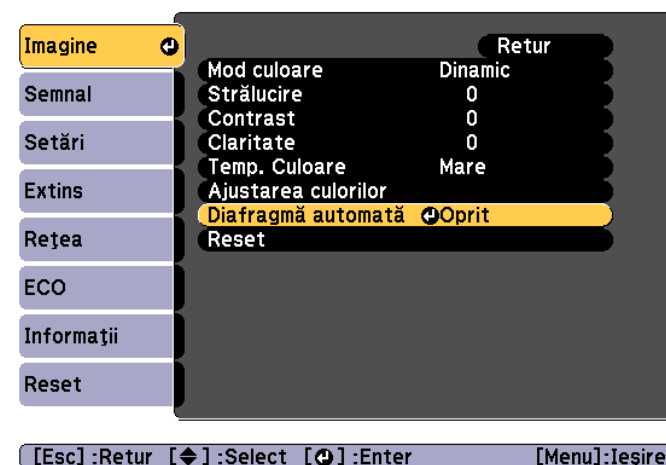
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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



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

Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare.



Când setați la **Viteză mare**, strălucirea imaginii este ajustată imediat ce se schimbă scena.

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

Modificarea formatului imaginii proiectate

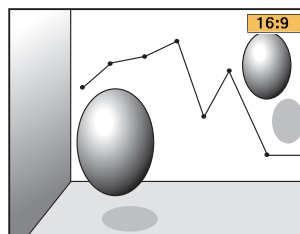
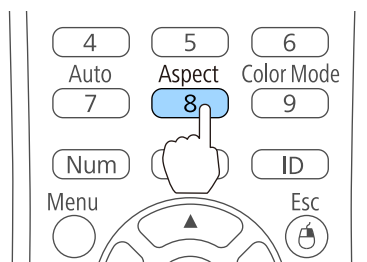
Puteți modifica opțiunea **Format imagine** pentru imaginea proiectată pentru a se potrivi cu tipul, cu formatul înălțimii și lățimii și cu rezoluția semnalelor de intrare.

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

Metodele de modificare

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



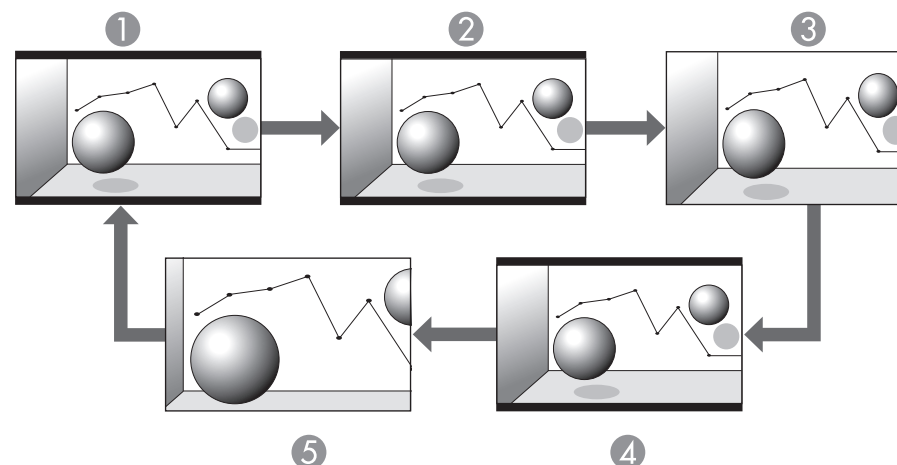
- Puteți seta formatul de imagine din meniul Configurare.
- Semnal - Aspect** p.89
- În modul 3D, modul de aspect este setat la **Normal**.

Modificarea modului de aspect

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

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

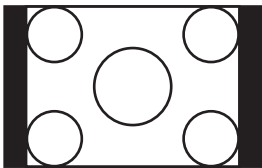
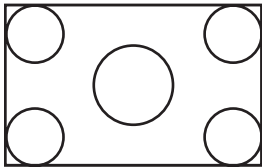
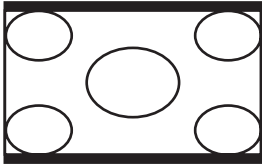
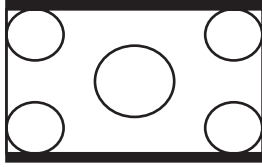
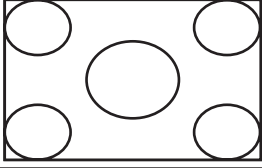
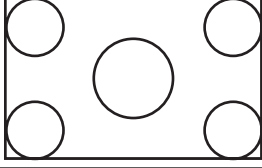
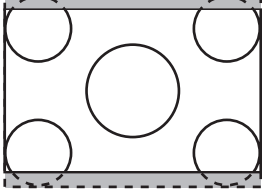
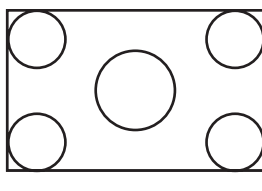
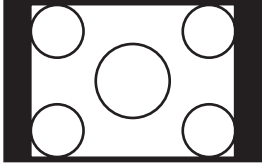
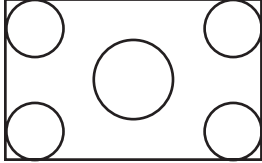
Exemplu: intrare semnal 1080p (rezoluție: 1920x1080, format imagine: 16:9)



- 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		
16:9		
Plin		
Zoom		
Nativ		



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

 **Semnal** - Rezoluție [p.89](#)

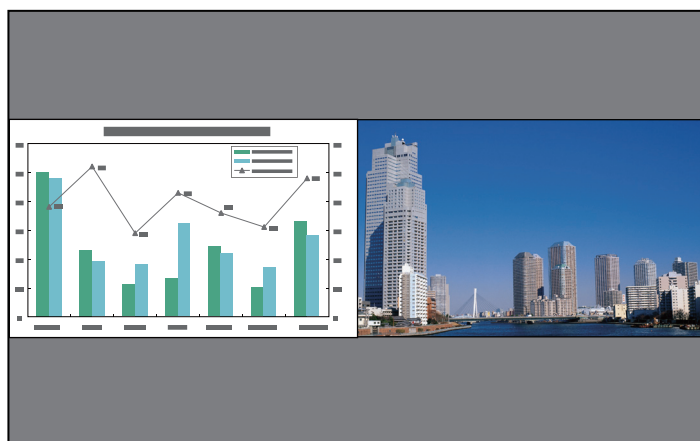


Funcții utile

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

Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)

Puteți proiecta simultan imagini din două surse pe partea din dreapta și din stânga a ecranului.



Surse de intrare pentru proiecția de tip ecran divizat

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

Ecranul din stânga	Ecranul din dreapta						
	CCalculator	S-Video	Video	HDMI	USB Display	USB	LAN
CCalculator	-	-	-	✓	✓	✓	✓
S-Video	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Video	-	-	-	✓	✓	✓	✓
HDMI	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓

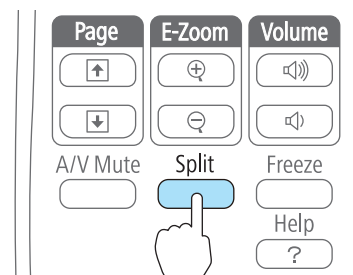
Ecranul din stânga	Ecranul din dreapta						
	CCalculator	S-Video	Video	HDMI	USB Display	USB	LAN
USB Display	✓	✓	✓	✓	-	-	-
USB	✓	✓	✓	✓	-	-	-
LAN	✓	✓	✓	✓	-	-	-

Proceduri de operare

Proiecția pe un split screen

- 1 Apăsați pe butonul [Split] în timpul proiecției.
Sursa de intrare selectată în mod curent este proiectată pe partea din stânga a ecranului.

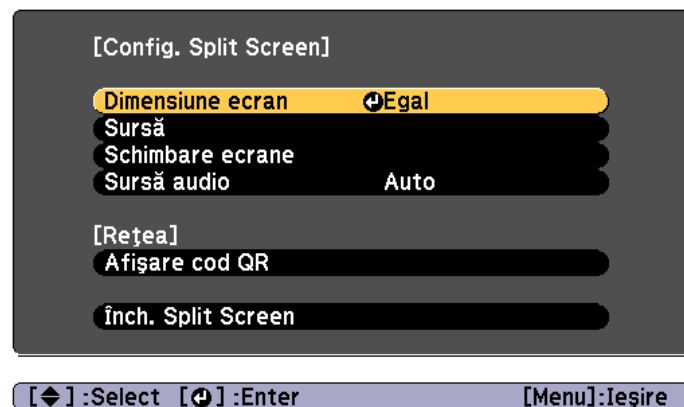
Telecomanda



Puteți executa aceleași operațiuni din meniul Configurare.

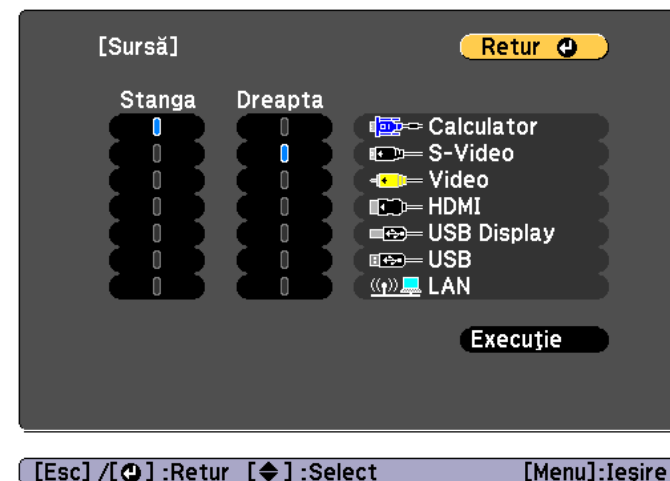
☛ Setări - Split Screen [p.92](#)

- 2** Apăsați pe butonul [Menu].
Este afișat ecranul Config. Split Screen.



- 3** Selectați **Sursă** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 4** Selectați fiecare sursă de intrare **Stanga** și **Dreapta**.



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

☛ "Surse de intrare pentru proiecție de tip ecran divizat" [p.50](#)



Ecranul Sursă se afișează și când se apasă pe următoarele butoane în timpul proiecției de tip ecran divizat.

- Butonul [Source Search]
- Butonul [Computer]
- Butonul [Video]
- Butonul [USB]
- Butonul [LAN]

- 5** Selectați **Execuție** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Pentru a schimba sursa în timpul proiecției de tip ecran divizat, porniți procedura de la pasul 2.

Comutarea între ecranul din stânga și cel din dreapta

Utilizați următoarea procedură pentru a comuta între imaginile proiectate afișate pe ecranele din stânga și din dreapta.

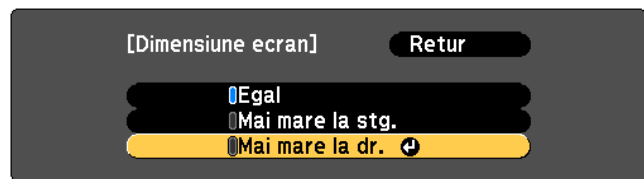
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.
- 2 Selectați opțiunea Schimbare ecrane și apoi apăsați pe butonul [↵].

Imaginile proiectate în partea din stânga și din dreapta sunt interschimbate.



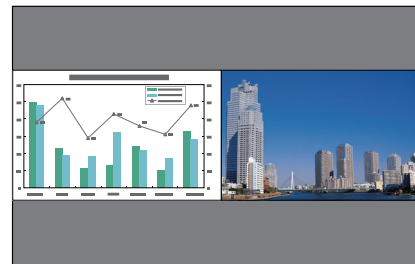
Comutarea între dimensiunea imaginii din stânga și cea a imaginii din dreapta

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.
- 2 Selectați opțiunea **Dimensiune ecran** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- 3 Selectați dimensiunea de ecran pe care doriți să o afișați și apoi apăsați pe butonul [↵].

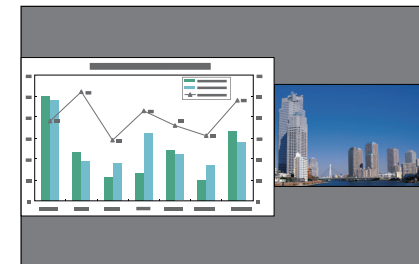


Imaginile proiectate vor apărea așa cum este arătat mai jos, după setarea dimensiunii ecranului.

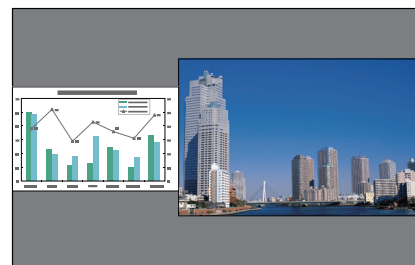
Egal



Mai mare la stg.



Mai mare la dr.



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

Terminarea funcției split screen

Pentru a termina funcția de ecran divizat, apăsați pe butonul [Esc].

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

- Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă.

- Selectați opțiunea **Înch. Split Screen** din meniul Configurare.
☛ **Setări - Split Screen - Config. Split Screen** [p.92](#)

Restricții în timpul proiecției de tip ecran divizat

Restricții de operare

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

- Setarea meniului Configurare
- E-Zoom
- Comutarea modului de aspect (Opțiunea **Normal** este utilizată pentru modul de aspect.)
- Operațiuni utilizând butonul [User] de pe telecomandă
- Diafragmă automată
- Ecran 3D

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

Limitări referitoare la imagini

- Valorile implicite pentru meniul **Imagine** sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta. Cu toate acestea, setările **Mod culoare**, **Temp. Culoare**, **Ajustare culoare**, **Strălucire**, **Contrast**, **Saturație culoare** și **Nuanță** pentru imaginea proiectată pe ecranul din partea stângă sunt aplicate asupra imaginii de pe ecranul din partea dreaptă.
- Valoarea de setare **Oprit** pentru **Progresiv** și **Reducere zgomot** este aplicată imaginii de pe ecranul din dreapta.
☛ "Meniul Semnal" [p.89](#)
- Când nu există nicio intrare de semnal de imagine, ecranul de afișare va avea culoarea setată în Fundal Ecran. Când se selectează **Logo**, afișajul este **Albastru**.

- Când se execută A/V Mute, afișajul este **Negru**.

Proiectarea imaginilor 3D

Puteți conecta dispozitive care suportă redarea 3D, cum ar fi discuri 3D Blu-ray și jocuri 3D și vă puteți bucura de imagini uimitoare 3D.

Pregătirea pentru a vizualiza imagini 3D

Efectuați următoarele pregătiri înainte de a vizualiza imagini 3D.

- Ochelari 3D activi RF (opțional/ELPGS03)
Consultați Ghidul utilizatorului pentru ochelarii 3D pentru mai multe informații cu privire la ochelari 3D.
- Adaptor de încărcare USB (opțional/ELPAC01)
- Cablu HDMI care acceptă semnale 3D (disponibil în magazinele locale)
- Efectuați următoarele setări din meniul Configurare.
 - **Ecran 3D: Pornit**
 - **Format 3D: Auto** sau același format ca și semnalul 3D provenit de la dispozitivul conectat
- ☛ **Semnal - Configurare 3D** [p.89](#)

Semnale 3D acceptate

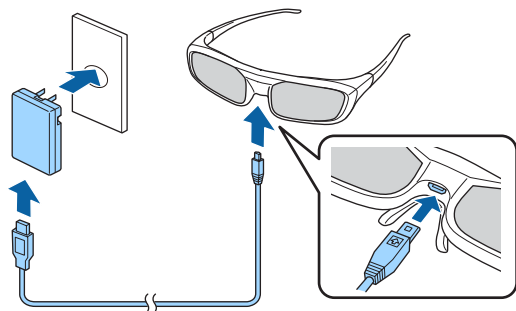
Proiectoarele acceptă următoarele semnale 3D.

- Ambalare cadre
- Juxtapuse
- Sus și jos

Încărcarea ochelarilor 3D

Trebuie să încărcați ochelarii 3D, înainte de utilizare.

Utilizați cablul de încărcare furnizat pentru a conecta ochelarii 3D la adaptorul de încărcare USB, apoi conectați adaptorul de încărcare USB la o priză electrică.



Conectați cablul de încărcare la portul USB-A al proiecteurului pentru a încărca ochelarii 3D. (Numai atunci când proiectorul este pornit.)

Atenție

- Conectați doar la o priză electrică care utilizează tensiunea afișată pe adaptor.
- Notați următoarele puncte când manevrați cablul de încărcare furnizat cu ochelarii 3D.
 - Nu utilizați cablul dacă acesta este deteriorat.
 - Nu modificați cablul.
 - Nu îndoiți, răsușiți sau trageți cablul cu prea multă forță.
 - Nu poziționați cablul lângă un încălzitor electric:



Vă prezentăm mai jos duratele de încărcare și utilizare standard.

- Pentru o încărcare de 3 de minute, timpul de utilizare este de aproximativ 3 de ore.
- Pentru o încărcare de 50 de minute, timpul de utilizare este de aproximativ 40 de ore.

Înregistrarea ochelarilor 3D la proiector (asociere)

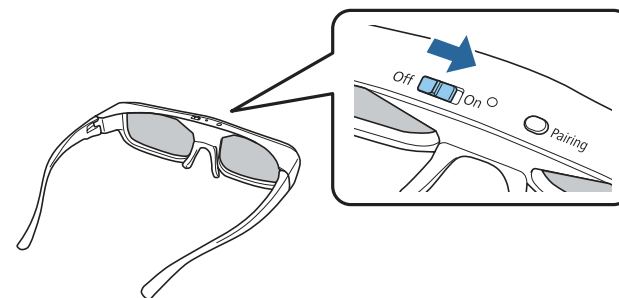
Când vizualizați imagini 3D, proiector comunică cu ochelarii 3D. Pentru a comunica în mod corect, ochelarii 3D trebuie să fie înregistrați cu proiectorul. Acest lucru este cunoscut sub numele de „asociere”.

Efectuați asocierea în următoarele situații.

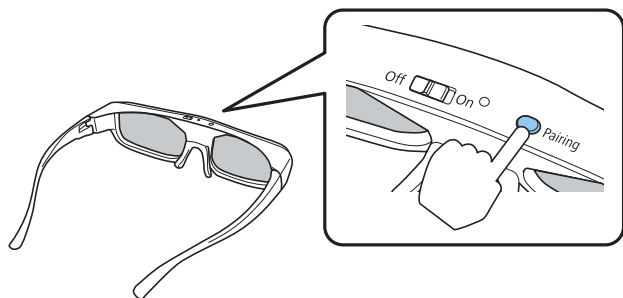
- La pornirea ochelarilor 3D pentru prima dată.
Asocierea pornește automat atunci când alimentarea este pornită.
- Atunci când nu puteți vizualiza imagini 3D în mod corect.
Urmați pașii de mai jos pentru a efectua asocierea.

- 1** Porniți proiectorul.
- 2** Apăsați butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă și apoi selectați **HDMI**.
- 3** Porniți ochelarii 3D prin glisarea comutatorului de alimentare la [On].

Indicatorul se aprinde timp de câteva secunde și apoi se stinge.



- 4 Țineți apăsat butonul [Pairing] de pe ochelarii 3D pentru trei secunde.



Indicatorul se aprinde alternativ verde și roșu. Dacă asocierea este reușită, indicatorul devine verde pentru zece secunde și apoi se stinge.



- În cazul în care asocierea nu este reușită, ochelarii 3D se opresc.
- Atunci când se efectuează asocierea, asigurați-vă că distanța dintre proiector și ochelarii 3D este mai mică de trei metri.
- Puteți asocia până la 50 de ochelari 3D cu acest proiector.

- 2 Porniți dispozitivul de redare și proiectorul, iar apoi proiectați imaginea.

Dacă imaginea nu este proiectată, apăsați butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă și apoi selectați **HDMI**.

- 3 Porniți și purtați ochelarii 3D.

Efectuați asocierea atunci când utilizați ochelarii 3D pentru prima dată.

☞ "Înregistrarea ochelarilor 3D la proiector (asociere)" [p.54](#)

Vizualizarea imaginilor 3D

- 1 Conectați proiectorul la dispozitivul de redare cu un cablu HDMI.



Imaginile 3D pot fi vizualizate numai prin intrarea HDMI. Pregătiți un cablu HDMI care acceptă semnalele 3D.

Consultați următoarele pentru mai multe informații privind conectarea cablurilor HDMI.

☞ "Conectarea echipamentului" [p.25](#)



- Modul în care imaginile 3D sunt percepute este diferit pentru fiecare persoană.
- Dacă nu puteți vizualiza efectul 3D în mod corect, efectuați **Inversare ochelari3D** din meniul Configurare.
- **Semnal - Configurare 3D - Inversare ochelari3D** p.89
- Modul în care este vizualizată imaginea 3D se poate schimba în funcție de temperatura din jurul proiectorului și de durata de utilizare a lămpii. Întrerupeți utilizarea proiectorului, în cazul în care imaginea nu este proiectată în mod normal.
- După vizualizare, glisați comutatorul [Power] de pe ochelarii 3D la Oprit.
- Dacă ochelarii 3D nu primesc un semnal 3D pentru cel puțin 30 de secunde, acestea se opresc în mod automat. Pentru a activa ochelarii 3D pe spate, glisați comutatorul [Power] pentru Opre, apoi glisați-l înapoi la Pornire.
- Următoarele funcții nu sunt disponibile în timpul vizualizării imaginilor 3D.
 - Capturarea logo-ului unui utilizator
 - Pointer
 - E-Zoom
- Dacă efectuați următoarele funcții în timp ce vizualizați o imagine 3D, imaginea devine 2D.
 - Afișarea șablonului de test
 - A/V Mute
 - Freeze

Convertirea imaginilor 2D în imagini 3D

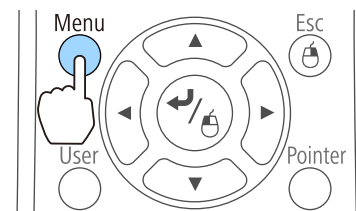
Puteți converti imaginile 2D redade prin portul HDMI/MHL în imagini 3D.

