



Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-G6970WU



EB-G6870

Notatii utilizate în acest ghid





• Măsuri de siguranță

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

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

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

• Indicații referitoare la informațiile generale

Atenție	Indică procedurile care pot produce daune sau răniuri dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Indică informații și puncte suplimentare care pot fi utile referitoare la un anumit subiect.
	Indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.
	Indică faptul că o explicație a cuvântului sau cuvintelor subliniate aflate în fața acestui simbol apare în glosarul de termeni. Consultați secțiunea "Glosar" din "Apendice".  "Glosar" p.195
[Nume]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
Nume meniu	Indică elementele din meniul Configurare. Exemplu: Selectați Strălucire din meniul Imagine . Imagine - Strălucire

Asigurați-vă că ați citit informațiile următoare înainte de a manipula proiectorul.

☛ [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

Avertismente și precauții la instalare

Pentru montarea suspendată pe tavan a proiectorului, aveți nevoie de un suport opțional.

☛ "Accesorii opționale" [p.176](#)



Avertisment

- Nu folosiți sau instalați proiectorul în spații în care poate fi expus la apă sau ploaie, sau unor condiții de umiditate crescută, cum ar fi, de exemplu, în spații deschise, în baie sau duș etc. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric.
- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de tavan (montare pe tavan). Dacă montarea proiectorului nu este efectuată în mod corect, persistă posibilitatea căderii proiectorului. Acest fapt poate cauza producerea de leziuni sau de accidente. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)
- Dacă la montare utilizați adezivi la puncte de fixare a suportului pe tavan pentru a preveni slăbirea șuruburilor sau dacă utilizați lubrifianti sau uleiuri pe proiector, carcasa acestuia se poate fisura, iar proiectorul poate cădea din suport. Aceasta poate provoca accidentarea sau rănirea oricărei persoane aflate sub suport.
Când instalați sau reglați suportul de suspendare pe tavan, nu utilizați adezivi pentru a împiedica slăbirea șuruburilor și nu utilizați uleiuri sau lubrifianti etc.
- Nu acoperiți gură de ventilație sau gură de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă oricare din guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.
- Nu așezați obiecte inflamabile în fața lentilei. Dacă setați programul să pornească automat proiectorul, orice obiecte inflamabile așezate în fața lentilei pot provoca un incendiu.
- Nu legați cablul de alimentare împreună cu alte cabluri de conectare. În caz contrar, poate izbucni un incendiu.
- Utilizați numai tensiunea de alimentare specificată. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric.



Avertisment

- Aveți grijă la manipularea cablului de alimentare. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric. Respectați următoarele la manipularea cablului de alimentare.
 - Nu conectați mai multe cabluri de alimentare la aceeași priză.
 - Nu conectați la priză cablul de alimentare dacă pe acesta se regăsesc substanțe străine, cum ar fi praful.
 - Asigurați-vă că ați introdus complet cablul de alimentare.
 - Nu conectați sau deconectați cablul de alimentare la priză cu mâinile ude.
 - Nu trageți de cablu atunci când deconectați cablul de alimentare. Asigurați-vă că îl țineți de ștecher.
- Nu utilizați un cablu de alimentare deteriorat. În caz contrar, acesta poate provoca un incendiu sau un șoc electric. Respectați următoarele la manipularea cablului de alimentare.
 - Nu modificați cablul de alimentare.
 - Nu amplasați obiecte grele pe cablul de alimentare.
 - Nu trageți, răsuciți sau forțați cablul de alimentare.
 - Nu amplasați cablul de alimentare lângă surse de căldură.



Atenție

Nu amplasați proiectorul pe suprafețe instabile, cum ar fi mese instabile sau suprafețe înclinate. Dacă proiectați pe verticală, instalați corespunzător proiectorul pentru a vă asigura că acesta nu cade. În caz contrar, se pot provoca vătămări.

Atenție

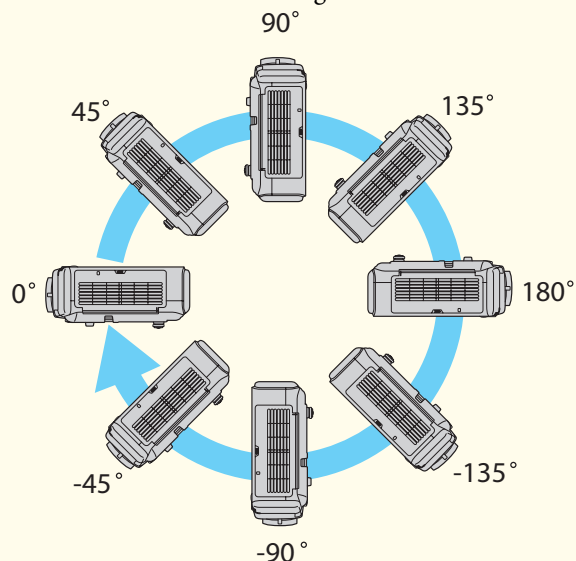
- Nu instalați proiectorul în spații expuse la vibrații sau șocuri.
 - Nu instalați proiectorul lângă linii de mare tensiune sau obiecte care generează câmp magnetic. În caz contrar, proiectorul poate să nu funcționeze corect.
 - Nu folosiți sau depozitați proiectorul într-o locație expusă unor temperaturi extreme. Evitați, de asemenea, variațiile bruște de temperatură. Asigurați-vă că folosiți sau depozitați proiectorul în spații care respectă următoarele intervale de temperaturi de funcționare sau depozitare.
 - Temperatura de funcționare: 0 până la +45°C* (fără condensare)
 - Temperatura de depozitare: -10 până la +60°C (fără condensare)
- * Pentru o altitudine între 0 și 1.499 m, temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +45°C, dacă pentru **Consum energie** este selectată opțiunea **ECO** sau **Angrenare temp.** și între 0 și +40°C dacă este selectată opțiunea **Normal**. La altitudini între 1.500 și 3.048 m++, temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +40°C, dacă pentru **Consum energie** este selectată opțiunea **ECO** sau **Angrenare temp.** și între 0 și +35°C dacă este selectată opțiunea **Normal**.
- Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați **Mod altitudine mare** la **Pornit**.
 - ☛ Meniul **Extins** - **Funcționare** - **Mod altitudine mare** [p.114](#)

Atenție

- Dacă proiectați cu proiectorul înclinat, nu îl înclinați la un unghi mai mare decât cel specificat. În caz contrar, proiectorul se poate defecta sau se pot produce accidente.

Unghi de înclinare

Vertical: poate fi instalat sub orice unghi dintr-un cerc de 360 de grade.



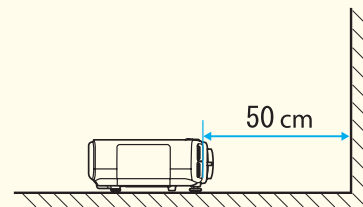
Orizontal: poate fi înclinat atât cât permite sistemul de reglare al piciorului din spate (atât cât acesta poate fi extins sau strâns). Picioarele pot fi montate și scoase. Țineți cont de faptul că picioarele se vor detașa dacă sunt extinse mai mult de 10 mm.

- După terminarea instalării, asigurați-vă că ați configurat **Direcție**. În caz contrar, durata de funcționare a lămpii se poate reduce semnificativ.
☛ "Configurarea direcției" [p.26](#)
- Utilizarea proiectorului în unghi nepotrivit sau setarea necorespunzătoare în meniul Configurare poate cauza funcționarea necorespunzătoare a aparatului și reducerea duratei de viață a componentelor optice.

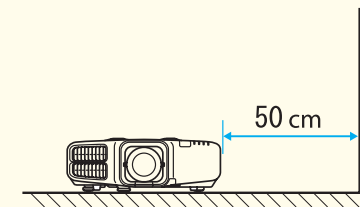
Atenție

- Asigurați-vă că între perete și gura de evacuare a aerului și gura de ventilare există o distanță cel puțin la fel de mare ca în figura următoare.

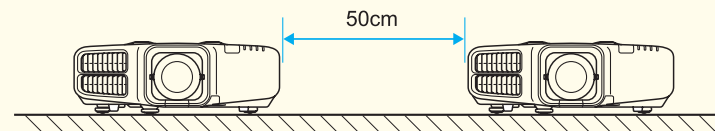
Gură de evacuare a aerului



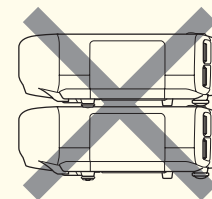
Gură de ventilare



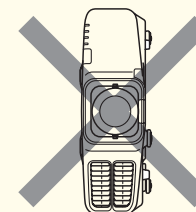
- Dacă instalați mai multe proiectoare, asigurați-vă că între proiectoare este o distanță minimă de 50 cm. De asemenea, asigurați-vă că aerul din gură de evacuare a aerului nu este direcționat spre gură de ventilare.



- Nu montați proiectorul direct deasupra altui proiector.



- Nu proiectați imaginea așezând proiectorul longitudinal.





- Recomandăm să configurați comutarea focalizării, factorului zoom și obiectivelor la cel puțin 30 de minute după începerea proiectării, întrucât imaginile nu sunt stabile imediat după pornirea proiectorului.
- Pentru reglarea înălțimii imaginii folosind butonul de decalare pe verticală al lentilei, efectuați reglarea deplasând imaginea de jos în sus. Dacă butonul este rotit de sus în jos, poziția imaginii poate coborî ușor după reglare.

Avertismente și precauții la utilizare



Avertisment

- Nu acoperiți gură de ventilare sau gură de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă una dintre guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.
- Nu priviți în lentilă în timpul proiectiei.
- Pe durata proiectiei, nu blocați lumina emisă de proiector cu capacul de protecție a lentilei (care este detașabil), cu o carte etc.
Dacă lumina emisă de proiector este blocată, suprafața pe care va fi transmisă lumina se va înfierbânta și s-ar putea topi sau ar putea cauza producerea unui incendiu. De asemenea, este posibil ca lentila să se încălzească ca urmare a reflectării luminii, iar acest lucru ar putea cauza defectarea proiectorului. Pentru a opri proiectia, folosiți funcția A/V Mute sau opriți funcționarea proiectorului.
- Ca sursă de lumină a proiectorului se utilizează o lampă cu mercur, cu o presiune internă mare. În cazul în care lampa este supusă la vibrații sau șocuri, ori în cazul în care aceasta este utilizată pentru o perioadă prea lungă de timp, există posibilitatea ca lampa să se defecteze sau să nu mai poată porni. Dacă lampa explodează, este posibil ca gazele să fie eliberate în atmosferă și fragmente mici de sticlă să fie împrăștiate, iar aceste lucruri ar putea cauza rănirea persoanelor. Respectați neapărat instrucțiunile de mai jos.
 - Nu demontați sau nu deteriorați lampa și nu o expuneți la șocuri.
 - Nu apropiați fața de proiector când acesta este în funcțiune.
 - Trebuie să aveți o grijă deosebită când proiectorul este instalat pe tavan, deoarece este posibil să cadă cioburi mici de sticlă când scoateți capacul lămpii.
Când curățați proiectorul sau când înlocuiți lampa, aveți foarte mare grijă ca astfel de cioburi să nu ajungă în ochi sau în gură.

Dacă lampa se sparge, ventilați imediat zona. De asemenea, dacă inhalați gaze din lampă sau pătrund cioburi în ochi sau în gură, contactați un doctor. În plus, consultați reglementările locale privind eliminarea corespunzătoare a acestuia și nu-l aruncați în gunoiul menajer.



Atenție

Nu așezați obiecte care se pot deforma sau care pot fi în vreun fel afectate de căldura din jurul gură de evacuare a aerului și nu puneți capul sau mâinile dumneavoastră în apropierea gurii de evacuare a aerului în timpul efectuării proiecției.

Atenție

- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- Îndepărtați unitatea de lentilă numai când este necesar. Dacă în proiector pătrunde praf sau murdărie, calitatea proiecției se deteriorează, ceea ce poate cauza o defecțiune.
- Încercați să evitați atingerea lentilei cu mâna sau cu degetele. Dacă suprafața lentilei se pătează cu amprente sau pete de ulei, calitatea proiecției va scădea.
- Depozitați proiectorul cu unitatea de lentilă instalată. Dacă proiectorul este depozitat fără unitatea de lentilă, murdăria și praful pot pătrunde în interiorul proiectorului și pot cauza defecțiuni sau pot reduce calitatea proiecției.
- La depozitare, asigurați-vă că ați scos bateriile din telecomandă. Dacă bateriile rămân în telecomandă pentru o perioadă de timp mai îndelungată, acestea pot produce scurgeri.

Observații privind transportul

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



Atenție

Este interzisă transportarea proiectorului de către o singură persoană. Despachetarea sau transportarea proiectorului trebuie efectuată de către două persoane.

Atenție

- Deplasarea în apropiere
 - Opriți proiectorul și deconectați toate cablurile.
 - Montați capacul la lentile.
- În timpul transportării

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

 - Îndepărtați unitatea de lentilă dacă lentila instalată este una opțională, alta decât lentila standard pentru zoom. Montați lentila standard pentru zoom, dacă proiectorul cuprinde o lentilă deja instalată. Dacă proiectorul nu este echipat cu lentilă, instalați capacul care era poziționat pe locul de montare a lentilei în momentul achiziționării proiectorului.
 - Comutatoarele pentru poziționarea lentilei pe plan orizontal sau vertical sunt montate în partea centrală a aparatului.
 - Înfășurați proiectorul într-un material de ambalaj rezistent pentru a-l proteja împotriva șocurilor și așezați-l într-o cutie de carton rezistentă. Nu uitați să informați transportatorul în privința faptului că în cutie se află echipament de mare precizie.

Notății utilizate în acest ghid 2

Introducere

Denumirea și funcțiile componentelor 13

În față/pe carcasă	13
Spate	14
Interfață	15
La bază	16
Panou de control	16
Telecomandă	18
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	20
Distanța de funcționare a telecomenzii	22

Pregătirea proiecteurului

Instalarea proiecteurului 24

Demontarea și atașarea unității lentilei de proiecție	24
Montarea	24
Demontarea	25
Setări de instalare	26
Configurarea direcției	26
Schimbarea direcției imaginii (modul proiecție)	27
Configurarea ecranului	27
Reglarea poziției imaginii pe ecranul proiectat	28
Afișarea unui șablon de test	29
Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)	30
Ajustarea dimensiunii imaginii	32
Corectarea focalizării	32
Dacă utilizați o lentilă de zoom scurtă ELPLU01	32
Reglarea înălțimii imaginii proiectate (pentru instalare normală)	33
Reglarea înclinării orizontale (pentru instalare normală)	33
Setările ID	34
Setați ID-ul proiecteurului	34
Verificarea codului de identificare al proiecteurului (ID Proiector)	35

Setarea ID-ului pentru telecomandă	35
Potrivirea ceasului proiecteurului	35
Alte setări	37
Definirea setărilor operațiilor de bază	37
Definirea setărilor ecranului	38

Conectarea echipamentului 39

Conectarea unui calculator	39
Conectarea surselor de imagini	41
Conectarea echipamentelor externe	43
Conectarea unui cablu LAN	44
Conectarea unui dispozitiv HDBaseT Transmitter	45
Montarea capacului pentru cabluri	47
Montarea	47

Utilizarea de bază

Proiectarea imaginilor 49

Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)	49
Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda	50
Ajustarea volumului	50

Ajustarea imaginilor proiectate 51

Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată	51
Corecție T-H/V	52
Quick Corner	53
Suprafață curbată	54
Corectare punct	61
Colț perete	63
Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)	71
Setarea Diafragmă automată	72
Modificarea formatului imaginii proiectate	73
Metodele de modificare	73
Ajustarea imaginii	76
Ajustarea valorilor definite pentru Nuanță, Saturație și Strălucire	76
Ajustarea valorii definite pentru Gamma	76

Interpolare cadru (numai în cazul unității EB-G6970WU)	77
Proiectarea imaginilor 3D	78

Funcții utile

Funcția proiecție multiplă	80
Pregătire	80
Este folosită pentru ajustarea marginilor imaginilor (combinare margini)	81
Reglarea strălucirii lămpii	81
Combinarea marginilor imaginilor	82
Efectuarea ajustărilor necesare pentru potrivirea culorilor	86
Scalarea imaginilor (scalare)	86
Funcții de proiecție	89
Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)	89
Proceduri de operare	89
Restricții în timpul proiecției de tip ecran divizat	91
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)	92
Înghețarea imaginii (Înghet)	93
Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)	93
Salvarea unui logo utilizator	94
Funcția de memorie	96
Salvarea/încărcarea/ștergerea memoriei	96
Funcția de programare	98
Salvarea unui program	98
Metode de setare	98
Editarea unui program	99
Funcții de securitate	101
Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)	101
Opțiunile disponibile la selectarea funcției Protejat de parolă	101
Definirea setărilor funcției Protejat de parolă	101
Introducerea parolei	102
Restricționarea funcționării	103
Blocare funcționare	103

Blocare buton telecomandă	104
Blocare antifurt	105
Instalarea firului de blocare	105

Meniul Configurare

Utilizarea Meniul Configurare	107
Lista cu funcții	108
Tabelul meniului configurare	108
Meniul Rețea	109
Meniul Imagine	110
Meniul Semnal	111
Meniul Setări	113
Meniul Extins	114
Meniul Rețea	118
Observații privind utilizarea meniului Rețea	119
Utilizarea tastaturii virtuale	119
Meniul Principal	120
Meniul LAN prin cablu	121
Meniul Poștă	122
Meniul Altele	123
Meniul Reset	124
Meniul Informații (numai afișare)	124
Meniul Reset	126
Configurarea multiplă	127
Configurare prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB.	127
Salvarea setărilor pe un computer	127
Transferarea setărilor salvate către alte proiectoare	129
Dacă configurarea eșuează	130

Depanarea

Utilizarea funcției ajutor	132
-----------------------------------	------------

Rezolvarea problemelor	133
-------------------------------	------------

Citirea indicatoarelor	133
Când indicatoarele nu vă pot ajuta	138
Probleme cu imaginile	139
Imaginile nu apar	139
Imaginile animate nu sunt afișate	139
Proiecția se oprește automat	140
Este afișat mesajul Nu e acceptat.	140
Este afișat mesajul Fără semnal.	140
Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate	141
În imagini apar interferențe sau distorsiuni	141
Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul nu este potrivit sau imaginea a fost inversată	142
Culorile din imagine nu sunt corecte	143
Imaginile sunt închise	143
Probleme la pornirea proiecției	144
Proiectorul nu pornește	144
Alte probleme	145
Sunetul redat de difuzoare nu se aude sau este slab	145
Telecomanda nu funcționează	146
Pe monitorul extern nu se afișează nimic	147
Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri	147
În cazul apariției unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens	147
Va fi afișat mesajul Bateria de alimentare a ceasului este descărcată.	148
Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web	148

Întreținerea

Curățarea	150
------------------	------------

Curățarea suprafeței proiecteurului	150
Curățarea lentilelor	150
Curățarea filtrului de aer	150

Curățarea filtrului de aer	150
----------------------------	-----

Înlocuirea consumabilelor	153
----------------------------------	------------

Înlocuirea lămpii	153
Perioada de înlocuire a lămpii	153
Cum se înlocuiește lampa	153
Resetarea duratei lămpii	156
Înlocuirea filtrului de aer	156
Perioada de înlocuire a filtrului de aer	156
Cum se înlocuiește filtrul de aer	156

Întreținerea imaginii	158
------------------------------	------------

Alinierea panoului	158
Uniformitatea culorilor	159
Reglarea poziției de echilibru a lentilei	161

Apendice

Monitorizarea și controlul	166
-----------------------------------	------------

Despre EasyMP Monitor	166
Despre Message Broadcasting	166
Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)	166
Configurare proiector	166
Afișarea funcției Ecranul Control web	166
Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor	167
E-mail de notificare cu privire la o eroare de citire	167
Administrarea utilizând protocolul SNMP	168
Afișarea ecranului Web Remote	168
Comenzi ESC/VP21	169
Lista comenzilor	169
Amplasarea cablurilor	170
Despre PJLink	171
Despre Crestron RoomView®	171
Utilizarea unui proiector de pe calculator	172

Accesorii opționale și consumabile	176
---	------------

Accesorii opționale	176
---------------------	-----

Consumabile	177
Dimensiune ecran și distanța de proiecție	178
Distanță de proiecție (pentru EB-G6970WU)	178
Lentilă zoom standard ELPLS07	178
Lentilă de zoom scurtă ELPLU01	179
Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR03	179
Lentilă de zoom medie ELPLM04	180
Lentilă de zoom medie ELPLM05	181
Lentilă de zoom lungă ELPLL06	182
Distanță de proiecție (pentru EB-G6870)	183
Lentilă zoom standard ELPLS07	183
Lentilă de zoom scurtă ELPLU01	184
Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR03	185
Lentilă de zoom medie ELPLM04	186
Lentilă de zoom medie ELPLM05	187
Lentilă de zoom lungă ELPLL06	188
Monitoare	189
Rezoluții acceptate	189
Semnale de la calculator (RGB analogic)	189
Video pe componente	189
Video compozit	189
Semnale de intrare de la portul HDMI, DisplayPort și HDBaseT*1	190
Semnale de intrare de la portul SDI (numai pentru EB-G6970WU)	190
Specificații	191
Specificații generale ale proiectorului	191
Aspect	194
Glosar	195
Informații generale	197
Despre notații	197
Mărci comerciale și drepturi de autor	198
Index	199

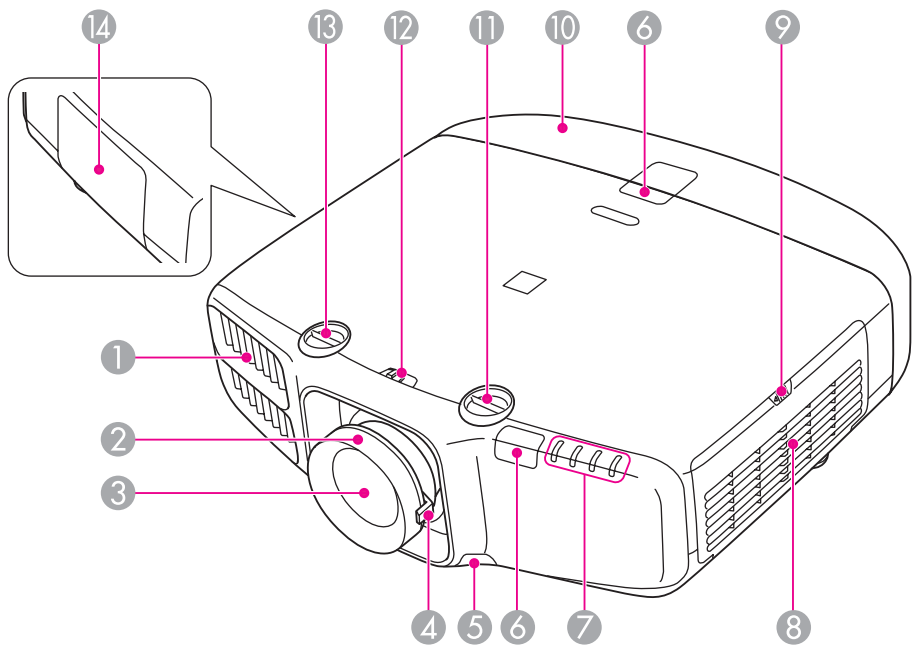


Introducere

În acest capitol sunt explicate denumirile tuturor pieselor componente.

Figurile din acest ghid se referă la EB-G6970WU (având montată lentila standard pentru zoom ELPLS07).

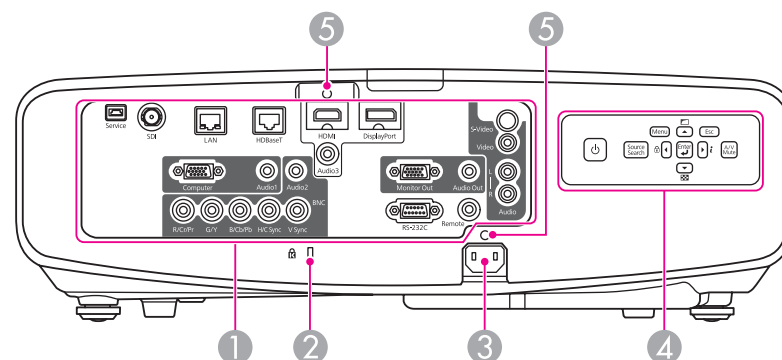
În față/pe carcasă



Nume		Funcție
1	Gură de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <div><p>Avertisment</p><p>Nu priviți înspre orificiile de ventilare. Dacă lampa explodează, este posibil ca gazele să fie eliberate în atmosferă și cioburi mici de sticlă să fie împrăștiate, iar aceste lucruri ar putea cauza rănirea persoanelor. Contactați un doctor în cazul în care fragmentele de sticlă sunt inhalate sau pătrund în ochi sau gură.</p></div> <div><p>Atenție</p><p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformat sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald din gura de evacuare a aerului poate determina producerea de arsuri, deformare sau accidente.</p></div>
2	Inel de focalizare	<p>Reglează focalizarea imaginii.</p> <p>☞ "Corectarea focalizării" p.32</p>
3	Lentilă de proiecție	<p>Imaginile sunt proiectate prin această lentilă.</p>
4	Inel de zoom	<p>Reglează dimensiunile imaginii.</p> <p>☞ "Ajustarea dimensiunii imaginii" p.32</p>
5	Butonul de scoatere al unității de lentile	<p>La înlocuirea unității de lentile, apăsați pe acest buton și apoi scoateți unitatea (obiectivul).</p> <p>☞ "Demontarea și atașarea unității lentilei de proiecție" p.24</p>
6	Receptor la distanță	<p>Primește semnalul de la telecomandă.</p>

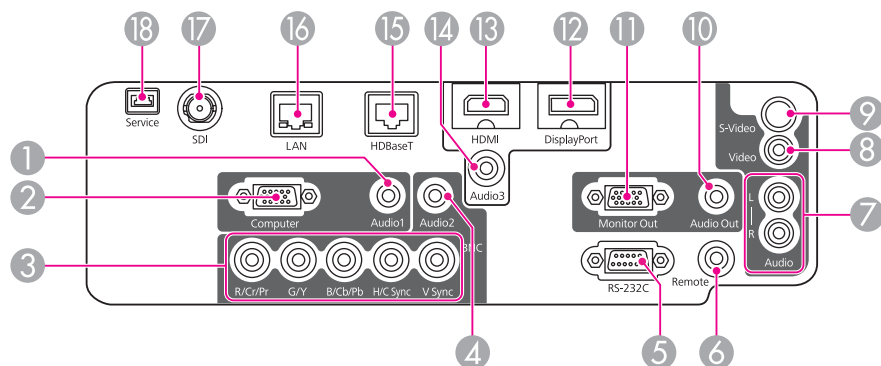
Nume	Funcție
7 Indicatori de stare	Culoarea indicatoarelor și modul în care acestea luminează intermitent sau permanent indică starea proiecteurului. ☛ "Citirea indicatoarelor" p.133
8 Gură de ventilație (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului. ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150
9 Mâner de operare a capacului filtrului de aer	Utilizați acest mâner pentru a deschide capacul filtrului de aer. ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.156
10 Capac cablu	Capacul secțiunii de conectare a cablului de interfață din spate. ☛ "Montarea capacului pentru cabluri" p.47
11 Buton de decalare pe verticală a lentilei	Rotiți butonul pentru a deplasa poziția imaginii proiectate mai sus sau mai jos. ☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" p.30
12 Buton de blocare a decalării lentilei	Blochează sau deblochează butoanele de decalare a lentilei.
13 Buton de decalare pe orizontală a lentilei	Rotiți butonul pentru a deplasa poziția imaginii proiectate la stânga sau la dreapta. ☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" p.30
14 Capacul lămpii	Deschideți atunci când înlocuiți lampa proiecteurului. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.153

Spate





Nume	Funcție
1 Interfață	☛ "Interfață" p.15
2 Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington. ☛ "Blocare antifurt" p.105
3 Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiecteur.
4 Panou de comandă	☛ "Panou de control" p.16
5 Compartiment pentru cabluri	Introduceți aici clema pentru cablu inclusă pentru a preveni căderea cablului. ☛ Ghid informativ

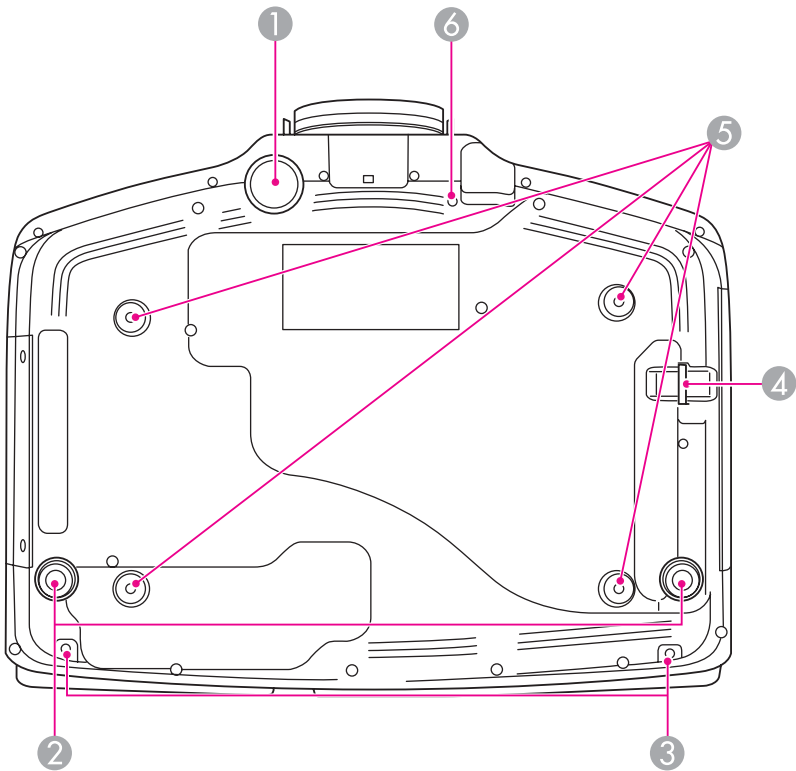
Interfață



Nume	Funcție
1 Portul Audio1	Primește semnalul audio de la echipamentul conectat la portul Computer.
2 Portul Computer	Pentru semnale analogice tip RGB primite de la un calculator și semnale video pe componente de la alte surse video.
3 Portul BNC	Pentru semnale analogice tip RGB primite de la un calculator și semnale video pe componente de la alte surse video.
4 Portul Audio2	Primește semnal audio de la echipamentul conectat la portul BNC.
5 Portul RS-232C	Atunci când manevrați proiectorul cu ajutorul unui calculator, conectați proiectorul la calculator cu un cablu RS-232C. Acest port trebuie utilizat doar pentru manevrare și nu trebuie utilizat în mod normal. ☛ "Comenzi ESC/VP21" p.169
6 Portul Remote	Conectează setul de cabluri opțional al telecomenzii și preia semnalele de la telecomandă. În cazul în care cablul telecomenzii este conectat la portul Remote, receptorul la distanță montat pe proiector este dezactivat. ☛ "Accesorii opționale" p.176

Nume	Funcție
7 Portul Audio-L/R	Introduce semnalul audio de la echipamentul conectat la portul Video sau la portul S-Video.
8 Portul Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
9 Portul S-Video	Pentru semnale S-Video de la surse video.
10 Portul Audio Out	Redă semnal audio de la imaginea proiectată la un moment dat pe o boxă externă.
11 Portul Monitor Out	Transmite semnalul analogic primit de la calculatorul conectat la portul Computer sau la portul BNC către un monitor extern. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
12 DisplayPort	Introduce semnale video de la computere compatibile DisplayPort. Acest proiector este compatibil cu <u>HDCP</u>  .
13 Portul HDMI	Primește semnalele video emise de echipamentele video și calculatoarele compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu <u>HDCP</u>  .
14 Portul Audio3	Introduce semnal audio de la echipamentul conectat la portul DisplayPort sau la portul HDMI.
15 Portul HDBaseT	Pentru conectarea unui cablu de rețea la dispozitivul opțional HDBaseT Transmitter. ☛ "Conectarea unui dispozitiv HDBaseT Transmitter" p.45 ☛ "Accesorii opționale" p.176
16 Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
17 Portul SDI (numai pentru EB-G6970WU)	Preia semnalele SDI de la echipamentele video. Acest proiector este compatibil cu SD-SDI (definiție standard) și HD-SDI (definiție înaltă).
18 Portul Service	Acest port este utilizat de personalul de întreținere pentru controlul proiectorului. Acesta nu este folosit în mod normal.

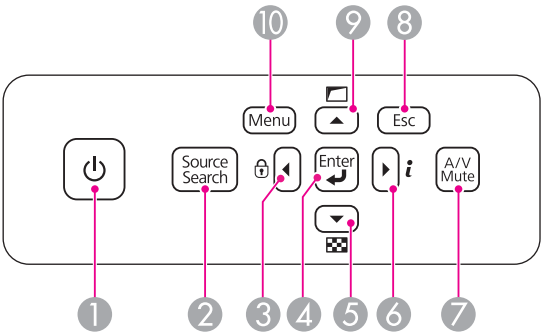
La bază



Nume		Funcție	
1	Picior reglabil din față	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, extindeți piciorul pentru a regla poziția imaginii. ☛ "Reglarea înălțimii imaginii proiectate (pentru instalare normală)" p.33	
2	Picioare din spate	Când se instalează pe o suprafață, cum ar fi o masă, rotiți pentru a extinde și retrageți pentru a regla înclinarea față de orizontală. ☛ "Reglarea înclinării orizontale (pentru instalare normală)" p.33	

Nume		Funcție	
3	Orificii pentru fixarea capacului pentru cabluri în șuruburi	Orificii pentru fixarea capacului pentru cabluri pe poziție. ☛ "Montarea capacului pentru cabluri" p.47	
4	Punct de instalare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. ☛ "Instalarea firului de blocare" p.105	
5	Puncte de fixare a suportului pe tavan (patru puncte)	Dacă suspendați proiectorul de tavan, fixați în aceste puncte Suportul de suspendare pe tavan opțional. ☛ "Instalarea proiectorului" p.24 ☛ "Accesorii opționale" p.176	
6	Orificiu pentru șurubul folosit la fixarea butonului de scoatere al unității de lentile	La instalarea unității de lentile, utilizați acest orificiu pentru fixarea butonului de scoatere al unității de lentile folosind șurubul inclus. ☛ "Demontarea și atașarea unității lentilei de proiecție" p.24	

Panou de control

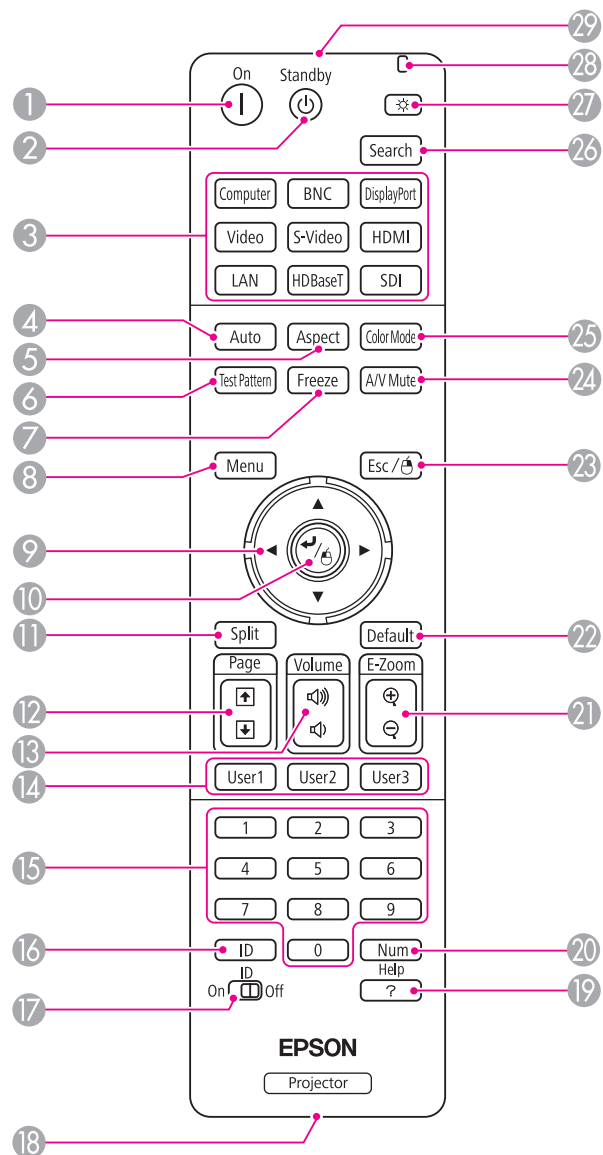


Nume		Funcție	
1	Butonul [⏻]	Pentru pornirea și oprirea proiectorului.	

Nume	Funcție
2 Butonul [Source Search]	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.49
3 Butoanele [◀]/[⏏]	<ul style="list-style-type: none"> Afișează butonul Blocare funcționare permițând definirea setărilor de blocare a butoanelor panoului de control. ☛ "Restricționarea funcționării" p.103 Dacă apăsați pe acest buton în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau ecranul de ajutor, cu acest buton puteți selecta elementele de meniu și valorile corespunzătoare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 ☛ "Utilizarea funcției ajutor" p.132
4 Butonul [↩]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. Dacă apăsați pe acest buton la proiectarea semnalelor RGB analogice primite de la portul Computer sau de la portul BNC, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
5 Butoanele [▼]/[🔍]	<ul style="list-style-type: none"> Afișează un șablon de test. ☛ "Afișarea unui șablon de test" p.29 Dacă apăsați pe acest buton în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau ecranul de ajutor, cu acest buton puteți selecta elementele de meniu și valorile corespunzătoare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 ☛ "Utilizarea funcției ajutor" p.132

Nume	Funcție
6 Butoanele [▶]/[⏏]	<ul style="list-style-type: none"> Afișează meniul Informații din meniul Configurare. ☛ "Meniul Informații (numai afișare)" p.124 Dacă apăsați pe acest buton în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau ecranul de ajutor, cu acest buton puteți selecta elementele de meniu și valorile corespunzătoare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 ☛ "Utilizarea funcției ajutor" p.132
7 Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește semnalul audio și video. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
8 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat când se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior al meniului. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107
9 Butoanele [▲]/[🔍]	<ul style="list-style-type: none"> Reglați ecranul folosind setările din Corectare geometrică disponibile în meniul Configurare. ☛ Setări - Corectare geometrică p.113 Dacă apăsați pe acest buton în timp ce pe ecran este afișat meniul Configurare sau ecranul de ajutor, cu acest buton puteți selecta elementele de meniu și valorile corespunzătoare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 ☛ "Utilizarea funcției ajutor" p.132
10 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107

Telecomandă



Nume		Funcție
1	Butonul [I]	Este folosit pentru pornirea proiectorului.
2	Butonul [O]	Este folosit pentru oprirea proiectorului.
3	Butoane de schimbare a portului de intrare selectat	La fiecare apăsare pe acest buton, se schimbă portul de intrare de la care imaginile sunt preluate. ☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.50 Butonul [SDI] este disponibil numai pentru EB-G6970WU. Butonul [LAN] este disponibil numai pentru acest proiector.
4	Butonul [Auto]	Dacă apăsați pe acest buton la proiectarea semnalelor RGB analogice primite de la portul Computer sau de la portul BNC, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
5	Butonul [Aspect]	De fiecare dată când butonul este apăsat, se schimbă modul de aspect. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.73
6	Butonul [Test Pattern]	Afișează un șablon de test. ☛ "Afișarea unui șablon de test" p.29
7	Butonul [Freeze]	Imaginile sunt blocate sau deblocate. ☛ "Închegerea imaginii (Încheg)" p.93
8	Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul Configurare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107
9	Butoanele [▲][▼][◀][▶]	<ul style="list-style-type: none"> Atunci când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, apăsarea pe aceste butoane selectează elementele de meniu și valorile de setare. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 Dacă utilizați un receptor opțional pentru maus fără fir, apăsând pe aceste butoane deplasați cursorul. ☛ "Accesorii opționale" p.176

Nume	Funcție
10 Butonul [↩]	<ul style="list-style-type: none"> Când se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, acesta acceptă și introduce selecția curentă și trece la nivelul următor. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, butonul poate fi folosit ca butonul din stânga al mouse-ului. ☛ "Accesorii opționale" p.176
11 Butonul [Split]	De fiecare dată când butonul este apăsat, imaginea se modifică între proiectarea simultană a două imagini prin divizarea ecranului proiectat sau proiectarea normală a unei imagini. ☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" p.89
12 Butoanele [Page] [⏮][⏭]	Când folosiți receptorul opțional pentru mouse fără fir, puteți schimba pagina fișierului PowerPoint în timpul proiectiei, apăsând butoanele Pagină în sus/Pagină în jos.
13 Butoanele [Volume] [⏮][⏭]	Reglați volumul ieșirii audio de la portul Audio Out. [⏮] Reduce volumul. [⏭] Crește volumul. ☛ "Ajustarea volumului" p.50
14 Butonul [User1] Butonul [User2] Butonul [User3]	Selectați orice element utilizat frecvent dintre cele opt elemente disponibile în meniul Configurare și atribuiți-l unuia dintre aceste butoane. Apăsând acest buton, se va afișa ecranul de selectare/reglare a elementului de meniu atribuit, care permite efectuarea setărilor/reglărilor cu o singură atingere de buton. ☛ "Meniul Setări" p.113
15 Butoane numerice	<ul style="list-style-type: none"> Introduceți parola. ☛ "Definirea setărilor funcției Protejat de parolă" p.101 Utilizați acest buton pentru a introduce numere în setarea Rețea din meniul Configurare.

Nume	Funcție
16 Butonul [ID]	Mențineți apăsat acest buton și apăsați pe butoanele numerice pentru a selecta ID-ul pentru proiectorul pe care doriți să îl operați utilizând telecomanda. ☛ "Setările ID" p.34
17 Comutator [ID]	Utilizați acest comutator pentru a activa (On)/dezactiva (Off) setările telecomenzii. ☛ "Setările ID" p.34
18 Port telecomandă	Conectează setul de cabluri opționale al telecomenzii și transmite semnalele emise de telecomandă. ☛ "Accesorii opționale" p.176 În cazul în care cablul pentru telecomandă este conectat la acest port, emițătorul telecomenzii este dezactivat.
19 Butonul [Help]	Afișează și închide ecranul Ajutor, care vă prezintă modul în care puteți rezolva problemele, dacă acestea survin. ☛ "Utilizarea funcției ajutor" p.132
20 Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton și apăsați pe butonul numeric pentru a introduce parole și numere. ☛ "Definirea setărilor funcției Protejat de parolă" p.101
21 Butoanele [E-Zoom] [⏮][⏭]	Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiectiei. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.93
22 Butonul [Default]	Este activat dacă [Default]: Reset este afișat în ghidul meniului de configurare. Setările modificate sunt reinițializate la valorile implicite. ☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107

Nume	Funcție
23 Butonul [Esc]	<ul style="list-style-type: none"> Oprește funcția curentă. Dacă este apăsat în timp ce se afișează meniul Configurare, trece la nivelul anterior. <ul style="list-style-type: none"> "Utilizarea Meniul Configurare" p.107 Când utilizați receptorul opțional pentru mouse fără fir, poate fi folosit ca butonul din dreapta al mouse-ului. <ul style="list-style-type: none"> "Accesorii opționale" p.176
24 Butonul [A/V Mute]	<p>Pornește sau oprește semnalul audio și video.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
25 Butonul [Color Mode]	<p>La fiecare apăsare a butonului, Color Mode (modul culoare) se schimbă.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)" p.71
26 Butonul [Search]	<p>Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.49
27 Butonul [☀️]	<p>Butoanele telecomenzii vor fi luminate pentru aproximativ 15 secunde. Această funcție este utilă în cazul utilizării telecomenzii în întuneric.</p>
28 Indicator	<p>Este emisă o lumină la transmiterea semnalelor de la telecomandă.</p>
29 Zona de emiteră a semnalului de la telecomandă	<p>Emite semnalele de la telecomandă.</p>

Puteți efectua următoarele operațiuni prin simpla apăsare a unuia dintre butoanele telecomenzii.

Funcționare	Setări
Inversarea pe verticală a imaginii proiectate. (Treceți de la Proiecție la Față și Față/Plafon) ☛ "Schimbarea direcției imaginii (modul proiecție)" p.27	Țineți apăsat butonul [A/V Mute] mai mult de cinci secunde.
Selectarea opțiunilor de securitate prin parolă. ☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" p.101	Țineți apăsat butonul [Freeze] mai mult de cinci secunde. Este afișat ecranul Protejat de parolă și puteți selecta diferite setări.
Blocarea sau deblocarea funcționării butoanelor de pe telecomandă. ☛ "Blocare buton telecomandă" p.104	Țineți apăsat butonul [Help] mai mult de cinci secunde.
Inițializarea setărilor pentru Receptor dist. din meniul Configurare. (Permite toate Receptor telecomandă pentru acest proiector.)	Țineți apăsat butonul [Menu] mai mult de 15 secunde.
Afișează elementele folosite frecvent din meniul Configurare.	<p>Apăsați butonul [User1], [User2] sau [User3]. Puteți defini elementul de meniu care va fi alocat fiecărui buton din Buton utilizator.</p> <p>☛ Setări - Buton utilizator p.113</p> <p>Puteți asocia următoarele elemente.</p> <p>Consum energie, Informații, Progresiv, Corectare geometrică, Proiecție multiplă, Rezoluție, Memorie sau Procesare imagine</p>

Înlocuirea bateriilor telecomenzii

Dacă în timpul funcționării telecomenzii apar întârzieri ale răspunsului acesteia sau dacă aceasta nu mai funcționează, atunci probabil că bateriile s-au descărcat. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți bateriile cu unele noi.

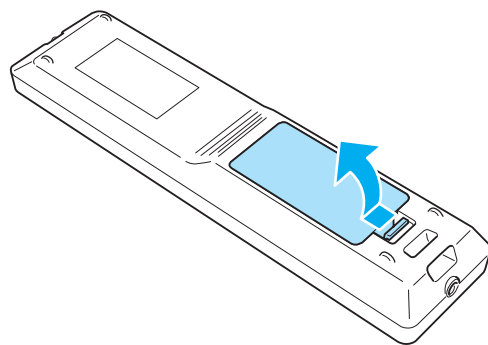
Pregătiți două baterii tip AA alcaline sau cu mangan. Nu puteți utiliza alte baterii în afara bateriilor alcaline sau cu mangan tip AA.

Atenție

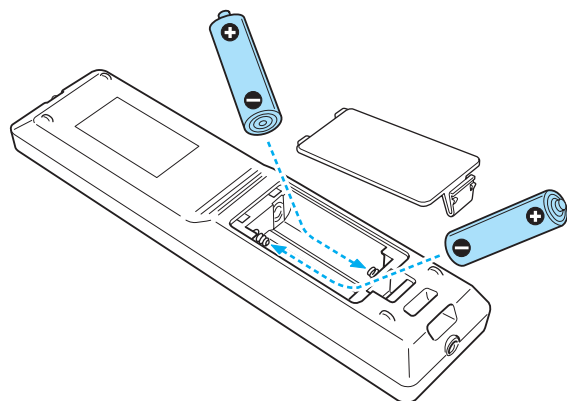
Asigurați-vă că ați citit manualul următor înainte de a manipula bateriile.

 [Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță](#)

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



- 2** Înlocuiți vechile baterii cu noile baterii.

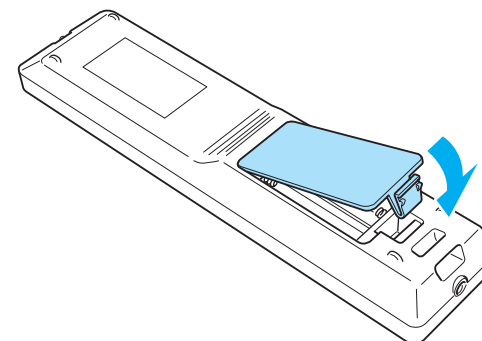


Atenție

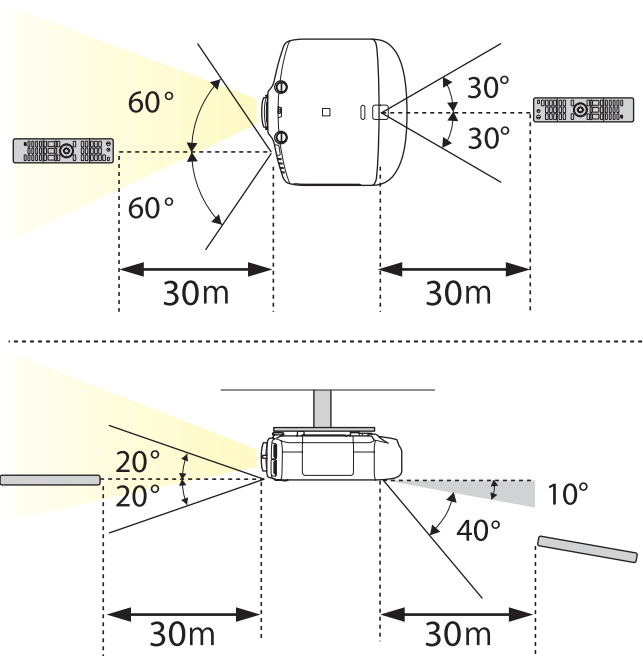
Verificați poziția polilor bateriei marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt amplasate corect.

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

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



Distanța de funcționare a telecomenzii



- Pentru a restricționa recepția semnalelor de operare de la telecomandă, configurați opțiunea **Receptor dist.**
 🖱️ **Setări - Receptor dist.** [p.113](#)
- Dacă folosiți mai multe unități ale acestui proiector în același loc sau dacă în jurul receptorului la distanță sunt obstacole, puteți defini în siguranță operațiile folosind setul de cabluri pentru telecomandă.
 🖱️ "Accesorii opționale" [p.176](#)
- În cazul în care cablul telecomenzii este conectat la portul Remote, receptorul la distanță montat pe proiector este dezactivat.



Pregătirea proiectorului

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

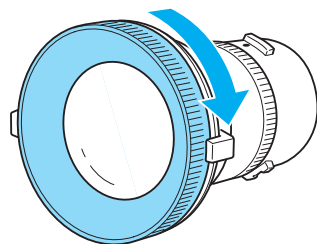
Demontarea și atașarea unității lentilei de proiecție

Montarea

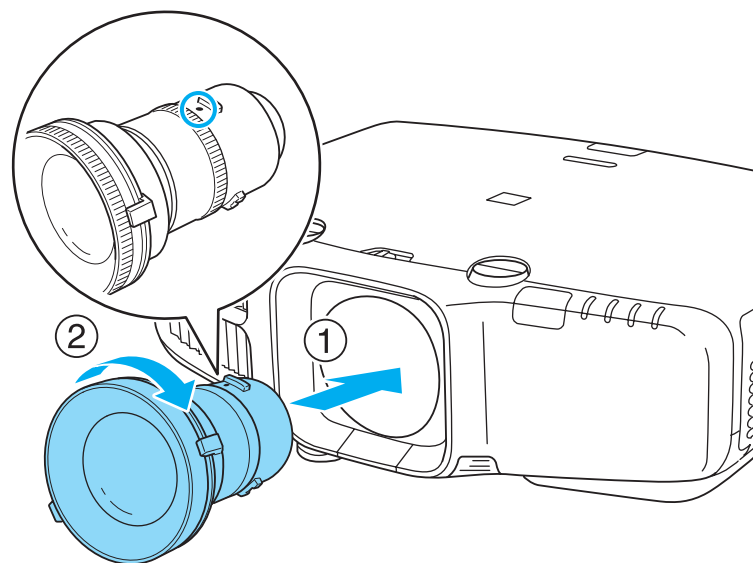
Atenție

- Nu montați unitatea de lentilă când secțiunea de introducere a lentilei proiecteurului este îndreptată în sus. În proiector poate pătrunde praf sau murdărie.
 - Utilizați numai lentila specificată. Consultați lista cu lentilele pentru proiector care pot fi utilizate, de mai jos.
- ☛ "Accesorii opționale" p.176

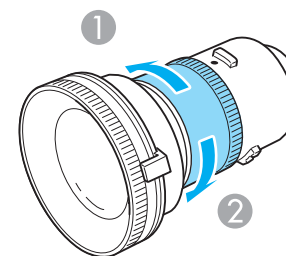
- 1 Rotiți inelul de focalizare în sens orar până la capăt.



