



Ghidul utilizatorului

Multimedia Projector

EB-696Ui

Notății utilizate în acest ghid 8

Prezentare generală a proiectorului 9

Caracteristicile Proiecteurului 10

Funcții interactive unice	10
Configurare rapidă și ușoară	10
Conectivitate flexibilă	10
Conectare la calculatoare	11
Conectare la dispozitive mobile	11
Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente	12

Componentele și funcțiile proiectorului..... 13

Componentele proiectorului - partea din față/laterală	13
Componentele proiectorului - partea superioară/laterală	14
Componentele proiectorului - interfață	15
Componentele proiectorului - bază	17
Componentele proiectorului - panoul de control	17
Componentele proiectorului - telecomanda	18
Componentele proiectorului - creioanele interactive	20
Componentele proiectorului - tava de creioane	21
Componentele proiectorului - unitatea tactilă	21

Configurarea proiectorului 23

Amplasarea proiectorului 24

Configurarea proiectorului și opțiuni de instalare	24
Setări la utilizarea funcțiilor interactive	25
Setări la utilizarea unității tactile	26

Conexiunile proiectorului 27

Conectarea la un calculator	27
Conectarea la un calculator pentru video și audio VGA	27
Conectarea la un calculator pentru video și audio USB	28

Conectarea la un calculator pentru video și audio HDMI	29
Conectarea la un smartphone sau o tabletă	30
Conectarea la surse video	31
Conectarea la o sursă video HDMI	31
Conectarea la o sursă video Componente-VGA	31
Conectarea la o sursă video compozit	32
Conectarea la dispozitive USB externe	33
Proiecția de pe un dispozitiv USB	33
Conectarea la un dispozitiv USB	34
Deconectarea unui dispozitiv USB	34
Conectarea la o cameră pentru documente	34
Conectarea la dispozitive de ieșire externe	34
Conectarea la un monitor VGA	34
Conectarea la difuzoare externe	35
Conectarea unui microfon	36
Conectarea mai multor proiectoare din același model	36

Instalarea bateriilor în telecomandă 39

Instalarea bateriilor în creioane 40

Utilizarea telecomenzii 41

Utilizarea caracteristicilor de bază ale proiectorului 42

Pornirea proiectorului 43

Ecran principal	44
-----------------------	----

Oprirea proiectorului 46

Configurarea datei și a orei..... 47

Selectarea limbii pentru meniurile proiectorului 49

Moduri de proiecție 50

Schimbarea modului de proiecție utilizând telecomanda	50
Schimbarea modului de proiecție utilizând meniurile	50

Focalizarea imaginii	52	Calibrarea automată	79
Ajustarea poziției pe verticală a imaginii	55	Calibrarea manuală	80
Forma imaginii	56	Realizarea operațiilor tactile interactive folosind degetul	82
Corectarea formei imaginii cu butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale	56	Calibrarea pentru realizarea operațiilor tactile folosind degetul	84
Corectarea formei imaginii cu funcția Quick Corner	57	Instrucțiuni privind siguranța la realizarea operațiilor tactile interactive	87
Corectarea formei imaginii pe o suprafață curbată	59	Etichete de avertizare împotriva produselor laser	87
Încărcarea setării formei imaginii din memorie	61	Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare).....	89
Redimensionarea imaginii cu ajutorul butoanelor.....	63	Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă).....	91
Ajustarea poziției imaginii	64	Controlarea funcțiilor calculatorului dintr-un ecran proiectat (modul Interactiv cu calc.)	93
Selectarea unei surse de imagini.....	65	Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC.....	93
Formatul de imagine	67	Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC	94
Schimbarea formatului de imagine.....	67	Reglarea zonei de operare a creionului	96
Formate disponibile pentru imagini	67	Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X.....	98
Modul de afișare a imaginilor proiectate în fiecare mod de aspect	68	Interacționarea cu ecranul	99
Mod culoare	69	Comutarea modului interactiv	99
Schimbarea modului Culoare	69	Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă.....	99
Moduri de culoare disponibile	69	Selectarea lățimii și culorii pentru linii	101
Setarea funcției Diafragmă automată.....	69	Selectarea șabloanelor de tablă albă.....	102
Ajustarea culorilor imaginii	71	Bara de instrumente din zona inferioară pentru controlul proiecteurului.....	102
Ajustarea nuanței, a saturației și a strălucirii.....	71	Salvarea conținutului desenat.....	103
Ajustarea setării Gamma.....	72	Imprimarea conținutului desenat	103
Controlarea volumului cu butoanele pentru volum.....	74	Selectarea afișajului unui dispozitiv de rețea	104
Utilizarea funcțiilor interactive	75	Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea	106
Moduri ale funcțiilor interactive.....	76	Măsurile de precauție la conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea	106
Pregătirea înainte de utilizarea funcțiilor interactive.....	77	Instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală.....	108
Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță a funcțiilor interactive.....	77	Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	108
Utilizarea creioanelor interactive.....	77	Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală	109
Calibrarea creionului	79	Funcții interactive la proiectarea simultană a două imagini	110
		Comutarea proiecției pe ecran divizat.....	110

Selectarea setărilor de ecran divizat pentru funcția interactivă	111
Funcții interactive la proiectarea cu două proiectoare.....	113
Utilizarea temporară a funcțiilor interactive doar pe unul dintre proiectoare....	113
Utilizarea caracteristicilor proiectorului	115
Proiectarea simultană a două imagini.....	116
Combinatii neacceptate de surse de intrare pentru proiecția de tip ecran divizat	117
Restricții pentru proiecția cu caracteristica Split Screen.....	118
Proiectarea unei prezentări PC Free	119
Tipuri de fișiere acceptate de caracteristica PC Free.....	119
Precauții la proiecția cu caracteristica PC Free	119
Începerea unei expuneri de diapozitive cu PC Free.....	120
Începerea unei prezentări video cu PC Free.....	122
Opțiuni de afișare la utilizarea caracteristicii PC Free	123
Oprirea temporară a imaginii și sunetului	124
Oprirea temporară a acțiunii video.....	125
Efectuarea de zoom în imagini	126
Utilizarea telecomenzii ca mouse fără fir	127
Utilizarea telecomenzii ca indicator.....	129
salvarea imaginii siglei unui utilizator	130
Salvarea unui șablon al utilizatorului	133
Utilizarea mai multor proiectoare.....	135
Sistemul de identificare a proiectorului în vederea controlării mai multor proiectoare	135
Setarea ID-ului pentru proiector	135
Selectarea proiectorului pe care doriți să îl comandați.....	136
Ajustarea uniformității culorilor	137
Ajustarea strălucirii lămpii	139
Potrivirea culorilor imaginilor.....	140

Ajustarea RGBCMY.....	141
Proiectarea imaginilor de la portul HDMI3 cu caseta de interfață opțională.....	143
Caracteristicile de securizare a proiectorului	145
Tipuri de securizare prin parolă.....	145
Setarea unei parole	145
Selectarea tipurilor de securizare prin parolă	146
Introducerea unei parole pentru utilizarea proiectorului.....	147
Blocarea butoanelor proiectorului	147
Deblocarea butoanelor proiectorului.....	148
Instalarea unui cablu de securitate	149

Utilizarea proiectorului într-o rețea 150

Proiecția într-o rețea prin cablu	151
Conectarea la o rețea prin cablu.....	151
Selectarea setărilor de rețea prin cablu.....	151
Proiecția într-o rețea fără fir	154
Instalarea modulului LAN fără fir	154
Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir	155
Selectarea setărilor de rețea fără fir în Windows	157
Selectarea setărilor de rețea fără fir în OS X	157
Configurarea securității pentru rețeaua fără fir.....	157
Folosirea unui cod QR pentru conectarea la un dispozitiv mobil	158
Utilizarea unei chei USB pentru conectarea unui calculator Windows.....	159

Monitorizarea și controlarea proiectorului 160

EasyMP Monitor	161
Controlarea unui proiector conectat în rețea utilizând un browser Web.....	162
Configurarea alertelor prin e-mail referitoare la proiector.....	164

Mesaje de alertă prin e-mail referitoare la proiectorul conectat în rețea	164
Configurarea monitorizării utilizând software-ul SNMP	165
Utilizarea comenzilor ESC/VP21	166
Lista de comenzi ESC/VP21	166
Amplasarea cablurilor	166
Asistența PJLink	168
Asistență Crestron RoomView	169
Configurarea asistenței pentru sistemul Crestron RoomView.....	169
Controlul unui proiector în rețea cu ajutorul sistemului Crestron RoomView....	170
Fereastra de operațiuni Crestron RoomView	170
Fereastra de instrumente Crestron RoomView.....	171
Ajustarea setărilor din meniuri	173
Utilizarea meniurilor proiectorului	174
Utilizarea tastaturii de pe ecran	175
Text care poate fi introdus prin utilizarea tastaturii de pe ecran	175
Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine	176
Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal	178
Setarea caracteristicilor proiectorului - meniul Setări	180
Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins	183
Meniul Extins - meniul Easy Interactive Function.....	186
Setări generale	186
Interactiv cu PC	187
Setările de rețea pentru proiector - meniul Rețea	189
Meniul Rețea - meniul Principal	190
Meniul Rețea - meniul Rețea locală fără fir	191
Meniul Rețea - meniul LAN prin cablu.....	192
Meniu Rețea - meniu Notificări.....	193
Meniul Rețea - meniul Altele	194
Meniul Rețea - meniul Reset.....	195
Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO	196
Afișarea informațiilor despre proiector - meniul Informații	198
Meniul Informații - meniul Informații proiector	198
Lista de coduri Event ID.....	199
Opțiuni de resetare a proiectorului - meniul Reset	200
Copierea setărilor din meniuri între proiectoare (Configurare lot)	201
Transferul setărilor de pe o unitate flash USB.....	201
Transferul setărilor dintr-un calculator	202
Notificare de eroare la configurarea multiplă	203
Întreținerea proiectorului	204
Curățarea geamului de proiecție.....	205
Curățarea senzorului de obstacole	206
Curățarea carcasei proiectorului	207
Întreținerea filtrului de aer și a gurii de ventilare	208
Curățarea filtrului de aer	208
Înlocuirea filtrului de aer	210
Întreținerea lămpii proiectorului	212
Înlocuirea lămpii.....	213
Resetarea cronometrului lămpii	215
Înlocuirea bateriilor telecomenzii	217
Înlocuirea bateriei creionului interactiv	218
Înlocuirea vârfului creionului interactiv	219
Înlocuirea vârfului moale al creionului	219
Înlocuirea vârfului moale al creionului cu vârful tare	220

Rezolvarea problemelor legate de funcționarea proiectorului 221

Probleme legate de proiecție 222

Starea indicatoarelor proiectorului..... 223

Utilizarea afișărilor de ajutor ale proiectorului 225

Rezolvarea problemelor legate de afișarea imaginilor și redarea sunetului..... 226

Nu se afișează nicio imagine – SOLUȚII..... 226

Imaginile nu se proiectează corect la utilizarea funcției USB Display – SOLUȚII 226

Apare mesajul „Fără semnal” – SOLUȚII 227

Afișarea de pe un laptop 227

Afișarea de pe un laptop Mac 228

Apare mesajul „Nu e acceptat” – SOLUȚII 228

Se afișează o imagine parțială - SOLUȚII 228

Imaginea nu este dreptunghiulară - SOLUȚII..... 228

Imaginea conține zgomot sau este statică - SOLUȚII..... 229

Imaginea este neclară sau încețoșată - SOLUȚII 229

Strălucirea imaginii și culorile sunt incorecte - SOLUȚII..... 230

Probleme de sunet - SOLUȚII 230

Soluții la probleme privind microfonul..... 231

Numele fișierelor imagine nu sunt afișate corespunzător în caracteristica PC

Free - SOLUȚII..... 231

Probleme de operare a telecomenzii sau a proiectorului - SOLUȚII 232

Probleme cu pornirea sau oprirea proiectorului - SOLUȚII..... 232

Probleme cu telecomanda - SOLUȚII 232

Probleme de parolă - SOLUȚII..... 233

Soluție atunci când apare mesajul „Bateria de alimentare a ceasului este descărcată.” 233

Soluționarea problemelor legate de funcțiile interactive 234

Soluții atunci când apare mesajul „S-a produs o eroare în Easy Interactive Function” 234

Soluții atunci când creioanele interactive nu funcționează 234

Soluții atunci când calibrarea manuală nu funcționează 235

Soluții atunci când nu puteți opera un computer din ecranul proiectat 235

Soluții atunci când poziția creionului interactiv nu este exactă 235

Soluții atunci când creioanele interactive funcționează lent sau sunt dificil de utilizat..... 236

Soluții atunci când nu funcționează operațiunile tactile interactive 236

Probleme de rețea - SOLUȚII 237

Probleme cu accesarea proiectorului prin internet - SOLUȚII 237

Probleme cu primirea e-mailurilor de alertă de rețea - SOLUȚII..... 237

Soluții pentru situațiile în care imaginea este statică în timpul proiecției prin rețea 237

Apendice 239

Accesorii opționale și piese de schimb 240

Cabluri 240

Suporturi de montare..... 240

Pentru funcția interactivă 240

Pentru conectare fără fir..... 240

Dispozitive externe..... 241

Piese de schimb..... 241

Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție . 242

Rezoluții de afișare acceptate..... 243

Specificațiile proiectorului..... 245

Specificațiile conectorilor..... 246

Dimensiuni externe..... 247

Cerințe de sistem pentru software-ul USB Display 249

Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver 250

Lista simbolurilor de siguranță (în conformitate cu IEC60950-1 A2) 251

Glosar 253**Note 255**

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with
requirements of EU directive..... 255

Restricție de utilizare 255

Referințe pentru sistemul de operare 255

Mărci comerciale 256

Aviz privind drepturile de autor..... 256



Atribuirea de drepturi de autor..... 256

Notații utilizate în acest ghid





Simboluri privind lucrul în siguranță

Proiectorul și manualele aferente folosesc simboluri grafice și etichete pentru a indica text care prezintă cum se utilizează proiectorul în condiții de siguranță.

Citiți și respectați întocmai instrucțiunile marcate cu aceste simboluri și etichete pentru a evita accidentarea persoanelor sau prejudicierea proprietății.

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

Notații referitoare la informațiile generale

 Atenție	Această etichetă indică procedurile care pot produce daune sau răni dacă nu se iau măsuri suficiente de siguranță.
	Această etichetă indică informații suplimentare care pot fi folositoare pentru utilizator.
[Denumire buton]	Indică numele butoanelor de pe telecomandă sau de pe panoul de comandă. Exemplu: butonul [Esc]
Denumirea meniurilor/setărilor	Indică nume de meniuri și setări ale proiectorului. Exemplu: Selectați meniul Imagine  Imagine > Avansat
»	Această etichetă indică legătură către pagini corelate.
	Această etichetă indică o pagină în care puteți găsi informații detaliate referitoare la un anumit subiect.

Prezentare generală a proiectorului

Consultați aceste secțiuni pentru a afla mai multe despre caracteristicile proiectorului și denumirile componentelor.

» **Linkuri corelate**

- "Caracteristicile Proiectorului" [p.10](#)
- "Componentele și funcțiile proiectorului" [p.13](#)

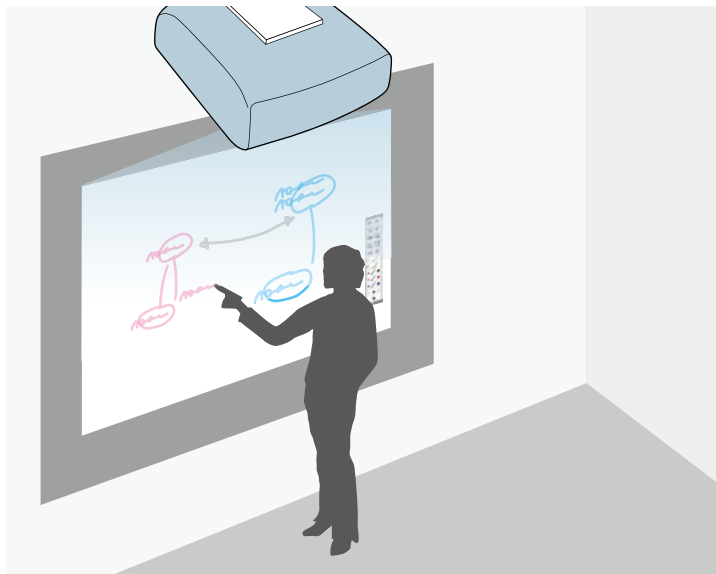
Acest proiector este dotat cu următoarele funcții speciale. Consultați aceste secțiuni pentru mai multe detalii.

» Linkuri corelate

- "Funcții interactive unice" [p.10](#)
- "Configurare rapidă și ușoară" [p.10](#)
- "Conectivitate flexibilă" [p.10](#)

Funcții interactive unice

Adnotare ușoară pe ecranul proiectat cu ajutorul creionului interactiv sau al degetului.



- Adnotare cu sau fără computer.
- Adnotare cu două creioane simultan.
- Bară de instrumente rapidă și ușoară pentru a vă ajuta la adnotarea pe ecran.

- Operațiuni ale proiectorului de pe ecranul proiectat.
- Imprimați, salvați și afișați cu ușurință prezentările.
- Operațiuni ale computerului de pe ecranul proiectat.
- Interactivitate pe bază de atingeri cu ajutorul degetului.

Configurare rapidă și ușoară

- Caracteristică Pornire directă pentru a porni funcționarea proiectorului imediat ce îl conectați la o sursă de alimentare.
- Caracteristică Pornire automată pentru a porni funcționarea proiectorului atunci când acesta detectează semnalul de imagine de la portul pe care l-ați specificat drept sursă pentru funcția **Pornire automată**.
- Caracteristică Ecran principal pentru selectarea cu ușurință a unei surse de imagini și accesarea unor funcții utile.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Pornirea proiectorului" [p.43](#)
- "Corectarea formei imaginii cu funcția Quick Corner" [p.57](#)

Conectivitate flexibilă

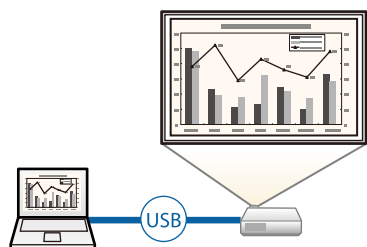
Acest proiector acceptă o gamă largă de opțiuni de conectare ușor de utilizat:

» Linkuri corelate

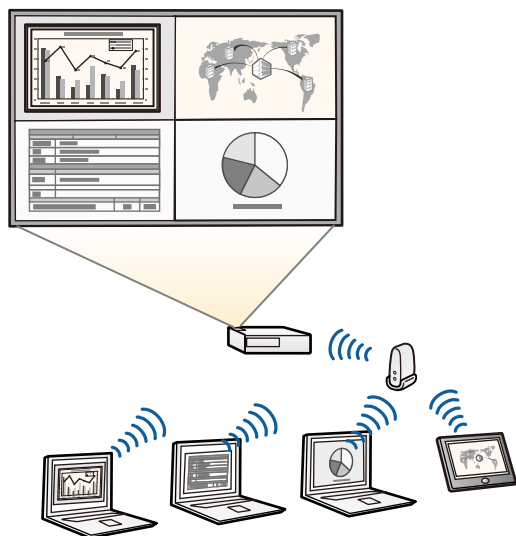
- "Conectare la calculatoare" [p.11](#)
- "Conectare la dispozitive mobile" [p.11](#)
- "Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente" [p.12](#)

Conectare la calculatoare

- Conectare cu un singur cablu USB pentru proiectare de imagini și redare audio (USB Display).



- Software EasyMP Multi PC Projection pentru proiectarea simultană a până la patru imagini prin divizarea ecranului proiectat. Puteți proiecta imagini de pe calculatoare din rețea sau de pe smartphone-uri sau tablete pe care este instalată aplicația Epson iProjection. Pentru detalii, consultați *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*.



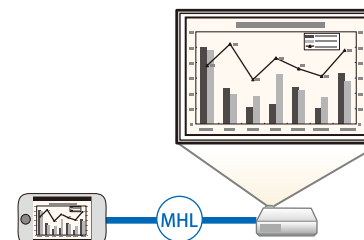
- Atunci când proiectați imagini utilizând o rețea LAN fără fir, trebuie să instalați modulul LAN fără fir 802.11b/g/n Epson și apoi să configurați proiectorul și computerul pentru proiecție fără fir. Modulul LAN fără fir 802.11b/g/n este posibil să nu fie inclus împreună cu proiectorul.
- Puteți descărca software-ul și manualele necesare de pe următorul site web.
<http://www.epson.com/>

» Linkuri corelate

- "Accesorii opționale și piese de schimb" p.240
- "Conectarea la un calculator" p.27
- "Utilizarea proiectorului într-o rețea" p.150

Conectare la dispozitive mobile

- Port HDMI1/MHL pentru conectarea proiectorului la un dispozitiv mobil prin cablu MHL.



- Aplicație Epson iProjection pentru conectarea fără fir a proiectorului la un dispozitiv mobil utilizându-se aplicația disponibilă în App Store sau Google Play.



Orice tarife suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play cad în responsabilitatea clientului.

» Linkuri corelate

- "Conectarea la un smartphone sau o tabletă" p.30

Mărirea și proiectarea fișierelor utilizând camera pentru documente

Camera pentru documente opțională pentru proiectarea obiectelor și a documentelor pe suport de hârtie.

Puteți opera camera pentru documente opțională din ecranul proiectat.

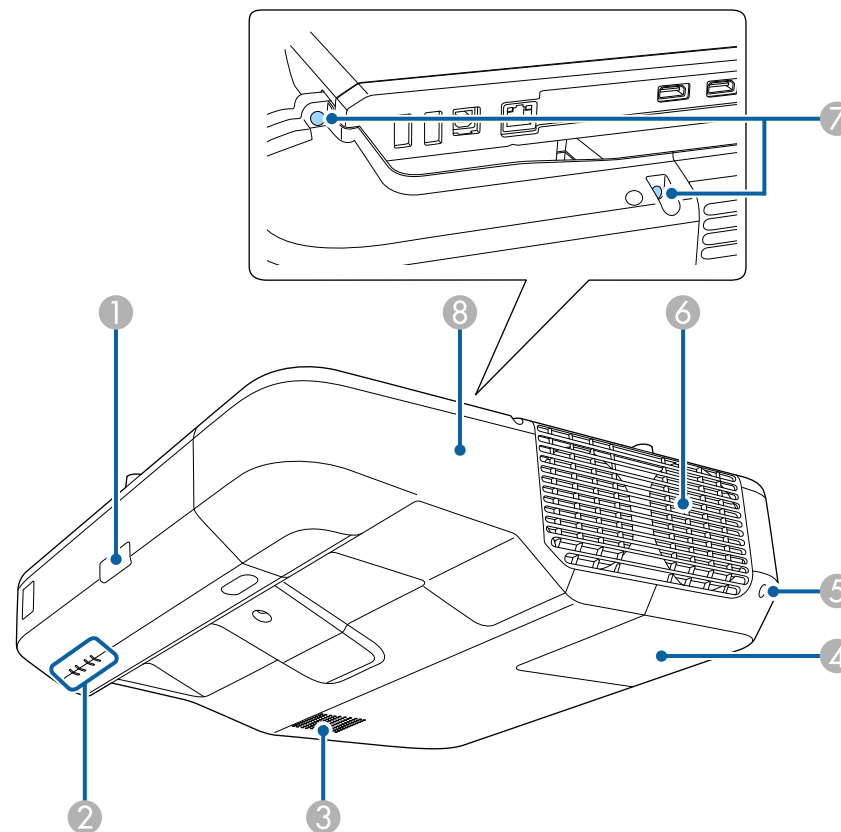
Nu puteți opera dispozitivul ELPDC06/ELPDC11/ELPDC12/ELPDC20 din ecranul proiectat.

În următoarele secțiuni sunt explicate componentele proiectorului și funcțiile acestora.

» Linkuri corelate

- "Componentele proiectorului - partea din față/laterală" [p.13](#)
- "Componentele proiectorului - partea superioară/laterală" [p.14](#)
- "Componentele proiectorului - interfață" [p.15](#)
- "Componentele proiectorului - bază" [p.17](#)
- "Componentele proiectorului - panoul de control" [p.17](#)
- "Componentele proiectorului - telecomanda" [p.18](#)
- "Componentele proiectorului - creioanele interactive" [p.20](#)
- "Componentele proiectorului - tava de creioane" [p.21](#)
- "Componentele proiectorului - unitatea tactilă" [p.21](#)

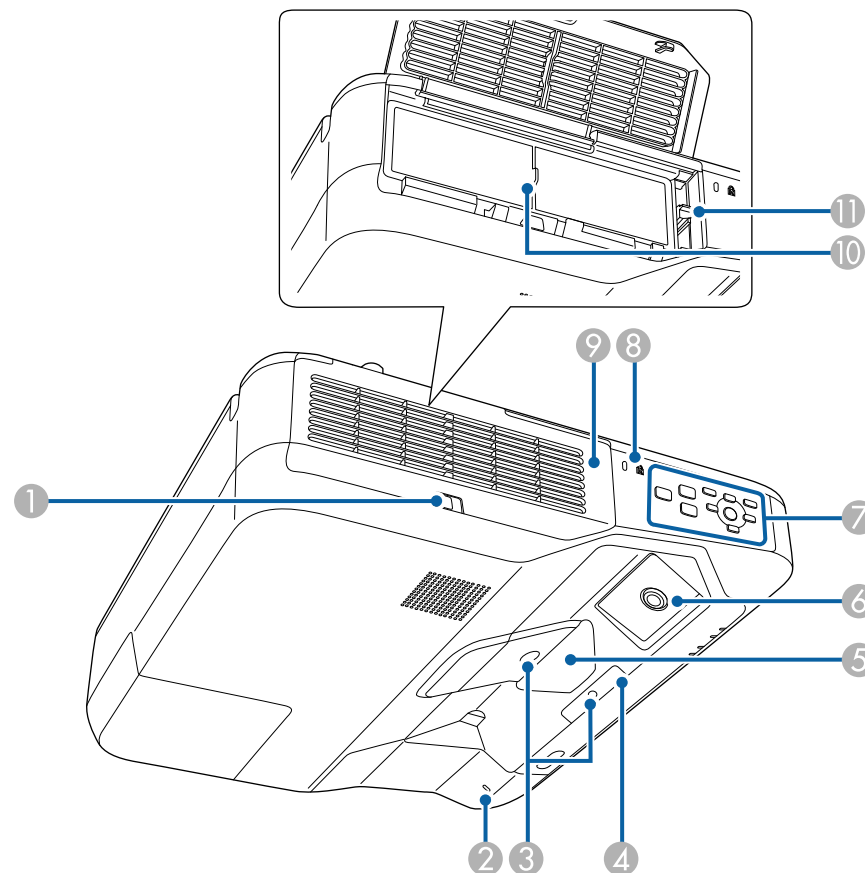
Componentele proiectorului - partea din față/laterală



Nume		Funcție
①	Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
②	Indicatoare	Indică starea proiectorului.
③	Boxă	Ieșire audio.
④	Capacul lămpii	Deschideți pentru a accesa lampa proiectorului.
⑤	Șurub pentru capacul lămpii	Înșurubați pentru a fixa capacul lămpii în poziție.

Nume	Funcție
6 Orificiu de evacuare a aerului	<p>Gura de evacuare a aerului este utilizată pentru a răci proiectorul.</p> <p>⚠ Avertisment</p> <p>Nu priviți către orificiile de ventilare. Dacă lampa explodează, se pot elibera gaze și se pot împrăști cioburi, care ar putea cauza o rănire. Contactați un medic în cazul inhalării sau pătrunderii în ochi sau gură a cioburilor.</p> <p>⚠ Atenție</p> <p>În timpul proiecției, nu vă apropiați fața sau mâinile de gura de evacuare a aerului și nu așezați obiecte care pot fi deformate sau deteriorate de căldură în apropierea gurii. Aerul cald din orificiul de evacuare a aerului poate provoca arsuri, deformare sau accidente.</p>
7 Șuruburi pentru capacul cablului	Șuruburi pentru fixarea capacului de cablu în poziție.
8 Capac cablu	Slăbiți cele două șuruburi și deschideți capacul atunci când conectați cablurile dispozitivelor externe sau atunci când montați modulul LAN fără fir.

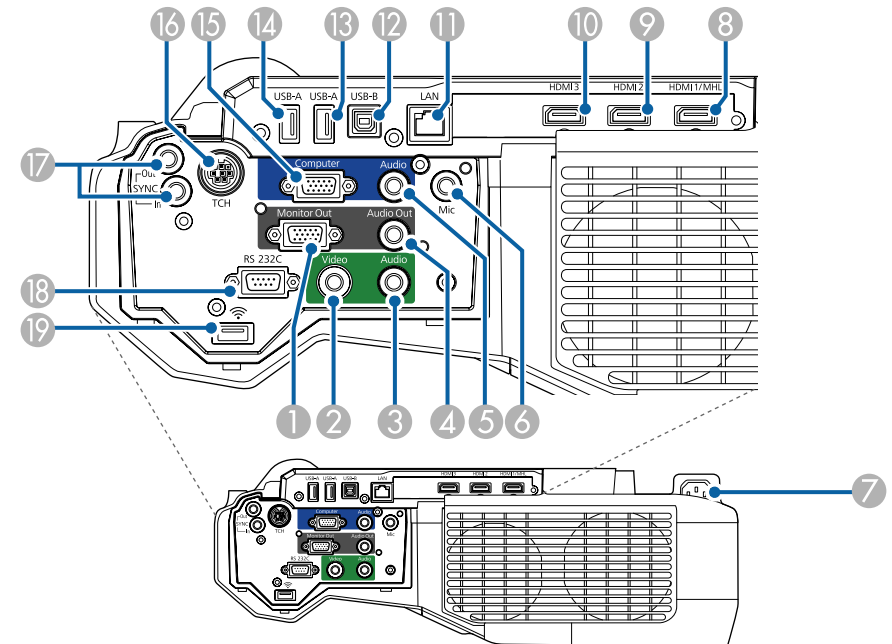
Componentele proiecteurului - partea superioară/laterală



Nume	Funcție
1 Dispozitiv de blocare a capacului filtrului	Deschide capacul filtrului de aer.
2 Indicator rețea LAN fără fir	Indică starea accesului la modulul opțional LAN fără fir.

Nume	Funcție
③ Senzor de obstacole	Detectează obstacolele care interferează cu zona de proiecție.
④ Receptor la distanță	Primește semnalul de la telecomandă.
⑤ Fereaștră de proiecție	De aici sunt proiectate imaginile. <div> ⚠ Avertisment <ul style="list-style-type: none"> Nu priviți în fereaștră de proiecție în timpul proiecției. Nu amplasați obiecte și nu așezați mâna în apropierea ferestrei de proiecție. Aceasta poate provoca arsuri, incendii sau deformarea obiectului, deoarece această zonă atinge o temperatură ridicată din cauza proiecției concentrate de lumină. </div>
⑥ Receptor pentru creionul interactiv	Primește semnale de la creionul interactiv.
⑦ Panou de comandă	Permite comandarea proiecteurului.
⑧ Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.
⑨ Capac filtru de aer	Deschideți pentru a avea acces la filtrul de aer sau la butonul de focalizare.
⑩ Gură de ventilare (filtru de aer)	Permite admisia aerului în vederea răcirii interioare a proiecteurului.
⑪ Buton de focalizare	Reglează focalizarea imaginii. Deschideți capacul filtrului de aer pentru a-l acționa.

Componentele proiecteurului - interfață

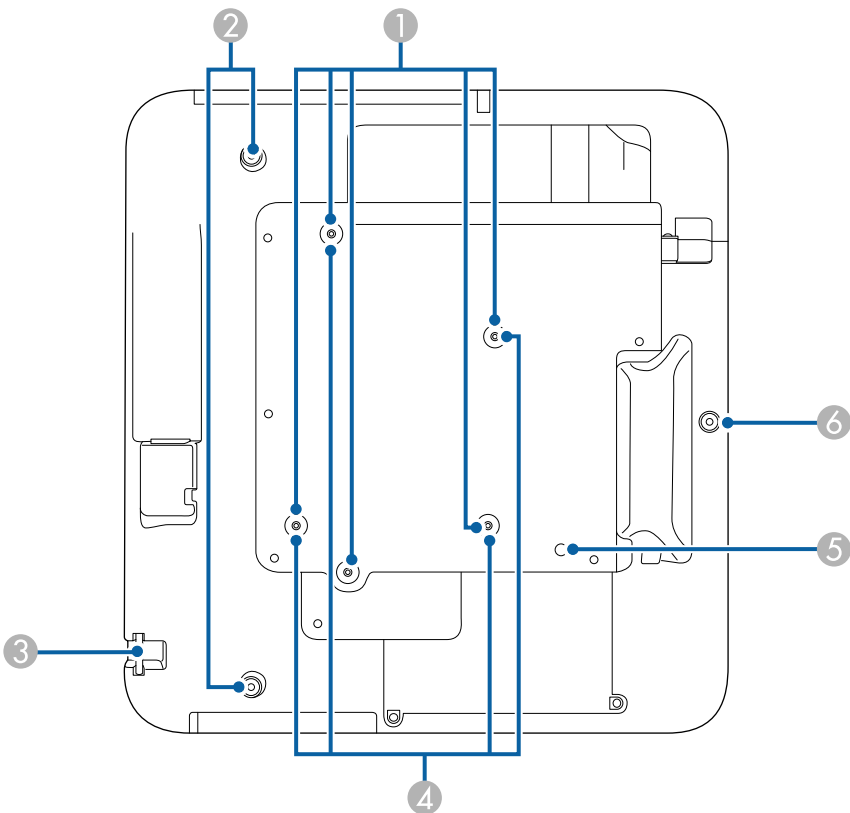


Nume	Funcție
① Portul Monitor Out	Transmite pe un monitor extern semnale RGB analogice primite de la portul pentru Computer. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.
② Portul Video	Introduce semnale video compozite de la surse video.
③ Portul Audio	Introduce semnal audio de la echipamente conectate la portul Video. Primește intrare audio de la alte dispozitive atunci când se proiectează imagini de la dispozitivul conectat la portul USB-A. De acum înainte, acesta va purta denumirea de port Audio 2.

Nume	Funcție
④ Port Audio Out	Transmite semnalul audio de la sursa de intrare curentă sau de la portul Mic la un difuzor extern.
⑤ Portul Audio	Primește intrare audio de la echipamente conectate la portul Computer. De acum înainte, acesta va purta denumirea de port Audio 1.
⑥ Portul Mic	Primește semnal audio de la microfon.
⑦ Mufă de alimentare	Conectează cablul de alimentare la proiector.
⑧ Port HDMI1/MHL	Primește semnale video de la computere și echipamente video compatibile HDMI sau de la dispozitive mobile compatibile MHL (Mobile High-Definition). Acest proiector este compatibil cu HDCP.
⑨ Port HDMI2	Primește semnale video de la computere și echipamente video compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP.
⑩ Port HDMI3	Primește semnale video de la computere și echipamente video compatibile HDMI. Acest proiector este compatibil cu HDCP.
⑪ Portul LAN	Conectează un cablu LAN pentru conectarea la o rețea.
⑫ Port USB-B	Conectează un cablu USB la calculator pentru proiectarea de imagini de pe calculator sau utilizarea funcției Mouse fără fir. Conectează proiectorul la un computer prin cablul USB furnizat pentru a utiliza creionul interactiv ca mouse.
⑬ Port USB-A	Conectează un dispozitiv de memorie USB sau o cameră digitală și proiectează filme sau imagini utilizând PC Free. Selectați USB1 drept sursă de imagine la conectarea unei dispozitiv USB la acest port pentru a utiliza funcțiile PC Free ale proiectorului. Conectează camera pentru documente opțională. Selectați USB2 drept sursă de imagine la conectarea unei camere pentru documente la acest port.

Nume	Funcție
⑭ Port USB-A	Conectează un dispozitiv de memorie USB sau o cameră digitală și proiectează filme sau imagini utilizând PC Free. Selectați USB1 drept sursă de imagine la conectarea unei dispozitiv USB la acest port pentru a utiliza funcțiile PC Free ale proiectorului. Conectează camera pentru documente opțională. Selectați USB2 drept sursă de imagine la conectarea unei camere pentru documente la acest port.
⑮ Portul Computer	Primește semnale de imagine de la un calculator și semnale video compuse de la alte surse video.
⑯ Port TCH	Conectează cablul de conectare pentru unitatea tactilă inclus în pachet la unitatea tactilă.
⑰ Portul SYNC IN/OUT	Atunci când utilizați funcțiile interactive în aceeași încăpere cu mai multe versiuni ale aceluiași proiector, trebuie să conectați la proiectoare setul opțional de cabluri pentru telecomandă. Atunci când este conectat setul de cabluri, creionul interactiv va funcționa stabil.
⑱ Portul RS-232C	Conectează un cablu RS-232C pentru a controla proiectorul de pe un computer. (Acest port trebuie utilizat doar pentru control și nu trebuie utilizat în mod normal.)
⑲ Fantă pentru modulul LAN fără fir	Montați modulul LAN fără fir opțional.

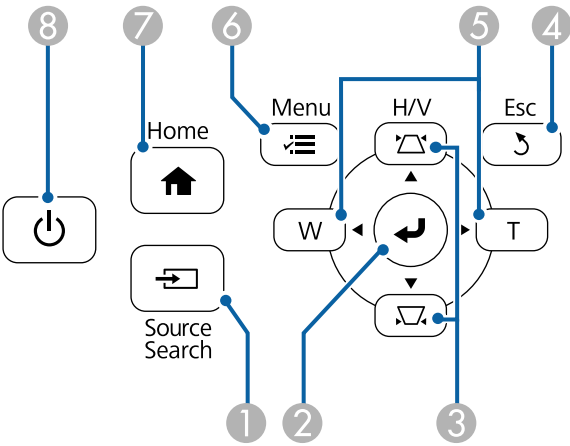
Componentele proiectorului - bază



Nume		Funcție
1	Puncte de fixare a plăcii de montare pe tavan (cinci puncte)	Dacă suspendați proiectorul de plafon, fixați în aceste puncte suportul opțional de suspendare pe tavan.
2	Puncte de fixare a piciorului din spate (două puncte)	Montați picioarele atunci când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou. (Numai modelele cu picioare furnizate)

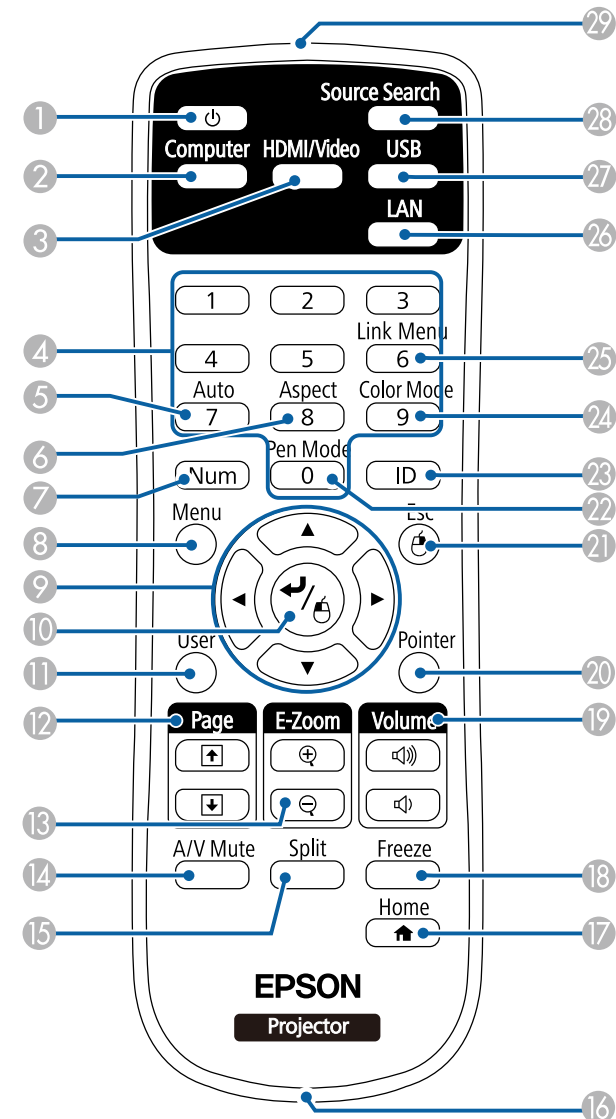
Nume		Funcție
3	Punct de atașare a cablului de securitate	Treceți pe aici un colier disponibil în comerț și fixați cablul. Nu treceți cabluri de prevenire a căderii pe aici atunci când montați proiectorul pe un perete sau atunci când îl suspendați de tavan.
4	Puncte de fixare a plăcii de montare pe perete (patru puncte)	Montați placa de fixare inclusă în pachet sau opțională la montarea pe un perete.
5	Senzor de lumină	Detectează luminozitatea din mediul înconjurător și reglează în mod automat luminozitatea ecranului. Setează Consum energie la Auto din meniul ECO al proiectorului.
6	Punct de fixare a piciorului față	Montați piciorul cu un distanțier atunci când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou. (Numai modelele cu picioare furnizate)



Componentele proiectorului - panoul de control



Nume	Funcție
1 Butonul [Source Search]	Comută la următoarea sursă de intrare.
2 Butonul [Enter] [↵]	Introduce selecția curentă și trece la următorul nivel în timp ce afișează meniul sau secțiunea de ajutor a proiecteurului. Optimizează funcțiile Urmărire , Sincro. și Poziție din meniul Semnal al proiecteurului în timpul proiectării semnalului RGB analogic de la portul Computer. De acum înainte, acesta va purta denumirea de buton [Enter].
3 Butoane și pentru ajustarea a distorsiunii trapezoidale și butoane cu săgeți	Afișează ecranul Corecție Trapez și vă permite să corectați distorsiunea trapezoidală. Selectează elemente de meniu în timp ce afișează meniul sau secțiunea de ajutor a proiecteurului.
4 Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Revine la nivelul anterior de meniu în timp ce afișează meniul proiecteurului.
5 Butoane Wide/Tele și butoane cu săgeți	W : mărește dimensiunea imaginii proiectate. T : reduce dimensiunea imaginii proiectate. Corectează distorsiunea pentru corecție trapez pe orizontală când se afișează ecranul Corecție Trapez. Selectează elemente de meniu în timp ce afișează meniul sau secțiunea de ajutor a proiecteurului.
6 Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul proiecteurului.
7 Butonul [Home]	Afișează și închide Ecran principal.
8 Buton de alimentare [⏻]	Pornește și oprește proiectorul. De acum înainte, acesta va purta denumirea de buton de alimentare.

Componentele proiecteurului - telecomanda



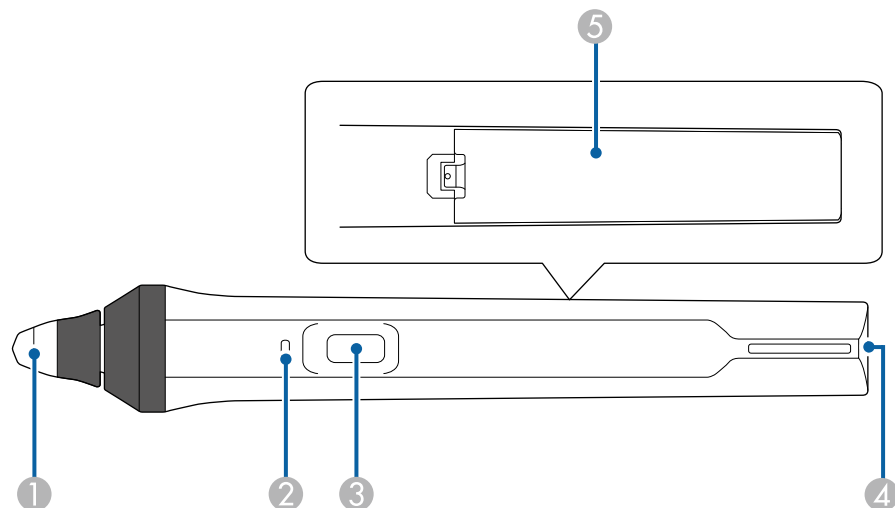
Nume	Funcție
① Buton de alimentare []	Pornește și oprește proiectorul. De acum înainte, acesta va purta denumirea de buton de alimentare.
② Butonul [Computer]	Selectează portul Computer drept sursă de imagini.
③ Butonul [HDMI/Video]	Comută sursa de imagini între porturile HDMI și Video.
④ Butoane numerice	Introduc cifre în meniul proiectorului în timp ce este ținut apăsat butonul [Num].
⑤ Butonul [Auto]	Optimizează funcțiile Urmărire , Sincro. și Poziție din meniul Semnal al proiectorului în timpul proiectării semnalului RGB analogic de la portul Computer.
⑥ Butonul [Aspect]	Modifică modul Aspect.
⑦ Butonul [Num]	Țineți apăsat acest buton pentru a introduce cifre utilizând butoanele numerice.
⑧ Butonul [Menu]	Afișează și închide meniul proiectorului.
⑨ Butoanele cu săgeți	Selectează elemente de meniu în timp ce afișează meniul sau secțiunea de ajutor a proiectorului.
⑩ Butonul [Enter] []	Introduce selecția curentă și trece la următorul nivel în timp ce afișează meniul sau secțiunea de ajutor a proiectorului. Funcționează ca butonul stânga al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir. De acum înainte, acesta va purta denumirea de buton [Enter].
⑪ Butonul [User]	Efectuează setările atribuite în setarea Buton utilizator din meniul Setări al proiectorului.
⑫ Butoanele [Page] (sus/jos)	Controlează funcțiile Pagina precedentă și Pagina următoare pe calculator atunci când conectați proiectorul la calculator printr-o rețea sau utilizând un cablu USB. Afișează ecranul precedent sau următor în timp ce se utilizează caracteristica PC Free.
⑬ Butoanele [E-Zoom] +/-	Mărește sau micșorează dimensiunea imaginii.

Nume	Funcție
⑭ Butonul [A/V Mute]	Pornește sau oprește temporar semnalele audio și video.
⑮ Butonul [Split]	Proiectează simultan două imagini de la surse de imagini diferite prin divizarea ecranului proiectat.
⑯ Punct de fixare a curelei	Permite montarea la telecomandă a unei curele achiziționate din comerț.
⑰ Butonul [Home]	Afișează și închide Ecran principal.
⑱ Butonul [Freeze]	Blochează sau deblochează proiectarea imaginilor.
⑲ Butoanele [Volume] (sus/jos)	Reglează volumul boxei.
⑳ Butonul [Pointer]	Afișează indicatorul de pe ecran.
㉑ Butonul [Esc]	Oprește funcția curentă. Revine la nivelul anterior de meniu în timp ce afișează meniul proiectorului. Funcționează ca butonul dreapta al mouse-ului când se utilizează funcția Mouse fără fir.
㉒ Butonul [Pen Mode]	Comută între utilizarea computerului și desenarea cu creionul interactiv.
㉓ Butonul [ID]	Țineți apăsat acest buton și apăsați butoanele numerice pentru a selecta ID-ul proiectorului pe care doriți să îl controlați folosind telecomanda.
㉔ Butonul [Color Mode]	Modifică modul Culoare.
㉕ Butonul [Link Menu]	Afișează meniul de setări pentru dispozitivul conectat la portul HDMI al proiectorului.
㉖ Butonul [LAN]	Comută sursa de imagini între dispozitivele conectate la rețea.
㉗ Butonul [USB]	Comută sursa de imagini între USB Display, USB1 și USB2.
㉘ Butonul [Source Search]	Comută la următoarea sursă de intrare.

Nume	Funcție
29 Zona de emiterie a semnalului de la telecomandă	Emite semnalele de la telecomandă.

Componentele proiecteurului - creioanele interactive

Țineți creionul pentru a-l activa automat. Creioanele se opresc automat după 15 secunde atunci când le așezați.



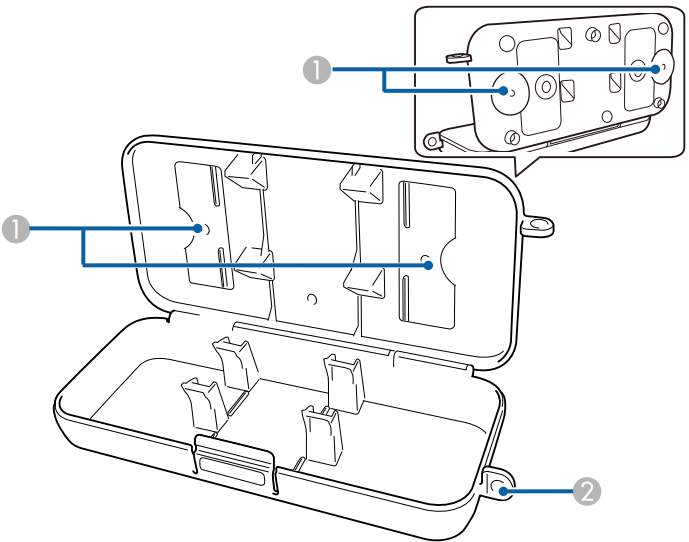
Nume	Funcție
1 Vârf creion	Vârf moale de creion, cu posibilitate de înlocuire. Dacă vârful moale este dificil de utilizat pe o suprafață texturată, înlocuiți-l cu vârful tare.

Nume	Funcție
2 Indicator baterie	Apăsați pe butonul din partea laterală a creionului pentru a primi indicații cu privire la nivelul rămas al bateriei. <ul style="list-style-type: none"> Când bateria este încărcată, indicatorul devine albastru până când eliberați butonul. Când bateria are un nivel scăzut, indicatorul luminos intermitent în albastru până când eliberați butonul. Nu iluminează când bateria este consumată. Schimbați bateria.
3 Buton	Atunci când Acțiune buton Creion este setată la Radieră în meniul Extins al proiecteurului, apăsați pe buton pentru a comuta funcția vârfului între creion și radieră la desenare. <p>Atunci când Acțiune buton Creion este setată la Des. bară inst. des., apăsați pe buton pentru a afișa bara de instrumente lângă vârful creionului.</p> <p>Atunci când Acțiune buton Creion este setată la Golire ecran, apăsați pe buton pentru a șterge întregul conținut desenat pe ecranul proiectat.</p> <p>☛ Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Acțiune buton Creion</p> <p>Atunci când utilizați creionul ca mouse, apăsați pe buton pentru a realiza operațiunea de clic dreapta.</p>
4 Punct de fixare a curelei	Permite atașarea unei curele achiziționate din comerț.
5 Capacul compartimentului pentru baterii	Deschideți acest capac când înlocuiți bateria.

» Linkuri corelate

- "Înlocuirea vârfului creionului interactiv" [p.219](#)

Componentele proiecteurului - tava de creioane



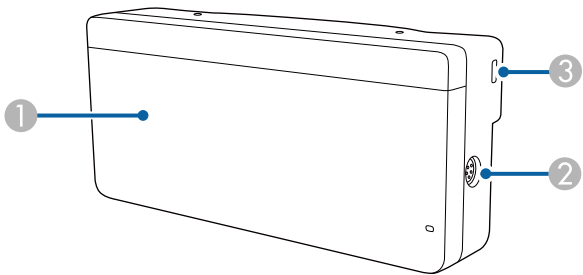
Nume		Funcție
1	Puncte de fixare	Fixați tava de creioane pe o tablă albă sau pe un perete.
2	Fantă blocare de siguranță	Treceți prin aceasta un lacăt disponibil în comerț.



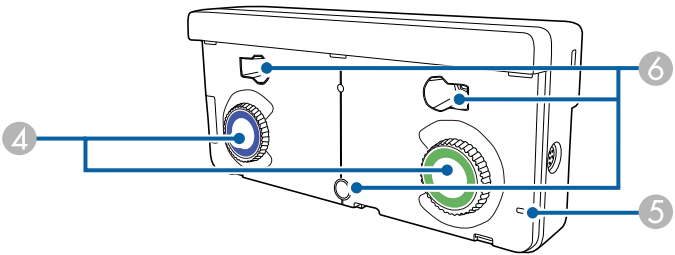
Se recomandă ca tava de creioane să fie strânsă cu două șuruburi M5 disponibile în comerț.

Componentele proiecteurului - unitatea tactilă

Față



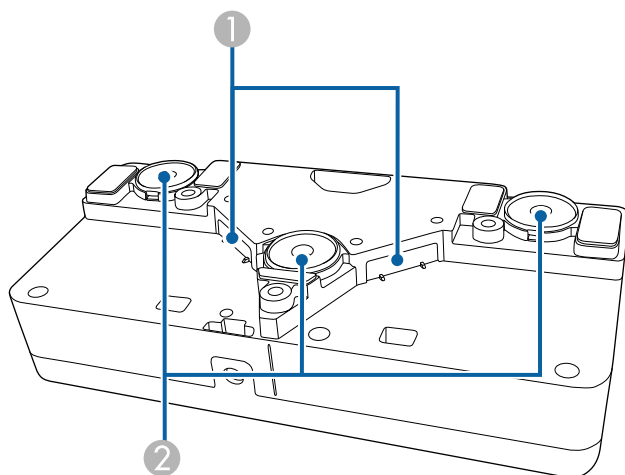
Atunci când nu este atașat capacul pentru protejarea butoanelor rotative



Nume		Funcție
1	Capac pentru protejarea butoanelor rotative	Îndepărtați capacul pentru a utiliza butoanele rotative de reglare.
2	Port TCH	Conectează proiectorul la unitatea tactilă cu ajutorul cablului de conectare a unității tactile.
3	Slot de securitate	Slotul de securitate este compatibil cu sistemul Microsaver Security produs de Kensington.
4	Butoane rotative de reglare	Realizează ajustări ale unghiurilor.

Nume	Funcție
5 Indicator	Este aprins atunci când unitatea tactilă este pornită.
6 Orificii pentru șuruburi (pentru montare)	Orificiile pentru șuruburi destinate fixării unității tactile.

Spate



Nume	Funcție
1 Porturi de difuzare a luminii laser	Realizează difuzarea luminii laser pentru a detecta poziția degetelor.
2 Magneți de montare	Magneți utilizați pentru montare.

⚠ Avertisment

Nu utilizați unitatea tactilă în apropierea echipamentelor medicale, cum ar fi stimulatoarele cardiace. În plus, atunci când utilizați unitatea tactilă, asigurați-vă că nu există niciun echipament medical (cum ar fi stimulatoarele cardiace) în apropiere. Interferențele electromagnetice pot cauza anomalii de funcționare a echipamentelor medicale.

⚠ Atenție

- Nu utilizați unitatea tactilă în apropierea suporturilor de stocare magnetice precum cardurile magnetice sau în apropierea dispozitivelor electronice de precizie, cum ar fi computerele, ceasurile digitale ori telefoanele celulare. Este posibil să se producă deteriorări ale datelor sau o funcționare defectuoasă a dispozitivelor.
- Atunci când instalați unitatea tactilă pe o suprafață magnetică, aveți grijă să nu vă prindeți degetele sau orice parte a corpului între magnet și suprafața de instalare.

Atenție

- Nu conectați unitatea tactilă la alte dispozitive decât EB-696Ui. Este posibil ca dispozitivul să se defecteze sau ca lumina laser să se extindă dincolo de limita normală.
- Este obligatoriu să utilizați cablul de conectare a unității tactile inclus în pachet. Nu veți putea realiza operațiunile dorite dacă utilizați un cablu obișnuit, disponibil în comerț.
- Atunci când casați unitatea tactilă, nu o dezamblați. Casați dispozitivul în conformitate cu legile și reglementările locale sau naționale.



Consultați *Ghidul de instalare* pentru a obține detalii cu privire la metodele de instalare a unității tactile și cu privire la metodele de reglare a unghiurilor.

Configurarea proiectorului

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a configura proiectorul.

» Linkuri corelate

- "Amplasarea proiectorului" [p.24](#)
- "Conexiunile proiectorului" [p.27](#)
- "Instalarea bateriilor în telecomandă" [p.39](#)
- "Instalarea bateriilor în creioane" [p.40](#)
- "Utilizarea telecomenzii" [p.41](#)

Puteți să montați proiectorul pe un perete sau să îl așezați pe o masă pentru a proiecta imagini.

Aveți nevoie de suporturile opționale atunci când suspendați proiectorul de tavan, când îl montați pe perete sau când îl așezați vertical pe o masă.

Atunci când alegeți locul de amplasare a proiectorului, aveți în vedere următoarele aspecte:

- Plasați proiectorul pe o suprafață plană robustă sau instalați-l utilizând un suport compatibil.
- Lăsați mult spațiu în jurul și dedesubtul proiectorului pentru ventilație și nu îl plasați pe sau lângă ceva care poate bloca gurile de ventilare.
- Poziționați proiectorul în apropierea unei prize electrice sau a unui cablu prelungitor cu împământare.
- Plasați proiectorul paralel cu ecranul.



dacă nu puteți instala proiectorul paralel cu ecranul, corectați distorsiunea trapezoidală utilizând controalele proiectorului.

⚠ Avertisment

- Este necesară folosirea unei metode speciale de instalare la suspendarea proiectorului de un perete sau pe tavan. Dacă nu instalați corect proiectorul, acesta poate cădea și cauza daune sau răni.
- Nu utilizați adezivi în punctele de fixare a suportului de montare pe perete sau pe tavan pentru a preveni slăbirea șuruburilor și nu utilizați lubrifianți, uleiuri ori substanțe similare pe proiector, deoarece carcasa acestuia se poate fisura, cauzând căderea proiectorului din suport. În acest caz, orice persoană aflată sub suport poate fi grav rănită și proiectorul se poate deteriora.
- Nu acoperiți gura de ventilare sau gura de evacuare a aerului de pe proiector. Dacă oricare dintre guri este acoperită, este posibil ca temperatura internă să crească și să provoace un incendiu.
- Nu montați proiectorul pe o suprafață instabilă sau într-un loc în care s-ar depăși sarcina permisă. În caz contrar, acesta poate să cadă sau să se răstoarne, provocând accidente și vătămări.
- Dacă montați proiectorul în locuri înalte, luați măsuri de prevenire a căderii și a accidentelor cu cabluri care să asigure siguranța în caz de urgență precum cutremure. Dacă nu este montat corect, acesta poate cădea, provocând accidentarea și vătămarea persoanelor.

Atenție

- Dacă utilizați proiectorul la altitudini mai mari de 1.500 m, setați opțiunea **Mod altitudine mare** la **Pornit** din meniul **Extins** al proiectorului pentru a asigura reglarea corectă a temperaturii interne a proiectorului.
☛ **Extins > Funcționare > Mod altitudine mare**
- Evitați instalarea proiectorului în încăperi în care umiditatea este foarte ridicată sau în care este foarte mult praf, sau în spații expuse la fum provenind de la un foc deschis sau de la fumat.

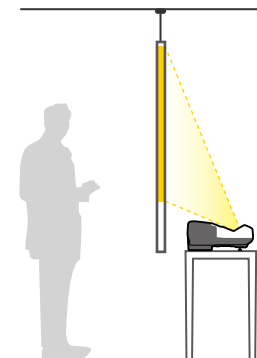
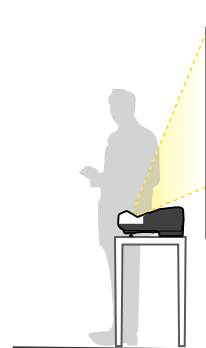
» Linkuri corelate

- "Configurarea proiectorului și opțiuni de instalare" [p.24](#)
- "Setări la utilizarea funcțiilor interactive" [p.25](#)
- "Forma imaginii" [p.56](#)
- "Accesorii opționale și piese de schimb" [p.240](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)

Configurarea proiectorului și opțiuni de instalare

Puteți configura sau instala proiectorul în următoarele moduri:

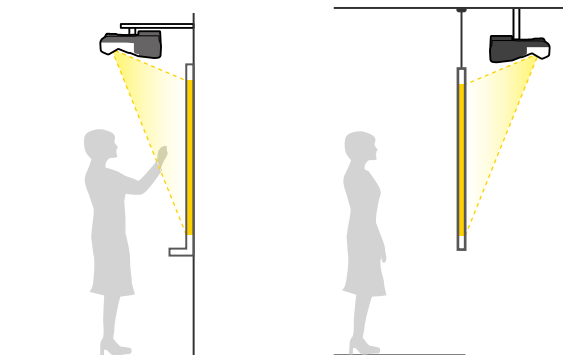
Față/Spate



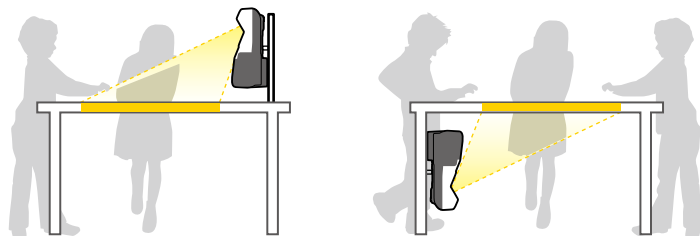


Montați picioarele (dacă sunt furnizate) atunci când utilizați proiectorul pe o suprafață precum un birou.

Față inversat/Spate inversat



Față inversat/Spate inversat (vertical)



Asigurați-vă că selectați opțiunea **Proiecție** corectă în meniul **Extins** al proiecteurului conform metodei de montare utilizate.



- Setarea implicită pentru **Proiecție** este **Față/Inversat**.
- Puteți modifica setarea pentru **Proiecție** prin apăsarea butonului [A/V Mute] de pe telecomandă timp de aproximativ cinci secunde.
 - Comutați **Față** la/de la **Față/Inversat**
 - Comutați **Spate** la/de la **Spate/Inversat**

» Linkuri corelate

- "Moduri de proiecție" [p.50](#)

Setări la utilizarea funcțiilor interactive

Atunci când se utilizează funcțiile interactive, proiectați din fața ecranului.

Setați opțiunea **Proiecție** la **Față/Inversat** sau **Față**.

Atenție

Funcțiile interactive sunt operate cu ajutorul comunicațiilor prin infraroșu.

Rețineți următoarele puncte atunci când instalați proiectorul.

- Asigurați-vă că pe receptorul creionului interactiv, pe ecranul de proiecție, pe proiector sau pe partea din spate a proiecteurului nu bate nicio lumină puternică ori lumina solară.
- Nu montați proiectorul într-un loc în care poate fi expus luminii solare directe prin fereastră. Acest lucru poate face ca funcțiile interactive să opereze defectuos.
- Montați proiectorul astfel încât receptorul creionului interactiv să nu fie prea apropiat de luminile fluorescente. Dacă zona înconjurătoare este prea luminoasă, este posibil ca funcțiile interactive să nu opereze corect.
- Dacă există praf pe receptorul creionului interactiv, acest lucru poate interfera cu comunicațiile prin infraroșu și este posibil ca funcțiile interactive să nu opereze corect. Curățați receptorul dacă este murdar.
- Nu aplicați vopsea sau autocolante pe capacul receptorului creionului interactiv.
- Atunci când utilizați funcțiile interactive, nu utilizați o telecomandă cu infraroșu sau un microfon în aceeași încăpere. Este posibil ca creionul interactiv să funcționeze defectuos.
- Nu folosiți în apropierea proiecteurului dispozitive care generează zgomote puternice precum dispozitivele rotative sau transformatoarele, deoarece este posibil ca funcțiile interactive să nu opereze corect.



- Vă recomandăm să utilizați un ecran cu suprafață fină și uniformă. Dacă ecranul de proiecție este neuniform, se poate produce distorsionarea imaginii proiectate.
- În funcție de materialul din care este compus ecranul și de modalitatea de instalare, pot apărea distorsiuni ale imaginii.
- Atunci când utilizați funcțiile interactive, montați proiectorul astfel încât ecranul proiectat să reprezinte un dreptunghi nedistorsionat.
- Atunci când utilizați funcțiile interactive într-o încăpere în care se află mai multe proiectoare, este posibil ca operațiile realizate cu creionul interactiv să devină instabile. În acest caz, conectați setul opțional de cabluri pentru telecomandă la proiectoare și comutați **Sincron. proiectoare** la **Prin cablu** din meniul **Extins** al proiectorului.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Sincron. proiectoare**

» Linkuri corelate

- "Setări la utilizarea unității tactile" [p.26](#)

Setări la utilizarea unității tactile

Atunci când se utilizează unitatea tactilă, instalați proiectorul utilizând una dintre metodele de mai jos. Unitatea tactilă nu poate fi utilizată dacă se apelează la o altă metodă de instalare.

- Montați proiectorul pe un perete sau suspendați-l de tavan și proiectați imagini în fața ecranului (este necesară placa de montare sau suportul de tavan).
- Instalați proiectorul vertical pe un birou și realizați proiectarea din fața biroului (este necesară placa interactivă de montare pe masă).

» Linkuri corelate

- "Accesorii opționale și piese de schimb" [p.240](#)

Puteți conecta proiectorul la calculator sau la diverse surse video și audio pentru a afișa prezentări, filme sau alte imagini – cu sau fără sunet.

Atenție

Verificați forma și orientarea conectorilor de pe orice cablu pe care aveți de gând să îl conectați. Nu forțați un conector într-un port dacă nu se potrivește. Dispozitivul sau proiectorul se poate deteriora sau funcționa defectuos.



Consultați documentul *Ghid de pornire rapidă* pentru o listă de cabluri furnizate împreună cu proiectorul. Achiziționați cabluri opționale sau disponibile în comerț atunci când este necesar.

- Conectați un calculator cu port USB, port de ieșire video standard (monitor) sau port HDMI.
- Pentru proiecții video, conectați dispozitive precum playere DVD, console de jocuri, camere digitale și smartphone-uri cu porturi de ieșire video compatibile.
- Dacă prezentarea sau înregistrarea video include sunet, puteți conecta cabluri de intrare audio.
- Pentru expuneri de diapozitive sau prezentări fără calculator puteți conecta dispozitive USB (de exemplu, unități flash sau camere) ori camera pentru documente Epson opțională.

» Linkuri corelate

- "Conectarea la un calculator" [p.27](#)
- "Conectarea la un smartphone sau o tabletă" [p.30](#)
- "Conectarea la surse video" [p.31](#)
- "Conectarea la dispozitive USB externe" [p.33](#)
- "Conectarea la o cameră pentru documente" [p.34](#)
- "Conectarea la dispozitive de ieșire externe" [p.34](#)
- "Conectarea mai multor proiectoare din același model" [p.36](#)
- "Accesorii opționale și piese de schimb" [p.240](#)

Conectarea la un calculator

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a conecta un calculator la proiector.

» Linkuri corelate

- "Conectarea la un calculator pentru video și audio VGA" [p.27](#)
- "Conectarea la un calculator pentru video și audio USB" [p.28](#)
- "Conectarea la un calculator pentru video și audio HDMI" [p.29](#)

Conectarea la un calculator pentru video și audio VGA

Puteți conecta proiectorul la calculator utilizând un cablu VGA.

Puteți reda sunetul prin sistemul de difuzoare al proiectorului conectând un cablu audio cu mufă mini-jack de 3,5 mm.

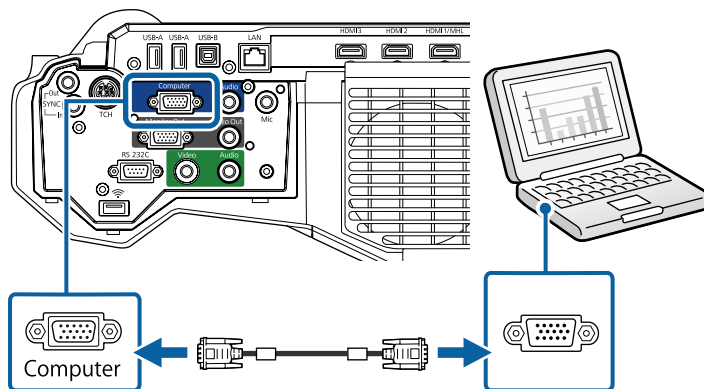


- Pentru a conecta un computer Mac care nu are un port video VGA, aveți nevoie de un adaptor care vă permite conectarea la portul video VGA al proiectorului.
- De asemenea, din meniul proiectorului, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio.
☛ **Extins > Setări A/V > Ieșire audio**
- Asigurați-vă că utilizați un cablu audio etichetat „Fără rezistență”.

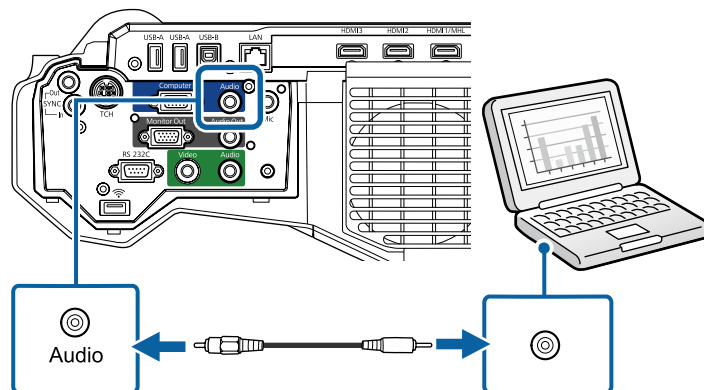
1

Conectați cablul VGA la portul pentru monitor al calculatorului.

- 2 Conectați celălalt capăt la un port Computer al proiectorului.



- 3 Strângeți șuruburile de pe conectorul VGA.
- 4 Conectați cablul audio la mufa jack pentru căști sau ieșire audio a laptopului sau la portul pentru difuzoare sau ieșire audio al calculatorului desktop.
- 5 Conectați celălalt capăt la portul Audio 1 al proiectorului.



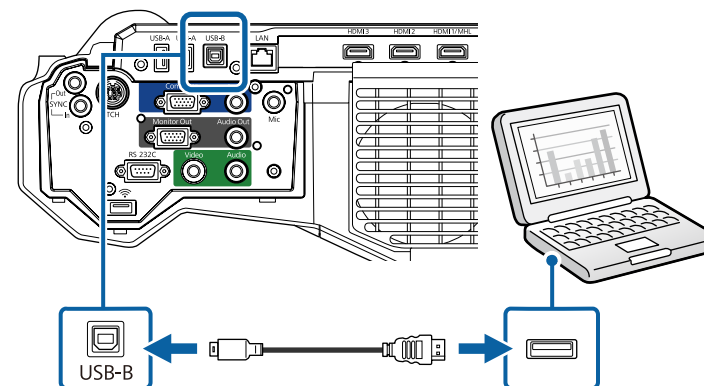
Conectarea la un calculator pentru video și audio USB

În cazul în care calculatorul îndeplinește cerințele de sistem, puteți trimite ieșire video și audio către proiector prin intermediul portului USB al calculatorului. Această funcție se numește USB Display. Conectați proiectorul la computer utilizând un cablu USB.



- Dacă utilizați un hub USB, conexiunea poate să nu funcționeze corespunzător. Conectați cablul USB direct la proiector.
- Pentru a utiliza funcția USB Display, selectați **USB Display/Easy Interactive Function** sau **Mouse fără fir/USB Display** drept setarea **USB Type B** în meniul **Extins** al proiectorului.

- 1 Conectați cablul la portul USB-B al proiectorului.



- 2 Conectați celălalt capăt la orice port USB disponibil al calculatorului.
- 3 Porniți proiectorul și computerul.
- 4 Urmați procedura de mai jos pentru a instala software-ul Epson USB Display:



Acest software trebuie instalat numai prima dată când conectați proiectorul la calculator.

- Windows: selectați **Executare EMP_UDSE.EXE** în caseta de dialog afișată pentru a instala software-ul Epson USB Display.
- OS X: folderul de configurare a software-ului Epson USB Display va fi afișat pe ecran. Selectați opțiunea **USB Display Installer** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a instala software-ul Epson USB Display. Dacă folderul USB Display **Setup** nu se afișează automat, faceți dublu clic pe **EPSON_PJ_UD > USB Display Installer**.

5 Urmați instrucțiunile de pe ecran.

Nu deconectați cablul USB și nu opriți proiectorul până la proiectarea imaginilor.

Proiectorul va afișa imaginea de pe desktopul calculatorului și redă sunetul în cazul în care prezentarea dvs. conține o pistă audio.



- Dacă proiectorul nu proiectează imagini, procedați astfel:
 - Windows: faceți clic pe **Toate programele > EPSON Projector > Epson USB Display > Epson USB Display Ver.x.xx**.
 - OS X: faceți dublu clic pe pictograma **USB Display** din folderul **Application**.
- După ce terminați proiecția, procedați astfel:
 - Windows: Deconectați cablul USB. Nu este nevoie să utilizați **Eliminarea în siguranță a unui dispozitiv hardware**.
 - OS X: selectați **Disconnect** din meniul de pictograme **USB Display** din bara de meniuri sau **Dock** și deconectați cablul USB.

» Linkuri corelate

- "Cerințe de sistem pentru software-ul USB Display" [p.249](#)

Conectarea la un calculator pentru video și audio HDMI

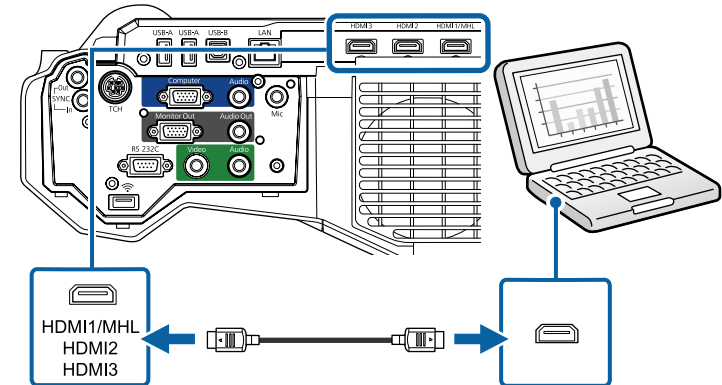
În cazul în care computerul are un port HDMI, puteți să îl conectați la proiector utilizând un cablu HDMI și să trimiteți semnalul audio de la computer împreună cu imaginea proiectată.



Pentru a conecta un computer Mac care nu are un port HDMI, aveți nevoie de un adaptor care vă permite conectarea la portul HDMI al proiectorului. Contactați Apple pentru informații despre adaptoarele compatibile disponibile. Computerele Mac mai vechi (din 2009 și modelele anterioare) pot să nu accepte sunet prin portul HDMI.

1 Conectați cablul HDMI la portul de ieșire HDMI al calculatorului.

2 Conectați celălalt capăt la portul HDMI al proiectorului.





Dacă aveți probleme la redarea audio prin conexiunea HDMI, conectați un capăt al unui cablu audio cu mufă mini-jack de 3,5 mm (disponibil în comerț) la portul Audio al proiecteurului și celălalt capăt la portul de ieșire audio al calculatorului. Selectați portul de intrare audio conectat din meniul **Extins** al proiecteurului.

- ☛ **Extins > Setări A/V > Ieșire audio HDMI1**
- ☛ **Extins > Setări A/V > Ieșire audio HDMI2**
- ☛ **Extins > Setări A/V > Ieșire audio HDMI3**

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiecteurului - meniul Extins" [p.183](#)

Conectarea la un smartphone sau o tabletă

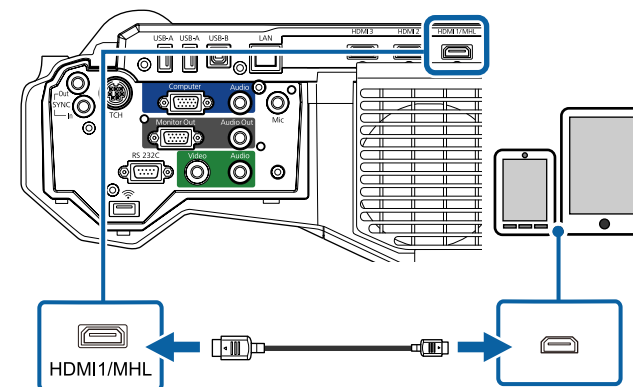
Puteți să conectați proiectorul la un smartphone sau la o tabletă utilizând un cablu MHL și să trimiteți sunet împreună cu imaginea proiectată.



- În funcție de modelul și setările smartphone-ului sau tabletei, este posibil ca imaginile să nu fie proiectate corect.
- Este posibil să nu reușiți să conectați un cablu MHL la toate dispozitivele. Contactați producătorul telefonului smartphone sau al tabletei pentru a verifica dacă dispozitivul acceptă MHL.