1

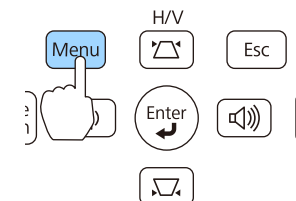
Apăsați pe butonul [Menu].

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" p.86

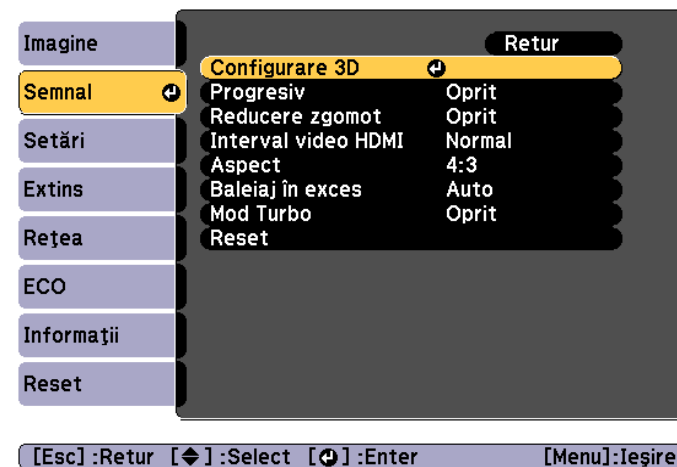
Folosind telecomanda



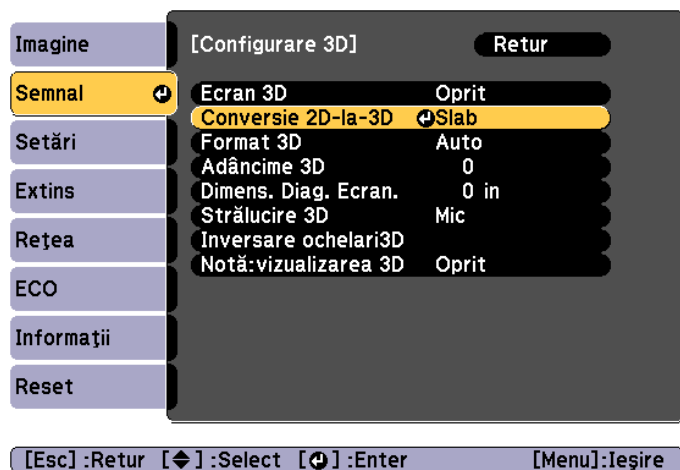
Folosind panoul de comandă


2

Selectați opțiunea **Configurare 3D** din **Semnal**.


3


Selectați opțiunea **Conversie 2D-la-3D** și apoi selectați intensitatea efectului 3D.



Puteți selecta intensitatea efectului 3D din următoarele trei opțiuni: **Slab**, **Mediu** sau **Puternic**.

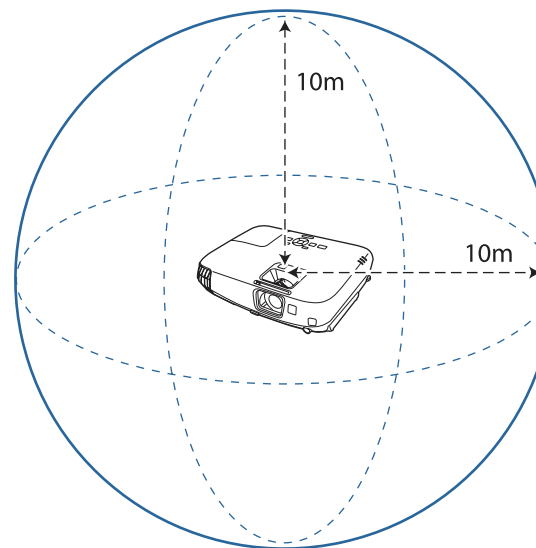


Atunci când utilizați funcția **Conversie 2D-la-3D**, setați opțiunea **Format 3D** la **Auto** sau la **2D**.

 **Semnal** - **Configurare 3D** - **Format 3D** [p.89](#)

Zona de vizualizare pentru imagini 3D

Următoarele indică zona de vizualizare a imaginilor 3D. Vizualizare într-o zonă de până la 10 de metri de proiector.



- S-ar putea să nu puteți vizualiza imagini 3D în mod corect, dacă există interferențe cu alte dispozitive de comunicare Bluetooth.
- Ochelarii 3D utilizează aceeași frecvență (2,4 GHz) ca și rețelele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoarele cu microunde pentru a comunica. În cazul în care aceste dispozitive sunt folosite în același timp, interferențele cu unde radio pot să apară și imaginea poate fi întreruptă. Dacă trebuie să folosiți aceste dispozitive în același timp, asigurați-vă că există distanță suficientă între ele și proiector.
- Ochelarii 3D pentru acest proiector utilizează sistemul cu obturator activ, bazat pe standardele prevăzute de Full HD 3D Glasses Initiative.

Avertismente privind vizualizarea imaginilor 3D

Rețineți următoarele puncte importante atunci când vizionați imagini 3D.



Avertisment

- Nu dezamblați sau remodelați ochelarii 3D.
Acest lucru ar putea provoca un incendiu sau ca imaginile să apară anormale la vizionare, cauzând o stare de disconfort.
- Nu lăsați ochelarii 3D sau piesele furnizate la îndemâna copiilor.
Acestea ar putea fi înghițite accidental. În caz de înghițire accidentală, contactați imediat un medic.
- Nu aruncați ochelarii 3D în foc și nu îi puneți lângă o sursă de căldură sau nu îi lăsați nesupravegheați într-o locație supusă la temperaturi ridicate.
Deoarece acest dispozitiv are o baterie cu litiu reîncărcabilă încorporată, ar putea provoca arsuri sau incendiu în cazul în care devine fierbinte sau explodează.
- Când încărcați, conectați cablul furnizat la portul USB desemnat de Epson.
Nu încărcați cu ajutorul altor dispozitive, deoarece bateria poate prezenta scurgeri, se poate supraîncălzi sau exploda.
- Utilizați numai cablul de încărcare furnizat pentru a încărca ochelarii 3D. În caz contrar, aceștia s-ar putea supraîncălzi, aprinde sau ar putea exploda.
Comunicarea fără fir (Bluetooth)
- Interferențele electromagnetice pot provoca funcționarea defectuoasă a echipamentelor medicale. Înainte de a utiliza dispozitivul, asigurați-vă că nu există echipamente medicale în apropiere.
- Interferența electromagnetică poate provoca funcționarea defectuoasă a echipamentelor controlate în mod automat, ceea ce ar putea provoca un accident. Nu folosiți dispozitivul în apropierea echipamentelor controlat automat, cum ar fi ușile automate sau alarmele de incendiu.

Precauții cu privire la utilizarea ochelarilor 3D



Atenție

- Nu scăpați sau apăsați prea tare pe ochelarii 3D.
Dacă secțiunile de sticlă se sparg, poate rezulta vătămarea corporală. Păstrați ochelarii în carcasa moale pentru ochelari furnizată.
- Fiți atenți la marginile ramei atunci când purtați ochelari 3D.
Dacă acestea intră în ochi, poate rezulta vătămarea corporală.
- Nu puneți degetul în niciuna dintre secțiunile mobile (cum ar fi balamale) ochelarilor 3D.
În caz contrar, ar putea să apară un prejudiciu.
- Când scoateți din uz ochelarii 3D, urmați regulile și reglementările locale.
- Asigurați-vă că purtați ochelarii 3D corect.
Nu purtați ochelarii 3D cu susul în jos.
Dacă imaginea nu este afișată corect, puteți avea senzații de disconfort.
- Nu purta ochelarii, dacă nu vizionați o imagine 3D.
- Modul în care imaginile 3D sunt percepute este diferit pentru fiecare persoană. Nu mai utilizați funcția 3D, dacă vă simțiți neobișnuit sau nu puteți vedea în 3D. Continuarea vizionării imaginilor 3D s-ar putea să vă provoace stări de disconfort.
- Întrerupeți purtarea ochelarilor 3D imediat, dacă aceștia par anormali sau are loc o defecțiune. Continuarea vizionării imaginilor 3D putea să vă provoace vătămări și stări de disconfort.
- Întrerupeți purtarea ochelarilor 3D, dacă urechile, nasul sau tâmpile devin roșii, dureroase sau produc mâncărime. Continuarea vizionării imaginilor 3D s-ar putea să vă provoace stări de disconfort.
- Întrerupeți purtarea ochelarilor 3D în cazul în care aveți o senzație neobișnuită pe piele atunci când purtați ochelarii. Vopseaua sau materialele folosite la ochelarii 3D ar putea provoca o reacție alergică.

Precauții la vizionarea imaginilor

Atenție

Când vizualizați imagini 3D, faceți întotdeauna pauze regulate în timpul vizualizărilor mai lungi. Perioade lungi de vizionare a imaginilor 3D pot provoca oboseala ochilor.

Necesitatea și durata pauzelor variază de la o persoană la alta. Dacă simțiți că v-au obosit ochii sau nu vă simțiți bine, chiar și după o pauză de vizionare, întrerupeți vizionarea imediat.

Precauții cu privire la metodele de vizionare

Atenție

- Dacă aveți impresia că v-au obosit ochii sau nu vă simțiți bine când vizualizați imagini 3D, opriți imediat vizualizarea. Continuarea vizionării imaginilor 3D s-ar putea să vă provoace stări de disconfort.
- Când vizualizați imagini 3D, asigurați-vă că purtați ochelari 3D. Nu încercați să vizualizați imagini 3D fără ochelari 3D. Aceasta vă poate provoca disconfort.
- Nu așezați obiecte casabile sau fragile în jurul dvs., atunci când folosiți ochelari 3D. Imaginile 3D vă pot determina să faceți mișcări involuntare, ducând la deteriorarea obiectelor din apropiere sau la vătămare corporală.
- Purtați ochelari 3D doar atunci când vizualizați imagini 3D. Nu vă deplasați în timp ce purtați ochelari 3D. Ceea ce vedeți poate apărea mai întunecat decât în mod normal, cauzând căderea sau rănirea dvs.

- Vizualizarea din fața ecranului.

Vizualizarea imaginilor 3D la un unghi reduce efectul 3D și poate cauza ca dvs. să nu vă simțiți bine din cauza schimbărilor de culoare neintenționate.

- Dacă utilizați ochelarii 3D într-o cameră cu lumină fluorescentă sau LED, puteți vedea lumină intermitentă sau scintilații în cameră. Dacă acest lucru apare, reduceți iluminarea până la pâlpăirea dispăre sau stingeți lumina complet atunci când vizualizați imagini 3D. Aceste scintilații pot declanșa crize sau leșin pentru unele persoane. Dacă începeți să simțiți disconfort sau vă simțiți rău în orice moment atunci când vizualizați imagini 3D, întrerupeți vizualizarea imediat.
- Stați la distanță cel puțin de trei ori înălțimea ecranului, atunci când vizualizați imagini 3D.

Distanța de vizualizare recomandată pentru un ecran de 80" este de cel puțin 3 metri și cel puțin 3,6 metri pentru un ecran de 100". Dacă stați în picioare sau așezat mai aproape decât distanța de vizualizare recomandată, aceasta poate duce la obosirea ochilor.

- Când vizualizați imagini 3D, vă recomandăm să folosiți o dimensiune a ecranului mai mică de 120 de centimetri.

Dacă dimensiunea ecranului este prea mare, poate apărea oboseala ochilor sau greața, din cauza conținutului, mediului de vizualizare, stării dvs. fizice etc.

Precauții pentru privitor

Atenție

Nu trebuie să folosiți ochelari 3D dacă sunteți sensibil la lumină, aveți o boală de inimă sau vă simțiți rău. Acest lucru ar putea agrava afecțiunile dvs. pre-existente.

Precauții în ceea ce privește vârsta de vizualizare (pentru copii)

Atenție

- Vârsta minimă recomandată pentru vizualizarea imaginilor 3D este de șase ani.
 - Copiii sub vârsta de șase sunt încă în curs de dezvoltare și vizualizarea imaginilor 3D poate provoca complicații. Consultați medicul, dacă aveți orice nelămuriri.
 - Copiii care vizualizează imaginile 3D prin ochelari 3D trebuie să fie întotdeauna însoțiți de un adult.
- Adesea, este dificil de spus când un copil simte oboseală sau disconfort care ar putea cauza ca aceștia să se simtă brusc rău. Verificați întotdeauna ca copiii în îngrijirea dvs. să nu simtă o oboseală a ochilor în timpul vizualizării.

Proiectarea fără calculator (PC Free)

Prin conectarea unui dispozitiv de stocare USB, cum ar fi o unitate flash 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 distorsiunea corecției de trapez în timpul proiecției în PC Free, chiar dacă apăsați butoanele [▽] și [▽] de pe panoul de control.

Specificații pentru fișierele care pot fi proiectate cu ajutorul funcției PC Free

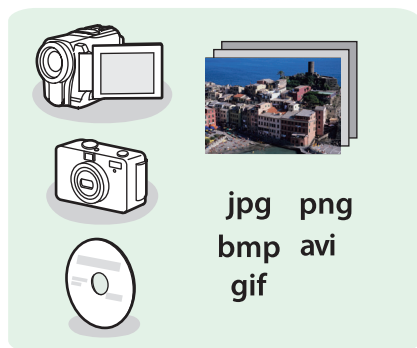
fișier	Tip fișier (extensie)	Note
Imagine	.jpg	Următoarele formate de fișiere nu pot fi proiectate. - Formatele cu model de culoare CMYK - Formatele progresive - Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 8192 x 8192 Datorită anumitor caracteristici ale fișierelor JPEG, este posibil ca imaginile 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.
Film	.avi (Motion JPEG)	<ul style="list-style-type: none"> • Nu se pot proiecta imagini cu o rezoluție mai mare de 1280x720. • Formatul audio poate reda numai ADPCM și PCM liniar. • 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.

Exemple PC Free

Proiectarea imaginilor stocate pe dispozitive de stocare USB



- ☛ "Proiectarea imaginilor sau a filmelor selectate" [p.63](#)
- ☛ "Proiectarea fișierelor imagine dintr-un folder în secvență (Rulare diap.)" [p.64](#)

Metode de funcționare PC Free

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

Pornirea PC Free

1

Modificați sursa la USB.

- ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.36](#)






2

Conectați dispozitivul de stocare USB la proiector.

- ☛ "Conectarea dispozitivelor USB" [p.29](#)

PC Free începe și este afișat ecranul cu lista fișierelor.

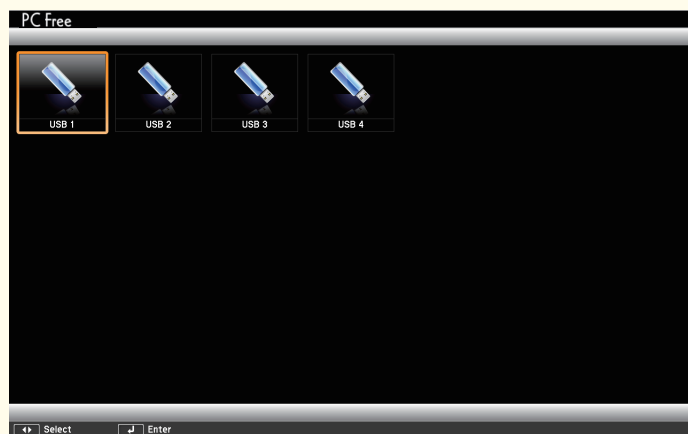
- Următoarele fișiere sunt afișate ca miniaturi (conținuturile din fișiere sunt afișate sub formă de imagini de dimensiuni mici).
 - fișiere JPEG
 - Fișiere AVI (afișează imaginea la începutul filmului)
- Celelalte fișiere și directoare sunt afișate ca pictograme așa cum se arată în următorul tabel.

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), apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↶] pentru a selecta unitatea pe care doriți să o utilizați, iar apoi apăsați pe butonul [↵].



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

Proiectarea imaginilor

- 1 Apăsați pe butonul [↶], [↷], [↵] sau [↶] 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 [↵].

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 [↵].

- 2 Apăsați pe butonul [↵].

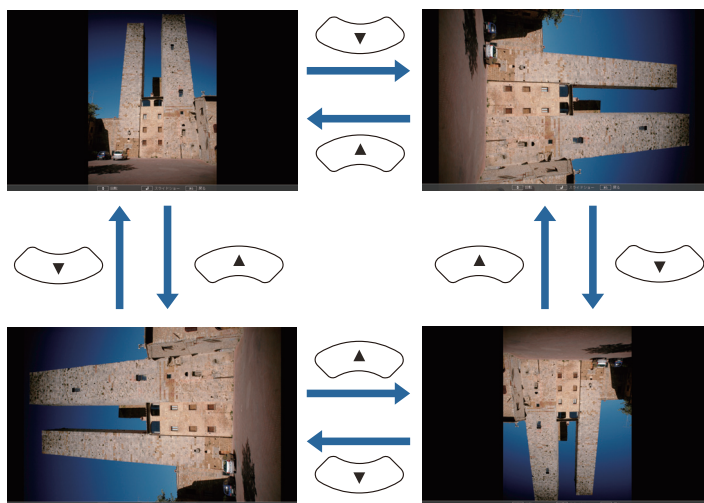
Este afișată imaginea selectată.

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

Rotirea imaginilor

Puteți roti imaginile redate în incremente de câte 90°. Funcția de rotire este disponibilă și în timpul unei Rulare diap.

- 1** Redați imagini sau rulați Expunere diapozitive.
- 2** În timpul proiecției, apăsați pe butonul [↶] sau [↷].



Oprirea PC Free

Pentru a închide PC Free, deconectați dispozitivul USB de la portul USB de pe proiector. 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

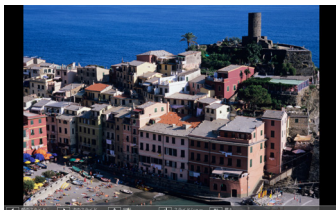
Atenție

Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat. PC Free s-ar putea să nu funcționeze corect.

- 1** Porniți PC Free.
Este afișat ecranul cu lista fișierelor.
☛ "Pornirea PC Free" [p.61](#)
- 2** Apăsați pe butoanele [↶], [↷], [↵] și [↶] pentru a selecta fișierul imagine pe care doriți să îl proiectați.



- 3** Apăsați pe butonul [↵].
Se afișează imaginea sau se redă filmul.



Apăsați pe butoanele [◀] [▶] 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 [↵].

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 o Expunere diapozitive, setați **Timp modificare ecran** din meniul **Opțiune** pe 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.65](#)

1

Porniți PC Free.

Este afișat ecranul cu lista fișierelor.

☞ "Pornirea PC Free" [p.61](#)

2

Apăsați pe butonul [◀], [▶], [◀▶] sau [▶◀] pentru a poziționa cursorul pe folderul respectiv pentru Rulare diap. pe care doriți să o executați și apăsați pe butonul [↵].

3

Selectați funcția **Expunere diapozitive** din partea inferioară dreapta a ecranului listei de fișiere și apoi apăsați pe butonul [↵].

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 fereastra 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.65](#)

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 [▶], [↵] sau pe [⏏] pentru a continua cu fișierul următor.

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

• Îngheț

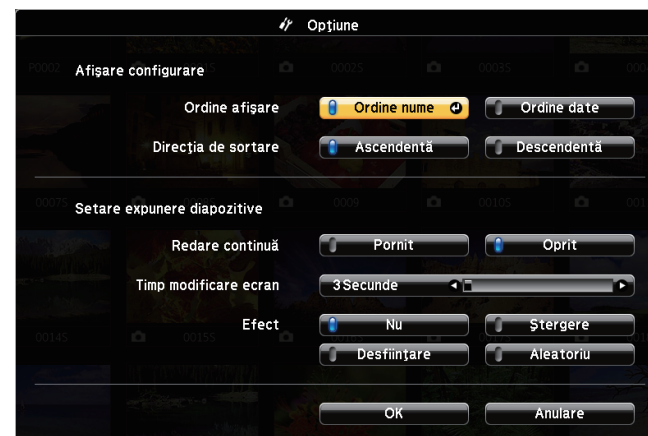
☞ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" [p.68](#)

- A/V Mute
☞ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.68
- E-Zoom
☞ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.70
- Pointer
☞ "Funcția indicator (Pointer)" p.69

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 liste de fișiere și apoi apăsați pe butonul [↵].
- 2 Când este afișat următorul ecran Opțiune, setați fiecare dintre elemente.
Selectați oricare din opțiuni după cum este necesar și apăsați pe butonul [↵].
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 timpul pentru un singur fișier care urmează să fie afișat în 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 Când ați finalizat efectuarea setărilor, utilizați butonul [⏮], [⏭], [⏪] sau [⏩] pentru a poziționa cursorul pe **OK** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Sunt aplicate setările.

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

Proiectarea prin utilizarea unui cod QR

Prin citirea unui cod QR afișat pe ecranul proiectat cu ajutorul Epson iProjection (versiunea 1.3.0 sau o versiune superioară), veți putea proiecta cu ușurință datele de pe un telefon inteligent sau de pe un dispozitiv tabletă.

Verificați următoarele aspecte înainte de a începe proiecția prin utilizarea unui cod QR.

- Unitatea de rețea fără fir inclusă în pachet sau opțională este instalată la proiector.
- Opțiunea **Alimentare wireless** este setată la **LAN wireless pornit** din meniul Configurare



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.