- 2 Introduceți unitatea de lentilă direct în suportul de montare al proiecteurului astfel încât punctul de culoare albă să fie orientat în sus și apoi rotiți unitatea în sens antiorar până când auziți declicul produs la fixarea pe poziție.

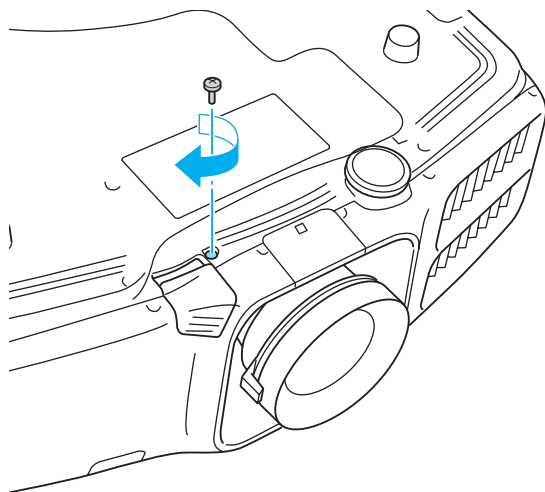


Rotiți inelul de reglare al unității de lentile pentru a regla momentul de torsiune al inelului de zoom.



- 1 Mai strâns
- 2 Mai slab

- 3 Rotiți unitatea de lentile în sens antiorar și asigurați-vă că aceasta nu iese din suportul de montare.
- 4 Fixați butonul de scoatere al unității de lentile folosind șurubul inclus cu unitatea.



Fixați cu atenție butonul de scoatere al unității de lentile cu șurubul pentru a preveni furtul unității de lentile.

Atenție

- Depozitați proiectorul cu unitatea de lentilă instalată. Dacă proiectorul este depozitat fără unitatea de lentilă, murdăria și praful pot pătrunde în interiorul proiectorului și pot cauza defecțiuni sau pot reduce calitatea proiecției.
- Dacă proiectorul este orientat în sus (35 - 150 grade) sau în jos (-35 - -150 grade), strângeți inelul de reglare al lentilei. Țineți cont de faptul că acesta poate funcționa defectuos dacă este strâns prea tare.



Pentru a vă asigura că funcția Corecție trapez este executată corect, definiți **Tip lentilă** din meniul de configurare în funcție de tipul de lentilă folosit.

☛ Extins - Funcționare - Tip lentilă [p.114](#)

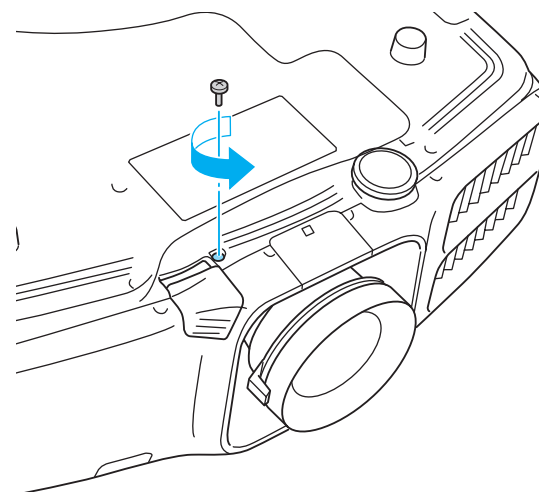
Demontarea

Atenție

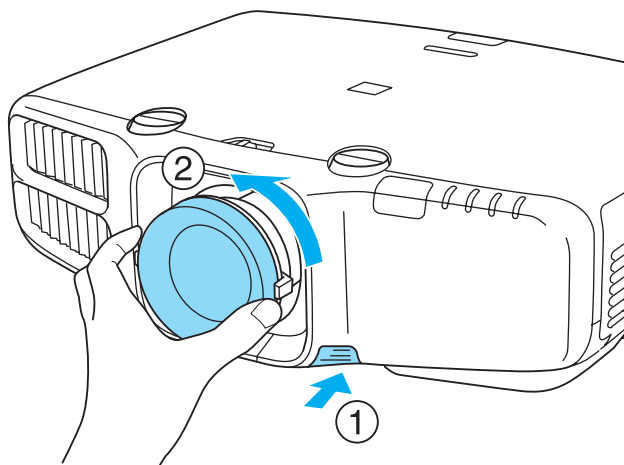
- Îndepărtați unitatea de lentilă numai când este necesar. Dacă în proiector pătrunde praf sau murdărie, calitatea proiecției se deteriorează, ceea ce poate cauza o defecțiune.
- Încercați să evitați atingerea lentilei cu mâna sau cu degetele. Dacă suprafața lentilei se pătează cu amprente sau pete de ulei, calitatea proiecției va scădea.
- După schimbarea lentilei poziționați comutatorul de schimbare a lentilei în centru, înainte de a efectua înlocuirea unității de lentilă.
☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" [p.30](#)

1

Dacă butonul de scoatere al unității de lentile este fixat cu un șurub, scoateți șurubul.


2

În timp ce apăsați pe butonul de scoatere al unității de lentile, rotiți unitatea de lentilă în sens antiorar până când auziți un clic.



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

Setări de instalare

Configurarea direcției

Dacă instalarea s-a terminat, definiți valoarea pentru **Direcție** din meniul de configurare în funcție de unghiul vertical de instalare.

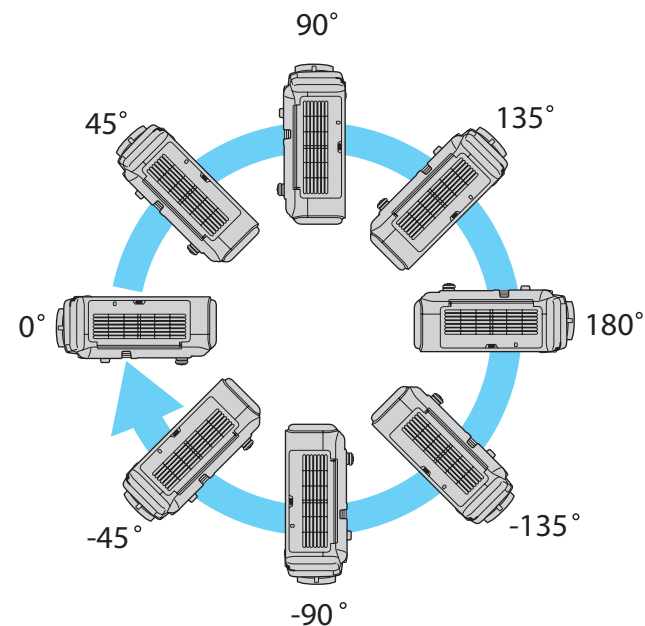
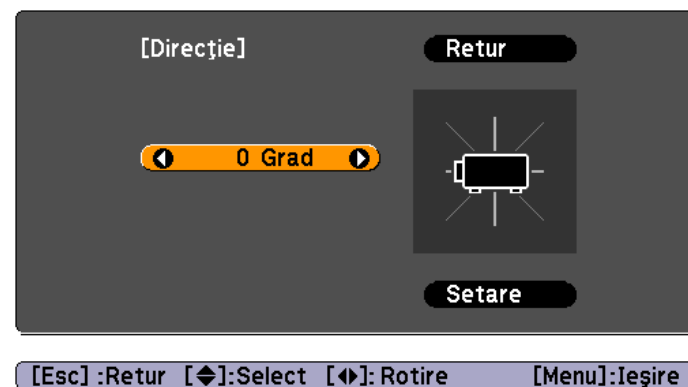
Atenție

Asigurați-vă că introduceți corect valoarea pentru **Direcție**. Durata de funcționare a lămpii se poate reduce dacă această valoare nu este definită.

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2** Selectați **Direcție** din **Extins**.

- 3** Utilizați butoanele [◀][▶] pentru a defini unghiul de instalare al proiectorului.

De fiecare dată când apăsați pe unul din butoane, unghiul de înclinare se modifică cu 15 grade. Introduceți o valoare cât mai apropiată posibil de unghiul actual de instalare.



- 4** Dacă ați terminat de definit setările, utilizați butonul [▼] pentru a selecta **Setare** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Schimbarea direcției imaginii (modul proiecție)

Puteți modifica direcția imaginii folosind modul **Proiecție** din meniul de configurare.

☛ **Extins - Proiecție** [p.114](#)

Dacă Față este selecția standard, direcțiile imaginii pentru fiecare mod de proiecție vor fi următoarele.

Față (implicit)



Spate

Față/Plafon



Spate/Plafon



- Puteți modifica setările după cum urmează apăsând pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.
Față ↔ Față/Plafon
Spate ↔ Spate/Plafon
- Verificați valoarea definită pentru **Direcție** în cazul în care modificați poziția de instalare a proiectorului.
☛ **Extins - Direcție** [p.114](#)

Configurarea ecranului

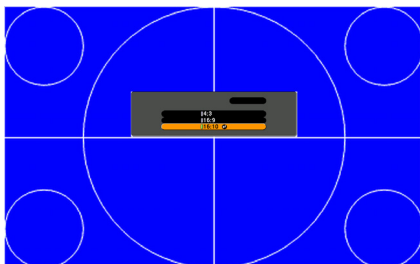
Definiți Tip ecran în funcție de formatul de imagine al ecranului utilizat.

Zona în care imaginea este afișată corespunde cu forma ecranului.



- Setările pentru **Tip ecran** la momentul cumpărării sunt următoarele:
- EB-G6970WU: **16:10**
 - EB-G6870: **4:3**

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)
- 2** Selectați **Ecran** din **Extins**.
- 3** Selectați **Tip ecran** din **Ecran**.
- 4** Selectați formatul de imagine al ecranului.
Forma șablonului de test pentru fundal se va modifica în funcție de această setare.



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

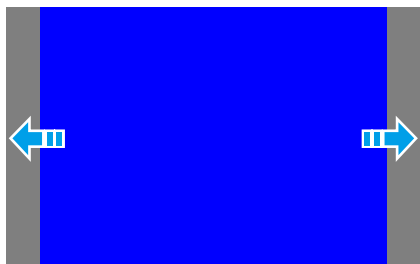


- Dacă modificați selecția pentru Tip ecran, modificați și formatul imaginii proiectate.
☞ "Modificarea formatului imaginii proiectate" [p.73](#)
- Această funcție nu suportă Message Broadcasting (un modul de tip insert al aplicației EasyMP Monitor).

Reglarea poziției imaginii pe ecranul proiectat

Puteți regla poziția imaginii dacă între marginile imaginii și cadrul ecranului proiectat a rămas spațiu datorită setării definite pentru Tip ecran.

Exemplu: dacă pentru **Tip ecran** este selectată opțiunea 4:3 pentru EB-G6970WU



Puteți deplasa imaginea la stânga și la dreapta.

1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

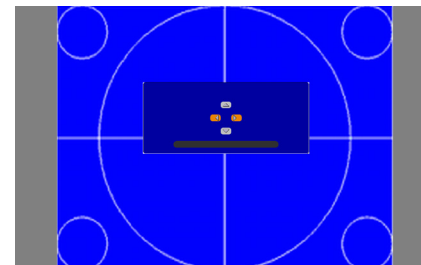
☞ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)

2 Selectați **Ecran** din **Extins**.

3 Selectați **Poziție ecran** din **Ecran**.

4 Folosiți butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a regla poziția imaginii.

Puteți verifica poziția curentă de afișare folosind șablonul de test pentru fundal.



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



Selecția definită pentru **Poziție ecran** nu poate fi modificată în următoarele situații.

- Dacă pentru **Tip ecran** este selectată opțiunea 16:10 și utilizați EB-G6970WU
- Dacă pentru **Tip ecran** este selectată opțiunea 4:3 și utilizați EB-G6870

Afișarea unui șablon de test

Se poate afișa un șablon de test pentru a regla starea proiecției fără a conecta un echipament video.

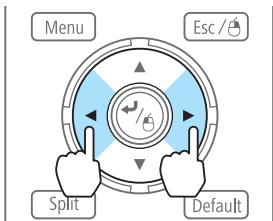
Forma șablonului de test depinde de opțiunea selectată pentru **Tip ecran**. Definiți mai întâi **Tip ecran**.

☞ "Configurarea ecranului" [p.27](#)

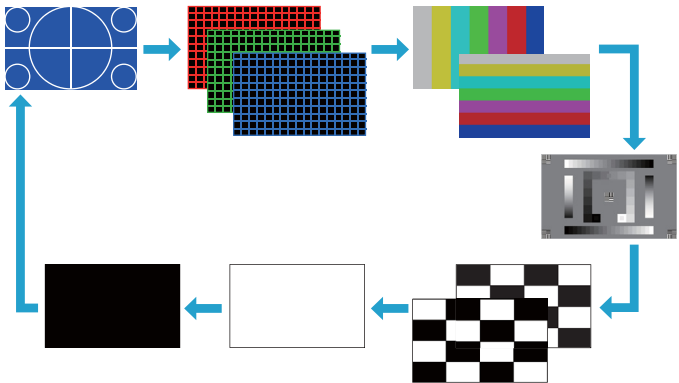
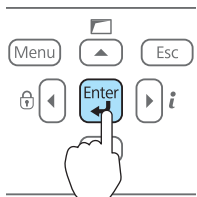
1 În timpul proiecției, apăsați pe butonul [Test Pattern] de pe telecomandă sau pe butonul [] de pe panoul de control.

2 Apăsați pe butoanele [◀][▶] de pe telecomandă sau pe butonul [↵] de pe panoul de control pentru a modifica șablonul de test.

Folosind telecomanda






Folosind panoul de comandă



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

Nume meniu superior	Submeniu/elemente
Imagine	Mod culoare ☞ p.71
	Temp. Culoare
	Avansat
	- Gamma*1 ☞ p.76
	- RGB
Semnal	- RGBCMY ☞ p.76
	Reset
	Config. automată

Nume meniu superior	Submeniu/elemente
Setări	Corectare geometrică  p.51
Extins	Proiecție multiplă - Nivel de strălucire - Combinare margini*2  p.81 - Multi-ecran  p.86

*1 Cu excepția setărilor particularizate gamma

*2 Cu excepția opțiunii Nivel de negru



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

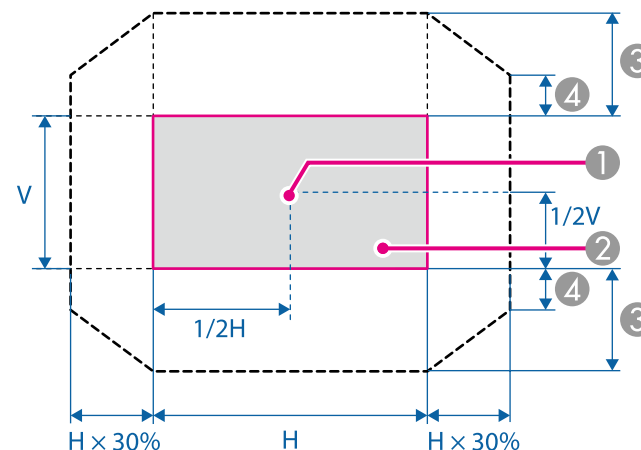
3 Apăsați pe butonul [Esc] pentru a închide șablonul de test.

Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)

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

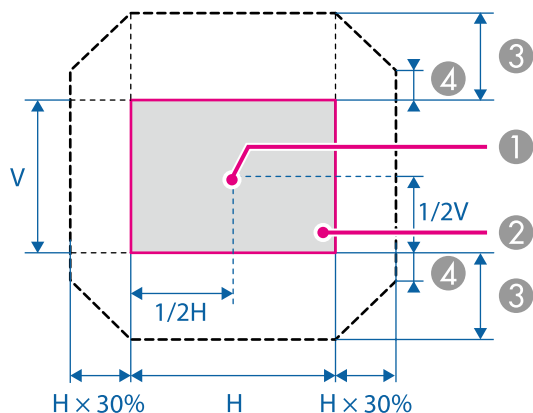
Intervalele de distanță pe care poate fi deplasată imaginea sunt indicate mai jos. Poziția imaginii proiectate nu poate fi mutată astfel încât să selectați atât pe orizontală cât și pe verticală valorile maxime.

EB-G6970WU



- Centrul lentilei
- Imaginea proiectată când comutatoarele de poziționare a lentilei sunt setate în poziție centrală
- Interval maxim deplasare: $V \times 67\%$
- Când direcția orizontală este la valoarea maximă: $V \times 27\%$

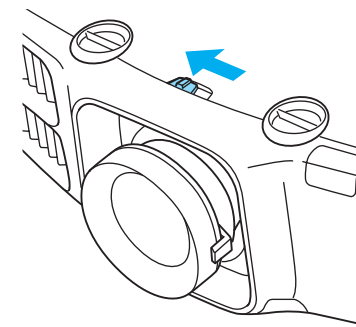
EB-G6870



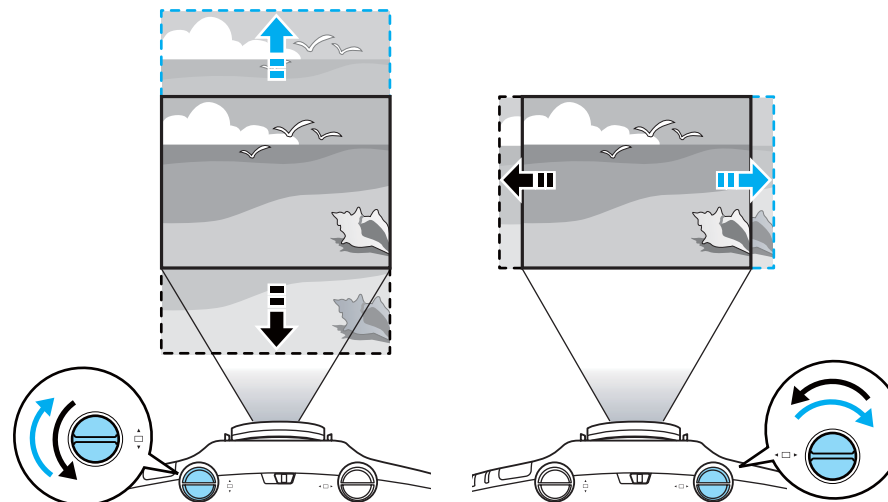
- 1 Centrul lentilei
- 2 Imaginea proiectată când comutatoarele de poziționare a lentilei sunt setate în poziție centrală
- 3 Interval maxim deplasare: $V \times 57\%$
- 4 Când direcția orizontală este la valoarea maximă: $V \times 19\%$



- Pentru reglarea înălțimii imaginii folosind butonul de decalare pe verticală al lentilei, efectuați reglarea deplasând imaginea de jos în sus. Dacă butonul este rotit de sus în jos, poziția imaginii poate coborî ușor după reglare.
- Recomandăm să configurați comutarea focalizării, factorului zoom și obiectivelor la cel puțin 30 de minute după începerea proiectării, întrucât imaginile nu sunt stabile imediat după pornirea proiectorului.
- Claritatea imaginii va fi maximă când ambele comutatoare de poziționare se află în poziție centrală.
- Obiectivul angular pentru proiecție prin transparentă ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.

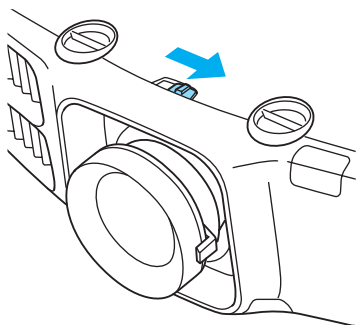


- 2 Rotiți butoanele de decalare pe verticală și pe orizontală ale lentilei, aflate pe proiector, pentru a regla poziția imaginii proiectate.



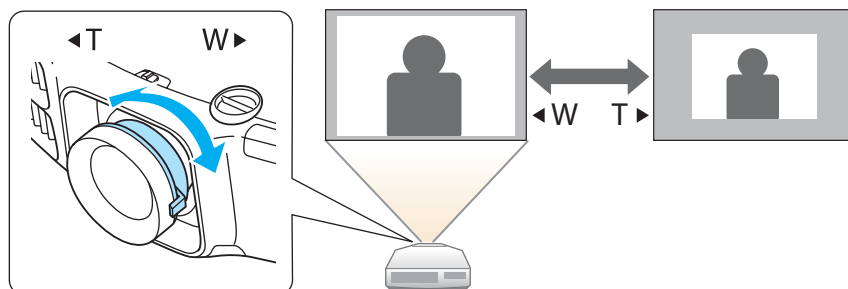
- 3 Dacă ați terminat reglarea, blocați butonul de blocare a decalării lentilei.

- 1 Deblocați butonul de blocare a decalării lentilei.



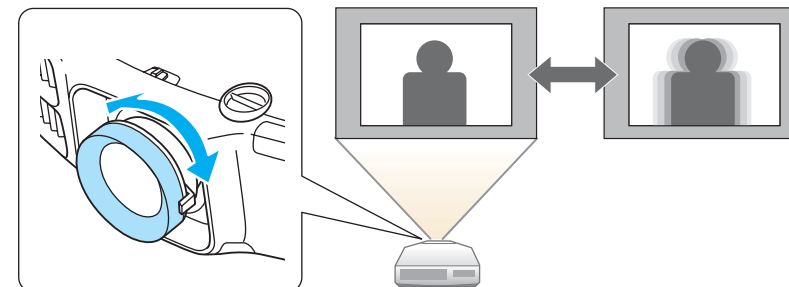
Ajustarea dimensiunii imaginii

Rotiți inelul de zoom pentru a ajusta dimensiunea imaginii proiectate.



Corectarea focalizării

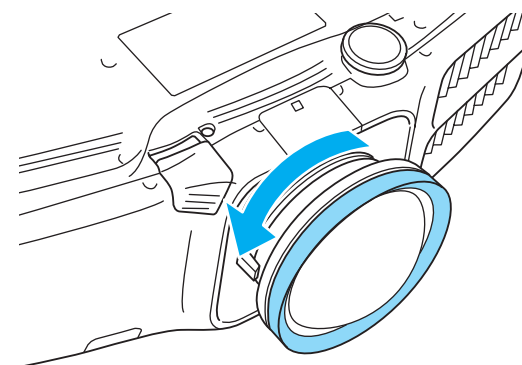
Puteți regla focalizarea utilizând inelul de focalizare.



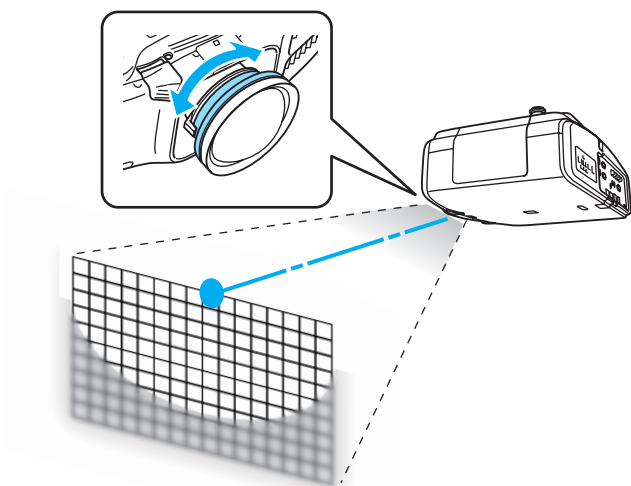
Dacă utilizați o lentilă de zoom scurtă ELPLU01

Urmați indicațiile de mai jos pentru a regla focalizarea la ridicarea, coborârea, mișcarea la stânga sau la dreapta folosind funcția de decalare a lentilei.

- 1 Rotiți inelul de corectare a distorsiunilor în sens antiorar până la capăt.

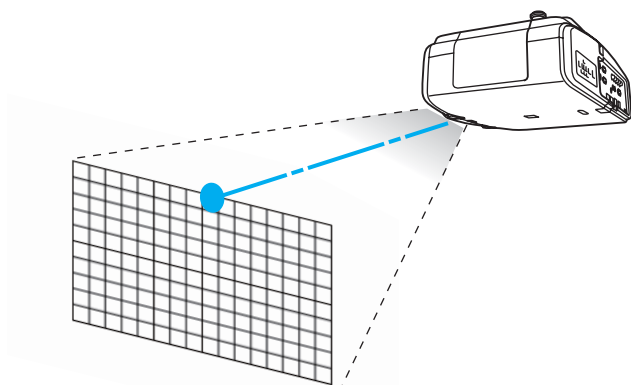


- 2 Focalizați imaginea rotind inelul de focalizare în jurul axei lentilei. Exemplu: dacă rotiți inelul de decalare până la capăt



3 Corecți distorsiunea ecranului folosind inelul de corectare a distorsiunii.

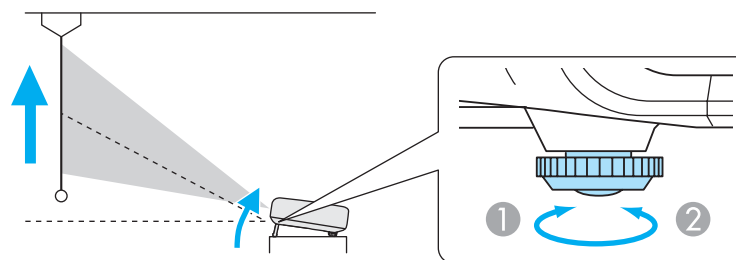
La corectarea distorsiunii, zona din jurul marginilor imaginii va fi de asemenea focalizată.



- 4 Rotiți inelul de focalizare pentru a focaliza întreg ecranul. Dacă zona din jurul axei lentilei este defocalizată, reglați fin focalizarea rotind inelul de corectare a distorsiunii.

Reglarea înălțimii imaginii proiectate (pentru instalare normală)

Extindeți sau strângeți piciorul din față pentru a face reglajele necesare. Puteți ajusta poziția imaginii prin înclinarea proiecteurului cu până la 10 grade.



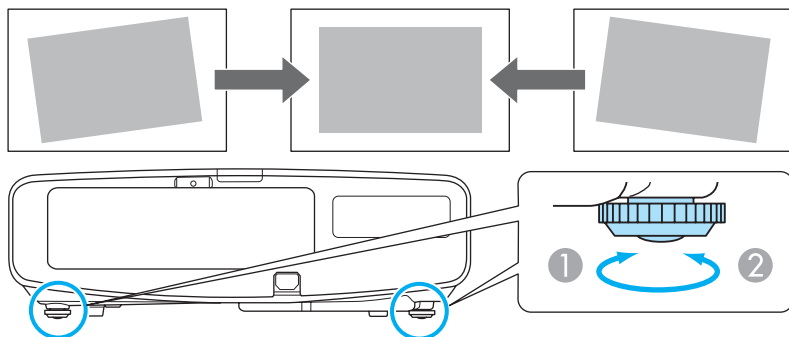
- 1 Extindeți piciorul din față.
- 2 Strângeți piciorul din față.



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

Reglarea înclinării orizontale (pentru instalare normală)

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



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

Atenție

Piciorul din spate poate fi montat și scos. Țineți cont de faptul că picioarele se vor detașa dacă sunt extinse mai mult de 10 mm.

Setările ID

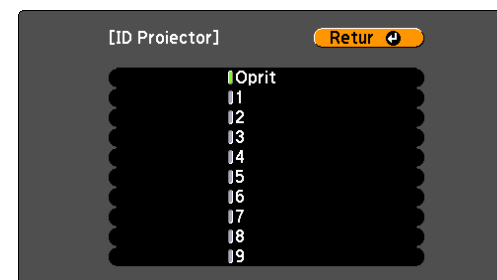
Când se definește un ID pentru proiector și telecomandă, puteți folosi telecomanda pentru a manevra numai proiectorul cu ID-ul corespunzător. Acest lucru este foarte util pentru gestionarea mai multor proiectoare.



- Operarea prin intermediul telecomenzii este posibilă numai pentru proiectoarele care se află în raza de acțiune a telecomenzii.
☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" [p.22](#)
- Când **Tip telecomandă** este setat la **Simplu** din **Funcționare** din meniul de configurare, nu puteți seta ID-ul telecomenzii.
☛ [p.114](#)
- ID-urile sunt ignorate când ID-ul proiectorului este setat la **Oprit** sau când ID-ul telecomenzii este setat la **0**.

Setați ID-ul proiectorului

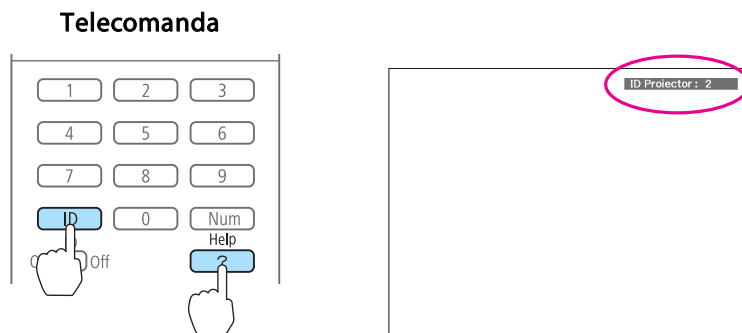
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)
- 2 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.
- 3 Selectați **ID Proiector** și apoi apăsați pe butonul [↩].
- 4 Selectați identificatorul ID pe care doriți să îl definiți și apoi apăsați pe butonul [↩].



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

Verificarea codului de identificare al proiectorului (ID Proiector)

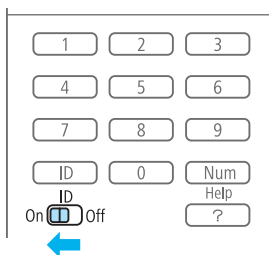
În timpul proiecției, apăsați pe butonul [Help] în timp ce țineți apăsat butonul [ID].



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

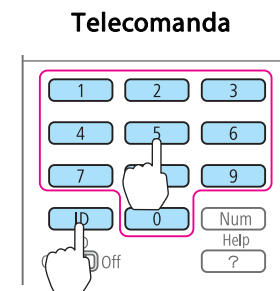
Setarea ID-ului pentru telecomandă

- 1 Așezați butonul [ID] al telecomenzii în poziția On.



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

☛ "Verificarea codului de identificare al proiectorului (ID Proiector)" p.35



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



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

Potrivirea ceasului proiectorului

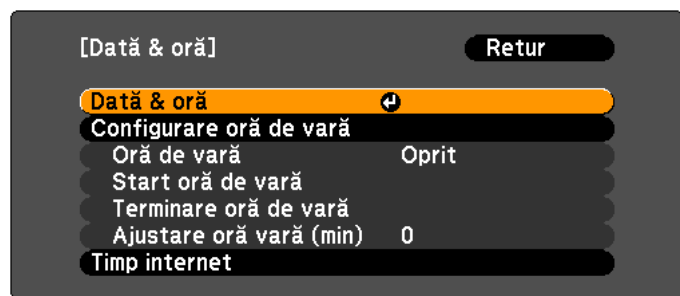
Puteți potrivi ceasul proiectorului. Ora astfel definită va fi utilizată pentru funcția de programare.

☛ "Funcția de programare" p.98



- În momentul în care porniți proiectorul pentru prima dată, pe ecran va fi afișat mesajul "Doriți să definiți ora?". Dacă selectați **Da**, va fi afișat ecranul din pasul 4.
- Dacă pentru **Protecție oră/agendă** ați selectat opțiunea **Pornit** din **Protejat de parolă**, setările asociate cu data și ora nu vor mai putea fi modificate. Puteți modifica aceste setări după ce ați selectat pentru **Protecție oră/agendă** opțiunea **Oprit**.
☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.101](#)

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)
- 2 Selectați **Funcționare** din **Extins**.
- 3 Selectați **Data & oră** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- 4 Definirea setărilor pentru dată și oră.
Utilizați tastatura virtuală pentru a introduce data și ora.
☛ "Utilizarea tastaturii virtuale" [p.119](#)



Data & oră

Submeniu	Funcție
Data	Introduceți data de azi.
Ora	Introduceți ora curentă.

Submeniu	Funcție
Diferență orară (UTC)	Setați diferența de oră din Ora universală coordonată (UTC).
Setare	Setările definite în Data & oră sunt aplicate.

Configurare oră de vară

Submeniu	Funcție
Ora de vară	Setați opțiunea (Pornit/Oprit) pentru a activa ora de vară. Opțiunea Ajustare oră vară (min) este folosită pentru ajustarea diferenței dintre ora standard și ora de vară.
Start oră de vară	Setați data și ora pentru a începe ora de vară.
Terminare oră de vară	Setați data și ora pentru a termina ora de vară.
Setare	Setările definite pentru Configurare oră de vară sunt aplicate.

Timp internet

Submeniu	Funcție
Timp internet	Setați la Pornit pentru a actualiza automat ora printr-un server de timp Internet.
Server de timp internet	Introduceți adresa IP pentru serverul de ceas Internet.
Setare	Setările definite pentru Timp internet sunt aplicate.



La schimbarea setărilor, trebuie să selectați **Setare** și apoi să apăsați pe butonul [↵].

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

Alte setări

Definirea setărilor operațiilor de bază

Scopul	Metode de setare
Începerea/oprirea proiecției prin deschiderea/închiderea întrerupătorului principal al proiectorului sau prin introducerea sau scoaterea din priză a proiectorului.	<p>Selectați pentru Pornire directă opțiunea Pornit. (În mod implicit este selectată opțiunea: Oprit)</p> <p>☛ Extins - Funcționare - Pornire directă p.114</p> <p>Acest proiector poate fi oprit direct de la întrerupătorul de circuit deoarece este compatibil cu funcția de oprire directă.</p>
Dezactivarea funcției de oprire automată.	<p>Selectați pentru Mod inactivare opțiunea Oprit. (În mod implicit este selectată opțiunea: Pornit)</p> <p>☛ Extins - Funcționare - Mod inactivare p.114</p>
Dezactivarea alarmei care pornește la pornirea/oprirea proiectorului.	<p>Selectați pentru Bip opțiunea Oprit. (În mod implicit este selectată opțiunea: Pornit)</p> <p>☛ Extins - Funcționare - Bip p.114</p>
Operarea proiectorului prin comanda de comunicare chiar dacă alimentarea proiectorului este oprită.	<p>Selectați pentru Mod standby opțiunea Comunicare act. (În mod implicit este selectată opțiunea: Comunicare dez.)</p> <p>☛ Extins - Mod standby p.114</p>
Operarea proiectorului prin comanda de comunicare în timp ce se execută funcția A/V Mute.	<p>Selectați pentru Eliberare A/V Mute opțiunea A/V Mute.</p> <p>☛ Extins - Funcționare - Eliberare A/V Mute p.114</p> <p>Valoarea implicită este Oricare. Dacă operați proiectorul în timp ce funcția A/V Mute este activată, A/V Mute este eliberat.</p>

Scopul	Metode de setare
Proiectarea imaginii de la aceeași sursă de intrare ca și cea anterioară când proiectorul este pornit.	<p>Selectați pentru Caută sursă la pornire opțiunea Oprit.</p> <p>☛ Extins - Funcționare - Caută sursă la pornire p.114</p> <p>Proiectorul detectează dacă semnalul de imagine este introdus de fiecare dată când alimentarea este pornită deoarece în mod implicit este selectată opțiunea Pornit.</p>
Oprirea alimentării apăsând o singură dată pe butonul [⏻].	<p>Selectați pentru Confirmare standby opțiunea Oprit. (În mod implicit este selectată opțiunea: Pornit)</p> <p>☛ Extins - Ecran - Confirmare standby p.114</p>

Definirea setărilor ecranului

Scopul	Metode de setare
Modificarea poziției meniului.	Modificarea setărilor definite pentru Poziție meniu . ☛ Extins - Ecran - Poziție meniu p.114
Dezactivarea afișării mesajelor pe ecranul de proiecție la schimbarea sursei.	Selectați pentru Mesaje opțiunea Oprit . (În mod implicit este selectată opțiunea: Pornit) ☛ Extins - Ecran - Mesaje p.114 Puteți confirma mesajul de avertizare în funcție de afișajul indicatorului. ☛ "Citirea indicatoarelor" p.133 Sunt afișate casetele de dialog asociate operațiilor și comportamentelor, notificării de înlocuire a lămpii, terminării operației de difuzare a mesajelor și codului de identificare al proiectorului (ID Proiector).
Reducerea întârzierii de afișare a imaginii.	Selectați pentru Procesare imagine opțiunea Rapid . ☛ Semnal - Procesare imagine p.111 Selectați pentru Interpolare cadru opțiunea Oprit (numai pentru EB-G6970WU). ☛ Semnal - Interpolare cadru p.111
Înregistrarea și salvarea setărilor imaginii proiectate.	Definiți setările dorite pentru Memorie . ☛ "Funcția de memorie" p.96

Scopul	Metode de setare
Modificarea ecranului afișat în fundal.	Modificarea folosind funcția Ecran . Puteți selecta una din opțiunile: Albastru, Negru și Logo. Dacă nu este înregistrat niciun logo, va fi afișat logoul EPSON. Fundal Ecran : configurați afișajul ecranului fără un semnal imagine de intrare. (În mod implicit este selectată opțiunea: Albastru) ☛ Extins - Ecran - Fundal Ecran p.114 Ecran pornire : selectați (Pornit/Oprit) pentru a afișa sau nu imaginea logoului utilizatorului la pornirea proiectorului. (În mod implicit este selectată opțiunea: Pornit) ☛ Extins - Ecran - Ecran pornire p.114 A/V Mute : configurați afișajul ecranului în timp ce opțiunea A/V Mute este aplicată. (În mod implicit este selectată opțiunea: Negru) ☛ Extins - Ecran - A/V Mute p.114 Dacă pentru Eliberare A/V Mute este selectată opțiunea A/V Mute , opțiunea selectată este Negru .

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

Conectarea unui calculator

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

① Când se utilizează cablul pentru calculator furnizat

Conectați portul de ieșire a afișajului de pe calculator la portul Computer de pe proiector.

Puteți reda semnalul audio de la portul Audio Out al proiectorului conectând portul ieșirii audio al calculatorului la portul Audio1 al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

② Dacă utilizați un cablu 5BNC disponibil în comerț

Conectați portul de ieșire al afișajului calculatorului la portul BNC al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la portul Audio Out al proiectorului conectând portul ieșirii audio al calculatorului la portul Audio2 al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

③ Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

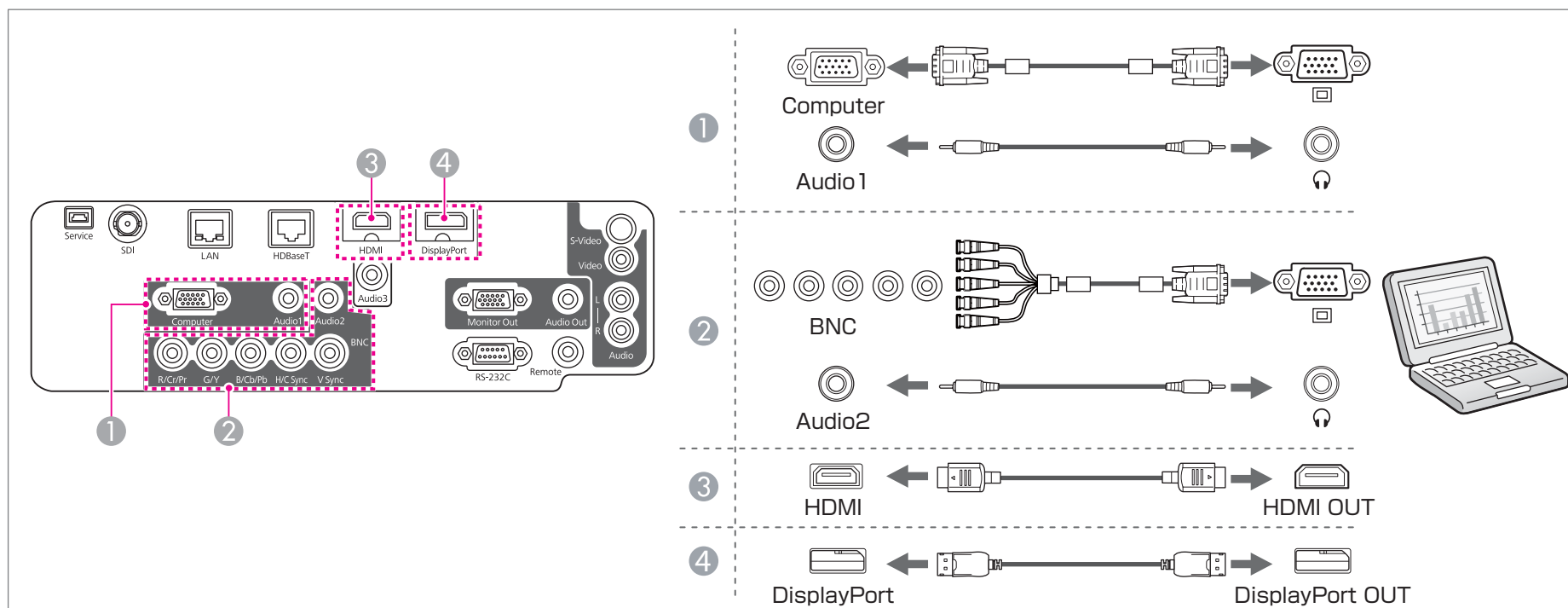
Conectați portul HDMI al calculatorului la portul HDMI al proiectorului.

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

④ Când se utilizează un cablu DisplayPort disponibil în comerț

Conectați portul DisplayPort de pe computer la portul DisplayPort de pe proiector.

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



- Schimbați setarea selectată pentru ieșirea audio din **Setări audio**.

☛ **Extins - Setări A/V - Setări audio** [p.114](#)

- Dacă semnalul audio nu este transmis folosind un cablu HDMI sau DisplayPort, conectați un cablu audio, disponibil în comerț, la portul Audio3 pentru a transmite semnalul audio. Selectați pentru **Ieșire audio HDMI** sau pentru **Ieș. audio DisplayPort** opțiunea **Audio 3**.

☛ **Extins - Setări A/V - Setări audio - Ieșire audio HDMI, Ieș. audio DisplayPort** [p.114](#)

- Anumite cabluri DisplayPort disponibile în comerț sunt livrate cu un dispozitiv de blocare. Când scoateți cablul, apăsați pe butonul de pe secțiunea conectorului cablului și trageți cablul afară.

Conectarea surselor de imagini

Pentru a proiecta imagini video, conectați proiectorul utilizând una dintre următoarele metode.

1 Când se utilizează un cablu video disponibil în comerț

Conectați portul de ieșire video de la sursa de imagine la portul Video al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la portul Audio Out al proiectorului conectând portul ieșirii audio al sursei imaginii la portul Audio-L/R al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

2 Dacă utilizați un cablu S-video disponibil în comerț

Conectați portul ieșirii S-video al sursei imaginii la portul S-Video al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la portul Audio Out al proiectorului conectând portul ieșirii audio al sursei imaginii la portul Audio-L/R al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

3 Dacă utilizați un cablu video pe componente opțional (convertor D-sub/componente)

☛ "Accesorii opționale" [p.176](#)

Conectați portul de ieșire al semnalului pe componente al sursei imaginii la portul Computer al proiectorului.

Puteți reda semnalul audio de la portul Audio Out al proiectorului conectând portul ieșirii audio al echipamentului video la portul Audio1 al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

4 Dacă utilizați un cablu video pe componente (RCA), disponibil în comerț, și un adaptor BNC/RCA

Conectați portul de ieșire al semnalului pe componente al echipamentului video la portul BNC al proiectorului (R/Cr/Pr, G/Y, B/Cb/Pb).

Puteți reda semnalul audio de la portul Audio Out al proiectorului conectând portul ieșirii audio al echipamentului video la portul Audio2 al proiectorului utilizând un cablu audio disponibil în comerț.

5 Când se utilizează un cablu HDMI disponibil în comerț

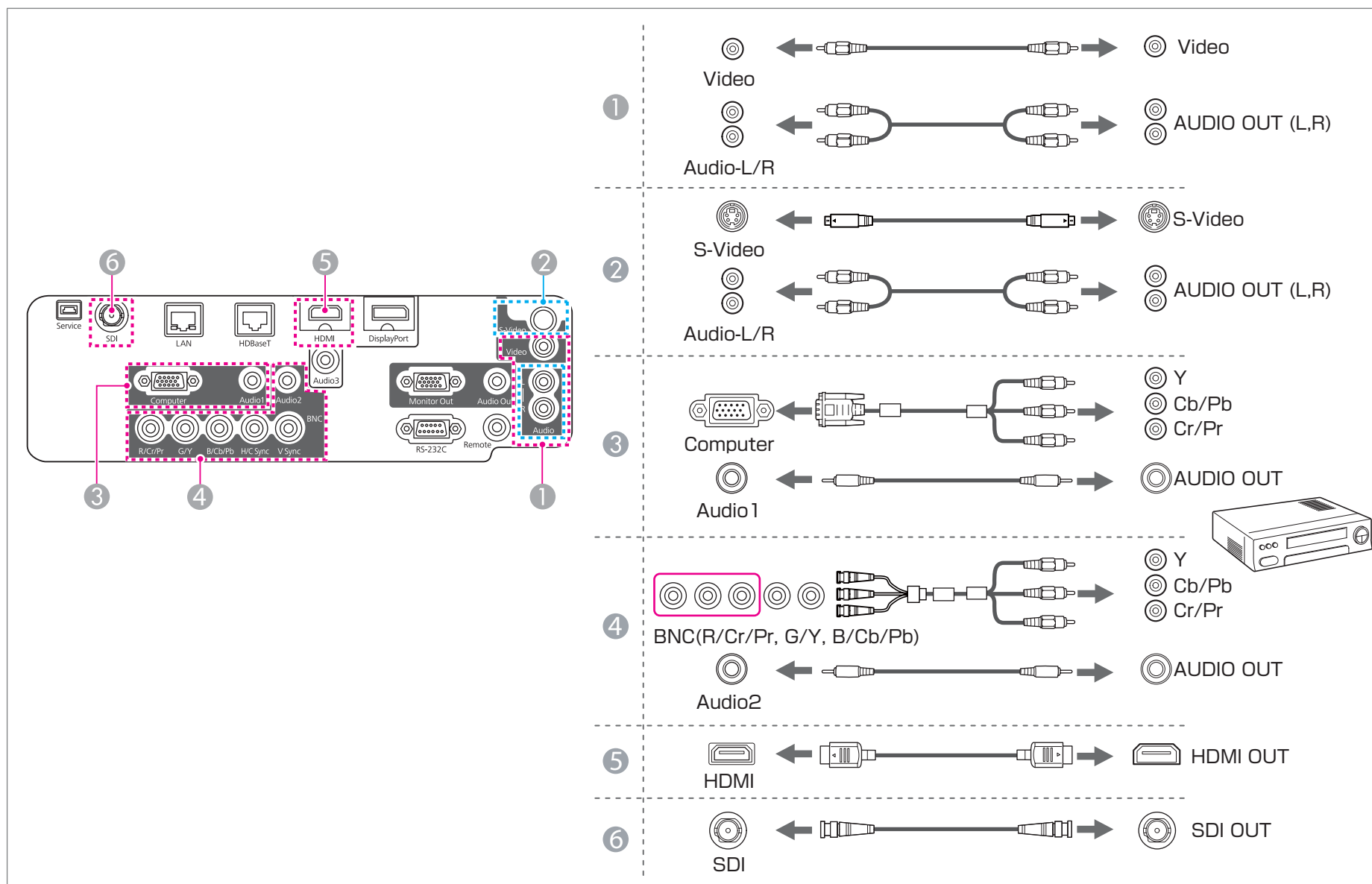
Conectați portul HDMI de la sursa de imagine la portul HDMI al proiectorului.

Puteți trimite semnalul audio de la sursa de imagine împreună cu imaginea proiectată.

6 Dacă utilizați un cablu video BNC disponibil în comerț (numai pentru EB-G6970WU)

Conectați portul SDI al sursei imaginii la portul SDI al proiectorului.

Ieșirea audio nu poate fi folosită.



Atenție

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



- Schimbați setarea selectată pentru ieșirea audio din **Setări audio**.
 - ☛ Extins - **Setări A/V** - **Setări audio** [p.114](#)
- Dacă semnalul audio nu este transmis folosind un cablu HDMI, conectați un cablu audio, disponibil în comerț, la portul Audio3 pentru a transmite semnalul audio. Selectați pentru **Ieșire audio HDMI** opțiunea **Audio 3**.
 - ☛ Extins - **Setări A/V** - **Setări audio** - **Ieșire audio HDMI** [p.114](#)
- Dacă sursa la care doriți să vă conectați are un port cu o formă neobișnuită, utilizați cablul furnizat împreună cu dispozitivul sau un cablu opțional pentru a vă conecta la proiector.
- Dacă utilizați un cablu audio cumpărat din comerț, 2RCA(L/R)/stereo cu mini-pini, verificați dacă acesta este etichetat "No resistance".

Conectarea echipamentelor externe

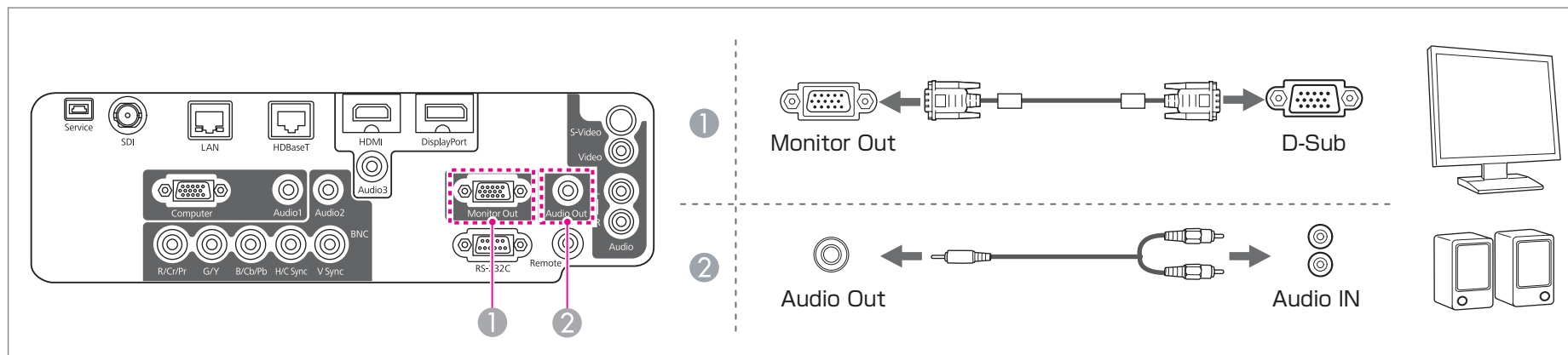
Puteți reda imagini și sunete conectând un monitor extern sau un difuzor.

