EPSON®
EXCEED YOUR VISION

Ghidul utilizatorului

Home Cinema

EH-TW6600W
EH-TW6600

Utilizarea fiecărui ghid

Ghidurile acestui proiector sunt organizate conform indicaţiilor de mai jos.

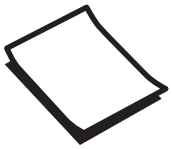
Instrucţiuni pentru lucrul în siguranţă/Ghidul de service şi asistenţă tehnică

Conţin informaţii referitoare la utilizarea în siguranţă a proiectorului, cât şi un ghid de service şi asistenţă tehnică, liste pentru depanare ş.a.m.d. Înainte de a utiliza proiectorul, trebuie să citiţi acest ghid.

Ghidul utilizatorului (acest ghid)

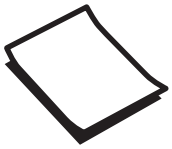
Conţine informaţii referitoare la instalarea şi executarea operaţiilor de bază efectuate înainte de utilizarea proiectorului, folosind meniul Configurare, şi informaţii referitoare la gestionarea problemelor şi efectuarea operaţiilor uzuale de întreţinere.

Ghidul de pornire rapidă



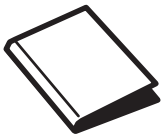
Conţine informaţii referitoare la configurarea proiectorului. Notă preliminară.

Ochelari 3D Ghidul utilizatorului



Conţine informaţii şi avertismente, etc. referitoare la manevrarea ochelarilor 3D.

WirelessHD Transmitter Ghidul utilizatorului (numai pentru modelul EH-TW6600W)



Conţine informaţii şi avertismente, etc. referitoare la manevrarea emiţătorului WirelessHD Transmitter.

Notaţii Utilizate în Acest Ghid

Simboluri folosite pentru marcarea informaţiilor de siguranţă

Documentaţia şi proiectorul folosesc simboluri grafice care prezintă cum se utilizează proiectorul în condiţii de siguranţă.
Mai jos sunt prezentate simbolurile folosite şi semnificaţia acestora. Este important să înţelegeţi şi să respectaţi aceste simboluri de atenţionare pentru a evita accidentarea persoanelor sau prejudicierea proprietăţii.

Avertisment

Acest simbol se foloseşte pentru informaţii care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau chiar deces, din cauza manipulării incorecte.

Atenţie

Acest simbol se foloseşte pentru informaţii care, dacă sunt ignorate, ar putea duce la accidentarea persoanelor sau daune fizice, din cauza manipulării incorecte.

Simboluri folosite la marcarea informaţiilor generale

Atenţie

Indică procedurile care ar putea produce daune sau defecţiuni.

	Indică informaţii şi puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
☛	Indică o pagină în care puteţi găsi informaţii detaliate referitoare la un anumit subiect.
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: **Image** - **Color Mode**
Nume buton	Indică butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul Menu

Despre utilizarea sintagmelor "acest produs" sau "acest proiector"

Ca şi unitatea principală a proiectorului, la elementele incluse sau la cele opţionale se poate face referire folosind sintagmele "acest produs" sau "acest proiector".

Organizarea ghidului şi semnificaţia notaţiilor folosite în ghid

Utilizarea fiecărui ghid 1

Notaţii Utilizate în Acest Ghid 2

Simboluri folosite pentru marcarea informaţiilor de siguranţă 2

Simboluri folosite la marcarea informaţiilor generale 2

Despre utilizarea sintagmelor "acest produs" sau "acest proiector" 2

Introducere

Denumirea şi funcţiile componentelor 6

În Faţă/pe Carcasă 6

Panou de comandă 7

Telecomanda 9

Spate 11

La bază 12

Aspect 13

Pregătirea

Instalarea 14

Imaginea proiectată şi poziţia proiectorului 14

Instalarea în paralel cu ecranul 14

Instalarea proiectorului pe orizontală prin ajustarea înălţimii pe ambele laturi 14

Diverse metode de configurare 15

Aşezarea şi proiectarea de pe o masă 15

Suspendarea pe tavan şi proiectarea 15

Valorile maxime ale distanţei de proiecţie şi ale deplasării obiectivului 16

Conectarea unui dispozitiv 19

Conectarea echipamentelor video 19

Conectarea unui calculator 19

Conectarea dispozitivelor externe 20

Conectarea la portul Trigger Out 20

Conectarea la portul Audio Out 20

Conectarea smartphone-urilor sau tabletelor 20

Conectarea dispozitivelor USB 21

Conectarea dispozitivelor WirelessHD (Numai pentru EH-TW6600W) 22

Fixarea unităţii de reţea fără fir 22

Scoaterea capacului pentru borne 23

Pregătirea telecomenzii 24

Instalarea bateriilor telecomenzii 24

Intervalul de funcţionare a telecomenzii 24

Intervalul de funcţionare (de la stânga la dreapta) 24

Intervalul de funcţionare (de sus în jos) 24

Operaţii de bază

Începerea şi terminarea proiecţiei 25

Punerea în funcţiune a proiectorului şi efectuarea proiecţiei 25

Dacă imaginea ţintă nu este proiectată 25

Oprirea 26

Ajustarea ecranului proiectat 28

Afişarea şablonului de test 28

Reglarea focalizării 28

Ajustarea dimensiunii imaginii proiectate (Reglare zoom) 28

Ajustarea înclinării proiectorului 29

Ajustarea poziţiei imaginii proiectate (deplasare obiectiv) 29

Efectuarea de ajustări folosind discul de deplasare a obiectivului 29

Corecţie distorsiuni trapezoidale (Corecţie H/V) 30

Ajustarea volumului 31

Ascunderea temporară a imaginii şi oprirea temporară a sunetului 32

Reglarea imaginii

Reglarea imaginii 33

Selectarea calităţii de proiecţie (Color Mode) 33

Trecerea de la modul de afişare pe ecran plin la modul zoom (Aspect) 34

Efectuarea ajustărilor absolute ale culorii 36

Ajustarea nuanţei, a saturaţiei şi a strălucirii 36

Ajustarea valorilor Gamma 36
Selectarea şi ajustarea valorii de corecţie 37
Reglaţi folosind graficul de reglare gamma 37
Ajustarea valorilor RGB (Offset/Gain) 37
Color Temp. 38
Skin Tone 38

Efectuarea ajustărilor detaliate ale imaginii 39

Ajustarea valorii pentru Sharpness 39
Configurarea funcţiei Diafragmă automată 39
Super-resolution şi funcţiile Detail Enhancement 40
Panel Alignment 41
Image Processing 42

Afişarea imaginii folosind calitatea imaginii salvate (Funcţia memorie) 44

Funcţia de salvare 44
Salvarea unei memorii 44
Încărcarea unei memorii 45
Ştergerea unei memorii salvate 45
Redenumirea unei memorii 45

Funcţii utile

Vizionarea imaginilor 3D 47

Configurarea imaginilor 3D 47
Când proiectorul detectează un format 3D 47
Când proiectorul nu poate detecta un format 3D 47
Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată 47
Utilizarea ochelarilor 3D 48
Încărcarea ochelarilor 3D 48
Asocierea ochelarilor 3D 49
Purtarea ochelarilor 3D 50
Citirea indicatorului de pe ochelarii 3D 50
Intervalul de vizionare a imaginilor 3D 50
Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D 51
Convertirea imaginilor 2D în imagini 3D şi vizionarea acestora 54

Conectarea cu WirelessHD (Numai pentru EH-TW6600W) 56

Instalarea WirelessHD Transmitter 56
Denumirea componentelor emiţătorului WirelessHD Transmitter 56
Exemplu de conectare a WirelessHD Transmitter şi de transmitere a semnalului 58
Instalarea emiţătorului WirelessHD Transmitter 60
Proiectarea Imaginilor 60
Meniul de setări WirelessHD 62
Intervalul de transmisie WirelessHD 63
Utilizarea telecomenzii 64
Intervalul de funcţionare a telecomenzii 64
Selectarea intrării şi ieşirii 65
Selectarea imaginii ţintă 65
Selectarea imaginii sursă 66
Afişarea ca ecran secundar 69

Utilizarea funcţiei Conexiune HDMI 70

Funcţia Conexiune HDMI 70
Configurarea conexiunii HDMI 70
Conexiuni dispozitiv 71

Redarea datelor imaginii (Expunere diapozitive) 72

Date compatibile 72
Redarea Slideshow 72
Afişarea setărilor definite pentru fişierele de imagine şi setările definite pentru expunerea diapozitivelor 73

Proiectarea a două imagini diferite folosind Picture in Picture 74

Tipurile de ecrane care pot fi afişate simultan 74
Proiectarea pe Picture in Picture 74
Iniţierea şi ieşirea din Picture in Picture 74
Modificarea setărilor Picture in Picture 75

Meniul de configurare

Funcţiile din meniul Configurare 76

Utilizarea meniului Configurare 76

Tabelul meniului Configurare 77
Meniul Image 77
Meniul Signal 79
Meniul Settings 81
Meniul Memory 87
Meniul Network 87
Meniul Info 90
Meniul Reset 90
Meniul Picture in Picture 90

Depanarea

Rezolvarea problemelor 92
Citirea indicatoarelor 92
Starea indicatorului în cazul apariției unei erori sau a unei avertizări 92
Starea indicatorului în cazul funcționării normale 94
Când indicatoarele nu vă pot ajuta 95
Verificați problema 95
Probleme cu imaginile 96
Probleme la pornirea proiecției 99
Probleme cu telecomanda 99
Probleme la panoul de comandă 100
Probleme la proiectarea imaginilor 3D 100
Probleme HDMI 101
Probleme cu WirelessHD (Numai pentru EH-TW6600W) 101
Probleme cu dispozitivele de stocare USB 103
Alte probleme 103
Event ID 104

Întreținerea

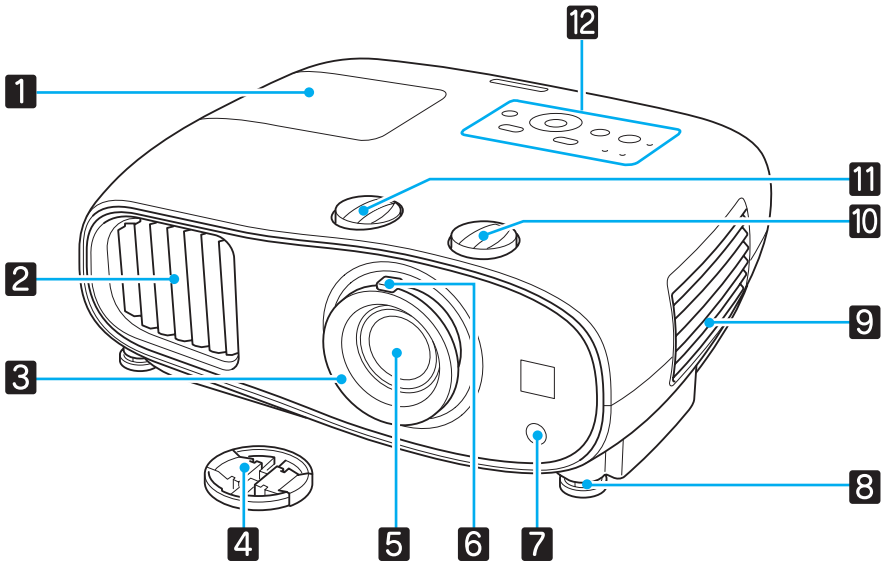
Întreținerea 105
Curățarea componentelor 105
Curățarea filtrului de aer 105
Curățarea unității principale 106
Curățarea lentilelor 107
Curățarea ochelarilor 3D 107
Intervalele de înlocuire a consumabilelor 107
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer 107
Perioada de înlocuire a lămpii 107
Înlocuirea Consumabilelor 108
Înlocuirea filtrului de aer 108
Înlocuirea lămpii 109
Resetarea duratei de funcționare a lămpii 110

Apendice

Accesorii Opționale şi Consumabile 112
Articole opționale 112
Consumabile 112
Rezoluții Acceptate 113
Video pe componente 113
Video compozit 113
Semnale recepționate de la calculator (RGB Analogic) 113
Semnal de intrare HDMI1/HDMI2 113
Semnal de intrare MHL 114
Semnal de intrare HDMI 3D 114
Semnal de intrare WirelessHD 114
Semnal intrare 3D MHL (printr-un WirelessHD Transmitter*) 115
Specificații 116
Glosar 119
Informații Generale 121
Notificare generală 121

Denumirea şi funcţiile componentelor

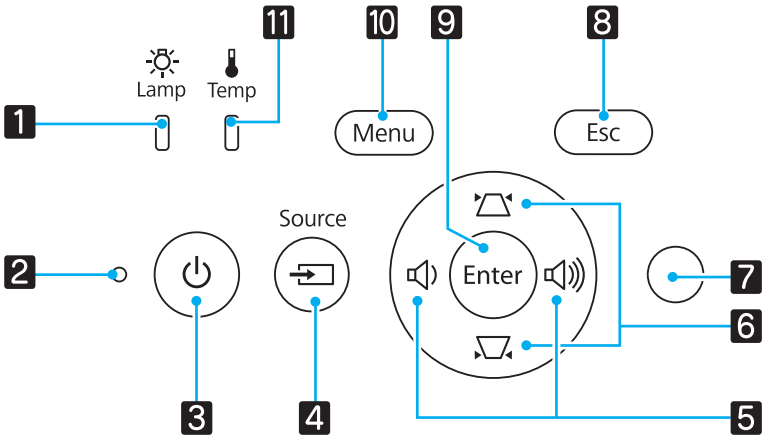
În Faţă/pe Carcasă



	Nume	Funcţie
1	Capac lampă	Deschideţi atunci când înlocuiţi lampa proiectorului. ☛ p.109
2	Gură de evacuare a aerului	Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul. ⚠ Atenţie În timpul proiecţiei, nu vă apropiaţi faţa sau mâinile de gura de evacuare a aerului şi nu aşezaţi obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald provenit de la gura de evacuare poate produce arsuri, curbarea suprafeţelor sau se pot produce accidente.
3	Inel de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. ☛ p.28
4	Capacul obiectivului	Se instalează în cazul în care nu folosiţi proiectorul, pentru a proteja lentilele contra zgârieturilor şi impurităţilor. ☛ p.25
5	Obiectiv proiector	Imaginile sunt proiectate de aici.
6	Inel de zoom	Reglează dimensiunile imaginii. ☛ p.28
7	Receptor la distanţă	Primeşte semnalul de la telecomandă. ☛ p.24
8	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafaţă, de exemplu pe o masă, extindeţi piciorul pentru a regla înclinarea faţă de orizontală. ☛ p.29
9	Capac filtru de aer	La curăţarea sau înlocuirea filtrului de aer, deschideţi acest capac şi scoateţi filtrul de aer. ☛ p.105, p.108
	Gură de ventilare	Gura de ventilare este utilizată pentru răcirea proiectorului.
10	Disc de deplasare a obiectivului pe verticală	Rotiţi discul pentru a muta poziţia imaginii proiectate în sus sau în jos. ☛ p.29

	Nume	Funcție
11	Disc de deplasare a obiectivului pe orizontală	Rotiți discul pentru a muta poziția imaginii proiectate la stânga sau la dreapta. ☛ p.29
12	Panou de comandă	Panoul de comandă de pe proiector. ☛ p.7

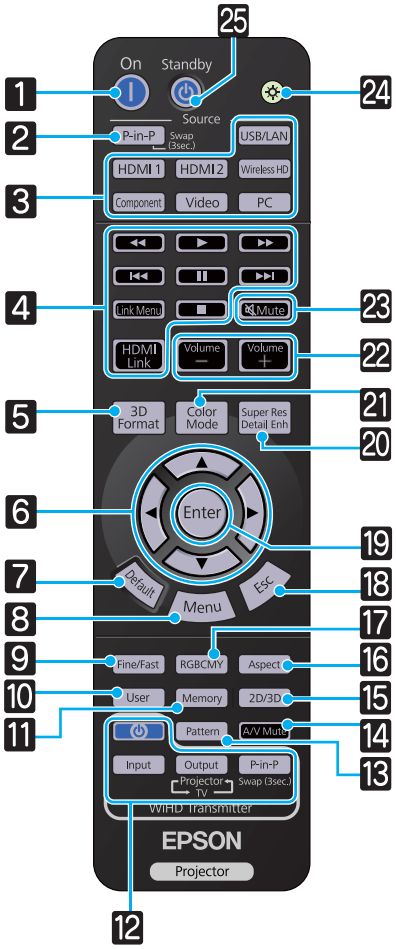
Panou de comandă



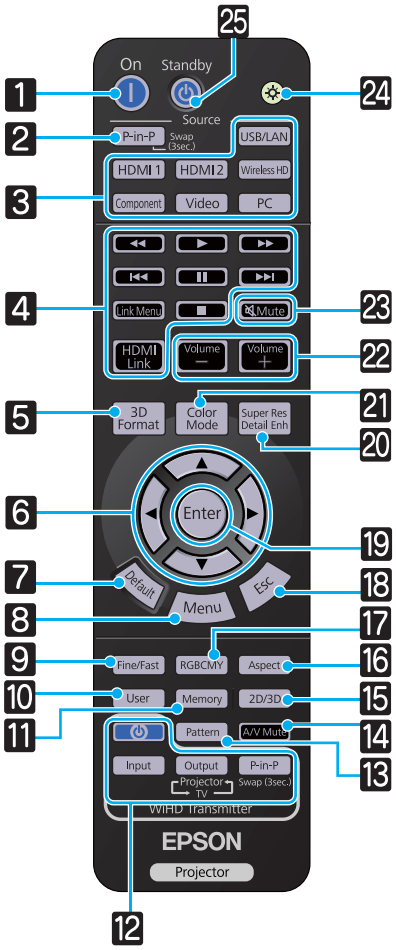
	Butoane/Indicatoare	Funcție
1	Lamp	Luminează intermitent şi are culoarea portocaliu dacă trebuie să înlocuiți lampa. Afişează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceştia sunt aprinşi sau luminează intermitent. ☛ p.92
2	Indicator de funcționare	Luminează intermitent pentru a indica faptul că operația de încălzire sau de răcire este în curs de execuție. Afişează starea proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceştia sunt aprinşi sau luminează intermitent. ☛ p.92
3		Pentru pornirea şi oprirea proiectorului. ☛ p.25 Este aprins dacă proiectorul este pornit. ☛ p.94
4	Source	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ☛ p.25
5		Selectează valoarea de ajustare a volumului şi a elementelor din meniu. ☛ p.31 Permite selectarea valorii de ajustare a corecției trapezoidale pe orizontală dacă este afişat ecranul Corecție Trapez. ☛ p.30
6		Selectează valori de ajustare pentru elementele din meniu. ☛ p.30 Permite selectarea valorii de ajustare a corecției trapezoidale pe verticală dacă este afişat ecranul Corecție Trapez. ☛ p.30
7	Senzor de strălucire	Detectează nivelul de iluminare a încăperii. Dacă pentru Color Mode este selectată opțiunea "Auto", calitatea optimă a imaginii va fi configurată în funcție de luminozitatea detectată de senzor. ☛ p.33
8	Esc	Revine la afişarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afişat un meniu. ☛ p.76
9	Enter	Selectează funcțiile şi setările dacă pe ecran este afişat un meniu. ☛ p.76

Butoane/Indicatoare		Funcție
10	Menu	Permite afişarea şi închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta şi defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine ş.a.m.d. ☛ p.76
11	Temp	Luminează intermitent şi are culoarea portocaliu dacă temperatura internă este prea mare. Afişează erorile proiectorului folosind o combinație de indicatori; aceştia sunt aprinşi sau luminează intermitent. ☛ p.92

Telecomanda

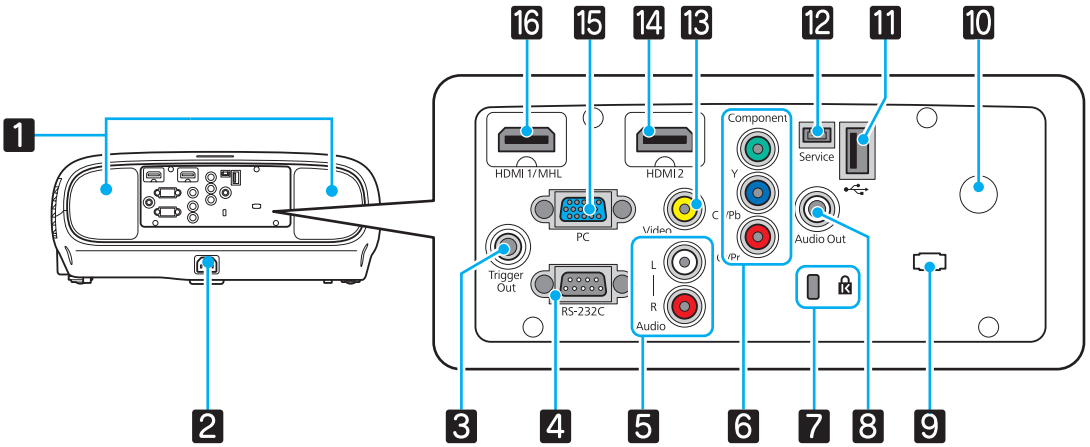


	Buton	Funcție
1	On	Permit pornirea proiectorului. ☛ p.25
2	P-in-P	Vă permite să proiectați simultan imagini din două surse: una pe ecranul principal, şi alta pe ecranul secundar. (Imagine în imagine) ☛ p.74 Apăsați şi țineți apăsat butonul pentru comuta sursele de imagine din ecranul principal sau ecranul secundar.
3	USB/LAN HDMI1 HDMI2 WirelessHD Component Video PC	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. ☛ p.25 Butonul WirelessHD este disponibil doar pentru EH-TW6600W.
4	HDMI Link	Acest buton afişează meniul de setări al funcției Conexiune HDMI. Apoi, cu celelalte butoane, puteți porni sau opri redarea pentru dispozitivele conectate care respectă normele impuse de standardele HDMI CEC sau standardele MHL. ☛ p.70
5	3D Format	Modificarea formatului 3D. Acest proiector acceptă următoarele formate 3D. • Combinare cadre • Juxtapuse • Sus şi jos ☛ p.47
6	▲ ▼ ◀ ▶	Permite selectarea elementelor din meniu şi a valorilor de ajustare. ☛ p.76
7	Default	Valoarea ajustată revine la valoarea implicită dacă apăsați pe acest buton în timp ce este afişat meniul ecranului de ajustare. ☛ p.76
8	Menu	Permite afişarea şi închiderea meniului Configurare. Din meniul Configurare, puteți ajusta şi defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine ş.a.m.d. ☛ p.76



	Buton	Funcție
9	Fine/Fast	Proiectează cursiv imagini care se succed rapid, precum cele din jocuri. ☛ p.42
10	User	Execută funcția alocată butonului utilizatorului. ☛ p.81
11	Memory	Permite salvarea, încărcarea sau ștergerea memoriei. ☛ p.44
12	⏻ Input Output P-in-P	(Disponibil doar pentru EH-TW6600W) Butonul WiHD Transmitter Activează funcția WirelessHD Transmitter sau schimbă intrarea și ieșirea. Îndreptați telecomanda către emițătorul WirelessHD Transmitter pentru a efectua operațiile dorite. ☛ p.64
13	Pattern	Permite afișarea și închide șablonul de test. ☛ p.28
14	A/V Mute	Permite ascunderea sau afișarea temporară a imaginii și semnalului audio. ☛ p.32
15	2D/3D	Trece de la redarea 2D la redarea 3D. ☛ p.47
16	Aspect	Permite selectarea modului aspect în funcție de semnalul de intrare. ☛ p.34
17	RGBCMY	Permite ajustarea valorii definite pentru nuanță, saturație și strălucire pentru fiecare culoare RGBCMY. ☛ p.36
18	Esc	Revine la afișarea nivelului anterior al meniului, dacă pe ecran este afișat un meniu. ☛ p.76
19	Enter	Dacă este afișat un meniu, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ p.76
20	Super Res Detail Enh	Setează **Super-resolution** care definește contururile neclare sau **Detail Enhancement** care accentuează textura și senzația de realism a imaginilor. ☛ p.40
21	Color Mode	Schimbă opțiunea selectată pentru **Color Mode**. ☛ p.33
22	Volume — Volume +	Reglează volumul. ☛ p.31
23	Mute	Permite ascunderea sau afișarea temporară a imaginii și semnalului audio. ☛ p.32
24	☼	Butoanele telecomenzii se aprind pentru circa 10 secunde. Acest lucru este util în cazul în care utilizați telecomanda în întuneric.
25	Standby ⏻	Permit oprirea proiectorului. ☛ p.26

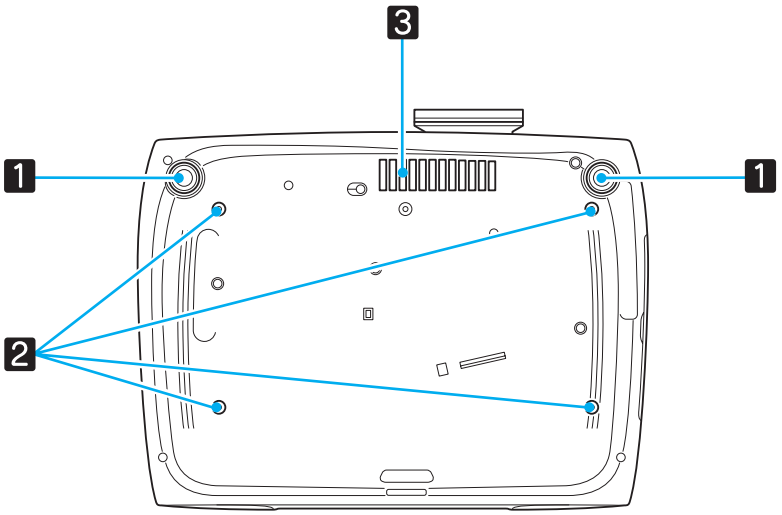
Spate



	Nume	Funcție
1	Boxă	Difuzorul încorporat al proiectorului. Ieşire audio. Selectați pentru **Inverse Audio** opțiunea **On** pentru a utiliza difuzorul încorporat dacă proiectorul este suspendat de tavan. ☛ **Settings** - **Audio** - **Inverse Audio** p.81
2	Mufă de alimentare	Conectați cablul de alimentare. ☛ p.25
3	Port Trigger Out	Se conectează la dispozitive externe, precum ecranele motorizate. ☛ p.20
4	Portul RS-232C	Pentru a controla proiectorul, conectați proiectorul la calculator folosind un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare şi nu trebuie utilizat în mod normal. ☛ p.116
5	Audio (L-R) port	Permite recepția semnalului audio de la echipamentul conectat la portul Video, porturile Component sau portul PC. ☛ p.19
6	Port Component	Permite conectarea la portul de ieşirii pe componente (YCbCr sau YPbPr) al echipamentului video. ☛ p.19
7	Slot de securitate (🔒)	Slotul de securitate compatibil cu sistemul de securitate MicroSaver produs de Kensington. Pentru alte detalii, vizitați site-ul Kensington la adresa http://www.kensington.com/.
8	Port Audio Out	Permite transmiterea semnalului audio în timpul redării prin difuzoarele externe. ☛ p.20
9	Suport cablu	Când un cablu este conectat la un port, este posibil ca mufa să nu fie introdusă până la capăt din cauza greutății cablului. Pentru a evita această situație, treceți un colier de cablu din comerț prin acest suport pentru a lega şi fixa cablul.
10	Receptor la distanță	Primeşte semnalul de la telecomandă. ☛ p.24
11	Port USB (tip A)	Permite conectarea unor dispozitive USB sau a unei camere digitale şi proiectarea imaginilor ca o expunere de diapozitive. ☛ p.72 În plus, permite conectarea unei unități de rețea fără fir opționale. ☛ p.22
12	Port Service	Port de service. De regulă, acest port nu este folosit.
13	Portul Video	Permite conectarea la portul ieşirii video compozit a echipamentului video. ☛ p.19
14	Port HDMI2	Permite conectarea echipamentelor video compatibile HDMI şi a calculatoarelor. ☛ p.19
15	Port PC	Permite conectarea la portul ieşirii RGB a unui calculator. ☛ p.19

Nume		Funcție
16	Port HDMI1	Permite conectarea echipamentelor video compatibile HDMI şi a calculatoarelor. ☛ p.19 În plus, permite conectarea dispozitivelor inteligente sau tabletelor compatibile MHL. ☛ p.20

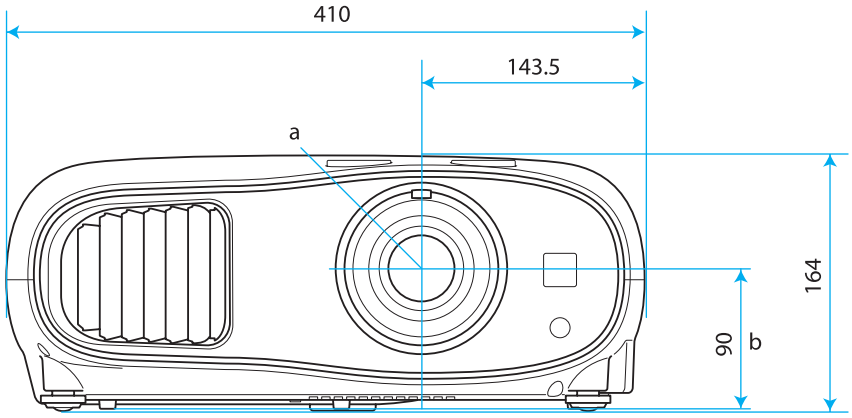
La bază



Nume		Funcție
1	Picior frontal reglabil	La instalarea pe o suprafață, de exemplu pe o masă, extindeți piciorul pentru a regla înclinarea față de orizontală. ☛ p.29
2	Puncte de fixare ale suportului pe tavan (patru puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, înşurubați suportul de fixare pe tavan în aceste puncte. ☛ p.112
3	Gură de ventilare	În cazul suspendării de tavan, asigurați-vă că a fost montată în aşa fel încât praful să nu se adune în această secțiune.

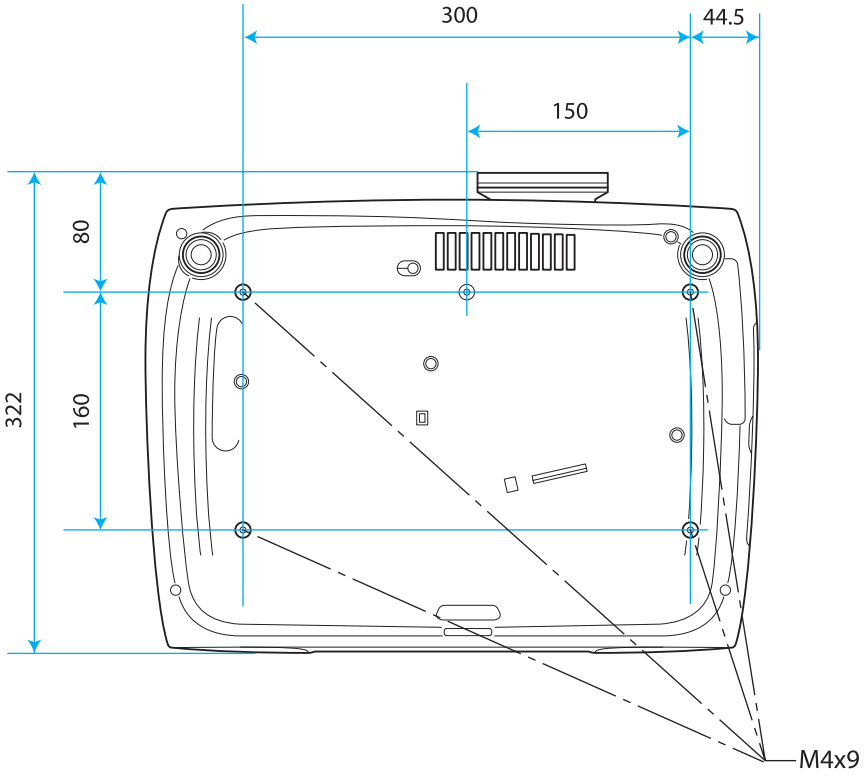
Aspect

Unități: mm



a Centrul lentilei

b Distanța de la centrul lentilelor la punctul de fixare a consolei de suspendare



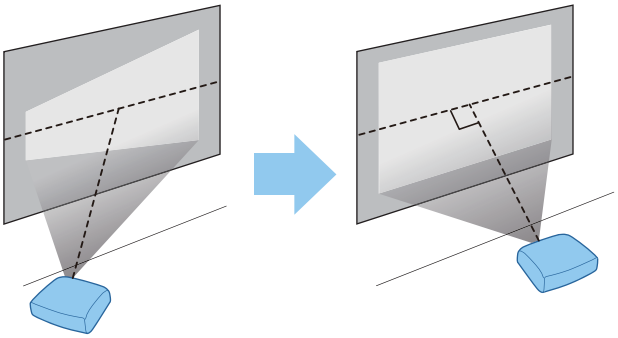
Instalarea

Imaginea proiectată şi poziţia proiectorului

Instalaţi proiectorul după cum urmează.

Instalarea în paralel cu ecranul

Dacă proiectorul este instalat în unghi faţă de ecran, imaginea proiectată suferă distorsiuni trapezoidale.
Ajustaţi poziţia proiectorului astfel încât să fie instalat în paralel cu ecranul.



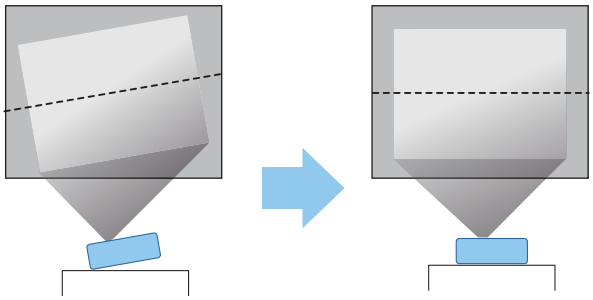
- Dacă proiectorul nu poate fi instalat în faţa ecranului, puteţi ajusta poziţia imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului. ☛ p.29
- Utilizaţi corecţia trapezoidală când nu puteţi efectua ajustări prin deplasarea obiectivului. ☛ p.30

Instalarea proiectorului pe orizontală prin ajustarea înălţimii pe ambele laturi

Dacă proiectorul este înclinat, şi imaginea proiectată se înclină.

Instalaţi proiectorul pe orizontală astfel încât ambele laturi să fie la aceeaşi înălţime.

Dacă proiectorul nu poate fi instalat pe orizontală, puteţi ajusta înclinarea proiectorului folosind piciorul din faţă. ☛ p.29



Diverse metode de configurare

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 şi poate produce accidentarea şi rănirea persoanelor.
- Dacă la montare, în punctele de fixare ale suportului pe tavan, folosiţi adezivi pentru a preveni slăbirea şuruburilor sau dacă utilizaţi lubrifianţi sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suportul de pe tavan. În acest caz orice persoană aflată sub proiector poate fi grav rănită şi proiectorul se poate strica.
- Nu îl instalaţi pe un raft instabil sau într-un loc în care s-ar depăşi sarcina permisă. În caz contrar, poate cădea sau se poate răsturna, provocând accidente şi răni.
- Dacă îl instalaţi în locuri înalte, de exemplu pe un raft, luaţi măsuri de prevenire a căderii şi accidentelor cu cabluri care să asigure siguranţa în caz de urgenţă, precum cutremure. Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea şi poate produce accidentarea şi rănirea persoanelor.
- Nu blocaţi gura de ventilare şi gura de evacuare a aerului din proiector. Dacă blocaţi gura de ventilare şi gura de evacuare a aerului, căldura acumulată în interior poate provoca un incendiu.