1 Conectați cablul MHL la portul micro-USB al dispozitivului.

2 Conectați celălalt capăt la portul HDMI1/MHL al proiecteurului.



Atenție

În cazul în care conectați un cablu MHL care nu acceptă standardele MHL, este posibil ca smartphone-ul sau tableta să se înfierbânte, să prezintă scurgeri sau să explodeze.

Smartphone-ul sau tableta conectată începe să se încarce atunci când se proiectează imagini. Dacă efectuați conectarea utilizând un adaptor de conversie MHL-HDMI, este posibil ca încărcarea smartphone-ului sau a tabletei să nu funcționeze ori să nu reușiți să efectuați operațiuni utilizând telecomanda proiecteurului.



- Este posibil ca încărcarea să nu funcționeze atunci când utilizați un nivel ridicat de energie, cum ar fi la redarea unui film.
- Încărcarea nu funcționează atunci când proiectorul este în modul standby sau dacă bateria din smartphone ori din tabletă este descărcată.



Dacă imaginile nu sunt proiectate corect, deconectați cablul MHL și apoi conectați-l din nou.

Conectarea la surse video

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a conecta dispozitive video la proiector.



- Dacă portul dispozitivului pe care îl conectați are o formă neobișnuită, utilizați cablul furnizat împreună cu dispozitivul sau un cablu opțional pentru a vă conecta la proiector.
- Cablul diferă în funcție de semnalul de ieșire primit de la echipamentul video conectat.
- Anumite tipuri de echipamente video sunt capabile să redă diferite tipuri de semnale. Verificați ghidul utilizatorului primit la cumpărarea echipamentului video pentru a verifica tipurile de semnale care pot fi redate.

» Linkuri corelate

- "Conectarea la o sursă video HDMI" [p.31](#)
- "Conectarea la o sursă video Componente-VGA" [p.31](#)
- "Conectarea la o sursă video compozit" [p.32](#)

Conectarea la o sursă video HDMI

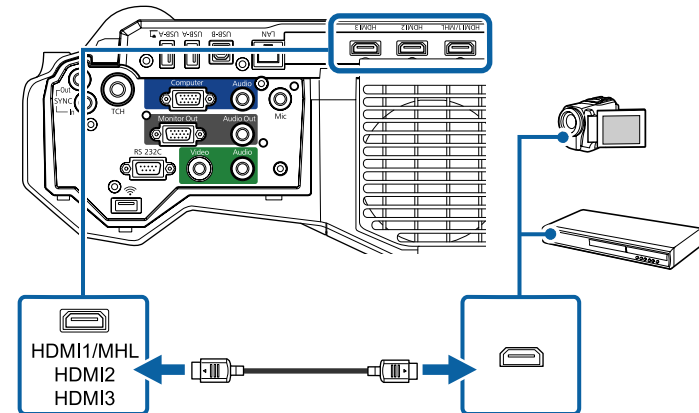
Dacă sursa video are un port HDMI, puteți să o conectați la proiector utilizând un cablu HDMI și să trimiteți semnalul audio de la sursa de imagini împreună cu imaginea proiectată.

Atenție

Nu porniți sursa video înainte de a o conecta la proiector. Acest lucru ar putea cauza deteriorarea proiectorului.

- 1 Conectați cablul HDMI la portul de ieșire HDMI al sursei video.

- 2 Conectați celălalt capăt la portul HDMI al proiectorului.



Dacă aveți probleme la redarea audio prin conexiunea HDMI, conectați un capăt al unui cablu audio cu mufă mini-jack de 3,5 mm (disponibil în comerț) la portul Audio al proiectorului și celălalt capăt la portul de ieșire audio al calculatorului. Selectați portul de intrare audio conectat din meniul **Extins** al proiectorului.

- ☛ **Extins** > **Setări A/V** > **Ieșire audio HDMI1**
- ☛ **Extins** > **Setări A/V** > **Ieșire audio HDMI2**
- ☛ **Extins** > **Setări A/V** > **Ieșire audio HDMI3**

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)

Conectarea la o sursă video Componente-VGA

Dacă sursa video are porturi video pe componente, o puteți conecta la proiector utilizând un cablu video pe componente la VGA. În funcție de porturile pe componente, este posibil să trebuiască să utilizați un cablu adaptor împreună cu un cablu video pe componente.

Puteți reda sunetul prin sistemul de difuzoare al proiectorului conectând un cablu audio cu mini-mufă stereo.



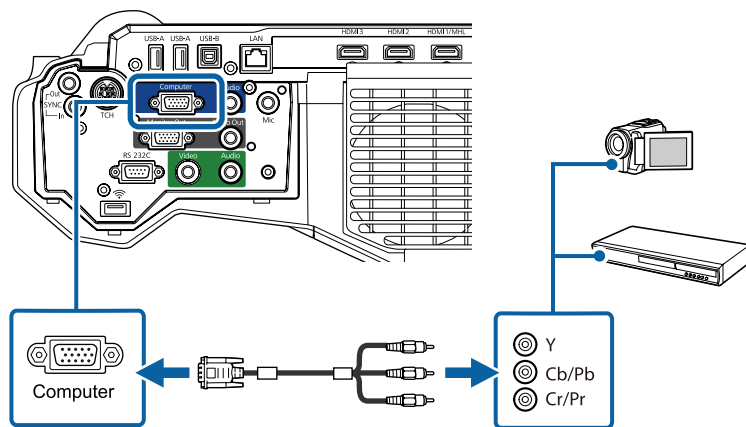
- De asemenea, în meniul **Extins** al proiecteurului, puteți să setați portul care va fi utilizat pentru intrarea audio.
- ☛ **Extins > Setări A/V > Ieșire audio**
- Asigurați-vă că utilizați un cablu audio etichetat „Fără rezistență”.

- Conectați conectorii pentru componente la porturile de ieșire video pe componente ale sursei video (aceste porturi sunt codificate prin culori).



De obicei, porturile sunt etichetate Y, Pb, Pr sau Y, Cb, Cr. Dacă utilizați un adaptor, conectați acești conectori la cablul video pe componente.

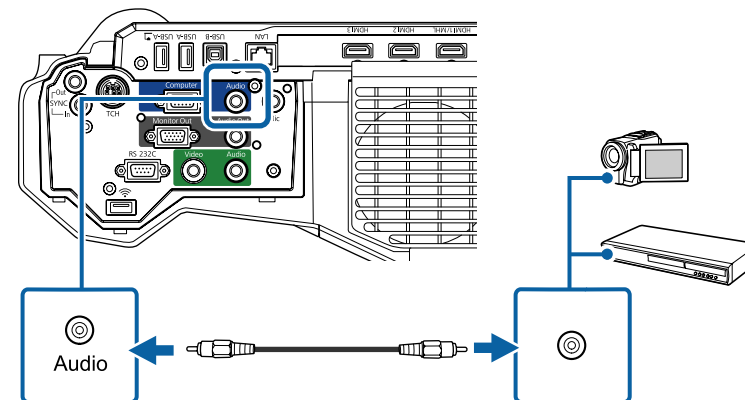
- Conectați conectorul VGA la un port Computer al proiecteurului.



- Strângeți șuruburile de pe conectorul VGA.

- Conectați cablul audio la porturile de ieșire audio ale sursei video.

- Conectați celălalt capăt la portul Audio 1 al proiecteurului.



În cazul în care culorile sunt afișate incorect, este posibil să trebuiască să modificați setarea **Semnal intrare** în meniul **Semnal** al proiecteurului.

► Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)

Conectarea la o sursă video compozit

Dacă sursa video are un port video compus, o puteți conecta la proiector utilizând un cablu video de tip RCA sau un cablu A/V.

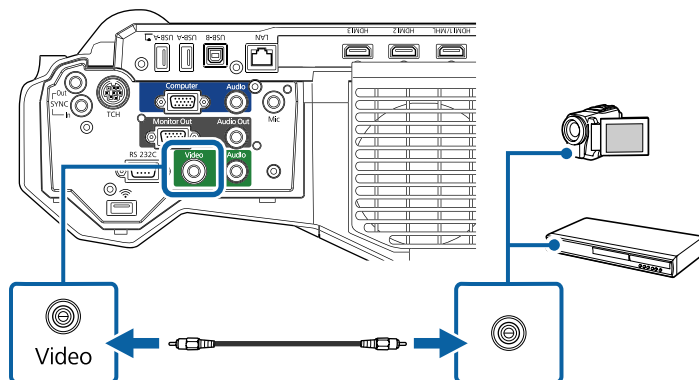
Puteți reda sunetul prin sistemul de difuzoare al proiecteurului conectând un cablu audio cu mini-mufă stereo.



Asigurați-vă că utilizați un cablu audio etichetat „Fără rezistență”.

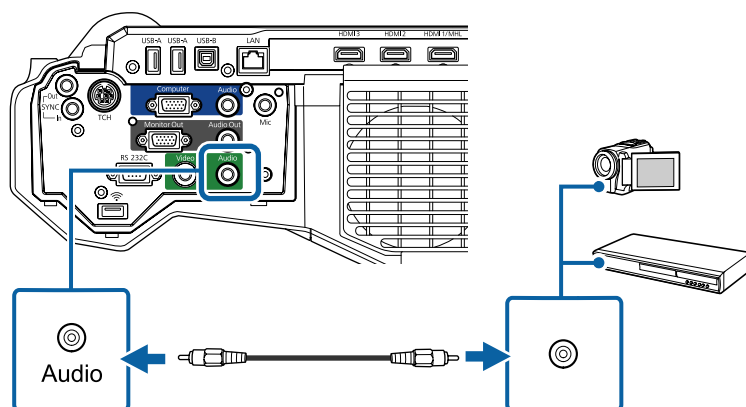
- Conectați cablul cu conectorul galben la portul de ieșire galben al sursei video.

2 Conectați celălalt capăt la portul Video al proiecteurului.



3 Conectați cablul audio la porturile de ieșire audio ale sursei video.

4 Conectați celălalt capăt la portul Audio 2 al proiecteurului.



Conectarea la dispozitive USB externe

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a conecta dispozitive USB externe la proiector.

» Linkuri corelate

- "Proiecția de pe un dispozitiv USB" [p.33](#)
- "Conectarea la un dispozitiv USB" [p.34](#)
- "Deconectarea unui dispozitiv USB" [p.34](#)

Proiecția de pe un dispozitiv USB

Puteți proiecta și alt conținut media fără a utiliza un calculator sau un dispozitiv video conectând la proiector oricare dintre aceste dispozitive:

- unitate flash USB
- cameră digitală sau smartphone
- unitate de hard disk USB
- vizualizator de stocare de conținut multimedia



- Camerele digitale sau smartphone-urile trebuie să fie dispozitive compatibile USB, nu compatibile TWAIN, și compatibile USB MSC (USB Mass Storage Class).
- Unitățile de hard disk USB trebuie să îndeplinească aceste cerințe:
 - compatibile USB Mass Storage Class (nu sunt acceptate toate dispozitivele USB Mass Storage Class)
 - formate FAT sau FAT32
 - alimentate autonom de la propriile surse de c.a. (nu sunt recomandate unitățile hard disk alimentate de pe magistrală)
 - Evitați să utilizați hard diskuri cu partiții multiple

É possível projectar apresentações de diapositivos de ficheiros de imagem armazenados num dispositivo USB ligado ao projector.

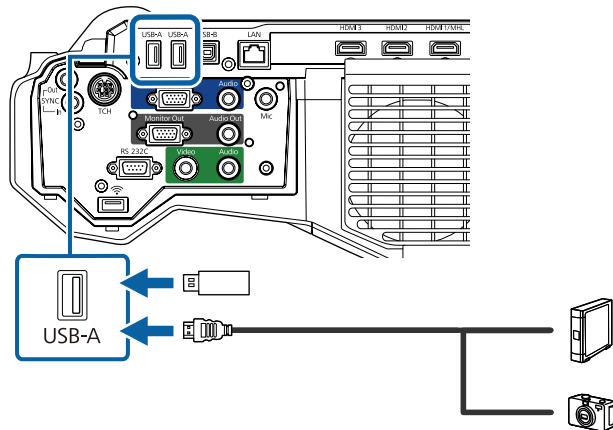
» Linkuri corelate

- "Proiectarea unei prezentări PC Free" [p.119](#)

Conectarea la un dispozitiv USB

Puteți să conectați dispozitivul USB la portul USB-A al proiectorului și să utilizați această conexiune pentru a proiecta imagini și alt conținut.

- 1** Dacă dispozitivul USB a fost livrat împreună cu un adaptor de alimentare, conectați-l la o priză electrică.
- 2** Conectați cablul USB sau unitatea flash pentru USB la portul USB-A al proiectorului, după cum este afișat.



Atenție

- Utilizați cablul USB furnizat împreună cu dispozitivul sau unul specificat pentru utilizare cu dispozitivul.
- Nu conectați un hub USB sau un cablu USB mai lung de 3 metri, deoarece este posibilă funcționarea incorectă a dispozitivului.



Selectați **USB1** drept sursă de imagine la conectarea unei dispozitiv USB la unul din porturile USB-A.

- 3** Conectați celălalt capăt la dispozitivul dvs., dacă este necesar.

Deconectarea unui dispozitiv USB

După ce terminați proiectarea imaginilor de pe un dispozitiv USB, deconectați dispozitivul de la proiector.

- 1** Opriti și deconectați dispozitivul, dacă este necesar.
- 2** Deconectați dispozitivul USB de la proiector.

Conectarea la o cameră pentru documente

Puteți conecta la proiector o cameră pentru documente pentru a proiecta imagini vizualizate de cameră.

Metoda de conectare depinde de modelul camerei pentru documente Epson. Pentru detalii, consultați manualul camerei pentru documente.



- Selectați **USB2** drept sursă de imagine la conectarea unei camere USB pentru documente la unul din porturile USB-A.
- Nu puteți utiliza simultan mai multe camere USB pentru documente.

Conectarea la dispozitive de ieșire externe

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a conecta dispozitive externe la proiector.

» Linkuri corelate

- "Conectarea la un monitor VGA" [p.34](#)
- "Conectarea la difuzoare externe" [p.35](#)
- "Conectarea unui microfon" [p.36](#)

Conectarea la un monitor VGA

Dacă ați conectat proiectorul la un computer utilizând un port Computer, puteți conecta și un monitor extern la proiector. Acest lucru vă permite să

vizualizați prezentarea pe monitorul extern, chiar dacă imaginea proiectată nu este vizibilă.



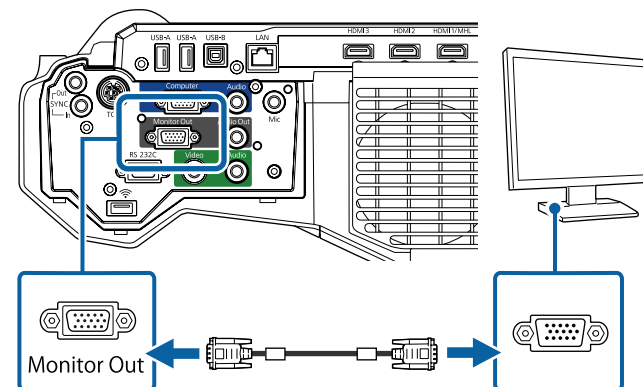
- Dacă doriți să redați imagini pe un monitor extern atunci când proiectorul este oprit, trebuie să procedați după cum urmează:
- Selectați **Comunicare act.** drept setare **Mod standby** în meniul **ECO** al proiecteurului.
- Selectați **Întotdeauna** drept setare **Ieșire A/V** în meniul **Extins** al proiecteurului.
☛ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V**
- Conținutul desenat prin utilizarea funcțiilor interactive nu este afișat pe un monitor extern. Pentru a afișa conținutul desenat pe un monitor extern, utilizați aplicația Easy Interactive Tools furnizată.
- Este posibil ca monitoarele care utilizează o rată de reîmprospătare mai mică de 60 Hz să nu afișeze corect imaginile.

1 Asigurați-vă că este conectat computerul la portul Computer al proiecteurului.



- Pe un monitor extern se pot reda numai semnalele RGB analogice de la portul Computer. Nu puteți transmite intrarea semnalelor de la alte porturi sau de la alte semnale video pe componente.

2 Conectați cablul monitorului extern la portul Monitor Out al proiecteurului.



Conectarea la difuzoare externe

Pentru a îmbunătăți sunetul prezentării, puteți conecta proiectorul la difuzoare externe cu alimentare autonomă. Puteți controla volumul utilizând telecomanda proiecteurului.

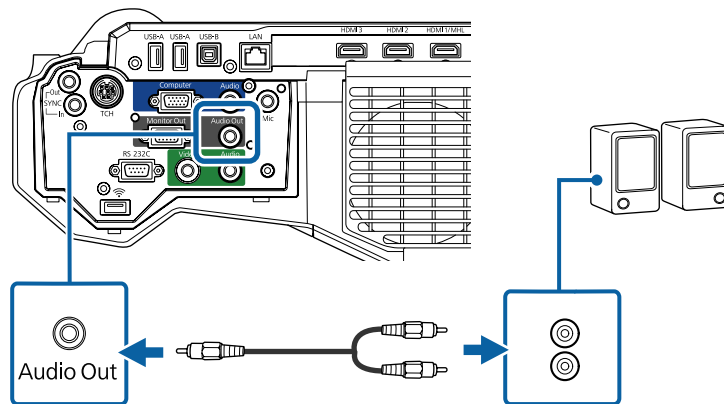
Dacă doriți să redați sunet de la difuzoarele externe atunci când proiectorul este oprit, trebuie să procedați după cum urmează:

- Selectați **Comunicare act.** drept setare **Mod standby** în meniul **ECO** al proiecteurului.
- Selectați **Întotdeauna** drept setare **Ieșire A/V** în meniul **Extins** al proiecteurului.
☛ **Extins - Setări A/V - Ieșire A/V**



- De asemenea, puteți conecta proiectorul la un amplificator cu difuzoare.
- Sistemul încorporat de difuzoare al proiecteurului este dezactivat atunci când conectați difuzoare externe.

- 1** Asigurați-vă că este conectat computerul sau sursa video la proiector cu cablurile de semnal audio și video, după cum este necesar.
- 2** Identificați cablul adecvat pentru a conecta difuzoarele externe, cum ar fi un cablu tip mini-mufă stereo la mufă cu pini sau un alt tip de cablu ori adaptor.
- 3** Conectați un capăt al cablului la difuzoarele externe, după cum este necesar.
- 4** Conectați capătul tip mini-mufă stereo al cablului la portul Audio Out al proiecteurului.



Conectarea unui microfon

Puteți conecta un microfon la portul Mic al proiecteurului pentru a asigura suport de sunet în timpul prezentărilor.

Dacă doriți să redați sunet de la un microfon atunci când proiectorul este oprit, trebuie să procedați după cum urmează:

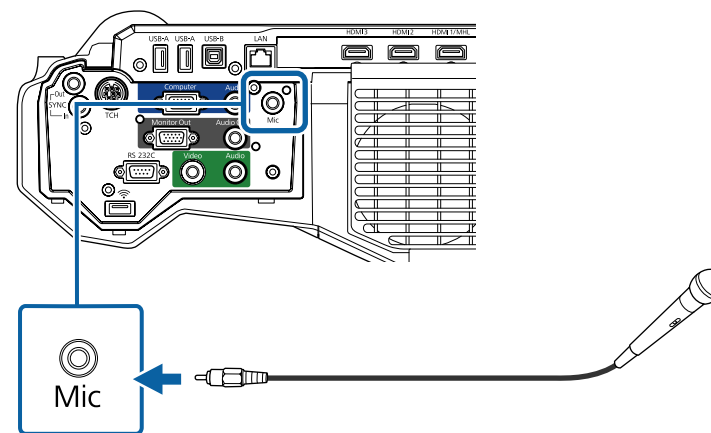
- Selectați **Comunicare act.** drept setare **Mod standby** în meniul **ECO** al proiecteurului.
- Selectați **Întotdeauna** drept setare **Ieșire A/V** în meniul **Extins** al proiecteurului.

Extins - Setări A/V - Ieșire A/V



- Sistemul de alimentare prin conectare nu este suportat.
- Reglați **Volum intrare mic.** dacă semnalul audio al microfonului se aude greu sau dacă este prea tare și apar paraziți.
- **Setări > Volum intrare mic.**

- 1** Conectați cablul microfonului la portul Mic al proiecteurului.

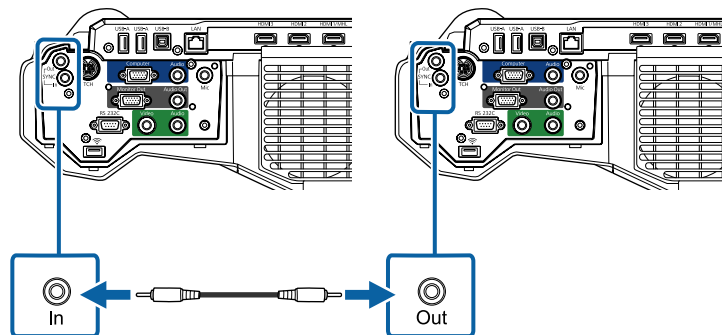


- 2** Porniți microfonul, dacă este necesar.

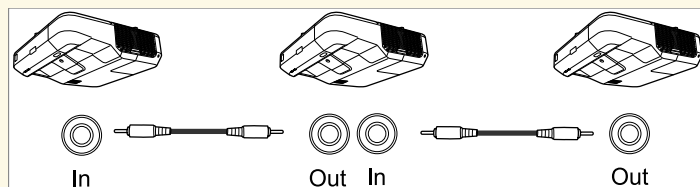
Conectarea mai multor proiectoare din același model

Dacă utilizați funcțiile interactive ale mai multor proiectoare din același model în aceeași încăpere, trebuie să sincronizați proiectoarele. Pentru această acțiune, conectați setul opțional de cabluri pentru telecomandă la portul SYNC de pe fiecare proiector.

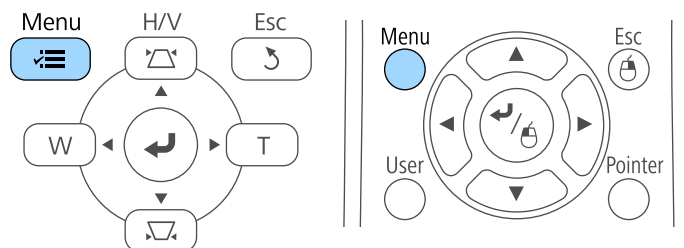
- 1 Conectați un capăt al cablului la portul SYNC IN de pe un proiector și conectați celălalt capăt la portul SYNC OUT de pe celălalt proiector.



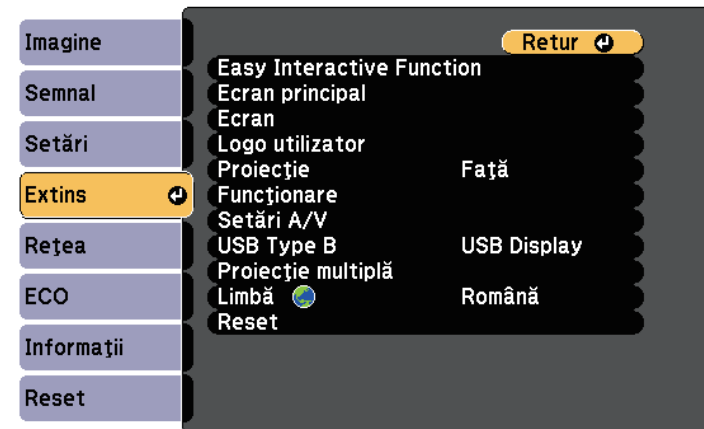
În cazul în care conectați trei sau mai multe proiectoare, conectați proiectoarele în serie, după cum se afișează.



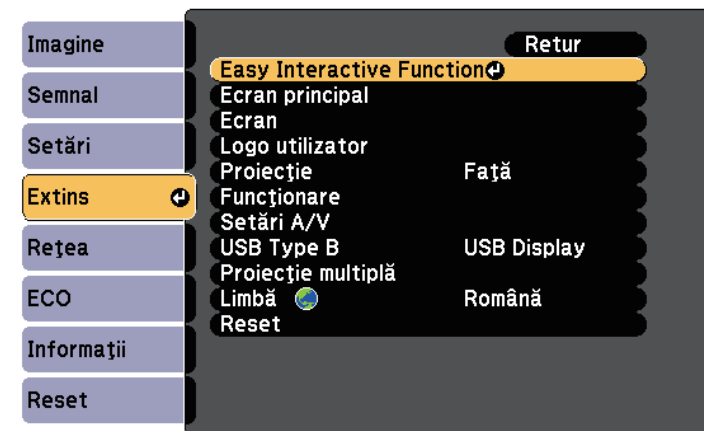
- 2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



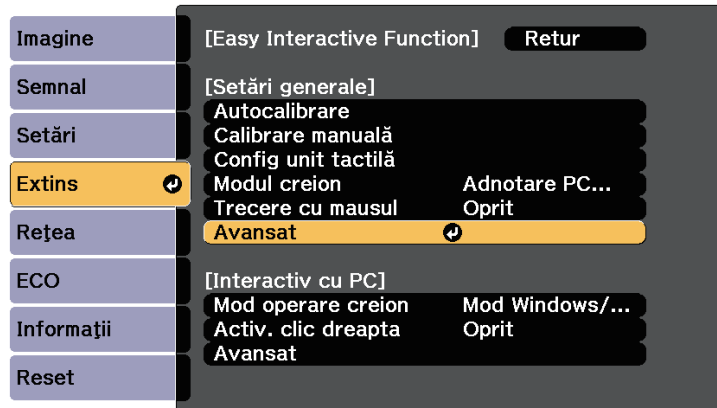
- 3 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



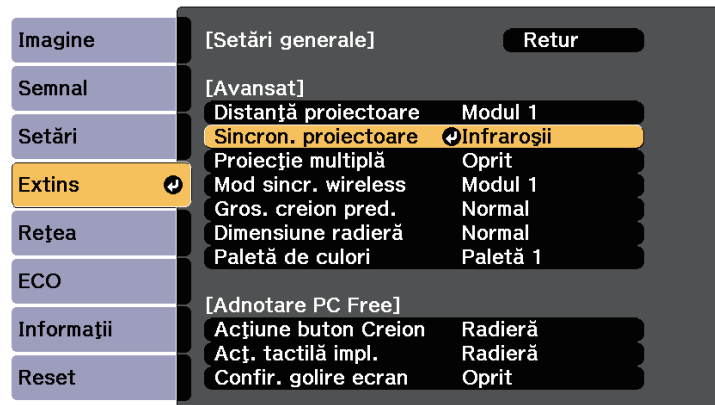
- 4 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe [Enter].



- 5** În secțiunea **Setări generale**, selectați **Avansat**, iar apoi apăsați pe [Enter].



- 6** Selectați **Sincron. proiectoare** și apăsați pe [Enter].



- 7** Selectați **Prin cablu** și apăsați pe [Enter].

- 8** Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.



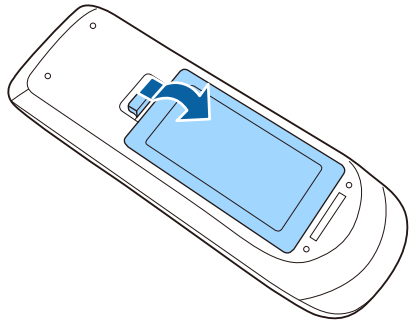
- Dacă utilizați proiectorul în aceeași încăpăre cu un alt proiector care nu acceptă conectarea prin cablu, stabiliți setarea **Mod sincr. wireless** la **Modul 2** din meniul **Extins** al proiectorului.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Mod sincr. wireless**
- Dacă nu aveți setul opțional de cabluri pentru telecomandă, schimbați setarea **Distanță proiectoare** din meniul **Extins** al proiectorului.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Distanță proiectoare**

Telecomanda utilizează două baterii AA (livrate împreună cu proiectorul).

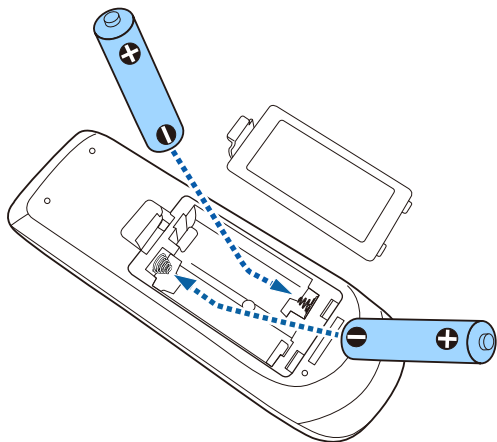
Atenție

Asigurați-vă că ați citit *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță* înainte de a manipula bateriile.

- 1** Scoateți capacul compartimentului pentru baterii precum în ilustrația de mai jos.



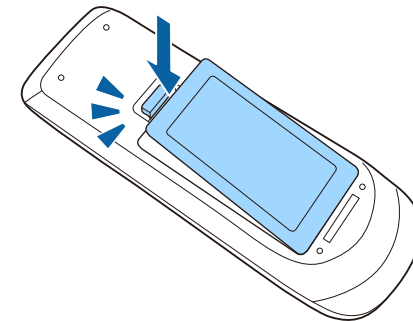
- 2** Introduceți bateriile cu capetele + și – orientate ca în ilustrația de mai jos.



⚠ Avertisment

Verificați poziția marcajelor (+) și (–) din interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt introduse corect. Dacă bateriile nu sunt utilizate corect, acestea pot să explodeze sau să provoace scurgeri, incendii, accidente sau deteriorarea produsului.

- 3** Reamplasați capacul compartimentului pentru baterii și apăsați-l în jos, până când se fixează cu un declic.

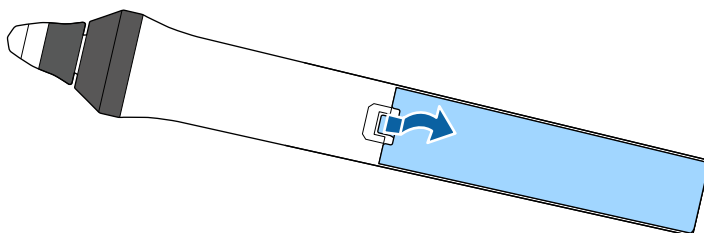


Fiecare creion utilizează o baterie AA.

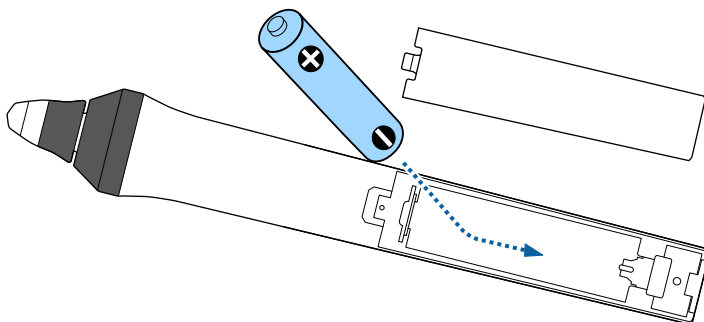
Atenție

Asigurați-vă că ați citit *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță* înainte de a manipula bateria.

- 1** Deschideți capacul compartimentului pentru baterii ca în ilustrația de mai jos.



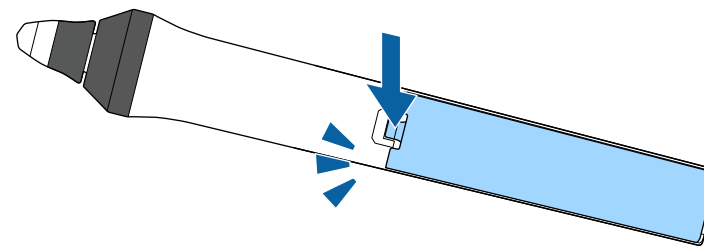
- 2** Introduceți bateria cu capetele + și – orientate precum în ilustrația de mai jos.



⚠ Avertisment

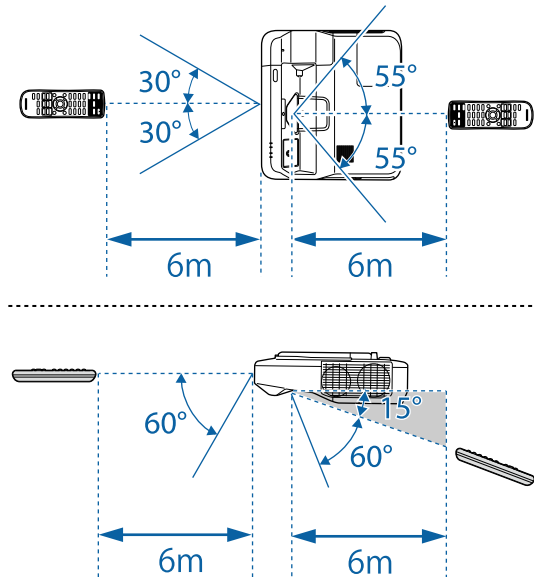
Verificați poziția marcajelor (+) și (–) din interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateria este introdusă corect. Dacă bateria nu este utilizată corect, aceasta poate să explodeze sau să provoace scurgeri, incendii, accidente sau deteriorarea produsului.

- 3** Reamplasați capacul compartimentului pentru baterii și apăsați-l în jos, până când se fixează cu un declic.



Telecomanda vă permite să comandați proiectorul din aproape orice locație a încăperii.

Asigurați-vă că îndreptați telecomanda către receptoarele proiectorului la distanțele și unghiurile indicate mai jos.



Evitați să utilizați telecomanda în spații cu lumină fluorescentă puternică sau expuse la radiație solară directă, deoarece este posibil ca proiectorul să nu răspundă la comenzi. Dacă nu veți mai folosi telecomanda o perioadă îndelungată, scoateți bateriile.

Utilizarea caracteristicilor de bază ale proiectorului

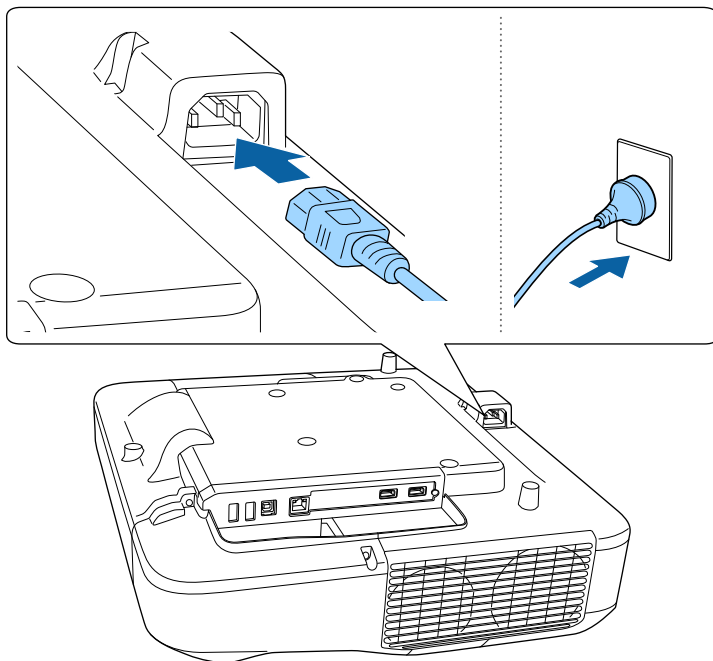
Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a utiliza caracteristicile de bază ale proiectorului.

» Linkuri corelate

- "Pornirea proiectorului" [p.43](#)
- "Oprirea proiectorului" [p.46](#)
- "Configurarea datei și a orei" [p.47](#)
- "Selectarea limbii pentru meniurile proiectorului" [p.49](#)
- "Moduri de proiecție" [p.50](#)
- "Focalizarea imaginii" [p.52](#)
- "Ajustarea poziției pe verticală a imaginii" [p.55](#)
- "Forma imaginii" [p.56](#)
- "Redimensionarea imaginii cu ajutorul butoanelor" [p.63](#)
- "Ajustarea poziției imaginii" [p.64](#)
- "Selectarea unei surse de imagini" [p.65](#)
- "Formatul de imagine" [p.67](#)
- "Mod culoare" [p.69](#)
- "Ajustarea culorilor imaginii" [p.71](#)
- "Controlarea volumului cu butoanele pentru volum" [p.74](#)

Porniți calculatorul sau echipamentul video pe care doriți să îl utilizați după ce porniți proiectorul.

- 1** Conectați cablul de alimentare la mufa de alimentare a proiecteurului și apoi la o priză electrică.



Se aprinde indicatorul de alimentare a proiecteurului (albastru). Acest lucru arată că proiectorul este alimentat, însă nu este încă pornit (este în modul Standby).

- 2** Apăsați pe butonul de alimentare de pe panoul de control sau telecomandă pentru a porni proiectorul.

Proiectorul emite un semnal sonor și indicatorul de stare se aprinde intermitent (albastru) în timp ce proiectorul se încălzește. După ce proiectorul s-a încălzit, indicatorul de stare nu se mai aprinde intermitent și luminează continuu (albastru).

Dacă nu vedeți imaginea proiectată, încercați următoarele.

- Porniți calculatorul sau dispozitivul video conectat.
- Schimbați ieșirea ecranului de la calculator atunci când utilizați un laptop.
- Introduceți un DVD sau al suport video și apăsați pe Redare (dacă este necesar).
- Apăsați pe butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă pentru a detecta sursa.
- Apăsați pe butonul de pe telecomandă pentru sursa video dorită.
- Dacă este afișat ecranul principal, selectați sursa pe care doriți să o proiectați.

Avertisment

- Nu priviți niciodată spre lentila proiectorului când lampa este aprinsă. Acest lucru este vătămător pentru ochi și este periculos în special pentru copii.
- Atunci când proiectorul se pornește de la distanță, prin folosirea telecomenzii, asigurați-vă că nu există persoane care privesc în lentilă.
- În timpul proiecției, nu blocați lumina de la proiector cu o carte sau cu alte obiecte. Dacă se blochează lumina de la proiector, suprafața pe care se reflectă lumina se va înfierbânta, ceea ce ar putea face ca aceasta să se topească, să ia foc sau să producă un incendiu. De asemenea, lentila ar putea să se înfierbânte ca urmare a reflectării luminii iar acest lucru ar putea duce la defectarea proiectorului. Pentru a opri proiecția, utilizați funcția A/V Mute sau opriți proiectorul.
- Sursa de lumină a proiectorului este reprezentată de o lampă cu mercur în interiorul căreia există presiuni ridicate. Dacă lampa este supusă vibrațiilor sau șocurilor, sau dacă este utilizată pentru o perioadă de timp excesivă, este posibil ca lampa să se defecteze sau să nu mai pornească. Dacă lampa explodează, se pot elibera gaze și se pot împrăști cioburi, care ar putea cauza o rănire. Respectați instrucțiunile de mai jos.
 - Nu dezasamblați lampa, nu o deteriorați și nu o supuneți impacturilor de orice fel.
 - Nu apropiați fața de proiector cât timp acesta este în utilizare.
 - Trebuie procedat cu atenție în mod special atunci când proiectorul este instalat pe perete sau pe plafon, deoarece pot cădea cioburi mici de sticlă atunci când este demontat capacul lămpii. Atunci când curățați proiectorul sau înlocuiți lampa, aveți grija ca aceste cioburi să nu vă pătrundă în ochi sau în gură.Dacă lampa se sparge, ventilați imediat zona și contactați un medic în cazul inhalării sau pătrunderii în ochi sau gură a cioburilor.



- Atunci când opțiunea **Pornire directă** este setată la **Pornit** în meniul **Extins** al proiectorului, proiectorul pornește imediat după ce îl conectați la alimentare. Rețineți faptul că proiectorul pornește în mod automat și în cazuri precum cele de recuperare în urma unei pene de curent.
 - ☛ **Extins > Funcționare > Pornire directă**
- Dacă selectați un anumit port pentru setarea **Pornire automată** în meniul **Extins** al proiectorului, proiectorul va porni imediat ce detectează semnal sau conectarea unui cablu de la portul respectiv.
 - ☛ **Extins > Funcționare > Pornire automată**

» Linkuri corelate

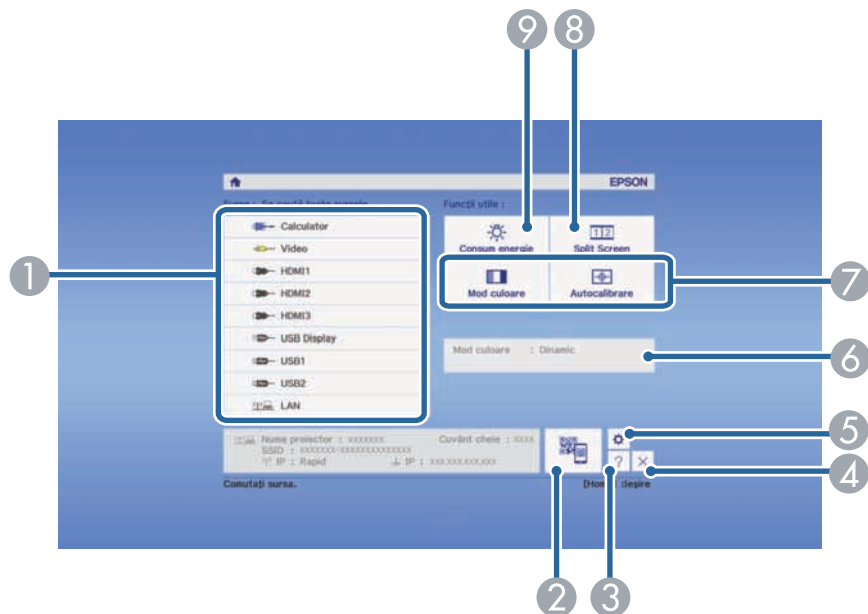
- "Ecran principal" [p.44](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)

Ecran principal

Caracteristica Ecran principal vă permite să selectați cu ușurință o sursă de imagini și să accesați funcții utile. Puteți să afișați Ecran principal apăsând pe butonul [Home] de pe panoul de control sau de pe telecomandă. Ecran principal este afișat și atunci când porniți proiectorul și nu este emis semnal de la sursa de intrare selectată.

Apăsați pe butoanele cu săgeți de pe panoul de control sau de pe telecomandă pentru a selecta un element de meniu, după care apăsați pe [Enter].

De asemenea, puteți selecta elemente de meniu utilizând creionul interactiv sau degetul.



- 1 Selectează sursa pe care doriți să o proiectați.
- 2 Afișează codul QR și proiectează datele de pe un smartphone sau de pe o tabletă.
- 3 Afișează ecranul Ajutor.
- 4 Închide ecranul principal.
- 5 Realizează setări pentru funcțiile interactive.
- 6 Afișează starea curentă a proiecteurului atunci când modificați setări precum **Consum energie** în ecranul principal utilizând creionul interactiv sau degetul.
- 7 Aplică opțiunile de meniu alocate setării **Ecran principal** din meniul **Extins** al proiecteurului.
- 8 Proiectează simultan două imagini de la surse de imagini diferite prin divizarea ecranului proiectat.
- 9 Selectează modul de luminozitate a lămpii proiecteurului.



Ecranul principal dispare după 10 minute de inactivitate.

» Linkuri corelate

- "Forma imaginii" [p.56](#)
- "Setări pentru configurarea proiecteurului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Folosirea unui cod QR pentru conectarea la un dispozitiv mobil" [p.158](#)
- "Utilizarea meniurilor proiecteurului" [p.174](#)
- "Utilizarea afișărilor de ajutor ale proiecteurului" [p.225](#)
- "Conectarea la un calculator" [p.27](#)

Opriți proiectorul după utilizarea acestuia.



- Opriți proiectorul atunci când nu este utilizat pentru a îi prelungi durata de funcționare. Durata de funcționare a lămpii depinde de modul selectat, condițiile ambiante și gradul de utilizare. În timp, luminozitatea lămpii se reduce.

- 1** Apăsați pe butonul de alimentare de pe panoul de control sau telecomandă.

Proiectorul afișează ecranul de confirmare a închiderii.

Oprire?

Da : Apăsați butonul 

Nu : Apăsați orice alt buton.

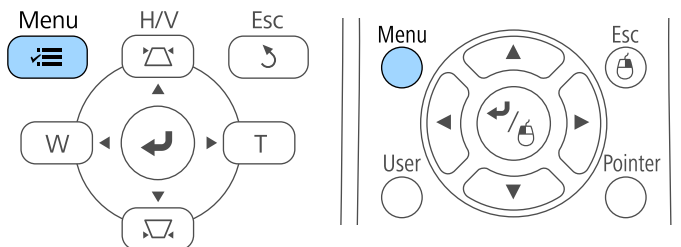
- 2** Apăsați din nou pe butonul de alimentare. (Pentru a lăsa proiectorul deschis, apăsați pe oricare alt buton.)

Proiectorul emite două semnale sonore, lampa și indicatorul luminos de stare se sting.

- 3** Pentru a transporta sau depozita proiectorul, asigurați-vă că indicatorul de alimentare este albastru (însă nu se aprinde intermitent) și indicatorul de stare este stins, apoi deconectați cablul de alimentare.

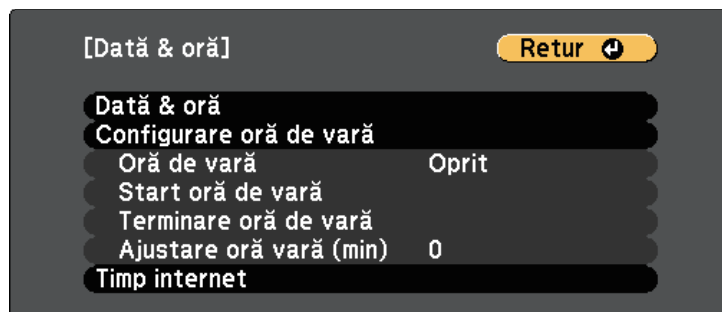
Puteți seta data și ora pentru proiector.

- 1 Porniți proiectorul.
- 2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



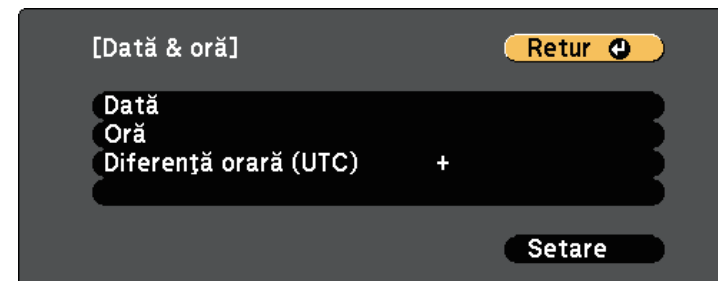
- 3 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].
- 4 Selectați meniul **Funcționare** și apăsați pe [Enter].
- 5 Selectați setarea **Data & oră** și apăsați pe [Enter].

Veți vedea acest ecran:



- 6 Selectați setarea **Data & oră** și apăsați pe [Enter].

Veți vedea acest ecran:



- 7 Selectați **Data**, apăsați pe [Enter] și utilizați tastatura afișată pentru a introduce data de astăzi.
- 8 Selectați **Ora**, apăsați pe [Enter] și utilizați tastatura afișată pentru a introduce ora curentă.
- 9 Selectați **Diferență orară (UTC)**, apăsați pe [Enter] și setați diferența orară față de Ora universală coordonată.
- 10 Atunci când ați terminat, selectați **Setare** și apăsați pe [Enter].

- 11** Pentru a activa ora de vară, selectați setarea **Oră de vară** și apăsați pe [Enter]. Apoi selectați setările.

[Configurare oră de vară] Retur ←

Oră de vară Oprit

Ajustare oră vară (min) 0

[Start oră de vară]

Lună 0

Săptămână 0

Ziua săptămânii Lu

Oră

[Terminare oră de vară]

Lună 0

Săptămână 0

Ziua săptămânii Lu

Oră

Setare

- 15** Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

- 12** Atunci când ați terminat, selectați **Setare** și apăsați pe [Enter].

- 13** Pentru a actualiza automat ora printr-un server de timp internet, selectați setarea **Timp internet** și apăsați pe [Enter]. Apoi selectați setările.

[Timp internet] Retur ←

Timp internet Oprit

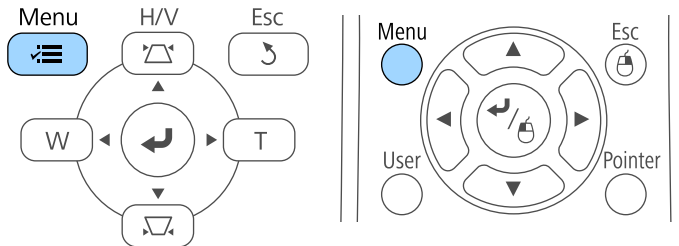
Server de timp internet 0. 0. 0. 0

Setare

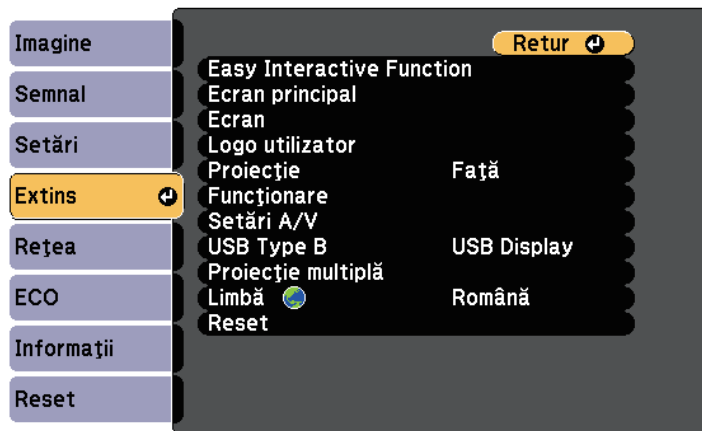
- 14** Atunci când ați terminat, selectați **Setare** și apăsați pe [Enter].

Dacă doriți să vizualizați meniurile și mesajele proiectorului în altă limbă, puteți schimba setarea **Limbă**.

- 1 Porniți proiectorul.
- 2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



- 3 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



- 4 Selectați setarea **Limbă** și apăsați pe [Enter].
- 5 Selectați limba dorită și apăsați pe [Enter].

- 6 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

În funcție de cum ați poziționat proiectorul, este posibil să trebuiască să schimbați modul de proiecție pentru ca imaginile să fie proiectate corect.

- **Față** permite proiecția de pe o masă aflată în fața ecranului.
- **Față/Inversat** (setare implicită) inversează imaginea pe verticală pentru proiecție de pe un suport de suspendare pe plafon sau pe perete.
- **Spate** inversează imaginea pe orizontală pentru proiecție din spatele unui ecran translucid.
- **Spate/Inversat** inversează imaginea pe verticală și pe orizontală pentru proiecție de pe un suport de suspendare pe plafon sau pe perete și din spatele unui ecran translucid.

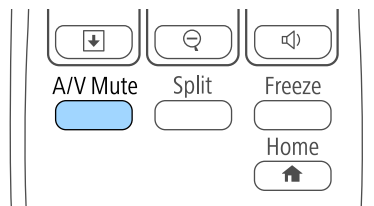
» Linkuri corelate

- "Schimbarea modului de proiecție utilizând telecomanda" [p.50](#)
- "Schimbarea modului de proiecție utilizând meniurile" [p.50](#)
- "Configurarea proiectorului și opțiuni de instalare" [p.24](#)

Schimbarea modului de proiecție utilizând telecomanda

Puteți schimba modul de proiecție pentru inversarea imaginii pe verticală.

- 1 Porniți proiectorul și afișați o imagine.
- 2 Țineți apăsat butonul [A/V Mute] de pe telecomandă timp de 5 secunde.



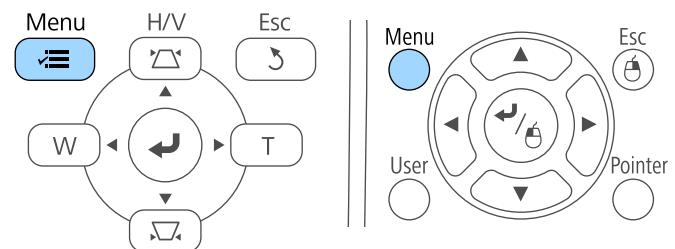
Imaginea dispare pentru puțin timp și apoi reapare inversată pe verticală.

- 3 Pentru a reveni la modul de proiecție original, țineți din nou apăsat butonul [A/V Mute] timp de 5 secunde.

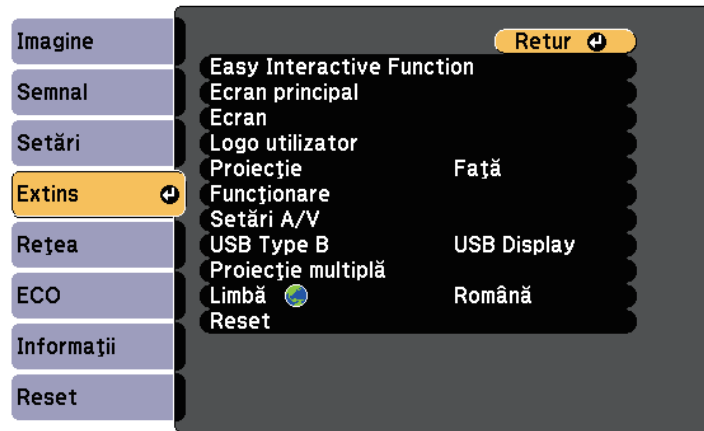
Schimbarea modului de proiecție utilizând meniurile

Puteți schimba modul de proiecție pentru inversarea imaginii pe verticală și/sau pe orizontală utilizând meniurile proiectorului.

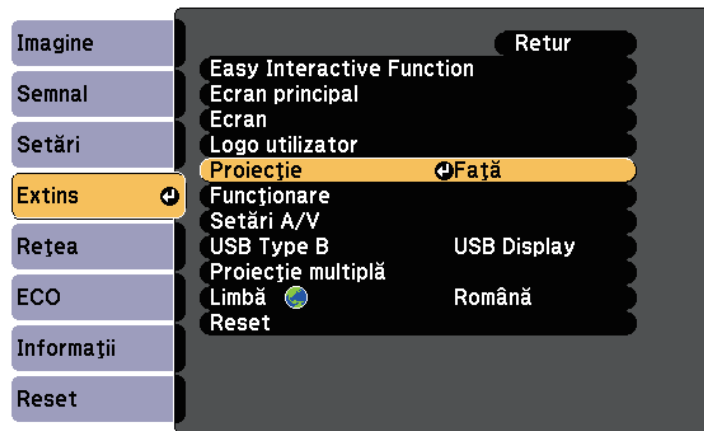
- 1 Porniți proiectorul și afișați o imagine.
- 2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



3 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



4 Selectați **Proiecție** și apăsați pe [Enter].

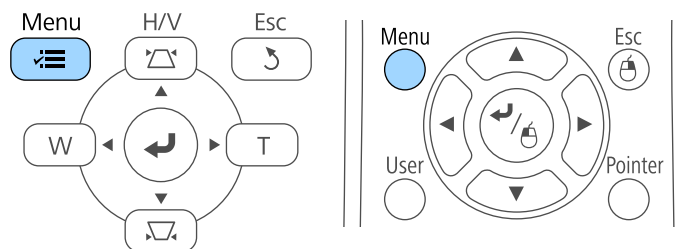


5 Selectați un mod de proiecție și apăsați pe [Enter].

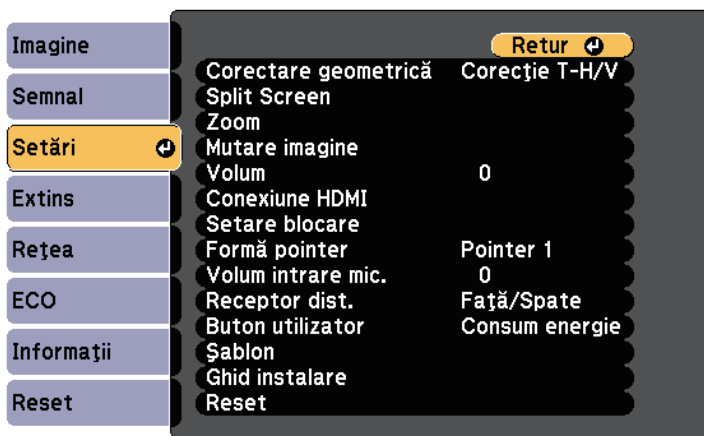
6 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Puteți să afișați șablonul de test și apoi să reglați focalizarea.

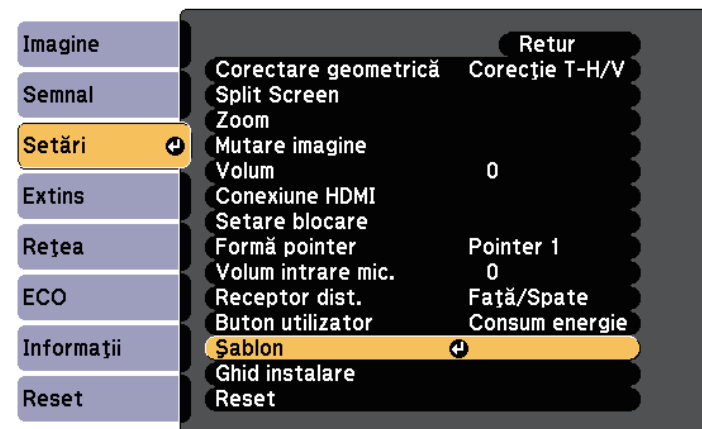
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



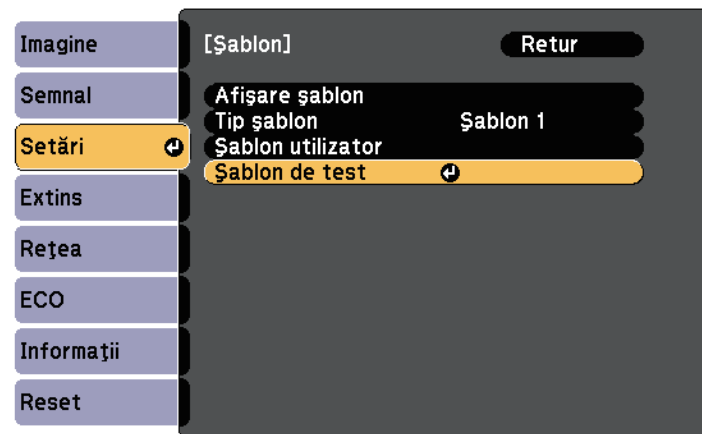
- 2 Selectați meniul **Setări** și apăsați pe [Enter].



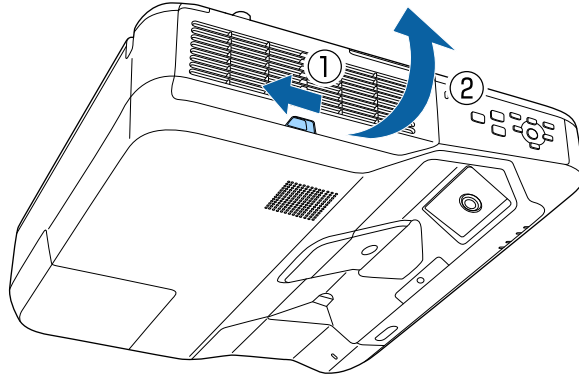
- 3 Selectați **Șablon** și apăsați pe [Enter].



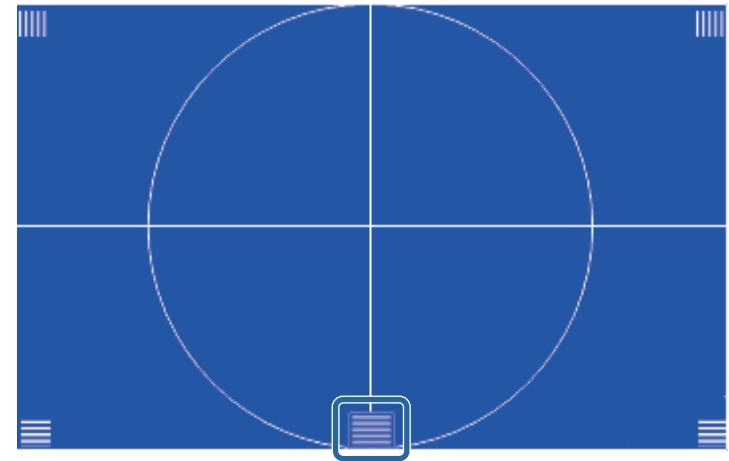
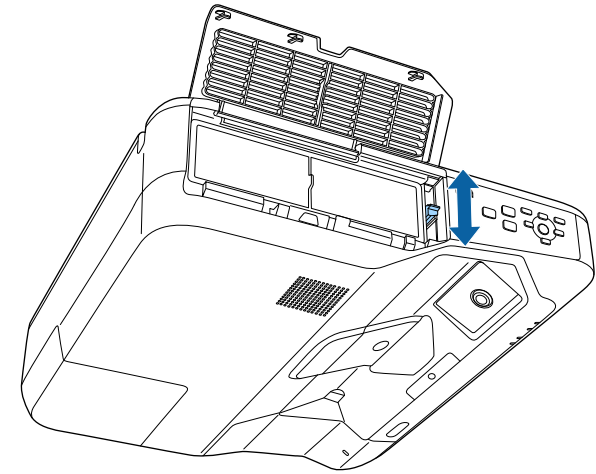
- 4 Selectați **Șablon de test** și apăsați pe [Enter].



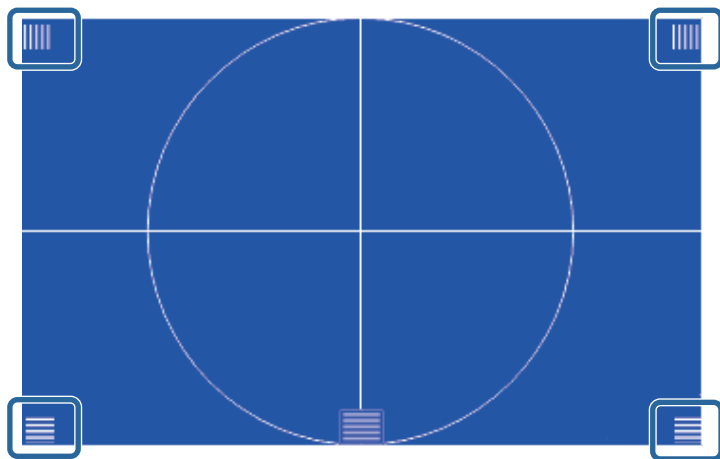
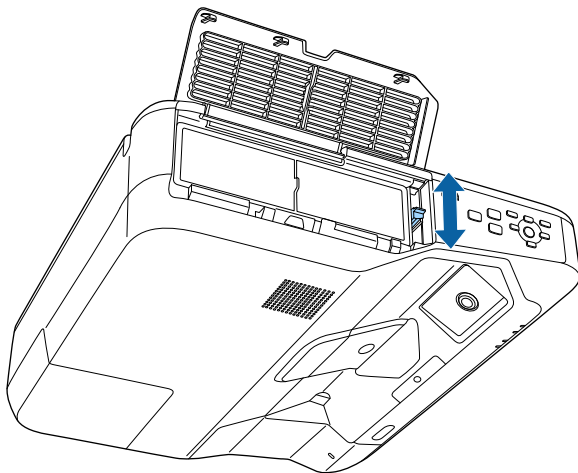
- 5** Deschideți capacul filtrului de aer.



- 6** Mutați butonul de focalizare și focalizați în partea din centru jos a ecranului proiectat.



- 7** Verificați dacă toate colțurile ecranului proiectat au același nivel de focalizare.



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

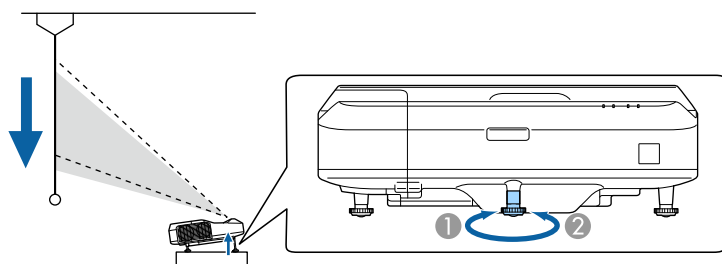
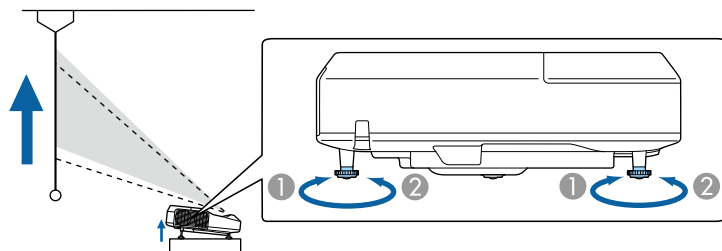
- 8** Pentru a elimina șablonul de test, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.

Dacă efectuați proiecția de pe o masă sau de pe altă suprafață plană și imaginea este prea sus ori prea jos, puteți ajusta poziția imaginii utilizând piciorul reglabil al proiecteurului (doar pentru modelele livrate cu picior).

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

1 Porniți proiectorul și afișați o imagine.

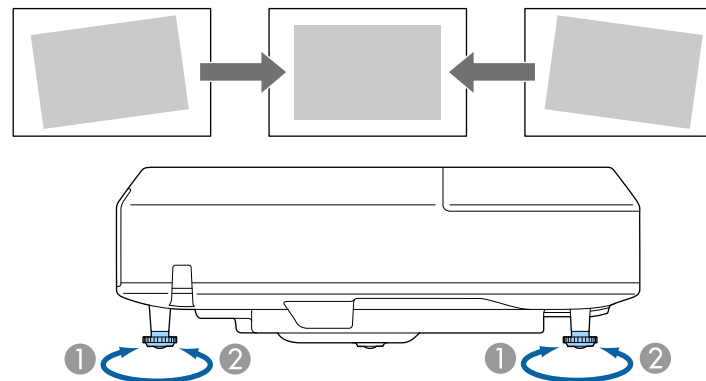
2 Pentru a ajusta înălțimea imaginii, rotiți picioarele din față sau din spate pentru a le extinde ori a le retrage.



① Extinderea picioarelor din față sau din spate

② Retragera picioarelor din față sau din spate

3 Dacă imaginea este înclinată, rotiți picioarele din spate pentru a le regla înălțimea.



① Extindere a piciorului din spate

② Retragera a piciorului din spate

Dacă imaginea proiectată nu este dreptunghiulară, trebuie să ajustați forma imaginii.

» Linkuri corelate

- "Forma imaginii" [p.56](#)

Puteți proiecta o imagine perfect dreptunghiulară plasând proiectorul direct în fața centrului ecranului și menținându-l orizontal. Dacă plasați proiectorul la un anumit unghi față de ecran, pe orizontală sau pe verticală, trebuie să corectați forma imaginii.



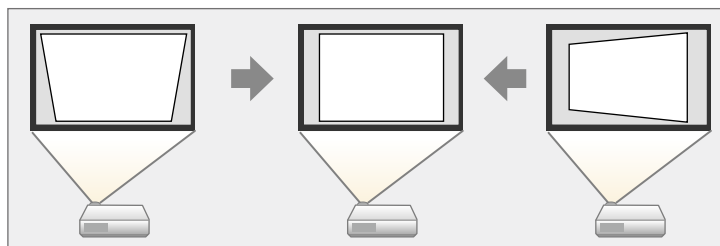
Nu puteți corecta o formă de imagine utilizând mai multe metode de corectare în același timp.

» Linkuri corelate

- "Corectarea formei imaginii cu butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale" [p.56](#)
- "Corectarea formei imaginii cu funcția Quick Corner" [p.57](#)
- "Corectarea formei imaginii pe o suprafață curbată" [p.59](#)

Corectarea formei imaginii cu butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale

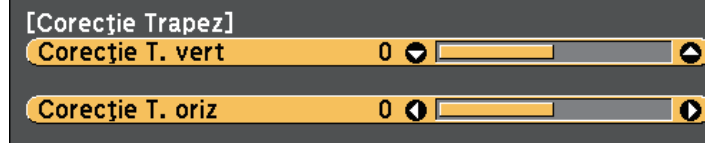
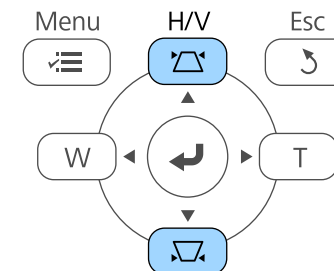
Puteți utiliza butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale pentru a corecta forma unei imagini care nu este dreptunghiulară.



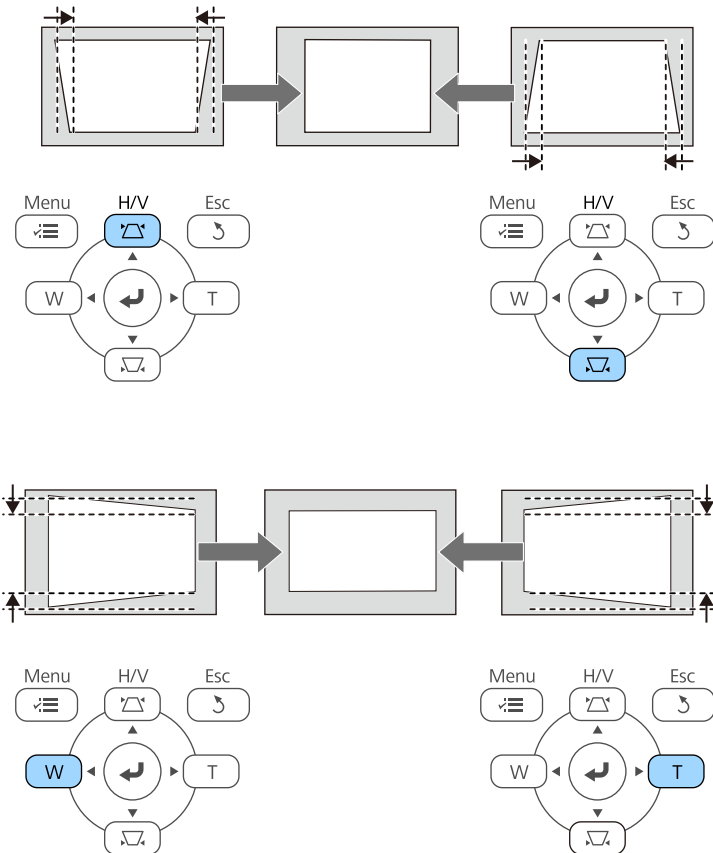
Puteți utiliza butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale pentru a corecta imagini până la 3° dreapta, stânga, sus sau jos.

1 Porniți proiectorul și afișați o imagine.

2 Apăsați pe unul dintre butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale de pe panoul de control pentru a se afișa ecranul de ajustare Corecție Trapez.



- 3** Apăsați pe un buton de ajustare a distorsiunii trapezoidale pentru a corecta forma imaginii.



După corectare, imaginea este puțin mai mică.



Dacă proiectorul este instalat într-un loc care nu vă este accesibil, puteți corecta forma imaginii cu ajutorul telecomenzii.

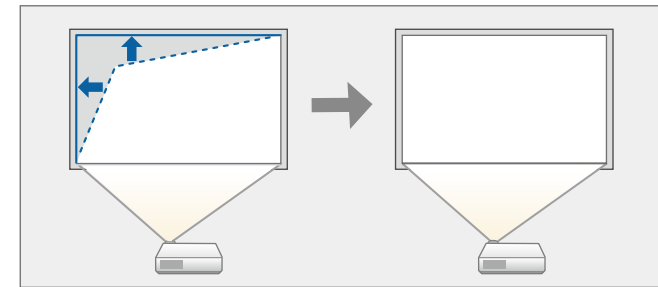
Setări > Corectare geometrică > Corecție T-H/V

» Linkuri corelate

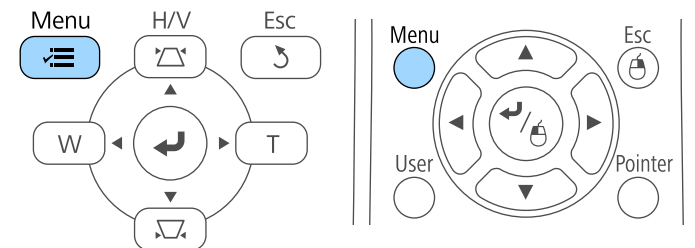
- "Setarea caracteristicilor proiectorului - meniul Setări" [p.180](#)

Corectarea formei imaginii cu funcția Quick Corner

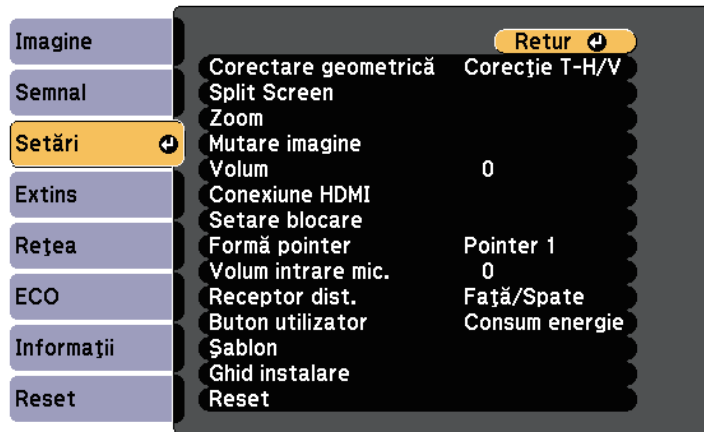
Puteți utiliza setarea Quick Corner pentru a corecta forma și dimensiunea unei imagini care nu este dreptunghiulară.



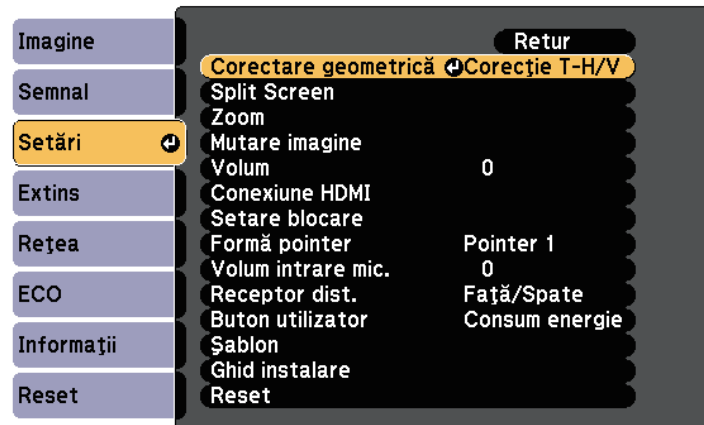
- 1** Porniți proiectorul și afișați o imagine.
- 2** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



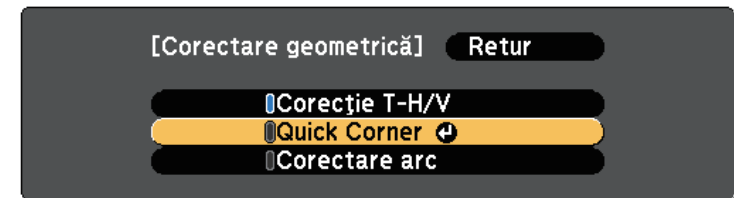
- 3** Selectați meniul **Setări** și apăsați pe [Enter].



- 4** Selectați **Corectare geometrică** și apăsați pe [Enter].

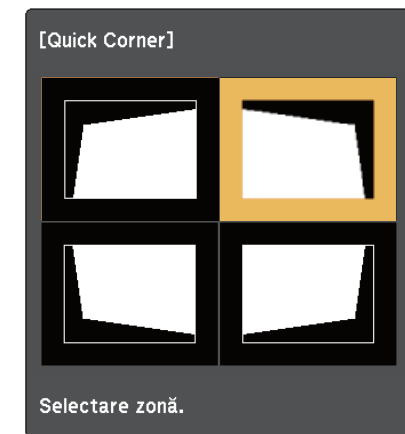



- 5** Selectați **Quick Corner** și apăsați pe [Enter]. dacă este necesar, apăsați din nou pe [Enter].



Vedeți ecranul de selectare a suprafeței.