① Când se redau imagini pe un monitor extern

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

② Când se redă sunetul printr-un difuzor extern

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

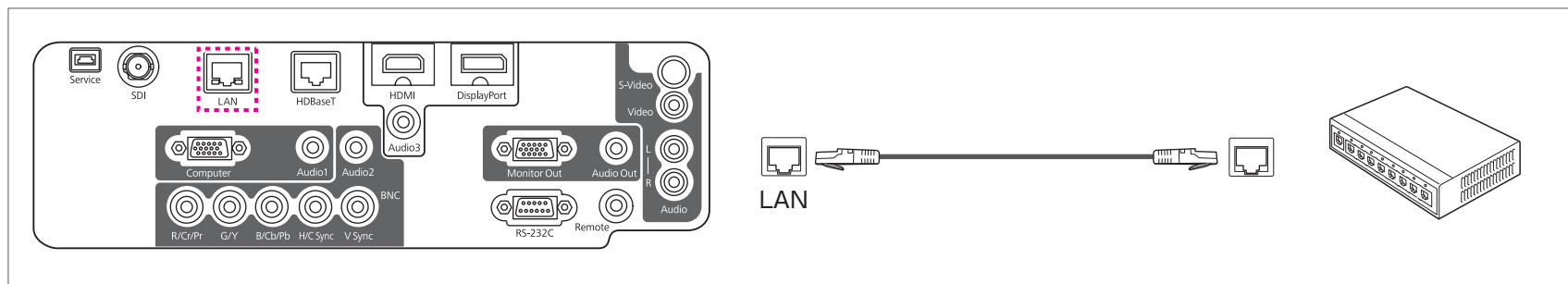


- Definiți următoarele setări pentru a putea reda imaginea și semnalul audio chiar dacă proiectorul este în modul standby.
 Selectați pentru **Mod standby** opțiunea **Comunicare act.**
 ➔ **Extins - Mod standby** [p.114](#)
 Selectați pentru **Ieșire A/V** opțiunea **Întotdeauna.**
 ➔ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V** [p.114](#)
- Pe un monitor extern pot fi redat numai semnale de tip RGB analogic primite de la portul Computer sau BNC. Puteți configura ce semnale vor fi redat pe **Ieșire monitor.**
 ➔ **Extins - Setări A/V - Ieșire monitor** [p.114](#)

Conectarea unui cablu LAN

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

Prin conectarea unui calculator la proiector printr-o rețea, puteți să verificați starea proiectorului.

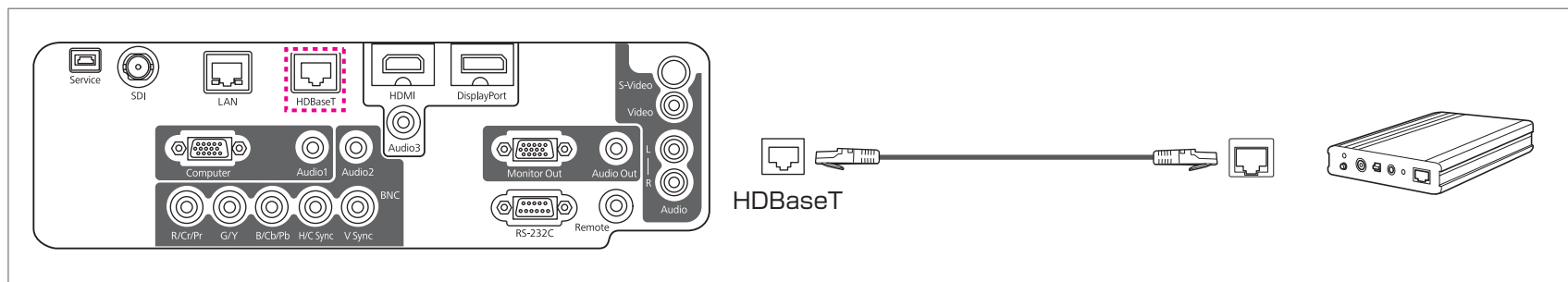


Pentru a preveni funcționarea defectuoasă, utilizați un cablu de rețea ecranat de categoria 5 sau superioară.

Conectarea unui dispozitiv HDBaseT Transmitter

Conectați dispozitivului opțional HDBaseT Transmitter folosind un cablu 100BASE-TX LAN disponibil în comerț.

☞ "Accesorii opționale" [p.176](#)





- Înainte de utilizare trebuie să citiți cu atenție Ghidul utilizatorului primit la cumpărarea HDBaseT Transmitter.
- Utilizați un cablu de rețea LAN ecranat din categoria 5e sau 6.
- La conectarea sau deconectarea cablului de rețea LAN, trebuie să opriți alimentarea proiecteurului și a HDBaseT Transmitter.
- Dacă efectuați comunicări Ethernet sau comunicări seriale sau dacă utilizați telecomanda cu fir folosind portul HDBaseT, selectați pentru **Control si comunicații** opțiunea **Pornit** din meniul de configurare.

☛ Extins - HDBaseT - **Control si comunicații** [p.114](#)

Țineți cont de faptul că dacă pentru **Control si comunicații** este selectată opțiunea **Pornit**, portul LAN, portul RS-232C și portul Remote ale proiecteurului vor fi dezactivate.

- Când folosiți un transmițător sau comutator Extron XTP, trebuie conectat la portul HDBaseT al proiecteurului. Configurați **Extron XTP** ca **Pornit (Mod standby și Control si comunicații)** sunt automat configurate ca **Pornit**.

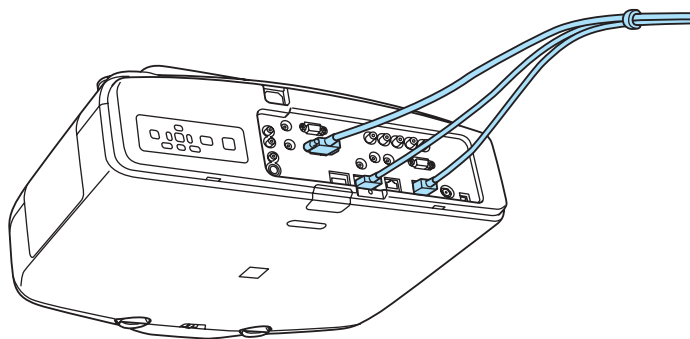
☛ Extins - HDBaseT - **Extron XTP** [p.114](#)

Montarea capacului pentru cabluri

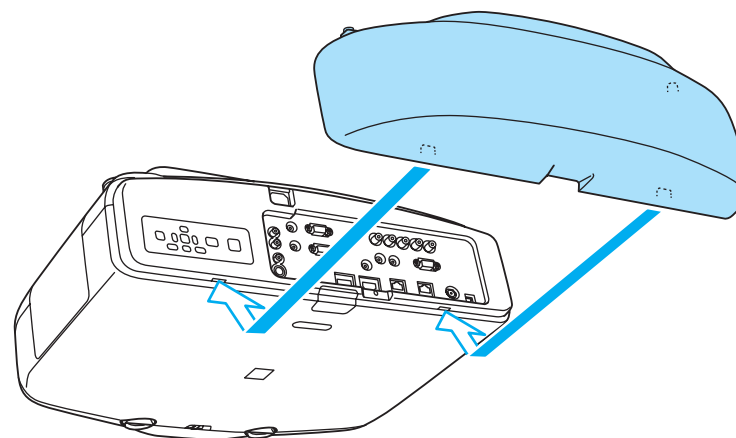
Prin fixarea capacului pentru cabluri, puteți ascunde cablurile conectate proiectorul fiind astfel instalat plăcut și curat. (În figuri proiectorul este instalat pe tavan.)

Montarea

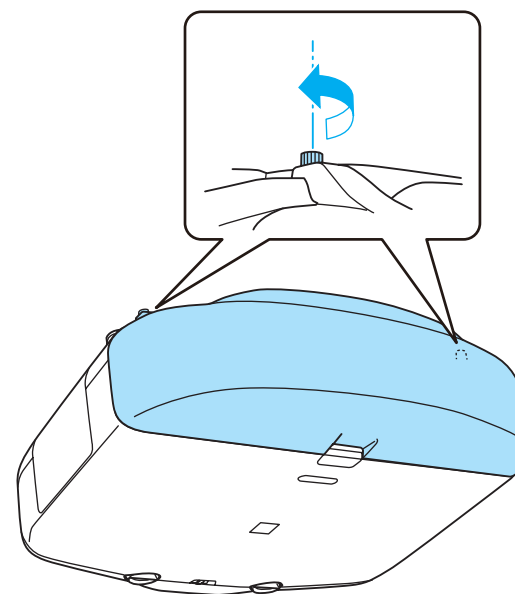
- 1** Prindeți cablurile la un loc folosind o bandă de legare disponibilă în comerț.



- 2** Introduceți elementele de fixare de pe capacul de acoperire a cablurilor în cele două fante de pe spatele proiectoarei.



- 3** Strângeți cele două șuruburi de pe capacul de acoperire a cablurilor. (Puteți strânge șuruburile și cu mâna.)





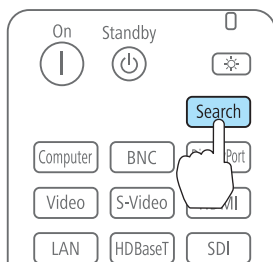
Utilizarea de bază

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

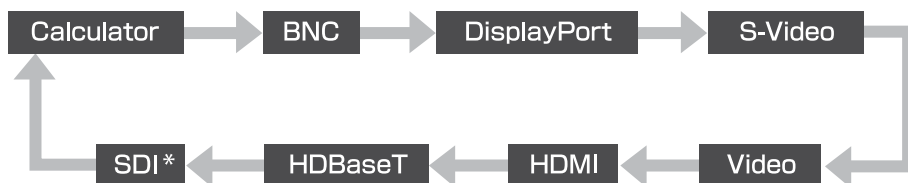
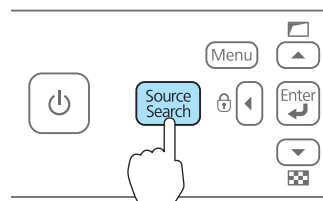
Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)

Apăsați pe butonul [Search] de pe telecomandă sau pe butonul [Source Search] de pe panoul de control pentru a proiecta imaginile de la portul care primește în prezent o imagine.

Folosind telecomanda



Folosind panoul de comandă



*Numai pentru EB-G6970WU

Dacă sunt conectate două sau mai multe surse de imagini, apăsați pe butonul [Search] de pe telecomandă sau pe butonul [Source Search] de pe panoul de control până când imaginea țintă este proiectată.

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



- Puteți aplica setări astfel încât imaginile să fie proiectate de la același port de intrare la următoarea pornire a proiectorului.
 Extins - Funcționare - Caută sursă la pornire [p.114](#)
- Ecranul următor se afișează atunci când nu se transmit semnale de imagine.

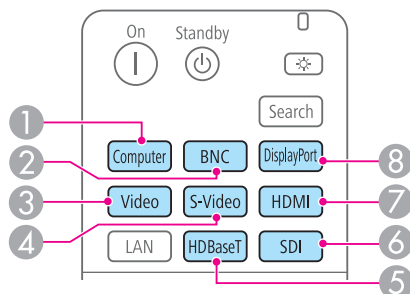


Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda

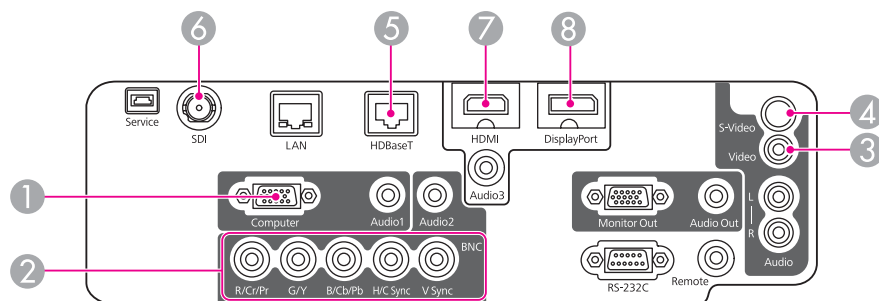
Puteți schimba direct imaginea țintă apăsând următoarele butoane de la telecomandă.

Porturile de intrare corespunzătoare fiecărui buton sunt afișate mai jos.

Telecomanda



Port de intrare



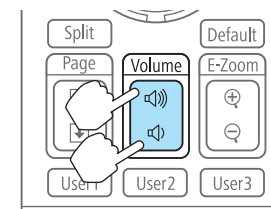
6 Numai pentru EB-G6970WU

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

[<|>] Reduce volumul.

[<|>] Crește volumul.

Telecomanda



- Ajustați volumul din meniul Configurare.

☛ **Setări - Volum** [p.113](#)



Atenție

Nu porniți proiectorul cu volumul ridicat.

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



Dacă sursa este SDI, nu va fi redat niciun semnal audio.

Ajustarea volumului

Puteți regla volumul ieșirii audio de la portul Audio Out folosind una din metodele de mai jos.

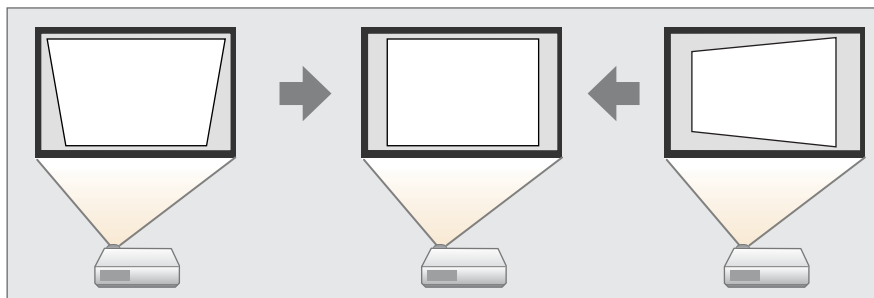
Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată

Puteți corecta distorsiunea trapez din imaginile proiectate folosind una din metodele de mai jos.

- Corecție T-H/V

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

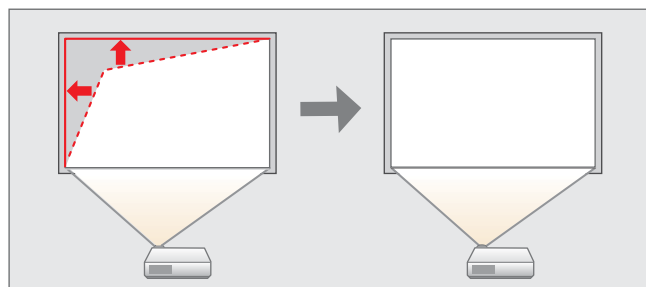
☛ "Corecție T-H/V" [p.52](#)



- Quick Corner

Corecți manual cele patru colțuri în mod independent.

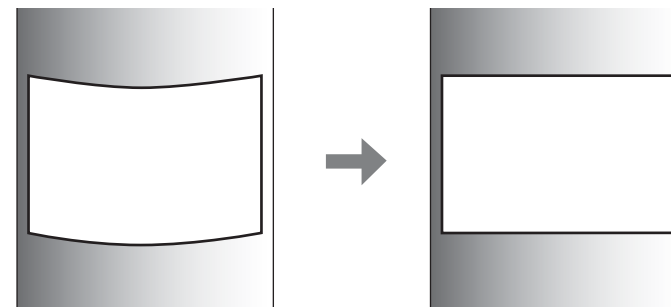
☛ "Quick Corner" [p.53](#)



- Suprafață curbată

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață curbă și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

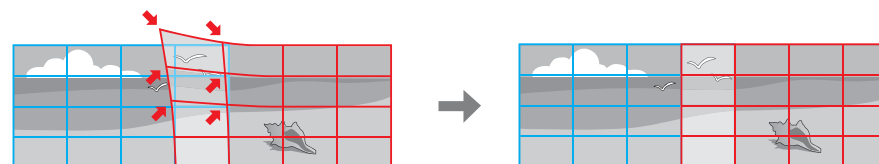
☛ "Suprafață curbată" [p.54](#)



- Corectare punct

Corectează micile distorsiuni ce apar parțial sau reglează poziția imaginii într-o zonă de suprapunere în cazul în care proiectarea se face de la mai multe proiectoare.

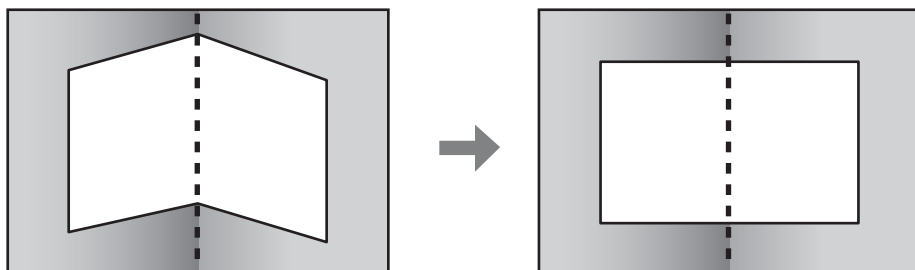
☛ "Corectare punct" [p.61](#)



Colț perete

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață cu unghiuri drepte, de exemplu pe un stâlp cu secțiune pătrată sau în colțul unei camere și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

☛ "Colț perete" [p.63](#)



- Apăsând pe butonul [] de pe panoul de control, puteți utiliza direct metoda de reglare selectată.
- Nu puteți combina mai multe metode de ajustare. Totuși, puteți utiliza Corectare punct după ce ați folosit Suprafață curbată sau Colț perete.
- Pentru a vă asigura că funcția Corecție trapez este executată corect, definiți **Tip lentilă** din meniul de configurare în funcție de tipul de lentilă folosit.

☛ Extins - Funcționare - Tip lentilă [p.114](#)

Corecție T-H/V

Corecți manual distorsiunile de pe orizontală și de pe verticală în mod independent. Distorsiunea poate fi corectată dacă unghiul vertical și orizontal de înclinare al proiectorului față de ecran este de maximum 30 de grade (19 grade dacă utilizați obiectivul zoom cu distanță focală scurtă ELPLU01).

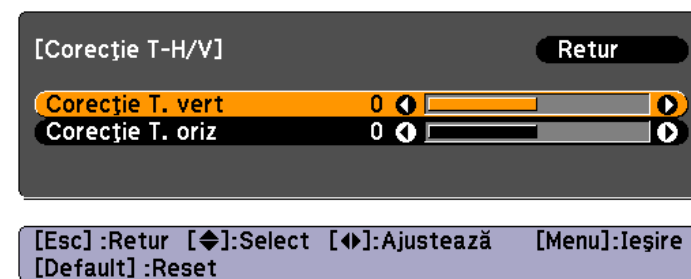
1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiectiei.

2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.

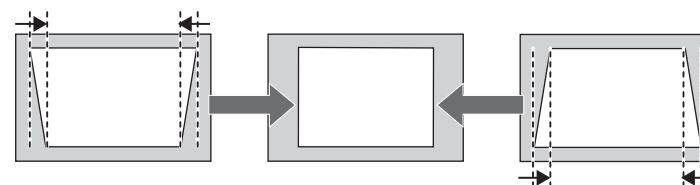
3 Selectați **Corecție T-H/V** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Dacă pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].

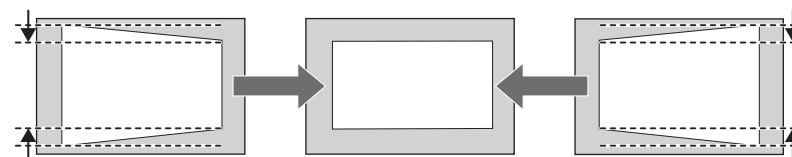
4 Utilizați butoanele [▲][▼] pentru a selecta metoda de corectare și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a face corecțiile.



Corecție T. vert



Corecție T. oriz



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

- 5 Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].

Quick Corner

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

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Quick Corner** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Dacă pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].
- 4 Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta colțul pe care doriți să îl ajustați și apoi apăsați pe butonul [↵].



Dacă butonul [Esc] este apăsat pentru aproximativ două secunde, va fi afișat ecranul de confirmare a resetării la valorile implicite.

Selectați **Da** pentru a reseta rezultatul obținut la corectarea cu Quick Corner.

- 5 Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a corecta poziția colțului.

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

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



- 6 Repetați pașii 4 și 5, după caz, pentru a regla restul colțurilor.
- 7 Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].

Suprafață curbată

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață curbă și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

Proiectați din față folosind decalarea orizontală a lentilei în centru.

☞ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" [p.30](#)



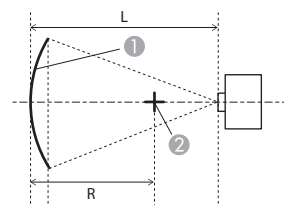
- Proiectați pe o suprafață arcuită având aceeași rază.
- Dacă efectuați un număr mare de ajustări, este posibil ca focalizarea să nu fie uniformă chiar și după ce ați efectuat aceste ajustări.

Intervalul de corectare

Intervalele de corectare sunt afișate în tabelele de mai jos.

EB-G6970WU

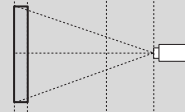
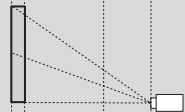
Suprafață orizontală curbată (concavă)

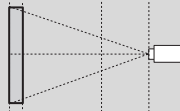
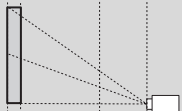


- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

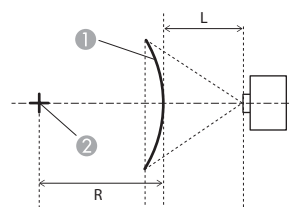
Vedere de sus

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.
(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,4	0,9
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	1,4	3,6
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	0,9	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,2	0,3

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,1	0,2
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

Suprafață orizontală curbată (convexă)

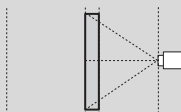
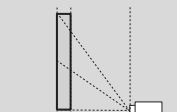


Vedere de sus

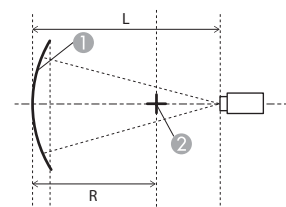
- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.

(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,6	1,1
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	2,2	4,5
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	1,6	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,3	0,3
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,2	0,2
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

Suprafață verticală curbată (concavă)

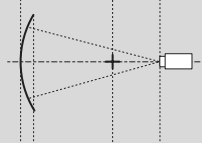
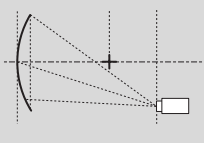


Vedere laterală

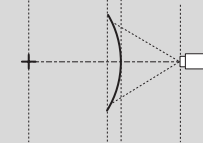
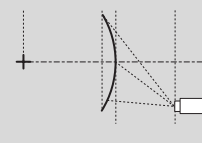
- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.

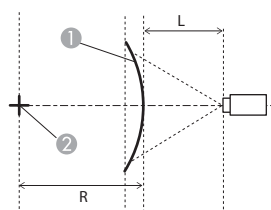
(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,2	0,3
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	0,7	1,1
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	0,5	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,1	0,1
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,1	0,1
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,3	0,4
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	1,3	1,6
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	0,8	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,2	0,2
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,1	0,1
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

Suprafață verticală curbată (convexă)



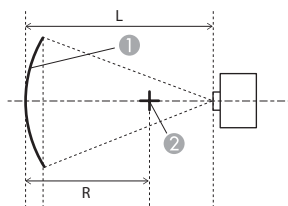
- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

Vedere laterală

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.

EB-G6870

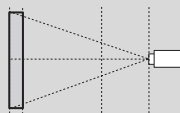
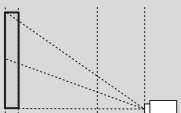
Suprafață orizontală curbată (concavă)



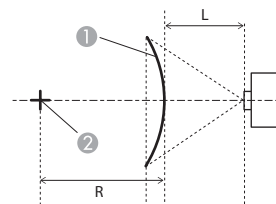
- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

Vedere de sus

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.
(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,4	0,9
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	1,3	3,5
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	1,0	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,2	0,3
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,1	0,2
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

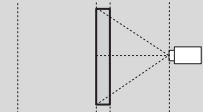
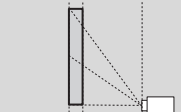
Suprafață orizontală curbată (convexă)



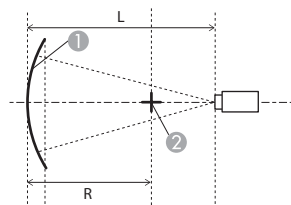
- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

Vedere de sus

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.
(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,6	1,1
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	2,2	4,1
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	1,6	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,3	0,4
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,2	0,2
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

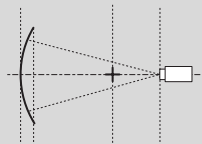
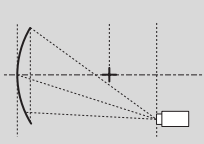
Suprafață verticală curbată (concavă)



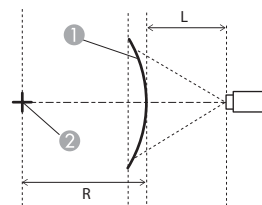
- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

Vedere laterală

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.
(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,2	0,3
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	0,6	1,6
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	0,5	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,1	0,2
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,1	0,1
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

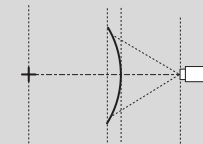
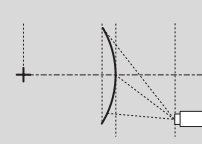
Suprafață verticală curbată (convexă)



- ① Ecran
- ② Centrul cercului format de suprafața curbată
- L Distanță proiecție
- R Raza cercului format de suprafața curbată

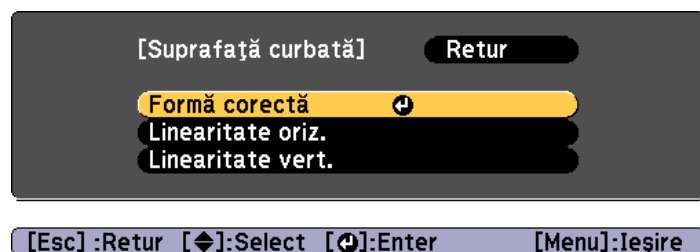
Vedere laterală

În tabelul de mai jos este prezentată valoarea minimă a raportului R/L pentru figura de mai sus.
(Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	0,4	0,5
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	1,5	2,3
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	1,1	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	0,2	0,2
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	0,1	0,1
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	0,1	0,1

Metodă de corecție

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Suprafață curbată** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Dacă pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].
- 4 Selectați **Formă corectă** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 5 Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta zona pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul [↵].



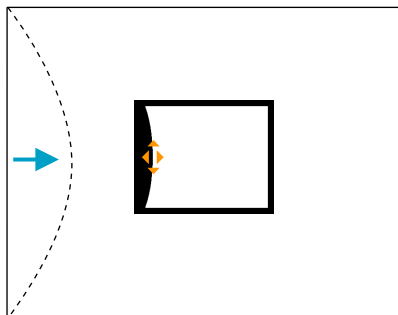
Când selectați un colț, puteți regla cele două laturi aparținând colțului.



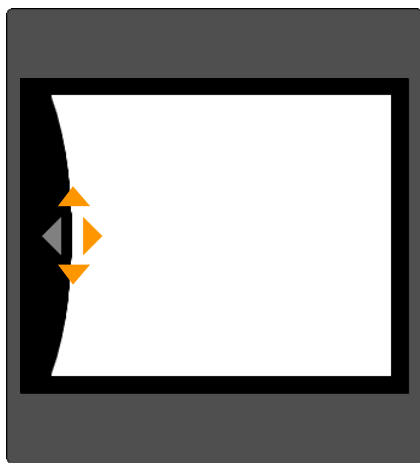
Dacă butonul [Esc] este apăsat pentru aproximativ două secunde, va fi afișat ecranul de confirmare a resetării la valorile implicite.

Selectați **Da** pentru a reseta rezultatele obținute folosind Suprafață curbată.

- 6** Folosiți butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a ajusta forma.



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

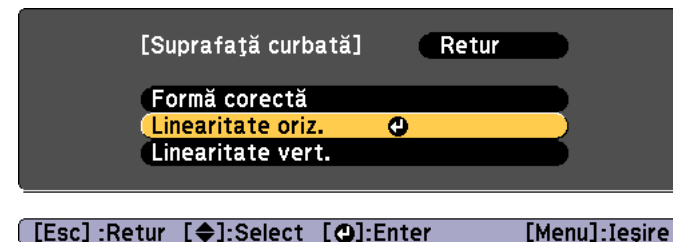


- 7** Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

- 8** Repetați procedurile din pașii 5 și 7, după caz, pentru a regla restul părților.

Dacă imaginea se extinde și se contractă, treceți la pasul următor și ajustați linearitatea.

- 9** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul din pasul 4. Selectați **Linearitate oriz.** sau **Linearitate vert.** și apoi apăsați pe butonul [↵].



Selectați **Linearitate oriz.** pentru a regla expansiunea sau contracția pe orizontală și selectați **Linearitate vert.** pentru a ajusta expansiunea sau contracția pe verticală.

- 10** Pentru a efectua reglajele, selectați linia standard și apoi apăsați pe butonul [↵].

Utilizați butoanele [◀][▶] dacă selectați **Linearitate oriz.** și butoanele [▲][▼] dacă selectați **Linearitate vert.** și apoi apăsați pe butonul [↵].

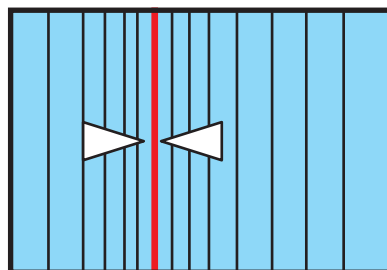
Linia standard selectată este luminată intermitent cu roșu și alb.

11 Ajustați linearitatea.

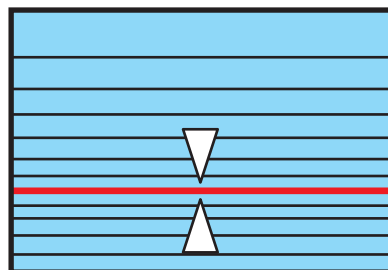
Corectați-o astfel încât distanța dintre linii să fie egală.

Dacă [◀] este apăsat

Selectarea opțiunii **Linearitate oriz.**

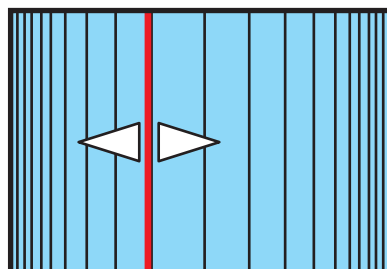


Selectarea opțiunii **Linearitate vert.**

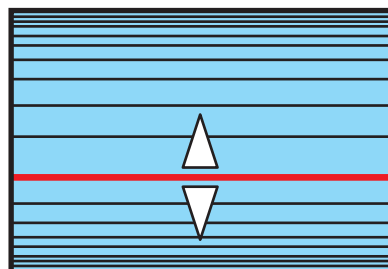


Dacă [▶] este apăsat

Selectarea opțiunii **Linearitate oriz.**



Selectarea opțiunii **Linearitate vert.**



12 Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].



Puteți regla fin rezultatele obținute cu Suprafață curbată folosind Corectare punct. Modificați opțiunea pentru **Corectare geometrică** selectând **Corectare punct** și apoi efectuați modificările dorite după ce ați selectat **Păstrare corecție geometrică curentă**.

☛ "Corectare punct" [p.61](#)

Corectare punct

Imaginea proiectată este împărțită pe grile și corectează distorsiunile prin mutarea punctului de intersecție dintr-o parte în alta sau sus și jos.



- Puteți efectua corecții de 0,5 pixeli în fiecare direcție din următoarele intervale.
EB-G6970WU:
Maximum 48 de pixeli pe direcțiile verticală și orizontală
EB-G6870:
Maximum 32 de pixeli pe direcțiile verticală și orizontală
- Când efectuați reglarea fină a rezultatelor corecțiilor efectuate folosind Suprafață curbată și Colț perete, puteți ajusta în limitele unui interval maxim de 10 pixeli pe direcție verticală și orizontală.

- Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- Selectați **Corectare punct** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Dacă pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].

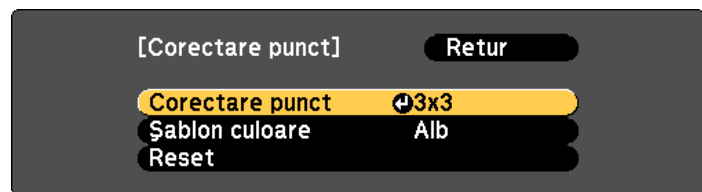


La trecerea de la Suprafață curbată sau Colț perete la Corectare punct, va fi afișat ecranul cu metoda de ajustare.

Păstrare corecție geometrică curentă: utilizați Corectare punct pentru a regla fin imaginile ajustate folosind Suprafață curbată sau Colț perete.

Resetare corecție geometrică curentă: resetați modificările efectuate în imagini folosind Suprafață curbată sau Colț perete și apoi efectuați ajustarea folosind Corectare punct.

- 4** Selectați **Corectare punct** și apoi apăsați pe butonul [↵].

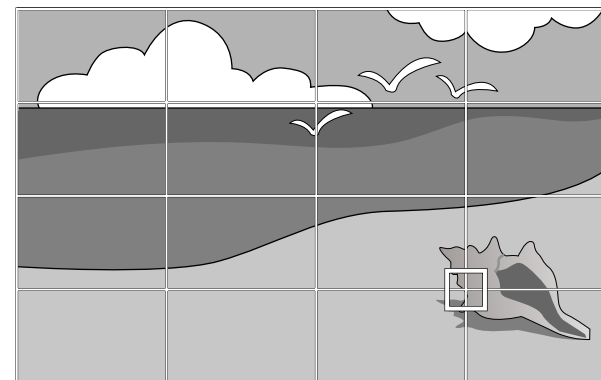


[Esc] :Retur [↵]:Select [↵]:Enter [Menu]:Ieșire

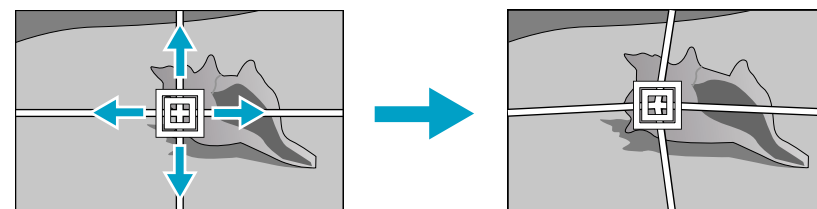
Corectare punct	Selectați numărul de puncte (3x3, 5x5, 9x9) și apoi efectuați setarea Corectare punct.
Șablon culoare	Selectați culoarea grilei afișate la efectuarea corecțiilor.
Reset	Resetați toate corecțiile pentru Corectare punct la valorile implicite.

- 5** Selectați numărul de puncte (3x3, 5x5 sau 9x9) și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 6** Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a vă deplasa la punctul pe care doriți să îl corectați și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 7** Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a corecta distorsiunea.



Pentru a continua corectarea unui alt punct, apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent, apoi repetați pașii 6 și 7.



De fiecare dată când apăsați pe butonul [↵], puteți afișa sau ascunde imaginea și grila.

- 8** Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].

Colț perete

Corecți manual distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață cu unghiuri drepte, de exemplu pe un stâlp cu secțiune pătrată sau în colțul unei camere și ajustați nivelul de expansiune și de contractare.

Proiectați din față folosind decalarea orizontală a lentilei în centru.

☞ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" [p.30](#)



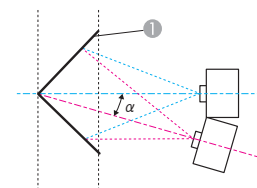
- Proiectarea pe o suprafață cu un unghi drept.
- Dacă efectuați un număr mare de ajustări, este posibil ca focalizarea să nu fie uniformă chiar și după ce ați efectuat aceste ajustări.
- Este posibil să nu puteți ajusta corect opțiunea Colț perete dacă utilizați obiectivul zoom cu distanță focală foarte scurtă ELPLU02.

Intervalul de corectare

intervalul de corectare este următorul.

EB-G6970WU

Corectarea colțurilor orizontale concave (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie orizontală față de linia de centru)

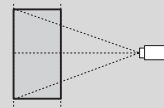
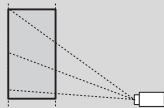


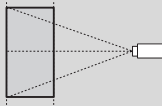
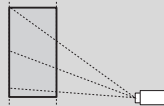
① Ecran

α Unghi de reglare al proiecteurului

Vedere de sus

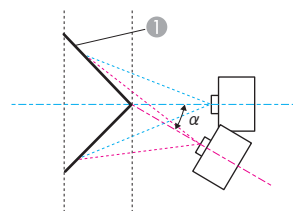
În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru  Vedere laterală	Decalare verticală lentilă: Maximum  Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	17°	8°
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	16°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	17°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	17°	16°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	17°	16°

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	17°	16°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiecții din față folosind decalarea lentilei în centru.

Corectarea colțurilor orizontale convexe (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie orizontală față de linia de centru)

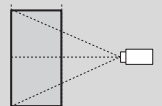
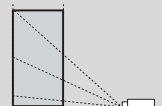


Vedere de sus

① Ecran

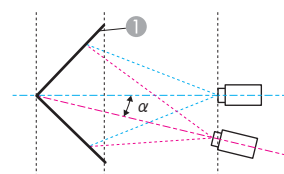
α Unghi de reglare al proiecteurului

În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	8°	5°
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	0°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	2°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	12°	10°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	13°	12°
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	15°	14°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiecții din față folosind decalarea lentilei în centru.

Corectarea colțurilor verticale concave (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie verticală față de linia de centru)



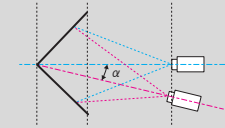
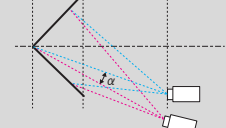
Vedere laterală

① Ecran

α Unghi de reglare al proiecteurului

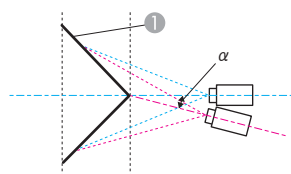
În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai

apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	12°	*
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	12°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	12°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	12°	2°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	12°	5°
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	12°	8°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiectați din față folosind decalarea lentilei în centru.

Corectarea colțurilor verticale convexe (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie verticală față de linia de centru)

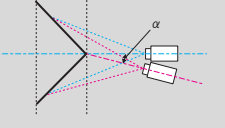
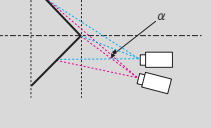


Vedere laterală

① Ecran

α Unghi de reglare al proiectorului

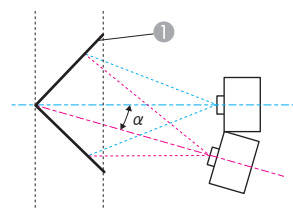
În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	5°	*
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	0°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	1°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	8°	0°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	10°	3°
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	10°	6°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiectați din față folosind decalarea lentilei în centru.

EB-G6870

Corectarea colțurilor orizontale concave (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie orizontală față de linia de centru)

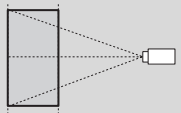
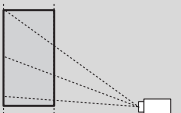


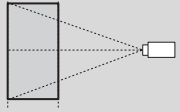
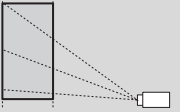
Vedere de sus

① Ecran

α Unghi de reglare al proiectorului

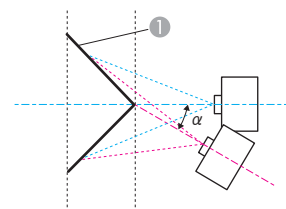
În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	17°	9°
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	7°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	16°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	17°	17°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	17°	17°

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	17°	17°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiecții din față folosind decalarea lentilei în centru.

Corectarea colțurilor orizontale convexe (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie orizontală față de linia de centru)

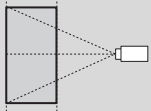
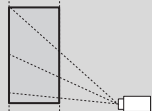


Vedere de sus

① Ecran

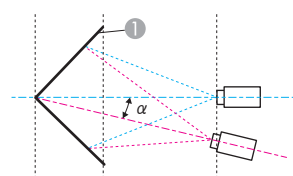
α Unghi de reglare al proiectorului

În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	8°	7°
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	0°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	3°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	12°	11°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	14°	13°
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	15°	15°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiecții din față folosind decalarea lentilei în centru.

Corectarea colțurilor verticale concave (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie verticală față de linia de centru)



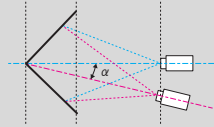
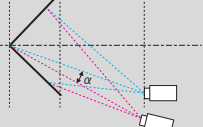
Vedere laterală

① Ecran

α Unghi de reglare al proiecteurului

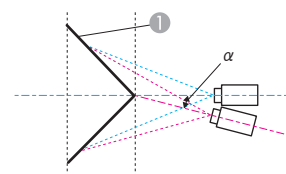
În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai

apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	14°	*
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	14°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	14°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	14°	4°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	14°	7°
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	14°	9°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiecții din față folosind decalarea lentilei în centru.

Corectarea colțurilor verticale convexe (corectate astfel încât unghiul creează o simetrie verticală față de linia de centru)

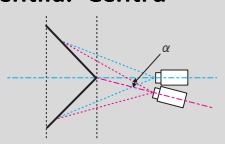
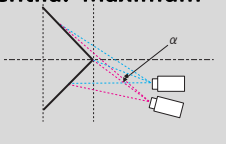


Vedere laterală

① Ecran

α Unghi de reglare al proiecteurului

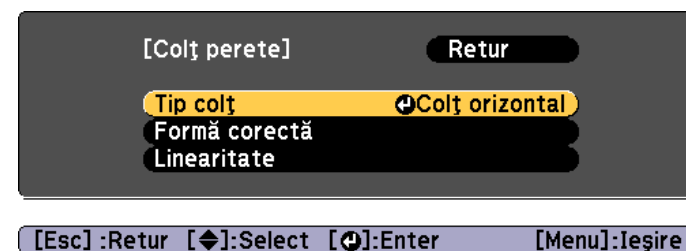
În figura de mai jos, α este valoarea maximă a unghiului la care proiectorul poate fi mutat. Pentru detalii, consultați tabelul de mai jos. (Cea mai apropiată valoare la proiectarea cu zoom maxim. ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.)

Tip lentilă	Decalare verticală lentilă: Centru	Decalare verticală lentilă: Maximum
		
	Vedere laterală	Vedere laterală
Lentilă de zoom standard: ELPLS07	7°	*
Lentilă de zoom scurtă: ELPLU01	0°	*
Obiectiv angular pentru retroproiecție: ELPLR03	2°	-
Lentilă de zoom medie: ELPLM04	10°	1°
Lentilă de zoom medie: ELPLM05	11°	5°
Lentilă de zoom lungă: ELPLL06	12°	8°

*Nu a fost corectată în mod corespunzător. Proiectați din față folosind decalarea lentilei în centru.

Metodă de corecție

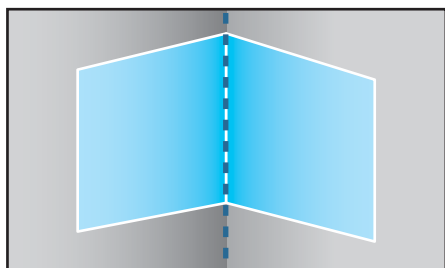
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Corectare geometrică** din **Setări**.
- 3 Selectați **Colț perete** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Dacă pe ecran este afișat mesajul "Dacă se schimbă setarea, imaginea poate fi distorsionată.", apăsați pe butonul [↵].
- 4 Selectați **Tip colț** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 5** Pentru a încadra imaginea proiectată pe poziția de proiecție, selectați **Colț orizontal** sau **Colț vertical** și apoi apăsați pe butonul [↵].

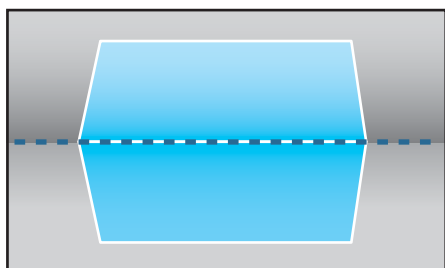
Când suprafața este aliniată pe orizontală:

Selectați **Colț orizontal**.



Dacă suprafața este aliniată pe verticală:

Selectați **Colț vertical**.

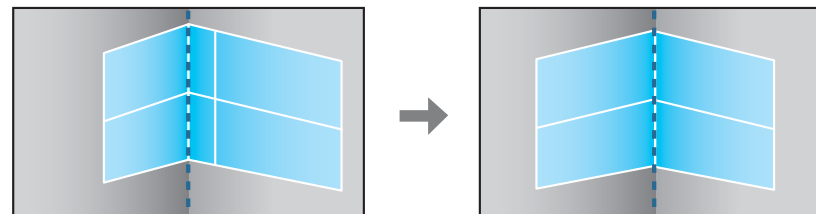


Mai jos, sunt prezentate instrucțiunile pentru varianta **Colț orizontal**, spre exemplificare.

- 6** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul din pasul 4. Selectați **Formă corectă** și apoi apăsați pe butonul [↵].

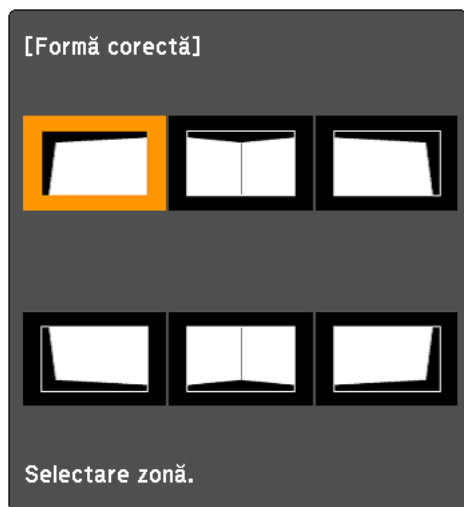
- 7** Ajustați poziția proiectorului și decalarea obiectivului astfel încât linia din centrul ecranului să se suprapună peste colțul respectiv (punctul în care cele două suprafețe se intersectează).

👁 "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" [p.30](#)



De fiecare dată când apăsați pe butonul [↵], puteți afișa sau ascunde imaginea și grila.

- 8** Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta zona pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul [↵].

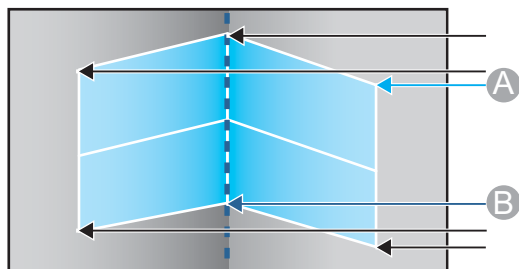


Sfaturi pentru ajustarea imaginii

Dacă selectați **Colț orizontal**:

Ajustați zona superioară în funcție de punctul aflat cel mai jos (indicat de săgeata **A**).

Ajustați zona inferioară în funcție de punctul aflat cel mai sus (indicat de săgeata **B**).



Dacă selectați **Colț vertical**:

Ajustați partea din stânga și cea din dreapta în funcție de punctul aflat la cea mai mică distanță față de linia verticală din centrul ecranului.



Dacă butonul [Esc] este apăsat pentru aproximativ două secunde, va fi afișat ecranul de confirmare a resetării la valorile implicite.

Selectați **Da** pentru a reseta rezultatele obținute folosind **Colț perete**.

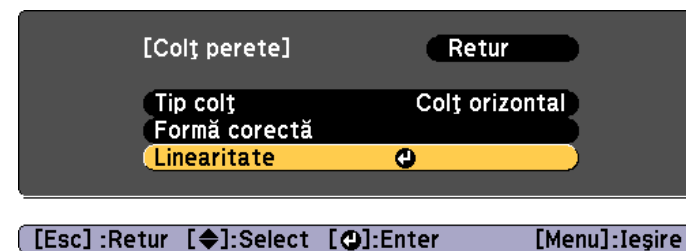
- 9** Utilizați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a ajusta forma.

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

- 10** Repetați instrucțiunile 8 și 9, după caz, pentru a ajusta toate celelalte părți.

Dacă imaginea se extinde și se contractă, treceți la pasul următor și ajustați linearitatea.

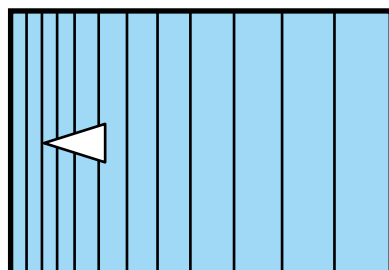
- 11** Apăsați pe butonul [Esc] pentru a afișa ecranul din pasul 4. Selectați **Linearitate** și apoi apăsați pe butonul [↵].



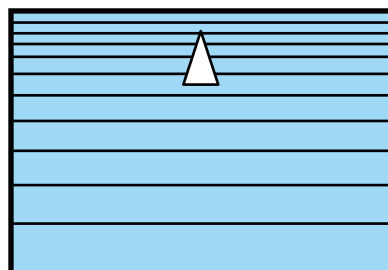
- 12** Utilizați butoanele [◀][▶] pentru a ajusta linearitatea. Corectați-o astfel încât distanța dintre linii să fie egală.

Dacă [◀] este apăsat

Dacă selectați **Colț orizontal**

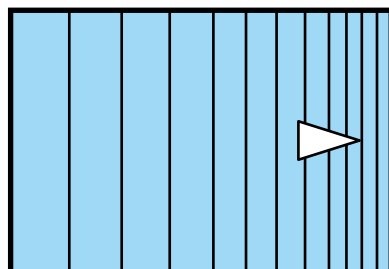


Dacă selectați **Colț vertical**

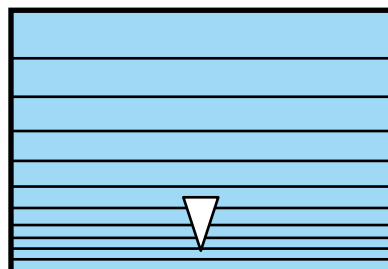


Dacă [▶] este apăsat

Dacă selectați **Colț orizontal**



Dacă selectați **Colț vertical**



- 13** Pentru a finaliza corecțiile, apăsați butonul [Menu].



Puteți regla fin rezultatele obținute cu Colț perete folosind Corectare punct. Modificați opțiunea pentru **Corectare geometrică** selectând **Corectare punct** și apoi efectuați modificările dorite după ce ați selectat **Păstrare corecție geometrică curentă**.

☞ "Corectare punct" [p.61](#)

Selectarea calității de proiecție (Selectarea Mod culoare)

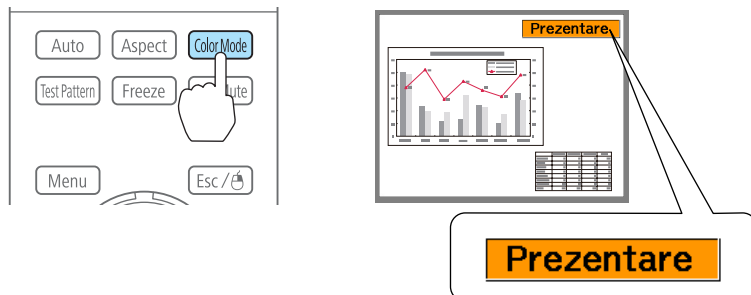
Puteți obține imagini de calitate optimă prin selectarea setărilor care corespund cel mai bine mediului în care faceți proiecția. Strălucirea imaginii variază în funcție de modul selectat.