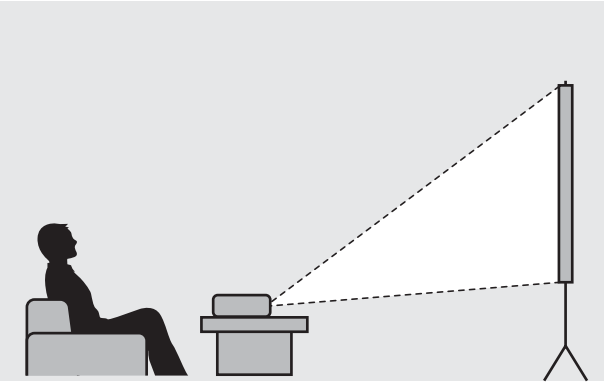
Atenţie

- Evitaţi instalarea proiectorului în încăperi în care umiditatea este foarte ridicată sau în care este foarte mult praf, sau în spaţii expuse la fum provenind de la un foc deschis sau de la fumat.
- Nu folosiţi proiectorul instalat pe verticală. Astfel, puteţi provoca defectarea sa.
- Curăţaţi filtrul de aer o dată la trei luni. Curăţaţi-l mai des, dacă în mediul de utilizare este mai mult praf. ☛ p.105

- Dacă proiectorul nu poate fi instalat în faţa ecranului, puteţi ajusta poziţia imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului. ☛ p.29
- Utilizaţi corecţia trapezoidală când nu puteţi efectua ajustări prin deplasarea obiectivului. ☛ p.30

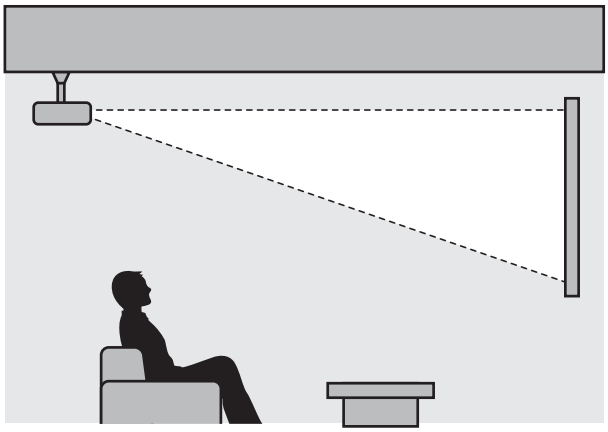
Aşezarea şi proiectarea de pe o masă

Puteţi instala proiectorul pe o masă în sufragerie sau pe un raft poziţionat jos pentru a proiecta imagini.



Suspendarea pe tavan şi proiectarea

Puteţi suspenda proiectorul din tavan folosind suportul de suspendare pe tavan opţional pentru a proiecta imagini.



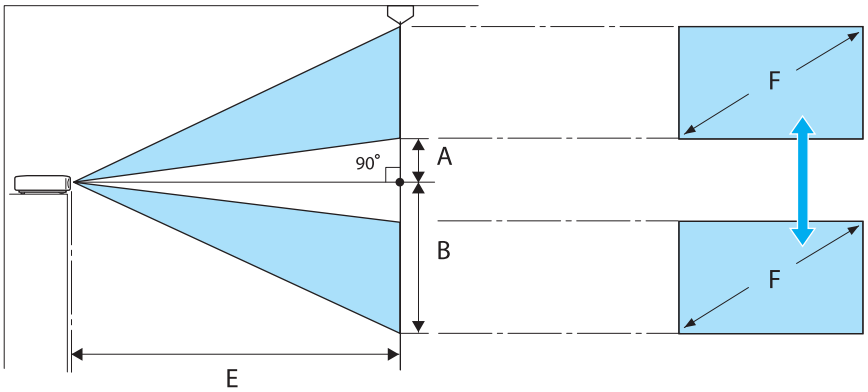
- Dacă proiectorul este fixat pe tavan, selectați pentru **Projection** setările pentru proiectarea de pe tavan. ☛ **Settings** - **Projection** p.81
- Selectați pentru **Inverse Audio** opțiunea **On** pentru a utiliza difuzorul încorporat dacă proiectorul este suspendat de tavan. ☛ **Settings** - **Audio** - **Inverse Audio** p.81

Valorile maxime ale distanței de proiecție şi ale deplasării obiectivului

Dimensiunea imaginii proiectate creşte dacă proiectorul se află mai departe de ecran. Utilizați tabelul de mai jos pentru a instala proiectorul la distanța optimă față de ecran. Valorile prezentate sunt oferite numai ca valori de referință.

Valorile maxime de ajustare a deplasării obiectivului sunt prezentate în tabelul de mai jos.

Reglarea poziției de proiecție pe verticală folosind funcția de deplasare a obiectivului



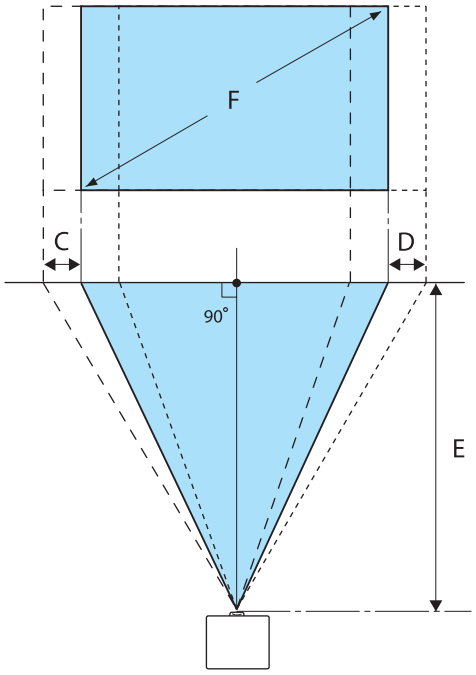
A : Distanța de la centrul obiectivului la marginea inferioară a imaginii proiectate (când deplasarea obiectivului este la cel mai ridicat nivel)

B : Distanța de la centrul obiectivului la marginea inferioară a imaginii proiectate (când deplasarea obiectivului este la cel mai scăzut nivel)

E : Distanța de proiecție de la proiector la ecran

F : Dimensiunea imaginii proiectate

Reglarea poziției de proiecție pe orizontală folosind funcția de deplasare a obiectivului



C : Distanța de deplasare a centrului obiectivului la mişcarea proiectorului (când deplasarea obiectivului este la nivel maxim în stânga)

D : Distanța de deplasare a centrului obiectivului la mişcarea proiectorului (când deplasarea obiectivului este la nivel maxim în dreapta)

E : Distanța de proiecție de la proiector la ecran

F : Dimensiunea imaginii proiectate

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
40"	89 x 50	116	190	5	55	21
60"	130 x 75	176	286	7	82	32
80"	180 x 100	235	382	10	110	43
100"	220 x 120	295	478	12	137	53
120"	270 x 150	354	575	15	164	64
150"	330 x 190	443	719	19	205	80
180"	440 x 250	532	863	22	247	96

Unități: cm

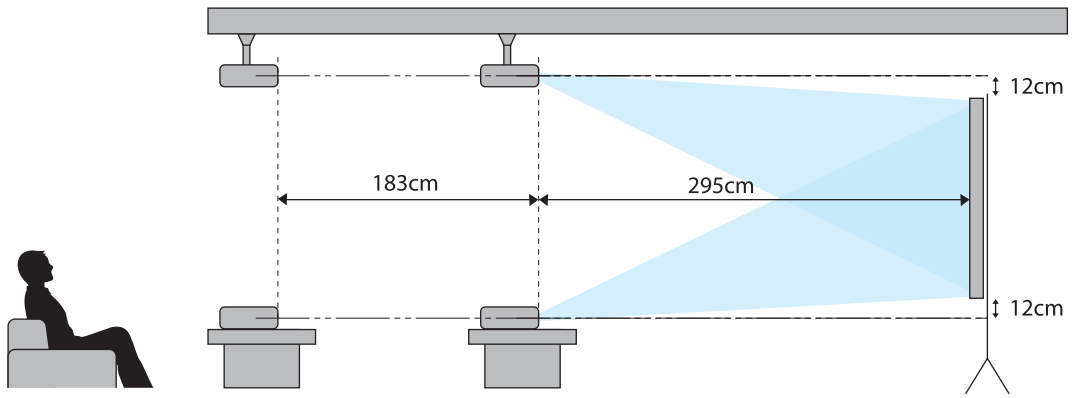
Dimensiunea ecranului 4:3		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
40"	81 x 61	143	233	6	67	26
60"	120 x 90	216	351	9	101	39

Dimensiunea ecranului 4:3		Distanța de proiecție (E)		Valori maxime de deplasare a obiectivului *		
F	L x H	Minim (Lat)	Maxim (Tele)	Distanță (A)	Distanță (B)	Distanță (C, D)
80"	160 x 120	288	468	12	134	52
100"	200 x 150	361	586	15	168	65
120"	240 x 180	434	704	18	201	78
150"	300 x 230	443	719	23	251	98
200"	410 x 300	591	1175	30	335	130

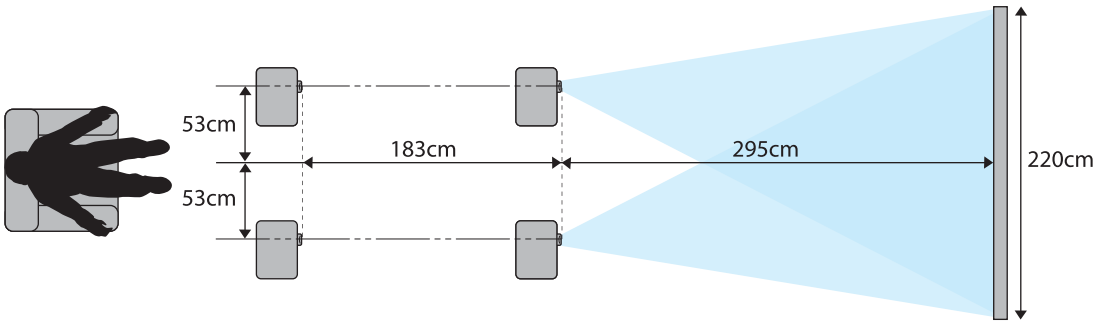
* Deplasarea obiectivului nu poate fi setată la valori maxime pe verticală şi pe orizontală simultan. ☛ p.29

Exemplu de instalare (cu un ecran de dimensiuni 16:9 şi 100")

Vedere laterală



Vedere de deasupra



Conectarea unui dispozitiv

Atenție

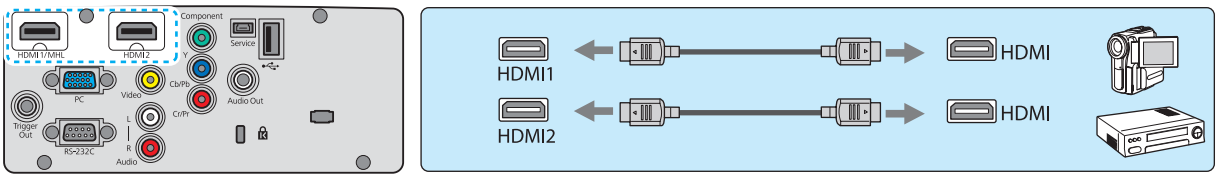
- Efectuați conexiunile de cablu înaintea conectării la o priză de alimentare.
- La deconectare, opriți mai întâi proiectorul şi scoateți cablul de alimentare, deconectând apoi restul cablurilor.
- Verificați forma conectorului cablului şi forma portului şi apoi conectați cablul. Dacă forțați introducerea unui conector având o formă diferită în port, acesta se poate strica şi se poate produce o defecțiune.

EH-TW6600W este prevăzut cu un capac pentru borne care permite vizualizarea secțiunii conectorilor aflată în spatele aparatului. Scoateți capacul pentru borne înainte de conectarea cablurilor. ☛ p.23

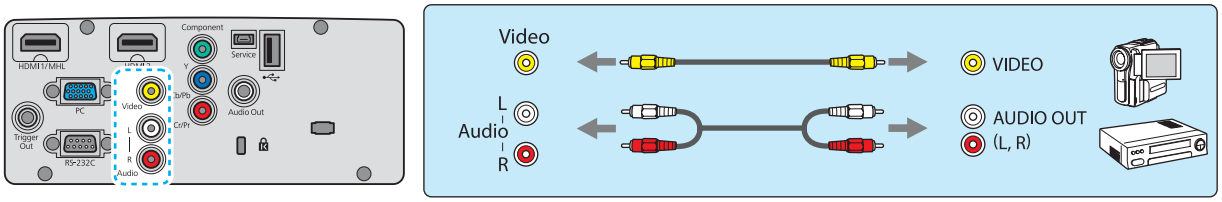
Conectarea echipamentelor video

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

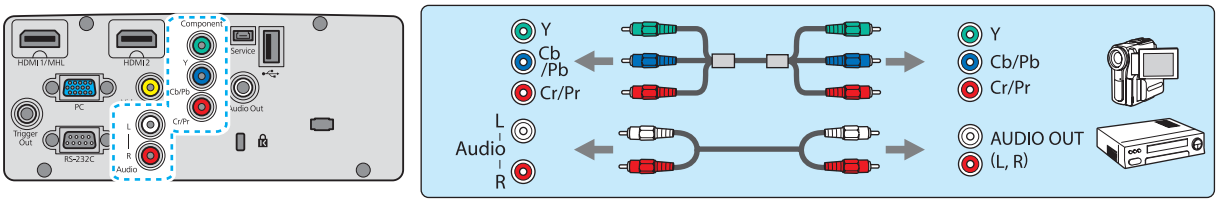
Dacă utilizați un cablu HDMI



Dacă utilizați un cablu video



Dacă utilizați un cablu video component

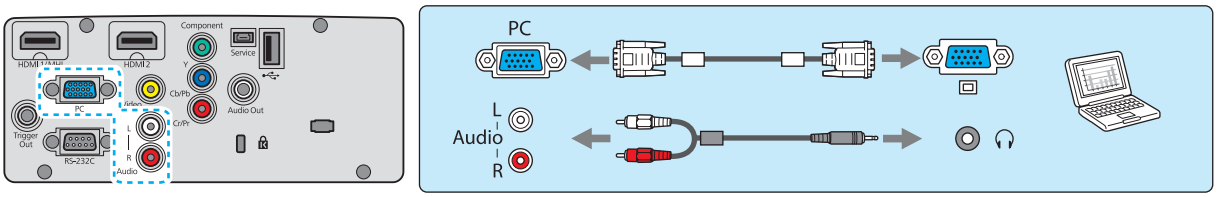


- Cablul diferă în funcție de semnalul de ieşire primit de la echipamentul video conectat.
- Anumite tipuri de echipamente video sunt capabile să redea diferite tipuri de semnale. Verificați ghidul utilizatorului primit la cumpărarea echipamentului video pentru a verifica ce semnale pot fi redate.
- Vă puteți conecta şi sistemul AV pentru a vă bucura de semnal audio de la echipamentul conectat.

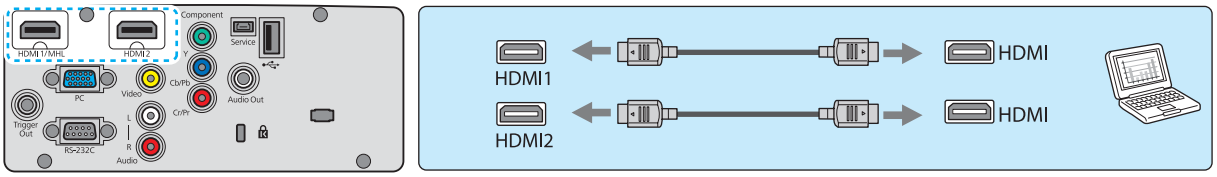
Conectarea unui calculator

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

Dacă utilizați un cablu de calculator



Dacă utilizați un cablu HDMI

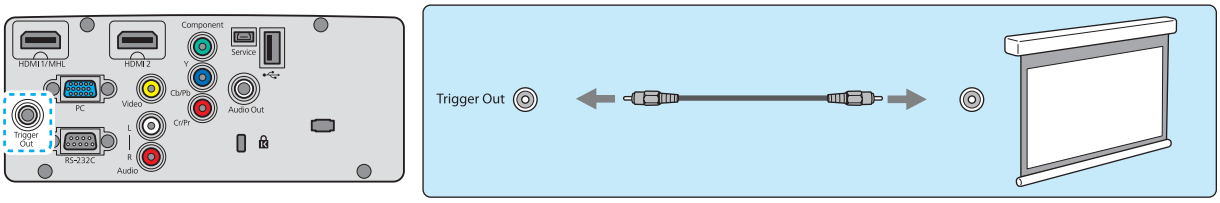


Conectarea dispozitivelor externe

Conectarea la portul Trigger Out

Pentru a conecta dispozitivele externe precum ecranele motorizate, conectați un cablu stereo cu mufă minijack (3,5 mm) la portul Trigger Out.

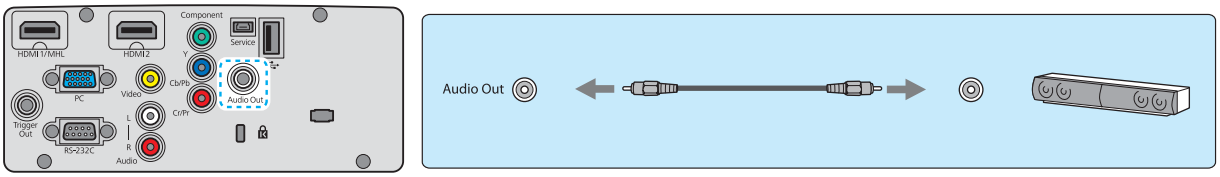
Dacă se activează, un semnal (12 V c.c.) este transmis de la acest port pentru a comunica starea proiectorului (pornit sau oprit) la dispozitive conectate, precum ecranele electrice.



Când utilizați portul Trigger Out, definiți funcția Trigger Out. ☛ **Settings** - **Operation** - **Trigger Out** p.81

Conectarea la portul Audio Out

Pentru a conecta dispozitive externe precum boxe externe, conectați un cablu audio din comerț.

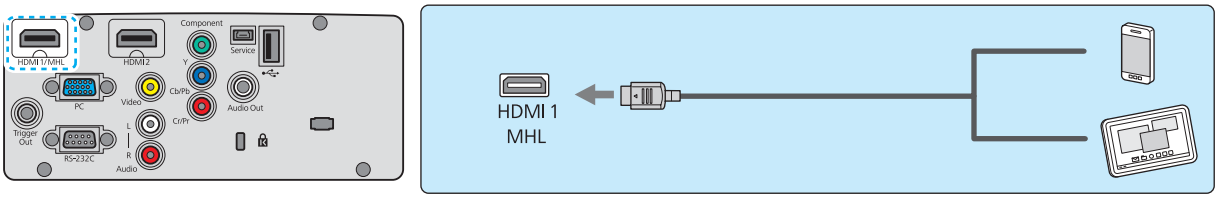


- Nu conectați căști.
- Când proiectorul se află în standby, nu se poate transmite semnal audio.

Conectarea smartphone-urilor sau tabletelor

Puteți conecta smartphone-urile sau tabletele compatibile MHL.

Utilizați un cablu compatibil MHL pentru a conecta portul micro USB al smartphone-urilor sau tabletelor la portul HDMI1 din proiector.



Puteţi şi să vizualizaţi clipuri şi puteţi asculta muzică în timp ce încărcaţi un smartphone sau o tabletă.

Atenţie

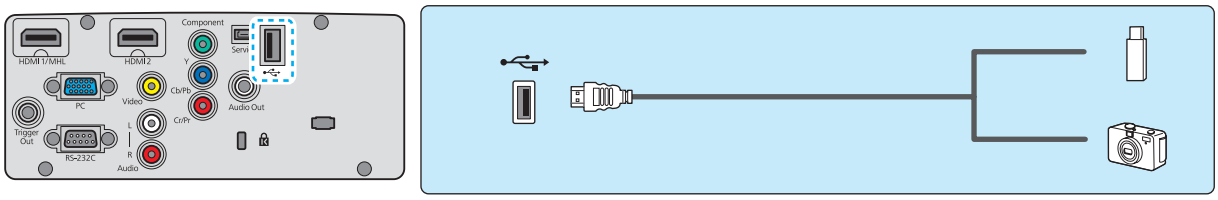
- Verificaţi compatibilitatea cablului de conexiune cu standardele MHL. În timpul încărcării, smartphone-ul sau tableta ar putea emana căldură, ar putea provoca scurgeri, ar putea exploda sau ar putea crea alte condiţii care să ducă la incendii.
- Când conexiunea se realizează prin intermediul unui adaptor de conversie MHL-HDMI, este posibil ca încărcarea sau controlul dispozitivului cu ajutorul telecomenzii să nu se poată realiza.

- Anumite dispozitive consumă mai mult curent în timpul redării video decât cel furnizat şi, prin urmare, nu vor permite încărcarea în timpul redării video, şi nici alte operaţii.
- Când proiectorul este în standby sau când smartphone-ul sau tableta au bateria consumată, nu poate fi încărcat.

Conectarea dispozitivelor USB

Puteţi conecta dispozitive USB, de exemplu dispozitive de memorie USB şi camere digitale compatibile USB.

Utilizând cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul USB, conectaţi dispozitivul USB la portul USB (Tip A) de pe proiector.



Dacă dispozitivul USB este conectat, puteţi proiecta fişierele imagine de pe dispozitivul de memorie USB sau din aparatul foto digital ca expunere de diapozitive. ☛ p.72

După terminarea proiecţiei, deconectaţi dispozitivele USB de la proiector. Pentru dispozitivele prevăzute cu buton de pornire, nu uitaţi să opriţi dispozitivul de la buton înainte de a deconecta dispozitivul USB.

Atenţie

- Dacă utilizaţi un hub USB, conexiunea s-ar putea să nu funcţioneze corespunzător. Dispozitivele, cum ar fi camere digitale şi dispozitive USB, trebuie conectate direct la proiector.
- Pentru conectarea unui aparat foto digital, folosiţi cablul USB specificat pentru utilizarea cu dispozitivul respectiv. Cablul USB furnizat odată cu ochelarii 3D este destinat exclusiv acestora; prin urmare, nu poate fi utilizat la conectarea unei camere digitale sau a unui dispozitiv USB.
- Utilizaţi un cablu USB cu o lungime mai mică de 3 m. Dacă lungimea cablului depăşeşte 3 m, este posibil ca expunerea de diapozitive să nu se realizeze corect.

Conectarea dispozitivelor WirelessHD (Numai pentru EH-TW6600W)

Proiectorul recepționează transmisiile de la emițătorul WirelessHD Transmitter şi proiectează imaginile.
☛ p.56

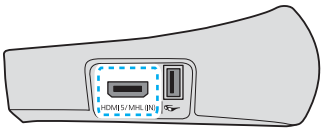
Schimbați imaginea proiectată apăsând pe butonul WirelessHD de pe telecomandă sau pe butonul ⊕ de la panoul de comandă.

- Dacă primiți imagini WirelessHD, asigurați-vă că pentru **WirelessHD** este selectată opțiunea **On**.
  ☛ **Settings** - **WirelessHD** p.81
- Puteți modifica dispozitivul afişat prin selectarea unui dispozitiv din secțiunea **Device Connections** a **HDMI Link**. ☛ **HDMI Link**-**Device Connections** p.71

Conectarea smartphone-urilor sau a tabletelor (Numai pentru modelul EH-TW6600W)

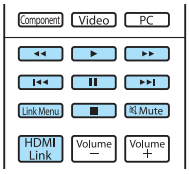
Puteți conecta smartphone-uri sau tablete compatibile MHL la WirelessHD Transmitter.

Utilizați un cablu compatibil MHL pentru a conecta portul micro USB al smartphone-urilor şi tabletelor la portul HDMI5 de pe WirelessHD Transmitter.



Puteți utiliza smartphone-uri sau tablete folosind telecomanda proiectorului.

Puteți şi să vizualizați clipuri şi puteți asculta muzică în timp ce încărcați un smartphone sau o tabletă.



Atenție

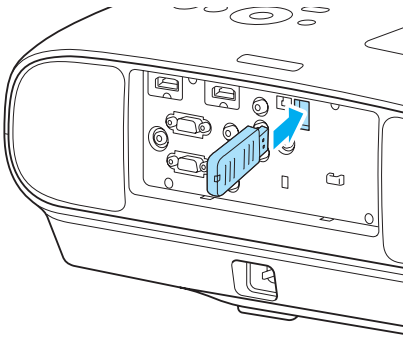
- Verificați compatibilitatea cablului de conexiune cu standardele MHL. În timpul încărcării, smartphone-ul sau tableta ar putea emana căldură, ar putea provoca scurgeri, ar putea exploda sau ar putea crea alte condiții care să ducă la incendii.
- Când conexiunea se realizează prin intermediul unui adaptor de conversie MHL-HDMI, încărcarea sau controlul dispozitivului cu ajutorul telecomenzii nu sunt posibile.

Anumite dispozitive consumă mai mult curent în timpul redării video decât cel furnizat şi, prin urmare, nu vor permite încărcarea în timpul redării video, şi nici alte operații.

Fixarea unității de rețea fără fir

Pentru a utiliza funcția de rețea fără fir, fixați unitatea de rețea fără fir opțională (ELPAP07).

Introduceți unitatea de rețea fără fir în portul USB (tip A).



Pentru a proiecta imagini prin rețeaua fără fir, trebuie să descărcați următoarele aplicații. Pentru mai multe detalii, consultați pagina de descărcări.

- **Proiectarea ecranelor de calculator prin rețeaua fără fir**
  Utilizați EasyMP Network Projection pentru a proiecta ecranele de calculator prin rețea.

  EasyMP Network Projection se poate descărca de la următorul site.

  http://www.epson.com
- **Proiectarea imaginilor de la un terminal mobil printr-o rețea**
  Când instalați „Epson iProjection" pe un smartphone sau o tabletă, puteți proiecta datele din terminal prin rețeaua fără fir. Vă puteți delecta fără probleme cu imaginile de la smartphone sau tabletă.

  „Epson iProjection" se poate descărca gratuit de pe App Store sau Google Play. Clienților li se va percepe o taxă pentru traficul de date realizat prin conexiunea la App Store sau Google Play.

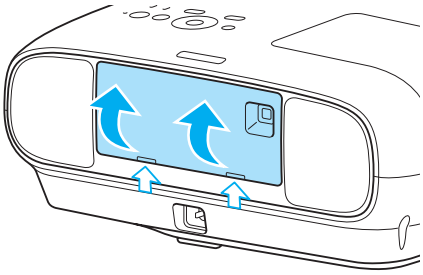
- Dacă nu utilizați funcția de rețea fără fir cu unitatea de rețea fără fir introdusă, selectați pentru **Wireless LAN Power** opțiunea **Off**. Astfel, puteți preveni accesul persoanelor neavizate. ☛ p.88
- Dacă utilizați Epson iProjection sau EasyMP Network Projection în **Quick**, vă recomandăm să definiți setările de securitate. ☛ p.89

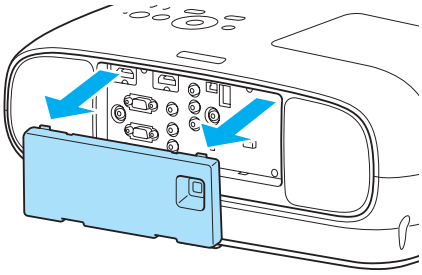
Scoaterea capacului pentru borne

Capacul pentru borne este fixat pe secțiunea conectorilor din spatele EH-TW6600W. Scoateți acest capac dacă utilizați un cablu pentru conectarea unui dispozitiv.

La partea de jos a capacului pentru borne sunt prevăzute nişte orificii care permit ridicarea capacului şi scoaterea acestuia din canelurile de la partea de sus.

La reintroducerea capacului, introduceți mai întâi partea prevăzută cu umărul de fixare în canelurile de la partea de sus.





Pregătirea telecomenzii

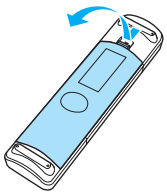
Instalarea bateriilor telecomenzii

Atenție

- Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) şi (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.
- Nu puteți utiliza alte baterii în afara celor AA alcaline sau cu mangan.

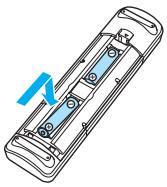
1 Scoateți capacul de la compartimentul pentru baterii.

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



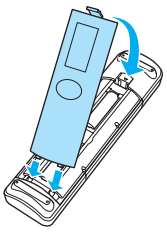
2 Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

Înainte de instalare, verificați polaritatea bateriilor (+) şi (-).



3 Fixați la loc capacul compartimentului pentru baterii.

Apăsați pe capacul compartimentului pentru baterii până când acesta se închide; veți auzi un declic.

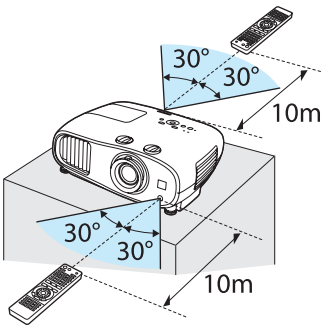


Dacă telecomanda nu mai transmite comenzile sau apar întârzieri sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi. Pregătiți două baterii AA alcaline sau cu mangan.

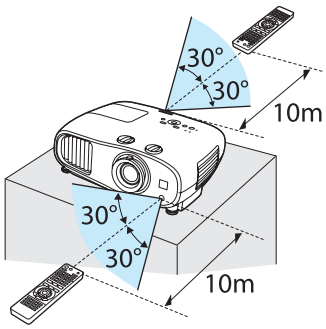
Intervalul de funcționare a telecomenzii

Intervalul de funcționare al emițătorului WirelessHD Transmitter este diferită. ☛ p.64

Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta)



Intervalul de funcționare (de sus în jos)



Începerea şi terminarea proiecției

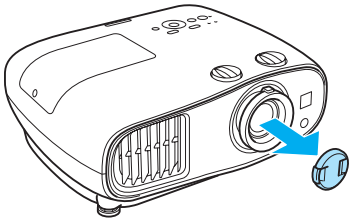
Punerea în funcțiune a proiectorului şi efectuarea proiecției

1 Conectați echipamentul la proiector.

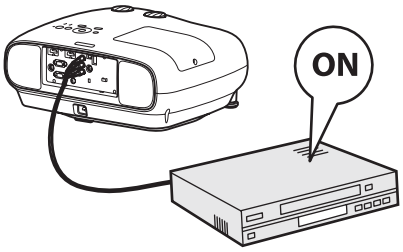
2 Conectați cablul de alimentare.

Conectați folosind cablul de alimentare inclus.

3 Scoateți capacul obiectivului.

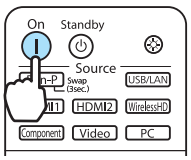


4 Porniți echipamentul conectat.

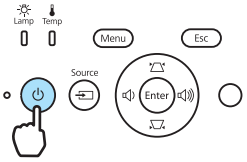


5 Porniți proiectorul.

Telecomanda



Panou de comandă



Dacă **Direct Power On** este setat pe **On**, puteți începe proiecția prin simpla conectare a cablului de alimentare la proiector fără a mai fi nevoie să apăsați pe alte butoane. ☛ **Settings** - **Operation** - **Direct Power On** p.81

Avertisment

În timpul proiecției, nu priviți direct în obiectiv.

Atenție

Nu deconectați cablul de alimentare de la unitatea de proiecție principală sau de la priză în timpul proiecției.

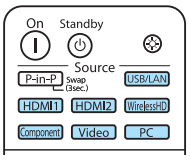
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Child Lock pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii şi cu funcția Control Panel Lock pentru a preveni orice operații accidentale, etc. ☛ **Settings** - **Lock Setting** - **Child Lock/Control Panel Lock** p.81
- Când folosiți aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectați pentru parametrul **High Altitude Mode** opțiunea **On**. ☛ **Settings** - **Operation** - **High Altitude Mode** p.81
- Acest proiector este prevăzut cu funcția Auto Setup pentru selectarea automată a setărilor optime în cazul schimbării semnalului de intrare al calculatorului conectat. ☛ **Signal** - **Auto Setup** p.79
- Acest proiector este prevăzut cu un port Trigger Out pentru a comunica starea curentă a alimentării proiectorului (pornit/oprit) către dispozitivele externe. În cazul utilizării acestei funcții, setați Trigger Out. ☛ **Settings** - **Operation** - **Trigger Out** p.81
- Nu fixați capacul obiectivului în timpul proiecției.
- Dacă proiectorul este suspendat de tavan, după ce ați scos capacul obiectivului, păstrați-l cu grijă într-un loc sigur, deoarece va trebui să îl folosiți dacă transportați proiectorul.

Dacă imaginea țintă nu este proiectată

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

Telecomanda

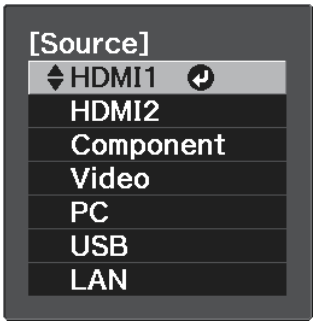
Apăsați pe butonul corespunzător portului respectiv.



Panou de comandă

Apăsați pe butonul şi selectați portul dorit.

Apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.



Pentru echipamente video, începeți mai întâi redarea şi apoi schimbați sursa.

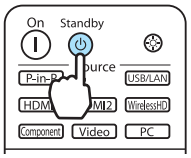
Oprirea

1 Opriți echipamentul conectat.

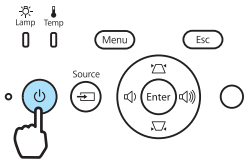
Când **Power Off Link** este setat pe **On** în meniul **HDMI Link**, dezactivarea echipamentului compatibil HDMI CEC poate duce şi la dezactivarea proiectorului.
☛ **Settings** - **HDMI Link** - **Power Off Link** p.81

2 Apăsați pe butonul de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă al proiectorului.

Telecomanda



Panou de comandă



Va fi afişat un mesaj de confirmare.

3 Apăsați din nou pe butonul .

Dacă pentru **Standby Confirmation** este selectată opțiunea **Off**, puteți opri proiectorul apăsând o singură dată pe butonul de pe telecomandă.
☛ **Settings** - **Display** - **Standby Confirmation** p.81

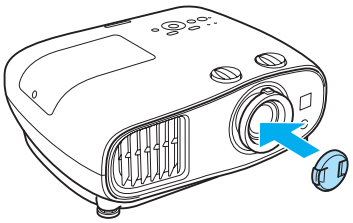
4 Aşteptați până când răcirea s-a terminat.

Indicatorul de funcționare de pe panoul de control al proiectorului nu va mai lumina intermitent.

5 Deconectați cablul de alimentare.

- În cazul în care cablul de alimentare este conectat, se va consuma puțin curent electric chiar dacă nu se efectuează nicio operație.
- Aşteptați suficient timp înainte să reconectați cablul de alimentare.

6 Fixați capacul obiectivului.

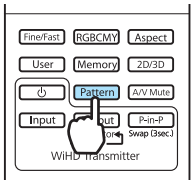


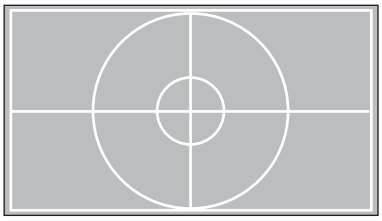
Ajustarea ecranului proiectat

Afişarea şablonului de test

Pentru reglarea zoomului/focalizării sau a poziției de proiecție imediat după instalarea proiectorului, puteți afişa un şablon de test fără a mai conecta un echipament video.

Apăsați pe butonul Pattern de pe telecomandă pentru a afişa şablonul de test.



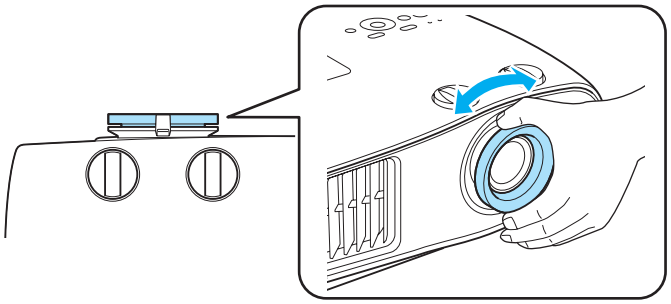


Puteți ajusta poziția ecranului utilizând acest şablon de test.

Apăsați butonul Esc pentru a încheia acest test al afişării şablonului.

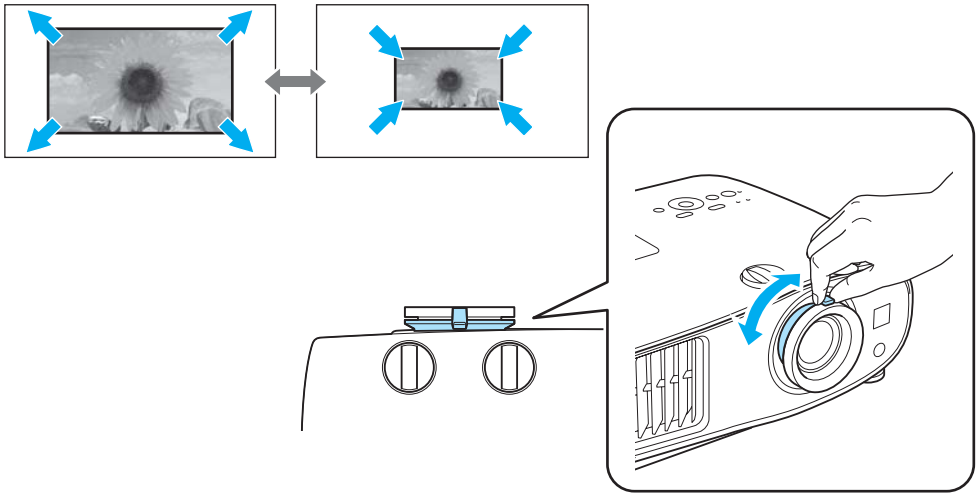
Reglarea focalizării

Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea.