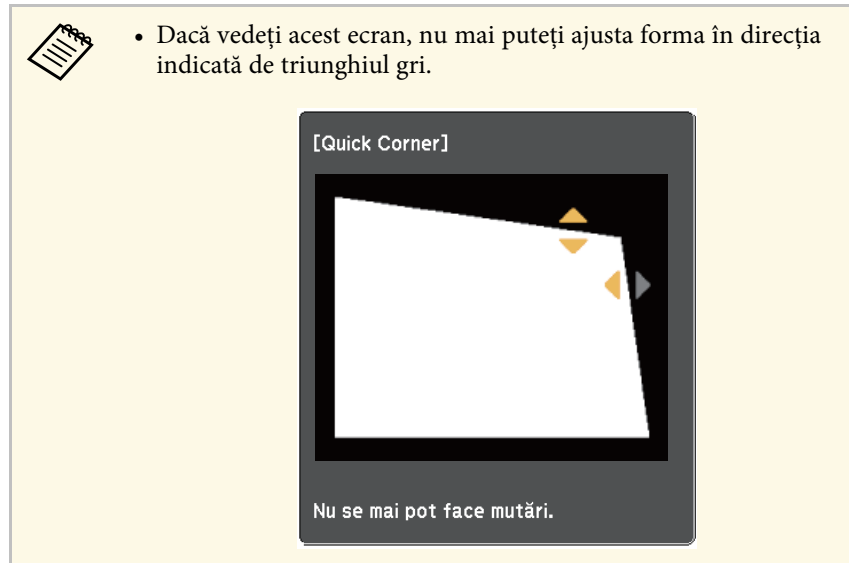
- 6** Folosiți butoanele cu săgeți pentru a selecta colțul imaginii pe care doriți să o reglați. Apoi apăsați pe [Enter].



 Pentru a reseta corecțiile Quick Corner, țineți apăsat butonul [Esc] pentru aproximativ două secunde, în timp ce se afișează ecranul de selectare a suprafeței și apoi selectați **Da**.

- 7** Apăsați pe butoanele cu săgeți pentru a ajusta forma imaginii cât este necesar.

Pentru a reveni la ecranul de selectare a suprafeței, apăsați pe [Enter].



8 Repetați pașii 6 și 7, după caz, pentru a ajusta restul colțurilor.

9 După ce terminați, apăsați pe butonul [Esc].

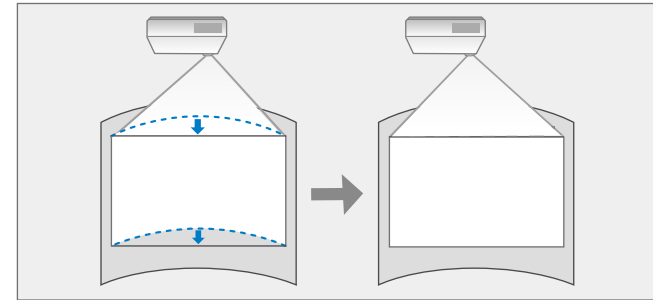
Opțiunea **Corectare geometrică** este acum setată la **Quick Corner** în meniul **Setări** al proiecteurului. La următoarea apăsare a butoanelor de ajustare a distorsiunii în trapez de pe panoul de control, se afișează ecranul de selectare a suprafeței.

» Linkuri corelate

- "Setarea caracteristicilor proiecteurului - meniul Setări" [p.180](#)

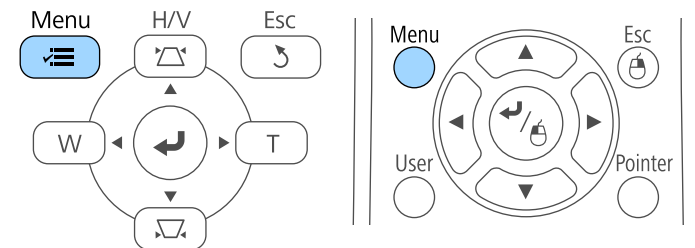
Corectarea formei imaginii pe o suprafață curbată

Puteți utiliza setarea Corectare arc pentru a ajusta forma unei imagini proiectate pe o suprafață curbată sau sferică.

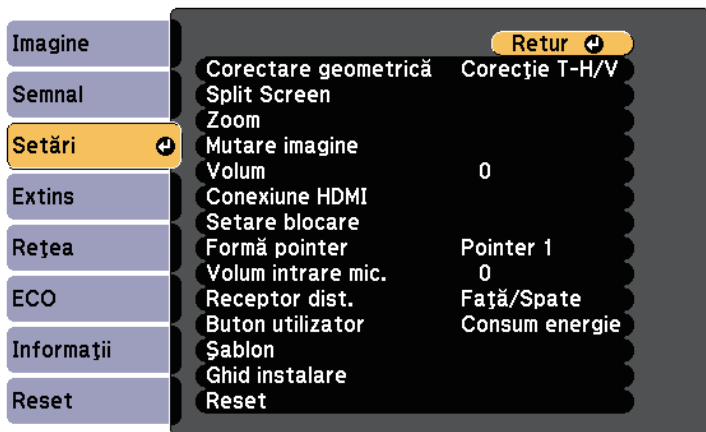


1 Porniți proiectorul și afișați o imagine.

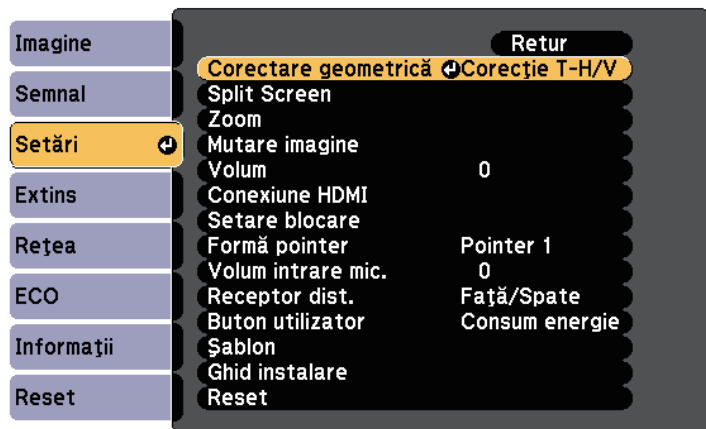
2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



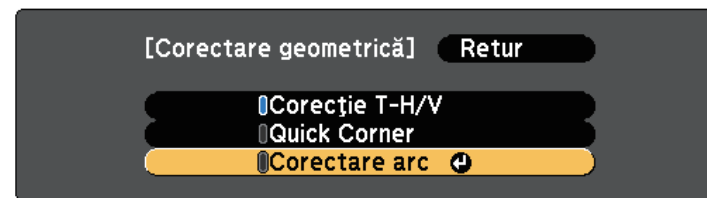
- 3** Selectați meniul **Setări** și apăsați pe [Enter].



- 4** Selectați **Corectare geometrică** și apăsați pe [Enter].



- 5** Selectați **Corectare arc** și apăsați pe [Enter].

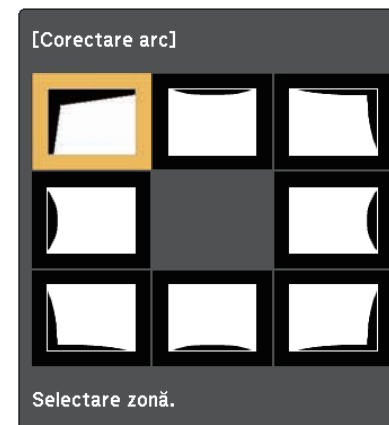


- 6** Selectați **Corectare arc** și apăsați pe [Enter].



Vedeți ecranul de selectare a suprafeței.

- 7** Utilizați butoanele cu săgeți pentru a selecta suprafața imaginii pe care doriți să o ajustați, iar apoi apăsați pe [Enter].





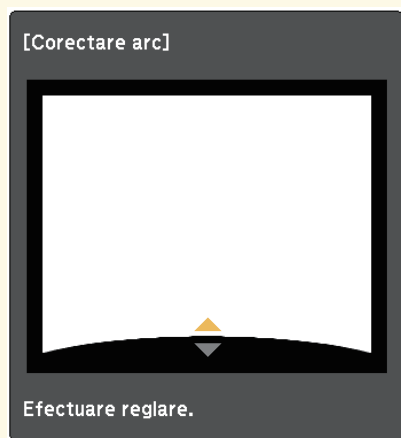
Pentru a reseta setările Corectare arc, țineți apăsat butonul [Esc] pentru aproximativ două secunde, în timp ce se afișează ecranul de selectare a suprafeței, apoi selectați **Da**.

- 8 Apăsați pe butoanele cu săgeți pentru a ajusta forma imaginii din suprafața selectată după cum este necesar.

Pentru a reveni la ecranul de selectare a suprafeței, apăsați pe [Enter].



Dacă vedeți acest ecran, nu mai puteți ajusta forma în direcția indicată de triunghiul gri.



- 9 Repetați pașii 7 și 8, după caz, pentru a ajusta suprafețele rămase.

- 10 După ce terminați, apăsați pe butonul [Esc].



Pentru a salva forma curentă a unei imagini ajustate, selectați **Salvați memorie** în setarea **Corectare arc**. Puteți salva maximum trei forme de imagini în memoria setării Corectare arc.



» Linkuri corelate

- "Încărcarea setării formei imaginii din memorie" [p.61](#)

Încărcarea setării formei imaginii din memorie

Puteți încărca setările efectuate și salvate în setarea **Corectare arc**.

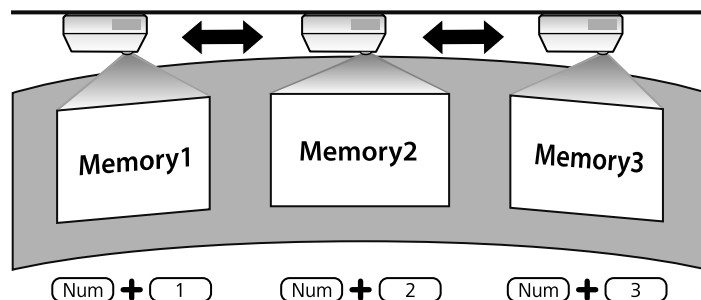


Înainte de încărcarea memoriei, asigurați-vă că opțiunea **Corectare geometrică** este setată la **Corectare arc** în meniul **Setări** al proiecteurului.

1

Porniți proiectorul și afișați o imagine.

- 2** Țineți apăsat butonul [Num] de pe telecomandă, apoi apăsați pe butonul numeric (1, 2 sau 3) care se potrivește cu numărul setării salvate.



Imaginea de mai sus este doar un exemplu.

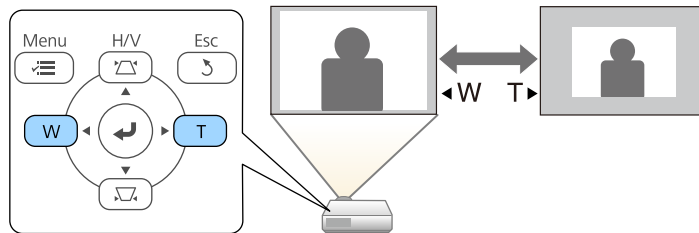
- 3** Atunci când ați finalizat încărcarea setărilor, urmați instrucțiunile de pe ecran.



- De asemenea, puteți încărca setările din **Încărcați memorie** în meniul **Setări** al proiectorului.
 - Atunci când un dispozitiv mobil compatibil MHL este conectat la proiector, încărcați setările din **Încărcați memorie** în meniul **Setări** al proiectorului.
- ☛ **Setări > Corectare geometrică > Corectare arc > Încărcați memorie**

Puteți redimensiona imaginea utilizând butoanele Wide și Tele.

- 1** Porniți proiectorul și afișați o imagine.
- 2** Apăsați pe butonul Lat de pe panoul de control al proiectorului pentru a mări imaginea. Apăsați pe butonul Tele pentru a micșora imaginea.

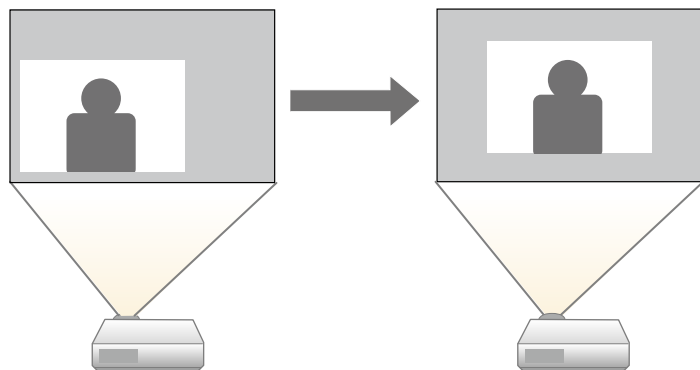


De asemenea, puteți ajusta setarea **Zoom** în meniul **Setări** al proiectorului.

Puteți utiliza funcția Mutare imagine pentru a ajusta poziția imaginii fără a deplasa proiectorul.



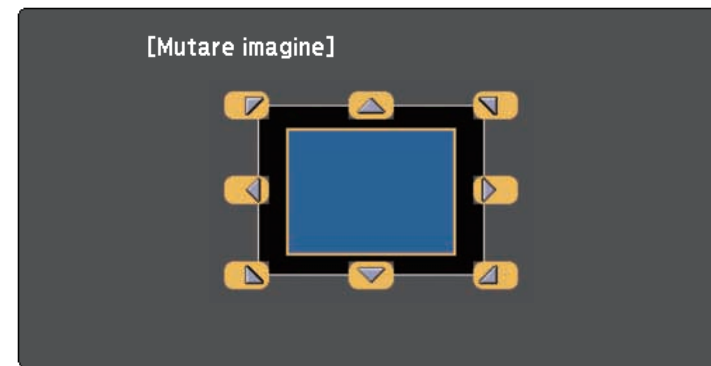
Această funcție nu este disponibilă dacă opțiunea Zoom este setată la nivelul cel mai mare.



1 Porniți proiectorul și afișați o imagine.

2 Ajustați dimensiunea imaginii utilizând butoanele Wide și Tele.
După ce ajustați dimensiunea imaginii, ecranul Mutare imagine este afișat automat.

3 Utilizați butoanele cu săgeți de pe proiector sau de pe telecomandă pentru a ajusta poziția imaginii.



Puteți muta imaginea pe diagonală apăsând pe orice pereche de butoane cu săgeți adiacente de pe panoul de control sau de pe telecomandă.

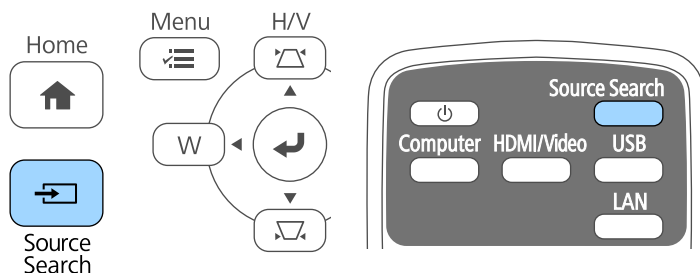
4 Apăsați pe butonul [Esc] pentru a închide ecranul de reglare.
Ecranul de reglare dispare dacă nu se execută nicio operație după aproximativ 10 secunde.



- Setarea Mutare imagine se păstrează chiar dacă proiectorul este oprit. Este necesară reajustarea poziției dacă se modifică locația de instalare sau unghiul proiectorului.
- De asemenea, puteți utiliza meniul **Setări** pentru a ajusta setarea **Mutare imagine**.

Atunci când la proiector sunt conectate surse multiple de imagini, de exemplu un calculator și un player DVD, puteți comuta de la o sursă de imagini la alta.


- 1** Asigurați-vă că sursele de imagini conectate pe care doriți să le utilizați sunt pornite.
- 2** Pentru surse de imagini video, introduceți un DVD sau al suport video și apăsați pe Redare.
- 3** Procedați astfel:
 - Apăsați pe butonul [Source Search] de pe panoul de control sau de pe telecomandă până când vedeți imaginea de la sursa dorită.



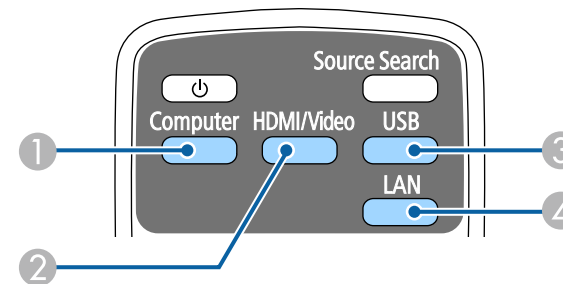
Acest ecran se afișează atunci când nu se detectează semnal de imagine. Verificați conexiunile cablului dintre proiector și sursa de imagini.

[Căutare sursă]

	Stare semnal
Calculator	Oprit
Video	Oprit
HDMI1	Oprit
HDMI2	Oprit
HDMI3	Oprit
USB Display	Oprit
USB1	Oprit
USB2	Oprit
LAN	Oprit

- Introduceți un semnal de imagine.
- Apăsați  pentru a selecta sursa.

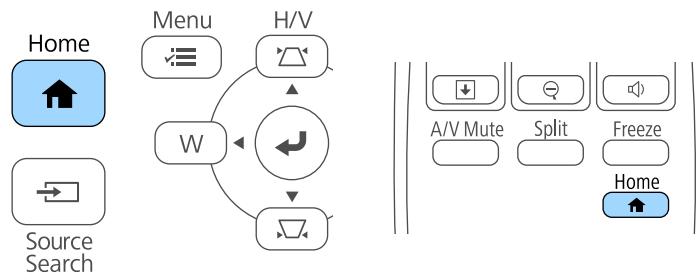
- Apăsați pe butonul de pe telecomandă pentru sursa dorită. Dacă există mai multe porturi pentru sursa respectivă, apăsați din nou pe buton pentru a parcurge sursele.



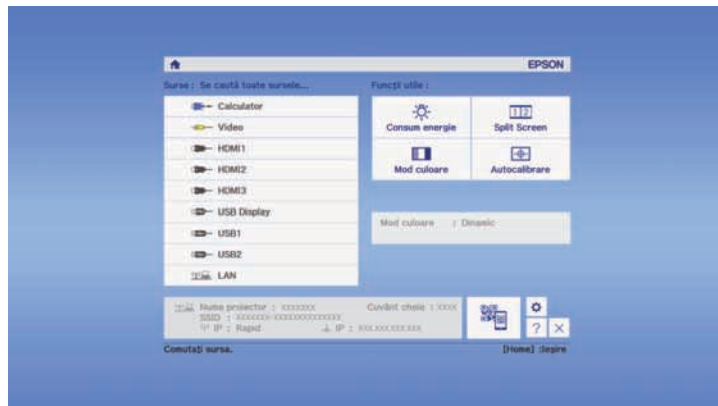
- 1** Sursă la portul computerului (portul Computer)
- 2** Surse video, HDMI și MHL (porturile Video, HDMI1/MHL, HDMI2 și HDMI3)
- 3** Surse la porturile USB (portul USB-B și dispozitive externe conectate la portul USB-A)

④ Sursă de rețea (LAN)

- Apăsați pe butonul [Home] de pe panoul de control sau telecomandă.



Apoi, selectați sursa pe care doriți să o utilizați din ecranul afișat.



Proiectorul poate afișa imagini cu diferite rapoarte lățime/înălțime, denumite formate de imagine. În mod normal, semnalul de intrare de la sursa video determină formatul de imagine. Cu toate acestea, puteți schimba formatul anumitor imagini astfel încât acestea să se încadreze pe ecranul dvs.

Dacă doriți să utilizați întotdeauna un anumit raport de aspect pentru o anumită sursă de intrare, puteți selecta opțiunea dorită prin utilizarea meniului **Semnal** al proiecteurului.

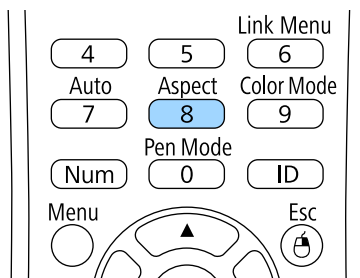
» Linkuri corelate

- "Schimbarea formatului de imagine" [p.67](#)
- "Formate disponibile pentru imagini" [p.67](#)
- "Modul de afișare a imaginilor proiectate în fiecare mod de aspect" [p.68](#)
- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)

Schimbarea formatului de imagine

Puteți schimba formatul imaginii afișate.

- 1 Porniți proiectorul și comutați la sursa de imagini pe care doriți să o utilizați.
- 2 Apăsați pe butonul [Aspect] de pe telecomandă.



- 3 Pentru a cicla în formatele de imagine disponibile pentru semnalul de intrare, apăsați în mod repetat pe butonul [Aspect].



Pentru a afișa imaginile fără bare negre, setați opțiunea **Rezoluție** la **Lat** sau **Normal** în meniul **Semnal** în funcție de rezoluția calculatorului.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)

Formate disponibile pentru imagini

Puteți selecta următoarele formate de imagine în funcție de semnalul de intrare de la sursa de imagini.






- Benzile negre și imaginile decupate pot fi proiectate cu anumite formate ale imaginii în funcție de formatul de imagine și rezoluția semnalului de intrare.
- Setarea **Auto** pentru formatul de imagine este disponibilă numai pentru surse de imagini HDMI.
- Țineți cont de faptul că, utilizând funcția Raport imagine a proiecteurului pentru a reduce, mări sau diviza imaginea proiectată în scopuri comerciale sau pentru a fi vizionată de public, poate încălca drepturile deținătorului drepturilor de autor al respectivei imagini, în conformitate cu legea drepturilor de autor.

Pentru proiectoare cu o rezoluție WUXGA (1.920 × 1.200)

Modul Aspect	Descriere
Automat	Setează automat formatul de imagine în funcție de semnalul de intrare și setarea Rezoluție .
Normal	Afișează imaginile utilizând întreaga zonă de proiecție și păstrează formatul de imagine.
16:9	Convertește formatul de imagine la 16:9.
Plin	Afișează imaginile utilizând dimensiunea completă a zonei de proiecție, însă nu păstrează formatul de imagine.

Modul Aspect	Descriere
Zoom	Afișează imaginile utilizând întreaga lățime a zonei de proiecție și păstrează formatul de imagine.
Nativ	Afișează imaginile așa cum sunt (păstrează formatul de imagine și rezoluția).

Modul Aspect	Raport de aspect pentru semnalele de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Nativ			













Modul de afișare a imaginilor proiectate în fiecare mod de aspect

Benzile negre și imaginile decupate pot fi proiectate cu anumite formate ale imaginii în funcție de formatul de imagine și rezoluția semnalului de intrare. Consultați tabelul de mai jos pentru a confirma poziția benzilor negre și a imaginilor decupate.



Imaginea pentru raportul de aspect **Nativ** diferă în funcție de semnalul de intrare.

Pentru proiectoare cu o rezoluție WUXGA (1.920 × 1.200)

Modul Aspect	Raport de aspect pentru semnalele de intrare		
	16:10	16:9	4:3
Normal Automat			
16:9			
Plin			
Zoom			

Proiectorul are mai multe moduri de culoare pentru a furniza strălucirea, contrastul și culorile optime pentru diverse medii de vizualizare și tipuri de imagini. Puteți să selectați modul corespunzător imaginilor și mediului dvs. sau să testați modulele disponibile.

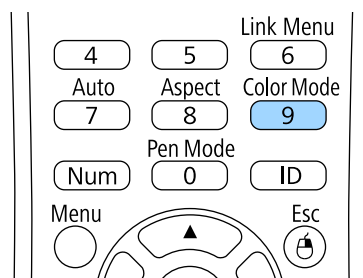
» Linkuri corelate

- "Schimbarea modului Culoare" [p.69](#)
- "Moduri de culoare disponibile" [p.69](#)
- "Setarea funcției Diafragmă automată" [p.69](#)

Schimbarea modului Culoare

Puteți schimba setarea pentru Mod culoare utilizând telecomanda pentru a optimiza imaginile pentru mediul de vizualizare curent.

- 1 Porniți proiectorul și comutați la sursa de imagini pe care doriți să o utilizați.
- 2 Apăsați pe butonul [Color Mode] de pe telecomandă pentru a schimba setarea pentru Mod culoare.



Numele Mod culoare apare pentru scurt timp pe ecran, iar aspectul imaginii se modifică.

- 3 Pentru a cicla în toate modulele de culoare disponibile pentru semnalul de intrare, apăsați în mod repetat pe butonul [Color Mode].



De asemenea, puteți schimba setarea pentru **Mod culoare** în meniul **Imagine**.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine" [p.176](#)

Moduri de culoare disponibile

Puteți seta proiectorul în următoarele moduri de culoare în funcție de sursa de imagini utilizată:

Mod culoare	Descriere
Prezentare	Aceasta este cea mai bună setare pentru prezentări color și redarea imaginilor de televiziune într-o cameră luminoasă. Imaginile sunt vii, iar contrastul este precis.
Dinamic	Optim pentru proiecții în încăperi luminoase. Acesta este modul de luminozitate maximă.
Cinema	Optim pentru proiecții de filme în încăperi întunecoase. Imaginile au un ton natural.
sRGB	Optim pentru proiectarea imaginilor statice într-o cameră luminoasă. Imaginile se conformează standardului de culoare sRGB.
Panou negru	Optim pentru prezentări pe o tablă de scris verde (culorile sunt ajustate în mod corespunzător).

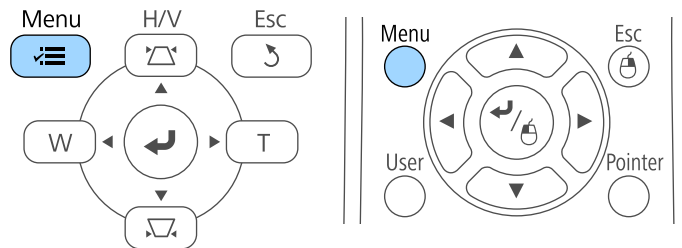
Setarea funcției Diafragmă automată

Puteți activa funcția Diafragmă automată pentru a optimiza automat imaginile în funcție de luminozitatea conținutului.

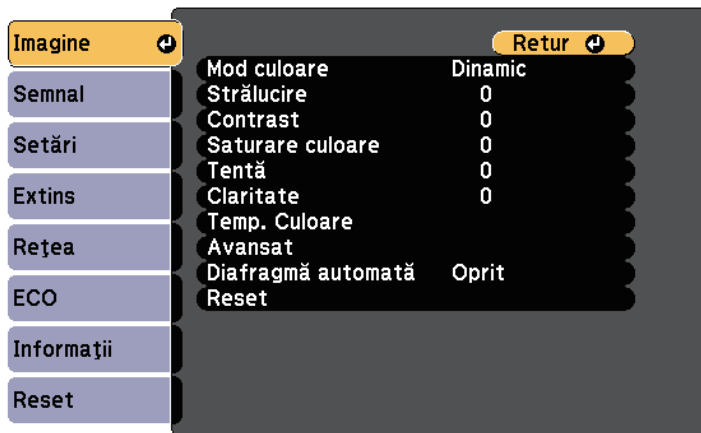
Această setare este disponibilă pentru modul de culoare **Dinamic** sau **Cinema**.

1 Porniți proiectorul și comutați la sursa de imagini pe care doriți să o utilizați.

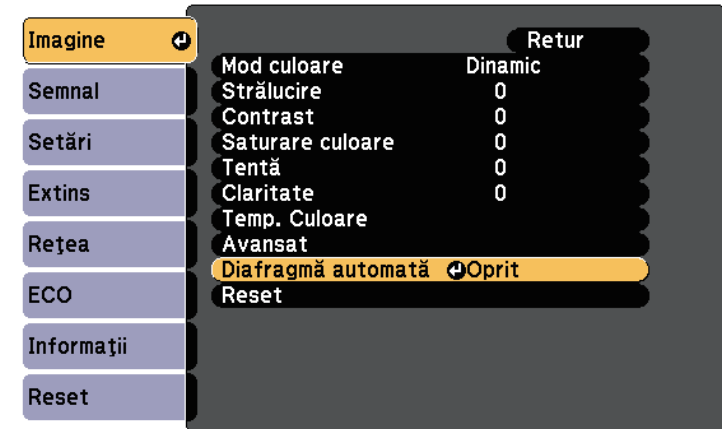
2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



3 Selectați meniul **Imagine** și apăsați pe [Enter].



4 Selectați **Diafragmă automată** și apăsați pe [Enter].



5 Selectați una dintre următoarele opțiuni și apăsați pe [Enter]:

- **Viteză mare** – pentru a regla strălucirea imediat după schimbarea scenei.
- **Normal** – pentru reglare standard a strălucirii.

6 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Puteți regla fin diverse aspecte ale modului în care sunt afișate culorile în imaginile proiectate.

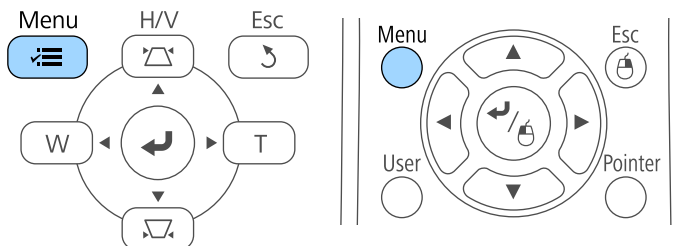
» Linkuri corelate

- "Ajustarea nuanței, a saturației și a strălucirii" [p.71](#)
- "Ajustarea setării Gamma" [p.72](#)

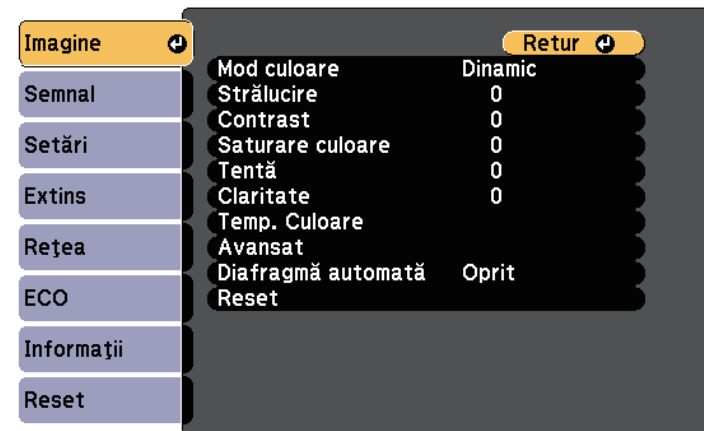
Ajustarea nuanței, a saturației și a strălucirii

Puteți ajusta setările Nuanță, Saturație și Strălucire pentru culorile imaginilor individuale.

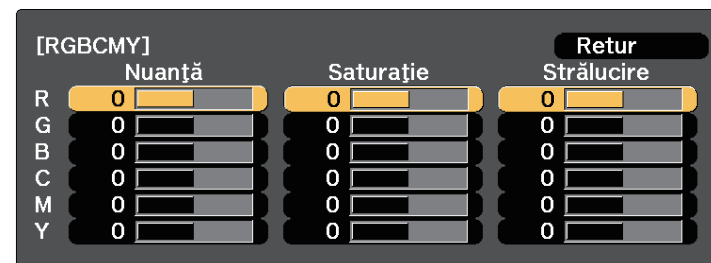
- 1 Porniți proiectorul și comutați la sursa de imagini pe care doriți să o utilizați.
- 2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



- 3 Selectați meniul **Imagine** și apăsați pe [Enter].

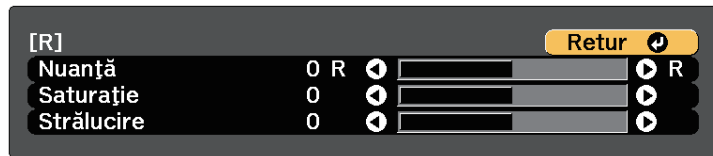


- 4 Selectați **Avansat** și apăsați pe [Enter].
- 5 Selectați **RGBCMY** și apăsați pe [Enter].
- 6 Selectați culoarea de ajustat și apăsați pe [Enter].



- 7 Efectuați următoarele acțiuni, după cum este necesar, pentru fiecare setare:
 - Pentru a ajusta nuanța generală a culorii, cu tentă albăstrui/verzuie/roșiatică, ajustați setarea **Nuanță**.

- Pentru a ajusta aspectul general viu al culorii, ajustați setarea **Saturație**.
- Pentru a ajusta nivelul general de strălucire a culorii, ajustați setarea **Strălucire**.

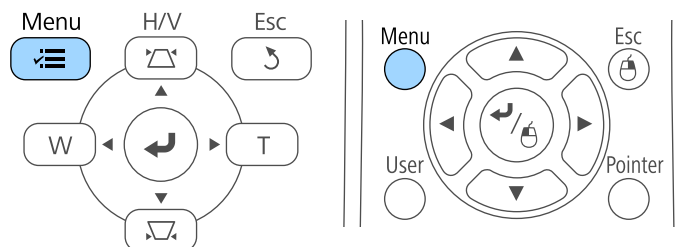


- 8** Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

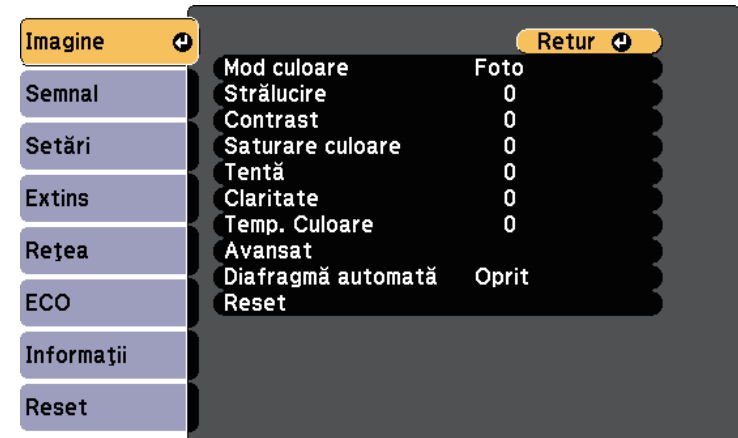
Ajustarea setării Gamma

Puteți corecta diferențele de culoare apărute la imaginea proiectată între diferite surse de imagine ajustând setarea Gamma.

- 1** Porniți proiectorul și comutați la sursa de imagini pe care doriți să o utilizați.
- 2** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



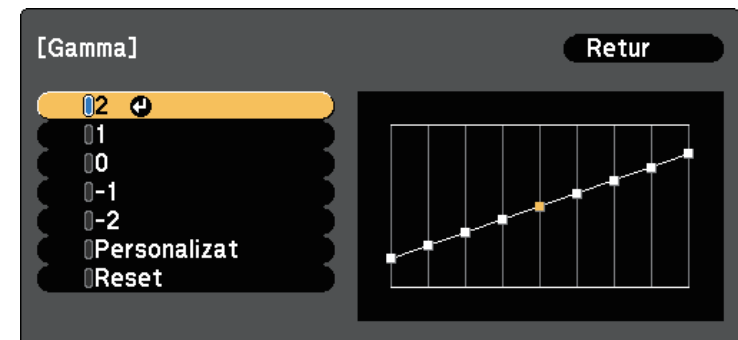
- 3** Selectați meniul **Imagine** și apăsați pe [Enter].



- 4** Selectați **Avansat** și apăsați pe [Enter].

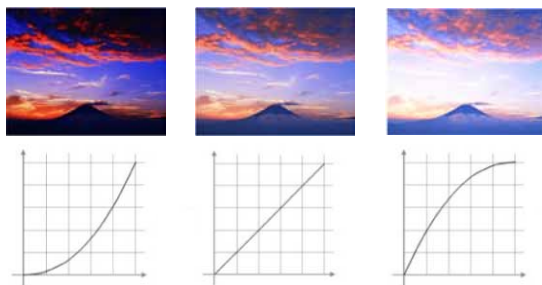
- 5** Selectați **Gamma** și apăsați pe [Enter].

- 6** Selectați și ajustați valoarea corectă.



Când selectați o valoare mai mică, puteți reduce luminozitatea generală a imaginii pentru a o face mai clară. Când selectați o valoare mai mare,

zonele întunecate ale imaginii devin mai luminoase, însă saturația culorilor din zonele mai deschise scade.



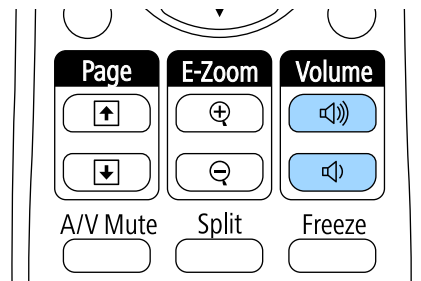
7 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Butoanele de volum controlează boxa internă a proiecteurului.

De asemenea, cu ajutorul acestor butoane puteți să controlați boxele externe pe care le conectați la proiector.

Trebuie să reglați volumul separat pentru fiecare sursă de intrare conectată.

- 1** Porniți proiectorul și începeți o prezentare.
- 2** Pentru a reduce sau a crește volumul, apăsați pe butoanele [Volume] de pe telecomandă, după cum este afișat.



Pe ecran apare un indicator de volum.

- 3** Pentru a seta volumul la un anumit nivel pentru o sursă de intrare, selectați **Volum** în meniul **Setări** al proiecteurului.

Atenție

Nu porniți o prezentare la un nivel ridicat al volumului. Sunetele puternice neașteptate pot afecta auzul.

Reduceți întotdeauna volumul înainte de oprirea proiecteurului și creșteți nivelul acestuia gradual, după pornire.

» **Linkuri corelate**

- "Setarea caracteristicilor proiecteurului - meniul Setări" [p.180](#)

Utilizarea funcțiilor interactive

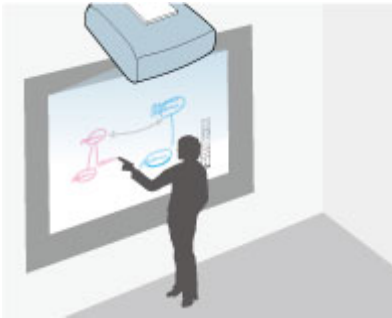
Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a afla detalii despre utilizarea funcțiilor interactive.

» Linkuri corelate

- "Moduri ale funcțiilor interactive" [p.76](#)
- "Pregătirea înainte de utilizarea funcțiilor interactive" [p.77](#)
- "Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare)" [p.89](#)
- "Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă)" [p.91](#)
- "Controlarea funcțiilor calculatorului dintr-un ecran proiectat (modul Interactiv cu calc.)" [p.93](#)
- "Interacționarea cu ecranul" [p.99](#)
- "Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea" [p.106](#)
- "Instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală" [p.108](#)
- "Funcții interactive la proiectarea simultană a două imagini" [p.110](#)
- "Funcții interactive la proiectarea cu două proiectoare" [p.113](#)

Puteți să realizați următoarele operațiuni cu ajutorul funcțiilor interactive:

- În modul tablă albă, puteți să utilizați creioane interactive sau degetul pentru a scrie pe o "tablă albă" proiectată.



Nu este nevoie să utilizați un calculator sau să instalați programe suplimentare pentru a utiliza funcția încorporată de desenare pe tablă albă. Această funcție este utilă în cadrul ședințelor, putând înlocui clasică tablă albă. De asemenea, puteți să salvați și să imprimați conținutul desenat.

- În modul Adnotare, puteți utiliza creioanele interactive sau degetul pentru a adăuga note la conținutul proiectat de la un calculator, o tabletă, o cameră pentru documente sau de la alte surse.



Acest lucru vă ajută să evidențiați informațiile proiectate sau să includeți note suplimentare, cu scopul de a oferi lecții sau prezentări mai eficiente. De

asemenea, puteți să salvați și să imprimați ecranul proiectat cu adnotarea dvs.

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



De asemenea, puteți utiliza software-ul Easy Interactive Tools pentru a beneficia de funcții interactive suplimentare, cum ar fi salvarea și imprimarea adnotărilor. Pentru detalii, consultați *Ghid de utilizare Easy Interactive Tools* integrat în software.

» Linkuri corelate

- "Controlarea funcțiilor calculatorului dintr-un ecran proiectat (modul Interactiv cu calc.)" [p.93](#)
- "Desenarea pe o imagine proiectată (modul Adnotare)" [p.89](#)
- "Folosirea ecranului proiectat ca pe o tablă albă (modul Tablă albă)" [p.91](#)

Această secțiune cuprinde instrucțiunile de siguranță pentru configurarea și utilizarea creioanelor interactive sau pentru efectuarea operațiilor tactile cu degetul. Citiți aceste instrucțiuni înainte de a utiliza funcțiile interactive.

► Linkuri corelate

- "Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță a funcțiilor interactive" [p.77](#)
- "Utilizarea creioanelor interactive" [p.77](#)
- "Realizarea operațiilor tactile interactive folosind degetul" [p.82](#)

Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță a funcțiilor interactive

Funcția interactivă operează prin intermediul comunicațiilor cu infraroșii. Rețineți două aspecte importante la utilizarea acestei funcții.

- Asigurați-vă că pe receptorul creionului interactiv și pe ecranul de proiecție nu bate nicio lumină puternică sau lumina solară.
- În cazul în care s-a acumulat praf pe receptorul creionului interactiv, acest lucru poate afecta comunicațiile prin infraroșii și este posibil ca funcțiile să nu poată fi utilizate în mod normal. Curățați receptorul dacă acesta este murdar.
- Nu aplicați vopsea sau autocolante pe capacul receptorului creionului interactiv.
- Nu utilizați o telecomandă cu infraroșii sau un microfon cu infraroșii în aceeași încăpere, deoarece este posibil ca creionul interactiv să funcționeze în mod defectuos.
- Nu folosiți în apropierea proiecteurului dispozitive care generează zgomote puternice, precum dispozitivele rotative sau transformatoarele. Este posibil să nu puteți utiliza funcțiile interactive.

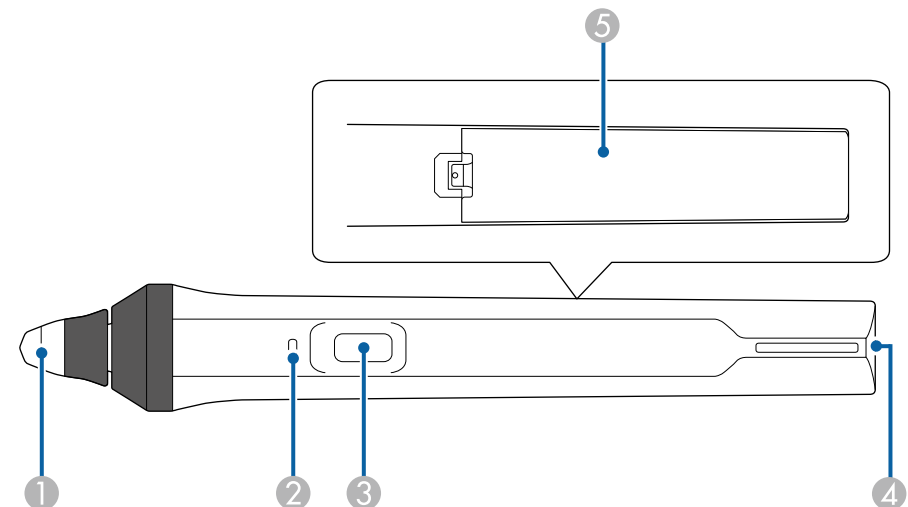
► Linkuri corelate

- "Întreținerea proiecteurului" [p.204](#)

Utilizarea creioanelor interactive

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

Asigurați-vă că ați introdus bateriile în creioane.



- ① Vârf creion
- ② Indicator baterie
- ③ Buton
- ④ Punct de fixare a curelei
- ⑤ Capacul compartimentului pentru baterii

Țineți creionul pentru a-l activa.

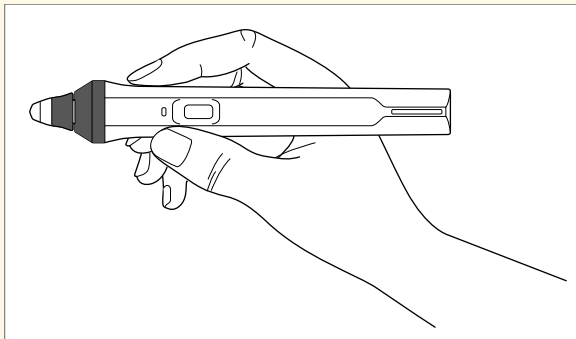
După ce terminați de utilizat creionul, îndepărtați-l de ecranul pe care se realizează proiecția.

Atenție

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

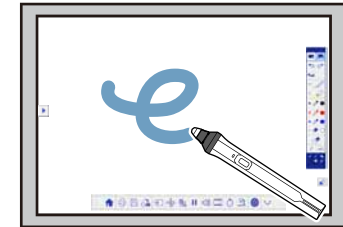
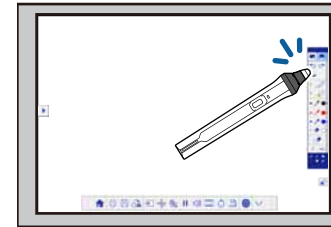


- Creioanele se opresc automat după 15 secunde atunci când le așezați. Țineți creionul pentru a-l reactiva.
- Pentru performanțe optime, țineți creionul perpendicular pe tablă, după cum se arată mai jos. Nu acoperiți banda de culoare neagră din apropierea vârfului creionului.



Puteți realiza următoarele cu ajutorul creionului:

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



- Pentru a selecta un element proiectat, precum o pictogramă, atingeți suprafața de proiecție cu vârful creionului.
- Pentru a desena pe ecranul proiectat, atingeți suprafața de proiecție cu creionul și trageți creionul în direcțiile dorite.
- Pentru a deplasa cursorul proiectat, treceți cu creionul peste suprafața de proiecție, fără a o atinge.
- Pentru a comuta modul de operare a creionului de la un instrument de desenare la o radieră sau la alte funcții selectate în meniul **Extins** al proiectorului, apăsați pe butonul de pe partea laterală.

☞ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Acțiune buton Creion**

- Puteți utiliza creionul ca mouse în modul Interactiv cu PC.



- Pentru a face clic stânga, atingeți tabla cu vârful creionului.

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



- Dacă nu doriți să folosiți funcția de trecere cu creionul fără atingerea suprafeței de proiecție, o puteți dezactiva folosind setarea **Trecere cu mausul** a meniului **Extins** al proiecteurului.
 - ☛ **Extins > Easy Interactive Function > Trecere cu mausul**
- Pentru a face ca o apăsare lungă a creionului să aibă efect de clic dreapta, selectați următoarele setări din meniul **Extins** al proiecteurului.
 - Configurați setarea **Mod operare creion** la **Mod Ubuntu**.
 - ☛ **Extins > Easy Interactive Function > Mod operare creion**
 - Configurați setarea **Activ. clic dreapta** la **Porțit**.
 - ☛ **Extins > Easy Interactive Function > Activ. clic dreapta**

» Linkuri corelate

- "Calibrarea creionului" [p.79](#)
- "Calibrarea automată" [p.79](#)
- "Calibrarea manuală" [p.80](#)
- "Componentele proiecteurului - creioanele interactive" [p.20](#)

Calibrarea creionului

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

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



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

Calibrarea automată

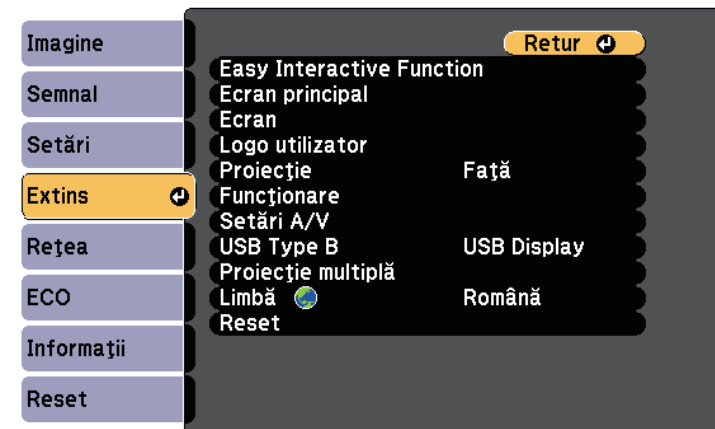
O calibrare este necesară la prima utilizare a proiecteurului, iar dvs. nu aveți nevoie de creioane sau de un computer pentru a utiliza funcția **Autocalibrare**.



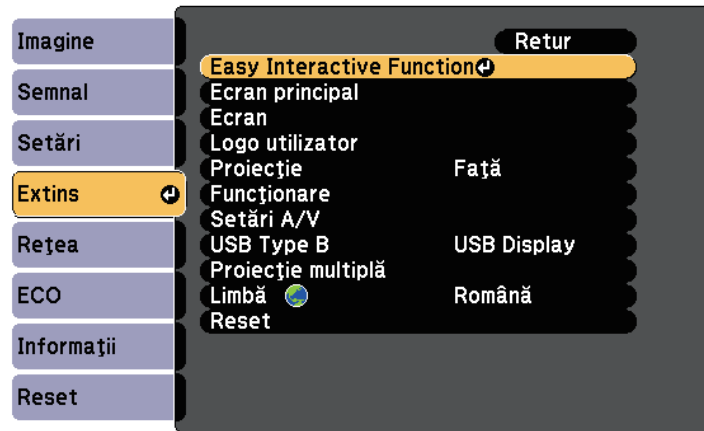
De asemenea, puteți lansa funcția **Autocalibrare** prin apăsarea butonului [User] de pe telecomandă.

1

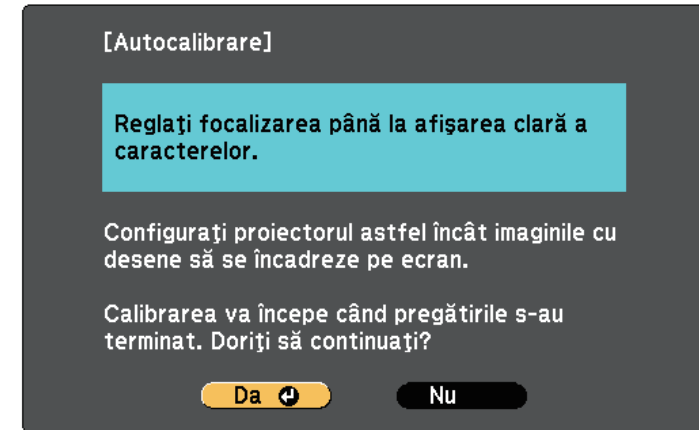
Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



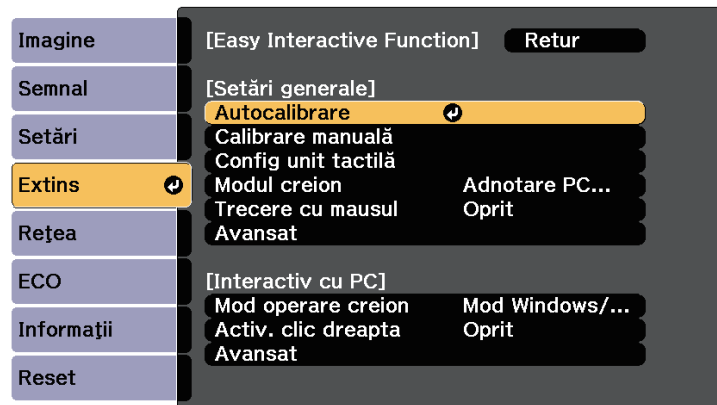
- 2** Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



Va apărea următorul ecran.



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



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

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

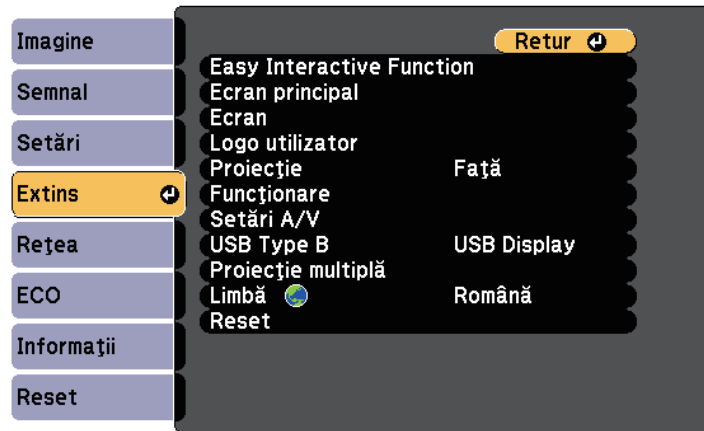
După calibrare, poziția cursorului trebuie să corespundă poziției creionului. Dacă pozițiile nu corespund, va trebui să efectuați o calibrare manuală.

Calibrarea manuală

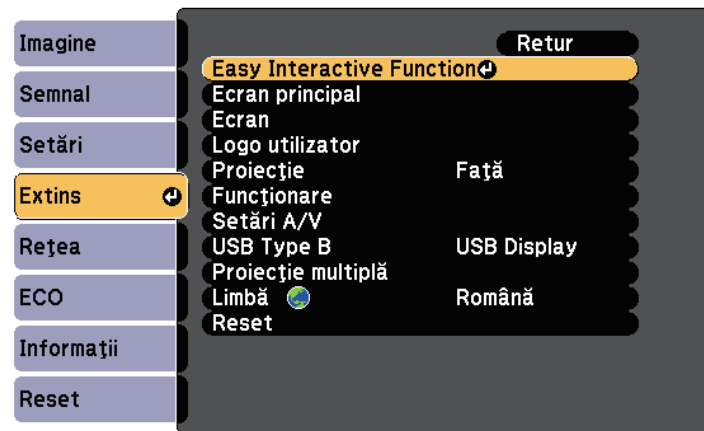
Dacă poziția cursorului și poziția creionului nu corespund după calibrarea automată, va fi necesar să efectuați o calibrare manuală.

Asigurați-vă că efectuați calibrarea manuală atunci când proiectați imagini pe o suprafață curbată.

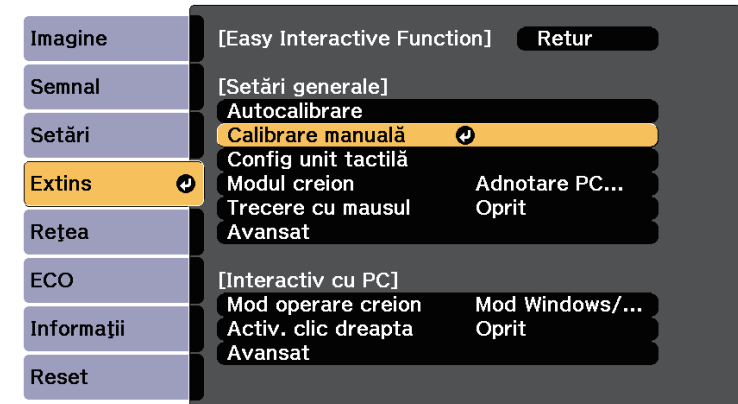
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



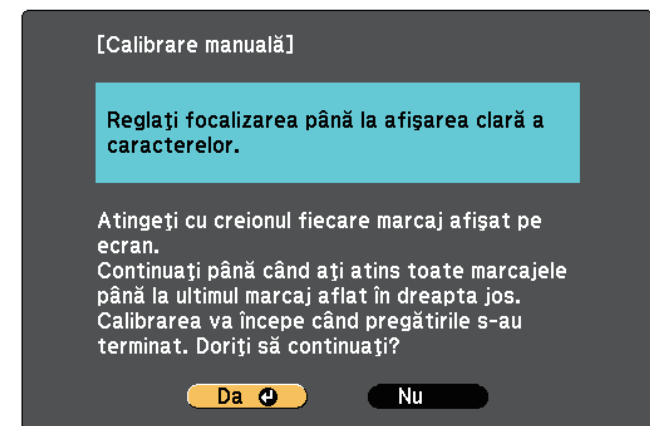
- 2 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe butonul [Enter].



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



Va apărea următorul ecran.

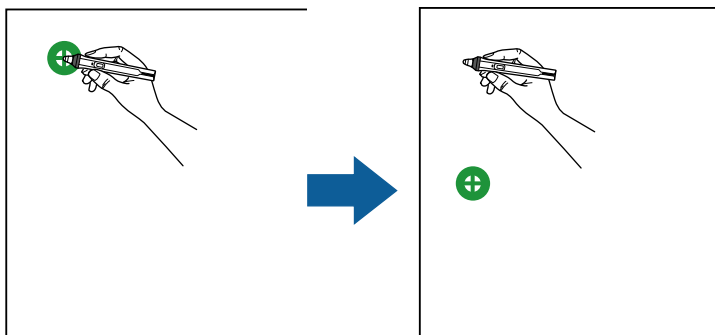


- 4 Dacă este necesar, reglați focalizarea deschizând capacul filtrului de aer din partea laterală a proiecteurului și glisând butonul de focalizare.
- 5 Selectați **Da** și apăsați pe butonul [Enter].

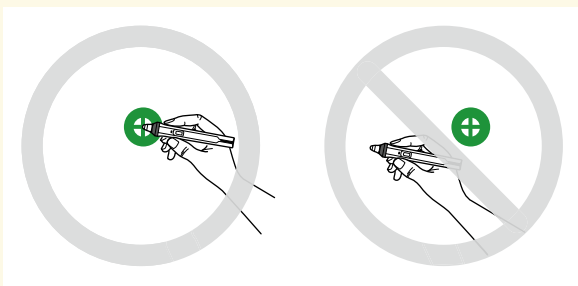
Un cerc de culoare verde va apărea și va clipi în colțul din stânga sus al imaginii proiectate.

6 Atingeți centrul cercului cu vârful creionului.

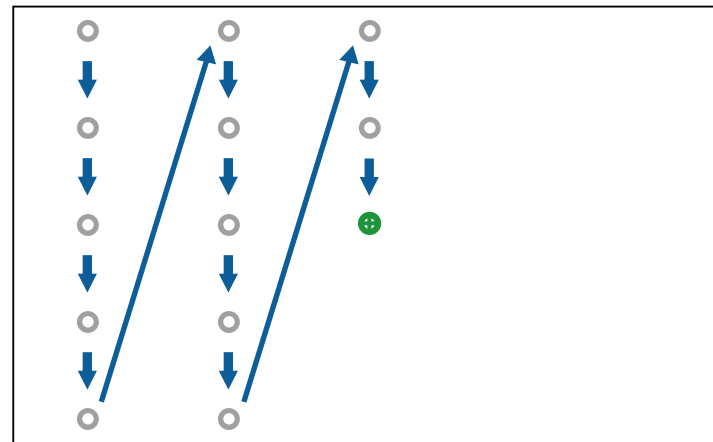
Cercul va dispărea, iar dvs. veți vedea un alt cerc, care apare sub cercul care tocmai a dispărut.



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



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



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

8 Continuați până când dispar toate cercurile.

Realizarea operațiilor tactile interactive folosind degetul

Puteți utiliza degetul pentru a interacționa cu ecranul proiectat, ca și când ați utiliza un creion interactiv. Puteți să utilizați creionul sau degetul ori puteți utiliza și creionul, și degetul în același timp.

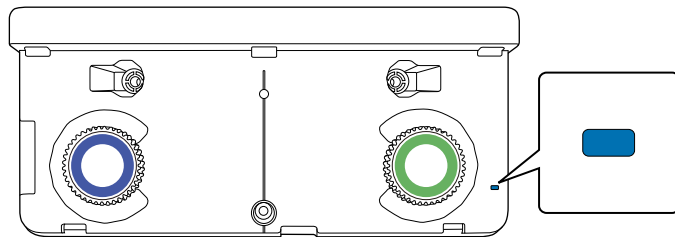
Proiectorul recunoaște până la șase atingeri concomitente în modul Interactiv cu PC. Atunci când realizați operații tactile cu degetul, puteți să utilizați două degete în modurile Adnotare și Tablă albă.

Parcurgeți pașii de mai jos înainte de a utiliza degetul pentru a realiza operații tactile:

- instalați unitatea tactilă;
- calibrați sistemul manual pentru creion;
- efectuați procedura de ajustare a unghiului pentru unitatea tactilă;
- calibrați sistemul pentru operații tactile.

Pentru detalii, consultați *Ghid de instalare*.

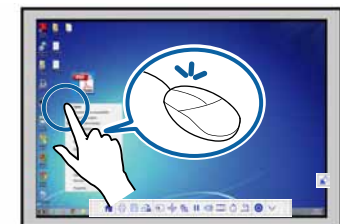
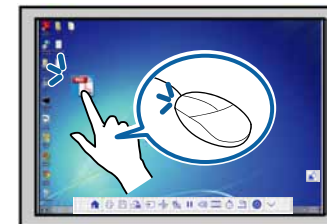
Atunci când porniți proiectorul și indicatorul luminos se aprinde în albastru, unitatea tactilă pornește și este pregătită pentru operațiuni tactile realizate cu degetul.



- Dacă unitatea tactilă nu poate fi pornită, verificați cele de mai jos.
- Opțiunea **Alimentare** din meniul **Config unit tactilă** este setată la **Pornit**.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Config unit tactilă > Alimentare**
- Unitatea tactilă este conectată la portul TCH al proiectorului cu un cablu de conectare special pentru unitatea tactilă.
- Este posibil să apară discrepanțe în funcție de unghiul sau de direcția în care țineți degetul.
- Este posibil ca operațiile tactile realizate cu degetul să nu funcționeze dacă aveți unghii mari sau artificiale sau dacă aveți degetele bandajate.
- Este posibil ca operațiile tactile să nu fie recunoscute corect dacă degetele sau creioanele dvs. sunt prea apropiate sau dacă sunt încrucișate.
- Dacă îmbrăcămintea dvs. sau o altă parte a corpului se apropie de ecran sau atinge ecranul, este posibil ca operațiile tactile să nu funcționeze corect.
- Dacă atingeți ecranul cu mâna liberă în timpul operațiilor tactile, este posibil ca operațiile tactile să nu funcționeze corect.

Puteți să realizați următoarele operații tactile folosind degetul:

- puteți utiliza degetul ca mouse în modul Interactiv cu PC.

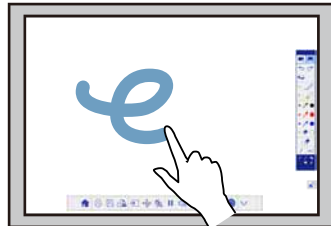
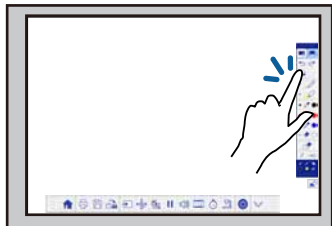


- Pentru a face clic stânga, atingeți tabla cu degetul.
- Pentru a face dublu clic, atingeți de două ori tabla cu degetul.
- Pentru a face clic și trage, apăsați pe elementul de pe suprafața de proiecție și trageți-l cu degetul.



- Dacă dispozitivul dvs. acceptă aceste funcții, puteți să realizați și următoarele:
 - pentru a mări sau a micșora, atingeți un element folosind două degete, după care fie îndepărtați degetele (pentru a mări), fie le apropiați (pentru a micșora);
 - pentru a roti imaginea, atingeți imaginea cu două degete și apoi rotiți mâna;
 - pentru a derula în sus sau în jos în cadrul paginii, ori pentru a vă deplasa înainte sau înapoi în cadrul unei ferestre de browser, folosiți gesturi precum glisarea rapidă.
- Puteți să utilizați un singur instrument folosind un singur deget la un moment dat.

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



- Pentru a selecta un element proiectat, precum o pictogramă, atingeți suprafața de proiecție cu degetul.
- Pentru a desena pe ecranul proiectat pentru prima dată după pornirea proiecteurului, alegeți un creion din bara de instrumente și atingeți suprafața de proiecție cu degetul. Dacă nu efectuați această acțiune, atingerea ecranului cu degetul va determina selectarea unei radiere prima dată când folosiți operațiile tactile.

» Linkuri corelate

- "Calibrarea pentru realizarea operațiilor tactile folosind degetul" [p.84](#)
- "Instrucțiuni privind siguranța la realizarea operațiilor tactile interactive" [p.87](#)
- "Etichete de avertizare împotriva produselor laser" [p.87](#)

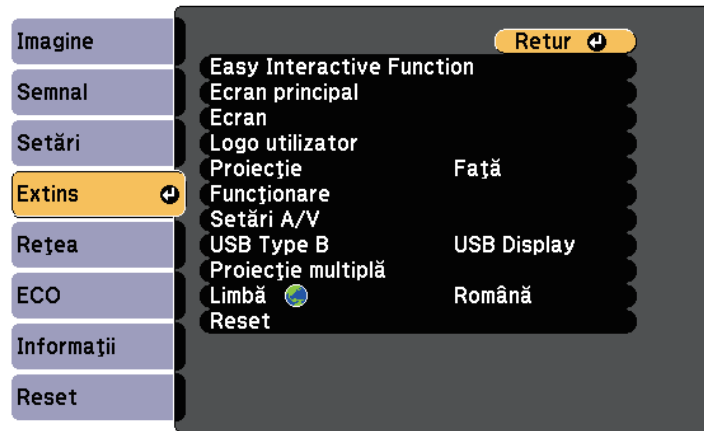
Calibrarea pentru realizarea operațiilor tactile folosind degetul

Calibrarea coordonează poziționarea degetului și amplasarea cursorului. Dacă poziția cursorului și poziția degetului dvs. nu corespund, va trebui să efectuați o nouă calibrare.

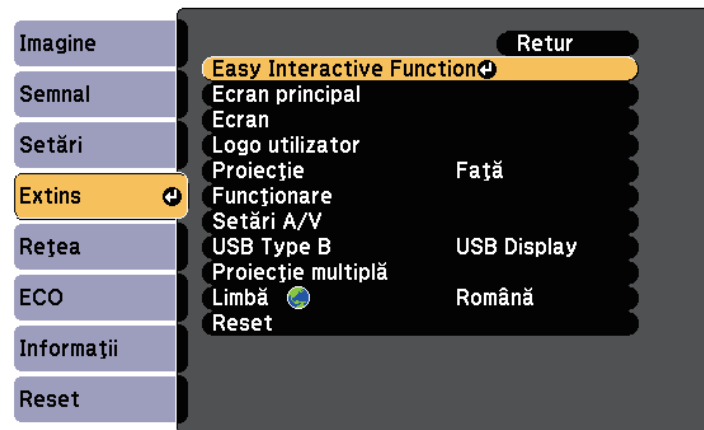


- În general poziționarea degetului dvs. este ajustată atunci când se instalează unitatea tactilă. Pentru detalii, consultați *Ghid de instalare*.
- Asigurați-vă că ați calibrat sistemul pentru utilizarea creionului, utilizând opțiunea **Autocalibrare** sau **Calibrare manuală** înainte de a efectua calibrarea pentru realizarea de operații tactile cu degetul.
- Recalibrați sistemul pentru realizarea de operații tactile cu degetul dacă observați orice discrepanță de poziționare după ce realizați oricare din următoarele acțiuni:
 - după ce calibrați sistemul pentru utilizarea creionului (automat sau manual)
 - după ce efectuați procedura de ajustare a unghiului pentru unitatea tactilă
 - Efectuarea funcției Corectare geometrică
 - după ce reglați dimensiunile imaginii
 - după ce utilizați funcția Mutare imagine
 - după ce schimbați poziția proiecteurului

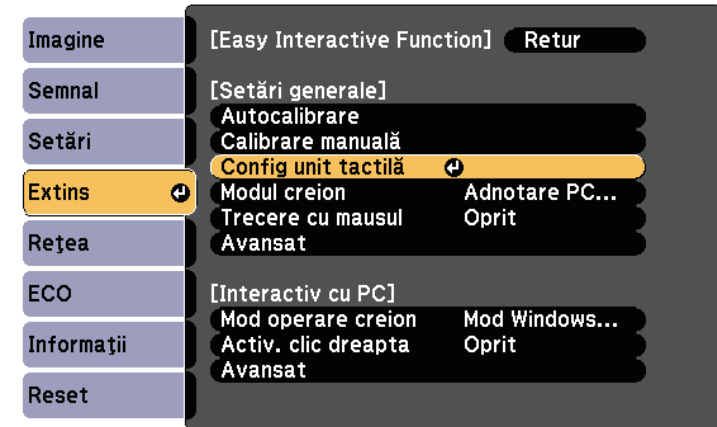
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



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



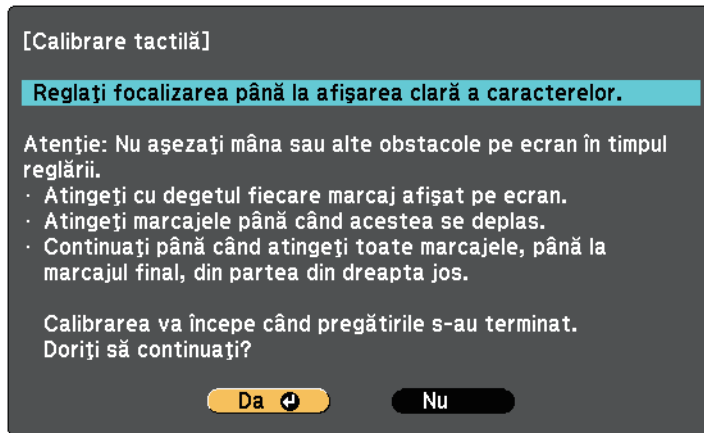
- 3 Selectați **Config unit tactilă** și apăsați pe butonul [Enter].



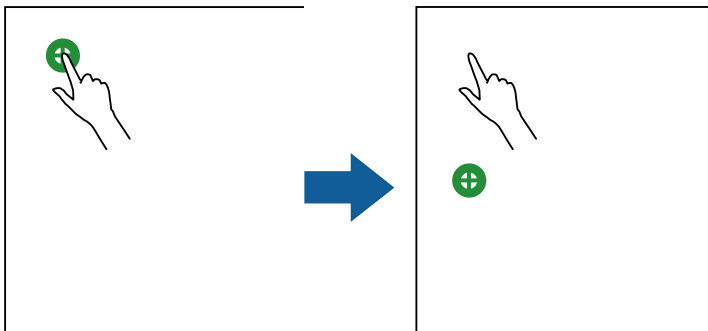
- 4 Selectați **Calibrare tactilă** și apăsați pe butonul [Enter].



Va apărea următorul ecran.



- 5** Dacă este necesar, reglați focalizarea deschizând capacul filtrului de aer din partea laterală a proiectorului și glisând butonul de focalizare.
- 6** Selectați **Da** și apăsați pe butonul [Enter].
Un cerc de culoare verde va apărea și va clipi în colțul din stânga sus al imaginii proiectate.
- 7** Apăsați continuu centrul cercului cu degetul până când cercul dispare și apare un altul, apoi eliberați.

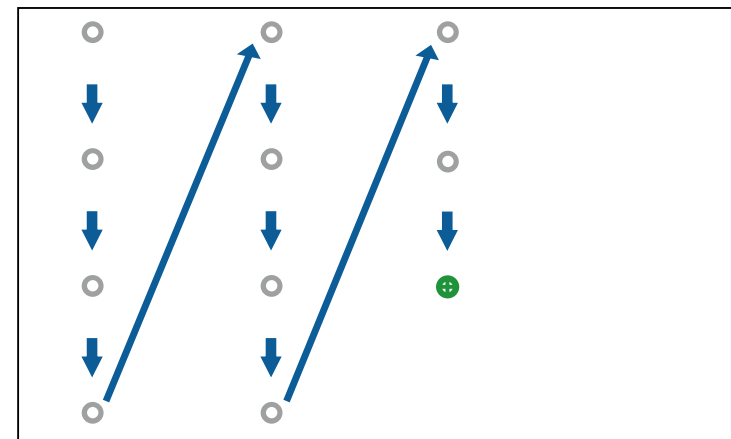


- Pentru o calibrare de maximă precizie, asigurați-vă că atingeți centrul cercului.



- Nu atingeți cercul cu nimic altceva decât cu vârful degetului.

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





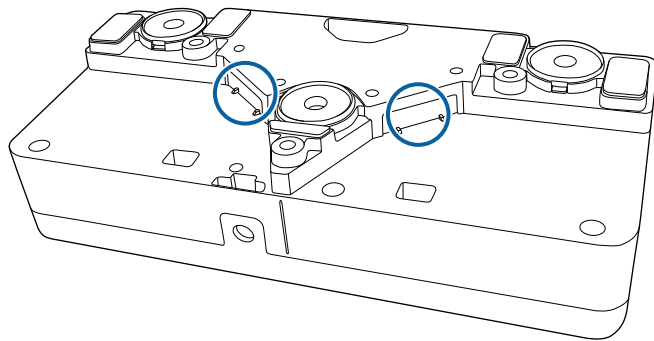
- Asigurați-vă că nu blocați semnalul dintre degetul dvs. și receptorul interactiv.
- Dacă atingeți în poziția incorectă, apăsați pe butonul [Esc] de pe telecomandă sau de pe panoul de control.
- Pentru a anula calibrarea tactilă, mențineți apăsat butonul [Esc] timp de două secunde.

9 Continuați până când dispar toate cercurile.

Instrucțiuni privind siguranța la realizarea operațiilor tactile interactive

Operațiunile tactile realizate cu degetul sunt activate prin instalarea unității tactile cu laser de mare putere încorporat.

Laserul este emis de la porturile de difuzare laser, aflate în partea din spate a unității tactile:



Rețineți următoarele aspecte importante la realizarea operațiilor tactile.



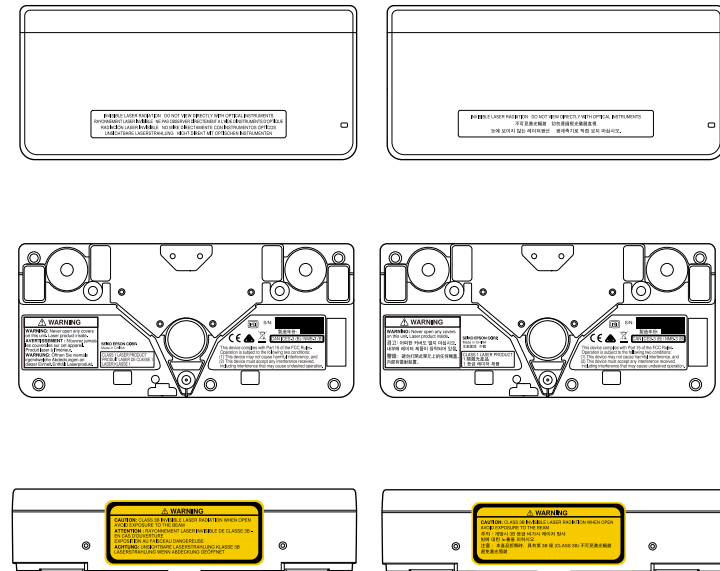
Avertisment

- Nu deschideți niciodată camerele de pe proiector sau unitatea tactilă. Nu încercați niciodată să dezamblați sau să modificați proiectorul sau unitatea tactilă. Tensiunile electrice din interiorul proiectorului pot provoca răniri grave.
- În cazul în care apar probleme la proiector sau unitatea tactilă, deconectați proiectorul de la priză și încredințați toate procedurile de reparare personalului calificat. Continuarea utilizării unității tactile poate să ducă la producerea unui incendiu, unor accidente sau la vătămarea ochilor.

Etichete de avertizare împotriva produselor laser

Unitatea tactilă este un produs laser din Clasa 1, conform cu standardul IEC/EN60825-1:2007.

Etichetele care indică încadrarea produsului laser în Clasa 1, precum și etichetele de avertizare, se află în următoarele locații pe unitatea tactilă:



Etichetele indică următoarele:



- PRODUS LASER CLASA 1
- AVERTISMENT: nu deschideți capacele unității. Înăuntru se află un produs laser.
- AVERTISMENT:
 - ATENȚIONARE: RADIAȚII INVIZIBILE CLASA 3B CÂND UNITATEA ESTE DESCHISĂ
 - EVITAȚI EXPUNEREA LA FASCICUL



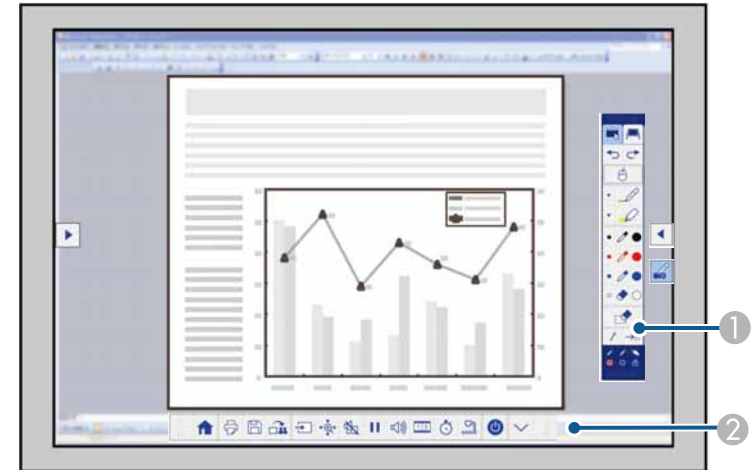
Modul Adnotare vă permite să proiectați imagini de la un computer, de la o tabletă, de la un dispozitiv video sau de la o altă sursă, precum și să adăugați note la conținutul proiectat, utilizând creioanele interactive sau degetul.