Mod	Aplicație
Dinamic	Acesta este modul cel mai strălucitor. Acest mod este ideal de utilizat în camerele luminoase.
Prezentare	Imaginile sunt strălucitoare și pline de viață. Este ideal pentru realizarea prezentărilor sau pentru vizionarea unui program TV într-o încăpere luminoasă.
Teatru	Oferă imaginii un aspect natural. Este ideal pentru a viziona filme într-o cameră neluminată.
sRGB	Acesta produce imagini conform prevederilor standardului de culoare sRGB, iar culorile sunt reproduse cu fidelitate. Este ideal pentru proiectarea imaginilor statice de exemplu a fotografiilor.
DICOM SIM*	Sunt produse imagini cu umbre clare. Acest mod este ideal pentru proiecția radiografiilor cu raze X și a altor imagini din domeniul medical. Proiectorul nu este un dispozitiv medical și nu poate fi utilizat pentru diagnostic medical.
Proiecție multiplă	Se reduce la minimum diferența tonului de culoare dintre fiecare imagine proiectată. Ideal pentru proiectarea de la mai multe proiectoare.

* Aceasta poate fi selectată numai la preluarea unor semnale RGB.

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

Telecomanda



Puteți seta Mod culoare din meniul Configurare.

🖱️ **Imagine - Mod culoare** [p.110](#)

Setarea Diafragmă automată

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



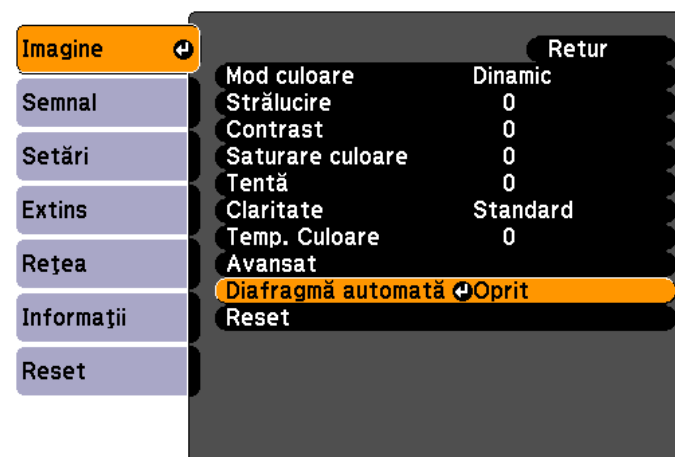
- **Diafragmă automată** poate fi definită numai dacă pentru **Mod culoare** este selectată opțiunea **Dinamic (Dinamic 3D)** sau **Teatru (Teatru 3D)**.
- Când **Combinare margini** are valoarea **Pornit**, opțiunea **Diafragmă automată** este inactivă.

1

Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.

2

Selectați **Diafragmă automată** din **Imagine** și apoi apăsați butonul [↵].



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

- 3** Selectați **Viteză mare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Dacă vă preocupă zgomotul de funcționare pentru Diafragmă automată, puteți configura ca **Normal**.
Setarea este stocată pentru fiecare mod de culoare.
- 4** Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea setărilor.

Modificarea formatului imaginii proiectate

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

Modurile aspect disponibile diferă în funcție de opțiunea selectată pentru Tip ecran.



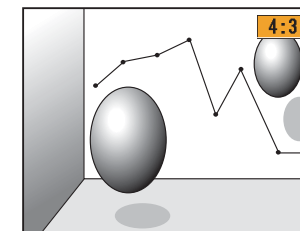
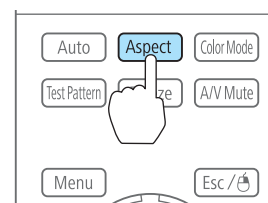
Selectați opțiunea dorită pentru **Tip ecran** înainte de a schimba formatul imaginii.

☞ "Configurarea ecranului" p.27

Metodele de modificare

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

Telecomanda



Modul Aspect	Explicație
Auto	Proiectează la un format de imagine corespunzător, pe baza informațiilor de la semnalul de intrare.
Normal	Proiectează păstrând formatul imaginii de intrare.
4:3	Proiectează la un format de imagine de 4:3.
16:9	Proiectează la un format de imagine de 16:9.
Plin	Proiectează pe toată suprafața ecranului proiectat.
Zoom	Proiectează prin mărirea imaginii de intrare la mărimea ecranului proiectat, păstrând formatul imaginii. Zonele care depășesc marginile ecranului proiectat nu vor fi proiectate.
Nativ	Proiectează în centrul ecranului proiectat la rezoluția imaginii de intrare. Zonele care depășesc marginile ecranului proiectat nu vor fi proiectate.



- De asemenea, puteți seta formatul imaginii din meniul Configurare.
☛ **Semnal - Aspect** p.111
- Dacă lipsesc porțiuni din imaginea primită de la calculator, selectați pentru **Rezoluție** opțiunea **Lat** sau **Normal** din meniul de configurare, în funcție de rezoluția calculatorului.
☛ **Semnal - Rezoluție** p.111

Modul aspect se va modifica conform indicațiilor din tabelul de mai jos.



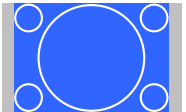


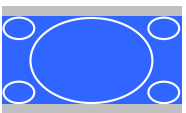



Următoarele culori din imaginile ecranelor din tabele indică zone care nu sunt afișate pe ecran.






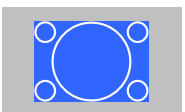
■: zona în care imaginea nu este afișată depinde de setările definite pentru tipul ecranului.

■: zona în care imaginea nu este afișată depinde de setările definite pentru modul aspect.

EB-G6970WU

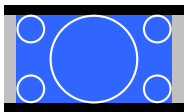
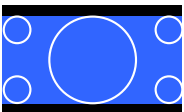
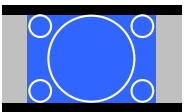

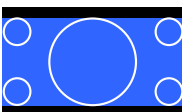
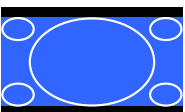

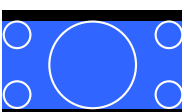

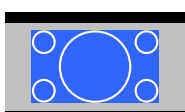
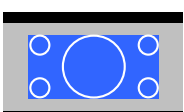
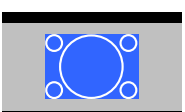
Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:10

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
16:9			
Plin			

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Zoom			
Nativ*			



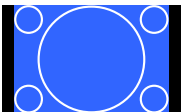


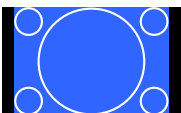


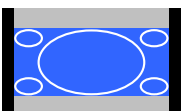


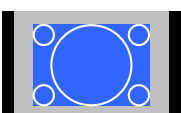
* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:9

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
Plin			
Zoom			
Nativ*			

* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.







Setarea definită pentru tipul ecranului: 4:3







	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
4:3			
16:9			
Nativ*			

* Numai imagini primite de la un calculator și imagini de la portul HDMI/HDBaseT. Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

EB-G6870



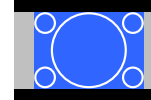


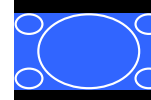






Setarea definită pentru tipul ecranului: 4:3

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
4:3			

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
16:9			
Nativ*			



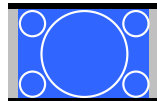


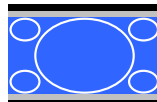


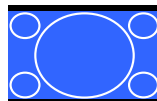

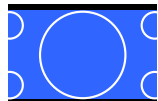

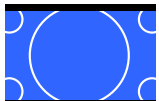
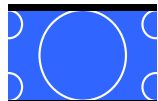

* Numai imagini primite de la un calculator și imagini de la portul HDMI/HDBaseT. Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:9

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
Plin			
Zoom			
Nativ*			

* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

Setarea definită pentru tipul ecranului: 16:10

	Formatul de imagine selectat pentru semnalul de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Auto sau Normal			
16:9			
Plin			
Zoom			
Nativ*			

* Imaginea poate să difere în funcție de rezoluția semnalului de intrare.

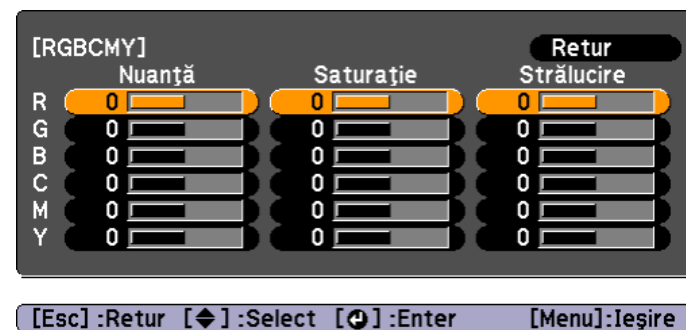
Ajustarea imaginii

Ajustarea valorilor definite pentru Nuanță, Saturație și Strălucire

Pot fi ajustate opțiunile Nuanță, Saturație și Strălucire pentru fiecare componentă de culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

Realizați setări în meniul de configurare.

☛ **Imagine - Avansat - RGBCMY** [p.110](#)



Ajustarea valorii definite pentru Gamma

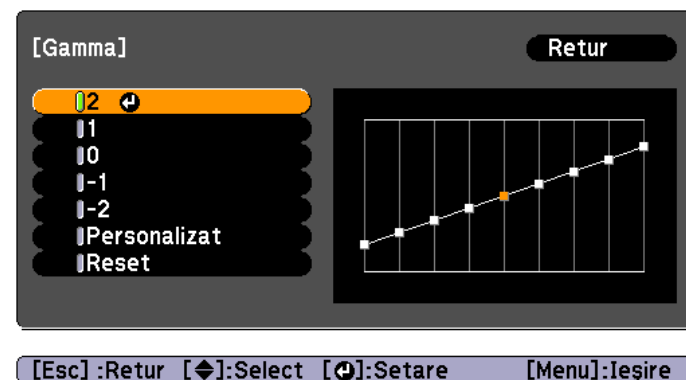
Ajustează diferențele de culoare pentru imaginea proiectată care se produc în funcție de dispozitivul conectat.

Realizați setări în meniul de configurare.

☛ **Imagine - Avansat - Gamma** [p.110](#)

Selecționați și reglați valoarea de corecție

☛ **Imagine - Avansat - Gamma** [p.110](#)



Când este selectată o valoare mai mare, zonele întunecate din imagine devin mai strălucitoare, dar saturația culorilor din zonele mai deschise se poate

reducere. Când se selectează o valoare mai mică, puteți reduce strălucirea generală a imaginii pentru ca imaginea să devină mai clară.

Dacă selectați **DICOM SIM** din **Mod culoare** în meniul **Imagine**, selectați valoarea de ajustare în funcție de dimensiunea de proiectie.

- Dacă dimensiunea de proiectie este de 120 de inci sau mai puțin, selectați o valoare mică.
- Dacă dimensiunea de proiectie este de 120 de inci sau mai mult, selectați o valoare mare.

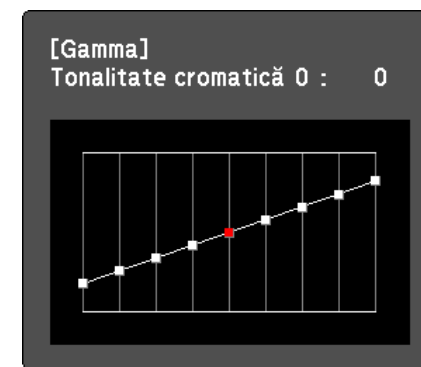
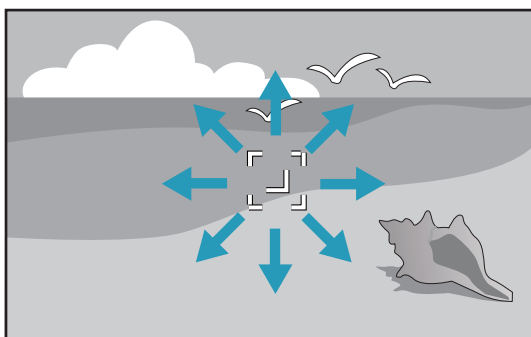


Este posibil ca imaginile medicale să nu fie reproduse corect conform setărilor și specificațiilor de ecran.

Reglați în timp ce vizualizați imaginea

Imagine - Avansat - Gamma - Personalizat - Faceți ajustarea conform imaginii p.110

Mutați cursorul pe imaginea proiectată în partea a cărei strălucire doriți să o luminozitate, apoi apăsați pe butonul [↵]. Utilizați butoanele [▲][▼] pentru a ajusta valoarea.



Reglați folosind graficul de reglare gamma

Imagine - Avansat - Gamma - Personalizat - Faceți ajustarea conform graficului p.110

Faceți reglarea privind graficul de reglare gamma.

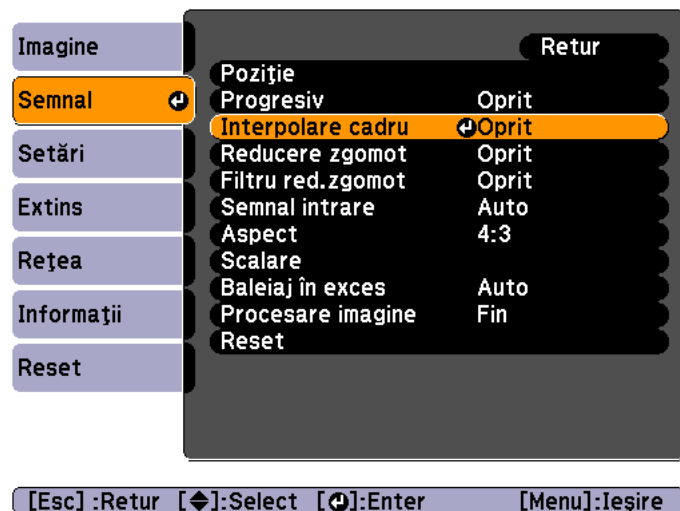


Interpolare cadru (numai în cazul unității EB-G6970WU)

Cadrele prezente și precedente sunt folosite pentru a crea cadre intermediare prin interpolare, pentru a produce imagini în mișcare fine. Puteți corecta imaginile ce se mișcă incorect, cum ar fi cadrele necontinue, când proiectați o imagine cu mișcări rapide.

Realizați setări în meniul de configurare.

☛ **Semnal - Interpolare cadru** [p.111](#)



Puteți selecta nivelul interpolării: **Mic**, **Normal** sau **Mare**. Setați opțiunea la **Oprit** dacă apare zgomot după setare.

Proiectarea imaginilor 3D

Utilizând două proiectoare, puteți proiecta imagini 3D pasive. Pentru a proiecta și vizualiza imagini 3D, aveți nevoie de următoarele articole opționale. Asigurați-vă că ați citit notele din ghidul utilizatorului incluse cu articolele opționale.

- Polarizator (ELPPL01)
- Ochelari 3D pasivi (ELPGS02A/ELPGS02B)
- ☛ "Accesorii opționale" [p.176](#)

La proiectarea imaginilor 3D, selectați pentru **Imagini 3D** opțiunea **Pornit** din meniul de configurare.

☛ **Semnal - Configurare 3D - Imagini 3D** [p.111](#)

La proiectarea imaginilor 3D sunt disponibile următoarele moduri culoare. La proiectarea folosind polarizatoarele opționale (ELPPL01), puteți vizualiza imaginile în nuanța optimă de culoare.

- Dinamic 3D
- Prezentare 3D
- Teatru 3D
- Proiecție multiplă 3D



Acest proiector aranjează direcția de polarizare a proiecției pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru). Nu este nevoie să inversați semnalele de imagine pentru ochiul stâng și ochiul drept G (verde).



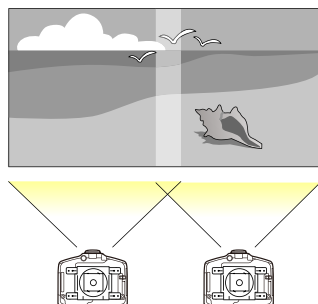
Funcții utile

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

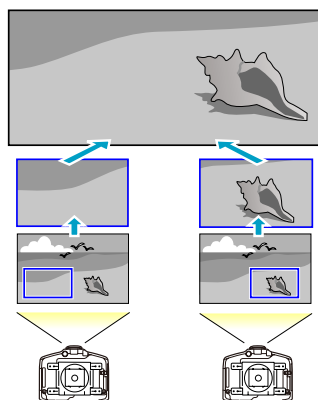
La proiectarea pe un ecran larg de la mai multe proiectoare, puteți regla diferențele tonurilor de strălucire și culoare dintre imaginile proiectate pentru a crea un ecran perfect.

Există două metode generale de proiectare de la mai multe proiectoare.

- Ⓐ Proiectarea diferitelor imagini de la fiecare proiector și crearea unui ecran perfect



- Ⓑ Proiectarea aceleiași imagini de la fiecare proiector, folosind funcția Scalare pentru a proiecta o imagine mare



Metoda de configurare de bază este aceeași, dar trebuie să folosiți funcția Scalare pentru a ajusta poziția proiecției pentru Ⓑ.

☛ "Scalarea imaginilor (scalare)" [p.86](#)

Să ne referim la imaginea Ⓐ, spre exemplu.



- Recomandăm să configurați comutarea focalizării, factorului zoom și obiectivelor la cel puțin 30 de minute după începerea proiectării, întrucât imaginile nu sunt stabile imediat după pornirea proiectorului.
- Dacă valorile pentru **Corectare geometrică** sunt mari, ajustarea poziției imaginii pentru imaginile care se suprapun devine dificilă.
- Se poate afișa Șablon de test pentru a regla starea proiecției fără a conecta un echipament video.
 - ☛ "Afișarea unui șablon de test" [p.29](#)
- Dacă proiectați o imagine punct cu punct, care se poate proiecta fără a se mări sau micșora, puteți face reglaje precise.

Pregătire

Respectați pașii de mai jos pentru a regla imaginile proiectate pentru funcția de proiecție multiplă.

1

Definiți un ID pentru proiector și pentru telecomandă.

☛ "Setați ID-ul proiectorului" [p.34](#)

2 Reglați poziția imaginii proiectate în succesiunea următoare (începând de la reglajele ce au corecții mai mari).

- (1) Poziția proiectorului (unghi)
☛ "Setări de instalare" [p.26](#)
- (2) Comutare lentilă/focalizare
☛ "Reglarea poziției imaginii proiectate (comutare lentilă)" [p.30](#)
☛ "Ajustarea dimensiunii imaginii" [p.32](#)
- (3) Corecția celor patru colțuri ale imaginii
☛ "Quick Corner" [p.53](#)
- (4) Corecția unei ușoare nealinieri a poziției care apare la potrivirea imaginilor proiectate
☛ "Corectare punct" [p.61](#)

3 Setați **Mod culoare** la **Proiecție multiplă** folosind butonul [Color Mode].

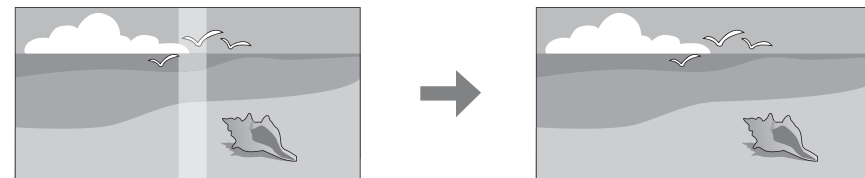


Dacă proiectați imagini 3D configurați **Proiecție multiplă 3D**.

4 Reglați tonul culorii pentru întreg ecranul, dacă este nevoie.
☛ "Uniformitatea culorilor" [p.159](#)

Este folosită pentru ajustarea marginilor imaginilor (combinare margini)

ând se folosesc mai multe proiectoare și acestea proiectează imagini, puteți crea un ecran perfect.



Reglarea strălucirii lămpii

Înainte de utilizarea funcției de combinare a marginilor, reglați strălucirea lămpii astfel încât toate proiectoarele să aibă aceeași strălucire.

Reglați astfel încât toate proiectoarele să aibă aceeași strălucire ca și lampa cea mai puțin strălucitoare. Puteți regla strălucirea selectând unul din cele cinci niveluri disponibile.

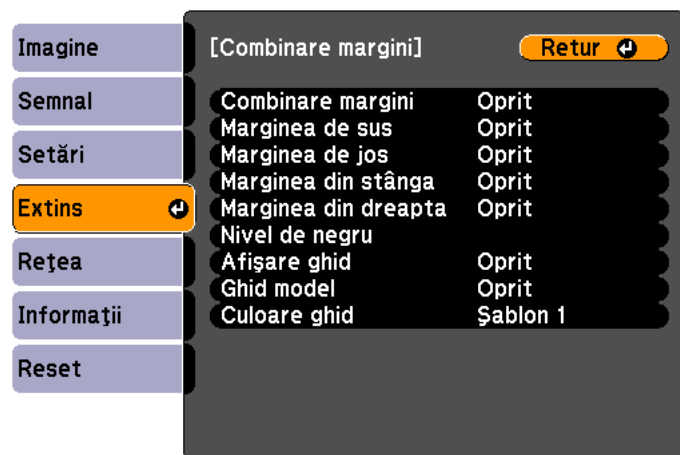


- Selectați pentru **Consum energie** opțiunea **Normal**.
☛ **Setări - Consum energie** [p.113](#)
- Chiar dacă reglați opțiunea **Nivel de strălucire**, este posibil ca strălucirea lămpilor să nu fie exact identică.

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2** Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.
- 3** Selectați **Nivel de strălucire** și apoi apăsați pe butonul [**↵**].
- 4** Selectați pentru **1** opțiunea **5** pentru valoarea strălucirii.
- 5** Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

Combinarea marginilor imaginilor

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107
- 2 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.
- 3 Selectați **Combinare margini** și apoi apăsați butonul [↵].
Va fi afișat următorul ecran.



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

Submeniu	Funcție
Combinare margini	Setați funcția Pornit pentru a activa funcția de combinare a marginilor. Setați funcția la Oprit când nu se face proiectarea de la mai multe proiectoare.

Submeniu	Funcție
Marginea de sus/ Marginea de jos/ Marginea din dreapta/ Marginea din stânga	Combinare: Setați funcția la Pornit pentru a activa funcția de combinare a marginilor spre valoarea pe care doriți să o setați și zona aleasă va fi umbrită. Combinare interval: Reglează gama pentru a fi umbrită. Reglarea este posibilă la nivelul de un pixel. Gama maximă este egală cu 45% din valoarea rezoluției.
Nivel de negru	Ajustează diferențele de strălucire și de tonalitate în zonele în care imaginile se suprapun și în zonele în care imaginile nu se suprapun. ☛ "Nivel de negru" p.83
Afișare ghid	Setați la Pornit pentru a afișa ghidajul pe gama de setare a combinării marginilor.
Ghid model	Selectați opțiunea Pornit pentru a afișa ghidajul care să corespundă cu poziția gamei de setare a combinării marginilor.
Culoare ghid	Puteți selecta combinația de culori de ghidare din trei.

- 4 Activați opțiunea Combinare margini.
 - (1) Selectați **Combinare margini** și apoi apăsați butonul [↵].
 - (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (3) Apăsați butonul [Esc].
- 5 Selectați pentru **Afișare ghid** opțiunea **Pornit**.
 - (1) Selectați **Afișare ghid** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (3) Apăsați butonul [Esc].



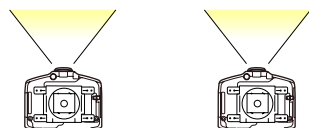
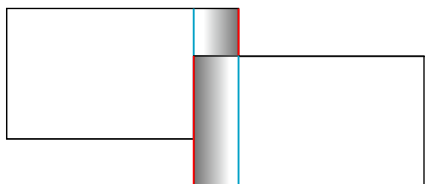
Dacă ghidajul nu este clar, puteți schimba culoarea ghidajului în **Culoare ghid**.

6 Selectați pentru **Ghid model** opțiunea **Pornit**.

- (1) Selectați **Ghid model** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Apăsați butonul [Esc].

7 Setări Marginea de sus/Marginea de jos/Marginea din dreapta/Marginea din stânga.

- (1) Selectați **Marginea de sus/Marginea de jos/Marginea din dreapta/Marginea din stânga** pentru a defini opțiunile folosite la combinarea marginilor și apăsați butonul [↵].
- (2) Selectați **Combinare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (4) Apăsați butonul [Esc].
- (5) În **Combinare interval**, reglați gama ce trebuie umbrită.
Valoarea când gama suprapusă și ghidajul sunt în aceeași poziție este cea mai bună.



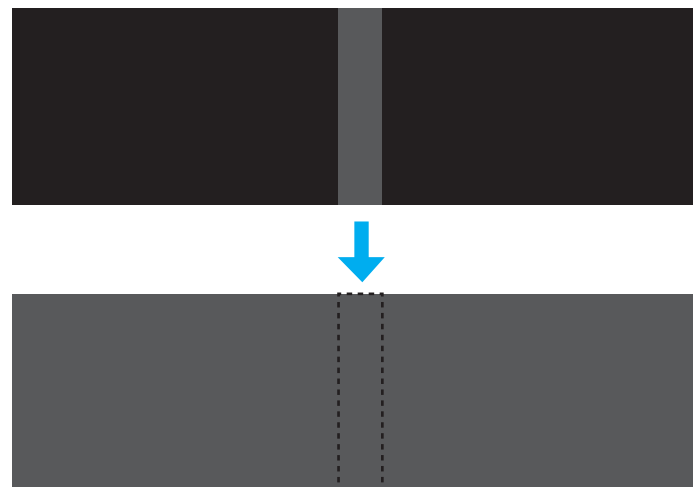
- (6) Apăsați butonul [Esc].

8 Selectați pentru **Afișare ghid** și **Ghid model** opțiunea **Oprit**.

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

Nivel de negru

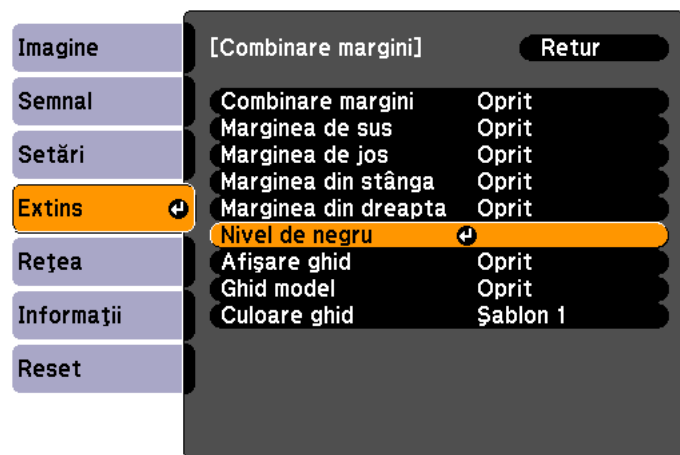
Dacă este afișată o imagine neagră, numai zonele în care imaginile se suprapun sunt evidențiate. Funcția Nivel de negru permite potrivirea strălucirii și tonalității în zonele în care imaginile nu se suprapun cu zonele în care imaginile se suprapun, pentru ca diferențele să fie mai puțin vizibile.



- Funcția **Nivel de negru** poate fi ajustată corect numai în imaginile în care se suprapun două imagini.
- Dacă este afișat un șablon de test, nu veți putea ajusta nivelul de negru.
- Dacă valoarea definită pentru **Corectare geometrică** este mare, probabil nu veți putea efectua corect ajustarea.
- Strălucirea și tonalitatea pot fi diferite în zonele în care imaginile se suprapun cât și în alte zone după ce ați efectuat o ajustare a nivelului de negru.
- Dacă modificați setările definite pentru **Marginea de sus/Marginea de jos/Marginea din dreapta/Marginea din stânga**, valoarea definită pentru Nivel de negru va reveni la valoarea implicită. ➡ p.82

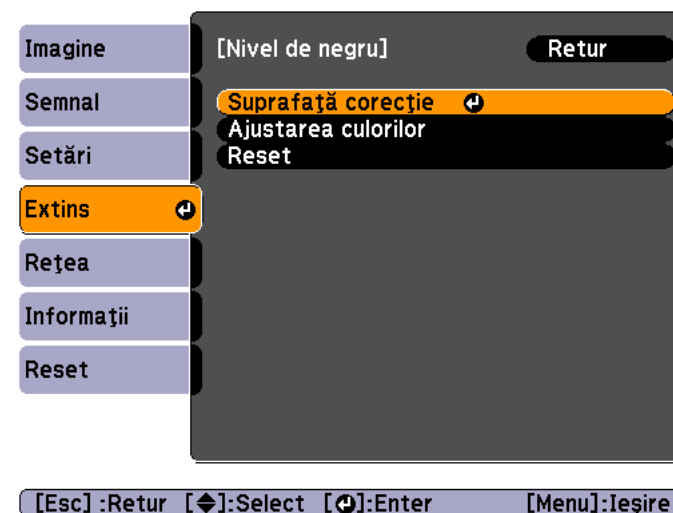
1 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**. Selectați **Combinare margini** și apoi apăsați butonul [↵].

2 Selectați **Nivel de negru** și apoi apăsați pe butonul [↵].



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

3 Selectați **Suprafață corecție** și apoi apăsați pe butonul [↵].

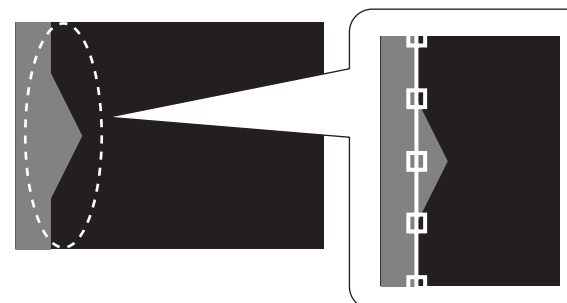


Sunt afișate punctele în care doriți să definiți intervalul de ajustare al nivelului de negru.

Punctele sunt afișate astfel încât acestea corespund cu setările definite pentru **Marginea de sus/Marginea de jos/Marginea din dreapta/Marginea din stânga**.

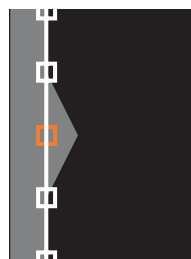
Numărul de puncte afișate pe o parte diferă în funcție de metoda de ajustare selectată pentru corectarea geometrică.

Exemplu: dacă sunt selectate opțiunile **Marginea din stânga** și **Corectare punct** (5x5)

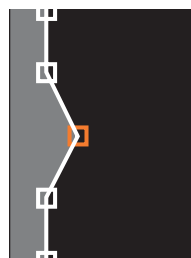


- 4** Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta punctul pe care doriți să îl mutați și apoi apăsați pe butonul [↵].

Punctul selectat este afișat cu portocaliu.



- 5** Utilizați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a muta punctul.



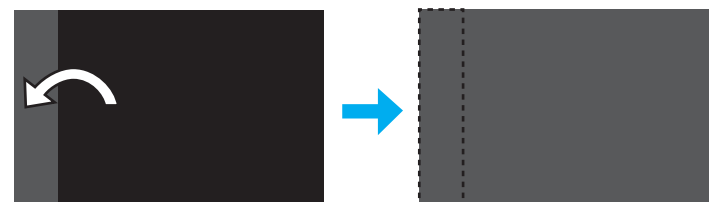
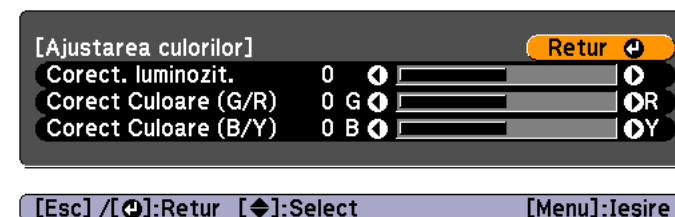
Pentru a continua cu mutarea unui alt punct, apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la pasul 4 și apoi repetați pașii 4 și 5.

- 6** După ce ați mutat toate punctele necesare, apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la pasul 4 și apoi apăsați din nou pe butonul [Esc]. Dacă este afișat un mesaj, selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [↵]. Este afișat ecranul de la pasul 3.

- 7** Selectați **Ajustarea culorilor** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 8** Ajustați strălucirea și tonalitatea zonelor care nu se suprapun astfel încât acestea să corespundă cu cele din zonele care se suprapun.





Pentru a reinițializa **Nivel de negru** la valoarea implicită, apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni în ecranul de la pasul 7, selectați **Reset** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 9 Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul [Menu].

Efectuarea ajustărilor necesare pentru potrivirea culorilor

Urmați indicațiile de mai jos pentru a regla strălucirea imaginii proiectate și balanța de culori, reglate prin efectuarea operației de combinare a marginilor.



Este posibil ca strălucirea și culorile să nu fie uniforme nici după ce ați efectuat reglajele necesare.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Proiecție multiplă** din meniul **Extins**.
- 3 Selectați **Multi-ecran** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Va fi afișat următorul ecran.



Nivel de ajustare: sunt disponibile cinci niveluri începând de la alb, până la gri și terminând cu negru. Ajustați individual fiecare nivel.

Corect. luminozitate: reglați de la negru spre alb pentru fiecare ton de culoare.

Corect Culoare (G/R): ajustează tonul culorii pentru verde și roșu.

Corect Culoare (B/Y): ajustează tonul culorii pentru albastru și galben.



La fiecare apăsare pe butonul [↵], ecranul afișat se va schimba fiind afișate, pe rând, imaginea proiectată sau ecranul de ajustare.

- 4 Selectați **Nivel de ajustare** și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a defini nivelul de ajustare.
- 5 Selectați **Corect. luminozitate** și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a regla strălucirea.
- 6 Selectați **Corect Culoare (G/R)** sau **Corect Culoare (B/Y)** și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a ajusta culoarea.
- 7 Reveniți la pasul 4 și ajustați fiecare nivel.
- 8 Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul [Menu].

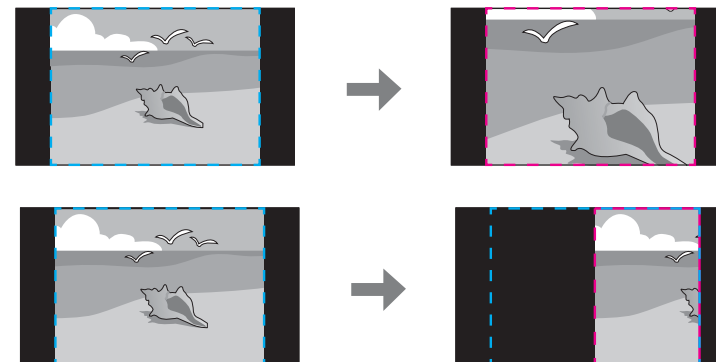
Scalarea imaginilor (scalare)

O secțiune din imagine va fi trunchiată și afișată. Astfel, puteți crea o imagine mare prin combinarea imaginilor proiectate de la mai multe proiectoare.

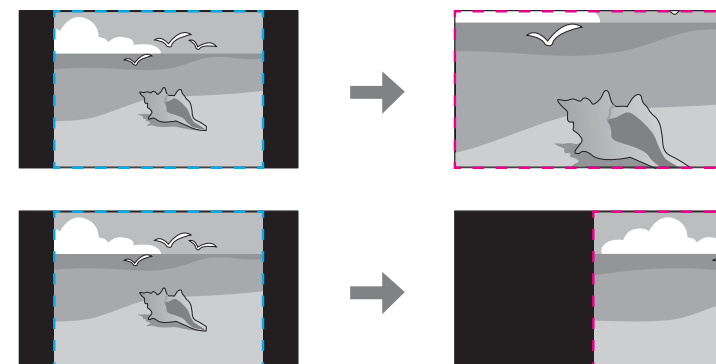
- 1** Proiectați imaginea, apoi apăsați butonul [Menu].
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)
- 2** Selectați **Scalare** din **Semnal**.
- 3** Selectați pentru **Scalare** opțiunea **Pornit**.
 - (1) Selectați **Scalare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.
- 4** Definiți setările dorite pentru **Mod scalare**.
 - (1) Selectați **Mod scalare** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- (2) Selectați **Afișare zoom** sau **Afișare completă** și apoi apăsați pe butonul [↵].

Afișare zoom: se reglează în funcție de imaginea afișată în prezent pe ecran.



Afișare completă: se reglează în funcție de dimensiunea panoului proiectorului (zona maximă în care imaginea poate fi afișată).



- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

5 Reglați scalarea.

Selectați metoda de reglare folosind butoanele [▲][▼], apoi faceți modificările dorite folosind butoanele [◀][▶].

- +: mărește sau micșorează imaginea pe orizontală și pe verticală, în același timp.

Scalare verticală: mărește sau micșorează o imagine pe verticală.

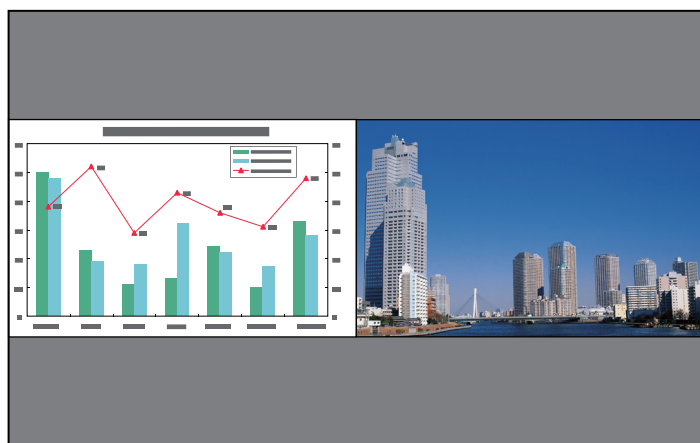
Scalare orizontală: mărește sau micșorează o imagine pe orizontală.

6 Modificați valoarea definită pentru **Interval afiș. imag.**

- (1) Selectați **Interval afiș. imag.** și apoi apăsați pe butonul [↩].
- (2) Folosiți butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a derula imaginea.
Reglați coordonatele și dimensiunile fiecărei imagini în timp ce vizualizați ecranul.
- (3) Apăsați pe butonul [Menu] pentru a finaliza efectuarea setărilor.

Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)

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



- Următoarele combinații de surse de intrare a semnalului nu pot fi proiectate folosind funcția de divizare a ecranului, Split Screen.
Calculator - BNC, S-Video - Video, HDMI - HDBaseT
- Nu puteți proiecta aceeași sursă a semnalului de intrare pe ambele părți ale ecranului divizat (stânga și dreapta).

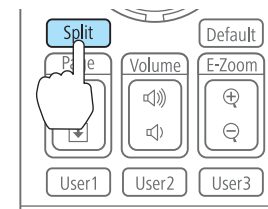
Proceduri de operare

Proiecția pe un split screen

1

Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă în timp ce proiectați. Sursa de intrare selectată în mod curent este proiectată pe partea din stânga a ecranului.

Telecomanda

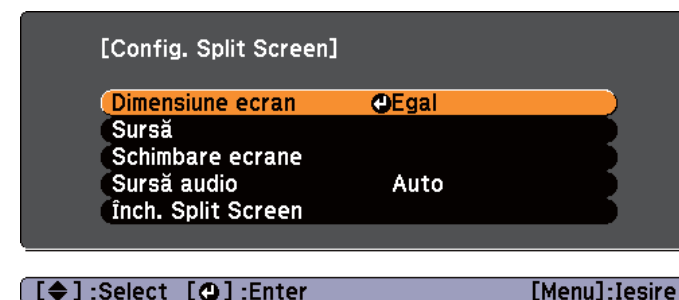


Puteți executa aceleași operațiuni din meniul de configurare.

☛ **Setări - Split Screen** [p.113](#)

2

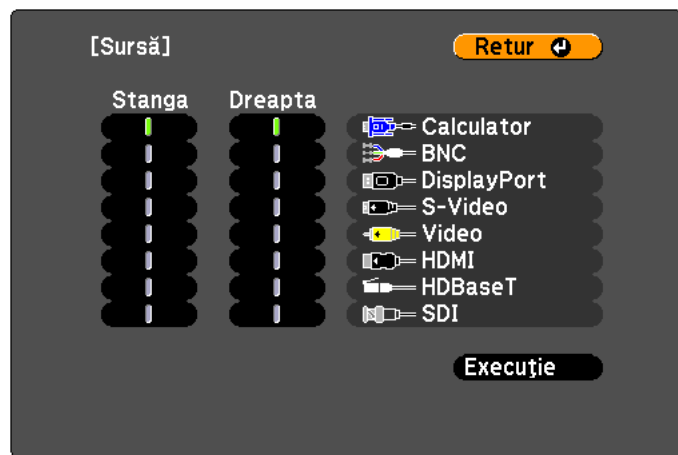
Apăsați pe butonul [Menu].
Se afișează ecranul Config. Split Screen.



3

Selectați **Sursă** și apăsați pe butonul [↵].

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



[Esc] / [↩]:Retur [⬇]:Select [Menu]:Ieșire



Puteți executa aceleași operațiuni urmând indicațiile de mai jos.

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.49](#)

☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.50](#)

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

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

Comutarea între ecranul din stânga și cel din dreapta

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

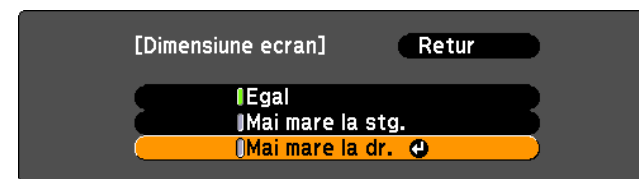
- 1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.

- 2** Selectați **Schimbare ecrane** și apoi apăsați pe butonul [↩].
Imaginile proiectate în partea din stânga și din dreapta sunt interschimbate.



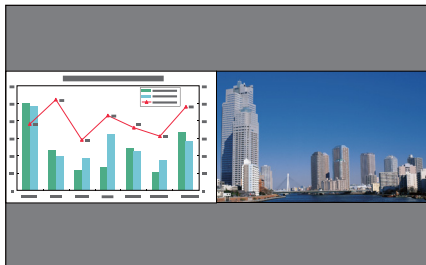
Comutarea între dimensiunea imaginii din stânga și cea a imaginii din dreapta

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

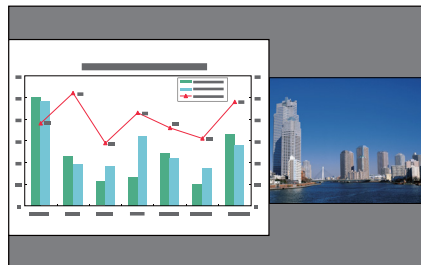


Imaginile proiectate vor apărea așa cum este arătat mai jos, după setarea dimensiunii ecranului.

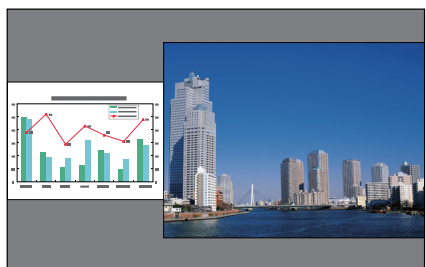
Egal



Mai mare la stg.



Mai mare la dr.



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

Schimbarea semnalului audio

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției de tip ecran divizat.
- 2 Selectați **Sursă audio** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- 3 Selectați fișierul audio pe care doriți să îl redați și apoi apăsați pe butonul [↵].

Dacă selectați **Auto**, semnalul audio va fi redat la afișarea ecranului ale cărui dimensiuni sunt mai mari.


Dacă ecranele sunt egale, semnalul audio va fi redat la afișarea ecranului din stânga.



Terminarea funcției split screen

Apăsați butonul [Esc] pentru a închide proiectarea pe ecran divizat.

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

- Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă.
- Selectați **Înch. Split Screen** din ecranul Config. Split Screen.  p.89

Restricții în timpul proiecției de tip ecran divizat

Restricții de operare

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

- Setarea meniului de configurare
- E-Zoom
- Modificarea modului de aspect
- Utilizând butoanele [User1], [User2] sau [User3] de pe telecomandă

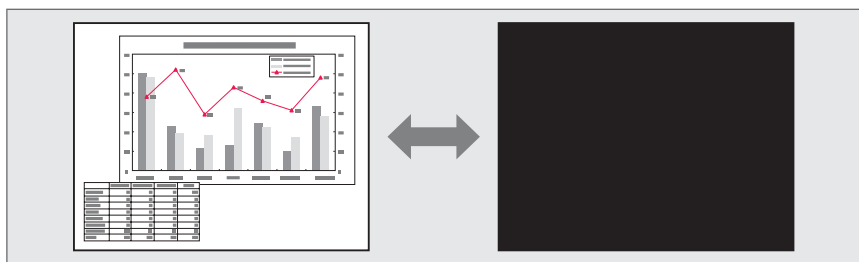
- Ajutorul poate fi afișat numai când nu se preiau la intrare semnale de imagine sau când este afișată o notificare de eroare sau de avertizare.
- Logo-ul utilizatorului nu va fi afișat.

Limitări referitoare la imagini

- Valorile implicite pentru meniul **Imagine** sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta. Totuși, setările pentru imaginea proiectată pe ecranul din stânga sunt aplicate imaginii de pe ecranul din dreapta pentru **Mod culoare**, **Temp. Culoare** și **Avansat**. De asemenea, setările definite pentru **Interpolare cadru** din meniul **Semnal** vor fi aplicate imaginii proiectate pe ecranul din stânga.
- Opțiunea **Diafragmă automată** nu este disponibilă.
 - ☛ **Imagine - Diafragmă automată** p.110

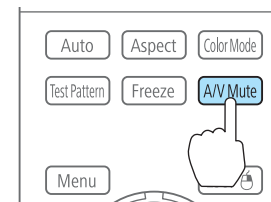
Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)

Puteți utiliza acest buton atunci când doriți să concentrați atenția auditoriului către ceea ce aveți de spus sau dacă nu doriți să prezentați unele detalii, de exemplu atunci când treceți de la un fișier la altul în cazul unei prezentări proiectate de pe un calculator.



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

Telecomanda



- Dacă pentru **Eliberare A/V Mute** selectați opțiunea **A/V Mute** din meniul de configurare, următoarele operații vor putea fi efectuate fără a elibera butonul A/V mute.

☛ Extins - Funcționare - Eliberare A/V Mute p.114

- Schimbarea sursei folosind butoanele de schimbare a sursei de intrare de pe telecomandă.

☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" p.50

- Controlul proiectorului de la calculator folosind comenzile de comunicare.

☛ "Monitorizarea și controlul" p.166

Butonul A/V mute poate fi dezactivat numai prin apăsarea pe butonul [A/V Mute] sau prin trimiterea comenzii de dezactivare (Off) a funcției A/V Mute.

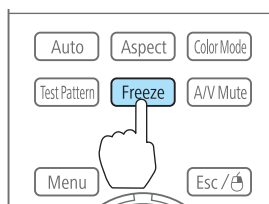
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile și sunetul se redau în continuare în timp ce funcția A/V Mute este activată. Nu se poate relua proiecția din punctul în care s-a activat funcția A/V Mute.
- Puteți selecta ecranul afișat când se apasă pe butonul [A/V Mute] în meniul Configurare.
 - ☛ **Extins - Ecran - A/V Mute** p.114
- Lampa este aprinsă în continuare în modul A/V Mute, astfel că numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

Înghețarea imaginii (Înghet)

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

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

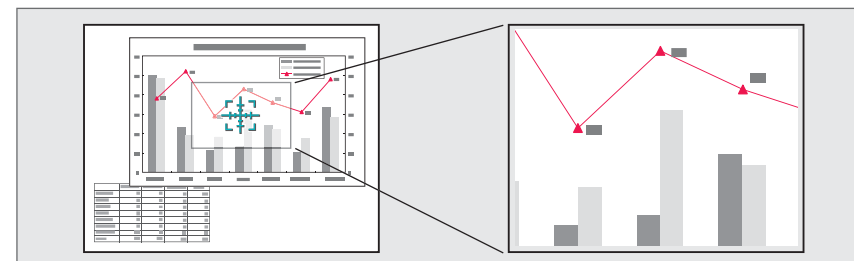
Telecomanda



- Semnalul audio nu se oprește.
- Când proiectați imagini în mișcare, imaginile se redau în continuare în timp ce ecranul este blocat. Nu se poate relua proiecția din punctul în care ecranul a fost blocat.
- Dacă se apasă butonul [Freeze] în timp ce se afișează meniul Configurare sau ecranul Ajutor, meniul sau ecranul Ajutor se închide.
- Îngheț funcționează chiar dacă este folosită funcția E-Zoom.

Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)

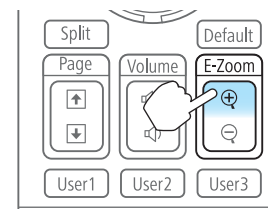
Această funcție este utilă dacă doriți să măriți imaginile pentru a le putea vedea în detaliu, de exemplu graficele sau tabelele.



1 Porniți E-Zoom.

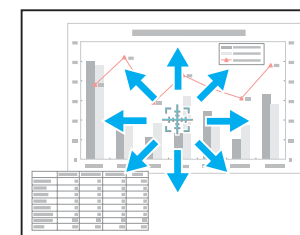
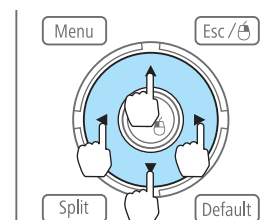
Apăsați pe butonul [+/-] pentru a afișa Crucea (⛶).

Telecomanda



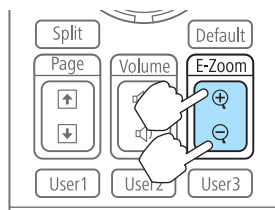
2 Mutați Crucea (⛶) în zona imaginii pe care doriți să o măriți.

Telecomanda



3 Mărirea.

Telecomanda



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

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

Butonul [Esc]: Revocă funcția E-Zoom.



- În timpul proiecției mărite, apăsați pe butoanele [▲], [▼], [◀] sau [▶] pentru a derula imaginea.
- Opțiunea E-Zoom nu este disponibilă dacă pentru **Scalare** ați selectat opțiunea **Pornit**.
☛ **Semnal - Scalare** p.111



- Dacă pentru **Protej.logo utilizator** din **Protejat de parolă** ați setat opțiunea **Pornit**, pe ecran va fi afișat un mesaj, iar sigla utilizatorului nu va putea fi modificată. Puteți face modificări numai după selectați pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.

☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" p.101

- Dacă opțiunea **Logo utilizator** este selectată în timp ce utilizați comenzile Corectare geometrică, E-Zoom sau Aspect, funcția aflată în execuție va fi anulată temporar.

3

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



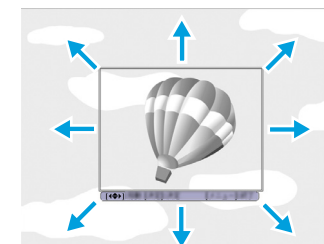
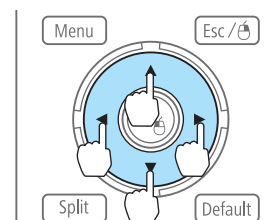
Dacă apăsați pe butonul [↵], este posibil ca dimensiunea ecranului să se modifice în funcție de semnal, pentru a corespunde cu rezoluția actuală a semnalului de imagine.

4

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

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

Telecomanda



Puteți salva la o dimensiune de 400x300 de puncte.

Salvarea unui logo utilizator

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



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

1

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

☛ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107

2

Selectați **Logo utilizator** din meniul **Extins**.