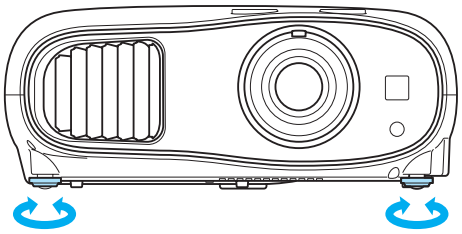
Ajustarea dimensiunii imaginii proiectate (Reglare zoom)

Prindeți proeminența şi rotiți inelul de zoom pentru a ajusta dimensiunea ecranului proiectat.



Ajustarea înclinării proiectorului

Dacă ecranul de proiecţie este înclinat (partea din stânga şi cea din dreapta a proiectorului sunt la înălţimi diferite) în timp ce proiectorul este instalat pe o masă, reglaţi piciorul din faţă astfel încât ambele laterale ale proiectorului să fie la acelaşi nivel.

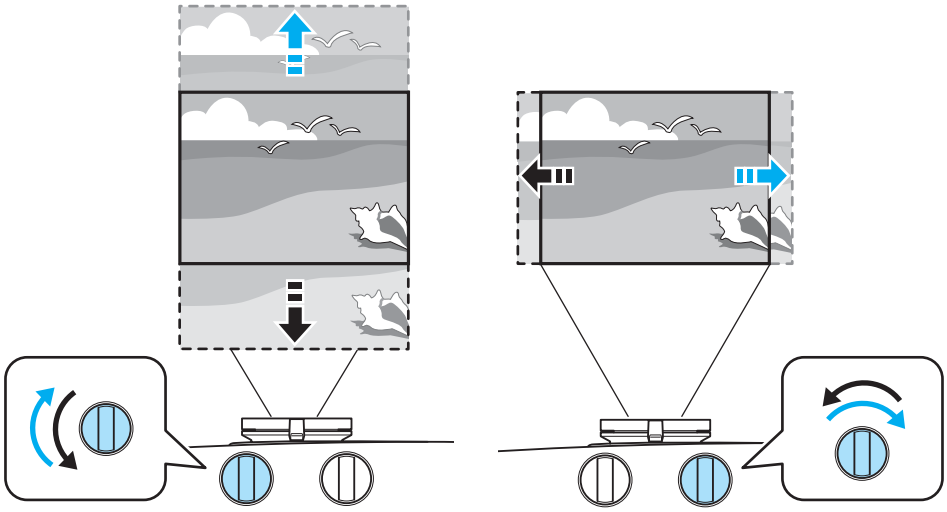


Ajustarea poziţiei imaginii proiectate (deplasare obiectiv)

Dacă proiectorul nu poate fi instalat direct în faţa ecranului, puteţi ajusta poziţia imaginii cu ajutorul deplasării obiectivului.

Efectuarea de ajustări folosind discul de deplasare a obiectivului

Rotiţi discurile de deplasare a obiectivului pe verticală şi orizontală de pe proiector pentru a ajusta poziţia imaginii proiectate. Pentru a repera centrul intervalului de deplasare a obiectivului, rotiţi discul de deplasare a obiectivului până ce auziţi un clic.

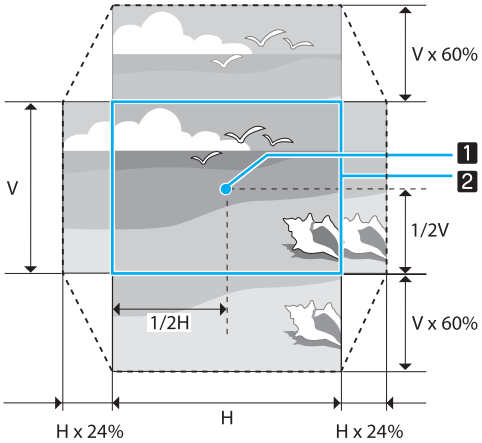


Atenție

- Când utiliza deplasarea obiectivului pe verticală în scopul ajustării poziției imaginii, ajustați imaginea deplasând-o în sus şi apoi finalizați ajustarea. Dacă deplasați imaginea în jos şi finalizați ajustarea, este posibil ca aceasta să coboare puțin.
- Nu continuați să rotiți inutil discurile de deplasare a obiectivului. Odată ce imaginea proiectată a ajuns la margine, calitatea imaginii va fi afectată prin rotirea discului mai departe.

- Din moment ce imaginile sunt instabile imediat după pornirea proiectorului, vă recomandăm să aşteptați 30 de minute sau mai mult după pornire înainte de a ajusta setările de focalizare, zoom sau de deplasare a obiectivului.
- Cele mai precise imagini vor apărea când sunt centrate şi discul de deplasare a obiectivului pe verticală, şi cel de deplasare pe orizontală.

Puteți deplasa imaginea cu funcția de deplasare a obiectivului în următorul interval.



1 Centrul obiectivului

2 Imaginea proiectată cu funcția de deplasare a obiectivului centrată

Atenție

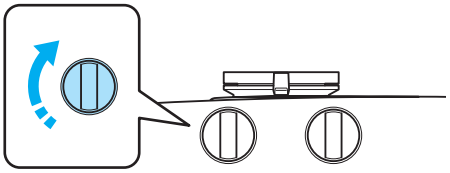
Înainte de a transporta proiectorul, asigurați-vă că ați reglat poziția lentilei în centru folosind selectoarele pentru deplasarea lentilei. Dacă transportați proiectorul când obiectivul este deplasat în sus, în jos, la stânga sau la dreapta, mecanismul de deplasare a obiectivului ar putea suferi deteriorări. De asemenea, fixați apărătoarea pe care ați găsit-o ataşată la achiziționare.

Când ajustați poziția de proiecție prin deplasarea obiectivului, vă recomandăm să instalați proiectorul în paralel cu ecranul.

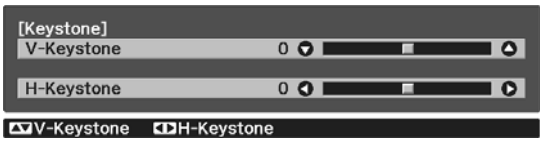
Corecție distorsiuni trapezoidale (Corecție H/V)

Puteți utiliza butoanele de pe panoul de comandă pentru a corecta distorsiunea trapezoidală.

- Puteţi menţine calitatea imaginii proiectate prin ajustarea poziţiei de proiectare cu funcţia de deplasare a obiectivului. Utilizaţi corecţia trapezoidală când nu puteţi efectua ajustări prin deplasarea obiectivului.
- Când utilizaţi corecţia trapezoidală, rotiţi discurile de deplasare a obiectivului în următoarele poziţii.
  - Disc de deplasare a obiectivului pe orizontală: poziţie centrală
  - Disc de deplasare a obiectivului pe verticală: la marginea superioară, până la capăt
  Dacă discurile de deplasare a obiectivului sunt poziţionate greşit, ecranul proiectat poate suferi distorsiuni.

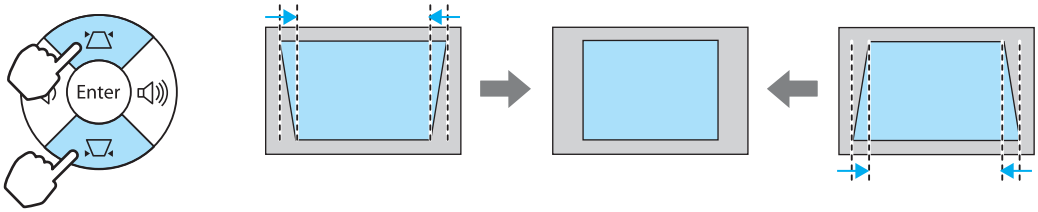


Pentru afişarea indicatorilor V-Keystone/H-Keystone, apăsaţi pe butoanele .
Dacă indicatorii de calibrare sunt afişaţi, apăsaţi pe butoanele pentru a efectua corectarea verticală şi apăsaţi pe butoanele pentru a efectua corectarea orizontală.

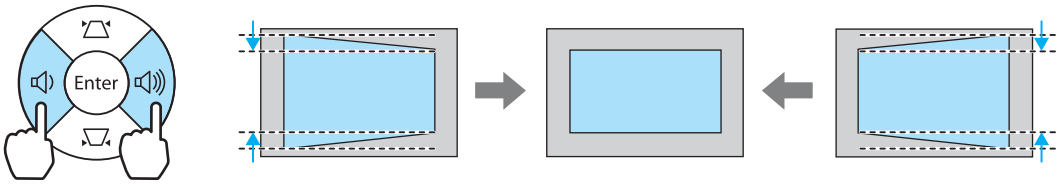


Puteţi regla volumul apăsând pe butoanele dacă indicatorii de calibrare V-Keystone/H-Keystone nu sunt afişaţi. ☛ p.31

Dacă partea de sus sau cea de jos este prea lată



Dacă partea din stânga sau cea din dreapta este prea lată

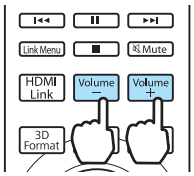


- Când corectaţi distorsiunile trapezoidale, imaginea proiectată se poate reduce. Măriţi distanţa de proiecţie pentru a adapta dimensiunile imaginii proiectate la dimensiunile ecranului.
- Puteţi defini funcţia Corecţie T-H/V şi din meniul Configurare. ☛ **Settings** - **H/V-Keystone** - **V-Keystone/H-Keystone** p.81
- Puteţi aplica în mod eficient corecţiile dacă unghiul de proiecţie este de până la 30° în orice direcţie.

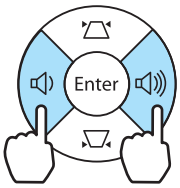
Ajustarea volumului

Puteţi regla volumul folosind butoanele [Volume −] [Volume +] de pe telecomandă sau butoanele de pe panoul de comandă al proiectorului.

Telecomanda



Panou de comandă



- De asemenea, puteţi regla volumul din meniul Configurare. ☛ **Settings** - **Audio** p.81
- În condiţii normale, puteţi regla volumul difuzorului încorporat în proiector. Totuşi, prin conectarea unui sistem AV la proiector şi prin selectarea pentru **HDMI Link** a opţiunii **On**, iar pentru **Audio Out Device** a opţiunii **AV System**, puteţi regla volumul sistemului AV la proiectarea conţinutului provenit de la următoarele surse: **HDMI1**, **HDMI2** şi **WirelessHD**. ☛ p.70

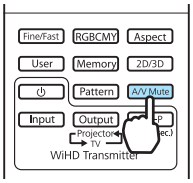
Atenţie

Nu porniţi proiectorul cu volumul ridicat.
Un volum ridicat care porneşte brusc poate cauza pierderea auzului. Reduceţi întotdeauna volumul înainte de a închide alimentarea, astfel încât să puteţi porni proiectorul şi să creşteţi treptat volumul.

Ascunderea temporară a imaginii şi oprirea temporară a sunetului

Puteţi utiliza această funcţie pentru a ascunde temporar imaginea de pe ecran şi pentru a întrerupe difuzarea semnalului audio.

Apăsaţi pe butonul A/V Mute pentru a afişa sau ascunde imaginea. Simultan, va fi activat sau dezactivat şi semnalul audio.



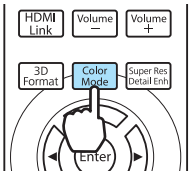
- Pentru filme, deoarece redarea filmelor continuă chiar dacă imaginea este ascunsă, nu veţi putea reveni la punctul în care aţi ascuns imaginea şi întrerupt semnalul sonor folosind butonul A/V Mute .
- Pentru a întrerupe sau reda numai semnalul audio, apăsaţi butonul Mute .
- În condiţii normale, semnalul audio din boxa încorporată a proiectorului va fi întrerupt sau redat. Totuşi, prin conectarea unui sistem AV la proiector şi prin selectarea pentru **HDMI Link** a opţiunii **On**, iar pentru **Audio Out Device** a opţiunii **AV System**, puteţi regla volumul sistemului AV la proiectarea conţinutului provenit de la **HDMI1** şi **HDMI2**. ☛ p.70

Reglarea imaginii

Selectarea calității de proiecție (Color Mode)

La proiectare, puteți obține o calitate optimă a imaginii adaptată mediului dumneavoastră. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

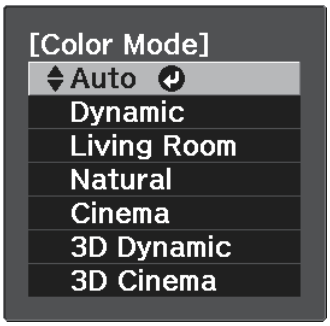
1 Apăsați pe butonul [Color Mode].



Puteți defini setările din meniul Configurare. ☛ **Image** - **Color Mode** p.77

2 Selectați **Color Mode**.

Apăsați pe butoanele ▲ ▼ din meniul afișat pentru a selecta **Color Mode** și apoi apăsați pe butoanele Enter pentru a confirma selecția.



La proiectarea imaginilor 2D
Puteți selecta **Auto**, **Dynamic**, **Living Room**, **Natural** și **Cinema**.
3D Dynamic și **3D Cinema** sunt indicate cu gri și nu pot fi selectate.

La proiectarea imaginilor 3D
Puteți selecta **3D Dynamic** și **3D Cinema**.
Auto, **Dynamic**, **Living Room**, **Natural** și **Cinema** sunt indicate cu gri și nu pot fi selectate.

Opțiuni disponibile la proiectarea imaginilor 2D

Mod	Aplicație
Auto	Permite definirea automată a modului culoare în funcție de mediul înconjurător. Calitatea optimă a imaginii este definită în funcție de gradul de luminozitate al încăperii detectat de senzor (funcția de ajustare automată a culorii).
Dynamic	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase.
Living Room	Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase. Imaginile sunt clare și cu detalii precise.
Natural	Acest mod este ideal pentru a fi utilizat în camerele neluminate. Vă recomandăm să folosiți acest mod pentru a efectua ajustarea culorilor.

Mod	Aplicaţie
Cinema	Ideal pentru vizionarea filmelor şi a concertelor într-o încăpere neluminată.

Numai când **Projection** este **Front** se poate selecta **Auto**. ☛ p.81

Opţiuni disponibile la proiectarea imaginilor 3D

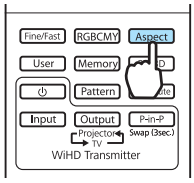
Mod	Aplicaţie
3D Dynamic	Se utilizează la proiectarea imaginilor 3D. Imaginile sunt mai strălucitoare şi mai precise decât cele proiectate folosind Cinema 3D.
3D Cinema	Se utilizează la proiectarea imaginilor 3D. Produce culori mai clare decât Dinamic 3D.

Trecerea de la modul de afişare pe ecran plin la modul zoom (Aspect)

În ecranul de proiecţie, puteţi modifica tipul, formatul imaginii şi rezoluţia semnalului de intrare în funcţie de setările definite pentru **Aspect**.

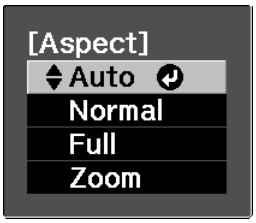
Opţiunile disponibile pentru **Aspect** diferă în funcţie de semnalul de imagine proiectat în prezent.

1 Apăsaţi pe butonul Aspect.



Puteţi defini setările din meniul Configurare. ☛ **Signal - Aspect** p.79

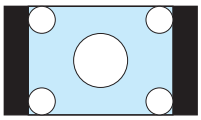
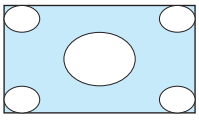
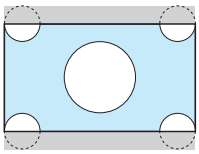
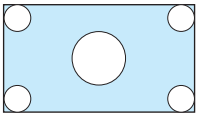
2 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta numele setării respective şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.

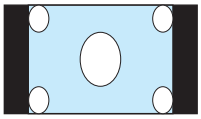
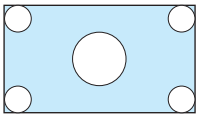
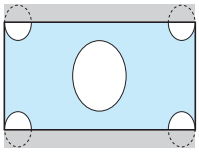
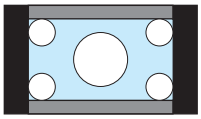
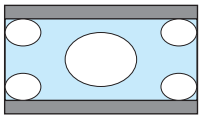
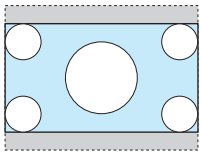


În funcţie de tipul de semnal, este posibil ca opţiunea **Aspect** să nu fie disponibilă.

Selectând opţiunea Auto, aspectul optim va fi utilizat pentru a afişa semnalul de intrare. Modificaţi setarea dacă doriţi să utilizaţi un alt aspect.

Tabelul de mai jos prezintă imaginea proiectată pe un ecran 16:9.

Imagine de intrare	Nume setare (Aspect)		
	Normal	Full	Zoom
Imagini 4:3			
Imagini 16:9		În cazul proiectării imaginilor 16:9, Full şi Zoom nu se pot selecta.	

Imagine de intrare	Nume setare (Aspect)		
	Normal	Full	Zoom
Imagini înregistrate folosind compresia			
Imagini letterbox*			
Note	Se adaptează la dimensiunea verticală a ecranului de proiecție. Formatul imaginii diferă în funcție de imaginea de intrare.	Utilizează în totalitate panoul de proiecție.	Păstrează formatul semnalului de intrare şi se adaptează la dimensiunea orizontală a panoului de proiecție. Este posibil ca partea de sus şi cea de jos a imaginii să fie truncate.

* Imaginea letterbox utilizată în această explicație este o imagine în format 4:3 afişată în format 16:9 cu margini negre la partea de sus şi de jos pentru afişarea subtitrărilor. Marginile de la partea de sus sau de la partea de jos a ecranului sunt utilizate pentru subtitrare.

Țineți cont de faptul că utilizând funcția Raport imagine a proiectorului pentru a reduce, mări sau diviza imaginea proiectată în scopuri comerciale sau pentru a fi vizionată de public poate încălca drepturile deținătorului drepturilor de autor al respectivei imagini în conformitate cu legea drepturilor de autor.

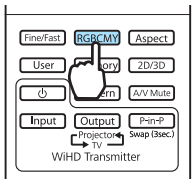
Efectuarea ajustărilor absolute ale culorii

Ajustarea nuanței, a saturației şi a strălucirii

Puteţi ajusta nuanţa, saturaţia şi strălucirea pentru fiecare culoare R (roşu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) şi Y (galben).

Hue	Permite ajustarea culorii globale din imagine spre albastru, verde sau roşu.
Saturation	Permite ajustarea intensităţii globale a culorilor din imagine.
Brightness	Permite ajustarea strălucirii globale a culorilor din imagine.

1 Apăsaţi pe butonul RGBCMY.

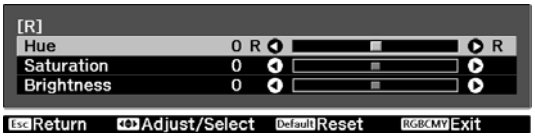


Puteţi defini setările din meniul Configurare. ☛ **Image** - **Advanced** - **RGBCMY** p.77

2 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta culoarea pe care doriţi să o ajustaţi şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.

3 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta **Hue**, **Saturation** sau **Brightness**.

4 Utilizaţi butoanele ◄ ► pentru a face ajustările dorite.



Apăsaţi pe butonul Esc pentru a ajusta o altă culoare.

Apăsaţi pe butonul Default pentru a restabili valorile implicite.

5 Apăsaţi pe butonul RGBCMY pentru a ieşi din meniu.

Ajustarea valorilor Gamma

Puteţi modifica micile diferenţe de culoare care pot să apară datorită utilizării dispozitivului periferic în timp ce o imagine este afişată.

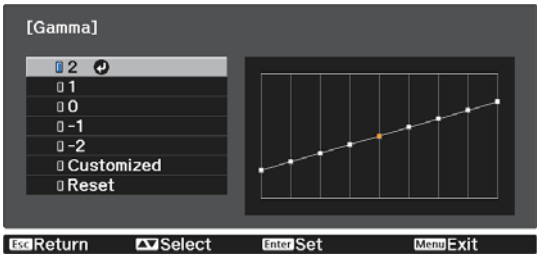
Puteţi utiliza una din următoarele două metode, care poate fi selectată din meniul Configurare.

Metoda de configurare	Setările meniului
Selectarea şi ajustarea valorii de corecţie	**Image** - **Advanced** - **Gamma**
Reglaţi folosind graficul de regla-re gamma	**Image** - **Advanced** - **Gamma** - **Customized** - Ajustarea tonalităţii culorilor

Selectarea şi ajustarea valorii de corecţie

Selectaţi valoarea de ajustare şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.

Cu cât valoarea este mai mare, cu atât se vor deschide mai mult porţiunile întunecate ale imaginii, însă zonele strălucitoare pot fi decolorate. Partea superioară a graficului de ajustare gamma se rotunjeşte.
Cu cât valoarea este mai mică, cu atât se întunecă mai mult porţiunile deschise ale imaginii. Partea inferioară a graficului de ajustare gamma se rotunjeşte.

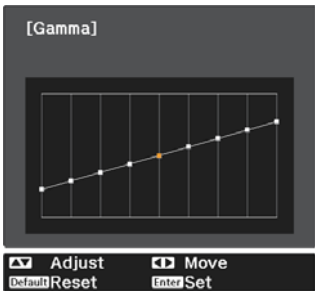


- Axa orizontală a graficului de ajustare gamma afişează nivelul semnalului de intrare, iar axa verticală afişează nivelul semnalului de ieşire.
- Apăsaţi pe butonul Default pentru a restabili valorile implicite.

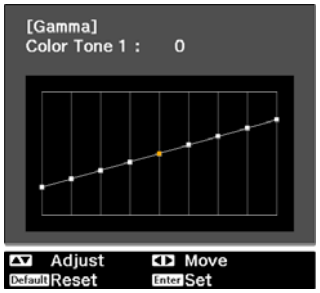
Reglaţi folosind graficul de reglare gamma

Realizaţi ajustarea tonalităţii culorilor în timp ce vizualizaţi imaginea proiectată.

1 Utilizaţi butoanele ◄ ► pentru a selecta partea pe care doriţi să o ajustaţi din grafic.



2 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a ajusta strălucirea şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.



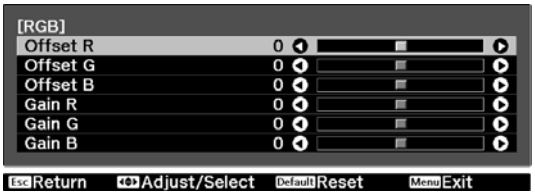
Ajustarea valorilor RGB (Offset/Gain)

Pentru strălucirea imaginii puteţi ajusta zonele întunecate (Offset) şi zonele luminoase (Gain) pentru R (roşu), G (verde) şi B (albastru). Imaginea va deveni mai luminoasă dacă deplasaţi cursorul spre dreapta (pozitiv) şi mai închisă dacă deplasaţi cursorul spre stânga (negativ).

Offset	Dacă imaginea este mai luminoasă, umbrele din secţiunile mai întunecate vor fi mai evidente. Dacă imaginea este mai întunecată, imaginea pare mai plină, însă umbrele din secţiunile mai întunecate vor fi mai greu de distins.
Gain	Dacă luminozitatea imaginii creşte, secţiunile luminoase vor deveni mai albe, iar umbrele se vor pierde. Dacă imaginea este mai întunecoasă, umbrele din secţiunile mai luminoase vor fi mai evidente.

Meniul este afişat în ordinea următoare.
Image - **Advanced** - **RGB**

Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta elementul dorit şi apoi utilizaţi butoanele ◀ ▶ pentru a face modificările dorite.



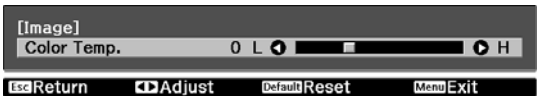
Apăsaţi pe butonul Default pentru a restabili valorile implicite.

Color Temp.

Puteţi ajusta tenta generală a imaginii. Efectuaţi ajustările dacă imaginea are o tentă albăstruie sau roşiatică, etc.

Meniul este afişat în ordinea următoare.
Image - **Color Temp.**

Utilizaţi butoanele ◀ ▶ pentru a face ajustările dorite.
Tenta albăstruie a imaginii creşte odată cu creşterea valorii, iar tenta roşiatică a imaginii creşte dacă valoarea scade.



- Setarea **Color Temp.** variază în funcţie de setarea **Color Mode**.
- Apăsaţi pe butonul Default pentru a restabili valorile implicite.

Skin Tone

Puteţi ajusta tonalitatea pielii. Puteţi efectua ajustări dacă tonul pielii este prea roşiatic sau prea verzui, etc.

Meniul este afişat în ordinea următoare.
Image - **Skin Tone**

Utilizaţi butoanele ◀ ▶ pentru a face ajustările dorite.
Imaginea va avea o tentă verzuie dacă deplasaţi cursorul spre dreapta (pozitiv) şi mai roşiatică dacă deplasaţi cursorul spre stânga (negativ).

Apăsaţi pe butonul Default pentru a restabili valorile implicite.

Efectuarea ajustărilor detaliate ale imaginii

Ajustarea valorii pentru Sharpness

Puteţi îmbunătăţi claritatea imaginii. Sunt disponibile două tipuri, **Standard** şi **Advanced**, care permit efectuarea unor modificări detaliate.

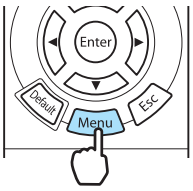
Opţiunea **Advanced** nu poate fi modificată în următoarele situaţii.

- Când se recepţionează un semnal de la calculator
- Dacă pentru **Image Processing** este selectată opţiunea **Fast** din meniul **Signal**
- La proiectarea imaginilor 3D

Mai jos sunt prezentaţi parametrii care pot fi definiţi şi procedurile pentru **Advanced**.

Thin Line Enhancement	Îmbunătăţeşte detaliile, de exemplu părul sau desenele de pe haine.
Thick Line Enhancement	Îmbunătăţeşte părţile brute ale imaginii, precum contururile subiectelor sau imaginea din fundal, toată imaginea devenind mai clară.
Vert. Line Enhancement Horiz. Line Enhancement	Îmbunătăţeşte imaginea pe orizontală sau pe verticală.

1 Apăsaţi pe butonul Menu.



Este afişat meniul Configurare.

2 Selectaţi **Image** - **Sharpness**.

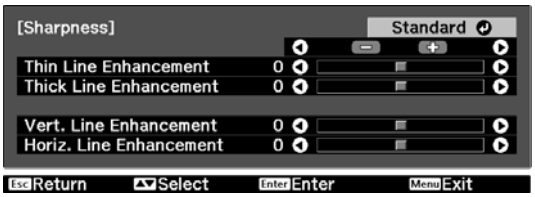
Este afişat ecranul de modificare a valorii definite pentru **Sharpness**.

3 Selectaţi **Advanced** din colţul din dreapta sus al ecranului şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.

Este afişat ecranul de modificare a valorii definite pentru **Advanced**.

4 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta elementul dorit şi apoi utilizaţi butoanele ◀ ▶ pentru a face modificările dorite.

Imaginea va fi intensificată dacă deplasaţi cursorul spre dreapta (pozitiv) şi mai umbrită dacă deplasaţi cursorul spre stânga (negativ).



Butoanele + şi - superioare sunt folosite pentru ajustarea simultană a zonelor înalte şi joase.

Apăsaţi pe butonul Default pentru a restabili valorile implicite.

5 Apăsaţi pe butonul Menu pentru a ieşi din meniu.

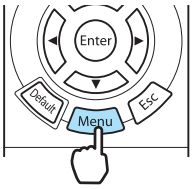
Configurarea funcţiei Diafragmă automată

Setând automat luminanţa în funcţie de luminozitatea imaginii afişate, această funcţie vă permite să vă bucuraţi de imagini profunde şi bogate.

Puteţi selecta urmărirea ajustării luminanţei pentru modificarea luminozităţii imaginii afişate selectând pentru **Normal** opţiunea **High Speed**.

(În funcţie de imagine, puteţi auzi funcţionarea diafragmei automate, fără ca acest lucru să fie o defecţiune.)

1 Apăsaţi pe butonul Menu.



Este afişat meniul Configurare.

2 Selectaţi **Image** - **Auto Iris**.

Este afişat ecranul de modificare a valorii definite pentru **Auto Iris**.

3 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta elementul respectiv şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.

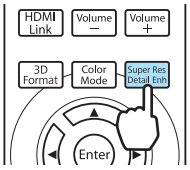
Super-resolution şi funcţiile Detail Enhancement

Aceste funcţii optimizează rezoluţia prin definirea contururilor neclare şi accentuarea texturii şi senzaţiei de realism.

Super-resolution	Această setare măreşte claritatea imaginilor neclare, ameliorând detaliile aparente ale imaginii prin creşterea rezoluţiei semnalului de imagine. În funcţie de imagine, este posibil ca distorsiunile de la marginea imaginii să fie evidenţiate. Dacă observaţi distorsiuni, selectaţi pentru această opţiune valoarea "0".
Detail Enhancement	Această setare intensifică contrastul dintr-o imagine, creând una cu o textură şi o senzaţie de realism mai accentuate. În funcţie de imagine, este posibil ca limita dintre culori să fie mai observabilă. Dacă vă deranjează acest lucru, definiţi o valoare mai mică.

Dacă se modifică opţiunea setată la Super-resolution, valoarea Detail Enhancement se va schimba la rândul ei.

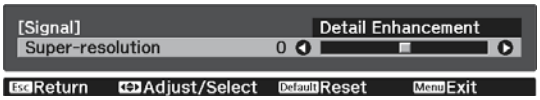
1 Apăsați pe butonul Super Res Detail Enh.



- Puteți defini setările din meniul Configurare. ☛ **Signal** - **Super-resolution** p.79
- Această opțiune nu poate fi selectată dacă semnalul de imagine este recepționat de la un calculator.
- Nu se poate seta în cazul convertirii imaginilor 2D în imagini 3D. ☛ **Signal** - **3D Setup** - **2D-to-3D Conversion** p.79
- Când proiectați imagini 3D, această setare este permisă doar pentru semnale de 1080p/24 Hz cu combinare de cadre.

2 Utilizați butoanele ▲ ▼ pentru a selecta **Super-resolution** sau **Detail Enhancement** și apoi utilizați butoanele ◀ ▶ pentru a face modificările dorite.

La Super-resolution, cu cât valoarea este mai înaltă, cu atât și efectul este mai puternic.
La Detail Enhancement, cu cât valoarea este mai înaltă, cu atât textura este mai accentuată.

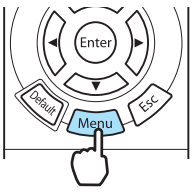


3 Apăsați pe butonul Super Res Detail Enh sau pe butonul Menu pentru a ieși din meniu.

Panel Alignment

Ajustează abaterea culorilor pixelilor din ecranul LCD.

1 Apăsați pe butonul Menu.

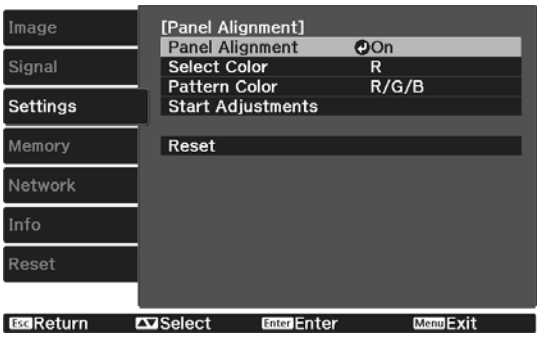


Este afișat meniul Configurare.

2 Selectați **Settings** - **Panel Alignment** și apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

Este afișat ecranul de ajustare pentru **Panel Alignment**.

3 Setați **Panel Alignment** pe **On**.



În cazul setării pe **On**, valoare ajustată este activată. În cazul setării pe **Off**, valoarea corectată revine la valoarea implicită.

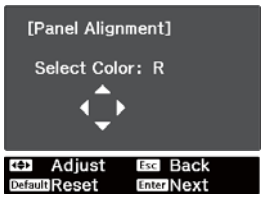
4 În **Select Color**, selectați culoarea pe care doriți să o ajustați.

5 În **Pattern Color**, selectați șablonul (combinația de culori) utilizată la ajustări.

6 Selectați **Start Adjustments**, și apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

Mai întâi, ajustați întregul afișaj LCD. Când apare un mesaj prin care vi se solicită să începeți să efectuați ajustări, apăsați pe butonul Enter pentru a le iniția.

7 Utilizați butoanele ▲ ▼ ◀ ▶ pentru ajustări și apoi apăsați butonul Enter.



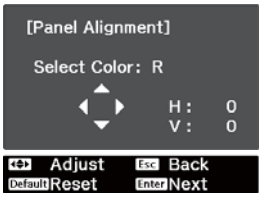
Pentru a readuce valorile la cele de dinaintea inițierii întregului proces de ajustare, apăsați butonul Esc.

8 Pentru ajustări mai detaliate, selectați **Adjust the four corners** și apoi apăsați butonul Enter pentru a confirma.

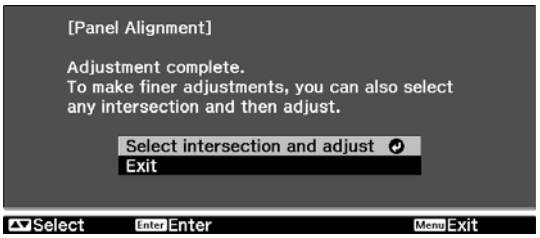
- Pentru a finaliza ajustările, selectați **Exit**.
- Pentru a reveni la ecranul Start Adjustments, apăsați pe butonul Esc.

9 Utilizați butoanele ▲ ▼ ◀ ▶ pentru a ajusta și apoi apăsați butonul Enter pentru a trece la următorul punct de ajustare.

Ajustările sunt efectuate în cele patru colțuri, începând cu colțul din stânga sus.



10 După ce ați ajustat cele patru colțuri, selectați **Exit**, și apoi apăsați butonul Enter pentru a confirma.



Dacă cele patru colțuri continuă să necesite ajustare, selectați **Select intersection and adjust** și apoi continuați ajustările.

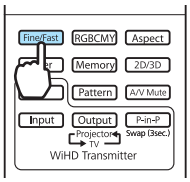
11 Apăsați pe butonul Menu pentru a ieși din meniu.

Image Processing

Permite îmbunătățirea vitezei de răspuns a imaginilor proiectate cu viteză mare, precum jocurile.

Aceasta este disponibilă numai la recepționarea unui semnal de intrare progresiv de la unul din porturile Component, Video, HDMI1 sau HDMI2 sau de la WirelessHD.

Butonul Fine/Fast comută modul între **Fine** și **Fast**.



- Puteţi defini setările din meniul Configurare. ☛ **Signal** - **Advanced** - **Image Processing** p.79
- Această opţiune nu este compatibilă cu imaginile 3D.
- Dacă pentru **Image Processing** este selectată imaginea **Fast**, următoarele setări nu pot fi modificate:
  -**Noise Reduction** şi **2D-to-3D Conversion** sunt fixate la Off.
  -**Sharpness** este fixată la **Standard**.
  -**Picture in Picture** nu poate fi utilizată.

Afişarea imaginii folosind calitatea imaginii salvate (Funcţia memorie)

Funcţia de salvare

Puteţi salva valorile de ajustare pentru anumite imagini şi setările definite pentru calitatea imaginii în meniul Configurare pentru a le folosi cu altă ocazie (Save Memory).

Deoarece aceste valori salvate pot fi încărcate folosind telecomanda, puteţi selecta cu uşurinţă calitatea preferată a imaginii (Load Memory).

Pot fi salvate următoarele funcţii din meniul Configurare.

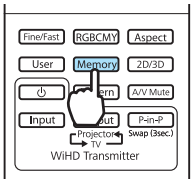
Image ☛ p.77	Color Mode, Brightness, Contrast, Color Saturation, Tint, Skin Tone, Sharpness, Color Temp.., Power Consumption, Auto Iris	
	Advanced	Gamma, Offset, Gain, Hue, Saturation, Brightness, EPSON Super White
Signal ☛ p.79	Deinterlacing, Motion Detection, Super-resolution	
	Advanced	Noise Reduction, Setup Level, Overscan, HDMI Video Range

Salvarea unei memorii

Puteţi înregistra o memorie dacă pentru **Color Mode** este selectată o opţiune diferită de **Auto**.