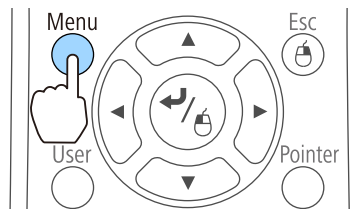
Setarea modului de afișare pentru codurile QR

Puteți seta modul de afișare a codurilor QR din meniul Configurare.

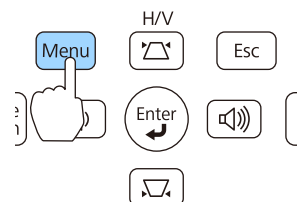
1 Apăsați pe butonul [Menu].

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.86](#)

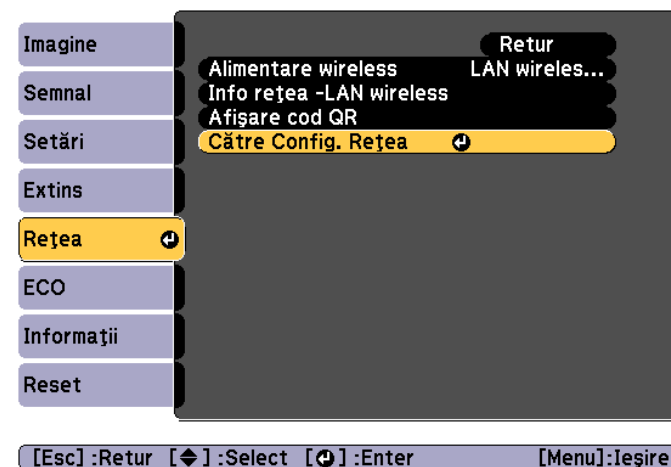
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



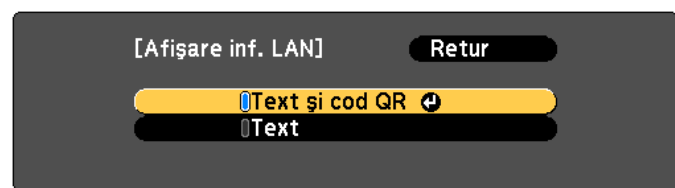
2 Selectați opțiunea **Către Config. Rețea** din **Rețea**.



3 Selectați opțiunea **Afișare inf. LAN** din **Principal**.



4 Selectați opțiunea **Text și cod QR**.



[Esc] :Retur [↓] :Select [↵] :Setare

Text și cod QR



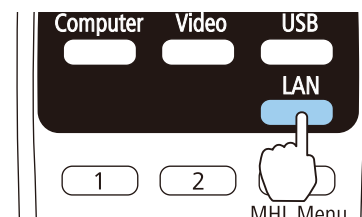
Proiectarea datelor de la un telefon inteligent sau de la un dispozitiv tabletă

Puteți proiecta date de la dispozitivul dvs. prin utilizarea aplicației Epson iProjection.

- 1 Porniți aplicația Epson iProjection pe telefonul dvs. inteligent sau pe dispozitivul dvs. tabletă.
- 2 Atingeți opțiunea **Projector** din ecranul aplicației.
Va fi afișat ecranul de căutare al proiectorului.
- 3 Atingeți opțiunea **Read QR code** din ecranul aplicației.
Camera va porni și va fi afișat ecranul de previzualizare.

- 4 Apăsați butonul [LAN] de pe telecomandă sau selectați opțiunea **Afișare cod QR** din meniul **Rețea** pentru a afișa codul QR.

Telecomanda



- În cazul în care proiectorul primește deja un semnal de imagine prin rețea, codul QR nu va fi afișat, chiar dacă apăsați pe butonul [LAN]. Apăsați butonul [Enter] de pe telecomandă sau de pe panoul de control (numai atunci când sursa este LAN) sau selectați opțiunea **Afișare cod QR** din meniul **Rețea** pentru a afișa codul QR.
- Pentru a ascunde codul QR, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.

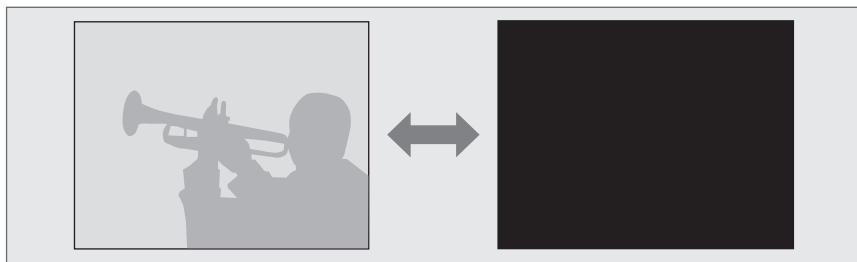
- 5 Folosiți telefonul inteligent sau dispozitivul tabletă pentru a citi codul QR proiectat.

Asigurați-vă că citiți codul QR atunci când vă aflați în fața ecranului, astfel încât acest cod să se încadreze în chenarul de citire. Dacă vă aflați prea departe de ecran, este posibil să nu puteți citi codul.

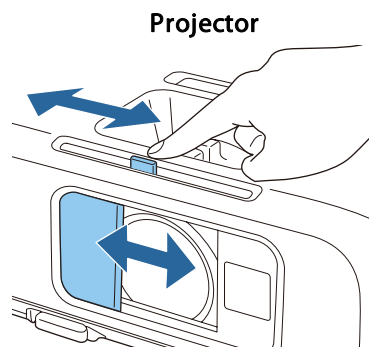
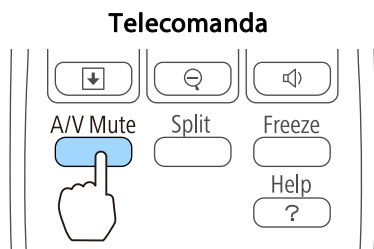
După stabilirea conexiunii, va fi afișată imaginea de la dispozitivul conectat. Atingeți opțiunea **Files** din ecranul aplicației și apoi selectați fișierul pe care doriți să îl proiectați.

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

Puteți utiliza acest buton atunci când doriți să ascundeți imaginea de pe ecran sau când nu doriți să prezentați unele detalii, de exemplu atunci când treceți de la un fișier la altul.



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



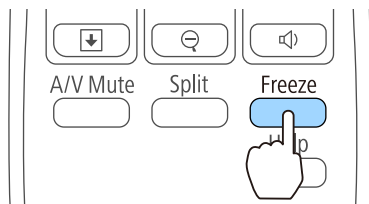
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile și sunetul se redau în continuare în timp ce funcția A/V Mute este activată. Nu se poate relua proiecția din punctul în care s-a activat funcția A/V Mute.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
 - ☛ Extins - Ecran - A/V Mute [p.93](#)
- 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.101](#)
- În cazul în care cursorul A/V mute este închis sau dacă nu efectuați nicio acțiune timp de aproximativ 30 de minute, este activată opțiunea **Timp acop. lentilă** și aparatul este închis automat. Dacă nu doriți să activați **Timp acop. lentilă**, setați **Timp acop. lentilă** la **Oprit**.
 - ☛ ECO - Timp acop. lentilă [p.101](#)
- Lampa este aprinsă în continuare în modul A/V Mute, astfel că 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.

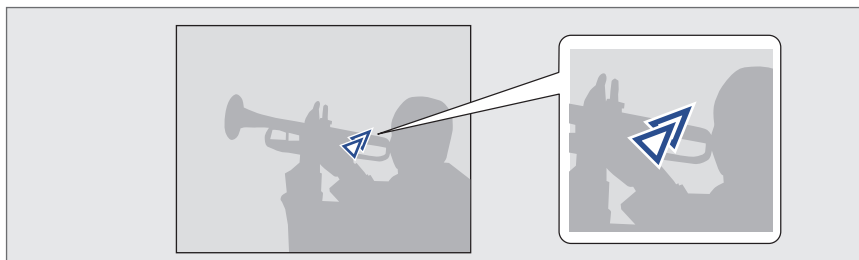
Telecomanda



- Semnalul audio nu se oprește.
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile se redau în continuare în timp ce ecranul este blocat. Nu se poate relua proiecția din punctul în care ecranul a fost blocat.
- 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)

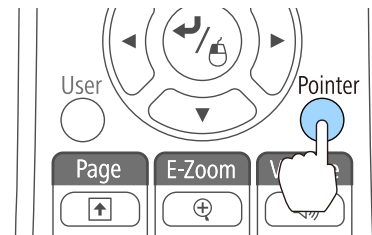
Vă permite să deplasați pictograma Pointer pe imaginea proiectată și vă ajută să atrageți atenția asupra zonei la care vă referiți.



1 Afișați Pointer-ul.

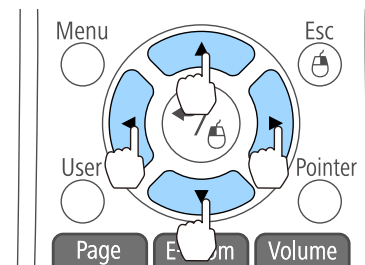
De fiecare dată când apăsați pe butonul [Pointer], indicatorul apare sau dispare.

Telecomanda



2 Deplasați pictograma Pointer (↗).

Telecomanda



Când se apasă simultan orice pereche de butoane alăturate [↶↷], [↵↶], [↵↷] sau [↶↷], cursorul se poate deplasa pe diagonală.

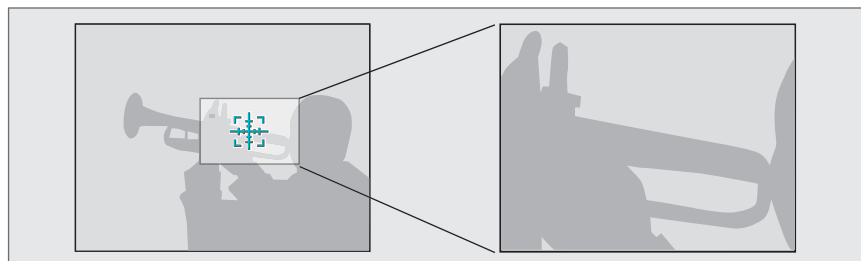


Puteți selecta forma pictogramei pointerului din meniul Configurare.

🖱️ **Setări - Formă pointer** [p.92](#)

Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

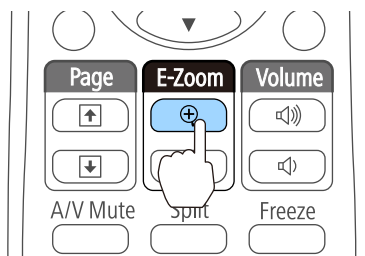
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu.



1 Porniți E-Zoom.

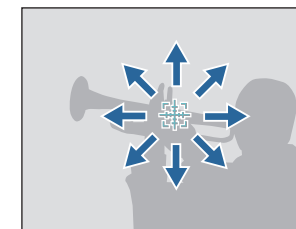
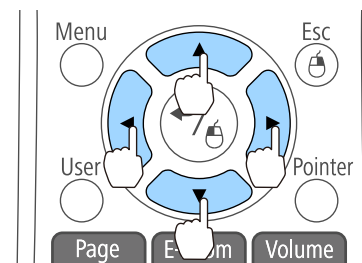
Apăsați pe butonul [⊕] pentru a afișa Crucea (⊕).

Telecomanda



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

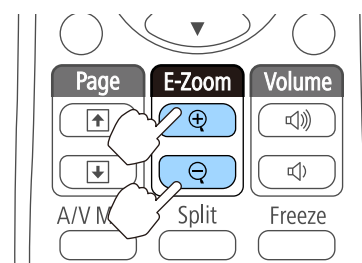
Telecomanda



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 butonul [⊖ ⊕], [⊖ ⊖], [⊕ ⊕] sau [⊖ ⊕] pentru a derula imaginea.

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

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

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

	Windows	OS X
SO	Windows 2000	Mac OS X10.3.x
	Windows XP	Mac OS X10.4.x
	Windows Vista	Mac OS X 10.5.x
	Windows 7	Mac OS X 10.6.x
	Windows 8	OS X10.7.x
	Windows 8.1	OS X10.8.x
		OS X10.9.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 Conectați proiectorul la calculator utilizând cablul USB.

☛ "Conectarea unui calculator" [p.27](#)

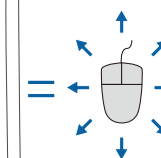
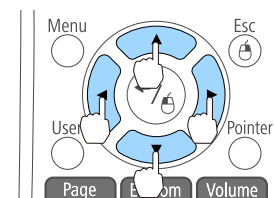
2 Schimbați sursa la una dintre sursele de mai jos.

- USB Display
- Calculator
- HDMI

☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.36](#)

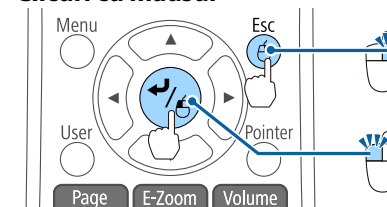
După setare, pointerul mouse-ului poate fi controlat după cum urmează.

Deplasarea cursorului mausului



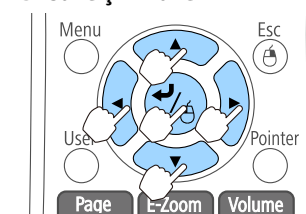
Butoanele [↶] [↷] [↵] [↶] [↷]:
Mută indicatorul mouse-ului.

Clicuri cu mausul



Butonul [Esc]: Clic dreapta.
Butonul [↵]: Clic stânga. Apăsăți rapid de două ori pentru dublu clic.

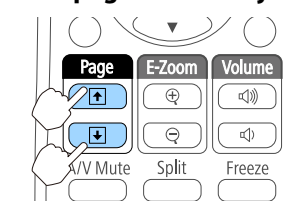
Glisare și fixare



În timp ce țineți apăsat butonul [↵],
apăsăți pe butonul [↶], [↷], [↵]
sau [↶].

Eliberați butonul [↵] 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:
 - Atunci când se proiectează imagini de la un dispozitiv conectat la portul HDMI/MHL prin utilizarea unui cablu MHL.
 - Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor
 - 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.



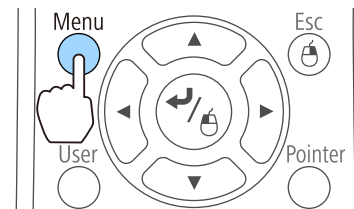
- După salvarea siglei de utilizator, aceasta nu mai poate fi schimbată înapoi în sigla inițială.
 - În cazul în care conținutul meniului Configurare este setat de la un alt proiector prin utilizarea funcției de configurare multiplă, sigla înregistrată a utilizatorului este setată și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte informații similare ca sigla de utilizator.
- ☞ "Efectuează operația de configurare pentru mai multe proiectoare" [p.104](#)

1

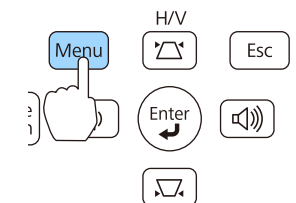
Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați ca logo de utilizator, apoi apăsați butonul [Menu].

☞ „Utilizarea meniului Configurare” [p.86](#)

Folosind telecomanda

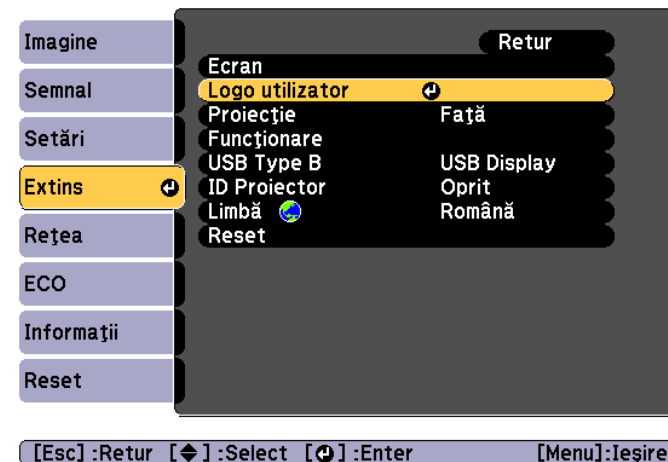


Folosind panoul de comandă



2

Selecțați **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.74

- Dacă selectați **Logo utilizator** în timp ce efectuați comenzile Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect sau Reglare zoom, funcția aflată în execuție este anulată temporar.

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

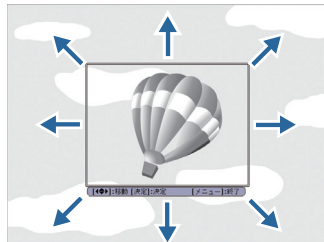
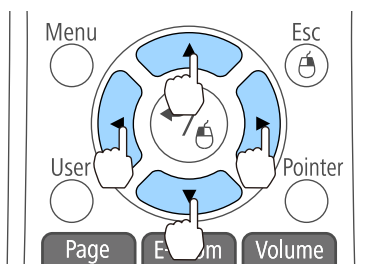


Dacă apăsați pe butonul [↩] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a fi compatibilă cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

- 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.

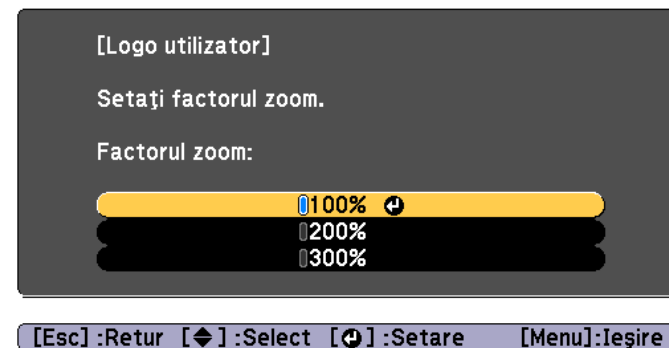
Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

- 5** Când apăsați pe butonul [↩] 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.
- Salvarea durează ceva timp. Nu utilizați proiectorul sau echipamentele conectate în timp ce se salvează, deoarece pot apărea defecțiuni.

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.76](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.77](#)

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 o funcție antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat în cazul unui furt. La data achiziționării produsului, funcția Protejat de parolă nu este activată.

Tipuri de Protejat de parolă

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

- Protecție la pornire
Când **Protecție la pornire** este **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). Dacă parola introdusă este incorectă, proiectorul nu 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 Logo utilizator.

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.93](#)

- **Protecție rețea**

Când **Protecție rețea** se setează la **Pornit**, modificarea setărilor pentru **Rețea** este interzisă.

☛ "Meniul Rețea" [p.94](#)

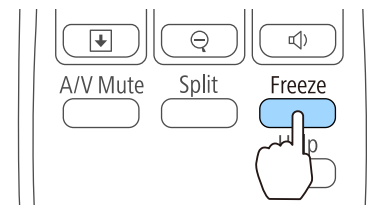
Setarea funcției Protejat de parolă

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.

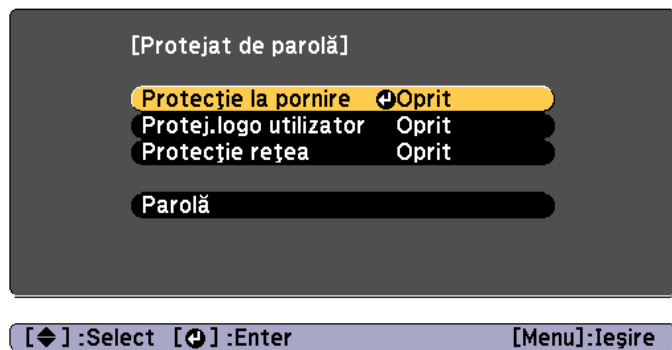
Telecomanda





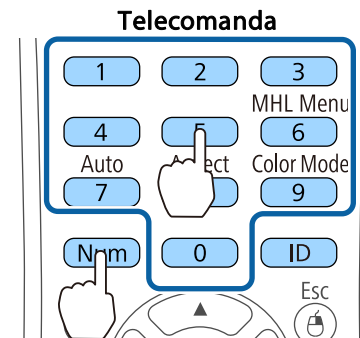
- Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă parola este introdusă corect, se afișează meniul de setare Protejat de parolă.
- ☞ "Introducerea parolei" [p.75](#)

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



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

- 4 Definiți parola.
 - (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [↵]. 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 apăsat butonul [Num], introduceți un număr format din patru cifre utilizând butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "****". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

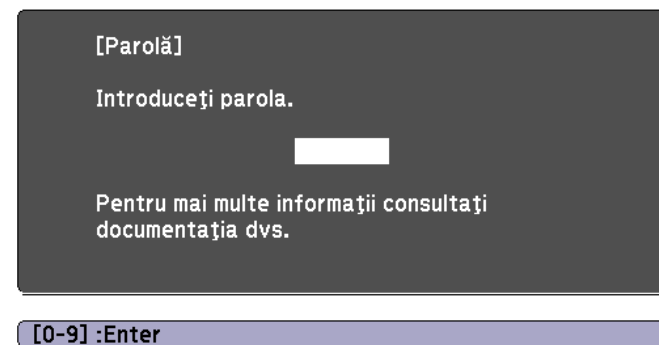


- (4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

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, se afișează timp de aproximativ 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 operațiune și veți introduce de trei ori la rând parola greșită, următorul mesaj este afișat și proiectorul nu va mai accepta să introduceți alte parole. "Funcționarea proiectorului va fi blocată. Contactați Epson după cum se arată în documentația dvs."
☞ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)

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

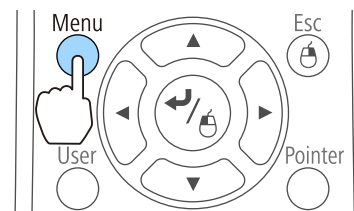
- **Blocare completă**
Toate butoanele panoului de comandă sunt blocate. De la panoul de comandă nu veți putea efectua nicio operație, inclusiv deschiderea sau închiderea aparatului.
- **Blocare parțială**
Toate butoanele de pe panoul de control, cu excepția butonului de alimentare [⏻], sunt blocate.