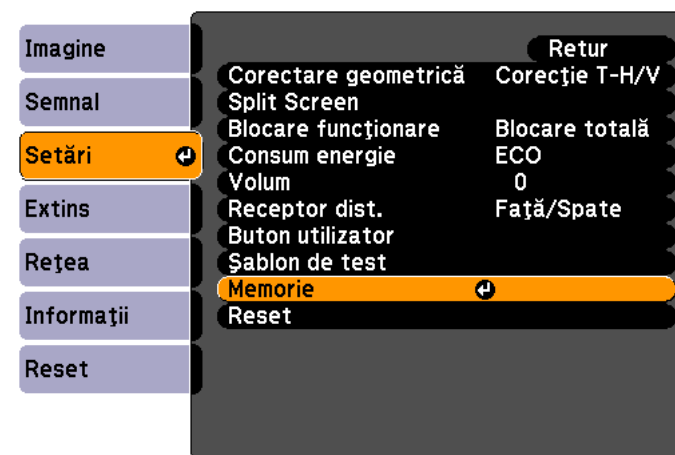
- 5** Când apăsați pe butonul [↩] și se afișează mesajul "Selectați această imagine?", selectați **Da**.
- 6** Selectați gradul de detaliere din ecranul cu setări pentru panoramare.
- 7** Când se afișează mesajul "Salvați această imagine ca Logo utilizator?", selectați **Da**.
Imaginea este salvată. După ce imaginea a fost salvată, este afișat mesajul "Finalizat."



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

Setările definite pentru imaginea afișată în prezent sunt salvate ca o memorie, permițând încărcarea lor de fiecare dată când aveți nevoie. Setările definite pentru următoarele elemente din meniu vor fi salvate în memorie.

Meniu superior	Submeniu
Imagine	Toate elementele de setare
Semnal	Configurare 3D Progresiv Interpolare cadru Reducere zgomot Filtru red.zgomot Interval video Scalare Baleiaj în exces Procesare imagine
Setări	Consum energie
Extins	Proiecție multiplă - Nivel de strălucire - Combinare margini - Multi-ecran



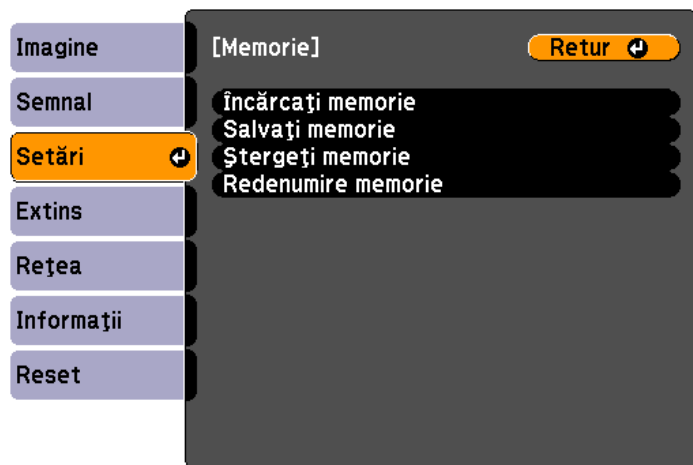
3 Selectați funcția pe care doriți să o utilizați și apoi apăsați pe butonul [↵].

Dacă pe ecran este afișată o imagine, puteți utiliza numai funcțiile **Încărcați memorie** și **Salvați memorie**.

Salvarea/încărcarea/ștergerea memoriei

1 Apăsați pe butonul [Menu] în timp ce o imagine este afișată.
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)

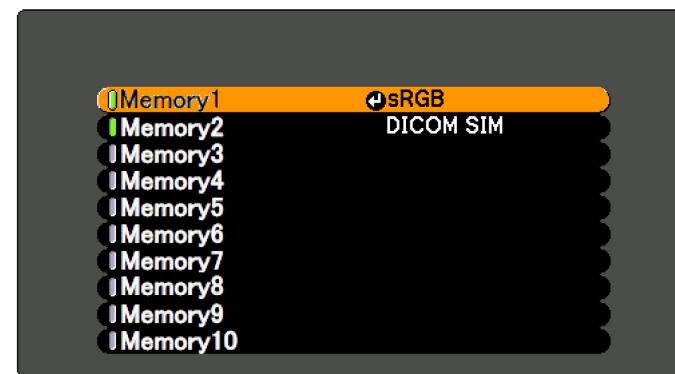
2 Selectați **Memorie** din **Setări**.



Funcție	Explicație
Încărcați memorie	Încarcă memoria salvată. Dacă ați selectat o memorie și apăsați pe butonul [↵], setările aplicate imaginii curente vor fi înlocuite cu setările salvate în memorie.
Salvați memorie	Setările imaginii afișate în prezent pe ecran sunt salvate ca o memorie. Dacă selectați numele unei memorii și apăsați pe butonul [↵], setările respective vor fi salvate.
Ștergeți memorie	Șterge memoria înregistrată. Dacă selectați numele unei memorii și apăsați pe butonul [↵], pe ecran va fi afișat un mesaj. Selectați opțiunea Da și apoi apăsați butonul [↵] pentru a șterge memoria selectată. Puteți șterge toate memoriile din Resetați memoria . ☛ Reset - Resetați memoria p.124

Funcție	Explicație
Redenumire memorie	Pentru modificarea numelui memoriei. Selectați numele memoriei pe care doriți să îl modificați și apoi apăsați pe butonul [↵]. Introduceți numele memoriei folosind tastatura. ☛ "Utilizarea tastaturii virtuale" p.119 Dacă ați terminat, mutați cursorul deasupra butonului Finish și apoi apăsați pe butonul [↵].

Dacă o memorie a fost deja salvată, numele memoriei și modul culoare al acesteia vor fi afișate.



- Puteți înregistra până la zece tipuri de memorie.
- Dacă semnul din partea stângă a memoriei este verde, înseamnă că memoria a fost deja înregistrată. Dacă selectați o memorie înregistrată, pe ecran va fi afișat un mesaj în care vi se solicită să confirmați suprascrierea memoriei. Dacă selectați **Da**, setările precedente sunt șterse și setările curente sunt înregistrate.

Puteți programa pornirea/oprirea proiectorului și comutarea sursei de intrare pe măsura evenimentelor din program. Evenimentele înregistrate sunt executate în mod automat la ora și data specificate sau săptămânal. Puteți înregistra maxim 30 de evenimente.



Avertisment

Nu așezați obiecte inflamabile în fața lentilei. Dacă setați programul să pornească automat proiectorul, orice obiecte inflamabile așezate în fața lentilei pot provoca un incendiu.

Salvarea unui program



- Puteți defini sau ajusta data și ora proiectorului în **Data & oră** din meniul de configurare.
☛ "Potrivirea ceasului proiectorului" [p.35](#)
- Dacă pentru **Protecție oră/agendă** ați selectat opțiunea **Pornit** din **Protejat de parolă**, setările asociate cu funcția de programare nu vor mai putea fi modificate. Puteți modifica aceste setări după ce ați selectat pentru **Protecție oră/agendă** opțiunea **Oprit**.
☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.101](#)

Metode de setare

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
☛ "Utilizarea Meniul Configurare" [p.107](#)
- 2 Selectați **Setări agendă** din meniul **Extins**.
- 3 Selectați **Adăugare nou** din meniul **Program**.



4

Definiți programul.

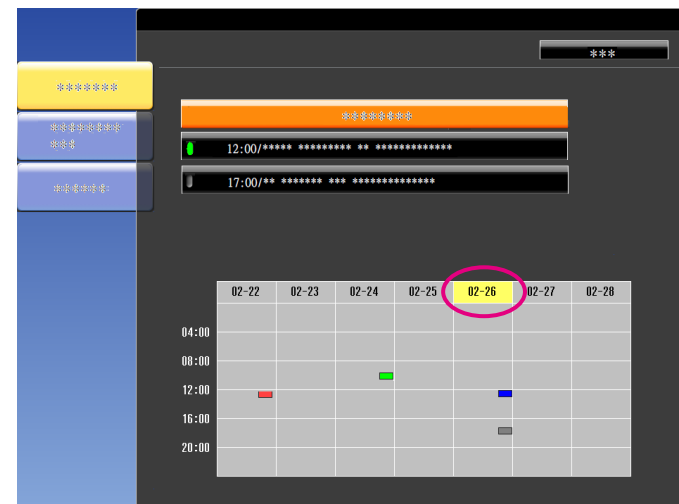
Nume submeniuri	Funcție
Configurare eveniment	<p>Selectați o operație a proiectorului la care să se execute evenimentul. Selectați Nu a fost modificat pentru elementele pe care nu doriți să le modificați la producerea evenimentului.</p> <p>Puteți seta următoarele operațiuni ale elementelor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alimentare • Sursă • Consum energie • A/V Mute • Volum
Configurare dată / oră	<p>Setați data, ziua săptămânii și ora pentru a executa evenimentul. Utilizați tastatura virtuală pentru a introduce data și ora.</p> <p>☛ "Utilizarea tastaturii virtuale" p.119</p> <p>Dacă ați terminat, mutați cursorul deasupra butonului Finish și apoi apăsați pe butonul [↩].</p>

- 5 Selectați **Salvare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Pentru a înregistra programe suplimentare, repetați pașii de la 3 la 5.
- 6 Selectați **Setare terminată** și apoi selectați **Da** pentru a termina salvarea.

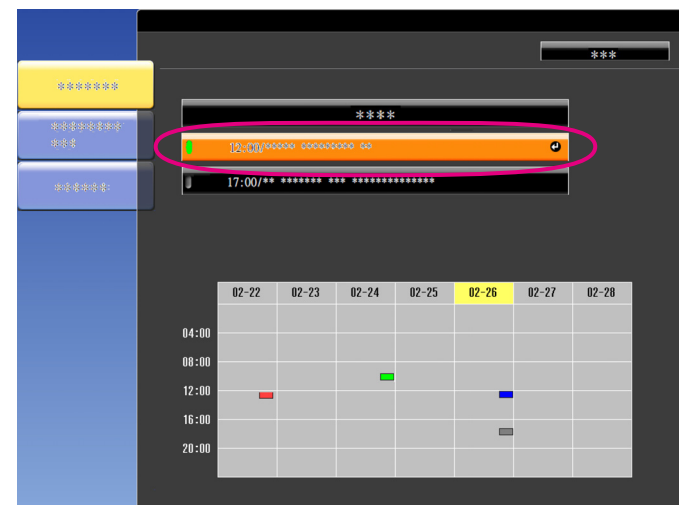


Un ecranul **Setări agendă** va fi afișat un calendar (ecranul din pasul 3). Indicatorul se va aprinde dacă un eveniment este salvat. (■ : eveniment unic; ■ : eveniment periodic; ■ : activare/dezactivare comunicare; ■ : eveniment invalid)

Utilizați butoanele [◀][▶] pentru a selecta și verifica programul înregistrat pentru ziua respectivă.



- 4 Selectați evenimentul pe care doriți să îl editați și apoi apăsați pe butonul [Esc].



Editarea unui program

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
☞ "Utilizarea Meniul Configurare" p.107
- 2 Selectați **Setări agendă** din meniul **Extins**.
- 3 Utilizați butoanele [◀][▶] pentru a selecta data care conține programul pe care doriți să îl editați.



O pictogramă de repetare este afișată pentru programele periodice.



Pentru a șterge toate programele înregistrate, selectați **Reinițializare program** și apoi selectați **Da**. Selectați **Setare terminată** și apoi selectați **Da** pentru a șterge toate programele.

5 Efectuați editarea din meniul afișat.



Nume submeniu	Funcție
Pornit, Oprit	Activați sau dezactivați programul selectat. Dacă un program este activat, culoarea indicatorului se va schimba, acesta devenind verde.
Editare	Editați conținutul programului selectat. Selectați Salvare și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a finaliza editarea.
Ștergere	Pentru a șterge programul selectat.
Adăugare nou	Salvați un program nou. Selectați Salvare și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a finaliza salvarea.

6 Selectați **Setare terminată** și apoi selectați **Da** pentru a termina editarea.

Proiectorul are următoarele funcții avansate de securitate.

- Protejat de parolă
Puteți restricționa accesul la proiector.
- Blocare funcționare/Blocare buton telecomandă
Puteți utiliza această funcție pentru a evita schimbarea setărilor proiectorului fără permisiune.
☛ "Restricționarea funcționării" [p.103](#)
- Blocare antifurt
Proiectorul este echipat cu următorul dispozitiv de securitate antifurt.
☛ "Blocare antifurt" [p.105](#)

Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)

Dacă este activată funcția Protejat de parolă, persoanele care nu cunosc parola nu vor putea utiliza proiectorul pentru a proiecta imagini, chiar dacă acesta este pornit. Mai mult, nu se poate modifica sigla utilizatorului care apare la deschiderea proiectorului. Această funcție acționează ca o funcție antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat în cazul unui furt. La cumpărarea produsului, funcția Protejat de parolă nu este activată.

Opțiunile disponibile la selectarea funcției Protejat de parolă

În funcție de modul în care este utilizat proiectorul, puteți folosi una dintre cele patru opțiuni disponibile pentru funcția Protejat de parolă.

• Protecție la pornire

Dacă pentru **Protecție la pornire** este selectată opțiunea **Pornit**, trebuie să introduceți parola prestabilită după conectarea proiectorului la sursa de alimentare și după pornirea acestuia (această procedură se aplică și în cazul funcției Pornire directă). Dacă parola introdusă este incorectă, proiectorul nu va porni.

• Protej.logo utilizator

Chiar dacă cineva încearcă să schimbe logoul utilizatorului setat de proprietarul proiectorului, acesta nu poate fi schimbat. Dacă pentru **Protej.logo utilizator** este selectată opțiunea **Pornit**, este interzisă să modificați următoarele setări pentru Logo utilizator.

- Capturarea unui Logo utilizator
- Setarea opțiunilor **Fundal Ecran**, **Ecran pornire** sau **A/V Mute** din meniul **Ecran**
☛ **Extins - Ecran** [p.114](#)

• Protecție rețea

Dacă pentru **Protecție rețea** este selectată opțiunea **Pornit**, modificarea setărilor definite pentru **Rețea** este interzisă.

☛ "Meniul Rețea" [p.118](#)

• Protecție oră/agendă

Dacă pentru **Protecție oră/agendă** este selectată opțiunea **Pornit**, modificarea setărilor definite pentru ora sistemului sau pentru programul proiectorului este interzisă.

Definirea setărilor funcției Protejat de parolă

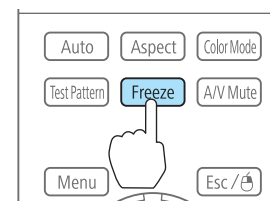
Utilizați următoarea procedură pentru a defini funcția "Protejat de parolă".

1

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

Pe ecran va fi afișat meniul de setare Protejat de parolă.

Telecomanda

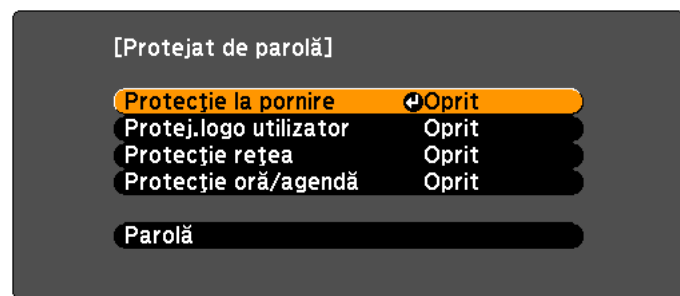




Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola.
Dacă parola este introdusă corect, pe ecran va fi afișat meniul de setare Protejat de parolă.

👁 "Introducerea parolei" [p.102](#)

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



[↩]:Select [↵]:Enter

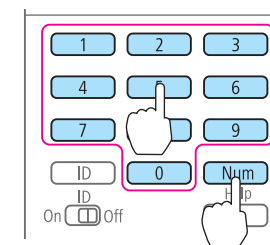
[Menu]:Ieșire

- 3 Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul din pasul 2.

- 4 Definiți parola.

- (1) Selectați **Parolă** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Atunci când se afișează mesajul "Schimbați parola?", selectați **Da** și apoi apăsați pe butonul [↵]. Parola implicită este setată la valoarea "0000". Schimbați această parolă cu parola dorită. Dacă selectați **Nu**, ecranul afișat la pasul 2 va fi afișat din nou.
- (3) În timp ce țineți apăsat butonul [Num], introduceți un număr format din patru cifre utilizând butoanele numerice. Numărul introdus este afișat ca "* * * *". Când ați introdus numărul format din patru cifre, este afișat ecranul de confirmare.

Telecomanda

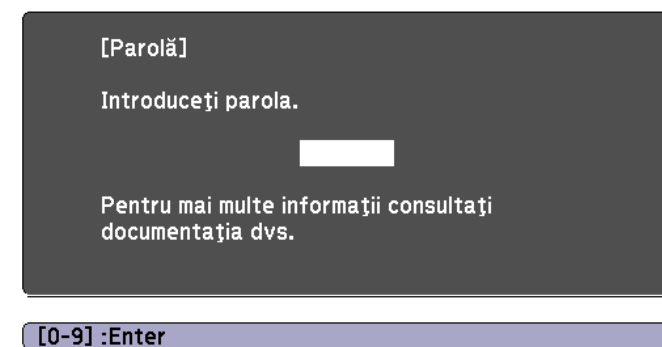


- (4) Reintroduceți parola.
Este afișat mesajul "Parolă acceptată."
Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

Introducerea parolei

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

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



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

Atenție

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

Restricționarea funcționării

Proiectorul este echipat cu următoarele două tipuri de funcții de restricționare a utilizării aparatului.

- **Blocare funcționare**
Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiecției, sau la școli unde doriți să limitați utilizarea butoanelor.
- **Blocare buton telecomandă**
Pentru a evita greșelile din timpul operării, această funcție dezactivează butoanele cu excepția butoanelor principale necesare pentru operarea de bază a telecomenzii.

Blocare funcționare

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

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

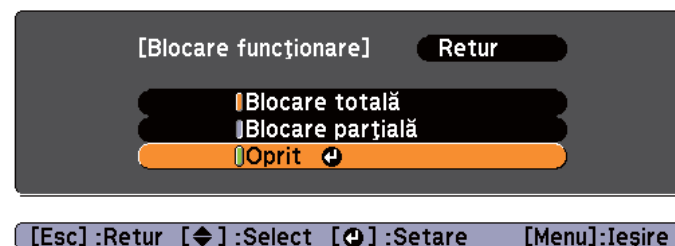
- 1** Apăsați pe butonul [⏻] de pe panoul de control în timpul proiecției pentru a afișa ecranul Blocare funcționare.



De asemenea, puteți defini setările din **Blocare funcționare** din meniul de configurare.

☛ [Setări - Blocare funcționare p.113](#)

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



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

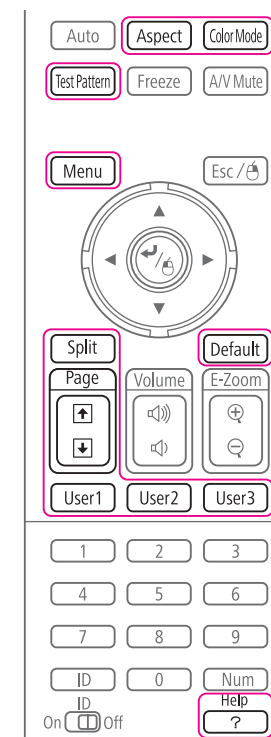


Puteți debloca panoul de comandă prin una din următoarele metode.

- Utilizați telecomanda pentru a selecta pentru **Blocare funcționare** opțiunea **Oprit** din meniul de configurare.
☛ **Setări - Blocare funcționare** [p.113](#)
- Apăsați și țineți apăsat butonul [**↵**] de pe panoul de control timp de circa șapte secunde, un mesaj va fi afișat și panoul va fi deblocat.

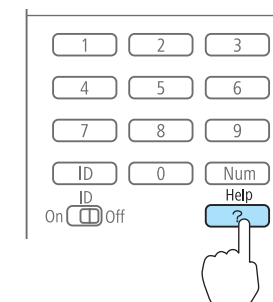
Blocare buton telecomandă

Această funcție blochează pe telecomandă următoarele butoane.



De fiecare dată când apăsați pe butonul [Help] timp de cel puțin 5 secunde, butonul de blocare al telecomenzii va fi activat sau dezactivat.

Telecomanda





Chiar dacă butonul de blocare a telecomenzii este activat, sunt posibile următoarele operații.

- Valoare de setare implicită pentru setarea Receptor dist.
- Deblocarea butoanelor telecomenzii

Blocare antifurt

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

- Slot de securitate

Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.

Consultați secțiunea următoare pentru mai multe detalii despre sistemul Microsaver Security System.

☛ <http://www.kensington.com/>

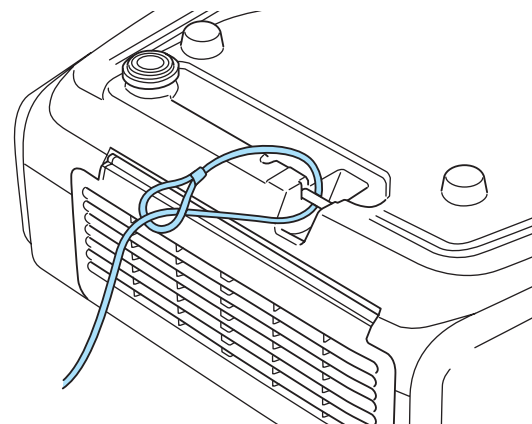
- Punct de instalare a cablului de securitate

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

Instalarea firului de blocare

Treceți firul de blocare prin punctul de instalare.

Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.





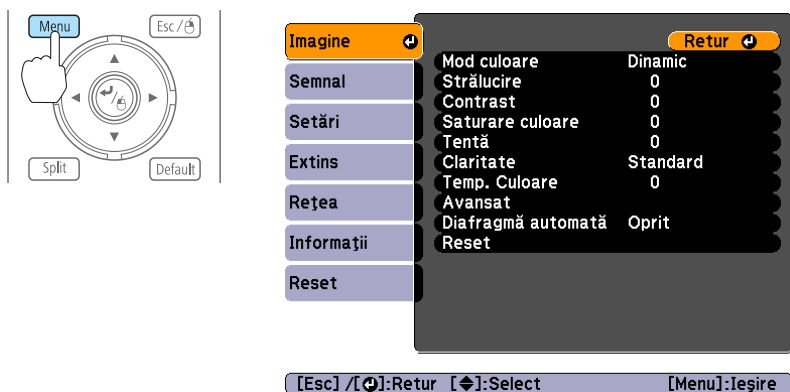
Meniul Configurare

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

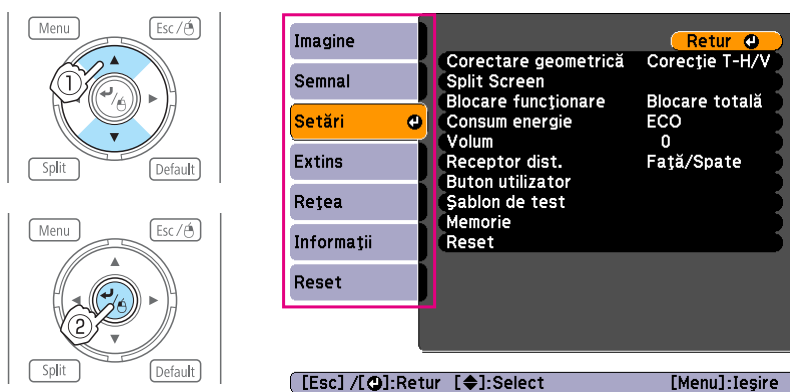
Această secțiune explică modul de utilizare a meniului Configurare.

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

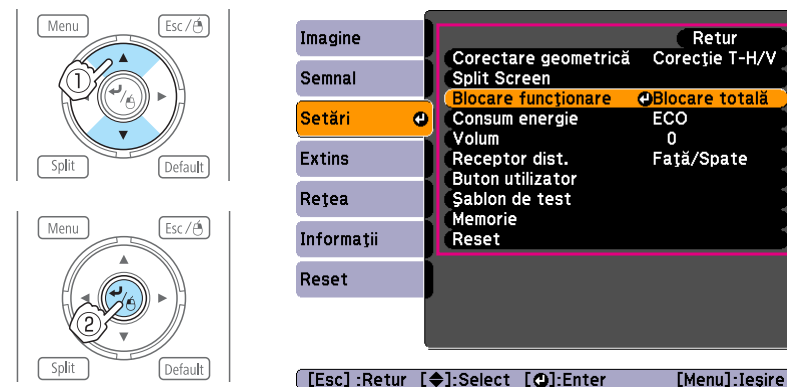
1 Afișați ecranul meniului Configurare.



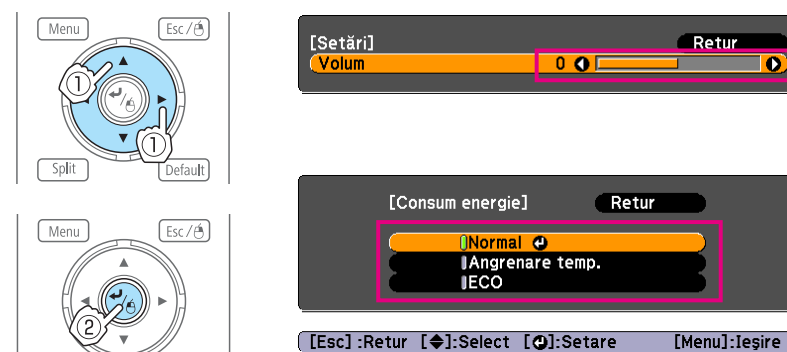
2 Selectați un element din meniul superior.



3 Selectați un element din submeniu.



4 Modificați setări.






Dacă ați selectat [Default]: opțiunea Reset va fi afișată în ghid și dacă apăsați pe butonul [Default] al telecomenzii, setările modificate vor fi resetate la valorile implicite.

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

Tabelul meniului configurare

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

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Imagine  p.110	Mod culoare	Dinamic, Prezentare, Teatru, sRGB, DICOM SIM, Proiecție multiplă, Dinamic 3D, Prezentare 3D, Teatru 3D și Proiecție multiplă 3D
	Strălucire	-24 - 24
	Contrast	-24 - 24
	Saturare culoare	-32 - 32
	Tentă	-32 - 32
	Claritate	De la -5 până la 5 și Avansat
	Temp. Culoare	De la 3200K, 5000K la 10000K, -4 la 6
	Avansat	Gamma, RGB și RGBCMY
	Diafragmă automată	Oprit, Normal și Viteză mare
Meniul Semnal  p.111	Config. automată	Pornit și Oprit
	Rezoluție	Auto, Lat, Normal și Manual
	Urmărire	-
	Sincro.	-
	Poziție	-
	Configurare 3D	Imagini 3D
	Progresiv	Oprit, Video și Film/Auto
	Interpolare cadru (numai în cazul unității EB-G6970WU)	Oprit, Mic, Normal și Mare

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Reducere zgomot	Oprit, NR1 și NR2
	Filtru red.zgomot	Pornit și Oprit
	Interval video	Auto, Normal și Expandat
	Semnal intrare	Auto, RGB și Componentă
	Semnal video	Auto, NTSC, NTSC4.43, PAL, M-PAL, N-PAL, PAL60 și SECAM
	Aspect	Normal, Auto, 4:3, 16:9, Plin, Zoom și Nativ
	Scalare	-
	Baleiaj în exces	Auto, Oprit, 4% și 8%
	Procesare imagine	Fin, Rapid
	Setare DisplayPort EQ	1, 2
Meniul Setări  p.113	Corectare geometrică	Corecție T-H/V, Quick Corner, Suprafață curbată, Corectare punct și Colț perete
	Split Screen	-
	Blocare funcționare	Blocare totală, Blocare parțială și Oprit
	Consum energie	Normal, Angrenare temp. și ECO
	Volum	0 - 20
	Receptor dist.	Față/Spate, Față, Spate și Oprit
	Buton utilizator	Buton utilizator 1, Buton utilizator 2 și Buton utilizator 3
	Șablon de test	-
	Memorie	Încărcați memorie, Salvați memorie, Ștergeți memorie, Redenumire memorie

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Extins ☛ p.114	Ecran	Poziție meniu, Mesaje, Fundal Ecran, Ecran pornire, A/V Mute, Confirmare standby, Notă C. Filtru Aer, Ecran, Aliniere panou și Uniformitate culori
	Logo utilizator	-
	Proiecție	Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon
	Direcție	De la 0 Grad până la 180 Grad la -15 Grad
	Funcționare	Pornire directă, Mod inactivare, Timp mod inact., Mod altitudine mare, BNC Terminație Sync, Tip telecomandă, Buton inv. direcție, Caută sursă la pornire, Eliberare A/V Mute, Bip, Tip lentilă, Oprire instantanee și Dată & oră
	Setări A/V	Ieșire A/V, Ieșire monitor și Setări audio
	Mod standby	Comunicare act. și Comunicare dez.
	HDBaseT	Control si comunicații, Extron XTP
	Proiecție multiplă	Nivel de strălucire, Combinare margini, Multi-ecran, ID Proiector
	Setări agendă	-
	Limbă	27 limbi
Meniul Informații ☛ p.124	Informații proiector	Durată lampă, Sursă, Semnal intrare, Rezoluție, Semnal video, Rată refresh, Info Sincro, Stare, Număr de serie, Event ID și Calit. semnal HDBaseT

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Versiune	Main, Main2 și Video
Meniul Reset ☛ p.126	Reset toate	-
	Resetați Durată Lampă	-
	Resetați memoria	-

Meniul Rețea

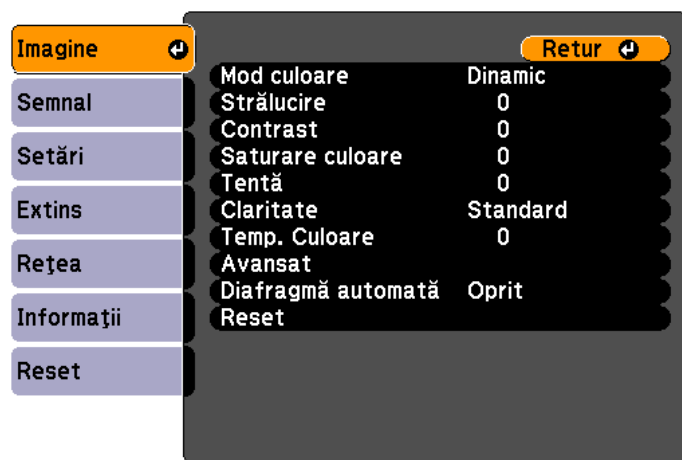
Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
Meniul Principal ☛ p.120	Nume proiector	-
	Parolă PJLink	-
	Parolă control web	-
Meniul LAN prin cablu ☛ p.121	Setări IP	DHCP, Adresă IP, Mască subrețea, Adresă Gateway
	Afișare adresă IP	Pornit și Oprit
Meniul Poștă ☛ p.122	Notificare poștă	Pornit și Oprit
	Server SMTP	-
	Număr port	-
	Setare adresă 1, Setare adresă 2, Setare adresă 3	-
Altele	SNMP	Pornit și Oprit
	Trap IP Adresă 1, Trap IP Adresă 2	-
	AMX Device Discovery	Pornit și Oprit
	Creston RoomView	Pornit și Oprit
	Control4 SDDP	Pornit și Oprit
	Bonjour	Pornit și Oprit

Nume meniu superior	Nume submeniu	Elemente sau valori setate
	Message Broadcasting	Pornit și Oprit

Meniul Imagine

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

☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.49](#)



[Esc] / [↩]:Retur [⬇]:Select [Menu]:Ieșire

Submeniu	Funcție
Mod culoare	Puteți alege calitatea imaginii care se potrivește cel mai bine condițiilor dumneavoastră. ☛ "Selectarea calității de proiectie (Selectarea Mod culoare)" p.71
Strălucire	Reglează luminozitatea imaginilor.

Submeniu	Funcție
Contrast	Puteți ajusta diferența dintre zonele luminoase și cele întunecate din imagini.
Saturare culoare	(Reglarea este posibilă numai când se introduc imagini prin semnal video pe componente sau video compozit.) Puteți regla nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Tentă	(Reglarea este posibilă dacă se primește semnal video component. Dacă este introdus un semnal video compozit, reglarea este posibilă numai când sunt introduse semnale NTSC.) Puteți regla tenta imaginii.
Claritate	Standard: Puteți regla claritatea imaginii. Pentru a efectua setări mai detaliate, selectați Avansat . Avansat: Pot fi definite următoarele patru elemente. Îmbunătățit linie subțire: Dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, detalii precum părul sau modelele de pe stofe vor fi accentuate. Îmbunătățit linie groasă: Dacă acest parametru este setat la o valoare pozitivă, conturul, fundalul și celelalte componente principale ale obiectelor din imagine vor fi îmbunătățite, pentru a fi afișate cu claritate. Îmbunătățit linie vert: dacă pentru acest parametru este definită o valoare pozitivă, liniile verticale din imagine vor fi îmbunătățite. Îmbunătățit linie oriz: dacă pentru acest parametru este definită o valoare pozitivă, liniile verticale din imagine vor fi îmbunătățite.
Temp. Culoare	Puteți ajusta tenta generală a imaginii. Când Mod culoare are valoarea sRGB sau DICOM SIM , ajustați în 11 pași la 3200K, 5000K până la 10000K. Dacă pentru Mod culoare este selectată orice altă opțiune cu excepția sRGB și DICOM SIM , valoarea poate fi ajustată în intervalul -4 - 6. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută.

Submeniu	Funcție
Avansat	<p>Puteți efectua ajustări prin alegerea următoarelor elemente.</p> <p>Gamma: Puteți ajusta modul de colorare selectând una dintre valorile de corectare gama sau referindu-vă la imaginea proiectată sau un grafic gama.</p> <p>RGB: Puteți ajusta componentele individuale R (roșu), G (verde) și B (albastru) ale decalajului și amplificării.</p> <p>RGBCMY: Puteți ajusta individual nuanța, saturația și strălucirea fiecărei culori R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta), Y (galben).</p>
Diafragmă auto-mată	<p>(Acesta poate fi definit numai dacă pentru Mod culoare este selectată opțiunea Dinamic, Teatru, Dinamic 3D sau Teatru 3D. Aceasta nu poate fi definită dacă pentru Combinare margini ați selectat opțiunea Pornit.)</p> <p>Setați la Normal sau Viteză mare pentru a ajusta diafragma pentru a obține lumina optimă pentru imaginile proiectate. Selectați Viteză mare pentru a efectua corecții mai rapide ale diagramei, astfel încât să corespundă cu viteza scenei. Setarea este stocată pentru fiecare mod de culoare.</p>
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile de ajustare pentru meniul Imagine la setările implicite. Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.126</p>

Meniul Semnal

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



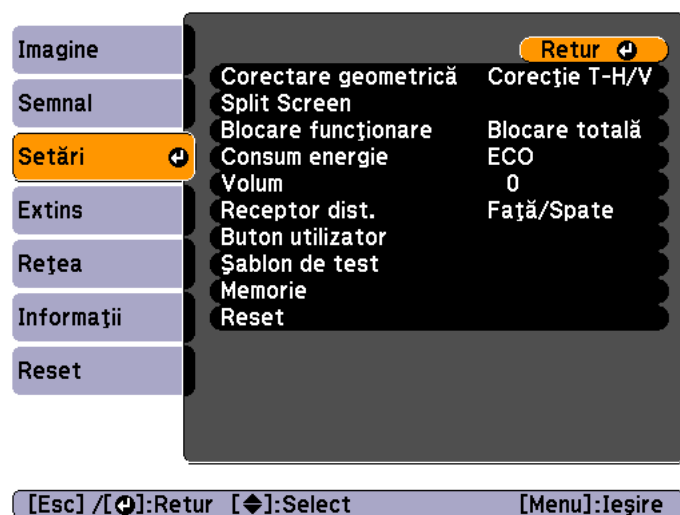
Submeniu	Funcție
Config. auto-mată	<p>(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.)</p> <p>Setați la Pornit pentru a ajusta automat Urmărire, Sincro. și Poziție la starea optimă când se modifică semnalul de intrare.</p>
Rezoluție	<p>(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.)</p> <p>Setați la Auto pentru a identifica automat rezoluția semnalului de intrare. Dacă imaginile nu se proiectează corect dacă opțiunea selectată este Auto, de exemplu, dacă anumite imagini lipsesc, selectați Lat pentru ecrane late sau Normal pentru ecranele al căror format de imagine este 4:3 sau 5:4, în funcție de calculatorul conectat.</p> <p>Selectarea opțiunii Manual permite specificarea manuală a rezoluției. Utilizarea acestei funcții este ideală când calculatorul conectat este fixat.</p>
Urmărire	<p>(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.)</p> <p>Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când pe ecran apar dungii verticale.</p>

Submeniu	Funcție
Sincro.	(Opțiune disponibilă numai când se primește un semnal RGB analogic de la calculator.) Puteți ajusta imaginile provenite de la un calculator atunci când în imagini apar scintilații, neclarități sau interferențe.
Poziție	Puteți regla poziția ecranului în sus, în jos, la stânga și la dreapta atunci când lipsește o porțiune din imagine, astfel încât să se proiecteze întreaga imagine.
Configurare 3D	La proiectarea imaginilor 3D pasive folosind două proiectoare, selectați pentru Imagini 3D opțiunea Pornit .
Progresiv	Semnalul de Întrețesere (i) se convertește în Progresiv (p). (conversie IP) Oprit: Ideal pentru imagini care conțin multă mișcare. Video: Ideal pentru imagini video generale. Film/Auto: această setare este ideală pentru vizionarea filmelor, a graficii computerizate și a animațiilor.
Interpolare cadru (numai pentru EB-G6970WU)	Puteți reda cu ușurință materiale video cu mișcări rapide, prin producerea cadrelor intermediare între cadrele originale.
Reducere zgomot	(Acesta nu poate fi definit dacă pentru Procesare imagine este selectată opțiunea Rapid .) Netezește asperitățile din imaginile progresive. Sunt disponibile două moduri. Selectați parametrul preferat. Se recomandă ca această opțiune să se seteze la Oprit când vizualizați surse de imagini în care zgomotul este foarte redus, cum ar fi pentru DVD-uri.
Filtru red.zgomot	(Acesta nu poate fi definit dacă pentru Procesare imagine este selectată opțiunea Rapid .) Dacă se primește un semnal progresiv, puteți reduce zgomotul care apare în liniile dintre zonele cu schimbări dramatice ale culorilor.

Submeniu	Funcție
Interval video	Selectați intervalul video pentru semnalul de intrare primit de la portul HDMI, de la portul DisplayPort, de la portul HDBaseT sau de la portul SDI (numai pentru EB-G6970WU). Selectați opțiunea Expandat dacă vă preocupă decalibrarea nivelelor de negru sau neplăcutele zone strălucitoare din imagine.
Semnal intrare	Puteți selecta un semnal de intrare de la portul Computer sau de la portul BNC. Dacă se setează la Auto , semnalul de intrare se setează automat în funcție de echipamentul conectat. În cazul în care culorile nu sunt redade corect în modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Semnal video	Puteți selecta un semnal de intrare de la portul Video sau de la portul S-Video. Dacă este setată valoarea Auto , semnalele video sunt recunoscute automat. Dacă apar interferențe în imagine sau intervine o problemă, de exemplu, nu se proiectează nicio imagine când este setat modul Auto , selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.
Aspect	Puteti seta parametrul Format imagine pentru imaginile proiectate. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.73
Scalare	Dacă pentru proiectarea unei imagini utilizați mai multe proiectoare, reglați intervalul de imagine afișat de fiecare projector. ☛ "Scalarea imaginilor (scalare)" p.86
Baleiaj în exces	(Această setare se poate regla numai dacă semnalul recepționat este un semnal video compozit.) Modifică formatul imaginii de ieșire (intervalul imaginii proiectate). Puteți defini pentru intervalul de trunchiere una din valorile 4% sau 8% . Dacă ați selectat opțiunea Auto , acesta va fi ajustat automat în funcție de semnalul de intrare.
Procesare imagine	Modifică setările pentru procesarea imaginilor. Rapid: imaginile sunt afișate mai rapid. Fin: imaginile sunt afișate la o calitate mai înaltă.

Submeniu	Funcție
Setare Display-Port EQ	Pentru modificarea nivelului semnalului de intrare al DisplayPort în funcție de dispozitivele conectate la portul DisplayPort. Dacă în imagine apar multe interferențe sau dacă apare o problemă, de exemplu nicio imagine nu este proiectată, selectați 1 sau 2 și apoi confirmați selecția.
Reset	Puteți reseta valorile modificate din meniul Semnal la valorile implicite, cu excepția valorilor definite pentru Semnal intrare , Procesare imagine și Setare DisplayPort EQ . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.126

Meniul Setări



Submeniu	Funcție
Corectare geometrică	Puteți corecta distorsiunile. ☛ "Corectarea distorsiunii din imaginea proiectată" p.51 <ul style="list-style-type: none"> • Corecție T-H/V: Ajustați Corecție T. vert și Corecție T. oriz pentru a corecta distorsiunile trapezoidale verticale și orizontale. • Quick Corner: Selectați și corectați cele patru colțuri ale imaginii proiectate. • Suprafață curbată: Corectează distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață curbată. • Corectare punct: Imaginea proiectată este împărțită folosind o grilă, iar distorsiunile vor fi corectate prin mutarea punctului de intersecție selectat dintr-o parte în alta sau de sus în jos. • Colț perete: Corectează distorsiunile care apar la proiectarea pe o suprafață cu unghiuri drepte.
Split Screen	Puteți diviza ecranul în două ecrane. ☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" p.89
Blocare funcționare	Puteți folosi această funcție pentru a restricționa funcționarea proiectorului de la panoul de comandă. ☛ "Blocare funcționare" p.103
Consum energie	Dacă selectați opțiunea Normal , strălucirea lămpii va fi maximă. Dacă selectați opțiunea Angrenare temp. , iar temperatura înconjurătoare* devine prea mare, lampa se va întineca automat pentru a controla temperatura de funcționare. Dacă selectați opțiunea ECO , consumul în timpul proiectiei va scădea, iar zgomotul produs de ventilator va fi redus.
Volum	Puteți regla volumul ieșirii audio de la portul Audio Out. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.

Submeniu	Funcție
Receptor dist.	Puteți limita recepția semnalului de operare de la telecomandă. Când se setează la Oprit , nu puteți efectua nicio operație de pe telecomandă. Dacă doriți să efectuați operații de pe telecomandă, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă timp de minimum 15 secunde pentru a reinițializa setarea la valoarea implicită.
Buton utilizator	Selectați din meniul Configurare elementele pe care doriți să le asociați cu butoanele [User1], [User2] și [User3] de pe telecomandă. Puteți asocia următoarele elemente. Consum energie, Informații, Progresiv, Corectare geometrică, Proiecție multiplă, Rezoluție, Memorie sau Procesare imagine
Șablon de test	Puteți afișa un șablon de test pentru a ajusta proiecția fără a conecta alte echipamente când configurați proiectorul. ☛ "Afișarea unui șablon de test" p.29
Memorie	Efectuați operații și definiți setările funcției memorie. ☛ "Funcția de memorie" p.96
Reset	Puteți reseta toate valorile modificate în cazul funcțiilor din meniul Setări la setările implicite, cu excepția valorii Buton utilizator și Memorie . Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite. ☛ "Meniul Reset" p.126

* Temperatura de funcționare este egală cu +40°C la o altitudine de 0 și 1.499 m și +35°C la o altitudine de 1.500 și 3.048 m.




Meniul Extins




Submeniu	Funcție
Ecran	<p>Puteți face setări referitoare la afișajul proiectorului.</p> <p>Poziție meniu: Selectați poziția pentru afișarea meniului pe ecranul proiectat.</p> <p>Mesaje: Dacă este setată opțiunea Oprit, elementele următoare nu vor fi afișate.</p> <p>Numele elementelor dacă opțiunile definite pentru Sursă, Mod culoare sau Aspect au fost modificate, mesajele dacă nu este recepționat un semnal și mesajele de avertizare, precum Avertism temp înaltă.</p> <p>Fundal Ecran*: puteți defini pentru fundalul ecranului una din opțiunile Negru, Albastru sau Logo dacă nu este disponibil niciun semnal de imagine.</p> <p>Ecran pornire*: selectați opțiunea Pornit pentru a afișa Logo utilizator la începerea proiecției.</p> <p>A/V Mute*: puteți defini ce ecran va fi afișat dacă apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă selectând una din opțiunile Negru, Albastru sau Logo.</p> <p>Confirmare standby: (această funcție nu este disponibilă dacă pentru Tip telecomandă este selectată opțiunea Simplu.) Când este configurat ca Pornit (implicit), este afișat un mesaj de confirmare care întreabă dacă se dorește sau nu oprirea alimentării la apăsarea butonului [⏻]. Apăsați pe butonul [⏻] din nou pentru a porni aparatul.</p> <p>Notă C. Filtru Aer: puteți defini activarea sau dezactivarea (Pornit/Oprit) mesajului de notificare pentru curățarea filtrului de aer. Mesajul va fi afișat pe ecran dacă această funcție este setată la Pornit și dacă s-a detectat înfundarea filtrului de aer.</p> <p>Ecran: definiți formatul imaginii și poziția ecranului proiectat în funcție de tipul de ecran utilizat.</p> <p>☛ "Configurarea ecranului" p.27</p> <p>Aliniere panou: pentru corectarea defectelor de aliniere a culorilor (roșu și albastru) de pe ecran.</p> <p>☛ "Alinierea panoului" p.158</p> <p>Uniformitate culori: pentru reglarea echilibrului culorilor pentru întreg ecranul.</p>

Submeniu	Funcție
	☛ "Uniformitatea culorilor" p.159
Logo utilizator*	<p>Puteți modifica logoul de utilizator afișat ca imagine de fundal la selectarea opțiunii Fundal Ecran, A/V Mute etc.</p> <p>☛ "Salvarea unui logo utilizator" p.94</p>
Proiecție	<p>Selectați una din următoarele metode de proiecție în funcție de modul de instalare a proiectorului.</p> <p>Față, Față/Plafon, Spate și Spate/Plafon</p> <p>Conform indicațiilor de mai jos, puteți modifica setările apăsând pe butonul [A/V Mute] pentru circa cinci secunde.</p> <p>Față ↔ Față/Plafon</p> <p>Spate ↔ Spate/Plafon</p>
Direcție	<p>Setați acest parametru în funcție de starea de instalare a proiectorului.</p> <p>☛ "Setări de instalare" p.26</p>

Submeniu	Funcție
Funcționare	<p>Pornire directă: Setati la Pornit pentru a porni proiectorul doar prin conectare la sursa de alimentare.</p> <p>Când cablul de alimentare este conectat, rețineți că proiectorul pornește automat în cazul în care alimentarea cu curent se reia în urma unei pene de curent.</p> <p>Mod inactivare: când este selectată opțiunea Pornit, această opțiune oprește automat proiecția când nu este recepționat niciun semnal de imagine și nu este efectuată nicio operație.</p> <p>Timp mod inact.: dacă pentru Mod inactivare ați selectat opțiunea Pornit, puteți defini după cât timp proiectorul se va opri în mod automat, selectând o valoare din intervalul 1-30 de minute.</p> <p>Mod altitudine mare: selectați opțiunea Pornit dacă utilizați proiectorul la o altitudine mai mare de 1.500 m.</p> <p>BNC Terminație Sync: definiți terminarea semnalului de la portul BNC. De obicei, aceasta trebuie setată la Oprit. Selectați opțiunea Pornit dacă trebuie să transmiteți un semnal analogic (75Ω) de terminare, de exemplu, pentru comutatoare.</p> <p>Tip telecomandă: Puteți selecta Normal sau Simplu în funcție de tipul telecomenzii.</p> <p>Definiți pentru acest element opțiunea Normal pentru a utiliza telecomanda livrată cu acest proiector. Dacă este selectată opțiunea Simplu, puteți utiliza și alte telecomenzi livrate cu proiectoare Epson pentru a opera acest proiector. Acest aspect este important dacă pentru operarea proiectorului doriți să utilizați o telecomandă cu care sunteți deja familiarizat.</p> <p>Totuși, nu puteți utiliza telecomanda livrată cu proiectorul, dacă această setare are valoarea Simplu. Asigurați-vă că setarea este corectă, deoarece, în cazul în care proiectorul este montat pe tavan sau într-un alt loc greu accesibil, revenire la setarea Normal poate fi dificilă. De asemenea, nu puteți utiliza funcțiile cu care acest proiector sau telecomanda pe care o utilizați nu sunt prevăzute.</p> <p>Buton inv. direcție: selectați opțiunea Pornit dacă proiectorul este instalat pe tavan.</p>

Submeniu	Funcție
	<p>Caută sursă la pornire: activați sau dezactivați (Pornit/Oprit) detectarea automată a semnalului imagine de intrare la pornirea proiectorului.</p> <p>Eliberare A/V Mute: (această opțiune nu poate fi definită dacă pentru Protej.logo utilizator din Protejat de parolă este selectată opțiunea Pornit.  p.101)</p> <p>Dacă este selectată opțiunea A/V Mute, puteți dezactiva A/V mute apăsând pe butonul [A/V Mute] (sau prin trimiterea comenzii de dezactivare (Off) a funcției A/V Mute).</p> <p>Dacă ați selectat opțiunea Oricare, opțiunea A/V mute va fi dezactivată în momentul în care la proiector se efectuează o operație.</p> <p> "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92</p> <p>Bip: dacă este selectată opțiunea Pornit, alarma de confirmare va suna de două ori pentru a anunța pornirea sau oprirea alimentării sau terminarea operației de răcire.</p> <p>Tip lentilă: Selectați numărul de model pentru lentila pe care o folosiți.</p> <p>Oprire instantanee: dacă este selectată opțiunea Activat, proiectorul va intra în standby în aproximativ trei secunde de la oprire. Dacă porniți alimentarea imediat după oprire, comunicațiile de comandă pot fi întrerupte. Pentru stabilirea comunicațiilor de comandă, setați această opțiune la Dezactivat. Când este selectată opțiunea Dezactivat, proiectorul intră în stare de standby în aproximativ 75 de secunde după oprire.</p> <p>Data & oră: definiți setările de timp ale proiectorului.</p> <p> "Potrivirea ceasului proiectorului" p.35</p>

Submeniu	Funcție
Setări A/V	<p>Ieșire A/V: (acest element poate fi definit numai dacă pentru Mod standby este selectată opțiunea Comunicare act.). Selectați pentru acest parametru opțiunea Întotdeauna dacă proiectorul este în standby și dacă doriți să redați semnalul audio și video pe un dispozitiv extern.</p> <p>Ieșire monitor: selectați pentru ieșirea sursei imaginii un monitor extern dacă proiectorul este în standby. Dacă este selectată opțiunea Auto, semnalele analogice RGB primite de la portul Computer sau de la portul BNC vor fi redade în funcție de sursa selectată la închiderea proiectorului.</p> <p>Setări audio: efectuați următoarele setări pentru semnalul audio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ieșire audio: selectați semnalul audio care va fi redat la proiectarea imaginilor primite de la portul Computer, BNC, S-Video sau Video. Dacă ați selectat opțiunea Auto, semnalul audio va fi redat de la portul audio de intrare corespunzător fiecărui port de intrare al imaginilor. ☛ "Conectarea echipamentului" p.39 • Ieș. audio DisplayPort: selectați sursa semnalului audio la proiectarea imaginilor de la DisplayPort. Dacă selectați DisplayPort, semnalul audio al imaginii va fi redat așa cum este. Dacă selectați Audio 3, semnalul audio va fi redat de la portul Audio3. • Ieșire audio HDMI: selectați sursa semnalului audio la proiectarea imaginilor de la portul HDMI. Dacă selectați HDMI, semnalul audio al imaginii va fi redat așa cum este. Dacă selectați Audio 3, semnalul audio va fi redat de la portul Audio3.