1 Definiţi setările pe care doriţi să le salvaţi în meniul Configurare.

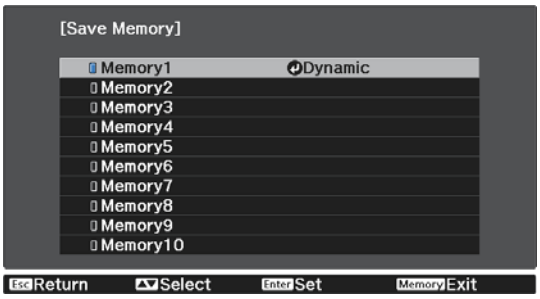
2 Apăsaţi pe butonul Memory.



3 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta **Save Memory** şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.

Este afişat ecranul **Save Memory**.

4 Utilizaţi butoanele ▲ ▼ pentru a selecta memoria care va fi salvată şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia.



Setările actuale ale proiectorului sunt salvate în memorie.

Dacă semnul din partea stângă a memoriei este bleu, înseamnă că memoria a fost deja înregistrată. Dacă selectaţi o memorie înregistrată, pe ecran va fi afişat un mesaj în care vi se solicită să confirmaţi suprascrierea memoriei. Dacă selectaţi **Yes**, conţinutul anterior va fi şters şi setările actuale vor fi salvate.

Încărcarea unei memorii

1. Apăsați pe butonul Memory și apoi selectați **Load Memory**.

   Este afișat ecranul **Load Memory**.

2. Selectați numele memoriei dorite.

   - Modul culoare salvat în memorie va fi afișat în dreapta.
   - În funcție de semnalul de intrare, este posibil ca anumite elemente ale memoriei încărcate să nu fie aplicate imaginii proiectate.
   - Memoriile salvate pentru imaginile 2D pot fi încărcate numai la proiectarea imaginilor 2D. Memoriile salvate pentru imaginile 3D pot fi încărcate numai la proiectarea imaginilor 3D.

Ștergerea unei memorii salvate

1. Apăsați pe butonul Memory și apoi selectați **Erase Memory**.

   Este afișat ecranul **Erase Memory**.

2. Selectați numele memoriei dorite.

   Va fi afișat un mesaj de confirmare. Dacă selectați **Yes**, conținutul memoriei salvate va fi șters.

   Dacă doriți să ștergeți toate memoriile salvate, accesați **Reset** - **Reset Memory** din meniul Configurare. ☛ p.90

Redenumirea unei memorii

Puteți redenumi fiecare memorie folosind până la 12 caractere. Poate fi util să utilizați un nume de memorie ușor de reținut, pentru a-l putea identifica ușor la încărcare.

1. Apăsați pe butonul Memory și apoi selectați **Rename Memory**.

   Este afișat ecranul **Rename Memory**.

2. Selectați numele memoriei dorite.

   Este afișat ecranul cu lista de nume.

3. Selectați unul din numele afișate sau **Customized**.

   Pentru a introduce numele dorit, selectați **Customized** și apoi treceți la pasul 4. Dacă selectați **Customized**, pe ecran va fi afișată o tastatură.

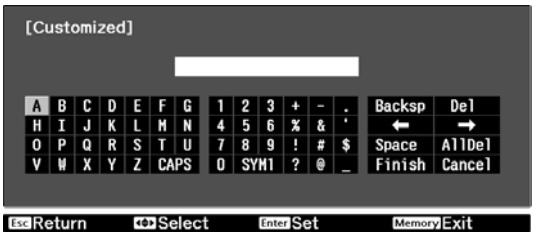
   Dacă selectați un nume din listă, verificați dacă numele memoriei a fost modificat.

4 Introduceţi un nume.

Utilizaţi butoanele ▲ ▼ ◀ ▶ pentru a selecta un caracter şi apoi apăsaţi pe butonul Enter pentru a confirma selecţia. Introduceţi cel mult 12 caractere.

Dacă aţi terminat de introdus numele, selectaţi **Finish**.

Numele memoriei s-a modificat.



Vizionarea imaginilor 3D

Configurarea imaginilor 3D

Setați sursa pe HDMI1, HDMI2 sau WirelessHD (Numai pentru modelul EH-TW6600W) pentru a vedea imagini 3D.

Proiectorul acceptă următoarele formate 3D.

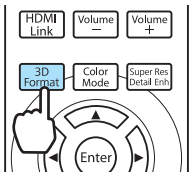
- Combinare cadre
- Juxtapuse
- Sus şi jos

Când proiectorul detectează un format 3D

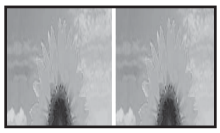
Proiectorul efectuează automat proiecția unei imagini 3D când se detectează un format 3D.

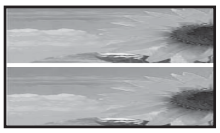
Când proiectorul nu poate detecta un format 3D

Este posibil ca anumite emisiuni televizate 3D să nu conțină semnale de format 3D. În această situație, setați manual formatul 3D. Apăsați butonul [3D Format] pentru a seta formatul 3D pe dispozitivul AV.



- Când vizualizați imagini 3D cu un amplificator AV conectat, utilizați un amplificator AV compatibil 3D.
- Pentru detalii privind setările de format 3D din dispozitivul AV, consultați documentația care însoțește dispozitivul AV.
- Dacă formatul 3D nu a fost configurat corect, imaginea nu va fi proiectată corect, ca în exemplul de mai jos.





Dacă imaginea 3D nu poate fi vizualizată

În cazul în care efectul 3D nu este afişat corect chiar şi după ce setarea formatelor 3D, verificați instrucțiunile de mai jos.

- Este posibil ca durata de sincronizare a ochelarilor 3D să fie inversată. Inversați sincronizarea folosind **Inverse 3D Glasses** şi apoi reîncercați. ☛ **Signal** - **3D Setup** - **Inverse 3D Glasses** p.79
- Imaginea nu este afişată în format 3D dacă pentru **3D Display** este selectată opțiunea **Off**. Apăsați pe butonul [2D/3D] de pe telecomandă. ☛ **Signal** - **3D Setup** - **3D Display** p.79

- Modul în care imaginea 3D este percepută diferă de la o persoană la alta.
- Dacă o imagine 3D este afişată, pe ecran va fi afişat un mesaj de avertizare referitor la vizionarea imaginilor 3D. Puteți dezactiva afişarea acestui mesaj selectând pentru **3D Viewing Notice** opțiunea **Off**. ☛ **Signal** - **3D Setup** - **3D Viewing Notice** p.79
- De asemenea, puteți converti imaginile 2D în imagini 3D. ☛ p.54
- În timpul unei proiecții 3D, următoarele funcții din meniul Configurare nu pot fi modificate.
  Aspect (setat pe Normal), Noise Reduction (setat pe Off), Overscan (setat pe Off), Super-resolution, Image Processing, Advanced - Sharpness, Picture in Picture
- Modul în care imaginea 3D este vizionată se poate modifica în funcție de temperatura mediului înconjurător şi de durata de utilizare a lămpii. Evitați să utilizați proiectorul dacă imaginea nu este proiectată normal.

Utilizarea ochelarilor 3D

Pentru vizionarea imaginilor 3D, utilizați ochelarii 3D incluşi sau opționali (ELPGS03).

În funcție de model, este posibil ca ochelarii 3D să nu fie incluşi.

Ochelarii 3D sunt livrați având aplicat un autocolant de protecție. Înainte de utilizare, scoateți aceste autocolante.

Încărcarea ochelarilor 3D

În funcție de modelul de ochelari 3D utilizat, sunt disponibile următoarele metode de încărcare.

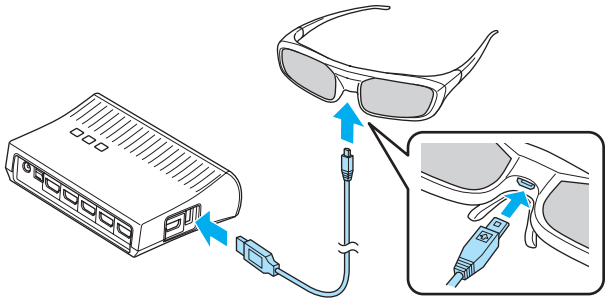
Dacă aveți un emițător WirelessHD Transmitter, acesta poate fi utilizat la încărcarea ochelarilor.

Dacă nu aveți un emițător WirelessHD Transmitter, puteți încărca folosind adaptorul de încărcare USB opțional.

De asemenea, puteți încărca ochelarii 3D conectându-i la portul USB (tip A) din spatele proiectorului folosind cablul USB (numai dacă proiectorul este pornit).

Încărcarea folosind emițătorul WirelessHD Transmitter

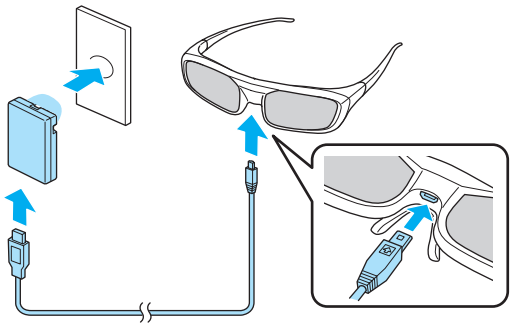
Utilizați cablul USB pentru a conecta ochelarii 3D la emițătorul WirelessHD Transmitter.



Când este conectat un cablu la portul HDMI5, WirelessHD Transmitter nu poate încărca ochelarii 3D.

Încărcarea folosind adaptorul de încărcare USB

Utilizați cablul USB pentru a conecta ochelarii 3D la adaptorul de încărcare USB opțional şi apoi introduceți adaptorul USB în priză.



Duratele de încărcare şi utilizare aproximative sunt cele de mai jos:

Durată de încărcare	Durată de utilizare
3 minute	Aprox. 3 ore
50 de minute	Aprox. 40 de ore

Atenție

- Conectați adaptorul numai la o priză de curent care utilizează tensiunea afişată pe ochelarii 3D.
- Țineți cont de următoarele la manevrarea cablului microUSB inclus.
  - Nu pliați, nu îndoiți şi nu trageți de cablu cu multă putere.
  - Nu modificați cablul.
  - Nu conectați cablul în apropierea unui aparat electric folosit pentru încălzire.
  - Nu utilizați cablul dacă acesta este avariat.

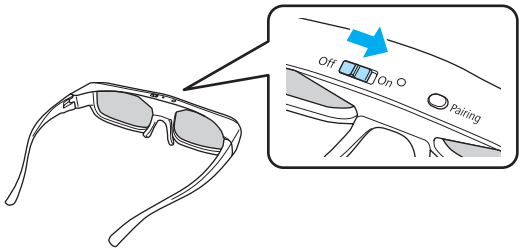
Asocierea ochelarilor 3D

Pentru a crea imagini 3D, ochelarii 3D trebuie să fie asociați cu proiectorul.

Apăsați mai mult timp pe butonul [Pairing] de pe ochelarii 3D pentru a începe procesul de asociere.

1 Porniți ochelarii 3D împingând întrerupătorul [Power] în poziția On.

Indicatorul se va aprinde pentru câteva secunde şi apoi se va închide.



2 Apăsați şi țineți apăsat butonul timp de trei secunde.

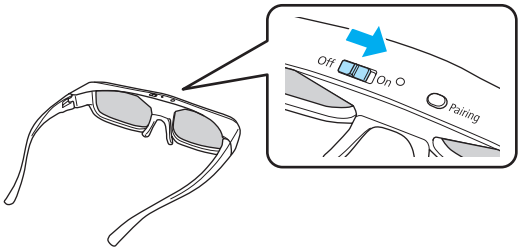
Indicatorul luminează alternativ în verde şi roşu. Dacă asocierea a fost efectuată corect, indicatorul se activează timp de zece secunde şi apoi se închide.

- Dacă ochelarii 3D nu au mai fost utilizați, asocierea ochelarilor 3D se va face la pornirea acestora. Nu este necesar să efectuați operația de Pairing dacă imaginile 3D pot fi vizualizate corect.
- După efectuarea operației de pairing, puteți viziona imaginile 3D după următoarea pornire a dispozitivelor.
- Puteți efectua operația de pairing de la o distanță de trei metrii față de proiector. În timpul efectuării operației de pairing, trebuie să vă aflați la maximum trei metrii față de proiector. În caz contrar, asocierea va fi nereuşită.
- Dacă nu puteți efectua sincronizarea în 30 secunde, asocierea va fi automat anulată. Dacă operația de pairing este anulată, imaginile 3D nu vor putea fi vizionate datorită eşuării operației de pairing (asociere).

Purtarea ochelarilor 3D

1 Porniţi ochelarii 3D împingând întrerupătorul [Power] în poziţia On.

Indicatorul se va aprinde pentru câteva secunde şi apoi se va închide.

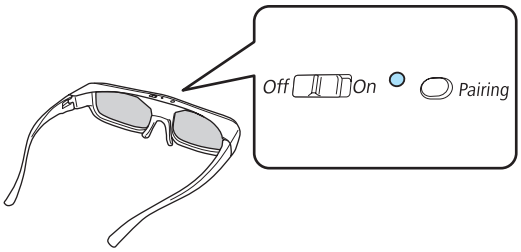


2 Puneţi-vă ochelarii 3D şi distracţie plăcută!

- Dacă aţi terminat de utilizat ochelarii 3D, opriţi funcţionarea lor împingând butonul [Power] în poziţia Off.
- Dacă ochelarii 3D nu sunt utilizaţi minimum 30 de secunde, se vor închide automat. Pentru a reporni ochelarii 3D, împingeţi întrerupătorul [Power] în poziţia Off şi apoi înapoi în poziţia On.
- Dacă mai multe persoane vizionează imaginile 3D, aveţi nevoie de mai multe perechi de ochelari 3D. ☛ p.112

Citirea indicatorului de pe ochelarii 3D

Puteţi consulta starea ochelarilor 3D în funcţie de comportamentul indicatorului: aprins continuu sau intermitent.

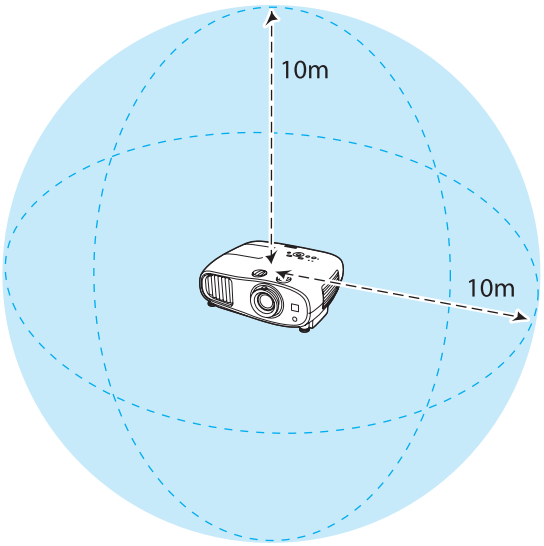


Indicatoare	Stare
Luminează intermitent în roşu de două ori x5	Bateria este aproape epuizată
Aprins continuu în roşu	Încărcare
Aprins continuu în verde	Încărcare finalizată
Luminează intermitent şi alternativ în verde şi roşu	Asociere
Aprins în verde timp de zece secunde, apoi se închide	S-a reuşit pornirea sau asocierea

Intervalul de vizionare a imaginilor 3D

Acest proiector permite vizionarea imaginilor 3D la distanţa indicată în figura de mai jos.

Puteţi viziona imagini 3D la o distanţă de până la 10 metri faţă de proiector.



- Este posibil ca imaginile 3D să nu poată fi afişate corect dacă apar interferențe cu alte dispozitive de comunicații Bluetooth. Nu utilizați simultan aceste dispozitive.
- Metoda de comunicare pentru ochelarii 3D utilizează aceeaşi frecvență (2,4 GHz) folosită de rețeaua LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau de cuptoarele cu microunde. De aceea, dacă aceste dispozitive sunt folosite în acelaşi timp, poate apărea fenomenul de interferență a undelor radio, fiind posibil ca imaginea să se întrerupă sau comunicațiile să nu se poată efectua. Dacă trebuie să utilizați simultan aceste dispozitive, asigurați-vă că distanța dintre acestea şi proiector este suficient de mare.
- Ochelarii 3D pentru acest proiector sunt ochelari 3D cu obturator activ şi Bluetooth.

Avertizări referitoare la vizionarea imaginilor 3D

Vă rugăm ca la vizionarea imaginilor 3D să țineți cont de următoarele observații importante.

Avertisment

Demontarea sau modificarea

- Nu demontați şi nu modificați ochelarii 3D.
  Riscați să provocați un incendiu sau afişarea unor imagini anormale, a căror vizionare vă poate cauza o stare de rău.

Depozitarea

- Nu lăsați ochelarii 3D Glasses sau componentele incluse la îndemâna copiilor.
  Acestea pot fi înghițite accidental. Dacă sunt înghițite accidental, contactați imediat medicul.

Comunicații wireless (Bluetooth)

- Interferențele electromagnetice pot cauza anomalii de funcționare ale echipamentelor medicale. Înainte de a utiliza acest dispozitiv, asigurați-vă că în apropiere nu se găsesc echipamente medicale.
- Interferențele electromagnetice pot cauza anomalii de funcționare echipamentelor cu control automat care pot provoca accidente. Nu utilizați dispozitivul în apropierea unor echipamente cu comandă automată, de exemplu în apropierea unor uşi automate sau a unor alarme de incendiu.

Încălzirea

- Nu introduceți ochelarii 3D în foc, nu îi aşezați pe o sursă de căldură şi nu îi lăsați nesupravegheați în locuri expuse la temperaturi ridicate. Deoarece acest dispozitiv este prevăzut cu o baterie reîncărcabilă cu litiu, acesta poate produce arsuri sau incendii în cazul în care se aprinde sau explodează.

Încărcarea

- La încărcare, conectați cablul inclus la portul USB indicat de Epson. Încărcarea se va realiza prin WirelessHD, prin acest proiector sau prin adaptorul original. Nu încărcați folosind alte dispozitive deoarece acest lucru poate cauza scurgeri, supraîncălzirea sau explozia bateriei.
- La încărcarea ochelarilor 3D, folosiți numai cablul de încărcare inclus. În caz contrar, acesta se poate supraîncălzi, aprinde sau exploda.

Atenție

Ochelarii 3D

- Nu lăsați ochelarii 3D să cadă şi nu apăsați cu putere pe aceştia.
  Dacă secțiunile din sticlă etc. se sparg, vă puteți răni. Păstrați ochelarii în etuiul moale pentru ochelari.
- În timp ce purtați ochelarii 3D, fiți atenți la marginile ramei.
  Dacă acestea intră în contact cu ochii, vă puteți răni.
- Nu vă aşezați degetul în una din părțile mobile (de exemplu în balamale) ale ochelarilor 3D.
  În caz contrar vă puteți răni.

Atenție

Purtarea ochelarilor 3D

- Asiguraţi-vă că purtaţi corect ochelarii 3D.
  Nu purtaţi ochelarii 3D invers.
  Dacă imaginea nu este afişată corect în ochiul drept şi în ochiul stâng, acest lucru vă poate cauza o stare de rău.
- Nu purtaţi ochelarii decât în timpul vizionării imaginilor 3D.
- Modul în care imaginea 3D este percepută diferă de la o persoană la alta. Opriţi utilizarea funcţiei 3D dacă nu vă simţiţi bine sau dacă nu vedeţi în 3D.
  Continuarea vizionării imaginilor 3D vă poate cauza o stare de rău.
- Întrerupeţi imediat purtarea ochelarilor 3D dacă aceştia par să prezinte o anomalie sau o defecţiune.
  Prin continuarea purtării ochelarilor 3D vă puteţi răni sau vă poate cauza o stare de rău.
- Opriţi purtarea ochelarilor 3D dacă urechile, nasul sau tâmplele vi se înroşesc, sunt dureroase sau aveţi senzaţie de mâncărime.
  Continuarea purtării ochelarilor 3D vă poate cauza o stare de rău.
- Opriţi purtarea ochelarilor 3D dacă simţiţi pe piele senzaţii neobişnuite.
  În situaţii foarte rare, vopseaua sau materialele utilizate la confecţionarea ochelarilor 3D pot cauza o reacţie alergică.

Atenție

Durata de utilizare

- Dacă vizionaţi imagini 3D pentru mai mult timp, faceţi pauze periodic.
  Vizionarea imaginilor 3D timp îndelungat poate provoca oboseală oculară.
  Durata şi frecvenţa acestor pauze diferă de la persoană la persoană. Dacă încă simţiţi că ochii sunt obosiţi sau aveţi un disconfort ocular, chiar şi după ce aţi făcut pauză, opriţi imediat vizionarea.

Atenție

Vizionarea imaginilor 3D

- Dacă simțiți că ochii sunt obosiți sau aveți un disconfort ocular în timp ce vizionați imagini 3D, opriți imediat vizionarea.
  Continuarea vizionării imaginilor 3D vă poate cauza o stare de rău.
- La vizionarea imaginilor 3D, purtați întotdeauna ochelarii 3D. Nu încercați să vizionați imagini 3D fără ochelarii 3D.
  În caz contrar, puteți avea o stare de rău.
- Nu așezați obiecte care se pot sparge sau fragile în jurul dumneavoastră în timp ce folosiți ochelarii 3D. Imaginile 3D pot declanșa mișcări involuntare ale corpului și pot fi afectate obiectele din apropierea dumneavoastră sau vă puteți răni.
- Purtați ochelarii 3D numai în timp ce vizionați imagini 3D. Nu vă deplasați în timp ce purtați ochelarii 3D. Imaginile pe care le vedeți pot părea mai întunecate decât în mod normal și puteți cădea sau vă puteți răni.
- La vizionarea imaginilor 3D, încercați să stați, pe cât posibil, la același nivel cu ecranul pe care sunt proiectate imaginile.
  Vizionarea imaginilor 3D sub un unghi reduce efectul 3D și puteți avea o stare de rău datorită schimbărilor de culoare neașteptate.
- Dacă utilizați ochelarii 3D într-o încăpere luminată cu becuri fluorescente sau cu LED, este posibil să vedeți fulgerări de lumină sau că lumina din încăpere pâlpâie. În acest caz, reduceți lumina până când senzația de lumină care pâlpâie dispare sau închideți complet sistemul de iluminat în timpul vizionării imaginilor 3D. În situații foarte rare, această senzație de lumină care pâlpâie poate declanșa crize sau leșinul anumitor persoane. Dacă nu vă simțiți bine sau aveți o stare de rău în timpul vizionării imaginilor 3D, opriți imediat vizionarea.
- La vizionarea imaginilor 3D, așezați-vă la o distanță egală cu cel puțin de trei ori înălțimea ecranului.
  Distanța de vizionare recomandată pentru un televizor cu diagonala de 80 de inch este de cel puțin 3 metri, iar pentru un televizor de 100 de inch distanța recomandată este de 3,6 metri.
  Dacă vă aflați mai aproape de distanța recomandată de vizionare, poate apărea oboseala oculară.

Atenție

Riscuri pentru sănătate

- Nu utilizați ochelarii 3D dacă aveți o sensibilitate la lumină, dacă aveți probleme cardiace sau nu vă simțiți bine. În caz contrar riscați ca starea dumneavoastră să se agraveze.

Atenție

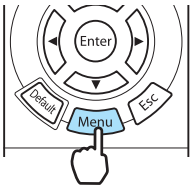
Vârsta de utilizare recomandată

- Vârsta minimă recomandată pentru vizionarea imaginilor 3D este de șase ani.
- Copiii sub șase ani sunt încă în dezvoltare, iar vizionarea imaginilor 3D le poate produce complicații. Consultați medicul dacă considerați că este nevoie.
- Copiii care vizionează imagini 3D folosind ochelari 3D trebuie să fie întotdeauna supravegheați de un adult. În general, este greu de spus când un copil se simte obosit sau nu se simte bine și de aceea o stare de rău poate apărea subit. Verificați întotdeauna copiii pentru a vă asigura că nu prezintă starea de oboseală oculară.

Convertirea imaginilor 2D în imagini 3D și vizionarea acestora

Puteți converti imagini 2D primite de la HDMI1, HDMI2 sau WirelessHD (numai pentru modelul EH-TW6600W).

1 Apăsați pe butonul Menu.

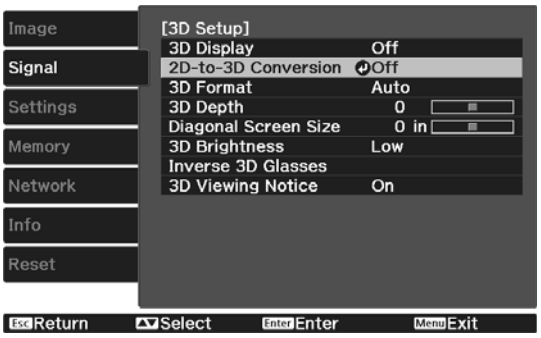


Este afişat meniul Configurare.

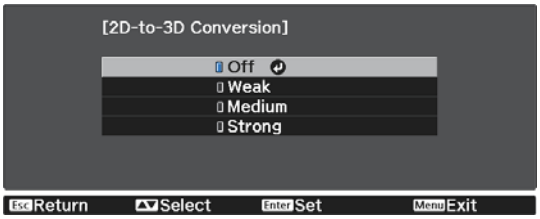
2 Selectați **Signal** - **3D Setup** şi apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

Va fi afişat ecranul **3D Setup**.

3 Selectați **2D-to-3D Conversion** şi apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

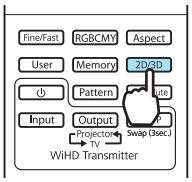


4 Selectați puterea efectului 3D şi apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.



5 Pentru a comuta **3D Display** pe **On**, apăsați pe butonul 2D/3D.

Butonul 2D/3D comută **3D Display** între **On** şi **Off**.



- Dacă utilizați funcția **2D-to-3D Conversion**, selectați pentru **3D Format** opțiunea **Auto** sau **2D**.
  ☛ **Signal** - **3D Setup** - **3D Format** p.79
- Dacă pentru **Image Processing** este selectată imaginea **Fast**, nu puteți ajusta **2D-to-3D Conversion**.
  ☛ **Signal** - **Advanced** - **Image Processing** p.79

Conectarea cu WirelessHD (Numai pentru EH-TW6600W)

Instalarea WirelessHD Transmitter

Puteţi utiliza emiţătorul WirelessHD Transmitter pentru a recepţiona printr-o conexiune fără fir datele imaginii şi ale semnalului sonor.

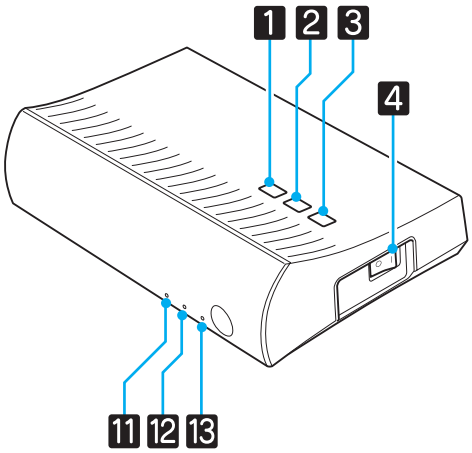
Această funcţie este utilă dacă proiectorul nu poate fi instalat în apropierea dispozitivelor AV deoarece puteţi conecta dispozitivele la proiector fără a folosi cabluri.

Puteţi utiliza emiţătorul WirelessHD Transmitter în următoarele moduri.

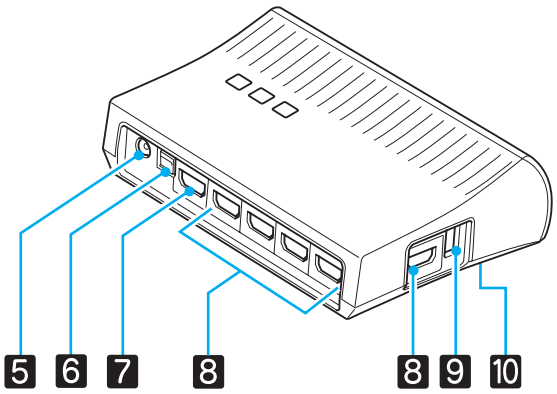
- Puteţi conecta simultan cel mult cinci dispozitive AV şi puteţi schimba imaginile afişate folosind telecomanda.
- Ca şi proiectorul, puteţi conecta un alt dispozitiv de tip monitor, de exemplu un televizor, la portul Output şi apoi puteţi schimba ieşirea folosind telecomanda.
- Astfel, alte dispozitive de tip monitor conectate la portul Output pot proiecta imagini de la dispozitivul AV conectat, chiar dacă proiectorul este oprit.
- Puteţi conecta dispozitive inteligente şi tablete compatibile cu MHL şi apoi puteţi proiecta imagini de la dispozitivul MHL conectat. De asemenea, puteţi opera dispozitivele MHL folosind telecomanda proiectorului şi puteţi încărca dispozitivul MHL.

Denumirea componentelor emiţătorului WirelessHD Transmitter

Faţă



Spate



	Nume	Funcţie
1	Butonul ⏻	Permite pornirea şi oprirea emiţătorului. Acesta efectuează aceeaşi funcţie ca şi butonul [⏻] pentru comanda WiHD Transmitter din secţiunea inferioară a telecomenzii.
2	Butonul Input	Trece la imaginea primită de la un alt port de intrare. Acesta efectuează aceeaşi funcţie ca şi butonul [Input] pentru comanda WiHD Transmitter din secţiunea inferioară a telecomenzii.
3	Butonul Output	Trece la afişarea imaginii de ieşire primite de la portul Wireless sau Output. Acesta efectuează aceeaşi funcţie ca şi butonul [Output] pentru comanda WiHD Transmitter din secţiunea inferioară a telecomenzii.
4	Întrerupătorul principal	Permite pornirea sau oprirea alimentării principale a emiţătorului.
5	Portul adaptorului de c.a.	Permite conectarea adaptorului de c.a.
6	Portul Optical Audio-Out	Pentru conectarea la dispozitivele audio prevăzute cu un port de intrare digital optic.
7	Portul HDMI Output	Realizează conectarea la dispozitivele de tip monitor, de exemplu la televizor. Puteţi schimba ieşirea folosind butonul Output.
8	Portul HDMI Input	Pentru conectarea la un dispozitiv AV pe care doriţi să redaţi conţinutul. Puteţi schimba imaginea de intrare folosind butonul Input. Portul HDMI5 al unităţii corespunde standardelor MHL. Puteţi reda conţinut de la dispozitivele inteligente sau de la tabletele compatibile MHL conectate printr-un cablu MHL.
9	Portul de încărcare al ochelarilor 3D	Pentru conectarea cablului USB folosit la încărcarea ochelarilor 3D.
10	Butonul Setup	Acesta este butonul de pe spatele WirelessHD Transmitter. El este utilizat la setarea WirelessHD Transmitter.
11	Indicatorul ⏻ (portocaliu/verde)	Este aprins dacă WirelessHD Transmitter este pornit. Este aprins şi are culoarea portocaliu dacă aparatul este în standby (veghe), iar în timp ce aparatul funcţionează are culoarea verde (la primirea sau transmiterea imaginilor).
12	Indicatorul WiHD (portocaliu)	Indică starea de comunicare a emiţătorului WirelessHD. • Este aprins dacă imaginile sunt transmise printr-o conexiune fără fir la proiector. • Este stins dacă imaginile sunt transmise prin portul Output.
13	Indicatorul Link (portocaliu)	Indică starea de conectare cu proiectorul. • Se aprinde dacă este conectat la proiector. • Luminează intermitent în timp ce efectuează căutarea proiectorului. • Luminează intermitent, încet, în timp ce se află în standby (veghe) în modul economisire energie.

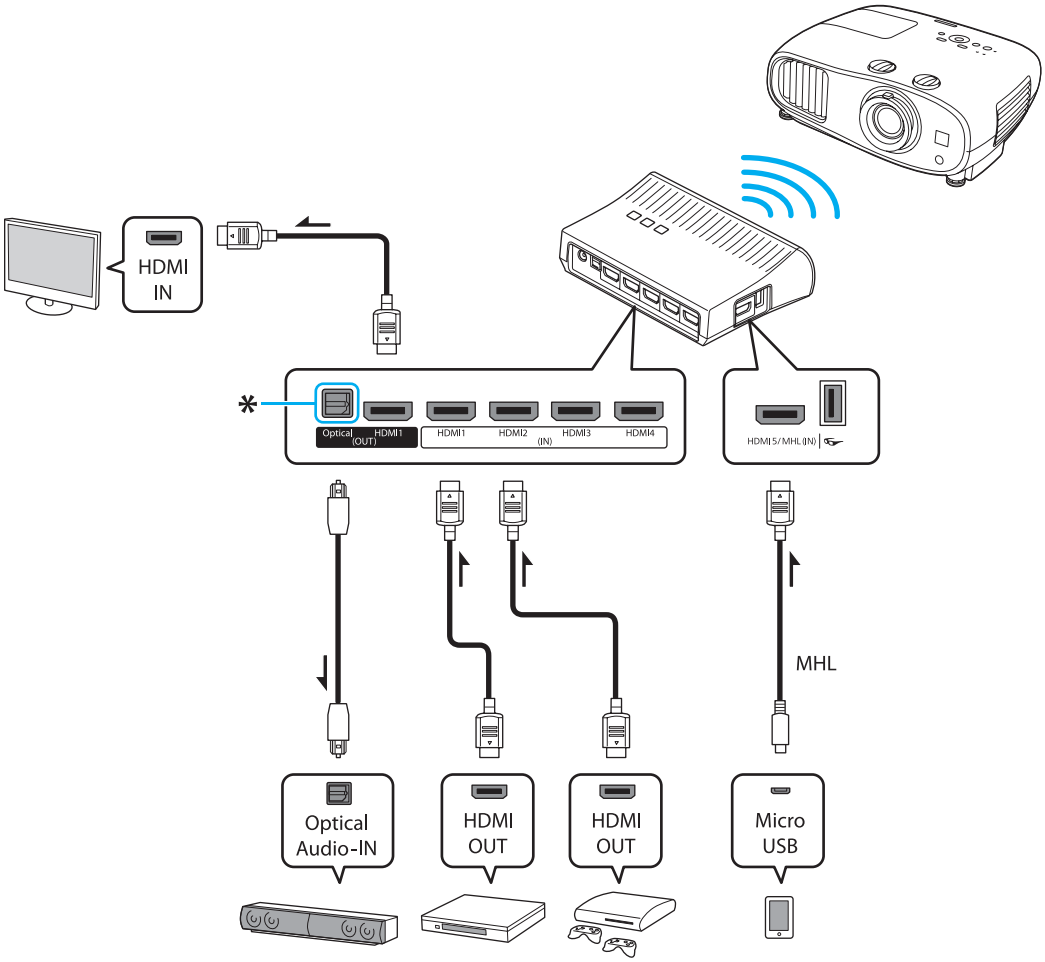
- Receptorul se află în grila de aerisire a proiectorului şi de aceea nu poate primi semnale direct din spate. Instalaţi-l astfel încât proiectorul să se afle în faţa emiţătorului WirelessHD Transmitter.
  De asemenea, asiguraţi-vă că grila de aerisire aflată pe laterala din dreapta a proiectorului nu este obstrucţionată.
- Aşezaţi emiţătorul WirelessHD Transmitter pe o suprafaţă plană, în direcţia proiectorului.
- Puteţi vizualiza puterea semnalului din meniul de setări al emiţătorului **WirelessHD**. ☛ **Settings** - **WirelessHD** - **Video Reception** p.81

Exemplu de conectare a WirelessHD Transmitter şi de transmitere a semnalului

Exemplu de conectare 1: vizionare fără un amplificator AV

Conectaţi dispozitivul la WirelessHD Transmitter fără să utilizaţi un amplificator AV şi conectaţi barele de sunet şi alte dispozitive la portul Optical Audio-Out pentru a reda semnalul audio.

Pentru a reda semnalul audio de la un dispozitiv conectat, trebuie să folosiţi un cablu audio optic digital.