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.

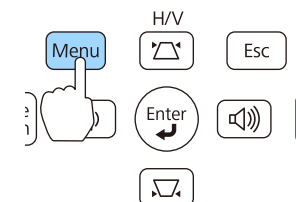
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

☞ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.86](#)

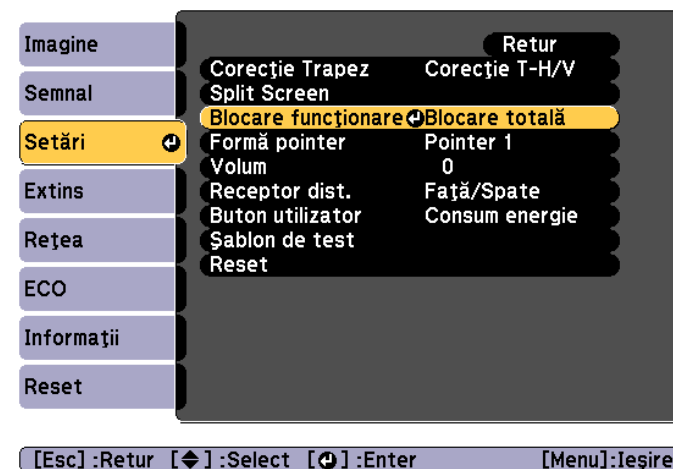
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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



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



- 4** Selectați **Da** atunci când se afișează mesajul de confirmare. Butoanele panoului de comandă sunt blocate în funcție de setarea aleasă.



Puteți debloca panoul de comandă prin una din următoarele metode.

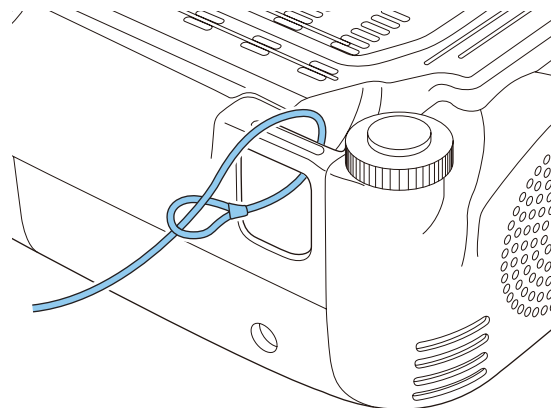
- Selectați **Oprit** din **Blocare funcționare**.
 ➔ **Setări - Blocare funcționare p.92**
- Apăsați și țineți apăsat butonul [**↵**] de pe panoul de control timp de circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

- Punct de instalare a cablului de securitate
 Puteți introduce un fir de blocare din comerț prin punctul de instalare pentru a securiza proiectorul de un birou sau de un stâlp.

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare anti-furt prin proiector.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.



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/>

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 un browser Web al unui calculator conectat la proiector în rețea, puteți să realizați setări 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.101](#)

Configurarea proiectorului

Într-un browser 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 - Formă pointer
- Meniul Setări - Șablon de test
- Meniul Setări - Buton utilizator
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Meniul Extins - Limbă
- Meniul Reset - Opțiunea Resetați Durată Lampă

Setările pentru elementele din fiecare meniu sunt identice cu cele din meniul Configurare al proiectorului.

☞ "Meniul Configurare" p.85

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)
- Adăugare port
- Număr port

Afișarea funcției Ecranul Control Web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control Web.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Când comunicați cu o rețea locală fără fir, conectați-vă în modul Avansat.



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 proiectorului 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 de utilizator și parola.
Introduceți „EPSONWEB” ca ID de utilizator.
Parola inițială este „admin”.



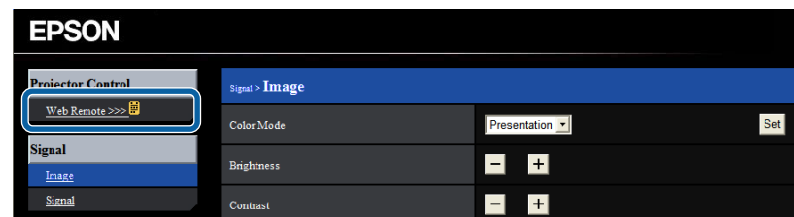
- Introduceți ID-ul utilizatorului, dacă nu a fost setată o parolă. Nu puteți modifica ID-ul de utilizator.
- Puteți modifica parola în meniul Rețea din meniul Configurare.

☞ Rețea - Principal - Parolă control web p.96

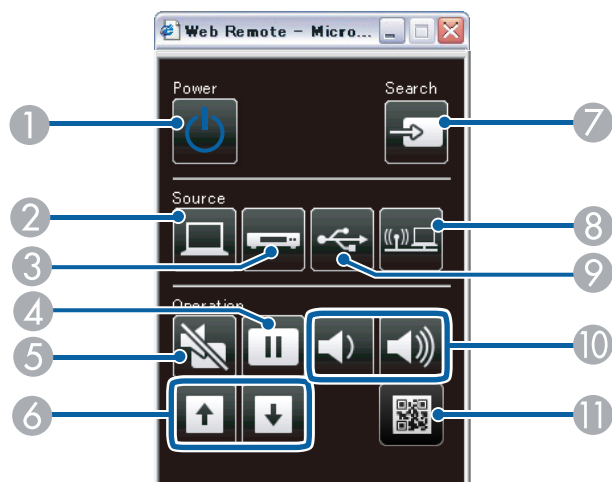
Afișarea ecranului Web Remote

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 de alimentare [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiecteurului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34
2 Butonul [Computer]	Modificări aduse imaginii de la portul Computer.
3 Butonul [Video]	De fiecare dată când butonul este apăsat, imaginea comută succesiv porturile Video, S-Video și HDMI/MHL.
4 Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ "Înghețarea imaginii (Îngheț)" p.68
5 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.68

Nume	Funcție
6 Butoanele [Page] [⏮][⏭]	Modifică pagini în fișiere, cum ar fi fișiere PowerPoint, când se utilizează următoarele metode de proiecție. <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.71 Când se utilizează USB Display ☛ "Proiectarea cu USB Display" p.36 În timpul conexiunii la rețea <p>Când se proiectează imagini sau scenarii utilizând PC Free, apăsarea pe aceste butoane afișează ecranul anterior/următor.</p>
7 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.35
8 Butonul [LAN]	Realizează schimbare cu imaginea protejată cu EasyMP Network Projection. Când se proiectează utilizând Quick Wireless Connection USB Key opțională, acest buton comută la imaginea respectivă. ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.36
9 Butonul [USB]	De fiecare dată când este apăsat butonul, se realizează trecerea prin următoarele imagini: <ul style="list-style-type: none"> USB Display Imagini de la dispozitivul conectat la portul USB ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.36
10 Butoanele [Volume] [⏮][⏭]	[⏮] Reduce volumul. [⏭] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.45
11 Butonul [Display the QR Code]	Afișează codul QR.

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.99](#)



- 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.
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți controla proiectorul chiar dacă se află în modul standby (când alimentarea este oprită).

☛ **ECO - Mod standby** [p.101](#)

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 e-mail: adresă pentru Adresă 1

Subiect: 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. Mesajele sunt listate mai jos.

- Internal error
- Fan related error
- Sensor error
- Lamp cover is open
- 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)

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☛ "Citirea indicatoarelor" [p.114](#)

Administrarea utilizând protocolul SNMP

Prin setarea funcției **SNMP** la **Pornit** în meniul Configurare, mesajele de notificare se trimit la computerul 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.100](#)



- 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 fără fir în modul Rapid.
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

Comenzi ESC/VP21

Puteți monitoriza și controla proiectorul de pe un calculator prin USB. Conectați dispozitivul și proiectorul cu un cablu USB și apoi introduceți comenzile de comunicare (comenzi ESC/VP21).

Înainte de a începe

Pentru a controla și a monitoriza proiectorul utilizând comenzi ESC/VP21, trebuie efectuate următoarele operațiuni pregătitoare.

- 1** Instalați driverul de comunicare USB (EPSON USB-COM Driver) în calculator. Pentru informații despre driverul EPSON USB-COM, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

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

- 2** Setati **USB Type B** la **Link 21L** din meniul Configurare al proiectorului.

☞ **Extins - USB Type B** p.93

3

Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector cu un cablu USB.

Începeți de la pasul 2 la conectările ulterioare.

Lista comenzilor

Când comanda de deschidere ON este transmisă proiectorului, acesta se deschide și intră în modul de încălzire. Când proiectorul pornește, un simbol de două puncte ":" (3Ah) se transmite ca răspuns.

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

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

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	USB Display		SOURCE 51
	USB		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
A/V Mute Pornit/ Oprit	Pornit		MUTE ON
	Oprit		MUTE OFF
Selecție A/V Mute	Negru		MSEL 00
	Albastru		MSEL 01

Element		Comandă
	Logo	MSEL 02

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

Protocol de comunicare

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

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	Pornirea software-ului EasyMP Network Projection nu a reușit.	Reporniți proiectorul.
0434 0481 0482 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 software-ul EasyMP Network Projection.
0484	Comunicarea s-a deconectat de la calculator.	
0483 04FE	Software-ul EasyMP Network Projection s-a încheiat în mod 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.98
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.97
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



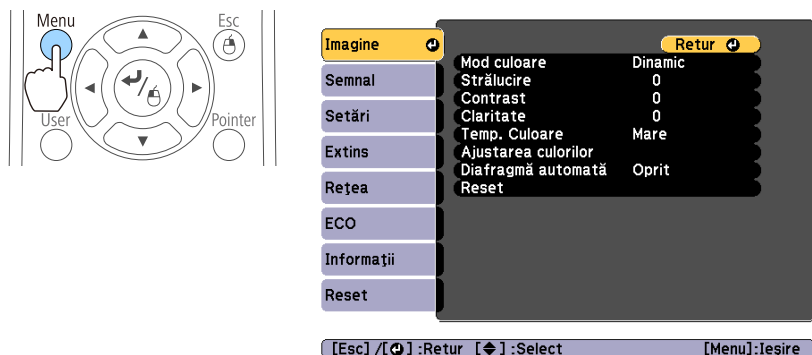
Meniul Configurare

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

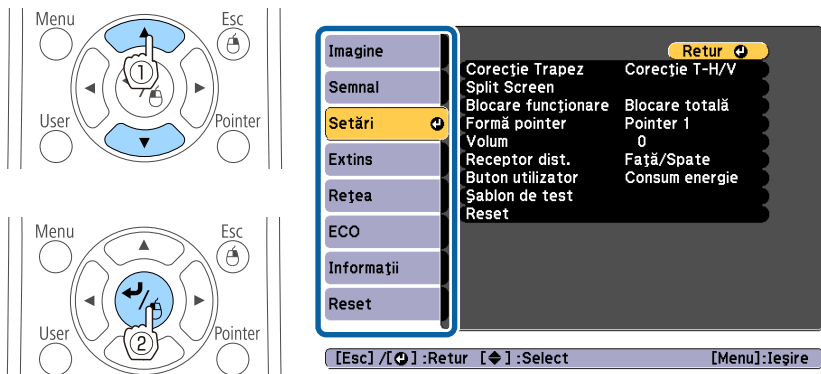
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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.

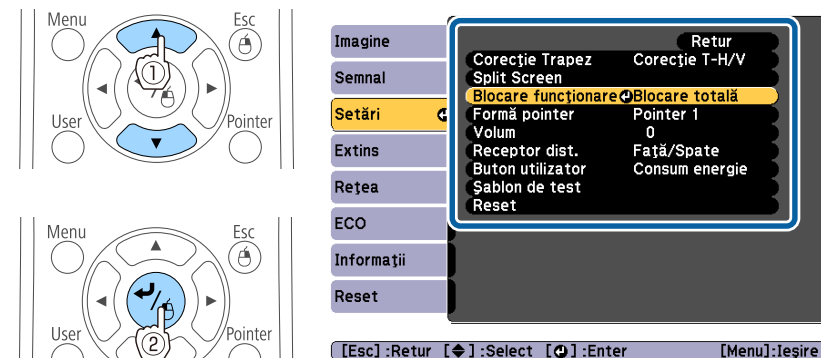
1 Afișați ecranul meniului Configurare.



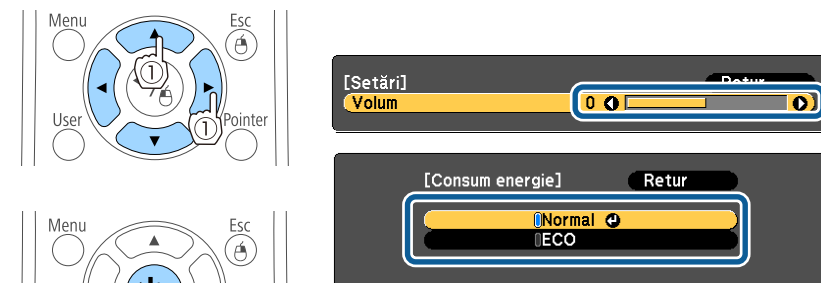
2 Selectați un element din meniul superior.



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.89	Mod culoare	Dinamic, Living Room, Cinema, Joc, Dinamic 3D și Cinema 3D
	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	Mare, Mediu și Mic
	Ajustarea culorilor	Roșu: de la -16 la 16 Verde: de la -16 la 16 Albastru: de la -16 la 16
Meniul Semnal  p.89	Diafragmă automată	Oprit, Normal, Viteză mare
	Configurare 3D	Ecran 3D, Conversie 2D-la-3D, Format 3D, Adâncime 3D, Dimens. Diag. Ecran., Strălucire 3D, Inversare ochelari3D, Notă:vizualizarea 3D
	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat și Normal
	Urmărire	-
	Sincro.	De la 0 la 31
	Poziție	Sus, Oprit, Stanga și Dreapta
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2





Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Interval video HDMI	Auto, Normal și Expandat
	Semnal intrare	Auto, RGB și Componentă
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 și SECAM
	Aspect	Normal, Auto, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
	Mod Turbo	Pornit și Oprit
Meniul Setări  p.92	Corecție Trapez	Corecție T-H/V și Quick Corner
	Split Screen	-
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Formă pointer	Pointer 1, Pointer 2, Pointer 3
	Volum	0 până la 10
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Format 3D, Afișare cod QR
	Șablon de test	-
Meniul Extins  p.93	Ecran	Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire și A/V Mute
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon
	Funcționare	Pornire directă, Mod altitudine mare, Caută sursă la pornire, Pornire automată

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul ECO  p.101	USB Type B	USB Display și Link 21L
	Limbă	15 sau 35 de limbi*
	Consum energie	Normal și ECO
	Optimizator lumină	Pornit și Oprit
	Mod inactivare	Pornit și Oprit
	Timp mod inact.	De la 1 la 30
	Timp acop. lentilă	Pornit și Oprit
	Cronom. dezact. A/V	Pornit și Oprit
	Mod standby	Comunicare act. și Comunicare dez.
Meniul Informații  p.102	Informații proiector	Durată lampă, Sursă, Semnal intrare, Rezoluție, Semnal video, Rată refresh, Format 3D, Info Sincro, Stare, Număr de serie, Event ID
	Versiune	-
	Reset toate	-
Meniul Reset  p.103	Resetați Durată Lampă	-

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

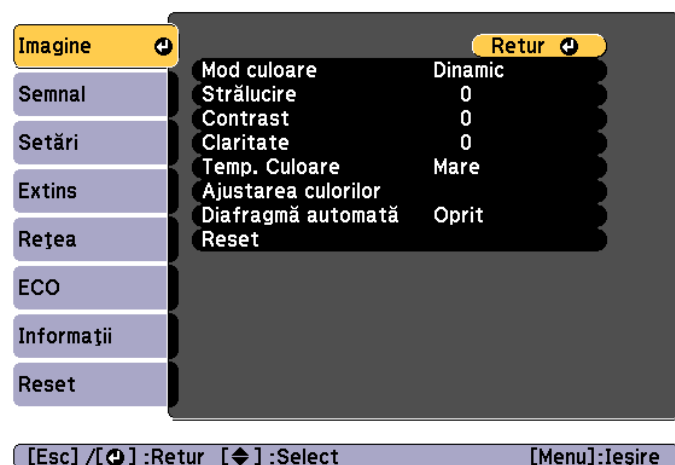
Meniul Rețea

Nume meniu superior	Nume submeniu	Valori de setare
Meniul Principal  p.96	Nume proiector	-
	Parolă control web	-

Nume meniu superior	Nume submeniu	Valori de setare
Meniul LAN fără fir  p.97	Cuvânt cheie proiector	Pornit și Oprit
	Afișare inf. LAN	Text și cod QR, Text
	Mod conectare	Rapid, Avansat
	Canal	1ch, 6ch, 11ch
	Setare auto. SSID	Pornit și Oprit
	SSID	-
	Căutare punct de acces	-
	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea și Adresă Gateway
	SSID Display	Pornit și Oprit
Meniul Securitate  p.98	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
	Securitate	Nu, WPA2-PSK și WPA/WPA2-PSK
Meniul Poștă  p.99	Frază de acces	-
	Notificare poștă	Pornit și Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
Meniul Altele  p.100	Setare adresă 1, Setare adresă 2 și Setare adresă 3	-
	SNMP	Pornit și Oprit
	Trap IP Adresă 1 și Trap IP Adresă 2	-
	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.



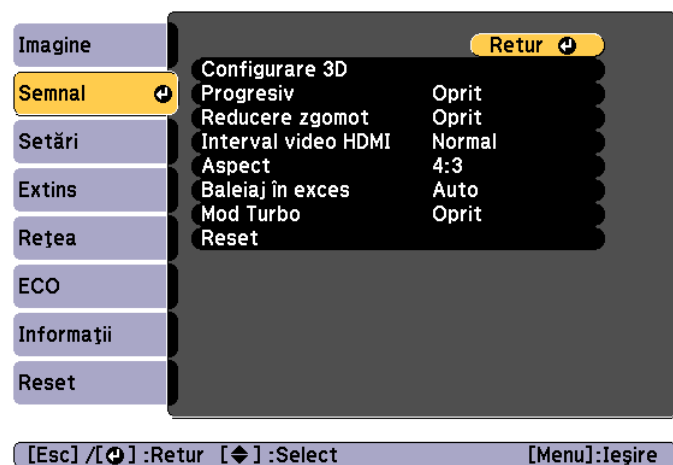
Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.45
Strălucire	Puteți regla strălucirea imaginii.
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video component. Dacă se primește semnal video compozit sau semnal S-video, reglarea este posibilă numai dacă se primesc semnale NTSC). Puteți regla tenta imaginii.

Submeniu	Funcție
Claritate	Puteți regla claritatea imaginii.
Temp. Culoare	Ajustează tenta imaginilor. Puteți ajusta tente în trei etape, de la Mare , Mediu și Mic . Imaginea are o tentă albastră când se selectează Mare și o tentă roșie când se selectează Mic .
Ajustarea culorilor	Puteți ajusta puterea culorii pentru Roșu , Verde și Albastru , în mod individual.
Diafragmă automată	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 stocată pentru fiecare Mod culoare. ☛ "Setarea Diafragmă automată" p.46
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.103

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.



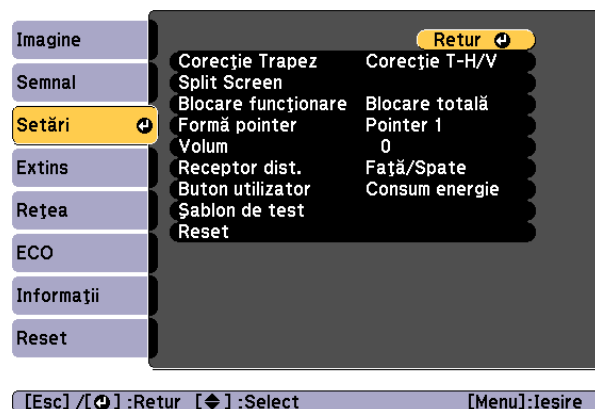
Submeniu	Funcție
Config. automată	Setați la Pornit pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.
Rezoluție	Setați la Auto pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect când se setează 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.
Urmărire	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungii verticale.
Sincro.	Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.