Submeniu	Funcție
Mod standby	<p>Dacă setați Comunicare act., puteți efectua următoarele operațiuni chiar dacă proiectorul este în modul standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlul proiectorului printr-o rețea. • Redarea semnalului audio și a imaginilor pe un dispozitiv extern. (Numai dacă pentru Ieșire A/V este selectată opțiunea Întotdeauna.) • Comunicația de la portul HDBaseT este activată. (Numai dacă pentru Control si comunicații este selectată opțiunea Pornit.)
HDBaseT	<p>Control si comunicații: (Acest articol nu poate fi setat când opțiunea Extron XTP are valoarea Pornit.) Dacă este selectată opțiunea Pornit, comunicațiile Ethernet, comunicațiile seriale și controlul prin telecomanda cu fir prin dispozitivul HDBaseT Transmitter conectat la portul HDBaseT vor fi toate activate. (Dacă este dezactivată, portul LAN al proiectorului, portul RS-232C și portul Remote vor fi dezactivate.)</p> <p>Extron XTP: selectați Pornit când conectați transmițătorul sau comutatorul Extron XTP la portul HDBaseT. Consultați următoarea pagină de internet Extron pentru mai multe detalii despre sistemul XTP. http://www.extron.com/</p> <div>  <p>Când Extron XTP are selectată opțiunea Pornit, ventilatorul poate funcționa în modul standby, dar acest lucru nu este anormal.</p> </div>

Submeniu	Funcție
Proiecție multiplă	<p>Definirea setărilor pentru proiectarea de la mai multe proiectoare.</p> <p>☛ "Funcția proiecție multiplă" p.80</p> <p>Nivel de strălucire: dacă strălucirea lămpilor este diferită, selectați pentru strălucirea lămpii un nivel cuprins între 1 și 5. Acest element poate fi modificat numai dacă pentru Consum energie este selectată opțiunea Normal din meniul Setări.</p> <p>Combinare margini: Corectează o graniță dintre multiple imagini pentru a crea un ecran perfect.</p> <p>☛ "Este folosită pentru ajustarea marginilor imaginilor (combinare margini)" p.81</p> <p>Multi-ecran: Puteți regla tenta și strălucirea pentru fiecare imagine proiectată.</p> <p>☛ "Efectuarea ajustărilor necesare pentru potrivirea culorilor" p.86</p> <p>ID Proiectator: definiți codul de identificare ID selectând o valoare de la 1 la 9. Opțiunea Oprit indică faptul că nu s-a setat niciun ID.</p> <p>☛ "Setările ID" p.34</p>
Setări agendă	<p>Puteți defini programul proiectorului astfel încât acesta să efectueze o anumită operație la un anumit moment prestabilit.</p> <p>☛ "Funcția de programare" p.98</p>
Limbă	<p>Puteți seta limba pentru mesaje și meniuri.</p>

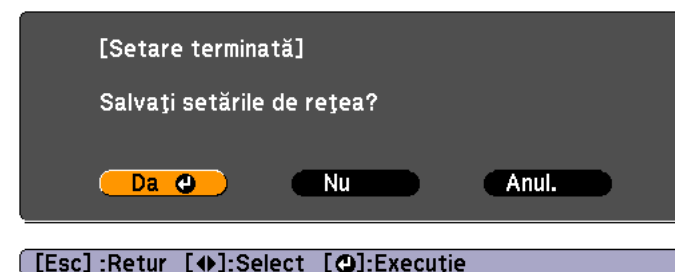
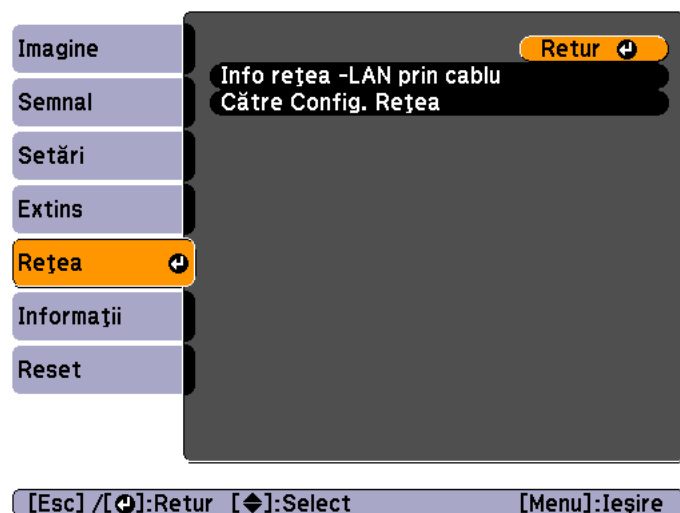
Submeniu	Funcție
Reset	<p>Puteți reseta toate valorile modificate din meniul Extins la setările implicite. Totuși, următoarele valori nu vor fi resetate.</p> <p>Tip ecran, Poziție ecran, Proiecție, Direcție, Mod altitudine mare, Tip telecomandă, Buton inv. direcție, Caută sursă la pornire, Eliberare A/V Mute, Tip lentilă, Ieșire A/V, Ieșire monitor, Mod standby, Control si comunicații, Extron XTP, Multi-ecran, ID Proiector și Limbă</p> <p>Consultați secțiunea următoare pentru a restabili toate elementele de meniu la setările implicite.</p> <p>☛ "Meniul Reset" p.126</p>

- * Dacă pentru **Protej.logo utilizator** ați selectat **Pornit** în setările definite pentru **Protejat de parolă**, nu puteți schimba setările referitoare la logoul utilizatorului. Puteți face modificări numai după selectați pentru **Protej.logo utilizator** opțiunea **Oprit**.
- ☛ "Administrarea utilizatorilor (Protejat de parolă)" [p.101](#)

Meniul Rețea

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

- ☛ "Definirea setărilor funcției Protejat de parolă" [p.101](#)



Da: salvează setările și iese din meniul Rețea.

Nu: nu salvează setările și iese din meniul Rețea.

Anulare: continuă afișarea meniului Rețea.

Utilizarea tastaturii virtuale

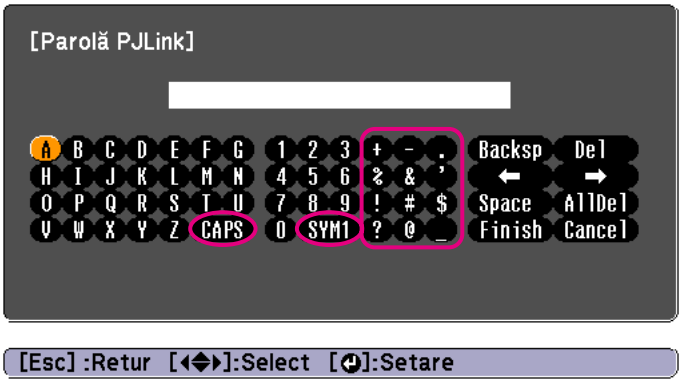
Meniul Rețea conține elemente care necesită introducerea valorilor alfanumerice în timpul configurării. În acest caz, este afișat următorul software pentru tastatură. Utilizați butoanele [▲][▼][◀][▶] pentru a muta cursorul la tasta dorită și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a introduce caracterul selectat. Introduceți cifre menținând apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și apăsând pe butoanele numerice. După ce introduceți valorile, apăsați pe butonul **Finish** de pe tastatură pentru a confirma. Apăsați pe **Cancel** de pe tastatură pentru a anula valorile introduse.

Submeniul	Funcție
Info rețea -LAN prin cablu	Afișează următoarele informații de stare pentru setarea rețelei. <ul style="list-style-type: none"> • Nume proiector • DHCP • Adresă IP • Mască subrețea • Adresă Gateway • Adresă MAC
Către Config. Rețea	Următoarele meniuri sunt disponibile pentru setarea elementelor de rețea. Principal, LAN prin cablu, Poștă, Altele și Reset

Observații privind utilizarea meniului Rețea

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

Când ați terminat, trebuie să accesați meniul **Setare terminată** și să selectați una din opțiunile **Da**, **Nu** sau **Anulare**. Când selectați **Da** sau **Nu**, veți reveni la meniul Configurare.



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

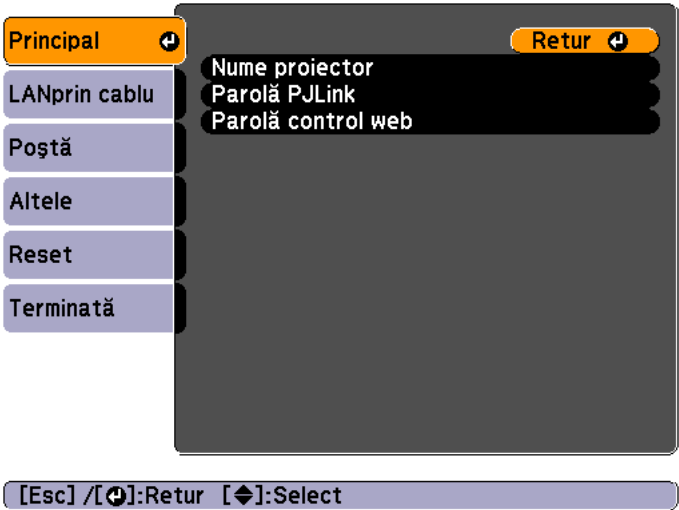
Pot fi introduse următoarele tipuri de caractere.

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




- Nu puteți utiliza semnul două puncte (:) pentru elementele din meniul Rețea.
- Următoarele patru caractere nu pot fi introduse folosind tastatura virtuală. Introduceți aceste caractere folosind un browser web.
" * , ;
☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)"
[p.166](#)

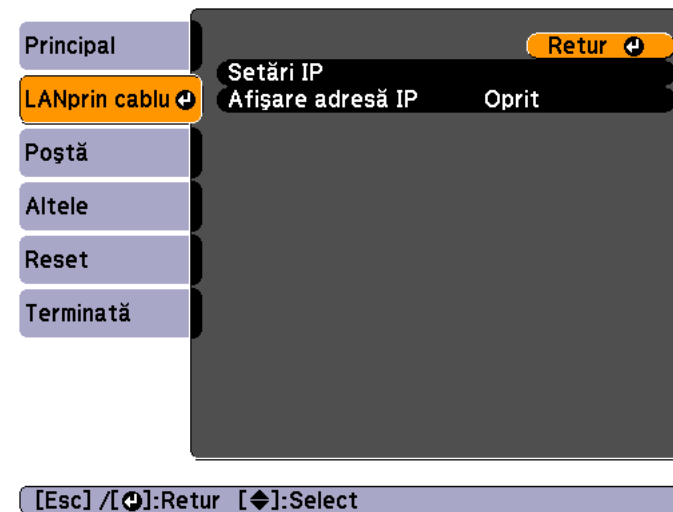
Meniul Principal



Submeniu	Funcție
Nume proiector	Afișează numele proiectorului folosit pentru identificarea proiectorului când acesta este conectat la o rețea. Pentru editare, puteți introduce maximum 16 caractere alfanumerice a câte 1 bait. (" * + , / < = > ? [¥] ` nu pot fi utilizate.)
Parolă PJLink	Setați o parolă pentru a o utiliza la accesarea proiectorului utilizând software-ul compatibil PJLink. Puteți introduce maximum 32 caractere alfanumerice a câte 1 bait. (Nu puteți utiliza simboluri.) ☛ "Despre PJLink" p.171

Submeniu	Funcție
Parolă control web	<p>Introduceți o parolă pentru a o utiliza la efectuarea setărilor și la controlul proiectorului cu ajutorul funcției "Control web". Puteți introduce maximum 8 caractere alfanumerice a câte 1 bait. (* nu poate fi utilizat.)</p> <p>Web Control este o funcție a calculatorului care permite operarea proiectorului cu ajutorul unui browser web de pe un calculator conectat la o rețea.</p> <p> "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" p.166</p>

Meniul LAN prin cablu

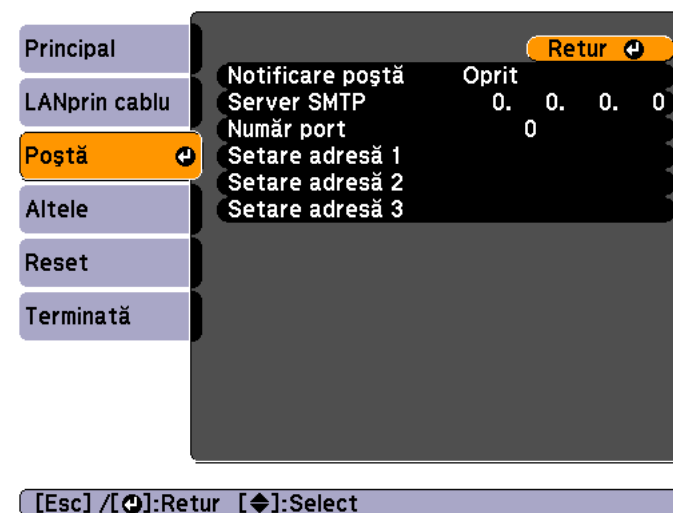


Submeniu	Funcție
Setări IP	<p>DHCP: puteți opta pentru a utiliza sau nu (Pornit/Oprit) DHCP▶▶.</p> <p>Dacă selectați opțiunea Pornit, nu veți mai putea defini nicio adresă.</p> <p>Adresă IP: puteți introduce Adresă IP▶▶ atribuită proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p> <p>Mască subrețea: puteți introduce Mască subrețea▶▶ a proiectorului. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele măști de subrețea. 0.0.0.0, 255.255.255.255</p> <p>Adresă Gateway: puteți introduce adresa IP folosită ca gateway de proiector. Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele Adresă Gateway▶▶. 0.0.0.0, 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
Afișare adresă IP	Pentru a preveni afișarea adresei IP, selectați opțiunea Oprit .


Meniul Poștă

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

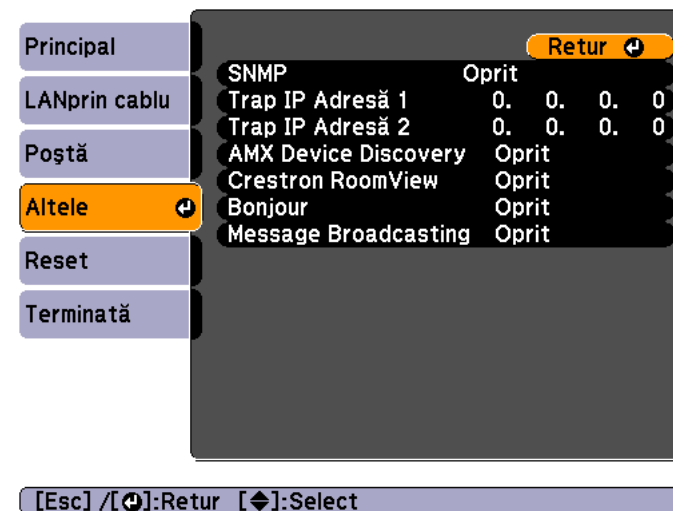
☛ "E-mail de notificare cu privire la o eroare de citire" p.167



Submeniu	Funcție
Notificare poștă	Setați la Pornit pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
Server SMTP	<p>Puteți introduce Adresă IP▶▶ pentru serverul SMTP al proiectorului.</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei. Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
Număr port	Puteți introduce numărul de port pentru serverul SMTP. Valoarea implicită este 25. Puteți introduce numere cuprinse între 1 și 65.535.

Submeniu	Funcție
Setare adresă 1/ Setare adresă 2/ Setare adresă 3	<p>Puteți introduce adresa de e-mail a destinatarului căruia doriți să-i trimiteți e-mailul de notificare. Puteți înregistra maxim trei destinații. Pentru adresa de e-mail, puteți introduce maximum 64 de caractere alfanumerice a câte un octet. (" () , ; < > [¥] nu pot fi utilizate.)</p> <p>Puteți introduce cel mult 32 de caractere în meniul Configurare. Când introduceți mai mult de 32 de caractere, utilizați browserul Web pentru a introduce textul.</p> <p> "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" p.166</p> <p>Puteți selecta problemele sau avertismentele despre care să fiți notificat prin e-mail. Dacă proiectorul detectează apariția problemei sau a avertizării selectate, se trimite un e-mail la adresa e-mail specificată, prin care sunteți informați despre apariția problemei sau a avertizării respective. Puteți selecta mai multe elemente din cele afișate.</p> <p>Adresa pentru destinația 1 este adresa expeditorului de notificare prin poștă.</p>

Meniul Altele

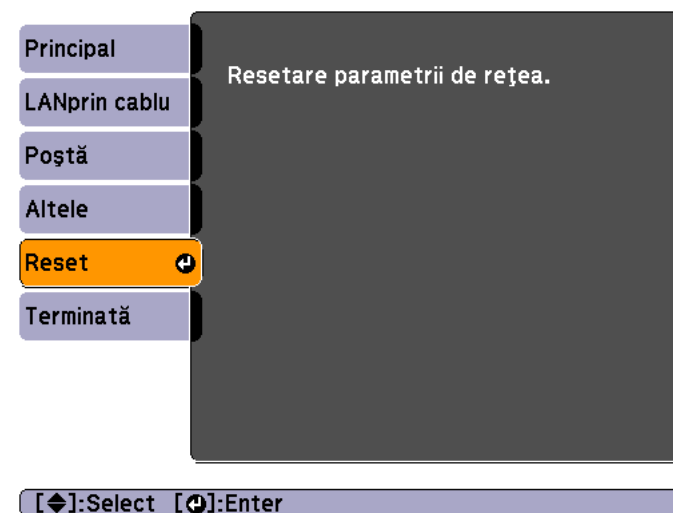


Submeniu	Funcție
SNMP	Setați la Pornit pentru a monitoriza proiectorul utilizând funcția SNMP . Pentru a monitoriza proiectorul, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs. Meniul SNMP trebuie configurat de un administrator de rețea. Valoarea implicită este Oprit .
Trap IP Adresă 1/ Trap IP Adresă 2	<p>Puteți să înregistrați cel mult două adrese IP pentru destinația de notificare a înlănțuirii SNMP.</p> <p>Puteți introduce un număr de la 0 la 255 în fiecare câmp al adresei.</p> <p>Cu toate acestea, nu puteți utiliza următoarele adrese IP. 127.x.x.x, de la 224.0.0.0 la 255.255.255.255 (unde x este un număr cuprins între 0 și 255)</p>
AMX Device Discovery	Când doriți să permiteți detectarea proiectorului prin AMX Device Discovery , setați opțiunea la Pornit . Setați această opțiune pe Oprit dacă nu sunteți conectat la un mediu controlat printr-un controler de la AMX sau AMX Device Discovery.

Submeniu	Funcție
Crestron Room-View	<p>Setați această opțiune la Pornit numai când monitorizați sau controlați proiectorul din rețea utilizând Crestron RoomView®. În caz contrar, setați această opțiune la Oprit.</p> <p>☛ "Despre Crestron RoomView®" p.171</p> <p>Modificările de setări ale proiectorului intră în vigoare după repornire.</p> <p>Când această opțiune este setată la Pornit, următoarele funcții nu sunt disponibile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control Web • Message Broadcasting (insertul EasyMP Monitor)
Control4 SDDP	<p>Selecționați Pornit dacă doriți să activați preluarea datelor dispozitivului folosind <u>Control4® Simple Device Discovery Protocol (SDDP)</u>▶▶.</p>
Bonjour	<p>Setați la Pornit când vă conectați la rețea utilizând Bonjour. Consultați site-ul Web Apple pentru informații suplimentare despre serviciul Bonjour.</p> <p>http://www.apple.com/</p>
Message Broadcasting	<p>Puteți comuta funcția EPSON Message Broadcasting pentru activare sau dezactivare.</p> <p>Puteți descărca Message Broadcasting și Ghidul de funcționare de pe următoarea pagină Web.</p> <p>http://www.epson.com</p>

Meniul Reset

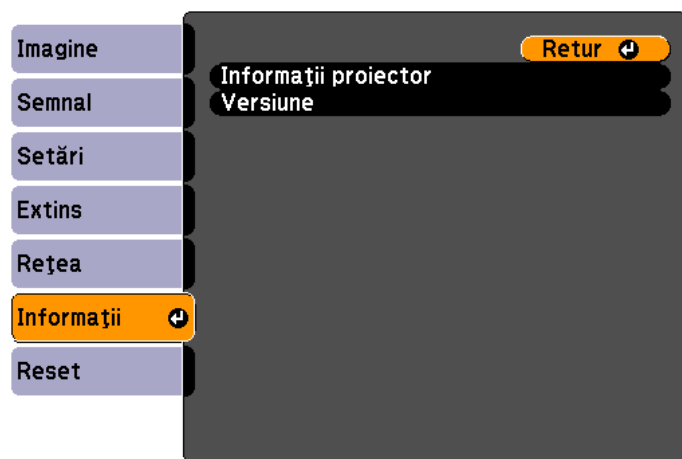
Resetare parametrilor de rețea.



Submeniu	Funcție
Resetare parametrilor de rețea.	<p>Pentru a reseta toate setările de rețea, selectați Da.</p> <p>După ce reinițializați toate setările, apare meniul Principal.</p>

Meniul Informații (numai afișare)

Vă permite să verificați starea semnalului de imagine proiectat și a proiectorului. Elementele care se pot afișa diferă în funcție de sursa proiectată.



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

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

Submeniu		Funcție
	Info Sincro	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
	Stare	Acest meniu conține informațiile despre erorile survenite în proiector. Aceste informații s-ar putea să fie necesare în cazul în care aveți nevoie de asistență tehnică.
	Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.
	Calit. semnal HDBaseT	Puteți afișa informații despre semnalul de imagine de la portul HDBaseT.
Versiune	Main Main2 Video	Afișează informațiile cu privire la versiunea firmware a proiectorului.

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

Meniul Reset



Submeniu	Funcție
Reset toate	Puteți reseta toate elementele din meniul Configurare la setările implicite. Următoarele elemente nu vor fi resetate la valorile implicite: Semnal intrare, Logo utilizator , toate elementele din meniurile Rețea , Durată lampă , Limbă , Parolă , Multi-ecran , Data & oră , Aliniere panou și Uniformitate culori .
Resetați Durată Lampă	Golește numărul total de ore de funcționare a lămpii. Resetați când înlocuiți lampa.
Resetați memoria	Numele și setările salvate în Salvați memorie vor fi resetate. ☛ "Funcția de memorie" p.96

După ce ați configurat elementele din meniul Configurare pentru un proiector, o puteți utiliza pentru a efectua configurarea multiplă a mai multor proiectoare (funcția de configurare multiplă). Funcția de configurare multiplă este disponibilă numai pentru proiectoare cu același număr de model.

Folosiți una din următoarele metode.

- Configurare prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB.
- Configurarea folosind EasyMP Network Updater.

În acest manual este prezentat modul de utilizare al cablului USB.



- Următorul cuprins nu este valabil pentru funcția de configurare multiplă.
 - Setările de meniu Rețea (cu excepția meniului Poștă și a meniului Altele)
 - Durată lampă și Stare din meniul Informații
- Efectuați configurarea multiplă înainte de a configura imaginea proiectată. Valorile configurate pentru imaginea proiectată, cum ar fi Corectare geometrică sunt valabile pentru funcția de configurare multiplă. Dacă configurarea multiplă se face după configurarea imaginii proiectate, modificările efectuate pot suferi schimbări.
- Prin folosirea funcției de configurare multiplă, sigla înregistrată a utilizatorului este setată și pentru celelalte proiectoare. Nu înregistrați informații confidențiale și alte informații similare ca sigla de utilizator.



Atenție

Efectuarea configurării multiple este responsabilitatea clientului. Dacă configurarea multiplă eșuează din cauza unei căderi a curentului, a unei erori de comunicare etc., clientul este responsabil pentru suportarea eventualelor cheltuieli de reparare survenite.

Configurare prin conectarea computerului și proiectorului cu un cablu USB.



Următoarele sisteme de operare suportă funcția de configurare multiplă.

- Windows Vista sau o versiune ulterioară
- Mac OS X 10.5.3 sau o versiune ulterioară

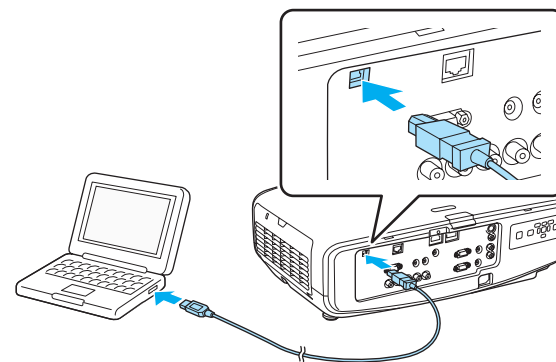
Salvarea setărilor pe un computer

1

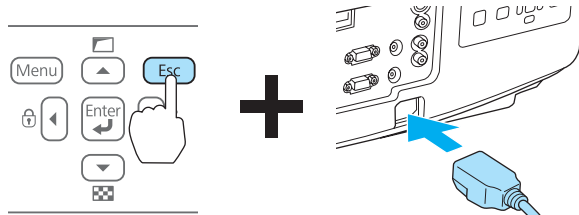
Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați dacă s-au oprit toți indicatorii proiectorului.

2

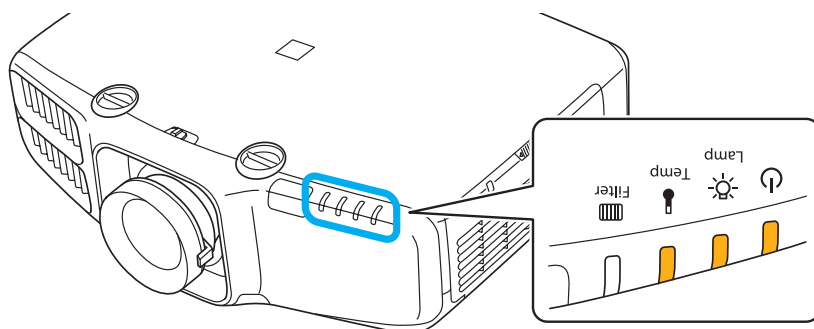
Conectați portul USB al calculatorului la portul Service al proiectorului folosind un cablu USB.



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




Când toți indicatorii proiectorului se aprind, eliberați butonul [Esc].




Sursă de alimentare	Lamp	Temp
Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins

Proiectorul este recunoscut de computer ca o unitate de memorie portabilă.

- 4** Deschideți unitatea portabilă și salvați fișierul de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) pe calculator.

 Dacă trebuie să schimbați numele fișierului de configurare multiplă, adăugați textul după PJCONFDATA. Dacă schimbați secțiunea PJCONFDATA din numele fișierului, proiectorul poate să nu recunoască corect fișierul.

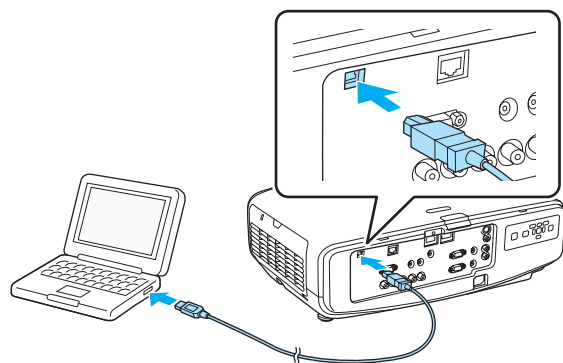
- 5** Efectuați operațiunea „Îndepărtare dispozitiv USB” pe computer și apoi deconectați cablul USB.

 Dacă folosiți OS X, efectuați „Îndepărtare EPSON_PJ”.

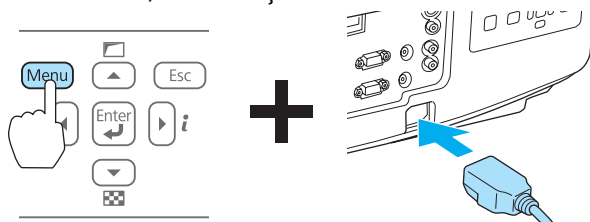
Proiectorul intră în starea de standby.

Transferarea setărilor salvate către alte proiectoare

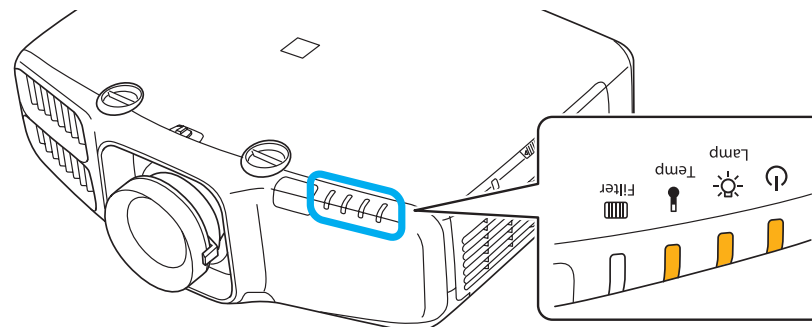
- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați dacă s-au oprit toți indicatorii proiectorului.
- 2** Conectați portul USB al calculatorului la portul Service al proiectorului folosind un cablu USB.



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



Când indicatorii proiectorului se aprind ca mai jos, eliberați butonul [Menu].



Sursă de alimentare	Lamp	Temp
Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins	Portocaliu - aprins

Proiectorul este recunoscut de computer ca o unitate de memorie portabilă.

- 4** Copiați fișierul în care ați salvat setările de configurare multiplă (PJCONFDATA.bin) în directorul principal de pe unitatea de memorie portabilă.



Nu copiați niciun alt fișier sau director, cu excepția fișierului de configurare multiplă pe unitatea portabilă.

- 5** Efectuați operațiunea „Îndepărtare dispozitiv USB” pe computer și apoi deconectați cablul USB.



Dacă folosiți OS X, efectuați „Îndepărtare EPSON_PJ”.

Când toți indicatorii încep să lumineze intermitent, setările sunt în curs de scriere.



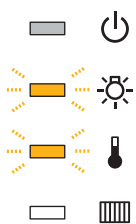
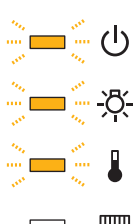
Atenție

Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector în timpul scrierii setărilor. Dacă se deconectează cablul de alimentare, proiectorul poate să nu pornească corect.

Când scrierea se finalizează normal, proiectorul intră în starea de standby.

Dacă configurarea eșuează

Indicatorii vă vor notifica dacă apare vreo eroare. Verificați starea indicatoare.

Starea Indicatorii	Rezolvare
 <p>Lamp: portocaliu - luminează intermitent rapid Temp: Portocaliu - luminează intermitent rapid</p>	<p>Fișierul de configurare multiplă poate fi corupt sau cablul USB nu este conectat corect. Deconectați cablul USB, deconectați și apoi conectați cablul de alimentare al proiectorului și apoi încercați din nou.</p>
 <p>Alimentare: portocaliu - luminează intermitent rapid Lamp: portocaliu - luminează intermitent rapid Temp: Portocaliu - luminează intermitent rapid</p>	<p>Scrierea setărilor poate să fi eșuat sau poate să fi apărut o eroare firmware a proiectorului. Opriti utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>



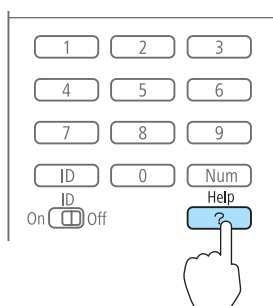
Depanarea

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

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

- 1 Apăsați pe butonul [Help].
Se afișează ecranul Ajutor.

Telecomanda



- 2 Selectați o opțiune din meniu.

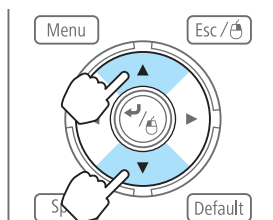
[Help]

Imaginea este mică. ⬆
 Imaginea este distorsionată.
 Tonalitatea cromatică este neobișnuită.
 Nu există sunet sau este prea redus ca volum.

[↵]:Select [↵]:Enter

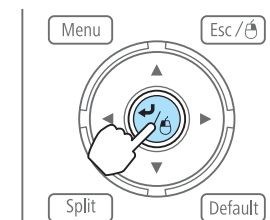
[Help] :Ieșire

Telecomanda



- 3 Confirmați selecția.

Telecomanda



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

Imaginea este mică.

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

[Esc] :Retur

[Help] :Ieșire



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

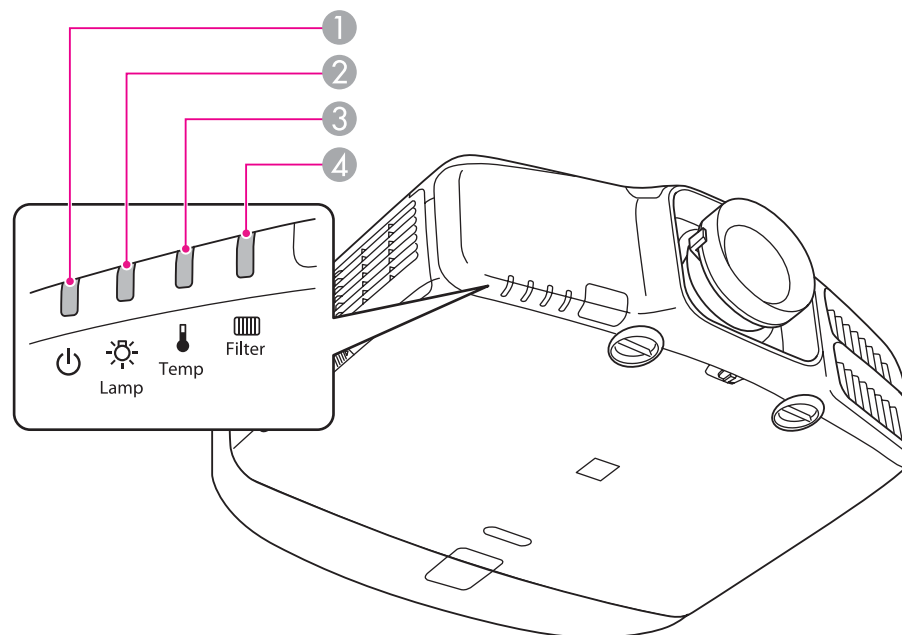
☞ "Rezolvarea problemelor" [p.133](#)

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

☞ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.138](#)

Citirea indicatoarelor

Proiectorul este echipat cu următoarele patru indicatoare care indică starea de funcționare a proiectorului.



1 Indicatorul Alimentare

Indică starea de funcționare a proiectorului.















Starea de standby

























În aceste condiții, puteți începe proiecția apăsând pe butonul [I] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control.











































Are loc pregătirea monitorizării rețelei sau operația de răcire

Butoanele sunt dezactivate în timp ce indicatorul luminează intermitent.

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
    	Eroare internă	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p> Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
    	<p>Eroare ventilator</p> <p>Eroare de senzor</p>	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p> Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
       	Eroare temp înaltă (Supraîncălzirea)	<p>Lampa se oprește automat și proiecția se întrerupe. Așteptați circa cinci minute. După cinci minute, proiectorul va trece în modul veghe; apoi verificați următoarele două puncte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.156 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit. ☛ "Meniul Extins" p.114</p>
       	Eroare lampă Eșec lampă	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoateți lampa și verificați dacă este spartă. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Înlocuirea lămpii" p.153 • Curățați filtrul de aer. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150 <p>Dacă lampa nu este spartă: Reintroduceți lampa și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: Înlocuiți lampa cu una nouă și porniți proiectorul.</p> <p>Dacă eroarea persistă: opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Dacă lampa este crăpată: contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. (Este interzis să proiectați imagini până la înlocuirea lămpii.) ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p> <p>Când utilizați aparatul la altitudini de peste 1.500 m, setați Mod altitudine mare la Pornit. ☛ "Meniul Extins" p.114</p>
       	Eroare iris automat Eroare alim (balast)	<p>Opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>

Stare	Cauză	Rezolvare sau stare
       	Eroare filtru de aer	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.156 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
       	Avertism temp înaltă	<p>(Acest lucru nu este anormal. Totuși, dacă temperatura crește din nou prea mult, proiecția se oprește automat.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.156
       	Înlocuiți lampa	<p>Înlocuiți lampa cu una nouă.</p> <p>☛ "Înlocuirea lămpii" p.153</p> <p>Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil.</p>
       	Curent slab de aer	<p>Verificați următoarele două aspecte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificați dacă filtrul și gura de evacuare a aerului sunt curate și dacă proiectorul nu este rezemat de zid. • Dacă filtrul de aer este îmbâcsit, acesta trebuie curățat sau înlocuit. <ul style="list-style-type: none"> ☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150 ☛ "Înlocuirea filtrului de aer" p.156 <p>Dacă eroarea persistă după verificarea punctelor de mai sus, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.</p> <p>☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</p>
       	Notă C. Filtru Aer	<p>Este afișat mesajul "Trebuie curățat filtru aer. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer." Curățați filtrul de aer.</p> <p>☛ "Curățarea filtrului de aer" p.150</p> <p>Indicatorii sau mesajele referitoare la Notă C. Filtru Aer vor fi afișate numai dacă pentru Notă C. Filtru Aer este selectată opțiunea Pornit din meniul de configurare.</p> <p>☛ Extins - Ecran - Notă C. Filtru Aer p.114</p>













- Dacă proiectorul nu funcționează corect, chiar dacă indicatoarele par a fi normale, consultați secțiunea următoare.
 - ☛ "Când indicatoarele nu vă pot ajuta" [p.138](#)
- Dacă indicatoarele sunt într-o stare care nu este afișată în acest tabel, opriți utilizarea proiectorului, scoateți fișa de alimentare din priza electrică și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.
 - ☛ [Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson](#)

Când indicatoarele nu vă pot ajuta

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








Probleme cu imaginile

<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile nu apar Proiecția nu începe, zona de proiecție este complet neagră sau zona de proiecție este complet albastră. 	 p.139
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile animate nu sunt afișate Fișierele video redade pe un calculator afișează o imagine neagră sau nicio imagine nu este proiectată sau fișierele video nu sunt redade pe calculator. 	 p.139
<ul style="list-style-type: none"> • Proiecția se oprește automat 	 p.140
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Nu e acceptat" 	 p.140
<ul style="list-style-type: none"> • Se afișează mesajul "Fără semnal" 	 p.140
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate 	 p.141
<ul style="list-style-type: none"> • În imagini apar interferențe sau distorsiuni 	 p.141
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginea este trunchiată (mare) sau mică, formatul de imagine nu este potrivit sau imaginea a fost inversată Se afișează numai o porțiune din imagine, raportul dintre înălțimea și lățimea imaginii nu este corect sau imaginea poate apărea inversată de sus în jos sau de la stânga la dreapta. 	 p.142
<ul style="list-style-type: none"> • Culorile din imagine nu sunt corecte Întreaga imagine are o tentă roșiatică sau verzuie, imaginile sunt alb-negru sau culorile sunt mate. 	 p.143
<ul style="list-style-type: none"> • Imaginile sunt închise 	 p.143

Probleme la pornirea proiecției

<ul style="list-style-type: none"> • Proiectorul nu pornește 	 p.144
--	---

Alte probleme

<ul style="list-style-type: none"> • Sunetul nu se aude sau este slab 	 p.145
<ul style="list-style-type: none"> • Telecomanda nu funcționează 	 p.146
<ul style="list-style-type: none"> • Pe monitorul extern nu se afișează nimic 	 p.147
<ul style="list-style-type: none"> • Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri 	 p.147
<ul style="list-style-type: none"> • În cazul apariției unei probleme la proiector, sistemul nu trimite o notificare prin e-mail în acest sens 	 p.147
<ul style="list-style-type: none"> • Este afișat mesajul "Bateria de alimentare a ceasului este descărcată." 	 p.148
<ul style="list-style-type: none"> • Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web 	 p.148

Probleme cu imaginile

Imaginile nu apar

Verificare	Rezolvare
Ați apăsă pe butonul [ⓘ] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control?	Apăsăți pe butonul [ⓘ] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control pentru a porni proiectorul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Conectați corect cablul de alimentare al proiectorului. Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este A/V Mute activ?	Apăsăți pe butonul [A/V Mute] pentru a dezactiva A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
Sunt setările meniului Configurare corecte?	Resetați toți parametrii folosind funcția Reset toate. ☛ Reset - Reset toate p.126
Imaginea de proiectat este complet neagră? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Unele imagini, precum economizoarele de ecran, pot fi complet negre.
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.111

Imaginile animate nu sunt afișate

Verificare	Rezolvare
Semnalul de imagine de la calculator este afișat pe un LCD și pe monitor? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Schimbați semnalul imaginii de pe calculator pentru a fi transmis numai extern. Verificați documentația calculatorului sau contactați producătorul calculatorului.
Este protejat prin drepturi de autor conținutul unei imagini în mișcare pe care încercați să o proiectați?	Este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imagini în mișcare protejate prin drepturi de autor, care sunt redade pe un computer. Pentru mai multe detalii, consultați chidul utilizatorului furnizat împreună cu playerul.

Proiecția se oprește automat

Verificare	Rezolvare
Este Mod inactivare setat la Pornit ?	Apăsați pe butonul [⏻] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control pentru a porni proiectorul. Dacă nu doriți să utilizați Mod inactivare, modificați setarea la Oprit . ☛ Extins - Funcționare - Mod inactivare p.114

Este afișat mesajul "Nu e acceptat."

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Semnal video p.111
Rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine corespund modului? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Consultați documentația calculatorului pentru a afla cum să modificați rezoluția și frecvența de reîmprospătare a semnalului de imagine provenit de la un calculator. ☛ "Monitoare" p.189

Este afișat mesajul "Fără semnal."

Verificare	Rezolvare
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri.
Este selectat portul corect?	Schimbați imaginea apăsând pe butonul [Search]. ☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.49
Ați pornit calculatorul sau aparatul video sursă?	Deschideți echipamentele.
Semnalul de imagine este transmis către proiector? (Numai la proiectarea unor imagini de pe un laptop sau de pe un calculator cu un ecran LCD încorporat)	Dacă semnalul de imagine este transmis numai către monitorul LCD al calculatorului sau către monitorul auxiliar, trebuie să modificați transmiterea semnalului de ieșire atât către o destinație externă, cât și către monitor. La anumite modele de calculatoare, dacă semnalul de imagine este transmis la un dispozitiv extern, acesta nu mai apare și pe monitorul LCD sau pe monitorul suplimentar. Dacă se realizează conexiunea în timp ce proiectorul și calculatorul sunt deja în funcțiune, este posibil ca tasta Fn (tasta funcțională) care transferă semnalul de imagine de la calculator către o destinație externă să nu funcționeze. Opriți calculatorul și proiectorul și apoi reporniți-le. ☛ Documentația calculatorului

Imaginile sunt neclare, nefocalizare sau distorsionate

Verificare	Rezolvare
Focalizarea este reglată corect?	<p>Rotiți inelul de focalizare pentru a ajusta focalizarea.</p> <p>☛ "Corectarea focalizării" p.32</p>
Proiectorul este așezat la distanța corectă?	<p>Proiectează în afara limitelor recomandate pentru distanța de proiecție?</p> <p>Definiți distanța în funcție de limitele recomandate.</p> <p>☛ "Dimensiune ecran și distanța de proiecție" p.178</p>
S-a format condens pe lentile?	<p>Dacă proiectorul este mutat brusc de la rece la cald sau dacă brusc se produce o modificare de temperatură, pe suprafața lentilelor se poate produce condens și din această cauză imaginile vor fi neclare. Montați proiectorul în încăpere cu circa o oră înainte de a fi utilizat. Dacă pe lentile se formează condens, opriți proiectorul și așteptați ca fenomenul să dispară.</p>
Utilizați o lentilă de zoom scurtă opțională (ELPLU01)?	<p>Selecți pentru Tip lentilă opțiunea ELPLU01 din meniul de configurare.</p> <p>☛ Extins - Funcționare - Tip lentilă p.114</p> <p>Consultați instrucțiunile de mai jos pentru informații suplimentare despre metodele de corectare a focalizării.</p> <p>☛ "Dacă utilizați o lentilă de zoom scurtă ELPLU01" p.32</p>

În imagini apar interferențe sau distorsiuni

Verificare	Rezolvare
Formatul semnalului de imagine este setat corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	<p>Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.</p> <p>☛ Semnal - Semnal video p.111</p>
Cablurile sunt conectate corect?	<p>Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.</p> <p>☛ "Conectarea echipamentului" p.39</p>
Folosiți un cablu prelungitor?	<p>Dacă folosiți un prelungitor, interferențele electrice pot influența semnalul. Utilizați cablurile livrate împreună cu proiectorul pentru a verifica dacă problemele sunt produse de cablurile pe care le folosiți.</p>
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	<p>Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul.</p> <p>☛ "Monitoare" p.189</p> <p>☛ Documentația calculatorului</p>
Sunt setările Sincro și Urmărire ajustate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	<p>Apăsăți pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↵] de pe panoul de control pentru ca reglarea să se efectueze automat. Dacă imaginile nu se ajustează corect nici după executarea ajustării automate, puteți efectua ajustări din meniul Configurare.</p> <p>☛ Semnal - Urmărire, Sincro. p.111</p>


Verificare	Rezolvare
Este funcția Rezoluție setată la orice altă opțiune decât Auto ? (Numai la proiecția pe un ecran divizat)	Este posibil ca imaginea să fie restrânsă dacă valoarea opțiunii Rezoluție din meniul Configurare nu coincide cu rezoluția imaginii proiectate. Dacă imaginea este restrânsă, setați opțiunea Rezoluție la Auto . ☛ Semnal - Rezoluție p.111

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

Verificare	Rezolvare
Ați definit corect setările pentru Ecran ?	Definiți setările corecte pentru Ecran în funcție de ecranul folosit. ☛ "Configurarea ecranului" p.27
Aspectul este reglat corect?	Apăsați pe butonul [Aspect] de pe telecomandă pentru a selecta un aspect potrivit pentru sursa de intrare. ☛ "Modificarea formatului imaginii proiectate" p.73
Se proiectează o imagine de calculator tip ecran lat? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Modificați setarea în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. ☛ Semnal - Rezoluție p.111
Imaginea este încă mărită folosind funcția E-Zoom?	Apăsați butonul [Esc] de pe telecomandă pentru a anula E-Zoom. ☛ "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.93
Parametrul Scalare este setat la Pornit ?	Setarea Scalare la Oprit pe meniul de configurare. ☛ Semnal - Scalare p.111
Este poziția imaginii ajustată corect?	(Numai când se proiectează intrarea semnalelor RGB analogice de la portul Computer) Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă sau pe butonul [↩] de pe panoul de control pentru a regla poziția. Puteți regla și poziția din meniul Configurare. ☛ Semnal - Poziție p.111
Calculatorul este setat pentru afișarea pe două monitoare? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Dacă se activează afișajul dual în fereastra Proprietăți afișare din Panou de control de pe calculator, se proiectează numai aproximativ jumătate din imaginea de pe ecranul calculatorului. pentru a afișa toată imaginea, dezactivați afișarea duală. ☛ Documentația driverului video al calculatorului
Este selectată rezoluția corectă? (Numai atunci când se proiectează imagini din calculator)	Setați calculatorul astfel încât semnalele de ieșire să fie compatibile cu proiectorul. ☛ "Monitoare" p.189 ☛ Documentația calculatorului

Verificare	Rezolvare
Direcția imaginii este definită corect?	Definiți corect setările pentru Proiecție din meniul de configurare. ☛ "Setări de instalare" p.26

Culorile din imagine nu sunt corecte

Verificare	Rezolvare
Setările pentru parametrii semnalului de intrare corespund semnalelor aparatului conectat?	Modificați următoarea setare în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat. <ul style="list-style-type: none"> • Dacă imaginea este primită de la un dispozitiv conectat la portul Computer sau la portul BNC ☛ Semnal - Semnal intrare p.111 • Dacă imaginea este primită de la un dispozitiv conectat la portul Video sau la portul S-Video ☛ Semnal - Semnal video p.111
Strălucirea imaginii a fost reglată corect?	Ajustați setarea Strălucire din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.110
Cablurile sunt conectate corect?	Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate. Verificați să nu fie deconectat niciun cablu și să nu existe contacte defectuoase în cabluri. ☛ "Conectarea echipamentului" p.39
Parametrul <u>Contrast</u>  este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.110
Este ajustarea culorilor setată corect?	Ajustați setarea Gamma , RGB sau RGBCMY din meniul Configurare. ☛ Imagine - Avansat p.110 ☛ "Ajustarea imaginii" p.76
Saturația culorii și tenta sunt reglate corect? (Numai atunci când se proiectează imagini de la o sursă video)	Ajustați setările Saturare culoare și Tentă din meniul Configurare. ☛ Imagine - Saturare culoare, Tentă p.110

Imaginile sunt închise

Verificare	Rezolvare
Strălucirea imaginii este reglată corect?	Verificați setările definite pentru Strălucire și Consum energie din meniul Configurare. ☛ Imagine - Strălucire p.110 ☛ Setări - Consum energie p.113

Verificare	Rezolvare
Parametrul <u>Contrast</u> este reglat corect?	Ajustați setarea Contrast din meniul Configurare. ☛ Imagine - Contrast p.110
Trebuie înlocuită lampa?	Termenul de înlocuire a lămpii se apropie, imaginile sunt mai închise și calitatea culorilor scade. Când acest lucru se întâmplă, înlocuiți lampa cu una nouă. ☛ "Înlocuirea lămpii" p.153
Utilizați un singur proiector?	Verificați dacă pentru următoarele elemente este selectată opțiunea întunecat. ☛ Extins - Proiecție multiplă - Nivel de strălucire p.114 ☛ Extins - Proiecție multiplă - Multi-ecran p.114

Probleme la pornirea proiecției

Proiectorul nu pornește

Verificare	Rezolvare
Ați apăsător pe butonul [⏻] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control?	Apăsător pe butonul [⏻] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control pentru a porni proiectorul.
Indicatoarele sunt dezactivate?	Cablul de alimentare nu este conectat corect sau aparatul nu este alimentat. Deconectați și apoi reconectați cablul de alimentare. Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Indicatoarele se activează și se dezactivează când cablul de alimentare este atins?	Probabil că în cablul de alimentare se află un contact defect sau cablul în sine este defect. Reintroduceți cablul de alimentare. Dacă problema nu s-a rezolvat, încetați utilizarea proiectorului, deconectați cablul de alimentare de la priza de curent electric și contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ <i>Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson</i>
Este funcția Blocare funcționare setată la Blocare totală ?	Apăsător pe butonul [⏻] de pe telecomandă. Dacă nu doriți să utilizați funcția Blocare funcționare , modificați setarea la Oprit . ☛ "Blocare funcționare" p.103
Ați selectat setarea corectă pentru receptorul telecomenzii?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.113

Verificare	Rezolvare
Ați conectat din nou cablul de alimentare sau a fost pornit întrerupătorul imediat după oprirea directă a aparatului?	Când se efectuează operația din stânga cu opțiunea Pornire directă setată la valoare Pornit , este posibil ca alimentarea cu energie electrică să nu fie restabilă. Apăsați pe butonul [ⓘ] de pe telecomandă sau pe butonul [⏻] de pe panoul de control pentru a porni proiectorul.
Butonul [ID] de pe telecomandă este în poziția On?	Dacă butonul este în poziția On, puteți utiliza telecomanda numai pentru a comanda proiectorul cu numărul respectiv de identificare ID. Așezați butonul [ID] în poziția Off. ☛ "Setarea ID-ului pentru telecomandă" p.35
Sunt lampa și capacul acesteia instalate corect?	Dacă lampa sau capacul sunt instalate incorect, proiectorul nu poate fi pornit. Verificați modul de instalare. ☛ "Cum se înlocuiește lampa" p.153

Alte probleme

Sunetul redat de difuzoare nu se aude sau este slab

Verificare	Rezolvare
Verificați atașarea fermă a cablului audio/video la proiector și la sursa audio.	Deconectați cablul de la portul Audio și apoi reconectați-l.
Volumul proiectorului este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit. ☛ Setări - Volum p.113 ☛ "Ajustarea volumului" p.50
Volumul calculatorului sau al sursei de imagine este setat la minimum?	Reglați volumul astfel încât sunetul să poată fi auzit.
Este A/V Mute activ?	Apăsați pe butonul [A/V Mute] pentru a dezactiva A/V Mute. ☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92
Specificația cablului audio este "fără rezistență"?	Dacă utilizați un cablu cumpărat din comerț, verificați dacă acesta este etichetat "fără rezistență".
Este conectat cu un cablu HDMI?	Dacă la conectarea folosind un cablu HDMI nu este redat semnalul audio, setați echipamentul conectat la ieșirea PCM.
Este selectată intrarea audio corectă?	Verificați setările definite pentru Setări audio din meniul de configurare. ☛ Extins - Setări A/V - Setări audio p.114

Telecomanda nu funcționează

Verificare	Rezolvare
Zona de emisie a telecomenzii este orientată către receptorul aflat pe proiector, când este acționată telecomanda?	Îndreptați telecomanda către receptor. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.22
Telecomanda se află prea departe de proiector?	Distanța de funcționare a telecomenzii este de aproximativ 30 m. ☛ "Distanța de funcționare a telecomenzii" p.22
Soarele sau lumina puternică de la lămpile fluorescente strălucește spre receptor?	Amplasați proiectorul în poziție ridicată unde lumina puternică nu strălucește pe receptorul pentru telecomandă.
Ați selectat setarea corectă pentru Receptor dist. ?	Selectați Receptor dist. din meniul Configurare. ☛ Setări - Receptor dist. p.113
Bateriile sunt consumate sau bateriile au fost corect montate?	Verificați dacă bateriile au fost introduse corect sau înlocuiți bateriile cu unele noi dacă este nevoie. ☛ "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" p.20
Ați verificat dacă ID-ul telecomenzii și ID-ul proiectorului corespund?	Asigurați-vă că ID-ul proiectorului pe care doriți să îl utilizați coincide cu ID-ul telecomenzii. Pentru a opera toate proiectoarele folosind telecomanda indiferent de setările definite pentru ID, așezați butonul [ID] de pe telecomandă în poziția Off. ☛ "Setările ID" p.34
Parametrul Tip telecomandă corespunde telecomenzii pe care o utilizați?	Verificați setarea Tip telecomandă din meniul de configurare. ☛ Extins - Funcționare - Tip telecomandă p.114
Cablul opțional al telecomenzii este conectat la portul Remote al proiectorului?	Dacă ați conectat cablul telecomenzii, receptorul la distanță al proiectorului va fi dezactivat. Dacă nu utilizați cablul telecomenzii, deconectați-l de la portul Remote.
Pentru Control si comunicații este selectată opțiunea Pornit ?	Portul Remote va fi dezactivat. Dacă utilizați cablul opțional al telecomenzii, selectați pentru Control si comunicații opțiunea Oprit . ☛ Extins - HDBaseT - Control si comunicații p.114
Butonul de blocare a telecomenzii este activat?	Când butonul de blocare a telecomenzii este activat, butoanele, cu excepția celor necesare pentru funcționarea de bază a telecomenzii, sunt dezactivate. Mențineți apăsat butonul [Help] pentru anularea activării butonului de blocare a telecomenzii. ☛ "Blocare buton telecomandă" p.104

Pe monitorul extern nu se afișează nimic

Verificare	Rezolvare
Imaginile sunt transmise de la un alt port decât portul Computer sau BNC?	Pe un monitor extern pot fi afișate numai semnale RGB primite de la portul Computer sau BNC.
Proiectați pe un split screen?	Pe un monitor extern pot fi afișate afișa numai semnale RGB primite de la portul de intrare Computer sau BNC care vor fi proiectate pe ecranul din stânga. ☛ "Proiectarea simultană a două imagini (Split Screen)" p.89
Proiectorul este în standby?	Verificați dacă Mod standby , Ieșire A/V și Ieșire monitor din meniul de configurare sunt definite corect. ☛ Extins - Mod standby p.114 ☛ Extins - Setări A/V p.114


Doresc să schimb limba pentru mesaje și meniuri

Verificare	Rezolvare
Schimbați setarea pentru Limbă.	Ajustați setarea Limbă din meniul Configurare. ☛ Extins - Limbă p.114

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

Verificare	Rezolvare
Este funcția Mod standby setată la Comunicare act. ?	Pentru a utiliza funcția Notificare poștă când proiectorul este în standby, setați Comunicare act. în Mod standby din meniul Configurare. ☛ Extins - Mod standby p.114
S-a produs o anomalie fatală și proiectorul s-a oprit brusc?	Când proiectorul se oprește brusc, e-mailul nu poate fi trimis. Dacă starea anormală se menține, contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson. ☛ Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson
Proiectorul este conectat la sursa de curent?	Verificați dacă priza și sursa de curent funcționează corect.
Este funcția Notificare poștă setată corect în meniul Configurare?	Se trimite un e-mail de notificare a erorilor în conformitate cu setările Poștă din meniul Configurare. Verificați dacă acestea sunt configurate corect. ☛ "Meniul Poștă" p.122

Va fi afișat mesajul "Bateria de alimentare a ceasului este descărcată."