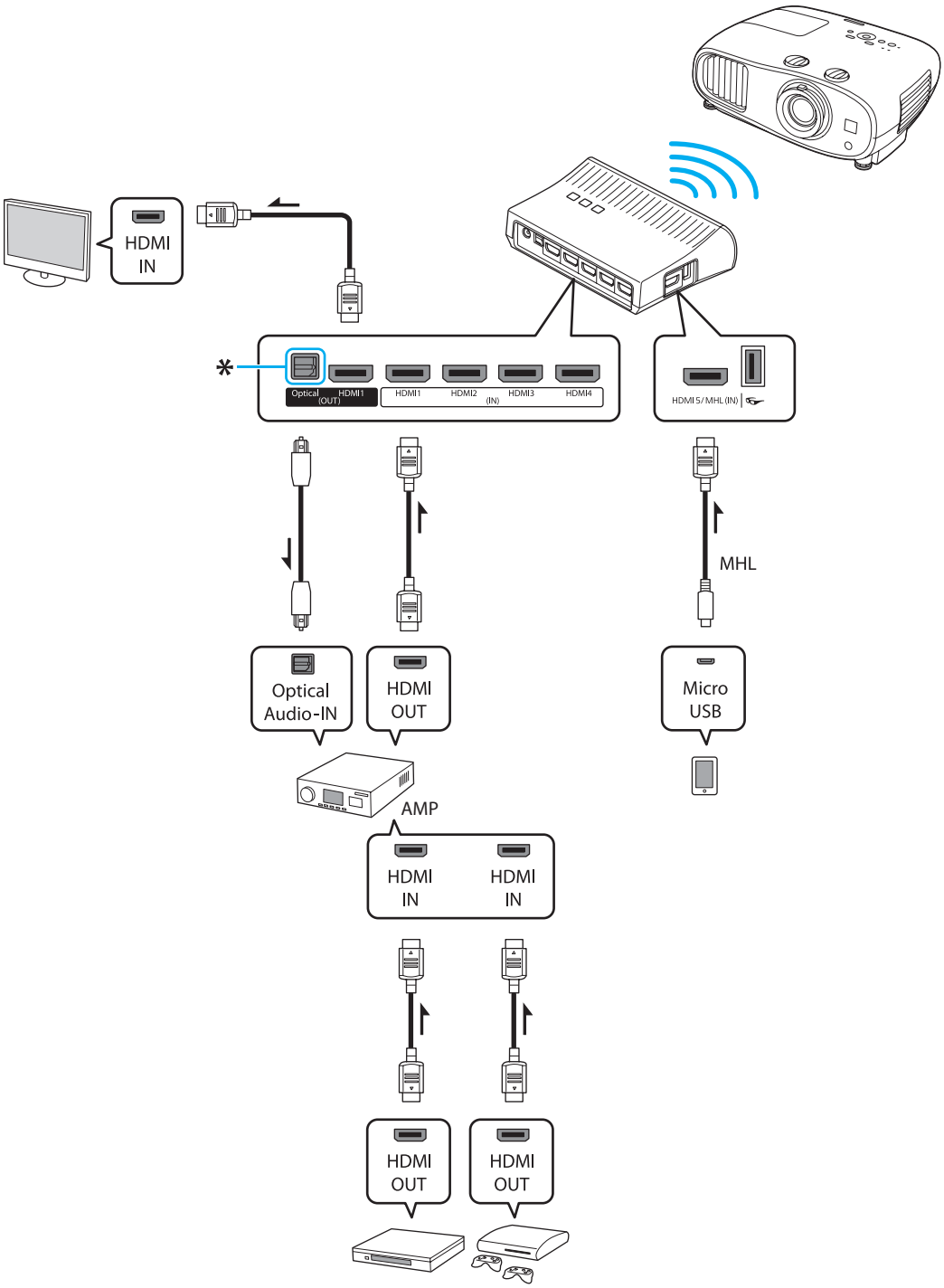


* Când conectaţi un dispozitiv, precum o bară audio, la portul Optical Audio-Out de pe WirelessHD Transmitter, verificaţi dacă pentru **Audio Out Device** este selectată opţiunea **WirelessHD Transmitter**. ☛ **Settings** - **HDMI Link** - **Audio Out Device** p.81

Exemplu de conectare 2: vizionare cu un amplificator AV conectat

Semnalul audio de la dispozitivul conectat la amplificatorul AV este redat de la portul ieşirii audio a amplificatorului fără a mai trece prin WirelessHD Transmitter.

Pentru redarea semnalului audio de la un dispozitiv conectat printr-un cablu MHL, trebuie să utilizaţi un cablu audio optic digital.



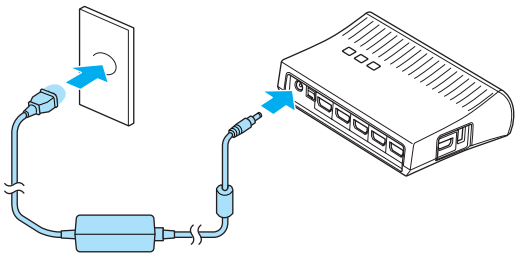
* Când conectați un dispozitiv inteligent compatibil MHL la portul HDMI5 printr-un cablu MHL, trebuie să conectați amplificatorul AV la portul Optical Audio-Out de pe WirelessHD Transmitter pentru a reda semnalul audio. De asemenea, asigurați-vă că pentru **Audio Out Device** este selectată opțiunea **AV System**. ☛ **Settings** - **HDMI Link** - **Audio Out Device** p.81
Metoda de redare a semnalului audio la un amplificator AV poate fi restricționată de specificațiile dispozitivului folosit ca monitor, de exemplu un televizor, conectat la portul Output. Pentru informații suplimentare despre setările ieșirii audio, consultați documentația dispozitivului AV.

Instalarea emițătorului WirelessHD Transmitter

1 Instalați emițătorul WirelessHD Transmitter conectat la proiector astfel încât acestea să se afle față în față. ☛ p.63

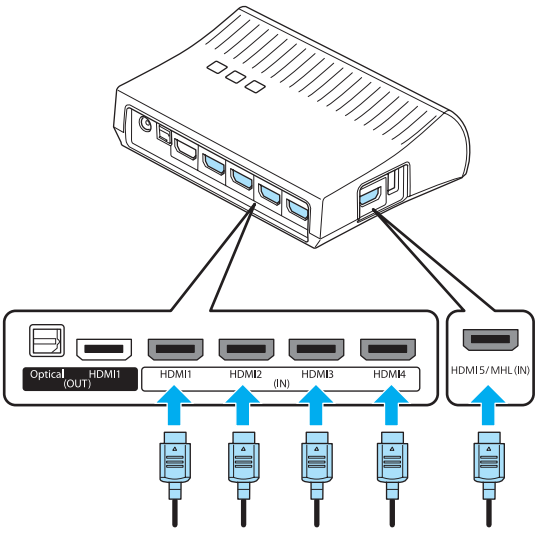
- Receptorul se află în fața proiectorului și de aceea nu poate primi semnale direct din spate. Instalați-l astfel încât proiectorul să se afle în fața emițătorului WirelessHD Transmitter.
  De asemenea, asigurați-vă că receptorul nu este acoperit.
- Așezați emițătorul WirelessHD Transmitter pe o suprafață plană, în direcția proiectorului.

2 Conectați emițătorul WirelessHD Transmitter la o priză de curent electric folosind adaptorul de c.a. inclus.



3 Utilizând un cablu HDMI, conectați dispozitivul AV pe care doriți să îl utilizați la portul Input al emițătorului WirelessHD Transmitter.

Puteți conecta până la cinci cititoare multimedia.



- Puteți conecta un alt dispozitiv de tip monitor, de exemplu un televizor, la portul Output al WirelessHD Transmitter. Puteți schimba imaginile de ieșire folosind telecomanda. ☛ p.65
- Portul HDMI5 din WirelessHD Transmitter acceptă semnal de intrare MHL. Puteți reda conținut de la dispozitivele inteligente sau de la tabletele compatibile MHL conectate printr-un cablu MHL.
- Dacă este afișat mesajul de mai jos când conectați un dispozitiv MHL, atunci dispozitivul a fost conectat la un alt port nu la portul HDMI5 sau dispozitivul conectat nu este compatibil cu MHL.
  "No Signal"
- Puteți utiliza funcția HDMI Link chiar dacă utilizați emițătorul WirelessHD Transmitter. ☛ p.70

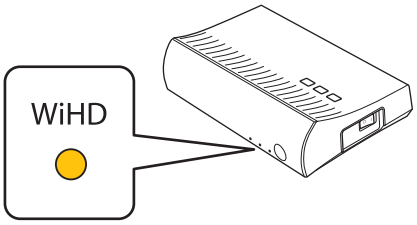
Proiectarea Imaginilor

1 Începeți redarea de pe dispozitivul AV și apoi porniți proiectorul și emițătorul WirelessHD Transmitter.

Indicatorul ⏻ de pe emițătorul WirelessHD Transmitter se va aprinde.

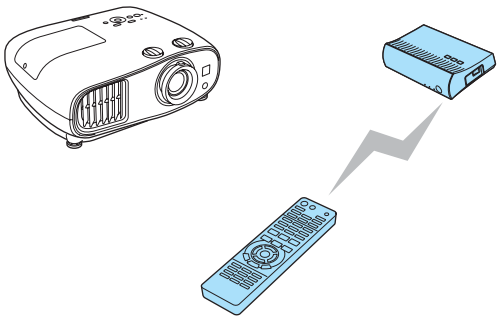
2 Verificați starea indicatorului WiHD de pe emițătorul WirelessHD Transmitter.

Dacă indicatorul WiHD este aprins, treceți la pasul următor.

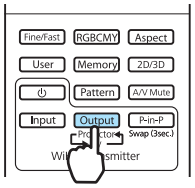


Dacă indicatorul este stins, apăsați pe butonul Output de pe telecomandă sau de pe emițătorul WirelessHD Transmitter.

Îndreptați telecomanda spre emițătorul WirelessHD Transmitter dacă utilizați butonul Output de pe telecomandă.



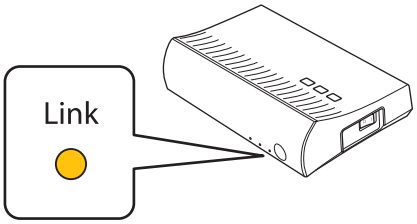
Telecomanda



WirelessHD Transmitter

3 Verificați starea indicatorului Link de pe emițătorul WirelessHD Transmitter.

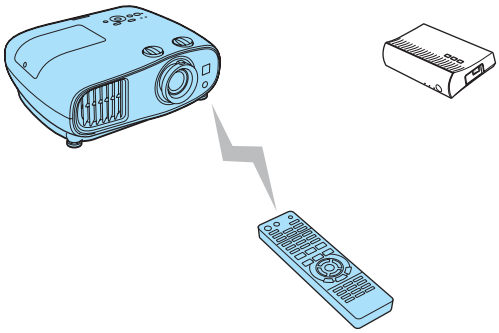
Dacă emițătorul WirelessHD Transmitter este conectat la proiector, indicatorul Link va lumina intermitent şi apoi va rămâne aprins.

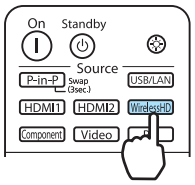


- Dacă indicatorul continuă să lumineze intermitent, emițătorul WirelessHD Transmitter nu se poate conecta la proiector şi a intrat în standby (veghe). Asigurați-vă că proiectorul a fost configurat corect, de exemplu a fost pornit, etc.
- În timp ce imaginile sunt proiectate, puteți urmări puterea semnalului din meniul de setări **WirelessHD**. ☛ **Settings** - **WirelessHD** - **Video Reception** p.81

4 Dacă proiecția nu începe, apăsați pe butonul WirelessHD de pe telecomandă pentru a schimba sursa.

Îndreptați telecomanda spre proiector dacă utilizați butonul WirelessHD de pe telecomandă.





Proiecția începe.

5 La conectarea a două sau mai multe dispozitive AV la emițătorul WirelessHD Transmitter, apăsați pe butonul Input pentru schimbarea imaginilor. ☛ p.66

- Dacă primiți imagini WirelessHD, asigurați-vă că **WirelessHD** este setat pe **On** din meniul Configurare. ☛ **Settings** - **WirelessHD** - **WirelessHD** p.81
- Opriți emițătorul WirelessHD Transmitter dacă acesta nu va fi utilizat o perioadă mai lungă de timp.

Meniul de setări WirelessHD

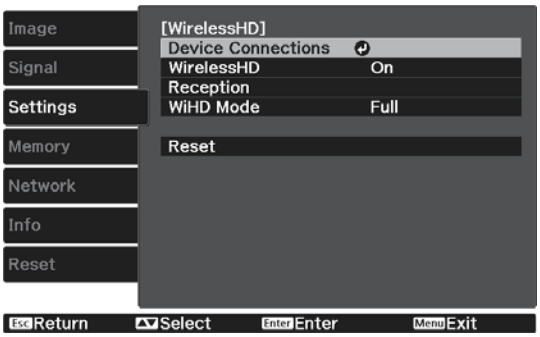
1 Apăsați pe butonul Menu.

Este afișat meniul Configurare.

2 Selectați **Settings** - **WirelessHD** și apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

Va fi afișat ecranul de configurare a setărilor **WirelessHD**.

3 Definiți setările dorite pentru funcțiile afișate.



Funcțiile disponibile în meniul de configurare al **WirelessHD**

Funcție	Explicație
Device Connections	Afișează o listă cu dispozitivele WirelessHD disponibile care pot fi conectate. Numele și adresele MAC ale dispozitivelor (numerele dispozitivelor) sunt afișate în listă. Adresa MAC este afișată pe eticheta de pe baza dispozitivului.
WirelessHD	Activează sau dezactivează funcția WirelessHD.
Video Reception	Afișează recepția pentru imaginea proiectată.
WiHD Mode	Utilizați opțiunea **Full** în majoritatea cazurilor. Modul **Full** utilizează întotdeauna lățimea maximă a benzii video. Modul **Dynamic** extinde limitele transmisiei fără fir reglând optim lățimea benzii video. Setați pe **Dynamic** dacă imaginea este întreruptă din cauza semnalelor slabe sau din alte cauze.

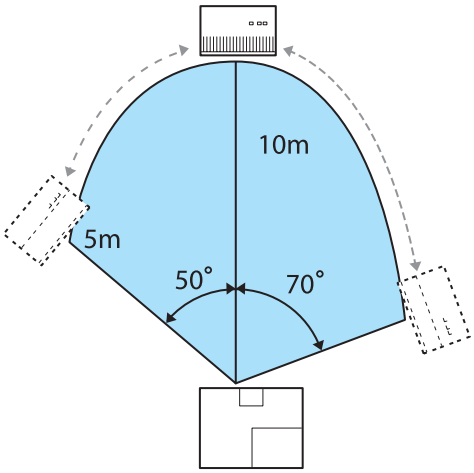
Funcţie	Explicaţie
Reset	Permite restabilirea setărilor definite pentru **WirelessHD** la valorile implicite.

Chiar dacă emiţătorul WirelessHD Transmitter şi proiectorul sunt conectate, 0% este afişat pentru **Video Reception** dacă nu este recepţionat niciun semnal video. Verificaţi starea comunicării folosind indicatorul Link. ☛ p.56

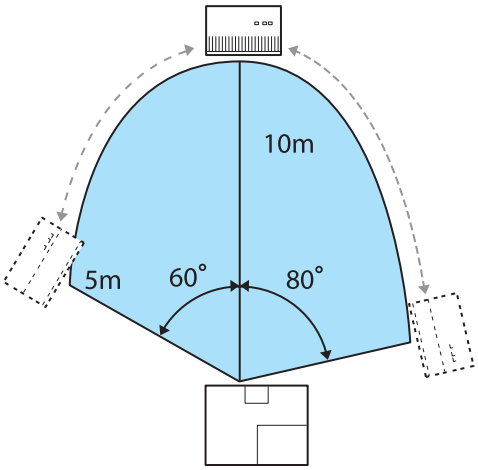
Intervalul de transmisie WirelessHD

Mai jos este prezentată raza de transmisie WirelessHD. Trebuie să instalaţi emiţătorul WirelessHD Transmitter faţă în faţă cu proiectorul.

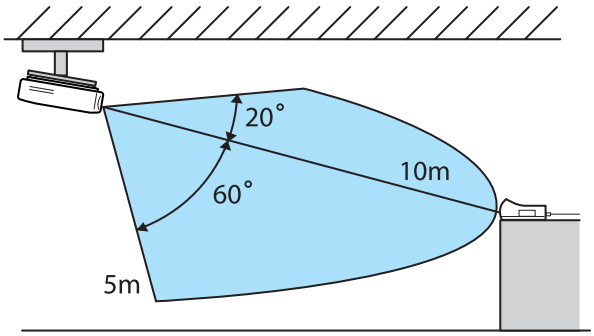
Direcţie orizontală (când **WiHD Mode** este setat pe **Full**)



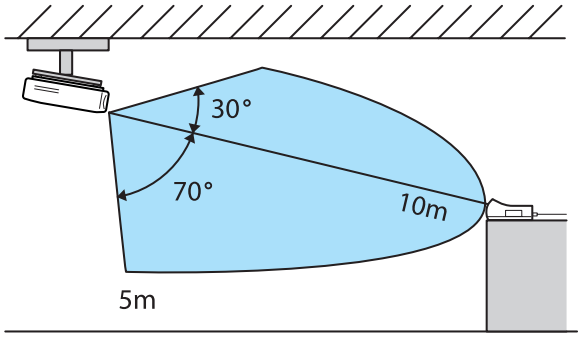
Direcţie orizontală (când **WiHD Mode** este setat pe **Dynamic**)



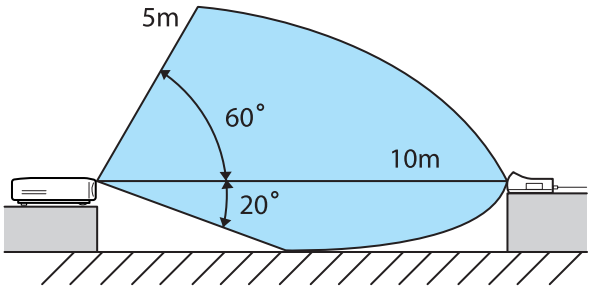
Pe direcţie verticală (suspendat de tavan)



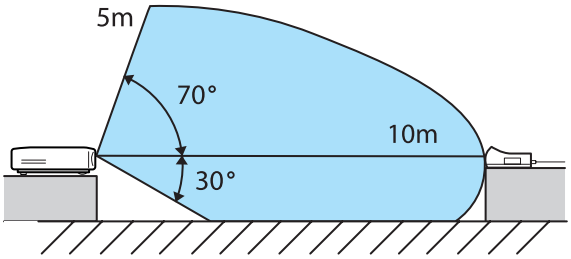
Pe direcţie verticală (suspendat de tavan)



Pe direcţie verticală (aşezat pe o masă)

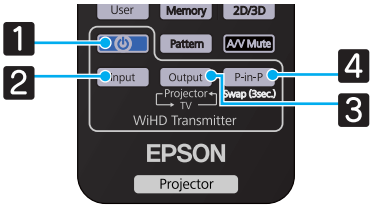


Pe direcţie verticală (aşezat pe o masă)



- Intervalul de transmisie, în cazul transmisiei fără fir, diferă în funcție de așezare și de materialul din care este fabricată mobila și pereții din încăpere. Valorile prezentate sunt oferite numai ca valori de referință.
- Proiectorul nu poate comunica prin pereți.
- Antenele sunt integrate în fața proiectorului și a emițătorului WirelessHD Transmitter. La instalarea dispozitivelor, asigurați-vă că antenele sunt așezate una în fața celeilalte (spre față).
- Nu așezați niciun obiect deasupra părții frontale a proiectorului și WirelessHD Transmitter. Astfel, puteți perturba imaginea sau puteți preveni afișarea acesteia. Efectuați instalarea astfel încât semnalul din partea frontală a emițătorului să nu fie întrerupt.
- Nu instalați emițătorul pe o poliță metalică. Metalul poate destabiliza semnalul. Instalați pe o poliță din lemn etc.
- Pentru verificarea funcționării, așezați proiectorul și emițătorul WirelessHD Transmitter unul lângă celălalt și asigurați-vă că în apropiere nu funcționează alte proiectoare.
- În funcție de puterea de recepție, informațiile referitoare la culorile din imagine pot fi descărcate automat pentru a evita orice întreruperi și pentru a menține o conexiune constantă. Pentru a evita orice deteriorare a calității imaginii, reglați poziția emițătorului WirelessHD Transmitter astfel încât pentru **Video Reception** să obțineți o putere cât mai mare.

Utilizarea telecomenzii



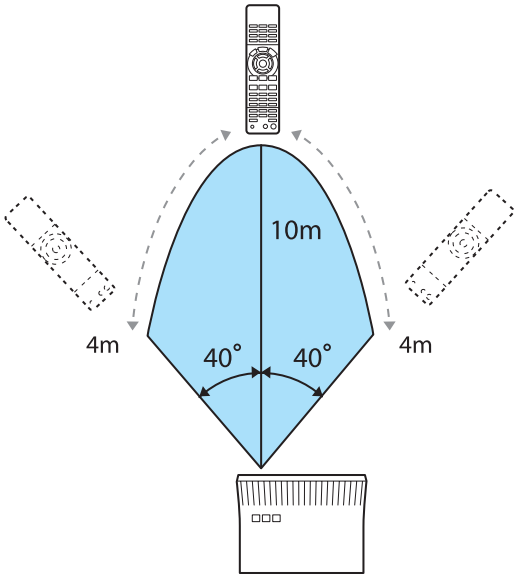
	Nume	Funcție
1	⏻	Permite pornirea sau oprirea alimentării principale pentru WirelessHD Transmitter.
2	Input	Comută sursa video pentru dispozitivul AV conectat la WirelessHD Transmitter. ☛ p.66
3	Output	Comută imaginea transmisă între un dispozitiv de tip monitor, precum un televizor, conectat la portul Output de la WirelessHD Transmitter și proiector. ☛ p.65
4	P-in-P	Vă permite să proiectați simultan imagini din două surse: una pe ecranul principal, și alta pe ecranul secundar. (Imagine în imagine) ☛ p.69

Îndreptați telecomanda către WirelessHD Transmitter.

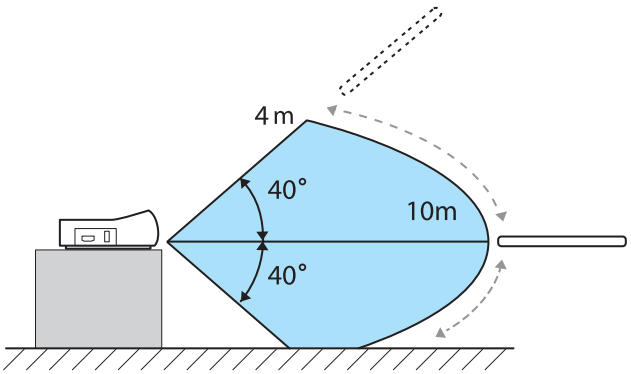
Intervalul de funcționare a telecomenzii

Intervalul de funcționare dintre telecomandă și emițătorul WirelessHD Transmitter este prezentat în figurile de mai jos.

Intervalul de funcționare (de la stânga la dreapta)



Intervalul de funcționare (de sus în jos)



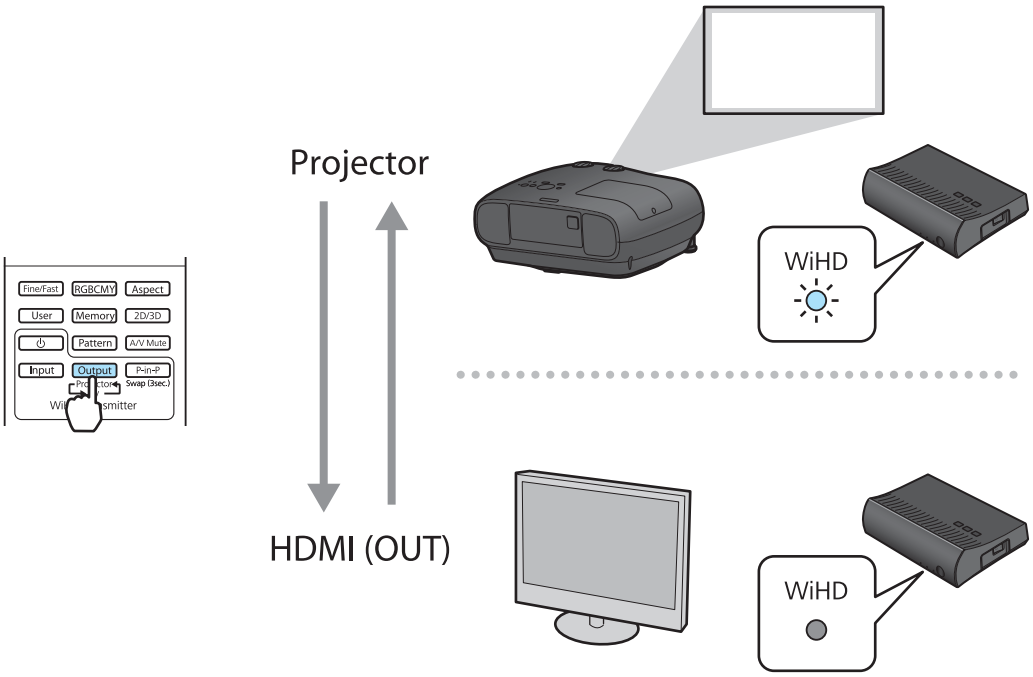
Selectarea intrării şi ieşirii

Folosind emițătorul WirelessHD Transmitter, puteți conecta şi utiliza pe rând cinci cititoare multimedia (dispozitive de intrare care vor fi citite) şi un dispozitiv de tip monitor (un dispozitiv de tip monitor care afişează o imagine, de exemplu un televizor).

Îndreptați telecomanda către WirelessHD Transmitter şi apăsați pe butonul său Input pentru a comuta între dispozitivele de intrare şi butonul său Output pentru a comuta între dispozitivele de ieşire.

Selectarea imaginii țintă

Puteți comuta de la un dispozitiv de tip monitor, de exemplu un televizor, conectat la portul Output de pe WirelessHD Transmitter la proiector.

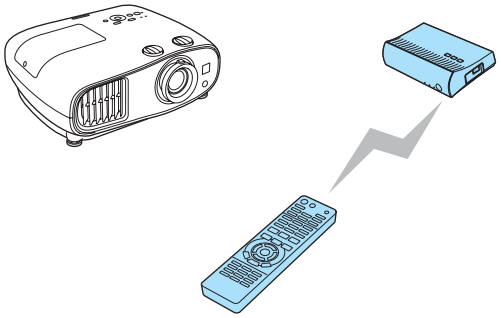


1 Porniți proiectorul sau dispozitivul de tip monitor, de exemplu televizorul.

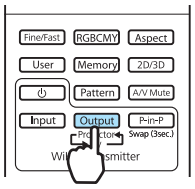
2 Porniţi emiţătorul WirelessHD Transmitter.

Indicatorul ⏻ de pe emiţătorul WirelessHD Transmitter se va aprinde.

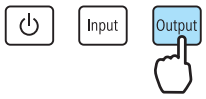
3 Îndreptaţi telecomanda spre emiţătorul WirelessHD Transmitter şi apoi apăsaţi pe butonul Output .



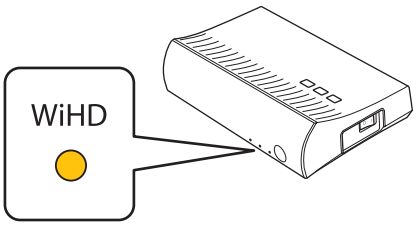
Telecomanda



WirelessHD Transmitter



În funcţie de ieşirea ţintă, indicatorul WiHD de pe emiţătorul WirelessHD Transmitter va indica următoarea stare. Ieşirea ţintă proiectată ultima dată va fi proiectată la următoarea pornire a proiectorului.
Aprins: imaginea este trimisă la proiector.
Stins: imaginea este trimisă la dispozitivul de tip monitor.

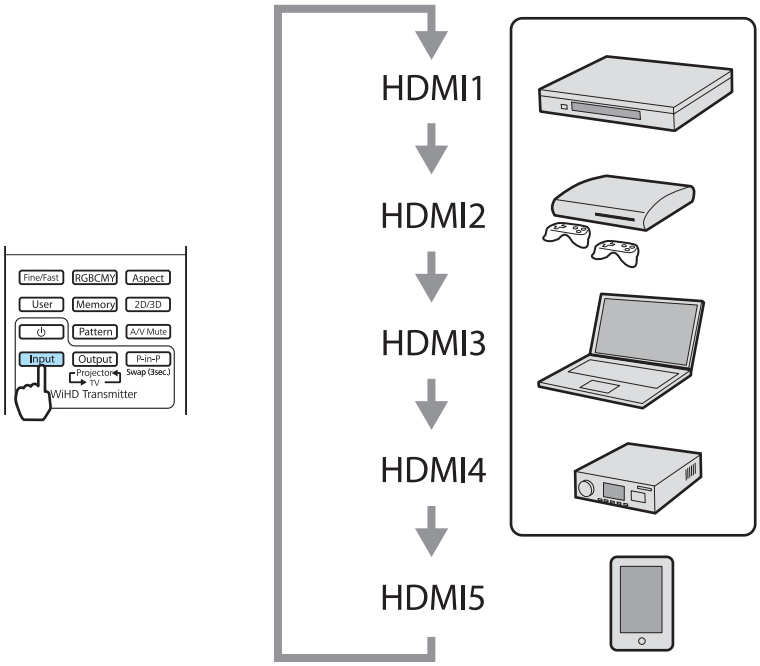


Puteţi trece la celălalt dispozitiv de tip monitor chiar dacă proiectorul este oprit.

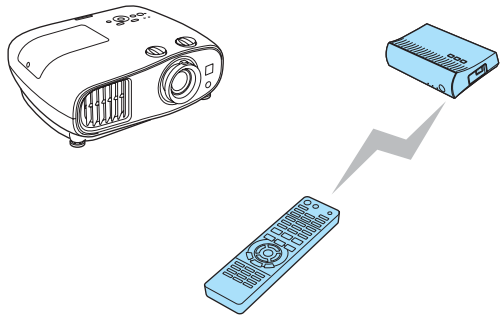
Selectarea imaginii sursă

Puteţi selecta imaginea sursă afişată de dispozitivul AV conectat la emiţătorul WirelessHD Transmitter. La schimbarea acesteia, fiecare sursă de intrare este afişată pe un ecran pentru vizualizare. Astfel puteţi schimba cu uşurinţă sursa imaginii chiar dacă două sau mai multe dispozitive periferice sunt conectate folosind un cablu HDMI.

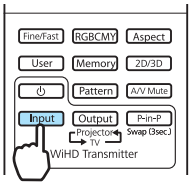
Proiectorul utilizează tehnologia Insta Prevue Technology de la Silicon Image, Inc.

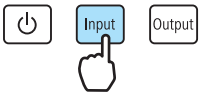

Fine/Fast
RGBCMY
Aspect
User
Memory
2D/3D
Pattern
A/V Mute
Input
Output
P-in-P
Projector
TV
Swap (3sec.)
WiHD Transmitter
HDMI1
HDMI2
HDMI3
HDMI4
HDMI5

1 Îndreptaţi telecomanda spre emiţătorul WirelessHD Transmitter şi apoi apăsaţi pe butonul [Input].



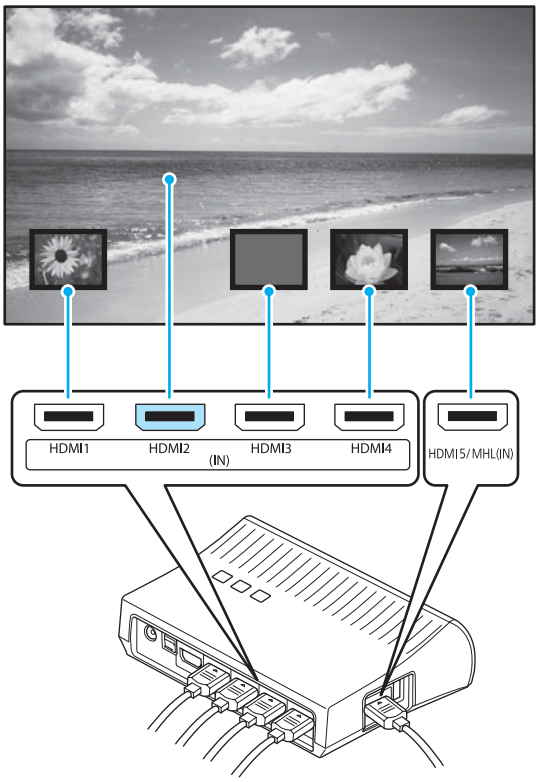
Telecomanda WirelessHD Transmitter



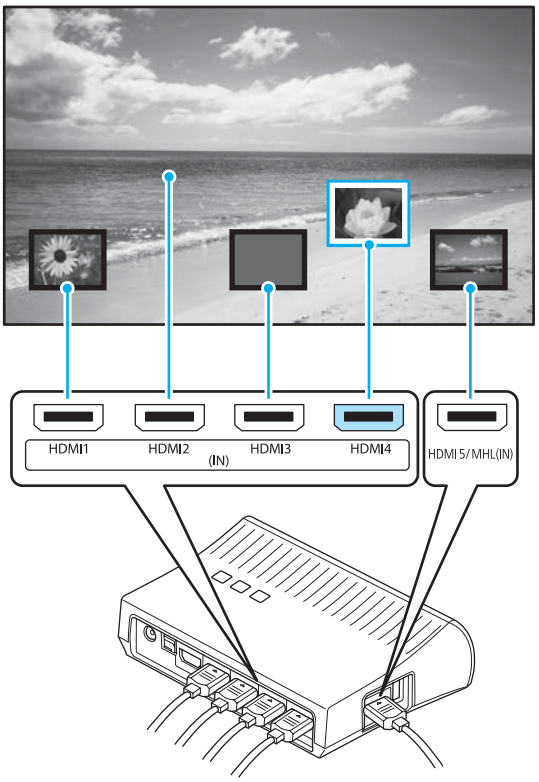


Afişează ecranul secundar (ecran mic) al dispozitivului conectat.

De ex.) La proiectarea imaginilor pentru dispozitivele conectate la portul HDMI2



2 Ecranul ţintă se va modifica de fiecare dată când apăsaţi pe butonul [Input].



3 După selectarea ecranului ţintă, vă rugăm să aşteptaţi un moment.

Imaginea proiectată se va schimba.

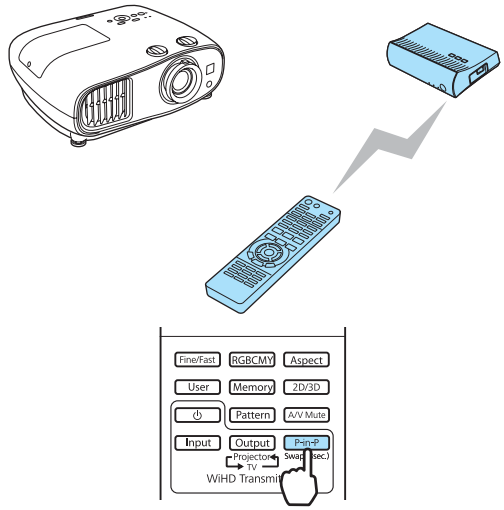
Ecranul care nu recepţionează un semnal de imagine va fi albastru sau negru.

De ex.) Dacă nu sunt afişate imaginile pentru dispozitivul conectat la portul HDMI2

Dispozitivul AV conectat nu este pornit sau cablurile nu sunt conectate corect. Verificaţi dacă dispozitivul AV este pornit sau dacă toate celelalte cabluri necesare pentru proiecţie sunt bine conectate.

Afişarea ca ecran secundar

1 Îndreptați telecomanda spre emițătorul WirelessHD Transmitter şi apoi apăsați pe butonul P-in-P .



Afişează ecranul secundar (ecran mic) al dispozitivului conectat.

2 Dacă treceți de la vizualizarea ecranului secundar la ecranul principal (ecran mare), şi viceversa, apăsați şi țineți apăsat butonul P-in-P (timp de 3 secunde) până când afişajul ecranului se modifică.

3 Pentru a închide ecranul secundar, apăsați din nou pe butonul P-in-P .

Imaginea proiectată se va schimba.

- Dacă ecranul secundar este afişat, apăsați pe butonul Input pentru a schimba imaginea ecranului secundar.
- Dacă ecranul secundar este afişat, apăsați pe butonul Output pentru a modifica poziția şi dimensiunea (mare sau mic) ecranului secundar. La fiecare apăsare pe butonul Output , poziția afişajului se deplasează din dreapta jos, în dreapta sus, în stânga sus şi în stânga jos, permițând modificarea dimensiunilor.