- Puteți să utilizați două creioane în același timp.
- Puteți să utilizați două creioane și două degete în același timp.
- Asigurați-vă că efectuați calibrarea mai întâi.

- 1** Proiectarea unei imagini de la un dispozitiv conectat.
- 2** Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat sau atingeți ecranul proiectat cu degetul.
- 3** Pentru a scrie sau a desena, atingeți fila  sau  din bara de instrumente.

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







- 1** Bara de instrumente pentru desenare
- 2** Bara de instrumente din zona inferioară

Când barele de instrumente sunt afișate, puteți scrie pe ecranul proiectat utilizând creionul interactiv sau degetul.

În bara de instrumente de desenare, aveți la dispoziție instrumente de desenare precum creionul și radiera.

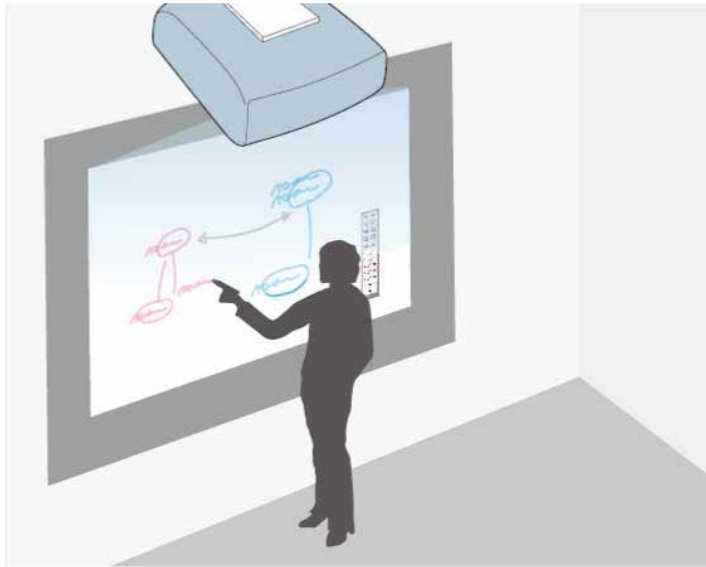
Bara de instrumente din zona inferioară include instrumente suplimentare, precum instrumente pentru controlul proiectorului sau pentru salvarea ecranului proiectat.



- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente din zona inferioară care este afișată pe ecran. Atingeți ușor fila  din bara de instrumente dacă nu se afișează bara de instrumente din zona inferioară.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  a barei de instrumente poate fi mutată la stânga ori la dreapta.

» Linkuri corelate

- "Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă"
[p.99](#)
- "Bara de instrumente din zona inferioară pentru controlul proiectorului"
[p.102](#)



Puteți să folosiți creioanele interactive ori degetul pentru a scrie sau a desena pe suprafața de proiecție, la fel cum ați scrie ori ați desena pe o tablă obișnuită.



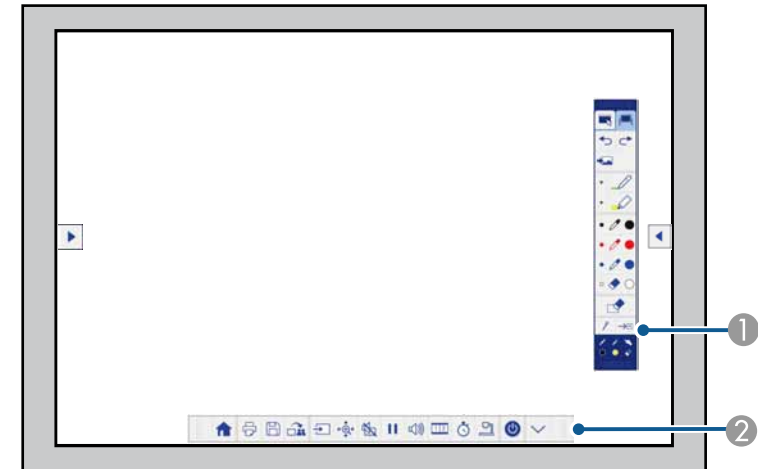
- Puteți să utilizați două creioane în același timp.
- Puteți să utilizați două creioane și două degete în același timp.
- Asigurați-vă că efectuați calibrarea mai întâi.

1 Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat sau atingeți ecranul proiectat cu degetul.

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

3 Atingeți pictograma  din bara de instrumente.

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



① Bara de instrumente pentru desenare





② Bara de instrumente din zona inferioară

Când barele de instrumente sunt afișate, puteți scrie pe ecranul proiectat utilizând creionul interactiv sau degetul.

În bara de instrumente de desenare, aveți la dispoziție instrumente de desenare precum creionul și radiera.

Bara de instrumente din zona inferioară include instrumente suplimentare, precum instrumente pentru controlul proiectorului sau pentru salvarea ecranului proiectat.



- De asemenea, puteți să controlați proiectorul cu ajutorul ecranului proiectat, prin utilizarea barei de instrumente din zona inferioară care este afișată pe ecran. Atingeți ușor fila  din bara de instrumente dacă nu se afișează bara de instrumente din zona inferioară.
- Puteți să mutați în sus și în jos filele  și  ale barei de instrumente, iar fila  a barei de instrumente poate fi mutată la stânga ori la dreapta.



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

» Linkuri corelate

- "Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă"
[p.99](#)
- "Bara de instrumente din zona inferioară pentru controlul proiectorului"
[p.102](#)



Atunci când proiectorul este conectat la un computer printr-un cablu USB, puteți controla computerul prin intermediul ecranului proiectat prin utilizarea creioanelor interactive sau a degetului, ca și când ați utiliza un mouse. Puteți naviga, selecta și interacționa cu programele de pe calculator prin intermediul ecranului proiectat.



- Atunci când utilizați mai multe afișaje în sistemul Windows 7 sau o versiune ulterioară și folosiți modul interactiv cu computerul pe afișajul secundar, efectuați următoarele setări:
- Configurați setarea **Mod operare creion** la **Mod Windows/Mac** din setarea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiectorului.
- Mergeți la **Panou de control > Hardware și sunete > Setări Tablet PC > Configurare** pentru a lansa programul de configurare a funcțiilor interactive.

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

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

- Pentru a utiliza modul Interactiv cu computerul într-o rețea, trebuie să instalați EasyMP Multi PC Projection, versiunea 2.10 sau o versiune ulterioară (pentru Windows și OS X).

» Linkuri corelate

- "Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC" [p.93](#)
- "Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC" [p.94](#)
- "Reglarea zonei de operare a creionului" [p.96](#)
- "Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X" [p.98](#)

Cerințe de sistem pentru modul Interactiv cu PC

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

Windows	Windows Vista Service Pack 2 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 de biți) • Enterprise (pe 32 de biți) • Business (pe 32 de biți) • Home Premium (pe 32 de biți) • Home Basic (pe 32 de biți)
	Windows 7 Service Pack 1 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 și 64 de biți) • Enterprise (pe 32 și 64 de biți) • Professional (pe 32 și 64 de biți) • Home Premium (pe 32 și 64 de biți)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Enterprise (pe 32 și 64 de biți)
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Enterprise (pe 32 și 64 de biți)
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 și 64 de biți) • Windows 10 Pro (pe 32 și 64 de biți)
Mac	OS X <ul style="list-style-type: none"> • OS X 10.7.x • OS X 10.8.x • OS X 10.9.x • OS X 10.10.x • OS X 10.11.x

Ubuntu	Ubuntu <ul style="list-style-type: none"> • 14.10 • 15.04 • 15.10 • 16.04 LTS
--------	---

Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC

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

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

2 Conectați proiectorul la calculator utilizând un cablu USB.

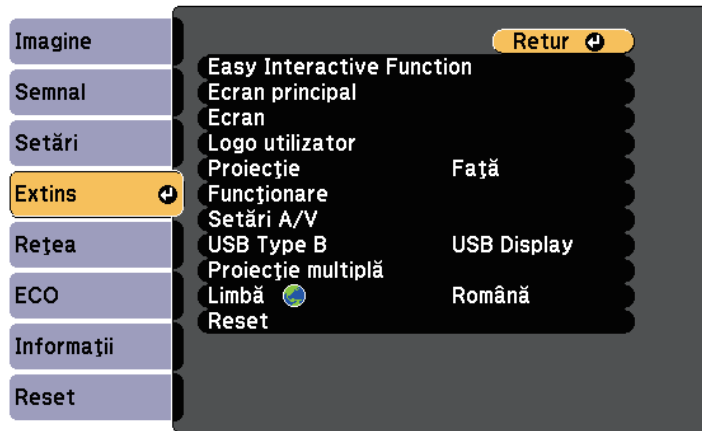


- Nu aveți nevoie de un cablu USB când utilizați funcția Interactiv cu PC printr-o rețea.

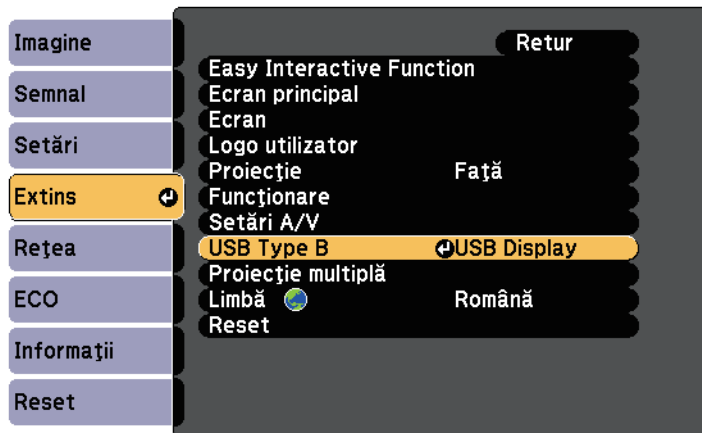
3 Porniți proiectorul.

4 Proiectați ecranul calculatorului dvs.

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



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

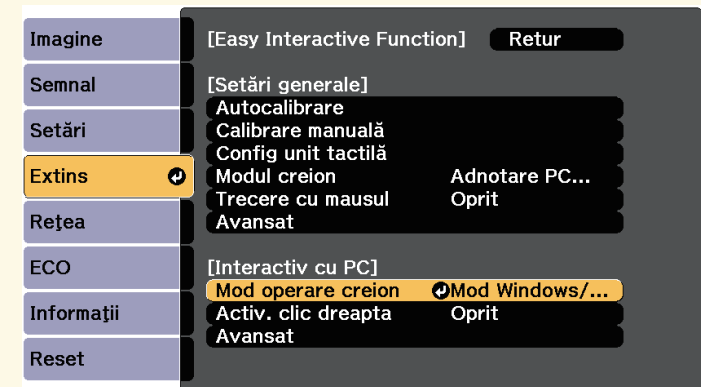


- 7** Selectați una din următoarele:

- Pentru a utiliza modul Interactiv cu calc. cu un cablu de calculator, un cablu HDMI sau printr-o rețea, selectați opțiunea **Easy Interactive Function**.
- Pentru a utiliza în același timp modul Interactiv cu PC și funcția USB Display, selectați **USB Display/Easy Interactive Function**.





- Atunci când realizați proiectarea utilizând funcția USB Display, este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare.
- Utilizarea simultană a două creioane interactive poate provoca interferențe în unele aplicații. Îndepărtați creionul interactiv de pe ecranul de proiecție.
- Configurați setarea **Mod operare creion** din secțiunea **Easy Interactive Function** a meniului **Extins** al proiectorului în conformitate cu sistemul de operare al computerului conectat.
Extins > Easy Interactive Function > Mod operare creion





- 8** Apăsați butonul [Menu] pentru a ieși din meniuri.
- 9** Asigurați-vă că ați realizat procedura de calibrare la prima utilizare a proiectorului.
- 10** Țineți un creion interactiv aproape de ecranul proiectat sau atingeți ecranul proiectat folosind degetul.

Se afișează pictograma  pe ecranul proiectat.



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

11

Selectați pictograma  și apoi selectați pictograma .



- De asemenea, puteți comuta la modul Interactiv cu PC parcurgând pașii de mai jos:
- Apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă.
 - Schimbați setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiecteurului la **Interactiv cu PC**.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Modul creion**

Acum puteți să realizați operații pe calculator folosind creioanele interactive sau degetul. De asemenea, puteți controla următoarele:

- Panoul de introducere al tabletei în Windows 7 sau în Windows Vista.
- Ink Tools pentru a realiza adnotări în aplicațiile Microsoft Office.

» Linkuri corelate

- "Instrumente Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală" [p.108](#)

- "Calibrarea creionului" [p.79](#)
- "Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver" [p.250](#)
- "Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X" [p.98](#)
- "Utilizarea funcțiilor interactive într-o rețea" [p.106](#)
- "Calibrarea pentru realizarea operațiilor tactile folosind degetul" [p.84](#)

Reglarea zonei de operare a creionului

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



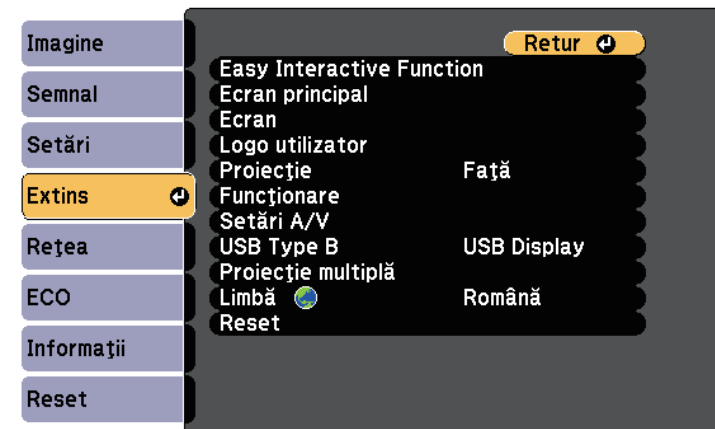
Ajustarea manuală nu este posibilă atunci când realizați proiecția dintr-o sursă LAN.

1

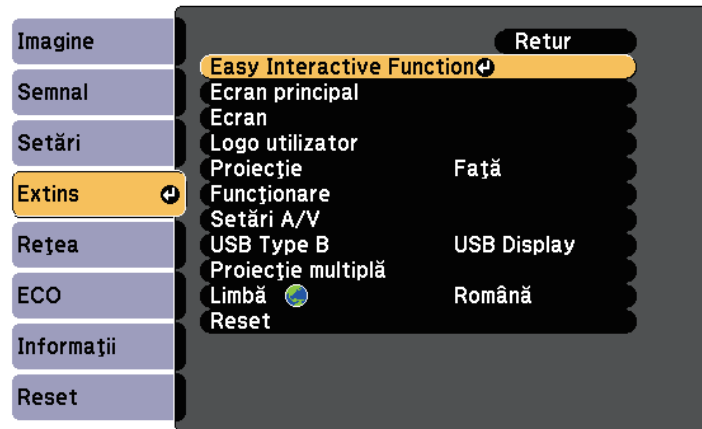
Dacă este necesar, comutați la modul Interactiv cu PC.

2

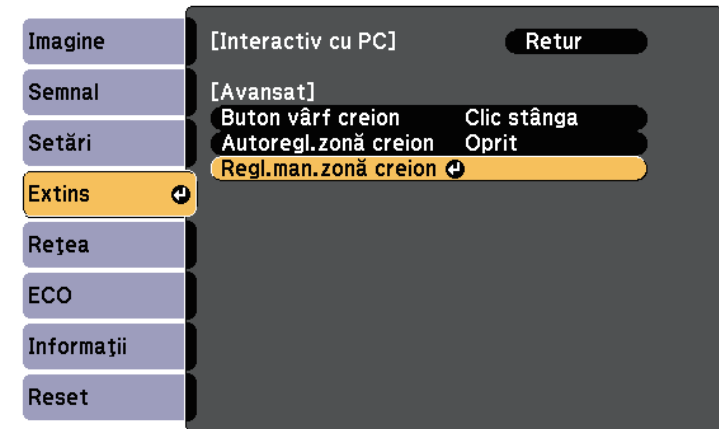
Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



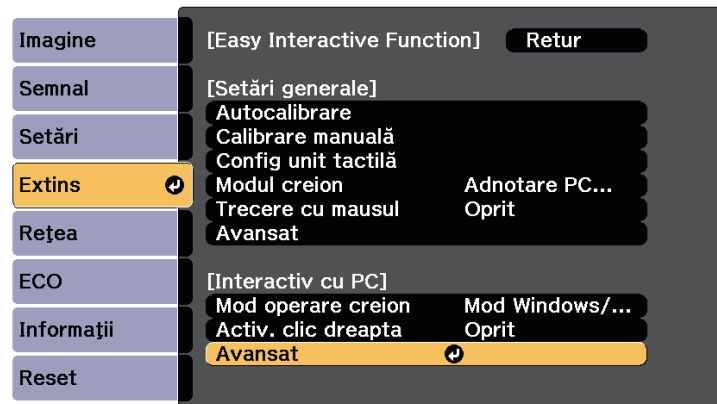
3 Selectați setarea **Easy Interactive Function** și apoi apăsați pe [Enter].



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

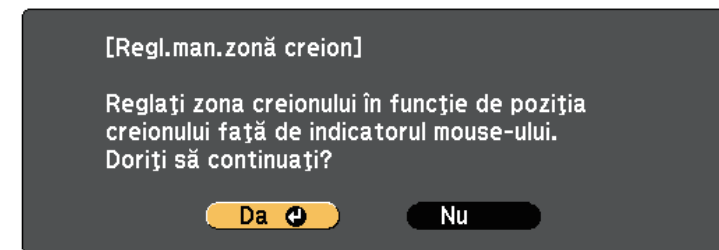


4 În secțiunea **Interactiv cu PC**, selectați **Avansat**, iar apoi apăsați pe [Enter].



Când opțiunea **Autoregl.zonă creion** este setată la **Pornit**, modificați setarea la **Oprit**.

6 Selectați **Da** și apăsați pe butonul [Enter].



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

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

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

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

» **Linkuri corelate**

- "Utilizarea calculatorului în modul Interactiv cu PC" [p.94](#)

Instalarea Easy Interactive Driver pe OS X

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



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

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

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

» Linkuri corelate

- "Comutarea modului interactiv" [p.99](#)
- "Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă" [p.99](#)
- "Bara de instrumente din zona inferioară pentru controlul proiectorului" [p.102](#)

Comutarea modului interactiv

Puteți comuta cu ușurință modul interactiv.

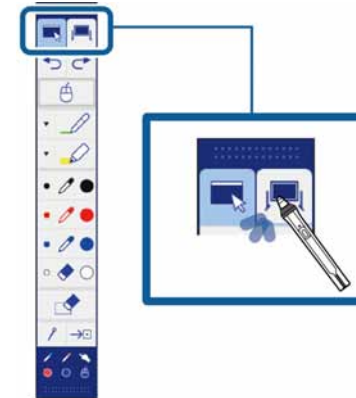
- Pentru a comuta între modul Interactiv cu PC și modul Adnotare, selectați una din pictogramele următoare:
 - Pentru a comuta de la modul Adnotare la modul Interactiv cu calc.:



- Pentru a comuta de la modul Interactiv cu calc. la modul Adnotare:



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



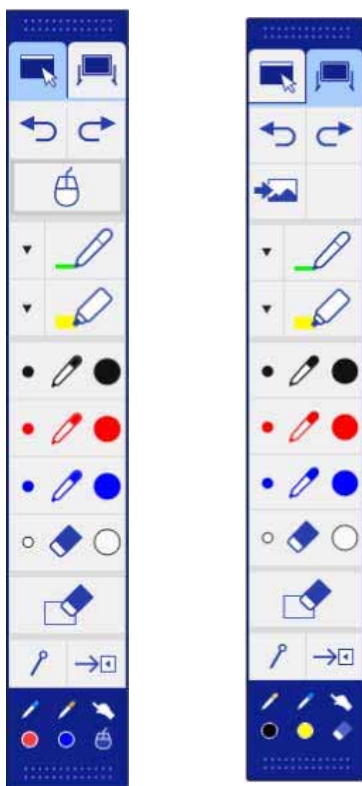
- De asemenea, puteți schimba modul interactiv parcurgând pașii de mai jos:
 - Apăsăți pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă.
 - Comutați la **Adnotare PC Free** sau **Interactiv cu PC** din setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiectorului.
 - ☛ **Extins > Easy Interactive Function > Modul creion**
 - Nu puteți comuta la modul Interactiv cu PC atunci când setarea **USB Type B** din meniul **Extins** al proiectorului este setată la **Mouse fără fir/USB Display**.
 - După comutarea la modul Interactiv cu PC, conținuturile desenate prin utilizarea modului Adnotare vor fi păstrate.

Bare de instrumente pentru modul Adnotare și pentru modul Tablă albă

Bara de instrumente pentru modul Adnotare sau bara de instrumente pentru modul Tablă albă vă permite să desenați și să scrieți pe ecranul proiectat. De


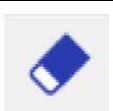











asemenea, bara de instrumente vă permite să comutați cu ușurință între modurile Adnotare și Tablă albă.

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



	Comută la modul Tablă albă.
	Anulează ultima operație.
	Reface ultima anulare.
	Comută la modul Interactiv cu computerul.
	Selectează un fundal de culoare albă sau neagră sau unul din cele patru șabloane.
	Permite scrierea sau desenarea de linii libere cu ajutorul unui creion personalizat. Selectați pictograma pentru a schimba culoarea și lățimea pentru creionul personalizat.
	Permite scrierea sau desenarea de linii libere cu ajutorul unui evidențiator transparent. Selectați pictograma pentru a schimba culoarea și lățimea evidențiatorului.
	Creion negru (punct fin în partea stângă, gros în partea dreaptă).
	Creion roșu (punct fin în partea stângă, gros în partea dreaptă).

	Comută la modul Adnotare.
--	---------------------------


	Creion albastru (punct fin în partea stângă, gros în partea dreaptă).
	Radieră (lățime mică în partea stângă, lățime mare în partea dreaptă).
	Șterge toate elementele desenate.
	Ascunde sau reafixează bara de instrumente atunci când desenați.  : bara de instrumente este ascunsă atunci când se desenează.  : bara de instrumente este afișată întotdeauna.
	Închide bara de instrumente.
	Afișează instrumentul pe care îl utilizați cu creionul  sau cu degetul   : se utilizează instrumente de natura creioanelor. Culoarea pictogramei corespunde culorii creionului.  : se utilizează instrumente de natura radierelor.  : se utilizează creion sau degetul ca un mouse.

» Linkuri corelate

- "Selectarea lățimii și culorii pentru linii" [p.101](#)
- "Selectarea șabloanelor de tablă albă" [p.102](#)

Selectarea lățimii și culorii pentru linii

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


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


Va apărea o casetă ca aceasta:



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



- Atunci când treceți cu mouse-ul peste paleta de culori, se afișează numele culorii.
- Puteți schimba nuanța pentru paleta de culori utilizând setarea **Paletă de culori** din meniul **Extins** al proiecteurului.
 **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Paletă de culori**


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



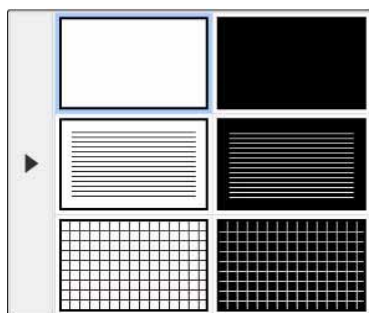
Atunci când mai multe persoane desenează pe ecranul proiectat folosind mai multe creioane, puteți să selectați diferite culori și lățimi pentru fiecare creion în parte. Atunci când se realizează operațiuni tactile, toți utilizatorii beneficiază de aceeași culoare și lățime a liniilor.

Selectarea șabloanelor de tablă albă

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

1 În modul Tablă albă, selectați pictograma .

Va apărea următoarea casetă.















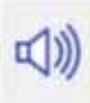










2 Selectați unul din șabloane.



Bara de instrumente din zona inferioară pentru controlul proiectorului

Bara de instrumente din zona inferioară vă permite să salvați, să imprimați pagini sau să controlați diverse funcții ale proiectorului.



	Afișează ecranul principal.
	Imprimă ecranul proiectat. <div> Nu puteți imprima conținut protejat prin HDCP.</div>
	Salvează ecranul proiectat în dispozitivul de stocare USB conectat. <div> Nu puteți salva conținut protejat prin HDCP.</div>
	Partajează ecranul curent cu ajutorul software-ului EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection. <div> Nu puteți partaja ecranul protejat prin HDCP.</div>
	Schimbă sursa imaginii prin folosirea listei afișate. Pentru a închide lista cu sursele de imagine, selectați pictograma  din partea de jos a acesteia.
	Mărește sau micșorează imaginea proiectată.
	Oprește semnalul audio și video. Atingeți ecranul pentru a reactiva semnalul audio și video.
	Întrerupe acțiunea din imagini.

	Mărește sau micșorează volumul.
	Divizează ecranul pentru a proiecta două imagini simultan. În timp ce se efectuează proiecția cu ecran divizat, selectați această pictogramă pentru a realiza setări detaliate în vederea utilizării funcțiilor interactive în proiecția cu ecran divizat.
	Cronometrează în sens ascendent sau descendent.
	<p>Afișează bara de instrumente pentru controlul camerei pentru documente.</p> <p>De asemenea, puteți utiliza aceste funcții.</p> <div data-bbox="387 774 1055 863">  <p>Funcțiile disponibile depind de modelul camerei pentru documente Epson.</p> </div> <p>AF : focalizează automat imaginea camerei pentru documente.</p> <p>II : întrerupe acțiunea de redare video a camerei pentru documente.</p> <p> : mărește și micșorează imaginile camerei pentru documente.</p> <p> : rotește cu 180 de grade imaginea camerei pentru documente.</p> <p> : capturează imaginile statice ale camerei pentru documente.</p> <p> : pornește și oprește înregistrarea video a camerei pentru documente.</p> <p> : redă filmul camerei pentru documente.</p> <p> : închide bara de instrumente a camerei pentru documente.</p>

	Oprește funcționarea proiectorului.
	Închide bara de instrumente din zona inferioară.

» Linkuri corelate

- "Salvarea conținutului desenat" [p.103](#)
- "Imprimarea conținutului desenat" [p.103](#)
- "Selectarea afișajului unui dispozitiv de rețea" [p.104](#)


Salvarea conținutului desenat

Puteți salva conținutul desenat creat pe ecranul proiectat într-un dispozitiv de stocare USB. Puteți salva în format JPG. Dacă nu puteți accesa dispozitivul de stocare USB, va apărea o eroare. Numele fișierului va fi setat automat.



Dispozitivele de stocare USB cu protecție prin parolă nu sunt acceptate.

1 Conectați un dispozitiv de stocare USB la portul USB-A al proiectorului.

2 Selectați pictograma  de pe bara de instrumente din zona inferioară.

Selectați **Da** pentru a salva conținutul desenat.

Imprimarea conținutului desenat

Puteți imprima desenele pe care le-ați creat prin utilizarea setărilor imprimantei din **Setări imprimantă** în meniul **Rețea** al proiectorului. Dacă nu este conectată o imprimantă, va surveni o eroare.

Sunt acceptate următoarele comenzi de control disponibile pentru imprimantă.*

Comenzi de control	Metodă de conectare
ESC/P-R	Prin intermediul unei rețele
ESC/Pagină, ESC/Pagină-Culoare	
PCL6	

* Nu toate imprimantele sunt acceptate. Pentru mai multe detalii privind modelele acceptate, contactați Epson pentru asistență.

- 1 Selectați pictograma  de pe bara de instrumente din zona inferioară.

Este afișat ecranul Imprimare.

- 2 Specificați numărul de copii în ecranul Imprimare (până la 20 de coli).


- 3 Selectați **Imprimare**.

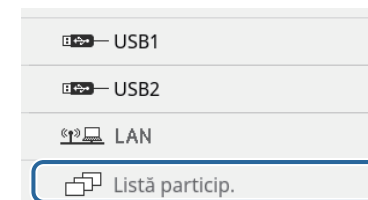
Selectarea afișajului unui dispozitiv de rețea

Dacă ați conectat dispozitive la proiector printr-o rețea, puteți alege să proiectați o imagine de la aceste dispozitive. Puteți selecta sursa imaginilor dintre calculatoarele pe care se execută EasyMP Multi PC Projection, precum și de pe smartphone-uri sau tablete pe care se execută Epson iProjection.



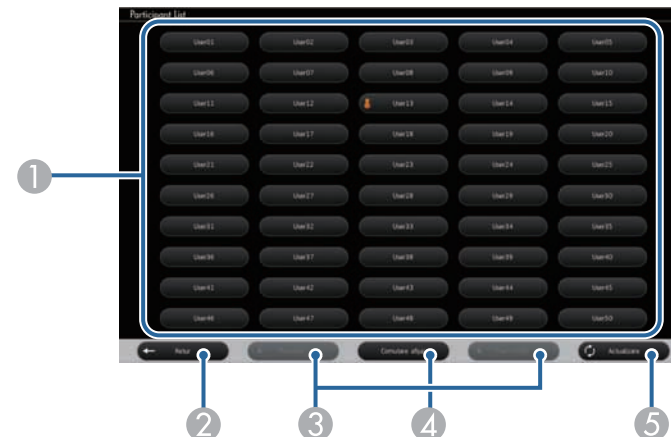
Puteți să selectați orice dispozitiv conectat în rețea pentru a realiza proiectarea, chiar dacă utilizatorul s-a conectat folosind software-ul EasyMP Multi PC Projection cu funcția de moderator activată. Pentru detalii, consultați *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection* pentru detalii cu privire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

- 1 Selectați pictograma  de pe bara de instrumente din zona inferioară și apoi selectați **Listă particip.** din lista cu surse de imagine.




Este afișat ecranul de selectare a utilizatorului.

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



- 1 Afișează numele de utilizator asociat dispozitivelor conectate prin rețea la proiector.



Pictograma  este afișată în dreptul numelui de utilizator asociat dispozitivului care proiectează în momentul respectiv (Doar când se afișează pagini cu pictograme).

- ② Închide ecranul de selectare a utilizatorilor și revine la ecranul anterior.
- ③ Faceți clic pentru a trece la pagina anterioară sau la pagina următoare atunci când se afișează o miniatură.
- ④ Comută afișajul pentru ecranul de selectare a utilizatorului între miniaturi și pictograme.
- ⑤ Reîmprospătează ecranul de selectare a utilizatorului.
Atunci când la proiector se conectează încă un utilizator prin intermediul rețelei, selectați acest buton pentru a actualiza lista de utilizatori.



- Pe ecranul de selectare a utilizatorului, puteți utiliza două creioane sau un deget la un moment dat.
- Cât timp este afișat ecranul de selectare a utilizatorilor, nu veți putea realiza următoarele:
 - să selectați o sursă diferită pentru imagine;
 - să utilizați alte funcții interactive;
 - să controlați proiectorul prin intermediul barei de instrumente din zona inferioară;
 - să realizați conectarea la mai multe proiectoare;
 - să auziți sunet de la proiector (sunetul este dezactivat temporar);
 - să proiectați o imagine folosind software-ul EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection

Veți vedea imaginea ecranului utilizatorului selectat.

Atunci când comutați la alt utilizator, repetați acești pași.



- Nu puteți accesa ecranul Listă particip. atunci când realizați conectarea la mai multe proiectoare prin utilizarea software-ului EasyMP Multi PC Projection și proiectați aceeași imagine (oglindire).
- Dacă operațiunile creionului sau cele tactile nu funcționează în ecranul de selectare a utilizatorului, puteți reveni la ecranul anterior apăsând pe butonul [Esc] de pe telecomandă ori de pe panoul de control.

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

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

Utilizați EasyMP Multi PC Projection versiunea 2.10 sau o versiune ulterioară (pentru Windows și OS X) pentru a vă configura proiectorul într-o rețea de calculatoare și pentru a utiliza modul interactiv pe calculator prin rețea.

Selecționați opțiunea **Utilizați creionul interactiv** din fila **Setări generale** și opțiunea **Transfer fereastră stratificată** din fila **Reglare performanțe**.

Pentru instrucțiuni, consultați manualul *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*.



- Numărul de creioane sau de degete pe care le puteți utiliza simultan este următorul:
 - Windows: două creioane și șase degete
 - OS X: un creion și un deget
- Este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare atunci când comunicarea se face prin rețea.
- Nu veți putea schimba setarea **Mod operare creion** din meniul **Extins** al proiectorului.
- Puteți conecta până la patru proiectoare concomitent utilizând software-ul EasyMP Multi PC Projection. Atunci când se realizează conectarea la mai multe proiectoare, modul Interactiv cu PC funcționează pentru oricare din proiectoare. Operațiile realizate pe un proiector vor fi reflectate și pentru celelalte proiectoare.
- Pentru a utiliza modul Adnotare prin rețea, deselectați opțiunea **Utilizați creionul interactiv** din fila **Setări generale** și opțiunea **Transfer fereastră stratificată** din fila **Reglare performanțe** din EasyMP Multi PC Projection, după care realizați reconectarea la rețea.

» Linkuri corelate

- "Măsuri de precauție la conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea" [p.106](#)

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

Urmați aceste măsuri de precauție atunci când realizați conectarea la un proiector aflat într-o altă subrețea utilizând EasyMP Multi PC Projection și folosiți funcțiile interactive:

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

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

- Asigurați-vă că opțiunile de filtrare a adresei MAC și de filtrare a aplicației sunt dezactivate la ruter.
- Atunci când sunt aplicate opțiuni de gestionare a lățimii de bandă pentru comunicațiile dintre locații și software-ul EasyMP Multi PC Projection depășește lățimea de bandă maximă admisă, este posibil să nu vă puteți conecta la proiectoare aflate la distanță.



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

Dacă utilizați sistemul de operare Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, puteți utiliza instrumentele pentru introducerea cu creionul și cu cerneală pentru a adăuga scris de mână și adnotări la lucrările dvs.

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

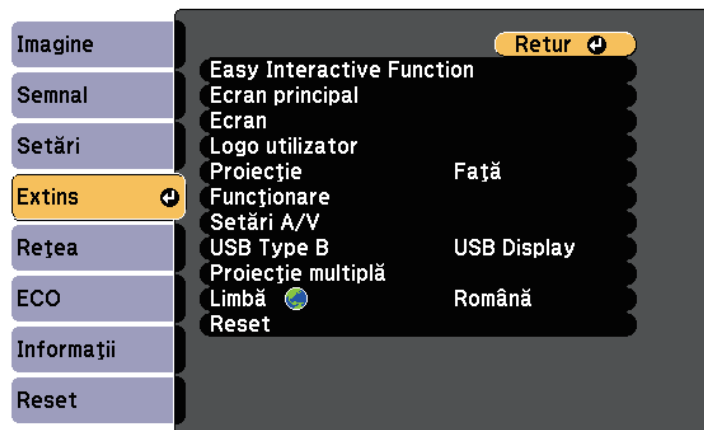
» Linkuri corelate

- "Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală" [p.108](#)
- "Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală" [p.109](#)

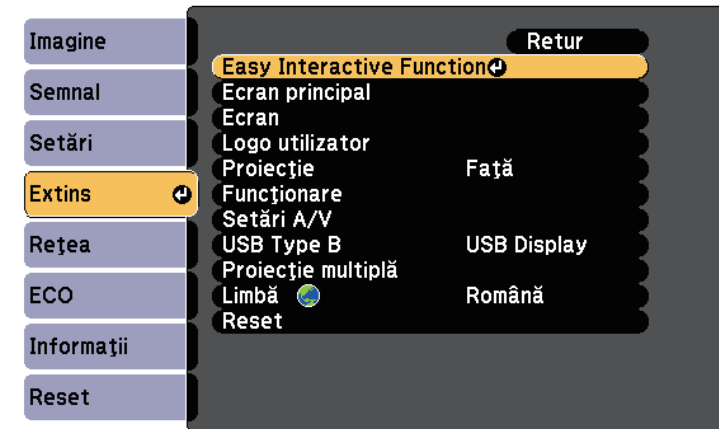
Activarea funcțiilor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală

Dacă doriți să utilizați funcțiile pentru introducerea cu creionul și cu cerneală în sistemul de operare Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, va trebui să ajustați setările pentru creion din meniul **Extins** al proiectorului.

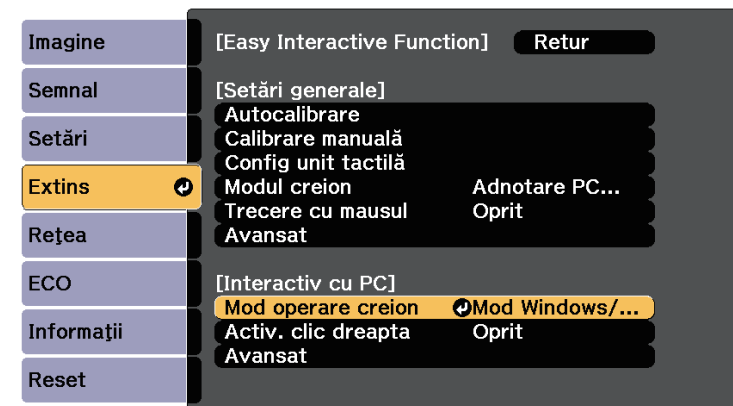
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe butonul [Enter].



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



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



- 4 Selectați **Mod Windows/Mac** și apăsați pe [Enter].


Utilizarea instrumentelor Windows pentru introducerea cu creionul și cu cerneală

Dacă utilizați sistemul de operare Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 sau Windows Vista, puteți adăuga scris de mână și puteți converti scrisul în text.

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



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

- Pentru a deschide Tastatura tactilă în Windows 10, faceți clic dreapta sau apăsați și mențineți apăsat pe bara de activități, după care selectați **Afișați butonul tastatură tactilă**. Selectați pictograma de tastatură de pe ecran.
- Pentru a deschide Tastatura tactilă în Windows 8, faceți clic dreapta sau apăsați și mențineți apăsat pe bara de activități, după care selectați **Bare de instrumente > Tastatură tactilă**. Selectați pictograma tastaturii de pe ecran, după care selectați pictograma creionului.
- Pentru a deschide panoul de intrare PC tabletă în Windows 7 sau în Windows Vista, selectați  > **Toate programele > Accesorii > PC tabletă > Panou de intrare PC tabletă**.

Puteți să scrieți în casetă folosind creionul sau degetul, după care puteți să alegeți dintr-o gamă variată de opțiuni pentru editarea și convertirea textului.

- Pentru a adăuga adnotări cu cerneală în aplicațiile Microsoft Office, selectați meniul **Examinare**, iar apoi selectați **Porniți scrierea cu cerneală**.



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

- Pentru a adăuga adnotări la diapozitivele PowerPoint în modul Expunere diapozitive, apăsați pe butonul de pe partea laterală a creionului sau țineți

apăsat pe suprafața de proiecție cu degetul timp de aproximativ 3 secunde, după care selectați **Opțiuni indicatori > Creion** din meniul pop-up.

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

Puteți proiecta simultan imagini din două surse pe partea din dreapta și din stânga a ecranului și puteți utiliza funcțiile interactive.

Puteți să scrieți și să desenați pe ecrane.



- Puteți utiliza modul interactiv cu PC doar pe unul dintre ecrane.
- Puteți afișa cu un cadru zona în care puteți scrie și desena. Atunci când proiectați simultan două imagini, apăsați pe butonul [Menu] și setați opțiunea **Afișare zonă trasare la Pornit**.
- Este posibil ca timpul de răspuns să fie mai mare.

» Linkuri corelate

- "Comutarea proiecției pe ecran divizat" [p.110](#)
- "Selectarea setărilor de ecran divizat pentru funcția interactivă" [p.111](#)
- "Proiectarea simultană a două imagini" [p.116](#)

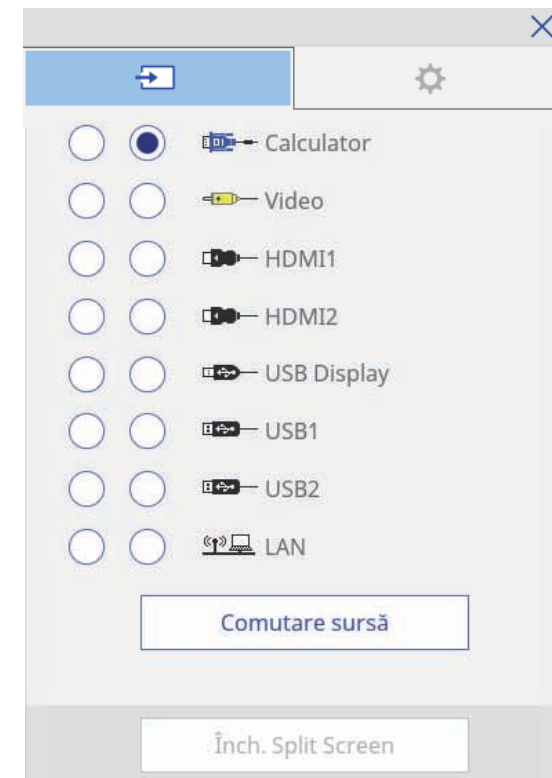
Comutarea proiecției pe ecran divizat

Folosind bara de instrumente din zona inferioară sau telecomanda, puteți diviza ecranul pentru a proiecta două imagini simultan. Urmați pașii de mai jos pentru a comuta la proiecția cu ecran divizat utilizând bara de instrumente din zona inferioară.

- 1 Selectați pictograma  de pe bara de instrumente din zona inferioară.



- 2 Selectați sursele de intrare pentru ecranul din stânga și pentru ecranul din dreapta.





Puteți selecta numai sursele de intrare care pot fi combinate.


3 Selectați **Comutare sursă**.

Selectarea setărilor de ecran divizat pentru funcția interactivă

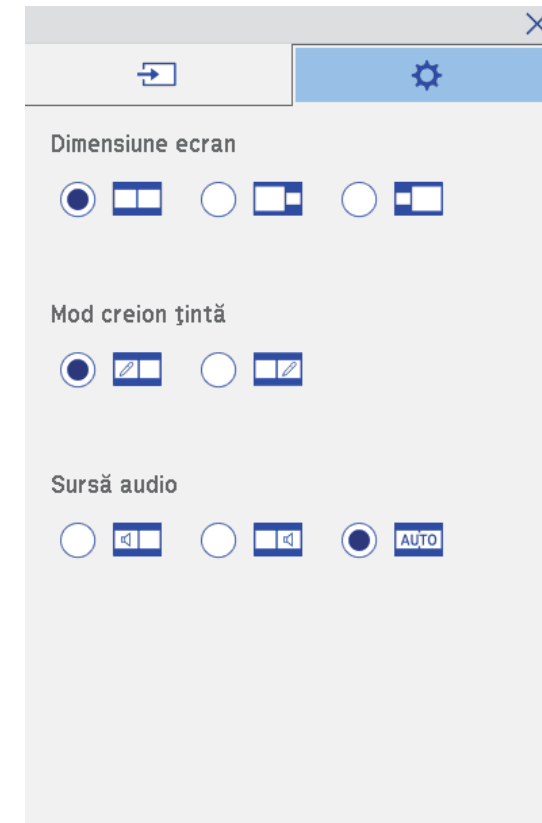
Urmați pașii de mai jos pentru a selecta setările de proiecție cu ecran divizat utilizând bara de instrumente din zona inferioară.



1 Selectați pictograma  de pe bara de instrumente din zona inferioară.

Se afișează ecranul de configurare a ecranului divizat.


2 Selectați fila .

3 Selectați următoarele setări de ecran divizat.

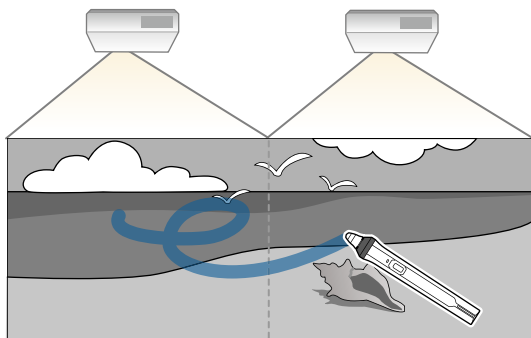


- **Dimensiune ecran:** mărește o imagine și o reduce pe cealaltă. În funcție de semnalele video de intrare, este posibil ca imaginile să nu se afișeze cu aceeași dimensiune chiar dacă selectați pictograma  (**Egal**).
- **Mod creion țintă:** vă permite să utilizați creionul sau degetul ca mouse pe oricare ecran.
- **Sursă audio:** selectează sursa audio. Selectați pictograma  (**Auto**) pentru a reda semnalul audio corespunzător ecranului mai mare sau ecranului din stânga.

4

Selectați pictograma  din ecranul de configurare a ecranului divizat pentru a părăsi ecranul.

Puteți utiliza funcțiile interactive ale proiectorului atunci când proiectați cu două proiectoare instalate alăturat. Instalați Easy Interactive Driver Ver.4.0 de pe discul CD-ROM Epson Projector Software for Easy Interactive Function.



Consultați *Ghid de instalare* pentru instrucțiuni detaliate privind instalarea mai multor proiectoare și realizarea setărilor pentru funcțiile interactive.




Este posibil să nu reușiți să scrieți și să desenați peste marginile imaginilor.

» Linkuri corelate


- "Utilizarea temporară a funcțiilor interactive doar pe unul dintre proiectoare" [p.113](#)
- "Utilizarea mai multor proiectoare" [p.135](#)
- "Conectarea mai multor proiectoare din același model" [p.36](#)

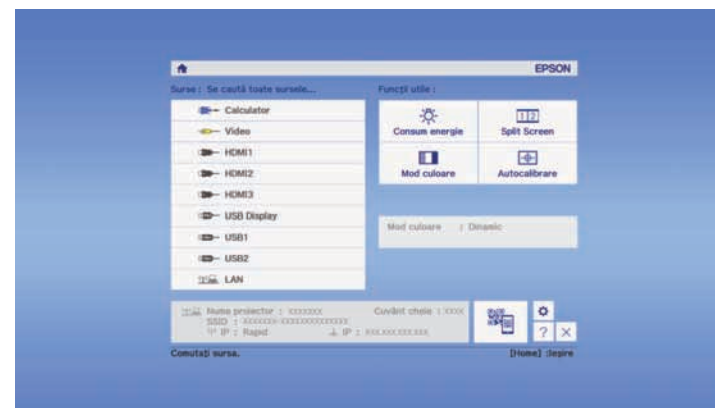
Utilizarea temporară a funcțiilor interactive doar pe unul dintre proiectoare

Atunci când utilizați funcțiile interactive pe un ecran proiectat de două proiectoare, le puteți utiliza temporar doar pe unul dintre proiectoare selectând următoarele setări. Această setare este disponibilă doar în ecranul principal.

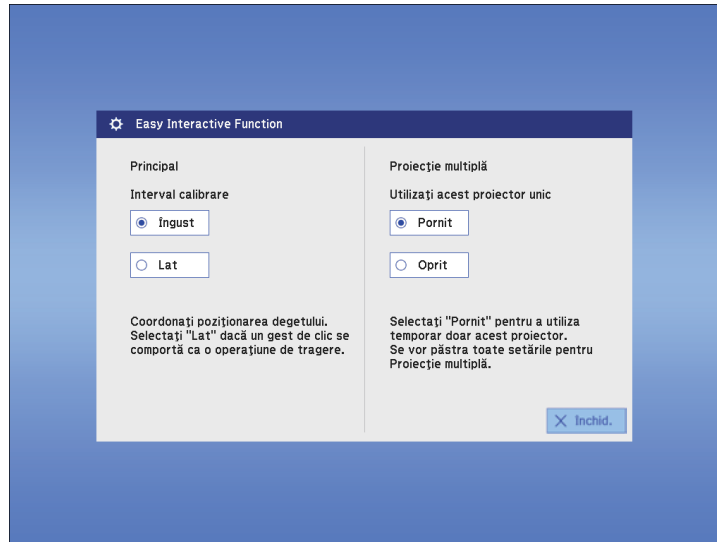
- 1 Apăsați pe butonul [Home] de pe telecomandă sau pe pictograma  de pe bara de instrumente din zona inferioară.

Apare ecranul principal.

- 2 Apăsați pe pictograma  .



3 Selectați **Pornit** pentru **Utilizați acest proiector unic**.



4 Apăsați pe **Închidere** pentru a reveni la ecranul precedent.

Acum puteți utiliza temporar funcțiile interactive folosind doar unul dintre proiectoare.



Atunci când proiectorul se oprește, setarea **Utilizați acest proiector unic** revine la **Oprit**.

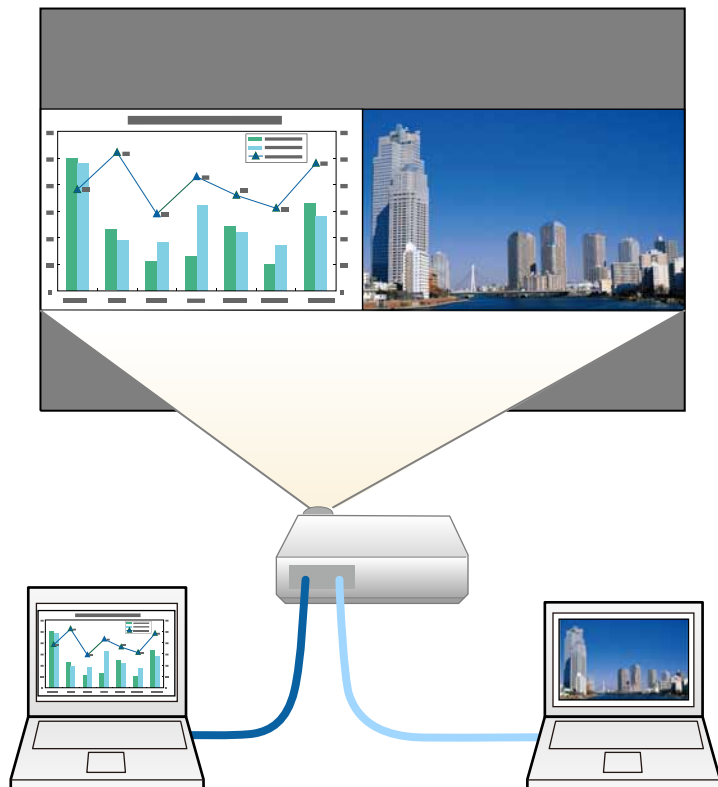
Utilizarea caracteristicilor proiectorului

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a utiliza caracteristicile proiectorului.

» Linkuri corelate

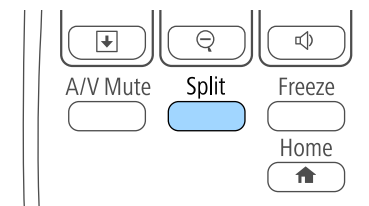
- "Proiectarea simultană a două imagini" [p.116](#)
- "Proiectarea unei prezentări PC Free" [p.119](#)
- "Oprirea temporară a imaginii și sunetului" [p.124](#)
- "Oprirea temporară a acțiunii video" [p.125](#)
- "Efectuarea de zoom în imagini" [p.126](#)
- "Utilizarea telecomenzii ca mouse fără fir" [p.127](#)
- "Utilizarea telecomenzii ca indicator" [p.129](#)
- "salvarea imaginii siglei unui utilizator" [p.130](#)
- "Salvarea unui șablon al utilizatorului" [p.133](#)
- "Utilizarea mai multor proiectoare" [p.135](#)
- "Proiectarea imaginilor de la portul HDMI3 cu caseta de interfață opțională" [p.143](#)
- "Caracteristicile de securizare a proiectorului" [p.145](#)

Puteți utiliza caracteristica Split Screen pentru a proiecta simultan două imagini din surse de imagini diferite. Puteți controla caracteristica Split Screen utilizând telecomanda sau meniurile proiecteurului.



- În timp ce utilizați caracteristica Split Screen, este posibil ca alte caracteristici ale proiecteurului să nu fie disponibile și unele setări să se aplice automat ambelor imagini.
- Nu puteți efectua proiecția cu ecran divizat atunci când opțiunea **Conectare ELPCB02** este setată la **Pornit** în meniul **Extins** al proiecteurului.
 ➔ **Extins > Funcționare > Conectare ELPCB02**

- 1 Apăsați pe butonul [Split] de pe telecomandă.

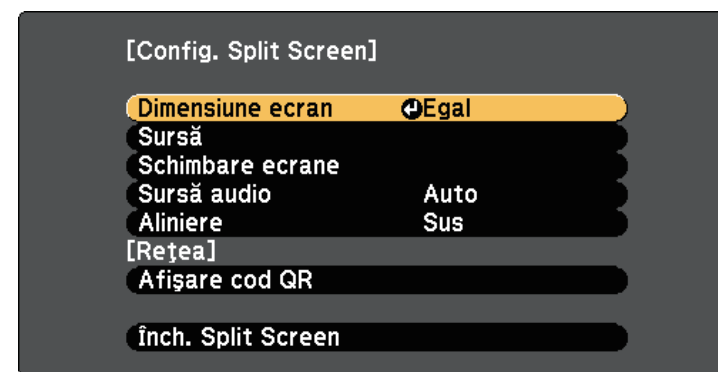


Sursa de intrare selectată în mod curent este mutată pe partea din stânga a ecranului.

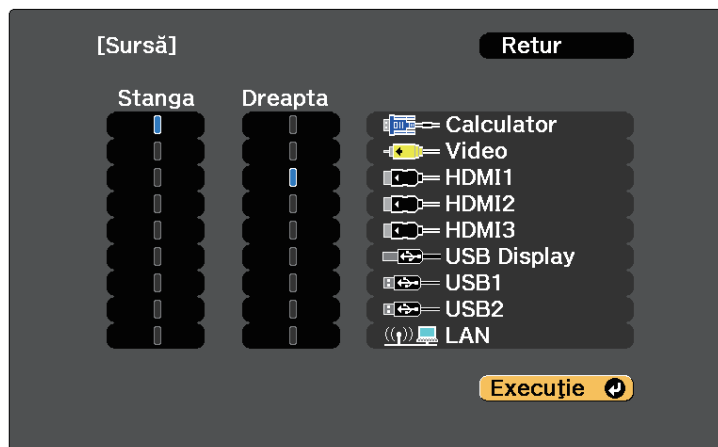


Puteți efectua aceleași operații din opțiunea **Split Screen** din meniul **Setări** al proiecteurului.

- 2 Apăsați pe butonul [Menu].
Veți vedea acest ecran:



- 3** Pentru a selecta o sursă de intrare pentru cealaltă imagine, selectați setarea **Sursă**, apăsați pe [Enter], selectați sursa de intrare, selectați **Execuție** și apăsați pe [Enter].



- Puteți selecta numai sursele de intrare care pot fi combinate.
- Atunci când utilizați funcția de ecran divizat, ecranul **Sursă** apare atunci când schimbați sursa de intrare de la telecomandă.

- 4** Pentru a comuta imaginile, selectați **Schimbare ecrane** și apăsați pe [Enter].

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



- 5** Pentru a mări una dintre imagini și a micșora cealaltă imagine, selectați **Dimensiune ecran**, apăsați pe [Enter], selectați o dimensiune, apăsați pe [Enter], apoi apăsați pe [Menu] pentru a ieși.



În funcție de semnalele video de intrare, este posibil ca imaginile să nu se afișeze cu aceeași dimensiune chiar dacă selectați **Egal**.

- 6** Pentru a selecta sursa audio, selectați **Sursă audio**, apăsați pe [Enter], selectați o opțiune de sursă audio, apăsați pe [Enter], apoi apăsați pe [Menu] pentru a ieși.



Selectați **Auto** pentru a reda semnalul audio corespunzător ecranului mai mare sau ecranului din stânga.

- 7** Pentru a alinia imaginile proiectate cu partea de sus a ecranului, selectați **Aliniere**, apăsați pe [Enter], selectați **Sus** și apăsați pe [Enter] din nou. Pentru a ieși din meniu, apăsați pe [Menu].

- 8** Pentru a părăsi caracteristica Split Screen, apăsați pe [Split] sau [Esc].

» Linkuri corelate

- "Combinatii neacceptate de surse de intrare pentru proiectia de tip ecran divizat" [p.117](#)
- "Restricții pentru proiectia cu caracteristica Split Screen" [p.118](#)
- "Funcții interactive la proiectarea simultană a două imagini" [p.110](#)

Combinatii neacceptate de surse de intrare pentru proiectia de tip ecran divizat

Următoarele combinații de surse de intrare nu pot fi proiectate pe un ecran divizat:

- Calculator și Video
- USB Display și USB1/USB2/LAN

- USB1/USB2 și LAN
- USB1 și USB2

Restricții pentru proiecția cu caracteristica Split Screen

Restricții de operare

Următoarele operații nu pot fi efectuate pe durata proiecției de tip ecran divizat.

- Setarea meniului proiecteurului
- E-Zoom
- Comutarea modului Aspect (modul Aspect este setat la **Normal**)
- Operațiuni utilizând butonul [User] de pe telecomandă
- Diafragmă automată



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.

Restricții pentru imagini

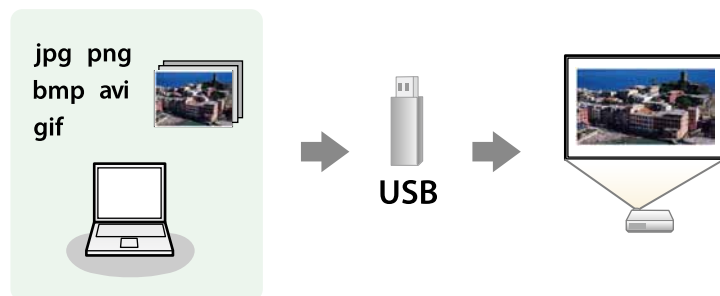
- Dacă efectuați ajustări, precum **Strălucire**, **Contrast**, **Saturare culoare**, **Tentă** și **Claritate**, în meniul **Imagine** al proiecteurului, puteți să aplicați aceste ajustări numai asupra imaginii din partea stângă. Asupra imaginii din partea dreaptă vor fi aplicate ajustările implicite. Modificările care afectează întreaga imagine proiectată, cum ar fi **Mod culoare** și **Temp. Culoare**, se aplică atât imaginii din stânga, cât și celei din dreapta.
- Chiar dacă efectuați ajustări pentru **Reducere zgomot** și **De-întrețesere** în meniul **Imagine** al proiecteurului, opțiunea **Reducere zgomot** este setată la 0 și opțiunea **De-întrețesere** este setată la **Oprit** pentru imaginea din partea dreaptă.
 - ☛ **Imagine > Optimizare imagine > Reducere zgomot**
 - ☛ **Imagine > Avansat > De-întrețesere**

- Chiar dacă setați opțiunea **Fundal Ecran** la **Logo** în meniul **Extins** al proiecteurului, apare ecranul albastru atunci când nu se preia niciun semnal de imagine.

» Linkuri corelate

- "Formatul de imagine" [p.67](#)
- "Mod culoare" [p.69](#)
- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setarea caracteristicilor proiecteurului - meniul Setări" [p.180](#)
- "Setări pentru configurarea proiecteurului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Efectuarea de zoom în imagini" [p.126](#)
- "Setarea funcției Diafragmă automată" [p.69](#)

Puteți utiliza caracteristica PC Free a proiecteurului atunci când conectați un dispozitiv USB care conține fișiere de prezentare compatibile. Această caracteristică vă permite să afișați rapid și simplu o prezentare și să o controlați utilizând telecomanda proiecteurului.



» Linkuri corelate

- "Tipuri de fișiere acceptate de caracteristica PC Free" [p.119](#)
- "Precauții la proiecția cu caracteristica PC Free" [p.119](#)
- "Începerea unei expuner de diapozitive cu PC Free" [p.120](#)
- "Începerea unei prezentări video cu PC Free" [p.122](#)
- "Opțiuni de afișare la utilizarea caracteristicii PC Free" [p.123](#)

Tipuri de fișiere acceptate de caracteristica PC Free

Următoarele tipuri de fișiere pot fi proiectate utilizându-se caracteristica PC Free a proiecteurului.



- Pentru rezultate optime, stocați fișierele pe un suport formatat FAT16/32.
- Dacă aveți probleme la proiecția de pe un suport formatat pentru sisteme de fișiere non-Windows, încercați să formatați suportul pentru Windows.

Conținut fișier	Tip de fișier (extensie)	Detalii
Imagine	.jpg	Asigurați-vă că fișierul nu este: <ul style="list-style-type: none"> • în format CMYK • în format Progresiv • foarte comprimat • La o rezoluție mai mare de 8192×8192
	.bmp	Asigurați-vă că fișierul nu este: <ul style="list-style-type: none"> • La o rezoluție mai mare de 1280×800
	.gif	Asigurați-vă că fișierul nu este: <ul style="list-style-type: none"> • La o rezoluție mai mare de 1280×800 • animat
	.png	Asigurați-vă că fișierul nu este: <ul style="list-style-type: none"> • La o rezoluție mai mare de 1920×1200
Film	.avi (Motion JPEG)	Acceptă doar AVI 1.0. Asigurați-vă că fișierul nu este: <ul style="list-style-type: none"> • salvat cu alt codec decât PCM sau ADPCM • La o rezoluție mai mare de 1280×720 • Mai mare de 2 GB

Precauții la proiecția cu caracteristica PC Free

Aveți în vedere următoarele precauții atunci când utilizați caracteristica PC Free.

- Nu deconectați dispozitivul de stocare USB în timp ce este accesat; în caz contrar, este posibilă funcționarea incorectă a caracteristicii PC Free.
- Este posibil să nu puteți utiliza caracteristicile de securitate de pe anumite dispozitive de stocare USB cu caracteristica PC Free.
- Atunci când conectați un dispozitiv USB care include un adaptor de alimentare la c.a., conectați adaptorul la o priză electrică atunci când utilizați dispozitivul cu proiecteurul.

- Este posibil ca anumite cititoare de carduri USB din comerț să nu fie compatibile cu proiectorul.
- Proiectorul poate recunoaște până la 5 carduri introduse simultan în cititorul de carduri conectat.
- Nu puteți corecta distorsiuni trapezoidale în timp ce proiectați cu caracteristica PC Free; prin urmare, corectați forma imaginii înainte de a începe prezentarea.
- Puteți utiliza următoarele funcții în timp ce proiectați imagini cu caracteristica PC Free.
 - Îngheț
 - A/V Mute
 - E-Zoom
 - Pointer

» Linkuri corelate

- "Oprirea temporară a acțiunii video" [p.125](#)
- "Oprirea temporară a imaginii și sunetului" [p.124](#)
- "Efectuarea de zoom în imagini" [p.126](#)
- "Utilizarea telecomenzii ca indicator" [p.129](#)

Începerea unei expunerii de diapozitive cu PC Free

După ce conectați la proiector un dispozitiv USB, puteți să comutați la sursa de intrare USB și să porniți expunerea de diapozitive.



- Puteți să schimbați opțiunile de funcționare a caracteristicii PC Free sau să adăugați efecte speciale evidențiind **Opțiune** în partea de jos a ecranului și apăsând pe [Enter].
- Puteți opera expunerea de diapozitive cu ajutorul creionului interactiv sau al degetului în loc de telecomandă.

1

Apăsați pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Selectați sursa **USB1**.

Se afișează ecranul cu lista de fișiere PC Free.



- Dacă se afișează ecranul Selectare unitate, folosiți butoanele cu săgeți pentru a selecta unitatea și apăsați pe [Enter].
- Pentru a se afișa imagini de pe cealaltă unitate USB, evidențiați **Select. unit.** în partea de sus a ecranului cu lista de fișiere și apăsați pe [Enter].

2

Urmați procedura de mai jos pentru a localiza fișierele:

- Dacă trebuie să afișați fișiere dintr-un subfolder de pe dispozitiv, folosiți butoanele cu săgeți pentru a evidenția folderul și apăsați pe [Enter].
- Pentru a reveni la un nivel de foldere superior pe dispozitiv, evidențiați **Revenire sus** și apăsați pe [Enter].
- Pentru a vizualiza fișiere suplimentare dintr-un folder, evidențiați **Pagina următoare** sau **Pag. anterioară** și apăsați pe [Enter] sau folosiți butoanele [Page] sus sau jos de pe telecomandă.

3 Procedați astfel:

- Pentru a afișa o imagine individuală, folosiți butoanele cu săgeți pentru a evidenția imaginea și apăsați pe [Enter]. (Apăsați pe butonul [Esc] pentru a reveni la ecranul cu lista de fișiere.)
- Pentru a afișa o expunere de diapozitive a tuturor imaginilor dintr-un folder, folosiți butoanele cu săgeți pentru a evidenția opțiunea **Expunere diapozitive** din partea de jos a ecranului și apăsați pe [Enter].

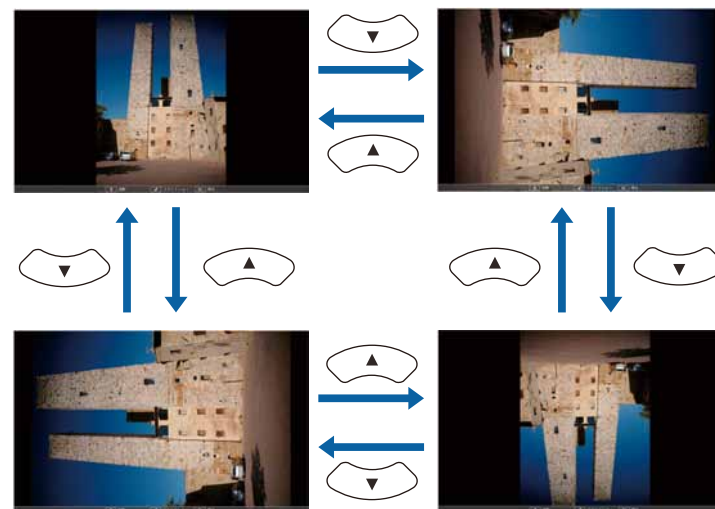


- Puteți să modificați timpul de modificare a imaginilor prin evidențierea **Opțiune** în partea de jos a ecranului și apăsând pe [Enter].
- Dacă un nume de fișier este mai mare decât zona afișată sau include caractere neacceptate, acesta poate apărea trunchiat sau modificat numai în afișarea ecranului.

4 În timpul proiecției, utilizați următoarele comenzi pentru a controla afișarea:

- Pentru a roti o imagine afișată, apăsați pe butonul „săgeată în sus” sau „săgeată în jos”.

De asemenea, puteți roti imaginea lovind-o ușor cu creionul interactiv sau cu degetul.



- Pentru a trece la imaginea următoare sau anterioară, apăsați pe butonul „săgeată la stânga” sau „săgeată la dreapta”.

De asemenea, puteți muta înainte sau înapoi lovind ușor imaginea cu creionul interactiv ori cu degetul.

5 Pentru a opri afișarea, urmați instrucțiunile de pe ecran sau apăsați pe butonul [Esc].

Veți reveni la ecranul cu lista de fișiere.

6 Opriți dispozitivul USB (dacă este necesar) și apoi deconectați dispozitivul de la proiector.

» Linkuri corelate

- "Opțiuni de afișare la utilizarea caracteristicii PC Free" [p.123](#)
- "Conectarea la un dispozitiv USB" [p.34](#)

Începerea unei prezentări video cu PC Free

După ce conectați la proiector un dispozitiv USB, puteți să comutați la sursa de intrare USB și să porniți filmul.



- Puteți să schimbați opțiunile de funcționare a caracteristicii PC Free evidențiind **Opțiune** în partea de jos a ecranului și apăsând pe [Enter].

1 Apăsați pe butonul [Source Search] de pe telecomandă sau de pe panoul de control. Selectați sursa **USB1**.

Se afișează ecranul cu lista de fișiere PC Free.



- Dacă se afișează ecranul Selectare unitate, folosiți butoanele cu săgeți pentru a selecta unitatea și apăsați pe [Enter].
- Pentru a se afișa fișiere de filme de pe cealaltă unitate USB, evidențiați **Select. unit.**, evidențiați în partea de sus a ecranului cu lista de fișiere și apăsați pe [Enter].

2 Urmați procedura de mai jos pentru a localiza fișierele:

- Dacă trebuie să afișați fișiere dintr-un subfolder de pe dispozitiv, folosiți butoanele cu săgeți pentru a evidenția folderul și apăsați pe [Enter].
- Pentru a reveni la un nivel de foldere superior pe dispozitiv, evidențiați **Revenire sus** și apăsați pe [Enter].
- Pentru a vizualiza fișiere suplimentare dintr-un folder, evidențiați **Pagina următoare** sau **Pag. anterioară** și apăsați pe [Enter] sau folosiți butoanele [Page] sus sau jos de pe telecomandă.

3 Pentru a reda un film, folosiți butoanele cu săgeți pentru a evidenția fișierul și apăsați pe [Enter].



- Dacă un nume de fișier este mai mare decât zona afișată sau include caractere neacceptate, acesta poate apărea trunchiat sau modificat numai în afișarea ecranului.
- Dacă doriți să redați toate filmele dintr-un folder în secvență, selectați opțiunea **Rulare diap.** din partea de jos a ecranului.

4 Pentru a opri redarea unui film, apăsați pe butonul [Esc], evidențiați **Ieșire** și apăsați pe [Enter].

Veți reveni la ecranul cu lista de fișiere.

5 Opriti dispozitivul USB (dacă este necesar) și apoi deconectați dispozitivul de la proiector.

» Linkuri corelate

- "Opțiuni de afișare la utilizarea caracteristicii PC Free" [p.123](#)
- "Conectarea la un dispozitiv USB" [p.34](#)

Opțiuni de afișare la utilizarea caracteristicii PC Free

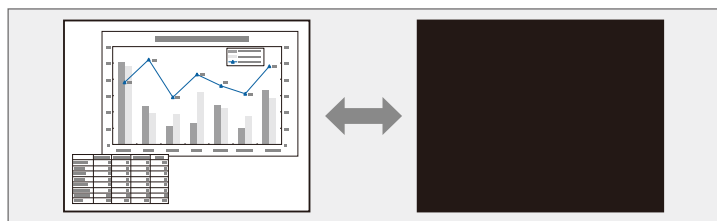
Atunci când utilizați caracteristica PC Free, puteți utiliza opțiunile de afișare enumerate mai jos. Pentru a accesa acest ecran, evidențiați **Opțiuni** în partea de jos a ecranului cu lista de fișiere PC Free și apăsați pe [Enter].



Setare	Opțiuni	Descriere
Timp modificare ecran	Nu	Nu se afișează automat fișierul următor
	Între 1 Secundă și 60 Secunde	Se afișează fișierele cu durata selectată și se comută automat la fișierul următor; este posibil ca fișierele cu rezoluție mare să fie comutate puțin mai lent
Efect	Nu	Niciun efect
	Ștergere	Se efectuează tranziții între imagini utilizându-se un efect de ștergere
	Desființare	Se efectuează tranziții între imagini utilizându-se un efect de desființare
	Aleatoriu	Se efectuează tranziții între imagini utilizându-se aleatoriu mai multe efecte

Setare	Opțiuni	Descriere
Ordine afișare	Ordine nume	Se afișează fișierele în ordinea numelor
	Ordine date	Se afișează fișierele în ordinea datelor
Direcția de sortare	Ascendentă	Se sortează fișierele în ordinea „de la primul la ultimul”
	Descendentă	Se sortează fișierele în ordinea „de la ultimul la primul”
Redare continuă	Pornit	Se afișează continuu o expunere de diapozitive
	Oprit	Se afișează o singură dată o expunere de diapozitive

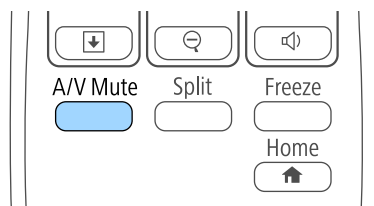
Puteți opri temporar proiecția imaginilor și redarea sunetului atunci când doriți să redirecționați atenția audienței în timpul unei prezentări. Cu toate acestea, redarea video și audio continuă, deci nu puteți relua proiecția de la momentul opririi.



Dacă doriți să afișați o imagine, de exemplu sigla unei companii sau o fotografie, în timp ce este apăsat butonul [A/V Mute], puteți selecta ecranul afișat în setarea **A/V Mute** din meniul **Extins** al proiecteurului.

☛ **Extins > Ecran > A/V Mute**

- 1** Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a opri temporar proiecția și redarea sunetului.



- 2** Pentru a relua proiecția și redarea sunetului, apăsați din nou pe butonul [A/V Mute].



- Alimentarea proiecteurului se oprește automat după 30 de minute de la activarea funcției A/V Mute. Puteți dezactiva această caracteristică în meniul **ECO** al proiecteurului.

☛ **ECO > Cronom. dezact. A/V**

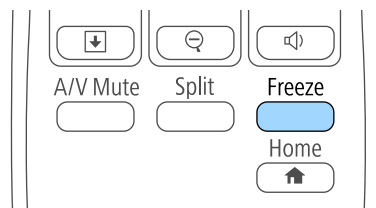
- Lampa este aprinsă în continuare în modul A/V Mute, astfel că numărul de ore de funcționare a lămpii continuă să crească.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiecteurului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Setări pentru configurarea proiecteurului - meniul ECO" [p.196](#)

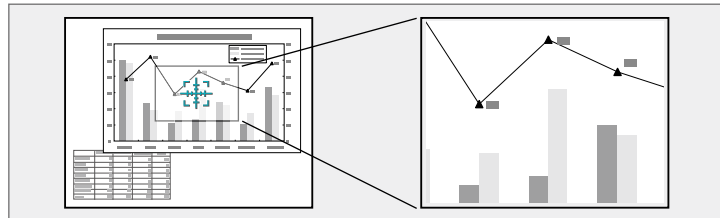
Puteți opri temporar acțiunea dintr-o prezentare video sau de pe computer și să păstrați pe ecran imaginea curentă. Cu toate acestea, redarea video și audio continuă, deci nu puteți relua proiecția de la momentul opririi.

- 1** Apăsați pe butonul [Freeze] de pe telecomandă pentru a opri acțiunea video.



- 2** Pentru a reporni acțiunea video în curs de desfășurare, apăsați din nou pe butonul [Freeze].

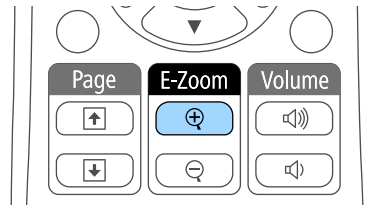
Puteți evidenția anumite aspecte ale prezentării făcând zoom într-o porțiune a imaginii și mărand-o pe ecran.



- Pentru a reveni la imaginea originală a imaginii, apăsați pe [Esc].

Se proiectează imaginea mărită și raportul de mărire este afișat pe ecran.

- 1** Apăsați pe butonul [E-Zoom] + de pe telecomandă.



Veți vedea pe ecran un reticul care indică centrul zonei de zoom.

- 2** Folosiți următoarele butoane de pe telecomandă pentru a ajusta imaginea mărită cu zoom:

- Folosiți butoanele cu săgeți pentru a poziționa reticulul în zona de imagine pe care doriți să o măriți. Pentru a deplasa reticulul în diagonală, apăsați simultan pe orice pereche de butoane cu săgeți adiacente.
- Apăsați în mod repetat pe butonul [E-Zoom] + pentru a mări zona de imagine. Pentru a efectua mărirea mai rapid, țineți apăsat butonul [E-Zoom] +. Zona selectată poate fi mărită de 1 până la 4 ori în 25 de pași progresivi.
- Pentru a vă deplasa în zona de imagine mărită, folosiți butoanele cu săgeți.
- Pentru a micșora imaginea, apăsați pe butonul [E-Zoom] -.