Submeniu	Funcție
Configurare 3D	<p>Setat pentru vizualizarea imaginilor 3D.</p> <p>Ecran 3D: setați opțiunea la Pornit atunci când vizualizați conținut 3D. Dacă opțiunea este setată la Oprit, imaginile 2D sunt proiectate chiar și atunci când este redat un semnal de intrare 3D.</p> <p>Conversie 2D-la-3D: (Acest element poate fi setat numai dacă opțiunea Ecran 3D este setată la Pornit și opțiunea Format 3D este setată la Auto sau la 2D.) Convertește imaginile 2D în imagini 3D și apoi proiectează aceste imagini. Puteți selecta intensitatea semnalului 3D folosind opțiunea Slab, Mediu sau Puternic.</p> <p>Format 3D: selectați formatul pentru semnalul de intrare 3D. Când este setat la Auto, formatul este ales în mod automat în funcție de semnalul de intrare. În mod normal, acesta trebuie să fie setat la Auto.</p> <p>Adâncime 3D: setează adâncimea imaginii 3D.</p> <p>Dimens. Diag. Ecran.: setează dimensiunea de proiecție pentru imaginea 3D. Prin realizarea corespondenței cu dimensiunea reală a imaginii 3D, puteți proiecta o imagine 3D care reproduce fidel conținutul original.</p> <p>Strălucire 3D: reglează strălucirea imaginii proiectate.</p> <p>Inversare ochelari3D: sincronizarea deschiderii obturatorului pentru ochelarii 3D este inversată de la stânga la dreapta. Utilizați aceasta, în cazul în care nu puteți vizualiza imaginea 3D corect.</p> <p>Notă:vizualizarea 3D: setați această opțiune la Pornit pentru a afișa avertismente cu privire la vizualizarea imaginilor 3D. Afișează avertismente în timpul vizualizării imaginilor 3D.</p>




Submeniu	Funcție
Progresiv	<p>(Dacă se primește semnal video pe componente sau video RGB, această setare se poate regla numai dacă semnalul primit este întrețesut (480i/576i/1080i). Această opțiune nu se poate seta când este introdus un semnal RGB digital.)</p> <p>Semnalul de Întrețesere (i) se convertește în Progresiv (p). (conversie IP)</p> <p>Oprit: Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare.</p> <p>Video: Ideal pentru imagini video generale.</p> <p>Film/Auto: această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a graficii computerizate și a animațiilor.</p>
Reducere zgomot	<p>(Această opțiune nu poate fi setată atunci când nu este redat semnal RGB digital sau atunci când se proiectează un semnal întrețesut în timp ce opțiunea Progresiv este setată la Oprit.)</p> <p>(Acest articol nu poate fi selectat, în cazul în care Mod culoare este setat la Joc.)</p> <p>Netezește imaginile brute. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca această opțiune să se seteze la Oprit când vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, cum ar fi pentru DVD-uri.</p>
Interval video HDMI	<p>Când portul HDMI/MHL de pe proiector este conectat la un player DVD, setați intervalul video al proiectorului în funcție de setarea intervalului video al playerului DVD.</p>
Semnal intrare	<p>Puteți selecta semnalul de intrare de la portul de intrare Computer.</p> <p>Dacă se setează la Auto, semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat.</p> <p>În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto, selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.</p>
Semnal video	<p>Puteți selecta semnalul de intrare de la portul Video. Dacă este setată valoarea Auto, semnalele video sunt recunoscute automat.</p> <p>Dacă apar interferențe în imagine sau intervine o problemă, de exemplu, nu se proiectează nicio imagine când este setat modul Auto, selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.</p>

Submeniu	Funcție
Aspect	<p>Puteți seta parametrul Format imagine pentru imaginile proiectate.</p> <p>"Modificarea formatului imaginii proiectate" p.47</p>
Baleiaj în exces	<p>Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți seta intervalul de trunchiere la Oprit, 4% sau 8%. Când sursa este HDMI, opțiunea Auto este disponibilă. Când se selectează opțiunea Auto, se modifică automat la Oprit sau 8%, în funcție de semnalul de intrare.</p>
Mod Turbo	<p>(Acest element se poate seta numai dacă Mod culoare se setează la Joc.)</p> <p>Acest lucru accelerează afișarea imaginilor. Dacă aveți probleme legate de viteza de afișare oferită de placa video, setați această opțiune la Pornit. Atunci când opțiunea este setată la Pornit, funcțiile Corecție T. oriz și Quick Corner sunt dezactivate.</p>
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile de ajustare din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția opțiunii Semnal intrare.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>"Meniul Reset" p.103</p>

Meniul Setări

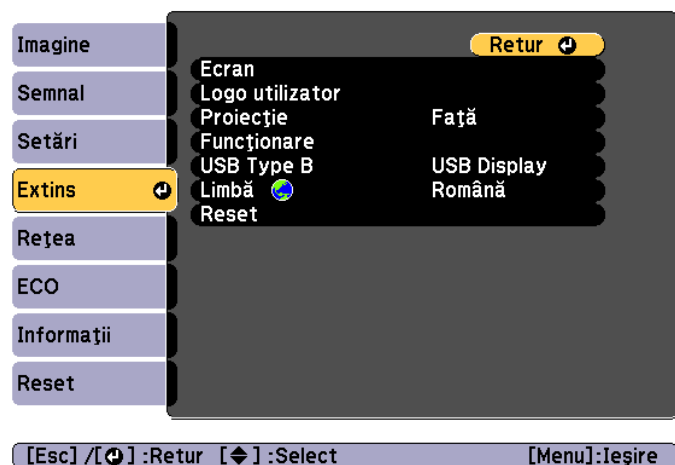


Submeniu	Funcție
Corecție Trapez	<p>Puteți corecta distorsiunile trapezoidale.</p> <ul style="list-style-type: none"> Când se selectează Corecție T-H/V: Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale orizontale și verticale. De asemenea, puteți seta Regl. trapez oriz. și Corecție auto T.vert la Pornit sau Oprit. Când se selectează Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. ☛ "Quick Corner" p.42
Split Screen	<p>Comută la proiecția de tip ecran divizat.</p> <p>☛ "Proiecția simultană a două imagini (Split Screen)" p.50</p>
Blocare funcționare	<p>Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă.</p> <p>☛ "Restricționarea funcționării (Blocare funcționare)" p.76</p>

Submeniu	Funcție
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.69</p>
Volum	<p>Puteți regla volumul. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.</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>
Buton utilizator	<p>Puteți selecta și puteți atribui un element din meniul Configurare apăsând pe butonul [User] de pe telecomandă. Apăsând pe butonul [User], se afișează direct ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce vă permite să efectuați modificări la setări/reglări printr-o singură atingere de buton. Butonului [User] îi puteți atribui unul din următoarele elemente. Consum energie, Informații, Progresiv, Șablon de test, Rezoluție, Format 3D, Afișare cod QR</p>
Șablon de test	<p>Puteți afișa un șablon de test pentru a ajusta proiecția fără a conecta alte echipamente când configurați proiectorul. În timpul afișării șablonului de test, se pot efectua reglările de zoom și de focalizare, precum și corectarea distorsiunilor trapezoidale. Pentru a revoca șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <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> </div>

Submeniu	Funcție
Reset	Puteți reinițializa toate valorile de ajustare din meniul Setări la setările implicite, cu excepția opțiunii Buton utilizator . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.103

Meniul Extins



Submeniu	Funcție
Ecran	Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului. Mesaje: Dacă este setată opțiunea Oprit , elementele următoare nu vor fi afișate. Numele elementelor când se modifică valorile Sursă, Mod culoare sau Format imagine, mesajele când nu este recepționat semnal și avertismentele, precum Avertism temp înaltă. Fundal Ecran*1: Puteți seta fundalul de ecran la Negru , Albastru sau Logo când nu există niciun semnal de imagine disponibil. Ecran pornire*1: Setăți la Pornit pentru a afișa Logo utilizator când începe proiecția. A/V Mute*1: Puteți seta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă la Negru , Albastru sau Logo .
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.72
Proiecție	Selectați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului. Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon Puteți modifica setările după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde. Față ↔ Față/Plafon Spate ↔ Spate/Plafon ☛ "Metode de Instalare" p.22

Submeniu	Funcție
Funcționare	<p>Pornire directă: Setați la Pornit pentru a porni proiectorul doar prin conectare la sursa de alimentare.</p> <p>Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazul în care alimentarea cu curent se reia în urma unei pene de curent.</p> <p>Mod altitudine mare: selectați opțiunea Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p> <p>Caută sursă la pornire: Setați la Pornit, pentru a proiecta imagini de la portul care primește în momentul respectiv o imagine, atunci când proiectorul pornește. Setați opțiunea la Oprit pentru a proiecta imagini de la sursa selectată la ultima utilizare a proiectorului.</p> <p>Pornire automată: (Această funcție este disponibilă numai atunci când opțiunea Mod standby este setată la Comunicare act.) Atunci când opțiunea este setată la Calculator, dacă proiectorul primește un semnal de imagine de la portul calculatorului atunci când se află în standby, proiectorul va porni.</p>
USB Type B	<p>USB Display: Activează USB Display.</p> <p>☛ "Proiectarea cu USB Display" p.36</p> <p>Link 21L: Activează comenzile ESC/VP21.</p> <p>☛ "Comenzi ESC/VP21" p.82</p>
Limbă	Puteți seta limba pentru mesaje și meniuri.
Reset	<p>Puteți reinițializa parametrii Ecran*1 și Funcționare*2 din meniul Extins.</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.103</p>

*1 Dacă opțiunea **Protej.logo utilizator** se setează la **Pornit** în **Protejat de parolă**, setările referitoare la logoul de utilizator nu se pot modifica. Puteți face modificări numai după ce setați **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.74](#)

*2 Cu excepția opțiunilor **Mod altitudine mare** și **Caută sursă la pornire**.

Meniul Rețea

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

☛ "Setarea funcției Protejat de parolă" [p.74](#)



Submeniu	Funcție
Alimentare wireless	Setați opțiunea LAN wireless 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. Valoarea implicită este LAN wireless pornit .

Submeniu	Funcție
Info rețea - LAN wireless	<p>Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei.</p> <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*
Afișare cod QR	Afișează codul QR.
Către Config. Rețea	<p>Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea.</p> <p>Principal, LAN fără fir, Securitate, Poștă, Altele, Reset și Setare terminată</p>

* 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 realiza setări pentru Control Web, cum ar fi setări de securitate.
- "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web)" [p.78](#)
- 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, asigurați-vă că accesați meniul **Terminată** și selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anulare**. Când selectați **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



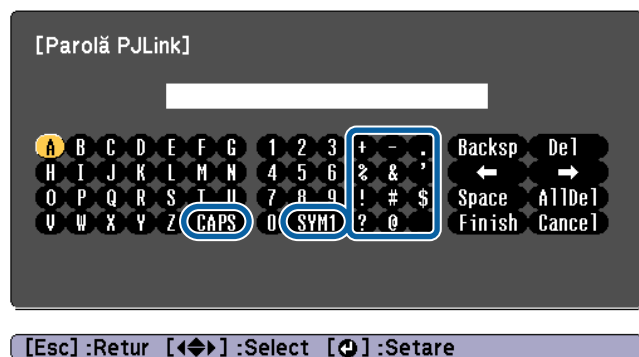
Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

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. Apăsați butoanele [↵][↵][↵][↵] de pe telecomandă sau butoanele [↵][↵][↵][↵] de pe panoul de control. Utilizați butoanele pentru a deplasa cursorul la tasta dorită și apoi apăsați butonul [↵] pentru a introduce caracterul selectat. Introduceți cifre menținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând pe butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați pe butonul **Finish** de pe tastatură pentru a confirma. Apăsați pe **Cancel** de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.



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

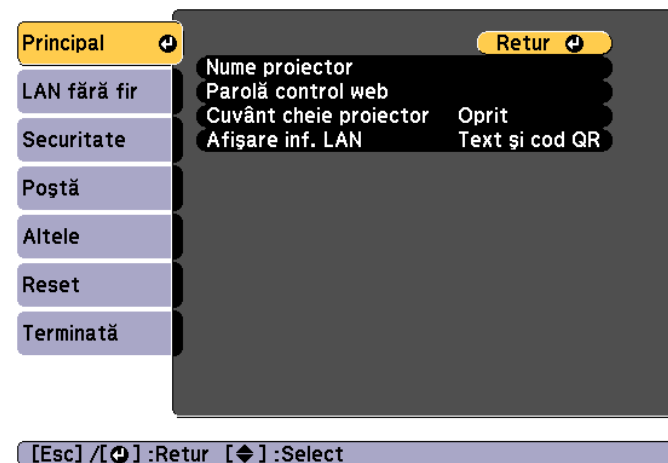
Puteți introduce următoarele elemente de text.

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



- Cu excepția câmpului **SSID**, în meniul Rețea nu pot fi introduse două puncte și 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.78](#)

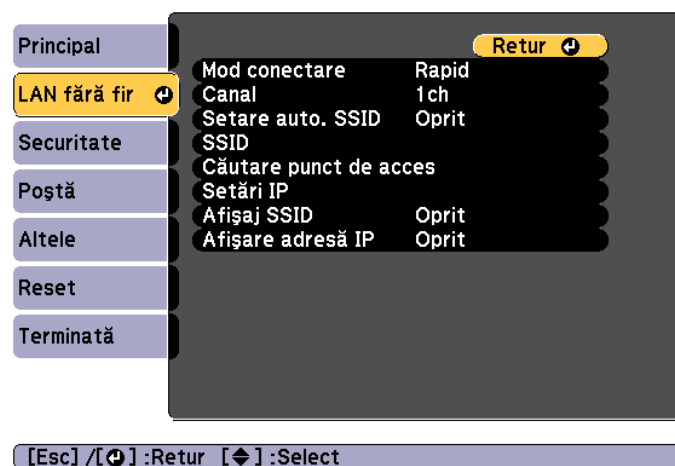
Meniul Principal



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 octet. Nu se pot utiliza următoarele 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 *). Control web este o funcție a computerului care vă permite să configurați și să controlați proiectorul cu ajutorul browserului Web de pe un computer conectat la o rețea. "Modificarea setărilor prin intermediul unui Web Browser (Control web)" p.78
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 .

Submeniu	Funcție
Afișare inf. LAN	<p>Setați formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului. Atunci când este afișat un cod QR, vă puteți conecta la rețea prin simpla citire a codului QR cu aplicația Epson iProjection. Valoarea implicită este Text și cod QR.</p> <p>☛ "Proiectarea prin utilizarea unui cod QR" p.66</p>

Meniul LAN fără fir



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, este creată automat o mică rețea de către proiector și computer. Se utilizează cu EasyMP Network Projection. Dacă opțiunea Setare auto. SSID este setată la Pornit, proiectorul devine un punct de acces ușor; dacă este setată la Oprit, rețeaua este creată în <u>modul Ad hoc</u>.</p> <p>Dacă selectați Avansat, conexiunea este stabilă în <u>modul infrastructură</u> prin punctul de acces instalat.</p>

Submeniu	Funcție
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>Valoarea implicită este 11ch.</p>
Setare auto. SSID	<p>(Această opțiune se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la Rapid.)</p> <p>Atunci când selectați aceasta la Pornit, puteți căuta proiectorul mai rapid dintre mai multe proiectoare. SSID este setat automat. Când conectați mai multe proiectoare de la un calculator în Mod rapid, setați această opțiune la Oprit și setați același SSID în toate proiectoarele care se vor conecta.</p>
SSID	<p>(Acest element se poate seta numai când opțiunea 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 (simbolurile : ^ pot fi introduse numai din browserul web).</p>
Căutare punct de acces	<p>(Acest element poate fi setat numai dacă opțiunea Alimentare wireless este setată la LAN wireless pornit și opțiunea Mod conectare este setată la Avansat.)</p> <p>Proiectorul caută un punct de acces local. Acest lucru vă permite să configurați rețeaua locală fără fir prin simpla selectare a locației de conectare a rețelei locale fără fir.</p>

Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>(Acest element se poate seta numai dacă Mod conectare se setează la 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 <u>Adresa IP</u> 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 <u>masca subrețea</u> 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>
SSID Display	Pentru a nu permite afișarea <u>SSID</u> în ecranul LAN Standby, setați această opțiune la Oprit .
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

Disponibil când Unitatea de rețea fără fir este instalată.



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

Submeniu	Funcție
Frază de acces	<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 fraza de acces în computer dacă aceasta este fraza de acces (implicită) inițială.</p> <p>Din motive de securitate, vă recomandă să schimbați fraza de acces periodic. Dacă se inițializează setările de rețea, opțiunea revine la fraza de acces inițială.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.101</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.78</p> <p>În modul Rapid, fraza de acces inițială este setată deja.</p>

Tipul de securitate

Atunci când este instalată unitatea LAN fără fir, este recomandat să configurați caracteristici 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.

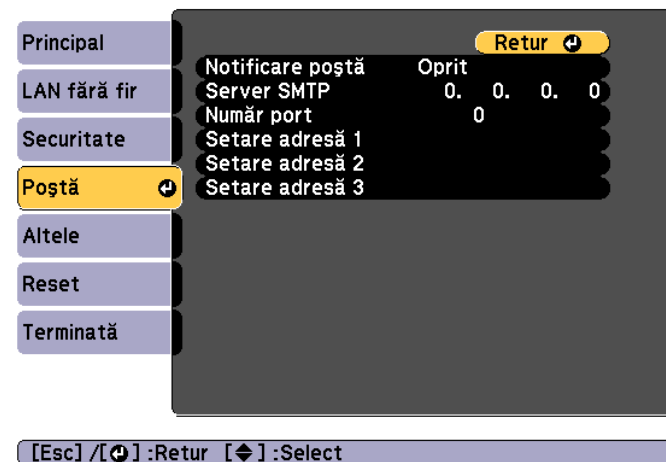


Pentru setarea detaliilor, urmați instrucțiunile administratorului de rețea pentru rețeaua dvs.

Meniul Poștă

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

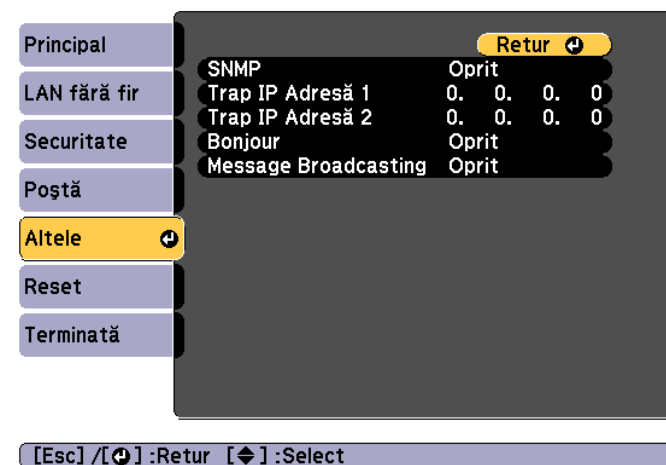
☛ "Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor" [p.81](#)



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 <u>Adresa IP</u> 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>
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.

Submeniu	Funcție
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>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>

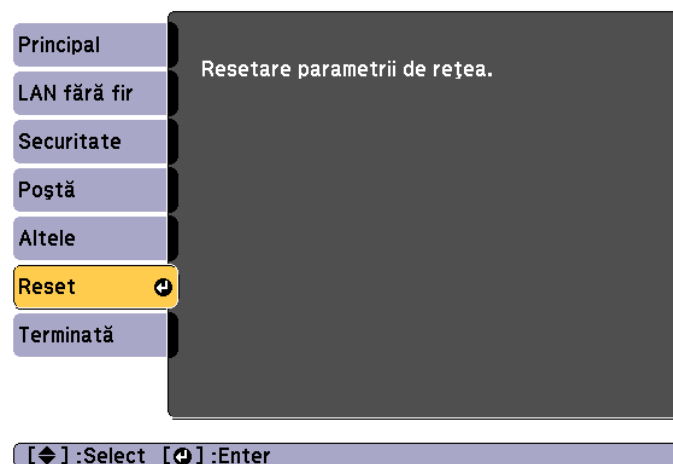
Meniul Alte



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	<p>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)</p>
Bonjour	<p>Setați la Oprit când vă conectați la rețea utilizând Bonjour.</p> <p>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 parametrilor de rețea.

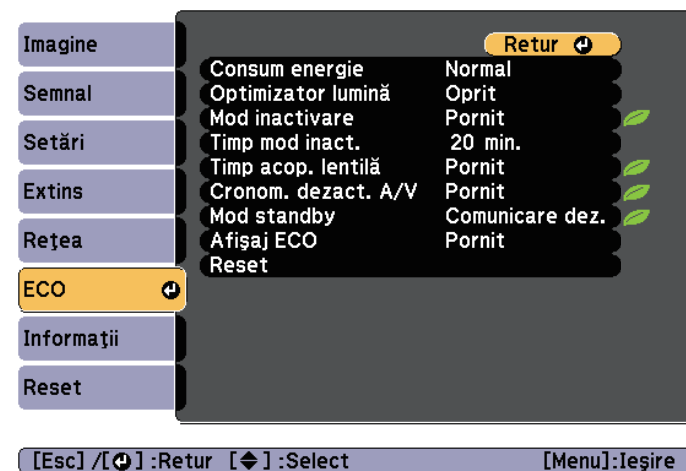


Submeniu	Funcție
Resetare parametrilor de rețea.	Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da .

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.