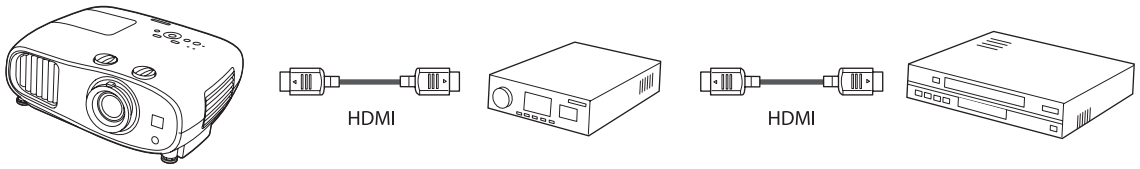
Utilizarea funcţiei Conexiune HDMI

Funcţia Conexiune HDMI

Dacă un dispozitiv AV care îndeplineşte standardele HDMI CEC este conectat la portul HDMI al proiectorului, puteţi efectua operaţiuni legate între ele precum pornirea şi reglarea volumului sistemului AV folosind o singură telecomandă. De asemenea, la proiectarea imaginilor în modul WirelessHD, puteţi utiliza funcţia Conexiune HDMI (numai pentru EH-TW6600W).

- Cât timp dispozitivul AV îndeplineşte standardele HDMI CEC, puteţi utiliza funcţia Conexiune HDMI chiar dacă sistemul AV intermediar nu îndeplineşte standardele HDMI CEC.
- Puteţi conecta simultan maximum 3 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

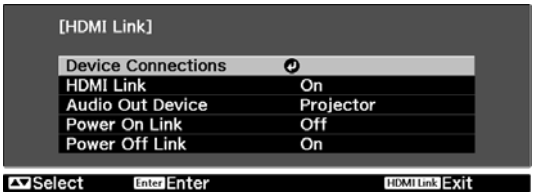
Exemplu de conectare



Proiector | Amplificator | Cititoare multimedia, etc.

Configurarea conexiunii HDMI

Apăsând pe butonul [HDMI Link] al telecomenzii şi selectând pentru **HDMI Link** opţiunea **On**, puteţi utiliza următoarele funcţii.



Funcţie	Explicaţie
Pornire conexiune	Porneşte proiectorul în momentul în care conţinutul este redat pe dispozitivul conectat. Sau, porneşte dispozitivul conectat dacă proiectorul este pornit.
Oprire conexiune	Opreşte dispozitivul conectat dacă proiectorul este oprit. • Această funcţie nu poate fi utilizată dacă funcţia CEC de pornire legată a dispozitivului conectat este activată. • Ţineţi cont de faptul că în funcţie de starea dispozitivului conectat (de exemplu, dacă înregistrează), este posibil ca dispozitivul să nu se închidă.
Disp. ieşire audio	Selectează dispozitivul care transmite semnal audio. **Projector**: transmite semnal audio de la boxele încorporate ale proiectorului. **AV System**: transmite semnal audio de la amplificatorul AV compatibil cu HDMI CEC conectat la portul HDMI. **WirelessHD Transmitter***: transmite semnal audio de la boxe, precum bara de sunet, conectate la portul Optical Audio-Out de pe WirelessHD Transmitter.
Schimbare intrare conexiune	Permite schimbarea sursei de intrare a proiectorului, fiind selectată opţiunea HDMI, la redarea conţinutului pe dispozitivul conectat.
Funcţionarea dispozitivelor conectate	Permite utilizarea telecomenzii proiectorului pentru efectuarea unor operaţii precum: Redare, Oprire, Derulare rapidă înainte, Derulare înapoi, Capitolul următor, Capitolul anterior şi Pauză.

* Este afişat numai EH-TW6600W.

- Pentru a utiliza funcția Conexiune HDMI, trebuie să configurați dispozitivul conectat. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat.
- Chiar şi dacă se utilizează WirelessHD Transmitter cu **Power On Link** setat pe **Device -> PJ** sau **Bidirectional**, dacă **WirelessHD** este setat pe **On**, acest proiector se activează şi când dispozitivul AV conectat la WirelessHD Transmitter este pornit (numai pentru EH-TW6600W). ☛ **Settings-HDMI Link-Power On Link** p.81

Conexiuni dispozitiv

Puteți verifica ce dispozitive conectate sunt disponibile pentru Conexiune HDMI şi puteți selecta dispozitivul de la care doriți să proiectați imaginea. Dispozitivele care pot fi controlate folosind funcția Conexiune HDMI vor deveni automat dispozitive selectate.

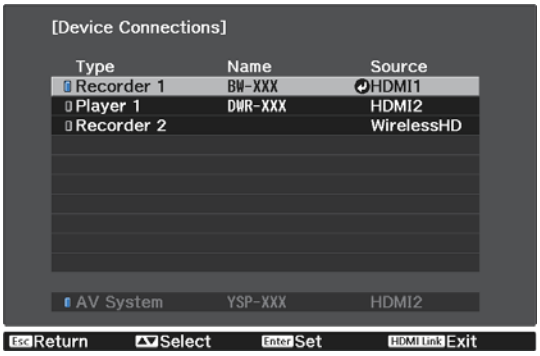
1 Apăsați pe butonul [HDMI Link] şi apoi selectați **Device Connections**.

Este afişată lista **Device Connections**.

Dispozitivele care au afişată în stânga o pictogramă de culoare bleu sunt legate.

Dacă numele dispozitivului nu poate fi determinat acest câmp va rămâne necompletat.

2 Selectați dispozitivul pe care doriți să îl comandați folosind funcția Conexiune HDMI.



- Este recunoscut un singur amplificator AV. Dacă sunt conectate mai multe amplificatoare, va fi afişat primul amplificator recunoscut.
- În cazul în care cablul nu îndeplineşte standardele HDMI, transmiterea comenzilor este imposibilă.
- Este posibil ca anumite dispozitive conectate sau funcții ale acestor dispozitive să nu funcționeze corect chiar dacă acestea îndeplinesc standardele HDMI CEC. Pentru informații suplimentare, consultați documentația dispozitivului conectat, etc.

Redarea datelor imaginii (Expunere diapozitive)

Date compatibile

Următoarele tipuri de fişiere stocate pe dispozitive de stocare USB, de exemplu pe dispozitive de memorie USB, pe aparate foto digitale etc. conectate la portul USB (tip A) al proiectorului pot fi afişate ca o expunere de diapozitive.

Tipurile de fişiere compatibile cu funcția Expunere diapozitive

Tip fişier (extensie)	Note
.jpg	• Imaginile care utilizează modul de culoare CMYK nu sunt compatibile. • Imaginile în format progresiv nu sunt compatibile. • Imaginile a căror rezoluție este mai mare decât 8192 x 8192 nu sunt compatibile. • Datorită anumitor caracteristici ale fişierelor JPEG, este posibil ca imaginile proiectate să nu fie clare, dacă rata de compresie este prea mare.

Atenție

Pentru conectarea unui aparat foto digital, folosiți cablul USB specificat pentru utilizarea cu dispozitivul respectiv. Nu utilizați cablul USB furnizat odată cu ochelarii dvs. 3D.

Redarea Slideshow

1 Conectați un dispozitiv de stocare USB.

Fişierele sunt afişate ca miniaturi.

Pentru a deschide un director, selectați directorul respectiv şi apoi apăsați pe butonul Enter .

Dacă miniaturile fişierelor nu sunt afişate, apăsați pe butonul USB/LAN de pe telecomandă pentru a schimba sursa.

2 Selectați **Slideshow**.

Utilizați butoanele ▲ ▼ ◄ ► pentru a selecta **Slideshow** din colțul din dreapta jos al ecranului şi apoi apăsați pe butonul Enter .

Operația Slideshow va începe.

- Pentru a închide operația Slideshow, deconectați dispozitivul de stocare USB.
- Selectați o imagine din miniaturi şi apăsați pe butonul Enter pentru a mări imaginea selectată. Apăsați pe butoanele ◄ ► de pe telecomandă în timp ce vizualizați o imagine mărită, pentru a schimba imaginea. De asemenea, puteți roti imaginea folosind butoanele ▲ ▼.

Afişarea setărilor definite pentru fişierele de imagine şi setările definite pentru expunerea diapozitivelor

Puteți defini ordinea de afişare a fişierelor şi operațiile efectuate în timpul expunerii diapozitivelor în ecranul de opțiuni.

1 Utilizați butoanele ▲ ▼ ◄ ► pentru a poziționa cursorul pe directorul în care doriți să definiți condițiile de afişare şi apoi apăsați pe butonul Esc. Selectați **Option** din submeniul afişat şi apoi apăsați pe butonul Enter.

2 Dacă este afişat ecranul de opțiuni, definiți fiecare dintre aceste elemente.

Activați setările poziționând cursorul pe elementul țintă şi apăsând butonul Enter.
Următorul tabel arată detaliile pentru fiecare element.

Display Order	Puteți selecta să afişați fişierele fie după **Name Order**, fie după **Date Order**.
Sort Order	Puteți selecta să afişați fişierele în ordine **In Ascending** sau **In Descending**.
Continuous Play	Puteți defini o opțiune de repetare a redării.
Screen Switching Time	La redarea unei expuneri de diapozitive, puteți defini durata de afişare a unui singur fişier. Puteți defini o durată cuprinsă între **Off** (0) şi 60 de secunde. Dacă ați selectat **Off**, atunci redarea automată este dezactivată.
Effect	Puteți seta efectele pentru ecran la schimbarea diapozitivelor.

3 Dacă ați terminat definirea setărilor, utilizați butoanele ▲ ▼ ◄ ► pentru a poziționa cursorul pe **OK** şi apăsați pe butonul Enter.

Sunt aplicate setările.

Dacă nu doriți să aplicați setările, poziționați cursorul pe **Cancel** şi apoi apăsați pe butonul Enter.

Proiectarea a două imagini diferite folosind Picture in Picture

Tipurile de ecrane care pot fi afişate simultan

Se pot proiecta imagini din două surse diferite, una pe ecranul principal (ecranul mare), iar cealaltă pe ecranul secundar (ecranul mic). Puteţi urmări ecranul secundar în timpul ce vizionaţi şi imagini de la ecranul principal.

Combinarea surselor de intrare pentru proiectarea folosind funcţia Picture in Picture

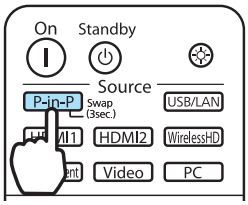
	HDMI1	HDMI2	WirelessHD*	Component	Video	PC
HDMI1	-	-	-	✓	✓	✓
HDMI2	-	-	-	✓	✓	✓
WirelessHD*	-	-	-	✓	✓	✓
Component	✓	✓	✓	-	-	-
Video	✓	✓	✓	-	-	-
PC	✓	✓	✓	-	-	-

* Numai la modelul EH-TW6600W

Proiectarea pe Picture in Picture

Iniţierea şi ieşirea din Picture in Picture

Apăsaţi pe butonul P-in-P de pe telecomandă în timpul proiecţiei.



Imaginea recepţionată în prezent se afişează pe Picture in Picture.

Ecran principal: imaginea curentă
Ecran secundar: sursa diferă faţă de cea afişată pe ecranul principal

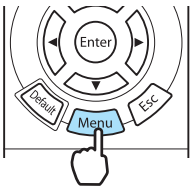
Apăsaţi din nou pe butonul P-in-P pentru a ieşi din modul Picture in Picture.

- Nu puteţi utiliza Picture in Picture la proiectarea imaginilor 3D.
- Puteţi comuta afişajele între ecranul principal şi cel secundar ţinând apăsat butonul P-in-P .
- Dacă sursa de intrare nu este suportată, pe ecran nu va fi afişată nicio imagine.
- Funcţia Picture in Picture nu poate fi utilizată dacă **Image Processing** este setat la **Fast** în meniul **Signal**. ☛ **Signal**-**Advanced** -**Image Processing** p.79

Modificarea setărilor Picture in Picture

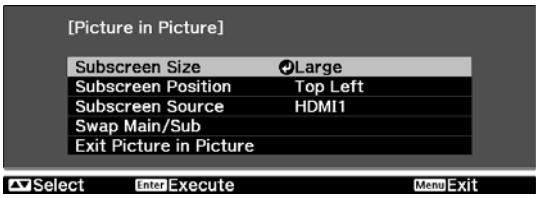
Utilizaţi meniul **Picture in Picture** pentru a modifica dimensiunea sau poziţia ecranului secundar.

1 Apăsaţi pe butonul Menu.



Meniul **Picture in Picture** este afişat direct prin apăsarea butonului Menu în timpul proiecţiei Picture in Picture.

2 Definiţi setările dorite pentru funcţiile afişate.



Funcţii disponibile în meniul **Picture in Picture**

Funcţie	Explicaţie
Subscreen Size	Selectează dimensiunea ecranului secundar folosind **Small** şi **Large**.
Subscreen Position	Modifică poziţia ecranului secundar folosind **Top Right**, **Bottom Right**, **Top Left** şi **Bottom Left**.
Subscreen Source	Selectează care sursă se afişează pe ecranul secundar.
Swap Main/Sub	Schimbă ecranele principal şi secundar.
Exit Picture in Picture	Iese din ecranul Picture in Picture.

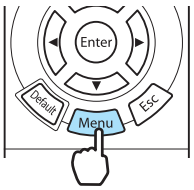
Funcțiile din meniul Configurare

Utilizarea meniului Configurare

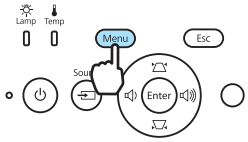
Din meniul Configurare, puteți ajusta şi defini valorile următorilor parametri: Semnal, Imagine ş.a.m.d.

1 Apăsați pe butonul Menu.

Telecomanda



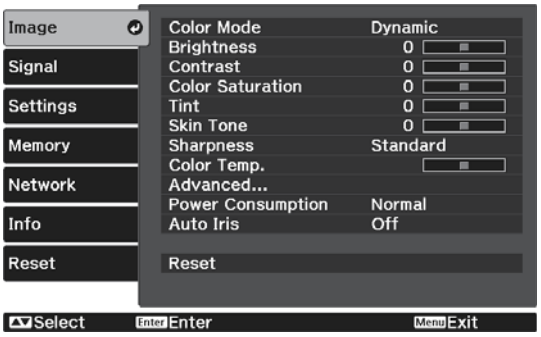
Panou de comandă



Este afişat meniul Configurare.

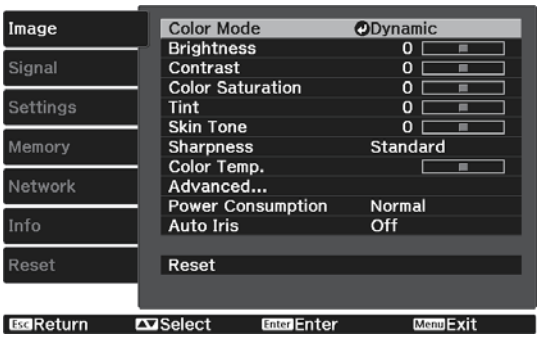
2 Utilizați butoanele ▲ ▼ pentru a selecta meniu superior din stânga şi apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

După selectarea meniului superior din stânga, submeniul din dreapta se va modifica.



Linia de la partea de jos a ecranului este un ghid de utilizare.

3 Utilizați butoanele ▲ ▼ pentru a selecta submeniul din dreapta şi apoi apăsați pe butonul Enter pentru a confirma selecția.

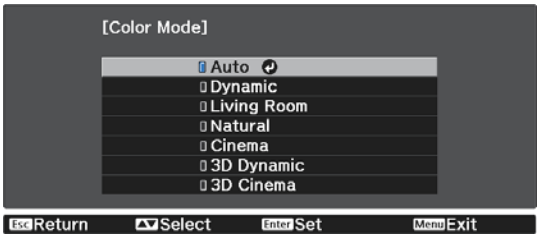


Va fi afişat ecranul de modificare al funcției selectate.

4 Utilizați butoanele ▲ ▼ ◀ ▶ pentru a modifica setările.

De ex.) Bara de reglare

De ex.) Opțiuni



Apăsați pe butonul Enter corespunzător unui element care afişează această pictogramă pentru a modifica ecranul de selectare al respectivului element.

Apăsați pe butonul Esc pentru a reveni la nivelul anterior.

5 Apăsați pe butonul Menu pentru a ieşi din meniu.

Pentru elementele ale căror valori sunt modificate folosind cursorul, de exemplu pentru nivelul de strălucire, puteți apăsa pe butonul Default în timp ce ecranul este afişat pentru a restabili valorile la valorile implicite.

Tabelul meniului Configurare

Dacă niciun semnal de imagine nu este recepționat, din meniul Configurare nu puteți modifica parametrii asociați imaginii sau semnalului. Țineți cont de faptul că elementele afişate pentru imagine, semnal şi pentru alte informații diferă în funcție de semnalul de imagine proiectat.

Meniul Image

Funcție	Meniu/Setări			Explicație
Color Mode	Auto, Dynamic, Living Room, Natural, Cinema, 3D Dynamic, 3D Cinema			Selectați calitatea imaginii în funcție de mediul înconjurător şi de imaginea proiectată. ☛ p.33
Brightness*1				Reglează luminozitatea imaginilor.
Contrast*1				Permite ajustarea contrastului dintre zonele luminoase şi umbrite din imagini. Prin mărirea contrastului, imaginile sunt mai vii.
Color Saturation*1*2				Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tint*1*2				Permite ajustarea tentei imaginilor.
Skin Tone*1				Permite ajustarea tonalității pielii. Imaginea este mai verzuie dacă definiți o valoare pozitivă şi mai roşiatică dacă definiți o valoare negativă.
Sharpness	Standard			Reglează claritatea imaginii.
	Advanced*2	Thin Line Enhancement, Thick Line Enhancement, Vert. Line Enhancement, Horiz. Line Enhancement		Reglează claritatea imaginii. Utilizați această funcție pentru a ajusta anumite zone. ☛ p.39
Color Temp.	-3 la 6 (10 trepte)*3			Permite ajustarea tentei imaginilor. Imaginea are o tentă albăstruie dacă această valoare este ridicată şi o tentă roşiatică dacă valoarea este scăzută.

Funcție	Meniu/Setări				Explicație
Advanced	Gamma	2, 1, 0, -1, -2			Permite efectuarea ajustărilor gamma. Puteți selecta o valoare brută sau puteți ajusta valoarea gamma examinând graficul. ☛ p.36
		Customized*4	Afişarea graficului/ghidului de confirmare, ajustarea tonalității culorilor		
		Reset			
	RGB	Offset R/G/B			Permite ajustarea valorilor pentru offset şi gain (câştig) pentru fiecare culoare R, G şi B. ☛ p.37
		Gain R/G/B			
	RGBCMY	R/G/B/C/M/Y	Hue, Saturation, Brightness		Permite ajustarea nuanței, saturației şi a strălucirii pentru fiecare culoare R, G, B, C, M şi Y. ☛ p.36
	EPSON Super White		On, Off		(Se poate seta numai dacă la **Color Mode** este selectată opțiunea **Natural**, **Cinema** sau **3D Cinema** şi când se primeşte semnal de la porturile HDMI1 sau HDMI2 sau de la WirelessHD.) Selectați **On** dacă zonele albe din imagine sunt supraexpuse în imagine. Dacă este selectată opțiunea **On**, setările pentru **HDMI Video Range** vor fi dezactivate.
Power Consumption	High, Medium, ECO				Puteți selecta pentru luminozitatea lămpii una din cele trei opțiuni disponibile. Selectați **ECO** dacă imaginile proiectate sunt prea strălucitoare. Cu opțiunea **ECO**, consumul de energie în timpul proiecției scade, iar zgomotul produs de ventilator este diminuat.
Auto Iris	Off, Normal, High Speed				Puteți seta posibilitatea de urmărire a funcției pentru a ajusta automat volumul de lumină în funcție de modificările de luminozitate ale imaginii afişate. Selectați Off pentru ca luminanța să nu fie ajustată. ☛ p.39
Reset	Yes, No				Puteți reseta toate valorile de ajustare ale funcției **Image** la setările implicite.

*1 Când apăsați pe butonul sus sau jos din ecranul de ajustare, puteți trece la meniul de ajustare următor sau anterior.
*2 Această opțiune nu este afişată dacă semnalul de imagine este recepționat de la un calculator.
*3 Dacă la **Color Mode** este selectată opțiunea **Natural**, setările trec pe **5000K** - **10000K**.
*4 Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau Color Mode.

Meniul Signal

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
3D Setup*1	3D Display	On, Off	Permite activarea sau dezactivarea funcție de afişare a imaginilor 3D. ☛ p.47
	2D-to-3D Conversion	Off, Weak, Medium, Strong	Permite definirea puterii efectului 3D folosit la conversia imaginilor 2D în imagini 3D. ☛ p.54
	3D Format	Auto, Side by Side, Top and Bottom, 2D	Permite definirea formatului 3D al semnalului de intrare. Când este selectată opțiunea **Auto**, formatul va fi recunoscut automat.
	3D Depth	-10 la 10	Permite definirea adâncimii imaginii 3D.
	Diagonal Screen Size	60 la 300	Permite definirea dimensiunii proiecției imaginii 3D. Pentru a obține un efect 3D optim, definiți această valoare în funcție de dimensiunile reale.
	3D Brightness	Low, Medium, High	Permite definirea strălucirii imaginii 3D.
	Inverse 3D Glasses	Yes, No	Permite inversarea timpilor de sincronizare a obturatoarelor stâng/drept de pe ochelarii 3D şi a imaginilor din stânga/dreapta. Activați această funcție dacă efectul 3D nu este afişat corect.
	3D Viewing Notice	On, Off	Activează sau dezactivează afişarea mesajului de notificare la vizionarea unui conținut 3D.
Aspect*2	Auto, Normal, Full, Zoom		Permite selectarea modului aspect. ☛ p.34
Tracking*2 *3	Diferă în funcție de semnalul de intrare.		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar dungi verticale.
Sync.*2 *3	0 la 31		Ajustați imaginile provenite de la un calculator dacă în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe. • Ajustarea valorilor definite pentru **Brightness**, **Contrast** sau **Sharpness** poate provoca scintilarea imaginii sau imaginea poate deveni neclară. • Ajustarea sincronizării după ce folosirea funcției de urmărire a ajutărilor permite efectuarea unor ajustări mai precise.
Position*2 *4			Ajustați poziția ecranului în sus, în jos, la stânga şi la dreapta dacă lipseşte o porțiune din imagine, astfel încât întreaga imagine să fie proiectată.

Funcţie	Meniu/Setări		Explicaţie
Deinterlacing*2	Off, Video, Film/Auto		(Aceasta poate fi definită numai în cazul recepţionării unui semnal de intrare de la portul Video sau în cazul recepţionării unui semnal de intrare 480i, 576i sau 1080i de la porturile Component, HDMI1 sau HDMI2 sau de la WirelessHD.) Permite conversia semnalului din semnal întreţesut (i) în semnal progresiv (p) folosind o metodă adecvată semnalului respectiv de imagine. • **Off**: este ideal pentru imagini cu mişcări dinamice. • **Video**: este ideal pentru vizualizarea imaginilor video generale. • **Film/Auto**: permite efectuarea unei conversii optime a semnalelor de intrare de tip film, CG sau de animaţie.
Motion Detection*2 *5	1 la 5		Permite definirea vitezei de mişcare a imaginii de la 1 (încet, pentru imagini statice) la 5 (rapid, pentru filme). Modificaţi această setare dacă nu sunteţi mulţumiţi de calitatea imaginilor statice sau dacă filmele prezintă un efect de scintilare.
Super-resolution*5	0 la 5		Permite reducerea neclarităţilor care apar la marginile imaginilor în cazul în care rezoluţia creşte. ☛ p.40
	Detail Enhancement	0 la 100	Această setare intensifică contrastul dintr-o imagine, creând una cu o textură şi o senzaţie de realism mai accentuate. Cu cât numărul este mai mare, cu atât creşte şi efectul de optimizare în zona de contur. ☛ p.40
Auto Setup*3	On, Off		Permite ajustarea automată sau nu a imaginii la fiecare schimbare a semnalului de intrare. Dacă este activată, funcţiile Tracking, Position şi Sync. sunt automat configurate.
Advanced	Noise Reduction*2 *5	Off, 1, 2, 3	(Se poate seta numai când **Image Processing** este setat pe **Fine**). Netezeşte imaginile brute. Sunt disponibile trei moduri. Selectaţi parametrul preferat. Se recomandă ca pentru acest parametru să setaţi valoarea **Off** dacă vizualizaţi surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, ca în cazul discurilor DVD.
	Setup Level*2	0%, 7,5%	(Acesta poate fi definit în cazul recepţionării unui semnal video NTSC sau pe componente de la portul Video.) Modificaţi această opţiune dacă utilizaţi dispozitive cu un alt nivel de negru (Nivel configurare), de exemplu un produs destinat pieţii din Coreea. Verificaţi specificaţiile dispozitivului conectat înainte de a modifica această setare.

Funcţie	Meniu/Setări		Explicaţie
(Advanced)	Overscan*2 *5	Auto, Off, 2%, 4%, 6%, 8%	Modifică formatul imaginii de ieşire (intervalul imaginii proiectate). • **Off**, 2 - 8%: permite definirea intervalului imaginii. **Off** proiectează toate intervalele. În funcţie de semnalul de imagine puteţi observa interferenţe la partea de sus şi de jos a imaginii. • **Auto**: se poate seta doar când se recepţionează semnal de la porturile HDMI1 sau HDMI2 sau de la WirelessHD. Opţiunea **Off** sau **8%** poate fi definită automat în funcţie de semnalul de intrare.
	HDMI Video Range*2	Auto, Normal, Expanded	(Aceasta poate fi definită numai dacă pentru **EPSON Super White** este selectată opţiunea **Off**.) Dacă este setat pe **Auto**, nivelul video pentru semnalul de intrare DVD la portul HDMI1 sau HDMI2 este detectat şi setat automat. Dacă folosiţi opţiunea **Auto** şi observaţi o subexpunere sau o supraexpunere, definiţi nivelul video al proiectorului în funcţie de nivelul cititorului de discuri DVD. Cititorul DVD poate fi configurat în modul Normal sau Expandat. Opţiunea **Auto** nu va fi afişată în cazul unei conexiuni la portul DVI al dispozitivului conectat.
	Image Processing*5	Fine, Fast	Efectuează procesarea pentru a îmbunătăţi calitatea imaginii sau timpul de răspuns. ☛ p.42
Reset	Yes, No		Restabileşte toate setările definite pentru **Signal**, cu excepţia setărilor **Diagonal Screen Size**, **3D Viewing Notice**, **Aspect** şi **Image Processing**, la valorile implicite.

*1 Această opţiune este afişată numai dacă este recepţionat un semnal imagine de la un HDMI1, HDMI2 sau WirelessHD. (WirelessHD este destinat exclusiv pentru EH-TW6600W.)
*2 Setările sunt salvate pentru fiecare tip de sursă sau semnal de intrare.
*3 Această opţiune este afişată numai dacă este recepţionat un semnal imagine de la un PC.
*4 Această opţiune este afişată numai dacă este recepţionat un semnal imagine de la un Component, PC sau Video.
*5 Este afişat numai dacă se recepţionează un semnal de imagine Component, HDMI1, HDMI2, Video sau WirelessHD (WirelessHD este disponibil numai pentru EH-TW6600W).

Meniul Settings

Funcţie	Meniu/Setări			Explicaţie
H/V-Keystone	V-Keystone	-60 la 60		Realizează corecţia trapezoidală verticală. ☛ p.30
	H-Keystone	-60 la 60		Realizează corecţia trapezoidală orizontală. ☛ p.30
Audio	Volume	Volume	0 la 40	Reglează volumul.
	Inverse Audio	On, Off		Permite activarea sau nu a inversării canalului stâng şi drept al ieşirii audio. Selectaţi **On** dacă proiectorul este suspendat de tavan şi dacă acesta utilizează difuzoarele interne.

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
HDMI Link	Device Connections	-	Permite afişarea unei liste cu dispozitivele conectate la porturile HDMI1 sau HDMI2 sau la WirelessHD*.
	HDMI Link	On, Off	Activează sau dezactivează funcția Conexiune HDMI.
	Audio Out Device	Projector, AV System, WirelessHD Transmitter*	Setează care dispozitiv emite semnal audio când se utilizează funcția de conexiune HDMI. ☛ p.70
	Power On Link	Off, Bidirectional, Device -> PJ, PJ -> Device	Permite definirea funcției Link la pornirea aparatului. Permite pornirea proiectorului la redarea unui conținut de la un dispozitiv conectat (Bidirectional sau Device -> PJ) sau pornirea unui dispozitiv conectat la pornirea proiectorului (Bidirectional sau PJ -> Device).
	Power Off Link	On, Off	Permite oprirea sau nu a dispozitivelor conectate la oprirea proiectorului.
WirelessHD*	Device Connections	-	Afişează o listă cu dispozitivele WirelessHD disponibile care pot fi conectate.
	WirelessHD	On, Off	Activează sau dezactivează funcția WirelessHD.
	Video Reception	Video Reception 100 % Transmitter detected	Video Reception indică starea de conectare cu WirelessHD Transmitter. Când proiectorul este conectat la WirelessHD Transmitter şi primeşte un semnal de imagine, apare Transmitter detected.
	WiHD Mode	Full, Dynamic	Setează modul de conexiune al dispozitivelor WirelessHD.
	Reset	Yes, No	Permite restabilirea setărilor definite pentru **WirelessHD** la valorile implicite. Țineți cont de faptul că şi în cazul în care ați resetat proiectorul, setările definite pentru WirelessHD Transmitter nu vor fi resetate. Pentru a reseta WirelessHD Transmitter, apăsați butonul Setup de pe bază timp de 5 secunde sau mai mult. ☛ p.56

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Lock Setting	Child Lock	On, Off	Această funcție permite blocarea butonului ⏻ de pe panoul de comandă al proiectorului pentru a preveni pornirea accidentală a proiectorului de către copii. Dacă această opțiune este activată, puteți porni proiectorul apăsând pe butonul ⏻ timp de circa trei secunde. De asemenea, puteți opri dispozitivul de la butonul ⏻ sau folosind telecomanda. Dacă este modificată, această opțiune va fi activată după oprirea proiectorului şi după finalizarea procesului de răcire. Rețineți că, şi dacă **Child Lock** este setat pe **On**, proiectorul continuă să pornească la conectarea cablului de alimentare chiar şi în cazul în care **Direct Power On** este setat pe **On**.
	Control Panel Lock	On, Off	Dacă este selectată opțiunea **On**, toate butoanele de pe panoul de comandă cu excepția butonului ⏻ vor fi dezactivate. 🔒 va fi afişat pe ecran la apăsarea oricărui buton. Pentru deblocare, apăsați şi țineți apăsat butonul Enter de pe panoul de comandă timp de cel puțin 7 secunde. Dacă este modificată, această opțiune va fi activată la închiderea meniului Configurare.
Projection	Front, Front/Ceiling, Rear, Rear/Ceiling		Modificarea acestor setări depinde de modul de instalare al proiectorului. • **Front**: selectați această opțiune dacă proiectorul se află în fața ecranului. • **Front/Ceiling**: selectați această opțiune dacă proiectorul se află în fața ecranului, suspendat pe tavan. • **Rear**: selectați această opțiune dacă efectuați o retroproiecție, din spatele ecranului. • **Rear/Ceiling**: selectați această opțiune dacă efectuați o retroproiecție, din spatele ecranului, iar proiectorul este suspendat pe tavan.

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
User Button	2D-to-3D Conversion, Power Consumption, Info	Selectați un element din meniul Configurare care va fi atribuit butonului User de pe telecomandă. Apăsând pe buton, se afişează ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, ceea ce permite efectuarea setărilor/reglărilor printr-o singură atingere de buton.
Picture in Picture	-	Porneşte afişarea Picture in Picture. ☛ p.74

Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Operation	Direct Power On	On, Off	Puteți configura proiectorul astfel încât proiecția să înceapă imediat ce cablul de alimentare a fost conectat fără acționarea vreunui buton. Țineți cont de faptul că dacă este selectată opțiunea **On**, proiecția va începe la restabilirea alimentării după o pană de curent sau o întrerupere a alimentării cu energie, în cazul în care cablul de alimentare este conectat la proiector.
	Sleep Mode	Off, 5min., 10min., 20min.	Dacă timpul definit este depăşit şi nu este recepționat niciun semnal, proiectorul se va opri automat şi va intra în modul stabdby (veghe). Dacă este selectată opțiunea **Off**, proiectorul nu va intra niciodată în modul inactivare. În modul standby, apăsați pe butonul ⏽ de pe telecomandă sau pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă pentru a începe proiecția.
	Illumination	On, Off	Selectați opțiunea **Off** dacă indicatorii de pe panoul de comandă vă deranjează în timpul vizionării unui film într-o încăpere în care nu este lumină.
	Trigger Out	On, Off	Setați funcția Comunicare pentru a transmite starea activării proiectorului şi alte informații către dispozitive externe. În cazul setării pe **Off**, nu se distribuie tensiune din portul Trigger Out. În cazul setării pe **On**, tensiunea este produsă din portul Trigger Out când proiectorul este pornit. Dacă modificați această setare, noua setare va fi aplicată după următoarea pornire a proiectorului.
	High Altitude Mode	On, Off	Selectați opțiunea **On** dacă utilizați proiectorul la altitudini mai mari de 1500 de metri.

Funcţie	Meniu/Setări		Explicaţie
Display	Messages	On, Off	Permite afişarea sau nu a următoarelor mesaje (On sau Off). • Numele elementelor pentru semnalele de imagine, modurile de culoare, formatele de imagine şi încărcarea memoriei. • Dacă temperatura internă creşte şi niciun semnal nu este recepţionat sau este detectat un semnal incompatibil.
	Display Background	Black, Blue, Logo	Permite selectarea stării ecranului în cazul în care nu este recepţionat niciun semnal de imagine.
	Startup Screen	On, Off	Permite selectarea afişării sau nu a unui ecran de pornire la începerea proiecţiei (On sau Off). Dacă este modificată, această opţiune va fi activată după oprirea proiectorului şi după finalizarea procesului de răcire.
	Standby Confirmation	On, Off	Permite afişarea sau nu a mesajului de confirmare pentru standby (On sau Off). ☛ p.26
Panel Alignment	Panel Alignment	On, Off	Activează sau dezactivează **Panel Alignment**.
	Select Color	R, B	Selectaţi culoarea care se va corecta.
	Pattern Color	R/G/B, R/G, G/B	Selectaţi şablonul utilizat la corecţie.
	Start Adjustments	-	Lansează **Panel Alignment**. ☛ p.41
	Reset	Yes, No	Resetează valoarea de corecţie.
Language	-		Permite selectarea limbii de afişare.
Reset	Yes, No		Toate valorile modificate din **Settings** vor fi readuse la valorile implicite, cu excepţia următoarelor. • **Inverse Audio** • **Audio Out Device** • **Power On Link** • **Power Off Link** • **Projection** • **User Button** • **High Altitude Mode** • **Language**

* Este afişat numai EH-TW6600W.

Meniul Memory

Funcție	Explicație
Load Memory	Permite încărcarea setărilor salvate folosind funcția **Save Memory**. ☛ p.45 Aceasta nu poate fi selectată dacă nu ați salvat nicio setare folosind funcția **Save Memory**.
Save Memory	Permite salvarea în memorie a anumitor setări definite pentru **Image** și **Signal**. ☛ p.44
Erase Memory	Permite ștergerea setărilor salvate în memorie, de care nu mai aveți nevoie. ☛ p.45
Rename Memory	Permite redenumirea unei memorii salvate. ☛ p.45

Meniul Network

Funcție	Explicație
Net. Info. - Wireless LAN	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. • Connection Mode • Wireless LAN system • Antenna Level • Projector Name • SSID • DHCP • IP Address • Subnet Mask • Gateway Address • MAC Address • Region Code*
Network Configuration	Vă duce la meniul de configurare a rețelei. ☛ p.88

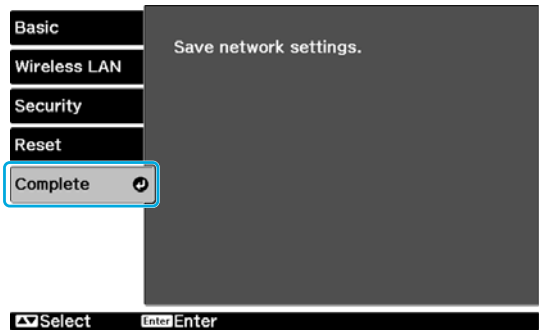
* Se afișează informațiile disponibile privind regiunea pe Unitatea de rețea fără fir. Pentru mai multe detalii, trimiteți un mesaj la următoarea adresă. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

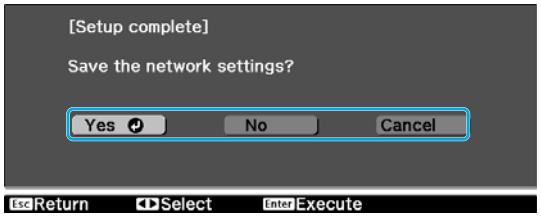
Note privind operațiunile în meniul Network

Când selectați meniul Rețea, filele din meniu sunt modificate.