Puteți utiliza telecomanda proiecteurului ca mouse fără fir pentru a controla proiecția de la distanță față de calculator.



Puteți utiliza caracteristicile de mouse fără fir cu Windows Vista și versiuni ulterioare sau cu OS X 10.7.x și versiuni ulterioare.

- 1** Conectați proiectorul la un computer utilizând portul USB-B, Computer sau HDMI al proiectorului.

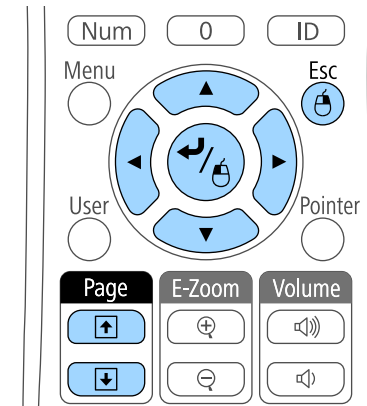


Funcția de mouse fără fir nu funcționează la proiecția de imagini de pe un dispozitiv conectat la portul HDMI1/MHL utilizându-se un cablu MHL.

- 2** Dacă ați conectat calculatorul la alt port decât USB-B, conectați și un cablu USB la portul USB-B al proiectorului și la un port USB al calculatorului (pentru suport pentru mouse fără fir).

- 3** Începeți prezentarea.

- 4** Folosiți următoarele butoane de pe telecomandă pentru a controla prezentarea.



- Pentru a naviga în diapozitive sau pagini, folosiți butoanele [Page] sus sau jos.
- Pentru a deplasa cursorul pe ecran, folosiți butoanele cu săgeți. Pentru a deplasa cursorul în diagonală, apăsați simultan pe orice pereche de butoane cu săgeți adiacente.
- Pentru a face clic stânga, apăsați o singură dată pe butonul [Enter] (apăsați de două ori pentru dublu clic). Pentru a face clic dreapta, apăsați pe butonul [Esc].
- Pentru glisare și fixare, țineți apăsat butonul [Enter] în timp ce deplasați cursorul cu butoanele cu săgeți, apoi eliberați butonul [Enter] când ajungeți la destinație.

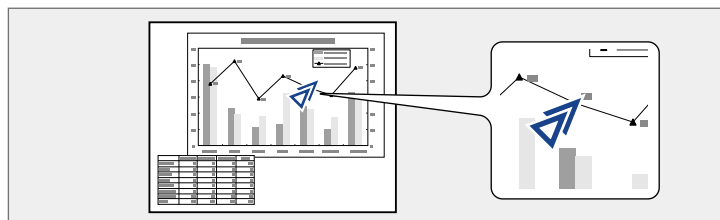


- Dacă butoanele mouse-ului sunt setate invers pe calculator, funcționarea butoanelor de pe telecomandă va fi, la rândul ei, inversată.
- Caracteristica Mouse fără fir nu funcționează în următoarele situații:
 - Când se afișează meniul proiectorului sau un ecran Ajutor.
 - Atunci când opțiunea **USB Type B** este setată la **Easy Interactive Function** sau la **USB Display/Easy Interactive Function** în meniul **Extins** al proiectorului.
 - Când utilizați alte funcții decât Mouse fără fir (cum ar fi reglarea volumului).
Totuși, când utilizați funcția E-Zoom sau Pointer este disponibilă funcția pentru pagina anterioară sau următoare.

» Linkuri corelate

- "Efectuarea de zoom în imagini" [p.126](#)
- "Utilizarea telecomenzii ca indicator" [p.129](#)

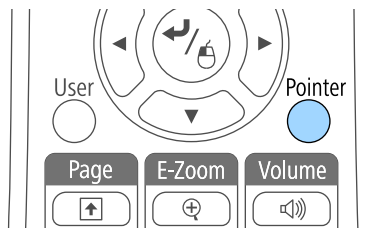
Puteți utiliza telecomanda proiecteurului ca indicator pentru concentrarea atenției audienței asupra unor informații importante de pe ecran. Forma implicită a indicatorului este o săgeată. Puteți schimba forma indicatorului cu opțiunea **Formă pointer** din meniul **Setări** al proiecteurului.



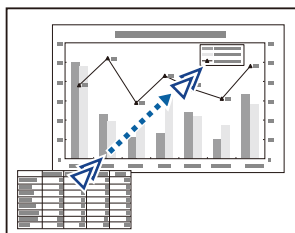
» Linkuri corelate

- "Setarea caracteristicilor proiecteurului - meniul Setări" [p.180](#)

- 1** Apăsați pe butonul [Pointer] de pe telecomandă.



- 2** Folosiți butoanele cu săgeți pentru a deplasa indicatorul pe ecran. Pentru a deplasa indicatorul în diagonală, apăsați simultan pe orice pereche de butoane cu săgeți adiacente.



- 3** Pentru a nu se mai afișa indicatorul pe ecran, apăsați pe [Esc].

Puteți salva o imagine pe proiector pentru a se afișa la fiecare pornire a acestuia. De asemenea, puteți afișa imaginea atunci când proiectorul nu primește semnal de intrare sau atunci când opriți temporar proiecția (utilizând A/V Mute). Această imagine se numește ecran cu sigla utilizatorului.

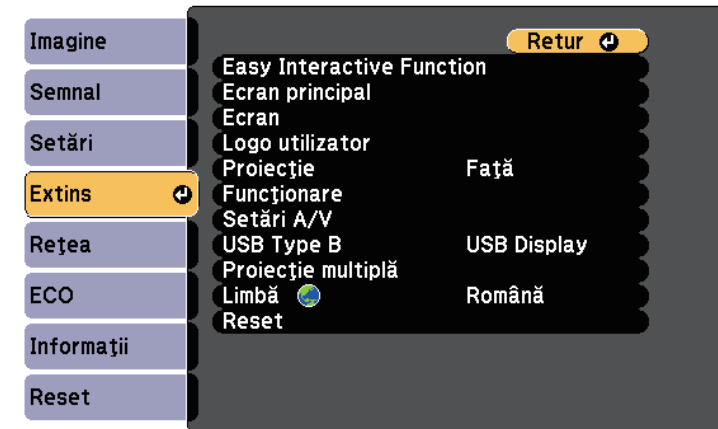
Puteți selecta ca siglă a utilizatorului o fotografie, o compoziție grafică sau sigla companiei, lucru care se poate dovedi util pentru identificarea proprietarului proiectorului în scopul descurajării furtului. Puteți preveni schimbarea siglei utilizatorului prin setarea protecției prin parolă.



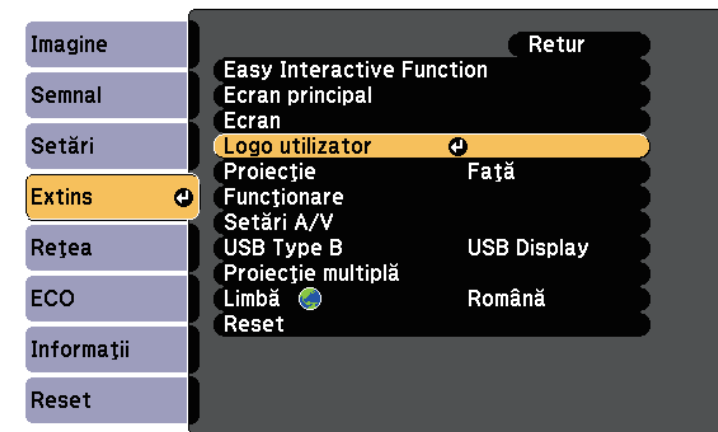
- După ce salvați sigla utilizatorului, nu mai puteți reveni la sigla implicită din fabrică.
- Dacă opțiunea **Protej. logo utilizator** este setată la **Pornit** în meniul de setare **Protejat de parolă**, setați opțiunea la **Oprit** înainte de a salva sigla utilizatorului.
- Atunci când copiați setările meniului de pe un proiector pe altul utilizând caracteristica Configurare lot, se copiază și sigla utilizatorului. Nu înregistrați informații pe care nu doriți să le partajați între mai multe proiectoare ca siglă a utilizatorului.

- 1 Afișați imaginea pe care doriți să o proiectați ca siglă a utilizatorului.
- 2 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.

- 3 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



- 4 Selectați **Logo utilizator** și apăsați pe [Enter].



Veți vedea un mesaj în care sunteți întrebat dacă doriți să utilizați imaginea afișată ca siglă a utilizatorului.



Ajustările precum Corecție Trapez, E-Zoom sau Aspect sunt anulate temporar atunci când selectați **Logo utilizator**.

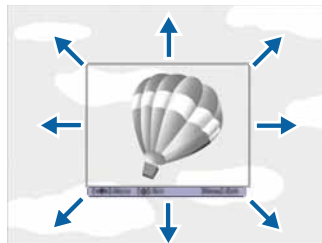
5 Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].

Veți vedea o casetă de selectare suprapusă peste imagine.



În funcție de semnalul de imagine curent, este posibil ca dimensiunea ecranului să se schimbe pentru a se potrivi cu rezoluția semnalului de imagine.

6 Folosiți butoanele cu săgeți pentru a înconjura zona de imagine pe care doriți să o utilizați ca siglă a utilizatorului și apăsați pe [Enter].



Veți vedea un mesaj în care sunteți întrebat dacă doriți să selectați zona de imagine respectivă.

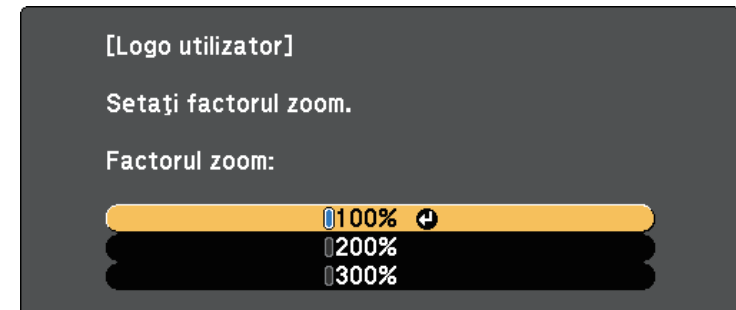


Nu puteți schimba dimensiunea zonei de imagine (400×300 pixeli).

7 Selectați **Da** și apăsați pe [Enter]. (dacă doriți să schimbați zona selectată, selectați **Nu**, apăsați pe [Enter] și repetați ultimul pas.)

Veți vedea meniul de factor de zoom pentru Logo utilizator.

8 Selectați un procentaj de zoom și apăsați pe [Enter].



Veți vedea un mesaj în care sunteți întrebat dacă doriți să salvați imaginea ca siglă a utilizatorului.

9 Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].

Sigla utilizatorului este suprascrisă și apare un mesaj de finalizare.

10 Apăsați pe [Esc] pentru a ieși din ecranul cu mesaje.

11 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].

12 Selectați **Ecran** și apăsați pe [Enter].

13 Selectați când doriți să se afișeze ecranul Logo utilizator:

- Pentru afișarea ecranului atunci când nu există semnal de intrare, selectați opțiunea **Fundal Ecran** și setați-o la **Logo**.
- Pentru afișarea ecranului la pornirea proiecteurului, selectați opțiunea **Ecran pornire** și setați-o la **Pornit**.
- Pentru afișarea ecranului la apăsarea pe butonul [A/V Mute], selectați opțiunea **A/V Mute** și setați-o la **Logo**.

Pentru a preveni schimbarea setării Logo utilizator de către alte persoane fără introducerea unei parole, setați opțiunea **Protej. logo utilizator** la **Pornit** în meniul de setare **Protejat de parolă** și apoi setați parola.

» Linkuri corelate

- "Oprirea temporară a imaginii și sunetului" [p.124](#)
- "Selectarea tipurilor de securizare prin parolă" [p.146](#)

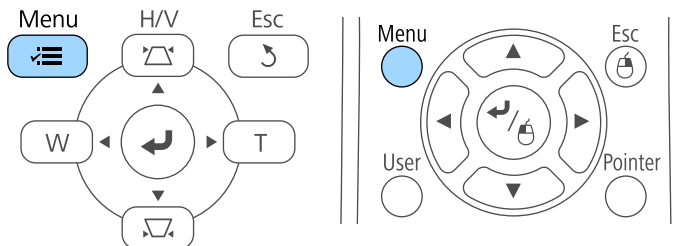
Sunt disponibile patru tipuri de șabloane preînregistrate în proiector, cum ar fi șabloane de tip riglă sau grilă. Puteți proiecta aceste șabloane pentru a vă ajuta la prezentări utilizând setările **Afișare șablon** din meniul **Setări**.

De asemenea, puteți salva imaginea proiectată în acest moment drept Șablon utilizator.

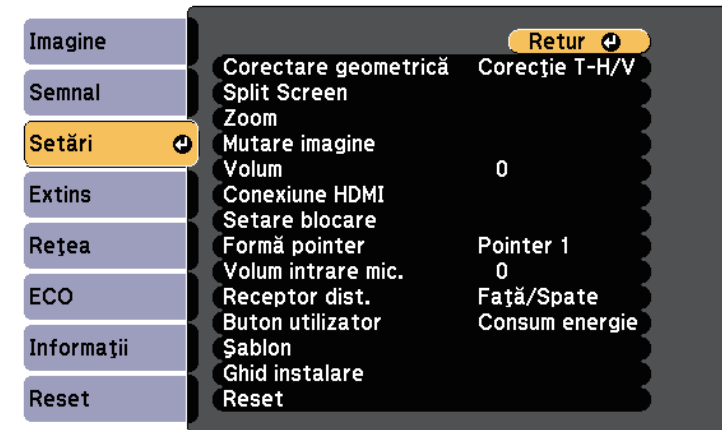


Odată ce salvați un Șablon utilizator, șablonul nu poate reveni la setările implicite din fabrică.

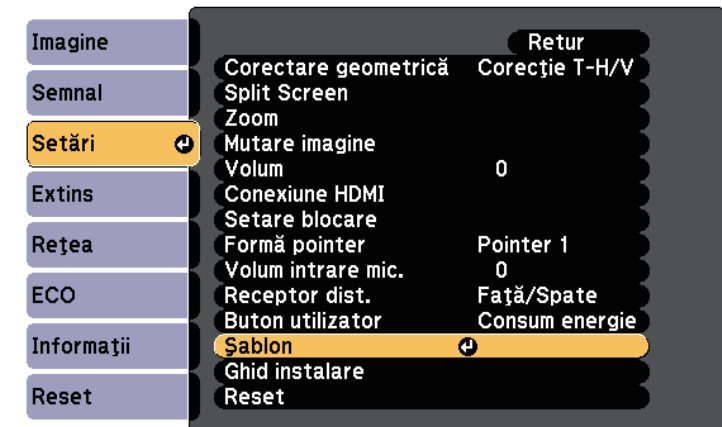
- 1 Proiectați imaginea pe care doriți să o salvați drept Șablon utilizator și apoi apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau de pe telecomandă.



- 2 Selectați meniul **Setări** și apăsați pe [Enter].



- 3 Selectați **Șablon** și apăsați pe [Enter].



- 4 Selectați **Șablon utilizator** și apăsați pe [Enter].

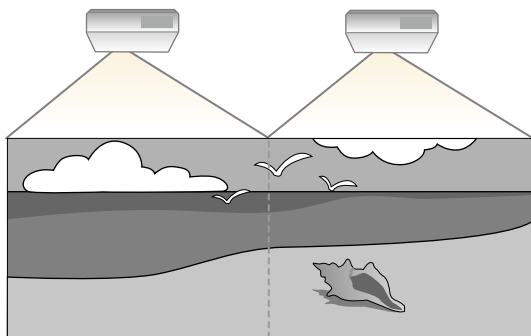
Veți vedea un mesaj în care sunteți întrebat dacă doriți să utilizați imaginea afișată drept Șablon utilizator.



Ajustările precum Corecție Trapez, E-Zoom, Aspect, Reglare zoom sau Mutare imagine sunt anulate temporar atunci când selectați **Șablon utilizator**.

- 5** Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].
Veți vedea un mesaj în care sunteți întrebat dacă doriți să salvați imaginea drept Șablon utilizator.
- 6** Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].
Veți vedea un mesaj de finalizare.

Puteți combina imaginile proiectate de pe două sau mai multe proiectoare pentru a crea o imagine de dimensiuni mari.



- Înainte de a începe proiecția, asigurați-vă că setați opțiunea **Proiecție multiplă** la **Pornit** pentru toate proiectoarele.
 - ☛ **Extins > Proiecție multiplă > Proiecție multiplă**
- Înainte de a începe proiecția, asigurați-vă că selectați același mod de culoare pentru toate proiectoarele.
 - ☛ **Imagine > Mod culoare**

» Linkuri corelate

- "Sistemul de identificare a proiectorului în vederea controlării mai multor proiectoare" [p.135](#)
- "Ajustarea uniformității culorilor" [p.137](#)
- "Ajustarea strălucirii lămpii" [p.139](#)
- "Potrivirea culorilor imaginilor" [p.140](#)
- "Ajustarea RGBCMY" [p.141](#)

Sistemul de identificare a proiectorului în vederea controlării mai multor proiectoare

Atunci când aliniați mai multe proiectoare pentru a proiecta imagini, puteți corecta strălucirea și tonul de culoare pentru fiecare imagine de proiector pentru a corela cât mai mult imaginile.

Setați un ID Proiector unic pentru fiecare proiector pentru comandare individuală cu o telecomandă și apoi corectați strălucirea și culoarea pentru fiecare proiector.



- În unele cazuri, este posibil ca strălucirea și tonul culorii să nu se potrivească integral, chiar și după corectare.
- Dacă diferențele în ceea ce privește strălucirea și tonul de culoare devin sesizabile în timp, repetați ajustările.

» Linkuri corelate

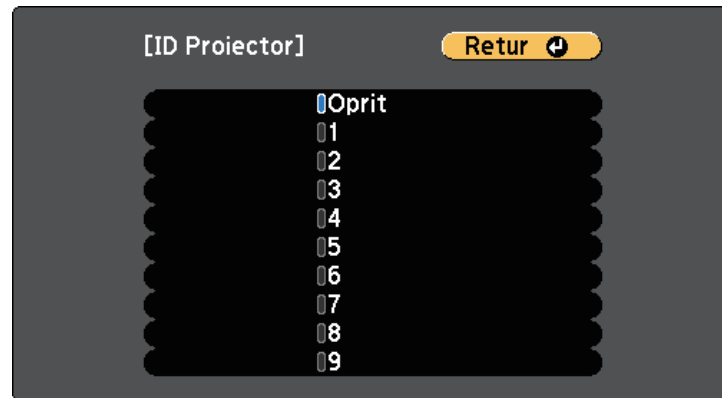
- "Setarea ID-ului pentru proiector" [p.135](#)
- "Selectarea proiectorului pe care doriți să îl comandați" [p.136](#)

Setarea ID-ului pentru proiector

Pentru a controla mai multe proiectoare cu o singură telecomandă, atribuiți fiecărui proiector un ID unic.

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.
- 2** Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].
- 3** Selectați **Proiecție multiplă** și apăsați pe [Enter].
- 4** Selectați **ID Proiector** și apăsați pe [Enter].

- 5 Folosiți butoanele cu săgeți pentru a selecta numărul de identificare pe care doriți să îl utilizați pentru proiector. Apoi apăsați pe [Enter].



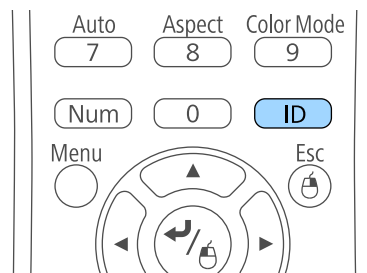
- 6 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Repetăți acești pași pentru toate celelalte proiectoare pe care doriți să le comandați cu aceeași telecomandă.

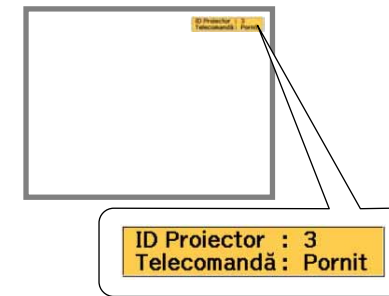
Selectarea proiectorului pe care doriți să îl comandați

După ce setați ID-ul pentru proiector, selectați ID-ul pentru proiectorul pe care doriți să îl comandați utilizând telecomanda.

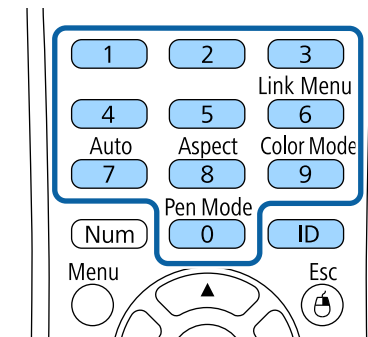
- 1 Îndreptați telecomanda către proiectorul-țintă și apăsați pe butonul [ID].



Pe ecranul proiectat se va afișa ID-ul curent pentru proiector. ID-ul va dispărea după circa 3 secunde.



- 2 În timp ce mențineți apăsat butonul [ID], apăsați pe butonul numeric care corespunde ID-ului proiectorului pe care doriți să îl utilizați.



Proiectorul pe care doriți să îl operați este selectat.

- 3 Apăsați pe butonul [ID] pentru a verifica dacă procesul de setare a ID-ului a funcționat.

Veți vedea un mesaj afișat de proiector.

- Dacă telecomanda este listată ca având setarea **Pornit**, veți putea controla proiectorul cu ajutorul telecomenzii.

- Dacă telecomanda este listată ca având setarea **Oprit**, nu veți putea controla proiectorul cu ajutorul telecomenzii. Repetați pașii de mai sus pentru a activa telecomanda.



- Atunci când selectați 0 cu telecomanda, puteți controla toate proiectoarele indiferent de setarea pentru ID Proiector.
- Trebuie să selectați ID-ul telecomenzii de la telecomandă la fiecare pornire a proiectorului setat pentru a fi controlat. Atunci când porniți proiectorul, valoarea 0 este selectată ca ID de proiector al telecomenzii.
- Atunci când setați opțiunea **ID Proiector** la **Oprit**, puteți controla proiectorul utilizând telecomanda indiferent care este ID-ul pe care îl selectați cu telecomanda.

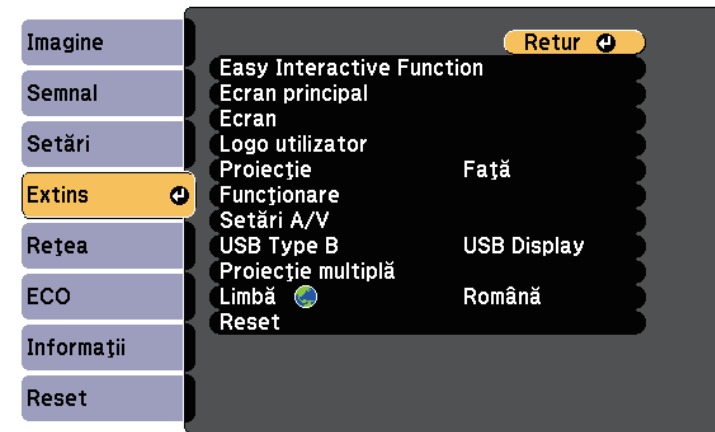
Ajustarea uniformității culorilor

Dacă tonul de culoare din ecranul proiectat este inegal pentru fiecare proiector, ajustați balanța tonurilor de culoare utilizând meniul **Extins** al fiecărui proiector.

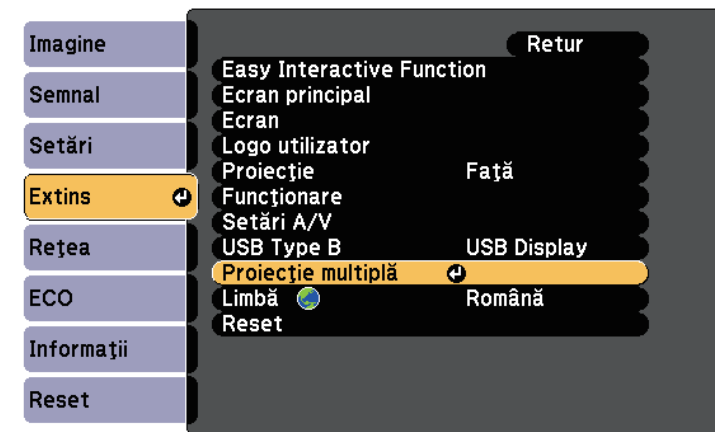


- Este posibil ca tonul culorii să nu fie uniform chiar dacă ați efectuat o operație de uniformizare a culorii.
- Atunci când opțiunea Mod culoare este setată la **Dinamic**, această funcție este dezactivată.
 ➔ **Imagine > Mod culoare**
- Această funcție este dezactivată în modul pentru tablă albă.

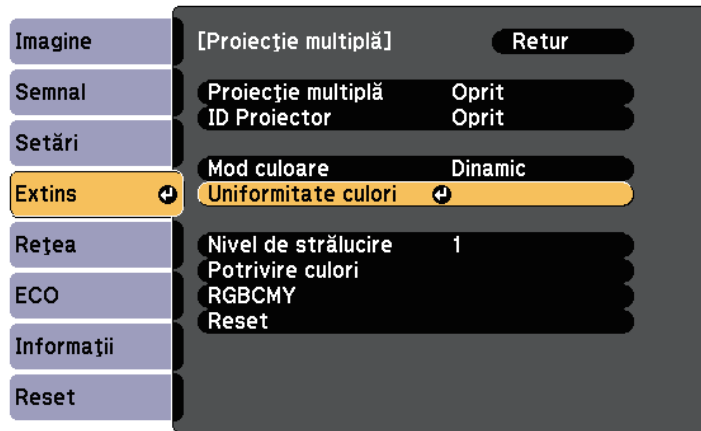
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



- 2 Selectați **Proiecție multiplă** și apăsați pe [Enter].



- 3** Selectați **Uniformitate culori** și apăsați pe [Enter].



- 4** Selectați **Uniformitate culori** și apăsați pe [Enter].

- 5** Selectați **Pornit** și apăsați pe [Enter]. Apoi apăsați pe [Esc].

- 6** Selectați **Nivel de ajustare** și apăsați pe [Enter].

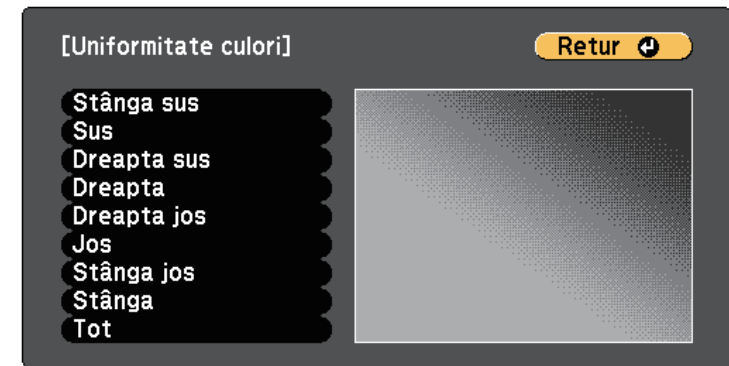


- 7** Selectați nivelul și apăsați pe [Esc].



- 8** Selectați **Start ajustări** și apăsați pe [Enter].

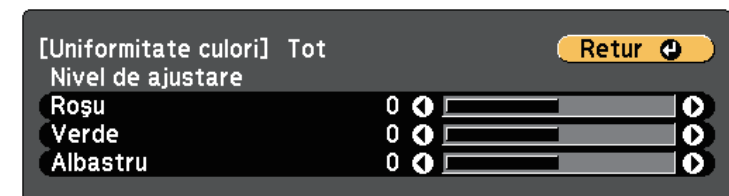
- 9** Selectați suprafața pe care doriți să o ajustați și apăsați pe [Enter].



Ajustați mai întâi circumferința. La final, selectați **Tot** și apoi ajustați întreg ecranul.

- 10** Selectați culoarea (**Roșu**, **Verde** sau **Albastru**) pe care doriți să o ajustați și utilizați butonul săgeată stânga pentru a atenua tonul de culoare și butonul săgeată dreapta pentru a intensifica tonul de culoare.

Ecranul de ajustare se modifică de fiecare dată când apăsați pe [Enter].



- 11** Apăsați pe [Esc] pentru a reveni la ecranul de selectare a suprafeței.

- 12** Repetați acești pași pentru a ajusta fiecare suprafață.

13 Apăsați pe [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

Ajustarea strălucirii lămpii

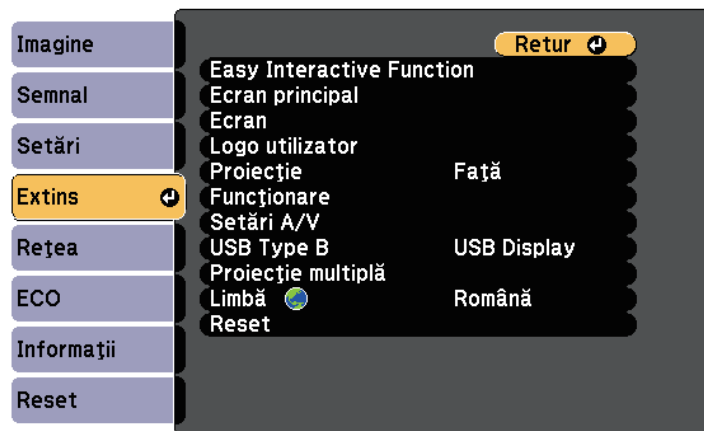
Atunci când proiectați cu mai multe proiectoare, trebuie să ajustați setarea de strălucire pentru fiecare projector.

Porniți toate proiectoarele și selectați setarea **Nivel de strălucire** în meniul **Extins** al fiecărui projector, astfel încât toate proiectoarele să fie la fel de strălucitoare precum cea mai întunecată lampă de pe ecranul combinat.

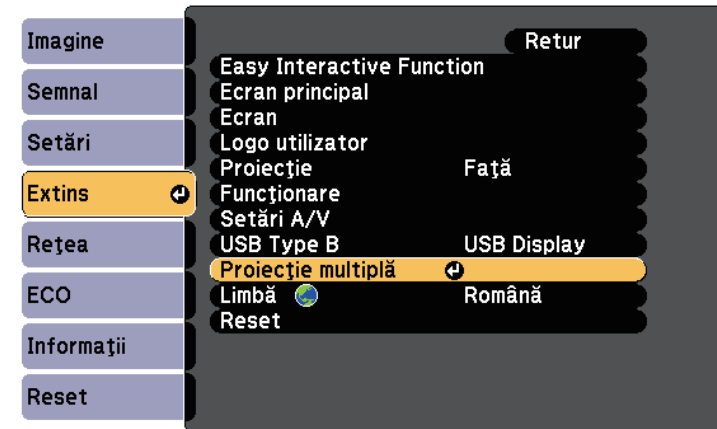


- Chiar și după ajustarea nivelurilor de strălucire, este posibil ca strălucirea fiecărei lămpi să nu se potrivească exact.
- Această funcție este disponibilă doar atunci când opțiunea **Consum energie** este setată la **Normal**.
☛ ECO > Consum energie
- Această funcție este dezactivată în modul pentru tablă albă.

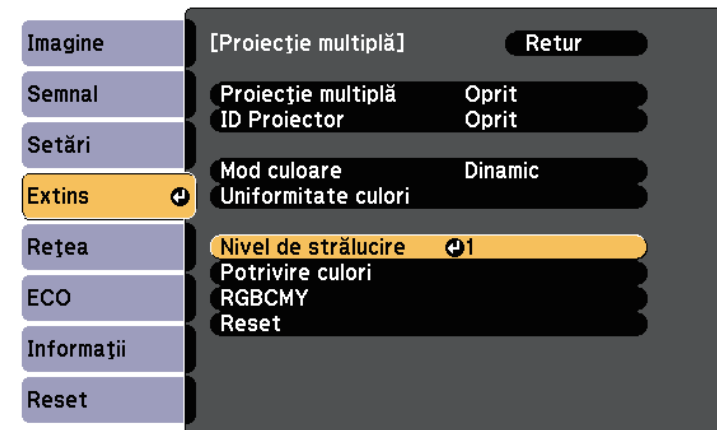
1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



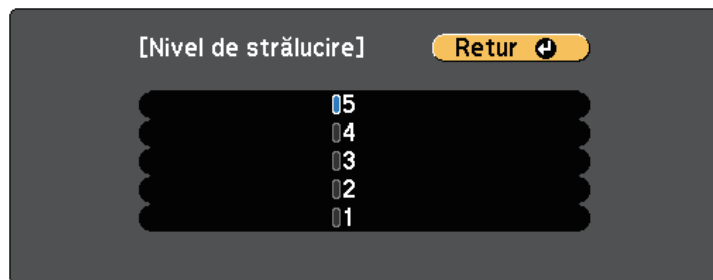
2 Selectați **Proiecție multiplă** și apăsați pe [Enter].



3 Selectați **Nivel de strălucire** și apăsați pe [Enter].



- 4 Selectați nivelul de strălucire și apăsați pe [Enter].



- 5 Apăsați pe [Esc] pentru a reveni la ecranul precedent.

Potrivirea culorilor imaginilor

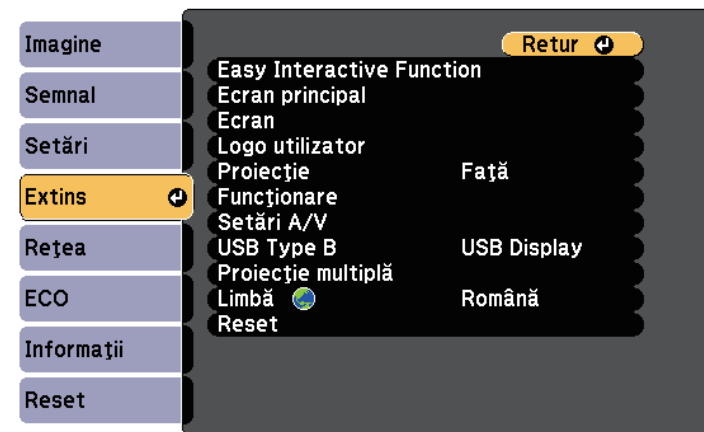
Puteți corela calitatea afișării a mai multor proiectoare așezate alăturat.

Porniți toate proiectoarele și selectați setarea **Potrivire culori** în meniul **Extins** al fiecărui proiector, astfel încât calitatea de afișare să fie corelată pentru toate proiectoarele pe ecranul combinat.

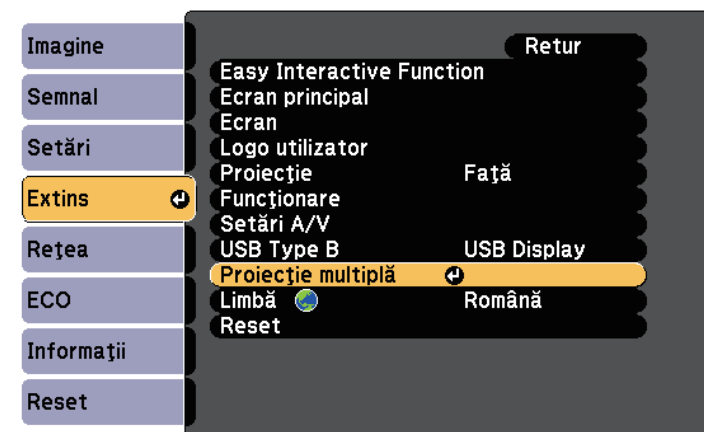


Această funcție este dezactivată în modul pentru tablă albă.

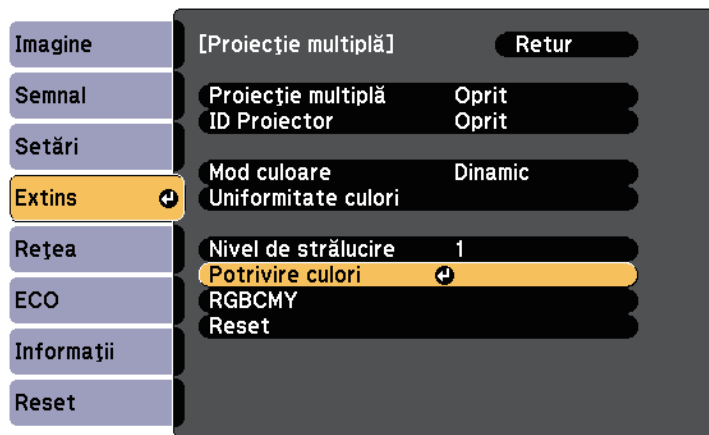
- 1 Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



- 2 Selectați **Proiecție multiplă** și apăsați pe [Enter].



- 3** Selectați **Potrivire culori** și apăsați pe [Enter].



- 4** Selectați **Nivel de ajustare**.

Sunt disponibile șase niveluri de ajustare, începând de la alb până la gri și terminând cu negru. Puteți ajusta individual fiecare nivel.



- 5** Selectați **Roșu**, **Verde** sau **Albastru** și ajustați tonul de culoare.

- 6** Selectați **Strălucire** și ajustați valoarea.

- 7** Reveniți la pasul 4 și ajustați alt nivel.

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

Ajustarea RGBCMY

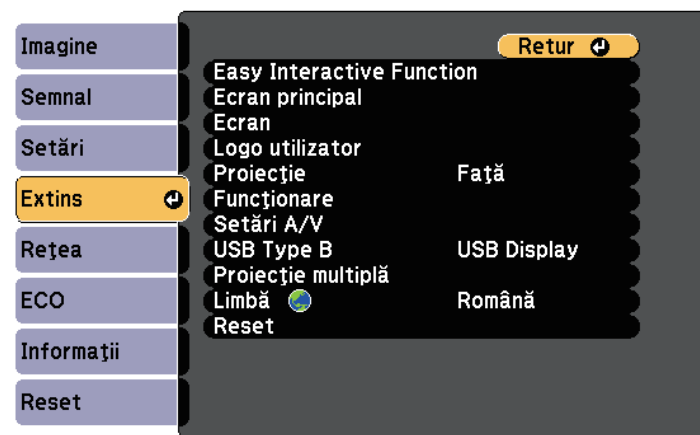
Puteți ajusta setările **Nuanță**, **Saturație** și **Strălucire** pentru componentele de culoare R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).

Porniți toate proiectoarele și selectați setarea **RGBCMY** în meniul **Extins** al fiecărui procesor, astfel încât tonul de culoare de pe ecranul combinat să devină complet uniform.

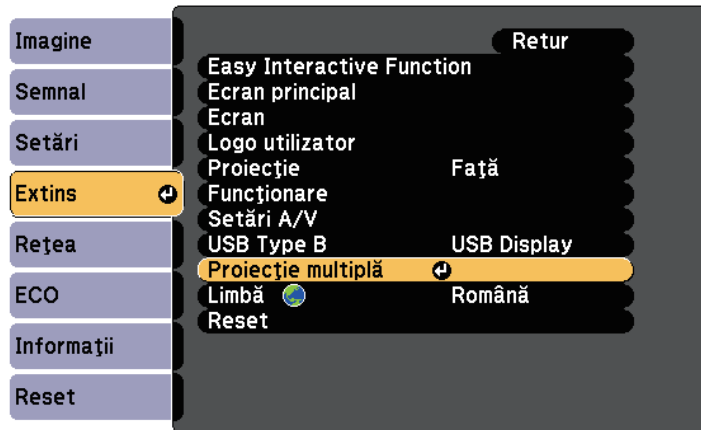


Această funcție este dezactivată în modul pentru tablă albă.

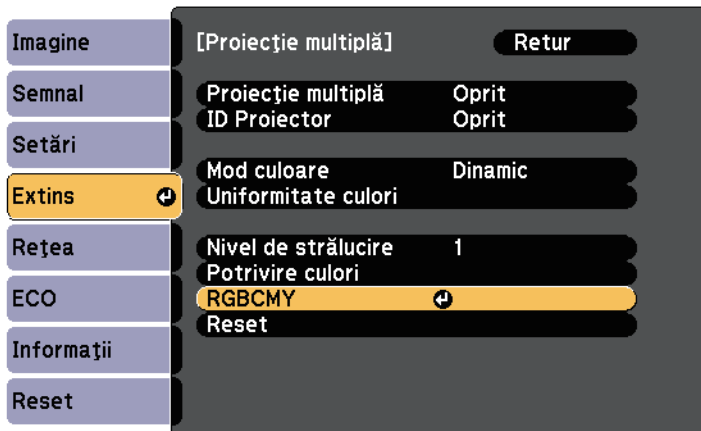
- 1** Apăsați pe butonul [Menu], selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



2 Selectați **Proiecție multiplă** și apăsați pe [Enter].



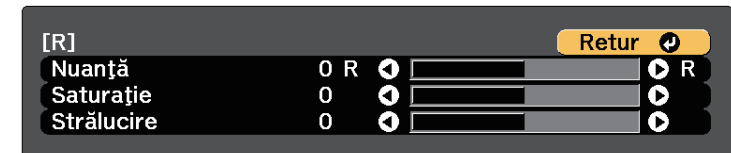
3 Selectați **RGBCMY** și apăsați pe [Enter].



4 Selectați culoarea de ajustat și apăsați pe [Enter].

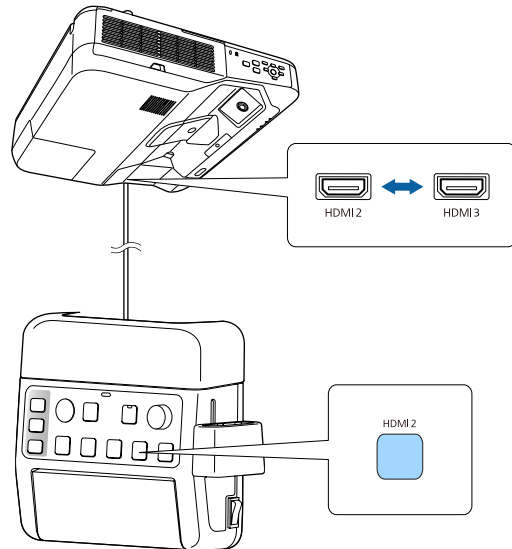
5 Efectuați următoarele acțiuni, după cum este necesar, pentru fiecare setare:

- Pentru a ajusta nuanța generală a culorii, cu tentă albastruie/verzuie/roșiatică, ajustați setarea **Nuanță**.
- Pentru a ajusta aspectul general viu al culorii, ajustați setarea **Saturație**.
- Pentru a ajusta nivelul general de strălucire a culorii, ajustați setarea **Strălucire**.

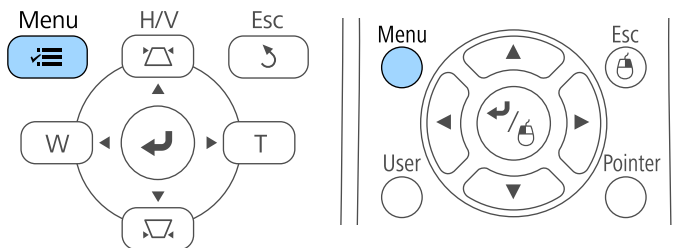


6 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

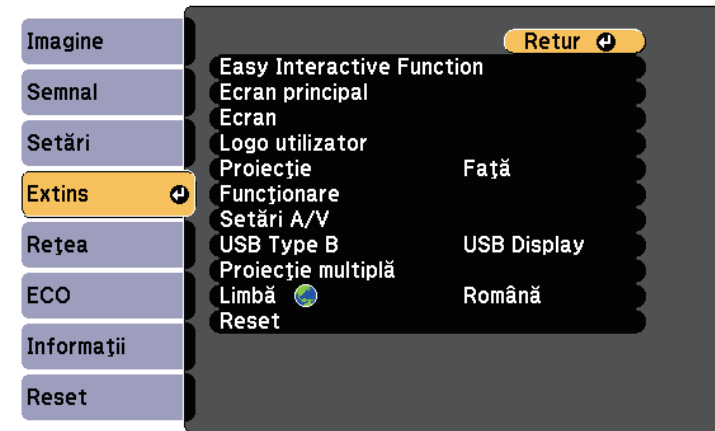
Atunci când caseta de interfață opțională (ELPCB02) este conectată la proiector, trebuie să selectați următoarele setări pentru a proiecta imagini de pe dispozitivul conectat la portul HDMI3 al proiectorului. După selectarea setărilor, sursa de intrare comută între HDMI2 și HDMI3 de fiecare dată când apăsați pe butonul [HDMI2] de pe caseta de interfață.



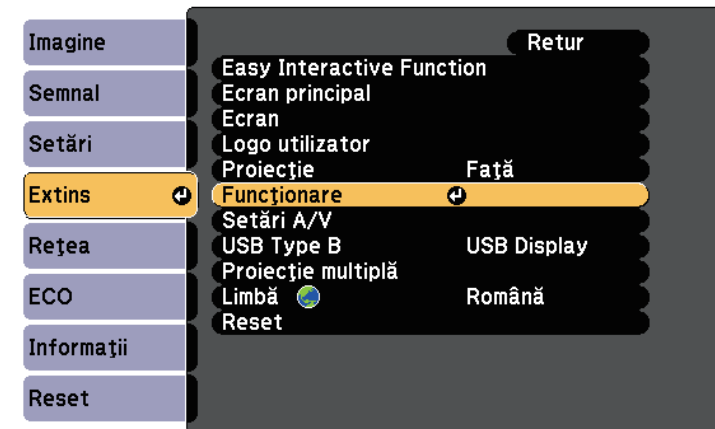
1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



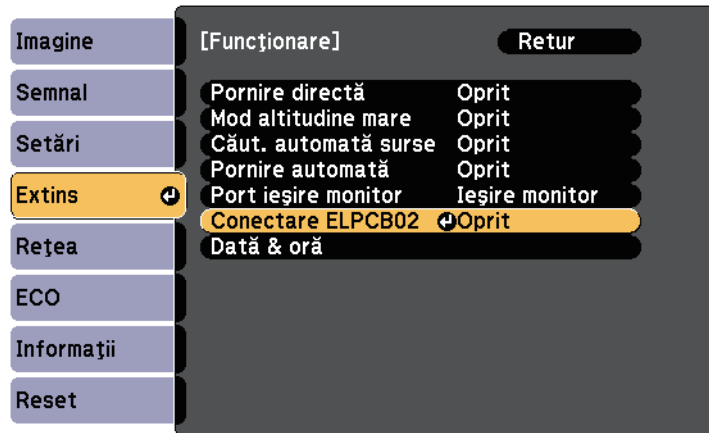
2 Selectați meniul **Extins** și apăsați pe [Enter].



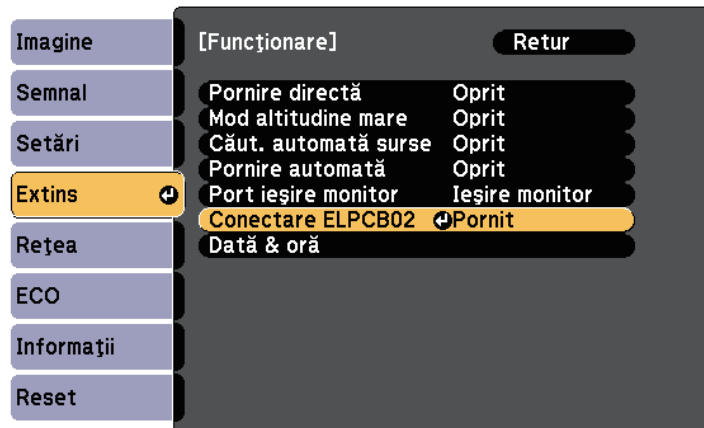
3 Selectați **Funcționare** și apăsați pe [Enter].



4 Selectați **Conectare ELPCB02** și apăsați pe [Enter].



5 Selectați **Pornit** și apăsați pe [Enter].



Sursa de intrare comută între HDMI2 și HDMI3 de fiecare dată când apăsați pe butonul [HDMI2] de pe caseta de interfață.

6 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Puteți securiza proiectorul pentru a descuraja furtul sau a împiedica utilizarea neintenționată prin setarea următoarelor caracteristici de securitate.

- Securizare prin parolă – nu permite persoanelor care nu cunosc parola să utilizeze proiectorul și împiedică modificarea ecranului de pornire și a altor setări.

Această funcție acționează ca o funcție antifurt, deoarece proiectorul nu poate fi utilizat în cazul în care este furat, și vă permite să limitați numărul de persoane care pot utiliza proiectorul.

- Securizare prin blocarea butoanelor – blochează comandarea proiectorului prin utilizarea butoanelor de pe panoul de control.

Această funcție este utilă la evenimente sau spectacole când doriți să dezactivați toate butoanele în timpul proiectiei, sau la școli unde doriți să limitați utilizarea butoanelor.

- Cablu de securitate – pentru fixarea fizică a proiectorului într-un anumit loc.

» Linkuri corelate

- "Tipuri de securizare prin parolă" [p.145](#)
- "Blocarea butoanelor proiectorului" [p.147](#)
- "Instalarea unui cablu de securitate" [p.149](#)

Tipuri de securizare prin parolă

Puteți configura următoarele tipuri de securizare prin parolă utilizând o singură parolă partajată.

- Parola **Protecție la pornire** împiedică utilizarea proiectorului fără introducerea în prealabil a unei parole. Atunci când conectați cablul de alimentare și porniți proiectorul pentru prima dată, trebuie să introduceți parola corectă. Parola se aplică, de asemenea, pentru Pornire directă și Pornire automată.
- Parola **Protej.logo utilizator** împiedică orice persoană să schimbe afișarea ecranului personalizat la pornirea proiectorului, atunci când nu există semnal de intrare sau când utilizați caracteristica A/V Mute. Ecranul personalizat descurajează furtul prin identificarea proprietarului proiectorului.

- Parola **Protecție rețea** împiedică orice persoană să schimbe setările pentru parametrul **Rețea** al proiectorului.

» Linkuri corelate

- "Setarea unei parole" [p.145](#)
- "Selectarea tipurilor de securizare prin parolă" [p.146](#)
- "Introducerea unei parole pentru utilizarea proiectorului" [p.147](#)

Setarea unei parole

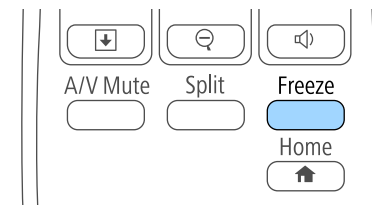
Pentru a utiliza securizarea prin parolă, trebuie să setați o parolă.



Parola implicită este setată la valoarea „0000”. Schimbați această parolă cu parola dorită.

1

Țineți apăsat butonul [Freeze] de pe telecomandă timp de aproximativ 5 secunde.

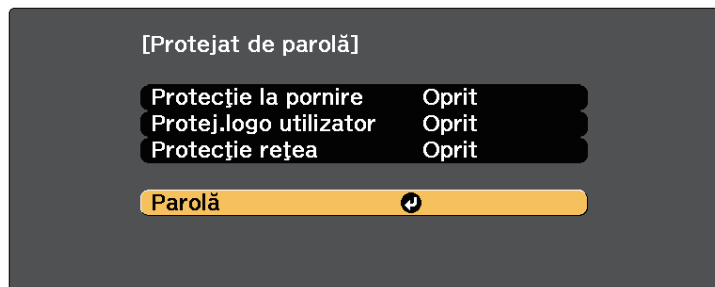


Se va afișa meniul de setări Protejat de parolă.



Dacă funcția Protejat de parolă este deja activată, trebuie să introduceți parola corectă pentru a se afișa meniul de setări Protejat de parolă.

- 2** Selectați **Parolă** și apăsați pe [Enter].



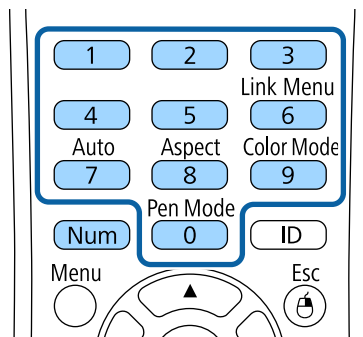
Veți vedea mesajul "Schimbați parola?".

- 3** Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].



Dacă selectați **Nu**, se afișează din nou meniul de setări Protejat de parolă.

- 4** Țineți apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și utilizați butoanele numerice pentru a seta o parolă din 4 cifre.



În timp ce este introdusă, parola apare ca ****. După ce introduceți a patra cifră, se afișează un mesaj de confirmare.

- 5** Introduceți din nou parola.

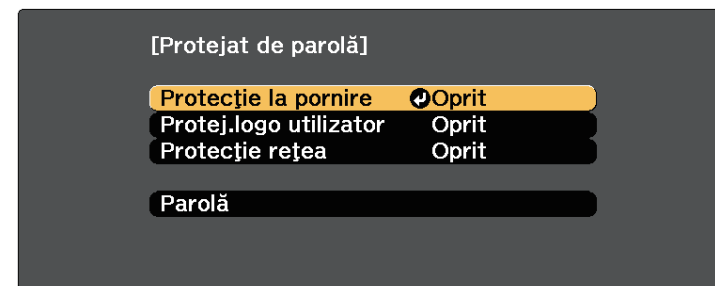
Veți vedea mesajul "Parolă acceptată". Dacă reintroduceți parola incorect, este afișat un mesaj care vă cere să reintroduceți parola.

- 6** Apăsați pe [Esc] pentru a reveni la meniu.

- 7** Notați parola și păstrați-o într-un loc sigur.

Selectarea tipurilor de securizare prin parolă

După ce setați o parolă, veți vedea acest meniu care vă permite să selectați tipurile de securizare prin parolă pe care doriți să le utilizați.



Dacă nu apare acest meniu, țineți apăsat butonul [Freeze] de pe telecomandă timp de 5 secunde până se afișează meniul.

- Pentru a împiedica utilizarea neautorizată a proiectorului, selectați **Pornit** ca setare pentru **Protecție la pornire**.
- Pentru a preveni modificarea ecranului Logo utilizator sau a setărilor de afișare corelate, selectați **Pornit** ca setare pentru opțiunea **Protej.logo utilizator**.
- Pentru a preveni modificarea setărilor de rețea, selectați **Pornit** ca setare pentru opțiunea **Protecție rețea**.

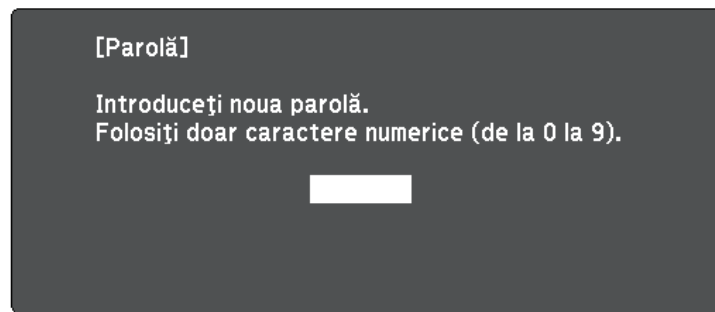
Ca metodă suplimentară de descurajare a furtului, puteți lipi pe proiector o etichetă cu textul „Protejat prin parolă”.



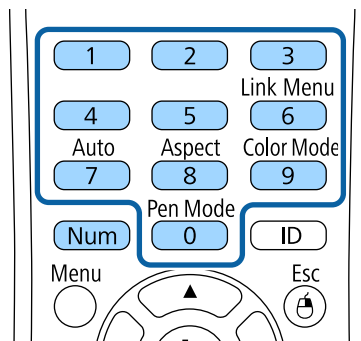
Păstrați telecomanda într-un loc sigur; dacă o pierdeți, nu veți mai putea introduce parola.

Introducerea unei parole pentru utilizarea proiectorului

Când se afișează ecranul pentru parolă, introduceți parola corectă.



- 1 Țineți apăsat butonul [Num] de pe telecomandă și introduceți parola folosind butoanele numerice.



Ecranul pentru parolă se închide.

- 2 Dacă parola este incorectă, se afișează un mesaj și solicitarea de introducere din nou a parolei. Introduceți parola corectă pentru a continua.

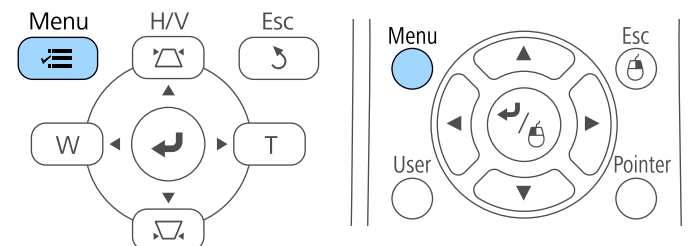
Atenție

- Dacă s-a introdus de trei ori consecutiv o parolă incorectă, se afișează timp de aproximativ 5 minute mesajul "Funcționarea proiectorului va fi blocată." și apoi proiectorul comută în modul Standby. În acest caz, deconectați cablul de alimentare de la priza electrică, 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, rețineți numărul „Solicitați codul: xxxxx” care apare pe ecran și contactați Epson pentru asistență.
- În cazul în care continuați să repetați operația de mai sus și introduceți o parolă incorectă de 30 de ori la rând, se afișează mesajul "Funcționarea proiectorului va fi blocată. Contactați Epson după cum se arată în documentația dvs." și proiectorul nu mai acceptă introducerea parolei. Contactați Epson pentru asistență.

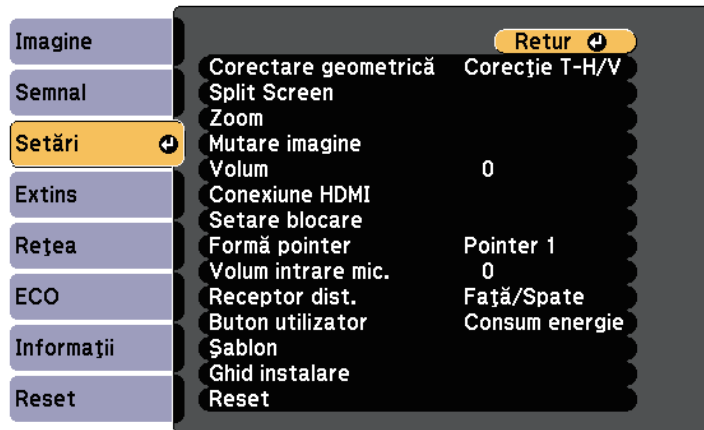
Blocarea butoanelor proiectorului

Puteți bloca butoanele de pe panoul de control pentru a împiedica orice persoană să utilizeze proiectorul. Proiectorul poate fi operat folosind telecomanda.

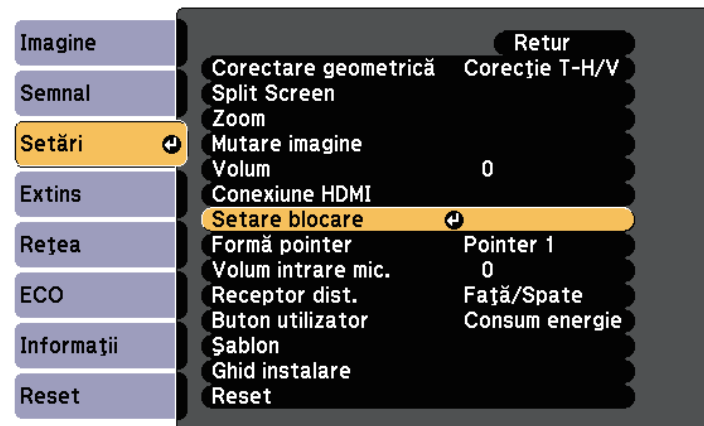
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



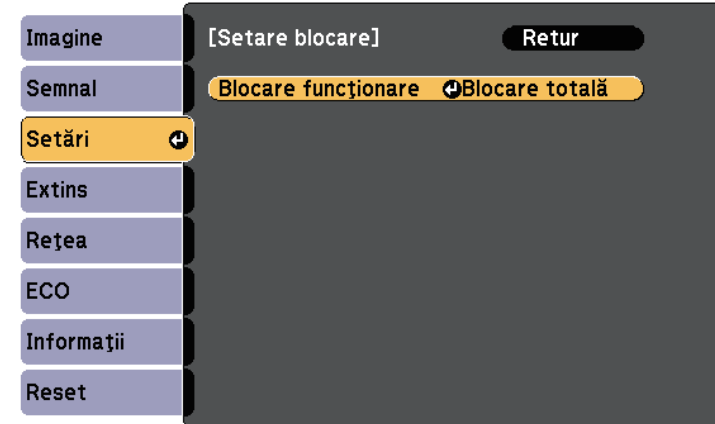
2 Selectați meniul **Setări** și apăsați pe [Enter].



3 Selectați **Setare blocare** și apăsați pe [Enter].



4 Selectați **Blocare funcționare** și apăsați pe [Enter].



5 Selectați una dintre următoarele tipuri de blocare și apăsați pe [Enter]:

- Pentru a bloca toate butoanele proiectorului, selectați **Blocare completă**.
- Pentru a bloca toate butoanele exceptând butonul de alimentare, selectați **Blocare parțială**.

Se va afișa o solicitare de confirmare.

6 Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].

Setarea **Blocare funcționare** își produce efectele.

» Linkuri corelate

- "Deblocarea butoanelor proiectorului" [p.148](#)

Deblocarea butoanelor proiectorului

Dacă butoanele proiectorului au fost blocate, procedați astfel pentru a le debloca:

- Țineți apăsat butonul [Enter] de pe panoul de control timp de 7 secunde. Se afișează un mesaj și se anulează blocarea.

- Selectați **Oprit** ca setare pentru opțiunea **Blocare funcționare** în meniul **Setări** al proiectorului.

☛ **Setări > Setare blocare > Blocare funcționare**

» Linkuri corelate

- "Setarea caracteristicilor proiectorului - meniul Setări" [p.180](#)

Instalarea unui cablu de securitate

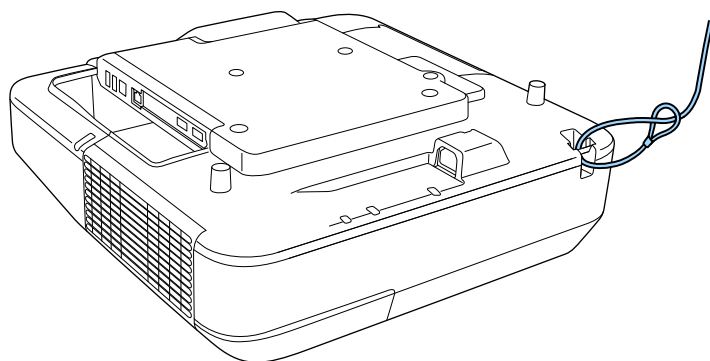
Pentru a descuraja furtul, puteți instala pe proiector un cablu de securitate.

- Utilizați slotul de securitate de pe proiector pentru a atașa un sistem Microsaver Security System de la Kensington.



Consultați <http://www.kensington.com/> pentru mai multe detalii despre sistemul Microsaver Security System.

- Utilizați punctul de atașare a cablului de securitate de pe proiector pentru a atașa un cablu din fire metalice la un dispozitiv de prindere sau o piesă de mobilier grea din încăpere.



Puteți utiliza un cablu de blocare pentru prevenirea furtului disponibil în comerț. Pentru instrucțiuni despre folosirea firului de blocare consultați documentația acestuia.

Utilizarea proiectorului într-o rețea

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a configura proiectorul pentru utilizare într-o rețea.

» **Linkuri corelate**

- "Proiecția într-o rețea prin cablu" [p.151](#)
- "Proiecția într-o rețea fără fir" [p.154](#)

Puteți trimite imagini la proiector printr-o rețea prin cablu. Pentru aceasta, conectați proiectorul la rețea și apoi configurați proiectorul și computerul pentru proiecție în rețea.

După conectarea și configurarea proiectorului conform celor descrise aici, instalați EasyMP Multi PC Projection de pe discul CD-ROM Epson Projector Software (dacă există) sau de pe site-ul web.

Software-ul EasyMP Multi PC Projection configurează computerul pentru proiecție în rețea. De asemenea, vă permite să realizați întâlniri interactive prin proiectarea ecranelor computerului utilizatorului printr-o rețea. Pentru instrucțiuni, consultați manualul *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*.

» Linkuri corelate

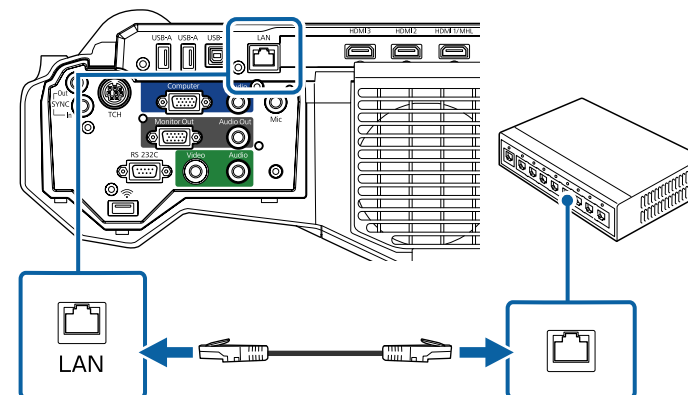
- "Conectarea la o rețea prin cablu" [p.151](#)
- "Selectarea setărilor de rețea prin cablu" [p.151](#)

Conectarea la o rețea prin cablu

Pentru a conecta proiectorul la o rețea locală (LAN) prin cablu, utilizați un cablu de rețea 100Base-TX sau 10Base-T. Pentru a asigura o transmisie corespunzătoare a datelor, utilizați un cablu ecranat din categoria 5 sau o categorie superioară.

- 1** Conectați un capăt al cablului de rețea la hubul, switch-ul sau routerul de rețea.

- 2** Conectați celălalt capăt al cablului la portul LAN al proiectorului.



Selectarea setărilor de rețea prin cablu

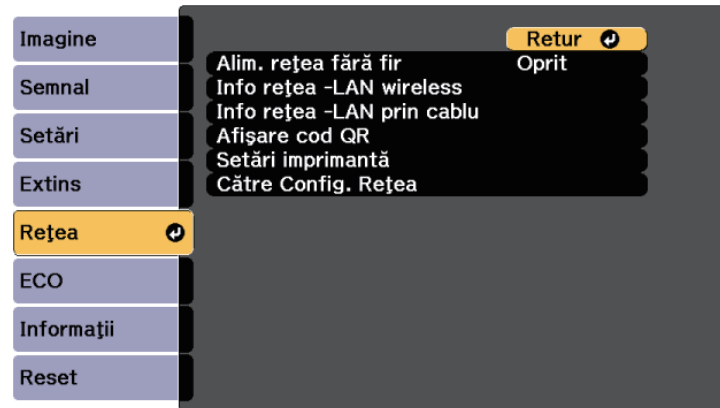
Înainte de a putea proiecta imagini de pe computerele din rețea, trebuie să selectați setările de rețea pe proiector.



Asigurați-vă că ați conectat deja proiectorul la rețeaua prin cablu utilizând portul LAN.

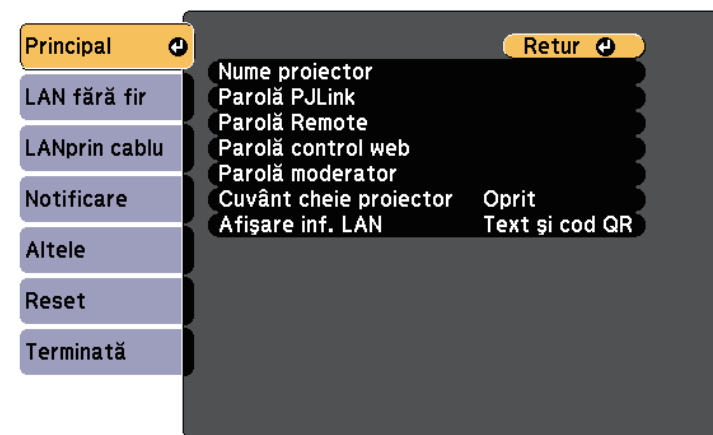
- 1** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.

- 2 Selectați meniul **Rețea** și apăsați pe [Enter].



- 3 Selectați **Către Config. Rețea** și apăsați pe [Enter].

- 4 Selectați meniul **Principal** și apăsați pe [Enter].



- 5 Selectați opțiunile principale după cum este necesar.

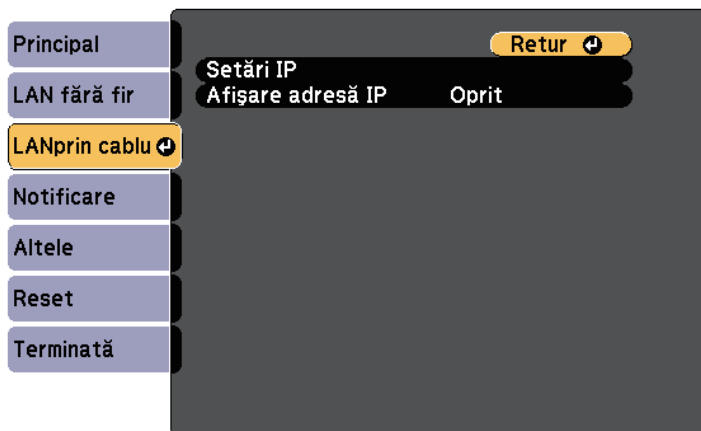
- **Nume proiector** – vă permite să introduceți un nume de până la 16 caractere pentru identificarea proiectorului în rețea.

- **Parolă PLink** – vă permite să introduceți o parolă de până la 32 de caractere alfanumerice pentru utilizarea protocolului PLink pentru comandarea proiectorului.
- Opțiunea **Parolă Remote** vă permite să introduceți o parolă de până la 8 caractere alfanumerice pentru accesarea proiectorului cu ajutorul telecomenzii web. (Numele de utilizator este **EPSONREMOTE**; parola implicită este **guest**.)
- Opțiunea **Parolă control web** vă permite să introduceți o parolă de până la 8 caractere alfanumerice pentru accesarea proiectorului de pe Web. (Numele de utilizator este **EPSONWEB**; parola implicită este **admin**.)
- **Parolă moderator** – vă permite să introduceți o parolă numerică din patru cifre pentru accesarea proiectorului ca moderator utilizând aplicația EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection. (Nu există o parolă setată implicit.)
- **Cuvânt cheie proiector** – vă permite să activați o parolă de securitate pentru a împiedica accesarea proiectorului de către persoane care nu se află în aceeași încăpăre cu proiectorul. Trebuie să introduceți un cuvânt-cheie aleatoriu, afișat de pe un computer, utilizând aplicația EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection pentru a accesa proiectorul și a partaja ecranul curent.
- **Afișare inf. LAN** – vă permite să setați formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului.



Pentru a introduce numele, parola și cuvântul-cheie, utilizați tastatura afișată. Apăsați pe butoanele cu săgeți de pe telecomandă pentru a evidenția caracterele și apăsați pe [Enter] pentru a le selecta.

- 6** Selectați meniul **LAN prin cablu** și apăsați pe [Enter].



Setările pentru rețeaua prin cablu sunt finalizate atunci când vedeți adresa IP corectă în ecranul de standby LAN.



- 7** Selectați **Setări IP** și apăsați pe [Enter].

- 8** Selectați valorile **Setări IP** după cum este necesar.

- Dacă rețeaua atribuie automat adrese, stabiliți setarea **DHCP** la **Pornit**.
- Dacă trebuie să setați manual adresele, stabiliți setarea **DHCP** la **Oprit** și introduceți valorile **Adresă IP**, **Mască subrețea** și **Adresă Gateway** ale proiectorului după cum este necesar.



Pentru a evidenția numerele dorite de pe tastatură afișată, apăsați pe butoanele cu săgeți de pe telecomandă. Pentru a selecta un număr evidențiat, apăsați pe [Enter].

- 9** Pentru a nu permite afișarea adresei IP în ecranul de standby LAN și în ecranul principal, setați opțiunea **Afișare adresă IP** la **Oprit**.

- 10** După ce terminați selectarea setărilor, selectați **Terminată** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

- 11** Apăsați pe butonul [LAN] de pe telecomandă.

Puteți trimite imagini la proiector printr-o rețea fără fir.

Pentru aceasta, trebuie să instalați modulul LAN fără fir 802.11b/g/n Epson și apoi să configurați proiectorul și calculatorul pentru proiecție fără fir utilizând meniurile pentru **Rețea** ale proiectorului.

După ce instalați modulul LAN fără fir și configurați proiectorul, instalați software-ul de rețea de pe discul CD-ROM Epson Projector Software (dacă este disponibil) sau descărcați software-ul. Utilizați software-ul și documentația prezentate mai jos pentru a configura și controla proiecția fără fir.

- Software-ul EasyMP Multi PC Projection vă permite să realizați întruniri interactive cu proiecții de ecrane de calculator ale unor utilizatori dintr-o rețea. Pentru instrucțiuni, consultați manualul *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*.

- Aplicația Epson iProjection vă permite să proiectați de pe dispozitive iOS sau Android.

Puteți descărca aplicația Epson iProjection de la App Store sau de la Google Play. Orice tarife suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play cad în responsabilitatea clientului.

» Linkuri corelate

- "Instalarea modulului LAN fără fir" [p.154](#)
- "Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir" [p.155](#)
- "Selectarea setărilor de rețea fără fir în Windows" [p.157](#)
- "Selectarea setărilor de rețea fără fir în OS X" [p.157](#)
- "Configurarea securității pentru rețeaua fără fir" [p.157](#)
- "Folosirea unui cod QR pentru conectarea la un dispozitiv mobil" [p.158](#)
- "Utilizarea unei chei USB pentru conectarea unui calculator Windows" [p.159](#)

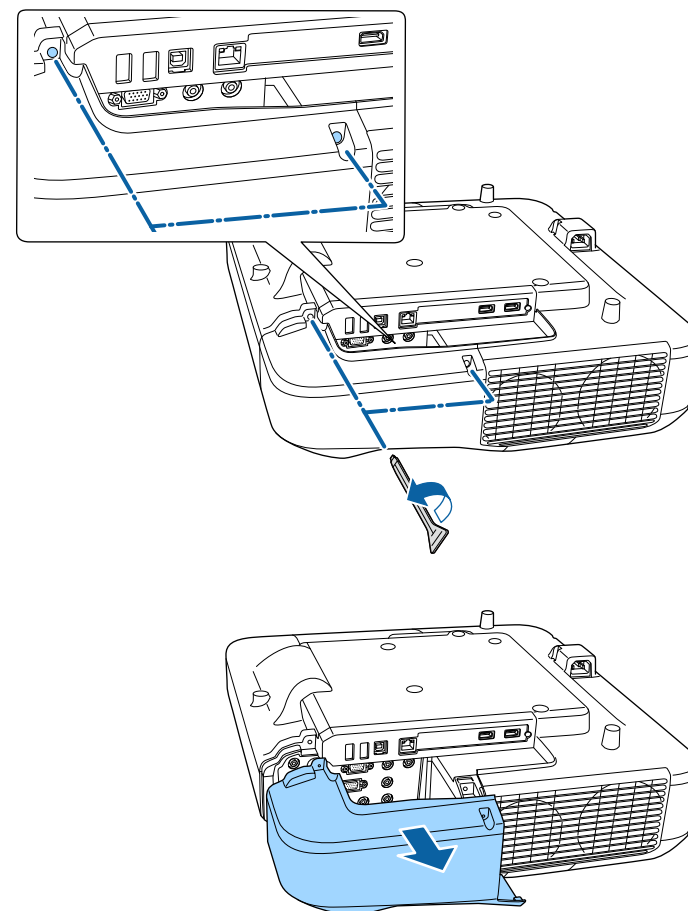
Instalarea modulului LAN fără fir

Pentru a utiliza proiectorul într-o rețea fără fir, instalați modulul LAN fără fir 802.11b/g/n Epson. Nu instalați niciun alt tip de modul LAN fără fir.

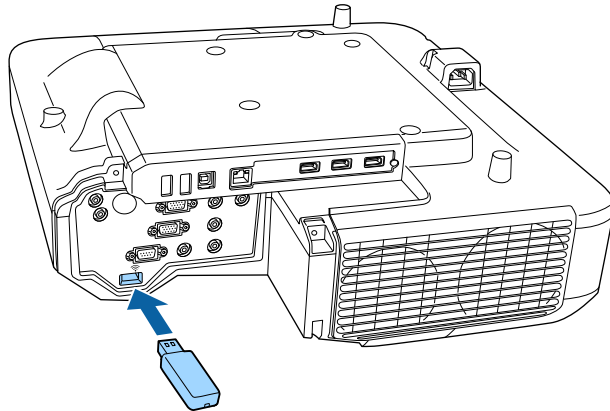
Atenție

Nu deconectați niciodată modulul când indicatorul luminos este albastru sau se aprinde intermitent ori sunteți în cursul unei proiecții fără fir. În caz contrar, puteți să deteriorați modulul sau să pierdeți date.