Verificare	Rezolvare
Sursa de alimentare internă care salvează setările ceasului este pe terminate.	Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.  Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson

Imposibil de modificat setările utilizând un browser Web

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



Întreținerea

În acest capitol sunt prezentate informații despre metodele de întreținere necesare pentru a oferi cel mai bun nivel de performanță a proiectorului în timp.

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



Atenție

La curățare, scoateți cablul de alimentare din priză. În caz contrar, acesta poate provoca un șoc electric.

Curățarea suprafeței proiectorului

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

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

Atenție

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

Curățarea lentilelor

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



Avertisment

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

Atenție

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

Curățarea filtrului de aer

Dacă următorul mesaj este afișat și indicatorul filtrului este verde și luminează intermitent, curățați filtrul de aer și gura de ventilare.

Este afișat mesajul "Trebuie curățat filtru aer. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer.".

"Proiectorul este supraîncălzit. Asigurați-vă că nimic nu blochează priza de aer și curățați sau înlocuiți filtrul de aer."

"Filtrul de aer este îmbâcsit. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer."

Atenție

- Acumularea de praf pe filtrul de aer poate duce la creșterea temperaturii interne a proiectorului și, ca urmare, vor apărea probleme de funcționare a aparatului, iar durata de viață a motorului optic se poate reduce. Curățați filtrul de aer imediat ce acest mesaj este afișat.
- Nu clătiți filtrul de aer în apă. Nu folosiți detergenți sau solvenți.
- Când utilizați o perie de curățat, aceasta trebuie să aibă peri lungi și moi și aplicați un periaj ușor. Dacă periați prea tare, se va depune praf în filtrul de aer și acesta nu mai poate fi îndepărtat.

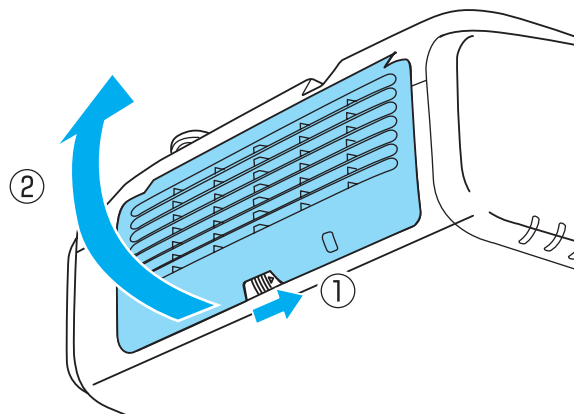
Curățarea filtrului de aer

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

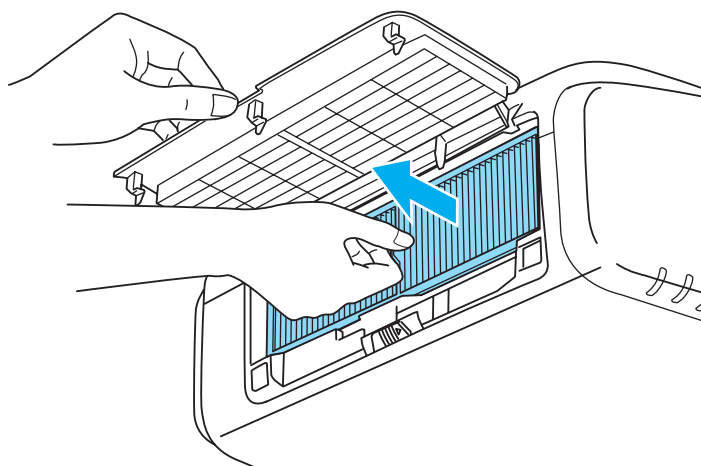
1

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

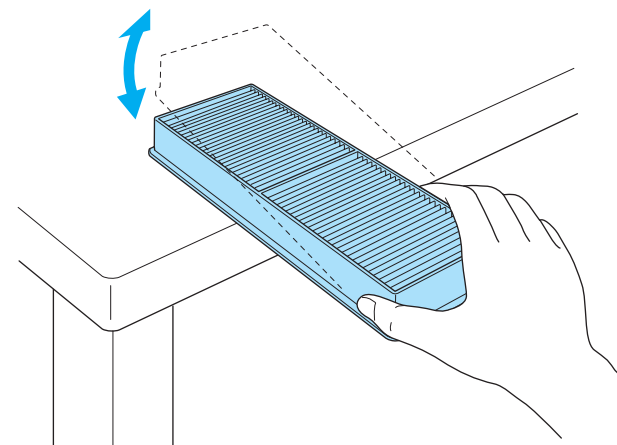
- 2** Deschideți capacul filtrului de aer.
Glisați mânerul de operare a capacului filtrului de aer și deschideți capacul filtrului de aer.



- 3** Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



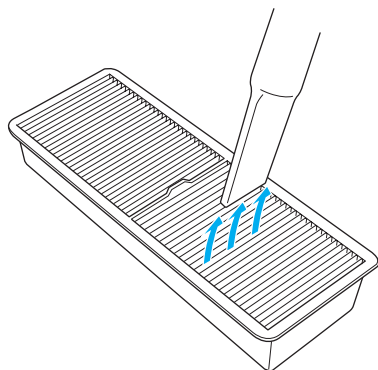
- 4** Cu partea frontală (partea cu mâner) a filtrului de aer îndreptată în jos, bateți ușor de patru sau cinci ori filtrul de aer pentru a îndepărta praful.
Poziționați filtrul de aer pe cealaltă parte și repetați operațiunea.



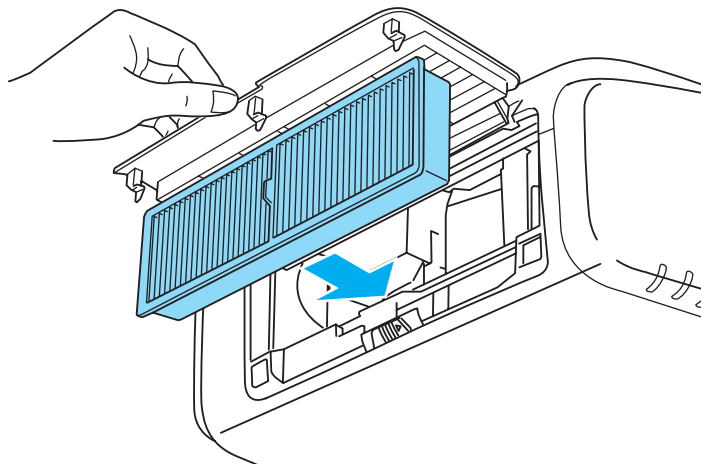
Atenție

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

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



- 6** Înlocuiți filtrul de aer.
Apăsați până când auziți declicul de fixare.



- 7** Închideți capacul filtrului de aer.



- Dacă mesajul este frecvent afișat, chiar și după curățare, trebuie să înlocuiți filtrul de aer. Înlocuiți filtrul de aer cu unul nou.
☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.156](#)
- Este recomandat să curățați aceste piese cel puțin o dată la trei luni. Curățați-le mai des dacă folosiți proiectorul într-un mediu cu mult praf.
- Indicatorii sau mesajele referitoare la Notă C. Filtru Aer vor fi afișate numai dacă pentru **Notă C. Filtru Aer** este selectată opțiunea **Pornit** din meniul de configurare.
☛ **Extins - Ecran - Notă C. Filtru Aer** [p.114](#)

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

Înlocuirea lămpii

Perioada de înlocuire a lămpii

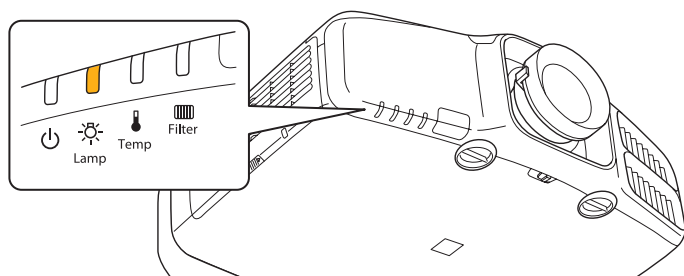
Lampa trebuie înlocuită când:

- Se va afișa următorul mesaj.
"Trebuie să înlocuiți lampa. Pentru cumpărare, vă rugăm să contactați distribuitorul proiectorului Epson sau să vizitați www.epson.com."



Mesajul se afișează timp de 30 de secunde.

- Indicatorul lămpii are culoarea oranș și luminează intermitent.



- Imaginea proiectată devine mai întunecată sau începe să se deterioreze.

Atenție

- Mesajul de înlocuire a lămpii este setat să apară după trecerea unei anumite perioade de timp, pentru a păstra strălucirea inițială și calitatea imaginilor proiectate.
Dacă pentru **Consum energie** utilizați întotdeauna opțiunea **Normal**: circa 1.900 de ore
Dacă pentru **Consum energie** utilizați întotdeauna opțiunea **ECO**: circa 3.900 de ore
- Dacă veți continua să folosiți lampa și după ce perioada de înlocuire a fost depășită, crește posibilitatea ca aceasta să explodeze. Când pe ecran apare mesajul de înlocuire a lămpii, înlocuiți lampa cu una nouă imediat ce acest lucru este posibil, chiar dacă lampa funcționează încă.
- Nu opriți și porniți imediat repetat proiectorul. Pornirea și oprirea repetată a proiectorului poate scurta durata de viață a lămpii.
- În funcție de caracteristicile lămpii și de modul în care aceasta a fost utilizată, lampa își poate schimba culoarea (se închide) sau se poate defecta înainte ca mesajul de avertizare să apară pe ecran. Trebuie să aveți întotdeauna la îndemână o lampă de rezervă în caz de urgențe.
- Vă recomandăm să utilizați lămpi de schimb originale EPSON. Utilizarea lămpilor neoriginale poate afecta calitatea și securitatea proiecției. Daunele sau defecțiunile produse datorită utilizării unor lămpi neoriginale nu sunt acoperite de garanția oferită de Epson.



- Vă recomandăm să curățați filtrul de aer la fiecare înlocuire a lămpii.
☛ "Curățarea filtrului de aer" [p.150](#)
- Înlocuiți filtrul de aer dacă este decolorat sau dacă apare un mesaj chiar și după curățarea acestuia.
☛ "Înlocuirea filtrului de aer" [p.156](#)

Cum se înlocuiește lampa

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



Avertisment

- Când înlocuiți lampa deoarece aceasta nu mai luminează, este posibil ca lampa să fie spartă. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe tavan, trebuie să presupuneți întotdeauna că lampa este crăpată și trebuie să stați în lateral față de capacul lămpii, nu sub acesta. Scoateți ușor capacul lămpii. Fiți precaut când scoateți capacul lămpii, deoarece pot cădea cioburi de sticlă și acestea pot provoca un accident. Dacă vă pătrund cioburi de sticlă în ochi sau gură, contactați imediat medicul local.
- Nu dezasamblați și nu modificați niciodată lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate constitui pericol de incendiu, de electrocutare sau de accident.



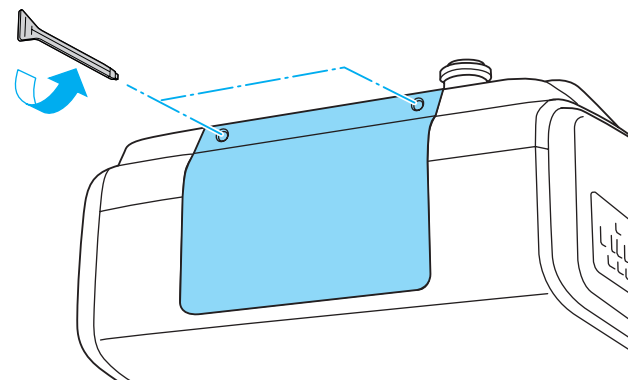
Atenție

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

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

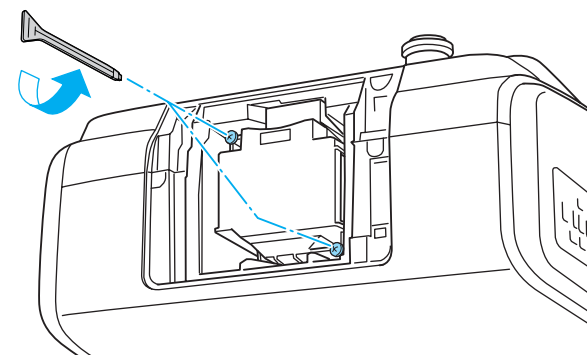
2 Așteptați ca lampa să se răcească, apoi scoateți capacul lămpii proiectorului.

Deșurubați șurubul de fixare al capacului lămpii cu șurubelnița inclusă cu noua lampă sau cu o șurubelniță în cruce și apoi scoateți capacul lămpii. Deoarece de capacul lămpii este prins un fir, care previne căderea capacului, puteți schimba lampa chiar dacă proiectorul este instalat pe tavan, capacul rămânând agățat de acest fir.



3

Deșurubați cele două șuruburi de fixare a lămpii.

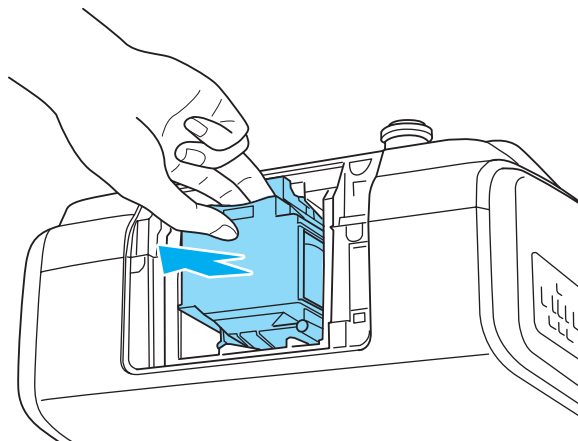


4

Scoateți lampa veche trăgând de mâner.

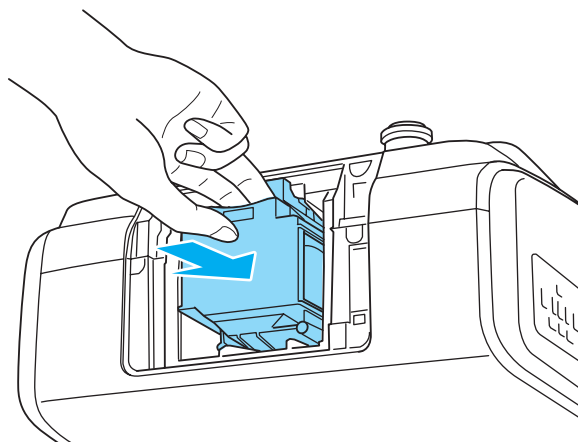
Dacă lampa este spartă, înlocuiți lampa cu una nouă sau contactați reprezentantul local pentru informații suplimentare.

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

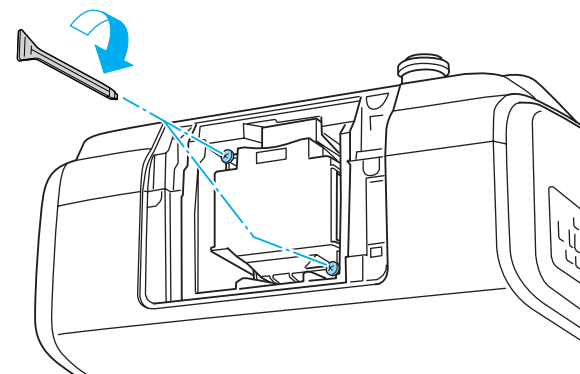


5 Montați noua lampă.

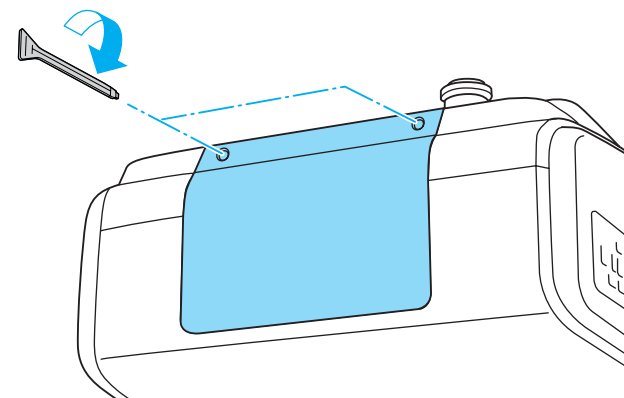
Introduceți lampa de-a lungul șinei de ghidare în direcția corectă, astfel încât să se fixeze la poziție, apoi presați-o ferm în spate.



6 Strângeți cele două șuruburi de fixare ale lămpii.



7 Așezați capacul de la compartimentul lămpii.



Atenție

- Asigurați-vă că ați instalat în siguranță lampa și capacul lămpii. În cazul în care capacul este scos, lămpile se opresc automat, ca măsură de siguranță. Dacă lampa sau capacul lămpii nu sunt montate corect, lampa nu se va aprinde. Instalați capacul lămpii astfel încât acesta să se fixeze precis și să nu fie deformat.
- Acest produs include o componentă a lămpii care conține mercur (Hg). Vă rugăm să verificați care sunt regulile de aruncare sau reciclare. Nu o aruncați la gunoi alături de deșeurile menajere.

Resetarea duratei lămpii

Proiectorul înregistrează numărul de ore de funcționare a lămpii și prin intermediul mesajului și a indicatorului vă informează când trebuie să înlocuiți lampa. După ce ați înlocuit lampa, asigurați-vă că resetați opțiunea **Durată lămpă** din meniul Configurare.

☛ "Meniul Reset" [p.126](#)



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

Înlocuirea filtrului de aer

Perioada de înlocuire a filtrului de aer

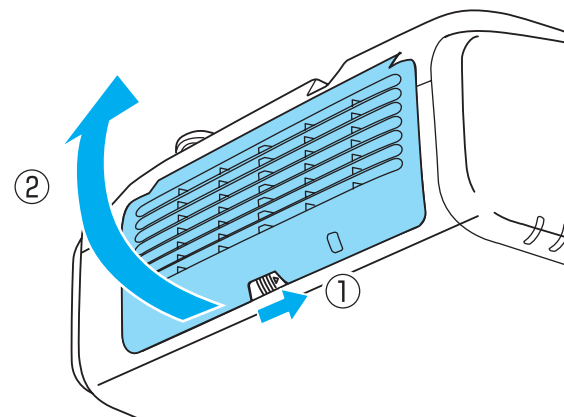
Dacă mesajul este afișat frecvent, chiar dacă filtrul de aer a fost curățat, înlocuiți filtrul de aer.

Cum se înlocuiește filtrul de aer

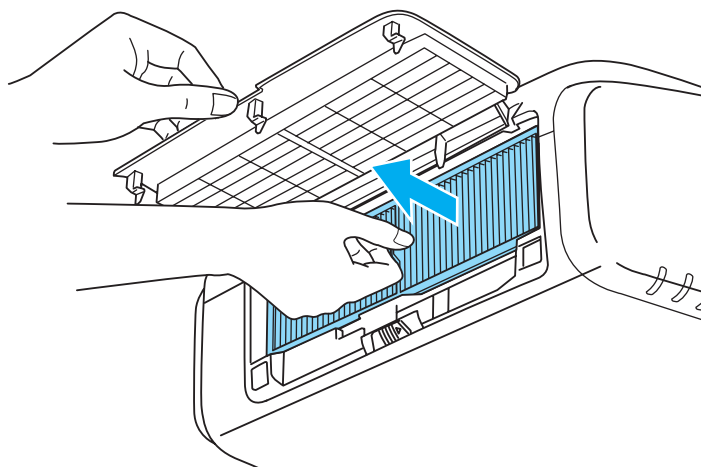
Filtrul de aer poate fi înlocuit chiar dacă proiectorul este suspendat pe tavan.

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

2 Deschideți capacul filtrului de aer.
Glisați mânerul de operare a capacului filtrului de aer și deschideți capacul filtrului de aer.



3 Scoateți filtrul de aer.
Prindeți filtrul de aer de urechea din centru și trageți-l afară.



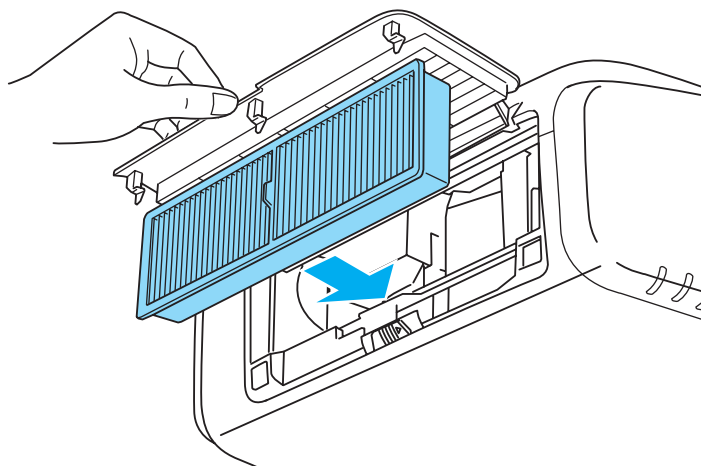
Aruncați filtrele de aer folosite respectând regulamentele locale.

Materialului secțiunii de cadru: Polipropilenă

Materialului secțiunii de filtru: Polipropilenă

4 Instalați filtrul de aer nou.

Apăsați până când auziți declicul de fixare.



5 Închideți capacul filtrului de aer.

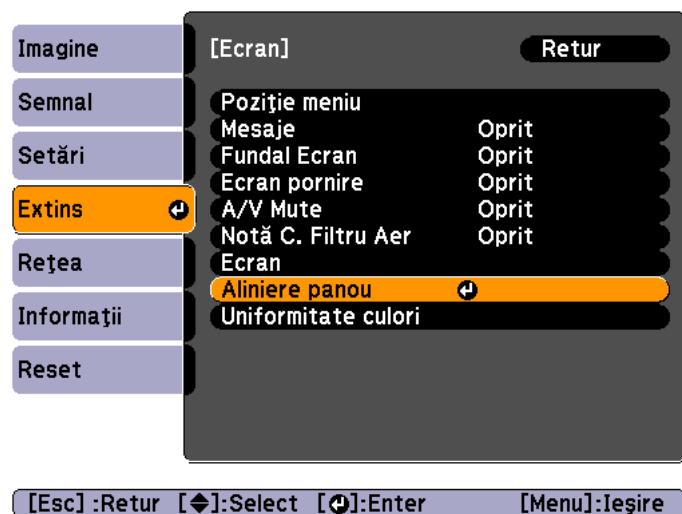
Alinierea panoului

Reglați deplasarea culorii pixelului pentru panoul LCD. Puteți regla pixelii pe orizontală și pe verticală cu 0,25 pixeli într-un interval egal cu ± 1 pixel.

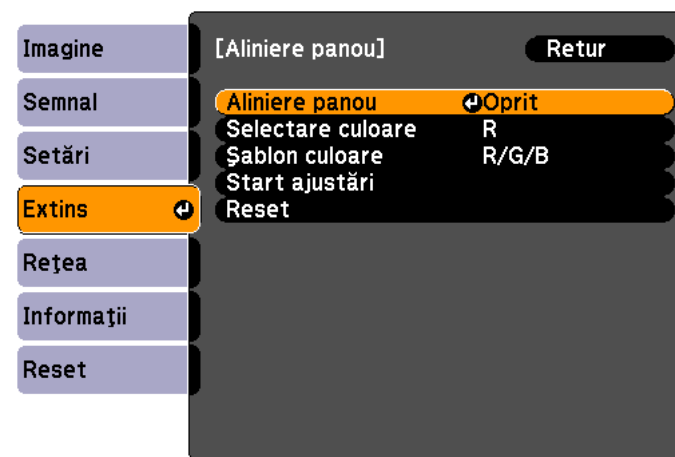


- După alinierea ecranului LCD, calitatea imaginii poate să scadă.
- Imaginile corespunzătoare pixelilor care se extind peste marginile ecranului proiectat nu vor fi afișate.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2 Selectați **Ecran** din **Extins**.
- 3 Selectați **Aliniere panou** și apoi apăsați pe butonul [↵].



- 4 Activați **Aliniere panou**.



- (1) Selectați **Aliniere panou** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (2) Selectați **Pornit** și apoi apăsați pe butonul [↵].
- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

- 5 Selectați culoarea pe care doriți să o modificați.
 - (1) Selectați **Selectare culoare** și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (2) Selectați **R** (roșu) sau **B** (albastru) și apoi apăsați pe butonul [↵].
 - (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.
- 6 Selectați culoarea grilei afișate la efectuarea reglajelor respective din **Șablon culoare**.
 - (1) Selectați **Șablon culoare** și apoi apăsați pe butonul [↵].

- (2) Pentru a defini culoarea grilei selectați combinația dorită pentru R (roșu), G (verde) și B (albastru).

R/G/B: afișează o combinație a celor trei culori; roșu, verde și albastru. În prezent, grila are culoarea albă.

R/G: aceasta este disponibilă dacă opțiunea **R** este selectată în **Selectare culoare**. Afișează o combinație între cele două culori; roșu și verde. În prezent, grila are culoarea galbenă.

G/B: aceasta este disponibilă dacă opțiunea **B** este selectată în **Selectare culoare**. Afișează o combinație între cele două culori; verde și albastru. În prezent, grila are culoarea cyan.

- (3) Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

- 7** Selectați **Start ajustări** și apoi apăsați pe butonul [↵]. Dacă pe ecran este afișat mesajul, apăsați din nou pe butonul [↵].

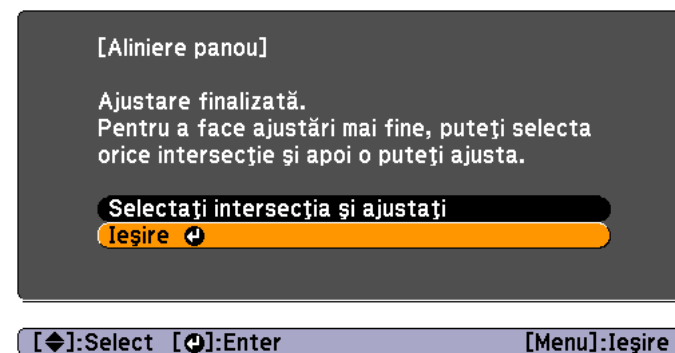
Ajustarea va începe. Toate cele patru colțuri vor fi ajustate în ordine începând cu colțul din stânga sus.



În timpul efectuării operației de ajustare, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

- 8** Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a face ajustările necesare și apoi apăsați pe butonul [↵] pentru a trece la următorul punct de ajustare.

- 9** După ce ați ajustat toate cele patru colțuri, selectați **Ieșire** și apoi apăsați pe butonul [↵].



Dacă după corectarea tuturor celor patru colțuri mai credeți că trebuie să faceți ajustări, selectați **Selectați intersecția și ajustați** și apoi continuați operația de ajustare.

Uniformitatea culorilor

Reglați tonul culorii pentru întreg ecranul.



Este posibil ca tonul culorii să nu fie uniform chiar dacă ați efectuat o operație de uniformizare a culorii.

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] în timpul proiecției.
- 2** Selectați **Ecran** din **Extins**.
- 3** Selectați **Uniformitate culori** și apoi apăsați pe butonul [↵]. Va fi afișat următorul ecran.



Nivel de ajustare: sunt disponibile cinci niveluri începând de la alb, până la gri și terminând cu negru. Puteți ajusta individual fiecare nivel.

Start ajustări: începe efectuarea operației de uniformizare a culorilor.

Reset: resetați toate modificările și setările definite pentru

Uniformitate culori la valorile implicite.



În timpul utilizării funcției **Uniformitate culori**, imaginea se poate distorsiona. Imaginea va fi refăcută după terminarea ajustărilor.

- 4 Selectați **Nivel de ajustare** și apoi apăsați pe butonul [↻].
- 5 Utilizați butoanele [◀][▶] pentru a defini nivelul de ajustare.
- 6 Apăsați butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.
- 7 Selectați **Start ajustări** și apoi apăsați pe butonul [↻].

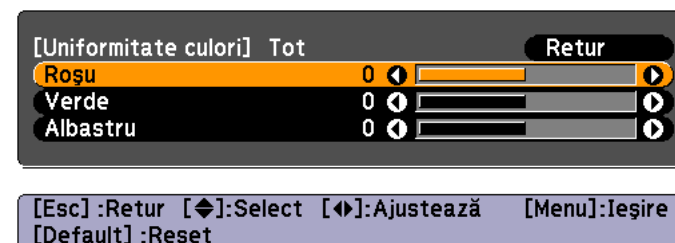
- 8 Utilizați butoanele [▲], [▼], [◀] și [▶] pentru a selecta zona pe care doriți să o ajustați și apoi apăsați pe butonul [↻].

Dacă ați selectat centrul, întregul ecran va fi ajustat. Ajustați mai întâi zonele exterioare și apoi ajustați întreg ecranul.



- 9 Utilizați butoanele [▲][▼] pentru a selecta culoarea pe care doriți să o ajustați și apoi utilizați butoanele [◀][▶] pentru a face ajustarea respectivă.

Apăsați pe butonul [◀] pentru a reduce tonul culorii. Apăsați pe butonul [▶] pentru a intensifica tonul culorii.



- 10** Reveniți la pasul 4 și ajustați fiecare nivel.
- 11** Pentru a finaliza ajustările, apăsați butonul [Menu].

Reglarea poziției de echilibru a lentilei

În funcție de unghiul de instalare al proiectorului sau de greutatea lentilei montate pe obiectiv, lentila se poate înclina. Dacă lentila este înclinată, este posibil ca imaginile să fie defocalizate. Reglați poziția de echilibru a lentilei dacă imaginea este defocalizată în unele zone ale imaginii proiectate.

Pentru ajustarea poziției de echilibru a lentilei trebuie să folosiți niște tehnici speciale. Contactați distribuitorul local sau cea mai apropiată adresă furnizată în Lista persoanelor de contact pentru proiectorul Epson.

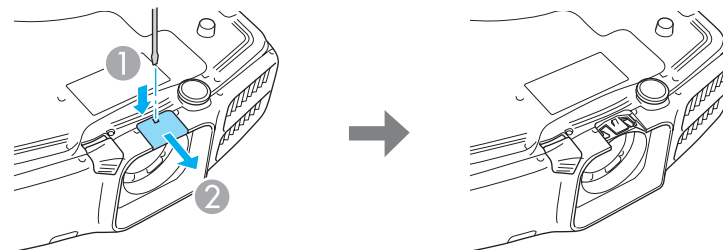


Avertisment

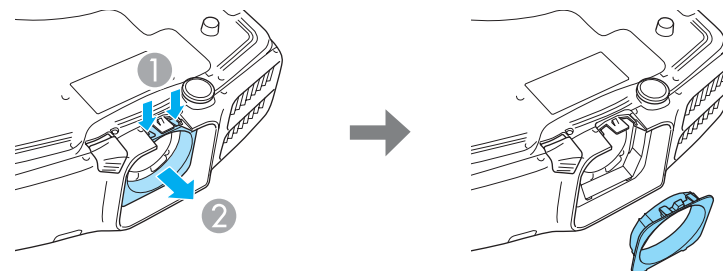
La ajustarea poziției de echilibru a lentilei, urmați instrucțiunile din acest ghid al utilizatorului pentru a preveni ca lumina de la proiector să fie reflectată în ochii dumneavoastră. Dacă nu urmați întocmai indicațiile, lumina vă poate afecta ochii.

- 1** Opriți proiectorul dacă acesta este pornit.
- 2** Scoateți unitatea de lentilă a proiectorului.
☛ "Demontarea" [p.25](#)
- 3** Apăsați cu șurubelniță pe clema din secțiunea de instalare a lentilei (aflată pe partea opusă a butonului de decalare) și apoi scoateți capacul.

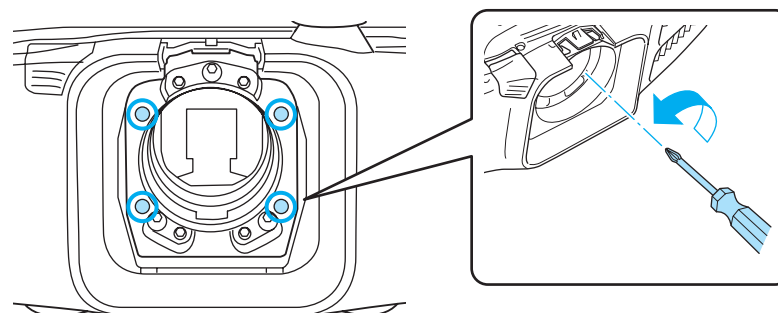
În figură este prezentat un proiector montat pe tavan.



- 4** Scoateți capacul din interior apăsând pe cele două cleme de pe capacul din interior în direcția indicată de săgeți.



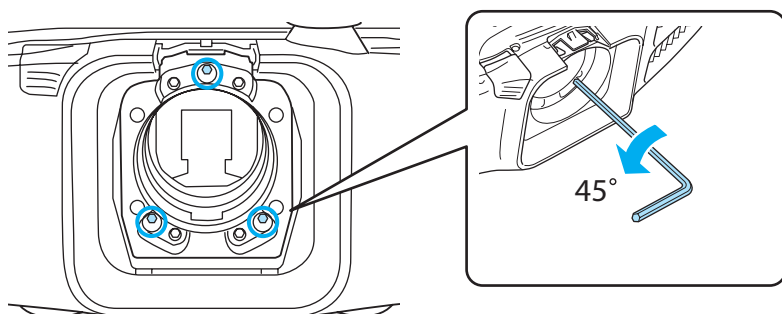
- 5** Utilizați șurubelnița în cruce #1 pentru a scoate șuruburile de fixare (patru puncte).



Atenție

Păstrați șuruburile la loc sigur căci veți avea nevoie de ele pentru a transporta proiectorul.

- 6 Deșurubați șuruburile de blocare (trei puncte) cu 1/4 de rotație (45°) folosind o cheie hexagonală cu bilă.



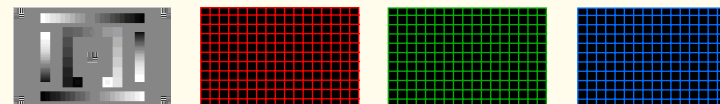
Atenție

Nu rotiți șurubul de blocare cu mai mult de 1/4 de rotație (45°). În acest caz proiectorul se poate defecta.

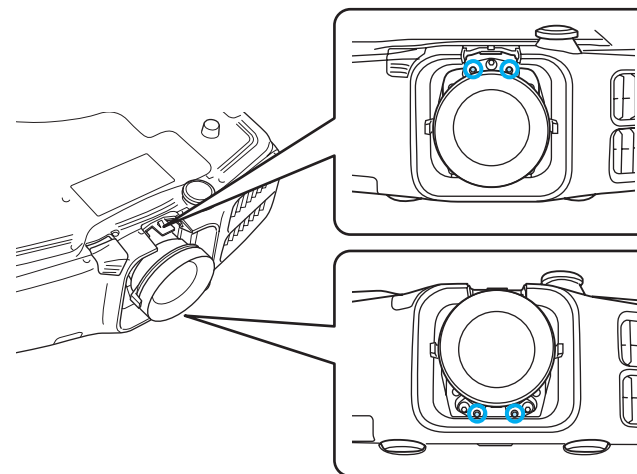
- 7 Montați unitatea de lentilă a proiectorului.
☛ "Montarea" p.24
- 8 Rotiți proiectorul într-o poziție astfel încât să nu vă uitați direct în lentilă.
- 9 Apăsați pe butonul [Test Pattern] de pe telecomandă sau pe butonul [] de pe panoul de control pentru a afișa șablonul de test.
Apăsați pe butoanele [◀][▶] de pe telecomandă sau pe butonul [↶] de pe panoul de control pentru a modifica șablonul de test.



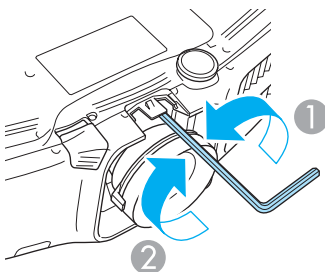
Utilizați următorul șablon pentru a ajusta poziția de echilibru a lentilei.



- 10 Reglați focalizarea folosind inelul de focalizare.
☛ "Corectarea focalizării" p.32
Verificați zonele defocalizate pe ecranul de proiecție.
- 11 Apăsați pe butonul [A/V Mute] pentru a ascunde temporar imaginile.
- 12 Introduceți cheia hexagonală cu bilă în orificiile șuruburilor de reglare. Acoperiți lentila cu mâna astfel încât să nu vă puteți uita direct în ea.

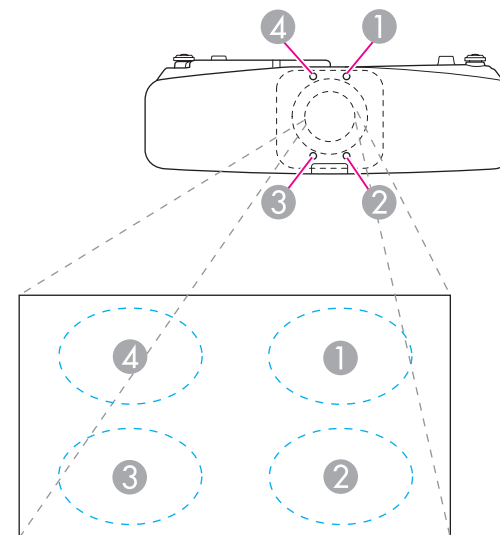


- 13** Așezați-vă în spatele proiecteurului astfel încât lumina să nu vă strălucească în ochi și apoi apăsați pe butonul [A/V Mute] pentru a dezactiva A/V Mute.
- 14** Apăsați pe butonul [Test Pattern] de pe telecomandă sau pe butonul [] de pe panoul de control pentru a afișa șablonul de test.
- 15** Reglați poziția de echilibru a lentilei rotind șurubul de reglare cu o cheie hexagonală cu bilă.

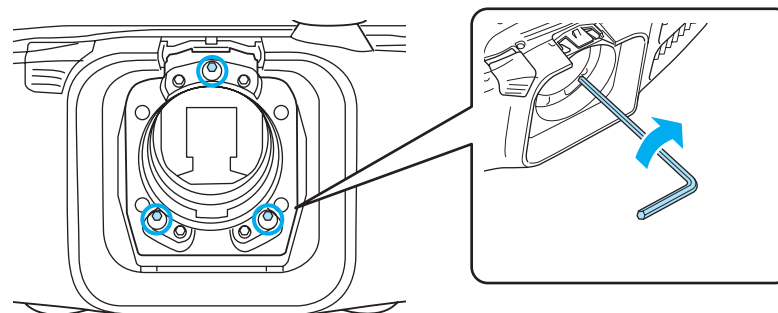


- ① Deșurubați
- ② Strângeți

Dacă șuruburile au fost deșurubate focalizarea se va deplasa în spate, iar dacă șuruburile au fost strânse focalizarea se va deplasa în față. În figura de mai jos sunt prezentate șuruburile de ajustare și pozițiile relative de ajustare văzute din spatele proiecteurului.



- 16** Repetați pașii de la 11 la 15 pentru a continua ajustarea poziției. De fiecare dată când faceți o ajustare, ajustați focalizarea cu inelul de focalizare și verificați imaginea proiectată.
- 17** Dacă ați terminat, opriți proiectorul și scoateți unitatea de lentilă.
- 18** Strângeți șuruburile de blocare (trei puncte).



19 Pentru montarea capacului din interior, consultați pasul 4 și apoi pasul 3 pentru informații despre montarea capacului.

20 Montați unitatea de lentilă a proiectorului.

Atenție

În timp ce efectuați următoarele operații, montați șuruburile de fixare și apoi strângeți toate șuruburile în pozițiile inițiale.

- În timpul transportării
- La reajustarea poziției de echilibru a lentilei

Dacă nu strângeți șuruburile în pozițiile inițiale, se pot produce defecțiuni.



Apendice

Despre EasyMP Monitor

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

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

<http://www.epson.com>

Despre Message Broadcasting

Message Broadcasting este o aplicație insert pentru EasyMP Monitor.

Message Broadcasting poate fi folosit pentru a trimite un mesaj (JPEG file) pentru a fi proiectat pe toate proiectoarele Epson sau pe proiectoarele specificate conectate în rețea.

Datele pot fi trimise manual sau trimise automat folosind setările de control ale EasyMP Monitor.

Descărcați aplicația Message Broadcasting din următorul site web.

<http://www.epson.com>

Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)

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

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



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

☛ **Extins - Mod standby** [p.114](#)

Configurare proiector

În browserul Web, puteți seta elemente care în mod normal se setează în meniul Configurare al proiectorului. Setările se reflectă în meniul Configurare.

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

- Meniu Setări - Buton utilizator
- Extins Menu - Ecran - Poziție meniu, Aliniere panou, Uniformitate culori
- Meniul Extins - Logo utilizator
- Extins Menu - Funcționare - Mod altitudine mare, BNC Terminație Sync
- Meniu Extins - Limbă
- Meniul Reset

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

☛ "Meniul Configurare" [p.106](#)

Afișarea funcției Ecranul Control web

Utilizați următoarea procedură pentru a afișa ecranul Control web.

Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea.



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

- 1** Deschideți browserul Web instalat pe calculator.
- 2** Introduceți adresa IP a proiectorului în caseta de introducere a adresei din browserul Web și apoi apăsați pe tasta Enter de pe tastatura calculatorului.
Se afișează ecranul Control web.
Când se setează opțiunea Parolă control web în meniul Rețea din meniul Configurare al proiectorului, se afișează ecranul de introducere a parolei.
- 3** Se afișează ecranul de introducere a ID-ului de utilizator și a parolei.
Introduceți "EPSONWEB" ca ID de utilizator.
Parola implicită este "admin".



- Introduceți ID-ul de utilizator chiar dacă setarea de parolă este dezactivată. Nu puteți modifica ID-ul de utilizator.
 - Puteți modifica parola meniului Rețea din meniul Configurare.
- ☛ **Rețea - Principal - Parolă control web** [p.120](#)

Utilizarea funcției Notificare poștă pentru raportarea problemelor

Când setați Notificare poștă, mesajele de notificare se trimit la adresa de e-mail prestabilită când apare o problemă sau un avertisment privind un

proiector. Acest lucru permite notificarea utilizatorului cu privire la problemele apărute la nivelul proiectoarelor chiar și în locații situate departe de proiectoare.

☛ **Rețea - Poștă - Notificare poștă** [p.122](#)



- Se pot înregistra până la trei destinații pentru notificări (adrese), iar mesajele de notificare se pot trimite simultan la toate cele trei destinații.
 - Dacă la nivelul unui proiector apare o problemă critică, iar acesta se oprește brusc, este posibil să nu se poată trimite un mesaj pentru a-l notifica pe utilizator cu privire la apariția problemei.
 - Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți controla proiectorul chiar dacă se află în modul standby (când alimentarea este oprită).
- ☛ **Extins - Mod standby** [p.114](#)

E-mail de notificare cu privire la o eroare de citire

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

Expeditor e-mail: adresă pentru Adresă 1

Subiect: EPSON Projector

Rândul 1: Numele proiectorului la care a apărut problema

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

Rândul 3 etc.: Detaliile problemei

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

- Clean Air Filter (Notă C. Filtru Aer)
- Internal error
- Fan related error

- Sensor error
- Lamp cover is open. (Capac lampă deschis)
- Lamp timer failure
- Lamp out
- Internal temperature error
- High-speed cooling in progress
- Lamp replacement notification
- Low Air Flow (Curent slab de aer)
- Low Air Flow Error (Eroare filtru de aer)
- No-signal
Proiectorul nu recepționează niciun semnal. Verificați starea conexiunii sau verificați dacă este pornită alimentarea sursei de semnal.
- Auto Iris Error
- Power Err. (Ballast)

Consultați secțiunea următoare pentru a rezolva problemele sau avertismentele.

☞ "Citirea indicatoarelor" [p.133](#)

Administrarea utilizând protocolul SNMP

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

☞ **Rețea - Altele - SNMP** [p.123](#)



- SNMP trebuie administrat de către un administrator de rețea sau de către o persoană familiarizată cu rețeaua.
- Pentru a utiliza funcția SNMP la monitorizarea proiectorului, trebuie să instalați programul de administrare SNMP în calculatorul dvs.
- Agentul SNMP pentru acest proiector respectă versiunea 1 (SNMPv1).
- Pot fi salvate până la două adrese IP de destinație.

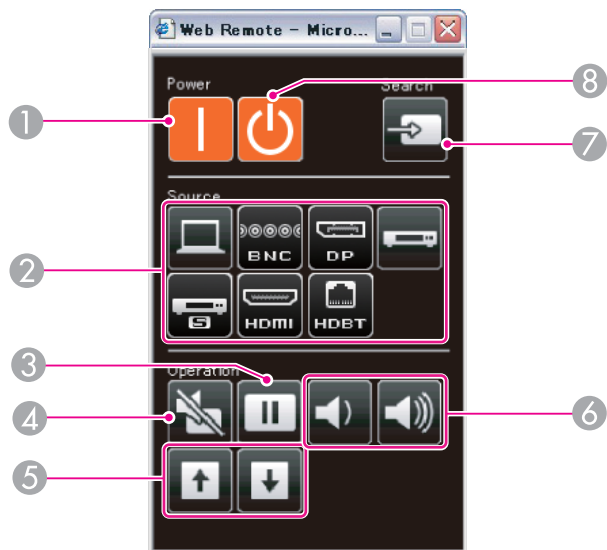
Afișarea ecranului Web Remote

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

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



- 3** Este afișat ecranul Web Remote.



- 1 **Butonul [⏻]**
Este folosit pentru pornirea proiectorului.
- 2 **Butoane de schimbare a portului de intrare selectat**
☛ "Comutarea la imaginea țintă utilizând telecomanda" [p.50](#)
- 3 **Butonul [Freeze]**
☛ "Închegerea imaginii (Înghet)" [p.93](#)
- 4 **Butonul [A/V Mute]**
☛ "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" [p.92](#)
- 5 **Butoanele [Page]**
☛ "Telecomandă" [p.18](#)
- 6 **Butoanele [Volume]**
- 7 **Butonul [Source Search]**
☛ "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" [p.49](#)
- 8 **Butonul [⏻]**
Este folosit pentru oprirea proiectorului.

Comenzi ESC/VP21

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

Lista comenzilor

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

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

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

Conținutul principal este prezentat mai jos.