Operațiunile de bază sunt la fel ca cele pentru meniul Configurare.

Totuși, când ieșiți din meniu, nu omiteți să selectați **Setup complete** și apoi să salvați setările.





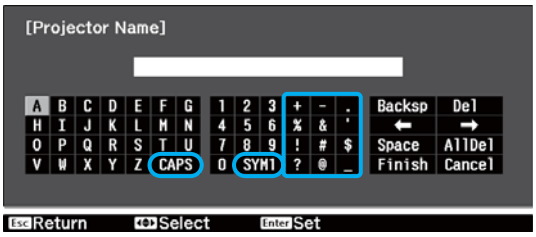
Yes: Se salvează setările și se iese din meniul Network.

No: Nu se salvează setările și se iese din meniul Network.

Cancel: Continuă meniul Network.

Operaţii cu tastatura soft

Meniul Network prezintă o tastatură soft când este necesară introducerea de valori alfanumerice în timpul configurării. Apăsaţi butoanele de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a selecta tastele şi apoi apăsaţi butonul Enter pentru a le introduce. Dacă selectaţi **Finish** se confirmă valoarea introdusă, iar **Cancel** anulează valoarea introdusă.



Tasta **CAPS**: Setează şi comută între literele majuscule şi cele minuscule.

Tasta **SYM1/2**: Setează şi modifică tastele simbol.

Meniul Basic

Funcţie	Explicaţie
Projector Name	Afişează numele unic utilizat pentru identificarea acestui proiector într-o reţea. La editare, puteţi introduce maximum 16 caractere alfanumerice pe un octet.

Wireless LAN

Funcţie	Meniu/Setări	Explicaţie
Wireless LAN Power	On, Off	Setează dacă doriţi să utilizaţi sau nu (On/Off) o reţea LAN. Dacă selectaţi **Off**, puteţi preveni accesul persoanelor neavizate.
Connection Mode	Quick, Advanced	Setează un mod de conexiune la reţeaua LAN fără fir. **Quick**: proiectorul oferă un punct de acces. Conectaţi un computer sau un smartphone direct la proiector. **Advanced**: dacă aţi creat deja un mediu LAN fără fir, conectaţi proiectorul la un punct de acces existent.
Channel	1ch, 6ch, 11ch	(Se poate seta numai când **Connection Mode** este setat pe **Quick**.) Permite selectarea benzii de frecvenţă utilizate de reţeaua locală fără fir.
SSID	-	(Se poate seta numai când **Connection Mode** este setat pe **Advanced**.) Introduceţi un SSID. Când un SSID este specificat pentru sistemul de reţea locală fără fir în care este integrat proiectorul, introduceţi SSID respectiv. Puteţi introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 octet.
Search Access Point	-	(Se poate seta numai când **Connection Mode** este setat pe **Advanced**.) indică punctul de acces curent. indică punctul de acces securizat. Dacă selectaţi punctul de acces securizat, veţi ajunge în meniul Security. p.89

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
IP Settings (Se poate seta numai când **Connection Mode** este setat pe **Advanced**.)	DHCP	Selectați dacă veți utiliza sau nu (On/Off) un server DHCP. Dacă precizați următoarea adresă, setați pe **Off**.
	IP Address	Introduceți adresa IP a proiectorului. Nu se pot 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 şi 255)
	Subnet Mask	Introduceți masca de subrețea a proiectorului. Nu se pot utiliza următoarele măşti de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255
	Gateway Address	Introduceți adresa IP a porții gateway a proiector. Nu se pot utiliza următoarele adrese de 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 şi 255)
SSID Display	On, Off	Setați dacă se va afişa sau nu (On/Off) SSID pe ecranul de standby LAN.
IP Address Display	On, Off	Setează dacă se afişează sau nu (On/Off) adresa IP pe ecranul de standby LAN.

Meniul Security

Funcție	Meniu/Setări	Explicație
Security	Off, WPA2-PSK, WPA/WPA2-PSK	Setează un sistem de securitate. În **Quick**, este selectabil **WPA2-PSK**. În **Advanced**, este selectabil **WPA2-PSK**/**WPA**/**WPA2-PSK**.
Passphrase	-	Definiți o frază de acces. Fraza de acces acceptă între 8 şi 32 de caractere alfanumerice cu un singur octet, iar majusculele contează. Pentru securitate, se recomandă să o schimbați periodic.

Meniul Reset

Funcție	Explicație
Reset network settings.	Permite restabilirea valorilor definite pentru **Network** la valorile implicite.

Meniul Info

Funcţie	Meniu/Setări	Explicaţie
Projector Info	Lamp Hours	Permite afişarea duratei globale de funcţionare a lămpii.
	Source	Permite afişarea denumirii sursei echipamentului conectat de la care se efectuează proiecţia.
	Input Signal	Afişează semnalul de intrare.
	Resolution	Permite afişarea rezoluţiei.
	Scan Mode	Permite afişarea modului de scanare folosit.
	Refresh Rate	Permite afişarea ratei refresh.
	3D Format	Permite afişarea formatului 3D al semnalului de intrare în timpul unei proiecţii 3D (Frame Packing, Side by Side sau Top and Bottom).
	Sync Info	Permite afişarea informaţiilor semnalului de imagine. Aceste informaţii s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveţi nevoie de asistenţă tehnică.
	Deep Color	Permite afişarea culorilor închise.
	Video Signal	Afişează tipul de semnal al dispozitivului video conectat la portul Video.
	Status	Acest meniu conţine informaţiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informaţii s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveţi nevoie de asistenţă tehnică.
	Serial Number	Afişează numărul de serie al proiectorului.
	Event ID	Afişează jurnalul de erori al aplicaţiei. ☛ p.104
Version	Main	Afişează versiunea de firmware a proiectorului.
	Video	
	Video2	

Meniul Reset

Funcţie	Explicaţie
Reset All	Permite resetarea tuturor elementelor din meniul Configurare la valorile implicite. Următoarele elemente nu sunt resetate la valorile implicite: **Panel Alignment**, **Lamp Hours**, **Language**, **Network**, **Memory**.
Reset Memory	Permite ştergerea tuturor setărilor salvate folosind funcţia **Save Memory**.
Reset Lamp Hours	Permite resetarea duratei globale de funcţionare a lămpii la valoarea **0 H**. Resetaţi când înlocuiţi lampa.

Meniul Picture in Picture

Este afişat dacă apăsaţi pe butonul Menu în timpul unei proiecţii Picture in Picture.

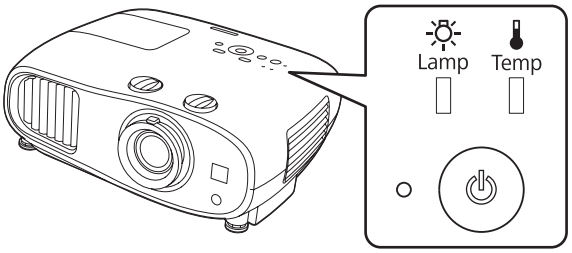
Funcție	Meniu/Setări		Explicație
Picture in Picture	Subscreen Size	Small, Large	Modifică dimensiunea ecranului secundar. ☛ p.75
	Subscreen Position	Top Right/Bottom Right/Top Left/Bottom Left	Modifică poziția ecranului secundar.
	Subscreen Source	HDMI1, HDMI2, WirelessHD*, Component, Video, PC	Selectează care sursă se afişează ca ecran secundar. ☛ p.75
	Swap Main/Sub		Schimbă ecranele principal şi secundar. ☛ p.75
	Exit Picture in Picture		Iese din ecranul Picture in Picture. ☛ p.75

* Este afişat numai EH-TW6600W.

Rezolvarea problemelor

Citirea indicatoarelor

Puteţi verifica starea proiectorului urmărind indicatorii de funcţionare ⏻, ○ (care luminează intermitent sau sunt aprinşi) şi indicatorii 🌡 şi ☼ de pe panoul de comandă.



Consultaţi tabelul de mai jos pentru a verifica starea proiectorului şi instrucţiunile de rezolvare a problemelor evidenţiate de starea indicatorilor.

Starea indicatorului în cazul apariţiei unei erori sau a unei avertizări

▮ : aprins ▮ : intermitent ▮ : stare menţinută ▯ : stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
(albastru)/(portocaliu)	Replace Lamp	Trebuie înlocuită lampa. Înlocuiţi lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil. ☛ p.109 Lampa poate exploda dacă veţi continua să o folosiţi în acest caz.
(albastru)/(portocaliu)	High Temp Warning	Puteţi continua proiecţia. Dacă temperatura creşte din nou prea mult, proiecţia se va opri automat. • Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asiguraţi-vă că între perete şi gura de ventilare a proiectorului este o distanţă de minimum 20 de cm. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curăţaţi-l. ☛ p.105

Indicatoare	Stare	Rezolvare
(albastru)/(portocaliu)	Internal Error	Proiectorul are o defecţiune. Scoateţi cablul de alimentare din priză şi contactaţi distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparaţii Epson. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*
(albastru)/(portocaliu)	Eroare ventilator Sensor Error	
(albastru)/(portocaliu)	Auto Iris Error	
(albastru)/(portocaliu)	Power Err. (Ballast)	
(albastru)/(portocaliu)	Eroare lampă Lamp Failure	Lampa prezintă o defecţiune sau nu a reuşit să se aprindă. • Scoateţi cablul de alimentare din priză şi verificaţi dacă lampa nu este spartă. ☛ p.109 Dacă lampa nu este spartă, reintroduceţi lampa şi porniţi proiectorul. Dacă după reinstalarea lămpii problema persistă sau dacă lampa este spartă, scoateţi cablul de alimentare din priză şi contactaţi distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparaţii Epson. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson* • Verificaţi dacă a fost închis corespunzător capacul lămpii.

Indicatoare	Stare	Rezolvare
(albastru)/(portocaliu)	High Temp Error (Supraîncălzire)	Temperatura internă este prea mare. • Lampa se opreşte automat şi proiecţia se întrerupe. Aşteptaţi circa cinci minute. Dacă ventilatorul nu funcţionează, scoateţi cablul de alimentare din priză. • Dacă proiectorul este instalat în apropierea unui perete, asiguraţi-vă că între perete şi gura de ventilare a proiectorului este o distanţă de minimum 20 de cm. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, curăţaţi-l. ☛ p.105 • Dacă la repornirea aparatului problema persistă, opriţi utilizarea proiectorului şi scoateţi cablul de alimentare din priză. Contactaţi distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de reparaţii Epson. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson* • Când folosiţi aparatul la altitudini de peste 1500 de m, selectaţi pentru parametrul **High Altitude Mode** opţiunea **On**. ☛ **Settings** - **Operation** - **High Altitude Mode** p.81

Starea indicatorului în cazul funcţionării normale

: aprins : intermitent : stins

Indicatoare	Stare	Rezolvare
	Starea de standby	Dacă apăsaţi pe butonul ⏻ de pe telecomandă sau pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă, proiecţia va începe în câteva momente.
(albastru)	Încălzire în curs de execuţie	Încălzirea durează circa 30 de secunde. Operaţia de oprire este dezactivată în timpul ce proiectorul se încălzeşte.
	Răcire în curs de execuţie	Toate operaţiile sunt dezactivate în timp ce proiectorul se răceşte. Proiectorul intră în starea de standby după terminarea operaţiei de răcire. Dacă din diferite motive cablul de alimentare a fost scos din priză în timpul efectuării operaţiei de răcire, aşteptaţi ca lampa să se răcească suficient (circa 10 minute), reconectaţi cablul de alimentare şi apoi apăsaţi pe butonul ⏻ de pe telecomandă sau pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă.
(albastru)	Proiecţie în curs de execuţie	Proiectorul funcţionează normal.

- În condiţii normale de funcţionare, indicatorii şi sunt stinşi.
- Dacă pentru funcţia **Illumination** este selectată opţiunea **Off**, toţi indicatorii sunt stinşi în condiţii normale de desfăşurare a proiecţiei. ☛ **Settings** - **Operation** - **Illumination** p.81

Când indicatoarele nu vă pot ajuta

Verificaţi problema

Verificaţi tabelul de mai jos pentru a vedea dacă problema dumneavoastră este menţionată şi consultaţi pagina respectivă pentru a afla informaţiile necesare pentru rezolvarea problemei.

Problema		Pagina
Probleme cu imaginile	Imaginile nu apar Proiecţia nu începe, zona de proiecţie este complet neagră sau zona de proiecţie este complet albastră.	p.96
	Imaginile animate proiectate de la un calculator nu sunt proiectate	p.96
	"Not supported" este afişat	p.96
	"No Signal" este afişat	p.97
	Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate	p.97
	În imagini apar interferenţe sau distorsiuni	p.97
	Imaginea este truncată (prea mare) sau mică sau numai o parte din imagine este proiectată	p.98
	Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roşiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt terne.*	p.98
	Imaginile sunt închise	p.98
	Proiecţia se opreşte automat	p.99
Probleme la pornirea proiecţiei	Proiectorul nu porneşte	p.99
Probleme cu telecomanda	Telecomanda nu funcţionează	p.99
Probleme la panoul de comandă	Nu se pot efectua setări pe panoul de comandă	p.100
Probleme la proiectarea imaginilor 3D	Proiecţia nu se poate realiza în format 3D	p.100
	Imaginea 3D este mărită şi trunchiată	p.101
Probleme HDMI	Conexiunea HDMI nu funcţionează	p.101
	Numele dispozitivului nu este afişat în lista cu conexiunile dispozitivelor	p.101
Probleme cu WirelessHD	Imaginile WirelessHD nu pot fi proiectate	p.101
	Semnalul audio WirelessHD nu este redat corect	p.102
	În WirelessHD apare interferenţă, distorsiune sau întrerupere	p.103
Probleme cu dispozitivele de stocare USB	Expunerea de diapozitive nu porneşte	p.103
Alte probleme	Sonorul nu se aude deloc sau este prea încet	p.103
	Reţeaua nu poate fi conectată prin LAN fără fir	p.104

* Deoarece reproducerea culorilor se face în mod diferit de la un monitor la altul şi de la un monitor LCD la altul, imaginea proiectată de proiector şi tonurile culorilor afişate pe monitor pot să nu corespundă, totuşi aceasta nu este o defecţiune.

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Proiectorul este pornit?	Apăsaţi pe butonul ⏻ de pe telecomandă sau de pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă al proiectorului.
Cablul de alimentare este conectat?	Conectaţi cablul de alimentare.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Deconectaţi şi reconectaţi cablul de alimentare al proiectorului. Verificaţi dacă proiectorul este alimentat electric prin apăsarea butonului de alimentare după conectare.
Este recepţionat un semnal de imagine?	Verificaţi dacă dispozitivul conectat este pornit. Dacă **Messages** este setat pe **On**din meniul Configurare, vor fi afişate mesajele privind semnalul de imagine. ☛ **Settings** - **Display** - **Messages** p.81
A fost deconectată alimentarea la amplificatorul AV?	Dacă este conectat un amplificator AV, verificaţi alimentarea electrică a amplificatorului AV.
Se transmite un semnal de imagine de la dispozitiv?	Verificaţi dacă se trimite un semnal de imagine de la dispozitivul conectat.
Setările meniului Configurare sunt corecte?	Resetaţi toţi parametrii folosind funcţia Reset toate. ☛ **Reset** - **Reset All** p.90
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Conexiunea a fost stabilită în timp ce proiectorul sau calculatorul erau deja pornite?	Dacă se realizează conexiunea în timp ce alimentarea este deja pornită, este posibil ca tasta (tasta funcţională, etc.) care transferă semnalul de imagine de la calculator către destinaţia externă să nu funcţioneze. Opriţi calculatorul conectat şi apoi reporniţi-l.

Imaginile animate nu sunt afişate

Verificare	Rezolvare
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Semnalul de imagine al calculatorului este configurat simultan pentru o ieşire externă şi pentru o ieşire către monitorul LCD?	În funcţie de specificaţiile calculatorului, este posibil ca imaginile animate să nu fie afişate în cazul în care calculatorului este configurat simultan pentru o ieşire externă şi pentru o ieşire către monitorul LCD. Modificaţi această setare pentru ca semnalul de imagine să fie transmis numai către ieşirea externă. Pentru informaţii referitoare la specificaţiile calculatorului, consultaţi documentaţia calculatorului.

Se afişează **"Not supported"**.

Verificare	Rezolvare
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Rezoluţia şi frecvenţa semnalului de imagine corespund modului selectat?	Verificaţi setările semnalului de imagine recepţionat în **Resolution** din meniul Configurare şi verificaţi dacă aceasta corespunde cu rezoluţia proiectorului. ☛ p.113

Se afişează **"No Signal"**.

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificaţi dacă toate cablurile necesare pentru proiecţie sunt bine conectate. ☛ p.19
Este selectat corect portul de intrare a imaginii?	Modificaţi imaginea folosind butoanele pentru sursă de pe telecomandă sau butonul ⊕ de pe panoul de comandă. ☛ p.25
Dispozitivul conectat este pornit?	Porniţi dispozitivul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Semnalul de imagine este transmis către proiector?	Modificaţi această opţiune astfel încât semnalul de imagine să fie transmis la ieşirea externă şi nu numai la monitorul LCD al calculatorului. La anumite modele, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai poate fi vizualizat pe monitorul LCD. Pentru informaţii referitoare la specificaţiile calculatorului, consultaţi documentaţia calculatorului.
	Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul şi calculatorul sunt deja în funcţiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcţională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinaţie externă să nu funcţioneze. Opriţi calculatorul şi proiectorul şi apoi reporniţi-le.

Corecţie trapezoidală a imaginii proiectate

Verificare	Rezolvare
Este corecţia trapezoidală ajustată în intervalul de corecţie?	Dacă imaginea este proiectată din afara intervalului de corecţie, este posibil să nu puteţi corecta distorsiunea trapezoidală complet. Instalaţi proiectorul pe orizontală în faţa ecranului cât mai departe posibil, apoi ajustaţi poziţia de proiecţie folosind deplasarea obiectivului. ☛ p.14

Imaginile sunt neclare sau nu sunt focalizate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea a fost modificată?	Reglaţi focalizarea. ☛ p.28
Este montat capacul obiectivului?	Scoateţi capacul obiectivului.
Proiectorul este aşezat la distanţa corectă?	Verificaţi intervalul recomandat de proiecţie. ☛ p.16
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 suprafaţa lentilelor se poate produce condens şi din această cauză imaginile vor fi neclare. Montaţi proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă proiectorul este umed datorită condensării, opriţi proiectorul, scoateţi cablul de alimentare din priză şi aşteptaţi.

În imagini apar interferenţe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificaţi dacă toate cablurile necesare pentru proiecţie sunt bine conectate. ☛ p.19

Verificare	Rezolvare
Folosiți un cablu prelungitor?	Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul.
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Sunt setările **Sync.** şi **Tracking** ajustate corect?	Proiectorul utilizează funcțiile de ajustare automată pentru proiectarea optimă a imaginilor. Totuşi, în funcție de semnal, este posibil ca anumite reglaje să nu fie corecte chiar şi după efectuarea operației de corectare automată. În acest caz, ajustați setările definite pentru **Tracking** şi **Sync.** din meniul Configurare. ☛ **Signal** - **Tracking**/**Sync.** p.79
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieşire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ p.113

O parte din imagine este truncată (prea mare) sau mică

Verificare	Rezolvare
Este selectată opțiunea corectă pentru **Aspect**?	Apăsați pe butonul [Aspect] şi apoi selectați opțiunea pentru **Aspect** în funcție de semnalul de intrare. ☛ **Signal** - **Aspect** p.79
Este ajustată corect imaginea **Position**?	Ajustați setarea pentru **Position** din meniul Configurare. ☛ **Signal** - **Position** p.79
(Numai dacă se proiectează imagini provenind de la calculator) Este selectată rezoluția corectă?	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieşire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ p.113

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. ☛ p.19 Pentru porturile Video şi Component, asigurați-vă că ați asociat corect conectorul şi portul corespunzător; acestea trebuie să aibă aceeaşi culoare. ☛ p.19
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru **Contrast** din meniul Configurare. ☛ **Image** - **Contrast** p.77
Culoarea este reglată corect?	Ajustați setarea pentru **Advanced** din meniul Configurare. ☛ **Image** - **Advanced** p.77
(Numai dacă se proiectează imagini de la un dispozitiv video) Saturația culorii şi tenta sunt reglate corect?	Ajustați setările pentru **Color Saturation** şi **Tint** din meniul Configurare. ☛ p.77

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Ajustați setarea pentru **Brightness** din meniul Configurare. ☛ **Image** - **Brightness** p.77
Contrastul este reglat corect?	Ajustați setarea pentru **Contrast** din meniul Configurare. ☛ **Image** - **Contrast** p.77

Verificare	Rezolvare
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise şi calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiţi lampa cu una nouă. ☛ p.109

Proiecţia se opreşte automat

Verificare	Rezolvare
Este activată opţiunea **Sleep Mode**?	Dacă timpul definit este depăşit şi nu este recepţionat niciun semnal, lampa se va opri automat, iar proiectorul va intra în modul standby (veghe). Proiectorul va reveni din starea de standby dacă apăsaţi pe butonul ⏽ de pe telecomandă sau pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă. Dacă nu doriţi să utilizaţi **Sleep Mode**, modificaţi setarea la **Off**. ☛ **Settings** - **Operation** - **Sleep Mode** p.81

Probleme la pornirea proiecţiei

Proiectorul nu porneşte

Verificare	Rezolvare
Alimentarea este pornită?	Apăsaţi pe butonul ⏽ de pe telecomandă sau pe butonul ⏻ de pe panoul de comandă.
Pentru funcţia **Child Lock** este selectată opţiunea **On**?	Dacă pentru **Child Lock** este selectată opţiunea **On** din meniul Configurare, ţineţi apăsat butonul ⏻ de pe panoul de comandă timp de circa trei secunde sau efectuaţi operaţiile folosind telecomanda. ☛ **Settings** - **Lock Setting** - **Child Lock** p.81
Indicatoarele se activează şi se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Opriţi proiectorul şi apoi deconectaţi şi reconectaţi cablul de alimentare al proiectorului. Dacă problema persistă, opriţi utilizarea proiectorului, scoateţi cablul de alimentare din priză şi contactaţi distribuitorul local sau cel mai apropiat centru de informaţii. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

Probleme cu telecomanda

Telecomanda nu funcţionează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acţionată telecomanda?	Îndreptaţi telecomanda către receptor. De asemenea, verificaţi intervalul de funcţionare. ☛ p.24
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Verificaţi intervalul de funcţionare. ☛ p.24
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente străluceşte spre receptor?	Amplasaţi proiectorul în poziţie ridicată unde lumina puternică nu străluceşte pe receptorul pentru telecomandă.
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificaţi dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiţi bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ p.24

Verificare	Rezolvare
Este telecomanda orientată către WirelessHD Transmitter când se acționează butonul de comandă WiHD Transmitter? (Numai pentru modelul EH-TW6600W)	Trebuie să îndreptați telecomanda spre emițătorul WirelessHD Transmitter dacă utilizați butonul de control WiHD Transmitter de pe telecomandă. ☛ p.64

Probleme la panoul de comandă

Nu se pot efectua setări pe panoul de comandă

Verificare	Rezolvare
Pentru funcția **Control Panel Lock** este selectată opțiunea **On**?	Dacă pentru **Control Panel Lock** este selectată opțiunea **On** din meniul de Configurare, toate butoanele de pe panoul de comandă cu excepția butonului ⏻ sunt dezactivate. Efectuați operațiile folosind telecomanda. ☛ **Settings** - **Lock Setting** - **Control Panel Lock** p.81

Probleme la proiectarea imaginilor 3D

Proiecția nu se poate realiza în format 3D

Verificare	Rezolvare
Ochelarii 3D sunt porniți?	Porniți ochelarii 3D.
Imaginea 3D este proiectată?	Dacă se proiectează o imagine 2D sau dacă s-a produs o eroare la proiector care împiedică proiectarea imaginilor 3D, nu puteți viziona imaginile 3D chiar dacă purtați ochelari 3D.
Imaginea recepționată este în format 3D?	Verificați dacă imaginea recepționată este compatibilă 3D. Din moment ce majoritatea emisiunilor televizate nu conțin un semnal în format 3D, recepția 3D trebuie să fie setată manual.
Pentru funcția **3D Display** este selectată opțiunea **Off**?	Dacă pentru **3D Display** este setat pe **Off** din meniul Configurare, proiectorul nu va trece automat în modul 3D chiar dacă este recepționată o imagine 3D. Apăsați pe butonul 2D/3D . ☛ **Signal** - **3D Setup** - **3D Display** p.79
Formatul 3D este definit corect?	Proiectorul selectează automat formatul 3D adecvat, dar dacă imaginea 3D nu este afișată corect, utilizați **3D Format**din meniul Configurare pentru a selecta un alt format. ☛ **Signal** - **3D Setup** - **3D Format** p.79
Vă aflați în intervalul de recepție?	Verificați intervalul în care ochelarii 3D pot să comunice cu proiectorul și păstrați distanța. ☛ p.50
Operația de pairing a fost efectuată corect?	Pentru a efectua operația de pairing (asociere), consultați Ghidul utilizatorului ochelarilor 3D.
În vecinătate se găsesc diapozitive care pot produce interferențe cu undele radio?	Dacă utilizați simultan și alte dispozitive pe aceeași bandă de frecvență (2,4 GHz) de exemplu dispozitive de comunicare Bluetooth, rețele LAN wireless (IEEE802.11b/g) sau cuptoare cu microunde, se pot produce interferențe ale undelor radio, iar imaginea se poate întrerupe sau comunicarea nu se poate efectua. Nu utilizați proiectorul în apropierea acestor dispozitive.

Imaginea 3D este mărită şi trunchiată

Verificare	Rezolvare
Formatul video 3D este definit corect?	Materialul video poate fi trunchiat dacă se setează un format 3D incorect. Setează formatul 3D corect. ☛ p.47

Probleme HDMI

Conexiunea HDMI nu funcţionează

Verificare	Rezolvare
Utilizaţi un cablu care îndeplineşte standardele HDMI?	Funcţionarea nu este posibilă dacă utilizaţi un cablu care nu respectă standardele HDMI.
Dispozitivul conectat îndeplineşte standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplineşte standardele HDMI CEC, acesta nu poate funcţiona chiar dacă este conectat la portul HDMI. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi documentaţia dispozitivului conectat, etc. De asemenea, apăsaţi pe butonul [HDMI Link] şi apoi verificaţi dacă dispozitivul este disponibil în **Device Connections**. ☛ p.71
Cablurile sunt conectate corect?	Verificaţi dacă toate cablurile necesare pentru Conexiune HDMI sunt conectate corect. ☛ p.70
Dacă amplificatorul sau recorderul DVD, etc. sunt pornite?	Puneţi toate dispozitivele în starea de standby. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi documentaţia dispozitivului conectat, etc. Dacă aţi conectat difuzorul, etc. configuraţi dispozitivul conectat pentru ieşirea PCM.
A fost conectat un dispozitiv nou sau conexiunea a fost modificată?	Dacă funcţia CEC a unui dispozitiv conectat trebuie să fie reconfigurată, de exemplu la conectarea unui nou dispozitiv sau dacă o conexiune a fost modificată, probabil va trebui să reporniţi dispozitivul.
Sunt conectate prea multe cititoare multimedia?	Puteţi conecta simultan maximum 3 cititoare multimedia care îndeplinesc standardele HDMI CEC.

Numele dispozitivului nu este afişat Conexiuni dispozitiv

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul conectat îndeplineşte standardele HDMI CEC?	Dacă dispozitivul conectat nu îndeplineşte standardele HDMI CEC, acesta nu va fi afişat. Pentru informaţii suplimentare, consultaţi documentaţia dispozitivului conectat, etc.

Probleme cu WirelessHD (Numai pentru EH-TW6600W)

Imaginile WirelessHD nu pot fi proiectate

Verificare	Rezolvare
Cablul folosit la conectarea emiţătorului WirelessHD Transmitter inclus îndeplineşte standardele HDMI?	În cazul în care cablul nu îndeplineşte standardele HDMI, transmiterea comenzilor este imposibilă.

Verificare	Rezolvare
Pentru funcția **WirelessHD** este selectată opțiunea **Off**?	Dacă **WirelessHD** este setat pe **Off** din meniul Configurare, proiectarea semnalelor de intrare WirelessHD este imposibilă. Selectați pentru **WirelessHD** opțiunea **On** și apoi apăsați pe butonul [WirelessHD] . ☛ **Settings** - **WirelessHD** p.81
Semnalele sunt recepționate de la o distanță care respectă intervalul de transmisie WirelessHD?	Verificați intervalul în care emițătorul WirelessHD poate să comunice cu proiectorul și păstrați distanța. ☛ p.63
Emițătorul WirelessHD Transmitter inclus este pornit?	Verificați indicatorul de pornire al emițătorului WirelessHD Transmitter. Dacă acesta nu este alimentat, verificați dacă este conectat corect conectorul adaptorului de c.a. și apoi acționați butonul de pornire.
Indicatorul WirelessHD al WirelessHD Transmitter inclus este stins?	Nu se transmite semnal de la dispozitivul AV conectat la WirelessHD Transmitter. Verificați dacă sunt ferm conectate cablurile de la dispozitivul AV și de la WirelessHD Transmitter.
	Când ați vizualizat ultima dată imaginile transmise pe un dispozitiv de tip monitor, precum un televizor, prin portul Output, imaginile vor fi proiectate pe același dispozitiv de tip monitor ca ultimul la următoarea pornire a proiectorului. Pentru a anula setarea, apăsați pe butonul [Output] (schimbare ieșire) de pe telecomandă, orientând-o către WirelessHD Transmitter. ☛ p.65
Indicatorul Link al emițătorului WirelessHD Transmitter inclus este stins?	WirelessHD nu poate comunica cu proiectorul. Verificați intervalul în care emițătorul WirelessHD poate să comunice cu proiectorul și montați în intervalul respectiv.
S-a adunat praf în gura de evacuare a aerului WirelessHD Transmitter?	S-a adunat praf în gura de evacuare a aerului WirelessHD Transmitter? Este posibil să nu se poată realiza comunicarea dacă praful s-a adunat în gura de evacuare. Montați proiectorul în așa fel încât praful să nu se adune în gura de evacuare.
Proiectorul și emițătorul WirelessHD Transmitter sunt orientate corect?	Instalați proiectorul și emițătorul WirelessHD Transmitter astfel încât acestea să fie așezate față în față.
Se afișează **"Source: WirelessHD X"/"No Signal"** în porțiunea de jos-stânga a ecranului?	Verificați dacă dispozitivul AV conectat la portul HDMI de pe WirelessHD Transmitter este activat. Numărul semnalului de intrare afișat pe ecran coincide cu numărul portului HDMI. În plus, dacă pentru **HDMI Link** nu este selectată opțiunea **On**, dispozitivul conectat nu pornește. Selectați pentru **HDMI Link** opțiunea **On**. ☛ **Settings** - **HDMI Link** - **HDMI Link** p.81

Semnalul audio WirelessHD nu este redat corect.

Verificare	Rezolvare
Semnalul audio se aude când emițătorul WirelessHD este conectat?	Când conectați un dispozitiv, precum o bară audio, la portul Optical Audio-Out de pe WirelessHD Transmitter, pentru a reda semnal audio de acolo, selectați pentru **Audio Out Device** opțiunea **WirelessHD Transmitter**. Bara audio conectată trebuie să fie setată pe sunet surround. Pentru a reda semnal audio de la proiector, setați-l pe **Projector**. ☛ **Settings** - **HDMI Link** - **Audio Out Device** p.81

În WirelessHD apare interferenţă, distorsiune sau întrerupere

Verificare	Rezolvare
Semnalele sunt recepţionate de la o distanţă care respectă intervalul de transmisie WirelessHD?	Verificaţi intervalul în care emiţătorul WirelessHD poate să comunice cu proiectorul şi păstraţi distanţa. ☛ p.63
Între emiţătorul WirelessHD Transmitter şi proiector sunt obiecte care obstrucţionează transmisia?	Deoarece WirelessHD comunică folosind un fascicul concentrat de unde electromagnetice, dacă pe traseul undelor se află persoane sau obiecte, etc care obstrucţionează transmisia, acest lucru poate afecta în mod negativ imaginea. Asiguraţi-vă că niciun obstacol nu se află între emiţătorul WirelessHD Transmitter şi proiector în intervalul de transmisie WirelessHD. ☛ p.63
Semnalul recepţionat este prea slab?	Dacă transmisia nu este suficient de puternică, comunicarea poate fi instabilă. Verificaţi opţiunea **Video Reception** la instalarea emiţătorului deoarece uneori este posibil să îmbunătăţiţi puterea transmisiei prin mutarea emiţătorului WirelessHD Transmitter sau prin schimbarea orientării acestuia. ☛ **Settings** - **WirelessHD** - **Video Reception** p.81
	În funcţie de mediul înconjurător, puterea de transmisie poate să difere sau poate să fie instabilă. În timp ce verificaţi opţiunea **Video Reception**, instalaţi emiţătorul într-un spaţiu în care valoarea afişată rămâne constantă. ☛ **Settings** - **WirelessHD** - **Video Reception** p.81

Probleme cu dispozitivele de stocare USB

Expunerea de diapozitive nu porneşte

Verificare	Rezolvare
Dispozitivul de stocare USB utilizează o funcţie de securitate?	Este posibil ca dispozitivele de stocare USB care dispun de funcţii de securitate să nu poată fi utilizate.

Alte probleme

Sonorul nu se aude deloc sau este prea încet

Verificare	Rezolvare
Cablul audio este conectat corect?	Încercaţi să deconectaţi cablul de la portul Audio (L-R) şi apoi reconectaţi-l.
Volumul este prea slab?	Reglaţi volumul pentru a putea auzi semnalul audio. ☛ p.31
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setaţi echipamentul conectat la ieşirea PCM.

Rețeaua nu poate fi conectată prin LAN fără fir

Verificare	Rezolvare
Este corectă fraza de acces?	Rețineți că majusculele din fraza de acces contează. Dacă vă uitați fraza de acces, definiți una nouă.
Ați verificat Event ID?	Verificați numărul ID-ului evenimentului și încercați următoarea rezolvare. ☛ p.104 ID-ul evenimentului poate fi consultat în meniul **Info**. ☛ **Info** - **Projector Info** - **Event ID** p.90

Event ID

Consultați numărul și încercați următoarea rezolvare. Dacă problema persistă, luați legătura cu distribuitorul local sau cu cel mai apropiat centru de reparații Epson.

☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

Event ID	Cauză	Rezolvare
0432 0435	Proiecția prin rețea EasyMP nu a fost inițiată.	Reporniți proiectorul.
0434 0481 0482 0485	Comunicarea prin rețea este instabilă.	Verificați starea comunicărilor prin rețea și re-conectați-vă după puțin timp.
0433	Imaginile transferate nu pot fi redate.	Reporniți proiecția în rețea EasyMP.
0484	Comunicările cu computerul au fost întrerupte.	
0483 04FE	Proiecția în rețea EasyMP a fost întreruptă ne-așteptat.	Verificați comunicarea în rețea și reporniți pro-iectorul.
0479 04FF	A survenit o eroare de sistem la nivelul proiec-torului.	Reporniți proiectorul.
0891	Nu se poate găsi punctul de acces cu același SSID.	Definiți același SSID ca cel al calculatorului și punctul de acces la proiector.
0892	Metodele de autentificare WPA/WPA2 nu co-respund.	Verificați dacă setările de securitate pentru LAN fără fir sunt corecte.
0894	Comunicarea a fost întreruptă din cauza cone-xiunii cu un punct de acces neautorizat.	Consultați-vă cu administratorul de rețea și ur-mați-i instrucțiunile.
0898	Nu s-a putut obține DHCP.	Verificați dacă serverul DHCP funcționează co-rect. Dacă nu utilizați DHCP, dezactivați setarea DHCP.
0899	Alte erori de conexiune	Dacă problema persistă și după ce repornirea proiectorului sau a proiecției în rețea EasyMP, contactați-ne la următoarea adresă. ☛ *Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson*

Întreținerea

Curățarea componentelor

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

Avertisment

Nu utilizați substanțe pulverizate care conțin gaz inflamabil pentru îndepărtarea mizeriei şi a prafului de pe obiectivul proiectorului, etc. Proiectorul ar putea lua foc din cauza temperaturii interne ridicate a lămpii.