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



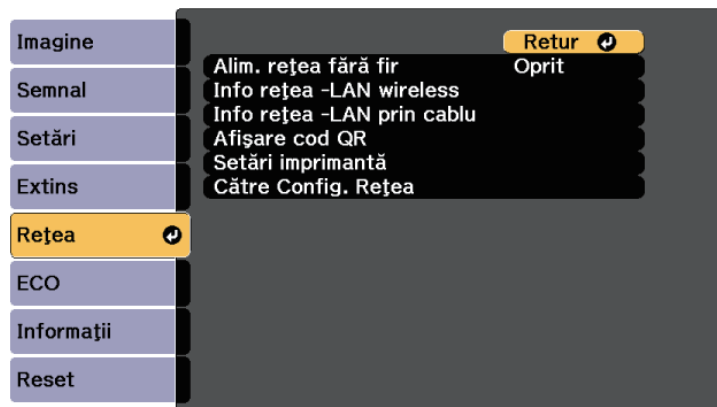
- 2 Conectați modulul LAN fără fir la fanta modulului LAN fără fir.



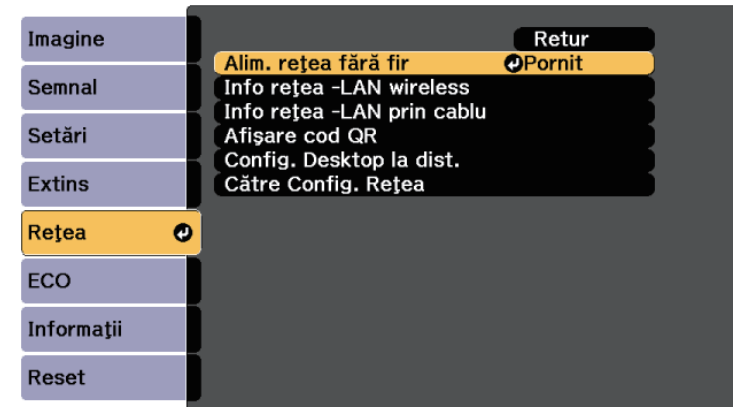
Selectarea manuală a setărilor de rețea fără fir

Înainte de a putea proiecta imagini din rețeaua fără fir, trebuie să selectați setările de rețea pentru proiector.

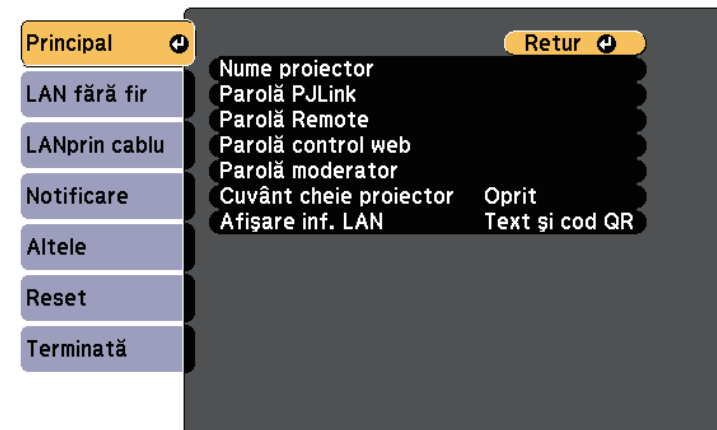
- 1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.
- 2 Selectați meniul **Rețea** și apăsați pe [Enter].



- 3 Selectați **LAN wireless pornit** ca setare pentru opțiunea Alimentare wireless.



- 4 Selectați **Către Config. Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 5 Selectați meniul **Principal** și apăsați pe [Enter].



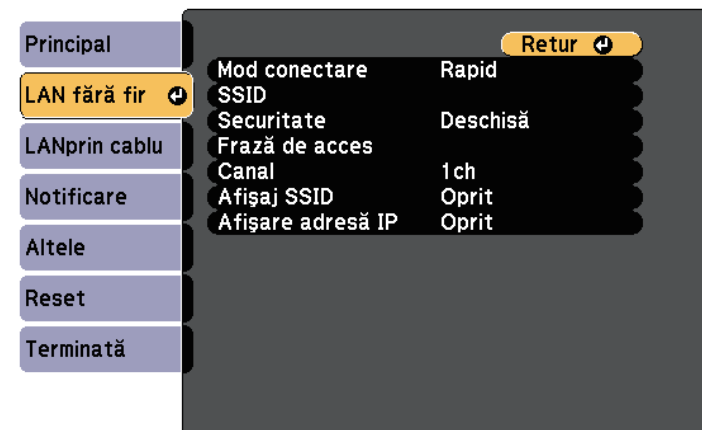
6 Selectați opțiunile principale după cum este necesar.

- **Nume proiector** – vă permite să introduceți un nume de până la 16 caractere pentru identificarea proiectorului în rețea.
- **Parolă PjLink** – vă permite să introduceți o parolă de până la 32 de caractere alfanumerice pentru utilizarea protocolului PjLink pentru comandarea proiectorului.
- Opțiunea **Parolă Remote** vă permite să introduceți o parolă de până la 8 caractere alfanumerice pentru accesarea proiectorului cu ajutorul telecomenzii web. (Numele de utilizator este **EPSONREMOTE**; parola implicită este **guest**.)
- Opțiunea **Parolă control web** vă permite să introduceți o parolă de până la 8 caractere alfanumerice pentru accesarea proiectorului de pe Web. (Numele de utilizator este **EPSONWEB**; parola implicită este **admin**.)
- **Parolă moderator** – vă permite să introduceți o parolă numerică din patru cifre pentru accesarea proiectorului ca moderator utilizând aplicația EasyMP MultiPC Projection sau Epson iProjection. (Nu există o parolă setată în mod implicit.)
- **Cuvânt cheie proiector** – vă permite să activați o parolă de securitate pentru a împiedica accesarea proiectorului de către persoane care nu se află în aceeași încăpere cu proiectorul. Trebuie să introduceți un cuvânt-cheie aleatoriu, afișat de pe un computer, utilizând aplicația EasyMP MultiPC Projection sau Epson iProjection pentru a accesa proiectorul și a partaja ecranul curent.
- **Afișare inf. LAN** – vă permite să setați formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului.



Pentru a introduce numele și parola, utilizați tastatura afișată. Apăsați pe butoanele cu săgeți de pe telecomandă pentru a evidenția caracterele și apăsați pe [Enter] pentru a le selecta.

7 Selectați meniul **LAN fără fir** și apăsați pe [Enter].



8 Selectați opțiunea **Mod conectare**.

- **Rapid** vă permite să vă conectați la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere direct, prin comunicații fără fir.
- **Avansat** vă permite să vă conectați la smartphone-uri, tablete sau computere prin intermediul unui punct de acces de rețea fără fir.

9 Dacă ați selectat modul de conectare **Avansat**, selectați **Căutare punct de acces** pentru a selecta punctul de acces la care doriți să vă conectați.



Dacă este necesar să alocați manual identificatorul SSID, selectați **SSID** pentru a introduce identificatorul SSID.

10 În cazul modului de conectare **Avansat**, alocați setările IP pentru rețeaua dvs. după cum este necesar.

- Dacă rețeaua atribuie automat adrese, selectați **Setări IP** pentru a seta opțiunea **DHCP** la **Pornit**.
- Dacă trebuie să setați manual adresa, selectați **Setări IP** pentru a seta opțiunea **DHCP** la **Oprit** și apoi introduceți valorile pentru setările **Adresă IP**, **Mască subrețea** și **Adresă Gateway** ale proiectorului.

- 11** Pentru a nu permite afișarea SSID-ului sau a adresei IP în ecranul de standby LAN și în ecranul principal, setați opțiunea **Afișaj SSID** sau **Afișare adresă IP** la **Oprit**.
- 12** După ce finalizați selectarea opțiunilor, selectați **Terminată** și apoi urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.
- 13** Apăsați pe butonul [LAN] de pe telecomandă.
Setările pentru rețeaua fără fir sunt finalizate atunci când vedeți adresa IP corectă în ecranul de standby LAN.



După ce terminați efectuarea setărilor de conectivitate fără fir pentru proiector, trebuie să selectați rețeaua fără fir pe calculator. Apoi, porniți software-ul de rețea pentru a trimite imagini către proiector prin intermediul unei rețele fără fir.

Selectarea setărilor de rețea fără fir în Windows

Înainte de a conecta proiectorul, selectați pe calculator rețeaua fără fir corectă.

- 1** Pentru a accesa utilitarul pentru conectivitate fără fir, faceți dublu clic pe pictograma de rețea din bara de activități Windows.
- 2** Atunci când realizați conectarea în modul Avansat, selectați denumirea rețelei (SSID) la care se conectează proiectorul.
- 3** Faceți clic pe **Conectare**.

Selectarea setărilor de rețea fără fir în OS X

Înainte de a conecta proiectorul, selectați în OS X rețeaua fără fir corectă.

- 1** Faceți clic pe pictograma AirPort în bara de meniuri din partea de sus a ecranului.
- 2** Atunci când realizați conectarea în modul Avansat, asigurați-vă că funcția AirPort este activată și selectați denumirea rețelei (SSID) la care se conectează proiectorul.

Configurarea securității pentru rețeaua fără fir

Puteți trimite configura securitatea pentru proiector care va fi utilizată într-o rețea fără fir. Configurați una dintre următoarele opțiuni de securitate pentru a se corela cu setările utilizate în rețea:

- Securitate WPA2-PSK
- Securitate WPA/WPA2-PSK *

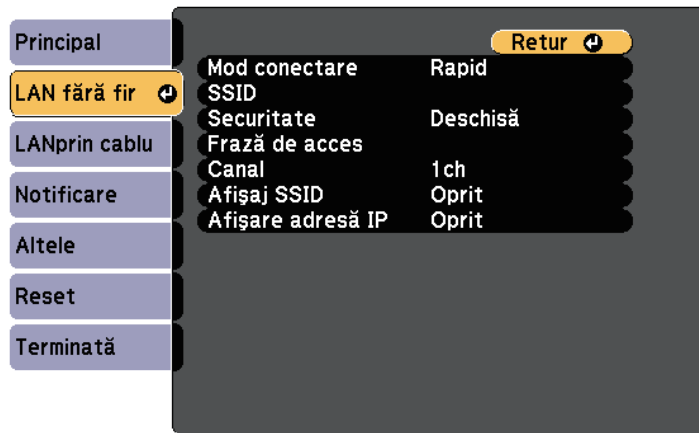
* Disponibil numai pentru modul de conectare Avansat.



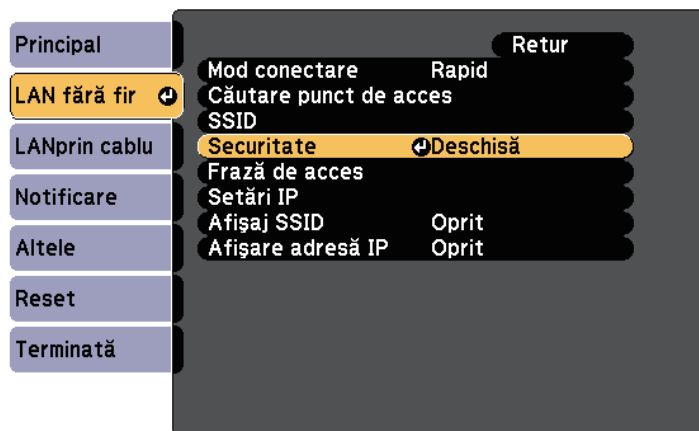
Contactați administratorul rețelei pentru indicații privind introducerea informațiilor corecte.

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.

- 2** Selectați meniul **Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 3** Selectați **Către Config. Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 4** Selectați meniul **LAN fără fir** și apăsați pe [Enter].



- 5** Selectați meniul **Securitate** și apăsați pe [Enter].



- 6** Selectați setările de securitate pentru corelare cu setările de rețea.
- 7** După ce terminați efectuarea setărilor, selectați **Terminată** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

» Linkuri corelate

- "Meniul Rețea - meniul Rețea locală fără fir" [p.191](#)

Folosirea unui cod QR pentru conectarea la un dispozitiv mobil

După efectuarea pe proiector a setărilor pentru rețeaua fără fir, puteți să afișați un cod QR pe ecran și puteți utiliza acest cod pentru a conecta un dispozitiv mobil prin intermediul aplicației Epson iProjection.



- Asigurați-vă că ați instalat cea mai recentă versiune a aplicației Epson iProjection (V1.3.0 sau o versiune ulterioară acceptă această funcție) pe dispozitivul dvs.
- Puteți descărca software-ul Epson iProjection gratuit de pe App Store sau de pe Google Play. Orice tarife suportate în timpul comunicării cu App Store sau Google Play cad în responsabilitatea clientului.
- Atunci când utilizați Epson iProjection în modul de conectare Rapid, vă recomandăm să efectuați setări de securitate.

- 1** Apăsați pe butonul [LAN] de pe telecomandă.
Se afișează codul QR pe suprafața proiectată.



- Dacă nu vedeți codul QR, configurați setarea **Afișare inf. LAN** la **Text și cod QR** în meniul **Rețea** al proiectorului.
» **Rețea > Către Config. Rețea > Principal > Afișare inf. LAN**
- Pentru a ascunde codul QR, apăsați butonul [Esc].
- De asemenea, puteți afișa codul QR selectând pictogramele de pe ecranul principal.

2 Porniți aplicația Epson iProjection pe dispozitivul dvs. mobil.

3 Citiți codul QR proiectat cu telefonul mobil pentru a conecta acest dispozitiv la proiector.



Pentru a citi în mod corect codul QR, asigurați-vă că vă aflați paralel cu ecranul și că țineți dispozitivul suficient de aproape de codul proiectat, pentru ca acest cod să se încadreze în vizorul cititorului de coduri QR al dispozitivului mobil. Dacă vă aflați prea departe de ecran, este posibil să nu puteți citi codul.

După stabilirea unei conexiuni, va fi afișată imaginea de la dispozitivul mobil. Apăsați **Photos**, **Documents** sau **Web Page** din meniu și selectați fișierul pe care doriți să-l proiectați.

Utilizarea unei chei USB pentru conectarea unui calculator Windows

Vă puteți configura unitatea flash USB drept cheie USB pentru a conecta rapid proiectorul la un computer Windows care suportă o rețea locală fără fir. Cheia USB vă permite să selectați automat setările de rețea fără fir ale computerului și să proiectați fără fir prezentarea.

1 Configurați cheia USB folosind EasyMP Multi PC Projection.



Pentru instrucțiuni, consultați manualul *Ghid de utilizare a EasyMP Multi PC Projection*.

2 Asigurați-vă că modulul LAN fără fir este instalat sau încorporat în proiectorul dvs.

3 Porniți proiectorul.

4 Apăsați pe butonul [LAN] de pe telecomandă.

Este afișat ecranul de standby LAN. Verificați dacă se afișează SSID și adresa IP.

5 Scoateți cheia USB.

6 Conectați cheia USB la un port USB al calculatorului.



În Windows Vista, dacă se afișează fereastra AutoPlay, selectați **MPPLaunch.exe**, apoi selectați **Allow**.

7 Urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a instala aplicația necesară.



- dacă se afișează mesajul Paravan de protecție Windows, faceți clic pe **Da** pentru a dezactiva paravanul de protecție.
- Trebuie să aveți autoritate de administrator pentru a instala software-ul.
- Dacă nu este lansată automat, faceți dublu clic pe **MPPLaunch.exe** din cheia USB.

După câteva minute, proiectorul afișează imaginea calculatorului. Dacă imaginea nu apare, apăsați pe butonul [LAN] de pe panoul de control al proiectorului sau reporniți calculatorul.

8 Porniți prezentarea.

9 După ce terminați proiecția fără fir, selectați opțiunea **Eliminare în siguranță a unui dispozitiv hardware** din bara de acțiuni Windows, apoi deconectați cheia USB de la calculator.



Este posibil să trebuiască să reporniți calculatorul pentru a reactiva conexiunea LAN fără fir.

Monitorizarea și controlarea proiectorului

Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a monitoriza și controla proiectorul într-o rețea.

» Linkuri corelate

- "EasyMP Monitor" [p.161](#)
- "Controlarea unui proiector conectat în rețea utilizând un browser Web" [p.162](#)
- "Configurarea alertelor prin e-mail referitoare la proiector" [p.164](#)
- "Configurarea monitorizării utilizând software-ul SNMP" [p.165](#)
- "Utilizarea comenzilor ESC/VP21" [p.166](#)
- "Asistența PJLink" [p.168](#)
- "Asistență Crestron RoomView" [p.169](#)

Software-ul EasyMP Monitor (numai pentru Windows) vă permite să monitorizați și să controlați proiectorul în rețea. Pentru instrucțiuni, consultați manualul *EasyMP Monitor Ghid de funcționare*.


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

<http://www.epson.com/>

După ce ați conectat proiectorul la rețea, puteți să selectați setările proiectorului și să controlați proiecția utilizând un browser Web compatibil. Puteți astfel să accesați proiectorul de la distanță.



- Asigurați-vă că proiectorul și calculatorul sunt conectate la rețea. Când proiectați imagini prin intermediul unei rețele LAN fără fir, realizați conexiunea în modul **Avansat**.
- Configurarea Web și caracteristicile de control acceptă Internet Explorer 9.0 sau versiuni ulterioare (Windows) și Safari (OS X) în rețele care nu utilizează un server proxy pentru conectare. Nu puteți să selectați toate setările din meniurile proiectorului și să controlați toate funcțiile proiectorului utilizând un browser Web.
- Dacă setați opțiunea **Mod standby** la **Comunicare act.** în meniul **ECO** al proiectorului, puteți utiliza un browser Web pentru a selecta setări și a controla proiecția chiar dacă proiectorul este în modul Standby.

- 1** Asigurați-vă că proiectorul este pornit.
- 2** Asigurați-vă că dispozitivul sau calculatorul este conectat în aceeași rețea ca și proiectorul.
- 3** Lansați browserul web pe calculator sau dispozitiv.
- 4** Accesați ecranul Epson Web Control introducând adresa IP a proiectorului în caseta pentru adresă a browserului.
- 5** Selectați pictograma  pentru a accesa ecranul Control web.




- Este posibil să trebuiască să vă autentificați înainte de a vedea ecranul Control web. Dacă este afișat un ecran de conectare, introduceți numele de utilizator și parola. (Numele de utilizator este **EPSONWEB**, iar parola implicită este **admin**.)
- Puteți schimba parola în **Parolă control web** în meniul **Rețea** al proiectorului.
☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Principal > Parolă control web**

- 6** Pentru a selecta setări din meniul proiectorului, selectați numele meniului și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a selecta setări.



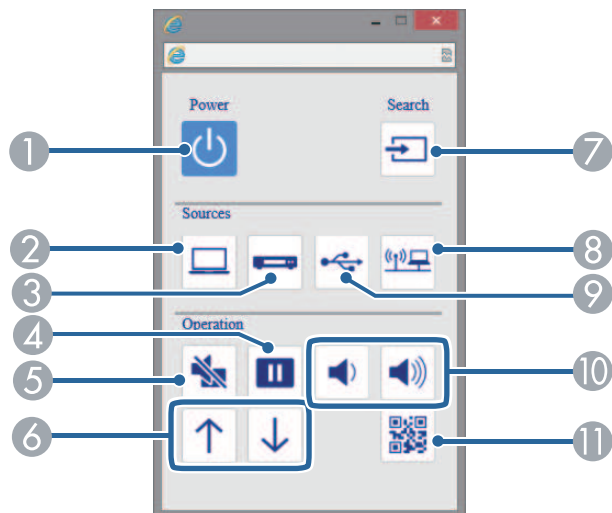
- Nu puteți selecta următoarele setări utilizând un browser Web:
 - Mutare imagine
 - Conexiune HDMI
 - Formă pointer
 - Buton utilizator
 - Șablon de test
 - Easy Interactive Function
 - Logo utilizator
 - USB Type B
 - Limbă
 - Event ID
 - Resetați Durată Lampă
 - Setări imprimantă
- Puteți selecta următoarele setări numai utilizând un browser Web:
 - Parolă monitor (cel mult 16 caractere alfanumerice)
 - Port HTTP (numărul de port utilizat pentru Control Web, cu excepția portului 80 (implicit), 843, 3620, 3621, 3625, 3629, 4352, 4649, 5357, 10000, 10001, 41794)

- 7** Pentru a controla proiectorul de la distanță, selectați opțiunea .



- Dacă apare o fereastră de autentificare, introduceți numele de utilizator și parola dvs. (Numele de utilizator este **EPSONREMOTE**, iar parola implicită este **guest**.)
- Puteți schimba parola în **Parolă Remote** din meniul **Rețea** al proiectorului.
☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Principal > Parolă Remote**

- 8** Selectați pictograma corespunzătoare funcției proiectorului pe care doriți să o controlați.



- "Meniul Rețea - meniul Principal" [p.190](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)

- 1 Control buton de alimentare
- 2 Selectare sursă de la portul Computer
- 3 Selectare surse de la porturile Video și HDMI
- 4 Control buton Freeze
- 5 Control buton A/V Mute
- 6 Control butoane Page (sus/jos)
- 7 Căutare surse
- 8 Selectare sursă de rețea
- 9 Selectare sursă USB Display sau dispozitiv USB
- 10 Control butoane volum
- 11 Afișează codul QR

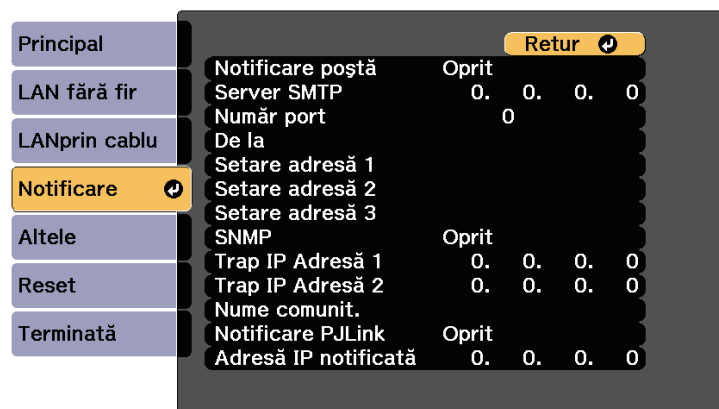
» Linkuri corelate

- "Setările de rețea pentru proiector - meniul Rețea" [p.189](#)

Puteți configura proiectorul să trimită alerte prin e-mail în rețea în cazul unor probleme la proiector.

Dacă setați opțiunea **Mod standby** la **Comunicare act.** în meniul **ECO** al proiectorului, puteți primi alertele prin e-mail chiar dacă proiectorul este în modul Standby (când alimentarea este oprită).

- 1** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.
- 2** Selectați meniul **Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 3** Selectați **Către Config. Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 4** Selectați meniul **Notificare** și apăsați pe [Enter].



- 5** Setati opțiunea **Notificare poștă** la **Pornit**.
- 6** Introduceți adresa IP pentru opțiunea **Server SMTP**.



Nu utilizați aceste adrese: de la 127.x.x.x sau 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255).

- 7** Selectați un număr cuprins între 1 și 65535 în **Număr port** pentru serverul SMTP (implicit: 25).
- 8** Alegeți un câmp de adresă, introduceți adresa de e-mail și selectați alertele pe care doriți să le primiți. Repetați pașii de mai sus pentru maximum 3 adrese.



Adresa dvs. de e-mail poate avea maximum 32 de caractere alfanumerice.

- 9** După ce terminați selectarea setărilor, selectați **Terminată** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.



Dacă o problemă critică determină închiderea proiectorului, este posibil să nu primiți o alertă prin e-mail.

» Linkuri corelate

- "Mesaje de alertă prin e-mail referitoare la proiectorul conectat în rețea" [p.164](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)

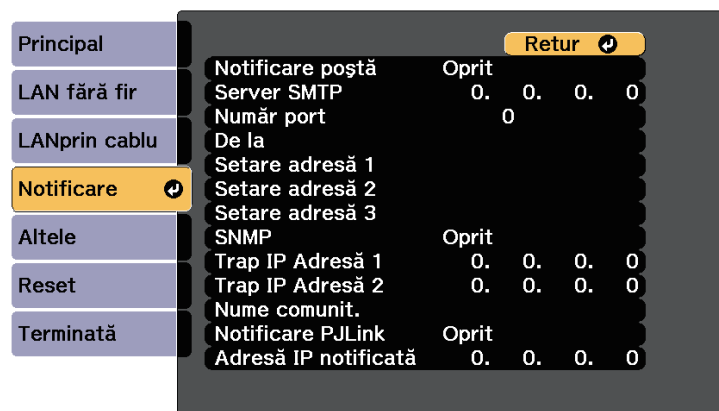
Mesaje de alertă prin e-mail referitoare la proiectorul conectat în rețea

Atunci când apare o problemă la proiectorul conectat în rețea și ați selectat primirea de alerte prin e-mail, veți primi un e-mail conținând următoarele informații:

- Adresa de e-mail setată în **De la** drept expeditor al e-mailului
- **Epson Projector** în linia de subiect
- Numele proiectorului la care a apărut problema
- Adresa IP a proiectorului afectat
- Informații detaliate despre problema apărută

Administratorii rețelei pot instala pe computerele din rețea software-ul SNMP (Simple Network Management Protocol) pentru a putea monitoriza proiectoarele. Dacă rețeaua dvs. utilizează acest software, puteți configura proiectorul pentru monitorizare SNMP.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.
- 2 Selectați meniul **Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 3 Selectați **Către Config. Rețea** și apăsați pe [Enter].
- 4 Selectați meniul **Notificare** și apăsați pe [Enter].



- 5 Setati opțiunea **SNMP** la **Pornit**.
- 6 Introduceți până la două adrese IP pentru primire de notificări SNMP utilizând valori între 0 și 255 pentru fiecare câmp de adresă.



Nu utilizați aceste adrese: de la 127.x.x.x sau 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255). Acest proiector suportă agent SNMP versiunea 1 (SNMPv1).

- 7 Introduceți **Nume comunit.** SNMP cu o lungime de până la 32 de caractere alfanumerice.
- 8 După ce terminați selectarea opțiunilor, selectați **Terminată** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

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

» Linkuri corelate

- "Lista de comenzi ESC/VP21" [p.166](#)
- "Amplasarea cablurilor" [p.166](#)

Lista de comenzi ESC/VP21

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

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 „:”.

Sunt disponibile următoarele comenzi:

Element			Comandă
Power On/Off (pornit/oprit)	Pornit		PWR ON
	Oprit		PWR OFF
Selectare semnal	Calculator	Automat	SOURCE 1F
		RGB	SOURCE 11
		Componentă	SOURCE 14
	HDMI1/MHL		SOURCE 30
	HDMI2		SOURCE A0
	HDMI3		SOURCE C0
	Video		SOURCE 41
	USB Display		SOURCE 51
	USB1		SOURCE 52
	LAN		SOURCE 53
	USB2		SOURCE 54

Element		Comandă
A/V Mute Pornit/Oprit	Pornit	MUTE ON
	Oprit	MUTE OFF

Adaugă un cod Carriage Return (CR) (0Dh) la sfârșitul fiecărei comenzi și transmite.

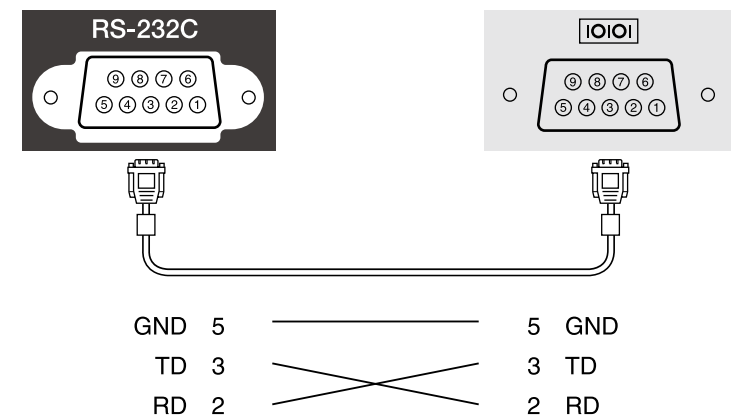
Pentru detalii suplimentare, contactați Epson.

Amplasarea cablurilor

Conexiune serială

- Formă conector: D-Sub cu 9 pini (tată)
- Nume port intrare proiector: RS-232C
- Tip cablu: cablu încrucișat (pentru modem cu împământare)

În următoarea ilustrație, partea proiectorului este afișată în stânga, iar partea computerului este afișată în dreapta:



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

Protocol de comunicare

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

PJLink 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 Class2 stabilit de JBMIA.

Numărul portului utilizat pentru funcția de căutare PJLink este 4352 (UDP).

Trebuie să efectuați câteva setări de rețea înainte de a putea utiliza PJLink.

Acesta respectă toate comenzile, cu excepția următoarelor comenzi definite de PJLink Class2, acordul fiind confirmat prin verificarea adaptării la standardul PJLink.

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

- Comenzi incompatibile

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

- Porturi de intrare și numerele surselor de intrare corespunzătoare

Nume port de intrare	Număr sursă de intrare
Calculator	11
Video	21
HDMI1/MHL	32
HDMI2	33
HDMI3	36
USB1	41
USB2	42
LAN	52
USB Display	53

- Numele producătorului afișat pentru „Interogare nume producător”

EPSON

- Numele modelului afișat pentru „Interogare nume produs”
- EPSON 696Ui/696UT

Dacă utilizați sistemul de control și monitorizare în rețea Crestron RoomView, puteți configura proiectorul pentru utilizare în sistem. Crestron RoomView vă permite să controlați și să monitorizați proiectorul cu ajutorul unui browser web.



- Nu puteți utiliza funcția Epson Web Control sau insertul Message Broadcasting pentru EasyMP Monitor atunci când utilizați Crestron RoomView.
- Dacă setați opțiunea **Mod standby** la **Comunicare act.** în meniul **ECO** al proiectorului, puteți controla proiectorul chiar dacă acesta este în modul standby (atunci când alimentarea este oprită).

Pentru informații suplimentare privind sistemul Crestron RoomView, accesați site-ul web Crestron.

<http://www.crestron.com>

Pentru a monitoriza dispozitive în sistem, puteți utiliza aplicațiile Crestron RoomView Express sau Crestron RoomView Server Edition furnizate de Creston. Puteți să comunicați cu biroul de asistență și să trimiteți mesaje de urgență. Pentru detalii, consultați următorul site web.

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

Acest manual descrie modul de efectuare a operațiilor pe computer utilizând un browser web.

» Linkuri corelate

- "Configurarea asistenței pentru sistemul Crestron RoomView" [p.169](#)
- "Controlul unui proiector în rețea cu ajutorul sistemului Crestron RoomView" [p.170](#)

Configurarea asistenței pentru sistemul Crestron RoomView

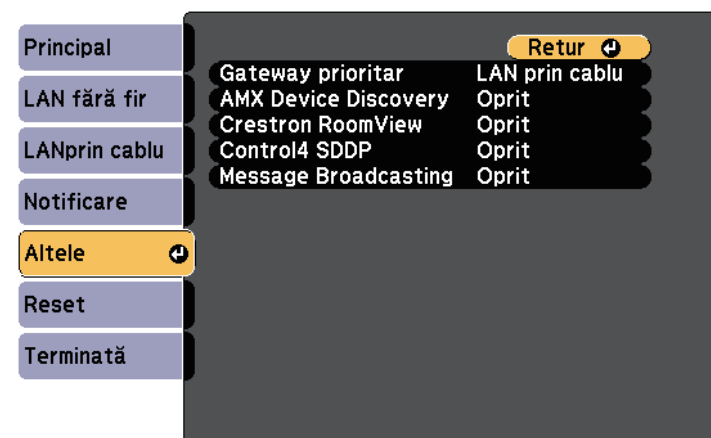
Pentru a configura proiectorul în vederea monitorizării și a controlului cu ajutorul unui sistem Crestron RoomView, asigurați-vă că proiectorul și computerul sunt conectate la rețea. Dacă vă conectați fără fir, configurați proiectorul utilizând modul de conectare la rețea Avansat.

1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.

2 Selectați meniul **Rețea** și apăsați pe [Enter].

3 Selectați **Către Config. Rețea** și apăsați pe [Enter].

4 Selectați meniul **Altele** și apăsați pe [Enter].



5 Setați opțiunea **Crestron RoomView** la **Pornit** pentru a permite detectarea proiectorului.

6 După ce terminați selectarea opțiunilor, selectați **Terminată** și urmați instrucțiunile de pe ecran pentru a salva setările și a ieși din meniuri.

7 Opriti proiectorul și apoi porniți-l din nou pentru a activa setarea.

Controlul unui proiector în rețea cu ajutorul sistemului Crestron RoomView

Odată ce ați configurat proiectorul pentru utilizarea sistemului Crestron RoomView, puteți să controlați și să monitorizați proiecția cu ajutorul unui browser web compatibil.

- 1 Porniți browserul Web pe un calculator conectat la rețea.
- 2 Tastați adresa IP a proiectorului în caseta de adresă a browserului și apăsați pe tasta **Enter** de pe tastatura calculatorului.

Veți vedea acest ecran:



- 3 Selectați sursa de intrare pe care doriți să o controlați în caseta **Sources List**. Acum puteți defila prin sursele disponibile utilizând săgețile în sus și în jos din casetă.
- 4 Pentru a controla proiecția la distanță, faceți clic pe butoanele de pe ecran care corespund butoanelor telecomenzii proiectorului. Puteți defila prin opțiunile de butoane din partea inferioară a ecranului.



Aceste butoane de pe ecran nu corespund direct butoanelor telecomenzii proiectorului:

- OK acționează precum butonul [Enter]
- Menu afișează meniul proiectorului

- 5 Pentru a vizualiza informații despre proiector, faceți clic pe fila **Info**.
- 6 Pentru a modifica setările pentru proiector, pentru Crestron și pentru parolă, faceți clic pe fila **Tools**, selectați setările din ecranul afișat și apoi faceți clic pe **Send**.
- 7 Atunci când finalizați selectarea setărilor, faceți clic pe **Exit** pentru a ieși din program.

» Linkuri corelate

- "Fereastra de operațiuni Crestron RoomView" [p.170](#)
- "Fereastra de instrumente Crestron RoomView" [p.171](#)

Fereastra de operațiuni Crestron RoomView

Setările din fereastra de operațiuni vă permit să controlați proiectorul și să reglați imaginea de proiecție.

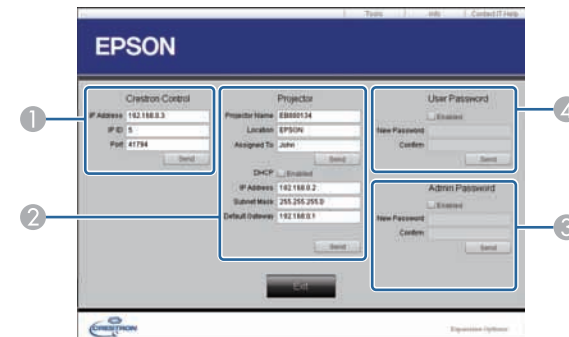


1	Power	Pornește și oprește proiectorul.
	Vol-/Vol+	Reglează volumul.
	A/V Mute	Pornește sau oprește semnalul audio și video.
2	Comută la imaginea din sursa de intrare selectată. Pentru a afișa sursele de intrare care nu sunt prezentate în Source List , faceți clic pe (a) sau pe (b) pentru a defila în sus ori în jos. Sursa curentă de intrare a semnalului este afișată cu albastru. Puteți schimba numele sursei, dacă este cazul.	
3	Freeze	Imaginile sunt oprite sau eliberate.
	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	Mărește sau reduce imaginea fără a modifica dimensiunile proiecției. Faceți clic pe butoanele cu săgeți pentru a modifica poziția unei imagini mărite.
4	Butoanele cu săgeți	Efectuează aceleași operațiuni precum butoanele cu săgeți de pe telecomandă.
	OK	Efectuează aceeași operațiune precum [Enter] de pe telecomandă.
	Menu	Afișează și închide meniul proiectorului.
	Auto	Optimizează funcțiile Urmărire , Sincro. și Poziție din meniul Semnal al proiectorului în timpul proiectării semnalului RGB analogic de la portul Computer.
	Search	Modifică în următoarea sursă de intrare care trimite o imagine.
	Esc	Îndeplinește aceeași funcție ca și butonul [Esc] de pe telecomandă.

5	Contact IT Help	Afișează fereastra Birou de asistență. Se utilizează 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.

Fereastra de instrumente Crestron RoomView

Setările din fereastra Tools vă permit să personalizați diverse funcții de configurare a proiectorului.



- 1 Stabiliți setările pentru controlerele centrale Crestron.

2	Projector Name	Introduceți un nume pentru a diferenția proiectorul conectat la un moment dat de celelalte proiectoare din rețea. (până la 16 caractere alfanumerice)
	Location	Introduceți numele unei locații pentru instalarea proiectorului conectat la un moment dat la rețea. (până la 32 de simboluri și de caractere alfanumerice)
	Assigned To	Introduceți un nume de utilizator pentru proiector. (până la 32 de simboluri și de caractere alfanumerice)
	DHCP	Selectați utilizarea opțiunii DHCP. Nu puteți introduce o adresă IP dacă opțiunea DHCP este activată.
	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 pentru a confirma modificările efectuate pentru proiector.
3	Enabled (Admin Password)	Selectați pentru a solicita o parolă la deschiderea ferestrei Tools.
	New Password	Introduceți noua parolă atunci când schimbați parola pentru a deschide fereastra Tools. (până la 26 de caractere alfanumerice)
	Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
	Send	Faceți clic pentru a confirma modificările efectuate pentru Admin Password .

4	Enabled (User Password)	Selectați pentru a solicita o parolă la deschiderea ferestrei de operațiuni pe computer.
	New Password	Introduceți noua parolă atunci când modificați parola pentru a deschide fereastra de operațiuni. (până la 26 de caractere alfanumerice)
	Confirm	Introduceți aceeași parolă din câmpul New Password . Dacă parolele nu coincid, se afișează o eroare.
	Send	Faceți clic pentru a confirma modificările efectuate pentru User Password .

Ajustarea setărilor din meniuri

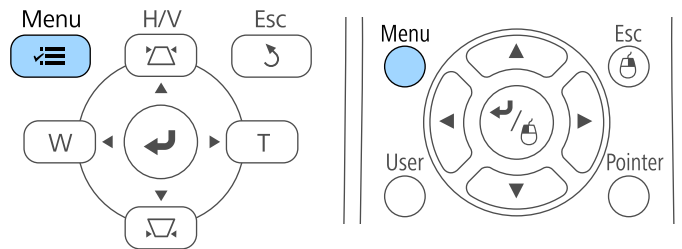
Urmați instrucțiunile din aceste secțiuni pentru a accesa sistemul de meniuri al proiectorului și a modifica setările proiectorului.

» Linkuri corelate

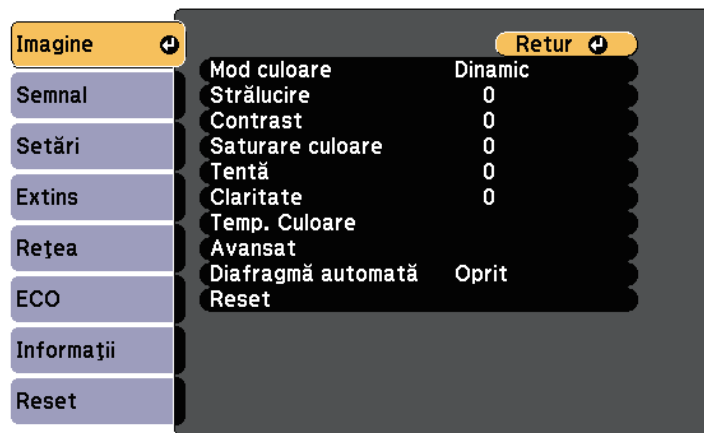
- "Utilizarea meniurilor proiectorului" [p.174](#)
- "Utilizarea tastaturii de pe ecran" [p.175](#)
- "Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine" [p.176](#)
- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setarea caracteristicilor proiectorului - meniul Setări" [p.180](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Setările de rețea pentru proiector - meniul Rețea" [p.189](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)
- "Afișarea informațiilor despre proiector - meniul Informații" [p.198](#)
- "Opțiuni de resetare a proiectorului - meniul Reset" [p.200](#)
- "Copierea setărilor din meniuri între proiectoare (Configurare lot)" [p.201](#)

Puteți utiliza meniurile proiecteurului pentru a modifica setările care controlează funcționarea proiectorului. Proiectorul afișează meniurile pe ecran.

- 1 Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.



Veți vedea ecranul de meniuri care afișează setările meniului **Imagine**.



- 2 Apăsați pe butoanele cu săgeți sus/jos pentru a vă deplasa în meniurile listate în partea stânga. Setările fiecărui meniu se afișează în partea dreaptă.

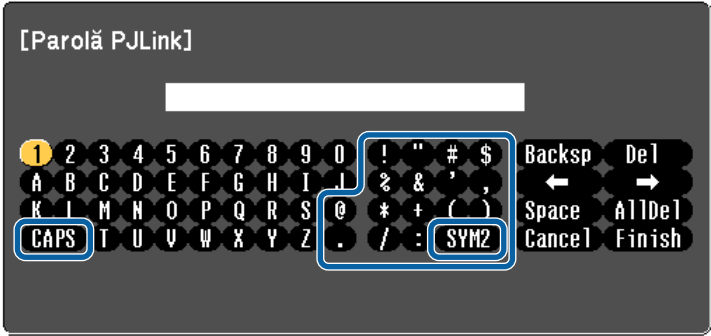


Setările disponibile depind de sursa de intrare curentă.

- 3 Pentru a modifica setările din meniul afișat, apăsați pe [Enter].
- 4 Apăsați pe butoanele cu săgeți sus/jos pentru a vă deplasa în setări.
- 5 Modificați setările utilizând butoanele listate în partea de jos a ecranului de meniuri.
- 6 Pentru a readuce toate setările dintr-un meniu la valorile implicite, selectați **Reset**.
- 7 După ce terminați modificarea setărilor dintr-un meniu, apăsați pe [Esc].
- 8 Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Tastatura de pe ecran se afișează atunci când trebuie să introduceți cifre și litere.

- 1
- Folosiți butoanele cu săgeți de pe panoul de control sau de pe telecomandă pentru a evidenția cifra sau litera pe care doriți să o introduceți și apăsați pe butonul [Enter].



De fiecare dată când selectați tasta **CAPS**, literele comută între litere mari și litere mici. De fiecare dată când selectați tasta **SYM1/2**, simbolurile din interiorul cadrului se schimbă.

- 2
- După ce introduceți textul, selectați **Finish** pe tastatură pentru a confirma introducerea. Selectați **Cancel** pentru a anula introducerea textului.



Puteți selecta setările proiectorului și puteți controla proiecția prin intermediul unei rețele prin utilizarea unui browser Web pe calculator. Unele simboluri nu pot fi introduse prin utilizarea tastaturii de pe ecran. Utilizați browserul web pentru a introduce textul.

Text care poate fi introdus prin utilizarea tastaturii de pe ecran

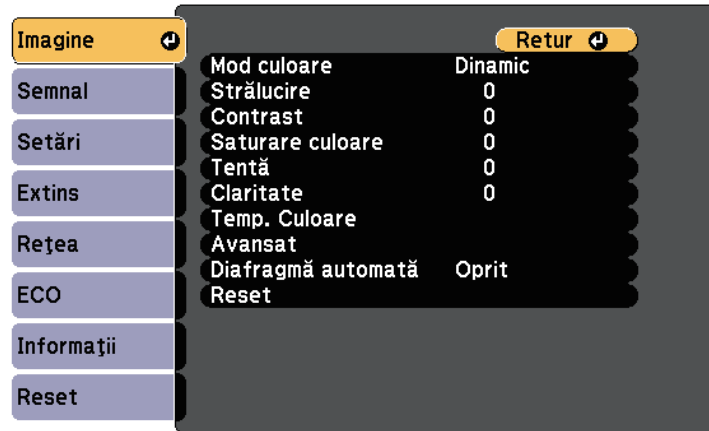
Puteți introduce următoarele tipuri de text atunci când utilizați tastatura de pe ecran.

Tip text	Detalii
Cifre	0123456789
Litere	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
Simboluri	! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ ` { } ~

» Linkuri corelate

- "Text care poate fi introdus prin utilizarea tastaturii de pe ecran" [p.175](#)
- "Controlarea unui proiector conectat în rețea utilizând un browser Web" [p.162](#)

Setările din meniul **Imagine** vă permit să ajustați calitatea imaginii pentru sursa de intrare pe care o utilizați în momentul respectiv. Setările disponibile depind de sursa de intrare selectată curent.



Pentru a schimba setările pentru sursa de intrare, asigurați-vă că sursa este conectată și selectați sursa respectivă.

Setare	Opțiuni	Descriere
Mod culoare	Consultați lista cu modurile de culoare disponibile	Ajustează strălucirea culorilor imaginilor pentru diverse tipuri de imagini și medii.
Strălucire	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Mărește sau micșorează luminozitatea globală a imaginii.
Contrast	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează diferența dintre zonele luminoase și întunecoase din imagine.
Saturare culoare	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează intensitatea culorilor imaginii.
Tentă	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează balansul dintre tonurile verde și magenta din imagine.

Setare	Opțiuni	Descriere
Claritate	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează claritatea sau finețea detaliilor imaginii.
Temp. Culoare		Setează tonurile de culoare în funcție de temperatura culorilor. Imaginea are o tentă albastră când se selectează o valoare ridicată și o tentă roșie când se selectează o valoare scăzută.
	Temp. Culoare	Temp. Culoare: setează temperatura culorilor în funcție de modul de culoare selectat.
	Personalizat	Personalizat: ajustează componentele individuale R (roșu), G (verde) și B (albastru) ale decalajului și amplificării.
Optimizare imagine	Reducere zgomot	Reduce scintilațiile din imaginile analogice.
Avansat		Selectează diversele setări detaliate ale culorilor:
	Gamma	Gamma: ajustează modul de colorare selectând una dintre valorile de corectare gamma sau referindu-vă la imaginea proiectată ori la un grafic gamma.
	RGBCMY	RGBCMY: ajustează individual nuanța, saturația și strălucirea fiecărei culori R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta), Y (galben).
	De-întreșere (pentru intrare de semnal întreșesut (480i/576i/1080i))	De-întreșere: setează dacă se efectuează sau nu conversia de la semnal întreșesut la semnal progresiv pentru anumite tipuri de imagini video. <ul style="list-style-type: none"> • Oprit: pentru imagini video cu mișcare rapidă. • Video: setare ideală pentru majoritatea imaginilor video. • Film/Auto: pentru filme, grafică pe computer și animații.

Setare	Opțiuni	Descriere
Diafragmă automată	Oprit Normal Viteză mare	Ajustează lumina proiecției în funcție de luminozitatea imaginilor. Opțiune disponibilă atunci când modul de culoare este setat la Dinamic sau la Cinema . Acest element este dezactivat atunci când opțiunea Proiecție multiplă este setată la Pornit . ☛ Extins > Proiecție multiplă > Proiecție multiplă
Reset	—	Resetează toate valorile de ajustare, cu excepția opțiunii Mod culoare din meniul Imagine , la setările implicite.



- Setarea **Strălucire** nu influențează luminozitatea lămpii. Pentru a modifica modul de luminozitate a lămpii, utilizați setarea **Consum energie** din meniul **ECO** al proiecteurului.

» Linkuri corelate

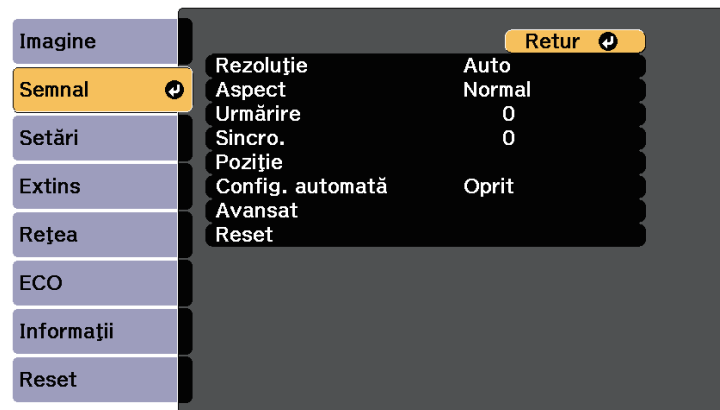
- "Moduri de culoare disponibile" [p.69](#)

În mod normal, proiectorul detectează și optimizează automat setările pentru semnalul de intrare. Dacă trebuie să personalizați setările, puteți utiliza meniul **Semnal**. Setările disponibile depind de sursa de intrare selectată curent.



Nu puteți selecta setări din meniul **Semnal** atunci când sursa de intrare curentă este una dintre următoarele:

- USB Display
- USB
- LAN



Puteți restabili valorile implicite ale setărilor **Urmărire**, **Sincro.** și **Poziție** apăsând pe butonul [Auto] de pe telecomandă.

Pentru a schimba setările pentru sursa de intrare, asigurați-vă că sursa este conectată și selectați sursa respectivă.

Setare	Opțiuni	Descriere
Rezoluție	Auto Lat Normal	Setează rezoluția semnalului de intrare dacă nu este detectată automat cu opțiunea Auto .

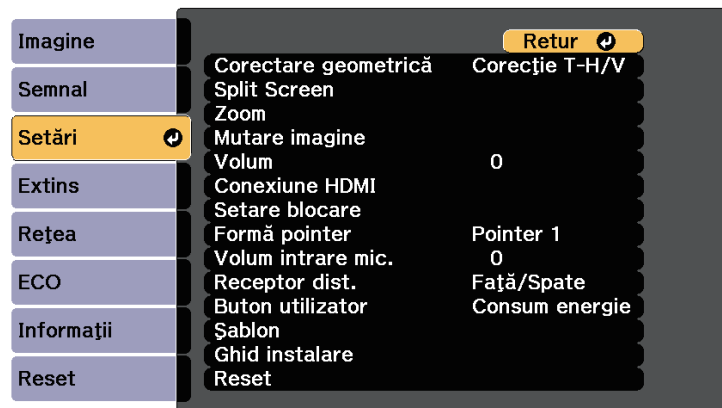
Setare	Opțiuni	Descriere
Aspect	Consultați lista de formate de imagine disponibile.	Setează formatul de imagine (raportul lățime/înălțime) pentru sursa de intrare selectată.
Urmărire	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează semnalul pentru eliminarea dungilor verticale din imaginile de la computer.
Sincro.	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează semnalul pentru eliminarea neclarității sau pălpăirii din imaginile de la computer.
Poziție	—	Ajustează locația imaginii pe ecran.
Config. automată	Pornit Oprit	Optimizează automat calitatea imaginii de la calculator (dacă este selectată opțiunea Pornit).
Baleiaj în exces	Auto Oprit 4% 8%	Schimbă formatul de imagine pentru a face marginile vizibile prin selectarea unui procentaj sau automat.
Avansat	Interval video HDMI	Interval video HDMI: setează intervalul video pentru corelare cu setarea dispozitivului conectat la portul HDMI. <ul style="list-style-type: none">• Auto: detectează automat intervalul video.• Normal: în mod normal, se utilizează pentru imagini de la alt dispozitiv decât un calculator; de asemenea, se poate selecta dacă zonele negre din imagini sunt prea strălucitoare.• Expandat: în mod normal, se utilizează pentru imagini de la un calculator; de asemenea, se poate selecta dacă imaginile sunt prea întunecate.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Semnal intrare	<p>Semnal intrare: specifică tipul de semnal de la sursele de intrare conectate la porturile calculatorului.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto: detectează semnalele automat. • RGB: corectează culorile pentru intrări video de la calculator sau RGB. • Componentă: corectează culorile pentru intrări video pe componente.
	Semnal video	<p>Semnal video: specifică tipul de semnal de la sursele de intrare conectate la porturile video. dacă apar interferențe sau nu se afișează nicio imagine atunci când setarea este la Auto, selectați semnalul adecvat în funcție de echipamentul conectat.</p>
Reset	—	<p>Resetează toate valorile de ajustare din meniul Semnal la setările implicite, cu excepția următoarelor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semnal intrare

» Linkuri corelate




- "Formate disponibile pentru imagini" [p.67](#)

Opțiunile din meniul **Setări** vă permit să personalizați diverse caracteristici ale proiectorului.



Setare	Opțiuni	Descriere
Corectare geometrică		Reglează forma imaginii la cea dreptunghiulară.
	Corecție T-H/V	Corecție T-H/V: selectați pentru a corecta manual părțile orizontale și verticale.
	Quick Corner	Quick Corner: pentru corectarea formei și alinierii imaginii utilizând o afișare pe ecran.
	Corectare arc	Corectare arc: corectează colțurile și părțile laterale ale unei imagini proiectate pe o suprafață curbată. <ul style="list-style-type: none"> • Încărcați memorie: încarcă setările efectuate și salvează. • Salvați memorie: salvează forma curentă a imaginii reglate.

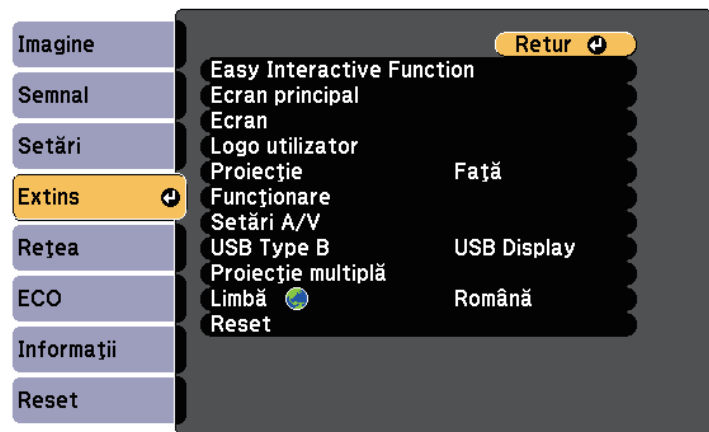
Setare	Opțiuni	Descriere
Split Screen (Disponibil atunci când opțiunea Conectare ELPCB02 este setată la Oprit.)	Dimensiune ecran Sursă Schimbare ecrane Sursă audio Aliniere Modul creion Mod creion țință Afișare zonă trasare Afișare cod QR Înch. Split Screen	Împarte zona de vizualizare pe orizontală și afișează două imagini alăturate (apăsați pe [Esc] pentru a anula afișarea cu ecran divizat).
Zoom	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Reglează dimensiunea imaginii proiectate.
Mutare imagine	Este disponibilă modificarea pozițiilor	Reglează poziția imaginii fără a deplasa proiectorul.
Volum	Este disponibilă modificarea nivelurilor	Ajustează volumul sunetului de la sistemul de difuzoare al proiectorului. Valorile de setare se salvează pentru fiecare sursă.
Conexiune HDMI		Ajustează opțiunile Conexiune HDMI:
	Conexiuni dispozitiv	Conexiuni dispozitiv: prezintă dispozitivele conectate la porturile HDMI.
	Conexiune HDMI	Conexiune HDMI: activează sau dezactivează caracteristicile Conexiune HDMI.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Pornire conexiune	Pornire conexiune: controlează ceea ce se întâmplă atunci când porniți proiectorul sau dispozitivul conectat. <ul style="list-style-type: none"> • Bidirecțional: pornește automat dispozitivul conectat atunci când porniți proiectorul și viceversa. • Disp.->PJ: pornește automat proiectorul atunci când porniți dispozitivul conectat. • PJ -> Disp.: pornește automat dispozitivul conectat atunci când porniți proiectorul.
	Oprire conexiune	Oprire conexiune: controlează dacă dispozitivele conectate sunt oprite atunci când opriți proiectorul.
	Tampon conexiune	Tampon conexiune: îmbunătățește performanțele operațiilor corelate prin modificare setărilor în cazul în care funcția Conexiune HDMI nu funcționează corect.
Setare blocare	Blocare funcționare	Controlează blocarea butoanelor proiectorului pentru securizarea acestuia. Blocare completă: blochează toate butoanele. Blocare parțială: blochează toate butoanele exceptând butonul de alimentare. Oprit: nu este blocat niciun buton.
Formă pointer	Cursor 1:  Cursor 2:  Cursor 3: 	Schimbă forma indicatorului telecomenzii.

Setare	Opțiuni	Descriere
Volum intrare mic.	—	Reglează volumul sistemului de difuzoare al proiectorului atunci când utilizați un microfon conectat: Atunci când Volum intrare mic. este ridicat, volumul celuiilalt dispozitiv conectat este redus; atunci când este redus, volumul celuiilalt dispozitiv conectat este ridicat.
Receptor dist.	Față/Spate Față Spate Oprit	Limitează recepția semnalelor de la telecomandă de către receptorul selectat; Oprit: dezactivează toate receptoarele.
Buton utilizator	Consum energie Informații De-întrețesere Rezoluție Volum intrare mic. Afișare șablon Autocalibrare Afișare cod QR Manual de instalação	Asociază o opțiune de meniu cu butonul [User] de pe telecomandă pentru accesare cu o singură atingere.
Șablon		Selectează diverse opțiuni de afișare a șablonului. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> Atenție Dacă un șablon este afișat o perioadă mai lungă de timp, este posibil ca în imaginile proiectate să fie vizibilă o imagine reziduală. </div>
	Afișare șablon	Afișare șablon: vă permite să afișați tipul de șablon selectat pe ecran pentru a vă ajuta la prezentare.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Tip șablon	Tip șablon: selectați între șabloane de la 1 la 4 sau Șablon utilizator . Șabloanele de la 1 la 4 afișează șabloanele preînregistrate în proiector, cum ar fi șabloane de tip riglă sau grilă.
	Șablon utilizator	Șablon utilizator: surprinde un ecran proiectat și îl salvează drept șablon pentru afișare.
	Șablon de test	Șablon de test: afișează un șablon de testare pentru a ajuta la focalizare și la mărirea/micșorarea imaginii, precum și la corectarea formei imaginii (apăsați pe [Esc] pentru a anula afișarea șablonului).
Ghid instalare	—	Afișează un ecran de ghidare la instalarea proiectorului.
Reset	—	Resetează toate valorile de ajustare din meniul Setări la setările implicite, cu excepția următoarelor: <ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Mutare imagine • Pornire conexiune • Oprire conexiune • Tampon conexiune • Buton utilizator

Setările din meniul **Extins** vă permit să personalizați diverse caracteristici de configurare a proiectorului.






Setare	Opțiuni	Descriere
Easy Interactive Function	În meniul Easy Interactive Function	Selectează diverse funcții de configurare a proiectorului atunci când utilizați funcțiile interactive.
Ecran principal		Selectează opțiunile de afișare a ecranului principal al proiectorului:
	Afiș. auto. ec. princ.	Afiș. auto. ec. princ.: selectați dacă se afișează sau nu ecranul principal în mod automat atunci când nu există semnal de intrare la pornirea proiectorului.
	Fcț. personaliz. 1 Fcț. personaliz. 2	Fcț. personaliz. 1/Fcț. personaliz. 2: selectați pentru a seta funcțiile și modul de afișare pe ecranul principal personalizat.
Ecran		Selectează diverse opțiuni de afișare:

Setare	Opțiuni	Descriere
	Mesaje	Mesaje: setați opțiunea la Pornit pentru a se afișa pe imaginea proiectată mesaje precum numele sursei de intrare, numele modului Culoare, formatul imaginii, absența semnalului sau avertizarea de temperatură ridicată. Setati opțiunea la Oprit dacă nu doriți să afișați mesajele.
	Fundal Ecran	Fundal Ecran: setează culoarea ecranului sau sigla care se afișează atunci când proiectorul nu primește semnal.
	Ecran pornire	Ecran pornire: setați opțiunea la Pornit pentru a se afișa sigla utilizatorului la pornirea proiecției.
	A/V Mute	A/V Mute: setează culoarea ecranului sau sigla care se afișează atunci când opțiunea A/V Mute este activată.
	Uniformitate culori	Uniformitate culori: setați la Pornit pentru a ajusta balanța tonurilor de culoare pentru întregul ecran. <ul style="list-style-type: none"> • Nivel de ajustare: setați nivelul de ajustare. • Start ajustări: selectați zona pentru care doriți să ajustați tonul de culoare pentru roșu, verde și albastru în mod individual.
	Bare de instrumente	Bare de instrumente: selectați dacă se afișează întotdeauna sau nu bara de instrumente de desenare atunci când utilizați funcțiile interactive. Valoarea implicită este Ascundere timp .
	Pict. mod creion	Pict. mod creion: setați la Pornit pentru a afișa pictograma de modificare a modului de creion atunci când utilizați funcțiile interactive.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Control proiector	Control proiector: setați la Pornit pentru a afișa bara de instrumente din zona inferioară atunci când utilizați funcțiile interactive.
Logo utilizator	—	Creează un ecran pe care îl afișează proiectorul pentru identificare și îmbunătățirea securității.
Proiecție	Față Față/Inversat Spate Spate/Inversat	Selectează direcția de proiecție în raport cu ecranul pentru orientarea corectă a imaginii.
Funcționare		Selectează diverse opțiuni de funcționare:
	Pornire directă	Pornire directă: permite pornirea proiectorului prin conectarea acestuia, fără apăsarea pe butonul de alimentare.
	Mod altitudine mare	Mod altitudine mare: reglează temperatura de funcționare a proiectorului la altitudini mai mari de 1500 m.
	Căut. automată surse	Căut. automată surse: setați această opțiune la Pornit pentru a detecta în mod automat semnalul de intrare și pentru a proiecta imagini atunci când nu există semnal de intrare.
	Pornire automată	Pornire automată: selectați sursa de imagini din care doriți să porniți proiecția în mod automat. Atunci când proiectorul detectează semnal de intrare de la sursa de imagini selectată, acesta va realiza în mod automat proiecția în modul standby.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Conectare ELPCB02	Conectare ELPCB02: atunci când caseta de interfață opțională este conectată la proiector, setați-o la Pornit pentru a proiecta imagini de pe dispozitivul care este conectat la portul HDMI3. Atunci când este setată la Pornit , sursa de intrare comută între HDMI2 și HDMI3 de fiecare dată când apăsați pe butonul [HDMI2] de pe caseta de interfață opțională.
	Data & oră	Data & oră: ajustează setările de dată și oră ale sistemului pentru proiector. <ul style="list-style-type: none"> • Oră de vară: setați la Pornit pentru a activa ora de vară. • Timp internet: setați la Pornit pentru a actualiza automat ora printr-un server de timp internet.
Setări A/V		Selectează diverse setări de ieșire audio și video:
	Ieșire A/V	Ieșire A/V: setați opțiunea la Întotdeauna pentru a se transmite audio și video către dispozitive externe atunci când proiectorul este în modul Standby. (Setați mai întâi Mod standby la Comunicare act. în meniul ECO al proiectorului.)
	Ieșire audio	Ieșire audio: selectează portul de intrare audio atunci când se proiectează imagini din orice sursă, cu excepția porturilor HDMI.
	Ieșire audio HDMI1 Ieșire audio HDMI2 Ieșire audio HDMI3	Ieșire audio HDMI1/Ieșire audio HDMI2/Ieșire audio HDMI3: selectează portul de intrare audio atunci când se proiectează imagini de pe porturi HDMI.

Setare	Opțiuni	Descriere
USB Type B	Easy Interactive Function	Easy Interactive Function: selectați pentru a seta funcțiile interactive astfel încât să opereze computere (modul Interactiv cu calc.). Funcțiile USB Display și Mouse fără fir nu sunt disponibile.
	USB Display/Easy Interactive Function	USB Display/Easy Interactive Function: selectați pentru a seta funcțiile interactive astfel încât să opereze computere (modul Interactiv cu calc.) și USB Display. Funcția Mouse fără fir nu este disponibilă.
	Mouse fără fir/USB Display	Mouse fără fir/USB Display: selectați pentru a utiliza funcția Mouse fără fir și USB Display. Nu puteți să utilizați funcțiile interactive pentru a opera calculatoare (modul Interactiv cu calc.).
Proiecție multiplă		Definirea setărilor pentru proiectarea de la mai multe proiectoare:
	Proiecție multiplă	Proiecție multiplă: setați opțiunea la Pornit pentru a corela calitatea de afișare a mai multor proiectoare. Atunci când se setează la Pornit , următoarele opțiuni sunt setate automat pentru a preveni inegalitatea pe ecranele din stânga și din dreapta.  Imagine > Diafragmă automată > Oprit  ECO > Consum energie > Normal  ECO > Optimizator lumină > Oprit
	ID Proiector	ID Proiector: atribuie proiectorului un ID atunci când utilizați mai multe proiectoare.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Mod culoare	Mod culoare: ajustează strălucirea culorilor imaginilor pentru diverse tipuri de imagini și medii. Atunci când utilizați mai multe proiectoare, asigurați-vă că selectați același mod de culoare pentru toate proiectoarele.
	Uniformitate culori	Uniformitate culori: ajustează balanța tonurilor de culoare pentru întregul ecran.
	Nivel de strălucire	Nivel de strălucire: setează nivelul de strălucire a lămpii între 1 și 5 atunci când nivelul de strălucire a fiecărei lămpi este diferit. Acest element poate fi modificat numai dacă, pentru Consum energie , este selectată opțiunea Normal din meniul ECO .
	Potrivire culori	Potrivire culori: corectează diferența dintre tenta și strălucirea fiecărei imagini proiectate.
	RGBCMY	RGBCMY: ajustează setările Nuanță, Saturație și Strălucire pentru componentele de culori R (roșu), G (verde), B (albastru), C (cyan), M (magenta) și Y (galben).
	Reset	Reset: resetează toate valorile de ajustare pentru meniul Proiecție multiplă la setările implicite.
Limba	Sunt disponibile diverse limbi	Selectează limba pentru meniurile proiectorului și mesajele afișate.

Setare	Opțiuni	Descriere
Reset	—	<p>Resetează toate valorile de ajustare din meniul Extins la setările implicite, cu excepția următoarelor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Easy Interactive Function • Bare de instrumente • Pict. mod creion • Control proiector • Logo utilizator • Proiecție • Mod altitudine mare • Căut. automată surse • Conectare ELPCB02 • Dată & oră • Ieșire A/V • USB Type B • Proiecție multiplă • ID Proiector • Mod culoare • Potrivire culori • Limbă



Atunci când setați opțiunea **Protej.logo utilizator** la **Pornit** în ecranul **Protejat de parolă**, nu puteți schimba setările legate de afișarea siglei utilizatorului (**Fundal Ecran**, **Ecran pornire**, **A/V Mute** din setarea **Ecran**). Setati mai întâi opțiunea **Protej.logo utilizator** la **Oprit**.

» Linkuri corelate

- "Meniul Extins - meniul Easy Interactive Function" [p.186](#)
- "Selectarea tipurilor de securizare prin parolă" [p.146](#)

Meniul Extins - meniul Easy Interactive Function

Setările din meniul **Easy Interactive Function** vă permit să personalizați diverse funcții de configurare a proiectorului atunci când utilizați funcțiile interactive.

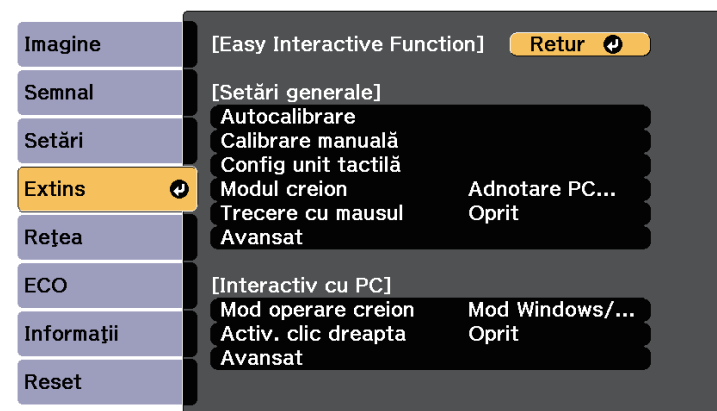
» Linkuri corelate

- "Setări generale" [p.186](#)
- "Interactiv cu PC" [p.187](#)

Setări generale

Setările din secțiunea **Setări generale** vă permit să configurați diferiți parametri în momentul utilizării funcțiilor interactive.

☛ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale**



Setare	Opțiuni	Descriere
Autocalibrare	—	Începe calibrarea pentru operațiunile creionului.
Calibrare manuală		
Config unit tactilă		Selectează setări pentru unitatea tactilă.

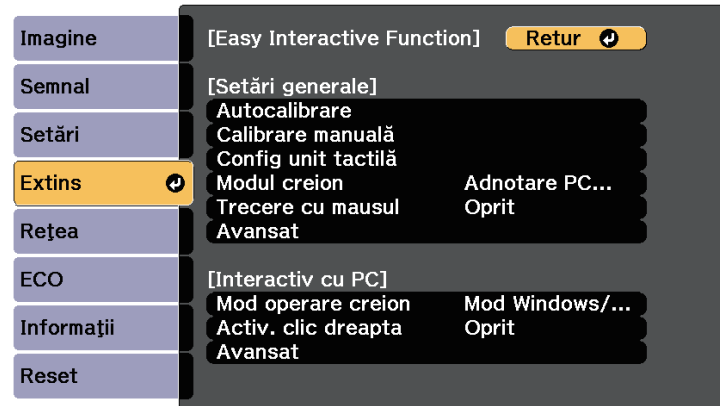
Setare	Opțiuni	Descriere
	Șablon de instalare	Șablon de instalare: afișează puncte de referință pentru a vă ajuta să stabiliți poziția de instalare a unității tactile.
	Alimentare	Alimentare: pornește alimentarea unității tactile.
	Reglare unghi	Reglare unghi: efectuează reglarea unghiului pentru difuzarea luminii laser.
	Calibrare tactilă	Calibrare tactilă: efectuează calibrarea pentru operațiunile tactile realizate cu degetul.
Modul creion	Adnotare PC Free Interactiv cu PC	Selectează modul pentru creioanele interactive. Când se setează la Adnotare PC Free , puteți să desenați pe ecranul proiectat. Când se setează la Interactiv cu PC , veți putea controla un calculator prin intermediul ecranului proiectat.
Trecere cu mausul	Pornit Oprit	Când se setează la Pornit , cursorul urmărește vârful creionului, pe măsură ce îl deplasați pe ecran.
Avansat (secțiunea Avansat)	Distanță proiectoare	Distanță proiectoare: selectați Modul 2 . Dacă distanța dintre proiectoare este mai mare de 2 m sau dacă funcționarea creionului interactiv este instabilă în Modul 2 , selectați Modul 1 .
	Sincron. proiectoare	Sincron. proiectoare: dacă proiectoarele sunt conectate utilizând setul opțional de cabluri pentru telecomandă, selectați Prin cablu .
	Proiecție multiplă	Proiecție multiplă: selectează poziția (stângă sau dreaptă) pentru fiecare ecran proiectat atunci când setați funcțiile interactive ale proiectorului cu două proiectoare instalate alăturat.

Setare	Opțiuni	Descriere
	Mod sincr. wireless	Mod sincr. wireless: dacă proiectoarele nu sunt conectate utilizând setul opțional de cabluri pentru telecomandă sau dacă funcționarea creionului interactiv este instabilă în Modul 1 , selectați Modul 2 .
	Gros. creion pred.	Gros. creion pred.: selectează Normal sau Subțire drept grosimea liniei, de la lățime mică la lățime mare.
	Dimensiune radieră	Dimensiune radieră: selectează Normal sau Mare drept zonă de ștergere, de la lățime mică la lățime mare.
	Paletă de culori	Paletă de culori: vă permite să selectați Paletă 2 dacă anumite culori din paleta de culori implicite sunt dificil de distins.
Avansat (secțiunea Adnotare PC Free)	Acțiune buton Creion	Acțiune buton Creion: setează funcția butonului de pe partea laterală a creionului interactiv.
	Acț. tactilă impl.	Acț. tactilă impl.: vă permite să selectați dacă activați Radieră sau Interactiv cu PC atunci când comutați la modul Adnotare.
	Confir. golire ecran	Confir. golire ecran: atunci când opțiunea este setată la Pornit , se afișează un ecran de confirmare înainte de golirea întregului conținut desenat în ecranul proiectat.

Interactiv cu PC

Setările din secțiunea **Interactiv cu PC** vă permit să configurați diferite setări atunci când doriți să operați un calculator de la ecranul proiectat.

☛ Extins > Easy Interactive Function > Interactiv cu PC-ul



Setare	Opțiuni	Descriere
Mod operare creion		Selectează modul de operare pentru creionul interactiv sau pentru deget, în funcție de sistemul de operare de pe computer.
	Mod Windows/Mac	Mod Windows/Mac: atunci când se utilizează Windows sau Mac.
	Mod Ubuntu	Mod Ubuntu: atunci când se utilizează Ubuntu. Atunci când selectați acest mod, nu puteți utiliza funcția Windows de introducere cu cerneală la utilizarea creionului interactiv.
Activ. clic dreapta	Pornit Oprit	Atunci când opțiunea este setată la Pornit , o apăsare lungă cu vârful creionului sau cu degetul are efectul unei operațiuni de clic dreapta. (Opțiunea este disponibilă doar atunci când Mod operare creion este setat la Mod Ubuntu .)

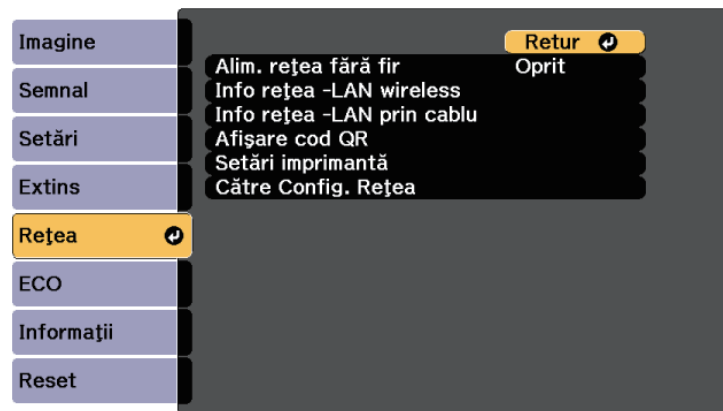
Setare	Opțiuni	Descriere
Avansat	Buton vârf creion	Buton vârf creion: atribuie vârfului creionului fie acțiunea de clic dreapta, fie cea de clic stânga. (Opțiunea este disponibilă doar atunci când Mod operare creion este setat la Mod Ubuntu .)
	Autoregl. zonă creion	Autoregl. zonă creion: atunci când opțiunea este setată la Pornit , zona creionului este reglată automat pe măsură ce se modifică rezoluția computerului conectat. Setati la Oprit dacă nu doriți să reglați în mod automat o zonă de acționare a creionului care a fost reglată în mod manual.
	Regl. man. zonă creion	Regl. man. zonă creion: reglează manual zona creionului.

» Linkuri corelate

- "Conectarea mai multor proiectoare din același model" [p.36](#)

Setările din meniul **Rețea** vă permit să vizualizați informații despre rețea și să configurați proiectorul pentru control printr-o rețea.

Atunci când setați opțiunea **Protecție rețea** la **Pornit** în ecranul **Protejat de parolă**, nu puteți schimba setările de rețea. Setări mai întâi opțiunea **Protecție rețea** la **Oprit**.



Setare	Opțiuni	Descriere
Alimentare wireless	LAN wireless pornit Oprit	Configurează setările pentru rețeaua locală fără fir. Selectați LAN wireless pornit atunci când conectați proiectorul la un calculator printr-o rețea locală fără fir. Dacă nu doriți să realizați conexiunea printr-o rețea locală fără fir, dezactivați opțiunea pentru a preveni accesul neautorizat al altor persoane.