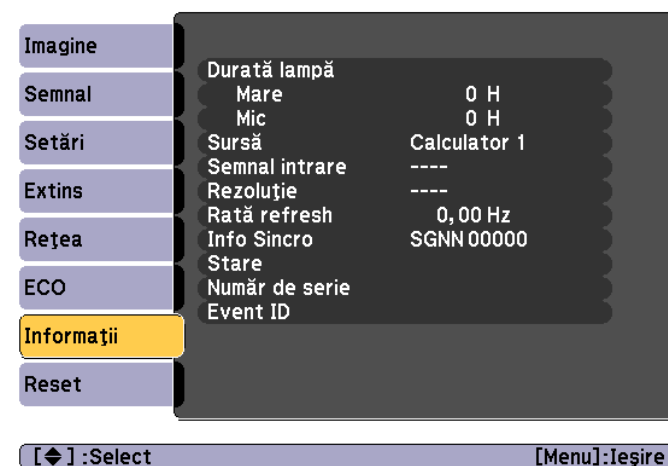
Submeniu	Funcție
Consum energie	Puteți defini strălucirea lămpii la una sau la două setări. Selectați opțiunea ECO dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare, de exemplu atunci când proiectați imagini într-o încăpere întunecată sau pe un ecran mic. Când este selectată opțiunea ECO , consumul de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

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 timp de aproximativ cinci minute, lampa este umbră 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.
Timp acop. lentilă	Dacă este selectată opțiunea Pornit , acesta oprește automat proiectorul la 30 de minute după ce capacul lentilei este închisă. De asemenea, în cazul în care capacul lentilei este închis timp de aproximativ cinci minute, lampa este umbră până când alimentarea se oprește. Când capacul lentilei este deschis, proiectorul revine la starea de funcționare normală.
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 opțiunea A/V Mute este activată, lampa este umbră până când alimentarea se oprește. Atunci când opțiunea A/V Mute este dezactivată, proiectorul revine la starea de funcționare normală.
Mod standby	Când se setează la Comunicare act. , puteți monitoriza și comanda proiectorul de pe un calculator, chiar dacă proiectorul se află în modul standby. ☛ "Monitorizarea și controlul" p.78
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	Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul ECO la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.103

Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. 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.35](#)

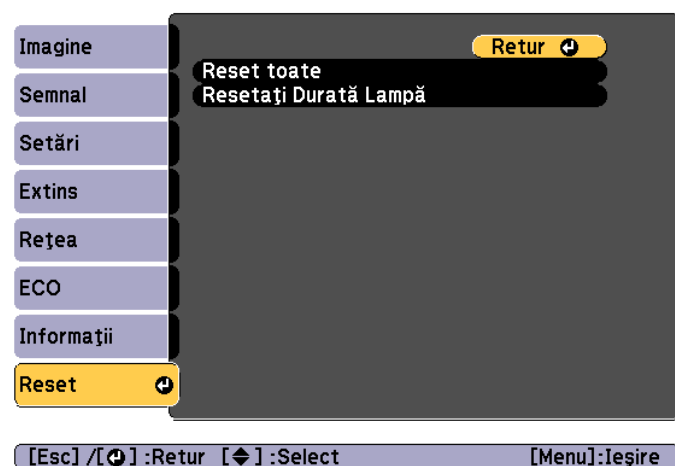


Submeniu	Funcție
Informații proiector	Puteți afișa următoarele informații: <ul style="list-style-type: none"> • Durată lampă* • Sursă • Semnal intrare • Rezoluție • Semnal video • Rată refresh • Format 3D • Info Sincro • Stare • Număr de serie • Event ID

Submeniu	Funcție
Versiune	Afișează informațiile cu privire la versiunea firmware a proiectorului.

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

Meniul Reset



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

După ce ați configurat elementele din meniul Configurare pentru un proiector, puteți să realizați configurarea acestor elemente și pentru alte proiectoare (cu funcția de configurare multiplă). Funcția de configurare multiplă este disponibilă numai pentru proiectoarele care au același număr de model.

Folosiți una din următoarele metode.

- Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie flash USB.
- Configurare prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB.

În acest manual se explică metodele de conectare prin utilizarea unităților de memorie flash USB și a cablurilor USB.



- Următoarele conținuturi nu sunt reflectate de funcția de configurare multiplă.
 - Setările din meniul Rețea (cu excepția meniului Poștă și a meniului Altele)
 - Durată lampă și starea din meniul Informații
- Efectuați configurarea multiplă înainte de a regla imaginea proiectată. Valorile de reglare pentru imaginea proiectată, precum corecția distorsiunii trapezoidale pe verticală/orizontală, sunt reflectate de funcția de configurare multiplă. În cazul în care configurarea multiplă este efectuată după reglarea imaginii proiectate, ajustările pe care le-ați efectuat este posibil să sufere modificări.
- Prin utilizarea funcției de configurare multiplă, logoul de utilizator înregistrat va fi setat și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte informații similare ca siglă de utilizator.



Atenție

Efectuarea configurării multiple este responsabilitatea clientului. În cazul în care configurarea multiplă eșuează ca urmare a unei pene de curent, erori de comunicare etc., clientul va fi responsabil pentru eventualele costuri aferente reparațiilor.

Configurarea prin utilizarea unei unități de memorie flash USB

În această secțiune se explică modul de efectuare a configurării multiple prin utilizarea unei unități de memorie flash USB.



- Folosiți o unitate flash USB în formatul FAT.
- Funcția de configurare multiplă nu poate fi utilizată dacă unitățile de memorie flash USB încorporează funcții de securitate. Utilizați o unitate de memorie flash USB care nu încorporează funcții de securitate.
- Funcția de configurare multiplă nu poate fi utilizată de cititoare de carduri USB sau hard diskurile USB.

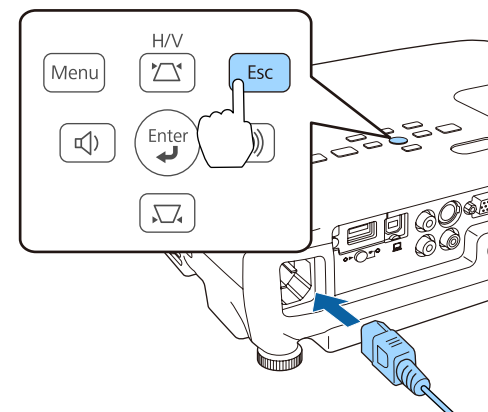
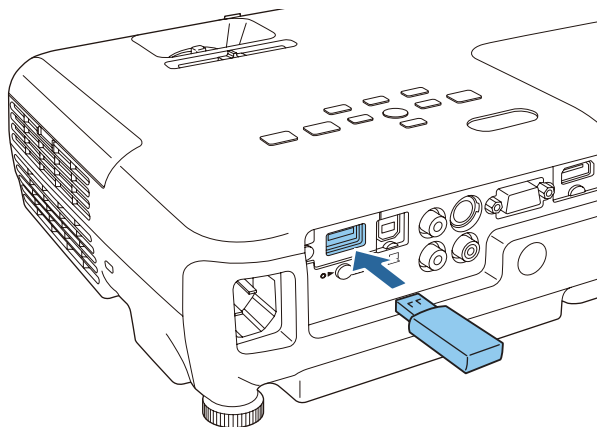
Salvarea setărilor pe unitatea de memorie flash USB

1

Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele luminoase ale proiectorului să se stingă.

2

Conectați unitatea de memorie flash USB la portul USB-A al proiectorului.

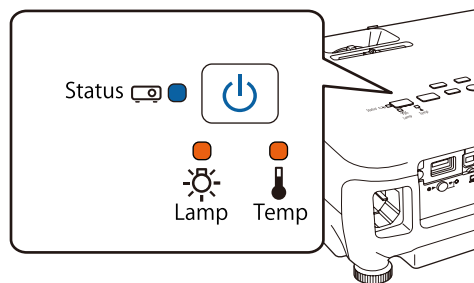


- Conectați unitatea de memorie flash USB direct la projector. Dacă unitatea de memorie flash USB este conectată la projector prin intermediul unui hub USB, este posibil ca setările să nu fie salvate corect.
- Conectați o unitate de memorie flash USB goală. Dacă unitatea de memorie flash USB conține și alte date în afara fișierului de configurare multiplă, este posibil ca setările să nu fie salvate corect.
- Dacă ați salvat un fișier de configurare multiplă de la un alt projector pe unitatea de memorie flash USB, ștergeți fișierul sau schimbați numele acestuia. Funcția de configurare multiplă nu poate suprascrie un fișier de configurare multiplă.
- Numele fișierului de configurare multiplă este PJCONFDATA.bin. Dacă este necesar să schimbați acest nume, adăugați text după PJCONFDATA. Dacă modificați secțiunea PJCONFDATA a numelui fișierului, este posibil ca projectorul să nu poată recunoaște corect fișierul.
- Pentru numele fișierului puteți să utilizați numai caractere de câte un singur octet.

3

În timp ce mențineți apăsat butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, conectați cabul de alimentare la projector.

Atunci când indicatoarele luminoase ale proiecteurului se aprind după cum urmează, eliberați butonul [Esc].



Alimentare: albastru - aprins / Status: albastru - aprins / Lamp: portocaliu - aprins / Temp: portocaliu - aprins

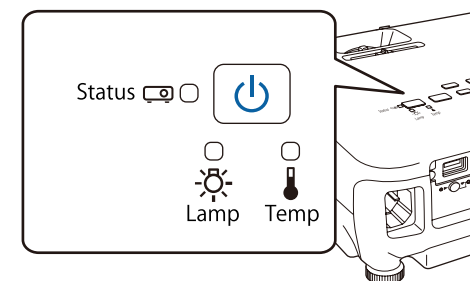
Când toate indicatoarele luminoase încep să lumineze intermitent, fișierul de configurare multiplă este în curs de scriere.



Atenție

- Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp fișierul este în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu pornească corect.
- Nu deconectați unitatea de memorie flash USB de la proiector cât timp fișierul este în curs de scriere. Dacă unitatea de memorie flash USB este deconectată, este posibil ca proiectorul să nu pornească corect.

După ce scrierea se finalizează în mod normal, proiectorul va intra în standby.

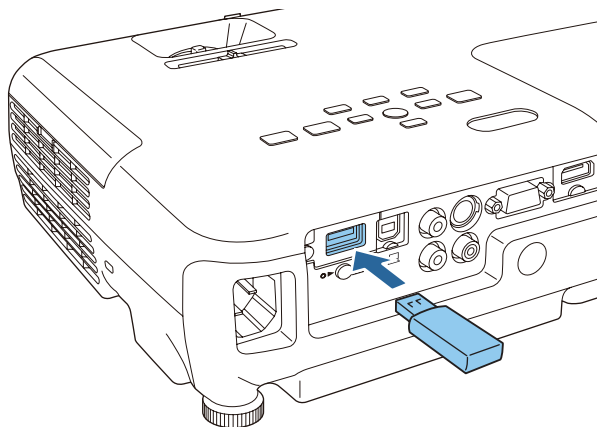


Alimentare: Albastru - Aprins

Atunci când proiectorul se află în standby, scoateți unitatea de memorie flash USB.

Reflectarea setărilor salvate pe alte proiectoare

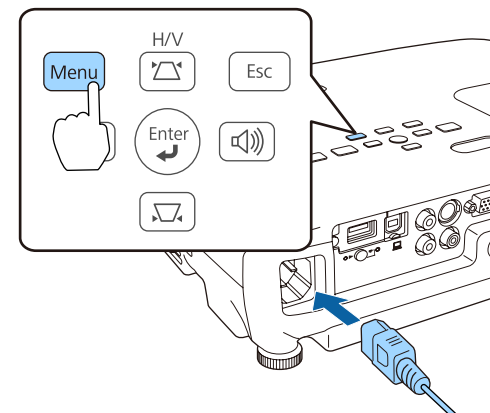
- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele luminoase ale proiecteurului să se stingă.
- 2** Conectați unitatea de memorie flash USB care conține fișierul de configurare multiplă salvat la portul USB-A al proiecteurului.



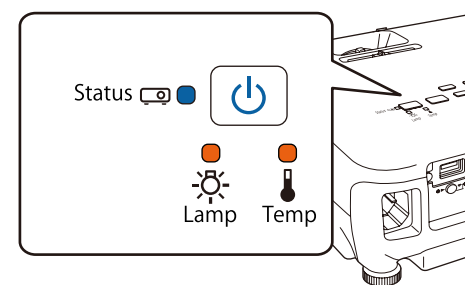
- Atunci când unitatea de memorie flash USB conține 1 până la 3 tipuri de fișiere de configurare multiplă, fișierul va fi reflectat pe proiectorul care are același număr de model. Dacă există mai multe fișiere pentru un proiector cu același număr de model, este posibil ca setările să nu fie reflectate corect.
- Atunci când există patru sau mai multe tipuri de fișiere de configurare multiplă pe unitatea de memorie flash USB, este posibil ca setările să nu fie reflectate corect.
- Nu stocați alte date pe unitatea de memorie flash USB, cu excepția fișierului de configurare multiplă. Dacă unitatea flash USB conține și alte date în afara fișierului de configurare multiplă, este posibil ca setările să nu fie reflectate corect.

3

În timp ce mențineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, conectați cabul de alimentare la proiector.



Atunci când indicatoarele luminoase ale proiectorului se aprind după cum urmează, eliberați butonul [Menu].



Alimentare: albastru - aprins / Status: albastru - aprins / Lamp: portocaliu - aprins / Temp: portocaliu - aprins

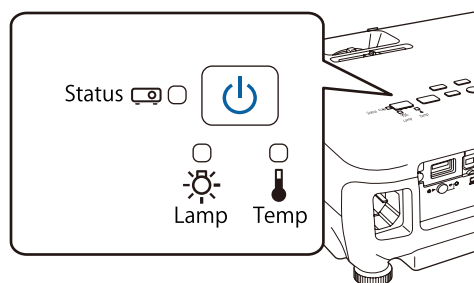
Indicatoarele vor rămâne aprinse timp de aproximativ 75 de secunde. Când toate indicatoarele luminoase încep să lumineze intermitent, setările sunt în curs de scriere.



Atenție

- Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp setările sunt în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu pornească corect.
- Nu deconectați unitatea de memorie flash USB de la proiector cât timp setările sunt în curs de scriere. Dacă unitatea de memorie flash USB este deconectată, este posibil ca proiectorul să nu pornească corect.

- 4** După ce scrierea se finalizează în mod normal, proiectorul va intra în standby.



Alimentare: Albastru - Aprins

Atunci când proiectorul se află în standby, scoateți unitatea de memorie flash USB.

Configurarea prin conectarea calculatorului și a proiectorului cu un cablu USB

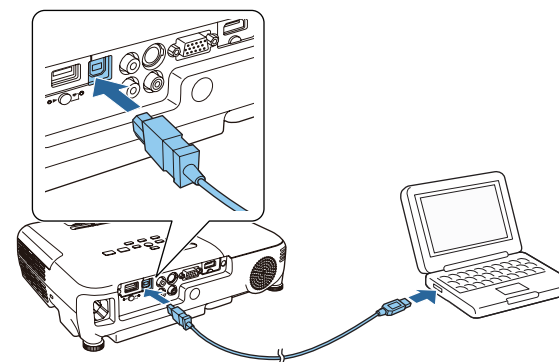


Următoarele sisteme de operare acceptă funcția de configurare multiplă:

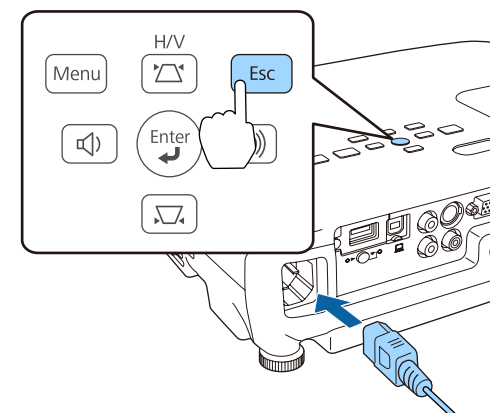
- Windows Vista sau sistemele de operare superioare
- Mac OS X 10.5.3 sau sistemele de operare superioare

Salvarea setărilor pe un calculator

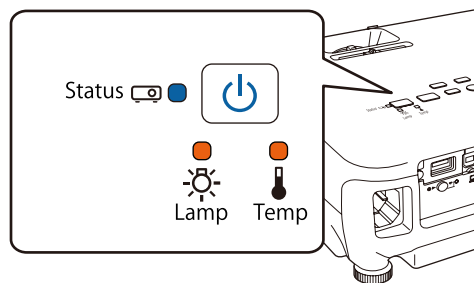
- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele luminoase ale proiectorului să se stingă.
- 2** Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector cu un cablu USB.



- 3** În timp ce mențineți apăsat butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.



Atunci când indicatoarele luminoase ale proiecteurului se aprind după cum urmează, eliberați butonul [Esc].



Alimentare: albastru - aprins / Status: albastru - aprins / Lamp: portocaliu - aprins / Temp: portocaliu - aprins

Proiectorul este recunoscut de calculator ca fiind un disc amovibil.

- 4** Deschideți discul amovibil și salvați fișierul de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) în calculator.



Dacă este necesar să schimbați numele fișierului de configurare multiplă, adăugați text după PJCONFDATA. Dacă modificați secțiunea PJCONFDATA a numelui fișierului, este posibil ca proiectorul să nu poată recunoaște corect fișierul.

- 5** Efectuați procedura „Remove USB device” (Eliminare dispozitiv USB) pe calculator și apoi deconectați cablul USB.

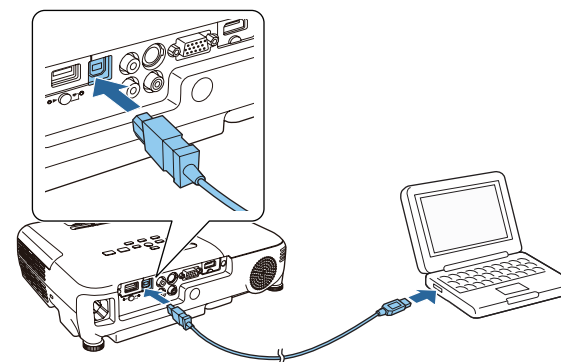


Dacă utilizați sistemul de operare OS X, efectuați procedura „Remove EPSON_PJ” (Eliminare EPSON_PJ).

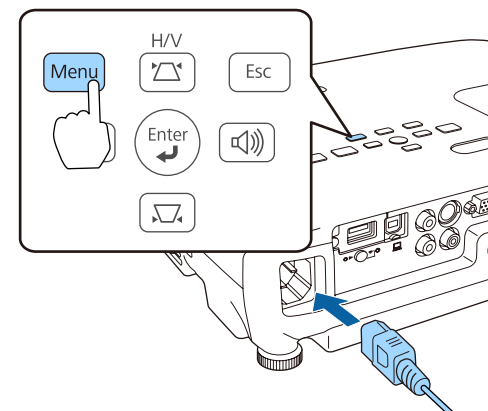
Proiectorul va intra în standby.

Reflectarea setărilor salvate pe alte proiectoare

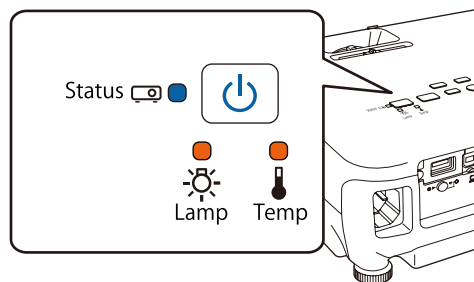
- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele luminoase ale proiecteurului să se stingă.
- 2** Conectați portul USB de pe calculator la portul USB-B de pe proiector cu un cablu USB.



- 3** În timp ce mențineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau de pe panoul de control, conectați cablul de alimentare la proiector.



Atunci când indicatoarele luminoase ale proiectorului se aprind după cum urmează, eliberați butonul [Menu].



Alimentare: albastru - aprins / Status: albastru - aprins / Lamp: portocaliu - aprins / Temp: portocaliu - aprins

Proiectorul este recunoscut de calculator ca fiind un disc amovibil.

- 4 Copiați fișierul de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) pe care l-ați salvat în calculator în folderul de nivel superior al discului amovibil.



Nu copiați niciun alt fișier sau folder pe discul amovibil, cu excepția fișierului de configurare multiplă.

- 5 Efectuați procedura „Remove USB device” (Eliminare dispozitiv USB) pe calculator și apoi deconectați cablul USB.



Dacă utilizați sistemul de operare OS X, efectuați procedura „Remove EPSON_PJ” (Eliminare EPSON_PJ).

Când toate indicatoarele luminoase încep să lumineze intermitent, setările sunt în curs de scriere.









Atenție

Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp setările sunt în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu pornească corect.

După ce scrierea se finalizează în mod normal, proiectorul va intra în standby.

În cazul în care configurarea eșuează

Indicatoarele vă vor înștiința dacă apare o eroare. Verificați starea indicatoarelor.

Starea indicatoarelor	Rezolvare
<p>Status </p> <p>  Lamp Temp</p> <p>Lamp: portocaliu - luminează intermitent rapid Temp: portocaliu - luminează intermitent rapid</p>	<p>Este posibil ca fișierul de configurare multiplă să fie corupt sau ca unitatea de memorie flash USB sau cablul USB să nu fie conectate corect. Deconectați unitatea de memorie flash USB sau cablul USB, deconectați și apoi conectați din nou cablul de alimentare al proiectorului și încercați din nou.</p>
<p>Status </p> <p>  Lamp Temp</p> <p>Alimentare: albastru - luminează intermitent rapid Status: albastru - luminează intermitent rapid Lamp: portocaliu - luminează intermitent rapid Temp: portocaliu - luminează intermitent rapid</p>	<p>Scrierea setărilor este posibil să fi eșuat și este posibil să fi survenit o eroare în ceea ce privește firmware-ul proiectorului. 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>



Depanarea

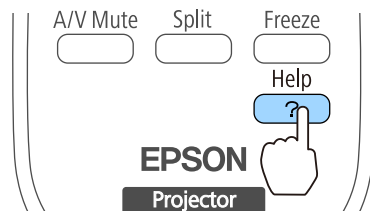
În acest capitol este prezentat modul în care puteți identifica problemele și ce să faceți în cazul în care aveți o problemă.

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

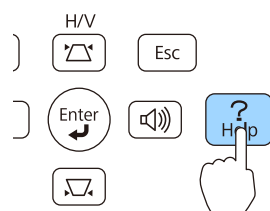
1 Apăsați pe butonul [Help].

Se afișează ecranul Ajutor.

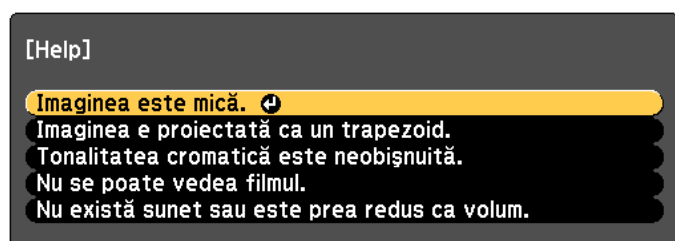
Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



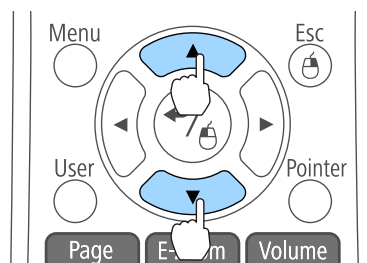
2 Selectați o opțiune din meniu.