Curățarea filtrului de aer

Curățați filtrul de aer dacă pe acesta s-a acumulat praf sau dacă pe ecran este afişat următorul mesaj.
"The projector is overheating. Make sure nothing is blocking the air vent, and clean or replace the air filter."

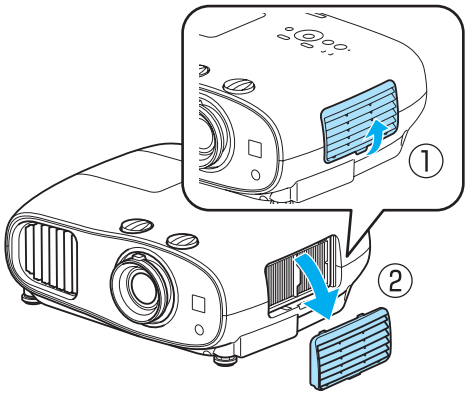
Atenție

- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creşterea temperaturii interne a proiectorului şi, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Este recomandat să curățați filtrul de aer cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Periați uşor filtrul de aer, pentru a-l curăța. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtrul de aer şi acesta nu mai poate fi îndepărtat.

1 Apăsați pe butonul ⏻ de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul şi apoi scoateți cablul de alimentare.

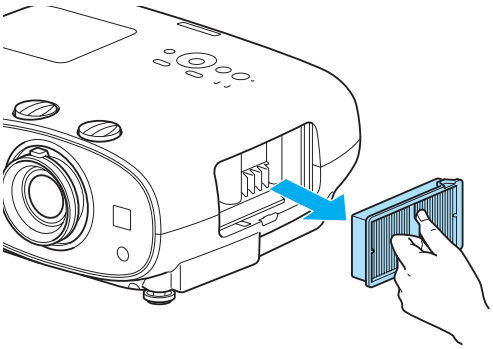
2 Scoateți capacul filtrului de aer.

Introduceți degetul în orificiul de pe capacul filtrului de aer şi scoateți-l în jos.



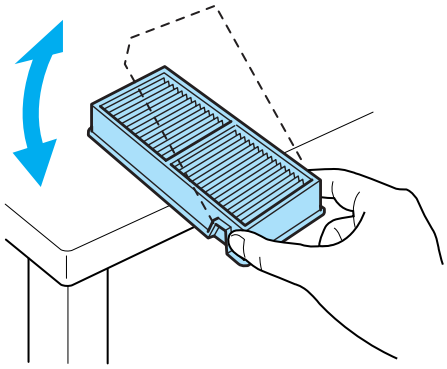
3 Scoateți filtrul de aer.

Prindeți proeminența din centrul filtrului de aer şi trageți în exterior.



4 Țineți filtrul de aer cu fața în jos loviți-l ușor de 4 - 5 ori pentru a îndepărta praful.

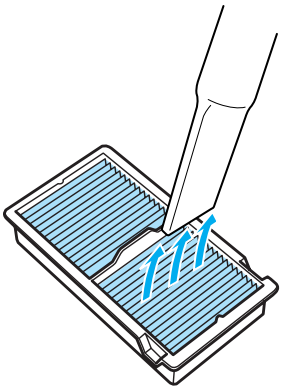
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



Atenție

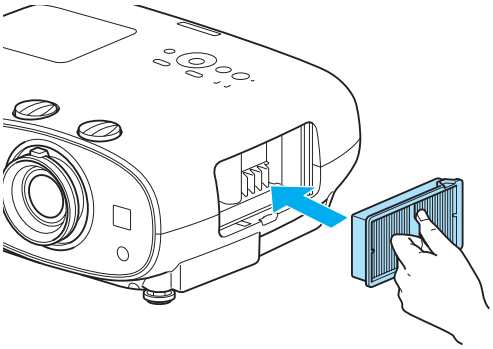
Dacă filtrul de aer este lovit prea tare, este posibil ca acesta să nu mai poată fi utilizat din cauza deformărilor și a fisurilor.

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



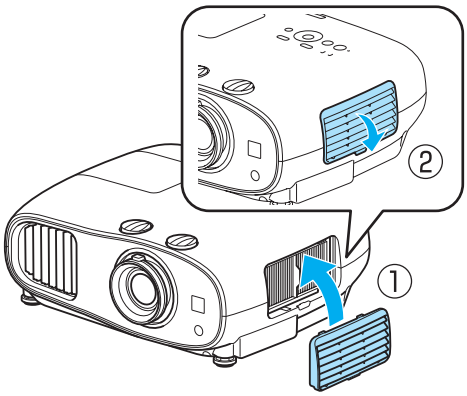
6 Montați filtrul de aer.

Prindeți filtrul de aer de proeminența din centru și introduceți-l drept.



7 Instalați capacul filtrului de aer.

Prindeți opritorul superior, și apoi cel inferior.



Curățarea unității principale

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

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

Atenție

Nu folosiți substanțe volatile precum ceara, alcoolul sau diluantul pentru a curăța suprafața proiectorului. Carcasa se poate deteriora sau vopseaua se poate coji.

Curăţarea lentilelor

Folosiţi o lavetă specială pentru curăţarea sticlei pentru a şterge delicat murdăria de pe obiectiv.

Atenţie

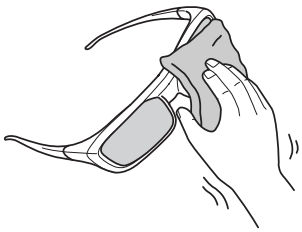
Nu ştergeţi lentilele cu materiale aspre şi manevraţi obiectivul cu mare atenţie, deoarece acesta este extrem de fragil.

Curăţarea ochelarilor 3D

Utilizaţi laveta pentru a şterge lentilele ochelarilor 3D.

Atenţie

- Nu ştergeţi lentilele cu materiale aspre şi manevraţi lentilele cu mare atenţie, deoarece acesta sunt extrem de fragile.
- Dacă trebuie să efectuaţi operaţii de întreţinere, scoateţi adaptorul de încărcare USB din priză şi verificaţi dacă toate cablurile au fost deconectate.
- Ochelarii 3D conţin baterii reîncărcabile. Respectaţi reglementările locale privind eliminarea acestora.



Intervalele de înlocuire a consumabilelor

Intervalul de înlocuire a filtrului de aer

- Mesajul este afişat, chiar dacă filtrul de aer a fost curăţat ☛ p.105

Perioada de înlocuire a lămpii

- La începerea proiecţiei, pe ecran va fi afişat următorul mesaj
  "It is time to replace your lamp. Please contact your Epson projector reseller or visit www.epson.com to purchase."
- Imaginea proiectată devine mai întunecată sau începe să se deterioreze.

- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după 3400H, pentru a păstra strălucirea iniţială şi calitatea imaginilor proiectate. Durata de afişare a mesajului diferă în funcţie de utilizare ale aparatului, de exemplu de setările definite pentru modul culoare, etc.
  Dacă veţi continua să folosiţi lampa şi după ce perioada de înlocuire a fost depăşită, creşte posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiţi lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcţionează încă.
- În funcţie de caracteristicile lămpii şi de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa îşi poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveţi întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgenţe.

Înlocuirea Consumabilelor

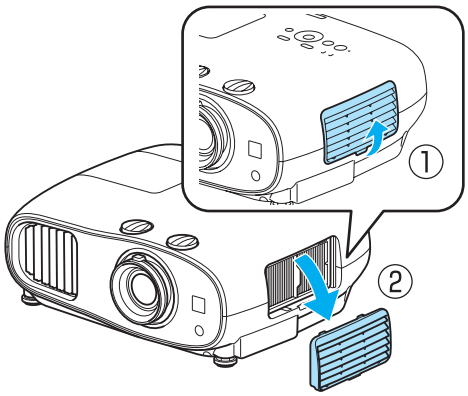
Înlocuirea filtrului de aer

Aruncaţi filtrele de aer uzate folosite respectând reglementările locale.
Material: polipropilenă

1 Apăsaţi pe butonul ⏻ de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul şi apoi scoateţi cablul de alimentare.

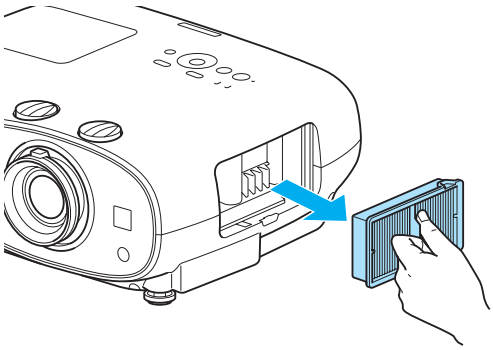
2 Scoateţi capacul filtrului de aer.

Introduceţi degetul în orificiul de pe capacul filtrului de aer şi scoateţi-l în jos.



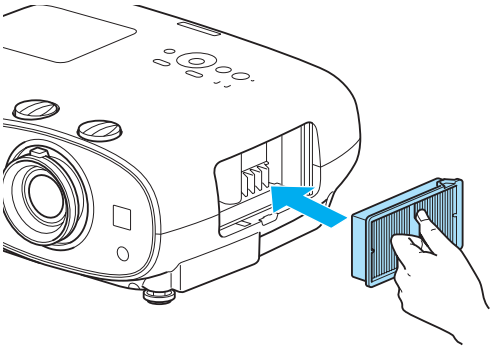
3 Scoateţi vechiul filtru de aer.

Prindeţi proeminenţa din centrul filtrului de aer şi trageţi în exterior.



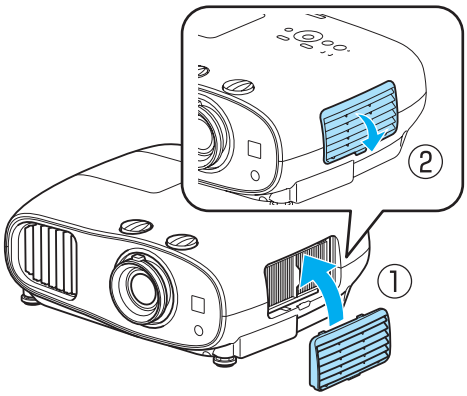
4 Montaţi filtrul de aer nou.

Prindeţi filtrul de aer de proeminenţa din centru şi introduceţi-l drept.



5 Instalaţi capacul filtrului de aer.

Prindeţi opritorul exterior, şi apoi cel inferior.



Înlocuirea lămpii

Avertisment

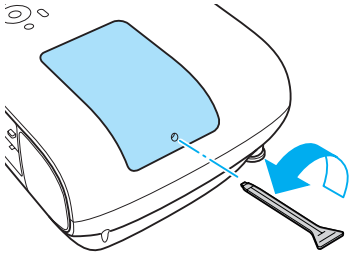
Când înlocuiţi lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. La înlocuirea unei lămpi instalate pe un proiector suspendat de tavan, presupuneţi întotdeauna că lampa este spartă şi scoateţi cu atenţie capacul lămpii. La deschiderea capacului lămpii, pot cădea mici cioburi de sticlă. Dacă cioburile vă intră în ochi sau în gură, mergeţi imediat la doctor.

Atenţie

- Nu atingeţi capacul lămpii imediat după oprirea proiectorului deoarece acesta este încă fierbinte. Aşteptaţi până când lampa se răceşte suficient înainte de a scoate capacul lămpii. În caz contrar, vă puteţi arde.
- Vă recomandăm să utilizaţi lămpi opţionale EPSON originale. Utilizarea unor alte lămpi decât cele originale poate afecta calitatea şi siguranţa proiecţiei.
  Este posibil ca orice daună sau defecţiune ce decurg din utilizarea altor lămpi decât cele originale să nu fie acoperită de garanţia Epson.

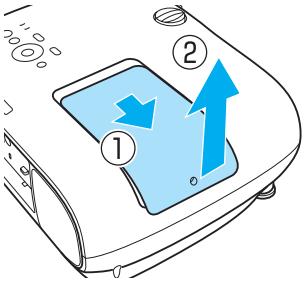
1 Apăsaţi pe butonul ⏻ de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă pentru a opri aparatul şi apoi scoateţi cablul de alimentare.

2 Deşurubaţi şurubul care fixează capacul lămpii.

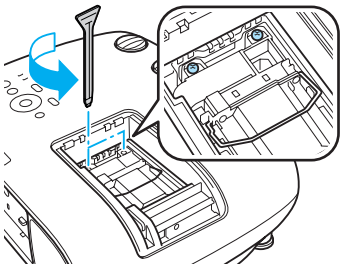


3 Scoateţi capacul lămpii.

Împingeţi capacul lămpii înainte şi scoateţi-l.

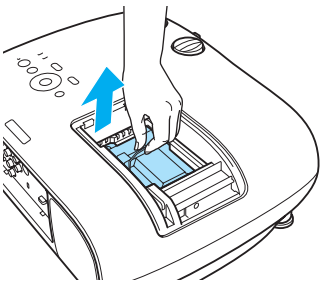


4 Deşurubaţi cele două şuruburi de fixare a lămpii.



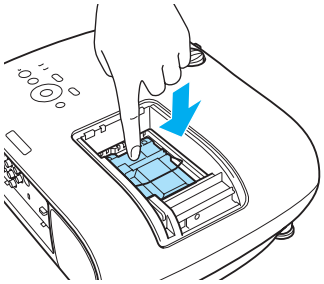
5 Scoateţi lampa veche.

Prindeţi ferm butonul şi scoateţi lampa.

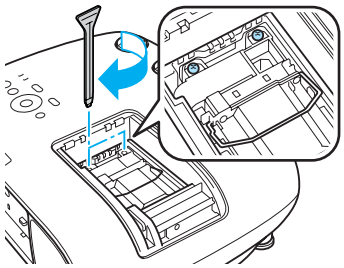


6 Montaţi noua lampă.

Asiguraţi-vă că lampa este orientată în direcţia corectă şi apăsaţi pentru a o fixa.

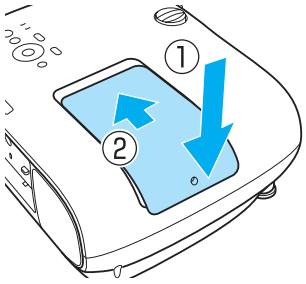


7 Strângeţi cele două şuruburi de fixare a lămpii.

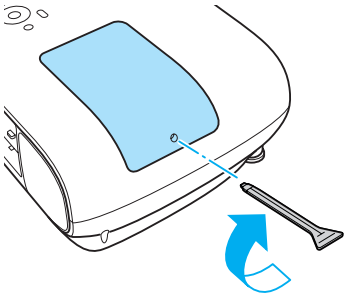


8 Puneţi capacul lămpii la loc.

Împingeţi capacul la loc pe poziţie.



9 Strângeţi şurubul de fixare a capacului lămpii.



Avertisment

Nu demontaţi şi nu modificaţi niciodată lampa. Dacă se montează şi se foloseşte în proiector o lampă modificată sau dezasamblată, aceasta ar putea provoca incendii, electrocutări sau accidente.

Atenţie

- Asiguraţi-vă că aţi instalat în siguranţă lampa şi capacul lămpii. Dacă acestea nu sunt instalate corect, proiectorul nu va funcţiona.
- Lampa conţine mercur (Hg). Aruncaţi lămpile folosite respectând legislaţia şi regulamentele locale privind colectarea tuburilor fluorescente.

Resetarea duratei de funcţionare a lămpii

După înlocuirea lămpii, trebuie să resetaţi contorul care înregistrează numărul de ore de funcţionare al lămpii.

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcţionare a lămpii şi prin intermediul mesajului şi a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiţi lampa.

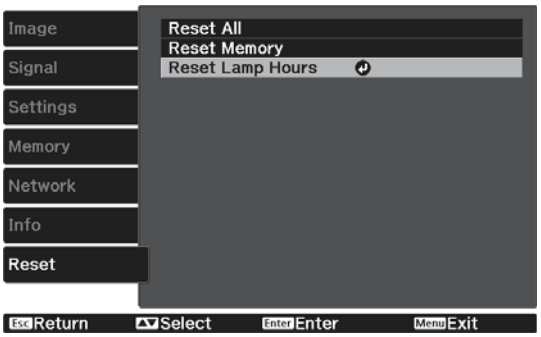
1 Porniţi aparatul.

2 Apăsaţi pe butonul Menu.

Este afişat meniul Configurare.

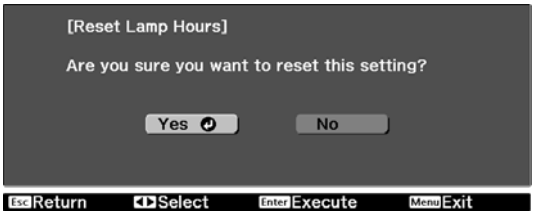
3 Selectați **Reset** - **Reset Lamp Hours**.

Va fi afișat un mesaj de confirmare operației de resetare.



4 Utilizați butoanele ◀ ▶ pentru a selecta **Yes** și apoi apăsați pe butonul Enter pentru a executa.

Contorul care înregistrează numărul de ore de funcționare al lămpii a fost resetat.



Accesorii Opționale şi Consumabile

Următoarele accesorii şi consumabile opționale pot fi cumpărate dacă aveți nevoie. Această listă cu accesorii şi consumabile opționale este valabilă începând din: iulie 2014. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă.

Disponibilitatea poate varia în funcție de țara în care s-a efectuat achiziția.

Articole opționale

Nume	Nr. model	Explicație
Montare pe tavan*	ELPMB20	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.
	ELPMB22	
	ELPMB30	
Tub pentru montare pe tavan 450 (450 mm alb)*	ELPFP13	Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.
Tub pentru montare pe tavan 700 (700 mm alb)*	ELPFP14	
Ochelari 3D cu obturator activ	ELPGS03	Aceştia sunt ochelari 3D cu obturator activ şi Bluetooth. Utilizați-i când urmăriți imagini 3D pe proiector.
Adaptor de încărcare USB	ELPAC01	Se utilizează la încărcarea ochelarilor 3D.
Unitatea de rețea fără fir 802.11b/g/n (2,4 GHz)	ELPAP07	Utilizați la conectarea unui dispozitiv extern la proiector printr-o rețea fără fir pentru a proiecta imagini.

* Este necesară experiență specială pentru a suspenda proiectorul pe tavan. Contactați distribuitorul local.

Consumabile

Nume	Nr. model	Explicație
Unitate de lampă	ELPLP85	Se foloseşte pentru a înlocui lămpile uzate. (1 lampă)
Filtru de aer	ELPAF39	Se foloseşte pentru a înlocui filtrele de aer uzate. (1 filtru de aer)

Rezoluții Acceptate

Video pe componente

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576
SDTV (480p)	60	720 x 480
SDTV (576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	50/60	1920 x 1080

Video compozit

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
TV (NTSC)	60	720 x 480
TV (SECAM)	50	720 x 576
TV (PAL)	50/60	720 x 576

Semnale recepționate de la calculator (RGB Analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SVGA	60	800 x 600
XGA	60	1024 x 768
SXGA	60	1280 x 960
	60	1280 x 1024
WXGA	60	1280 x 768
	60	1366 x 768
	60	1280 x 800
WXGA++	60	1600 x 900

Semnal de intrare HDMI1/HDMI2

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480p)	60	720 x 480
SDTV (576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 x 1080

Semnal de intrare MHL

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SDTV (480i)	50	720 x 480
SDTV (576i)	60	720 x 576
SDTV (480p)	50	720 x 480
SDTV (576p)	60	720 x 576
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 x 1080

Semnal de intrare HDMI 3D

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Format 3D		
			Combinare cadre	Juxtapuse	Sus şi jos
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720	✓	✓	✓
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV (1080p)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV (1080p)	24	1920 x 1080	✓	✓	✓

Semnal de intrare WirelessHD

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 x 480
SDTV (480i)	60	720 x 480
SDTV (576i)	50	720 x 576
SDTV (480p)	60	720 x 480
SDTV (576p)	50	720 x 576
HDTV (720p)*	50/60	1280 x 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080
HDTV (1080p)*	24/50/60	1920 x 1080

* În cazul proiecțiilor prin WirelessHD, următoarele semnale nu permit formatul Culoare închisă.
  2D: 1080p 60/50 Hz
  3D: 1080P 24 Hz combinare cadre/720P 50/60 Hz combinare cadre/1080p 60/50 Hz juxtapuse

Semnal intrare 3D MHL (printr-un WirelessHD Transmitter*)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Format 3D		
			Combinare cadre	Juxtapuse	Sus şi jos
HDTV (720p)	50/60	1280 x 720	-	✓	✓
HDTV (1080i)	50/60	1920 x 1080	-	✓	-
HDTV (1080p)	50/60	1920 x 1080	-	-	-
HDTV (1080p)	24	1920 x 1080	-	✓	✓

* Numai portul HDMI5

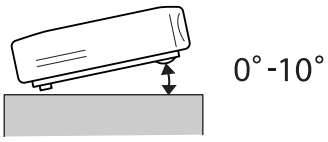
Specificații

Denumirea produsului		EH-TW6600W	EH-TW6600
Aspect (nu include piciorul reglabil)		410 (L) x 157 (H) x 304 (A) mm	
Dimensiune panou		Lățime 0,61"	
Metodă de afişare		Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție		1920 (L) x 1080 (H) x 3	
Frecvența de scanare	Digital	Ceas pixeli: 13,5 - 148,5 MHz	
		Orizontal: 15,63 - 67,5 kHZ	
		Vertical: 24, 30, 50 - 60 Hz	
	Analogic	Ceas pixeli: 13,5 - 148,5 MHz	
		Orizontal: 15,63 - 67,5 kHZ	
		Vertical: 50 - 60 Hz	
Reglare focalizare		Manual	
Reglare zoom		Manual (cca. 1 până la 1,6)	
Lampă (sursă de lumină)		Lampă UHE 250 W, nr. model: ELPLP85	
Sursă de alimentare		100 - 240 V c.a. ±10%, 50/60 Hz 3,9-1,8 A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	La funcționare: 385 W	
		Consum energie în standby: 0,29 W Consum energie în standby: 1,6 W*1	
	circa 220 până la 240 V	La funcționare: 366 W	
		Consum energie în standby: 0,43 W Consum energie în standby: 1,8 W*1	
Altitudinea de funcționare		Altitudine 0 - 3.000 m	
Temperatură de funcționare		de la +5 la 35°C*2 (fără condensare)	
Temperatură de depozitare		de la -10 la +60°C (fără condensare)	
Greutate		Aprox. 6,8 kg	Aprox. 6,7 kg
Conectori		Port Component x 1, mufă jack cu 3 pini RCA	
		Port PC x 1, Mini D-Sub15-pini (mamă) albastru	
		Port HDMI x 2, HDMI Pentru HDCP, pentru semnale CEC, pentru semnale MHL (numai portul HDMI1), pentru PCM liniar, culori închise	
		Port Video x 1, mufă jack cu pini RCA	
		Port RS-232C x 1, D-sub 9-pini (tată)	
		Port Trigger Out x 1, mufă minijack de 3,5	
		Port audio-S/D x 1, mufă jack cu pini RCA	
		Port Audio Out x 1, mufă minipin jack stereo	
		Port USB 2.0 tip A x 1	
Boxă		10 W x 2	

*1 Dacă utilizați emițătorul WirelessHD Transmitter cu EH-TW6600W şi sunt îndeplinite următoarele condiții
Settings - **WirelessHD** - **WirelessHD** este setat pe **On**
Settings - **HDMI Link** - **Power On Link** este setat pe **Bidirectional** sau **Device -> PJ** ☛ p.81
*2 La utilizarea la altitudini mai mari de 2286 m, este +5 la +30°C.

Unghi de înclinare

Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 10°, acesta se poate deteriora sau se pot produce accidente.



Comenzi ESC/VP21

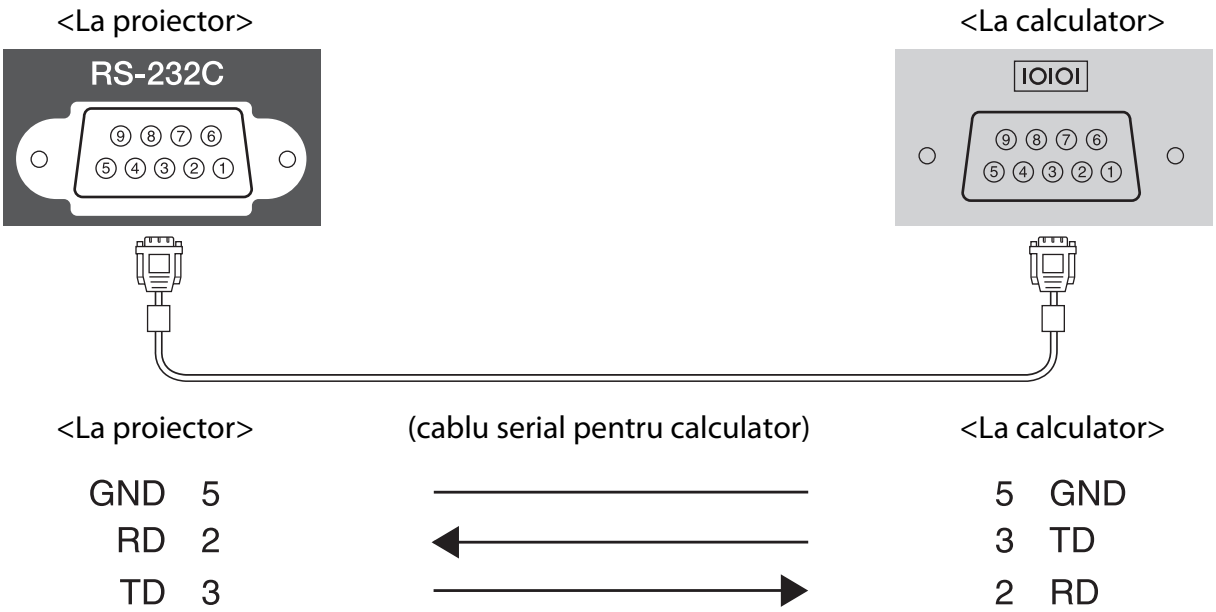
Utilizarea ESC/VP21 permite controlul proiectorului de la un dispozitiv extern. Pentru mai multe detalii, consultați următorul site web.

http://www.epson.com

Amplasarea cablurilor RS-232C

- Formă conector: D-sub 9-pini (tată)
- Nume port intrare proiector: RS-232C
- Denumire semnal:

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



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

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of directive 2011/65/EU (RoHS)

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION

Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan

Telephone: 81-266-52-3131

Importer: SEIKO EUROPE B.V.

Address: Azië building, Atlas ArenA, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam Zuidoost The Netherlands

Telephone: 31-20-314-5000

Glosar

În această secţiune sunt explicaţi pe scurt termenii dificili care au fost explicaţi în acest ghid. Pentru detalii, consultaţi alte publicaţii disponibile pe piaţă.

HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum şi pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI şi HDMI. Deoarece portul HDMI al proiectorului este compatibil cu tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate folosind tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de criptare HDCP.
HDMI™	Este o abreviere pentru High Definition Multimedia Interface. Acesta este un standard prin care imaginile HD şi semnalele audio multicanal sunt transmise digital. HDMI™ este un standard destinat aparaturii electronice digitale şi calculatoarelor. Dacă semnalul digital nu este comprimat, imaginea poate fi transferată la cea mai bună calitate posibilă. De asemenea, acest standard oferă şi o funcţie de criptare a semnalului digital.
HDTV	Este o abreviere pentru High-Definition Television. Acesta se referă la sistemele de înaltă definiţie care îndeplinesc următoarele condiţii. • Rezoluţie verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv, i = Întreţesere) • Format ecran 16:9, recepţie şi redare audio în format Dolby Digital (sau ieşire)
MHL	O abreviere pentru Mobile High-definition Link, care este o interfaţă de înaltă definiţie standard care permite transferul de semnale video la înaltă viteză pe dispozitivele mobile. Acest standard vizează smartphone-urile şi tabletele care transferă semnale digitale necomprimate fără pierderea calităţii şi care permite şi încărcarea simultană a unor astfel de dispozitive.
NTSC	Este o abreviere pentru National Television Standards Committee. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în Japonia, America de Nord şi America Latină.
PAL	Este o abreviere pentru Phase Alternation by Line. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în diferite ţări din Europa de Vest (cu excepţia Franţei), în ţări din Asia precum China şi în Africa.
SDTV	Este o abreviere pentru Standard Definition Television. Acesta se referă la sistemele de televiziune standard care nu îndeplinesc condiţiile impuse pentru HDTV High-Definition Television.
SECAM	Este o abreviere pentru SEquential Couleur A Memoire. Este o metodă de transmitere terestră a culorilor analogice. Această metodă este utilizată în Franţa, în Europa de Est, în fosta Uniune Sovietică, în Orientul Mijlociu, în Africa, etc.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluţie de 800 (pe orizontală) x 600 (pe verticală) de puncte.
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluţie de 1.280 (pe orizontală) x 1.024 (pe verticală) de puncte.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluţie de 640 (pe orizontală) x 480 (pe verticală) de puncte.
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluţie de 1.024 (pe orizontală) x 768 (pe verticală) de puncte.
YCbCr	În semnalele pentru imaginea Component pentru SDTV, Y este strălucirea, în timp ce Cb şi Cr indică diferenţa de culoare.

YPbPr	În semnalele pentru imaginea Component pentru HDTV, Y este strălucirea, în timp ce Pb şi Pr indică diferenţa de culoare.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea şi înălţimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV şi cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
Întreţesere	Transmite informaţii necesare pentru a crea un ecran trimiţând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afişează la fiecare al doilea rând.
Asociere	Este folosit pentru înregistrarea în avans a dispozitivelor la conectarea cu dispozitive Bluetooth pentru a asigura o comunicare mutuală.

Informații Generale

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, salvată într-un sistem de stocare sau transmisă sub nicio formă şi 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 şi 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 şi redundanțe, pentru menținerea siguranței şi 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.

Notificare generală

EPSON is a registered trademark, EXCEED YOUR VISION, ELPLP and their logos are registered trademarks or trademarks of Seiko Epson Corporation.

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

WirelessHD, WiHD şi sigla WiHD sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale WirelessHD LLC.

InstaPrevue şi sigla InstaPrevue sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Silicon Image, Inc.

Bluetooth® şi sigla Bluetooth sunt mărci înregistrate ale Bluetooth SIG, Inc.

MHL şi sigla MHL logo sunt o marcă comercială, o marcă comercială înregistrată sau o marcă de servicii ale MHL, LLC în Statele Unite şi/sau în alte țări.

WPA™ şi WPA2™ sunt mărci comerciale înregistrate ale Wi-Fi Allience.

App Store este marcă de serviciu a Apple Inc.

Google Play este marcă comercială a Google Inc.

All other trademarks are the property of their respective owners and used for identification purpose only.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2014. All rights reserved.

A

Adâncime 3D 79
Advanced 78
Afişaj 86
Afişare adresă IP 89
Afişarea şablonului de test 28
Ajustare înclinare 29
Ajustarea valorilor RGB 37
Aliniere panou 86
Asociere 49
Aspect 13, 34, 79
Audio 81
Avansat 80

B

Blocare funcţionare 83
Blocare pt. copii 83
Brightness 78
Buton utilizator 84

C

Capac filtru de aer 105, 108
Capac lampă 6, 109
Channel 88
Claritate 39, 77
Comunicare 85
Conectarea 19
Conectarea dispozitivelor compatibile MHL 20, 22
Conectarea dispozitivelor USB 21
Conectarea dispozitivelor WirelessHD 22
Conectarea echipamentelor video 19
Conectarea smartphone-urilor sau a tabletelor 20, 22
Conectarea unui calculator 19
Conexiune HDMI 70, 82
Conexiuni dispozitiv 62, 82
Config. automată 80
Configurare nivel 80
Confirmare standby 86
Connection Mode 88
Contrast 77
Conversie 2D-3D 79
corecţie H 81
Corecţie H/V 30, 81
Corecţie trapezoidală 30
corecţie V 81
Culoare închisă 90
Curăţare filtru de aer 105
Curăţarea lentilelor 107
Curăţarea ochelarilor 3D 107
Curăţarea unităţii principale 106

D

De-întreţesere 80
Detail Enhancement 40
Detecţie mişcare 80
DHCP 89
Diafragmă automată 39, 78
Dimens. Diag. Ecran. 79
Dimensiune imagine proiectată 28
Dimensiune proiecţie 16
Dimensiune subecran 91
Durată de funcţionare 110
Durată lampă 90

E

Ecran 3d 79
Ecran pornire 86
Ecran secundar 69
EPSON Super White 78
Event ID 90, 104

F

Filtru de aer 105
Focalizarea 97
Format 3D 79, 90
Funcţia memorie 44
Funcţionare 85
Fundal ecran 86

G

Gain 78
Gain (Câştig) 37
Gamma 36, 78
Gateway Address 89

H

Hue 78

I

Iluminare 85
Images 72
Imagine 33
Imagine în imagine 74, 91
Imagini 3D 47
Indicatoare 92
Indicator Link 56
Indicator WiHD 56
Indicatori de eroare/avertizare 92
Inel de focalizare 6, 28
Inel de zoom 6

Info Sincro 90
Informații proiector 90
Inițiere ajustări 86
Interferențe 97
Interval video HDMI 81
Intervalul de funcționare 24
Intervalul de înlocuire 107
Intervalul de înlocuire a filtrului de aer 107
Intervalul de transmisie 63
Inversare audio 81
Inversare ochelari 3D 79
IP Address 89
IP Settings 89

Î

Îmbunătățirea detaliilor 80
Încărcați memorie 45, 87
Înch. Imag. în Imag. 91
Înlocuirea consumabilelor 108
Înlocuirea filtrului de aer 108
Înlocuirea lămpii 109
Înlocuirea periodică a consumabilelor 107

L

Language 86

M

Meniu 76
Meniu de configurare 76
Meniu rețea locală fără fir 88
Meniu securitate 89
Meniu superior 76
Meniul de rețea 87
Meniul Imagine 77
Meniul Informații 90
Meniul memorie 87
Meniul principal 88
Meniul Reset 89
Meniul reset 90
Meniul Semnal 79
Meniul Setări 81
Mesaje 86
Mod altitudine mare 85
Mod culoare 33, 77
Mod inactivare 85
Mod scan 90
Mod WiHD 82

N

Notă privind vizualizarea 3D 79
Nuanță 36
Nuanță piele 77
Număr de serie 90

O

Ochelari 3D 47
Offset 37, 78
Oprire conexiune 82
Overscan 81

P

Panou de comandă 6, 7
Passphrase 89
Perioada de înlocuire a lămpii 107
Plin 34
Pornire conexiune 82
Pornire directă 85
Port Component 19
Port HDMI 70
Port HDMI1 19
port HDMI1 ..... 20, 22
Port HDMI2 19
Port PC 19
Port USB 21
Port Video 19
Portul de încărcare al ochelarilor 3D 56
Power 26
Poziție 79
Poziție subecran 91
Procesare imagine 81
Projection 83
Putere consumată 78

R

Rată refresh 90
Răcire 26
Recepție 62, 82
Redenumire memorie 45, 87
Reducere zgomot 80
Reglare focalizare 28
Reglare zoom 28
Reglarea focalizării 28
Reset 78, 81, 82, 86
Resetare 86
Resetați Durată Lampă 90, 110
Resetați memoria 45, 90
Resetează toate 90
Rezoluție 90
Rezoluțiile acceptate 113

RGB 78
RGBCMY 36, 78

S

Salvaţi memorie 44, 87
Saturare culoare 77
Saturation 78
Saturaţie 36
Schimb.princ/subecr. 91
Search Access Point 88
Security 89
Selectare culoare 86
Semnal intrare 90
Semnal video 90
Setare blocare 83
Setări 3D 79
Sincronizare 79
Slideshow 72
Specificaţii 116
SSID 88
SSID Display 89
Standarde CEC 70
Stare 90
Strălucire 36, 77
Strălucire 3D 79
Submeniu 76
Subnet Mask 89
Super-resolution 80
Suprafaţă de vizionare 50
Sursă 25, 90
Sursă de alimentare 25
Sursă subecran 91

Ş

Şablon culoare 86
Ştergeţi memorie 45, 87
Şurub pentru fixarea capacului lămpii 109

T

Tastatură soft 88
Telecomanda 9, 24
Temp. culori 77
Tentă 77

U

Urmărire 79
USB 72

V

Versiune 90
Volum 31, 81

W

Wireless LAN Power 88
WirelessHD 56, 82

Z

Zoom 34