Setare	Opțiuni	Descriere
Info rețea -LAN wireless	Mod conectare Rețea LAN fără fir Nivel antenă Nume proiector SSID DHCP Adresă IP Mască subrețea Adresă Gateway Adresă MAC Cod regiune	Afișează starea rețelei fără fir și detalii despre aceasta.
Info rețea -LAN prin cablu	Nume proiector DHCP Adresă IP Mască subrețea Adresă Gateway Adresă MAC	Afișează starea rețelei cu fir și detalii despre aceasta.
Afișare cod QR	—	Afișează un cod QR pentru conectarea cu dispozitive iOS sau Android prin aplicația Epson iProjection.
Setări imprimantă	Adresă IP Calitate Format hârtie	Setează imprimanta utilizată la imprimarea desenelor în funcția interactivă.
Către Config. Rețea	Accesează meniuri de rețea suplimentare	Configurează setările de rețea.



După ce ați conectat proiectorul la rețea, puteți să selectați setările proiectorului și să controlați proiecția utilizând un browser Web compatibil. Puteți astfel să accesați proiectorul de la distanță.

» Linkuri corelate

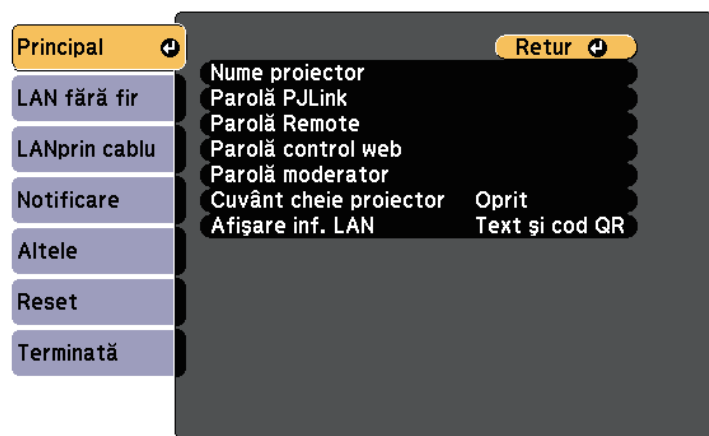
- "Meniul Rețea - meniul Principal" [p.190](#)

- "Meniul Rețea - meniul Rețea locală fără fir" [p.191](#)
- "Meniul Rețea - meniul LAN prin cablu" [p.192](#)
- "Meniu Rețea - meniu Notificări" [p.193](#)
- "Meniul Rețea - meniul Altele" [p.194](#)
- "Meniul Rețea - meniul Reset" [p.195](#)
- "Selectarea tipurilor de securizare prin parolă" [p.146](#)
- "Controlarea unui proiector conectat în rețea utilizând un browser Web" [p.162](#)

Meniul Rețea - meniul Principal

Setările din meniul **Principal** vă permit să selectați setările de rețea principale.

☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Principal**



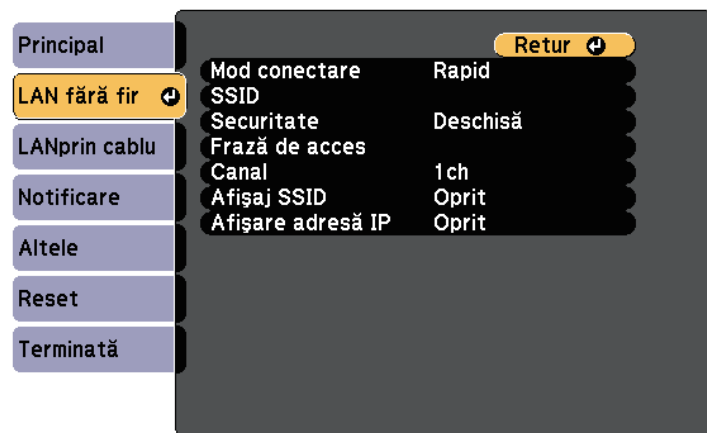
Setare	Opțiuni	Descriere
Nume proiector	Până la 16 de caractere alfanumerice (nu utilizați " * + , / : ; < = > ? [\] ' spații)	Introduceți un nume pentru identificarea proiectorului în rețea.

Setare	Opțiuni	Descriere
Parolă PjLink	Până la 32 de caractere alfanumerice	Introduceți o parolă pentru utilizarea protocolului PjLink pentru comandarea proiectorului.
Parolă Remote	Până la 8 de caractere alfanumerice (nu utilizați * : spații)	Introduceți o parolă pentru accesarea proiectorului utilizând telecomanda web. (Numele de utilizator este EPSONREMOTE , iar parola implicită este guest .)
Parolă control web	Până la 8 de caractere alfanumerice (nu utilizați * : spații)	Introduceți o parolă pentru accesarea proiectorului de pe Web. (Numele de utilizator este EPSONWEB ; parola implicită este admin .)
Parolă moderator	Număr din patru cifre	Introduceți o parolă pentru accesarea proiectorului ca moderator utilizând EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection. (Nu există o parolă setată implicit.)
Cuvânt cheie proiector	Pornit Oprit	Setați opțiunea la Pornit pentru a activa o parolă de securitate cu scopul de a împiedica accesarea proiectorului de către persoane care nu se află în aceeași încăpere în care se găsește proiectorul. Trebuie să introduceți cuvântul-cheie aleatoriu afișat de pe un computer, utilizând aplicația EasyMP Multi PC Projection sau Epson iProjection, pentru a accesa proiectorul și a partaja ecranul curent.
Afișare inf. LAN	Text și cod QR Text	Setați formatul de afișare pentru informațiile de rețea ale proiectorului. Prin simpla citire a codului QR cu Epson iProjection, puteți să vă conectați la rețea. Valoarea implicită este Text și cod QR .

Meniul Rețea - meniul Rețea locală fără fir

Setările din meniul **LAN fără fir** vă permit să selectați setările de rețea LAN fără fir.

☛ **Rețea > Către Config. Rețea > LAN fără fir**



Setare	Opțiuni	Descriere
Mod conectare		Selectați tipul de conexiune fără fir:
	Rapid	Rapid: vă permite să vă conectați la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere direct, prin comunicații fără fir. Utilizați software-ul EasyMP Multi PC Projection pentru a vă conecta prin acest mod de conectare. Proiectorul funcționează ca un punct de acces facil. (Vă recomandăm să limitați numărul de dispozitive la maxim șase pentru a conserva performanțele de proiectie.)
	Avansat	Avansat: vă permite să vă conectați la mai multe smartphone-uri, tablete sau computere prin intermediul unui punct de acces de rețea fără fir.

Setare	Opțiuni	Descriere
Căutare punct de acces	Vizualizare căutare	Căutați puncte de acces disponibile pentru rețeaua fără fir în modul de conectare Avansat. În funcție de setările punctului de acces, este posibil ca acestea să nu apară în listă.
SSID	Până la 32 de caractere alfanumerice	Setează SSID-ul (numele rețelei) sistemului LAN fără fir la care se conectează proiectorul.
Securitate		Selectează tipul de securitate utilizat în rețeaua fără fir. Atunci când setați securitatea, urmați instrucțiunile administratorului sistemului de rețea la care doriți să vă conectați.
	Deschisă	Open: caracteristicile de securitate nu sunt setate.
	WPA2-PSK	WPA2-PSK: comunicarea este realizată utilizând tipul de securitate WPA2. Folosește metoda AES pentru criptare. Când se stabilește conexiunea de la un computer la proiector, introduceți valoarea setată în fraza de acces.
	WPA/WPA2-PSK	WPA/WPA2-PSK: realizează conectarea în modul WPA personal. Metoda de criptare este selectată automat în funcție de setările punctului de acces. Setati o frază de acces care este aceeași pentru punctul de acces.
Frază de acces	Diverse fraze de acces cu lungime între 8 și 32 de caractere (atunci când accesul se face dintr-un browser web: diverse fraze de acces de 8 până la 63 de caractere)	Pentru securitate WPA2-PSK și WPA/WPA2-PSK , selectați fraza de acces prepartajată utilizată în rețea. Când se introduce fraza de acces și se apasă pe butonul [Enter], valoarea este setată și afișată ca un asterisc (*). Pentru securitate, vă recomandăm să schimbați periodic fraza de acces. Dacă se inițializează setările de rețea, opțiunea revine la fraza de acces inițială.

Setare	Opțiuni	Descriere
Canal	1ch 6ch 11ch	În modul de conectare Rapid, selectează banda de frecvențe (canalul) utilizat de rețeaua locală fără fir.
Setări IP	DHCP Adresă IP Mască subrețea Adresă Gateway	DHCP: setați opțiunea la Oprit dacă rețeaua dvs. atribuie adrese automat; setați opțiunea la Oprit pentru a introduce manual setările Adresă IP , Mască subrețea și Adresă Gateway pentru rețea utilizând numere între 0 și 255 pentru fiecare câmp de adresă. Nu utilizați aceste adrese: 0.0.0.0, 127.x.x.x sau între 224.0.0.0 și 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255) pentru Adresă IP și Adresă gateway și 255.255.255.255 ori între 0.0.0.0 și 254.255.255.255 pentru Mască subrețea.
Afișaj SSID	Pornit Oprit	Selectați dacă se afișează sau nu SSID-ul în ecranul de standby pentru rețea și în ecranul principal.
Afișare adresă IP	Pornit Oprit	Selectați dacă se afișează sau nu adresa IP în ecranul de standby pentru rețea și în ecranul principal.

Tipul de securitate

Atunci când se realizează conectarea la o rețea fără fir în modul de conectare Avansat este recomandat să setați mecanisme de securitate.

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

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

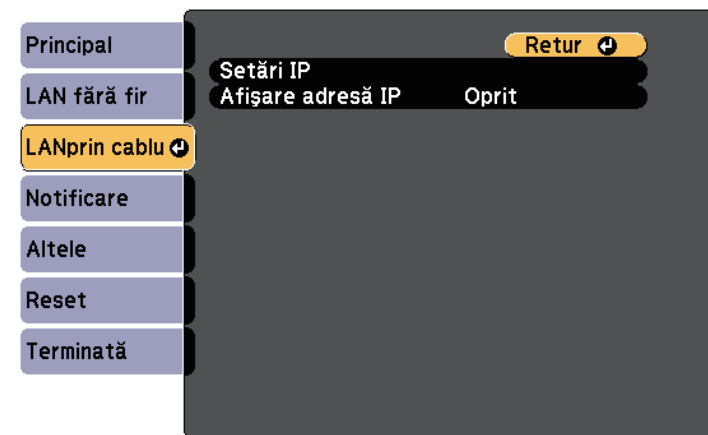


Pentru detalii privind setarea, urmați instrucțiunile administratorului rețelei.

Meniul Rețea - meniul LAN prin cablu

Setările din meniul **LAN prin cablu** vă permit să selectați setările de rețea LAN prin cablu.

☛ **Rețea > Către Config. Rețea > LAN prin cablu**



Setare	Opțiuni	Descriere
Setări IP	DHCP Adresă IP Mască subrețea Adresă Gateway	DHCP: setați opțiunea la Pornit dacă rețeaua dvs. atribuie adrese automat; setați opțiunea la Oprit pentru a introduce manual setările Adresă IP , Mască subrețea și Adresă Gateway pentru rețea utilizând numere între 0 și 255 pentru fiecare câmp de adresă. Nu utilizați aceste adrese: 0.0.0.0, 127.x.x.x sau între 224.0.0.0 și 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255) pentru Adresă IP și Adresă gateway și 255.255.255.255 ori între 0.0.0.0 și 254.255.255.255 pentru Mască subrețea.
Afișare adresă IP	Pornit Oprit	Selectați dacă se afișează sau nu adresa IP în ecranul de standby pentru rețea.

Meniu Rețea - meniu Notificări

Setările din meniul **Notificări** vă permit să primiți o notificare prin e-mail dacă survine o problemă sau un avertisment privind funcționarea proiectorului.

☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Notificare**

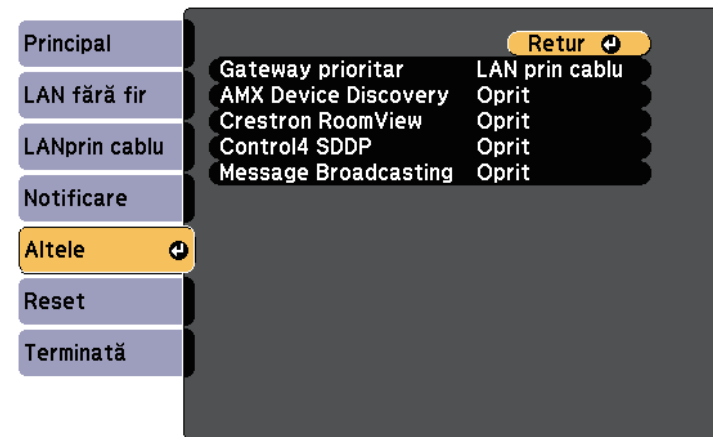
Setare	Opțiuni	Descriere
Notificare poștă	Pornit Oprit	Setați la Pornit pentru a trimite un e-mail la adresele prestabilite când apare o problemă sau un avertisment privind proiectorul.
Server SMTP	Adresă IP	Introduceți adresa IP a serverului SMTP al proiectorului utilizând o valoare între 0 și 255 pentru fiecare câmp de adresă. Nu utilizați aceste adrese: de la 127.x.x.x sau 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255).
Număr port	Între 1 și 65535 (implicit: 25)	Selectați un număr în câmpul Număr port pentru serverul SMTP.
De la	Până la 32 de caractere alfanumerice	Introduceți adresa de e-mail a expeditorului.
Setare adresă 1 Setare adresă 2 Setare adresă 3	Până la 64 de caractere alfanumerice din browserul web (nu utilizați " () , ; < > [\] spații)	Introduceți adresa de e-mail și selectați alertele pe care doriți să le primiți. Repetați pentru maximum 3 adrese.

Setare	Opțiuni	Descriere
SNMP	Pornit Oprit	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	Adresă IP	Introduceți până la două adrese IP pentru primire de notificări SNMP utilizând valori între 0 și 255 pentru fiecare câmp de adresă. Nu utilizați aceste adrese: de la 127.x.x.x sau 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255).
Nume comunit.	Până la 32 de caractere alfanumerice (nu utilizați spații sau alte simboluri în afară de @)	Setați numele de comunitate SNMP.
Notificare PJLink	Pornit Oprit	Activează sau dezactivează funcția de notificare PJLink.
Adresă IP notific.	Adresă IP	Introduceți adresa IP pentru a primi starea de funcționare a proiectorului la activarea funcției de notificare PJLink. Introduceți adresele utilizând valori de la 0 la 255 pentru fiecare câmp de adresă. Nu utilizați aceste adrese: de la 127.x.x.x sau 224.0.0.0 până la 255.255.255.255 (unde x este un număr între 0 și 255).

Meniul Rețea - meniul Altele

Setările din meniul **Altele** vă permit să selectați alte setări de rețea.

☛ Rețea > Către Config. Rețea > Altele



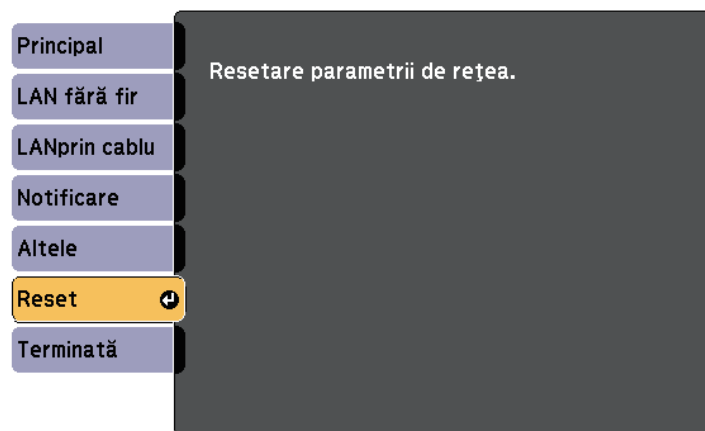
Setare	Opțiuni	Descriere
Gateway prioritar	LAN prin cablu Rețea locală fără fir	Puteți seta gateway-ul prioritar.
AMX Device Discovery	Pornit Oprit	Setați opțiunea la Pornit dacă doriți să permiteți detectarea proiectorului prin AMX Device Discovery.
Crestron RoomView	Pornit Oprit	Setați opțiunea la Pornit numai când monitorizați sau controlați proiectorul în rețea utilizând sistemul Crestron RoomView. Activarea sistemului Crestron RoomView dezactivează caracteristica Epson Message Broadcasting din software-ul EasyMP Monitor.
Control4 SDDP	Pornit Oprit	Setați la Pornit pentru a permite obținerea informațiilor dispozitivului utilizând Control4 Simple Device Discovery Protocol (SDDP - Protocol simplu de descoperire dispozitive).

Setare	Opțiuni	Descriere
Message Broadcasting	Pornit Oprit	<p>Setați opțiunea la Pornit pentru a activa caracteristica EPSON Message Broadcasting.</p> <p>Puteți descărca software-ul Message Broadcasting și ghidul de utilizare a acestuia de pe următorul site Web.</p> <p>http://www.epson.com/</p>

Meniul Rețea - meniul Reset

Setările din meniul **Reset** vă permit să resetați toate setările de rețea.

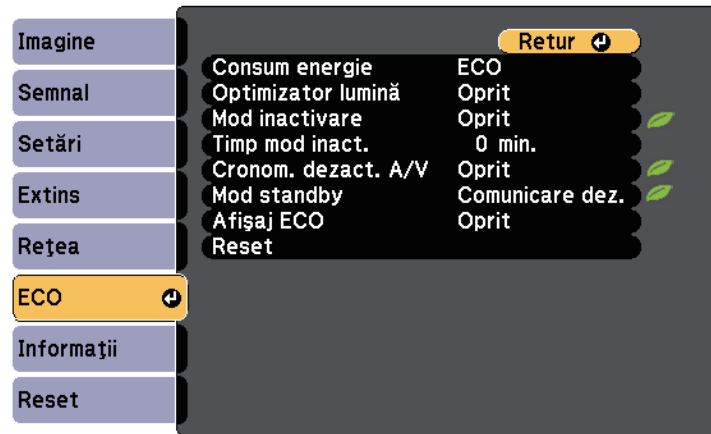
☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Reset**



Setare	Opțiuni	Descriere
Resetare parametrii de rețea.	Da Nu	<p>Selectați Da pentru a reseta toate setările de rețea.</p>

Setările din meniul **ECO** vă permit să personalizați funcțiile proiectorului pentru a economisi energie.

Atunci când selectați o setare de economisire a energiei, lângă elementul de meniu apare o pictogramă „frunză”.



Setare	Opțiuni	Descriere
Consum energie		Selectează modul de luminozitate a lămpii proiectorului. Nu puteți selecta aceste setări atunci când utilizați proiectorul la altitudini mari sau în locații cu temperaturi ridicate. Acest element este dezactivat atunci când opțiunea Proiecție multiplă este setată la Pornit . ☛ Extins > Proiecție multiplă > Proiecție multiplă
	Auto	Auto: setează proiectorul să detecteze luminozitatea optimă a lămpii și ajustează luminozitatea în mod corespunzător.
	Normal	Normal: setează luminozitatea maximă a lămpii.

Setare	Opțiuni	Descriere
	ECO	ECO: reduce luminozitatea lămpii și zgomotul ventilatorului, economisește energie și prelungește durata de funcționare a lămpii.
Optimizator lumină	Pornit Oprit	Când este setată la Pornit , strălucirea lămpii este ajustată conform imaginii proiectate. Aceasta ajută la reducerea consumului de energie prin reducerea strălucirii lămpii, conform scenei proiectate. Setarea este stocată pentru fiecare Mod culoare. Acest element este activat atunci când: <ul style="list-style-type: none"> Opțiunea Consum energie este setată la Normal sau Auto. Opțiunea Diafragmă automată este setată la Oprit. ☛ Imagine > Diafragmă automată Opțiunea Proiecție multiplă este setată la Oprit. ☛ Extins > Proiecție multiplă > Proiecție multiplă
Mod inactivare	Pornit Oprit	Oprește automat proiectorul după un interval de inactivitate (când setarea este Pornit).
Timp mod inact.	Între 1 și 30 de minute	Setează intervalul pentru modul Inactivare.
Cronom. dezact. A/V	Pornit Oprit	Oprește automat proiectorul după 30 de minute dacă opțiunea A/V Mute este activată (când setarea este Pornit).

Setare	Opțiuni	Descriere
Mod standby	Comunicare act. Comunicare dez.	<p>Comunicare act. indică faptul că proiectorul poate fi monitorizat în rețea atunci când este în modul Standby. Activați această opțiune pentru a permite următoarele operații atunci când proiectorul este în modul Standby.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitorizarea și controlarea proiectorului într-o rețea • Redarea sunetului și a imaginilor pe un dispozitiv extern (numai când opțiunea Ieșire A/V este setată la Întotdeauna) • Redarea sunetului de la microfon prin difuzorul proiectorului (numai când opțiunea Ieșire A/V se setează la Întotdeauna) <p>☛ Extins - Setări A/V - Ieșire A/V</p>
Afișaj ECO	Pornit Oprit	Se afișează o pictogramă „frunză” în colțul din stânga-jos al ecranului proiectat pentru a se indica starea de economisire a energiei la schimbarea luminozității lămpii (când setarea este Pornit).
Reset	—	Resetează toate valorile de ajustare din meniul ECO la setările implicite, cu excepția opțiunii Mod standby .

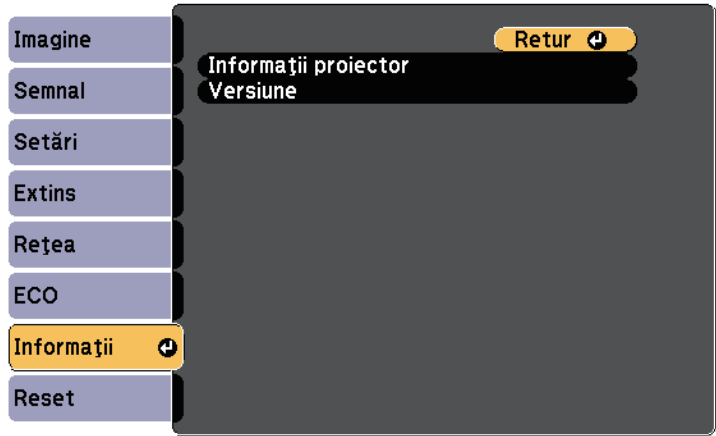


- Atunci când setarea **Timp mod inact.** este activată, strălucirea lămpii este redusă cu scurt timp înainte să fie atinsă limita temporizatorului, după care proiectorul se oprește.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)

Puteți afișa informații despre proiector și versiunea acestuia vizualizând meniul **Informații**. Nu puteți schimba nicio setare din acest meniu.



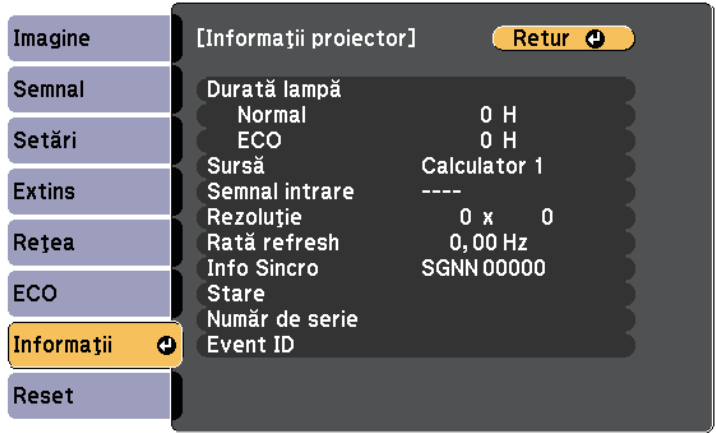
Element informațional	Descriere
Informații proiector	Afișează informațiile despre proiector.
Versiune	Afișează informațiile cu privire la versiunea firmware a proiectorului.

» **Linkuri corelate**

- "Meniul Informații - meniul Informații proiector" [p.198](#)

Meniul Informații - meniul Informații proiector

Puteți afișa informații despre proiector și sursele de intrare vizualizând meniul **Informații proiector** din meniul **Informații** al proiectorului.



Setările disponibile depind de sursa de intrare curentă. Cronometrul de utilizare a lămpii nu înregistrează orele de funcționare decât după 10 ore de utilizare.

Element informațional	Descriere
Durată lampă	Afișează numărul de ore (H) de utilizare a lămpii în modurile Normal și ECO ale Consum energie; dacă informațiile se afișează cu galben, trebuie să obțineți în curând o lampă Epson de înlocuire.
Sursă	Afișează numele portului la care este conectată sursa de intrare curentă.
Semnal intrare	Afișează setarea pentru semnalul de intrare a sursei de intrare curente.
Rezoluție	Afișează rezoluția sursei de intrare curente.

Element informațional	Descriere
Semnal video	Afișează formatul semnalului video al sursei de intrare curente.
Rată refresh	Afișează rata de reîmprospătare a sursei de intrare curente.
Info Sincro	Afișează informații necesare unui tehnician de service.
Stare	Afișează informații despre problemele apărute la proiector care pot fi necesare unui tehnician de service.
Număr de serie	Afișează numărul de serie al proiectorului.
Event ID	Afișează numărul Event ID corespunzător unei probleme de rețea; consultați lista de coduri Event ID.

» Linkuri corelate

- "Lista de coduri Event ID" [p.199](#)

Lista de coduri Event ID

Dacă opțiunea **Event ID** din meniul **Informații** afișează un cod numeric, verificați această listă de coduri Event ID pentru soluția la problema asociată cu codul.

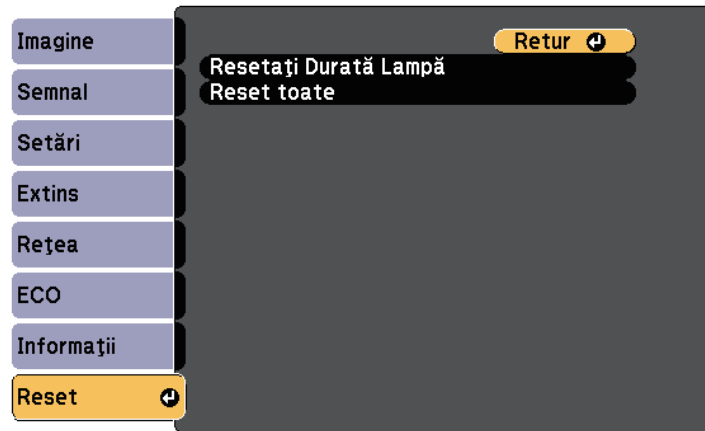
Dacă nu puteți soluționa problema, contactați administratorul rețelei sau Epson pentru a obține asistență tehnică.

Cod Event ID	Cauză și soluție
0432 0435	Nu a pornit software-ul de rețea. Opriți proiectorul și apoi reporniți-l.
0433	Nu se pot afișa imaginile transferate. Reporniți software-ul de rețea.
0434 0481 0482 0485	Comunicație în rețea instabilă. Verificați starea comunicației în rețea, așteptați câteva momente, apoi încercați din nou conectarea la rețea.
0483 04FE	Software-ul de rețea s-a oprit neașteptat. Verificați starea comunicației în rețea, apoi opriți proiectorul și reporniți-l.

Cod Event ID	Cauză și soluție
0484	Comunicația cu calculatorul s-a deconectat. Reporniți software-ul de rețea.
0479 04FF	S-a produs o eroare de sistem la proiector. Opriți proiectorul și apoi reporniți-l.
0891	Imposibil de găsit un punct de acces cu același SSID. Setati calculatorul, punctul de acces și proiectorul la același SSID.
0892	Tipul de autentificare WPA/WPA2 nu se potrivește. Asigurați-vă că setările de securitate pentru rețeaua fără fir sunt corecte.
0893	Tipul de criptare TKIP/AES nu se potrivește. Asigurați-vă că setările de securitate pentru rețeaua fără fir sunt corecte.
0894	Comunicația cu un punct de acces neautorizat a fost deconectată. Contactați administratorul rețelei.
0898	Nu s-a reușit obținerea protocolului DHCP. Asigurați-vă că serverul DHCP funcționează corect. Dacă nu utilizați DHCP, setați opțiunea DHCP la Oprit în meniul Rețea al proiectorului. ☛ Rețea > Către Config. Rețea > LAN fără fir > Setări IP > DHCP
0899	Alte erori de comunicație.

Puteți reseta majoritatea setărilor proiectorului la valorile implicite utilizând opțiunea **Reset toate** din meniul **Reset**.

De asemenea, puteți reseta cronometrul de utilizare a lămpii proiectorului după ce înlocuiți lampa utilizând opțiunea **Resetați Durată Lampă**.



Nu puteți reseta următoarele setări utilizând opțiunea **Reset toate**:

- Semnal intrare
- Zoom
- Mutare imagine
- Logo utilizator
- Uniformitate culori
- Potrivire culori
- Limbă
- Dată și oră
- Elementele din meniul Rețea
- Durată lampă
- Parolă

După selectarea setărilor de meniu pentru un proiector, puteți utiliza următoarele metode pentru a copia setările în alte proiectoare, cu condiția ca acestea să fie același model.

- prin utilizarea unei unități flash pentru USB;
- prin conectarea computerului și a proiectorului cu un cablu USB;
- folosind EasyMP Network Updater.

Setările de meniu precum cele de mai jos nu vor fi copiate către alt proiector.

- Setările din meniul **Rețea** (exceptând meniul **Notificare** și meniul **Altele**)
- Setările **Durată lampă** și **Stare** din meniul **Informații**



Efectuați configurarea multiplă înainte de a ajusta setările pentru imagine, de exemplu Corecție Trapez. Deoarece valorile de ajustare a imaginilor sunt copiate pe un alt proiector, ajustările pe care le-ați făcut înainte de a efectua configurarea multiplă vor fi suprascrise, iar ecranul proiectat pe care l-ați ajustat se poate modifica.

Atunci când copiați setările meniului de pe un proiector pe altul, se copiază și sigla utilizatorului. Nu înregistrați informații pe care nu doriți să le partajați între mai multe proiectoare ca sigla a utilizatorului.

Atenție

Epson nu își asumă nicio responsabilitate pentru defecțiunile apărute la configurarea multiplă și costurile de reparare asociate din cauza căderilor de tensiune, erorilor de comunicație și altor probleme care pot cauza astfel de defecțiuni.

» **Linkuri corelate**

- "Transferul setărilor de pe o unitate flash USB" [p.201](#)
- "Transferul setărilor dintr-un calculator" [p.202](#)

Transferul setărilor de pe o unitate flash USB

Puteți copia setări din meniuri de pe un proiector pe altul (de același model) utilizând o unitate flash USB.



Unitatea flash USB trebuie să fie formatată FAT și să nu conțină nicio funcție de securitate. Ștergeți toate fișierele de pe unitate înainte de a o utiliza pentru configurare multiplă, altfel este posibil ca setările să nu fie setate corect.

- 1** Deconectați cablul de alimentare de la proiector și verificați ca toate indicatoarele luminoase ale proiectorului să se stingă.
- 2** Conectați o unitate flash pentru USB goală direct la portul USB-A al proiectorului.
- 3** Țineți apăsat butonul [Esc] de pe telecomandă sau panoul de control și conectați cablul de alimentare la proiector.
- 4** După ce se aprind toate indicatoarele proiectorului, eliberați butonul [Esc].

Indicatorii luminoși încep să se aprindă intermitent și fișierul de configurare multiplă este scris pe unitatea flash USB. După terminarea scrierii, proiectorul se închide.


Atenție

Nu deconectați cablul de alimentare sau unitatea flash USB de la proiector în timpul scrierii fișierului. Dacă deconectați cablul de alimentare sau unitatea flash USB, este posibil ca proiectorul să nu pornească normal.

- 5** Scoateți unitatea flash USB.



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

- 6** Deconectați cablul de alimentare de la proiectorul pe care doriți să copiați setările și verificați dacă toate indicatoarele proiectorului s-au stins.
 - 7** Conectați unitatea flash pentru USB care conține fișierul de configurare multiplă salvat la portul USB-A al proiectorului.
 - 8** Țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau panoul de control și conectați cablul de alimentare la proiector.
 - 9** După ce se aprind toate indicatoarele proiectorului, eliberați butonul [Menu]. (Indicatoarele rămân aprinse aproximativ 75 de secunde.)
Când toate indicatoarele luminoase încep să lumineze intermitent, fișierul de configurare multiplă este în curs de scriere. După terminarea scrierii, proiectorul se închide.
-  **Atenție**

Nu deconectați cablul de alimentare sau unitatea flash USB de la proiector în timpul scrierii fișierului. Dacă deconectați cablul de alimentare sau unitatea, este posibil ca proiectorul să nu pornească normal.
- 10** Scoateți unitatea flash USB.

Transferul setărilor dintr-un calculator

Puteți copia setări din meniuri de pe un proiector pe altul (de același model) conectând calculatorul și proiectorul cu un cablu USB.



Puteți utiliza această metodă de configurare în lut cu următoarele versiuni de sisteme de operare:

- Windows Vista și sistemele de operare superioare
- OS X 10.7.x și sistemele de operare superioare

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

- 2** Conectați portul USB al computerului la portul USB-B al proiectorului utilizând un cablu USB.
- 3** Țineți apăsat butonul [Esc] de pe telecomandă sau panoul de control și conectați cablul de alimentare la proiector.
- 4** După ce se aprind toate indicatoarele proiectorului, eliberați butonul [Esc].
Calculatorul recunoaște proiectorul ca disc amovibil.
- 5** Deschideți pictograma sau folderul discului amovibil și salvați fișierul de configurare multiplă pe calculator.



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

- 6** Scoateți dispozitivul USB (Windows) sau glisați pictograma discului amovibil în Trash (OS X).
- 7** Deconectați cablul USB.
Proiectorul se închide.
- 8** Deconectați cablul de alimentare de la proiectorul pe care doriți să copiați setările și verificați dacă toate indicatoarele proiectorului s-au stins.
- 9** Conectați portul USB al computerului la portul USB-B al proiectorului utilizând cablul USB.
- 10** Țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă sau panoul de control și conectați cablul de alimentare la proiector.

11 După ce se aprind toate indicatoarele proiectorului, eliberați butonul [Menu].
calculatorul recunoaște proiectorul ca disc amovibil.

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



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

13 Scoateți dispozitivul USB (Windows) sau glisați pictograma discului amovibil în Trash (OS X).

14 Deconectați cablul USB.

Când toate indicatoarele luminoase încep să lumineze intermitent, fișierul de configurare multiplă este în curs de scriere. După terminarea scrierii, proiectorul se închide.

⚠ Atenție

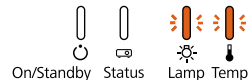

Nu deconectați cablul de alimentare de la proiector cât timp fișierul este în curs de scriere. Dacă deconectați cablul de alimentare, este posibil ca proiectorul să nu pornească corect.

» Linkuri corelate

- "Notificare de eroare la configurarea multiplă" [p.203](#)

Notificare de eroare la configurarea multiplă

Indicatoarele proiectorului vă înștiințează în cazul în care apare o eroare în timpul unei operații de configurare multiplă. Verificați starea indicatoarelor proiectorului și urmați instrucțiunile descrise în acest tabel.

Stare indicator	Problemă și soluție
 <p>On/Standby Status Lamp Temp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lampă: portocaliu - luminează intermitent rapid • Temp: portocaliu - luminează intermitent rapid 	<p>Este posibil ca fișierul de configurare multiplă să fie corupt sau ca unitatea de memorie flash USB sau cablul USB să nu fie conectate corect.</p> <p>Deconectați unitatea de memorie flash USB sau cablul USB, deconectați și apoi conectați din nou cablul de alimentare al proiectorului și încercați din nou.</p>
 <p>On/Standby Status Lamp Temp</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alimentare: albastru - luminează intermitent rapid • Stare: albastru - luminează intermitent rapid • Lampă: portocaliu - luminează intermitent rapid • Temp: portocaliu - luminează intermitent rapid 	<p>Scrierea setărilor este posibil să fi eșuat și este posibil să fi survenit o eroare în ceea ce privește firmware-ul proiectorului.</p> <p>Încetați utilizarea proiectorului, scoateți mufa de alimentare din priza electrică. Contactați Epson pentru asistență.</p>

Întreținerea proiectorului

Este posibil să trebuiască periodic să curățați fereastra de proiecție, senzorul de obstacole, filtrul de aer și gurile de ventilare pentru a preveni supraîncălzirea proiecteurului din cauza blocării ventilației.

Singurele componente pe care trebuie să le înlocuiți sunt lampa, filtrul de aer, bateriile telecomenzii, bateriile creionului interactiv și vârfurile creionului interactiv. Dacă este necesară înlocuirea oricărei alte componente, contactați Epson sau un tehnician de service autorizat de Epson.

Avertisment

Înainte de a curăța orice parte a proiecteurului, opriți-l și deconectați cablul de alimentare. Nu deschideți niciodată niciun capac al proiecteurului, cu excepția cazurilor explicate în acest manual. Tensiunile electrice periculoase din proiector vă pot răni grav.

» Linkuri corelate

- "Curățarea geamului de proiecție" [p.205](#)
- "Curățarea senzorului de obstacole" [p.206](#)
- "Curățarea carcasei proiecteurului" [p.207](#)
- "Întreținerea filtrului de aer și a gurii de ventilare" [p.208](#)
- "Întreținerea lămpii proiecteurului" [p.212](#)
- "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" [p.217](#)
- "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" [p.218](#)
- "Înlocuirea vârfului creionului interactiv" [p.219](#)

Curățați geamul de proiecție periodic sau oricând observați praf sau pete pe suprafața sa. Pentru a îndepărta praful sau petele, ștergeți cu grijă geamul de proiecție cu hârtie pentru curățarea lentilelor.

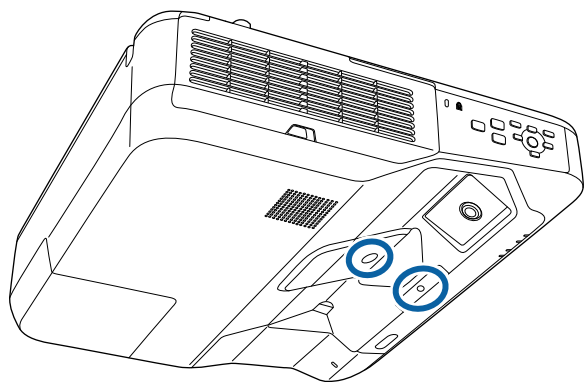
Avertisment

Nu utilizați agenți de curățare pentru lentile care conțin gaze inflamabile. Căldura mare generată de lampa proiectorului poate cauza incendii.

Atenție

Nu utilizați agenți de curățare pentru sticlă sau materiale dure pentru curățarea geamului de proiecție și feriți geamul de proiecție de impacturi pentru a nu-l deteriora.

Curățați periodic sticla senzorului de obstacole al proiectorului sau dacă observați un mesaj care vă solicită să îndepărtați orice obstacole care interferează cu zona de proiecție. Pentru a îndepărta praful sau petele, ștergeți cu grijă lentila cu hârtie pentru curățarea lentilelor.



Avertisment

Pentru curățarea senzorului de obstacole, nu utilizați agenți de curățare pentru lentile care conțin gaze inflamabile. Căldura mare generată de lampa proiectorului poate cauza incendii.

Atenție

Nu utilizați agenți de curățare pentru sticlă sau orice alte materiale dure pentru a curăța senzorul de obstacole și nu supuneți senzorul de obstacole niciunui impact. Deteriorarea suprafeței senzorului poate provoca funcționarea defectuoasă.

Înainte de a curăța carcasa proiectorului, opriți proiectorul și deconectați cablul de alimentare.

- Pentru a îndepărta praful sau murdăria, utilizați o cârpă moale, uscată și fără scame.
- Pentru a îndepărta murdăria dificilă, utilizați o cârpă umezită într-o soluție de apă și săpun cu concentrație mică. Nu pulverizați lichid direct pe proiector.

Atenție

Nu folosiți ceară, alcool, benzen, diluant sau alte substanțe chimice pentru a curăța carcasa proiectorului. Aceste substanțe pot deteriora carcasa. Nu folosiți aer comprimat, deoarece gazele pot lăsa reziduuri inflamabile.

Întreținerea regulată a filtrului este importantă pentru întreținerea proiecteurului. Curățați filtrul de aer atunci când se afișează un mesaj care vă informează că temperatura din interiorul proiecteurului a ajuns la un nivel ridicat. 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.

Atenție

Nu se efectuează întreținere regulată, proiectorul Epson vă va notifica atunci când temperatura din interiorul proiecteurului a ajuns la un nivel ridicat. Nu așteptați apariția acestei avertizări pentru a întreține filtrul proiecteurului, deoarece expunerea prelungită la temperaturi ridicate poate reduce durata de funcționare a proiecteurului sau a lămpii.

» Linkuri corelate

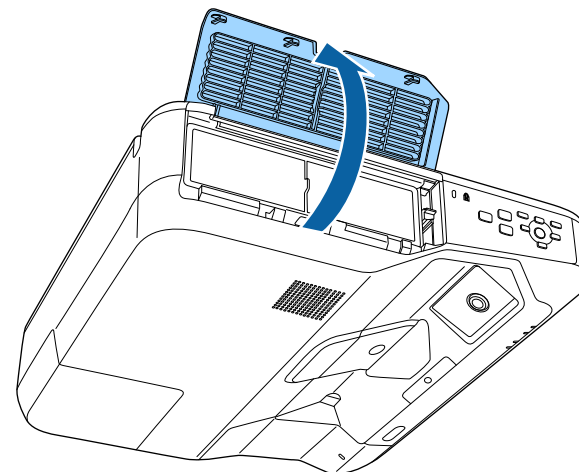
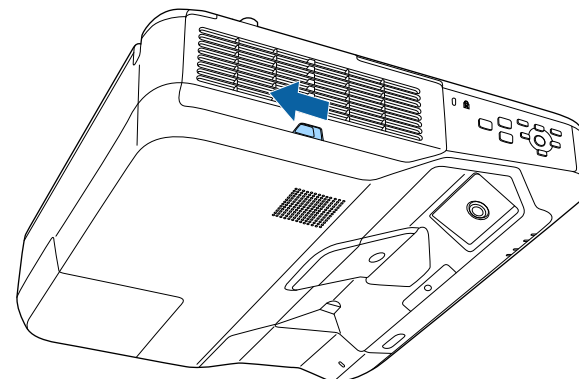
- "Curățarea filtrului de aer" [p.208](#)
- "Înlocuirea filtrului de aer" [p.210](#)

Curățarea filtrului de aer

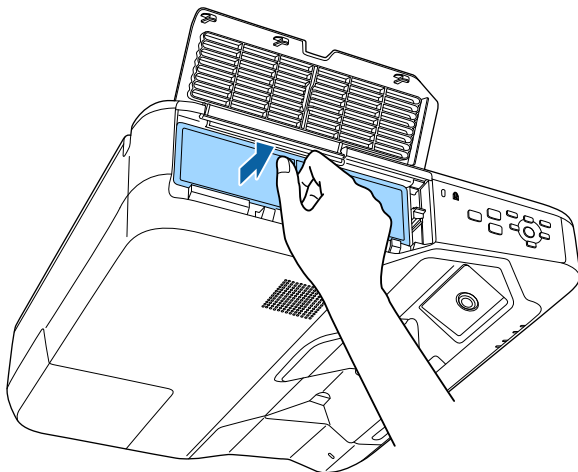
Curățați filtrul de aer al proiecteurului atunci când se acumulează praf sau se afișează un mesaj care vă informează că trebuie să îl curățați.

- 1** Opriți proiectorul și deconectați cablul de alimentare.

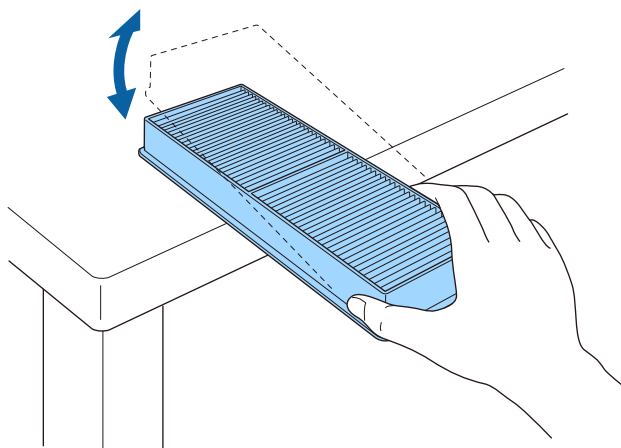
- 2** Glisați zăvorul capacului filtrului de aer și deschideți capacul filtrului de aer.



- 3** Scoateți filtrul de aer din proiector.



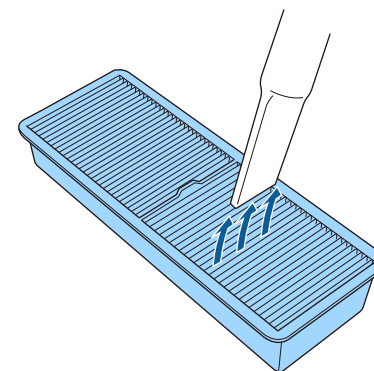
- 4** Loviți ușor fiecare parte a filtrului de aer de 4 sau 5 ori pentru a elimina praful în exces.



Atenție

Nu utilizați o forță excesivă atunci când loviți filtrul de aer, deoarece acesta poate să crape și să devină inutilizabil.

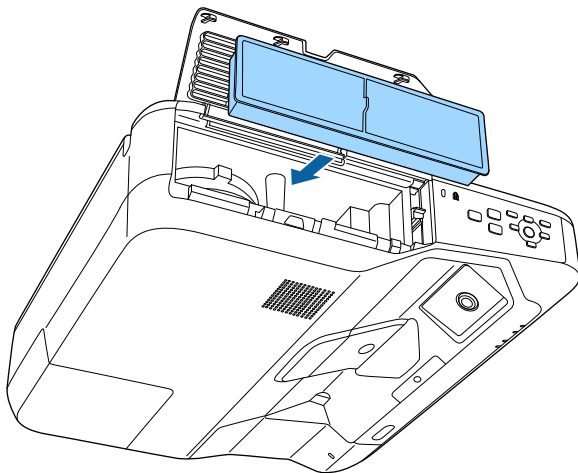
- 5** Aspirați partea din față a filtrului de aer (partea cu lamele) pentru a elimina resturile de praf.



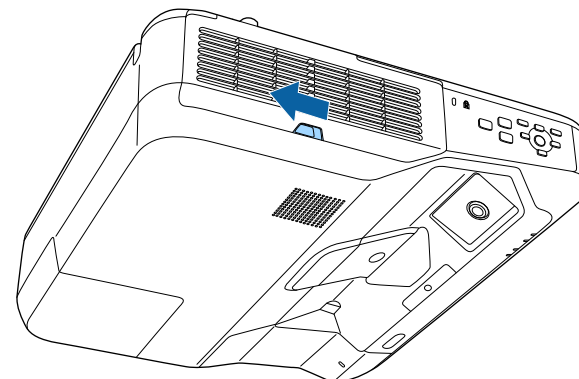
Atenție

- Nu clătiți filtrul de aer cu apă și nu folosiți detergenți sau solvenți pentru a îl curăța.
- Nu folosiți aer comprimat. Gazele pot lăsa reziduuri inflamabile sau pot antrena praf și reziduuri în sistemul optic sau alte zone sensibile ale proiectorului.

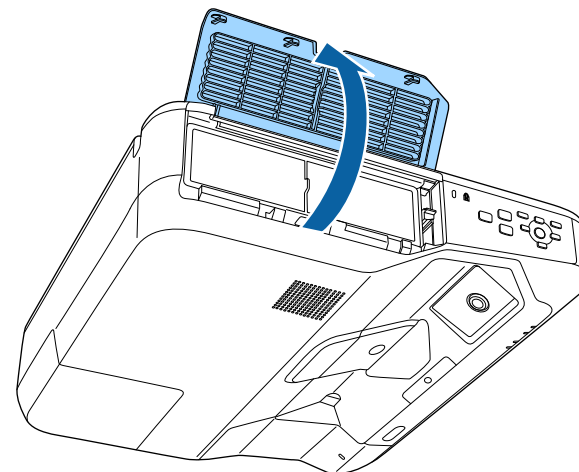
- 6** Remontați filtrul de aer în proiector după cum se afișează în ilustrația de mai jos și împingeți-l ușor până când se fixează în poziție.



- 2** Glisați zăvorul capacului filtrului de aer și deschideți capacul filtrului de aer.



- 7** Închideți capacul filtrului de aer.



Înlocuirea filtrului de aer

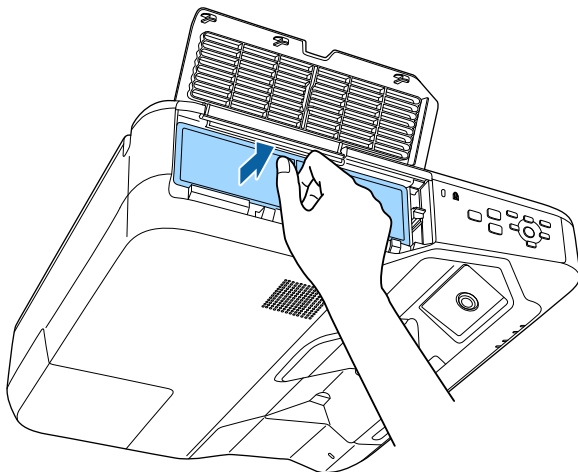
Trebuie să înlocuiți filtrul de aer în următoarele situații:

- După ce curățați filtrul de aer se afișează un mesaj care vă informează că trebuie să îl curățați sau să îl înlocuiți
- filtrul de aer este rupt sau deteriorat

Puteți înlocui filtrul de aer când proiectorul este montat pe plafon sau este așezat pe o masă.

- 1** Opriți proiectorul și deconectați cablul de alimentare.

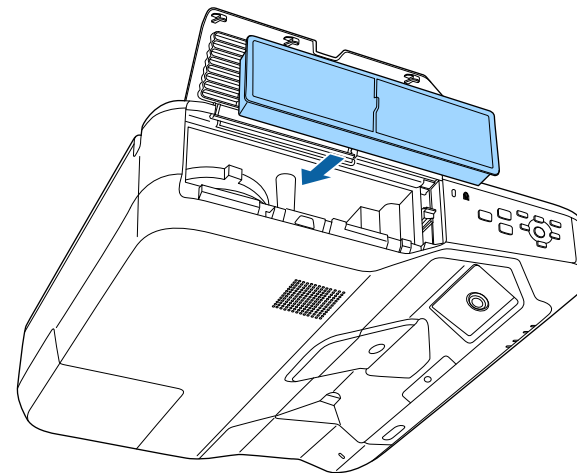
- 3** Scoateți filtrul de aer din proiector.



Scoateți din uz filtrul de aer în conformitate cu reglementările locale.

- Cadru filtru: polipropilenă
- Filtru: polipropilenă

- 4** Plasați noul filtru de aer în proiector ca în ilustrația de mai jos și împingeți-l ușor până când se fixează în poziție.



- 5** Închideți capacul filtrului de aer.

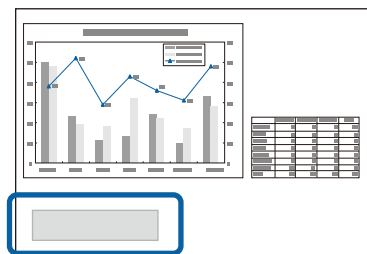
» **Linkuri corelate**

- "Piese de schimb" [p.241](#)

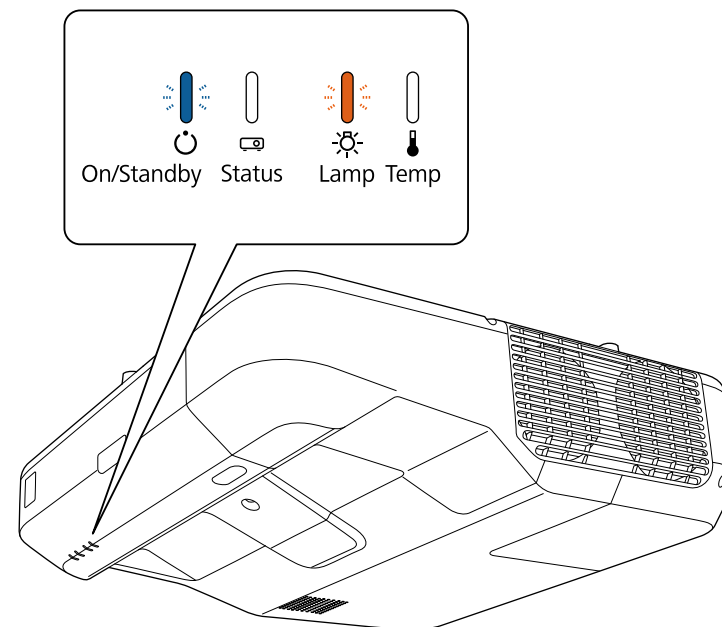
Proiectorul monitorizează numărul de ore de utilizare a lămpii și afișează această informație în sistemul de meniuri al proiecteurului.

Înlocuiți lampa cât mai repede în următoarele situații:

- imaginea proiectată devine mai întunecată sau calitatea sa scade
- Este afișat un mesaj atunci când porniți proiectorul, care vă indică necesitatea de înlocuire a lămpii (mesajul este afișat cu 100 de ore înainte de expirarea duratei de viață și apare timp de 30 de secunde)



- Indicatorul de alimentare al proiecteurului luminează intermitent în albastru și indicatorul lămpii luminează intermitent în portocaliu.



Atenție

- 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 reporniți în mod repetat proiectorul la intervale scurte de timp. 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 Epson originale. Utilizarea lămpilor generice poate afecta calitatea proiecției și siguranța. Orice deteriorare sau defecțiune cauzată de utilizarea lămpilor generice ar putea să nu fie acoperită de garanția Epson.

» Linkuri corelate

- "Înlocuirea lămpii" [p.213](#)
- "Resetarea cronometrului lămpii" [p.215](#)
- "Specificațiile proiectorului" [p.245](#)

Înlocuirea lămpii

Puteți înlocui lampa atunci când proiectorul este așezat pe o masă sau este montat pe plafon.

⚠ Avertisment

- Înainte de a înlocui lampa, lăsați-o să se răcească pentru a preveni rănirea.
- Nu dezasamblați și nu modificați niciodată lampa. Dacă instalați și utilizați o lampă modificată sau reasamblată, aceasta poate cauza incendii, electrocutare, daune sau răniri.

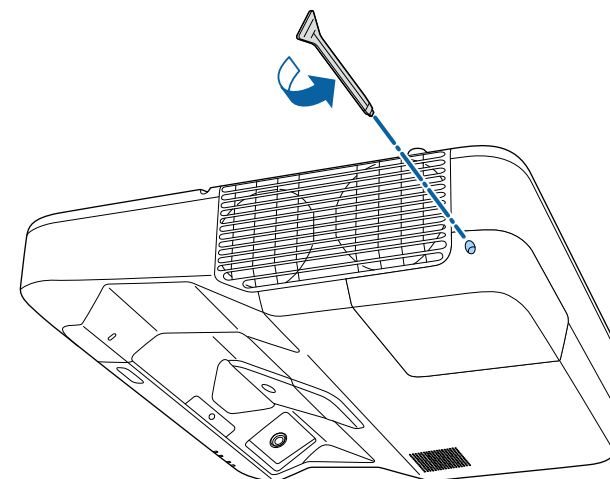
1 Opriți proiectorul și deconectați cablul de alimentare.

2 Lăsați lampa proiectorului să se răcească cel puțin o oră.

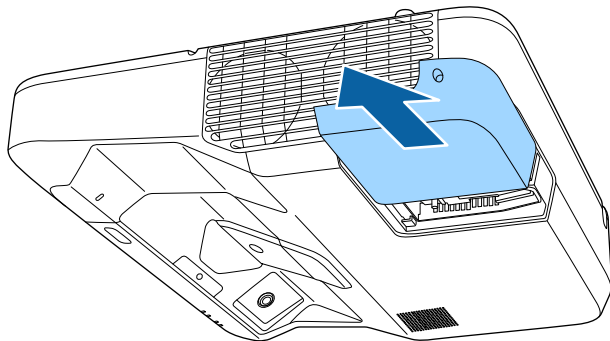
3 Utilizați șurubelnița livrată împreună cu lampa pentru a slăbi șurubul de fixare a capacului lămpii.

⚠ Avertisment

Atunci când înlocuiți lampa, este posibilă spargerea acesteia. Dacă înlocuiți lampa unui proiector montat pe perete sau 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 în gură, contactați imediat un medic.

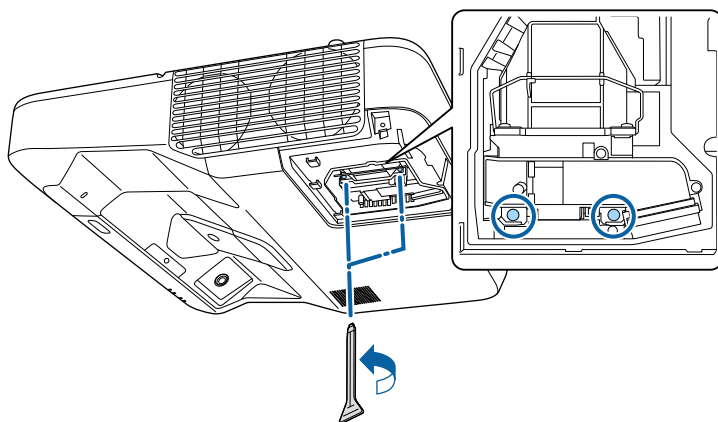


- 4** Scoateți prin glisare capacul lămpii.

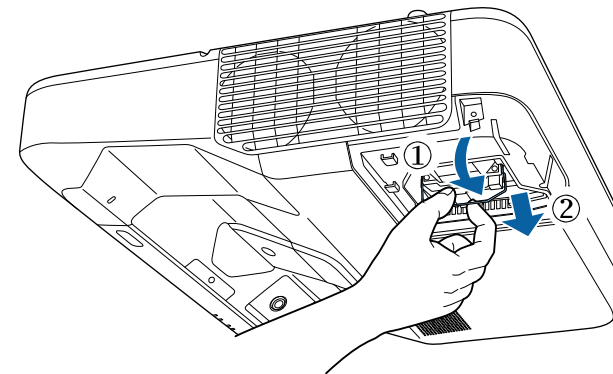


Când proiectorul este suspendat de un perete sau plafon și trebuie să înlocuiți lampa, îndepărtați cu grijă capacul lămpii și susțineți-l cu mâna pentru a-l împiedica să cadă.

- 5** Slăbiți șuruburile care fixează lampa în proiector. Șuruburile nu ies complet.

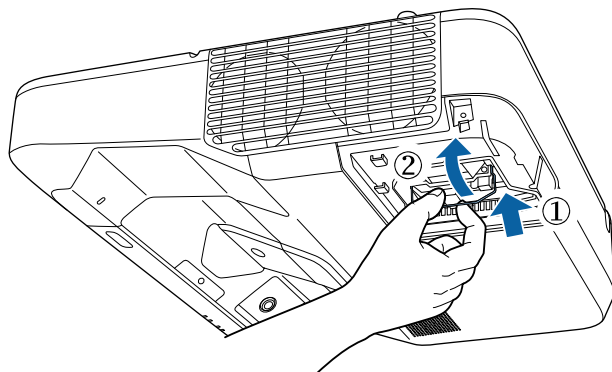


- 6** Prindeți mânerul lămpii și scoateți cu grijă lampa din proiector.



- Dacă observați că lampa este crăpată, înlocuiți-o cu o lampă nouă sau contactați Epson pentru asistență.
- Lampa din acest produs conține mercur (Hg). Consultați legile și regulamentele locale privind scoaterea din uz sau reciclarea. Nu aruncați lampa la gunoi.

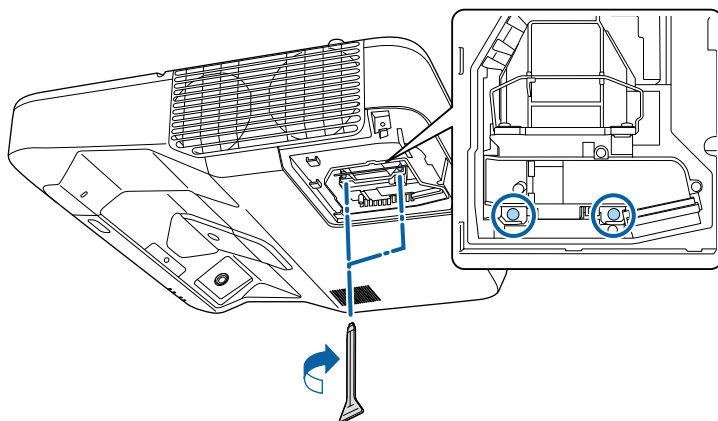
- 7** Introduceți cu grijă lampa nouă în proiector. Dacă nu intră ușor, asigurați-vă că este orientată corect. Împingeți mânerul în sus.



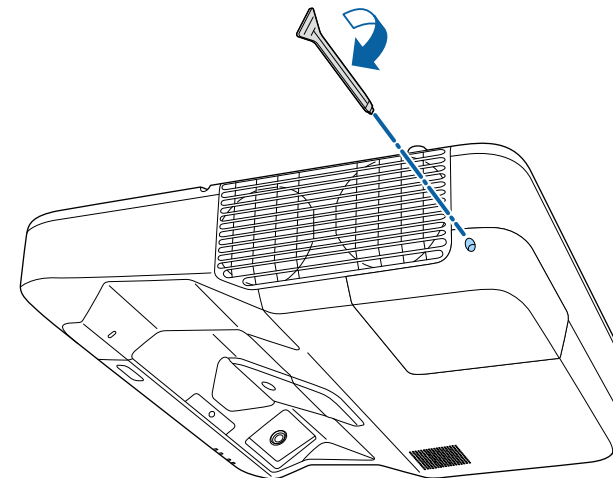
Atenție

Nu atingeți suprafețele de sticlă ale ansamblului lămpii pentru a preveni defectarea prematură a lămpii.

- 8** Împingeți lampa ferm și strângeți șuruburile de fixare.



- 9** Montați la loc capacul lămpii și strângeți șurubul de fixare.



- Asigurați-vă că ați fixat bine capacul lămpii; în caz contrar, proiectorul nu va porni.
- Nu reinstalați capacul lămpii cu prea multă forță. Capacul lămpii nu trebuie să fie deformat.

Resetați cronometrul lămpii pentru a monitoriza utilizarea lămpii noi.

» Linkuri corelate

- "Piese de schimb" [p.241](#)

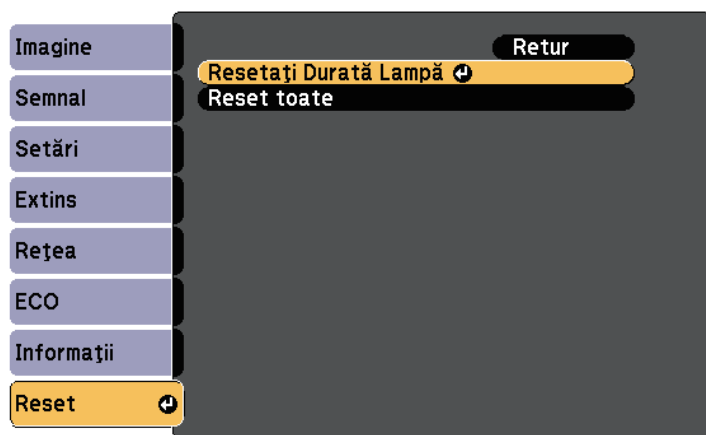
Resetarea cronometrului lămpii

Trebuie să resetați cronometrul lămpii după ce o înlocuiți pentru a nu se mai afișa mesajul de înlocuire a lămpii și a monitoriza corect utilizarea lămpii.



Nu resetați cronometrul lămpii dacă nu ați înlocuit lampa pentru a evita furnizarea de informații incorecte despre utilizarea lămpii.

- 1** Porniți proiectorul.
- 2** Apăsați pe butonul [Menu] de pe panoul de control sau telecomandă.
- 3** Selectați meniul **Reset** și apăsați pe [Enter].
- 4** Selectați **Resetați Durată Lampă** și apăsați pe [Enter].



Veți vedea un mesaj în care sunteți întrebat dacă doriți să resetați cronometrul lămpii.

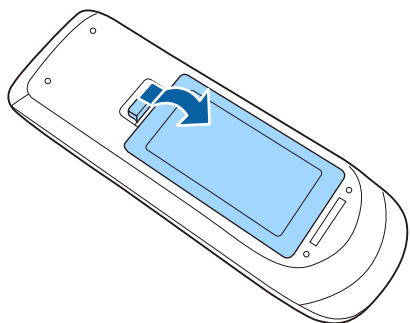
- 5** Selectați **Da** și apăsați pe [Enter].
- 6** Apăsați pe [Menu] sau [Esc] pentru a ieși din meniuri.

Telecomanda utilizează două baterii AA cu mangan sau alcaline. Înlocuiți bateriile imediat după ce se consumă.

Atenție

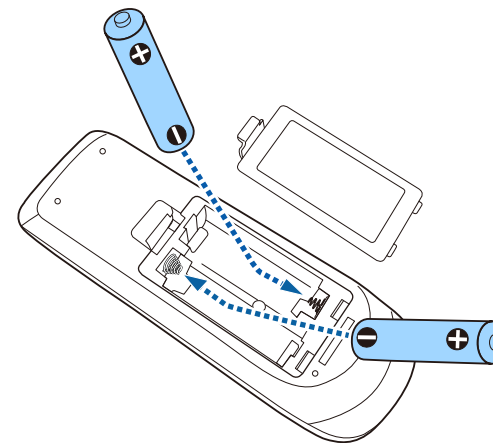
Asigurați-vă că ați citit *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță* înainte de a manipula bateriile.

- 1** Scoateți capacul compartimentului pentru baterii precum în ilustrația de mai jos.



- 2** Scoateți bateriile vechi.

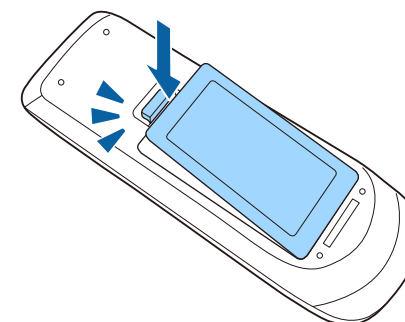
- 3** Introduceți bateriile cu capetele + și – orientate ca în ilustrația de mai jos.



⚠ Avertisment

Verificați poziția marcajelor (+) și (–) din interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateriile sunt introduse corect. Dacă bateriile nu sunt utilizate corect, acestea pot să explodeze sau să provoace scurgeri, incendii, accidente sau deteriorarea produsului.

- 4** Reamplasați capacul compartimentului pentru baterii și apăsați-l în jos, până când se fixează cu un declic.



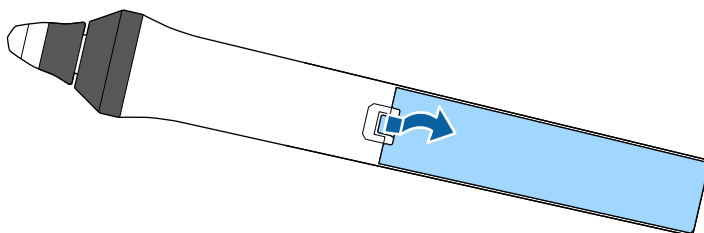
Creionul interactiv utilizează o baterie AA cu mangan, o baterie AA alcalină sau o baterie reîncărcabilă Eneloop (BK-3MCC). Înlocuiți bateria imediat după ce se consumă.

Atunci când bateria este descărcată, indicatorul creionului luminează intermitent atunci când apăsați pe butonul de pe partea laterală a creionului. Atunci când bateria este consumată, indicatorul creionului se stinge.

Atenție

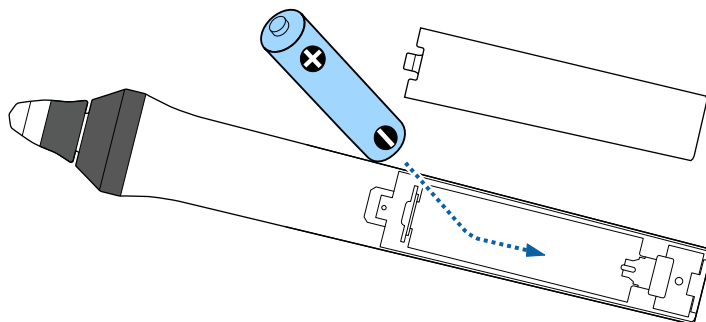
Asigurați-vă că ați citit *Instrucțiuni pentru lucrul în siguranță* înainte de a manipula bateriile.

- 1** Scoateți capacul compartimentului pentru baterii precum în ilustrația de mai jos.



- 2** Scoateți bateria veche.

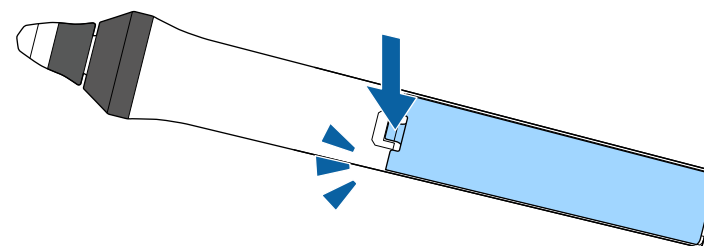
- 3** Introduceți bateria cu capetele + și - orientate corect conform ilustrației de mai jos.



⚠ Avertisment

Verificați poziția polilor marcați cu (+) și (-) în interiorul compartimentului pentru baterii pentru a vă asigura că bateria este introdusă corect. Dacă bateria nu este utilizată corect, aceasta poate să explodeze sau să provoace scurgeri, incendii, accidente sau deteriorarea produsului.

- 4** Reamplasați capacul compartimentului pentru baterii și apăsați-l în jos, până când se fixează cu un declic.



Cele două creioane interactive sunt livrate împreună cu două tipuri de vârfuli de creion, vârfuli moi și vârfuli tari. Vârfulurile moi de creion sunt montate implicit pe creioane.

- Dacă vârful moale se murdărește sau se deteriorează, acesta își pierde capacitatea de răspuns. Înlocuiți-l cu unul nou livrat împreună cu produsul.
- Dacă vârful moale este dificil de utilizat pe o suprafață texturată, înlocuiți-l cu vârful tare.



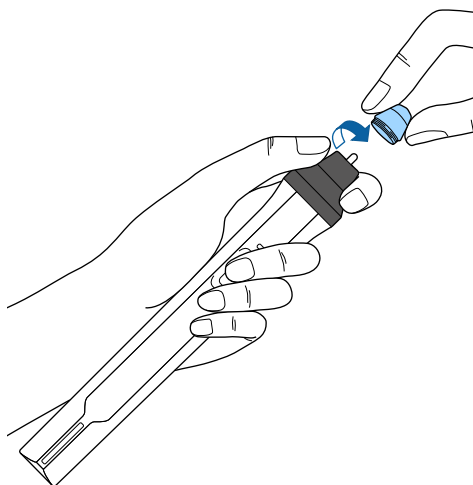
Dacă vârful tare este uzat sau deteriorat, înlocuiți-l cu unul nou.

» Linkuri corelate

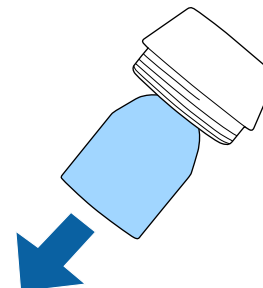
- "Înlocuirea vârfului moale al creionului" [p.219](#)
- "Înlocuirea vârfului moale al creionului cu vârful tare" [p.220](#)

Înlocuirea vârfului moale al creionului

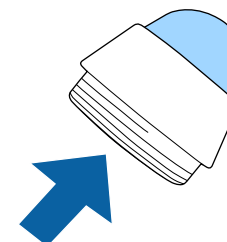
- 1** Răsuciți vârful creionului interactiv pentru a-l scoate.



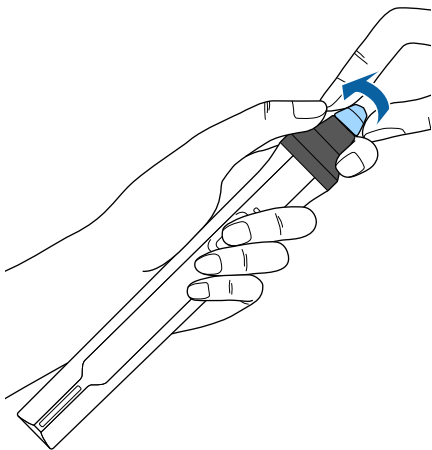
- 2** Extrageți direct vârful moale.



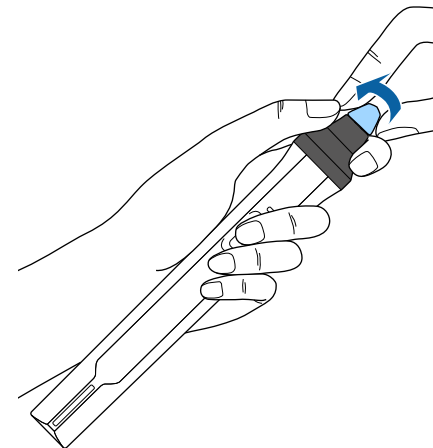
- 3** Introduceți vârful nou.



- 4** Înșurubați vârful creionului.

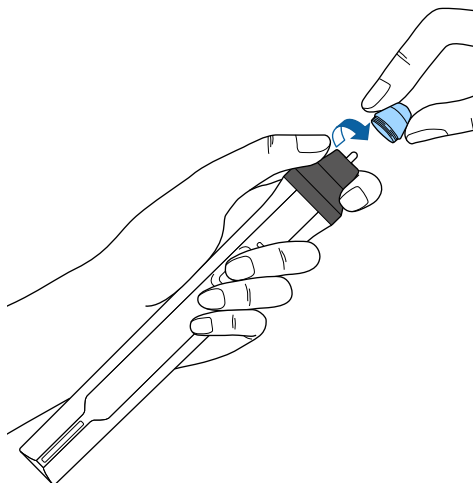


2 Înșurubați vârful tare al creionului.



Înlocuirea vârfului moale al creionului cu vârful tare

1 Răsuciți vârful creionului interactiv pentru a-l scoate.



Rezolvarea problemelor legate de funcționarea proiectorului

Dacă apar probleme la utilizarea proiectorului, consultați soluțiile prezentate în secțiunile următoare.

» Linkuri corelate

- "Probleme legate de proiecție" [p.222](#)
- "Starea indicatoarelor proiectorului" [p.223](#)
- "Utilizarea afișărilor de ajutor ale proiectorului" [p.225](#)
- "Rezolvarea problemelor legate de afișarea imaginilor și redarea sunetului" [p.226](#)
- "Probleme de operare a telecomenzii sau a proiectorului - SOLUȚII" [p.232](#)
- "Soluționarea problemelor legate de funcțiile interactive" [p.234](#)
- "Probleme de rețea - SOLUȚII" [p.237](#)


Dacă proiectorul nu funcționează corect, opriți-l, deconectați-l și apoi reconectați-l și porniți-l.

Dacă problema persistă, încercați următoarele:

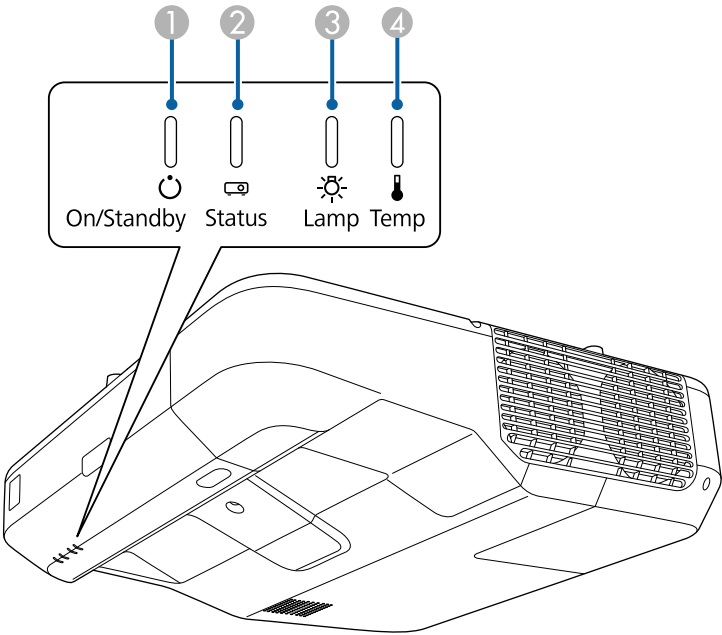
- Indicatoarele de pe proiector pot indica problema.
- Sistemul e ajutor al proiectorului poate afișa informații despre problemele frecvente.
- Soluțiile prezentate în acest manual vă pot ajuta să rezolvați numeroase probleme.