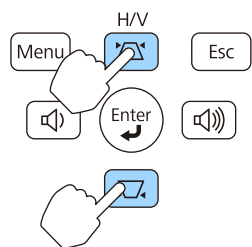
[◀▶] : Select [Enter] : Enter

[Help] : Ieșire

Folosind telecomanda

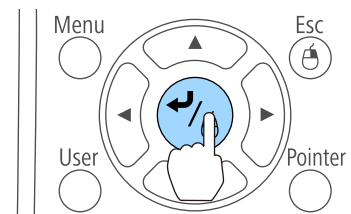


Folosind panoul de comandă

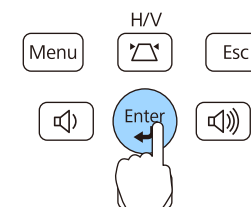


3 Confirmați selecția.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



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

Imaginea este mică.

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

[Esc] : Retur

[Help] : Ieșire



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

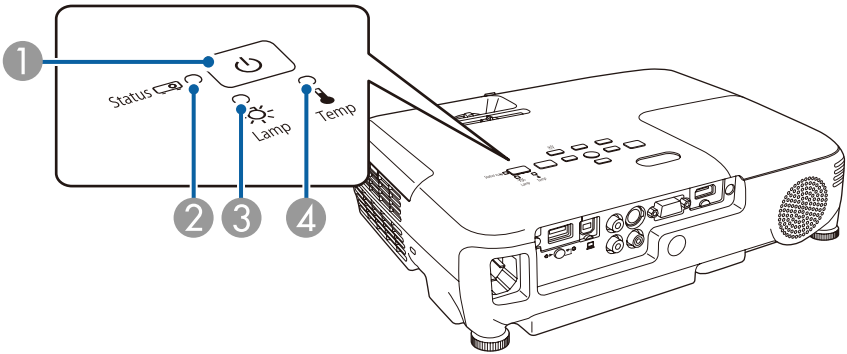
"Rezolvarea problemelor" [p.114](#)

Dacă aveți probleme cu proiectorul, verificați în primul rând indicatoarele proiectorului și consultați paragraful "Citirea indicatoarelor" de mai jos. Consultați secțiunea următoare dacă indicatoarele nu afișează în mod clar problema.

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.118](#)

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 lămpă

Indică starea lămpii de proiecție.
- 4

Indicator temp

Indică starea temperaturii interne.











Indicatoare		Stare	Explicație
Sursă de alimenta-re	Stare		
<div> Albastru - Aprins continuu</div>	<div><input type="checkbox"/> Oprit</div>	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.

















Indicatoare		Stare	Explicație
Sursă de alimenta-re	Stare		
 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 [⏻].
 Albastru - Aprins continuu	 Albastru - Luminează intermitent	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 următorul tabel pentru a vedea ce reprezintă fiecare indicator și cum puteți remedia problema pe care acestea o indică.

Dacă toate indicatoarele sunt dezactivate, verificați dacă este conectat corect cablul de alimentare și dacă aparatul este alimentat corect.

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

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Sursă de alimentare	Stare	Lampă	Temperatură		
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	 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
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 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

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Sursă de alimentare	Stare	Lampă	Temperatură		
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Oprit	 Portocaliu - Aprins	Eroare temp înaltă (Supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. Dacă filtrul de aer este îmbăcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit.  "Curățarea filtrului de aer" p.130, "Înlocuirea filtrului de aer" p.135 <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.</p> <p> Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit.  "Meniul Extins" p.93</p>
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Aprins	 Oprit	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoateți lampa și verificați dacă este spartă.  "Înlocuirea lămpii" p.132 Curățați filtrul de aer.  "Curățarea filtrului de aer" p.130 <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.</p> <p> Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <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.)  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit.  "Meniul Extins" p.93</p>

Indicatoare				Cauză	Rezolvare sau stare
Sursă de alimentare	Stare	Lampă	Temperatură		
				Capac lampă deschis	Verificați dacă lampa și capacul lămpii sunt bine instalate. Lampa nu pornește, dacă lampa și capacul lămpii nu sunt instalate corect. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.132
 Oprit	 Albastru - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Portocaliu - Luminează intermitent	Eroare iris automat	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. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
 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	(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.) • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.130 , "Înlocuirea filtrului de aer" p.135
 Albastru - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	 Portocaliu - Luminează intermitent	 Indicație în funcție de stare	Înlocuiți lampa	Înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.132 Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.














- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.
☛ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.118](#)
- 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 Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră. 	 p.119
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile animate nu sunt afișate Imaginile animate proiectate de la un calculator apar negre și nu se proiectează nimic sau imaginile animate nu se redau pe calculator. 	 p.120
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.120
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Nu e acceptat" 	 p.120
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Fără semnal" 	 p.121
<ul style="list-style-type: none"> • Nu pot vizualiza imagini 3D 	 p.121
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate 	 p.122
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.122
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată Se afișează numai o porțiune din imagine, raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect sau imaginea poate apărea inversată de sus în jos sau de la stânga la dreapta. 	 p.123
<ul style="list-style-type: none"> • Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roșie sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate. 	 p.124
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.125

Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.125
------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.126
<ul style="list-style-type: none"> • Există zgomot în semnalul audio (doar la proiectarea USB Display) 	 p.126
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.127
<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.127
<ul style="list-style-type: none"> • În cazul apariției unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens 	 p.127
<ul style="list-style-type: none"> • Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web 	 p.128

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător butonul de alimentare [⏻]?	Apăsător butonul de alimentare [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este A/V Mute activ?	Apăsător butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a revoca A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.68
Cursorul A/V mute este închis?	Nu vor fi afișate imagini în cazul în care capacul lentilei este închis chiar și puțin. Deschideți complet capacul lentilei. ☛ "În Față/pe Carcasă" p.12
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.103 Atunci când utilizați USB Display, setați USB Type B la USB Display . ☛ Extins - USB Type B p.93
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.89
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.

Imaginile animate nu sunt afișate

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 , Timp acop. lentilă sau Cronom. dezact. A/V 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 Timp acop. lentilă este setat la Pornit: Dacă au trecut aproximativ 30 de minute de la închiderea capacului lentilei. • 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 Oprit. ☛ "Meniul ECO" p.101
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.89
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 un calculator. ☛ "Ecrane acceptate" p.142

Este afișat mesajul "Fără semnal"

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34
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.35
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	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 semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă, cât și către monitor. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. 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. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34 ☛ 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.

Nu pot vizualiza imagini 3D

Verificare	Rezolvare
Meniul Configurare este setat corect?	<ul style="list-style-type: none"> • Setați Ecran 3D la Pornit. • Setați Format 3D la Auto sau același format ca semnalul 3D de la dispozitivul conectat. ☛ Semnal - Configurare 3D p.89
Semnalul de intrare este 3D?	Verificați dacă dispozitivul de redare conectat și conținutul redat acceptă semnale 3D.
Purtați ochelarii 3D corect?	Pentru a vizualiza imagini 3D de la acest proiector, aveți nevoie de ochelari 3D cu obturator activ. Utilizați ochelarii 3D activi opționali (ELPGS03). ☛ "Accesorii opționale" p.138
Ochelarii 3D sunt porniți?	Porniți ochelarii 3D. De asemenea, când porniți alimentarea pentru prima dată, trebuie să efectuați asocierea. ☛ "Înregistrarea ochelarilor 3D la proiector (asociere)" p.54



Verificare	Rezolvare
Vizualizați în zona de vizualizare a imaginii 3D?	Distanța de vizualizare a imaginilor 3D este de până la 10 m față de proiector. Asigurați-vă că vizualizați în limita distanței de vizualizare. ☛ "Zona de vizualizare pentru imagini 3D" p.57
Există dispozitive care cauzează interferențe cu unde radio în apropiere?	Când utilizați alte dispozitive în același timp cu banda de frecvență (2,4 GHz), precum dispozitive de comunicare Bluetooth, rețele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoare cu microunde, poate să apară interferența cu unde radio sau imaginea poate fi întreruptă. Nu folosiți proiectorul lângă aceste dispozitive.

Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Este funcția Corecție auto T.vert setată la Oprit ?	Setarea la Pornit activează funcția Corecție auto T.vert. ☛ Setări - Corecție Trapez - Corecție T-H/V - Corecție auto T.vert p.92 Dacă utilizați proiectorul cu această setare dezactivată, ajustați manual imaginea proiectată. ☛ "Corectarea manuală" p.41
Focalizarea este reglată corect?	Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea. ☛ "Corectarea focalizării" p.45
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiectie? Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiectie" p.140
Valoarea de ajustare a Corecție Trapez este prea mare?	Micșorați unghiul de proiectie pentru a reduce valoarea folosită pentru Corecție Trapez. ☛ "Ajustarea poziției imaginii" p.44
S-a format condens pe lentile?	Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăperea cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.89


Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ "Conectarea echipamentului" p.25
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. ☛ "Ecrane acceptate" p.142 ☛ 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 [↩] 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.89
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 Vx.xx și apoi debifați caseta de selectare Transfer fereastră stratificată .
Cursorul de mouse tremură (numai când se proiectează în mod USB Display)	Este opțiunea Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. selectată? Faceți clic pe Toate programele - EPSON Projector - Epson USB Display - Setări Epson USB Display Vx.xx , apoi selectați Deplasați cu atenție cursorul mouse-ului. (Nu este disponibil pentru Windows 2000.) Pentru Windows Vista/7, aplicația Windows Aero este dezactivată când este selectată această opțiune.

Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată

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.89
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.70
Este poziția imaginii ajustată corect?	Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↩] de pe panoul de control pentru a regla poziția. Puteți regla poziția ecranului doar din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.89

Verificare	Rezolvare
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra Proprietăți afișare 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. ☛ "Ecrane acceptate" p.142 ☛ Documentația calculatorului
Este modul de proiecție corect?	În funcție de modul de instalare a proiectorului, setați modul de proiecție la unul din următoarele: Față, Față/Plafon, Spate, Spate/Plafon . ☛ Extins - Proiecție p.93 ☛ "Metode de Instalare" p.22

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 la un dispozitiv conectat la portul Computer ☛ Semnal - Semnal intrare p.89 • Când imaginea provine de pe un dispozitiv conectat la portul Video sau S-Video. ☛ Semnal - Semnal video p.89
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.89
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri. ☛ "Conectarea echipamentului" p.25
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.89
Este ajustarea culorilor setată corect?	Ajustați setarea Ajustarea culorilor din meniul Configurare. ☛ Imagine - Ajustarea culorilor p.89
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.89

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setările Strălucire și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.89 ☛ ECO - Consum energie p.101
Parametrul Contrast este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.89
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.132
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.
Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție?	Imaginea devine mai întunecată, dacă distanța de proiecție este prea mare. Definiți distanța în funcție de limitele recomandate. ☛ "Dimensiune ecran și Distanța de proiecție" p.140

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsă pe butonul de alimentare [⏻]?	Apăsăți pe butonul de alimentare [⏻] pentru a porni aparatul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este complet alimentat. Deconectați și apoi reconectați cablul de alimentare. ☛ "De la instalare la proiecție" p.34 Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Probabil că în cablul de alimentare este un contact defectuos sau cablul este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, încetați utilizarea proiectorului, deconectați cablul de alimentare de la 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

Verificare	Rezolvare
Este funcția Blocare funcționare setată la Blocare totală ?	Apăsați pe butonul de alimentare [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați funcția Blocare funcționare , modificați setarea la Oprit . ☛ Setări - Blocare funcționare p.92
Funcționarea telecomenzii este restricționată?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.92

Alte probleme

Sunetul nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Deconectați cablul de la portul Audio și apoi reconectați-l.
Volumul proiectorului sau al echipamentului conectat este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.92 ☛ "Ajustarea volumului" p.45
Este A/V Mute activ?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a revoca A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.68
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 Vx.xx și apoi selectați Redare semnal audio de la proiector .

Există zgomot în semnalul audio (doar la proiectarea USB Display)

Verificare	Rezolvare
Volumul calculatorului este setat la minim în timp ce proiectorul este setat la maxim?	Dacă volumul pentru calculator este setat la minim în timp ce proiectorul este setat la maxim, zgomotul poate fi mixt. Măriți volumul calculatorului și micșorați volumul proiectorului.

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. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.20
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ șase metri. ☛ "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.92
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.92
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ "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.93

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

Verificare	Rezolvare
Este funcția Mod standby setată la 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.101
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	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.

Verificare	Rezolvare
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.99

Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web

Verificare	Rezolvare
Sunt corecte ID-ul de utilizator și parola?	Introduceți „EPSONWEB” ca ID utilizator. Acesta nu se poate modifica. Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea de parolă este dezactivată. Ca parolă, introduceți caracterele setate pentru Parolă control Web. Parola inițială este „admin”.



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

Opriți proiectorul înainte de curățare. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

Atenție

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

Curățarea lentilelor

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



Avertisment

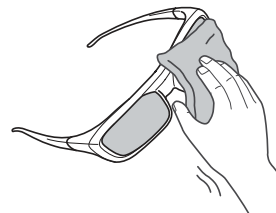
Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea prafului și a scamelor de pe obiectiv. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.

Atenție

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

Curățarea ochelarilor 3D

Curățarea lentilelor ochelarilor se face prin ștergerea cu o cârpă moale.



Atenție

- Nu frecați lentilele ochelarilor cu materiale dure și nu le manevrați prea brusc, deoarece se pot deteriora ușor.
- Când este necesară întreținerea, deconectați adaptorul de încărcare USB de la priza electrică și verificați dacă sunt deconectate toate cablurile.

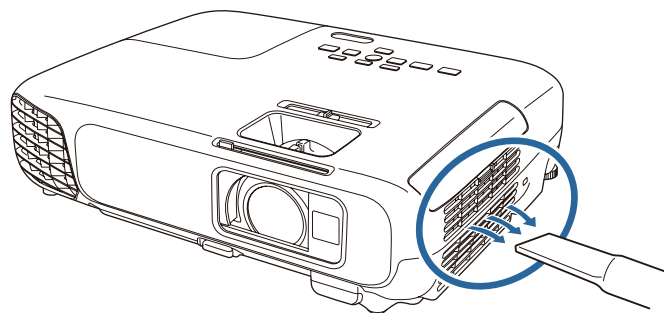
Curățarea filtrului de aer

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

- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.



- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.
☞ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.135](#)
- 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.

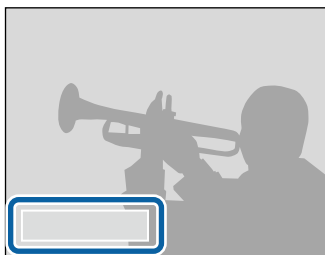
În această secțiune se explică modul de înlocuire a lămpii și a filtrului de aer.

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

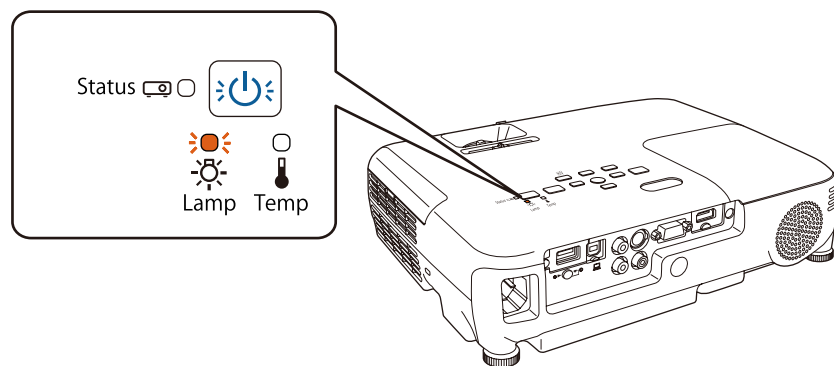
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.
"Trebuie înlocuită 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.

Când **Consum energie** este setat la **Normal**: aproximativ 4.900 ore

Când **Consum energie** este setat la **ECO**: aproximativ 5.900 ore

☛ **ECO - Consum energie** [p.101](#)

- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.
- 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.

Cum se înlocuiește lampa

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



Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe tavan, trebuie să presupuneți întotdeauna că lampa este crăpată și trebuie să stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. Scoateți ușor 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.



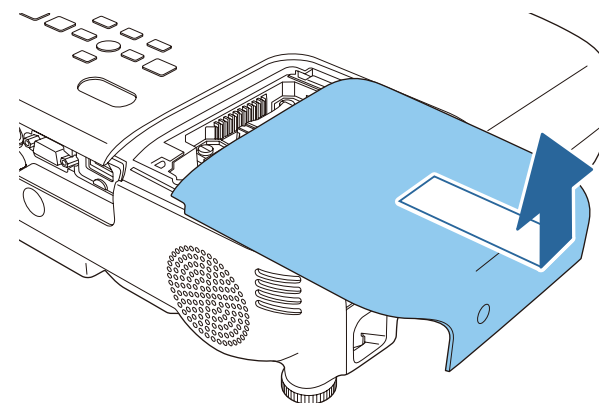
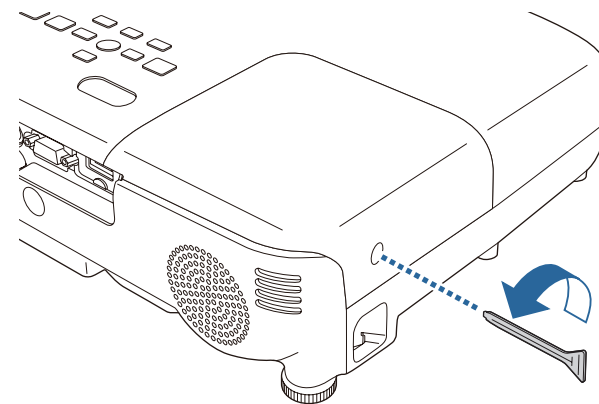
Atenție

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.

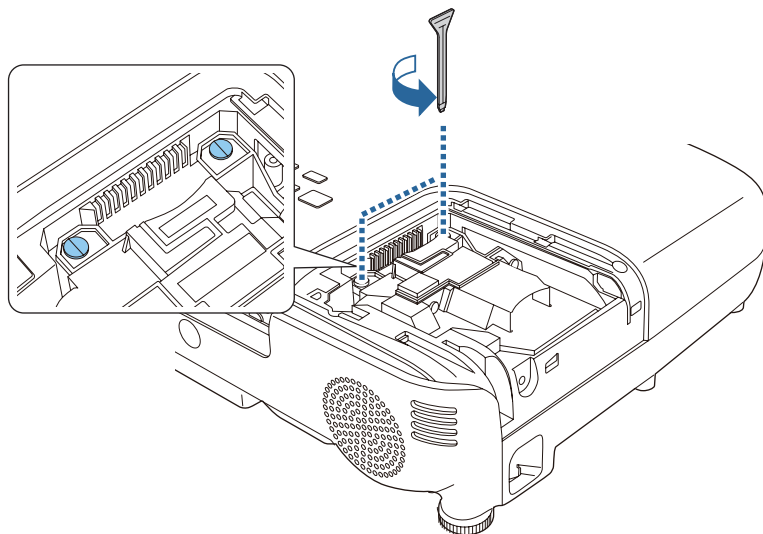
1 După ce ați oprit proiectorul și alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.

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 unitatea de lampă nouă sau cu o șurubelniță cu cap în cruce. Apoi împingeți capacul lămpii înainte și ridicați-l pentru a-l scoate.

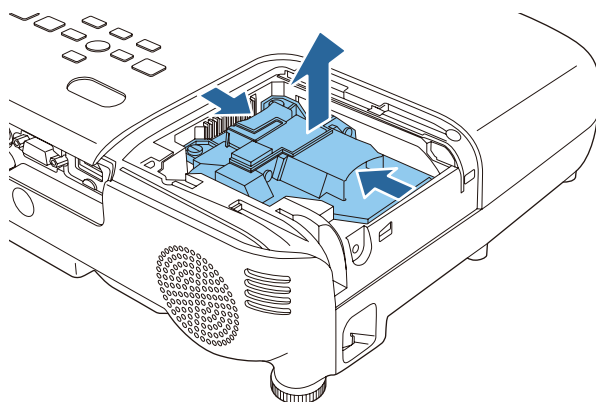


3 Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.