Element			Comandă
Power ON/OFF (pornit /oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator	Auto	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	BNC	Auto	SOURCE BF
		RGB	SOURCE B1
		Componentă	SOURCE B4
	HDMI		SOURCE 30
	Video		SOURCE 41
	S-Video		SOURCE 42
	SDI (numai în cazul unității EB-G6970WU)		SOURCE 60

Element		Comandă
	DisplayPort	SOURCE 70
	HDBaseT	SOURCE 80
A/V Mute Pornit/ Oprit	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF

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

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

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

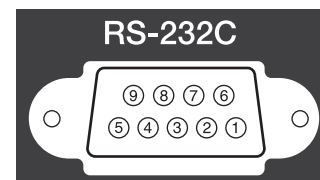
Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

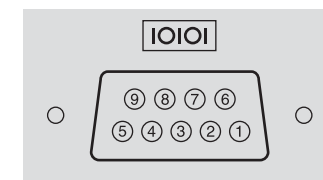
- Formă conector: D-Sub 9-pini (tată)

- Nume port intrare proiector: RS-232C

<La proiector>



<La calculator>



<La proiector>

(cablu serial pentru
calculator)

<La calculator>

GND	5	_____	5	GND
RD	2	←_____	3	TD
TD	3	_____→	2	RD

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

Protocol de comunicare

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

Despre PJLink

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

Proiectorul respectă standardul PJLink Class1 stabilit de JBMIA.

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

☛ "Meniul Rețea" [p.118](#)

Acesta respectă toate comenzile, cu excepția comenzilor următoare definite de PJLink Class1, iar acordul a fost confirmat prin verificarea capacității de adaptare la standardul PJLink.

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

• Comenzi incompatibile

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

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

Sursă	Comandă PJLink
Calculator	INPT 11
BNC	INPT 13
Video	INPT 21
S-Video	INPT 22
HDMI	INPT 32

Sursă	Comandă PJLink
SDI (numai în cazul unității EB-G6970WU)	INPT 34
DisplayPort	INPT 35
HDBaseT	INPT 56

- Numele producătorului afișat pentru "Interogare nume producător"
EPSON
- Numele modelului afișat pentru "Interogare nume produs"
EPSON G6970WU
EPSON G6870

Despre Crestron RoomView®

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

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

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

<http://www.crestron.com>

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

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

• Monitorizarea și controlul cu o aplicație software

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

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

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



- Puteți introduce numai caractere alfanumerice și simboluri pe un octet.
- Nu puteți utiliza următoarele funcții în timp ce utilizați Crestron RoomView®.
 - ☛ "Modificarea setărilor utilizând un browser web (Control web)" p.166
 - Difuzarea mesajelor (insert EasyMP Monitor)
- Dacă setați **Mod standby** la **Comunicare act.**, puteți controla proiectorul chiar dacă se află în modul standby (când alimentarea este oprită).
 - ☛ Extins - Mod standby p.114

Utilizarea unui proiector de pe calculator

Afișarea ferestrei de operațiuni

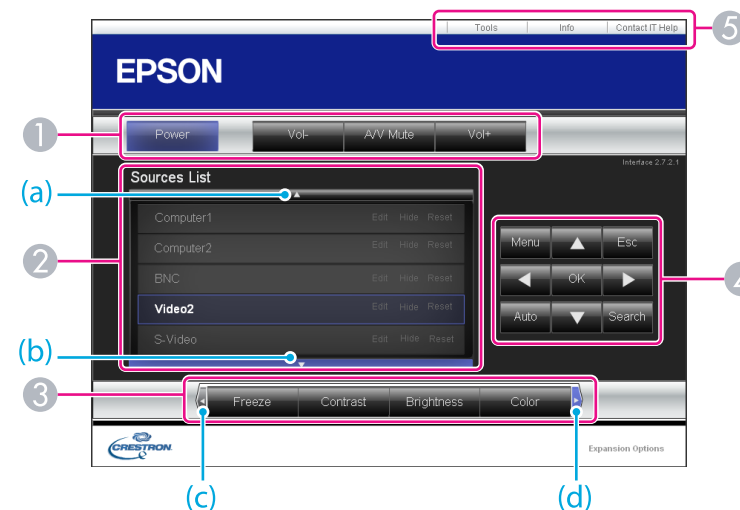
Înainte de a efectua orice operații, verificați următoarele aspecte.

- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea.
- Setați **Crestron RoomView** la **Pornit** din meniul **Rețea**.
 - ☛ Rețea - Altele - Crestron RoomView p.123

1 Deschideți browserul Web instalat pe calculator.


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

Utilizarea ferestrei de operațiuni





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




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

Buton	Funcție
A/V Mute	Pornește sau oprește semnalul audio și video.  "Ascunderea temporară a imaginii și a sunetului (A/V Mute)" p.92

- 2 Comutați la imaginea din sursa de intrare selectată. Pentru a afișa sursele de intrare neafișate din lista cu surse, faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a derula în sus sau în jos. Sursa curentă de intrare a semnalului este afișată cu albastru. Puteți schimba numele sursei, dacă este cazul.
- 3 Când faceți clic pe butoane, puteți efectua următoarele operațiuni. Pentru a afișa butoanele neafișate din lista cu surse, faceți clic pe (c) sau pe (d) pentru a derula la stânga sau la dreapta.

Buton	Funcție
Freeze	Imaginile sunt blocate sau deblocate.  "Închegarea imaginii (Încheg)" p.93
Contrast	Reglează diferența dintre zonele luminoase și umbrite din imagini.
Brightness	Reglează luminozitatea imaginilor.
Color	Reglează nivelul de saturație al culorilor din imagine.
Sharpness	Reglează claritatea imaginii.
Zoom	Faceți clic pe butonul [⊕] pentru a mări imaginea fără a schimba dimensiunea proiecției. Faceți clic pe butonul [⊖] pentru a reduce o imagine care a fost mărită cu butonul [⊕]. Faceți clic pe butoanele [▲] [▼] [◀] [▶] pentru a modifica poziția unei imagini mărite.  "Mărirea unei porțiuni din imagine (E-Zoom)" p.93

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

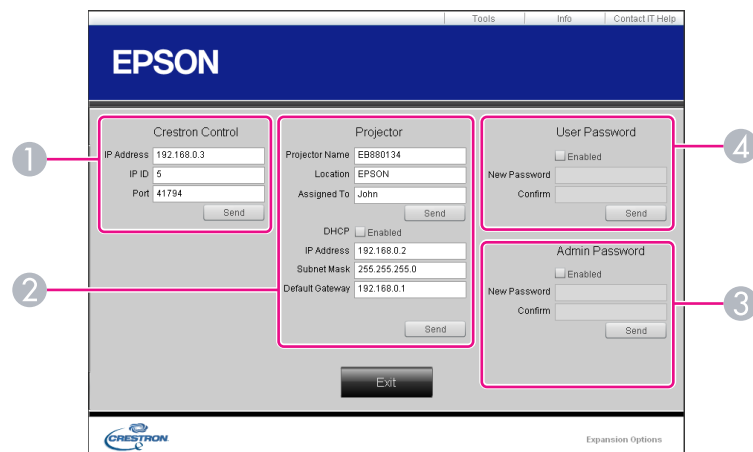
Buton	Funcție
OK	Execută aceeași funcție ca butonul [↵] de pe telecomandă.  "Telecomandă" p.18
Menu	Afișează și închide meniul Configurare.
Auto	Dacă faceți clic pe aceste butoane în timp ce proiectați semnalele RGB analogice primite de la portul Computer, puteți optimiza automat funcțiile Urmărire, Sincro. și Poziție.
Search	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine.  "Detectarea automată a semnalelor de intrare și modificarea imaginii proiectate (Căutare sursă)" p.49
Esc	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă.  "Telecomandă" p.18

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

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

Utilizarea ferestrei de instrumente

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



The screenshot shows the Epson Tools window with the following sections and callouts:

- 1** points to the **Crestron Control** section, which includes fields for IP Address (192.168.0.3), IP ID (5), and Port (41794), with a **Send** button.
- 2** points to the **Projector** section, which includes fields for Projector Name (EB880134), Location (EPSON), Assigned To (John), DHCP (Enabled), IP Address (192.168.0.2), Subnet Mask (255.255.255.0), and Default Gateway (192.168.0.1), with a **Send** button.
- 3** points to the **Admin Password** section, which includes fields for New Password and Confirm, with a **Send** button.
- 4** points to the **User Password** section, which includes fields for New Password and Confirm, with a **Send** button.

- 1 Crestron Control**
Stabiliți setările pentru dispozitivele centrale de control Crestron®.

- 2 Projector**
Puteți seta următoarele elemente.

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

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

- 3 Admin Password**
Selectați caseta de selectare **Enabled** pentru a solicita o parolă pentru a deschide fereastra Tools.
Puteți seta următoarele elemente.

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

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

4 User Password

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

Puteți seta următoarele elemente.

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

Sunt disponibile următoarele accesorii și consumabile opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități. Următoarea listă cu accesorii și consumabile opționale este valabilă începând din ianuarie 2015. Detaliile referitoare la subiect pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate diferi în funcție de țara în care se face cumpărarea.

Accesorii opționale

Lentilă zoom standard ELPLS07

Lentilă pentru modelele prevăzute cu lentilă.

Lentilă de zoom scurtă ELPLU01

Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR03

Lentilă de zoom medie ELPLM04

Lentilă de zoom medie ELPLM05

Lentilă de zoom lungă ELPLL06

Pentru informații suplimentare referitoare la distanța de proiecție a fiecărei lentile consultați informațiile de mai jos.

☛ "Dimensiune ecran și distanța de proiecție" [p.178](#)

Cablu pentru calculator ELPKC02

(1,8 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

Acesta este același cu cablul pentru calculator primit la achiziționarea proiecteurului.

Cablu pentru calculator ELPKC09

(3 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)


Cablu pentru calculator ELPKC10

(20 m - pentru mini D-Sub15-pin/mini D-Sub 15pin)

Utilizați unul din aceste cabluri lungi dacă cel pe care l-ați primit la achiziționarea proiecteurului este prea scurt.

Cablu pentru video compus ELPKC19

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

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

Set de cabluri pentru telecomandă ELPKC28


(10 m set cu 2 bucăți)

Folosiți acest set pentru a garanta funcționarea telecomenzii de la distanță.

Receptor pentru mouse fără fir ELPST16

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

HDBaseT Transmitter ELPHD01

Acest transmițător transmite la mare distanță semnalele HDMI și semnalele de control pentru un cablu LAN. Folosind standardul [HDBaseT](#) .

Polarizator ELPLL01

Se montează la acest proiector în cazul suprapunerii a două proiectoare și la proiectarea imaginilor 3D.

Ochelari 3D pasivi (set de cinci perechi standard) ELPGS02A

Ochelari 3D pasivi (set de cinci perechi pentru copii) ELPGS02B

Ochelari 3D polarizați pasiv. Utilizați-i pe aceștia când vizualizați imagini 3D de la proiectoare.

Cameră pentru documente ELPDC20

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

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm)* ELPPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm)* ELPPFP14

Se utilizează la instalarea proiecteurului pe un tavan înalt.

Suport pentru montare pe tavan* ELPMB22

Se utilizează la instalarea proiecteurului pe un tavan.

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

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

Consumabile

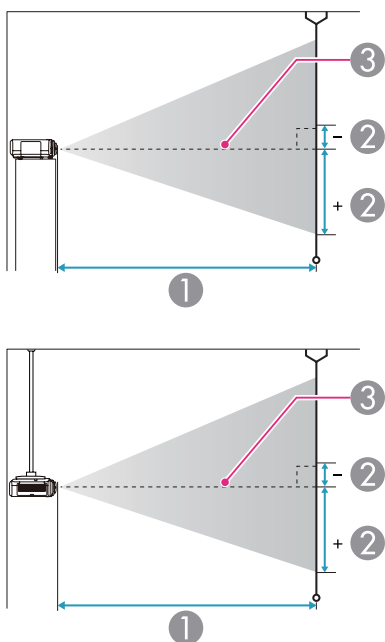
Lampă ELPLP76

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF43

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Distanță de proiecție (pentru EB-G6970WU)



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

Lentilă zoom standard ELPLS07

În această secțiune sunt prezentate distanțele de proiecție pentru modelele echipate cu lentile standard.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	102x76	154 - 280	-13 - +90
60"	122x91	185 - 337	-16 - +108
70"	142x107	217 - 394	-19 - +126
80"	163x122	249 - 450	-22 - +143
100"	203x152	312 - 564	-27 - +179
150"	305x229	471 - 848	-40 - +269
200"	406x305	629 - 1132	-54 - +359
250"	508x381	788 - 1416	-67 - +448

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	111x62	139 - 254	-16 - +78
60"	133x75	168 - 305	-19 - +94
80"	177x100	226 - 409	-25 - +125
100"	221x125	283 - 512	-31 - +156
150"	332x187	427 - 770	-47 - +234
200"	443x249	571 - 1028	-63 - +312
250"	553x311	715 - 1285	-78 - +390
290"	642x361	830 - 1492	-91 - +452

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	108x67	135 - 247	-12 - +79
60"	130x81	163 - 297	-14 - +95
80"	172x108	219 - 397	-19 - +127
100"	215x135	275 - 498	-24 - +158
150"	323x202	415 - 749	-36 - +238
200"	431x269	555 - 1000	-48 - +317
250"	538x337	695 - 1251	-59 - +396
300"	646x404	835 - 1501	-71 - +475

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
60"	133x75	84 - 101	-19 - +94
80"	177x100	113 - 136	-25 - +125
100"	221x125	143 - 171	-31 - +156
150"	332x187	216 - 259	-47 - +234
200"	443x249	290 - 347	-63 - +312
250"	553x311	363 - 434	-78 - +390
290"	642x361	422 - 505	-91 - +452

Unități: cm

Lentilă de zoom scurtă ELPLU01

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
60"	122x91	93 - 112	-16 - +108
70"	142x107	109 - 131	-19 - +126
80"	163x122	125 - 151	-22 - +143
100"	203x152	158 - 189	-27 - +179
150"	305x229	238 - 286	-40 - +269
200"	406x305	319 - 382	-54 - +359
250"	508x381	400 - 479	-67 - +448

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
60"	130x81	81 - 98	-14 - +95
80"	172x108	110 - 132	-19 - +127
100"	215x135	139 - 167	-24 - +158
150"	323x202	210 - 252	-36 - +238
200"	431x269	282 - 337	-48 - +317
250"	538x337	353 - 423	-59 - +396
300"	646x404	425 - 508	-71 - +475

Obiectiv angular pentru proiecție prin transparentă ELPLR03

Funcția de decalare a lentilei nu poate fi folosită.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
50"	102x76	91	+38
60"	122x91	110	+46
70"	142x107	129	+53
80"	163x122	148	+61
100"	203x152	186	+76
150"	305x229	280	+114

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
50"	111x62	82	+31
60"	133x75	99	+37
80"	177x100	134	+50
100"	221x125	168	+62
150"	332x187	254	+93

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
50"	108x67	80	+34
60"	130x81	96	+40
80"	172x108	130	+54
100"	215x135	163	+67
150"	323x202	247	+101
200"	431x269	331	+135

Lentilă de zoom medie ELPLM04

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	102x76	275 - 421	-13 - +90
60"	122x91	332 - 507	-16 - +108
70"	142x107	389 - 593	-19 - +126
80"	163x122	446 - 679	-22 - +143
100"	203x152	560 - 851	-27 - +179
150"	305x229	844 - 1282	-40 - +269
200"	406x305	1129 - 1713	-54 - +359
250"	508x381	1414 - 2143	-67 - +448

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	111x62	249 - 381	-16 - +78
60"	133x75	300 - 459	-19 - +94
80"	177x100	404 - 616	-25 - +125
100"	221x125	507 - 772	-31 - +156
150"	332x187	766 - 1163	-47 - +234
200"	443x249	1024 - 1554	-63 - +312
250"	553x311	1283 - 1945	-78 - +390
290"	642x361	1490 - 2258	-91 - +452

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	108x67	242 - 371	-12 - +79
60"	130x81	292 - 447	-14 - +95
80"	172x108	392 - 599	-19 - +127
100"	215x135	493 - 751	-24 - +158
150"	323x202	754 - 1131	-36 - +238
200"	431x269	996 - 1512	-48 - +317
250"	538x337	1248 - 1892	-59 - +396
300"	646x404	1499 - 2272	-71 - +475

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	111x62	371 - 571	-16 - +78
60"	133x75	449 - 689	-19 - +94
80"	177x100	604 - 924	-25 - +125
100"	221x125	759 - 1159	-31 - +156
150"	332x187	1146 - 1746	-47 - +234
200"	443x249	1534 - 2334	-63 - +312
250"	553x311	1921 - 2921	-78 - +390
290"	642x361	2231 - 3391	-91 - +452

Lentilă de zoom medie ELPLM05

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	102x76	410 - 631	-13 - +90
60"	122x91	496 - 760	-16 - +108
70"	142x107	581 - 890	-19 - +126
80"	163x122	667 - 1019	-22 - +143
100"	203x152	837 - 1278	-27 - +179
150"	305x229	1264 - 1925	-40 - +269
200"	406x305	1691 - 2572	-54 - +359
250"	508x381	2118 - 3219	-67 - +448

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	108x67	361 - 555	-12 - +79
60"	130x81	436 - 670	-14 - +95
80"	172x108	587 - 898	-19 - +127
100"	215x135	738 - 1127	-24 - +158
150"	323x202	1115 - 1699	-36 - +238
200"	431x269	1492 - 2270	-48 - +317
250"	538x337	1869 - 2842	-59 - +396
300"	646x404	2246 - 3414	-71 - +475

Lentilă de zoom lungă ELPLL06

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	102x76	620 - 842	-13 - +90
60"	122x91	748 - 1015	-16 - +108
70"	142x107	876 - 1187	-19 - +126
80"	163x122	1003 - 1359	-22 - +143
100"	203x152	1259 - 1703	-27 - +179
150"	305x229	1897 - 2564	-40 - +269
200"	406x305	2536 - 3425	-54 - +359
250"	508x381	3175 - 4285	-67 - +448

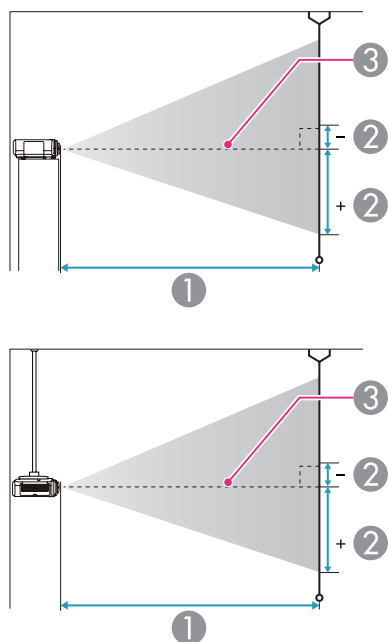
Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	108x67	546 - 742	-12 - +79
60"	130x81	659 - 894	-14 - +95
80"	172x108	884 - 1198	-19 - +127
100"	215x135	1110 - 1502	-24 - +158
150"	323x202	1674 - 2263	-36 - +238
200"	431x269	2238 - 3023	-48 - +317
250"	538x337	2802 - 3783	-59 - +396
300"	646x404	3366 - 4544	-71 - +475

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
50"	111x62	561 - 763	-16 - +78
60"	133x75	677 - 919	-19 - +94
80"	177x100	909 - 1232	-25 - +125
100"	221x125	1141 - 1545	-31 - +156
150"	332x187	1721 - 2326	-47 - +234
200"	443x249	2301 - 3107	-63 - +312
250"	553x311	2880 - 3889	-78 - +390
290"	642x361	3344 - 4514	-91 - +452

Distanță de proiecție (pentru EB-G6870)



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

Lentilă zoom standard ELPLS07

În această secțiune sunt prezentate distanțele de proiecție pentru modelele echipate cu lentile standard.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
30"	61x46	76 - 141	-3 - +49
40"	81x61	103 - 189	-5 - +66
50"	102x76	130 - 238	-6 - +82
60"	122x91	157 - 286	-7 - +98
80"	163x122	211 - 383	-9 - +131
100"	203x152	265 - 480	-12 - +164
150"	305x229	400 - 722	-17 - +246
200"	406x305	534 - 963	-23 - +328
250"	508x381	669 - 1205	-29 - +410
300"	610x457	804 - 1447	-35 - +492

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
28"	62x35	77 - 144	-9 - +44
30"	66x37	83 - 154	-10 - +47
40"	89x50	113 - 207	-13 - +63
50"	111x62	142 - 259	-17 - +79
60"	133x75	171 - 312	-20 - +95
80"	177x100	230 - 418	-27 - +126
100"	221x125	289 - 523	-33 - +158
150"	332x187	436 - 786	-50 - +237

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
200"	443x249	583 - 1050	-67 - +316
250"	553x311	729 - 1313	-83 - +395
275"	609x342	803 - 1445	-92 - +434

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
29"	62x39	78 - 145	-7 - +47
30"	65x40	81 - 150	-8 - +48
50"	108x67	138 - 252	-13 - +80
60"	130x81	167 - 304	-15 - +96
70"	151x94	195 - 355	-18 - +112
80"	172x108	224 - 406	-21 - +128
100"	215x135	281 - 509	-26 - +160
150"	323x202	424 - 765	-39 - +241
200"	431x269	567 - 1021	-51 - +321
250"	538x337	710 - 1278	-64 - +401
280"	603x377	795 - 1432	-72 - +449

Lentilă de zoom scurtă ELPLU01

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
60"	122x91	78 - 95	-7 - +98
80"	163x122	105 - 127	-9 - +131
100"	203x152	133 - 160	-12 - +164
150"	305x229	201 - 242	-17 - +246
200"	406x305	270 - 324	-23 - +328
250"	508x381	338 - 407	-29 - +410
300"	610x457	407 - 489	-35 - +492

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
60"	133x75	85 - 103	-20 - +95
80"	177x100	115 - 139	-27 - +126
100"	221x125	145 - 175	-33 - +158
150"	332x187	220 - 264	-50 - +237
200"	443x249	294 - 354	-67 - +316
250"	553x311	369 - 443	-83 - +395
275"	609x342	407 - 489	-92 - +435

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
60"	130x81	83 - 101	-15 - +96
70"	151x94	97 - 118	-18 - +112
80"	172x108	112 - 135	-21 - +128
100"	215x135	141 - 170	-26 - +160
150"	323x202	214 - 257	-39 - +241
200"	431x269	286 - 344	-51 - +321
250"	538x337	359 - 431	-64 - +401
283"	610x381	407 - 489	-73 - +454

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
28"	62x35	45	+17
30"	66x37	48	+19
40"	89x50	66	+25
50"	111x62	83	+31
60"	133x75	101	+37
80"	177x100	136	+50
100"	221x125	171	+62
150"	332x187	259	+93
184"	407x229	318	+114

Unități: cm

Obiectiv angular pentru proiecție prin transparență ELPLR03

Funcția de decalare a lentilei nu poate fi folosită.

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
30"	61x46	44	+23
40"	81x61	60	+30
50"	102x76	76	+38
60"	122x91	92	+46
80"	163x122	125	+61
100"	203x152	157	+76
150"	305x229	237	+114
200"	406x305	318	+152

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
29"	62x39	45	+20
30"	65x40	47	+20
50"	108x67	81	+34
60"	130x81	98	+40
70"	151x94	115	+47
80"	172x108	132	+54
100"	215x135	166	+67
150"	323x202	252	+101
189"	407x254	318	+127

Lentilă de zoom medie ELPLM04

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
40"	81x61	184 - 283	-5 - +66
50"	102x76	232 - 357	-6 - +82
60"	122x91	281 - 430	-7 - +98
80"	163x122	378 - 577	-9 - +131
100"	203x152	475 - 723	-12 - +164
150"	305x229	717 - 1090	-17 - +246
200"	406x305	959 - 1456	-23 - +328
250"	508x381	1202 - 1823	-29 - +410
300"	610x457	1444 - 2190	-35 - +492

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
37"	82x46	184 - 283	-12 - +58
40"	89x50	201 - 310	-13 - +63
50"	111x62	254 - 390	-17 - +79
60"	133x75	307 - 469	-20 - +95
80"	177x100	412 - 629	-27 - +126
100"	221x125	518 - 789	-33 - +158
150"	332x187	782 - 1188	-50 - +237
200"	443x249	1046 - 1588	-67 - +316

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
250"	553x311	1310 - 1987	-83 - +395
275"	609x342	1444 - 2189	-92 - +435

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
38"	82x51	184 - 284	-10 - +61
50"	108x67	247 - 379	-13 - +80
60"	130x81	298 - 456	-15 - +96
70"	151x94	350 - 534	-18 - +112
80"	172x108	401 - 612	-21 - +128
100"	215x135	504 - 767	-26 - +160
150"	323x202	761 - 1156	-39 - +241
200"	431x269	1017 - 1544	-51 - +321
250"	538x337	1274 - 1933	-64 - +401
283"	610x381	1444 - 2189	-73 - +454

Lentilă de zoom medie ELPLM05

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
40"	81x61	274 - 424	-5 - +66
50"	102x76	347 - 535	-6 - +82
60"	122x91	419 - 645	-7 - +98
80"	163x122	565 - 865	-9 - +131
100"	203x152	710 - 1086	-12 - +164
150"	305x229	1073 - 1637	-17 - +246
200"	406x305	1436 - 2188	-23 - +328
250"	508x381	1799 - 2738	-29 - +410
300"	610x457	2162 - 3289	-35 - +492

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
37"	82x46	274 - 424	-12 - +58
40"	89x50	300 - 464	-13 - +63
50"	111x62	379 - 584	-17 - +79
60"	133x75	458 - 704	-20 - +95
80"	177x100	617 - 944	-27 - +126
100"	221x125	775 - 1184	-33 - +158
150"	332x187	1170 - 1784	-50 - +237
200"	443x249	1566 - 2385	-67 - +316

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
250"	553x311	1962 - 2985	-83 - +395
275"	609x342	2162 - 3289	-92 - +435

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
38"	82x51	274 - 424	-10 - +61
50"	108x67	368 - 568	-13 - +80
60"	130x81	445 - 685	-15 - +96
70"	151x94	522 - 801	-18 - +112
80"	172x108	599 - 918	-21 - +128
100"	215x135	753 - 1152	-26 - +160
150"	323x202	1138 - 1736	-39 - +241
200"	431x269	1523 - 2320	-51 - +321
250"	538x337	1908 - 2904	-64 - +401
283"	610x381	2162 - 3289	-73 - +454

Lentilă de zoom lungă ELPLL06

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 4:3		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
40"	81x61	416 - 568	-5 - +66
50"	102x76	525 - 714	-6 - +82
60"	122x91	634 - 861	-7 - +98
80"	163x122	851 - 1154	-9 - +131
100"	203x152	1068 - 1447	-12 - +164
150"	305x229	1612 - 2179	-17 - +246
200"	406x305	2155 - 2912	-23 - +328
250"	508x381	2699 - 3644	-29 - +410
300"	610x457	3242 - 4376	-35 - +492

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
37"	82x46	416 - 568	-12 - +58
40"	89x50	455 - 620	-13 - +63
50"	111x62	574 - 780	-17 - +79
60"	133x75	692 - 939	-20 - +95
80"	177x100	929 - 1259	-27 - +126
100"	221x125	1166 - 1578	-33 - +158
150"	332x187	1758 - 2376	-50 - +237
200"	443x249	2350 - 3174	-67 - +316

Dimensiunea ecranului 16:9		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
250"	553x311	2942 - 3972	-83 - +395
275"	609x342	3242 - 4376	-92 - +435

Unități: cm

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②
		Minimum (Lat) - maximum (Tele)	Decalare verticală lentilă de sus în jos
38"	82x51	416 - 568	-10 - +61
50"	108x67	558 - 758	-13 - +80
60"	130x81	673 - 913	-15 - +96
70"	151x94	788 - 1069	-18 - +112
80"	172x108	903 - 1224	-21 - +128
100"	215x135	1134 - 1535	-26 - +160
150"	323x202	1710 - 2311	-39 - +241
200"	431x269	2286 - 3087	-51 - +321
250"	538x337	2862 - 3864	-64 - +401
283"	610x381	3242 - 4376	-73 - +454

Rezoluții acceptate

Când rezoluția semnalelor de intrare este mai mare decât rezoluția panoului proiectorului, calitatea imaginii poate fi alterată.

Semnale de la calculator (RGB analogic)

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640x480
SVGA	56/60/72/75/85	800x600
XGA	60/70/75/85	1024x768
WXGA	60	1280x768
	60	1366x768
	60/75/85	1280x800
WXGA+	60/75/85	1440x900
WXGA++	60	1600x900
SXGA	70/75/85	1152x864
	60/75/85	1280x1024
	60/75/85	1280x960
SXGA+	60/75	1400x1050
WSXGA+*1	60	1680x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*2	60	1920x1200
MAC13"	67	640x480
MAC16"	75	832x624
MAC19"	75	1024x768
	59	1024x768

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
MAC21"	75	1152x870

*1 Compatibile numai când setarea **Lat** se selectează pentru **Rezoluție** din meniul Configurare. (Nu este disponibilă pentru EB-G6870.)

*2 Numai în cazul unității EB-G6970WU. Compatibil numai în cazul recepționării unui semnal tip VESA CVT-RB (Reduced Blanking).

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

Video pe componente

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480i)	60	720x480
SDTV (576i)	50	720x576
SDTV (480p)	60	720x480
SDTV (576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080
HDTV (1080p)*	50/60	1920x1080

* EB-G6870 este folosit numai pentru semnale de intrare de la portul Computer.

Video compozit

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
TV (NTSC)	60	720x480
TV (SECAM)	50	720x576
TV (PAL)	50/60	720x576

Semnale de intrare de la portul HDMI, DisplayPort și HDBaseT*1

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640x480
SVGA	60	800x600
XGA	60	1024x768
WXGA	60	1280x800
	60	1280x768*2
	60	1366x768
WXGA+	60	1440x900
WXGA++	60	1600x900
WSXGA+*3	60	1680x1050
SXGA	60	1280x960
	60	1280x1024
SXGA+	60	1400x1050
UXGA	60	1600x1200
WUXGA*4	60	1920x1200
SDTV (480i*5/480p)	60	720x480
SDTV (576i*5/576p)	50	720x576
HDTV (720p)	50/60	1280x720
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080

Semnal	Rată de refresh (Hz)	Rezoluție (puncte)
HDTV (1080p)	24*5/30*5/50/60	1920x1080

*1 Când conexiunea HDMI se face folosind dispozitivul opțional HDBaseT Transmitter.

*2 Numai portul de intrare DisplayPort

*3 Aceasta nu este disponibilă pentru EB-G6870.

*4 Compatibil numai în cazul recepționării unui semnal tip VESA CVT-RB (Reduced Blanking). Pentru EB-G6870, numai intrare HDMI.

*5 Numai intrare HDMI.

Semnale de intrare de la portul SDI (numai pentru EB-G6970WU)

Sem-nal	Rată de re-fresh (Hz)	Rezoluție (puncte)	Mod	Spațiu culoa-re	Număr de biți	Nivel
SDTV (480i)	60	720x480	SD-SDI	YPbPr 4:2:2	10 biți	-
SDTV (576i)	50	720x576				
HDTV (720p)	50/60	1280x720	HD-SDI			
HDTV (1080i)	50/60	1920x1080				
HDTV (1080p)	24/25/30	1920x1080				

Specificații generale ale proiectorului

Denumirea produsului		EB-G6970WU	EB-G6870
Dimensiuni		505 (L) x 144 (Î) x 382 (A) mm (nu include secțiunea ridicată)	
Dimensiune panou LCD		Lățime de 0,76"	0,79"
Metodă de afișare		Polisilicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție		2.304.000 pixeli WUXGA (1920 (L) x 1200 (Î) puncte) x 3	786.432 pixeli XGA (1024 (L) x 768 (Î) puncte) x 3
Reglare focalizare		Manual	
Reglare zoom*1		Manual (1 - 1,8)	
Comutare lentilă*2		Manual (direcție verticală: maximum cca. 67%, direcție orizontală: maximum cca. 30%)	Manual (direcție verticală: maximum cca. 57%, direcție orizontală: maximum cca. 30%)
Lampă		Lampă UHE, 380 W Model nr.: ELPLP76	
Sursă de alimentare		100-240V c.a.±10% 50/60Hz 5,7-2,5A	
Putere consumată	circa 100 până la 120 V	Funcționare: 568 W Consum în modul standby (Comunicare act.): 2,8 W Consum în modul standby (Comunicare dez.): 0,31 W	
	circa 220 până la 240 V	Funcționare: 542 W Consum în modul standby (Comunicare act.): 3,3 W Consum în modul standby (Comunicare dez.): 0,41 W	
Altitudinea de funcționare		Altitudine 0 - 3.048 m	
Temperatura de funcționare		0 - +45°C*3 (fără condensare)	
Temperatura de depozitare		-10 - +60°C (fără condensare)	

Greutate*1	Aprox. 9,7 kg	Aprox. 9,7 kg
-------------------	---------------	---------------

*1 Aceste specificații sunt valabile în cazul montării unei lentile zoom standard.

*2 Obiectivul angular pentru proiecție prin transparență ELPLR03 nu poate fi folosit cu funcția de decalare a lentilei.

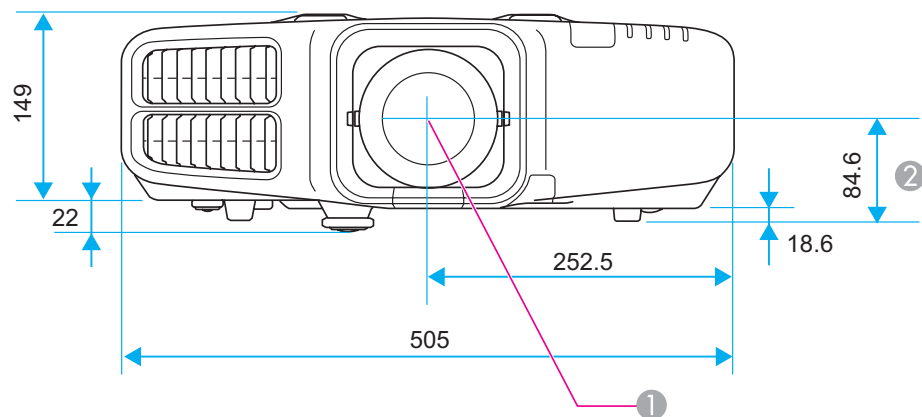
*3 Temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +45°C dacă pentru Consum energie este selectată opțiunea ECO sau Angrenare temp. și între 0 și +40°C dacă este selectată opțiunea Normal la o altitudine cuprinsă între 0 și 1.499 m.

Temperatura de funcționare este cuprinsă între 0 și +40°C dacă pentru Consum energie este selectată opțiunea ECO sau Angrenare temp. și între 0 și +35°C dacă este selectată opțiunea Normal la o altitudine cuprinsă între 1.500 și 3.048 m.

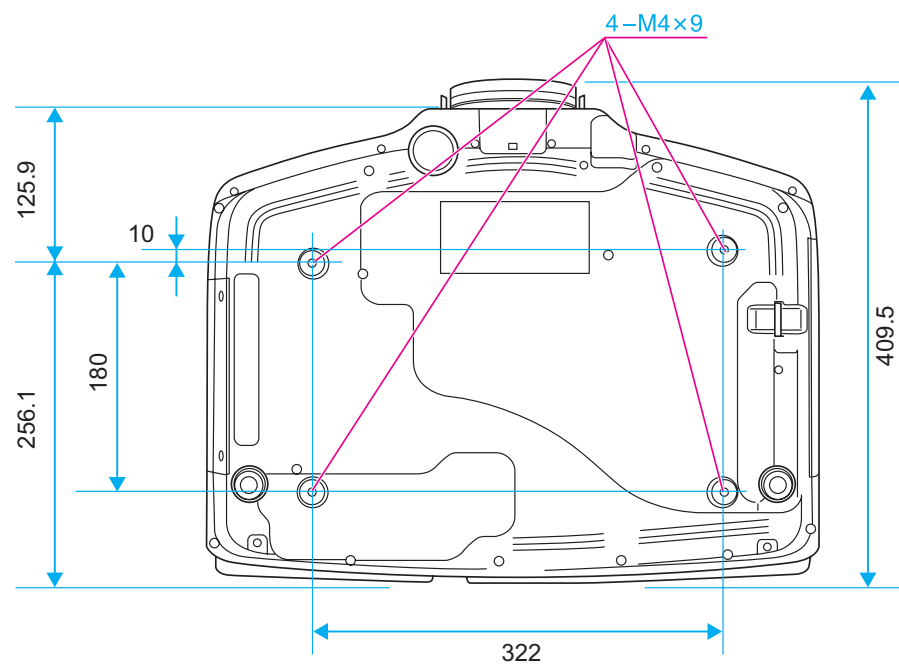
Denumirea produsului			EB-G6970WU	EB-G6870
Conectori	Portul Computer	1	Mini D-Sub15-pin (mamă) albastru	
	Port Audio1	1	Jack mini stereo (3,5Φ)	
	Portul BNC	1	5BNC (mamă)	
	Port Audio2	1	Jack mini stereo (3,5Φ)	
	DisplayPort	1	DisplayPort	
	Portul HDMI	1	Compatibil cu HDMI HDCP (Audio este suportat numai de PCM)	
	Portul Audio3	1	Jack mini stereo (3,5Φ)	
	Portul S-Video	1	Mini DIN 4-pin	
	Portul Video	1	RCA pin jack	
	Port Audio-L/R	1	Mufă RCA cu pini x 2 (S, D)	
	Portul Audio Out	1	Jack mini stereo (3,5Φ)	
	Portul Monitor Out	1	Mini D-Sub15-pini (mamă) negru	
	Portul HDBaseT	1	RJ-45	
	Portul LAN	1	RJ-45	
	Portul SDI	1	1BNC (mamă)	-
	Portul Service*	1	Conector Mini USB (Tip B)	
	Portul RS-232C	1	Mini D-Sub 9-pini (tată)	
	Portul Remote	1	Jack mini stereo (3,5Φ)	

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



Unități: mm





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



Această secțiune explică pe scurt termenii dificili care nu sunt explicați în textul acestui ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

Adresă Gateway	Acesta este un server (ruter) folosit pentru comunicarea într-o rețea (subrețea) divizată în funcție de Mască subrețea  .
Adresă IP	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
AMX Device Discovery	AMX Device Discovery este o tehnologie dezvoltată de AMX pentru a ușura funcționarea sistemelor de control AMX în cazul echipamentelor țintă. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru mai multe detalii, consultați site-ul Web AMX. URL: http://www.amx.com/
Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește ajustarea contrastului.
Control4 Simple Device Discovery Protocol (SDDP)	Control4 SDDP este o tehnologie dezvoltată de Control4 care permite sistemelor de control Control4 să obțină informații despre dispozitiv pentru proiector. Epson a implementat această tehnologie de protocol și a furnizat o setare de activare a funcției acestui protocol (Pornit). Pentru detalii, consultați site-ul web Control4. URL: http://www.control4.com/
DHCP	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o Adresă IP  echipamentului conectat la o rețea.
DICOM	Acronim pentru Digital Imaging and Communications in Medicine. Standard internațional care definește standardele de imagine și un protocol de comunicații pentru imagini medicale.
Format imagine	Este raportul dintre lungimea și înălțimea unei imagini. Ecranele cu un raport orizontal:vertical de 16:9, cum ar fi ecrane HDTV, sunt denumite ecrane late. Ecranele SDTV și cele generale de calculator au un format de imagine de 4:3.
HDBaseT	Conexiune standard pentru produse electrocasnice conform HDBaseT Alliance. Comunică diferite semnale de control precum HD video necompresat, audio și 100BASE-TX Ethernet folosind un cablul de rețea.
HDCP	HDCP este o abreviere pentru High-bandwidth Digital Content Protection. Acest parametru este utilizat pentru a preveni copierea ilegală, precum și pentru a proteja dreptul de copyright prin codificarea semnalelor trimise prin porturile DVI și HDMI. Deoarece porturile HDMI și DisplayPort de pe proiector acceptă tehnologia HDCP, acesta poate proiecta imagini digitale protejate de tehnologia HDCP. Cu toate acestea, este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta imaginile protejate cu versiunea actualizată sau revizuită a tehnologiei de codificare HDCP.
HDTV	O prescurtare pentru High-Definition Television care se referă la sistemele de înaltă definiție care îndeplinesc următoarele condiții. <ul style="list-style-type: none"> • Rezoluție verticală de 720p sau 1080i sau mai mare (p = Progresiv , i = Întreșere ) • Ecran cu un Format imagine  de 16:9.
Întreșere	Transmite informații necesare pentru a crea un ecran trimițând fiecare al doilea rând, începând din partea superioară a imaginii spre partea inferioară. Imaginile sunt mai predispuse la tremur deoarece un cadru se afișează la fiecare al doilea rând.

Mască subrețea	Aceasta este o valoare numerică pentru definirea numărului de biți utilizați pentru adresa de rețea, în cadrul unei rețele divizate (subrețea), din adresa IP.
Progresiv	Proiectează informații pentru a crea un ecran o dată, afișând imaginea pentru un cadru. Chiar dacă numărul de linii de scanare este același, nivelul de tremur al imaginilor scade, deoarece volumul de informații s-a dublat în comparație cu un sistem de întrețesere.
Rată refresh	Elementul de emisie a luminii unui ecran își menține aceeași luminozitate și culoare un timp foarte scurt. Din această cauză, imaginea trebuie scanată de mai multe ori pe secundă pentru a reîmprospăta elementul de emisie al luminii. Numărul de reîmprospătări pe secundă este numit frecvență de reîmprospătare și este exprimat în Hertz (Hz).
SDI	O abreviere pentru Serial Digital Interface. Proiectorul este compatibil atât cu metoda SD-SDI (definiție standard) cât și cu metoda HD-SDI (definiție înaltă).
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile pentru televiziunea de înaltă definiție HDTV  .
Sincro.	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a fazelor acestor semnale (poziția relativă a valorilor maxime și minime în semnal) se numește sincronizare. Dacă semnalele nu sunt sincronizate, apar scintilații, neclarități și interferențe orizontale.
SNMP	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi rutere și computere conectate la o rețea TCP/IP.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată dispune de un mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa de semnal conectată la modul sRGB.
Trap IP Adresă	Aceasta este Adresă IP  pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
Urmărire	Semnalele de ieșire de la calculator au o anumită frecvență. Dacă frecvența proiectorului nu este adaptată la aceasta, imaginile rezultate nu vor fi de bună calitate. Procesul de adaptare a frecvenței acestor semnale (numărul de valori maxime din semnal) se numește aliniere. Dacă urmărirea nu se face corect în semnal apar dungi verticale late.
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Video pe componente	O metodă care separă semnalul video într-o componentă de luminanță (Y) și o luminanță în minus de albastru (Cb sau Pb) și o luminanță în minus de roșu (Cr sau Pr).

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă, salvată într-un sistem de stocare sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic, mecanic, prin fotocopiere, înregistrare sau în alt mod, fără acordul scris prealabil al Seiko Epson Corporation. Nu ne asumăm nicio răspundere pentru drepturile de autor care provin din utilizarea informațiilor din acest document. De asemenea, nu ne asumăm răspunderea pentru daunele rezultate din utilizarea informațiilor din acest document.

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

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

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

Ilustrațiile din acest ghid pot diferi față de proiector.

Restricție de utilizare

Când acest produs este utilizat pentru aplicații care necesită un grad ridicat de fiabilitate/siguranță, precum: a) dispozitive de transport pentru aviație, căi ferate, marină, auto; b) dispozitive de prevenire a dezastrelor; c) diferite dispozitive de siguranță etc. sau d) dispozitive funcționale/de precizie, produsul se va utiliza numai după luarea în considerare, la proiectare, a unor măsuri de prevenire și redundanțe, pentru menținerea siguranței și a unei fiabilități complete a sistemului. Deoarece acest produs nu a fost conceput pentru utilizarea în aplicații care necesită fiabilitate/siguranță extremă, precum echipamente aerospațiale, echipamente principale de comunicații, echipamente de control al energiei nucleare sau echipamente medicale pentru asistență medicală directă etc., vă rugăm să efectuați o estimare personală a caracterului adecvat al acestui produs, după o evaluare completă.

Despre notații

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 2000

Sistemul de operare Microsoft® Windows® XP

Sistemul de operare Microsoft® Windows Vista®

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 7

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 8

Sistemul de operare Microsoft® Windows® 8.1

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt denumite "Windows 2000", "Windows XP", "Windows Vista", "Windows 7", "Windows 8" și "Windows 8.1". În plus, termenul comun Windows poate fi utilizat pentru a face referiri la Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7 și Windows 8 și Windows 8.1, iar mai multe versiuni de Windows pot fi menționate drept, de exemplu, Windows 2000/XP/Vista/7/8/8.1, omițându-se notația "Windows".

Mac OS X 10.3.x
Mac OS X 10.4.x
Mac OS X 10.5.x
Mac OS X 10.6.x
OS X 10.7.x
OS X 10.8.x
OS X 10.9.x


În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite "Mac OS X 10.3.x", "Mac OS X 10.4.x", "Mac OS X 10.5.x", "Mac OS X 10.6.x" și "Mac OS X 10.7.x", "OS X 10.8.x2 și "OS X 10.9.x". În plus, termenul comun "OS X" este folosit pentru a face referiri la toate aceste sisteme de operare.

Mărci comerciale și drepturi de autor

EPSON este o marcă înregistrată, EXCEED YOUR VISION, ELPLP și logourile acestora sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Seiko Epson Corporation.

Mac, Mac OS și OS X sunt mărci comerciale ale Apple Inc.

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

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

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

Crestron și Crestron RoomView sunt mărci comerciale înregistrate ale Crestron Electronics, Inc.

Extron® and XTP® are registered trademarks of Extron Electronics.

Sigla certificată DisplayPort și pictogramele DisplayPort sunt mărci comerciale înregistrate ale Video Electronics Standards Association (VESA).

Cuvântul DisplayPort este o marcă comercială înregistrată a VESA în diverse țări de pe glob.

HDBaseT™ and the HDBaseT Alliance logo are trademarks of the HDBaseT Alliance.

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

©SEIKO EPSON CORPORATION 2015. All rights reserved.

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

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION

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

Telephone: 81-266-52-3131

Importer: SEIKO EUROPE B.V.

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

Telephone: 31-20-314-5000

A

A/V Mute	17, 92
Accesorii opționale	176
Adresă e-mail de notificare 1/2/3	123
Ajustare culori	111
Aliniere panou	115
AMX Device Discovery	123
Aspect	73, 112

B

Baleiaj în exces	112
Bip	116
Blocare buton telecomandă	104
Blocare completă	103
Blocare funcționare	113
BNC Terminație Sync	116
Bonjour	124
Browser web	166
Buton de blocare a decalării lentilei	14
Buton de decalare pe orizontală a lentilei	14
Buton de decalare pe verticală a lentilei	14
Buton inv. direcție	116
Buton utilizator	114
Butonul de scoatere al unității de lentile	13

C

Calit. semnal HDBaseT	125
Camăra pentru documente	176
Capacul lămpii	14

Caută sursă la pornire	116
Căutare sursă	49
Citirea mesajelor primite prin poșta electronică	167
Claritate	110
Colț perete	63
Combinare margini	81, 118
Comutare lentilă	30
Config. automată	111
Config. Split Screen	89
Configurare 3D	112
Configurare proiector	166
Configurare rețea	119
Configurarea ecranului	27
Consum energie	113
Consumabile	177
Contrast	110
Control web	166
Control4 SDDP	124
Corectare geometrică	113
Corectare punct	61
Corecție T-H/V	113
Crestron RoomView	124, 171
Crucea	93
Cum se înlocuiește filtrul de aer	156
Cum se înlocuiește lampa	153
Curățarea	150
Curățarea filtrului de aer și a gurii de ventilație	150
Curățarea suprafeței proiecteurului	150

D

Data & oră	116
------------------	-----

Denumirea și funcțiile componentelor	13
Diafragmă automată	111
Diafragmei automate	72
DICOM SIM	71
Dimensiune ecran	90, 178
Dinamic	71
Direcție	115
DisplayPort	15
Distanță	178

E

EasyMP Monitor	166
Ecran	115
Ecran pornire	115
Esc	17
ESC/VP21	169
Extron XTP	117
E-Zoom	93

F

Față	115
Filtru red.zgomot	112
Funcția ajutor	132
Funcția de configurare multiplă	127
Funcția proiecție multiplă	80
Funcționare	116
Fundal Ecran	115

G

Gură de evacuare a aerului	13
----------------------------------	----

H

HDBaseT 117

I

ID Proiector 34
 ID telecomandă 35
 Indicatoare 133, 134
 Indicator alimentare 133
 Indicator filtru 133
 Indicator lampă 133
 Indicator temperatură 133
 Indicatori de stare 14
 Inel de focalizare 13
 Inel de zoom 13
 Info Sincro 125
 Informații rețea 119
 Interpolare cadru 112
 Interval video 112

Î

Înghiț 93
 Înlocuirea bateriilor 20

L

Lentilă de proiecție 24
 Limbă 118
 Logo utilizator 94

M

Memorie 114
 Meniu 107
 Meniul Altele 123

Meniul Extins 114
 Meniul Imagine 110
 Meniul Informații 124
 Meniul LAN prin cablu 121
 Meniul Poștă 122
 Meniul principal 120
 Meniul Reset 126
 Meniul Rețea 118
 Meniul Semnal 111
 Meniul Setări 113
 Meniului Configurare 107
 Menu 17
 Mesaje 115
 Message Broadcasting 124, 166
 Mod altitudine mare 116
 Mod culoare 71, 110
 Mod inactivare 116
 Mod standby 117
 Monitoare compatibile 189
 Mufă de alimentare 14
 Multi-ecran 118

N

Nivel de strălucire 118
 Notă C. Filtru Aer 115
 Notificare poștă 122, 167
 Număr de serie 125
 Număr port 122
 Nume proiector 120

P

Panou de control 16
 Parolă PJLink 120

Perioada de înlocuire a filtrului de aer 156
 Perioada de înlocuire a lămpii 153
 Picior din spate 16
 Picior reglabil din față 16
 PJLink 171
 Plafon 115
 Pornire directă 116
 Port HDMI 15
 Portul BNC 15
 Portul HDBaseT 15
 Portul ieșirii audio 15
 Portul intrării Audio1 15
 Portul intrării Audio2 15
 Portul intrării Audio3 15
 Portul intrării Audio-L/R 15
 Portul intrării S-Video 15
 Portul intrării video 15
 Portul Monitor Out 15
 Portul pentru calculator 15
 Portul RS-232C 15
 Portul telecomandă 15
 Poziție 112
 Poziție meniu 115
 Prezentare 71
 Procesare imagine 112
 Program 98
 Progresiv 112
 Proiecție 115
 Proiecție multiplă 71, 118
 Protecție la pornire 101
 Protej.logo utilizator 101
 Protejat de parolă 101
 Puncte de fixare a suportului pe tavan 16

Q	
Quick Corner	113
R	
Rată refresh	125
Receptor la distanță	13
Reducere zgomot	112
Reset toate	126
Resetarea duratei de funcționare a lămpii	126, 156
Resetați memoria	126
Rezoluție	111, 125
Rezolvarea problemelor	133
RoomView	172
S	
Saturare culoare	110
Scalare	112
Schimbare ecrane	90
Semnal intrare	112, 125
Semnal video	112, 125
Server SMTP	122
Setări A/V	117
Setări agendă	118
Setări de instalare	26
Setări IP	122
Sincro.	112
SNMP	168
Source Search	17
Spate	115
Specificații	191
Split Screen	113
sRGB	71
Status	125
Strălucire	110
Suprafață curbată	54
Supraîncălzirea	135
Sursă	89, 125
Ș	
Șablon de test	29, 114
T	
Tastatură virtuală	119
Teatru	71
Telecomandă	18
Telecomandă web	168
Temp. Culoare	110
Temperatura de depozitare	191
Temperatura de funcționare	191
Tentă	110
Tip lentilă	116
Trap IP Adresă 1/2	123
U	
Uniformitate culori	115
Urmărire	111
V	
Volum	113