Dacă niciuna dintre aceste soluții nu vă este de ajutor, contactați Epson pentru asistență tehnică.

Indicatoarele de pe proiector indică starea proiecteurului și vă indică apariția unei probleme. Verificați starea și culoarea indicatoarelor și apoi consultați acest tabel pentru soluții.



- Dacă indicatoarele afișează o combinație care nu este listată în tabelul de mai jos, opriți proiectorul, deconectați-l și contactați Epson pentru asistență.



- 1 Indicatorul Alimentare
- 2 Indicator de stare
- 3 Indicator lampă
- 4 Indicator Temp (temperatură)

Stare proiector

Indicator și stare	Problemă și soluții
Power: aprins albastru Status: aprins albastru Lamp: stins Temp: stins	Funcționare normală.
Power: aprins albastru Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: stins Temp: stins	Proiectorul se încălzește sau se oprește din funcționare. Atunci când proiectorul se încălzește, așteptați circa 30 de secunde pentru afișarea imaginii. În timpul încălzirii și închiderii toate butoanele sunt dezactivate.
Power: aprins albastru Status: stins Lamp: stins Temp: stins	Standby, inactivitate sau monitorizare. Atunci când apăsați pe butonul de alimentare, proiecția pornește.
Power: aprindere intermitentă (albastru) Status: stins Lamp: stins Temp: stins	Se pregătește monitorizarea și toate funcțiile sunt dezactivate.
Power: aprindere intermitentă (albastru) Status: diverse stări Lamp: diverse stări Temp: aprindere intermitentă (portocaliu)	Proiectorul este supraîncălzit. <ul style="list-style-type: none">• Asigurați-vă că gurile de ventilare și filtrul de aer nu sunt înfundate cu praf sau obstrucționate de obiecte din jur.• Curățați sau înlocuiți filtrul de aer.• Asigurați-vă că temperatura ambiantă nu este prea ridicată.

Indicator și stare	Problemă și soluții
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: stins Temp: aprins portocaliu	Proiectorul s-a supraîncălzit și s-a oprit. Lăsați proiectorul oprit timp de 5 minute pentru a se răci. <ul style="list-style-type: none"> Asigurați-vă că gurile de ventilare și filtrul de aer nu sunt înfundate cu praf sau obstrucționate de obiecte din jur. Curățați sau înlocuiți filtrul de aer. Dacă utilizați proiectorul la o altitudine ridicată, setați opțiunea Mod altitudine mare la Pornit din meniul Extins al proiecteurului. ☛ Extins > Funcționare > Mod altitudine mare Dacă problema persistă, deconectați proiectorul și contactați Epson pentru ajutor.
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: aprins portocaliu Temp: stins	Lampa are o problemă. <ul style="list-style-type: none"> Verificați dacă lampa nu este arsă, spartă sau instalată incorect. Instalați din nou lampa sau, dacă este necesar, înlocuiți-o. Curățați filtrul de aer. Dacă utilizați proiectorul la o altitudine ridicată, setați opțiunea Mod altitudine mare la Pornit din meniul Extins al proiecteurului. ☛ Extins > Funcționare > Mod altitudine mare Dacă problema persistă, deconectați proiectorul și contactați Epson pentru ajutor.
Power: aprindere intermitentă (albastru) Status: diverse stări Lamp: aprindere intermitentă (portocaliu) Temp: diverse stări	Înlocuiți lampa cât mai curând pentru a preveni deteriorarea sa. Nu mai utilizați proiectorul.
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: stins Temp: aprindere intermitentă (portocaliu)	Un ventilator sau un senzor are o problemă. Opriți proiectorul, deconectați-l și contactați Epson pentru ajutor.

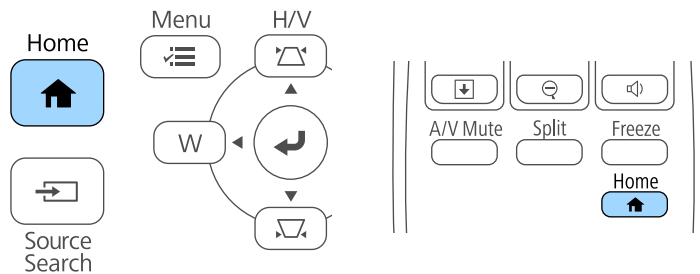
Indicator și stare	Problemă și soluții
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: aprindere intermitentă (portocaliu) Temp: stins	Eroare internă la proiector. Opriți proiectorul, deconectați-l și contactați Epson pentru ajutor.
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: aprindere intermitentă (portocaliu) Temp: aprindere intermitentă (portocaliu)	Eroare la irisul automat Opriți proiectorul, deconectați-l și contactați Epson pentru ajutor.
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: aprins portocaliu Temp: aprins portocaliu	Eroare la alimentare (balast). Opriți proiectorul, deconectați-l și contactați Epson pentru ajutor.
Power: stins Status: aprindere intermitentă (albastru) Lamp: aprins portocaliu Temp: aprins portocaliu	Eroare de detecție a obstacolelor. Se aude un sunet de avertizare și se afișează mesajul „Îndepărtați orice obstacole care interferează cu zona pe care se face proiecția.”. Proiectorul se oprește automat dacă nu se execută nicio operațiune. <ul style="list-style-type: none"> Asigurați-vă că nu există obstacole care interferează cu fereastra de proiecție. Îndepărtați eventualele obstacole. Dacă nu există niciun obstacol, curățați senzorul de obstacole. <p>Dacă problema persistă, opriți proiectorul, deconectați-l și contactați Epson pentru asistență.</p>

» Linkuri corelate

- "Curățarea filtrului de aer" [p.208](#)
- "Înlocuirea filtrului de aer" [p.210](#)
- "Înlocuirea lămpii" [p.213](#)

Puteți afișa informații care să vă ajute să rezolvați probleme frecvente utilizând sistemul de ajutor al proiectorului.

- 1 Porniți proiectorul.
- 2 Apăsați pe butonul [Home] de pe panoul de control sau telecomandă.

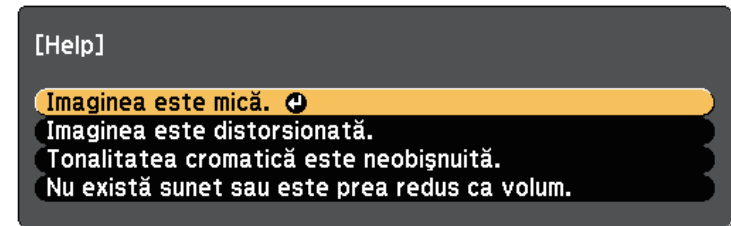


- 3 Selectați pictograma ? de pe ecranul principal.



- 4 Selectați **Afișare meniul Help** din mesajul afișat.
Se afișează meniul Ajutor.

- 5 Folosiți săgețile „în sus” și „în jos” pentru a evidenția problema pe care doriți să o rezolvați.



- 6 Apăsați pe [Enter] pentru a vizualiza soluțiile.
- 7 După ce terminați, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - pentru a selecta altă problemă de rezolvat, apăsați pe butonul [Esc].
 - Pentru a ieși din sistemul de ajutor, apăsați pe butonul [Menu].

Dacă aveți probleme legate de afișarea imaginilor și redarea sunetului, consultați soluțiile prezentate în secțiunile următoare.

» Linkuri corelate

- "Nu se afișează nicio imagine – SOLUȚII" [p.226](#)
- "Imaginile nu se proiectează corect la utilizarea funcției USB Display – SOLUȚII" [p.226](#)
- "Apare mesajul „Fără semnal” – SOLUȚII" [p.227](#)
- "Apare mesajul „Nu e acceptat” – SOLUȚII" [p.228](#)
- "Se afișează o imagine parțială - SOLUȚII" [p.228](#)
- "Imaginea nu este dreptunghiulară - SOLUȚII" [p.228](#)
- "Imaginea conține zgomot sau este statică - SOLUȚII" [p.229](#)
- "Imaginea este neclară sau încețoșată - SOLUȚII" [p.229](#)
- "Strălucirea imaginii și culorile sunt incorecte - SOLUȚII" [p.230](#)
- "Probleme de sunet - SOLUȚII" [p.230](#)
- "Numele fișierelor imagine nu sunt afișate corespunzător în caracteristica PC Free - SOLUȚII" [p.231](#)

Nu se afișează nicio imagine – SOLUȚII

Dacă nu se afișează nicio imagine, încercați soluțiile de mai jos.

- Apăsați pe butonul de alimentare pentru a porni proiectorul.
- Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a vedea dacă proiecția imaginilor a fost dezactivată temporar.
- Asigurați-vă că toate cablurile necesare sunt bine conectate și că este pornită alimentarea pentru proiector și sursele video conectate.
- Asigurați-vă că imaginea proiectată nu este complet neagră (numai la proiecția de imagini de pe un calculator).
- Asigurați-vă că setările din meniul proiectorului sunt corecte.
- Apăsați pe butonul de alimentare al proiectorului pentru a îl activa din modul Standby sau Inactivare. De asemenea, verificați dacă nu cumva calculatorul este în modul Inactivare sau afișează un economizor de ecran fără nicio imagine.
- Verificați setările din meniul **Semnal** al proiectorului pentru a vă asigura că sunt corecte pentru sursa video curentă.

- Ajustați setarea **Strălucire** în meniul **Imagine** al proiectorului.
- Selectați **Normal** drept setare **Consum energie**.
☛ **ECO > Consum energie**
- Verificați setarea **Ecran** din meniul **Extins** al proiectorului pentru a verifica dacă opțiunea **Mesaje** este setată la **Pornit**.
- Dacă proiectorul nu răspunde la apăsarea pe butoanele de pe panoul de control, este posibil ca butoanele să fie blocate în interesul securității. Deblocați butoanele din setarea **Blocare funcționare** din meniul **Setări** al proiectorului sau folosiți telecomanda pentru a porni proiectorul.
☛ **Setări > Setare blocare > Blocare funcționare**
- Dacă proiectorul nu răspunde la apăsarea pe butoanele de pe telecomandă, asigurați-vă că receptoarele pentru telecomandă sunt pornite.
- Pentru imagini proiectate cu aplicația Windows Media Center, reduceți dimensiunea ecranului de la modul Ecran complet.
- Pentru imagini proiectate din aplicații care utilizează Windows DirectX, dezactivați funcțiile DirectX.
- Este posibil ca proiectorul să nu poată proiecta înregistrări video redade pe calculator care sunt protejate de legislația privind drepturile de autor. Pentru mai multe detalii, consultați manualul calculatorului.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine" [p.176](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Deblocarea butoanelor proiectorului" [p.148](#)

Imaginile nu se proiectează corect la utilizarea funcției USB Display – SOLUȚII

Dacă nu apare nicio imagine sau imaginea apare incorect la utilizarea funcției USB Display, încercați soluțiile de mai jos.

- Apăsați pe butonul [USB] de pe telecomandă.

- Asigurați-vă că software-ul Epson USB Display a fost instalat corect. Dacă este necesar, instalați manual software-ul.
- Pentru OS X: selectați pictograma **USB Display** din folderul **Dock**. Dacă pictograma nu apare în **Dock**, faceți dublu clic pe **USB Display** în folderul **Applications**.
Dacă selectați **Exit** din meniul pictogramei **USB Display** pe **Dock**, USB Display nu pornește automat când conectați cablul USB.
- Pentru imagini proiectate cu aplicația Windows Media Center, reduceți dimensiunea ecranului de la modul Ecran complet.
- Pentru imagini proiectate din aplicații care utilizează Windows DirectX, dezactivați funcțiile DirectX.
- În cazul în care cursorul mouse-ului tremură, selectați **Make the movement of the mouse pointer smooth** în programul **Epson USB Display Settings** de pe calculator.
- Dezactivați opțiunea **Transfer fereastră stratificată** în programul **Setări Epson USB Display** de pe calculator.
- Pentru proiectoarele cu rezoluție WUXGA (1920×1200), dacă schimbați rezoluția calculatorului în timpul proiecției, performanțele și calitatea redării video se pot diminua.
- Selectați **USB Display/Easy Interactive Function** sau **Mouse fără fir/USB Display** drept setarea **USB Type B** în meniul **Extins** al proiecteurului.

» Linkuri corelate

- "Conectarea la un calculator pentru video și audio USB" [p.28](#)

- Conectați sursa video direct la proiector.
- Dacă proiectați imagini de pe un laptop, asigurați-vă că acesta este setat să afișeze pe un monitor extern.
- Asigurați-vă că nu este în modul de repaus computerul conectat.
- Dacă este necesar, opriți proiectorul și calculatorul sau sursa video conectată, apoi porniți-le din nou.
- Dacă proiectați de la o sursă HDMI, înlocuiți cablul HDMI cu unul mai scurt.

» Linkuri corelate

- "Afișarea de pe un laptop" [p.227](#)
- "Afișarea de pe un laptop Mac" [p.228](#)

Afișarea de pe un laptop

Dacă apare mesajul "Fără semnal" când proiectați de pe un laptop, trebuie să configurați laptopul astfel încât să afișeze pe un monitor extern.

- 1** Țineți apăsată tasta **Fn** și apăsați pe tasta cu pictograma monitor sau cu textul **CRT/LCD**. (Consultați manualul laptopului pentru detalii).
Așteptați câteva secunde să apară o imagine.
- 2** Pentru a afișa pe monitorul laptopului și pe proiector, apăsați pe același taste încă o dată.
- 3** Dacă laptopul și proiectorul nu afișează aceeași imagine, verificați utilitarul Windows **Display** pentru a vă asigura că portul pentru monitorul extern este activat și că modul desktop extins este dezactivat. (Consultați manualul computerului sau pe cel al sistemului Windows pentru instrucțiuni.)
- 4** Dacă este cazul, verificați setările plăcii video și setați opțiunea pentru afișarea multiplă la **Clonă** sau **Oglindire**.

Apare mesajul „Fără semnal” – SOLUȚII

Dacă apare mesajul "Fără semnal", încercați soluțiile de mai jos:

- Apăsați pe butonul [Source Search] și așteptați câteva secunde să apară o imagine.
- Porniți calculatorul sau sursa video conectată și, dacă este necesar, apăsați pe Redare pentru a începe prezentarea.
- Verificați dacă toate cablurile necesare pentru proiecție sunt bine conectate.

Afișarea de pe un laptop Mac

Dacă apare mesajul "Fără semnal" când proiectați de pe un laptop Mac, trebuie să configurați laptopul astfel încât să afișeze în oglindă. (Consultați manualul laptopului pentru detalii.)

- 1** Deschideți utilitarul **System Preferences** și selectați **Displays**.
- 2** Selectați opțiunea **Display** sau **Color LCD**, dacă este cazul.
- 3** Faceți clic pe fila **Arrange** sau **Arrangement**.
- 4** Selectați **Mirror Displays**.

Apare mesajul „Nu e acceptat” – SOLUȚII

Dacă apare mesajul "Nu e acceptat", încercați soluțiile de mai jos:

- Asigurați-vă că ați selectat semnalul de intrare corect din meniul **Semnal** al proiectorului.
- Asigurați-vă că rezoluția de afișare a calculatorului nu depășește limitele de rezoluție și de frecvență ale proiectorului. Dacă este cazul, selectați altă rezoluție de afișare pentru calculatorul dvs. (Consultați manualul calculatorului pentru detalii.)

» Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Rezoluții de afișare acceptate" [p.243](#)

Se afișează o imagine parțială - SOLUȚII

Dacă se afișează doar o imagine parțială, încercați soluțiile de mai jos:

- Apăsați pe butonul [Auto] de pe telecomandă pentru a optimiza semnalul imaginii.

- Încercați să ajutați poziția imaginii folosind setarea **Poziție** din meniul **Semnal** al proiectorului.
- Apăsați pe butonul [Aspect] de pe telecomandă pentru a selecta alt format de imagine.
- Modificați setarea **Rezoluție** din meniul **Semnal** al proiectorului în funcție de semnalul pentru echipamentul conectat.
- Dacă ați mărit sau ați micșorat imaginea folosind butoanele [E-Zoom], apăsați pe butonul [Esc] până când proiectorul revine la afișarea completă.
- Verificați setările de afișare ale calculatorului pentru a dezactiva afișarea duală și pentru a seta rezoluția în limitele proiectorului. (Consultați manualul calculatorului pentru detalii.)
- Verificați rezoluția pentru fișierele de prezentare pentru a vedea dacă acestea au fost create pentru o rezoluție diferită. (Consultați ajutorul pentru software pentru detalii.)
- Asigurați-vă că ați selectat modul de proiecție corect. Puteți selecta modul utilizând setarea **Proiecție** în meniul **Extins** al proiectorului.
- Efectuați Mutare imagine pentru a ajusta poziția imaginii după ajustarea dimensiunii imaginii sau corectarea distorsiunii în trapez.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Rezoluții de afișare acceptate" [p.243](#)
- "Ajustarea poziției imaginii" [p.64](#)

Imaginea nu este dreptunghiulară - SOLUȚII

Dacă imaginea proiectată nu este dreptunghiulară, încercați următoarele soluții:

- Plasați proiectorul astfel încât să proiecteze direct pe mijlocul ecranului în formă pătrată, dacă este posibil.
- Dacă ați reglat înălțimea proiectorului folosind piciorul proiectorului, apăsați pe butoanele pentru distorsiunea trapezoidală pentru a ajusta forma imaginii.

- Ajustați setarea Quick Corner pentru a corecta forma imaginii.
☛ **Setări > Corectare geometrică > Quick Corner**
- Ajustați setarea Corectare arc pentru a corecta forma imaginii care este proiectată pe o suprafață curbată.
☛ **Setări > Corectare geometrică > Corectare arc**
- » **Linkuri corelate**
 - "Corectarea formei imaginii cu butoanele de ajustare a distorsiunii trapezoidale" [p.56](#)
 - "Corectarea formei imaginii cu funcția Quick Corner" [p.57](#)
 - "Corectarea formei imaginii pe o suprafață curbată" [p.59](#)

Imaginea conține zgomot sau este statică - SOLUȚII

Dacă imaginea proiectată conține interferențe electronice (zgomot) sau este statică, încercați următoarele soluții:

- Verificați cablurile care conectează calculatorul la sursa video a proiectorului. Acestea ar trebui:
 - să fie separate de cablul de alimentare pentru a preveni interferențele
 - să fie conectate ferm la ambele capete
 - să nu fie conectate la un cablu prelungitor
- Verificați setările din meniul **Semnal** al proiectorului pentru a vă asigura că sunt corecte pentru sursa video.
- Dacă sunt disponibile pentru sursa video pe care o folosiți, ajustați setările **De-întreșere** și **Reducere zgomot** din meniul **Imagine** al proiectorului.
- Selectați o rezoluție video pentru calculator și o frecvență de reîmprospătare care să fie compatibile cu proiectorul.
- Dacă proiectați de pe un calculator, apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă pentru a ajusta automat setările **Urmărire** și **Sincro**. Dacă imaginile nu sunt ajustate corect, ajustați manual setările **Urmărire** și **Sincro** din meniul **Semnal** al proiectorului.
- Selectați **Auto** ca setare pentru opțiunea **Rezoluție** din meniul **Semnal** al proiectorului.

- Dacă ați ajustat forma imaginii folosind butoanele proiectorului, reduceți nivelul setării **Claritate** din meniul **Imagine** pentru a îmbunătăți calitatea imaginii.
- Dacă ați conectat un cablu prelungitor de alimentare, încercați să proiectați fără acesta pentru a vedea dacă acesta a provocat interferențe cu semnalul.
- Dacă folosiți funcția USB Display, dezactivați setarea **Transfer fereastră stratificată** din programul **Setări Epson USB Display** de pe calculator.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine" [p.176](#)
- "Rezoluții de afișare acceptate" [p.243](#)

Imaginea este neclară sau încețoșată - SOLUȚII

Dacă imaginea proiectată este neclară sau încețoșată, încercați următoarele soluții:

- reglați focalizarea imaginii.
- Curățați geamul de proiecție.



Pentru a evita condensarea obiectului după trecerea de la un mediu rece, lăsați proiectorul să ajungă la temperatura încăperii înainte de a-l folosi.

- Poziționați proiectorul suficient de aproape de ecran.
- Poziționați proiectorul astfel încât unghiul de ajustare a distorsiunii trapezoidale să nu fie atât de mare încât să distorsioneze imaginea.
- Ajustați setarea **Claritate** din meniul **Imagine** al proiectorului pentru a îmbunătăți calitatea imaginii.
- Dacă proiectați de pe un calculator, apăsați butonul [Auto] de pe telecomandă pentru a ajusta automat urmărirea și sincronizarea. Dacă rămân benzi sau zone neclare, afișați o imagine uniformă pe ecran și ajustați manual setările **Urmărire** și **Sincro** din meniul **Semnal** al proiectorului.

- Dacă proiectați de pe un calculator, folosiți o rezoluție scăzută sau selectați o rezoluție care corespunde cu rezoluția nativă a proiectorului.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine" [p.176](#)
- "Rezoluții de afișare acceptate" [p.243](#)
- "Curățarea geamului de proiecție" [p.205](#)

Strălucirea imaginii și culorile sunt incorecte - SOLUȚII

Dacă imaginea proiectată este prea închisă sau prea deschisă ori dacă tonurile de culoare sunt incorecte, încercați următoarele soluții:

- Apăsați pe butonul [Color Mode] de pe telecomandă pentru a încerca moduri de culoare diferite pentru imagine și pentru mediu.
- Verificați setările sursei video.
- Ajustați setările disponibile din meniul **Imagine** al proiectorului pentru sursa de intrare curentă, precum **Strălucire**, **Contrast**, **Tentă**, **Temp. Culoare**, și/sau **Saturare culoare**.
- Asigurați-vă că ați selectat setarea **Semnal intrare** sau **Semnal video** corespunzătoare din meniul **Semnal** al proiectorului, dacă se aplică pentru sursa de imagini.
 - ☛ **Semnal > Avansat > Semnal intrare**
 - ☛ **Semnal > Avansat > Semnal video**
- Asigurați-vă că ați selectat setarea **Gamma** sau **RGBCMY** corespunzătoare în meniul **Imagine** al proiectorului.
 - ☛ **Imagine > Avansat**
- Asigurați-vă că toate cablurile sunt conectate ferm la proiector și la dispozitivul dvs. video. Dacă ați conectat cabluri de dimensiuni mari, încercați să le înlocuiți cu cabluri mai scurte.
- Dacă utilizați opțiunea ECO drept **Consum energie**, încercați să selectați **Normal**.
 - ☛ **ECO > Consum energie**



La altitudini mari sau în locații cu temperaturi înalte, imaginea ar putea deveni mai închisă, existând posibilitatea să nu puteți ajusta setarea **Consum energie**.

- Poziționați proiectorul suficient de aproape de ecran.
- Dacă imaginea se închide la culoare treptat, este posibil să fie necesară înlocuirea lămpii proiectorului în viitorul apropiat.

» Linkuri corelate

- "Mod culoare" [p.69](#)
- "Setări pentru semnalul de intrare - meniul Semnal" [p.178](#)
- "Setări pentru calitatea imaginii - meniul Imagine" [p.176](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)

Probleme de sunet - SOLUȚII

Dacă nu aveți sunet ori dacă volumul este prea mare sau prea mic, încercați următoarele soluții:

- Ajustați setările de volum ale proiectorului.
- Apăsați pe butonul [A/V Mute] de pe telecomandă pentru a relua redarea imaginii și a sunetului dacă acestea au fost oprite temporar.
- Verificați calculatorul sau sursa video pentru a vă asigura că volumul este activat și că ieșirea audio este setată pentru sursa corespunzătoare.
- Deconectați cablul audio și reconectați-l.
- Verificați conexiunile cablului dintre proiector și sursa video.
- Dacă nu auziți sunetul de la o sursă HDMI, setați dispozitivul conectat la ieșirea PCM.
- Asigurați-vă că toate cablurile audio conectate poartă eticheta „Fără rezistență”.
- Dacă folosiți funcția USB Display, activați setarea **Redare semnal audio de la proiector** din programul **Setări Epson USB Display** de pe calculator.
- Selectați intrarea audio corespunzătoare din setarea **Setări A/V** din meniul **Extins** al proiectorului.

- Atunci când conectați proiectorul la un sistem Mac folosind un cablu HDMI, asigurați-vă că sistemul Mac acceptă transmiterea sunetului prin portul HDMI.
- Dacă vreți să folosiți o sursă audio conectată când proiectorul este oprit, comutați opțiunea **Mod standby** la **Comunicare act.** din meniul **ECO** al proiectorului și asigurați-vă că opțiunile **Setări A/V** sunt setate corespunzător din meniul **Extins** al proiectorului.
- Dacă volumul pentru calculator este setat la minim în timp ce proiectorul este setat la maxim, zgomotul poate fi mixt. Măriți volumul calculatorului și micșorați volumul proiectorului. (Când utilizați EasyMP Multi PC Projection sau USB Display.)
- Verificați setarea **Volum intrare mic.** în meniul **Setări** al proiectorului. Dacă setarea este prea înaltă, sunetul altor dispozitive conectate va fi prea scăzut.

» Linkuri corelate

- "Soluții la probleme privind microfonul" [p.231](#)
- "Conexiunile proiectorului" [p.27](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)
- "Controlarea volumului cu butoanele pentru volum" [p.74](#)

Soluții la probleme privind microfonul

Dacă nu există sunet atunci când utilizați un microfon conectat la proiector, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că microfonul este conectat ferm la proiector.
- Asigurați-vă că utilizați un microfon dinamic, nu unul cu condensator.
- Ajustați setarea **Volum intrare mic.** după cum este necesar în meniurile proiectorului.

Numele fișierelor imagine nu sunt afișate corespunzător în caracteristica PC Free - SOLUȚII

Dacă un nume de fișier este mai mare decât zona afișată sau include simboluri neacceptate, acesta poate apărea trunchiat sau modificat în PC Free. Scurtați sau modificați numele fișierului.

Dacă aveți probleme legate de operarea telecomenzii sau a proiectorului, consultați soluțiile prezentate în secțiunile următoare.

» Linkuri corelate

- "Probleme cu pornirea sau oprirea proiectorului - SOLUȚII" [p.232](#)
- "Probleme cu telecomanda - SOLUȚII" [p.232](#)
- "Probleme de parolă - SOLUȚII" [p.233](#)
- "Soluție atunci când apare mesajul „Bateria de alimentare a ceasului este descărcată.”" [p.233](#)

Probleme cu pornirea sau oprirea proiectorului - SOLUȚII

Dacă proiectorul nu pornește când apăsați pe butonul de pornire sau se oprește în mod neașteptat, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că este conectat ferm cablul de alimentare la proiector și la o priză de curent electric funcțională.
- Este posibil ca butoanele proiectorului să fie blocate din motive de siguranță. Deblocați butoanele din setarea **Blocare funcționare** din meniul **Setări** al proiectorului sau folosiți telecomanda pentru a porni proiectorul.
☛ **Setări > Setare blocare > Blocare funcționare**
- Este posibil să fie o defecțiune la cablul de alimentare. Deconectați cablul și contactați Epson pentru asistență.
- Dacă lampa proiectorului se oprește în mod neașteptat, este posibil să fi intrat în inactivitate după o perioadă de neutilizare. Efectuați o operațiune aleatorie pentru a activa proiectorul. Pentru a dezactiva modul inactivare, selectați opțiunea **Oprit** ca setare **Mod inactivare** din meniul **ECO** al proiectorului.
- Dacă lampa proiectorului se oprește în mod neașteptat, este posibil ca temporizatorul A/V mute să fie activat. Pentru a dezactiva temporizatorul A/V mute, selectați opțiunea **Oprit** ca setare **Cronom. dezact. A/V** din meniul **ECO** al proiectorului.
- Dacă lampa proiectorului se oprește, indicatorul de stare se aprinde intermitent și indicatorul Temp (temperatură) este aprins, înseamnă că proiectorul s-a supraîncălzit și s-a oprit.

- Dacă la acționarea butonului de alimentare de pe telecomandă proiectorul nu pornește, verificați bateriile telecomenzii și asigurați-vă că cel puțin unul din receptorii telecomenzii este disponibil în setarea **Receptor dist.** din meniul **Setări** al proiectorului.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul ECO" [p.196](#)
- "Starea indicatoarelor proiectorului" [p.223](#)
- "Setarea caracteristicilor proiectorului - meniul Setări" [p.180](#)
- "Deblocarea butoanelor proiectorului" [p.148](#)

Probleme cu telecomanda - SOLUȚII

Dacă proiectorul nu răspunde la comenzile transmise de telecomandă, încercați următoarele soluții:

- Verificați dacă bateriile telecomenzii sunt inserate în mod corespunzător și că acestea au energie. Dacă este cazul, înlocuiți bateriile.
- Asigurați-vă că operați telecomanda în unghiul și în raza de recepție a proiectorului.
- Asigurați-vă că proiectorul nu se încălzește sau oprește.
- Verificați dacă există butoane pe telecomandă care au rămas cuplate, fapt care determină intrarea în stare de inactivitate. Deblocați butonul pentru a activa telecomanda.
- Este posibil să existe interferențe cu receptoarele proiectorului din partea iluminării fluorescente puternice, a razelor solare puternice sau din partea semnalelor infraroșii ale dispozitivului. Reduceți intensitatea acestor surse de lumină ori mutați proiectorul din locurile luminoase sau de lângă echipamentul care determină aceste interferențe.
- Asigurați-vă că cel puțin un receptor de la distanță este disponibil în setarea **Receptor dist.** din meniul **Setări** al proiectorului.
- Dacă setarea **Receptor dist.** este dezactivată, țineți apăsat butonul [Menu] de pe telecomandă pentru cel puțin 15 secunde pentru a restabili valorile implicite ale setărilor.

- Dacă ați alocat un număr de identificare proiectorului pentru a comanda mai multe proiectoare cu telecomanda, este posibil să trebuiască să verificați sau să modificați setarea de identificare.
- Dacă pierdeți telecomanda, puteți comanda alta de la Epson.

► Linkuri corelate

- "Utilizarea telecomenzii" [p.41](#)
- "Setarea caracteristicilor proiectorului - meniul Setări" [p.180](#)
- "Selectarea proiectorului pe care doriți să îl comandați" [p.136](#)
- "Înlocuirea bateriilor telecomenzii" [p.217](#)

Probleme de parolă - SOLUȚII

Dacă nu puteți introduce parola sau nu v-o amintiți, încercați următoarele soluții:

- Este posibil să fi activat protecția prin parolă înainte de a fi setat o parolă. Introduceți **0000** folosind telecomanda.
- Dacă ați introdus o parolă incorectă de prea multe ori și se afișează un mesaj care solicită un cod de recuperare, notați acel cod și contactați Epson pentru asistență. Comunicați codul de recuperare și furnizați dovada că dețineți produsul pentru a beneficia de asistență în vederea deblocării proiectorului.
- Dacă pierdeți telecomanda, nu veți putea introduce parola. Comandați o telecomandă nouă de la Epson.

Soluție atunci când apare mesajul „Bateria de alimentare a ceasului este descărcată.”

Dacă se afișează mesajul "Bateria de alimentare a ceasului este descărcată.", contactați Epson pentru asistență.

Dacă apar probleme la utilizarea funcțiilor interactive, consultați soluțiile prezentate în secțiunile următoare.

» Linkuri corelate

- "Soluții atunci când apare mesajul „S-a produs o eroare în Easy Interactive Function”" [p.234](#)
- "Soluții atunci când creioanele interactive nu funcționează" [p.234](#)
- "Soluții atunci când calibrarea manuală nu funcționează" [p.235](#)
- "Soluții atunci când nu puteți opera un computer din ecranul proiectat" [p.235](#)
- "Soluții atunci când poziția creionului interactiv nu este exactă" [p.235](#)
- "Soluții atunci când creioanele interactive funcționează lent sau sunt dificil de utilizat" [p.236](#)
- "Soluții atunci când nu funcționează operațiunile tactile interactive" [p.236](#)

Soluții atunci când apare mesajul „S-a produs o eroare în Easy Interactive Function”

Dacă apare mesajul "S-a produs o eroare în Easy Interactive Function", contactați Epson pentru asistență.

Soluții atunci când creioanele interactive nu funcționează

Dacă creioanele interactive nu funcționează, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că nu acoperiți secțiunea neagră din apropierea vârfului creionului.
- Încercați să țineți creionul într-un alt unghi, astfel încât mâna să nu blocheze semnalul.
- Apăsați pe butonul din partea laterală a creionului pentru a verifica nivelul rămas al bateriei. Dacă indicatorul pentru baterie nu se aprinde, înlocuiți bateria.

- Dacă vârful creionului este uzat sau deteriorat, este posibil să fie necesară înlocuirea acestuia.
- Asigurați-vă că nu este blocat semnalul dintre creion și receptorul creionului interactiv de pe proiector.
- Asigurați-vă că este fixat în poziție capacul de cablu pentru a împiedica blocarea semnalului de către cabluri.
- Reduceți intensitatea luminilor din cameră și opriți luminile fluorescente. Asigurați-vă că suprafața de proiecție și receptorul creionului nu sunt expuse în lumina directă a soarelui sau altor surse de iluminare puternică.
- Asigurați-vă că receptorul creionului interactiv de pe proiector este curat și fără praf.
- Asigurați-vă că nu există interferențe de la telecomenzi, mouse-uri sau microfoane în infraroșu.
- Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului atunci când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului.
- Asigurați-vă că setările **Modul creion** și **Mod operare creion** sunt configurate corect în opțiunile **Easy Interactive Function** din meniul **Extins**.
- Atunci când utilizați mai multe proiectoare și creioane interactive în aceeași încăpere, este posibil ca interferențele să cauzeze funcționarea instabilă a creioanelor. Conectați setul opțional de cabluri pentru telecomandă. Dacă nu aveți un set de cabluri pentru telecomandă, schimbați setarea **Distanță proiectoare** din meniul **Extins** al proiectorului.
☛ Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Distanță proiectoare
- Încercați să înlocuiți vârful moale al creionului cu vârful tare. Prin aceasta veți îmbunătăți funcționarea creionului, deoarece anumite modele de proiectoare nu acceptă vârful moale.

» Linkuri corelate

- "Înlocuirea vârfului creionului interactiv" [p.219](#)
- "Calibrarea creionului" [p.79](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Înlocuirea bateriei creionului interactiv" [p.218](#)

Soluții atunci când calibrarea manuală nu funcționează

Dacă întâmpinați probleme la calibrarea manuală, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că proiectorul nu se află prea aproape de suprafața de proiecție.
- Mutați proiectorul sau opriți dispozitivul care cauzează interferențe, precum sursa de lumină care emite raze în infraroșu.

Soluții atunci când nu puteți opera un computer din ecranul proiectat

Dacă nu puteți opera un computer din ecranul proiectat, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că opțiunea **USB Type B** din meniul **Extins** este setată la **Easy Interactive Function** sau la **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului atunci când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului.
- Apăsați pe butonul [Pen Mode] de pe telecomandă pentru a selecta **Interactiv cu PC** drept setare **Modul creion**. De asemenea, puteți selecta setarea **Modul creion** din meniul **Extins** al proiectorului.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Modul creion**
- Asigurați-vă că este conectat în siguranță cablul USB. Deconectați cablul USB și apoi reconectați-l.
- Atunci când proiectați o imagine utilizând două proiectoare instalate alăturat, trebuie să selectați setarea **Proiecție multiplă** pentru a utiliza funcțiile interactive. De asemenea, trebuie să instalați Easy Interactive Driver Ver.4.0 de pe discul CD-ROM Epson Projector Software for Easy Interactive Function pe computerul pe care doriți să îl operați din ecranul proiectat.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Avansat > Proiecție multiplă**

- Atunci când proiectați o imagine cu unul singur dintre cele două proiectoare instalate alăturat, este posibil să nu reușiți să operați un

computer din ecranul proiectat. Selectați pictograma  din ecranul principal și apoi setați opțiunea **Utilizați acest proiector unic** la **Pornit**.

» Linkuri corelate

- "Calibrarea creionului" [p.79](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)

Soluții atunci când poziția creionului interactiv nu este exactă

Dacă poziția creionului nu este identică cu cea a indicatorului mouse-ului, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că efectuați calibrarea creionului atunci când utilizați pentru prima dată creionul interactiv, astfel încât proiectorul să recunoască în mod corect poziția creionului. Dacă poziția cursorului și poziția creionului nu corespund după calibrarea automată, va fi necesar să efectuați o calibrare manuală.
- Asigurați-vă că este fixat în poziție capacul de cablu pentru a împiedica blocarea semnalului de către cabluri.
- Încercați ajustarea zonei de operare a creionului.
- Dacă utilizați butonul [E-Zoom] + de pe telecomandă pentru a mări imaginea, poziția creionului nu este exactă. Atunci când readuceți imaginea la dimensiunea inițială, poziția trebuie să fie corectă.
- Dacă setați **Modul creion** la **Interactiv cu PC** în meniul **Extins** al proiectorului, setați **Autoregl. zonă creion** la **Oprit** și apoi selectați **Regl. man. zonă creion**.
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Autoregl. zonă creion**
☛ **Extins > Easy Interactive Function > Setări generale > Avansat > Regl. man. zonă creion**

» Linkuri corelate

- "Calibrarea creionului" [p.79](#)
- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Reglarea zonei de operare a creionului" [p.96](#)

Soluții atunci când creioanele interactive funcționează lent sau sunt dificil de utilizat

Dacă creioanele sunt dificil de utilizat sau răspund prea lent, încercați următoarele soluții:

- Pentru o utilizare mai simplă, țineți creionul perpendicular pe suprafața de proiecție.
- Pentru performanțe optime, conectați computerul la proiector utilizând un cablu VGA sau HDMI pentru afișaj și cablul USB pentru funcțiile interactive.
- Dacă utilizați USB Display în Windows, este posibil să fie necesar să dezactivați Windows Aero în programul **Setări Epson USB Display** de pe computer.

» Linkuri corelate

- "Conexiunile proiectorului" [p.27](#)

Soluții atunci când nu funcționează operațiunile tactile interactive

Dacă operațiunile tactile interactive realizate cu degetul nu funcționează, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că unitatea tactilă este instalată corect și că este conectat corespunzător cablul de alimentare. Pentru detalii, consultați *Ghidul de instalare* al proiectorului.
- Dacă indicatorul de pe unitatea tactilă nu este aprins, verificați ca opțiunea **Config unit tactilă - Alimentare** să fie setată la **Pornit** în meniul **Extins** al proiectorului.

- Ajustați unghiul pe unitatea tactilă. Pentru detalii, consultați *Ghidul de instalare* al proiectorului.
- Asigurați-vă că nu există obstacole (cum ar fi cabluri sau tăvi pentru creioane) între portul de difuzare laser al unității tactile și suprafața de proiecție. Dacă există obstacole dificil de mutat, atașați la suprafața de proiecție deflectorii de infraroșii. Pentru detalii, consultați *Ghidul de instalare* al proiectorului.

- Asigurați-vă că nu există interferențe de la telecomenzi, mouse-uri sau microfoane în infraroșu.
- Dacă poziția degetului și cea a cursorului de pe ecran nu se potrivesc, efectuați operațiunea **Calibrare tactilă** în meniul **Extins** al proiectorului.
- Dacă există persoane la o distanță de maximum 10 cm față de ecranul de proiecție, în fața și în jurul acestuia, sau alte obstacole care cauzează interferențe, este posibil ca operațiunile tactile să nu funcționeze corespunzător.
- Dacă îmbrăcăminte dvs. sau o altă parte a corpului se apropie de ecran, este posibil ca operațiunile tactile să nu funcționeze corespunzător. Deplasați-le cu cel puțin 1 cm mai departe de ecran.
- Dacă operațiunile tactile nu funcționează corect chiar și după efectuarea

calibrării, apăsați pe pictograma  de pe ecranul principal pentru a verifica setarea **Interval calibrare**.

- Dacă operațiunile tactile sunt recunoscute eronat drept operațiuni de glisare, selectați **Lat**.
- Dacă operațiunile cu mouse-ul nu se realizează uniform, selectați **Îngust**.

» Linkuri corelate

- "Setări pentru configurarea proiectorului - meniul Extins" [p.183](#)
- "Realizarea operațiilor tactile interactive folosind degetul" [p.82](#)

Dacă apar probleme la utilizarea proiecteurului într-o rețea, consultați soluțiile prezentate în secțiunile următoare.

» Linkuri corelate

- "Probleme cu accesarea proiecteurului prin internet - SOLUȚII" [p.237](#)
- "Probleme cu primirea e-mailurilor de alertă de rețea - SOLUȚII" [p.237](#)
- "Soluții pentru situațiile în care imaginea este statică în timpul proiecției prin rețea" [p.237](#)

Probleme cu accesarea proiecteurului prin internet - SOLUȚII

Dacă nu puteți accesa proiecteurul printr-un browser Web, asigurați-vă că folosiți ID-ul de utilizator și parola corecte.

- Pentru a afișa ecranul Control web, introduceți **EPSONWEB** drept ID de utilizator. (Nu puteți modifica ID-ul de utilizator.)
- Pentru a afișa ecranul Telecomandă web, introduceți **EPSONREMOTE** drept ID de utilizator. (Nu puteți modifica ID-ul de utilizator.)
- În câmpul pentru parolă, introduceți parola setată în meniul **Rețea** al proiecteurului. Parola implicită este **admin**.
 - ☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Principal > Parolă control web**
 - ☛ **Rețea > Către Config. Rețea > Principal > Parolă Remote**
- Asigurați-vă că aveți acces la rețea și că proiecteurul este pornit.
- Dacă browserul web se configurează pentru conectarea prin intermediul unui server proxy, ecranul Control web nu se poate afișa. Realizați setările pentru o conexiune fără utilizarea unui server proxy.



ID-ul de utilizator și parola sunt sensibile la litere mari și mici.

» Linkuri corelate

- "Meniul Rețea - meniul Principal" [p.190](#)

Probleme cu primirea e-mailurilor de alertă de rețea - SOLUȚII

Dacă nu primiți e-mailuri de alertă pentru probleme întâmpinate cu proiecteurul când este conectat la rețea, încercați următoarele soluții:

- Asigurați-vă că proiecteurul este pornit și conectat la rețea în mod corespunzător. (Dacă o eroare determină închiderea proiecteurului, mesajul de e-mail este posibil să nu fie expediat.)
- Asigurați-vă că ați configurat corect setările pentru e-mailurile de alertă din meniul **Notificare** de rețea al proiecteurului sau din software-ul de rețea al acestuia.
- Comutați setarea **Mod standby** la **Comunicare act.** din meniul **ECO** al proiecteurului, astfel încât software-ul de rețea să poată monitoriza proiecteurul în modul standby.
- Asigurați-vă că priza și sursa de curent funcționează corect.

» Linkuri corelate

- "Meniu Rețea - meniu Notificări" [p.193](#)

Soluții pentru situațiile în care imaginea este statică în timpul proiecției prin rețea

Dacă imaginea proiectată este statică în timpul proiecției prin rețea, încercați următoarele soluții:

- Verificați dacă există obstacole între punctul de acces, calculator, dispozitivul mobil și proiecteur și modificați pozițiile acestor dispozitive pentru a îmbunătăți comunicarea.
- Asigurați-vă că punctul de acces, calculatorul, dispozitivul mobil și proiecteurul nu se află la o distanță prea mare unele de altele. Apropiati aceste dispozitive și apoi reîncercați să realizați conectarea.
- În cazul în care conexiunea fără fir este lentă sau imaginea proiectată conține zgomot, verificați dacă există interferențe de la alte echipamente, precum dispozitive Bluetooth sau cuptoare cu microunde. Mutați

dispozitivul care creează interferențe sau extindeți lățimea de bandă a rețelei fără fir.

- În cazul în care viteza conexiunii scade, reduceți numărul dispozitivelor conectate.

Apendice

Parcurgeți aceste secțiuni pentru specificații tehnice și note importante privind proiectorul.

» Linkuri corelate

- "Accesorii opționale și piese de schimb" [p.240](#)
- "Dimensiunea ecranului și distanța aproximativă de proiecție" [p.242](#)
- "Rezoluții de afișare acceptate" [p.243](#)
- "Specificațiile proiectorului" [p.245](#)
- "Dimensiuni externe" [p.247](#)
- "Cerințe de sistem pentru software-ul USB Display" [p.249](#)
- "Cerințe de sistem pentru Easy Interactive Driver" [p.250](#)
- "Lista simbolurilor de siguranță (în conformitate cu IEC60950-1 A2)" [p.251](#)
- "Glosar" [p.253](#)
- "Note" [p.255](#)

Sunt disponibile următoarele accesorii și piese de schimb opționale. Cumpărați aceste produse în funcție de necesități.

Următoarea listă cu accesorii și piese de schimb opționale este valabilă începând cu: septembrie 2016.

Detaliile referitoare la accesorii pot fi modificate fără notificare prealabilă și disponibilitatea acestora poate să difere în funcție de țara în care se face achiziția.

» Linkuri corelate

- "Cabluri" [p.240](#)
- "Suporturi de montare" [p.240](#)
- "Pentru funcția interactivă" [p.240](#)
- "Pentru conectare fără fir" [p.240](#)
- "Dispozitive externe" [p.241](#)
- "Piese de schimb" [p.241](#)

Cabluri

Cablu calculator ELPKC02 (1,8 m - pentru mini D-Sub cu 15 pini/mini D-Sub cu 15 pini)

Cablu calculator ELPKC09 (3 m - pentru mini D-Sub cu 15 pini/mini D-Sub cu 15 pini)

Cablu calculator ELPKC10 (20 m - pentru mini D-Sub cu 15 pini/mini D-Sub cu 15 pini)

Se utilizează pentru conectarea la portul Computer.

Cablu ELPKC19 pentru componenta video (3 m - pentru mini D-Sub cu 15 pini/RCA mufă tată x 3)

Se utilizează pentru conectarea la o sursă de semnal video pe componente.

Cablu prelungitor USB ELPKC31

Se utilizează pentru conectarea la un cablu USB în cazul în care cablul inițial este prea scurt.

Set cablu de telecomandă ELPKC28

Se utilizează la conectarea mai multor proiectoare care acceptă funcția interactivă.

Suporturi de montare

Placă de fixare ELPMB46

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un perete.

Suport de montare pe tavan ELPMB23

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan.

Țeavă de fixare pe tavan (450 mm) ELPFP13

Țeavă de fixare pe tavan (700 mm) ELPFP14

Se utilizează la instalarea proiectorului pe un tavan înalt.

Suport Interactive Table Mount ELPMB29

Se utilizează la instalarea proiectorului pe o masă.



Este necesară experiență specială pentru a suspenda proiectorul pe tavan. Contactați Epson pentru asistență.

Pentru funcția interactivă

Creion interactiv ELPPN05A

Creion interactiv ELPPN05B

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

Vârfuri tari de creion de rezervă ELPPS03

Vârfuri moi de creion de rezervă ELPPS04

Vârfuri de rezervă pentru creionul interactiv.

Pentru conectare fără fir

Modul LAN fără fir ELPAP10

Se utilizează pentru a proiecta imagini de la un calculator prin comunicare fără fir. (Bandă de frecvență: 2,4 GHz)

Dispozitive externe

Cameră pentru documente ELPDC21

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

Difuzor extern ELPSP02

Difuzor extern cu alimentare proprie.

Casetă de interfață ELPCB02

Atunci când proiectorul este montat pe un perete sau suspendat pe tavan, instalați telecomanda pentru a putea controla manual proiectorul.

Piese de schimb

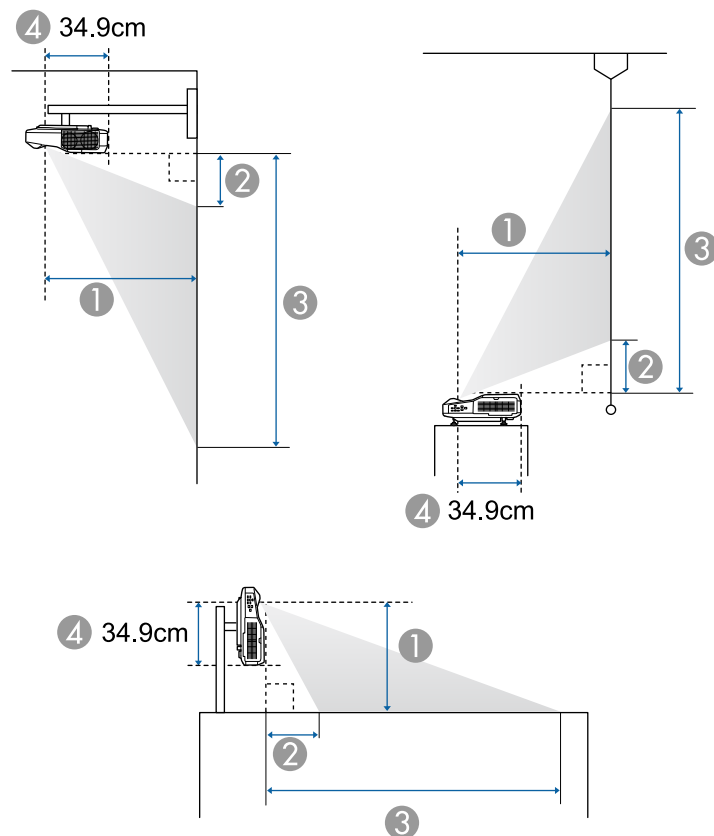
Lampă ELPLP92

Se folosește pentru a înlocui lămpile uzate.

Filtru de aer ELPAF45

Se folosește pentru a înlocui filtrele de aer uzate.

Utilizați tabelul de mai jos pentru a stabili cât de departe să plasați proiectorul de ecran în funcție de dimensiunea imaginii proiectate.



- ① Distanță proiecție (cm)
- ② Distanța de la projector la partea de sus a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală) (cm)
- Distanța de la projector la partea de jos a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou) (cm)

- ③ Distanța de la projector la partea de jos a ecranului (la montarea pe un perete sau pe un plafon, respectiv la instalarea pe verticală) (cm)
- Distanța de la projector la partea de sus a ecranului (la amplasarea pe o suprafață precum un birou) (cm)
- ④ Distanța de la centrul lentilei la partea posterioară a proiecteurului (cm)

Dimensiunea ecranului 16:10		①	②	③
		De la minimă (lat) la maximă (tele)	Minimum (Lat)	Minimum (Lat)
70"	151 × 94	40.5 - 55.8	12.9	107.2
80"	172 × 108	46.7 - 64.3	15.7	123.4
90"	194 × 121	53.0 - 72.8	18.6	139.7
100"	215 × 135	59.3*	21.4	156.0

* Proiecțat în modul Wide (zoom maxim).

Acest tabel prezintă frecvența de reîmprospătare și rezoluția pentru fiecare format de afișare video compatibil.

Semnale de la componente (RGB analogic)

Semnal	Rată de reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 960
	60/75/85	1280 × 1024
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+ *	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1200

* Compatibil numai atunci când opțiunea **Lat** este selectată ca setare pentru **Rezoluție** în meniul **Semnal** al proiectorului.

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 reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080

Video compozit

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

Semnal intrare HDMI

Semnal	Rată de reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
WSXGA+	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200

Semnal	Rată de reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
WUXGA (Reduced Blanking)	60	1920 × 1080
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080

Semnal de intrare MHL

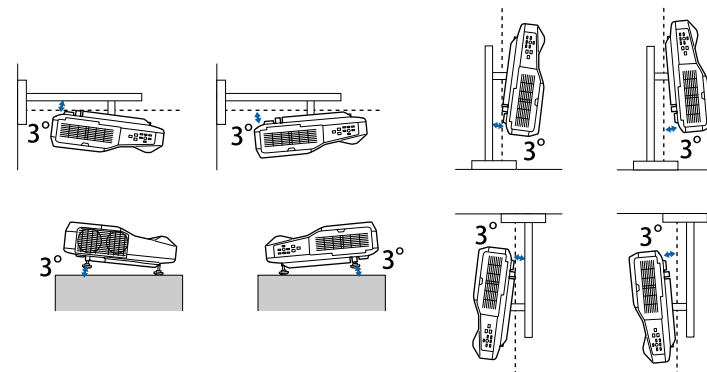
Semnal	Rată de reîmprospătare (Hz)	Rezoluție (puncte)
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

Denumirea produsului	EB-696Ui	
Dimensiuni	474 (L) x 130 (Î) x 447 (A) mm (nu include secțiunea ridicată)	
Dimensiune panou LCD	0,67"	
Metodă de afișare	Poli-silicon TFT cu matrice activă	
Rezoluție	2.304.000 de pixeli WUXGA (1920 (L) x 1200 (Î) puncte) x 3	
Reglare focalizare	Manuală	
Reglare zoom	1,0 - 1,35 (Digital)	
Lampă	Lampă UHE, 267 W, nr. model: ELPLP92	
Durata de viață a lămpii	<ul style="list-style-type: none"> Mod consum normal de energie: până la 5.000 de ore Mod consum de energie ECO: până la 10.000 de ore 	
Ieșire audio max.	16W	
Boxă	1	
Sursă de alimentare	100-240V AC±10% 50/60Hz 4,3 - 1,9 A	
Consum energie	circa 100 până la 120 V	Operare: 425 W Consum de energie în standby (Comunicare act.): 2,81 W Consum de energie în standby (Comunicare dez.): 0,23 W
	circa 220 până la 240 V	Operare: 401 W Consum de energie în standby (Comunicare act.): 2,87 W Consum de energie în standby (Comunicare dez.): 0,32 W
Altitudinea de funcționare	Altitudine de la 0 la 3.000 m	

Temperatură de funcționare	De la +5 la +40°C* (fără condensare) (altitudine de la 0 m la 2.286 m)
	De la +5 la +35°C* (fără condensare) (altitudine de la 2.287 la 3.000 m)
	În cazul utilizării simultane a mai multor proiectoare: De la +5 la +35°C* (fără condensare) (altitudine de la 0 m la 2.286 m) De la +5 la +30°C* (fără condensare) (altitudine de la 2.287 la 3.000 m)
Temperatură de depozitare	-10 până la +60°C (fără condensare)
Greutate	Aprox. 8,3 kg

* Dacă temperatura în zonele adiacente crește prea mult, luminozitatea este redusă automat.

Unghi de înclinare



Dacă utilizați un proiector înclinat la un unghi mai mare de 3°, acesta se poate deteriora și se pot produce accidente.

► Linkuri corelate

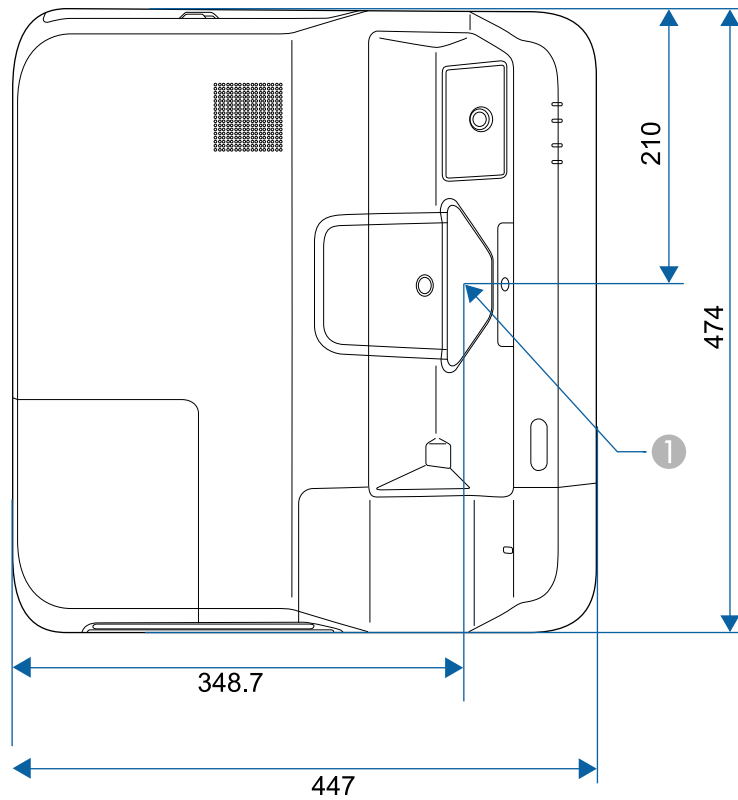
- "Specificațiile conectorilor" [p.246](#)

Specificațiile conectorilor

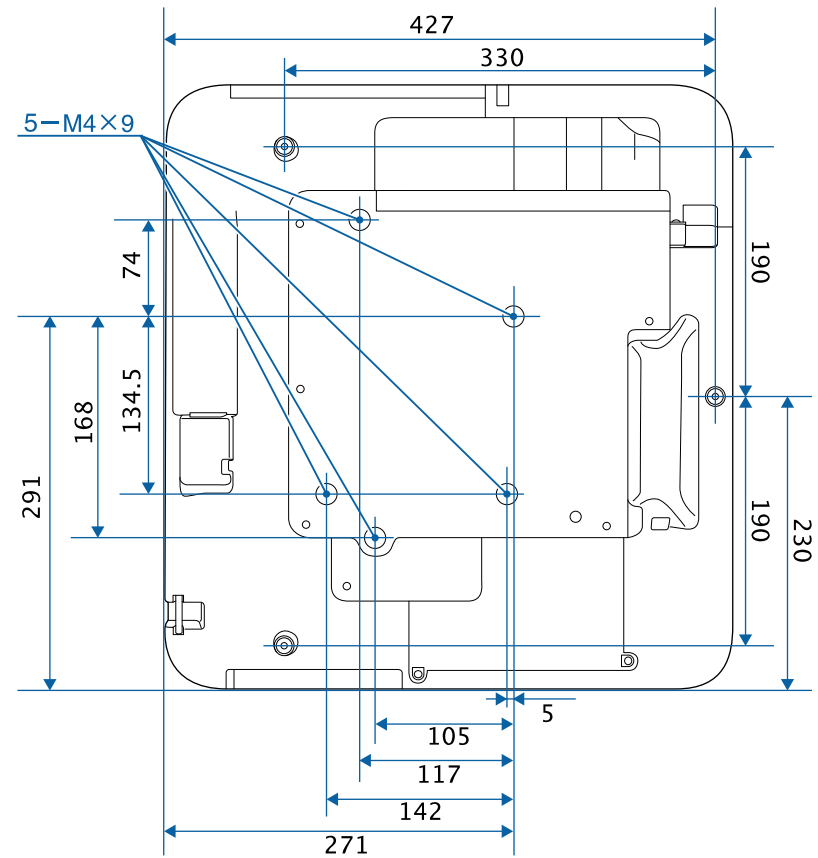
Port Computer	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
Port Monitor Out	1	Mini D-Sub cu 15 pini (mamă)
Port Video	1	mufă cu pini RCA
Port Audio	2	mini-mufă stereo cu pini
Port Mic	1	mini-mufă stereo cu pini
Port Audio Out	1	mini-mufă stereo cu pini
Port HDMI1/MHL	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Port HDMI2	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Port HDMI3	1	HDMI (Audio este suportat numai de PCM)
Port USB-A	2	Conector USB (Tip A)
Port USB-B	1	Conector USB (Tip B)
Port (doar pentru modulul LAN fără fir)USB	1	Conector USB (Tip A)
Port LAN	1	RJ-45
Port RS-232C	1	Mini D-Sub cu 9 pini (tată)
Port SYNC	2	Mini-mufă stereo cu pini
Port TCH	1	Mini DIN cu 8 pini



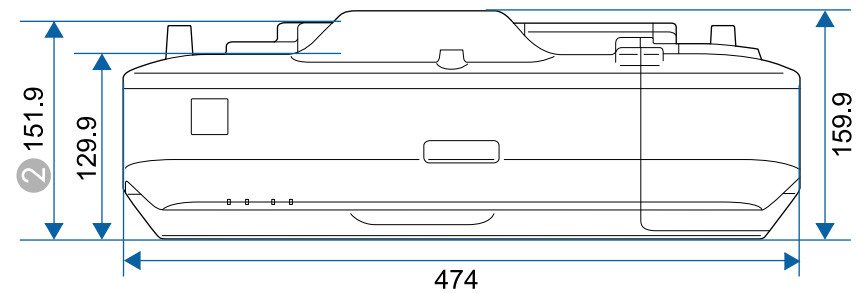
- Porturile USB-A și USB-B acceptă USB 2.0. Totuși, porturile USB nu sunt garantate să funcționeze pentru toate dispozitivele cu suport USB.
- Portul USB-B nu acceptă USB 1.1.



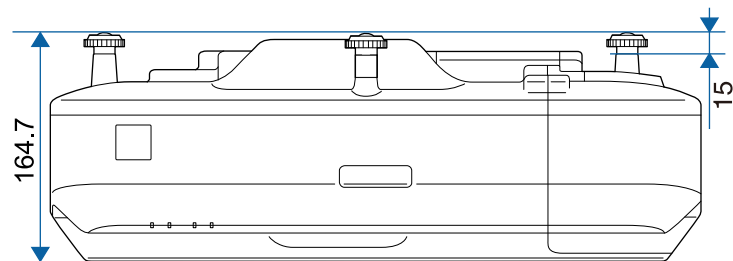
- ① Centrul lentilei
- ② Distanța de la partea superioară la punctele de fixare a suportului de plafon



Fără picioare



Cu picioare



Dimensiunile în aceste imagini sunt exprimate în mm.

Pentru a utiliza software-ul Epson USB Display, calculatorul dvs. trebuie să îndeplinească următoarele cerințe de sistem.

Cerință	Windows	Mac
Sistem de operare	Windows Vista <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 de biți) • Enterprise (pe 32 de biți) • Business (pe 32 de biți) • Home Premium (pe 32 de biți) • Home Basic (pe 32 de biți) 	OS X <ul style="list-style-type: none"> • 10.7.x (32 și 64 de biți) • 10.8.x (64-bit) • 10.9.x (64-bit) • 10.10.x (64-bit) • 10.11.x (64-bit)
	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 și 64 de biți) • Enterprise (pe 32 și 64 de biți) • Professional (pe 32 și 64 de biți) • Home Premium (pe 32 și 64 de biți) • Home Basic (pe 32 de biți) • Starter (pe 32 de biți) 	
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Enterprise (pe 32 și 64 de biți) 	
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Enterprise (pe 32 și 64 de biți) 	

Cerință	Windows	Mac
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 și 64 de biți) • Windows 10 Pro (32 și 64 de biți) • Windows 10 Enterprise (pe 32 și 64 de biți) 	
Procesor	Intel Core2Duo sau mai rapid (se recomandă Intel Core i3 sau mai rapid)	Intel Core2Duo sau mai rapid (se recomandă Intel Core i5 sau mai rapid)
Memorie	2GB sau mai mult (Recomandat 4GB sau mai mult)	
Spațiu disponibil pe hard disk	20 MB sau mai mult	
Ecran	Rezoluție între 640×480 și 1920×1200 Culoare pe 16 biți sau mai mult	










Funcționarea nu este garantată pentru Windows Vista care nu are niciun pachet Service Pack instalat sau Windows Vista Service Pack 1.








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



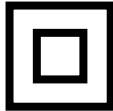


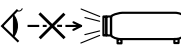


Cerință	Windows	Mac
Sistem de operare	Windows 7 <ul style="list-style-type: none"> • Ultimate (pe 32 și 64 de biți) • Enterprise (pe 32 și 64 de biți) • Professional (pe 32 și 64 de biți) • Home Premium (pe 32 și 64 de biți) • Home Basic (pe 32 de biți) 	OS X <ul style="list-style-type: none"> • OS X 10.7.x (pe 32 și 64 de biți) • OS X 10.8.x (64 de biți) • OS X 10.9.x (64 de biți) • OS X 10.10.x (64 de biți) • OS X 10.11.x (64 de biți)
	Windows 8 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8 Enterprise (pe 32 și 64 de biți) 	
	Windows 8.1 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 8.1 (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Pro (pe 32 și 64 de biți) • Windows 8.1 Enterprise (pe 32 și 64 de biți) 	
	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"> • Windows 10 Home (32 și 64 de biți) • Windows 10 Pro (32 și 64 de biți) • Windows 10 Enterprise (pe 32 și 64 de biți) 	




Cerință	Windows	Mac
Procesor	Core2 Duo la 1,2 GHz sau mai rapid (se recomandă Core i3 sau mai rapid)	Core2 Duo la 1,2 GHz sau mai rapid (se recomandă Core i5 sau mai rapid)
Memorie	1 GB sau mai mult Recomandat: 2 GB sau superior	1 GB sau mai mult Recomandat: 2 GB sau superior
Spațiu disponibil pe hard disk	100 MB sau mai mult	100 MB sau mai mult
Ecran	Rezoluții care să nu fie mai mici de XGA (1.024 x 768) și nici mai mari de WUXGA (1.920 x 1.200) Culoare pe 16 biți sau mai mult	Rezoluții care să nu fie mai mici de XGA (1.024 x 768) și nici mai mari de WUXGA (1.920 x 1.200) Culoare pe 16 biți sau mai mult

În următorul tabel sunt prezentate semnificațiile simbolurilor de siguranță care apar pe etichetele echipamentului.

Nr.	Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Descriere
1		IEC60417 No.5007	„Pornit” (alimentare) Pentru indicarea conexiunii la rețeaua de alimentare.
2		IEC60417 No.5008	„Oprit” (alimentare) Pentru indicarea întreruperii conexiunii la rețeaua de alimentare.
3		IEC60417 No.5009	Standby Pentru identificarea comutatorului sau poziției comutatorului prin care o parte a echipamentului este activată în vederea aducerii echipamentului în starea de stand-by.
4		ISO7000 No.0434B, IEC3864-B3.1	Atenție Pentru identificarea situațiilor generice în care trebuie să acordați atenție atunci când utilizați produsul.
5		IEC60417 No.5041	Atenție, suprafață fierbinte Pentru a indica faptul că elementul marcat poate fi fierbinte și nu trebuie atins fără a se avea grijă.
6		IEC60417 No.6042 ISO3864-B3.6	Atenție, risc de electrocutare Pentru a identifica faptul că echipamentul prezintă risc de electrocutare.
7		IEC60417 No.5957	A se utiliza exclusiv în interior Pentru a identifica echipamentele electrice destinate în principal uzului în interior.

Nr.	Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Descriere
8		IEC60417 No.5926	Polaritate pentru conectorul de alimentare cu c.c. Pentru identificarea conexiunilor pozitivă și negativă (polarităților) ale unui echipament la care se poate conecta o sursă de alimentare cu c.c.
9		—	La fel ca la nr. 8.
10		IEC60417 No.5001B	Baterie, general Echipament alimentat de la baterie. Pentru identificarea unei componente, de exemplu un capac al compartimentului pentru baterii sau bornele unui conector.
11		IEC60417 No.5002	Poziție pentru celulă Pentru identificarea suportului pentru baterii și pentru identificarea poziționării celulelor în interiorul suportului pentru baterii.
12		—	La fel ca la nr. 11.
13		IEC60417 No.5019	Împământare de protecție Pentru identificarea oricărei borne care are rolul de conectare la un conductor extern în vederea asigurării protecției împotriva electrocutării în cazul unei defecțiuni sau borna unui electrod cu rol de împământare de protecție.
14		IEC60417 No.5017	Împământare Pentru identificarea unei borne de împământare, în cazurile în care niciuna dintre variantele de la nr. 13 nu este obligatorie în mod explicit.

Nr.	Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Descriere
15		IEC60417 No.5032	Curent alternativ Pentru indicarea pe placa de valori nominale faptul că echipamentul poate fi alimentat numai cu curent alternativ; pentru identificarea bornelor relevante.
16		IEC60417 No.5031	Curent direct Pentru indicarea pe placa de valori nominale faptul că echipamentul poate fi alimentat numai cu curent direct; pentru identificarea bornelor relevante.
17		IEC60417 No.5172	Echipament din Clasa II Pentru identificarea echipamentelor care întrunesc cerințele de siguranță specificate pentru echipamentele din Clasa II, în conformitate cu IEC 61140.
18		ISO 3864	Interdicție generală Pentru identificarea acțiunilor sau operațiilor care sunt interzise.
19		ISO 3864	Interdicție de contact Pentru a indica faptul că se pot produce răni ca urmare a atingerii unei anumite părți a echipamentului.
20		—	Nu priviți niciodată spre lentila proiectorului când proiectorul este pornit.
21		—	Pentru a indica faptul că este interzis să așezați obiecte pe proiector.
22		ISO3864 IEC60825-1	Atenție, radiație laser Pentru a indica faptul că echipamentul are o componentă care emite radiații laser.

Nr.	Marcajul simbolului	Standarde aprobate	Descriere
23		ISO 3864	Interdicție de dezasamblare Pentru a indica un risc de rănire, de exemplu prin electrocutare, în cazul dezasamblării echipamentului.
24		IEC60417 No. 5266	Standby, standby parțial Pentru a indica faptul că acea componentă din echipament este pregătită pentru funcționare.
25		ISO3864 IEC60417 No. 5057	Precauție, piese în mișcare Pentru a indica faptul că trebuie să vă feriți de piesele în mișcare, în conformitate cu standardele de protecție.

Această secțiune explică pe scurt termenii dificili care nu sunt explicați în textul acestui ghid. Pentru detalii, consultați alte publicații disponibile pe piață.

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/
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.
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).
Video compozit	O metodă care combină semnalul video într-o componentă de luminanță și o componentă de culoare pentru transmisie printr-un singur cablu.
Contrast	Strălucirea relativă a zonelor deschise și închise dintr-o imagine poate fi mărită sau micșorată pentru a face ca textul sau grafica să fie mai clare sau mai neclare. Ajustarea acestei proprietăți a unei imagini se numește ajustarea contrastului.
DHCP	O abreviere a protocolului Dynamic Host Configuration Protocol, acest protocol atribuie în mod automat o adresă IP echipamentului conectat la o rețea.
Adresă Gateway	Acesta este un server (router) pentru comunicarea din cadrul unei rețele (subrețea) divizate în funcție de masca subrețea.

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 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 criptare HDCP.
HDMI™	Este o abreviere pentru High Definition Multimedia Interface. HDMI™ este un standard destinat aparaturii electronice digitale și calculatoarelor. Acesta este un standard prin care imaginile HD și semnalele audio multicanal sunt transmise digital. Dacă semnalul digital nu este comprimat, imaginea poate fi transferată la cea mai bună calitate posibilă. De asemenea, acest standard oferă și o funcție de criptare a semnalului digital.
HDTV	O abreviere 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
Mod Infrastructură	Metodă de conectare la o rețea locală fără fir, prin care dispozitivele comunică prin intermediul punctelor de acces.
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.
Adresă IP	Un număr de identificare a unui calculator conectat la o rețea.
MHL	Abreviere pentru Mobile High-definition Link. Aceasta este un standard pentru interfețele de conectare pentru dispozitivele mobile precum smartphone-urile și tabletele. Imaginile pot fi transferate la calitate înaltă și la viteze mari, fără comprimarea semnalului digital. De asemenea, dispozitivele conectate sunt încărcate.

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 operațiunilor de actualizare/secundă este numit rată de refresh și este exprimat în hertzi (Hz).
SDTV	O abreviere pentru Standard Definition Television care se referă la sistemele de televiziune standard, care nu îndeplinesc condițiile pentru televiziunea de înaltă definiție HDTV.
SNMP	O abreviere pentru Simple Network Management Protocol, care este protocolul de monitorizare și de control al dispozitivelor, cum ar fi rutere și computere conectate la o rețea TCP/IP.
sRGB	Este un standard internațional pentru intervalele de culoare care a fost formulat astfel încât culorile reproduse de echipamentele video să poată fi ușor prelucrate de sistemul de operare al unui calculator (SO) și prin internet. Dacă sursa conectată dispune de un mod sRGB, setați atât proiectorul, cât și sursa de semnal conectată la modul sRGB.
SSID	SSID reprezintă datele de identificare la conectarea la alt dispozitiv într-o rețea fără fir. Comunicațiile fără fir sunt posibile între dispozitive cu aceeași configurație SSID.
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.
SVGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 800 (pe orizontală) × 600 (pe verticală) de puncte.
SXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) × 1.024 (pe verticală) de puncte.

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.
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.
Trap IP Adresă	Aceasta este adresa IP pentru calculatorul de destinație utilizat pentru notificarea erorilor prin SNMP.
VGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 640 (pe orizontală) × 480 (pe verticală) de puncte.
XGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.024 (pe orizontală) × 768 (pe verticală) de puncte.
WXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.280 (pe orizontală) × 800 (pe verticală) de puncte.
WUXGA	Un standard de dimensiune a ecranului cu o rezoluție de 1.920 (pe orizontală) × 1.200 (pe verticală) de puncte.

Consultați aceste secțiuni pentru note importante despre proiector.

► **Linkuri corelate**

- "Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive" [p.255](#)
- "Restricție de utilizare" [p.255](#)
- "Referințe pentru sistemul de operare" [p.255](#)
- "Mărci comerciale" [p.256](#)
- "Aviz privind drepturile de autor" [p.256](#)
- "Atribuirea de drepturi de autor" [p.256](#)

Indication of the manufacturer and the importer in accordance with requirements of EU directive

Manufacturer: SEIKO EPSON CORPORATION
Address: 3-5, Owa 3-chome, Suwa-shi, Nagano-ken 392-8502 Japan
Telephone: 81-266-52-3131
<http://www.epson.com/>

Importer: EPSON EUROPE B.V.
Address: Atlas Arena, Asia Building, Hoogoorddreef 5, 1101 BA Amsterdam
Zuidoost
The Netherlands
Telephone: 31-20-314-5000
<http://www.epson.com/europe.html>

Restricție de utilizare

Când acest produs este utilizat pentru aplicații care necesită un grad ridicat de fiabilitate și 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

măsurile 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.

Referințe pentru sistemul de operare

- Sistem de operare Microsoft® Windows Vista®
- Sistem de operare Microsoft® Windows® 7
- Sistem de operare Microsoft® Windows® 8
- Sistem de operare Microsoft® Windows® 8.1
- Sistem de operare Microsoft® Windows® 10

În acest ghid, sistemele de operare menționate mai sus sunt denumite „Windows Vista”, „Windows 7”, „Windows 8”, „Windows 8.1” și „Windows 10”. În plus, termenul colectiv „Windows” este folosit pentru a face referire la toate aceste sisteme de operare.

- OS X 10.7.x
- OS X 10.8.x
- OS X 10.9.x
- OS X 10.10.x
- OS X 10.11.x

În acest ghid, sistemele de operare de mai sus sunt denumite „OS X 10.7.x”, „OS X 10.8.x”, „OS X 10.9.x”, „OS X 10.10.x” și „OS X 10.11.x”. În plus, termenul colectiv „OS X” este folosit pentru a face referire la toate aceste sisteme de operare.

Mărci comerciale

EPSON este marca comercială înregistrată, EXCEED YOUR VISION, ELPLP și siglele acestora sunt mărci comerciale 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.

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

App Store este o marcă de servicii a Apple Inc.

Google play este o marcă înregistrată a Google Inc.

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

MHL, sigla MHL și Mobile High-Definition Link sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale MHL și LLC în Statele Unite și/sau în alte țări.

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

Marca PjLink 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 înregistrate ale Crestron Electronics, Inc.

Ubuntu și Canonical sunt mărci comerciale înregistrate ale Canonical Ltd.

Eneloop® este o marcă comercială înregistrată a Panasonic Group.

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.

Aviz privind drepturile de autor

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.

Atribuirea de drepturi de autor

Aceste informații fac obiectul unui regim de modificare fără notificare.

©SEIKO EPSON CORPORATION 2016. All rights reserved.

2016.9 413321600RO