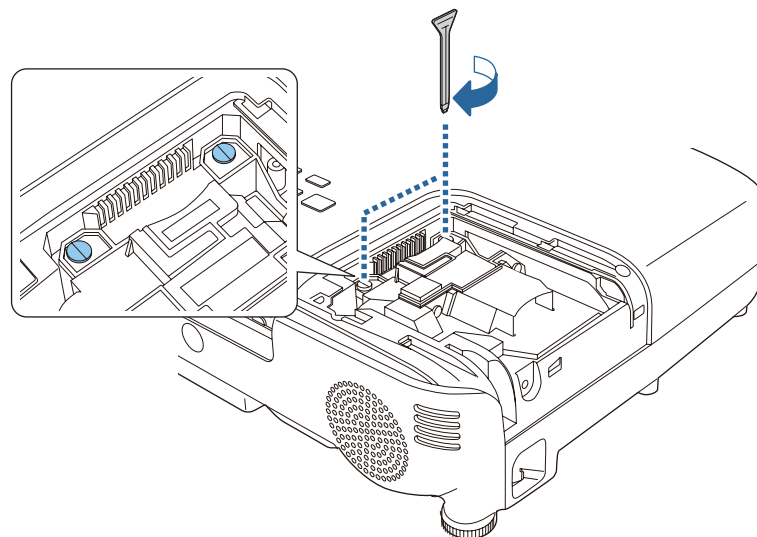
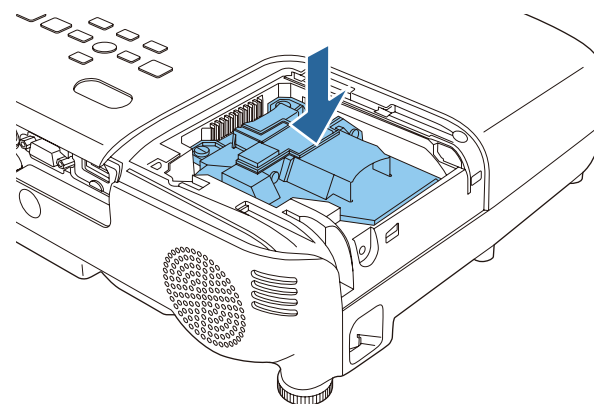
- 4** Prindeți secțiunea ridicată a lămpii vechi și scoateți-o.
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

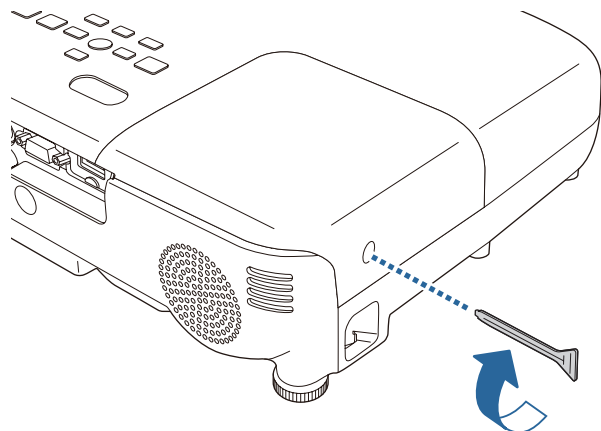


- 5** Montați noua lampă.

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



6 Așezați capacul de la compartimentul 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.

Resetarea duratei lămpii

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

☛ **Reset - Resetați Durată Lampă** [p.103](#)



Resetați opțiunea **Durată lampă** numai după înlocuirea lămpii. În caz contrar, perioada de înlocuire a lămpii nu este indicată corect.

Înlocuirea filtrului de aer

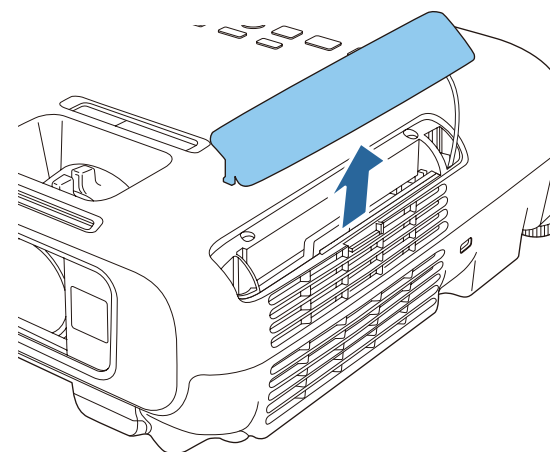
Perioada de înlocuire a filtrului de aer

Dacă mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat, înlocuiți filtrul de aer.

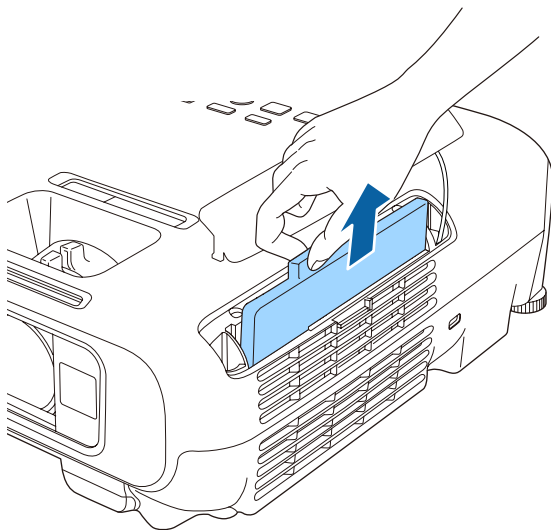
Cum se înlocuiește filtrul de aer

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

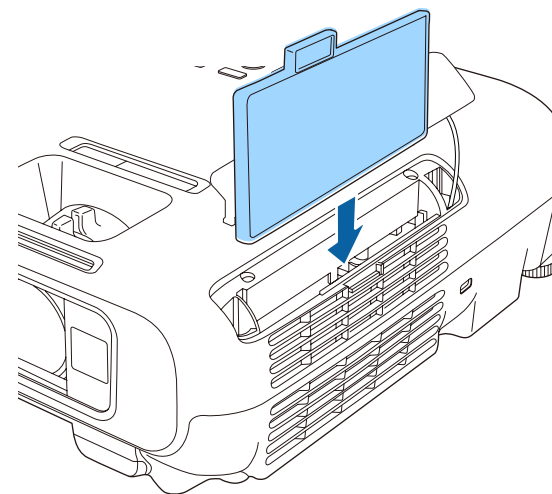
- 1 După ce ați oprit proiectorul și alarma de confirmare a sunat de două ori, deconectați cablul de alimentare.
- 2 Deschideți capacul filtrului de aer.



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



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



- 5** Închideți capacul filtrului de aer.



Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.
Cadru filtru: ABS
Filtru: spumă poliuretanică



Apendice

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este în vigoare din mai 2014. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face cumpărarea.

Accesorii opționale

Ochelari 3D activi ELPGS03

Ochelari 3D cu obturator activ (utilizând comunicare Bluetooth). Utilizați-i pe aceștia când vizualizați imagini 3D de la acest proiector.

Adaptor de încărcare USB ELPAC01

Utilizați când încărcați ochelarii 3D.

Unitate interactivă ELPIU01

A se utiliza când operați ecranul calculatorului pe suprafața de proiecție.

Unitatea de rețea fără fir ELPAP07

Utilizați-o pentru a proiecta imagini de la un calculator prin comunicare fără fir.

Quick Wireless Connection USB Key ELPAP09

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

Cameră pentru documente ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20

Se utilizează pentru proiecția imaginilor, cum ar fi cărți, documente OHP sau diapozitive.

Geantă de voiaj ELPKS63

O geantă din material moale pentru a transporta proiectorul.

50" ecran portabil ELPSC32

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

60" ecran portabil ELPSC27

80" ecran portabil ELPSC28

Ecran de 100" ELPSC29

Ecrane portabile cu derulare. (format imagine 4:3)

70" ecran portabil ELPSC23

80" ecran portabil ELPSC24

90" ecran portabil ELPSC25

Ecrane portabile cu derulare. (format imagine 16:10)

53" ecran portabil ELPSC30

64" ecran portabil ELPSC31

Ecrane magnetice portabile. (format imagine 4:3)

Ecran cu aspect multiplu ELPSC26

Acesta este un ecran multi-aspect portabil.

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 [component video](#).

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)* ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)* ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

Suport suspendare pe tavan* ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

* Este necesară experiență specială pentru a suspenda proiectorul pe tavan. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

Consumabile

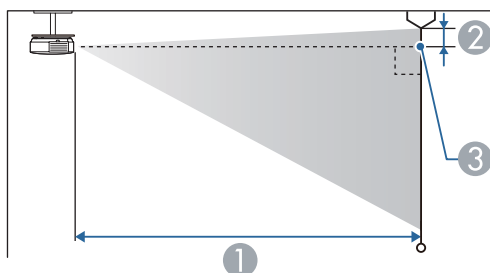
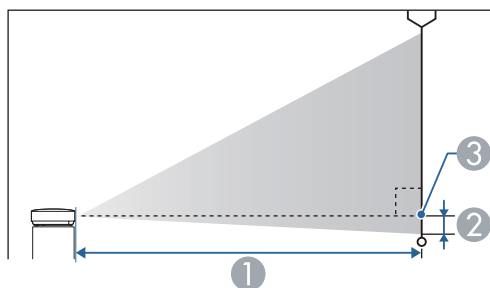
Lampă ELPLP78

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF32

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Distanță proiecție



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

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
30"	61x46	94 - 113	-4
40"	81x61	126 - 152	-5
50"	100x76	158 - 190	-7

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
60"	120x91	190 - 229	-8
70"	142x107	222 - 267	-10
80"	160x120	255 - 306	-11
100"	200x150	319 - 383	-14
150"	300x230	480 - 577	-20
200"	410x300	641 - 770	-27
280"	570x430	898 - 1079	-38

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
35"	78x44	99 - 120	-2
40"	89x50	114 - 137	-2
50"	110x62	143 - 172	-3
60"	130x75	172 - 208	-3
70"	155x87	202 - 243	-4
80"	180x100	231 - 278	-4
100"	220x120	289 - 348	-5
150"	330x190	435 - 523	-8
200"	440x250	582 - 699	-11
310"	690x390	903 - 1084	-17

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
35"	76x47	97 - 117	-4

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minim (Lat) - Maxim (Tele)	
40"	86x54	111 - 134	-5
50"	110x67	139 - 168	-6
60"	130x81	168 - 202	-7
80"	170x110	225 - 270	-10
100"	220x130	281 - 338	-12
150"	320x200	424 - 509	-18
200"	430x270	566 - 680	-24
320"	690x430	907 - 1089	-39

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+*	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768
MAC21"	75	1152x870

* Compatibile numai când setarea **Lat** se selectează pentru **Rezoluție** din meniul Configurare.

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

Video pe componente

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
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1366x768

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WSXGA+	60	1680x1050
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

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

Semnal intrare 3D (HDMI)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Ambalare cadre	Juxtapuse	Sus și jos
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	✓	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	✓	✓	✓

Semnal intrare 3D (MHL)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Ambalare cadre	Juxtapuse	Sus și jos
HDTV750p (720p)	50/60	1280x720	-	✓	✓
HDTV1125i (1080i)	50/60	1920x1080	-	✓	-
HDTV1125p (1080p)	50/60	1920x1080	-	-	-
HDTV1125p (1080p)	24	1920x1080	-	✓	✓

Specificații Generale ale Proiectorului

Denumirea produsului		EH-TW570
Dimensiuni		297 (W) x 79 (H) x 234 (D) mm
Dimensiune panou LCD		0,59"
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă
Rezoluție		1.024.000 WXGA (1280 (L) x 800 (Î) puncte) x 3
Reglare focalizare		Manual
Reglare zoom		Manual (1-1,2)
Lampă		Lampă UHE, 200 W Model nr.: ELPLP78
Ieșire audio max.		2 W
Boxă		1
Sursă de alimentare		De la 100-240 V c.a.±10%, 50/60 Hz, de la 2,9-1,3 A
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	În stare de funcționare: 283 W Consumul de energie în standby (Comunicare act.): 2,9 W Consumul de energie în standby (Comunicare dez.): 0,24 W
	circa 220 până la 240 V	În stare de funcționare: 270 W Consumul de energie în standby (Comunicare act.): 3,0 W Consumul de energie în standby (Comunicare dez.): 0,28 W
Altitudinea de funcționare		Altitudine de la 0 la 3.000 m
Temperatura de funcționare		De la +5 la +35°C (fără condensare) (altitudine de la 0 la 2.286 m) De la +5 la +30°C (fără condensare) (altitudine de la 2.287 la 3.000 m)
Temperatura de depozitare		De la -10 la +60°C (fără condensare)
Greutate		Aprox. 2,4 kg

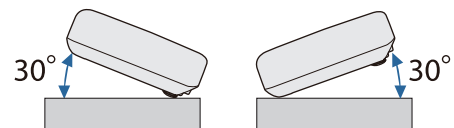
Conectori	Portul Computer	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
	Portul Video	1	RCA pin jack

Portul S-Video	1	Mini DIN 4 pini
Portul Audio	1	Mufă RCA cu pini x 2
Portul Audio Out	1	Mufă mini stereo (Φ 3,5)
Portul HDMI/MHL	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Portul USB-A*1	1	Conector USB (Tip A)
Portul USB-B*1, 2	1	Conector USB (Tip B)

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

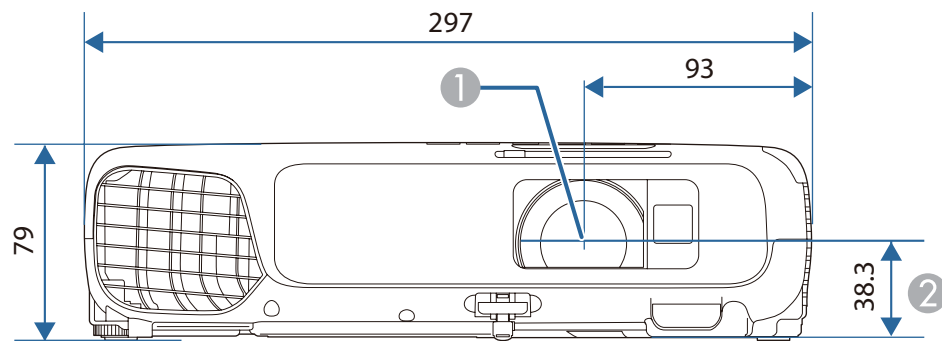
*2 Incompatibil USB 1.1.

Unghi de înclinare

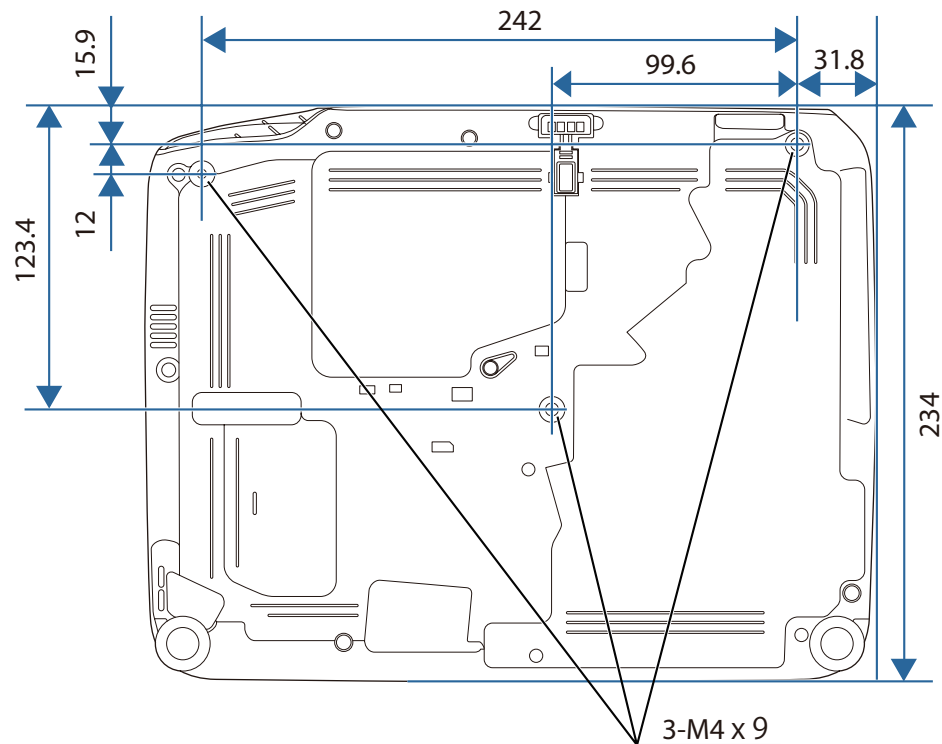


Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 30 °, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.







Unități: mm



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



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.
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/MHL 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 care se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = <u>Progresiv</u> , i = <u>Întreșere</u> ) • Ecran cu un <u>format imagine</u>  de 16:9
Întreșere	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 operațiunilor de actualizare/secundă este numit rată de refresh și este exprimat în hertzi (Hz).
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile pentru televiziunea de înaltă definiție <u>HDTV</u>  .

Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
SNMP	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi rutere și computere 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 dispune de un mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa de semnal conectată 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 proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
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 fotocopiere, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm nicio răspundere pentru drepturile de autor care provin din utilizarea informațiilor din acest document. De asemenea, nu ne asumăm răspunderea pentru daunele rezultate din utilizarea informațiilor din acest document.

Nici Seiko Epson Corporation, nici filialele acesteia nu sunt responsabile față de cumpărătorul acestui produs sau față de terți pentru daunele, pierderile, costurile sau cheltuielile suportate de cumpărător sau de terți în cazul unui accident, a folosirii necorespunzătoare sau abuzive a acestui produs sau în cazul unor modificări, reparații sau schimbări neautorizate aduse produsului sau (cu excepția SUA) în cazul nerespectării cu strictețe a instrucțiunilor de funcționare și întreținere oferite de Seiko Epson Corporation.

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

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.

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
Sistemul 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, Windows 8 și Windows 8.1, iar mai multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista, omițându-se notația „Windows”.

Mac OS X 10.3.x
Mac OS X 10.4.x
Mac OS X 10.5.x
Mac OS X 10.6.x
OS X10.7.x
OS X10.8.x
OS X10.9.x

În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite „Mac OS X 10.3.9”, „Mac OS X 10.4.x”, „Mac OS X 10.5.x”, „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 „Mac OS” 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.

App Store este o marcă de servicii a Apple Inc.

Google play este o marcă comercială a Google 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.

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

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.

„QR Code” este o marcă comercială înregistrată a DENSO WAVE INCORPORATED.

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.

A

A/V Mut	68
Accesorii opționale	138
Adresă e-mail	100
Adresă Gateway	98
Adresă IP	99
Afișaj ECO	102
Ajustarea culorilor	89
Aspect	47, 91

B

Blocare completă	76
Blocare funcționare	76, 92
Boxă	14
Browser Web	78
Buton utilizator	92

C

Camăra pentru documente	138
Capacul lămpii	12
Către Config. Rețea	95
Căutare sursă	35
Cinema	46
Citirea e-mailurilor	81
Claritate	89
Config. automată	90
Configurare proiector	78
Consumabile	139
Contrast	89
Control Web	79
Corecție auto T.vert	92
Corecție trapez	92

Corecție trapez orizontal	8, 41
Cronom. dezact. A/V	102
Crucea	70
Cum se înlocuiește filtrul de aer	135
Cum se înlocuiește lampa	132
Curățarea	130
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație	130
Curățarea suprafeței proiectorului	130
Cursor	69
Cuvânt cheie proiector	96

D

Denumirea și funcțiile componentelor	12
Diafragmă automată	89
Diafragmei automate	46
Difuzarea mesajelor	78
Dimensiune ecran	140
Dinamic	45, 46
Distanța de proiecție	140
Durată lampă	101

E

EasyMP Monitor	78
Ecran	93
Ecran de retroproiecție	22
Ecran pornire	93
Ecrane	142
Ecrane acceptate	142
ESC/VP21	82
E-Zoom	70

F

Față	22, 93
Formă pointer	92
Funcția Ajutor	113
Funcția de mouse fără fir	71
Funcționare	94
Fundal ecran	93

G

Gură de evacuare a aerului	12
----------------------------------	----

I

Indicatoare	114
Indicator alimentare	114
Indicator lampă	114
Indicator temperatură	114
Indicatorul mouse-ului	71
Inel de focalizare	12
Inel de zoom	12
Informații rețea	95
Interval video HDMI	91

Î

Înghiț	68
Înlocuirea bateriilor	19

J

Joc	46
-----------	----

L

Limbă	94
-------------	----

Living Room	46
Logo utilizator	72

M

Maneta de reglare a piciorului	12
Mască subrețea	98
Meniul ECO	101
Meniul Extins	93
Meniul Imagine	89
Meniul Informații	102
Meniul LAN fără fir	97
Meniul Notificare poștă	99
Meniul principal	96
Meniul Reset	101, 103
Meniul Rețea	94
Meniul Securitate	98
Meniul Semnal	89
Meniul Setări	92
meniului Configurare	86
Mesaje	93
Mod altitudine mare	94
Mod conectare	97
Mod culoare	45, 89
Mod inactivare	102
Mod standby	102
Mufă de alimentare	13

N

Notificare poștă	81, 99
Număr port	99
Nume proiector	96

O

Optimizator lumină	101
Ordine de afișare	65

P

Panou de control	15
Parolă control web	96
PC Free	61, 64
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	135
Perioada de înlocuire a lămpii	132
Picioare din spate	15
Picior reglabil din față	12
Plafon	22, 93
Pornire directă	94
Port USB-B	14
Portul Computer	14
Portul HDMI	14
Portul S-Video	14
Portul USB-A	13
Portul Video	14
Poziție	90
Prezentare	60
Progresiv	91
Proiecție	93
Protecție la pornire	74
Protecție rețea	74
Protej.logo utilizator	74
Protejat de parolă	74
Puncte de fixare a suportului pe tavan	14

Q

Quick Corner	92
Quick Wireless Connection USB Key	138

R

Receptor la distanță	12, 14
Redare continuă	65
Reducere zgomot	91
Regl. trapez oriz.	41
Reset toate	103
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	103, 135
Rezolvarea problemelor	114
Rotirea imaginilor	63

S

Saturare culoare	89
Selectare unitate	62
Semnal intrare	91
Semnal video	91
Server SMTP	99
Setări de afișare	65
Sincro.	90
SNMP	81
Source Search	15
Spate	93
spate	22
Specificații	144
SSID	97
Strălucire	89
Sufragerie	46
Supraîncălzirea	116

Ş

Şablon de test 92

T

Tastatură virtuală 95

Telecomandă 16

Telecomandă Web 79

Temp. Culoare 89

Temperatura de depozitare 144

Temperatura de funcţionare 144

Tentă 89

Timp acop. lentilă 102

Timp mod inact. 102

Timp modificare ecran 65

U

Unitate de reţea fără fir 138

Urmărire 90

USB Type B 94

V

Volum 16, 92